ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 12.94 — 360

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

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

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Xbox 360**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

- 0 Day Attack on Earth
- 007 : Quantum of Solace
- 007 Legends
- 0D Beat Drop
- 1 contre 100
- 1942 : Joint Strike
- 3 on 3 NHL Arcade
- 3D Ultra Mini Golf Adventures
- 3D Ultra Mini Golf Adventures 2
- 5, Rue Sésame : Il Etait un Monstre
- 50 Cent : Blood on the Sand

A

- A Kingdom for Keflings
- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- A World of Keflings
- A-Train HX
- AAA Lucha Libre : Heroes of the Ring
- Ace Combat 6 : Fires of Liberation
- Ace Combat : Assault Horizon
- Aces of the Galaxy
- Aegis Wing
- Afro Samurai
- After Burner Climax
- Agarest : Generations of War Zero
- Age of Booty
- Air Conflicts Secret Wars
- Alan Wake
- Alan Wake : L'écrivain
- Alan Wake : Le Signal
- Alan Wake's American Nightmare
- Alice : Retour au Pays de la Folie
- Alien Breed 2 : Assault
- Alien Breed 3 : Descent
- Alien Breed : Evolution
- Alien Hominid HD
- Aliens vs Predator
- All Round Hunter
- All Zombies Must Die!
- All-Pro Football 2K8
- Alone in the Dark
- Alpha Protocol
- Altered Beast
- Alvin et les Chipmunks 3
- Amped 3
- AMY
- Anarchy Reigns
- Ancients of Ooga
- Angry Birds
- Anomaly : Warzone Earth
- Apache : Air Assault
- Aqua

- Arcana Heart 3
- Arkadian Warriors
- Arkanoid Live
- Armored Core 4
- Armored Core for Answer
- Armored Core V
- Army of Two
- Army of Two : Le 40ème Jour
- Assassin's Creed
- Assassin's Creed : Brotherhood
- Assassin's Creed : Revelations
- Assassin's Creed : Revelations : L'Archive Perdue
- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed III
- Assault Heroes
- Assault Heroes 2
- Astérix aux Jeux Olympiques
- Asteroids / Asteroids Deluxe
- AstroPop Deluxe
- Asura's Wrath
- Attack of the Movies 3D
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu
- Avatar Grand Prix
- Awesomenauts
- Axel & Pixel

B

- Babel Rising
- BackBreaker
- Backbreaker : Vengeance
- Baja : Edge of Control
- Bakugan Battle Brawlers
- Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre
- Band Hero
- Band of Bugs
- Bang Bang Racing
- Bangai-O HD : Missile Fury
- Banjo-Kazooie
- Banjo-Kazooie : Nuts and Bolts
- Banjo-Tooie
- Bankshot Billiards 2
- Bastion
- Batman Arkham Asylum
- Batman Arkham City
- Battle : Los Angeles
- Battle Fantasia
- Battle vs Chess
- Battlefield 1943
- Battlefield 2 : Modern Combat
- Battlefield 3
- Battlefield : Bad Company
- Battlefield : Bad Company 2
- Battleship
- Battlestar Galactica
- Battlestations : Midway

- Battlestations : Pacific
- BattleZone
- Bayonetta
- Beat'n Groovy
- Beautiful Katamari
- Bee Movie : Le Jeu
- Beijing 2008 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Bejeweled 2
- Bejeweled 3
- Bejeweled Blitz LIVE
- Bellator MMA Onslaught
- Ben 10 : Alien Force : The Rise of Hex
- Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks
- Ben 10 : Galactic Racing
- Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction
- Beyond Good & Evil HD
- Bienvenue chez les Robinson
- Big League Sports
- Binary Domain
- Biology Battle
- Bionic Commando
- Bionic Commando Rearmed
- Bionic Commando Rearmed 2
- Bionicle Heroes
- Bioshock
- Bioshock 2
- Bioshock 2 : L'Antre de Minerve
- Birds of Steel
- Black Knight Sword
- Blacklight : Tango Down
- Blacklight : Tango Down 2
- Blacksite
- Blackwater
- Blade Kitten
- Blades of Time
- Bladestorm : La Guerre De Cent Ans
- BlazBlue : Calamity Trigger
- BlazBlue : Continuum Shift
- BlazBlue : Continuum Shift Extend
- Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II
- Blazing Angels : Squadrons of WWII
- Blazing Birds
- Bliss Island
- Blitz : The League
- Blitz : The League II
- Blocks That Matter
- Blood Bowl
- Blood Stone 007
- Bloodforge
- BloodRayne : Betrayal
- Bloody Good Time
- Blue Dragon
- Blur
- Bob l'Eponge : Truth or Square
- Bodycount

- Bomberman Act : Zero
- Bomberman Live
- Boogie Bunnies
- Boom Boom Rocket
- Borderlands
- Borderlands 2
- Borderlands : Emeute dans l'Underdome de Mad Moxxi
- Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx
- Borderlands : Nouvelle Révolution
- Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned
- Boulder Dash XL
- Braid
- Brave : A Warrior's Tale
- Breach
- BRINK
- Brothers in Arms : Hell's Highway
- Brütal Legend
- Bubble Bobble Neo
- Buku Sudoku
- Bullet Witch
- Bulletstorm
- Bully : Scholarship Edition
- BurgerTime World Tour
- Burnout : Revenge
- Burnout Crash!
- Burnout Paradise

C

- Cabela's Adventure Camp
- Cabela's Big Game Hunter 2012
- Cabela's Dangerous Hunts 2009
- Cabela's Dangerous Hunts 2011
- Cabela's Survival : Shadows of Katmai
- Call of Duty 2
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty 4 : Modern Warfare
- Call of Duty : Black Ops
- Call of Duty : Black Ops - Annihilation
- Call of Duty : Black Ops - Escalation
- Call of Duty : Black Ops - First Strike
- Call of Duty : Black Ops - Rezurrection
- Call of Duty : Black Ops II
- Call of Duty : Modern Warfare 2
- Call of Duty : Modern Warfare 3
- Call of Duty : World at War
- Call of Duty Classic
- Call of Juarez
- Call of Juarez : Bound in Blood
- Call of Juarez : The Cartel
- Captain America : Super Soldat
- Carcassonne
- Carnival : Bouge ton Corps
- Cars
- Cars 2
- Cars : La Coupe Internationale de Martin

- Cars Race-O-Rama
- Cartoon Network : Punch Time Explosion XL
- Castle Crashers
- Castle of Shikigami III
- Castlevania : Harmony of Despair
- Castlevania : Lords of Shadow
- Castlevania : Symphony of the Night
- Catan
- Catherine
- CellFactor : Psychokinetic Wars
- Centipede et Millipede
- Cérébral Challenge
- Chaotic : Shadow Warriors
- Chessmaster Live
- Child of Eden
- Chime
- Chrome Hounds
- Civilization Revolution
- Clannad
- Clive Barker's Jericho
- Cloning Clyde
- Coffeetime Crosswords
- Colin McRae : DiRT
- Colin McRae : DiRT 2
- Comic Jumper : The Adventures of Captain Smiley
- Comix Zone
- Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane
- Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tibérium
- Command & Conquer : Alerte Rouge 3
- Commanders : Attack Of The Genos
- Conan
- Condemned
- Condemned 2 : Bloodshot
- Conflict : Denied Ops
- Contra
- Costume Quest
- Counter-Strike : Global Offensive
- Country Dance All Stars
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010
- Crackdown
- Crackdown 2
- Crash : Génération Mutant
- Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex
- Crash of the Titans
- Crash Time
- Crash Time III
- Crazy Machines Elements
- Crazy Mouse
- Crazy Taxi
- Crimson Alliance
- Crysis
- Crysis 2
- Crystal Defenders
- Crystal Quest

- Cyberball 2072

D

- Damnation
- Dance ! It's your Stage
- Dance Central
- Dance Central 2
- Dance Paradise
- Dancing Stage Universe
- Dancing Stage Universe 3
- Dante's Inferno
- Dante's Inferno : Forêt Sombre
- Dark Messiah of Might and Magic : Elements
- Dark Sector
- Dark Souls
- Dark Void
- Darksiders
- Darksiders II
- Darkstar One : Broken Alliance
- Darwinia+
- Daytona USA
- de Blob 2
- Dead Block
- Dead Island
- Dead Island : Ryder White
- Dead or Alive 4
- Dead or Alive 5
- Dead or Alive : Xtreme 2
- Dead Rising
- Dead Rising 2
- Dead Rising 2 : Case Zero
- Dead Space
- Dead Space 2
- Dead Space 3
- Dead Space : Ignition
- Dead to Rights : Retribution
- Deadliest Warrior : The Game
- Deadliest Warrior Legends
- Deadlight
- Deadly Premonition
- Death by Cube
- Death Tank
- DeathSpank
- DeathSpank : Thongs of Virtue
- Def Jam Icon
- Def Jam Rapstar
- Defense Grid : The Awakening
- Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !
- Deus Ex : Human Revolution
- Deus Ex : Human Revolution - Le Chaînon Manquant
- Devil May Cry 4
- Devil May Cry HD Collection
- Diabolical Pitch
- Dig Dug
- Diner Dash

- DiRT 3
- Dishonored
- Disney Sing it
- Divinity II : Ego Draconis
- DJ Hero
- DJ Hero 2
- DmC Devil May Cry
- Domino Master
- Don King Boxing
- Doom
- Doom II
- Doritos : Dash of Destruction
- Doritos Crash Course
- Double D Dodgeball
- Double Dragon
- Double Dragon : Neon
- Dragon Age : Origins
- Dragon Age II
- Dragon Ball Raging Blast
- Dragon Ball Raging Blast 2
- Dragon Ball Z : Budokai HD Collection
- Dragon Ball Z : Burst Limit
- Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi
- Dragon's Dogma
- Dragons
- Dream Chronicles
- Dreamcast Collection
- Driver : San Francisco
- Droplitz
- Duke Nukem 3D
- Duke Nukem : Manhattan Project
- Duke Nukem Forever
- Duke Nukem Forever : The Doctor Who Cloned Me
- Dungeon Defenders
- Dungeon Fighter Live : Fall of Hendon Myre
- Dungeon Siege III
- Dust : An Elysian Tail
- Dynasty Warriors 5 : Empires
- Dynasty Warriors 6
- Dynasty Warriors 6 : Empires
- Dynasty Warriors 7
- Dynasty Warriors : Gundam
- Dynasty Warriors : Gundam 2
- Dynasty Warriors : Gundam 3
- Dynasty Warriors : Strikeforce

E

- Earth Defense Force : Insect Armageddon
- Earthworm Jim
- Earthworm Jim HD
- Eat Lead : The Return of Matt Hazard
- Ecco the Dolphin
- Eets : Chowdown!
- El Shaddai : Ascension of the Metatron
- Elements of Destruction

- Enchanted Arms
- Encleverment Experiment
- Enemy Territory : Quake Wars
- Enslaved : Odyssey to the West
- Epic Mickey : Le Retour des Héros
- Eragon
- Espgaluda II Black Label
- Eternal Sonata
- Every Extend Extra Extreme
- Exit
- Exit 2

F

- F.3.A.R.
- F.C. Manager 2007
- F.E.A.R.
- F.E.A.R. 2 : Project Origin
- F.E.A.R. Files
- F1 2011
- Fable
- Fable II
- Fable II Pub Games
- Fable III
- Facebreaker
- Faery : Legends of Avalon
- Fallout 3
- Fallout 3 : Operation Anchorage
- Fallout 3 : The Pitt
- Fallout New Vegas
- Far Cry 2
- Far Cry 3
- Far Cry Instincts Predator
- Fatal Fury : Mark of the Wolves
- Fatal Fury Special
- Fatal Inertia
- Feeding Frenzy
- Feeding Frenzy 2 : Shipwreck Showdown
- FEZ
- FIFA 06 : En Route pour la Coupe du Monde
- FIFA 08
- FIFA 09
- FIFA 09 : Ultimate Team
- FIFA 10
- FIFA 10 : Ultimate Team
- FIFA 11
- FIFA 12
- FIFA Street
- FIFA Street 3
- Fight Night : Round 3
- Fight Night : Round 4
- Final Fantasy XI Online
- Final Fantasy XIII
- Final Fantasy XIII-2
- Final Fight : Double Impact
- Fire Pro Wrestling

- Fist of the North Star : Ken's Rage
- FlatOut Ultimate Carnage
- Flock!
- Football Genius : The Ultimate Quiz
- Football Manager 2006
- Football Manager 2008
- Force de Défense Terrestre 2017
- Forza Horizon
- Forza Motorsport 2
- Forza Motorsport 3
- Forza Motorsport 4
- Fracture
- Fret Nice
- Frogger
- Frogger 2 : Swampy's revenge
- From Dust
- Frontlines : Fuel of War
- Fruit Ninja Kinect
- Fuel
- Full Auto
- Full House Poker
- Fuzion Frenzy 2

G

- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- Galaga
- Galaga Legions
- Galaga Legions DX
- Game of Thrones : Le Trône de Fer
- Gamerbots : Third Robot Shooting on Live
- Gatling Gears
- Gauntlet
- Gears of War
- Gears of War 2
- Gears of War 2 : Dark Corners
- Gears of War 3
- Gel : Set & Match
- Geometry Wars : Retro Evolved
- Geometry Wars : Retro Evolved 2
- Geon : Emotions
- Ghost Recon : Future Soldier
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Ghostbusters : Sanctum of Slime
- Gin Rummy
- Go! Go! Break Steady
- Golden Axe
- Golden Axe : Beast Rider
- GoldenEye 007 Reloaded
- Golf : Tee it Up !
- Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City
- Grand Theft Auto : San Andreas
- Grand Theft Auto IV
- Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony
- Grand Theft Auto IV : The Lost and Damned

- Gray Matter
- Greed Corp
- GripShift
- Guardian Heroes
- Guilty Gear 2 Overture
- Guitar Hero 5
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : Metallica
- Guitar Hero : Van Halen
- Guitar Hero : Warriors of Rock
- Guitar Hero : World Tour
- Guitar Hero Greatest Hits
- Guitar Hero II
- Guitar Hero III : Legends of Rock
- Gun
- Gunstar Heroes
- Gyromancer
- Gyruss

H

- Half-Life 2
- Half-Life 2 : Episode One
- Half-Life 2 : Episode Two
- Half-Minute Hero : Super Mega Neo Climax
- Halo
- Halo 3
- Halo 3 : ODST
- Halo 4
- Halo Combat Evolved Anniversaire
- Halo Reach
- Halo Wars
- Happy Tree Friends : False Alarm
- Hard Corps : Uprising
- Hardwood Backgammon
- Harms Way
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Harry Potter et les Reliques de la Mort - Deuxième Partie
- Harry Potter et les Reliques de la Mort - Première Partie
- Hasbro : Best of des Jeux en Famille
- Hasbro : Ce Soir on Joue en Famille 3
- Haunt
- Heavy Weapon : Atomic Tank
- Hellboy : The Science of Evil
- Heroes over Europe
- High School Musical 3 Dance ! Nos Années Lycée
- Hitman : Blood Money
- Hitman : HD Trilogy
- Hitman Absolution
- Hole in the Wall
- HoopWorld
- Hot Wheels : Beat That !
- Hour of Victory
- Hunted : The Demon's Forge
- Hybrid

- Hydro Thunder Hurricane
- Hydrophobia

I

- I Am Alive
- Ikaruga
- IL-2 Sturmovik : Birds of Prey
- ilomilo
- Infernal : Hell's Vengeance
- Infinite Undiscovery
- Insanely Twisted Shadow Planet
- Interpol : The Trail of Dr. Chaos
- Inversion
- Invincible Tiger : The Legend of Han Tao
- Ion Assault
- Iron Brigade
- Iron Man
- Iron Man 2
- Islands of Wakfu

J

- James Cameron's Avatar : The Game
- JASF : Jane's Advanced Strike Fighters
- Jeremy McGrath's Offroad Racing
- Jetpac Refuelled
- Jewel Quest
- Joe Danger 2 : The Movie
- Joe Danger : Special Edition
- JoJo's Bizarre Adventure HD
- Jonah Lomu Rugby Challenge
- Joust
- Joy Ride Turbo
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jumper : Griffin's Story
- Jurassic : The Hunted
- Jurassic Park : The Game
- Just Cause
- Just Cause 2
- Just Dance 3
- Just Dance Greatest Hits
- Just Dance Kids

K

- Kameo : Elements of Power
- Kane & Lynch 2 : Dog Days
- Kane & Lynch : Dead Men
- Karaoke Revolution
- Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2
- Kengo Zero
- Kinect Adventures !
- Kinect Fun Labs
- Kinect Héros : Une Aventure Disney-Pixar
- Kinect Joy Ride
- Kinect Sports
- Kinect Sports Saison 2

- Kinect Star Wars
- Kinectimals
- King Kong
- Kingdom under Fire : Circle of Doom
- Knights Contract
- KrissX
- Kung Fu Panda 2
- Kung Fu Panda : Le jeu
- Kung Fu Strike : The Warrior's Rise
- Kung-Fu High Impact

L

- L'Age de Glace 3 : Le Temps des Dinosaures
- L'Age de Glace 4 : La Dérive des Continents - Jeux de l'Arctique !
- L'Entraîneur 2007
- L.A. Noire
- La Legende de Beowulf : Le Jeu
- La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon
- La Memoire dans la Peau
- La Nuit au Musée 2
- Là-Haut
- Lara Croft and the Guardian of Light
- Lazy Raiders
- Le Chat Potté
- Le Choc des Titans : Le Jeu Vidéo
- Le Conte de Despereaux
- Le Monde de Narnia : Chapitre 2 : Le Prince Caspian
- Le Parrain
- Le Parrain 2
- Le Royaume de Ga'Hoole : La Légende des Gardiens - Le Jeu Vidéo
- Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes
- Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II
- Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord
- Le Testament de Sherlock Holmes
- Le Tour de France
- Leedmees
- Left 4 Dead
- Left 4 Dead 2
- Left 4 Dead 2 : The Passing
- Legendary
- Lego Batman 2 : DC Super Heroes
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Harry Potter : Années 1 à 4
- Lego Harry Potter : Années 5 à 7
- Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Le Seigneur des Anneaux
- Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo
- Lego Rock Band
- Lego Star Wars : La Saga Complète
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Lego Star Wars III : The Clone Wars
- Leisure Suit Larry : Box Office Bust
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne

- Les Chimpanzés de l'Espace
- Les Chroniques De Spiderwick
- Les Experts : Complot à Las Vegas
- Les Experts : Morts Programmées
- Les Experts : Préméditation
- Les Lapins Crétins Partent en Live
- Les Mésaventures de P.B. Winterbottom
- Les Pingouins de Madagascar : Le Docteur Blowhole est de Retour
- Les Rebelles de la Forêt
- Les Rois de la Glisse
- Les Royaumes d'Amalur : Reckoning
- Les Royaumes d'Amalur : Reckoning - La Légende de Kel le Mort
- Les Simpson : Le Jeu
- Les Sims 3
- Les Sims 3 : Animaux & Cie
- Les Z'Animo Fantastic
- Let's Dance with Mel B
- Limbo
- Lips
- Lips : Number One Hits
- Lips : Party Classics
- Lode Runner
- Lollipop Chainsaw
- Londres 2012 : le Jeu Officiel des Jeux Olympiques
- Looney Tunes : Acme Arsenal
- Lost
- Lost Cities
- Lost Odyssey
- Lost Planet 2
- Lost Planet : Extreme Condition
- Lost Planet : Extreme Condition : Colonies Edition
- Lucha Fury
- Lucidity
- Lumines Live!
- Luxor 2

M

- Mad Riders
- Mad Tracks
- Madagascar 2
- Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe
- Madagascar Kartz
- Madballs in Babo Invasion
- Madden NFL 06
- Madden NFL 07
- Madden NFL 08
- Madden NFL 09
- Madden NFL 12
- Mafia II
- Mafia II : Director's Cut
- Mafia II : Jimmy's Vendetta
- Mafia II : Joe's Adventures
- Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers
- Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2012
- Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2013

- MagnaCarta II
- Majin and the Forsaken Kingdom
- Major League Baseball 2K10
- Major League Baseball 2K6
- Major League Baseball 2K7
- Major League Baseball 2K8
- Marathon : Durandal
- Marble Blast Ultra
- Mark of the Ninja
- Mars Rover Landing
- Marvel Super Hero Squad : Comic Combat
- Marvel Super Hero Squad : Le Gant de l'Infini
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes
- Marvel vs. Capcom 3 : Fate of Two Worlds
- Mass Effect
- Mass Effect 2
- Mass Effect 2 : Kasumi - La Mémoire Volée
- Mass Effect 2 : Suprématie
- Mass Effect 3
- Mass Effect 3 : From Ashes
- Mass Effect : Pinnacle Station
- Mass Effect : Turbulences à 900 000 Pieds
- Matt Hazard : Blood Bath and Beyond
- Max et les Maximonstres
- Max Payne 3
- Medal of Honor
- Medal of Honor : Airborne
- Medal of Honor : Warfighter
- Mega Man 10
- Mega Man 9 : The Ambition's Revival
- Megamind : Le Face-à-Face Ultime
- Men In Black : Alien Crisis
- Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas
- Mercury Hg
- Metal Arms : Glitch in the System
- Metal Gear Solid : Peace Walker
- Metal Gear Solid HD Collection
- Metal Slug 3
- Meteos Wars
- Metro 2033
- Microbot
- Midnight Club : Los Angeles
- Might & Magic : Clash of Heroes
- Millennium Championship Paintball 2009
- Minecraft
- Mini Ninjas
- Mirror's Edge
- Missile Command
- Mission G
- Mon Cheval et Moi 2
- Monday Night Combat
- Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition
- Monkey Island Edition Spéciale : Collection

- Monopoly : Editions Classique et Monde
- Monster Jam
- Monster Jam : Path of Destruction
- Monster Madness : Battle for Suburbia
- Monstres contre Aliens
- MorphX
- Mortal Kombat
- Mortal Kombat Arcade Kollection
- Mortal Kombat vs DC Universe
- MotoGP 08
- MotoGP 09/10
- Mr. Driller Online
- Ms. Pac-Man
- Ms. Splosion Man
- Mutant Storm Empire
- MX vs ATV : Extreme Limite
- MX vs ATV Alive
- MX vs ATV Reflex

N

- N+
- N3 : Ninety-Nine Nights
- N3 II : Ninety-Nine Nights
- Namco Museum : Virtual Arcade
- Naruto : Rise of a Ninja
- Naruto : The Broken Bond
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 2
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm Generations
- NASCAR 08
- NASCAR The Game 2011
- NASCAR The Game : Inside Line
- Naughty Bear
- Naughty Bear : Panic in Paradise
- Naval Assault : The Killing Tide
- NBA 2K10
- NBA 2K11
- NBA 2K12
- NBA 2K13
- NBA 2K6
- NBA 2K7
- NBA 2K8
- NBA 2K9
- NBA Ballers : Chosen One
- NBA Jam
- NBA Live 06
- NBA Live 07
- NBA Live 08
- NBA Live 09
- NBA Live 10
- NBA Street Homecourt
- NBA Unrivaled
- NCAA Football 07
- Need for Speed : Hot Pursuit
- Need for Speed : Most Wanted
- Need for Speed : Most Wanted

- Need for Speed : The Run
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed ProStreet
- Need for Speed Shift
- Need for Speed Undercover
- NeverDead
- New Rally X
- NHL 07
- NHL 08
- NHL 09
- NHL 10
- NHL 11
- NHL 2K10
- NHL 2K6
- NHL 2K8
- NHL 2K9
- Nier
- Ninja Blade
- Ninja Gaiden 3
- Ninja Gaiden II
- Novadrome

O

- Of Orcs and Men
- Omega Five
- OneChanbara : Bikini Samurai Squad
- Operation Flashpoint : Dragon Rising
- Operation Flashpoint : Red River
- Orcs Must Die!
- Otomedius X
- Outland
- Outpost Kaloki X
- OutRun Online Arcade
- Over G Fighters
- Overlord

P

- Pac-Man
- Pac-Man Championship Edition DX
- Panzer General : Allied Assault
- Paperboy
- Peggle
- Peggle Deluxe
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two
- Perfect Dark
- Perfect Dark Zero
- Persona 4 : Arena
- Phantasy Star II
- Phantasy Star Universe
- Phantasy Star Universe : L'Ambition des Illuminus
- Pinball FX 2
- Pinball Hall of Fame : The Williams Collection
- Pirates vs Ninjas Dodgeball
- Plantes contre Zombies

- Poker Smash
- Polar Panic
- Portal
- Portal 2
- Portal : Still Alive
- Powerup Forever
- Prey
- Prince of Persia
- Prince of Persia : Epilogue
- Prince of Persia : Les Sables Oubliés
- Prince of Persia Classic
- Prison Break : The Conspiracy
- Pro Evolution Soccer 2008
- Pro Evolution Soccer 2009
- Pro Evolution Soccer 2010
- Pro Evolution Soccer 2011
- Pro Evolution Soccer 2012
- Pro Evolution Soccer 6
- Project Gotham Racing 3
- Project Gotham Racing 4
- Project Sylpheed
- Prototype
- Prototype 2
- Pure
- Pure Football
- Puzzle Arcade
- Puzzle Chronicles
- Puzzle Quest 2
- Puzzle Quest : Challenge of the Warlords
- Puzzlegeddon

Q

- Qix ++
- Quake 4
- Quake Arena Arcade
- Quantum Conundrum

R

- R-Type Dimensions
- R.A.W. Realms of Ancient War
- R.U.S.E.
- Race Driver : GRID
- RACE Pro
- Radiant Silvergun
- Rage
- Raiden Fighters Aces
- Raiden IV
- Rainbow Islands Towering Adventure !
- Rainbow Six Vegas
- Rainbow Six Vegas 2
- Rango
- Rapala for Kinect
- Rapala Pro Bass Fishing
- Rapala Tournament Fishing
- Raskulls

- Ratatouille
- Raven Squad : Operation Hidden Dagger
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc HD
- Rayman contre les Lapins Crétins
- Rayman Origins
- Raystorm HD
- Red Bull X-Fighters
- Red Dead Redemption
- Red Dead Redemption : Undead Nightmare
- Red Faction : Battlegrounds
- Red Faction : Guerrilla
- Red Faction Armageddon
- Renegade Ops
- Resident Evil 4 HD
- Resident Evil 5
- Resident Evil 5 : Gold Edition
- Resident Evil 5 : Perdu dans les Cauchemars
- Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée
- Resident Evil 6
- Resident Evil : Code : Veronica X HD
- Resident Evil : Operation Raccoon City
- Resonance of Fate
- Rez HD
- Rhythm Party
- Ridge Racer 6
- Rise of Nightmares
- Rise of the Argonauts
- Risen
- Risen 2 : Dark Waters
- RISK : Factions
- RoboBlitz
- Robotron : 2084
- Rock Band
- Rock Band 2
- Rock Band 3
- Rock of Ages
- Rock Revolution
- Rocket Knight
- Rocket Riot
- RocketBowl
- Rocketmen : Axis of Evil
- Rocksmith
- Rocky & Bullwinkle
- Rogue Warrior
- Roogoo
- Rugby World Cup 2011
- Rumble Roses XX

S

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- Sacred 2 : Fallen Angel
- Saints Row
- Saints Row 2
- Saints Row 2 : Lutte d'Entreprise
- Saints Row : The Third

- Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace
- Sam & Max Sauvent le Monde
- Samurai Shodown II
- Samurai Shodown Sen
- Samurai Warriors 2 : Empires
- SAW
- SAW II : Flesh & Blood
- SBK 08 : Superbike World Championship
- SBK X : Superbike World Championship
- Scene it ?
- Scene it ? Box Office
- Scene it ? Lumières ! Action !
- Schizoid
- Scott Pilgrim Contre le Monde
- Scrap Metal
- Screwjumper
- Sea Life Safari
- Section 8
- Section 8 : Prejudice
- Sega Mega Drive Ultimate Collection
- Sega Rally
- Sega Soccer Slam
- Sega Superstars Tennis
- SEGA Vintage Collection : Golden Axe
- SEGA Vintage Collection : Streets of Rage
- SEGA Vintage Collection : ToeJam & Earl
- Sensible World of Soccer
- Serious Sam HD : The First Encounter
- Serious Sam HD : The Second Encounter
- Shadow Assault/Tenchu
- Shadow Complex
- Shadowrun
- Shadows of the Damned
- Shank
- Shank 2
- Shaun White Skateboarding
- Shaun White Snowboarding
- ShellShock 2 : Blood Trails
- Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur
- Shift 2 Unleashed
- Shinobi
- Shoot Many Robots
- Shotest Shogi
- Shrek 4 : Il était une Fin
- Shrek le Troisième
- Silent Hill : Downpour
- Silent Hill : Homecoming
- Silent Hill HD Collection
- Singularity
- Skate
- Skate 2
- Skate 3
- SkyDrift
- Skylanders : Spyro's Adventure
- Skylanders Giants

- Sleeping Dogs
- Smash Court Tennis 3
- Smash T.V.
- Sniper : Ghost Warrior
- Sniper Elite V2
- Snoopy Flying Ace
- Soldier Of Fortune : Payback
- Sonic & All Stars Racing Transformed
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Sonic 3
- Sonic Adventure
- Sonic CD
- Sonic Free Riders
- Sonic Generations
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog 2
- Sonic the Hedgehog 4 : Episode I
- Sonic the Hedgehog 4 : Episode II
- Sonic Unleashed
- SoulCalibur HD
- SoulCalibur IV
- SoulCalibur V
- South Park : Let's Go Tower Defense Play !
- Space Ark
- Space Channel 5 : Part 2
- Space Giraffe
- Space Invaders Extreme
- Space Invaders Infinity Gene
- Spec Ops : The Line
- Speedball 2 : Brutal Deluxe
- Spelunky
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Spider-Man : Aux Frontières du Temps
- Spider-Man : Le Règne des Ombres
- Spider-Man Dimensions
- Splatterhouse
- Splinter Cell Chaos Theory
- Splinter Cell Conviction
- Splinter Cell Conviction - Opérations Confidentielles : Insurgency
- Splinter Cell Double Agent
- Split/Second Velocity
- Sports Island Freedom
- SSX
- Stacking
- Star Ocean : The Last Hope
- Star Raiders
- Star Trek : D-A-C
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force II
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Stoked
- Stoked : Big Air Edition
- Stormrise

- Stranglehold
- Street Fighter II' : Hyper Fighting
- Street Fighter III 3rd Strike : Online Edition
- Street Fighter IV
- Streets of Fury
- Streets of Rage 2
- Stuntman : Ignition
- Summer Athletics
- Super Contra
- Super Meat Boy
- Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- Super Street Fighter IV
- Super Street Fighter IV : Arcade Edition
- Superman Returns
- Superstars V8 : Next Challenge
- Superstars V8 Racing
- Supremacy MMA
- Supreme Commander
- Supreme Commander 2
- Swarm
- Switchball
- Syndicate

T

- Table Tennis
- Tales of Vesperia
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled
- Tekken 6
- Tempest
- Tenchu Z
- Terminator Renaissance
- Test Drive Unlimited
- Test Drive Unlimited 2
- Texas Hold'em
- The Amazing Spider-Man
- The Beatles Rock Band
- The Bigs
- The Bigs 2
- The Cave
- The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena
- The Club
- The Darkness
- The Darkness II
- The Dishwasher : Dead Samurai
- The Dishwasher : Vampire Smile
- The Elder Scrolls IV : Oblivion
- The Elder Scrolls V : Skyrim
- The Expendables 2 Videogame
- The Gunstringer
- The Incredible Hulk
- The King of Fighters '98 : Ultimate Match
- The King of Fighters 2002 : Unlimited Match
- The King of Fighters : Maximum Impact 2.5
- The King of Fighters XII

- The King of Fighters XIII
- The Last Remnant
- The Maw
- The Orange Box
- The Outfit
- The Path of Go
- The Saboteur
- The Secret of Monkey Island : Special Edition
- The Splatters
- The Walking Dead
- The Walking Dead : Episode 1 - A New Day
- The Walking Dead : Episode 2 - Starved for Help
- The Walking Dead : Episode 3 - Long Road Ahead
- The Walking Dead : Episode 4 - Around Every Corner
- The Walking Dead : Episode 5 - No Time Left
- The Witcher 2 : Assassins of Kings
- Things on Wheels
- Thor : Dieu du Tonnerre
- Thrillville : Le Parc en Folie
- Ticket to Ride
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 09
- Tiger Woods PGA Tour 10
- Tiger Woods PGA Tour 12 : The Masters
- TimeShift
- TiQal
- TNA iMPACT!
- TNT Racers
- Tom Clancy's EndWar
- Tom Clancy's H.A.W.X.
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider Legend
- Tomb Raider Underworld
- Tomb Raider Underworld : L'Ombre de Lara
- Tomb Raider Underworld : Sous les Cendres
- Tony Hawk Ride
- Tony Hawk Shred
- Tony Hawk's American Wasteland
- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Proving Ground
- Too Human
- Top Spin 2
- Top Spin 3
- Top Spin 4
- Torchlight
- Tornado Outbreak
- Tour de France 2009
- Tour de France 2012
- Tower Bloxx Deluxe
- Toy Soldiers
- Toy Soldiers : Cold War
- Toy Story 3

- Track & Field
- Transformers 3 : La Face Cachée de la Lune
- Transformers : La Chute de Cybertron
- Transformers : La Guerre pour Cybertron
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Trials Evolution
- Trials HD
- Triggerheart Exelica
- Trine
- Trine 2
- Trivial Pursuit
- Tron
- Tron Evolution
- Tropico 3
- Trouble Witches Neo !
- Turning Point : Fall Of Liberty
- Turok
- Two Worlds
- Two Worlds II

U

- UEFA Euro 2008
- UFC 2009 Undisputed
- UFC 2010 Undisputed
- UFC Personal Trainer : The Ultimate Fitness System
- Ugly Americans : Apocalypsegeddon
- Ultimate Marvel vs. Capcom 3
- Unbound Saga
- Undertow
- Universe at War : Earth Assault
- Uno
- Unreal Tournament III

V

- Vampire Rain
- Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Vandal Hearts : Flames of Judgment
- Vanquish
- Venetica
- Vigilante 8 : Arcade
- Viking : Battle for Asgard
- Virtua Fighter 5
- Virtua Fighter 5 Final Showdown
- Virtua Tennis 2009
- Virtua Tennis 3
- Virtua Tennis 4
- Virtual-On : Oratorio Tangram Ver. 5.66
- Viva Piñata
- Viva Piñata : Pagaille au Paradis
- Viva Piñata : Party Animals
- Volt : Star Malgré Lui
- Voodoo Dice

W

- WALL-E
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 1 : Fright of the Bumblebees
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 2 : The Last Resort
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 3 : Muzzled!
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 4 : The Bogey Man
- Wanted : Les Armes du Destin
- War World
- Warhammer 40.000 : Space Marine
- Warhammer : Battle March
- Warlords
- Warp
- Warriors : Legends of Troy
- Warriors Orochi
- Warriors Orochi 2
- Warriors Orochi 3
- Watchmen : La Fin Approche
- Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2
- Way of the Samurai 3
- WET
- Wheelman
- Wik : La Fable des Ames
- Wing Commander Arena
- Wipeout in the Zone
- Wizorb
- Wolf of the Battlefield : Commando 3
- Wolfenstein
- Wolfenstein 3D
- Word Puzzle
- World of Outlaws : Sprint Cars
- World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets
- World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition
- Worms 2 : Armageddon
- Worms HD
- Worms Ultimate Mayhem
- Wrestle Kingdom
- WSC Real 09
- WWE All Stars
- WWE Legends of Wrestlemania
- WWE Smackdown vs Raw 2007
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010
- WWE Smackdown vs Raw 2011
- WWE'12
- WWE'13

X

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

Y

- Yars' Revenge

- You Don't Know Jack
- You're in the Movies
- Your Shape : Fitness Evolved
- Yu-Gi-Oh ! 5D's Decade Duels

Z

- Zeit²
- Zeno Clash : Ultimate Edition
- Zombie Apocalypse
- Zombie Apocalypse : Never Die Alone
- Zombie Driver HD
- Zombie Wranglers
- Zone of the Enders HD Collection
- Zoomaroom
- Zuma

'Splosion Man

© Twisted Pixel 2009

+ D'INFOS FORUM

PASSER LES NIVEAUX

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

BONUS À DÉBLOQUER

Image de joueur : 'Splosion Man

Terminer les niveaux 1 à 4 (solo).

Image de joueur : scientifique

Terminer les niveaux 1 à 4 (multijoueur).

Thème premium de 'Splosion Man

Terminer les niveaux 3 à 18 (solo).

T-SHIRT POUR VOTRE AVATAR

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

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

SUCCÈS

Chassez-les de nos écoles (10)

Éliminez 10 scientifiques et empêchez-les de répandre leurs sales mensonges.

Maître des commandes (10)

Maîtrisez la maîtrise des commandes.

C'est vous le meilleur ! (25)

Complétez une partie 1 joueur

Végétariens = lavettes (25)

Complétez une partie Multijoueur

Les végétariens sont des lavette (15)

Créez 5000 pavés de viande succulente

Ceci n'est pas une référence (25)

Ramassez les 47 gâteaux du mode 1 joueur

Dopé au sucre (25)

Ramassez les 47 gâteaux du mode Multijoueur

Laissez votre nombril tanquille (10)

Sélectionnez « Crédits » dans le menu « Aide et options » et admirez.

Seul Gandhi serait fier (10)

Combien de temps supporterez-vous d'être un pacifiste ?

Arrêtez la caféine (10)

Laissez votre petit-frère hyper actif jouer une minute.

Gloire au Roi de Splosion (25)

Complétez la partie 1 joueur en mode Hardcore.

L'adieu d'une galaxie (10)

Vous risquez de rencontrer un vieil ami.

0 Day Attack on Earth

© Square Enix 2009

LISTE DES SUCCÈS

Enrôlement (5)

Accédez au menu principal.

Creuset (5)

Finissez le jeu Normal en solo.

Assaut (5)

Finissez le jeu Difficile en solo.

Ailes de l'amitié (5)

Jouez une partie en Mode Coop.

Homme-sandwich (10)

Tuez 10 ennemis Sandwich.

Tueur de serpents (10)

Tuez 10 ennemis Serpents.

Tueur de moustiques (10)

Tuez 10 ennemis Moustiques.

Chevalier servant (20)

Tuez 100 cibles en Mode Coop.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

007 : Quantum of Solace

© Activision / Treyarch 2008

SUCCÈS

Vivre et laisser mourir (20)

Neutralisez 50 ennemis.

Les diamants sont éternels (20)

Piratez toutes les serrures.

Rien que pour vos yeux (20)

Désactivez 10 caméras.

L'homme au pistolet d'or (20)

Tuez 50 ennemis en un seul tir chacun.

Affronter la pesanteur (15)

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

Nous avons des gens partout (15)

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

L'opéra n'est pas pour tous (15)

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

Il arrive à toute vitesse ! (15)

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

Je regrette la guerre froide (15)

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

Mi-moine, mi-tueur (15)

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

ELLIPSIS (15)

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

Je suis la banque (15)

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

N'importe quel voyou peut tuer (15)

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

Ca me gratte (15)

Barge : sauvez Vesper en moins de deux minutes.

Permettez (15)

Venise : éliminez Gettler en un seul tir.

Un seul coup de feu suffit (15)

Eco Hotel : tuez le chauffeur de la voiture.

Le monde ne suffit pas (40)

Trouvez tous les téléphones portables.

Opération tonnerre (40)

Trouvez toutes les armes puissantes.

Permis de tuer (10)

Tuez un ennemi en une seule balle.

Octopussy (20)

Terminez le jeu en Recrue.

Demain ne meurt jamais (25)

Terminez le jeu en Agent de terrain.

On ne vit que deux fois (30)

Terminez le jeu en Agent.

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

Terminez le jeu en 007.

Dangereusement vôtre (15)

Terminez Demeure de White.

Bons baisers de Russie (15)

Terminez Sienne, Opéra et Gouffre.

Tuer n'est pas jouer (15)

Terminez Bidonville et Chantier de construction.

Au service secret de Sa Majesté (15)

Terminez Extérieur et Intérieur Musée des Sciences et Aéroport.

Casino Royale (15)

Terminez Train du Monténégro, Casino Royale et Empoisonnement.

L'espion qui m'aimait (15)

Terminez Barge et Venise.

Quantum of Solace (15)

Terminez Eco Hotel.

Je sais où est votre arme (20)

Débloquez et achetez toutes les armes.

Le compte est bon (15)

Débloquez et achetez tous les accessoires pour les armes.

Un siège éjectable, sans rire ? (20)

Débloquez et achetez tous les gadgets.

Goldfinger (25)

Débloquez et achetez toutes les armes d'or.

Chemin de fer (50)

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

Vous en avez désamorcé des tas. (15)

Désamorcez une bombe en mode Contre Bond.

J'admire votre courage (15)

Gagnez plus de 1 000 crédits.

La vie est faite de petits défis (20)

Gagnez plus de 10 000 crédits.

Pour l'Angleterre, James ? (25)

Gagnez plus de 100 000 crédits.

Le meilleur joueur du service. (15)

Terminez premier d'une partie en ligne.

C'est considérable. (20)

Participez à 100 parties en ligne.

Au shaker (15)

Remportez 5 parties en ligne en mode Contrôle de territoire.

Fauteur de troubles (20)

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

Tout confort (20)

Éliminez un total de 1000 joueurs.

La nature du Mal (20)

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

3030 était un double (20)

Éliminez un total de 100 joueurs en restant à couvert.

Il joue de la harpe d'or (15)

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

Die Another Day (15)

Échappez-vous avec Bond en mode Évasion de Bond

Dr. No (15)

Remporter une manche avec Bond en Contre Bond.

Moonraker (20)

Récupérez 30 téléphones portables.

CHOIX DU NIVEAU

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

TOUS LES TÉLÉPHONES PORTABLES

DEMEURE DE WHITE (5 à trouver)

1) Balustrade après avoir abattu le tireur du 1er hélicoptère
2) Entrer la grande serre et la maison de White, aller à gauche vers les tables
3) Par terre en entrant dans la cave
4) Sur la table du cellier (après avoir monté les 1ers escaliers)
5) Sur l'autel devant l'entrée (après avoir tué les 2 gardes en hauteur)

SIENNE (4 à trouver)

1) Table au fond à gauche après être sorti des égouts
2) A droite du lit dans la 1ère maison (on y rentre par la fenêtre)
3) En entrant dans la seconde maison
4) Dans la pièce du haut de la 3ème maison

OPERA (3 à trouver)

1) Sur l'escabeau au fond après avoir désactivé la 1ère caméra
2) A droite après être monté à l'échelle) (juste avant le passage sur les poutres de la scène)
3) Par terre après le passage en équilibre sur la poutre

GOUFFRE (1 à trouver)

1) En hauteur a gauche après le premier hélicoptère abattu , il faut passer sous le rocher au fond ou il y a le tireur et tourner à gauche. Il se trouve par terre sur un rocher. Restez bien sur la gauche une fois que vous êtes passé sous le rocher du tireur

MADAGASCAR (3 à trouver)

1) Sur le bar, dès le début après la fosse à combat
2) Dans la pièce après la plage
3) juste après être sorti de la pièce, montez à l'échelle en face de cette porte

MUSEE DES SCIENCES EXTERIEUR (5 à trouver)

1) Près du corps près de l'échelle (pour tuer les 3 snipers sur le toit)
2) Dans le camion devant la première porte à code
3) Dans la pièce suivante après cette même porte
4) Dans le camion au bout du parking (avant de monter à l'échelle)
5) Dès l'arrivée sur le toit, derrière le caisson avec le pot de peinture

MUSEE DES SCIENCES INTERIEUR (6 à trouver)

1) Près du 1er garde (à gauche)
2) Entre les 2 portes à code
3) Bureau de Rivera (après être passé par la ventilation, puis porte à code : 3eme bureau) avant couloir avec caméra
4) Dans le bureau avant l'ascenseur
5) Au fond à droite après être sorti de la cage de l'ascenseur
6) A gauche en bas des escaliers

AEROPORT (5 à trouver)

1) Dés le début en face, dans le bureau security
2) Sous les imprimantes près de la 3ème salle serveurs
3) A droite à l'entrée des Hangars
4) Au fond du grand hall à bagages
5) Bureau à droite au début du dernier Hangar

TRAIN DE MONTENEGRO (5 à trouver)

1) Cabine à coté de celle de Vesper
2) Au bout du second wagon près des cafetières
3) 3ème wagon de marchandise
4) Wagon avant de monter sur le toit (tirs dans tunnel)
5) Juste après être redescendu

HOTEL CASINO ROYALE (3 à trouver)

1) Près de la télé dans la pièce à droite avant 1er balcon
2) Pièce à gauche (celle du garde qui surveille les 2 fenêtres)
3) Pièce en face couloir du SPA (de l'autre coté du boîtier pour le code)

BARGE (6 à trouver)

1) Dans la cabane de droite dès le début
2) A droite dans la pièce du bas
3) A gauche sur la caisse en face de la montée sur la barge
4) Dans le container du fond en face ce cette montée
5) Au fond à droite après avoir explosé la porte (voir armes)
6) Dans la cabine de pilotage de la barge

VENISE (4 à trouver)

1) Dans le petit rectangle sur la place avant de monter les escaliers de la cour (en face de ces escaliers de la première grande fusillade)
2) En sortant de cette cour, allez a gauche et au fond à droite dans l'impasse
3) Sur la chaise dans la 1ère pièce de l'appartement
4) Sur le bord à droite avant de passer le pont et la vedette

HOTEL ECO (5 à trouver)

1) Près du chauffeur de la voiture
2) Pièce à gauche, à l'entrée du parking
3) Pièce a droite dans le parking
4) A droite dans le vestiaire (après la porte à code)
5) Dans la petite pièce à droite de la salle restaurant (après la cuisine en feu)

007 Legends

© Activision / Eurocom 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Goldfinger

Auric Entreprises

Le début de 007 Legends commence dans Skyfall, quand James Bond se fait tirer au sniper sur le toit d'un train et tombe, supposé mort, dans un fleuve. Sous l'eau, il se remémore plusieurs de ses aventures, ce qui donne lieu à cet opus regroupant jusqu'à cinq anciens films à la fois, en commençant par Goldfinger. Quand vous vous réveillez, vous entendez un téléphone sonner... Allez donc voir de quoi il s'agit pour retrouver la secrétaire de Goldfinger morte, le corps asphyxié recouvert de peinture d'or. Récupérez alors le portable au sol pour vous envoler dans le bunker d'Auric Entreprises où vous faites une entrée remarquée en désactivant tous les engins électroniques de la zone.

Là, vous prenez enfin le contrôle de votre personnage arme en mains. Apprenez donc à viser et à tirer pour abattre les nombreux ennemis qui viennent vous accueillir. Vous pouvez enlever le silencieux à votre arme si vous le désirez, ce qui la rendra plus puissante mais également plus bruyante. A vous de choisir quelle approche faire du terrain. Les autres gadgets (téléphone, montre...) vous serons présentés ultérieurement. Une fois le parking des chasseurs aériens nettoyé, passez la porte accessible après le petit escalier et continuez votre chemin.

Vous arrivez ensuite dans une salle enflammée. Tirez sur le conduit d'évacuation de l'eau en hauteur pour éteindre le feu et accéder à l'issue. Vous arrivez dans un grand hangar à machines de chantier qu'il vous faut encore une fois vider de ses occupants. Continuez jusqu'à atteindre la salle de contrôle où vous allez devoir pirater votre premier système de défense. Pour cela, sortez votre téléphone, passez-le en mode électronique (symbole petit éclair) et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour accélérer le processus de piratage. Dès que l'issue est ouverte, sortez, redescendez les escaliers et accédez à la nouvelle zone.

Là, vous pouvez si vous le souhaitez lire un petit vidéo-tutoriel vous expliquant les arts de l'infiltration sans se faire voir par les gardes ou les caméras de surveillance. Dans la zone suivante, il vous est donc possible de vous glisser subtilement afin de ne pas alerter les ennemis qui n'hésiteront pas à appeler du renfort s'ils vous voient. Cependant, rien ne vous empêche de la jouer bourrin si comme le rédacteur de cette solution vous préférez l'action bien rythmée. Notez quoiqu'il en soit qu'un sniper à silencieux vous attend dans une grande caisse tout de suite à gauche après avoir monté les escaliers. Une fois les ennemis éliminés, descendez dans le sous-sol et prenez en photo grâce à la fonctionnalité éponyme de votre téléphone les trois preuves de la contrebande d'or.

Juste après, utilisez votre téléphone en mode sensitif (symbole empreinte digitale) pour analyser le gaz qui s'échappe des bombonnes. Suivez alors la trainée de gaz pour trouver votre chemin. Attention, vous ne pouvez pas attaquer lorsque vous téléphone est ainsi utilisé, veillez donc à bien intervertir entre ce dernier et votre arme. En bas de la salle suivante, tournez une grosse valve pour continuer votre chemin et surprendre Goldfinger en conversation avec ses deux collaborateurs. Suivez alors la demoiselle sans faire le moindre bruit et allez l'interroger pour obtenir son aide.

Suivez-la alors dans l'ascenseur sans trop jeter de coup d'oeil à sa veste joliment décolletée puis affrontez l'ouvrier asiatique qui vous interpelle à votre sortie dans le couloir. Familiarisez-vous avec le système de combat de 007 Legends : suivez les QTE pour savoir comment contrer les coups et frappez la zone démunie de protection. Une fois l'homme au sol, poursuivez votre chemin. La demoiselle vous explique alors que vous devez passer furtivement... Pour cela, utilisez votre montre laser afin de faire exploser l'appareil électronique indiqué en hauteur. Vous débloquez ainsi le

trophée bronze / succès 10 G : Diversion. Un des deux gardes s'en va alors, il ne vous reste plus qu'à passer doucement (marchez baissé) derrière le second pour le neutraliser au corps à corps. Vous arrivez devant le bureau de Goldfinger. A votre droite, une caisse qui sert de boutique d'améliorations, physiques ou pour les armes, moyennant l'expérience que vous glanez. Utilisez votre téléphone en mode sensitif pour distinguer les traces de doigts sur le pavé numérique du code : plus les traces sont visibles, plus elles sont fraîches. La première est donc la plus effacée, ainsi de suite. Le code est donc : 1703.

Dans le bureau de Goldfinger, vous pouvez récupérer plusieurs objets (téléphone sur le bureau, cahier sur le plan de la cuisine.

..), mais vous devez surtout trouver des preuves et des indices de son action. Derrière le bureau, tapez le code 0312 pour récupérer un revolver en or. Analysez ensuite les différentes traces de doigts qui ressortent roses sur le scanner de votre téléphone. Enfin, utilisez-le en mode électronique pour déceler les mécanismes cachés dans les murs. Actionnez le bouton sur la petite table basse pour découvrir un écran de télévision qu'il vous faut ensuite pirater. De l'autre côté de la salle, utilisez votre montre pour déverrouiller le coffre afin de récupérer son contenu.

Malheureusement, Golfinger fait irruption dans son bureau (c'est son droit quand même) et stoppe votre petite enquête. Soyez prêt à éviter le chapeau qui vous est lancé, sinon c'est game over direct. Suite à ceci, vous vous retrouvez dans la grande salle au rez-de-chaussée où vous devez sortir vers votre voiture tout en prenant soin d'éliminer les gardes qui se jettent sur vous. Une fois dehors, vous montez dans la voiture et assistez à la cinématique clôturant cette première mission.

Fort Knox

Alors que vous alliez être attaché à une bombe irradiante, l'armée du MI6 vole à votre secours et vous envoie des militaires ainsi qu'un agent bien connu. Combattez donc à côté de ces soldats sans vous souciez de la protection de votre ami en costard-cravate qui ne peut pas mourir. N'attendez pas non plus que les soldats fassent tout le boulot, car ils ne feront que reculer si les ennemis deviennent trop nombreux. Progressez donc vers la cible tout en prenant soin d'éliminer les quatre lance-roquettes sur les tourelles de part et d'autre du chemin.

Progressez jusqu'à à l'appareil électronique à pirater qui contrôle les barrières. Prenez préalablement bien soin de tuer tous les nombreux ennemis afin de pouvoir sortir votre téléphone dans le calme et sans danger. Munissez-vous ensuite d'un lance-roquettes tombé d'une tour pour exploser le char qui garde l'entrée et dont le blindage l'immunise contre les balles de votre armes classiques. Attention aux snipers qui vous visent depuis le toit du bâtiment. Ceci fait, suivez les soldats pour infiltrer le bunker où il vous est désormais possible de lancer des grenades.

A vous maintenant de progresser en suivant votre ami et les indications qu'il vous donne au sein des couloirs et escaliers infestés d'ennemis armés. Vous êtes alors amené à utiliser le filtre électromagnétique de votre téléphone pour surcharger un disjoncteur. Pour cela, il faut faire correspondre les couleurs sur les neuf cercles rotatifs. Rien de bien compliqué, commencez à chaque fois par les cercles évidents qui ne comportent que deux couleurs puis continuez à tâtons jusqu'à trouver la bonne combinaison. Cependant, celle-ci change à chaque fois que vous recommencez d'un checkpoint, il nous est donc impossible de vous donner la solution pour chaque énigme.

Vous êtes alors plongé dans le noir total et progressez une nouvelle fois dans les couloirs. Après avoir descendu la cage d'escaliers en rappel, poursuivez dans l'espèce de salle des archives qui ressemble carrément à un labyrinthe. Attention, des ennemis vous attendent à presque chaque croisement et risquent bien de vous surprendre. L'un d'entre eux vous provoque d'ailleurs en duel au corps à corps, et c'est la même méthode que tout à l'heure qu'il vous faut appliquer.

Lorsque vous vous retrouvez enfin dans un endroit éclairé, poursuivez rapidement au milieu des chariots remplis de lingots d'or pour rattraper Oddjob qui s'enfuit. Descendez ensuite tout en bas de la grande salle pour affronter enfin l'homme au chapeau dans un combat de QTE au cours duquel il faut être vigilant et surtout bien connaître les boutons de sa manette ou de son clavier. Nous vous laissons ensuite profiter de la cinématique de clôture du chapitre Goldfinger pour poursuivre dans les souvenirs de James Bond...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Goldfinger

Au service secret de Sa Majesté

Vallée alpine

La première mission de ce deuxième volet des aventures de James Bond fait partie de celles qui proposent un gameplay différent et surtout qui sont très très courtes, puisqu'elles se bouclent en général en moins de cinq minutes. Là, vous êtes à ski et vous dirigez simplement en utilisant les mêmes commandes que quand vous êtes à pieds. Maintenant tout le temps la touche accélération car vous ne devez en aucun cas perdre de vue la demoiselle en scooter qui fuit devant vous. Servez-vous également de votre arme pour exploser les ennemis qui vous suivent de manière très simple.

A un moment, un hélicoptère débarque sur votre gauche. Dépêchez-vous de tuer l'homme à la tourelle qui vous tire dessus, puis continuez votre chemin en évitant les arbres mais surtout les explosions de neige qui vous ralentiront considérablement. Attention, lorsque vous ferez un grand saut, vous devrez rapidement tirer dans l'hélicoptère face à vous, sinon c'est la mort assurée. Soyez donc rapide et préparez votre angle de visée vers le haut et non vers le bas. L'atterrissage se fait automatiquement. Vous êtes alors rattrapé par une avalanche, ne vous en faites pas, vous ne pouvez rien y faire. La mission se finit rapidement, vous pouvez enfin passer aux choses sérieuses.

Repaire de Blofeld

Vous voilà à bord d'un hélicoptère pour attaquer la base dans laquelle votre belle est retenue prisonnière. La première phase de l'offensive se fait donc dans les airs, puisqu'on vous donne un sniper entre les mains pour dégommer les ennemis qui se trouvent au sol. C'est ensuite un canon mitrailleur qui vous est confié pour faire le ménage de manière un peu plus efficace sur les balcons du bâtiment. Une fois l'hélicoptère de vos alliés crashé, vous descendez en rappel jusqu'au sol.

Là, vous trouvez rapidement une caisse d'améliorations et de boutique, histoire de dépenser les points d'expérience acquis jusque-là. Montez ensuite en haut du mur grâce au grappin qu'on vous donne, puis poursuivez votre chemin en éliminant tous les ennemis intelligemment vêtus de rouge (la couleur que l'on voit le plus...). Progressez en contournant le bâtiment par la gauche et en prenant bien garde aux lance-roquettes qui ne vous laisseront pas de répit. Vous ne tardez pas à pénétrer à l'intérieur chaleureux de cette base en montagne.

A l'intérieur, éliminez tous les ennemis que vous voyez en profitant des nombreux meubles pour vous mettre à l'abri des balles. Lorsque vous arrivez dans la grande salle circulaire, utilisez votre téléphone ne mode électronique pour discerner un mécanisme dans le mur, qu'il vous faut taper du poing. Vous entrez alors dans une nouvelle salle où vous empruntez un ascenseur pour descendre dans les profondeurs de cette forteresse. Là, vous arrivez dans une suite de chambre toutes similaires, et plongées dans le noir qui plus est. Bref, un vrai labyrinthe.

Ne vous laissez pas impressionner et tuez tous les ennemis que vous croisez au compte-gouttes. L'un d'entre eux veut se la jouer boxeur et vous affronte en duel à mains nues. Même méthode que d'habitude. Progressez aveuglément en suivant l'indicateur d'objectif et en suivant votre compagnon jusqu'à retrouver sa fille et accessoirement votre petite-amie. S'en suit l'arrivée de nombreux ennemis dans cette grande salle qu'il vous faut tous descendre.

Vous vous retrouvez alors seul et devez poursuivre pour régler vos comptes avec le maître des lieux. Pour cela, examinez le mur qui se dérobe au fond de la salle et d'où sortent plusieurs ennemis. La lumière revient. Empruntez ensuite les passerelles métalliques dans la montagne où vous croisez d'ailleurs une valise d'améliorations, puis tomber dans un laboratoire qu'il vous faut comme d'habitude nettoyer de ses nombreux occupants belliqueux.

Poursuivez dans cette infrastructure de recherche en éliminant vos ennemis jusqu'à arriver au bureau de votre grand ennemi. Là, utilisez votre téléphone en mode sensitif pour discerner le code à taper sur le pavé numérique. Il s'agit de 8701. A l'intérieur, faites comme d'habitude, examinez les nombreuses traces rosées de doigts et utilisez votre montre pour déverrouiller le coffre dans le mur. Baissez-vous enfin devant le bureau pour pirater le mécanisme et accéder aux

données à photographier sur le grand planisphère bleu.

Malheureusement, le monsieur chauve arrive et vous emprisonne dans son bureau avec du gaz asphyxiant.

Déversez alors votre chargeur sur l'écran du planisphère pour le briser et sortir respirer un bon bol d'air pur sans oublier d'éliminer les nombreux ennemis qui vous attendent à l'extérieur. Vous ne tardez pas à sortir à l'extérieur où vous devez poursuivre Blofeld qui s'enfuit. Grimpez sur une télécabine et saisissez-vous du lance-roquettes pour exploser l'hélicoptère qui veut jouer avec vous. S'en suit alors un combat QTE contre votre ennemi à la cicatrice au terme duquel vous terminez le chapitre Au service secret de Sa Majesté.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : ASSDSM

Permis de tuer

Raffinerie

Dès le début de la mission, vous atterrissez dans cette sorte de base au look inca tandis que votre copine en robe bleu va rencontrer l'ennemi avec une caméra en guise de collier. A vous d'infiltrer les yeux pendant qu'elle soutire le maximum d'informations, sans pour autant devoir être furtif et discret. Vous accédez alors à un nouveau type de gadgets : les fléchettes, disponibles en plusieurs modèles pour différents effets. Elles servent surtout à endormir discrètement les ennemis dans les zones où il faut passer sans se faire repérer. Poursuivez donc au milieu des bâtiments en pierres, et récupérez un sniper pour nettoyer efficacement la grande zone en contrebas.

Vous croisez alors l'hélicoptère grâce auquel vous êtes arrivé et trouvez non loin de là une caisse d'améliorations et de boutique. Poursuivez dans les espèces d'évacuations d'eau pour arriver dans un grand hangar. Là, vous devez placer trois bombes aux endroits indiqués par votre radar. Vous pouvez le faire furtivement ou de manière moins discrète, sachant que les deux représente une difficulté particulière, puisqu'il y a beaucoup d'ennemis armés si vous décidez de faire feu. Une fois les trois mines placées, ouvrez la grille d'aération et passez accroupi dans le conduit pour accéder à la zone suivante.

Ici, vous avez encore trois mines à placer. Attention aux nombreux ennemis, ainsi qu'à la configuration des lieux qui n'est pas évidente puisqu'il faut passer sous des escaliers métalliques pour accéder au premier niveau du hangar. Ne vous précipitez donc pas et prenez bien le temps de tracer votre chemin avant de vous lancer. Vous arrivez ensuite dans une zone de discrétion absolue, une des plus compliquées du jeu.

Voici la démarche à suivre : endormez en premier l'homme accoudé à la rambarde avec une fléchette. Ne tuez surtout pas celui qui marche devant vous car les gardes le verront. Prenez ensuite le temps d'exploser la caméra de l'autre côté de la salle grâce à votre montre, comme le montre l'image ci-dessous. Descendez ensuite les marches sur la gauche et passez dans la zone en contrebas où se trouvent des scientifiques en blouses blanches. Ils sont trop occupés par leur boulot et vous pouvez les tuer par derrière au corps à corps sans aucun risque. Sortez ensuite par l'autre côté de la salle. Là, vous retrouvez votre amie en bleu pour un petit échange, puis poursuivez votre chemin en direction du bureau de Sanchez. A partir de là, vous pouvez bien sûr utiliser votre arme à feu ; quel bonheur !

Pour pénétrer dans le bureau, vous devez désactiver la commande qui bloque la porte. Utilisez votre téléphone en mode électronique, suivez le fil de couleur et trouvez le boîtier où vous devez encore une fois faire tourner les neuf cercles de couleur. A l'intérieur du bureau, la routine : examinez les empreintes roses et ouvrez le coffre sur le mur grâce à votre montre. Le mécanisme qui ouvre le globe à côté du bureau se trouve derrière un poteau à côté de la porte condamnée, vous le trouvez facilement avec votre téléphone. Une fois tout dans la poche, ressortez pas où vous êtes entré et poursuivez jusqu'à une cinématique dans laquelle Sanchez comprend que votre copine était un espion. Il est temps de tout faire péter !

Vous êtes soufflé par l'explosion. Quand vous vous relevez, c'est la panique : courez en tuant tous vos opposants jusqu'à trouver votre amie coincée sous un conduit d'aération (qui doit peser dix kilos à tout casser...). Avoir quelques coups dans le visage de Sanchez, vous affrontez Dario, son fidèle second, dans un combat QTE qui ne change pas de

ceux que vous avez réalisé jusqu'à maintenant. Libérez ensuite la belle et fuyez en suivant votre radar et en éliminant les gardes encore en vie. Vous traversez alors le bunker en sens inverse, et intégralement en flammes.

Une fois arrivé dans le hangar où se trouve un hélicoptère, montez dans la loge sur la droite pour ouvrir le toit. Votre copine restée en bas se fait alors attaquer de toutes parts : saisissez le sniper à disposition et éliminez tous ses opposants qui viennent de gauche, de droite, puis de la grande porte tout à droite du hangar. Soyez rapide et efficace, l'hélicoptère subit des dégâts et il faut le garder en état de marche pour vous enfuir. Cela dit rassurez-vous, les commentaires alarmants de votre amie sont bien trop pessimistes et la machine tient un bon moment. Vous vous enfuyez alors par les airs pour stopper Sanchez parti dans un camion-citerne.

Routes de montagne

Vous voilà de nouveau dans une phase de jeu différente et encore une fois très courte. A bord d'un 4x4, votre but est de rattraper le camion de Sanchez, ou plus précisément de suivre l'unique route en évitant au mieux les roquettes lancées par les nombreux véhicules placés sur la route. Pas évident, essayez de prévoir le point d'impact en vous fiant à la trainée de fumée que laisses les missiles... Mais pas de craintes, votre voiture est solide et résiste bien aux chocs. Vous ne tardez pas à rattraper le camion-citerne en question.

Vous montez alors sur le toit de la citerne où vous devez tirer sur les quatre véhicules vous encerclant et vous prenant pour cible. Rien de bien vilaine, une balle suffit pour faire exploser ces sortes de 4x4 blindés (logique...). Vous passez alors dans la cabine où vous devez vous préparer à une QTE rapide sans quoi un joli couteau ornera votre torse. Le camion se renverse et vous vous retrouvez enfin face à Sanchez pour un traditionnel combat au corps à corps. Vous terminez ainsi le chapitre Permis de tuer.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Permis de tuer

Meurs un autre jour

Hôtel de glace

Vous voilà dans un bien bel hôtel tout de glace est de blanc. Même les demoiselles y sont fort charmantes, à l'instar de l'agent infiltré que vous devez retrouver dans la foule en suivant votre radar. Prenez ensuite en photographie du maître des lieux grâce à votre téléphone et suivez la demoiselle jusqu'aux appartements de ce dernier. Utilisez de nouveau votre téléphone en mode sensitif pour dénicher le code du pavé numérique : 8315. Une fois à l'intérieur de la chambre, examinez la mallette ovale sur le lit pour déclencher une cinématique durant laquelle vous assistez à la grande conférence de Graves.

Vous prenez enfin le contrôle de James armé et devez suivre le chemin indiqué par le radar et parsemé de gardes. Vous pouvez essayer d'être furtif, mais rien ne vaut un bon gunfight, n'est-ce pas ? Vous trouvez d'ailleurs une valise d'améliorations qui vous permet d'être un redoutable combattant face aux nombreux ennemis qui vous attendent. Montez l'échelle et traversez dans l'espèce de conduit rouge. Vous arrivez dans une sorte de jungle artificielle où les balles pleuvent généreusement. Au terme du chemin, une grosse porte blindée qu'il faut ouvrir grâce à l'habituelle énigme des neuf cercles de couleur.

Poursuivez votre chemin jusqu'à pénétrer de nouveau dans l'enceinte du bâtiment. Là, vous trouvez une porte verrouillée avec un symbole de cadenas dessus. Suivez le fil grâce à votre téléphone en mode électronique pour dénicher une nouvelle énigme avec les neuf cercles de couleur. Vous arrivez rapidement dans le bureau de Graves où se trouve la valise blanche, mais... Graves aussi, avec son arme qui lui donne les mêmes pouvoirs que Dark Sidious de Star Wars. Vous arrivez cependant à casser la vitre et à tomber en contrebas où vous attend Zao pour un combat au corps à corps, ainsi qu'une séance de QTE pour éviter les rayons laser coupant.

Libérez alors Johnson et enfuyez-vous du bâtiment en éliminant tous vos opposants. Lorsque vous arrivez à l'extérieur, vous êtes accueilli non seulement par des gardes, mais également par des tirs du satellite en orbite qui a une précision

plutôt élevée. Enfin, rien de bien méchant, vous ces gros rayons laser sont assez faciles à éviter et surtout assez statiques.

Vous retournez encore une fois à l'intérieur du somptueux hôtel aux lustres de glace qu'il vous faut traverser en évitant les tirs ennemis mais également les grenades lancées. Dans la salle principale, attention également aux snipers qui vous attendent en haut du petit balcon. Un sacré paquet d'ennemis dont il faut venir à bout afin de sortir par l'autre côté du bâtiment pour rejoindre votre jolie voiture et terminer la mission.

Lac gelé

Une nouvelle mission en voiture et une nouvelle mission spéciale assez courte ; la dernière de ce 007 Legends. Vous remarquez très rapidement que ça patine sérieusement sur le lac de glace qui vous sert de route. Heureusement, on vous indique par radio que vous pouvez activer la fonction antipatinage de vos roues, ce que vous vous empressez de faire. Zao vous suit et vous pilonne avec ses missiles... Pas de souci, vous avez aussi une fonction détectrice de menaces qui vous permet de prévisualiser le point d'impact des explosions.

Zao passe alors devant vous sans cesser pour autant de vous tirer des missiles. Activez votre dernière fonction bonus, le ciblage, qui vous permet une fois la cible bien stabilisée de lancer un missile sur votre ennemi. Le tout en évitant bien sûr les rayons d'Icare qui deviennent également prévisibles par votre bolide. Au terme de la course, Zao se prend un rayon en pleine carrosserie et vous devez foncer pour embarquer à bord de l'avion en entrant dans la soute avant le temps imparti. Vous finissez la deuxième mission du chapitre.

Avion-cargo de Graves

Seul le chapitre Meurs un autre jour comporte trois missions, et pour cause, cette dernière est très courte, bien que se déroulement de manière traditionnelle l'arme à la main. Commencez donc pas traverser de la queue à la tête l'avion sur lequel vous vous trouvez en éliminant les quelques ennemis qui croisent vos pas. Vous arrivez vite dans la cabine du pilote, ou plutôt, de Graves.

Là, examinez le clavier QWERTY devant l'écran de glace jusqu'à ce que votre ennemi fasse irruption devant vous. A vous de le vaincre grâce à la traditionnelle méthode des QTE, un combat un peu spécial puisque vous devez à un moment éviter (toujours en QTE) les lasers qu'il vous envoie.

Tout comme Goldfinger, le monsieur finit dans les airs à l'extérieur de l'avion. Décidément, c'est une manie chez les méchants des James Bond...

Malheureusement, l'avion tout entier prend feu et vous devez vous dépêcher de trouver un moyen de sortir. Retournez donc tout à l'arrière en vous dépêchant et en suivant Johnson jusqu'à arriver dans la soute. Là, un hélicoptère vous attend mais est encore cloué au sol. A vous de tirer sur chacune des quatre sangles qui retiennent l'engin, puis de monter à bord pour pouvoir vous enfuir avant l'explosion de l'avion. Vous terminez ainsi le chapitre Meurs un autre jour.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Meurs un autre jour

Moonraker

Spatioport

Vous voici dans le dernier chapitre de 007 Legends qui reprend Moonraker, l'épisode qui vous emmène en orbite autour de la Terre. Du moins, pas pour l'instant, puisque votre aventure commence dans le spatioport. Commencez par suivre simplement les indicateurs d'objectif en traversant les nombreux couloirs où se promènent des ennemis en combinaison ainsi qu'en costume de cosmonautes, qu'il faut bien sûr tuer. Vous ne tardez pas à entrer dans une salle de décontamination après laquelle vous trouvez enfin la demoiselle joliment vêtue.

Passez dans la salle de droite, ouvrez les volets en examinant la commande sur le tableau de bord avec votre

téléphone en mode électronique, puis prenez une photo des bombonnes ainsi dévoilées. Revenez vers la demoiselle pour la voir en compagnie d'un méchant monsieur qu'il faut faire taire à l'air de poings et de QTE bien placées. Suite à un petit accident, le gaz se répand alors dans la salle d'expérimentation et tous les scientifiques périssent. Une fois le gaz évacué par les bouches d'aération, suivez la demoiselle dans cette grande salle.

Là, identifiez le gaz grâce à la fonction sensitive de votre téléphone portable. Cela vous permet de pouvoir désormais suivre cette trainée visible uniquement via le téléphone qui vous guidera directement à l'endroit que vous cherchez. Attention, de nombreux ennemis vous attendent en chemin et vous devez habilement intervertir entre le téléphone et l'arme à feu. Poursuivez donc à travers les couloirs et même une sorte de tube de métro au terme duquel vous assistez à une explosion. La scène est alors au ralenti et vous pouvez prendre le temps de tirer sur vos ennemis un peu à la Max Payne. Ceci fait, prenez place sur le monte-charge qui descend. Attention, de nombreux ennemis vous attendent à l'extérieur sur des passerelles.

Vous arrivez alors dans une partie du bunker réservée à l'entraînement des hommes destinés à engendrer une race " parfaite ". Poursuivez votre chemin jusqu'à tomber sur une porte fermée. Pour l'ouvrir, utilisez votre téléphone en mode électronique pour déceler le boîtier où l'énigme des neuf cercles de couleur vous attend. Cependant, la manipulation échoue puisque deux tourelles de défense se déclenchent contre vous. Pour les désactiver, à vous de suivre les lignes électriques au sol (grâce au téléphone) pour trouver dans la suite du bâtiment les boutons désactivant les tourelles. Ils vont toujours par trois et vous devez les taper au point pour les éteindre. Attention, la zone est remplie d'ennemie, notamment un combat au corps à corps après un chemin accroupi dans une bouche d'aération.

Une fois les tourelles désactivées, votre amie vous indique que vous pouvez revenir, entre autres pour l'aider puisqu'elle se retrouve encerclée de nombreux ennemis. Le code de la porte est à déceler grâce à la fonctionnalité sensitive de votre téléphone : 1258. Vous entrez alors dans le bureau du maître des lieux. Examinez les empreintes digitales sur le clavier de l'ordinateur, puis allez tirer le bon livre dans l'étagère, trouvable grâce au mode électronique du téléphone. Vous accédez alors au coffre à déverrouiller qui renferme une clef USB. Lue dans l'ordinateur, elle vous donne les informations que vous cherchez. Rebroussez chemin et prenez l'ascenseur.

Vous arrivez dans une nouvelle zone de discrétion absolue, particulièrement énervante puisque très longue. Dans cette grande salle, endormez les ennemis grâce aux fléchettes, jusqu'à pouvoir monter les escaliers du fond et atteindre la salle des commandes centrale. Une dois à l'intérieur, même manoeuvre, mais soyez rapide pour qu'aucun n'aperçoive le cadavre d'un autre ! Ceci fait, plusieurs vagues d'ennemis font irruption dans la salle et sont à éliminer, entre lesquelles vous devez éteindre les commandes grâce aux trois mêmes interrupteurs muraux. Vous accueillez ensuite le grand Requin... Qui vous propose un combat de QTE.

Assommé, vous vous réveillez en bas des fusées de décollage d'une fusée... C'est mauvais. Stoppez vite le ventilateur en le désactivant à partir de la commande murale visible avec le téléphone, puis fuyez sans relâche dans les couloirs avant que le feu ne vous rattrape. Vous devez alors vêtir vous-même des combinaisons... Scène durant laquelle vous pouvez admirer votre coéquipière en petite tenue. Après un petit combat en QTE, la baston reprend puisque de nouveaux ennemis arrivent dans les couloirs que vous devez traverser.

Vous arrivez alors dans une grande salle remplie de snipers sur les échafaudages.

Une fois le ménage fait, piratez à l'aide de votre téléphone la commande indiquée par votre radar, puis retournez au combat. Encore un piratage, encore une pluie de balles, bref, patientez jusqu'à ce que le chargement atteigne les 100% tout en bataillant ferme. Vous passez ensuite dans un gigantesque hangar où des ennemis vous tirent dessus avec des... fusils lasers. Si si.

Traversez alors le hangar en éliminant vos ennemis jusqu'à arriver à un hélicoptère que vous videz gentiment de ses pilotes. Vous vous envolez à l'intérieur même du bâtiment et prenez l'arme pour tuer tous les petits ennemis qui sortent sur les passerelles pour vous descendre. Attention, certains d'entre eux portent des lance-roquettes et c'est tout logiquement qu'ils représentent vos cibles prioritaires. Au terme de la promenade aérienne, vous grimpez de justesse dans la navette qui ne tarde pas à décoller, direction la station spatiale.

Station spatiale

Puisque vous êtes dans une station spatiale, il vaudrait mieux éviter de tout faire péter de tous les côtés. La première partie de la mission se déroule donc exclusivement en discrétion absolue. Non non, ne prenez pas peur, cette phase est en réalité très simple comparée aux précédentes bien plus difficiles. Vous n'avez qu'à descendre les ennemis chapeautés des icônes " cibler ", en essayant au maximum d'économiser vos fléchettes puisque vous n'en avez pas beaucoup pour beaucoup de cibles. Privilégiez donc le corps à corps dans le dos quand cela est possible.

Au terme des couloirs, la zone de discrétion absolue se termine et vous arrivez dans la salle de commande de lancement des capsules. Bien sûr, votre objectif est de retenir le lancement de ces dernières qui contiennent un gaz toxique. Pour cela, vous devez rentrer trois codes dans un temps imparti sur les pavés numériques présents. Rien de bien difficile, vous avez maintenant l'habitude d'utiliser la fonction sensitive de votre téléphone pour trouver les codes : 745 pour celui de gauche, 164 pour celui de droite et 261 pour celui du milieu. S'en suit une nouvelle confrontation à Requin puis une cinématique au terme de laquelle le doux jeune homme rejoint votre camp. Vous désactivez la gravité artificielle et vous sentez soudainement très léger, en obtenant le trophée bronze (pas de succès ici) : Un petit pas pour l'homme.

Familiarisez-vous rapidement avec les commandes en apesanteur puisque vous commencez directement par un gunfight volant avec des fusils lasers... Une fois le ménage fait, prenez de l'altitude pour sortir dans l'espace. Juste avant la porte se trouve à gauche une valise d'améliorations et de boutiques, des fois que vous aimeriez améliorer ce joli joujou que vous avez entre les mains. Dehors, tirez sur les gros canons qui attaquent les renforts venant vous aider, puis rentrez de nouveau en essayant de ne pas trop vous perdre comme l'a fait le rédacteur de cette solution.

De nouveau à l'intérieur du bâtiment spatial, continuez de vider vos décharges bleues sur les ennemis. Vous êtes désormais appuyé par l'armée, mais elle ne sert pas à grand-chose et il est préférable pour vous de vous en occuper personnellement. Poursuivez votre chemin jusqu'à être pris au piège par une infrastructure qui s'effondre... Vous êtes alors happé par le vide et vous retrouvez de nouveau dans l'espace, fort heureusement devant une bouche d'entrée qui vous mène directement dans la salle de lancement des capsules... Autrement dit, le " boss final " de 007 Legends. Attention, cette dernière étape du voyage est assez difficile. Vous avez dans cette gigantesque salle six bras mécaniques qui descendent des capsules et qui les larguent. Si une capsule est larguée, c'est game over. A vous donc de tirer sur les bras mécaniques pour les détruire. Seulement voilà, leur seule partie vulnérable est cette espèce d'intérieur jaune (voire image ci-dessous) qui n'apparaît qu'à deux moments : quand les bras récupèrent une capsule en haut et quand ils la positionnent sur le tapis en bas. A vous d'être rapide et efficace, sachant que les points faibles ne sont pas accessibles longtemps et que parfois, jusqu'à deux bras se meuvent simultanément. Heureusement, si vous manquez de détruire un bras, vous pouvez tirer dans la capsule pour l'empêcher d'être larguée, mais... Le poison vous attaquera et à terme, vous mourrez. Pour couronnez le tout, de nombreux ennemis arrivent au fur et à mesure que vous détruisez les bras. Bonne chance !

Au terme du " démembrement mécanique ", allez rejoindre Drax en hauteur pour la cinématique finale de Moonraker.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15 G : Moonraker

Skyfall

Depuis la sortie du film Skyfall dans les salles obscures, 007 Legends propose un contenu téléchargeable gratuitement et accessible à partir du code indiqué à l'intérieur de votre boîte de jeu. Une fois le DLC installé, la procédure pour accéder à ce nouveau chapitre est simple : rendez-vous au menu principal de 007 Legends, sélectionnez " Choix du niveau ", puis " Skyfall ". Vous avez alors accès aux missions dans lesquelles votre expérience et vos améliorations sont conservées. Bien entendu, la seconde mission sera débloquée lorsque vous aurez achevé la première.

Vieil Istanbul

Cette mission retrace le tout début du film Skyfall, sauf qu'au lieu de vous contenter de poursuivre Patrice sur les toits d'Istanbul, vous allez devoir descendre des dizaines d'hommes armés. Commencez donc pas sortir sur le balcon et éliminez les gens sur le bâtiment en face. Ceci fait, utilisez le câble suspendu comme tyrolienne pour descendre et poursuivez à travers les tuiles. Il n'y a qu'un seul chemin, vous ne pouvez pas vous perdre. Les ennemis apparaissent les uns après les autres et sont particulièrement coriaces en comparaison du reste du jeu.

Vous ne tardez pas à arriver sur un petit toit sur lequel se trouve une mallette du MI6, la seule du chapitre, qui vous permet d'améliorer vos armes avec les pièces achetées au cours des cinq précédents chapitres de 007 Legends. Ceci fait, avancez, tuez les trois hommes et récupérez le sniper sur l'un d'entre eux. Restez sur place et descendez les deux snipers qui visent de l'autre côté de la grande place, sur le toit, de part et d'autre de Patrice qui a un lance-roquettes. Descendez ensuite sur la place pour un gunfight assez compliqué : vous pouvez vous mettre à couvert derrière le gros cylindre sur la gauche.

Ceci fait, progressez en courez à travers le bâtiment pour essayer de rattraper Patrice. Une fois arrivé à l'extérieur, le fuyard monte sur une moto et s'enfuit. Vous faites alors de même et vous lancez à toute vitesse dans la pire phase de tout le jeu. A vous de foncer pour ne pas perdre de vue votre cible tout en essayant d'éviter au mieux que possible (pas évident...) les différents éléments du décor, sachant que les piétons se décalent tout seul et ne sont pas à prendre en compte. Lorsque vous croisez des voitures arrivant en contresens, sachez que leur position est toujours alternée : une à droite, une à gauche, une à droite, une à gauche, etc. Au terme de la course-poursuite, vous terminez cette première mission.

Shanghai

La première partie de cette seconde mission ne se passe pas exactement à Shanghai, voire pas du tout même, puisqu'il s'agit du combat contre Patrice sur le toit du train. Ainsi, vous devez, comme les cinq premiers chapitres du jeu vous l'ont habitué, réaliser rapidement des QTE afin de frapper dans les endroits du corps qui ne sont pas protégés. Une fois le combat terminé, vous revivez l'introduction de 007 Legends, le tir de sniper (qui n'en est d'ailleurs pas un dans le film), la chute dans le torrent... Et donc les flashbacks qui ont donné court au jeu. Puis le réveil, et le départ pour la véritable mission.

Cette mission n'en pas vraiment habituelle puisqu'elle consiste uniquement en un combat contre Patrice dans un immeuble densément vitré de Shanghai. Pour la première fois du jeu, il s'agit d'un combat à l'arme à feu avec une jauge de vie... Un combat particulièrement difficile ! Montez donc les étages jusqu'à trouver votre cible et hâtez-vous de fuir car il vous tire avec beaucoup de précision avec son fusil sniper. L'astuce est de commencer par briser toutes les vitres présentes dans la salle, puis que toujours se mettre à l'opposé de Patrice par rapport à un poteau de briques. Ainsi, il ne peut pas vous atteindre, et vous n'avez qu'à faire de petits déplacements sur les côtés pour lui tirer dessus. N'oubliez bien sûr pas de tourner autour du poteau quand lui-même se déplace.

Si vous manquez de munitions, une caisse remplie de cartouches se trouve à la sortie de l'étage, c'est-à-dire tout droit en face de l'endroit par lequel vous êtes arrivé. C'est également par cette sortie que Patrice va fuir une fois la moitié de sa barre de vie ôtée. Suivez-le (sans oublier de récupérer des munitions) et gagnez l'étage supérieur dans lequel l'ennemi est beaucoup moins agressif puisqu'il est occupé à viser sa cible principale dans l'immeuble d'en face. Là, même méthode, mettez-vous à couvert derrière un poteau, brisez les vitres et tirez-lui dessus à intervalles réguliers. Votre contact radio vous informe quand Patrice vous ignore pour vous concentrer sur sa cible : c'est le meilleur moment pour attaquer. Une fois l'ennemi mort, allez fouiller la zone enfumée pour une cinématique au court de laquelle vous le lâchez dans le vide.

Félicitations, vous avez (réellement) terminé 007 Legends !

0D Beat Drop

© Taito / Arc System Works 2009

LISTE DES SUCCÈS

Trois faciles (5)

Terminer le niveau Facile du mode Quête de la planète, Quatre de survie ou Coopération avec CPU.

Quatre normaux (10)

Terminer le niveau Normal du mode Quête de la planète, Quatre de survie ou Coopération avec CPU.

Cinq difficiles (15)

Terminer le niveau Difficile du mode Quête de la planète, Quatre de survie ou Coopération avec CPU.

Extrême tous (20)

Terminer le niveau Extrême du mode Quête de la planète, Quatre de survie ou Coopération avec CPU.

Cinq victoires (10)

Obtenez 5 victoires dans l'un des modes en ligne. Il doit s'agir de parties classées.

Triple cinq victoires (15)

Obtenez 5 victoires dans chacun des modes en ligne. Il doit s'agir de parties classées.

Jauge de musique (20)

Utilisez l'analyseur du Beat-O-Matique pour créer 5 fichiers de données synchronisées.

Magicien des chaînes (20)

Réussissez plus de 10 chaînes dans le mode Un joueur ou Coopération 2 joueurs.

Hyper Sniper (15)

Réussissez 10 modes Hyper dans les 10 niveaux du mode Un joueur ou Coopération 2 joueurs.

Sync. jumeaux (20)

En mode Coopération avec CPU, réalisez 5 Super bonus de synchronisations au cours des 10 niveaux.

Maître du rythme (25)

Dans une partie Un joueur, enchaînez 8 Beat Drops continus au niveau maximum de Bonus de Beat.

Serpent le plus long (25)

Dans le mode Un joueur, reliez plus de 50 pièces et éliminez-les.

1 contre 100

© Microsoft / Microsoft Game Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Suite collective (10)

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

Fan de quizz (30)

Répondez à un total de 500 questions.

La centaine dorée (25)

Répondez correctement à un total de 100 questions.

Explosif (15)

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

Tirage rapide (25)

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

Faites une suite ! (15)

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

Pro du jeu télé (25)

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

Le quart de siècle (10)

Répondez correctement à un total de 25 questions.

Livraison express (20)

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

Économie de jokers (10)

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

Frimeur professionnel (10)

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

Mauvaise pioche (5)

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

1942 : Joint Strike

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

SUCCÈS

Paratonnerre (6)

Terminer le jeu avec le Lightning.

Aile de Mosquito (7)

Terminer le jeu avec le Mosquito.

Frappeur Shinden (7)

Terminer le jeu avec le Shinden.

Ailier (15)

Terminer 3 tableaux du jeu en jouant en Coopératif.

Combat concerté (10)

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

Tireur d'élite (10)

Obtenir un taux de précision de 90% minimum.

Blitz (10)

Terminer le jeu au niveau de difficulté Roi des airs.

Crocs dehors (10)

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

Cadenassé (25)

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

Tigre (30)

Ramasser 30 médailles.

Tireur (30)

Terminer le jeu avec plus de 200.000 points.

As du combat (40)

Terminer le jeu avec plus de 2.000.000 de points.

AVION SECRET

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

3 on 3 NHL Arcade

© Electronic Arts 2009

SUCCÈS

Brick Wall (20 G)

Gagner un match sans encaisser de but.

Super Speed (10 G)

Marquez deux buts avec un Super Speed Powerup, dans un match.

Laser Beam (10 G)

Marquez deux buts avec un Super Shot Powerup, dans un match.

Ice Man (10 G)

Marquez deux buts alors que l'adversaire est gelé, dans un match.

Double Up (10 G)

Marquez deux buts avec un Double Score Powerup, dans un match.

Over And Out (10 G)

Pousser un joueur par dessus une rambarde.

Trickster (20 G)

Marquez un but en utilisant un trick move.

Let's Play (10 G)

Jouer un match en ligne.

Race to Victory (20 G)

Gagnez un match avec au moins 15 buts.

Team Player (50 G)

Jouez un match rapide classé avec 2 invités.

Score Big (20 G)

Marquez au moins 10 buts en un match.

Juggernaut (10 G)

Marquez deux buts avec un Big Player Powerup, dans un match.

3D Ultra Mini Golf Adventures

© Sierra / Wanako Games 2007

SUCCÈS

Maître jardinier (10)

Créer un trou avec l'éditeur.

Chasseur de trésor du Carnaval (10)

Décroche toutes les médailles du parcours Carnaval classique.

Chasseur de trésor de L'Ouest (10)

Décroche toutes les médailles du parcours L'Ouest.

Chasseur de trésor de l'Espace (10)

Décroche toutes les médailles du parcours Espace.

Aventurier Débutant (20)

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

Golfeur d'enfer (20)

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

Maître voyageur (20)

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

Maître explorateur (20)

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

Champion de l'Open (20)

Remporte une partie multijoueur en ligne.

Le plus grand des hôtes (20)

Accueillir 3 parties en ligne.

As (20)

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

Aventurier du Minigolf (20)

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

3D Ultra Mini Golf Adventures 2

© Konami / Wanako Games 2010

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Concepteur en formation (10)

A créé un trou avec l'Éditeur de cartes.

Voisin amical (20)

A accueilli une partie avec un trou personnalisé.

Champion du Manoir Hanté (20)

A gagné le Tournoi du Manoir Hanté.

Champion du Musée des déments (20)

A gagné le Tournoi du Musée des déments.

Champion du Pays des merveilles (20)

A gagné le Tournoi du Pays des merveilles hivernal.

Champion en ligne (20)

A gagné un Tournoi en ligne.

Artisan en ligne (10)

A accueilli 3 parties en ligne.

As (20)

A fait 10 trous en 1 en 1 tournoi.

Bonne passe (15)

A fait 5 birdies ou mieux d'affilée.

Bleu (10)

A terminé Tableau hanté, Termitière, et Canon à neige en tournoi ou essai

Fashionista (15)

A gagné un tournoi avec chacun des personnages complètement personnalisé.

Champion du Grand Chelem (20)

A terminé chaque tournoi en 5 sous le par ou mieux.

5, Rue Sésame : Il Etait un Monstre

© Warner Interactive / Double Fine Productions 2011

SUCCÈS

L'histoire commence (10 G)

Jouer l'initiation.

Rien ne nous arrêtera (35 G)

Traverse la Jungle électrique sans toucher le moindre obstacle.

Vestes de cuir de luxe (15 G)

Déguise un monstre de la Grotte aux costumes de Seamus.

Mouche à fruits (20 G)

Attrape 110 fruits dans l'Arbre d'Abondance.

Joyeux anniversaire ! (10 G)

Aide Marco à souffler ses bougies d'anniversaire.

Fête Monstre (25 G)

Organise une fête d'anniversaire pour Marco.

Recyclage (15 G)

Jette les déchets dans la poubelle d'Oscar.

Désherbage (20 G)

Arrache 50 mauvaises herbes dans le jardin de Shelby.

Petite pousse deviendra grande (10 G)

Plante une graine et arrose-la pour faire naître une petite pousse.

Fleuriste express (35 G)

Accorde plusieurs fleurs du jardin de Shelby en moins de 17 secondes.

Main verte (25 G)

Aide Shelby à réaménager son jardin.

Style impérial (20 G)

Fais monter Seamis sur scène avec 3 tenus d'empereur différentes.

Faites du bruit (15 G)

Montre au choeur de fleurs ce qu'il faut dire.

Super aliment (10 G)

Fais la pose du brocoli.

Acteur né (35 G)

Réalise toutes les poses de la pièce de Seamus

Prof de théâtre (25 G)

Aide Seamus à monter sa pièce de théâtre.

Toilettage (10 G)

Enlève une branche collée a Grrhouf.

Frelupins câlins (15 G)

Deviens l'ami d'un Frelupin.

À table ! (20 G)

Donne 50 biscuits à manger aux Frelupins

Même pas sale ! (35 G)

Garde l'équilibre pour ne pas tomber dans la boue.

Des amis tout doux (25 G)

Aide Grrhouf à devenir l'ami des Frelupins.

Je te tiens ! (10 G)

Attrape un Musi-Monstre en sautant en parachute.

Parachutiste (35 G)

Atteins le pied de l'Arbre d'Abondance sans toucher plus de trois obstacles.

Grand nettoyage (20 G)

Lave les Musi-Monstres 10 fois.

Un kilomètre à pied... (15 G)

Marche dans la parade avec Tallulah et les Musi-Monstres.

76 trombones (25 G)

Réunis Tallulah et les Musi-Monstres

Dans le vent (35 G)

Franchis toutes les rafales sur le parcours de la luge.

Chasse-neige (15 G)

Enlève la neige sur tous les monstres.

Grand conteur (20 G)

Raconte l'histoire de Ramona au moins deux fois.

Acrobate (10 G)

Fais une figure avec la luge.

Il était une fois... (25 G)

Raconte des histoires avec Ramona.

Fin (100 G)

Joue tous les chapitres du livre.

Encore, encore ! (30 G)

Après avoir terminé le livre, recommence l'une des page.

Ami des monstres (35 G)

Joue à toutes les pages du livre au moins trois fois.

Duo gagnant (35 G)

Termine n'importe quelle page à deux joueurs.

Ça swingue ! (35 G)

Termine toutes les pages de danse du livre à deux joueurs.

Constellation (15 G)

Récupère 5 étoiles.

Étoile montante (20 G)

Récupère 25 étoiles.

La tête dans les étoiles (20 G)

Récupère 50 étoiles.

Boules de plasma lumineux (25 G)

Récupère 75 étoiles.

Voie lactée (40 G)

Récupère toutes les étoiles.

SUCCÈS DLC (OBJETS EN PELUCHE NON IDENTIFIÉS)

Œuffervescence (20 G)

Fais éclater 50 bulles.

OEuforie vestimentaire (10 G)

Déguise un extraterrestre en cow-boy de l'espace.

OEufficacité à toute épreuve (15 G)

Obtiens du vert.

Collectionneur oeuffréné (35 G)

Ramasse toutes les notes pendant que le rayon tracteur est arrêté !

Oeuf-VNI (25 G)

Aide les extraterrestres à retrouver l'oeuf perdu.

50 Cent : Blood on the Sand

© THQ / Swordfish Studios 2009

RÉCOMPENSES

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

Munitions illimitées

Remporter 52 médailles en mode Histoire.

Grenades illimitées

Remporter 56 médailles en mode Histoire.

SUCCÈS

I'm Supposed To Die Tonight (20 G)

Terminer la Mission 1 à n'importe quel niveau de difficulté.

Get In My Car (20 G)

Terminer la Mission 2.

Candy Shop (20 G)

Terminer la Mission 3 à n'importe quel niveau de difficulté.

Straight To The Bank (20 G)

Terminer la Mission 4 à n'importe quel niveau de difficulté.

Disco Inferno (20 G)

Terminer la Mission 5 à n'importe quel niveau de difficulté.

Amusement Park (20 G)

Terminer la Mission 6 à n'importe quel niveau de difficulté.

Gunz Come Out (20 G)

Terminer la Mission 7 à n'importe quel niveau de difficulté.

I'll Still Kill (20 G)

Terminer la Mission 8 à n'importe quel niveau de difficulté.

Gotta Make It To Heaven (20 G)

Terminer la Mission 9 à n'importe quel niveau de difficulté.

Payé (25 G)

Terminer toutes les missions en difficulté Facile ou plus.

Gangsta (50 G)

Terminer toutes les missions en difficulté Normal ou plus.

Bulletproof (100 G)

Terminer toutes les missions en difficulté Difficile ou plus.

Ca chauffe (10 G)

Déverrouiller tous les pistolets.

Bout portant (10 G)

Déverrouiller toutes les armes de mêlée.

Ame rayée (10 G)

Déverrouiller toutes les armes d'assaut.

Explosif (10 G)

Déverrouiller toutes les armes spéciales.

Seigneur de guerre (50 G)

Déverrouiller toutes les armes.

Petit joueur (10 G)

Obtenir 15 badges d'argent ou plus.

Vétéran (25 G)

Obtenir tous les badges d'argent.

Hardcore (50 G)

Obtenir 15 badges d'or ou plus.

O.G. (100 G)

Obtenir tous les badges d'or.

Sauveteur (5 G)

Ranimer un joueur en coopératif.

We're Supposed To Die Tonight (10 G)

Terminer la Mission 1 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

Get In Our Car (10 G)

Terminer la Mission 2 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

Our Candy Shop (10 G)

Terminer la Mission 3 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

We're Going Straight To The Bank (10 G)

Terminer la Mission 4 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

Our Disco Inferno (10 G)

Terminer la Mission 5 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

Our Amusement Park (10 G)

Terminer la Mission 7 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

We'll Still Kill (10 G)

Terminer la Mission 8 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

We Gotta Make It To Heaven (10 G)

Terminer la Mission 9 en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

G-Unit (50 G)

Terminer toutes les missions en tant que membre du G-Unit à n'importe quel niveau de difficulté.

Raid éclair (10 G)

Ecraser un fantassin dans une section de conduite.

A fond la rampe (10 G)

Terminer un des scénarios rampe dans une section de conduite.

La mort céleste (10 G)

Détruire 50 véhicules et objets destructibles dans un niveau de pilotage sans mourir.

A bout portant (5 G)

Réaliser un Contre.

Faire les choses (5 G)

Terminer un scénario.

Maître des scénarios (20 G)

Terminer les 50 scénarios.

Lame (40 G)

Déverrouiller tous les packs de Contre.

Tireur d'élite (25 G)

Tuer un ennemi avec une roquette/grenade en volant, en utilisant le Tir Gangsta.

Amateur de posters (15 G)

Trouver les 5 posters de n'importe quel niveau. Possible en Coop.

Tir sur cibles (15 G)

Abattre les 5 cibles d'un niveau. Possible en Coop.

Planer haut (10 G)

Marquez du temps aérien avec un seul personnage pendant plus de 10 secondes.

Massacre (10 G)

Tuer 5 ennemis assez vite pour obtenir une combo 5 tués.

Millionnaire (50 G)

Avoir un million de dollars à la banque.

Succès SECRET

Pas Bulletproof (0 G)

Mort en difficulté Facile.

A Kingdom for Keflings

© NinjaBee 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Si j'avais un marteau (5)

Construisez une scierie (Un seul joueur)

Siegfried (ou Roy) (5)

Formez un Kefling (Un seul joueur)

Frank Lloyd (25)

Déverrouillez 25 blueprints (Un seul joueur)

Illustre tyran (15)

Secret

Marchand d'étoffes (20)

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

Comme des lapins (15)

Population de 30 Keflings à atteindre (Un seul joueur)

Voit grand (10)

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

Maître constructeur (25)

Construisez une cathédrale (Un seul joueur)

Roi (40)

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

Ami (10)

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

Voyageur (10)

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

Vanité (20)

Secret

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

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

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

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

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

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

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

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

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

SUCCÈS

Pourfendeur de chaman (10)

Bats le Boss chaman.

Apprenti des symboles (20)

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

Briseur de tank (30)

Bats le Boss du tank.

Dompteur de sorcières (30)

Bats la reine Vala.

Conquérant des Samoyèdes (30)

Bats le Boss des chasseurs samoyèdes.

Roi du feu (30)

Bats le Boss du lance-flammes.

Roi de Svalbard (30)

Bats le roi Ragnar.

Champion du Zeppelin (30)

Bats le Zeppelin.

Alchimiste (40)

Trouve au moins 3 Élixirs de la sorcière.

Expert des symboles (50)

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

Curieux (50)

Réponds à au moins 30 questions de l'aléthiomètre.

Lyra Parle d'Or

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

Pantalaimon (100)

Atteins le Camp du Nord.

Lyra Belacqua

Réponds aux 47 questions de l'aléthiomètre.

Maître des symboles (150)

Amasse les 108 significations de symboles de l'aléthiomètre.

L'enfant du destin (250)

Termine le jeu.

A World of Keflings

© NinjaBee 2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bébé dragon

Soyez ami avec le bébé dragon éclos d'un oeuf à Ice Kingdom.

Chapeau de Kefkimo

Parlez au chef du grand hall de Ice Kingdom.

EMOTE KINGDOM OF KEFLINGS

Débloquez des succès sur le jeu Kingdom of Keflings pour accéder à une emote spéciale dans World of Keflings.

EMOTE CLONING CLYDE

Se débloque automatiquement si vous avez une sauvegarde du jeu Cloning Clyde sur votre console.

BÂTIMENTS ILOMILO & RASKULLS

Se débloquent si vous avez une sauvegarde du jeu ilomilo ou du jeu Raskulls sur votre console.

SUCCÈS

La nuit des étoiles (10)

Améliorez votre univers à l'aide des étoiles de culture gagnées grâce aux bâtiments fantaisie.

Un kilomètre à pied, ça use (20)

Visitez le Royaume des glaces, le Royaume des sables et le Royaume des forêts.

Retrouvailles (bienheureuses) (20)

Parlez à toute la famille des frères bâtisseurs.

Quand Doug vous manque... (5)

Décongeler ce pauvre Doug

Plaisir d'offrir (10)

Recevez des objets à collectionner de la part d'un ami.

Et hop, on se lance ! (15)

Faites rebondir un Kefling en le faisant passer par une longue série de boîtes à spectacle.

Preuve d'originalité (15)

Agrémentez votre univers à l'aide de 25 éléments décoratifs originaux.

La ville, c'est moi. (25)

Participez à la construction de 100 bâtiments.

En toute humilité (25)

Contribuez à terminer le Cadeau du Géant avec les pièces fournies par les Keflings

Attention aux flashes ! (10)

Exprimez vos sentiments à l'aide de 20 émoticônes différentes.

Doug à l'infini (20)

Faites la connaissance de Doug à travers diverses conversations.

À l'aide ! (25)

Lancez la construction de 10 bâtiments que les bâtisseurs finiront sans vous.

M. Roboto (25)

Aidez à construire le Dynarobot supertronic

L'écologie facile (10)

Aidez à créer un homard nucléaire

Comme un rocher (15)

Dépassez la météorite pour explorer la carte

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUCCÈS

Vocation Portuaire (10)

Construire un port.

Centre Commercial Souterrain (30)

Le nombre de centre commerciaux souterrains est supérieur à 100.

Expansion de Métro (30)

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

Métropole Animée (30)

La population dans les villes est supérieure à 100 000.

Expansion de Gare (30)

Le nombre de gares est supérieur à 30.

Roi du Transport Publique (30)

La longueur totale des rails est supérieure à 2 000.

Leader de l'Industrie (30)

Le total des actifs est supérieur à 30 milliards.

Chef d'Usine (30)

Le nombre d'usines est supérieur à 30.

Leader de l'Industrie du Loisir (30)

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

Prise d'Envol (30)

Construire un aéroport.

Train Grande Vitesse en Service (30)

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

Super Tradeur (40)

Les bénéfices à la bourse sont supérieurs à 10 milliards.

Baron de la Propriété (40)

Les bénéfices par propriétés sont supérieurs à 20 milliards.

Signe du Succès (40)

Les intérêts bancaires payés sont supérieurs à 500 milliards.

Super Imposé (40)

Les impôts payés sont supérieurs à 10 milliards.

Expansion de Compagnie (50)

Le nombre de vos propriétés est supérieur à 60.

Développement de Ville (50)

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

Piège à Touriste (50)

Construire tous les type de points de repère.

Royaume du Chemin de Fer (60)

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

Micro-état du Chemin de Fer (60)

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

Harmonie avec la Nature (60)

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

Le Grand Saut en Avant (60)

Finir la partie en 5 ans.

Train Magnétique en Service. (60)

Achever le projet de train magnétique pour une ligne magnétique.

Conquête Nationale (80)

Compléter toutes les cartes inclues dans le jeu.

AAA Lucha Libre : Heroes of the Ring

© Slang / Immersion Games

LILLIPUTIENS

A l'écran de sélection des personnages, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite**. Une voix confirmera la validité du code et vous jouerez avec des lilliputiens.

Ace Combat 6 : Fires of Liberation

© Namco Bandai 2007

BONUS DE FIN

CFA 44 Nosferatu Fighter

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

Mode Ace of Aces

Terminez le jeu en Expert.

Mode Expert

Terminez le jeu une fois.

Sound Test

Terminez le jeu une fois.

Vidéos

Terminez le jeu une fois.

NOUVELLE PARTIE SP

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

NOUVEL AVION

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

TOUS LES AVIONS

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

SUCCÈS

Mission 1 (10)

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

10 opérations. (10)

Réussir 10 opérations.

10 atterrissages sur le front (10)

Effectuer 10 atterrissages sur le front.

Défense aérienne (10)

Éliminer 50 ennemis en défendant des appareils amis.

Défense terrestre (10)

Éliminer 50 ennemis en défendant des forces terrestres amies.

Appui électronique (10)

Éliminer 100 ennemis en recevant un appui électronique.

Toutes couleurs (10)

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

Appareils originaux (10)

Obtenir la capacité d'achat des appareils originaux.

Mission 2 (10)

Empêcher le bombardement aérien de Vitoze.

Mission 3 (10)

Obtenir la victoire à Sipli.

Mission 4 (10)

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

Mission 6 (10)

Secourir les forces amies en situation difficile à Silvat.

Mission 7 (10)

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

Mission 8 (10)

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

Mission 10 (10)

Prendre la forteresse de Ragno.

Mission 11 (10)

Réussir l'invasion du désert de Moloch.

Battle Royale (10) (10)

Gagner 10 parties de Battle Royale.

Combat par équipe (10) (10)

Gagner 10 parties de combat par équipe.

Siège (10) (10)

Gagner 10 parties de siège.

Réussir la campagne (20)

Réussir le mode Campagne.

Rapport de combat ami (20)

Obtenir le rapport de combat ami complet.

Rapport de combat ennemi. (20)

Obtenir le rapport de combat ennemi complet.

Mission 5 (20)

Assurer le succès du débarquement ami à Anea.

Mission 9 (20)

Détruire le croiseur lourd de commandement Aigaion.

Battle Royale (30) (20)

Gagner 30 parties de Battle Royale.

Combat par équipe (30) (20)

Gagner 30 parties de combat par équipe.

Siège (30) (20)

Gagner 30 parties de siège.

Victoires en ligne (50) (20)

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

COOP. - Niveau 1 (25)

Réussir le niveau 1 de combat coopératif.

Tous appareils (30)

Obtenir la capacité d'achat de tous les appareils.

Toutes opérations (30)

Réussir toutes les opérations.

10 appareils nommés (30)

Détruire 10 appareils ennemis nommés.

1000 ennemis (30)

Éliminer au total 1000 ennemis.

Tous secrets (30)

Débloquer tous les contenus cachés.

Battle Royale (50) (30)

Gagner 50 parties de Battle Royale.

Combat par équipe (50) (30)

Gagner 50 parties de combat par équipe.

Siège (50) (30)

Gagner 50 parties de siège.

Victoires en ligne (100) (30)

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

COOP. - Niveau 2 (35)

Réussir le niveau 2 de combat coopératif.

Battle Royale (100) (40)

Gagner 100 parties de Battle Royale.

Combat par équipe (100) (40)

Gagner 100 parties de combat par équipe.

Siège (100) (40)

Gagner 100 parties de siège.

Toutes médailles (50)

Toutes médailles obtenues.

Victoires en ligne (200) (50)

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

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Ace Combat : Assault Horizon

© Namco Bandai 2011

SUCCÈS

De justesse (20 G)

Tirez-vous d'une situation dangereuse.

Puissance de feu (20 G)

Détruisez 5 véhicules ennemis à bord d'un hélicoptère.

Coup de chaud (20 G)

Traversez une explosion et détruisez l'ennemi.

Sauveteur (20 G)

Utilisez un hélicoptère d'attaque pour sauver le pilote captif.

Ange gardien (20 G)

Protégez les forces alliées au sol avec les armes du gunship.

Sain et sauf (20 G)

Faites face à l'imprévu et revenez vivant.

Annihilation (20 G)

Éliminez les bombardiers et empêchez l'utilisation d'une arme de destruction massive.

Appui rapproché (20 G)

Depuis l'hélicoptère, appuyez les Forces Spéciales pendant qu'elles détruisent les navires ennemis.

Défenseur de patrimoine (20 G)

Fournissez un soutien aérien rapproché pour balayer les forces ennemies au sol.

Allié (20 G)

Défendez la base alliée.

Entre les gouttes (20 G)

Infiltrez les défenses de la flotte ennemie et sauvez l'otage.

Juste à temps (20 G)

Empêchez le lancement d'ICBM en infiltrant la base ennemie à bord d'un bombardier furtif.

Nettoyage (20 G)

Neutralisez les ennemis pour ouvrir la voie aux alliés.

Patriote (20 G)

Défendez la capitale.

Tir ami (20 G)

Tentez le tout pour le tout pour sauver votre ami.

Catégorie 5 (20 G)

Traquez l'ennemi à travers un ouragan.

Héros (20 G)

Déjouez les plans de l'ennemi et rentrez sain et sauf.

Warwolf 1 (50 G)

Terminez toutes les missions.

Coup critique (25 G)

Abattez un chasseur ennemi avec un missile guidé chargé.

Morts en série (20 G)

Abattez 3 ennemis d'affilée à l'aide d'un assaut en série.

Force brute (20 G)

Neutralisez les forces ennemies au sol avec une FA.

Œil de lynx (20 G)

Réagissez rapidement à 3 événements clés.

Sur la cible (20 G)

À bord d'un hélicoptère d'attaque, zoomez pour verrouiller et détruire 10 ennemis.

Tirs variés (15 G)

Abattez des ennemis avec les 3 armes du gunship.

Pro du canon (15 G)

Abattez des ennemis en tant que tireur latéral.

Tir direct (20 G)

Abattez 5 ennemis avec un tir direct.

Traqueur (20 G)

Traquez 3 ennemis à l'aide de contre-manœuvres.

Pro des manœuvres (25G)

Passez d'une position défensive à une position offensive 10 fois à l'aide de contre-manœuvres.

Enregistrement (10 G)

Passez à travers l'arche de l'hôtel.

Limbo (10 G)

Passez sous une cheminée en train de s'effondrer.

Pleins gaz (10 G)

Éliminez rapidement la menace pour les appareils alliés.

Jamais sans mitrailleuse (10 G)

Utilisez la mitrailleuse standard pour abattre un ennemi.

Sans turbulences (20 G)

Couvrez les transports alliés pendant l'atterrissage.

Pro du bombardier (10 G)

Détruisez un grand nombre de cibles au sol aux commandes d'un bombardier.

À la chaîne (20 G)

Maîtrisez l'assaut en série et abattez les ennemis à la chaîne.

Joli coup (30 G)

Abattez de nombreux joueurs ennemis en combat multijoueur.

En soutien (10 G)

Utilisez le soutien CA ou le soutien FA pour rejoindre un membre de votre escadron.

Sauvetage (10 G)

Sauvez un allié ciblé par des joueurs ennemis en combat multijoueur.

Pilote aguerri (20 G)

Volez durant une longue période de temps en combat multijoueur ou en Mission en coop.

Escadron Warwolf (30 G)

Terminez toutes les missions en Mission en coop.

Formation d'attaque (20 G)

Rejoignez un CA avec deux autres joueurs et abattez un ennemi (Mission en coop).

Collectionneur (20 G)

Pilotez tous les appareils du jeu.

Initiation Mission en coop (20 G)

Terminez une mission en Mission en coop.

Sniper aérien (20 G)

Utilisez un CA pour détruire 10 appareils ennemis en combat multijoueur.

Pilonnage (20 G)

Utilisez une FA pour détruire 30 ennemis au sol en combat multijoueur.

Intercepteur (20 G)

Détruisez 10 missiles ou bombes avec un hélico en combat multijoueur.

Tour du monde (30 G)

Jouez sur toutes les cartes en combat multijoueur.

As des as (30 G)

Obtenez le rang A pour chaque mission (Mission libre).

Polyvalent (30 G)

Obtenez tous les bonus Meilleur joueur.

Succès SECRET

Calamité (10 G)

Vous avez utilisé une Trinity pour balayer l'ennemi (Mission libre).

Aces of the Galaxy

© Sierra / Artech Studios 2008

SUCCÈS

Chef d'escadrille (10)

Terminez la partie coop en Normal

Suppresseur d'Alien (10)

Gagnez 5 étoiles à tous les 25 niveaux en Normal

Héros de Vanguardia-7 (35)

Gagnez 5 étoiles à tous les 25 niveaux en Difficile

Commandant de vol (20)

Terminer jeu solo en Difficile

Super ailier (20)

Terminez la partie coop en Difficile

Pilote de combat (10)

Terminer jeu solo en Normal

Officier des communications (10)

Complétez le niveau 5 dans un match coop Xbox LIVE

Invincible (30)

Terminer le jeu sans perdre une vie

Fléau des Skurgians (20)

Obtenez 10 000 000 points

Survivant (20)

Compléter 5 niveaux sans perdre une vie

Défenseur de la Terre (10)

Gagnez 5 étoiles à tous les niveaux, toutes les difficultés

Pilote prototype (5)

Compléter le niveau 2 dans n'importe quelle difficulté

Aegis Wing

© Carbonated Games

SUCCÈS

Rookie (5)

Marquez 30,000 points.

Halfway Point (5)

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

Epic Warrior (10)

Créez une formation de 4 vaisseaux (Epic).

Veteran (10)

Marquez 100,000 points.

Immortal (15)

Terminez un niveau sans mourir ni perdre un seul allié.

Teamwork (15)

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

Untouchable (15)

Terminez un niveau sans être touché.

Diplomat (15)

Terminez un niveau sans tirer.

Exterminator (15)

Destruisez tous les ennemis d'un niveau.

Ace (20)

Marquez 185,000 points.

Hero (25)

Terminez le jeu en Normal.

Legend (50)

Terminez le jeu en Folie.

CHOIX DU NIVEAU

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

Afro Samurai

© Atari / Namco Bandai 2009

SUCCÈS

L'histoire secrète (10)

Termine "L'HISTOIRE DU DAIMYO"

La mort de l'innocence (15)

Termine "L'INVASION DE L'ÉCOLE"

Le prix de la vengeance (20)

Termine "L'HISTOIRE DU MAÎTRE"

L'amour perdu (25)

Termine "L'HISTOIRE D'OKIKU"

Le chemin vers la divinité (30)

Termine "LE PASSAGE ORIENTAL"

C'est ainsi que tout a commencé (5)

Termine "LE PRÉLUDE"

Tueur sosie (35)

Termine "LE SOSIE"

Le passé oublié (40)

Termine "L'HISTOIRE DE KUMA"

Ils sont tous morts (45)

Termine "L'HISTOIRE DES EMPTY SEVEN"

Vengeance accomplie ? (50)

Termine "L'HISTOIRE DE JUSTICE"

Perfectionniste (200)

Termine le jeu dans les deux niveaux de difficulté

Plus près du ciel (5)

Coupe un ennemi en attaque verticale avec un bonus

Un petit cochon (10)

Coupe en même temps les doigts et les orteils

Donne-moi ta main (10)

Coupe la main d'un ennemi

D'un sabre deux coups (5)

Coupe 2 ennemis d'un coup

Triplette (5)

Coupe 3 ennemis d'un coup

Quatre c'est mieux (10)

Coupe 4 ennemis d'un coup

L'enfant sans nom (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'HISTOIRE DU DAIMYO"

Afro Samurai (5)

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

Le démon de la vengeance (5)

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

Le Numéro deux (5)

Amasse 5 souvenirs dans "LE PASSAGE ORIENTAL"

Le porteur de mort (5)

Amasse 5 souvenirs dans "LE SOSIE"

Le faiseur de veuves (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'HISTOIRE DE KUMA"

Le fantôme de samurai (5)

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

Le Numéro un (100)

Toutes aptitudes débloquées

Chasseur de cent têtes (20)

Coupe 100 têtes avec un bonus

De la tête aux pieds (25)

Coupe 50 ennemis en attaque verticale avec un bonus

Meijin (5)

Fais 100 victimes

Kengo (5)

Fais 1000 victimes

Kensei (20)

Fais 2000 victimes

Made Hand Ronin (5)

Termine une quinte flush de Ronin

Ninjas sans limites (10)

Termine une quinte flush de ninja

Reines du suicide (10)

Termine une quinte flush de Kunoichi

Androïdes dans le collimateur (15)

Termine une quinte flush d'androïde

Samurai dépareillé (25)

Termine une quinte flush de samurai

Hip Hop (10)

Coupe le pied d'un ennemi

Riposte mortelle (5)

Coupe un ennemi pendant son attaque

Quel pot de colle (10)

Tue un ennemi avec une balle meurtrière

Retour à l'expéditeur (10)

Tue un ennemi avec un retour de balle

Pot-pourri de coups (5)

Réussis un combo de 20 coups

Section rythmique (20)

Réussis un total de 3000 combos

Fleuve de sang

Répands 2000 litres de sang

Bushi (30)

Débloque 40 aptitudes

Ashigaru (10)

Débloque 10 aptitudes

Hatamoto (20)

Débloque 25 aptitudes

On s'en fout de la gravité (5)

Coupe un ennemi en l'air

Chapeau bas (5)

Coupe la tête avec un bonus

Du dos au ventre (15)

Coupe 50 ventres

MODE "NUMBER ONE HEADBAND"

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

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

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

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

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

L'histoire du Daimyo

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

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

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

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

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

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

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

L'invasion de l'école

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

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

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

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

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

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

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

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

L'histoire du maître

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

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

L'histoire d'Okiku

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le passage Oriental

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

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

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

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

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

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

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

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

Le sosie

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

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

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

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

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

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

L'histoire de Kuma

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

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

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

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

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

L'histoire des sept sans âme

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L'histoire du ninja Ninja

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

L'histoire de Justice

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

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

After Burner Climax

© Sega 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque After Burner

Compléter la collection de médailles.

T-Shirt After Burner (femme)

Débloquer toutes les options EX.

T-Shirt After Burner (homme)

Débloquer toutes les options EX.

STAGES CACHÉS

Niveau : "Clouds of Twilight"

Terminer le stage 9A ou le stage 9B avec au moins 4 étoiles.

Niveau : "Golden Valley"

Terminer le stage 5 avec au moins 4 étoiles.

Une fois débloqués, ces stages remplacent les niveaux d'origine.

RÉCOMPENSES EN MODE ARCADE

5 Crédits

Obtenir un Game Over.

7 Crédits

Obtenir trois Game Over.

9 Crédits

Obtenir cinq Game Over.

Crédits libres

Obtenir dix Game Over.

Nombre d'avion réduit à 1

Terminer un niveau secret 5 fois

Nombre d'avion augmenté à 5

Terminer un niveau secret 1 fois.

Nombre d'avion augmenté à 9

Terminer un niveau secret 3 fois.

Vitesse maximum de l'avion

Finir 4 niveaux à embranchements (Parmis les niveaux 4A, 4B, 8A, 8B, 9A, 9B, 13A et 13B).

Vitesse minimum de l'avion

Finir les 8 niveaux à embranchements (Parmis les niveaux 4A, 4B, 8A, 8B, 9A, 9B, 13A et 13B).

Masquer les fumées des missiles

Marquer 600 000 points.

Masquer les fumées d'explosion

Marquer 800 000 points.

Masquer toutes les fumées

Marquer 1 000 000 points.

Avoir toujours accès au niveau secret 14

Finir 20 ordres d'urgence.

Armure à 1 %

Terminer 20 niveaux avec un ratio de kill de 70 % minimum.

Canon automatique

Finir 3 ordres d'urgence.

Verrouillage de visée automatique

Atteindre n'importe quelle fin 10 fois.

Missiles automatiques

Atteindre la fin "A".

Doubler le temps pour les combos

Faire un combo de 1 000 points.

Temps de combo actif jusqu'à la fin du niveau ou la mort

Faire un combo de 3 000 points.

Diminuer les attaques ennemis de 1

Eliminer 1000 ennemis.

Diminuer les attaques ennemis de

Eliminer 3000 ennemis.

Diminuer les attaques ennemis de 3

Eliminer 5000 ennemis.

Les ennemis n'attaquent plus

Eliminer 10 000 ennemis.

Rechargement rapide du Climax

Activer 50 fois le mode Climax.

Rechargement rapide du Climax

Activer 100 fois le mode Climax.

Climax infini

Activer 200 fois le mode Climax.

Puissance du canon augmentée

Éliminer 50 ennemis avec le canon.

Puissance du canon diminuée

Éliminer 200 ennemis avec le canon.

Masquer l'interface

Marquer 2 000 000 de points.

Dégâts encaissés réduits de moitié

Terminer 10 niveaux avec un ratio de kill de 70 % minimum.

Invincibilité (face au tirs ennemis)

Terminer 50 niveaux avec un ratio de kill de 70 % minimum.

Viseur agrandi

Atteindre n'importe qu'elle fin du jeu.

Plus de viseur

Atteindre la fin du jeu 5 fois.

Pas de rechargement des missiles

Tirer 2 000 missiles.

Missiles illimités

Tirer 5 000 missiles.

CLIN D'OEIL À SONIC

A l'écran de chargement de la partie, maintenez enfoncé le bouton B. Lorsque le logo de Sega apparaîtra à l'écran, vous entendrez la même voix que celle qu'on peut entendre dans Sonic the Hedgehog sur Megadrive.

LISTE DES SUCCÈS

ROLL (15)

Faire un tonneau en mode Arcade.

Climax Mode (15)

Activer le Climax en mode Arcade.

50 Combo (20)

Obtenir un combo de 50 en mode Arcade.

Stealth bomber (10)

Compléter 5 stages en mode Arcade.

Across enemy lines (10)

Compléter 10 stages en mode Arcade.

Super Tomcat (20)

Terminer le mode Arcade avec le F-14D.

Super Hornet (20)

Terminer le mode Arcade avec le F/A-18E.

Strike Eagle (20)

Terminer le mode Arcade avec le F-15E.

Emergency Order (20)

Termminer un Emergency Order en mode Arcade.

Rank In (15)

Vous avez uploadé votre Score Attack score au classement.

Triple A (30)

Obtenez la note AAA en mode Arcade (pour Shot Down, Combo, ou Play Time).

All Clear! (5)

Terminer le mode Aracde avec le score A.

Agarest : Generations of War Zero

© Compile Heart / Idea Factory

PERSONNAGES DES ANCIENNES GÉNÉRATIONS

Héroïnes de la première génération + Leonhardt + Ellis

Terminer le premier événement de Trizon Fortress et la génération 1 - Lucrellia.

Héroïnes de la deuxième génération + Ladius

Terminer la Bethesda Fortress et la génération 2 - Graccia.

Héroïnes de la troisième génération + Thoma

Terminer la génération 3.

Héroïnes de la quatrième génération + Duran

Terminer la génération 2 Loger Forest et la génération 4 - Enhambre.

Rex + Dyshana

Terminer les Scarred Mountains (fin de la génération 2) et la génération 5 - Aegisthus.

Age of Booty

© Capcom / Certain Affinity 2008

SUCCÈS

Cartographe (5)

Créez et sauvegardez une carte.

Plunder (10)

Capturez une ville.

À la bombe ! (10)

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

Tirez la chasse (15)

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

Cueillette (15)

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

Boum Boum (15)

Coulez deux navires ennemis avec une seule bombe.

Marin d'eau douce (15)

Terminez tous les défis du mode facile.

Sur le coup (25)

Terminez tous les défis du mode moyen.

Flibustier (40)

Terminez tous les défis du mode difficile.

Le Pardon du Roi (10)

Terminez tous les défis du jeu.

Le Pied marin (10)

Gagnez une partie en Matchmaking d'amis.

Loup de mer (30)

Gagnez 10 parties en Match joueur.

IMAGE DE JOUEUR

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

Air Conflicts Secret Wars

© bitComposer 2011

SUCCÈS

Siège de Tobrouk (40 G)

Finir Chapitre I.

Fall Blau (40 G)

Finir Chapitre II.

Opération Black (40 G)

Finir Chapitre III.

Opération Belt (40 G)

Finir Chapitre IV.

Opération Chef Suprême (40 G)

Finir Chapitre V.

Soulèvement slovaque (50 G)

Finir Chapitre VI.

Libération des Balkans (50 G)

Finir Chapitre VII.

Toutes les missions (60 G)

Terminer toutes les missions.

As de combat (40 G)

Abattre 100 avions dans le mode campagne.

Collectioneur d'oiseaux (50 G)

Débloquer tous les avions dans la campagne solo.

Jolie performance (30 G)

Finir dans la première moitié au classement d'un Deathmatch avec au moins 6 joueurs.

Excellente performance (50 G)

Finir premier au classement d'un Deathmatch avec au moins 6 joueurs.

As des As (40 G)

Tuer 100 joueurs en multijoueur.

Ennemi en vue ! (30 G)

Jouer 50 parties en multijoueur.

Blue Max (30 G)

Tuer 5 joueurs en multijoueur sans mourir.

Baron Rouge (50 G)

Tuer 10 joueurs en multijoueur sans mourir.

Officier de la R.A.F. (40 G)

Gagner 5 parties en multijoueur en jouant avec une équipe de la R.A.F.

Officier des Red Air Force (40 G)

Gagner 5 parties en multijoueur en jouant avec une équipe de la Red Air Force team.

Officier de la Luftwaffe (40 G)

Gagner 5 parties en multijoueur en jouant avec une équipe de la Luftwaffe.

Officier de la Grande Guerre (40 G)

Gagner 5 parties en multijoueur en jouant avec n'importe quelle équipe de la Grande Guerre.

Succès SECRETS

Dans le mille (20 G)

Kill à la roquette longue portée en multijoueur.

Tête chercheuse (50 G)

Kill à la roquette très lointain en multijoueur.

Tir chanceux (50 G)

Avion ennemi abattu à très longue distance à la roquette, en mode solo.

Alan Wake

© Microsoft Game Studios / Remedy 2010

TENUE POUR VOTRE AVATAR

Vous pouvez débloquer la veste et l'écharpe d'Alan Wake pour votre avatar Xbox 360 en utilisant le disque bonus contenu dans l'édition limitée du jeu.

MODE CAUCHEMAR

Finissez une première fois le jeu pour débloquer le niveau de difficulté "cauchemar".

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Cauchemar

Après la scène cinématique du début, lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran et suivez la route. Prenez la passerelle qui se trouve juste à droite de la route, faites attention à l'ombre qui vous attaque et descendez les marches. Sautez par-dessus la clôture, avancez vers la cour et apprenez à esquiver les attaques de l'ombre. Esquivez à deux reprises, passez par la porte qui vient de s'ouvrir et avancez. Tout de suite après, vous êtes attaqué par une tornade. Fuyez en courant, suivez le chemin, descendez d'autres escaliers et poursuivez à gauche. Traversez le grand pont qui s'effondre par la suite, parlez avec l'homme et entrez dans la cabane.

Après la scène cinématique, attendez la lumière et suivez-la pour sortir de la cabane. Mettez-vous en dessous pour reprendre des forces puis descendez les marches qui viennent de se créer. Lorsque vous arrivez devant l'ombre qui vous pourchassait auparavant, récupérez une lampe torche sur le tronc d'arbre coupé et utilisez-la sur elle pour chasser les ténèbres. Ensuite, récupérez le pistolet, visez-la et abattez-la.

Ensuite, passez par la porte qui vient de s'ouvrir et suivez le chemin de la passerelle. Descendez, faites attention à l'ennemi qui arrive par la droite, abattez-le avec la torche et le pistolet puis continuez à gauche. Abattez un autre ennemi, avancez vers la lumière et récupérez le lance-fusées. Utilisez cette arme pour abattre les trois ombres qui arrivent par la droite et suivez le chemin jusqu'à la route.

A ce moment, partez à droite en courant et faites attention aux objets qui tombent sur le pont. Evitez-les, traversez le pont et atteignez le phare.

Bienvenue à Bright Falls

Après la scène, acceptez de faire la pose pour Alice et approchez du vieil homme à l'avant du bateau. Prenez la photo,

discutez avec lui puis revenez voir Alice. Discutez avec elle puis remontez dans la voiture dès que le ferry arrive à destination. Lorsque vous arrivez dans le restaurant, interagissez avec le jukebox pour lancer la chanson préférée du vieillard puis allez vers les toilettes. Frappez à la porte des toilettes des hommes, prenez la clé puis quittez le restaurant.

Une fois que vous arrivez au chalet, vous découvrez que la lumière est éteinte. Par conséquent, traversez le pont et entrez dans la petite cabane qui se trouve derrière le chalet. Démarrez le générateur qui est à l'intérieur, sortez et examinez le tronc d'arbre coupé.

La nuit tombée, entrez dans le chalet, montez les escaliers et retrouvez Alice dans la chambre de droite. Ensuite, entrez dans le bureau se trouvant en face de la chambre et examinez-le. Après la scène, revenez en courant vers le chalet et entrez pour qu'une autre scène se déclenche.

Réveil cauchemardesque

Après votre réveil dans la forêt, examinez le coffre arrière de la voiture puis avancez vers la forêt. Repérez la station d'essence, descendez la pente de la montagne et avancez vers la lumière. Une fois que vous avez pris la première page du manuscrit, suivez le chemin jusqu'à l'usine et montez sur le tronc d'arbre pour y accéder. Avancez à gauche entre les troncs coupés et repérez l'ombre de Stucky.

Allez en face du bulldozer et récupérez une autre page du manuscrit en chemin. Faites attention aux troncs d'arbres qui s'effondrent, suivez le chemin puis foncez vers la maison illuminée lorsque Stucky vous aperçoit. Une fois que vous êtes dans la maison, récupérez les piles sur la petite table, les munitions sur l'étagère puis utilisez le téléphone pour tenter d'appeler les secours.

Lorsque Stucky conduit le bulldozer pour détruire la maison, sortez rapidement puis approchez de l'entrepôt. Tuez deux ombres, avancez à droite (vers le sens contraire à la flèche) et donnez un coup de pied au générateur pour l'éteindre. Ensuite, passez par-dessus la clôture qui n'est plus électrifiée et avancez jusqu'au bulldozer en face. Dans ce croisement, partez d'abord à gauche jusqu'à la baraque, récupérez une page du manuscrit et revenez. Prenez ensuite à droite, avancez et montez sur le tronc d'arbre pour traverser la rivière.

Dès que vous traversez, prenez à droite et deux nouveaux chemins s'offrent à vous. D'abord, traversez les troncs d'arbres en prenant à droite, récupérez une page de manuscrit sur une valise blanche puis revenez et traversez les troncs d'arbres qui sont à gauche. Suivez le chemin, récupérez des piles et des munitions près d'une étagère délaissée par terre puis continuez à gauche.
Achevez trois ombres, grimpez aux rochers puis passez entre les troncs d'arbres de droite.

Lorsque vous repérez les escaliers brisés, avancez à gauche et ouvrez le boitier accroché sur l'arbre. Récupérez les piles et les munitions puis avancez entre les amas de troncs. Avancez vers la cabane, tirez sur les trois ombres qui arrivent puis démarrez le générateur. Par la suite, entrez dans la cabane, récupérez une page du manuscrit sur la table, le fusil de chasse sur l'étagère et sortez.

A présent, retournez au tronc d'arbre qui comporte le panneau de contrôle de la grue et utilisez-le pour déplacer les troncs et créer ainsi un pont de fortune. Ensuite, avancez vers le bulldozer, grimpez à l'échelle, derrière ce véhicule, et traversez le pont. Suivez le chemin vers une petite cabane, récupérez les munitions du fusil de chasse, sur la fenêtre, et continuez à avancer. Récupérez une page du manuscrit sur le chemin, courez jusqu'à ce que vous aperceviez un petit groupe électrogène et démarrez-le avant que les ombres ne vous atteignent. Récupérez des munitions par la même occasion, empruntez le chemin qui mène à gauche et abattez quatre ombres. Par la suite, avancez et récupérez une autre page du manuscrit en chemin.

Approchez-vous du lampadaire, ouvrez la boite qui est à droite, récupérez son contenu et avancez à droite du lampadaire. Approchez-vous du bulldozer et prenez à droite. Tuez les trois ombres qui arrivent par derrière, avancez vers la clôture et ramassez une page du manuscrit. Entrez dans la cabane, prenez les piles et le fusil de chasse sur l'étagère puis appuyez sur le bouton qui se trouve près de la fenêtre pour ouvrir la clôture.

Ensuite, suivez le nouveau chemin et faites attention à Stucky, qui vous attaque. D'abord, abattez les ombres qui l'accompagnent puis occupez-vous de lui. Pour le battre, évitez-le puis retournez-vous rapidement et tirez-lui dessus lorsqu'il vous attaque par derrière. Répétez cette manoeuvre à trois ou quatre reprises et achevez-le.

Une fois que ceci est fait, appuyez sur le panneau de contrôle pour ouvrir la clôture et entrez. Avancez jusqu'à la station de service, montez les quelques marches et récupérez une nouvelle page du manuscrit, à l'arrière du camion de cerf . Enfin, entrez à l'intérieur de la station en passant par le garage et utilisez le téléphone pour demander de l'aide.

Episode 2 : Les possédés

Trois ans plus tôt

Après la scène cinématique, entrez dans la cuisine (à gauche) et allumez la machine à café. Ensuite, allez discuter avec Alice puis entrez dans le bureau se trouvant à droite du couloir. Récupérez deux pages du manuscrit sur le meuble puis examinez les bouquins qui sont dans la bibliothèque. Après la coupure du courant, rejoignez Alice puis vérifiez le boitier électrique qui est près de la porte. Prenez la lampe torche et rejoignez Alice pour qu'une scène se déclenche.

Bright Falls de nos jours

Après la visite médicale, sortez et entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir, en face. Récupérez une page du manuscrit par terre, sortez et allez dans le bureau du sheriff, à l'autre bout du couloir. Récupérez votre téléphone portable sur le bureau et regardez la scène qui suit. Par la suite, allez voir la réceptionniste pour qu'elle vous ouvre la porte de la zone des cellules et franchissez-la. Entrez dans la dernière cellule ouverte, prenez la page du manuscrit posée sur le banc et poursuivez.

Une fois dehors, avancez directement à gauche et donnez un coup de pied aux planches pour pouvoir passer à travers le grillage. Ramassez une page du manuscrit sur un petit rocher à droite, examinez le siège avant du camion rouillé et prenez le permis de conduire d'Alice. Par la suite, retournez au poste de police et approchez-vous de la réception pour qu'une scène se déclenche.

Chalet d'Elderwood National Park

Avancez dans le chalet, ouvrez la porte qui se trouve à gauche, près de l'ours empaillé et allez discuter avec Rusty. Ensuite, retournez à l'entrée du chalet et prenez le formulaire sur le comptoir de la réception. Remettez-le à Rusty, prenez les clés sur la table et sortez du chalet. Après la scène, descendez les escaliers, ramassez les piles qui se trouvent dans la cuisine et sortez du chalet. Descendez les escaliers, ramassez une page du manuscrit, derrière la voiture, et suivez le chemin principal.

Repérez un chalet sur votre droite, entrez-y et récupérez des munitions de revolver dans l'armoire. Sortez, suivez toujours le chemin principal, ignorez le prochain chalet à droite et continuez jusqu'au croisement qui est à proximité de la cabine téléphonique. Partez d'abord à droite, récupérez une page du manuscrit dans la tente et revenez sur le chemin principal. Ramassez une autre page du manuscrit dans le coffre arrière de la voiture, descendez la pente et

approchez-vous du chalet.

Tournez immédiatement à droite, récupérez une page du manuscrit sur la bordure et entrez dans le chalet détruit. Approchez de Rusty qui est au fond, prenez les clés puis sortez du chalet et entrez dans la cabane d'en face. Récupérez une page du manuscrit au fond du couloir, traversez la cuisine et repérez le générateur à moitié détruit.

Sortez et retournez rapidement auprès de Rusty. Abattez deux ombres devant le chalet, entrez et passez par le grand trou dans le mur de droite. Affrontez Rusty qui est devenu une ombre, attendez qu'il s'approche de vous et tirez sur lui tout en allumant la torche. Suivez-le, répétez la technique d'attaque et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il soit mort.

Par la suite, suivez le chemin qui traverse le jardin (à gauche) et abattez deux ombres. Descendez les marches, ouvrez la prochaine porte et descendez d'autres marches. Avancez tout droit, récupérez une page du manuscrit sur la table en bois près du lampadaire puis descendez les escaliers dans la partie gauche. Suivez le chemin, traversez un premier pont et prenez la bifurcation qui mène à Lover's Peak (à droite). Abattez trois ombres en chemin, traversez un second pont et avancez jusqu'au croisement. Suivez d'abord le chemin de droite, récupérez une page du manuscrit près des tables de piquenique et revenez pour emprunter le deuxième chemin.

Avancez en courant, faites attention aux ombres qui arrivent et repoussez les trois premières. Ensuite, courez le long du chemin, repoussez les autres ombres qui arrivent et fuyez jusqu'à la source de lumière, de l'autre côté du pont. Activez rapidement le générateur et atteignez ainsi le point de contrôle.

Par la suite, suivez le chemin menant à gauche, récupérez des munitions dans le boitier accroché à l'arbre et ramassez une page du manuscrit près de la pancarte. Suivez le chemin principal, abattez plusieurs ombres coriaces et passez par le trou dans le tronc géant. Courez jusqu'au lampadaire, ignorez le chemin de droite et passez par-dessus la petite clôture, à gauche de la porte bloquée.
Ramassez une page du manuscrit sur le rocher, avancez, appelez le téléférique et empruntez-le.

Après la courte scène, n'utilisez pas les fumigènes pour l'instant et suivez le ravisseur jusqu'à la porte bloquée. Attendez l'arrivée des ennemis, repoussez-les à l'aide des fumigènes tandis que le ravisseur s'occupera de les éliminer. Essayez d'économiser les fumigènes car vous en aurez besoin lorsque le ravisseur tentera d'ouvrir la porte. Une fois que la porte est ouverte, montez rapidement les marches et atteignez le lampadaire pour fuir le danger. Suivez à nouveau le ravisseur jusqu'à la prochaine source de lumière. Récupérez les fumigènes dans la boite et utilisez-les lorsque vous êtes encerclé. Sinon, utilisez la torche pour illuminer les ombres et laisser le ravisseur les tuer. Une fois que la zone est sécurisée, une scène se déclenche.

Après la scène, récupérez les munitions par terre et les piles qui sont sur un rocher (à droite) puis avancez légèrement pour trouver une page du manuscrit juste devant le tronc d'arbre que vous devez traverser. Traversez donc les deux troncs, suivez le chemin et faites attention aux pièges à ours le long du chemin. Abattez les ombres tout en évitant les pièges qui brillent puis progressez jusqu'au prochain tronc d'arbre. Avant de le traverser, jetez un coup d'oeil à gauche et récupérez des munitions, des piles et une page du manuscrit.

Par la suite, traversez le tronc et abattez des ombres en chemin. Avancez jusqu'à la petite cabane, démarrez le générateur puis récupérez les piles, les munitions, une carabine et une page du manuscrit dans la baraque. Descendez les marches, avancez à droite vers la carcasse d'avion et entrez-y pour passer vers la zone inférieure. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un générateur dans une grande cour, abattez les ombres et démarrez-le. Ramassez les munitions à proximité, suivez le chemin qui vire légèrement à droite et atteignez la cabane.

Abattez trois ombres avant de traverser les planches en bois, grimpez à l'échelle et courez sur les planches avant qu'elles ne soient submergées par l'eau. Entrez dans la cabane, récupérez des munitions près des tonneaux et montez à l'étage. Entrez dans la pièce, ramassez la page du manuscrit sur un sac de blé au balcon puis remontez au deuxième étage. Donnez un coup de pied au contrepoids, sautez dans le monte-charge et sautez vers le côté opposé. Prenez une autre page du manuscrit sur les sacs de blé, grimpez à l'échelle au fond à gauche et retournez dans la forêt.

Remontez la pente jusqu'à ce que vous atteigniez une autre baraque et entrez. Récupérez une carabine, montez sur les valises pour franchir les caisses et récupérez une page du manuscrit sur une caisse.

Utilisez la planche en bois pour franchir la clôture et avancez tout droit. Faites attention aux troncs d'arbres qui déboulent de la pente, abattez deux ombres et ouvrez la prochaine porte. Faites très attention à l'homme qui manie la tronçonneuse, abattez d'abord les deux ombres qui l'accompagnent puis occupez-vous de lui. Tirez en reculant pour l'éviter, dégagez l'ombre puis abattez-le.

Ensuite, remontez la pente qui est à gauche, montez les marches et atteignez la lumière. Répondez au téléphone puis continuez à droite. Traversez le pont, avancez jusqu'à la zone de camping et allez vers les toilettes, à gauche. Ramassez une page du manuscrit devant les toilettes des femmes, entrez dans les toilettes des hommes et récupérez les clés du garage, au fond. Faites attention à l'ennemi qui arrive, abattez-le et sortez. Allez devant la porte du garage, utilisez les clés pour l'ouvrir et conduisez la voiture.

Conduisez tout droit, lisez les inscriptions à l'écran et foncez sur l'ennemi qui est en face. Suivez la route jusqu'à ce qu'elle soit bloquée, conduisez sur la piste en prenant à gauche et montez sur une rampe pour traverser. Passez le pont et continuez jusqu'au grand camion en plein milieu de la route. D'abord, passez derrière ce camion, entrez dans le tunnel et récupérez une page du manuscrit. Ensuite, rebroussez chemin, passez à gauche du camion et remontez jusqu'au chalet.

Suivez la piste, descendez de la voiture lorsque le chemin est bloqué et continuez à pieds. Récupérez des munitions et un pistolet à fusée près de la voiture de police et avancez. Repoussez six ombres, répondez au téléphone et remontez jusqu'au chalet où se trouve Harry.

Récupérez les fusées, visez le groupe de corbeaux qui vous attaquent et tirez-leur dessus.
Récupérez d'autres munitions sur la table de piquenique et près de la fenêtre du chalet puis suivez le groupe de corbeaux et ouvrez le feu. Si vous êtes à court de fusées, utilisez également la lampe torche pour les repousser. Une fois que la zone est sécurisée, une scène de déclenche.

Episode 3 : La rançon

Après la scène cinématique, suivez le manageur jusqu'à la demeure de rose et frappez à la porte. Après la conversation et la scène, sortez de la maison et ramassez une page du manuscrit devant l'entrée. Rebroussez chemin jusqu'à Ranodolph et regardez la scène qui suit.

Le fugitif

Par la suite, descendez jusqu'à la piste et prenez à gauche. Avancez tout droit, courez lorsque vous êtes repéré et continuez jusqu'à ce que le chemin s'achève. A ce moment, suivez le petit chemin à gauche, récupérez une page du manuscrit sur un tronc d'arbre et continuez jusqu'à ce qu'une voiture de police s'écrase devant vous. Allez d'abord à droite de la voiture, récupérez une page du manuscrit, au bout du chemin, et revenez sur vos pas. Contournez

maintenant la voiture par derrière, montez les escaliers et poursuivez. Suivez le long chemin, traversez le pont et dépassez la voiture accidentée. Lorsqu'un hélicoptère arrive, couvrez-vous derrière un rocher et courez jusqu'à ce que les corbeaux le détruisent.

Avancez jusqu'à la tour de contrôle, ignorez-la et passez par la porte du grillage. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez une porte métallique obstruée par les ténèbres puis remontez la pente qui est à gauche. D'abord, démarrez le générateur qui se trouve sous la cabane puis approchez du projecteur vert et dirigez-le vers la porte métallique. Ensuite, retournez au générateur pour lui donner un coup de pied, redémarrez-le et dégagez ainsi la porte. Suivez le chemin, descendez les escaliers et repérez une autre porte bloquée par les ténèbres. A ce moment, regardez la baraque sur votre droite, récupérez une lampe torche et utilisez-la pour dégager le passage.

Suivez le chemin jusqu'à la voiture accidentée, ramassez les grenades incapacitantes par terre et avancez le long du chemin. Utilisez ces grenades avec modération, courez à chaque fois jusqu'à la lumière et évitez au maximum les affrontements. Restez sur le chemin et atteignez ainsi la station radio. Entrez, rejoignez Pat Maine et discutez avec lui.

Après la scène cinématique, descendez sur le chemin principal et suivez-le. Récupérez une page du manuscrit sur la clôture, avancez tout droit jusqu'au générateur et récupérez une arme à proximité. Abattez les trois ombres qui arrivent puis démarrez le générateur pour avoir quelques moments de répit. Ensuite, poursuivez légèrement à gauche et faites attention aux ennemis qui arrivent. Avancez jusqu'à la cabane, n'y entrez pas et passez à droite sous un tronc d'arbre. A ce moment, deux chemins s'offrent à vous. Prenez d'abord celui de droite, courez jusqu'à la barrière et récupérez une page du manuscrit. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez le chemin de gauche.

Faites très attention aux ombres qui arrivent, abattez-les ou fuyez jusqu'au lampadaire. Suivez le chemin, récupérez une page du manuscrit sur le tronc d'arbre coupé (à droite) et suivez ce chemin.
Passez sous le pont ferroviaire, grimpez à l'échelle et traversez la passerelle. Avant de sortir du pont, visez les barils et les barres de fer qui sont lancées sur vous et détruisez-les. Dès que le passage de gauche et dégagé, courez pour fuir le pont.

En arrivant devant le grillage, longez-le par la gauche, récupérez une page du manuscrit sur les barres de fer et montez à l'échelle. Ramassez les munitions, échangez votre lampe torche par une meilleure et continuez. Repérez un boitier à gauche, récupérez son contenu et appuyez sur le bouton de la porte métallique. A ce moment, vous êtes attaqué par plusieurs ombres que vous devez battre. Tirez sur les barils explosifs rouges pour en tuer plusieurs à la fois et sécurisez la zone.

Par la suite, franchissez la porte métallique et entrez dans l'entrepôt. Abattez deux ombres, montez les escaliers puis récupérez des munitions sur les tables et sortez. Récupérez une page du manuscrit sur les garde-corps des escaliers puis descendez dans la cour. A ce moment, vous serez attaqué par un bulldozer accompagné par quelques ombres. D'abord occupez-vous des ombres, évitez les attaques du véhicule puis concentrez-vous sur lui. Visez-le avec la torche et tirez pour l'anéantir. Si vous êtes à court de munitions, ouvrez un boitier collé au container bleu et un autre sur le petit muret par lequel le bulldozer est arrivé. Une fois que ceci est fait, ouvrez la prochaine grille et entrez dans la voiture.

La mine de charbon

Montez dans la voiture, conduisez le long de la route puis prenez à droite dès que vous remarquez que la route est barrée. Passez sur la piste, ignorez les escaliers sur votre droite et suivez le chemin qui monte vers la montagne. Continuez ensuite le long de la route, traversez le pont, dépassez la tour de contrôle et arrêtez-vous devant la grange rouge (à gauche). Entrez, montez les escaliers et prenez la page du manuscrit sur la caisse. Ensuite, reprenez la voiture et suivez la route jusqu'à la mine de charbon. Descendez, récupérez une page du manuscrit devant l'usine puis allez à

l'arrière pour monter les marches et entrer. Après la scène cinématique, descendez via la petite rampe au milieu et avancez vers le mur au fond. Ramassez les munitions sur l'étagère, appuyez sur le bouton et descendez par la trappe.

Ramassez une autre page du manuscrit, récupérez le revolver sur les palettes, les munitions dans la caisse et continuez. Dans la prochaine zone, abattez d'abord les ombres qui vous attaquent, visez les barils explosifs pour les éliminer rapidement puis neutralisez les objets qui sont lancés sur vous. Par la suite, entrez dans le dernier wagon, prenez les grenades incapacitantes et sortez de l'autre côté. Entrez dans le prochain wagon, abattez deux ombres puis grimpez à l'échelle sur le prochain wagon. Ouvrez la trappe, lancez une grenade incapacitante et entrez. Détruisez la caisse, ouvrez la prochaine porte et sortez.

Descendez les escaliers, repérez la porte électrifiée à gauche et partez d'abord à droite pour couper le courant. Dirigez-vous vers la lumière, ramassez le lance-fusées et coupez le courant. Par la suite, rebroussez chemin et faites très attention aux ennemis qui approchent. Utilisez les fusées, courez rapidement vers les escaliers et fuyez ainsi la menace qui règne dans la cour. Montez les escaliers et entrez dans la grange.

Avancez dans la construction, faites attention aux deux ombres qui arrivent par la gauche et abattez-les. Suivez ce chemin, récupérez les munitions et les piles sur l'étagère puis montez les marches. Entrez dans la section suivante de l'usine, abattez trois ombres avec une grenade incapacitante puis grimpez à l'échelle au milieu. Récupérez la page du manuscrit près de la porte de gauche puis sortez. Descendez, entrez dans la cabine à proximité et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte métallique. Sortez, ramassez des munitions près de la voiture et partez à droite. Descendez les quelques marches, abattez plusieurs ombres grâce à la grenade incapacitante et suivez le chemin. Ramassez une page du manuscrit sur un petit rocher, à gauche de la piste, et continuez jusqu'à la prochaine bifurcation.

Prenez à droite jusqu'au lampadaire, récupérez le contenu du boitier et ramassez des munitions sur la remorque. Traversez le pont, prenez le fusil à pompe près du projecteur et allez à droite. Allumez les projecteurs pour affaiblir les ombres et abattez-les avec votre nouvelle arme. Suivez le chemin jusqu'au cimetière, avancez et abattez d'autres ennemis. Passez sous le pont brisé, avancez et entrez dans une cabine pour allumer un lampadaire. Ensuite, sécurisez la zone et continuez à avancer jusqu'à la ville abandonnée.

Avancez à droite, approchez du pont et ramassez la page du manuscrit se trouvant juste sur la poutre. Traversez le pont, poursuivez tout droit et repoussez les objets qui s'acharnent sur vous. Mettez-vous derrière la grande tour pour empêcher les objets de vous atteindre. Ensuite, traversez le pont qui est en face, contournez les wagons par la gauche et atteignez l'autre section de la ville. Neutralisez d'autres objets, entrez dans la petite cabane en face et récupérez les clés sur la caisse. Ensuite, utilisez-les pour entrer dans la grange à droite et fouillez l'endroit. Ramassez des munitions pour la carabine, des piles et sortez de l'autre côté.

Grimpez aux deux échelles (à gauche), remontez le long de la montagne puis traversez les planches en bois et descendez dans le trou de la mine avant que les corbeaux ne vous attaquent.

La mine

Suivez la route de la mine, entrez dans un chemin étroit à gauche et avancez jusqu'à un croisement. Partez d'abord à gauche, avancez jusqu'au bout et ramassez une page du manuscrit sur un rocher (à droite). Ensuite, retournez au croisement et prenez l'autre chemin. Remontez la petite pente à gauche, traversez le pont en bois et descendez. Récupérez la page du manuscrit au pied de la structure en bois, suivez le chemin de la lumière pour que le toit de la grotte s'effondre puis abattez les ennemis qui arrivent par l'autre chemin.
Ensuite, suivez ce même chemin et atteignez une grande zone ouverte.

D'abord montez la pente (à gauche) et appuyez sur le bouton de commande de la grue. Abaissez le pont jusqu'à votre niveau, utilisez-le pour traverser et grimpez à l'échelle. Ensuite, appuyez sur le prochain bouton, remontez le pont à votre niveau et traversez vers la prochaine section. Allez d'abord à gauche pour remonter le pont à l'aide d'un autre mécanisme puis escaladez l'échelle qui est à droite et traversez. Approchez de l'échelle du fond, donnez-lui un coup de pied, descendez puis appuyez sur le bouton pour remonter le pont jusqu'au dernier niveau. Prenez la même échelle pour remonter. Enfin, traversez le dernier ravin, escaladez une échelle plus loin et détruisez les planches pour sortir de la mine.

A présent, montez les marches, grimpez à l'échelle et trouvez une page du manuscrit au sommet de la tour de guet. Ensuite, rebroussez chemin et descendez les escaliers. Faites attention aux corbeaux, avancez jusqu'au générateur et démarrez-le. Ramassez les munitions et le pistolet à fusées et prenez le téléférique. Faites gaffe aux corbeaux qui vous attaquent à nouveau, repoussez-les et atteignez ainsi l'autre rive avec un peu de difficultés.

Tuez deux ombres, avancez à gauche et faites attention au wagon qui s'écrase au sol. Passez à gauche, avancez jusqu'au lampadaire puis prenez le contenu de la boite rouge et poursuivez tout droit. Montez les marches, courez jusqu'au prochain lampadaire et abattez d'autres ombres en chemin. Par la suite, poursuivez à gauche et traversez le pont. A mi-chemin du pont, vous serez attaqué par plusieurs ombres. Utilisez une fusée pour empêcher l'arrivée des ombres derrière vous, tirez sur celles qui sont en face et avancez au fur et à mesure. Ensuite, occupez-vous des autres jusqu'à les éliminer toutes.

Continuez, prenez à gauche du pont brisé et ramassez une page du manuscrit sur le rocher à droite. Avancez, repérez les débris rocheux sur votre gauche et grimpez dessus. Poussez la planche pour traverser, montez au sommet de la montagne et approchez-vous de la maison en ruine. Repérez l'entrée au sous-sol, à gauche des marches, détruisez la porte et entrez. Ramassez les munitions éparpillées, montez à l'étage grâce aux débris amassés près du mur puis remontez sur le toit. A ce moment, le toit s'effondre et vous tombez puis vous vous ferez immédiatement attaquer par des ombres. Utilisez alors les fusées pour les repousser et tirez avec la carabine afin de les éliminer. Une fois que ceci est fait, remontez à nouveau sur le toit, sautez pour atteindre l'autre côté et descendez.

Descendez la pente de droite puis les escaliers et récupérez une page du manuscrit par terre. Poursuivez le long du chemin, longez la clôture et regardez une scène cinématique.

Episode 4 : La vérité

Après la scène cinématique, attendez l'arrivée du docteur dans votre chambre et suivez-le jusqu'à l'ascenseur, la terrasse puis la salle à manger. Lorsqu'il vous laisse seul, vous obtenez une page du manuscrit. Retournez à votre chambre en montant les marches qui sont dans la réception et en prenant le couloir de gauche. Après la courte scène, sortez dans le couloir et partez à gauche. Ramassez une page du manuscrit près des marches de droite puis descendez. Approchez-vous des deux frères, récupérez les clés près de l'infirmière assommée puis revenez en arrière et ouvrez la porte du couloir.

Entrez dans le bureau d'Hartman (à gauche), écoutez la bande d'enregistrement, prenez une page du manuscrit sur la table se trouvant à côté du tableau montrant un loup et sortez. Avancez à gauche du couloir, entrez par la porte de droite et retrouvez Barry. Discutez avec lui puis entrez dans la pièce voisine, à gauche.

Après une courte scène, sortez du bureau, ouvre rapidement la porte du couloir et sortez. Avancez tout droit vers le couloir d'en face pour que deux étagères vous bloquent le chemin puis montez à l'étage supérieur. Démarrez le générateur pour dégager les étagères, revenez dans le couloir puis entrez par la porte de gauche. Récupérez deux fumigènes près des caisses, entrez dans la pièce suivante et utilisez-les pour dissiper les deux ours qui bloquent le

chemin. Poursuivez à gauche, prenez la page du manuscrit sur le banc et entrez dans le prochain couloir. Cachez-vous dans la petite cavité à droite, attendez que la sphère détruise la porte qui est au fond du couloir puis courez pour atteindre le hall. A ce moment, attirez la sphère vers la porte de sortie et fuyez-la au dernier moment pour qu'elle débloque la sortie.

Une fois dehors, retrouvez Barry et prenez sa lampe torche. Courez ensuite vers la porte métallique à gauche avant que les projectiles ne vous infligent des dégâts. Augmentez la lumière sur les grilles pour dégager le passage et entrez. Récupérez des fusées dans la cabane, approchez-vous la porte du labyrinthe à droite et entrez. Dans le labyrinthe, avancez à droite jusqu'au premier croisement, prenez les munitions sur le banc et prenez à droite. Abattez une ombre, suivez le chemin vers la gauche puis récupérez le manuscrit au pied de l'arbre. Continuez vers l'avant, tournez à gauche puis à droite et à nouveau à droite pour atteindre une autre petite cour. Abattez les ennemis, partez d'abord à gauche de la cour pour trouver une page du manuscrit sur un banc, prenez-la puis revenez et partez à droite pour trouver la sortie du labyrinthe.

Maintenant, avancez tout droit, prenez les munitions sur le banc et partez à gauche jusqu'à ce que vous aperceviez le docteur. Affrontez-le, prenez le pistolet à fusées dans le boitier de la tente et repoussez également les corbeaux. Ensuite, descendez les marches à droite et abattez deux ombres. Avancez jusqu'à prochain lampadaire, entrez dans la cabane de gauche et récupérez le pistolet, les munitions et la page du manuscrit sur les sacs de blé.

Par la suite, franchissez la porte métallique et avancez jusqu'aux escaliers du fond. Abattez deux ombres puis montez les quelques marches. Prenez un feu à main sur le banc de droite puis partez à gauche. Détruisez la porte métallique ténébreuse, avancez et récupérez une page du manuscrit près du pilier. Descendez, ouvrez la boite accrochée au lampadaire puis avancez à droite du bassin. Tuez deux ombres, contournez le bassin et montez les marches. Partez d'abord à gauche pour récupérer une page du manuscrit sur le rebord puis partez à droite pour rejoindre Barry.

Maintenant, vous devez survivre à l'attaque des ombres jusqu'à ce que Barry ouvre la porte. Dès qu'il réussit à l'ouvrir, fuyez en courant et échappez-vous.

Rejoignez la ferme

Après la scène cinématique dans laquelle vous avez un accident de voiture, vous vous retrouvez en pleine forêt. Dès que vous avez le contrôle d'Alan, descendez la pente qui est à gauche et longez le bord de la montagne. Lorsque vous arrivez près des rails, traversez le pont ferroviaire à gauche puis suivez le chemin de gauche. Allumez le projecteur pour neutraliser les objets volants, entrez dans le tunnel en face de la lumière et récupérez une page du manuscrit accrochée aux planches de bois, au fond.

Ensuite, sortez du tunnel, marchez sur la passerelle en bois et descendez les marches à gauche. Courez en évitant les objets, suivez le chemin et repérez une porte métallique ténébreuse.
Repérez le lampadaire éteint en face de la porte et tournez-le vers la droite pour le dresser au-dessus de la porte. Ensuite, montez la passerelle de gauche, ramassez une page du manuscrit par terre puis démarrez le générateur.

Une fois que le chemin est dégagé, entrez et récupérez la lampe torche dans la petite pièce sur votre gauche. Descendez les marches qui sont à droite, faites attention aux ombres qui arrivent et fuyez jusqu'au prochain lampadaire. Poursuivez à droite des marches jusqu'aux tentes de camping, prenez une plus grande torche près de la table, ramassez les piles et poursuivez votre chemin. Dégagez l'ombre de la porte métallique, avancez vers la lumière et ramassez la page du manuscrit qui tombe doucement sur le rocher. Ensuite, avancez dans la zone suivante et faites attention aux pièges à ours.

Avancez jusqu'à la construction en ruine, récupérez une page du manuscrit près du générateur puis allumez ce dernier. Prenez la carabine à l'entrée, les piles à l'intérieur puis sortez et continuez à droite des ruines. A présent, faites très attention aux pièges et aux hommes ténébreux et foncez vers la prochaine lumière. Entrez dans la maison, fouillez la pièce de droite pour trouver des piles, la pièce de gauche pour récupérer des munitions puis montez à l'étage. Poussez la porte qui est à droite, entrez et récupérez le revolver à fusées près de l'homme blessé.

Ensuite, redescendez et abattez une ombre qui arrivent par une fenêtre de la pièce (à gauche). Sautez par cette même fenêtre, montez sur la terrasse de gauche et récupérez une page du manuscrit sur le tapis. Enfin, montez dans la voiture et conduisez le long de la route. Prenez à droite aux deux prochains croisements, suivez la piste jusqu'à l'entrée bloquée par un camion et sortez de la voiture. Continuez à pied, neutralisez le bulldozer sous l'emprise des ombres et avancez jusqu'à la lumière. Ensuite, courez dans le champ et atteignez la ferme.

Après la courte scène, vous devez repousser les attaques des ombres et protéger ainsi la zone. Pour cela, utilisez les nombreuses munitions éparpillées sur la scène et tirez sur les ennemis de loin. S'ils approchent de vous, utilisez une fusée ou une grenade incapacitante pour les achever.

Une fois que la zone est sécurisée, descendez de la scène et récupérez une page du manuscrit sur le côté de l'estrade près des disjoncteurs de courant. Ensuite, suivez Barry jusqu'à l'entrée de la grange.
Passez à droite de l'entrée, grimpez à l'échelle pour monter sur la passerelle et appuyez sur l'interrupteur afin de dégager la citerne qui est devant l'entrée.

Ensuite, entrez dans la grange, récupérez des munitions et montez les escaliers sur la droite. Repérez la page du manuscrit près de la fenêtre, puis prenez-la et continuez à avancer avant d'appuyer sur le panneau de contrôle pour ouvrir la seconde porte. A ce moment, vous êtes attaqué par des ombres que vous devez repousser. Ne trainez pas dans la grange, repoussez les ennemis et descendez rapidement pour sortir. Suivez le chemin, faites attention à d'autres ennemis, dégagez la voiture prise par les ombres et courez jusqu'au prochain lampadaire.

Entrez dans le silo, donnez un coup de pied à la petite porte sur la droite et remontez les marches. Au premier étage, récupérez des munitions puis remontez au deuxième étage. Faites attention à l'ennemi qui sort du tas de foin et abattez-le. Ensuite, remontez au troisième étage et grimpez à une échelle au fond. Prenez la super lampe torche sur les sacs de blé puis escaladez d'autres escaliers à gauche. Dans le dernier étage, allumez le générateur et utilisez l'ascenseur qui n'est pas loin. Prenez le contenu de la boite à gauche et sortez du silo.

A présent, vous êtes attaqué par une moissonneuse et d'autres ombres. Utilisez une fusée pour détruire le véhicule, abattez les ombres puis repérez un dernier ennemi qui arrive par une petite cabane et qui est votre prochaine destination. Abattez-le, entrez dans la cabane et grimpez à l'échelle qui est à l'intérieur. Ouvrez la porte de la cabane d'en face, récupérez les clés dans la boite puis sortez pour ouvrir la porte du silo de gauche. Ensuite, mettez-vous à deux pour ouvrir la clôture et courez jusqu'à la maison des Anderson.

Entrez dans la maison, montez les escaliers et récupérez une page du manuscrit dans le hall. Entrez dans la maison qui est au fond, passez à droite et réparez la boite à fusibles. Enfin, redescendez et écoutez le disque dans le salon.

Dans le rêve d'Alan, traversez le pont pour atteindre le chalet, rejoignez le lac puis retournez dans le chalet. Montez à l'étage et entrez dans la pièce pour découvrir ce qu'il s'est passé le jour où vous aviez perdu Alice.

Episode 5 : Le rupteur

Retour à Bright Falls

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez en prison accompagné de Barry. Attendez l'arrivée du shérif pour qu'un évènement se passe et que l'agent Nightingale se fasse consumer par les ombres.
A ce moment, sortez de la cellule, récupérez les deux pages du manuscrit à droite, prenez-les et suivez le shérif à gauche. Rallumez la lumière puis entrez dans son bureau. Récupérez tout votre équipement (torche, revolver, piles et munitions) puis sortez. Suivez le shérif, passez par les cellules et atteignez le parking.

A présent, allez dans le jardin dans lequel se trouve le camion rouillé et actionnez un levier sur le mur de droite. Grimpez à l'échelle, avancez et grimpez à celle de la citerne. Atteignez le toit, repoussez les corbeaux puis traversez l'échafaudage qui est à gauche. Utilisez l'élévateur pour descendre, avancez puis piratez le panneau de commande de la porte.

Par la suite, suivez le shérif et abattez les ennemis qui arrivent. Détruisez un véhicule ténébreux puis aidez Sarah à nettoyer la zone. Avancez jusqu'au croisement, partez à gauche et abattez d'autres ennemis. Ensuite, entrez dans le restaurant de gauche, récupérez une meilleure torche, des munitions, des piles et approchez des toilettes des hommes pour trouver une page du manuscrit collée au mur.

Sortez du resto, suivez Sarah tout en éliminant des ombres en chemin et atteignez le jardin se trouvant près de la maison de Cynthia. A cet endroit, repoussez les ombres qui vous attaquent et sécurisez la zone. Faites attention à celle qui porte une tronçonneuse, utilisez les fusée si vous êtes encerclé puis suivez Sarah jusqu'à la mairie.

Entrez, avancez à gauche et récupérez une page du manuscrit dans la salle de conférence. Entrez dans la pièce suivante, prenez la porte de droite et faites attention à l'ennemi qui arrive. Abattez-le, entrez dans la pièce d'en face pour récupérer une arme puis entrez dans la seconde pièce pour trouver des munitions, des piles et les clés de l'hélicoptère. Après la scène, suivez Sarah dans le champ, repoussez des ennemis et suivez-la jusqu'à la librairie. Entrez, récupérez une page du manuscrit sur le comptoir et sortez. Suivez le shérif jusqu'à l'entrée de l'église, ramassez des munitions près du véhicule et partez d'abord à droite pour récupérer une page du manuscrit à l'arrière d'un camion de couleur jaune.

Ensuite, allez à l'entrée de l'église et repoussez l'attaque des ombres. Abattez plusieurs d'entre elles à l'aide des fusées et des grenades, sécurisez la zone puis entrez dans l'église.

L'église

Avancez au fond à gauche, ramassez une page du manuscrit sur le pupitre et entrez dans la pièce suivante. Prenez le contenu de la boite rouge, descendez au sous-sol et avancez vers la droite. Faites attention à deux ombres, abattez-les et partez dans leur direction jusqu'à ce que vous atteignez les escaliers près de la sortie. Sortez de l'église, retrouvez Barry puis poursuivez vers l'avant. Ouvrez la boite, montez les escaliers et trouvez une page du manuscrit sur une table de piquenique. Suivez le chemin jusqu'à la route et partez à gauche.

Eliminez des ombres, continuez à avancer et atteignez l'hélistation. Récupérez plusieurs munitions près de la voiture, un fusil à pompe et approchez-vous de l'hélicoptère. Après la courte scène, vous devez repousser l'attaque des ombres. Utilisez les projecteurs, les fusées et les autres armes pour repousser trois vagues d'assaillants puis rejoignez l'hélico.

Le centre électrique

Après la scène cinématique, traversez la cour et repoussez les corbeaux. Ensuite, entrez dans petite baraque à gauche

et récupérez le revolver et les munitions. Approchez de la porte du garage attachée par une chaine et tirez sur la chaine pour débloquer la porte. Entrez, récupérez des munitions puis remontez sur la planche et atteignez l'autre section de l'entrepôt. Faites gaffe aux ombres qui vous attaquent, utilisez les fusées pour les repousser et quittez rapidement l'entrepôt. Dehors, repoussez d'autre ombres et courez vers la lumière pour vous mettre en sécurité.

Avancez jusqu'aux générateurs électriques, appuyez sur le panneau pour ouvrir la porte métallique et entrez. Abattez une ombre en regardant à gauche, avancez tout droit et ouvrez un autre panneau pour allumer la lumière. Suivez le chemin, abattez d'autres ombres et passez la prochaine porte métallique. Poursuivez vers la gauche, récupérez la page du manuscrit qui est désormais accessible puis revenez en arrière.
Partez cette fois vers la droite jusqu'à l'élévateur et utilisez-le pour monter sur le container. Ramassez une autre page du manuscrit sur le fauteuil, descendez par la gauche et atteignez la lumière.

Avancez jusqu'à la route et entrez dans la maison d'en face. Récupérez les munitions, les piles et appuyez sur le panneau de commande du pont tournant. Sortez, attendez que le pont arrive à vos cotés et montez-dessus rapidement. Restez près de l'extrémité le temps que le pont tourne, repoussez les corbeaux et atteignez l'autre côté du ravin. Entrez dans la maison de gauche pour ramasser des munitions supplémentaires et prenez la petite piste à droite de la route. Aidez-vous des projecteurs de l'hélicoptère et abattez les ombres qui arrivent. Lorsque les corbeaux attaquent les hélicos, courez rapidement vers la lumière sur votre gauche puis continuez sous la poutre.

Abattez d'autres ombres, courez vers le parking de la centrale électrique puis ouvrez la porte se trouvant sur votre droite.
Entrez, parlez avec Cynthia Weaver puis sortez. Accédez au domaine des générateurs, avancez à droite puis abattez des ombres et rejoignez la lumière. Maintenant, utilisez les commandes qui sont à droite pour créer un passage vers le panneau en question. Appuyez sur celui de droite puis celui du milieu, traversez les passerelles et coupez le courant électrique. Par la suite, faites attention aux passerelles, rebroussez chemin jusqu'à Cynthia et abattez des ombres en chemin.

Maintenant, suivez Cynthia jusqu'à la canalisation et regardez la scène qui suit. Après la scène, avancez vers la gauche, récupérez une page du manuscrit sur un rocher et continuez votre descente. Repoussez les corbeaux, courez vers la prochaine lumière et continuez à avancer. Ignorez le grand tronc d'arbre à droite, traversez sur celui d'en face et courez jusqu'à l'hélicoptère détruit. Par la suite, poursuivez le long du chemin, remontez la petite pente et retrouvez vos deux amis. Aidez-les à combattre les ombres, sécurisez la zone puis prenez la direction du sommet. Abattez des ennemis rapides en chemin, rejoignez la construction et appelez l'ascenseur.

Abattez deux vagues de démons le temps que l'ascenseur arrive et utilisez les fusées pour les neutraliser avant de monter et d'appuyer sur le bouton.

Sortez, avancez légèrement et maintenez enfoncé le bouton qui se trouve sur le mur de droite. Lorsque la citerne tombe et bloque le passage, repérez des projectiles venant par la gauche. Illuminez-les pour les neutraliser et partez dans cette direction. Dépassez le grillage, récupérez une page du manuscrit à droite et remontez jusqu'à la passerelle. Continuez à avancer, repoussez les corbeaux et montez sur le barrage. A présent, utilisez le projecteur de façon modérée pour éliminer les démons qui arrivent, sécurisez la zone puis fuyez l'ombre noire.

Courez immédiatement vers le pont. Descendez les marches à gauche du camion et passez sous le pont. Courez à gauche sur la passerelle et traversez avant qu'elle ne tombe. Poursuivez le long des escaliers, entrez par la porte et descendez vers le pont inférieur. Traversez rapidement la prochaine passerelle avant qu'elle ne tombe et prenez les prochains escaliers. Courez le long du chemin jusqu'à Cynthia et Barry et fuyez ainsi l'ombre noire. Une fois que vous êtes en sécurité, sortez de l'ascenseur et ouvrez le coffre fort de la pièce illuminée (en face).

Episode 6 : Departure

Après la scène cinématique, prenez les lunettes de soleil sur la table de nuit et entrez dans la salle de bain pour prendre les antalgiques dans la boite à pharmacie. Quittez la chambre, écoutez le message du répondeur et allumez la télévision dans le salon. De retour dans l'histoire du roman, montez dans la voiture garée à gauche dans le parking et conduisez jusqu'au tunnel. Descendez du véhicule, continuez à pied et abattez trois ombres à la sortie du tunnel. Continuez à avancer, ramassez la page du manuscrit sur la route et montez dans un véhicule, plus loin.

Conduisez jusqu'à ce que vous aperceviez une route barrée et prenez à gauche. Entrez dans le parking du motel et foncez sur la rampe en face avec la voiture pour franchir la clôture. Conduisez jusqu'au pont, descendez du véhicule et traversez-le. Faites attention aux objets volants et aux sections du pont qui tombent et traversez-le. A la fin du pont, détruisez le bulldozer ténébreux puis conduisez la voiture près de la lumière.

Conduisez le long de la route, faites attention aux ombres et franchissez un petit champ pour revenir sur la route principale. Avancez jusqu'à ce que le chemin soit bloqué par des véhicules, descendez de la voiture et continuez à pied. Entrez dans le prochain tunnel, repoussez la vague d'ennemis qui vous attaque, récupérez une page du manuscrit près d'un camion sur la route et trouvez la sortie du tunnel pour atteindre le point de contrôle.

Conduisez la voiture près du lampadaire, suivez la route et foncez dans les barrières pour aller chercher une page du manuscrit collée sur le camion vert. Ensuite, revenez au croisement et suivez la piste jusqu'à la lumière.

Descendez, entrez dans l'entrepôt, abattez deux ombres et montez à l'étage. Ramassez les munitions sur les étagères, appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la clôture et descendez. Remontez dans la voiture, roulez en suivant le chemin et en passant au-dessus des rampes et atteignez l'impasse. Descendez du véhicule, récupérez une page du manuscrit sur un chariot et avancez vers la lumière. Grimpez à l'échelle, démarrez le générateur et descendez. Faites le tour du container, détruisez un bulldozer sous l'emprise des ombres puis actionnez un bouton sur le panneau pour soulever le container.

Passez sous le container, montez dans une voiture et conduisez jusqu'au prochain lampadaire. Descendez du véhicule, montez les escaliers à droite et entrez dans la cabane. Descendez par la trappe, poussez le chariot plus loin et trouvez ainsi la sortie. Avancez à droite, récupérez les munitions près du véhicule et avancez dans la grande cour à gauche. Faites attention à la tornade, allez vers le grand projecteur en face et utilisez-le pour repousser les démons qui arrivent. Abattez deux ombres se trouvant derrière le projecteur, sécurisez la zone puis continuez vers la prochaine cabane.

Poussez le chariot pour entrer, récupérez une page du manuscrit sur le bloc d'en face et poussez un autre chariot à gauche pour sortir. Poursuivez à droite, montez sur la passerelle, prenez le contenu du boitier et descendez. Montez dans le wagon et lâchez le frein. Lorsque le wagon s'arrête, descendez et continuez à pied. Grimpez sur une échelle sur votre gauche, avancez vers la droite et faites attention aux corbeaux. Poussez le chariot, suivez la passerelle de droite et atteignez la forêt.

Longez le chemin de la forêt, faites gaffe au camion qui tombe et abattez les ombres qui arrivent. Avancez vers le générateur, démarrez-le rapidement pour repousser les ennemis ou combattez-les si vous en avez envie. Suivez le marqueur sur le radar, fuyez les monstres et les projectiles qui tombent du ciel puis atteignez un lampadaire éteint et démarrez le générateur pour l'allumer.

Continuez le long du chemin, faites très attention au wagon qui tombe de la colline et évitez-le avant qu'il ne vous écrase. Remontez la pente tout en évitant divers objets, courez vers la lumière en haut des escaliers et entrez dans la

cabane. Montez les escaliers, descendez par la sortie de droite et repérez un élévateur droit devant vous. Mais avant cela, partez à droite jusqu'au générateur et démarrez-le. Abattez ensuite des ennemis et prenez le monte-charge.

Récupérez une page du manuscrit en sortant du monte-charge, suivez le chemin et utilisez le pistolet à fusées pour dégager les objets qui sont devant le tunnel. Ensuite, entrez dans ce même tunnel et utilisez la torche pour dégager les barrières qui émergent du mur.
A la sortie du tunnel, descendez par le trou et avancez droit vers la tornade.

Faites attention aux objets volants, descendez d'un niveau et détruisez le chariot hanté. Avancez, sautez par-dessus le vide et récupérez les munitions pour le pistolet à fusées. Chargez votre arme, évitez les deux chariots qui tournoient dans les airs et sautez par-dessus le prochain vide. Enfin, ouvrez le feu sur la tornade, neutralisez-la et regardez la scène qui suit.

Après la scène, sortez de la chambre, passez par la cuisine et atteignez le salon. Allumez la torche sur le mot " Rupteur " puis ramassez-le. Ensuite, illuminez tous les mots qui se trouvent dans le jardin, traversez un pont et atteignez Divers Isle. Continuez à allumer les mots jusqu'au chalet et entrez pour que la scène finale se déclenche. Félicitations ! Vous avez complété le Roman d'Alan Wake !

SUCCÈS

Suivez la lumière (10 G)

Promenez-vous la nuit pour en savoir plus sur la lumière.

Balade nordique (10 G)

Allez dans la zone d'exploitation forestière et rencontrez un habitant étrange.

Le meilleur de Bright Falls (20 G)

Appelez à l'aide.

Petit écran (5 G)

Regardez ce qu'il y a à la télévision.

Sous une fine couche de peau (10 G)

Défiez le garde forestier.

Garde forestier du parc (15 G)

Profitez de la beauté de l'Elderwood National Park.

Métal hurlant (10 G)

Survivez à l'attaque du bulldozer.

Tonnerre mécanique (10 G)

Découvrez un moteur à vapeur.

Ca se complique (20 G)

Rencontrer le ravisseur.

Diagnostic médical (10 G)

Ecoutez les enregistrements d'Hartman.

Child of the Elder God (10 G)

Passez un moment rock and roll sans que votre santé ne descende trop bas.

Songes (20 G)

Prennez un instant pour réfléchir aux événements passées.

Musique, maestro (10 G)

Vous avez écouté deux fois "Coconut".

Gardien (10 G)

Coupez le courant vers la cour du transformateur.

La Dame à la lumière (20 G)

Découvrez les secrets de Cynthia Weaver.

Dompteur de tornade (20 G)

Vainquez la tornade.

Departure (40 G)

Terminez le jeu en difficulté Normale.

Ecrivain dur à cuire (40 G)

Terminez le jeu en difficulté Difficile.

Alan, réveille-toi! (50 G)

Terminez le jeu en difficulté Cauchemardesque.

Oiseaux de feu (20 G)

Brûlez 1000 oiseaux.

Fantômes (20 G)

Les objets inanimés ne devraient pas pouvoir bouger tout seuls. Mettez fin à cette horreur 20 fois.

Le langage des armes (20 G)

Tuez 100 Possédés avec le revolver.

La saison des Posssédés (20 G)

Tuez 50 Possédés avec la carabine.

Frappe mortelle (20 G)

Tuez 50 Possédés avec un fusil de chasse.

Soleil ardent (20 G)

Eliminez 50 Possédés avec le lance-fusées.

Feu d'artifice (20 G)

Eliminez 50 Possédés avec des grenades incapacitantes.

Massacre collatéral (20 G)

Tuez 20 Possédés indirectement.

Une pierre, quatre coups (10 G)

Tuez quatre Possédés avec une seule fusée éclairante.

Le bruit et la fureur (10 G)

Tuez quatre Possédés avec une seule grenade incapacitante.

Deux pour le prix d'un (10 G)

Tuez deux Possédés avec une seule balle de fusil de chasse.

Allez, du balai! (10 G)

Gagnez du temps avec un feu à main.

Comme un papillon (15 G)

Déclenchez une cinématique d'esquive.

D'un cheveu (25 G)

Déclenchez une cinématique d'esquive 20 fois.

Le plein d'énergie (10 G)

Utilisez 100 piles.

Que la lumière soit (10 G)

Remettez un générateur en route.

Fête foraine (10 G)

Détruisez 5 pyramides de canettes.

Pile à l'heure (30 G)

Dans "Mirror Peak", allez du musée de la mine de charbon à Cauldron Lake en 30 minutes.

Une petite ville tranquille (30 G)

Réussisez "La vie nocturne de Bright Falls" d'une seule traite, sans mourrir ni recommencer.

Pacifique (30 G)

Atteignez Cauldron Lake sans tirer une seule fois dans "en route pour Cauldron Lake".

Priorité (10 G)

Ecrasez 15 Possédés.

Chasse au trésor (20 G)

Découvrez 5 coffes cachés.

Débusqueur (30 G)

Découvrez tous les coffres cachés.

Roman-fleuve (20 G)

Trouvez 25 pages de manuscrit.

Collectionneur (30 G)

Trouvez toutes les pages du manuscrit en mode Normal.

Edition collector (50 G)

Trouver toutes les pages du manuscrit dans le jeu, y compris celles du mode Cauchemardesque.

Un petit crème (20 G)

Découvrez 25 thermos de café.

Accro au café (30 G)

Découvrez tous les thermos de café.

KBF-FM (30 G)

Ecoutez toutes les émissions de radio.

Téléphage (30 G)

Regardez toutes les émissions de télé.

Fan de Bright Falls (30 G)

Découvrez tout sur l'histoire et les coutumes locales.

Alan Wake : L'écrivain

© Microsoft Game Studios / Remedy 2010

SUCCÈS

Ding ! (5 G)

Bonus 2 : Terminez le tour en ascenseur.

Tuez ceux que vous aimez (50 G)

Bonus 2 : Venez à bout du dernier obstacle qui vous sépare de votre objectif.

Tout doux avec le phare (25 G)

Bonus 2 : Approchez du phare sans utiliser votre arme.

Pas de ponctuation (50 G)

Bonus 2: Terminez l'épisode sans recharger le jeu, ni recommencer à partir d'un point de contrôle.

Volonté de fer (25 G)

Bonus 2 : Survivez à l'affrontement final sans vous faire gravement blesser.

Coup de vent (20 G)

Bonus 2 : Traversez la tornade en moins de 60 secondes.

Produits sous licence (30 G)

Bonus 2 : Découvrez les 10 jeux vidéo Zone X.

Espace créatif (25 G)

Bonus 2 : Découvrez la zone secrète.

Bourreau des coeurs (20 G)

Bonus 2 : Laissez le poison se répandre dans votre esprit.

Alan Wake : Le Signal

© Microsoft Game Studios / Remedy 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Un ami dans le besoin (25)

Trouvez quelqu'un pour vous aider.

Un Vrai Ami (50)

Suivez le signal jusqu'au bout.

Rapide et furieux (25)

Triomphez de l'affrontement final en moins d'1 minute et 30 secondes.

Les mots ne vous blesseront pas (25)

Allumez tous les fours du sous-sol.

Phrase sans fin (50)

Terminez l'épisode sans recharger le jeu, ni recommencer à partir d'un point de contrôle.

Suspension de permis (20)

Terminez l'épisode sans utiliser aucun véhicule.

Tic Tac (30)

Découvrez les 10 réveils cachés.

Des amis en carton (25)

Découvrez l'ensemble des présentoirs.

Alan Wake's American Nightmare

© Microsoft Game Studios / Remedy 2012

SUCCÈS DES 70 000 POINTS EN MODE CAUCHEMAR

Pour ceux qui essaieraient d'avoir un bon score (ou les 3 étoiles) dans le niveau de la ville Fantôme en Cauchemar.

Rendez-vous au bout de la rue principale et allez en direction de l'escalier (qui se situe à gauche lorsqu'on débute en Cauchemar).

Vous vous rendrez alors compte que si vous descendez ledit escalier, les ennemis ne vous suivront pas. Du coup, l'astuce consiste à essayer de récupérer de bonnes armes (l'arbalète et le magnum par exemple) en crapahutant un peu dans le niveau, à avoir quelques grenades et surtout des fusées éclairantes.

Ensuite, positionnez-vous en haut ou en bas de l'escalier, attendez les ennemis et éliminez-les. Comme vous n'aurez plus à surveiller vos arrières, ce sera bien plus facile.

Une fois que vous êtes à court de munitions, retournez au milieu de la place centrale (en utilisant l'esquive ou les fusées éclairantes), prenez les munitions et retournez vous positionner au niveau de l'escalier.

Avec cette astuce, vous devriez sans trop mal atteindre l'aube et avoir les 70 000 points nécessaires au Succès.

SUCCÈS DES 100 000 POINTS

Pour atteindre les 100 000 points, il existe une petite astuce.

Dans le niveau du Cimetière, commencez par faire un tour pour récupérer quelques fusées éclairantes, grenades ainsi que le fusil (pour tuer les Possédés, même de loin, en une balle) et l'uzi. Ensuite, attendez que le lampadaire qui se trouve en bas à droite (quand vous êtes dos à la maison) ou à gauche par rapport à votre position de départ, soit allumé.

L'astuce consiste alors à se placer près du lampadaire (sans aller en dessous afin qu'il ne s'éteigne pas) et à attendre les ennemis. Quand ils sont trop nombreux, allez de l'autre côté du lampadaire (en rasant le mur). Les ennemis ne vous suivront pas. Du coup, pas besoin de surveiller ses arrières et vous pourrez enchaîner rapidement les Possédés et ainsi atteindre les 100 000 points avant l'aube.

Le petit plus est que vous avez à côté du lampadaire une boite de balles pour fusil et une autre pour l'arme de poing, ce qui vous permet de tenir plus longtemps. Une fois que vous êtes à court de munitions, remontez au niveau de la maison, prenez lesdites munitions et repartez vous positionner.

Dans tous les cas, faites attention au Possédé vous jetant des grenades et essayez de l'éliminer assez rapidement afin d'être plus tranquille par la suite.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Capuchon "American Nightmare"

Rencontrer Emma dans le jeu.

T-Shirt "Night Springs"

Débloquer le premier niveau arcade en difficulté Cauchemar.

T-Shirt "Old Gods of Asgard Tour"

Terminer le mode Histoire.

SOLUTION COMPLÈTE

Aire de repos

Après le réveil, avancez vers la torche et prenez-la.

Elle vous sera utile pour éclairer votre route mais aussi pour affronter les ténèbres. Avancez ensuite à gauche pour qu'un nuage de ténèbres vous obstrue le passage.

Amplifiez alors la lumière de votre lampe sur ce nuage pour le désintégrer.

Cette amplification ne dure pas longtemps donc apprenez à l'utiliser au bons moment. Ramassez ensuite le pistolet se trouvant sur votre chemin. Quand un ennemi arrive via les ténèbres, amplifiez votre rayon de lumière en direction de cet ennemi ensuite tirez-lui dessus avec votre arme. Neutralisez ensuite l'ennemi suivant, lui aussi possédé par les ténèbres, et passez par le canyon.

Ramassez la **page de manuscrit** qui se trouve sur les morceaux de bois.

Courez ensuite vers le motel pour vous abriter dans la lumière. Rester dans la lumière vous évite les attaques des ténèbres et vous permet de régénérer votre santé. Vous trouvez alors une caisse d'armes qui ne s'ouvre qu'avec trois pages manuscrites.

Ignorez-la pour l'instant et allez vers le garage. Avant d'entrer, allez à droite vers la boite de munitions et faites le plein. Allez ensuite vers l'allée qui se trouve à coté du garage. Prenez les fusées éclairantes ensuite continuer d'avancer pour ramasser la **page de manuscrit** accrochée au grillage. Allez vers le camping-car et regardez la télé.

Revenez ensuite vers le garage et parlez avec Emma. Vous obtenez alors la troisième **page de manuscrit**.

Après la conversation, revenez à la caisse d'arme et ouvrez-la pour échanger le 9mm contre la mitraillette.

Maintenant, vous devez trouver les trois objets pour réécrire la réalité. L'emplacement de ces objets est indiqué sur votre radar, en haut à gauche. Il n ya pas d'ordre à suivre pour la récolte de ces objets.

Allez à l'entrée du motel et dirigez-vous à gauche où se trouve une voiture pour prendre le fusil à pompe et les munitions. Revenez ensuite à l'entrée. Allez cette fois à droite vers la zone où se trouvent les camions. Ramassez les

fusées éclairantes et le lanceur de fusées. Avancez ensuite vers le camion pour voir apparaitre des ennemis. Utilisez alors votre lampe et votre fusil à pompe pour les anéantir. Approchez ensuite du camion et prenez la pile, il s'agit du premier objet à trouver.

Passez derrière les camions et prenez une autre **page de manuscrit**.

Suivez ensuite la route devant la Jeep et passez les rails. Allez à droite pour prendre la **page de manuscrit** ensuite allez à gauche vers le bâtiment puis à droite vers la porte pour qu'un ennemi la défonce.

Cet ennemi se sépare en deux pour éviter la lumière de votre torche. Il devient plus faible mais il se dédouble. Eliminez alors ce genre d'ennemis avant d'entrer dans le bâtiment. Prenez le CD qui est le deuxième objet ensuite ramassez la carabine si vous voulez remplacer le fusil à pompe.

Sortez ensuite et allez à gauche pour prendre la **page de manuscrit** qui se trouve sur le rocher.

Revenez au camping-car, passez derrière et avancez jusqu'à voir la valve, en bas. Avancez vers elle pour que la grande pancarte tombe et que plusieurs ennemis rappliquent. Neutralisez-les puis prenez le troisième objet.

Vous devez maintenant revenir au garage pour parler à Emma afin qu'elle recharge la pile. Votre prochaine destination est le puits de pétrole pour réécrire la réalité.

Neutralisez les ennemis en chemin et approchez du puits. Placez la valve dans son emplacement au pied du puits et tournez-la.

Allez ensuite à gauche et placez le CD dans le lecteur. Allez ensuite vers les panneaux de signalisation et placez la pile dans le générateur. Allumez ensuite les feux de détresse.

Assistez à la chute du satellite et à l'explosion du puits. Courez maintenant vers le motel en évitant le feu sur la route. Neutralisez les ennemis qui s'attaquent au garage d'Emma avant d'aller lui parler. Vous devez maintenant aller au restaurant.

Allez donc vers le restaurant et utilisez votre lumière sur la sphère possédée par les ténèbres. Allez ensuite à droite de la route vers la pompe à pétrole qui se trouve en face du restaurant. Vous trouvez au pied de cette pompe une **page de manuscrit**. Revenez ensuite au restaurant.

Avant d'entrer, allez à sa gauche, neutralisez les ennemis et avancez vers les rochers pour ramasser une **page de manuscrit**.
Entrez ensuite dans le restaurant et examinez les lieux. Regardez la mallette à droite et prenez les clés qui se trouvent par terre puis revenez vers le motel. Pendant ce temps, Emma recevra la visite des possédés qui vont malheureusement la tuer.

Neutralisez d'autres ennemis dans le motel et entrez dans le garage. Prenez la cloueuse et sortez.

Avant d'aller vers la chambre qui se trouve en face, allez vers celles de gauche. Entrez dans celle qui s'ouvre pour prendre une autre **page de manuscrit**.

Allez ensuite à la chambre qui se trouve en face du garage et examinez le cadavre. Prenez ensuite les clés de l'observatoire.

Observatoire

Ouvrez la porte et allez à droite vers l'avant du camion des pompiers pour prendre la **page de manuscrit**.

Entrez ensuite dans le poste de contrôle situé à gauche, allumez la radio et faites le plein de munitions. Sortez ensuite et suivez le chemin qui mène à droite.

Neutralisez les trois ennemis qui rappliquent et allez vers le bâtiment de droite. Avancez à gauche du camion et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve par terre devant la porte.

A droite il y a une caisse contenant le fusil de chasse, mais il vous faut 15 pages de manuscrit pour l'ouvrir.

Continuez alors votre chemin en montant la route et neutralisez un autre ennemi en chemin. Rejoignez l'observatoire principal et allez à gauche à coté du container pour prendre une autre **page de manuscrit**.

Avancez ensuite vers l'observatoire central et allez à sa gauche pour ramasser une autre **page de manuscrit**.

Allez derrière l'observatoire pour trouver la caisse du fusil de combat nécessitant 40 pages de manuscrit. Suivez ensuite le chemin qui mène à l'observatoire secondaire en bas. Eliminez les ennemis en utilisant votre lampe et votre fusil à pompe puis approchez-vous du parking. Prenez la **page de manuscrit** qui se trouve à droite de la voiture rouge ensuite revenez à l'observatoire principal.

Approchez-vous du panneau de la porte pour essayer d'entrer. Plusieurs ennemis rappliquent alors par la droite et par la gauche. Neutralisez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous le temps que le docteur Meadows accepte de vous ouvrir la porte.

La tactique est toujours la même ; amplifiez la lumière de votre torche sur vos ennemis ensuite éliminez-les avec votre fusil à pompe.

Entrez ensuite dans l'observatoire et allez à droite. Regardez la télé si vous voulez suivre les aventures de Monsieur Grincement. Montez sinon les escaliers et avancez vers l'ascenseur. Montez ensuite et entrez dans le bureau du docteur. Discutez avec celle-ci avant de retourner à l'extérieur pour chercher le détecteur.

Avancez vers le bâtiment d'en face et contournez-le par la droite pour arriver au parking. Approchez de la voiture bleue et ouvrez le coffre pour prendre le détecteur.

Des araignées géantes vont faire leur apparition, elles viennent directement des ténèbres. Eliminez-les de la même manière que les autres ennemis. Amplifiez donc la lumière en direction de l'une d'elles jusqu'à la neutraliser sans gaspiller vos munitions.

Revenez ensuite au télescope et montez sur la plateforme centrale. Installez enfin le détecteur. Vous devez maintenant ouvrir les trois vannes de refroidissement.

Allez donc à l'extérieur et commencez par ouvrir la vanne qui se trouve juste à droite.

Allez ensuite vers le bâtiment de tout à l'heure, près du parking. La vanne se trouve à gauche et elle est bien gardée.

Neutralisez les ennemis avant d'aller l'ouvrir. Revenez ensuite en arrière et allez à l'observatoire secondaire qui se trouve en contrebas. Neutralisez les ennemis et ouvrez la vanne qui se trouve à droite de la voiture rouge.

Repoussez ensuite l'ombre en amplifiant la lumière dessus et courez vers l'observatoire principal. Neutralisez les ennemis avant d'entrer par la porte. Après la petite conversation avec le docteur, plusieurs créatures vont assaillir la zone. Montez alors la passerelle pour rester à coté de l'ascenseur. Repoussez-les et utilisez les fusées éclairantes si elles s'approchent trop de vous.

Assurez-vous qu'elles arrivent d'un seul coté et neutralisez-les rapidement. Montez ensuite pour voir le docteur. Après la conversation, prenez la page imprimée du signal.

Drive-in

Avant d'entrer dans le drive-in, empruntez le chemin derrière la voiture pour trouver une **page de manuscrit** à gauche.

Entrez ensuite dans le drive-in puis dans le bâtiment à droite et parlez à la femme touchée par les ténèbres. Allez ensuite vers le bureau, allumez la radio et prenez les clés accrochées à gauche sur le mur.

Vous devez donc rétablir le courant du drive-in. Sortez ensuite et allez derrière le bâtiment pour prendre la **page de manuscrit** qui se trouve près de la benne à ordure.

Suivez ensuite la route principale et tuez les deux ennemis qui vous barrent le chemin. Sur la droite et près des munitions, il y a une caisse d'armes qui nécessite 30 pages de manuscrit pour être ouverte.

Avancez jusqu'au parking pour voir plusieurs ennemis avancer sur vous. Neutralisez-les avant d'avancer à gauche vers la voiture qui clignote. Allez vers son coffre et prenez la **page de manuscrit**.

Allez ensuite en direction du grand écran et regardez à droite sur les rochers pour trouver une autre **page de manuscrit** .

Prenez-la et continuez votre chemin. Avancez alors vers la cabane près de l'escalier où se trouve une télé. Faites le plein de munitions puis descendez les marches pour avancer dans le sentier.

Suivez le chemin de gauche et butez les ennemis qui vous sautent dessus. Allez vers la carcasse de voiture pour trouver une caisse d'arme nécessitant 20 pages de manuscrit. Continuez ensuite votre chemin et ouvrez la grille pour entrer dans l'enceinte du bâtiment.

Allez à droite pour contourner le bâtiment et neutralisez les ennemis qui apparaissent dans le noir. Avant d'entrer par la port, allez à droite près du poteau de lumière et ramassez la **page de manuscrit** qui se trouve sur les sacs.

Entrez ensuite dans le bâtiment et allez à gauche vers les interrupteurs. Activer l'interrupteur de gauche et celui de droite en laissant celui du centre intact.

Neutralisez alors les ennemis qui arrivent vers vous puis avancez ensuite et éviter de passer quand les rayons électriques coupent votre chemin.

Sortez, allez à gauche en butant votre ennemi et avancez en évitant les rayons électriques. Sortez de l'enceinte et rebroussez chemin vers le parking du drive-in. Eliminez d'autres possédés et évitez surtout les grenades lancées par ces derniers. D'autres ennemis vous attendent en haut de l'escalier, évitez leurs grenades et abattez-les rapidement.

Revenez ensuite au bureau où se trouve la femme et allumez les lumières. Après la conversation, vous obtenez le code d'accès de la cabine de projection. Allez en direction du parking pour voir les fontaines des ténèbres surgir du sol.

Vous devez donc détruire ces trois fontaines. Celles-ci n'arrêteront pas d'invoquer des ennemis. Concentrez votre lumière alors sur les fontaines et ne vous occupez pas des créatures sauf si elles s'approchent de vous. Une fois la zone nettoyée, allez vers la cabine de projection et saisissez le code pour entrer.

Consultez la page du manuscrit pour faire correspondre la scène et essayez de réécrire la réalité. Changez l'heure sur l'horloge située au centre et choisissez 2 :36.

Changez ensuite le calendrier qui se trouve à gauche pour choisir le mois d'Aout. Malheureusement, votre tentative échoue et vous voila piégé dans une boucle temporelle.

Aire de repos, Arizona (2ème passage)

Vous revenez donc à la zone de départ et vous devez tout recommencer et essayez cette fois d'arranger les choses. Avancez et ramassez la **page de manuscrit** qui se trouve sur la planche de bois.

Quittez ensuite le canyon et avancez vers le puits de pétrole pour rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Ce sont des oiseaux qui s'unissent pour former une personne. Ce possédé est assez rapide, donc tirez-lui dessus avec votre fusil à

pompe pour ne pas rater votre cible.

Avancez ensuite à droite du puits vers l'abri et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve par terre.

Allez ensuite en direction du motel et arrêtez-vous devant la cabane où se trouve une voiture avec les phares allumés. Regardez à gauche de la cabane pour trouver la **page de manuscrit** posée par terre. Reprenez votre route vers le motel et entrez dans le garage pour parler à Emma.

Elle se souvient de votre dernier passage et elle a trouvé les pièces pour vous sauf la pile qui a été emportée par les créatures.

Après la conversation, suivez l'allée qui se trouve à droite du garage et regardez à gauche du camping-car pour trouver la carcasse d'un bus. Allez à l'arrière de ce dernier pour trouvez la **page de manuscrit** accrochée dessus.

Continuez ensuite votre route au sud-ouest pour retrouver la grande pancarte qui s'est écroulée la dernière fois. Contournez-la par la gauche et regardez la clôture pour trouver et prendre la **page de manuscrit**. Suivez ensuite les rails pour entrer dans le tunnel.

Avancez en suivant votre radar et récupérez la pile. Utilisez maintenant la lumière de votre torche sur les araignées pour pouvoir sortir du tunnel. Revenez voir Emma et neutralisez d'autres araignées en chemin.

Direction maintenant le puits de pétrole pour correspondre la scène à la page du manuscrit. Tournez donc la valve, allumez le lecteur CD et installez la pile pour allumer les feux.

Courez comme la dernière fois pour éviter l'explosion et neutralisez les ennemis en chemin. Revenez au garage et éliminez les possédés qui arrivent par le coin. Revenez encore une fois voir Emma.

Fouillez les chambres du motel en laissant celle en face du garage pour la dernière visite. Allez à la façade du motel et entrez par la porte qui se trouve à coté de la glacière. Entrez dans la chambre et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve sur la table.

Allez ensuite en direction du restaurant et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve sur la table, dans la terrasse du resto.

Revenez ensuite au motel et entrez dans la chambre où se trouve le cadavre. Prenez alors les clés de l'observatoire. Malheureusement, cette fois aussi Emma se fait attaquer par les possédés et succombera à nouveau.

Observatoire (2ème passage)

Puisque vous êtes déjà venu ici vous savez exactement quoi faire et vous devez donc trouver le détecteur.

Avancez et entrez par le poste de contrôle, à gauche. Ramassez les munitions et neutralisez les ennemis qui vous attaquent par derrière.

Neutralisez ensuite le possédé qui vous lance des grenades puis allez à gauche vers les réservoirs et allez derrière eux pour prendre la **page de manuscrit**.

Suivez la route à gauche vers l'observatoire secondaire et neutralisez les possédés en chemin. Allez à droite de ce bâtiment et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve sur le rocher. Neutralisez ensuite les ennemis qui rappliquent.

Continuez de monter le chemin vers l'observatoire principal et allez derrière celui où se trouve la caisse d'arme puis prenez la **page de manuscrit** qui se trouve à droite sur le carton.

Allez ensuite à gauche pour voir le camion devant l'entrée principale. Allez prendre les munitions et la **page de manuscrit**.

Suivez ensuite votre radar vers le détecteur et neutralisez encore des ennemis. En allant vers le parking derrière le bâtiment, prenez la **page de manuscrit** en chemin située sur la caisse de droite.

Avancez ensuite jusqu'à la voiture et ouvrez son coffre pour prendre le détecteur. Avant de revenir au télescope, allez devant la voiture et prenez la **page de manuscrit** située derrière la grille. Revenez ensuite au télescope.

Neutralisez évidement les ennemis sur votre route et entrez par la porte principale. Allez directement vers la plateforme centrale et installez le détecteur. Allez ensuite discuter avec le docteur avant de quitter les lieux.

Vous devez prendre le contrôle des tuyaux principaux. Allez à droite et descendez les marches et allez vers les réservoirs qui se trouvent près de l'entrée de l'enceinte. Abattez les ennemis qui se dépêchent sur place et utilisez les grenades incapacitantes si nécessaire.

Butez le colosse qui obstrue le chemin en visant sa tête. Allez ensuite vers la cabine qui se trouve à gauche des réservoirs et utilisez le levier de courant pour remettre tout en marche.

Vous devez maintenant revenir au télescope. Les ténèbres vont vous couper le chemin et plusieurs nuages vont vous lancer différents objets. Amplifiez la lumière sur ces nuages pour les neutraliser tout en évitant les projectiles lancés.

Suivez ensuite le chemin montant jusqu'à la porte du télescope. Neutralisez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur ou ignorez-les et entrez directement dans le bâtiment. Allez ensuite voir le Docteur Meadows. Prenez le fragment du signal qui se trouve à droite.

Drive-in (2ème passage)

Avancez et allez vers la maison où vous avez rencontré Serena. Allez à gauche de la cabane et prenez la **page de manuscrit** située sur les sacs. Entrez ensuite dans la cabane, parlez avec Serena ensuite prenez les clés.

Sortez et allez vers le nord en suivant votre radar puis continuez jusqu'à la boutique de souvenir. Allez vers l'arbre qui se trouve à gauche et prenez l'arbalète si vous le désirez.

Neutralisez les possédés qui rappliquent et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve à droite sur la rambarde au bord de la falaise.

Suivez ensuite votre radar pour atteindre le parking. Allez à droite en neutralisant les oiseaux des ténèbres et le colosse qui marche vers vous. Allez ensuite au pied de l'écran géant et prenez la **page de manuscrit**.

Allez vers la cabane qui se trouve à gauche de l'escalier pour regarder la télé si vous le voulez. Descendez ensuite les marches.

Avancez pour voir Monsieur Grincement vous envoyer ses sbires. Neutralisez-les et continuez votre chemin vers la centrale électrique. Ouvrez la porte et entrez dans l'enceinte puis allez à droite et entrez dans le bâtiment. Dès que vous entrez, allez à droite et prenez la **page de manuscrit**.

Avancez ensuite jusqu'aux interrupteur et cette fois activez l'interrupteur central. Amplifiez ensuite votre lumière sur les araignées qui rappliquent avant de sortir du bâtiment.

Neutralisez les araignées qui se trouvent à l'extérieur et avancer en évitant les rayons électriques. Allez à droite des derniers transformateurs et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve sur la table. Rebroussez ensuite chemin vers le parking.

Commencez par neutraliser les ennemis qui arrivent dans le parking. Utilisez ensuite votre lumière pour détruire les trois fontaines des ténèbres indiquées sur votre radar. Avant d'entrer dans la cabine de projection, allez au sud-ouest pour trouver une **page de manuscrit**.

Neutralisez d'autres ennemis et continuez d'avancer jusqu'à l'abri pour prendre une autre **page de manuscrit**. Revenez ensuite à la cabine de projection.

Saisissez le code et entrez. Vous devez encore une fois faire des changements pour essayer de réécrire la réalité.

Changez le temps en choisissez 2:36. Changez ensuite le mois pour le mois d'Aout. Tournez le poster vers " The gift of Thorns " et enfin tournez la lampe pour qu'elle illumine l'extincteur.

Aire de repos (3ème passage)

Vous avez encore une fois échoué dans votre tache et vous devez réessayer de changer votre destin. Avancez jusqu'à rencontrer un possédé avec une tronçonneuse.

Commencez par neutraliser son acolyte. Concentrez ensuite vos tirs sur cette brute tout en reculant pour éviter son attaque. Après sa mort, regardez à gauche pour trouver une **page de manuscrit**.

Quittez ensuite le canyon pour vous retrouver devant le puits de pétrole. Cette fois, tout est en place pour être activé. Mais avant cela, allez à droite en suivant la route jusqu'à la porte. Vous trouvez alors une **page de manuscrit** accrochée à gauche de la porte. Revenez au puits, tournez la valve, activez le lecteur CD et allumez les feux de détresse.

Après l'explosion, courez pour éviter le feu ensuite butez un autre colosse avec une tronçonneuse. Courez vers le garage pour nettoyer la zone et sauver Emma.

Vous devez maintenant vous assurer qu'Emma survive et ne se fasse pas dévorer par les possédés comme les deux dernière fois. Allez vers la radio qui se trouve à droite et allumez-la si vous voulez. Allez ensuit derrière elle et montez les marches pour prendre la **page de manuscrit** qui se trouve sur la table.

Descendez et allez vers l'allée, à coté du garage, pour atteindre la télé et l'allumer. Allez ensuite à droite de celle-ci pour prendre une autre **page de manuscrit**.

Allez derrière le garage, neutralisez les ennemis et activez l'interrupteur pour remettre le courant. Revenez ensuite voir Emma.

Après la conversation allez à l'entrée du motel et regardez le poteau de l'enseigne du motel. Avancez vers elle et prenez la **page de manuscrit**.

Fouillez ensuite les chambres du motel et entrez ensuite dans la celle qui est en face du garage pour prendre les clés.

Observatoire (3ème passage)

Entrez dans le poste de contrôle, allumez la radio et prenez les munitions. Sortez ensuite et allez vers les réservoirs. Eliminez vos ennemis avant d'activer l'interrupteur.

Avancez ensuite sur le chemin de gauche et neutralisez le colosse et ses sbires. Prenez ensuite la **page de manuscrit** qui se trouve derrière le colosse.

Suivez le chemin montant et butez vos ennemis. Allez derrière l'observatoire et ouvrez la caisse d'armes pour prendre le fusil de combat.

Allez ensuite vers la porte du télescope. Eliminez les ennemis qui se divisent en deux ensuite amplifiez votre lumière sur l'obstacle devant la porte. Avant d'entrer suivez la route jusqu'à la pancarte indiquant l'observatoire. Ramassez alors la **page de manuscrit** qui se trouve au pied de cette pancarte ensuite revenez à l'observatoire.

Entrez et montez les marches. Vous devez maintenant protéger les lieux. Montez sur la passerelle et attendez l'arrivée

des vagues d'ennemis.

Neutralisez-les en évitant d'être encerclé par les possédés. Remontez ensuite voir le docteur et prenez la page imprimée du signal.

Drive-in (3ème passage)

Vous arrivez dans cette zone par un autre coté. Vous vous retrouvez donc directement derrière la centrale électrique.

Passez la porte et neutralisez les ennemis qui arrivent, dont le colosse.

Entrez ensuite dans le bâtiment et avancez jusqu'aux interrupteurs. Cette fois, activez seulement l'interrupteur situé à droite. Sortez ensuite du bâtiment en évitant les rayons électriques.

Sortez de l'enceinte et neutralisez deux colosses ainsi que leurs sbires. Approchez ensuite de l'escalier et butez d'autres possédés. Avant de monter, allez à gauche jusqu'au bout du chemin et prenez la **page de manuscrit**.

Montez les marches et entrez dans la cabine de droite. Allumez la télé et prenez la **page de manuscrit** qui se trouve à coté d'elle.

Maintenant revenez à la porte d'entrée du drive-in. Sortez, allez à droite et ramassez la **page de manuscrit** qui se trouve à droite sur les rochers.

Entrez dans le drive-in et entrez dans maison du gardien où se trouve Serena. Allumez les lumières pour la sauver, allumez ensuite la radio et sortez. Allez vers le nord en face de cette maison. Montez la petite colline et prenez la dernière **page de manuscrit**.

Revenez ensuite au parking et détruisez les quatre fontaines des ténèbres. Concentrez votre lumière sur les fontaines et allumez des fusées éclairantes pour empêcher les possédés de s'approcher de vous.

Entrez ensuite dans la cabine de projection. Changez comme d'habitude la date en choisissant le mois d'Aout. Changez l'heure pour 2 :36. Tournez ensuite le poster vers la face " The gift of Thorns ". Tournez la lampe vers l'extincteur puis dirigez-vous vers l'étagère de la salle du fond et prenez la bobine.

Placez la bobine sur la machine de droite pour projeter le film d'Alice. Cette fois, vous allez réussir votre coup et réécrire la réalité. Assistez ensuite à la désintégration de Monsieur Grincement.

Félicitations ! Vous avez vaincu les ténèbres et changé votre destin.

Alice : Retour au Pays de la Folie

© Electronic Arts / Spicy Horse 2011

TOUTES LES ROBES

Steamdress (dents et roses plus fréquents)

Terminer le chapitre 1.

Siren (deux fois plus de roses)

Terminer le chapitre 2.

Silk Maiden (deux fois plus de dents)

Terminer le chapitre 3.

Royal Suit (4 roses max)

Terminer le chapitre 4.

Misstitched (doubler la durée de la mini-sensibilité)

Terminer le chapitre 5.

Classic (regagner de la vie quand Alice rétrécit)

Terminer le chapitre 6.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

OBTENIR LE TROPHÉE "PLACE À LA DÉMENCE" FACILEMENT

Il faut que vous ayez terminé le jeu au moins une première fois.

1) Démarrez un New Game + et sélectionnez la difficulté Cauchemar

2) Après la toute première sauvegarde automatique (repérée par une montre à gousset en bas à droite de l'écran), quittez, et revenez au menu principal.

3) Allez dans la sélection des chapitres, choisissez le chapitre 1, et sélectionnez la toute dernière section. Jouez celle-ci, et terminez-la, ce qui devrait vous emmener au chapitre 2 (cela vous débloquera également le trophée/succès Le Début de la fin).

4) Après la première sauvegarde automatique au début du chapitre 2, quittez, et revenez au menu principal.

5) Allez dans la sélection des chapitres, choisissez le chapitre 2, et sélectionnez la toute dernière section. Répétez l'opération que vous venez de faire pour le chapitre 1 etc... jusqu'au chapitre 6. Notez que vous n'avez même pas besoin de vous battre contre le dernier boss, la dernière section du chapitre 6 étant "Fin", c'est celle-ci que vous choisirez, ce qui vous mènera à la sortie du métro, quelques pas, et hop ! la fin du jeu.

De plus vous aurez le trophée/succès Sérénité puisque vous n'aurez jamais utilisé l'hystérie !

DÉBLOQUER LE SUCCÈS / TROPHÉE : "DES YEUX MERVEILLEUX"

A la fin du chapitre 3, juste avant de rencontrer le Bombyx, observez avec la mini-sensibilité la statue de gauche en forme de théière pour révéler le logo Spicy Horse. Cette découverte débloque le succès "Des yeux merveilleux".

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Parcourez le couloir ensuite descendez les escaliers. Avancez dans le hall puis sortez de la maison de correction. Prenez le chemin qui mène à gauche jusqu'à ce qu'un chat blanc fasse son apparition. Suivez-le dans les ruelles sombres pour retrouver enfin Miss Witless. Une fois sur le toit d'un bâtiment, avancez vers la vieille infirmière pour débuter le premier chapitre.

Vallée des larmes

Suivez le chemin en face et ravivez votre premier souvenir.

Poursuivez votre route et montez la falaise. Sautez d'un domino à l'autre en utilisant le double saut. Ravivez le souvenir qui est en bas ensuite montez la falaise en sautant sur les trampolines. Un autre souvenir vous attend dans le coin droit. Une fois au sommet, descendez dans la cour où se trouve la potion de rétrécissement. Buvez-le et suivez les instructions pour maitriser votre nouveau pouvoir. Dirigez-vous vers la serrure indiquée dans la petite séquence cinématique.

Ravivez le souvenir (à droite) et prenez la sortie qui vous ramène à la falaise.

Montez au sommet puis rétrécissez pour pouvoir traverser la petite serrure à gauche. Ramassez les dents en face de l'escargot géant ensuite descendez la montagne. Traversez la serrure sans le coin et ramassez les dents. Rétrécissez encore une fois pour pouvoir passer sous les dés. Avant de sauter sur le trampoline bleu, ravivez le souvenir qui est derrière le rocher de gauche.

Sautez dans le toboggan et essayez de ramasser toutes les dents. Heurtez les coquilles d'escargot car elles renferment aussi des dents.

Une fois sur terre, avancez vers le cadavre du dinosaure pour récupérer le Glaive Vorpalin. Suivez les instructions pour maitriser cette arme tranchante. Désormais, vous pouvez détruire les coquilles d'escargots qui sont sur votre route pour obtenir de différents objets. Ravivez le souvenir à gauche ensuite continuez tout droit. Affrontez vos premiers ennemis, les Ruines insidieuses. Suivez les instructions pour savoir comment attaquer ou esquiver.

Traversez le tunnel en face puis ravivez le souvenir sur la plateforme de droite. Sautez sur le trampoline puis avancez vers le bord de la falaise. Faites un double saut ensuite planez vers la plateforme en face (la procédure sera affichée à l'écran).

Planez ensuite vers la falaise à droite et sautez au-dessus du trampoline. Récupérez la bouteille qui est en haut ensuite planez vers l'escarpement en face. Récupérez la deuxième bouteille (à gauche) ensuite avancez vers la maison en bas. Après la cinématique, récupérez le moulin à poivre que vous a donné la Duchesse.

Sortez par la porte en face et affrontez votre deuxième type d'ennemis. La Vissellule est une sorte de ruche qui libère des insectes, ces derniers vous attaquent en s'accrochant à vous. Appuyez sur le bouton d'esquive pour vous libérer à chaque fois qu'elles vous attrapent. Utilisez votre nouvelle arme pour les mettre à terre. Passez ensuite à la Vissellule et détruisez-la avec votre couteau. D'autres insectes et d'autres Vissellules apparaitront dans cette petite forêt, procédez de la même manière pour les éliminer tous. Tuez enfin la Ruine insidieuse puis montez la pente. Suivez les instructions pour viser et tirer sur le Groin. Retournez auprès de la Duchesse et détruisez le panier en surbrillance.

Traversez la petite serrure et avant de poivrer le Groin à droite, descendez vers la rivière. Avancez à gauche jusqu'à apercevoir des coquilles colorées. Vous trouverez alors un passage secret derrière un petit rocher. Pour le dévoiler, rapetissez.

Vous trouverez dedans une bouteille et des dents en or. Rebroussez chemin et sautez au-dessus du trampoline pour revenir à la case de départ. Tirez sur le Groin pour qu'il forme un pont avec les dominos. Tuez vos ennemis et tirez sur le second Groin qui se trouve un peu plus loin.

Planez maintenant vers la plateforme de gauche et ravivez le souvenir qui se trouve dessus. Sautez sur les pièces de domino et laissez-vous emporter par celle qui se déplace pour récupérer une dent en or. Poursuivez votre chemin et éliminez les Ruines glissantes. Récupérez les dents puis sautez vers la plateforme de gauche. Un trampoline apparait dessus, utilisez-le pour atteindre la falaise en haut. Dévoilez la serrure qui se cache derrière le rocher. Vous y trouverez une bouteille et quelques dents.

Reprenez votre chemin qui vous mène à une place avec des jets volcaniques. Sautez d'une plateforme à l'autre sans toucher la lave. Avant de continuer en haut, faites demi-tour et prenez le chemin à gauche. Sautez d'un rocher à l'autre pour atteindre la falaise avec un souvenir au-dessus.
Rebroussez chemin et montez l'escarpement. Sautez vers la cour en face et préparez-vous à affronter une variété d'ennemis. Une fois la zone nettoyée, sautez sur le trampoline à gauche pour atteindre une plateforme où vous pouvez revivre un autre souvenir.

Prenez le chemin en bas à gauche et sautez d'une falaise à l'autre vers un tunnel. Traversez-le, ensuite descendez dans la cour.

Eliminez les Fous de thé et faites attention à ceux qui portent un bouclier. Esquivez lorsqu'ils enchainent une attaque pour que leurs armes soient coincées au sol. Réglez-leur leur compte à ce moment. Allez à gauche et bondissez au-dessus du trampoline pour atteindre une nouvelle plateforme. Descendez dans la cour en face et rétrécissez dans l'une des violettes pour dévoiler un passage secret derrière le rocher, à droite. Entrez dedans et récupérez la bouteille. Retournez dehors et approchez-vous du bord de la falaise puis rétrécissez pour apercevoir le pont invisible. Marchez dessus tout en étant petite. Ravivez le souvenir ensuite tirez sur le Groin, en face.

Sautez vers la falaise en haut pour ramasser des dents en or dans le panier. Retournez maintenant vers la plateforme métallique (à droite) et faites un appel au téléphérique pour clôturer le chapitre.

Domaine du Chapelier

Planez au-dessus de la vapeur en face pour atteindre la plateforme en haut. Faites un demi-tour et ravivez le souvenir au coin. Sortez par la grande ouverture puis tournez à gauche. Activez la valve en face puis utilisez la vapeur pour atteindre la première plateforme. Tuez le Fou de thé ensuite sautez vers la plateforme qui contient une violette. Approchez-vous du bord droit ensuite rétrécissez pour apercevoir les ponts invisibles.

Sautez au bon moment de l'une à l'autre pour arriver à une autre plateforme. Epissez maintenant le Groin qui se trouve dans un trou du mur en face. Planez ensuite vers le plancher qui contient une bouteille. Sautez à gauche pour revenir à la case du départ.

Revenez à la première plateforme ensuite planez vers celle à gauche. Eliminez vos ennemis et entrez dans le bâtiment. Activez la valve et avant de sautez à l'autre côté, passez à la pièce à votre gauche. Rétrécissez-cous et entrez par la petite serrure. Ramassez la bouteille ensuite revenez près de la valve. Sautez vers l'autre côté du bâtiment et tuez le Fou de thé. Rétrécissez-vous et entrez par la porte en face.

Éliminez votre adversaire et récupérez les biens dans les caisses. Ressortez de la pièce et passez par l'ouverture, à gauche. Tuez les deux Fous de thé puis activez la valve. Sautez au-dessus de la vapeur et montez sur la plateforme. Utilisez l'engrenage pour poursuivre votre chemin. Tuez le Fous de thé ensuite entrez dans le bâtiment en face. Tuez votre adversaire puis suivez le couloir. Sautez au-dessus de la vapeur et atterrissez dans la cour en face. Neutralisez tous les Fous de thé continuez votre chemin. Planez vers la plateforme qui contient une violette et entrez dans cette dernière en rétrécissant.

Regardez en bas à droite pour apercevoir les ponts invisibles.

Sautez dessus puis entrez dans la fissure dans le mur. Poivrez le Groin pour obtenir un panier plein de dents. Ravivez ensuite le souvenir juste à côté. Ressortez et allez sur la plateforme à droite. Utilisez ensuite les engrenages et les vapeurs pour atteindre une autre plateforme. Sautez vers l'ouverture dans le mur en face. Tuez les deux Fous de thé et ravivez le souvenir qui est dans le coin. Revenez à la plateforme et activez la valve. Planez grâce à la vapeur vers l'engrenage-ascenseur puis allez à la plateforme supérieure. Atteignez le plancher en face et avant d'entrer dans le bâtiment, faites un demi-tour et épicez le Groin au dessus de la dernière plateforme.

Utilisez la vapeur pour atteindre l'estrade en haut et récupérez la bouteille. Regagnez votre place et entrez dans le bâtiment. Rétrécissez et entrez par la serrure à gauche puis ravivez le souvenir et rebroussez chemin. Traversez le couloir puis descendez vers la plateforme en face. Faites demi-tour ensuite tirez sur le Groin. Utilisez la vapeur pour atteindre un passage secret où vous trouverez un souvenir pour le raviver.

Retournez sur la plateforme ensuite montez au couloir. Continuez votre chemin puis descendez sur la plateforme en damier. Ici vous allez affronter pour la première fois un Pot-mirette. Esquivez ses coups en glissant vers l'arrière ensuite épicez son oeil. Une fois à terre, enchainez vos coups sur son seul point faible ; son oeil. Passez à la nouvelle plateforme où vous trouverez un autre Pot-mirette accompagné de deux Ruines insidieuses.
Tuez d'abord ces bestioles ensuite occupez-vous du pot. Continuez votre chemin et activez la valve. Planez vers la terrasse et éliminez vos ennemis.

Traversez le portail qui vient de s'ouvrir. Sautez sur la plateforme à droite puis tapez sur le bouton au fond du couloir. Ne le lâchez que lorsque vous entendrez le son de l'ascenseur qui arrive en bas. Dépêchez-vous à ce moment de monter sur ce dernier. Planez vers la plateforme à gauche ensuite atteignez le tunnel en face. Traversez-le puis (gardez la petite taille), passez par la petite ouverture dans le portail de droite. Avancez un peu ensuite rétrécissez pour apercevoir les ponts mobiles et invisibles.

Sautez dessus pour récupérer la bouteille qui est tout en haut. Rebroussez chemin et montez la pente, à droite. Tapez sur le bouton et dépêchez-vous de traverser le portail qui s'ouvre. Activez le levier ensuite traversez le tunnel qui devient accessible.

Ramassez la Chrono-bombe ensuite sautez vers la plateforme en haut à gauche. Placez votre bombe devant l'obstacle ensuite déclenchez-la. Montez la pente ensuite sautez vers le plancher en face. Brisez les deux caisses pour avoir le trampoline puis sautez dessus et atterrissez devant le portail. Traversez-le et avancez tout droit. Avant de sauter sur les

engrenages, descendez la pente et brisez les caisses.

Entrez alors dans le passage secret à gauche où vous trouverez un souvenir à raviver. Sautez maintenant d'un engrenage à l'autre pour atteindre la porte enflammée et entrez.

Avancez un peu et lisez les instructions pour maitriser la nouvelle technique : l'hystérie. Eliminez tous vos adversaires en devenant hystérique. Avancez un peu puis tirez sur l'interrupteur rouge (au-dessous du portail) jusqu'à ce qu'elle devienne verte. Sautez vers le grand portail en face. Après la cinématique, bombardez la porte à gauche puis celle de droite et récupérez la bouteille. Posez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de monter l'ascenseur dans l'autre pièce. Ramassez l'ombrelle au milieu de la cour et préparez-vous à affronter un mini-boss ; Ruine menaçante. Lorsqu'il vous lance dessus une boule de feu, parez avec votre nouvelle arme au bon moment pour la lui renvoyer. Lorsqu'il fonce sur vous, esquivez à gauche ou à droite et éloignez-vous pour éviter les ondes de choc de son attaque. Gardez vos distances et tirez-lui dessus lorsqu'il baisse sa garde.

Une fois le combat remporté, activez l'interrupteur qui est à gauche en tirant dessus. Sautez sur l'engrenage puis épicez le Groin à droite. Un autre engrenage apparaitra avec une bouteille au-dessus. Allez la récupérer puis retournez sur la plateforme et choisissez votre prochaine destination. Soit l'industrie de " Filtrage des arômes " ou celle " Chauffage et pression ".

Filtrage des arômes

Montez les escaliers ensuite tirez sur l'interrupteur en haut à gauche. Sautez maintenant d'une plateforme à l'autre pour atteindre le coté opposé de l'usine. Dès que vous entrez dans la nouvelle zone, la porte sera fermée. Sautez sur la plateforme puis dans la cour d'en face. Affrontez les Ruines insidieuses ainsi que les pots et faites attention à ne pas tomber dans la lave. Une fois la zone sécurisée, ravivez le souvenir sur la plateforme qui est à droite de la cour ensuite ramassez la bouteille sur la plateforme de gauche.

Prenez les escaliers au milieu et allez au bord. Regardez en bas pour apercevoir une petite plateforme. Sautez dessus ensuite faites un demi-tour et planez vers la passerelle. Activez le levier ensuite sortez par le grillage qui vient de s'ouvrir. Utilisez les deux plates-formes pour atteindre la cour de tout à l'heure. Tuez les deux Ruines ensuite profitez de la nouvelle plateforme pour atteindre le portail, en haut à gauche. Faites attention car cette dernière chute brusquement dans la lave. Avancez dans le couloir et entrez par la porte en face. Tuez vos adversaires ensuite empruntez le chemin de droite pour atteindre la terrasse supérieure.

Activez la valve et descendez dans la cour puis sur la lave gelée. Tuez tout d'abord les Ruines puis les deux Vissellules, en haut. Une fois débarrassé des insectes, retournez sur la cour grâce à la vapeur et affrontez la Ruine menaçante.

Sautez sur la marmite (à gauche) puis effectuez trois sauts successifs pour atteindre la seconde marmite où se trouve un souvenir. Redescendez sur la lave gelée et entrez par l'ouverture juste sous la cour. Tirez sur le Groin pour qu'il vous offre une bouteille.

En ressortant, utilisez la vapeur à l'extrême droite pour atterrir sur une plateforme. Dirigez-vous alors près de la roue posée sur la lave gelée.
Rétrécissez-vous pour voir le passage secret.

Traversez-le et ravivez le souvenir qui s'y trouve. Suivez le couloir et approchez-vous du bord. Tirez sur le Groin pour obtenir un panier plein de dents. Rebroussez chemin et montez sur les conduits, à droite de la cour. Vous trouverez au fond un petit passage plein de dents, régalez-vous. Utilisez la marmite pour atteindre le tunnel, à gauche de la cour.

Avancez dans le couloir puis tirez sur l'interrupteur rouge et planez grâce à la vapeur vers la plateforme. Utilisez le second générateur de vapeur pour atteindre la porte d'en face. Placez une Chrono-bombe juste devant et faites-la exploser.

Entrez par la serrure et parcourez le chemin. Poivrez enfin le Groin volant que vous pouvez voir par le trou, au fond du couloir. Vous aurez alors un panier plein de dents. Ressortez par la porte ensuite tirez sur l'interrupteur en haut à droite.

Planez jusqu'à arriver devant une brèche dans le mur. Entrez dans cette pièce et ramassez tous les biens qui se trouvent dans les caisses. Longez la passerelle de droite ensuite tirez sur l'interrupteur de gauche.

Sautez vers la plaque métallique en face puis celle de droite. Brisez les caisses ensuite planez grâce à la vapeur vers la passerelle. Placez une Chrono-bombe sur le bouton qui se trouve à gauche et dépêchez-vous de traverser le portail qui est de l'autre côté du pont.

Activez la valve en face puis planez au-dessus de la vapeur. Sautez sur l'engrenage lorsqu'il se rapproche puis essayez d'atteindre la cour en damier. Neutralisez tous vos adversaires puis ramassez la bouteille posée sur l'engrenage de droite. Dirigez-vous maintenant à la partie gauche et sautez sur le trampoline, en bas. Entrez ensuite par l'ouverture sur le mur d'en face. En traversant la porte au fond du couloir, vous serez bloqué dans une pièce volcanique. Sautez d'une plateforme à l'autre en faisant attention à la lave qui coule de la marmite qui est en haut.

Une fois sur la dernière roue, tirez sur l'interrupteur, à droite et sautez d'une plateforme à l'autre en faisant attention à la lave qui vous tombe dessus. Eliminez les Ruines qui vous attendent ensuite désactivez la valve. Prenez le chemin à gauche et placez une Chrono-bombe devant l'obstacle. Descendez sur la lave gelée et neutralisez tous vos adversaires en commençant par les Vissellules.

Continuez à droite et tirez sur l'interrupteur dans le coin. Vous trouverez près de la violette une petite serrure, entrez dedans et récupérez la bouteille qui s'y trouve. Ressortez puis utilisez la nouvelle machine à vapeur pour atteindre le niveau supérieur. Rétrécissez pour voir le pont invisible et traversez-le en faisant attention à la lave.

Neutralisez les ennemis dans la cour de gauche. L'interrupteur sera automatiquement atteignable. Tirez dessus pour créer un passage dans la rivière de lave. Sautez d'un plancher à l'autre et dans le sens contraire du courant pour atteindre la terre ferme.

Prenez les escaliers de gauche et entrez par la serrure. Tuez la Ruine insidieuse ensuite tournez la valve en face. Allez maintenant à la tour de contrôle où se trouvait la souris et activez le levier. Il ne vous reste qu'à descendre par le trou qui vient de s'ouvrir.

Dirigez-vous vers la cabine qui est à gauche et ramassez la bouteille. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de monter dans l'ascenseur. Sautez vers les engrenages (à droite) puis faites demi-tour. Tirez sur le Groin qui est à droite pour qu'il vous donne un souvenir. Allez maintenant au chariot qui vous mène à l'industrie de Chauffage et pression.

Chauffage et pression

Avancez puis montez les escaliers et tirez sur l'interrupteur, à droite. Sautez sur la plateforme puis traversez le portail. Ravivez le souvenir derrière les caisses de droite ensuite tirez sur l'interrupteur qui est en haut à gauche.

Utilisez alors l'engrenage pour atteindre l'autre côté de la pièce. Allez vers la plateforme de droite où se trouve le bouton. Placez dessus une Chrono-bombe et dépêchez-vous de traverser le passage que martelaient les deux poings métalliques. Montez sur l'engrenage en face puis celui à gauche et sautez sur la plateforme de droite. Glissez sous le poing lorsqu'il est soulevé. Avancez un peu puis sautez vers la serrure de droite. Vous trouverez dedans une bouteille.

Rebroussez chemin ensuite placez une Chrono-bombe devant l'obstacle. Continuez votre chemin et placez encore une fois une Chrono-bombe devant l'obstacle de droite. Vous trouverez dans cette pièce un bouton qui fait soulevez les engrenages.
Placez dessus une Chrono-bombe et courez vers la plateforme de l'autre côté en passant par les escaliers d'en face. Montez les escaliers, rétrécissez pour pouvoir passer sous le premier poing puis glissez sous le deuxième lorsqu'il est soulevé. Brisez la barrière de gauche et placez une Chrono-bombe sur le bouton qui se trouve dedans. Montez rapidement sur la plateforme de gauche et utilisez les deux engrenages pour atteindre le grand portail. Traversez-le avant qu'il ne se ferme.

Entrez par la porte en face et tuez le Pot-mirette en haut avec votre moulin à poivre. Avancez à droite et tachez de ne

pas vous faire écraser par les mains. Sautez sur le trampoline de droite puis montez les escaliers. Sautez vers la plateforme ensuite tapez sur le bouton. Restez en haut et tuez la Ruine insidieuse avec le moulin. Maintenant placez une Chrono-bombe sur le bouton et traversez rapidement la porte d'en face.

Sautez vers la pièce suivante où vous allez affronter quelques ennemis. Faites attention aux mains écrasantes. Alors soit vous rétrécissez pour repérer les points d'impact des mains, soit vous restez à l'entrée et vous attaquez à distance vos rivaux. Une fois la pièce nettoyée, l'interrupteur qui est au-dessus de la sortie sera accessible. Tirez dessus et avant de partir, ravivez le souvenir à droite de la porte.

Sautez sur la cage de gauche ensuite épicez le Groin qui se trouve dans un trou dans le mur gauche.

Récupérez alors la bouteille ensuite revenez à l'entrée. Sautez maintenant sur les cages mouvantes, à droite. Tirez sur l'interrupteur qui est en haut puis utilisez les cages de gauche pour atteindre la vapeur. Planez vers la plateforme de droite et placez une Chrono-bombe devant le mur fissuré. Explosez-la puis activez le levier qui se trouve dans la pièce. Planez maintenant grâce à la vapeur vers les cages d'en face. Faites demi-tour et tirez sur l'interrupteur, en haut. Traversez alors le trou qui est derrière vous puis sautez sur la première cage. Planez vers celle de droite qui contient un souvenir. Reprenez ensuite votre chemin vers la porte de droite.

Suivez le chemin et évitez d'être écrasé par les mains. Suivez leur rythme et glissez dès qu'elles s'ouvrent. Montez les escaliers et placez une Chrono-bombe sur le bouton de droite. Utilisez le grand engrenage pour passer à la plateforme d'en face. Activez le levier ensuite descendez sur l'engrenage inférieur. Faites un double saut pour atteindre la plateforme qui est en face puis continuez tout droit. Sautez sur la plateforme où se trouve la tour de contrôle puis planez vers la route d'en face. Sur place, il faut suivre le rythme pour ne pas être écrasé. Passez d'une plateforme à l'autre dès que les mains se lèvent.

Ensuite choisissez le bon moment pour planer vers la plateforme d'en face où vous allez affronter une multitude d'ennemis. Commencez par les Vissellules pour vous débarrasser des insectes. Eliminez ensuite les Ruines insidieuses et le Pot-mirette. Occupez-vous enfin de la Ruine menaçante.

A la fin du combat, tirez sur l'interrupteur en haut puis activez le levier de gauche. Prenez l'ascenseur ensuite traversez le couloir en faisant attention aux poings écrasants. Descendez près de la violette et rétrécissez pour pouvoir passer sous les poings. Sautez au-dessus de la plateforme et activez le levier. Faites demi-tour et sautez sur les deux mains. Planez maintenant vers la plateforme d'en bas. Tournez à gauche et continuez tout droit vers la tour de contrôle. Activez enfin le levier à votre gauche.

Après la cinématique, sautez sur l'engrenage qui se trouve en face puis épicez le Groin.

Ravivez le souvenir qui est en haut puis dirigez-vous vers le portail. Traversez-le et neutralisez tous les adversaires qui se trouvent dans la pièce. Traversez le grand portail puis passez par la petite serrure à gauche. Ravivez le souvenir ensuite reprenez votre chemin. Approchez-vous du gazon (à droite) pour qu'un trampoline apparaisse. Sautez dessus ensuite rétrécissez et traversez par le trou, à gauche. Sautez sur la plateforme d'en face et montez la pente. Tirez sur l'interrupteur en haut ensuite continuez votre chemin.

Traversez le tunnel puis la serrure et descendez. Placez une Chrono-bombe dans le coin fragile du sol, rétrécissez pour connaitre l'endroit précis. Sautez dans le nouveau trou et tirez le levier. Sortez par le trou qui vient de s'ouvrir pour terminer le chapitre.

Chapitre 2

De retour à Londres, traversez le quai ensuite suivez le chat blanc qui vous mène à la Sirène Mutilée. Contournez ce bar pour rejoindre la nourrice qui se trouve à l'étage.

Toundrafol

Dès que vous reprenez le contrôle d'Alice, faites un demi-tour et entrez dans le passage secret à gauche.

Retournez à la case de départ et avancez tout droit. Au croisement, glissez par la pente de gauche. Dès que vous atterrissez, avancez tout droit et éliminez vos adversaires dans la cour. Après le combat, placez une Chrono-bombe devant la couche de glace la plus fragile, à droite. Vous trouverez dans cette pièce une autre bouteille. Prenez maintenant le chemin de gauche et avant d'atteindre le Yéti, poivrez le Groin de droite.

Sautez vers l'autre portion du chemin lorsque le Yéti reprend son souffle. Ramassez les biens du panier de droite ensuite continuez tout droit.

Ramassez votre nouvelle arme : le Cheval bâton. Tout de suite après, vous allez affronter pour la première fois les Snarks des glaces. Ce sont des poissons sauvages qui infligent des dégâts importants et qui s'enterrent dans la glace pour éviter vos coups. Utilisez votre nouvelle arme pour les débusquer et éliminez-les tous. Des stalactites tomberont alors au sol. Montez sur la seconde portion et faites demi-tour. Rétrécissez pour voir le pont invisible qui vous mène à une plateforme. Utilisez votre bâton pour démolir le mur fragile (en haut) et récupérez enfin les dents.

Passez maintenant à la nouvelle zone, en haut. Brisez les murs fragiles de droite pour accéder à une pièce qui contient un souvenir. Sautez sur la plateforme d'en face ensuite épicez le Groin qui se trouve sous l'entrée. Montez sur la nouvelle plateforme puis ravivez le souvenir, en haut. Reprenez maintenant votre chemin et sautez sur le trampoline à gauche. Brisez le mur et descendez dans la cour où se trouvent les Snarks. Eliminez-les puis entrez dans le passage secret, à droite.

Suivez le chemin et sautez sur le trampoline pour trouver, en haut, un souvenir à raviver. Redescendez à la cour et traversez la porte qui vient de s'ouvrir. Tournez à gauche et brisez le mur pour obtenir une bouteille. Allez maintenant à droite et brisez le sol. Descendez dans le trou puis avancez un peu dans la cour. Montez sur la plateforme de droite puis sur les ponts invisibles pour atteindre l'escarpement en face. Faites demi-tour et poivrez le Groin, en haut. Ce dernier vous ouvrira un passage secret qui contient de nombreuses dents. Sautez enfin sur le trampoline en bas pour être transporté.

Glissez ensuite sur le toboggan en sachant qu'au croisement vous allez rencontrer des routes mènent en fin de compte à la même pièce. Neutralisez vos ennemis ensuite traversez la porte. En descendant de la falaise, faites un demi-tour et brisez le mur fragile pour gagner une bouteille. Entrez ensuite dans le coquillage d'en face et répondez à la question du chat par : " Ils sont semblables mais le typhon n'y peut rien ". Il vous donnera alors de l'eau de rose. De retour à l'extérieur, sautez sur le trampoline de droite. Après la scène de présentation, sautez sur l'iceberg de droite. Poivrez le Groin en haut et suivez le chemin pour raviver un souvenir.

Reprenez ensuite votre route vers un autre trampoline. Une fois en haut, entrez dans la violette pour apercevoir le passage invisible. Prenez-le et en arrivant au petit ilot en bas, rétrécissez et sautez sur le tapis-volant invisible. Lorsque vous entrerez dans la grotte, brisez le mur de gauche et poivrez le Groin, en haut. Récupérez les biens du panier ensuite sautez sur le trampoline au milieu de la pièce. Suivez le chemin qui mène vers le bas en faisant attention aux icebergs qui fondent dès que vous les touchez.

Après votre discussion avec l'Amiral, le jeu se transforme en shooting 2D. Evitez les créatures marines et les bombes en tirant dessus. N'oubliez pas que vous pouvez attaquer en face ainsi que vers le bas (avec la même touche que vous utilisez pour le Cheval bâton).

Illusions aqueuses

Faites un demi-tour et brisez grâce à votre bâton l'obstacle qui cache derrière lui un passage secret contenant un souvenir à raviver.

Reprenez votre chemin et en passant la voute, tournez à gauche et rétrécissez-vous pour voir le passage invisible plein de dents. Retournez à la falaise et allez à droite. Brisez le mur puis planez au-dessus de la vapeur pour atteindre l'escarpement en face. Prenez le chemin de droite et tuez les Snarks. Brisez le mur et prenez le passage secret pour récupérer une bouteille. Rebroussez-chemin et descendez sur la plateforme qui contient un coquille.
Butez le Groin (à gauche) pour obtenir un panier plein de dents. Récupérez-les en faisant attention à la morsure de la coquille. Planez maintenant sur les vapeurs et si vous êtes intéressé par plus de dents, atterrissez sur la plateforme en

haut à droite.

Continuez tout droit vers un autre mur fragile que vous devez démolir avec votre bâton. Descendez la pente et entrez par la porte enflammée. Sautez vers la plateforme d'en face où vous allez affronter un nouveau type d'ennemis. Il s'agit d'un homme invisible qui vous lance des bombes. Visez ces dernières lorsqu'elles sont encore dans ses mains. Attaquez-le ensuite dès qu'il devient visible. Prenez maintenant la route invisible à gauche pour raviver un souvenir derrière un mur fragile.

Revenez sur la plateforme et placez une Chrono-bombe sur le bouton. Tirez rapidement sur l'interrupteur qui apparait ensuite sautez d'un plancher à l'autre pour atteindre l'autre côté. Entrez dans une violette pour apercevoir le plancher transparent à droite. Montez dessus ensuite rétrécissez pour voir la plateforme que vous devez atteindre en sautant par le trampoline. Sautez donc d'une plateforme à l'autre en évitant de toucher les méduses jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle plateforme. Rétrécissez pour voir un autre passage invisible. Vous trouverez à la fin de ce passage en haut un Groin. Tirez dessus ensuite planez sur la vapeur qui apparait. Récupérez les biens du panier et retournez sur votre route principale.

Montez la pente et entrez dans la serrure couverte d'algues à gauche. Récupérez la bouteille ensuite reprenez votre chemin vers le fond du casque. Tirez sur le Groin à droite de l'entrée et ramassez les dents dans le panier au milieu de la cour. Prenez le passage de gauche et brisez le sol fragile. Tuez l'homme invisible armé de bombes puis sautez sur le trampoline. Ravivez le souvenir ensuite descendez dans la cour. Avancez un peu ensuite brisez le mur fragile à droite. Au croisement, allez à gauche et entrez dans le passage secret pour récupérer une bouteille.

Revenez maintenant à droit et entrez dans le coquillage. Vous devez survivre aux attaques des Fous de thé pendant une période de temps. Alors vous avez le choix entre fuir et esquiver ou bien les éliminer tous. Votre récompense sera de l'eau de rose.

Revenez maintenant sur la place et dirigez-vous vers le théâtre de la Morne-Plaine. Descendez sur le ponton en face ensuite affrontez la Ruine flottante qui est assez facile à battre. Tirez-lui dessus lorsqu'elle révèle son visage. Une fois en bas, attaquez avec votre glaive. Sautez maintenant d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre un plancher. Tuez les Ruines flottantes ensuite rétrécissez pour apercevoir le passage invisible. Ramassez alors les dents qui se trouvent dessus. Reprenez votre chemin et dès que vous entrez par la porte, traversez la grotte (à gauche) pour récupérer une bouteille.

Rebroussez chemin et approchez-vous du bord. Rétrécissez et prenez le passage à gauche. Contournez la cabane en prenant le passage invisible ensuite tirez sur le Groin. Ravivez le souvenir puis empruntez le raccourci de gauche pour atteindre une nouvelle plateforme. Tuez l'homme aux bombes ensuite allez au fond du plancher. Placez une Chrono-bombe sur le bouton puis tirez rapidement sur l'interrupteur qui apparait. Utilisez les plates-formes pour atteindre le théâtre.

Le script

Avancez vers le plateau et discutez avec le charpentier. Récupérez la bouteille à gauche et revenez en arrière. Prenez les escaliers ensuite tournez à droite. Traversez la serrure à gauche et raviver le souvenir. Rebroussez-chemin et parlez au chat. Laissez-vous tomber dans le trou, au fond du couloir. En bas, vous allez affronter un nouveau type d'ennemis, la Chair de crabe à canon. Renvoyez leurs bombes grâce à votre ombrelle et lorsqu'ils tombent sur le dos, frappez avec vos armes de poing. Lorsqu'ils perdent leurs canons, attaquez avec votre Cheval-bâton pour les renverser et les tuer.

Une fois la zone nettoyée, tirez sur l'interrupteur en haut. Sautez sur les statues ensuite tirez sur un autre interrupteur, à gauche. Continuez votre ascension vers la bouche du gros poisson.

Avancez un peu et parlez au poulpe. Sautez sur les plates-formes en face et juste après le jet de vapeur, allez à gauche. Poivrez le Groin et récupérez les biens du panier. Rétrécissez pour apercevoir le raccourci et empruntez-le. Vous arriverez alors sur une plateforme contenant une grande pancarte. Le poulpe se trouve dans une des bouteilles de cette cour. Rétrécissez pour mieux le repérer.

Lorsqu'il s'enfuit, suivez ses traces et rétrécissez au bord de la falaise.
Utilisez les plates-formes invisibles pour atteindre le plancher, en haut. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de rejoindre le plancher de gauche en sautant sur la plateforme invisible. Tirez ensuite sur l'interrupteur rouge, rebroussez-chemin et allez cette fois à droite. En arrivant sur le grand plancher, rétrécissez et montez dans l'ascenseur invisible, à gauche. Récupérez la bouteille sur la plateforme et reprenez votre chemin.

Sautez sur le trampoline en face et continuez tout droit. Vous apercevrez une bouteille flottante dans les airs, rétrécissez pour savoir comment la récupérer. Revenez sur la terre ferme et entrez par la serrure de gauche. Le poulpe se cache dans la bouteille juste en face, utilisez votre bâton pour la briser. Poursuivez votre chemin en sautant sur les plates-formes en face vers le plancher supérieur. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous de traverser le pont invisible à gauche. Tirez sur l'interrupteur rouge ensuite revenez à droite et utilisez le trampoline pour atteindre l'allée d'en face. Dès que vous franchissez la porte, tournez à gauche et ravivez le souvenir.

Descendez dans la cour et éliminez l'homme invisible. Placez des Chrono-bombes sur les boutons, au-dessus des planchers qui sont en face et tirez sur les interrupteurs rouges qui apparaissent pour construire votre chemin. Il faut noter que le troisième interrupteur est le plus difficile à faire. N'attendez pas la présentation, retournez directement en arrière pour pouvoir toucher votre cible. Un trampoline apparaitra lorsque vous réussirez cette tâche. Sautez dessus et brisez la bouteille au fond dans laquelle se trouve le poulpe.

Rejoignez-le enfin dans sa bibliothèque et pensez à briser les trésors avec votre bâton pour obtenir plus de dents. Sortez par la bouche du gros poisson pour aller à la recherche des divas.

Les divas

Avancez un peu et sautez sur le rocher qui se trouve en face. Poivrez ensuite le Groin à votre droite. Ramassez les biens du panier ensuite descendez dans la cour. Brisez les trésors au-dessous de la falaise et récupérez la bouteille.

Maintenant, parlez aux divas qui vous demandent de libérer les instruments. Ils se trouvent dans les cavernes indiquées dans la cinématique. Commencez par celle que vous voulez, le principe est le même : vous devez neutraliser tous les ennemis qui entourent l'instrument et essayer de rester en vie pendant les trois combats. Commencez toujours par les petits adversaires en esquivant les coups des minis-boss, vu que ces deniers nécessitent plus de concentration et de champ libre. Une fois un des combats fini, brisez la matière noire avec le cheval bâton. Vous serez transporté automatiquement à l'extérieur ainsi vous pouvez passer à une autre caverne.

Lorsque vous réussirez à libérer tous les instruments, un mini-jeu se lance avec les divas. Vous devez tout simplement appuyer sur les boutons affichés sur la partition au moment ou la barre passe dessus. Si vous y arrivez, une porte s'ouvrira. Entrez puis ravivez le souvenir dans la grotte, à droite de l'entrée.

Le réveil des huîtres

Après avoir parlé au chat, brisez les deux obstacles à droite.

Rétrécissez pour voir le chemin qui vous conduit vers l'escargot. Vous devez ensuite protéger le bateau des tirs des crabes, des attaques des requins et des bombes. Ne relâchez pas le bouton de tir et esquivez les projectiles. Vous aurez enfin de l'eau de rose comme récompense.

Rebroussez chemin et traversez la caverne du milieu. Descendez dans la cour et neutralisez toutes les Chairs de crabes à canon. Montez ensuite sur les statues pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir. Sautez sur les plates-formes et planez sur les vapeurs en continuant tout droit. Au premier croisement, tirez sur le Groin en hauteur à droite.

Récupérez les biens du panier ainsi que les dents sur le petit ilot à gauche. Poursuivez votre route et en arrivant à la dernière plateforme qui contient une violette, rétrécissez et prenez le chemin invisible à gauche. Entrez par la serrure et ravivez le souvenir qui se trouve au fond de cette allée. Retournez à la plateforme et traversez le portail en face. Eliminez vos adversaires en commençant toujours par les plus petits. Une fois l'huître sauvée, prenez la porte qui vient de s'ouvrir.

Avancez jusqu'à atteindre la cour où une huître vous demande de l'aide. Après la discussion, récupérez le premier cube sur les escarpements à droite. Entrez dans la serrure de la grande coquille (en bas) pour trouver le second. Traversez maintenant la caverne de gauche et neutralisez tous vos ennemis pour obtenir le troisième cube.
Revenez à la grande salle ensuite sautez sur le trampoline derrière la statue. Entrez dans la violette pour avoir une idée sur le parcours que vous allez traverser. Commencez par celui d'en face. Sautez sur la plateforme transparente ensuite sur la blanche. Planez vers la passerelle transparente à gauche et brisez le mur fragile.

Vous trouverez un souvenir à raviver. Revenez à la case de départ et sautez vers la falaise de droite. Placez une Chrono-bombe et dépêchez-vous d'atteindre la pièce où se trouve le dernier cube. Faites attention aux plates-formes transparentes car elles se déplacent rapidement.

Une fois tous les cubes récupérés, un mini-jeu de puzzle se lance. Il s'agit de mettre les pièces dans leurs emplacements sans dépasser un certain nombre de mouvements. Tapez sur le deuxième cube en haut ensuite sur le troisième (en comptant de gauche à droite). Tapez maintenant sur le troisième cube au milieu puis sur le deuxième. Tapez sur le deuxième cube en bas puis sur le troisième. Après la cinématique, entrez par la gueule du gros poisson.

Affrontez le marin noyé dans le cimetière. Tirez sur ses bombes et lorsqu'il tombe par terre, attaquez-le directement. Poivrez le Groin collé à une tombe, à gauche. Ce dernier vous ouvre un passage contenant un souvenir à raviver. Traversez le grillage désormais accessible et neutralisez tous les adversaires de la zone. Après la discussion avec le capitaine, traversez le nouveau grillage.

Le cimetière des âmes

Entrez dans le caveau indiqué dans la cinématique. Neutralisez le marin noyé ensuite suivez l'hippocampe en surbrillance. Ne le dépassez pas, car c'est lui qui va éclairer votre chemin. Brisez enfin le trésor sur la plateforme pour délivrer la première âme. Faites la même opération dans le second caveau mais n'oubliez pas de récupérer la bouteille dans un coquillage sur votre chemin. Mettez une Chrono-bombe sur le bouton et rétrécissez pour voir les chemins invisibles.

Dans le dernier caveau, ne vous occupez pas des Ruines insidieuses qui apparaissent constamment. Pour vous en débarrasser, lancez-leur des Chrono-bombes pour qu'ils vous lâchent et s'occupent de ces dernières. Profitez alors de ces moments pour éliminer le marin noyé. Suivez ensuite l'hippocampe et placez une Chrono-bombe sur le bouton de la plateforme suivante. Planez d'une source de vapeur à l'autre jusqu'à atteindre le niveau supérieur. Utilisez la violette pour voir le chemin invisible que vous devez parcourir.

Continuez ainsi jusqu'au trésor renfermant la dernière âme. N'oubliez pas de récupérer la bouteille sur votre trajet.

Une fois les âmes libérées, retournez au cimetière et prenez le chemin de gauche. Avant de traverser le tunnel, entrez par la petite serrure cachée derrière une tombe à gauche.

Rétrécissez ensuite pour apercevoir le chemin invisible qui mène à un souvenir à raviver. Ensuite, sautez directement sur la falaise en face. Avancez tout droit et sautez sur le trampoline. Glissez le long du toboggan en évitant de toucher les flaques noires sur votre passage.

Vous arriverez enfin dans une cour où vous affronterez une Ruine colossale. Evitez ses projectiles en esquivant à gauche et à droite. N'utilisez pas l'ombrelle pour parer ses coups, elle n'aura aucun effet vu la taille des boules que lance le boss. Tirez avec le moulin à poivre sur les visages qui apparaissent et gardez vos distances. Si le boss vous fonce dessus, esquivez en reculant. Continuez à tirez jusqu'à ce qu'elle s'échappe. Brisez donc le mur fragile indiqué dans la cinématique.

Allez à droite et entrez dans la serrure cachée derrière les algues. Tirez sur l'interrupteur rouge en face. Sautez d'une plateforme invisible à l'autre pour atteindre le grand escargot (en haut) et entrez. Eliminez tous les ennemis pour avoir de l'eau de rose comme récompense. Retournez à la grande salle puis poivrez le Groin invisible au milieu.

Sautez sur le trampoline qui apparait pour récupérer une bouteille en haut. Traversez maintenant le portail et longez le

couloir à gauche.

Chapitre 3

De retour dans les rues de Londres, passez sous l'arche de droite ensuite prenez la route de gauche. Une fois dans la maison, montez à l'étage et entrez dans le bureau au fond du couloir.

Vallée maudite

Après la cinématique, revenez au rez-de-chaussée ensuite sortez par la porte au fond du couloir à gauche. Suivez la ruelle en face jusqu'à ce que le chat vous parle. Eliminez alors les Ruines puis détruisez la matière noire sur le narguilé pour l'utiliser. Montez sur le rocher qui apparait et sautez vers la plateforme à gauche. Tuez les Ruines ensuite planez grâce à la vapeur vers l'engrenage de droite.

Récupérez alors la bouteille qui se trouve dessus. Passez maintenant à la nouvelle plateforme et neutralisez les Ruines. Fumez le narguilé puis montez sur le rocher, à gauche. Planez sur la vapeur vers l'engrenage de gauche. Utilisez le rocher mouvant pour atteindre la plateforme contenant une autre bouteille, récupérez-la. Sautez sur la falaise avec la lave et tuez les Ruines.

Planez grâce à la vapeur vers la plateforme puis sautez sur l'engrenage. Une fois sur la terre ferme, traversez sous l'arche de gauche pour récupérer une autre bouteille.

Allez au centre de la salle et récupérez votre nouvelle arme : la Théière canon. Cette arme est efficace pour éliminer un rassemblement d'ennemis. Utilisez-la alors pour tuer les Ruines qui surgissent. Affrontez ensuite pour la deuxième fois la Ruine colossale. Ses points faibles restent les mêmes mais une nouvelle attaque s'ajoute à son arsenal depuis le dernier affrontement. La grosse ruine vous poursuit en crachant du feu. Courez dans tous les sens et ne la laissez pas vous atteindre ou vous bloquer dans un coin. Après cette attaque, le boss baisse sa garde pour reprendre son souffle. Profitez de l'occasion pour lui infliger des dégâts importants. Permutez entre la Théière et le Moulin à poivre ainsi vous pouvez frapper avec l'une des armes pendant que l'autre recharge. Continuez à tirer sur les petites têtes et sur la grosse jusqu'à en finir avec ce monstre une fois pour toutes.

Brisez le mur fragile en face et suivez le chemin. Vous trouverez à gauche de la rampe une paroi noire, détruisez-la et ravivez le souvenir qui se cachait derrière. Escaladez la rampe puis sautez sur la plateforme. Tuez la Ruine et libérez le narguilé de la matière noire. Fumez-le ensuite utilisez le rocher et la vapeur pour atteindre la falaise en hauteur. Neutralisez toutes les Ruines qui se trouvent dessus. Traversez le petit pont et tuez les deux qui restent. Sautez sur la plateforme de droite ensuite poivrez le Groin accroché au mur, en haut.

Ce dernier invoque un engrenage qui vous permet d'atteindre la serrure cachée derrière une matière noire (si cette matière n'est pas destructible c'est que vous avez oublié de tuer une des Ruines, en bas). Entrez et utilisez les rochers puis les plates-formes invisibles pour pouvoir accéder dans la salle Radula. Répondez à la question du chat par les rêves. Vous aurez donc l'eau de rose comme récompense.

Ressortez de la serrure et retraversez le petit pont de tout à l'heure. Suivez le chemin et évitez de marcher sur la lave. Libérez le narguilé de la matière noire ensuite fumez-le. Montez sur le rocher puis planez vers la plateforme. Tuez les Ruines flottantes puis contournez le pilier qui se trouve à côté. Vous trouverez sur une plateforme en bas une bouteille à ramasser. Avant de détruire le mur noir, sautez sur la falaise à gauche. Utilisez ensuite la vapeur pour atteindre l'engrenage en haut contenant une autre bouteille.

Revenez maintenant sur le rocher qui est en face du mur noir et utilisez la théière pour détruire ce dernier. Sautez sur la plateforme en damier et éliminez vos ennemis. Allez à gauche et neutralisez les Ruines puis planez sur les vapeurs. Continuez votre chemin et descendez de la falaise. Neutralisez les Ruines puis planez vers la plateforme en hauteur. Utilisez la vapeur pour atteindre la caverne, à droite. Tuez tous vos ennemis ensuite descendez. Utilisez la violette pour apercevoir le chemin invisible.

Au milieu de ce parcours, tirez sur l'interrupteur rouge en face.

Ceci déclenche deux sources de vapeur, sautez donc sur la falaise (à gauche) et planez grâce à ces vapeurs vers la plateforme contenant un souvenir à raviver. Sautez sur le trampoline puis planez vers la falaise en face. Utilisez la violette qui est à droite pour repérer un Groin accroché au pilier, en face. Poivrez-le pour qu'il invoque un rocher. Sautez dessus puis sur les plates-formes transparentes, ainsi vous pouvez atteindre le sommet du pilier. Récupérez donc les biens du panier et revenez à la falaise.
Eliminez tous vos adversaires dont une Ruine colossale ensuite libérez le narguilé de la matière grise.

Fumez-le puis sautez sur le rocher qui vient d'apparaitre. Au niveau du second jet de vapeur, planez vers la terrasse de gauche. Utilisez la violette pour révéler le chemin invisible. Brisez le mur noir à droite avec la théière et ravivez le souvenir qui se trouve derrière. Si vous êtes intéressé par plus de dents, entrez par la serrure, au fond du couloir. Reprenez le chemin principal et dirigez-vous vers la fontaine.

L'Est mystérieux

Suivez les dents qui vous indiquent le chemin à parcourir. Lorsque vous arrivez à la plateforme contenant une chaine, sautez sur la pièce de Mah-jong (à droite) et récupérez une bouteille sur la plateforme suivante.

Retournez maintenant en face de la statue-poisson et tirez la chaine qui ressort de sa bouche. Utilisez les piliers et la vapeur pour atteindre la plateforme de gauche. Sautez sur la suivante ensuite descendez sur le domino volant à droite. Passez au second domino ensuite récupérez la bouteille sur le petit ilot en face. Rebroussez chemin et utilisez le trampoline pour retourner en haut. Sautez sur l'ilot et faites un demi-tour pour poivrer le Groin accroché à la plateforme précédente.

Ce dernier vous rend le chemin vers le mur fragile (à gauche) accessible. Un souvenir à raviver se trouve juste derrière. Reprenez le chemin et avant de prendre les escaliers, allez vers le bord droit. Des pièces de dominos remonteront à la surface. Utilisez-les pour atteindre une serrure secrète qui cache un autre souvenir.

Montez les escaliers et rétrécissez au sommet pour dévoiler le chemin invisible. Planez vers la falaise en hauteur puis passez le pont invisible. Traversez le grand portail asiatique ensuite détruisez le mur noir à droite. Ravivez le souvenir qui se trouve derrière ensuite reprenez votre chemin. Traversez le second portail et affrontez pour la première fois les Guêpes samouraï.

Pour les éliminer, il faut que vous les contourniez lorsqu'elles lancent leurs attaques et que vous frappiez leur derrière. Sinon, tirez-leur dessus avec votre théière. Le cheval-bâton s'avère aussi très efficace contre ces créatures.

Traversez le portail suivant et descendez sur la plateforme en face. Lancez une boule de votre théière vers le mur noir pour le détruire. Tirez la chaine de la statue-poisson et utilisez la vapeur qui vient d'apparaitre pour passer au niveau supérieur. Eliminez à nouveau les guêpes ensuite descendez la rampe à gauche. Entrez dans la serrure secrète (à droite) et ravivez le souvenir qui s'y trouve.

Ressortez et sautez sur les plates-formes invisibles en suivant l'ordre ascendant et en faisant attention aux lance-flammes. Détruisez le mur noir avec votre théière et tirez la chaine de la statue-poisson. Prenez ensuite le chemin qui vient d'être construit à droite.

Dans cette nouvelle zone, tuez les deux guêpes et affrontez la Guêpe daimyo. Ce mini-boss possède deux types d'attaques : soit il vous fonce dessus avec sa lame, soit il frappe le sol pour le fissurer sous vos pieds. Evitez-les en esquivant à gauche et à droite. Cette guêpe pare toutes les attaques, votre seule chance de la toucher réside lorsqu'elle saute pour frapper le sol. Lancez sur elle une boule de votre théière ensuite enchainez des coups avec votre cheval-bâton pour briser son armure. Continuez ainsi jusqu'à la victoire.

Avancez maintenant vers le bord de la rivière qui est en face et poivrez le Groin caché entre les feuilletages, à gauche. Utilisez la vapeur pour atteindre la falaise et récupérer les dents qui se trouvent dans le panier.

Entrez dans le temple et tournez à gauche. Brisez le mur noir ensuite posez une Chrono-bombe sur le bouton. Montez rapidement dans l'ascenseur qui vient de descendre à l'extérieur de cette pièce (en face du mur noir) et ravivez le

souvenir sur le pilier, en haut. Sortez ensuite par l'autre porte du temple et entre les deux escaliers, prenez le chemin au milieu des bambous (à droite). Rétrécissez pour voir le Groin volant au bord de la falaise, poivrez-le pour qu'il vous donne une bouteille. Retournez et montez les escaliers, à droite. Sautez sur le domino puis vers le portail chinois.

Un autre mini-jeu de puzzle vous attend dans cette nouvelle zone, mais d'abord il faut ramasser les pièces. Commencez par celle qui est à gauche du puzzle ensuite montez la rampe juste derrière elle. Entrez par la serrure et récupérez le second cube. Ressortez et sautez sur le trampoline de gauche. Brisez le mur noir et tuez la guêpe qui vous attaque. Placez une Chrono-bombe sur le bouton en face des chutes d'eau et utilisez rapidement la plateforme qui apparait pour atteindre le troisième cube.
Le dernier se trouve derrière le mur noir, à gauche du grand portail fermé. Une fois toutes les pièces retrouvées, le mini-jeu commence.

Déplacez en premier le second cube en haut (en partant de gauche à droite). Ensuite le troisième en haut. Maintenant déplacez le troisième au milieu ensuite le deuxième du même rang. Bougez enfin le deuxième cube en bas ensuite le troisième du même rang.

Traversez le grand portail et tournez à gauche. Entrez dans la serrure et ravivez le souvenir. Ressortez et utilisez les dominos et les vapeurs pour atteindre la falaise en face. Entrez dans la grotte puis dans le tableau en face.

1er Tableau

Le jeu devient en 2D et comme toujours, Alice peut bouger, sauter, rétrécir et flotter dans les airs. Déplacez-vous avec prudence pour éviter les dangers. Dans votre parcours, vous trouverez des branches et des statues qui ne sont pas assez robustes. Ne tardez dessus et sautez au bon moment.

Essayez de ramasser un maximum de dents et n'hésitez pas à explorer les lieux dans tous les sens. Tirez la chaine de la statue-poisson en haut de la montagne et avancez un peu pour terminer cette partie du jeu.

Sortez à l'air frais et tournez à gauche. Poivrez le Groin en bas ensuite utilisez la vapeur pour atteindre la serrure en haut. Vous trouverez dedans un souvenir à raviver. Retournez à la case de départ et traversez le ruban en face. Faites attention aux lettre colorées en rouge car elles s'enflamment dès que vous marchez dessus. Suivez le seul chemin possible en tuant les guêpes volantes. En arrivant à la statue de la femme en vert, sautez sur le trampoline de droite pour tirer la chaine. Prenez ensuite le chemin désormais accessible et entrez dans la caverne. Tuez la guêpe volante puis sautez sur le pilier de gauche. Rétrécissez pour voir le chemin à parcourir.

Entrez dans la deuxième grotte et récupérez la bouteille en face de la statue-poisson. Tirez ensuite la chaine et revenez sur le pilier de départ. Utilisez la vapeur pour atteindre la porte en haut. Eliminez les guêpes et tirez sur les tombes avec votre théière. Sautez sur le trampoline et passez à la zone suivante. Tuez les guêpes et détruisez la tombe avec les boules de la théière. Avant de sauter sur le trampoline, prenez le chemin de gauche et entrez dans l'escargot. Vous devez éliminer tous les ennemis pour avoir l'eau de rose comme récompense.

Une fois dehors, sautez sur le trampoline de droite et flottez vers la plateforme à côté. Placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez-vous d'entrer dans la pièce pivotante. Lorsque vous serez dedans, faites exploser la bombe pour faire pivoter la pièce. Sautez ensuite sur le prochain trampoline bleu puis glissez le long du toboggan et flottez vers la plateforme en face. Placez une Chrono-bombe sur le bouton puis montez sur la table de nuit, en face. Sautez vers les couloirs chinois en tuant les guêpes sur votre passage. Sur le troisième couloir faites demi-tour et poivrez le Groin en bas à gauche. Ce dernier vous rend le passage vers le panier de droite accessible.

Récupérez les biens qui s'y trouvent puis reprenez le chemin principal et allez vers la grande plateforme. Tuez tous vos ennemis en commençant par la tombe génératrice de Guêpes sépia. Libérez le bouton sur la plateforme en face et placez dessus une Chrono-bombe. Utilisez le pilier pour atteindre les deux plates-formes de droite. Placez au-dessus du bouton qui se trouve sur la deuxième plateforme une Chrono-bombe et planez ensuite vers le couloir contenant la statue-poisson. Tirez la chaine et revenez sur la grande plateforme. Traversez le couloir et flottez vers celle d'en face. Sautez maintenant vers la falaise contenant une violette à gauche et entrez par la serrure à côté.

Ravivez le souvenir qui se trouve dedans ensuite revenez à la plateforme. Approchez-vous du bord de gauche et rétrécissez pour voir le chemin invisible. Prenez-le et en arrivant sur la plateforme en pierre, placez une Chrono-bombe sur le bouton. Utilisez ensuite le trampoline qui apparait sur le coffre en face pour atteindre la statue-poisson en haut. Tirez alors sa chaine. Descendez sur le domino qui apparait puis sautez sur le couloir de droite. Au croisement, allez d'abord raviver le souvenir sur la plateforme de droite ensuite entrez par la porte enflammée à gauche.

De l'autre côté, éliminez les guêpes et jouez correctement la partition pour ouvrir la porte. Avant de la traverser, brisez le mur noir à droite des escaliers. Vous trouverez derrière, un souvenir à raviver. En traversant la seconde porte, vous vous retrouverez dans une zone pleine de guêpes.
Commencez d'abord par détruire toutes les tombes génératrices, ensuite débarrassez-vous des guêpes sépia. Occupez-vous enfin de la Guêpe daimyo.

A la fin du combat, entrez dans la pièce pivotante.

Vous trouverez juste à droite de la sortie une bouteille. Prenez-la ensuite montez la pente. Sautez sur le trampoline bleu puis glissez sur le toboggan. Atterrissez sur la plateforme en face puis utilisez le trampoline pour atteindre la falaise, en haut.

Eliminez les Ruines ensuite libérez le bouton derrière le rocher en face. Placez dessus une Chrono-bombe. Utilisez rapidement les statues pour atteindre la plateforme contenant la statue-poisson. Tirez sa chaine et sautez au-dessus des statues pour atteindre la grotte, à droite. Traversez-la et entrez dans le petit trou à droite au milieu du parcours.

Récupérez la bouteille qui se trouve dans cette pièce puis reprenez votre chemin vers la nouvelle zone. Tuez tous vos adversaires puis sautez sur la plateforme au milieu de la lave. Avant de libérer le bouton sur le rocher, entrez par la serrure de droite et ramassez une autre bouteille. Placez une Chrono-bombe au-dessus du bouton après l'avoir libéré et utilisez les statues grises pour atteindre la falaise, en haut. Tirez la chaine ensuite sautez vers la plateforme en bois en utilisant les statues blanches. Brisez le mur noir avec la théière et placez une Chrono-bombe sur le bouton qui se trouve derrière. Allez vers la falaise qui se trouve en face et tuez les guêpes. Entrez par la serrure (à gauche) et récupérez une bouteille. Rebroussez chemin et entrez dans le temple en face.

Eliminez les Ruines ensuite poivrez le Groin en haut. Sautez sur le trampoline et récupérez les biens du panier. Utilisez le deuxième trampoline pour aller au niveau supérieur. Là-haut, inutile d'abattre les ennemis, ils reviennent sans cesse. Sautez sur les dominos dans le marais noir et activez la chaine sur la falaise en face. Retournez en arrière et utilisez les sources de vapeur pour aller sur la plateforme supérieure. Au niveau de la troisième source de vapeur (au milieu des cascades noires), descendez près de la serrure de droite. Vous trouverez dans cette pièce un souvenir à raviver.

Reprenez votre ascension et une fois tout en haut, brisez le mur noir. Utilisez ensuite les trampolines pour monter au sommet de la montagne. Sautez sur les éventails et au niveau de la troisième, poivrez le Groin à droite. Rétrécissez pour voir le chemin invisible qui mène à un souvenir à gauche de la montagne. Ravivez-le ensuite revenez et suivez le chemin des éventails.

Une fois sur la terre ferme, tournez directement à droite et traversez la serrure pour récupérer une bouteille. Suivez ensuite le seul chemin possible vers la grande caverne.

Empruntez le chemin de gauche et faites attention aux flammes. Brisez le mur noir en face et tirez la chaine pour arrêter les flammes. En sortant, allez à gauche et flottez vers la plateforme avec la serrure. Traversez-la et avant d'entrer dans la salle Radula, allez à droite et ravivez le souvenir. L'épreuve dans la salle Radula sera de survivre pendant une période de temps. Vous obtiendrez au bout du compte de l'eau de rose. Ressortez par la serrure ensuite traversez au bon moment par celle qui se trouve en bas à droite. Tâchez de ne pas être écrasé à l'entrée comme à la sortie. Avancez dans la grotte en tuant vos ennemis jusqu'à la chaine suivante qui se trouve derrière un mur noir en haut. Activez-la et n'oubliez pas de récupérer la bouteille juste à côté.

Sautez d'une colonne à l'autre pour atteindre la plateforme supérieure. Placez au-dessus du bouton une Chrono-bombe et traversez le portail qui mène au second tableau.

2ème Tableau

Comme dans le premier tableau, le jeu devient en 2D. Evitez les flammes et les tirs des ennemis. Essayez de ramasser le maximum de dents. Surtout n'oubliez pas que vous pouvez flotter et rétrécir. En sortant du tableau, descendez dans la cour en face. Eliminez les Ruines ensuite utilisez les dominos pour atteindre la falaise en face. Vous tomberez sur un autre puzzle dont vous devez rassembler les pièces.

Après la cinématique, faites un demi tour et prenez l'allée entre les rochers. Sautez sur le trampoline qui apparait puis entrez dans la serrure. Au croisement, tournez d'abord à droite pour récupérer une bouteille. Revenez à gauche ensuite sautez sur le trampoline de droite. Faites demi-tour et placez une Chrono-bombe sur le bouton.

Ne tardez pas à récupérer le premier cube en haut. Ressortez par la serrure et entrez par la porte en bas à droite. Utilisez la violette pour voir les plates-formes invisibles.
Utilisez-les pour récupérer le second cube sur le pilier.

Retournez à la cour du puzzle et entrez dans la caverne en face. Laissez-vous tomber dans le trou puis éliminez toutes les Ruines. Brisez le mur noir au fond à gauche et ramassez le troisième cube. Continuez tout droit et utilisez les dominos pour atteindre l'autre bout de la montagne. Allez en face de la statue-fourmi et placez une Chrono-bombe sur le bouton, rétrécissez pour apercevoir le chemin invisible qui mène au dernier cube.

Tout de suite après, le mini-jeu de puzzle se lance. Bougez le deuxième cube en haut puis le troisième du même rang. Déplacez le troisième cube au milieu puis le deuxième sur la même ligne. Déplacez enfin le deuxième cube en bas puis le troisième du même rang. Franchissez ensuite le portail qui s'ouvre et sautez sur les cages suspendues. Au niveau de la plateforme rocheuse, poivrez le Groin accroché au mur d'en face. Utilisez le chemin invoqué pour raviver un souvenir. Reprenez votre ascension vers la falaise et tuez les guêpes qui s'y trouvent.

Dans la salle suivante, massacrez vos ennemis en commençant par les tombes génératrices. Une fois la zone nettoyée, entrez par la serrure, à gauche de la grenouille.

Récupérez la bouteille ensuite sautez sur le trampoline. Tirez la chaine de la statue-poisson ensuite descendez dans la cour. Traversez par le trou créé par le projectile. Brisez le mur à gauche et planez vers la serrure en haut. Récupérez la bouteille qui se trouve dedans et rebroussez chemin. Sautez maintenant vers l'autre mur fragile et brisez-le. Avancez un peu ensuite entrez par la serrure derrière les dents à droite. Brisez le mur et entrez dans la salle Radula. L'épreuve est de passer un nouveau tableau pour obtenir l'eau de rose. Reprenez votre chemin et continuez tout droit en brisant tout obstacle sur votre route.

Lorsque vous arrivez à la grande plateforme rocheuse, neutralisez toutes les guêpes en commençant par celles qui volent. Une fois la zone nettoyée, poivrez le Groin qui vole juste au-dessus de vous. Utilisez le chemin qu'il a invoqué à gauche pour raviver un souvenir.

Prenez maintenant les escaliers au milieu de la plateforme et entrez dans le troisième tableau. Traversez-le comme les deux autres pour arriver au sommet de la montagne sacrée. Rétrécissez et observez la photo du Spicy horse affichée sur la statue, à gauche du temple, pour obtenir un trophée. Entrez dans le temple et après la cinématique, remontez la pente de la caverne.

Chapitre 4

Une fois libéré de votre cellule, quittez le poste de police. Vous replongerez dans une autre hallucination. Longez le couloir et traversez le tunnel rose.

Pont de Cartes

Avancez sur les cartes et juste après le courant d'air, poivrez le Groin invisible à droite. Sautez sur les nouvelles cartes pour raviver un souvenir. Suivez maintenant les cartes qui se placent devant vous. Lorsque vous arrivez à celle qui se déplace, rétrécissez pour voir le chemin invisible qui mène à une bouteille puis allez la récupérer.

Prenez maintenant le seul chemin vers le château de cartes et avant d'entrer, poivrez le Groin invisible à gauche.

Dans la seconde salle du château, traversez le couloir à gauche. Récupérez la bouteille dans un coin à gauche ensuite entrez par le petit trou derrière les caisses. Ravivez le souvenir qui se trouve à l'intérieur et retournez à la salle principale. Des deux côtés du portail central se trouvent deux boutons, placez une Chrono-bombe sur celui de gauche et restez debout sur le bouton de droite. Maintenant traversez le portail et rétrécissez pour voir le chemin invisible. Dépêchez-vous de le traverser avant que le portail ne se renferme.

Poursuivez votre route jusqu'au prochain bouton (celui qui modifie la position des cartes). Posez dessus une Chrono-bombe ensuite dépêchez-vous d'aller sur la plateforme grâce au chemin invisible. Restez debout sur le bouton pour éviter le risque de tomber lorsque la bombe explose. Poivrez le Groin invisible à gauche puis récupérez la bouteille.

Placez une Chrono-bombe sur le bouton de tout à l'heure et suivez le chemin menant au trampoline bleu. Glissez sur le toboggan et allez à gauche au croisement pour récupérer une bouteille. Continuez à glisser jusqu'à atterrir sur un pont.

Terres de la reine partie 1

Dépêchez vous d'atteindre la plateforme circulaire en face avant que le pont ne s'effondre. Eliminez vos ennemis et avant de sauter sur le trampoline, planez vers le pont juste derrière vous. Récupérez une bouteille puis retournez au trampoline. Sur la deuxième tranche du pont, poivrez le Groin accroché à la falaise (à gauche). Utilisez ensuite la vapeur pour aller raviver un souvenir.

Dirigez-vous vers la porte en forme de coeur. Avant de la franchir, brisez le mur noir à droite et entrez dans la salle Radula. La réponse à la question du chat est 18 (c'est l'addition des deux derniers chiffres).

Entrez par le grand portail et éliminez les cadres. Sautez sur les plates-formes invisibles à droite et poivrez un nouveau Groin en haut, à gauche. Allez récupérer les biens du panier dans la serrure de gauche. Revenez à l'entrée du château et escaladez la pente de droite. Détruisez le prisonnier d'un coup de cheval-bâton pour libérer le passage. Brisez l'obstacle à gauche et ravivez le souvenir. Au hall suivant, ravivez le souvenir à gauche du tableau de la reine. Posez ensuite une Chrono-bombe sur le bouton de droite pour arriver à l'autre côté de la salle. Poivrez le Groin accroché en haut de l'arche (qui est en forme de trèfle). Ce dernier vous ouvre un passage menant à un autre souvenir.

Revenez à la salle de l'arche-trèfle et brisez la toile noire au sol, à gauche. Récupérez la bouteille ensuite brisez la toile de droite. Sautez sur le trampoline puis tirez la chaine. Dirigez-vous maintenant au balcon qui est de l'autre côté de la salle (à gauche du tableau de la reine). Traversez l'arche-carreau puis escaladez la plateforme de gauche. Brisez le mur noir avec votre théière et récupérez la bouteille. Reprenez votre chemin et dans la salle suivante, éliminez tous les cadres.

Lorsque le bourreau apparait, esquivez ses coups jusqu'à ce que la porte de droite s'ouvre. Traversez-la et courez dans le couloir pour que ce monstre ne vous rattrape pas. Entrez enfin par la serrure puis prenez le chemin de gauche.

Brisez la toile au sol et ravivez le souvenir. Revenez à droite et brisez les murs pour sortir. Tirez la chaine en bas puis planez vers la falaise, à gauche. Eliminez tous vos adversaires et lorsque le bourreau vous fait tomber dans un trou, récupérez la bouteille qui se trouve juste derrière vous.

Fuyez encore une fois le bourreau pour rencontrer des ennemis dans une salle. Affrontez-les et lorsque le bourreau les rejoint, ne vous approchez pas de lui. Tâchez juste de tuer les petits monstres. Dès que le passage s'ouvre, planez vers l'autre côté de la salle et traversez la porte. Placez sur la première plateforme carreau une Chrono-bombe pour que la deuxième se soulève. Utilisez cette dernière pour atteindre le rocher d'en face. Eliminez les Ruines et passez à la plateforme suivante.
Rétrécissez et regardez à droite pour voir l'ascenseur invisible. Utilisez-le pour atteindre le rocher contenant une violette. Poivrez le Groin à gauche et allez récupérer les biens du panier.

Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme trèfle ensuite utilisez la deuxième (qui se soulève) pour atteindre

le rocher en haut (celui avec les deux colonnes). Tuez le cadre ensuite planez vers la petite cour derrière le pilier de droite. Vous pouvez y briser un mur en haut et à gauche du grand portail. Placez une Chrono-bombe sur la plateforme coeur à droite puis utilisez la deuxième qui se soulève pour atteindre le mur que vous venez de démolir.

Ravivez le souvenir puis descendez devant le portail. Placez une Chrono-bombe sur la plateforme coeur à droite et utilisez celle de gauche pour pouvoir planer vers le levier. Activez-le et franchissez le portail. Avancez pour qu'un mini-jeu d'échec se déclenche. Faites bouger votre pion une fois en haut, une fois à gauche et deux fois en haut. Dans la deuxième partie, déplacez-le trois fois en haut puis une fois à gauche. Entrez enfin par la porte qui vient de s'ouvrir.

Dès que vous entrez dans la nouvelle pièce, poivrez le Groin à gauche et ravivez le souvenir dans la chambre désormais accessible.

Prenez les escaliers et fuyez le bourreau. Une fois dans la grotte, entrez par la serrure derrière le petit coeur à droite. Brisez la toile et ravivez le souvenir. Retournez à la grotte puis avancez un peu et brisez le mur de droite pour récupérer une bouteille. Détruisez ensuite le mur au fond du couloir et entrez dans la nouvelle salle pour affronter le garde en armure. Esquivez ses attaques et contournez-le pour le paralyser avec votre théière pendant que son arme soit bloquée dans le sol. Frappez-le avec votre couteau dans le dos et sortez par la porte qui s'ouvre.

Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme pique et utilisez le trampoline de droite pour atteindre la deuxième. Sautez sur le rocher et faites demi-tour. Poivrez le Groin en haut puis resautez sur le trampoline. Planez vers la plateforme au-dessus de l'entrée et récupérez la bouteille. Refaites la même procédure avec les piques et empruntez le passage qu'a ouvert le Groin. Entrez par la serrure et ravivez le souvenir. Retournez sur le rocher et brisez le mur (avec votre théière) derrière la plateforme carreau. Allez ensuite récupérer la deuxième bouteille.

Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme carreau et utilisez la deuxième pour atteindre la falaise en face. Faites la même chose avec les deux plates-formes trèfle pour atterrir sur le lieu du combat.

Eliminez tous vos ennemis ensuite allez activer le levier sur le pilier de droite. Avant d'entrer par le portail, retournez sur l'arène du combat et utilisez les vapeurs pour atteindre la salle Radula.

Il s'agit cette fois d'essayer d'éliminer tous les adversaires. Traversez maintenant le portail et planez vers la salle suivante. Tuez tous les adversaires à nouveau en évitant de vous rapprocher du bourreau. Une fois tous les petits monstres éliminés, le bourreau vous fait tomber dans un trou.

Terres de la reine partie 2

Dès que vous commencez, faites demi-tour et ramassez la bouteille derrière vous. Posez une Chrono-bombe sur le bouton un peu plus loin ensuite allez tirer sur l'interrupteur qui apparait. Continuez à avancer pour trouver, plus loin, un autre bouton. Placez dessus une Chrono-bombe ensuite brisez la toile sur la clôture de droite et tirez sur l'interrupteur. Sautez vers la falaise désormais accessible et neutralisez vos adversaires. Prenez ensuite le chemin invisible à droite pour raviver un souvenir.

Revenez à la falaise et prenez maintenant le chemin qui mène à gauche. Sautez sur les trampolines et au niveau de la dernière, atterrissez sur la plateforme juste au-dessus de la nouvelle falaise. D'ici vous pouvez atteindre la bouteille en haut à gauche. Descendez et traversez la serrure. Au passage tournez à gauche pour aller raviver un souvenir. Reprenez le chemin et une fois de l'autre côté, dirigez-vous vers la droite pour aller tirer une chaine. Revenez en arrière et sautez sur la première plateforme pique puis suivez le chemin invisible.

Placez maintenant une Chrono-bombe sur la deuxième plateforme pique et dépêchez-vous de retourner à la première. Utilisez cette dernière pour atteindre le pilier central. Allez, en passant par les passages invisibles, vers la première puis la deuxième plateforme coeur. Placez sur cette dernière une Chrono-bombe et retournez rapidement à la première plateforme coeur. Sautez vers le rocher contenant une bouteille, récupérez-la puis descendez sur la première plateforme coeur et placez dessus une Chrono-bombe.
Utilisez rapidement la deuxième plateforme pour atteindre l'arche-coeur, en haut.

Avancez et placez une Chrono-bombe sur le bouton en face. Allez à droite sur le chemin invisible pour tirer sur l'interrupteur derrière un mur à détruire.

Planez sur la vapeur à gauche et allez sur l'arène où vous devrez affronter plusieurs ennemis. Après le combat fuyez à nouveau le bourreau et laissez vous tomber dans le trou. Dans le nouveau mini-jeu d'échec, faites avancez votre pion d'une case. Déplacez-le ensuite à gauche puis à droite. Lorsque le cheval vous tourne le dos, montez de deux cases. Tournez deux fois à gauche, avancez d'une case puis tournez à droite.

Au prochain croisement, allez récupérer une bouteille dans la serrure, à droite.

Tuez les quatre ennemis à gauche ensuite utilisez les vapeurs pour atteindre la salle Radula, à droite. L'épreuve consiste à survivre aux attaques des ennemis pendant suffisamment longtemps pour remporter l'eau de rose. Revenez au balcon et passez à la salle suivante. Placez une Chrono-bombe sur la première plateforme trèfle et utilisez rapidement la deuxième pour atteindre la cour supérieure. Eliminez vos adversaires puis poivrez le Groin en face. Allez récupérer les biens du panier puis utilisez la violette dans la cour pour révéler une plateforme invisible. Montez dessus et brisez la toile noire avec votre théière. Entrez par la serrure et récupérez la bouteille.

Revenez à la cour et placez une Chrono-bombe sur la plateforme trèfle (à droite) puis sautez rapidement sur le trampoline dans le trou du milieu et allez activer le levier qui est à gauche. Refaite la même procédure mais cette fois, allez vers le portail de droite. Traversez le couloir pour débuter une autre partie d'échecs. Faites avancer votre pion d'une case. Déplacez-le à gauche puis à droite. Lorsque le cheval vous tourne le dos, avancez de deux cases. Déplacez votre pion à gauche puis à droite ensuite allez vers l'étoile. Sortez par la porte en face et entrez par celle enflammée.

Montez les escaliers en face puis poivrez le Groin à gauche. Récupérez les biens du panier puis traversez le couloir. Sautez sur les plates-formes invisibles à gauche et détruisez la toile au mur pour récupérer une bouteille. Poursuivez votre route et affrontez plusieurs ennemis dans la nouvelle zone. Ravivez le souvenir au dessous du chapeau chinois, en chemin, puis bondissez sur le trampoline en face et entrez dans le labyrinthe. Dès l'entrée, brisez la toile au sol à droite et récupérez la bouteille.

Revenez à droite et longez le mur vers la gauche. Sautez au dessus du trou puis éliminer vos ennemis dans la cour de droite. Prenez le chemin désormais accessible ensuite fuyez le bourreau jusqu'à retrouver le gâteau. En le mangeant, vous devenez géant. Détruisez tout sur votre chemin et piétinez les tâches rouges génératrices de cadres. Suivez le seul chemin possible ensuite arrachez le tentacule dans l'impasse, à droite. Démolissez la tour du canon et écrasez le coeur de la reine.

Reprenez votre route et écrasez les deux coeurs de la reine qui restent pour accéder à la tour, en haut. Ecrasez le dernier coeur accroché à la tour pour reprendre votre taille normale. Brisez le mur qui est à droite de la grande bouche pour raviver un souvenir. Glissez ensuite sur la langue pour atterrir dans une nouvelle salle. Entrez dans la serrure cachée derrière le petit coeur (à gauche) et accédez à la salle Radula.

L'épreuve consiste à écraser les taches rouges génératrices d'ennemis et à arracher les tentacules pour enfin détruire la tour du canon. Vous obtiendrez comme récompense de l'eau de rose. Revenez à la grande salle et tirez sur le coeur bleu. Empruntez le passage qui s'ouvre et suivez le chemin en triant sur les coeurs bleus. Vous arriverez à une salle où surgissent des Ruines rouges. Éliminez-les et traversez par la serrure de droite pour raviver un souvenir. Reprenez votre chemin en tirant sur les coeurs bleus jusqu'à ce que vous trouviez la reine déchue.

Chapitre 5

Sortez de votre chambre et traversez le couloir en passant par les salles des opérations. Sortez de l'asile et dans le brouillard, suivez les lampadaires jusqu'à la maison enflammée.

La maison de poupées

Planez grâce à la vapeur vers le plancher en face. Sautez vers la plateforme colorée à gauche puis entrez dans la

maison d'en face. Récupérez la bouteille puis rebroussez chemin. Passez au plancher d'en face puis placez une Chrono-bombe sur le bouton. Planez rapidement vers la maison et avant d'entrer, sautez sur le trampoline qui est à gauche. Ravivez le souvenir puis descendez dans le trou et traversez la serrure en face. Au prochain croisement, tournez à droite et rétrécissez pour voir le chemin invisible qui mène à une bouteille. Récupérez-la puis tirez le levier.

Descendez d'un étage et contournez le plancher pour récupérer les biens du panier. Sortez et poivrez le Groin en face. Sautez sur les plates-formes et au niveau de la vapeur, entrez dans la maison de droite (avec l'indicatif D). Tirez le levier et descendez d'un étage. Entrez par la serrure et dans la pièce suivante, brisez le mur en biscuit (à droite). Réutilisez la serrure pour descendre d'un étage puis détruisez la couche en biscuit sur le sol et laissez-vous tomber dans le trou.

Eliminez quelques Ruines et après la cinématique, affrontez la poupée. Ce mini-boss possède deux types d'attaques : soit elle vous fonce dessus avec sa lame, soit elle crache du feu. Evitez ses attaques en esquivant à gauche ou à droite et frappez avec votre théière ou votre moulin à poivre. Vous en viendrez facilement à bout. Une fois la zone nettoyée et avant d'entrer dans la grande poupée, brisez le mur en biscuit et récupérez la bouteille. Avancez un peu et entrez dans la serrure de droite pour raviver un souvenir. Traversez enfin le chemin vers la voie des grenouilles.

Suivez le seul chemin disponible puis activez le levier. Tout de suite après, éliminez les Ruines ensuite traversez par la serrure, à gauche. Ravivez le souvenir et ressortez. Utilisez la vapeur pour monter d'un étage ensuite placez une Chrono-bombe sur le bouton de gauche. Flottez vers le chemin désormais accessible et activez le levier en haut en faisant attention à la balançoire. Planez vers le deuxième levier et activez-le. N'oubliez pas de raviver le souvenir sous le toit, à droite. Revenez au premier levier et sautez sur le trampoline. Planez vers la nouvelle maison et neutralisez vos ennemis. Placez une Chrono-bombe sur le bouton de droite puis tirez sur l'interrupteur rouge qui apparait. Replacez une autre bombe sur le même bouton pour laisser le passage derrière vous accessible. Prenez-le et montez à l'étage.

Flottez vers la mezzanine en face en faisant attention aux balançoires.

Continuez à avancer puis sautez sur le trampoline. Activez le levier et empruntez le passage qui s'ouvre. Montez sur les boites à droite et récupérez la bouteille puis retournez à gauche et sautez sur les plates-formes invisibles pour remonter à l'étage. Brisez le mur en biscuit à droite et récupérez la bouteille puis placez une Chrono-bombe sur le bouton et dépêchez vous d'entrer dans l'ascenseur en face. Ne tardez pas à monter sur les caisses et à briser le mur en biscuit.

Dans cette nouvelle zone, éliminez tous vos ennemis ensuite poivrez le Groin accroché sur le nez de la poupée, à droite. Sautez sur le trampoline puis volez vers la maison en face. Traversez la serrure au fond de la chambre pour raviver un souvenir. Sautez maintenant vers la maison voisine (à gauche) pour raviver un autre souvenir. Descendez à la cour colorée et sautez vers les escaliers à gauche. Utilisez la vapeur pour atteindre un levier en haut. Activez-le puis descendez dans le trou à coté.

Lorsque le mur tourne, bondissez sur le trampoline en bas puis brisez le mur en biscuit et volez vers la plateforme colorée en face en faisant attention aux balançoires. Eliminez vos adversaires et placez une Chrono-bombe sur le bouton. Dirigez-vous vers la mezzanine qui est à droite en faisant attention aux balançoires. Une fois dessus, planez grâce à la vapeur (à droite) vers le levier. Activez-le et glissez sur le petit toboggan. Sautez sur le trampoline puis descendez sur les plates-formes invisibles. Faites demi tour et poivrez le Groin accroché au mur. Allez récupérer les biens des paniers puis retournez en haut grâce au trampoline.

Flottez vers la maison en face et descendez vers la cave. Eliminez la ruine menaçante en ignorant les Ruines glissantes. Entrez par la serrure au dessus de l'escalier et ramassez le premier cube. Ressortez et brisez le mur noir à droite pour récupérer le second.
Remontez à l'étage juste au dessus et placez une Chrono-bombe sur la table de la chambre de droite. Traversez la porte qui s'ouvre puis sautez sur le trampoline à l'intérieur. Ramassez le troisième cube et avant que la bombe n'explose, prenez le chemin invisible vers la mezzanine en face où se trouve le dernier cube. Reconstituez le visage dans le mini-jeu du puzzle et voici comment procéder : Déplacez le premier cube au milieu ensuite le second au même rang. Bougez le deuxième cube vers le haut puis le troisième dans la même ligne. Déplacez le troisième cube au milieu ensuite le deuxième dans le même rang. Enfin faites descendre le deuxième et le troisième cube sur la même ligne.

Enfant de putain

Eliminez vos adversaires puis planez sur les vapeurs en face en faisant attention aux balançoires. Atterrissez près du levier et activez-le. Détruisez la tête volante puis planez vers la nouvelle plateforme contenant un trampoline. Avant de sauter dessus, entrez dans la maison en face. Passez à l'étage supérieur et ravivez le souvenir. Faites demi-tour et poivrez le Groin derrière la maison. Suivez le chemin qu'il libère pour trouver une autre bouteille. Revenez à la salle dans laquelle vous avez poivré le Groin et rétrécissez pour voir les plates-formes invisibles à gauche. Utilisez-les pour atteindre une caisse avec une manivelle, ouvrez-la. Amenez la tête de la poupée à chaque fois à la fin du parcours.

Glissez sur le toboggan en face puis éliminez vos ennemis dans la salle où vous atterrissez. Placez une Chrono-bombe sur le bouton dans le coin puis dépêchez-vous de monter les escaliers à gauche et de poivrer le Groin en haut. Ravivez le souvenir dans le chemin désormais accessible, placez une Chrono-bombe et remontez les escaliers. Laissez-vous tomber dans la salle de gauche puis passez à la suivante. Traversez le couloir sans vous faire écraser puis descendez les escaliers à gauche. Entrez par la serrure cachée derrière la tête de mort et récupérez la bouteille.

Remontez et brisez le mur fragile au milieu de la salle. Placez une Chrono-bombe sur le bouton puis traversez rapidement le couloir, à droite. Brisez la couche fragile au sol à droite puis éliminez les adversaires. Passez sous le siège et lorsque vous arriverez à la salle avec les deux boutons, posez une Chrono-bombe sur celui de droite et marchez sur celui à gauche. Dépêchez vous d'aller tirer le levier au bout du couloir. Descendez les escaliers à gauche et récupérez la bouteille derrière la serrure. Retournez à la salle en face du levier et allez à droite pour obtenir une autre bouteille. Passez par le passage en face pour arriver à une salle pleine de plates-formes invisibles.

Placez une Chrono-bombe sur le premier poids à droite puis utilisez les plates-formes invisibles à gauche pour atteindre le second. Sautez vers le bâtiment en haut et tuez vos ennemis. Placez une Chrono-bombe sur le poids de droite et utilisez la vapeur pour atterrir sur celui de gauche. Avant de sauter vers la falaise en face, placez une autre Chrono-bombe au dessus de ce poids. Dépêchez-vous de raviver le souvenir à gauche puis à utilisez le poids de droite pour atteindre le passage.

Suivez le parcours invisible et allez tirer sur l'interrupteur rouge plus loin. Continuez à désamorcer les pièges et à avancer. Lorsque vous arrivez au couloir où plusieurs Ruines glissantes vous attendent, brisez le mur fragile à gauche pour obtenir une bouteille. Traversez le couloir en évitant d'être écrasé par les pièges. Eliminez vos ennemis puis brisez le mur au fond du passage à droite pour accéder à une serrure. Ravivez le souvenir en face puis entrez dans la salle Radula (à droite) où vous devez neutraliser tous les adversaires.

Retournez au passage de gauche et détruisez le mur noir. Descendez à la salle et allez activer le premier levier. Vous trouverez à droite de ce dernier un souvenir à raviver. Traversez la serrure à droite de l'entrée et continuez votre chemin en évitant les pièges. Récupérez la bouteille en face puis prenez le chemin de gauche vers la serrure numéro 3.

Placez une Chrono-bombe puis revenez sur les plates-formes qui se déplacent au-dessus des pièges. Tirez sur l'interrupteur rouge (à gauche) puis sur celui dans le passage qui vient de s'ouvrir. Prenez l'allée indiquée pendant la cinématique et traversez la serrure. Activez le levier puis sortez en sautant par-dessus la vitre. Montez les escaliers de droite ensuite sautez sur le trampoline bleu. Glissez le long du toboggan ensuite flottez vers la construction en face. Placez une Chrono-bombe sur le poids (à gauche) et utilisez les vapeurs pour atteindre celle de droite.
Sautez ensuite sur la salle de gauche et activez le levier. Répétez la procédure avec les poids mais à l'envers. Une fois en haut, descendez sur la passerelle et suivez le chemin invisible pour poivrer un Groin. Récupérez donc la bouteille puis remontez et utilisez les poids.

Placez une Chrono-bombe sur le premier et traversez rapidement le chemin invisible à droite. Attendez que le second poids descende un peu pour pouvoir l'utiliser pour atteindre la salle suivante. Suivez le couloir plein de pièges et tâchez de ne pas être écrasé. Lorsque vous arrivez à une passerelle en bois, utilisez les pièges comme pont pour progresser. Planez sur la vapeur et brisez le mur de droite. Placez une Chrono-bombe et utilisez le piège pour atteindre la vapeur.

Sautez au- dessus des piques puis utilisez les pièges pour arriver en face d'un mur fragile. Brisez-le et avancez dans la salle en faisant attention aux trous. Eliminez tous vos ennemis puis tirez le levier de droite.

De retour dans les maisons des poupées, avancez dans le couloir et entrez dans la serrure à gauche de la bordure pour récupérer une bouteille. Sautez maintenant sur les plates-formes et en arrivant au plancher avec la violette, rétrécissez pour voir le chemin qui mène à une nouvelle salle Radula. L'épreuve consiste cette fois à survivre contre les attaques ennemies durant le temps imparti.

Revenez au plancher et placez une Chrono-bombe sur le bouton. Passez alors à l'arène où vous allez affronter la Ruine colossale. Libérez le bouton de la matière noire puis placez dessus une Chrono-bombe.

Traversez la tête de la poupée ensuite sautez sur le plancher. Placez une autre Chrono-bombe sur le nouveau bouton et regagnez rapidement votre place dans la première tête. Une fois en haut, passez à la deuxième tête en faisant attention à la balançoire. Sautez rapidement vers le pont en face puis descendez dans la grande cour.

Entrez dans le château en face et récupérez la bouteille en traversant la serrure sous la pente. Ressortez et poivrez le Groin dans la maison en haut à gauche. Récupérez ensuite les biens du panier et traversez le corps de la poupée. Entrez dans la grande maison et tuez tous les ennemis. Sautez à l'étage, brisez le mur noir et tirez le levier. Montez à l'étage et jouez correctement et trois fois de suite la partition. Avant de sortir, entrez dans la chambre qui est derrière vous et brisez le mur en biscuit. Traversez par la serrure de gauche et ravivez le souvenir.

Sautez dans la station du train et entrez dans la violette en face pour révéler le passage invisible. Empruntez-le et entrez dans la salle Radula à droite. L'épreuve consiste à ramener la tête de la poupée jusqu'à la fin du parcours. Vous obtiendrez de l'eau de rose comme récompense. Revenez à la station et prenez le chemin de gauche. Avant de monter, poivrez le Groin sous les escaliers et récupérez les biens du panier.

Prenez maintenant les escaliers et approchez-vous de la boite avec la manivelle. Ramenez la tête de poupée à chaque fois jusqu' à la fin du parcours en évitant de tomber dans les pièges. Glissez ensuite le long du toboggan et atterrissez dans l'arène où vous allez affronter plusieurs monstres. Sautez ensuite sur les trampolines et entrez par la porte enflammée. Avancez vers la fin du couloir et tournez à gauche pour raviver un souvenir.

Suivez ensuite le chemin en neutralisant vos ennemis. Lorsque vous arrivez au dernier plancher (celui avec les escaliers), sautez vers l'allée de gauche. Traversez par la serrure pour raviver un autre souvenir puis prenez les escaliers et avancez vers la grande plateforme.

Chapitre 6

Avancez dans la rue puis entrez dans le souterrain, à gauche.

Le train infernal

Entrez par la porte en face après chaque cinématique jusqu'à ce que vous affrontiez le marionnettiste. Dans sa première phase, il vous attaquera avec une seule main couverte par une couche noire. Esquivez ses coups et attendez que la tête sur le dos de la main redevienne blanche. Enchainez à ce moment vos coups les plus puissants. Ignorez les Ruines qui accompagnent la main et concentrez-vous sur le visage. Au bout de quelque temps, il emploiera sa deuxième main. Procédez comme pour la première pour vous en débarrasser.

Dans sa deuxième phase, il attaquera avec ses deux mains. Il invoquera aussi des Ruines flottantes. Occupez-vous de ces petits monstres vu que les mains du boss n'ont plus de point faible et que ces bestioles ne vous lâcheront pas. Esquivez toutes ses attaques et dès que le marionnettiste fait sortir sa langue noire, tirez sur les visages accrochés dessus. Continuez ainsi jusqu'à la victoire. Félicitations ! Vous avez terminé Alice.

SUCCÈS

Devoir de mémoire (30 G)

Trouve tous les souvenirs.

L'Odeur du bacon (10 G)

Assaisonne tous les groins d'un chapitre.

Lard et la manière (30 G)

Assaisonne tous les groins du jeu.

Slictueux toves (10 G)

Trouve quatre jarres d'eau de rose.

Rouge sang (30 G)

Termine toutes les salles Radula.

Souvenirs de famille (10 G)

Trouve tous les souvenirs de la famille Liddell.

Prometteuse persévérance (75 G)

Termine le jeu en difficulté Difficile.

Le Début de la fin (20 G)

Termine le premier chapitre en difficulté Cauchemar.

Place à la démence (80 G)

Termine le jeu en difficulté Cauchemar.

Sortie du brouillard (10 G)

Termine le cinquième chapitre du pays des merveilles.

Forte survie (25 G)

Termine le jeu en difficulté Facile.

Survie imaginative (50 G)

Termine le jeu en difficulté Moyenne.

Sans merci (20 G)

Bats cent ruines ennemies.

Jeu de 52 cartes (20 G)

Bats cinquante-deux Cardes.

Sang froid (30 G)

Avec une seule rose restante, tue cinq ennemis sans hystérie.

Attention au lagomorphe (20 G)

Tue trente ennemis avec la Chronobombe.

Eaux froides (30 G)

Bats le Marin noyé sans subir de dégâts.

Marionnettiste (30 G)

Bats le Bimbelotier sans subir de dégâts.

Déflexion (20 G)

Tue dix Enfants de putain par retour à l'envoyeur

Une tête bien faite (20 G)

Termine « Coupez-lui la tête bis», en moins de six minutes.

À la mode (10 G)

Habille-toi d'une robe de domaine différente.

Schizophrénie (10 G)

Enchaîne Cheval bâton, Glaive vorpalin et Cheval bâton.

Navire d'infortune (20 G)

Termine le HMS Griffon sans subir de dégâts.

Princesse Pêche (20 G)

Trouve toutes les pêches du Parchemin du destin.

Maîtresse de l'échec (10 G)

Termine une énigme des échecs... sans échec.

Enrhumée (10 G)

Passe sept minutes dans les courants d'air.

Sérénité (50 G)

Termine le jeu en n'utilisant l'hystérie qu'une seule fois.

Des yeux merveilleux (10 G)

Trouve la décalcomanie de mini-sensibilité cachée.

Broyeuse (10 G)

Tue cinq Vissellules de suite avec le Moulin à poivre.

L'Heure du thé (10 G)

Détruis dix barrières de ruines.

Succès SECRETS

La Chute du Chapelier (10 G)

Termine le premier chapitre du pays des merveilles.

Appareil dentaire (20 G)

Améliore une arme à fond.

Jusqu'aux dents (30 G)

Améliore toutes les armes à fond.

Dent de lait (10 G)

Améliore une arme.

La Cuisine du diable (10 G)

Récupère le Moulin à poivre.

Perce et tranche (10 G)

Récupère le Glaive vorpalin.

La Fin de l'innocence (10 G)

Termine la Vallée des Larmes.

Sans joie (10 G)

Retourne au pays des merveilles.

Bâton de rose (10 G)

Récupère le Cheval bâton.

Folie macabre (10 G)

Termine le deuxième chapitre du pays des merveilles.

Infusion sanguine (10 G)

Récupère la Théière canon.

Choc de civilisations (10 G)

Termine le troisième chapitre du pays des merveilles.

Plus dure sera la chute (10 G)

Termine le quatrième chapitre du pays des merveilles.

Ruade (10 G)

Touche quatre ennemis d'un seul écrasement de Cheval bâton.

SUCCÈS DLC (AMERICAN MCGEE'S ALICE)

Le Chapelier mort (10 G)

Termine Au-delà le Miroir dans American McGee's Alice.

Séance royale (10 G)

Termine le Pays de la Reine dans American McGee's Alice.

Rétablissement (50 G)

Termine le jeu American McGee's Alice.

Que la folie commence (10 G)

Termine le Village des Condamnés dans American McGee's Alice.

Porteresse (10 G)

Termine la Forteresse des Portes dans American McGee's Alice.

Promenons-nous... (10 G)

Termine la Forêt du Pays des Merveilles dans American McGee's Alice.

Alien Breed 2 : Assault

© Team 17 2010

SUCCÈS

The Best of the Best (25)

Accomplir les niveaux 1 à 5 en mode Solo, difficulté Élite

Vieux soldat (20)

Accomplir les niveaux de 1 à 5 en mode solo

Campagne Coop (10)

Accomplir l'un des niveaux multijoueur au choix

Guerre d'usure (20)

Tuer 1000 aliens en mode solo

Statistiques vitales (25)

Accomplir le niveau solo Amorcé avec un score supérieur à 300,000

Indestructible (40)

Accomplir le niveau multijoueur Cargaison sans subir de dégâts

Praemonitus Praemunitus (10)

Récupérer tous les journaux du jeu

Survivant (10)

Restez en vie pendant 8 minutes dans l'un des niveaux du mode Survivant Un joueur

Déploiement rapide (10)

Niveau multijoueur Cargaison terminé en 10:00 maximum

Super-Sleuth (10)

Trouver tous les objets à ramasser

Redoutable assassin (10)

Tuer 50 aliens à la suite en mode solo sans subir de dégâts

L'argent est roi (10)

Obtenez une somme de 20000 crédits ou plus

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque de Barnes

Tuer 50 aliens en mode solo.

T-shirt et armure (homme uniquement)

Terminer le jeu en solo.

Alien Breed 3 : Descent

© Team 17 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque spatial

Utiliser l'arme Project X.

Combinaison spatiale

Terminer le jeu en difficulté Elite.

SUCCÈS

Combat endurci (25)

Terminer les niveaux 1 à 5 en mode solo

Unité d'élite (25)

Terminer les niveaux 1 à 5 en difficulté élite

Exterminateur (20)

Tuer 1000 aliens en mode solo

Roi du frag (30)

Tuer 5 aliens avec une grenade à fragmentation

Trésor caché (10)

Trouver tous les objets à ramasser

Immobilisé (20)

Immobiliser 5 aliens avec une grenade incapacitante

Hachoir à viande (10)

Tuer 250 aliens en mode multijoueurs en difficulté survivant

Plus de vitesse! (10)

Terminer le niveau Vengeance en mode solo en difficulté vétéran en moins de 17 minutes

Membre d'escouade chevronné (20)

Terminer un niveau en mode multijoueurs

Survivant (10)

Rester en vie pendant 8 minutes en mode solo en difficulté survivant

Tank (10)

Infliger 500 de dommages dans le niveau Détermination en mode solo sans mourir

Au courant (10)

Récupérer tous les journaux du jeu

Alien Breed : Evolution

© Team 17 2009

LISTE DES SUCCÈS

Vétéran de campagne (25)

Finir tous les niveaux solo 1 à 5.

Vétéran d'équipe (20)

Terminer le niveau Assaut Coop "Module Hydroponique".

Combattant léger (20)

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

Contre toute attente (25)

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

Pas le temps de saigner! (20)

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

Dur à cuire (20)

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

Savoir, c'est pouvoir (20)

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

Sortir tout l'arsenal (10)

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

Folie meurtrière (10)

Tuer 20 aliens en solo en 30 secondes ou moins.

Remuer ciel et terre (10)

Trouver tous les objets cachés.

Force d'élite (10)

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

Tueur né (10)

Tuer un total de 25 aliens en solo.

Alien Hominid HD

© Microsoft / The Behemoth 2007

SUCCÈS

Alien in Training (5)

Finissez le niveau 1-1 du jeu.

Hungry Yeti (10)

Dévorez 50 agents du KGB avec le yéti.

City Destroyer (10)

Détruisez 25 bâtiments en une partie.

Juvenile Alien (10)

Finissez le jeu en difficulté facile.

Adult Alien (15)

Finissez le jeu en difficulté moyenne.

Killing Spree (15)

Tuez 1 000 ennemis en une partie.

Expert Alien (20)

Finissez le jeu en mode difficile.

Head Chomper (20)

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

Mad Hatter (20)

Débloquez tous les chapeaux du jeu.

WMD (20)

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

Survivalist (25)

Survivez à un des défis pendant 20 minutes.

Perfect Fight (30)

Affrontez le boss final sans utiliser un seul continue.

Aliens vs Predator

© Sega / Rebellion 2010

TOUTES LES SKINS

Skin Nethead (alien)	Rang 34
Skin Praetorian (alien)	Rang 19
Skin Ridged (alien)	Rang 10
Skin Warrior Dome (alien)	Rang 04
Skin Connor (marine)	Rang 05
Skin Gibson (marine)	Rang 02
Skin Johnson (marine)	Rang 22
Skin Moss (marine)	Rang 13
Skin Rookie (marine)	Rang 28
Skin Claw (predator)	Rang 03
Skin Hunter (predator)	Rang 16
Skin Spartan (predator)	Rang 31
Skin Stalker (predator)	Rang 07
Skin Wolf (predator)	Rang 25

LISTE DES SUCCÈS

Pas mal pour un humain (50)

Obtiens tous les succès d'Aliens vs Predator.

C'est fini, mon vieux ! (30)

Termine toutes les Campagnes.

Fêtard (15)

Survis à la "petite fête" au club.

On se barre ! (15)

Échappe-toi du Bloc C.

Toutes mes condoléances (15)

Aide Van Zandt.

Régicide (15)

Bats la Reine.

Je ne t'abandonnerai jamais... (15)

Localise Tequila.

... J'en fais la promesse (15)

Emmène Tequila à l'infirmerie.

Grosse bébête (15)

Bats le Prétorien.

Va à l'hélico ! (30)

Récupère le Datapad de Weyland.

Viens voir maman (15)

Libère la Reine.

Rompre la quarantaine (15)

Échappe-toi du labo de recherche.

Chasse au troufion (15)

Élimine tous les Marines de la colonie.

Sous pression (15)

Résous l'énigme des ruines.

La grande faucheuse (15)

Infecte tous les civils dans la campagne Alien.

Alien vs Predator (30)

Crée une nouvelle espèce.

L'aide de la jungle (15)

Trouve un moyen de sortir du Terminal.

Camarade perdu (15)

Trouve les Jeunes initiés dans la jungle.

Une question d'honneur (15)

Découvre ce qui est arrivé au Predator d'élite.

Regard du démon (15)

Récupère l'ancien masque.

Un monde de souffrance (15)

Survis à l'épreuve grâce au combat.

Effraction (15)

Trouve un moyen d'entrer dans le Laboratoire de Recherche.

Récupérateur (15)

Récupère le deuxième artéfact.

Extinction à l'ordre du jour (30)

Détruis l'Abomination.

Reste sur tes gardes (15)

Termine la Campagne Marine en Difficile.

J'admire sa pureté (15)

Termine la Campagne Alien en Difficile.

Il n'est pas humain (15)

Termine la Campagne Predator en Difficile.

J'adore les Marines ! (30)

Termine la Campagne Marine en Cauchemar.

Merveilleux, n'est-ce pas ? (30)

Termine la Campagne Alien en Cauchemar.

Un beau salaud (30)

Termine la Campagne Predator en Cauchemar.

Mots qui font mal (15)

Trouve les 67 journaux audio.

Joli spécimen (15)

Détruits les 50 caisses de gelée royale.

Fortune et gloire (15)

Trouve les 45 ceintures trophées des Predators.

Descends tout ce qui bouge (15)

En tant qu'équipe, tue 20 ennemis en moins de 60 secondes en mode Survie.

Utile à garder sous la main (15)

Tue 2 ennemis en un coup avec le fusil à pompe.

Change de disque (15)

Tue 2 ennemis en un seul lancer de disque.

On va faire péter la baraque ! (15)

Tue 5 ennemis en une salve avec le cribleur.

Sniper d'élite (15)

Tue 10 ennemis en faisant des tirs à la tête avec le fusil à lunette.

Brochette (15)

Tue 20 ennemis avec la lance composite.

Flingueur (30)

Tue 30 ennemis avec le pistolet.

Bienvenue en guerre (15)

Joue et termine ta première partie avec classement en mode Combat à Mort.

Instinct du tueur (15)

Remporte ta première partie avec classement en mode Combat à Mort.

Tueur en série (30)

Remporte 10 parties avec classement en mode Combat à Mort.

C'est un costaud (15)

Tue 10 ennemis d'affilée sans succomber lors d'une partie avec classement.

Tortionnaire (15)

Obtiens le statut de Bourreau plus d'une fois dans n'importe quelle partie avec classement.

Pack de six (30)

Joue avec six amis dans une partie avec classement.

C'est pas l'heure de crever (15)

Soigne ou régénère 30 barres de santé en mode Survie.

Immunisé (30)

Termine une partie avec classement d'Infestation en étant la dernière proie.

Bienvenue à la partie (30)

Obtiens 6 000 points d'EXP dans des parties avec classement.

Sale habitude (50)

Obtiens 18 060 points d'EXP dans des parties avec classement.

OBJETS BONUS (CAMPAGNE MARINE)

Colonie

1/15 : Sur le bureau, après le combat contre le premier Xénomorphe.
2/15 : Dans la rue, sur le premier corps de Marine près de l'entrée de la zone.
3/15 : Vers la droite à partir de l'entrée de zone, près d'une grille en métal au bord de la falaise.
4/15 : Au deuxième étage, au dessus de l'entrée de zone.
5/15 : Près des téléphones, à côté de l'escalier menant au club.
6/15 : Au dessus de l'entrée du club, au bord de la falaise.
7/15 : Devant le bâtiment de transit C, en amont du bâtiment administratif D.
8/15 : Dans le bâtiment administratif, à côté de la cellule d'énergie.
9/15 : Dans le club, sur la piste de danse holographique.
10/15 : Dans le club, sur l'une des tables à l'étage où les Xénos attaquent.
11/15 : Sur une table à la sortie de l'ascenseur pour quitter le club.
12/15 : Lorsque vous devez rejoindre les Marines, au deuxième étage derrière des caisses.
13/15 : A la sortie de l'ascenseur, avant d'atteindre les égouts.
14/15 : Dans les égouts, sur un cadavre de Marine impossible à rater.
15/15 : Juste avant de sortir du niveau, dans une petite pièce sur la droite.

Raffinerie

1/12 : Au tout début du niveau, près d'un cylindre métallique derrière vous.
2/12 : Derrière un engin de chantier, juste avant de sortir des mines.
3/12 : Avant de traverser le pont à l'extérieur, à côté du troisième pilier a gauche.
4/12 : A l'étage dans le bâtiment de communication, dans la pièce sombre avant de prendre les escaliers pour le toit.
5/12 : Après l'activation de l'antenne, dans la pièce de gauche à la sortie de l'ascenseur.
6/12 : Au delà du pont, derrière un engin de chantier.
7/12 : Au fond de la pièce avant de pirater l'ascenseur dans les mines.
8/12 : Dans la raffinerie, dans la salle avec un petit véhicule au centre.
9/12 : Dans la salle des générateurs, au fond à gauche du couloir principal.
10/12 : Dans la zone où vous retrouvez Van Zandt, dans le fond au milieu de trois oeufs.
11/12 : Dans la ruche, au fond du couloir de gauche en partant du bassin où se trouvent des oeufs et des stimulants.
12/12 : Juste avant d'atteindre la Reine, au bord du puits lumineux entre des oeufs.

Jungle

1/14 : Au début du niveau, au pied de l'arbre.
2/14 : Dans le fort, au deuxième étage à gauche, posé sur des caisses.
3/14 : Derrière des caisses, à droite en partant des portes du fort.
4/14 : Derrière le deuxième arbre à gauche en partant des portes du fort.
5/14 : Derrière des rochers en contrebas de l'antenne de communication.
6/14 : A proximité du générateur sous l'antenne de communication.

7/14 : Sur le toit du bâtiment central des marais. Sautez sur le réservoir d'essence pour l'atteindre.
8/14 : A l'avant poste de la jungle, à gauche à partir de l'entrée, derrière une caisse et un petit véhicule.
9/14 : A droite du bâtiment où vous devez restaurer le courant.
10/14 : Dans le coin gauche du bâtiment le plus au centre de la zone.
11/14 : Dans un des bâtiments de l'avant poste, à proximité d'un module d'énergie.
12/14 : Dans la salle de contrôle du bâtiment principal de l'avant poste.
13/14 : Dans la jungle, sur un sentier à droite des tubes bleus posé sur le sol.
14/14 : Sur la gauche entre un arbre et la falaise, juste avant d'atteindre les androïdes de combats au sol.

Ruines

1/13 : Au début du niveau, impossible à rater.
2/13 : Sur une petite corniche surplombant l'emplacement du premier journal.
3/13 : Sur un cadavre gisant sur le sol à proximité d'un bassin.
4/13 : A l'extrémité gauche des escaliers menant à l'entrée des ruines.
5/13 : Dans la zone remplie d'androïdes, à gauche du monticule de pierre à escalader.
6/13 : Sur la route menant au site du crash, aux pieds de la statue brisée du Predator.
7/13 : Au site du crash, dans la clairière accessible par le trou dans le mur de gauche.
8/13 : A proximité d'un cadavre dans le labyrinthe des ruines, en face d'une stèle Predator.
9/13 : Une fois au sommet des ruines, trouvez les escaliers qui mènent à l'intérieur du temple pour trouver le journal.
10/13 : Dans la zone de l'arène, au sommet des escaliers à gauche du point d'arrivée.
11/13 : Dans la zone de l'arène, sur le sol à droite de la cabine.
12/13 : Dans la cabine après avoir vaincu le Predator.
13/13 : En allant chercher Tequila, dans la salle où les Aliens sortent des murs.

Laboratoire

1/9 : Au sol dans la salle de sécurité, après le speech de Weyland.
2/9 : A la gare, dans le train d'où sortent plusieurs androïdes.
3/9 : Sur un brancard, en face de vous lorsque vous entrez dans les labos.
4/9 : Apres avoir parlé avec Katya, dans un bureau à côté de la cellule de l'Alien n°6.
5/9 : Dans la salle avec trois anneaux de métal au centre.
6/9 : Dans l'ancienne salle de la Reine, à proximité de la passerelle effondrée.
7/9 : Dans la salle de l'ascenseur principal, dans le couloir de gauche.
8/9 : Avant d'utiliser l'ordinateur à l'étage pour activer l'ascenseur, prenez la porte au fond à droite pour atteindre le journal.
9/9 : Apres le passage en extérieur, en face de vous à la sortie de l'ascenseur.

Pyramide

1/4 : Avant le pont, aux pieds de la première statue à droite.
2/4 : Au delà du pont, derrière un générateur sur la gauche.
3/4 : Dans la salle avec les androïdes invisibles, derrière un muret sur la gauche.
4/4 : Dans la pièce où vous affrontez Weyland, derrière la statue de Predator à droite.

OBJETS BONUS (CAMPAGNE PREDATOR)

Jungle

1/10 : A peine le jeu commencé, suivez les Marines et tuez-les devant la porte de métal. Fouillez alors la zone derrière les petites caisses, et vous trouverez la première ceinture sur le sol.

2/10 : En partant d'où vous aviez trouvé la précédente ceinture, avancez de quelques pas et appuyez brièvement sur le bouton du mode tactique. Vous pourrez voir en hauteur, et sur la gauche, un sigle de ceinture sur une corniche. Sautez en haut de l'arbre situé au centre de la route, et vous pourrez atteindre la corniche avec la ceinture.
3/10 : Une fois la tourelle désactivée, passé la porte métallique et avancez jusqu'au corps du jeune Predator mort. Regardez alors en hauteur, et utilisez votre mode tactique pour trouver la ceinture de trophées sur une corniche.
4/10 : Après que vous ayez détruit le corps du jeune initié, avancez dans le niveau et repoussez l'attaque des Aliens. Le calme revenu, actionnez votre mode tactique et vous distinguerez le sigle de la ceinture en hauteur, sur la droite. Vous pourrez la récupérer juste avant d'entrer dans l'avant-poste des marines.
5/10 : Une fois dans le complexe marine, prenez les différents toits pour atteindre la carcasse fumante du MARLOW. Grimpez sur ce dernier, et vous aurez votre trophée : la ceinture.
6/10 : Toujours dans le complexe, allez vers la plus grande tour de l'endroit La ceinture se trouve tout en haut de cette dernière. Pour atteindre le haut, vous devrez dans un premier temps sauter sur le mur défoncé sur la gauche. De là, vous pourrez commencer votre escalade pour atteindre le toit de la tour.
7/10 : Dans le complexe, toujours, une fois que vous aurez atteint le poste de contrôle, regardez sur une des tables du bas. Vous trouverez la ceinture posée non loin d'un cristal de soins.
8/10 : En sortant du complexe (après avoir utilisé la tête du surveillant pour ouvrir la porte), et avant d'atteindre la fortification des marais, usez de votre mode tactique. Vous pourrez voir le sigle de la ceinture en haut d'une corniche sur la droite. Utilisez l'arbre sur sa gauche pour pourvoir l'atteindre puis l'obtenir.
9/10 : Elle se trouve dans le bâtiment où se trouve le corps du Predator morts avec les mines de proximité. Cette dernière est posée sur le sol derrière des étagères.
10/10 : Une fois dans le fortin des marais, éliminez les quelques marines y patrouillant, puis prenez votre mode tactique pour déceler le sigle de la ceinture. Elle se trouve dans un petit renfoncement, sur le sol du fortin, près d'un générateur.

Raffinerie

1/10 : Commencez par traverser le ravin en empruntant les tuyaux passant sous le pont. Éliminez les gardes qui patrouillent dans la zone, puis grimpez sur les deux pipelines sortant de la paroi. La ceinture se trouve en haut de ces derniers. Notez qu'il faudra grimper sur le rocher à gauche des pipelines (quand ils vous font face), pour pouvoir leur sauter dessus.
2/10 : Une fois sur le toit du bâtiment, désactivez la commande près de la parabole, et la grue se mettra en branle. Sautez sur la partie mobile de la grue quand elle arrivera à votre niveau, puis sur la structure de la grue la plus haute. Vous trouverez la deuxième ceinture en haut de cette dernière.
3/10 : Remontez la cage du monte-charges. Vous tomberez alors dans une salle défendue par trois Marines, et dont le centre et occupé par un engin chenillé. Vous verrez la ceinture sur le toit du véhicule.
4/10 : Juste après avoir récupéré la précédente ceinture, vous emprunterez une série de couloirs avant d'atteindre une vaste salle aux multiples générateurs. Vous pourrez voir qu'en haut de la salle, une passerelle la traverse de part en part. Sautez sur la passerelle pour obtenir la dite ceinture.
5/10 : Avant d'arriver dans le fameux lieu où la reine Alien a brûlé, vous remonterez un couloir où sont garés plusieurs véhicules aux chenilles. Sur la droite, vous pourrez croiser un escalier. Descendez-le et vous déboucherez ensuite dans un cul de sac renfermant la ceinture.
6/10 : En débouchant dans la salle de la reine Alien étant en feu, faites face à cette dernière, et activez votre mode tactique. Vous pourrez alors voir le signe de la ceinture sur un tuyau en hauteur sur la gauche. Grimpez dans un premier temps en haut de l'escalier de gauche, et vous pourrez alors atteindre le tuyau puis la ceinture.
7/10 : Toujours dans la même salle avec la reine, et une fois que vous serez sur le tuyau où vous aviez récupéré la ceinture numéro 6, regardez en direction de l'entrée de la zone. Activez votre mode tactique, et vous verrez l'icône d'une nouvelle ceinture en hauteur sur la droite. Pour l'atteindre, sautez sur le second tuyau à partir du précédent, puis sur la plate-forme supportant la ceinture.
8/10 : Une fois détruit le dernier corps d'un Predator mort et que aurez vous récupéré le disque de combat. Vous faisant face, une fosse. Explosez les oeufs d'Aliens à l'intérieur avec le disque, puis sautez dans la fosse récupérer la ceinture.
9/10 : Juste après la fosse, remontez le couloir et vous ferez face à un trou. Contournez-le et vous trouverez une ceinture derrière un pilier.
10/10 : Après avoir éteint les flammes dans le tunnel, remontez le couloir et vous trouverez la ceinture sur la route, légèrement sur la gauche.

Ruines

1/10 : Une fois le masque Predator récupéré, regardez la cérémonie qui vous fera face, puis fouillez l'arrière des colonnes sur la droite pour trouver la première ceinture du niveau.
2/10 : Après être sorti du temple, vous devrez progresser le long des falaises en sautant de corniches en corniches. Vous pourrez ici vous servir du troisième mode de vision de votre masque pour déceler plus facilement les Aliens. Vers la fin du parcours, vous traverserez un pont métallique. En arrivant au bout du pont, vous entendrez un message de l'entreprise Weyland-Yutani. Activez alors votre mode tactique en regardant à gauche du pont, et vous pourrez déceler la deuxième ceinture sur une corniche.
3/10 : Le pont métallique franchi, et la porte qui suivra non loin de là, vous devrez progresser dans des grottes. Des Aliens déboucheront de toute part dans cette zone! Progressez sur le chemin le plus haut en sautant sur les différentes corniches de pierre, et vous trouverez la ceinture sur l'une de ces dernières. Utilisez votre mode tactique pour déceler le précieux objet.
4/10 : Après être sorti de la grotte, vous ferez face aux escaliers menant aux ruines. Éliminez les humains s'y situant et fouillez l'arrière de la colonne de gauche pour trouver la ceinture. Attention, elle est cachée dans la pénombre.
5/10 : La porte des ruines passée, avancez dans un des deux couloirs. Vous déboucherez au final au même endroit, à l'intérieur des ruines. Partez à droite de la zone, et activez votre mode tactique. Vous verrez la ceinture posée sur une corniche en contrebas.
6/10 : Vous trouverez la nouvelle ceinture posée face à une mitrailleuse sentinelle, non loin du vaisseau écrasé! Mettez votre mode tactique et vous pourrez voir le sigle de la ceinture au fond du niveau, au niveau du sol. Approchez de cet endroit, et donnez un coup de griffe dans l'ordinateur contrôlant la mitrailleuse pour la désactiver. Allez ensuite récupérer la ceinture au pied de la statue de Predator.
7/10 : Une fois au coeur des ruines, là où elles forment un labyrinthe, grimpez simplement sur l'arche de pierre la plus haute, pour pouvoir récupérer votre trésors.
8/10 : Après avoir récupéré la précédente ceinture en haut de l'arche de pierre, activez votre mode tactique pour déceler le sigle de la ceinture dans un des temples en contrebas. Pour vous y rendre, sautez en haut du temple en question, et utilisez l'escalier pour descendre dans la construction. Vous atteindrez un couloir en forme de carré. La ceinture se trouve dans un de ses angles.
9/10 : Une fois la porte menant à la partie finale du niveau ouverte, franchissez l'ouverture pour vous trouver à coté de l'arène de combat. Descendez les marches vous faisant face, puis remontez le très grand escalier de pierre sur la gauche. Vous verrez ensuite la ceinture dans un renfoncement, à gauche de la porte colossale. Utilisez votre mode tactique pour déceler le trophée plus facilement.
10/10 : Toujours avant d'entrer dans l'arène de combat, activez votre mode tactique et vous trouvez le sigle de la ceinture au fond du niveau, non loin du laboratoire des humains. Il faudra grimper l'escalier de pierre, pour atteindre la ceinture au pied de la grosse racine.

Laboratoire

1/10 : Dès le début du niveau, tournez-vous sur la droite et activez votre mode tactique. Vous distinguerez la première ceinture posée sur une corniche. Un simple saut vous permettra d'atteindre votre dû.
2/10 : Après avoir éliminé les androïdes, désactivez le courant du module de sécurité «POD1». Dirigez-vous à gauche du complexe, au niveau de l'escalier métallique, et vous trouverez la ceinture posée sur un des rochers de gauche.
3/10 : Une fois dans la station du monorail, sautez tout de suite à droite du train pour récupérer la ceinture dans le renfoncement.
4/10 : Sautez sur le toit du monorail quand il aura stoppé sa course, puis au bout du dernier wagon. De là, vous pourrez sauter sur les passerelles en hauteur. La ceinture se trouve sur ces dernières, juste à droite du train.
5/10 : Après avoir échappé au gaz, pénétrez dans le laboratoire de droite. Vous y trouverez la ceinture posée sur une table.
6/10 : Empruntez le monte-charge, et vous vous retrouverez sous l'abdomen de la reine Alien. Allez fouiller la zone sur le côté du petit chariot-élévateur jaune, et vous trouverez la ceinture sur le sol.
7/10 : Dans la zone des laboratoires, entrez dans le labo nommé «Theater». Passez les deux portes qui ne sont pas verrouillées, et vous atteindrez une large salle où se trouve un pilier central. Sautez à l'étage, et vous trouverez le ceinture près du corps d'un scientifique.
8/10 : Toujours dans la zone des laboratoires, entrez dans le labo «Containment 1». Vous trouverez la ceinture dans la petite salle, après avoir franchi la pièce à l'unique anneau de capture en métal.
9/10 : Pour en finir avec la zone des laboratoires, sautez sur l'unique passerelle du niveau. Vous pourrez entrer dans la salle «Artefacts», et récupérerez la ceinture sur une table, tout de suite en entrant sur la gauche.

10/10 : Une fois dans la chambre d'incubation en partie détruite, fouillez le sol sous le conduit qui s'est effondré du plafond, et vous trouverez la dernière ceinture du niveau.

Pyramide

1/5 : Dès que vous commencez le niveau, regardez au niveau des statues de droite. La ceinture est placée sur le socle de la première des trois statues.
2/5 : Traversez le pont et ensuite fouillez la zone près du générateur de droite. La ceinture est posée derrière l'appareil électrique.
3/5 : Dans la salle où vous devrez activer trois interrupteurs, ramassez rapidement la première ceinture à droite de la caisse métallique vous faisant face. Activez votre mode tactique pour déceler rapidement votre dû.
4/5 : La deuxième ceinture se trouve collée à l'un des deux interrupteurs en hauteur. Activez votre mode tactique pour savoir où aller.
5/5 : En arrivant dans la salle finale, ne lancez pas tout de suite le combat contre le boss en évitant d'emprunter l'escalier central. Longez plutôt la gauche du niveau, puis faites deux sauts pour atteindre la gauche de la statue géante (au niveau de sa lance). Vous trouverez la ceinture à ses pieds.

OBJETS BONUS (CAMPAGNE ALIEN)

Laboratoire

1/10 : Dans le conduit que vous empruntez pour vous échapper la seconde fois, après le didacticiel.
2/10 : Dans la salle où sont retenus les deux autres Xénos.
3/10 : Dans le hall du laboratoire, juste avant de voir la tourelle.
4/10 : Sur la passerelle qui est juste en face de la tourelle précédente.
5/10 : Dans le coin gauche derrière la tourelle.
6/10 : Comme le précédent mais juste de l'autre coté du pilier.
7/10 : Devant un conduit, menant hors des labos.
8/10 : A droite après être sortit du conduit précédent, devant une double porte fermée.
9/10 : A proximité de la source d'énergie à détruire.
10/10 : Au fond d'une salle de contrôle, celle donnant vue et surplombant la chambre de la Reine.

Colonie

1/10 : Dans un conduit, celui de la ventilation d'où provient la lumière extérieure.
2/10 : A la base de la cascade après sortie du conduit.
3/10 : A droite, à peine avant de détruire le panneau de contrôle du ventilateur.
4/10 : Dans le conduit accessible par le ventilateur, tournez à droite pour voir le conteneur.
5/10 : Dans une salle, avec une porte endommagée.
6/10 : Dans la salle où un civil se suicide à l'arrivée du joueur.
7/10 : Au fond du couloir, en face de la barricade.
8/10 : Tous en bas de la cage d'ascenseur.
9/10 : Dans le grand garage, sous un des bureaux.
10/10 : Dans le grand garage, encore, sous un camion surélevé.

Raffinerie

1/10 : Dans la salle des machines, sur des étagères.
2/10 : Toujours dans la salle des machines, au sol près d'un générateur.
3/10 : Toujours dans la même salle, posé sur des boites au niveau de la passerelle.
4/10 : Au pied de la barricade en feu.

5/10 : Dans la salle avec le petite véhicule à son centre. Le conteneur est à coté.
5/10 : Même salle, sur des étagères.
7/10 : Sur le sol de la salle de contrôle.
8/10 : Dans la mine, devant deux portes closes.
9/10 : Dans un coin d'un générateur après avoir contourné la tourelle.
10/10 : Dans le coin à l'opposition du panneau de contrôle à détruire pour finir le niveau.

Jungle

1/10 : Dans la ventilation sous la panneau électrique, allez à gauche pour trouver et obtenir le conteneur.
2/10 : Dans le bâtiment dont la porte s'ouvre une fois les communications coupées.
3/10 : Entre les deux tunnels jonchés d'oeufs éclos.
4/10 : A l'avant-poste dans les marais, derrière des caisses et un véhicule.
5/10 : Toujours dans l'avant poste. Dans les conduits entre les deux bâtiments du centre.
6/10 : Dans la ventilation qui est accessible par la bâtiment où les marines vous tendent un piège.
7/10 : Dans la cage d'ascenseur du bâtiment B02.
8/10 : Dans la ventilation du bâtiments B02 cette fois ci.
9/10 : A la sortie de la ventilation précédente, prenez les conduits à gauche. Une fois à l'intérieur, prenez encore à gauche.
10/10 : Sur les murailles de l'avant poste, au dessus d'un véhicule jaune.

Ruines

1/10 : Dans la zone sombre à proximité du bâtiment recouvert de lampe.
2/10 : Derrière le bâtiments précédent, en bas.
3/10 : Dans la bâtiment ayant des flammes bleues à l'entrée.
4/10 : Dans un bâtiment pris d'assaut par un arbre, devant les escaliers.
5/10 : Dans le mêle bâtiments, après avoir descendus les escaliers et passer par les canalisations où il se trouve.
6/10 : Contre le mur dans le bassin à Xénos.
7/10 : Une fois à la zone de l'arène, près du vaisseau invisible du Predator.
8/10 : Derrière la cabine des marines.
9/10 : Près d'une statue, en contre bas du point d'entrée de la zone.
10/10 : Juste au pied de la principale porte de l'arène.

All Round Hunter

© 505 Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Compétences pour la chasse (10)

Déplacez-vous dans un niveau.

Apprendre à se connaître (10)

Descendez 1 animal.

Wapiti, où es-tu ? (10)

Chassez 2 wapitis.

On dirait un vrai (10)

Chassez n'importe quel animal en utilisant un leurre.

Collectionneur de trophées (15)

Vous avez rempli votre salle des trophées.

Chasseur de nuit (15)

Chassez 2 animaux nocturnes de chaque espèce.

Tireur d'élite Niveau 1 (20)

Tirez sur un animal en utilisant n'importe quel fusil de chasse.

Frénésie de chasse (20)

Chassez 10 animaux.

Chasseur ultime (30)

Remplissez toutes les missions de n'importe quel environnement.

Chasseur complet (30)

Chassez 1 animal de chaque espèce.

Un homme de mission (10)

Remplissez une mission en difficulté normale.

L'As de la chasse (20)

Remplissez une mission en difficulté réaliste.

Chasseur du début de l'automne (30)

Remplissez toutes les missions de l'environnement Début de l'automne.

Chasseur Colombie-Britannique (30)

Remplissez toutes les missions de l'environnement Inizio autunno nel British Columbia.

Chasseur d'hiver (30)

Remplissez toutes les missions de l'environnement Hiver.

Chasseur d'automne (30)

Remplissez toutes les missions de l'environnement Automne.

Chasseur compétitif (10)

Jouez à votre première partie multijoueur.

Collection d'armes (30)

Déverrouillez toutes les armes.

Victime de la mode (20)

Déverrouillez tous les types de tenues.

Chasseur de canard (15)

Chassez 10 canards à l'aide d'un fusil de chasse.

Chasse discrète (25)

Chassez un animal depuis un poste d'affût.

Mission accomplie (40)

Remplissez toutes les missions.

La fête des animaux (40)

Déverrouillez tous les animaux.

Meilleur chasseur (40)

Gagnez votre première partie multijoueur.

Plus de chance la prochaine fois (20)

Perdez votre première partie multijoueur.

Le félin est dans le sac (30)

Jouez avec votre ami et soyez le premier à descendre 5 lynx roux.

Je suis le meilleur (30)

Gagnez toutes les missions du mode multijoueur.

Les élans, j'adore ça (20)

Remplissez votre salle des trophées de têtes d'élan.

Grossissement zéro (30)

Remplissez une mission sans utiliser de lunette ni de jumelles.

Inspecteur (30)

Inspectez votre première piste.

L'appel aux armes (30)

Chassez n'importe animal en l'attirant vers vous.

Revolver (20)

Chassez n'importe quel animal en utilisant le revolver.

Course aux lapins (10)

Ramassez votre premier trophée.

Patte de lapin (20)

Tuez 10 lapins en utilisant n'importe quelle arme autorisée.

C'est le règlement (20)

Chassez 10 fois sans enfreindre aucune règle.

Prendre de la hauteur (20)

Chassez 5 animaux depuis une plateforme.

Rusé comme un renard (30)

Mettez 10 renards dans votre salle des trophées.

Chasseur de gélinotte (10)

Chassez 5 gélinottes.

Tir au dindon (10)

Chassez 5 dindons.

Aucune odeur (30)

Utilisez tous les sprays olfactifs de ce jeu.

Doublé mouflon (10)

Chassez un mouflon canadien et un mouflon de Dall.

Apprendre à traquer (10)

Traquez votre premier animal.

Ici, c'est mon terrain (20)

Gagnez toutes les missions de l'environnement Début de l'automne en mode multijoueur.

Sixième sens (10)

Passez en Sixième sens pour la première fois.

Un animal, ça se trompe (10)

Utilisez tous les leurres (leurres et appâts y compris).

Faisan pas trop (20)

Chassez 10 faisans.

Toutes options (20)

Déverrouillez toutes les options.

All Zombies Must Die!

© Square Enix / Doublesix 2011

SUCCÈS

Tuez un zombie (5 G)

Tuez un zombie.

Une légion de zombies (20 G)

Tuez 500 zombies dans un niveau.

Poings de colère (10 G)

Tuez un mutant avec les poings.

Pas touche (20 G)

Terminez une quête de Base sans subir de dégâts.

Regardez ça ! (5 G)

Utilisez une bombe intelligente.

Maître artisan (20 G)

Améliorez complètement une arme avec une altération.

Faire connaissance (25 G)

Terminez toutes les quêtes personnelles ou voyez quelqu'un le faire.

Le collectionneur (30 G)

Terminez 'Chasse aux Développeurs !' ou voyez quelqu'un le faire

Succès SECRETS

Le retour des filles (10 G)

Rachel rejoint le groupe.

Le cerveau (10 G)

Brian rejoint le groupe.

Pas qu'une histoire de zombies (10 G)

Luxo rejoint le groupe.

Sauvé par la base (35 G)

Terminez "Retournez à la porte de la Base militaire" ou voyez quelqu'un le faire.

All-Pro Football 2K8

© 2K Games / Visual Concepts

JOUEUR ULTIME

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

SUCCÈS

Create a Team (5 G)

Créer une équipe.

Gift of Grab (10 G)

Attrape 10 passe avec un Bronze WR.

Create a Player (5 G)

Créer un joueur.

Edit any part of your team (5 G)

Modifier l'équipe.

Return a Fumble for a Touchdown (15 G)

Transformer un Fumble en un Touchdown.

Game Record Forced Fumbles (15 G)

Définissez le seul record du jeu pour un fumbles.

Game Record Defensive INT (20 G)

Définissez le record pour INTs.

Game Record Passing Yards (15 G)

Définissez le record pour un Passing Yards.

Game Record Receiving Yards (20 G)

Définissez le record pour un Receiving Yards.

Game Record Rushing Yards (10 G)

Définissez le record pour un Rushing Yards.

Game Record for Defensive Sacks (20 G)

Définissez le record pour un Sacks défensif .

Game Record Touchdowns (10 G)

Définissez le record pour un Touchdowns

Stride Gum... long lasting drive (20 G)

Près de la fin du 2e qtr ou plus tard, marquer un TD de 80 yard.

Return an INT for a Touchdown (15 G)

Retourner une INT en un Touchdown.

Win 10 Games Online (15 G)

Gagnez 10 matchs en ligne.

Win 20 Online Games (20 G)

Gagnez 20 matchs en ligne.

Half a Century (50 G)

Gagnez 50 matchs en ligne.

3 Online Wins in a Row (15 G)

3 matchs en ligne gagné, à la suite.

It's fun to play together (5 G)

Joindre une ligue en ligne.

Get Connected (5 G)

Jouer un match en ligne.

League Participation (20 G)

Jouer une ligue en ligne ou un tournoi.

We are the Champions (50 G)

Gagner une Ligue en ligne ou un tournoi.

Golden Arm (20 G)

Envoyer un ballon a 500 yards avec un QB Or dans un jeu simple.

Run & Gun (15 G)

Réaliser une passe de 200 Yards & courir 50 Yards avec un Silver QB dans un jeu simple.

Six for 6 (10 G)

Réaliser 6 passes Touchdown avec un Bronze BR.

Two for One (20 G)

Marquer de 150 YDS chacune, l'une de bronze et une d'or WR.

Over the top (15 G)

Gain de 200 YDS avec un Bronze WR.

Pound it out (10 G)

Gain de 250 Rushing Yards avec un Bronze Running Back dans un jeu simple.

You want me to do what? (20 G)

Gain de 200 Rushing +100 Receiving Yards Gold avec un Running Back dans un jeu simple.

Ground Game (15 G)

Marquer 4 Rushing Touchdowns avec un Silver Running Back dans un jeu simple.

Sack Master (10 G)

Obtenez 5 sacs dans un jeu simple avec une Défenseur de Bronze.

2 Points (10 G)

Obtenez une sécurité.

Butter fingers (30 G)

Définissez le Record pour un Forced Fumbles dans une saison unique.

Covered like a blanket (35 G)

Briser le record d'INTs de la saison.

Spread the wealth (30 G)

Terminer la saison avec plus de 5084 Passing Yards avec un seul joueur.

Take it to the house (35 G)

Terminer la saison avec plus de 1848 Receiving Yards avec un seul joueur.

Single Season Rushing Record (20 G)

Terminer la saison avec plus de 2105 Rushing Yards avec un seul joueur.

Single Season Sack Record (35 G)

Définissez le record de la saison de Sack.

Punch it in there (20 G)

Définissez le record de la saison de TD.

Win the Season Mode Championship (40 G)

Devenez champion du mode saison.

Mission Accomplished (25 G)

Terminer une saison.

Play a Season Game (10 G)

Terminer une saison complète du jeu.

Mission Impossible (100 G)

Terminer le Mode Season sans subir aucune defaite et gagner le Championnat de la Ligue.

All - Pro (15 G)

Exclure l'IA en difficulté Pro.

Legend (20 G)

Exclure l'IA en difficulté Legend.

Shut'em Down (25 G)

Exclure l'IA en difficulté Pro.

Bring'em down (15 G)

Realiser 15 tacles avec un joueur argent.

The first one is the hardest (10 G)

Gagnez un match.

2 INTs with a Gold defender (5 G)

Réussir 2 INTs avec un défenseur or dans la même partie.

Alone in the Dark

© Atari / Eden Games 2008

SUCCÈS

Cocktail Molotov (5)

Combinez une bouteille de liquide inflammable avec une mèche.

Combinaison de base (5)

Combinez une bouteille avec du ruban adhésif double face.

Le combattant (5)

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

Bombe volante (5)

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

Bombe adhésive (5)

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

Balles incendiaires (5)

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

Bombe lumineuse (5)

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

Inutile ! (10)

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

L'ennemi des pêcheurs (10)

Tirez sur un poisson rouge.

Forfait illimité (10)

Appelez tous les contacts de votre carnet d'adresses.

Contact (10)

Faites démarrer une voiture sans la clé.

Vol à la tire (10)

Ouvrez une voiture après avoir cassé une vitre.

Essence gratuite (10)

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

Ne jamais y laisser ses clés (10)

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

Bloody Mary (10)

Soignez 5 blessures ouvertes à l'aide de bandages.

La course des 10 miles (20)

Conduisez au moins 10 miles avec un véhicule.

Cocon (20)

Brûlez un cocon.

Le fin tireur (20)

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

Expert en démolition (20)

Fabriquez l'arme la plus destructrice du jeu.

Fissure (20)

Enflammez une fissure.

Tir cadré ! (20)

Donnez un coup de pied à 10 ratz.

Friture (20)

Brûlez un nid de ratz.

Vampirz (20)

Brûlez un vampirz.

Le plus grand de tous (25)

Terrassez le monstre du musée.

Racines en flammes (25)

Brûlez la moitié des racines du mal.

Bombe (25)

Tuez 3 humanz d'un coup.

Carnby le bricoleur (30)

Créez toutes les associations possibles dans l'inventaire.

BLACKOUT (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

QUESTIONS (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

REPONSES DOULOUREUSES

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

RIPOSTE ET PERTE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

TU N'ES PLUS SEUL (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

LA VERITE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

LA VOIE DE LUMIERE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

LE PORTEUR DE LUMIERE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

Racines embrasées (50)

Brûlez toutes les racines du mal.

Eradication (50)

Tuez 100 humanz.

Une journée à Central Park (150)

Terminez le jeu.

Succès secrets

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

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

Blackout

Le réveil

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

Vertige

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

Issue de secours

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

Ne pas regarder en bas !

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

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

24ème étage

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

Questions

Rencontre inattendue

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

Le hall de réception

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

On se connaît ?

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

Parking

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

59ème rue

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

Réponses douloureuses

Appel d'urgence

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

Dans la fissure

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

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

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

Eaux troubles

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

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

Points de suture et vérité

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

Riposte et perte

En route pour le musée

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

Le nid

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

L'enlèvement

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

La cicatrice vivante

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

Tu n'es plus seul

Sauve-le

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

Les visiteurs du musée

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

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

Le colosse

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

Tout près de la vérité

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

La vérité

Salle 943

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

Une ancienne voie

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

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

La lumière du ciel

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

La voie de lumière

Tiens bon !

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

Le métro

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

Vers le vieux château

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

L'oeil de Central Park

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

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

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

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

Le porteur de lumière

Les racines du mal

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

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

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

Trouver la clé

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

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

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

La porte finale

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

Un choix pour tous

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

Alpha Protocol

© Sega / Obsidian 2010

CLASSE VÉTÉRAN

Terminer le jeu en mode Recruit pour débloquer le mode Vétéran.

ARSENAL

Fusil à pompe d'Omen

Exécuter Omen Deng.

Fusil d'assaut doré

S'infiltrer près du lieutenant Al Samad sans déclencher aucune alarme.

Mitrailleuse dorée

Assassiner Brajka.

Pistolet de Marburg

Piéger Marburg en l'obligeant à vous affronter à mort dans le musée.

SMG de Brayko

Exécuter Brayko.

Stéréo de Brayko

Epargner Brayko.

BONUS DE ROMANCE

Les bonus suivants s'obtiennent en développant une romance avec les différentes femmes du jeu.

Amour sauvage (furie -5%)

Choisir SIE dans la mission finale.

Homme à femmes (AP +5)

Développer les 4 romances.

Interview exclusive (endurance +5, XP +500)

Romance avec Scarlet.

Merci mais non merci (calme -5%)

Refuser les avances de SIE.

Pas le temps pour l'amour (endurance +20, XP + 500)

Ne développer aucune romance.

Romance de bureau (endurance +5, XP +500)

Romance avec Mina.

Rome-ance (endurance +5, XP +500)

Romance avec Madison.

LISTE DES SUCCÈS

Opération Vrais héritiers (75)

Terminez l'opération Vrais héritiers.

Entraînement de base (50)

Complétez l'entraînement.

Alpha Protocol (75)

Survivez à l'opération Lance du désert.

Opération Vendetta sanglante (75)

Terminez l'opération Vendetta sanglante.

Opération Deus Vult (75)

Terminez l'opération Deus Vult.

Cercle complet (125)

Terminez Alpha Protocol.

Extrême (25)

Terminez Alpha Protocol au niveau de difficulté difficile.

L'évolution d'un héros (10)

Survivez à Alpha Protocol en tant que Recrue.

Lance du désert (25)

Assassinez le cheik Shaheed.

Les questions d'abord (15)

Ne tuez personne de sang froid.

Juge et partie (15)

Laissez parler vos fusils.

Thorton, Inc. (10)

Transformez tous vos ennemis en alliés dans une seule carrière.

Gigolo (10)

Courtisez toutes les dames d'Alpha Protocol dans une même carrière.

Pas le temps pour l'amour (20)

Terminez la partie sans vous laisser séduire.

Imprévisible (10)

Utilise chaque attitude au moins 25% du temps à travers 90 choix de dialogue.

Sociable (10)

Gagnez la confiance de 3 personnes (qui doivent vous faire confiance en même temps).

Antisocial (10)

Attirez la haine de 3 personnes (qui doivent vous haïr en même temps).

Prêt à tout (5)

Glanez la grande majorité des informations du jeu.

Maîtrise du pistolet (5)

Effectuez 100 coups critiques avec le pistolet.

Maîtrise de la mitraillette (5)

Obtenez le multiplicateur de coups critiques maximal avec la mitraillette 7 fois.

Maîtrise du fusil à pompe (5)

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil à pompe.

Maîtrise du fusil d'assaut (5)

Effectuez 100 coups critiques avec le fusil d'assaut.

Ceinture noire (5)

Battez 50 ennemis en combat rapproché.

Maître de l'évasion (5)

Esquivez (ou battez l'adversaire avec des neutralisations) 75 fois.

Fantomatique (5)

Complétez 3 missions en faisant moins de 5 victimes et sans que les ennemis ne vous voient.

Technophile (5)

Terminez 5 missions en utilisant 6 gadgets dans chacune.

Pièges redoutables (5)

Placez 100 pièges qui vont détonner.

Entrée par infraction (5)

Crochetez 10 serrures.

Court-circuit (5)

Court-circuitez 20 appareils électroniques.

Pirate maboul (5)

Piratez 10 ordinateurs.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Altered Beast

© Sega 2009

SUCCÈS

Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

L'homme de la Renaissance (25)

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

Points III (25)

Obtenez 350 000 points.

Intouchable (25)

Atteignez le troisième niveau sans perdre de vie.

Points II (15)

Obtenez 250 000 points.

Boss III (15)

Battez le Boss du troisième niveau.

Boss I (15)

Battez le Boss du premier niveau.

Chasseur de loups (15)

Tuez 30 loups à deux têtes.

Multi-bête (10)

Jouez à une partie multijoueur sur Xbox LIVE.

Points I (10)

Obtenez 150 000 points.

Trois de suite (10)

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

Orbe d'esprit (10)

Ramassez un orbe d'esprit.

Alvin et les Chipmunks 3

© Bagdasarian Productions / Behaviour Interactive 2012

SUCCÈS

Transe! (100 G)

Le mode solo, c'est l'occasion de te déchaîner ! Donne tout et obtiens le meilleur score !

Sans-faute (100 G)

Tu peux tous les surpasser. Obtiens 5 étoiles dans une seule chanson.

Voilà ce qui s'est passé... (100 G)

Joins-toi à nous et termine une chanson du mode histoire.

Trouvez vous un partenaire ! (100 G)

Danser tout seul, c'est bien, mais c'est mieux à deux ! Termine une chanson en mode coop !

Mécène Allez ! (100 G)

Dépense tes étoiles, achète tous les objets disponibles pour tous les Chipmunks !

Talent ultime (200 G)

Personne ne t'arrive à la cheville. Pour le prouver, obtiens 5 étoiles dans toutes les chansons !

Artiste de génie (100 G)

Montre tes talents de danseur en obtenant 4 Munkforces dans la même chanson !

Panier percé (100 G)

Ton Chipmunk doit avoir la classe, alors achète-lui tous les objets disponibles !

Toute l'histoire (100 G)

Découvre toute l'histoire en terminant le mode histoire.

Amped 3

© Take 2 Interactive / 2K Sports 2005

CHEAT CODES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Super Spins

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

SUCCÈS

Park Designer Merit Badge (30)

Construis plus de 200 éléments de parc.

Snowmobiler Merit Badge (30)

Parcours plus de 10 kilomètres à motoneige.

Sledding Merit Badge (30)

Obtiens plus d'un million de points de luge.

Laax Stock & Barrel (40)

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

King of the Mountain Lab (40)

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

Northstar Nirvana (60)

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

Snowbird Dawg (60)

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

VIVA VALLE! (60)

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

Lesser Snow God (70)

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

Snowbird bound! (70)

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

Vamonos a South America! (80)

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

Rescued Weiner Boy! (90)

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

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

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

Big Musical Finale! (100)

Félicitations ! Tu as battu le Baron !

Supreme Snow God (140)

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

AMY

© Lexis Numérique / Vector Cell 2012

SUCCÈS

Embarquement immédiat (10 G)

Terminez le chapitre 1.

Cinq sur cinq (10 G)

Terminez le chapitre 2.

Métro maudit (10 G)

Terminez le chapitre 3.

Sortie de secours (10 G)

Terminez le chapitre 4.

Contamination (10 G)

Terminez le chapitre 5.

Haute tension (10 G)

Poussez un ennemi sur un élément électrique.

Garde du corps (20 G)

Vous avez terminé un niveau sans qu'Amy se fasse aspirer de l'énergie.

Où es-tu ? (20 G)

Échappez à la vue d'un ennemi en entrant dans une cachette.

Trouve-moi (20 G)

Trouvez Amy.

Survivante (Facile) (10 G)

Terminez le jeu en mode Facile.

Survivante (Normal) (20 G)

Terminez le jeu en mode Normal.

Survivante (Difficile) (50 G)

Terminez le jeu en mode Difficile.

Anarchy Reigns

© Sega / PlatinumGames 2013

DÉBLOQUER GARGOYLE

Méthode 1

Atteindre le niveau 22 en multijoueur.

Méthode 2

Réussir à la fois les campagnes de Jack et Leo.

DÉBLOQUER LES CAMPAGNES DE JACK ET LEO

Réussir les campagnes Noir et Blanc dans n'importe quel mode de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Camp Noir

Niveau 1 - Altambra

Mission principale 1 - Le roi d'Altambra

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

La première mission principale oppose Jack à Big Bull, le chef d'un clan adorateurs de vaches (alors que tout le monde sait que les chèvres sont mieux). Ce combat de boss fait partie des rares dans le jeu à être entrecoupés et divisés en plusieurs phases : quand vous affrontez le maître, n'oubliez pas de le locker avec votre viseur et évitez ses attaques en priorité. A plusieurs moments, Big Bull envoie ses sbires pour s'occuper de vous. Ce sont les mêmes que dans la mission libre 1, à savoir des ennemis simples et quelques pyromanes. Attention à la grosse coulée de lave qui coule au milieu du terrain vers la fin du combat !

Mission principale 2 - Pris pour cible

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Dans cette mission, Jack est confronté aux formes armées du BSP : les Drones. Ces robots sont beaucoup plus

coriaces que des ennemis humains et explosent généralement une fois éliminés. Pour l'occasion, Big Bull se joint à vous et vous pouvez choisir votre personnage pour cette mission parmi les deux tas de muscles. Attention, plusieurs vagues d'assaut sont à prévoir comme les hélicoptères qui envoient des missiles à leur renvoyer, les drones au bouclier qu'il faut exploser en mode furie ou encore les drones volants qu'il faut avoir en attaque piquée (saut + attaque puissante immédiatement après).

Mission principale 3 - Le mac de tous les macs

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

La dernière mission de ce premier niveau vous oppose au Baron accompagné de sa jolie copine Mathilda. Il s'agit d'un combat singulier traditionnel comme il y en a beaucoup dans Anarchy Reigns (plus courants que les combats coupés comme celui du Big Bull). Là, l'astuce est simple : locker l'ennemi et déchaîner sa furie ou bien ses attaques spéciales-puissantes (gros coup de tronçonneuse vers le bas pour Jack qui inflige beaucoup de dégâts à l'ennemi). Attention à l'avion qui s'écrase sur la ville à la fin du combat, finissez-en rapidement !

Mission libre 1 - Les Killseekers

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cette toute première mission est l'occasion parfaite pour se familiariser avec les différents types d'ennemis. Pour commencer, les adversaires simples qui sont peu offensifs et qui se laissent généralement frapper volontiers. Ensuite, les adversaires qui lancent des projectiles. Il y a aussi les adversaires pyromanes qui vous aspergent de feu et qui explosent une fois éliminés, très utiles lorsqu'on s'en sert de grenade. Enfin, les gros mutants qu'il faut affronter en prenant soin d'éviter leurs puissantes attaques.

Mission libre 2 - Le quotidien d'un Chasseur

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Dans cette mission, vous devez escorter un Bar-Bot (celui du début du jeu) jusqu'au bar. Le souci est que la faune locale s'en prend facilement à lui et tout le but est donc de le ramener en état de marche. Il a donc sa propre jauge de vie au sommet de l'écran. Le chemin n'est pas très long (vous disposez de cinq minutes) et assez facile. Lorsqu'il y a plusieurs ennemis faibles, privilégiez les attaques plongeantes. A un moment, un gros monstre avec une massue. Utilisez plusieurs attaques spéciales-puissantes pour en venir à bout (gardez la furie pour plus tard). Attention au camion fou qui en général ne pose aucun problème. A la toute fin du niveau, un nouveau molosse : c'est le moment de déclencher la furie pour en venir rapidement à bout.

Mission libre 3 - Fusillade

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Pour la première fois, vous avez un fusil entre les mains ainsi que des munitions illimitées ! Cette mission est une mission de scoring où vous devez éliminer en trois minutes le plus d'ennemis possible. Pas la peine de vous approcher, il suffit de viser et de tirer ! Attention aux avions bombardiers qui s'invitent à la fête au cours de la mission... Essayez donc de les détruire !

Niveau 2 - Port Valenda

Mission principale 1 - Régiment de Gargouilles

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Cette mission se divise en deux phases distinctes. Dans la premières, vous êtes aux commandes d'une mitrailleuse

lourde et visez les gargouilles qui volent en face de vous. Rien de bien compliqué, n'oubliez pas que vous pouvez viser pour gagner en précision. Dans la seconde phase, vous affrontez des gargouilles au sol qui ressemblent à des gros méchas japonais. Furie ou attaque spéciale-puissante, tous les moyens sont bons pour en venir à bout. Vous en affrontez d'abord une puis deux dernières simultanément.

Mission principale 2 - La créature de Valenda

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Il est temps d'en finir avec le Kraken qui vous a causé des ennuis dans la mission libre 2. Pour cela, le Baron et Mathilda vous rejoignent pour vous prêter main forte ! Combattez ce boss qui fait partie des quelques combats difficiles du jeu. Dans la première phase, récupérez les gravats au sol et lancez-lui dessus en le lockant avec votre viseur, et déchaînez surtout vos attaques spéciales-puissantes sur les parties fluo de ses tentacules pour les déchirer. Ceci fait, le Baron et la demoiselle s'en vont pour essayer d'achever le Kraken tandis que vous servez d'appât. Passez sur le côté du bateau qui ne tarde pas à se retrouver dans l'eau tel un radeau. Là, plusieurs choses : évitez les attaques tentaculaires et les boules d'électricité (pas facile), récupérez les missiles pour les renvoyer (pas facile non plus) et évitez les attaques buccales pour ensuite frapper fort sur la partie fluo (bien plus facile). Donnez enfin le coup de grâce au Kraken pour que Mathilda le scie littéralement en deux.

Mission principale 3 - Le jeune lion

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Un nouveau combat de boss simple, et pas des moindres : Leo, le héros du camp blanc ! Pour ce combat, même principe que lors de l'affrontement contre le Baron : lockez-le et déchaînez en priorité vos attaques les plus puissantes afin d'en venir à bout le plus efficacement possible (furie, attaque spéciale-puissante...). Au terme du combat, vous rencontrez enfin l'objet de votre quête ainsi que celle de Leo : Max.

Mission libre 1 - Force brute

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cette mission ressemble à un peu à mini-jeu puisqu'il s'agit d'une course dans laquelle vous devez faire cinq tours du circuit avant la fin du temps imparti. En apparence, ce dernier semble très très court, mais rassurez-vous, chaque balise rajoute du temps supplémentaire (les faisceaux de lumière ascendants). Le but est donc principalement de se concentrer sur ces balises disposées sur le circuit plutôt que sur les ennemis ou les virages. Attention, au fil des tours, les ennemis sont de plus en plus présents et violents, mais restent faciles à éviter-écraser.

Mission libre 2 - Infestation de Parasites

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Des espèces de sangsues sont à écrabouiller en nombre dans cette mission. Pour cela, privilégiez les attaques aériennes en plongée : efficaces et en même temps pratiques pour éviter leurs coups. Vous devez en tuer cinquante, mais à la moitié du combat, monsieur le Kraken se la ramène et vient vous attaquer de ses tentacules. Evitez-les donc et poursuivez votre écrabouillage de parasites... Notez qu'il faut faire vite à la fin du combat pour sortir. Pour cela, débouchez la sortie en frappant le tentacule du Kraken avec plusieurs attaques spéciales-puissantes !

Mission libre 3 - Suppression de Mutants

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Dans cette mission, six gros mutants sont à tuer en un maximum de cinq minutes et avec l'aide de vos deux coéquipiers. Choisissez votre personnage et lancez-vous dans ce combat titanesque où la furie est votre principal atout ainsi que les attaques spéciales-puissantes. Attention aux assauts ennemis, ils sont rapidement nombreux et donc

difficiles à éviter... Il n'est pas non plus nécessaire d'achever un ennemi avec la cutscene, continuer de le frapper a le même effet et peut parfois représenter un gain de temps. Bonne chance !

Niveau 3 - Hong Long

Mission principale 1 - Rencontre nocturne

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Cette première mission principal à Hong Long vous oppose à Rin Rin, une chinoise assez sympathique qui veut néanmoins vous tuer. Ne vous laissez pas faire et montrez-lui ce qu'est un vrai mâle avec des muscles et tout en utilisant soit votre furie, soit vos attaques spéciales-puissantes. Normalement, le combat ne devrait pas durer bien longtemps. Au passage, vous gagnez la reconnaissance de la fillette qui a une dette envers vous !

Mission principale 2 - Et voici le ninja

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Le Baron et Mathilda s'invitent une nouvelle fois dans la fête, et cette fois, c'est un ninja qui sera votre adversaire. Il se nomme Zero et a un doubleur français ridicule ! Choisissez votre combattant parmi les trois disponibles et menez à bien le combat de la même manière que contre Rin Rin (ou Baron et Leo précédemment), c'est-à-dire en lockant et en utilisant les attaques les plus puissantes si la jauge de furie est suffisamment chargée. Ce ninja, par contre, ne se joint pas à vous au terme du combat.

Mission principale 3 - La Bête blessée

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

La dernière mission de Hong Long est un troisième combat singulier contre un boss, et pas des moindres : Max, celui que vous cherchez tant ! Vous êtes une nouvelle fois accompagné de Mathilda et du Baron, ce qui devrait être largement suffisant pour lui mettre une raclée en utilisant encore une fois votre furie et vos attaques spéciales à la tronçonneuse. Si votre jauge de furie n'est pas remplie au début du combat, n'hésitez pas à prendre le temps de le faire contre des petits ennemis avant de commencer la mission.

Mission libre 1 - Démantèlement

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cinquante ennemis à éliminer en cinq minutes... Et c'est fois, c'est bien plus difficile qu'à Altambra ! Au menu : des ennemis normaux et faibles, et rapidement les choses se corsent, puisque vous affrontez des drones volants (saut + attaque puissante juste après pour les atteindre), puis des drones au bouclier bleu (gardez votre furie pour ceux-là), puis enfin des ninjas qui, malgré leur apparence intimidante, ne sont pas si forts que cela. Attention au chronomètre, on perd facilement du temps contre le bouclier des drones bleus !

Mission libre 2 - Nettoyage de Hong Long

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Une nouvelle mission " mini-jeu " dans Hong Long puisque cette fois, il faut jouer au basket... Enfin plus ou moins. Dans la ville se trouvent dix grosses sphères brillantes que l'on ne peut pas louper, et le principe est de les frapper pour les faire rouler jusqu'à les transporter dans les espèces de paniers en forme de demi-sphères situées à chaque fois non loin des sphères. Faites simple et concentrez-vous à chaque fois sur le panier le plus proche, histoire de ne pas perdre de temps. Ignorez les ennemis, ils ne devraient pas vous gêner et finissent généralement écrasés sous les sphères qui roulent.

Mission libre 3 - Support de barman

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Voici une nouvelle mission de sauvetage de barmans, sauf que cette fois, ils sont dix ! Heureusement, ils ne bougent pas être reste repliés sur eux-mêmes. Vous devez tenir trois minutes et si les dix sont détruits avant la fin du chronomètre, c'est game over. Attention, les différentes vagues d'ennemis sont féroces puisque vous aurez affaire en plus des petits humains à des cryo-killseekers (les mêmes qu'avec les lance-flammes mais avec du " froid ") qui explosent une fois éliminés, des voitures-béliers et surtout des gros molosses armés de leur lourde masse. Si vous craignez ne pas tenir le coup, essayez de gagner du temps en tuant lentement les ennemis. Ainsi, les nouvelles vagues mettront plus de temps à arriver, mais en contrepartie, votre score sera moins élevé.

Niveau 4 - Bari Shur

Mission principale 1 - Feu noir, glace blanche

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Dans cette première mission principale, pas de Jack. En effet, le Baron et Mathilda choisissent d'affronter la (très très très) jolie Sasha seuls pour lui permettre d'avancer.

Incarnez donc au choix l'un des deux personnages et lancez-vous dans ce combat singulier qui n'a plus de secret pour vous. Furie, attaques spéciales-puissantes, et le tour devrait être joué. Attention à la tornade qui arrive à la fin du combat, même si normalement, vous devriez avoir gagné à temps.

Mission principale 2 - Délice de boucher

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Zero est de retour et il n'est pas seul puisqu'il envoie son mécha japonais Cthulhu pour vous abattre. Heureusement, vous pouvez compter sur vos vieux amis puisque Rin Rin et Big Bull viennent vous prêter main forte. Choisissez donc entre un des trois personnages et abattez le robot en combat singulier, comme vous avez désormais l'habitude de le faire. Vient ensuite le tour de Zero à affronter également en combat singulier, vous aidé de vos deux coéquipiers. Normalement, cela ne devrait pas poser de problème... Utilisez plutôt votre jauge de furie dans le premier combat (Cthulhu), car il reste plus redoutable que Zero qui a une moins bonne défense.

Mission principale 3 - Fin de la chasse

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Vous y voilà enfin... Max. L'affrontement final. Bien qu'il s'agisse d'un combat singulier comme vous en avez livré plein auparavant, celui-ci est un peu plus difficile. Usez donc sans retenue de votre furie ainsi que de vos attaques spéciales-puissantes pour briser la défense ou pour le tronçonner un bon coup quand il est sonné. Au terme du combat, Leo vous rejoint et si vous avez commencé par le camp noir, gros flashback vers le début de l'aventure, cette fois avec le camp blanc.

Mission libre 1 - Ruche crasseuse et criminalité

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Dix minutes pour battre cent ennemis ? Facile, d'autant plus que la grande majorité sont des petits sbires sans grande défense. Essayez de gagner le maximum de temps en attendant qu'ils soient groupés pour faire un gros combo avec une attaque plongeante ou alors une toupie s'ils vous encerclent (saut + attaque rapide simultanément). Arrivent dans ce combat les killseekers-poisons qui, comme leurs acolytes de feu ou de glace, jettent un gaz toxique et explosent

toujours une fois éliminés. Pour finir, le centième ennemi à éliminer est un robot (fugitif) qui ne résiste pas bien longtemps sous le poids de votre tronçonneuse.

Mission libre 2 - Attaque des Drones

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Dans cette mission de scoring, vous avez trois minutes pour vaincre un maximum de drones. A un certain stade du combat, Rin Rin vous rejoint pour vous porter main forte. N'oubliez pas que certains de ces robots explosent une fois vaincus et donc qu'ils représentent de parfaites grenades à lancer sur d'autres adversaires. Attention aux avions bombardiers qui pilonnent la zone vers la fin du chronomètre !

Mission libre 3 - Mutation en cours

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Dans cette troisième mission libre de Bari Shur, vous disposez de cinq minutes pour éliminer cinq super mutants. Chacun d'eux représente un véritable combat en soi puisqu'il vous habilement éviter leurs puissantes attaques et répliquer sec, avec si possible des attaques spéciales. Gardez votre furie en stock des fois que vous seriez mal en point pour les derniers mutants, c'est toujours ça de gagné.

Camp Blanc

Niveau 1 - Altambra

Mission principale 1 - Le tigre tenace

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Pour cette première mission principale avec Leo, vous affrontez Durga, dit " le Tigre ", qui n'est pas si fort que cela dans ce combat singulier. Si vous avez commencé la campagne avec le camp blanc, sachez qu'il existe deux types de boss : les combats singuliers et les combats mis en scène un peu plus compliqués. Pour la première catégorie, la démarche est simple : lockez l'ennemi avec votre viseur, évitez ses coups et mettez le paquet pour en venir à bout rapidement avec votre furie ou vos attaques spéciales-puissantes (boutons d'attaque spéciale enfoncé + bouton d'attaque puissante). Vous ne devriez pas avoir de mal à vaincre Durga qui promet qu'il se vengera.

Mission principale 2 - En planque

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Dans cette mission, vous avez le choix d'incarner Leo ou Nikolaï. Vous affrontez plusieurs petits sbires sans grande importance jusqu'à ce que la configuration de la ville soit modifiée par une sorte de glissement de terrain géant. A partir de là, pénétrez dans les égouts par la grosse ouverture que vous apercevez et progressez jusqu'à tomber sur plusieurs mutants. Ils sont tous à abattre en utilisant principalement des attaques puissantes. Une fois leur jauge de vie presque vidée, vous pouvez leur donner un coup de grâce " cinématique " ou bien continuer de frapper dans le tas pour en venir à bout normalement.

Mission principale 3 - Aile de tigre & Nageoire de lion

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Le grand boss d'Altambra pour le camp blanc est une nouvelle fois Durga qui revient sur une sorte de surf volant. Quand il vous arrose de balles, maintenez simplement la touche de garde enfoncée pour vous protéger. Quand il vous

lance un missile, récupérez-le en appuyant sur le bouton " objet " juste avant l'impact et renvoyez-le lui. Durga se pose alors au sol et récupère son ami le robot Garuda. Heureusement, quand vous les rejoignez, Sasha vient vous aider et vous choisissez quel personnage incarner pour ce duel à deux contre deux. Les deux ennemis ont une défense assez faible, le combat ne devrait normalement pas poser problème.

Mission libre 1 - Pacification urbaine

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Dans cette première mission d'Altambra, vous disposez de cinq minutes pour venir à bout de cinquante ennemis. La plupart d'entre eux sont des humains sans grande défense et sont rapides à exploser, notamment grâce à l'attaque en plongée (saut + attaque puissante en l'air). Essayez d'en avoir plusieurs à la fois avec l'onde de choc en attendant qu'ils se regroupent. Au fil du combat, de nouveaux ennemis arrivent, comme des killseekers pyromanes armés de lance-flammes. Ces ennemis explosent quand ils sont éliminés, ce qui est assez utile puisqu'on peut s'en servir de bombes à lancer sur d'autres adversaires. Enfin, faites attention au camion géant qui s'invite dans la fête, car s'il vous touche, vous mourrez instantanément.

Mission libre 2 - Le fugitif

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Vous disposez de cinq minutes pour détruire ce robot danseur appelé le Cybride lambda. Il se trouve que cet ennemi a une défense très faible et qu'il suffit de quelques attaques puissantes pour en venir à bout... Alors pourquoi disposer d'autant de temps ? Tout simplement car c'est un trouillard et qu'il passe son temps à fuir. A vous donc de le suivre et de le rattraper pour l'éliminer. Le plus simple reste de passer immédiatement en furie pour l'atteindre rapidement et l'exploser en quelques secondes. Pratique !

Mission libre 3 - Mutation & Folie

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Pour cette dernière mission libre d'Altambra, vous devez éliminer le mutant géant en moins de cinq minutes. Attention, cet ennemi est carrément plus coriace que les petits mutants affrontés jusque-là et ses attaques ne sont pas à prendre à la légère. Lockez-le donc avec votre viseur et faites attention à chaque offensive qu'il faut éviter à tout prix. Attendez qu'il ait fini d'attaquer pour passer à l'action. Si votre jauge de furie est pleine, c'est l'occasion parfaite pour lui en mettre plein la tronche rapidement et efficacement !

Niveau 2 - Port Valenda

Mission principale 1 - Le marchand de Valenda

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Le premier boss de Port Valenda est Oinkie, un gros bonhomme inspiré par les cochons. Ce combat se déroule en plusieurs phases : durant la première, concentrez-vous sur Oinkie et ignorez les sbires qui sont également présents. Le cochon s'enfuit alors, c'est à ce moment-là qu'il faut tuer les petits adversaires. Ils sont rejoints par des pyromanes à éliminer également. Une porte s'ouvre enfin et la zone prend feu : dépêchez-vous de sortir du mieux possible puisque vous prenez des dégâts au milieu des flammes ! Une fois à l'extérieur, rejoignez Oinkie qui se transforme en gros cochon pas beau. Le combat ressemble alors à celui contre un mutant normal, rien de bien difficile.

Mission principale 2 - Une ombre des abysses

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Vous affrontez le Kraken lors du même combat disponible pour le camp noir. Pour cela, Nikolai et Sasha vous rejoignent pour vous prêter main forte ! Combattez ce boss qui fait partie des quelques combats difficiles du jeu. Dans la première phase, récupérez les gravats au sol et lancez-lui dessus en le lockant avec votre viseur, et déchaînez surtout vos attaques spéciales-puissantes sur les parties fluo de ses tentacules pour les déchirer. Ceci fait, le Russe et la demoiselle s'en vont pour essayer d'achever le Kraken tandis que vous servez d'appât. Passez sur le côté du bateau qui ne tarde pas à se retrouver dans l'eau tel un radeau. Là, plusieurs choses : évitez les attaques tentaculaires et les boules d'électricité (pas facile), récupérez les missiles pour les renvoyer (pas facile non plus) et évitez les attaques buccales pour ensuite frapper fort sur la partie fluo (bien plus facile). Donnez enfin le coup de grâce au Kraken pour que Sasha le scie littéralement en deux.

Mission principale 3 - Le crocodile rusé

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Voici un nouveau combat singulier pour Leo, et pas des moindres puisque vous affrontez Jack, le héros du camp noir. Ne vous laissez pas impressionner et bataillez comme un sauvage en déclenchant votre furie qui devrait lui infliger énormément de dégâts sinon le tuer. Pour le reste, utilisez des attaques spéciales-puissantes pour briser sa garde ou pour le blesser considérablement lorsqu'il est sonné. Au terme du combat, vous apercevez Max qui vient vous faire un petit coucou...

Mission libre 1 - Balayage de Valenda

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Voici une mission annexe ou " mini-jeu ". Dans cette mission, vous êtes accroché à un hélicoptère et le dirigez pour faire le plus de victimes possible en trois minutes. Il tire automatiquement des balles, mais vous pouvez également lancer des missiles, notamment pour venir à bout des nombreux mutants présents au sol. Au fil des ennemis vaincus, de nouveaux arrivent comme d'autres hélicoptères (visez pour ajuster l'angle de tir) ou des Gargouilles (robots volants) qui ne font pas long feu sous votre pluie de balles. Faites-vous plaisir, c'est la seule mission du jeu à proposer cela !

Mission libre 2 - Enquête gênante

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Normalement, vous disposez de cinq minutes pour battre cinquante ennemis... Cette fois, ils sont cent ! Et pour cause, ce sont essentiellement des petits ennemis sans grande défense qui explosent au moindre choc. Privilégiez donc les attaques massives comme l'attaque plongée ou la toupie, histoire de gagner un maximum de temps. Durant le combat, deux mutants arrivent : d'abord un petit, puis un gros armé d'une masse. Vous n'êtes pas obligé de les tuer, puisque d'autres sbires arrivent à l'infini... Le véritable danger de cette mission repose sur la gigantesque scie " folle " qui vient parcourir le terrain à plusieurs reprises et qui vous tue au moindre choc. Puisqu'il est très difficile de prévoir le mouvement de la scie, la meilleure chose à faire est de battre temporairement en retraite et d'attendre qu'elle soit passée afin de ne pas prendre de risques inutiles...

Mission libre 3 - Strike One

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Dans cette dernière mission libre de Port Valenda, vous êtes d'abord seul puis accompagné de Nikolai et Sasha pour vaincre le maximum de mutants dans une limite de temps de trois minutes. Faites bien attention aux nombreux monstres qui vous chargent sans cesse et qui ne vous laissent pas le temps de placer des attaques puissantes. Utilisez une furie si vous voulez, le mieux étant quand il y a beaucoup d'ennemis autour... Enfin, ne prenez pas nécessairement la peine d'achever les ennemis avec classe, continuer de bourriner dans le tas, c'est généralement un gain de temps important face au chronomètre.

Niveau 3 - Hong Long

Mission principale 1 - Le clan du Dragon Pourpre

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Tout comme Jack, Leo a affaire aux demoiselles du clan du Dragon Pourpre. Plus précisément à la jolie Ai Rin et à la encore plus jolie Fei Rin (n'est-ce pas messieurs). Pour vous aider, la encore encore plus jolie (décidément) Sasha vient vous prêter main forte dans ce combat simple en deux contre deux. La technique ne change donc pas : concentrez-vous sur l'une des deux soeurs et abattez-la traditionnellement en utilisant votre furie ou vos attaques puissantes, puis passez à la suivante pour mettre un terme à leur soif de meurtre.

Mission principale 2 - Le joujou du ferrailleur

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

Décidément, ce Oinkie est partout ! Le voilà à Hong Long accompagné d'un mutant pas joli du tout, le Berserker. Heureusement, Nikolai est là pour vous aider et vous permet de le choisir en personnage pour cette mission. Un petit conseil, utilisez une furie sur le Berserker pour l'achever en premier, puis finissez le cochon plus simplement avec des attaques spéciales-puissantes. Vu que vous serez deux contre un, vous ne devriez pas avoir le moindre problème !

Mission principale 3 - Réunion douloureuse

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Le troisième et dernier boss de Hong Long n'est autre que ce bon vieux Max qui se rebelle subitement contre Leo en pleine conversation. Si vous commencez le combat en un contre un, Nikolai et Sasha vous rejoignent rapidement pour finalement avoir l'avantage facilement. Utilisez votre furie ou votre palette d'attaques normales pour en venir à bout simplement. Au terme du combat, Leo refuse que Max soit tué et commence à sérieusement se rebeller contre l'autorité de Nikolai...

Mission libre 1 - Discipline stricte

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Trois minutes pour éliminer le plus d'ennemis possibles ! Beaucoup de petits sbires sans défense, mais aussi de nombreux Killseekers allant des pyromanes aux cryomanes en passant par les toxicomanes... Bref, faites bien attention à leurs explosions et utilisez-les à votre avantage en les lançant sur d'autres ennemis pour gagner un maximum de temps et obtenir le meilleur score possible ! N'oubliez pas non plus que vous pouvez monter sur les petits véhicules des Killseekers afin de faire le nettoyage beaucoup plus facilement.

Mission libre 2 - Le transporteur

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Une mission un peu venue d'ailleurs pour le coup, puisque cette fois, il faut... Apporter des valises à des points précis... Ok. Ce n'est pas pire que les grosses sphères du camp noir, en tout cas ! Contentez-vous donc de simplement empoigner les valises comme de vulgaires objets puis de suivre l'indicateur (flèche au-dessus de votre tête) qui vous indique l'emplacement du point d'arrivée du bagage. Ne prêtez pas trop d'attention aux ennemis et ignorez-les pour aller plus vite !

Mission libre 3 - Mesures obligatoires

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Encore une mission où il vous faut éliminer le plus d'ennemis possible en trois minutes ! Sauf que cette fois... Un fusil à munitions illimitées est placé entre vos mains ! Et ça change tout ! Avec cela, les mutants sont explosés en quelques

balles seulement et vous pouvez tirer les fleurs carnivores de très loin sans avoir à prendre le risque de les approcher. Soyez donc rapide et courez sur les toits pour venir à bout d'un maximum d'ennemis dans le temps imparti afin de décrocher la médaille platine ! Une arme comme celle-là, on aimerait bien l'avoir tout le temps avec soi.

Niveau 4 - Bari Shur

Mission principale 1 - Définition de la justice

Mission disponible à partir du score suivant : 100 000

Il fallait bien que ça arrive un jour... Leo a décidé de se rebeller contre Nikolai. Leurs définitions de la justice sont décidément bien inverses et Leo ne peut le laisser abattre Max aussi froidement. Malheureusement, le russe est bien plus coriace qu'il en a l'air et un combat singulier s'engage ! Ne vous laissez pas intimider, il s'agit d'un duel tout à fait normal sans grande difficulté et vous savez désormais comment vous y prendre : furie ou attaques spéciales-puissantes et le tour est joué sans la moindre complication !

Mission principale 2 - Le vieil homme et le désert

Mission disponible à partir du score suivant : 400 000

L'aventure touche à sa fin et ce n'est pas une raison pour ne pas introduire de nouveaux personnages, à l'instar du vieux Douglas qui ramène sa colère contre Leo ! Le combat s'engage donc, un combat singulier comme vous en avez vu beaucoup jusque-là et qui ne devrait pas poser de problème. Veuillez à garder votre jauge de furie pour la suite des évènements, puisqu'effectivement, une fois le papy vaincu, de nombreux mutants s'invitent dans la fête. Douglas se joint alors à vous et vous aide à éliminer cette vermine qui ruine son petit paradis. Après les mutants, les super-mutants (rouges et noirs). La voilà, la bonne occasion pour déclencher votre furie et en venir à bout sans trop de complications !

Mission principale 3 - Fin de la chasse

Mission disponible à partir du score suivant : 700 000

Vous y voilà enfin... Max. L'affrontement final. Bien qu'il s'agisse d'un combat singulier comme vous en avez livré plein auparavant, celui-ci est un peu plus difficile. Usez donc sans retenue de votre furie ainsi que de vos attaques spéciales-puissantes pour briser la défense ou pour le frapper un bon coup quand il est sonné. Au terme du combat, Jack vous rejoint et si vous avez commencé par le camp blanc, gros flashback vers le début de l'aventure, cette fois avec le camp noir. (Les images suivantes se rapportent à la mission vue du côté de Jack.)

Mission libre 1 - Le chemin du fugitif

Mission disponible à partir du score suivant : 3 000

Cinq minutes pour éliminer les trois Cybrides lambda qui, encore une fois, s'enfuient et dévalent à toute vitesse dans toute la zone ! Vu que vous ne disposez que d'une seule jauge de furie, essayez d'optimiser au maximum pour vaincre deux ennemis en une seule furie. Pour la troisième, poursuivez-le et attendez qu'il fasse une pause en dansant pour lui foncer dessus, éviter son attaque et répliquer sauvagement. Ils sont rapides, mais leur défense est très faible et ils ne devraient pas résister bien longtemps.

Mission libre 2 - Une leçon bénéfique

Mission disponible à partir du score suivant : 300 000

Dix minutes pour éliminer six mutants... Oui, mais pas n'importe lesquels ! S'ils sont petits et simples au début, les derniers sont gros, rouges et noirs et le combat se complique considérablement ! Heureusement, un miracle est là pour vous sauver : un hologramme de Max en agent du BSP sort de nulle-part (mais alors vraiment de nulle-part pour le

coup...) et vous prête main-forte dans cette lutte titanesque. Réservez plutôt votre jauge de furie pour la fin du combat et les ennemis les plus coriaces, ou bien pour le début puisque c'est le seul moment où vous êtes seuls. A vous de voir.

Mission libre 3 - Le chevaucheur fou

Mission disponible à partir du score suivant : 600 000

Pour cette dernière mission libre du camp blanc, Anarchy Reigns a vu les choses en grand ! A dos sur un Berserker mutant, vous contrôlez entièrement ses déplacements et dévalez ainsi la zone pour écraser tous les ennemis et les Drones qui se dressent contre vous ! Même les petits mutants sont croqués en une seule bouchée (attaquez avec les bras). Une vieille connaissance arrive alors... Le Kraken ! Sauf que cette fois, vous l'explosez en dix secondes montre en main : d'abord les tentacules comme vous l'aviez fait à Port Valenda, puis le cerveau au milieu du front d'un seul coup de griffes bien placé ! La mission n'est pas finie pour autant, puisqu'il vous reste encore à affronter Cthulhu, le robot du ninja Zero.

Là, le combat est beaucoup moins évident puisque vous ne lui infligez que des dégâts réduits. Persévérez et bloquez-le contre un mur pour l'atteindre plus facilement avec vos attaques puissantes et finir le combat sur une belle QTE destructrice. Wah, alors c'est ça d'être un Berserker mutant !...

Camp Rouge

Niveau 5 - L'Amphithéâtre

Mission principale 1 - Duel inévitable

Mission disponible à partir du score suivant : Aucun score nécessaire

Le camp rouge est l'aboutissement des deux campagnes du camp noir et du camp blanc. Dans ce cinquième et dernier niveau, vous incarnez le personnage avec lequel vous avez commencé l'histoire (Jack dans le cas de cette solution). Cette première mission est tout simplement un combat singulier contre le héros du camp opposé, c'est-à-dire soit Leo, soit Jack... Un combat singulier assez ridicule puisqu'il n'est pas compliqué, surtout si vous utilisez votre furie ainsi que vos attaques spéciales-puissantes bien placées. Non, c'est véritablement après que commencent les choses sérieuses...

Mission principale 2 - Toutes dernières choses

Mission disponible à partir du score suivant : Aucun score nécessaire

Dans cette ultime mission d'Anarchy Reigns, vous contrôlez toujours le même personnage que dans la mission précédente. Cette fois, tous les héros se sont alliés. Jack, le Baron, Mathilda, Leo et Sasha, pour faire face à la menace finale... Nikolai en mode cyborg électrifié pas content du tout ! Le combat se passe en deux phases : lors de la première, vous devez éliminer tous les Drones du BSP (des drones-boucliers améliorés), ce pour quoi une furie est particulièrement efficace et recommandé. La seconde partie du combat vous oppose à Nikolai qui était jusqu'alors quasi-inatteignable. Il redescend au sol et vous êtes alors cinq contre un pour une belle boucherie, certes pas évidente, mais qui reste tout à fait abordable si vous utilisez correctement les techniques vues jusqu'ici. Au terme du combat, tout le monde est content, la rancoeur et la vengeance s'envolent mystérieusement, et tout est bien qui finit bien... Félicitations, vous avez terminé la campagne d'Anarchy Reigns !

Ancients of Ooga

© NinjaBee

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Masque de soigneur

Terminer les 4 niveaux du Trial Realm.

Masque de Fireling

Ressusciter l'Ancien après avoir terminé tous les niveaux.

LISTE DES SUCCÈS

Longue vie au chef Berni-ni (5)

Ressuscite Berni-ni, le chef des Flamboyeurs.

Un dénouement inattendu (10)

Utilise le pouvoir de Diggi-dodo, le chef des Moissonneurs, sur un Booli.

A bas l'addiction des Refouleurs (15)

Fais en sorte que les Refouleurs arrêtent de manger des limaces.

Abracadabra, Alakazam ! (20)

Transforme un Booli en utilisant Ali-mali, le chef des Guerriers.

Inondation ou inondation ? (25)

Inonde complètement un niveau en utilisant Fini-ni, le chef des Barboteurs.

Crumble de Booli (30)

Réduis un Booli en miettes en utilisant Te-tera, le chef des Pierreux.

Des restes sur le pilon (35)

Prépare un festin pour les Piaffeurs.

Et restez dehors ! (10)

Chassez tous les Boolis de Ooga.

Fin gourmet (5)

Avale 15 objets différents.

Défie la faucheuse (5)

Termine 22 niveaux sans mourir.

Collection d'os (35)

Rassemble tous les os du Vénérable Ancien.

Rébellion, me voilà ! (5)

Termine un niveau en mode Coop avec écran séparé.

Angry Birds

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Cuiiii crac ! (5 G)

Débloquez un nouveau type d'oiseau.

Une question de vitesse (5 G)

Débloquez un nouveau type d'oiseau.

Boum boum ! (5 G)

Débloquez un nouveau type d'oiseau.

Mère de toutes les bombes (5 G)

Débloquez un nouveau type d'oiseau.

Retour à l'envoyeur (5 G)

Débloquez un nouveau type d'oiseau.

La vie en rouge (5 G)

Débloquez un nouveau type d'oiseau.

La chute du Roi (10 G)

Terminez l'épisode 1.

La Fuite mystérieuse (10 G)

Terminez l'épisode 2.

Le Baron vert (10 G)

Terminez l'épisode 3.

Episode 1 - Destruction totale (15 G)

Episode 1 : Obtenez les trois étoiles dans tous les niveaux.

Episode 2 - Destruction totale (15 G)

Episode 2 : Obtenez les trois étoiles dans tous les niveaux.

Episode 3 - Destruction totale (15 G)

Episode 3 : Obtenez les trois étoiles dans tous les niveaux.

Anomaly : Warzone Earth

© 11 bit studios 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Sauveur de la Terre (30 G)

Terminer la campagne en mode histoire.

Le Vengeur (30 G)

Détruire 5000 tours.

Chaos infernal (20 G)

Terminer Bagdad Chaos.

Un pont trop loin (20 G)

Terminer Raid sur Tokyo.

Le stratège (20 G)

Terminer tous les essais tactiques.

Chaos Évolution (20 G)

Terminer Bagdad Chaos Évolution.

La grande classe (10 G)

Utiliser 4 aptitudes différentes simultanément.

Chercheur d'or (10 G)

Trouver 14 Carusaurum cachés.

Ennemi aveuglé (10 G)

Utiliser une aptitude Écran de fumée pour protéger 6 unités.

Une escouade bichonnée (10 G)

Améliorer entièrement une unité.

Surdoué (10 G)

Accumuler 20 aptitudes.

Premiers bobos (10 G)

Détruire 10 tours.

Apache : Air Assault

© Activision / Gaijin Entertainment 2010

SUCCÈS

Avec brio (5 G)

Terminer la mission Décollage.

Serrurier (15 G)

Débloquer tous les chapitres.

Au revoir (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Ciel enflammé.

Casseur de pont (20 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Mauvais temps en mode Coopératif local.

Silence radio (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Terminé.

Brigade des narcotiques (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Le long du fleuve en mode Coopératif local.

Surveillant (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Le gang retranché.

Quatre yeux (15 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Pirates sous influence en mode Coopératif local.

Pétrolier (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Escalade de violence.

Démolisseur (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans L'enfer sur terre en mode Coopératif local.

Puissance d'arrêt (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Strontium.

Survivabilité élevée (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Ville en feu.

Visez et tirez (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Secousse.

Dominateur (20 G)

Terminer la mission Domination en Opérations d'escadron.

Diamants de sang (10 G)

Terminer avec un ami un objectif de mission spécifique dans Fragiles comme le diamant.

Agent chimique (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Course contre la mort.

Piégé (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Menace après menace.

Une feuille dans le vent (10 G)

Terminer Poursuite.

C'est mieux à deux (10 G)

Terminer toutes les Opérations d'escadron.

Niveleur (10 G)

Terminer un objectif de mission spécifique dans Tir au pigeon.

Rat du désert (30 G)

Terminer le chapitre Tazirstan en Réaliste ou en Vétéran.

Pieds humides (30 G)

Terminer le chapitre Lualia en Réaliste ou en Vétéran.

Homme de la jungle (30 G)

Terminer le chapitre Salcedo en Réaliste ou en Vétéran.

Pilote émérite (60 G)

Terminer la Campagne.

Hélicoptor (60 G)

Terminer la Campagne et les Opérations d'escadron.

Apache à deux (30 G)

Terminer 3 missions de la Campagne en mode Coopératif local.

Deux fois meilleur (60 G)

Terminer tous les objectifs secondaires en mode Campagne.

Gloire éphémère (15 G)

Envoyer vos données aux classements.

Vidéo perso sanglante (10 G)

Regarder un ralenti.

Fin tireur (15 G)

Éliminer 10 fantassins ennemis en vue FLIR.

Essai réussi (10 G)

Atterrir sur une ZA en mode Réaliste ou Vétéran.

Je tire et j'oublie (15 G)

Éliminer 8 unités terrestres avec un tir en Cibles multiples de Hellfire.

Tirer d'abord, interroger après (10 G)

Éliminer 5 fantassins ennemis en mode Contrôler la tourelle dans le zoom.

Jeune vétéran (15 G)

Terminer une mission en Vétéran.

Équipier (10 G)

Terminer une mission des Opérations d'escadron en Coopératif dans Xbox LIVE.

On ne rigole plus (30 G)

Terminer un vol libre avec tous les hélicoptères.

Big Brother (10 G)

Utiliser la vue Satellite à chaque lieu.

Ça colle aux doigts (15 G)

Avec le canon de 30mm, éliminer 20 fantassins ennemis sans lâcher la détente.

Ce que Peppy veut (15 G)

Réaliser un tonneau.

Comme pour de vrai (15 G)

Jouer une mission intégralement en vue Cockpit.

Intouchable (20 G)

Terminer une mission sans mourir.

Canonnier émérite (30 G)

Éliminer 30 unités terrestres ennemies avec le canon de 30mm.

Homme-roquette (30 G)

Éliminer 30 unités terrestres ennemies avec le canon de 30mm.

Homme-roquette (30 G)

Éliminer 70 unités terrestres ennemies avec des roquettes Hydra 70.

Oh ouais ! (30 G)

Éliminer 114 unités terrestres ennemies avec des missiles AGM 114 Hellfire.

Mouche du coche (30 G)

Éliminer 9 unités aériennes avec des missiles FIM-92 Stinger.

Acrobate (15 G)

Eviter 15 missiles à l'aide des systèmes de contre-mesures.

Dans la peau (60 G)

Débloquer tous les skins de tous les hélicoptères.

Plus d'autocollants (60 G)

Débloquer vingt Décals.

Succès SECRETS

Mon hélico ! (10 G)

Commencer la mission Ciel enflammé

C'est la fin (5 G)

Voir les Crédits.

Aqua

© Microsoft Game Studios / Games Distillery 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Récompense de l'académie navale (10)

Terminez le didacticiel.

Badge de bravoure au combat (10)

Battez le Croiseur.

Almanac de l'amirauté (10)

Déverrouillez les vaisseaux du joueur du jeu.

Bouclier naval du mérite (20)

Battez la Biotica Serpenta.

Médaille d'honneur Empire (30)

Battez la Biotica Ultima.

Collectionneur d'objets (30)

Récupérez tous les objets à collectionner du jeu.

Syndrome commotionnel (10)

Détruisez un vaisseau d'artillerie Béhémoth.

Légende (20)

Tuez 2 500 ennemis.

Localisateur de gadget (10)

Trouvez la mise à niveau cachée dans la mission Prologue.

Divin (20)

Terminez un épisode sans mourir en mode Extrême.

Brise-lames (20)

Survivez à 25 vagues en mode Escarmouche.

Poursuivant (10)

Gagnez 10 parties en mode Poursuite.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casquette de commandant

Battre le boss Biotica Progenia.

Uniforme Emperean

Libérer le navire de guerre Ironwall dans le prologue.

Arcana Heart 3

© Arc System Works / Examu 2011

CRÉDITS ARCADE ET CONSOLE

Lorsque vous terminez le mode Story, vous pouvez visionner les crédits console mais aussi les crédits arcade dans la galerie.

GALERIE D'IMAGES

Avatars animés

Terminez le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer son avatar animé dans la galerie.

Illustrations

Choisissez un personnage en particulier dans n'importe quel mode de jeu pour débloquer ses illustrations dans la galerie.

Images cut-in

Terminez le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer ses images cut-in dans la galerie.

Images de fin

Terminez le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer ses images de fin dans la galerie.

Arkadian Warriors

© Sierra / Wanako Games 2007

SUCCÈS

Paré (5)

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

Fouilleur de donjon (5)

Détruisez tous les monstres dans un niveau donjon.

Transformez-vous pour tuer (5)

Vainquez 10 monstres sous votre forme Alter Ego.

Maître de chaîne (10)

Faites 10 morts en chaîne.

Travail d'équipe (10)

Achevez 2 quêtes en une session co-op continue.

Catégorie action (10)

Achevez au moins une quête avec chaque personnage.

Maître bombardier (10)

Tuez 100 monstres en utilisant des vases explosifs.

Champion de Dieu (20)

Atteignez le niveau 20 avec n'importe quel personnage.

Peu d'or (25)

Accumulez 500 000 de pièces d'or.

Chasseur de trésor (25)

Trouvez 15 pièces secrètes.

Maître du marchand (25)

Achetez ou vendez 100 objets.

Tueur de serpents (50)

Achevez la partie en battant Gorgon.

Arkanoid Live

© Taito 2009

LISTE DES SUCCÈS

Ami fidèle (10)

Finir un épisode avec l'aide d'un ami.

Lumière aveuglante (20)

Maîtriser le Laser de Puissance !

Spécialiste de la vraie guerre (15)

Affronter des adversaires à l'autre bout de la terre !

Halo Vaus (20)

Maîtriser le Mini-Vaus !

Paix précaire (20)

Finir l'épisode 2.

Certificat osseux (25)

Finir les 30 premiers rounds de l'épisode 2 sans "Continue".

Premier pas (épisode 2) (10)

Finir les 10 premiers rounds de l'épisode 2 sans "Continue".

Certificat de DOH (25)

Finir les 30 premiers rounds de l'épisode 1 sans "Continue".

Premier pas (épisode 1) (10)

Finir les 10 premiers rounds de l'épisode 1 sans "Continue".

Tireur d'élite (10)

Détruire beaucoup d'ennemis.

Spécialiste de la petite guerre (15)

Battre l'ordinateur.

Victoire solitaire (20)

Finir l'épisode 1.

Armored Core 4

© 505 Games / From Software 2007

MODE DIFFICILE

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

SUCCÈS

Chapitre 1 (20 G)

Recompense chapitre 1 : Finir le chapitre 1.

Chapitre 2 (30 G)

Recompense chapitre 2 : Finir le chapitre 2.

Chapitre 3 (30 G)

Recompense chapitre 3 : Finir le chapitre 3.

Chapitre 4 (50 G)

Recompense chapitre 4 : Finir le chapitre 4.

Chapitre 5 (50 G)

Recompense chapitre 5 : Finir le chapitre 5.

Chapitre 6 (100 G)

Recompense chapitre 6 : Finir le chapitre 6.

Difficultée Normal (50 G)

Récompense des Missions Normales.

Difficultée Difficile (50 G)

Récompense des Missions Difficiles.

Classement A (10 G)

Récompense Total Mission class.

Classement S (20 G)

Récompense Total Mission class.

Pack GA-A (30 G)

Récompense pack donné "SGDA RANK-A".

Pack GA-B (30 G)

Récompense pack donné "SGDA RANK-B".

Pack Rosenthal (30 G)

Récompense pack donné "NDP-E001 OS-OME".

Pack Rayleonard (30 G)

Récompense pack donné "NDP-C001 RAY".

Pack Akvavit (30 G)

Récompense pack donné "NDP-C002 AKV".

Pack BFF-A (30 G)

Récompense pack donné "SDBFF RANK-A".

Pack BFF-B (30 G)

Récompense pack donné "SDBFF RANK-B".

Pack Leone (30 G)

Récompense pack donné "NDP-B001 LEO".

Pack Aldra (30 G)

Récompense pack donné "NDP-B002 ALD-MEL".

Pack Eqbal (30 G)

Récompense pack donné "NDP-A001 EQB-TEC".

Pack Maggrib (30 G)

Récompense pack donné "NDP-X002 MAGGRIB".

Pack tous donnés (50 G)

Récompense pour tous les packs donnés.

01 Berlioz (10 G)

Récompense mission MARCHE AU SUPPLICE en difficile.

03 Anjou (10 G)

Récompense mission "JARDIN DE CHEVALIER" en difficile.

05 Mary Shelley (10 G)

Récompense mission "EMPRESS" en difficile..

14 Sherring (10 G)

Récompense mission "SEA OF BLOOD" en difficile.

Amazigh (10 G)

Récompense mission "DESERT WOLF" en difficile.

Sus (10 G)

Récompense misson "UP IN FLAMES" en difficile.

Ursragna (10 G)

Récompense mission "JUGGERNAUT" en difficile.

Sol Dios (10 G)

Récompense mission "SOL DIOS" en difficile.

00-Aretha (10 G)

Récompense mission "SEED A BARREN EARTH" en difficile.

Succès SECRETS

Special Pack (30 G)

Attribué pour l'execution du disque de données NDP-S001.

02 Sadhana (10 G)

Attribué pour l'execution de la mission EGO BOOST en difficile.

06 Celo (10 G)

Attribué pour l execution de la mission "SEED A BARREN EARTH" en difficile.

09 Sir Maurescu (10 G)

Attribué pour l execution de la mission "LINE OF DEFENSE" en difficile.

10 Menno Ruh (10 G)

Attribué pour l execution de la mission "INTERNAL PURGE" en difficile.

19 Francisca (10 G)

Attribué pour l execution de la mission "SILENT AVALANCHE" en difficile.

25 Borisovich (10 G)

Attribué pour l execution de la mission "SANDSTORM CITADEL" en difficile.

Mission Rang SS (30 G)

Décerné pour avoir accompli toutes les missions au rang SS.

Armored Core for Answer

© From Software 2008

SUCCÈS

Chapitre 1 (20)

Chapitre 1 réussi

Chapitre 2 (20)

Chapitre 2 réussi

Chapitre 3 (20)

Chapitre 3 réussi

AF Land Crab (20)

AF Land Crab détruit

AF Sol Dios Orbit (20)

AF Soldios Orbit détruit

AF Stigro (20)

AF Stigro détruit

AF Eclipse (20)

AF Eclipse détruit

AF Cabracan (20)

AF Cabracan détruit

AF The Spirit of Motherwill (20)

AF The Spirit of Motherwill détruit

AF Great Wall (20)

AF Great Wall détruit

AF Jet (20)

AF Jet détruit

AF Answerer (20)

AF Answerer détruit

Mode Normal (20)

Missions normales toutes réussies

Mode Difficile (20)

Missions difficiles toutes réussies

Classement Arène 20 (20)

Promotion au 20e rang dans l'arène

Classement Arène 10 (20)

Promotion au 10e rang dans l'arène

1000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 1000

1000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 1000

2000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 2000

2000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 2000

3000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 3000

3000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 3000

4000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 4000

4000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 4000

5000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 5000

5000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 5000

7500 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 7500

7500 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 7500

Classe E (20)

Promotion à la classe E en ligne

Classe C (20)

Promotion à la classe C en ligne

Classe A (30)

Promotion à la classe A en ligne

Arène (30)

Conquête de l'arène

Classement Mission S (30)

Missions de rang S toutes accomplies

Fin 1 (40)

Campagne réussie (fin 1)

Classement Mission SS (40)

Missions de rang SS toutes accomplies

Joueur (40)

Promotion au statut de joueur en ligne

10000 victoires (40)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 10000

10000 frags (40)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 10000

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

ELÉMENTS SECRETS AC

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

Armored Core V

© Namco Bandai / From Software 2012

SUCCÈS

Nouvelle recrue (5 G)

Rejoignez une équipe.

Assemblage (5 G)

Créez votre propre AC en l'assemblant à l'atelier.

Personnalisation couleurs (5 G)

Personnalisez les couleurs de votre AC à l'atelier.

Créateur d'emblème (5 G)

Décorez votre AC avec un emblème créé à l'atelier.

Communicateur (5 G)

Modifiez un message de la liste des membres et communiquez avec un membre de l'équipe.

Exterminateur d'AC (15 G)

Remportez un combat contre un AC quel que soit le type de mission.

Maître de la charge (5 G)

Détruisez un ennemi avec un boost charge, quel que soit l'ennemi.

Pièce personnalisée obtenue (15 G)

Continuez d'utiliser une unité bras pour optimiser ses performances.

Scénario 00 (10 G)

Finissez la mission de scénario 00.

Scénario 01 (10 G)

Finissez la mission de scénario 01.

Scénario 02 (10 G)

Finissez la mission de scénario 02.

Scénario 03 (10 G)

Finissez la mission de scénario 03.

Scénario 04 (10 G)

Finissez la mission de scénario 04.

Scénario 05 (10 G)

Finissez la mission de scénario 05.

Scénario 06 (10 G)

Finissez la mission de scénario 06.

Scénario 07 (10 G)

Finissez la mission de scénario 07.

Scénario 08 (10 G)

Finissez la mission de scénario 08.

Scénario 09 (10 G)

Finissez la mission de scénario 09.

Missions de scénario accomplies (50 G)

Finissez toutes les missions de scénario.

Maître des missions de scénario (50 G)

Finissez toutes les missions de scénario avec le rang S.

Mission de commande (10 G)

Finissez une mission de commande.

Missions de commande accomplies (40 G)

Finissez toutes les missions de commande.

30 % des quêtes secondaires (20 G)

Finissez 30 % des quêtes secondaires en missions de scénario et de commande.

50 % des quêtes secondaires (20 G)

Finissez 50 % des quêtes secondaires en missions de scénario et de commande.

Maître des quêtes secondaires (50 G)

Finissez toutes les quêtes secondaires en missions de scénario et de commande.

Maître des emblèmes (30 G)

Obtenez tous les emblèmes et éléments d'emblèmes des AC ennemis et de la boutique.

Mercenaire (5 G)

Acceptez une mission et déployez-vous en tant que mercenaire.

Du travail bien fait (10 G)

Acceptez une mission et accomplissez-la en tant que mercenaire.

Déploiement en équipe (15 G)

Participez à une Conquête ou mission de territoire avec au moins 3 équipiers.

Opérateur (15 G)

Participez à une Conquête ou mission de territoire en tant qu'opérateur et remportez la victoire.

Mission de territoire acceptée (5 G)

Participez à une mission de territoire.

Mission de territoire accomplie (10 G)

Remportez une mission de territoire.

Mission de territoire triomphale (30 G)

Remportez une mission de territoire où une urgence s'est produite.

Conquête acceptée (5 G)

Participez à une Conquête.

Conquête triomphale (30 G)

Remportez une mission de conquête.

Acquisition de territoire (30 G)

Remportez la victoire lors d'une mission de conquête en tant que mission d'invasion.

Personnalisation de territoire (10 G)

Obtenez un territoire et envoyez les positions des batteries d'artillerie personnalisées.

Mission parfaite (30 G)

Finissez une mission de conquête/territoire à 4 min. en état d'urgence avec tous les membres en vie.

Niveau d'équipe 10 (15 G)

Appartenez à une équipe de niveau 10 ou plus.

Niveau d'équipe 50 (40 G)

Appartenez à une équipe de niveau 50 ou plus.

Migrant (20 G)

Obtenez au moins 10 millions d'Au.

Seigneur (30 G)

Appartenez à une équipe détenant 10 territoires différents en même temps.

Dirigeant (50 G)

Appartenez à une équipe détenant au moins 1 territoire de chaque zone.

Succès SECRETS

Succès secret 1 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret 2 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret 3 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret 4 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret 5 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret 6 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret 7 (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Army of Two

© Electronic Arts / EA Montreal 2008

TOUTES LES ARMES

Armes principales

Terminer le jeu en mode Recruit.

Armes secondaires

Terminer le jeu en mode Contractor.

Armes spéciales

Terminer le jeu en mode Professional.

MODE PROFESSIONAL

Terminer le jeu en mode Recruit ou Contractor.

SUCCÈS

Bottes au sol (10)

Terminez une partie avec classement en duel.

Payer ses dettes (15)

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

Spécialiste en armes (15)

Achetez 3 armes.

7.62 mm (20)

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

Monstre à deux têtes (20)

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

Un coup de pompe ? (20)

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

L'arroseur (20)

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

Main macabre (20)

Tuez un total de 150 ennemis au pistolet.

Ca va saigner ! (20)

Tuez un total de 250 ennemis au pistolet-mitrailleur.

Une balle. Une victime. (20)

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

Boum ! Badaboum ! (20)

Tuez un total de 25 ennemis au lance-roquettes.

Tiens. Prends ta claque ! (20)

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

Arroseur arrosé (20)

Tuez 25 kamikazes en tirant sur leurs explosifs.

Le sens du détail (20)

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

Survivre ! (25)

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

Le bouclier (30)

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

Ils meurent comme les autres (30)

Tuez 25 ennemis lourdement armés.

Sauvetage (30)

Traînez et guérissez votre partenaire 25 fois.

Folie furtive (30)

Tuez 75 ennemis en mode furtif dévastateur.

L'Abattoir (30)

Tuez 100 ennemis en mode dur à cuire dévastateur.

Bouclier anti-émeute (30)

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

Mon ami virtuel (35)

Avoir terminé toutes les missions avec un coéquipier IA.

Deux yeux valent mieux qu'un (35)

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

Un flingue et c'est tout (35)

Gagnez une partie avec classement sans acheter aucune autre arme.

Si seulement j'étais riche (40)

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

Pour ma retraite (40)

Gagnez 1 milliard de dollars dans des parties avec classement.

Mon type de cas ! (40)

Récupérez tous les dossiers d'informations dans le jeu.

Dis bonjour à mes petits amis (45)

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

La peur tue l'esprit (45)

Maintenez un niveau d'agressivité maximum pendant 1 minute.

Mercenaire d'élite (50)

Terminez toutes les missions en niveau "Professionnel".

L'Homme masqué (50)

Achetez toutes les versions des masques.

Mission 3 terminée (15)

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

Mission 4 terminée (15)

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

Mission 5 terminée (15)

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

Mission 6 terminée (15)

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

Mission 1 terminée (30)

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

Mission 2 terminée (30)

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

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Défi SSC - Tireur d'élite (25)

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

Défi SSC - Victoire (25)

Remportez une partie avec classement du Défi SSC.

Grand Défi SSC (25)

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

Défi SSC - Destructeur de barils (25)

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

On fait moins le malin, hein ? (15)

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

Arnold Braunschweiger (20)

Détruisez 300 objets destructibles dans la mission 7 et 8

Je promets de te tuer en dernier (30)

Tuez Dalton en moins de 40 secondes

Je vais faire du nettoyage (25)

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

Mission 7 terminée (30)

Avoir terminé la mission 7 en niveau "Professionnel".

Mission 8 terminée (30)

Avoir terminé la mission 8 en niveau "Professionnel".

Army of Two : Le 40ème Jour

© Electronic Arts / EA Montreal 2010

LISTE DES SUCCÈS

Etonnant, non ? (5)

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

Pente raide (10)

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

Un brave animal (15)

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

Salle d'urgence (20)

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

Séance shopping (25)

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

Survivant ? (30)

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

A mi-chemin (50)

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

Ca va saigner (100)

Vous devez terminer le jeu au niveau de difficulté Entrepreneur

Sac à viande (15)

Vous devez utiliser 15 ennemis comme boucliers humains.

Chaaaaargez ! (15)

Vous devez charger 20 ennemis.

La Bête (50)

Vous devez tuer 6 666 personnes dans Campagne

Grenadier (10)

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

Pistolero (20)

Vous devez tuer 150 ennemis au pistolet.

A l'ancienne (20)

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

Un tir, un mort (20)

Vous devez tuer 100 ennemis avec un fusil de précision.

Dégaine rapidement (15)

Vous devez tuer 25 ennemis en dégainant rapidement en fausse reddition

Distribution de baffes (15)

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

Incassable (25)

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

Pas si méchant, finalement (10)

Vous devez attacher 15 ennemis plutôt que de les abattre.

Guérisseur (10)

Vous devez soigner 10 fois votre partenaire.

Duo de snipers (10)

Vous devez abattre 5 ennemis au fusil de précision en Coop

Leurre humain (10)

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

Synchro (10)

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

Dans le mille (10)

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

Amitié renforcée (10)

Vous devez terminer le jeu en étant bons amis.

Amitié brisée (10)

Vous devez terminer le jeu par une amitié brisée.

La vérité est devant vous (20)

Vous devez écouter toutes les émissions de radio.

Butin de guerre (20)

Vous devez amasser 1 000 000 $.

Arsenal complet (30)

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

J'aime pas les chats (50)

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

Marchand de haine (10)

Vous devez personnaliser une arme jusqu'à une agressivité haute

L'optimiste (5)

Vous devez faire un choix de moralité coopératif positif.

Le pessimiste (5)

Vous devez faire un choix de moralité coopératif négatif.

Humaniste (30)

Vous devez sauver tous les otages.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

BONUS DIVERS

Munitions illimitées

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

Grosse tête

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

AS-KR1

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

SB-Z Grand Pinger

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

TENUES SUPPLÉMENTAIRES

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

Armure intermédiaire

Terminer le jeu.

Armure légère

Terminer le jeu.

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

Terminer le jeu.

Beat-up (armure de fin de jeu)

Terminer le jeu.

Habits citadins (armure réduite)

Terminer le jeu.

Tenue de civil (sans armure)

Terminer le jeu.

ARSENAL BOOSTÉ

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

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Rues de Shanghai

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

Ça pourrait mal tourner

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

Au rez-de-chaussée

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

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

Tenir la position

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

Chapitre 2

En cas de tir

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

Descente

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

Vertige

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

Alice

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

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

Le chemin le plus court

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

Autoroute

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

Chapitre 3

Terre ferme

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

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

A travers champ

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

Zoo

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

Site du crash

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

Cages

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

Entrée

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

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

Chapitre 4

Etage

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

Ne meurt pas à l'hôpital

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

Coupure d'électricité

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

Chambre avec vue

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

Lessive

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

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

Une réception minable

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

Rues de l'hôpital

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

Chapitre 5

Il pleut des cordes

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

Une ville en ruines

Maintenant suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une caisse de ravitaillement. Lorsque vous êtes intercepté par deux soldats, effectuez une fausse reddition puis dégainez et abattez-les rapidement. Fouillez la caisse de ravitaillement, prenez la radio qui est à gauche de l'entrée et ouvrez la porte métallique à gauche.

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

Au centre commercial

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

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

Piégés

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

On fait tout sauter

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

Chapitre 6

Le Bund

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

Touché-coulé

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

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

Tous à l'hélico

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

Chapitre 7

Fin du voyage

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

Piège à touristes

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

Dans l'antre de la bête

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

Vengeance

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

Assassin's Creed

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

TUER SANS PÉNALITÉ

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

VISION DE L'AIGLE ILLIMITÉE

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

SUCCÈS

Marche des pieux (5)

Se mêler 20 fois à des savants.

Ennemi des pauvres (5)

Saisir et pousser 25 mendiantes.

Insaisissable (5)

Sauter sur 20 étals de marchands.

Danse de l'aigle (10)

Réussir 50 sauts de la foi.

Gardien du Credo (10)

Trouver tous les drapeaux à Masyaf.

Gardien de la Croix noire (10)

Trouver tous les drapeaux teutoniques à Acre.

Gardien de l'Ordre (10)

Trouver tous les drapeaux des Templiers à Acre.

Gardien des 8 vertus (10)

Trouver tous les drapeaux des Hospitaliers à Acre.

Serres d'aigle (15)

Assassiner discrètement 50 victimes.

Main du voleur (15)

Voler 200 couteaux de lancer.

Oeil d'aigle (15)

Tuer 75 gardes en lançant des couteaux.

Gardien des quatre Évangiles (20)

Trouver tous les drapeaux à Jérusalem.

Gardien du Croissant (20)

Trouver tous les drapeaux à Damas.

Avide de connaissances (20)

Voir 85% des signaux défaillants.

Protecteur du peuple : Acre (20)

Terminer toutes les missions libres à Acre.

Protecteur du peuple : Jérusalem (20)

Terminer toutes les missions libres à Jérusalem.

Protecteur du peuple : Damas (20)

Terminer toutes les missions libres à Damas.

Éloquent (20)

Déclencher toutes les répliques de Lucy.

Volonté d'aigle (20)

Vaincre 100 adversaires sans mourir.

Vol d'aigle (20)

Tenir 10 minutes en situation de conflit ouvert.

Proie de l'aigle (20)

Assassiner 100 gardes.

Défi de l'aigle (20)

Vaincre 25 gardes dans le même combat.

Célérité d'aigle (20)

Réussir 100 ripostes mortelles dans les combats.

Descente de l'aigle (20)

Porter 50 coups de grâce dans les combats.

Intrépide (25)

Atteindre tous les surplombs.

Gardien des Lions passants (25)

Trouver tous les drapeaux de Richard dans le Royaume.

Une lame dans la foule (30)

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

Disciple du Credo (30)

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

Vendetta personnelle (40)

Éliminer tous les Templiers.

Symbiose totale (45)

Remplir complètement la Barre de synchronisation.

L'aigle et la pomme - 1191 (100)

Terminer Assassin's Creed.

Châtiment du traître (20)

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

Héros de Masyaf (20)

Vous avez défendu Masyaf contre l'invasion des Templiers.

Bienvenue dans l'Animus (20)

Vous avez terminé le didacticiel de l'Animus.

Le sang d'un seigneur (25)

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

Le sang d'un régent (25)

Vous avez éliminé Majd Addin, le régent de Jérusalem.

Le sang d'un scribe (25)

Vous avez éliminé Jubair, le scribe de Damas.

Le sang d'un chef teutonique (25)

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

Le sang d'un traître (25)

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

Le sang d'un marchand corrompu (25)

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

Le sang d'un médecin (25)

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

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

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

Le sang du Prince des marchands (25)

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

Visions du futur (50)

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

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

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

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

Séquence mémoire 1

Temple de Salomon

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Séquence mémoire 2

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

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

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

Le Royaume

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Séquence mémoire 3

Masyaf

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

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

Acre (quartier pauvre)

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

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

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

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

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

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

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

Masyaf

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

Jérusalem (quartier riche)

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

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

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

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

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

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

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

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

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Revenez ensuite a Malic dans les locaux de la cellule et prenez la plume en signe de feu vert à l'assassinat de Talal.
Statut : Assassiner Talal
Localisez votre cible sur votre carte et partez a sa recherche. Restez sur les toits et nettoyez toute la zone surtout l'entourage de votre cible.

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

Montez ensuite l'échelle et lancez des couteaux sur l'archer au bout du chemin. Commencez la poursuite da Talal sur les toits. Si vous avez nettoyez les environs avant de voir Talal vous pourrez poursuivre votre ennemis sans être gêner. Sélectionnez votre lame et quand vous approcher de Talal, appuyez sur X pour qu'Altair saute sur Tala et enfonce bien

sa lame dans la gorge de ce dernier.

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

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

Séquence mémoire 4

Masyaf

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

Damas (quartier riche)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Acre (quartier riche)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jérusalem (quartier pauvre)

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

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

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

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

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

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

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

Séquence mémoire 5

Masyaf

Statut : Parler à Al Mualim

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

Damas (quartier moyen)

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

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

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

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

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

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

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

Masyaf

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

Acre (quartier moyen)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Séquence mémoire 6

Masyaf

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

Jérusalem (quartier moyen)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Arsouf

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

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

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

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

Séquence mémoire 7

Masyaf

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

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

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

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

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

Assassin's Creed : Brotherhood

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

TOUTES LES CAPES

Cape des Auditore

Développer Rome à 100%.

Cape des Borgia

Trouver les 100 drapeaux Borgia.

Cape des Medicis

Jouer à Assassin's Creed : Project Legacy sur Facebook et aller jusqu'au niveau 30.

Cape de Venise

Jouer à Assassin's Creed : Project Legacy sur Facebook et aller jusqu'au niveau 30.

SKIN DE RAIDEN

Pour jouer avec l'apparence de Raiden (Metal Gear Solid), il suffit de terminer toutes les missions d'entraînement VR avec au moins la médaille de bronze.

RÉCOMPENSES DES SÉQUENCES MÉMOIRE

Terminez chaque séquence mémoire à 100% pour débloquer divers effets appelés Cheats (triche) qui s'activeront lorsque vous recommencerez ces séquences.

RÉCOMPENSES UPLAY

Arlequine

Obtenir 40 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Armure d'Altair pour Ezio

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Plus de munitions pour le pistolet

Obtenir 30 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Skin d'Altair

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Skin de noble florentin

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Thème d'Assassin's Creed Brotherhood

Obtenir 10 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

LISTE DES DÉFIS MULTIJOUEURS

Défis de Capacités

Mascarade 0/2

Utilisez un « Déguisement » pour échapper à vos poursuivants.
+ 250 EXP

IMPOSTEUR 0/5

« Humiliez » un poursuivant en étant déguisé.
+ 500 EXP

CLAIRVOYANT 0/30

Assassinez une cible métamorphosée ou déguisée.
+ 1100 EXP

SAUVE QUI PEUT 0/5

Utilisez la capacité « Accélération » pour vous approcher de votre cible et l'éliminer.
+ 200 XP

DEMON DE VITESSE 0/3

Utilisez la capacité « Accélération » pour échapper à votre poursuivant.
+ 150 XP

PLEIN POT 0/10

Utilisez la capacité « Accélération » si vous êtes blessé par des « Couteaux de lancer » pour contrer leurs effets.

+ 650 EXP

VOLUTES 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser les autres templiers.
+ 400 EXP

ECRAN DE FUMEE 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser votre poursuivant.
Gain = Bombe Fumigène Prolongée

Épais Brouillard 0/50

Utilisez une « Bombe fumigène » pour paralyser et humilier votre poursuivant.
+ 1000 EXP

FLINGUEUR 0/2

Assassinez une cible avec le pistolet
+ 100 EXP

A LA VOLEE 0/5

Assassinez votre cible quand celle-ci est en l'air pour obtenir le bonus « En l'air ».
+ 400 EXP

TIR CHANCEUX 0/10

Utilisez le « Pistolet Caché » pour tuer une cible en vous concentrant moins d'une seconde pour viser.
+ 500 EXP

SNIPER 0/10

Perpétrez 5 assassinats avec le pistolet dans une session.
+ 1200 EXP

ARTIFICIER 0/20

Utilisez des « Pétards » pour aveugler et tuer une cible.
+ 750 EXP

ECLAIR 0/3

Utilisez des « Pétards » pour aveugler votre poursuivant, puis « Humiliez-le » ou « Échappez-lui »
+ 450 EXP

EXPOSE 0/10

Utilisez des « Pétards » sur un groupe métamorphosé pour trouver et tuer votre cible.
+ 550 EXP

HORS DE VUE 0/10

Assassinez votre cible tout en étant aveuglé par des « Pétards »

+ 500 EXP

LANCEUR DE COUTEAUX 0/20

Utilisez vos « Couteaux de lancer » pour ralentir votre cible.
+ 200 EXP

CIBLE TREBUCHANTE 0/5

Utilisez vos « Couteaux de lancer » pour faire tomber une cible qui est entrain de grimper.
+ 300 EXP

COUP DE FREIN 0/10

Utilisez les « Couteaux de lancer » sur une cible ayant à une « Accélération » ou à une « Charge »
+ 650 EXP

EN DEUX TEMPS 0/10

Utilisez le « Pistolet caché » pour éliminer une cible déjà blessée par des « Couteaux de lancer »
+ 650 EXP

SELECTION NATURELLE 0/10

Assassinez une cible après l'avoir blessée avec vos « Couteaux de lancer »
+ 300 EXP

COLLISION 0/3

« Chargez » et assassinez vos cibles.
+ 250 EXP

COUP DE TÊTE 0/5

Utilisez la capacité « Charge » pour humiliez votre poursuivant.
+ 400 EXP

PRÊT OU NON... 0/10

Utilisez la capacité « Charge » sur une cible qui s'est métamorphosée dans un groupe.
+ 550 EXP

MIRAGE 0/2

Utilisez un « Leurre » quand vos poursuivants stout près.
+ 150 EXP

ILLUSIONNISTE 0/5

Utilisez un « Leurre » depuis une cachette.
+ 200 EXP

IMPUISSANT 0/5

« Neutralisez » un poursuivant, puis humiliez-le.

+ 350 EXP

PHARMACIEN 0/5

Utilisez du « Poison » pour tuer votre cible.
+ 300 EXP

RIEN NE SERT DE COURIR 0/10

Empoisonnez une cible qui court alors que vous êtes en mode profil passif.
+ 750 EXP

Défis d'assassinat

TUEUR DE SERIE 0/750

Perpétrez 750 assassinats.
+ 2500 EXP

INARRÊTABLE 0/30

Réussissez une série de 4 assassinats.
+ 1350 EXP

SOUS-FIFRE 0/50

Assassinez le leader de la session.
+ 700 EXP

LEVE-TÔT 0/5

Perpétrez le premier assassinat d'une session pour obtenir le bonus « Premier sang ».
+ 225 EXP

VENGEUR IMPITOYABLE 0/5

Assassinez avant tout le monde le dernier templier qui vous a éliminé pour obtenir le bonus « Vengeance ».

TEMPLIER VOLANT 0/50

Perpétrez un assassinat aérien.
+ 600 EXP

ACROBATIQUE 0/75

Assassinez une cible depuis une position « Acrobatique » pour recevoir le bonus « Acrobatique »
+ 1000 EXP

TÊTE-A-TÊTE 0/3

Restez près d'une cible pendant au moins 3 secondes avant de la tuer pour obtenir le bonus « Concentration »
+ 500 EXP

MORT QUI PLANE 0/3

Attendez 3 secondes en position « Acrobatique » pour obtenir le bonus « Concentration » avant de tuer votre cible.
+ 150 EXP

SILENCE ! 0/100

Assassinez votre cible sans passer en mode profil actif pour obtenir le bonus « Silencieux ».
+ 1000 EXP

A COUVERT 0/30

Assassinez une cible en restant caché pour recevoir le bonus « Caché ».
+ 150 EXP

UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN 0/3

Perpétrez 3 assassinats depuis un tas de foin.
+ 750 EXP

EUTHANASIE 0/3

Assassinez une cible assommée et étendue sur le sol pour obtenir le bonus « Exécution ».
+ 500 EXP

BANCS D'ESSAI 0/1

Perpétrez un assassinat de banc à banc.
+ 500 EXP

SPRINTEUR 0/25

Remportez une « Poursuite » en tant que poursuivant.
+ 300 EXP

FUGITIF 0/200

Échappez à un poursuivant lors d'une « Poursuite » pour obtenir le bonus « Évasion »
+ 1500 EXP

VOLATILISATION 0/15

Échappez simultanément à 2 templiers pour obtenir le bonus « Double évasion ».
+ 1250 EXP

DISPARITION 0/1

Échappez à 3 templiers simultanément pour obtenir le bonus « Triple évasion »
+ 650 EXP

MAITRE DE L'EVASION 0/50

Réussissez une « évasion » entant que cible, tout en restant de vue mais non caché.
+ 1000 EXP

INFATIGABLE 0/100

Faites vous pourchasser pendant 30 secondes d'affilée avant d'échapper à votre poursuivant.
+ 1200 EXP

ATTAQUE SURPRISE 0/200

Assommez votre poursuivant pour obtenir le bonus « Humiliation ».
+ 2500 EXP

TÊTE BRÛLEE 0/10

Humiliez 2 poursuivants en moins de 30 secondes.
+ 600 EXP

VOIR DOUBLE 0/10

Humiliez un poursuivant depuis un groupe métamorphosé.
+ 1200 EXP

COUP DOUBLE 0/20

Humiliez un poursuivant lors d'une poursuite, puis parvenez à vous échapper.
+ 400 EXP

TOUCHE-A-TOUT 0/75

Recevez 5, 10 ou 15 bonus différents pour obtenir l'un des bonus « Diversité »

MULTITÂCHE 0/1

Recevez tous les bonus d'assassinat ou de session (Silencieux, concentration, évasion, humiliation, vengeance...) 2 fois dans une session.
+ 1200 EXP

FULGURANT 0/15

Enchainer une « Évasion » et un « Assassinat » en moins de 10 secondes pour obtenir le bonus « Enchainement »
+ 650 EXP

Défis de déplacement

EXECUTION EXPEDITIVE 0/300

Assassinez votre cible 15 secondes maximum après avoir reçu votre contrat.
+ 625 EXP

COMME UN AIGLE 0/50

Faites un saut de la foi.
+200 EXP

COMME PAR MAGIE 0/50

Utilisez un obstacle pour vous échapper.
+ 400 EXP

ROC 0/20

Bousculez un citoyen lors d'une « Poursuite » ou d'une « Évasion » .
+ 150 EXP

SOCIABLE 0/20

Passez 120 secondes dissimulé dans un groupe parmi la foule au cours d'une même session.
+ 400 EXP

CACHE-CACHE 0/20

Restez caché 10 secondes alors que vos poursuivants sont proches de votre position.
+ 800 EXP

Défis de la session

TECHNICIEN DE L'ANIMUS 0/1

Perpétrez des assassinats avec chacun des 10 personnages de base.
+ 300 EXP

TUEUR DE RENOM 0/1

Perpétrez des assassinats avec 4 des personnages à débloquer.
+ 400 EXP

APPRENTI 0/50

Obtenez un score de 1000 points dans une session.
+ 1200 EXP

ARTISTE 0/50

Marquez plus de 1000 points dans la première minute d'une session.
+ 3500 EXP

VIRTUOSE 0/3

Assassinez 2 cibles « Incognito » sans passer en mode profil actif pendant la première minute d'une session.
+ 1200 EXP

CRIME PARFAIT 0/30

Marquer 1200 points ou plus en un seul assassinat.
+ 3750 EXP

PURISTE 0/5

Marquez plus de 3500 points dans une session sans recourir à une seule capacité pendant la session.
+ 800 EXP

TUEUR DISTINGUE 0/100

Perpétrez un assassinat qui rapporte plus de 400 points.
+ 1750 EXP

GRAND MAITRE 0/100

Atteignez un score de 4000 points dans une session.
+ 3000 EXP

EXEMPLE A SUIVRE 0/100

Prenez la tête.
+ 1500 EXP

RETOUR GAGNANT 0/1

Prenez la tête dans les 10 dernières secondes d'une session de jeu et remportez cette session.
+ 600 EXP

IMMORTEL 0/1

Ne soyez pas désynchronisé une seule fois pendant toute une session pour recevoir le bonus « Intouchable »
+500 EXP

RÉCOMPENSES

Hache de Bartolomeo

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des mercenaires.

Dague de Maria

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des courtisanes.

Récompense des courtisanes

Atteindre le rang 5 des défis de la guilde des courtisanes.

Morsure de La Volpe

Atteindre le rang 1 des défis de la guilde des voleurs.

Récompense des voleurs

Atteindre le rang 5 des défis de la guilde des voleurs.

Blason de factions

Atteindre le rang 5 des défis de chaque guilde.

Remise de faction

Atteindre le rang 10 des défis de chaque guilde.

Epée d'Altaïr et blason d'assassins

Terminer tous les défis de la guilde des assassins.

Armure et dague de Brutus

Explorer les 6 antres de Romulus et débloquer la salle du trésor.

Parachute

Détruire toutes les machines de guerre de Léonard de Vinci.

Chevaux de bataille

Rénover toutes les étables de Rome.

COSTUMES

Armure d'Altaïr (Assassin's Creed 2)

Déblocable via Uplay.

Noble Florentin (Ezio sans costume d'assassin)

Déblocable via Uplay.

Tenue d'Altaïr (Assassin's Creed)

Déblocable via Uplay.

Tenue de Desmond Miles

Terminer la séquence 8 avec 100% de synchronisation.

Tenue de Raiden (Metal Gear Solid)

Obtenir au moins une médaille de bronze dans tous les défis de l'Entraînement Virtuel.

CHEATS

NB : Ces codes peuvent être activés uniquement en rejouant une séquence, via le menu Options.

Terminer la séquence 1 avec 100% de synchronisation

Monter une licorne : Tous les chevaux sont changés en licornes.

Terminer la séquence 2 avec 100% de synchronisation

Corps d'acier : Invincibilité.

Terminer la séquence 3 avec 100% de synchronisation

Folie Meurtrière : Les assassinats ne peuvent être bloqués par les ennemis.

Terminer la séquence 4 avec 100% de synchronisation

Solidarité féminine : Tous les assassins de la guilde sont des femmes.

Terminer la séquence 5 avec 100% de synchronisation

Guilde ultime : Tous les assassins de la guilde sont de rang "Assassino"

Terminer la séquence 6 avec 100% de synchronisation

L'appel des Assassins : Aucun temps de recharge lors de l'appel d'un coéquipier.

Terminer la séquence 8 avec 100% de synchronisation

Desmond est partout ! : Costume de Desmond

AVANTAGES LIÉS À ASSASSIN'S CREED : PROJECT LEGACY

-Vous gagnez de l'argent pour chaque bâtiment acheté dans la séquence Rome de Assassin's Creed : Project Legacy (jeu Facebook).

-Toutes les 4 heures, vous gagnez 75 points d'expérience que vous pouvez attribuer à vos assassins dans Assassin's Creed : Brotherhood.

-En remplissant les missions dans "contrats" de Assassin's Creed : Project Legacy, vous gagnez de l'expérience pour vos assassins.

-En débloquant la série mnémonique "Sur la trace des Auditore", vous obtenez la cape des Medicis et la cape de Venise.

TROUVER UN MESSAGER BORGIA À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU

Prenez un tunnel en direction de la guilde des voleurs, postez-vous sur la toiture du tunnel, ne bougez plus quelques secondes en faisant très attention à la route qui mène à la guilde, et vous verrez alors apparaître une flèche miraculeuse montrant un messager Borgia tant convoité.

Séquence 1 : Enfin la paix

La messe est dite

Après la scène cinématique et lorsque vous prenez le contrôle du personnage, avancez dans la salle suivante et discutez avec Mario. Ensuite, activez le mode aigle et grimpez aux rebords du mur.

Suivez Mario jusqu'à la sortie, regardez les moines qui ne sont pas contents et avancez à travers la foule tout en suivant votre camarade. En arrivant près de la porte, attaquez les gardes et familiarisez-vous avec les touches de combat.

Suivez Mario dans les rues de la ville, sautez sur les poutres en bois et escaladez les toits. Abattez deux autres gardes en chemin, grimpez sur d'autres toits et atteignez le point de contrôle en haut d'une tour élevée.

Retour à la maison

Galopez à cheval jusqu'au mur extérieur de la ville et entrez. Suivez Mario jusqu'à ce que vous retrouviez votre soeur puis allez vers la plus proche mémoire génétique indiquée sur votre mini-carte.

Repos et relaxation

Approchez-vous de la jeune femme qui n'arrive pas à soulever la caisse remplie de fleurs, discutez avec elle et prenez la caisse. Suivez-la tout en écoutant la discussion, emmenez la caisse jusqu'à l'endroit indiqué et repartez vers la prochaine mémoire génétique, à l'extérieur du mur.

Balade à cheval

Discutez avec le garde qui est inquiet, repérez le cheval qui galope à proximité et sprintez. Approchez-vous du cheval, appuyez sur la touche affichée et montez-dessus. Une fois que ceci est fait, revenez auprès du garde et partez vers la dernière mémoire.

Entrainement sur cible

Grimpez sur le toit de la muraille, discutez avec les canonniers et partez à la recherche de l'idiot qui a installé les canons. Partez à gauche sur la muraille et trouvez-le dans une cabine. Discutez avec lui, suivez-le jusqu'au canon et tirez ainsi sur les cibles lointaines.

Réunion

Maintenant, allez dans la grande villa des Auditores et entrez. Regardez la scène cinématique puis montrez à l'étage et entrez dans votre chambre. Après une autre scène cinématique mouvementée et romantique, votre cité est attaquée et vous devez la défendre.

Evacuation

Galopez à cheval le long des ruelles et grimpez aux poutres lorsque l'animal tombe. Montez sur la muraille de la cité, courez à gauche et atteignez les canons. Utilisez d'abord celui de gauche, visez rapidement les canons ennemis et détruisez-les. Ensuite, utilisez celui de droite et abattez les canons qui sont en face.

Après la scène cinématique, courez à gauche, escaladez la tour et redescendez pour combattre les ennemis. Attaquez-les un par un puis combattez les deux chevaliers qui arrivent.

Sortie de secours

Regardez la scène qui suit, suivez le chemin et abattez les gardes que vous rencontrez. Montez les marches et allez vers la villa. Utilisez votre pistolet et tirez sur les ennemis. Sécurisez la cour, suivez votre soeur et abattez d'autres gardes. Utilisez une autre fois le pistolet et abattez l'ennemi qui tient votre mère en otage.

Suivez Claudia dans la maison, descendez les escaliers de la crypte et regardez la scène qui suit.

Présent 1

Entrez dans le bâtiment, suivez le spectre, grimpez à la clôture et effectuez le saut de l'aigle. Après la scène, suivez le chemin en contre-sens des spectres et marchez sur l'interrupteur, près de la grille. Actionnez-le pour permettre à Lucie de passer et grimpez aux rebords du mur. Avancez, sautez d'une poutre à l'autre et suivez le chemin jusqu'à ce que vous retrouviez Lucie.

Avancez jusqu'à la pièce circulaire, montez sur les caisses et grimpez au rebord. Avancez tout droit, montez près du levier et grimpez ainsi jusqu'en haut. Sautez d'une poutre à l'autre, traversez ainsi la zone et utilisez à nouveau le levier pour remonter plus haut.

Avancez tout droit, descendez par l'échelle et sautez sur les poutres. Agrippez-vous ensuite aux rebords du mur, descendez et actionnez le levier de gauche. Une fois que Lucie est passée, grimpez aux rebords du mur de droite et atteignez la section élevée.

Avancez jusqu'au mécanisme, activez-le et sautez dans l'eau.

Nagez vers Lucie, montez via les planches en bois et grimpez sur d'autres planches, à gauche du levier. Déplacez-vous à gauche, descendez de l'autre côté et actionnez un autre levier.

Sautez par-dessus le vide, utilisez le prochain levier et avancez à droite. Sautez sur les passerelles et approchez-vous du bord du pont brisé puis appuyez sur une touche pour lancer Lucie. Ensuite, sautez sur la poutre qu'elle vient d'étaler et rejoignez-la.

Avancez, ignorez les marches sur votre droite et continuez vers le trou. Descendez l'échelle, ou sautez sur les barres et avancez. Traversez le long des poutres, avancez puis sautez sur les poutres du mur. Escaladez-les, allez d'abord à droite sur la poutre et sautez dans la cage. Actionnez le levier pour permettre à Lucie de passer et revenez à gauche.

Montez la pente, approchez-vous du pont brisé et balancez Lucie une nouvelle fois. Traversez ainsi à l'aide de la poutre, avancez et descendez via l'échelle. Sautez sur la structure au milieu puis celle de gauche, grimpez au rebord et déplacez-vous à gauche. Sautez vers le rebord qui se trouve au-dessus de la caisse, déplacez-vous à droite puis hissez-vous. Actionnez le levier, lancez Lucie une autre fois, traversez et avancez jusqu'à la crypte.

Après la courte séquence, montez les escaliers et activez la vision d'aigle pour repérer les blocus. Ouvrez ainsi le passage secret et regardez la scène cinématique qui suit.

En reprenant le contrôle, suivez Shaun jusqu'à la cour externe et appuyez sur une touche pour lui parler. Ensuite, activez la vision d'aigle pour repérer le premier boitier à proximité de Shaun et interagissez avec pour l'activer.

Suivez le chemin de gauche, descendez les marches et repérez un second boitier sur le mur. Continuez à avancer, escaladez le toit des maisons et utilisez la vision d'aigle pour repérer les câbles qui vous mèneront jusqu'au boitier.

Enfin, revenez près de Shaun et partez cette fois à droite. Descendez les marches et retrouvez le dernier boitier.

De retour à l'intérieur, approchez-vous de l'Animus et utilisez-le.

Séquence 2 : Un repaire de Tigres

Comme Neuf...

Après la scène, allez au sud puis à droite. Prenez le passage en face et descendez les marches. Avancez légèrement à gauche et repérez le docteur près du mur. Discutez avec lui, soignez vos blessures et partez à droite.

Approchez-vous de l'église, escaladez jusqu'au toit puis grimpez à la tour.

Effectuez une synchronisation pour révéler la mini-carte puis effectuez le saut de l'aigle pour atterrir sur le tas de foin. Attendez l'arrivée des gardes et prenez-les en filature. Lorsqu'ils arrivent dans la cour et attaquent une personne, éliminez-les un par un.

Dans cette cour, repérez un homme en pleurs près de la femme pendue et parlez-lui.

Bien exécutée

Allez vers la villa, en haut de la plaine, grimpez sur le toit et approchez-vous du bourreau. Effectuez un assassinat aérien, éliminez les gardes restants et complétez ainsi cette mémoire.

Ensuite, repérez la mémoire suivante sur la mini-carte et atteignez-la.

Un homme dans la ville

Suivez Machiavelli jusqu'à un forgeron, parlez avec ce dernier et achetez des épaulières romaines et un Stilletto. Ensuite, suivez-le dans les rues de Rome et discutez devant la tour de Borgia.

Pour éliminer le Capitaine Borgia, avancez à gauche et escaladez le toit du bâtiment. Grimpez également sur la tour et effectuez une synchronisation. Sautez dans le tas de foin, sortez rapidement et abattez les gardes. Saisissez le capitaine Borgia et poussez-le contre l'échafaudage pour l'éliminer.

Ensuite, revenez voir Machiavelli, escaladez jusqu'en haut de la tour et incendiez-la.

Cette mémoire se déclenche aussitôt que la dernière se termine. Suivez Machiavelli jusqu'à l'écurie, approchez-vous de l'endroit indiqué et rénovez.

Argent comptant

A présent, montez à cheval et suivez Machiavelli jusqu'à ce qu'un voleur vous dérobe votre argent. A ce moment, sprintez dans sa direction et poussez-le pour le faire tomber. Une fois que ceci est fait, repérez l'icône de la mémoire suivante sur la carte et atteignez-la.

Courrier indésirable

Suivez Machiavelli jusqu'au colisée, descendez du cheval pour abattre les gardes puis partez à la poursuite du messager. Plaquez-le au sol pour obtenir le message et partez à la recherche de la mémoire suivante dans les ruines.

Crepi il Lupo

Affrontez simplement les hommes loups et éliminez-les tous. Ensuite, descendez les marches et entrez dans la mémoire suivante.

Les salles du Néron

D'abord, grimpez sur les petits piliers en face de vous puis déplacez-vous à droite et sautez sur un autre pilier à droite.

Sautez vers les rebords du mur en face, déplacez-vous d'abord à droite pour actionner un premier levier. Ensuite,

revenez aux rebords du mur, déplacez-vous cette fois à gauche et actionnez un second levier.

Par la suite, redescendez et regrimpez une nouvelle fois aux premiers piliers. Déplacez-vous cette fois à gauche, sautez sur un autre pilier et remontez sur la corniche. Actionnez les deux leviers à droite et à gauche puis descendez dans le trou qui vient d'apparaitre.

Sortez de l'eau, passez la seule grille ouverte et prenez à droite. Grimpez sur la structure centrale et utilisez-la pour atteindre les rebords du mur de droite.

Déplacez-vous à gauche, sautez vers les rebords du mur de gauche et déplacez-vous à droite. Passez la grille, continuez à avancer le long des rebords et atteignez une poutre. Sautez enfin sur la lampe et passez ainsi la grille suivante.

Avancez jusqu'à la structure centrale, grimpez dessus et sautez sur la poutre, à droite. Sautez à nouveau sur la planche suivante puis sur deux lampes pour continuer. Approchez de la porte, actionnez le mécanisme de droite et entrez.

Avancez à droite et grimpez sur les piliers. Sautez sur la statue de gauche puis sur les rebords du mur de gauche. Déplacez-vous à droite, sautez sur une autre statue au milieu et sur les rebords du mur de droite.

Atteignez la barre suivante, avancez puis grimpez sur une autre statue, au milieu.

Agrippez-vous aux rebords du mur de gauche, déplacez-vous à droite et sautez à droite lorsque vous vous approchez de l'arc brisé. Progressez à gauche le long des rebords, sautez sur la barre métallique puis sur les dalles à moitié détruites. Utilisez-les pour passer au-dessus de la grille et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, avancez à gauche et escaladez les roches rectangulaires.
Passez dans le trou, suivez le corridor et grimpez sur la structure centrale. Agrippez-vous au rebord du mur de droite, déplacez-vous à gauche et sautez sur le mur opposé.

En revenant dans la salle circulaire, escaladez les anneaux du mur puis sautez vers le pilier de droite. Grimpez aux rebords, poursuivez à gauche et sautez sur la barre métallique. Poursuivez en sautant sur d'autres barres et atteignez l'amphithéâtre en ruines.

Descendez les marches, utilisez le trône pour agripper les rebords supérieurs et déplacez-vous à gauche. Sautez sur les poutres en bois, grimpez aux rebords du mur et remontez sur la poutre élevée. Sautez à gauche d'une poutre à l'autre puis atteignez le balcon et poursuivez toujours à gauche jusqu'à ce qu'une section d'un pilier tombe.

Si vous tombez, grimpez simplement à cette section pour remonter sur le pilier. Grimpez aux rebords, sautez sur la barre puis sur le balcon. Ensuite, sautez sur les sections de dalles qui sont à l'intérieur et atteignez le pilier suivant.

Agrippez-vous aux rebords du mur en face, remontrez et escaladez la poutre en bois. Grimpez immédiatement aux rebords qui sont au-dessus de vous, sautez à gauche et atteignez ainsi un balcon qui mène à la salle du parchemin.

Entrez, ouvrez le coffre sur la table et récupérez le parchemin. Vous devez terminer cette mémoire en moins de huit minutes pour effectuer une synchronisation à 100%. Si vous avez assez de temps, ouvrez les coffres remplis d'argent et sortez par la trappe.

Rome souterraine

Une fois dehors, suivez Machiavelli jusqu'à l'entrée du tunnel et utilisez-le pour rejoindre votre repaire.

Séquence 3 : Le combattant, l'amant et le voleur

A présent, vous avez trois mémoires disponibles. Commencez d'abord par atteindre celle qui se trouve an haut à gauche de la carte, rejoignez la maison des prostituées et frappez à la porte.

Négociations unilatérales

Après la discussion, appelez votre cheval et rendez-vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Avant de monter à bord du bateau, vous devez obtenir la rançon qui est de 2500 f. Regardez la scène puis éliminez les ravisseurs.

Ensuite, retournez à la maison de passe et grimpez sur le toit. Rejoignez les courtisanes, discutez avec elles puis retrouvez l'architecte devant la maison. Payez-le pour rénover la maison de passe et regardez la scène qui suit.

Agent double

Appelez le cheval et rendez-vous devant le bâtiment indiqué, au sud-ouest de votre carte.

Après la discussion, retournez en ville et rejoignez le marqueur jaune sur le toit. Après la scène, descendez et éliminez les gardes qui s'attaquent au voleur.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à gauche et descendez les marches. Prenez à droite, ne vous éloignez pas du voleur et dissimulez-vous dans la foule. Faites gaffe aux gardes, rendez-vous à l'endroit indiqué et protégez ainsi le voleur.

Par la suite, repérez l'emplacement des affiches sur la carte et arrachez-les pour réduire votre notoriété.

Ensuite, remontez à cheval et retournez voir Volpe à l'endroit où vous l'aviez trouvé pour la première fois. Parlez-lui, allez voir l'architecte et rénovez la guilde des voleurs.

Cruel dilemme

A présent, remontez à cheval et allez jusqu'à la troisième mémoire située dans un fort. Ouvrez la porte, regardez la scène qui suit et commencez l'affrontement contre les Borgia. Repérez immédiatement le capitaine des troupes, rattrapez-le et éliminez-le avant qu'il n'atteigne la tour.

Ensuite, atteignez cette dernière et escaladez jusqu'au sommet de la tour. Incendiez-la, jetez-vous dans l'eau et retournez voir Bartolomeo. Après la discussion, parlez à l'architecte non loin et rénovez les baraquements.

Renseignements généraux

A présent, retournez dans votre repaire et regardez la scène cinématique qui suit. Ensuite, parlez à l'architecte qui est à proximité et achevez ainsi cette synchronisation.

Séquence 4 : Repaire des voleurs

La vie au château

Montez à cheval et rendez-vous au point indiqué sur la carte.

Après la scène cinématique, sautez à droite du pont, ou descendez via l'échelle et traversez en sautant sur les piliers incrustés dans l'eau.

Agrippez-vous ensuite au rebord du mur, déplacez-vous à droite, attendez que le garde passe à gauche et cachez-vous rapidement dans le tas de foin. Attendez que le garde se rapproche et effectuez une exécution silencieuse. Ensuite, allez vers la fontaine du milieu, attendez que les deux gardes aient le dos tourné et attaquez-vous rapidement à celui de gauche. Ensuite, cachez-vous et occupez-vous du dernier. Une fois que ceci est fait, grimpez à l'échelle et regardez la courte scène.

Par la suite, grimpez aux rebords de la muraille de droite et assassinez le garde tout en restant accroché au rebord.

Sinon, déplacez-vous légèrement à gauche, entrez dans le tas de foin et abattez-le lorsque l'autre garde a le dos tourné. Ensuite, allez à gauche et montez sur le toit juste avant de tourner à droite. Descendez vers le point de contrôle, abattez l'ennemi qui est en bas et partez à gauche.

Marchez sur une corde pour atteindre les rebords du mur circulaire.

Déplacez-vous à gauche, remontez tout en évitant le regard du garde de gauche et déplacez-vous vers la droite. Sautez sur les barres et les poutres et atteignez une fenêtre où une scène se déclenche. Ensuite, continuez à droite, grimpez aux rebords et laissez-vous tomber pour vous accrocher à une autre poutre. Remontez ainsi jusqu'au toit du bâtiment et éliminez les gardes. Descendez dans la cour et entrez dans le château.

Descendez les marches, avancez légèrement et descendez les marches, à droite. Faites attention aux gardes et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la cellule de Catarina, abattez les deux gardes et discutez avec elle.

Femme fatale

A présent, remontez les escaliers pour retourner au couloir et partez à droite. En arrivant devant la cour, escaladez les rebords du mur de droite et regardez la scène. Ensuite, déplacez-vous vers la gauche et descendez voir Lucrezio.

Lorsqu'elle appelle les gardes, éliminez-les rapidement puis saisissez la jeune femme pour la transporter jusqu'à la cellule de Catarina. Rebroussez chemin, abattez d'autres gardes, attrapez Lucrezio avant qu'elle en s'enfuie et ramenez-la jusqu'à la cellule pour libérer votre amante.

Chacun son fardeau

Maintenant, portez Catarina et déposez-la d'abord à droite de l'entrée. Prenez couverture derrière le mur, attendez que le premier garde entre dans la pièce et éliminez-le silencieusement. Ensuite, repérez l'autre garde en bas des marches, attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur lui pour l'abattre.

Ensuite, portez Catarina et sortez. Déposez-la à nouveau près du couloir, repérez le garde immobile à gauche et descendez pour l'abattre. Ensuite, repérez deux gardes dans les deux couloirs de gauche et de droite et neutralisez-les silencieusement. Ramenez Catarina, prenez le couloir de droite et descendez par la trappe.

Restez dans le tas de foin, attendez que le garde s'approche et éliminez-le discrètement. Sortez du foin, repérez un garde dans le prochain couloir et éliminez-le. Avancez, repérez un autre garde près de la porte et foncez pour l'abattre. Ramenez Catarina et déposez-la près de la porte.

A présent, remontez les marches de droite, faites gaffe au garde et tournez la première manivelle sous l'échafaudage.

Revenez en arrière, partez à gauche et grimpez aux rebords du mur de droite. Repérez un garde sur le toit, attendez qu'il regarde ailleurs et grimpez aux rebords du mur, éliminez-le en le balançant du toit et descendez pour tourner la seconde manivelle. Enfin, revenez vers Catarina, portez-la et sortez.

Gardien de Forli

Galopez à cheval et escortez Catarina jusqu'au pont. Lorsque vous l'aurez traversé, repoussez la horde de gardes qui arrivent et effectuez un minimum de cinq exécutions consécutives avant que le temps limite ne s'achève. Une fois que ceci est fait, éliminez les gardes restants et quittez la zone de recherche indiquée en jaune.

Homme du peuple

A présent, montez à cheval et retournez dans votre repaire pour retrouver Catarina. Après la discussion, vous devez recruter des assassins. Pour cela, descendez les marches et avancez tout droit pour aider le premier citoyen. Eliminez les gardes sans perdre plus de cinq carrés de santé et parlez au citoyen pour le recruter. Ensuite, allez dans la rue de droite et repérez une citoyenne malmenée par des gardes. Bottez-leur les fesses et recrutez-la.

Agresseur en série

Rendez-vous au prochain endroit indiqué sur votre carte et discutez avec la jeune femme.

Allez à droite, suivez les indications des courtisanes jusqu'à ce que vous tombiez sur le tueur. S'il s'enfuit, rattrapez-le puis faites appel à vos nouvelles recrues et éliminez-le.

Humain après tout

A présent, allez vers l'endroit de la prochaine mémoire et repérez le petit garçon qui pleure.

Allez vers l'endroit indiqué en jaune, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible et prenez-la en filature. Traversez le pont tout en vous dissimulant dans la foule, continuez à droite et lorsque ce dernier commence à courir, partez à sa poursuite. Arrêtez-vous à l'entrée des ruines, attendez-le puis poursuivez-le.

Lorsqu'il arrive à destination, faites appel à vos recrues pour éliminer les cibles et sécuriser la zone. Enfin, rejoignez le nid de pigeon non loin et utilisez-le pour assigner des missions à vos recrues.

Visiteur impromptu

Allez à l'endroit indiqué sur la carte, descendez les marches non loin et repérez une caisse contre le mur.

Vous retrouvez alors votre ancien ami, Leonardo de Vinci en personne. Après la discussion, asseyez-vous sur le banc près du bord et achetez un nouvel équipement spécialement conçu par votre ami.

Plan de guerre

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte, engagez des mercenaires en chemin et entrez la zone jaune. Activez la vision d'aigle pour repérer la cible puis engagez le combat. Achevez tout le monde, montez à cheval et allez vers la zone suivante.

Canon embarqué

Dès que vous prenez le contrôle d'Ezio, sautez dans le tas de foin et partez à droite.

Avancez tout droit, faites gaffe au garde et agrippez-vous au rebord de la clôture en face. Attendez que le garde s'en aille, courez sur la clôture et escaladez le mur d'en face. Une fois que vous êtes sur le toit, repérez un garde sur votre gauche, attendez qu'il regarde ailleurs et avancez. Traversez sur la corde tout en faisant attention à un autre garde en face puis sautez dans un autre tas de foin. Avancez dans la ruelle de droite, courez et grimpez sur l'échafaudage pour vous agripper à la clôture. Utilisez la vision d'aigle pour repérer le garde à l'intérieur, attendez qu'il s'éloigne des plans et grimpez. Retrouvez rapidement les plans et interagissez avec pour les bruler.

Ensuite, grimpez rapidement sur le toit qui se trouve au-dessus des plans, avancez et descendez de l'autre côté. Entrez discrètement sous la corniche, allumez la mèche des barils explosifs et fuyez tout en suivant les points indiqués.

Maintenant que vous êtes à cheval, suivez la charrette qui porte la seconde arme de Leonardo et évitez les tubes qui s'effondrent en chemin.

Lorsque vous prenez le contrôle de la charrette, dirigez les chevaux et suivez le chemin jusqu'à ce que vous preniez les commandes de l'arme. A ce moment, ouvrez le feu sur les chevaliers ennemis qui arrivent par derrière et abattez-les tous. Tirez sur les côtés et en face, ne les laissez pas s'approcher de vous et utilisez un remède en cas de besoin.

Le plan

A présent, retournez dans votre repaire sur l'île Thibérine et regardez la scène. Ensuite, consultez le plan posé sur la

table et sortez.

Séquence 5 : Le Banquier

Dette publique

A présent, montez à cheval et rendez-vous à la maison de passe pour commencer la mémoire suivante. A l'intérieur, parlez à Claudia près du bureau et sortez. Remontez à cheval et rejoignez le capitole indiqué en vert.

Remontez la pente, traversez la cour et repérez le sénateur. Après la scène, avancez vers l'endroit indiqué sur la carte et empruntez les marches qui sont à droite de la cour. Descendez les prochains escaliers et payez les courtisanes sur votre gauche pour qu'elles fassent diversion. Si les gardes s'attaquent à Troche, ne vous mêlez surtout pas du combat, restez caché entre les filles et envoyez vos recrues pour les éliminer.

Atteignez le premier endroit indiqué, poursuivez et choisissez le chemin le plus court. Utilisez la vision d'aigle pour localiser les gardes, évitez-les ou éliminez-les avec vos recrues et avancez jusqu'à la maison de Troche.

Poursuite d'intérêts

Si vous avez la somme de 3000 f, reparlez immédiatement au sénateur pour commencer la mémoire, sinon, rassemblez la somme et revenez le voir.

Grimpez immédiatement sur le toit et rendez-vous au point de rencontre qui se trouve sur le toit d'un bâtiment qui est à proximité. Après la courte scène, prenez les gardes en filature, ne touchez pas le sol et ne vous faites pas repérer. Sautez par-dessus le vide et abattez un premier garde avant qu'il ne vous remarque.

Avancez, sautez à gauche à partir de la corniche et atteignez les bâtiments. Avancez jusqu'à la cour, grimpez sur le mur qui se trouve sur votre gauche (celui qui porte une affiche vous montrant). Grimpez sur l'autre mur et abattez un garde discrètement. Suivez les pas des gardes qui sont en bas, avancez sur les toits et abattez un troisième homme. Traversez le long des deux cordes, achevez un garde et grimpez sur les toits des maisons de droite. Avancez, revenez à gauche et courez jusqu'à ce vous aperceviez Egidio et les gardes enter chez le banquier.

Une fois que ceci est fait, vous devez escaladez jusqu'au sommet du dôme. Pour cela, rendez-vous à l'arrière du bâtiment et escaladez le pilier à moitié brisé. Allez légèrement à gauche et grimpez sur les rebords d'une petite fenêtre entre les colonnes.

Lorsque vous arrivez au sommet, repérez le garde qui est entrain de compter l'argent et accrochez-vous au rebord du dôme. Descendez le long des rebords, descendez encore via les trous dans le mur et approchez-vous du garde. Eliminez-le en un seul coup et achevez ainsi cette mémoire.

C'était à Rome

Maintenant que vous possédez l'armure du soldat éliminé, suivez le chemin tout droit.

Prenez la première à gauche puis à droite, à gauche, à droite, à droite, à gauche et descendez les marches. Allez tout droit puis légèrement à droite. Montez les escaliers sur votre droite, allez à gauche puis à droite. Avancez jusqu'au pont, traversez-le et achevez ainsi cette mémoire.

Va-et-vient

A présent, engagez rapidement les courtisanes et prenez le soldat en filature. Ne vous faites pas repérer, avancez jusqu'aux ruines et engagez d'autres courtisanes.

Lorsque vous aurez repéré le banquier, cachez-vous dans le tas de foin non loin et assassinez le premier garde.

Ensuite, avancez à gauche pour attirer le garde et revenez rapidement dans le tas de foin avant qu'il ne vous repère. Lorsqu'il s'approche de la charrette, battez-le et cachez son corps dans le foin.

Par la suite, repartez à gauche et engagez les courtisanes. Traversez ainsi la cour, assoyez-vous sur l'un des bancs, attendez que le banquier s'approche et éliminez-le. Enfin, abattez les gardes qui vous ont repéré ou fuyez la zone de recherche indiquée en jaune.

Billets doux

Remontez à cheval et rendez-vous simplement à la maison de passe pour accomplir cette mémoire.

Séquence 6 : Le baron de Valos

Portier

Sortez de Rome et rendez-vous dans la forteresse de Bartolomeo. Dès que vous reprenez le contrôle, avancez à gauche et abattez le groupe de français qui arrivent.

Essayez de ne pas subir de dégâts pour réaliser une synchronisation totale puis fermez la première porte. Ensuite, rendez-vous vers l'autre porte située sur le flanc opposé. Eliminez les quelques ennemis, fermez rapidement la porte avant que d'autres français n'arrivent. Rendez-vous à la dernière porte, éliminez les français et fermez la porte. Enfin, suivez Bartolomeo jusqu'à l'entrée de la forteresse du Baron.

French Kiss

Retournez dans la forteresse auprès de Bartolomeo, discutez avec lui et sortez. Repérez les cinq emplacements des avant-postes de soldats français et atteignez l'un d'eux. En effet, vous devez éliminer 20 français pour pouvoir utiliser leurs équipements plus tard. Essayez de ne pas vous faire repérer, abattez les soldats et revenez voir Bartolomeo.

Cheval de Troie

A présent, suivez les hommes de Bartolomeo et abattez les gardes que vous rencontrez.

Ensuite, suivez le train des soldats et approchez-vous des gardes français. Vous devez éliminer les trois gardes en moins de 30 secondes et sans vous faire repérer. Grimpez d'abord sur le toit pour éliminer un premier garde, descendez abattez celui qui se trouve à gauche de l'entrée puis achevez celui qui est à l'entrée.

Avancez, refaites la même opération et éliminez trois autres cibles avant le temps imparti. Ensuite, suivez la troupe jusqu'à l'entrée de la forteresse et regardez la scène qui suit.

Une fois à l'intérieur, éliminez rapidement les trois gardes personnels du Baron et achevez ainsi cette mémoire.

Au revoir

A présent, suivez le baron et éliminez les gardes qui se trouvent devant la grande porte. Ouvrez la porte, avancez à droite, faites attention à ne pas vous faire repérer et éliminez le garde près de la clôture.

Grimpez sur les deux murs suivants, atteignez le toi et abattez silencieusement le garde. Sautez sur les poutres en face, continuez sur votre gauche et approchez-vous de l'endroit où se trouve le baron. Une fois que la touche d'assassinat s'active, éliminez rapidement l'homme en question et sauvez ainsi la femme de votre ami.

Séquence 7 : La clé du château

Délit de fuite

Rendez-vous dans la taverne de Volpe, entrez et approchez-vous du bar pour parler avec ce dernier. Ensuite, sortez et éliminez les gardes qui attaquent les voleurs.

Remontez à cheval, suivez Volpe jusqu'à la région suivante et éliminez d'autres gardes. Répétez cette opération deux autres fois, ne subissez pas trop de dégâts et achevez ainsi cette mémoire.

Drôles de Figurants

Avant de commencer cette mémoire, vous devez avoir au moins quatre recrues dans votre guilde. Une fois que ceci est fait, approchez du voleur près des ruines et parlez-lui. Montez à cheval, rendez-vous dans la zone indiquée en jaune sur la carte et repérez Cesare.

Après la scène, montez à cheval et prenez Michelleto en filature jusqu'aux ruines. Utilisez vos recrues pour éliminer les gardes à l'entrée, avancez discrètement et suivez-le jusqu'aux deux gardes espions. Lorsqu'il s'en va, appelez vos recrues pour éliminer les gardes espions et suivez Michelleto à nouveau.

Dans les prochaines ruines, recrutez les courtisanes pour vous infiltrer à l'intérieur de l'amphithéâtre et retrouver les espions. Envoyez vos recrues pour les éliminer, suivez Michelleto et poursuivez-le à cheval.

Enfin, suivez-le jusqu'à la prochaine ruine, éliminez les gardes à l'entrée grâce à vos recrues et infiltrez l'endroit. Grimpez sur les murs, repérez les espions et abattez-les à l'aide des recrues. Il ne reste plus qu'à suivre Michelleto jusqu'au colisée pour achever cette mémoire.

Sortie de scène

Maintenant, grimpez aux rebords du mur extérieur du colisée, passez par le point de contrôle et remontez jusqu'au sommet. Allez à gauche pour rejoindre le second point de contrôle et regardez la scène qui suit.

Par la suite, regardez au bord et sautez sur le tas de foin. Sautez sur les ruines en face, partez à droite et faites attention à ne pas être repéré par les gardes. Localisez les cibles, agrippez-vous au rebord du mur de droite puis attendez que le premier garde s'approche du bord et éliminez-le silencieusement.

Continuez à gauche, regardez les déplacements des gardes et éliminez-les sans être repéré. Une fois que ceci est fait, revenez en arrière et rejoignez vos hommes qui se sont déguisés en soldats.

Marchez dans le couloir de gauche, avancez tout droit et passez les points de contrôle afin d'atteindre la scène. Utilisez la vision d'aigle pour repérer votre emplacement sur la scène et arrêtez-vous ainsi sur la motte de foin.

Lorsque les autres gardes commencent à bouger, allez à gauche et arrêtez-vous sur une autre motte (utilisez la vision d'aigle pour la voir). Enfin, déplacez-vous sur la dernière motte située devant les marches puis approchez-vous de Michelleto pour l'éliminer.

Intervention Divine

A présent, vous devez transporter Petro d'urgence. Prenez la sortie sur votre droite, ne vous mêlez pas au combat et envoyez vos recrues si les gardes vous repèrent. Sortez rapidement du colisée et avancez jusqu'au médecin qui est à proximité.

Après le flashback, pourchassez rapidement le voleur et plaquez-le au sol pour apprendre la vérité.

Tout de suite après, montez à cheval et foncez vers l'endroit indiqué sur la carte pour sauver Machiavelli. Ne nagez pas dans l'eau pour compléter la synchronisation totale, traversez le long du pont et rejoignez Volpe avant qu'il n'élimine votre ami.

Ascension

Rejoignez l'endroit de la mémoire sur la carte, entrez dans votre repaire et regardez la scène.

Séquence 8 : Les Borgia

Requiem

Rendez-vous au point se trouvant à l'entrée du château et commencez la mémoire. D'abord, éliminez discrètement le soldat dans la cour et grimpez à l'échelle sur votre droite. Agrippez-vous au rebord de la muraille, attendez que le garde passe à gauche et éliminez-le.

Agrippez-vous à nouveau sur le même rebord de la muraille et déplacez-vous à droite afin d'éviter le garde suivant. Éliminez-le lorsqu'il passe à gauche, grimpez aux rebords de la tour et atteignez le point de contrôle.

Repérez la corniche qui se trouve à gauche de la muraille de droite et escaladez-la. Sautez sur les poutres du mur, agrippez-vous ainsi au rebord et déplacez-vous à gauche. Faites gaffe au garde qui se trouve sur le toit, attendez qu'il regarde ailleurs et abattez-le rapidement.

Par la suite, grimpez sur les corniches qui sont à gauche de la muraille et évitez ainsi les gardes. Envoyez des recrues si vous êtes repéré, sautez sur les barres métalliques et les poutres et atteignez le toit d'en face. Abattez un garde avec les recrues, attendez que ceux au sol s'éloignent et remontez rapidement les escaliers pour entrer dans le château.

Avancez directement vers le mur en face, grimpez sur les caisses et agrippez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, utilisez les poutres pour grimper et contournez toute la pièce.

Grimpez au rebord de la trappe, éliminez les deux gardes en patrouille en même temps et prenez le couloir de gauche. Rejoignez le point de contrôle, montez les marches et rejoignez la bibliothèque.

Escaladez l'étagère de gauche, éliminez le garde près du bord puis abattez celui qui se trouve près de la fenêtre. Sortez par cette fenêtre, agrippez-vous au rebord et déplacez-vous à droite pour atteindre le point indiqué.

Une pomme par jour

Remontez légèrement le long des rebords et déplacez-vous à droite. Poursuivez toujours le long du bord du château, contournez les gardes et descendez. Sautez sur les rebords en haut de la fenêtre, descendez et entrez.

Après la scène cinématique, avancez dans le couloir sans crainte et descendez les escaliers. Prenez à droite, descendez d'autres marches à droite et retournez aux cellules. Après la brève scène, remontez les marches pour grimper aux rebords du mur de gauche. Sautez sur la planche puis sur les poutres pour atteindre la trappe. Grimpez, ne tuez pas le garde et courez vers la corniche pour repérer Cesare.

Tout de suite après, sautez dans le tas de foin, courez rapidement sur la muraille et grimpez sur la clôture de la tour. Sautez sur la planche puis sur un autre tas de foin afin de quitter le château.

A présent, évitez la horde de gardes qui sont à vos trousses, ne les tuez pas et rendez-vous à la Basilique indiquée sur la carte. Vous devez rester discret pour pouvoir compléter la séquence et y entrer avant la fin du temps imparti.

Enfin, activez la vision d'aigle pour localiser la pomme d'Eden, qui se trouve dans la structure au milieu, et récupérez-la pour achever ainsi cette mémoire.

La pomme d'Eden

Maintenant que la pomme est en votre possession, vous devez fuir la zone de recherche indiquée en jaune sans perdre

un carré de santé. Par conséquent, n'utilisez pas la pomme d'Eden pour l'instant car elle vous fait perdre de la santé. Fuyez la cour en courant et partez à gauche.

Utilisez les cachettes représentées en bleu sur la carte pour diminuer le nombre de gardes à vos trousses. Grimpez aussi sur les toits et longez la muraille jusqu'à ce que vous puissiez sauter dans l'eau et quitter ainsi la région.

Démilitarisation

Allez vers l'emplacement de la prochaine mémoire, utilisez la vision d'aigle pour repérer Cesare et rejoignez-le pour déclencher une scène. Par la suite, approchez-vous de ses gardes personnels et utilisez le pouvoir de la pomme pour les abattre. Ignorez les autres gardes et concentrez-vous sur les gardes du corps personnels de Cesare.

Points cardinaux

Avancez tout droit et rendez-vous dans les ruines. Utilisez la vision d'aigle, partez du côté gauche et repérez le cardinal. Prenez-le en filature sans être repéré, suivez-le jusqu'à l'amphithéâtre et empruntez l'entrée qui se trouve à droite des gardes. Avancez jusqu'à la cour et regardez la scène qui suit.

Enfin, utilisez le pouvoir de la pomme et abattez les cibles. Maintenez la touche d'attaque enfoncée pour augmenter la force d'attaque mais faites attention aux points de santé.

Tous les chemins mènent à ...

Allez devant la porte pour déclencher une scène puis utilisez à nouveau le pouvoir de la pomme pour dégommer tous les gardes avant la fin du temps imparti. Mettez-vous devant la porte pour regarder la scène qui suit.

Séquence 9 : La chute

Pax Romana

Dès que la séquence commence, appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche puis affrontez les gardes que Cesare envoie. Neutralisez-les rapidement puis montez sur le cheval qui se trouve non loin et partez à la poursuite de Cesare.

Lorsque le cheval tombe sous les coups des obus, continuez à pieds, entrez par le côté gauche des ruines et abattez les quelques gardes que vous rencontrez. Poursuivez Cesare et ne perdez pas trop de temps à tuer les gardes. Passez le point de contrôle indiqué en jaune.

Après la courte scène dans laquelle une femme innocente est tuée, entrez dans le village et achevez plusieurs gardes. Montez les marches, prenez à droite et traversez la cour en éliminant d'autres hommes.

Passez le point de contrôle, grimpez sur la tour en bois et remontez via les échelles jusqu'au sommet.

Par la suite, montez les marches, affrontez d'autres gardes et grimpez sur le toit. Avancez tout droit, éliminez d'autres ennemis et avancez jusqu'au prochain point de contrôle. Montez les marches, escaladez les rebords de la tour et atteignez ainsi le toit de la muraille où se trouve Cesare.

À présent, mettez en oeuvre toutes les attaques que vous avez apprises et triomphez de Cesare. Donnez-lui un coup de pied puis enchainez avec des attaques à l'épée.

Essayez d'éliminer rapidement les gardes qui lui viennent en appui puis reprenez les assauts sur votre cible. Après quelques coups, une cinématique se déclenche, appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche. Cesare perd une section de son armure et le combat continue. Répétez ces attaques plusieurs fois jusqu'à ce que ce malfrat perde toute son armure et meure.

Présent 2

De retour au présent, montez les escaliers et activez la vision d'aigle pour repérer les chiffres sur le mur de gauche.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans le colisée de Rome. Sautez sur les deux premières poutres puis sur le rebord de gauche et poursuivez à droite. Avancez à gauche, sautez sur les dalles et les poutres puis agrippez-vous aux rebords qui se trouvent au-dessus du panneau électrique. Contournez-les par la gauche, sautez sur les autres poutres en bois et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez un autre panneau électrique.

Grimpez aux rebords qui sont sur le panneau, sautez sur les dalles et les poutres et atteignez d'autres rebords, plus loin. Déplacez-vous à gauche et passez par la brèche, sautez sur la poutre suivante et descendez ainsi vers la prochaine zone.

Grimpez à d'autres rebords en haut d'un générateur électrique, sautez sur le mur de l'autre côté et continuez jusqu'à atteindre le niveau supérieur, à gauche.

Sautez sur les barres pour descendre sans vous casser les os et traversez le trou via les poutres. Remontez à l'aide de la corde, sautez sur les poutres, poursuivez à droite et atterrissez dans le tas de foin.

Approchez-vous de la statue, activez la vision d'aigle pour repérer les interrupteurs du passage secret et actionnez-les.

Entrez, utilisez les pierres pour grimper sur le mur de gauche, passez par le trou et sautez su les poutres en bois. Sautez jusqu'au rebord du mur de droite, déplacez-vous à gauche et sautez sur la barre suivante.

Approchez-vous du prochain passage secret, activez la vision d'aigle et ouvrez-le. Entrez, grimpez aux rebords du mur qui est en face, sautez sur la poutre puis jusqu'aux rebords du mur suivant.

Maintenant que vous êtes arrivé au temple, avancez tout droit et grimpez sur la structure centrale. Escaladez la croix, atteignez l'interrupteur et actionnez-le.

Dans la pièce suivante, grimpez sur les poutres à gauche et atteignez le balcon. Sautez sur la lampe, agrippez-vous aux barres métalliques et traversez ainsi d'une poutre à l'autre.

Continuez à grimper jusqu'à ce que vous atteigniez l'interrupteur sur la plateforme. Activez-le, sautez sur les barres qui viennent d'être étalées et retournez ainsi auprès de vos équipiers.

Dans le sous-sol, avancez tout droit et atteignez la grande pièce. Activez le piédestal, sautez vers les rebords des murs qui s'étalent sur votre droite et escaladez. Agrippez-vous à l'une des barres métalliques pour remonter d'autres murs et continuez à grimper.

Suivez le chemin afin de monter encore plus haut et continuez jusqu'à ce que vous actionniez toutes les barres métalliques. Enfin, montez les marches et prenez la pomme d'Eden.

Lorsque la pomme est entre vos mains, dirigez Desmond vers Lucie qui l'élimine malgré lui.

Félicitations ! Vous avez terminé les quêtes principales d'Assassin Creed Brotherhood.

Quêtes annexes

Les failles

Segment 1

*Localisation : La faille 1 se trouve sur le mur d'une tour au nord du quartier Centro. Grimpez au rebord pour y accéder.

*Enigme 1 : Etant donné que la première image en haut à gauche soit la première, placez l'image n°1, 3, 4, 8 et 10.

*Enigme 2 : Avancez le pion qui se trouve devant le roi de deux cases.

*Zone de quarantaine : placez le réticule en haut à droite jusqu'à ce que vous aperceviez le point rouge.

Segment 2

*Localisation : la faille se trouve sur l'un des murs de la maison de passe au quartier Centro.

*Enigme 1 : En considérant que le cercle au milieu est le numéro 1, déplacez ce dernier quatre fois à gauche, déplacez le second cercle deux fois à droite, déplacez le troisième cercle trois fois à gauche et déplacez le quatrième cercle quatre fois à gauche.

*Enigme 2 : Déplacez le cercle n°1 cinq fois à droite, le cercle n°2 cinq fois à droite, le cercle n°3 quatre fois à gauche et le cercle n°4 deux fois à gauche.

*Enigme 3 : Déplacez le cercle n°1 trois fois à droite, le cercle n°2 quatre fois à droite, le cercle n°3 cinq fois à droite et le cercle n°4 une foi à droite.

*Enigme 4 : Déplacez le pion qui se trouve sur la case F2 et placez-le sur la case F4.

*Zone de quarantaine : repérez les deux points rouges au nord-ouest et au sud-est de l'écran.

Segment 3

*Localisation : Rendez-vous au Panthéon situé au centre du quartier Centro et repérez la faille à l'intérieur du bâtiment juste au-dessus de la porte d'entrée.

*Enigme 1 : Placez le curseur sur le toit en forme de chapeau de l'image de droite.

*Enigme 2 : A présent, saisissez le mot de passe suivant pour continuer.

*Enigme 3 : Déplacez le pion de la case F4 vers la case E5.

*Zone de quarantaine : Localisez les deux points rouges au nord-est et au sud-ouest de l'écran.

Segment 4

*Localisation : Rendez-vous jusqu'au palais sénatorial au sud-est du quartier Centro et repérez la faille sur le mur extérieur Est (celui qui est en face de l'eau).

*Enigme 1 : Placez les images n°2, 3, 5, 9 et 10.

*Enigme 2 : Déplacez le cercle n°1 une fois à droite, le cercle n°2 quatre fois à gauche, le cercle n°3 quatre fois à droite et le cercle n°4 une fois à droite.

*Enigme 3 : Avancez le pion se trouvant sur la case G2 vers la case G3.

*Enigme 4 : Choisissez la première et seconde séquence d'onde.

*Zone de quarantaine : Repérez les deux points rouges en haut et en bas légèrement à gauche.

Segment 5

*Localisation : Rendez-vous au Fort de la garde prétorienne au nord-est du quartier Campagna et trouvez la faille sur le mur Est de la grande cour.

*Enigme 1 : Déplacez la reine de la case D1 vers la case E2.

*Enigme 2 : Placez le curseur sur l'image de gauche et analysez le dôme.

*Enigme 3 : De gauche à droite, le mot de passe est le suivant : demi-cercle, lignes parallèles, fenêtres et fenêtres fermée.

*Zone de quarantaine : Il existe trois points rouges, le premier se trouve à droite, le second en bas légèrement à droite et le dernier légèrement à gauche.

Segment 6

*Localisation : Allez au Baraquement de Bartolomeo situé à l'Est du quartier Campagna, regardez le mur Est de la forteresse et repérez la faille.

*Enigme 1 : Analysez l'image de gauche et effectuez un zoom sur la section sud de l'image.

*Enigme 2 : Le mot de passe est : 20, 27, 33 et 13.

*Enigme 3 : Choisissez les deux premières séquences d'ondes de la série en haut et celle en bas à gauche.

*Enigme 4 : Déplacez le cavalier de la case G1 vers la case, F3.

*Zone de quarantaine : Les trois points rouges se trouvent en haut (légèrement à droite), en bas à droite et en bas légèrement à gauche.

Segment 7

*Localisation : Rendez-vous au colisée de Rome se trouvant dans le quartier Antica et repérez la faille sur le mur externe au nord.

*Enigme1 : Sélectionnez les images n°2, 4, 7, 8 et 10.

*Enigme 2 : En analysant l'image des avocats, effectuez un zoom sur la main de celui qui est à la seconde place à partir de gauche.

*Enigme3 : Le mot de passe est : C, M, Z et K.

*Enigme 4 : Déplacez le cavalier de la case B1 vers la case C3.

*Zone de quarantaine : Les trois points rouges se trouvent en haut à droite, en bas légèrement à droite et à gauche légèrement à droite.

Segment 8

*Localisation : Une fois que vous avez rénové l'aqueduc, rendez-vous au sud-est du quartier Antica et repérez la faille

sur le mur de l'aqueduc.

*Enigme 1 : Déplacez le cercle n°1 quatre fois vers la droite, le cercle n°2 une fois vers la droite et le cercle n°4 trois fois vers la gauche.

*Enigme 2 : En haut, sélectionnez la séquence d'onde en haut à gauche. Au milieu, sélectionnez celle au milieu. En bas, sélectionnez celles du milieu et de droite.

*Enigme 3 : Déplacez le roi de la case E1 vers la Case F2.

*Zone de quarantaine : Il existe cinq points rouges en forme de cercle pas trop exact.

Segment 9

*Localisation : Rendez-vous à la première tour Borgia au sud-ouest du quartier Antica et repérez la faille sur l'un des murs de la tour. Escaladez cette dernière pour pouvoir l'atteindre.

*Enigme 1 : Choisissez les images n°2, 3, 6, 8 et 10.

*Enigme 2 : Dans la première rangé d'ondes, choisissez la séquence de droite et de gauche. Dans la deuxième rangée, choisissez la séquence de droite. ignorez la troisième rangé et choisissez la séquence droite de la quatrième rangée.

*Enigme 3 : Déplacez le fou de la case F1 vers la case G2.

*Zone de quarantaine : Les cinq points rouges forment un cercle qui s'allonge un peu vers le nord-est.

Segment 10

*Localisation : Rendez-vous au château Saint-ange, entrez dans la cour et grimpez sur la muraille. Grimpez aux rebords de la tour, avancez sur la muraille de droite et repérez la faille sur le mur à gauche.

*Enigme 1 : Déplacez le cercle n°1 deux fois à droite, le cercle n°2 deux fois à droite et le cercle n°4 cinq fois à droite.

*Enigme 2 : Choisissez les images n°3, 4, 6, 8 et 10.

*Enigme 3 : Placez le curseur sur l'image en haut et effectuez un zoom sur l'aigle en vol.

*Enigme 4 : Le mot de passe est : 89, 5, 334, 21.

*Enigme 5 : Dans la première rangée, choisissez la séquence de gauche. Dans la seconde rangée, sélectionnez la séquence du milieu puis dans toutes les autres rangées, choisissez les séquences de gauche.

*Enigme 6 : Déplacez le roi de la case F2 à l'extérieur de l'échiquier.

*Zone de quarantaine : il existe plusieurs points rouges éparpillés sur tout l'écran. Balayez l'écran de gauche à droite et trouvez-les.

La vérité

Une fois que vous avez complété les segments, vous entrez dans une section inconnue. Suivez les points de contrôle rouges, escaladez les marches rouges puis sautez sur les poutres rouges.

Grimpez ensuite aux rebords rouges, les poutres rouges et remarquez qu'il existe trois voies à suivre. Choisissez la

petite poutre, escaladez-la et grimpez aux rebords. Continuez à escalader jusqu'à ce que vous atteigniez la petite lueur blanche.

Les Tanières de Romulus

Le loup déguisé en agneau

*Emplacement : Rendez-vous à la basilique de saint-pierre dans le quartier du Vatican et repérez l'entrée, à droite des marches.

*Marche à suivre : Prenez l'entrée de droite, montez les marches et utilisez la vision d'aigle pour repérer le cardinal. Ensuite, mêlez-vous rapidement à l'un des groupes et prenez le cardinal en filature.

Suivez-le jusqu'à la grille en avançant d'un groupe à l'autre puis ouvrez la porte. Courez à sa poursuite, grimpez aux rebords situés au-dessus des pierres, sautez sur les planches et sortez.

Sautez sur d'autres planches, suivez le chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur une passerelle. Grimpez aux rebords du mur, sautez sur la passerelle qui est à l'opposée et atteignez les planches.

Grimpez à l'échelle, suivez le chemin et sautez sur la lampe suspendue. Poursuivez jusqu'à ce que vous retrouviez le cardinal et assassinez-le. Sortez par le rideau, sautez dans l'eau en contrebas et allez ouvrir les caisses avant de sortir.

Dans la gueule du loup

*Emplacement : L'entrée de la tanière se trouve dans le colisée de Rome.

*Marche à suivre : Grimpez aux rebords de la grille, sautez sur la poutre en face et remontez le long du mur.

Sautez d'une poutre à l'autre, activez l'interrupteur et passez la grille. Sautez à nouveau d'une poutre à l'autre, approchez-vous de l'homme déguisé en loup au milieu et affrontez ses congénères.

Ensuite, partez à la chasse de votre cible, sautez sur les lampes et les poutres et poursuivez-le. Lorsqu'il entre dans une salle, utilisez la vision d'aigle pour repérer ses traces.

Grimpez sur les lustres et retrouvez-le. Après la courte scène, montez à cheval et foncez vers lui. Evitez les obstacles, rattrapez-le et assassinez-le dès que l'occasion se présente.

Enfin, éliminez les hommes déguisés en loups qui arrivent et grimpez aux rebords du mur. Effectuez un saut dans le tas de foin, passez par le trou et ouvrez la porte en bas des marches. Allez récolter les trésors, le parchemin et sortez.

Le sixième jour

*Emplacement : Rendez-vous au palais du Latran dans le quartier Antica, grimpez sur le toit, descendez dans la cour et repérez l'entrée de la tanière dans le coin.

*Marche à suivre : Avancez tout droit jusqu'à la dernière pièce, sautez contre le mur et agrippez-vous à la poutre.

Sautez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous puissiez atteindre le balcon. Sautez d'un lustre à l'autre, passez par le balcon suivant et sautez d'une poutre à l'autre. Ensuite, montez les quelques marches, agrippez-vous aux rebords des marches et atteignez la section supérieure.

Ensuite, sautez d'une barre à l'autre et accrochez-vous au rebord de la colonne. Sautez sur la barre métallique au mur, déplacez-vous à gauche et passez ainsi vers la zone suivante. Remontez le long du mur, allez vers la pièce suivante et

grimpez aux rebords des poutres en bois. Continuez en escaladant les rebords du trou et sautez sur la lampe pour continuer jusqu'à basilique. Montez les marches, tirez sur le premier sac à gauche de la porte métallique et passez la porte qui vient de s'ouvrir.

Grimpez aux rebords du mur, avancez jusqu'à la section suivante et tirez sur le second sac. Ensuite, avancez le long du garde-corps à gauche de l'entrée et atteignez l'échafaudage.

Continuez le long des poutres en bois, sautez sur les poutres suivantes et sur les planches jusqu'à la vitre. Atteignez enfin le dernier sac de sable, sautez dans le sac de foin et allez récupérer le parchemin.

Des loups parmi les morts

*Emplacement : Rendez-vous à l'ouest du quartier Antica, approchez-vous de la pyramide de Cestius et trouvez l'entrée dans le coin.

*Marche à suivre : Suivez le chemin, sautez sur les poutres horizontales et grimpez aux rebords du mur. Marchez sur les poutres, sautez sur les barres suivantes et repérez une entrée à mi-chemin. Prenez cette entrée, suivez le chemin jusqu'au prochain gouffre et sautez d'une poutre à l'autre.

Suivez le chemin jusqu'à l'entrée, grimpez les rebords du mur suivant et avancez jusqu'à l'emplacement indiqué. Agrippez-vous au rebord du puits, laissez-vous tomber et accrochez-vous au dernier rebord.

Sautez du côté opposée pour continuer. Suivez le chemin, escaladez des rebords et atteignez le temple. Avancez, grimpez l'échafaudage de gauche et sautez sur les poutres.

Grimpez aux rebords du mur, déplacez-vous à gauche et sautez d'une barre à une autre jusqu'à ce que vous atteigniez la colonne. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous atteigniez la croix et escaladez-la jusqu'au sommet. Prenez l'entrée en sautant, suivez le chemin jusqu'au croisement et prenez à gauche. Poursuivez jusqu'à la zone suivante et abattez les hommes loups. Grimpez à l'échelle non loin, sautez sur la structure au milieu et grimpez.

Sautez sur le rebord de droite, continuez à gauche, abattez d'autres hommes et sautez une autre fois sur la structure du milieu. Grimpez afin d'atteindre la section suivante, avancez et remontez le long de la corde. Ramassez le parchemin, l'argent des coffres et prenez la sortie.

Chef de meute

*Emplacement : D'abord, vous devez réparer tous les aqueducs pour pouvoir accéder à l'entrée de la tanière. Rendez-vous au centre du quartier Campagna, sautez dans l'eau et retrouvez l'entrée.

*Marche à suivre : Suivez le tunnel jusqu'à ce que vous aperceviez les hommes déguisés en loups et partez à la poursuite de celui de gauche.
Sautez sur les poutres, pourchassez votre cible et éliminez les hommes qui vous attaquent plus loin.

Grimpez aux rebords qui sont au-dessus de la grille et avancez. Suivez le chemin du tunnel et abattez d'autres ennemis. Dans la section suivante, grimpez à la section de colonnes, marchez sur la corde et sautez sur le voile. Remontez, sautez sur la lampe puis agrippez-vous au mur.

Déplacez-vous à droite et sautez sur la poutre pour atteindre la section suivante. Continuez à courir dans le tunnel, passez les obstacles et escaladez le mur pour atteindre la brèche. A présent, abattez deux groupes d'ennemis puis éliminez le chat. Enfin, allez à gauche, grimpez aux rebords du mur et allez ramasser le dernier parchemin avant de sortir.

Maintenant que vous avez acquis les six parchemins, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et qui représente le trésor de Romulus. Entrez dans les catacombes, trouvez votre chemin jusqu'au trésor et ouvrez la porte.

Les tours Borgia

Les tours Borgia sont indiqués sur la carte. Pour les conquérir, vous devez faire comme lors de la séquence principale et éliminer le capitaine de la tour en premier lieu.

Ensuite, vous devez escalader la tour et l'incendier.

Lorsque vous pourchassez le capitaine, il vaut mieux procéder silencieusement sinon il pourra s'enfuir à l'intérieur de la tour et vous serez contraint à recommencer plus tard. S'il s'enfuit, rattrapez-le et achevez-le avant qu'il n'entre.

Les machines de Leonardo

Plans de guerre : Quartier Antica

Repérez l'endroit au centre du quartier Antica et atteignez-le. Entrez dans la zone indiquée en vert, utilisez la vision d'aigle et repérez votre cible.

Eliminez-la et complétez cette mémoire. Ensuite, allez vers le point de contrôle près d'une porte non loin.

Machine volante 2.0

En étant sur le toit, activez la vision d'aigle et attendez l'arrivée de votre cible.

Sautez sur les deux toits de droite, isolez ainsi la cible et descendez afin de la saisir. Frappez-la avec des coups de poings jusqu'à ce qu'elle parle puis avancez à droite. Grimpez sur le toit de la maison, sautez sur le rebord de la muraille et trouvez le plan.

Brulez-le puis avancez vers la forteresse tout en vous mêlant aux villageois. Suivez le chemin, dépassez les gardes devant la porte et allez à droite vers le côté non gardé de la muraille. Montez sur les tonneaux, remontez contre le mur et sautez à droite sur la poutre.

Grimpez aux rebords pour remonter, assassinez discrètement le premier garde puis le second à droite. Remontez, grimpez la tour de gauche pour abattre le garde puis entrez dans celle de droite pour continuer. Utilisez la plateforme pour atteindre la tour du milieu, suivez le chemin pour grimper au sommet et abattez le garde. Ensuite, sautez de la poutre vers la tour principale et sautez à droite.

Continuez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous arriviez devant l'entrée de la tour. Abattez le garde et entrez. Escaladez les rebords et les poutres pour arriver au sommet de la tour. Activez le levier pour éliminer les gardes en un seul geste et montez via l'échèle. A présent, survolez la région, bombardez le sol pour créer un feu et prendre de l'altitude pour bombarder les cibles.

Une fois que les quatre cibles sont détruites, bombardez deux chariots mobiles puis éliminez le messager.

Plans de guerre : Quartier Campagna

Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et commencez la mémoire.

Accédez à la zone verte. Utilisez la vision d'aigle pour repérer la cible et éliminez-la en utilisant au moins un coup de pied. Ensuite, allez vers le prochain endroit près la porte de la muraille et commencez la mémoire suivante.

Franc-tireur

Plongez afin de traverser sans être repéré et nagez sous l'eau jusqu'à ce que vous rejoigniez l'ingénieur.

Nagez derrière la gondole, entrez dans le tunnel et continuez jusqu'à la première grille. Eliminez silencieusement le premier garde, grimpez sur les poutres élevées et traversez ainsi la grille. Continuez à sauter d'une poutre à l'autre, suivez la gondole sans être repéré et avancez.

N'hésitez pas à éliminer discrètement un garde pour continuer votre progression. Un peu plus loin, plongez sous l'eau et passez sous les passerelles pour ne pas être repéré. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez au dernier portail, activez le levier de droite et prenez la porte.

Avancez, grimpez l'échelle sur votre droite et sautez d'une poutre à l'autre jusqu'à ce que vous puissiez assassiner le dernier garde.
Abattez-le et entrez.

Dans la zone suivante, abattez les gardes, montez via l'échelle et brulez le plan.

Ensuite, activez le premier levier non loin puis sautez à gauche afin de grimper sur les passerelles. Abattez le garde, passez le point de contrôle et poursuivez en sautant sur les poutres suivantes. Faites ainsi le tour, abattez les gardes et activez le levier suivant.

A présent, ramez vers le bateau des Borgia et utilisez l'arme pour détruire les voiles du bateau. Brulez les trois voiles pour couler le bateau, dirigez-vous vers les trois autres bateaux et détruisez-les un par un.

Plans de guerre : Quartier

Entrez dans le champ vert sur la carte, activez la vision d'aigle pour localiser votre cible qui est constamment en patrouille et utilisez le pistolet pour l'abattre. Ensuite, rendez-vous vers l'icône suivante près de la porte.

Roue de secours

Suivez le chemin, repérez l'ingénieur et partez à droite pour ne pas être repéré. Passez derrière les maisons et courez vers le tas de foin près du garde. Abattez ce dernier discrètement, courez vers le charriot rempli de foin et éliminez un autre garde.

Ensuite, agrippez-vous au rebord du toit de la maison suivante et assassinez un troisième homme. Suivez la cible jusqu'au prochain tas de foin et foncez à droite de la porte. Montez sur les tonneaux, sautez sur les poutres, contournez le mur et entrez par la brèche. Attendez que la cible s'approche de vous, descendez et brutalisez-la sans la tuer.

Ensuite, sautez sur les poutres sur votre droite et rejoignez la cabine où se trouve le plan.

Brulez-le, agrippez-vous au rebord du toit en face et éliminez le garde. Allez à gauche, éliminez discrètement le second homme armé et regardez la cour. Repérez un troisième ennemi dans la cour, éliminez-le, ou attendez qu'il s'en aille et ouvrez la porte des mercenaires emprisonnés.

A ce moment, suivez les deux hommes et abattez les gardes qui vous attaquent. Descendez dans la cave et ouvrez la trappe. Grimpez aux rebords du mur, sautez d'une poutre à l'autre et actionnez le levier pour ouvrir la porte aux mercenaires.

Grimpez sur d'autres rebords, ouvrez une autre porte et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un pont-levis. Partez à gauche, grimpez aux rebords du mur et déplacez-vous à droite. Sautez de l'autre côté, descendez le pont et passez le point de contrôle.

Maintenant que vous êtes dans la sorte de tank, tirez sur les barils pour défoncer le mur et avancez. Suivez le chemin, visez les canons ennemis et détruisez-les.

Ensuite, affrontez un tank ennemi, tournez autour de ce dernier et tirez pour le détruire. Conduisez jusqu'à l'entrée de la caserne, défoncez la porte et détruisez deux tanks.

Missions des courtisanes

Des lendemains qui déchantent

Suivez simplement la courtisane et corrigez les hommes qui l'ont empoisonnée. N'utilisez aucune lame et frappez seulement avec des coups de poing.

Transfert de propriété

Allez jusqu'à votre cible, frappez-la puis emmenez-la vers la fontaine de la cour.

Des habitudes tenaces

Rendez-vous dans la zone indiquée en vert, repérez la cible et prenez-la en filature. Lorsqu'elle s'approche du traitre, essayez de vous agripper au rebord du puits pour l'éliminer.

Faute professionnelle

Allez jusqu'au médecin indiqué sur la carte, volez-lui l'antidote et revenez voir la courtisane avant la fin du temps imparti.

La peur au ventre

Entrez dans la zone verte, suivez la courtisane jusqu'à l'ambassadeur et éliminez-le. Enfin, parlez à la courtisane pour finir la mémoire.

Le filet se resserre

Entrez dans la zone indiquée en vert, activez la vision d'aigle pour localiser la cible et prenez-la en filature jusqu'aux ruines.

A ce moment, n'entrez pas par l'entrée sinon l'ambassadeur tuera la courtisane. Grimpez aux rebords du mur, descendez dans la cour au milieu et attaquez ainsi l'ennemi par derrière.

Pêche au vif

Suivez la courtisane sans vous faire repérer, localisez le premier ambassadeur près de la corniche et éliminez-le tout en étant accroché à cette dernière. Suivez toujours la fille à deux reprises et éliminez les cibles sans être repéré.

Les faussaires

Allez vers le facteur qui est indiqué sur la carte, volez-lui la lettre et allez voir la courtisane. Ensuite, remontez à cheval, rattrapez le facteur et remettez-lui la lettre sans qu'il ne se rende compte de rien.

Fauteurs de troubles

Rendez-vous à l'endroit des mercenaires détenus, abattez les sept gardes qui les surveillent puis neutralisez les renforts.

Basse Diplomatie

Montez à cheval, suivez la courtisane et éliminez les cibles en moins de soixante secondes.

Missions de Cristina

Seconde chance

Après la scène cinématique, prenez la jeune femme en filature et suivez-la jusqu'à son domicile. Ensuite, donnez une bonne leçon au bavard qui vient la gêner et achevez ainsi cette mémoire.

Derniers sacrements

Escortez Christina jusqu'à l'endroit de la pendaison et frappez le garde pour obtenir des renseignements.

Ensuite, escortez Christina jusqu'à l'entrée du fleuve et grimpez sur les poutres pour remonter sur le toit. Sautez dans le tas de foin, attendez que la garde s'en aille et portez l'un des trois cadavres. Descendez les marches, placez le cadavre sur le bateau et revenez. Refaites la même opération avec les deux autres cadavres et achevez ainsi cette mémoire.

Garçon d'honneur

Rendez-vous à l'endroit indiqué avant la fin du temps imparti et assassinez les assaillants de Malfredo.

Persona non Grata

Allez à l'endroit indiqué sur la carte, placez la lettre dans la poche de Christina sans qu'elle ne se rende compte puis allez la rejoindre à l'endroit indiqué.

Contrats d'assassinats

Dans ces missions, rendez-vous toujours à l'endroit indiqué sur la carte et éliminez les cibles qui vous sont désignées.

Missions des voleurs

Dans ces missions, vous devez effectuer des courses, frapper des cibles sans les tuer et voler des objets.

Agents des Templiers

Dans ces missions, vous allez devoir éliminer les agents des templiers en les interceptant après les avoir localisés sur la carte.

ARTEFACTS DANS MONTERRIGIONI

Après la première heure de jeu, vous pourrez mettre la pause et sélectionner « quitter l'animus » afin de visiter Montereggioni au temps de Desmond.

Il y a 5 artefacts que vous pouvez trouver, une fois que Desmond et ses amis se sont installés dans le Sanctuaire de l'Assassin. En considérant que l'arrière de la Villa Auditore est au nord de la ville et que la porte principale de la ville est au sud, voici où ces artefacts se situent.

Le livre de Claudia

Une fois sorti de l'ancien bureau de Mario, faites demi-tour et revenez sur vos pas (sans aller jusqu'au Sanctuaire). Regardez à droite pour trouver le livre de Claudia.

Le coffre à plumes de Maria

Montez jusqu'au toit de la villa Auditore (utilisez le monte-charge) pour trouver le coffre situé dans un coin au nord-est.

L'épée de Mario

Descendez les marches de la Villa et allez à droite dans la rue principale. L'épée est plantée sous un arbre.

La ceinture d'Ezio

Dirigez-vous vers le coin Sud-Ouest de la ville pour trouver ce petit souvenir d'Ezio dans un tas de détritus sur une corniche.

La cape des Medici

Dirigez vous jusqu'à l'église, vers le coin sud-est de la ville. Entrez par la porte ouverte pour trouver la Cape des Medici posée sur l'autel.

Assassin's Creed : Revelations

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2011

RÉCOMPENSES UPLAY

Thème Assassin's Creed : Revelations

Télécharge le thème officiel d'Assassin's Creed : Revelations.

Obtenir 10 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Pack un Joueur

Contient 3 armes de la Confrérie et une amélioration de la capacité Remèdes.

Obtenir 20 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Nouvelles missions Méditerranée

Débloque une nouvelle mission pour chaque ville dans le jeu Défense méditerranéenne.

Obtenir 30 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

Pack Mode Multijoueur

Débloque le Chevalier, que vous pouvez utiliser dans votre profil de Templier.

Obtenir 40 points Uplay et les utiliser via un compte Uplay.

SUCCÈS

L'art de la discrétion - 30 G

Gagnez le bonus INCOGNITO (Multijoueur).

Les outils du Templier - 10 G

Achetez votre première CAPACITÉ dans la boutique Abstergo (Multijoueur).

Champion - 10 G

Réussissez une épreuve (Multijoueur).

Vrai Templier - 20 G

Atteignez le niveau 20 (Multijoueur).

Nouveau look - 10 G

Personnalisez un PERSONNAGE (Multijoueur).

Un pour tous... - 20 G

Gagnez une session de jeu en équipe (Multijoueur).

En haut de l'affiche - 30 G

Obtenez 12 distinctions différentes (Multijoueur).

À ma manière - 20 G

Modifiez votre PROFIL DE TEMPLIER et changez votre titre, emblème, et portrait (Multijoueur).

Explorateur - 20 G

Terminez une session de tous les modes de jeu (Multijoueur).

Tacticien - 30 G

Marquez au moins 2500 points dans une session (Multijoueur).

Premières années - 20 G

Terminez la séquence Desmond 1.

Assassin réfractaire - 20 G

Terminez la séquence Desmond 2.

La fuite à New York - 20 G

Terminez la séquence Desmond 3.

La Pomme pourrie - 20 G

Terminez la séquence Desmond 4.

Êtes-vous Desmond Miles ? - 20 G

Terminez la séquence Desmond 5.

Vengeance - 20 G

Terminez la séquence ADN 1.

Istanbul et Constantinople - 20 G

Terminez la séquence ADN 2.

Mémoires - 20 G

Terminez la séquence ADN 3.

Le prince - 20 G

Terminez la séquence ADN 4.

Ça se corse - 20 G

Terminez la séquence ADN 5.

Réussites et échecs - 20 G

Terminez la séquence ADN 6.

Un nouveau chef - 20 G

Terminez la séquence ADN 7.

Priorités - 20 G

Terminez la séquence ADN 8.

Révélations - 50 G

Terminez la séquence ADN 9.

Je me souviens... - 20 G

Terminez toutes les séquences avec 100% de synchronisation.

Sagesse - 20 G

Terminez le défi Sainte-Sophie.

Collectionneur - 20 G

Récupérez tous les fragments de données de l'Animus.

Un dessin plutôt que 1000 mots - 20 G

Rassemblez toutes les pages du mémoire d'Ishak Pacha.

Pyromane - 20 G

Remplissez toutes les missions bombes.

Général en chef - 20 G

Contrôlez toutes les villes (sauf Rhodes) en même temps dans le jeu Défense méditerranéenne.

Rideau de fer - 20 G

Accomplissez une défense de repaire parfaite sans utiliser le canon.

Spider-Assassin - 20 G

Escaladez la basilique Sainte-Sophie, de la base au sommet, en moins de 25 secondes.

Ami fidèle - 20 G

Terminez tous les défis Credos de factions avec une seule faction.

Évasion fiscale - 10 G

Récupérez votre argent auprès d'un percepteur d'impôts Templier.

Le Mentor - 20 G

Faites passer sept apprentis au rang de Maître Assassin.

L'Abeille et le Papillon - 20 G

Tuez 5 gardes en 5 secondes avec vos lames secrètes.

La Faucheuse - 20 G

Assassinez 50 gardes avec la lame secrète.

Le Magnifique - 20 G

Descendez en parachute sur une tyrolienne.

La Grande Librairie - 20 G

Récupérez tous les livres.

Ne tentez pas les pickpockets ! - 20 G

Faites fouiller les corps de 50 gardes par des voleurs sous vos ordres.

Le poison - 20 G

Empoisonnez 10 gardes en même temps.

Souricière - 20 G

Tuez 5 gardes avec un échafaudage après les avoir immobilisés avec des chausse-trappes.

Artificier expert - 20 G

Créez 30 bombes.

Mon protégé - 20 G

Faites atteindre le rang de Maître Assassin à l'un de vos apprentis.

En plein vol - 20 G

Sautez en parachute depuis le haut de la tour de Galata jusqu'à la Corne d'or.

Silencieux mais redoutable - 20 G

Tuez 3 gardes en même temps avec les couteaux de lancer.

Je te vois - 20 G

Tuez 5 gardes en vous couvrant grâce à une bombe écran de fumée.

La danse du monstre - 20 G

Faites en sorte qu'un garde neutralise 3 citoyens pendant qu'il est empoisonné.

Encore lui ? - 20 G

Trouvez Duccio et corrigez-le.

Pack : "Les ancêtres"

Fin de parcours - 20 G

Faites 3 victimes avec la Corsaire avec le pistolet caché dans "Vol de relique" (Multijoueur).

Le vautour - 20 G

Obtenez "Coup de grâce" 5 fois avec le Brigand dans "Chasse à l'homme" (Multijoueur).

Piraterie - 30 G

Utilisez le Garde du corps contre votre poursuivant avec l'Écumeur (Multijoueur).

Le mastodonte - 20 G

Faites 3 victimes avec le Gladiateur en utilisant la Charge (Multijoueur).

SOLUTION COMPLÈTE

L'île de l'Animus

Desmond

Vous vous réveillez sur une plage. Marchez le long de la plage jusqu'à une cinématique avec le patient 16. Celui-ci vous conduira jusqu'à un portail. Vous pouvez rester un peu pour écouter la conversation ou tout de suite passer le rideau de lumière pour accéder à une autre cinématique mettant en scène Ezio.

Mémoires de la Séquence 1 - Le foyer spirituel

Mémoire 1 : Le pendu

La scène animée de la pendaison d'Ezio, vous serez bientôt dans sa peau.

Mémoire 2 : L'échappée belle

Tout de suite après la cinématique, vous devrez suivre le fantôme Altaïr jusqu'en haut de la tour pour un mini tutoriel sur les mouvements basiques.

Un peu plus loin vous rencontrerez un ennemi que vous aurez à tuer à mains nues.

Ezio trouvera ses armes en chemin. A mi-chemin, vous rencontrerez des ennemis. Abattez l'un d'entre eux en vous servant d'une riposte mortelle afin d'atteindre une synchronisation complète.

Vous pouvez fouiller les corps que vous laissez derrière vous. En grimpant, vous trouverez encore deux gardes. Tout en haut de la tour, avancez jusqu'à la statue d'aigle et interagissez avec.

Vous vous retrouvez ensuite dans les catacombes. Tuez le soldat. Vous devrez ensuite assassiner 4 autres gardes. Pour tous les assassiner sans vous faire repérer, approchez-vous du bord et attaquez le garde qui se trouve au centre. Puis celui de droite, ensuite celui de gauche et pour finir celui qui se trouve tout au fond, près de la grande porte. Si l'assassinat du premier garde alerte les autres, abattez-les normalement. Interagissez ensuite avec l'esclave.

Mémoire 3 : Un mystérieux journal

Sortez des catacombes en suivant l'esclave. Abattez la patrouille qui se trouve dehors.

Grimpez à l'échelle qui se trouve près du checkpoint.

Abattez la deuxième patrouille. Utilisez les tonneaux qui se trouvent à droite pour accéder au toit.

Sautez en direction du village et ouvrez votre parachute pour vous rapprocher du point jaune. Une fois à terre, commencez à suivre le Templier sans vous faire repérer une seule fois. Pour ce, marchez loin derrière ou passez par les toits jusqu'à la cinématique.

Mémoire 4 : Un trajet éprouvant

Dirigez Ezio afin d'éviter les obstacles. Quand la corde s'effiloche, commencez à grimper tout le long, tout en continuant à diriger Ezio. Après la cinématique, dirigez le chariot et faites le cogner contre celui de l'ennemi tout en évitant les obstacles.

Ensuite, affaiblissez le chariot du capitaine en cognant le vôtre contre le sien jusqu'à la prochaine cinématique. Prenez plus d'élan que l'ennemi afin de l'endommager.

Mémoire 5 : L'aigle blessé

Abattez les gardes de Leandros.

Dirigez-vous vers le pont et abattez le garde qui s'y trouve.

Une fois en haut, assassinez le garde.

Vous devrez assassiner cinq gardes à partir des tas de foins que vous trouverez dans les deux parties du village afin d'atteindre une synchronisation totale. Vous trouverez un tas de foin derrière le charriot pour commencer.

Mêlez-vous aux villageois pour éviter de vous faire repérer par les gardes. Utilisez votre sens de l'aigle et retracer le

parcours du capitaine des Templiers.

Après la cinématique, une fois la grille fermée, abattez les ennemis qui se trouvent sur votre chemin.

Allez tout droit et escaladez le mur à partir de la droite. En haut de la tour, assassinez Leandros.

Desmond

De retour dans les entrailles de l'Animus, dirigez-vous de nouveau vers le portail de lumière après la cinématique.

Mémoires de la Séquence 2 - Le carrefour des mondes

Mémoire 1 : Un accueil chaleureux

Après la cinématique, restez proche de Yusuf pour compléter votre mission. Défendez-vous et Yusuf contre les gardes. Entrez dans le quartier général des assassins.

Mémoire 2 : Améliorer et explorer

Sortez du quartier général des assassins, parcourez la ville pour trouver un forgeron. En route, vous pouvez voler ou aider les gens de la ville. Achetez les épaulières en cuir Azap dans la boutique du forgeron.

Retournez vers le quartier général des assassins. Les options offertes par les forgerons progresseront avec le jeu. Consultez votre carte régulièrement pour toute nouvelle information. Elle vous indiquera les points panoramiques pour mettre à jour la carte elle-même, d'autres point clés tels que votre destination, les forgerons, les docteurs. Autre point à noter : quand vous aurez découvert 50 fragments de l'Animus, les 50 autres apparaîtront automatiquement sur votre carte.

Mémoire 3 : Le crochet

Après la cinématique, vous obtenez un crochet de la part de Yusuf. Suivez-le dans la ville et entraînez-vous avec le crochet pour compléter votre mission.

Mémoire 4 : La vue de Galata

Vous devrez grimper la tour en moins de 60 secondes pour une synchronisation totale. En haut de la tour, ne perdez pas de temps et suivez Yusuf en vous jetant dans le vide.

Mémoire 5 : Tactique avancée

Suivez Yusuf sur les toits en passant par les tyroliennes.

Assassinez le Templiers à l'aide de la tyrolienne pour une synchronisation totale. Grimpez jusqu'au repaire des assassins au sommet de Galata et allez parler à l'assassin que vous y trouverez.

Mémoire 6 : Sur la défensive

Vous devrez défendre votre territoire en empêchant les ennemis de franchir la barricade au fond a droite. Les ennemis arrivent par la gauche. Placez des chefs assassins sur les toits et les assassins un peu partout. Chaque placement vous coûte du moral et chaque ennemi abattu ou dépouillé vous apporte du moral. Les barricades vous servent à ralentir l'ennemi. Le canon peut aussi être utilisé contre les ennemis nombreux et Ezio peut également abattre ses ennemis d'un coup de pistolet. Vous pouvez utiliser le canon à la fin sur le bélier.

Quand vous aurez terminé, allez sur le port pour prendre le ferry.

Mémoire 7 : L'offensive

Abattez les ennemis.

Après la petite scène animée, suivez Yusuf. Il vous demandera de vous servir d'une bombe pour attirer l'attention des ennemis. Equipez-vous de la bombe dans le menu d'armes.

Dès que les gardes se dirigent vers la bombe, suivez Yusuf. Celui-ci se mettra à grimper sur une maison et avant d'en atteindre le toit vous trouverez un coffre que vous pouvez fouiller. Suivez Yusuf. Une fois sur les toits, utilisez votre sens de l'aigle pour identifier le capitaine des Templiers. Ensuite, placez-vous dans un endroit où les gardes ne vous voient pas. Abattez le capitaine à l'aide d'une flèche empoisonnée et attendez le mourir sans que les ennemis ne vous repèrent. Une fois le capitaine mort, parcourez les toits pour vous rendre jusqu'en haut de la tour de Galata et allumer le feu.

Desmond

Allez de nouveau vers le portail de lumière.

Mémoires de la Séquence 3 - Objets trouvés

Mémoire 1 : Le prisonnier

Parcourez la ville. Vous trouverez des coffres un peu partout si vous faites bien attention.

Servez-vous de votre carte pour vous diriger vers les prisonniers. Parlez au prisonnier qui se trouve au devant de la cage à droite. Dirigez-vous vers le point vert qui se trouve sur votre carte pour trouver le garde qui possède la clé de la cage. Vous ne devrez pas vous faire repérer par aucun garde. Restez accroché au mur derrière le garde et volez-lui la clé dès qu'il vous tourne le dos.

Sortez de là au plus vite et courez libérer le prisonnier. Vous atteignez ainsi une synchronisation totale pour cette mémoire.

Mémoire 2 : Chef de repaire

Prenez le ferry pour rejoindre la destination indiquée sur la carte dans le quartier de Galata. Une fois à terre, vous pouvez aller directement à votre destination ou escalader la tour nord-est du premier bâtiment que vous trouverez pour mettre à jour votre carte.

N'oubliez pas de porter attention au cas où vous trouverez des coffres dans la ville. Sur les toits, vous trouverez encore un fragment.

Passez la porte qui brille une fois arrivé à destination. Dirigez-vous vers le halo de lumière et choisissez le chef de repaire. Pour information, le premier de la sélection est le seul à avoir le niveau requis.

Mémoire 3 : La sentinelle - Première partie

Marchez aux côtés de votre apprenti et écoutez ce qu'il vous dit. Rendez-vous ensuite au point vert indiqué sur la carte. Approchez du point lumineux sur le toit.

Vous pouvez faire appel à vos assassins pour éliminer les gardes. Il y en a 2 sur les toits et un dernier au sol. Repartez voir votre apprenti qui se cache dans le tas de foin dans le chariot.

Utilisez votre sens de l'aigle et regardez autour de vous pour récolter des indices. Poursuivez l'homme qui s'échappe.

Défendez ensuite votre apprenti. Marchez ensuite à ses côtés : il vous parlera de l'assassin que vous venez de poursuivre. La conversation terminée, la mission est complète.

A votre droite, vous pouvez interagir avec la sculpture en bois pour envoyer vos assassins en mission et les faire gagner en expérience. Vous pouvez acheter une carte aux trésors à la librairie pour mieux vous indiquer où trouver des coffres. En parcourant les toits, dirigez-vous à proximité des voleurs sans vous faire remarquer et faites pivoter la caméra. Vous trouverez un fragment sur une poutre derrière vous. Pour rejoindre le point indiqué par la carte, vous pouvez utiliser le bateau ou passer par le tunnel.

Mémoire 4 : Fabrication de bombes

Interagissez avec la table d'assemblage de bombes. Assemblez les éléments requis pour fabriquer votre bombe et testez-la dans un tutoriel. Rendez-vous ensuite chez Piri Reis. Après avoir parlé à ce dernier, la synchronisation sera complète.

Mémoire 5 : Un visage familier

Dirigez-vous vers le point indiqué par la carte et passez la porte. Fouillez un peu dans la bibliothèque. Utilisez votre sens de l'aigle pour trouver la porte illuminée et dirigez-vous vers celle-ci.

Mémoire 6 : La citerne basilique

Utilisez les poutres pour avancer. Pour un saut plus long, utilisez le crochet et accrochez-vous à la lampe pour atteindre la prochaine poutre. Vous pouvez également descendre pour fouiller dans les coffres qui se trouvent dans la salle. Vous aurez à passer par l'entrée en haut à droite. Descendez pour ouvrir les coffres et fabriquer des bombes si vous le souhaitez et avancez jusqu'à la grande salle où patrouillent les gardes.

Abattez le premier garde et cachez son corps dans le couloir. Allez à droite tuer le garde qui s'y trouve. Montez sur les tonneaux et assassinez le garde qui pioche. Laissez le capitaine venir examiner son corps et assassinez-le pour prendre la clé. Faites attention à l'assassiner quand l'autre patrouilleur tourne le dos. Dirigez-vous ensuite vers la porte sans alerter l'entourage.

La salle suivante est truffée d'ennemis. Pour faciliter votre parcours, vous pouvez abattre le tireur qui se trouve en haut à gauche. Vous pouvez également utiliser une bombe pour attirer l'attention des gardes loin de vous ou vous pouvez simplement abattre le soldat qui pioche encore une fois et attendre que la voie soit libre. Empruntez les escaliers pour vous rendre jusqu'au capitaine. La voie la plus facile d'obtenir la deuxième clé est de lancer une fléchette empoisonnée sur le capitaine. La clé vous parviendra d'elle-même une fois le capitaine mort. Descendez sans vous faire repérer et interagissez avec la porte.

En avançant, vous trouverez des coffres sur votre gauche.
Servez-vous des poutres à gauche et atteignez l'entrée en haut à gauche.

A l'entrée de l'autre salle, activez votre sens de l'aigle et localisez le capitaine des Templiers. Dans cette salle, vous pouvez utiliser les poutres pour vous rendre jusqu'au capitaine et lui injecter une flèche empoisonnée ou vous pouvez éliminer les gardes un à un en utilisant des bombes à vacarme pour les attirer et ensuite descendre tuer le capitaine sans vous faire repérer.

Descendez ouvrir la porte. Utilisez votre sens de l'aigle pour trouver une porte cachée à droite.

Après la cinématique, vous venez d'acquérir la première clé Masyaf et une synchronisation totale.

Après votre conversation avec Yusuf, ce serait une bonne idée de mettre à jour votre carte.

Mémoire 7 : Donnant-donnant

Sortez rejoindre Yusuf en dehors de la bibliothèque. Ensuite, rendez-vous au repaire des assassins pour mieux vous renseigner sur la clé Masyaf que vous venez de découvrir.

Mémoire 8 : Le gardien du mentor

Rejoignez le repaire des assassins en abattant les ennemis qui attaquent les citoyens. Vous devrez sauver tout le monde pour achever votre synchronisation.

Escaladez la grille et passez par les remparts. Escaladez la tour et atteignez le toit. Assassinez les gardes sur votre chemin. Dirigez-vous ensuite tout droit vers le côté gauche du toit. Sautez et accrochez vous à la barre en métal, descendez sur le rebord.

D'ici, verrouillez votre cible et effectuez un assassinat aérien.

Mémoire 9 : La malédiction des Romanis

Mêlez-vous à la troupe de Romanis en les payant pour vous cacher parmi elles. Camouflez-vous parmi elles et éliminez vos cibles avec des flèches empoisonnées. Vous devrez changer de groupe de Romanis pour parvenir à suivre le byzantin qui porte le coffre. Une fois toutes les cibles éliminées et votre synchronisation complète, récupérez le coffre. Apportez la boîte aux Romanis.

Mémoire 10 : La sentinelle - Deuxième partie

Vous vous trouvez sur le quai. Marchez aux côtés de votre apprenti et écoutez les informations qu'il vous communique.

Allez ensuite libérer les prisonniers aux points indiqués par votre carte. Vous devez impérativement éviter d'être repéré durant cette opération. Eliminez vos ennemis graduellement. Votre sens de l'aigle pourrait vous être utile. Le moyen le plus sûr d'avancer sans être détecté est d'appeler vos assassins dès que vos ennemis seront dans votre champ de vision. Passez préférablement par les toits. Une fois les ennemis éliminés, libérez les assassins et retournez au plus vite au repaire. Poursuivez ensuite la sentinelle par les rues. Ne grimpez pas aux toits.

Mémoires de la Séquence 4 - Une guerre peu civile

Mémoire 1 : Le banquet du prince

Parcourez les toits sans tomber et atteignez le pointe point vert indiqué par la carte avant Yusuf pour une synchronisation totale. Pour aller plus vite, évitez de vous cogner aux autrss. La course finie, vous vous retrouvez avec trois assassins. Assommez les ménestrels et cachez-les dans une meule de foin. Il n'est pas nécessaire de se cacher d'eux. Recommencez cette action pour les autres ménestrels sans alerter les ennemis. Rejoignez les trois derniers en passant par les arcades ou par les toits. Si vous passez par les toits, suivez les murs.

Mettez les ménestrels K.O. et placez-les en haut des marches sur les points indiqués par la carte.

Utilisez votre instrument près des gardes pour les distraire et vous permettre de passer. Dans la fête, servez-vous de votre sens de l'aigle pour localiser les deux templiers dans la première cour. Placez-vous sur le point lumineux et jouez encore de votre instrument pour distraire les gardes encore et laisser l'assassin accomplir sa tâche. Faites cela encore une fois pour la prochaine cible. Rejoignez ensuite Yusuf pour trouver le prince.

Avant de terminer cette mission, vous devrez éliminer 4 autres tueurs dans la deuxième cour en vous servant de la même méthode. Après la cinématique, courez assassiner le templier.

Mémoire 2 : Une rencontre délicate

Parcourez les toits et rejoignez votre point de mission sans vous faire détecter. Une fois la mission activée, gagnez la

tour et pénétrez dans la planque. Une fois la cinématique terminée, vous atteignez une synchronisation totale. Rejoignez le prochain point sur la carte pour votre prochaine mission.

Mémoire 3 : La quatrième partie du monde

Plongez dans l'eau sans vous faire repérer en passant par les toits ou derrière les maisons. Passez derrière le bateau et assassinez le garde sur la plate-forme. Montez à bord du bateau sur lequel vous devez trouver la carte de Sofia. Allez en haut des marches à droite et utilisez votre sens de l'aigle pour détecter le rouleau que vous devez remettre à Sofia. Retournez le lui remettre et allez enclencher la prochaine mémoire.

Mémoire 4 : Signes et symboles - Première partie

La mission vous sera assignée en haut de la tour. Vous devrez trouver des livres à l'aide des symboles laissés par Niccolò Polo. Enclenchez le sens de l'aigle pour repérer les symboles lumineux. L'un des symboles ne s'éteindra pas, mais s'affichera comme marqueur sur votre carte. Rendez-vous vers ce point pour récupérer le livre qui se trouve sur le toit d'un large bâtiment. La synchronisation est achevée. Allez ensuite sur la tour de Galata.

Mémoire 5 : La tour de Galata

Quand la partie commence, descendez les escaliers et sautez de la poutre pour commencer une cinématique. En glissant, dirigez-vous de gauche à droite pour éviter les gros rochers. Quand vous serez accroché, montez et allez vers la droite jusqu'à vous retrouver face à l'endroit où vous étiez. Ensuite allez vers la droite et sautez derrière vous.

Le reste du parcours est tout tracé, suivez-le en moins de 6 minutes.

Retournez au repaire des assassins.

Mémoire 6 : Le réveil du mentor

Vous êtes dans la peau d'Altaïr et venez de tuer Al Mualim. Portez son corps jusqu'au bûcher. Défendez-vous contre les assassins qui vous attaquent et évitez de perdre vos points de vie, pas plus de 3 points serait idéal.

Récupérez la pomme d'Eden en vous dirigeant vers la tour et grimpez seulement où il est vraiment nécessaire car la Pomme d'Eden est instable. Reprenez la pomme.

Mémoires de la Séquence 5 - Héritier du trône

Mémoire 1 : Les janissaires

Vous devez suivre Tarik sans que ni lui ni les gardes ne vous repèrent. Pour éviter d'alerter Tarik par votre présence, éclipsez-vous dans les coins sombres ou mêlez-vous aux foules.

Vous pouvez également payer les Romanis pour qu'ils vous cachent. Après la conversation, continuez de suivre Tarik. Vous verrez ensuite deux gardes que vous devrez distraire à l'aide d'une bombe à vacarme. Dans la deuxième partie, il y aura moins d'ennemis et vous pouvez distraire ceux que vous rencontrez à l'aide de bombes. Vous devrez atteindre une synchronisation totale de cette façon.

Mémoire 2 : Les portes de l'arsenal

Payez trois hérauts afin qu'ils créent une émeute.

Gardez la vie sauve à 40 émeutiers au minimum en abattant les ennemis autour d'eux. Pour gagner de l'avance, après la cinématique avec Yusuf, courez droit devant vous pour abattre les gardes qui se montrent à l'entrée de la place.

Mémoire 3 : Infiltration de l'arsenal

Approchez-vous du marqueur sur votre carte pour commencer la mission. Ne vous souciez pas des ennemis pour le moment et activez votre sens de l'aigle pour localiser la trace de Manuel.

A mi-chemin, vous trouverez un large bâtiment entouré de janissaires. Vous trouverez Manuel complètement à l'arrière de l'arsenal. Passez par les toits jusqu'à déclencher une cinématique et fuyez dès que celle-ci se termine. Traversez les docks et grimpez au premier mirador où vous trouverez une autre tyrolienne que vous pouvez utiliser pour votre assassinat aérien sur un ennemi qui se trouve sur un bateau. Echappez-vous de la zone jaune.

Mémoire 4 : Portrait d'une jeune vénitienne

Entrez dans la librairie pour commencer votre mission. Rendez-vous au Grand Bazar et activez le sens de l'aigle pour localiser le voleur. Mettez-le K.O. sans utiliser vos armes, c'est-à-dire à mains nues. Allez vers la cible indiquée par la carte vers le marchand. Pour voler le tableau sans que le marchand s'en aperçoive, jetez de l'argent autour de lui. Dès qu'il commencera à en ramasser, volez le tableau et allez rejoindre Sofia. Vous pouvez également décider d'assassiner le marchand sans vous faire repérer.

Mémoire 5 : Signes et symboles - Deuxième partie

Cette mission est similaire à celle du même nom dans la séquence précédente. Grimpez en haut de la tour indiquée, la Colonne de Martian, et visualisez votre droite avec votre sens de l'aigle. Vous trouverez le symbole au milieu de l'aqueduc. Descendez de la tour et regrimpez sur l'aqueduc pour ramasser le livre.

Mémoire 6 : Le forum du boeuf

Courez enclencher votre prochaine mission.

Ici, vous devrez traverser le forum sans tomber à l'eau. Evitez les détours, et utilisez votre crochet pour des sauts en longueur avec les lampions. La caméra vous donnera toujours un bon angle pour vous permettre de tracer la voie la plus rapide. Ne perdez pas de temps, respectez le parcours tracé, gardez votre élan et ne vous arrêtez pas. Les templiers se déplacent sur un radeau et vous devrez les battre à la cascade.

Sautez tout droit par-dessus les eaux, allez à gauche puis tout droit, puis à droite, grimpez sur les rochers et vous passerez un checkpoint. Sautez de rebord en rebord, utilisez les lampions et les barres en métal.

Après la mini cinématique, continuez votre chemin. Utilisez votre crochet sur le prochain lampion pour aller tout droit. Les templiers vous tirent dessus, mais si vous gardez une bonne vitesse, ils ne vous atteindront pas. Le prochain lampion vous détournera dans une cave, ne paniquez pas et continuez droit dans la cave. Idem pour la prochain cave que vous trouvez. Utilisez encore une fois votre crochet sur le prochain lampion. Les templiers exploseront le pont en bois. Continuez tout droit vers le feu. Faites de même pour la deuxième explosion. La quatrième tyrolienne, celle qui passe au-dessus du bateau, vous permet d'effectuer un assassinat aérien. Après la chute, tuez les templiers. A l'aide de couteaux, éliminez-en deux au moins.

Trouvez et fouillez tous les coffres de la salle et activez le sens de l'aigle pour repérer une porte cachée, qui est celle du milieu. Récupérez la troisième clé Masyaf.

Une fois de retour au quartier général des assassins, Ezio pourra examiner la clé.

Mémoire 7 : Un nouveau régime

Suivez Maria jusqu'aux autres assassins.

Abattez les assassins qui se retournent contre vous.

Le seul moyen de fuir est de retourner à l'intérieur. Empruntez les escaliers et dirigez vous vers le vitrail au centre.

Prenez la sortie jusqu'au village à gauche.

Atterrissez dans le village et courez vers le point marqué en vert sur la carte. Votre fils vous attend, fuyez avec lui et défendez-le en même temps. Eliminez les ennemis en lançant des couteaux, vous en possédez un nombre illimité. Suivez les checkpoints jusqu'à réussir votre fuite. Cette mémoire ne requiert pas de synchronisation totale mais vous ne devrez ni laisser Darim mourir ni le perdre de vue.

Mémoires de la Séquence 6 - Revers de fortune

Mémoire 1 : Dans l'obscurité

En avançant, une cinématique déclenchera la première mémoire. Préparez à l'avance des bombes à détonation. Dirigez-vous vers la Grande Place pour repérer le janissaire que vous devez abattre avec votre sens de l'aigle. Faites appel aux Romanis pour vous camoufler, utilisez une de vos bombes pour interrompre le janissaire et lui faire reprendre sa patrouille. Toujours avec l'aide des Romanis, allez vous cacher dans la meule de foin. Dès que le janissaire s'approche de votre cachette, assassinez-le.

Mémoire 2 : Honneur perdu et retrouvé

Restez à proximité des janissaires pendant qu'ils parcourent la ville. Un homme se rebellera plus loin. Désactivez vos armes et cognez-le à mains nues. Restez attroupé avec les autres janissaires. Vous devrez ensuite chercher la tente de Tarik. Les gardes sont très vigilants, ne faites pas d'action suspecte. Allez vers le point indiqué par la carte le plus discrètement possible et éliminez les gardes qui vous gênent si besoin est. Dirigez-vous pour commencer vers la droite et entrez dans la tente. Une fois le garde passé, sortez-en et toujours vers la droite, grimpez sur le toit. Préparez une bombe vacarme et lancez-la pour libérer la voie. Sautez et précipitez-vous vers l'échelle. Approchez du bord, lancez une bombe plus loin, laissez les élites aller inspecter, sautez et dirigez-vous droit sur la tente de Tarik.

Après la cinématique, allez vers le fond derrière vous un peu à droite. Utilisez les caisses pour atteindre le toit et approcher Tarik par le haut sans vous faire détecter. Une fois en haut, verrouillez votre cible et assassiner-la.

Fuyez ensuite du repaire des janissaires en empruntant les marches à gauche, puis en grimpant sur les boîtes pour atteindre la tyrolienne. Vous devrez continuez à courir jusqu'à sortir de la zone rouge, puis trouvez une cachette. Vous avez atteint une synchronisation totale.

Mémoire 3 : Porteur de curieuses nouvelles

Vous devez rejoindre Suleiman dans le palais sans vous faire voir. Suivez le mur du palais de l'extérieur. Arrivé au même niveau que le point indiquant Suleiman, commencez à escalader la façade du palais. Evoluez sans vous faire prendre. A l'intérieur du palais, recrutez les Romanis et avancez avec elle jusqu'à Suleiman.

Ensuite vous devrez quitter le palais, toujours aussi discrètement. Descendez sur les terrasses vers la droite en sortant. Vous devrez avoir une grande cour et le port en face de vous. Jetez un oeil vers le bas et repérer les janissaires qui patrouillent. Une fois que ceux-ci auront le dos tourné, jetez-vous dans le buisson en bas et dès que la voie sera de nouveau libre, sprintez tout droit et jetez-vous à l'eau. Nagez jusqu'à sortir de la zone rouge.

Mémoire 4 : Une course à faire

Vous avez pour mission d'acheter des tulipes blanches pour Sofia. Dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. Après la cinématique, pistez le fleuriste discrètement.

Cueillez trois tulipes parmi toutes celles éparpillées autour de vous et retournez voir Sofia dont la position est indiquée sur votre carte.

Mémoire 5 : Signes et symboles - Troisième partie

Une fois la cinématique avec Sofia terminée, allez vers la tour pour activer votre prochaine mission. Le symbole qui vous intéresse est celui qui se trouve devant vous un peu à droite. Descendez et allez cherchez le livre, escaladez le large bâtiment et récupérez le livre. Ensuite, direction le quai pour une nouvelle mission.

Mémoire 6 : La tour de la fille

Ici, vous devrez explorer la tour et récupérer la quatrième clé Masyaf. Activez la grande plaque circulaire que vous trouverez au sol en passant par la porte à gauche. Dirigez-vous vers le fond de la pièce et activez le mécanisme. Activez le premier levier que vous verrez dans les égouts. Dirigez-vous à gauche et grimpez au mur jusqu'à l'autre mécanisme en moins de 30 secondes. Activez ce dernier, sautez en face sur le rocher, descendez, sautez derrière vous, allez à gauche, descendez, sautez à gauche, avancez tout droit, tournez à gauche, agrippez-vous à la barre en métal, avancez jusqu'au prochain mécanisme. Une fois activé, vous avez 46 secondes. Grimpez à droite, en haut, faites un bond en arrière, utilisez votre crochet sur le lampion. Sur le mur, laissez-vous tomber et courez grimper au mur à gauche. Tournez à gauche et avancez vers le levier au fond droit devant vous. 70 secondes pour atteindre le prochain mécanisme. Courez et sautez droit devant vous, montez et avancez tout droit.
Au fond, tournez à droite, sautez et à l'angle, tournez encore à droite, sautez jusqu'à la colonne, grimpez-y, bougez vers la gauche et sautez derrière vous. Sautez sur le petit rebord derrière vous encore et allez tout droit vers le prochain dispositif. Activez également le levier sur le mur à droite. Vous aurez 1 minute. Sautez sur le gros rocher à droite, bougez vers la gauche jusqu'à changer d'angle, sautez derrière vous sur le rebord en métal, allez droit devant, agrippez-vous au mur d'en face, bougez vers la droite. Sur la dernière poutre, retournez-vous complètement et sautez pour agripper la barre en métal afin d'atteindre votre but.

Grimpez sur la grosse pierre devant vous, tournez à gauche et atteignez la prochaine pierre.

En haut, continuez tout droit et servez-vous du mur d'en face pour grimper plus haut.

Tournez à gauche et continuez de grimper, avancez et escaladez la pierre à droite.

Une fois en haut, sautez vers la statue qui tient la clé Masyaf. N'oubliez pas de sortir votre crochet pour ce long saut.

Retour au quartier général des assassins pour examiner la quatrième clé.

Mémoire 7 : Le retour du mentor

Commencez par suivre l'assassin jusqu'à détecter les gardes d'Abbas devant. Tuez les deux en même temps. Avancez sur le sentier à gauche. Suivez le sentier et détectez la prochaine cible. Ignorez la bataille autour de vous et dirigez-vous directement sur le capitaine d'Abbas mais ne l'abattez pas. Entrez dans l'enceinte du château. Ignorez ceux qui vous attaquent et continuez d'avancer vers le château.

Abattez Abbas à l'aide de votre pistolet. Vous venez de compléter cette mission.

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Une cinématique avec Yusuf démarrera.

Mémoire 8 : Mettre les voiles

N'utilisez pas votre épée ni l'arbalète ni les lames empoisonnées pour cette mémoire. Louez les services des Romanis pour approcher des gardes sans vous faire remarquer. Lancez une bombe à vacarme vers la droite pour éloigner les gardes. Montez et dirigez-vous vers la grosse chaîne y placer la bombe.

Faites appel à vos assassins pour s'occuper des gardes qui vous bloquent le chemin et courez sur le bateau à droite pour utiliser le lance-flammes et brûler les bateaux qui bloquent le port. Vous avez 120 secondes pour rejoindre votre bateau. Courez droit devant vous et sautez sur le bateau en feu, passez les checkpoints, accrochez-vous au lampion,

allez tout droit, courez au devant du bateau, sautez et continuez tout droit au devant du prochain bateau, passez les bateau que vous trouvez. Si vous tombez à l'eau, remontez, puis grimpez au bateau devant vous et passez le checkpoint. Ignorez ces gardes, descendez et courez jusqu'au checkpoint tout à l'avant du navire pour terminer cette mémoire.

L'île de l'Animus

Desmond

Dirigez-vous vers la lumière.

Mémoires de la Séquence 7 - Le monde secret

Mémoire 1 : La ville cachée

Essayez de perdre le moins de points de vie en vue de la mémoire 3 de cette séquence. Rendez-vous au point vert de votre carte.

Vous avez deux choix : parcourir la cité librement sans attirer l'attention ou passer par les toits.

Ici, vous devrez impérativement trouver un point pour synchroniser votre carte afin d'enclencher la mission suivante. Vous ferez cela en haut des rochers au centre de Cappadoce.

Puis, entrez la zone verte et activez la vision de l'aigle et repérez votre cible. Poursuivez la cible. Votre mission est terminée.

Rejoignez le prochain point de mission.

Mémoire 2 : L'espionne qui me fuyait

Grimpez à votre droite pour passer par les toits et les poutres et atteindre l'entrée de la zone interdite.

Après la cinématique, retournez par où vous êtes passé et continuez sur les poutres jusqu'à la tyrolienne qui vous mène au marché. Le sens de l'aigle vous aidera à distinguer des autres le garde qui possède la clé. Approchez-vous tout doucement du garde et volez discrètement la clé. Retournez ensuite à l'entrée de la prison. Courez sauver l'espionne.

Après la scène, suivez votre point de mission et allez parler à Dilara.

Mémoire 3 : Le renégat

Courez droit devant et sautez pour vous agripper au rebord, bougez vers la droite et assassinez le tireur. Sautez encore devant et assassiner directement le deuxième tireur en passant derrière lui. Continuez et sautez ensuite vers la gauche. Montez et assassinez le troisième tireur. Grimpez encore et assassinez le dernier tireur. Avancez sur le support en forme de croix, assassinez Shahkulu. Ce dernier ne meurt pas, défendez-vous contre les gardes et attaquez en même temps Shahkulu. Vous achevez la mission après la cinématique.

Mémoire 4 : Démobilisation

Pour cette mission, vous aurez besoin de bombes à shrapnel et d'une arme lourde pour affronter les adversaires à armure. Parcourez la ville de point vert en point vert. Au dernier des points verts, qui sont en fait des checkpoints, vous verrez des gardes dans une pièce. Lancez une bombe pour les mettre hors jeu.

Plus loin, vous verrez d'autres gardes, utilisez encore une de vos bombes et attaquez les gardes qui arrivent sans

prendre aucun dégât. Descendez et interagissez avec la porte.

Mémoire 5 : Le dernier des Palaiogolos

Courez vite vers le point qui indique Manuel. Ignorez les gardes qui vous attaquent après la cinématique et continuez votre poursuite. Tuez Manuel.

Mémoire 6 : Evasion

Abattez les gardes en préservant la moitié de votre vie. Près de l'entrée par où les gardes arrivent se trouve un fragment. Prenez les escaliers et dirigez-vous vers le checkpoint. Précipitez-vous vers le point indiqué en vert. Tuez les ennemis qui vous attendent à la sortie et retournez au bateau.

Mémoire 7 : Passer le flambeau

Menez les Polos en toute sécurité à leur destination. La Pomme vous permet de tuer d'un coup vos ennemis. Empruntez les sentiers vers le bas qui mènent au village. La séquence 7 est terminée.

Mémoires de la Séquence 8 - La fin d'une époque

Mémoire 1 : Découverte

Dirigez-vous vers la bibliothèque de Sofia, indiquée par la carte.

Interagissez avec le corps de Yusuf.

Eliminez au moins 5 ennemis sans prendre de coup.

Mémoire 2 : L'échange

Rejoignez le point vert où vous attendent vos assassins. Ensuite, allez vers le palais. Mettez-vous à niveau avec le point vert et escaladez la façade pour atteindre Ahmet. Après cette cinématique, vous avez 2 minutes pour rejoindre le haut de la tour et sauver la dame.

Utilisez ensuite votre parachute et rejoignez la cour pour sauver la vraie Sofia avant qu'elle ne perde plus de la moitié de sa santé.

Mémoire 3 : La fin du chemin

Vous devrez réitérer les mêmes actions que pour la mémoire 4 de la Séquence 1, mais sur deux chariots cette fois-ci. Ouvrez votre parachute. Evitez les obstacles. Effectuez des assassinats aériens sur tous les soldats. Il y en a plus de 20 qui vous attaqueront, donc la synchronisation totale devrait se faire sans problème. Ne laissez pas les fusiliers prendre les points de vie de Sofia.

Une cinématique s'enclenchera. Ensuite vous devrez vous battre contre Ahmet.

Mémoires de la Séquence 9 - Révélations

Mémoire 1 : Retour au pays

Marchez avec Sophia.

Arrivé à la porte, toutes les clés devront être placées sur le symbole en haut à droite. Sélectionnez la première relique et

faites-la pivoter deux fois et placez la en bas du symbole. Prenez la deuxième relique, faites pivoter une fois vers la droite et placez la en bas du symbole à gauche. Prenez la troisième clé Masyaf, faites-la pivoter une fois vers la gauche et placez en en haut du symbole à droite. Sélectionnez la quatrième relique, faites la pivoter deux fois et placez-la en haut du symbole, au milieu. Prenez la dernière clé, faites la pivoter une fois sur la droite et placez la au centre du dessin, là où toutes les lignes se rejoignent.

Descendez les marches et laissez Ezio allumer les flambeaux sur les murs. Continuez tout droit.

Mémoire 2 : L'héritage perdu

Passez dans le couloir et éteignez les torches.

Allez au centre de la voûte. Après la petite cinématique, allez au fond de la cave.

La scène terminée, allez vers le fond de la salle où brille la Pomme.

Mémoire 3 : Le message

La cinématique de la fin. Celle-ci ne peut être visualisée quand vous le souhaitez, portez-y attention.

Les 100 fragments de l'Animus

Les 11 fragments de Galata

1. Dirigez-vous vers la frontière nord-est de la cité. Trouvez les poutres qui vont permettront de parcourir les toits accostés aux remparts. Le fragment se trouve sur une des poutres reliant les toits.

2. Le deuxième, vous le récupèrerez pendant la tutoriel avec Yusuf. Quand il vous laissera, regardez un peu sur la droite sur une petite cheminée et vous trouverez un fragment.

3. Dirigez-vous vers le centre Galata, parcourez les toits, approchez des tyroliennes. Vous trouverez un fragment sur les petites cheminées près des tyroliennes.

4. Ce fragment, vous le trouverez également en suivant Yusuf pour la tutoriel. Après le troisième lampion, sur une bâche suspendue, ramassez-le.

5. Dirigez-vous vers le nord de la cité. Parcourez les bâches accrochées aux maisons et vous trouverez un fragment.

6. Allez vers le centre en passant par les toits. Le fragment est encore une fois sur une petite cheminée

7. Celle-ci se trouve sur la tour de Galata, à quelques mètres du sol à peine. Pour y accéder, grimpez au sommet de la tour et sautez en parachute. Dirigez-vous afin d'atteindre la corniche où se situe le fragment.

8. Ce fragment-ci se trouve complètement au nord ouest de la ville. Vous le ramasserez sur une enseigne.

9. Vous trouverez un fragment sur un pillier en bois sortant de l'eau dans le sud-ouest de Galata.

10. Au sud-ouest de la cité, sur les remparts, vous trouverez encore un fragment.

11. Allez au sud-est de la ville, sur les quais, vous trouverez un bâtiment. Grimpez-y et ramassez le fragment.

Les 11 fragments du Quartier de Bayezid Nord

1. Parcourez les toits tout près du quai, vous trouverez une tour circulaire où vous récupèrerez un autre fragment.

2. Un peu plus bas, en allant vers le centre, vous trouverez un fragment sur les remparts.

3. Passez par les toits et découvrez un fragment sur une tour circulaire.

4. Allez vers le sud du quartier, tout près de l'entrée du forum du boeuf. Escaladez les colonnes et trouvez un fragment.

5. Grimpez en haut de la tour sur la mosquée, vous trouverez un fragment.

6. Allez sur les toits du bâtiment à gauche de la mosquée, vous trouverez encore un fragment.

7. Complètement au nord de la ville, allez sur les quais et entrez dans l'eau. Vous trouverez un fragment près du bateau vert.

8. En allant vers le sud de la ville, dirigez-vous vers l'ouest à partir des mosquées du quartier de Bayezid, vous trouverez un fragment sur les toits.

9. Au nord-est des mosquées, à proximité des tyroliennes, vous trouverez un autre fragment sur un toit.

10. Allez sur les colonnes délabrées qui se trouvent aux alentours des mosquées. Un fragment se trouve tout en haut d'une des colonnes. Utilisez votre crochet quand vous sautez pour l'atteindre.

11. Plus loin, au nord-ouest des mosquées, sur les toits à proximité des tyroliennes encore, vous trouverez un fragment.

Les 11 fragments du Quartier Bayezid Sud

1. Grimpez sur les toits et allez vers les tyroliennes vers le sud du quartier. Vous trouverez un fragment à proximité des tyroliennes.

2. Vous trouverez dans cette partie de Constantinople un bâtiment entouré de quatre tours, sur un des toits en forme de dôme, vous trouverez un fragment.

3. Ce fragment-ci se trouve sur une des vielles maisons délabrées du quartier.

4. Complètement au sud du quartier, allez sur les remparts et trouvez le fragment.

5. Continuez sur les remparts vers l'est pour trouver encore un fragment.

6. Allez vers la grande bâtisse au sud du quartier, grimpez sur les toits et allez vers le sud du bâtiment et vous trouverez un fragment.

7. Sur les bâtiments alentours, vers l'est, vous trouverez un fragment.

8. Un peu plus haut dans le quartier, près des quais, vous trouverez un fragment sur une enseigne en métal.

9. Dirigez-vous vers le centre de Bayezid, sur les toits en dôme vous trouverez un fragment.

10. Toujours sur les toits, au nord-est des grandes bâtisses du sud, vous collectionnerez un nouveau fragment.

11. Complètement au sud-est du quartier, ce fragment est situé sur un toit circulaire.

Les 11 fragments de l'Arsenal

1. Vous trouverez ce fragment suspendu entre les toits, aux abords de l'arsenal.

2. En suivant toujours les remparts de l'arsenal, vers le sud-ouest, ce fragment se trouve sur un échafaudage en bois.

3. Ce fragment-ci se trouve à l'arrière d'un des grands navires dans le port de l'arsenal.

4. Allez sur le navire qui se trouve au centre du port de l'arsenal, trouvez le plus haut des mâts et escaladez-le. Les cordages vous permettront d'atteindre le sommet.

5. Au centre de l'arsenal se trouve des bateaux en construction. Dans une de ces carcasses, vous trouverez un fragment.

6. Au centre de l'arsenal, un peu vers la droite, vous trouverez un fragment dans un bâtiment en bois, sur une poutre au centre.

7. Toujours vers le centre de l'arsenal mais un peu au nord, vous trouverez un fragment sur un levier à caissons.

8. Au nord de l'arsenal, grimpez sur les toits et trouvez ce fragment qui se situe sur des planches de bois suspendues.

9. Ce fragment-ci se trouve sur les toits nord-est de l'arsenal.

10. Ce fragment-ci se trouve sur une poutre accostée aux remparts en diagonal du côté nord-ouest.

11. Allez vers le quai de l'arsenal, en face des bateaux, vous trouverez une corniche contenant un fragment.

Les 10 fragments du Quartier de Constantin Nord

1. Grimpez sur les toits au nord-ouest du quartier. Approchez-vous des tyroliennes, vous trouverez un fragment accroché entre deux toits reliés par des tyroliennes.

2. Allez dans le nord-ouest et pénétrez dans la zone dirigée par les Templiers, sur les toits en dôme, vous trouverez le deuxième fragment de ce quartier.

3. Ce fragment-ci, vous le trouverez tout en haut de la première tour qu'Ezio allumera pour signaler aux Templiers que le quartier appartient aux assassins. Elle se trouve au nord-ouest de Constantin.

4. Tout au bout de l'aqueduc, vous trouverez un fragment.

5. Vous trouverez ce fragment-ci sur la façade des remparts nord-ouest de la ville. Il est placé sur un rebord en métal.

6. Allez dans la cour du grand bâtiment situé au nord-ouest du quartier. Vous trouverez facilement ce fragment dans la cour.

7. Toujours au nord-ouest, sur les toits du même bâtiment, escaladez la tour sud-est et trouvez le fragment tout en haut.

8. Vous trouverez ce fragment dans le quartier des janissaires, en escaladant le rebord où se trouve l'atelier de bombes et en regardant devant vous.

9. Au centre du quartier, là où se trouvent les colonnes à l'abandon, vous trouverez un fragment tout en haut d'une des colonnes.

10. Toujours au même endroit, regardez autour de vous et vous verrez briller un deuxième fragment.

Les 11 fragments du Quartier de Constantin Sud

1. Ce fragment se trouve au centre du quartier, dans un coin de rue recouvert par des planches de bois.

2. Ce fragment se trouve en haut de la tour des assassins vers le sud du quartier.

3. Trouvez les bâtiments à dômes au sud de la ville et grimpez sur leur toit pour trouver ce fragment.

4. Complètement à l'ouest, escaladez les bâtiments en roches et trouvez le fragment caché sous une des arcades.

5. Ce fragment-ci se trouve non loin du fragment précédent, plus au nord et sur une corniche accrochée aux remparts.

6. Allez vers les nombreuses maisons à l'est du quartier sud de Constantin, vous trouverez un fragment sur un cordage reliant deux maisons.

7. Ce fragment-ci se trouve sur un dôme au centre du quartier sud de Constantin.
Pour l'acquérir, vous devrez tout simplement aller vers le dôme, vous placer en-dessous du fragment, vous mettre en profil actif et sauter sur place.

8. Dirigez-vous vers la partie sud-est de l'aqueduc et regardez entre les colonnes, vous trouverez un fragment.

9. Rendez-vous complètement au sud et trouvez le fragment suspendu sur les colonnes délabrées.

10. Un peu au sud du quartier, vous trouverez un fragment au centre d'un petit monument entouré de quatre petite colonnes.

11. A proximité d'un ivrogne derrière un escalier, à l'ouest du quartier, se trouve un fragment.

Les 22 fragments du Quartier Impérial

Quartier Impérial (nord)

1. Ce fragment se situe sur une enseigne en métal tout près de Bayezid.

2. Vous trouverez ce fragment sur une enseigne en métal dans les environs de repaire des assassins.

3. Ce fragment-ci se trouve également sur une enseigne en métal.

4. Vous localiserez ce fragment sur un balcon dans l'enceinte du palais, tout près de l'endroit où le Prince Suleiman vous informe à propos du bateau en partance pour Cappadoce.

5. Vous trouverez ce fragment sur un corniche dans la façade des remparts.

6. Vous trouverez ce fragment-ci sur une enseigne en métal vers le centre du quartier.

7. Ce fragment-ci se trouve sur l'extrémité d'une tour.

8. Vous trouverez ce fragment sur une des petites tours dans la cour de Sainte-Sophie.

9. Allez dans le Bazar et regardez vers le haut, sur les poutres, pour trouver un fragment.

10. A droite du Bazar, vous trouverez ce fragment sur un rebord en bois.

11. Vous trouverez ce fragment sur les abords de la ville.

Quartier Impérial (sud)

12. Vous trouverez ce fragment au sud-est de la mausolée du quartier, entre deux toits, au-dessus d'une arcade.

13. Ce fragment se trouve complètement au sud du quartier impérial, sur la façade des remparts.

14. Ce fragment-ci se trouve également entre deux maisons, au dessus d'une arcade.

15. Complètement au sud, entre les deux maisons, vous trouverez un cordage et au milieu, un fragment,

16. Tout en haut d'une tour dans le sud-ouest du quartier, vous trouverez un fragment.

17. Au centre du quartier, sur une poutre en bois, vous trouverez encore un fragment.

18. Escaladez le bâtiment circulaire un peu à l'ouest du quartier sur votre carte, vous trouverez un fragment sur une poutre en bois accrochée au bâtiment.

19. Grimpez sur les maisons, un peu plus au nord et cherchez les échafaudage jusqu'à trouver le fragment qui s'y cache.

20. Dirigez-vous vers le sud-ouest du palais, et escaladez le large bâtiment que vous trouvez. Sur une des tours encerclant ce bâtiment, vous trouverez un fragment.

21. Plus au sud de ce même bâtiment, vous trouverez des maisons. Cherchez celles reliées par un cordage car sur un de ces cordages vous trouverez un fragment.

22. Regardez entre les maisons, vous trouverez un fragment sur une poutre en bois dépassant des maisons.

Les 12 fragments de Cappadoce

1. Le premier fragment se trouve en dehors de la cité, en plein air, à gauche.

2. Vous trouverez un autre fragment à proximité de l'entrée, dans un couloir sombre, à côté d'un escalier.

3. Au nord de la cité, vous trouverez un autre fragment en passant par le petit pont en bois.

4. Au sud de la cité, allez en haut et trouvez un abri avec plein de paniers, vous y trouverez un fragment.

5. Toujours en hauteur, dans le sud de la cité complètement, vous trouverez un fragment dans un petit recoin.

6. Dans le sud-ouest de la ville, vous trouverez encore un fragment, au sol cette fois-ci.

7. Pour acquérir le fragment qui se trouve au nord de la cité, vous devrez passer par l'immense rocher du centre. Suivez le parcours, passez par le cordage, sautez sur les poutres, mais au lieu d'aller à droite, allez vers la gauche et vous trouverez le fragment.

8. Vous trouverez un fragment en plein milieu de la ville, dans la zone verte où vous aurez à localiser Dilara.

9. Le prochain se trouve à proximité du marchand de bombes, dans le recoin de deux maisons.

10. Vous trouverez encore un fragment sur les toits dans le sud de la ville.

11. Complètement au sud de la ville, vous trouverez un fragment dans un petit abri avec des paniers.

12. Quand vous aurez terminé de parler à Ahmet et de tuer les gardes, courez droit, prenez les escaliers et dirigez-vous vers les soldats au fond à gauche pour ramasser le fragment.

FRAGMENTS DE L'ANIMUS

Récupérez 50 fragments pour que l'emplacement de tous les fragments de l'Animus apparaisse sur la carte.

COSTUMES BONUS

Altair Robes Grandmaster (The Old Eagle)

Obtenir 100% de synchronisation dans la séquence 8.

Armure d'Ishak Pasha

Complétez le défi Hagia Sophia.

Desmond Miles

Complétez les 5 séquences mémoire de Desmond.

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

Pour accumuler rapidement un bon pactole, recrutez un groupe de voleurs et rendez-vous au club de combat. Sélectionnez alors le combat contre 5 gardes et choisissez la mise maximale (2000) : les voleurs s'occuperont des ennemis en 30 secondes et vous pourrez recommencer à l'infini pour augmenter votre magot.

GAGNER DE L'ARGENT CHEZ PIRI REIS

Tout d'abord, rendez-vous chez Piri Reis, il se trouve dans le Grand bazar. Utilisez la boîte qui permet de créer des bombes afin de récolter des ingrédients. Sortez de sa maison puis entrez une nouvelle fois pour récupérer à nouveau les ingrédients. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez le maximum d'ingrédients, pour ensuite tout revendre à Piri Reis.

Assassin's Creed : Revelations : L'Archive Perdue

© Ubisoft 2012

SUCCÈS/TROPHÉE (SECRET) "LA BOUCLE"

Une fois le DLC terminé, vous reviendrez au point de départ sur l'île. Vous devez directement pénétrer dans le portail pour recommencer la mémoire. Le succès/trophée sera ainsi validé.

SUCCÈS/TROPHÉE (SECRET) "LA BOUCLE ? QUELLE BOUCLE ? "

Une fois le DLC terminé et tous les fragments de déchiffrage trouvés, il faudra relancer la mémoire 5. A la fin, un pont se formera avec les 20 fragments de déchiffrage. La mémoire terminée, vous aurez droit à la vraie fin et la boucle temporelle sera cassée.

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLIN D'OEIL À MARIO

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

RÉCOMPENSES DES PLUMES

Marteau de guerre Condottiero

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

Cape Auditore

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

LISTE DES SUCCÈS

Naissance d'un Assassin (20)

Réincarnez-vous en Ezio Auditore de Florence.

Arrivederci Abstergo (20)

Évadez-vous des locaux d'Abstergo.

Bienvenue dans l'Animus 2.0 (20)

Entrez dans la version 2.0 de l'Animus.

Mensonge et trahison (30)

Terminez la Séquence ADN 1.

Vengeance (30)

Terminez la Séquence ADN 2.

Au nom du fils (30)

Terminez la Séquence ADN 3.

Sombre dimanche (30)

Terminez la Séquence ADN 4.

Marche funèbre (20)

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

Les conjurés (30)

Terminez la Séquence ADN 5.

Un voyage inoubliable (30)

Terminez la Séquence ADN 6.

Effet de fuite (30)

Terminez l'entraînement et retournez dans l'Animus.

Le Marchand de Venise (30)

Terminez la Séquence ADN 7.

Un palais inexpugnable (30)

Terminez la Séquence ADN 8.

Mascarade (30)

Terminez la Séquence ADN 9.

Geignard et Bianca (30)

Terminez la Séquence ADN 10.

Le Prophète (30)

Terminez la Séquence ADN 11.

Le Sanctuaire (30)

Terminez la Séquence ADN 14.

Une vieille connaissance (100)

Échappez-vous de la cache secrète.

Persistance du mythe (5)

Trouvez les 8 statuettes à Monteriggioni.

Homme de Vitruve (20)

Débloquez les 20 séquences de la vidéo du Sujet 16.

Nettoyeur de rue (10)

Dissimulez 5 cadavres dans un tas de foin.

Tête brûlée (5)

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

Marchand de sable (10)

Neutralisez 4 gardes en leur jetant du sable au visage.

Docteur (20)

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

Hors d'atteinte (20)

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

Cleptomane (10)

Dérobez 1 000 florins.

Rapide comme l'éclair (10)

Sprintez sur 100 mètres.

Strike ! (10)

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

Gladiateur vénitien (20)

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

Va voir là-haut si j'y suis ! (20)

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

Que Ton nom soit sanctifié (20)

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

La grande évasion (20)

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

Enfant de choeur (20)

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

Assassin à louer (10)

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

Assassin et gentleman (10)

Défendez l'honneur d'une femme.

Comme une flèche (10)

Remportez une course contre des voleurs !

Annoncez la couleur (10)

Portez la Cape des Auditore dans chaque ville.

Homme à tout faire (10)

Améliorez un bâtiment dans la forteresse.

Vue panoramique (10)

Resynchronisez-vous en atteignant 10 Points d'observation.

Grand plongeon (10)

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

Vous avez un message (10)

Interceptez un messager de Borgia.

La partie émergée de l'iceberg (10)

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

Une pièce du puzzle (10)

Débloquez une séquence de la vidéo du Sujet 16.

Mécène (10)

Achetez un tableau à Florence et à Venise.

Podestat de Monteriggioni (30)

Atteignez 80% de la valeur totale de votre forteresse.

Noir et blanc (10)

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

A la mémoire de Petruccio (30)

Collectez toutes les plumes.

Insatiable (10)

Dépensez 5 000 florins auprès des courtisanes.

Bon prince (10)

Jetez plus de 300 florins par terre.

Une victoire annoncée (10)

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

TENTACULE GÉANT

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

SOLUTION COMPLÈTE

Le présent : Prologue

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

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

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

Séquence 1 : Moins on en sait...

Incorrigible

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

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

C'est juste une égratignure

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

Rivalité fraternelle

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

La nuit détend

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

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

Courrier recommandé

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

Une affaire d'honneur

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

L'ami de la famille

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

Le secret de Petruccio

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

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

Livraison spéciale

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

Régime Carcéral

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

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

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

Legs familial

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

Dernier debout

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

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

Séquence 2 : Plan d'évasion

Education gestuelle

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

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

Une carte dans la manche

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

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

Circonstances aggravantes

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

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

Profil bas

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

Arrive Derci

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

Séquence 3 : Requiescat in Pace

Sous bonne escorte

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

Casa Dolce Casa

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

C'est en forgeant

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

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

Solidarité Familiale

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

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

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

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

Changement de programme

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

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

Rénovations et Révélations

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

Séquence 4 : La conjuration des Pazzi

Il faut donner l'exemple

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

Chasse au renard

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

On se retrouve là-bas

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

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

Le secret de Novella

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

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

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

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

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

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

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

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

Des loups déguisés en brebis

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

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

Adieu Francesco

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

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

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

Séquence 5 : Quelques détails à régler

Quatre à la suite

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

Une lame foudroyante

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

Manoeuvres dilatoire

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

Crieur public

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

Le secret de la Torre Grossa

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

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

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

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

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

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

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

Dernier rempart

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

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

L'éclaireur

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

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

L'habit ne fait pas le moine

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

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

Faux amis

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

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

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

Séquence 6 : Un chemin Cahoteux

Retour de voyage

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

Le secret du dôme

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

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

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

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

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

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

Vacances en Romagne

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

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

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

Le secret de Ravaldino

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

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

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

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

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

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

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

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

Tout le monde à bord

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

Le Présent : Desmond

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

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

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

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

Séquence 7 : Le marchand de Venise

Benvenuto

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

Ca va laisser des traces

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

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

Un accord gagnant-gagnant

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

Agile comme un singe

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

Pas de faux bonds

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

L'évasion

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

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

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

Mort aux traîtres !

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

L'habit fait le moine

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

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

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

Tout doit disparaître

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

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

Séquence 8 : Nécessité est mère d'invention

Le secret de Saint-Marc

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

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

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

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

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

la poutre puis sur le second l'interrupteur.

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

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

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

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

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

Qui se ressemble s'assemble

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

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

Cent fois sur le métier

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

Qui ne risque rien n'a rien

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

Coups de chaleurs

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

Vol au-dessus d'un nid de Gondoles

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

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

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

Séquence 9 : Carnaval

Le secret de Santa Maria

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

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

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

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

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

Savoir, c'est pouvoir

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

Demoiselles en détresse

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

Nonne-Obstant

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

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

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

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

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

Coup de tonnerre

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

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

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

Séquence 10 : Force Majeure

Mauvaise surprise

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

Un lion en cage

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

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

Libération anticipée

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

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

Chacun à sa place

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

D'une lame deux coups

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

Séquence 11 : Alter ego

Tout vient à point...

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

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

Plus on est de fous...

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

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

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

Séquence 14 : Veni, Vedi, Vici

Codex

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

Une croix sur la carte

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

Dans la gueule du loup

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Présent

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

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

Missions Secondaires

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

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

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

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

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

ABRÉGER LES COMBATS

Lorsque vous affrontez seul un grand nombre d'adversaires, perchez-vous sur un muret ou un élément du décor légèrement surélevé et sélectionnez votre double lame pour assassiner vos ennemis en un coup les uns après les autres. Vous devrez parfois vous y reprendre à plusieurs reprises mais l'assassinat fonctionnera contre n'importe quel type de garde.

VOLER L'ARGENT DES HÉRAUTS

Soudoyer les hérauts est une bonne solution pour faire baisser sa notoriété, mais l'opération coûte 500 florins. Toutefois, vous pouvez récupérer votre argent tout de suite après en volant le héraut sans qu'il s'en aperçoive. Vous pouvez également l'assassiner puis fouiller son corps pour regagner votre argent.

Assassin's Creed III

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2012

LES TENUES

Tenues accessibles au manoir

Tenue d'Achilles

Terminer la mission des peintures d'Achilles.

Tenue d'Altair

Terminer toutes les missions principales avec tous les objectifs optionnels.

Tenue de Captain Kidd

Terminer la mission navale d'Oak Island.

Tenue de Kanienkeha:ka

Réunir toutes les plumes.

Tenues accessibles dans les boutiques

Tenue de Boston

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de Charleston

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de Jamestown

Obtenue au début de la séquence 06.

Tenue de New York

Obtenue au début de la séquence 09.

Tenue de Philadelphie

Obtenue au début de la séquence 09.

Tenue de Baltimore

Obtenue au début de la séquence 09.

Autres

Tenue d'Ezio

Obtenue via Uplay.

S'ENRICHIR FACILEMENT

Pour s'enrichir rapidement, attendez le début de la séquence 6, libérez les forts de Boston pour réduire les taxes appliquées à vos convois et augmentez leur nombre et leur qualité en utilisant la fonction d'artisanat (respectivement en combinant écorce et bois de chêne, puis l'allumage au bois de pin). Achetez ensuite les peaux les plus chères de Myriam dans la réserve (les peaux de castor par exemple) et remplissez-en vos convois. Vous gagnerez ainsi entre 3000 et 4000 livres par convoi toutes les 12 minutes en revenant au domaine pour les renvoyer.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Séquence 01

Séance de révision

Vous commencez dans la peau de Desmond Miles. Rendez-vous au fond de la grotte pour trouver le temple de la Première Civilisation, puis échauffez-vous un peu en suivant le tutoriel de déplacement. Assassinez depuis les airs les deux cibles successives pour remplir l'objectif optionnel et ainsi passer au souvenir suivant.

Mortelle performance

Dans la peau de votre ancêtre, avancez jusqu'à la porte pour lancer la mission. Allez vous asseoir près de votre complice sur la gauche, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible en haut à droite, puis dérobez-vous par la gauche. Escaladez les tribunes pour rejoindre les coulisses, crochetez la serrure, puis traversez la scène en vous accrochant aux décors.

Une fois votre cible mise hors d'état de nuire, rejoignez la sortie en activant la marche rapide pour passer entre les spectateurs en panique sans les bousculer.

Voyage vers le nouveau monde

Sortez prendre l'air marin, puis apprenez les rudiments du combat en corrigeant les deux matelots qui pensent pouvoir vous tenir tête. Suivez ensuite le capitaine dans sa cabine pour vous entretenir avec lui et regagnez vos quartiers. Le jour suivant, allez enquêter sur la mutinerie en interrogeant les personnages indiqués (en vous adonnant si vous le souhaitez à un ou deux jeu de société au passage), puis allez jeter un oeil à l'arrière du navire une fois sur le pont.

Redescendez dans la cale pour enquêter sur la fuite de barils et retournez vous coucher. Plusieurs semaines plus tard, la mutinerie semble inévitable, mais seul Mills se dresse en réalité sur votre route. Lors de votre duel à l'épée, contrez ses assauts près des tonneaux pour lui le mettre à mal et transpercez-le de toute part avant de retrouver le capitaine. Pris dans la tempête, donnez un coup de main aux matelots aux différents points d'objectif, montez sur le mât pour couper la corde et secourez James dans la foulée.

De retour au calme, remontez voir le capitaine, puis grimpez une nouvelle fois au mât pour constater par vous même votre arrivée imminente aux colonies et conclure cette séquence.

Séquence 02

Bienvenue à Boston

Suivez Charles Lee sur le quai, puis rejoignez le marqueur d'objectif. Vous faites alors automatiquement la rencontre de Benjamin Franklin, qui initie la première quête annexe de longue haline du jeu : la collecte des Pages d'Almanach. Ces pages sont le plus souvent perchées sur les toits et " s'enfuient " à votre approche : retenez leur itinéraire pour les attraper au vol et ainsi compléter l'almanach de Franklin, ce qui débloquera plus tard dans le jeu des recettes uniques. Une missions Messager est également disponible non loin du magasin : acceptez-la et livrez le courrier à mesure que l'aventure vous emmène dans différentes zones ou régions. Pour l'heure, toutefois, allez faire vos emplettes au magasin général et prenez le cheval préparé par Lee.

Rejoignez le Green Dragon en suivant ce dernier, puis après votre entretient avec Johnson, ressortez pour passer au souvenir suivant.

La course de Johnson

Allez parler à Hickey près du champ, tirez sur le guetteur, grimpez jusque dans le camp et prenez un mousquet pour faire feu sur les hommes gardant la porte. Rechargez votre arme et ramassez des balles pour pouvoir compléter l'objectif optionnel plus aisément, gardez vos distances avec les malfrats suivants et faites feu sur eux.

Une fois leur nombre réduit, les brigands se replient : visez les barils explosifs près de la charrette pour briser la porte, faites mine de récupérer le coffre et faites la peau à la nouvelle vague d'ennemis, au pistolet ou au mousquet de préférence. Fouillez les corps pour faire le plein de balles, puis escortez Hickey et Lee jusqu'à la carriole en éliminant en priorité les ennemis placés sur les toits, que vos alliés n'attaqueront qu'en dernier. Soyez réactifs pour éviter que vos amis ne perdent trop de santé et complétez votre collection de tués à l'arme à feu si nécessaire avant de retourner auprès de Johnson.

Le chirurgien

Sortez de l'auberge et parlez à Lee pour lancer la mission. Rejoignez ensuite la ruelle non loin pour espionner les citoyens, placez-vous entre les deux personnages adossés sur la droite pour passer incognito et rejoignez l'église pour monter à son sommet et synchroniser la zone proche.

Exécutez un saut de l'ange pour redescendre, puis approchez-vous de la conversation la plus proche entre deux gardes.
Placez-vous derrière la barricade pour les espionner en toute impunité, puis faites de même avec le duo suivant en vous plaçant au coin de la ruelle. Enfin, suivez et espionnez les deux soldats en mouvement sur la place du marché pour valider les objectifs optionnels avant de vous diriger vers la planque de Cutter.

Passez par les toits si vous désirez vous glisser en douce jusqu'au bout du quai, ou bien faites le ménage par le vide pour atteindre votre objectif. Pour récupérer la clé sans vous faire repérer, rebroussez chemin et montez sur le bâtiment précédent pour la voler au garde qui patrouille sur le toit. Éliminez-le si cela vous chante et pour vous faciliter les choses, puis retournez auprès de Lee pour ouvrir la porte. Éliminez alors discrètement Cutter et ses hommes avec l'aide de Charles et regagnez le Green Dragon.

Le soldat

Parlez à Lee pour lancer la mission et suivez-le jusqu'à Braddock. Suivez ensuite discrètement sa patrouille jusqu'à l'intervention de Lee, suivez ce dernier en utilisant votre mini-carte, puis décimez la patrouille de Braddock en éliminant en priorité les balances, en retrait, qui peuvent autrement appeler des renforts. Rejoignez ensuite la taverne pour passer au souvenir suivant.

Infiltration de Southgate

En embuscade sur un toit, donnez le premier coup de feu pour entamer les hostilités et emparez-vous du convoi par la force. Sur la route menant aux prisonniers, laissez vos alliés se charger des gardes et utilisez la commande qui s'affiche à l'écran pour assassiner les groupes récalcitrants.

Une fois dans le fort, dirigez-vous vers la droite pour aller assassiner le général en l'attirant si possible sur la gauche du piloris en sifflant depuis un coin, repartez en direction des trois prisonniers à libérer sur votre carte et cachez-vous des capitaines en vous dissimulant dans les hautes herbes pour les assassiner en toute tranquillité. A l'approche du ponton, passez sur la gauche de celui-ci pour attirer le capitaine depuis l'angle et l'éliminer, accrochez-vous au navire et attendez que le capitaine soit au niveau du prisonnier pour monter, vous cacher dans un angle et l'attirer d'un sifflement : vous pouvez ainsi en disposer facilement. Faites de même avec le soldat faisant face au prisonnier en sifflant depuis le mât juste derrière lui avant de lui trancher la gorge.

Face à la ligne de tir, utilisez le soldat comme bouclier, frayez-vous un chemin jusqu'à Silas, qui se terre au sommet du fort, éliminez son escorte et transpercez-le de toute part pour le donner en pâture à Church et ainsi conclure la séquence.

Séquence 03

Sceptique

Retrouvez Charles loin au nord et suivez-le à cheval pour rejoindre le campement encore frais de la jeune femme. Suivez les traces dans la neiges pour la retrouver, puis courez-lui après depuis le sol jusqu'à un autre campement. Affrontez les loups qui vous y attaquent en remplissant les QTE très rapidement, ce qui vous évitera de perdre de la santé et validera l'objectif optionnel, puis reprenez votre poursuite pour parler à la fuyarde.

Suivez Tiio jusqu'à la taverne dans la ville en contrebas, mêlez-vous aux piliers de comptoir pour espionner les deux conversations et faites mine de partir. Vous devez alors venir à bout de deux vagues de quatre ennemis à l'aide de vos poings pour pouvoir vous en aller.

L'exécution est primordiale

Rejoignez Tiio au sud pour lancer cette mission, puis placez-vous dans la carriole qui passe sur la gauche pour passer le barrage. Une fois à l'arrêt, sortez, glissez-vous dans les hautes herbe pour commencer à écouter la conversation, puis suivez discrètement les deux soldats en haut des escaliers en utilisant les herbes à gauche comme camouflage. Votre objectif identifié, plaquez-vous contre la tente pour siffler et ainsi attirer le garde proche qui vous empêche d'accéder à la carte, contournez la tente par les herbes et ramassez votre dû.

Pour remplir les objectifs optionnels, sabotez ensuite le canon tout proche en vous camouflant dans les herbes voisines, puis descendez les deux escaliers successifs sur la droite en veillant à ne pas vous faire repérer pour aller saboter le second. Exfiltrez-vous enfin du fort et rejoignez Tiio avant de rejoindre votre nouvel objectif, loin au nord.

L'expédition Braddock

A cheval, rejoignez Tiio et ses guerriers, puis après la scène, exécutez discrètement deux soldats avant de décimer le reste de la troupe pour voler un uniforme. Rejoignez ensuite Braddock et prenez-le en chasse. Pour valider l'objectif

optionnel sans perdre votre cible, tirez sur les barils de poudre en rechargeant votre arme aussitôt après et éperonnez votre monture pour garder le rythme.

A pied, traquez Braddock dans les marais en usant des troncs d'arbre à disposition si nécessaire jusqu'à le rattraper et mettez fin à sa vie. De retour à Boston, après la scène, rentrez au Green Dragon pour finir la séquence.

Séquence 04

Cache-cache

Après le dialogue entre Desmond et son père, retournez dans l'Animus pour incarner le jeune Connor. Suivez vos amis dans la forêt et analysez les indices laissés par ces derniers pour les retrouver rapidement et sans faire d'erreur. Cachez-vous alors à votre tour et après la scène, courez vers votre village, en proie aux flammes.

Rejoignez votre mère en contournant les obstacles ou en les poussant de côté et passez derrière votre maison pour entrer et ainsi conclure ce souvenir.

Plumes et arbres

Neuf ans plus tard, suivez les indications à l'écran pour monter dans les arbres, puis adonnez-vous à une petite course libre dans les branches. Arrivé au milieu de la rivière, arrêtez-vous pour attendre votre ami et le secourir rapidement, reprenez votre progression aérienne et accrochez-vous à la falaise en face, sans vous redresser dessus pour ne pas compromettre l'objectif optionnel.

Longez et escaladez les parois rocheuses en ne vous redressant que près de l'arbre dans l'alcôve jusqu'à arrivé à la plume d'aigle, sur le tronc couché, sautez dans le tas d'herbes en contrebas et avant de vous rendre à votre prochain objectif, collectez les autres plumes disséminées dans la zone pour remplir l'objectif optionnel.

Leçons de chasse

Tirez à l'arc sur le lièvre pour collecter sa viande, posez un collet là où votre prochain marqueur vous emmène, puis approchez du cerf en vous camouflant dans les herbes. Jetez des appâts en restant caché pour pouvoir neutraliser l'animal en abîmant moins ses ressources, puis retournez au collet pour récupérer votre prise.

Dans la zone suivante, et pour valider tous les objectifs, tuez au moins deux bêtes en leur tombant dessus depuis les arbres, combinez un collet et des appâts pour attraper une proie et collectez trois viandes différentes (lièvre, cerf et renard, par exemple). Rejoignez ensuite votre ami, remplissez les QTE à l'écran pour neutraliser l'ours qui l'attaque, puis retournez auprès du chef de votre village pour passer au souvenir suivant.

Un souvenir

Pour conclure la séquence, maniez simplement au mieux l'aigle que vous incarnez en évitant les collisions avec l'environnement pendant le monologue de l'esprit. Vous passez ainsi à la séquence 5.

Séquence 05

Un rustre

Vous reprenez le contrôle de Connor dans la Frontière, territoire sauvage où croisent quelques convois loyalistes et où vous attendent dors et déjà quelques quêtes annexes. Deux missions Messager sont en effet disponibles, de même que quatre missions des Frontaliers, marquées par un signe triangulaire. Libre à vous de vous adonner à ces activités dès maintenant, ainsi que de récupérer les objets à collecter de la zone, nommément les Plumes, les Babioles et les coffres, mais sachez qu'il sera beaucoup plus simple de les trouver une fois les cartes adéquat achetées à Boston.

Dirigez-vous quoi qu'il en soit vers le nord-est pour entrer dans le Domaine Davenport (vous pouvez également vous y téléporter si tel est votre désir), puis ralliez l'objectif sur votre carte, en faisant un grand détour pour récupérer les quatre Babioles visibles si vous le souhaitez. Devant un premier refus, allez vous abriter dans l'étable, retournez harceler le vieil homme le lendemain en tentant de passer par la porte de derrière, tentez ensuite le balcon, puis retournez finalement vous reposer. Confronté aux voleurs, ne retenez pas vos coups et contrez attaque sur attaque pour décimer le petit groupe.

Rejoignez ensuite Achilles dans le manoir et suivez-le jusque dans le sous-sol pour passer au souvenir suivant.

Voyage à Boston

Montez dans la carriole avec Achilles pour rejoindre Boston. Suivez le vieil homme, faites le tour d'un Point de Synchronisation ou deux si vous désirez dévoiler un peu plus la carte, puis rendez-vous au magasin général. Profitez-en pour refaire votre stock d'appâts, de flèches et de collets si vous le désirez et ressortez pour retrouver votre mentor sur la place. Suivez-le lui, puis l'homme suspect que vous surprenez avec Haytham en tachant de rester discret et assassinez-le lorsqu'il se met en position de tir sur le toit.

Pour échapper à vos poursuivants, sitôt votre mini-carte devenue jaune, cachez-vous dans un tas de foin, dans des herbes hautes ou dans toute autre cachette que vous jugeriez opportune. Restez-y jusqu'à ce que l'indicateur à droite de votre carte soit vert, puis sur le conseil d'un passant, allez voir le dénommé Samuel près des quais.

Recherché à Boston

Sur son conseil à lui, allez, discrètement si possible, arracher des murs de la ville deux des avis de recherche dont vous faites l'objet avant d'aller le retrouver près d'un petit groupe. Si vous veniez à vous faire repérer, arrachez lesdits avis à la volée et éliminez vos poursuivants pour pouvoir retourner parler à votre allié en toute tranquillité. Ce dernier vous explique alors comment diminuer votre notoriété, cette fois en soudoyant les crieurs : ils se feront en effet une joie de vous rendre votre anonymat contre quelques piécettes.

Vous devez à présent escorter Sam jusqu'à l'entrée des souterrains. Pour y parvenir sans remonter au niveau 3 de notoriété (sans tuer trop de gardes, donc), dirigez-vous vers la façade est de la cour gardée par les soldats (en évitant les barrages placés sur votre route), faites attendre Sam devant les deux ennemis gardant l'un des entrées, passez de l'autre côté en passant discrètement par les toits, puis assassinez les deux gardes et leurs éventuels collègues en passant dans leur dos. Rappelez rapidement Sam et entrez finalement dans les souterrains.

Profil bas

Pour passer au souvenir suivant, suivez simplement les indications de Sam pour rejoindre la sortie la plus proche en crochetant la serrure et regagnez ainsi la surface.

Arrêter les presses

Entrez dans l'imprimerie en déjouant la vigilance des gardes (entrez par exemple en restant au dessus de la porte) et suivez Sam de plus belle pour rapidement mettre fin au souvenir. Vous pouvez toutefois poursuivre votre exploration de Boston autant qu'il vous plaira avant de passer à la suite.

Le retour du fils prodigue

Vous commencez cette mission en retournant au Domaine et en parlant à Achilles au manoir, et la terminez aussitôt après, lorsqu'un vieil homme vient toquer à la fenêtre.

Sauvetage en rivière

Suivez l'homme en question jusqu'à la rivière, où son ami, entraîné par le courant, risque la noyade, et sautez de troncs d'arbres en troncs d'arbre pour éviter tout contact avec l'eau jusqu'à pouvoir plonger depuis une hauteur pour secourir le

malheureux.

L'entraînement commence

Rejoignez Achilles au port en devenir et retournez au manoir pour vous voir expliqué l'utilisation du livre de compte. Pour en optimiser le rendu, attendez le début de la séquence 6, libérez les forts de Boston pour réduire les taxes appliquées à vos convois et augmentez leur nombre et leur qualité en utilisant la fonction d'artisanat (respectivement en combinant écorce et bois de chêne, puis l'allumage au bois de pin). Vous accumulerez ainsi rapidement les richesses.

La manière forte

Rejoignez le port du domaine pour lancer cette première excursion en mer. Suivez les instructions du capitaine pour apprendre à manier la barre, repliez la grand voile lorsque le vent vous fait dévier de votre route et rejoignez le port. De retour à bord, dirigez-vous vers les deux épaves au loin et suivez le tutoriel pour apprendre les rudiments du combat marin. En route vers votre prochain objectif, vous êtes attaqué par de petits navires : évitez leurs attaques avec la commande correspondante pour valider l'objectif optionnel, détruisez-les avec vos canons sur pivot, puis lâchez vos boulets de canon sur la frégate ennemie pour rapidement en venir à bout et pouvoir rentrer au domaine.

Vous rencontrez alors Jambe-de-bois, à qui vous pourrez confier les babioles que vous récupérez en échange de cartes au trésor.

Intermède

Dans la peau de Desmond, montez au sommet de la tour en construction en enchaînant les pirouettes et les acrobaties. Après 5 minutes d'ascension relativement anxiogène, escaladez la grue, puis sautez vers le toit du building adjacent en déclenchant votre parachute lorsque cela vous est demandé pour récupérer une première source d'énergie, que vous pouvez dors et déjà aller placer dans l'un des terminaux du temple.

Séquence 06

Sur la piste de Johnson

Vous commencerez cette mission en vous rendant à votre marqueur d'objectif à Boston. Suivez Samuel, aidez Stéphane à se débarrasser de ses assaillants (ce qui rendra disponibles les premières missions Libération), puis rejoignez Samuel au pub indiqué. Au sortir de la taverne, faites la peau aux trois contrebandiers transportant le fameux thé et rendez-vous sur les quais où se fait le trafic.

Pour concilier les différents objectifs optionnels, placez des barils explosifs près des stocks de thé et ne faites usage de votre arme à feu que pour les faire sauter (en emportant au passage les contrebandiers qui vous collent aux basques si besoin).

Le chef en colère

Retournez voir Stéphane chez lui pour démarrer ce souvenir, puis escortez-le à l'extérieur. Pour valider les objectifs optionnels, prenez les devant par rapport à la route empruntée par Chapheau et assassinez en mode passif les soldats que vous croisez. Lorsque vous entrez en mode actif, éliminez vos assaillants au plus vite pour limiter le temps de conflit, et ce jusqu'à pouvoir apaiser la rage de Stéphane. Utilisez ensuite la commande d'assassinat pour envoyer Chapheau vers sa cible et l'enrôler officiellement en tant qu'acolyte de la Guilde des Assassins. Vous avez dès lors accès à une sorte de mini-jeu en maintenant la commande d'assassinat, qui vous permet d'envoyer vos recrues en mission pour libérer les états voisins.

La Tea Party

Allez voir votre contact à Boston pour initier cette mission et éliminez les soldats de part et d'autre des navires

transportant la cargaison de thé. Débute alors une séquence plutôt délicate pour qui désire valider tous les objectifs optionnels : vous devrez en effet, en plus d'assurer la survie de vos alliés et de faire jeter 100 caisses de thé à l'eau, en jeter 10 vous même, envoyer 3 soldats faire trempette et vous munir d'un mousquet pour escalader l'un des mats et exécuter un assassinat aérien avec cette arme. Autant dire qu'il ne faudra pas chômer : concentrez-vous d'abord sur la complétion des objectifs secondaires puis enchaînez les contre-attaques pour rapidement décimer les rangs adverses et rendre très mécontent un certain Charles Lee.

Retournez ensuite auprès d'Achilles derrière le manoir du domaine, puis allez retrouver le membre de votre tribu sur la côte pour passer au souvenir suivant.

Négociations difficiles

Vous commencez votre approche de l'autre côté de la rive : nagez discrètement vers la droite en utilisant les roseaux pour vous camoufler, éliminez le garde qui patrouille de ce côté, puis escaladez les parois rocheuses accompagnées de troncs d'arbre toujours sur la droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la cime des arbres en évitant ou tuant discrètement les ennemis qui vous séparent du lieu de la négociation pour y parvenir.

Après la scène, soyez très rapide pour pouvoir remplir l'objectif optionnel : dirigez-vous vers la droite pour pouvoir atteindre le toit en passant par les branches et assassinez Johnson depuis les airs en ne perdant pas une seconde pour qu'aucun amérindien ne succombe. Courez ensuite rapidement vers l'est, en direction de la falaise, pour exécuter un saut de l'ange et plonger dans l'eau, ce qui met fin à la séquence.

Séquence 07

Chevauchée de minuit

Retrouvez vos alliés patriotes à Boston pour commencer cette mission. Accompagnez alors Paul jusqu'à une première maison de sympathisants en suivant ses indications (que vous pouvez redemander à tout moment), attendez de loin que la patrouille de soldats s'en aille pour toquer à toutes les portes, puis remontez à cheval pour vous diriger vers le prochain bourg.

Prenez des détours ou restez immobiles si vous êtes sur le point de croiser une patrouille afin de ne pas déclencher de conflit, ce qui annulerait la complétion de l'objectif optionnel, prévenez un deuxième sympathisant et reprenez votre route vers l'ouest en traversant le pont. Remettez pied à terre pour chercher une troisième demeure alliée, qui se révèle être un nid de vipères, et cavalez à toute allure vers le nord pour échapper au conflit et semer vos poursuivants. Rendez-vous au prochain repaire sans tarder en éperonnant votre monture si besoin, puis suivez les objectifs successifs pour conclure la mission.

Lexington et Concord

Allez parler à votre contact non loin pour commencer cette mission et rejoignez Concord en quatrième vitesse en chevauchant le cheval mis à votre disposition. Sur place, vous vous voyez confié le commandement des unités de patriotes : pour valider l'objectif optionnel en garantissant la survie de vos hommes, attendez que les groupes ennemis se soient mis en position et faites tirer vos unités avant que vos adversaires ne fassent de même. Les patriotes pourront ainsi éliminer des groupes entiers de soldats et les empêcher de faire feu. Jonglez entre les trois fronts pour parer au plus pressé et gardez un oeil sur votre carte pour identifier les zones les plus attaquées, et vous finirez par triompher.

Retrouvez votre contact de l'autre côté du pont pour conclure cette mission, puis après la scène, livrez autant de discussions que vous le souhaitez au parlement avant de partir, direction la Frontière.

Conflit imminent

Rendez-vous à l'est pour commencer cette mission, suivez le soldat à cheval et allez trouver Israel Putnam sur le front. Traversez ensuite Charleston à toute vitesse en évitant les explosions et les obstacles divers qui jalonnent votre route et

plongez au bout du ponton, direction les deux navires qui pilonnent la ville.

S'engage alors une phase d'infiltration assez délicate pour qui désire valider tous les objectifs optionnels : il vous faudra en effet rester caché sur les vaisseaux, tout en exécutant un assassinat aérien sur l'un des grenadiers et en faisant sauter les navires en interagissant avec la base du mât. Longez donc les rebords des navires pour prendre les soldats qui s'en approcheraient trop par surprise, exécutez quelques assassinats depuis un angle en sifflant pour attirer vos proies et remplissez votre part insensée su contrat. Les deux bateaux hors d'état de nuire, montez au sommet de l'un d'eux pour changer le pavillon et retournez auprès de Putnam pour écouter son discours.

Bataille de Bunker Hill

Pour valider l'objectif optionnel, vous allez devoir franchir le barrage de feu devant vous sans subir le moindre dégât. Pour ce faire, allez d'abri en abri en sortant juste après que l'armée ennemie ait tiré une grande salve (identifiable par les nombreux coups de feu tirés en même temps sur la colline), passez d'abord par le centre droit avant de bifurquez vers la gauche au pied de la hauteur et avancez jusqu'à votre prochain objectif.

Décimez la troupe qui vous barre éventuellement la route et continuez pour arriver aux abords du campement de Pitcairn. Pour remplir les sempiternels objectifs optionnels, contournez la zone rouge par la gauche en vous dissimulant dans les herbes, éliminez discrètement un premier soldat, contournez les rangées de tentes par la gauche en neutralisant un capitaine au passage, puis grimpez à l'arbre en V non loin pour avoir un angle d'attaque idéal sur Pitcairn depuis le sommet du pavillon. Attendez malgré tout que la patrouille passe sur la droite pour ne pas risquer la détection et vous finirez ainsi cette séquence en beauté.

Séquence 08

Fausse monnaie

Rendez-vous à New York en passant par la Frontière, puis suivez votre contact à cheval jusqu'à croiser la route d'un contrefacteur. Commence alors une longue filature, durant laquelle il vous faudra alterner entre pistage en coin ou depuis les hauteurs des toits pour éviter de vous faire remarquer. Après un moment, le contrefacteur s'entretiendra dans une arrière cour plutôt dangereuse : faites-vous voir par les soldats près de lui pour les attirer à vous en sifflant, éliminez-les discrètement et restez dans votre coin pour espionner la conversation.

Reprenez ensuite votre filature jusqu'à ce que votre cible retrouve l'un de ses contacts et entreprenez un espionnage en mouvement plutôt périlleux, durant lequel il vous faudra rester à bonne distance pour pouvoir vous cacher des deux hommes tout en restant assez près pour compléter l'espionnage. Vous mettez ensuite la main sur Thomas Hickey : courez-lui après sans bousculer le moindre citoyen et plaquez-le au sol pour mettre fin à ce souvenir.

Prison de Bridewell

Commencez par écouter la conversation dans la cellule adjacente, puis allez vous coucher. Le lendemain, descendez dans la " cour " et activez votre vision d'aigle pour repérer votre ticket de sorti supposé. Jouez une partie avec le détenu pendant votre conversation, remontez au deuxième niveau pour voler la clé à Finch une fois qu'il se sera mis en mouvement et retournez dans votre cellule.

Le jour suivant, retournez voir votre allié de circonstance, puis allez tabasser les détenus marqués de rouge en exécutant des contres déstabilisant pour être emmené au cachot. Là, volez la clef du directeur, puis utilisez-la pour sortir. Montez vers la droite pour retrouver votre allié, attendez que le garde monte à l'étage pour lui emboîter le pas, montez au deuxième niveau à toute vitesse en vous cachant dans les cellules ouvertes si besoin et attirez l'un des deux gardes en haut pour le neutraliser et avoir le champ libre vers la cellule de Thomas. Vous tombez malheureusement dans un guet-apens grossier.

Exécution publique

Avancez jusqu'à votre potence, puis déclenchez l'intervention de vos assassins lorsque la commande apparaît à l'écran. La scène qui suit se déroule alors au ralenti : prenez le temps de tuez deux miliciens en pleine course et foncez droit devant pour abattre Hickey avant qu'il ne parvienne à tuer l'un des gardes du corps de Washington. De retour dans vos habits, suivez Achilles pour mettre fin à cette séquence.

Intermède

Vous voilà de retour dans la peau de Desmond : montez à la surface et passez dans les jardins sur la droite pour éviter le checkpoint. Évitez ou neutralisez les deux gardes qui y patrouillent pour pouvoir traverser, mêlez-vous aux groupes pour atteindre les toilettes au fond, puis au point de contrôle suivant, passez dans l'allée sur la droite. Passez les grillages, entrez par la fenêtre en hauteur sur la gauche et traversez successivement l'allée et le coeur du stade proprement dit en passant par les installations aériennes.

Approchez-vous ensuite de la vitre brisée et prenez en chasse l'homme qui vous à précédé en rebroussant tout le chemin parcouru jusqu'au jardin où vous aviez passé les deux gardes. La source en main, retournez au métro en quatrième vitesse pour rentrer au temple. Vous pouvez dors et déjà placer cette deuxième source d'énergie en empruntant le chemin libéré par la première et en faisant quelques acrobaties pour rejoindre son socle avant de repartir dans l'Animus.

Séquence 09

Approvisionnement manquant

Allez trouver le commandant sur les lignes de front de la Frontière pour commencer cette mission. Rejoignez l'église abandonnée pour y retrouver Haytham, examinez les indices à l'extérieur pour retrouver la charrette endommagée et rejoignez le convoi principal. Pour valider l'objectif associé, filez ce dernier sans vous cacher dans le foin à l'arrière : pour ce faire, suivez-le en longeant la route sur la droite pour vous cacher des regards intrigués.

Une fois sur place, vous devrez assassiner trois gardes tout en continuant votre espionnage afin de valider un autre objectif. Abritez-vous dans les hautes herbes pour tuer un premier ennemi à droite du chemin, puis revenez sur la gauche pour en occire un deuxième caché entre des caisses, et enfin achevez votre besogne en assassinant le garde s'appuyant sur un autre lot de fournitures.

Débarrassez-vous ensuite des gardes qui menacent Haytam et rentrez à New York pour continuer.

Père et fils

De retour auprès d'Haytham, suivez-le sur les toits en essayant de garder le rythme, réitérez l'opération après la scène, puis allez neutraliser la cible qui vous est désignée pour lui " emprunter " son uniforme. Vous pouvez ainsi entrer dans la place forte et passer au souvenir suivant.

L'écume et les flammes

Suivez de nouveau votre paternel jusqu'à Church, donnez une bonne raclée aux sbires de votre ennemi commun, puis montez sur les débris suivant l'explosion pour vous enfuir de la brasserie suite à un parcours chaud bouillant. Retrouvez ensuite Haytham au port pour passer au souvenir suivant.

Une fin amère

Pour mener cette mission à bien sans trop de difficulté, il est de bon ton d'investir dans le gouvernail amélioré, qui vous permettra de prendre de meilleur virage. Une fois le Welcome retrouvé, vous devez en effet poursuivre le Schooner, un navire très agile, au coeur de nombreux récifs. N'hésitez pas à prendre quelques raccourcis pour ne pas vous faire distancer, jusqu'à ce que votre ennemi s'engouffre dans un étroit passage à contourner.

Vous tombez alors comme de bien entendu dans une embuscade : détruisez l'escorte de la frégate lourde et utilisez vos boulets chaînés pour l'immobiliser et pouvoir l'aborder. A bord, validez votre objectif optionnel en vous plaçant à l'avant du navire en vous débarrassant du capitaine par avant, puis occupez-vous des deux autres à l'arrière pour continuer. Dans la cale, entrez dans la salle du fond et tuez Church pour le récompenser de son manque de coopération et ainsi clore cette séquence.

Séquence 10

Méthodes alternatives

Rejoignez Haytham à New York et suivez-le au travers du quartier en ruines pour atteindre les officiers. Sur l'initiative de votre paternel, décimez les soldats anglais en les utilisant comme bouclier humain lorsque les ennemis distants font feu, puis prenez le fuyard en chasse. Pour pouvoir l'assassiner depuis une hauteur, prenez de l'avance sur son parcours (en le mémorisant suite à un ou deux échecs) et placez-vous en haut des escaliers à gauche de l'un des ruelles pour pouvoir lui tomber dessus.

Ne vous reste alors plus qu'à escorter le soldat récalcitrant pour qu'il soit interrogé.

Confiance brisée

Retrouvez Haytham au coeur de la Frontière pour lancer la mission. Après la scène, vous devez rattraper cinq messagers et les abattre pour empêcher l'attaque. Éperonnez votre cheval aussi souvent que possible pour gagner du temps en suivant le parcours matérialisé en vert sur votre carte, tuez le premier messager arrêté sur la gauche d'une balle de pistolet, puis une fois les trois messagers suivants en vue, assassinez le soldat de queue en lui sautant dessus et faites feu sur les deux autres pour ne pas avoir à mettre pied à terre. Repartez de plus belle pour pouvoir stopper le dernier messager, qui s'approche dangereusement de son campement.

Rejoignez ensuite votre village natal pour parler à votre matriarche, puis repartez dans les bois en vous armant de vos poings seuls afin de neutraliser vos frères d'arme sans les tuer. Vous assassinez ensuite le chefs des guerriers durant la scène qui suit : rejoignez donc le prochain objectif de mission pour passer au souvenir suivant.

La bataille de Monmouth

Après avoir parlé au Marquis de Lafayette, vous êtes mis aux commandes d'un canon : faites donc feu de tout bois sur les pelotons anglais en visant comme s'il s'agissait d'une partie de bowling. Vous ferez ainsi facilement plier des pelotons entiers, voir même deux à deux. A la fin du décompte, battez en retraite, en faisant des haltes pour stopper les exécutions des chefs patriotes en éliminant les groupes ennemis, et ce jusqu'à rejoindre vos lignes. Vous mettez ainsi fin à la synchronisation de cette séquence.

Intermède

Vous voici à nouveau dans la peau de Desmond pour un dernier intermède moderne, plus musclé que les précédents. Plus question ici en effet d'éviter vos adversaires, mais plutôt de les découper en fine lamelles le long de votre ascension ans le building. Les icônes de contre n'étant pas indiqués, restez quand même vigilant : bloqué dans la cage d'ascenseur, accrochez-vous aux aspérités pour monter et décimez le personnel de sécurité jusqu'à retrouver votre rival. Celui-ci étant pris de violentes migraines, poursuivez-le le long de la grande salle remplie de bureaux jusqu'à pouvoir mettre fin à ses souffrances, puis dans la section suivante, avancez jusqu'au bureau principal en abattant toute résistance.

Ne vous reste alors plus qu'à utiliser la pomme à répétition pour repartir indemne de la tour, votre père et une source d'énergie en prime. Ne vous reste alors plus qu'à aller placer ladite source dans son socle en passant par le dernier chemin découvert avant de retourner dans l'Animus.

Séquence 11

La bataille de la Chesapeake

De retour dans l'Animus, rejoignez le port du domaine pour partir en mer. Pour valider le premier objectif optionnel, contournez les navires ennemis par la gauche afin de lancer une volée de boulets qui taillera en pièce au moins trois canonnières, puis éliminez les survivants. Trois frégates font ensuite leur entrée, accompagnées par leur lot de canonnières : détruisez-les à l'aide de boulets classiques en visant leur réserve de poudre une fois celle-ci à nue, puis chargez finalement la frégate lourde droit devant pour l'aborder.

A bord, exécutez au moins cinq contre-assassinats avant d'occire le capitaine, ce qui mettra fin au souvenir.

Le dernier combat de Lee

Pour commencer cette mission, rendez-vous dans les souterrains de New York et tournez deux fois à gauche pour finalement tomber sur le Marquis de Lafayette. De retour à la surface, une séance d'infiltration de haute volée vous attend : vous devrez en effet rejoindre le fanal en un temps limité, en perdant un minimum de santé et surtout, en n'alertant pas le moindre garde.
Pour commencer, envoyez le garde qui vous tourne le dos dans le puits d'où vous venez, montez sur les toits et courez vers votre objectif en envoyant un ou deux gardes en contrebas s'ils braquent leur attention sur vous.

Arrivé face au fanal, laissez-vous tomber dans la charrette de foin sur la droite, sifflez pour attirer un ou deux gardes et pouvoir les éliminer, passez dans les hautes herbes non loin et guettez la ronde des soldats restant pour vous faufiler à l'arrière de la tour et pouvoir grimper en toute tranquillité. Allumez le fanal et avancez tant bien que mal après le bombardement pour retrouver Haytham. Cette fois, pas de filiation qui tienne : contrez ses assauts en vous plaçant près des tonneaux pour l'affaiblir et pouvoir le tuer au cour de la scène qui suit.

Séquence 12

Mis au repos

Vous reprenez le contrôle de Connor à New York. Avancez vers Charles Lee, en plein discours, puis après la scène, débarrassez-vous de vos cinq geôliers plus que temporaires. Allez régler leur compte aux autres patriotes près de l'église, dirigez-vous vers les quais et votre prochain objectif sans attirer l'attention pour ne pas faire grimper votre compteur de victime, puis nagez jusqu'à l'imposant bateau au loin.

Grimpez-y par le côté droit en passant par la corde, neutralisez le garde sur le toit et longez la balustrade sur la droite des escaliers pour descendre sans être vu. Descendez davantage en longeant le flanc du navire, remontez légèrement en grimpant aux fenêtres pour espionner la conversation du capitaine, longez davantage le HMS, puis lorsque le soldat en patrouille repart et vous tourne le dos, glissez-vous jusqu'à la cabine au bout du vaisseau sur la droite pour espionner une seconde conversation, derrière les caisses.

Enfin, pour valider les derniers objectifs optionnels, rebroussez chemin le long du navire jusqu'en bas de l'escalier d'où vous veniez, attendez le moment opportun de la ronde du soldat pour passer sur la droite, neutraliser un soldat si nécessaire et attirez le capitaine jusqu'à vous en sifflant (ce dernier se déplace sur toute la longueur du navire). Attendez que la voie soit libre, puis sautez du HMS Jersey pour rejoindre la terre ferme et conclure ce souvenir.

Retrouver Lee

Retournez à Boston et entrez dans la taverne indiquée sur votre carte. Après votre interrogatoire, mettez le cap sur les quais, où Charles Lee vous attend bien sagement, mais pas pour longtemps. A votre vu, il s'enfuit en effet à toute jambe : pour valider tous les objectifs optionnels, sprintez en passant par le ponton en contrebas sur la gauche, montez à bord du bateau qui suit en sautant sur sa passerelle, courez le long de la proue pour sauter directement sur un autre ponton et continuez à sprinter vers Lee et le chantier sans bousculer qui que ce soit. Dans le vaisseau en construction, passez sur la droite après l'effondrement pour monter, puis dans l'encadrement qui s'écroule et continuez ainsi votre course effrénée jusqu'à rattraper le templier.

Avancez ensuite tant que mal jusqu'à votre contact sur le quai et entrez dans la petite taverne pour mettre fin à votre chasse et conclure cette dernière séquence. De retour à la réalité, si vous avez placé les trois sources d'énergie, ne vous reste plus qu'à avancer vers le mur de lumière pour pénétrer dans le temple et ainsi contempler l'épilogue. A votre retour dans l'Animus, quelques objectifs supplémentaire vous attendent pour apprendre ce que devient Connor dans ce nouveau monde en plein changement, et la quête des pivots, sortes de cheats interactifs, s'ouvre à vous.

Conquête des Forts

Boston

Fort Hill

Ce fort se situe tout à l'est de Boston. Pour y pénétrer, débarrassez-vous des deux gardes postés devant la petite entrée de service ainsi que de leurs collègues, qui ne manqueront pas devenir les aider, empruntez cette entrée, puis au bout du tunnel, attirez autant de soldats que possible vers vous en sifflant pour dégager la voie à l'extérieur. Suspendez-vous au rebord où patrouille le capitaine du fort pour l'avoir depuis ce point, mettez le feu à la réserve de poudre juste à côté, puis allez enfin baisser le pavillon pour libérer l'endroit.

Attention, pour être sûr de pouvoir baisser le pavillon pour conclure, regagnez le statut " caché " avant de remplir la tâche précédente (qu'il s'agisse de l'assassinat du capitaine ou de la destruction de la réserve), autrement, l'objectif du pavillon pourra ne pas se manifester, vous obligeant à vous éloigner du fort pour le remettre à zéro. Cette mise en garde vaut pour tous les forts du jeu.

Fort Indépendance

Vous trouverez ce fort isolé au sud-ouest de Boston. Forcez l'entrée principale si vous le souhaitez ou infiltrez-vous plus avant en contournant les murailles par la droite et réglez le cas du capitaine en attirant les gardes récalcitrants à vous en sifflant. Faites sauter la réserve de poudre en vous camouflant dans les herbes non loin et baissez le pavillon pour compléter votre conquête.

Frontière

Fort Monmouth

Vous pourrez pénétrer plus aisément dans ce fort situé au sud de la Frontière en contournant son enceinte par la gauche, vous glissant ainsi par le petit ponton qui fait le lien avec l'étendue d'eau. Évitez les deux soldats qui y patrouillent, puis utilisez les cachette successives pour vous rapprocher de la réserve de poudre, en envoyant si besoin des barils explosifs vers elle dans lesquels vous n'aurez plus qu'à tirer pour tout faire sauter. Pour éviter tout conflit ouvert, tirez ensuite un dard empoisonné sur le capitaine en restant caché et abaissez le pavillon pour conclure cette conquête.

Fort Duquesne

Ce fort se trouve loin au nord-ouest de la Frontière. Pour y pénétrer facilement, faites le tour afin de trouver un arbre pour vous accueillir et passez au dessus des murs en sautant de branche en branche. Utilisez un dard empoisonné pour vous débarrasser du soldat en position dans l'affût, un autre sur le capitaine du fort qui patrouille non loin, puis, toujours depuis les arbres, rejoignez le niveau supérieur en vous cachant dans les herbes. De là, attirez un maximum de soldats en sifflant pour dégager la voie jusqu'à la réserve en contrebas sur la gauche, que vous pouvez faire sauter en ignorant le garde féru d'agriculture non loin, puis remontez jusqu'au pavillon pour le changer.

Fort St-Mathieu

Vous trouverez ce fort au sud de la Frontière, près de l'accès à New York (vous y aviez fait un tour dans la peau d'Haytam). Approchez-le par le nord pour facilement vous faufiler entre les sentinelles à l'extérieur ou les assassiner depuis les arbres, passez à flanc de falaise en faisant tomber un autre garde et faites irruption dans le fort depuis l'abri à canon en éliminant rapidement les adversaires présents. Abritez-vous dans les hautes herbes pour progresser, utilisez un dard empoisonné sur la vigie en haut à gauche et montez à l'échelle sur la droite pour pouvoir vous faufiler jusqu'à la réserve de poudre.

Le capitaine du fort sera alors attiré vers l'explosion : cachez-vous dans le foin non loin, utilisez un second dard pour le neutraliser rapidement, puis utilisez les diverses herbes hautes vous séparant du pavillon pour y parvenir sans heurt et libérer le fort.

New York

Fort Washington

Vous trouverez ce fort tout à l'ouest de la ville, cerclé par les eaux. Pour y entrer sans vous faire remarquer outre mesure, vous pouvez contourner les murs par la gauche, ce qui vous amènera aux quais de la place forte. Éliminez ou évitez les quelques gardes qui y patrouillent (moins nombreux la nuit) et utilisez les tentes pour vous propulser sur le rempart. De là, vous avez facilement accès à la réserve de poudre et pouvez rapidement vous mettre à couvert dans les herbes non loin pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Faites ensuite le tour du fort en passant par les toits, éliminez les deux gardes gênants au dard empoisonné, puis utilisez le troisième sur le capitaine qui patrouille au bout du chemin de ronde (ou exécutez un assassinat aérien). Ne vous reste alors plus qu'à vous glisser jusqu'au pavillon pour libérer le fort.

Fort Division

Ce fort se situe tout au nord-est de la ville. Pour y pénétrer sans attirer l'attention, contournez l'enceinte par la droite, passez par l'ouverture dans l'eau et éliminez les gardes qui vous tournent le dos à droite et à gauche respectivement. Rendez-vous ensuite sur la droite pour rejoindre la terre ferme, allez faire sauter la réserve lorsque la voie est libre est cachez-vous dans la charrette pleine de foin. Les gardes dispersés, rebroussez chemin pour aller monter les escaliers à gauche de votre point d'entrée, sautez sur la poulie et les barres qui suivent, éliminez le garde, puis avancez pour atteindre le coeur du fort, où le capitaine patrouille à cheval. Restez planqué dans les herbes sur les bords et placez-vous sous le chemin de ronde près de l'échelle pour pouvoir assassiner le capitaine sans que ses petits camarades ne vous aperçoivent. Montez ensuite à ladite échelle pour abaisser le pavillon et conquérir votre dernier fort.

Missions Libération

Boston sud

Libérer les conscrits

Durant ces missions, vous devez aider deux prisonniers encerclé par des soldats à se faire la malle. Pour ce faire, décimez simplement au plus vite leurs geôliers pour éviter qu'ils ne trépassent dans le processus.

Sauver le conscrit

Pour compléter ces missions, vous devrez assassiner une cible à cheval. Pour y parvenir, vous pouvez soit approcher de la scène déjà à cheval, soit vous approcher rapidement du cavalier avant qu'il ne mette les voile pour le soustraire à sa monture et le neutraliser.

Loi martiale

Après avoir secouru assez de conscrits, retrouvez votre contact au sud et contournez la foule en passant derrière le bâtiment à gauche. Éliminez le soldat qui vous tourne le dos, mêlez-vous au bas peuple, puis utilisez la commande d'assassinat pour déclencher le tir sur votre cible, conclure la mission et rallier un nouvel assassin.

Boston nord

Libérer le prisonnier

Trouvez les trois prisonniers placés sur des gibets et éliminez les ennemis qui tentent de vous empêcher de les libérer avant de remplir votre mission.

Protéger le marchand

Pour compléter ces mission, vous devez assassiner le brigand qui tente de s'enfuir lorsque vous approchez des groupes harcelant les marchands. Exécutez-le d'office en sprintant vers lui pour ne pas lui laisser le temps de filer ou préparez votre monture pour le rattraper facilement et lui trancher la gorge.

Gangs de Boston

Allez trouver votre contact après avoir complété les missions précédentes et utilisez les compétences de vos acolytes pour facilement attendre votre cible sur les quais. Vous pouvez également simplement éliminer tout ce qui se mettra sur votre route à vous tout seul si vous le désirez. Quoi qu'il en soit, vous récupérez pour vos efforts une nouvelle recrue.

New York Est

Soumettre un officier

Ces missions vous obligent à isoler le chef d'une petite troupe de soldat pour lui soutirer des informations. Choisissez donc de préférence un moment où ladite troupe est isolée pour passer à l'action pour ne pas attirer d'autres soldats, qu'il vous faudrait alors abattre, ou utilisez un fumigènes sur le groupe pour pouvoir assassiner furtivement tous les alliés de votre cible.

Placer de faux documents

Faites preuve de doigté pour compléter ces mission,s qui vous voient contraint de suivre au plus près une cible pour lui donner à son insu de faux papiers. Cachez-vous lorsque votre cible se montre suspicieuse et évitez d'agir devant un groupe de soldats pour boucler ces affaires rapidement.

Empêcher une exécution

Comme leur nom l'indique, vous devrez empêcher quelqu'un d'être exécuté en éliminant les soldats concernés. Ce n'est qu'une fois le dernier d'entre eux mort que les civils seront saufs.

Dans la tanière du loup

Allez trouver votre contact dans la taverne pour initier cette quête, puis rendez-vous au port non autorisé. Utilisez l'escorte pour pouvoir passer incognito (ou tuez simplement tous les soldats sur votre passage si cela vous procure plus de plaisir) et éliminez le templier à bord du navire pour pouvoir recruter un nouvel assassin dans vos rangs.

New York Ouest

Transporter les civils malades

Dans le quartier ouest sont disséminés trois malades, affalés au sol : portez-les jusqu'à la clinique la plus proche et déposez-les sur un lit pour compléter ces missions.

Abattre les chiens malades

Parce qu'on ne peut pas sauver tout le monde, certains doivent mourir. C'est le cas de ces trois chiens, que vous devez dénicher et tuer pour éviter qu'ils ne contaminent des humains. Deux d'entre eux sont au centre du district, tandis que le dernier se trouve à son extrême sud.

Brûler les couvertures infectées

Dans le district ouest, vous trouverez trois tas de couvertures infectées : deux au nord et une au centre. Brûlez-les en mettant KO les éventuels brigands qui tentent de profiter de la situation pour compléter ces missions.

Protéger la clinique

Allez trouver votre contact non loin de là où vous aviez ramené vos malades, puis utilisez la commande d'embuscade pour piéger les groupes successifs de soldats qui vous chargent toute baïonnette dehors. A l'issue du combat, vous recrutez un nouvel assassin dans vos rangs.

New York Nord

Défendre le fermier

Allez trouver les trois fermiers des quartiers nord et décimez les deux vagues de soldat qui tentent de les empêcher de finir leur récolte pour vous attacher leur sympathie. Les deux premiers fermiers se situent dans la moitié ouest du nord de la ville, tandis que le troisième se trouve dans la moitié est, au sud.

Empêcher les expulsions

Trouvez les trois familles en passe d'être expulsée devant leur maison dans la moitié ouest de la zone nord, puis soudoyez ou éliminez les mécréants anglais pour qu'ils fichent la paix aux patriotes.

Passer les marchands à tabac

Parlez aux enfants et allez donner une bonne correction aux marchands non loin (en évitant de vous faire voir par une patrouille de préférence, sauf si votre soif de sang est débordante) pour conclure ces missions. Un premier groupe d'enfant peut être trouvé au sud-ouest de la zone nord, tandis que les deux autres se trouvent au centre et au nord de la moitié est.

Faire des provisions

Allez trouver votre contact après avoir aidé les citoyens du district nord, puis partez simplement vers la cible désignée pour l'éliminer, aux abords d'une maison au milieu d'un lac. Vous recruterez ainsi votre sixième et dernier apprenti assassin.

Missions Domaine

Lance

Les armes du graveur

Il s'agit de la première mission Domaine disponible, juste après Sauvetage en rivière durant la séquence 5. Allez à l'entrée du domaine pour soustraire Lance à un sort peu enviable pour l'enrôler et conclure la mission.

Les instruments du métier

Pour compléter cette mission, uniquement disponible à partir de la séquence 9, rejoignez Lance à Boston, puis allez parler à son apprenti non loin de là. Suivez ensuite ce dernier à travers la ville pour qu'il vous conduise droit vers les outils de Lance, qui lui permettront d'augmenter la qualité de son travail.

Une idée qui vaut de l'or

Dés la séquence 10, allez trouver Lance en plein travail pour accepter cette mission. Rendez-vous ensuite au port de New York pour parler à votre contact, puis neutralisez les trois hommes en possession des parties du plan de Lance. Une fois le plan en main, rapportez-le à votre menuisier favori pour conclure cette mission.

Achilles

L'encyclopédie de l'homme ordinaire

Parlez à Achilles dès la séquence 6 pour initier cette quête. Pour la remplir, vous devrez recruter tous les artisans disponible pour le domaine au fil des séquences et les observer en mode visée à différents moments de la journée pour recenser leurs activités.

Mystères du manoir

Dès la séquence 7, allez voir Achilles au manoir, retrouvez Norris dans sa mine et accompagnez-le près du rocher à faire sauter. Tirez sur le baril pour pouvoir entrer, enchaînez les pirouettes jusqu'au coffre et récupérez-en le contenant en crochetant la serrure. Dépêchez-vous ensuite de sortir de la grotte en longeant d'abord le rebord à droite et rapportez votre trouvaille à Achilles au sous-sol.

Mystères du manoir bis

Dès la séquence 9, retournez voir Achilles, puis rendez-vous à New York pour aller chercher son paquet. Vous le trouverez en haut des ruines noircies, derrière quelques planches. Rapportez le tableau à votre mentor pour conclure.

Héritage

Durant la séquence 11, allez rendre visite à Achilles au manoir. Rendez-vous ensuite à l'église pour prévenir le père Timothy et assister à la cérémonie.

Le tableau d'Achilles

Après les funérailles, allez simplement accrocher le tableau que vous aviez rapporté au vieil homme pour conclure ses quêtes.

Myriam

Chasseur silencieux

Cette mission vous permet de recruter Myriam, dès la séquence 6. Allez la trouver sur la route, amenez-la à Achilles, puis partez en forêt pour éliminer les trois braconniers à l'aide de vos dagues à cordes ou d'assassinats aériens classiques. Retrouvez ensuite le dernier brigand, puis retournez auprès d'Achilles pour conclure.

Trophée blanc

Allez trouver Myriam dans la brousse du domaine après avoir recruté Norris pour entamer cette mission. Localisez d'abord le puma blanc en analysant les indices successifs, puis courez après le puma jusqu'à ce qu'il aille se terrer dans la mine. Entrez-y et remplissez la QTE pour en sortir indemne, un puma blanc mort en prime.

Le mariage

Dès la séquence 9, allez trouver Myriam pour commencer cette mission. Accompagnez le Père Timothy, puis parlez à Norris au manoir. A l'étage, examinez l'indice au sol, puis partez à la recherche de Myriam en pleine forêt. Montez à l'affût où elle se trouve et suivez-la le long du parcours dans les arbres pour finalement pouvoir célébrer son mariage.

Warren & Prudence

Mauvais traitements

Vous pourrez remplir cette mission dans la Frontière, au sud. Un couple de fermiers est assailli par des soldats de la couronne : donnez-leur une leçon de savoir vivre pour proposer votre aide au couple et ainsi les accueillir au domaine.

Les fleurs d'onagre de Prudence

Allez trouver Warren dans la partie nord du domaine, puis partez à la recherche de Prudence en analysant les indices dans la zone cerclée de vert. Éliminez l'ours en remplissant les QTE à l'écran et portez Prudence jusqu'à son homme pour en terminer avec cette mission.

Heureuses attentes

Dès la séquence 7, allez trouver Warren et Prudence en pleine confection d'un landau maison, puis rendez-vous à Boston pour recruter le médecin désavoué par la couronne, qui vous sera d'une grande aide au domaine. Vous devrez toutefois le défendre contre une pelletée de gredins avant de pouvoir lui parler.

Porcher

Dès la séquence 8, allez trouver Prudence aux abords de sa ferme et aidez-la à ramener ses cochons dans leur enclos. Coupez-leur la route dans la direction que vous voulez qu'ils prennent pour ne pas vous faire déborder par la folie porcine et ainsi conclure cette mission.

Appelez un médecin !

Allez trouver Prudence au coeur du domaine, puis accourrez chez le Dr White pour l'amener jusqu'à elle. Faites un détour pour prendre Warren en chemin (ce dernier se déplacera à pied et vous devrez donc l'attendre pour ne pas le perdre) et allez aider Prudence à mettre son enfant au monde.

Godfrey & Terry

Vous recrutez automatiquement ces bûcherons excentriques lors de la trame principale, durant la séquence 5.

Le cambrioleur du domaine

Vous trouvez une femme paniquée dans la moitié sud du domaine lors de la séquence 6 : courez jusqu'à sa maison pour prendre le cambrioleur en flagrant délit, pourchassez-le et éliminez-le sans pitié pour conclure cette mission.

Le combat

Dans la moitié nord du domaine, vous êtes accosté par des enfants qui vous préviennent qu'une bagarre est en cours. Rendez-vous sur place et séparez Godfrey et Terry en vous adonnant à un petit jeu d'adresse. Le conflit étouffé, allez parler aux deux intéressés pour vous assurer que le calme est revenu.

Débutant au boulingrin

Retrouvez Godfrey et Terry sur leur terrain de jeu et faites une partie de ce jeu de pétanque à l'ancienne avec eux. Pour marquer des points, privilégiez les jetés en cloche et lancez votre boule lorsque le pointeur bleu est le plus petit possible. Vous remporterez ainsi cette partie dantesque.

Norris

Le lutteur

Cette mission peut être complétée en vous rendant à l'est du centre de Boston : secourez le mineur qui se fait passer à tabac par les forces en présence et vous le retrouverez ensuite au domaine Davenport, où il pourra vous fournir en minéraux divers.

Norris fait sa cour

Allez trouver Norris près de la rivière une fois la séquence 7 entamée, puis allez trouver conseil auprès de Prudence à sa ferme. Escaladez ensuite les falaises indiquées pour trouver les fleurs et ramenez-les à Norris pour l'aider à conclure.

Norris persiste

Retrouvez Norris dès la séquence 8 pour lui proposer votre aide, puis allez espionner Myriam loin au nord pour analyser l'indice laissée sous son porche. Rapportez l'information obtenue à Norris pour terminer ce service.

Matières premières

Sitôt après la mission précédente, allez trouver Norris près de sa maison, puis retrouvez-le au coeur de la Frontière pour chercher les matériaux dont il a besoin. Le bruit dégagé par les explosions attirera alors successivement trois patrouilles anglaises : décimez leur rang coup sur coup en restant dans la zone bleue en usant des barils de poudre à votre disposition et en vous perchant dans les arbres pour prendre vos assaillants par surprises. Norris pourra ainsi récupérer ce dont il a besoin pour confectionner le couteau de Myriam.

On peut tromper une fois...

Allez trouver Norris en pleine forêt, puis accompagnez-le auprès de Myriam pour qu'il lui offre son couteau. Foncez alors à la suite de la belle, affrontez les loups sur le chemin et montez à l'affût pour la localiser. Tracez ensuite votre route en sautant de branche en branche et éliminez le malfrat qui fuit comme un pleutre.

Olivier & Corinne

Chambre à l'auberge

Cette unique mission disponible dès la séquence 7 vous permet de recruter deux aubergistes pour qu'ils installent une taverne dans le domaine. Remettez simplement 1000 livres à Olivier pour lancer son affaire et le tour sera joué.

Big Dave

Déserteur

Pour recruter ce forgeron, dès la séquence 8, allez le secourir au nord-est de la Frontière pour qu'il rejoigne votre domaine fleurissant.

Les bons outils

Dès la séquence 9, allez parler à Big Dave pour qu'il vous transmette une requête, puis rendez-vous dans l'une des boutiques de New York pour acheter son matériel. Rapportez-le lui pour conclure cette mission.

A l'affût des ennuis

Dès la séquence 9, allez parler à Dave et rattrapez l'éclaireur anglais à cheval pour le faire taire. Retournez voir le forgeron pour terminer cette mission, qui en appelle nécessairement une autre.

Le retour

Une fois la séquence 10 entamée, allez retrouver Dave et ses amis et organisez sa défense. Pour ce faire, placez un premier baril explosif sur la route de laquelle vous venir les soldats anglais et cachez-vous dans les hautes herbes. Au moment opportun, tirez sur le baril pour vous débarrasser du groupe et réitérez l'opération avec la seconde vague. Vous devriez juste avoir le temps de faire rouler un baril jusqu'à eux pour le leur faire exploser à la figure.

Ellen

Rupture de relation

A New York, et dès la séquence 9, allez aider la demoiselle pour la faire s'installer au domaine.

Livraison de soie

Acceptez cette mission auprès d'Ellen, puis rendez-vous à New York pour trouver son ex en train de fouiller ses caisses. Examinez l'indice derrière les planches puis ramassez le rouleau pour le rapporter à Ellen.

La goutte de trop

Au domaine, allez voir Godfrey, puis courez vers la maison d'Ellen pour régler leur compte aux malfrats qui tentent de lui faire du tort. Vous recevez ainsi sa gratitude éternelle.

Dr. White

Vous recrutez ce médecin durant la mission " Heureuses attentes " affiliée à Warren et Prudence durant la séquence 7.

Calomnies

Parlez au docteur une fois la séquence 9 entamée pour débuter cette mission et rendez-vous à Boston pour enquêter. Interrogez les différents colporteurs pour remonter la source des calomnies, puis volez les documents sur la cible qui vous est désignée sans vous faire remarquer pour conclure la mission.

L'attente

Durant la séquence 11, allez trouver Lyle près du quai, allez lui trouver une assistante non loin de là, puis occupez-vous des blessés dans le laps de temps imparti pour terminer cette mission.

Père Timothy

A la recherche de ses ouailles

Dès la séquence 9, rendez-vous à l'auberge du domaine pour parler au propriétaire et voir l'arrivée du Père, puis acceptez de financer les travaux pour son lieu de culte afin qu'il puisse s'installer et apporter son soutient à votre communauté grandissante.

Missions des Clubs

Frontaliers

Le garçon qui criait au loup

Trouvez le camp des Frontaliers légèrement au nord-est de la Frontière et écoutez l'historie du vieil homme. Rejoignez l'objectif tout proche qui apparaît ensuite et examinez l'indice près du corps pour résoudre l'affaire.

Chasse au Sasquatch

Retournez au camp sus-mentionné pour accepter cette mission et entrez dans la grotte loin au nord-ouest, sur la droite de la petite cascade. Vous y trouverez ledit " Sasquatch ", qui vous offre un petit pécule pour que vous taisiez sa véritable nature.

Monstre marin

Vous obtenez cette mission dans l'une des tavernes de Boston auprès d'un frontalier. Allez écouter les conversations menées par quelques groupes de citoyens, allez voir la vieille dame au cimetière, puis récoltez l'indice fatidique sur le casque marin dans l'atelier du marchand.

Objet volant non identifié

Vous obtenez cette mission dans l'une des tavernes de Boston auprès d'un frontalier. Enquêtez dans l'arbre surplombant la zone au sud-ouest de Boston pour trouver l'ombrelle non identifiée et remplir la mission.

Le phare hanté

Après votre chasse du sasquatch, retournez au camp de frontaliers au sud pour accepter cette mission. Rendez-vous ensuite au phare en question, montez à son sommet et analysez l'épouvantail qui s'y trouve pour délier le mythe.

Le cavalier sans tête

Rendez-vous au camp de frontaliers au sud du phare pour accepter cette dernière mission et dirigez-vous vers l'objectif. Analysez le corps ensanglanté au sol pour rencontrer le cavalier sans tête qui, pour une fois, s'avère être plus qu'une simple légende.

Club des lutteurs

Vous pouvez entamer ces missions après avoir parlé à Harold Ring près de la brasserie de Boston. Chaque adversaire que vous combattrez sera entouré de plusieurs acolytes facilement mis Ko. Vos cibles, en revanche, ne sont sensibles qu'à certains types de dégâts (contre-attaque, déséquilibre ou attaque standard), à l'exception du Brisecorde qu'il vous faudra mettre Ko uniquement à l'aide des tonneaux autours de vous.

Une fois tous les lutteurs défaits, revenez à la brasserie pour prendre part au tournoi, mettez au tapis les adversaires successifs (en faisant fi des drogues que l'on vous administre durant l'un des combat) pour conclure les missions classiques du club.

Club de chasse

Vous trouverez la cabane de chasse au sud de la Frontière. Parlez à votre contact en ces lieux pour obtenir une succession de cibles, animales cette fois, qui vous donneront plus de fil à retordre que des humains lambda. Vous devrez en effet, entre autres choses, appâter un ours hors de sa tanière, courir après un lynx plus qu'agile en lui coupant la route, éliminer un cerf récalcitrant ou encore provoquer un chef de meute en tuant ses petits camarades.

Missions Navales

La chasse

Durant cette mission disponible dès la séquence 6, vous devez escorter un navire jusqu'au Vineyard. Le navire en question doit conserver au moins 50% de sa vie si vous désirez valider l'objectif optionnel, soyez donc très réactif et enchaînez les tirs de canons sur pivot pour abattre les canonnières ennemies. N'hésitez pas à déployer toute la voile pour rester au même niveau que votre protégé, tirez sur les mines pour dégager le passage et emporter une canonnière dans le même temps, éliminez les derniers pillards et dirigez-vous vers votre prochain objectif.

Détruisez les navires ennemis, puis faites parler la poudre contre les tours du fort en prenant soin de vous abriter lorsque la ligne de mortier vient sur vous. Vous débarrasserez ainsi le Vineyard de ce fort néfaste.

Le sauvetage

Cette mission se débloque au début de la séquence 7. Montez d'abord en haut du mât pour observer la situation, regagnez la barre et foncez vers le navire marchand en vous abritant des vagues scélérates. Abattez les navires ennemis en retenant vos tirs lorsque les vagues bloquent votre ligne de mire, puis prenez Biddle en chasse au coeur de la tempête. Aux prises avec les deux frégates, utilisez des boulets standards pour mettre leur réserve de poudre à nu, en ne faisant échouer aucun tir de préférence, et coulez vos ennemis avec vos canons sur pivot.

Ingérence française

Durant cette mission disponible dès la séquence 8, vous devez escorter le Belladona et sa cargaison d'armes. Pour valider les objectifs optionnels, concentrez d'abord votre feu sur les navires plus petits pour augmenter votre nombre de victimes et attirez au maximum le feu ennemi sur vous pour éviter que votre allié ne subisse trop de dégâts. Une fois la dernière frégate anglaise abattue, le Man'o'War fait irruption et immobilise le Belladona : infligez le même sort à votre adversaire en utilisant des boulets chaînés (attention, ces derniers mettent bien plus de temps pour atteindre leur cible) tout en évitant de laisser votre allié se faire pilonner.

Ne vous reste alors plus qu'à aborder le navire et à vous ruer sur son capitaine pour l'assassiner dans les plus brefs délais.

Le repaire de Biddle

Vous pouvez vous atteler à cette mission navale une fois la séquence 9 entamée. Voguez entre les récifs devant vous, puis sitôt le Randolph en vue, exécutez un virage à 90 degrés vers la gauche pour prendre un raccourcis qui vous garantira de ne pas le perdre de vu. Le bougre vous amène cependant dans une embuscade et deux frégates lourdes font irruption : déchaînez vos boulets explosifs contre eux pour en venir à bout rapidement et valider l'objectif optionnel, puis utilisez vos boulets chaînés pour immobiliser le Randolph. Attention à ne pas louper votre premier tir pour valider tous les objectifs.

Passez ensuite à l'abordage, empruntez les mâts brisés pour éviter de vous faire prendre à parti par les matelots ennemis, livrez combat contre Biddle et poursuivez-le dans la cale. Là, exécutez des contres près des tonneaux pour rapidement éliminer le capitaine et conclure la mission.

Contrats de Corsaire

Sainte-Augustine

Ces contrats sont disponibles dès la séquence 6.

Henderson en détresse

Pour remplir le contrat, aidez simplement le Henderon à se débarrasser de ses assaillants et veillez à ce que sa santé reste au dessus des 50%. Pour éliminer facilement un navire vous poursuivant, opérez un demi-tour violent en repliant toute la voilure pour mettre votre ennemi directement sur la trajectoire de vos boulets de canon.

Ouvrir la voie

Durant cette mission, éperonnez au moins trois navire, de préférence petits, pour valider l'objectif optionnel, puis détruisez tous les ennemis restants par des oies plus conventionnelles.

Au coeur de la nuit

Suivez le Saint James et coulez-le ainsi que la flotte qui l'accompagne pour compléter cette mission. Attention aux ennemis tirant de la mitraille, celle-ci endommageant très facilement vos pièces et rendant la suite de l'affrontement plus pénible.

Louisbourg

Vous pouvez vous occuper de ces contrats dès la séquence 7.

Eaux troubles

Explorez la zone cerclée de vert et livrez bataille contre les trois frégates en limitant les dégâts à 50% pour remplir ce contrat et son objectif optionnel. Attention aux vagues scélérates qui pourraient emporter vos matelots, toutefois.

Raid sur le Prospector

Aussitôt la mission lancée, éliminez les canonnières au loin à l'aide de vos canons sur pivot et allez vous placer au point d'embuscade entre les récifs. Soyez ensuite très rapide pour détruire la flotte du Prospector en coulant plusieurs navires à la fois dès l'entame de la bataille et ne lésinez pas sur l'usage des canons sur pivot pour vous occuper des canonnières.

Unique en son genre

Durant cette mission, vous devez tenir le canal pendant 4 minutes sans perdre votre vaisseau. Il est préférable d'améliorer les canons sur pivot de l'Aquila pour pouvoir provoquer plus de dégâts aux canonnières plus résistantes, qui peuvent vous envoyer de la mitraille et sévèrement vous mettre en danger. Une fois la première vague d'ennemis coulée, une seconde fait irruption, flanquée de deux frégates. Redoublez de vigilance pour ne pas essuyer de tirs croisés et remporter la victoire.

Bahamas

Ces contrats se débloquent sitôt la séquence 8 entamée.

Aube brûlante

Pour compléter ce contrat de la meilleure façon qui soit, coulez simplement tous les navires adverses en encaissant moins de 25% de dégâts. Ne lésinez donc pas sur les mises à couvert pour remplir cet objectif.

Appel à l'aide

Contournez d'abord les récifs pour rejoindre l'Independence, puis chargez toute voile dehors la multitude de navires qui passe à l'attaque. Pas d'inquiétude, toutefois, car l'ennemi ne comtpe aucune frégate dans ses rangs et vous pourrez y faire un carnage avec vos boulets de canon.

Cherchez le Somerset

Comme lors du contrat précédent, commencez par naviguer entre les récifs en restant à mi-mât, puis foncez sur la modeste flotte ennemie pour en éperonner la frégate et décimer son escorte à l'aide de boulets classiques.

Iles vierges

Ces trois derniers contrats se débloquent aussitôt la séquence 9 entamée.

Les loups de mer

Vous bénéficiez de l'appui de huit canonnières pour cette mission. Toutefois, avoir des alliés va vite se révéler être un handicap pour vous, car ces derniers pourront vous gêner en coupant vos lignes de tirs et surtout, il vous faudra en perdre moins de quatre pendant la bataille pour valider tous les objectifs. Restez au contact des frégates ennemies pour attirer leur feu et ne pas risquer de tirer sur vos alliés et vous finirez par triompher.

Rendez-vous de minuit

Concentrez-vous d'abord sur le pilotage pour éviter les récifs en poursuivant le Greyhound, puis une fois en pleine mer, coulez-le avec sa flotte en prenant garde à la mitraille qui, si vous n'avez pas amélioré la robustesse de l'Aquila, pourra vous faire beaucoup de tort.

Le géant et la tempête

Pour commencer, coulez les cinq canonnières qui font office d'entrée, puis accueillez comme il se doit l'Orpheus, une frégate lourde, et ses deux alliés de tonnage inférieur. Pour valider l'objectif optionnel, équipez vos boulets simple (sous peine d'infliger trop de dégâts d'un coup à vos ennemis) et visez les réserves de poudre une fois celles-ci dévoilées. Vous sortirez ainsi vainqueur de ce dernier contrat de corsaire.

Trésor du Capitaine Kidd

Fort Wolcott

Vous débloquez cette destination en apportant 6 babioles à Jambe-de-bois. Grimpez sur la paroi rocheuse, éliminez le soldat depuis la corniche, puis une fois en intérieur, attirez le garde en sifflant pour l'assassiner proprement. Éliminez le garde suivant en contrebas en lui tombant dessus, remontez sur la gauche pour récupérer le contenu du coffre et passez dans la salle suivante.

Utilisez les barres face à vous pour descendre, attirez un premier soldat pour le neutraliser, contournez le deuxième en passant par la gauche, puis assassinez le dernier, qui patrouille sur une passerelle à gauche de votre point d'entrée, depuis un rebord. Utilisez la ferraille suspendue pour passez dans le bâtiment suivant, grimpez aux fenêtres pour pénétrer dans la salle à manger et traversez-la en vous balançant de lustre en lustre.

Dans le dortoir, récupérez le contenu du coffre, passez dans la cour, exécutez un troisième et dernier assassinat depuis le rebord où se tient le garde à droite, puis après la courte scène, sifflez pour attirer le soldat patrouillant non loin et l'éliminer en bonne et due forme. Faites de même avec au moins l'un des deux gardes en contrebas en vous plaçant dans l'angle de l'une des cellules, neutralisez le second, puis ramassez le fragment de carte dans la cellule de droite.

Le bombardement commence alors : éliminez le grenadier en le désarmant puis en le déséquilibrant par avant, suivez le parcours jalonné de poutres enflammées, éliminez un nouveau groupe de soldats et couvrez la distance restante en

passant par la porte défoncée pour regagner l'Aquila.

Le trésor de Dead Chest

Rejoignez la terre ferme en sautant de l'épave, récupérez le contenu du coffre sur la droite, puis escaladez la falaise sur la gauche pour rejoindre le cimetière des navires. S'engage alors une poursuite à travers les épaves : pour valider tous les objectifs d'un seul coup, évitez les obstacles qui se dressent sur votre route pour rester assez près du pillard, assassinez les gardes qui croisent votre route en pleine course, puis en fin de poursuite, lors de la glissade, sautez sur votre cible pour l'arrêter avant qu'il ne regagne son repaire. Si il parvient à l'atteindre, vous devrez vous occuper d'une autre brochette de soldats en prime avant de pouvoir récupérer votre dû.

Le vaisseau fantôme

Après avoir rapporté 14 babioles à Jambe-de-bois, vous débloquez cet emplacement loin au nord sur la carte navale. Pour remplir les objectifs optionnels, courez en continu en assurant vos sauts entre les différents îlots glacés et passez sous les planches de bois avant la fin du chronomètre. Escaladez ensuite la colonne de glace pour accéder au mât, puis à la cale, et allez récupérer le morceau de carte au fond de l'Octavius. Le chemin inverse s'avère toutefois plus compliqué, le vaisseau sombrant dans les mers glacées du nord. Remontez alors tant bien que mal en vous accrochant à toutes les parois qui vous passent sous la main sans tomber dans l'eau pour finir pleinement cette quête.

Le château du médecin fou

Vous voilà en Jamaïque pour cherche un autre morceau de carte. Dans la première pièce, montez sur le lustre en montant sur la partie illuminée sur la droite, rejoignez la mezzanine et passez dans la bibliothèque. Descendez pour passer sous les décombres marqués par votre objectif, analysez les indices au sol, puis dépêchez-vous de grimper sur la mezzanine en passant par l'ours, les poutres et le balancier.

Analysez alors deux nouveaux indices, poussez la vitrine désignée, montez sur l'orgue pour traverser les combles sur les poutres, engouffrez-vous dans le passage au sol et faites tomber le tableau pour retourner dans le hall. Analysez les nouveaux indices, interagissez avec l'horloge et placez les aiguilles sur 5 heures 50 minutes. Ne vous reste alors plus qu'à vous enfoncer dans les catacombes pour récupérer le dernier morceau de carte.

Le trésor de Kidd

Une fois votre carte reconstituée, rendez-vous sur l'île Oak pour aller réclamer votre trésor. Arrivé sur le site, rendez-vous rapidement aux différents points indiqués en grimpant aux arbres pour trouver les runes de Kidd et replacez les cercles de tailles variable sur les éléments du décor. Revenu au centre, contrez les assauts des loups pour remplir les objectifs optionnels, puis faites sauter les barils de poudre.
Sautez dans le trou, progressez dans la grotte d'abord en nageant puis en faisant l'acrobate et ce jusqu'à trouver le fameux trésor.

Sans vous reposer sous vos lauriers pour autant, sprintez jusqu'à la sortie de la grotte pour éviter de vous faire ensevelir vivant. En possession du Fragment d'Eden, vous n'aurez dorénavant plus que de très faibles chances de vous faire toucher par des tirs de pistolet.

LE DINDON ASSASSIN

Après avoir terminé la séquence 6, retournez à la Maison Davenport. Passez la porte principale, tournez à droite et contournez le manoir.

Plaquez-vous contre le mur pour pouvoir siffler avec la touche B et vous verrez apparaître un gallinacé.

Appuyez sur **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A** pour lui donner à manger. Il enfilera une capuche d'assassin et vous suivra partout où vous irez du moment que vous ne quittez pas la zone.

LES CONVOIS

Pillage de convois

Il peut vous arriver de croiser dans la Frontière un convoi des Templiers à partir de la séquence 5. Ces convois sont défendus par une dizaine de simples soldats qui peuvent être accompagnés d'un officier. Ces convois sont présents sur la mini-carte avec le symbole d'un petit hexagone avec un éclat en son centre.

Un convoi est entouré d'une zone non autorisée qui le suit. Vous pouvez le prendre d'assaut en franchissant la limite de cette zone ou en tirant sur un des soldats.

Une bonne technique pour attaquer un convoi peut être de lui tendre une embuscade en se positionnant dans un arbre surplombant la route où va passer le convoi. Effectuez ensuite un assassinat aérien sur l'officier ou des soldats (l'officier étant plus logique).Une fois que tous les soldats ont été tués, allez à l'arrière du chariot et dérobez jusqu'à 1500£ pour un convoi de deux chariots, un chariot possédant 750£ à lui seul.

La deuxième technique la plus efficace, mais cependant plus complexe à réaliser, consiste à se faire rencontrer une patrouille de Patriotes et une autre de tuniques rouges. Un combat s'en suivra et libre à vous de piller le chariot en toute tranquillité.

Notez pour cette seconde technique que si vous laisser les soldats des deux factions s'entretuer, vous débloquerez le Succès ou Trophée « Prince des Voleurs » au moment où vous pillerez le convoi.

Défense de convois

Si vous pouvez attaquer des convois, les vôtres peuvent aussi l'être (vous serez prévenus par un message sur l'écran de jeu). Notez que les attaques ne se produisent que dans la Frontière, attaque signalée par un hexagone rempli d'un bouclier. Dans ce cas, deux solutions s'offrent à vous :

-Envoyer vos recrues défendre le convoi à votre place, à l'aide de la fonction « Défendre Convoi » qui apparait dans la roue des Assassins (gâchette gauche) à ce moment précis. Suivant l'échec ou le succès de vos apprentis, le convoi se remettra ou non en route.

-Aller vous-même défendre le convoi, attaqué par une quinzaine de tuniques rouges, et tuer tous les ennemis en faisant en sorte qu'au moins 1 de vos alliés survive. Après cela, le convoi se remet en route.

LES ASSASSINS À RECRUTER

Recrues

Nom : Stéphane Chapheau
Capacité : Assassinat / Emeute
Quartier : Boston Centre

Nom : Clipper Wilkinson
Capacité : Tireurs d'élite
Quartier : Boston Sud

Nom : Duncan Little
Capacité : Garde du corps
Quartier : Boston Nord

Nom : Dobby Carter
Capacité : Appât
Quartier : New-York Nord

Nom : Jamie Colley
Capacité : Embuscade
Quartier : New-York Ouest

Nom : Jacob Zenger
Capacité : Escorte Secrète
Quartier : New-York Est

Capacités

Assassinat

Ordonne à une recrue d'assassiner la cible. Si elle est discrète pendant son acte, elle disparait aussitôt après. Si elle est surprise par des gardes, elle s'engage au combat avec les témoins.

Emeute

Ordonne à une recrue de rassembler des citoyens autour de Connor, ce qui attire les gardes alentour, qui délaissent leurs postes. Après quelques instants, le rassemblement se transforme en émeute et une bagarre éclate entre les civils et les gardes attirés.

Conseil : Pour une efficacité maximale, ordonnez cette capacité au milieu d'une place peuplée, et non d'une rue déserte.

Tireurs d'élite

Ordonne à toutes les recrues disponibles d'ouvrir le feu sur les ennemis alentours avant de se jeter sur les derniers survivants.

Conseil : Usez de cet ordre face à des ennemis coriaces, et non de simples soldats.

Garde du corps

Ordonne à toutes les recrues disponibles de suivre Connor et de tuer tous les soldats proches en phase d'investigation. Vous pouvez congédiez l'escorte en appuyant sur la touche appropriée.

Conseil : Cette technique est idéale si vous ne voulez pas être dérangé pendant une sortie à découvert.

Appât

Ordonne à une recrue de provoquer un garde, lequel poursuivra la recrue avec ses alliés témoins de la scène, laissant donc leurs postes libres.

Conseil : Utilisez cette capacité pour infiltrer un fort difficile d'accès.

Embuscade

Ordonne à une recrue d'assassiner tout ennemi pénétrant dans un cercle dessiné sur le sol, semblable à celui utilisé pour une mine. Cette capacité peut s'utiliser avec autant de recrues que vous le souhaitez.

Conseil : Cet ordre est idéal pour éliminer rapidement une patrouille ou une sentinelle isolée.

Escorte secrète

Ordonne à quatre assassins déguisés en soldats ennemis de prendre Connor pour prisonnier, permettant ainsi de franchir un poste de garde. Si un combat se déclenche, les assassins combattent à vos côtés. Congédiez votre escorte avec le bouton approprié.

Conseil : Utilisez cette capacité pour infiltrer un fort et vous cacher à l'intérieur.

Assault Heroes

© Sierra / Wanako Games 2006

SUCCÈS

Exterminateur (10)

Bats l'araignée géante.

Tireur de précision (10)

Ne gâche pas plus de 30% de tes balles.

Immortel (10)

Termine une zone sans perdre de vie.

Nettoyeur de tanière (10)

Termine toutes les zones souterraines.

Annihilateur (10)

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

Expert en armes légères (20)

Termine une zone sans grenade ou missile nucléaire.

Médaille de coopération (20)

Termine une zone en mode coopératif.

Dingue de vitesse (20)

Termine une zone en moins de 15 minutes.

Pacificateur (20)

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

Équipement au max (20)

Booste au maximum tous les power-ups des véhicules.

Survivant (20)

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

Assault Hero (30)

Termine le jeu.

Assault Heroes 2

© Sierra / Wanako Games 2008

SUCCÈS

Moby Dick (10)

Joueur seul : Détruisez le Mecha Orca.

Branché (10)

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

Pyromane (10)

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

Froid glacial (10)

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

Etoiles d'assaut (10)

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

Sans peur (20)

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

Les merveilleux jumeaux (20)

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

Dans sa bulle (20)

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

Evadé (20)

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

Héros charmeurs (20)

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

Chasseurs souterrains (20)

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

Campagne Héros (30)

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

Astérix aux Jeux Olympiques

© Atari / Etranges Libellules 2008

SUCCÈS

Mode Aventure terminé à 10% (5)

Termine 10% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 20% (10)

Termine 20% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Saut en longueur remporté : Moy (10)

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

Course à pied remportée : Moy (10)

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

Tir à la corde remporté : Moy (10)

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

Crapoball remporté : Moy (10)

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

Roi de l'arène remporté : Moy (10)

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

Lancer de marteau remporté : Moy (10)

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

Lancer de javelot remporté : Moy (10)

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

Romainophone remporté : Moy (10)

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

Course de char remportée : Moy (10)

Remporte la course de char en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 30% (15)

Termine 30% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 40% (20)

Termine 40% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Toutes les évolutions achetées (20)

Achète toutes les évolutions de combat pour débloquer ce succès

Saut en longueur remporté : Diff (20)

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

Course à pied remportée : Diff (20)

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

Tir à la corde remporté : Diff (20)

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

Crapoball remporté (Difficile) (20)

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

Roi de l'arène remporté : Diff (20)

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

Lancer de marteau remporté: Diff (20)

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

Lancer de javelot remporté: Diff (20)

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

Romainophone remporté : Diff (20)

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

Course de char remportée : Diff (20)

Remporte la course de char en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 50% (25)

Termine 50% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 60% (30)

Termine 60% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Tous les pigeons libérés (30)

Ouvre la cage de tous les pigeons du jeu pour débloquer ce succès

Toutes les glus trouvées (30)

Trouve toutes les glus pour débloquer ce succès

Toutes les magnésies trouvées (30)

Trouve toutes les magnésies pour débloquer ce succès

Tous les boucliers trouvés (30)

Trouve tous les boucliers pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 70% (35)

Termine 70% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 80% (40)

Termine 80% du mode Aventure pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 90% (45)

Termine 90% du mode Aventure pour débloquer ce succès

50000 casques récupérés (50)

Récupère 50000 casques pour débloquer ce succès

50 combos enchaînées (50)

Enchaîne 50 combos pour débloquer ce succès

Mode Aventure terminé à 100% (65)

Termine 100% du mode Aventure pour débloquer ce succès

100000 casques récupérés (100)

Récupère 100000 casques pour débloquer ce succès

100 combos enchaînées (100)

Enchaîne 100 combos pour débloquer ce succès

SOLUTION COMPLÈTE

La cueillette aux sangliers

Après une brève cinématique qui explique l'histoire de nos amis, vous commencez la partie avec Astérix. Vous débutez par une partie didacticiel, suivez les instructions données par Obélix. Une fois que vous avez sauté l'arbre, vous entamez une chasse aux sangliers. Tuez en 5 pour obtenir tous vos boucliers.

Sautez ensuite sur le chemin de gauche quand il y a le tronc d'arbre. Dirigez-vous vers le village et là, vous apercevez un Romain qui court. Après la cinématique, évitez les 2 nuages noirs et à l'entrée du village, brisez les 2 charrettes, il y a des casques de Romains à l'intérieur. Entrez ensuite dans le village.

Arrivée au village olympique

Vous voici devant le stade de Olympie, dirigez-vous sur la gauche pour trouver l'homme qui s'occupe des certificats. Détruisez la première cage de pigeon et prenez ensuite le chemin à droite, il y a de la magnésie. Grimpez sur le mur à l'aide des corniches sur la gauche et libérez 3 pigeons sur le toit. Empruntez ensuite le chemin montant, il y a 2 pigeons sur la gauche puis allez à droite sous les tentes romaines.

Une petite troupe de Romains garde 3 pigeons, débarrassez-vous d'eux pour libérer les pigeons. Allez voir l'homme qui délivre les certificats pour qu'il vous valide puis, dirigez-vous ensuite à droite pour atteindre les tests d'aptitudes. Pour la première salle, il suffit de briser tous les tonneaux qui bloquent la porte de droite.

Vous entrez dans la 2ème salle, grimpez sur les blocs de gauche et entrez dans la cabane. Astérix lancera une corde puis avec Obélix, vous devez le guider sur la gauche. Vous atteindrez une barre de traction, exécutez quelques séries pour atteindre la salle suivante.

La troisième salle est un peu plus complexe, il faut prendre le bloc au centre de la pièce et le monter sur la dalle de gauche. Placez ensuite Astérix et Obélix sur une dalle et la porte s'ouvrira. Ce test est à présent terminé.

Une fois le test et le certificat en main, allez à la porte principale pour avoir votre accréditation. Dès que vous êtes à l'intérieur du village olympique, derrière vous se trouve 2 pigeons. Récupérez en haut des escaliers le bouclier puis, dirigez-vous vers les 2 gardes à droite.

Réussissez les 3 épreuves éliminatoires pour allumer les 3 flambeaux qui contrôlent la porte.

Une fois les épreuves terminées, dirigez-vous vers les tentes, il y a un bouclier et un pot de glu. Alafolix va se faire attaquer, vous devez balancer les Romains dans la cible pour ouvrir la porte. La porte s'ouvrira lorsque l'horloge au-dessus sera entièrement blanche.

Le char d'Alafolix est détruit, vous devez le réparer. Dirigez-vous sur la gauche, il y a 2 pigeons. Ressortez du stade et revenez là où vous avez trouvé la magnésie. En haut, orientez le miroir solaire vers le prochain. Dirigez-vous ensuite là où Alafolix répare son char. Grimpez dans la cabane un peu plus haute, puis à l'aide d'Obélix, amenez Astérix au miroir solaire. Orientez le miroir vers un des flambeaux au-dessus de la grande porte. Dirigez-vous ensuite vers la porte centrale, sautez sur l'oeil bleu lorsqu'il s'illumine. La porte va s'ouvrir et vous avez accès à une autre cour.

Activez le cube musical à droite et détruisez-le pour ouvrir la porte de gauche. Placez ensuite le gros cube de pierre juste après la porte que vous venez d'ouvrir. Après, avec Astérix, placez-vous devant les fenêtres à côté de la fontaine. Il y a des rebords pour grimper, atteignez ainsi le dernier miroir solaire.

La porte est enfin ouverte, parvenez à la cabane et avec Obélix, amenez Astérix sur la dalle de gauche. Vous ouvrirez une porte et derrière, vous aurez un point de sauvegarde. Tuez les Romains qui vous arrivent dessus et après la cinématique, allez vers les 3 cyprès rouge.

Les 3 cyprès rouges

Faites monter le bloc avec l'oeil bleu et montez le chemin. Vous avez un petit concert à jouer à partir de la boîte musicale. Empruntez la porte de droite, sauvez les 2 pigeons en haut de la tour et entrez dans la cabane. Avec Obélix, guidez Astérix jusqu'à l'interrupteur et ramassez le pot de glu sur le chemin.

Prenez ensuite le chemin où les ballons de basket géant dégringolent. Une fois en haut, libérez les pigeons puis donnez 4 ballons à Obélix qui doit les tirer dans le cercle bleu gardé par des Romains. Renvoyez 2 ballons à Obélix, et empruntez ensuite le chemin à droite de la tour, il y a un autre but. Une fois le but enterré, récupérez la magnésie sur le chemin et atteignez la porte du haut.

L'antre de Docteurmabus

Vous voilà dans une sombre pièce, gardée de plusieurs Romains. Pour ouvrir la première porte, envoyez 2 Romains jaunes dans la cible de gauche et 2 bleus dans la cible de droite. Avec Obélix, passez par la porte de droite et placez-vous sur la dalle. Une corniche sortira et vous pouvez maintenant envoyer Astérix dans la porte jaune vers les corniches. Libérez le pigeon avant ce parcours.

Empruntez donc les corniches pour atteindre la seconde dalle, les dernières corniches sont fragiles, ne perdez pas de temps. Prenez ensuite le prochain chemin de corniches, aidez-vous des poutres, puis une fois arrivé sur la structure tournoyante, allez libérer le pigeon à l'aide de la poutre de droite. Un peu en dessous, il y a la 2ème dalle, enclenchez-la et avec Obélix, atteignez maintenant le bloc de pierre. Astérix vous rejoindra de lui-même, poussez le bloc et atteignez la porte.

Il y a un point de sauvegarde un peu plus bas. Prenez les escaliers, et trouvez le bloc de pierre. Placez-le sous les marches et atteignez une dalle en haut. Placez Obélix sur la pierre qui se soulève et faites tomber le bloc. Dirigez-vous ensuite dans la cabane puis grâce à Obélix, guidez Astérix jusqu'à la boîte à musique. Jouez l'air et sortez de cette grotte.

A la poursuite de Docteurmabus

Vous voici de retour devant le stade, éliminez tous les Romains avant que la charrette de droite soit toute rouge. Une fois la charrette sécurisée, vous commencerez une course de char contre Docteurmabus. Pensez bien à le bloquer contre les obstacles et récupérez les caisses qui peuvent vous donner de la vie en plus.

Le lendemain matin

Vous voici de retour à Olympie, allez réussir les nouvelles épreuves pour avoir accès à la chambre de Brutus. Dirigez-vous dans la 2ème cour, en passant par le mécanisme de l'oeil bleu. Ici, vous devez amener l'homme qui soulève les pierres au fond à droite jusqu'à la grenouille sur le tambour. Placez ensuite 3 ballons dans le rond bleu en face de la porte par laquelle vous arrivez.

A l'aide de la balançoire, ouvrez la porte de gauche puis, devant le podium, éliminez tous les Romains. Atteignez enfin les appartements VIP. Une fois dans ces beaux quartiers, enclenchez les 2 interrupteurs pour accéder à une partie bien surveillée. Suivez les Romains et tuez les vagues pour arriver à faire assez de série sur la barre. Attention lorsque vous réactivez les cibles, des Romains verts viennent détruire les barres et vous devez tout recommencer. Soyez vigilant en restant proche de la barre.

Pour la 2ème cible, vous devez envoyer les Romains dans la cible en sautant afin d'éviter les barrières. Il faut aller très vite car des Romains bleus viennent briser votre travail. Laissez Astérix en haut pour tuer le romain. Soyez vigilant. Une fois ces 2 cibles remplies, la porte s'ouvre.

A la recherche de Brutus

Vous allez arriver devant l'entrée de Brutus. Amenez l'homme avec les pierres sur la croix jaune à gauche à côté de la colline. Montez avec Astérix puis réparez la barre, le pont se met en place. Vous devez ensuite aller sur la butée de gauche. Placez Astérix sur la dalle et avec Obélix, faites le plein de Romains. Pour les envoyer dans les nuages, attrapez-les sans les faire tournoyer puis appuyez sur la touche action spécial pour qu'ils finissent dans les nuages.

Ouvrez la porte et atteignez les appartements de Brutus. Une fois à l'intérieur, placez Astérix dans la cabane et aidez le à ouvrir la porte à l'aide de la dalle. Vous êtes proche de la porte, allez sous la cible et placez le bloc de pierre sur le petit banc devant le cabanon. Allez ensuite en haut faire tomber le 2ème bloc et placez-le devant pour grimper sur le cabanon. Après un petit parcours de corniches, descendez pour activer la boîte musicale, une porte s'ouvrira ensuite. Atteignez le treuil du haut puis, accompagnez Astérix jusqu'à la cible bleue.

Vous devez envoyer des Romains bleus à Astérix, puis, les envoyer dans la cible. Une fois terminé, prenez le cabanon et allez à la 2ème cible pour reproduire l'action. La porte de Brutus est maintenant accessible.

Perdu dans les souterrains

Vous voici sous les décombres, dirigez-vous sur la gauche là où Idéfix aboie. Mettez Astérix sur la dalle pour qu'Obélix se place devant la cible. Tirez ensuite 3 ballons dans la cible. Partez avec Obélix à l'étage du dessus, placez-vous sur la dalle. Des corniches sont maintenant disponibles pour Astérix. A mi-chemin, il manquera des corniches, enlevez Obélix de la dalle pour basculer les possibilités. Vous arrivez devant une barre qui, une fois enclenchée, vous ouvre toutes les portes.

Malheureusement les passages de ce genre ne sont pas encore terminés. Placez Obélix sur la dalle de droite et avec Astérix, passez par la dalle qui vient d'être déployée puis, atteignez les corniches. Vous atteindrez une barre qui sortira un pont. Allez ensuite mettre Astérix sur la dalle du bas puis, Obélix sur celle juste après. Faites grimper Astérix puis Obélix, placez-les ensuite sur les 2 dalles.

Cette prochaine pièce demande de la rapidité et de la précision. Placez-vous sur la dalle et traversez le pont en évitant les scies, mais dépêchez-vous, le pont se retire au bout de quelques secondes. Faites passer Astérix et enclenchez la barre pour arrêter les pièges.

Vous voilà enfin sorti de ces souterrains, prenez les escaliers en face et activez la boîte musicale. Pour le dernier Romain, le rouge, vous devez attraper le Romain gris et le lancer sur le rouge. Il descendra de son perchoir et vous pourrez alors le tuer.

Face à Brutus

Vous voilà enfin dehors, sortez d'ici, placez le bloc de pierre à droite de la cabane. Vous pouvez ainsi atteindre la pelouse et la crinoline. Placez la pierre blanche à côté du toit et accompagnez Astérix en empruntant les toits.

Apres un long parcours, vous arrivez devant un grand trou, placez un bloc de chaque côté pour réduire l'écart du trou. Prenez les corniches en haut et activez la dalle. La porte s'ouvre et vous vous approchez de la course de char.

Vous voici dans la course de char contre Brutus. Une fois gagné, vous devez encore lui courir après. Grimpez sur la tour et atteignez la balançoire, elle vous mènera facilement à la dalle qui contrôle la porte. Prenez le chemin pour vous retrouver en face de Brutus et de son immense armée... vous voici face à 100 000 Romains. Utilisez la twister pour vaincre cette armée. Une fois cette bataille gagnée, le jeu sera terminé.

Asteroids / Asteroids Deluxe

© Atari / Stainless Steel Studios 2007

SUCCÈS

Sans pitié (10)

Détruire 10 soucoupes, aucune ne doit en réchapper. Asteroids - Difficulté normale.

Précision (10)

Terminer la vague 1 en moins de 28 coups. Asteroids - Difficulté normale.

Fugitif (10)

Votre première vie doit durer au moins 3 minutes. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

Destruction (10)

Avoir une soucoupe et 6 zones de satellites meurtriers à l'écran. Asteroids Deluxe.

Maniaque (15)

Gagner une vie bonus. Asteroids - mode Throttle Monkey.

Superstar (15)

Avoir 4 vies. Asteroids - Difficulté normale.

Dément (15)

Gagner une vie bonus. Asteroids Deluxe - mode Throttle Monkey.

Héros (15)

Avoir 4 vies. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

Pluie de météores (20)

Avoir 24 astéroïdes à l'écran. Asteroids - Difficulté normale.

Platine (20)

Obtenir 250 000 points. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

Top chrono (30)

Obtenir exactement 99 990 points à la fin d'une partie. Asteroids - Difficulté normale.

Minutie (30)

Terminer la vague 3 en moins de 42 coups. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

AstroPop Deluxe

© Oberon Media / PopCap Games 2006

SUCCÈS

Survivant BETA (10)

Restez en vie 5 minutes en mode Survie.

Héros interplanétaire (10)

Déverrouillez Vixx et Turbot.

Commandant de tableau (10)

Terminez 10 tableaux sans erreur.

Fixeur d'étoile (10)

Recevez votre première promotion (25 000 points).

As astroppopeur (15)

Terminez le jeu en finissant 32 niveaux avec chaque pilote.

Défonceur de briques (15)

Cassez 100 000 briques en tout.

Opérateur de combo (15)

Obtenez un combo 17x.

Générateur de vortex (15)

Éliminez toutes les briques de l'écran 5 fois dans un niveau.

Broyeur de briques (25)

Terminez 32 niveaux du jeu sans utiliser votre arme SUPA.

Suzerain cosmique (25)

Régnez en tant que suzerain cosmique (12 000 000 points).

Capitaine Briquette (25)

Terminez un niveau en 25 secondes maximum.

Survivant GAMMA (25)

Atteignez la marque de 9 minutes en mode Survie.

Asura's Wrath

© Capcom / CyberConnect2 2012

VRAIE FIN DU JEU

Pour découvrir la vraie fin du jeu, vous devez soit terminer 5 épisodes avec le rang S, soit terminer 50 épisodes en recommençant le jeu dans les différents modes de difficulté.

Attack of the Movies 3D

© Majesco / Panic Button 2010

ARME CACHÉE : DUAL CHAIN GUN

Allez dans le menu Pickups en bas de l'écran et faites défiler le menu jusqu'à trouver l'objet qui est verrouillé. Sélectionnez-le et entrez le code **MEGASHOT** pour le débloquer.

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

© THQ 2007

SUCCÈS

Facilités au combat I (150)

Atteins un compte de 10 coups.

Facilités au combat II (150)

Atteins un compte de 20 coups.

Facilités au combat III (200)

Atteins un compte de 30 coups.

L'art du combat (200)

Atteins un compte de 40 coups.

Maître du combat (300)

Atteins un compte de 50 coups.

TOUS LES CODES

Accédez à l'écran "Code d'accès" en appuyant sur LB dans le menu principal. Rentrez ensuite les codes suivants :

Débloquer "1 coup déshonorant"

28260

Débloquer "Double dégâts"

90210

Débloquer "Énergie Illimitée"

65049

Débloquer "La galerie des arts conceptuels des personnages"

89121

Débloquer "Attaques spéciales illimitées"

66206

Avatar Grand Prix

© Battenberg Software

CONTENU À DÉBLOQUER

Mirror Grand Prix

Remporter un Grand Prix ou un Time Trial.

Mirror Time Trial

Remporter un Grand Prix ou un Time Trial.

Racecourse Challenge

Remporter une course en Time Trial.

Rainbow Raceway

Remporter deux courses en Grand Prix.

Reverse Grand Prix

Remporter un Mirror Grand Prix ou un Mirror Time Trial.

Reverse Mirror Grand Prix

Remporter un Reverse Grand Prix ou un Reverse Time Trial.

Reverse Mirror Time Trial

Remporter un Reverse Grand Prix ou un Reverse Time Trial.

Reverse Time Trial

Remporter un Mirror Grand Prix ou un Mirror Time Trial.

Awesomenauts

© DTP Entertainment AG / Ronimo Games 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

WOUHOUUU ! (20 G)

Remporter une session de jeu en ligne.

Maître de l'Univers ! (20 G)

Atteindre le niveau maximum.

Ailes d'argent (20 G)

Récolter 35 unités de Solaire dans la capsule de largage.

Le Frère jumeau mal de l'enfer (20 G)

Tuer le Boss Solaire au cours d'une session de jeu en ligne.

Awesomenauts, go ! (20 G)

Débloquer 3 personnages.

Beuaaaargh ! (20 G)

Faire un gros massacre.

Pole position (15 G)

Totaliser le plus de victimes à la fin d'un match en ligne.

La fête à la maison ! (15 G)

Remporter une session de jeu avec deux amis en écran partagé.

Entre potes ! (15 G)

Jouer une session de jeu avec des amis invités dans votre session de jeu.

La famille bionique (15 G)

Remporter des sessions de jeu avec six personnages différents.

Destruction de tourelles ! (15 G)

Détruire 25 tourelles.

Faucon, Loup, Puma et Ours (5 G)

Tuer 1000 droïdes/bestioles.

Axel & Pixel

© 2K Games / Silver Wish Games 2009

LISTE DES SUCCÈS

Bon Début ! (5)

Compléter le premier chapitre.

Printemps (10)

Compléter la saison printemps.

Été (10)

Compléter la saison été.

Automne (10)

Compléter la saison automne.

Hiver (10)

Compléter la saison hiver et vaincre le Géant de Glace.

Excellent Peintre (30)

Compléter le chef-d'oeuvre.

Nourriture pour chiens (10)

Trouver tous les os.

Grand Aviateur (15)

Marquer plus de 10000 points dans le mini-jeu du ballon.

Grand Conducteur (15)

Marquer plus de 10000 points dans le mini-jeu de la voiture.

Grand Marin (15)

Marquer plus de 10000 points dans le mini-jeu du bateau.

Fin Limier (20)

Terminer l'aventure en utilisant moins de 20 indices.

Grand Artiste (50)

Terminer l'aventure avec un score de plus de 42000 points.

Babel Rising

© Ubisoft / Mando Production 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Pierre céleste (10 G)

Ecrasez 20 ouvriers avec un seul rocher géant. (Campagne, Survie)

Pluie de feu (10 G)

Endommagez 5 blocs de la tour avec une seule pluie de météores. (Campagne, Survie)

Sacrée vague (10 G)

Utiliser une lame de fond qui laisse la vie sauve aux porteurs d'urnes. (Campagne, Survie)

Soufflé (10 G)

Faites s'envoler un ouvrier au loin avec une tempête de sable. (Campagne, Survie)

Surpopulation (10 G)

Tuez un total de 10000 ouvriers. (Campagne, Survie)

Apocalypse (25 G)

Obtenez la mention maximale en enchaînant les pouvoirs. (Campagne, Survie)

Divinité (5 G)

Tuez 50 ouvriers dans une partie. (Campagne, Survie)

Babel Falling (25 G)

Terminez la campagne.

Dieu cruel (25 G)

Envoyez 10 vagues de difficulté maximale à votre adversaire dans une partie versus.

Briser la glace (10 G)

Jouez une partie en coopération où un joueur tue 30 ouvriers glacés par l'autre joueur.

Malédiction ! (10 G)

Détruisez 15 urnes maudites dans une partie. (Campagne, Survie)

Survivant (50 G)

Survivez 5 minutes alors que la tour est presque terminée. (Campagne, Survie)

BackBreaker

© 505 Games / NaturalMotion 2010

EQUIPES CACHÉES

Anchorage Watchmen

Terminer le mode Tackle Alley.

Backbreaker All-Stars

Terminer le mode Road to Backbreaker.

Milwaulkee Mariners

Terminer le mode Training.

CODES

Ces codes sont à saisir via l'écran des Cheats du menu Options.

UINUWU3FSFJ5QYRF8WQX	**Club 505 games**
Y9E38NHL3819Z1KLKR7B	**Club naturalmotion**

Backbreaker : Vengeance

© 505 Games / NaturalMotion 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Entre les vagues (20)

Terminez tous les défis solo en mode Tackle Alley.

Maître plaqueur (20)

Terminez tous les défis solo en mode Vengeance.

Gagnant né (20)

Terminez tous les défis solo en mode Supremacy.

Multiplier et conquérir (10)

Atteignez 10 multiplicateurs de combo en mode Tackle Alley.

Le clown de service (10)

Frimez sur 30 yards au cours de la même vague en mode Tackle Alley.

Nettoyage de printemps (20)

Récupérez 5 zones bonus au cours de la même vague en mode Tackle Alley.

Implacable (20)

Terminez un défi solo en mode Vengeance sans lâcher un point.

Pole position (20)

Marquez le plus de points sur chaque vague d'un défi solo en mode Supremacy.

Immortel (20)

Terminez un défi solo en mode Tackle Alley sans perdre une seule vie.

Électro (10)

Faites en sorte que deux défenseurs se cognent l'un contre l'autre.

Tous les moyens sont bons (20)

En Tackle Alley, utilisez sauts, charges et glissades sur les bons chargeurs en une seule vague.

C'est parti (10)

Terminez une vague.

Baja : Edge of Control

© THQ / 2XL Games 2008

SUCCÈS

Embrayage (5)

Utiliser l'embrayage au moins 5 fois dans une course.

Frein à main (5)

Utiliser le frein à main au moins 5 fois dans une course.

Pré-compression (5)

Utiliser la pré-compression au moins 5 fois dans une course.

Démon de vitesse (5)

Dépasser les 120 MPH.

Tonneau (5)

Effectuer un tonneau au moins 3 fois de suite.

Multijoueur (10)

Jouer au moins 5 heures en multijoueur.

Niveau Unlimited VW (10)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Unlimited VW.

Première victoire (10)

Finir premier d'une course Arcade contre l'IA en 5 tours.

Première victoire en championnat (10)

Remporter un championnat en mode Carrière.

Prudence (10)

Finir une course sur le podium sans endommager le véhicule.

Epave (10)

Finir une course sans aucun élément de carrosserie encore attaché.

Fou volant (10)

Parcourir plus d'un mile sans toucher le sol.

Triplé (10)

Remporter trois courses de suite en mode Carrière.

Crésus (10)

Avoir un million de crédits sur votre compte.

Roi de l'info (10)

Visionner tous les didacticiels.

Tour de piste (10)

Effectuer un tour sans quitter la piste.

Roi de la trajectoire (10)

Finir une course sans quitter la piste.

Increvable (10)

Finir une course sur le podium sans crevaison.

Passage au stand (10)

Effectuer des réparations au stand.

Hélico d'assistance (10)

Faire réparer un véhicule grâce à l'hélico d'assistance.

Transmission manuelle (10)

Remporter une course en transmission manuelle contre l'IA en 5 tours.

Explorateur (15)

Tout découvrir en mode Balade.

Première victoire de carrière (15)

Remporter une victoire en mode Carrière.

Niveau 4X4 Class (15)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat 4X4 Class.

Niveau Open Wheel (15)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Open Wheel.

Niveau Mini Truck (20)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Mini Truck.

Niveau Fullsize Truck (20)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Fullsize Truck.

Mille Bournes (20)

Parcourir 1000 miles, tous véhicules confondus.

Baja 250 (20)

Finir la Baja 250.

Propriétaire de 15 véhicules (20)

Acheter 15 véhicules au long d'une carrière.

Propriétaire de 25 véhicules (25)

Acheter 25 véhicules au long d'une carrière.

Grand chelem Cabo San Lucas (25)

Finir premier de toutes les courses de Cabo San Lucas contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Canyon De Chelly (25)

Finir premier de toutes les courses de Canyon De Chelly contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Canyon Lake (25)

Finir premier de toutes les courses de Canyon Lake contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Cocono Island (25)

Finir premier de toutes les courses de Cocono Island contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Lake Powell (25)

Finir premier de toutes les courses de Lake Powell contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Uyuni Salt Flats (25)

Finir premier de toutes les courses de Uyuni Salt Flats contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Nevada (25)

Finir premier de toutes les courses de Nevada contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Painted Desert (25)

Finir premier de toutes les courses de Painted Desert contre l'IA en 5 tours.

Grand chelem Mogollon Rim (25)

Finir premier de toutes les courses de Mogollon Rim contre l'IA en 5 tours.

Deux Mille Bournes (25)

Parcourir 2000 miles, tous véhicules confondus.

Niveau Class 1 (25)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Class 1.

Grand chelem courses de côte (25)

Finir premier de toutes les courses de côte.

Grand chelem Classe ouverte (25)

Finir premier de toutes les courses Classe ouverte.

5 courses sur invitation (25)

Remporter 5 courses sur invitation.

Baja 500 (30)

Finir la Baja 500.

Niveau Trophy Truck (50)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Trophy Truck.

Baja 1000 (50)

Finir la Baja 1000.

Roi de la montagne (50)

Finir la Baja 1000 au volant d'un Trophy Truck.

Fin de carrière ! (100)

Finir le mode Carrière en remportant tous les championnats et tous les tournois sur invitation.

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Options et entrez l'un des codes suivants pour activer son effet.

SHOWTIME	Tout débloquer
SUPERMAX	Toutes les pièces de customisation

Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

CODES POUR EMPOCHER DES BP

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle partie pour empocher le nombre de BP correspondant.

33204429	1 000 BP
42348294	5 000 BP
46836478	10 000 BP
18499753	100 000 BP
26037947	500 000 BP

BRONZE WARIUS

Entrez le code **959714** en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle partie.

SUCCÈS

Néophyte - 10G

Termine l'initiation en mode aventure

Novice - 25G

Remporte le tournoi des novices

Combattant - 25G

Remporte le tournoi en équipe suprême

Combattant confirmé - 25G

Remporte le tournoi des braves
(Note: Les combats sont en "chacun pour soi", pour gagner facilement et rapidement mettez vos cartes près de vous et gagnez les avec la double capture (mettre 2 de vos Bakugan sur la même carte)).

Pro Bakugan - 25G

Remporte le tournoi de la puissance absolue

Maître Bakugan - 25G

Remporte la coupe des maîtres Bakugan

Roi Bakugan - 60G

Remporte le tournoi bataille ultime

Jeune espoir - 10G

Entre dans le top 500 du classement mondial Bakugan

Challenger - 15G

Entre dans le top 100 du classement mondial Bakugan

Elite - 25G

Hisse-toi dans le top 10 du classement mondial Bakugan

Champion - 50G

Hiise-toi à la première place du classement mondial Bakugan

Nouveau riche - 10G

Accumule au moins 10 000 points de classement en mode aventure

Plein au as - 25G

Accumule au moins 50 000 points de classement en mode aventure

Nouveau Client - 10G

Fais un achat dans la boutique

Bon client - 20G

Dépense au moins 30 000 points Bakugan dans la boutique

Tir énergisant - 15G

Récupère au moins 10 bonus de puissance G en un seul tir
(Note: se réalise facilement dans l'arène Aquos, dans le coin à votre droite il y a un cercle. Ou passez par la gauche en tombant dans l'eau, il y a du carburant juste devant).

Tir habile - 15G

Récupère au moins 3 super cartes capacité en un seul tir

Tir lucratif - 10G

Récupère au moins 3 objets bonus en un seul tir

Tir fracassant - 10G

Détruit un obstacle sur le champs de bataille

(Note: Il faut en fait briser un cristal avec l'attaque spéciale d'un Bakugan, par exemple la comète de Pyrus. L'attaque s'obtient au niveau 5 de votre Bakugan).

L'équipe est au complet - 30G

Débloque tous les adversaires dans le parc.

Armée élémentale - 30G

Rassemble tous les Bakugan du jeu

Jeu complet - 30G

Rassemble toutes les cartes Portail du jeu

Jeu tactique - 30G

Rassemble toutes les cartes capacité du jeu

Explorateur - 30G

Débloque tous les terrains du parc

Domination - 20G

Bats tous les adversaires du jeu en mode aventure.

Identités multiples - 10G

Incarne tous les personnages en mode arène

Touriste - 10G

Bats-toi sur tous les terrains en mode arène

Duelliste - 20G

Remporte 50 duels en mode aventure.

Coéquipier en or - 20G

Remporte 20 combats en équipe en mode aventure

Survivant - 20G

Remporte 20 combats en chacun pour soi en mode aventure

Tireur d'élite - 30G

Dirige un Bakugan pendant au moins 10 secondes
(Note: améliorer votre Bakugan, prenez du carburant pour que la jauge soit pleine et bouger le stick analogique gauche pour diriger votre Bakugan)

Guerrier de la terre - 10G

Gagne un combat en utilisant la secousse de Subterra
(Note: La capacité s'obtient au niveau 5 pour tout le Bakugan de ce type, pour pouvoir l'utiliser il faut remplir la jauge qui apparaît en haut à gauche de l'écran, pour la remplir il faut soit attendre votre tour, soit obtenir des bonus ou gagner des cartes portails)

Guerrier des flammes - 10G

Gagne un combat en utilisant la comète de Pyrus

Guerrier de la lumière - 10G

Gagne un combat en utilisant la foudre d'Haos

Guerrier du vent - 10G

Gagne un combat en utilisant le cyclone de Ventus

Frappe spectrale - 10G

Gagne un combat en utilisant la frappe spectrale

Guerrier des eaux - 10G

Gagne un combat en utilisant la spirale d'Aquos

Maître de la force - 15G

Remporte 5 combats force d'affilée

Champion de la force - 25G

Remporte 5 combats force niveau 3 d'affilée

Maître de la précision - 15G

Remporte 5 combats précision d'affilée

Champion de la précision - 25G

Remporte 5 combats précision niveau 3 d'affilée

Maître du rythme - 15G

Remporte 5 combats rythme d'affilée

Champion du rythme - 25G

Remporte 5 combats rythme niveau 3 d'affilée

Combattant professionnel - 40G

Gagne 10 cartes portails d'affilée

Adepte du KO critique - 10G

Réussis une attaque ou un KO critique

Maître du KO critique - 20G

Réussis 10 attaques ou KO critiques

Roi du KO critique - 50G

Réussis 20 attaques ou KO critiques

Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre

© Activision 2010

OBJETS SECRETS

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes de l'écran Collection. Commencez par entrer le code suivant avant de saisir les autres : **HXV6Y7BF**

2FKRRMNCDQ Débloque : Light Arrow
82D77YK6P8 10 000 coeurs énergétiques
HUUH8ST7AR Débloque : Tornado Vortex
JJUZDEACXX Débloque : Water Pillar
QY8CLD5NJE Débloque : Zorch Thunder
TD4UMFSRW3 Débloque : Fire Spirit
YJ7RGG7WGZ 10 pass Vexos
YQLHBBSMDC Débloque : Earthen Armor

SUCCÈS

Pieds mouillés (10 G)

Tu as suivi les instructions de Dan.

Première rencontre (10 G)

Tu as sauvé Dan et Marucho.

Un de moins... (20 G)

Tu as détruit un cristal Vexos en mode Aventure.

Illusionniste (10 G)

Tu as construit une tour virtuelle.

Maître du virtuel (30 G)

Tu as construit une tour virtuelle pour chaque attribut.

Collectionneur (30 G)

Tu as reçu 100 000 points d'énergie abyssale.

Chasse au trésor (10 G)

Tu as récupéré dix objets des coffres.

Précision (10 G)

Tu as lancé ton Bakugan pour récupérer un objet.

D-fense (10 G)

Tu as dévié une attaque physique adverse 5 fois en un seul combat.

Refusé ! (10 G)

Tu as exécuté dix casse-combos en un seul combat.

Intouchable (20 G)

Tu as exécuté dix casse-combos parfaits en un seul combat.

Ceinture noire (30 G)

Tu as exécuté tous les combos d'un Bakugan dans une seule bataille.

Grand maître (30 G)

Tu as asséné plus de vingt coups en un seul combo.

Soif de pouvoir (20 G)

Tu as récupéré tous les types d'objets en un seul combat.

Jeu de cartes Portail (30 G)

Tu as ouvert chaque type de carte Portail au moins une fois.

Élève modèle (20 G)

Tu as obtenu un rang B ou mieux dans 6 combats du Mode Aventure.

Tableau d'honneur (30 G)

Tu as obtenu un rang A ou mieux dans 12 combats du Mode Aventure.

Perfection (50 G)

Tu as obtenu un rang S dans tous les combats du Mode Aventure.

Progrès (20 G)

Tu as acheté une amélioration pour un Bakugan.

Pack de six (30 G)

Tu as acheté la totalité des améliorations pour six Bakugan différents.

Voie semée d'embûches (50 G)

Tu as acheté la totalité des améliorations pour tous les Bakugan.

Maître du duel (10 G)

Tu as remporté cinq duels contre l'IA en Mode Arène.

Seul contre tous (10 G)

Tu as obtenu 250 points ou plus en Mode Arène : Chacun pour soi.

Boulet de démolition (10 G)

Tu as obtenu 500 points ou plus en Mode Arène : Démolition.

Champion ! (30 G)

Tu as gagné 30 fois contre l'IA en Mode Arène.

Embarras du choix (30 G)

Tu as débloqué tous les Bakugan du jeu.

Jeu complet (30 G)

Tu as obtenu toutes les cartes Capacité du jeu.

Chasse aux figurines (30 G)

Tu as récupéré toutes les figurines en métal du jeu.

Succès SECRETS

Kidnappée ! (20 G)

Tu as sauvé Elfin de l'emprise de Shadow.

M. Foldingue (20 G)

Tu as inventé les tours virtuelles et tu t'en es servi pour vaincre les Vexos.

Méfiance (20 G)

Tu t'es allié à Ace.

M. l'Expert en personne (20 G)

Tu as sauvé Percival des griffes de Volt.

Maître Baron (20 G)

Tu as sauvé Ingram et Nemus des griffes de Lync.

Quiproquo (20 G)

Tu ne t'es pas laissé duper par les tours de Mylene.

Drago le redoutable (30 G)

Tu as arrêté les kidnappeurs et récupéré Wilda.

Catastrophe surnaturelle (20 G)

Tu as battu Lync et mis fin aux tremblements de terre.

Creuser ici (20 G)

Tu as trouvé Abyss avant les Vexos.

Spec-Dah (20 G)

Tu as battu ton ennemi ultime et payé le prix fort.

Raison de se battre (20 G)

Tu as battu le bras droit de Spectra.

Un pour tous... (20 G)

Tu as battu Volt et Lync en même temps.

Amitié (20 G)

Tu as battu Mylene et Shadow en même temps.

La fosse aux lions (20 G)

Tu t'es frayé un chemin vers le quartier général Vexos.

Retrouvailles (30 G)

Tu as sauvé ton ami.

Protecteur de la Terre (50 G)

Tu as battu Spectra et mis un terme à ses plans diaboliques.

Band Hero

© Activision / Neversoft 2009

TOUS LES PERSONNAGES

Adam Levine

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "She Will Be Loved" (Maroon 5)

Adrian Young

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Don't Speak" (No Doubt)

Frankenrocker

En mode Carrière, réussir le défi bonus de diamant sur le morceau "Sugar, We're Goin' Down" (Fall Out Boy)

Gwen Stefani

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Just A Girl" (No Doubt)

Shadow Character

En mode Carrière, réussir le défi bonus d'or sur le morceau "Let's Dance" (David Bowie)

Taylor Swift

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Love Story" (Taylor Swift)

Tom Dumont

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Just A Girl" (No Doubt)

Tony Kanal

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Don't Speak" (No Doubt)

CODES DIVERS

All Slider Gems

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Styx - Mr. Roboto"

Auto Kick

En mode Carrière, réussir le défi bonus d'or sur le morceau "Duran Duran - Rio"

Air Instruments

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Aly & AJ - Like Whoa"

HUD Mode Libre

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Alphabeat - Fascination"

Personnages invisibles

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Filter - Take A Picture"

LISTE DES SUCCÈS

Bienvenue dans Band Hero (5)

Termine les Initiations

Ascension fulgurante (10)

Termine 25% des concerts en mode Carrière

Vedette de la nation (20)

Termine 50% des concerts en mode Carrière

Renommée mondiale (30)

Termine 75% des concerts en mode Carrière

Lueur (10)

Gagne 111 étoiles en mode Carrière

Étincelle (20)

Gagne 333 étoiles en mode Carrière

Éclat (30)

Gagne 555 étoiles en mode Carrière

Blonde platine (10)

Décroche le platine sur un défi de Carrière

Rivière de diamants (10)

Décroche le diamant sur un défi de Carrière

Le chemin le plus fréquenté (20)

Débloque tous les lieux

La route sera longue (30)

Termine le mode Carrière avec n'importe quel instrument

Maître des cérémonies (5)

Héberge une partie Carrière en ligne et joue une chanson

Face à face (15)

Termine 25 Duels pro en ligne (victoire ou échec)

Till Death Do Us Part (5)

Joue une partie de Dos au mur en ligne

Enchanté ! (20)

Termine tous les concerts et débloque tous les personnages célèbres

Un nouveau défi t'attend (30)

Termine 50 défis de Carrière en décrochant le Platine ou le Diamant

Tâtant le terrain (20)

Joue toutes les chansons de Band Hero une fois

Un quart d'heure de gloire (5)

Termine une chanson avec un Avatar de rockeur

Pris dans le moment (5)

Réussis une Séquence de groupe

Etoile claire, étoile éclairée (10)

Gagne plus de 10 000 points en une seule phase Star Power

Un million ? C'est cool ! (10)

Gagne plus de 1 000 000 points en groupe dans une chanson en Carrière ou Partie rapide

A son comble (15)

100% sur une chanson au chant

Le touche-à-tout (15)

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or

Jamais seul dans 'Band Hero' (15)

Termine une chanson à 4 joueurs en Expert en Carrière ou Partie rapide (personne ne doit échouer)

Quatuor (10)

Termine une chanson avec 4 musiciens jouant du même instrument en mode Partie rapide ou Carrière

Star Powered (10)

Gagne un multiplicateur 11x

Performance parfaite (15)

Joue une chanson entière sans rater une seule note en Moyen ou Difficile

Chasse au trésor (490)

Trouve toutes les notes secrètes

Mon premier concert (5)

Termine un concert en mode Carrière

Notes secrètes 1 (5)

Indice : *e*** *c******y

Notes secrètes 2 (5)

Indice : **n** ***k***

Notes secrètes 3 (5)

Indice : *** *ol**** ****e*

Notes secrètes 4 (5)

Indice : **l* *ll**

Notes secrètes 5 (5)

Indice : A** * A*

Notes secrètes 6 (5)

Indice : ***o*n 5

Notes secrètes 7 (5)

Indice : **v** *o***

Notes secrètes 8 (5)

Indice : *v***s***c*

Notes secrètes 9 (5)

Indice : H*****

Notes secrètes 10 (5)

Indice : *a* B****a*

Notes secrètes 11 (5)

Indice : *o ***b*

Notes secrètes 12 (5)

Indice : ***v** **y*

Notes secrètes 13 (5)

Indice : **i** *i***

Notes secrètes 14 (5)

Indice : **ll*** ****l*

Notes secrètes 15 (5)

Indice : **l*** **ff

Notes secrètes 16 (5)

Indice : *e***w***d

Notes secrètes 17 (5)

Indice : *h* *ll-**e***** **j****

Notes secrètes 18 (5)

Indice : **y O******

Notes secrètes 19 (5)

Indice : **r* **u****

En studio (10)

Crée une chanson GHH|8482 Studio

CHEAT CODES

Entrez ces codes depuis le menu de Triche de l'écran des options.

V = Vert
R = Rouge
J = Jaune
B = Bleu

B, J, B, R, R, J, V, J	Air Instruments
R, V, B, V, B, V, R, V	Tous les HO/PO
J, V, J, J, J, R, B, R	Slide permanent
J, V, J, B, B, R, B, R	Auto Kick
B, B, R, J, R, J, B, B	Electrika Steel débloquée
J, J, V, V, R, R, B, B	Mode Focus
V, R, V, R, J, B, V, R	Mode HUD libre
V, R, J, V, J, B, J, V	Personnages invisibles
B, J, V, J, R, V, R, J	(presque) tous les personnages débloqués
J, J, B, V, B, R, R, R	Mode Performance

Band of Bugs

© NinjaBee 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

`Recrutement (10)` Terminer le didacticiel.
`Qualifié (20)` Utiliser 25 compétences ou sorts.
`Libérer les Bugs of War (40)` Terminer la campagne en solo.
`Manoeuvres tactiques (20)` Gagner cinq des meilleurs bonus en-dehors des didacticiels.
`Odeur d'insecte mouillé (15)` Eliminer un ennemi en le poussant dans l'eau.
`Grand chasseur (10)` Faire mieux que les barbares.
`La troisième fois c'est le sort (5)` Gagner trois parties multijoueur.
`Fourmis chercheuses d'or (20)` Gagner 20 médailles d'or.
`Dresseur d'araignées (10)` Gagner 30 points en une seule partie de chasse à l'araignée.
`Faiseur de glace (15)` Geler 50 tuiles d'eau.
`Bon accueil (15)` Accueillir 10 parties multijoueur.
`Gorille (20)` Remporter un scénario en repoussant tous les ennemis en-dehors de la zone jouable.

NINJA BEE (IMAGE GAMER TAG)

Une fois que Ninja Bee vous a rejoint dans le mode Story de Maal, choisissez-le dans le premier combat où vous avez l'opportunité de l'utiliser.

Bang Bang Racing

© Digital Reality 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Hôte de rêve (10 G)

Hébergez et terminez 10 courses en écran partagé.

Bang, Bang, Ka-Boum ! (20 G)

Faites exploser 50 barils.

Pas une égratignure (10 G)

Gagnez une Course standard d'au moins 5 tours sans passer au stand en écran partagé .

Amateur de coupes (20 G)

En mode Carrière, finissez chaque épreuve en remportant le Bronze, l'Argent ou l'Or !

Débutant de l'année (40 G)

Remportez le Grand Prix Evo GT.

Roi de la route ! (40 G)

Gagnez les Séries Protech.

Quelle allure ! (40 G)

Terminez un Championnat entier sans que votre santé passe en dessous du vert.

Bang Bang Club (20 G)

Terminez 10 Championnats en écran partagé.

Triomphe ! (60 G)

Battez notre meilleur temps au tour de 00:21:451 en Contre-la-montre sur le Sakura Speedway.

Battre le chrono (60 G)

En Contre-la-montre, gagnez l'Or sur mode de Circuit, toutes les classes.

La formule parfaite (40 G)

Gagnez le Mondial Apex.

Bangai-O HD : Missile Fury

© 3D Publisher / Treasure 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Chef d'escadrille (20)

Vous avez terminé tous les niveaux inclus dans le jeu d'origine.

L'insaisissable (20)

Vous avez terminé un niveau en mode solo (didacticiel exclu) sans avoir subi de dégâts.

Combo MAX (20)

Vous avez atteint un total de 999 combos en mode solo (didacticiel exclu).

École de pilotage (10)

Vous avez terminé le didacticiel.

Pilote novice (10)

Vous avez terminé au moins 1 niveau en mode Fury.

Pilote Fury (20)

Vous avez terminé le mode Fury dans son intégralité.

Maître des armes (20)

Vous avez utilisé tous les types d'armes en mode solo (didacticiel exclu).

Créateur (10)

Vous avez modifié une carte.

Le million (20)

Vous avez tiré 1 million de missiles lors d'une contre-attaque en mode solo (didacticiel exclu).

Contre exact (20)

Vous avez tiré lors de l'invincibilité d'une contre-attaque en mode solo (didacticiel exclu).

Contre MAX (20)

Vous avez tiré 1.000 missiles lors d'une contre-attaque en mode solo (didacticiel exclu).

Fin MAX (10)

Vous avez terminé un niveau avec une attaque MAX en mode solo (didacticiel exclu).

Banjo-Kazooie

© Microsoft / Rare 2008

JEU SECRET ET CHEAT CODES

Après avoir terminé le niveau **Treasure Trove Cove**, retournez à la maison de Banjo à l'extérieur de Gruntilda's Lair. Une fois dans la maison, placez-vous sur le tapis et regardez l'image de Bottle la taupe. Vous accéderez ainsi à un petit jeu secret dans lequel vous devrez compléter des casse-têtes. Pour chaque casse-tête terminé, vous obtiendrez un code. Pour les inscrire retournez à Treasure Trove Cove, drainez l'eau autour du château et entrez. Vous pourrez entrer les codes suivants pour les effets correspondants :

BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS	Oeufs illimités
BIGBOTTLESBONUS	Combinaison de tous les bonus
BLUEREDGOLDFEATHERS	Regagner tous les items
BLUEEGGS	200 oeufs
BOTTLESBONUS	Idem que Bottlesbonusfive et de grandes ailes pour Kazooie
BOTTLESBONUSONE	Banjo à la grosse tête
BOTTLESBONUSTWO	Banjo a des grands pieds et des grandes mains
BOTTLESBONUSTHREE	Banjo a des grands bras
BOTTLESBONUSFOUR	Banjo a la taille fine et une petite tête
BOTTLESBONUSFIVE	Combinaison des codes
BRELDUFEATHERGGS	200 oeufs et 100 plumes
GOLDFEATHERS	20 plumes en or
NOBONUS	Annule tous les codes
REDFEATHERS	100 plumes rouges
WISHYWASHYBANJO	Banjo est une machine à laver

Certains codes nécessitent la découvert de grimoires au préalable.

GRIMOIRES CACHÉS

Pour doubler vos réserves (oeufs, plumes rouges, plumes d'or), vous devez trouver trois grimoires magiques :

1er grimoire

Allez vers le niveau des marécages. Derrière l'entrée, au fond, vous verrez une grotte : allez-y et cassez le bloc de glace en haut d'une pente. Allez dans le marais et transformez-vous en crocodile. Sortez du niveau. Allez à l'endroit où vous avez cassé le bloc de glace et faufilez-vous dans le trou. Parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est : BLUEEGGS. Vous aurez 200 oeufs.

2ème grimoire

Allez au niveau de la maison hantée, transformez-vous en citrouille et sortez du niveau et du parc. Allez dans la salle où il y a de la lave et montez en haut vers la fée. Vous verrez un trou : allez-y et parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est REDFEATHERS. Vous aurez 100 plumes rouges.

3ème grimoire

Après avoir fait monter l'eau au niveau du port, allez dans la première salle et allez dans un trou dans la berge. Vous verrez un interrupteur qui fait monter l'eau pendant quelques secondes. Activez-le, sautez dans l'eau, passez par la porte avec les yeux rouges et remontez à la surface. Vous verrez une grotte contre le mur derrière vous : allez-y rapidement avant que l'eau baisse et parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est : GOLDFEATHERS. Vous aurez 20 plumes d'or.

Chaque grimoire vous donnera un code à écrire dans le château de sable du 2ème niveau, le code ne marche que si vous avez trouvé le grimoire correspondant.

CONSEIL POUR LA FIN DU JEU

Pour vraiment terminer le jeu et donc accéder à la sorcière, il vous faudra 810 notes de musiques et 94 puzzles (il y en a 100 en tout).

MAXIMUM DE VIES

Vous pouvez faire réapparaître à l'infini le 1up qui se trouve sur le toit de la maison de Banjo. Pour cela, vous devez terminer le deuxième monde, puis lorsque vous êtes dans la maison de Banjo, regardez le tableau de la taupe mais ne jouez pas au puzzle. Faites Start et sortez de la maison pour récupérer le 1up qui sera réapparu.

SUCCÈS

Double pièce (10)

Peu importe où, quand et comment, mais trouvez deux pièces de puzzle !

Mumbo Jumbo (10)

Faites-vous transformer par Mumbo Jumbo pour la première fois. Ça, c'est de la magie !

Le crabe aux pinces mort (15)

Faites mordre la poussière à Nipper le bernard-l'ermite géant. Mais faites attention à ses pinces !

Sauvez Clanker (15)

Libérez Clanker, le broyeur à ordures rouillé et récalcitrant de Gruntilda.

Miam miam ! (15)

Ils sont rouges et vous devez en manger au moins 30. Rien à ajouter !

Maître de l'action (15)

Apprenez les mouvements de Banjo et de Kazooie, mais de personne d'autre ! Enfin, à vous de voir...

Tout sucre, tout miel (15)

Trouvez les 24 alvéoles supplémentaires. Eh oui, 24 ! Ça fera de vous un ours solide...

Maître du quiz (20)

Terminez le quiz de Grunty's Furnace Fun en remportant le prix étoile. Vous avez été attentif ?

Par le pouvoir du Jinjonator (20)

Toutes les sorcières craignent le Jinjonator ! Il faut dire qu'il ne les apprécie pas beaucoup...

Fan de puzzles (20)

Rien de plus ennuyeux qu'un puzzle, pas vrai ? Eh bien Bottles vous en propose sept !

Cheato déniché (20)

Trouvez le grimoire abandonné par Grunty trois fois dans le jeu et obtenez ses cheats.

Musique, Maestro ! (25)

Il y a 900 notes de musique dans le jeu, mais seuls les VRAIS joueurs peuvent les trouver toutes...

IMAGES DE JOUEUR

Tête de Banjo

Trouver tous les Jinjos dans deux niveaux différents.

Tête de Kazooie

Trouver tous les Jinjos dans chaque niveau.

GUIDE DES 900 NOTES DE MUSIQUE

Dans ce guide sont énumérées l'ensemble des 900 notes de musiques cachées dans le jeu. Il y a en tout 100 notes par niveau. Attention : Banjo a parfois besoin de se transformer pour pouvoir acquérir certaines notes. Dans ce cas-là, nous vous l'indiquerons dans la description des emplacements.

1. Montagne de Mumbo

Sur la grande pente à droite du départ - 18

Sur le pont en face du départ - 7
Dans les renforcements au fond de la mare - 6
Sur la grande pente près des ruines - 21
Sur la colline qui mènent aux ruines - 4
Au sommet des ruines - 14
Sur le sentier qui mène à la termitière - 9
Au premier étage de la termitière (accès possible uniquement sous forme de termite) - 6
Au sommet des huttes près du crâne de Mumbo - 6
En brisant la première hutte - 5
Dans le crâne de Mumbo - 4

2. Baie du Trésor

Sur le ponton au départ - 4
Au sommet d'un palmier près du bateau - 4
Au sommet d'un autre palmier près du bateau - 4
Sur les filets du bateau - 10
Dans la première cale du bateau - 4
Dans la seconde cale du bateau - 4
Au sommet du château de sable - 5
Dans les deux pataugeoires à l'intérieur du château de sable - 4
Dans la carapace de Nipper après l'avoir battu - 6
Dans un bassin, à proximité du Jingo orange - 3
En bas des escaliers qui mènent à la zone du phare - 1
Sur le chemin en spiral qui mène au phare - 3
Au sommet du phare - 5
En hauteur, dans la zone des disques de saut près de la taupinière (utilisez le premier disque à gauche) - 3
Dans le coffre de droite, après la zone des disques de saut - 5
En montant les caisses près du bateau, tout au long du rebord - 12
Sur les escaliers en bois à gauche de la tour où se trouvait le premier « X » rouge - 12
En grimpant la tour où se trouvait le premier « X » rouge - 5
Au sommet de la grosse plate-forme près de la zone de saut - 6

3. Caverne de Clanker

Sur le rebord supérieur, près du départ - 8
Dans le premier tunnel sous-marin qui mène à Clanker - 6
Au fond de l'eau, près de l'enclume qui retenait Clanker prisonnier - 8
Sur le dos de Clanker - 10
Dans la bouche de Clanker - 8
En rentrant dans la branchie gauche de Clanker - 3
En rentrant dans la branchie droite de Clanker - 5
Dans le ventre de Clanker, dans la salle de la taupinière (attention aux lames tournantes) - 6
Dans la deuxième salle des lames tournantes en rentrant par l'évent de Clanker - 6
Dans le tuyau sous l'eau en entrant dans la salle où vit Clanker - 8
Sur le tuyau en hauteur à l'arrière de la salle où vit Clanker (grimper sur la queue de Clanker pour y accéder) - 10
Dans les corniches en haut à gauche de la salle où vit Clanker - 2
Dans la caverne des crabes mutants au fond de la salle où vit Clanker - 8
Sur la plate-forme au-dessus de Clanker (se servir de l'évent de Clanker comme tremplin) - 4
En grimpant au premier mat à droite de Clanker - 4
En grimpant au second mat et en glissant sur le gros tuyau - 4

4. Marais Moisis

Sur le premier pont au départ - 5

Sur les 5 rondins flottants au centre du niveau - 15
Sur les pieds de la tortue géante - 4
À l'intérieur de la tortue géante - 6
Derrière l'oeuf rose géant - 5
Au sommet du crocodile géant - 5
Dans les narines du crocodile géant (accès possible uniquement sous forme de crocodile) - 6
Derrière le crocodile géant, au sommet d'un mât - 3
Derrière le crocodile géant, dans les marais - 5
Dans le labyrinthe - 12
En brisant la hutte qui cache l'interrupteur de la sorcière - 5
Sous les plates-formes qui supportent les huttes (accès possible uniquement sous forme de crocodile) - 4
Dans les marais près de la zone des huttes - 5
Le long du sentier étroit de l'épreuve de vitesse - 20

5. Pic Polaire

Sur la pente près du départ - 9
Derrière le sapin de Noël - 5
À l'intérieur du sapin de Noël - 12
En haut de la pile de cadeau près de la taupinière - 4
Au sommet des maisons dans la zone du crâne de Mumbo - 6
Dans le bassin gelé dans la zone du crâne de Mumbo - 8
À l'intérieur du crâne de Mumbo - 6
Autour des jambes du bonhomme de neige géant - 10
Le long de l'écharpe du bonhomme de neige géant - 20
Sur le chapeau du bonhomme de neige géant - 8
Autour d'un petit bonhomme de neige près de la caverne de Wozza - 4
Sur la plate-forme à l'entrée de la caverne de Wozza - 4
Sur la plate-forme au début de la course de traineau - 4

6. Vallée de Gobi

Sur la pente au départ - 5
Sur les pattes du sphinx - 6
À l'intérieur du sphinx aux quatre coins - 4
À l'intérieur du sphinx sur les tapis volants - 3
Autour du bassin du roi - 9
Sur les deux escaliers près de la pyramide du roi - 8
Dans l'eau, au fond du bassin du roi - 6
À l'entrée du tombeau du roi - 3
Près du sarcophage du roi - 4
À l'intérieur de la pyramide du charmeur de serpent - 8
Dans les sables mouvants - 8
En escaladant la pyramide à degrés - 4
À l'intérieur de la pyramide à degrés - 4
Au sommet de la pente où se trouvent les chaussures de sprint, près de la pyramide à degrés - 2
Au sommet de la pyramide du jeu des paires - 4
Dans la pyramide du jeu des paires - 4
Derrière la pyramide du jeu des paires - 2
Sur la corniche près de la porte close - 5
Près de la plate-forme de Grabba - 11

7. Manoir du Monstre Malsain

Au départ, en face du manoir - 4

Sur les chaises à l'intérieur du manoir - 8
Autour du bassin à droite du manoir, où se trouve le Jinjo bleu - 4
Au fond de la cave - 4
Dans un renfoncement près du crâne de Mumbo - 3
À l'intérieur du crâne de Mumbo - 2
Sur le toit de la cabane en bois - 4
À l'intérieur de la cabane en bois, aux quatre coins - 4
Sur le toit de la maison - 8
À l'intérieur du labyrinthe - 6
Autour du puits, sur les différentes plates-formes - 4
Au fond du puits (accès conseillé sous forme de citrouille) - 7
Sur le toit de l'église - 10
Au sommet du clocher de l'église - 4
Au sommet des bancs à l'intérieur de l'église - 4
Sur l'orgue dans l'église - 6
Dans la pièce en brisant la fenêtre en haut du manoir qui donne sur la zone de départ - 9
Dans la pièce en brisant la fenêtre arrière en haut du manoir - 4
Dans le tonneau à l'angle du manoir (accès possible uniquement sous forme de citrouille) - 5

8. Baie du Rusty Bucket

Sur la passerelle d'accès au paquebot - 5
Sur les ponts entre les deux cheminées - 12
Dans la petite cheminée grise au centre du paquebot, juste après la passerelle - 5
Dans les cuisines à l'avant du bateau - 4
Dans la petite cheminée grise à la poupe du paquebot - 5
À l'intérieur de la cabine du capitaine - 3
Dans la salle de l'ancre - 4
À la poupe du navire, près du drapeau - 6
Sur la grille à droite du départ - 4
Dans les quartiers d'équipage - 4
Dans la salle des cartes - 4
Des deux côtés de la corne de brume, près des cases numérotées - 2
Sur la grue à gauche du paquebot - 3
Sur la grue à droite du paquebot - 3
À l'intérieur de la salle des machines - 12
À l'intérieur du premier container bleu - 8
À l'intérieur du second container bleu - 4
Dans le hangar à gauche du départ - 4
Sur le grillage autour de la piscine aux requins - 5
Dans la mare toxique, sur les barils - 3

9. Bois Clic-Clac

Note importante : le neuvième et dernier monde de Banjo-Kazooie est séparé en 4 saisons de quatre zones distinctes. Il faut impérativement visiter l'ensemble de ces zones pour pouvoir acquérir toutes les notes.

Zone de départ :

Devant la porte qui mène à la saison du printemps - 4

Zone printemps :

Près de la plante - 4
Sur les branches autour de l'arbre - 12

Zone été :

Sur les feuilles à l'entrée - 2
Dans le terrier du castor, dans l'eau asséchée - 2
Près de la cabane en construction - 4
À proximité de la ruche - 3
Devant l'entrée de la maison de l'écureuil - 5

Zone automne :

À gauche de l'entrée - 3
Dans le terrier du castor - 2
Autour de l'arbre - 19
À l'intérieur de la ruche - 4
À côté de la plante, le long du mur - 5
Autour du nid du bébé aigle - 8
Chez l'écureuil - 3

Zone hiver :

Devant la maison de l'écureuil, près d'un bonhomme de neige - 4
En haut de la cabane - 4
Sur le rebord près du nid - 4
Autour d'un bonhomme de neige, en grimpant à l'arbre - 4

Banjo-Kazooie : Nuts and Bolts

© Microsoft / Rareware 2008

BANJO EN COSTUME

Allez affronter Grunty après avoir récupéré 75 pièces de puzzle, puis attendez la fin de la séquence et rechargez votre partie. Banjo portera un costume et Kazooie une cravate.

IMAGE DE JOUEUR (KLUNGO)

Terminer les 5 niveaux de "Klungo Saves the World" pour débloquer cette image secrète de Klungo.

SUCCÈS

Collectionneur futile (10)

Participe au défi organisé par le S.A.J. au début du jeu à la Montagne Perchée

Sésame, ouvre-noix (10)

Place le Globe de jeu des Plaines O'Zécrous sur son socle à Duelville

Next-Next-Gen (10)

Place le Globe de jeu de la SAJBOX 720 sur son socle à Duelville

Leçon d'histoire (15)

Place le Globe de jeu de Banjoland sur son socle à Duelville

Que les jeux commencent ! (15)

Place le Globe de jeu du Colisée sur son socle à Duelville

Super Banjo Universe (20)

Place le Globe de jeu du Terrarium Terrifiant sur son socle à Duelville

Mon 1er versement (10)

Dépose ta première pièce de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

Petit épargnant (20)

Dépose 10 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

Gros épargnant (30)

Dépose 30 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

Cousu d'or (40)

Dépose 60 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

Millionnaire ! (50)

Dépose 131 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

Souvenir de chasse (20)

Complète le chariot de Duelville avec des éléments remportés lors de combats contre Grunty

Chasse à la sorcière (50)

Viens à bout de Grunty à la fin du jeu

Mon premier trophée (10)

Remporte 1 Trophée T.T. dans n'importe quel défi

Quelques trophées (20)

Remporte 10 Trophées T.T. dans n'importe quel défi

Plus de trophées (30)

Remporte 30 Trophées T.T. dans n'importe quel défi

Un max de trophées (40)

Remporte 60 Trophées T.T. dans n'importe quel défi

Caisses qu'il y a (15)

Trouve et transporte deux caisses au Garage de Mumbo

Acheteur de plans (15)

Achète un plan chez Humba à Duelville

Banjo balèze (15)

Entraîne Banjo une fois à la salle de gym de Duelville

Libérateur des Six de Duelville (15)

Libère et reloge un Jinjo à Duelville

Protecteur (15)

Mets un Minjo sous les verrous à Duelville

Bingo ! (20)

Complète une ligne de la carte de Bingo au Palais du Roi Jingaling

Stop 'n' Swop (0)

Apporte une caisse Stop 'n' Swop au Garage de Mumbo

Qui veut du steak ? (20)

Dans les Plaines O'Zécrous, on aime la viande TRÈS cuite...

Problème technique (20)

Détruis les 10 pattes pour faire un max de dégâts

C'est qui le plus fort ? (20)

Allez, montre aux habitants de Banjoland qui est le plus fort !

Boule de flamme (20)

Apporte une boule lourde au Colisée et reçois un accueil brûlant

Combo ultime (20)

Fais un triple combo au Terrarium Terrifiant !

Ça flotte dans le tuyau ! (20)

Beeerk ! Ça ne va pas améliorer la tuyauterie de la Piste d'essai...

Brûlez la sorcière ! (20)

Chasse aux sorcières à Duelville

Alpiniste (20)

Trouve la meilleure vue de tout Duelville

Poulet grillé (20)

Paf, la belette !

Colosse aux pieds agiles (25)

Construis un véhicule avec au moins 200 éléments et dépasse une vitesse spécifiée

Minimaliste (25)

Construis un véhicule avec 5 éléments ou moins et dépasse une vitesse spécifiée

Fou du volant (25)

Dépasse une vitesse spécifiée à bord d'un véhicule

Petite monnaie (20)

Récupère toute la petite monnaie de Duelville

Dieu de l'arcade (20)

Termine tous les niveaux du jeu d'arcade de Klungo

Deuxième ligue (20)

Participe jusqu'au bout à un tournoi en multijoueur

Ligue des champions (40)

Participe jusqu'au bout à un tournoi-marathon en multijoueur

C'est quoi cette odeur ? (10)

Joue en multijoueur via Xbox LIVE contre un membre de l'équipe Banjo ou un joueur l'ayant fait.

Ranplanplan (10)

Partage un plan avec un autre joueur ou un ami via Xbox LIVE, ou sauvegarde 20 plans

Paparazzi (10)

Prends une photo et envoie-la à Xbox LIVE, ou prends cinq photos

Pris en flag' (10)

Envoie un replay à un ami via Xbox LIVE, ou sauvegarde cinq replays

Peintursidé (10)

Peins n'importe quel élément de ton véhicule au Garage de Mumbo

On est les champions ! (10)

Fais partie de l'équipe victorieuse dans une partie par équipes avec classement

C'est MOI qui l'ai fait ! (20)

Remporte une partie solo avec classement avec un véhicule personnalisé

Trop facile ! (10)

Remporte une course solo avec classement en franchissant la ligne d'arrivée en marche arrière

VRAIMENT trop facile ! (20)

Remporte une course solo avec classement en franchissant la ligne d'arrivée à pied ou à la nage

On t'a reconnu, Thomas Trophée ! (40)

Remporte 20 parties multijoueur avec classement via Xbox LIVE dans n'importe quel mode

IMAGE DE JOUEUR (PIÈCE DE PUZZLE DORÉE)

Collecter les 131 pièces de puzzle.

VÉHICULE DE BANJO

Terminez le jeu pour que L.O.G. vous donne accès au véhicule de Banjo. Vous pouvez le charger en allant dans les options de L.O.G.

Banjo-Tooie

© Microsoft / Rare 2009

CHEAT MODE

Trouvez Cheato dans la montagne spirale pour débloquer un nouveau code à chaque fois que vous trouverez 5 pages de Cheato. Débloquez les autres codes en trouvant les oeufs mystérieux. Entrez ces codes dans le Temple Maya à côté de la hutte de Mumbo. Les codes inscrits à l'envers fonctionnent sans avoir besoin de trouver les pages de Cheato.

JIGGYWIGGYSPECIAL	Choix du niveau
SREHTAEF ou FEATHERS	Deux fois plus de plumes
SGGE ou EGGS	Deux fois plus d'oeufs
NESTKING	Plumes et oeufs illimités
KCABYENOH ou HONEYKING	Air et énergie infinie
SUPERBANJO	Banjo va plus vite
SUPERBADDY	Les ennemis vont plus vite
XOBEKUJ ou JUKEBOX	Ecouter les musiques au Jolly Roger Bay
HONEYBACK	Energie infinie
GLOKING	Globows infinis
SUPGLOKING	Mega globows
FOORPLLAF ou FALLPROOF	Pas de mal en tombant
HOMING	Les oeufs restent à proximité
YGGIJTEG ou GETJIGGY	Conseils de Jiggy
PLAYITAGAINSON	Débloquer les options du Replay
JIGGYSCASTLIST	Voir la séquence de fin

TROUVER L'OEUF ROSE

Allez dans la montagne spirale et repérez le trou au-dessus des trois troncs d'arbre, près des chaussures. Faites exploser les barreaux avec les grenade-eggs, et prenez le tapis volant dans le repaire de Gruntilda pour atteindre le trou et trouver l'oeuf mystérieux.

TROUVER L'OEUF BLEU

Rendez-vous à la montagne spirale et utilisez le tapis volant pour atteindre la cascade. Sautez pour remonter le courant et faites un backflip pour sauter dans la chute d'eau. Descendez à droite sous la cascade et appuyez sur A pour accéder au passage qui mène à l'oeuf mystérieux.

LA CLÉ DE GLACE

Allez au village Jinjo et repérez un endroit sablonneux derrière la maison verte. Montez sur la plate-forme à côté de la fissure et montez jusqu'à trouver un trou. Dans la grotte, vous trouverez le Game Pak contenant la clé.

LA PARADE

Pour débloquer cette vidéo en mode Replay, vous devez terminer le jeu à 100%.

BONUS "STOP N SWOP"

Image de joueur Banjo-Tooie

Ramener un oeuf à Heggy

Thème Banjo-Tooie

Ramener 2 oeufs à Heggy

Oeufs téléguidés

Ramener 3 oeufs à Heggy

"Breegull Bash"

Ramener 4 oeufs à Heggy

Jinjo multijoueur

Ramener 5 oeufs à Heggy

"Stop N Swop II"

Ramener 6 oeufs à Heggy

SOLUTION COMPLÈTE

La montagne perchée

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version N64. Les commandes peuvent donc différer mais le cheminement est le même.

C'est là que débute votre aventure. Après la longue vidéo d'introduction, vous contrôlez Banjo. Avancez, une scène

automatique se déclenche. Continuez votre progression et fouillez les lieux pour récupérer des oeufs que vous pourrez lancer, des plumes rouges et d'or. Allez ensuite au sommet de la petite montagne, envolez-vous grâce au socle et dirigez-vous dans la petite cavité en hauteur à droite des cascades. Vous trouverez une page du livre de Cheato. Ce dernier vous demande alors de le rejoindre, retournez vous envoler et allez à droite de cette cavité, dans l'antre de Gruntilda. Après avoir récupéré des oeufs et des plumes, parlez au livre, il vous explique qu'il a perdu ses pages et que pour chaque lot de 5 pages trouvé il vous donnera une astuce. Ressortez maintenant de cet endroit, allez en face et rentrez dans le tunnel creusé par les sorcières avec leurs véhicules. Note : pensez à parler aux différentes taupes si vous désirez obtenir des informations sur le maniement de Banjo.

Le tunnel Digger

Avancez dans le tunnel, Klungo vous y attend et vous allez devoir l'affronter. Il dispose de plusieurs attaques qui peuvent être assez déroutantes au départ, mais un seul coup suffira à en venir à bout. Sortez ensuite du tunnel de l'autre côté.

Le village Jinjo

Vous voici dans un paisible village, avancez un peu vers les quelques maisons et vous apprendrez l'existence d'un réseau de tunnels qui vous serviront plus tard de raccourcis. Rentrez ensuite dans la maison avec les murs noirs à quelques pas de là, le roi vous prie de le rejoindre dans son palais. Ressortez et dirigez-vous donc dans son palais qui se situe sur la petite colline. Le roi vous explique que vous devez retrouver ses sujets afin qu'ils puissent disputer un tournoi contre les taupes. En guise de motivation, il vous remet une pièce de puzzle puis il vous ouvre l'entrée d'un tunnel que vous emprunterez plus tard. Après votre discussion, ressortez et une vidéo se déclenche. Les 3 sorcières mettent en place un plan diabolique afin de pomper l'énergie de personnes pour reconstituer le corps de Grunty. La première victime est justement le roi de Jinjo... Une fois que vous avez repris le contrôle de Banjo, fouillez un peu le village pour trouver quelques objets classiques et munitions. Retournez ensuite devant l'entrée du palais et avancez dans l'autre sens pour découvrir un petit passage menant à Bottles' House. Allez-y et rentrez dans la maison. Fouillez-la et discutez avec tous ses occupants pour obtenir un prototype de lunettes avec zoom. Ressortez maintenant de la maison par l'autre sortie et vous arrivez dans un nouveau lieu. Avancez un peu et dirigez-vous vers l'entrée du temple désigné. Parlez au gardien et vous pourrez entrer dans le temple.Vous apprenez à l'intérieur que vous devez relever un défi pour pouvoir continuer votre quête. Approchez-vous donc du puzzle sur la droite et appuyez sur B. Vous devez le compléter avec les pièces restantes mais cela n'est vraiment pas difficile (attention tout de même à la limite de temps). Ressortez maintenant du temple. Avancez un peu et montez les marches sur la gauche et rentrez dans le temple.

Le temple Mayahem

Cet endroit est très simple à traverser, il vous suffit d'avancer en prenant les divers bonus, oeufs, notes de musiques, plumes... Vous trouverez aussi un Jinjo sur le pont suspendu à droite de la pyramide. Au bout de ce pont, parlez à la vache et tuez les mouches pour qu'elle vous offre une pièce de puzzle. Grimpez ensuite au sommet de la pyramide et entrez dedans. Récupérez les oeufs puis allez au fond du temple. Vous allez devoir relever un nouveau défi. Avancez, vous devez maintenant récolter 10 statuettes vertes. Elles sont éparpillées dans ce temple mais il y en a en tout une vingtaine. Aussi, en trouver 10 ne sera pas chose difficile. Une porte s'ouvre, fouillez le temple pour la trouver (prenez au passage les nombreux oeufs), et franchissez-la. Vous arrivez dans la salle plutôt sacrée, traversez-la et prenez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant de cette salle et trouvez 10 autres statuettes. Pour cela, pensez à ouvrir les diverses petites portes éparpillées dans ce temple (bouton A pour les ouvrir). Une fois les 20 pièces en poche, la porte de la salle sacrée s'ouvre. Allez-y, elle est juste à côté de la salle dans laquelle vous avez trouvé la pièce de puzzle. Avancez pour prendre la pièce mais là un boss surgit. Pas d'inquiétude, le battre sera une partie de plaisir : vous devez détruire ses étages un à un en tirant sur les yeux rouges. Évitez simplement les flèches qu'il envoie en vous déplaçant ou en vous camouflant derrière les murets. Pensez aussi à anéantir les soldats qui apparaissent tout au long du combat. Après son auto-destruction (pensez à vous éloigner tout de même), prenez la nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant de ce temple. De retour, dirigez-vous dans la maison en forme de crâne, il s'agit de celle de Mumbo. Attrapez la petite bête dans le cercle vert au centre de la salle et montez à l'étage. Parlez à Mumbo et après une courte vidéo vous le contrôlez. Sortez de sa maison, retournez vers l'entrée de ce temple, près de la statue en or, placez-vous sur le petit socle à côté d'elle pour invoquer le Goliath d'or. Grave à sa force, allez détruire les 2 portes grises avec un crâne dessiné dessus (faites vite quand même) et rapportez le Goliath sur son socle. Ramenez ensuite

Mumbo sur son trône pour contrôler de nouveau le protagoniste. Sortez de la maison de Mumbo et passez par la porte grise ouverte précédemment avec le Goliath vers l'entrée de ce temple. Avancez (apprenez la tactique d'escalade au passage) et allez sur la droite. Vous apercevez une tente. Faites-en le tour et ramassez la bestiole. Rentrez ensuite dans la tour, et parlez à la magicienne pour vous métamorphoser en racaillou. Retournez maintenant vers le Goliath d'or et allez sur la gauche. Parlez au garde à l'entrée pour pouvoir jouer au kickball. Descendez au niveau inférieur pour vous entraîner puis remontez, avancez et participez aux concours. Vous allez devoir jouer 3 matches, le principe est simple, vous devez mettre les ballons jaunes dans vos cages. Vous courez plus vite que vos adversaires, ce qui constitue un bon avantage. Les 3 matches gagnés, vous êtes sacré champion, et vous recevez une 5ème pièce de puzzle. Retournez maintenant dans la tente pour reprendre le contrôle de Banjo et Kazooie. Revenez dans l'enceinte principale du temple et passez par la porte grise avec un trou. Avancez, allez à droite, sautez dans l'eau, grimpez le long des plates-formes sur la gauche. Avancez, accrochez-vous sur la corniche. Au bout, laissez-vous tomber sur la plate-forme avec les bottes, prenez-les et courez sur la droite à travers les sables mouvants. Prenez au fond la pièce de puzzle sur le bloc en sautant. Utilisez ensuite les nouvelles bottes en hauteur pour faire demi-tour. Retournez maintenant dans le bosquet du serpent de Jade, avancez, allez à droite, descendez les escaliers et montez ceux à gauche. Faites courir Kazooie (Z + C-gauche) pour grimper le long du temple. Arrivé sur une plate-forme, faites un flip-flap pour grimper au niveau supérieur (Z + A + stick). Placez-vous maintenant vers le coin droit de la plate-forme supérieure et faites un nouveau saut. Normalement, vous retombez sur de l'herbe et le serpent ne se réveille pas. Si vous loupez le saut et que le serpent se réveille, redescendez en dessous puis réessayez. Avancez ensuite très très doucement vers votre 7ème pièce de puzzle. Redescendez maintenant, retournez dans la zone principale et avancez jusqu'au bâtiment avec une porte dorée fermée. Tirez un oeuf sur chacune des 6 têtes de serpent sur la tour et la porte s'ouvre. Rentrez et, après la petite discussion, grimpez sur le tas de pièces à gauche avec Kazooie, puis agrippez-vous sur la corniche en hauteur à l'aide d'un saut flip-flap.
Avancez puis placez-vous sur le cercle vert. Effectuez un grand saut pour vous accrocher à une nouvelle corniche. Avancez, actionnez l'interrupteur, la grille se lève. Avancez dans le nouveau couloir. Vous devez récupérer la relique sur la droite en hauteur. Seulement, vous devez avancer sans réveiller le guerrier, sinon il vous expulsera. Avancez donc tout doucement vers la plate-forme et montez dessus grâce au saut flip-flap. Prenez la relique et avancez dans le tunnel. Au bout, laissez-vous tomber et retournez dans la salle des trésors. Descendez au niveau inférieur en glissant sur la montagne de pièces (la relique a disparu de vos mains mais vous l'avez toujours en votre possession). Le chef vous remercie et vous remet une nouvelle pièce de puzzle. Prenez-la, sortez et quittez ce temple.

La clairière

Allez sur votre gauche, grimpez sur les petites plates-formes et accrochez-vous à la corniche. Avancez en prenant garde à l'ennemi, puis franchissez la porte. Vous arrivez sur le plateau, montez tout en haut pour vous trouver à l'entrée d'une mine. Notez la présence d'un téléporteur sur la gauche qui vous sera utile pour gagner du temps. Allez sur la droite pour que la taupe sur la petite colline vous apprenne à vous servir des oeufs de feu. Allez ensuite sur la gauche vers la grille fermée. Tirez sur l'interrupteur au dessus avec un oeuf de feu, la grille s'ouvre, avancez. Dans la nouvelle zone, activez le téléporteur en face de vous puis allez sur la plage à droite pour apprendre à vous servir des oeufs explosifs. Faites maintenant demi-tour à l'entrée de la mine. Allez sur la droite et gravissez le tas de charbon à l'aide de Kazooie. Rentrez dans la ruche, parlez à l'abeille, elle vous offrira de l'énergie supplémentaire en échange d'alvéoles. Retournez maintenant dans la clairière et plus précisément dans le temple de Jiggy Wiggy en face de vous. Approchez-vous du puzzle par la droite pour effectuer un nouveau défi. Toutefois, ce dernier n'est pas plus difficile que le précédent. L'entrée de la mine s'ouvre. Retournez une nouvelle fois devant le puzzle pour effectuer le troisième défi afin d'ouvrir la 3ème porte (vous avez normalement 8 pièces de puzzle). Téléportez-vous maintenant sur le plateau, entrez dans la mine en face de vous en descendant dans le trou.

La mine miroitante

Cette mine est assez vaste, aussi pensez à activer les téléporteurs rencontrés en cours de route afin de gagner du temps. Avancez et grimpez sur les montagnes violettes sur la droite à l'aide de Kazooie. Prenez en haut de la première montagne le Glowbo et rentrez dans la tente au sommet de la deuxième montagne. Parlez à la magicienne et vous pouvez vous transformer en détonateur ! Ressortez de la tente et descendez en bas de la montagne. Faites exploser la dynamite pour détruire les rochers puis partez sur la droite. Vous apercevrez un gros rocher. Passez ensuite dans le petit tunnel près du chemin de fer non loin de là. Avancez et faites sauter le bâtiment. Demi-tour à l'entrée de la mine maintenant et rentrez dans le tunnel sur la gauche. Avancez, grimpez sur les tonneaux en prenant les bonus et faites

exploser la dynamite en bout de salle afin de dégager une ouverture. Après cette petite série d'explosions ô combien sympathiques, retournez dans la tente de la magicienne pour contrôler Banjo & Kazooie. Sortez de la tente et descendez en bas de la montagne. Rentrez dans la caverne et avancez rapidement car l'air est irrespirable. Sautez et donnez un coup de bec de Kazooie pour débloquer la cage du canari. Une fois que ce dernier est parti, ressortez vite de la caverne. Allez maintenant sur la gauche et avancez. Localisez les caisses en bois, montez à la cime pour apprendre l'attaque perceuse. Continuez à avancer et vous trouverez la maison de Mumbo en hauteur (maison en forme de crâne). Devant sa maison allez sur la gauche pour récupérer le Glowbo. Utilisez ensuite l'attaque perceuse sur le rocher voisin afin de le détruire et descendez dans le trou. Avancez dans la salle, puis dans le couloir et détruisez le rocher comme précédemment pour avancer. Dans la nouvelle salle, allez au niveau inférieur puis détruisez le rocher sur la gauche. Avancez dans le tunnel et tournez à droite. Vous arrivez dans la salle du générateur. Le but de cette manoeuvre est d'avancer en actionnant les générateurs. Ces derniers fourniront de la lumière pendant une durée limitée. Cela se complique dès que vous arrivez sur la plate-forme métallique. Il y a de nombreux sauts à effectuer et vous devez avancer rapidement tout en actionnant les générateurs sur les côtés. Au bout, effectuez un saut flip-flap pour vous emparer d'une nouvelle pièce de puzzle. Descendez le long de l'échelle voisine et sortez. Retournez dans la mine et allez vers la montagne de couleur verte. A côté se trouve un bâtiment, rentrez dedans. Allez sur la gauche, avancez puis passez sous les obstacles en courant. Actionnez ensuite l'interrupteur rouge (Z + B) pour enclencher le mécanisme. Ressortez maintenant de ce bâtiment, et dirigez-vous dans la maison de Mumbo. Montez à l'étage et donnez-lui le Glowbo pour le diriger. Ressortez de sa maison et allez sur la droite. Descendez dans le trou, avancez, descendez au niveau inférieur et allez à gauche. Dans le tunnel, tournez à gauche et avancez. Arrivé en face de la montagne bleue, allez à droite et rentrez dans la gare. Utilisez la magie de Mumbo pour réparer le train (placez-vous sur le cercle vert). Direction maintenant le gros rocher à côté du bâtiment que vous avez visité dernièrement avec Banjo & Kazooie. Utilisez de nouveau la magie sur le cercle vert pour déplacer le rocher. Récupérez ensuite les 3 morceaux d'or projetés dehors pour avoir une nouvelle pièce de puzzle, la dixième. Ramenez maintenant Mumbo chez lui, sur son trône pour reprendre le contrôle de Banjo & Kazooie. Sortez de sa maison et dirigez-vous à la gare. Avancez et rentrez dans le train. Rentrez ensuite dans la chaudière à gauche et vous allez devoir combattre le gardien de ce train afin de pouvoir l'utiliser. Le battre sera chose aisée, positionnez-vous sur une plate-forme et tirez-lui dessus une bonne cinquantaine d'oeufs bleus pour en venir à bout. Récupérez ensuite la pièce de puzzle et sortez de la chaudière. Vous pouvez retourner à l'entrée de la mine et en sortir ou alors, si vous le désirez, continuez à la fouiller pour trouver d'autres pièces de puzzle : il y en a une près de la cascade et d'autres offertes à la fin de mini-épreuves.

Le plateau

De retour à l'extérieur, allez sur la droite et rentrez dans le tunnel. Avancez dans la zone suivante et passez par la grille ouverte pour découvrir un nouveau monde.

Sorcière-land

Utilisez une fois de plus les téléporteurs pour vous y retrouver plus facilement. Avancez, allez sur la gauche et parlez à Mme Boggy, elle vous demande de trouver ses enfants. Utilisez ensuite le cercle vert derrière elle pour sauter plus haut et atteindre le haut du bâtiment bleu à côté. En haut, actionnez l'interrupteur, redescendez et approchez-vous de la zone avec le grillage électrifié. Jetez une grenade sur la porte pour la réduire en poussière et avancez. Allez tout de suite à droite et utilisez le même principe que précédemment pour grimper sur la colonne voisine. Sautez de colonne en colonne pour trouver des notes puis redescendez. Continuez ensuite votre avancée dans ce monde jusqu'à la tente bleue, tirez un oeuf explosif sur l'ennemi en forme de machine à sous en face de vous tout en restant assez loin et récupérez le ticket. Tournez à droite et tirez un oeuf explosif sur le nouvel ennemi, vous obtiendrez ainsi un autre ticket. Continuez votre route et vous verrez une énorme barquette de frites. Faites-en le tour et actionnez l'interrupteur. Parlez ensuite à l'homme à l'intérieur et continuez votre route. Avancez sur ce chemin en éliminant les ennemis pour obtenir des tickets. Vous arrivez vers le hamburger que vous avez ouvert précédemment. Parlez à l'homme à l'intérieur plusieurs fois et il vous donnera un hamburger. Continuez votre chemin autour de la tente et vous revenez vers l'entrée. Entrez dans cette tente justement et parlez au gardien. Il vous laisse passer en échange des 4 tickets, enfin pas vraiment puisque vous devez savoir tirer des oeufs en l'air pour pouvoir avancer. Ressortez donc de la tente, et allez sur la gauche. Quittez le chemin dès que possible et vous vous trouvez dans une zone dont le sol est recouvert de sable. Avancez et faites un saut flip-flap derrière la porte de droite pour vous y accrocher. Suspendez-vous sur la droite et avancez pour sauver le Jinjo vert. Redescendez, sortez de cette zone, continuez à tourner autour de la tente pour trouver une zone avec un sol ressemblant fort à de la lave. Grimpez à la cime du poteau au milieu et avancez

doucement. Au bout, sautez et attaquez (A + B) pour récupérer une pièce de puzzle. Retournez dans la zone précédente avec le sable, et grimpez le long du poteau au milieu. Montez tout en haut avec un flip-flap et avancez sur le câble. Arrivé sur la "cabine", actionnez l'interrupteur pour revenir au point de départ. Positionnez-vous ensuite sur la planche de bois et faites B pour vous déplacer. Au bout de votre périple, faites un flip-flap pour récupérer l'alvéole en hauteur. Observez ensuite les alentours et sautez pour vous accrocher sur la câble contre le mur. Déplacez-vous sur la droite, actionnez l'interrupteur vert à côté de vous pour en faire apparaître un au niveau inférieur, puis actionnez l'interrupteur rouge (Z + B). Descendez ensuite de ce bâtiment et approchez-vous de l'autre en face. Prenez les notes de musique et localisez la taupe sur la droite, elle vous apprendra à tirer des oeufs en l'air. Retournez maintenant dans la tente bleue, vous pouvez passer. Vous allez affronter le gardien de ces lieux, un féroce crocodile gonflable. Pour en venir à bout, vous devez tirer sur chacune de ses coutures à l'aide d'un oeuf explosif. Faites attention aux ballons qu'il envoie et aux ennemis sur le sol. Vous pouvez vous envoler pour le contourner afin de mieux le viser, ceci facilitera votre tâche. Une fois le crocodile vaincu, prenez la pièce de puzzle. Sortez ensuite et allez sur la droite. Dirigez-vous dans la zone avec le sol semblable à de la lave et rentrez dans le tunnel avec les yeux violets au dessus. Vous êtes dans la caverne hantée, avancez en prenant garde aux pics sur les côtés. Dans la zone suivante, ouvrez les 3 cages à l'aide de grenades explosives et récupérez les bonus. Faites maintenant demi-tour, retournez dehors et avancez vers la tente (prenez au passage les notes dans la piscine) et vous pourrez apprendre la technique de séparation. Direction maintenant la zone de sable, rentrez dans l'enceinte au fond. Allez ensuite à droite et séparez-vous. Prenez le contrôle de Banjo et allez à gauche. Vous pourrez apprendre à combattre avec Banjo. Rassembler ensuite les 2 compères et sortez de cette enceinte. Dehors, montez au poteau et sautez sur la droite. Planez pour atteindre les plates-formes et escaladez à l'aide de flip-flap. Rentrez dans la tente, prenez le Glowbo sur la droite et donnez-le à la magicienne. Transformez-vous et sortez de la tente. Allez à droite et ouvrez la petite porte pour avancer (bouton B). Vous voici au niveau inférieur, quittez cet endroit pour rejoindre la zone cimentée. Ouvrez la petite porte pour prendre un bonus, faites ensuite de même dans la zone entourée de grillage électrifié pour sauver un Jinjo.
Direction maintenant la zone avec le sol rouge, approchez-vous de la caisse et faites B pour payer. Rentrez maintenant dans l'attraction. Allez sur la gauche, ouvrez la porte pour prendre une page du livre de Cheato. Allez maintenant sur la droite et vous apercevrez le domaine de Mumbo. Continuez un peu plus loin pour trouver le Glowbo. Allez ensuite vers le petit pont menant chez Mumbo, activez et utilisez le téléporteur pour aller vers la tente de la magicienne. Rentrez dedans, reprenez la forme de Banjo, sortez et utilisez le téléporteur pour retourner vers le crâne de Mumbo. Rentrez dedans, prenez le bonus et allez le voir. Acceptez de lui donner le Glowbo pour prendre les commandes de Mumbo. Sortez de sa maison prenez le téléporteur pour vous rendre au début de ce monde. Allez dans la zone électrifiée et utilisez votre magie. Prenez ensuite de nouveau le téléporteur pour vous rendre dans la zone espace. Rentrez dans le bâtiment voisin et utilisez votre magie sur la gauche. Retournez ensuite dans le crâne pour reprendre le contrôle de Banjo. Sortez de chez Mumbo et allez vers l'entrée de cette attraction. Séparez-vous de Kazooie et allez sur la droite. Actionnez le petit interrupteur et prenez les commandes de Kazooie (bouton A) tout en restant sur l'interrupteur. Allez sur la droite, prenez les bottes de vitesse et montez le long de la plate-forme enroulée autour de la montagne. Sautez par dessus les obstacles tout au long de votre ascension. Arrivé en haut, utilisez le socle vert pour vous hisser jusqu'en haut et prendre une autre pièce de puzzle. Direction maintenant la zone spatiale. Rentrez dans le bâtiment, sautez sur l'étoile, elle monte, gagnez l'étoile voisine, faites cela jusqu'à arriver à la planète. Placez-vous sur son axe rotatif et utilisez Kazooie pour courir en haut de la planète et prendre la pièce de puzzle. Rendez-vous maintenant dans la zone spatiale en empruntant le téléphérique. Sautez sur le tuyau en bas et utilisez le cercle vert pour grimper en hauteur. Montez dans la soucoupe volante et faites 500 points au mini-jeu pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle. Partez maintenant à la recherche des 3 enfants. Leurs emplacements sont aléatoires. Donnez à manger pour 2 d'entre eux afin qu'ils retournent vers leur maman, et tirez une grenade sur le dernier (celui qui ne veut pas rentrer) pour l'obliger à rejoindre sa mère. Allez ensuite la voir et elle vous remet une pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant quitter ces lieux.

La Pinède

De retour dans la pinède, utilisez le téléporteur en face de vous pour vous rendre dans la clairière. Direction le temple de Jiggy Wiggy. Réussissez le challenge pour avoir accès à un nouveau monde. Ressortez maintenant du temple, et utilisez le téléporteur pour vous rendre sur le plateau. Allez légèrement à droite et séparez Banjo de Kazooie. Dirigez Banjo tout à droite, montez le petit sentier et positionnez-le sur l'interrupteur à son image. Prenez ensuite les commandes de Kazooie et emmenez-le sur l'interrupteur d'à côté. La porte s'ouvre, avancez vers la taupe pour apprendre à tirer des oeufs de glace. Avancez encore un peu, accrochez-vous à la falaise et déplacez-vous sur la gauche pour actionner l'interrupteur. Revenez ensuite près de l'entrée de cet endroit et suivez le sentier sur le côté. Au

bout, se trouve l'entrée d'un nouveau monde.

Lagon de joyeux Roger

Avancez un peu, allez sur la gauche, et rentrez dans la maison. Grimpez au niveau supérieur à l'aide d'un flip-flap, et récupérez les bonus. Vous trouverez entre autres un Glowbo. Ressortez maintenant de la maison, allez à gauche et montez le long du sentier. Rentrez dans le crâne de Mumbo, prenez les doublons en bas (obligatoire, c'est la seule monnaie acceptée), et grimpez au niveau supérieur voir Mumbo. Donnez-lui le Glowbo pour le diriger. Sortez de chez lui et allez à gauche. Approchez-vous du lagon et prenez les bonus, dont les nombreux doublons. Allez ensuite sur la petite jetée en bas et utilisez votre magie. Ramenez ensuite Mumbo chez lui. Allez ensuite dans l'auberge avec Banjo & Kazooie et demandez une chambre. Vous pourrez ainsi apprendre comment tirer des oeufs sous l'eau. Ressortez ensuite et approchez-vous du centre du village. Utilisez un oeuf explosif pour détruire la statue. Séparez alors Banjo de Kazooie et prenez le contrôle de ce dernier. Allez à gauche du lagon, avancez pour trouver une autre taupe qui vous apprendra à attaquer. Prenez les doublons à côté puis rassemblez ensuite Banjo et Kazooie, et allez chercher les derniers doublons dans la piscine près de l'auberge. Allez ensuite dans la maison en face de l'auberge et parlez au vendeur et il vous vend la pièce de puzzle. Allez ensuite vers le lagon. Sautez dedans, allez au bout pour trouver d'autres doublons, puis plongez dans le tunnel. Avancez, évitez la pieuvre et vous voici dans l'Atlantis. Avancez un peu et rentrez dans le bâtiment sur la droite. C'est le domaine des anguilles électriques, montez à la surface et passez par la petite ouverture. Vous apprendrez alors comment lancer des missiles sous-marins. Ressortez de cet endroit puis du bâtiment, et allez dans le petit tunnel juste à gauche. Vous arrivez dans une zone un peu plus calme. Prenez le Glowbo devant vous (il est caché vers le rocher) et montez au niveau de la surface. Utilisez une torpille Kazooie sur le gros poisson contenant une pièce de puzzle pour la récupérer. Rentrez dans la tente, donnez le Glowbo et transformez-vous en sous-marin. Explorez bien les lieux et participez au mini-jeu de tir pour obtenir une pièce de puzzle. Reprenez le contrôle de Banjo & Kazooie. Retournez dans l'enceinte principale de l'Atlantis, approchez-vous du grand temple et notez le code marqué au dessus de la porte et reproduisez-le sur les 4 statues situées dans l'Atlantis. Vous pouvez ainsi rentrer dans le temple. A l'intérieur, protégez le gars pendant qu'il fait ses photos et vous obtiendrez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez du temple, et dirigez-vous dans le tunnel menant vers le lagon. En bas se trouve un vaisseau bleu. Utilisez une torpille Kazooie pour rentrer dans le vaisseau. Tirez ensuite des oeufs de glace dans les réservoirs et la navette pourra ainsi prendre son envol. Prenez ensuite la pièce de puzzle qui se trouvait dessous. Localisez ensuite un gros poisson, c'est un peu le gardien de ces lieux, mais pas pour longtemps, approchez-vous de lui et tirez sur ses dents avec des oeufs. Rentrez ensuite dedans et vous retrouverez la femme de l'aubergiste. Délivrez-la et retournez à l'auberge, son mari vous remet une pièce de puzzle. Retournez maintenant dans l'eau et partez battre le gardien de ces lieux. Il ne présente aucune difficulté et il vous offrira une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant du lagon et quittez cet endroit.

Le sommet de la falaise

De retour dehors, utilisez le téléporteur pour vous rendre dans la clairière. Allez au temple Jiggy Wiggy, réussissez le défi pour avoir accès à un autre monde. Ressortez maintenant du temple et utilisez de nouveau le téléporteur. Direction cette fois la pinède, allez dans l'eau et utilisez une torpille Kazooie pour détruire le gros rocher. Avancez et vous allez vous retrouver face à ce cher Klungo. Pour le battre, tournez simplement autour de lui durant ses attaques et frappez ensuite. Un seul coup suffit. Vous arrivez ensuite dans une zone aride, activez le téléporteur, avancez un peu et rentrez dans le nouveau monde.

Terrydactyland

Objectif primordial, apprendre les nouveaux mouvements. Avancez dans ce nouveau monde et grimpez le long des plates-formes après la gare. En haut, une taupe vous apprendra une technique permettant de sauter très haut. Redescendez ensuite et approchez-vous de la cascade. Utilisez la vigne voisine pour aller en hauteur et continuez votre progression. Séparez Banjo de Kazooie et continuez votre chemin avec Banjo jusqu'à une nouvelle taupe. Elle vous apprendra à vous servir du sac à dos comme d'un transporteur. Direction maintenant le nid du boss de ce monde. Battez-le et vous obtiendrez une pièce de puzzle. Allez ensuite en dessous pour trouver une autre pièce. Dirigez-vous par la suite près de la demeure de Mumbo, cherchez le Glowbo dans les alentours puis rentrez dans le crâne. Prenez les bonus, montez à l'étage et donnez le Glowbo à Mumbo. Sortez ensuite de sa maison et utilisez sa magie à 2 emplacements dans ce monde (difficile de définir un emplacement précis de ces emplacements, aussi cherchez).

Ramenez ensuite Mumbo chez lui et dirigez-vous vers la tente de la magicienne. Regardez derrière, grimpez un peu et prenez le Glowbo. Rentrez dans la tente, et donnez-lui le Glowbo. Transformez-vous alors en dinosaure, sortez de la tente, et observez la pancarte avec le code non loin de là. Allez maintenant vers la pièce de puzzle dont l'accès est bloqué par une grille, reproduisez le code pour ouvrir la grille et ainsi prendre la pièce de puzzle. Retournez maintenant dans la tente reprendre votre apparence initiale, et fouillez le monde pour retrouver les 3 bébés du boss que vous avez battu. Il vous remettra ainsi une autre pièce de puzzle. Approchez-vous maintenant de la cascade et rentrez dans la grotte. Avancez (en vous aidant des chaussures) et vous serez avalé. Participez et triomphez au mini-jeu et vous obtiendrez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant et localisez le dinosaure assoiffé, envoyez de l'eau jusqu'à lui pour qu'il boive et il vous remettra une pièce de puzzle. Inutile de vous attarder plus longtemps ici, ressortez de ce monde préhistorique.

La terre aride

Prenez le téléporteur pour vous rendre dans la clairière, allez dans le temple Jiggy Wiggy, et triomphez lors du défi. Ressortez maintenant du temple, direction les industries Grunty.

Les industries Grunty

Ce niveau est plutôt simple et regorge de mini-jeux. Vous pourrez ainsi obtenir de nombreuses pièces de puzzle très facilement. Avancez et montez au niveau supérieur. Continuez votre progression, actionnez l'interrupteur et faites demi-tour pour récupérer une première pièce de puzzle. Localisez ensuite les 6 lapins dans le monde, aidez-les et ils vous remettront une autre pièce de puzzle. Retrouvez ensuite les 3 taupes dans le niveau pour obtenir d'autres mouvements dont un grand saut et la possibilité de grimper aux murs, ce qui est fort utile. Participez ensuite aux mini-jeux pour 2, voire 3 pièces supplémentaires vraiment facilement. Séparez ensuite Banjo de Kazooie. Prenez le contrôle de ce dernier et grimpez sur le toit. Localisez la fenêtre et détruisez-la avec un oeuf. Rentrez ensuite par l'ouverture pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle. Approchez-vous ensuite du ventilateur, vous aurez une ennemie redoutable à affronter. Une fois vaincue, avancez encore un peu pour vous emparer de la nouvelle pièce de puzzle. Prenez ensuite le contrôle de Banjo seul, et franchissez la porte non loin de ce ventilateur. Descendez en prenant garde aux obstacles et prenez l'autre pièce de puzzle. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, utiliser les transformations et magies pour obtenir d'autres bonus, mais cela n'est pas primordial. Quittez maintenant cet endroit quelque peu animé.

Pièces de puzzle

De retour dehors, téléportez-vous et allez dans le temple Jiggy Wiggy. Nouveau challenge pour débloquer l'accès à l'avant dernier monde. Vous avez normalement assez de pièces de puzzle pour participer, mais si ce n'est pas le cas, retournez dans les niveaux précédents et cherchez un peu plus (niveau de la mine entre autre). Direction maintenant les pics fournaises.

Les pics fournaises

Niveau plutôt en altitude, dans un monde de glace. Vous apprendrez 2 nouvelles techniques grâce à, une fois de plus, ces chères taupes : l'un permettant de planer et une autre pour se protéger dans le sac de Banjo ! Commencez par localiser les 2 dragons dans ce monde, exterminez-les et ils vous donneront gracieusement une pièce de puzzle. Approchez-vous ensuite de l'endroit où l'eau est bouillante, sur le côté, emparez-vous du poisson et retournez de l'autre pour le donner à Mr Bogy, vous obtiendrez ainsi une pièce de puzzle. Faites maintenant appel à Mumbo et à sa magie pour ramener à la vie le cadavre dans ce monde, utilisez ensuite des oeufs de feu, séparez Banjo de Kazooie, dirigez Banjo et apportez le revenant dans sa tente, il vous donnera une pièce de puzzle. Gardez le contrôle de Banjo et allez dans les plaines. Avancez, actionnez l'interrupteur et prenez la pièce de puzzle. Direction maintenant le stade de football, actionnez le premier interrupteur, puis le suivant avec Kazooie, puis l'autre avec Banjo afin d'accéder à la pièce de puzzle. Utilisez ensuite une grenade vers l'escalier dans le stade, passez par l'ouverture, avancez et vous revoici dans le premier monde. Allez voir la magicienne et sautez dans la mare pour vous transformer. Revenez maintenant dans le stade et vous pourrez participer à la compétition. Gagnez les matches pour avoir une nouvelle pièce de puzzle. Quittez ensuite ce monde glacial.

La fin est proche

L'accès au dernier monde est imminent, réussissez une fois de plus le puzzle (ça commence vraiment à se corser donc mémorisez l'emplacement des pièces si vous n'y arrivez pas du premier coup) pour avoir accès à un monde vraiment fun : le nuage Coucouland.

Le nuage Coucouland

Dernière technique du jeu à apprendre mais elle ne sera pas d'une très grande utilité, aussi ne cherchez la taupe que si vous désirez vraiment toutes les avoir. Il s'agit ici d'un niveau assez exceptionnel dans lequel vous pratiquerez diverses activités. Vous pouvez tout d'abord lutter contre un athlète de haut niveau dans 3 disciplines et si vous le battez il vous offrira une pièce de puzzle. Seulement, l'adversaire en question s'avère être très fort, aussi la tricherie sera la meilleure arme pour obtenir cette pièce si convoitée : faites courir Kazooie pour la course de vitesse, cela ne lui laissera aucune chance. Utilisez aussi des chaussures flexibles et la dernière technique pour le battre dans les autres disciplines. Notez aussi la présence d'un coffre-fort dans ce monde (on voit décidément de tout),le code est 1984 mais vous devez trouver les boutons pour pouvoir le rentrer. Ensuite, le coffre s'ouvre et vous obtenez une autre pièce de puzzle. Vous pourrez aussi avoir d'autres pièces dans une course et dans un mini-jeu. Si vous avez 55 pièces de puzzle vous pouvez quitter cet endroit, sinon cherchez-en d'autres.

La phase finale

Retournez maintenant au temple, réussissez le nouveau puzzle (très difficile !). Un nouvel endroit se débloque, rendez-vous y mais vous ne pouvez pas y rentrer immédiatement. Séparez-vous simplement et placez-vous aux endroits respectifs. L'accès se débloque et vous pouvez avancer. Vous arrivez dans un endroit avec un mini-jeu et de redoutables adversaires. Vous devrez d'ailleurs affronter Klungo pour la troisième et dernière fois. Avant de livrer le combat final, retournez au temple et un nouveau puzzle vous attend. Seulement, vous devez posséder 70 pièces pour pouvoir jouer ! Bon courage... fouillez au maximum les premiers niveaux (le lagon, la mine, le monde des sorcières...). Ce puzzle est lui aussi d'une difficulté redoutable puisque vous devez placer quasiment toutes les pièces en 1m40. Retournez ensuite à l'endroit où vous avez éliminé Klungo, vous pouvez monter au niveau supérieur pour livrer votre dernier combat. Pourtant, ce ne sera pas le combat le plus redoutable.

Ce combat gagné, vous avez triomphé. Il ne vous reste plus qu'à trouver toutes les pièces, tous les Jinjo et toutes les pages de Cheato pour le finir entièrement, de longues heures de jeu en perspective...

LA PARADE

Terminez le jeu à 100% pour débloquer la parade dans la liste des vidéos du mode Replay.

LISTE DES SUCCÈS

Klungo K.O. (20)

Il veut sa revanche ! Et pas juste une ou deux fois, mais trois ! Tu ne dois le battre qu'une fois.

Chasse au trésor (20)

Tu en trouveras certainement beaucoup plus, mais un de chaque te suffira pour obtenir ce succès.

Hécatombe (20)

Élimine 20 méchants avec la baguette de Mumbo, les caleçons (machine à laver) ou le T-Rex adulte.

Problème de combustible (20)

Le Vieux King Charbon est dans la chaudière de Chuffy et il n'est pas content... Déride-le un peu !

Éclosion futuriste (20)

Sépare nos héros pour la 1re fois ou fais éclore un oeuf Stop 'N' Swop de Banjo-Kazooie par Vovo.

Pieuvres surgelées (20)

Attention aux ventouses ! Tu dois congeler chacune de ces bestioles à huit pattes.

C'est vivant ! (15)

Les miracles, ça arrive ! Ramène Sabreman à la vie.

Après la pluie... (10)

Ohhhh, quel bel arc-en-ciel ! C'est toi qui as fait ça ?

L'ennemie jurée (10)

Cette fois, vas-y franco ! Débarrasse-nous de Grunty et de ses rimes moisies. Prends-lui la tête !

Points = prix ! (15)

Éclate des ballons, peu importe la couleur. Obtiens au moins 60 points et ce sera... pas trop mal.

Fin de partie. Ou pas... (15)

Qui marque le moins de points gagne la finale du Kickball du Colisée. Alors tu devrais y arriver !

Tue-les tous ! (15)

Tu vas t'éclater en pulvérisant ces bestioles ! Élimine 20 germes, mâchefers ou mines.

Bankshot Billiards 2

© Pixelstorm 2005

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Casse de veinard (5)

Gagnez un jeu du 9 en empochant la bille n°9 lors de la casse.

Amateur de Bankshot (5)

Gagnez 5 parties.

Pro de Bankshot (10)

Gagnez 25 parties.

Maître du Trick shot (15)

Réussissez au moins 50 Trick shots.

Golfeur pro (15)

Terminez en dessous du par pour toutes les tables de golf.

Mordu de vitesse (15)

Terminez toutes les tables contre la montre en moins d'une minute.

Star du 8 (15)

Terminez 5 parties de jeu du 8 sans concéder une seule manche.

Star du 9 (15)

Terminez 5 parties de jeu du 9 sans concéder une seule manche.

Champion de Bankshot (15)

Gagnez 50 parties.

Accro à Bankshot Billiards (25)

Jouez 200 parties.

Maître de Bankshot (25)

Gagnez 50 parties, quel que soit le mode de jeu, sauf le jeu de 3, sans concéder une seule manche.

Grand maître de Bankshot (40)

Remportez 5 parties consécutives en jeu du 8, jeu du 9, Cut Throat, jeu de 8 Euro ou en 14.1 Continu.

IMAGES DE JOUEUR

Faites le tutorial de la démo ou jouez à la version complète du jeu pour débloquer deux images de joueur Bankshot Billiards 2 : 8 Ball et X Ball.

Bastion

© Warner Bros Games / Supergiant Games 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Fin (20)

Termine l'histoire

L'étranger (10)

Termine Le quartier du quai

L'ami des bêtes (10)

Obtiens quatre créatures domestiquées différentes dans le Bastion

Vigilant (10)

Termine au moins 50% des veilles au mémorial

Altruiste (20)

Termine 100% des veilles au mémorial

Le Kid de la Calamité (30)

Termine l'histoire dans Nouvelle partie Plus

Voyageur de l'esprit (20)

Termine chaque à voyage à Qui-Sait-Où

Kid en armes (10)

Utilise la forge pour apporter au moins une amélioration par arme

Les Uras (20)

Stoppe le siège sur le Bastion

Le début (20)

Termine l'histoire, qui comprend le Nouveau monde

Le survivant (10)

Termine les jardins suspendus et parle au survivant dans le Bastion.

Le chanteur (20)

Termine la falaise Prosper et parle avec la chanteuse dans le Bastion.

INCINÉRATEUR GRADY

Equipez-vous du solido-punch pour avoir une vie supplémentaire et pour provoquer une explosion lors de la mort ainsi que du wiskey-garou pour infliger des coups critiques lorsque la santé est en dessous de 33%. Du coup lorsque vous mourez vous infligerez des dégâts critiques aux ennemis alentour. Volez jusqu'à l'incinérateur Grady, prenez le soufflet de feu et brûlez les oiseaux de la 1ère zone le plus rapidement possible. Arrivé à la 2ème zone, laissez les piafs vous tuer pour qu'ils soient tous exterminés à votre mort. Utilisez alors votre seconde chance, répétez l'opération à la 3ème zone et remportez le 1er prix !

Batman Arkham Asylum

© Eidos Interactive / Rocksteady 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Traitement Intensifs

Au cours de la scène cinématique du début, Batman capture le Joker et le met en prison. Dès que vous prenez le contrôle du héros, suivez les gardes qui transportent le Joker et montez sur la passerelle mobile. Par la suite, continuez à suivre le convoi, rencontrez un grand monstre détenu dans la prison et entrez dans l'ascenseur.

Cellule de détention

Après la scène cinématique dans laquelle le Joker s'échappe, il envoie plusieurs de ces hommes pour vous tuer. Lisez alors les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez comment effectuer des attaques, des combos et des contre-attaques.

Une fois que le combat est achevé, le Joker vous ouvre un accès. Mais d'abord, retournez près de l'entrée et ouvrez la grille de gauche. Accroupissez-vous, entrez et récupérez le premier Trophée de l'homme mystère, au fond.

Ensuite, suivez le chemin que le Joker a ouvert pour vous et entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Visez les trois dents du joker, détruisez-les puis sortez et poursuivez le chemin du corridor.

Couloir de prise en charge

Avancez le long du corridor, détruisez une dent, éliminez deux ennemis et courez jusqu'à l'embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez une dent puis discutez avec le garde posté au fond. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et suivez le chemin qui était à droite (qui se trouve en face à présent). Suivez le couloir jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre et entrez.

Salle de pacification

Avancez, parlez aux gardes et passez la porte. Montez les escaliers, suivez la passerelle et discutez avec les prochains gardes. Passez en mode Détection, repérez la statue de la gargouille (en haut, à droite) et utilisez le grappin pour l'atteindre. Repérez deux autres statues à droite et atteignez-les. Ensuite, repérez Zsasz (en bas) et planez pour l'attaquer par derrière. Lorsqu'il est à terre, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour l'assommer. Sinon, attaquez-le et assommez-le lorsqu'il se relève.

Après la scène cinématique, repérez le conduit se trouvant juste à proximité et ouvrez-le. Avancez le long des canalisations, repérez un Trophée de l'homme mystère puis ouvrez la grille de droite. Descendez et suivez le garde qui vient d'ouvrir la porte. Détruisez trois dents du Joker et suivez le couloir.

Décontamination

Avancez et approchez-vous du garde. Après la discussion, regardez en haut et utilisez le grappin pour grimper. Ouvrez la grille, entrez dans le canal et accédez à la pièce intoxiquée. Avancez, dépassez les cellules et sauvez l'homme accroché à la passerelle. Sautez sur la passerelle suivante, regardez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle. Sauvez un second homme (à gauche), planez vers la plateforme suivante plus loin et sauvez le détenu.

Ensuite, passez en mode Détection et repérez le poste de commande du ventilateur dans la cellule d'en bas.

Visez, tirez puis descendez. Allez au centre de cet endroit, ouvrez une grille au sol et récupérez un trophée de l'homme mystère. Enfin, suivez la flèche verte au sol et quittez la salle.

Boucle de transfert

A présent, suivez les flèches vertes au sol et dégommez les deux sbires qui arrivent. Détruisez une dent en chemin, suivez les flèches jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, vous devez éliminer le monstre géant envoyé par Joker. Effectuez des roulades à droite et à gauche pour esquiver ses attaques et faites attention aux objets qu'il vous lance. Utilisez le Batarang, tirez et préparez-vous à fuir lorsqu'il commence à crier. Après quelques coups de Batarang, le monstre mourra. Choisissez ainsi une amélioration puis entrez dans la salle de contrôle qui est à droite. Récupérez le trophée de l'homme mystère, rejoignez l'autre salle de contrôle et parlez au garde.

Cellule de détention

Après la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des sbires et attaquez-les. Suivez le chemin de droite puis entrez dans la salle de contrôle (à gauche). Passez en mode Détection et repérez la flaque d'alcool au sol, à droite des barreaux. Après la courte discussion avec Oracle, revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la section suivante.

Avancez le long du couloir, détruisez trois dents de joker se trouvant à droite juste avant la porte puis entrez.

Transfert sécurisé

Après la scène cinématique, allez d'abord à gauche, montez les marches et rejoignez la pièce du fond. Récupérez une cassette sur le bureau et rebroussez chemin jusqu'au garde. Repérez une passerelle en haut à gauche de l'entrée, utilisez le grappin et grimpez. Atteignez la passerelle supérieure, courez, sautez et agrippez-vous au rebord de la passerelle, plus loin. Déplacez-vous à droite, entrez par le passage et suivez la canalisation. Au bout du canal, regardez en haut et utilisez le grappin pour monter les deux niveaux. Sautez sur la plateforme d'en face, passez sous la poutre en métal et agrippez le rebord. Déplacez-vous à gauche, atteignez une autre plateforme et utilisez le grappin sur le rebord de la plus haute passerelle.

Passez à l'intérieur d'une canalisation, suivez le chemin et repérez une plaque de Scarabée. Scannez la plaque, utilisez le grappin sur la passerelle située plus loin à droite et éliminez les hommes du Joker.

A présent, ouvrez la grille qui se trouve à droite et entrez.

Traitement du bâtiment des cellules

A la fin du conduit, passez en mode Détection pour repérer les sbires armés. Ensuite, repérez la gargouille qui se trouve juste au-dessus de votre tête et utilisez le grappin pour l'atteindre. Ensuite, agrippez-vous à une autre gargouille (en face) puis aux deux prochaines à gauche. Maintenant que vous êtes derrière les sbires, planez afin d'atterrir doucement. Mettez-vous accroupi, approchez-vous du premier sbire et éliminez-le furtivement. Refaites la même opération avec les deux autres puis suivez le chemin qui est derrière les ennemis.

Montez aux escaliers de droite, tuez furtivement le garde dans la salle de contrôle puis accédez au conduit situé à droite de l'entrée.

Hall des soins intensifs

Dès que vous sortez du conduit, éliminez furtivement le sbire en face et lancez le grappin sur l'une des gargouille, en

haut. Maintenant que vous avez une vue en hauteur, délacez-vous d'une gargouille à l'autre et réalisez des attaques planées afin d'éliminer les ennemis restants.

Après une courte scène, éliminez d'autres sbires (à l'intérieur de la cabine) puis trouvez la cassette sur la table. Sautez sur le rebord au sud, approchez-vous du cadavre et assistez à la scène.

Par la suite, retournez-vous et tentez de résoudre l'énigme de votre ennemi. Pour ce faire, repérez le portrait qui se trouve juste à gauche du rebord et scannez-le. Enfin, approchez-vous du garde qui sort de la porte et discutez avec lui.

Couloir public

Suivez le garde, ouvrez la porte suivante et résolvez l'énigme suivante. Pour cela, descendez les marches à droite et approchez-vous des vestiaires des hommes. Repérez la radio sur le banc de droite et scannez-la pour résoudre l'énigme. Passez le vestiaire, ouvrez la porte de droite et entrez.

Ouvrez la grille, suivez le canal et atteignez une zone rocheuse. Suivez le chemin, utilisez le grappin sur le rebord de droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Chapitre 2 : Ile d'Arkham

Arkham Est

Planez vers le bas jusqu'aux gardes et discutez avec eux. Allez à droite, repérez un Trophée de l'homme mystère sur une plateforme et récupérez-le. Ensuite, partez au nord et utilisez le grappin pour monter sur le toit du grand manoir au milieu. Allez à droite sur le toit du château, repérez un autre Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, descendez dans un petit jardin entre les deux châteaux, utilisez le grappin et atteignez le balcon. Trouvez un Trophée de l'homme mystère derrière le pilier et récupérez-le.

Ensuite, descendez et explorez le cimetière à l'ouest. Vous trouverez ainsi un Trophée de l'homme mystère entre les herbes. Aussi, repérez une cabane au bord de la falaise et récupérez le Trophée de l'homme mystère qui s'y trouve.

??? Le patrimoine de cette île a bel et bien été enseveli ???

Pour résoudre cette énigme, rejoignez le cimetière se trouvant à droite du Jardin botanique à l'ouest et repérez un cercueil déterré. Effectuez un zoom sur la pierre tombale et scannez-la.

??? La plus grande famille de Gotham domine la ville. ???

Grimpez sur le toit de manoir au nord-ouest et allez au coin gauche. Repérez l'immeuble qui se trouve sous de la grande lune, effectuez un zoom et scannez-le pour résoudre le mystère.

A présent, allez à l'ouest, utilisez le grappin et grimpez sur la première tour de contrôle à gauche. Entrez dans la pièce, parlez avec le garde et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, sortez et atteignez la seconde tour, en face. Grimpez sur le toit de la pièce de contrôle et ramassez un Trophée de l'homme mystère.

Maintenant, descendez au sol et approchez-vous de la zone de traitement intensif juste à droite. Discutez avec les gardes, entrez par la grande porte et discutez avec les hommes blessés. Repérez le toit du mur derrière l'ambulance, utilisez le grappin et grimpez. Approchez-vous furtivement les ennemis par derrière, tuez-les puis prenez la porte.

Arkham nord

Avancez tout droit vers la Batmobile (au milieu) et attaquez les ennemis qui sont en train de l'abimer. Approchez-vous de la porte du véhicule et récupérez le gel explosif. Passez en mode Détection, avancez légèrement à droite et scannez le sol. Utilisez le gel explosif pour exploser la zone sensible et récupérez le Trophée de l'homme mystère.

Ensuite, grimpez sur le toit de la baraque à gauche, repérez une section fragile et explosez-la grâce au gel. Descendez, récupérez la carte des secrets sur la table et ressortez.

Allez à gauche de l'entrée, sautez par-dessus la clôture et utilisez le grappin pour atteindre le rebord qui est au-dessus de la grotte. Avancez, récupérez le Trophée de l'Homme mystère et rebroussez chemin. Ensuite, entrez dans la grotte et utilisez le grappin pour monter d'un niveau. Activez le mode Détection pour scanner la plaque de scarabée et poursuivez le chemin. Entrez par une porte métallique et restez en mode Détection. Repérez un mur fragile renfermant un Trophée de l'homme mystère plus loin puis revenez sur vos pas.

Partez maintenant à droite de l'entrée et grimpez sur le toit de la tour de contrôle. Effectuez un zoom arrière, repérez le trophée de l'homme mystère sur un bout de terre plat et planez dans cette direction. Ramassez-le, descendez et grimpez sur le toit de l'autre tour de contrôle (en face). Récupérez un autre trophée de l'homme mystère et revenez à la dernière tour.

??? Tweedle-Dum et Tweedle-Dee l'ont VU, tu peux le VOIR ? ???

Allez au nord près de l'entrée d'Arkham, repérez la balançoire à droite de la porte et scannez-la pour résoudre l'énigme.

??? Là je le vois, là tu ne le vois pas. ???

Passez en mode Détection et approchez-vous de l'entrée du bâtiment au Nord-Ouest. Regardez en haut et repérez un point d'interrogation. Essayez alors de déplacer la caméra afin que le point s'aligne avec le reste.
Par la suite, retournez près de la voiture de Batman, scannez la zone qui se trouve devant le capot de la voiture et trouvez une pipe. Avant de partir à la piste de Gordon, suivez le chemin qui est à droite de la Batmobile et entrez dans le bâtiment en ruine. Allez à gauche de l'entrée et récupérez le trophée de l'homme mystère. Allez ensuite à droite, Grimpez sur le rebord qui est à droite de l'entrée et repérez la plaque de scarabée. Scannez-la puis quittez l'endroit.

Avancez devant la Batmobile jusqu'à la porte fermée, repérez le mur fragile (à droite) et utilisez le gel explosif pour le détruire. Mais avant cela, montez sur le toit du château à gauche et récupérez un Trophée de l'homme mystère sur le toit.

Arkham Ouest

Avancez à droite, suivez le chemin et entrez par la porte. Dès que vous entrez, retournez-vous et grimpez sur la corniche qui est au-dessus de la porte. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le.

Ensuite, descendez dans le ruisseau, à gauche de l'entrée, et ramassez un Trophée de l'homme mystère près des égouts. Remontez, descendez la pente et éliminez les deux ennemis qui sont en train de bricoler devant l'entrée de la prison.

??? Tu vois ce que je peux voir ? Non ? Peut-être suis-je dans une meilleure position. ???

Passez en mode Détection, avancez jusqu'à devant la prison et montez les escaliers. Avancez au bord du balcon, alignez le point inscrit sur l'une des balustrades avec la deuxième partie du point d'exclamation et scannez pour résoudre l'énigme.
Maintenant, sautez du balcon et planez à droite vers une cabane près de l'eau. Grimpez sur le toit de la cabane et ramassez le Trophée de l'homme mystère. Entrez dans la cabane et prenez la cassette sur la caisse en bois.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez le tabac de Gordon. Juste avant de monter sur les escaliers en face, repérez une entrée à droite devant la pancarte et prenez-la. Explorez la zone et ramassez un Trophée de l'homme mystère près de la zone verte.

Montez maintenant les escaliers. Suivez le chemin, éliminez les six sbires qui se trouvent devant le centre médical et détruisez les dents du Joker.

En entrant dans le centre médical, vous vous rendrez compte que l'accès est bloqué. Par conséquent, sortez et montez sur le toit du centre médical. Allez d'abord à l'extrême droite, repérez le Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, passez en mode Détection et repérez le mur fragile sur la partie gauche du toit. Explosez-le grâce au gel, entrez et prenez la porte de droite.

Chapitre 3 : Le centre médical

Accès entretien

Grimpez par-dessus les deux grillages, ouvrez la grille qui est à droite et entrez. Suivez la canalisation jusqu'à l'embranchement et prenez d'abord à droite. Récupérez un Trophée de l'homme mystère au bout de la zone, rebroussez chemin et suivez l'autre chemin du conduit.

Sanatorium

Entrez dans le conduit, prenez droite et sortez vers un bureau. Restez silencieux, agissez furtivement et éliminez les cinq gardes armés qui contrôlent la zone. Déplacez-vous d'une gargouille à une autre, planez pour descendre derrière les ennemis et achevez-les furtivement.

Une fois que les ennemis sont achevés, allez au sud du Sanatorium et entrez par la porte.

Hall médical

Descendez les marches, prenez à gauche et longez le long couloir.

??? Une marque de générosité de nos bienfaiteurs Wayne ? ???

Sur le mur du hall principal se trouve une plaque où le mot Wayne est inscrit. Effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, récupérez une cassette d'entretien sur la table de gauche et rebroussez chemin jusqu'au Sanatorium.

Sanatorium

??? Tata tatata ! Flash info ! Quelqu'un ne sortira pas d'ici vivant. ???

Explorez le sous-sol, retrouvez une cellule avec un squelette à l'intérieur et scannez-la pour résoudre cette énigme.

??? Seule une nouvelle perspective permet d'apporter la réponse à une question. Tu n'es pas d'accord ???

Grimpez sur une statue de gargouille et repérez le sol fragile près d'une passerelle à gauche puis utilisez le gel pour l'exploser. Ensuite, alignez le point avec le reste du point d'interrogation et scannez pour résoudre l'énigme.

Repérez le sol fragile qui se trouve à gauche de l'énigme résolue et explosez-le. Scannez l'esprit d'Arkham au fond puis revenez sur vos pas.
A présent, descendez au niveau inférieur et avancez en direction de la porte nord. Juste avant la porte, repérez une grille de ventilation (à droite) et entrez-y. Suivez le chemin de droite, ramassez un Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Maintenant, entrez par la porte nord et accédez au couloir supérieur.

Couloir Supérieur

Dès que vous entrez, descendez les marches qui sont en face et suivez le trait jaune. Lorsque le chemin vire à droite, regardez en haut à gauche, repérez un conduit d'aération et entrez. Ramassez un Trophée de l'homme mystère plus

loin et revenez sur vos pas.

Continuez à suivre le trait jaune au sol, dégommez les trois sbires en chemin puis ouvrez la porte au fond du corridor.

Salle de Radiologie

Dès que vous entrerez, passez en mode Détection et repérez les deux murs fragiles. Le premier mur se trouve droit devant. Prenez le gel explosif, placez-le sur le mur et partez à gauche. Repérez un autre mur fragile, placez à nouveau du gel et explosez les deux murs en même temps pour sauver le docteur.

Après la discussion avec le docteur, regardez en haut et grimpez au-dessus de la pièce. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, rebroussez chemin et détruisez les dents du Joker qui sont dans le paquet cadeau. Avancez jusqu'à l'entrée du couloir supérieur et prenez les escaliers de droite.

Bloc opératoire

Suivez à présent le trait rouge, entrez dans le bloc opératoire et approchez du docteur attaché à la chaise. Après la courte scène cinématique, combattez plusieurs ennemis qui arrivent depuis le balcon supérieur et éliminez-les. Libérez le docteur et discutez avec lui.

??? Tsssssssss ! Selon des rumeurs, Tommy Elliot pratiquerait à Arkham. Cela peut-il être vrai ? ???

Après que le docteur Chen se soit détaché de sa chaise, grimpez vers le balcon par lequel les ennemis sont arrivés et scannez le tableau qui est à droite pour résoudre l'énigme.

Maintenant, quittez le bloc opératoire et revenez au couloir supérieur. Détruisez des dents du Joker en chemin et suivez le trait bleu. Eliminez deux sbires devant la porte et entrez dans la salle d'observation des patients.

Salle d'observation des patients

Dès que vous entrez, mettez-vous accroupi et éliminez furtivement les deux sbires. Après la discussion avec Cash, grimpez sur le conduit d'aération en haut et entrez dans la trappe. Suivez le conduit, rejoignez la salle remplie de gaz et allez à droite. Repérez le poste de commande du ventilateur (en bas à gauche), lancez un Batarang et activez-le.

Ensuite, allez à gauche de la trappe, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Grimpez sur le conduit et sautez sur les plates-formes suivantes.
Regardez en arrière, visez le second poste de commande du ventilateur et activez-le.

Ensuite, coupez la corde du prisonnier qui est en face et sautez sur la plateforme suivante, en bas. Visez le troisième poste de commande du ventilateur dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et activez-le.

??? Ce Firefly était-il trop sensationnel ? ???

Maintenant que le gaz est dissipée, entrez dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et scannez le journal déchiré.

Entrez dans la pièce où Cash et le docteur se trouvaient et prenez la cassette qui est sur la table. Quittez la salle d'observation, revenez au Sanatorium et détruisez les dents du Joker en chemin.

Sanatorium

Après la scène cinématique, éliminez d'abord les dents du Joker près de la porte. Ensuite, déplacez-vous d'une gargouille à l'autre et éliminez les trois sbires armés qui arrivent. Effectuez un coup de pied en planant, assommez l'ennemi et grimpez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré. Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Est du Sanatorium et prenez l'ascenseur.

Chapitre 4 : Accès refusé

Avancez à gauche, utilisez le gel et faites exploser le mur fragile. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une scène.

Couloir inférieur

Ouvrez la grille à gauche, entrez et approchez-vous du cadavre. Ensuite, suivez le couloir à gauche et entrez dans la morgue.

Morgue

En entrant dans la morgue, vous commencerez à entendre des voix qui vous ordonnent de sortir. Lorsque vous sortirez, vous remarquerez que l'endroit est le même. Allez au milieu de la salle et ouvrez les trois sacs mortuaires.

Par la suite, vous êtes projeté dans une illusion. Suivez le chemin en allant tout droit, sautez par-dessus le vide et préparez-vous à combattre l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
L'épouvantail est constamment en rotation et tente de vous repérer avec ses yeux. Lorsqu'il a le dos tourné, montez rapidement les escaliers et cachez-vous derrière le mur. Ensuite, poursuivez à droite et dissimulez-vous derrière la petite clôture. Sautez par-dessus le vide à droite, grimpez par-dessus le mur en face et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, sautez par-dessus le vide (à droite) puis cachez-vous derrière le pilier. Prenez le gel explosif, explosez le mur de droite et revenez rapidement derrière le pilier. Lorsque le monstre s'approche pour vérifier ce qu'il se passe, attendez qu'il regarde à gauche et foncez à droite pour sauter. Grimpez sur le mur, sautez sur la plateforme suivante, montez les marches et utilisez le projecteur pour achever le cauchemar.

??? Quel tueur silencieux des océans peut-on trouver dans un minuscule bocal ? ???

Après le cauchemar de l'épouvantail, repérez un récipient transparent à proximité des trois tables d'autopsie, effectuez un zoom et scannez-le.

Maintenant, quittez la morgue et suivez les flèches vertes du Joker.

Couloir inférieur

Descendez les trois sbires qui défoncent la porte, suivez les flèches vertes et détruisez les dents de Joker. Montez les marches, détruisez un autre dentier dans la pièce à droite, entrez et ouvrez la porte.

Salle d'expérimentation

Dès que vous entrez dans la salle d'expérimentation, repérez la carte des secrets sur le bureau qui est à gauche et récupérez-la.

??? C'est cet ours silencieux qui empoisonne la vie de Bane ? ???

Repérez l'ours en peluche sur le bureau à gauche et scannez-le pour résoudre cette énigme.

Maintenant, ouvrez la grille de droite et suivez le chemin du conduit. En sortant du canal, avancez doucement à gauche et achevez furtivement le premier sbire à gauche. Ensuite, entrez dans la trappe à droite et prenez un Trophée de l'homme mystère en chemin. Avant de sortir de la trappe, passez en mode Détection et vérifiez qu'aucun des sbires n'est en train de vous regarder. Sortez, éliminez furtivement l'homme de droite puis scannez de nouveau la zone.

Restez caché, attendez que les sbires aient le dos tourné, approchez-vous par derrière et achevez-les. Faites la même opération avec le dernier puis montez les escaliers au fond. Utilisez grappin pour monter au-dessus de la pièce et

ramassez le Trophée de l'homme mystère sur le toit. Mettez-vous au-dessus de la petite amie du Joker et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'achever.
Après la scène cinématique, vous affrontez Bane.

Boss : Bane
Avant que Bane ne vous fonce dessus, lancez-lui rapidement un Batarang et effectuez aussitôt une roulade à gauche, ou à droite. Une fois qu'il et assommé, approchez-vous rapidement de lui et effectuez un combo pour lui ôter un premier tube de son casque.

A présent, des sbires débarquent sur les lieux et vous devez les éliminer. Effectuez des combos tout en faisant attention aux attaques de Bane. Faites attention aux projectiles qu'il lance et esquivez-les. Une fois que les gardes sont achevés, effectuez la même attaque que précédemment et ôtez-lui le second tube.

Par la suite, une autre vague de sbires débarquent. Eliminez-les en restant vigilant puis occupez-vous de Bane et effectuez à nouveau la même attaque pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 5 : les égouts

Arkham Ouest

Avancez sur le quai, montez les marches à gauche puis dirigez-vous au nord. Passez devant l'entrée du pénitencier, éliminez les hommes du Joker puis poursuivez jusqu'à l'entrée de l'Arkham Nord. Entrez, détruisez les dentiers en chemin et prenez la porte à gauche.

Arkham nord

Avancez et éliminez les sbires en chemin. Poursuivez tout droit et grimpez sur la clôture juste avant l'entrée d'Arkham qui est à droite. Entrez dans la grotte en face, escaladez les rebords et suivez le chemin de la sortie à gauche.

Batcave

Suivez le corridor, planez jusqu'à l'ordinateur central et regardez la scène. Maintenant que vous avez récupéré la Bat-griffe, descendez les marches et allez à droite. Repérez les caisses sur la passerelle plus loin, visez à l'aide de la Bat-griffe et tirez la corde pour faire tomber les caisses. Ensuite, avancez le long de la passerelle et entrez par la porte. Repérez une grille en haut, utilisez la Bat-griffe et ouvrez-la. Utilisez le grappin pour y pénétrer et sortez dans le vieil égout.

Le Vieil égout

Descendez et éliminez furtivement le garde à gauche. Montez les marches, attaques les autres gardes à droite et achevez-les. Ensuite, passez en mode Détection et repérez une grille d'aération en haut. Utilisez la Bat-griffe pour l'arracher et entrez afin de récupérer le Trophée de l'homme mystère. Ramassez la cassette près du cadavre et allez à gauche.

Détruisez le dentier, repérez le mur fragile à gauche et détruisez-le. Récupérez la Trophée de l'homme mystère à l'intérieur, suivez le couloir et détruisez un autre dentier plus loin. Enfin, entrez par la porte et atteignez le carrefour de l'égout principal.

Le carrefour de l'égout principal

Avancez, prenez à droite et escaladez le mur gauche. Sautez sur la plateforme en face et suivez d'abord le chemin de gauche. Sautez sur les deux plates-formes suivantes et récupérez un Trophée juste à droite.

Ensuite, rebroussez chemin et allez à droite. Sautez sur la plateforme en béton, détruisez les dentiers de loin puis

agrippez-vous au rebord du grand pilier (à gauche). Déplacez-vous à gauche, grimpez et récupérez un second Trophée. A présent, sautez sur la plateforme où se trouvaient les dentiers et traversez la poutre inclinée à gauche.

Maintenant, sautez sur la poutre de gauche puis sur la plateforme avec le cours d'eau. Sautez encore plus loin, prenez le Trophée de l'homme mystère et revenez à la plateforme précédente. A présent, remontez sur le pilier incliné et accrochez-vous au rebord de la poutre qui est à gauche. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'intérieur de la poutre puis récupérez un Trophée.

??? Un casse-tête à plusieurs côtés, mais seuls certains d'entre eux sont visibles ???

De cet endroit, passez en mode Détection, repérez le point d'interrogation sur le mur brisé derrière. Alignez-le et scannez-le pour résoudre le mystère.

Maintenant, revenez au chemin principal et sautez sur la plateforme suivante. Prenez à gauche, détruisez les dentiers et entrez par la porte au fond.

Accès à la surface

Récupérez une cassette sur la caisse à gauche, prenez-la et montez les escaliers par la droite. Passez en mode Détection et repérez le mur fragile au fond du tunnel. Explosez-le à l'aide du gel, ouvrez la porte et entrez.

Chapitre 6 : Le manoir d'Arkham

Arkham nord

En entrant dans Arkham Nord, vous vous rendez compte qu'il existe deux snipers sur les tours de contrôle et six ennemis désarmés dans la cour. Commencez d'abord par éliminer furtivement les deux snipers sur les tours. Utilisez le grappin pour sauter sur le toit des tours, mettez-vous derrière l'ennemis et achevez-le.

Ensuite, attaquez les autres sbires dans la cour en effectuant des combos. Allez vers Arkham Est, détruisez les dentiers devant la porte et entrez.

Arkham Est

Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte. Passez en mode Détection et repérez l'emplacement des snipers. D'abord, éliminez les deux snipers qui sont sur les tours de contrôle, à droite et à gauche de l'entrée.

Ensuite, passez par le cimetière, grimpez sur le toit du manoir et approchez-vous des deux snipers par derrière. Lancez un Batarang sur l'un d'eux pour l'assommer et éliminez rapidement le second. Enfin, détruisez les dentiers devant le manoir et grimpez sur la corniche de la porte du manoir.

Entrée du Manoir

Repérez une grille métallique en haut du mur, utilisez la Bat-griffe et entrez. Descendez, ouvrez la prochaine porte et dégommez les ennemis qui sont près des escaliers.

Ensuite, descendez les marches à gauche et ouvrez la grille de ventilation à gauche. Entrez, récupérez un Trophée et ressortez.

A présent, revenez à la porte principale en haut des marches, visez les canalisations métalliques qui sont au-dessus de la porte et grimpez. Repérez une grille métallique au-dessus, utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et entrez.

Hall principal

En entrant dans le hall principal, éliminez les dix sbires qui sont à la recherche des notes du Dr. Young. Utilisez les gargouilles pour disparaitre de leur vue et effectuez des coups de pied en planant pour les achever rapidement.

Ensuite, repérez une grille métallique entre les deux escaliers et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Revenez légèrement en arrière et approchez-vous de la porte qui se trouve au sud.

??? Qui est l'homme principal dans le hall principal ???

Juste avant d'entrer dans le couloir sud, repérez la photo du commissaire Gordon à gauche et scannez-la.

Couloir Sud

Avancez à droite, détruisez les deux dentiers du joker et repérez un conduit d'aération en haut à gauche. Utilisez le grappin pour l'atteindre, repérez un mur fragile et explosez-le. Entrez, scannez la plaque de Scarabée et ressortez.

??? De quoi un oiseau a-t-il besoin sous la pluie ? ???

Trouvez les parapluies dans la petite vitrine à gauche dans le couloir Sud et scannez-les pour résoudre l'énigme.

??? Cette énorme bibliothèque semble venir littéralement de nulle part ???

En vous plaçant sur le conduit d'aération, passez en mode Détection et alignez le point qui se trouve sur le conduit avec le reste du point d'interrogation sur le mur.

Descendez, poursuivez à gauche et repérez une grille métallique en haut à droite. Ignorez-la pour l'instant et prenez une couverture d'angle derrière le pilier à gauche. Utilisez un Batarang pour assommer le sbire armé et attaquez le second.

Ensuite, revenez à la grille que vous aviez ignorée plutôt et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, franchissez la porte près des ennemis vaincus et accédez à la bibliothèque.

Bibliothèque

Eliminez les gardes qui sont dans la bibliothèque, passez en mode Détection et repérez une grille métallique aux alentours. Récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur, grimpez au dernier niveau de la bibliothèque et entrez par cette grille. Avancez tout droit, allez à gauche et grimpez dans un autre conduit, en haut. Avancez, grimpez un autre conduit encore plus haut à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez à la bibliothèque.

Repérez une grille métallique à gauche, récupérez le trophée à l'intérieur puis sortez. Prenez un Batarang, visez la corde du chandelier et tirez. Ensuite, descendez dans la bibliothèque et approchez-vous des otages pour les libérer.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal et allez à droite. Montez les escaliers qui sont à gauche et prenez la porte sur votre gauche.

Couloir de l'aile Ouest

Détectez les ennemis dans la pièce, utilisez un Batarang pour enlever l'arme de l'ennemi et attaquez-le rapidement. Ensuite, poursuivez tout droit jusqu'à la porte et entrez.

Salle des archives

Dans cette salle, vous devez affronter six sbires armés. Par conséquent, vous devez opérer furtivement et utilisez les gargouille pour vous cacher.

Passez en mode Détection pour repérer les gardes et, dès que l'un d'eux vous tourne le dos, descendez et achevez-le

silencieusement. Par la suite, remontez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré par les autres. Guettez une autre occasion similaire et refaites la même opération jusqu'à ce les six ennemis soient morts.

Par la suite, secourez les deux gardes et montez les escaliers qui sont au Nord. Ouvrez la porte à droite, suivez le couloir et montez les marches à droite. Ignorez la porte pour l'instant et ouvrez la grillez à gauche. Suivez le conduit et atterrissez dans une cellule de détention. Détruisez les dentiers du joker et sortez de la cellule.

??? Amadeus est devenu fou, ou il était seulement fêlé ???

Entrez dans la cellule voisine, scannez les cercles sur les murs et résolvez ainsi l'énigme.

Maintenant, regardez en haut et repérez une trappe dans le mur. Grimpez, avancez dans le conduit et atteignez le plafond métallique. Ignorez d'abord le conduit d'aération à gauche, avancez tout droit et tournez à droite pour récupérer un Trophée. Ensuite, revenez au conduit et entrez.

Bureau du Dr. Young

Au bout du canal se trouve deux sbires et un ennemi armé. Effectuez une attaque en planant sur le sbire armé puis exécutez les autres.

??? Il fera froid en enfer quand ce... Ghul reviendra à la vie ???

Montez les escaliers et repérez le cadavre dans la petite morgue. Effectuez un zoom sur l'étiquette et scannez-la pour résoudre l'énigme.

Ensuite, repérez une grille métallique dans le mur qui est en face de la porte fermée et entrez. Avancez tout droit et atteignez ainsi le bureau du Dr. Young.

??? Comment peux-tu masquer tes sentiments sans perdre ton identité ? ???

Dans le bureau du Dr Young, observez le masque en forme de tête de mort et scannez-le.

Activez le mode Détection, placez l'objectif sur le coffre-fort du Dr. Young et scannez-le. Après une discussion avec Oracle, rebroussez chemin via le conduit d'aération et dégommez les sbires qui arrivent. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ramassez la cassette sur le bureau à gauche puis entrez par la porte suivante.

Couloir de l'Aile Ouest

Suivez les traces d'empreintes du Dr. Young, détruisez les dentiers du joker en bas des marches et atteignez la bibliothèque. Suivez les traces du Dr. Young et repérez le livre dans lequel se trouvent les notes du Docteur. Enfin, rebroussez chemin et quittez la bibliothèque.

Manoir Wayne

Suivez le long couloir à droite, continuez à avancer et ouvrez la porte au fond à gauche. Sautez par-dessus le vide, montez les marches à droite et préparez-vous encore une fois à affronter l'épouvantail.

Boss : Epouvantail
Cette fois-ci, l'épouvantail ne tourne pas en rond et regarde juste à droite et à gauche. Attendez qu'il regarde du coté opposé, courez et cachez-vous derrière le pilier. Utilisez la Bat-griffe, visez les caisses en haut à droite et utilisez-les pour vous dissimuler.

Poursuivez à droite, éliminez quatre squelettes ennemis et progressez à droite. Sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous en bas puis à droite, sautez sur les zones rocheuses et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous encore à droite, suivez le passage et éliminez six autres squelettes. Poursuivez à droite, sautez

sur le rebord de la poutre et déplacez-vous à droite. Attendez que le pendule soit à droite, vérifiez que l'épouvantail regarde du coté opposé et sautez. Enfin, grimpez sur la passerelle, prenez couverture derrière la petite clôture et suivez le chemin de droite. Grimpez et courez vers le projecteur pour le placer devant l'épouvantail.

Hall principal

Après le cauchemar, coupez la corde de la cloche et descendez. Approchez-vous maintenant de la porte de la cellule défoncée, ouvrez la grille de la cabine qui se trouve à gauche de la porte et ramassez la cassette à l'intérieur. Ensuite, ouvrez la porte du couloir Est et entrez.

Couloir Est

A présent, avancez à gauche et assommez l'ennemi portant un électrochoc.

??? Jouer au chat et à la souris doit être douloureux ???

Repérez une vitrine qui contient des lunettes et des griffes et scannez-la.

Ensuite, ouvrez la porte au fond du couloir et entrez.

Bureau du directeur

En entrant dans le bureau, vous assistez à une scène dans laquelle Zsasz tient le docteur en otage et vous devez la sauver. Pour ce faire, approchez-vous de l'entrée de droite et prenez une couverture d'angle. Prenez un Batarang, visez, attendez que Zsasz bouge sa tête et tirez.

Après la scène cinématique, descendez les sbires qui vous attaquent et discutez avec l'Oracle. Passez en mode Détection, cherchez le bâton brisé de Harley (le pote du Joker) et scannez-le.

??? Le Docteur n'est-il pas vieux pour un spectacle de marionnette ???

Repérez une vitrine près des escaliers, effectuez un zoom sur la marionnette et scannez-la.

Ensuite, repérez le bureau qui se trouve à proximité de la vitrine et retrouvez la carte des secrets.

Réactivez le mode Détection, suivez les traces d'ADN et descendez les marches. Dans la pièce suivante, allez d'abord à droite et ramassez le trophée sur le bureau.

Par la suite, revenez de l'autre côté et prenez la porte du fond.

Couloir Aile Est

Suivez le couloir, détruisez les dentiers du joker et entrez par la porte.

Hall principal

De retour dans le hall principal, grimpez sur une gargouille et achevez trois sbires armés. Suivez les traces d'ADN et quittez le manoir.

Chapitre 7 : le Pénitencier

Arkham Est

Maintenant que vous êtes à l'extérieur du manoir, suivez les traces d'ADN et avancez tout droit.

Tunnel abandonné

Suivez le chemin, utilisez le grappin pour passer la clôture et repérez les ennemis tout en restant sur la passerelle. Attaquez les sbires armés avec des Batarangs puis descendez et achevez-les rapidement.

Repérez un Trophée mystère dans une cage à droite, grimpez sur le toit de la cage et utilisez le gel pour détruire le mur fragile. Entrez, ramassez le trophée et revenez sur vos pas.

Arkham Ouest

En entrant à Arkham Ouest, restez en mode Détection et repérez l'emplacement des ennemis. Faites attention au sniper dans la tour du milieu et achevez-le furtivement.

Ensuite, allez devant l'entrée du pénitencier, achevez le groupe de sbires et entrez dans la prison.

Accès aux cellules

D'abord, avancez légèrement et prenez la cassette sur la table à droite. Ensuite, mettez-vous accroupi, approchez-vous du sbire armé par derrière, éliminez-le furtivement puis occupez-vous des deux autres. Passez en mode Détection, traquez les empreintes d'ADN, détruisez les dents et suivez la ligne blanche à gauche.

Avant de poursuivre sur la ligne blanche, suivez le chemin de la cellule et entrez dans les toilettes. Allez d'abord dans les toilettes des hommes à gauche, ramassez le trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas.

??? Comment réfléchis-tu à tes réussites et tes échecs Batman ???

Allez dans les toilettes des femmes, regardez-vous dans le miroir au fond et scannez.

A présent, retrouvez et suivez la ligne blanche au sol et attendez que la porte s'ouvre.

Quartier cellulaire principal

??? Deux personnes, une voix, pas d'armes ???

En entrant dans le quartier cellulaire principal, utilisez le grappin et grimpez au-dessus des cellules. Suivez l'entrée, repérez une arme accrochée dans le mur en face et scannez-la.

Allez à gauche, détruisez trois dentiers et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, redescendez à l'étage inférieur et suivez les traces d'ADN. Repérez un mur fragile dans le couloir à gauche, détruisez-le et ramassez le trophée. Sortez, poursuivez le chemin et ouvrez la porte.

La ligne verte

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et poursuivez le chemin jusqu'à la prochaine porte.

Salle de contrôle de la sécurité

Avancez tout droit dans la salle, prenez les escaliers au fond à gauche et repérez le mur fragile d'une cellule. Détruisez-le, récupérez le trophée qui est à l'intérieur et descendez.

??? Une méprise sur l'identité ???

Repérez la cellule dans laquelle se trouve le policier Cash, effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, montez aux escaliers du fond (à droite) et sauvez le directeur après la scène cinématique. Vous obtenez le séquenceur Cryptographique capable de pirater les systèmes de sécurité.

Utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir, ouvrez la porte bloquée et rebroussez chemin.

La ligne verte

A l'intérieur de l'une des cellules ouvertes se trouve un Trophée de l'homme mystère. Récupérez-le et poursuivez votre chemin.

Quartier cellulaire Principal

De retour au quartier cellulaire, grimpez au-dessus des cellules de détention et affrontez les onze ennemis. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche et utilisez le séquenceur pour désactiver le courant et débloquer la porte qui est à l'ouest. Entrez, faites attention aux deux aliénés et achevez-les rapidement.

??? Cette salle sera son seul horizon jusqu'à la fin de ses jours, même pour le tueur le plus célèbre. ???

Repérez une cellule remplie de feuilles d'agenda juste à droite de l'entrée et scannez-la pour résoudre cette énigme.

Ensuite, partez à gauche, montez les marches et entrez dans la salle des gardes.

Salle des gardes

Avancez jusqu'à la prochaine porte et entrez. Après la scène cinématique, vous devez sauver les deux innocents. Pour ce faire, utilisez d'abord le séquenceur sur le poste de commande juste à votre gauche. Ensuite, utilisez rapidement un Batarang pour couper la corde et libérer le garde à gauche avant que le courant ne revienne. Par la suite, désactivez le même poste de commande une seconde fois et désactivez rapidement le second poste qui se trouve près de l'eau. Ensuite, libérez le second garde et approchez-vous de la sortie. Utilisez le séquenceur une dernière fois et désactivez le poste pour ouvrir la porte.

A présent, quittez la salle des gardes, détruisez les dents du joker et retournez au quartier cellulaire principal.

Quartier cellulaire principal

Approchez-vous de la porte qui se trouve à l'Est et entrez.

Accès Contrôlé

??? Qu'est-ce qui a quatre murs, deux côtés, et un ancien procureur ? ???

Montez les escaliers et regardez la cellule de droite. Effectuez un zoom sur le poster et scannez-le.

Passez en mode Détection et repérez la grille métallique au plafond. Utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et éliminer rapidement le fou qui jaillit de la trappe. Grimpez, prenez une cassette sur la table puis utilisez le séquenceur sur le poste de commande. Enfin, descendez et franchissez l'accès qui est désormais déverrouillé.
Avant d'entrer par la porte, montez les escaliers à droite et repérez les murs fragiles à droite. Détruisez le dernier, prenez le Trophée qui s'y trouve puis rebroussez chemin.

Incarcération extrême

Dès que vous entrez, vous affrontez de nouveaux ennemis. Effectuez des contre-attaques et des combos de plusieurs coups. De temps à autre, le sol clignote avant de s'électrifier. Dans ce cas, changez d'endroit et montez dans l'une des autres arènes (à droite ou à gauche). Faites attention aux sbires qui portent des matraques électriques et attaquez-les par derrière.

??? Tout seul dans ta cellule ? Pourquoi ne pas briser la glace avec les plus dangereux prisonniers ? ???

Observez l'endroit glacé, là où vous aviez combattu les derniers ennemis et scannez-le.

Après la scène, entrez par la porte qui se trouve sous la tour de contrôle et prenez la carte des secrets sur la table à gauche. Suivez le couloir gauche, montez les marches, prenez la cassette sur un autre bureau et rebroussez chemin. Sortez de la salle, détruisez les dentiers et revenez au quartier cellulaire principal. Prenez la sortie nord et quittez le pénitencier.

Chapitre 8 : Les jardins botaniques

Arkham Ouest

En sortant du pénitencier, éliminez le sbire fou devant la porte. Si vous avez amélioré votre séquenceur, grimpez sur le balcon du pénitencier et utilisez-le pour ouvrir l'accès. Entrez et récupérez le trophée de l'homme mystère.

??? Zsasz compte sur toi pour trouver son travail. ???

Dans la pièce qui se trouve au-dessus du pénitencier, regardez les cadavres des gardes qui sont autour d'une table et scannez-les pour résoudre cette énigme.

Ensuite, prenez la direction d'Arkham Est et entrez dans le Tunnel abandonné.

Tunnel abandonné

A l'entrée du tunnel, dégommez deux fous et ouvrez la porte au fond.

Arkham Est

Avancez, éliminez les fous et utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès de la salle sur votre gauche. Entrez, récupérez un Trophée et une carte des secrets et sortez.

Approchez-vous du manoir et grimpez jusqu'à la grande horloge. Prenez un Trophée devant l'horloge.

??? Mes défis apparaissent à ceux qui occupent la position correcte dans la vie. ???

Allez à droite de l'horloge, passez en mode Détection et alignez le point avec le reste du point d'interrogation sur le toit du manoir.

Ensuite, planez jusqu'aux deux tours de contrôle et grimpez sur la passerelle. Utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès et entrez. Ramassez un trophée, une cassette et sortez. Approchez-vous du jardin botanique, éliminez les fous et entrez.

Entrée de la Serre

Détruisez les dentiers et prenez à gauche.

??? C'est au tour de ces gardes d'y passer ???

Scannez les cadavres des gardes sur le banc pour résoudre cette énigme.

Ensuite, revenez et allez à droite. Ramassez la cassette sur le deuxième banc et prenez couverture derrière la grille. Utilisez le Batarang, visez les deux gardes armés et tirez.

Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte et entrez.

Serre Botanique

Dans la grande salle, utilisez les gargouilles au plafond pour vous déplacer et éliminez silencieusement les ennemis.

Lorsqu'ils se regroupent, attendez jusqu'à ce qu'ils se dispersent et reprenez les attaques furtives. Si vous êtes repéré, déplacez-vous rapidement d'une gargouille à l'autre pour fuir hors de leur vue.

??? A quelle heure boit-on le thé au pays des merveilles ? ???

Prenez les escaliers qui sont à gauche de l'entrée, repérez un service de thé entre les plantes et scannez-le.

Descendez vers la fontaine, utilisez le gel pour détruire le mur fragile et ramassez le trophée qui se trouve au fond du conduit. Enfin, allez à l'Est et ouvrez la porte.

Couloir des statues

Avancez droit devant vous et détruisez le dentier devant le banc.

??? Vous vous souvenez des Wayne ? Comment pourrait-on les oublier ? ???

Observez la plaque sur ce banc, effectuez un zoom et scannez-la.

Allez à droite, détruisez un autre dentier et récupérez la cassette sur le banc. Poursuivez le chemin, ouvrez la porte et entrez dans la salle du générateur de la serre.

Salle du générateur de la serre

Dégommez les sbires qui détiennent le mécanicien et libérez-le. Ensuite, récupérez une cassette d'entretien à gauche du prisonnier. Désactivez le boitier en utilisant le séquenceur trois fois de suite, regardez en haut à gauche et repérez une échelle qui mène vers une passerelle. Atteignez-la, entrez, récupérez la carte des secrets à droite, un trophée à gauche et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à la serre botanique et prenez l'autre porte au nord.

Couloir inondé

Entrez dans le couloir et détruisez les dents du joker. Traversez l'eau et détruisez les dentiers à gauche. Ouvrez la grille d'aération et entrez.

??? Il a fallu plus que son charme à Ratcatcher pour diriger son armée. ???

Dans le conduit d'aération, repérez une grille sur le chemin, dans laquelle se trouvent des gants et des lunettes. Scannez-la.

Toujours dans le conduit d'aération, prenez à droite lors du prochain croisement. Récupérez un trophée au fond puis revenez et prenez l'autre chemin. Descendez, détruisez le mur fragile à droite et ouvrez la porte, en bas à droite.

Salle abandonnée

Allez à gauche, descendez les deux escaliers et poursuivez à droite. Descendez dans le ruisseau, ramassez le trophée au bout et revenez. Dès que vous remontez du conduit d'égout, repérez la plaque de conduit au sol près de l'arche et entrez.
Prenez le trophée au fond, revenez sur vos pas et montez les escaliers. Poursuivez à gauche, ouvrez la porte et entrez.

Couloir inondé

Grimpez aux rebords, entrez dans le canal et dégommez les deux sbires. Sauvez ainsi le civil et discutez avec lui.

??? On dirait que toute la cavalerie royale a piétiné tous les hommes de troupe ???

Avancez à droite du conduit et approchez-vous du banc. Regardez les fleurs sur ce banc et scannez-les pour résoudre le mystère.

??? Est-ce un hommage qu'un chien fou a laissé derrière lui ? ???

Partez en face jusqu'à devant la trappe et repérez une statue sans tête. Observez la plaque aux pieds de la statue (106) et scannez-la.

Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Volière

D'abord, pénétrez dans le conduit à droite, récupérez la cassette plus loin et revenez au point de départ. Maintenant, attendez que le sbire regarde à gauche et approchez de la grille de gauche.

Ouvrez-la et entrez. Lancez le grappin, grimpez en haut et prenez l'échelle. Sortez du conduit, allez à gauche.

??? Il n'y a pas de placard dans les jardins. Donc on utilise le toit, à la place. ???

Dès que vous sortez du conduit de gauche, approchez-vous du rebord et regardez en bas. Repérez le squelette pris dans la toile d'araignée, effectuez un zoom et scannez-le.

Ensuite, planez derrière l'ennemi. Utilisez le grappin une autre fois pour grimper. Restez en mode Détection, attendez que le garde s'éloigne et passez derrière lui. Montez à l'échelle, éliminez furtivement le chef des sbires puis détruisez les dents. Enfin, repérez les ennemis restants et achevez-les.

Ensuite, passez en mode Détection, revenez là où vous aviez résolu la dernière énigme et repérez plusieurs empreintes.

Ouvrez la trappe secrète, utilisez le séquenceur trois fois et ouvrez ainsi le passage secret.
Boss : Deux Titans Sbires
Après la scène cinématique, vous affrontez deux Titans. Les techniques d'attaque sont semblables à celles que vous aviez utilisées contre Bane. Par conséquent, utilisez le Batarang juste avant qu'ils ne vous foncent dessus, effectuez un combo et fuyez aussitôt. Effectuez des roulades pour esquiver leurs attaques. Lorsque l'un d'eux est étourdi, attaquez-le pour grimper sur son dos et utilisez-le pour attaquer son compagnon. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Après le combat, utilisez le séquenceur et ouvrez la porte métallique. Ensuite, utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir et traversez le vide.

Entrez dans le couloir inondé, prenez la cassette sur le banc et avancez tout droit. Utilisez de nouveau la tyrolienne pour traverser le ravin. Détruisez les dentiers, prenez le trophée et ouvrez la porte du fond.

Après la scène, rebroussez chemin et descendez le groupe de sbires. Entrez par la trappe et revenez à la salle

abandonnée.

Salle abandonnée

??? Seuls ceux qui ont une vision différente de la vie peuvent voir ce défi. ???

Sautez sur le rebord qui est juste à droite de la porte, grimpez sur celui du mur d'en face et déplacez-vous à gauche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face de l'eau, allez à droite et coupez la corde de la passerelle. Avancez au milieu de la passerelle, grimpez à gauche et déplacez-vous à gauche. Remontez, entrez par la brèche à gauche et alignez le point d'interrogation près du rebord.

Ensuite, récupérez un trophée à droite et prenez la sortie au sud.

Couloir inondé

Utilisez la tyrolienne pour traverser le bassin électrique puis défoncez les deux ennemis.

Serre botanique

Dans cette serre, vous devez agir encore une fois silencieusement et éliminer les sbires armés. Activez le mode Détection pour repérer l'emplacement de ces derniers. Eliminez d'abord le premier (en face) puis grimpez sur une gargouille. Guettez la bonne occasion et éliminez les autres un à un.

Entrée de la serre

Après la scène, descendez par la seule trappe disponible et scannez l'esprit d'Arkham. Suivez le tunnel, grimpez en haut et revenez de l'autre côté de la plante. Détruisez le dentier et sortez.

Chapitre 9 : Le repaire de Killer Croc

Arkham Est

Faites attention à la plante en bas des marches, mettez-vous accroupi et détruisez-la. En arrivant au manoir, repérez la trappe au-dessus de l'entrée et grimpez pour entrer.

Entrée du manoir

Utilisez la tyrolienne pour traverser la salle et atterrir sur la canalisation d'en face. Repérez la trappe en haut à droite, suivez la canalisation et rejoignez le hall principal.

Hall principal

Avancez à droite et sautez sur la passerelle. Avancez jusqu'à la plante, prenez la tyrolienne et visez vers la gauche, au fond. Maintenant que vous êtes sur l'autre passerelle à gauche, avancez et descendez près des escaliers. Montez et discutez avec Aaron Cash.

Par la suite, rebroussez chemin, quittez le manoir et dirigez-vous vers Arkham nord. Dès que vous ouvrez la première porte, affrontez le groupe de sbires et ouvrez la deuxième porte qui est au fond.

Arkham Nord

Grimpez sur la tour de contrôle qui se trouve en face du sniper, utilisez la tyrolienne pour l'atteindre et achevez-le.

A présent, redescendez, et rejoignez la petite pièce à l'ouest. Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte, entrez et récupérez la cassette d'entretien sur le bureau.

??? Admettons-le, il y a 2 " Dents " sur le mur. ???

Dans cette pièce, regardez sur le second bureau et repérez les badges. Effectuez un zoom et scannez-les.

Maintenant, refaites la même opération pour éliminer le dernier sniper, montez sur le toit des soins intensifs et entrez.

Accès entretien

Ouvrez la grille qui se trouve légèrement à droite et entrez. Au croisement allez à droite, prenez le trophée et revenez dans le conduit. Suivez l'autre chemin, sautez sur le grillage à droite et entrez dans un autre conduit.

Poursuivez à droite, entrez dans un dernier conduit et ouvrez la grille.

Hall des soins intensifs

Dans cette zone, vous devez agir en douceur et éliminer les six sbires armés furtivement. Cette fois-ci, vous ne pourrez pas utiliser les gargouilles car elles sont piégées. Commencez donc par éliminer furtivement le premier sbire sur la passerelle. Restez en mode Détection et accroupissez-vous puis agissez selon les déplacements des ennemis. Repérez ceux qui sont isolés et éliminez-les un par un.

??? Un puzzle a plusieurs faces mais seules certaines sont visibles. ???

Dans la salle de contrôle au milieu du hall, passez en mode Détection et repérez le point d'interrogation sur la vitre.

Dans la salle de contrôle centrale, utilisez le séquenceur et désactivez le boitier de sécurité. Descendez les marches et prenez l'une des deux portes au nord.

Transfert du bâtiment des cellules

Suivez le couloir et regardez la scène cinématique d'un autre cauchemar. Incarnez le Joker pendant quelques moments, utilisez la tyrolienne pour traverser le vide et allez à gauche.

Pour vaincre l'épouvantail, cachez-vous derrière le mur, attendez qu'il regarde ailleurs et sautez à droite. Utilisez l'appareil pour vous cacher puis grimpez à droite. Suivez le chemin et décapitez les huit squelettes qu'il envoie. Ensuite, grimpez à droite et poursuivez votre chemin. Sautez à droite, passez derrière la clôture et sautez encore à droite. Continuez à courir, utilisez le grand bloc métallique mobile pour vous cacher et atteindre l'autre côté. Par la suite, grimpez au mur de droite et sautez sur l'élévateur. Utilisez le grappin pour atteindre l'autre élévateur, plus haut. Poursuivez à droite, approchez-vous du projecteur et utilisez-le.

Dans la seconde partie de l'affrontement, vous devez d'abord éliminer une dizaine de squelettes. Ensuite, utilisez les mêmes techniques d'attaque contre les Titans et achevez le squelette titan. Enfin, éliminez un autre squelette titan accompagné d'une dizaine de squelettes normaux.

??? Fais connaissance avec les parents avant d'être transféré hors d'ici. ???

Allez dans le couloir Est du transfert du bâtiment des cellules, utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès juste à droite de l'entrée et montez. Repérez la photo de famille sur le bureau et scannez-la.

Ensuite, avancez dans le couloir et utilisez le séquenceur amélioré pour débloquer un second accès. Montez les marches, prenez la cassette d'entretien et descendez.

Transfert sécurisé

D'abord, escaladez les marches de droite et récupérez une cassette d'entretien sur le bureau. Ensuite, descendez et planez jusqu'au dernier étage.

??? Le Dr Jonathan Crane projette de rendre la crainte plus intense. ???

Approchez-vous de la base de l'ascenseur gauche et entrez par un conduit d'aération. Suivez le canal et scannez la pièce remplie de cranes.

Maintenant, montez les escaliers, éliminez les trios sbires et désactivez le panneau de contrôle. Descendez les escaliers, descendez par le trou de l'ascenseur et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Ensuite, montez aux escaliers de gauche et récupérez la carte des secrets sur le bureau. Sortez de la pièce, prenez la porte qui est en face des marches et accédez à la salle de commande.

Accès à la salle de commande

Prenez la cassette d'entretien sur la caisse, suivez le couloir et prenez la porte.

Repaire de Croc

Après la scène cinématique, allez en premier lieu à gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau et récupérer le Trophée.

Ensuite, avancez sur la passerelle de droite et utilisez la tyrolienne pour changer de rive. Avancez, utilisez de nouveau la tyrolienne et entrez dans l'égout qui mène au nord.

Après une scène, avancez doucement sur les planches flottantes sur l'eau. Surtout ne courez pas sur ces planches sinon Croc sortira de l'eau. Lorsque vous serez à proximité de votre objectif, le monstre jaillit de l'eau et vous fonce dessus. Dans ce cas, utilisez un Batarang et tirez.

Au croisement, avancez tout droit, sautez par-dessus la clôture et prenez à droite. Lancez un Batarang sur la plante puis récoltez les spores. Ensuite, revenez en arrière et prenez à droite. Sautez sur la clôture et tournez de nouveau à droite. Lancez un Batarang et récoltez plus de spores.

A présent, revenez en arrière et sautez par-dessus la clôture. Allez à gauche puis à droite avant de reprendre à gauche. Tournez à droite et avancez droit devant vous. Récoltez les spores et poursuivez à droite. Avancez jusqu'au fond de l'égout, tournez à gauche et ramassez les spores.

Utilisez la tyrolienne pour traverser et avancez jusqu'au fond. Courez à droite jusqu'au fond et tournez à gauche deux fois puis à droite et sautez par-dessus la clôture. Poursuivez à droite et avancez là où se trouve Croc. Prenez à gauche puis à droite et ramassez les spores.

Une fois que vous avez ramassé assez de spores pour l'antidote, vous devez faire marche arrière et quitter le repaire. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau, avancez jusqu'au fond puis prenez à gauche. Sautez par-dessus la clôture, utilisez la tyrolienne et traversez à gauche. Prenez à droite deux fois puis à gauche et sautez par-dessus la clôture. Prenez à gauche deux fois et avancez jusqu'au fond. Poursuivez à droite puis prenez à nouveau à droite avant de tournez à gauche et d'avancer jusqu'au fond.

A présent, l'angle de la caméra est inversé et vous ne voyez pas le chemin. Vous devez agir rapidement et diriger Batou car les planches s'écroulent au fur et à mesure de sa progression. Lorsque vous arrivez à l'entrée de l'égout, le chemin est barré par une grille. Rappelez-vous du gel explosif que Batou avait placé au début, choisissez l'appareil dans votre inventaire, attendez que Croc s'approche des explosifs et explosez le sol pour l'expédier en enfer.

En sortant de l'égout, utilisez la tyrolienne pour traverser vers la droite, détruisez les dents et prenez la porte.

Vieil égout

Prenez le chemin de gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Descendez les marches, utilisez la tyrolienne pour ramasser le trophée au fond puis revenez et entrez par la trappe de gauche.

Chapitre 10 : L'Antidote

Batcave

Entrez dans la Batcave et montez les escaliers par la gauche. Après la scène, vous obtenez la super Bat-griffe.

Utilisez ce nouvel appareil sur le mur gauche, sautez et grimpez à l'aide du grappin. Sortez de la Batcave et planez jusqu'à la zone montagneuse. Récupérez le trophée de l'homme mystère en bas de la montagne puis montez au sommet et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'autre montagne.

Entrez dans la grotte, grimpez sur les zones rocheuses au milieu de la grotte et utilisez la tyrolienne pour atteindre la montagne suivante. Planez jusqu'au pont en pierre, allez à droite et rejoignez le vieil égout par la trappe.

Le vieil égout

Allez à gauche et détruisez les spores à droite. Suivez le chemin de gauche, ouvrez la porte et entrez.

Carrefour de l'égout principal

Allez à droite et grimpez au mur jusqu'à ce que vous traversiez la première poutre inclinée. Ensuite, sautez sur la plateforme à gauche et rejoignez le courant d'eau. Montez sur la poutre à gauche, puis allez à droite. Utilisez la tyrolienne pour atteindre le trophée plus loin et poursuivez à droite.

Détruisez la cosse, grimpez sur le mur et traversez la poutre verticale. Lorsque le chemin semble bloqué, utilisez la tyrolienne, visez l'autre côté de l'égout et traversez. Ramassez un autre trophée en chemin et grimpez aux murs.

Enfin, passez en mode Détection et repérez le mur supérieur. Utilisez la super Bat-griffe pour détruire le mur et utilisez le grappin pour atteindre la salle.

Salle des commandes des pompes

En entrant dans la salle, attaquez les trois sbires et éliminez-les. Récupérez la carte des secrets sur une chaise située à droite de l'entrée puis poursuivez le long du couloir à droite. En tournant à droite, prenez une cassette d'entretien sur un baril puis entrez par la porte.

Commande de pression

Descendez les deux ennemis en haut puis montez les escaliers de gauche. Activez le mode Détection, détruisez les dentiers et repérez un mur fragile en haut à droite. Détruisez-le grâce à la super Bat-griffe, ramassez le trophée puis entrez par la porte plus loin.

Salle de pompage

Allez à gauche, utilisez la tyrolienne et ramassez la cassette d'entretien sur le baril au fond. Ensuite, attaquez les ennemis qui sont en bas et achevez-les. Désactivez les deux boitiers des pompes, rebroussez chemin vers la commande de pression et suivez désormais le second chemin qui était à droite. Détruisez les dents en chemin puis entrez.

Salle de commande

Vous faites face à sept ennemis armés et vous devez agir silencieusement. Grimpez sur la passerelle en haut de

l'entrée puis sur la gargouille à droite. Sautez d'une gargouille à l'autre, repérez les ennemis isolés et tuez-les furtivement.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Ouest de la salle de commande et repérez le mur fragile. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, récupérez le trophée à l'intérieur puis revenez à l'Est de la salle. Repérez un autre mur fragile, détruisez-le et scannez l'esprit d'Arkham. Enfin, rejoignez la salle de commandes et désactivez le boitier de sécurité. Rebroussez chemin vers la salle de commande de pression et éliminez deux ennemis en chemin.

Commande de pression

De retour à la salle de commande de pression, les accès sont bloqués et le joker vous envoie plusieurs ennemis accompagnés d'un Titans. Attaquez d'abord les ennemis tout en esquivant les attaques du Titans puis occupez-vous de ce dernier. Ensuite, grimpez sur le dos du Titan et utilisez-le pour attaquer la seconde troupe de sbires qui arrive. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi les sbires ainsi que le Titan.

Après le combat, entrez par la porte de l'ascenseur que le Titan a détruit et repérez un mur fragile. Détruisez-le, grimpez et scannez l'esprit d'Arkham. Regardez derrière vous en haut, détruisez le mur fragile et grimpez. Placez le gel explosif sur le contrepoids de l'ascenseur et explosez-le. Détruisez un mur plus haut, grimpez et prenez la porte au fond du couloir.

Chapitre 11 : Poison d'Ivy

Arkham Ouest

Planez jusqu'à la tour de contrôle au milieu de la cour et dégommez le sniper. Avancez devant le centre médical, repérez une cabane près des ambulances devant le bâtiment et utilisez le séquenceur pour y pénétrer. Récupérez la carte des secrets puis approchez-vous de la passerelle à gauche de la sortie. Désactivez le boitier pour faire monter la passerelle, prenez le trophée qui se trouve au-dessous et partez en direction Arkham Est.

??? Le gaz de l'Epouvantail fait-il tomber les barrières lorsqu'il te rend fou ? ???

Juste avant d'arriver dans le tunnel abandonné, repérez un mur fragile en haut à gauche des conduits. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire et grimpez. Effectuez un zoom sur les bouteilles de gaz et résolvez ainsi l'énigme.

Entrez dans le tunnel abandonné, détruisez les cosses et les dentiers et rejoignez Arkham Est.

Arkham Nord

Eliminez les fous en chemin, approchez-vous du jardin botanique et entrez.

Entrée de la serre

Prenez le chemin de gauche et contournez ainsi les racines qui bloquent la route. Suivez le chemin et entrez par la porte qui est en bas des marches.

Serre botanique

Montez simplement au second étage et accédez au couloir inondé.

Couloir inondé

Détruisez les dents, utilisez la tyrolienne et traversez l'eau électrifiée.

Suivez le corridor, achevez les deux ennemis au fond puis approchez-vous du rebord gauche. Utilisez la tyrolienne

pour traverser le ravin puis entrez par la porte au fond.

Serre Elizabeth Arkham

Boss : Poison Ivy
Pour battre Ivy, lancez constamment des Batarangs sur la fleur, évitez l'herbe qui pousse et les spores qu'elle vous lance. Pour esquiver les herbes qui poussent, effectuez des roulades vers l'extrême droite (ou gauche) de la pièce. Pour esquiver les spores, effectuez aussi des roulades à gauche ou à droite. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la jauge blanche soit vide. A ce moment, placez du gel explosif sur la coque d'Ivy et explosez-la. Répétez de nouveau la même attaque avec le Batarang et en plus des herbes et des spores, éliminez cette fois-ci les sbires. Lorsque la jauge grise d'Ivy est vide, utilisez de nouveau le gel explosif et achevez-la une fois pour toutes.

Chapitre 12 : La fête du Joker

Après le combat contre Ivy, dirigez-vous vers Arkham Ouest.

Arkham Ouest

Grimpez sur le conduit d'aération en haut, passez en mode Détection et repérez le mur fragile derrière vous. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, ramassez le trophée et revenez sur le conduit. Repérez une grille métallique, enlevez-la et récupérez un autre trophée à l'intérieur. Enfin, descendez et rejoignez Arkham ouest.

Approchez-vous du pénitencier et affrontez les quatre ennemis qui se trouvent devant la porte. Lorsque vous entrez, plusieurs sbires vous acclament et vous applaudissent. Ne les laissez pas se moquer de vous et défoncez-les tous. Profitez-en pour effectuer de longs combos ensuite entrez par la porte.

Salle des visites

Approchez-vous de la vitrine au fond et assistez à la discussion du joker. Après que la bombe explose, avancez vers la zone d'impact, tournez à droite et allez vers l'arène.

Après une courte cinématique, le Joker relâche deux Titans et plusieurs sbires. Effectuez les mêmes tactiques que précédemment pour les assommer puis grimpez sur leurs dos.

Utilisez-les pour assommer les sbires et faites-les se combattre. Essayez d'éliminer rapidement les sbires et occupez-vous par la suite des titans. Après le combat, une scène se déclenche dans laquelle le Joker devient lui-même un Titan.

Pénitencier

Dans le combat final contre le Joker, éliminez d'abord les sbires qu'il envoie tout en évitant les bombes et les dentiers explosifs. Une fois que les ennemis sont terrassés, le Joker se retourne et regarde vers l'hélicoptère. A ce moment, utilisez la super Bat-griffe et faites-le tomber par terre.

Approchez-vous de lui et effectuez un combo pour l'attaquer. Ensuite, fuyez ses attaques et attendez qu'il envoie d'autres ennemis. Effectuez la même technique deux fois successives et achevez-le ainsi une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez complété Batman Arkham Asylum !

L'ULTIME ESPRIT D'ARKHAM

Si vous avez eu le courage de trouver les vingt-trois esprits d'Arkham, sachez qu'il en existe un vingt-quatrième ! Celui-ci n'est visible sur aucune carte et vous ne disposez d'aucun indice pour le traquer mis à part le fait qu'en relisant tous les textes, vous saurez qui il est. En se creusant bien les méninges, il ne peut s'agir que d'un seul homme : Quincy Sharp, le directeur du pénitencier. Pour ce qui est de son emplacement, il serait trop aisé de penser que l'esprit se trouve dans son bureau... Pensez plutôt à un endroit où il aurait le contrôle absolu, le pouvoir de vie ou de mort de tous ses patients. Rendez-vous à la salle de contrôle de la sécurité dans le pénitencier et cherchez plus précisément une inscription au sol dans la vigie.

LISTE DES SUCCÈS

Boom ! (50)

Terminer le mode Histoire (Facile).

Méga Boom ! (50)

Terminer le mode Histoire (Normal).

Super Méga Boom ! (50)

Terminer le mode Histoire (Difficile).

Trouble-fête (10)

Cette petite fête risque de se gâter.

Enchaînement libre combo 20 (10)

Faire un combo de 20 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 40 (10)

Faire un combo de 40 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Planeur nocturne (5)

Planer de façon ininterrompue sur plus de 100m.

D'une pierre deux coups (10)

Suspendre un sbire et le relâcher pour en effrayer un autre (n'importe quel mode de jeu).

Corps-à-corps (10)

Affronter un monstre à mains nues.

Attrape ! (5)

Attraper un batarang (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 5 (5)

Faire un combo de 5 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Enchaînement libre combo 10 (5)

Faire un combo de 10 mouvements (n'importe quel mode de jeu).

Perfection Enchaînement libre (10)

Exécuter un combo parfait comprenant toutes les attaques de Batman (tout mode).

Rodéo de monstres (10)

Monter sur un monstre et utiliser ses forces.

Enchaînement libre bronze (10)

Obtenir 8 médailles en défis combat.

Enchaînement libre argent (25)

Obtenir 16 médailles en défis combat.

Enchaînement libre or (50)

Obtenir 24 médailles en défis combat.

Prédateur bronze (10)

Obtenir 8 médailles en défis Prédateur.

Prédateur argent (25)

Obtenir 16 médailles en défis Prédateur.

Prédateur or (50)

Obtenir 24 médailles en défis Prédateur.

Prédateur invisible (10)

Terminer un défi Prédateur en utilisant uniquement les éliminations silencieuses.

Enchaînement libre parfait (10)

Terminer un défi combat sans être blessé.

Déchiffrer l'énigme (20)

Résoudre tous les défis de l'Homme-mystère sur l'île.

Analyste d'Arkham (20)

Résoudre 5% des défis de l'Homme-mystère.

Enquêteur secret (20)

Résoudre 10% des défis de l'Homme-mystère.

Penseur original (20)

Résoudre 25% des défis de l'Homme-mystère.

Elucideur de mystères (20)

Résoudre 40% des défis de l'Homme-mystère.

Déchiffreur d'énigmes (20)

Résoudre 55% des défis de l'Homme-mystère.

Athlète mental (20)

Résoudre 70% des défis de l'Homme-mystère.

Elucideur d'énigmes (20)

Résoudre 85% des défis de l'Homme-mystère.

Le meilleur détective du monde (20)

Résoudre le plus gros mystère d'Arkham.

Parfait Chevalier (75)

Terminé : 100%.

Sauvetage choquant (10)

Éliminer Zsasz dans la salle de pacification des patients.

N'oublier personne (10)

Sauver les gardes et les sbires de la toxine du Joker dans la salle de Décontamination.

Eviter l'erreur médicale (10)

Survivre à l'assaut du sbire déformé du Joker.

Né libre (10)

S'évader des soins intensifs et regagner la surface de l'île.

L'ordonnance (10)

Sauver tous les médecins dans le centre Médical.

Rêveur éveillé (10)

Survivre au cauchemar du gaz terrifiant de l'Epouvantail.

Vengeance de Bane (25)

Vaincre Bane.

Entrer par effraction (10)

Obtenir l'accès au Manoir d'Arkham après que le Joker l'a verrouillé.

Cauchemar récurrent (10)

Affronter vos plus grandes peurs et garder votre équilibre mental.

Zsasz remis à sa place (10)

Empêcher Victor Zsasz de tuer le Dr Young.

Isolement cellulaire (25)

Capturer et enfermer Harley Quinn.

Double problème (25)

Vaincre deux sbires Titan d'un seul coup.

Résister à la peur (50)

Vaincre les effets du gaz terrifiant de l'Épouvantail.

Larmes de crocodile (50)

S'aventurer dans le repaire de Killer Croc et en ressortir vivant.

Ivy empoisonnée (50)

Vaincre la plante d'Ivy Titan géante.

Batman Arkham City

© Warner Interactive / Rocksteady 2011

NEW GAME +

Terminez le jeu en Normal ou Difficile pour pouvoir recommencer une partie en conservant tout ce que vous aviez acquis.

MESSAGES CACHÉS

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées **XY : 700, 490**. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants : **9-23-9-12-12-18-5-20-21-18-14-2-1-20-13-1-14**. Si vous les remplacez par leurs équivalents en lettres dans l'alphabet, vous découvrirez le message : *"I WILL RETURN BATMAN"*.

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées **XY : 500, 900**. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants : **"5-15-9-7-21-18-18-14-3-5-24-15-12-7-22-3-10-5-15-9-22-3-8-25-26-15-16-25-10-15-17-25**. Si vous utilisez la règle 1=C, 2=B, 3=A, 4=Z, vous découvrirez le message : *"YOU WILL PAY FOR WHAT YOU HAVE DONE TO ME"*.

Utilisez le séquenceur cryptographique et cherchez l'endroit qui se trouve aux coordonnées **XY : 200, 500**. Vous intercepterez une fréquence radio qui vous donnera les numéros suivants : **"3-20-26-18-26-16-24-1-11-4-24-9-3-8-5-2-12-18-6-16-7-11-3-10-17-5-13-4-21-8**. Si vous utilisez la règle Z=1, Y=2, X=3 (alphabet inversé), puis le Carré de Vigenere avec le mot clef "scarecrow", vous découvrirez le message : *"FEAR WILL TEAR GOTHAM CITY TO SHREDS"*.

GROSSE TÊTE

Pour passer en mode Grosse tête, vous devez jouer en Normal ou Difficile. En cours de partie, sortez le séquenceur cryptographique. Tout en maintenant les deux gâchettes enfoncées, faites tourner le stick gauche dans le sens des aiguilles d'une montre et le stick droit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Faites cela pendant plusieurs secondes pour que Batman prenne la grosse tête. Recommencez l'opération pour désactiver ce code.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous prenez pour ainsi dire le contrôle de Bruce Wayne dans une salle d'interrogatoire, attaché à une chaise. Balancez-vous de droite à gauche pour tomber à terre, puis utilisez la touche de contre pour calmer les ardeurs du

Garde TYGER. Dirigez-vous ensuite vers la droite entre les grillages pour être à nouveau " pris en charge ". Une fois lâché en pâture aux criminels d'Arkham, utilisez à nouveau le Contre pour vous débarrasser des détenus et frappez celui qui est en train de tabasser Jack Ryder. Aidez celui-ci à se relever et avancez pour être accueilli à coup de batte par le Pingouin.

Utilisez une fois encore le contre pour reprendre le contrôle du milliardaire, puis donnez une leçon aux hommes de main de Cobblepot en alternant entre frappes et contres. Pour repérer un ennemi sur le point de vous frapper, restez attentif aux éclairs bleus qui apparaîtront au dessus de sa tête. Une fois la zone dégagée, mettez le Pingouin KO si vous le souhaitez, empruntez l'échelle à gauche des grillages, puis sautez sur les conduits d'aération en face. Empruntez une seconde échelle et grimpez sur les toits à votre gauche pour que Bruce puisse contacter Alfred, son fidèle majordome. Repérez ensuite le bâtiment d'Ace Chemicals et courez dans sa direction pour vous agripper au rebord. Suivez le par la droite et utilisez les échelles à votre disposition pour monter. Accroupissez-vous ensuite pour passer l'obstacle et suspendez-vous à nouveau au rebord grâce aux indications à l'écran. Progressez enfin de la même façon jusqu'au toit, où vous pourrez enfin endosser pour de bon le rôle de Batman.

Sauver Catwoman

Votre attirail en main, déplacez le curseur de votre séquenceur vers le signal fort en haut à droite et décodez l'émission pour apprendre que Catwoman est détenue au tribunal. Pour vous y rendre, rien de plus simple : sautez d'Ace Cheminals et planez jusqu'au bâtiment éclairé droit devant vous. Vous remarquerez peut-être en chemin qu'une étrange sphère verte recouvrant un point d'interrogation se trouve sur l'un des toits adjacents : il s'agit d'un Trophée de l'Homme Mystère. Plusieurs dizaines sont disséminés dans chacune des différentes zones d'Arkham, et pour tous les collecter, il faudra vous armer de beaucoup de patience, ainsi que de vos meilleurs neurones ! Pour l'heure toutefois, corrigez comme il se doit les hommes de Double-Face à l'entrée du tribunal en utilisant sans réserve votre Contre, puis entrez. Si vous souhaitez éviter l'affrontement, entrer directement par la porte du balcon est possible.

Montez les escaliers face à vous et dirigez-vous vers la gauche pour assister à une cinématique. Empruntez ensuite l'échelle au fond à droite et accroupissez-vous pour neutraliser le détenu qui vous tourne le dos. Lors de ces neutralisations, vous pourrez si vous le souhaitez asséner un coup plus violent à votre victime pour qu'elle s'endorme immédiatement. Cette méthode a néanmoins un inconvénient : elle est plus bruyante ! A n'utiliser que lorsque la situation l'exige vraiment, donc. Marchez ensuite sur le câble qui surplombe la salle puis initiez le pugilat en sautant de votre perchoir et en mettant KO tous les détenus qui oseront rester dans la salle (la majorité s'enfuyant comme des lâches).

Double-Face tentera bien de vous arrêter en vous tirant dessus, mais rien ne lui évitera la déculottée qui l'attend dans la cinématique qui suivra une fois les détenus vaincus.

Trouver le Joker

Enquêter à l'église

Activez votre détecteur d'indice et analysez l'impact au sol ainsi que le point d'entrée de la balle. Vous en déduirez ainsi la position du sniper. Ressortez alors du bâtiment pour poursuivre vos investigations. Passez à tabac les détenus postés à l'entrée si vous le souhaitez et suivez le curseur vert sur votre radar pour atteindre le bâtiment d'où provenait le tir. Si vous désirez dors et déjà vous plonger corps et âmes dans les quêtes annexes peuplant Arkham, sur le toit de l'immeuble de droite en sortant du tribunal vous attend le Veilleur, un être mystérieux dont vous pourrez pister les apparitions.

Autrement, dirigez-vous vers l'entrée de l'église, gardée par quelques détenus, et disposez d'eux comme il se doit avant d'entrer. A l'intérieur, Harley Quinn vous attend de pied ferme, mais initiera un dialogue dès lors que vous lui porterez un coup. Sitôt la demoiselle partie, lancez un fumigène puis utilisez votre grappin pour rejoindre l'une des gargouilles en hauteur et ainsi vous fondre dans l'ombre. Utilisez ensuite votre Mode Détection pour avoir une vue d'ensemble sur les forces en présence. Ce mode est un outil très pratique dont il ne faudra pas vous priver, car il vous permet de connaître la position de chaque ennemi ainsi que son équipement, ce qui pourra se révéler déterminant par la suite.

Pour l'heure, rejoignez la statue au fond de l'église. Vous pourrez ainsi neutraliser d'un seul coup deux détenus en vous glissant dans leur dos Regagnez ensuite votre perchoir et évoluez vers la droite en planant pour atteindre l'arrière du confessionnal. Approchez-vous des planches de bois et éliminez un troisième ennemi avant de retournez vous cacher, puis planez jusqu'à atterrir derrière le dernier détenu, que vous pouvez neutraliser sans problème. La pièce est maintenant sécurisée, et vous monterez peut-être déjà au niveau supérieur grâce à l'expérience acquise jusque-là. Vous pouvez choisir d'améliorer ou de développer les capacités de Batman comme bon vous semble, mais il est reste judicieux d'utiliser vos points de compétences pour améliorer la résistance de Batman aux coups et aux balles.

Parlez aux otages que vous venez de libérer si vous le souhaitez, puis empruntez la porte à gauche de l'entrée maintenant bouclée. Entrez dans la pièce sur votre droite puis montez aux niveaux supérieurs par la force de vos bras. Un Trophée de l'Homme Mystère peut être attrapé grâce à votre Bat-griffe avant que vous ne soyez obligé d'utiliser votre grappin pour progresser davantage. Une fois arrivé au sommet, analysez le fusil de sniper, puis suivez les indications à l'écran pour sauter à travers les vitraux et échapper à une mort certaine.

Pénétrer dans l'aciérie

Vous pouvez à présent pister le signal radio émis par le Joker. Suivez votre indicateur en volant de toit en toit, et ne vous privez surtout pas si vous croisez un groupe de détenus : chaque groupe vaincu vous octroiera davantage d'expérience et vous permettra à terme de débloquer plus de capacités pour votre homme chauve-souris. En suivant le signal radio, vous ne tarderez pas à arriver au " Joker's Funland ", au coeur de la zone industrielle. Continuez votre pistage pour atteindre l'aciérie contrôlée par le Joker, puis utilisez votre grappin pour rejoindre le point le plus élevé de la zone. Suite au dialogue avec Alfred, utilisez votre grappin pour vous accrocher à la cheminée principale à l'est, puis planez vers le rebord. Progressez ensuite vers la droite et apprenez un nouveau mouvement : la glissade.

Progressez le long de la pièce circulaire jusqu'à être bloqué par la chaleur, puis utilisez votre Bat-griffe sur la conduite d'eau face à vous pour dégager la voie. Sautez en contrebas et accrochez-vous au rebord un peu plus loin pour continuer. Jouez ensuite les équilibristes sur les rambardes suspendues au dessus de la lave pour atteindre un cul de sac. Utilisez alors du Gel explosif sur le sol pour créer un trou et vous y engouffrer. Continuez devant vous en vous accroupissant, puis utilisez un Batarang sur l'interrupteur en haut à droite pour arrêter les flux de vapeur et emprunter le conduit. Progressez le long de celui-ci en évitant les jets de flamme puis en désactivant de nouveaux jets de vapeur jusqu'à arriver en dessous du hangar où se terrent les hommes du Joker. Profitez de votre situation pour neutraliser directement l'un d'eux, puis assommez les autre à grand renfort de contres et de coups divers.

Sauver le médecin

Après la courte scène et le dialogue avec Alfred, empruntez la porte surplombée de l'inscription " Dead Ride ", puis analysez les Trophées encore inaccessibles présents dans la pièce. Il s'agit d'un bon réflexe à prendre, étant donnée la quantité de Trophées à découvrir à Arkham. Continuez vers la chaîne de montage, et activez l'interrupteur au dessus du tapis roulant directement à gauche en entrant. Faufilez-vous par l'ouverture ainsi dégagée et utilisez votre grappin pour atteindre un poste en hauteur, puis un point d'observation. Passez dans le dos des ennemis en usant de ces points, et laissez-vous tomber à terre une fois en position. Neutralisez d'abord le détenu isolé de droite, puis faites de même avec les deux autres légèrement en contrebas.

Passez dans la pièce suivante en sautant par la baie vitrée, puis passez la porte au fond à droite. Accroupissez-vous pour éviter d'alerter les détenus devant vous et éliminez-les d'un seul coup. Quatre autres ennemis vous attendent dans la pièce, tous armés : dans ce cas de figure, oubliez tout de suite l'approche frontale, et veillez à rester caché pour neutraliser vos adversaires. Commencez d'abord par rejoindre un point d'observation, et analysez les déplacements des détenus grâce à votre Mode Détection. Lorsqu'un ennemi s'isole, planez dans son dos et atterrissez derrière lui en vous accroupissant pour le neutraliser. Si l'une de vos victimes est retrouvée par un co-détenu, alors le reste des adversaires sera en état d'alerte et vous recherchera, ce qui n'est pas plus mal car c'est souvent comme cela que vous aurez l'occasion d'isoler vos proies. Vous pouvez également attendre qu'un détenu passe en dessous d'un point d'observation pour opérer une neutralisation aérienne, mais en l'occurrence, le dernier ennemi de la salle restera aux côtés du médecin. Attendez donc qu'il ait le dos tourné pour le neutraliser et ainsi sauver Stacy Baker. Vous obtenez dans la foulée un fusil à impulsion électrique.

Atteindre le Joker

Ressortez alors de la pièce et rendez-vous vers la porte fermée dans le coin nord-ouest de la salle. A l'aide de votre nouveau jouet électrique, activez le dispositif au dessus de la porte, puis faites de même en utilisant les deux tirs du fusil pour déverrouiller une seconde porte. De retour à la chaîne de montage, usez de votre grappin pour atteindre une hauteur et empruntez le conduit à votre droite. Vous pourrez alors prendre par surprise les détenus qui vous attendaient derrière la porte et en neutraliser deux en vous glissant dans leur dos. Mettez KO ceux qui restent, puis retournez dans le hangar où vous aviez pu observer le regroupement des hommes du Joker.

Après avoir écouté Harley, utilisez votre fusil à impulsion sur le générateur électrique présent dans la salle en alternant entre les deux types de charge pour dégager la voie vers le Joker. Utilisez alors votre grappin pour monter dans le bureau,... Et recevoir un coup de botte de la part du bras droit du criminel fou. Ce dernier est vite rejoint par quelques hommes du Joker, dont il faudra disposer avant toute chose avant de vous attaquer à M. Marteau. Restez mobile pour éviter ses coups meurtriers, et paralysez-le avec vos charges électriques si vous en avez l'occasion pour avoir la paix. Vous pourrez alors rejoindre pour de bon le bureau où se terre le Joker.

Il est à noter qu'à partir de ce moment, vous aurez la possibilité de vous plonger dans les quêtes liées à Edouard Nigma en vous rendant à l'Eglise. Si vous désirez récupérer tous les Trophées disséminés dans le jeu, cela sera même indispensable car à l'issu de votre " entrevue " avec E.Nigma, les informateurs de l'Homme mystère vous apparaîtront clairement, entourés d'une aura verdâtre, au cours de vos nombreux combats. Lorsque vous repérerez un tel ennemi, il faudra faire l'effort d'éviter de le mettre KO en s'occupant dans un premier temps de tous les autres détenus pour pouvoir l'interroger, et ainsi connaître les emplacements des Trophées aux alentours.

A la recherche de M. Freeze

Du commissariat au Musée

Après la cinématique, votre combinaison sera calibrée pour trouver le point le plus froid d'Arkham afin de localiser M. Freeze. Avant de suivre votre indicateur thermique, libre à vous d'explorer davantage la ville pour faire la chasse aux quêtes annexes. Sinon, rendez-vous aux abord du bâtiment du GCPD, nouvelle planque de M. Fries et bien gardé par les hommes du Pingouin. Ces derniers sont armés, veillez donc à les éliminer un à un et avec précaution pour ne pas prendre de risques inutiles. Non loin de là, sur un toit d'où émane la fumée rouge d'une fusée éclairante, vous trouverez l'entrée de Jouets Krank, où vous pourrez initier une nouvelle quête en étroite collaboration avec un ancien ami à vous. Une autre quête peut aussi être entreprise si vous décrochez le téléphone sonnant non loin de l'entrée du GCPD.

Une fois ladite entrée nettoyée, utilisez vos charges électriques sur la porte à la base du bâtiment et exécutez une glissade pour passer dans l'ouverture ainsi créée. Prenez la carte de cryptage sur le cadavre à droite en entrant, puis décodez l'émission en bas à gauche de votre séquenceur avant de passer la porte. Les détenus présents dans le commissariats sont à nouveau tous armés : attirez brièvement l'attention d'un ennemi pour les faire se disperser, puis allez vous cacher en hauteur pour les surprendre un à un en vous glissant dans leur dos. Si vous êtes dans la ligne de mire d'un détenu, utilisez immédiatement un fumigène pour aller vous dissimuler de plus belle. Le dernier ennemi de la zone se rendra automatiquement, vous permettant ainsi de l'interroger. Vous découvrez ainsi que Freeze n'est déjà plus là.

En rebroussant chemin pour sortir du bâtiment, vous serez enfermé dans le hall d'entrée. Après avoir téléchargé les codes du building, passez dans la salle adjacente par le grillage au sol, puis utilisez votre séquenceur sur la console à droite en entrant pour déverrouiller les portes. Sortez ensuite du commissariat comme vous y êtes entré, et traversez la ville pour rejoindre le Musée. Une fois n'est pas coutume, l'entrée du bâtiment est bien gardée par les hommes du Pingouin. Inutile à ce stade de vous préciser comment aborder ce genre de situation. Après avoir réglé leur compte aux détenus, utilisez votre séquenceur pour lever le grillage bloquant la porte, puis entrez.

Désactiver les brouilleurs

Un ennemi équipé d'un couteau vous attend dans le hall : utilisez les indications à l'écran pour éviter ses coups et

riposter comme il se doit. Sautez ensuite à travers la vitre à droite en entrant, puis utilisez votre séquenceur sur la console. Le Pingouin bloque les transmissions à l'aide de brouilleurs, qu'il va donc vous falloir neutraliser. Ressortez du Musée et suivez les indications de votre mouchard pour trouver le premier brouilleur sur la façade nord du building, placé sous bonne garde. Restez attentif au son d'alarme qui pourra retentir lorsque vous passerez à tabac les hommes du pingouin : elle signifiera qu'un détenu est en train de s'équiper d'une arme à feu. Seul face au brouilleur, détruisez les trois écrans du dispositif pour le désactiver.

Mettez ensuite le cap vers le nord-est pour trouver le second brouilleur, cette fois exclusivement défendu par des hommes armés. Postez-vous en haut du bâtiment surplombant le dispositif pour facilement neutraliser les détenus les uns à la suite des autres et ainsi pouvoir détruire le brouilleur. Prenez votre temps dans ce genre de situation pour ne pas encaisser inutilement des tirs de balle, meurtriers pour l'homme très ordinaire qu'est Bruce Wayne. Vous apprenez ensuite en espionnant les communications du Pingouin que le dernier brouilleur est caché sous terre.

Suivez donc le marqueur vert sur votre boussole pour vous rapprocher de votre objectif : vous atteindrez ainsi la zone du Bowery, où se dressent d'imposantes verrières. Utilisez-les à bon escient pour vous déplacer à l'insu des détenus armés présents dans la zone, ou prenez votre temps pour les éliminer un par un. Notez qu'en direction du sud, un premier conteneur de Titan vous attend si vous avez accepté d'aider Bane à Jouets Kranks. C'est en tout cas à l'ouest que vous trouverez l'entrée du métro, dans laquelle il va falloir vous engouffrer. Deux détenus peuvent facilement être neutralisés sur la gauche, tandis qu'un Trophée vous attend à l'autre extrémité de la pièce. Les transmissions étant brouillées pour l'instant, analysez simplement son emplacement. Un autre Trophée peut néanmoins être obtenu immédiatement en vous glissant dans un conduit dans une salle à l'est de la pièce, puis en utilisant votre gel explosif sur le sol.

Revenez ensuite au niveau des deux ennemis assommés et descendez au niveau inférieur. Empruntez la voie de droite et glissez-vous dans un nouveau conduit pour trouver un autre Trophée, puis dirigez-vous vers la gauche dans la pièce suivante. Montez sur le train, et continuez à progresser notamment à l'aide de votre glissade et de votre gel explosif. Allez ensuite vers la droite et descendez brièvement du toit du train pour trouver un nouveau Trophée. Rebroussez alors chemin en continuant tout droit pour trouver sur votre droite un deuxième conteneur de Titan faiblement gardé. Plus loin sur la gauche, détruisez le mur pour trouver plusieurs Trophées sous entraves : leur obtention nécessitant la résolution d'énigmes, il est préférable de les marquer pour le moment.

Ressortez ensuite et utilisez vos charges électriques pour ouvrir la porte sur votre gauche. Vous atteignez alors le terminal du métro, où réside le dernier brouilleur placé sous haute surveillance. Commencez par emprunter le conduit face à vous pour progresser sans vous faire repérer, puis placez-vous sous le grillage devant vous en sortant de votre cachette. Vous pourrez ainsi prendre un premier détenu par surprise et le neutraliser. Rejoignez ensuite un point d'observation à l'aide de votre grappin et observez les déplacements des ennemis restants pour choisir vos prochaines cibles : plus elles seront isolées, plus elle seront vulnérables. Une fois la zone nettoyée, réduisez le dernier brouilleur en bouilli pour pouvoir à nouveau utiliser votre séquenceur. Notez qu'un autre Trophée peut être récupéré en s'accroupissant dans le coin sud-ouest de la salle. Ne vous reste ensuite plus qu'à rebrousser chemin pour sortir du métro et vous mettre en route pour le Musée.

Sauver M. Freeze

De retour au Musée, faites place nette devant le building avant d'entrer, en faisant tout de même bien attention aux ennemis armés d'un couteau et qui demandent une technique de contre particulière. Une fois à l'intérieur, piratez la console qui vous avait auparavant résisté sur la droite : vous pouvez à présent pousser plus avant vos investigations. Détruisez le mur au fond à gauche du couloir pour trouver un Trophée, puis descendez les escaliers croisés un peu plus tôt. Pour vaincre le détenu en armure, suivez les indications à l'écran. Dirigez-vous ensuite dans le coin nord-est de la pièce pour trouver un conduit en hauteur qui vous mènera à un nouveau Trophée à marquer.

En revenant dans la pièce au Tyrannosaure, parlez à l'agent Jones à gauches des escaliers puis empruntez-les pour aller marquer un nouveau Trophée et passer la porte surplombée du panneau Exit. Utilisez vos charges électriques pour passer le volet à gauche et trouver un Trophée, puis usez de vos Batarangs télécommandés pour activer l'interrupteur de l'autre côté de l'arche face à vous. Suivez ensuite simplement le couloir pour assister à une cinématique, suite à laquelle vous serez enjoint à participer à un large pugilat. Les ennemis sont nombreux mais ne disposent que d'un

arsenal limité, à base de battes et de chaises. Faites-vous donc plaisir et mettez-les au tapis. Dans un second temps, un détenu infecté par le Titan sera envoyé sur le ring pour vous combattre, accompagné de quelques détenus supplémentaires. Utilisez donc l'ultra étourdissement pour prendre le contrôle de la bête et semer le chaos parmi vos ennemis. La pièce nettoyée, une dialogue avec Alfred surviendra.

Une fois ce dernier achevé, utilisez à nouveau un Batarang télécommandé sur la gauche de la salle pour activer l'interrupteur et ouvrir la voie. Piratez la console directement sur votre gauche, puis utilisez vos charges pour activer le générateur au sol. Détruisez la paroi de droite pour récupérer un Trophée et replacez-vous devant le premier générateur. Faites descendre le monte-charge, puis placez-vous à l'intérieur pour activer un autre générateur. Détruisez alors le plafond maintenant accessible pour progresser davantage, puis utilisez votre Bat-griffe sur la valve au mur pour trouver un nouveau Trophée. Continuez vers la droite en détruisant à nouveau un mur puis passez la porte sur votre gauche. Utilisez alors votre gel explosif sur la paroi de glace pour déclencher une nouvelle scène.

La séquence qui suit pourra vous donner des sueurs froides : il s'agira en effet de traverser l'étendue de glace friable qui s'étend à vos pieds pour rejoindre les agents du GCPD piégés dans la glace. Ne vous approchez des bords sous aucun prétexte, sous peine de finir en déjeuner pour l'une des curiosités du Pingouin, et entreprenez de rejoindre le premier agent face à vous.
Le policier secouru, repartez de plus belle et dirigez-vous cette fois-ci à l'extrémité gauche de la salle. Utilisez votre grappin pour rejoindre le balcon et poursuivre votre progression.

Un peu plus loin, trois ennemis joueront les malins en se mettant à l'abri derrière des grilles automatisées. Piratez la console sur la gauche pour aller les corriger comme il se doit, puis passez la porte qu'ils défendaient. Progressez davantage en utilisant la glissade pour finalement tomber nez à nez avec un M. Fries en bien mauvaise posture. Utilisez, ou plutôt tentez d'utiliser votre gel explosif sur la paroi de droite pour être aussitôt confronté à Abramovici et quelques sbires. Neutralisez ces derniers dans un premier temps, puis utilisez un ultra étourdissement sur le colosse pour lui adresser un combo dévastateur. Empruntez le passage maintenant dégagé et marquez le Trophée dans le coin à droite. Rendez-vous ensuite au bout de l'allée pour trouver un troisième container de Titan à détruire, puis piratez la console à gauche de la prison de Freeze pour, enfin, le libérer.

Neutraliser Cobblepot

Après la cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la vaste salle congelée, dont la glace a à présent quelque peu fondu. Sautez donc sur la plate-forme en contrebas et entreprenez la traversée jusqu'au côté opposé en utilisant les divers anneaux à votre disposition. Vous pourrez au passage secourir deux détenus congelés avant d'aller arpenter le couloir qui vous attend après le balcon. Passez ensuite la porte au bout pour rejoindre l'armurerie, une large salle peuplée d'ennemis armés.

A partir de maintenant, vos ennemis pourront être équipés de lunettes à infrarouges et seront donc capables de vous repérer sur un point d'observation lorsqu'il les utiliseront. Ils ne peuvent toutefois scruter qu'une seule gargouille à la fois, et vous serez souvent averti de l'utilisation de ces lunettes par une allocution du détenu les possédant. De plus, une amélioration permet de passer outre cette menace du moment que vous restez immobile sur votre perchoir. Pas trop d'inquiétude à se faire, donc, même si se débarrasser des ennemis présents pourra éventuellement se révéler compliqué en fonction de leurs déplacements. Prenez votre temps, ne courez pas de risques inconsidérés et vous nettoierez la zone sans grand souci.

Récupérez ensuite la puce de sécurité sur la combinaison de Freeze, et retournez dans la salle-bassin. Utilisez à nouveau la plate-forme pour vous mouvoir sur l'eau, et dirigez-vous vers la droite. La créature du Pingouin tentera alors de vous croquer, ce que vous empêcherez à l'aide d'un vigoureux coup de poing. Suivez l'allée puis passez la porte pour arriver dans le salon de l'iceberg, où vous attend le Pingouin armé du fameux fusil à glace de Freeze. Mettez-vous à couvert et attendez que les tirs cessent pour progresser vers le fond de la salle. Vous pourrez alors emprunter une passerelle qui vous mènera à Cobblepot, et serez en mesure d'utiliser votre brouilleur. Votre ennemi juré encaissera alors un uppercut magistral avant de riposter en déchaînant la fureur de Solomon Grundy, le premier véritable Boss du jeu.

Boss : Solomon Grundy

L'énergie du boss est dépendante des trois générateurs d'énergie placés au sol. Lorsque Grundy faiblira, ces générateurs se mettront donc en route pour le soigner : vous devrez donc utiliser votre gel explosif (via un raccourci) sur les générateurs afin de les détruire. N'essayez surtout pas de défier Grundy au corps-à-corps, et ne vous approchez pas des générateurs lorsqu'ils sont actifs (lumière bleue) sous peine d'encaisser des dégâts. Le boss dispose également d'une attaque à distance qu'il sera préférable d'esquiver en sautant. Une fois les trois générateurs détruits, vous pourrez asséner quelques coups au colosse.

Débutera alors une seconde phase, durant laquelle Grundy sera plus vivace et où les générateurs seront momentanément impossibles à atteindre. Guettez donc l'ouverture des sas au sol tout en esquivant les assauts du boss pour déposer votre gel explosif et ainsi priver une nouvelle fois Solomon de son énergie. L'occasion vous sera alors donnée de le cogner de plus belle et d'achever le monstre. Le bougre ne s'avoue cependant pas vaincu : luttez pour vous libérer et reprendre le combat.

Durant cette troisième et dernière phase, Grundy sera immobilisé, et ne vous attaquera qu'avec des ondes de choc. Esquivez-les au mieux et entreprenez pour la troisième fois la destruction des générateurs au sol. Ces derniers ne seront plus protégés, mais s'activeront beaucoup plus souvent, ce qui pourra compliquer votre tâche.
Mais une fois détruit, c'est à la fin définitive de Grundy que vous pourrez assister après lui avoir tabassé les entrailles.
Le Pingouin, lui, ne s'avoue pas vaincu et entreprend de vous attaquer au lance-roquette. Contournez-le simplement en esquivant les roquette pour le rouer de coup et en finir avec lui.

Une histoire de sang

Pister l'assassin

Après la scène, ressortez du Musée pour commencer la filature de l'acrobate venant de s'échapper. A mesure que vous vous en approcherez, les tâches de sang laissées par l'assassin seront automatiquement analysées. Utilisez votre mode Détection pour suivre avec précision le tracé des gouttes si vous avez un doute sur la trajectoire à adopter. En chemin, vous croiserez très certainement quantités de malfrats à discipliner selon votre bon plaisir, jusqu'à arriver à la fin des traces. Tentez d'analyser les bandages au sol pour être directement attaqué par l'assassin. Une phase de filature plus active débute alors, durant laquelle vous devrez user de toute votre adresse pour suivre la ninja de bâtiment en bâtiment. Planez, courez, et ne soyez pas avare en utilisation de votre grappin pour réussir à tenir le rythme. Votre proie finira par stopper sur l'un des toits d'Arkham pour engager le combat, l'occasion pour vous de déposer un mouchard en utilisant la touche de contre.

Après la cinématique mettant en scène l'un des rares alliés de Batman, vous serez en mesure de suivre l'assassin à la trace grâce au curseur à l'écran. En suivant le signal, vous serez amené à retourner sur le territoire du Joker, devenu plus dangereux à cause des nombreux détenus armés qui rôdent à présent un peu partout. Vous pouvez prendre votre temps et les éliminer un par un, ou bien directement descendre dans la large ouverture par laquelle semble s'engouffrer le signal du traceur. Marquez le Trophée au fond du tunnel puis récupérez celui de l'autre côté du vide sur la gauche. Mettez KO les trois malfrats en contrebas, en faisant attention à celui possédant une armure, puis progressez par l'unique voie disponible. Détruisez le mur sur la gauche pour aller marquer des Trophées, puis allez tout droit en ressortant.

Utilisez alors votre tyrolienne pour franchir le gouffre devant vous, en l'activant à nouveau en milieu de parcours pour aller récupérer un Trophée dans le tunnel de droite et pour continuer votre route par la gauche. Passez la grille à gauche puis positionnez-vous au dessus de la surface fragile à droite : vous pourrez ainsi éliminer directement l'un des détenus à l'étage du dessous et facilement prendre l'avantage contre le reste du groupe. Attention tout de même, il y a une caisse d'armement au fond de la salle que les voyous ne se priveront pas d'aller utiliser. Une fois sorti vainqueur du combat, piratez la console pour ouvrir les portes : vous voilà revenu dans un endroit familier. Rendez-vous en bas à droite de la salle pour emprunter la porte qui s'y trouve, puis marquez le Trophée un peu plus loin avant d'utiliser votre tyrolienne pour traverser et emprunter la porte en hauteur.

Arrivée à Wondercity

Après le dialogue avec Oracle, avancez pour vous retrouver face à un précipice, que vous pourrez franchir en planant puis en utilisant votre grappin. Dans la pièce toute proche, un groupe de détenus attend sa correction, mais disposent néanmoins d'une caisse d'armes. Prudence, donc. Passez ensuite la porte pour vous retrouver dans les fondations de la tour Wonder, une large salle peuplée d'ennemis armés. L'un d'eux possède un brouilleur qui vous empêchera d'utiliser votre mode Détection : heureusement, le détenu en question s'éloignera rapidement sur la gauche et sera alors vulnérable à votre attaque discrète. Libre à vous ensuite de procéder comme vous l'entendez pour venir à bout de ses camarades, tout étant surtout affaire d'opportunités.

La zone nettoyée, vous aurez tout loisir d'aller détruire le container Titan présent dans la pièce ainsi que de récupérer les Trophées disséminés ici. Accessoirement, vous pouvez également secourir la médecin auparavant prisonnière des détenus que vous venez de neutraliser. Une fois votre petit tour achevé, reprenez la traque de l'assassin en suivant le signal en direction de Wonder City. Passez successivement deux larges portes en activant les générateurs au sol, puis affrontez un groupe de ninjas sortis de nulle part. Maîtriser le contre de lame est ici essentiel pour ne pas éprouver trop de difficulté, mais fort heureusement ces dames sont plus frêles que les détenus que vous avez l'habitude de passer à tabac.

Leurs ardeurs refroidies, utilisez du gel explosif sur le sol face à la porte pour dégager un nouveau générateur à activer. Rejoignez alors l'extrémité de la nouvelle zone, en n'oubliant pas de récupérer le Trophée sur votre droite accessible via une glissade, puis analysez le robot face à vous. Les données récoltées ne sont malheureusement que fragmentaires, et il va vous falloir analyser tous les autres robots de la zone pour reconstituer l'enregistrement.
Repérez donc les différentes machines à analyser grâce à votre mode Détection, mais prenez garde : un duo d'assassins surgira de temps à autre après un téléchargement pour tenter de vous arrêter. Occupez-vous donc de ces demoiselles entre chaque analyse, puis rendez-vous au niveau du passage secret ainsi découvert pour activer le panneau. Contrez l'assassin qui vous assaille pour utiliser l'épée qu'elle porte comme clé, et engouffrez-vous dans le tunnel.

Marquez le Trophée face à vous, puis continuez vers la droite pour trouver une échelle. Progressez ensuite tant bien que mal droit devant vous pour assister à une nouvelle cinématique. Vous suivrez alors Talia dans le sous-sol pour vous confronter aux épreuves du Démon.

Les épreuves du Démon

Tout d'abord, pour peu que cela soit nécessaire de le préciser, buvez. Vous devrez ensuite suivre Ra's al Ghul au travers du désert urbain qui s'étend devant vous. Pour se faire, utilisez le boulet de canon pour pouvoir regagner de l'altitude et ainsi éviter tout contact avec le moindre élément du décor, qui s'avérerait fatal. Arrivé à la seconde plate-forme, vous devrez venir à bout de soldats de sable avant de pouvoir continuer. Ces derniers utilisent des armes blanches : veillez donc à utiliser le contre approprié. Un affrontement identique vous sera imposé sur le quatrième pilier bleu, suite à quoi il ne vous restera plus qu'à plonger dans le maelström de sable. De retour à la réalité, remontez les escaliers derrière la porte pour pouvoir rejoindre Ra's al Ghul au cours d'une cinématique. S'en suivra alors un affrontement aussi inévitable qu'intergénérationnel.

Boss : Ra's al Ghul
L'affrontement se déroule en deux temps. Vous devrez d'abord vaincre les assassins de sable qui vous assailliront en même temps que Ra's avant de pouvoir vous attaquer à lui, ou plutôt à son effigie de sable animée. Utilisez pour cela vos charges électriques à distance en esquivant au mieux les lames qu'il enverra vers vous et en scrutant les espaces entre les soldats qui forment sa garde. Le boss pourra également vous destiner des shurikens géants et des coups d'épée de temps à autre. Une fois le Ra's al Ghul de sable vaincu, le vrai viendra vous défier au corps à corps : contrez alors aussi vite que possible pour le tenir en respect et ainsi passer à la seconde phase du combat.

Celle-ci est en réalité identique à la première, si ce n'est que les soldats de sable vous destineront cette fois-ci une attaque groupée qui mettra votre touche de contre à rude épreuve : il faudra en effet appuyer de manière extrêmement rapide pour échapper à leur assaut. Heureusement, à mesure que vous réduirez leur nombre, contrer cette attaque deviendra plus facile. Vous devrez alors une fois de plus venir à bout du Ra's de sable géant et le contrer de la même manière qu'auparavant. Cette fois, vous aurez en revanche tout loisir de lui asséner vos plus beaux crochets pour en finir une bonne fois pour toute. Le bougre ne renonce pas pour autant à ses projets et prend Talia en otage. Utilisez

votre Batarang inversé pour que la technologie triomphe enfin du maître assassin, pour le coup totalement has been.

Récupérer l'antidote

Rejoindre Freeze

Vous voilà à présent en possession du précieux sang nécessaire à la confection de l'antidote. Ne vous reste plus qu'à rejoindre le bâtiment du GCPD, où vous attend Freeze, en empruntant les voies du métro dégagées par vos soins un peu plus tôt. La prudence est de mise, toutefois, car les hommes du Joker ont investi les lieux et sont plutôt bien équipé : plusieurs détenus ont des lunettes infrarouges, et l'un d'eux porte sur son dos un dispositif de brouillage. Abordez donc la situation avec beaucoup de précaution. Plus loin sur votre route vers la surface, vous rencontrerez également un nouveau type d'ennemi armé de boucliers : utilisez simplement le combo adéquat pour en venir à bout. Pour le reste, vous êtes en terrain connu, et n'éprouverez donc pas de difficulté particulière à rejoindre la surface.

Non loin de la sortie, vous intercepterez néanmoins un communiqué de Strange évoquant l'arrivée de Quincy Sharp dans la ville. L'occasion pour vous d'en apprendre plus sur la situation en faisant un petit détour. Suivez votre marqueur vert pour trouver le maire de Gotham en bien mauvaise posture. Les hommes qui le retiennent sont armés, mais vous pourrez faciliter les choses en utilisant vos charges électriques sur le générateur tout proches des malfrats. Ruez-vous ensuite sur eux en leur arrachant leur armes des mains à l'aide de votre Bat-griffe pour les mettre KO et avoir une petite entrevue avec Sharp. L'heure sera ensuite venue d'apporter le sang si durement acquis à M.Freeze. Un ultime groupe d'hommes de main du Joker vous attend néanmoins devant l'entrée du GCPD pour vous faire obstacle. Un détenu en armure et deux autres armés de boucliers sont de la partie, ce qui peut compliquer passablement les choses. Concentrez donc vos assauts sur les ennemis standards avant de vous attaquer aux trois derniers, qui requièrent des combo spécifiques.

L'accès au commissariat dégagé, pénétrez-y de la même façon qu'autrefois et détruisez le mur du fond pour trouver un Trophée et en marquer un second. Entrez ensuite dans le bâtiment pour aller donner le sang de Ra's al Ghul à Freeze. Et malgré toute votre bonne volonté, celui-ci ne semble pas d'humeur très coopérative.

Boss : Victor Fries
Vous voici sûrement face au boss le plus compliqué du jeu. Freeze est en effet quasi invulnérable dans sa combinaison, pourra vous pister grâce à la chaleur de vos empreintes, à des drones, dispose d'une barrière cinétique et bien sûr, ne se privera pas pour utiliser son fameux fusil à glace. Autant de menaces qu'il conviendra d'éviter en restant hors de vu de Victor.

L'atteindre ne sera pas non plus une partie de plaisir, et pour cause : chaque fois que vous utiliserez une stratégie particulière pour prendre Freeze par surprise, celui-ci se prémunira de cette attaque en mettant immédiatement en place une contre-mesure. Vous l'avez pris en traître par derrière ou en surgissant d'un grillage au sol ? Et bien l'approcher de cette manière sera dès lors impossible. Une exception à la règle, toutefois : les deux générateurs présents dans la pièces, qui s'ils sont activés quand Freeze passe à proximité pourront le paralyser temporairement. Victor pourra cependant geler le second générateur si l'occasion lui est donnée de le faire.

Voici donc un panel de cinq techniques que vous pourrez utiliser pour atteindre autant de fois le boss et le vaincre : le paralyser avec les générateurs, le surprendre depuis un grillage au sol, depuis un rebord, électrifier la zone inondée, et enfin lui asséner un coup de pied planant par derrière. Vous aurez alors tout loisir de briser son scaphandre et de mettre un terme au combat. Seulement voilà, le temps que vous aurez mis à calmer les ardeurs de Freeze aura suffit au Joker pour s'emparer de l'antidote. Ressortez donc en vitesse du bâtiment par l'arrière.

Retour à l'aciérie

C'est donc sur le territoire du Joker que vous devez à nouveau vous rendre pour récupérer votre dû et sauver Gotham, ainsi que vous livrer à une nouvelle quête annexe afin de délivrer Nora des griffes de votre rival. Mais avant cela, une autre tâche vous incombe : celle de sauver Vicki Vale, échouée en plein Arkham, des griffes des snipers du Joker. Scrutez donc la zone à l'aide de votre mode Détection pour localiser les détenus qui encerclent l'hélico écrasé et

procédez à leur neutralisation. Une fois la zone dégagée, retrouvez Vicki sur le pont en ruine pour la mettre en sécurité et ainsi continuer votre route.

Un message d'Alfred vous indiquera entre temps l'emplacement du largage d'un antidote mis au point par Lucius Fox. L'occasion pour vous d'aller vous requinquer en la bienveillante compagnie du Chapelier Fou lors d'une quête annexe si vous le souhaitez.

Soyez prudent lorsque vous serez en approche de l'aciérie, et restez à l'affût des lasers rouges, synonymes de la présence de snipers. Deux d'entre eux vous attendent par exemple en hauteur à l'entrée du Joker's Funland. Rejoignez donc l'endroit d'où vous aviez pu infiltrer le bâtiment la première fois. Vous remarquerez alors bien vite qu'il vous sera impossible d'utiliser cette entrée pour pénétrer dans l'aciérie. Suivez les indications d'Oracle pour trouver une nouvelle entrée en prenant toujours soin de neutraliser les snipers qui scrutent la zone. A l'extrémité sud de votre objectif, trois gardes non armés gardent un container de Titan : combattez-les sans crainte d'alerter le reste de la troupe pour le détruire, puis utilisez du gel explosif sur la paroi au fond pour marquer un Trophée.

Procédez ensuite au nettoyage de la zone précédente pour pouvoir passer la porte sans encombre. Il est à noter que les deux détenus la gardant ne bougeront que rarement, et qu'il est préférable de vous attaquer à leurs camarades dans un premier temps avant de leur tomber dessus au sens propre. Une fois entré dans le bâtiment, amusez-vous avec votre nouveau jouet givrant sur les détenus à gauche, puis détruisez le dernier container de Titan derrière vous. Vous pouvez dès à présent retourner à Jouets Krank pour retrouver Bane et clore la quête si vous le souhaitez. Sinon, sautez en contrebas, marquez le Trophée de l'autre côté du cours d'eau et utilisez votre coup de givre dans ce dernier pour créer une plate-forme de glace. Grimpez dessus et usez de votre Bat-griffe pour éviter de finir en rondelles de chauve-souris, et montez sur la nouvelle plate-forme.

Créez une nouvelle embarcation de glace de l'autre côté puis tractez-vous à nouveau d'un côté ou de l'autre à l'aide des différents anneaux. Sur la nouvelle plate-forme, empruntez le conduit sur la gauche. Une fois n'est pas coutume, créez une plate-forme en contrebas et faites une entrée fracassante par la baie vitrée sur la gauche pour affronter un groupe de détenus. Il y a une caisse d'armes dans la pièce, restez donc attentifs aux ennemis qui s'éloignent pour s'armer. Une fois la pièce nettoyée, restez-y si vous le souhaitez pour visionner le discours du Joker, puis empruntez la porte à gauche.

Dans la pièce suivante, neutralisez les deux hommes du Joker et sauvez, si le coeur vous en dit, l'homme de Double-Face. Celui-ci vous attaquera à la première occasion, cependant. Rendez-vous ensuite près du cours d'eau un peu plus loin après avoir détruit le mur pour à nouveau jouer les surfeurs et utilisez votre grappin en haut à gauche pour trouver un Trophée. Rejoignez ensuite l'autre extrémité du cours d'eau à l'aide des anneaux, passez sous l'obstacle, puis bifurquez de suite sur la droite, toujours grâce aux anneaux. Remontez alors sur la terre ferme juste à droite, puis utilisez votre tyrolienne pour vous rendre en face. Utilisez votre coup de givre sur les tuyaux à droite pour continuer à progresser, puis créez une nouvelle plate-forme pour rejoindre la passerelle sur la gauche.

Armez-vous alors de votre Batarang télécommandé et envoyez-le au travers du mécanisme devant vous. Faites traverser l'électricité à votre projectile, puis faites-lui faire demi tour pour l'envoyer se ficher dans le panneau de fusibles dans la pièce d'à côté et ainsi dégager la voie. Surfez à nouveau le long du cours d'eau, puis utilisez votre grappin en haut à droite. Marquez le Trophée à votre droite sur le sol, puis allez pirater la console sur la gauche pour faire la jonction avec la pièce où vous aviez -ou pas- libéré le prisonnier. Vous pourrez dès lors tenter de récupérer le Trophée de la pièce précédente en utilisant un Batarang télécommandé, en le faisant traverser l'électricité et en le guidant à travers le tuyau menant aux fusibles. Traversez ensuite la passerelle précédemment descendue et dirigez-vous vers la gauche pour retrouver Stacey Baker.

En terrain connu

Celle-ci vous informe de l'installation de mines dans la salle suivante. De quoi substantiellement vous compliquer la vie, dans la mesure où il faudra à présent faire attention à où vous décider d'atterrir pour neutraliser un ennemi. Pour simplifier un minimum les choses, il est donc de bon ton d'avoir débloqué l'atout " Dissimulation de l'empreinte " pour pouvoir passer outre, ou presque, les lunettes infrarouges ennemies. Pénétrez donc dans un premier temps dans la pièce sur votre gauche et empruntez le conduit pour trouver un Trophée en hauteur.

En progressant le long de la coursive, vous trouverez plusieurs voies d'aération que vous pourrez utiliser comme autant d'endroits d'où lancer vos assauts éclairs sur les détenus. Procédez donc avec autant de sadisme et de discrétion que vous le souhaitez pour pacifier la salle, puis passez la porte à l'extrémité nord de celle-ci.

En passant en mode Détection, vous localiserez facilement un ennemi armé d'un sniper dans la pièce face à vous. La zone étant piégée, empruntez le passage au niveau supérieur pour arriver sur la ligne d'acheminement des caisses. Cachez-vous dans l'une d'elles, et attendez d'être dans le dos du sniper pour le neutraliser. Rejoignez ensuite le niveau supérieur pour trouver une Harley ligotée et bâillonnée. Laissez-la parler pour dégoter une nouvelle quête annexe, puis passez derrière elle pour emprunter à nouveau un tapis roulant immobile. Passez ensuite la porte à droite, et déverrouillez l'accès au Trophée auparavant inaccessible sur la droite. Progressez plus avant pour retourner dans la salle où vous aviez vaincu M.Marteau, et utilisez votre grappin pour rejoindre les deux sniper postés en hauteur et les éliminer d'un coup à partir du rebord.

Redescendez si vous le souhaitez pour donner une correction aux autres détenus, puis remontez et suivez les flèches vertes au sol afin d'aller vous confronter à votre plus grand rival.

Boss : Joker et cie
Dans un premier temps, rouez le Joker de coups, cette certitude au ventre que cela ne sera pas aussi simple que cela d'en venir à bout. Et en effet, une quantité non négligeable de détenus se joindra bien vite aux festivités, suivie par M.Marteau, le retour, ainsi qu'un ennemi infecté par du Titan. Pour couronner le tout, des wagonnets se feront un malin plaisir de vous faucher si vous traîner sur les rails avec trop d'insouciance.

Pour venir à bout de ce petit monde, concentrez d'abord vos attaques sur les ennemis standards, que vous pouvez battre sans combo particulier, afin de vider la salle et d'y voir plus clair. Si vous en avez l'occasion, étourdir le Titan et l'utiliser comme arme peut être une bonne solution, et c'est également à lui que devront s'adresser vos coups une fois la salle épurée. Vous causerez ainsi des dégât à Marteau et Joker, que vous pourrez ensuite défaire tranquillement dans cet ordre.

Arrêter le Protocole 10

Accéder à la Tour Wonder

Dans un premier temps, il va vous falloir récupérer les codes d'accès nécessaires pour accéder à la tour. Pour ce faire, vous allez devoir courir après l'hélicoptère TYGER entre tous possédant ces codes en les analysant les uns après les autres. La tâche peut toutefois s'avérer compliquée, puisque lesdits hélicos vous tireront à présent dessus à vu et vous traqueront impitoyablement. Le meilleur moyen pour scanner les véhicules volants sans courir trop de risques consiste à utiliser votre grappin sur eux afin de vous accrocher à la carlingue et ainsi les analyser en tout tranquillité.

Une fois les codes obtenus, suivez le marqueur vert à l'écran pour atteindre l'entrée de la tour, férocement gardée par des snipers. Prenez-les donc à revers en utilisant votre grappin au dessus d'eux, puis piratez la console derrière eux. Progressez vers la droite, débloquez le passage à l'aide de vos charge électriques puis descendez de deux niveaux sur la gauche pour débloquer un nouveau passage avec votre fusil. Passez la porte à gauche puis neutralisez l'un des trois gardes TYGER présents avant d'achever les autre à l'aide du combo approprié. Vous serez ensuite vite encerclé par d'autres gardes et confronté par vidéo à Hugo Strange. Après son discours, vous l'aurez deviné, vous serez confronté aux gardes vous entourant. Procédez avec prudence, plusieurs ennemis étant armés de boucliers et de matraques, et éliminez d'abord leurs homologues moins équipés pour voir le bout du combat.

Avant de vous lancer dans votre séance d'escalade, piratez la console présente dans la pièce pour trouver un Trophée au plafond de la zone ainsi découverte, à récupérer à l'aide de votre Bat-griffe. Rendez-vous ensuite au sous-sol par la bouche d'égout et sautez dans le trou. Utilisez alors votre tyrolienne pour traverser la pièce suivante, en prenant soin de récupérer le Trophée en évidence et en marquant les deux autres. Empruntez ensuite le rebord illuminé de rouge et sautez en face. Détruisez la surface au sol puis passez la porte pour revenir en terrain connu.

Une fois n'est pas coutume, il faudra faire preuve de prudence et de discrétion pour venir à bout des gardes TYGER

peuplant la salle, ceux-ci étant bien équipés. Et pour l'occasion, une petite vidéo s'impose pour exposer une façon parmi tant d'autres de pacifier la zone.

L'ascension

Une fois cela fait, prenez le temps de récupérer un Trophée au premier niveau en piratant une console de sécurité et un autre en détruisant une paroi, puis utilisez à nouveau votre séquenceur pour ouvrir l'ascenseur au centre de la pièce et le mettre en marche. Préparez-vous d'emblée pour votre comité d'accueil en vous positionnant sur le toit de la cabine et ainsi pouvoir prendre l'avantage pour le combat qui va suivre. Une fois victorieux, piratez la console sur la droite de l'ascenseur et suspendez-vous au rebord pour progresser.

Lâchez prise à la première occasion puis avancez le long de l'antenne pour pouvoir utiliser votre grappin sur la tour en hauteur. Sautez ensuite sur la gauche puis progressez sur une nouvelle antenne, au bout de laquelle vous pourrez à nouveau utiliser votre grappin. Usez alors du même outil sur votre droite et empruntez l'échelle. Planez jusqu'en face et dirigez-vous vers la droite pour arpenter une nouvelle antenne, suivie d'un câble, puis utilisez encore votre grappin sur la tour. Piratez la console sur la gauche pour ouvrir une trappe en hauteur, à emprunter sans délais. Avancez alors par l'unique voie possible et empruntez le conduit pour atteindre la salle de contrôle d'Hugo Strange.

La pièce est bien entendu placée sous bonne garde, mais les options ne manquent pas pour priver Strange de ses précieux soldats TYGER : les points d'observation en extérieur donnant sur les terrasses ou du grillage au sol que vous pourrez utiliser plus d'une fois pour piéger vos ennemis sont de bons exemples. Une fois la salle pleine de corps inanimés, rendez-vous face à Strange, encore à l'abri derrière du plexiglas, et piratez la console sur la gauche pour enfin lui mettre, pour ainsi dire, le grappin dessus.

Arrêter le Joker

Rejoindre le cinéma

Après la cinématique et votre tête-à-tête virtuel avec le Joker, suivez le signal émis par le traceur de Talia. Celui-ci semble vous mener au cinéma, mais y pénétrer sera plus compliqué qu'il n'y paraît. En effet, de très nombreux snipers surveillent la zone, et il va vous falloir être très méthodique dans votre approche pour ne pas vous faire canarder comme un lapin. Il est aussi à noter que pour une fois, votre mode Détection vous desservira plus qu'autre chose car il n'affichera pas les traits de laser indiquant les positions des snipers.

Repérez dans un premier temps les différents vis-à-vis qui se couvrent mutuellement, et attendez à couvert que l'un des deux vise ailleurs pour neutraliser celui derrière lequel vous vous serez posté. Comme si vous jouiez au jeu des paires, occupez-vous donc des snipers deux à deux pour vous assurer de ne pas attirer l'attention. Vous pourrez toutefois engager les deux derniers au corps-à-corps en vous postant en hauteur et en leur tombant dessus. Une fois la zone épurée du moindre trait laser, entrez dans le cinéma.

Boss : Gueule d'argile
Après une cinématique lourde en révélations, c'est au bien nommé Gueule d'argile que vous allez devoir faire face. Celui-ci pourra vous destiner plusieurs types d'attaques à longue portée ainsi que se rouler en boule pour tenter de vous écrabouiller. Entre vos moult esquives, votre tâche consistera à adresser à Karlo des doses soutenues de solution givrante. Une fois la barre de vie du boss vidée, ce dernier sera paralysé et vous pourrez alors vous saisir de l'épée fichée dans son dos et le taillader avec.

Une deuxième phase, quasi identique à la première, commence alors. Le boss dispose dès lors de deux nouvelles attaques, plus compliquées à esquiver, et rebondira contre les murs lorsqu'il sera en boule. Votre but lui est inchangé, et c'est toujours à coup de gel que vous devrez vider la barre de vie de Karlo. Ceci fait, procédez comme précédemment pour tailler Gueule d'argile en petits morceaux et passer à une troisième et dernière phase.

Vous devrez cette fois-ci venir à bout d'un certain nombre de soldats d'argile avant de pouvoir adresser vos coups de givre au boss. La barre de vie orangée symbolise ce qu'il vous reste à éliminer pour que Karlo se matérialise et soit

vulnérable. Pour autant, ne négligez pas vos esquives au profit de l'attaque car les soldats d'argile restants seront intraitables et le boss ne se privera pas pour vous cracher des projectiles à la figure. Une fois Gueule d'argile figé pour la troisième fois, récupérez enfin la fiole contenant l'antidote et mettez un point final à l'aventure.

Vous pouvez toutefois toujours continuer à jouer en vous baladant dans Arkham afin d'accomplir les diverses quêtes annexes dont la ville regorge et aussi tenter de mettre la main sur tous les Trophées cachés. Le chevalier noir ne connaît en effet jamais le repos !

CHANGER D'APPARENCE

Pour utiliser les skins alternatives durant la partie, choisissez votre emplacement de sauvegarde, puis faites : **Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas**. Un son confirmera la validité du code et vous pourrez changer de costume.

FIN ALTERNATIVE

A la fin de l'épisode 3 avec Catwoman vous êtes confronté à un choix : revenir sur vos pas pour sauver Batman ou quitter la banque avec votre précieux butin. Si vous optez pour la seconde option le jeu prend fin une fois à l'extérieur du bâtiment et vous pouvez entendre Oracle annoncer la mort du Chevalier Noir...

LA RÉVÉLATION DU CLOCHER

Vers le début du jeu, vous serez à un moment donné pris au piège dans le clocher d'une église. Le Joker lancera alors un compte-à-rebours de 5 secondes pour faire exploser ce même endroit. A priori, il faut absolument casser les mosaïques et sauter dans le vide pour échapper à l'explosion. Mais si on décide de rester après les 5 secondes, le Joker vous révélera ce qui constitue sa version très troublante (et ressemblante) de la fin du jeu.

LA SURPRISE DE KILLER CROC

Dans les égouts, en dessous d'Arkham City, vous avez la possibilité de faire une brève rencontre avec Killer Croc ! Cela ne peut se faire qu'après avoir battu Ra's Al Ghul, et avant de refaire surface à Arkham City. En effet, après ce combat, ne retournez pas vers l'endroit qui vous a permis de descendre dans les égouts. Allez dans l'autre sens. En cherchant attentivement, vous trouverez des barreaux avec une nette ouverture sur le haut. Derrière ces barreaux se trouve un boîtier électrique. Envoyez votre batarang télécommandé, passez par l'ouverture et détruisez le boitier. Instantanément, Killer Croc détruira le mur et se dirigera vers vous. S'en suivra une courte discussion entre ce dernier et Batman.

Voici l'endroit où il faut précisément se trouver par rapport à la carte :

LES HISTOIRES DE CALENDAR-MAN

A tout moment du jeu, il vous sera possible de rendre visite à Calendar Man à l'arrière du Tribunal pour qu'il vous raconte des histoires macabres. Les anecdotes dépendent directement de la date du jour. En effet, si vous jouez à Batman Arkham City le jour d'Halloween, Calendar Man racontera par exemple quel meurtre il a pu effectuer ce jour-là. Il y a donc en totalité 12 dates débouchant sur 12 histoires. Si vous n'avez pas l'intention d'attendre un an pour toute les entendre, vous pouvez régler la date de votre console/PC sous l'un des 12 exemples suivants :
{l
Jour de l'an (1er janvier)
St Valentin (14 février)
St Patrick (17 mars)
Jour du poisson d'avril (1er avril)
Fête des mères (2ème dimanche de mai, dépend de l'année)
Fête des pères (3ème dimanche de juin, dépend de l'année)
Fête nationale US (4 juillet)
Festin de la Saint Roch (16 août)
Fête du travail US (1er lundi de septembre, dépend de l'année)
Halloween (31 octobre)
Thanksgiving (4ème jeudi de novembre, dépend de l'année)
Noël (25 décembre)
Pour être certain de la date, regardez le calendrier accroché sur le mur à côté de la cellule. Les dates importantes sont toutes entourées en rouge.
De plus, une fois que vous les aurez toutes écoutées, sortez du Tribunal. Attendez un moment, puis retournez devant la cellule de Calendar-Man : ce dernier aura disparu, et à la place, un homme de main de Double-Face sera suspendu au plafond.

Battle : Los Angeles

© Konami / Saber Interactive 2011

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Mode Hollywood (grosses têtes)

Terminer la campagne en Easy.

Mode Double-Physics (explosions accrues)

Terminer la campagne en Medium.

Mode Tough Guys (ennemis plus résistants)

Terminer la campagne en Hard.

SUCCÈS

Privé - 15 G

Terminer le jeu en Mode Facile

Kaboom - 5 G

Détruire la station d'essence

Piscine et Plongeon - 5 G

Survivre à l'attaque de la piscine

Jeter Bombes - 5 G

Demander l'attaque aérienne pour vaincre le Centre de Commande

Votre vidéo visualisée - 5 G

Regarder une vidéo déverrouillée

Sergent Chef - 25 G

Terminer le jeu en Mode Normal

Grande Portée - 10 G

Tuer 20 ennemis avec une rafale

M'afficher Impressionné - 10 G

Terminer la mission en Mode Normal sans mourir, faillir, recommencer ou continuer la campagne

Hummer - 10 G

Tuer 15 ennemis sur la tourelle HMV

Rocketman - 10 G

Tuer 2 ennemis avec une roquette

Sergent Major - 50 G

Terminer le jeu en Mode Difficile

Un Hundo - 50 G

Déverrouiller tous les déverrouillables

Battle Fantasia

© 505 Games / Arc System Works 2009

CHEMINS ALTERNATIFS (MODE STORY)

Asley

Effectuez une provocation contre Coyori.

Cedric

Ajustez vos lunettes 5 fois contre Marco.

Coyori

Projetez Freed au moins 5 fois.

Deathbringer

Battez Watson en terminant par un Final Inferno.

Dokurod

Faites une provocation après avoir battu Coyori.

Donvalve

Effectuez un Hip-de-don au moins une fois contre Coyori et terminez par un Super.

Face

Faites un Texas Knee au moins 5 fois contre Urs.

Freed

Faites un Magnum Jetter au moins 5 fois contre Marco.

Marco

Battez Olivia en terminant par un Dyna Rush.

Olivia

Touchez Coyori avec une attaque D (pas un Spécial ni un Super) au moins 10 fois, et terminez avec une attaque D.

Urs

Remportez le match contre Olivia par un Time Out.

Watson

Battez Cedric en terminant par un Hip-de-Bunny.

SUCCÈS

Mon aventure commence (20)

Terminez le scénario principal de Marco en mode Histoire.

L'élu ? (20)

Terminez le scénario principal d'Urs en mode Histoire.

Cedric, professeur de magie (20)

Terminez le scénario principal de Cedric en mode Histoire.

Homme des ombres (20)

Terminez le scénario principal d'Ashley en mode Histoire.

La progression des héros (20)

Terminez le scénario principal d'Olivia en mode Histoire.

Prophète de Lumière (20)

Terminez le scénario principal de Watson en mode Histoire.

Homme de demain (20)

Terminez le scénario principal de Freed en mode Histoire.

Décision immédiate (20)

Terminez le scénario principal de Donvalve en mode Histoire.

Bienvenue ! (20)

Terminez le scénario principal de Coyori en mode Histoire.

Vengeance finale (20)

Terminez le scénario principal de Face en mode Histoire.

Messager du Présage (20)

Terminez le scénario principal de Deathbringer en mode Histoire.

Est-ce l'amour ? (20)

Terminez le scénario principal d'Odile & Dokurod en mode Histoire.

Collection de couleurs (40)

Chaque personnage dispose de couleurs cachées.

Apprenti héros (10)

Terminez le mode Arcade.

Naissance du héros (20)

Terminez le mode Arcade en mode DIFFICILE.

Héros ultime (40)

Terminez le mode Arcade en mode DÉMENT.

Héros tenace (20)

Terminez le mode Arcade en une fois.

Survivant (10)

Remportez plusieurs victoires de suite en mode Survie !

Combattant (20)

Remportez plusieurs victoires de suite en mode Survie !

Fantasia (40)

Remportez plusieurs victoires de suite en mode Survie !

Héros fulgurant (10)

Terminez le mode Attaque rapide le plus vite possible !

Héros sonique (20)

Terminez le mode Attaque rapide le plus vite possible !

Héros express (40)

Terminez le mode Attaque rapide le plus vite possible !

Un héros apparaît (10)

Combattez sur Xbox LIVE !

Un héros défie le monde (20)

Combattez sur Xbox LIVE !

Un héros affronte le monde (30)

Combattez sur Xbox LIVE !

Un héros conquiert le monde (60)

Combattez sur Xbox LIVE !

Galerie d'un héros (5)

Remplissez la galerie !

Galerie des héros (10)

Remplissez la galerie !

Galerie épique (15)

Remplissez la galerie !

Galerie légendaire (20)

Remplissez la galerie !

Coup fatal (50)

Vous ne pouvez pas blesser l'Ultime Deathbringer sans le mode Furie, mais vous pouvez le frapper !

Héros parfait (100)

Survivrez-vous à la Flamme de l'Apocalypse ?

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

PERSONNAGE CACHÉ : "THE END OF DEATHBRINGER"

Obtenez un score de 100% pour les scénarios de tous les personnages en mode Histoire. Vous débloquerez alors un personnage caché jouable uniquement dans les modes Versus et Entraînement. Pour le choisir, placez-vous sur Deathbringer à l'écran de sélection des personnages et appuyez sur A tout en maintenant LT.

NOUVEAUX COSTUMES

Costume 1

Terminer le mode Story d'un personnage à 50%

Costume 2

Terminer le mode Story d'un personnage à 100%

Battle vs Chess

© Topware Interactive / Zuxxez 2012

SUCCÈS

Autodidacte (15 G)

Remporter un jeu en ligne contre un joueur haut classé.

Sprinter (15 G)

Remporter un jeu en moins de 5 minutes (Partie classique, non Tête-à-tête).

Sacrifice (15 G)

Remporter un jeu avec 2 pièces de moins que l'adversaire (Partie classique, non Tête-à-tête).

Destructeur (15 G)

Capturer toutes les pièces adverses et mettre le Roi en échec et mat (Partie classique).

Stratège (15 G)

Remporter un jeu en moins de 30 coups (Partie classique, non Tête-à-tête).

Filou (15 G)

Capturer un pion à l'aide d'une « prise en passant » (Partie classique, non Tête-à-tête).

Téméraire (15 G)

Déplacer un Roi de l'autre côté de la table de jeu (Partie classique, non Tête-à-tête).

Promoteur (15 G)

Transformer un pion en toutes les pièces disponibles (non Tête-à-tête).

Révolutionnaire (15 G)

Mettre en échec en effectuant un roque (Partie classique, non Tête-à-tête).

Défenseur (15 G)

Compléter 5 missions de l'ordre.

Champion (15 G)

Compléter 10 missions de l'ordre.

Combattant (15 G)

Remporter un jeu d'échecs classique par échec et mat (non Tête-à-tête).

Pacificateur (15 G)

Etre mis en situation de pat (Partie classique, non Tête-à-tête).

Héros (15 G)

Compléter 15 missions de l'ordre.

Maître des Enfers (15 G)

Compléter 15 missions du chaos.

Tueur (15 G)

Capturer 100 pièces (non Tête-à-tête).

Diablotin (15 G)

Compléter 5 missions du chaos.

Démon (15 G)

Compléter 10 missions du chaos.

Duelliste (30 G)

Remporter 20 jeux en ligne (non Tête-à-tête).

Voyageur (30 G)

Faire 1000 tours (non Tête-à-tête).

Novice des échecs (30 G)

Remporter la médaille de bronze à toutes les missions.

Professionnel des échecs (30 G)

Remporter la médaille d'argent à toutes les missions.

Maître des échecs (90 G)

Remporter la médaille d'or à toutes les missions.

Fritz Killer (90 G)

Vaincre un adversaire IA de niveau 6 au cours d'une partie classique.

Maître collectionneur (10 G)

Remporter tous les succès.

Grand Maître (90 G)

Atteindre un classement en ligne de 1200.

Génie éternel (90 G)

Compléter tous les défis, puzzles et missions (non Tête-à-tête).

Explorateur (30 G)

Remporter une partie dans chaque mode de jeu (non Tête-à-tête).

Immortel (30 G)

Capturer 5 pièces adverses avec une seule dans un jeu (Partie classique, non Tête-à-tête).

Persécuteur (15 G)

Mettre en échec 10 fois au cours d'un jeu (Partie classique, non Tête-à-tête).

Tortureur (15 G)

Mettre en échec avec 5 pièces différentes au cours d'un jeu (Partie classique, non Tête-à-tête).

Guerre de paysans (30 G)

Transformer 3 pions dans un jeu (Partie classique, non Tête-à-tête).

Touche-à-tout (30 G)

Mettre en échec avec toutes les pièces (non Tête-à-tête).

Cheval de bataille (30 G)

Jouer 100 parties (non Tête-à-tête).

Joueur (30 G)

Compléter 20 niveaux au défi Treasure Hunt

Génie (30 G)

Résoudre tous les puzzles.

Battlefield 1943

© Electronic Arts / Dice 2009

SUCCÈS

Attaquant (10)

Capturer cinq drapeaux.

Meilleure escouade (20)

Être dans la meilleure escouade sur les trois cartes.

Rappel du devoir (30)

Jouer 100 parties.

Défenseur (10)

Défendre cinq drapeaux.

Polyvalent (20)

Faire une victime en jouant chaque classe.

Du p'tit lait (20)

Voler pendant 10 minutes.

Fou du volant (20)

Faire une victime en pilotant une voiture, un tank et un avion.

Parachutiste (10)

Utiliser le parachute (2 secondes).

La campagne du Pacifique (10)

Gagner une fois sur chaque carte.

L'appel du devoir (10)

Jouer 30 parties.

Vétéran (20)

Prendre 25 drapeaux ennemis.

Contact (20)

Faire une victime au corps-à-corps.

Battlefield 2 : Modern Combat

© Electronic Arts / Dice 2006

TOUTES LES ARMES

Pendant une partie en solo, maintenez LB + RB puis, faites rapidemment Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

SUCCÈS

Vétéran d'Almaty (5)

Terminer toutes les missions de la région d'Almaty.

Admirable (5)

Atteindre le maximum d'étoiles pour 5 missions ou défis.

Expérimenté (5)

Participer à 50 sessions de jeu.

Equipe (5)

Signer 5 larges victoires.

Conquérant (5)

Finir 5 parties comme meilleur joueur.

Vétéran de Mangistau (10)

Terminer toutes les missions de la région de Mangistau.

Méritant (20)

Atteindre le maximum d'étoiles pour 20 missions ou défis.

Chevronné (20)

Participer à 200 sessions de jeu.

Alliance (20)

Signer 20 larges victoires.

Dominateur (20)

Finir 20 parties comme meilleur joueur.

Tireur émérite (Cp.) (20)

Tuer 4 ennemis avec un seul chargeur de fusil à lunette.

Tireur émérite (Mj.) (20)

Tuer 4 ennemis avec un seul chargeur de fusil à lunette.

Mécanicien (Cp.) (20)

Réparer 5 véhicules alliés avec le chalumeau en une seule mission.

Mécanicien (Mj.) (20)

Réparer 5 véhicules alliés avec le chalumeau sans mourir.

Médecin (Cp.) (20)

Soigner 4 alliés en utilisant l'injecteur auto sans mourir.

Médecin (Mj.) (20)

Soigner 4 alliés avec l'injecteur auto sans mourir.

Grenadier (Cp.) (20)

Tuer 20 ennemis avec des grenades en une seule mission.

Grenadier (Mj.) (20)

Tuer 20 ennemis avec des grenades en une seule mission.

Expert en explosif (Cp.) (20)

Tuer 20 ennemis avec du C-4 ou des mines terrestres en une seule mission.

Expert en explosif (Mj.)

Tuer 20 ennemis avec du C-4 ou des mines terrestres en une seule mission.

Expert en mortier (Cp.) (20)

Tuer 3 ennemis et aucun coéquipier en un seul tir de mortier.

Expert en mortier (Mj.) (20)

Tuer 5 ennemis et aucun coéquipier en un seul tir de mortier.

Commando (Cp.) (20)

Tuer 4 ennemis à l'aide d'un couteau en une seule mission.

Commando (Mj.)

Tuer 4 ennemis à l'aide d'un couteau sans mourir.

Croix de la marine (Cp.) (20)

Tuer 5 ennemis avec des véhicules navals sans perdre le multiplicateur.

Croix de la marine (Mj.) (20)

Tuer 5 ennemis avec des véhicules navals sans mourir.

Croix de l'armée de terre (Cp.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules terrestres sans perdre le multiplicateur.

Croix de l'armée de terre (Mj.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules terrestres sans mourir.

Croix de l'armée de l'air (Cp.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules aériens sans perdre le multiplicateur.

Croix de l'armée de l'air (Mj.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules aériens sans mourir.

Vétéran de Kyzylorda (25)

Terminer toutes les missions de la région de Kyzylorda.

Assaut expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement d'assaut sans perdre le multiplicateur.

Assaut expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement d'assaut sans mourir.

Tireur d'élite expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de tireur d'élite sans perdre le multiplicateur.

Tireur d'élite expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de tireur d'élite sans mourir.

Force spéciale experte (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de force spéciale sans perdre le multiplicateur.

Force spéciale experte (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de force spéciale sans mourir.

Sapeur expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de sapeur sans perdre le multiplicateur.

Sapeur expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de sapeur sans mourir.

Soutien expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de soutien sans perdre le multiplicateur.

Soutien expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de soutien sans mourir.

Victoire de la Chine (30)

Terminer toutes les missions de la Chine.

Victoire de l'OTAN (30)

Terminer toutes les missions de l'OTAN.

Exemplaire (50)

Atteindre le maximum d'étoiles pour toutes les missions et tous les défis.

Vétéran (50)

Participer à 500 sessions de jeu.

Coalition (50)

Signer 50 larges victoires.

Battlefield 3

© Electronic Arts / Dice 2011

SUCCÈS

D'une pierre deux coups (15G)

Dans Équipe de nuit, éliminer 2 ennemis avec une seule balle.

Hourra ! (30G)

Terminer l'histoire de la campagne.

KO (15G)

Dans Destruction massive, battre Solomon sans faire la moindre erreur.

Semper Fidelis (50G)

Terminer l'histoire de la campagne en Difficile.

Persévérer (20G)

Dans Délit de fuite, atteindre le garage sans se retrouver à terre une seule fois.

Travail d'équipe (30G)

Terminer toutes les missions du mode Coop.

Arsenal (30G)

Débloquer toutes les armes uniques du mode Coop.

Pas touche à mon humvee (20G)

Dans Opération Exode, terminer la mission sans perdre un seul humvee.

Juste à temps (20G)

Dans Dernière minute, désamorcer la bombe en moins de 20 secondes.

Dans le mille (20G)

Dans Liquidation totale, sauver les otages sans alerter un ennemi.

Intouchable (20G)

Dans Pluie de feu, terminer la mission sans utiliser l'extincteur.

Duo de choc (50G)

Terminer toutes les missions du mode Coop en Difficile.

Ninjas (20G)

Dans Exfiltration, atteindre le VIP sans déclencher l'alarme.

Guerre de véhicules (30G)

Recevoir les 3 rubans de véhicules de guerre.

Expert en armement (30G)

Recevoir les 4 rubans d'efficacité des armes.

Enrubanné (50G)

Recevoir tous les rubans du jeu au moins une fois.

Mieux que rien (30G)

Finir 3e meilleur joueur dans un Matchmaking selon classement.

Soutien efficace (30G)

Recevoir les 4 rubans d'efficacité soutien.

Colonel (50G)

Atteindre le rang 45.

1er perdant (30G)

Finir 2e meilleur joueur dans un Matchmaking selon classement.

Meilleur joueur (30G)

Finir meilleur joueur dans un Matchmaking selon classement.

Voleur ! (20G)

Obtenir la plaque d'un soldat ennemi pour la première fois.

Protection assurée (25G)

Dans Opération Brise-lame, protéger Chaffin des soldats dans la rue.

Euthanasie involontaire (25G)

Dans Soulèvement, tuer les deux soldats avant que le bâtiment ne s'écroule sur eux.

Poursuite acharnée (30G)

Dans Camarades, terminer la course-poursuite en moins de 2 minutes 30 et sans mourir.

Armée des ténèbres (30G)

Dans Équipe de nuit, détruire les 4 lumières avec 4 balles.

Séance d'entraînement (15G)

Dans Kaffarov, toucher toutes les cibles dans la tête au stand de tir.

Petit souvenir (20G)

Dans Entre deux feux, récupérer la plaque d'un soldat russe lors de l'embuscade de la forêt.

Écrabouillés (20G)

Dans Soulèvement, pousser la voiture pour tuer les soldats.

Chevalier du ciel (30G)

Terminer En chasse sans faire la moindre erreur.

Char à pâté (25G)

Dans Coup de tonnerre, détruire 6 chars ennemis avant d'atteindre le fort.

Plomb dans l'aile (25G)

Dans Entre deux feux, abattre le chasseur du premier coup.

SOLUTION COMPLÈTE

Semper fidelis

Après la courte cinématique et l'entrée fracassante dans le métro, ramassez le flingue et éliminez les deux terroristes en face de vous avant qu'ils ne se mettent à couvert.

Avancez ensuite et passez sous les échelles pour passer au wagon suivant. Neutralisez les deux ennemis et avancez vers la porte du fond, bloquée par un fusil à pompe. Prenez ce dernier et franchissez cette porte.

Lorsque vous serez surpris par le premier ennemi, appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer et vous débarrasser de lui.

Vous récupérez en même temps son AK47. Approchez-vous de la porte du fond où un deuxième terroriste est en train de placer des explosifs. Appuyez sur le bouton indiqué pour sortir par la fenêtre et sautez vers le wagon suivant. Grimpez ensuite sur le toit du métro. Avancez en restant accroupi et éliminez les deux ennemis qui grimpent par la gauche. Descendez ensuite dans le trou puis mettez-vous rapidement à couvert et dégommez les hommes armés qui se pointent.

Avancez ensuite pour neutraliser le reste des ennemis en vous couvrant derrière les portes et les cabines. Avancez tout droit dans le wagon des explosifs pour vous faire intercepter par Salomon.

Opération Brise-lame

Vous incarnez le sergent des marines Henry Blackburn. Suivez le sergent jusqu'à Cole pour le débriefing de la mission.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à la grille puis accompagnez l'un d'eux jusqu'à la porte de droite. Entrez et avancez pour voir votre ami recevoir une balle. Tirez-le alors à l'intérieur pour le mettre à l'abri. Planquez-vous derrière le pilier et canardez les ennemis qui se trouvent derrière les voitures, à droite.

Suivez vos alliés lorsque les deux ennemis équipés de lance-roquettes rappliquent. Dégainez votre fusil sniper et éliminez-les rapidement.

Neutralisez les ennemis qui restent avant l'arrivée des renforts. Suivez ensuite votre équipe et montez à l'escalier. Sprintez jusqu'au bout de la salle et accroupissez-vous rapidement. Eliminez les insurgés qui arrivent de la porte de droite puis montez jusqu'au toit. Un sniper essaye de vous canarder depuis l'hôtel, à droite. Avancez d'un abri à l'autre et rampez pour atteindre le bout du toit. Prenez le lance-roquettes de votre ami et restez accroupi. Regardez l'hôtel qui se trouve à droite et attendez les tirs de suppression de vos amis pour viser le sniper ennemi et lui tirer dessus.

Vous devez maintenant couvrir vos amis qui avancent en bas, dans la rue. Occupez-vous des ennemis qui se trouvent dans les balcons de gauche et sur les toits. Suivez ensuite vos amis d'un toit à l'autre jusqu'à descendre dans la rue puis avancez dans le marché et entrez dans le bâtiment. Restez à couvert en avançant dans le couloir et éliminez les ennemis qui arrivent avant qu'ils ne se mettent à couvert.

Sortez et approchez-vous du Humvee de la patrouille puis suivez le fil rouge qui part vers la buanderie. Entrez par la canalisation en rampant et suivez le fil jusqu'à la console et neutralisez l'ennemi qui vous surprend en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Revenez voir vos amis et cette fois prenez un autre chemin en montant l'escalier.

Avancez alors vers le pont en éliminant les ennemis qui l'occupent et montez pour agripper la mitrailleuse. Restez en retrait loin du bord du pont et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Vous pouvez aussi descendre du pont pour trouver un meilleur abri. Allez ensuite vers le véhicule qui se trouve derrière vous et contrôlez la tourelle pour éliminer les ennemis qui débarquent en face de vous. Vous serez ensuite déstabilisé par un fort séisme suivi de l'effondrement d'un immeuble.

Soulèvement

Avancez vers l'hélicoptère tout en restant accroupi et placez-vous dans l'ombre (à droite) pour ne pas alerter les soldats du PLR.

Avancez jusqu'au conduit et rampez pour avancer. Eliminez le rat qui vous gène pendant votre avancée et reprenez votre chemin. Dirigez-vous vers le bâtiment et entrez par la porte. Avancez derrière le soldat qui se trouve à gauche sans faire du bruit puis attaquez-le par derrière et prenez son arme. Eliminez directement après les deux qui se trouvent à droite et ceux qui arrivent en renfort.

Avancez, tournez à droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent au fond du couloir avant d'avancer. Sortez dans la rue et attaquez les soldats pendant qu'ils tirent sur l'hélicoptère. Avancez ensuite tout droit jusqu'au croisement où se trouvent plusieurs hommes armés. Restez en haut de la route, allongez-vous et commencez à les abattre. Sautez en bas et entrez dans le garage qui se trouve à droite.

Restez à couvert près de la cabine de droite et attendez que le soldat ouvre le rideau métallique, à droite. Abattez-le ainsi que ses amis qui se trouvent au niveau des voitures. Allez ensuite à droite et entrez dans le bus. Après l'explosion, approchez-vous de l'arrière du bus pour repérer vos cibles grâce aux lampes torches de leurs armes. Neutralisez-les et entrez dans le bâtiment situé à gauche.

Eliminez les deux soldats qui surgissent par la porte de droite et empruntez-la. Descendez les marches et défoncez celle située à gauche. Avancez dans le couloir pour retrouver l'un de vos amis. Suivez-le jusqu'à retrouver le groupe au point d'extraction. Avancez en sprintant ou en rampant vers le Humvee et prenez le contrôle de la mitrailleuse.

Eliminez les ennemis qui arrivent en face de vous ensuite occupez-vous de ceux qui arrivent par la droite. Vous devez

enfin courir vers l'hélicoptère d'extraction.

En chasse

Vous incarnez cette fois le lieutenant Jennifer Colby Hawkins, qui se trouve à bord d'un chasseur américain. Commencez par fermer la verrière puis vérifiez les volets, des deux cotés. Vérifiez ensuite votre armement avant le décollage.

Vous devez maintenant suivre les instructions de votre ami pour affronter les avions ennemis. Utilisez les contre-mesures quand votre avion est verrouillé par les appareils ennemis. Visez ensuite l'appareil ennemi et lancez votre missile une fois qu'il a lancé ses contre-mesures.

Cette tactique est valable pour affronter tous les avions ennemis. Quand deux appareils vous poursuivent, utilisez fréquemment les contre-mesures pour éviter leurs missiles et ripostez quand vous en aurez la possibilité. Une fois que vous vous placez derrière un appareil, vous pouvez utiliser votre canon pour le toucher.

Une fois le ciel dégagé, volez vers votre destination. Vous devez ensuite cibler des positions ennemies au sol pour les bombarder. Passez alors aux missiles HARM et marquez les cibles qui sont en rouge.

Une fois toutes les batteries de missiles sol-air détruites, passez aux bombes JDAM et à la vision infrarouge. Ciblez les avions sur le tarmac et gardez le réticule sur la cible pour demander une frappe. Détruisez tous les appareils stationnés dans l'aéroport puis ceux qui sortent du bunker avant qu'ils ne décollent.

Quand des troupes du PLR débarquent, marquez les cibles pour les frappes de l'A10 Thunderbolt. Ciblez ensuite les fuyards pour les neutraliser avant le retour au bateau.

Opération guillotine

Vous revenez au sergent Henry Blackburn. Courez en restant derrière vos coéquipiers et placez le mortier dans l'endroit indiqué. Avancez vers votre ami pour qu'il vous aide à passer le mur puis suivez votre unité et neutralisez la première ligne de défense ennemie.

Allez à droite et restez groupés pendant que vous éliminez les soldats. Suivez votre ami lentement même s'il sprinte, il est possible qu'il ignore des ennemis que vous devrez vous même éliminer. Montez ensuite à l'escalier et restez en retrait pour ne pas subir les tirs de la mitrailleuse. Attendez l'arrivée de vos amis et neutralisez les ennemis qui entourent la mitrailleuse. Vos amis s'occuperont alors de l'exploser.

Avancez vers l'emplacement de la deuxième mitrailleuse et restez à couvert derrière les décombres puis neutralisez les soldats du PLR pour faire taire l'arme. Avancez à gauche d'un abri à l'autre pour attaquer les ennemis qui arrivent du bâtiment du fond puis neutralisez les soldats tout en restant entouré par vos compagnons.

Entrez dans ce bâtiment et défoncez la porte pour avancer. Défoncez une nouvelle porte pour vous faire surprendre par un ennemi. Neutralisez-le rapidement ainsi que ses amis, qui débarquent un peu plus tard. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver d'autres unités alliées et montez dans le véhicule pour atteindre le quartier des finances.

Avancez vers le camion qui bloque le chemin. Après l'explosion, courez vous mettre à couvert et avancez à gauche sous le pont. Suivez votre unité jusqu'à sortir au dessus du pont et commencez par éliminer les deux ennemis occupés à tirer sur vos alliés. Mettez-vous ensuite à couvert derrière une carcasse de voiture et neutralisez tous les soldats PLR qui se trouvent sur le pont.

Suivez votre escouade et grimpez pour atteindre la route. Eliminez les premiers ennemis et courez rapidement vous abriter derrière la voiture. Ne suivez pas aveuglement vos amis mais assurez-vous d'éliminer les soldats ennemis avant de passer vers un autre abri jusqu'à nettoyer la zone complètement. Quand le char ennemi passe à l'attaque, sprintez en compagnie de vos amis pour échapper à ses tirs et entrez dans la banque.

Continuez d'avancer jusqu'à sortir dans la rue. Avancez à droite et montez les marches pour abattre les ennemis. Prenez ensuite le Javelin, restez à couvert puis ciblez et tirez sur le premier char ennemi qui se trouve en face de vous. Revenez, vous mettre à couvert pour attendre l'arrivée du deuxième char (par la droite). Verrouillez-le et tirez avant qu'il n'atteigne l'esplanade de la banque. Explosez le dernier char qui arrive cette fois par la gauche.

Sprintez ensuite avec vos amis et abritez-vous derrière le mur situé en face de la banque. Avancez derrière eux pour essayer de contourner la banque par l'arrière. Eliminez les soldats qui gardent la zone et grimpez au mur avec l'aide de votre ami. Avancez et aidez ce dernier à atteindre l'échelle puis montez à votre tour. Sautez ensuite vers la fenêtre pour entrer. Eliminez l'ennemi qui arrive en appuyant sur les boutons indiqués et sortez des toilettes.

Avancez derrière le soldat et assassinez-le avec votre couteau. Mettez-vous ensuite à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent au bout du couloir. Neutralisez aussi les soldats qui se trouvent à gauche et avancez. Restez à couvert entre les bureaux et avancez lentement. Vous pouvez ramper pour éviter les tirs ennemis surtout ceux qui se trouvent à l'étage et qui peuvent vous tirer dessus même en étant accroupi.

Même si votre ami fonce en sprintant, restez vigilant et avancez lentement. Descendez l'escalier et restez derrière la rambarde pour attaquer les soldats par derrière. Les ennemis seront pris alors entre deux feux, le votre et celui de vos amis qui arrivent par l'extérieur.

Regroupez-vous en bas de l'escalier pour recevoir de nouvelles indications. Entrez alors dans le sous-sol et descendez les marches.

Avancez et descendez en rappel dans la cage d'ascenseur. Après avoir lancé une grenade flash, entrez dans la salle et dégommez les ennemis pendant qu'ils encore aveuglés en commençant par celui de droite puis celui au centre. Mettez-vous ensuite à couvert à droite et méfiez-vous des hommes qui arrivent par la gauche. Allez ensuite à gauche et attaquez les soldats par le flanc. Avancez vers le comptoir de gauche en restant derrière les piliers et lancez vos grenades pour nettoyer la zone. Entrez ensuite dans la chambre forte et aidez vos amis à ouvrir la caisse des bombes.

Camarades

Vous êtes à Paris et vous incarnez l'agent du GRU, Dimitri " Dima " Mayakovsky. Une fois dans le parking, entrez dans la salle de contrôle qui se trouve à gauche et coupez les fils puis suivez vos deux amis. Neutralisez les deux ennemis qui vous tournent le dos et placez-vous derrière le pilier de droite pour repousser les renforts ennemis qui arrivent. Avancez ensuite en compagnie de vos amis vers le niveau B.

Dans le parking, lancez vos grenades sur la position ennemie à laquelle se trouve la mitrailleuse en laissant vos amis s'occuper des fuyards. Suivez vos deux coéquipiers vers un autre parking. Restez à couvert à gauche et neutralisez les ennemis qui sont concentrés du coté gauche, au fond du parking.

Continuez à suivre vos amis et défoncez la porte pour eux, ils s'occuperont alors de nettoyer la salle. Neutralisez rapidement l'ennemi qui débarque et portez votre masque à gaz. Passez par la caisse de munitions qui se trouve à droite et montez les escaliers. Eliminez l'ennemi qui surgit par la porte en le poussant dans le vide.

Avancez et neutralisez l'homme qui se trouve derrière la vitre gauche et ceux qui se trouvent entre les bureaux. Abattez ceux qui se trouvent à droite avant de vous occuper de ceux qui sont à gauche et qui vous barrent la route. Continuez à progresser en restant derrière vos amis et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage, à droite et en face. Neutralisez enfin ceux qui se trouvent en bas avant d'avancer.

Empruntez l'escalier et entrez dans la grande salle. Mettez-vous directement à couvert à droite et éliminez les premiers ennemis de la zone. Ne suivez pas l'allure de vos amis pour ne pas risquer d'être attaqué par les flancs ou par derrière. Avancez lentement en vous assurant de neutraliser les ennemis qui se trouvent à gauche. Continuez à suivre vos amis jusqu'à défoncer la salle de la bourse.

Allez à droite et neutralisez les ennemis qui sont en face de vous. N'avancez pas entre les bureaux circulaires pour ne pas vous faire surprendre par un ennemi. Restez donc près de vos amis pour avoir leur soutient et avancez en éliminant

les terroristes qui se trouvent au fond de la salle. Quittez ensuite cet endroit par la porte du fond.

Avancez et neutralisez l'ennemi qui sort de l'ascenseur puis progressez jusqu'à l'extérieur ou la police est présente.

Avancez derrière le petit mur pour vous mettre à couvert et éliminez les policiers. Avancez ensuite à droite avec vos amis et dégommez d'autres agents. Prenez à gauche en vous abritant derrière l'arrête du bus et neutralisez le policier qui se trouve à gauche puis celui caché derrière les scooters et ceux entre les voitures.

Courez ensuite à gauche pour vous mettre à couvert derrière la benne à ordures et attendez l'arrivée des GIGN. Neutralisez-les sans trop vous exposer en les laissant avancer vers vous puis suivez votre ami et restez derrière la bagnole garée à gauche. Eliminez le tireur derrière la mitrailleuse pour pouvoir avancer et poursuivez votre cible jusqu'à la station de métro. Appuyez sur les boutons indiqués pour balancer votre ennemi sur les rails.

Coup de tonnerre

Vous incarnez cette fois le sergent Jonatthan Miller et vous êtes à bord d'un char. Avancez jusqu'à la rencontre avec les blindés ennemis. Explosez-les en anticipant leurs trajectoires et restez toujours en formation avec vos amis.

Passez ensuite en mode thermo-vision pour repérer les deux chars ennemis qui arrivent à gauche. Explosez-les avant de reprendre votre marche puis ciblez les roquettes pour les A10 en vue d'une frappe aérienne.

Foncez dans le camp ennemi et utilisez la mitrailleuse pour neutraliser l'infanterie. Explosez le char qui sort par la droite et continuez le nettoyage du camp.

Tournez à gauche et tirez sur les batteries de roquettes. Neutralisez les soldats qui les protègent ensuite avancez pour retrouver vos amis.

Avancez vers l'autoroute pour vous faire intercepter par deux chars ennemis qui vous attirent vers une embuscade. Restez mobile et attaquez les engins par le flanc. Détruisez quelques uns d'entre eux pour qu'ils se replient. Poursuivez-les et explosez-les avant de rencontrer un nouveau convoi ennemi.

Commencez par attaquer les blindés puis explosez les camions. Utilisez ensuite la mitrailleuse pour neutraliser l'infanterie qui se cache entre les camions et reprenez votre route jusqu'à l'arrêt du convoi.

Descendez du char et allez voir le soldat épeuré. Vous devez alors aller récupérer le détonateur qui se trouve sous les feux ennemis. Avancez donc d'un abri à l'autre en utilisant les carcasses des voitures comme abris puis prenez le détonateur et rebroussez chemin. Appuyez sur le détonateur et revenez à votre char.

Prenez le contrôle de mitrailleuse et tirez sur tout ce qui bouge. Tirez à l'aide de courtes salves pour ne pas chauffer votre arme. Explosez les véhicules pour éliminer les ennemis qui se cachent derrière eux et abattez en priorité les soldats équipés de lance-roquettes.

Suivez les indications de vos amis pour repérer les ennemis et les buter, il y en a toujours quelques uns sur les toits des bâtiments de droite. Explosez ensuite les voitures piégées qui essayent de vous atteindre. Un char ennemi arrive par la droite, tirez sur les stations de service pour les exploser et détruire le char en même temps. N'oubliez pas d'éliminer les ennemis qui se dirigent vers le hangar, à droite.

Essayez d'exploser la voiture pigée qui fonce sur le char allié puis canardez les ennemis qui se trouvent sur le pont. Explosez ensuite les deux voitures qui arrivent d'en face et les deux autres véhicules qui vont arriver par la route de droite.

Neutralisez enfin les ennemis armés de lance-roquettes situés sur le pont de gauche et ceux à droite. Vous recevez ensuite l'ordre de cesser le feu.

Sans peur

Prenez le contrôle du char et quand le blindé ami est touché, foncez à droite à travers le bâtiment pour atteindre l'autre coté de la rue. Regardez directement à droite et explosez les trois chars ennemis qui se trouvent devant la banque.

Avancez vers cette dernière en dégommant les soldats du PLR et surtout ceux équipés de lance-roquettes. Foncez vers l'entrée de la banque pour être touché par un missile.

Vous prenez alors les commandes de la tourelle pour protéger votre position. Commencez par éliminer les soldats qui arrivent en face de vous. Quand l'hélicoptère débarque, occupez-vous des ennemis qui apparaissent par la gauche et abattez-les avant qu'ils n'atteignent l'appareil. Après l'évacuation, continuez à dégommer les ennemis jusqu'à finir capturé.

Equipe de nuit

Vous incarnez à nouveau le sergent Henry Blackburn, posté sur le toit d'un immeuble. Commencez par utiliser votre fusil sniper pour exploser les lumières du parking.

Repérez ensuite vos amis qui débarquent de l'hélico et changez de position pour aller à droite. Surveillez le chemin pour assurer la sécurité du groupe et repérez l'ennemi qui se trouve dans le balcon (à droite de la rue). Butez-le pour permettre à vos alliés d'avancer puis allez à l'autre bout du toit et descendez en rappel.

Avancez, en suivant votre ami sans éliminer personne. Entrez dans la ruelle et grimpez au mur à l'aide de votre ami. Tirez une balle dans la tête de l'ennemi qui se trouve à l'étage, à gauche près du néon.

Laissez passer la patrouille et courez à droite pour monter à l'aide de l'échelle jusqu'au toit. Allez à droite et regardez à droite de la route principale pour voir deux ennemis. Butez-les avec une seule balle pour permettre à l'unité de progresser.

Descendez en empruntant l'échelle qui est à droite et suivez comme d'habitude votre ami. Passez par le pont et entrez dans le bâtiment puis montez à l'escalier et attaquez l'ennemi avec votre couteau. Prenez ensuite la fuite en suivant votre ami. Descendez dans les égouts et avancez jusqu'à sortir dans la rue.

Planquez-vous directement derrière les carcasses de voitures et éliminez les soldats ennemis. Repérez-les grâce à leurs lampes torches et butez-les. Suivez encore une fois votre ami pour atteindre la salle dans laquelle le sergent Miller a été exécuté. Pendant que votre ami se mette à couvert, à gauche de la porte, allez à sa droite et restez près des fenêtres.

Neutralisez les ennemis dès qu'ils arrivent avant qu'ils ne se mettent à couvert à leur tour. Comme toujours ciblez les lampes torches pour toucher vos amis et utilisez votre MP7 plutôt que votre fusil sniper. Une fois la zone nettoyée, suivez votre ami jusqu'à retrouver le reste des marines.

Suivez-les et montez à l'échelle pour atteindre le point de surveillance, sur le toit. Butez le garde qui bloque vos amis en bas et pendant que vos amis fouillent les chambres, suivez les indications de votre compagnon pour repérer et buter les soldats du PLR.

Eliminez en priorité ceux qui se trouvent sur le toit et ceux qui vont utiliser des lance-roquettes. Quand un véhicule ennemi rapplique, éliminez le tireur derrière la mitrailleuse et occupez-vous aussi du reste des renforts. Quand votre cible s'échappe à bord d'une voiture, changez d'arme et sprintez à droite pour couper le chemin à la voiture. Tirez sur la bagnole pour provoquer un accident et courez dans sa direction pour récupérer Al Bashir.

Pendant que votre ami le transporte, sprintez vers la carcasse de voiture (à gauche) et planquez-vous. Repoussez les ennemis qui essayent d'avancer vers vous jusqu'à ce que votre ami trouve un endroit sûr. Placez ensuite les Claymores sur le chemin, à droite et à gauche. Allongez-vous ensuite à gauche de l'escalator et attendez l'arrivée de la première vague d'ennemis par la porte du rez-de-chaussée. Neutralisez-les avec le fusil sniper sans vous exposer.

La prochaine vague arrivera par l'étage dans lequel vous vous trouvez, par la droite plus exactement. Repliez- vous

alors dans la salle où se trouve votre ami et restez près de la porte. Utilisez encore une fois votre fusil à lunette pour empêcher les ennemis d'arriver. Foncez ensuite avec votre ami vers la nouvelle position. Allongez-vous près de la porte pour repousser la prochaine vague d'ennemis qui arrive du coté gauche.

Quand votre ami décide de rejoindre le point d'extraction, ouvrez-lui le chemin sans foncer dans le tas comme il le fait, vous risquez d'y laisser votre peau. Sprintez ensuite jusqu'à l'extérieur et restez à couvert près de l'hélicoptère. Attendez que vos amis embarquent pour courir enfin vers l'appareil.

Entre deux feux

Pendant le trajet, dans la forêt, vous tombez dans une embuscade. Allez directement vous mettre à couvert à droite du véhicule, derrière un rocher. Eliminez les ennemis qui se cachent à gauche et à droite de la route, entre les arbres.

Avancez ensuite en suivant vos amis et restez derrière les arbres pour neutraliser un autre groupe d'ennemis. Avancez ensuite vers le cadavre pour l'examiner. Vous affronterez les unités parachutistes russes.

Avancez vers les positions de l'ennemi et planquez-vous derrière un rocher. Ne foncez pas dans le tas comme vos amis et éliminez les premiers paras. Avancez ensuite vers le muret et restez à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent d'en face et par la gauche. Sautez par-dessus ce muret pour vous mettre à couvert derrière les caisses et restez à proximité de vos amis.

Avancez vers le fond du campement et restez à couvert derrière le muret. Pendant que vos amis s'occupent des soldats, sortez votre lance-roquettes et explosez le char qui bloque la route.

Nettoyez ensuite la zone et avancez. Restez à droite de la route pour vous abriter derrière un autre muret puis allongez-vous pour éviter les tirs et neutralisez les paras qui arrivent par la gauche. Abattez en priorité ceux équipés de lance-roquettes qui se cachent entre les arbres.

Restez entre vos amis et n'avancer pas en solo sous le feu ennemi. Courez dans le champ pour atteindre un autre muret puis repoussez de nouvelles attaques pour gagner du terrain et atteindre la zone suivante. Mettez-vous à couvert et neutralisez les soldats qui arrivent par la gauche. Eliminez-les pendant qu'ils courent vers le muret de gauche pour se mettre à couvert.

Restez sur place pour exploser le char ennemi qui arrive à gauche. Allez ensuite à gauche vers le dépôt de munition pour faire le plein de roquettes et exploser le char qui arrive à droite.

Continuez d'avancer dans ce champ de bataille et comme d'habitude planquez-vous derrière un muret pour repousser les derniers ennemis avant l'arrivée du chasseur.

Courez pour vous planquer à droite derrière le gros tube métallique. Avancez vers les autres tubes pour éviter le retour du chasseur. Foncez ensuite sur le pont et cachez-vous derrière les carcasses des voitures, à gauche. La prochaine planque se trouve derrière les carcasses de droite, rejoignez-la puis progressez jusqu'au container, à droite. Sprintez ensuite vers la carcasse du dernier véhicule (à gauche) pour vous abriter et prendre le Stinger. Restez à couvert, attendez que le chasseur passe et utilisez cette arme contre l'appareil.

Verrouillez le chasseur ennemi et tirez avant qu'il ne repasse au dessus de vous. Revenez ensuite au centre du pont pour découvrir les cadavres de vos deux amis.

Kaffarov

Vous incarnez Dimitri " Dima " Mayakovsky, l'agent du GRU russe. Après le saut en parachute, avancez et éliminez les soldats qui entourent votre caisse d'armes.

Assurez-vous de nettoyer la zone avant d'avancer vers la caisse même si vos amis avancent sans se soucier des tirs. Prenez ensuite l'arme qui se trouve dans la caisse et continuer à éliminer les soldats. Avancez vers les voitures et butez

ceux qui les entourent avant de prendre le contrôle de l'une d'elles.

Une fois devant la porte d'entrée, attendez le signal de votre ami pour appuyer sur le bouton qui s'affiche et buter le garde.

Entrez ensuite par la porte de gauche et appuyez sur le bouton. Sortez par la porte et éliminez le garde qui se trouve en haut des escaliers.

Montez et restez à l'écart des voitures pour éviter les explosions. Neutralisez les ennemis qui se trouvent entre les véhicules et avancez vous mettre à couvert, à droite de la route. Ouvrez les hostilités sur les soldats qui se trouvent en haut de la crête en commençant par celui équipé d'un lance-roquettes. Avancez vers la propriété et éliminez les soldats qui la gardent en restant bien à couvert derrière le muret.

Entrez ensuite dans la villa et laissez vos amis devant la porte de gauche pendant que vous allez cers celle de droite. Montez à l'escalier et restez à couvert à droite puis neutralisez les ennemis qui empêchent vos alliés d'avancer. Quand les gardes ennemis battent en retraite et que vos amis vous appellent, restez en place et sortez votre fusil sniper. Des unités de tireurs d'élite vont se positionner sur le toit. Utilisez la vision thermique pour les repérer et butez-les rapidement. Maintenant, vous pouvez rejoindre le groupe.

Avancez vers la résidence suivante et pendant que les autres se postent devant la porte principale, allez à gauche pour garder ce flanc et avoir une meilleure vue sur les ennemis. Neutralisez alors les soldats qui arrivent par la gauche ensuite butez ceux qui sont postés à droite. Suivez vos amis et montez à l'escalier.

Eliminez le premier soldat qui se trouve en haut et entrez dans la chambre de gauche. Sortez dans le balcon et éliminez l'ennemi qui se trouve dans la chambre suivante, à droite. Descendez ensuite les marches et avancez pour prêter main forte à vos deux amis. Retrouvez-les et suivez-les pour monter à l'étage. Courez vous mettre à couvert à droite et éliminez les ennemis qui se cachent derrière le comptoir. Utilisez une grenade pour les déloger rapidement et restez loin de la porte pour éviter les tirs à travers celle-ci.

Entrez ensuite après vos amis et planquez-vous pour éliminer d'avantage d'ennemis. Avancez ensuite et montez à l'étage. Butez rapidement l'ennemi qui ouvre la porte de gauche avant qu'il ne vous liquide. Franchissez cette porte et neutralisez les soldats qui se trouvent en bas.

Allez ensuite à droite pour repousser ceux qui essayent de vous débusquer. Nettoyez la zone inférieure et attendez que vos amis avancent pour les suivre. Descendez ensuite dans le sous-sol sombre. Repérez les ennemis grâce à leurs lampes torches et éliminez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de se cacher derrière les piliers.

Laissez ensuite votre unité postée devant la porte et allez à droite vers le parcours de tir. Avancez lentement dans chaque section pour repérer les ennemis grâce à leurs lasers.

Butez le premier homme qui se trouve dans la salle de gauche puis passez rapidement devant les portes pour déclencher les mécanismes des cibles et faire sortir les ennemis qui se cachent derrière elles. Eliminez ceux qui se trouvent sur la passerelle métallique et ceux à l'étage (à gauche). Remontez ensuite l'escalier et allez à gauche. Butez les deux ennemis qui gardent la porte de gauche pour permettre à vos amis d'entrer. Avancez en évitant les flammes et butez les soldats qui arrivent en haut des escaliers. Sortez ensuite par la porte et courez jusqu'à l'hélicoptère. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour capturer Kaffarov.

Vous incarnez le sergent Blackburn et les forces américaines. Entrez dans la villa pour trouver Dima et le cadavre de Kaffarov.

Destruction massive

A la fin de l'interrogatoire, appuyez sur les boutons indiqués pour assommer les deux agents et vous libérer.

Suivez ensuite votre ami et sautez par la fenêtre puis avancez et sautez sur le train. Une fois dans le train, butez les

premiers ennemis rapidement avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Avancez en butant les hommes armés et appuyez sur les boutons indiqués pour vous défaire de l'ennemi qui vous saute dessus. Continuez d'avancer et sortez par la fenêtre en appuyant sur le bouton indiqué puis sautez sur le wagon suivant et montez sur le toit. Restez accroupi et éliminez les ennemis qui essayent de monter par le coté gauche.

Après l'explosion, descendez par le trou et avancez en éliminant les terroristes avant qu'ils ne se mettent à couvert. Allez ensuite vers Solomon et appuyez sur les boutons indiqués pour le contrer.

Après l'explosion, éliminez le premier ennemi dans le wagon et poursuivez Solomon.

Neutralisez les ennemis en vous mettant à couvert derrière les murets puis avancez dans les tunnels et éliminez ceux qui se trouvent en haut de la dénivellation. Escaladez-la et suivez le tunnel qui mène à gauche. Eliminez l'ennemi en chemin et approchez de l'échelle, à gauche. Butez le terroriste qui se trouve en haut et montez puis avancez à gauche et éliminez les ennemis avant de monter à l'échelle en direction de la route.

Montez dans la bagnole avec votre ami et poursuivez Solomon. Tirez sur sa voiture pour provoquer un accident.

Lorsque Solomon aura tué votre ami, affrontez-le au corps à corps et appuyez sur les boutons indiqués pour le mettre hors d'état de nuire.

Félicitations ! Vous avez sauvé New York d'une explosion nucléaire certaine.

GUIDE DES CARTES MULTIJOUEURS : OPÉRATION MÉTRO

Introduction

Plantons le décor : c'est la guerre. Pour des raisons obscures que DICE ne semble pas vouloir éclaircir, vous ne trouverez pas d'armée française à Paris.

Quoi qu'il en soit, nous sommes en 2014 et les Américains ayant eu vent de cette inqualifiable intrusion dans le pays des fromages qui puent, décident d'aller donner une leçon de démocratie aux Russes à coup de 5,56.

De leur côté, lesdits russes sont bien décidés à leur montrer qui commande désormais sur le vieux Continent.

Opération Métro prend place au beau milieu de la capitale et a le bon goût de mélanger un environnement ouvert avec un environnement souterrain, puis un dernier urbain. C'était la carte de la bêta et grâce au ciel, elle a été débuguée.

Les Américains attaquent et les Russes défendent (pour ce guide, je testerai les cartes en mode Ruée, mais la plupart des indications vaudront aussi pour tous les autres modes) quatre paires de relais de communication qui doivent être dynamités pour avancer plus loin.

Le parc

La première étape est la plus risquée et la plus pénible, parce que sur beaucoup de serveurs, ce parc c'est campouze-land. Les snipers y sont légion des deux côtés. Pour les Américains, il faudra parcourir une certaine distance avant d'arriver aux relais en se faufilant sous les tirs de snipers et les rafales de mitrailleuses : les Russes ont beaucoup de rochers et de murs sur lesquels s'allonger ou/et déployer leurs mitrailleuses. Heureusement, le parc possède

beaucoup de buissons, de coins d'ombre et de murets derrière lesquels les assaillants vont pouvoir se faufiler à plat ventre pour arriver intacts au combat. Notamment celui-ci :

cette rangée de buissons peut vous mener directement jusqu'au second relais, à condition d'y aller à plat ventre, de ne pas tirer de coups de feu et de prier pour qu'un Russe n'ait pas l'idée d'y envoyer quelques balles pour faire le ménage, parce qu'il y a à l'autre bout un mur derrière lequel vous trouverez certainement un adversaire en train de camper. Mais si vous arrivez jusqu'aux rochers, vous pouvez éliminer vos adversaires autour du gros radar, cependant allez-y à plusieurs, le second relais est très exposé, il faudra faire très vite.

Pour le premier relais, celui de l'aire de jeux pour enfants, c'est plus ou moins la même chose, rampez jusqu'aux grilles et sautez. Ce sera un peu l'inverse : une fois arrivé au relais, ce sera facile de l'armer car il est relativement bien caché, mais autour de ce square, il y a beaucoup de zones d'ombre qui abritent des adversaires.

Quoi qu'il en soit, ne passez JAMAIS par la droite de la carte : à chaque partie vous n'y trouverez que Kévin en train de tirer sur Dylan. Il n'y a pratiquement aucun lieu couvert et que des échanges de tir, ça n'a aucun intérêt à part si vous souhaitez bousiller votre ratio.

Le métro

Une fois le parc nettoyé, il s'agit de mettre les pieds dans le plat : ici, il faudra donner de sa personne, il n'y a que deux entrées possibles, via le tunnel du métro ou par un petit couloir de maintenance, et dans les deux cas, c'est truffé de tireurs qui attendent de vous voir débouler dans le noir pour vous descendre.

Encore que le tunnel de maintenance (celui de droite) soit moins fréquenté, les Russes ne peuvent pas y monter à moins qu'un des leurs ne s'y soit replié au moment de la destruction des relais du parc. Faites attention, ça arrive plus souvent qu'on ne le croit ! Si vous passez par là, vous pourrez descendre sur la voie et ensuite il n'y aura plus qu'à tirailler classiquement jusqu'à arriver aux quais et armer la charge. Pour le tunnel de gauche, il est plus dangereux mais si vous pouvez vous glisser rapidement contre le mur, vous accéderez à un couloir entre les deux tunnels qui vous amènera directement sur le relais. Je vous conseille de prendre un soutien ou un ingénieur, les fusillades sont violentes.

La station

Il y a plusieurs chemins d'accès assez tarabiscotés depuis les quais jusqu'à la station de métro, et il faudra y aller à la grenade pour déloger les Russes de derrière les murs. Si vous jouez dans le camp défenseur, le mieux est d'attendre autour des sièges orange ou bien dans l'espèce de réserve sur la gauche, avec les casiers : elle mène elle aussi à un relais et beaucoup de monde s'y engouffre.

C'est là que la plupart des parties se terminent, épuisées par un interminable échange de grenades sur les escaliers et les escalators.

Les immeubles

En tant que Russe, vous aurez peut-être du mal à défendre ce dernier point, à moins que votre équipe soit suffisamment organisée et courageuse pour combattre les américains dans les derniers angles de mur, avant les portes de la station.

Si ce n'est pas le cas, ils sortiront par les trois issues dont ils disposent et ça deviendra un peu compliqué : les deux immeubles qui sont dans la rue seront les dernières positions dans lesquelles vous pourrez vous retrancher, mais

comme ils n'ont pas été conçus pour s'y étriper, ils ont beaucoup d'escaliers, de portes et de passages qui seront propices à moult prises en traître, cuttages et compagnie, d'autant qu'on n'hésitera pas à envoyer des roquettes et des grenades dans les façades pour les faire s'effondrer.

Ce guide est une contribution de **Lyo655**.

GUIDE DES CARTES MULTIJOUEURS : TRAVERSÉE DE LA SEINE

Niveau pitch, c'est assez simple: la carte se situe dans la continuité d'Opération Métro, la bataille pour Paris. Les américains continuent à progresser dans la capitale, contraints de combattre quartier par quartier les forces russes qui refusent de céder le contrôle de la ville.

Les unités américaines sont parvenues au niveau de la Seine et vont tenter de déloger les soldats russes qui se sont retranchés autour du fleuve. C'est une carte entièrement urbaine, sans support aérien, et un soutien blindé très limité: en Ruée les américains n'ont droit qu'a un blindé de transport et les deux camps disposent d'un char de combat pour le mode conquête. Char que je vous déconseille de prendre, car la carte se prête très mal aux mouvement de véhicules, vous n'aurez pas la place d'y manoeuvrer et vous aurez vite fait de vous prendre une roquette dans l'arrière-train.

En mode ruée, la carte comporte quatre relais de communication à détruire pour forcer les russes à battre en retraite. Les américains commencent dans les ruelles du quartier, la première étape va se jouer autour d'une petite place. Pour parvenir à leurs fins, les GI ont trois voies d'accès: la plus évidente, c'est la rue en pente qui mène à la place. Je vous le dit tout de suite, mauvais plan. Elle est complètement a découvert et extrêmement dangereuse, surtout ne pas l'emprunter, a moins d'avancer a couvert derrière le blindé, et encore.

La seconde, c'est le petit passage a gauche qui vous mènera dans une petite arrière-cour, puis a une deuxième, elle-même possédant un porche qui débouche dans la rue, droit sur l'objectif A.

Si vous décidez d'emprunter ce chemin, bougez-vous le derche et prenez position dans la seconde cour le plus vite possible: l'exiguïté du passage donne lieu a de violents échanges de tir et de grenades, et autant pour les russes que pour les américains c'est l'occasion parfaite pour causer de lourdes pertes a l'ennemi. Les russes peuvent bloquer le passage avec des mines et des mitrailleuses. Les américains peuvent, s'ils parviennent à la rue, couvrir leur flanc gauche et détruire le relais facilement, en canalisant la défense russe.

Le point sensible de cette première étape est le troisième chemin, a droite: un escalier qui descend sur la place depuis la rue ou stationne le blindé: il donne accès a l'immeuble dont la porte arrière s'ouvre directement sur l'objectif B, mais c'est un passage particulièrement risqué et meurtrier: a cause du linteau de la porte un poil trop bas, vous ne voyez pas les adversaires immédiatement, quelque soit votre nationalité. Et ce délai d'une demi-seconde est suffisant pour que les balles pleuvent.

Il est plus intéressant pour les russes de prendre position dans cet immeuble: sur chaque palier d'étage (trois), ils bénéficient alors d'excellents postes de tir sur toutes les voies d'arrivées américaines et leur enlever une bonne quarantaine de tickets en quelques minutes.

Même si les américains font tomber la façade pour ôter le couvert du mur, il sera difficile de toucher les russes. Aussi il faudra s'emparer du rez-de-chaussée le plus vite possible, occuper les russes et contourner la cour par la rue principale, en empruntant le passage qui permet de contrôler la cour et de faire sauter l'objectif.

Une fois cette étape passée, il va falloir traverser la Seine. Le premier relais se situe sur un des fameux ponts de Paris, où les russes ont installé des défenses. Rien de très compliqué ici, il suffit d'avancer en tiraillant et d'armer la charge. Cela dit, il est plus sûr qu'un groupe s'occupe de prendre position sur la rive sud du fleuve et de faire feu sur la rive d'en

face, pour occuper les russes et inversement, afin de couvrir ceux qui arment.

L'autre relais est plus dur d'accès: allez comprendre pourquoi, les russes l'ont installé dans l'épave d'un bateau mouche coulé en plein milieu de la Seine, dans la cabine principale. Méfiez-vous, il y a souvent un/des campeurs qui se planquent derrière les rambardes. Là encore, couvrez vos alliés.

L'étape suivant est la plus importante: une fois que les américains ont pris pied sur la rive nord, ils doivent avancer pour détruire les deux relais qui sont relativement proches l'un de l'autre, sur la colline.

Et pour ce faire, il y a un endroit à occuper ABSOLUMENT, le point stratégique qui vous donne l'avantage, voire qui vous donne la victoire car si vous passez ce point les deux derniers relais sont faciles à détruire.

Ce point, c'est l'immeuble en face du pont qui abritait le relais A dans la deuxième étape.

Cet immeuble, il vous faut le prendre à TOUT PRIX. C'est indispensable, j'insiste dessus, il vous donnera un avantage tactique indiscutable, voici pourquoi: cet immeuble possède trois étages (quatre avec le dernier qui donne une vue sur le pont, mais on s'en fout un peu.), dont les appartements font tout le tour du pâté de maison jusqu'à donner une vue directe sur le relais A et sur la place du relais B.

Autrement dit, un tireur qui se poste aux fenêtres pourra faire feu en toute tranquillité sur le moindre russe qui essaiera de désamorcer le relais A, couvrir ceux qui se dirigeront dessus via l'escalier et le garage du fond, et tuer les russes qui tenteront d'empêcher les autres de remonter la rue a droite, et de se planquer dans l'immeuble de la place. A l'inverse, si les russes parviennent à garder le contrôle de cette maison, ils constitueront une épine dans le pied des groupes américains.

Pour la dernière étape, il s'agira pour les russes de causer un maximum de dégâts aux américains. A moins d'avoir une défense bien organisée, ils ne parviennent généralement pas à repousser les unités US, le plus souvent accompagnées du VBL qui va pouvoir manoeuvrer plus facilement sur le boulevard à traverser.

Il y a des terre-pleins sur ce boulevard ou les combattants de chaque camp pourront se mettre a couvert et recharger avant de se remettre à tirer. Si les soldats russes peuvent empêcher les américains d'arriver au relais A, a l'extérieur du ministère des Finances qui abrite le relais B, il sera plus facile pour eux de résister. Ne pas hésiter à poser des mines antichar et antipersonnel, et à déployer des mitrailleuses. Inutile d'attaquer, les américains arrivent en courant. Le relais B peut être approché par la petite porte a droite de l'entrée principale du grand bâtiment du ministère, mais cette porte peut être facilement défendue par un seul homme.

Ce guide est une contribution de **Lyo655**.

GUIDE DES CARTES MULTIJOUEURS : TEMPÊTE DE FEU

Gooooooood morning Iran!

Bienvenue en Orient ! Cette carte est une des plus grandes de Battlefield 3 et prend place en Iran, et plus précisément dans l'est du pays, dans un des déserts arides où se trouvent les puits de pétroles qui font de ce pays le quatrième producteur mondial de carburant.

La bataille qui nous préoccupe concerne une raffinerie iranienne située aux abords des puits de pétrole qu'on peut voir brûler au loin. L'installation en question a été réquisitionnée par les troupes russes à leur arrivée afin d'approvisionner directement leur parc de véhicules. Il va sans dire que de nos jours où le moindre engin de guerre nécessite du fioul, ce genre de site possède une très haute valeur stratégique. Le commandement US a donc ordonné a une division mécanisée américaine d'attaquer et de prendre cette raffinerie a l'ennemi, dans le but de ravitailler leurs propres engins

mais aussi de forcer les russes a battre en retraite s'ils ne veulent pas voir leurs blindés tomber en panne sèche au beau milieu du désert. Il va de soi que ces derniers ne sont pas d'accord du tout et vont se battre bec et ongles pour conserver leur avantage.

Adieu les boulevards parisiens, bonjour les dunes de sable. La carte comprend trois étapes qui englobent l'intégralité du site: les installations de raffinage, les entrepôts de chargement et les bureaux. Les américains ont installé un avant-poste derrière une colline à partir duquel ils vont attaquer la première paire de relais. Le premier est situé sous un oléoduc, le second dans le complexe de raffinage, à moins de cent mètres du précédent.

Premier sang

Des deux côtés l'ont dispose de véhicules. En ruée, chaque camp possède deux chars et un chasseur, plus un buggy. En conquête en revanche, chaque camp possède deux chasseurs, au moins deux chars (voire trois si je ne m'abuse), un hélicoptère d'attaque, un hélicoptère de reconnaissance, un blindé antiaérien et un blindé léger. De quoi s'entretuer dans la bonne humeur.
Cette première étape donne l'avantage aux russes, avantage dont ils doivent profiter car s'ils se font prendre les installations de raffinage, les deux étapes suivantes seront plus difficiles a conserver. Cet avantage réside dans leur position: de là où ils sont, les russes peuvent mettre en place de solides défenses en très peu de temps et disposent d'un large champ de tir. Si la plaine qui sépare les deux camps n'est pas exempte de couverts pour les GI's, elle est toutefois suffisamment exposée aux tirs russes.

Côté infanterie, a chaque partie vous pouvez être sûrs d'assister a un échange de snipers, les attaquants allant systématiquement sur la colline a gauche afin de profiter de la position surélevée (pensez à vous équiper d'un camouflage désertique, sinon ça fait con) et les défenseurs allant se planquer derrière les tuyaux de la raffinerie. Laissez-les faire mumuse, ça n'a pas beaucoup d'intérêt, surtout que des deux côtés toucher est difficile car on peut facilement se cacher. Les blindés russes peuvent se positionner avantageusement et attendre les Abrams américains qui vont arriver à toute vitesse et engager leurs homologues russes.

80% des combats de chars à cette étape vont en effet se dérouler devant la route qui mène aux énormes cuves a gauche de la carte. D'ailleurs, si vous êtes ingénieur, c'est l'occasion rêvée de sortir votre Javelin et de l'utiliser. Dans ce cas, prenez aussi des mines et posez-les a l'entrée du parking du site, ou bien ici:

A droite de la carte, sous l'oléoduc qui longe la route principale. En effet il arrive régulièrement qu'un blindé ou/et de l'infanterie contourne le front principal pour essayer de prendre les russes a revers. Prenez garde, si l'ennemi joue en équipe, une minute d'inattention a cet endroit peut vous coûter la partie. En tant que russe, sur l'ensemble de cette étape il n'y a pas grand-chose d'autre à faire que de vous mettre a l'abri et d'attendre sagement les américains. Ces derniers ont un long chemin à parcourir avant d'arriver aux relais et les occasions d'embuscade sont légion.

Préposé au chargement

En avant pour la prochaine étape: les entrepôts. Là, le champ de bataille se resserre, les véhicules ont moins de place pour manoeuvrer et les soldats à pied jouent leur va-tout. Pour les américains, il va falloir grimper la colline et s'engouffrer dans les entrepôts le plus vite possible avant que les T-90 russes et les tireurs adverses ne les repoussent en bas. Gare: si l'attaquant ne se bouge pas le train a cette étape, les défenseurs peuvent (à condition d'être organisés) les clouer sur le parking et les contraindre a une progression lente et pénible en louvoyant entre les rochers.

Mais la trop petite distance à parcourir rendra ce cas rarissime. La plupart du temps les américains vont se ruer a l'attaque et seront très vite dans les deux entrepôts a droite et a gauche, et comme les relais sont tout de suite accessibles une fois rentrés, les russes ne tiendront pas plus de cinq minutes a moins d'être très organisés ou de déployer des mitrailleuses aux entrées des bâtiments, d'autant que des deux côtés on hésitera pas a grimper sur les toits des entrepôts pour canarder ceux d'en bas. Gare aux snipers, tant que j'y suis.

Les bureaucrates

Il est l'heure d'attaquer la dernière paire de relais de communication et de mettre en déroute les russes. Ou de renvoyer

les américains dans le désert, c'est selon. Malheureusement, si vous faites partie des premiers vous n'avez qu'une chance sur trois de réussir votre coup, parce que cette dernière étape est très semblable a la seconde et que si votre équipe n'a pas sur tenir tête aux américains avant, il y a peu de chances de le faire ici. Le relais A est très exposé, entre des piles de containers sur la gauche. Si vous êtes russe, vous pouvez malgré tout tenter l'impossible et vous positionner en sniper le long de la route: vous pourrez alors tirer sur les américains qui essaieront de profiter du muret pour ramper à couvert jusqu'aux containers. Ou alors, posez des claymores. Dans tous les cas, il faudra surveiller le bas de la colline activement.

Les combats de chars sont a peu près identiques qu'a l'étape précédente: concentrés et mortels. Si les russes peuvent poster un T-90 au fond du parking du site, devant le bâtiment en construction, ils pourront faire feu efficacement sur ceux qui tenteront d'approcher le relais A par le milieu, ou de rentrer dans le bâtiment qui abrite le relais B.

En ce qui concerne ce dernier, il est tout au fond de l'entrepôt, et en tant qu'attaquant votre approche devra être couverte par des fumigènes pour plus de sécurité, car les fusillades sont violentes ici. Défoncez les murs et courez.

Enfin, armez la charge et débrouillez-vous pour la couvrir. Encore une fois, attention au toit! Il arrive souvent que l'adversaire y grimpe pour camper et tirer sur tout ce qui bouge. D'autre part, si les murs du bâtiment sont éventrés, vous vous exposerez au canon des chars russes, alors emportez un lance-roquette, ou vos propres blindés.

Ce guide est une contribution de **Lyo655**.

GUIDE DES CLASSES

Ce guide est un bref tutoriel des quatre classes de Battlefield 3. Mon analyse résulte de ma propre expérience de jeu et ne fait évidemment pas force de loi, il ne s'agit que de conseils et d'avis personnels. Comme de coutume, n'hésitez pas à commenter et à débattre.

Et pour commencer, je vais parler de...

L'ASSAUT

L'assaut, c'est le bidasse de base, le fantassin, le soldat standard, la viande de boucherie, le péquenot, c'est l'ossature de toute armée. Ainsi vous pensiez que cette classe élémentaire ne servait qu'à se prendre du plomb dans le bide et a laisser traîner des boîtes de sparadrap partout? Que nenni. Pour moi, l'Assaut se décline en deux versions différentes:

Le grenadier

Boum!

Troufion de base bardé d'ananas détonants, le grenadier délaisse ses trousses médicales pour un lance-grenade. Je conçois cette version de l'assaut comme un fantassin équipé pour aller à la boucherie et établir le contact avec l'ennemi. Comme son nom l'indique, il est bardé de grenades qu'il utilise pour réchauffer l'atmosphère, nettoyer les couloirs étroits, déloger les campeurs et les défenseurs embusqués.

Il utilise la spécialisation de grenades pour en emporter plus. Le lance-grenades M320 permettra un tir plus précis et servira à détruire les couverts ennemis, ainsi qu'a endommager les véhicules ennemis et à secouer les joueurs adverses sous les explosions.

Permis de fumer

Dans un autre style, le lance-grenades fumigènes sera d'une extrême utilité d'un point de vue tactique. Ne dédaignez pas cet instrument sous prétexte qu'il ne cause pas de dégâts (encore qu'en visant la tête vous puissiez faire un one-shot, mais c'est excessivement difficile).

Combien de parties avez-vous vu se terminer, épuisées par un échange de tir stérile dans un couloir difficile là où un fumigène aurait permis a l'un où l'autre de relancer l'attaque en occultant la vue?

Le nuage de fumée tient plus d'une dizaine de secondes et peut vous sauver la vie, non seulement a vous mais a toute votre escouade quand vous vous retrouvez nez a nez avec un blindé. Face au mur de feu que vous oppose l'ennemi, elle vous fournit un couvert et aveugle l'ennemi.

En tant que fusilier principal, il importe de bien choisir son arme: je conseille aux GI's le M416, qui offre un bon compromis entre dégâts et précision. Les russes préféreront l'AEK-971, un fusil aussi efficace qu'élégant et qui possède une cadence de tir élevée. Équipez-les d'une poignée (pour réduire le recul), un canon lourd et une mire holographique. En ce qui concerne l'arme de poing, je la laisse à votre discrétion, quoique pour ma part j'opte pour un M9/MP443 avec lampe tactique, simple et efficace.

Le toubib

Toubib dispo, le doc est là!

Tout est dans le titre, le toubib garde son matériel de soin et se dévoue à soigner les bobos des collègues, parce que la guerre ça fait mal. Il accompagne les escouades au feu et combat avec elles. Cependant, sa principale préoccupation est de garder un oeil sur ses collègues. Si vous choisissez d'être un toubib, vous devez déposer vos caisses de soin un peu partout, dès qu'il y a un attroupement de plus de deux joueurs. Cela va vous rapporter une quantité faramineuse de points et les remerciements des autres joueurs. Inutile de préciser le rôle du défibrillateur, je me contenterais de rappeler qu'il ne sert à rien de ramener à la vie un joueur si son cadavre est dans la ligne de mire d'un ennemi. Soyez sûr de pouvoir lui garantir quelques secondes de répit pour se relever et se mettre a l'abri.

Si ça fuse partout, planquez-vous! Le toubib ne doit pas s'exposer inutilement au feu ennemi, les grenadiers sont là pour ça.

Visez juste

Hormis sa trousse de soin et son défibrillateur, un toubib peut profiter de sa position théoriquement un peu en retrait pour effectuer des tirs de précision a moyenne distance, en prenant un fusil avec des modes de tir au coup par coup ou/et par courtes rafales. Ainsi, le M16A3 se prête fort bien à ce rôle, quoiqu'on puisse lui préférer aussi un FAMAS, beaucoup plus précis.
Une poignée, un viseur ACOG et un laser l'aideront à viser. Côté russe, le G3A3 saura vous surprendre par les dégâts qu'il est capable d'infliger a distance. Mais la poignée est alors obligatoire car son recul est important. Et surveillez votre chargeur car vous n'avez que 21 balles. Ou bien optez pour un KH2002 qui possède aussi une bonne précision.

Un G18 complètera tout ça, avec pour fignoler le tout une spécialisation de vitesse ou d'éclats pour se protéger.

Le SOUTIEN

Le soutien est la classe la plus utile à son équipe, devant le médecin, même. Ce type de soldat dispose de plusieurs kilos d'acier huilé entre les mains et est là pour faire pleuvoir les balles sur les cuistres d'en face tel le spam "You have a girlfriend?" dans la boîte mail du geek. Le soutien écoute du rock'n roll a fond la caisse, est victime d'une irrépressible crampe de l'index et sa seule peur est de se retrouver a court de munitions. Bref, le soutien est un petit fifou. Et pour

moi il se décline en deux versions.

L'appui-feu

Feu mobile

L'appui-feu, c'est le gros calibre d'un groupe. C'est celui qui court un peu partout pour apporter de la puissance de feu à son groupe. Idéalement, il se doit d'accompagner le fer de lance que doit être le grenadier et l'aider à abattre ses cibles. Cette variante du soutien doit être très mobile et prêt à bouger constamment pour accompagner l'offensive. Pour cela, je recommande de prendre la spécialisation de sprint.

Il est aussi présent pour couvrir ses coéquipiers pendant une réanimation, un repli, l'armement d'une charge sur un relais ou un rechargement. A mi-chemin entre le fusilier et le mitrailleur, il doit montrer sa puissance de feu pour intimider les joueurs adverses et les forcer à se mettre à couvert.

En tant que soutien mobile, l'appui-feu ne peut pas se permettre de s'encombrer d'équipements trop lents à se mettre en place, et ainsi préférer les fusils-mitrailleurs légers. Bien évidemment, les caisses de munitions ne doivent pas être économisées: les autres classes auront vite fait d'épuiser les leurs et comme de coutume, ça rapporte gros.

Le choix des armes

Les américains ont la chance de bénéficier de l'excellent M27 IAR, accessible dès le début et dont les performances sont remarquables. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, il s'agit d'une version dérivée du fusil d'assaut M416, optimisée pour le tir de saturation et doté d'un chargeur plus important. Avec une poignée pour stabiliser le tir, un viseur holographique et un laser pour améliorer la précision, vous n'en aurez que des compliments.

Ne l'équipez pas d'un silencieux. Le soutien est la classe la moins discrète et cet accessoire ne fera que réduire les dommages infligés. Idem pour le cache-flammes. La lampe tactique peut être utile mais remplacez-le dés que possible par un viseur laser, c'est un meilleur investissement.

Il y a aussi la M249, qui troque une partie de ses dégâts pour une cadence de tir plus élevée.

Côté russe, l'inénarrable RPK-74M ne vous décevra pas. Comme de coutume, le matériel russe est aussi solide que fiable, et offre de bonnes performances. Le QBZ95 chinois présente une cadence de tir satisfaisante et une précision assez rare pour un fusil-mitrailleur, mais inflige des dégâts relativement faibles.

Le mitrailleur

Are u ready to rock?

Celui-là ne prend que les mitrailleuses les plus lourdes, et ce dans un but précis: il doit former l'arrière-garde d'un groupe et créer un mur de balles. Cette version doit se jouer uniquement s'il connaît sur le bout des doigts la carte sur laquelle il joue. En effet, le mitrailleur va aux endroits les plus chauds, si possible dans une zone dégagée et dans l'idéal dans une zone de couloir. Je pense par exemple aux escaliers d'Opération Métro ou la ruelle principale de Grand Bazaar.

Il doit alors connaître l'endroit où il va poser son arme, les voies d'accès, les couvertures et les éventuelles prises de flanc.

Le principe consiste à trouver la zone en question, a repérer un promontoire où déployer sa mitrailleuse (bloc de béton,

pile de cartons, caisses, n'importe quoi) et enfin à ouvrir le feu. Vous tirez dans le tas et ne relâchez jamais la gâchette plus de trois secondes, en visant l'ennemi bien sûr mais aussi en tirant dans le vide si les cibles sont absentes. Oui, j'ai dit de tirer dans le vide, car vous n'ignorez pas que dans Battlefield 3 il existe un effet de flou quand on se fait tirer dessus, afin de reconstituer l'effet de panique quand on est sous le feu. Ce détail peut vous faire gagner la partie, car en inondant une zone sous les balles vous pouvez bloquer tout un groupe ennemi, interdire le passage et rendre très difficile toute riposte. Vos alliés peuvent ainsi avancer en toute sécurité.

De plus, pour avoir testé cette technique plusieurs fois, je puis vous assurer qu'elle s'avère très lucrative en terme de points, car étant relativement inhabituelle il arrive que les joueurs adverses mettent plusieurs minutes a se rendre compte qu'ils ne peuvent plus passer, ce qui se traduit par au moins quatre ou cinq adversaires qui vont se jeter bêtement sur la trajectoire de vos balles.

La stabilité apportée par le promontoire vous permet de tuer efficacement et de très loin, même les éclaireurs embusqués. De plus, même les joueurs qui ne seront pas dans la zone de flou auront tendance à se planquer en voyant le déluge de balles crépiter un peu partout. Et il va sans dire qu'on ne pourra pas vous critiquer : le tir de couverture n'est pas une technique de planqué et c'est tout à fait représentatif des situations réelles.

Full Metal Jacket

Toutes les mitrailleuses ne se prêtent pas au rôle du mitrailleur. Les russes disposent d'un gros avantage avec la PKP Pecheneg. What else? De gros dégâts à longue portée, malgré une mauvaise précision qui ne vous posera pas de problème en stabilisant votre arme sur une caisse. Il existe aussi la Type 88, qui est plus précise mais possède une fâcheuse tendance à perdre en efficacité à distance.

Les américains ont la légendaire M60E4, une mitrailleuse au look d'enfer qui a acquis ses lettres de noblesse au Vietnam. Mais comme on ne la débloque qu'à la fin du jeu, mieux vaut prendre la M240b.

Question accessoires, inutile de dire que le bipied est absolument obligatoire. De même qu'un chargeur grande capacité, qui vous permettra de ne pas avoir à recharger trop souvent. Et un viseur holographique, bien sûr.

L'INGÉNIEUR

L'ingénieur, c'est une classe nuancée car plus éloignée du teamplay mais qui aide son équipe " indirectement ". A l'époque de Battlefield 1942 et Battlefield 2, c'était deux classes distinctes : le sapeur et l'antichar. Trop disparates, elles furent réunies par la suite. Et comme pour les autres classes, je la partage en deux variantes :

Le mécanicien

J'vous ai fait le carbu et les feux arrière...

Qui l'eut crû, le mécano s'occupe du parc de véhicules de son camp pendant la partie.

Son rôle se cantonne à l'entretien de ses machines, aussi le mécano de quitte pas d'une semelle les véhicules, qu'il les contrôle ou non. Ne croyez pas que ça l'éloigne de la partie : neuf fois sur dix il en sera passager et aura l'occasion d'armer les charges et de capturer les drapeaux. C'est simple : un mécano conduit ou sert de tireur a un véhicule ; quand ca n'est pas possible, il court a côté (pour les blindés, évidemment), et bénéficie ainsi de sa relative protection. Le mécano peut ainsi prévenir la pose de C4, les mines, les embuscades ennemies et au cas où sa machine se fait endommager, il la répare, bien évidemment. C'est très lucratif en terme de points et le conducteur vous bénira, car maintenir les véhicules de votre équipe opérationnels vous conduira tout droit a la victoire : c'est celui qui a le plus de soutien qui aura l'avantage.

Il sentait bon l'huile de moteur...

Que choisir ? Le chalumeau, bien sûr. Et un lance-missiles Javelin, long a verrouiller mais mortel (surtout sur une cible déjà verrouillée, qui pour mémoire ne pourra pas utiliser de contre-mesures). Si vous ne l'avez pas encore débloqué, il vaut mieux choisir un IGLA ou un Stinger (sur les cartes disposant d'aéronefs évidemment), cela sera plus utile à la machine que vous protégez car la plupart du temps elle n'aura pas de quoi se défendre contre les attaques aériennes. Les pistolets n'ont pas vraiment d'importance, évitez juste de mettre un silencieux, ça ne vous servira pas a grand-chose. Choisissez-en un avec lequel vous avez de l'expérience. Pour l'arme principale, il faut choisir entre les carabines allouées à l'ingénieur et les pistolets-mitrailleurs accessibles à tous. Les fusils à pompe sont un choix hasardeux : leur portée efficace très réduite est un problème dés que les échanges de tir se font a portée moyenne. Le P90 est excellent mais comme on ne le débloque qu'à la " fin " du jeu, il vaut mieux prendre autre chose. Le M4A1 américain est polyvalent et très efficace, de même que l'AK74U russe. Le SCAR-H a un pouvoir d'arrêt très efficace comparé aux autres armes mais sa précision baisse vite a distance, et son chargeur ne contient que 21 balles, attention donc. Et la spécialisation pare-éclats est très utile pour éviter de trop souffrir des nombreuses explosions qui ne manqueront pas d'entourer le blindé que vous protégez. Souvenez-vous qu'un véhicule attire les projectiles comme des aimants.

Le Terminator

Le Terminator se dévoue entièrement à la destruction du matériel ennemi ! Il peut agir en chasseur de chars autant qu'en soutien lourd (très lourd, même) d'une escouade. Comme il emporte bazooka, il aura le bon goût de faire tout exploser sur son chemin, yerk yerk. Blague a part, il s'agit de traquer les chenillés ennemis et les détruire à coups de roquettes, car c'est la situation inverse du mécanicien : ôter l'avantage de l'ennemi en détruisant ses véhicules. Mais ne vous y trompez pas, cela demande du doigté et du savoir-faire. A moins d'avoir la spécialisation d'explosifs pour en emporter plus, un bazooka ne dispose que de trois ou quatre roquettes et il en faut autant pour détruire un char (en moyenne). Donc, il faut savoir attendre avant de tirer, et surtout savoir tirer au bon endroit pour infliger le maximum de dégâts en un seul tir (si vous êtes repéré, vous vous prendrez un obus sur la tête avant d'avoir pu recharger). Les chars de combats comme l'Abrams et le T-90 possèdent un épais blindage à l'avant. Il faut viser le radiateur arrière du blindé pour perforer son blindage et l'endommager. Notez que cela marche mieux pour l'Abrams que pour le T-90, dont le blindage est plus épais à cet endroit. Viser les chenilles permettra de l'immobiliser, mais gare a sa tourelle qui reste opérationnelle.

Sur les cartes mélangeant avions, hélicoptères et blindés, il est difficile de choisir son lance-roquette (antichar ou anti-aéronef) sachant que la loi de Murphy ne manquera pas de se vérifier et de vous mettre en face de quelque chose que vous ne pourrez pas affronter. L'idéal est de prendre un Javelin, mais pour tirer sur les cibles aériennes, celui-ci requiert un verrouillage par marqueur laser.

Les cartes urbaines n'autorisant pas de véhicules trouvent quand même une utilité au Terminator : bien qu'il soit déconseillé de tirer directement sur l'infanterie au bazooka, celui-ci peut exploser les façades d'immeubles et exposer ceux qui se cachent derrière, sans oublier que plusieurs tonnes de béton tomberont sur les malheureux qui auront l'imprudence de se trouver sous la trajectoire des décombres.

85 mm de diplomatie.

Le mieux est de prendre l'inénarrable RPG-7/SMAW, qui peut détruire les véhicules autant que les couverts ennemis : palissades, murs, immeubles et voitures.

Des mines ? En défense seulement. Sur des cartes de conquête, il est hasardeux de les placer, les environnements ouverts leurs donnent une chance sur dix de faire sauter quoi que ce soit, en admettant qu'elles ne soient pas repérées. En revanche, le petit robot NEM est parfait pour accéder au relais de communication ni vu ni connu au milieu de la bataille et le dynamiter. Et puis il peut réparer et endommager les véhicules, ne l'oubliez pas.

Une fois amélioré, le G36C s'avère un excellent choix à moyenne distance pour les ingénieurs américains. Le SCAR n'a pas perdu de sa valeur. Les russes ont le G3A3, un fusil d'assaut qui ne vous laissera pas tomber et qui profite d'une bonne portée et d'une excellente puissance. Toute fois, il souffre d'un recul trop fort qui peut devenir gênant sans poignée. L'A-91 comme le G53 sont potables quoique manquant légèrement de puissance de feu. Le fusil suisse SG 553 n'est pas mal non plus avec un viseur holographique, mais je vous conseille de tirer par courtes rafales.

L'éclaireur

Et voici le sniper. Oui oui, le sniper, je parle bien de lui, c'est le @%%|8364# qui vient de vous faire un headshot, planqué sur son rocher au fond de la carte, là. C'est bien lui. L'éclaireur, on le hait ou on l'adore (mais en général on le hait), mais il est présent depuis le début de la série. Il est traditionnellement éloigné des combats, a tel point que, comme Christine Boutin aux présidentielles, on se demande ce qu'il fout là, mais il est là. Mais l'éclaireur a son rôle bien a lui dans son escouade, et ce de deux façons. Je m'explique.

Le Scout

J'ai cru voir un gros char...

Le scout est là pour informer son groupe sur les menaces alentours et lui faciliter le travail. Le principe ne consiste pas à accompagner les autres au feu, il n'est pas fait pour ni équipé pour ça, mais a signaler et marquer les joueurs adverses, ainsi qu'a éliminer les gêneurs qui pourraient mettre en danger le groupe : cuttage de campeurs, éliminations des mitrailleurs ennemis, déminage, etc. Aussi, il n'est pas tenu de se concentrer sur l'objectif mais d'avancer de couvert en couvert, discrètement. Exemple : tuer les joueurs derrière les rochers du relais B, dans le parc d'Opération Métro, ou bien les ingénieurs sur Strike at Karkand, qui menaceraient de détruire les blindés indispensables à la circulation en ville.

En mode conquête, et a condition d'avoir soigneusement peaufiné son équipement, il peut même se permettre de faire cavalier seul. Avec le drone, il peut révéler à son équipe la position des véhicules et des fantassins adverses, ce qui constitue un avantage très précieux et une source de revenus en points inépuisable.

Je vais l'appeler Clarence !

Que choisir ? Un fusil qui excelle a courte portée. Les américains ont le Mk11 de base, qui n'est pas trop mal mais qui ne casse pas des briques question dégâts. Il ne vaut clairement pas le M39, descendant du célébrissime Garand M1, qui excelle dans ce rôle. Il est précis et puissant, en plus d'être élégant. De fait, sa seule faiblesse selon moi réside dans son recul, un chouïa trop important, mais ça ne sera pas un problème avec une poignée.

Chez les russes, c'est l'inverse : le fusil SKS, que l'on débloque plus tard dans sa progression, ne vaut pas un clou a côté du SVD, le fusil de base. La faute a un recul franchement gênant et a des projectiles trop peu puissants. Le SVD, disais-je, est en revanche accessible dés le départ et il est très performant. Ce fusil de précision fut conçu pendant la guerre froide a l'usage des soldats du rang (pas des tireurs d'élite " professionnels "), et on lui retrouve les mêmes qualités que d'habitude dans le matériel militaire russe : solide, fiable, efficace. Construit pour durer. En termes de précision, on peut trouver mieux mais il l'est suffisamment pour être très efficace. Son recul est inférieur à ses homologues et ses balles plus efficaces. Comme vous êtes exposé aux joueurs errants et qu'un fusil de précision ne sert strictement à rien en combat rapproché, je vous conseille de choisir le Glock 18, qui est considéré comme un pistolet-mitrailleur a cause de sa cadence de tir phénoménale et son important chargeur. Concernant la spécialisation, le mieux est de prendre celle de furtivité pour pouvoir tirer sans subir les effets de flou des volées de balles.

Le Tireur d'élite

Un troisième oeil

A l'inverse du scout qui peut se permettre de se rapprocher du feu, le tireur d'élite s'en éloigne comme de la peste. Foin des fusillades et autres explosions sanglantes, le tireur d'élite donne dans la misanthropie. Pour les autres joueurs, il ne doit être qu'un pixel sur l'écran.

L'on dit souvent que jouer éclaireur est facile et peu risqué, éloigné comme il est du gros des combats. Que nenni. Jouer tireur d'élite nécessite du savoir faire, de l'expérience et de la patience. D'abord parce qu'il doit savoir trouver une planque, laquelle doit à la fois offrir un large champ de vision sur la bataille tout en étant à l'abri. Il faut se mettre dans la tête des adversaires et se poser la question "vers où je ne vais pas tourner mon attention ? " pour dénicher un affût convenable. Ensuite parce que le tir de précision requiert de l'expérience : neuf fois sur dix, vos cibles seront mouvantes, ce qui complique encore les choses. Une balle dans le corps ne tue pas, à moins de toucher la tête ; et le temps d'amorcer un deuxième coup, votre gibier aura pris ses jambes à son cou. Il faut aussi compter avec l'effet de Coriolis, la gravité : avant d'atteindre sa cible, votre projectile va amorcer une courbe vers la terre et tous les fusils n'ont pas la même puissance de feu. Les fusils de précision convenant au tireur d'élite se ressemblent mais ils n'ont pas exactement les mêmes performances, aussi comptez une bonne dizaine d'heures avec la même arme pour la connaître par coeur et savoir vous en servir correctement. Sans compter le temps nécessaire pour débloquer les accessoires nécessaires. Enfin, parce qu'il faut savoir se faire discret : ne se déplacer qu'accroupi ou coucher, ne tirer que quand on est sûr de faire mouche et surtout éviter de se faire repérer bêtement avec la lunette : si vous oubliez qu'en restant trop longtemps dans le viseur le reflet va trahir votre position, vous allez vite vous prendre du plomb dans la couenne.

Dernière chose : par mesure de sécurité, il faudra changer de position régulièrement, idéalement à chaque changement de chargeur. En effet, si vous restez trop longtemps au même endroit, les joueurs adverses vont finir par deviner d'où viennent les tirs et vous abattre.

Alors, pour garder l'avantage de la surprise, il faut savoir bouger régulièrement.

Quel rôle remplit-il ? En fait, le même qu'un scout, a peu de choses près. Eliminer les ingénieurs ennemis pour couvrir un char allié, les mitrailleuses qui bloquent votre avancée, etc. Cela dit, le tireur d'élite doit en théorie profiter du meilleur champ de vision possible, et donc pouvoir signaler a tous les positions ennemies avec plus d'efficacité que le scout. C'est le moment de sortir le marqueur laser, ce qui va ravir vos coéquipiers détenteurs de Javelin !

Dernière chose, le tireur d'élite est parfait pour éliminer les éclaireurs ennemis. En connaissant suffisamment les cartes, il est possible de deviner les endroits où se rassemblent à coup sûr les snipers ennemis.

Que choisir ?

Les fusils de tireur d'élite sont plus faciles à choisir : Le must reste, toutes catégories confondues, le M98. Un monstre de précision et de performances, conçu pour pouvoir transpercer le blindage d'un véhicule. Mais il n'est accessible qu'à haut niveau, c'est un handicap. Alors, deux alternatives : les américains ont le L96, un excellent fusil anglais aux lignes épurées qui est a la fois puissant et précis, et les russes le SV98, déjà connu sous Battlefield Bad Company II, qui présente aussi d'excellentes performances. Parmi les accessoires, le bipied est absolument indispensable pour stabiliser votre tir. Un viseur X7 qu'on peut remplacer par un viseur de nuit dans les environnements sombres, et un laser qui améliorera encore la précision. Il est tentant d'utiliser un silencieux mais comme cet accessoire possède une fâcheuse tendance à réduire l'efficacité de vos balles, c'est un choix épineux. Le cache-flammes vous fera moins repérer. Le Glock 18 est toujours aussi utile, pour les mêmes raisons que celles citées plus haut. La spécialisation de suppression vous aidera à " paralyser " vos cibles.

Ce guide est une contribution de **Lyo655**.

DÉTRUIRE LES CHARS PLUS FACILEMENT

Pour détruire plus facilement les chars, visez les chenilles et la partie arrière du tank.

EASTER EGG : WAKE ISLAND (ILE WAKE)

Sur cette carte, vous pouvez trouver 3 easter eggs.

-Le premier est un dinosaure miniature sur le sud de la plage vers l'intérieur de l'Ile.
-Le deuxieme est une plaque aux vétérans de battlefied 1942 et la musique de ce jeu. Elle se trouve tout au nord de l'Ile.
-Le troisième se situe dans au nord de l'Ile dans le petit village, il y a une pièce cachée avec un dessin d'araignée et un texte contenant spider et désignant un trou dans le coin sur le sol.

Battlefield : Bad Company

© Electronic Arts / Dice 2008

SUCCÈS

La soif de l'or (10)

Trouver un lingot d'or.

Spécialiste (10)

(En ligne) Atteindre le 3e classement.

Sergent-major (10)

(En ligne) Atteindre le 8e classement.

Le parachute de Darwin (10)

(En ligne) Planer sans parachute pendant 3 secondes.

Chercheur d'or (15)

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en normal.

Pas même un pin's (15)

Terminer "Acta non verba" en normal.

Le va-tout (15)

Terminer "La traversée" en normal.

Il peut nous être utile (15)

Terminer "En route pour le par" en normal.

Le piège russe (15)

Terminer "Air Force One" en normal.

On prend ce bateau (15)

Terminer "La razzia" en normal.

Sain et sauf (15)

Terminer une mission sans mourir (n'importe quel niveau).

Premier arrivé, premier servi (15)

Trouver 5 matériels différents.

Un soldat très "mur" (15)

Détruire 200 murs.

Bûcheron à ses heures (15)

Raser un petit bois.

Premiers pas (15)

Terminer une partie en ligne (avec classement).

Le casse-muraille (15)

Détruire 1 000 murs (En ligne).

Déforestation (15)

Abattre 1 000 arbres (En ligne).

Le frère d'armes (15)

Prendre un groupe dans le menu, se trouver un ami et jouer une manche (En ligne).

L'esprit d'équipe (15)

Compter 20 membres du groupe en renfort pour vous dans une manche sans que vous mouriez (En ligne).

Souvenirs, souvenirs (15)

Prendre 3 photos à l'aide de l'imagerie (En ligne).

A mi-chemin (20)

Trouver la moitié des matériels.

Le feu du ciel (20)

Tuer 25 personnels ennemis en hélicoptère.

L'hypocondriaque (20)

Utiliser l'injecteur automatique 50 fois.

L'antimécano (20)

Détruire 50 véhicules (avec IA ennemie à bord).

Le polyvalent (20)

Conduire tous les types de véhicules (Jeep, char, hélico, bateau).

Le facteur chance (20)

Toucher un hélico ennemi à l'aide du viseur laser.

Le précieux (20)

Trouver la moitié des lingots d'or.

Sur le toit du monde (20)

Monter au point culminant du jeu.

Le "plaquiste" (20)

Récupérer 5 plaques d'identité de 5 joueurs différents (En ligne).

Le collectionneur (20)

Récupérer 50 plaques d'identité de 50 joueurs différents (En ligne).

Premier de la classe (20)

Finir 1er d'une partie avec classement (En ligne).

Le multicarte (20)

Compter au moins un ennemi tué dans chaque véhicule (En ligne).

Un valeureux soldat (20)

Obtenir la moitié des décorations (En ligne).

Cochons d'impérialistes (25)

Terminer "La razzia" en difficile.

De l'action, pas des mots (25)

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en difficile.

Où ils vont comme ça ? (25)

Terminer "Acta non verba" en difficile.

Adieu, le magot (25)

Terminer "La traversée" en difficile.

Handicap (25)

Terminer "En route pour le par" en difficile.

En Russie ? (25)

Terminer "Air Force One" en difficile.

Le tueur en cavale (25)

Tuer 25 personnels ennemis.

Droit au but (25)

Trouver tous les matériels.

Le pêchu (25)

Disputer 100 parties en ligne (En ligne).

Colonel (25)

Atteindre le 20e classement (En ligne).

Chauffard (25)

100 tués à l'aide d'un véhicule (En ligne).

Le placard à médailles (25)

Obtenir toutes les décorations (En ligne).

A vos ordres ! (30)

Terminer "La ville fantôme" en normal.

Ordre de démobilisation (30).

Finir "La ville fantôme" en difficile.

On l'appelle El Dorado (30)

Trouver tous les lingots d'or.

Nettoyage en règle (30)

Tuer 10 002 soldats ennemis (En ligne).

Maréchal (35)

Atteindre le 25e classement (En ligne).

CODES MULTIJOUEURS

Rendez-vous à l'écran des bonus à débloquer dans la section Multijoueur, puis saisissez les codes suivants pour débloquer les kits d'armes associés.

`cov3r1ngthecorn3r`	UZI
`try4ndrunf0rcov3r`	Mitrailleuse M60
`your3mynextt4rget`	Fusil de snipe QBU88

ARSENAL BONUS

F2000

Participez au programme Battlefield Veterans.

M60

Acceptez de recevoir la newsletter de Battlefield: Bad Company.

QBU-88

Pré-commandez le jeu (indisponible depuis la sortie du jeu).

USAS-12

Consultez vos scores multijoueurs en ligne.

Uzi

Atteignez le rang 4 sur la démo online.

TROPHÉES MULTIJOUEURS

Fusil d'assaut

Eliminez 6 ennemis avec un fusil d'assaut.

Vengeur

Obtenez 3 points de vengeance.

Gros calibres

Eliminez 5 ennemis avec l'artillerie.

Carabine

Eliminez 6 ennemis avec le M16A2.

Clear skies

Eliminez 5 ennemis avec une arme stationnaire.

Aviateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule aérien.

Demo pack

Eliminez 3 ennemis avec du C4.

Explosifs

Eliminez 10 ennemis avec des explosifs.

Armes à feu

Eliminez 3 ennemis avec un pistolet.

Frag

Eliminez 3 ennemis avec une grenade.

Lance-grenades

Eliminez 6 ennemis avec unn lance-grenades.

Laser

Eliminez 3 ennemis avec un laser.

Mitrailleuse

Eliminez 6 ennemis avec une mitrailleuse légère.

Sniper

Eliminez 5 ennemis avec un fusil de snipe.

Combat de mêlée

Eliminez 5 ennemis au corps à corps.

Mines

Eliminez 3 ennemis avec des mines.

Mortier

Eliminez 3 ennemis avec un coup de mortier.

Navigateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule naval.

Lance-roquettes

Eliminez 3 ennemis avec un lance-roquettes.

Fusil à pompe

Eliminez 5 ennemis avec un fusil à pompe.

Tank

Eliminez 5 ennemis avec un tank.

CONSEIL

Voici la marche à suivre pour éviter la séquence de défense des chars dans le chapitre "Acta Non Verba". Lorsque le passage débute et que les trois chars d'assaut se mettent en mouvement, attendez que le jeu fasse une sauvegarde automatique puis retournez dans le village que vous venez de traverser. Il suffit ensuite de patienter jusqu'à ce que les tanks arrivent à destination, ce qu'ils feront sans rencontrer de problème. Ne reste plus ensuite qu'à les rejoindre.

IMAGE DE JOUEUR

Atteindre le rang 25 en mode online pour débloquer une image de joueur.

Battlefield : Bad Company 2

© Electronic Arts / Dice 2010

LISTE DES SUCCÈS

Je t'avais dit qu'on le ferait ! (15)

Campagne : terminer la mission "Opération Aurore".

La retraite attendra ! (15)

Campagne : terminer la mission "Guerre froide".

C'est mauvais pour mon karma ! (15)

Campagne : terminer la mission "Au coeur des Ténèbres".

Toutes vos données ? (15)

Campagne : terminer la mission "À contre-courant".

Récupérer un véhicule (15)

Campagne : terminer la mission "Piratage spatial".

Alors, c'est décidé. (15)

Campagne : terminer la mission "Tempête de neige".

On n'est pas là pour s'amuser. (15)

Campagne : terminer la mission "Heavy metal".

Ghost Rider, toujours à l'heure. (15)

Campagne : terminer la mission "Cible prioritaire".

Sierra Foxtrot 1079 (15)

Campagne : terminer la mission "Sangre del Toro".

Encore merci pour les clopes. (15)

Campagne : terminer la mission "On abandonne personne".

Des pom-pom girls peu farouches. (15)

Campagne : terminer la mission "Zero Dark Thirty".

Il suffit d'allumer la lumière. (15)

Campagne : terminer la mission "Multiplicateur de force".

PS : L'invasion est annulée. (30)

Campagne : terminer la mission "Mission aéroportée".

C'est pénible d'avoir raison. (50)

Campagne : terminer la mission "Mission aéroportée" en mode Difficile.

Des jolies pétoires ! (15)

Campagne : trouver 5 armes à collectionner.

Pan-pan (50)

Campagne : trouver 15 armes à collectionner.

Retour vers le passé (15)

Campagne : détruire 1 relais satellite.

Difficulté à communiquer (15)

Campagne : détruire 15 relais satellite.

Trou noir (50)

Campagne : détruire tous les relais satellite.

Lame fatale (15)

Campagne : tuer 10 ennemis à l'arme de mêlée.

Taxi ! (15)

Campagne : parcourir 5 km dans n'importe quel véhicule terrestre.

Destruction (15)

Campagne : détruire 100 objets.

Destruction 2, le retour (30)

Campagne : détruire 1 000 objets.

Démolition (15)

Campagne : détruire 1 bâtiment.

Démolition 2, le retour (30)

Campagne : détruire 50 bâtiments.

Obsédé du fusil d'assaut (15)

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil d'assaut.

Excité du pistolet-mitrailleur (15)

Campagne : abattre 50 ennemis au pistolet-mitrailleur.

Dingo du fusil-mitrailleur (15)

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil-mitrailleur.

Cinglé du fusil de précision (15)

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil de précision.

Toqué du fusil à pompe (15)

Campagne : abattre 50 ennemis au fusil à pompe.

Expert multijoueur (15)

Jeu en ligne : atteindre le grade 10 (Sergent I).

La crème du multijoueur (50)

Jeu en ligne : atteindre le grade 22 (Adjudant I).

Expert en assaut (15)

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'assaut.

Expert ingénieur (15)

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'ingénieur.

Expert médical (15)

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit de médecin.

Expert en reconnaissance (15)

Jeu en ligne : débloquer 3 armes du kit d'éclaireur.

Expert de Battlefield (50)

Jeu en ligne : débloquer tous les véhicules ou tous les éléments d'un kit d'équipement.

15 minutes de gloire (15)

Jeu en ligne : jouer 15 minutes.

Mission... accomplie. (15)

Jeu en ligne : faire une victime au couteau, au M-60 et au RPG-7 dans une manche.

Pistolero (15)

Jeu en ligne : abattre 5 ennemis avec chacune des armes de poing du jeu.

La mort vient d'en haut (15)

Jeu en ligne : percuter un ennemi avec un hélicoptère.

Tu quoque, mi fili? (15)

Jeu en ligne : tuer 5 amis au couteau.

Le Démolisseur (15)

Jeu en ligne : faire 20 victimes à l'explosif.

Bon guide (15)

Jeu en ligne : détruire un hélicoptère ennemi au lance-roquette fixe.

Le dentiste (15)

Jeu en ligne : réussir un tir fatal en pleine tête avec l'outil de réparation.

Tout gagné ! (15)

Jeu en ligne : remporter une manche dans chaque mode de jeu en ligne.

Joueur d'escouade (30)

Jeu en ligne : obtenir le badge d'escouade en or 5 fois.

Renfort au combat (15)

Jeu en ligne : effectuer 10 réparations, réapprov., guérisons, réanimations et détections de mines.

Penchant pour les décorations (15)

Jeu en ligne : obtenir 10 décorations uniques.

Obsession pour les décorations (30)

Jeu en ligne : obtenir 50 décorations uniques.

SOLUTION COMPLÈTE

Opération Aurore

Objectif : Retrouver le déserteur japonais

Sécuriser la voie jusqu'au point de rendez-vous

Vous débutez votre aventure pendant la deuxième guerre mondiale. Après l'échec de l'infiltration, vous débarquez sur la plage avec un couteau comme seule arme. Avancez en suivant vos amis et utilisez votre couteau pour éliminer par derrière le premier soldat tandis que votre allié s'occupe du second.

Atteindre les tranchées

Continuez d'avancer et prenez l'arme que vous donne votre ami. Montez les escaliers et avancez jusqu'aux tranchées. Oubliez la discrétion pour le moment et tuez les japs qui gardent le canon. Avancez vers le groupe d'ennemis suivant, mettez-vous à l'abri derrière les caisses et éliminez-les. Avancez encore et attaquez les soldats qui se trouvent dans le petit QG. Continuez votre progression jusqu'à vous réunir avec toute l'escouade. Grimpez alors à l'aide de l'échelle et continuez d'avancer.

Localiser le déserteur japonais

Descendez dans le champ et après le bombardement allié, sortez de votre cachette et éliminez les survivants du convoi. Continuez votre chemin et traversez le pont pour trouver votre cible.

Objectif : trouver un moyen de transport

Capturer le véhicule ennemi

Avancez en suivant votre unité jusqu'à l'aérodrome ennemi. Attendez l'ordre ensuite tirez sur la citerne et les barils explosifs pour neutraliser les gardes.

Entrez ensuite dans l'aérodrome, mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et repoussez les renforts ennemis. Eliminez ensuite les soldats qui entourent les avions et foncez vers le véhicule.

Protéger le véhicule

Pendant que votre ami conduise, prenez les commandes de la tourelle. Tirez sur les ennemis qui se dressent devant vous et quand les véhicules ennemis vous attaquent, éliminez en premier le tireur ennemi puis le conducteur. Tirez sur les soldats qui gardent les check-points et ne laissez pas les véhicules ennemis s'approcher de vous.

Objectif : s'enfuir de l'île

S'infiltrer dans l'abri à sous-marin

Une fois sur les docks, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les soldats sur votre chemin. Prenez ensuite la charge TNT, placez-la sur la porte, reculez et explosez-la.

S'échapper de l'abri à sous-marins

Entrez dans l'abri, tournez à droite et avancez jusqu'au pont. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez les soldats qui arrivent. Traversez ensuite le pont et entrez par la porte. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Neutralisez ensuite les japs qui se trouvent sur la passerelle située en haut à gauche.

Avancez et repoussez les soldats qui ferment les portes, à droite. Suivez alors vos amis et avancez vers le bassin où se trouve le sous-marin convoité par vos amis. Montez à bord et quittez l'abri.

Guerre froide

Objectif : Surveiller l'opération de contre-espionnage de la NSA

Suivre l'unité

Après un passage par la deuxième guerre mondiale pour un petit moment d'histoire, vous revoilà avec l'unité Bad Company. Avancez dans la neige jusqu'à repérer la patrouille ennemie. Prenez position et attendez les ordres pour ouvrir le feu. Descendez ensuite et continuez votre chemin pour voir l'agent de la NSA se faire exécuter.

Avancez dans la ville et attaquez par surprise les soldats et le véhicule.

Mettez-vous à couvert quand l'un d'eux tire avec la tourelle de la voiture et neutralisez-le. Avancez ensuite lentement et restez à couvert derrière le véhicule. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la maison située à gauche puis tuez rapidement celui qui se trouve à l'étage avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes.

Tournez à gauche, restez contre le mur et abattez les renforts ennemis qui essayent d'atteindre votre position. Montez ensuite la pente, placez vous derrière les barrières et lancez des grenades dans le bus plein d'ennemis. Avancez et montez les marches qui se trouvent à droite du bus. Prenez les munitions et préparez-vous à l'affrontement.

Sécuriser la cour

Approchez-vous de la fenêtre et quand les deux hélicoptères arrivent, éliminez les soldats dès qu'ils débarquent au sol. Restez derrière la fenêtre et éliminez les soldats qui se barricadent dans la maison d'en face. Lancez des grenades pour les débusquer et les faire sortir. Repoussez ensuite les renforts qui arrivent par la droite et par la gauche.

Tenir jusqu'à l'arrivée du soutien aérien

Quand le blindé ennemi arrive sortez de la maison qui sera détruite par les tirs du blindé. Restez à droite de l'habitation et éliminez les soldats qui arrivent. Restez hors du champ de vision du blindé et attendez la frappe aérienne de votre aviation.

Vous devez ensuite cibler le blindé pour les missiles. Entrez dans la maison d'en face sortez votre lunette et regardez par la porte pour viser le blindé. Verrouillez ensuite la cible et assistez au bombardement en restant bien loin de la zone d'impact.

Localiser le véhicule russe de grande valeur

Avancez ensuite vers la zone d'habitation suivante et tirez sur la citerne pour l'exploser et tuez les soldats qui se trouve à coté.

Avancez ensuite à droite pour voir deux quads rappliquer. Eliminez le soldat qui est en haut à gauche avant que ce dernier ne vous lance des grenades dessus et occupez-vous de ceux qui descendent du quad.

Continuez d'avancer et tirez sur la citerne suivante qui se trouve à droite de la maison. Repoussez les premiers ennemis ensuite laissez vos amis les combattre et allez derrière les maisons à droite pour contourner vos adversaires. Attaquez-les par le flanc droit et surtout faites taire la tourelle qui empêche vos amis d'avancer.

Allez ensuite vers le camion et embarquez.

Utilisez le lance-grenades de votre arme pour exploser les véhicules des ennemis qui essayent d'arrêter votre camion.

Tirez sur les tourelles des véhicules pour faire taire l'artillerie puis visez le conducteur avant que quelqu'un d'autre ne prenne les commandes de la tourelle. Quand l'hélicoptère arrive, attendez qu'il se positionne derrière vous pour l'exploser. Vous avez le temps pour un seul tir avant que ce dernier ne vous explose donc visez correctement.

Au coeur des ténèbres

Objectif : Localiser Aguire, l'agent de la NSA

Cette mission vous amène jusqu'aux jungles de Bolivie. Avancez en suivant vos amis jusqu'au village dévasté.

Résister à la contre-attaque

Après la cinématique, placez-vous près d'une fenêtre et repoussez les ennemis qui arrivent par la colline d'en face.

Eliminez aussi les ennemis qui se barricadent sur la colline de droite tout en restant dans la cabane. Eliminez le soldat qui se trouve sur la crête située en face de vous avant qu'il ne tire avec son lance-roquettes. Quand la vedette arrive, allez vers la terrasse où se trouvait le dernier ennemi, prenez le lance-roquettes et descendez la colline. Cachez-vous à gauche derrière la cabane et attendez que la vedette passe pour l'exploser.

Trouver un moyen de transport en amont

Suivez vos amis jusqu'à la rivière et embarquez sur le bateau.

Suivre la piste d'Aguire

Cette fois, vous conduisez. Avancez donc à droite et suivez la rivière jusqu'au bout. Descendez ensuite à pied et avancez jusqu'à tomber dans une embuscade. Reculez rapidement pour vous mettre à l'abri ensuite positionnez-vous derrière un rocher.

Neutralisez les ennemis qui sortent de leurs cachettes et avancez. Tournez à droite et éliminez un autre groupe d'ennemis puis ceux qui se trouvent sur le pont suspendu.

Se ravitailler au cache d'armes de Flynn

Suivez votre unité et montez les escaliers pour atteindre la caisse de ravitaillement larguée par Flynn. Vous pouvez stocker et changer vos armes grâce à ce genre de caisses. Faites votre choix et rebroussez chemin.

Trouver un transport en amont

Avant de descendre, restez en haut de la colline et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les deux cabanes. Descendez ensuite et repoussez les renforts. Avancez vers le quai et montez à bord du bateau.

Eliminer et quitter le camp de la milice

Conduisez jusqu'à la scierie. Descendez à pied et restez entre les rochers pour éliminer les ennemis sans trop vous exposer.

Quand la première ligne ennemie est neutralisée, avancez à gauche et montez l'escalier. Contrôlez les cabanes et éliminez les derniers résistants avant l'arrivée des renforts. Les mercenaires débarquent entre les piles de planches. Débusquez-les et attaquez-les avant qu'ils ne trouvent le temps de se positionner. Neutralisez ceux dispersés et éloignez-vous de leurs grenades. Avancez ensuite vers le chemin qui vous mène vers un campement.

Sécuriser la route d'accès

Utilisez votre lance-grenades pour défoncer les cabanes et mettre les ennemis à découvert pour que vos amis puissent les dégommer. Lancez les grenades sur les groupes d'ennemis pour tuer plusieurs d'entre eux en même temps. Avancez en nettoyant la zone et éliminez les ennemis qui arrivent par l'arrière. Continuez ensuite d'avancer.

A contre courant

Objectif : localiser Aguire, l'agent de la NSA

Trouver une position de tir en hauteur

Avancez avec l'unité et approchez-vous lentement du sniper. Attaquez-le discrètement par l'arrière en utilisant votre couteau.

Eliminer les sentinelles de la milice

Prenez ensuite le fusil-sniper et visez le premier garde qui se trouve sur le ponton. Attendez le coup de tonnerre et tirez pour camoufler votre tir. Suivez vos amis avec le viseur et liquidez les deux gardes qui se trouvent sur les pontons, à droite. Attendez ensuite l'ennemi qui descend les marches. Quand il s'arrête éliminez-le. Pour les deux ennemis suivants qui patrouillent, attendez qu'ils s'éloignent ou éliminez-les quand ils sont alignés sur votre ligne de mire. Descendez ensuite et rejoignez vos amis.

Baissez-vous, avancez lentement dans le sentier pour repérer et désamorcer les pièges en chemin. Continuez votre travail de déminage jusqu'à atteindre les habitations. Eliminez les quelques ennemis et visitez les cabane pour prendre des armes et des munitions. Continuez ensuite à suivre vos compagnons jusqu'à vous arrêter avant le campement ennemi.

Lancer une attaque en amont

Descendez la colline et avancez dans la rivière. Allez à gauche pour occuper les ennemis par le flanc. Montez ensuite vers le camp et placez-vous derrière un abri pour éliminer les miliciens.

Tuez en premier les gardes qui se trouvent dans les tours. Avancez et délogez les ennemis qui se trouvent dans le coté droit du camp. Nettoyez ce camp pour pouvoir continuer votre route.

Attaquer la forteresse de la milice

Choisissez vos armes en utilisant la cachette d'armes parachutée. Descendez le chemin et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent sur le pont. Utilisez ensuite votre lance-grenades pour détruire les abris de la cabane et éliminer ses occupants.

Traversez ensuite le pont, avancez et explosez la cabane suivante. Avancez ensuite jusqu'au chemin protégé par une mitrailleuse. Suivez votre sergent pour attaquer l'artillerie par le flanc droit. Restez à l'abri derrière une cabane et éliminez le tireur. Avancez vers sa position et nettoyez la zone avec des grenades pour permettre à vos amis d'avancer.

Faites le plein de munitions et avancez entre les cabanes. Utilisez le lance-grenades pour démolir les maisons dans lesquelles s'abritent les mercenaires. Continuez jusqu'à sortir par l'arrière du camp pour qu'un blindé léger fonce sur vous. Reculez dans la maison et explosez-le avec votre lance-grenades.

Neutraliser les éléments ennemis de la milice

Avancez ensuite et entrez dans le jardin. Placez-vous derrière la fontaine et commencez à neutraliser les ennemis. Restez groupé avec votre unité et éliminez les hommes qui avancent vers vous. Sans trop vous exposer, visez les tireurs qui sont derrière les mitrailleuses et éliminez-les pour permettre à vos alliés d'avancer.

Lorsque vos compagnons avancent, suivez-les et montez les marches pour voir un char entrer en action. Prenez le lance-roquettes qui se trouve près des marches et tirez sur le blindé. Repliez-vous ensuite pour recharger loin des tirs et revenez à l'assaut avant d'exploser ce char.

Libérer Aguire, l'agent de la NSA

Avancez et prenez le pistolet que vous donne votre sergent. Le mercenaire se sert d'Aguire comme bouclier. Utilisez le pistolet pour viser la tête de l'ennemi sans toucher votre allié pour pouvoir le libérer.

Piratage spatial

Objectif : faire tomber le satellite météo compromis

Nettoyer la zone d'atterrissage ennemie

Prenez place derrière la tourelle et commencez à canarder les ennemis au sol. Eliminez en premier ceux qui sont équipés de lance-roquettes. Tirez sur les barils et les citernes explosives pour provoquer plus de dégâts. Tirez ensuite sur les véhicules ennemis stationnés et ceux qui arrivent en renfort. Ne laissez personne en vie avant votre atterrissage.

Trouver la sous-station de contrôle

Suivez vos amis et sortez de la maison. Avancez jusqu'aux escaliers et montez. Arrêtez-vous devant la position ennemie, neutralisez ceux qui essayent de vous atteindre et allez par le chemin qui se trouve à gauche pour contourner la tourelle. Eliminez les deux hommes qui descendent de la colline et neutralisez la tourelle qui se trouve à droite.

Rediriger le satellite

Avancez vers la sous-station et éliminez les ennemis qui débarquent de l'hélicoptère. Restez près du portail de la sous-station et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Restez à l'abri jusqu'à ce que vos amis avancent. Défoncez la porte de la station et entrez. Éliminez le premier ennemi et faites attention à ne pas tirer sur les consoles. Continuez d'avancer en éliminant les soldats jusqu'à la salle de contrôle et utilisez la console.

Trouver un moyen de transport

Sortez de la station et suivez votre unité. Allez vers le village et éliminez les soldats qui se trouvent sur les toits. Entrez dans le village et éliminez les ennemis. Visitez la maison qui se trouve à droite, approchez-vous de la fenêtre et neutralisez le tireur qui manie la mitrailleuse. Continuez d'avancer et méfiez-vous de soldats équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur les toits.

Utilisez ensuite la mitrailleuse ennemie pour neutraliser les ennemis qui arrivent. Continuez votre chemin et restez toujours en hauteur pour viser vos adversaires plus facilement. Quand le blindé léger ennemi arrive, utilisez votre lance-roquettes pour l'exploser. Nettoyez la cour avant de descendre et prenez le véhicule ennemi.

Sécuriser la zone d'impact du satellite

Montez à bord du 4x4 et roulez sur la piste. Evitez de provoquer des accidents et zigzaguez pour éviter les tirs ennemis.

Prenez les routes secondaires pour échapper aux véhicules ennemis et évitez de les percuter pour qu'ils ne vous poussent pas dans le vide. Roulez jusqu'à apercevoir le satellite se crasher dans un village.

Tempête de neige

Objectif : récupérer le serveur de données du satellite

Protéger l'épave du satellite
Avancez vers le site du crash du satellite. Pendant qu'il refroidisse, vous devez le protéger des ennemis qui essayent de

l'exploser. Allez vers la gauche, mettez-vous à couvert et commencez à repousser les assaillants. Ne laissez pas les ennemis s'approcher de votre position pour qu'ils ne lancent pas des grenades sur le satellite. Surveillez aussi les toits de la maison située à droite et celle à gauche.

Quand un soldat monte sur le toit éliminez-le avant qu'il ne puisse tirer avec son lance-roquettes. Repoussez les autres soldats jusqu'à l'arrivée des ennemis par le coté droit.

Placez-vous à couvert, en haut à droite, près de la caisse du lance-roquettes et neutralisez les ennemis. Surveillez les toits des maisons qui se trouvent à votre droite et à gauche pour éliminer les soldats équipés de lance-roquettes. Quand l'hélicoptère arrive, prenez le RPG et abattez-le avant qu'il n'explose le satellite. Tirez sur l'hélico quand il est immobile pour ne pas rater votre cible quand il change de position.

Descendre de la montagne

Après la récupération du boitier du serveur, avancez dans la tempête en suivant les fusées rouges. Allez vers la caisse d'armes et prenez le fusil à pompe qui vous sera utile par la suite.

Avancez vers les maisons et éliminez le soldat qui patrouille. Vous ne devez pas rester trop longtemps à l'extérieur sinon vous serez gelé et mort de froid. Défoncez alors les portes et passez d'un abri à l'autre. Eliminez les soldats qui se trouvent dans les abris en utilisant votre fusil à pompe. S'il n y a pas de maison en chemin, vous pouvez tirer sur les barils explosif pour créer un feu et vous réchauffer un peu.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un groupement de maisons. Eliminez les soldats qui patrouillent, traversez le pont, allez à gauche pour faire le plein de munitions puis éliminez les soldats qui se trouve dans la maison et entrez. Avancez vers la maison suivante et utilisez votre lance-grenades pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les maisons de droite et celui qui se trouve à l'étage de la dernière et qui utilise un lance-roquettes.

Continuez votre chemin en descendant la montagne. La tempête est terminée et vous pouvez désormais rester à l'extérieur. Pendant que vos amis arrosent les ennemis depuis les airs, éliminez les soldats rescapés et surtout ceux qui essayent de toucher l'hélico avec leurs roquettes. Allez vers la maison à deux étages qui est désignée par un fumigène rouge et entrez.

Eliminez le soldat qui s'y trouve et montez à l'étage. Sortez dans le balcon et utilisez l'échelle pour monter jusqu'au toit et prendre l'hélico.

Heavy metal

Objectif : éliminer ou capturer Kirilenko.

Neutraliser les deux radars CME

A bord de votre char, avancez jusqu'à la zone où se trouvent les radars. Explosez les camions et les postes de contrôle ennemis avant de cibler le premier radar qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite, détruisez les abris et explosez le deuxième radar.

Eliminer les lanceurs de missiles TOW

Avancez avec votre char et quand les lanceurs de missiles commencent à tirer, quittez la route et allez à droite du camp. Localisez le premier lanceur qui se trouve sur le toit du bâtiment situé à gauche. Le deuxième est sur le toit du bâtiment situé à droite.

Le troisième se trouve au sol entre ces deux bâtiments. Entrez ensuite dans ce camp et sécurisez-le. Avancez vers la console de contrôle du drone pour contrôler ce dernier.

Eliminer les lanceurs de TOW et les BMD-3 AA

Avec, le drone, ciblez les canon AA pour des frappes aériennes. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur les toits pour empêcher leurs tirs de roquettes. Désignez ensuite les lanceurs TOW pour des frappes aériennes sans trop vous approcher de la zone pour ne pas subir les attaques des renforts ennemis.

De retour à votre char, avancez et explosez le blindé ennemi qui arrive sur la route. Avancez encore et explosez deux autres blindés. L'un se trouve à gauche et l'autre sur la route. Continuez votre chemin et quand vos amis s'arrêtent, détruisez les trois blindés qui gardent le village. Avancez ensuite vers la ville pour descendre du char.

Cibler les bâtiments avec le désignateur pour une frappe aérienne

Mettez-vous à l'abri et sortez votre désignateur. Utilisez-le pour repérer et cibler les lanceurs et les ennemis qui se trouvent sur les toits des immeubles. Pendant l'intervalle entre chaque frappe, changez de position et mettez-vous à l'abri pour éviter les roquettes ennemies. Continuez votre désignation jusqu'à éliminer le dernier lanceur.

Examiner la maison cible

Avancez ensuite dans la ville dévastée et approchez-vous de la maison d'en face. Utilisez votre lance-roquettes pour détruire la mitrailleuse qui se trouve sur le toit de la maison. Eliminez les ennemis qui sortent de cette maison et ceux qui l'entourent. Avancez ensuite à droite jusqu'à la maison cible.

Cible prioritaire

Objectif : Localiser Kirilenko

Se diriger vers le pont Zulu November

Vous contrôlez la tourelle du véhicule. Une fois devant le pont, regardez à droite pour voir les ennemis arriver et tirer sur le convoi. Eliminez-les et tirez sur les barils explosifs pour causer plus de dégâts. Après l'arrivée du char ennemi, pulvérisez ceux qui essayent de traverser la rivière, en bas.

Se diriger vers Kirilenko

Après un court temps de répit, vous serez pourchassé par les blindés ennemis. Inutile de tirer sur le char car il ne sera pas affecté par vos balles. Tirez plutôt sur les ennemis équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur le bas coté de la route et sur les collines. Quand vous passez entre les cabanes, tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les soldats qui se trouvent près de ces barils.

Détruire le ZU23 ennemi

A l'approche du village, quittez le véhicule et descendez la colline pour vous mettre à l'abri. Utilisez ensuite votre désignateur pour désigner le ZU23 pour une frappe aérienne.

Atteindre Kirilenko

Vous devez trouver Kirilenko rapidement avant le pilonnage du village par votre armée. Avancez dans le village et utilisez la caisse de ravitaillement. Vous devez ensuite procéder sous le bombardement de vos alliés.

Restez groupé et éliminez rapidement les ennemis qui tentent de fuir. Avancez vers la maison en feu et tuez ses occupants. Evitez les flammes, sortez dans la rue et éliminez le groupe d'ennemis qui se replient. Suivez ensuite les soldats jusqu'au tunnel d'évacuation.

Entrez dans le tunnel et avancez. Tuez les deux soldats qui essayent de vous barrer la route. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à l'échelle. Montez pour trouver Kirilenko

Sangre Del Toro

Objectif : localiser le Sangre Del Toro

Fouiller l'avant poste de surveillance ennemi

Vous serez débarqué dans le désert, cette fois. Montez à bord du véhicule et foncez vers l'avant poste de surveillance. Descendez du véhicule et examinez le matos.

Localiser le poste Charlie

Utilisez le véhicule, suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Charlie qui se trouve à gauche dans la colline. Descendez du véhicule et avancez entre les rochers. Le vent souffle violement sur cette colline et la visibilité n'est pas très bonne. Avancez alors prudemment pour débusquer vos ennemis avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez jusqu'à la caisse de ravitaillement et prenez le fusil sniper.

Avancez et descendez dans le canyon. Utilisez votre fusil à lunettes pour éliminer les snipers ennemis et les lance-roquettes qui se trouvent sur la falaise. Continuez de suivre vos amis qui vous avertiront de la présence de tireurs d'élite ou de lance-roquettes. Vous devez alors intervenir et ouvrir le passage en éliminant ces ennemis. Avancez vers les ruines et éliminez ceux qui se trouvent en haut du mur. Escaladez la colline et butez le sniper qui se trouve à gauche.

Allez à droite et prenez le contrôle du lance-roquettes puis abattez les deux avions avant qu'ils ne vous éliminent. Vous pouvez aussi utiliser le lance-roquettes pour abattre l'avion qui vous survole avant de vous attaquer au deuxième. Nettoyez ensuite la zone, allez à gauche et avancez jusqu'à la console.

Localiser le poste Bravo

Avancez sur le véhicule et suivez les traces de pneus pour atteindre le poste Bravo qui se trouve à droite dans les ruines. Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et allez à droite pour franchir la grille défoncée.

Faites le plein de munitions devant la caisse qui se trouve à droite et avancez. Suivez vos amis, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui passent sur le pont. Avancez sous les ponts et éliminez les ennemis qui descendent vers vous. Continuez votre chemin et montez en empruntant l'escalier. Allez à droite et montez les marches jusqu'à la cour.

Quand l'hélicoptère arrive, reculez et mettez-vous à l'abri. Attendez qu'il débarque les soldats et s'en aille pour commencer à abattre vos ennemis. Eliminez ceux qui se trouvent en haut des murs en face de vous.

Eliminez ensuite ceux qui arrivent au centre de la cour. Nettoyez la zone pour reprendre le chemin et suivez votre unité.

Montez les marches pour finir à l'extérieur. Sortez votre lance-grenades et explosez les ennemis qui se cachent derrière les abris. Tirez aussi sur les barils explosifs pour engendrer un maximum de victimes. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite, près du mur.

Avancez ensuite et prenez place à couvert pour déloger les ennemis qui se trouvent à gauche. Une fois la zone nettoyée, allez vers le poste Bravo qui se trouve à gauche. Un hélicoptère arrive et vous attaque. Prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite de la console et utilisez-le contre l'hélicoptère. Ne restez pas immobile quand vous rechargez mais courez vers une autre position pour éviter les tirs de l'appareil. Une fois l'hélico explosé, revenez vers la console.

Localiser le poste Alpha

Revenez à votre véhicule et prenez la direction du poste le plus éloigné en suivant les traces de pneus. A l'entrée du village, il y a un barrage et vous tombez dans une embuscade. Entrez dans la maison qui se trouve à droite pour vous mettre à couvert. Sortez votre fusil-sniper et éliminez le premier tireur qui se trouve à l'étage de la maison de gauche. Eliminez ensuite le manieur de lance-roquettes qui se trouve à droite du sniper.

Le tireur suivant se trouve sur le toit du bâtiment en rouge, sur la rive gauche de la route. Un troisième se trouve dans le balcon du bâtiment rouge situé sur le coté droit de la route. Avancez encore pour apercevoir un autre sniper sur le toit du bâtiment suivant. Tant que vos amis n'avancent pas cela signifie qu'il y a présence d'un sniper dans le coin.

Eliminez ensuite le soldat avec la mitrailleuse et suivez le chemin de gauche. Eliminez le sniper qui se trouve dans la tour située à gauche.

Un soldat derrière un lance-roquettes se trouve dans le bâtiment défoncé situé à droite. Neutralisez-le pour que vos amis se décident enfin à avancer. Montez les marches qui se trouvent à droite et prenez position pour éliminer le tireur d'élite qui se trouve dans la tour. Descendez à droite pour trouver la caisse de ravitaillement. Avancez ensuite vers le véhicule et montez à bord.

Avancez et défoncez les soldats en chemin. Arrêtez-vous avant le sommet pour éliminer les ennemis qui gardent le poste Alpha. Avancez ensuite vers la console.

Rejoindre le point de triangulation

Revenez au véhicule et roulez jusqu'au village. Foncez dans la rue en ignorant les ennemis. Percutez-les s'ils se mettent sur votre chemin. Sautez sur la rampe pour éviter le barrage et continuez votre route. Descendez ensuite du véhicule et utilisez la console.

Trouver un chemin vers le Sangre Del Toro

Montez à bord du quad et suivez les traces de pneus dans ce champ miné.

Une fois devant le navire, montez sur le container vert qui se trouve à droite et visez les barils explosifs qui se trouvent à gauche derrière les containers bleus.

Tirez pour faire bouger les containers et passez dessus avec votre quad. Avancez et quand vous apercevez le quad ennemi, descendez du votre et avancez lentement. Sortez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui barrent la route. Entrez ensuite dans le navire.

Fouiller l'intérieur du navire

Avancez alors et allez à gauche ensuite au fond pour trouver une échelle inclinée. Montez et avancez pour atteindre votre objectif.

On n'abandonne personne

Objectif : rejoindre l'unité

Retrouver les membres de l'escouade disparue

Atterrissez dans une zone dégagée et avancez dans la jungle.

Entrez dans le camp, allez à gauche et prenez le fusil-sniper dans la caisse de ravitaillement. Allez ensuite vers la

cabane qui se trouve à gauche pour retrouver Sweetwater.

Repousser la contre attaque ennemie

Mettez-vous près de la fenêtre et éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de votre position. Neutralisez en premier les snipers et les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Changez de maison si nécessaire ou restez à l'écart près de la caisse de ravitaillement pour reprendre votre souffle et revenez à la bataille. Quatre ennemis et un blindé arrivent vers vous. Prenez alors le lance-roquettes et explosez le blindé ainsi que les ennemis qui le suivent.

Avancez ensuite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent dans la baraque, sur votre chemin. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à rejoindre votre unité.

Objectif : sauver Flynn

Trouver le centre de détention

Restez en haut de la colline, prenez votre fusil à lunettes et commencez par éliminer les sentinelles qui se trouvent dans les tours.

Descendez ensuite les ennemis qui se trouvent dans le camp. Nettoyez-le depuis votre position puis descendez et entrez. Explosez le char qui arrive avec votre lance-grenades. Allez à gauche derrière le mur et libérez le soldat. Continuez d'avancer et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse qui se trouve près de la sortie du camp.

Avancez dans le camp suivant et utilisez votre sniper pour faire taire le tireur installé derrière le mitrailleuse puis éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes.

Allez à gauche et libérez les deux soldats. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir avancer. Faites le ménage dans les cabanes et avancez par le chemin qui se trouve derrière elles. Avancez jusqu'à atteindre le hangar où est retenu Flynn. Montez ensuite sur un quad et avancez vers les hélicoptères.

Atteindre le dépôt d'hélicoptères

Roulez jusqu'à l'entrée de la base. Traversez le pont et ne tombez pas dans le vide. Arrêtez-vous ensuite à l'entrée de la base.

Trouver un hélicoptère en état de marche

Utilisez votre sniper pour éliminer le garde sur le pont et celui dans la tour. Quand le blindé arrive, éliminez le manieur de la tourelle.

Montez ensuite à bord de ce blindé et reculez. Prenez le contrôle de la tourelle et éliminez les ennemis qui arrivent puis explosez le char avant qu'il ne commence à vous tirer dessus. Un deuxième char entre en jeu, explosez alors le camion et les barils explosifs qui se trouvent sur le chemin du char pour l'affaiblir avant de lancer vos grenades dessus. Continuez votre chemin et entrez dans l'hélicoptère.

Pendant que vous êtes encore au sol, utilisez les armes de l'hélico pour arroser les ennemis qui arrivent. Explosez aussi le blindé avant qu'il ne vous atteigne. Quittez ensuite cet hélico et montez sur le chemin. Tournez à gauche et éliminez les ennemis qui gardent l'hélicoptère.

Une fois dans l'hélicoptère, suivez les ordres de vos amis qui vous désignent les cibles à détruire avec la mitrailleuse. Détruisez les quads ensuite passez à l'autre mitrailleuse. Explosez le convoi puis tirez sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à son explosion.

Dirigez ensuite vos tirs sur la base et commencez par exploser les tours. Ciblez ensuite les ennemis équipés de

lance-roquettes et si vous ne les voyez pas, observez la trainée de fumée laissée par leurs roquettes pour les localiser. Tirez sur un autre convoi et éliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le pont. Explosez ensuite les deux hélicoptères qui vous pourchassent et atterrissez pour que l'on vous annonce une mauvaise nouvelle.

Zero Dark Thirty

Objectif : rejoindre le port

Lancer une attaque à travers le village

Avancez jusqu'au village et utilisez votre lance-grenades contre la mitrailleuse. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la rue et entrez dans le village. Avancez et entrez dans la maison qui se trouve à droite pour avoir une meilleure vue sur le village.

Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et tirez sur les barils à droite pour démolir le bâtiment. Restez en haut et utilisez votre fusil-sniper pour déloger les ennemis qui se trouvent dans les bâtiments lointains. Avancez ensuite dans le village en tirant sur tout ce qui bouge. Tirez aussi sur les barils explosifs pour démolir les bâtiments sur vos ennemis. Descendez les escaliers pour voir ces derniers se replier.

Entrer dans le canal

Le village est bombardé par des mortiers. Attendez l'ordre de votre chef pour avancer après chaque salve. Restez loin des trous au sol qui représentent la zone d'impact des mortiers. Descendez ensuite les escaliers et foncez vers le canal.

Rejoindre un point de surveillance

Une fois dans le canal, sortez votre fusil à lunettes et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Quand les deux blindés arrivent sur la route en hauteur, utilisez votre fusil ou votre lance-roquettes pour éliminer le tireur de la tourelle. Neutralisez les autres soldats qui descendent dans le canal et avancez.

Deux hélicoptère arrivent et déposent des renforts ennemis. Eliminez les premiers soldats toujours avec votre sniper et avancez à droite. Entrez par le trou qui se trouve à gauche après le bus et préparez-vous à accueillir les soldats qui arrivent par la gauche. Passez ensuite par la porte pour sortir du tunnel et mettez-vous à couvert pour neutraliser les soldats russes. Passez sur le tube pour atteindre l'autre rive.

Avancez et prenez des munitions de la caisse de ravitaillement. Montez sur les débris et avancez un peu dans le passage. Quand le camion fonce sur vous, reculez rapidement pour l'éviter. Entrez par la porte qui se trouve à droite et montez les marches vers le port.

Multiplicateur de force

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Traverser la zone de combat

Utilisez votre fusil-niper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite. Avancez prudemment et en compagnie de vos amis.

Eliminez aussi les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Evitez de rester près des wagons-citernes qui risquent d'exploser. Utilisez votre lance-grenades contre les ennemis groupés. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée du renfort

ennemi par le chemin. Repliez-vous pour vous mettre à l'abri et lancez vos grenades sur ce groupe. Continuez d'avancer jusqu'au bâtiment suivant.

Trouver un autre chemin menant à la piste

Eliminez les ennemis qui bloquent la route. Avancez vers le container et éliminez les soldats ainsi que le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et avancez pour sortir du bâtiment.

Monter à bord de l'avion cargo russe

Courez dans le tunnel jusqu'à l'escalier et montez pour atteindre l'avion.

Mission aéroportée

Objectif : Empêcher l'arme scalaire d'exploser

Neutraliser la cible et lui prendre son arme

Courez vers le soldat qui est à genoux et éliminez-le avec votre couteau. Prenez son arme et reculez pour recharger. Tirez sur l'ennemi qui avance sur vous avec son couteau avant qu'il ne vous touche et vous tue.

Faire le plein de munitions

Avancez alors tout droit et montez via l'escalier. Tournez à gauche pour prendre les munitions ensuite allez de l'autre coté pour entrer par la porte.

Trouver la salle de l'arme

Avancez en éliminant les ennemis sur votre chemin. Entrez dans la soute à bagages et nettoyez la zone. Avancez ensuite vers la salle de l'arme qui est inaccessible pour l'instant.

Attaquer le cockpit

Suivez vos amis et quand ils défoncent la porte soyez rapide et éliminez les ennemis. Avancez vers le compartiment suivant et éliminez les soldats que vous rencontrez. Mettez-vous à l'abri un court moment pour recharger et revenez à l'assaut.

Les sièges ne forment pas un bon abri car tout le décor est destructible. Vous pouvez alors atteindre les ennemis qui se cachent derrière les cloisons ou les sièges. Vous aussi vous n'êtes pas à l'abri pour longtemps, juste le temps de recharger et de revenir à l'assaut. Continuez jusqu'au cockpit qui est vide.

Détruire le mélange

Kirilenko est dans la salle de l'arme. Après avoir placé des explosifs sur la vitre, utilisez votre pistolet pour détruire le mélange.

Eliminer Kirilenko

Kirilenko a pris votre parachute et a sauté. Vous allez donc sauter de l'avion et planer dans les airs vers Kirilenko et votre ami. Vous devez tirer sur Kirilenko sans toucher Sweetwater pour que ce dernier vous donne votre parachute. Approchez-vous des deux hommes et visez correctement avec votre réticule pour éliminer Kirilenko une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez gagné cette bataille mais la guerre avec les russes continue.

LISTE DES SUCCÈS DU PACK D'AMÉLIORATIONS FS

Assaut FS élite (15)

Obtenir toutes les récompenses Assaut FS.

Ingénieur FS élite (15)

Obtenir toutes les récompenses Ingénieur FS.

Médecin FS élite (15)

Obtenir toutes les récompenses Médecin FS.

Eclaireur FS élite (15)

Obtenir toutes les récompenses Eclaireur FS.

GUIDE DE MAPS : BAIE DE NELSON

Introduction

La carte Baie de Nelson est une map boisée. Très, très boisée. Elle se déroule en Alaska, de l'autre côté d'une baie qui abrite une base de sous-marins nucléaires américains. Les russes ayant eu vent de la chose, ils décident de parachuter un régiment d'infanterie non loin pour prendre la base et faire taire la menace; en profitant des conditions météo extrêmes du moment.

La carte comprend trois paires de relais de communication à détruire.

Les bois

Vous êtes attaquant! Vous sautez donc de votre avion avec votre fusil, votre vodka et votre mauvaise humeur, impatient d'en découdre, mais bizarrement, à peine spawné sur la carte vous vous faites tirer dessus.

Pourquoi? Parce que même s'il fait nuit, vous êtes particulièrement repérable et votre silhouette sombre se voit très bien sur le ciel bleu nuit.

N'espérez pas riposter: même si vous pouvez tirer avec votre arme alors que vous êtes encore dans les airs (logique) accroché au parachute, ce dernier bouge trop pour pouvoir viser convenablement, et de toutes façons les arbres vous masqueront généralement les tireurs. Rassurez-vous, la plupart du temps vous atterrirez normalement.

Vous trouverez le premier relais en suivant la route qui longe la côte, dans une maison à étage. Le second, de l'autre côté du lac gelé, aussi dans une maison.

Sur cette paire de relais, la difficulté est la même pour les deux camps, car le terrain est vallonné et boisé, hormis quelques endroits à découvert comme le lac et la route (évitez d'y aller, on vous y attend); russes et américains seront a égalité pour s'entretuer. En tant qu'attaquant, c'est par le premier relais que vous devez commencer, celui à droite. Si vous commencez par le second, vous devrez traverser a pied le lac en risquant de vous prendre une balle et ensuite passer par les bois à gauche de la route, ce qui est encore plus risqué car il y aura presque toujours un campeur derrière un tronc ou sur la petite falaise qui constitue la limite sud de la carte, et vous ne le verrez pas.

Donc, soyez finaud et passez par la droite. Les russes disposent de deux quads parfaitement inutiles car trop fragiles et faciles à faire sauter, de plus le trajet à pied est court. Courez le plus vite possible sans vous arrêter jusqu'à arriver au muret qui longe le côté droit de la route: il y a derrière un chemin détourné longeant la falaise qui est parfait pour arriver jusqu'au bâtiment du relais sans prendre trop de risques.

Soyez prudents, ceux d'en face connaissent l'astuce mais elle reste efficace pour les attaquants. Montez la pente, défoncez le mur au lance-roquettes (les portes sont trop exposées au feu ennemi) et montez vite au deuxième étage armer la charge. Cependant, si l'opposition ennemie est trop forte, il est aussi simple de faire s'effondrer le bâtiment en détruisant ses fondations; mais pour le faire il faudra se mettre à portée, c'est-à-dire s'avancer en plein milieu de la route et être à découvert. Ensuite, courez droit au sud vers l'autre maison: à partir de là, rien de très compliqué pour s'y introduire et détruire le relais.

Si vous êtes défenseurs, vous pouvez vous mettre dans la première maison, à côté du relais et tirer sur les russes qui arrivent en parachute et par les bois: dans ce cas, la première chose à faire est de tirer au lance-grenades sur les troncs des arbres jusqu'à les abattre, les russes n'auront pas d'autre choix que d'arriver vers vous sans endroit où se cacher, un régal pour faire grimper votre ratio.

Surveillez quand même le chemin détourné, on ne sait jamais. Si vous excellez, vous pouvez pousser le sadisme jusqu'à prendre place dans les collines, devant le point de largage des russes et y envoyer moult grenades et roquettes, ils ne les éviteront que difficilement et encore une fois, ils ne vous verront pas à temps si vous êtes là les premiers. C'est certes une méthode facile et même anti-jeu pour faire du kill mais n'ayez pas trop de remords, si la partie en est là, c'est que ceux d'en face sont vraiment des grosses brêles.

L'avant poste

Passé le point précédent, les choses se corsent. Le terrain ne change pas, collines et bois. Mais si vous êtes attaquant, vous allez devoir vous bouger le train et courir le plus vite possible jusqu'aux relais ennemis: si celui de gauche ne posera pas de problèmes particuliers (a part que vous allez devoir vous en approcher, le préfabriqué qui l'abrite ne s'effondre pas), celui de droite possède une mitrailleuse lourde au pied de l'antenne de communication, qui peut couvrir toute la largeur de la map et faire un carnage parmi les troupes russes:

Si vous êtes américain, sautez dessus et déboisez. Pour la même raison que tout à l'heure, a savoir forcer les russes à attaquer sans aucun couvert ou presque, et perdre leurs tickets à grande vitesse; le tout sans grand risque pour vous car la mitrailleuse est invulnérable de face et ils ne pourront pas vous tirer dans le dos, évidemment. Si elle est prise, montez sur le toit ou cachez-vous derrière les transformateurs bleus, ça marche aussi.

En tant qu'attaquant, vous devez sprinter jusqu'à la ligne de blocs de béton: c'est un excellent (et l'unique) endroit où recharger et se soigner avant d'attaquer le bâtiment qui protège le relais. N'hésitez pas à envoyer des fumigènes pour éviter d'arriver comme une fleur. Courez jusqu'au cratère de l'épave d'Apache, attendez quelques secondes, ripostez et ruez-vous jusqu'au bâtiment. A cet endroit, attaquer à deux ou trois en même temps multiplie par cent vos chances de survie, sachez-le.

Ensuite, rebelote. Courez droit au sud, sur le flanc des américains et armez la charge. La seule menace viendra de votre droite en venant du nord (vous suivez): il y a de gros rochers d'où peuvent tirer les américains, leur position est très avantageuse.

La gare militaire

Bon, vous avez pris l'avant-poste, sauf qu'il en reste deux, et c'est là que la bataille va se corser.

De gauche à droite: la voie ferrée avec une petite maison, un entrepôt cachant le premier relais, la route et la base militaire, avec une autre épave d'hélicoptère crashé.

N'espérez pas aller tout de suite à droite, il y a une mitrailleuse lourde sur le toit de la base et plein d'américains qui cherchent une cible, il n'y a pas beaucoup à courir mais c'est moins dangereux de commencer par l'entrepôt.

Et pour accéder à l'entrepôt, le plus sûr est de passer par l'extrémité sud, par la voie ferrée, et de nettoyer la petite maison (celle avec la carcasse de bus a côté) et surtout la falaise, immanquablement garnie de campeurs médecins et snipers qui se feront un plaisir de vous abattre.

C'est seulement après que vous ayez fait le ménage que vous pourrez accéder à l'entrepôt et détruire le relais, mais faites vite: les américains sont planqués dans la base non loin et n'hésiteront pas à faire s'effondrer les murs pour descendre le premier qui approchera du relais (si vous êtes défenseurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire)

Ensuite, si vous en avez l'occasion, prenez un fusil à pompe. Car vous allez devoir vous introduire dans la base, constituée de plusieurs salles entourant celle qui abrite le relais, entre les ordinateurs, et comme pour les derniers relais de Port d'Arica, ici l'affrontement est particulièrement féroce, grenades et balles volent dans tous les sens. Privilégiez le Saïga, il tire fort et rapidement, ici vous vous retrouverez vite a court de balles sans avoir le temps de recharger, vos adversaires arrivent vite.

Armez la charge et planquez-vous, soyez prêts à tirer sur la première silhouette qui surgira de la fumée, c'est vital.

Vous avez réussi? Bravo, admirez le dynamitage de la base américaine ou la fuite des sous-marins US qui ont finalement échappé aux russes.

Ce guide est une contribution de **Lyo655**.

Battleship

© Activision / Double Helix Games 2012

SUCCÈS

Un bleu sur l'océan (10 G)

Ratez 20 tirs avant de toucher un bateau.

Cuirassé coulé (10 G)

Coulez le cuirassé de votre adversaire avant un tout autre bateau.(Mode Classique uniquement)

Tir aux jumelles (10 G)

Réussissez un tir dès le premier Salve. (Mode Salve uniquement)

Un vrai requin (10 G)

Touchez les 5 bateaux en un seul tour dans le mode Salve.

Artilleur-chef (15 G)

Débloquez toutes les super-armes.

Fermeture de l'arsenal (5 G)

Remportez une partie Super-Armes sans utiliser aucune super-arme. (obus uniquement)

Aucun renfort (10 G)

Coulez 5 bateaux en renfort.

Verrouillage (5 G)

Touchez au moins une cible au cours de vos 3 premiers tours. (Mode Salve uniquement)

Destruction en mer (10 G)

Coulez 15 porte-avions. (Mode Classique uniquement)

Multi-tirs (15 G)

Touchez vos cibles 250 fois. (Mode Classique uniquement)

Maître des océans (5 G)

Jouez à tous les modes du jeu. (Multijoueur)

L'union fait la force (15 G)

Terminez une partie avec deux navires en vie l'un à côté de l'autre. (Multijoueur)

Victoire ! (5 G)

Gagnez une partie multijoueur. (Multijoueur)

Victoire écrasante (10 G)

Gagnez 5 parties Salve, sans utiliser Meilleur sur 5. (Multijoueur)

Coulé mais pas détruit (10 G)

Terminez une partie avec votre destroyer en vie. (Multijoueur)

Ennemi repéré (10 G)

Coulez 10 bateaux de reconnaissance en Meilleur sur 5. (Multijoueur)

Chacun son tour (10 G)

Coulez le sous-marin de votre adversaire le tour suivant la destruction du vôtre. (Multijoueur)

Survivant (5 G)

Gagnez une partie en n'ayant plus qu'un vaisseau et un seul coup restant. (Multijoueur)

Contre-amiral (10 G)

Remportez 50 parties. (Multijoueur)

Amiral (20 G)

Remportez 200 parties. (Multijoueur)

Battlestar Galactica

© Sierra / Auran 2007

SUCCÈS

Caprica Survivor (5)

Boot Camp réussi.

Leonis Cylon Kill Certificate (10)

175 Cylon tués dans la totalité des missions de Campagne.

Sagittaron Fleet Defender (10)

Campagne 33 - Empêchez le Galactica d'être touché, difficulté moyenne ou difficile.

Tauron Stealth Tactics Ribbon (10)

Campagne Fratricide - Détruisez toutes les patrouilles de Cylons, difficulté moyenne ou difficile.

Libran Survivalist Citation (10)

Gagnez 1 partie dans chacun des modes Deathmatch/Team Deathmatch/Domination - En ligne.

Gemenon Missile Qualification (15)

Tuez 6 adversaires à la suite sans mourir, dans Deathmatch ou Team Deathmatch - Classement en ligne.

Canceron Air Group Pendant (15)

Gagnez 5 parties à la suite dans Deathmatch - Classement en ligne.

Aerelon Dominator Cross (15)

Gagnez 3 parties Domination à la suite - Classement en ligne.

Virgon Galactica Top Gun Cup (20)

Campagne Scar - Battez Scar sans mourir, difficulté moyenne ou difficile.

Scorpia CAG Promotion (20)

Terminez toutes les missions de Campagne, difficulté moyenne ou difficile.

Aquaria Wingman Citation Ribbon (20)

Terminez 50 parties Team Deathmatch - En ligne.

Picon Presidential Commendation (50)

5 000 tués au total - Classement en ligne.

Battlestations : Midway

© Eidos Interactive / Mithis Games 2007

TOUTES LES CINÉMATIQUES ET TOUS LES NIVEAUX

Entrez **Henry Walker** en guise de nom de joueur.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Allez sur l'écran de choix des missions, maintenez enfoncé les gâchettes RB, LB, RT, LT et appuyez sur X pour débloquer toutes les campagnes et les missions de manière temporaire. Vous devrez refaire le code à chaque fois que vous relancerez le jeu.

SUCCÈS

`Diplômé de l'Académie Navale (40)` : Achever toutes les missions proposées par l'Académie navale

`Vétéran de Midway (100)` : Achever toutes les missions solo

`Vétéran émérite de Midway (150)` : Achever toutes les missions solo au niveau de difficulté vétéran

`Pilote vétéran (50)` : Achever tous les défis aériens

`Capitaine vétéran (50)` : Achever tous les défis maritimes

`Commandant submersible vétéran (50)` : Achever tous les défis sous-marins

`Submarine Service Medal (20)` : Piloter au moins 15 minutes un appareil utilisé principalement au cours de la mission.

`Air Unit Service Medal (20)` : Piloter au moins 20 minutes un appareil utilisé principalement au cours de la mission.

`Sea Unit Service Medal (20)` : Commandez 25 minutes un navire utilisé principalement au cours de la mission.

`Torpedo Marksmanship (20)` : Réussir 15 tirs de torpilles ainsi que le meilleur résultat de la mission.

`AA Marksmanship (20)` : Réussir 100 tirs AA ainsi que le meilleur résultat de la mission.

`Artillery Marksmanship (20)` : Réussir 200 tirs d'artillerie ainsi que le meilleur résultat de la mission.

`Legion of Merit (20)` : Le rapport unités ennemies/amies détruites de l'équipe doit être de 5 pour 1.

`Bronze Star (20) :` Le rapport unités ennemies/amies détruites de l'équipe doit être de 3 pour 1.

`Purple Heart (10) :` Plus mauvais rapport unités ennemies/amies détruites de tous les joueurs.

`Distinguished Service Cross (30) :` Détruire 50 avions et 10 bâtiments ennemis.

`Silver Star (30) :` Détruire 10 avions et 5 bâtiments ennemis.

`Navy Cross (40) :` Abattre 10 navires ennemis et utiliser le navire au moins 5 minutes.

`Navy Distinguished Service Medal (40) :` Abattre 5 navires ennemis et utiliser le navire au moins 5 minutes.

`Distinguished Flying Cross (50) :` Abattre 40 appareils ennemis et utiliser l'appareil au moins 5 minutes.

`Air Medal (50) :` Abattre 20 appareils ennemis et utiliser l'appareil au moins 5 minutes.

`Medal of Honor (150) :` Doit atteindre les limites de temps et de tirs des médailles de Service et de Marksmanship.

Battlestations : Pacific

© Eidos Interactive 2009

VÉHICULES DE LA CAMPAGNE US

Terminer les missions de la campagne américaine pour débloquer les véhicules suivants.

Destroyer Allen M. Sumner

Terminer la mission "Battle of Santa Cruz"

Destroyer Anti sous-marin Warfare Fletcher

Terminer la mission "Battle of Cape England"

Croiseur Anti air Atlanta

Terminer la mission "Battle of Cape Esperance"

Bombardier lourd B-29 SuperFortress

Terminer la mission "Air Raid Aginst Indochina"

Sous-marin Gato

Terminer la mission "Defense of Henderson Airfield"

Navire de guerre Iowa

Obtenir la médaille d'or sur la mission "1st Battle of Guadalcanal"

Avenger TBM-3 General Motors

Obtenir la médaille d'or sur la mission 14

VÉHICULES DE LA CAMPAGNE JAPONAISE

Terminer les missions de la campagne japonaise pour débloquer les véhicules suivants.

Destroyer Ahizuki anti-air

Terminer la mission "Saving the Shoho" (médaille d'argent)

H8K Emily

Terminer la mission "Destruction of Z Force" (médaille d'argent)

Sous-marin I-400 Carrier

Terminer la mission "Hunt for the USA Hornet" (médaille d'argent)

Chasseur J7W Shinden

Terminer la mission "Invading of Port Moresby" (médaille d'argent)

Destroyer Shimakazi

Terminer la mission "Solomons Skirmish" (médaille d'argent)

Croiseur lourd Tone Class

Terminer la mission "Battle of Java Sea" (médaille d'argent)

Sous-marin Type B Kaiten

Terminer la mission "Attack on Sydney's Harbour" (médaille d'argent)

Kamikaze Betty Ohka

Obtenir la médaille d'or sur la mission "Invasion of Hawaii"

Navire de combat Yamato

Obtenir la médaille d'or sur la mission "Invasion of Midway"

SUCCÈS

Mise en boîte (15)

Couler 20 navires ennemis avec les torpilles de votre destroyer

Bordée fatale ! (15)

Couler un navire ennemi avec votre croiseur en 15 secondes

Artillerie longue portée (15)

Détruire un navire ennemi situé à plus de 2800 mètres avec un cuirassé

Spécialiste aéronaval (15)

Faire décoller 50 avions avec le gestionnaire d'unités

La mort vient des profondeurs (15)

Couler un cuirassé ennemi avec votre sous-marin

As des as (15)

Détruire 5 avions ennemis en moins de 30 secondes sans perdre votre chasseur

Tiercé gagnant (15)

Réussir 3 tirs de torpille avec le même bombardier-torpilleur

Précision fatale (15)

Causer 20 explosions des réserves de munitions avec des bombardiers en piqué

D'une pierre deux coups (15)

Endommager au moins deux cibles en un seul bombardement

Soutien logistique (5)

Utiliser le gestionnaire d'unités pour faire décoller un avion ou demander un navire

Avantage (5)

Utiliser le gestionnaire de renforts pour activer un renfort naval

Banzaï ! (15)

Percuter un bâtiment ennemi à une vitesse minimum de 600 km/h

Attaque surprise (10)

Mitrailler en rase-mottes tous les avions stationnés dans Pearl Harbor

Tournant décisif (10)

Couler tous les porte-avions américains pendant l'invasion de Midway

Frappe préventive (10)

Couler le cuirassé américain avant l'arrivée des renforts lors de la bataille des Îles Salomon

Vision nocturne (10)

Remporter une bataille nocturne

Sacrifice de la reine (10)

Couler le Hornet pendant la bataille de Santa Cruz

Le tir aux pigeons des Mariannes (10)

Éliminer 20 avions ennemis au cours de la bataille de la Mer des Philippines

Zéro dégâts (10)

Aucun avion kamikaze ne doit toucher vos unités pendant la Bataille du Golfe de Leyte

Aucune pitié (50)

Détruire toutes les unités hostiles pendant la bataille de Santa Cruz en mode Vétéran

Vétéran de la nation (20)

Participer à 25 sessions en ligne dans le camp américain

Héros de la nation (50)

Participer à 100 sessions en ligne dans le camp américain

Héritier de l'Empire (20)

Participer à 25 sessions en ligne dans le camp japonais

Fureur de l'Empire (50)

Participer à 100 sessions en ligne dans le camp japonais

Salle d'opérations (10)

Héberger et jouer 50 sessions en ligne

Conquérant (20)

Remporter 50 parties en ligne

Amiral de salon (10)

Gagner une session Capture d'île en consultant la carte juste pour attaquer

En première ligne ! (10)

Gagner une session Capture d'île en ligne sans consulter la carte

Soleil levant (60)

Terminer la campagne japonaise en mode Vétéran

Bannière étoilée (60)

Terminer la campagne américaine en mode Vétéran

Chasseur de sous-marins (20)

Détruire un sous-marin ennemi avec les torpilles de votre submersible

Fils du Pacifique (25)

Terminer la campagne japonaise avec n'importe quel niveau de difficulté (25)

Choc et admiration (25)

Terminer la campagne américaine avec n'importe quel niveau de difficulté (25)

D'île en île (30)

Gagner sur toutes les cartes de Capture d'île au moins une fois

Attaque victorieuse (30)

Gagner au moins une fois sur toutes les cartes en mode Compétition, Duel, Escorte et Siège

Officier de flotte (50)

Atteindre le grade de lieutenant

Chef de la flotte (100)

Atteindre le grade d'amiral de flotte

Débarquement (5)

Capturer une base avec vos barges de débarquement

Invasion aéroportée (10)

Capturer une base avec des parachutistes

Concours de longueur de canons (10)

Couler un porte-avions ennemi avec votre cuirassé

Réparer l'irréparable (10)

Survivre après avoir été sérieusement endommagé en gardant le minimum de santé

Contre toute attente (10)

Couler un navire ennemi plus puissant que le vôtre

Dernier sursaut (20)

Couler un navire ennemi alors que l'état du vôtre est à moins de 3 %

L'or des braves (10)

Obtenir votre première médaille d'or

Héros de Midway (10)

Avoir joué à Battlestations Midway

Souvenir Souvenir (10)

Détruire le navire Henry et l'avion Donald sur Pearl Harbor

Succès secrets

Mauvais jour pour mourir (10)

Atterrir manuellement sur une base aérienne ou un porte avion avec une escouade de kamikaze

Cachette sous-marine (10)

Découvrez la base sous marine secrète du Port de Sydney

Locomotivé (10)

Détruire le train avec l'explosion de la raffinerie dans le raid aérien contre l'Indochine.

Poisson Volant (5)

Atterrir sur l'eau avec un hydravion

BattleZone

© Atari / Stainless Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Capitaine (25)

Détruire 10 missiles en mode Classic (normal)

Colonel (30)

Avoir 3 ennemis en jeu à la fois en mode Evolved (normal)

Commandant (20)

Réussir un 5-frag en mode Multijoueur (match classé)

Corporal (10)

Totaliser 100 000 points en mode Classic (normal)

Enseigne (15)

Détruire 10 Saucers en mode Evolved (normal)

Général (30)

Totaliser 1 000 000 points en mode Classic (normal)

Lieutenant (15)

Gagner 5 vies en mode Evolved (normal)

Major (25)

Remporter une partie sans mourir en mode Multijoueur (match classé)

Maniac (10)

Totaliser 50 000 points en mode Classic (Throttle Monkey)

Privé (5)

Détruire un Super Tank en mode Classic (normal)

Sergent (10)

Remporter une partie en mode Multijoueur (match classé)

Spécialiste (5)

Détruire un tank en pilotant un missile en mode Multijoueur (match classé)

Bayonetta

© Sega / PlatinumGames 2010

MODES DE DIFFICULTÉ

Modes disponibles par défaut

-Débutant (auto)
-Facile (auto)
-Normal

Modes à débloquer

-Difficile : Terminer tous chapitres en mode Normal.
-Apothéose : Terminer tous les chapitres en mode Difficile.

Le mode auto offre à Bayonetta l'utilisation d'un 3ème accessoire permettant de réussir des combos sans l'utilisation des touches directionnelles.

Le mode Apothéose ne permet pas d'utiliser l'Envoûtement.

LISTE DES SUCCÈS

Abécédaire de la magie (10)

Termine le Vestibule.

Fortitudo, gardien des flammes (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

Temperantia, maître du vent (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

Iustitia, source de vie (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

Sapientia, roi des mers (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

Maître des cieux (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

Tout est bien qui finit bien (30)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

Chapitres 1-4 (Normal) (20)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 5-7 (Normal) (20)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

Chapitres 8-11 (Normal) (20)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

Sorcière de l'Umbra (20)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) (20)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) (20)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) (20)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

Aînée de l'Umbra (40)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

Sorcière légendaire (100)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté ????.

Je suis une sal... une sorcière. (5)

Fais une attaque sadique.

T'en redemandes encore, hein ? (20)

Fais 50 attaques sadiques.

Tu veux te frotter à moi ? (20)

Utilise l'Envoûtement 10 fois.

Bien essayé (10)

Utilise l'Envoûtement 10 fois de suite.

Platine ! (10)

Gagne 10 médailles de platine qui doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

Un peu de ci, un peu de ça... (5)

Crée 20 concoctions.

Écrase ! (15)

Tue un ennemi en sautant dessus.

Trop facile (25)

Évite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Qui s'y frotte s'y pique (30)

Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

À trop se frotter, on douille (10)

Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Viens me voir, mon grand (20)

Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

Force incantatoire (20)

Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Pro de l'incantation (20)

Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Profonde entaille (20)

Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba. (Maintiens enfoncé Y.)

Toujours plus haut (10)

Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

Sorcière glaciale (20)

????? 20 ennemis en portant ?????

Chercheur de magie (10)

Achète trois nouvelles techniques.

Maître en sorcellerie (20)

Achète toutes les techniques.

Collectionneur de disques (10)

Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Fana de disques (20)

Obtiens ????? disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Chasseur de trésors (10)

Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

Fana de trésors (20)

Découvre tous les cercueils des sorcières de l'Umbra.

La voie céleste (30)

Découvre tous les portails d'Alfheim.

Angel May Cry (20)

Termine la moitié des portails d'Alfheim.

Tueur d'anges (30)

Termine tous les portails d'Alfheim.

La vérité pure et dure (30)

Ramasse toutes les notes d'Antonio.

Vilains tentacules (20)

Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au chapitre 9.

Amour maternel (20)

Défends ????? durant ???????, en t'assurant que ????? ne subisse aucun dégât.

Le feu aux poudres (20)

Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

Juste à temps (5)

Esquive le ?????? au chapitre 2.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

ACCESSOIRES

Bayonetta peut équiper normalement deux accessoires sur elle qui lui permettent d'utiliser différents effets.

Marionnette immortelle

Condition : Finir le jeu en Débutant ou Facile.
Cet accessoire permet au jeu d'optimiser les combos que vous réalisez et donc de réussir très facilement de gros enchaînements sans rien faire de précis (accessoire pour noob et accessoire qui entrave la maniabilité de Bayonetta lorsque l'on sait un tant soit peu jouer). Il s'équipe au niveau du troisième emplacement disponible pour les accessoires. Cependant, l'utilisation de cet accessoire au niveau de difficulté normal ou supérieur divisera les points de combos par deux. (NB : cet accessoire est activé d'office sur Bayonetta lors des parties en Facile et Débutant)

Le bracelet du temps

Condition : Réussir à finir le jeu en moins de trois heures. (Cela signifie que la somme du temps de tous les versets effectués dans le jeu doit être inférieure à 3h 00min 00s, seul les versets ayant reçus une médaille sont comptabilisé.)
Cet accessoire annule le Witch Time automatique pendant l'esquive mais en contrepartie il permet de l'enclencher n'importe quand en maintenant une touche, cependant cela consomme de la magie à une vitesse assez ahurissante.

Testament éternel

Condition : Récupérer 50 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet de regagner automatiquement, deux unités de la jauge de magie.

Le Bracelet Climax

Condition : Récupérer les 101 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet à Bayonetta de se mettre en état de furie comme quand elle affronte les boss angéliques de l'auditio. Par contre, l'utilisation de cet accessoire diminue très fortement le score. (Il est à noter que pour l'arme séduction, la présence de cet accessoire la met automatiquement en forme maximum).

LES NIVEAUX SECRETS

Chapitre oublié : "Tueur d'anges"

Terminer les 21 portails d'Alfheim dans n'importe quel mode de difficulté.

Verset 0

Acheter le ticket de Platine dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell".

LES TRÉSORS DE RODIN

Dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell", on peut acheter les trésors de Rodin qui ne sont déblocables que sous certaines conditions.

Parfum de L'Umbra #1

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Kulshedra est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Kulshedra comme arme.

Parfum de L'Umbra #2

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Lieutenant Colonel Kilgore est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Lieutenant Colonel Kilgore comme arme.

Parfum de L'Umbra #3

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Odette est équipée. Peut-être acheté dès la récupération d'Odette comme arme.

Parfum de L'Umbra #4

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Sai Fung est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Sai Fung comme arme.

Parfum de L'Umbra #5

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Durga est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Durga comme arme.

Ticket de Platine

Permet d'affronter un Boss secret. Peut-être acheté après avoir récupéré plus de 10 millions de Halos.

Super Miroir

Permet de changer les costumes de Bayonetta, est fourni avec des Komachis de l'Umbra (3 costumes différents). Peut-être acheté une fois le jeu terminé en difficulté Normale.

Balle costumée (Gym)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits de gym (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (d'Arc)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit d'Arc (style de Jeanne et un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Divers)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits divers (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Nostalgie)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit nostalgie (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Umbra)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de l'Umbra (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Nonne)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de nonne (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

Balle costumée (Reine)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de reine (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

LES PORTAILS D'ALFHEIM

Il s'agit de zones secrètes de combats qui comptent pour un verset et ne sont trouvables que dans les niveaux de difficultés Normal ou supérieur. Ces derniers vous proposent à chaque fois un challenge à accomplir. Une fois tous les portails d'Alfheim terminés, le Chapitre secret est débloqué.

NB: Pour les ennemis enflammés, les attaques chargées au Max de séduction passent au travers des flammes, cela peut être utile pour certains Alfheim (Durga flamme passe aussi au travers).

Alfheim n°1

Chapitre I, après le Verset II, revenez à l'endroit où vous avez obtenu la clé.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°2

Chapitre II, après le Verset IV, remontez la rue pour traverser la grille cassé.

But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Durga pour les bras et les jambes. D'activer l'Envoûtement en évitant une attaque et de faire le combo Poing (chargé) - Pied (chargé) - Poing (chargé). Si vous possédez Séduction, Il suffira de faire des Iai-jutsu (touche Poing maintenue) chargé à fond.

Alfheim n°3

Chapitre II, après le Verset IV, près du tramway explosé, dans la ruelle qui descend il y a un pont en hauteur dans la ruelle, l'Alfheim est là.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°4

Chapitre II, après le Verset VII, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques.

Alfheim n°5

Chapitre III, après le Verset I, il est sous un bâtiment près de deux bancs.
But : Rester en l'air.
Soit vous sautez en appui sur les ennemis, soit vous utilisez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

Alfheim n°6

Chapitre III, après le verset IV, allez là ou vous avez créez le pont au Chapitre précédent et montez au deuxième étage du building pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

Alfheim n°7

Chapitre III, après le Verset IX, allez sur la petite île tout à l'Est pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

Alfheim n°8

Chapitre III, après avoir utilisé le sablier, retournez dans la grotte.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis.

Alfheim n°9

Chapitre V, après le Verset II, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

Alfheim n°10

Chapitre V, après le Verset VII, retournez au pied de la tour.
But : Rester en l'air.
Equipez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

Alfheim n°11

Chapitre V, après le verset IX, descendez le chemin du serpent (non ce n'est pas Dragon Ball Z).
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

Alfheim n°12

Chapitre VI, après le Verset III, retournez sur vos pas jusqu'à la première porte ouverte avec la bestialité.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques. Attention il y a quatre vagues entières d'ennemis à affronter.

Alfheim n°13

Chapitre IX, après le Verset I, montez les escaliers et détruisez le mur avec un soleil.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone.

Alfheim n°14

Chapitre IX, après le Verset VI, sautez sur le Kinship de gauche et regardez à l'horizon pour repérer l'Alfheim. Utilisez le corbeau pour atteindre l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps impartis
Cet Alfheim est facile, il suffit de vaincre Jeanne.

Alfheim n°15

Chapitre IX, après le Verset X, retournez en arrière jusqu'à tomber dessus.
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

Alfheim n°16

Chapitre X, après le Verset II, tournez l'île vers la droite pour accéder à cet Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

Alfheim n°17

Chapitre X, après le Verset VIII, allez jusqu'à l'entrée de "The Gates of Hell" et rebroussez chemin jusqu'au bout.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

Alfheim n°18

Chapitre XII, après le Verset II, retournez au début du chapitre et terminez le Verset III pour que l'Alfheim apparaisse.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les

ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone ou utilisez le Iai-Jutsu de Séduction.

Alfheim n°19

Chapitre XII, après le Verset V, sautez dans la turbine du réacteur et utiliser l'Envoûtement pour atteindre l'Alfheim sans se faire toucher par les hélices.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2 d'autant plus que l'adversaire est le Golem.

Alfheim n°20

Chapitre XV, après le Verset VIII, revenez au tout début du Chapitre, traversez le précipice du côté droit pour arriver à l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

Alfheim final

Epilogue, montez jusqu'au cou de Jubileus et retournez en arrière jusqu'à quitter la statue.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

LES PERSONNAGES SECRETS

Il y a deux personnages cachés dans le jeu. Pour pouvoir jouer avec il faut obligatoirement refaire une toute nouvelle partie et sélectionner le personnage à ce moment-là. L'obligation de refaire une nouvelle partie pour utiliser ses personnages oblige à refaire les secrets avec les autres personnages.

Jeanne

Ce personnage est a débloquer en terminant tous les chapitres du mode normal en Platine.

Little Zero

Ce personnage est a débloquer en terminant le Chapitre Perdu : "Tueur d'anges".

LES 101 LARMES DE SANG DE L'UMBRA

La découverte des 101 larmes de sang de l'Umbra permet de débloquer deux accessoires secrets, d'où l'intérêt de réussir cette quête annexe. Les 50 premières larmes de sang sont des trophées/succès à faire pendant le jeu. Les 51 autres larmes de sang correspondent à la découverte de corbeaux dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur. Je vais donc donner la liste des 101 larmes de sang de l'Umbra (localisation des corbeaux et les trophées/succès).

Larme de sang de l'Umbra 1

Abécédaire de la magie : Terminer "Le Vestibule"

Larme de sang de l'Umbra 2

Fortitudo, gardien des flammes : Bats Fortitudo au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 3

Temperantia, maître du vent : Bats Temperantia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 4

Iustitia, source de vie : Bats Iustitia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 5

Sapientia, roi des mers : Bats Sapientia au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 6

Maître des cieux : Bats Père Balder au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 7

Tout est bien qui finit bien : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

Larme de sang de l'Umbra 8

Chapitres 1-4 (Normal) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 9

Chapitres 5-7 (Normal) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 10

Chapitres 8-11 (Normal) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 11

Chapitres 12-13 (Normal) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 12

Chapitres 14-Epilogue (Normal) : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'Umbra 13

Sorcière de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

Larme de sang de l'umbra 14

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 15

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 16

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 17

Nouv. testament : 12-13 (Diff.) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'umbra 18

Nouv. testament : Ferme le livre : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'Umbra 19

Aînée de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

Larme de sang de l'Umbra 20

Sorcière légendaire : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté Apothéose.

Larme de sang de l'Umbra 21

Je suis une sal... une sorcière. : Fais une attaque sadique.

Larme de sang de l'Umbra 22

T'en redemandes encore, hein? : Fais 50 attaques sadiques.

Larme de sang de l'Umbra 23

Tu veux te frotter à moi? : Utilise l'envoûtement 10 fois.

Larme de sang de l'Umbra 24

Bien essayé : Utilise l'envoûtement 10 fois de suite.

Larme de sang de l'Umbra 25

Platine! : Gagne 10 médailles de platine. Doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

Larme de sang de l'Umbra 26

Un peu de ci, un peu de ça... : Crée 20 concoctions.

Larme de sang de l'Umbra 27

Ecrase! : Tue un ennemi en lui sautant dessus.

Larme de sang de l'Umbra 28

Trop facile : Evite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 29

Qui s'y frotte s'y pique : Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 30

A trop se frotter, on douille : Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

Larme de sang de l'Umbra 31

Viens me voir, mon grand : Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

Larme de sang de l'Umbra 32

Force incantatoire : Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Larme de sang de l'Umbra 33

Pro de l'incantation : Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

Larme de sang de l'Umbra 34

Profonde entaille : Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba.

Larme de sang de l'Umbra 35

Toujours plus haut : Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

Larme de sang de l'Umbra 36

Sorcière glaciale : Gèle 20 ennemis en portant Odette.

Larme de sang de l'Umbra 37

Chercheur de magie : Achète trois nouvelles techniques.

Larme de sang de l'Umbra 38

Maître en sorcellerie : Achète toutes les techniques.

Larme de sang de l'Umbra 39

Collectionneur de disques : Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Larme de sang de l'Umbra 40

Fana de disques : Obtiens sept disques d'or d'hymnes angéliques complets.

Larme de sang de l'Umbra 41

Chasseurs de trésors : Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 42

Fana de trésors : Découvre tous les cerceuils des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 43

La voie céleste : Découvre tous les portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 44

Angel May Cry : Termine la moitié des portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 45

Tueur d'anges : Termine tous les portails d'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 46

La vérité pure et dure : Ramasse toutes les notes d'Antonio.

Larme de sang de l'Umbra 47

Vilains tentacules : Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au Chapitre IX.

Larme de sang de l'Umbra 48

Amour maternel : Défends Cereza en sortant de ton corps, et en t'assurant qu'elle ne subisse aucun dégât.

Larme de sang de l'Umbra 49

Le feu aux poudres : Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

Larme de sang de l'Umbra 50

Juste à temps : Esquive le tramway fou au Chapitre II.

A partir de maintenant il s'agit des corbeaux à récupérer. On les repère facilement à cause de leur aura de couleur rouge.

Larme de sang de l'Umbra 51

Normal, Chapitre I, après le Verset IV, le corbeau est sur un mur proche de la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 52

Normal, Chapitre I, après le Verset VI, après avoir détruit le mur le corbeau est sur la droite.

Larme de sang de l'Umbra 53

Normal, Chapitre II, après le Verset II, après avoir ouvert la porte, sur le sol parmi d'autres corbeaux.

Larme de sang de l'Umbra 54

Normal, Chapitre II, après le Verset IX, avant d'entrer dans l'église pour affronter le boss, le corbeau est sur un des lampadaires dehors.

Larme de sang de l'Umbra 55

Normal, Chapitre III, après le Verset I, sur la gauche près d'un banc.

Larme de sang de l'Umbra 56

Normal, Chapitre III, après le Verset XII, le corbeau est sur le sol sur le chemin du Colisée.

Larme de sang de l'Umbra 57

Normal, Chapitre V, le corbeau est du côté opposé de l'appareil permettant de switcher entre le jour et la nuit.

Larme de sang de l'Umbra 58

Normal, Chapitre V, après le Verset IV, le corbeau est le long du côté droit du pont menant à la tour en spirale.

Larme de sang de l'Umbra 59

Normal, Chapitre VI, Début du chapitre, le corbeau est sur la gauche sur le mur.

Larme de sang de l'Umbra 60

Normal, Chapitre VI, après avoir été pris en chasse par un Beloved et avant de rentrer dans le portail pour le Paradis, le corbeau est à gauche près d'un banc.

Larme de sang de l'Umbra 61

Normal, Chapitre IX, Début du chapitre, le corbeau est sur la portion gauche du chemin avant d'arriver à la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 62

Normal, Chapitre IX, dans le square de la ville où il faut reconstruire la clé, le corbeau est près de la statue de femme.

Larme de sang de l'Umbra 63

Normal, Chapitre IX, Après le Verset XI, le corbeau est à gauche du bâtiment près de la tombe des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 64

Normal, Chapitre X, Après le Verset III, le corbeau est sur la rambarde gauche de l'escalier.

Larme de sang de l'Umbra 65

Normal, Chapitre X, Le corbeau est sur la rambarde droite du pont où les 4 tentacules attaquent Bayonetta.

Larme de sang de l'Umbra 66

Normal, Chapitre XII, Près de la porte correspondant à la fin du Verset I, le corbeau est dans une cage.

Larme de sang de l'Umbra 67

Normal, Chapitre XV, Départ du chapitre, il faut traverser le précipice qui se trouve à droite avec la forme panthère, continuer jusqu'à l'impasse. Le corbeau est en hauteur.

Larme de sang de l'Umbra 68

Normal, Chapitre XV, Arrivé à la statue de Jubileus, montez à l'étage et redescendez par l'autre côté du niveau, le corbeau est dans une cage dans le coin à droite.

Larme de sang de l'Umbra 69

Difficile, Chapitre I, Après avoir utilisé l'ascenseur magique, le corbeau est dans l'herbe sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 70

Difficile, Chapitre I, Après le Verset IV, En allant vers la porte, le corbeau est sur le bâtiment sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 71

Difficile, Chapitre II, Après le Verset II, Après avoir ouvert la porte, le corbeau est au sommet d'une fenêtre sur la gauche.

Larme de sang de l'Umbra 72

Difficile, Chapitre II, Après le Verset VIII, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre de l'autre côté du précipice.

Larme de sang de l'Umbra 73

Difficile, Chapitre III, Après le Verset IV, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre où on a créé un pont lors du chapitre précédent.

Larme de sang de l'Umbra 74

Difficile, Chapitre III, le corbeau est au sommet du portail menant au Paradis.

Larme de sang de l'Umbra 75

Difficile, Chapitre V, Départ du chapitre, le corbeau est juste derrière.

Larme de sang de l'Umbra 76

Difficile, Chapitre V, Après le Verset IX, Quand on monte le long du serpent, le corbeau est au niveau du petit lac près de la barrière là où il y a une tombe des sorcières de l'Umbra.

Larme de sang de l'Umbra 77

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IV (Alfheim), à l'intérieur de l'Alfheim sur une rambarde. Terminer cet Alfheim est obligatoire.

Larme de sang de l'Umbra 78

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IX, ne pas rentrer dans le portail et regarder à gauche, le corbeau est proche du lac.

Larme de sang de l'Umbra 79

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset III, En marchant sur le chemin de lumière, le corbeau est sur la barrière.

Larme de sang de l'Umbra 80

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX), le corbeau se tient le long de la rambarde sur le chemin.

Larme de sang de l'Umbra 81

Difficile, Chapitre X, Après le Verset IV, le corbeau est à gauche des escaliers dans l'herbe.

Larme de sang de l'Umbra 82

Difficile, Chapitre X, Après le Verset VIII, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" détruisez le mur, et descendez tout droit, le corbeau est au bout à gauche de la plate-forme.

Larme de sang de l'Umbra 83

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset II, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" regardez vers l'entrée de la salle. Le corbeau est sur une plate-forme sur le côté gauche.

Larme de sang de l'Umbra 84

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset V, sautez vers l'intérieur de la turbine du réacteur, ralentissez le temps pour pouvoir atteindre l'Alfheim. Le corbeau est sur la rambarde de gauche en haut à l'intérieur de l'Alfheim. L'alfheim n'est pas obligé d'être réussi.

Larme de sang de l'Umbra 85

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset VIII, le corbeau est dans une cage proche des ascenseurs.

Larme de sang de l'Umbra 86

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset XIII, le corbeau est dans une cage sur une des plateformes à la même hauteur que les ascenseurs.

Larme de sang de l'Umbra 87

Apothéose, Chapitre I, Au départ du chapitre, il est vers le côté gauche du train.

Larme de sang de l'Umbra 88

Apothéose, Chapitre I, Au Verset IV, le corbeau est sur un lampadaire du côté droit de la zone de la fontaine.

Larme de sang de l'Umbra 89

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset III, le corbeau est au troisième étage d'un des bâtiments de la zone.

Larme de sang de l'Umbra 90

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset IV, sautez sur le pont qui se trouve en hauteur dans le chemin reliant les deux places, le corbeau est sur un toit.

Larme de sang de l'Umbra 91

Apothéose, Chapitre III, Dans le Paradis, le corbeau est de l'autre côté de l'île au sablier.

Larme de sang de l'Umbra 92

Apothéose, Chapitre III, Sur le chemin du Colisée, le corbeau est derrière un pilier couché par terre.

Larme de sang de l'Umbra 93

Apothéose, Chapitre V, Après le combat où l'on voit la description des Harmonys, le corbeau est au sommet d'un des piliers près des escaliers.

Larme de sang de l'Umbra 94

Apothéose, Chapitre V, Après le Verset VII, Retournez tout en bas de la tour et rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans. L'Alfheim n'a pas besoin d'être complété pour avoir le corbeau.

Larme de sang de l'Umbra 95

Apothéose, Chapitre VI, Après le Verset II, Regardez sur la falaise à droite des statues, le corbeau est là.

Larme de sang de l'Umbra 96

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VI, le corbeau apparait sur l'un des Kinships.

Larme de sang de l'Umbra 97

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VIII, au niveau du premier golem retournez-vous, le corbeau est sur la fenêtre au niveau du mur de l'entrée.

Larme de sang de l'Umbra 98

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset II, le corbeau apparaît sur la place.

Larme de sang de l'Umbra 99

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset VIII, Détruisez le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell" et atteignez la plate-forme visible au loin. Détruisez les statues et terminez le Verset caché. Le corbeau apparaîtra alors sur la plate-forme.

Larme de sang de l'Umbra 100

Apothéose, Chapitre XII, Après le Verset II, Retournez au début du chapitre, terminez le Verset caché, rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans et ne nécessite pas de terminer l'Alfheim.

Larme de sang de l'Umbra 101

Apothéose, Chapitre XV, Dans la zone où il y a la statue de Jubileus, avant de monter les deux petites plates-formes cherchez juste à côté, le dernier corbeau est là.

LES NOTES D'ANTONIO

Les notes d'Antonio sont les feuilles d'un livre récupérable tout au long du jeu et permettant d'expliciter certains points du jeu. Je vais les lister ici, ainsi que le lieu de leur récupération.

Un voyage vers la vérité

Chapitre I, après le verset I. Elle se trouve sur le chemin principal.

Sorcière et sage de cristal

Chapitre 1, avant le verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal, un peu avant la fontaine.

Un breuvage de sorcière

Chapitre I, juste après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal juste à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

Traité sur la magie - I

Chapitre II, Sur la place juste parès le Verset III. Elle se trouve sous le porche de l'Eglise.

Traité sur la magie - II

Chapitre II, Sur la place du Verset VII. Elle se trouve en haut des escaliers sur la droite de la place.

Traité sur la magie - III

Chapitre III, après le Verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Traité sur la magie - IV

Chapitre VI, avant le verset V. Elle se trouve sur le chemin principal.

Un mur d'un métal inconnu

Chapitre II, juste après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal.

A propos des sorcières de l'Umbra - I

Chapitre II, avant le verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal près des statue de cristal.

A propos des sorcières de l'Umbra - II

Chapitre III, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

L'ancien amphithéâtre

Chapitre III, après le Verset XII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Vallées du Croissant et de l'Aube

Chapitre V. Dés le début du Chapitre. Elle se trouve sur le chemin principal.

Manipulateurs célestes

Chapitre V, après le Verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal.

Les larmes de sang des sorcières

Chapitre V, après le Verset V. Au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell", il y a une plateforme sur la gauche de l'escalier.

Les tombes des sorcières dans la ville

Chapitre V, après le Verset IX. La note est située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent.

Rodin et les Portes de l'Enfer

Chapitre V, après le Verset XI. La note est dans les escaliers de la tour.

Arrivée à Vigrid

Chapitre VI, dès le début du Chapitre. La note est sur la droite près de la grille.

Le culte des Laguna et le développement de Vigrid

Chapitre VI, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

Le Purgatoire, coeur de la Trinité des réalités

Chapitre VI, après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal.

La salle de banquet des anges - Alfheim

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal à côté du portail.

Pont de Proéminence

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal juste au débu de l'entrée du pont.

Transport militaire Walkyrie

Chapitre XII, pendant le Verset I. Elle se trouve sur le chemin principal près de la porte de sortie de la salle.

Initiative de défense stratégique de Gjallarhorn

Chapitre XII, après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

Trésor des clans - Les Yeux du monde

Chapitre XII, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

Une île ensoleillée - Isla Del Sol

Chapitre XV, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

PDG d'Ithavoll - I

Chapitre XV, après le Verset X. Elle se trouve sur le chemin en anneau qui entoure la statue de Jubileus du côté opposé à l'endroit où on monte.

PDG d'Ithavoll - II

Chapitre XV, après le Verset XIII. Au lieu de prendre les ascenseurs, regardez sur les plateformes alentours pour la trouver.

A mon fils chéri

Se débloque automatiquement quand toutes les notes d'Antonio sont récupérées.

ASTUCES DIVERSES

Note : Les indications de touches concernent la version PS3.

-Le mini-jeu Angel Attack peut-être quitté en appuyant sur Rond.

-Le changement d'élément feu/éclair des griffes se fait grâce à un tour complet du joystick analogique gauche et Poing quand les griffes sont équipées sur les bras ou un tour complet de joystick analogique gauche et Pied quand les griffes sont équipées sur les pieds.

-Le farming peut se faire aisément grâce à une astuce qui a lieu entre le switch de Durga jambe et Lt Col Kilgore jambe. Voici la méthode complète du farming de Halo :

Pour farmer les Halos, il faut obligatoirement avoir Durga et Lt colonel Kilmore en tant qu'arme disponible. Durga se récupère automatiquement au cours de l'histoire, par contre l'arme Lt Colonel Kilmore est une arme cachée dont les différentes parties du disque se trouvent dans le chapitre 9.

En plus il faut avoir le bracelet du temps et avoir acheté l'accessoire permettant de mettre les ennemis en furie : le regard du désespoir. Le Regard du Désespoir peut s'obtenir pour 100000 halos facilement, par contre le Bracelet du Temps se débloque dans la boutique après avoir réussi à faire le mode ou supérieur en moins de trois heures (le temps est calculé en faisant la somme de tout les versets des trophées, donc pour battre les trois heures il suffit de foncer sans faire attention à faire tous les versets et ne faire que ceux qui empêchent de progresser. Il ne faut pas aussi oublier de mettre son temps à jour.

Après il faut faire le chapitre 2 (en normal ou en difficile sachant qu'en difficile on farm plus).

Avant d'aller affronter le boss de fin du chapitre 2, la tête de Fortitudo dans l'église pour situer le lieu. Il faut s'équiper des deux accessoires susmentionnés. Puis, je conseille d'équiper Shuraba (bras) et Durga (jambe) en emplacement A et pour l'emplacement B de mettre une arme différente de Durga pour les bras (Kulshedra où n'importe quelle arme de tir fera l'affaire) et de mettre Lt Colonel Kilmore pour les jambes. Il faut aussi avoir la jauge de magie à fond.

Une fois équipé correctement, il suffit d'aller affronter le boss en passant la porte de l'église.

Donc la manoeuvre pour farmer des halos est assez simple. Face au boss il faut maintenir la touche L1 jusqu'à la fin du combat (même si l'effet s'arrête) pour se mettre en Witch time grâce au bracelet du temps et à la jauge de magie et pendant ce temps il faut utiliser le combo Triangle Triangle Triangle Triangle Rond et pendant le coup avec rond (Bayonetta donnera de multiple coup de pied) il suffit de switcher de type d'arme avec L2 pour provoquer des dégâts important et une augmentation massive du multiplicateur. A la fin du combo il faut réappuyer sur L2 pour revenir avec le groupement d'arme A et recommencer la manip' du combo 4 fois triangle et rond. Il ne faut pas arrêter de faire les combos tant que sa barre de vie est visible. Et à la fin du combo, il ne faut pas oublier d'appuyer sur carré pendant le QTE et au bon moment. (il ne faut pas bourriner la touche carré sinon le QTE ne sera pas validé)

Voici une vidéo montrant l'astuce du combo.

-Séduction ne peut pas donner lieu à des attaques d'Invocations, cependant on peut la charger via le maintien de la touche Poing pour faire des dégâts colossaux.

-Charger les coups d'Odette facilite grandement la glaciation des ennemis.

-Les trophées/succès sont aussi récupérables pendant l'entraînement.

-Les parfums de L'Umbra doivent être activés dans le menu objet. Ils ne s'activent que quand l'arme est équipée et que sur la partie où elle est équipée (donc haut du corps ou bas du corps). Pour avoir le costume complet de Durga, il faut équiper les griffes aux bras et aux jambes (grâce à Durga et Durga II). De même pour le costume du Lieutenant Colonel Kilgore.

-Le maintien de la touche poing lorsque Kulshedra est équipé permet d'attirer les ennemis à soi tant qu'ils sont d'une taille raisonnable. Cela permet donc de passer deux Alfheim sans difficulté.

-Les trois techniques qui ne sont pas disponibles en début de jeu dans la boutique de Rodin le deviennent après avoir obtenu le pouvoir de bestialité à la fin du Chapitre V. (les deux premières se débloquent à ce moment, la dernière se débloque après l'achat d'une des techniques précédentes)

-Les pouvoirs de la bestialité sont très utiles et sont à combiner entre eux pour atteindre certains endroits plus facilement (entre autre pour atteindre des corbeaux ou certains Alfheim ou cerceuils de sorcières)

-La provocation L1 permet d'augmenter assez rapidement la jauge de magie. En contrepartie les ennemis s'énervent et ne se soucient plus vraiment des coups reçus.

LES TOMBES DES SORCIÈRES DE L'UMBRA

Dans Bayonetta, pour augmenter la santé et la magie de l'héroïne il faut ouvrir les cercueils des sorcières de l'Umbra. En voici la liste complète et leur contenu.

Tombe n°1

Chapitre I, avant le Verset I, elle est dans la fosse après avoir brisé le mur.
Contient une Clé, pour progresser dans le jeu.

Tombe n°2

Chapitre I, avant le Verset IV, elle est dans la zone à droite de la fontaine.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°3

Chapitre II, après le Verset III, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°4

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°5

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à droite de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°6

Chapitre II, après le Verset IX, elle est à côté du mur magique permettant de construire un pont.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°7

Chapitre III, après le Verset I, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°8

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°9

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

Tombe n°10

Chapitre III, après le Verset VII, dés l'arrivée dans la grotte il faut prendre le chemin qui est dans le dos de Bayonetta, la tombe est au bout.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°11

Chapitre III, après le Verset XII, après avoir gravis les monticules de pierre tout en évitant la lave suite à la descente du pont, la tombe est sur la gauche du côté opposé au chemin principal.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°12

Chapitre III, après le Verset XII, après être sortis des catacombes, la tombe est dans un renfoncement sur la gauche derrière un gros rocher.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°13

Chapitre V, après le Verset V, elle est à l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°14

Chapitre V, après le Verset V, elle est sur une plateforme en contrebas à gauche de l'entrée vers "The Gates of Hell".
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°15

Chapitre V, après le Verset IX, elle est dans le petit lac sur le côté lorsque l'on monte le chemin du serpent.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°16

Chapitre V, après le Verset XI, elle est sur une plateforme opposé à la sortie de la tour.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°17

Chapitre VI, avant le Verset I, elle est dans le dos de Bayonetta au début du chapitre.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°18

Chapitre VI, après le Verset I, elle est sur une corniche en hauteur de l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°19

Chapitre VI, avant le Verset II, elle est derrière un monticule de pierre à gauche de l'entrée de la salle où se déroule le Verset.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°20

Chapitre VI, après le Verset IX, elle est derrière le portail.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°21

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est sur un chemin à gauche avant d'arriver sur la place.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°22

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est derrière le mur destructible qui est au fond de l'allée à droite de la fontaine.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°23, 24, 25, 26 et 27

Chapitre IX, pendant le Verset V, elles sont sur la place.
Contient un fragment de clé chacune.

Tombe n°28

Chapitre IX, après le Verset V, elle est juste après les plateformes de lumière.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°29

Chapitre IX, après le Verset VI, elle est à gauche avant d'enclencher le Verset VIII.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°30

Chapitre IX, après le Verset VIII, après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de suivre le chemin de lumière il faut sauter vers le chemin en contrebas avecles statues d'Affinities. La tombe est derrière le mur tout au bout du chemin.
Contient un fragment d'hymne angélique.

Tombe n°31

Chapitre IX, après le Verset XI, elle est après les escaliers qui sont sur la gauche du bâtiment.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°32

Chapitre X, après le Verset II, elle est sur le pont en hauteur dans le chemin qui remonte de la place avec les engrenages.
Contient une seringue écarlate.

Tombe n°33

Chapitre X, après le Verset II, il faut tourner l'île sur la droite pour pouvoir accéder à une petite plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°34

Chapitre X, après le Verset VII, il faut prendre le chemin de Kinships pour arriver à une plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°35

Chapitre X, après le Verset VII, sur une plateforme à droite de la plateforme avec la tombe précédente.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°36

Chapitre X, après le Verset VIII, il faut détruire le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell". Elle est sur la plateforme qui apparaît.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°37

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est de l'autre côté du grillage sur la droite de Bayonetta.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°38

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est derrière une porte entrouverte sur la gauche du mur de l'avion.
Contient une flûte magique.

Tombe n°39

Chapitre XII, pendant le Verset I, elle est à l'endroit où commence ce Verset.
Contient une seringue écarlate ou une balle d'arcade pour Angel's Attack.

Tombe n°40

Chapitre XII, après le Verset II, elle est sur une plateforme à droite de l'entrée de la salle.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°41

Chapitre XV, avant le Verset I, dès le départ, franchissez le gouffre sur la droite avec la bestialité pour arriver dans une zone où se trouve la tombe.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°42

Chapitre XV, après le Verset X, elle est dans le couloir avec les deux plateformes flottantes à côté de l'entrée vers "The gates of Hell".
Contient un fragment de coeur de sorcière.

Tombe n°43

Chapitre XV, après le Verset X, au niveau du chemin en anneau au niveau de la statue de Jubileus, il faut descendre à l'étage inférieur à l'opposé du mécanisme à tourner.
Contient une seringue écarlate.

Tombe n°44

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs.
Contient un fragment de perle lunaire.

Tombe n°45

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs à côté de deux plateformes flottantes.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

LES FRAGMENTS DE PERLE LUNAIRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de magie, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de perles lunaires. Deux fragments de perles lunaires permettent d'obtenir une unité en plus sur la jauge de magie. Voici la liste des fragments de perles lunaires qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 16 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

Fragment n°1

Chapitre I, dès le départ, il faut détruire tous les bancs de la gare, pour que le train parte. Le fragment de perle se trouve alors sur les rails.

Fragment n°2

Récompense de l'Alfheim n°1.

Fragment n°3

Récompense de l'Alfheim n°2.

Fragment n°4

Récompense de l'Alfheim n°4.

Fragment n°5

Obtenu dans la Tombe n°6.

Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°5.

Fragment n°7

Obtenu dans la Tombe n°10.

Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°7.

Fragment n°9

Récompense de l'Alfheim n°9.

Fragment n°10

Obtenu dans la Tombe n°14.

Fragment n°11

Récompense de l'Alfheim n°12.

Fragment n°12

Récompense de l'Alfheim n°13.

Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°29.

Fragment n°14

Obtenu dans la Tombe n°33.

Fragment n°15

Obtenu dans la Tombe n°34.

Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°44.

LES FRAGMENTS DE COEUR DE SORCIÈRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de santé, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de coeur de sorcière. Quatre fragments de coeur de sorcière permettent d'agrandir la jauge de santé. Voici la liste des fragments de coeur de sorcière qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 40 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

Fragment n°1

Chapitre I, après le Verset III, au niveau de l'entrée vers "The gates of Hell", il y a un balcon en hauteur au niveau du passage vers la place de la fontaine avec le fragment de coeur.

Fragment n°2

Obtenu dans la Tombe n°2.

Fragment n°3

Chapitre I, après le Verset VI, dans la salle du verset, le fragment est sur l'une des corniches en hauteur de la salle.

Fragment n°4

Chapitre II, après le Verset I, le fragment est dans une statue sur le mur vers la gauche du mur.

Fragment n°5

Chapitre II, après le Verset III, le fragment est sous le préau de l'église.

Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°3.

Fragment n°7

Chapitre II, après le Verset IX, en face du mur à détruire pour faire un pont, il y a un balcon sur lequel il faut sauter. Le fragment est au sommet de l'arbre à côté du balcon

Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°6.

Fragment n°9

Chapitre III, après le Verset X, dans le paradis il y a un fragment au pied de l'arbre sur l'île où on récupère le sablier.

Fragment n°10

Récompense de l'Alfheim n°8.

Fragment n°11

Obtenu dans la Tombe n°11.

Fragment n°12

Obtenu dans la Tombe n°12.

Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°13.

Fragment n°14

Récompense de l'Alfheim n°10.

Fragment n°15

Récompense de l'Alfheim n°11.

Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°16.

Fragment n°17

Obtenu dans la Tombe n°18.

Fragment n°18

Obtenu dans la Tombe n°20.

Fragment n°19

Chapitre VIII : pendant le Verset III, la deuxième fois où l'on voit des Beloved sur la route, il faut utiliser l'arche du pont pour traverser. Le fragment se trouve en plein milieu de l'arche.

Fragment n°20

Chapitre VIII : pendant le Verset IV, après avoir passé le premier tunnel, allez totalement à droite pour prendre un chemin annexe contenant le fragment.

Fragment n°21

Obtenu dans la Tombe n°21.

Fragment n°22

Obtenu dans la Tombe n°28.

Fragment n°23

Récompense de l'Alfheim n°14.

Fragment n°24

Obtenu dans la Tombe n°31.

Fragment n°25

Récompense de l'Alfheim n°15.

Fragment n°26

Récompense de l'Alfheim n°16.

Fragment n°27

Obtenu dans la Tombe n°35.

Fragment n°28

Récompense de l'Alfheim n°17.

Fragment n°29

Obtenu dans la Tombe n°36.

Fragment n°30

Obtenu dans la Tombe n°37.

Fragment n°31

Obtenu dans la Tombe n°40.

Fragment n°32

Récompense de l'Alfheim n°18.

Fragment n°33

Récompense de l'Alfheim n°19.

Fragment n°34

Chapitre XIV : Pendant le Verset I, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

Fragment n°35

Chapitre XIV : Pendant le verset II, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

Fragment n°36

Obtenu dans la Tombe n°41.

Fragment n°37

Récompense de l'Alfheim n°20.

Fragment n°38

Obtenu dans la Tombe n°42.

Fragment n°39

Obtenu dans la Tombe n°45.

Fragment n°40

Récompense de l'Alfheim final.

MUSIQUES RÉTRO

Maintenez LB + LT enfoncées pendant toute la durée de la cinématique d'ouverture des chapitres VIII et XIV pour entendre les thèmes d'Afterburner et de Space Harrier durant le niveau suivant.

ARSENAL

Il s'agit des armes qui sont utilisables par Bayonetta. En voici la liste ainsi que le moyen de les obtenir et leur positionnement.

Arsenal Démoniaque

Récupéré automatiquement pendant l'histoire. Il s'agit d'armes à feu (fusil) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Roses d'onyx

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Trois marches militaires" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les bras ou sur les jambes.

Roses d'onyx II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Roses d'onyx. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les jambes ou les bras.

Shuraba

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate au clair de Lune" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Katana équipable uniquement au niveau des mains.

Kulshedra

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Fantaisie impromptu" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un fouet équipable uniquement au niveau des mains.

Durga

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate en Ré K. 448" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de griffes équipables sur les bras ou sur les jambes.

Durga II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Durga. Il s'agit de griffes équipables sur les jambes ou les bras.

Lieutenant Colonel Kilgore

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Le Messie, HWV. 56" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les bras ou sur les jambes.

Lieutenant Colonel Kilgore II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Lieutenant Colonel Kilgore. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les jambes ou les bras.

Odette

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Les Patineurs Valse op. 183" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de patins à glace équipable uniquement au niveau des jambes.

Sai Fung

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Chevauchée des Walkyries" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Nunchaku équipable uniquement au niveau des mains.

Pistolet

Récupéré en terminant tous les chapitres en normal. Il s'agit d'armes à feu (pistolet) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Séduction

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Jupiter, celui qui apporte la gaieté" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un sabre laser équipable uniquement au niveau des mains.

Bazillions

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Mars, celui qui apporte la guerre" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (fusil laser) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

Rodin

Récupéré en battant le boss caché du jeu. Il s'agit d'une arme métamorphe qui se transforme en une arme angélique du jeu selon le combo effectué.

LES HYMNES ANGÉLIQUES

Il s'agit de disques qu'il faut donner à Rodin dans The Gates of Hell pour qu'il en fasse de nouvelles armes. En voici la liste ainsi que la localisation des différents fragments trouvables dans les coffres, la plupart étant obtenue à la suite de combat.

Trois marches militaires

Le disque est récupérable à la fin du combat contre le premier Beloved du Chapitre I (Verset IV).

Sonate au clair de Lune

Le disque est récupérable à la fin du Verset VII dans le Chapitre II.

Fantaisie impromptue

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre III. Le premier fragment est obtenu après la victoire contre le Fairness (Verset IV). Le deuxième est récupérable dans le paradis sur une petite île à gauche de l'entrée (après le Verset IX).

Sonate en Ré K. 448

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre V. Le premier fragment s'obtient suite au combat contre Grace & Glory (Verset II). Le deuxième fragment s'obtient suite au combat contre les Harmonies (Verset V). Le dernier fragment est dans une tombe située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent, après le Verset IX.

Les Patineurs Valse op. 183

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre VI. Le premier fragment est derrière vous dans une tombe au tout début du chapitre. La deuxième tombe est localisée derrière un éboulement dans la salle où se déroule le verset 2. L'éboulement est dans le mur de gauche près de l'entrée de la salle. Le dernier fragment se récupère après le combat contre l'ange Joy (Verset IX).

Le Messie, HWV. 56

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre IX. Le premier fragment est dans une tombe qui se trouve derrière un des deux murs destructibles de la place où a lieu le premier combat de ce Chapitre. Les murs remplacent les portes qu'il y avait avant dans ce même lieu et il s'agit de celui qui est au fond de l'allée de droite quand on arrive. Le deuxième fragment s'obtient après avoir affronter les Kinships (Verset VI). Le troisième fragment se trouve après le verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX) en allant jusqu'à la fin de ce chemin il y a encore un mur destructible et la tombe est juste derrière.

Chevauchée des Walkyries

Donné après avoir réussi à faire 100 chapitres en difficulté normale ou supérieure.

Jupiter, celui qui apporte la gaieté

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Apothéose ont été complétés.

Mars, celui qui apporte la guerre

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Difficile ont été complétés.

SOLUTION COMPLÈTE

Souvenirs : La chasse aux Sorcières

Après la première cinématique et pendant la chute, vous pouvez frapper les ennemis qui vous attaquent. Pour l'instant, vous n'avez pas une jauge de santé et leurs attaques n'auront aucun effet sur vous. Continuez de repousser les ennemis jusqu'à la prochaine cinématique.

Prologue : Le vestibule

Une fois dans le cimetière, les choses deviennent plus sérieuses. Bayonetta, la Sorcière, va combattre les Anges qui descendent du ciel. Suivez les consignes pour apprendre les bases du combat. Exécutez les mouvements indiqués pour pouvoir passer chaque tutoriel.

Vous pouvez aussi vous entrainer sur une seule attaque plusieurs fois en restant dans le mode " didacticiel ". En plus des coups, vous allez apprendre les esquives et l'Envoutement (il s'agit d'une esquive qui se passe au dernier moment de l'attaque et qui ralentit les mouvements des ennemis pour laisser le champ libre à votre personnage pour placer plusieurs attaques rapides). Combattez vos premiers ennemis, qui ne sont pas très coriaces, mais assez nombreux. Ramassez aussi les halos laissés par les Anges quand ils sont battus. Combinez les coups de poings et de pieds pour créer des combos puissants. Quand vous balancez un ennemi dans les airs, vous pouvez lui tirer dessus lorsqu'il tombe pour en finir avec.

Combattez ensuite les petites créatures volantes et utilisez vos flingues pour les neutraliser plus facilement. D'autres Anges vont débarquer, éliminez-les avec vos combos et vous pouvez châtier l'un d'eux en l'attrapant et en l'écrasant sur

le sol en le balançant de gauche à droite. Après la cinématique, passez par le grillage défoncé pour suivre le chef de ce groupe d'Anges. Commencez par éliminer les ennemis normaux avant de vous attaquer à leur chef. Utilisez vos combos et l'Envoutement pour avoir le dessus sur vos ennemis. Evitez ensuite l'attaque des deux lames du chef et ripostez tout de suite après. Utilisez aussi l'Envoutement contre cet ennemi et réalisez calmement vos combos pendant ce laps de temps. Continuez d'attaquer jusqu'à le renvoyer dans le ciel.

Après la cinématique, vous devez lancer trois Attaques Sadiques sur vos ennemis avant la fin des cinq minutes. Pour lancer une attaque sadique, vous devez remplir votre jauge de magie. Cette jauge se remplit au fur et à mesure que vous frappez les Anges. Donc, remplissez toujours votre jauge avant de lancer la technique spéciale. Suivez ensuite les commandes qui s'affichent à l'écran pour exécuter à la perfection la technique. Tous vos ennemis sont sous l'Envoutement et se déplacent au ralenti. Attaquez-les pour remplir votre jauge et faites attention à ne pas être touché pour ne pas perdre de la magie.

Placez vos deux premières Attaques Sadiques pour que les ennemis brisent l'Envoutement et attaquent plus rapidement. Agressez la vague d'ennemis pour remplir la jauge de magie et placez un coup de poing et de pied simultanément pour déclencher la dernière attaque sadique.

Avant de commencer le chapitre suivant, vous pouvez jouer au mini jeu appelé Angel Attack et qui consiste à tirer sur les Anges pour gagner des points et acheter des sucettes de santé et autres objets qui vous aideront pendant le jeu.

Chapitre I : La métropole des Anges

Vigrid, quai de la gare centrale

Avancez près d'un garde et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour avoir une description du personnage. Examinez ensuite l'habitant et montez les marches. Traversez le pont à droite et entrez par les portes situées encore à droite. Suivez le couloir et examinez la sphère encastrée dans le mur. Frappez-la ensuite rapidement pour illuminer le mur et ouvrir un passage. Avancez dans ce passage et détruisez les statues pour récupérer des objets. Avancez et descendez en bas de la dénivellation. Examinez le tombeau ensuite frappez-le pour ramasser une clé géante. Remontez ensuite pour affronter les ennemis et utiliser la clé géante comme arme. Sautez ensuite et planez vers la porte puis détruisez d'autres statues pour récolter des objets. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir la porte.

Avancez et prenez la note du carnet en chemin. Avancez ensuite vers la statue détruite et examinez-la pour obtenir une explication concernant les incantations. Ces incantations utilisent vos cheveux pour invoquer des entités démoniaques. Utilisez ces invocations avec des combos d'attaque pour obtenir des effets dévastateurs. Appliquez-les sur les ennemis qui rappliquent et éliminez-les pour pouvoir restaurer la statue détruite. Approchez-vous d'elle et soulevez-la. Activez ensuite les deux statues et esquivez le rayon lumineux qui arrive par le haut. Quand vous réussissez l'esquive, vous déclenchez l'Envoutement et vous serez doté d'une grande vitesse pour un court moment. Utilisez alors cette aptitude pour marcher sur l'eau et atteindre l'autre rive. Prenez alors le laurier vert qui se trouve par terre et avancez vers la sphère. Frappez-la pour illuminer tout le mur. Ce mur se transformera en un ascenseur magique. Montez pour aller vers une autre zone.

Allez à droite et détruisez les jarres pour récupérer la corne de licorne. Montez les marches, avancez et prenez le Gecko rôti. Avancez en détruisant les pots en chemin pour récupérer des halos et des objets. Après la cinématique, vous pouvez désormais atteindre la boutique de Rodin et traverser les portes de l'enfer en passant sur la lumière rouge, au sol. Tournez ensuite à droite pour sortir par la porte.

Vigrid, gare centrale

Avancez et prenez la note en chemin. Détruisez tous les éléments du décor pour ramasser les objets et approchez-vous de la fontaine centrale. Des Anges accompagnés par des Archanges appelés Applaud vont apparaitre. Commencez par éliminer les Anges en utilisant vos combos.

Vous pouvez ramasser les armes laissées par vos ennemis pour les utiliser contre eux. Utilisez aussi l'Envoutement en

esquivant les attaques aux derniers moments. Remplissez votre jauge de magie pour lancer les Attaques Sadiques contre les Archanges. Une autre créature apparait après la défaite des Anges, il s'agit du Beloved.

Ce colosse est très puissant et les Attaques Sadiques ne fonctionnent pas sur lui. Son point faible est sa vitesse car il est lent et ses attaques sont donc prévisibles. Restez collé à lui et passez entre ses jambes pour éviter ses coups. Attaquez ses jambes et son dos pour rester à l'abri de sa hache. Esquivez au dernier moment pour lancer l'Envoutement. Passez derrière le colosse et lancez vos combos. Evitez sa main quand il essaye de vous attraper. Utilisez les invocations contre lui jusqu'à l'étourdir. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus et attaquez sa tête pour l'affaiblir au maximum avant de lui donner le coup de grâce avec une puissante invocation. Appuyez sur le bouton indiqué sur l'écran pour écraser votre ennemi. Prenez ensuite son arme et le disque d'or. Vous pouvez aller voir Rodin, lui donner le disque et recevoir les pistolets Roses d'onyx.

Avancez et ouvrez la porte pour entrer. Eliminez les Anges et sautez en haut sur la corniche pour récupérer le Coeur de Sorcière brisé. Descendez ensuite et approchez de la sphère qui se trouve dans le mur. Frappez-la pour ouvrir le passage et entrer. Allez vers le corbeau qui se trouve à droite pour prendre le sang de l'Umbra. Suivez le chemin pour avoir un flashback pendant lequel vous apprenez que vous devez combattre un Dragon à deux têtes. Utilisez vos pistolets contre ce monstre et esquivez les boules de feu. Avancez pour voir vos deux amis se faire broyer par la bouche du Dragon. Esquivez son attaque et évitez encore les boules de feu. Continuez à tirer et restez à l'abri, à droite ou à gauche. Quand les deux têtes de Dragon attaquent en même temps évitez d'être piégé au centre pour ne pas encaisser l'attaque de feu. Restez toujours mobile pour échapper aux attaques du monstre et continuez à tirer jusqu'à ce que votre ennemi se sauve.

De retour au présent, avancez et prenez la note en chemin. Traversez le pont qui se trouve à droite pour être attaqué par un autre colosse. Ruez-vous sur la main de l'ennemi pendant qu'il détruise le pont jusqu'à ce qu'il lance ce dernier dans les airs. Sautez alors rapidement vers la rive d'en face pour éviter d'être écrasé. Avancez ensuite et descendez les marches. Quand le colosse revient à la charge, remontez rapidement les marches qui vont être détruites par votre ennemi. Attaquez ensuite ses mains et évitez ses frappes. Esquivez aussi ses balayages de bras et utilisez fréquemment les Envoutements pour lancer un maximum d'attaques contre le boss. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour réaliser une invocation et éliminer votre ennemi une fois pour toutes.

Chapitre II : Vigrid, ville du déjà-vu

Vigrid, gare centrale

Vous pouvez faire un tour chez Rodin avant de commencer ce chapitre. Dès le début du chapitre, vous allez avoir un flash back pendant lequel vous devez combattre Jeanne. Sautez sur les murs pour vous approcher de votre ennemie et attaquez-la.

Elle a tendance de pousser un cri avant chaque attaque, donc restez attentif et esquivez avant de subir les combos de votre ennemie. Ne comptez pas trop sur vos pistolets car elle possède la capacité de repousser leurs tirs. N'arrêtez-pas vos attaques jusqu'à revenir dans le présent. Avec la nouvelle capacité acquise pendant le combat contre Jeanne, vous pouvez marcher sur les murs. Marchez donc sur le mur et tournez à droite. Détruisez les statues en chemin pour ramasser le plus d'objets possible.

Vous devez affronter maintenant un groupe d'ennemis volants appelés Dear & Décorations. Commencez par esquiver la boule de feu lancée par la créature au centre. Vous devez éliminer tous les ennemis volants qui entourent celui qui se trouve au centre pour pouvoir toucher ce dernier. Vous pouvez utiliser seulement vos pistolets pour éliminer ces ennemis. Tirez alors sans leur laisser le temps de riposter jusqu'à les neutraliser tous.

Avancez encore et éliminez les Anges qui débarquent. Tournez ensuite à droite pour descendre devant la porte. Ouvrez-la et entrez. Prenez la note et revenez aux deux statues qui se trouvent près de la porte. Activez-les, évitez le rayon et courez vers la sphère qui se trouve de l'autre coté du chemin. Frappez et illuminez le mur rapidement pour passer avant la fin de l'effet du ralentissement du temps.

Vigrid, rues

Avancez dans la nouvelle zone. Après la cinématique, affrontez les Anges accompagnés par des Archanges. Utilisez vos combos pour éliminer les premiers. Ramassez leurs armes et utilisez-les contre les seconds. Utilisez les Attaques Sadiques quand votre jauge de magie est pleine. Un Beloved débarque avec d'autres Anges. Restez entre les pieds de ce colosse pour éviter ses attaques et esquivez-les au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis jusqu'à leur mort. Montez ensuite les marches et prenez la note qui se trouve sous les arcades. Avancez ensuite dans le chemin qui se trouve à gauche. Suivez les rails du tram à droite. Quand un tram déraille et fonce sur vous, sautez pour l'éviter. Vous devez ensuite combattre les Enchants.

Essayez de garder tous vos ennemis dans votre champ de vision. Préparez-vous à esquiver leurs attaques quand ils s'enflamment. Ripostez ensuite et utilisez l'Envoutement pour les détruire. Continuez ensuite votre chemin et tournez à gauche. Tournez à droite et montez les marches pour prendre une autre note du carnet. Avancez dans la cour et éliminez d'autres Enchants. Deux Beloveds entrent en jeu. Evitez de rester entre ces deux monstres pour ne pas subir leurs attaques simultanées. Placez-vous de manière à avoir les deux colosses sur la même ligne. Utilisez l'Envoutement pour contrer les deux boss. Concentrez vos attaques sur le premier pour l'éliminer puis attaquez le second et utilisez la même tactique que pour les autres ennemis. Vous pouvez aussi utiliser les voitures et les bennes à ordure comme projectiles et les lancer sur vos assaillants. Placez enfin une attaque sadique pour donner le coup de grâce. Ramassez ensuite les halos et le disque d'or.

Suivez ensuite le chemin sous l'arcade et allez à gauche. Prenez la note et examinez la porte fermée. Allez à droite et passez par les portes de l'enfer pour rejoindre Rodin. Donnez-lui le deuxième disque pour recevoir l'épée Shuraba. Revenez à la ville et allez à droite en suivant le chemin descendant. Affrontez et battez les Archanges pour que la statue reprenne sa forme. Détruisez ensuite la tombe qui se trouve à droite pour prendre la Perle lunaire brisée. Il y a une sphère sur le mur que vous pouvez activer. Le mur se transforme alors en un pont mais juste pour un court laps de temps. Vous devez alors revenir aux statues, les soulever et revenir vers le mur.

Activez les statues tout en allant vers le mur ensuite frappez rapidement ce mur pour le transformer en pont. Traversez-le rapidement pour atteindre l'autre coté de la ville. Avancez jusqu'à la porte qui se trouve au bout à droite et entrez. Le Dragon à deux têtes revient à la charge et vous attaque. Heureusement, vous n'allez combattre qu'une seule tête du Dragon. Soyez attentif aux mouvements et aux cris de la bête. Chaque cri annonce une nouvelle attaque. Evitez qu'il vous morde avec sa grosse mâchoire et esquivez à droite ou à gauche.

Quand il commence à frapper les murs de la salle pour essayer de libérer sa tête encastrée, esquivez en arrière pour éviter d'être écrasé. Evitez ses boules de feu au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et lancez ensuite vos plus puissants combos suivis d'invocations. Quand le monstre s'envole dans les airs en amenant le bâtiment avec lui, continuez vos attaques et faites attention à la deuxième tête qui lance désormais des boules de feu et essaye de vous mordre. Esquivez les deux attaques et continuez de frapper la tête encastrée dans le bâtiment. Quand la bête se libère et vous lance dessus deux boules de feu, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour éviter d'être anéanti par les projectiles.

Chapitre III : La terre brulée

Vigrid, rues

Après la cinématique et la destruction de la ville, des Anges de feu vont débarquer. Combattez-les de la même manière que leurs prédécesseurs même s'ils sont plus coriaces. Evitez de marcher dans la lave ou le feu et utilisez l'Envoutement pour vous débarrasser de vos ennemis. Avancez ensuite dans le seul chemin accessible et suivez les rails à droite. Quand la lave se met à couler derrière-vous, courez et évitez les deux Beloveds. Sautez ensuite et planer pour éviter le gouffre.

Une autre créature angélique appelée Fairness vous barre la route. Evitez ses projectiles et approchez-vous d'elle. Lancez une attaque sadique contre cet ennemi pour l'affaiblir. Esquivez ensuite ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Placez alors vos combos suivis d'invocations pour éliminer rapidement ce monstre. Prenez ensuite la

moitié du disque d'hymne angélique, avancez dans le chemin débloqué et allez vers la porte située à gauche. Le chemin est bloqué par un geyser de lave. Activez alors les deux statues, évitez la lumière pour ralentir le temps et passez rapidement ce geyser.

Avancez et, après la cinématique, marchez sur le mur pour affronter et éliminer les Anges. Sautez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la lave. Avancez et sautez sur le mur d'en face. Avancez et passez sur une autre plateforme pour atteindre le mur suivant. Avancez, sautez et planez pour éviter le gouffre. Evitez le feu et sautez par-dessus un autre trou. Passez une autre plateforme et montez en haut de la tour pour éviter la lave qui gagne du terrain. Quand la tour est démolie, appuyez au bon moment sur le bouton indiqué pour atterrir dans un endroit sur.

Avancez et prenez la note puis avancez dans la place. Vous devez combattre deux Fairness. Frappez vos ennemis sans relâche et esquivez leurs attaques. Ces dernières sont annoncées par le point qui brille sur leurs têtes. Restez alors attentif et esquivez au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Placez aussi l'attaque sadique pour éliminer rapidement vos ennemis. Ensuite et pendant la cinématique, appuyez rapidement et plusieurs fois sur le bouton indiqué pour ouvrir une brèche dans la lave et passer dans la grotte.

Avant d'avancer, allez en arrière pour trouver une tombe contenant une Perle lunaire brisée. Avancez ensuite et affrontez les Anges. Pour éviter de marcher dans la lave, utilisez toujours l'Envoutement pour attaquer et éliminer vos ennemis. Avancez ensuite entre les geysers de lave.

Vigrid, catacombes

Avancez à gauche pour trouver les portes de l'enfer qui mènent vers la boutique de Rodin. Allez à droite et prenez la note en chemin. Traversez le pont en bois et examinez l'ancien portail. Allez ensuite vers le pont suivant pour assister à sa destruction. Revenez alors en arrière et éliminez le groupe d'Anges pour réactiver l'ancien portail. Passez alors par ce portail pour vous retrouver dans le paradis.

Le paradis, jardin de lumière

Avancez vers les deux statues, activez-les et évitez la lumière pour ralentir le temps. Sautez alors sur le geyser d'eau ensuite sur la plateforme flottante. Allez à droite et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite vers le levier qui se trouve au centre et activez-le pour récupérer le sablier. Revenez alors au portail et revenez aux catacombes.

Vigrid, catacombes

Allez vers le pont démoli et utilisez le sablier pour revenir dans le temps et reconstituer le pont. Traversez rapidement ce dernier en ignorant les Anges. Traversez un autre pont et quand il commence à tomber en miettes, sautez d'une portion à l'autre. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour sauter sur la terre ferme. Avancez en évitant la lave et escaladez les rochers jusqu'au sommet.

Allez à gauche pour trouver une tombe contenant un Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite à droite et entrez dans l'ouverture. Avancez et marchez sur le mur en évitant les rochers qui tombent et la lave sur le mur. Avancez ensuite et prenez la note en chemin. Tournez à gauche et montez les marches.

Chapitre IV : Vertu cardinale de fortitude

Amphithéâtre

Boss : Fortitudo
Vous allez enfin en découdre avec la créature à deux têtes de Dragon. Ce boss s'appelle Fortitudo et il est vraiment très fort. Le combat se déroule sur trois manches. Vous commencez sur le pont qui fait face au boss. Tirez sur lui et évitez ses trois attaques ; les boules de feu, l'attaque frontale et le balayage avec sa queue. Esquivez surtout l'attaque frontale au dernier moment pour déclencher l'Envoutement quand la première tête du Dragon est proche de vous. Déplacez-vous à droite et à gauche sans tomber dans la lave, en bas.

Après vos attaques successives le boss se posera à terre. Descendez, esquivez ses charges et attaquez-le. Ciblez surtout l'une des têtes et utilisez l'Envoutement. Quand l'ennemi est étourdi, concentrez vos attaques sur une seule tête. Continuez jusqu'à ce que le boss se sauve dans les airs et relance la lave dans la zone. Utilisez alors le sablier qui se trouve au centre de l'arène pour reconstituer le pont. Quand le boss commence à tout détruire, suivez les indications qui s'affichent pour sauter d'une plateforme à l'autre en direction de la tête du Dragon. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour attraper le Dragon et le projeter.

Appuyez ensuite successivement sur le bouton indiqué pour punir le Dragon et enfin l'éliminer. Vous devez ensuite combattre la deuxième tête qui remplit l'arène de lave.

Utilisez alors le sablier pour reconstituer le pont. Attaquez la deuxième tête jusqu'à ce que le boss se pose par terre. Rejoignez-le et attaquez-le jusqu'à ce qu'il détruise l'arène et se sauve. Appuyez alors sur les boutons indiqués pour le punir et arracher cette deuxième tête.

La troisième manche du combat se passe dans les airs après que le boss lance l'amphithéâtre dans l'espace. Evitez les tentatives d'écrasement du boss en esquivant à droite et à gauche. Quand il est loin, tirez sur le point lumineux qui se trouve sur son front. Frappez ensuite ce point quand il se rapproche. Quand le sol brille sous vos pieds, esquivez pour éviter l'attaque de queue.

Continuez à le frapper et évitez de rester en face de lui quand il ouvre sa bouche pour cracher du feu. Intensifiez vos attaques et appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour le projeter. Après l'invocation, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour le finir.

Chapitre V : Les lieux saints perdus

Les vallées du croissant et de l'aube

Avancez à gauche et prenez la note. Suivez le chemin qui tombe en ruines et sautez par-dessus les trous. Utilisez vos pistolets pour éliminer les créatures volantes. Continuez d'avancer et sautez pour éviter le gouffre.

Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Avancez vers l'escalier à gauche pour voir deux nouveaux ennemis apparaitre. Grace & Glory sont les noms de ces ennemis. Ils sont très rapides et enchainent les attaques.

N'utilisez pas les longs combos, ils peuvent les briser et vous attaquer. Esquivez leurs frappes pour déclencher l'Envoutement et attaquez pendant ce court laps de temps. Frappez vos ennemis sans être touché pour remplir votre jauge de magie. Lancez ensuite les Attaques Sadiques sur vos deux assaillants pour les affaiblir ou les neutraliser s'ils sont déjà touchés.

Une fois les deux ennemis éliminés, avancez vers l'escalier et prenez le morceau du disque. Montez les marches et éliminez les Anges en chemin. Sautez vers la rive d'en face et avancez vers la zone circulaire. Après la cinématique, vous allez affronter un autre Fairless accompagné par un Fearness. Comme pour leurs prédécesseurs, esquivez quand les points sur leurs fronts brillent pour déclencher l'Envoutement. Lancez vos combos et utilisez les Attaques Sadiques pour éliminer vos ennemis.

Continuez d'avancer et éliminez les Anges qui apparaissent sur le chemin. Sautez ensuite vers la grande plateforme. Allez à droite pour attraper le corbeau et prendre les larmes de sang de l'Umbra et allez à gauche pour prendre la note. Examinez ensuite le mécanisme qui se trouve à gauche pour chAnger le temps ; du jour à la nuit. Montez ensuite sur la plateforme bleue et sautez dans l'anneau. Pendant le vol, éliminez les ennemis en chemin pour gagner des halos. Après l'atterrissage, éliminez Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Vous pouvez aussi prendre l'arme du premier ennemi mort pour l'utiliser contre le deuxième. Utilisez aussi l'attaque sadique pour abréger le combat.

Vous affronterez en suite trois nouveaux ennemis appelés Harmony. Esquivez les attaques de queues et

concentrez-vous sur un ennemi à la fois. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre ces créatures pour les neutraliser. Prenez ensuite un autre morceau du disque et montez les marches. Evitez les courants d'airs jusqu'à atteindre les portes de l'enfer. Continuez et examinez le mécanisme qui se trouve au sol. Montez vers la plus haute plateforme qui se trouve au centre et sautez en bas sur le mécanisme pour ouvrir la porte.

Tour Jörmungandr, intérieur

Entrez dans la tour et montez les marches pour voir apparaitre deux nouveaux ennemis appelés Ardor. La force de ces ennemis réside dans leurs puissantes épées et leurs boucliers qui peuvent bloquer vos attaques. Utilisez l'Envoutement et attaquez vos ennemis par derrière pour être efficace. Concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez-la sur le deuxième Ardor pour l'éliminer rapidement.

Marchez ensuite sur le mur de la tour et évitez les débris et les trous en chemin. Eliminez les Harmonys en route et descendez dans la nouvelle zone. Montez sur les plates-formes jusqu'au levier et utilisez-le pour ouvrir la trappe qui se trouve au dessus de vous. Avancez et examinez la statue détruite. Affrontez ensuite Grace & Glory et éliminez-les pour que la statue reprenne sa forme initiale. Soulevez alors les deux statues, descendez par la trappe et allez vers le mur avec la sphère. Activez les deux statues et esquivez la lumière pour ralentir le temps. Frappez ensuite le mur pour l'ouvrir et sortir à l'extérieur de la tour.

Montez et évitez le Dragon de vent. Sautez ensuite à gauche dans l'eau pour prendre la note et le morceau de disque qui se trouve dans le tombeau. Reprenez ensuite votre chemin et montez. Evitez de tomber et continuez jusqu'au sommet pour affronter un autre boss.

Inspired est une sorte de Dragon qui flotte dans l'air. Quand il est loin de vous, tirez-lui dessus pour le provoquer. Quand il charge sur vous, esquivez son attaque pour déclencher l'Envoutement et attaquez-le. Frappez votre ennemi quand il est étourdi au sol jusqu'à ce qu'il se relève. Pendant cet instant où votre ennemi attaque avec sa queue, esquivez ses coups et ses projectiles. Repassez ensuite à l'attaque pour finir par une invocation qui éliminera ce boss.

Avancez ensuite et entrez dans le tunnel. Montez à l'escalier ensuite sautez contre le mur pour atteindre les portions suivantes de l'escalier.
Prenez la note en chemin et continuez à monter jusqu'au sommet. Sortez par la porte et éliminez un autre Inspired de la même manière que le premier. Avancez ensuite et détruisez la clôture. Avancez et sautez d'une plateforme à l'autre pour atterrir dans l'arène.

Vous allez affronter Jeanne encore une fois. Cette fois, elle est plus active e vous attaque davantage. Attendez toujours que votre ennemie attaque pour esquiver et riposter tout de suite après. Evitez les longs combos pour ne pas être interrompu et contré par Jeanne. Utilisez les invocations et l'attaque sadique contre elle pour l'affaiblir. Passez dans son dos et attaquez-la pour être à l'abri de ses ripostes. Continuez vos attaques rapides et courtes pour la battre.

Après la cinématique, suivez les indications qui s'affichent sur l'écran pour déchainer votre bestialité. Cette capacité vous permet de vous transformer en un animal et d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Avancez alors avec la nouvelle forme et sautez d'une plateforme à l'autre.

Chapitre VI : Les portes du paradis

Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Reculez et ouvrez le tombeau pour prendre la pièce du disque. Avancez ensuite vers le portail en détruisant les pots en chemin pour ramasser le plus d'objets possible. Allez à droite et prenez la note. Allez vers la porte et détruisez-la pour entrer. Combattez ensuite l'Ardor et les Anges. Vous pouvez utiliser votre bestialité pour éviter leurs attaques. Éliminez vos ennemis pour faire apparaitre des interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour courir rapidement sur les trois interrupteurs et ouvrir la porte. Passez rapidement cette porte avant qu'elle ne se referme.

Descendez dans l'eau et avancez vers le gros rocher qui se trouve au centre. Montez vers les deux statues et examinez

celle qui est détruite. Vous devez combattre deux Inspireds pour pouvoir débloquer le chemin. Commencer par tirer sur l'un d'eux jusqu'à ce qu'il arrive vers vous. Si votre jauge de magie est pleine, utilisez une attaque sadique contre le serpent déjà affaibli. S'il n'est pas mort, finissez-le pendant qu'il est à terre. Passez au deuxième serpent et répétez la même tactique pour en venir à bout. Revenez ensuite aux statues et activez-les. Evitez le rayon de lumière pour ralentir le temps et marchez sur les geysers jusqu'à la rive d'en face.

Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis. Pour traverser la zone piégée, utilisez votre bestialité pour éviter les pics. Détruisez ensuite les pierres qui se trouvent à gauche et utilisez le levier pour les arrêter. Combattez ensuite les Anges pour faire apparaitre les interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour appuyer sur les interrupteurs, ouvrir la porte et la passer rapidement. Montez les marches et prenez la note en chemin. Eliminez ensuite deux couples de Grace & Glory pour pouvoir continuer.

Utilisez l'Envoutement et concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez sa puissante arme contre son ami en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Avancez ensuite jusqu'au pont et éliminez les Anges. Le pont sera détruit et un liquide nocif recouvre la zone qui est sous le pont. Utilisez votre bestialité et votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la porte.

Après la cinématique, vous devez éliminer les Anges et les Archanges pour protéger la gamine. Cette dernière se trouve derrière le bouclier mauve. Eliminez les ennemis qui attaquent ce bouclier en premier ensuite enchainez les combos pour neutraliser tous les assaillants.

La petite fille qui s'appelle Cereza se joint à vous et vous devez l'escorter. Elle possède aussi une jauge de santé que vous devez surveiller pour ne pas perdre la fillette. Sortez ensuite par la porte.

Vigrid, ruines

Prenez la note et montez les marches. Vous ne pouvez pas attaquer directement les prochains ennemis. Utilisez alors les objets éparpillés pour les frapper avec. Avancez ensuite vers la grille et détruisez-la. Avancez dans le couloir pour qu'un Beloved vous prenne en chasse. Vous ne pouvez pas non plus éliminer ce monstre. Avancez alors et lancez-lui les voitures et les bennes à ordure.

S'il vous rejoignt, ramassez une barre et utilisez-la pour repousser votre ennemi. Continuez d'avancer en détruisant le grillage jusqu'à sortir par la porte. Avancez et prenez la note en chemin. Allez vers les portes de l'enfer et rejoignez Rodin pour prendre la nouvelle arme Durga (si ce n'est pas déjà fait). Revenez à la ville et allez derrière le portail circulaire. Entrez alors pour rejoindre le paradis.

Paradis, aperçu d'un temple

Vous allez affronter un couple de Fairness et de Fearless. Evitez leurs attaques de queue et attirez-les loin de Cereza. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre le premier pour l'éliminer rapidement. Passez au deuxième et intensifiez les combos sans trop vous attarder près de votre ennemi pour qu'il ne vous contre pas. Attaquez-le par derrière avec vos puissants combos jusqu'à son élimination.

Avancez ensuite vers le Beloved coincé dans la porte. Evitez les météorites lancées par ce boss pendant qu'il essaye de se libérer de la porte. L'impact des météorites est représenté par des anneaux au sol. Evitez de rester sur les anneaux et attaquez le Beloved. Lorsqu'il se libère, utilisez les Envoutements et enchainez les combos pour l'étourdir. Frappez ensuite sa tête et placez une attaque sadique pour l'éliminer.

Prenez ensuite votre forme animale et poursuivez votre sosie qui a kidnappé Cereza. Evitez les lasers en chemin et ne trainez pas pour ne pas perdre la fillette.
Une fois devant votre sosie, prenez l'initiative et attaquez avec de longs combos. Quand sa barre de santé est presque vide, cet adversaire se devise en deux ennemies appelées Joy.

Concentrez vos attaques sur l'une d'elles tout en restant vigilant à l'autre Joy. Utilisez les Envoutements suivis de longs combos. Placez aussi des Attaques Sadiques contre ces deux ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Après le combat, prenez le morceau du disque, la note et sortez par la porte. Allez derrière le portail et prenez le Coeur de Sorcière brisé qui se trouve dans le tombeau. Passez ensuite par le portail pour revenir à Vigrid.

Vigrid, base aérienne

Avancez à droite de la fontaine et prenez la note. Continuez ensuite votre chemin et traversez le pont.

Chapitre VII : Vertu cardinale de tempérance

Boss : Temperantia
Votre adversaire est Temperantia. Le combat débute après une cinématique sur une plateforme. Quand ce colosse attrape la plateforme avec sa main gauche. Sautez vers la gauche pour atterrir sur une autre plateforme. Tirez sur sa main gauche jusqu'à ce qu'il détruise la plateforme. Quand il attrape la nouvelle plateforme avec sa main droite, attaquez cette main avec des coups sautés. Répétez ces actions jusqu'à ce que le boss devienne furieux et balance un coup de poing. Quand le coup arrive, appuyez sur les boutons indiqués pour sauter et éviter le bras.

Vous atterrissez sur le bras du boss. Utilisez votre forme animale pour avancer sur le bras en évitant le serpent d'air et les débris. Approchez-vous de l'orbe qui lie le bras au corps et commencez à la frapper. Quand le monstre dégage des lueurs bleues, préparez-vous à esquiver les flèches bleues. Revenez ensuite à l'assaut et quand l'orbe est détruit, appuyez sur les boutons indiqués pour arracher ce bras.

Vous revenez ensuite sur la plateforme. Attaquez le bras qui tient la plateforme tout en évitant les projectiles lancés par le boss. Quand il balance son coup de poing, appuyez sur les boutons pour sauter sur ce bras. Avancez dans votre forme animale jusqu'à l'orbe. Commencez vos attaques en esquivant les flèches bleues. Exécutez ensuite l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent pour arracher ce deuxième bras.

Vous devez maintenant détruire les deux orbes qui se trouvent sur les cotés et celui qui se trouve dans le dos du colosse. Ces orbes alimentent le bouclier de la tête du boss. Evitez les flèches bleues et explosez les orbes avec vos combos. Quand tous les orbes sont détruits le boss commence à attaquer avec sa tête.

Evitez ses projectiles et son rayon lumineux. Evitez aussi le Dragon de vent qu'il crache de sa bouche. Attaquez sa tête surtout par l'arrière pour vous mettre un peut à l'abri de ses attaques. Esquivez tous ses coups qui sont puissants et ne restez pas trop près de la gueule de ce monstre sinon il essayera de vous avaler. S'il réussit à vous mordre, repoussez son attaque en suivant les indications qui s'affichent. Après cette frayeur, une grande opportunité s'offre à vous puisque le boss reste étourdi un moment suite à votre contre. Reprenez l'attaque et exécutez l'invocation pour terrasser Temperantia et l'envoyer en enfer une fois pour toutes.

Chapitre VIII : Route 666

Vigrid, autoroute

Ce chapitre se déroule dans l'autoroute, entre les véhicules. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent sur le même camion que vous. Sautez ensuite d'une voiture à l'autre pour éliminer les autres Anges. Evitez de tomber pou ne pas subir de dégâts. Trois Joys entrent ensuite en jeu. Ne restez pas au milieu de la route et allez sur le bas coté, à gauche, pour que vos ennemis se fassent percuter par les véhicules. Attendez qu'elles arrivent vers-vous et utilisez l'Envoutement pour attaquer un ennemi à la fois. Utilisez les Attaques Sadiques pour abréger le combat. Après la cinématique, appuyez sur le bouton du saut pour éviter la voiture ennemie appelée Irenic.

Vous embarquez ensuite sur une moto. Tirez sur les ennemis et faites glisser votre moto pour esquiver leurs attaques ou pour passer sous les portails et les camions. Sautez pour éviter les obstacles et pour ne pas tomber quand la route est détruite.

Après la cinématique, vous combattez trois Braves. Vous devez les éliminer avant la fin du temps imparti. Heureusement que le combat se fait pendant l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis par derrière et multipliez les

combos. Vous pouvez ramasser l'arme du premier Brave mort pour l'utiliser contre ses amis.

Chapitre IX : Paradis - Les souvenirs

Paradis, cimetière des souvenirs

Avancez et examinez le symbole. Sautez ensuite dessus pour atteindre la plateforme suivante. Bondissez ensuite d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme. Sautez vers le jardin et approchez-vous de la statue centrale pour être attaqué par les ennemis. Eliminez-les et ramassez la clé de l'un d'eux. Utilisez-la avec la statue centrale. Des anneaux apparaissent donc au dessus de la statue. Sautez sur le premier anneau puis montez sur les autres pour atteindre le sommet de la grande boule. Eliminez l'Archange et prenez sa clé. Utilisez-la avec la statue qui se trouve sur la grande boule.

Marchez ensuite sur le symbole qui apparait pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur la tête du Dragon et quand la boule commence à avancer et risque de vous écraser, fuyez. Utilisez votre forme animale pour avancer rapidement. Evitez ensuite les rayons de lumière au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et gagner du terrain dans votre fuite. Ignorez les ennemis et continuez à fuir jusqu'au bout du chemin. Sautez pour atteindre une autre plateforme et vous mettre à l'abri.

Allez vers le mur et frappez-le pour qu'il se transforme en un engrenage et prenne sa place au sol. Accrochez-vous à la barre qui se trouve au centre et tournez-la pour déplacer la plateforme vers le pont. Traversez ce pont vers la nouvelle zone.

Après la cinématique, vous devez ouvrir tous les tombeaux pour récupérer les morceaux de la clé. Commencez par le premier tombeau qui se trouve à droite. Allez au deuxième et quand vous l'ouvrez un ennemi passe à l'attaque. Eliminez-le, prenez son arme et évitez les rebonds de la grosse boule. Prenez ensuite le second morceau et allez à gauche. Ouvrez sans dAnger le tombeau qui se trouve contre les escaliers. Allez encore à gauche et montez les marches pour le prochain tombeau. Un ennemi apparait et vous attaque, esquivez ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Lancez vos puissants combos et éliminez-le. Ramassez ensuite le morceau de la clé. Avancez vers le dernier tombeau qui est aussi piégé. Eliminez votre ennemi pour reconstituer la clé et allez vers la statue qui se trouve en haut des marches pour créer un chemin.

Marchez sur les symboles mouvants et sautez vers la plateforme suivante. Ouvrez le tombeau et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Avancez dans le chemin pour rencontrer vos nouveaux ennemis. Deux bateaux appelés Kinships.

Quand les deux bateaux sont loin de la plateforme, évitez leurs projectiles et leurs lasers ainsi que les crochets qui vous immobilisent pendant qu'ils vous tirent dessus. Quand l'un d'eux passe au dessus de la plateforme, sautez dans ce dernier et attaquez l'orbe rouge. Utilisez vos puissants combos jusqu'à détruire le premier bateau. Sautez ensuite vers le deuxième bateau et détruisez aussi son orbe.

Revenez ensuite sur la plateforme et prenez le morceau du disque. Avancez et prenez la Perle lunaire qui se trouve dans le tombeau situé à gauche. Marchez sur la passerelle qui brille et passez dans l'anneau pour être catapulté dans les airs. Détruisez les orbes jaunes en chemin en évitant de heurter les tentacules. Une fois sur la plateforme suivante, éliminez les trois Joy en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Utilisez ensuite votre forme animale pour sauter et atteindre la porte. Montez les marches et évitez la grande boule. Continuez votre route jusqu'aux porte de l'enfer. Allez faire vos achats ensuite revenez au paradis.

Avancez sur les symboles et sautez pour éviter la coupure entre les symboles. Sautez vers la plateforme et surveillez le rythme de la boule pour passer dessous sans être écrasé. Sautez ensuite sur les symboles mouvants pour atteindre une autre plateforme et une autre boule. Passez cette dernière sans être écrasé et sautez sur les symboles suivants pour atteindre une autre plateforme. Evitez une autre boule et esquivez le Dragon de vent. Avancez pour affronter un nouvel ennemi.

Il s'agit d'un Golem qui se transforme en Dragon, oiseau ou en deux mains. Vous devez toucher l'orbe rouge pour

affaiblir le Golem. Esquivez toutes ses attaques jusqu'à ce qu'il prenne la forme de deux mains. Sautez alors pour l'atteindre et lancez votre combos sur l'orbe.

Continuez même quand le Golem redevient une boule. Il reprendra la forme des mains et la suite de votre combo touchera l'orbe. Maintenez cette tactique et évitez surtout les charges de l'oiseau jusqu'à vaincre ce boss. Montez ensuite à gauche vers le tombeau pour prendre le Coeur de Sorcière brisé et passez ensuite par la porte centrale.

Chapitre X : Paradis - Une mer étoilée

Mer étoilée

Dès le commencement, éliminez les trois Joy pour pouvoir descendre dans le trou. Neutralisez les Anges qui se trouvent dans la zone et allez vers les murs. Frappez-les pour qu'ils se transforment en engrenage et qu'ils se mettent en place. Eliminez ensuite le couple de Grace & Glory en utilisant l'Envoutement et les Attaques Sadiques. Tournez la plateforme et avancez dans le chemin. Utilisez votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la plateforme suivante. Avancez dans l'escalier et éliminez les Harmonys en usant de vos nouvelles capacités d'attaque dans les airs. Continuez à descendre jusqu'au prochain affrontement.

Vous allez combattre deux précédents boss qui ne vont pas représenter une grande menace pour vous. Pour le premier, esquivez ses attaques et ses tentatives d'écrasement et concentrez vos frappes sur le point lumineux entre ses pattes. Continuez en utilisant l'Envoutement jusqu'à éliminer ce boss. Pour le deuxième, tirez-lui dessus pendant qu'il est loin et esquivez ses lasers et ses missiles. Restez au centre de la plateforme quand il lance un coup de poing. Attendez qu'il soit étourdi et qu'il place sa tête sur la plateforme pour l'attaquer avec vos puissants combos. Répétez cette tactique jusqu'à l'éliminer.

Vous devez ensuite sauter avec la forme animale vers la plateforme tournante quand la porte est en face de vous. Traversez ensuite la salle et défoncez le mur. Avancez jusqu'au bord et sautez sur la plateforme entourée de rayons verts. Trois Kinships vous attendent dans cette nouvelle zone. Evitez leurs missiles et leurs lasers et sautez sur le premier bateau pour l'exploser. Sautez ensuite sur le deuxième et détruisez-le. Sautez sur le dernier et explosez-le. Avant de revenir sur la plateforme, atteignez le symbole lumineux où se trouve une tombe. Prenez le Fragment de Perle qui se trouve dans ce dernier et revenez à la plateforme.

Sautez d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la porte. Entrez et avancez en esquivant les tentacules qui gardent le chemin. Descendez les escaliers pour affronter un couple de Grace & Glory équipés avec des armures d'or. Ils sont plus puissants que les précédents et leurs coups sont dévastateurs. Donc, votre premier objectif est de ne pas subir de coups. Utilisez une sucette rouge si vous en avez besoin pour augmenter votre puissance et avoir plus d'efficacité dans vos frappes. Utilisez les combos courts suivis d'esquives pour éliminer plus rapidement vos ennemis.

Après la cinématique, avancez dans le chemin piégé et esquivez les pics. Avancez et passez par les portes de l'enfer pour faire vos achats chez Rodin. Quittez ensuite sa boutique et continuez votre chemin. Sautez sur la plateforme circulaire qui se trouve en bas et où se trouvent deux statues. Avant de les activer, vous devez éliminer les trois Beloveds suivis des deux Inspireds. Quand ils meurent, ils se transforment en eaux et augmentent le niveau du bassin. Quand tous les ennemis sont morts, activez les statues, marchez sur l'eau et sautez vers le portail pour le traverser.

Chapitre XI : Vertu cardinale de justice

Boss : Iustitia
Après la cinématique, éliminez les Anges et l'Ardor pour protéger vos deux amis. Le boss entre jeu après la deuxième cinématique. Il porte le nom d Lustitia.

Il possède plusieurs tentacules qui sont sa principale arme. Evitez alors les attaques de tentacules en les esquivant. Attaquez la première langue-tête qui est sur la plateforme. Evitez la colle crachée par le boss pour ne pas être immobilisé. Quand le boss vous lance une petite plante sur la plateforme et qu'elle vous attaque, sautez vers une autre plateforme pour ne pas avoir à éviter plusieurs attaques. Si le saut n'est pas réussi, appuyez sur les boutons qui

s'affichent pour éviter la mort. Continuez d'attaquer la langue-tête en restant sur le coté pour éviter ses charges. Quand cette partie est étourdie, sautez sur elle et avancez vers la première bouche du monstre. Esquivez les obstacles et les tentacules pour atteindre la bouche. Attaquez alors le boss avec vos plus puissants combos pour arracher la langue.

Après la réussite de l'attaque, vous atterrissez sur une plateforme. Recommencez le même travail de destruction pour faire mal au boss. Ce dernier ajoutera une autre attaque à sa panoplie ; il vous lance désormais des plates-formes. Appuyez sur les boutons indiqués pour repousser ces plates-formes et continuez à contrer avec un coup de poing puissant sur la gueule du boss. Marchez alors sur la langue en esquivant les obstacles et coupez-la. Répétez la même action avec la troisième langue-tête et donnez ensuite le coup de grâce au monstre en suivant les boutons indiqués.

Chapitre XII : Le ciel éclaté

Transport militaire Walkyrie, intérieur

Vous êtes à l'intérieur d'un avion de transport militaire. Avancez et évitez de tomber dans le trou qui se forme au sol suite au coup du Dragon de vent. Allez à droite pour trouver un tombeau contenant un Coeur de Sorcière brisé. Continuez d'avancer en évitant les trous et ouvrez un autre tombeau pour prendre la Seringue écarlate. Montez ensuite vers la note et prenez-la. Traversez ensuite la porte et descendez dans la soute.

Quand la rampe de chargement s'ouvre, sautez d'un container à un autre jusqu'à l'appareil ensuite évitez les containers qui tombent. Eliminez ensuite Grace & Glory et montez la rampe. Affrontez ensuite trois Archanges et neutralisez-les pour débloquer le chemin. Prenez la note et allez à gauche vers les portes de l'enfer pour faire vos achats. Revenez à l'appareil et allez à droite pour ouvrir la porte. Sautez sur l'anneau et avancez.

Après la cinématique, vous devez combattre Jeanne une autre fois. Utilisez fréquemment l'Envoutement pour esquiver les attaques de votre ennemie. Attaquez pendant l'Envoutement et poursuivez vos combos après ce dernier. Quand elle invoque une moto, esquivez-la quand elle fonce sur vous pour déclencher l'Envoutement et l'attaquer tout de suite après. Ne restez pas loin de Jeanne sinon elle vous tire dessus. Esquivez ses tirs et approchez-vous de la moto par l'arrière. Après la destruction de la moto, continuez vos combos et utilisez les invocations. Gagnez les duels d'invocation avec Jeanne en appuyant sur les boutons indiqués jusqu'à la fin du combat.

Après le combat et la cinématique, vous portez Cereza dans vos bras. Avancez vers la sortie et quand les ennemis rappliquent, posez-la et mettez-la à l'abri puis neutralisez les ennemis. Continuez d'avancer et quand l'appareil se brise en deux, marchez sur la paroi vers la sortie. Eliminez rapidement les Harmonys en chemin avant la montée du niveau d'eau.

Chapitre XIII : Vertu cardinale de prudence

Boss : Sapientia
Un autre boss appelé Sapientia entre en jeu. Malgré que ce boss soit très impressionnant, il est plus facile à battre que ses prédécesseurs. Vous avez plus de liberté d'action puisque vous surfez sur l'eau et vous pouvez vous approcher ou vous éloigner du boss quand vous le voulez.

Au début de l'affrontement, vous devez attaquer les quatre têtes qui se trouvent sur les quatre pattes du boss. Evitez tous les projectiles et les lasers qu'il vous lance et esquivez aussi ses coups de pattes. Quand le colosse plonge dans l'eau, évitez de rester dans le cercle qui se forme en dessous de vous pour ne pas finir dans la gueule du monstre. Esquivez ensuite sa charge sur vous. Revenez à l'attaque et continuez la destruction des quatre têtes.

Quand la dernière tête est détruite, appuyez sur les boutons indiqués pour déclencher l'invocation. Vous devez ensuite contrôler le boss en suivant les commandes qui s'affichent. Quand le monstre se débat, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour vous maintenir en selle. Après la fin de l'invocation, vous allez attaquer l'orbe rouge qui se trouve sur la tête du monstre. Approchez-vous alors de sa tête et restez sur le coté pour éviter ses morsures. Esquivez ses coups de griffes et frappez avec des combos puissants. Invoquez ensuite votre créature et contrôlez le boss comme précédemment.

Après la réussite de votre invocation, le boss va créer un tourbillon dans l'eau et vous repoussera loin de lui.

Avancez alors vers le boss et sautez par-dessus les rayons et les missiles. Quand vous êtes en face de sa tête, esquivez ses coups de griffes et attaquez l'orbe rouge. Evitez le feu qu'il crache et ses tentatives de morsure en déclenchant l'Envoutement et acharnez-vous sur son orbe rouge. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour exécuter l'invocation et donner le coup de grâce à Sapientia.

Chapitre XIV : Isla del sol

Tout ce chapitre se déroule sur un missile. Vous devez contrôler ce missile et tirer sur les ennemis qui arrivent en face de vous. Esquivez aussi leurs tirs ou déplacez-vous pour les éviter. Pendant votre chemin quelques Anges débarqueront sur le missile pour essayer d'en prendre le contrôle. Eliminez-les avec vos combos et reprenez la route.

Vous allez ensuite rencontrer trois Inspireds qui passent devant vous en crachant des projectiles de feu. Tirez-leur dessus quand ils passent devant vous avant qu'ils ne prennent la position de tir. Esquivez ensuite leurs projectiles pour déclencher l'Envoutement et les attaquer pendant ce laps de temps. Eliminez-les un par un et soyez patient lors de cette séquence. Après une pause où vous allez éliminer des ennemis normaux, un autre ancien boss apparait. Evitez ses attaques en vous déplaçant en cercle pendant le vol et focalisez vos attaques sur la zone centrale où se trouve sa tête, indiquée par l'anneau rouge. Pour battre ce boss aussi il faut s'armer de patience.

Après l'élimination de quelques Anges, un autre ancien boss entre en jeu. Commencez à attaquer sa tête et, quand il déploie ses bras pour tirer, commencez à esquiver. Reprenez l'attaque dès qu'il cesse ses tirs et visez toujours sa tête qui est son seul point vulnérable.

Eliminez encore quelques Anges et après la cinématique, vous allez affronter Jeanne une énième fois. Elle est comme toujours très rapide et utilise fréquemment les invocations. Attaquez avec des combos puissants mais pas trop longs pour ne pas être contré. Esquivez les attaques de Jeanne et passez derrière elle pour lui faire encore plus mal.

Une fois qu'elle est affaiblie, le combat se poursuivra dans un autre endroit. Maintenez la même tactique et ne restez pas loin d'elle pour qu'elle ne vous tire pas dessus. Quand vous déclenchez un duel, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le gagner et l'affaiblir davantage. Quand elle vous lance des missiles, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour les attraper et les lui renvoyer. Répétez cette action plusieurs fois pour la toucher. Utilisez vos sucettes jaunes pour avoir un bouclier et les rouges pour augmenter votre puissance.

Quand Jeanne embarque sur un missile, suivez les commandes qui s'affichent pour la rejoindre et continuer le combat. Sautez ensuite pour atterrir sur un autre missile. Continuez à gagner vos duels jusqu'à changer d'arène de combat. Poursuivez-la quand elle marche sur les murs pour vous déstabiliser. Maintenez la même tactique en abusant de l'Envoutement et gagnez vos duels pour venir à bout de Jeanne.

Chapitre XV : La tour de la vérité

Immeuble d'Ithavoll

Avancez à gauche et montez les marches. Ne détruisez pas les statues des ennemis en chemin sinon vous allez devoir combattre leurs incarnations. Deux ennemis de feu vous coupent la route. Vous ne pouvez les attaquer que pendant l'Envoutement. Esquivez alors leurs attaques pour déclencher l'Envoutement et frappez-les. Ramassez ensuite l'une des armes et continuez à monter puis entrez par la porte située à droite.

Avancez pour affronter un groupe de Braves qui vous ne posera pas de problèmes, surtout avec l'arme puissante que vous venez de ramasser. Battez ensuite le gros Braves et prenez son arme. Continuez d'avancer pour atteindre une autre salle vitrée. Ecrasez les deux Joy qui se trouvent dans cette salle en utilisant les Attaques Sadiques.

Reprenez la route et montez d'autres escaliers. Eliminez les Enchants et le couple de Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Avancez ensuite et utilisez la forme animale pour éviter les coups du boss qui détruit les murs. Eliminez

ensuite les Anges qui bloquent la route.

Continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un boss brise les vitres. Allez alors vers le canon et prenez-en le contrôle. Tirez sur la tête du boss et sur les missiles verts qu'il vous lance. Ne quittez le canon que quand il tire son puissant rayon laser ou quand il lance son coup de poing pour détruire le canon. Allez alors vers celui de droite et continuez à tirer sur la tête du boss jusqu'à l'exploser.

Avancez ensuite, tournez à gauche et prenez la note. Avancez, détruisez la porte de l'ascenseur et entrez dans la cage d'escalier. Evitez les ascenseurs qui tombent et marchez sur le mur. Affrontez ensuite un autre ancien boss. Evitez ses tentacules et frappez la langue-tête ensuite marchez sur cette dernière jusqu'à la bouche pour couper la langue à sa base. Continuez votre chemin et franchissez la porte de l'ascenseur qui est au bout.

Avancez jusqu'aux plates-formes flottantes et allez à droite pour trouver une tombe contenant un autre morceau de Coeur de Sorcière brisé. Montez sur les plates-formes pour atteindre le toit. Allez à gauche pour prendre une note et descendez dans le trou pour trouver une tombe contenant une Seringue écarlate. Remontez vers le toit et avancez sur les symboles vers la machine bleue.

Vous devez ensuite sauter d'une plateforme à l'autre avant qu'elles ne disparaissent jusqu'à atteindre le gros cylindre. Allez vers le coté où se trouve la tombe et prenez la Perle lunaire brisée. Sautez ensuite sur les plates-formes qui flottent au centre pour atteindre la note et un autre tombeau. Revenez aux plates-formes et allez vers la partie du cylindre où se trouvent les portes.

Un Golem arrive et vous attaque. Comme précédemment, attaquez l'orbe rouge quand ce Golem se transforme en deux bras. Allez ensuite vers la porte et entrez dans la cage d'ascenseur. Avancez pour affronter un autre ancien boss. Frappez l'orbe rouge qui se trouve sur sa tête et esquivez ses coups de griffes. Avancez toujours vers le monstre pour éviter le feu derrière vous. Après la mort de ce boss, passez à la forme animale pour avancer en évitant le feu qui vous poursuit.

Une fois sur la grande sphère, détruisez les quatre boules qui la maintiennent. Avancez ensuite sur les symboles qui forment un chemin et traversez le portail.

Chapitre XVI

Boss : Balder
Vous allez affronter le big boss Balder qui prétend être votre père. Ce boss vous lance plusieurs projectiles et utilise le laser et une épée pour attaquer. Essayez d'esquiver ces attaques en vous déplaçant sur la plateforme.

Attendez que votre ennemi essaye de vous taillader avec l'épée pour l'esquiver et déclencher l'Envoutement. Déchainez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Quand le boss active le rayon du satellite, quittez la plateforme en sautant vers une autre. Quand sa barre de santé se vide, exécutez l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent. Hélas le boss est trop puissant et arrivera à éliminer votre invocation.

Pour la deuxième partie du combat, Balder se défendra en utilisant un bouclier. Maintenez votre tactique en faisant plus attention aux combos d'épée de votre ennemi qui sont dorénavant plus dévastateurs. Evitez ensuite l'immeuble qu'il vous lance dessus en appuyant sur les boutons indiqués. Restez au centre de la plateforme pour attirer Balder qui se tient à l'abri dans les airs loin de votre plateforme et de vos coups.

Changez de plateforme quand le boss utilise le rayon du satellite. Continuez à esquiver ses attaques et à déclencher l'Envoutement pour l'affaiblir. Vous pouvez utiliser vos sucettes jaunes pour avoir un bon bouclier. Quand le boss est à votre portée, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et vider la jauge de santé du boss. Utilisez une autre invocation pour la voir échouer à nouveau.

Pour la troisième partie du combat, Balder devient plus agressif et ne cessera d'attaquer. Evitez ses attaques et ses projectiles et esquivez surtout ses coups d'épée pour déclencher l'Envoutement suivi par plusieurs séries de combos. Essayez toujours de passer derrière ce boss pour augmenter la durée de vos combos. Evitez ensuite, en appuyant sur

les boutons indiqués, le satellite qui s'écrase sur votre plateforme. Revenez à l'assaut et quand la troisième barre de vie de Balder se vide, exécutez votre coup de grâce en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Vous devez maintenant guider la balle jusqu'au front de Balder en évitant les débris en chemin. Balder est enfin KO mais la guerre continue.

Epilogue : Requiem

Vous incarnez maintenant Jeanne sur sa moto. Tirez sur les ennemis qui vous pourchassent et glissez pour esquiver leurs attaques. Passez ensuite aux ennemis qui vous barrent la route.

Tirez sur eux et glissez pour les écraser et esquiver leurs attaques ou leurs tirs. Glissez aussi pour passer sous les barrières de laser crées par les Joys. Passez en glissant entre les deux colosses et sautez ensuite d'une plateforme à l'autre.

Continuez à rouler en écrasant les ennemis qui sont devant vous et évitez l'Inspired qui essaye de vous arrêter. Sautez ensuite pour quitter la moto et atteindre une autre plateforme. Sautez encore une fois d'une plateforme à l'autre puis passez à la forme animale pour avancer sur la structure avant qu'elle ne s'effondre. Continuez d'avancer sur la statue après la cinématique jusqu'à atteindre sa tête.

Boss : Jubileus
Bayonetta prend alors la relève et combattra Jubileus qui sort de la statue et se présente sous sa forme finale.

Le combat est très long et nécessite beaucoup de patience et de prudence. Jubileus restera dans les airs pendant que vous êtes au sol. Elle vous envoie plusieurs sortes de projectiles et de rayons. Vous pouvez frapper ceux qui ont une forme de tête et qui vous suivent. Contentez-vous d'abord à esquiver jusqu'à ce qu'elle essaye de vous toucher avec ses coups de poing. Evitez ces coups et déclenchez l'Envoutement pour ralentir le temps et attaquer son poing. Quand elle déploie ses ailes et les lance sur vous esquivez pour qu'elles restent enfoncées dans le sol. Attaquez alors les têtes qui se trouvent sur les ailes avant qu'elle ne les retire. Répétez ces actions pour affaiblir le boss et le mettre en colère.

Jubileus transformera la zone en rocher et en lave. Vous devez maintenant sauter d'un rocher à l'autre pour atteindre les ailes du boss et les frapper. Evitez les projectiles crachés par les têtes des ailes et suivez les chemins étroits qui mènent vers celles-ci en esquivant les projectiles qui s'écrasent sur le sol. Attendez que les geysers de lave cessent pour continuer vers les ailes. Evitez aussi de croiser le chemin du serpent de feu qui protège ces ailes. Quand toutes les têtes d'ailes sont touchées, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la tête de Jubileus et la frapper pour l'étourdir. Quand elle est au sol, allez vers sa tête et déchainez-vous dessus jusqu'à ce qu'elle reprenne ses esprits.

Votre ennemi plongera la zone dans la glace, cette fois. Vous devez refaire la même chose que dans la lave pour atteindre les ailes et les attaquer. Evitez de marcher sur la glace et évitez les cristaux qui vous emprisonnent. Suivez les indications qui s'affichent pour vous libérer si vous êtes piégé dans la glace. Esquivez les boules de glace qui vous écrasent et continuez votre chemin vers les ailes. Les têtes qui se trouvent sur les ailes vous crachent dessus des cristaux de neige qui vous piège. Restez alors de coté quand vous les attaquez. Quand toutes les ailes sont touchées, foncez vers la tête du boss et attaquez-la pour mettre Jubileus à terre. Ruez-vous sur sa tête, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et frappez le boss.

De plus en plus en colère, Jubileus transforme une autre fois la zone et vous combat cette fois dans l'espace. Refaites le même travail mais en sautant d'une plateforme à l'autre sans tomber dans le vide. Esquivez les éclairs et attaquez les ailes du boss. Foncez ensuite comme précédemment vers la tête du boss et mettez-le KO. Allez vers sa tête et activez vos plus puissants combos.

Jubileus revient à la zone initiale de l'affrontement. Elle sortira toute sa panoplie d'attaques et vous lance dessus plusieurs projectiles et des vortex bleus. Evitez ces vortex en utilisant la forme animale pour vous éloigner d'eux. Evitez l'oiseau de feu et ses attaques en vous éloignant vers le bord de la zone de combat. Attaquez encore une fois ses ailes jusqu'à ce qu'elle commence à frapper avec ses poings. Esquivez ses frappes et attaquez-la tout de suite après. N'hésitez pas à utiliser vos sucettes jaunes et rouges pour frapper avec plus de puissance sans vous soucier des attaques du boss. Déclenchez ensuite l'invocation pour déployer vos cheveux.

Marchez sur vos cheveux pour atteindre le visage de Jubileus. En chemin, évitez les balayages de mains du boss et les projectiles qu'elle lance. Une fois devant le front, lancez l'invocation pour emprisonner votre ennemi dans vos cheveux. Attaquez ensuite la sphère rouge qui se trouve sur le front de Jubileus pour la mettre KO.
Quand elle est au sol, approchez-vous de sa tête et lancez l'invocation ultime. Quand votre invocation, projette Jubileus dans l'espace, guidez sa trajectoire vers le soleil en évitant de toucher les planètes en chemin.

Félicitations ! Vous avez éliminé Jubileus et sauvé l'univers du contrôle de cet être maléfique. Pendant votre chute, vous pouvez vous déchainer sur la statue du boss et la détruire avant la fin du temps imparti. Après la cinématique de fin et pendant les crédits, vous pouvez encore effectuer quelques combats de plus.

Beat'n Groovy

© Konami / Voltex 2008

+ D'INFOS FORUM

COMMANDES ALTERNATIVES

Depuis l'écran titre, saisissez le code légendaire de Konami : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**. Un son confirmera la validité du code. Les contrôles de jeu seront alors modifiés, ce qui vous permettra d'utiliser les gâchettes et le bouton A à la place des commandes par défaut.

SUCCÈS

Fan de musique (10)

Complétez chaque chanson en mode Arcade.

La nouvelle star (25)

Obtenez une évaluation parfaite pour chaque chanson en mode Arcade.

Le roi de la piste (15)

Obtenez 90 000 points ou plus pour chaque chanson en mode Arcade.

Maestro (15)

Complétez chaque chanson en mode Arcade avec le mode 5 Touches.

Artiste en herbe (15)

Complétez chaque chanson en mode Arcade avec le mode 3 Touches.

Saltimbanque (20)

Faites un combo de 100 ou plus en mode Arcade.

Virtuose (10)

Jouez 100 parties avec classement.

Le Boss de la zique (10)

Gagnez une partie avec classement avec une différence de 5 000 points ou plus.

Le démon de minuit (30)

Complétez le mode Infini.

Coeur de danseur (25)

Gagnez 10 parties avec classement consécutives.

Ça plane pour vous (5)

Gagnez une partie avec classement.

Le diva du dancing (20)

Obtenez un total de 10 millions de points ou plus à travers tous les modes.

Beautiful Katamari

© Namco Bandai 2008

MODE ENDLESS

Chaque niveau a un équivalent "endless" qui peut être débloqué en totalisant 100 points durant la partie. En mode Endless, vous n'aurez plus de limite de temps ni de but à atteindre.

NOUVELLE TENUE

Récupérez 100% des objets du jeu pour débloquer la tenue royale.

BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

Après avoir sauvé tous les personnages, amenez-les sur l'île enneigée et appuyez sur le bouton A pour former une boule de neige. Si vous l'envoyez vers un personnage et qu'il vous la renvoie, évitez-la pour qu'elle touche un autre personnage et qu'une bataille se déclenche.

SUCCÈS

Manic Roller (20 G)

Conseil: Courir sur les murs détruira votre Katamari.

Quick Turner (10 G)

Conseil: Utiliser le "Quick Turn" à votre avantage.

Speedy Roller (10 G)

Conseil: Aller à toute vitesse pendant une course avec le Dash.

Responsible Roller (30 G)

Conseil: Rouler toute une course sans heurter d objet.

Non-stop Roller (30 G)

Conseil: Rouler toute une course sans vous arrêter.

Online Roller (5 G)

Jouer en ligne.

Frequent Online Roller (10 G)

Jouer 10 parties en ligne.

Resident Online Roller (40 G)

Jouer 50 parties en ligne.

100 Cookies (5 G)

Obtenir 100 Cookies.

1,000 Cookies (40 G)

Obtenir 1,000 Cookies.

10 Presents (5 G)

Collecter 10 cadeaux.

20 Presents (10 G)

Collecter 20 cadeaux.

30 Presents (20 G)

Trouver 30 Cousins.

40 Cousins (40 G)

Trouver 40 Cousins.

Collection 20% (5 G)

Ramasser 20% de la Collection en roulant.

Collection 40% (10 G)

Ramasser 40% de la Collection en roulant.

Collection 60% (20 G)

Ramasser 60% de la Collection en roulant.

Collection 80% (40 G)

Ramasser 80% de la Collection en roulant.

Request x 3 (5 G)

Completer 3 Requetes.

Request x 6 (5 G)

Completer 6 Requetes.

Request x 9 (20 G)

Completer 9 Requetes.

All Requests (60 G)

Completer toutes les Requetes.

Mini Katamari (5 G)

Faire un Katamari de 30 cm ou plus!

Small Katamari (5 G)

Faire un Katamari d un mètre ou plus!

Sorta Big Katamari (5 G)

Faire un Katamari de 5 m ou plus!

Big Katamari (10 G)

Faire un Katamari de 30 m ou plus!

Jumbo Katamari (20 G)

Faire un Katamari de 500 m ou plus!

Colossal Katamari (60 G)

Faire un Katamari de 10,000 km ou plus!

All Presents (80 G)

Télécharger les stages et collecter tous les cadeaux.

All Cousins (80 G)

Télécharger les stages et trouver tous les cousins.

Astronomic Katamari (90 G)

Télécharger les stages et faire un Katamari de plus de 1,500,000km.

Succès SECRETS

50 Hours Playtime (40 G)

Jouer 50 heures.

Collection 100% (80 G)

Ramasser 100% de la Collection en roulant.

Katamari Fan (40 G)

Completer les Requetes 100 fois en Mode Normal.

100 Hours Playtime (80 G)

Jouer 100 heures.

Katamari Lover (80 G)

Completer les Requetes 200 fois en Mode Normal.

Katamari Perfectionist (100 G)

Completer toutes les Requetes en Mode Normal et Time Attack.

Bee Movie : Le Jeu

© Activision / Beenox Studios 2007

SUCCÈS

Rapide comme l'abeille (5)

Activer les Super-réflexes de Barry.

Vision d'abeille (5)

Activer la Super-vision de Barry.

La voiture, c'est mieux ! (5)

Monter dans une voiture à New Hive City.

Abeille planante (5)

Planer dans New Hive City.

Balle de match (10)

Survis au match de tennis opposant Ken et Vanessa et ne te fais pas toucher, dans le Chapitre 1.

Fleur de la découverte (10)

Pollinise tout le secteur 101 du chapitre 1.

Abeille d'élite (10)

Élimine 200 insectes avec tes projectiles de pollen.

Protecteur de New Hive City (10)

Fais en sorte que la ruche ne subisse pas trop de dégâts dans le Chapitre 3.

Protecteur de Honey Farms (10)

Empêche les guêpes d'enlever des abeilles durant leur attaque, dans le Chapitre 5.

Type de libellule (10)

Sortez 100 libellules.

Type de guêpe (10)

Sortez 100 guêpes.

Type de frelon (10)

Élimine 100 frelons.

Fleur du courage (10)

Pollinise toutes les fleurs des rues sous la pluie de New York, lors du Chapitre 2.

La fleur de la volonté (10)

Pollinise toutes les fleurs de l'appartement de Vanessa, lors du Chapitre 2.

Fleur du coeur (10)

Pollinise toutes les fleurs du parc, lors du Chapitre 3.

La fleur de l'abondance (10)

Pollinise toutes les fleurs du restaurant, lors du Chapitre 6.

Fleur du courage (10)

Pollinise toutes les fleurs des rues sous la pluie de New York, lors du Chapitre 7.

La fleur de la justice (10)

Pollinise toutes les fleurs du bureau de Montgomery dans le chapitre 7.

Prix du pilote de course (10)

Termine toutes les courses de New Hive City.

Prix du livreur (10)

Termine toutes les livraisons de repas de New Hive City.

Prix du chauffeur de taxi (10)

Termine toutes les courses de taxi de New Hive City.

Prix du roi de la salle d'arcade (10)

Obtiens le meilleur score dans la salle d'arcade de New Hive City.

Prix du mécanicien (10)

Termine tous les travaux de réparation de voitures de New Hive City.

Prix du conservateur du musée (10)

Toutes les statues de cire et les croquis de conception ont été déverrouillés.

Employé Honex du mois n°1 (10)

Termine toutes les missions de prélèvement de rayons de miel chez Honex.

Employé Honex du mois n°2 (10)

Termine toutes les missions de grutier chez Honex.

Employé Honex du mois n°3 (10)

Termine toutes les missions de récolteur de miel chez Honex.

Combat de bourdonnement 1 (10)

Affronte et bats Hector, le livreur, sans être blessé, lors du Chapitre 4.

Combat de bourdonnement 2 (10)

Affronte Freddy l'apiculteur sans subir de dégâts, lors du Chapitre 5.

Combat de bourdonnement 3 (10)

Vaincs Ken sans subir de dégâts, lors du Chapitre 9.

Combat de bourdonnement 4 (10)

Vaincs Montgomery sans subir de dégâts, lors du Chapitre 11.

Opération Piñata (10)

Neutralise Ken en t'aidant des trois invités de la fête et sans être blessé, lors du Chapitre 2.

Opération BzzBzz (10)

Rejoins la table de Montgomery sans être blessé, lors du Chapitre 6

Opération Code Gamma (10)

Rassemble les 3 parties du code et ouvre le coffre de Montgomery sans te faire toucher (chapitre 7).

Opération Dard Des Villes (10)

Rassemble 3 données biométriques et rejoins la salle protégée sans subir de dégâts (chapitre 10).

Baptême de l'eau (10)

Rejoins l'appartement de Vanessa en moins de 4 minutes, lors du Chapitre 2.

Un pique-nique qui tombe à l'eau (10)

Rejoins Vanessa en moins de 2 minutes, lors du Chapitre 3.

Pas d'abeilles sous la pluie ! (10)

Rejoins le bureau de Montgomery en moins de 3 minutes 30, lors du Chapitre 7.

Douche sous l'extincteur (10)

Rejoins la sortie de secours en moins de 30 secondes, lors du chapitre 8.

Sortie parfaite (10)

Rejoins le parterre de fleurs indemne, dans le Chapitre 1.

Chasse au camion (10)

Suis le camion de Honey Farms jusqu'à sa destination sans subir de dégâts, lors du Chapitre 4.

Poursuite de limousine (10)

Suis la limousine de Montgomery jusqu'à sa destination sans subir de dégâts, lors du Chapitre 6.

Chef d'escadron (50)

Obtiens tous les insignes de combat aérien.

Maître pollinisateur (50)

Obtiens tous les insignes de pollinisation.

Abeille rapide (50)

Obtiens tous les insignes d'esquive de gouttes de pluie.

Roi de New Hive City (50)

Obtiens tous les insignes de New Hive City.

Survivant (50)

Obtiens tous les insignes de combat contre un humain.

Réflexes foudroyants (50)

Obtiens tous les insignes de poursuites.

Super Apollon du Pollen (200)

Obtiens tous les insignes.

Bye bye, l'abeille ! (100)

Terminer le jeu.

Beijing 2008 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2008

SUCCÈS

Des visages connus (10)

Jouez avec une équipe personnalisée.

Bon hôte (10)

Hébergez une partie sur Xbox LIVE.

Meneur de la bande (10)

Battez le record personnel d'un ami.

Maître des courses de fond (15)

Courez le 1500 m en moins de 3'26"00.

Légende du saut en longeur (15)

Franchissez 8,96 m au saut en longueur.

Professionnel du demi-fond (15)

Courez le 800 m en moins de 1'41"00.

Gagnant sur un tour (15)

Courez le 400 m en moins de 43"10.

Héros du marteau (15)

Lancez le marteau plus loin que 86,8 m.

Cycliste de haut niveau (15)

En cyclisme, terminez une poursuite par équipes en moins de 3'56"00.

Tireur parfait (15)

Au 10 m pistolet à air comprimé, obtenez 10 points ou plus pour tous les tirs d'une même série.

Sans égal au tir à l'arc (15)

Faites une série parfaite au tir à l'arc.

Dossiste hors pair (15)

Nagez le 100 m dos en moins de 53''10.

Conquérant de la poutre (15)

Marquez 16.80 points ou plus à la poutre.

Nageur de brasse d'élite (15)

Nagez le 100 m brasse en moins de 59''30.

Idole de la nage papillon (15)

Nagez le 100 m papillon en moins de 50''40.

Formidable pointeur au décathlon (15)

Marquez plus de 9000 points au décathlon.

Champion du disque (15)

Lancez le disque plus loin que 76,9 m.

Expert de la nage libre (15)

Nagez le 50 m nage libre en moins de 21''50.

Maître des exercices au sol (15)

Marquez 17.30 points ou plus aux exercices au sol.

Haltérophile poids lourd (15)

En haltérophilie, soulevez plus de 475 kg.

Pointeur épatant à l'heptatlon (15)

Marquez plus de 6900 points à l'heptathlon.

Vétéran du saut en hauteur (15)

Franchissez 2,4 m au saut en hauteur.

Virtuose du javelot (15)

Lancez le javelot plus loin que 98,5 m.

Fou du kayak (15)

Terminez le parcours en moins de 112''00.

Roi des haies (15)

Franchissez les haies en moins de 12''80.

Prodige des barres parallèles (15)

Marquez 17.50 points ou plus aux barres parallèles.

Diable du haut-vol (15)

Marquez plus de 360 points en haut-vol.

Vainqueur du saut à la perche (15)

Franchissez 6,0 m au saut à la perche.

Souverain du pistolet vitesse (15)

Au 25 m pistolet vitesse, obtenez 10 points ou plus pour tous les tirs d'une même série.

Chef des anneaux (15)

Marquez 16.80 points ou plus aux anneaux.

Tireur d'élite (15)

Faites une série parfaite au skeet.

As des courtes distances (15)

Courez le 200 m en moins de 19"20.

Homme fort du lancer du poids (15)

Lancez le poids plus loin que 23,2 m.

Diva du tremplin (15)

Marquez plus de 400 points au tremplin 3 m.

Super sprinteur (15)

Courez le 100 m en moins de 9,8 secondes.

Jeu blanc au tennis de table (15)

Gagnez une partie de tennis de table sans perdre un seul point.

Titan du triple saut (15)

Franchissez 18,3 m au triple saut.

Pro des barres asymétriques (15)

Marquez 17.50 points ou plus aux barres asymétriques.

Intouchable (15)

Gagnez l'or au judo sans recevoir de points ou de pénalités contre vous.

Génie du saut (15)

Marquez 17.50 points ou plus au saut.

Olympien Xbox LIVE (20)

Gagnez une épreuve sur Xbox LIVE.

Vive l'amitié (20)

Faites une partie à 4 joueurs sur une Console Xbox 360.

Effort herculéen (30)

Au javelot, faites 3 lancers consécutifs de plus de 95 m.

Constante amélioration (30)

Au saut en longueur, faites 6 sauts à la suite en améliorant la distance à chaque fois.

Gloire à gogo (35)

Gagnez 5 épreuves à la suite sur Xbox LIVE.

Dominant au décathlon (40)

Gagnez les 10 épreuves d'une partie de décathlon.

Héroïne de l'heptatlon (40)

Gagnez les 7 épreuves d'une partie d'heptathlon.

Athlète professionnel (50)

Terminez une partie en mode Jeux Olympiques.

Au maximum (50)

Atteignez le maximum des améliorations dans le mode Jeux Olympiques.

Olympien de première classe (100)

Terminez le mode Jeux Olympiques sans quitter ou manquer une journée.

Bejeweled 2

© Oberon Media / PopCap Games 2005

SUCCÈS

Mode Action (10)

Récompense pour avoir terminé 8 niveaux.

Mode Classique (10)

Récompense pour avoir terminé 17 niveaux.

Mode Tableau (10)

Récompense pour avoir terminé 80 niveaux.

Mode Infini (10)

Récompense pour avoir terminé 280 niveaux.

Mode Crépuscule (20)

Récompense pour avoir terminé 10 niveaux.

Mode Hyper (20)

Récompense pour avoir terminé 8 niveaux.

Mode Cognito (20)

Récompense pour avoir obtenu 50 000 scores.

Mode Finity (20)

Récompense pour avoir terminé 8 niveaux.

Mode Multi (20)

Récompense pour avoir ouvert les modes Crépuscule, Hyper, Cognito, Finity.

Pouvoir 10 000 (20)

Récompense pour avoir créé 10 000 cristaux de pouvoir.

Cascade de 8 (20)

Récompense pour avoir créé une cascade de 8.

Hyper 1000 (20)

Récompense pour avoir créé 1000 hypercubes.

MODES SUPPLÉMENTAIRES

`Mode Finity`	Terminez 280 niveaux du Mode Endless.
`Mode Hyper`	Terminez 8 niveaux en Action Mode.
`Mode Twilight`	Terminez 17 niveaux en Mode Classic
`Mode Cognito`	Terminez tous les puzzles du Mode Puzzle
`Mode Original`	Une fois le jeu lancé, sélectionnez Classic, Action, Endless et Puzzle dans cet ordre et de manière répétée.

Bejeweled 3

© PopCap Games 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Feu allié (5 G)

Faites exploser une Gemme en feu.

Jeu en main (25 G)

Débloquez les 8 modes de jeu.

Brise-crânes (5 G)

Détruisez un crâne en mode Poker.

Explorateur de diamants (10 G)

Atteignez une profondeur d'au moins 200 mètres en mode Mine de diamant.

Exploit glacé (10 G)

Obtenez un multiplicateur x5 en mode Blizzard.

Gardien des papillons (10 G)

Sauvez 100 papillons en mode Papillons.

Décoration d'élite (10 G)

Remportez l'un des badges Élite de Bejeweled 3.

Coup de foudre (10 G)

Obtenez un multiplicateur x5 en mode Éclair.

Surchargé (10 G)

Faites exploser deux Gemmes étoile en un déplacement.

Vitesse foudroyante (10 G)

Obtenez Vitesse foudroyante en mode Éclair.

Excavateur de reliques (25 G)

Débloquez les 5 reliques du mode Quête.

Tout ce qui brille (70 G)

Remportez tous les badges communs de Bejeweled 3 au niveau or ou plus.

Bejeweled Blitz LIVE

© PopCap Games 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Modèle des modèles (5G)

Modèle : exemple idéal, incarnation parfaite. Vous et vos 500 000 points ! (Classique/Twist)

Serial gemmeur (5G)

Si vous atteignez le niveau 10 en Classique et Twist, ce beau succès brillant est à vous !

Serial gemmeur suprême (30G)

Si le niveau 10 était satisfaisant, le niveau 50 en Classique ou Twist est un couronnement !

Voilà la Supernova (5G)

Assortissez 6 gemmes pour une Supernova. En détoner une est déjà une récompense en soi ! (Twist)

Maître assortisseur (5G)

Ce succès est pour ceux assez brillants pour marquer 100 000 points en une partie. (Classique/Twist)

Génie des gemmes (5G)

Seuls les joueurs spectaculaires obtiennent 300 000 points... et ce succès ! (Classique/Twist)

Broyeur de joyaux (5G)

Exercez votre suprématie en dominant les trois catégories d'un Duel LIVE ! (Classique/Twist)

Endurance stellaire (30G)

Marquez 200 000 points coup sur coup dans des parties Classique et Twist pour gagner ce succès !

Roi de la fête (50G)

Trois minutes de bonus EXP près du haut de l'échelle Party LIVE pour ce succès !

Magnat de la célébrité (50G)

« Scores d'amis » regroupe tous les scores de vos amis. Vous voilà à 1 million ! (Classique/Twist)

Poids lourd (5G)

Gemmes en feu: bien. Gemmes éclair: mieux! Les deux, c'est une MÉGATONNE ! (Classique/Twist)

Nitro SuperTurbo (5G)

Assortissez assez vite pour entrer en Vitesse foudroyante ! (Classique/Twist)

Bellator MMA Onslaught

© Kung Fu Factory 2012

SUCCÈS

Disciple de Bellator (15 G)

Jouer avec tous les combattants officiels de Bellator.

Globe-trotter (15 G)

Jouer une matchmaking selon classement dans chaque arène.

Aussi piquant qu'une guêpe (15 G)

Obtenir 25 K.-O. aux poings.

Amateur de ruades (15 G)

Obtenir 25 K.-O. aux pieds.

Séisme (15 G)

Obtenir 25 K.-O. Projetés.

Mutilateur (15 G)

Remporter 25 combats par soumission.

Ripostes (15 G)

Exécuter 25 parades ou contres.

Maître de la frappe (20 G)

Débloquer toutes les compétences de frappe.

Maître de la projection (20 G)

Débloquer toutes les compétences de projection.

Maître de la soumission (20 G)

Débloquer toutes les compétences de soumission.

Technicien du combat (20 G)

Débloquer toutes les compétences techniques.

Maîtrise de Bellator (25 G)

Atteindre le niveau maximum avec un combattant personnalisé.

Mérité, pas attribué (15 G)

Terminer le mode Tournoi.

Vainqueurs bienvenus (5 G)

Remporter un match SuperFight.

Sang frais (5 G)

Créer un combattant personnalisé.

Prêt à tout (5 G)

Utiliser l'éditeur de coups.

Relever les défis (5 G)

Terminer un défi.

Exhibitionniste (5 G)

Jouer en matchmaking d'amis.

Sur la voie du championnat (5 G)

Jouer en matchmaking selon classement.

Défi aux champions (5 G)

Jouer en mode Tournoi.

Assistance experte (5 G)

Appliquer un Boost.

Super combattant (20 G)

Obtenir la valeur S en matchmaking selon classement.

La voie rapide vers la victoire (20 G)

Gagner 5 fois de suite en matchmaking selon classement.

Premier sang (5 G)

Gagner en matchmaking selon classement.

Victoire en temps record (20 G)

Battre l'adversaire en 20 secondes en matchmaking selon classement.

Intouchable (15 G)

Gagner en matchmaking selon classement sans être touché.

Inébranlable (15 G)

Gagner en matchmaking selon classement sans être projeté.

Insaisissable (15 G)

Gagner en matchmaking selon classement sans être saisi.

Impossible à plaquer (15 G)

Gagner en matchmaking selon classement sans être plaqué au sol.

Coach professionnel (10 G)

Gagner 10 fois avec des Boosts en matchmaking selon classement.

Ben 10 : Alien Force : The Rise of Hex

© Konami / Black Lantern Studios 2010

LISTE DES SUCCÈS

Le monde est sauf à l'instant (10)

Terminez le jeu une seule fois.

Vrai héros (25)

Survivez pendant 5 minutes en mode survie.

La voie rapide (20)

Terminez le jeu en trois heures ou moins.

A la Carte (20)

Terminez un niveau sans récolter d'objets de santé ou d'énergie.

Maître des clés (20)

Récoltez toutes les cartes-clé.

Jeu avec toutes les options (15)

Déverrouillez toutes les formes extra-terrestres en battant les niveaux 1-10.

Aucune blessure (10)

Réussissez le niveau de votre choix sans dégâts.

L'entraînement d'un héros (10)

Détruisez 50 ennemis.

Le marathon d'un héros (15)

Détruisez 300 ennemis.

Pas de temps à perdre (20)

Affichez un temps sur les classements à tous les niveaux.

Polyvalence (15)

Détruisez l'ultime boss en utilisant chacun des extraterrestres pour infliger le coup de grâce.

Tous les superpouvoirs (20)

Récoltez tous les superpouvoirs et l'extension de santé.

Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks

© D3 Publisher / Papaya Studio 2010

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et allez dans les options pour trouver l'interface de saisie des codes de triche. Entrez ensuite les codes suivants.

`everythingproof`	Invincibilité
`generator`	Energie alien illimitée
`herotime`	Toutes les améliorations
`hud`	Activer/désactiver le HUD
`portal`	Passer au niveau suivant
`primus`	Tous les aliens retrouvés
`xlsmoothy`	"Big Smoothy !"

LISTE DES SUCCÈS

Lien avec Primus réétabli (30)

Débloquer les 10 formes alien.

L'heure du héros (30)

Mise à niveau maximale des pouvoirs des 10 aliens.

Récupérateur (30)

Détruire 15 voitures sur Bellwood.

Protecteur de la Terre (30)

Terminer Bellwood.

Compacteur (30)

Terminer Vulpin.

Enchanté (30)

Terminer Terradino.

Coupure de courant (30)

Terminer Encephalonus IV.

Hallucinant ! (30)

Terminer Anur Phaetos.

Des frites !!! (30)

Terminer MorOtesi.

Le vide absolu (30)

Null Void - Terminé.

DNAssistance (40)

Atteindre le niveau de santé maximal en ramassant 15 Badges de Plombier rouges.

Tours de magie (40)

Atteindre le niveau d'énergie maximal en ramassant 15 Badges de Plombier verts.

Une odeur de victoire (50)

Détruire 150 ennemis avec Régénérator.

La toile de la défaite (50)

Détruire 150 ennemis avec Arachno-singe.

Les dinosaures du futur (50)

Détruire 150 ennemis avec Énormosaure.

Lourde défaite (50)

Détruire 150 ennemis avec Écho Écho.

Chair à canon (50)

Détruire 150 ennemis avec Boulet de Canon.

Splash ! (50)

Détruire 150 ennemis avec Transformo.

L'homme de glace (50)

Détruire 150 ennemis avec Glacial.

Puissance cérébrale (50)

Détruire 150 ennemis avec Mega-méninges.

Extinction des feux ! (50)

Détruire 150 ennemis avec Mégachrome.

Supersonique (50)

Détruire 150 ennemis avec Super jet.

Véritable héros (60)

Détruire 150 ennemis avec Ben.

Protecteur de la galaxie (60)

Terminer tous les niveaux.

Ben 10 : Galactic Racing

© D3 Publisher / Monkey Bar Games 2011

SUCCÈS

Chance du débutant terminé (10 G)

Terminer le circuit Chance du débutant à la troisième place ou mieux.

Jungle glaciaire terminé (10 G)

Terminer le circuit Jungle glaciaire à la troisième place ou mieux.

Désolations humides terminé (10 G)

Terminer le circuit Désolations humides à la troisième place ou mieux.

Prime absolu terminé (10 G)

Terminer le circuit Prime absolu à la troisième place ou mieux.

Vide volcanique terminé (10 G)

Terminer le circuit Vide volcanique à la troisième place ou mieux.

Étendue gelée terminé (10 G)

Terminer le circuit Étendue gelée à la troisième place ou mieux.

Circuit Infini terminé (15 G)

Terminer le Circuit Infini à la troisième place ou mieux.

Primus Dominus terminé (25 G)

Terminer le circuit Primus Dominus à la troisième place ou mieux.

Pilote glaciaire (10 G)

Battre le meilleur temps du tracé en Contre-la-montre sur n'importe quel tracé de Kylmyys.

Pilote radioactif (10 G)

Battre le meilleur temps du tracé en Contre-la-montre sur n'importe quel tracé de Vulpin.

Pilotus Primus (15 G)

Battre le meilleur temps du tracé en Contre-la-montre sur n'importe quel tracé de Primus.

Pilote aquatique (15 G)

Battre le meilleur temps du tracé en Contre-la-montre sur n'importe quel tracé de Piscciss.

Pilote véloce (15 G)

Battre le meilleur temps du tracé en Contre-la-montre sur n'importe quel tracé du Vide Absolu.

Pilote émérite (10 G)

Battre le record du tracé total en Contre-la-montre d'au moins 10 secondes sur n'importe quel tracé.

Aïe, j'ai mal ! (20 G)

Remporter 10 rallyes Omni-Tag individuels en mode Solo.

Aïe, on a mal ! (20 G)

Remporter 10 rallyes Omni-Tag par équipe en mode Solo.

Ultimate Aliénateur (20 G)

Remporter 10 rallyes Ultimate Aliénation en mode Solo.

Maître du temps (10 G)

Éviter l'élimination en rallye Ultimate Élimination (moins de 10 secondes au chrono) en mode Solo.

Fragmentation (10 G)

Détruire 10 Mines-frag avec le bonus IEM en mode Solo.

Contre-mesure (10 G)

Détruire une attaque en approche avec une de tes attaques en mode Solo.

La classe (10 G)

Gagner une course Solo sur un tracé Standard sans utiliser un Omni-Node ou un pouvoir offensif.

La super classe (20 G)

Gagner une course Solo sur un tracé Intermédiaire sans utiliser un Omni-Node ou un pouvoir offensif.

La classe extrême (40 G)

Gagner une course Solo sur un tracé Avancé sans utiliser un Omni-Node ou un pouvoir offensif.

Dans le mille ! (30 G)

Toucher chaque concurrent de la course au moins une fois avec des bonus en mode Solo.

Expert Omni-Node (30 G)

Ramasser 8 types différents d'Omni-Nodes au cours de 10 courses différentes en mode Solo.

Raté ! (20 G)

Terminer une course à la 1re, 2e ou 3e place sans être affecté par une attaque ennemie en mode Solo.

Pas une égratignure (15 G)

Bloquer/éviter 100 attaques avec ton pouvoir défensif en mode Solo.

Autos chahuteuses (10 G)

Heurter 25 karts en mode Solo.

Autos bousculeuses (20 G)

Heurter 50 karts en mode Solo.

Autos tamponneuses (25 G)

Heurter 100 karts en mode Solo.

Dérape-man (5 G)

Exécuter un dérapage sur 500 mètres dans une course en mode Solo.

Accélération turbo (20 G)

Réaliser un turbo continu de 8 secondes ou plus dans une course en mode Solo.

Super-dérape-man (20 G)

Exécuter un dérapage sur 750 mètres dans une course en mode Solo.

Je vole ! (10 G)

Réaliser un saut dans les airs d'une durée de 3 secondes dans une course en mode Solo.

Je m'envole ! (15 G)

Réaliser un saut dans les airs d'une durée de 4 secondes ou plus dans une course en mode Solo.

Collectionneur de circuits (40 G)

Débloquer tous les tracés de grand prix.

Passionné de rallyes (20 G)

Débloquer tous les tracés arènes.

Double menace (10 G)

Obtenir 10 cascades combos X2 en mode Solo.

Triple menace (20 G)

Obtenir 10 cascades combos X3 en mode Solo.

Quadruple menace (60 G)

Obtenir 10 cascades combos X4 en mode Solo.

Spectacle aérien (20 G)

Éliminer un concurrent dans les airs avec un bonus en mode Solo.

Saut de grenouille (10 G)

Doubler un concurrent en sautant par-dessus en mode Solo.

Réception fracassante (10 G)

Heurter un concurrent en retombant sur lui en mode Solo.

Incassable ! (15 G)

Gagner une course en franchissant la ligne d'arrivée en tombant ou en tournoyant en mode Solo.

Moins une ! (10 G)

Gagnez une course avec moins d'une seconde d'avance en mode Solo.

Dérapage contrôlé (10 G)

Doubler un concurrent en dérapant en mode Solo.

Visages multiples (40 G)

Débloquer tous les personnages du jeu.

Collectionneur de karts (30 G)

Débloquer tous les karts du jeu.

Champion de course galactique (50 G)

Gagner un trophée sur chaque circuit de Grand prix.

Salle des trophées (100 G)

Gagner un trophée à la 1ère place sur chaque circuit de Grand prix.

Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction

© D3 Publisher / Papaya Studio 2010

CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche ou via l'écran Pause.

Attention : Une fois ces codes activés, vous devez supprimer votre sauvegarde et recréer un nouveau fichier si vous voulez les désactiver !

`characters`	**Tous les personnages**
`cash`	**Empocher 1 million de cash DNA**
`hard`	**IA avantagée**
`energy`	**Regain d'énergie**
`health`	**Regain de vie**
`levels`	**Tous les niveaux**
`classic`	**Alien Fourarms**
`primus`	**Alien Rath**
`upgrade`	**Formes aliens au max**

SUCCÈS

En route pour l'Ultimate (5 G)

Vaincu tous les sbires de Vulcanus

Froid comme la pierre (10 G)

Vaincu le Général d'argile

Affaire louche (10 G)

Événement Ultimate Zombozo achevé

Sauveur pourri (10 G)

Événement Ultimate Séparator achevé

E-K.O. ! (15 G)

Niveau Catacombes achevé

En mille morceaux (15 G)

Niveau Tour Eiffel achevé

Le chasseur devient la proie (15 G)

Niveau Tour du Diable achevé

Grande Muraille de feu (15 G)

Niveau Grande Muraille de Chine achevé

Sauvé, mais à quel prix ? (15 G)

Niveau Nuits de Tokyo achevé

Dérouille les clones (15 G)

Niveau Amazone achevé

Chute de Rome (15 G)

Niveau Colisée achevé

Œil du cyclone (15 G)

Niveau Bataille finale achevé

Objectif Lune (50 G)

Jeu achevé

L'Art de la Guerre (10 G)

Découverte de tous les bonus de Combat

Sauveur (10 G)

Sauvé tous les civils dans la Bataille finale

Monte en grade ! (10 G)

1 000 dépensés en mises à jour

Investisseur (25 G)

10 000 dépensés en mises à jour

Plein aux as (50 G)

1 million d'ADN gagné

Bagarreur (10 G)

100 ennemis vaincus

Guerrier (15 G)

200 ennemis vaincus

Conquérant (25 G)

500 ennemis vaincus

Combo à 10 coups (10 G)

Obtention d'un Combo à 10 coups

Combo à 25 coups (25 G)

Obtention d'un Combo à 25 coups

Combo à 50 coups (50 G)

Obtention d'un Combo à 50 coups

Combo à 100 coups (50 G)

Obtention d'un Combo à 100 coups

Plus rapide, plus fort ! (10 G)

Mise à jour complète d'un alien

Ultimate Aliens (50 G)

Mise à jour complète de tous les aliens

Vandale (5 G)

30 objets cassables détruits

Péril (15 G)

200 objets cassables détruits

Intimidation (25 G)

500 objets cassables détruits

Sumo Slammer des Catacombes ! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans les Catacombes

Sumo Slammer de la Tour Eiffel ! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans la Tour Eiffel

Sumo Slammer et Tour du Diable ! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans la Tour du Diable

Sumo Slammer : Grande Muraille ! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans la Grande Muraille de Chine

Sumo Slammer et Nuits de Tokyo ! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans Nuits de Tokyo

Sumo Slammer de l'Amazone ! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans l'Amazone

Sumo Slammer du Colisée ! (25 G)

Trouvétous les Sumo Slammers qui se cachent dans le Colisée

La Bataille finale Sumo Slammer! (25 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans la Bataille finale

Electric Slameroo ! (50 G)

Trouvé tous les Sumo Slammers cachés dans le jeu

Tu veux te battre ? (50 G)

Bengalausore déverrouillé : personnage jouable

Incognito ! (25 G)

Destruction de toutes les caméras de sécurité dans le niveau Amazone

Porteur de l'Ultimatrix (20 G)

50 ennemis vaincus en incarnant Ben Tennyson

Remerciements (20 G)

Générique entièrement regardé

Immobilisé (25 G)

Destruction de toutes les voitures présentes dans le jeu

Ultimate Écho Écho, cho... (10 G)

Événement Ultimate Écho Écho achevé

Beyond Good & Evil HD

© Ubisoft 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Vous trouverez ici le cheminement principal du jeu suivi par les quêtes annexes vous permettant de récupérer les perles manquantes. La longue quête du recensement de la faune d'Hillys est incluse dans la solution, mais vous trouverez un récapitulatif à la fin avec l'emplacement des animaux.

Le refuge du phare sud

Le jeu commence sur les chapeaux de roue avec une attaque DomZ. Les extraterrestres prennent possession des enfants de l'orphelinat de Jade. Frappez les huit créatures pour libérer les bambins. Jade sera alors capturé par une grosse tentacule et emmené dans la grotte plus bas. Immobilisée, la balle ne pourra qu'attendre l'arrivée de son oncle Pey'j pour se remettre au combat. Chargez votre bâton Daï-Jo puis libérez sa puissance pour vous défaire de la petite prison et foncez vers la tentacule pour frapper son oeil. Lorsque vous l'aurez touché une ou deux fois, la créature se protégera. Chargez de nouveau votre arme et détruisez sa protection puis frappez encore l'oeil. Tout en prenant soin d'éviter son rayon laser ainsi que les DomZ qui arrivent, recommencez plusieurs fois cette manipulation pour venir à bout de la créature. Vous gagnerez alors votre première **perle** ! Très appréciées par Mammago, ces perles sont très utiles pour avancer dans le jeu. Ne les négligez pas. Après le combat, les sections Alpha arrivent enfin... Montez par l'ascenseur et observez la cinématique. Jade s'évanouit...

A son réveil, vous entendez parler d'un reportage photo qui vous demande de recenser toutes les espèces animales de la planète. Prenez votre appareil photo et mettez-vous directement à l'ouvrage pour gagner un peu d'argent. Dans l'orphelinat même, vous pouvez prendre l'insecte (**Adalia Octopunctata**), ainsi que les enfants (**Homo Sapiens** et **Capra Sapiens**) et le chien (**Canis Canis**). En frappant le barril à côté du frigo, vous pourrez aussi prendre une mouche en photo (**Musca Sacrophagia**). Tout en haut du phare, vous verrez une sorte de loutre courir sur le toit, mais vous ne pourrez la photographier que bien plus tard dans l'aventure. Par contre, la vue se prête particulièrement bien pour prendre un cliché des goélands (**Larus Albus**). Redescendez en bas du phare et avant de sortir, n'oubliez pas de récupérer les Starkos qui traînent (sur un lit, sur le comptoir et dans le frigo) ainsi que l'**AP1** dans la salle de bains. A l'extérieur du phare, continuez avec votre appareil pour immortaliser un tatou des champs (**Priodontes Campestris**) puis approchez-vous de l'appareil qui clignote. Suivez-le dans le hangar puis dans l'atelier de Pey'j. Entre temps, vous aurez noté que votre facture d'électricité a pu être payée et que le bouclier est donc rétabli, vous protégeant des Vorax qui rôdaient dans le coin. En sortant lorsque le bouclier n'est pas activé, vous pouvez prendre un Vorax en photo, mais ce n'est pas indispensable puisque vous retrouverez ces créatures plus loin dans le jeu.

Dans l'atelier, Pey'j est en train de réparer le lecteur de Mdisk. Pour le tester, prenez justement le nouveau disque de mission et insérez-le dans le lecteur. Lisez et écoutez les informations de missions qu'il contient. Pey'j ne semble pas chaud pour effectuer cette mission, mais vous avez besoin d'argent pour garder l'orphelinat, donc vous ne pouvez décliner l'offre. Regardez le message des sections Alpa puis suivez Pey'j dans le hangar. Vous pouvez le prendre en photo (**Sus Sapiens**) maintenant pour compléter votre pellicule et recevoir un zoom ou attendre plus tard pour un cliché plus flatteur. Vous pouvez aussi coucher les poissons sur pellicule (**Dipneustes Trilineatus**). Parlez à votre oncle puis poussez le générateur comme il vous le demande. Désormais, vos prochaines pellicules terminées vous rapporteront des perles.

L'hovercraft est désormais en état de marche. Ca vous dit d'explorer les eaux d'Hillys ? Avant de partir, pensez à récupérer les P-O-D et les capsules de Boost qui prennent la poussière sur l'établi. Filez ensuite droit vers le garage de

Mammago.

Mammago Dépannage Service

Malheureusement, les raffistolages de Pey'j sur l'Hovercraft ne suffisent pas à l'amener jusqu'au garage Mammago. Une dépanneuse se propose de venir vous chercher. Bienvenue chez Mammago ! Tous les articles en vente vous permettront d'améliorer l'hovercraft, et la seule monnaie acceptée ici est constituée de perles. Parlez à Issam derrière le comptoir après l'avoir pris en photo (**Rhinoceros Sapiens**). Entrez dans la boutique, et parlez à Haïlé. Il vous expliquera comment dépenser vos précieuses perles. Achetez le moteur Speedcraft. Il vous en coûtera 1 perle. Ca tombe bien, c'est exactement la somme que vous avez sur vous. Vous pouvez aussi dépenser quelques unités dans les distributeurs du magasin pour obtenir des Starkos, des boîtes de K-Bups, ou prendre des impluseurs. Votre hovercraft est prêt, vous pouvez quitter le garage.

La première attaque DomZ

Sitôt quitté le garage, un monstre DomZ fait une percée dans les boucliers. Prenez la créature en photo (**Teratosaurus Imperator**). Suivez-la ensuite en la mitraillant et en évitant les obstacles qu'elle laisse derrière elle. Vous en viendrez rapidement à bout ce qui vous donne la **perle 2**. Sortez votre boussole et prenez la direction de l'îlot noir. En chemin, vous recevrez probablement des mails. Lisez-les. Vous pouvez aussi photographier des Rascax bleus (**Rascax Caeruleus**) juste avant de traverser le canal principal.

L'îlot noir

Accostez au quai de l'îlot et parlez à l'homme qui vous attend. Je ne le répéterais pas à chaque fois, mais lui aussi peut être pris en photo. Il vous donne votre ordre de mission. Il s'agit de trouver puis de photographier un couple de monstres DomZ qui se terre au fond de l'îlot. Entrez dans la grotte et prenez à gauche. Dans cette salle, vous remarquez deux interrupteurs au sol. Montez sur l'un d'eux et demandez à Pey'j de se tenir sur l'autre afin d'ouvrir la grande porte. Continuez vers la vieille mine. Votre oncle veut vous montrer sa nouvelle invention : ses bottes à propulseur intégré. Pas toujours au point, elles peuvent quand même lui servir pour sauter plus haut et retomber avec fracas sur le sol provoquant une puissante secousse. Pour déclencher cette attaque spéciale, appuyez sur la touche indiquée sur l'écran. L'occasion d'utiliser cette invention ne tarde d'ailleurs pas. Placez Jade sur le gros carré enfoncé et demandez à Pey'j de sauter sur l'autre. Cela propulsera la jeune femme à l'étage supérieur. Aidez ensuite le cochon à monter en tournant l'engrenage près de la passerelle. Prenez une photo du plan d'évacuation. Vous l'aurez ainsi dans votre inventaire et pourrez donc y jeter un coup d'oeil lorsque vous vous perdrez. Vous arrivez dans une sorte de plante rouge que vous pouvez bien sûr prendre en photo (**Lycoperdon Fugiferus**). Placez-vous près de la plante de façon à ce qu'elle soit entre vous et les caisses de dynamite. Demandez à Pey'j de faire une attaque Jet Boot pour faire sortir l'animal de terre, et envoyez-le vers les caisses pour les détruire. Répétez cela pour les autres caisses. Dans la petite grotte, vous trouverez de quoi vous restaurer ainsi qu'un boost. Le passage est ensuite barré par une anémone mutante. Prenez un cliché (**Anemonia Mutabilis**) puis frappez-la pour qu'elle se rétracte. Au passage, notez qu'à chaque coup l'animal libère des cristaux de materia qui vous rapportent un peu d'argent. Une grille vous empêche d'aller vers la gauche mais comme le dit si bien Pey'j, la mine doit sûrement contenir le matériel nécessaire à votre progression. Continuez vers le chariot. Comme tout à l'heure, faites exploser la dynamite en vous servant de l'animal. Cela permet de baisser une passerelle. Avant de monter sur celle-ci, frappez les cristaux au mur pour gagner un peu d'argent. En haut de la plate-forme, vous remarquez des lucioles. Sortez votre appareil (**Lampyris Campestris**). Un monstre sort brusquement du plancher. Prenez-une photo souvenir (**Crochax Velox**) avant de le battre. Servez-vous de l'engrenage pour abaisser un conduit, puis poussez le chariot juste en dessous pour monter et continuez vers le boyau secondaire.

Cette section est remplie de plusieurs bestioles que vous pouvez bien sûr prendre en photo avant de les combattre (**Cyanea Urtica**, **Pelagia Pachydermis**). Une fois que ce sera plus calme, vous pourrez aussi prendre un cliché des tentacules sur le murs (**Alicia Splendens**). Continuez droit devant. Faites monter chaque personnage sur un interrupteur pour ouvrir la porte puis avancez. Vous retombez dans la mine, dans un local à outils plus précisément. Fouillez toutes les armoires pour trouver une pince qui sera bien utile Pey'j. Cette salle referme aussi un distributeur et un lecteur de Mdisk pour sauvegarder. Grâce à son nouvel outil, Pey'j pourra rapidement venir à bout de la grille qui vous retient prisonniers dans cette pièce. Suivez le couloir jusqu'à arriver sur un sol spongieux. Prenez une photo du sol

(**Spongus Gluanteus**). Au fond de la grotte, un mollusque sort furtivement de sa coquille. Il n'est cela dit pas assez rapide pour échapper à vos talents de photographe (**Helix Rupestris**). Remontez et grimpez dans le petit passage juste après le plan d'évacuation pour atteindre le boyau secondaire. Si le coeur vous en dit, vous pouvez encore battre les monstres sinon, prenez tout de suite à gauche et descendez jusqu'à la grille.

Avant de l'ouvrir, revenez jusqu'à l'entrée de la mine et avancez dans la salle inondée. Montez dans le tuyau pour déboucher sur une petite pièce où des créatures inoffensives ne demandent qu'à être photographiées (**Astacus Erectus**). Ramassez les objets qui traînent et faites ouvrir la grille à Pey'j. Suivez le conduit et descendez sur la plate-forme juste en dessous. Prenez l'**AP1** dans le distributeur puis sortez votre appareil photo. Il y a une grosse limace qui passe régulièrement sur le mur en face de vous. Prenez la photo au moment adéquat (**Papilio Pilosus**). Revenez maintenant jusqu'à la grille fermée et ouvrez-la. Prenez ce que vous voulez dans le distributeur juste derrière. Il y a notamment un **AP1**. Suivez la corniche en bois. Il vous faudra longer un petit morceau pour passer. Malheureusement, Pey'j ne peut vous suivre. A vous de trouver un moyen de le faire passer. Montez au niveau du chariot et poussez celui-ci au bout du rail. Revenez au niveau de la plante et en combinant l'attaque Turbo Jet de votre oncle et un bon coup de bâton, vous parviendrez à faire exploser la dynamite et à faire descendre une passerelle. Pey'j vous rejoint, mais il est suivi par trois crochax. Tuez tout ce beau monde puis revenez sur la passerelle. Entrez dans la petite grotte dans la paroi et prenez une photo de l'animal au fond (**Amoeba Polypodia**). Revenez et servez-vous du balancier et de la super attaque de Pey'j pour passer de l'autre côté de la grosse porte. Sauvegardez si vous le souhaitez, mais appuyez surtout sur l'interrupteur pour ouvrir la porte à votre oncle. Dans cette petite salle, montez sur la caisse dans le coin et donnez un coup de pied au disjoncteur pour couper les lumières. Un animal apparaîtra alors au plafond, à vous de le prendre en photo (**Planaria Rupestris**). Coupez ensuite le métal de la grille puis continuez votre chemin.

Dès votre arrivée, sortez votre appareil et shootez le coquillage qui flotte au loin (**Nautilus Fluoreus**). Avancez un peu. Jade marche alors sur un petit animal qui provoque l'arrivée de plus grosses bestioles. Vite, un petit cliché (**Palinurus Rupestris**) avant de se mettre au combat. Pendant la bataille, assurez-vous d'utiliser l'attaque de Pey'j pour envoyer un animal contre la plate-forme et ainsi la faire tomber. Vous pouvez aussi les envoyer contre les cristaux de materia pour gagner un peu d'argent. Montez sur la plate-forme où des cristaux et un lecteur Mdisk vous attendent puis utilisez l'engrenage pour abaissez la plate-forme. Montez sur celle-ci. Achetez ce que vous souhaitez dans le distributeur puis frayez-vous un chemin à travers les anémones. Pour la toute dernière, celle qui bloque le chemin, frappez-la à plusieurs reprises puis demandez à Pey'j de l'écraser complètement. La voie est libre pour arriver tout au fond de la grotte, là où on vous a demandé de prendre un cliché. Visez les deux monstres et appuyez sur le bouton au moment précis où les deux sont visibles à l'écran. Envoyez la photo à Castellac. Dès lors, les choses se gâtent. Les deux monstres n'étaient en réalité que les deux yeux d'un monstre plus gros ! Il va falloir passer à l'action. Mais avant, une petite photo de la bestiole s'impose (**Pterolimax Gigantea**). Lancez une attaque Turbo Boots avec Pey'j lorsque le monstre sort sa tête d'un trou, puis sans perdre une seconde, frappez-le avec le bâton de Jade. Recommencez cela plusieurs fois en tuant aussi les autres bestioles qui apparaissent. Au bout d'un moment, le gros monstre va se mettre à survoler la zone en crachant de la fumée toxique. Esquivez en courant puis attendez qu'il rentre dans son trou pour recommencer à le frapper (d'abord Pey'j puis Jade). Une fois mort, il lâchera la **perle 10**. Votre contact arrive et lève le voile sur cette mission et sur ce qui se trame sur Hillys. Il vous propose de rejoindre la résistance pour mettre un terme aux actions des sections Alpha. Prenez votre hovercraft et rendez-vous dans le quartier piéton de la cité.

Le groupe IRIS

Trouvez le quartier piéton de la ville. Dans les rues de la cité, vous pourrez prendre quelques photos des habitants, et notamment des espèces animales que vous ne possédez pas encore (**Walrus Sapiens**, **Aquilus Sapiens**). Les deux commerces ouverts vous permettent de faire quelques achats. Pensez surtout à prendre la **perle 14** à Nouri. La vendeuse propose aussi un **AP1**. N'hésitez pas à l'acheter et à le prêter à Pey'j qui en aura bien besoin. L'autre magasin vous propose de vous abonner à deux magazines. Acceptez si vous le voulez. Vous aurez alors régulièrement des mails d'information à lire. Trouvez enfin l'Akuda bar où vous attend votre contact pour entrer dans le réseau IRIS. Avant de le chercher, quelques photos s'imposent (**Taurus Sapiens**, **Charcharodon Sapiens**).

A l'Akuda Bar, parlez à Francis près de la table de jeu. Il vous propose de jouer contre lui. Il pariera sa perle fétiche. Si vous remportez la partie, la **perle 5** est à vous. Approchez-vous du groupe à la table. Remarquez que Rufus cache un code dès que vous arrivez. Essayez de le lire avant qu'il ne mette sa main dessus puis parlez-lui. Montez ensuite à

l'étage et entrez le code que vous avez mémorisé pour ouvrir la porte 2. Dans cette pièce, vous trouverez des Boost ainsi que la **perle 6**. Toujours à l'étage, parlez à "Belles Mirettes", votre contact. Il peut vous faire gagner un peu d'argent en jouant au bonneteau. Faites-le si vous êtes en manque de crédit, sinon donnez-lui directement le mot de passe d'IRIS. Il cache un ticket sous un bol puis mélange le tout. Ne quittez pas le bol des yeux pour ensuite pouvoir le montrer à Belles Mirettes. Il vous remet le code d'accès de la pièce 3. Entrez et plaquez-vous contre l'armoire. C'est en réalité un passage secret qui conduit tout droit au QG de IRIS. Ecoutez tout ce qui se dit lors de la réunion (on vous remet un city pass) puis parlez à vos trois nouveaux amis. Récupérez aussi le Mdisk (vous pouvez le lire ici) avant de repartir pour le quartier piéton.

Grâce à votre city pass, vous pouvez désormais passer outre les contrôles Alpha. Rendez-vous près de la boutique de Nouri puis montez vers la fontaine. Empruntez le passage sous l'enseigne lumineuse. Vous êtes alors dans la boutique de Ming Tzu. Remarquez son petit aquarium. Superbe poisson, non ? Ne résistez pas à la tentation de prendre une photo (**Koi Kumonryu**). Parlez à Ming Tzu de IRIS et suivez-le dans sa réserve. Il vous remet des Mdisks dans d'anciens bulletins d'information du groupe. Il vous propose également un abonnement pour recevoir les nouvelles directement par mail. Acceptez puisque cette offre est gratuite. Faites ensuite quelques courses dans la boutique. Il y a ici des objets très intéressants. Privilégiez la **perle 15**, le **détecteur de perles** et le **détecteur d'animaux**. Les autres objets sont également fort utiles, aussi je vous conseille de retourner à l'Akuda Bar pour jouer avec Francis ou Belles Mirettes afin de vous refaire une santé financière et acheter tout ce que Ming-Tzu a à vendre (Super attaque renforcée, **AP1**, impulseur-méca). Vous pouvez aussi aller faire quelques courses pour gagner de l'argent.

Quittez le quartier piéton. En route pour la fabrique !

La fabrique

Le passage qui mène à la fabrique est gardé par une machine. Peut-être que Mammago pourra vous aider à trouver une solution pour le passer. Les rhinocéros garagistes ont bien un objet qui pourra vous être utile : le canon neutralisant, il coûte 5 perles. Prenez-le et sortez du garage. Vous devez subir une autre attaque DomZ. Pas de panique, il s'agit juste d'éviter les tirs ennemis. C'est un peu long, mais pas bien méchant.

Notez que vous pouvez faire quelques missions annexes avant de vous rendre à la fabrique. Les courses, les deux premières grottes de pillards ou l'antre des Vorax sont tout indiquées maintenant.

Tirez sur la machine qui garde l'entrée de la fabrique et accostez. Montez sur les tuyaux. Des monstres volent dans le coin. Vous pouvez photographier ceux que vous n'avez pas encore pris (**Vorax Nocturnus**). Combattez ces trois créatures puis montez vers le gros cadran rouge. Vous recevez alors un mail vous rappelant que le gouverneur peut vous aider à franchir la porte verrouillée. Prenez une photo du signal crypté et envoyez-la au gouverneur qui vous donne le code par mail. Entrez ce code pour déverrouiller la porte. Une grille vous barre la route. Pey'j pourra couper le bas et il suffira que Jade donne un grand coup de pied pour la faire sauter. Quelques gros rats traînent dans le coin. L'un d'eux serait du plus bel effet dans votre collection de photos (**Rattus Giganteus**). Franchissez les quelques lasers rouges puis désactivez-les avec l'interrupteur afin que votre oncle puisse vous rejoindre. Poussez la grosse caisse en travers du laser bleu, ce qui vous donne un moyen de passer.

Vous arrivez dans une grande pièce : la salle de l'ascenseur. Votre but sera justement de réparer le vieil ascenseur pour atteindre les étages supérieurs de la fabrique. Demandez à Pey'j de jeter un oeil aux mécanismes. Descendez vers le laboratoire. Laissez le bouton du monte-charge tranquille et contournez simplement la pièce. Un second interrupteur vous attend. Appuyez et continuez vers le laboratoire. Poussez un gros tube de part et d'autre de la barrière électrique pour ouvrir le passage. Dans le labo, fouillez le placard, vous trouverez la **perle 19**. Sortez votre appareil et zoomez sur le nez de la vache morte. Il y a un petit ver qui sort de la narine, ce serait trop bête de le rater (**Aedes Raymanis**). Retournez maintenant au monte-charge. Appelez-le avec l'interrupteur. Les portes s'ouvrent et de nombreuses araignées (mécaniques, pas de photo à prendre donc) vous foncent dessus. Tuez-les toutes sans exception. La voie est maintenant libre. Faites entrer Jade dans le monte-charge. Pey'j s'occupera d'appuyer sur le bouton. La jeune fille doit continuer seule pendant un moment. Un robot surgit derrière votre dos, contournez-le et envoyez-le contre la barrière électrique. C'est le seul moyen de le détruire, et de vous ouvrir la voie aussi. Vous êtes pris au piège dans la pièce suivante, mais, maigre consolation, vous venez de retrouver Double H. Il est en situation plus qu'inconfortable puisque soumis à un traitement DomZ. Prenez une photo de lui et envoyez-la à IRIS. Prenez une autre photo, mais de l'armoire

cette fois, et le gouverneur vous enverra le code qui permet de l'ouvrir. Vous trouverez à l'intérieur un lanceur de Gyrodisk. Ce gant permet de lancer des petits disques, très utiles pour la suite de l'aventure. Ne perdez pas de temps et essayez immédiatement votre arme sur le DomZ au-dessus de Double H. Trois coups devraient suffire à lui faire lâcher prise sur votre nouvel ami. N'oubliez pas de récupérer la **perle 21**, ce serait dommage de partir sans elle. Déclenchez l'action spéciale de Double H. Vous avez maintenant un moyen de sortir. Longez les tuyaux et allez sauvegarder sans vous soucier de Double H. Continuez par le petit chemin. Vous retombez dans la salle de l'ascenseur. C'est à ce moment que le faucheur décide de se montrer ! Vous pouvez prendre une photo de lui immédiatement ou attendre qu'il soit mort (**Cyclopeus Palustris**). Le combat n'est pas bien compliqué, mais il demande un peu d'adresse. D'abord frappez-le plusieurs fois pour le faire fuir en hauteur. Evitez ses salves de tirs puis attendez qu'il redescende. Visez son oeil avec votre gant puis retournez le frapper. Vous devez recommencer cela plusieurs fois jusqu'à ce que le monstre ne daigne plus redescendre. A ce moment, lancez un Gyrodisk sur lui pour le déloger et frappez-le un dernier coup. Voilà, c'est long, mais pas difficile. Pour récupérer la **perle 22**, retournez à l'entrée de la fabrique, sautez dans l'hovercraft et allez la prendre dans le bassin. Vous pourrez aussi prendre un cliché du faucheur à ce moment-là si ce n'est pas déjà fait.
Remontez à la salle de l'ascenseur puis descendez au local électrique.

Faites gaffe aux câbles qui se balancent et qui déchargent pas mal d'électricité. Photographiez le plan des lieux dans la petite pièce avec le distributeur. Levez les yeux et tirez sur le ventilateur pour le faire pivoter de 180°. Cela permettra d'alimenter l'interrupteur en courant. Appuyez dessus et entrez dans la grande pièce. Faites le tour de la salle. Approchez-vous de la clé spéciale. Le robot qui la portait se réveille et vous attaque. Envoyez-le jouer avec la barrière électrique tout prêt et ramassez la clé triangulaire qu'il laisse tomber. Prenez l'**AP1** dans le petit renfoncement puis revenez vers l'interrupteur marqué d'un triangle. Plusieurs robots de défense sortent de leur cagibi. Explosez-les tous. Les attaques jet boots de Pey'j sont vivement recommandées. Appuyez enfin sur l'interrupteur et récupérez le fusible rapidement avant que le courant ne se remette en place. Remontez à la salle de l'ascenseur. Posez le fusible à droite de l'ascenseur. Plus qu'à lui donner un peu de jus et il devrait fonctionner. Tirez juste au-dessus du câble électrique pour le faire tomber et voilà ! Vous avez du courant. Montez dans l'ascenseur pour atteindre le hall supérieur.

Deux interrupteurs contrôlent l'ouverture de la porte. Demandez à Pey'j d'appuyer sur l'un tandis que vous appuyez sur l'autre. Vous devez agir en même temps pour passer. Plusieurs monstres DomZ vous agressent. Avant de les tuer, essayez de trouver le temps de les prendre en photo.(**Sarcophagus Domzii**). Escaladez les machineries et donnez un grand coup de pied dans la grille. Vous débouchez dans la salle de vérification aux rayons X. Traversez la première passerelle. Arrêtez-vous au centre de la seconde, au niveau du conduit dans lequel un animal s'enfuit. Sautez sur la passerelle plus bas, éloignez-vous puis revenez doucement sur vos pas pour prendre l'animal en photo (**Rattus Albus**). Remontez au-dessus du conduit et continuez votre chemin dans le tuyaux. Vous arrivez à l'embarquement mais impossible d'aller plus loin. Revenez donc sur vos pas. Vous entendez Pey'j qui semble avoir des ennuis. Malheureusement, vous arrivez trop tard, votre oncle est emmené par les sections Alpha. Ramassez les **AP1** qui traînent avant de pousser la grande caisse contre la porte. A travers l'ouverture, visez l'interrupteur. Profitez du lecteur de Mdisk juste ici pour lire le disque que Pey'j vous a remis un peu plus tôt. Vous pouvez aussi sauvegarder, tiens. Défoncez la grille, baissez-vous et infiltrez-vous dans le conduit.

Vous verrez bientôt Double H qui vous parlera un peu. Continuez dans le conduit jusqu'à la fin en ne vous souciant que des rats. Plaquez-vous contre le mur pour passer. Sortez votre appareil photo. Une image du panneau d'affichage serait parfaite pour votre reportage. Prenez le cliché lorsque vous verrez des schémas de squelettes. Accroupissez-vous derrière le muret. Toujours accroupie, faites passer Jade dans le dos des gardes jusqu'à la zone suivante. Restez accroupie et longez le muret de la prochaine pièce. Attendez que le garde derrière tourne le regard pour avancer jusqu'à la porte. Suivez le couloir et attendez au coin d'un mur lorsque vous verrez un garde patrouiller. Lorsqu'il aura le dos tourné, suivez-le discrètement et donnez un grand coup de pied dans le réservoir qu'il porte sur le dos. Recommencez pour l'éliminer. Continuez jusqu'à ce que vous puissiez voir Double H. Visez un à un les trois interrupteurs situés sous les flammes pour faire avancer votre compagnon. Demandez-lui ensuite d'appuyer sur le bouton pour arrêter un court instant les rayons laser rouges. Courez pour passer. Utilisez la clé triangulaire pour désactiver définitivement les lasers. Dans la prochaine section, le garde ne se retourne jamais. Grimpez alors sur la structure et tombez dans son dos pour l'avoir. Avancez encore. Cette zone comporte de grands lasers bleus sur la gauche. Accroupissez-vous le long du muret de droite et patientez jusqu'à ce que le garde en regarde pas dans votre direction pour passer. Ne le frappez surtout pas, cela pourrait alerter son compagnon caché au fond. Vous arriverez alors à la salle de vérification aux rayons X. Utilisez la carte triangulaire si vous le souhaitez. Les lasers s'éteignent et vous donnent accès au lecteur Mdisk

précédent.

Dans la salle de vérification, profitez des caisses pour passer sans vous faire voir du garde. Faites attention, car les caisses ont tendance à s'arrêter par moment. Faufilez-vous dans le débarras sur la droite. Tuez tous les rats puis allez vers le distributeur à droite. Achetez ce que vous souhaitez. Dans cette salle, il y a aussi une armoire.
Ouvrez-la. Elle ne contient que quelques miettes de Starkos. Déposez alors un autre Starkos et dégainez votre appareil photo. De petits insectes vont venir s'emparer de la nourriture. Prenez vite une photo avant qu'ils ne disparaissent (**Blabera Gregaria**), sinon, vous êtes bon pour remettre à manger dans l'armoire. Grimpez les caisses au fond pour arriver dans la cuve à nutrilles. Appuyez sur le bouton à droite de la cuve puis faites le tour par la gauche pendant que le garde va vérifier ce qu'il se passe. Si vous voulez frapper le garde, ne vous gênez surtout pas. Cependant, sachez qu'il faudra arriver discrètement dans son dos pour l'avoir. Dans la pièce suivante, vous pourrez prendre une photo des petites araignées au sol (**Arachnis Viridis**). Fouillez l'armoire. Vous trouvez les chaussures de Pey'j. Conservez-les bien à l'abri dans votre inventaire, elles seront très utiles plus tard dans le jeu. Prenez également le Starkos dans l'armoire et le Mdisk Caméra de surveillance dans la machine à côté. Deux robots surgissent dans l'autre partie de la pièce. Envoyez chacun d'eux contre une barrière électrique. Vous avez maintenant le choix entre deux chemins. Prenez le couloir en face de l'armoire. Il mène tout droit au local informatique où vous pourrez récupérer un nouveau Mdisk sur l'armée hillyenne et sauvegarder. Revenez sur vos pas et prenez le second passage qui mène vers la zone intitulée Acheminement.

A droite, un chemin est condamné par des lasers, à gauche, il vous faut une carte carrée pour entrer. Continuez donc tout droit. Evitez les rayons bleus pour avancer. La porte au bout de la passerelle est fermée, le bouton permet de l'ouvrir pour un court instant, mais il active aussi des lasers. Appuyez et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Passez les lasers bleus après la porte puis accroupissez-vous derrière le premier muret. Attendez que le garde plus haut détourne le regard pour rejoindre le second mur, puis le petit passage. Traversez ce petit tunnel et tuez les rats de l'autre côté. Montez ensuite dès que vous le pourrez, dès que le garde ne vous verra pas en fait puis allez lui régler son compte quand vous le pouvez. Utilisez le faisceau bleu pour atteindre l'étage supérieur. Cachez-vous derrière l'abri à droite. Deux gardes patrouillent autour d'une caisse. Accroupie, suivez l'un d'eux sans vous faire voir de l'autre et rejoignez la porte au fond à droite. Le passage qui suit est assez délicat. Trois gardes sont dans la grande salle, et il va falloir les faire exploser pour passer. Baissez-vous et profitez de la caisse pour rejoindre la première ouverture à droite. Dans le conduit, avancez jusqu'à la seconde ouverture et lancez un disque sur le réservoir du garde juste au-dessus. Cela devrait attirer le second ennemi par là. Courez au fond du conduit, montez et allez frappez la bonbonne de ce second garde avant qu'il n'ait eu le temps de réparer celle de son collègue. Frapper une seconde fois les deux gardes pour les éliminer. Vous n'avez pas vraiment besoin de tuer le troisième garde, mais si vous voulez le faire, il vous faudra l'attirer dans le coin avec un gyrodisk puis le tuer comme ses deux copains. Lorsque la voie sera libre, suspendez-vous à la caisse et laissez-vous transporter jusqu'au tapis roulant.

Evitez les lasers et autres douceurs électriques puis arrêtez-vous sur la plate-forme à gauche. Plaquez-vous au mur sous le vitrage et traversez la petite corniche. Vous notez au passage le visage complètement détruit de la section Alpha. Vous prendrez une photo plus tard. Tirez sur l'interrupteur en hauteur et montez sur la plate-forme qui s'avance. Tirez une seconde fois pour atteindre l'autre côté. N'oubliez pas de vous baisser pour éviter la barrière électrique. Un garde isolé vous attend dans la salle suivante. Il n'est pas dur à avoir, il suffit d'arriver dans son dos, comme toujours. Evitez les rayons bleus en passant en-dessous certains et en sautant par dessus d'autres puis allez parler à Double H un peu plus loin. Prenez maintenant la photo de la section Alpha défigurée. Cela bouclera votre reportage. Continuez par le tunnel sur la gauche mais n'avancez pas trop vite pour ne pas risquer de vous faire voir. Baissez-vous et observez les deux gardes qui font leur ronde. Suivez-les et passez entre eux lorsqu'ils se séparent. Puisqu'il est seul à patrouiller, le garde suivant peut facilement être mis hors d'état de nuire. Vous arrivez bientôt sur une rampe qui descend. Suivez-la et cachez-vous derrière une caisse pour ne pas vous faire repérer. Au moment opportun, passez dans le dos du garde immobile pour allez vers le container, et lorsque le second garde sera passé, ouvrez le container. Vous trouvez la clé carrée.
Repassez dans le dos du garde et désactivez les lasers avec la clé que vous venez de trouver. Vous êtes de retour dans l'acheminement. Cette fois, vous possédez la clé pour ouvrir la porte. Faites-le et continuez par là jusqu'aux rayons X. Désactivez les lasers et passez derrière le garde. Le gouverneur pourra vous aider à décrypter le code de la porte à condition que vous lui envoyez une photo. Entrez le bon code. Vous voici à l'embarquement. Sortez votre appareil photo et zoomez sur la section Alpha qui supervise les opérations. Une cinématique se déclenche puis c'est l'affrontement contre une grosse machine contrôlée par un DomZ. Frappez l'un des pieds. Double H arrive à la

rescousse ! Pour battre ce montre, la tactique est simple : le faire tomber et frapper la perle en son centre. Déclenchez une attaque spéciale de Double H et frappez simultanément l'autre pied. Le monstre trébuche et la boîte centrale s'ouvre vous autorisant à tirer sur la perle. Recommencez cela plusieurs fois en évitant toujours les lasers de la machine. Vous gagnerez bientôt la **perle 20**. Sortez par l'unique chemin accessible. Dans le couloir vous trouverez un **AP1**. Profitez de l'occasion pour répartir vos AP1 comme bon vous semble entre Double H et Jade car à partir de maintenant, HH remplace votre oncle. Appelez l'ascenseur avec la carte triangulaire puis sautez à l'étage du dessous lorsque Double H vous le dit.

Pour vous éviter un aller-retour, Je vous conseille de vous rendre directement au local technique. Il vous faudra battre une nouvelle fois les robots. Récupérez le fusil derrière la grosse machine au centre de la pièce puis remontez et dirigez-vous vers l'entrée de la fabrique. De nouvelles créatures vous attendent. Tuez-les puis demandez à Double H de défoncer la grille. Servez-vous dans le distributeur de ce qui vous intéresse. Placez le fusible dans la machine (si vous n'avez pas de fusible, partez donc en prendre un dans le local électrique). A ce moment précis, Double H commence à se sentir mal. Vous devez le ramener d'urgence à l'Akuda Bar pour qu'il se fasse soigner par les membres d'IRIS. (Pensez à prendre la perle du faucheur dans le bassin si ce n'est pas déjà fait. Pensez aussi à photographier le monstre si vous n'avez pas réussi à le faire pendant le combat).

Retour d'urgence à IRIS

Foncez sans perdre une seconde à l'Akuda Bar. Ne distancez pas Double H, le pauvre ne voit plus rien et il a du mal à vous suivre. Arrivé dans le repaire rebelle, vous gagnez les **perles 23, 24, 25, 26, 27** en récompense. Retournez voir Nouri, elle peut vous vendre la **perle 46**, tandis que Ming-Tzu à la **perle 47** en stock. Profitez que vous soyez dans le quartier piéton pour faire quelques missions annexes (La remise, Quartiers Alpha, Entrepôts Alpha). Vous pouvez aussi visiter l'entrepôt des sections Alpha à l'extérieur de la ville.

En route pour les abattoirs

Rendez-vous chez Mammago qui vous vendra un kit de saut pour à peine 15 perles. C'est une affaire, il ne faut pas hésiter. Munie de cet accessoire, votre hovercraft peut désormais sauter par-dessus les barrières qui délimitent les eaux territoriales d'Hillys. Vous avez maintenant accès à d'autres missions annexes si vous le souhaitez (la perle du centre ville, les grottes de pillards 3 et 4, courses 3 et 4). Vous pouvez aussi photographier plusieurs nouveaux animaux maintenant : la baleine à l'est de l'îlot noir (**Megaptera Purpurea**), celle qui nage près de la grotte des pillards 4(**Megaptera Borealis**) (au sud-ouest de la carte) et l'animal volant qui flotte dans les airs (**Manta Magnificens**). Même si vous ne voulez pas participer aux courses, vous êtes obligé de vous inscrire dans la 3ème pour accéder aux abattoirs. Juste après le premier accélérateur de la piste, il y a en effet un tunnel sur la gauche (protégé par des barrières facilement contournables) un tunnel qui donne accès aux abattoirs de la ville. Suivez le pont dévasté en évitant les flammes et les lasers de l'araignée géante. Vous arrivez aux quartiers des abattoirs. La zone est surveillée par un robot Alpha. Restez à l'écart de son spot de lumière et tout ira bien. Vous pouvez photographier l'anguille qui se traîne dans l'eau (**Anguilla Bifida**). Avec vos tirs, poussez la caisse métallique dans la grotte. Evitez la grande mine rouge puis envoyez la caisse contre l'autre mine tout au bout. Le chemin est libre, vous pouvez continuer. Faites attention aux petites mines. Celles-ci peuvent être détruites à coup de canon, mais comme elles réapparaissent presque aussitôt, dépêchez-vous de passer. Accostez devant le distributeur. Achetez ce qui vous intéresse. Approchez-vous de la grande porte. Vous êtes attaqué par de nombreux monstres DomZ. Tuez-les puis écartez les portes suffisamment pour que l'hovercraft puisse passer. Montez dans l'hovercraft et continuez alors votre chemin vers les douves.

Faites attention aux lasers (les caisses peuvent être très utiles pour vous protéger). Dans le couloir suivant, une grande soufflerie vous projette droit sur des mines. Mettez les gaz pour éviter ce piège. Lorsque vous serez plus tranquille, tirez sur les mines pour vous frayer un passage. Montez en suivant la rampe, luttez contre les souffleries et traversez les bassins où flottent d'autres mines. Dans le second bassin, passez dans le petit tunnel juste entre les deux ventilateurs. Ce tunnel est bien entendu lui aussi truffé de mines. Vos tirs permettront de faire le ménage. Vous arrivez dans une petite salle d'où partent trois tunnels. L'un d'eux ramène directement à l'entrée des courses 3 et 4, un autre conduit à la corniche supérieure, le dernier est gardé par de grosses mines. Vous remarquez qu'une caisse métallique flotte (?) à vos côtés. Elle ne sera pas suffisante pour faire exploser toutes les mines. Montez donc sur la corniche et faites tomber les deux autres caisses (pour atteindre la seconde, vous devez longe la corniche). Poussez une à une les trois caisses contre les grosses mines. Tirez sur les plus petites. La voie est libre ! Vous voilà enfin à l'entrée des abattoirs.

Le funiculaire

Dans un coin du tunnel, vous pourrez photographier une créature ressemblant un peu à une raie (**Trilobites Saltans**). Accostez et tirez un gyrodisk sur l'interrupteur de la salle de contrôle en hauteur. La grille s'ouvre. Vous êtes maintenant à la salle de surveillance. Accostez devant la grille. Suivez le gros tuyau de canalisation. Double H restera en arrière. En haut, vous êtes repéré par un robot de défense. Laissez-le tirer sa salve de lasers puis visez-le pour le détruire à coups de gyrodisk. Dans la petite fosse, vous remarquez deux lasers qui tournent sur eux-mêmes et des genres de larves qui se promènent par là. Prenez une photo (**Macropodia Omnivora**). Placez-vous près de la grille et regardez droit devant-vous vers le gros engrenage qui tourne. Entre deux de ses dents, vous apercevez un interrupteur. Tirez pour soulever la grande grille. Dépêchez-vous de rejoindre votre hovercraft et de passer avant qu'elle ne se referme. Accostez juste derrière puis remontez, avec Double H cette fois, près des lasers. Escaladez la tuyauterie jusqu'à arriver sur la grande grille. Demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour vous faire monter. Pendant l'ascension, traversez complètement la grille. Vous verrez un étroit tunnel dans lequel vous pouvez vous faufiler. Il débouche dans une petite salle d'aération infestée de rats. Tuez-les puis tirez sur l'interrupteur au-dessus des flammes. Vous trouverez alors dans le coin, un petit animal tout rouge que vous pouvez prendre en photo (**Ignis Ignifera**). Revenez à la grille. Double H s'occupera de la faire monter. Courez alors droit devant pour atteindre un conduit d'aération (il faut impérativement que la grille soit montée pour que vous puissiez l'atteindre. Vous arrivez dans une zone appelé "Accès au funiculaire". Battez-vous contre le robot de sécurité et envoyez-le jouer avec la barrière électrique. Suivez le couloir que vous venez de libéré. Fouillez l'armoire pour déceler un impulseur méca et continuez. Vous trouverez un plan sur le mur. Photographiez-le pour le garder en mémoire. Vous retomberez sur la salle de surveillance où Double H vous attend toujours. Baissez-vous et passez sous les lasers. Les super attaques de votre copain pourront aisément venir à bout des machines. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à la salle du plan. Poussez la caisse sous le conduit et grimpez. Un peu plus loin, une grille vous bloque le passage. Double H pourra la défoncer. Un garde vous repère alors. Le combat ne traîne pas puisqu'il vous suffit de frapper deux fois la bonbonne dans le dos de l'ennemi. Dans la salle suivant, notez les petites bulles qui sortent du sol. Il s'agit en fait d'un animal. Si vous vous approchez, il ira se cacher dans les débris. Pour l'en déloger, vous devez tirer un gyrodisk. Très rapide, l'animal ira vite se réfugier dans les autres débris. Recommencez et il reviendra là où il était. Le but pour vous est de le photographier pendant qu'il court. Soyez très rapide et vous pourrez l'avoir. Petit conseil : placez-vous près d'un tas de débris pour augmenter vos chances de le cadrer (**Timorea Saponifera**). Appelez le funiculaire et montez à bord. La navette vous conduit à la salle centrale. En face du distributeur, il y a un bouton. Laissez à Double H le soin d'appuyer dessus pendant que vous sortirez votre appareil photo pour prendre l'animal phosphorescent qui sort de la machine (**Amoeba Saltans**). Trois robots apparaissent dans la salle suivante. Servez-vous en pour détruire les trois barrières électriques. Si vous avez besoin de plus de robots, appuyez sur le bouton au mur. L'un des robots laisse tomber une clé triangulaire. Ramassez-la et confiez-la à Double H. Prenez aussi la **perle 52**. Ouvrez la porte en utilisant simultanément les deux clés triangulaires. Le couloir que vous devez traverser est rempli de lasers. Profitez de ce que Double H résiste à ce genre de choses pour l'envoyer appuyer sur les boutons et les désactiver. Il ne vous restera qu'à éviter les bleus. Avancez rapidement, les lasers réapparaissent assez rapidement. La dernière salle est gardée par deux sections Alpha. Mettez-vous dans le dos de la seconde. Déclenchez une super action avec Double H et frappez en même temps la bonbonne de votre sentinelle. Les deux gardes mis hors d'état de nuire, il ne vous reste plus qu'à prendre la photo de reportage. Cadrez les êtres humains torturés et envoyez la photo à IRIS. Fouillez les armoires avant de revenir au funiculaire puis à la salle de surveillance. Rejoignez votre Hovercraft. Prenez le tunnel à gauche, vers les douves.

L'aile nord

Repérez le squelette d'animal près de la salle centrale. Servez-vous de lui comme d'une rampe pour atteindre l'entrée de l'aile nord. Accostez. Le chemin se sépare en deux. A droite des lasers barrent la route, à gauche, Double H ne pourra pas vous suivre. Prenez tout de même à gauche. Glissez-vous derrière le tuyau pour passer. Vous pouvez voir un garde plus loin. Il est debout sur une plate-forme. Tirez sur le bouton à sa gauche pour appeler cette plate-forme. Les lasers en travers de la pièce font tomber le garde. Montez à votre tour sur la plate-forme et tirez de nouveau sur le bouton. Faites attention aux lasers pendant la traversée. Le sol de la salle suivante est couvert de brume. Baissez-vous et profitez de cette cachette naturelle pour avancer. Attendez que les gardes ne vous voient pas pour franchir les obstacles surélevés. Dans le couloir suivant, flanquez un grand coup de pied sur le disjoncteur et courez récupérer le fusible au bout du passage rempli de lasers. Placez ce fusible devant l'ascenseur et montez. Comme toujours, servez-vous des robots de sécurité pour détruire les barrières électriques. Baissez-vous et entrez dans ce qui ressemble un peu à un foyer de cheminée (au nord de la salle sur le plan). Attendez que le spot du robot soit passé vers la gauche pour vous faufiler discrètement dans le dos des gardes. Faites attention aux mines par terre. Vous arrivez dans une toute petite salle où vous pouvez récupérer un **AP1**. Sortez de là en suivant cette fois le spot au lieu de le

devancer.

Le couloir se sépare en deux mais comme des lasers bloquent le passage à gauche, prenez à droite. Faites attention aux mines et notez le départ des navettes à travers la grande baie vitrée.
Cachez-vous derrière le muret dans la salle juste après. Suivez le garde qui arrive tout près de vous. Lorsqu'il arrive presque au bout de la pièce, cachez-vous contre le mur juste à droite, laissez-le passer devant-vous et faufilez-vous dans la petite ouverture. Dans ce recoin, il y a un distributeur mais surtout la **perle 70** à récupérer. Désactivez les lasers et sortez par là. Repassez devant la baie vitrée et cachez-vous encore derrière le muret. Suivez de loin le premier garde puis, au lieu de rester cacher derrière le mur de droite, suivez le second pour sortir par la porte. Continuez vers la droite. Vous arrivez dans une salle avec des longs faisceaux bleus et une caisse. Il y a aussi un lecteur de Mdisk dans le coin. Poussez la caisse pour dégager le passage. Donner un coup de pied au disjoncteur et faufilez-vous vite dans le trou. Faites le tour de la machine en évitant les mines, sautez au-dessus des lasers bleus et récupérez le fusible avant que le courant ne revienne. Ressortez par le trou et utilisez l'ascenseur au bout du couloir pour descendre. Avancez en restant cachée dans l'ombre. Montez sur la passerelle tout en évitant les mines et frappez le garde qui vous attend en haut. Dans la salle derrière lui se trouve un **AP1**. Redescendez la petite rampe minée et tournez à gauche. Restez près du muret pour observer le garde. Lorsqu'il s'arrête sur la plate-forme, tirez sur l'interrupteur derrière lui pour vous en débarrasser. Montez sur cette même plate-forme, tirez sur le bouton et baissez-vous. Vous pouvez continuer. Deux gardes font les cents pas, un troisième reste immobile dans un coin. Attendez que ce dernier détourne le regard et que les deux autres ne puissent vous voir pour avancer. Contournez ces gardes tranquillement et vous passerez sans problème. Placez le fusible à l'endroit prévu à cet effet et la porte s'ouvrira vous permettant de rejoindre Double H. Continuez droit vers la salle centrale. Débarrassez-vous des trois gardes qui surveillent cette zone. Occupez-vous d'abord des deux sur la gauche. Comme tout à l'heure, déclenchez une attaque spéciale et frappez en même temps. Le troisième ne pose aucun souci particulier. Vous êtes maintenant tranquille pour prendre une autre photo de mission. Revenez aux lasers rouges, désactivez-les et rejoignez votre hovercraft dans les douves.

L'aile est
Allez tout au bout des douves en évitant les lumières des droïdes. Poussez les caisses métalliques droit sur les grosses mines pour les détruire puis tirez sur les petits tout en avançant. Accostez. Demandez à Double H de déclencher sa super attaque devant la grille. Il frappera en même temps le garde de l'autre côté. Allez le frapper à votre tour en contournant les lasers. Vous pouvez sauvegarder si vous le souhaitez. Pour cela, il faut d'abord frapper le disjoncteur. Double H le frappera une seconde fois pour vous laisser sortir. Montez sur la machine et ouvrez la grille. Le passage vous conduit vers un autre couloir. Restez bien dans l'ombre et attendez que le garde se retourne pour aller vous cacher derrière la petite machine. De là, tirez sur sa réserve et allez le frapper. Appuyez sur le bouton. La porte s'ouvre mais commence à se refermer tout doucement. Ne perdez donc pas de temps pour continuer.

Prenez les deux boosts dans le container et avancez dans le seul passage ouvert. Vous êtes sur une passerelle au dessus d'une salle regroupant trois gardes. Lorsque le premier à le dos tourné, suspendez-vous et avancez cachée derrière les caisses. Restez accroupie et longez la canalisation qui descend. Là, il va falloir la jouer fine. Evitez le regard des deux gardes et faites prudemment le tour des réservoirs jusqu'aux caisses. Attendez que le dernier garde vous tourne le dos pour sortir discrètement de la pièce. Montez avec l'ascenseur bleu. Faites le tour de la salle sans vous faire voir par les deux sentinelles. Vous trouverez juste après la **perle 48**. Cachez-vous dans la salle suivante. Attendez le moment opportun pour passer dans le dos du garde. Ne l'attaquez pas, ses camarades risqueraient d'arriver pour le défendre. Désactivez les lasers. Vous voilà revenue dans la salle de l'ascenseur bleu. Dans la zone en face de l'ascenseur, poussez la grande caisse sur le monte charge puis appuyez sur le bouton triangulaire. Vous descendez. Frappez le disjoncteur pour récupérer le fusible juste à côté. Comme il n'y a plus de courant, le monte charge ne pourra vous ramenez en haut. Grimpez sur la caisse pour remonter. Posez le fusible tout au bout de la pièce. Cela permet d'alimenter l'interrupteur. Appuyez sur le bouton et passez sous la porte qui se soulève.

Vous êtes dans une zone de triage de caisses. Agrippez-vous à l'une des caisses et lâchez prise juste avant que la pince ne vous dépose sur le tapis roulant.
Rampez dans le passage sur la gauche. Vous trouverez un **AP1** dans le container. Appuyez sur le bouton triangulaire pour désactiver les lasers rouges et revenez à la salle de triage. Sortez par la porte sur votre droite. Marchez jusqu'à la barrière électrique que vous pouvez désactiver d'un grand coup pied dans le disjoncteur. Laissez-vous tomber. Vous retrouvez Double H en bas. Slalomez entre les mines. Des monstres vous attaquent dans la prochaine salle. Tuez-les rapidement. Commencez à grimper sur les tuyaux. Vous ne pourrez pas atteindre le haut car une barrière électrique

vous empêche de passer. Demandez à Double H de l'éteindre et montez. La prochaine salle est gardée par trois sections Alpha. Deux d'entre elles restent immobiles, la troisième fait les cents pas. Suivez celle-là dès que vous le pouvez et cachez-vous dans le recoin d'ombre sur la gauche. Lorsqu'elle sera repassée devant vous, continuez votre progression jusqu'à la salle centrale. Tirez dans le dos du premier garde pour le faire tomber puis désactivez le laser avant de continuer. Achetez quelques starkos dans le distributeur au cas où puis attendez que le garde suivant tourne le dos pour le faire tomber, lui aussi. Continuez encore un peu, vous touchez au but. Deux gardes surveillent la zone. Restez debout près de la fente dans le mur et visez le garde de droite quand il sera de dos. Attendez que son collègue vienne lui porter secours pour l'avoir lui aussi. Sortez de votre planque et achevez les deux gardes. Si vous avez besoin d'un peu de sous, vous pouvez passer sous la tuyauterie et récupérer quelques cristaux, sinon, prenez tout de suite la photo qu'il vous manque. Il s'agit de cadrer les sarcophages DomZ. Le reportage peut maintenant être publié. Prenez le fusible et placez-le juste à côté des lasers rouges. Appuyez sur le bouton et passez dans la petite ouverture. Désactivez les autres lasers puis actionnez une plate-forme avec votre clé carrée. Rejoignez votre hovercraft dans les douves puis dirigez-vous vers l'entrée des abattoirs qui devient pour vous une sortie. La grande grille ne bougera pas. Passez donc par le petit tunnel à sa gauche. Foncez sur la grille pour la faire tomber et sortez. Accostez près de l'autre grande grille. Prenez une photo du cryptage holographique afin que le gouverneur puisse vous fournir le code. Entrez ce code et fuyez. Dans la salle avec plusieurs tunnels, prenez celui qui est éclairé, il vous conduira tout droit à l'entrée des courses 3 et 4. Sortez de là aussi.

Le point avec IRIS

Dès votre retour sur les eaux d'Hillys, une nouvelle attaque DomZ est lancée. Suivez et canardez le grand serpent de l'espace pour le détruire rapidement. Il vous fera gagner la **perle 50**. Rendez-vous au quartier piéton et plus précisément à l'Akuda Bar où vous attendent tous vos amis d'IRIS. Vous rencontrez le gouverneur qui vous remet la clé étoile. Pendant la réunion, le chef du groupe vous contacte par radio, vous reconnaissez cette voix, il s'agit de Pey'j, votre oncle ! Il est donc toujours vivant. Il dit être retenu captif sur la lune et que vous pouvez utiliser son vaisseau pour venir le libérer. Parlez à tout le monde et récupérez toutes les **perles 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64** gracieusement offertes par la population hillyenne. Vous pouvez sortir du repaire. Vous avez dû recevoir un mail de Francis qui vous propose de rejouer aux palets contre lui pour gagner une perle. Battez-le à son jeu et il vous donnera la **perle 45**. Vous pouvez flâner un peu en ville avant de poursuivre. Allez prendre les nouveaux exemplaires du journal d'IRIS (Mdisk 11 et 12) chez Ming-Tzu.

QG des sections Alpha

Tout près de la boutique de Ming-Tzu se trouve une barrière contrôlée par une clé étoile. L'occasion est trop belle pour ne pas tenter quelque chose. Ouvrez la barrière et infiltrez-vous dans le QG des sections Alpha. Vous ne pourrez y aller que toute seule puisque Double H devra rester en arrière et appuyer sur le bouton de l'ascenseur. Cette zone est infestée de gardes, ne faites rien qui pourrait attirer l'attention sur vous. Marchez toujours doucement et prudemment. Passez d'abord sous le pont puis longez le mur jusqu'au bout. Montez à l'échelle et cachez-vous derrière le mur. Suivez le garde qui fait sa ronde. Planquez-vous dans l'ombre à droite pour le laisser faire demi-tour puis allez grimper de deux niveaux. Attendez que les gardes passent pour avancer. Retez sous les tuyaux pour ne pas vous faire voir. Au bout, montez encore d'un niveau, longez le mur et sautez sur le toit d'en face. Plaquez-vous au coin du mur et observez. Deux gardes sont tout près de vous. L'un d'eux fait un tour. Dès qu'il ne regarde pas, allez vite vous agripper à la corniche devant lui. Attendez encore un peu. Quand il regarde au fond de l'écran, montez et passez à la droite des deux gardes. Grimpez sur la benne à ordures, puis sur la corniche qui longe le mur. Suivez-la en faisant attention aux fenêtres : avancez quand il n'y a aucun garde de l'autre côté. Continuez comme ça jusqu'au balcon. Entrez dans la pièce, appuyez sur le bouton et continuez vers le quartier est. Ramassez les **perles 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38** avant de poursuivre. Après avoir sauté par dessus quelques obstacles, vous voilà poursuivie par de nombreuses sections Alpha. Courez en évitant tous les pièges qui se dressent devant vous. Double H vous attend au bout du chemin.

A la recherche du Beluga

Dans le Mdisk qu'il vous a remis avant d'être kidnappé, Pey'j disait quelque chose au sujet de ses chaussures. Heureusement, vous les avez récupérées tantôt dans une armoire de la fabrique de nutrilles. Elles se trouvent donc dans votre inventaire. Observez leurs semelles. Deux codes y sont inscrits. Retournez au phare. Juste en face de là où

vous accostez, il y a un tableau sur le mur. Examinez-le de plus près. Il dissimulait un ordinateur. Entrez l'un des codes obtenu grâce aux chaussures de Pey'j. Montez dans le phare. Vous trouverez un autre panneau cachant lui aussi un ordinateur. Entrez le second code puis retournez au premier panneau et appuyez sur le gros bouton rouge. Une grotte secrète se dévoile et devant vos yeux ébahis apparaît le Beluga ! Sur le bureau, vous trouverez un Mdisk sur le Beluga et un stabilisateur aérien. Allez lire le Mdisk sur le lecteur dans l'atelier. Vous apprenez qu'il manque deux stabilisateurs aériens (vous en avez un, il faudra achetez l'autre chez Mammago) ainsi qu'un moteur stellaire. Rendez-vous donc chez les rhinos pour achetez le stabilisateur aérien qu'il vous manque. Il vous en coûtera 20 perles. Les sections Alpha ont profité de votre absence pour détruire une partie du phare. Foncez au refuge voir comment vont les enfants ! Ils ont tous été enlevés. Montez au sommet du phare en ruines. Après que Double H vous ait remontée le moral, allez photographier la loutre (toujours en vie) qui trotte dans les ruines (**Lutra Erecta**) puis redescendez à l'atelier pour réparer le Beluga. En chemin, vous êtes attaqué par quatre robots. Détruisez-les. Placez un stabilisateur sur chaque patte du vaisseau et embarquez. Le Beluga a cela de bien qu'il peut emmener l'hovercraft partout avec lui. Dès votre sortie du phare, une nouvelle attaque DomZ a lieu. Suivez le serpent en le canardant sans cesse. Vous gagnerez la **perle 73**. Dans la mesure où vous n'aurez sûrement pas assez de perles pour vous payer le moteur stellaire chez Mammago, profitez de vos derniers instants sur Hillys pour faire les missions annexes qu'il vous manque (Le trésor du volcan) et photographier les animaux encore non répertoriés. Il y a par exemple une raie volante qui parcourt toute la carte (**Manta Cyanea**). Quand Jade sera prête à partir (c'est-à-dire lorsqu'elle aura trouvé toutes les perles et qu'il ne lui manquera plus qu'un animal à photographier), elle pourra se rendre chez Mammago et acheter le moteur stellaire. Il ne vous restera plus qu'à l'activer pour rejoindre les étoiles.

Vers l'infini et au-delà !

Dans l'espace, tirez sur la baleine congelée pour la libérer de son bloc de glace. Prenez ensuite une photo pour compléter votre collection de clichés (**Megaptera Anaerobia**). Ceci devrait terminer le recensement de la faune d'Hillys. On vous transférera un Mdisk regroupant toutes les photos que vous avez prises. Après ça, direction la lune ! A la surface, infiltrez-vous dans la base par l'émetteur. Vous trouverez un **AP1** dans le distributeur. Il y a aussi un lecteur de Mdisk au cas où. Dans la petite salle voisine, marchez sur les deux interrupteurs en même temps. L'ascenseur se met en marche et vous conduit à la base DomZ. Remontez le rayon de lumière. Posé dans un coin, vous trouverez un miroir. Placez-le sur le socle de l'autre côté de la salle. Tournez le faisceau lumineux vers ce socle, puis ce dernier vers l'ascenseur. Il y a là bas un récepteur bleu à viser. Cela ouvre une porte et vous permet de récupérer un second miroir. Revenez au socle que vous venez de pivoter, et dirigez maintenant le faisceau à l'opposé de la pièce pour ouvrir un autre passage. Continuez par ce chemin et posez le miroir que vous avez sur le socle en face de vous. Faites tourner le nouveau socle de façon à dévier le faisceau dans le tunnel qui descend (sur la gauche). Dans la salle suivante, visez les pales des mécanismes pour faire tourner les socles et orienter le faisceau droit sur le récepteur bleu. Suivez le rayon vers le cloître. Traversez le pont. Vous retrouvez enfin Pey'j, mais celui-ci est toujours prisonnier. En orientant un à un les socles, faites faire le tour au rayon le tour de la prison. La première barrière tombera. Dirigez ensuite le premier socle pour qu'il pointe vers le troisième (le premier est celui qui reçoit le rayon en premier, le troisième est... bein comptez). Bougez aussi le septième de façon à ce qu'il pointe vers le second. Vous aurez dessiné une étoile avec le rayon. Mais plus important, vous aurez détruit la seconde barrière de la prison. Avec le premier socle, visez enfin le quatrième socle (encore une étoile !). La troisième et dernière barrière tombe. Demandez à Double H de briser la coquille qui retient toujours Pey'j. Votre oncle est maintenant libre, mais il ne respire plus. Vous arrivez trop tard... Vous n'avez plus qu'à repartir sur vos pas. Après avoir retraversé le pont, vous recevez un mail. Pey'j est vivant ! La réunion de famille est un vrai moment de bonheur, mais vous n'avez pas une minute à perdre si vous voulez sauver les orphelins. Dans le recoin où se trouve le lecteur de Mdisk, il y a aussi une porte à peine ouverte. Faites glisser Jade dans l'ouverture. Montez par l'ascenseur. Passez discrètement dans le dos du premier garde en bas à droite. Frappez-le puis occupez-vous de son copain. Descendez avec l'ascenseur suivant. Faites le tour de l'étrange structure et entrez.

Vous voilà dans la grande crypte DomZ. Il y a de nombreux ascenseurs ici. Pour aller vite, montez avec l'ascenseur devant vous (celui en bout de plate-forme) puis descendez avec celui à votre gauche. Continuez par l'ascenseur vert. Prenez une photo de la scène avec le prêtre DomZ dont vous êtes témoin. Revenez sur vos pas pour retrouver Double H et Pey'j. Remontez à la salle du Beluga. Repérez le bouton. Grimpez par là le plus haut que vous pouvez et demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour faire venir une caisse. Accrochez-vous à cette caisse. En appuyant une seconde fois, votre ami vous fera naviguer jusqu'au sommet du Beluga. Visez l'interrupteur tout en bas, de l'autre côté de la plate-forme. Une seconde caisse va arriver. Lorsqu'elle sera à votre hauteur, tirez une deuxième fois et

accrochez-vous de suite pour redescendre de l'autre côté de la passerelle. Actionnez l'engrenage et voilà, vos deux compères peuvent vous rejoindre. Placez-vous chacun sur un interrupteur puis avancez en zigzaguant pour éviter les tirs du canon. Entrez dans la navette. Elle vous conduit tout droit à la salle de l'émetteur. Prenez une photo du code holographique puis entrez la combinaison que vous envoie le gouverneur. Le reportage parvient tant bien que mal à être diffusé et la population d'Hillys se soulève.

Vous n'êtes pas encore sortie d'affaire puisqu'une procédure d'autodestruction est enclenchée. Vous avez 1 min 30 pour rejoindre le Beluga. Courez jusqu'au vaisseau et embarquez. Au moment où vous voulez vous enfuir, le chef des sections Alpha vous rattrape et vous attire à lui avec un rayon. Tirez sur tous ses canons rouges en évitant ses lasers. Vu l'allure réduite son vaisseau, il n'y a rien de difficile ici. Faites attention au gros laser qu'il concentre régulièrement au centre. Quand il fait ça, volez vers le bord de l'écran. Lorsque vous l'aurez battu, larguez ensuite l'hovercraft dans l'eau. Evitez les mines que l'araignée vous envoie et faites en sorte que l'une d'elles vienne s'écraser contre les grosses mines qui protègent l'entrée de la machine. Vous pouvez alors accoster et même sauvegarder. Passez à gauche du câble électrique qui se balance puis combattez les trois gardes. Laissez Double H et Pey'j les occuper pendant que vous passerez dans leur dos pour frapper les bonbonnes. Montez alors à la cabine de pilotage. Ecoutez ce que le chef des sections Alpha a à vous dire avant de mourir puis désactivez le rayon. Regagnez l'hovercraft puis le Beluga. Double H vous indique une aire d'atterrissage. Vous ne pourrez pas encore vous y rendre car le garde DomZ vous attaque. Ripostez en tirant sur le plus de vaisseaux possible. Au bout d'un moment, les renforts hillyen arriveront et vous permettront d'atterrir. Descendez par l'ascenseur triple. Vous voilà devant le grand prêtre DomZ. Il vous fait quelques révélations sur votre passé. Au moment où il essaie de vous prendre, Double H s'interpose. Sortez votre bâton, le combat final commence.

Plusieurs monstres DomZ apparaissent pour vous détruire. Frappez-les tous puis visez le coeur du prêtre avec des gyrodisk. La seconde vague d'attaque est composée par des clones de Pey'j. Ne vous laissez pas attendrir et grâce à la super attaque de Double H, envoyez les porcs contre la protection de l'ennemi. Envoyez aussi un cochon dans le coeur du prêtre. Double H est enlevé, le terrain de jeu se réduit... Frappez le coeur dès qu'il apparaît à vos côtés. Lorsqu'il se trouve au-dessus, faites simplement une esquive. Au bout d'un moment, le niveau de flotte baisse à nouveau et vous retrouvez une plus grande zone pour vous déplacer. Cette fois, ce sont des clones de Double H qui apparaissent. Frappez-les (esquive + frappe) ainsi que les monstres qui arrivent en même temps. Votre esprit commence à se brouiller, les contrôles deviennent inversés. Concentrez-vous un peu plus pour passer outre ce désagrément et continuez à vous battre. Vous en viendrez bientôt à bout et il ne vous restera alors plus qu'à admirer la séquence de fin de jeu.

Quêtes annexes

Les courses
Les courses d'hovercraft sont un bon moyen de vous remplir les poches assez facilement. Dans chaque course, essayez de trouver des raccourcis et d'utiliser le maximum d'accélérateurs disposés sur le parcours. Vous pouvez aussi utiliser vos propres boosts pour gagner de la vitesse et votre arme pour retarder les concurrents. Les courses 1 et 2 se trouvent en ville, alors que l'accès aux courses 3 et 4 se fait par la grotte située au sud de la carte, derrière les barrières posées par les sections Alpha.
Course 1 :
Terminer 1er vous donne la **perle 8**.
Course 2 :
Terminer 1er vous donne la **perle 9**.
Course 3 :
Terminer 1er vous donne la **perle 71**.
Course 4 :
Terminer 1er vous donne la **perle 72**.

Le transit
Près de la boutique Ming-Tzu se trouve une porte ouverte. Elle mène dans le transit. Poussez l'armoire pour découvrir un trou. Baissez-vous et entrez. Franchissant les rayons lasers en vous baissant ou en sautant par dessus. Bien entendu, ne vous gênez pas pour frapper les caisses de cristaux et récupérer un peu d'unités. Continuez jusqu'au tapis roulant. Avancez sur les deux premiers en suivant le sens de la marche et en sautant à partir des petites plates-formes.

Sur le troisième tapis, courez en sens inverse pour atteindre la plate-forme puis enfoncez-vous dans le couloir. Vous débouchez dans une autre grande salle remplie de tapis roulant. Progressez sur le premier sans problème puis sur le second en évitant les barils. Esquivez les rayons lasers sur le troisième, le quatrième puis le cinquième que vous devrez d'ailleurs parcourir jusqu'au bout (ne vous arrêtez pas sur la plate-forme centrale, continuez jusqu'à celle qui se situe tout en haut, sur votre droite). Sur le tapis suivant, avancez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez sur le tapis en contrebas lorsque le baril sera passé. Courez vous réfugier sur la grande plate-forme devant vous pour éviter le baril suivant. Sur ce tapis, vous devez progresser petit à petit entre les barils. Sur le tapis suivant c'est la même chose, sauf que des lasers vous compliquent un peu la tâche. Franchissez tout ça puis sautez sur le dernier tapis et enfin vers les caisses. Escaladez-les. Vous trouverez la **perle 16**. Laissez-vous porter par le dernier tapis pour rejoindre Pey'j et quittez ce sinistre entrepôt.

L'antre des Vorax

L'antre se trouve tout à fait en bas à droite de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Dès votre arrivée, vous pouvez prendre les petits animaux en photo (**Bufo Erectus**). Il y a un **AP1** dans le container. Votre compagnon se fera une joie d'ouvrir la grille. Suivez le Vorax à perle. Il vous mène au beau milieu d'autres bestioles. Tuez-les toutes en prenant bien soin d'en envoyer une contre la plate-forme pour l'abaisser. Continuez et tuez les autres monstres un peu plus loin. Servez-vous de l'animal pour baisser les deux plates-formes et prenez celle de gauche. Avancez un peu et utilisez le second animal pour baisser la plate-forme plus loin. Revenez en arrière et prenez cette fois à droite. Tuez les Vorax qui volent dans le coin et récupérez la **perle 12** avant de repartir.

Les grottes de pillards

Il y a 4 grottes de pillards sur Hillys. A chaque fois que vous entrez dans l'une d'elles, vous vous faites dérober de l'argent que vous pourrez quand même récupérer à condition de rattraper et de zigouiller le pillard dans un long dédale de grottes.

Grotte des pillards 1

Cette grotte se situe sur la plage au sud ouest de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Vous gagnerez ici la **perle 3**.

Grotte des pillards 2

Lorsque vous êtes dans la partie sud d'Hillys, au lieu d'entrer dans la cité, passez sous le pont à droite et détruisez le robot. La grotte se trouve sur la plage un peu plus loin. Cette grotte vous récompensera de la **perle 18**.

Grotte des pillards 3

L'entrée de la grotte 3 se situe derrière l'île qui délimite la zone contrôlée par les sections Alpha. Pour y accéder, vous devez impérativement posséder le kit de saut. Cette grotte permet de gagner la **perle 49**.

Grotte des pillards 4

La 4ème grotte des pillards se trouve sur la petite île au sud ouest de la carte. Là aussi, vous devez posséder le kit de saut pour y accéder. En rattrapant le voleur, vous gagnerez la **perle 51**.

La remise

A l'Akuda Bar, montez à l'étage et entrez dans la pièce 1. Parlez à l'homme couché sur la table. Prenez le ticket des sections Alpha qu'il vous donne. Allez jusqu'au magasin de Nouri et entrez dans la porte Triangle juste au-dessus. Vous êtes dans la remise. Entrez le code inscrit sur le ticket que vous venez d'obtenir pour gagner la **perle 13**.

Quartiers Alpha

En face de l'Akuda Bar se trouve une porte marquée d'un triangle, ouvrez-la avec la clé triangulaire.

Poussez la lourde caisse avec l'aide de Double H puis entrez dans la petite ouverture. Passez sous les lasers bleus et suspendez-vous à la corniche. Attendez que les lasers rouges soient éteints pour lâcher prise et courir là où ils ne pourront pas vous toucher. Suspendez-vous de nouveau. Attendez que les lasers forment une croix en haut à gauche. Lâchez-vous et courez. Sautez à l'étage inférieur. Deux lasers tournent sur eux-mêmes et il y a plusieurs faisceaux bleus qui vous barrent la route. Baissez-vous, attendez que le second laser soit passé et allez vite vous cacher derrière le rebord suivant. Faites la même chose jusqu'au troisième puis quatrième rebord. Sautez à l'étage du dessous dès que vous le pourrez. Plaquez-vous à la paroi et passez lorsque les lasers seront éteints. Descendez encore d'un étage. Il vous faut encore vous plaquer contre le mur. Dès que vous commencerez à longer la corniche, un laser se mettra à vous suivre. Ne perdez pas de temps, passez lorsque les gros lasers rouges sont éteints et tout ira bien. Restez suspendue au-dessus du vide en attendant que le laser qui balaie l'étage inférieur se dirige vers la gauche pour tout lâcher et courir vous suspendre encore une fois. Faites exactement la même chose ici, attendez que le laser aille vers la

gauche, lâchez-vous et courez vers le rebord (à droite cette fois). Vous arrivez au dernier laser, sautez par dessus lui pour l'éviter puis laissez-vous tomber sur le sol vert. Faufilez-vous dans la petite ouverture et zigzaguer entre les lasers bleus. Sautez sur le sol. Deux petits lasers bleus vous barrent la route, franchissez-les sans problème et passez sous les suivants en évitant le regard des gardes qui tournent dans la pièce. Suivez de près l'un de ces gardes pour faire le tour de la salle puis montez dans le petit conduit d'aération. Au fond, la vitre cassée vous permet de tirer sur l'interrupteur pour désactiver les lasers au sol. Faites de même à partir de la fenêtre précédente puis descendez chercher les **perles 67, 68, 69**. Ouvrez la porte carrée suivante et accroupissez-vous derrière le rebord. Suivez le garde dans sa ronde. Au niveau de l'interrupteur, laissez-le vous distancer, appuyez sur le bouton et allez vite (mais toujours baissée) vous enfuir par la porte qui se referme doucement. Vous allez arriver à un ascenseur qui contient deux caisses. Dès votre arrivée dans l'ascenseur, celui-ci se mettra à monter, alors que la caméra se placera au-dessus de l'action, ce qui me facilite un peu les choses pour vous expliquer la suite. La séquence consiste à éviter d'être vu par les gardes qui sont postés à différents endroits le long de l'ascension. Commencez par vous mettre derrière la caisse 1 (ce sera à gauche lorsque la caméra sera placée correctement), puis à droite de la caisse 2, de nouveau à gauche de la caisse 1, à gauche de la caisse 2 et enfin en bas de la caisse 2. L'ascenseur s'arrête et laisse monter un garde. Lorsque la machine repart, mettez-vous à gauche de la caisse 2. Laissez le garde partir tranquillement puis engouffrez-vous dans le conduit sur la gauche. Cassez la grille et retrouvez Double H pour vous enfuir.

Entrepôt Alpha
Sur la place où se trouve le marchand de journaux, demandez à Double H d'enfoncer la grille au-dessus de l'escalier. Entrez dans le passage puis dans l'ascenseur. Double H appuiera sur le bouton pour vous. Cachez-vous derrière la première caisse puis attendez que le garde tout au fond détourne le regard pour descendre là où il n'y a plus de rambarde. Sautez par dessus la boue et montez dans la petite salle. Vous trouverez 2 sets de pods dans l'armoire. Revenez derrière la caisse. Naviguez de caisse en caisse jusqu'au garde que vous pourrez éliminer facilement. Faites la même chose dans la salle suivante, en vous méfiant des spots qui balaient la pièce. Vous allez bien vite marcher sur un gros interrupteur fléché sur le sol. Il ouvre une porte plus loin. Malheureusement, cette porte se referme petit à petit ce qui vous oblige à courir pour arriver jusqu'à elle. Malheureusement bis, le parcours est gardé par des lasers. Commencez votre sprint dès que le laser pointe vers vous. Baissez-vous lorsqu'il vous croise puis sautez par dessus les faisceaux bleus. Voilà, c'est pas plus compliqué que ça ! Récupérez la **perle 42** et continuez. Il vous faut encore courir un peu le long d'un parcours avec des lasers. Prenez les **perles 43 et 44** puis sortez. Une fois dehors, vous vous retrouvez poursuivie par de nombreuses sections Alpha. Courez en évitant les spots lumineux et les bombes ennemies. Suivez le chemin jusqu'à la fin.

La perle du centre ville
Une fois que vous aurez le kit de saut, rendez-vous dans la cité et dirigez-vous à l'opposé du quartier piéton. Sautez par dessus la barrière rouge et suivez le canal jusqu'à trouver une caisse. La **perle 65** se cache dedans.

Entrepôt des sections Alpha
Dans le canal longeant la ville et reliant le garage Mammago à l'îlot noir, nous trouverez l'entrée d'un entrepôt appartenant aux sections Alpha. Il vous faut la clé carrée pour faire cette mission. Vous pouvez voir un crochax perliféré s'enfuir. Suivez-le. Utilisez les robots pour détruire les barrières. Appuyez sur les boutons pour faire sortir d'autres robots au besoin. Finalement, le crochax n'est pas seul mais accompagné de deux de ses copains. Tuez-les tous les trois pour avoir les **perles 39, 40, 41**.

Le trésor du volcan
Avec le Beluga, survolez le sommet de l'îlot noir et libérez l'hovercraft dans son cratère. Vous pouvez maintenant explorer la grotte et découvrir le trésor dont parlait Mo, le barman. Dès votre arrivée, photographiez le mollusque bleuté au mur (**Aurelia Magnificens**). Abaissez la première passerelle en vous servant de l'animal derrière. Vous serez attaqué par trois crochax perliférés. Tuez-les pour récupérer les **perles 77, 78, 79**. Continuez tout droit et combattez le crochax jusqu'à avoir sa perle, la **perle 74**. Revenez sur vos pas. Deux autres crochax se réveillent et vous agressent. Tuez-les et vous aurez les **perles 75, 76**. Frappez les grosses anémones pour passer et récupérer les **perles 80, 81, 82, 83** en tuant les crochax. Au fond de la grotte, il y a encore cinq autres monstres à abattre pour avoir les **perles 84, 85, 86, 87, 88**.

La liste des perles

1. Le monstre DomZ du phare
2. Le Serpent de mer DomZ
3. Butin des pillards (grotte 1)
4. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 2
5. Victoire contre Francis aux palets (partie 1)
6. Butin de Rufus
7. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 3
8. Victoire à la course 1
9. Victoire à la course 2
10. Pterolimax DomZ
11. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 4
12. Crochax perliféré
13. Reprise aux sections Alpha (dans la remise)
14. Achetée à Nouri
15. Achetée à Ming-Tzu
16. Reprise aux sections Alpha (Transit)
17. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 5
18. Butin des pillards (grotte 2)
19. Reprise aux sections Alpha (laboratoire de la fabrique)
20. Robot DomZ de la fabrique
21. Machine de torture DomZ
22. Faucheur
23. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
24. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
25. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
26. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
27. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
28. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 6
29. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
30. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
31. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
32. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
33. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
34. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
35. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
36. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
37. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
38. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
39. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
40. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
41. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
42. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
43. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
44. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
45. Victoire contre Francis aux palets (partie 2)
46. Achetée à Nouri
47. Achetée a Ming-Tzu
48. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile est)
49. Butin des pillards (grotte 3)
50. Le Serpent de mer DomZ (troisième attaque DomZ)
51. Butin des pillards (grotte 4)
52. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, funiculaire)
53. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
54. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
55. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)

56. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
57. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
58. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
59. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
60. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
61. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
62. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
63. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
64. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
65. Reprise aux sections Alpha (la perle du centre ville)
66. Achetée a Ming-Tzu
67. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
68. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
69. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
70. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile nord)
71. Victoire à la course 3
72. Victoire à la course 4
73. Le Serpent de mer DomZ (quatrième attaque DomZ)
74. Crochax du volcan
75. Crochax du volcan
76. Crochax du volcan
77. Crochax du volcan
78. Crochax du volcan
79. Crochax du volcan
80. Crochax du volcan
81. Crochax du volcan
82. Crochax du volcan
83. Crochax du volcan
84. Crochax du volcan
85. Crochax du volcan
86. Crochax du volcan
87. Crochax du volcan
88. Crochax du volcan

La liste des Mdisks

1. Mdisk de sauvegarde
2. M. de Castellac
3. La perle et les courants (donné par le groupe Iris)
4. Pour Jade (donné par Pey'j à la fabrique)
5. Caméra surveillance (fabrique)
6. Base de données armée Hillyenne (fabrique)
7. Bilan Beluga (sur le bureau de la cache de Pey'j
8. Espèces animales (terminer le recensement de la faune d'Hillys)
9. IRIS 511 (donné par Mig-Tzu)
10. IRIS 512 (donné par Mig-Tzu)
11. IRIS 513 (donné par Mig-Tzu)
12. IRIS 514 (donné par Mig-Tzu)
13. Jeu de palets (donné après avoir réussi la mission sur internet)
14. Jeu des perles (récupérer toutes les perles)

La liste des animaux

Adalia Octopunctata : Refuge du phare sud, îlot noir
Aedes Raymanis : Fabrique

Alicia Splendens : Ilot Noir, antre des Vorax
Amoeba Polypodia : Ilot Noir
Amoeba Saltans : Abattoirs
Anemonia Mutabilis : Ilot Noir
Anguilla Bifida : Quartiers des abattoirs, Douves des abattoirs
Aquilus Sapiens : Quartier piéton
Arachnis Viridis : Fabrique, Quartier Alpha (porte triangulaire)
Astacus Erectus : Ilot Noir
Aurelia Magnificens : Volcan
Blabera Gregaria : Fabrique, quartier piéton (dans la remise)
Bufo Erectus : Antre de Vorax, Entrée des abattoirs
Canis Canis : Refuge du phare sud
Capra Sapiens : Refuge du phare sud, Akuda bar
Charcharodon Sapiens : Akuda bar
Crochax Velox : Ilot Noir, antre des Vorax, fabrique
Cyanea Urtica : Ilot Noir, antre des Vorax
Cyclopeus Palustris : Fabrique
Dipneustes Trilineatus : Refuge du phare sud
Felis Sapiens : QG IRIS
Helix Rupestris : Ilot Noir
Homo Sapiens : Refuge du phare sud, îlot noir, quartier piéton, Akuda bar
Ignis Ignifera : Salle de surveillance des abattoirs
Koi Kumonryu : Boutique de Ming Tzu
Lampyris Campestris : Ilot Noir
Larus Albus : Refuge du phare sud, îlot noir
Lutra Erecta : Refuge du phare sud
Lycoperdon Fugiferus : Ilot Noir, antre des Vorax
Macropodia Omnivora : Salle de surveillance des abattoirs, entrepôt des sections Alpha
Manta Cyanea : Survole Hillys
Manta Magnificens : Eaux territoriales d'Hillys (vers le centre de la carte)
Megaptera Anaerobia : dans l'espace
Megaptera Borealis : Eaux territoriales d'Hillys (près de la grotte des pillards 4)
Megaptera Purpurea : Eaux territoriales d'Hillys (à l'est de l'îlot noir)
Musca Sacrophagia : Refuge du phare sud, îlot noir, Fabrique
Nautilus Fluoreus : Ilot Noir
Palinurus Rupestris : Ilot Noir, antre des Vorax
Papilio Pilosus : Ilot Noir
Pelagia Pachydermis : Ilot Noir, antre des Vorax
Planaria Rupestris : Ilot Noir
Priodontes Campestris : Refuge du phare sud, îlot noir
Pterolimax Gigantea : Ilot Noir
Rascax Caeruleus : Eaux territoriales d'Hillys
Rattus Albus : Fabrique
Rattus Giganteus : Fabrique
Rhinoceros Sapiens : Garage Mammago
Sarcophagus Domzii : Fabrique, Quartier des abattoirs
Spongus Gluanteus : Ilot Noir
Sus Sapiens : Refuge du phare sud
Taurus Sapiens : Akuda Bar
Teratosaurus Imperator : Eaux d'Hillys pendant les attaques DomZ, dans une grotte au nord d'Hillys
Timorea Saponifera : Abattoirs
Trilobites Saltans : Abattoirs
Vorax Nocturnus : Refuge du phare sud (au début), Fabrique
Walrus Sapiens : Quartier piéton, boutique de Ming-Tzu

SUCCÈS

Hovercraft (5 pts)

Chargez l'hovercraft

Roi du pari 2 (15 pts)

Gagnez 3 fois contre Francis dans le jeu des palets

Ravages (15 pts)

Tuez 10 gardes des sections Alpha

Champion de course (20 pts)

Finissez premier dans les 4 courses d'hovercraft

Chasseur de primes (20 pts)

Poursuivez les 4 pillards

Grand coeur (15 pts)

Obtenez 10 coeurs pour la santé de Jade

Photographe animalier (20 pts)

Utilisez 6 pellicules de photos animalières

Responsable des données (15 pts)

Récupérez 11 Mdisks

Bourses (20 pts)

Découvrez 80 perles

Projet Apollon (10 pts)

Prenez le vaisseau et allez sur la Lune

Beyond Good & Evil (40 pts)

Terminez le jeu

Roi du pari 1 (5 pts)

Gagnez 3 fois contre Belles Mirettes dans le jeu des noix de coco

LE 13ÈME MDISK

Le 13ème Mdisk est enfermé dans le coffre de l'Akuda Bar, près du jeu de palets. Pour l'obtenir, vous devez vous rendre sur le site internet du jeu (http://www.beyondgoodevil.com) et entrer votre code dans la Darkroom. Si vous êtes suffisamment avancé dans le jeu, vous recevrez alors un mail avec un ordre de mission. En réussissant cette mission, vous recevrez le code pour ouvrir le coffre. A vous le 13ème Mdisk et donc le jeu de palets !

K-BUPS DU CHIEN

Allez voir le chien du phare pour démarrer une poursuite afin de récupérer la boîte de K-bups qu'il tient dans sa gueule.

BOOSTS ET PERLE

Rufus cache le code M9Q8 à entrer à la première porte de l'étage. Vous arriverez dans une salle où il y a 2 boosts sur une étagère et une perle dans une armoire.

Bienvenue chez les Robinson

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2007

SUCCÈS

Charge Ball contre Laszlo (10)

Bats Laszlo dans le mini-jeu du Charge Ball.

Disque de Laszlo (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Laszlo.

Charge Ball contre Tallulah (10)

Bats Tallulah dans le mini-jeu du Charge Ball.

Disque de Tallulah (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Tallulah.

Charge Ball contre Grand-père (10)

Bats Grand-père dans le mini-jeu du Charge Ball.

Charge Ball contre Franny (10)

Bats Franny dans le mini-jeu du Charge Ball.

Terrain de l'Égypte (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle de l'Égypte.

Lévitorayon (10)

Obtiens le Lévitorayon.

Terrain de la salle d'entraîn. (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle de la salle d'entraînement.

Terrain de la fourmilière (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle de la fourmilière.

Disque de Grand-père Bud (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Grand-père.

Disque de Franny (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Franny.

Première excavation terminée (10)

Termine le premier défi de Destructo-gants.

Destructo-gants (10)

Obtiens le Destructo-gants.

Trouve terrain Charge Ball Magma (10)

Trouve disque Charge Ball Magma.

Charge Ball contre le Champion (10)

Bats le Champion dans le mini-jeu du Charge Ball.

Charge Ball contre Billie (10)

Bats Billie dans le mini-jeu du Charge Ball.

Charge Ball contre Art (10)

Bats Art dans le mini-jeu du Charge Ball.

Terrain du salon des grenouilles (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle du salon des grenouilles.

Disque de Billie (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Billie.

Terrain du jardin (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle du jardin des Robinson.

Disque de l'oncle Art (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de l'oncle Art.

Gant de Charge Ball (10)

Obtiens le gant de Charge Ball.

Acolyte des Protectosphères (10)

Termine le premier défi de Protectosphère.

Scanner (10)

Termine la mission pour créer le Scanner.

Désassembleur (10)

Obtiens le Désassembleur.

Utilisation de la machine (10)

Fuis l'Égypte à bord de la machine à voyager dans le temps.

Restauration de l'espace-temps (20)

Termine le niveau Fête de la Science.

Capitulation du robot menaçant (40)

Bats le robot qui garde la machine à voyager dans le temps.

Terrains de Charge Ball (50)

Tous les Disques de réalité virtuelle de Charge Ball ont été récupérés.

Maître de la Protectosphère (50)

Termine tous les défis de Protectosphère.

Excavations terminées (50)

Termine tous les défis de Destructo-gants.

Sape du projet Prométhée (60)

Bats Prométhée.

Défaite de l'armée des fourmis (60)

Bats Lizzy.

Défaite de Méga-Doris (100)

Bats Méga-Doris.

Maître de la sécurité (100)

Marque 100 000 points dans le Système de sécurité.

Spécialiste de la sécurité (100)

Marque 25 000 points dans le Système de sécurité.

130 objets scannés (100)

Scanne 130 objets dans l'ensemble du jeu.

Big League Sports

© Activision / Robomodo 2011

SUCCÈS

Débuts dans Big League Sports (5 G)

Se connecter à un profil du joueur dans Big League Sports.

Nouveaux amis (5 G)

Jouer une partie avec un autre joueur ou plus.

Pro du drive (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or.

Pro du putt (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Défi de putt.

Pro du golf (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Big League Golf.

Pro du tir (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Défi de tir.

Pro du blocage (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Bloqueur.

Pro du basket-ball (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or.

Pro du score (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Tireur.

Pro des buts (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Foot-bloqueur.

Pro du football (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Big League Soccer.

Pro de la passe (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Passe décisive.

Pro du field goal (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Field goal.

Pro du foot américain (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Big League Football.

Pro des frappes (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Défi de frappe.

Pro du goal (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Défi du goal.

Pro du hockey (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Big League Hockey.

Pro du homerun (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or dans Héros du homerun.

Pro du rattrapage (25 G)

Attrapeur : gagner assez de points pour décrocher le trophée or.

Pro du baseball (25 G)

Gagner assez de points pour décrocher le trophée or.

Maître du baseball (50 G)

Gagner les trophées or dans les 3 mini-jeux de baseball.

Maître du golf (50 G)

Gagner les trophées or dans les 3 mini-jeux de golf.

Maître du hockey (50 G)

Gagner les trophées or dans les 3 mini-jeux de hockey

Maître du basket-ball (50 G)

Gagner les trophées or dans les 3 mini-jeux de basket-ball.

Maître du football (50 G)

Gagner les trophées or dans les 3 mini-jeux de football.

Maître du foot américain (50 G)

Gagner les trophées or dans les 3 mini-jeux de foot américain.

Le videur (20 G)

Toucher 7 trampolines en une partie de Concours de drive.

Du premier coup (20 G)

Faire entrer la balle en un coup sur le Par 3 dans Big League Golf.

Le gros bras (20 G)

Faire 5 blocages monstrueux en une partie de Bloqueur.

L'œil de l'aigle (20 G)

Faire une série de 20 dans Défi de tir.

Le mur (20 G)

Bloquer 15 tirs au but dans une seule partie de Foot-bloqueur.

Le ballon d'or (20 G)

Réussir une série de 10 tirs en une seule partie de Tireur.

Tir parfait (20 G)

Field Goal : réussir 2500 points ou plus en un tir.

Meilleurs amis (20 G)

Marquer 2 Touch-downs avec le même receveur en une seule partie de Passe décisive.

Le seigneur des anneaux (20 G)

Toucher 10 anneaux bonus en une seule partie de Héros du homerun.

Maître incontesté (20 G)

Battre un adversaire avec 10 points d'avance dans Big League Baseball.

Le mur (20 G)

Bloquer 14 tirs dans Défi du goal.

Le tireur d'élite (20 G)

Défi de frappe : réussir 3000 points ou plus en une frappe.

Binary Domain

© Sega 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Délit de Fuite

Exécutez les ordres de votre co-équipier pour compléter le mini-tutoriel. Vous devrez répondre à des questions en cours de jeu : réfléchissez bien à vos réponses. Suivez ensuite votre partenaire, sans oublier de récupérer les munitions en chemin. Une cinématique s'enclenchera après la transmission radio avec votre supérieur.

Visez les pieds des robots pour commencer, dès qu'ils seront assez près, visez leur tête. Eliminez également les robots volants. Collectez les masses d'énergies sur les plateformes colorées.

Utilisez ces masses et votre fusil d'assaut pour lancer une onde de choc sur les obstructions devant vous.

Suivez Bo et mettez-vous à couvert. Eliminez d'abord le robot volant puis occupez-vous des autres minions. Aussi, n'oubliez pas de regarder autour de vous pour trouver des munitions.

Un robot géant apparait. Dès que vous obtenez le signal de votre partenaire, courez tout droit en évitant le Lancer et cachez-vous derrière la barricade. Puis sautez à l'eau.

Continuez de suivre votre co-équipier et plongez quand vous verrez des robots volants s'approcher de vous.

Répétez cette séquence jusqu'à que vous arriviez au tanker.

Suivez votre co-équipier, utilisez votre arme pour monter.

Suivez le tutoriel de votre ami. Vous apprendrez que vous pouvez donner différents ordres à votre équipe tels que tirer, charger ou regroupement. Si vos partenaires ont entièrement confiance en vous, ils obéiront sans problème mais si vous avez commis des erreurs, ils perdront confiance en vous. Evitez également de leur tirer dessus, car cela diminue leur confiance. Vous remarquerez que tout au long du jeu, vos partenaires vont guideront à travers la ville, suivez-les pour être sûr de prendre le bon chemin. Après cela, continuez de suivre Bo. Pressez l'interrupteur qu'il vous indique. Vous trouverez un fournisseur de munitions. Avec l'argent que vous avez récolté en abattant vos ennemis, vous pouvez acheter de nouvelles armes ou améliorer vos capacités actuelles.

Passez la porte, descendez les escaliers et abattez les robots en faisant attention à la mitrailleuse en haut, lancez une grenade pour la faire stopper. Passez la porte du fond et montez à gauche. Faites fonctionner la grue, tournez le container dans votre direction et faites le avancer complètement sur la droite puis baissez-le pour créer un passage jusqu'à l'autre côté.

Retournez dans la salle à droite et continuez droit devant dans le container. Prenez la porte à droite puis allez à gauche.

Allez à droite puis montez et allez à gauche. Eliminez tous les ennemis dans la pièce. Les robots rouges sont un peu plus difficiles à éliminer que les robots normaux. Allez au fond puis prenez la porte à gauche et éliminez encore des robots et faites attention au grand robot. Attendez que Bo se place à côté de la grille pour activer le levier à gauche.

Après la cinématique, allez à droite vers l'échelle jaune pour trouver la console. Placez la grue au-dessus du Grand Lancer et laissez la tomber pour l'assommer.

Descendez vite pour ouvrir la porte à gauche avec Bo. Montez à l'échelle en face puis à celle de droite et activez les commandes.

Une nouvelle cinématique s'enclenche.

Dirigez Dan pour éviter les tuyaux.

Continuez tout droit en éliminant les ennemis. Passez la barrière et mettez-vous à couvert. Tirez sur le sniper en face, puis sur le toit à gauche, ensuite sur les toits à droite et sur le dernier à gauche.

Eliminez les robots qui arrivent. Allez dans le hangar au fond. Eliminez les ennemis. Vous trouverez une machine pour améliorer vos capacités à droite. Pressez l'interrupteur au fond à gauche. Eliminez les ennemis qui apparaissent. Avancez tout droit et éliminez encore des robots. Une cinématique s'enclenche.

Chapitre 2 - A la recherche d'un Refuge

Vous serez en équipe de trois : choisissez vos partenaires. Suivez-les à travers les ruines. Eliminez tous les robots en faisant attention au sniper. Le Grand Lancer apparait : trouvez le lance-rocket (dans un bâtiment en ruine) et attendez le signal pour tirer sur les câbles électriques au-dessus du Lancer.

Tirez-lui ensuite dessus pour l'affaiblir davantage. Allez sur le toit du bâtiment et attendez le signal de vos co-équipiers pour sauter sur le Lancer, à partir de là tirez-lui dans la tête en essayant de maintenir votre équilibre. Recommencez si vous tombez du Lancer.

Quand il sera achevé, suivez vos partenaires, levez le store et continuez de les suivre jusqu'à la prochaine cinématique.

Faites votre choix de co-équipiers.

Montez les escaliers et allez rejoindre les autres membres de l'équipe. Au bout à gauche de la salle, vous trouverez un fournisseur de munitions. Dirigez-vous vers le robot derrière.

Eliminez les robots qui sortent de l'appareil, éliminez les multiples robots volants et les robots qu'ils font atterrir. Tirez sur le baril de pétrole à gauche du décor.

Dirigez-vous vers la ruelle en éliminant les robots au passage. Après l'apparition de l'araignée, courez tout en suivant vos équipiers et pressez la touche indiquée à l'écran quand la flèche sera dans le bleu.

Allez vers la gauche dans le bâtiment, montez les escaliers et à droite vous trouverez une boutique à munitions. Montez les escaliers au fond et sortez sur le toit. Abattez les ennemis de la zone gauche. Continuez d'avancer sur les toits en éliminant les robots. Suivez l'équipe sur les échafaudages, abattez les robots, entrez dans le bâtiment où d'autres robots vous attendent et ouvrez le store au fond.

Prenez le lance-rocket et visez les pattes de l'Arachnid. Mettez-vous à couvert dans des angles morts pour éviter ses balles et n'oubliez pas de recharger votre arme.

Faites attention aux fusées qu'elle vous lance et aux robots volants. Mettez-vous à couvert quand l'araignée essaie de vous cibler.

Suivez votre équipe jusqu'au tunnel devant à droite. Suivez Yuki.

Après la cinématique, vous trouverez une boutique à munitions dans l'allée à droite. Suivez Yuki.

Faites le choix pour votre équipe. Vous trouverez un fournisseur de munitions à droite. Allez dans la salle de jeux pour éliminer les robots. Prenez la porte au fond de la salle et tournez à gauche où d'autres robots vous attendent. Suivez les couloirs et au bout, allez à gauche dans la station et éliminez les robots qui s'y trouvent.

Descendez les escaliers au bout à droite. Eliminez les robots qui arrivent.

Passez la porte en bas des escaliers. Une boutique de munitions vous attend à droite. Montez sur le jet-ski.

Dirigez-le pour éviter les obstacles et maintenir une vitesse maximale pour éviter les tirs ennemis. Descendez du jet-ski, montez l'échelle et avancez.

Descendez et entrez dans la remise à côté pour faire le plein de munitions. Utilisez le lance-rocket pour détruire les moteurs de l'appareil. Prenez les escaliers pour aller sur le toit et avoir une meilleure ligne de mire.

Quand ceci sera terminé, cherchez l'échelle à droite sur le toit et grimpez. Suivez vos partenaires jusqu'au portail.

Choisissez vos équipiers. Restez groupés et avancez dans les égouts, faites attention aux petits robots rouges. Eliminez les robots au fond, allez à gauche et montez. Allez à droite puis ouvrez la porte à gauche. Eliminez les robots, descendez et prenez l'échelle devant.

Continuez tout droit.

Avancez tout droit en éliminant les robots, à droite vous trouverez de quoi faire le plein de munitions. Allez complètement à gauche pour trouver une échelle. Avancez dans le couloir à gauche, éliminez les robots et allez au fond ouvrir la porte à droite. Faites attention aux robots de l'étage d'au-dessus. Avancez et montez à l'échelle au bout. Eliminez les robots, et chargez votre arme pour relâcher une onde de choc sur les barils en haut.

Grimpez à l'échelle, allez dans la salle, éliminez tous les robots et activez les commandes.

Rejoignez le reste de l'équipe et retournez jusqu'à l'ascenseur. Eliminez tous les robots qui arrivent dans votre direction jusqu'à l'arrivée de l'ascenseur, puis montez-y. Tirez sur tous les robots qui s'accrochent à votre co-équipier.

Chapitre 3 - Mauvaise Posture

Dites à Charlie que vous préférez bougez. Descendez les marches. Eliminez les robots volants à l'avant de votre véhicule, cachez-vous si on vous tire dessus. Tirez sur les voitures noires qui apparaissent. Tirez sur une voiture policière blanche. Continuez de tirer sur les robots volants.

Choisissez les membres de votre équipe. Couvrez l'autre équipe en vous occupant des ennemis dans le tunnel. Ouvrez la porte à droite.

Descendez, allez à gauche, montez et allez à droite en éliminant les robots. Prenez les escaliers au fond à droite, allez à droite et éliminez les robots. Avancez et allez sur la passerelle à droite pour éliminer les robots. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attendent.

Prenez la porte au fond et éliminez le robot à droite puis allez dans le couloir au fond à gauche. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur au fond.

Marchez jusqu'au robot au bout que vous devez éliminer. Dirigez-vous vers la porte au bout et prenez l'escalier au fond. Descendez, prenez l'escalier en face et occupez-vous des robots au sol. Activez les commandes sur l'écran bleu à droite, défendez-vous contre les robots jusqu'à l'arrivée de l'ascenseur.

Vous trouverez une boutique de munitions droit devant vous en sortant, allez à gauche, tirez sur les petits robots au sol avant qu'ils vous atteignent, sinon donnez un coup pour les chasser, faites attention également aux robots au-dessus au fond.

Avancez entre les caisses jusqu'à la grande porte. Faites attention aux deux robots au-dessus. Montez les escaliers et prenez l'ascenseur.

Entrez dans le chariot. Quand les robots apparaissent, tirez sur la lumière rouge au bout puis occupez-vous d'eux. Tirez sur les prochaines lumières que vous trouverez. Descendez du chariot et prenez l'ascenseur.

Sortez de l'ascenseur et faites le plein à gauche. Passez la porte au bout, allez tout droit, tournez à gauche sur la passerelle et encore une fois dans le couloir au bout. Activez le levier, grimpez l'échelle à droite, avancez et montez encore puis ouvrez la porte.

Faites attention aux petits robots qui s'accrochent à vous. Avancez et une cinématique s'enclenchera. Après cela, choisissez un partenaire pour vous accompagner.

Eliminez les robots dans la salle. Vous devez maintenant détruire 4 réservoirs de gaz, servez-vous des salles de ventilation pour restaurer votre énergie. Le premier est dans la première salle accroché à l'installation au plafond, le second est devant à droite, le troisième est au commencement du couloir de droite, faites attention aux robots, utilisez votre Shock Burst sur les barils à l'entrée du couloir au bout à gauche, le dernier réservoir est en haut à gauche de l'installation dans la dernière pièce. Attendez que votre partenaire vous rejoigne et passez la porte au fond. Allez tout droit et pressez l'interrupteur sur l'ascenseur.

Sortez de l'ascenseur, prenez le couloir à gauche et ouvrez la porte du fond. Occupez-vous des ennemis jusqu'à que ce soit votre tour d'utiliser la tyrolienne, grimpez à l'échelle et une cinématique s'enclenchera.

Chapitre 4 - Refuser et Résister

Continuez tout droit en éliminant les robots au passage.

Choisissez le partenaire qui restera avec vous. Protégez le monorail en empêchant les robots d'y atterrir, tirez sur les robots volants pour les envoyer s'écraser.

Un d'entre eux atterrira : éliminez-le.

Suivez votre équipier sur le toit. Attendez que la flèche soit dans la zone bleue pour presser la touche affichée à l'écran. Tirez sur les ennemis qui abordent le train.

Rejoignez votre équipier près de la trappe. Entrez dans le wagon et abattez les ennemis qui attaquent sur la gauche.

Avancez quand les portes s'ouvrent et éliminez les robots. Continuez d'avancer.

Tirez sur la porte puis donnez des coups de pied pour l'ouvrir.

Eliminez les robots sur la gare. Prenez les escaliers menant au tunnel et éliminez tous les robots alentours. Allez à gauche et tournez encore à gauche dans le petit couloir pour descendre.

Eliminez les ennemis sur la gare, passez à travers les deux trains qui arriveront puis montez les marches à gauche.

Eliminez les robots et allez à droite. Une boutique de munitions se trouve à droite. Tirez dans la tête du Gorilla. Suivez vos co-équipiers jusqu'à la grande porte. Allez à droite et tirez sur tous les robots. Allez à gauche puis descendez à droite. Suivez la nouvelle équipe.

Allez dans la salle devant à gauche et descendez. Eliminez tous les robots en avançant. Suivez Shindo jusqu'à la porte au bout, allez à gauche puis à droite au bout. Occupez-vous des ennemis dans le hangar devant. Suivez les autres jusqu'au bout du hangar.

Choisissez votre partenaire. Eliminez tous les robots et activez l'ascenseur. Le Gorilla est de retour, suivez-le, allez à gauche au bout du couloir, montez et suivez vos alliés.

Descendez à droite et tenez-vous prêt à tirez sur les barils de pétrole quand le gorille arrivera. Allez ensuite dans le

couloir à gauche, suivez le couloir et allez à gauche à l'intersection. Grimpez l'échelle, descendez au bout, poussez le réservoir de pétrole avec l'aide de votre partenaire, mettez vous à l'abri et attendez que le gorille arrive pour faire détoner le réservoir. Allez à gauche et montez à l'échelle. Suivez le couloir, allez à gauche sur la passerelle et descendez. Courez jusqu'au fond et ramassez les munitions, montez sur la plateforme à gauche pour charger les munitions sur l'arme. Mettez-vous en place sur la machine, votre équipier vous aidera à la recharger en cas de besoin.

Faites attention aux renforts ennemis. Le gorille vous attaquera, sortez de la machine pour ne pas vous faire tuer et retournez-y quand il s'éloigne. Répétez cette séquence jusqu'à qu'il explose. Rejoignez votre partenaire.

Après la cinématique, sortez de la pièce et allez voir le soldat au bout du couloir pour qu'il vous mène à Shindo.

Après la cinématique, courez vous cacher et éliminez les robots ordinaires qui apparaissent au fur et à mesure. Le robot lance des projectiles régulièrement, évitez-les, puis visez ses " bras " pour le détruire.

Ceci fait, suivez Shindo encore une fois en ignorant les robots qui débarquent. Au bout à droite dans le hangar, vous trouverez une boutique à munitions. Dirigez-vous vers le camion en ignorant encore une fois les robots. Tirez sur les voitures et les robots qui vous poursuivent.

Après la courte cinématique, répétez la même chose à partir de l'arrière du camion.

Il y a une boutique de munitions à proximité. Suivez les touches pour maintenir votre équilibre en avançant et attendez que la flèche soit dans le bleu pour presser la touche affichée à l'écran.

Tirez sur la tête du Tsar Runner, puis sur ses bras, ensuite sur son estomac.

Faites attention aux robots volants.

Tirez sur les missiles que lance le robot géant avant qu'ils n'atteignent votre véhicule.

Suivez les directions affichées à l'écran pour sauver Faye.

Quand le robot se mettra debout, tirez sur le boîtier bleu sur son estomac.

Après la cinématique, tirez sur les robots qui bloquent votre route.

Evitez les missiles. Suivez le reste de l'équipe dans le bâtiment de l'autre côté à droite pendant que Cain pirate le robot.

Servez-vous du Howitzer pour éliminer tous les robots qui apparaissent.

Faites attention au robot géant et à ceux armés de mitrailleuse.

Tirez sur la porte quand vous les aurez tous éliminés.

Chapitre 5 - Héritage Artificiel

Tirez sur les robots ninjas.

Suivez l'équipe à travers la porte. Tirez sur le centre lumineux du Médusa, tirez sur les zones lumineuses des tentacules, puis montez sur un des tentacules. En montant, évitez les parties électriques des tentacules. Faites le tour pur éviter les tirs et es décharges électriques. Attendez que vos équipiers libèrent le passage pour continuer à grimper en continuant à éviter les tirs. Sautez du tentacule. Tirez sur le robot, vous êtes en face de son système opérateur. Eliminez les robots autour de vous et avancez pour voir l'interrupteur qui active l'ascenseur. Continuez de tirez sur le robot géant en faisant le tour.

Tirez sur le rond lumineux sur le robot.

Eliminez les robots qui arrivent.

Passez la porte devant à gauche, montez et tout en haut allez à gauche. Eliminez les robots qui arrivent. Allez à droite au bout du couloir et éliminez les robots ninjas. Passez la porte au fond et allez à droite. Continuez dans le couloir et prenez la grande porte à gauche. Allez à gauche au bout du couloir et éliminez les robots. Prenez les escaliers. Eliminez les robots en montant. Prenez la porte à gauche, suivez le couloir et éliminez les robots. Vous trouverez une boutique à munitions plus loin dans le couloir. Allez à gauche au bout, éliminez les robots et une porte s'ouvrira dans le fond. Continuez tout droit, puis attendez que Cain ouvre la porte à droite.

Choisissez deux partenaires pour vous accompagner.

Passez la porte au centre de la salle, tournez à droite à la deuxième intersection. Utilisez une onde de choc ou une grenade pour éliminer le robot dans le couloir et faites attention aux ennemis qui arrivent. Empruntez le couloir, tournez à gauche sous les ordres de votre équipier et éliminez encore un des ces petits robots. Vous pouvez également décider de sprinter pour les éviter. D'autres robots arrivent par la droite. Tournez à gauche et allez tout droit. Au bout, tournez à droite, éliminez les robots qui arrivent ainsi que celui dans le couloir d'à côté. Empruntez le couloir et allez à gauche à la prochaine intersection.

Attendez que votre équipier ouvre la porte au fond à droite. Eliminez les robots, vous trouverez une boutique à droite. Prenez la porte sur votre droite. Prenez la porte à gauche, éliminez les robots et allez à droite puis encore à droite. Tournez à gauche dans le laboratoire quand la porte s'ouvrira. Allez à gauche et éliminez tous les robots dans le laboratoire. Attendez que la grande porte à droite du laboratoire s'ouvre.

Allez à gauche, éliminez les robots qui arrivent dans le couloir ainsi que le petit robot mitrailleur du couloir à gauche. Entrez dans la salle à droite et éliminez les robots, faites attention aux petits robots-araignées. Passez la grande porte au fond, allez à gauche et entrez dans le couloir à droite. Pressez l'interrupteur droit devant et entrez dans l'ascenseur.

Vous trouverez un terminal à munitions en sortant, allez tout droit et interagissez avec l'écran géant à droite dans la grande salle.

Allez dans la pièce à gauche et répétez la même chose sur l'écran.

Une cinématique s'enclenche.

Tirez sur la partie bleue de la tête du Glaussius en évitant les rayons laser. Une fois que vous aurez détruit son système, tirez sur l'alarme en haut à droite et détruisez le reste des systèmes opératoires du robot. Tirez sur toutes les alarmes que vous trouverez jusqu'à détruire complètement le robot.

Eliminez tous les robots. Passez la porte qui s'ouvre.

Allez à gauche, descendez et allez à droite dans le couloir en faisant attention aux robots qui apparaissent.

Allez à gauche au bout du couloir, puis encore à gauche et tournez à droite. Laissez Shindo et Kurosawa ouvrir la porte pendant que vous vous occupez des robots qui arrivent derrière.

Franchissez la porte dès qu'elle sera ouverte et allez à gauche. Allez à gauche encore puis à droite. Occupez-vous des robots qui se lèvent et allez à droite. Allez à gauche et laissez les deux autres ouvrir la porte pendant que vous retenez le flot de robots. Passez la porte et montez sur les caisses puis allez à droite. Descendez, rechargez votre onde de choc à gauche puis allez à droite dans les débris. Eliminez les ennemis qui s'y cachent. Allez à droite et descendez.

Suivez la passerelle jusqu'à l'ascenseur de l'autre côté.

En sortant de l'ascenseur, attendez que Kurosawa créé un passage pour aller à gauche.
Suivez-le dans les couloirs et à l'intersection, allez à droite. Une cinématique démarrera.

Après la cinématique, suivez le couloir en éliminant les robots et allez dans l'ascenseur à droite.

En haut, continuez, grimpez l'échelle.

Tirez sur le Cerbère, cassez sa carcasse pour atteindre le centre de son système (le point bleu dans son squelette). Eliminez les robots qu'il fera venir. Continuez de lui tirer dessus jusqu'à qu'il soit complètement achevé.

Ouvrez la porte au bout, prenez le RPG de Rachael, ouvrez la porte et une nouvelle cinématique s'animera. Eliminez les robots ou ignorez-les et dirigez-vous sur l'échelle. Tirez sur le centre du missile.

Sprintez entre les installations en suivant vos amis et utilisez votre onde de choc pour libérer le passage, grimpez à l'échelle et continuez de courir. Suivez-les sur le pont, sprintez quand il s'effondre mais faites attention aux trous et aux décombres qu'il vous faut escalader.

Une nouvelle cinématique démarre.

Chapitre 6 - Destinée reniée

Eliminez les robots autour de vous et prenez la porte du fond.

Continuez d'avancer en éliminant les nombreux ennemis et en faisant attention aux bombes fumigènes.

Après la cinématique, éliminez les robots rouges. Après l'autre cinématique, occupez-vous des robots ninjas.

Durant la cinématique, dès que Dan prend le fusil, visez la tête de Faye. Eliminez encore des robots et tirez sur Faye qui est à l'étage d'au-dessus. Une autre cinématique démarre quand tous les robots sont éliminés.

Suivez l'équipe, faites le plein à droite puis faites savoir à Charlie que vous êtes prêt.

Après cette cinématique, attaquez les robots de l'armée américaine.

Occupez-vous du Cuirassé de choc d'abord : ses pieds, ses bras et son dos en faisant attention aux coups de feu, aux missiles et aux grenades. Vous trouverez d'énormes mitrailleuses un peu partout dans la salle, vous pouvez vous en servir pour infliger plus de dommages. Le robot s'affaiblira régulièrement sous les coups de feu, profitez-en pour tirer sur le robot sans vous faire tirer dessus. Tirez sur le dernier morceau de cuirasse rouge sur son dos. Ne le laissez pas s'approcher de vous et éviter les missiles qu'il vous lancera. Faites également attention aux grenades qu'il vous lance. Ne le laissez pas vous toucher avec sa main en forme de foreuse.

Continuez de tirer jusqu'à la cinématique. Pendant la cinématique, attendez que Dan saisissez le fusil pour lancer une onde de choc.

Vous avez terminé le jeu Binary Domain.

SUCCÈS

Progression (5 G)

Remporte tous les autres succès du jeu.

Tous ensemble (20 G)

Ajoute chaque équipier au groupe une fois.

Saute-qui-peut (10 G)

Va sur la tête du Grand Lancer.

Tueur de bestiole (15 G)

Détruis toutes les pattes de l'Arachnid.

Vandale (15 G)

Détruis tous les ennemis avec une batterie mobile.

Jackpot (15 G)

Gagne le jackpot avec un distributeur.

Fin du transporteur (15 G)

Détruis les 4 moteurs de Iron Whale.

Bourreau professionnel (20 G)

Obtiens 50 bonus "exécution" en Campagne.

Pro du massacre (20 G)

Obtiens 50 bonus "massacre" en Campagne.

Pro des crânes (20 G)

Obtiens 50 bonus "tir à la tête" en Campagne.

Pro en un coup (20 G)

Obtiens 50 bonus "un seul coup" en Campagne.

Sauveteur (10 G)

Ranime un équipier avec une trousse de secours 10 fois.

Un véritable ami (15 G)

Achète des nanomachines pour un équipier.

Féru de shopping (15 G)

Accède à tous les distributeurs.

Dépensier (15 G)

Dépense 10 000 crédits dans les distributeurs.

Tueur de Tireurs d'assaut (15 G)

Détruis 100 Tireurs d'assaut en Campagne.

Stratège (15 G)

Laisse les ennemis s'entre-tuer 50 fois.

Fabricant d'armes (15 G)

Améliore une arme.

Artisan (30 G)

Maximise une amélioration d'une arme.

Ramasseur d'infos (30 G)

Ramasse 20 logiciels de sécurité en Campagne.

Prise d'infos réussie (30 G)

Ramasse tous les logiciels de sécurité en Campagne.

Spécialiste (30 G)

Obtiens toutes les nanomachines dans une seule Campagne.

Casseur (30 G)

Termine tous les chapitres en mode SURVIE.

Première victoire (15 G)

Remporte un match VS Xbox LIVE avec n'importe quelle règle.

Toujours en vie (15 G)

Termine un niveau en mode INVASION Xbox LIVE.

Héros de la résistance (30 G)

Termine tous les niveaux en mode INVASION Xbox LIVE.

Maître d'armes (30 G)

Remporte un match VS Xbox LIVE avec chacune des règles.

Pro du défi (50 G)

Réussis tous les défis Xbox LIVE.

Vétéran (30 G)

Atteins le niveau 50 Xbox LIVE.

Localiser et détruire (15 G)

Termine l'étape de natation.

Succès SECRETS

Toboggan aquatique (15 G)

Termine la glissade géante.

Poursuite en eaux troubles (15 G)

Termine la poursuite en jet-ski.

Fugitif (15 G)

Termine la poursuite en voiture.

Délit de fuite (10 G)

Termine « délit de fuite ».

A la recherche d'un refuge (10 G)

Termine « a la recherche d'un refuge ».

Mauvaise posture (10 G)

Termine « mauvaise posture ».

Refuser et résister (10 G)

Termine « refuser et résister ».

Héritage artificiel (10 G)

Termine « héritage artificiel ».

Survie (50 G)

Termine tous les chapitres en mode « sans pitié ».

Camion en fuite (15 G)

Termine la poursuite en camion.

Moment privé (20 G)

Regarde la scène d'amour avec Faye.

Il faut sauver le sergent big Bo (20 G)

Sauve big Bo contre Cerberus.

Frères d'armes (20 G)

Obtiens la loyauté de big Bo dans « destinée reniée ».

Big Bo: Confiance max (20 G)

Obtiens la confiance maximum de big Bo.

Faye : confiance max (20 G)

Obtiens la confiance maximum de Faye.

Charlie : confiance max (20 G)

Obtiens la confiance maximum de Charlie.

Rachael : confiance max (20 G)

Obtiens la confiance maximum de Rachael.

Cain : confiance max (20 G)

Obtiens la confiance maximum de Cain.

Shindo : confiance max (20 G)

Obtiens la confiance maximum de Shindo.

Destinée reniée (50 G)

Termine « destinée reniée ».

Biology Battle

© Novaleaf Software 2008

AUGMENTER LE NIVEAU DE CONFLIT

Pour augmenter le niveau de conflit en mode Global Challenge, allez sur l'écran qui précède le lancement de la mission, maintenez Y et appuyez sur A. Une voix confirmera l'activation du code. Celui-ci augmente la vitesse des ennemis, leur quantité et leur taux d'apparition.

Bionic Commando

© Capcom / GRIN 2009

MODE SUPER HARD

Terminer le mode Histoire.

RÉCOMPENSES VIA BIONIC COMMANDO REARMED

Arme prototype

Dans Bionic Commando Rearmed, rendez-vous à la zone A pour trouver l'icône FSA.

Matrice violette

Dans Bionic Commando Rearmed, récupérez les 12 Yashichis.

Tenue rétro

Téléchargez Bionic Commando Rearmed.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Chapitre 1

Ascension city

Après le largage, avancez et passez par le trou dans le mur. Tournez à droite et éliminez le soldat. Tournez ensuite à gauche et prenez le premier objet de la zone. Continuez votre chemin et tuez un autre soldat. Avancez jusqu'au fond de la salle pour prendre les munitions ensuite tournez à gauche. Ramassez les munitions en chemin et éliminez les trois ennemis barricadés à droite. Montez ensuite les marches, allez à droite et prenez l'objet. Descendez ensuite par le trou au sol et descendez les marches.

Avancez jusqu'au fond et tournez à droite pour récupérer le deuxième objet. Avancez ensuite à gauche pour arriver dans une grande salle. Allez vers la porte située à gauche et sortez. Zoomez et éliminez l'ennemi barricadé au fond du couloir. Traversez ce couloir et ramassez le troisième objet qui se trouve à gauche du coté du distributeur automatique.

Avancez ensuite et descendez d'autres escaliers. Eliminez le soldat, allez à gauche et neutralisez un nouvel ennemi. Traversez ensuite un autre couloir et prenez l'objet qui se trouve à gauche des escaliers. Descendez ensuite l'escalier pour retrouver votre bras ionique.

Didacticiel

Avancez et utilisez votre bras ionique pour vous accrocher à la poutre verte. Laissez-vous balancer trois fois avant de lâcher prise lorsque l'indicateur bleu s'affiche à l'écran.

Pour l'étape suivante, accrochez-vous à la poutre et balancez-vous en avant et en arrière pour gagner de la vitesse puis lâchez prise au bon moment pour sauter loin devant et atterrir sur la plate-forme.

Vous devez ensuite vous accrocher à la poutre avant de sauter vers la poutre suivante. Gagnez un peu de vitesse et sautez sur la plate-forme d'en face.

Accrochez-vous ensuite au rebord et rembobiner le câble pour monter. Sautez ensuite pour atteindre la dénivellation.

Avancez et accrochez-vous à la première poutre. Sautez à droite vers la poutre suivante puis à gauche vers la dernière. Accrochez-vous ensuite au rebord et hissez-vous en haut. Sautez en bas et montez une autre dénivellation. Sautez ensuite et accrochez-vous au rebord. Montez la dénivellation et accrochez-vous à la poutre. Balancez-vous ensuite avant de sauter vers la plate-forme.

Vous arrivez devant un relais. Lancez votre câble sur les trois cibles qui entourent le relais. Zippez ensuite le câble pour foncer sur les cibles et effectuer une attaque. Allez ensuite en arrière et suivez le chemin avec les poutres. Passez d'une poutre à l'autre jusqu'à la plate-forme. Allez à droite et descendez pour prendre l'objet. Revenez au relais et branchez-vous à ce dernier avec votre câble puis piratez-le. Entrez dans le didacticiel " Lancer " et apprenez à lancer des objets sur vos ennemis. Entrez ensuite dans le didacticiel " Arracher ". Avant de commencer l'entrainement. Allez à gauche et accrochez-vous aux poutres pour prendre l'objet suspendu. Revenez ensuite à la zone de départ et arrachez le socle qui se trouve en face de vous.

Allez ensuite dans le didacticiel " Mort venue d'en haut ". Avancez vers le trou et sautez dans le vide. Appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour réaliser la technique requise. Prenez en même temps l'objet suspendu en l'air.

Entrez ensuite dans le didacticiel " Coup de poing vers le haut ". Avant d'appliquer la technique. Retournez-vous et accrochez-vous au rebord. Montez pour récupérer l'objet et redescendez pour effectuer la technique. Quittez enfin le didacticiel.

Centre ville d'Ascension city

Avancez vers le trou dans le mur pour voir la ville en ruines. Sautez et accrochez-vous à la pancarte la plus haute. Balancez-vous et prenez l'objet qui se trouve entre les deux bâtiments. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et entrez dans les égouts.

Centre ville d'Ascension city II

Avancez et accrochez-vous au poteau de signalisation. Balancez-vous et prenez l'objet. Avancez ensuite à gauche et repérez l'objet qui se trouve derrière les flammes. Utilisez votre câble pour vous accrocher et atteindre la dénivellation puis prenez l'objet. Revenez sur la route et allez à droite. Suivez le chemin et accrochez-vous au pilier pour pouvoir atteindre l'objet suspendu. Avancez à droite et arrêtez-vous à la vue des ennemis qui se trouvent au fond. Zoomez et éliminez vos deux ennemis. Avancez ensuite vers le tunnel et accrochez-vous au bout du rail suspendu. Balancez-vous et gagnez de la vitesse pour sauter au dessus de l'entrée du tunnel et prendre l'objet. Descendez ensuite et passez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city III

Avancez et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la suivante puis sur la route. Descendez dans le trou et escaladez le mur de gauche pour atteindre le relais. Eliminez les deux ennemis qui le gardent avec des attaques sautées ou avec votre arme. Montez ensuite sur l'autoroute qui se trouve en haut à droite et éliminez les deux autres soldats. Revenez au relais et piratez-le. Remontez ensuite sur l'autoroute puis sur celle de gauche. Repérez l'objet qui se trouve à gauche et suspendez-vous aux rails pour atteindre cet objet. Revenez en haut et faites face à l'immeuble. Lancez votre câble contre le wagon du monorail et arrachez-le en appuyant plusieurs fois sur le bouton approprié. Eliminez le soldat qui se trouve dans l'immeuble et sautez vers l'ouverture. Grimpez et entrez dans l'immeuble. Avancez et entrez par le trou qui se trouve en face. Allez ensuite à gauche et descendez. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Avancez et montez les marches. Tuez deux autres soldats et entrez dans la chambre de gauche. Prenez les munitions ensuite entrez par le trou dans le mur gauche et prenez l'objet. Avancez encore et sortez par le trou dans le mur pour atterrir sur une partie de l'autoroute.

Descendez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Avancez vers le poste de contrôle ennemi et tuez les quatre soldats. Allez ensuite à droite et escalader le pilier qui porte le monorail jusqu'au sommet pour prendre l'objet. Montez sur l'autoroute de gauche et avancez en éliminant les soldats. Lancez votre câble sur le wagon du monorail et arrachez-le. Suspendez-vous au rail et prenez l'objet Descendez ensuite et entrez par le tunnel.

Centre ville d'Ascension city IV

Avancez, sautez en bas et contournez le bâtiment d'en face par la gauche. Eliminez le garde et entrez dans l'immeuble situé à droite. Montez l'escalier et butez les deux soldats qui se trouvent à gauche avant qu'ils ne vous repèrent. Montez encore et avancez sur le quai pour prendre l'objet. Tirez sur les ennemis qui gardent le relais pour les attirer vers le bas et arrachez ensuite le wagon de son socle pour le faire tomber sur les ennemis et les écraser. Descendez ensuite et éliminez ce qui reste des ennemis. Descendez ensuite, allez vers le relais et piratez-le pour désactiver les mines. Revenez alors au premier champ de mine. Accrochez-vous aux mines et avancez jusqu'à atteindre l'objet. Revenez au relais et allez vers le deuxième champ de mines. Utilisez les mines pour passer le gouffre et allez à gauche.

Montez vers l'ouverture dans l'immeuble et prenez un autre objet. Montez ensuite les marches et allez jusqu'à l'ouverture dans le mur. Arrachez le wagon du monorail pour le faire tomber sur les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite et montez sur l'autoroute pour tuer les soldats. Restez ensuite en haut et éliminez les ennemis qui gardent le relais. Descendez et piratez ce relais pour désactiver les mines. Accrochez-vous ensuite aux mines et allez à gauche jusqu'à la dernière mine pour prendre l'objet qui se trouve juste en dessous Revenez au relais et escalader l'immeuble qui se trouve à sa droite avec des pancartes sur le toit. Prenez l'objet et revenez au relais. Utilisez ensuite les mines pour atteindre l'autre coté de la ville et avancez dans le tunnel.

Chapitre 2

Centre ville d'Ascension city V

Avancez et escaladez l'immeuble d'en face où se trouve la capsule. Prenez votre nouvelle arme, restez sur le toit et allez à gauche. Testez votre nouvelle arme sur les soldats qui se trouvent en bas. Descendez vers leur position puis sautez vers le wagon du monorail. Des ennemis bloquent l'ouverture qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche. Eliminez-les et sautez vers l'entrée. Avancez, montez les marches et éliminez les ennemis sans trop vous exposer. Montez ensuite à l'étage supérieur et allez vers l'ouverture dans le mur. Sautez en bas en exécutant une chute libre (en appuyant plusieurs fois sur le bouton indiqué). Avancez ensuite dans la canalisation jusqu'à l'autre bout. Sortez et contournez la dénivellation par la gauche pour trouver et prendre un objet. Montez vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Piratez-le et descendez à droite pour prendre les munitions qui se trouvent dans la capsule. Descendez et entrez dans une autre canalisation. Avancez et éliminez les soldats qui patrouillent. Montez et attirez les ennemis au bord de la dénivellation. Arrachez ensuite la pancarte pour qu'elle tombe sur eux et les écrase. Montez encore et

éliminez le reste des soldats.
Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du tunnel et accrochez-vous aux mines. Avant d'atteindre le tunnel, tournez-vous et sautez vers l'objet suspendu en l'air pour le prendre. Reprenez ensuite le chemin vers le tunnel, éliminez les ennemis qui le gardent et avancez.

Une fois à l'autre bout, tournez-vous, montez au dessus de la sortie pour prendre l'objet et descendez. Sautez vers le bouclier Biomech et attaquez son dos avec vos coups de pied zippés. Répétez cette action jusqu'à la destruction du bouclier. Si vous êtes touché, éloignez vous et mettez-vous à l'abri pour récupérer. Ne vous approchez pas trop des Mecha pour ne pas subir une attaque de mêlée qui risque de réduire considérablement votre barre de santé. Une fois les deux boucliers détruits, allez vers la banque et montez au dessus de la porte pour prendre un objet.

Centre ville d'Ascension city VI

Avancez jusqu'à l'apparition des lasers des snipers. Accrochez-vous alors au poteau et avancez rapidement vers le bâtiment d'en face. Escaladez-le et éliminez le premier sniper. Allez ensuite à droite et tuez le deuxième sniper qui se trouve dans ce bâtiment ainsi que celui situé dans l'immeuble de droite. Repérez l'objet qui se trouve dans la chambre de gauche et utilisez votre crochet pour atteindre cette chambre par l'extérieur en passant par les fenêtres puis prenez l'objet. Sautez ensuite vers les panneaux qui sont au dessus de la route et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la passerelle détruite et montez sur son toit pour prendre un objet. Montez sur le toit de l'immeuble de gauche, avancez et sautez vers celui où se trouve le sniper. Eliminez-le et sautez vers le bâtiment de droite. Utilisez ensuite la poutre pour vous balancer et atteindre la partie la plus proche de l'autoroute. Accrochez-vous sous le pont pour prendre l'objet ensuite montez sur l'autoroute. Avancez vers la zone où se trouve le dernier sniper.

Quartier industriel Trent I

Avancez, sautez sur la structure cylindrique ensuite descendez sur le sol. Suivez le chemin à droite pour trouver un objet dissimulé dans l'eau. Repérez ensuite le sniper et allez vers le toit sur lequel il se trouve. Eliminez-le et regardez en haut près de la structure cylindrique pour trouver un objet. Suspendez-vous au tube détruit et balancez-vous pour sauter et prendre l'objet. Grimpez ensuite sur le toit du bâtiment qui se trouve à gauche. Sautez ensuite vers le bâtiment cylindrique où se trouve le sniper et éliminez-le. Sautez vers un autre bâtiment cylindrique, éliminez le sniper et descendez dans le niveau inférieur pour prendre l'objet et profitez-en pour éliminer les snipers qui se trouvent dans la zone.

Dirigez-vous ensuite vers le bâtiment cylindrique incliné et repérez le sniper qui se trouve sur le tube détruit. Eliminez-le ensuite prenez l'objet qui se trouve dans le tube. Repérez ensuite la capsule qui atterrit sur le toit d'un immeuble et rejoignez-la. Prenez le fusil sniper et testez-le sur le tireur qui se trouve sur le bâtiment situé à gauche. Avancez ensuite vers l'autoroute en ruine et éliminez les soldats qui se trouvent dessus puis sautez sur l'autoroute. Avancez jusqu'à trouver l'armure Biomech. Eliminez cet ennemi en l'attaquant par derrière et avancez dans le tunnel.

Quartier industriel Trent II

Allez à droite vers l'entrée de l'entrepôt et prenez l'objet suspendu. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le coup de poing vers le haut pour lancer un objet sur le mur et le défoncer. Avancez et éliminez les ennemis en utilisant votre nouvelle attaque. Lancez les caisses contre les groupes d'ennemis pour les éliminer rapidement. Avancez jusqu'à la rencontre avec le Biomech. Détruisez-le et escaladez le mur gauche. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'objet à prendre. Revenez en bas et avancez. Tournez à droite et faites un trou dans le mur pour passer. Avancez en vous accrochant aux poutres puis accrochez-vous au bras de la grue. Balancez-vous et sautez en l'air en direction de l'objet pour le prendre. Avancez enfin dans le tunnel.

Quartier industriel Trent III

Avancez et repérez la capsule qui atterrit sur l'immeuble situé à gauche. Rejoignez-la et prenez l'arme. Allez ensuite à l'immeuble de droite et prenez un objet. Revenez sur le toit précédent et allez vers les wagons du monorail. Arrachez-les de leurs rails pour trouver un objet. Prenez-le et sautez sur le bâtiment gauche. Avancez et repérez le sniper. Allez dans sa direction et escaladez jusqu'au toit de l'immeuble où il se trouve.
Prenez l'objet et descendez pour le tuer. Restez ensuite à l'abri pour débusquer et éliminer les ennemis sans être pris entre les feux de l'ennemi. Traversez ensuite le pont et accrochez-vous au monorail. Sautez vers le bâtiment situé à droite. Accrochez-vous ensuite à la poutre et balancez-vous. Sautez, prenez l'objet en l'air et accrochez-vous à l'immeuble suivant.

Entrez par l'ouverture dans le mur et avancez arme à la main. Montez les étages et éliminez les ennemis après chaque escalier. Une fois dans l'étage avec l'ouverture dans le mur, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la chambre de droite et prenez l'objet. Sortez ensuite par le trou et accrochez-vous aux tubes pour atteindre l'immeuble se trouvant à gauche. Allez ensuite vers la capsule et prenez le sniper. Montez sur les toits (à gauche) pour trouver et prendre un autre objet. Regardez ensuite en bas et repérez l'objet suivant qui se trouve entre quatre tubes. Descendez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Accrochez-vous ensuite à un tube, gagnez en vitesse et sautez pour prendre l'objet. Affrontez ensuite les ennemis volants. Ramassez le lance-roquette et visez les appareils. Evitez leurs tirs et si vous n'avez plus de munitions, allez vers les capsules qui se trouvent sur les autres toits. Avancez ensuite vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Désactivez les mines et utilisez-les pour avancer. Ramassez l'objet qui se trouve sous la troisième mine et continuez d'avancer jusqu'au tunnel.

Quartier industriel Trent IV

Avancez à gauche et sautez sur les toits jusqu'au troisième immeuble. Allez à droite et sautez vers l'immeuble défoncé. Montez sur le toit et prenez l'objet avant de faire le tour. Sautez sur la partie de l'autoroute ensuite sur celle avec un bus au dessus. Prenez l'objet qui se trouve derrière le véhicule et revenez au toit. Revenez au toit précédent et allez à gauche pour trouver des ennemis barricadés dans l'immeuble d'en face. Eliminez-les et sautez vers le trou dans l'immeuble. Avancez et éliminez les ennemis qui arrivent par les escaliers. Montez et allez vers le trou dans le mur. Accrochez-vous à la poutre et balancez-vous. Sautez ensuite et prenez l'objet suspendu dans les airs. Détruisez ensuite le Polycraft et tuez les soldats qui gardent le relais. Piratez ensuite ce dernier pour désactiver les mines. Accrochez-vous aux mines de droite pour prendre l'objet en chemin. Sautez ensuite sur les toits des bus pour avancer. Utilisez d'autres mines et avant de sauter dans le bâtiment, sautez sur les débris qui se trouvent à droite pour prendre un autre objet. Entrez ensuite dans le bâtiment. Après la cinématique avancez et sautez dans la fissure au sol.

Chapitre 3

Fissure I

Sautez vers l'entrée, escaladez le mur gauche et prenez l'objet qui se trouve à droite au dessus de l'entrée. Descendez ensuite et entrez dans la cave. Allez à gauche et descendez en rappel pour prendre l'objet. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, avancez dans la caverne en vous accrochant aux parois et allez à droite pour trouver un objet caché. Avancez jusqu'à la dernière chute d'eau et prenez l'objet qui se trouve en haut.

Avancez encore pour voir un autre objet suspendu. Accrochez-vous aux pics qui sortent des parois, balancez-vous et sautez pour prendre l'objet. Avancez ensuite à droite jusqu'aux chutes d'eau. Regardez dans le mur de droite pour voir à travers un trou un objet caché. Continuez votre chemin jusqu'à apprendre comment défoncer les murs avec des pierres et revenez pour défoncer le mur et prendre cet objet. Reprenez votre route et défoncez le mur pour progresser.

Fissure II

Avancez et montez sur la pente qui se trouve sous l'ouverture qui mène vers la surface. Localisez l'objet, accrochez-vous au mur et sautez pour le prendre. Descendez ensuite et avancez jusqu'à la rencontre avec Polycraft.

Lancez dessus des rochers pour le détruire et reprenez votre chemin. Regardez ensuite en haut pour voir un objet se trouvant sous la plate-forme qui forme un pont. Grimpez pour le prendre et reprenez votre chemin Une fois à terre, avancez et éliminez le premier groupe d'ennemis. Avancez et lancez des pierres sur les ennemis qui se trouvent en bas avant de sauter vers le tube détruit. Entrez dans ce tuyau et prenez l'objet qui s'y trouve. Sortez et avancez vers l'objet suivant qui se trouve sur la plate-forme. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à la surface.

Centre ville d'Ascension city VII

Avancez, montez sur le pont et ramassez le lance-grenades puis détruisez le premier Polycraft. Lancez ensuite les caisses ainsi que la voiture sur le deuxième Polycraft si vous n'avez plus de munitions. Montez ensuite sur le toit de l'immeuble de droite et éliminez les soldats qui gardent le relais. Piratez ce dernier pour désactiver les mines. Revenez ensuite à l'autoroute et avancez en évitant le cratère.

Centre ville d'Ascension city VIII

Revenez en arrière (à gauche) et entrez dans l'alcôve pour prendre l'objet. Avancez et affrontez un Biomech. Il est très rapide et ne vous laissera pas le temps de l'attaquer par derrière. Utilisez alors les voitures come arme et lancez-les sur cet ennemi jusqu'à sa destruction. Avancez ensuite dans le tunnel et repérez l'objet au plafond. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous pour le saisir. Avancez en évitant les flammes et éliminez les soldats qui arrivent. Allez au bout du chemin et cherchez derrière le bus qui se trouve à gauche pour trouver un objet. Prenez-le et continuez votre chemin.

FSA Avenue

Avancez et prenez l'arme qui se trouve dans la capsule. Mettez-vous à l'abri du tireur et avancez en longent le mur droit. Avancez et avec votre nouveau joujou, exterminez le groupe d'ennemis. Montez ensuite sur le pont et éliminez le sniper. Prenez l'objet qui se trouve à sa droite puis descendez et éliminez d'autres soldats en chemin. Allez à la station du monorail qui se trouve dans l'immeuble situé à gauche et descendez l'escalier pour trouver un objet. Sortez dans la rue et éliminez les ennemis qui débarquent en parachute. Avancez et prenez le lance-grenades qui se trouve dans la capsule puis utilisez-le pour détruire les deux Biomech et avancez. Prenez ensuite l'objet qui se trouve sur la poutre entre les enseignes. Restez en haut et regardez à droite du monument FSA pour trouver un objet. Allez le prendre et allez ensuite à l'extrême gauche pour prendre le dernier objet. Avancez vers le monument.

Buraq

Grimpez jusqu'au sommet et prenez l'objet qui se trouve sur une poutre. Allez ensuite de l'autre coté pour voir un autre objet suspendu dans l'air. Accrochez-vous au pilier, balancez-vous pour gagner de la vitesse et sautez pour prendre l'objet en vol. Atterrissez ensuite près du relais et piratez-le.

Boss : Hélicoptère Buraq

Mettez-vous à l'abri derrière le relais et attendez l'arrivée de la première capsule. Allez vers cette dernière et prenez le lance-roquettes. Maintenez appuyez sur la touche de tir et visez l'hélicoptère jusqu'à ce que les trois cibles deviennent rouges. Tirez alors tout en restant mobile pour éviter les ripostes de l'ennemi. Allez ensuite vers la capsule suivante pour obtenir des munitions. Eliminez le Polycraft qui rapplique avant de recharger et de vous attaquer de nouveau au Buraq. Visez les trois cible mais l'ennemi va déployer des contre-attaques et sachez qu'un seul de vos projectiles va le toucher. Rechargez en allant vers les capsules et détruisez d'autres Polycraft. Maintenez la même tactique et tirez sur votre ennemi en restant en mouvement jusqu'à sa destruction.

Acte 2

Chapitre 1

Fissure III

Avancez et laissez-vous tomber dans la fissure. Avancez dans le tunnel pour sortir sous une ouverture qui mène à la surface. Repérez l'objet qui se trouve en bas dans une alcôve située en face et allez le prendre. Allez ensuite rapidement vers la capsule et prenez la mitrailleuse. Explosez les drones qui s'approchent de vous jusqu'à ce qu'ils décident de se replier. Allez à droite de la capsule et montez sur le rocher pour trouver un autre objet. Revenez près de la capsule et repérez l'objet qui flotte à droite près de la paroi. Utilisez votre câble et votre crochet pour l'atteindre et le prendre. Allez ensuite vers le grand portail et entrez. Avancez jusqu'à l'arrivée d'un Biomech. Restez entre les rochers pour éviter ses attaques. Lancez-lui vos projectiles faits en pierre sans vous exposer jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis avec votre nouvelle attaque tournoyante et continuez votre chemin.

Terminus Saints

Avancez à gauche vers la station et allez derrière les wagons pour ramasser un objet. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite et allez au bout de la station. Regardez en bas dans la fosse à gauche pour trouver un objet. Sautez et prenez-le ensuite remontez. Avancez et descendez dans le trou vers une autre station. Eliminez les ennemis et rejoignez la station d'en face. Eliminez la résistance et allez à gauche derrière le wagon pour prendre un autre objet. Un autre objet se trouve à droite mais il est inaccessible pour le moment puisque les mines marchent encore. Montez à la station du dessus et avancez en éliminant les soldats jusqu'à atteindre le relais.

Piratez-le et allez à gauche pour trouver un autre objet. Rappelez-vous de l'objet inaccessible, vous pouvez l'atteindre maintenant en vous accrochant en bas de la mine. Utilisez ensuite les mines pour atteindre la sortie et évitez les radiations.

Fissure IV

Avancez dans le tunnel et à la sortie, sautez pour atteindre et saisir un objet. Bondissez vers l'autre extrémité du tunnel et éliminez les soldats. Avancez en abattant les ennemis jusqu'au relais. Piratez-le et prenez l'objet qui se trouve en haut, sur un rocher. Utilisez les objets qui se trouvent dans la zone comme projectiles contre le Polycraft. Descendez vers la capsule pour prendre le lance-grenades. Avancez à gauche et montez sur la plate-forme où se trouve la grue.

Derrière elle, se trouve un autre objet, prenez-le et avancez vers les mines. Accrochez-vous au plus haut point de la paroi et balancez-vous. Sautez ensuite vers l'objet qui se trouve au dessus de la première mine. Accrochez-vous ensuite à la mine et avancez en vous emparant d'un autre objet en chemin.

Parc d'Ascension City I

Avancez et grimpez sur les rochers de droite pour atteindre un nouvel objet. Avancez ensuite et escaladez le mur pour monter jusqu'à la forêt. Avancez et accrochez-vous aux branches de l'arbre qui se trouve à l'extrémité de la falaise. Repérez l'objet dans les airs et sautez pour le prendre. Accrochez-vous ensuite au mur gauche et hissez-vous vers le haut puis suivez le chemin et prenez l'objet qui se trouve au bout. Restez du coté gauche et avancez jusqu'au grand arbre. Accrochez-vous à ses branches pour atteindre un autre objet suspendu.

Allez ensuite à droite vers l'avant poste ennemi et éliminez les soldats qui le gardent. Continuez d'avancer à gauche et allez vers l'objet qui se trouve sur le rocher qui fait face à la plate-forme où se trouvent les ennemis. Allez ensuite vers ces ennemis et exterminez-les. Affrontez ensuite deux Biomech. Restez à l'abri derrière les rochers et lancez des pierres sur ces deux ennemis. Sautez ensuite sur l'autoroute et allez à droite pour récupérer un objet. Allez ensuite vers l'entrée du tunnel et passez sous l'autoroute pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez enfin et entrez dans le tunnel.

Avenue des héros

Avancez et tournez à gauche puis accrochez-vous au tronc d'arbre pour vous balancer et prendre le premier objet. Avancez ensuite jusqu'à l'ensemble de statues. Après la cinématique, allez derrière les pieds de la statue pour prendre un objet. Suivez ensuite votre radar et avancez. Montez sur le pilier gauche pour trouver un autre objet. Entrez dans le bâtiment et accrochez-vous au balcon pour vous balancer et atteindre l'objet.

Parc d'Ascension City II

Avancez et allez à droite. Montez sur la structure de droite et prenez l'objet. Descendez ensuite et avancez en éliminant les soldats. Prenez ensuite l'objet qui se trouve au plafond. Continuez d'avancer et montez à l'étage suivant. Avancez en éliminant les soldats et piratez le relais. Montez encore et avancez jusqu'à l'avant poste ennemi. Eliminez ses occupants et fouillez au bord de la falaise, à gauche, pour trouver un autre objet.

Reprenez votre route jusqu'à l'apparition des trois Biomech sur une plate-forme. Ne vous en approchez pas et lancez les pierres qui se trouvent à proximité de votre position pour les abattre. Attendez ensuite l'arrivée de la capsule qui atterrit sur une autre plate-forme et allez vers cette dernière. Prenez le lance-grenades et revenez sur votre plate-forme. Sur place, canardez vos ennemis et tirez des grenades quand ils se rapprochent les uns des autres pour les toucher tous en même temps. Avancez ensuite vers le bâtiment et allez à sa droite. Regardez en bas pour voir un tube avec un objet à son extrémité détruite. Descendez et prenez-le. Restez en bas et allez à gauche du bâtiment pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez et entrez dans le bâtiment.

Chapitre 2

Jardin d'Ascension City

Allez à l'arrière de la zone et prenez le premier objet. Entrez dans le jardin et faites le tour de la zone en éliminant les snipers. Montez ensuite sur les poutres centrales du toit et prenez l'objet. Reprenez votre route et affrontez le Biomech équipé d'un canon laser. Passez derrière lui et attaquez son dos jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent. Passez sous le relais et ramassez un autre objet.

Remontez et piratez le relais puis descendez sur la passerelle qui se trouve derrière ce dernier et prenez l'objet. Revenez ensuite à la salle où se trouvaient les snipers et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la capsule et prenez l'arme. Suivez votre radar et éliminez les soldats qui gardent l'entrée. Avancez et détruisez les deux Biomech avant de monter sur la passerelle d'en haut et prendre l'objet. Descendez ensuite, passez par le trou et avancez dans le tunnel.

Parc d'Ascension City III

Avancez et restez à gauche pour prendre un objet sur votre chemin. Avancez ensuite vers la capsule qui contient le fusil sniper et prenez-le. Repérez ensuite les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Allez ensuite en bas, à gauche, au bord de la rivière et repérez l'objet qui se trouve derrière les rochers. Dégagez ces derniers et prenez-le. Remontez ensuite et atteignez le toit du bâtiment pour prendre l'objet. Sautez ensuite en bas, éliminez les soldats et piratez le relais. Allez ensuite à droite de ce dernier et accrochez-vous aux mines pour avancer et prendre l'objet en chemin.

Laissez-vous tomber dans la caverne et avancez jusqu'au relais mais avant de l'atteindre, allez à gauche des chutes d'eau et escaladez jusqu'au sommet. Avancez, prenez l'objet et revenez au relais. Eliminez les soldats qui le gardent et piratez-le. Grimpez ensuite au sommet de la montagne qui se trouve à droite du relais pour prendre le dernier objet de la zone.

Parc d'Ascension City IV

Avancez à gauche et prenez le premier objet de la zone. Avancez jusqu'à la route et allez à droite jusqu'au fond pour prendre un deuxième objet. Allez ensuite à droite de cette route et prenez un autre objet sans vous attarder au milieu des radiations.

Revenez dans le chemin et avancez dans la cour où se trouve le monument, au centre. Montez au sommet de ce monument et prenez l'objet. Tournez à gauche pour voir un autre objet derrière la clôture rouge. Allez dans cette direction, accrochez-vous au petit arbre de droite et sautez par-dessus le mur pour prendre l'objet. Revenez devant le bâtiment et entrez dans ce dernier.

Archive fédérale

Escaladez le pilier qui se trouve juste en face de vous et prenez le premier objet. Regardez ensuite devant vous et sautez vers la première poutre. Balancez-vous et prenez le deuxième objet. Avancez ensuite vers le terminal qui se trouve au centre et activez-le. Plusieurs groupes d'ennemis vont alors surgir. Restez dans les balcons, en haut, pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez-les. Prenez les armes qui arrivent par les capsules et ramassez les munitions laissées par vos adversaires. Repoussez-les jusqu'à ce qu'ils cessent d'arriver puis revenez au terminal. Descendez ensuite dans le trou et suivez le tunnel.

Le Mohole

Avancez dans le tunnel puis montez en vous dirigeant vers la forêt. Avancez à droite et prenez l'objet qui se trouve encore à droite, derrière des rochers. Avancez ensuite et allez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Montez ensuite sur cette même autoroute et éliminez les deux soldats. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous puis sautez pour prendre l'objet suspendu. Accrochez-vous ensuite à la poutre suivante et sautez vers l'autre extrémité.

Boss : Le Mohole

Evitez ce ver métallique et, quand il se redresse pour cracher du feu, tirez en visant son oeil pour l'empêcher d'effectuer son attaque. Quand il s'enfonce dans le sol, surveillez votre radar pour voir l'emplacement de sa prochaine apparition et ainsi éviter son attaque chargée. Ramassez les armes qui arrivent par les capsules et restez constamment en mouvement. Tirez sur votre ennemi et quand il s'effondre par terre et régénère sa barre de vie, lancez votre crochet en direction de son oeil. Il vous catapultera alors dans les airs. Exécutez alors l'attaque " Mort venue d'en haut " pour l'affaiblir considérablement. Le Mohole change d'attaque et utilise, cette fois, des ondes de choc qu'il génère en bougeant son corps. Sautez par-dessus ces ondes pour les éviter et tirez sur son oeil à nouveau. Accrochez-vous encore une fois à son oeil et exécutez la " Mort venue d'en haut ". Répétez cette action autant de fois que nécessaire jusqu'à sa défaite. Avancez enfin vers la porte et entrez.

Chapitre 3

Port Anderson I

Avancez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et commencez le nettoyage. Avancez encore et éliminez une autre vague d'ennemis. Restez à gauche et avancez pour trouver un objet derrière un camion renversé. Prenez-le puis avancez et éliminez d'autres ennemis. Détruisez ensuite le Biomech pour ouvrir le passage et avancez. Un autre groupe d'ennemis vous attend. Neutralisez-les et reprenez le chemin. Tournez à droite du camion pour prendre l'objet et dégommez les deux soldats qui gardent la zone. Avancez encore dans le tunnel et allez à gauche pour trouver le troisième objet suspendu devant l'enseigne. Reprenez votre chemin et continuez d'avancer.

Port Anderson II

Evitez le trou dans le sol lors de votre progression et montez jusqu'au sommet des piliers du pont pour prendre l'objet. Regardez ensuite à gauche et sautez sur le toit qui contient l'objet avant de saisir ce dernier. Entrez ensuite dans le hangar et éliminez les soldats. Avancez et sortez du hangar puis sautez sur le toit situé à gauche et débarrassez-vous des trois Biomech qui vous filent le train. Tirez sur eux pendant qu'ils chargent avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le relais et prenez l'objet qui se trouve sur le toit, derrière la défense anti-aérienne. Revenez à cette dernière et détruisez-la. Repérez ensuite l'objet suspendu dans les airs et accrochez-vous au tube qui est à sa droite pour vous balancer, gagner de la vitesse et sauter. Accrochez-vous ensuite au rebord gauche pour ne pas finir dans l'eau.

Revenez au hangar et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la sortie et tuez les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Revenez sur l'autoroute et utilisez les mines pour atteindre les tubes. Accrochez-vous à ces derniers pour avancer. Allez vers le deuxième canon anti-air et détruisez les trois Biomech en utilisant le lance-roquettes qui se trouve dans la capsule. Abattez les soldats qui gardent le relais et neutralisez la défense anti-aérienne avant de pirater le relais. Sautez ensuite de mine en mine jusqu'à atteindre le bâtiment ´qui est sur l'eau. Ne passez pas directement par le trou mais allez derrière le bâtiment pour prendre un objet. Revenez ensuite au trou, descendez dans le bâtiment et avancez dans le tunnel.

Port Anderson III

Avancez et montez à l'étage. Montez ensuite sur la machine qui se trouve à droite pour prendre l'objet. Escaladez jusqu'au toit et allez vers les tubes. Avancez à droite et sautez pour prendre l'objet suspendu. Allez ensuite vers la capsule et prenez le fusil sniper. Eliminez les deux tireurs, ignorez le Polycraft et allez vers le pont où se trouvent les ennemis. Balancez des grenades sur les ennemis groupés tout en restant suspendu aux poutres puis descendez sur le pont. Lancez les barils sur le Polycraft pour le détruire. Montez ensuite au sommet du pilier du pont et prenez un autre objet juste après, allez vers la porte bloquée et attendez l'arrivée des deux Biomech.
Revenez alors sur le pont pour rester à l'abri de leurs attaques. Visez leur dos (la partie bleue) et tirez pour les détruire.

Entrez ensuite par la porte. Avancez et éliminez le groupe d'ennemis qui vous barre la route. Atteignez le relais et piratez-le. Utilisez ensuite les mines et allez à gauche. Sautez sur le silo et allez à l'arrière pour prendre un objet. Rendez-vous à l'emplacement de la capsule et prenez le lance-grenades pour éliminer les deux Biomech. Allez à droite et accrochez-vous au tube pour atteindre l'objet suspendu à droite. Avancez ensuite vers le bâtiment. Entrez, avancez et sortez en montant sur le toit situé à gauche. Avancez encore à gauche et prenez un autre objet. Eliminez ensuite le sniper et allez vers la capsule. Prenez la mitrailleuse et neutralisez les soldats qui se trouvent sur la passerelle. Avancez à droite en éliminant d'autres ennemis et allez vers le silo qui se trouve à droite. Grimpez au sommet de celui-ci et prenez le dernier objet de la zone. Reprenez ensuite votre chemin vers la plate-forme pétrolière.

Acte 3

Buraq Armada

Avancez sur le toit de l'avion et utilisez votre bras pour ouvrir la trappe. Prenez ensuite le contrôle de l'appareil et approchez-vous de celui de droite. Une fois que l'avion est proche de vous, sautez dessus et avancez vers la trappe. Arrachez-la et contrôlez ce deuxième avion. Déplacez-le jusqu'à le rapprocher de celui de gauche et sautez vers ce dernier. Refaites la même chose jusqu'à atteindre l'avion de Joe et déclencher une cinématique.

Cendreville

Grimpez jusqu'à la rue et repérez l'objet qui est suspendu au dessus du trou. Allez donc à sa droite et accrochez-vous

au poteau. Balancez-vous, gagnez de la vitesse et sautez pour prendre cet objet. Avancez ensuite vers le tunnel et entrez. Eliminez les ennemis en chemin et sortez. Lancez une grenade sur les ennemis qui gardent la zone (à gauche) et avancez vers le trou. Eliminez ensuite les soldats qui gardent la plate-forme rouge puis dirigez-vous derrière les rochers qui se trouvent près de cette dernière et prenez l'objet Montez ensuite sur la plate-forme.

Le constructor

Tournez-vous et montez jusqu'au sommet de la structure qui se trouve devant vous pour prendre un objet. Regardez ensuite en bas dans le trou et repérez un autre objet. Laissez-vous tomber et emparez-vous-en puis accrochez-vous à la paroi avant de tomber au fond de la crevasse. Remontez et avancez avant de repérer les capsules. Prenez leur direction et éliminez les ennemis puis allez à la première unité de refroidissement. Eliminez les soldats qui la gardent puis explosez le Polycraft. Désactivez ensuite cette première unité de refroidissement et allez vers la deuxième. Restez en haut et détruisez le Biomech. Eliminez aussi les soldats qui gardent la zone. Une fois l'endroit nettoyé, descendez et désactivez l'unité de refroidissement. Dirigez-vous ensuite vers la troisième unité. Restez toujours en haut et éliminez le Biomech ainsi que les soldats qui se trouvent en bas. Neutralisez enfin la dernière unité de refroidissement et remontez pour aller vers l'hélipad.

Boss : Groeder

Contre ce boss, inutile d'utiliser vos armes. Restez plutôt à distance et allez à l'extrémité de la plate-forme pour qu'il déclenche l'une de ses deux attaques. S'il dégage de la fumée blanche et saute, sautez pendant qu'il est dans les airs pour éviter l'impact et l'onde de choc. Attaquez-le ensuite par derrière quand il reste immobile pour se régénérer. Quand des rayons de couleur violette jaillissent sous ses pieds, esquivez à droite ou à gauche pour éviter sa charge. Attaquez-le comme d'habitude pendant qu'il vous tourne le dos. Ignorez ensuite les drones et continuez avec la même tactique pour vaincre votre ennemi.

Chambre forte

Avancez et affrontez le premier Biomech. Courez vers les capsules et prenez un lance-grenades ou le lance-roquettes et éliminez cet ennemi. Neutralisez ensuite le deuxième qui rapplique et nettoyez la zone en éliminant tous les soldats. Allez ensuite grimper du coté gauche de la montagne pour prendre un objet. Avancez ensuite en éliminant les ennemis. Allez vers les capsules suivantes et ramassez des munitions. Faites le ménage et allez à droite, derrière le rocher, pour prendre un autre objet. Avancez ensuite vers la porte, tuez les soldats et lancez l'amas de caisses dans les airs pour révéler le dernier objet du jeu. Entrez ensuite par la grande porte.

Avancez et tournez à droite. Après la cinématique, allez dans le couloir et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Cachez-vous derrière les vitres blindées pour éviter les balles ennemies. Faites attention aux grenades lancées par les soldats, elles sont très puissantes. Avancez dans le couloir en éliminant tous vos adversaires. Vous pouvez utiliser vos armes ou les caisses et les barils comme projectiles. Avancez jusqu'à la porte fermée.

Le Combat final

Après la cinématique, vous vous retrouverez sur le dos d'un Vautour mécanique. Suivez les indications de touches qui s'affichent à l'écran pour détruire ce rapace. Sautez ensuite et accrochez-vous à un deuxième vautour. Répétez la même action et soyez rapide avant qu'il ne vous élimine. Continuez à tuer ces robots ailés jusqu'à l'arrivée de Joe et le déclenchement de la cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez fini le jeu et empêché Joe de rassembler une armée de machines.

SUCCÈS

Coup de grâce (5 G)

Réussissez le défi “Coup de grâce”.

Visez les sommets ! (5 G)

Réussissez le défi “Visez les sommets !”

Balanceur (5 G)

Réussissez le défi “Balanceur”.

Épreuve du sang (5 G)

Réussissez le défi “Épreuve du sang”.

Coup de pied dans le dos (10 G)

Réussissez le défi “Coup de pied dans le dos”.

Chasseur (10 G)

Réussissez le défi “Chasseur”.

Épave de train (5 G)

Réussissez le défi “Épave de train”.

Duo destructeur (10 G)

Réussissez le défi “Duo destructeur”.

Boum (5 G)

Réussissez le défi “Boum”.

En voiture (20 G)

Réussissez le défi “En voiture”.

Vive le combat équilibré ! (10 G)

Réussissez le défi “Vive le combat équilibré !”

Ennemi méritant (10 G)

Réussissez le défi “Ennemi méritant”.

La rivière (10 G)

Réussissez le défi “La rivière”.

En mille morceaux (10 G)

Réussissez le défi “En mille morceaux”.

Réception (10 G)

Réussissez le défi “Réception”.

L'effet flipper (10 G)

Réussissez le défi “L'effet flipper”.

Coup de chance (5 G)

Réussissez le défi “Coup de chance”.

Super crack (15 G)

Réussissez le défi ”Super crack“.

Tous aux abris ! (10 G)

Réussissez le défi “Tous aux abris !”

Barrage (15 G)

Réussissez le défi “Barrage”.

Hors du Buisson (30 G)

Réussissez le défi “Hors du Buisson”.

Tirez ! (15 G)

Réussissez le défi “Tirez !”

Ça fouette ! (10 G)

Réussissez le défi “Ça fouette !”

Terre à terre (10 G)

Réussissez le défi “Terre à terre”.

Griller la Poly-tesse (25 G)

Réussissez le défi “Griller la Poly-tesse”.

Le lanceur (25 G)

Réussissez le défi “Le lanceur”.

Livraison explosive (10 G)

Réussissez le défi “Livraison explosive”.

Contrôle de la foule (20 G)

Réussissez le défi “Contrôle de la foule”.

Paroles en l'air ! (15 G)

Réussissez le défi “Paroles en l'air !”

Nettoyeur Biomech (25 G)

Réussissez le défi “Nettoyeur Biomech”.

Hot-dog (15 G)

Réussissez le défi “Hot-dog”.

Tout dans la tête (25 G)

Réussissez le défi “Tout dans la tête”.

Creuse ta tombe! (40 G)

Réussissez le défi “Creuse ta tombe !”

Ennemi juré (25 G)

Réussissez le défi “Ennemi juré”.

Commotion (25 G)

Réussissez le défi “Commotion”.

Coup pour coup (10 G)

Réussissez le défi “Coup pour coup”.

Homme-cible. (5 G)

Réussissez le défi “Homme-cible”.

Le tempo dans la peau (25 G)

Réussissez le défi “Le tempo dans la peau”.

Homme-fusée (10 G)

Réussissez le défi “Homme-fusée”.

Fin de partie (50 G)

Terminez l'ultime mission

Spence éjectable (10 G)

Réussissez le défi “Spence éjectable”.

Jeu en folie (20 G)

Réussissez le défi “Jeu en folie”.

Mortal Kaos (25 G)

Réussissez le défi “Mortal Kaos”.

Air-sol (20 G)

Réussissez le défi “Air-sol”.

Le collectionneur (50 G)

Trouvez tous les Objets à récupérer.

J'en ai bavé ! (75 G)

Finissez le jeu en mode Difficile.

Défi bionique (50 G)

Réussissez tous les défis du jeu.

Je suis un Commando. (100 G)

Finissez le jeu en mode Commando.

Succès SECRET

Avale ça ! (50 G)

Éliminez Groeder, tuez-le pour de bon.

Bionic Commando Rearmed

© Capcom / GRIN 2008

SUCCÈS

Collectionneur de renseignements (5)

Acquérir tous les registres.

Commando d'élite (5)

Finir le jeu en Super difficile.

H4><0rz (10)

Réussir tout les jeux de piratage en Difficile.

Rencontre avec la mort (20)

Abattre tous les soldats et tous les camions ennemis dans la séquence "À la rencontre de l'ennemi".

La nouvelle tenue de l'empereur (20)

Obtenir les Jambières, le Gilet pare-balles et le Casque.

Arsenal privé (20)

Obtenir toutes les armes et toutes les améliorations.

Plus rapide que les balles (20)

Bloquer 100 projectiles avec la griffe.

Douze Yashichis (20)

Récupérer les douze Yashichis cachés dans chacune des douze premières zones.

Propre comme un sou neuf (20)

Compléter la Zone 04 sans toucher de boue visqueuse.

La fierté du pacifiste (20)

Compléter une zone sans tirer.

Monte-en-l'air (20)

Atteindre le boss de la Zone 05 en moins d'une minute et 30 secondes.

Une véritable épreuve (20)

Récupérez au moins une étoile dans chacune des Salles de 1 à 56.

DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

SALLES DE DÉFIS CACHÉES

Ces codes sont à entrer rapidement depuis l'écran "Press Start".

Salle de défi : Aaron Sedillo

Droite, Bas, Gauche, Haut, LB, RB, Y, Y, X, X, Start.

Salle de défi : GamesRadar

RB, Y, X, X, Haut, Bas, LB, LB, Haut, Bas, Start.

Salle de défi : Eurogamer

Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, LB, X, LB, X, Y, Start.

Salle de défi : IGN

Haut, Bas, Y, X, X, Y, Bas, Haut, LB, LB, Start.

Salle de défi : Major Nelson

LB, X, X, X, Droite, Bas, LB, Gauche, Y, Bas, Start.

Bionic Commando Rearmed 2

© Capcom / Fatshark 2011

SUCCÈS

Par vents et crochets (20)

Terminez toutes les salles de défis.

Plus on est de fous... (20)

Terminez le jeu en mode coopératif.

Force TASC (20)

En tant que joueur principal, n'utilisez que des armes bioniques pour terminer un niveau.

Bienvenue sur l'île de Papagaya (20)

Tuez le petit patron à Puerto Cálao.

Panique dans la jungle (20)

Éliminez un énorme truc.

Dégage d'ici, pauvre naze (20)

Éliminez le boss final.

Billy Hoyle (10)

En tant que joueur principal, terminez le jeu sans sauter.

Le plus grand des héros (5)

En tant que joueur principal, terminez le jeu en difficulté Difficile.

Beret Commando (5)

En tant que joueur principal, terminez le jeu en ayant obtenu toutes les améliorations de prestige.

Ricochet (20)

En tant que joueur principal, tuez 4 ennemis avec un seul baril.

Armé jusqu'aux dents (20)

En tant que joueur principal, obtenez toutes les améliorations de bras bioniques.

TOC (20)

En tant que joueur principal, trouvez tous les Yashichis.

Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2006

INCARNER VEZON

Pour jouer avec Vezon, vous devez réussir à le battre lors de votre dernière rencontre, après avoir éliminé tous les Piraka. Pour cela, frappez-le d'abord dans le dos, puis sur les jambes et enfin au niveau de la tête jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

SUCCÈS

Terre brûlée terminé (20)

Terre brûlée terminée.

Pisle volcanique terminée (20)

Piste volcanique terminée.

Mine ardente terminée (20)

Mine ardente terminée.

Antre d'Hakann terminé (20)

Antre d'Hakann terminé.

Falaise Piraka terminée (20)

Falaise Piraka terminée.

Anse des contrebandiers terminée (20)

Anse des contrebandiers terminée.

Epave brisée terminée (20)

Epave brisée terminée.

Déluge de Vezok terminé (20)

Déluge de Vezok terminé.

Donjons en ruines terminés (20)

Donjons en ruines terminés.

Usine de nettoyage terminée (20)

Usine de nettoyage terminée.

Château menaçant terminé (20)

Château menaçant terminé.

Dynamo d'Avak terminée (20)

Dynamo d'Avak terminée.

Plaines inondées terminés (20)

Plaines inondées terminés.

Chemin de montagne terminé (20)

Chemin de montagne terminé.

Pics enneigés terminés (20)

Pics enneigés terminés.

Grotte de Thok terminée (20)

Grotte de Thok terminée.

Site d'abattage terminé (20)

Site d'abattage terminé.

Forêt séculaire terminée (20)

Forêt séculaire terminée.

Sanctuaire oublié terminé (20)

Sanctuaire oublié terminé.

Chambre de Zaktan terminée (20)

Chambre de Zaktan terminée.

Poste du désert terminé (20)

Poste du désert terminé.

Raffinerie abandonnée terminée (20)

Raffinerie abandonnée terminée.

Citadelle antique terminée (20)

Citadelle antique terminée.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Guhhrahk

L'affronter et le battre pour le débloquer.

Takua Nuva

Terminer le jeu avec les six Inika.

Vezon

Terminer le jeu.

Bioshock

© 2K Games 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été réalisée pour la version Xbox 360 mais le cheminement est identique sur PC et PS3.

Cette nouvelle référence du jeu d'aventure/Fps nous immerge dans un monde fascinant : Rapture. Un monde englouti où l'utopie et l'ambition ont pris une place telle qu'il n'en reste que des ruines, et où les derniers survivants sont devenus des êtres génétiquement modifiés, complètement sous l'emprise de leur folie et dont le but ne se résume plus qu'à une chose : récolter de l'Adam. Cette substance, étant à l'origine des manipulations génétiques les plus folles, fait l'objet de toutes les convoitises dans le monde de Rapture. En effet, des fillettes appelées " Petites Soeurs ", drainent çà et là les nombreux cadavres qui peuplent les lieux avec de grandes seringues afin de récolter le précieux produit. Celles-ci sont régulièrement accompagnées par des gardes du corps appelés les Protecteurs et dont il faudra vous débarrasser si vous souhaitez approcher ces fillettes. Quant à vous, vous voici littéralement projeté dans cet univers autant hostile qu'intéressant, à la recherche d'un moyen d'en réchapper. Pour survivre dans Rapture, il va falloir vous adapter aux coutumes du coin : vous modifier vous-même génétiquement en vous injectant pour cela des substances nommées " plasmides ". Elles vous offrent la chance d'acquérir de nombreux pouvoirs qui, associés à un armement hors pair, vous permettront d'avancer tout au long de l'aventure, pour finalement aller défaire de ses fonctions le " cerveau " de toute cette histoire.

Vous progressez dans le jeu à la manière d'un Fps classique avec vos pouvoirs jaillissant de votre bras gauche et vos armes portées par le bras droit. Même si cela n'est pas régulièrement spécifié dans cette solution, il va vous falloir prendre l'habitude de tout fouiner. Autant les cadavres qui jonchent le sol que les armoires ou autres bureaux. Vous y trouverez, parmi toutes sortes d'items, vos munitions, des objets de soins, ainsi que des seringues d'Eve, un produit qui permet à votre jauge de plasmide de se régénérer. Il vous sera bien sûr possible d'upgrader vos armes ainsi que vos plasmides, en trouvant des Postes d'Amélioration et des Jardins des Glaneuses. C'est au niveau de ce dernier type de distributeurs que vous pourrez dépenser votre Adam, acquis après la rencontre d'une Petite Soeur. Vous pourrez choisir d'éliminer la petite fille ou bien de la sauver, ce qui influencera la partie et notamment la séquence finale, mais tout ceci sera expliqué plus en détail dans la solution. Vous trouverez également de nombreux enregistrements sur votre route. Il s'agit de messages laissés par des habitants, des scientifiques de Rapture, nous laissant ainsi deviner la manière dont les choses ont mal tourné et pourquoi cette cité engloutie en est arrivée là... Attention, l'acquisition de certains enregistrements s'avère toutefois primordiale dans la progression de l'aventure, mais vous ne pourrez pas les rater, et encore moins si vous suivez ce guide. ^^

Bienvenue à Rapture

Vous voici dans l'océan, prisonnier des flammes. Celles-ci ne vous laissent qu'une seule direction à prendre : tout droit, pour rejoindre le phare. Une fois à l'intérieur du bâtiment, descendez les escaliers pour pénétrer dans le petit sous-marin (bathysphère) et observer à travers le hublot. Après avoir assisté à un massacre, prenez la radio accrochée sur le côté lorsqu'on vous le demandera, puis sortez du sous-marin pour prendre les escaliers de gauche. Dans cette pièce sombre, dirigez-vous sur la gauche pour aller récupérer une clé anglaise au sol et taper avec celle-ci dans les décombres pour pouvoir franchir la porte en vous accroupissant. En haut des marches, quelqu'un vous jette un... Canapé en flammes ! Esquivez-le en vous décalant sur la gauche puis montez les marches pour aller punir votre tout premier chrosôme à coups de clé anglaise.

Il est temps d'aller vous injecter le premier plasmide. Pour ce faire, prenez les escaliers à gauche, puis avant de récupérer le produit dans le distributeur, trouvez une seringue d'Eve dans le tonneau sur sa gauche. Récupérez ensuite le fameux plasmide " Arc électrique " afin de vous l'injecter, puis suite à la séquence, essayez-le en détruisant le système d'ouverture de la porte qui vous fait face. Avancez dans ce tunnel en passant au travers de l'appareil qui vient de se crasher, puis dirigez-vous ensuite dans la pièce de droite. Après avoir ramassé une nouvelle seringue d'Eve près d'un cadavre et avoir fouillé celui-ci, un chrosôme fera son apparition. Envoyez-lui une décharge avec votre nouveau pouvoir afin de le paralyser, puis achevez-le d'un coup de clé anglaise. Sortez ensuite de cette pièce pour vous occuper d'un second chrosôme de la même manière, puis passez dans la pièce d'à côté pour récupérer à nouveau de l'Eve. Empruntez ensuite la porte au bout du couloir et un chrosôme enflammé va bientôt vous foncer dessus ! Pas de panique, tuez-le de la même manière que précédemment. Empruntez alors l'ascenceur.

Sur la gauche, en sortant, vous trouverez des objets de soins, tandis qu'il vous faudra prendre ensuite à droite pour éliminer le chrosôme placé devant sa poussette. Récupérez ainsi le pistolet dans celle-ci.

Avancez dans la pièce suivante pour entendre une scène de ménage et descendez les escaliers afin de vous occuper tout d'abord de l'homme placé devant la porte, puis ensuite de sa femme. Fouillez les corps pour récupérer des munitions, de l'argent et autres objets de soins, puis sortez de cette cuisine pour vous charger de deux chrosômes qui attendent les pieds dans l'eau. Envoyez donc une décharge de plasmide dans l'eau pour les neutraliser, puis fouillez-les, ainsi que la pièce, et vous trouverez un enregistrement de McClintock sur la table. Remontez ensuite les escaliers. Occupez-vous d'un nouvel ennemi et prenez la direction des toilettes. Dans celles des femmes, allez au bout pour trouver un enregistrement de Barker, puis préparez-vous à éliminer le chrosôme qui surgira des toilettes. Allez ensuite au bout des toilettes des hommes pour sortir par la gauche et rejoindre le théâtre.

Avancez le long des échafaudages pour rejoindre l'autre bout de la pièce, puis vous assisterez à une scène de massacre d'un chrosôme par un Protecteur, après avoir descendu les escaliers. Détruisez le cadenas d'un coup de clé anglaise pour poursuivre, et vous devrez bientôt vous charger d'éliminer une femme chrosôme armée d'un pistolet. En continuant, ce sera au tour de l'homme qui fouillait les poubelles de goûter à votre plasmide. Descendez les marches pour aller griller deux chrosômes en train de fouiller le cadavre d'un protecteur, puis descendez encore un peu plus bas. Vous vous ferez assaillir par un groupe de chrosômes une fois que vous vous serez approché de la porte grillagée sur la droite, déclenchant ainsi l'alarme. Après les avoir réduits en bouillie et les avoir fouillés, prenez la direction du pavillon médical, comme vous le suggère Atlas. Vous vous retrouvez alors enfermé et recevez un message de la part d'Andrew Ryan. Suite à celui-ci, un groupe de chrosômes tente de venir vers vous, mais dieu soit loué, vous pouvez vous échapper car Atlas vous a ouvert l'accès vers le pavillon médical !

Pavillon Médical

Dirigez-vous sur la droite pour récupérer derrière le stand d'accueil un peu d'argent, de l'Eve, des munitions, ainsi qu'un deuxième enregistrement de McClintock. Revenez sur vos pas pour aller trouver le robot qui coince la porte sur la droite du distributeur. Il vous faut le pirater. Pour ce faire, le principe est simple : un fluide va se mettre à circuler et vous devrez construire un canal en utilisant les tuyaux adéquats afin que celui-ci se dirige vers la flèche de sortie. Une fois ceci effectué, vous pouvez choisir ou non d'avoir ce robot à vos côtés. Il vous aidera quelque peu à l'aide de sa mitraillette lorsque vous rencontrerez de nouveaux chrosômes. Franchissez alors la porte dont l'accès était bloqué par le robot, puis occupez-vous des deux chrosômes qui fouillent un cadavre au centre de la pièce. Revenez dans le coin afin de fouiller le bureau et pour récupérer notamment l'enregistrement de Steinman, puis montez les escaliers de cette pièce, dans le but d'aller actionner le levier. La porte de derrière va s'ouvrir, vous aurez un chrosôme à éliminer au bout du couloir à gauche (ou éventuellement, celui-ci peut venir directement vous trouver). C'est d'ailleurs là qu'il vous faut vous rendre, de sorte à récupérer la mitrailleuse et à actionner un nouveau levier. Celui-ci va permettre l'ouverture du cabinet médical, au niveau de la pièce du stand d'accueil (la porte à l'étage du dessus). Vous devez vous y rendre et serez assailli par de nombreux chrosômes sur le chemin. Soyez donc préparé.

Une fois la porte franchie, allez ouvrir la prochaine en appuyant sur l'interrupteur de droite. Récupérez un enregistrement de Steinman juste en face de vous, puis occupez-vous dans un premier temps de neutraliser les mitrailleuses à l'aide de votre pouvoir, pour ensuite les pirater de la même manière que le robot précédent. Vous trouverez un nouvel enregistrement de Steinman contre le mur de gauche un peu plus loin, puis un enregistrement de

Ryan sur le stand situé face à la mitrailleuse centrale. Non loin de là, au centre de ce hall principal, près d'un poste de soins, vous pourrez récupérer un enregistrement de Tenenbaum. Allez ensuite dans la pièce la plus à droite pour vous retrouver dans la salle des distributeurs et ainsi vous refaire une santé, sans oublier de récupérer un autre enregistrement de Ryan sur le fauteuil.

Franchissez maintenant la porte marquée " Eternal Flame ", sans vous soucier du chemin indiqué par la flèche de quête, pour peu que vous l'ayez activée dans les options. Vous serez attaqué par un chrosôme explosif. Celui-ci vous lance des grenades, donc méfiez-vous. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un enregistrement de Steinman sous le portrait de gauche, puis franchissez la porte suivante. Neutralisez la caméra de surveillance au plafond d'un coup de plasmide puis détruisez-la ensuite. Incinérez le cadavre qui se trouve derrière pour récupérer le fortifiant " Pirate Génétique ", vous donnant la capacité de vous régénérer à chaque fois que vous piraterez un système. Montez les escaliers de droite, éliminez un gêneur et vous trouverez bientôt votre deuxième plasmide, " Incinération ", en passant accroupi dans la pièce de gauche. Après avoir acquis le pouvoir, mettez le feu à la flaque de pétrole qui se propage hors de la pièce pour éliminer tous les gêneurs. Attendez que le feu disparaisse pour ensuite fouiller les corps et reprendre les escaliers afin de repasser par la porte " Eternal Flame " et vous retrouver dans la pièce principale.

Descendez les escaliers de gauche avec le panneau marqué " Dental Services Area ". Vous trouverez un enregistrement de McDonagh encastré dans la glace juste en face et un distributeur sur votre droite. Franchissez la porte " Supply " située à droite en ouvrant l'accès avec votre pouvoir électrique, puis en fouillant la pièce, vous trouverez entre autres un outil d'auto-piratage, ce qui vous permettra, comme son nom l'indique, de pirater automatiquement un système sans devoir effectuer l'assemblage des tuyaux, mais dont l'utilisation est valable une fois. Sortez de la pièce et remontez dans le hall principal, mais nous reviendrons bientôt à cet endroit.

Allez jeter un oeil derrière la porte " Dr Steinman's Anesthetic Ideals ", puis une fois dans la pièce au bout du couloir, Atlas vous parlera du plasmide de télékinésie, après que le docteur Steinman ait fait voler le décor en éclats. Lorsque vous rejoignez le hall principal, trois chrosômes vous attendent.

Il est temps maintenant de dégeler la porte située à gauche de l'entrée " Eternal Flame ", et qui porte le nom de " Twilight Fields Funeral Homes ". Utilisez le pouvoir d'incinération sur la glace qui bloque l'accès, et allez fouiller le bureau d'accueil de cette nouvelle pièce.
Lorsque vous vous trouvez derrière le bureau, allez jeter un oeil dans la pièce de droite et un chrosôme vous jettera un cercueil à la figure. Après lui avoir réglé son compte, occupez-vous de neutraliser la mitrailleuse et piratez-la éventuellement, tout comme le coffre situé derrière elle afin de le déverrouiller, récupérez ainsi son contenu. Allez ensuite dans la pièce de l'autre côté du bureau d'accueil et éliminez un nouveau chrosôme avant de fouiller les lieux et relevez le numéro 0451 sur la table. C'est le code d'accès de la porte qui se trouve derrière vous. Entrez-le pour ouvrir celle-ci et récupérez de nouveaux items, dont un outil d'auto-piratage. Franchissez enfin la porte située derrière le bureau d'accueil, et vous vous trouverez dans les toilettes, où vous pourrez observer l'ombre d'un chrosôme sur la gauche. En avançant vers lui, la lumière s'éteindra. Lorsque celle-ci se rallumera, il aura disparu, et seul un cadavre à fouiller restera. Vous trouverez parmi les objets un fortifiant qui vous facilitera la tâche pour les piratages, " Expert en Sécurité ", puis lorsque vous reviendrez sur vos pas pour sortir de cette pièce, le chrosôme caché vous foncera dessus, jaillissant d'une cabine. Occupez-vous de lui, puis sortez de la pièce pour rejoindre le hall principal et reprendre la direction du " Dental Services Area ", après avoir éliminé éventuellement de nouveaux chrosômes.

Faites fondre la glace pour ouvrir l'accès et vous occuper d'un chrosôme face à un stock de pansements dont il vous faut vous emparer. Allez ensuite dans la pièce de droite, mais avant de ramasser le fusil à pompe que vous voyez au sol, trouvez la Vita-Chambre de cette pièce car vous aurez un combat à mener contre plusieurs chrosômes dans l'obscurité, à partir du moment où vous ramasserez le fusil. Après avoir fait le ménage, fouillez bien sûr tous les corps, puis revenez dans la salle des pansements, pour franchir cette fois la porte de gauche, marquée " Kure-All ". Occupez-vous dans un premier temps de neutraliser la tourelle de droite et d'en faire votre alliée, puis récupérez les objets qui traînent dans le coin. Passez dans la pièce plus à gauche pour tuer un chrosôme et détruire la caméra de surveillance. Vous avez un enregistrement de Suchong à récupérer dans le coin de la pièce, un coffre à déverrouiller contre le mur où se trouvait la caméra, puis le fortifiant " Maître Mêlée " à récupérer en franchissant la bouche d'aération que vous aurez brisée au préalable et qui se situe à l'entrée de cette pièce. En sortant, tuez un chrosôme d'un coup en essayant votre clé anglaise associée à ce fortifiant, puis rendez-vous derrière la porte marquée " Dandy Dental Office ", après avoir ramassé un nouvel enregistrement de Tenenbaum. Passez donc cette porte et fouillez la pièce pour ensuite

vous rendre dans celle d'à côté et l'explorer également (coffre à déverrouiller) avant d'aller récupérer un troisième plasmide, " Télékinésie ", derrière la porte de gauche. Remplacez-le par celui de l'Incinération (vous le récupérerez bientôt). Vous trouvez un enregistrement de Suchong et pouvez tester votre nouveau pouvoir sur les balles de tennis. Sortez ensuite pour rejoindre l'endroit où vous aviez trouvé le fusil à pompe et prendre sur votre gauche le chemin inondé, où vous serez attaqué par une mitrailleuse. Neutralisez-la, entrez dans cette pièce grâce aux caisses empilées et en vous accroupissant, puis piratez la mitrailleuse. Dans la pièce de derrière, avancez malgré la fumée et trouvez un enregistrement de Suchong sur le bureau dans le coin droit, puis occupez-vous du chrosôme qui se tient juste derrière vous. Vous récupérez également le fortifiant " Super Pirate ". Brisez la bouche d'aération au sol, derrière le plan de travail, pour traverser ce conduit et vous retrouver dans une pièce remplie d'items intéressants à récupérer, après avoir éliminé le chrosôme.

Allez ensuite au bout du couloir inondé, en face de la mitrailleuse donc, pour vous retrouver devant une porte fermée à clé. Pas de panique, vous pourrez obtenir cette clé grâce à votre pouvoir de télékinésie en l'attirant vers vous puisqu'elle se trouve derrière la porte, comme vous pouvez le voir à travers la fenêtre brisée où gît un cadavre. Après avoir utilisé la clé sur la porte, méfiez-vous de la caméra de surveillance sur la gauche. Détruisez-la ou piratez-la, puis éliminez le chrosôme qui s'approchera. Il reste une deuxième caméra à neutraliser et vous n'aurez plus qu'à récupérer tous les objets du coin avant de revenir à l'entrée de " Dr Steinman's Anesthetic Ideals " pour cette fois utiliser votre don de télékinésie sur les débris qui ont découlé de l'explosion de tout à l'heure. Lorsque vous êtes en face des débris avec le néon, reculez et regardez dans le coin gauche à l'étage.
Un chrosôme vous jette des grenades. Attrapez-en une grâce à la télékinésie, puis visez les débris pour vous ouvrir le passage. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un nouvel enregistrement de Steinman, puis neutralisez ou piratez le robot et la mitrailleuse une fois que Steinman s'échappe. Vous trouverez un nouveau fortifiant, " Décharge Statique ", parmi d'autres items, puis il vous faudra passer la porte de droite si vous souhaitez récupérer des objets supplémentaires (un enregistrement de Steinman et un coffre à ouvrir) après avoir neutralisé la caméra et avant d'aller trouver Steinman. Celui-ci vous attend derrière les deux portes situées après la mitrailleuse et est en train d'effectuer une opération chirurgicale digne d'un boucher.

Boss : Steinman
Pour le battre, la méthode la plus efficace consiste à vous emparer d'une bouteille d'oxygène avec votre télékinésie, puis de lui envoyer dessus afin de le brûler. Continuez de le mitrailler en le suivant, et il ira se soulager dans l'eau un peu plus bas. C'est là que vous utiliserez alors votre pouvoir électrique sur l'eau pour le blesser de plus belle et pour continuer à le mitrailler. Ne lui laissez pas le temps d'aller se régénérer près d'une borne de soins ! Suite au combat, fouillez-le pour récupérer sa clé, puis emparez-vous des divers objets avant d'aller trouver un nouvel enregistrement (Steinman) sur le corps qu'il était en train d'opérer.

En repartant, vous vous faites attaquer par un groupe de chrosômes. Fouillez les corps après les avoir réduits en bouillie, puis allez reprendre le tunnel de verre. L'accès d'en face étant maintenant bloqué, prenez le passage de gauche pour assister à la mort d'un Protecteur et ensuite approcher de la Petite Soeur. Suite à la séquence, il vous faudra choisir entre la tuer ou la laisser en vie, lorsque vous approcherez d'elle. Tuer les Petites Soeurs rend le jeu plus facile puisque cela vous permet de récolter davantage d'Adam, et donc de pouvoir, mais les sauver vous permettra de recevoir en cadeau divers objets (dont de l'Adam) en remerciement un peu plus tard. Sachez que selon votre choix, la cinématique de fin de jeu sera différente. Le mieux est de choisir une des deux options et de vous y tenir jusqu'à la fin (toutes les tuer ou bien toutes les sauver), puis de recommencer ce chef-d'oeuvre qu'est Bioshock en choisissant l'autre option pour voir la deuxième cinématique de fin !

Une fois votre choix effectué, récupérez les divers objets de cette pièce, ainsi qu'un enregistrement de Steinman au niveau du Jardin des Glaneuses apparu. Dépensez votre Adam en choisissant d'éventuelles améliorations auprès de celui-ci, mais sachez que si vous avez opté pour l'option de sauver les Petites Soeurs, il est préférable de conserver ce précieux Adam dans le but de pouvoir obtenir tous les plasmides et autres fortifiants plus importants qui vous seront proposés ultérieurement. Franchissez ensuite la porte située à droite lorsque vous êtes face au Jardin des Glaneuses. Vous allez devoir affronter un Protecteur après avoir franchi cette seconde porte...

Boss : Protecteur
Vous revoici dans le hall principal. En revenant vers le début du niveau, vous croiserez une Petite Soeur accompagnée d'un Protecteur. Sachez dans un premier temps que si vous restez à bonne distance et que vous ne l'attaquez pas,

celui-ci restera inoffensif. Profitez-en alors pour refaire le plein en munitions au niveau du distributeur du coin. Préparez votre fusil à pompe en y insérant des cartouches de chevrotines ionique, puis chargez votre pistolet en balles perforantes. Lorsque vous êtes fin prêt, envoyez une balle de chevrotines ionique pour immobiliser le Protecteur un court instant, puis tirez-lui dessus avec votre pistolet à coups de balles perforantes. Attention ! Le Protecteur va vous foncer dessus à toute vitesse, alors tâchez de vous trouver près de l'angle d'un mur et de tourner au dernier moment lorsqu'il vous portera son coup, parce qu'un coup de Protecteur... Vous verrez que ça fait mal ! Restez le plus à distance possible de manière à lui échapper et recommencez l'opération. Vous pouvez également utiliser votre mitrailleuse après l'avoir immobilisé, mais quoi qu'il en soit, restez sur le qui vive quant à votre santé. N'oubliez pas de la recharger si besoin. Après être venu à bout du Protecteur, choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, avant de repartir au début du niveau pour aller ouvrir le sas de la bathysphère, en actionnant le levier situé là où vous aviez trouvé la mitrailleuse (suivez la flèche de quête si nécessaire). Vous aurez un chrosôme explosif à éliminer, puis vous prendrez alors la direction du Trésor de Neptune.

Trésor de Neptune

Montez les escaliers, refaites le plein près du distributeur et faites connaissance avec une nouvelle machine : la génothèque. Celle-ci vous permet de réassigner vos plasmides et fortifiants lorsque vous n'avez pas assez d'emplacements pour tous les transporter. Pour le moment, cela ne vous sert pas à grand-chose étant donné le peu de pouvoirs acquis. Passez donc derrière la grande plaque en biais pour franchir la porte. Vous vous retrouvez alors dans un couloir où vous apercevez la silhouette d'un chrosôme, qui disparaîtra en hauteur lorsque vous approcherez. Regardez d'ailleurs au-dessus de vous pour apercevoir une boîte de cartouches de chevrotines ioniques à attraper avec votre don de télékinésie, puis franchissez la porte suivante. Vous voici dans un nouveau couloir, dans lequel vous aurez un poste de soins sur votre gauche, puis après avoir franchi la porte suivante, vous vous retrouverez dans une grande salle où vous affronterez bientôt un nouveau type de Protecteur : le Rosie.

Avant de vous frotter à lui, prenez le soin de pirater la tourelle de droite un peu plus bas, puis de faire de même avec celle d'en face, au bout de la pièce donc. Vous trouverez sur le chemin un fortifiant de couleur bleu au sol : " MediPraxis ", puis un enregistrement de Sullivan derrière la deuxième tourelle. Laissez les chrosômes du coin s'attaquer au Protecteur, puis joignez-vous à la fête afin de l'achever. Restez tout de même à distance et à couvert pour venir à bout du colosse. Choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, puis empruntez une des deux portes de droite de ce hall. Elles aboutissent toutes deux au même endroit : " Fontaine Fisheries ". Une tourelle vous lance des missiles, mais vous pourrez la neutraliser pour ensuite la mettre de votre côté en la piratant. Vous trouverez un Jardin des Glaneuses ainsi que d'autres machines. Si vous avez choisi de secourir les Petites Soeurs, alors un ours en peluche vous attend, contenant de l'Adam et le plasmide " Gardien ", vous permettant de vous faire protéger par un Protecteur un court instant. Privilégiez l'achat d'un emplacement de plasmide supplémentaire, tandis que les plasmides " Rage " et " Eclats Cryogéniques " s'avéreront être également de bons choix.

A partir de maintenant, vous avez deux choix : descendre en bas de cette pièce et continuer votre route dans le sens indiqué par la flèche de quête, ou bien revenir dans le hall et attendre qu'un nouveau Protecteur fasse son apparition et aille appeler une autre Petite Soeur. Car comme indiqué lorsque vous appuyez sur pause, sachez que vous avez trois Petites Soeurs à trouver dans ce niveau, mais elles peuvent toutes réapparaître à cet endroit si vous attendez un peu. Vous pouvez donc aller tester vos nouveaux pouvoirs sur le deuxième Protecteur puis, lorsque vous l'aurez tué et éliminé/sauvé la Petite Soeur, tentez de battre le troisième dans la foulée (attendez un peu qu'il arrive dans le hall et qu'il aille appeler la troisième Petite Soeur). Une bonne méthode pour le vaincre est de l'attirer dans la pièce où se situe le Jardin des Glaneuses, car si vous avez bien piraté la tourelle, elle enverra sans cesse des obus dans l'ennemi !

Quoi qu'il en soit, il vous faut rejoindre le bas de la salle " Fontaine Fisheries ", jusqu'à vous retrouver coincé par une grille dont il vous faut pirater le code d'accès. Vous trouverez un enregistrement de Sullivan entre autres munitions (dont des cartouches de chevrotines explosives) et objets de soins. Remontez ensuite pour passer la porte située derrière la tourelle d'obus, en longeant la poutre en bois. Récupérez les objets présents à cet endroit, puis frappez à la prochaine porte et vous aurez une discussion avec Peach. Il vous demande d'aller trouver un appareil photo et vous serez attaqué par un chrosôme venu du plafond. Tentez de l'éliminer tout en restant en vie, puis il disparaîtra. Peach vous remet alors le lance-grenades via le tapis roulant. Il est temps de partir à la recherche de cet appareil photo. Revenez face au Jardin des Glaneuses du coin, puis passez la grille maintenant ouverte juste derrière. Il vous faut monter les escaliers de

droite, mais avant cela, engouffrez-vous dans le trou de droite (là où vous voyez une grille détruite), puis accroupissez-vous pour suivre un passage au bout duquel vous trouverez un enregistrement de Ryan. Revenez puis montez les marches.

Après avoir éliminé vos ennemis et ramassé divers objets, vous vous retrouvez dans la partie haute des quais. Vous trouverez entre autres un enregistrement de Tenenbaum, un de Mariska Lutz, puis vous devrez pirater une nouvelle tourelle d'obus un peu plus loin. Si vous avez déjà trouvé les trois Petites Soeurs dans le hall précédent, le Protecteur sera inoffensif et errera indéfiniment à la recherche de l'une d'elles.
Sinon, préparez-vous au combat ! Cassez ensuite le cadenas de la grille située après la tourelle, et vous trouverez un nouvel enregistrement de Ryan à côté du distributeur, mais attention à bien neutraliser la caméra de droite. Montez les escaliers suivants et neutralisez ou piratez la caméra de gauche. Vous n'êtes pas loin de l'appareil, comme vous l'indique Atlas, mais il vous faut d'abord passer la grille de droite après avoir détruit son cadenas et vous occuper de pirater (de préférence) les tourelles de cette pièce. Vous en aurez une tout droit au bout du couloir, une à obus à droite de celle-ci, une cachée dans le coin de derrière, sur la gauche, puis une au bout du couloir de droite lorsque vous êtes entré. Ceci vous permet de vous débarrasser avec plus de facilité des gêneurs qui ne tardent pas à arriver.

Accroupissez-vous pour passer dans la petite ouverture carrée qui se trouve à côté de la première tourelle citée, puis vous vous retrouverez dans une salle où il faudra dans un premier temps neutraliser la caméra du coin, et où vous pourrez ensuite trouver un enregistrement de Ryan parmi divers autres objets et minutions intéressantes (piratez le coffre). Franchissez ensuite la grille située au bout du couloir, entre la tourelle mitrailleuse et l'autre qui lance des obus, en cassant une fois de plus le cadenas. Glissez-vous donc par le trou d'en face. Vous parvenez à la salle d'interrogation et trouvez droit devant vous l'appareil photo. Sachez qu'à partir de maintenant, il est utile de photographier tout type d'ennemis que vous rencontrerez, avant de les massacrer. Vous obtiendrez ainsi quelques bonus non négligeables. Prenez ensuite un cliché du chrosôme situé derrière la vitre, puis faites marche arrière. Un mur va bientôt exploser, et vous aurez à éliminer un chrosôme avant de rejoindre la pièce suivante par l'ouverture de gauche, au niveau de laquelle vous trouvez au sol le plasmide " Balise de sécurité ". Eliminez d'ici le chrosôme qui s'agite devant la caméra, que vous piraterez d'ailleurs juste après. Sur la droite de la pièce, dans une caisse, trouvez un enregistrement de Tenenbaum, puis un autre de McDonagh après avoir franchi la porte.

Une fois dans le tunnel sous-marin, piratez la caméra de droite, récupérez un enregistrement de Tenenbaum et débarrassez-vous des gêneurs, avant de prendre la porte de droite, en direction de " Jet Postal " dans un premier temps. Récupérez un enregistrement de Ryan sur la table de gauche, et après vous être débarrassé des chrosômes. Franchissez la porte suivante et tâchez de prendre en photo le chrosôme plafonnier et de le tuer ensuite, avant de fouiller toutes les étagères de cette pièce. En ressortant du " Jet Postal ", prenez cette fois la porte d'en face, puis après avoir aperçu le dernier chrosôme plafonnier à photographier, empruntez le petit tunnel de droite au lieu de monter les marches en direction du bar. Tout de suite sur la droite, récupérez un nouvel enregistrement de Ryan dans l'eau, puis arrivez dans la cave où des chrosômes vous attendent. Vous aurez le choix entre emprunter la porte de droite et ouvrir celle de gauche en électrocutant l'interrupteur de celle-ci. Prenez d'abord celle de droite et récupérez ainsi un enregistrement de McDonagh sur le bureau. Poussez les caisses pour vous accroupir, passez dans la salle d'à côté après avoir neutralisé la tourelle. Récupérez donc les objets présents et piratez le coffre. Sortez de cette salle pour ensuite ouvrir la porte face à vous en électrocutant l'interrupteur. Après avoir éliminé les gêneurs, vous vous retrouvez donc dans le bar, derrière le comptoir.

Récupérez donc l'enregistrement de Sullivan au centre de la pièce, puis un autre de Ryan un peu plus au fond sur la droite. Prenez d'ailleurs cette direction pour vous retrouver dans les toilettes, où se trouve un chrosôme explosif. Lorsque vous ressortez de ces toilettes inondées, prenez l'escalier de gauche. Eliminez les gêneurs et allez fouiller les trois cabines. Celle d'en face s'ouvre directement, puis l'une en piratant le code (vous y trouverez d'ailleurs un enregistrement de Mariska Lutz) et la dernière via l'électricité (un enregistrement de McDonagh à récupérer). Vous verrez réapparaître le chrosôme plafonnier durant votre fouille des cabines. Ce sera le moment pour le prendre en photo avant de l'éliminer. Une fois vos fouilles terminées et les photos des trois chrosômes plafonniers en poche, retournez vers Peach en suivant la flèche de guide, mais attention aux ennemis et aux tourelles que vous croiserez sur votre route. Vous aurez l'occasion de trouver une Petite Soeur et donc d'affronter un Protecteur au quai supérieur, mais vous le croiserez tout seul si vous vous êtes déjà chargé des soeurs ultérieurement.

Arrivé à " Fontaine Fisheries " vous trouverez un nouveau fortifiant sur votre gauche : " Frappeur sournois ". Vous voici

bientôt arrivé devant Peach qui vous ouvre la porte... Vous êtes contraint de laisser vos armes dans le pneumatique de droite, ce qui ne vous laisse plus que vos plasmides et votre clé anglaise. Dégelez la glace sur la gauche pour obtenir le fortifiant " Pirate Concentré ", puis passez la porte.

Boss : Peach
Lorsque la brume se dissipe, allez tout de suite neutraliser la caméra à droite de la pièce pour ensuite la pirater. Faites de même avec la tourelle placée au fond de la pièce et, tout en vous débarrassant des autres chrosômes, tournez autour de Peach en lui envoyant des décharges suivies de coups de clé anglaise dans les dents. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à en venir à bout si vous êtes épaulé de la caméra et de la tourelle. Suite à votre victoire, fouillez cette pièce et récoltez les nombreux items, sans oublier de faire fondre la glace par endroits pour ouvrir les frigos et fouiner à l'intérieur.

En sortant de la pièce par derrière, vous récupérez vos armes dans le pneumatique. Vous avez la possibilité de les améliorer (attention toutefois : une amélioration possible par machine) par le biais du Poste d'Amélioration prévu à cet effet qui se trouve au bas des marches. Une fois ceci fait, dégelez le frigo de gauche pour éliminer deux chrosômes et récolter les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Peach. Sortez puis pénétrez dans le frigo d'en face pour finalement sortir par derrière et rejoindre la cache des contrebandiers.

Cache des contrebandiers

Avancez dans cette caverne pour bientôt vous trouver face à une tourelle à pirater, puis vous trouverez non loin un nouvel enregistrement de Peach, entre autres objets. Continuez votre progression en suivant la descente, puis Atlas vous demandera d'actionner un interrupteur. Baissez-vous pour franchir le petit passage sur la gauche, sautez par-dessus quelques rochers et vous vous retrouverez devant l'interrupteur. Après l'avoir actionné, attendez que la porte s'ouvre pour pouvoir vous échapper en éliminant les chrosômes sur le chemin, puis une fois que vous apercevez la bathysphère, n'oubliez pas d'ouvrir la grille de droite en cassant le cadenas pour ainsi récupérer un enregistrement de Fontaine parmi d'autres objets. En avançant dans la salle de la bathysphère, celle-ci se met à exploser. Sortez donc comme vous le demande Atlas et récupérez un enregistrement de Peach sur la gauche. Poursuivez jusqu'à Arcadie...

Arcadie

Après avoir fouillé les caisses et récupéré divers objets qui vous seront utiles plus tard, montez les marches et brisez le cadenas pour vous retrouver dans un jardin, la Closerie des Théiers. Avancez tout droit dans un premier temps, pour aller ouvrir la porte en allumant la torche de droite grâce à votre pouvoir d'incinération. Récupérez tout ce qui se trouvera dans cette pièce, puis ressortez, pour ensuite aller sur la droite et passer la porte marquée " Arcadia Glens " après le petit pont, et à gauche de laquelle vous pourrez trouver un enregistrement de McDonagh. Dans cette pièce, récupérez l'enregistrement de Dieter Sonnekalb sur la gauche, tandis que vous en trouverez un de Tenenbaum sur la droite. Sortez donc, puis franchissez la porte marquée " Rapture Metro ". Après avoir passé la porte, soyez prêt à prendre une photo car vous allez vous trouver nez à nez avec un nouveau type de chrosôme : le chrosôme Houdini. Celui-ci disparaît aussi vite qu'il apparaît et vous lance des flammes. Le cliché de la photo vous apprend qu'il est vulnérable aux munitions antipersonnel. Après avoir exploré les environs et récolté divers objets, montez à l'étage pour éliminer ce chrosôme. Explorez ensuite la pièce pour trouver une génothèque sur la droite et un enregistrement de Langford.

Sortez de cette pièce par la porte de gauche et franchissez le pont en éliminant des gêneurs. Au bout, entrez dans cette nouvelle pièce, chargez-vous du comité d'accueil, puis piratez la tourelle de droite. Vous pourrez accéder au balcon que vous aviez vu sur votre droite lors de votre passage sur le pont, en faisant coulisser une petite porte à droite de la tourelle. Visitez également l'étage inférieur de la pièce pour ne manquer aucun objet, puis vous trouverez une deuxième porte à faire coulisser, à gauche de la pièce. Vous aurez sans doute remarqué que depuis un certain temps, vous récupérez tout un lot d'objets divers et variés, mais ceci a un but : vous permettre bientôt de fabriquer vos propres objets et munitions !

Ouvrez ensuite la porte en électrocutant l'interrupteur, puis après avoir récolté tous les objets, suivez la flèche de quête

qui vous indique la direction des portes d' " Arcadia Glens ". Une fois celles-ci franchies et les gêneurs éliminés, allez trouver votre premier poste " ManuFact ", ce qui vous permettra de créer des items avec les différents objets ramassés sur votre chemin. Retournez ensuite dans l'eau pour aller trouver un chrosôme Houdini à éliminer, puis en remontant sur la terre ferme, occupez-vous de détruire la caméra de sécurité située tout au fond et à droite de la carte par rapport au poste ManuFact. Vous pouvez maintenant vous frotter au Protecteur qui a déjà dû pointer le bout de son nez, accompagné bien sûr d'une Petite Soeur. Prenez une photo du Protecteur avant le combat, puis débutez l'affrontement. Choisissez ensuite le sort que vous réservez à la Petite Soeur et allez trouver un nouvel ours en peluche au niveau du Jardin des Glaneuses du coin, dans le cas où vous auriez décidé de sauver la petite fille.

Avant de rejoindre le " Rolling Hills " comme vous l'a peut-être indiqué Atlas, allez d'abord faire un tour derrière les portes du " Waterfall Grotto ", situées juste en face du Jardin des Glaneuses. Vous y trouverez un enregistrement de Ryan parmi d'autres objets. Descendez ensuite les escaliers de droite, puis occupez-vous de pirater la tourelle et la caméra qui se trouveront sur la gauche, après avoir détruit les fils électriques grâce à votre pouvoir d'électrocution. Vous trouverez un peu plus bas un nouvel enregistrement de Ryan, ainsi qu'un autre de Langford près des roses. Remontez ensuite les marches pour ouvrir les portes en envoyant une décharge sur l'interrupteur, puis récupérez tout ce que vous trouverez dans cette pièce, dont un enregistrement de McClintock. Ressortez de la pièce puis remontez les marches pour finalement sortir du " Waterfall Grotto ".

Lorsque vous êtes face aux portes de " Rolling Hills ", dirigez-vous sur la gauche pour franchir celle marquée " Arcadia Glens ". Vous trouverez quelques munitions et objets supplémentaires dans cette pièce, ainsi qu'un coffre derrière une petite trappe contre le bas du mur. En allant explorer la pièce de derrière, vous aurez affaire à un chrosôme Houdini à éliminer, pour accéder à une Génothèque et un ManuFact.

Une nouvelle Petite Soeur accompagnée de son Protecteur devrait (ou va bientôt) se trouver dans les parages. Occupez-vous d'éliminer ce dernier pour trouver la dernière Petite Soeur de ce niveau.

Franchissez enfin la porte marquée " Rolling Hills ". Prenez garde à la tourelle d'obus sur la gauche lorsque vous descendez et piratez-la. Poursuivez votre route et vous trouverez un enregistrement de Mariska Lutz sur un banc. Descendez ensuite les escaliers suivants, pour trouver au bas à gauche de ceux-ci un petit passage derrière lequel vous récupérerez un enregistrement de Langford. Un chrosôme Houdini sera à éliminer dans ce secteur, puis un flacon de chlorophylle se trouvera sur une des tables du fond. En sortant de cette petite caverne, votre nouvel objectif est défini : il vous faut trouver Langford. Passez alors la porte marquée " Ressearch laboratories ". Vous aurez une caméra à pirater sur la droite et un distributeur de munitions à gauche. Derrière la porte d'en face, vous voyez Langford sur un écran et elle vous demande de lui trouver une rose spécifique afin de vous laisser entrer.

En repartant, franchissez le passage nouvellement accessible à gauche de la tourelle que vous avez piratée précédemment. Dans cette caverne, récupérez les objets mais soyez sûr de prendre le flacon de chlorophylle. Reprenez la porte par laquelle vous êtes entré dans " Rolling Hills " et dirigez-vous vers " Waterfall Grosso ". Vous voyez un groupe de chrosômes autour d'un fortifiant. Eliminiez-les et récupérez ainsi le fortifiant " Anti-sécurité ". Descendez ensuite à l'étage inférieur de cette pièce pour vous trouver face aux roses dont vous avez besoin et vous en emparer. Attention à la tourelle et aux chrosômes qui surgiront une fois les roses récupérées !

Entrez maintenant par la porte marquée " Tree Farm ", à droite de l'entrée de " Rolling Hills ". En face de vous, vous trouverez un enregistrement de Langford, mais attention toutefois au chrosôme de cette salle accompagné d'un robot. Allez ensuite jusqu'aux escaliers sur votre droite, puis vous retrouvez un second Poste d'Amélioration en haut de ceux-ci, tout de suite à gauche. Occupez-vous du chrosôme Houdini dans la pièce de droite, puis fouillez-la avant de reprendre la direction du laboratoire de Langford. Mettez la rose dans le pneumatique et entrez donc par la porte qui vient de s'ouvrir pour trouver droit devant un nouveau fortifiant : " Expert en piratage ". Récupérez également un enregistrement de Langford, un flacon de chlorophylle et rejoignez la salle suivante. Tout de suite à gauche se trouve un nouvel enregistrement de Langford, puis après avoir fouillé les lieux, empruntez les escaliers. Ravitaillez-vous auprès des machines présentes dans cette salle, puis dirigez-vous vers le bureau de Langford.

Lorsque vous la voyez à travers la vitre, Ryan lui envoie un gaz toxique, mais juste avant de mourir, elle vous écrit un code : 9457. Entrez dans le bureau pour le fouiller, puis récupérez un enregistrement sur le corps de la jeune femme. Emparez-vous d'une nouvelle arme, le lanceur chimique, dont il est recommandé de ne pas trop faire usage pour le

moment, mais plutôt de conserver ses précieuses munitions afin de vous en servir contre les adversaires plus coriaces que vous rencontrerez plus tard. Allez ensuite entrer le code derrière le tableau, puis récupérez une clé, un enregistrement de Langford et un peu d'argent avant de quitter les lieux et de rejoindre le " Tree Farm ".

Votre destination est le Marché champêtre, ou " Farmer's Market ". Sur la route, faites attention aux tourelles et caméra qui sont maintenant contre vous, puisque Langford n'est plus. Franchissez le passage précédemment bloqué par des grilles vers le " Farmer's Market " et ramassez ainsi un enregistrement de Tenenbaum au sol. Rejoignez finalement le marché après avoir eu une fois de plus une brève vision...

Marché Champêtre

Récupérez sur le corps situé juste en face de vous un premier échantillon d'enzyme, ainsi qu'un enregistrement de Tasha Denu juste à côté. Empruntez le tunnel jusqu'à la prochaine salle. Occupez-vous d'abord d'aller pirater la tourelle d'obus sur la droite, puis détruisez la caméra à gauche de la pièce, avant de trouver un enregistrement de Ryan sur le comptoir. A gauche, au bout du couloir, allez pirater la tourelle, puis grimpez le long de la poutre en biais contre le mur. Longez-la jusqu'à arriver dans un coin au-dessus de la tourelle et ainsi trouver une petite trappe derrière laquelle vous trouverez des mines de proximité et des outils de piratage. Passez la porte à côté de la tourelle pour trouver dans les parages une Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Ils devraient se diriger vers la tourelle d'obus que vous avez piratée précédemment. Utilisez-la à votre avantage pour venir à bout plus facilement du Protecteur !

Au bas des marches situées en face de la tourelle d'obus, allez ramasser le fortifiant " Liasion Eve 2 ", puis allez ensuite au bout du couloir sur votre gauche. Vous serez attaqué par un groupe de chrosômes, puis allez dans la pièce de gauche, à côté de la porte nécessitant un code d'accès. Vous trouverez dans cette cave un premier flacon d'eau distillée après avoir éliminé un chrosôme. En sortant de cette pièce, prenez la porte tout de suite sur votre droite pour récupérer un enregistrement de Ryan derrière celle-ci, et un autre enregistrement (Tenenbaum) dans la partie inondée de gauche. Une fois hors de la pièce, allez pirater le code d'accès de la porte, derrière laquelle vous trouverez de nombreux objets intéressants. Vous pouvez attendre d'obtenir le code d'accès, mais celui-ci vous sera donné plus tard dans le jeu...

Montez ensuite les marches sur la gauche, puis passez la porte de gauche (peu importe laquelle puisque les deux donnent sur la même pièce) après avoir fouillé les environs. Vous verrez une trappe contre le mur de gauche derrière laquelle se trouvera un enregistrement de Ryan, et qui donne sur une autre pièce, via la bouche d'aération du dessus. Vous ne trouvez rien dans la suivante, si ce n'est deux cadavres pendus. En sortant de cet endroit, vous voici derrière le comptoir d'en face, où vous aurez un coffre à ouvrir. Rejoignez maintenant le fond de la salle, vers les néons, pour ramasser un enregistrement de Pierre Gobbi et un deuxième flacon d'eau distillée avant de passer la porte.

Dans le tunnel, prenez la première à gauche, et vous verrez un chrosôme se faire attaquer par des abeilles. Celles-ci vont ensuite s'en prendre à vous durant quelques instants et vous ne pouvez rien faire pour vous en dépêtrer, si ce n'est bouger dans tous les sens et attendre qu'elles s'en aillent. Prenez l'enregistrement de Tenenbaum sur le bureau et achetez vos améliorations auprès du Jardin des Glaneuses. Evitez de toucher aux ruches et entrez dans la pièce suivante, derrière le bureau.

Vous voici devant un panneau de contrôle qui envoie de la fumée dans cette pièce remplie de ruches, incitant les abeilles à s'y réfugier un court instant. Profitez-en pour fouiller chaque ruche à la recherche des fioles d'enzyme tout en vous débarrassant des chrosômes venus se joindre à la fête, puis lorsque vous entendez que le compte à rebours se fait de plus en plus rapide, revenez illico derrière les commandes pour envoyer à nouveau de la fumée et relancer les recherches dans les ruches. Lorsque vous avez obtenu les 7 fioles d'enzyme, sortez de cette pièce pour rejoindre le tunnel de verre et prendre à droite, vers " Worley's Winery ".

Dans cette pièce, piratez les tourelle, coffre et caméra qui se trouvent derrière le mur. Vous obtenez des flacons d'eau distillée, ainsi qu'un au sol, mais le compte n'y est pas encore. Emparez-vous de l'enregistrement de Tenenbaum sur la droite, puis descendez les escaliers pour aller récupérer le restant des fioles, fabriquer un Vecteur Lazare au niveau de la machine ManuFact du coin, et trouver un poste d'amélioration dans la partie inondée, un étage encore en dessous. Vous pourrez également vous emparer d'un fortifiant, " oeil de L'expert ", en explorant les environs et en évitant les pièges électriques et les nombreux chrosômes. Remontez ensuite et sortez du " Worley's Winery " pour retourner au "

Rolling Hills " d'Arcadia, en suivant la flèche de quête.

Arcadie (2)

Avancez sans vous soucier de l'alarme, et rejoignez le laboratoire de Langford, en passant par " Rolling Hills ". Fiez-vous bien sûr à la flèche de quête si vous avez un quelconque souci de repérage. Une fois arrivé, insérez le Vecteur Lazare précédemment créé dans le brumisateur de gauche, puis allez bientôt fermer le laboratoire en actionnant le levier que vous trouverez en revenant en arrière, comme vous l'indique la flèche de quête, et dont la couleur est dorée. Il est immanquable. Prenez les quelques objets envoyés par Atlas dans le pneumatique, puis préparez-vous à affronter plusieurs vagues de chrosômes successives, le temps que le Vecteur Lazare soit prêt. Une fois que ce sera le cas, revenez au laboratoire afin d'enclencher la " brumisation ". Prenez ensuite la direction du métro, en allant à gauche de la pièce que vous venez de faire refleurir. A droite de la carte du métro, sur le banc, prenez l'enregistrement de Ryan, puis entrez dans la bathysphère au bout de la pièce. Choisissez bien sûr la destination de la Forteresse Folâtre.

Forteresse Folâtre

Après avoir exploré la première salle, avancez vers la porte de devant, pour ensuite la franchir et suivre une petite séquence. Suite à celle-ci, ressortez et occupez-vous de la dizaine de chrosômes plafonniers du secteur, pour ensuite avoir accès à l'Atrium, sur la gauche. Cette grande salle est le hall principal du niveau. Occupez-vous dans un premier temps de pirater les quelques tourelles et caméras du secteur, emparez-vous d'un enregistrement de Cobb, puis d'un enregistrement de Sullivan dans le bar à cocktails. Attention à la tourelle dans les toilettes des dames... Dans le " Salon Sophia " situé en face de l'entrée du bar, trouvez un enregistrement de Cohen dans une arrière-salle entièrement blanche.

A droite du bar, passez la porte nommée " Le Marquis d'époque " pour fouiller les lieux et trouver un enregistrement d'Albert Milonakis et un Poste d'Amélioration à l'étage inférieur. De retour dans le hall principal, empruntez les escaliers centraux pour rejoindre la pièce " Cohen's collection ", après avoir récupéré un enregistrement de McClintock en haut des marches. Vous y trouverez un enregistrement de Cohen et pourrez pirater une tourelle et trois coffres à l'étage. Sortez de la pièce pour passer la porte en verre " Fleet Hall ", sur votre gauche. Piratez la caméra de sécurité, et puisque la seconde porte de verre ne s'ouvre pas, allez jeter un oeil à l'étage pour y trouver un enregistrement de Cohen entre autres objets. Redescendez ensuite pour aller droit devant vous et appeler l'ascenseur. Défendez-vous contre les chrosômes qui surgiront le temps qu'il arrive.

Vous voici dans un amphithéâtre où un chrosôme qui joue du piano va bientôt se faire cramer par Cohen. Allez prendre le cadavre en photo comme il vous le demande, mais avant de sortir de la pièce pour rejoindre l'Atrium, explorez les côtés de l'amphithéâtre pour trouver un fortifiant en haut à gauche " Expert en alarme ". Une fois de retour dans le hall principal, placez la photo sur un des cadres et vous obtiendrez l'arbalète. Rejoignez maintenant les portes du " Poseidon plaza " à l'étage. Avancez dans ce tunnel gelé et emparez-vous d'un enregistrement de Finnegan sur la gauche. Après l'avoir aperçu, vous vous ferez ensuite geler et une petite séquence s'enclenchera. Lorsque vous reprenez le contrôle de vous-même, avancez au bout du couloir pour démasquer Finnegan au niveau de la dernière statue de glace. Un combat va alors s'engager, où vous pourrez venir facilement à bout de cet ennemi, grâce à deux flèches d'arbalète par exemple. Récupérez sur le corps le fortifiant " Champ Cryogénique ", puis prenez-le en photo.

Revenez ensuite à l'Atrium où vous apercevrez un Protecteur aux prises avec une bande de chrosômes. Eliminez-le pour trouver la Petite Soeur et faire ce que vous avez à faire avec elle. Tenenbaum vous envoie un nouvel ours en peluche si vous la sauvez et vous y trouverez de l'Adam ainsi que le plasmide " Gardien 2 ". Un autre Protecteur rôde dans les parages avec une deuxième Petite Soeur. Occupez-vous-en dans la foulée, faites un tour au Jardin des Glaneuses et allez placer la photo de Finnegan sur le cadre. Récupérez le cadeau de Cohen, attendez si vous le souhaitez que la troisième Petite Soeur fasse son apparition ici, (mais vous pourrez la rencontrer ailleurs aussi), puis repartez dans la salle gelée du " Poseidon Plaza ".

Dégelez la porte obstruée par la glace, puis occupez-vous des chrosômes plafonniers du secteur. C'est ici que vous

pourrez trouver une Petite Soeur si vous ne vous êtes pas occupé d'elle précédemment. Faites le plein aux distributeurs, puis entrez dans la pièce nommée " Sir Prize ". Après avoir éliminé le comité d'accueil, vous trouverez à l'intérieur un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets. Sortez, puis passez les portes du " Sinclair Spirits " au bout à gauche. Piratez la caméra de droite, fouillez la pièce et appuyez sur le petit interrupteur placé derrière le comptoir pour ouvrir la porte qui vous fait face. Franchissez-la, puis descendez les escaliers pour aller trouver un Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre à sa droite. Eliminez le chrosôme, puis remontez pour sortir de cette pièce.

Allez faire un tour dans la pièce " Robertson's Tobaccoria " pour y trouver une génothèque et un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets, puis rendez-vous ensuite à l'étage inférieur nouvellement accessible (sur votre droite en sortant) pour vous retrouver dans une pièce inondée et vide, au coin de laquelle vous récupérerez le fortifiant " Consommateur Avisé 2 ". Eliminez les chrosômes qui s'y trouvent et remontez pour rejoindre maintenant la pièce " Eve's Garden XXX ", à droite du " Robertson's Tobaccoria ".
Suivez le fantôme jusqu'à la porte de la chambre, puis lorsque celle-ci s'ouvre, récupérez les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Jasmine Jolene sous le lit. Vous trouverez Hector Rodriguez derrière le bar. Il vous faut l'abattre et le prendre en photo. Utilisez vos munitions antipersonnel pour en finir rapidement. Retournez ensuite au bar où il se tenait pour trouver un enregistrement de lui-même, puis finir de fouiller les lieux avant de rejoindre l'Atrium pour placer la photo.

Cohen va vous envoyer une vague de chrosômes dont vous devez vous débarrasser. Suite au massacre, récupérez son cadeau et repartez au " Poseidon Plaza ". Montez cette fois à l'étage, pour passer les portes du " Pharaoh's Fortune Casino ". Neutralisez la caméra de l'étage et montez-y pour trouver un enregistrement de Sullivan parmi d'autres items. Gagnez enfin la pièce de " Rapture Records " pour rencontrer le dernier ennemi à photographier. En entrant dans la salle, trouvez sur la gauche un enregistrement d'Anna Culpepper, puis dirigez-vous vers le cadavre assis devant le feu. Reculez ensuite car il va exploser. Silas Cobb fera son apparition à l'étage, et vous devrez le poursuivre pour le tuer. Remontez par la bouche d'aération située dans le coin, puis vous lui ferez bientôt face. Une bonne manière de le vaincre sera de lui renvoyer ses cocktails Molotov à l'aide de votre télékinésie. Une fois que vous lui avez réglé son compte, prenez-le en photo pour ensuite aller la placer sur le dernier cadre de l'Atrium.

Cohen viendra vous remercier, mais surtout, ne le tuez pas ! Ne le blessez pas non plus, car il vous sera utile dans la suite de l'aventure (si vous souhaitez trouver un Poste d'Amélioration bien caché)... Suivez-le pour qu'il vous ouvre la vitrine derrière laquelle vous pourrez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 2 ", puis repartez dans le " Fleet Hall " afin de récupérer un enregistrement de Cohen dans la salle de projection maintenant accessible, grâce aux escaliers situés à droite du comptoir (en face de l'ascenseur donc). Repartez en direction du métro de Rapture, puis entrez dans la bathysphère pour choisir la destination d'Héphaïstos.

Héphaïstos

Sachez qu'à partir de maintenant, il est obligatoire d'utiliser des outils d'autopiratage ou bien les fortifiants adéquats dans le but de pirater les machines. Notez également que de nombreux chrosômes vous donneront plus de fil à retordre dorénavant, de par leur résistance.

Avancez dans le couloir sous-marin en choisissant le côté que vous voulez, peu importe, puisque vous aboutirez obligatoirement face à la porte qui donne vers le bureau de Ryan. Franchissez la porte suivante au bas de la pente, puis dans cette nouvelle pièce, emparez-vous d'un enregistrement de McDonagh près du distributeur de gauche, piratez la tourelle, puis poursuivez via la porte de droite. Dans cette nouvelle salle, trouvez l'enregistrement de Kyburz près du distributeur de gauche, emparez-vous du lance-grenades sur la table centrale, puis piratez la caméra avant de rejoindre la pièce suivante, joliment décorée de cadavres suspendus. Fouillez-les pour mettre la main sur deux enregistrements : un de Anya Andersdotter et l'autre de McDonagh. La porte de " Hephaestus Core " va bientôt se faire découper et les chrosômes qui se trouvent derrière vous sauteront bien sûr dessus. Soyez prêt à les accueillir comme il se doit. N'oubliez pas, avant de franchir cette porte, de rejoindre la petite salle de gauche (lorsque vous êtes face à la porte " Hephaestus Core ") dans laquelle vous trouverez un enregistrement de Ryan, ainsi que le fortifiant " Champ Cryogénique 2 ".

Passez donc cette salle où gît le cadavre d'un Protecteur, puis après le tunnel de verre, vous aboutirez dans une salle

où un Protecteur sera aux prises avec un chrosôme. Eliminez-le pour vous occuper de la Petite Soeur, puis allez trouver un enregistrement de McDonagh à côté de la Vita-Chambre. Descendez ensuite pour ramasser un enregistrement de Pablo Navarro sous la caméra à pirater ou détruire, puis descendez encore d'un étage. C'est à ce niveau que sont situés le Jardin des Glaneuses, ainsi qu'un enregistrement d'Anya Andersdotter et un poste d'amélioration juste en face. Descendez maintenant tout en bas pour trouver un nouvel enregistrement de Ryan ainsi que d'autres objets, puis vous pouvez ensuite remonter pour attendre la deuxième Petite Soeur si elle n'est pas déjà arrivée, ou bien passer la porte " Heat Loss Monitoring ".

Vous allez traverser une pièce où la lumière va s'éteindre puis se rallumer deux fois. Puis des chrosômes ayant fait semblant d'être morts vont se relever et vous attaquer. Envoyez-les donc réellement dans l'autre monde, puis passez dans la pièce suivante. Vous trouverez à cet étage un enregistrement de Navarro, vous donnant un code d'accès. Il s'agit de la date de l'Australia Day, soit le code 0126. Occupez-vous de sauver/tuer la dernière Petite Soeur du niveau, puis descendez les escaliers. Coupez le courant en haut à gauche de la partie inondée et électrifiée, afin d'aller récupérer un enregistrement de McDonagh, puis descendez ensuite d'un étage. Vous trouverez le fortifiant " Anti-Sécurité 2 " ainsi qu'un enregistrement de Navarro, vous indiquant de rejoindre le bureau de Kyburz. Remontez ensuite les escaliers, puis sortez du " Heat Loss Monitoring " pour monter d'un étage via les marches de droite, et ainsi franchir les portes nommées " Workshops ".

Après le tunnel sous-marin, occupez-vous de pirater la tourelle de cet étage et de refaire le plein au niveau des différents distributeurs, puis après avoir fouillé le secteur, descendez les escaliers. Chargez-vous des deux tourelles sur la gauche, puis prenez l'enregistrement de Kyburz sur le bureau. Entrez le code 0126 au niveau de la porte située entre les deux tourelles, pour vous retrouver dans le bureau de Kyburz. Après avoir enlevé les pièges électriques, avancez au fond de la pièce pour trouver un enregistrement de Ryan sur la table, et un Poste d'Amélioration contre le mur de gauche. Repérez le bouton rouge sur un coin de la table et appuyez dessus pour ouvrir une vitre derrière laquelle vous devrez récupérer la nitroglycérine. Sortez du bureau de Kyburz en prenant garde à la tourelle nouvellement apparue. Suivez ensuite la flèche de quête, qui vous mène tout d'abord vers un bureau devant lequel gît un cadavre possédant un enregistrement de Kyburz. La flèche vous mène tout droit vers une trappe donnant sur une pièce où vous trouverez un nouvel enregistrement de Kyburz, le fortifiant " Chercheur ", et où il vous faudra inspecter l'enveloppe de la bombe IEM. Placez la nitroglycérine dans la bombe.

Votre objectif est de trouver 4 embouts de câble R34 et une demi-boîte de précipité ionique. Vous trouvez tout de suite en sortant un premier faisceau de câble sur le cadavre du Protecteur dans le coin.
Vous avez compris ! Pour récupérer ces fameux câbles, il vous faut tuer encore trois Protecteurs et les fouiller. Avant de vous atteler à la tâche, placez-vous face au bureau de Kyburz, au bas des marches. Accroupissez-vous et pivotez sur la gauche pour trouver une trappe dans le mur vous permettant d'aller trouver sous les escaliers des items supplémentaires ainsi qu'un enregistrement de Navarro, dévoilant le code d'une porte du Marché Champêtre que vous devriez déjà avoir ouverte si vous avez suivi cette solution à la lettre.

Il est temps de partir à la chasse au Protecteur ! Refaites éventuellement le plein de santé et munitions au niveau des distributeurs de l'étage supérieur, puis chargez-vous du Protecteur qui devrait rôder dans les parages depuis tout à l'heure. De retour dans le Noyau d'Héphaïstos, descendez les escaliers de droite pour trouver aux pieds de ceux-ci une première fiole de précipité ionique, puis cherchez le prochain Protecteur qui ne devrait pas être loin. Eliminez-le et vous trouverez en chemin un deuxième flacon de précipité ionique. Ces flacons sont faciles à trouver, car étant répartis dans de nombreux endroits. Attendez le dernier Protecteur pour lui faire sa fête, mais sachez que si l'attente se fait trop longue, vous pourrez trouver un cadavre de Protecteur en reprenant le chemin inverse, avant que vous n'arriviez au noyau d'Héphaïstos et que vous ne trouviez la première Petite Soeur. Rejoignez la pièce de la bombe, une fois tous les objets requis en poche. Attention aux chrosômes qui vous attendent sur le chemin...

Finalisez la bombe, emparez-vous d'elle, puis prenez la direction du " Geothermal Control ", comme indiqué par la flèche de quête. Dans cette pièce, franchissez une des deux portes qui donneront sur la même pièce : une salle au bout de laquelle vous devrez vous occuper de pirater les deux tourelles, puis de tourner la grosse vanne en maintenant le bouton le temps que les 4 ampoules deviennent vertes. Bien entendu, durant ceci, des chrosômes viendront troubler la fête, mais vos tourelles devraient vous protéger un minimum. Si ce n'est pas suffisant, mettez la main à la pâte en envoyant dans l'autre monde ceux qui s'approchent de trop près d'un bon coup de fusil à pompe... Prenez ensuite l'ascenseur fonctionnel pour rejoindre l'étage inférieur. Avancez ensuite toujours tout droit pour bientôt trouver un

cadavre à côté duquel vous pourrez ramasser le fortifiant " Réducteur d'Alarme 2 ". Passez enfin la porte qui vous fait face, puis montez les quelques marches pour aller actionner les commandes de l'ascenseur du noyau et poser la bombe IEM.

Suivez ensuite la flèche de quête qui vous indique la direction de la salle dans laquelle il vous faudra actionner le levier de court-circuit, avant de passer la porte de derrière vous menant au Contrôle Central de Rapture.

Contrôle Central de Rapture

Dans cette première pièce, récupérez l'enregistrement de Suchong sur votre gauche, puis prenez bientôt les escaliers au fond à droite. Vous atteignez une pièce avec des photos sur les murs et dans laquelle vous aurez deux enregistrements de Suchong à récupérer. Vous voici bientôt face à Ryan, qui va se lancer dans un monologue dont lui seul a le secret. Lorsqu'il ouvre la porte approchez-vous de lui. Préparez-vous au combat ! Espérons que vous soyez bien équipé car le combat va s'annoncer... Inexistant ! Vous allez le réduire en charpie avec un club de golf et ce, tout au long d'une cinématique... Après avoir récupéré la carte magnétique, allez l'insérer dans la machine de droite, et c'est alors qu'Atlas va révéler sa véritable identité... Lorsque vous serez assailli par des robots, suivez les Petites Soeurs et vous tomberez bientôt dans un trou du conduit d'aération...

Hauteurs d'Olympie

Vous vous retrouvez dans le refuge de Tenenbaum. Si vous avez décidé de sauver les Petites Soeurs, vous les retrouverez ici, en train de se divertir entre elles. Après le discours de Tenenbaum, prenez les escaliers pour rejoindre les égoûts. Allez au bout de cet endroit pour récupérer le volant à placer sur la porte et à actionner en maintenant le bouton. A partir de maintenant, sachez que Fontaine vous drainera un peu d'énergie maximale régulièrement, donc ne traînez pas trop, car la jauge rapetisse peu à peu...

Montez la pente pour apercevoir droit devant vous des chrosômes en train de fouiner près du feu. Eliminez-les et allez fouiller ensuite le secteur pour trouver notamment un coffre à pirater. Occupez-vous ensuite de la tourelle située dans la direction opposée, du Protecteur qui arrive, puis après avoir décidé du sort réservé à la Petite Soeur, allez trouver le Jardin des Glaneuses au fond à gauche de la pièce, à proximité d'une seconde tourelle à pirater. Vous trouverez un ours en peluche contenant le fortifiant " Armure Corporelle 2 ", dans le cas où vous avez décidé de sauver les fillettes. Rejoignez ensuite le bar situé juste à côté des tourelles pour trouver un enregistrement de Suchong sur le comptoir, parmi d'autres items. Poursuivez pour fouiner vers le fond de cette pièce et prendre la direction du " Mercury Suites ".

Au bout de ce parcours légèrement incliné, chargez-vous de la caméra du coin gauche après avoir liquidé les chrosômes du secteur, puis vous devriez bientôt croiser la deuxième Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Vous savez quoi faire. Dans ce hall, trouvez derrière les escaliers le Poste d'Amélioration, puis après avoir fait un tour des environs, commencez par entrer dans la suite de Suchong. Allez fouiller la pièce de gauche pour trouver un enregistrement de lui-même, puis effectuez un bref passage dans la cuisine à droite de l'entrée, pour finalement revenir dans la pièce inondée qui était face à vous. Vous trouverez sur le côté gauche le fortifiant " Artisant de Métier ", ainsi qu'un nouvel enregistrement de Suchong. Sortez de la pièce après de nouvelles menaces de la part de Fontaine.

Rejoignez maintenant la chambre de Culpepper (attention à la tourelle d'obus apparue sur la droite dans le hall) pour trouver un enregistrement de Sullivan, puis d'autres objets à l'étage, après avoir piraté la caméra de gauche. Dépêchez-vous tout de même, le temps presse car Fontaine réduit de plus en plus votre énergie !

Il est temps de vous rendre dans la suite de Sander Cohen. Avancez jusqu'à la piste et éliminez les chrosômes qui dansent. Cohen arrive en personne, et c'est maintenant que vous pourrez l'éliminer librement, puisque vous avez désormais accès à sa chambre qui serait restée fermée dans le cas où vous l'auriez tué à la Forteresse Folâtre, et dans laquelle se trouve un Poste d'Amélioration. Fouillez les lieux, puis rejoignez ensuite le hall pour monter au deuxième étage.

Uniquement deux pièces à cet étage : l'appartement de Tenenbaum, pour l'instant fermé, et une autre pièce

abandonnée. Rejoignez donc celle-ci pour fouiller les lieux et trouver quelques objets utiles. Sortez ensuite pour monter au troisième étage. Chargez-vous de la caméra de sécurité, puis après avoir exploré la pièce du mur adjacent de droite, continuez de contourner les lieux pour trouver un enregistrement de Paparazzi vous donnant le précieux code 5744, permettant de rejoindre la chambre de Fontaine. Finissez le tour de l'étage par la gauche et vous pourrez entrer dans l'appartement de Tenenbaum via cette pièce barricadée au coin. Vous arriverez bientôt dans une pièce avec le mot " Whore " inscrit au mur, et Tenenbaum vous contactera. En sortant de cette arrière-salle, prenez les escaliers de gauche qui mènent à une pièce inondée. Avancez et brisez le cadenas pour franchir la porte en ayant pris garde à la tourelle de droite, puis rejoignez le rez-de-chaussée pour entrer le code 5744 au niveau de l'ascenseur. Vous atteignez ainsi la chambre de Fontaine.

Occupez-vous de pirater la caméra au bout de cette pièce, puis de la tourelle derrière le rocher. Montez ensuite les escaliers vers la pièce suivant, et vous trouverez sur la droite un enregistrement de Fontaine. Après avoir fouillé l'étage, montez les escaliers suivants, en prenant à droite de l'ours. Vous voici dans une pièce où il vous faut neutraliser la tourelle de droite, fouiller un coffre éventuellement et prendre la porte de droite. Passez ce balcon en remarquant la génothèque sur la gauche, puis dans la salle suivante, vous mettrez la main sur l'antidote Lot 192 ainsi que le fortifiant " Champ électrique 2 ". Tenembaum vous parle alors dans le talkie et vous recommande de trouver la machine à plasmides la plus proche, car vos pouvoirs sont devenus instables.
Suivez donc la flèche de quête qui vous mènera à la porte du " Apollo Square ", juste en face du Jardin des Glaneuses, en revenant par le " Mercury Suites ".

Place Apollon

Récupérez un enregistrement de McClintock sur la gauche après avoir monté les escaliers de gauche, puis avancez dans cette allée où vous allez bientôt rencontrer un Protecteur et une Petite Soeur. Laissez-le se faire attaquer par les chrosômes du coin pour vous faciliter la tâche lorsqu'il vous faudra l'achever. Après vous être chargé de la Petite Soeur, avancez jusqu'à la grande salle où sera situé sur la droite un Jardin des Glaneuses, inutilisable tant que vous ne vous êtes pas injecté l'antidote Lot 192, puis un nouvel enregistrement de McClintock. Si vous avez traîné un peu dans les environs, un deuxième Protecteur viendra chercher ici une autre Petite Soeur. Chargez-vous-en, puis vous trouverez un nouvel ours en peluche près du Jardin des Glaneuses, dans le cas où vous avez toujours fait preuve de bonté envers les petites filles. L'ours contient entre autres le fortifiant " Artisan Prolifique ". Après avoir exploré les lieux et neutralisé la tourelle de cette pièce principale, rendez-vous dans l'allée qui mène aux portes du " Artemis Suites ".

Prenez garde aux tourelles et caméras dans le coin, que vous ne pourrez pas pirater, à moins d'avoir la chance de tomber temporairement sur le plasmide d'électrocution. Dans l'autre cas, il est préférable de les détruire. Une fois passé la porte de l' " Artemis Suite ", débarrassez-vous des gêneurs et de la caméra, fouillez ce rez-de-chaussée et notamment la salle du fond et montez ensuite au premier étage. Entrez donc dans la clinique de Suchong, neutralisez la caméra de droite, puis allez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 3 " dans la salle de droite. Rejoignez maintenant la partie gauche de la clinique, où vous aurez deux portes face à vous. Prenez celle de gauche pour trouver le cadavre de Suchong ainsi qu'un enregistrement de lui-même, puis emparez-vous de l'antidote Lot 192. Tenenbaum vous annonce que vous êtes guéri et qu'il vous faut maintenant rejoindre la Pointe Prométhée. Mais avant cela, regagnez le Jardin des Glaneuses pour utiliser votre Adam (le troisième étage de ce secteur ne vous fournira pas grand-chose).

Passez ensuite dans l'allée sur votre droite, nommée " Hestia Chambers ". Attention à la caméra de gauche ! Au bout de l'allée, passez la porte " Fontaine's Center ", puis dirigez-vous à droite pour récupérer l'enregistrement de McClintock dans la malle, sans oublier d'utiliser votre télékinésie afin d'attraper la seringue d'Eve et la trousse de soins sur le toit. Neutralisez la tourelle et fouillez le secteur avant de monter à l'étage. Explorez la pièce de ce niveau, ainsi que son sous-sol, puis sortez de celle-ci pour monter au troisième étage. Cet endroit vous permettra de récupérer quelques items supplémentaires, quant au quatrième étage, il disposera de deux portes fermées à clé. Montez donc au dernier étage pour rejoindre la pièce de droite une fois en haut des marches. Faites attention à la caméra au fond à gauche de la pièce, puis refaites le plein de munitions en utilisant la télékinésie sur la cellule de gauche. Descendez ensuite les marches situées face à la caméra, pour vous trouver dans une salle contenant un enregistrement de Fontaine, le fortifiant " Pirate Concentré 2 ", ainsi qu'un Poste d'Amélioration. Emparez-vous également d'un enregistrement de McClintock sur un cadavre, puis sortez ensuite du " Fontaine's Center " pour rejoindre le métro de Rapture et ainsi choisir la destination de la Pointe de Prométhée une fois dans la bathysphère.

Pointe de Prométhée

Attendez que le feu s'éteigne et poursuivez Fontaine jusqu'à la pièce d'où il s'échappe par la gauche. A cet endroit, repérez la Vita-Chambre droit devant vous, le Poste d'Amélioration derrière le cadavre de Protecteur, puis fouillez ensuite ce dernier, comme vous le demande Tenenbaum. Vous devez devenir un Protecteur pour que les Petites Soeurs acceptent de vous ouvrir la porte par laquelle Fontaine s'est échappé.

Prenez donc les escaliers de gauche, lorsque vous êtes face à la porte que Fontaine a emprunté, puis franchissez la porte à votre droite pour pirater la caméra de cette pièce. Faites de même avec la tourelle de derrière, et vous trouverez dans cette pièce des bottes de Protecteur ainsi que le fortifiant " Chercheur 2 ", après vous être chargé du chrosôme du coin. Sortez ensuite de cette pièce pour prendre à droite et trouver derrière cette porte une nouvelle pièce à droite de laquelle une tourelle d'obus et un Jardin des Glaneuses seront placés.

Passez une des deux portes de ce secteur après avoir fouillé le cadavre de Protecteur, pour finalement atteindre la pièce " Suit Assembly ". En chemin, vous devriez vous occuper d'une première Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Récupérez au fond à gauche de cette grande pièce un enregistrement de Suchong, puis un deuxième dans le coin droit de la même salle, en sachant que vous pouvez changer de côté en passant soit par des ponts qui relient les deux côtés, avec au centre une génothèque et un enregistrement de Ryan, soit par une salle centrale ressemblant à une sorte de bloc opératoire. En rejoignant d'ailleurs cette pièce centrale, récupérez une combinaison de Protecteur parmi celles suspendues, occupez-vous de la tourelle d'obus une fois dans la salle, ainsi que du Protecteur qui devrait rôder avec sa petite protégée. Notez également la présence de deux pièces bloquées, l'une par un code à pirater, et l'autre par de la glace à faire fondre, de chaque côté de la pièce principale. Elles contiennent beaucoup d'objets intéressants, et vous trouverez également dans l'une d'elles un enregistrement de Suchong.

Rendez-vous ensuite dans la pièce de droite, " Candidate Conversion " pour aller y récupérer un enregistrement important de Suchong après vous être occupé des deux tourelles de cette pièce. Chargez-vous de la dernière Petite Soeur du jeu, qui devrait avoir ou va bientôt pointer le bout de son nez avec son Protecteur, puis dirigez-vous ensuite dans la salle " Candidate Induction ", du côté gauche cette fois, où vous pourrez récupérer un casque parmi ceux exposés, ainsi que le fortifiant " Pirate Génétique 3 ". Eliminez ensuite le groupe de chrosômes qui vient vous rendre visite, puis sortez de ce secteur, pour aller dépenser votre Adam au Jardin des Glaneuses.

Après avoir fait fondre la glace qui bloquait la petite pièce de droite, à l'entrée de " Optimized Eugenics ", et dans laquelle vous aurez récupéré un enregistrement de Suchong dans une poubelle, gagnez maintenant la porte de gauche. Occupez-vous bientôt d'une caméra, en sachant qu'une autre se tient dans le couloir de droite et qu'il vous faudra faire de même, mais gagnez pour l'instant la porte de gauche " Test Subject Storage " où vous pourrez récupérer un enregistrement de Ryan, entre autres objets.

Rejoignez ensuite la salle nommée " Eugenic Analysis ", où vous aurez deux tourelles à neutraliser avant de trouver le dernier Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre. Passez ensuite dans la pièce d'à côté, " Plasmid Prototyping ", neutralisez la tourelle, et vous y trouverez un enregistrement de Suchong parmi d'autres items.

La dernière salle, " Live Subject Testing " contiendra le modificateur de voix que vous devez récupérer, ainsi que le fortifiant " Expert en alarme 2 ".

Avant de sortir de cette zone, rejoignez la pièce centrale en envoyant une décharge sur l'interrupteur de la porte, puis abaissez le levier de dérivation du générateur pour couper temporairement le courant et contourner la pièce par l'autre côté, de manière à récupérer tous les items qui s'y trouvent. Sortez ensuite définitivement du secteur " Optimized Eugenics ".

Il ne reste plus qu'à aller trouver les phéromones pour devenir un parfait Protecteur ! Celles-ci se trouvent dans la zone " Little Wonders ". Rendez-vous-y en piratant la caméra du couloir qui y mène, puis faites le tour de cette salle circulaire pour trouver deux fioles ainsi qu'un enregistrement de Tenenbaum. Descendez ensuite par un des côtés pour fouiller l'étage du bas et les chambres des Petites Soeurs, où vous trouverez sans mal une troisième fiole, ainsi que le fortifiant " Perceur de coffres 2 ", dans une salle située face à un distributeur.

Une fois que vous êtes devenu un parfait Protecteur, suivez la flèche de quête, en direction de la porte qu'avait empruntée Fontaine précédemment. Soyez prêt et bien armé avant de vous rendre derrière cette porte ! Appelez une Petite Soeur en tapant avec votre clé anglaise au niveau du trou indiqué lorsque Tenenbaum vous le demandera, puis suivez-la.

Terrain d'essai

Dans ce niveau, vous devrez jouer le rôle du parfait Protecteur, en veillant à ce que votre Petite Soeur puisse drainer l'Adam de trois corps différents en toute sécurité. Pour vous aider, allez pirater les caméras et tourelles du coin, et sachez que la difficulté va bien sûr s'accroître du premier au troisième corps. Vous serez même attaqué à la fin par un Protecteur ! Soyez donc armé comme il se doit...

Ne vous en faites pas si la Petite Soeur meurt durant cette phase alors que vous vous étiez efforcé de sauver les autres durant l'aventure, car cela ne sera pas comptabilisé. Tenenbaum sera juste en colère, mais vous aurez le droit d'appeler d'autres Petites Soeurs pour réussir. Il vous suffira d'aller taper avec votre clé près d'un de ces trous par lesquels elles arrivent.

Une fois que le troisième cadavre a été drainé, suivez la petite fille qui vous emmène dans une salle où vous pourrez refaire le plein avant le combat final. Récupérez la seringue qu'elle vous tend avant qu'elle rentre dans son trou, puis prenez la direction de l'ascenseur pour aller affronter Fontaine.

Fontaine

Sachez que vous n'avez qu'une chance de réussir dans cette épreuve, étant donné l'absence de Vita-Chambre dans le secteur. Toutefois, on ne peut pas dire que Fontaine fasse partie de ces boss qui sont capables de vous mettre dans cet état second que nous connaissons tous un jour ou l'autre, cet état où l'espérance de vie de notre chère manette peut devenir tout à coup ridicule, où, les yeux injectés de sang et avec une tension artérielle avoisinant les 20, rien n'a plus d'importance à cet instant dans notre vie que le fait de pulvériser cet enf...Biiiip !! Oups ! Ne nous égarons pas... Mais franchement, ne me dites pas que certains ne se sont pas reconnus dans ces quelques lignes ;-)... Enfin, tout ceci pour dire que Fontaine sera loin de représenter une menace pour vous qui êtes parvenu à la fin de ce chef-d'oeuvre, surtout après avoir affronté et vaincu tant de Protecteurs... Bon allez, il sera tout de même un " chouya " plus résistant.

Allez d'emblée le trouver droit devant vous et lui planter une première fois l'aiguille alors qu'il se tient en position de croix. Il vous bousculera ensuite et prendra une apparence enflammée. Il va en majeure partie vous foncer bêtement dessus tel un taureau enragé, en tapant de temps à autre au sol. La technique pour l'éviter est simplissime : décalez-vous à droite et à gauche et tournez-lui autour. Touchez-le avec vos armes les plus meurtrières, telles que la chevrotines explosive, l'arbalète ou encore le lance-grenades. Lorsque sa jauge d'énergie sera réduite à néant, il ira se replacer en position de croix afin de se recharger en Adam. Profitez-en pour lui planter une deuxième fois la seringue !

Il prendra cette fois une apparence glacée, mais ses mouvements resteront sensiblement les mêmes, à la différence que des robots mitrailleurs viendront l'épauler. Vous pouvez bien entendu pirater ces derniers pour les utiliser à votre avantage, mais conservez la technique précédente pour le vaincre : des attaques bien violentes avec des armes bien bourrines ^^. Il retournera une fois de plus récupérer de l'Adam, mais vous serez là pour lui planter une troisième fois la seringue. C'est alors qu'il prendra un aspect électrisé et, devinez quoi ? Il agira de la même manière que lors des deux assauts précédents. La différence cette fois-ci est que quelques chrosômes viendront troubler la fête pour tenter de vous déstabiliser, mais même en les ayant dans vos pattes, vous ne devriez pas avoir de mal à faire chuter la jauge d'énergie de Fontaine à zéro, pour ensuite aller lui planter une quatrième fois la seringue en guise de coup de grâce...

Suivez ensuite la séquence finale qui variera de deux manières, selon le comportement que vous avez adopté envers les Petites Soeurs au long de cette aventure, comme expliqué précédemment.

SUCCÈS

Niveau de Bienvenue terminé (10) : Terminer le niveau Bienvenue à Rapture.

Catégorie complète (20) : Acheter tous les emplacements d'une catégorie de plasmides ou de fortifiants.

Toutes catégories complètes (50) : Acheter tous les emplacements des 4 catégories de plasmides ou de fortifiants.

Emplacement acheté (5) : Acheter un emplacement pour plasmide ou fortifiant.

Arme améliorée (5) : Acquérir au moins une amélioration.

Une arme améliorée (5) : Améliorer entièrement 1 arme.

2 armes améliorées (5) : Améliorer entièrement 2 armes.

3 armes améliorées (10) : Améliorer entièrement 3 armes.

4 armes améliorées (10) : Améliorer entièrement 4 armes.

5 armes améliorées (10) : Améliorer entièrement 5 armes.

Spécialiste en armement (20) : Acquérir toutes les améliorations pour toutes les armes.

Chrosôme Grosse Brute étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Grosse Brute.

Chrosôme Armé étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Armé.

Chrosôme Plafonnier étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Plafonnier.

Chrosôme Houdini étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Houdini.

Chrosôme Explosif étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Explosif.

Rosie étudié (10) : Terminer l'étude du Rosie.

Videur étudié (10) : Terminer l'étude du Videur.

Petite Soeur étudiée (10) : Terminer l'étude de la Petite Soeur.

Photographe prolifique (5) : Prendre au moins une photo dans chaque catégorie de recherche.

Chercheur confirmé (20) : Effectuez toutes les recherches possibles.

Photographe accompli (20) : Prendre une photo de recherche de la meilleure qualité possible.

Chrosôme étudié (5) : Prendre au moins une photo de recherche d'un Chrosôme

Pirate en herbe (5) : Réussir au moins un piratage.

Robot de sécurité piraté (10) : Pirater un robot de sécurité.

Caméra de sécurité piratée (10) : Pirater une caméra de sécurité.

Tourelle piratée (10) : Pirater une tourelle.

Distributeur piratée (10) : Pirater un distributeur.

Coffre piratée (10) : Pirater un coffre.

Pirate accompli (40) : Réussir 50 piratages.

Inventeur en herbe (5) : Inventer au moins un objet.

Inventeur accompli (10) : Inventer au moins 100 objets.

Inventeur de munitions (25) : Inventer toutes les sortes de munitions disponibles.

Sauveur de Petites Soeurs (100) : Terminer le jeu sans tuer une seule Petite Soeur.

Collectionneur de Fortifiants (50) : Recueillir ou inventer 53 Fortifiants dans les catégories Physique, Manufacture et Combat.

Historien (50) : Trouver tous les comptes rendus audio.

Super Expert (40) : Terminer le jeu avec la difficulté maximale.

A trouvé chaque petite soeur (40) : Récupérer ou sauver toutes les Petites Soeurs dans le jeu.

Heureux gagnant (10) : Toucher le jackpot sur une machine à sous.

Un grille-pain dans la baignoire (10) : Electrocuter un ennemi dans l'eau.

SUCCÈS SECRETS

`Docteur Steinman vaincu (15) :` Le joueur a vaincu le docteur Steinman.

`Peach Wilkins vaincu (15) :` Le joueur a vaincu Peach Wilkins.

`Forêt sauvée (15) :` Le joueur a sauvé les forêts d'Arcadie.

`Chef d'oeuvre de Cohen achevé (30) :` Le joueur a achevé le grand chef d'oeuvre de Sander Cohen.

`Andrew Ryan vaincu (30) :` Le joueur a vaincu Andrew Ryan.

`Briser l'emprise de Fontaine (30) :` Le joueur s'est libéré de l'emprise mentale de Fontaine.

`Atlas vaincu (100) :` Le joueur a vaincu Atlas.

`Transformation en protecteur (30) :` Le joueur s'est transformé en Protecteur.

`L'arroseur arrosé (10) :` Le joueur a pris une photo du cadavre de sandra cohen.

`Trouver les quartiers de Cohen (10) :` Le joueur a trouvé les appartements de Sander Cohen.

TOUTES LES FINS

Fin 1

Sauvez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 2

Récoltez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

Fin 3

Fin obtenue si vous ne sauvez pas toutes les Petites Soeurs ou que vous ne les récoltez pas toutes.

SUCCÈS " DUR À CUIRE " EN FACILE

Pour obtenir ce succès plutôt difficile, qui consiste à terminer le jeu sans jamais utiliser de vita-chambres (donc de ne jamais mourir) en difficile, il vous suffit de faire l'intégralité du jeu dans la difficulté la plus basse, et juste avant d'infliger le coup de grâce au boss de fin, de modifier la difficulté en difficile. Le succès/trophée se débloquera juste après la cinématique.

PLASMIDE "PIRATE GÉNÉTIQUE"

Dans le Pavillon médical, lorsque l'on va dans la partie "Flammes Eternelles" de la zone, se trouve un cadavre sur une civière et un bouton à coté. Si vous fouillez le cadavre, vous ne trouverez rien. Activez le bouton et attendez quelque instants, vous aurez, après fin d'incinération du corps, le plasmide "Pirate Génétique" devant vos yeux.

Bioshock 2

© 2K Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Acheter un emplacement (5)

Achetez un emplacement pour Plasmide ou pour Fortifiant dans un Jardin des Glaneuses.

Plasmidal (10)

Débloquez tous les emplacements pour Plasmides.

Arme améliorée (10)

Améliorez une arme dans une station "Pouvoir au Peuple".

Amélioration terminée (10)

Installez la troisième et dernière amélioration sur une arme.

Toutes les améliorations d'arme (20)

Trouvez les 14 améliorations d'armes "Pouvoir au Peuple" du jeu.

Pirate sans compter (20)

Piratez tous les types de machines au moins une fois.

Pirate prolifique (20)

Piratez 30 machines à distance à l'aide de l'outil de piratage.

Chercheur en herbe (5)

Effectuez une recherche sur un Chrosôme à l'aide de la caméra de recherche.

Piste de recherche (20)

Terminez une piste de recherche.

Expert en recherches (20)

Atteignez le dernier niveau de recherche sur les 9 sujets de recherche.

Pas peur des Protecteurs (25)

Tuez 3 Protecteurs au cours d'un combat sans mourir.

Maître récolteur (30)

Récoltez 600 ADAM avec les Petites Soeurs.

Plasmide amélioré (10)

Atteignez le niveau 3 d'amélioration au Jardin des Glaneuses pour l'un de vos Plasmides.

Tous les Plasmides (20)

Trouvez ou achetez les 11 Plasmides de base.

Maître piégeur (15)

Tuez 30 ennemis à l'aide de pièges.

Garde du corps (15)

Protégez une Petite Soeur durant une récolte sans que personne ne la touche.

Dépense sans compter (15)

Dépensez 2000 dollars dans les distributeurs.

N'oublie aucune Petite Soeur (50)

Récoltez ou sauvez toutes les Petites Soeurs du jeu.

Contre toute attente (30)

Terminez le jeu en difficulté maximale.

Une sacrée paire (25)

Finissez le jeu sans utiliser les Vita-Chambres.

Historien de Rapture (40)

Trouvez 100 journaux audio.

Sélection pas si naturelle (10)

Tuez un ennemi au cours d'une partie publique.

Bienvenue à Rapture (10)

Terminez une partie publique.

Un monstre parfaitement ignoble (10)

Devenez Protecteur au cours d'une partie publique.

"Monsieur P... Non !!" (20)

Abattez un Protecteur au cours d'une partie publique.

Mère Poule (20)

Sauvez une Petite Soeur au cours d'une partie publique.

Héros de pacotille (10)

Remportez une épreuve au cours d'une partie publique.

Parasite (10)

Atteindre le niveau 10.

Petit papillon (20)

Atteindre le niveau 20.

Sbire (20)

Atteindre le niveau 30.

Choisir l'impossible (50)

Atteindre le niveau 40.

Terrain d'essai (20)

Remportez une partie publique.

Voyageur (10)

A joué au moins 1 partie publique sur chacune des cartes en multijoueur.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique d'entrée durant laquelle le héros meurt, vous vous retrouvez dix ans plus tard devant un hall de réception. Avancez tout droit, montez les escaliers et approchez-vous de la porte bloquée par le corail.

Appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour détruire le corail et entrez. Mettez-vous accroupi, passez sous le pilier et entrez par la porte de droite.

Chapitre 1 : Bains Adonis

Activez le générateur de courant

Avancez le long du chemin gauche, repérez un petit pilier près des marches (en face) et récupérez un Journal audio. Montez les marches, dépassez l'entrée sur votre gauche et récupérez du Carburant pour Foreuse, dans le coin. Ensuite, prenez l'entrée que vous aviez dépassée et descendez les marches. Eliminez un Chrosôme brute et avancez à droite. Repérez le pavé numérique près de la porte et regardez la fenêtre qui se trouve juste à droite du pavé. Remarquez que le code inscrit à l'envers, tapez 1540 et ouvrez ainsi la porte du sauna. Récupérez du Carburant, de l'argent et le journal audio " Garder la ligne ", puis sortez.

Allez maintenant à gauche, fouillez le Chrosôme par terre et prenez l'entrée à droite. Avancez tout droit, prenez l'argent dans la caisse enregistreuse à gauche, du carburant près des fauteuils (à droite aussi) et poursuivez tout droit jusqu'au Jardin des glaneuses. Récupérez le plasmide dans le distributeur et obtenez ainsi l'Arc Electrique.

Par la suite, revenez près de la caisse enregistreuse et repérez le distributeur d'Eve dans le mur. Récupérez 5 seringues d'Eve, revenez sur vos pas et utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

A présent, revenez dans la salle où se trouve le grand bassin vide et utilisez l'arc électrique pour éliminer les deux Chrosômes qui s'y trouvent.

Utilisez également la foreuse si vous en avez besoin puis utilisez l'arc électrique pour alimenter le générateur qui se trouve à droite de la porte.

Une fois que le courant est rétabli, avancez au sud et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Trouvez Tenenbaum

A présent, montez les escaliers et prenez la première entrée à droite. Avancez au fond, récupérez un journal audio sur le banc et revenez au chemin principal. Abattez un Chrosôme grosse brute, prenez une seringue d'Eve sur un autre banc à droite et poursuivez à gauche.

Entrez par la porte, lancez un arc électrique dans l'eau pour électrocuter les deux Chrosômes et avancez à droite pour récupérer un autre journal audio " Retour ". Ensuite, traversez la salle et suivez le chemin du corridor. Récupérez le pistolet à rivets près de la porte, examinez le corps de Rosie et abattez les deux Chrosômes postés derrière la porte.

Entrez, récupérez une seringue d'Eve sur le fauteuil à gauche et une trousse de soins dans le corridor à gauche. Ensuite, prenez le chemin de droite, ramassez les rivets par terre et suivez le couloir. Récupérez un journal audio près de la valise, des rivets plus loin et revenez en arrière.
A présent, montez les escaliers et entrez par la porte. Éliminez le Chrosôme armé, regardez la courte scène et préparez-vous à affronter un robot ennemi. Utilisez l'arc électrique pour immobiliser l'ennemi et enchainez avec le pistolet à rivets pour lui infliger des dégâts. Après quelques coups, l'ennemi s'enfuit.

Fouillez le nord de la salle, récupérez un journal audio " Génération " et une trousse de soins sur le comptoir. Prenez également une seconde trousse de soins sur la table, en haut des marches, et les rivets au fond. Ensuite, poursuivez à gauche de l'entrée (au Nord) et prenez une trousse de soins sur le banc d'en face. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle et descendez.

Lorsque la salle est inondée, suivez la flèche et avancez le long du chemin principal. Sautez pour atteindre un autre chemin, plus bas, puis avancez jusqu'à la petite pièce de maintenance et activez le levier pour vider l'eau.

Chapitre 2 : L'Atlantic Express

Rejoignez Brigid Tenenbaum

Sortez de l'élévateur, avancez tout droit et remontez les escaliers de la passerelle. Repérez un Chrosôme près de la porte et éliminez-le. Ensuite, allez à droite de la porte, récupérez l'outil de piratage sur la table et utilisez-le sur le panneau de contrôle. Appuyez sur la touche de piratage lorsque l'aiguille mobile est verte et ouvrez-ainsi la porte.

Entrez, piratez le robot électrique par terre et avancez jusqu'à une grande salle. Eliminez les deux Chrosômes qui arrivent, prenez une trousse de soins dans le distributeur (à gauche) ou piratez-le et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez un journal audio, des rivets et de la nourriture. Ensuite, traversez la grande salle, entrez dans une autre petite pièce du côté opposé et activez la commande du panneau.

Après quelques instants, vous êtes attaqué par des Chrosômes qui se trouvent dans une pièce voisine. Ne gaspillez pas les rivets et attendez puisque vous allez tomber une nouvelle fois dans une salle remplie d'eau.

Avancez tout droit dans l'eau, mettez-vous accroupi pour passer par la brèche et remontez la passerelle. Entrez dans l'entrepôt, repérez la camera de surveillance dans le mur, prenez les flèches de piratage et piratez-la. Ensuite, entrez, abattez les deux Chrosômes qui sont dans la pièce et fouillez-les. Prenez une trousse de soins sur la table, du carburant et des rivets puis continuez vers un autre couloir (au nord). Récupérez le plasmide Télékinésie dans la valise et prenez la seringue d'Eve sur la table à droite.

A présent, revenez sur vos pas jusqu'à la salle inondée et repérez le ventilateur qui est à gauche des escaliers. Repérez le journal audio derrière l'hélice et utilisez la télékinésie pour le récupérer. Ensuite, retournez là où vous aviez trouvé le plasmide et poursuivez sur le chemin en montant les escaliers.

Repérez les Chrosômes qui sont autour du feu, en bas, utilisez la télékinésie pour saisir la bombonne de gaz et lancez-la sur les ennemis pour créer une explosion. Ensuite, avancez tout droit et prenez le journal audio sur votre gauche. Continuez à droite, descendez les escaliers et prenez le chemin de la cafétéria, à gauche. Ignorez les marches de droite, continuez tout droit et entrez à l'arrière de la cuisine. Récupérez un autre journal audio dans la valise, rebroussez chemin et abattez deux Chrosômes.

Revenez à la station et partez à l'ouest. Récupérez un autre journal audio près des sceaux et avancez pour que la porte se referme devant vous. Un Chrosôme arrive par la gauche et place une barre de fer entre les engrenages de la machine pour empêcher la porte de s'ouvrir. Par conséquent, entrez dans la pièce de gauche puis prenez à droite. Regardez à travers la brèche dans le mur, utilisez la télékinésie et enlever ainsi la barre de fer.

Maintenant, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et partez d'abord à gauche. Suivez le couloir, récupérez un journal audio " connaitre la bête " sur la table et revenez sur vos pas. Prenez maintenant l'autre chemin, approchez-vous de la Fanadole des prix et fouillez d'abord le cadavre. Piratez le distributeur pour obtenir des rabais et effectuez vos achats.

Ensuite, sauvegardez votre progression, prenez l'entrée qui est à gauche de la fanadole des prix et remontez les escaliers. L'ennemi que vous aviez affronté plus tôt s'enfuit et vous devez rejoindre l'ascenseur de droite. D'abord, prenez la machine de piratage et piratez la caméra de surveillance.

Lorsque les Chrosômes arrivent, utilisez la télékinésie pour leur lancer les grenades et ouvrez le feu avec le pistolet à rivets. Eliminez environ cinq ennemis, approchez-vous de l'ascenseur et activez le levier pour remonter. D'autres Chrosômes arrivent lorsque vous êtes dans l'ascenseur mais vous pouvez les ignorer.

Sortez de l'ascenseur, récupérez les rivets piégés sur les caisses et montez les marches. Ignorez d'abord la porte d'en face, poursuivez à gauche et fouillez le cadavre dans le bureau. Récupérez le journal audio sur le casier, le rivet piégé par terre et retournez à la porte que vous aviez ignoré. Prenez la trousse de soins à gauche et entrez. Avancez jusqu'à la station de l'Atlantic express et abattez un Chrosôme. Approchez-vous du guichet de droite et appuyez sur l'interrupteur pour parler avec Tenenbaum.

Repoussez les Chrosômes de Lamb

D'abord, rechargez les rivets et affrontez une première vague de Chrosômes. Restez toujours dans la zone où se trouve le guichet et abattez d'autres ennemis qui approchent. Faites attention aux grenades qu'ils lancent et utilisez la télékinésie pour les renvoyer sur eux.

Montez à bord du train

Une fois que les Chrosômes sont repoussés, piratez la caméra de surveillance qui se trouve sur le mur gauche et entrez. Récupérez un journal audio sur la banquette d'en face, entrez dans le train sur votre droite et activez le levier pour le démarrer.

Chapitre 3 : Parc d'Agrément Ryan

Prenez un billet

D'abord, sortez du train et entrez dans la pièce de contrôle en face. Récupérez une seringue d'Eve, des rivets, des pansements et sortez. Partez au nord, ouvrez la porte et montez les escaliers. Ouvrez la prochaine porte, récupérez un journal audio près des bougies en face et continuez à gauche. Éliminez un Chrosôme armé, piratez le distributeur pour acheter des trousses à moindre prix et entrez dans la grande salle.

Avancez à gauche, entrez dans l'aile de sécurité et prenez l'argent dans la caisse sur votre gauche. Suivez le couloir jusqu'à au poste d'amélioration et améliorez votre arme. Continuez à avancer, descendez les escaliers et ramassez le journal audio sur la table en face ainsi que la seringue d'Eve dans la boite. Avancez à droite, piratez la commande de la porte pour l'ouvrir et entrez. Avancez, repérez le billet d'entrée pour le parc sur le bureau et prenez-le.

Entrez dans le parc

Maintenant, revenez sur vos pas, tuez le Chrosôme qui tente de prendre la mitrailleuse dans la vitre et récupérez-la. Retournez dans la grande salle, dégainez la mitrailleuse et préparez-vous à achever environ quatre Chrosômes.

Utilisez l'arc électrique et enchainez avec la mitrailleuse pour les éliminer rapidement. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte Nord et utilisez le ticket sur le dispositif pour entrer dans le parc.

Trouvez une petite soeur à l'Eldorado

Avancez tout droit et prenez le fortifiant génétique en face. Allez d'abord à droite, récupérez des munitions de calibre 50 par terre et revenez en arrière. Partez à gauche, ignorez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur et continuez tout droit. Récupérez un journal audio près du banc, regardez vers l'étage inférieur en vous approchant du bord et repérez une trousse de soins sur le toit d'une cabine. Utilisez la télékinésie pour la récupérer, fouillez rapidement les cadavres des Chrosômes et prenez la porte Nord.

Avancez dans le couloir, prenez le journal audio et le fortifiant génétique, puis suivez le chemin. Récupérez une seringue d'Eve, des munitions pour mitrailleuse, remontez les marches en face et entrez par la porte.

Tuez le Protecteur

Entrez dans la salle suivante et partez à droite. Récupérez d'abord une trousse de soins et une seringue d'Eve dans une boite de pharmacie, puis approchez-vous du Protecteur. Ce dernier ne vous attaquera pas en premier, donc préparez-vous convenablement, rechargez vos armes et attaquez-le par derrière.

Utilisez toujours l'arc électrique pour l'immobiliser et enchainez avec la mitrailleuse ou le pistolet à rivets. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et évitez-le. Utilisez les trousses de soins si vous êtes blessé et achevez ainsi le Protecteur.

Une fois que ce dernier est abattu, approchez-vous de la petite soeur et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'adopter. Ensuite, utilisez-la pour qu'elle vous indique le chemin qui mène vers l'Adam.

Récoltez l'Adam des 2 cadavres

A présent, rebroussez chemin jusqu'aux escaliers que vous aviez ignorés plus tôt et descendez. Repérez le cadavre qui continent l'Adam, piratez d'abord les distributeurs qui se trouvent en face de lui et faites le plein de munitions et de trousses de soins.

Ensuite, déposez la petite soeur près du cadavre et préparez-vous à repousser une vague de Chrosômes. Restez près de la fillette, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les avec votre arme. Repoussez-les le temps qu'elle procède à extraction de l'Adam puis tuez les deux derniers Chrosômes qui défoncent une porte qui est en face du cadavre.

Lorsque cette zone est sécurisée, prenez la petite soeur, fouillez les cadavres et entrez par cette porte. Récupérez une trousse de soins sur le bureau de gauche, prenez les munitions de calibre 50 et descendez les escaliers de droite. Abattez les quatre Chrosômes qui arrivent, suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Récupérez le journal audio, les rivets et sortez.

Remontez la pente qui est à l'Ouest, faites attention au Chrosôme qui lance une boule et esquivez-la. Ensuite, tuez un second ennemi et suivez le chemin des rails. Montez sur la planche, éliminez un autre adversaire plus loin et prenez la première à droite pour accéder au garage à chariots.

Prenez la fléchette de piratage sur la caisse, entrez par la droite et abattez un Chrosôme près du robot. Prenez les rivets piégés sur la table du milieu, repérez le cadavre contenant de l'Adam et ramassez d'abord le journal audio qui se trouve près de lui.

Avant de déclencher l'extraction de l'Adam, achetez des munitions dans le distributeur. Ensuite, placez la fillette près du cadavre et protégez-la le temps de l'extraction.

Dirigez-vous vers la manche à air pour petite soeur

Une fois que l'Adam est récupéré, prenez la fillette et suivez le chemin des rails. Récupérez un journal audio et une seringue d'Eve sur des caisses. Avancez et repérez une entrée sur votre droite. Franchissez-la, remontez les escaliers et récupérez un journal audio sur une table.

Ensuite, revenez sur le chemin des rails et abattez deux Chrosômes. Descendez d'abord par l'une des marches à droite ou à gauche, achetez des munitions et reprenez le chemin des rails. Repérez l'Atelier de maintenance sur votre gauche, entrez et piratez un coffre se trouvant sur le chemin. Ensuite, descendez les marches à droite du coffre, suivez le chemin et atteignez ainsi le manche à air.

A présent, vous avez un choix à faire ; soit vous sauvez la petite soeur, dans ce cas vous obtiendrez très peu d'Adam mais la petite soeur sera guérie. Soit vous collectez tout l'Adam mais la fillette ne survivra pas.

Achetez le plasmide Incinération ! Dans le hall du futur

Après que vous aurez fait votre choix, revenez sur vos pas jusqu'aux rails et tuez des Chrosômes armés sur le chemin du retour. Faites attention à ces ennemis car ils disposent de mitrailleuses et de grenades. Utilisez la télékinésie pour leur renvoyer leurs grenades et poursuivez jusqu'aux rails.

Avancez à gauche en accédant aux rails, repérez la scène montrant une famille qui regarde la télé sur votre droite et entrez par la porte qui se trouve dans le coin gauche.

Entrez, utilisez l'arc électrique dans l'eau pour électrocuter le Chrosôme mécanicien et entrez. Prenez les rivets sur la table, repérez un distributeur à droite et récupérez un journal audio à proximité de ce dernier. Ensuite, utilisez le poste d'amélioration pour améliorer l'une de vos armes et suivez la flèche jaune vers la gauche. Tuez un Chrosôme, piratez le

coffre fort pour l'ouvrir et prenez son contenu.

Entrez par la porte gauche, approchez-vous des caisses et piratez la caméra de surveillance, en haut à droite. Ensuite, avancez et repérez des rivets à droite. Suivez le chemin des rails, repérez également une cavité dans le mur de droite et récupérez une seringue d'Eve sur le placard. Ensuite, entrez par la porte sur votre gauche, prenez le journal audio par terre et activez le levier pour ouvrir la porte.

D'abord, avancez à droite en sortant, descendez les escaliers et accédez à l'entrée dans le coin gauche. Récupérez un élixir, un journal audio sur l'étagère et revenez en arrière. Remontez les marches, retournez dans le hall et éliminez trois Chrosômes. Remontez les escaliers et entrez par la porte à l'Ouest.

Avancez dans le couloir, ouvrez une seconde porte et approchez-vous de la salle suivante. Piratez le robot électrique, éliminez deux ennemis et prenez la porte de droite. Suivez le couloir, prenez une trousse de soins sur une boite accrochée au mur et entrez dans la zone suivante.

Récupérez un journal audio dans une caisse à gauche, avancez et accédez au jardin des glaneuses. Achetez le plasmide incinération, l'amélioration de santé et d'Eve puis rebroussez chemin.

Dès que vous tournez à droite, éliminez un Chrosôme près des statues en utilisant le nouveau plasmide obtenu. Avancez dans le couloir et repérez une entrée bloquée avec de la glace juste à gauche de la porte. Utilisez " Incinération " pour faire fondre la glace, entrez et faites fondre une autre glace qui renferme plusieurs rivets. Récupérez-les, sortez et accédez à la porte.

Tuez la grande soeur

Revenez jusqu'au grand hall et préparez-vous à affronter la grande soeur. Pour la battre, optez pour le plasmide Incinération pour l'enflammer et enchainez avec des coups de feu en utilisant la mitrailleuse ou le pistolet à rivets.

Esquivez ses attaques en vous déplaçant à droite ou à gauche, utilisez les trousses de soins en cas de blessures graves et soyez rapide. Utilisez les balles anti-personnelles si vous en avez ou les barils explosifs se trouvant aux alentours. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la grande soeur succombe.

Faites fondre la glace qui bloque la porte

Avant d'aller faire fondre la glace, partez d'abord à l'Est et entrez dans la boutique des cadeaux. Abattez trois Chrosômes dans cet endroit, montez les marches de droite et récupérez un journal audio dans une caisse. Piratez le coffre à proximité, prenez son contenu puis descendez les escaliers qui sont en face de la porte d'entrée.
Utilisez l'arc électrique sur l'interrupteur de la porte de gauche, entrez et récupérez un journal audio, des munitions et de l'argent près des bougies.

Ensuite, rebroussez chemin vers le grand hall principal et partez au sud. Retournez à l'entrée du parc, faites fondre la glace qui renferme des munitions, une seringue d'Eve et un journal audio près du distributeur et poursuivez par la porte qui mène vers la station de l'Atlantic express.

Faites fondre la glace qui se trouve devant la porte du tunnel, entrez dans le poste de sécurité et activez l'interrupteur de circuit de sécurité.

Par la suite, sortez de la pièce et affrontez quatre Chrosômes. Avant de monter à bord du train, entrez par la porte qui se trouve au Sud juste à gauche du tunnel et récupérez un journal audio. Enfin, remontez dans le train et activez l'interrupteur pour le démarrer.

Chapitre 4 : le point de chute

Rendez-vous au Sinclair Deluxe

Partez au sud, piratez la commande de la porte et entrez. Récupérez les munitions de la mitrailleuse, passez la porte suivante et abattez trois Chrosômes. Suivez le chemin jusqu'à la salle suivante, faites attention à une caméra de surveillance au sud et piratez-la. Ensuite, entrez dans le stand dans le coin et récupérez un journal audio sur les tiroirs.

Repérez par la suite le Protecteur, assurez-vous que vous avez assez des munitions, des trousses de soins et des seringues d'Eve, puis déclenchez le combat.

Utilisez l'arc électrique pour l'immobiliser, enchainez avec la mitrailleuse et faites attention aux grenades qu'il lance. Utilisez les trousses de soins, les balles anti-personnel si vous en avez et tentez de viser son casque. Une fois qu'il est achevé, approchez-vous de la petite soeur et choisissez de la sauver ou de récolter de l'Adam.

Par la suite, allez près de la caméra de surveillance et repérez une entrée qui vous permet d'accéder au restaurant, au milieu de la pièce. Entrez, retrouvez un cadavre dans le coin et prenez le fusil à pompe à proximité. Par la suite, repoussez les Chrosômes qui arrivent et sortez de cet endroit.

Remontez sur le toit grâce à une passerelle sur l'un des côtés du mur, piratez un robot électrique et traversez une seconde passerelle du côté opposé. Récupérez le journal audio, le fortifiant et descendez.

Maintenant, partez à l'Est de la zone et entrez dans le Sinclair Deluxe. Ouvrez la porte et entrez dans la réception, à gauche. Récupérez un journal audio sur la table, des cartouches dans l'armoire et entrez dans la seconde pièce voisine. Piratez le coffre dans le dressing, prenez son contenu et revenez dans le couloir. Entrez dans la seconde pièce à droite, récupérez une seringue d'Eve près du cadavre, fouillez le reste de la pièce et sortez du Sinclair de luxe.

Trouvez la caméra de recherche au Mont-de-Piété

Revenez sur vos pas jusqu'à l'Aquarium (là où vous aviez combattu le Protecteur) et partez à gauche (Sud). Achetez des améliorations génétiques dans le jardin des glaneuses, descendez les marches et avancez dans le couloir. Affrontez le premier Chrosôme brute, fouillez l'endroit et trouvez un premier journal audio sur des caisses avec des bougies et un second près d'une porte.

Par la suite, revenez en arrière jusqu'au restaurant qui se trouve dans l'Aquarium et entrez à l'intérieur. Revenez près du cadavre et repérez ainsi le code de la porte. Retournez pour insérer le code 0047 que vous avez trouvé et entrez dans la clinique.

Montez les escaliers, éliminez un Chrosôme et piratez la caméra de surveillance à gauche des marches. Ensuite, ignorez la brèche dans le mur en face et entrez par la porte à gauche. Faites attention à la tourelle d'en face, piratez-la et continuez à avancer.

Avant de descendre dans le trou, avancez sur la passerelle suivante et entrez dans une chambre. Récupérez le journal audio dans l'armoire à droite, piratez le coffre en face et sortez. Ensuite, revenez sur vos pas et descendez par le trou du toit. Récupérez la caméra de recherche, avancez vers la sortie et prenez une seringue d'Eve.

Ensuite, utilisez la caméra de recherche, prenez un Chrosôme en photo puis abattez-le. Continuez à utiliser la caméra pour en apprendre davantage sur les Chrosômes. Ensuite, retournez là où vous aviez piraté la caméra de surveillance et entrez par la brèche du mur que vous avez ignorée plus tôt. Récupérez un journal audio sur la table, une amélioration sur le casier puis utilisez le poste d'amélioration plus loin.

Etudiez les Chrosômes Enragés

A présent, rebroussez chemin et entrez par la porte à l'Est. Entrez dans le tunnel sous-marin, prenez à droite et entrez. Examinez le nouvel endroit et préparez-vous à affronter un second Protecteur. Abattez-le, faites votre choix concernant la petite soeur et préparez-vous à affronter la grande soeur.

Par la suite, partez vers l'Est puis au nord. Repérez le Chrosôme enragé, sortez votre caméra de recherche, prenez-le en photo puis attaquez-le. Une fois qu'il est abattu, piratez la caméra de surveillance et entrez dans le resto-bar " Jazz ".

Obtenez le plasmide Hypnose, éliminez deux Chrosômes et rebroussez chemin. A présent, retournez au Sinclair Deluxe et utilisez l'attaque de la foreuse pour dégager les débris qui bloquent le chemin.

Allez à l'appartement de Grâce

Abattez les Chrosômes, montez les escaliers et allez d'abord dans la pièce sud. Entrez dans les toilettes de cette pièce, récupérez le journal audio et sortez.

Partez maintenant dans le couloir, faites attention au Chrosôme, et abattez-le avec le pistolet à rivets. Avancez dans le couloir, repérez une porte ouverte sur votre gauche et entrez. Eliminez trois ennemis, piratez le coffre et sortez.

Continuez dans le couloir, repérez une autre entrée à droite et prenez-la. Suivez le corridor, inspectez les pièces aux alentours et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un cadavre qui tient un fortifiant. Piratez d'abord la caméra de surveillance, récupérez le fortifiant et abattez les Chrosômes qui arrivent.

Ensuite, remontez la rampe du milieu, avancez dans le couloir et prenez la première entrée à droite. Avancez à gauche, faites attention à une tourelle et récupérez un journal audio sur le placard. Ensuite, retournez dans le couloir, utilisez l'arc électrique pour éliminer un Chrosôme qui a les pieds dans l'eau et prenez d'abord à gauche.

Avancez, repérez l'entrée à gauche et récupérez un journal audio sur la table. Par la suite, suivez le chemin opposé, dépassez la salle de bain et remontez le plancher. Dans le couloir, piratez rapidement la caméra de surveillance et abattez le Chrosôme qui vous attaque.

Sortez dans le hall, suivez d'abord le chemin à droite et récupérez un journal audio, une seringue d'Eve et des cartouches pour fusil à pompe. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin qui est à gauche.

Entrez dans la suite 307, pénétrez dans la pièce de gauche puis récupérez un fortifiant sur la table et le journal audio sous le lit. Ensuite, poursuivez le chemin opposé et entrez dans la pièce suivante. Récupérez un second journal audio sur le lit, approchez-vous de l'affiche de Lamb sur le mur et détachez-la. Appuyez sur le bouton caché et révélez ainsi le passage secret. Entrez dans le couloir, regardez à travers la fenêtre puis entrez. Prenez la clé de sécurité sur la table, laissez Grâce en vie et rebroussez chemin.

Utilisez la clé de sécurité pour annuler le bouclage

Sortez de cet endroit, quittez le Sinclair Deluxe et abattez les Chrosômes que vous rencontrez en chemin. Revenez jusqu'à la station du point de chute, entrez dans la pièce de commande et insérez la clé dans le panneau de contrôle. Ensuite, entrez dans le train, activez l'interrupteur et démarrez ainsi le train.

Chapitre 5 : Allée des sirènes

Après la courte cinématique, avancez au sud et récupérez de l'Adam sur votre gauche. Suivez le chemin, repérez un conduit contenant de l'Adam et prenez-le. Poursuivez jusqu'au l'entrée de l'allée des sirènes, drainez l'eau et entrez.

Dès que vous entrez, vous apercevez deux Chrosômes en train de se battre contre un Protecteur. Ignorez-les, repérez les bougies à gauche et récupérez un journal audio accroché au mur.

Ensuite, allez là où les Chrosômes se sont battus avec Monsieur P et préparez-vous à éliminer d'autres monstres. Utilisez la caméra pour étudier les ennemis et utiliser ainsi la meilleure arme contre eux.

Lorsque les Chrosômes sont battus, c'est au tour du Protecteur de gouter à vos plasmides. Utilisez le plasmide télékinésie pour lui renvoyer les grenades qu'il utilise et les balles perforantes. Abattez le Protecteur et faites votre choix concernant la petite soeur.

Par la suite, montez les escaliers et entrez dans le bâtiment du milieu. Entrez, descendez par la brèche du toit et utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace qui renferme des rivets. Prenez-les, ouvrez la porte qui mène au comptoir et

récupérez un journal audio et un fortifiant. Ensuite, prenez l'autre sortie, décongelez la glace et récupérez des seringues d'Eve. Piratez la commande pour ouvrir la porte, sortez et partez à l'Ouest vers le salon des sirènes.

Entrez, dégommez tous les Chrosômes qui se trouvent dans le salon et avancez tout droit vers la salle de bain. Utilisez l'amélioration pour votre arme, faites fondre la glace et récupérez le journal audio. Ensuite, revenez en arrière et remontez les marches à gauche de l'entrée. Piratez la commande de la porte, entrez et piratez le coffre.

Prenez son contenu, descendez par le trou du toit et approchez-vous du comptoir. Prenez le fortifiant, le journal audio et suivez l'autre sortie. Utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace, récupérez les munitions puis abattez un Chrosôme. Remontez à nouveau les marches, dépassez la porte métallique et entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière. Récupérez un autre journal audio près du poste d'amélioration et sortez du salon des sirènes.

A présent, vous allez affronter un second Protecteur en utilisant les mêmes techniques précédentes. Renvoyez les grenades sur l'ennemi avec le plasmide télékinésie et utilisez des balles perforantes pour provoquer d'importants dégâts. Après le combat, partez vers le sud et utilisez le distributeur jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides dont l'Eclat cryonique, partez au salon de maintenance (au sud) et récupérez le plasmide en cadeau.

Avancez vers la zone suivante, abattez un premier Chrosôme et piratez la caméra de surveillance sur le mur à gauche. Ensuite, éliminez d'autres ennemis et remontez les escaliers. Utilisez le plasmide Balise de sécurité sur la tourelle, piratez-la puis avancez à gauche.

Trouvez le code pour accéder à la place des plaisirs

En vous approchant de la porte, vous remarquez qu'elle est verrouillée par un code et vous devez le trouver. Récupérez d'abord le journal audio près de la porte, consultez-le et rebroussez chemin. Partez cette fois à l'Est de la zone, éliminez un Chrosôme enragé et fouillez la poubelle à gauche de la porte.

Entrez, récupérez une nouvelle arme près des cadavres et avancez jusqu'à la cour. Abattez les Chrosômes, montez les escaliers à gauche et abattez les autres ennemis qui arrivent. Faites attention à la tourelle, piratez-la et inspectez le premier étage.

Ensuite, trouvez les escaliers du milieu et montez au second étage. Vous apercevez votre cible qui s'enfuit. Suivez-la, éliminez d'autres Chrosômes en chemin et neutralisez une caméra de surveillance.

Suivez la flèche, entrez dans le couloir suivant et faites attention aux harpons électriques qu'il place devant les entrées. Utilisez la télékinésie pour les neutraliser, poursuivez-le et attaquez-le une première fois.

Ensuite, faites gaffe aux deux tourelles et utilisez la balise de sécurité pour qu'elles se tirent dessus. Prenez le fortifiant à droite, détruisez ainsi les tourelles et avancez. Poursuivez votre cible, utilisez le plasmide électrique ou l'Eclat cryonique et abattez-le. Par la suite, fouillez son cadavre pour récupérer le code et rebroussez chemin jusqu'au salon de maintenance.

En chemin, vous allez affronter un troisième Protecteur et récolter l'Adam de la petite soeur. Après ce combat, la grande soeur fera son apparition et vous devez la combattre.
Utilisez les balles perforantes pour la battre rapidement.

Ensuite, atteignez la porte avec le pavé numérique, entrez le code et préparez-vous à affronter plusieurs vagues de Chrosômes plafonniers. Utilisez l'arc électrique pour éliminer ceux qui ont les pieds dans l'eau, l'Eclat cryonique pour les immobiliser puis enchainez avec la mitrailleuse ou le harpon. Une fois que la vague de Chrosômes est achevée, faites gaffe à celui enragé et dégommez-le.

Entrez dans la station de pompage n°5

A présent, remontez les escaliers et entrez par la porte qui est enfin ouverte. Avancez vers la zone suivante, récupérez d'abord le harpon près du cadavre d'en face et descendez. Avancez au sud et prenez à gauche. Dégommez le

Chrosôme enragé, récupérez un journal audio sur les morceaux de pierre au milieu et piratez une caméra de surveillance.

Entrez dans le temple de l'agneau de dieu, prenez la porte à l'Est et éliminez les Chrosômes. Montez les escaliers qui sont à gauche, piratez la commande de la porte et récupérez un journal audio à l'intérieur de la pièce. Descendez, entrez par la porte Est et avancez dans le corridor.
Prenez l'entrée de gauche, utilisez l'amélioration d'arme, récupérez un journal audio dans le casier et piratez le coffre de la seconde pièce. Par la suite, revenez dans le couloir, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à l'endroit où se trouve le père Wales.

Eliminez le père Wales

Le combat contre père Wales est assez difficile car vous êtes également attaqué par plusieurs autres Chrosômes. D'abord, occupez-vous de ces monstres, éliminez ensuite un Chrosôme enragé puis acharnez-vous sur le Père Wales.

Utilisez l'Eclat cryonique pour l'immobiliser, enchainez avec le harpon ou la mitrailleuse équipée de balles anti-personnel. Esquivez constamment ses attaques grâce aux plasmides (arc électrique ou Eclat cryonique) et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après sa mort, fouillez son cadavre et descendez à l'église. Inspectez l'endroit, récupérez un journal audio sur la table du fond puis entrez par la porte de droite. Activez la commande de la pompe, sortez et rebroussez chemin rapidement jusqu'au tout début du chapitre.

Avancez vers le parc Dionysos, activez le SAS pour drainer l'eau et commencez ainsi le chapitre suivant.

Chapitre 6 : Parc Dionysos

Maintenant, avancez et suivez le chemin qui vire à droite. Lorsque vos arrivez dans le secteur " Collection Cohen ", la porte d'en face se referme. Poursuivez à droite, prenez l'entrée de gauche et entrez dans la zone suivante. Faites attention au Chrosôme Houdini qui vous attaque et utilisez la télékinésie pour lui renvoyer les explosifs qu'il vous lance.

Ensuite, prenez l'entrée qui est à l'Est et récupérez un journal audio sur la caisse. Avancez à droite, montez les escaliers et ignorez d'abord la porte de gauche. Avancez tout droit, récupérez le journal audio au sol et écoutez-le pour obtenir le code de la porte.

Retournez donc vers la porte au pavé numérique, insérez le code 1080 et entrez. Récupérez un autre journal audio, effectuez une amélioration d'arme et prenez le cadeau contenant une rose.

Ensuite, revenez là où vous aviez ignoré la porte qui était à gauche et entrez. Piratez la caméra de surveillance, remontrez les escaliers et prenez l'entrée qui est sur votre gauche. Abattez les Chrosômes, récupérez un journal audio au pied d'une statue (à gauche de l'entrée) et poursuivez vers la porte qui mène au secteur " Promenade ".

Retrouvez Stanley à la station

Entrez, examinez le manège détruit en face et récupérez un journal audio. Ensuite, partez au nord et entrez par la porte qui mène vers le Jardin de Lamb. Montez les escaliers de gauche, récupérez un journal près d'un écoulement d'eau et un fortifiant génétique juste entre les portes. Ensuite, descendez et prenez la porte qui mène au Jardin de Lamb. Avancez, montez les escaliers de gauche et récupérez des mines de proximité. Ensuite, rebroussez chemin, éliminez un Chrosôme dans la zone précédente et revenez là où se trouve le manège détruit.

A présent, prenez l'entrée qui se trouve à l'Est et abattez trois Chrosômes, plus loin. Prenez la porte suivante (à gauche), suivez le tunnel et éliminez deux autres ennemis. Améliorez votre arme grâce au pouvoir du peuple, effectuez des achats dans le distributeur et piratez le coffre.

Ensuite, entrez dans le tunnel suivant et avancez jusqu'à la prochaine zone. Récupérez un lance-grenades dans le

cadeau délaissé par Eleanor et prenez la porte sud. Utilisez votre nouveau joujou et détruisez la tourelle en face de la porte ainsi que les deux Chrosômes qui sont à proximité. Avancez tout droit vers la station, montez les marches et discutez avec Stanley.

Sauvez trois petites soeurs ou récoltez leur Adam

A partir de la station, partez à l'Ouest, dépassez l'endroit dans lequel sont marqués les horaires des transports et prenez la porte suivante. Montez les escaliers, ouvrez la prochaine porte et accédez à l'entrée de la Galerie. Dans cet endroit, vous pouvez choisir entre deux chemins.

D'abord, partez directement à gauche (vers le sud) et suivez le chemin. Faites gaffe à la tourelle qui lance des grenades et détruisez-la. Ensuite, entrez dans le cinéma du Triton et prenez le chemin du Salon, à l'extrême droite. Avancez jusqu'aux deux Chrosômes Houdini qui sont en train de danser un slow, prenez une photo de leurs deniers instants ensemble et abattez-les.

Par la suite, descendez les escaliers qui se trouvent derrière le comptoir et piratez la commande de la porte. Entrez, prenez le journal audio sur le casier et ouvrez le coffre fort grâce à une flèche d'auto-piratage (ou en le piratant à l'ancienne).

Maintenant, revenez à l'entrée du Cinéma Triton et descendez dans l'eau. Avancez à gauche et dirigez-vous vers les toilettes. Fouillez-les, récupérez un fortifiant génétique et revenez en arrière.

A présent, entrez par l'une des deux portes (au sud) et repérez la première petite soeur dans l'amphithéâtre. Abattez le Protecteur en utilisant le lance-grenades, récoltez l'Adam ou adoptez la fillette puis montez à l'étage de l'amphi. Récupérez un journal audio près du bord, descendez et avancez à gauche du plancher. Eliminez deux Chrosômes, récupérez un autre journal audio sur l'étagère et sortez.

Revenez à l'entrée de la galerie, récupérez un journal audio au milieu de la cour et suivez le chemin qui est à l'Ouest. Avancez tout droit et retrouvez la section suivante. Tuez un Chrosôme Houdini, partez à gauche (Sud-ouest) et abattez d'autres ennemis.

Dans cet endroit, repérez d'abord la glace qui est devant une porte à gauche et faites-la fondre. Entrez dans la galerie Imago, prenez l'outil de piratage et piratez les quatre caméras de surveillance et les deux tourelles.
Entrez dans la pièce qui se trouve à l'arrière, récupérez un fortifiant génétique et piratez le coffre. Ensuite, faites fondre la glace dans le coin, en face de la porte de la pièce, et récupérez un journal audio.

Sortez, entrez dans la galerie Fisher (à gauche) et neutralisez la caméra de surveillance (toujours à gauche). Ensuite, abattez Monsieur P et faites votre choix concernant la petite soeur. Avancez au sud et suivez l'entrée qui mène vers quelques marches. Montez, entrez dans la petite pièce de droite et récupérez un fortifiant génétique, le journal audio dans la caisse et quelques munitions.

A présent, faites machine arrière et retournez jusqu'au Parc puis retrouvez la dernière petite soeur. Abattez le Protecteur, prenez l'Adam ou épargnez la petite puis préparez-vous à combattre la grande soeur.

Montez dans le Train pour Fontaine Futuristics

Maintenant, retournez là où se trouve le manège en ruine et partez à nouveau à l'Est. Abattez quelques ennemis en chemin, entrez dans le tunnel et abattez quatre Chrosômes Houdini. Ensuite, effectuez des achats dans le distributeur, abattez deux autres monstres et avancez dans le tunnel suivant. Abattez cinq ennemis, poursuivez le chemin et atteignez la station.

Entrez dans le poste de commande dans lequel se trouve Stanley, tuez-le pour tout le mal qu'il a fait puis montez dans le train pour accéder au chapitre suivant.

Chapitre 7 : Fontaine Futuristics

Pénétrez dans les locaux de Fontaine Futuristics

Dans la station, partez au sud et entrez dans la zone suivante. Récupérez le journal audio sur les caisses de gauche puis descendez aux escaliers de droite et abattez deux Chrosômes. Continuez jusqu'à la pièce suivante, récupérez le fortifiant génétique dans la brouette et descendez les escaliers de droite. Ecoutez le message du Docteur Gilbert, entrez dans le SAS et activez la commande.

Trouvez le second message de Gilbert Alexandre

Nagez dans l'eau, suivez le chemin et récupérez de l'Adam près des débris. Avancez jusqu'au prochain SAS et drainez l'eau.

Sortez, récupérez les quelques munitions sur la table puis montez les escaliers. Entrez dans le grand hall, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et effectuez quelques achats au distributeur.

Ensuite, montez les marches vers le sud et activez le levier. Après quelques instants d'attente, vous êtes attaqué par un Protecteur de série Alpha qui utilise un lance-grenades comme arme. Utilisez la télékinésie pour lui renvoyer ses grenades, prenez votre lance-grenades à votre tour et abattez-le.

Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et déplacez-vous à droite ou à gauche pour l'éviter. Une fois qu'il est battu, la porte s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête.

Accédez au poste de sécurité

Entrez, récupérez le journal audio dans une alcôve à gauche du comptoir, piratez un coffre derrière ce comptoir et avancez dans le couloir. Activez l'interrupteur de la porte suivante, entrez puis avancez au fond de la pièce et activez un second interrupteur. Après quelques discussions avec le robot de Gilbert Alexandre, une autre porte au sud s'ouvre.

Entrez, abattez les deux Chrosômes armés qui vous attaquent puis récupérez un journal audio sur le banc à l'entrée. Ensuite, affrontez un premier Protecteur, récoltez l'Adam ou Adoptez la petite soeur avant d'aller à l'arrière de cet endroit. Repérez le relais de signalisation accroché au panneau de sécurité, détruisez-le et affrontez les trois robots de sécurité qui arrivent.

Détruisez les relais de signalisation

A présent, vous devez détruire les trois relais restants. Pour cela, partez à l'Ouest, piratez la tourelle (si vous le voulez) puis regardez à travers la brèche dans le mur et entrez par la porte sur votre droite. Abattez quelques Chrosômes puis entrez par la porte suivante. Entrez, approchez-vous de la porte au pavé numérique et insérez le code 5254. Entrez, récupérez un fortifiant génétique et un journal audio entre les débris puis fouillez les cadavres et sortez.

Maintenant, utilisez l'arc électrique pour éliminer rapidement les Chrosômes qui ont les pieds dans l'eau et avancez jusqu'au théâtre de Gilbert. Ce dernier réalise une sorte de spectacle en vous mettant en vedette. Approchez-vous du microphone, écoutez les présentations et préparez-vous à un rude combat.

D'abord, vous allez faire face à plusieurs Chrosômes Houdini et les battre. Pour ce faire, utilisez le plasmide télékinésie pour leur relancer les explosifs et une arme puissante comme le lance-grenades ou la mitrailleuse.

Une fois que les Chrosômes sont achevés, un Protecteur de la série Alpha apparait et vous attaque. Dégainez une arme puissante et ouvrez le feu. Utilisez également le plasmide électrique ou de glace pour l'immobiliser et enchainez avec des coups de feu .

Après le combat, sautez par-dessus l'eau et désactivez le relais sur le panneau de sécurité. Continuez tout droit pour sortir du théâtre et retournez ainsi à Fontaine Futuristics. Montez les escaliers qui se trouvent au milieu du hall et récupérez un journal audio près de la manche à air pour petite soeur.

D'abord, partez à droite des marches, repérez une brèche dans le mur et entrez. Suivez le chemin, accédez à une sorte de salle d'opération et récupérez un fortifiant génétique ainsi qu'un journal audio sur le lit d'opération. Ensuite, affrontez les trois Chrosômes qui arrivent, sortez par la grande vitre qui vient de se briser et retournez à Fontaine Futuristics.

Remontez les escaliers une seconde fois et partez cette fois-ci à gauche. Poursuivez au Nord, piratez une tourelle sur des caisses en bois et entrez au bureau de Frank Fontaine. Dès que vous entrez, préparez-vous à affronter un Protecteur. Montez les quelques marches à gauche, tournez la tête du porc (accrochée au mur) et obtenez un journal audio puis piratez plusieurs coffres. Ensuite, dirigez-vous vers l'autre section du bureau et désactivez le relais de signalisation.

Maintenant, sortez du bureau de Fontaine, éliminez des Chrosômes en chemin et partez à l'Est. Entrez dans le Service Marketing, repérez les ennemis immobiles, en face et abattez-les car ils ne sont pas morts.

Une fois que la zone est sécurisée, allez au Sud, utilisez l'Arc électrique sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et entrez. Piratez le coffre à gauche, essayez de récupérez le plasmide sur la table et sortez.

Ensuite, entrez par la porte au nord et remarquez que l'eau devient électrifiée après quelques instants. Lorsque le courant s'arrête, descendez rapidement, prenez le journal audio sur le casier à gauche et continuez pour sortir de l'eau. Prenez l'outil de piratage, repérez le panneau électrique de l'autre côté et piratez-le.

Ensuite, désactivez le dernier relais de signalisation et approchez-vous de l'entrée du bureau. Repérez les Chrosômes qui arrivent, attendez qu'ils mettent les pieds dans l'eau et électrocutez-les grâce à l'Arc électrique.

Entrez dans le poste de sécurité

Maintenant que tous les relais sont détruits, retournez jusqu'à Fontaine Futuristics et revenez dans le poste de sécurité que vous avez essayé d'ouvrir auparavant. Activez l'interrupteur, entrez et utilisez le poste d'amélioration. Enfin, activez l'interrupteur sur le panneau de commande et sortez.

Rendez-vous au laboratoire secret de création de plasmide

Abattez les Chrosômes qui arrivent ainsi que deux Protecteurs et prenez la porte Est. Avancez dans le couloir, récupérez un journal audio près d'une combinaison de Protecteur et progressez jusqu'au SAS. Activez la commande de ce dernier, sortez et nagez dans l'eau.

Trouvez l'entrée du laboratoire de création de plasmide

Suivez le chemin dans l'eau jusqu'à ce que vous aperceviez un trou au sol. Descendez, fouillez le Protecteur et remontez les escaliers qui sont à proximité pour trouver de l'Adam. Ensuite, redescendez dans le trou, suivez la flèche et drainez l'eau du SAS pour continuer.

Avancez dans le noir, ouvrez la prochaine porte et entrez dans le laboratoire.

Trouvez puis actionnez les disjoncteurs

Après le discours de Gilbert, descendez les escaliers qui sont à l'extrême droite et activez le premier disjoncteur accroché à un grand pilier. Ensuite, revenez sur vos pas et partez à l'extrême gauche. Descendez les marches, repérez le second disjoncteur accroché à un pilier, actionnez-le et prenez le journal audio qui est à proximité. Revenez à l'entrée du labo, activez le levier de la commande principale et rétablissez ainsi le courant électrique.

Récoltez 4 plantes gorgées d'Adam

Attendez que Gilbert finisse son discours puis récupérez la première plante sur la commande principale. Tout de suite après, préparez-vous à affronter deux Protecteurs de série Alpha. Battez-les, descendez les escaliers au milieu et récupérez un journal audio près des jardins des glaneuses.

Ensuite, partez au Nord-est de la zone et entrez dans la salle de pacification. Eliminez deux Chrosômes en ouvrant la porte, avancez et entrez dans la pièce de contrôle sur votre droite. Prenez le journal audio sur le panneau, sortez et suivez l'autre chemin. Piratez la caméra de surveillance, avancez et descendez les marches. Entrez par la porte suivante, allez à gauche, récoltez l'Adam de la seconde plante et rebroussez chemin.

Soudain, la porte se referme et vous êtes coincé. Revenez à l'endroit où vous aviez trouvé la plante gorgée d'Adam et préparez-vous à affronter un Protecteur et des Chrosômes. Une fois que la zone est sécurisée, rebroussez chemin jusqu'au laboratoire et affrontez un autre Protecteur accompagné d'une petite soeur.
Après le combat, partez au sud du laboratoire, descendez les escaliers et dirigez-vous vers les infrastructures des tests cliniques. Abattez trois Chrosômes en bas des marches, descendez et entrez par la porte qui se trouve à gauche (plus au sud).

Avancez dans le couloir, éliminez un troisième Protecteur accompagné d'une petite soeur et récupérez le journal audio en fouillant son cadavre. Ensuite, préparez-vous à éliminer la grande soeur. Une fois que le calme est revenu, repérez une entrée à droite du couloir et récoltez la troisième plante gorgée d'Adam.

Maintenant, continuez à avancer et repérez une ouverture dans une grille métallique. Descendez, tuez le Chrosôme Houdini qui ouvre la porte en bas et sortez dans le couloir. Avancez directement à droite, actionnez l'interrupteur de la porte de gauche et entrez pour ramasser la dernière plante. Ouvrez les autres portes pour ramasser des munitions et des trousses de soins puis sortez en ouvrant la porte du milieu.

Attirez Gilbert hors de sa cachette

Remontez les marches, éliminez quelques Chrosômes et un série Alpha puis allez du côté Nord du couloir. Piratez une caméra de surveillance, approchez-vous de la vitre et piratez la commande de la porte. Ensuite, quittez cet endroit et revenez dans la zone précédante. Entrez par la porte qui n'était pas accessible auparavant, récupérez un journal audio, effectuez une amélioration d'arme et sortez.

Continuez sur votre chemin du retour, montez les escaliers et revenez au laboratoire des plasmides. Approchez-vous du panneau des commandes, activez l'interrupteur et repoussez les ennemis qui vous attaquent.

Abattez un premier Protecteur Alpha, éliminez ensuite des Chrosômes armés puis abattez deux autres Protecteurs de la même série.

Récupérez la clé génétique de Gilbert

Une fois que le calme est revenu, approchez-vous du panneau de commande et prélevez un échantillon génétique. Ensuite, attendez quelques instants et récupérez la clé génétique de Gilbert du panneau.

Débloquez l'ascenseur secret

Maintenant que la clé est entre vos mains, sortez et revenez au SAS. Activez la commande pour l'inonder, sortez et utilisez la clé sur la pompe à essence pour qu'un autre SAS apparaisse. Entrez, drainez l'eau et ouvrez la porte suivante. Récupérez un journal audio au pied du pilier à droite, prenez l'ascenseur du fond et activez le bouton pour descendre.

Chapitre 8 : Perséphone

Trouvez Eleanor Lamb

Sortez de l'ascenseur, ouvrez la porte qui est en face de vous et suivez le chemin du tunnel sous-marin. Après le tunnel, repérez un poste d'amélioration sur votre gauche, utilisez-le puis poursuivez vers l'avant.

Avancez dans le corridor, entrez dans la première pièce à droite et récupérez un journal audio près du manche à air.

Prenez aussi des seringues d'Eve et quelques munitions puis sortez et continuez le long du corridor. Lorsque vous atteignez l'atrium, avancez tout droit vers la salle de mise en quarantaine et activez la commande de la porte.

Eliminez les grandes soeurs

Après la courte cinématique, vous êtes attaqué par deux grandes soeurs en même temps. Soyez rapide, utilisez le plasmide Eclat cryoniques ou Arc électrique et le lance-grenades pour leur infliger un maximum de dégâts.

Si vous êtes à court de grenades, utilisez la mitrailleuse avec des balles perforantes ou le fusil à pompe avec des cartouches explosives.

Une fois que les grandes soeurs sont achevées, revenez dans la salle de mise en quarantaine, entrez et regardez la scène cinématique.

Sortez de la salle de détention

Après la scène cinématique, vous incarnez l'une des petites soeurs. Entrez d'abord par la manche à air sur votre gauche, avancez tout droit puis à gauche et entrez dans un second manche à air pour atteindre le bureau de Sophia Lamb.

Utilisez le levier de sécurité

Avancez dans le corridor, repérez le levier de sécurité près Sophia Lamb et activez-le. Suivez ensuite le chemin, récupérez un journal audio sur une chaise et continuez pour remonter des escaliers.

Trouvez l'armure de grande soeur

Avancez à gauche et entrez par la porte rouge. Avancez dans le couloir, repérez le cadavre en forme d'ange et récoltez son Adam. Ensuite, descendez les marches à gauche et suivez le chemin. Montez les marches, prenez l'entrée de droite et ramassez l'armure accrochée.

Ensuite, revenez aux escaliers et entrez par la porte du haut. Avancez, tournez à droite et repérez une manche à air près de la porte. Entrez, récoltez l'Adam du cadavre et activez le disjoncteur pour sortir.

Avancez entre les deux hommes et marchez jusqu'à ce que vous atteigniez l'atelier de réparation. Repérez a table à gauche des escaliers, récupérez le casque de la petite soeur, un journal audio et montez les escaliers.
Atteignez un hall, avancez à gauche et repérez un ange. Récoltez son Adam, suivez la flèche et récupérez une arme pour grande soeur.

Rapportez la combinaison de grande soeur à Eleanor

A présent, rebroussez chemin vers la salle commune et retournez jusqu'à la salle de mise en quarantaine. Récupérez un journal audio sous le lit d'Eleanor puis donnez-lui la combinaison.

Après la séquence cinématique, prenez le plasmide qui vous permettra de faire appel à Eleanor lors du combat et sortez. Prenez le cadeau en face, suivez le chemin vers l'Atrium et abattez deux Chrosômes enragés ainsi que des Chrosômes armés. Faites appel à Eleanor si vous avez besoin d'aide et sécurisez la zone.

Par la suite, partez au Nord, ouvrez la porte en haut des marches et entrez dans la bathysphère qui mène à l'intérieur de Perséphone.

Chapitre 9 : Intérieur de Perséphone

Rendez-vous dans l'aile de détention

Sortez de la bathysphère, prenez le couloir de droite et montez les escaliers. Après quelques instants, l'aile de détention Nord s'ouvre. Eliminez les Chrosômes qui arrivent de cette direction, montez les marches et abattez plusieurs autres ennemis. Eliminez aussi deux Chrosômes enragés, faites attention à la tourelle et avancez tout droit vers le jardin des glaneuses. Achetez de nouveaux plasmides si vous avez assez d'Adam puis prenez l'entrée qui est à gauche du jardin.

Avancez, approchez-vous de la vitre de droite et piratez la commande de la porte. Entrez dans le tunnel, accédez à la salle suivante et entrez dans un second tunnel en prenant la porte de gauche. Récupérez un journal audio, le contenu du coffre et revenez à la pièce précédente.

Actionnez l'interrupteur de la porte métallique et observez un Protecteur qui n'est autre que Sinclair.

Obtenez la clé de Sinclair

A présent, sortez par la seconde porte qui vient de s'ouvrir à droite et descendez les escaliers. Suivez la flèche vers le sud, entrez dans la cafétéria puis éliminez un Chrosôme enragé et deux Chrosômes Houdini. Ensuite, récupérez un journal audio près d'un cadavre sur une table et poursuivez à gauche. Suivez le couloir, descendez les marches et abattez un Chrosôme enragé.

Entrez par la brèche dans le mur, faites attention aux fils électriques et détruisez-les. Suivez le chemin jusqu'à la buanderie, éliminez trois Chrosômes et montez les escaliers.

Entrez dans le bloc de détention Sud, montez à l'étage supérieur et retrouvez Sinclair dans une cellule fermée par un code.

Trouvez le code

A présent, vous devez trouver le code de la porte qui renferme Sinclair. Pour cela, allez d'abord de l'autre côté de la passerelle et entrez dans le bloc D de l'étage supérieur.

Neutralisez la tourelle à l'aide d'une balise ou en la piratant, puis inspectez la cellule à droite. Récupérez un premier journal audio sur le lit, sortez de la cellule et entrez dans une seconde cellule à gauche de l'entrée. Récupérez le journal audio dans les toilettes et obtenez ainsi les deux premiers chiffres du code.

Par la suite, sortez de ce bloc et entrez dans le Bloc C se trouvant juste à côté. Inspectez les cellules, trouvez une brèche dans le mur de l'une des cellules et entrez. Récupérez un fortifiant génétique dans le lavabo, le code complet de la porte et sortez.

Retournez insérer le code 2673 dans le pavé numérique de la porte, entrez et combattez Sinclair. Ce dernier n'est pas très coriace. Utilisez les attaques de mêlée pour lui infliger des dégâts, immobilisez-le avec l'arc électrique et enchainez avec une attaque à la foreuse. Après le combat, récupérez un journal audio sur la table et récupérez la clé du cadavre de Sinclair.

Maintenant vous devez insérer la clé dans le panneau de contrôle du mirador (là où se trouve Sinclair). Mais avant cela, repérez le poste d'amélioration en face du panneau et utilisez-le.

Retournez à la plateforme d'Amarrage

Dès que vous insérez la clé, Sophia Lamb vous appelle puis deux Protecteurs de série Alpha vous attaquent. Utilisez l'arc électrique combiné avec l'attaque de la foreuse pour leur infliger un maximum de dégâts.

Abattez-les et sortez des blocs de détention. Suivez la flèche jusqu'à la buanderie, éliminez un Protecteur muni d'un lance-grenades et poursuivez jusqu'à la cafétéria. Eliminez deux autres Protecteurs et un Chrosôme puis suivez le chemin et montez les escaliers. Repérez la porte qui mène à la plateforme d'amarrage su votre gauche et prenez-la.

Avancez dans le tunnel, suivez le chemin et atteignez la plateforme d'amarrage.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile thérapeutique

A présent, partez au Nord et entrez par la porte qui mène vers l'aile thérapeutique. Avancez dans le tunnel puis passez la porte et avancez dans le couloir jusqu'au dortoir. Entrez dans la première pièce à gauche, éliminez les Chrosômes et récupérez le journal audio d'un cadavre, près de la fenêtre. Ensuite, entrez par la porte de droite et repérez un casier, près d'une chaise rouge. Récupérez le journal audio collé sur le côté du casier et sortez.

A présent, avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un autre corridor. Entrez par la porte qui se trouve à l'extrême droite de ce corridor, récupérez un journal audio sur une caisse et sortez. Partez à gauche dans le couloir et accédez à l'aile pédiatrique en entrant par la première porte sur la droite.

Sécurisez l'aile pédiatrique

En accédant à l'aile pédiatrique, vous allez devoir sécuriser la zone pour qu'Eleanor puisse récolter l'Adam. D'abord, éliminez un premier Protecteur de série Alpha en utilisant le lance-grenades.

Ensuite, avancez au fond, faites attention à la tourelle à gauche, détruisez-la et abattez les trois Chrosômes Houdini qui vous atteignent. Eliminez ensuite un second Protecteur avec le lance-grenades, utilisez la trousse de soins dans le coin droit et sécurisez ainsi la zone. Par la suite, appuyez sur le bouton qui se trouve dans le hall pour appeler Eleanor et sortez de l'aile.

Trouvez l'aile pédiatrique de l'aile médicale

En sortant de l'aile pédiatrique allez d'abord vers l'Ouest pour entrer dans les bureaux de l'administration. Dans cet endroit, récupérez un journal audio dans la pièce de droite, descendez les escaliers, éliminez un Protecteur et récupérez un autre journal audio, des munitions et des objets dans les tubes pneumatiques. Piratez également la commande de la porte, récupérez des munitions à l'intérieur et sortez.
A présent, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage, abattez trois Chrosômes et un Protecteur. Ensuite, montez à l'étage près du panneau de contrôle et partez à l'Ouest vers l'infirmerie.

Avancez dans le tunnel, entrez par la porte et éliminez un Chrosôme Houdini. Poursuivez le chemin, éliminez d'autres Chrosômes et suivez la flèche vers le Sud. Entrez dans un long corridor et ouvrez la première porte sur votre gauche. Entrez, récupérez des munitions et une trousse de soins et sortez. Avancez jusqu'au fond du couloir et entrez par la porte de gauche. Récupérez un journal audio sur le lit, sortez et entrez par la porte d'en face.

Suivez le chemin, passez la porte suivante et traversez le tunnel. Accédez au quartier B inondé, éliminez un Chrosôme Houdini et ouvrez la porte suivante. Avancez à gauche, abattez un Protecteur et deux Chrosômes. Ignorez d'abord les escaliers sur votre gauche et suivez le chemin tout droit. Faites attention à la tourelle lance-grenades au fond du couloir et utilisez la télékinésie pour détourner les projectiles. Entrez dans cette petite pièce, utilisez le poste d'amélioration, prenez le journal audio sur la table puis revenez prendre les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt.

Entrez par la porte de gauche, faites attention à la caméra de surveillance en face et neutralisez-la. Avancez vers la pièce suivante, neutralisez une seconde caméra et éliminez trois Chrosômes. Récupérez un journal audio sur le paillasson sous la caméra de surveillance, entrez dans la pièce suivante et piratez un coffre sous le comptoir.

Ensuite, poursuivez vers la zone suivante, abattez deux Chrosômes armés et un Chrosôme enragé plus loin. Effectuez des achats grâce aux distributeurs, entrez dans la section d'autopsie pour trouver un journal audio puis sortez afin d'entrer par l'autre porte à l'Ouest.

Avancez tout droit dans le couloir, ouvrez la porte du fond et accédez à l'aile pédiatrique.

Sécurisez la section pédiatrique de l'aile médicale

Comme dans l'aile pédiatrique précédente, vous devez repousser les attaques ennemies et sécuriser la zone. Pour cela, prenez le lance grenades, le plasmide télékinésie et bombardez les Protecteurs et les Chrosômes qui arrivent.

Restez en mouvement pour esquiver leurs attaques, utilisez les trousses de soins et nettoyez l'aile.

Après le combat, appuyez sur le bouton d'appel se trouvant en bas des marches et rebroussez chemin jusqu'à la plateforme d'amarrage. Descendez les escaliers et approchez-vous de la vitre.

Survivez au dernier assaut de Lamb

A présent, votre objectif est de survivre au dernier assaut de Lamb. Sortez votre arme favorite, abattez d'abord deux Protecteurs de la série Alpha, éliminez plusieurs Chrosômes Houdini et armés, puis abattez quatre Chrosômes enragés.

Utilisez le plasmide pour faire appel à Eleanor lors du combat et survivez à l'assaut de Lamb.

Enfin, montez les escaliers et appuyez sur l'interrupteur du panneau de contrôle. Tirez sur les deux tubes verts se trouvant en haut du panneau puis courez jusqu'à l'ascenseur.

Regardez la scène cinématique dans laquelle vous remontez à la surface de l'océan tandis que Lamb est tué par Eleanor. Par la suite, Eleanor vous attaque et vous devez faire un dernier choix :
-Soit vous décidez de vous sacrifier.

-Soit vous survivez

CODES DES PORTES

Vous trouverez dans cette liste tous les codes des portes verrouillées dans le jeu.

1504
0047
1919
1080
5254
2673

Bioshock 2 : L'Antre de Minerve

© 2K Games / Irrational Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Antre de Minerve

L'histoire se déroule dans Rapture quelque temps après l'explosion du tunnel qui conduit vers l'antre de Minerve.

Une fois dans l'eau, regardez autour de vous pour ne voir qu'un seul chemin praticable. Avancez alors pour recevoir aussitôt un appel de Charles Milton Porter. Il sera votre guide tout au long de l'aventure. Suivez toujours ses consignes pour pouvoir avancer dans le complexe. Il vous donnera aussi quelques conseils utiles pour votre survie.

Avancez et prenez l'ADAM qui se trouve sur le rocher de droite.

Continuez d'avancer et tournez à droite pour trouver un autre ADAM. Tournez ensuite à gauche et continuez d'avancer. Ignorez les escaliers qui se trouvent à droite et suivez le chemin jusqu'au fond pour trouver un nouvel ADAM. Revenez ensuite aux escaliers et montez jusqu'au sas. Utilisez le levier qui se trouve à gauche pour drainer l'eau.

Porter vous appelle encore une fois et vous conseille de remettre le générateur de secours en marche pour rétablir le courant. Avancez et tournez à gauche. Prenez la trousse de soin qui se trouve à gauche sur le banc.

Entrez dans la salle de gauche et prenez le journal qui se trouve contre le mur du fond. Ecoutez ce journal si vous avez besoin de quelques informations de plus sur les événements qui se déroulent en votre présence. Vous trouverez d'autres journaux au cours de votre aventure qui vous aideront à mieux comprendre ce qu'il se passe. Prenez aussi la terrine de viande et les dollars qui se trouvent à droite. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à l'entrée et allez cette fois tout droit.

Montez les escaliers et fouillez les containers en chemin. Rejoignez ensuite l'entrée de l'antre de Minerve. Suivez le chemin et entrez par la porte. Avancez vers la statue pour vous faire attaquer par des Chrosômes. Utilisez votre foreuse contre ces ennemis pour les neutraliser. Fouillez les cadavres pour ramasser le butin puis baladez-vous dans la zone pour ramasser différents objets.

Montez ensuite à l'escalier et prenez le laser ionique et la cellule laser.

Fouillez aussi le cadavre et la caisse de stockage avant d'activer le générateur. Deux ennemis surgissent et vous foncent dessus. Reculez pour mettre plus de distance entre vous et utilisez votre canon laser pour les éliminer.

Entrez ensuite par la porte suivante et prenez les objets qui se trouvent sur le comptoir dont la balise de sécurité. Détruisez ensuite les robots en utilisant les balises pour détourner leurs tirs. Allez ensuite à gauche pour vous emparer de la trousse de soin.

Passez par la porte qui se trouve à droite, évitez les tirs de la tourelle et passez derrière le comptoir pour prendre les objets. Sortez et prenez cette fois la porte qui se trouve à gauche.

Eliminez les ennemis en chemin et avancez dans le couloir gauche jusqu'à la porte fermée du bureau de Porter. Vous devez alors débloquer cette porte. Revenez en arrière et entrez dans la salle de conférence.

Descendez vers la salle de maintenance et prenez l'outil de piratage. La porte se referme derrière-vous et vous devez

utiliser ce dernier outil pour l'ouvrir.

Allez à droite de la porte et tirez avec votre outil de piratage sur le panneau de contrôle de la porte depuis la fenêtre. Piratez le système pour ouvrir la porte et montez. Revenez vers la porte du bureau de Porter et piratez-la pour l'ouvrir. Avancez jusqu'au bureau pour entrer et obtenir de nouvelles instructions. Prenez la carte d'accès et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de l'antre en éliminant les ennemis en chemin. Descendez cette fois en prenant l'escalier central pour vous retrouver devant une porte fermée par une serrure magnétique que vous devez ouvrir. Vous devez obtenir le plasmide " trou noir " qui se trouve dans l'entrepôt des archives. Allez vers la porte des archives pour réaliser qu'elle est verrouillée. Il vous faut le plasmide " arc électrique " pour l'ouvrir.

Vous devez maintenant vous diriger vers l'aile McClendon Robotics.

Utilisez la carte si vous ne trouvez pas le chemin. Allez à la porte située à droite et utilisez votre outil de piratage pour l'ouvrir. Entrez, éliminez le Chrosôme, ramassez les objets sur les tables et allez à gauche. Prenez le pistolet à rivets et montez en prenant l'escalier situé à droite. Prenez la direction de l'atelier à droite et éliminez les Chrosômes en chemin.

Neutralisez les Chrosômes qui se trouvent dans la salle suivante et prenez le contrôle d'un robot en le piratant pour qu'il vous escorte.
Montez ensuite à l'escalier situé à gauche et détruisez la tourelle qui se trouve du même coté. Utilisez le panneau de contrôle de la grue pour la déplacer et attendez-vous à l'attaque de deux Chrosômes plafonniers. Eliminez-les et allez vers la poutre puis marchez dessus sans tomber pour atteindre l'autre rive.

Avancez et piratez le coffre pour ramasser le butin. Tournez ensuite à droite et prenez l'arc électrique. Revenez en arrière et éliminez ou ignorez le Lancier qui protège la petite soeur tout en restant en haut pour éviter ses attaques.

Rebroussez chemin jusqu'à la porte des archives et utilisez l'aptitude arc électrique pour tirer sur le panneau de contrôle de la porte et l'ouvrir.

Détruisez la caméra de sécurité et entrez par la porte d'en face. Ramassez le pistolet ionique amélioré qui se trouve sur le cadavre et éliminez les Chrosômes qui débarquent. Vous pouvez pirater un robot volant pour qu'il vous protège contre les ennemis. Il vous sera aussi d'une aide inestimable pour détecter les ennemis avant qu'ils ne vous attaquent.

Nettoyez l'endroit et prenez la direction de l'entrepôt qui se trouve à droite. Avancez vers la porte et descendez via l'escalier qui se trouve à droite. Eliminez les deux Chrosômes et piratez le coffre pour prendre le butin. Regardez ensuite par le trou dans le plafond pour voir le panneau de contrôle de la porte. Utilisez votre outil de piratage pour débloquer l'accès et montez pour entrer.

Eliminez les Chrosômes plafonniers qui se jettent sur vous et avancez en restant en haut, sur la corniche.

Fouillez les environs avant de descendre. Evitez la tourelle qui se trouve dans le coin droit ou explosez-la et avancez entre les rayons. Montez l'escalier qui se trouve à gauche pour atteindre la salle où se trouve le plasmide " trou noir ".

Rebroussez chemin et utilisez le trou noir contre les hordes d'ennemis qui vous coupent la route vers la porte à serrure magnétique. Lancez un trou noir par-dessus le mur pour qu'il absorbe tout et désactive en même temps la serrure. Entrez alors et montez dans l'ascenseur.

Exploitation

Vous devez trouver une balise de Bathysphère pour la pirater. Avancez, prenez l'ADAM qui se trouve sur le bureau et franchissez la porte. Eliminez le Chrosôme avant de descendre l'escalier.

Allez à droite et entrez par la porte qui mène au sas. Ramassez les armes et les munitions et avancez vers le sas. Explosez la caméra de sécurité et descendez les marches. Entrez dans la salle suivante et éliminez le Chrosôme qui se trouve à gauche.

Un idiot de Chrosôme s'est coincé les doigts dans la prise et le courant vous empêche d'atteindre le sas. Vous devez alors disjoncter le circuit pour couper le courant. Utilisez alors un trou noir contre l'ennemi coincé pour qu'il lâche la prise. Vous pouvez maintenant avancer et entrer dans le sas.

Inondez le sas puis sortez vers les profondeurs de l'océan.

Avancez à la recherche des épaves de Batysphères. Ramassez l'ADAM en chemin et allez au fond de la zone. Prenez la balise qui se trouve sur une épave et revenez au sas.

Entrez et méfiez-vous des deux tourelles qui se sont nouvellement installées. Utilisez les balises de sécurité pour les leurrer et piratez l'une des tourelles. Elles vont alors se tirer dessus jusqu'à ce qu'elles explosent. Piratez ensuite la porte pour l'ouvrir. Sortez donc de la zone du sas et prenez la direction du bureau de Reed Wahl.

Entrez dans la zone de programmation et utilisez l'arc électrique pour ouvrir la porte située à gauche.

Entrez et prenez l'arme et les munitions. Entrez dans la grande salle et lancez vos trous noirs sur les ennemis qui se trouvent devant vous. Nettoyez la zone avant de la fouiller et de prendre les munitions et les objets. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche, derrière l'escalier, et la caméra de sécurité qui se trouve en haut de l'escalier.

Entrez par la porte située à gauche et éliminez le Chrosôme avant de prendre le fortifiant " machines solides ".

Revenez à la grande salle et entrez par la porte située à droite. Nettoyez la zone et entrez par la porte du fond. Montez à l'escalier et éliminez les ennemis. Sortez par la porte de gauche et avancez sur la passerelle pour prendre la mitrailleuse améliorée et ses munitions.

Revenez à la salle centrale et dirigez-vous vers le bureau de Reed. Détruisez la caméra de sécurité et entrez dans le bureau. Explosez la tourelle qui est à droite et utilisez l'arc électrique sur celle de gauche. Allez la pirater pour l'avoir à votre coté, elle sera utile lors de l'arrivée des ennemis au bureau. Allez à droite et regardez les livres dans l'étagère pour trouver le code 2 ,3 ,4 ,1.

Revenez au bureau et entrez ce code dans le pavé numérique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à l'étagère pour avancer dans la salle secrète et piratez le système pour obtenir un brouilleur de signal. Vous devez maintenant rejoindre le noyau.

Eliminez les ennemis qui arrivent en renforts en utilisant les trous noirs pour les décimer. Revenez alors à la première salle du niveau et avancez vers la porte qui mène au noyau pour rencontrer un Lancier et plusieurs autres ennemis. Repliez-vous et utilisez vos trous noirs contre les Chrosômes. Utilisez ensuite vos meilleures armes contre le Lancier pour l'éliminer et pouvoir avancer.

Avancez dans le couloir et, dès que vous franchissez la porte, éliminez les deux Chrosômes qui vous tournent le dos.

Détruisez ensuite la caméra de sécurité qui se trouve juste au dessus de la porte. Avancez vers la porte du noyau pour réaliser que la zone que vous devez traverser est complètement gelée. Vous devez donc réchauffer l'endroit avant d'avancer.

Revenez en arrière puis descendez l'escalier et éliminez les Chrosômes qui se trouvent en bas. Passez à l'arrière de la salle et montez dans l'ascenseur.

Evacuation

Avancez dans le nouvel endroit et éliminez tout en reculant le Chrosôme enragé qui fonce sur vous. Allez ensuite à gauche et prenez le plasmide " Incinération ". Testez votre nouvelle aptitude contre les deux ennemis qui rappliquent et revenez à l'ascenseur.

Avancez vers la porte bloquée par la glace du centre de régulation et utilisez l'Incinération pour faire fondre la glace.

Avancez et éliminez l'ennemi qui se trouve au fond du couloir. Continuez et abattez les Chrosômes glaciaux et continuez votre chemin vers la salle de la turbine. Montez à l'escalier et lancez un trou noir par-dessus le mur pour désactiver la serrure magnétique de la porte. Entrez et éliminez directement le Chrosôme qui se trouve à droite.

Allez ensuite à gauche et entrez par la porte suivante. Dégommez l'ennemi et tournez à gauche pour contourner le vent glacial de la turbine. Entrez à gauche vers la salle de maintenance de la turbine. Il existe une salle vitrée à droite avec une porte verrouillée. Allez à la porte arrière et utilisez votre outil de piratage pour pirater le panneau de contrôle de la porte et l'ouvrir.

Entrez et prenez le fortifiant " tempête de glace ".

Sortez ensuite et reprenez le chemin vers la salle de maintenance en suivant les indications murales. Descendez les marches et éliminez le Chrosôme. Avancez vers l'interrupteur emprisonné dans la glace et dégelez-le pour l'utiliser.

Allez ensuite vers le noyau et éliminez les Chrosômes en chemin. Neutralisez aussi les Lanciers en restant à distance pour ne pas vous faire toucher par leurs grenades. Entrez dans la salle du noyau et, avant d'entrer par la porte du fond, assurez-vous que vous avez amélioré vos armes et vos aptitudes pour être capable de gérer la suite des événements. Passez ensuite par la porte.

Le penseur

Avancez, détruisez la caméra de sécurité et éliminez les ennemis dont le Chrosôme enragé et descendez l'escalier qui se trouve à gauche. Avancez dans le tunnel en éliminant tous ceux que vous rencontrez et en ramassant les différents objets. Montez ver la porte verrouillée et utilisez votre arc électrique pour l'ouvrir.

Avancez et sautez dans le puits. Accroupissez-vous et avancez dans le conduit. Prenez le fortifiant " fontaine de jouvence " qui se trouve avant le virage de gauche. Détruisez ensuite les mines-tourelles qui sont lancées vers vous et montez via l'escalier situé à gauche.

D'autres mines vont être placées sur votre chemin par Reed qui ensuite prend la fuite. Explosez-les et continuez votre avancée pour vous retrouver nez à nez avec une tourelle. Explosez-la rapidement avec votre lance-grenades et entrez par la porte qui se trouve à droite. Avancez et engouffrez-vous dans le conduit qui se trouve à gauche. Continuez votre route jusqu'à atteindre le noyau.

Montez en prenant l'escalier qui se trouve à droite et avancez vers la console de sécurité du calculateur puis utilisez-la.

Attendez quelques instants avant l'arrivée de Reed Wahl qui vous envoie quatre Lanciers. Sortez votre lance-grenades et armez-vous avec le plasmide " Incinération ".

Eliminez le premier Lancier qui entre dans la salle et alternez entre les grenades et les flammes. Si vous n'avez plus de grenades utilisez votre mitrailleuse, votre laser ou votre pistolet à rivets contre ces colosses.

Enflammez vos ennemis pour leur faire perdre leur rapidité et, pendant qu'ils se battent contre les flammes, balancez la sauce jusqu'à leur élimination totale. N'oubliez pas de vous soigner si nécessaire. Essayez d'affronter un Lancier à la fois pour ne pas être pris entre deux ou plusieurs feux. Restez toujours mobile et éloignez-vous d'eux pour éviter leurs charges. Neutralisez tous les colosses pour que Reed passe à l'attaque.

Boss final : Reed
Ce dernier est accompagné par des robots volants. Explosez-les avant de vous attaquer à lui. Ils vous envoient plusieurs mines-tourelles pour vous empêcher de vous approcher de lui. Utilisez la même combinaison de flammes et de tirs contre Reed. Obligez-le à battre en retraite jusqu'à descendre à l'étage inférieur.

Restez en haut dans le balcon et tirez sur votre ennemi. Repliez-vous pendant ses attaques et utilisez tout votre arsenal pour venir à bout de votre dernier ennemi du jeu.

Lorsque Reed Wahl est mort, descendez et prenez la carte d'accès de Reed. Détruisez ensuite la tour qui garde l'escalier et revenez en haut vers la console de sécurité du Penseur. Utilisez le lecteur de carte perforée pour le réactiver pour avoir une surprise.

Suivez ensuite paisiblement le chemin vers le bureau de Porter et utilisez l'ascenseur qui se trouve au fond. Il ne vous reste qu'à avancer dans les quartiers de Porter jusqu'au quai de la Batysphère qui vous mènera à la surface. Félicitations ! Vous avez réussi à quitter Rapture en vie.

Birds of Steel

© Konami / Gaijin Entertainment 2012

SUCCÈS

Vous serez un As (10 G)

Détruisez 4 avions en mode Versus.

Bon départ (40 G)

Recevez 5 médailles.

Esprit brave (30 G)

Remportez la bataille contre les forces supérieures en mode Versus.

Chef (30 G)

Remportez la bataille en mode Versus en tant que chef.

Bleu (10 G)

Remportez le second rang.

Pilote de combat (40 G)

Remportez le cinquième rang.

Mi-chemin (20 G)

Remportez le dixième rang.

Préparation en cours (20 G)

Complétez le chapitre Avant-guerre.

A l'Extrême-Orient (50 G)

Complétez la campagne Historique Américain.

De l'Extrême-Orient (50 G)

Complétez la campagne historique japonaise.

Pearl Harbour (20 G)

Compléter la partie japonaise "Attaque à Pearl Harbor".

Île Wake (20 G)

Compléter la partie américaine "Bataille à l'île de Wake".

Atoll de Midway (20 G)

Compléter la partie japonaise "Bataille de Midway".

Mer de corail (20 G)

Compléter la partie américaine "La Bataille de la Mer de Corail".

Guadalcanal (20 G)

Compléter la partie japonaise "Bataille de Guadalcanal".

Gagnant (20 G)

Complétez n'importe quelle campagne dynamique.

Malte (20 G)

Compléter toutes les missions dans le chapitre des Missions uniques "Siège de Malte".

Kouban (20 G)

Compléter toutes les missions dans le chapitre des Missions uniques "Bataille pour le Kuban".

Ruhr (20 G)

Compléter toutes les missions dans le chapitre des Missions uniques "Bataille de la Ruhr".

Nouvelle Guinée (20 G)

Compléter toutes les missions dans le chapitre des Missions uniques "Bataille du port Moresby".

C'était facile (20 G)

Atterrissez sur le porte-avions.

L'italien (20 G)

Volez une fois sur chaque avion italien.

L'australien (20 G)

Volez une fois sur chaque avion australien.

Choisissez favoris (30 G)

Voler une fois sur n'importe quel avion de chaque pays.

Faites un vol (30 G)

Complétez n'importe quelle mission en mode CO-OP.

Nouvelle peau (30 G)

Remporter n'importe quelle peau pour votre avion.

Nouvelle décalcomanie (30 G)

Remporter n'importe quelle décalcomanie pour votre avion.

Nouveau record (50 G)

Détruisez 100 avions.

Nouvelle arme (50 G)

Détruisez 100 unités terrestres.

Première vague (10 G)

Détruire tous les véhicules sur le terrain de Wheeler dans la mission "Première Vague".

Deuxième vague (10 G)

Bombarder deux cibles différentes avec le chargement de la mission "Deuxième Vague".

Retour à Oahu (10 G)

Faire un effort dans une situation difficile sur l'île Ford dans la mission "Retour à Oahu".

Survivant (10 G)

Atterrissez votre avion endommagé sur l'aérodrome de la mission "Les deux contre les trente-neuf".

Deuxième souffle (10 G)

Réarmez à l'aérodrome entre attaques de navires hostiles dans mission "Contre-attaque américaine".

Attaque aérienne (10 G)

Détruire 6 bombardiers ennemis avant d'atteindre Wake dans la mission "Attaque japonaise".

Bombe (10 G)

Dommages de contre-torpilleurs par tirs dans la mission "Invasion de Tulagi".

Sentinelle (10 G)

Ne laissez les ennemis détruire aucun de vos bombardiers dans la mission "Attaque sur Lexington".

Intouchable (10 G)

Ne mourrez pas dans la mission "Défense de Shokaku".

N'est pas une victime (10 G)

Détruisez deux ennemis avec la mitrailleuse arrière dans la mission "Détruire un porte-avion".

Œil d'aigle (10 G)

Trouvez les porte-flottes de tip TF-17 dans la mission "Contre-attaque".

Vol en rase-motte (10 G)

Détruisez 5 cibles lumineuses sur l'île de Midway dans "Atoll de Midway" en difficulté simulateur.

Défense (10 G)

Détruire 3 bomb. ennem. dans toute d'attaque en diff. réaliste dans "12ere flotte de transporteurs".

La voie du soleil (10 G)

Complétez l'objectif de la première mission secondaire dans la mission "Destin d'Hiryu".

Gardien de formation (10 G)

Restez près du leader de vol le long du chemin jusqu'à la flotte ennemie dans "Attaque américaine".

L'un des rares (10 G)

Atterrir sur porte-avion Zuikaku à la fin de "Bataille pour le Pacifique Sud", difficulté réaliste.

Rapide et furieux (10 G)

Complétez le premier objectif en moins de 5 minutes dans la mission "Atterrissage à Tulagi".

Anéantissement total (10 G)

Détruisez au moins 20 bombardiers ennemis dans la "Bataille de Santa Cruz".

Tireur tranchant (10 G)

Détruisez 5 avions ennemis en diff. réaliste dans la mission "Bataille pour les Salomon de l'Est".

Tueur (10 G)

Tuez 15 unités d'infanterie ennemie dans la mission "Bataille pour le terrain d'Henderson".

succès secret

Décollage (20 G)

Décollez !

Black Knight Sword

© Grasshopper Manufacture Inc / Digital Reality 2012

VAINCRE LE BOSS FINAL

Pour détruire le bouclier qui rend le boss invulnérable dans la deuxième phase du combat, vous devez faire un double-saut pour envoyer Dark Hellebore sur la tête du monstre, ce qui détruira progressivement son bouclier. Relancez-la jusqu'à ce que le bouclier explose et profitez-en pour frapper. Vous devrez recommencer l'opération plusieurs fois pour en venir à bout.

OBTENIR LA VRAIE FIN

Vous devez recommencer le jeu en New Game + et donc le terminer une seconde fois pour pouvoir affronter le chevalier blanc et découvrir la vraie fin.

Blacklight : Tango Down

© Ignition Entertainment / Zombie 2010

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du menu des Options situé dans le menu d'aide. Un son confirmera la validité du code.

`CANfeprUtr5`	Drapeau canadien
`GERtRE4a4eS`	Drapeau allemand
`RUS7rusteXe`	Drapeau russe
`UKv4D3phed`	Drapeau anglais
`USAM3spudre`	Drapeau américain

SUCCÈS

Way of the Gun (20)

Tuez un adversaire avec sa propre arme. Aïe !

n00b (5)

Remportez une partie ! Bienvenue dans l'équipe des vainqueurs !

Opportunist (10)

Profitez des effets d'une digi grenade pour tuer 10 ennemis.

Tour of the City (5)

Remportez une victoire dans n'importe quel mode sur toutes les cartes !

Field Officer (5)

Atteignez le grade Sergeant.

Dodge This (20)

Tuez 25 ennemis d'une balle dans la tête en utilisant votre VRA.

Flatten and Reinstall (20)

Profitez des effets d'une grenade EMP pour tuer 25 ennemis.

Commissioned Officer (20)

Atteignez le grade Second Lieutenant.

Command Officer (20)

Atteignez le grade Major.

Gearhead (30)

Débloquez tous les équipements et toutes les armes !

General (25)

Atteignez le grade de Brigadier Général. Avec nos félicitations !

Hack the Gibson (20)

Piratez tous les points de contrôle sur chaque carte multijoueur.

Blacklight : Tango Down 2

© Ignition Entertainment / Zombie 2011

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Field Officer (5)

Atteignez le grade de Sergeant.

n00b (5)

Remportez une partie ! Bienvenue dans l'équipe des vainqueurs !

Tour of the City (5)

Remportez une victoire dans n'importe quel mode sur toutes les cartes !

Opportunist (10)

Profitez des effets d'une digi grenade pour tuer 10 ennemis.

Dodge This (20)

Tuez 25 ennemis d'une balle dans la tête en utilisant votre VRA.

Way of the Gun (20)

Tuez un adversaire avec sa propre arme. Aïe !

Flatten and Reinstall (20)

Profitez des effets d'une grenade EMP pour tuer 25 ennemis.

Commissioned Officer (20)

Atteignez le grade Second Lieutenant.

Command Officer (20)

Atteignez le grade Major.

Hack the Gibson (20)

Piratez tous les points de contrôle sur chaque carte multijoueur.

General (25)

Atteignez le grade de Brigadier Général. Avec nos félicitations !

Gearhead (30)

Débloquez tous les équipements et toutes les armes !

Blacksite

© Warner Interactive / Midway 2007

SUCCÈS

Rechercheur (5)

Trouvez un Dossier.

L'hôte a l'avantage (10)

Hébergez une partie Versus de Blacksite sur le Xbox LIVE.

Porteur de drapeau (10)

Capturez votre premier drapeau.

Enlevé (10)

Terminez une partie avec classement en mode Abduction.

On craint la Mort (10)

Terminez une partie avec classement en mode Deathmatch Equipe.

Je crains la Mort (10)

Terminez une partie avec classement en mode Deathmatch.

Entraînement de base (10)

Terminez une partie de Blacksite sur Xbox LIVE.

Episode 6 Terminé (10)

Terminer Episode 6: L'accident.

Episode 5 Terminé (10)

Terminer Episode 5: En hauteur.

L'aiguille qui tombe (10)

Descendez une Aiguille de Spores.

J'ai dit couché! (10)

Descendez une Brute de Feu.

Episode 4 Terminé (10)

Terminer Episode 4: Contre-insurgence.

Episode 3 Terminé (10)

Terminer Episode 3: Rachel.

Episode 2 Terminé (10)

Terminer Episode 2: Quarantaine.

Episode 1 Terminé (10)

Terminer Episode 1: Irak.

Relation à longue distance (10)

Tuez 5 fois avec le fusil de Sniper en mode Campagne.

Attention, Chiens-pieuvres! (10)

Tuez plus de 25 Chasseurs en n'utilisant que le corps-à-corps.

Petit mais costaud (10)

Obtenez plus de 10 tirs à la tête avec le pistolet en mode Campagne.

Balles magiques (10)

Tuez 10 fois avec le fusil de M4 en mode Campagne.

Fan de roquettes (10)

Obtenez plus de 10 morts avec la fonction de verrouillage du lance-roquettes en mode Campagne.

Tuerie géométrique (10)

Tuez 5 fois avec les projectiles rebondissants du fusil Scatter en mode Campagne.

Evite un peu ça! (10)

Obtenez plus de 10 morts en détonant le projectile du fusil à plasma en mode Campagne.

Justice pour tous (10)

Terminez une partie avec classement en mode Capture du Drapeau.

Le tour du quartier (10)

Terminez une manche de tous les modes de partie avec classement sur le Xbox LIVE.

On n'oublie jamais le premier (10)

Gagnez votre première partie avec classement en ligne.

Boucher (20)

Tuez plus de 250 Revenants.

Chasseur (20)

Trouvez 25 Dossiers.

Motivateur Professionnel (20)

Obtenez une équipe motivée plus de 20 fois.

Délégateur professionnel (20)

Utilisez votre équipe pour plus de 250 morts en équipe.

Le Roi du quartier (25)

Gagnez une manche de tous les modes de partie avec classement sur le Xbox LIVE.

Voleur de drapeaux (25)

Capturez plus de 25 drapeaux.

Alerte Jaune (25)

Terminer tous les épisodes en difficulté Jaune (Décontractée).

C'est un bon début! (25)

Tuez plus de 100 fois avec chaque arme.

Le butin de guerre (30)

Gagnez plus de 25 parties avec classement.

Alerte Orange (35)

Terminer tous les épisodes en difficulté Orange (Moyenne).

Exposé (49)

Jouez une partie avec un porteur de virus Blacksite.

Les crânes des vaincus (50)

Tuez plus de 20 adversaires sans mourrir au cours d'une partie Versus !

Investigateur (50)

Trouvez tous les Dossiers.

L'instrument de ta destruction! (50)

Tuez plus de 200 fois avec chaque arme.

Alerte Rouge (50)

Terminer tous les épisodes en difficulté Rouge (Difficile).

Marchand de drapeaux (50)

Capturez plus de 50 drapeaux.

Porteur du virus Blacksite (51)

Terminez premier d'une partie en ligne avec un porteur de virus Blacksite.

Vae Victus (55)

Gagnez plus de 50 parties avec classement!

Regarde-moi, et tremble! (100)

Tuez plus de 400 fois avec chaque arme.

Blackwater

© 505 Games / Zombie 2011

SUCCÈS

Bienvenue à Harri (5 G)

Terminez la mission 1.

Base d'Alamo (5 G)

Terminez la mission 2.

Le Pont (5 G)

Terminez la mission 3.

Un chef en exil (5 G)

Terminez la mission 4.

Libérez Dila (10 G)

Terminez la mission 5.

Le Long retour (20 G)

Terminez la mission 6.

Vite fait (20 G)

Terminez toutes les missions en Facile.

Rien de plus normal (40 G)

Terminez toutes les missions en Normal.

Rien n'est trop difficile (60 G)

Terminez toutes les missions en Difficile.

Dans le mille (10 G)

50 tirs à la tête.

Vous oubliez votre chapeau (20 G)

200 tirs à la tête.

Tenez-moi ça... (10 G)

50 tués par grenade.

Grenade ! (20 G)

200 tués par grenade.

Coup du chapeau (5 G)

Tuez 3 ennemis avec une seule grenade.

Pas de mercenaires (10 G)

Trouvez 5 combattants étrangers.

La maître des lieux (60 G)

Trouvez tous les combattants étrangers.

Silence dans le fond (10 G)

Trouvez 5 radios de la mort.

Silence radio (20 G)

Trouvez toutes les radios.

Détective (10 G)

Trouvez 5 lions de Limbano.

La tanière du lion (20 G)

Trouvez tous les lions de Limbano.

Propagande (10 G)

Trouvez 5 graffiti.

Stop au chaos (20 G)

Trouvez tous les graffiti.

Bravo! (20 G)

Obtenez plus de 100% de précision dans toute arène de combat.

Plan B (5 G)

Obtenez 5 ennemis avec le pistolet.

Rapide de tirage (20 G)

Obtenez 200 ennemis avec le pistolet.

Chez les pros (10 G)

Obtenez un temps pro dans toutes les arènes.

Club d'élite (5 G)

Obtenez un temps d'élite dans toutes les arènes.

C'est pas le fusil de papa ! (20 G)

Tuez 6 ennemis de suite avec le fusil sans recharger.

Le temps ne le dit pas (40 G)

Obtenez plus de 7 000 points en arène de combat.

Aucun score en vue (5 G)

Obtenez moins de 2 000 points en arène de combat.

Premier pied (5 G)

Complète 100 Coup de pied QTEs.

Saut Jack (5 G)

Complète 100 sauter QTEs.

Ne pas franchir cette ligne (10 G)

Tuer 25 ennemis au corps à corps de charge avant qu'ils ne vousatteignent.

Recrue reconnaissance (10 G)

Découvrez tous les itinéraires d'une arène de combat.

Expert de la reconnaissance (20 G)

Découvrez 50% des itinéraires de toutes les arènes de combat.

Maître de la reconnaissance (60 G)

Découvrez TOUS les itinéraires du jeu.

Présenté par... (5 G)

Regardez les crédits, du début à la fin.

On ne jette rien (5 G)

N'utilisez pas une seule grenade dans une mission.

Le tonneau rouge (5 G)

Exploser 50 barils rouges.

Recrue (5 G)

Terminez la carte d'entraînement.

À plusieurs c'est meilleur (5 G)

Jouez au mode Compétition avec 8 joueurs.

After (5 G)

Jouez sur toutes les cartes de compétition avec 8 joueurs.

Agent Blackwater (60 G)

Devenez Agent Blackwater (niveau d'expérience 56).

La bonne personne (60 G)

Entièrement mise à niveau Baird.

Pulvérisation et prary (40 G)

Entièrement mise à niveau Devon.

Monte fusil de chasse (60 G)

Entièrement mise à niveau Smash.

Sur-veille (60 G)

Entièrement mise à niveau Eddi.

Fatigué encore? (60 G)

Complète 1000 QTEs.

Blade Kitten

© Atari / Krome Studios 2010

SUCCÈS

Skiffy impressionnant (20)

Vaincre Acland - Acte 1 terminé avec succès

Nouveaux meilleurs amis (20)

Vaincre Dreadnaught - Acte 2 terminé avec succès

Reine de la glissade (20)

Vaincre 100 ennemis en utilisant la glissade.

Puissance Kitten (30)

Terminer n'importe quel niveau sans perdre de santé.

Tirs hostiles (25)

Vaincre 5 000 ennemis

Kitten turbo (20)

Meilleur temps total des niveaux inférieur ou égal à 90 minutes

Vaporisateur (10)

Acheter toutes les lames libres à Undert Tonne.

Fashionista (10)

Acheter tous les costumes à Hundert Tonne.

Butins à foison (20)

Trouve tous les coffres à trésor du jeu.

Neuf vies (10)

Mourir neuf fois dans n'importe quel niveau.

Kit pour la victoire (10)

Vaincre 10 ennemis de suite sans perdre de santé.

Monture invisible (5)

Monter sur un ennemi et le projeter.

Blades of Time

© Konami / Gaijin Entertainment 2012

SUCCÈS

Chaud devant (15 G)

Tuez le Chevalier hostile sans être gelé par son onde de choc.

Tuerie brutale (15 G)

Tuez 5 ennemis en même temps.

Extermination (30 G)

Tuez 10 ennemis en même temps.

Grand chasseur (15 G)

Tuez 1 000 ennemis au total.

Plus rapide que toi ! (15 G)

Contre-attaquez 100 fois.

Sauterelle (15 G)

Utilisez Sprint 30 fois sans toucher le sol.

Curieux (15 G)

Trouvez la moitié des notes.

Collectionneur (30 G)

Trouvez toutes les notes.

Prêt au combat (15 G)

Trouvez tous les types d'équipement.

Imbattable (15 G)

Gagnez une partie Invasion.

Hors de mon chemin (15 G)

Tuez un joueur ennemi dans une partie Invasion.

Envahisseur (30 G)

Tuez chaque boss d'Invasion au moins une fois.

Expérimenté (10 G)

Participez à 5 parties Invasion.

Enfin riche (15 G)

Trouvez tous les coffres en mode histoire au niveau de difficulté Normal.

Chasseur de trésor (30 G)

Trouvez tous les coffres en mode histoire au niveau Difficile.

Double attaque (15 G)

Tuez 25 ennemis avec la double attaque de Chronorégression.

En colère (15 G)

Battez 100 ennemis pendant votre Fureur de Chronorégression

Pluie de balles (15 G)

Détruisez par balle l'Armure magique de 50 ennemis avec des clones temporels.

Succès SECRETS

Collecte de Chi (15 G)

Gagnez l'aptitude Collecte de Chi.

Fusil (15 G)

Trouvez le fusil.

Sprint Corail (15 G)

Gagnez l'aptitude Sprinter vers les coraux.

Sprint Ennemi (15 G)

Gagnez l'aptitude Sprinter vers les ennemis.

Chronorégression (15 G)

Gagnez l'aptitude Chronorégression.

Sort de l'Ordre (15 G)

Vaincre le Chaos.

Enfin libre ! (30 G)

Tuez le Garde de porte.

Nettoyer la jungle (30 G)

Tuez le boss Chaman.

Votre feu ne m'atteint pas (15 G)

Tuez le boss Chaman en évitant les dégâts de son sort de feu massif.

Vieux temple (15 G)

Atteignez le Sanctuaire.

Monde de l'Ordre (30 G)

Tuez le Commandant de la Garde.

Cadavre géant (90 G)

Terrassez le Ver géant.

Îles célestes (90 G)

Quittez les Îles célestes.

Terres hostiles (90 G)

Tuez le Vicaire du Chaos.

Dragon (15 G)

Ayumi prend la forme de dragon.

Le Gardien est mort (90 G)

Terminez la partie à un niveau quelconque.

Une nouvelle ère (90 G)

Terminez la partie au niveau de jeu difficile.

Bladestorm : La Guerre De Cent Ans

© Koei / OMEGA Force 2007

REGAIN DE MUNITIONS

Lorsqu'une unité se trouve à cours de munitions, placez-la en retrait et attendez que l'IA décide elle-même de tirer avant de ramener l'unité au sein du groupe. Celle-ci gagnera alors automatiquement des munitions supplémentaires, et vous pouvez répéter l'opération à l'infini.

SUCCÈS

Livre des arcs (50)

Après avoir créé votre personnage, assurez-vous de sauvegarder les données.

Livre des chevaux (50)

Après avoir créé votre personnage, assurez-vous de sauvegarder les données.

Livre des épées (50)

Après avoir créé votre personnage, assurez-vous de sauvegarder les données.

Livre des couteaux (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des rapières (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des lances de cavalerie (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des longues lances (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des hallebardes (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des haches (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des massues (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des arcs à cheval (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des chameaux (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des éléphants (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre des chariots (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Livre de la magie (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

Histoire terminée (150)

Après avoir vu la fin, assurez-vous de sauvegarder les données de jeu.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

BlazBlue : Calamity Trigger

© Aksys Games / Arc System Works 2010

ASTRAL DRIVE

A chaque fois que vous terminez le mode Arcade avec un personnage en particulier, vous débloquez son Astral Drive. Seuls ceux de Ragna, Rachel et V-13 sont accessibles dès le départ.

PERSONNAGES "UNLIMITED"

Unlimited Hakumen

Terminer le mode Arcade avec Hakumen.

Unlimited Rachel

Terminer le mode Arcade avec Rachel.

Unlimited Ragna

Terminer le mode Arcade avec Ragna.

Unlimited V-13

Terminer le mode Arcade avec V-13.

VRAIE FIN

Terminez le mode Story avec tous les personnages pour découvrir la vraie fin du jeu.

GUIDE DU MODE STORY

Ragna's Story : Grimreaper

L'histoire de Ragna est une des plus linéaires du jeu et ne comporte que deux fins. Une fin principale (ou " Clear End " notée fin n°2) et une fin alternative. Le combat final pour l'obtention de la fin principale dépendra de vos actions. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux

conduisant à un game over.

Fin n°1

Cette fin ne nécessite pas de conditions particulières. Il suffit simplement de sélectionner le second choix de dialogue après le combat contre Arakune puis battre tous les adversaires se présentant.

Fin n°2

La fin n°2 change en fonction du nombre de Distortion Finish infligé (finir un adversaire avec un coup spécial). Il existe 3 cas de figure avec à chaque fois un artwork à la clé nécessaire pour finir l'histoire de Ragna.

1. Si l'on élimine tous les personnages (c'est-à-dire, Rachel, Arakune, Jin et Hakumen) avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Ragna.

2. Si l'on élimine entre 1 et 3 personnages avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Nu (v-13).

3. Si aucun adversaire n'est éliminé avec un Distortion Finish, le combat de fin se déroulera contre Noël.

Jin's Story : False Hero

L'histoire de Jin est composée, comme pour la plupart des personnages, de 3 fins : 1 fin principale (ou "Clear End", ici notée fin n°3) et 2 fins alternatives. Pour compléter l'histoire à 100% il est nécessaire de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris les embranchements conduisant à un game over. Bien que ce mode histoire ne présente pas de grandes difficultés, il y a néanmoins deux choses à savoir concernant son cheminement :

Fin n°1

La fin n°1 n'est accessible que si l'on choisit l'option 1 et que l'on gagne contre Carl et Noël et que l'on perd face à Ragna. Si on choisit de perdre contre Ragna, sans passer par cette voie, la fin n°1 sera remplacée par un game over.

Fin n°2

Cette fin est accessible en perdant le combat contre Nu (v-13) quel que soit le chemin que l'on emprunte.

Fin n°3

Cette fin sera débloquée en gagnant le combat contre Nu (v-13) ou alors en réunissant les conditions pour combattre Hakumen et le vaincre (voir plus loin).

Hakumen

Le dernier combat contre Hakumen est accessible uniquement si on choisit l'option 2 et que l'on décide de perdre contre Tager. Si on choisit une autre voie, le combat sera remplacé par la fin n°3 après la victoire contre Nu (v-13).

Noël's Story : Lost Child

L'histoire de Noël ressemble à celle de Ragna dans son cheminement. Bien que l'histoire soit linéaire, là aussi il est nécessaire d'explorer tous les chemins possibles du schéma pour compléter totalement l'histoire.

A cela, il faut ajouter que les dialogues/artworks diffèrent si certains adversaires ont été mis K.O normalement ou par

Distortion Finish (noté " V ou DF " sur le schéma), il faut donc faire le combat avec une victoire simple, puis le recommencer et finir l'adversaire avec un Distortion Finish pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

La fin n°1 est accessible si l'on gagne contre tous les adversaires se présentant. Néanmoins, la fin change radicalement si l'on réalise un Distortion Finish sur tous les adversaires sauf Nu (c'est-à-dire faire un Distortion Finish sur Carl, Tager, Bang et Jin).

Fin n°2

La fin n°2 est accessible si l'on perd le combat contre Tager et que l'on bat tous les adversaires se présentant par la suite. Vous débloquerez un artwork à chaque adversaire vaincu par Distortion Finish après le combat contre Tager (attention, nous rappelons que pour compléter l'histoire à 100% il faudra aussi tous les battre sans Distortion Finish).

Tager's Story : Blind Warrior

L'histoire de Tager est elle aussi très linéaire et est une des plus rapides à compléter, elle comporte 3 fins, 1 principale (" Clear End " notée fin n°2) et 2 fins alternatives. Là aussi, finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Intervient quasiment après le début de l'histoire. Il suffit d'achever Bang avec un Distortion Finish pour la débloquer.

Fin n°2

Il suffit de gagner tous les combats pour obtenir cette fin.

Fin n°3

Pour débloquer la fin n°3, il faut perdre le combat contre Jin et vaincre Arakune.

Taokaka's Story : Innocent Heart

L'histoire de Taokaka est, à l'inverse de celle de Tager, une des plus longues du fait du grand nombre de choix de dialogues (5 au total) combiné à un grand nombre d'adversaires. Il existe là aussi 3 fins, la fin principale ou " Clear End " étant notée fin n°2 sur le schéma.

Pour compléter l'histoire il est là aussi nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme ci-dessous, y compris les chemins conduisant à un game over. Il existe néanmoins une exception à cette règle : après le combat contre Noël, si l'on choisit l'option 1, le combat contre Arakune est identique en tout point (dialogue comme resultat du combat) à celui de l'option 2, donc faire le combat contre Arakune en choisissant l'option 1 est facultatif pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 2 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°1).

Fin n°2

La fin la plus rapide à obtenir. Il faut choisir l'option 2 au premier choix de dialogue et battre Arakune puis Hakumen.

Fin n°3

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 1 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°3).

Arakune's Story : Solve Equation

On continue dans les histoires très longues avec celle d'Arakune. Là aussi il existe 3 fins, la fin principale dite " Clear End " est toujours notée n°2. Comme toujours, il faut explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour finir l'histoire à 100%.

Les deux premiers choix de dialogue de l'histoire décident si l'on élimine définitivement l'adversaire (en le mangeant) ou si l'on préfère épargner sa vie. Ces deux premiers choix sont importants car ils permettent d'accéder au combat final contre Hakumen.

Fin n°1

Pour accéder à la fin n°3, il faut choisir l'option 2 au 3ème choix de dialogue, que vous ayez mangé ou non vos adversaires dans les deux premiers combats importe peu. Ensuite, vous devez vaincre Bang et combattre Noël. Pour ce dernier combat la victoire n'est pas nécessaire car vous obtiendrez la fin n°1 quoiqu'il arrive.

Fin n°2

Cette fin n'est accessible qu'après avoir mangé les deux premiers adversaires (en choisissant l'option 1 pour les deux premiers choix de dialogue), et à condition d'avoir choisi l'option 1 après le combat contre Taokaka pour affronter Ragna. Au terme de ce combat, choisissez l'option 1 pour débloquer le combat contre Hakumen qui n'aura lieu si, et seulement si, vous avez choisi l'option 1 aux deux premiers choix de dialogue, faute de quoi vous combattrez Litchi à la place. Si vous battez Hakumen, vous débloquerez la fin n°2, sinon vous serez redirigé vers la fin n°3.

Fin n°3

La fin n°3 est accessible en choisissant l'option 2 après le combat contre Ragna puis après avoir battu Litchi. Deux autres moyens existent pour y accéder : il faut soit choisir l'option 1 après le combat contre Ragna sans avoir choisi l'option 1 dans les deux premiers choix de dialogue de l'histoire, soit perdre le combat face à Hakumen (voir fin n°2)

Litchi's Story : Excuse

Nous finirons les histoires longues avec celle de Litchi qui est de loin la plus difficile à compléter du fait de l'interconnexion entre les différents choix de dialogue. De plus, la fin n°2 (fin principale) n'est accessible uniquement qu'après avoir fini l'histoire d'Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Il existe également 2 fins alternatives pour le personnage. Là aussi, il est essentiel d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme afin de débloquer tous les dialogues et tous les artworks nécessaires pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Il existe une multitude de cheminements conduisant à cette fin. Nous décrirons uniquement la plus rapide qui permet d'y

accéder en ne combattant qu'un seul et unique adversaire (Taokaka).

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 1
choix de dialogue 3 : choisir l'option 1

Fin n°2

La fin principale pour Litchi n'est accessible qu'après avoir fini le mode histoire avec Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Pour y accéder, il faudra atteindre le combat contre Ragna (quel que soit le cheminement que l'on décide de prendre, voir l'organigramme pour la liste des chemins possibles) et le vaincre par Distortion Finish, puis choisir l'option 2 dans le choix de dialogue succédant au combat et vaincre Arakune. Il est intéressant de noter, que si l'on choisit l'option 1, l'histoire se termine dans une impasse avec un game over quel que soit le résultat contre Arakune.

Fin n°3

Là aussi il existe plusieurs cheminements pour y arriver. Le chemin le plus rapide étant le suivant :

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 3
Gagner/perdre contre Bang

Bang's Story : Belief

Revenons à un mode histoire moins tortueux avec celui de Bang, là aussi composé de 3 fins (dont la fin principale est toujours notée fin n°2). Une fois de plus, il sera nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour compléter l'histoire à 100%.

Fin n°1

Pour obtenir cette fin, choisissez l'option 1 après le combat contre Arakune puis l'option 1 après le combat contre Jin, enfin, obtenez la victoire sur Noël.

Fin n°2

Après le combat contre Arakune, choisissez l'option 2, puis gagnez contre Taokaka (quel que soit l'option choisie au choix précédant le combat), affrontez Hakumen et obtenez la victoire pour débloquer la fin principale.

Fin n°3

Comme pour la fin n°1, choisissez l'option 1 après la victoire contre Arakune. En revanche choisissez l'option 2 après la victoire contre Jin et gagnez contre Rachel pour débloquer la troisième fin de Bang.

Rachel's Story : Bystander

Comme pour Bang, peu de difficulté pour ce mode histoire toujours composé de 3 fins (la fin principale étant notée " fin n°2 "). Finir l'histoire à 100% nécessite comme pour tous les autres personnages d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessus, y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Choisissez l'option 2 après la victoire contre Carl, battez Bang et Arakune.

Fin n°2

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 2. Obtenez la victoire sur Tager pour débloquer la seconde fin de Rachel.

Fin n°3

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 1. Combattez Ragna, la troisième fin de Rachel sera accessible après votre victoire contre ce dernier.

Carl's Story : Promise

Le mode histoire de Carl est composé, comme à l'accoutumée, de 3 fins, 1 principale (fin n°2) et 2 alternatives. Là aussi, l'exploration de tous les chemins possibles de l'arborescence, gamer over compris, sera nécessaire pour compléter l'histoire.

Fin n°1

Gagnez contre Taokaka et choisissez l'option 1, obtenez la victoire sur Tager pour combattre Bang. Le résultat contre ce dernier importe peu car vous obtiendrez quoi qu'il arrive la fin n°1.

Fin n°2

Vous devez perdre contre Taokaka (c'est très important, cela vous permettra de rencontrer Litchi au terme de cette défaite), vaincre Rachel puis vaincre au choix Jin ou Noël (le choix importe peu). Combattez Nu et obtenez la victoire contre elle pour débloquer la fin n°2. Attention, si vous n'avez pas perdu contre Taokaka au début et que vous choisissez un autre cheminement, vous obtiendrez à la place la fin n°3.

Fin n°3

Gagnez contre Taokaka et choisissez la seconde option de dialogue. Gagnez contre Rachel et combattez au choix Jin ou Noël. Combattez Nu et vous débloquerez la fin n°3 suite à votre victoire.

Hakumen's Story : Atonement Hero

Hakumen possède une des histoires les plus courtes à compléter. Néanmoins, pour pouvoir accéder à son mode histoire vous devez débloquer au moins une fin pour chaque personnage excepté Nu. Son histoire ne possède que deux fins, la fin principale étant notée fin°2 et la fin alternative fin n°1.

Fin n°1

Il suffit d'obtenir la victoire sur chacun des adversaires se présentant à vous pour obtenir cette fin.

Fin n°2

Obtenez la victoire sur Taokaka et Bang et perdez contre Tager. Ensuite, gagnez contre Rachel pour voir la fin principale de l'histoire d'Hakumen.

Nu's (V-13) Story : Wish

Comme Hakumen, ce mode histoire est très court et ne dispose que de deux fins (la fin principale étant notée fin n°2). L'histoire n'est cependant accessible qu'après avoir débloqué au moins une fin pour chaque personnage à l'exception d'Hakumen. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

Fin n°1

Obtenez la victoire contre tous vos adversaires pour obtenir cette fin.

Fin n°2

Obtenez la victoire sur Carl puis éliminez Jin grâce à un Distortion Finish. Battez ensuite Arakune et Rachel pour obtenir la fin n°2.

True Ending

(Note : il n'y a pas d'illustration associée à ce passage du jeu, un organigramme n'étant pas nécessaire.)

Une fois tous les scénarios complétés (au moins 1 fin par personnage) vous pourrez accéder à la dernière histoire se concentrant surtout autour de Ragna. L'histoire y est plus difficile mais vous pourrez débloquer les séquences animées de la galerie. De plus, il n'est pas nécessaire de voir les game over de chaque combat pour compléter l'histoire à 100%, tout ce que vous avez à faire est de vaincre tous vos adversaires. Voici la liste des combats que vous aurez à réaliser :

Ragna (joueur) vs Unlimited Rachel

Ragna (joueur) vs Jin
Jin a sa barre de tension à l'infini ce qui lui permet de sortir à volonté ses techniques spéciales. De plus, il n 'y a pas de point de sauvegarde avant le combat contre Jin, une défaite vous ramènera à votre sauvegarde avant le combat contre Rachel.

Ragna (joueur) vs Hakumen

Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Hakumen
Hakumen a tous ses Tamagatas au début du combat. Vous commencez avec uniquement 10-15% de votre vie mais étant donné que vous êtes en mode Unlimited, la réussite repose sur votre capacité à frapper votre adversaire avec des techniques lui volant de la vie (tous les combos utilisant le bouton D en l'occurrence). Et pour ne pas arranger les choses, il n'y a pas de sauvegarde possible entre les deux combats d'Hakumen, une défaite vous renvoyant directement à votre dernier point de sauvegarde possible, c'est-à-dire après le combat contre Jin.

Noel (joueur) vs Nu
De loin le combat le plus simple de tout le True Ending. Vous avez votre barre de tension à l'infini, il vous suffira juste d'abuser des techniques spéciales pour éliminer votre adversaire.

Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Nu
Nu a sa barre de tension à l'infini et pourra donc utiliser à volonté ses techniques spéciales. Pour la vaincre essayez de ne pas laisser trop de distance entre vous et elle et soyez prêt à utiliser votre bouclier à n'importe quel moment pour déjouer les techniques spéciales. A noter aussi que c'est un combat se déroulant en 2 rounds gagnants, comme dans le mode arcade.

Félicitations, après cette série éprouvante de combats, il ne vous reste plus qu'à apprécier la fin du mode histoire de

Blazblue. Bon jeu à tous !

INTERVIEW SECRÈTE

Il existe une interview audio cachée pour chaque personnage dans le mode Galerie. Terminez le mode Story à 100% avec un personnage en particulier pour débloquer son interview.

SUCCÈS

Dante (30 G)

A battu le mode Arcade à la plus haute difficulté.

Léonidas (40 G)

A battu le mode Attaque de score.

Je suis la lame juste (20 G)

A vaincu Hakumen en mode Arcade / Attaque de score.

Murakumo activée... (20 G)

A vaincu v-13 en mode Arcade / Attaque de score.

Vagabond (10 G)

Faire un Matchmaking d'amis.

Guerrier (30 G)

L'expérience est le pouvoir.

Voyeur (10 G)

Apprenez des erreurs des autres.

Dirigeant de Kagutsuchi (10 G)

Combattez contre différents adversaires.

Sois cool, c'est ma première. (10 G)

Faites une partie avec classement.

C'était incroyable ! (10 G)

Gagnez une partie avec classement.

Espèce de brute ! (20 G)

Gagnez plusieurs parties avec classement de suite.

100 essais (20 G)

Battez-vous plus fort dans des parties avec classement.

200 essais (40 G)

Battez-vous encore plus fort dans des parties avec classement.

Laisse tes mains bien en vue (30 G)

Collectionnez plus d'art !

J'aime regarder (10 G)

Collectez des données de replay.

Bonjour le monde ! (10 G)

Comprenez la vérité de l'histoire.

Tu es le meilleur ! Du coin ! (20 G)

Vous avez encore beaucoup à apprendre.

Légionnaire (20 G)

Augmentez votre niveau.

Garde prétorien (30 G)

Augmentez votre niveau encore davantage.

succès secrets

Les mots blessent aussi (30 G)

A l'aissé son adversaire prendre 5000 points d'avance sur vous et le provoquer.

Conducteur désigné (30 G)

A utilisé l'attaque Distorsion plus de 100 fois.

Leur nombre ne compte pas (20 G)

A effectué un blocage instantané 300 fois.

Comme un zèbre (10 G)

A échappé avec succès à 50 lancers.

Ordonnance restrictive (20 G)

A utilisé l'Explosion de barrière plus de 30 fois.

Je suis le plus rapide ! (20 G)

Obtenir le "Premier coup" cinq fois de suite.

Le coup du chapeau (10 G)

En une partie, a réussi à exécuter "Treize orphelins", "La grande roue" et "Tout vert".

En couleur (10 G)

A utilisé toutes les palettes de couleur d'un seul personnage.

C'est l'heure d'y aller (10 G)

A exécuté sa première Chaleur astrale.

Avocat du diable (20 G)

A utilisé le "Hadès ganté" de Ragna plus de 100 fois.

C'est important... (20 G)

A entendu Noel dire "Touche pas au panda" plus de 100 fois.

Je peux la reconstruire... (10 G)

Avec Carl, a déclassé Nirvana trois fois en un round.

Activer protocle de destruction (30 G)

A réussi un combo 60+ avec Nu.

Rien ne pourra t'arrêter (30 G)

A remporté une victoire parfaite 30 fois.

Plus de 10000 ! (30 G)

A infligé plus de 10000 de dégats avec Hakumen sans utiliser une Chaleur astrale.

Bangarang! (20 G)

A combattu Bang en tant que Bang, et les deux ont activé le "Fu-Rin-Ka-Zan".

Chat-a-pulte (10 G)

A lancé un chaton Kaka grâce à la "Spécialité de la portée de chatons !" de Taokaka.

C'est le seul moyen d'être sûr (10 G)

A effectué un combo 20 après que le round soit terminé.

Ta ta TINNN ! (30 G)

A vu la véritable fin.

Conservation de l'animation (20 G)

A utilisé l'Annulation rapide plus de 100 fois.

La victoire est une illusion (30 G)

A vaincu Rachel "Illimitée".

Sublime Arakune (20 G)

A fait une partie parfaite avec Arakune.

Une cuillère de sucre (20 G)

A gardé la tête hors de l'eau plus de 25 secondes avec Rachel.

Canal carpien (20 G)

A dépassé un temps de jeu total de 25 heures.

Bienvenue dans le tourment Azure (30 G)

A vaincu Ragna 'Illimité" et obtenu le pouvoir des ténèbres.

Arrête de te faire du mal (20 G)

A utilisé la Contre-attaque 30 fois.

Glisser sur le glaçage (10 G)

A utilisé Musou Senshouzan ou Tosshougeki plus de 20 fois en un round et a achevé son adversaire.

C'est pour de vrai (20 G)

A provoqué une Double descente.

On n'oublie jamais le premier (10 G)

A executé sa première Destruction de barrière.

Final décourageant ! (30 G)

A utilisé un Final astral avec chaque joueur.

Irrésistible (10 G)

A frappé son adversaire avec "L'éclair d'étincelles" de Tager plus de six fois en un round.

BlazBlue : Continuum Shift

© Arc System Works 2010

DÉBLOQUER MU-12

Découvrez les fins de tous les personnages en mode Story et débloquez la vraie fin du jeu. Vous aurez accès au stage de Mu-12 et à son thème musical.

PERSONNAGES "UNLIMITED"

Terminez le mode Score Attack avec un personnage en particulier pour débloquer sa version "unlimited".

VRAIE FIN

Terminer les scénarios de Ragna, Jin, Noel, Rachel, Tsubaki, Hakumen et Hazama.

VOIR LES CRÉDITS

Terminez le mode Arcade pour pouvoir visionner les crédits depuis la galerie.

SUCCÈS

Il faut bien le faire... (30 G)

Tenez bon contre Hazama illimité.

Grand, sombre et beau (30 G)

Remettez Ragna illimité à sa place.

Du sang sur les mains (30 G)

Battez Rachel illimitée.

Niveau un... ! (10 G)

Regardez « Précédemment dans... » et « Ouverture » en mode Histoire.

C'est la fin de ce chapitre (20 G)

Regardez la véritable fin de n'importe quel personnage en mode Histoire.

Ragna avec mention (20 G)

Finissez tous vos devoirs.

État d'esprit supérieur (20 G)

Réussissez plus de 100 défis.

Napoléon Bonaparte (10 G)

Conquérez la carte en mode « Facile ».

Alexandre le Grand (20 G)

Conquérez la carte en mode « Normal ».

Genghis Khan (30 G)

Conquérez la carte en mode « Difficile ».

Je suis au sommet du monde ! (10 G)

Remportez votre première victoire.

Je peux arrêter quand je veux ! (30 G)

Gagnez plus de 100 parties.

Aniki te surveille (10 G)

Regardez plus de 10 parties.

Deux hommes entrent. Un sort. (10 G)

Remportez votre première victoire.

Seuls les durs, seuls les forts (30 G)

Livrez plus de 100 combats.

État neuf (40 G)

Récoltez tout ce qui est... récoltable.

Je me balade (10 G)

Utilisez tous les personnages.

On m'appelle M. Tête de mule ! (10 G)

Utilisez une Chaleur astrale pour la toute première fois.

Le vrai pouvoir ultime (20 G)

A utilisé la Chaleur astrale de chaque personnage.

Ça ne fera mal qu'un instant (10 G)

Votre première destruction de garde.

Ne touchez pas la marchandise (10 G)

Réalisez plus de 20 blocages instantanés en un round.

Accrochez-vous mal (10 G)

Provoquez plus de 30 parades manquées.

Ne t'approche pas de moi ! (10 G)

Échappez à plus de 5 prises en un round.

Tu m'as brisé le cœur ! (10 G)

Achevez un adversaire immédiatement après une explosion de rupture dorée.

Fatal (10 G)

Réussissez plus de 30 ripostes fatales.

Le meilleur, dans le courage (10 G)

Gagnez la partie à la fin du temps après 20s sans avoir été touché.

Oui, eh bien non ! (20 G)

Avec Ragna, réussissez « Pas encore fini ! » plus de trois fois pendant une partie.

Glace X (20 G)

Avec Jin, gelez votre adversaire plus de 10 fois pendant une partie.

Dieu, es-tu là ? C'est moi, Noel (20 G)

Avec Noel, frappez l'adversaire avec « Silencieux » plus de 10 fois pendant une partie.

Tournoyer vers la liberté (20 G)

Avec Rachel, réussissez une attaque « 6C » plus de 30 fois pendant une partie.

1,21 gigawatts ! (20 G)

Avec Tager, réussissez « Éclair d'étincelles » plus de 5 fois pendant une partie.

Coup de poing du chat (20 G)

Avec Taokaka, réussissez 5 provocations pendant une partie.

Quatre feuilles au vent (20 G)

Avec Litchi, réussissez « Quatre vents » plus de 4 fois pendant une partie.

DES ABEILLES ! (20 G)

Avec Arakune, déclenchez un combo de 70 coups.

Festival du pagne (20 G)

Avec Bang, réussissez un total de 3 Chaleurs astrales.

Applaudissements (20 G)

Avec Carl, maintenez un adversaire en l'air pendant plus de 7 secondes.

Tu es déjà mort (20 G)

Avec Hakumen, infligez plus de 10 000 de dégât en un combo.

L'agneau à l'abattoir (20 G)

Avec Lambda, réussissez un combo de 50 coups.

Pour une justice supérieure (20 G)

Avec Tsubaki, utilisez la version « D » de chaque attaque spéciale dans un combo.

Ballon de plage ! (20 G)

Avec Hazama, maintenez un adversaire en l'air pendant plus de 7 secondes.

Murakumo, RÉVEILLE-TOI ! (20 G)

Sélectionnez Mu.

succès secrets

Bon sang oui (40 G)

A terminé le mode Arcade en difficulté « Infernal ».

Score ! (40 G)

A battu le mode Attaque de score.

C'est... C'est tout ? (20 G)

A déverrouillé la véritable fin en mode Histoire.

Toutes les bonnes choses (50 G)

A terminé la véritable fin en mode Histoire

Je peux continuer toute la nuit (20 G)

S'est entraîné pendant une heure entière.

Il ne peut en rester qu'un (20 G)

A combattu contre tous les personnages.

Vitre arrière (10 G)

A regardé les replays de plus de 20 parties différentes.

Dring ! (10 G)

A atteint le niveau 25 du D-code.

Dring dring ! (30 G)

A atteint le niveau 50 du D-code.

SUCCÈS DLC (MAKOTO NANAYA)

succès secrets

Fourrure et dégoût à Kagutsuchi (30 G)

A infligé plus de 5 000 de dégât en un seul combo avec ce personnage.

Je savais que c'était toi (40 G)

A battu plus de 7 missions en mode Défi avec ce personnage.

Des clous (10 G)

A utilisé la version illimitée de ce personnage.

SUCCÈS DLC (VALKENHAYN R. HELLSING)

succès secrets

Majordome de combat (30 G)

A infligé plus de 5 000 de dégât en un seul combo avec Valkenhayn.

Au service secret de sa majestée (40 G)

A battu plus de 7 missions en mode Défi avec Valkenhayn.

Lune des trois loups (15 G)

A utilisé la version illimitée de Valkenhayn.

SUCCÈS DLC (PLATINUM THE TRINITY)

Grâce à nos pouvoirs combinés ! (15 G)

A utilisé la version illimitée de Platinum.

Pour qui sonne le glas (30 G)

A infligé plus de 5 000 de dégât en un seul combo avec Platinum.

Par le pouvoir de la Trinité... (40 G)

A battu plus de 7 missions en mode Défi avec Platinum.

BlazBlue : Continuum Shift Extend

© Arc System Works 2012

PLUS DE NARRATEURS

Noel (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Noel.

Ragna (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Ragna.

Tsubaki (narrateur)

Terminer le mode BBQ avec Tsubaki.

REVOIR LES CRÉDITS ET LES VIDÉOS DE FIN

Une fois le mode Arcade terminé, les Crédits de fin de jeu se débloquent dans la galerie et peuvent être visionnés à tout moment. Même chose pour les vidéos de fin des personnages.

PERSONNAGES UNLIMITED

Arakune	Avoir un profil de niveau 10.
Bang	Avoir un profil de niveau 9.
Carl	Avoir un profil de niveau 6.
Hakumen	Avoir un profil de niveau 12.
Hazama	Avoir un profil de niveau 12.
Jin	Avoir un profil de niveau 10.
Lambda	Avoir un profil de niveau 7.
Litchi	Avoir un profil de niveau 9.
Makoto	Avoir un profil de niveau 9.
Mu	Avoir un profil de niveau 12.
Noel	Avoir un profil de niveau 10.
Platinum	Avoir un profil de niveau 9.
Rachel	Avoir un profil de niveau 10.
Ragna	Avoir un profil de niveau 12.
Relius	Avoir un profil de niveau 9.
Tager	Avoir un profil de niveau 10.
Taokaka	Avoir un profil de niveau 6.
Tsubaki	Avoir un profil de niveau 7.

Valkenhayn Avoir un profil de niveau 9.

Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II

© Ubisoft 2007

SUCCÈS

Mission 1 (15) Terminer la mission 1 de la campagne.
Mission 2 (15) Terminer la mission 2 de la campagne.
Mission 3 (15) Terminer la mission 3 de la campagne.
Mission 4 (15) Terminer la mission 4 de la campagne.
Mission 5 (15) Terminer la mission 5 de la campagne.
Mission 6 (15) Terminer la mission 6 de la campagne.
Mission 7 (15) Terminer la mission 7 de la campagne
Mission 8 (15) Terminer la mission 8 de la campagne.
Mission 9 (15) Terminer la mission 9 de la campagne.
Mission 10 (15) Terminer la mission 10 de la campagne.
Mission 11 (15) Terminer la mission 11 de la campagne.
Mission 12 (15) Terminer la mission 12 de la campagne.
Mission 13 (15) Terminer la mission 13 de la campagne.
Mission 14 (15) Terminer la mission 14 de la campagne.
Mission 15 (15) Terminer la mission 15 de la campagne.
Mission 16 (15) Terminer la mission 16 de la campagne.
Mission 17 (15) Terminer la mission 17 de la campagne.
Mission 18 (15) Terminer la mission 18 de la campagne.
Héros de guerre (25) Terminer toutes les missions de la campagne solo.
Belle collection (15) Déverrouiller 65 % des avions en campagne solo.
Collection complète (15) Déverrouiller tous les avions en campagne solo.
Série d'anthologie (20) Enchaînez au moins 12 victoires consécutives.
Oeil de lynx (15) Utiliser victorieusement les armes défensives 50 fois au cours de la campagne.
Stratège (10) Vos ailiers signent au moins 50 victoires au cours de la campagne en mode solo.
Collectionneur (30) Accomplir tous les objectifs secondaires des missions de la campagne solo.
As (35) Obtenir le grade d'As dans au moins 5 missions de la campagne solo.
As d'un jour (10) Obtenir le grade d'As dans au moins une mission de la campagne solo.
Couverture infaillible (15) Vos artilleurs de tourelle signent 15 victoires au cours de la campagne solo.
Connaisseur en technologie (10) Obtenir au moins deux améliorations technologiques au cours de la campagne solo.
Expert en technologie (20) Obtenir toutes les améliorations technologiques au cours de la campagne solo.
Roi de l'esbroufe (10) Exécuter au moins 25 acrobaties au cours de la campagne solo.
Connaisseur en escarmouche (15) Atteindre 25 % dans toutes les missions escarmouche du mode coop.
Doué en escarmouche (15) Atteindre 50 % dans au moins trois missions escarmouche du mode coop.
Expert en escarmouche (20) Atteindre 100 % dans au moins deux missions escarmouche du mode coop.
L'honneur est sauf (10) Ne pas terminer dernier d'une partie multijoueur en solo.
Bien classé (15) Terminer une partie multijoueur en solo dans la première moitié du classement.
Tête de classement (30) Terminer une partie multijoueur en solo en tête de classement.
Coéquipier en or (25) Répondre à au moins 25 requêtes de coéquipiers en mode multijoueur.
Multi-récidiviste (50) Signez trois séries d'au moins 15 victoires.
Curiosité satisfaite (15) Disputer au moins une partie de chaque mode multijoueur.
Pilote polyvalent (20) Abattre des cibles en multijoueur avec au moins 15 types d'appareil différents.
Dominateur (30) Signer 15 victoires d'affilée sans mourir, en partie multijoueur.
Bon esprit d'équipe (15) Faire partie de l'équipe gagnante dans 3 parties escadre.
Très bon esprit d'équipe (30) Faire partie de l'équipe gagnante dans 25 parties escadre.

`Excellent esprit d'équipe (50)` Faire partie de l'équipe gagnante dans 50 parties escadre.
`Pilote chevronné (30)` Signer 50 victoires en partie multijoueur VS.
`Pilote expert (40)` Signer 150 victoires en partie multijoueur VS.
`As des as (50)` Signer 300 victoires en partie multijoueur VS.
`Vétéran (10)` Jouer 25 heures en ligne, en mode multijoueur.
`Vétéran endurci (30)` Jouer 50 heures en ligne, en mode multijoueur.

CHEAT CODE

Toutes les missions

Sur l'écran du menu principal avec la liste des modes, maintenez LT + RT et faites rapidement X, LB, RB, Y, Y, RB, LB et X pour débloquer toutes les missions et tous les avions de la campagne solo. Un son confirmera la validité du code.

Mode God

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez LT et faites rapidement X, Y, Y et X. Puis maintenez RT et faites rapidement Y, X, X et Y.

Plus de puissance

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez LT et faites rapidement LB, LB et RB. Puis maintenez RT et faites rapidement RB, RB et LB.

Blazing Angels : Squadrons of WWII

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2006

CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause (bouton Start). Maintenez L et faites X, Y, Y, X, relachez L. Puis, maintenez R et faites : Y, X, X, Y.

SUCCÈS

Colonel (100)

Votre grade de Colonel au sein de l'Air Force est à la mesure de vos talents.

Collectionneur (125)

Vous avez déverrouillé tous les avions. Vous êtes un collectionneur de la seconde guerre mondiale.

Survivant (150)

Survivre..."demeurer en vie après la mort d'un autre". Vous avez survécu à vos ennemis en Arcade.

Tueur d'as (150)

Vous êtes désormais connu comme "Tueur d'as" ! Tous les autres as ont reconnu leur défaite.

Vétéran (150)

Vous comptez parmi les rares pilotes qui ont survécu à la seconde guerre mondiale pour en témoigner.

Héros (150)

Vous faites partie de ces rares élus qui ont gagné toutes les médailles et rentrer dans l'Histoire.

L'as des as (175)

Vous êtes le meilleur pilote!Vous avez obtenu le "best" score dans toutes les missions de campagne !

Blazing Birds

© Vector 2 Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Aile d'Or (35)

Mode Arcade, nouveau record en Difficile

Aile d'Argent (25)

Mode Arcade, nouveau record en Normal

Aile de Bronze (15)

Mode Arcade, nouveau record en Facile

Perfection (20)

Remportez un match parfait en Difficile (modes Un joueur uniquement)

Power Shoteur (20)

Marquez 8 points au cours d'un même match en utilisant des Power Shots (modes Un joueur uniquement)

Peur du vide (15)

Remportez un match sans sauter en Normal ou Difficile (modes Un joueur uniquement)

Pacifiste (15)

Marquez 8 points au cours d'un même match en utilisant des amortis (modes Un joueur uniquement)

Défenseur (15)

Renvoyez 20 Power Shots au cours d'un même match (mode Arcade uniquement)

Signum IV (10)

Battez Signum IV en Normal ou Difficile

Survivant (10)

Frappez le volant 15 fois d'affilée (modes Un joueur uniquement)

Grosse colère (10)

Faites 8 smashs de suite (modes Un joueur uniquement)

Entraînement terminé (10)

Terminez le mode Entraînement.

Bliss Island

© PomPom Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Première médaille (5)

Gagne une médaille en remplissant un objectif.

Corbeille de fruits (5)

Termine Corbeille de fruits en mode Aventure.

Brique-Invaders (10)

Termine Brique-Invaders en mode Aventure.

Trois médailles (10)

Gagne trois médailles en remplissant trois objectifs.

Niveaux de bronze (15)

Termine tous les niveaux de bronze.

Médailles de bronze (15)

Gagne toutes les médailles de bronze.

Trois-Zéro (15)

Gagne une partie de Poilofoot par 3 à 0.

Niveaux d'argent (20)

Termine tous les niveaux d'argent.

Cinq-Zéro (20)

Gagne une partie de Fruits des bois Multijoueur par 5 à 0.

Niveaux d'or (25)

Termine tous les niveaux d'or.

Médailles d'argent (25)

Gagne toutes les médailles d'argent.

Médailles d'or (35)

Gagne toutes les médailles d'or.

Blitz : The League

© Midway 2007

CHEAT CODES

Allez dans Extras > Codes et tapez l'un des mots suivants en majuscules :

ONFIRE	Balle en feu
BOUNCY	Balle de plage
PIPPED	Double les "clash icons"
NOTTIRED	Endurance
CHUWAY	2 joueurs en coop
CLASHY	Mode super clash
BIGDOGS	Mode super unleash

TOUS LES MODES

Tout ou rien

Faites un touchdown de 90 yards en mode Quick Play.

Grosses têtes

Remportez 40 matches en mode Quick Play.

Bonecrushers

Remportez 30 matches en mode Quick Play.

Buttafingaz

Réussissez l'épreuve de rush en mode Training.

David contre Goliath

Remportez un match en mode Quick Play sans utiliser de passes.

Deuces Wild

Réussissez l'épreuve de réception en mode Training.

Domination

Réussissez l'épreuve de Prime Time en mode Training.

Lucky 7's

Remportez un match en mode Quick Play en utilisant seulement des passes.

No Injuries

Réussissez l'épreuve de passes en mode Training.

Pain

Réussissez l'épreuve de défense en mode Training.

Windbreakers

Réussissez 5 pénalités dans un match en mode Quick Play.

Blitz : The League II

© Warner Interactive 2008

GET DOWN

Faites **B, A, B, Y** après avoir marqué un touchdown pour obtenir un "Get Down".

CODES POUR CÉLÉBRER LES TOUCHDOWNS

Tango

YXAX

Back It Up

XBYB

Spike

AAAB

Helmet Fling

AXAX

The Fiddler

YXXY

Dance Fever

YYYA

Clothesline

YAAB

massage cardiaque

YYBB

Pylon Kick

BAAB

En Garde

BBBX

Get Down

BABY

Knighted

AAYX

Golf

AXYB

Beer Chug

AABB

Gunslinger

AABA

Air Traffic

XYXB

Grenade

AXBY

Hand Exchange

BBXA

Pylon Darts

ABAB

The Pooper

YXAB

Proposal

BXBA

Knockout

XXYY

Man Crush

XXXY

Nut Shot

YYBA

Pinned

YXBA

Blocks That Matter

© Swing Swing Submarine 2011

DÉBLOQUER LES NIVEAUX BONUS

Pour débloquer les 20 niveaux bonus il vous faudra récupérer les 40 "blocks that matter" et les 40 étoiles, toutes correspondant à un niveau de l'histoire principale, voici comment les obtenir :

Blocks That Matters

Ce sont des blocs en forme de coffre verrouillé, il vous faut les récupérer puis finir le niveau pour qu'il soient comptabilisés. Attention : certains ne sont pas accessibles dès le début étant donné que le Tetrobot ne dispose pas de toutes ses capacités, il faudra y revenir après avoir terminé le niveau 20.

Étoiles

Pour obtenir une étoile il faut terminer le niveau avec le maximum de blocs non utilisés : attention à ne pas exploser 9 blocs quand 8 suffisent, à poser 2 blocs là où il n'en faut qu'un... De plus, si vous avez déjà récupéré le block that matter du niveau vous verrez un compteur en bas à gauche de l'écran. Quand vous atteindrez le bon nombre de blocs, elle grossira et sera plus colorée. Et si jamais l'étoile devient verte c'est que vous avez plus de blocs qu'il n'en faut : il vous en reste donc à poser (avec parcimonie) pour terminer le niveau.

Blood Bowl

© Focus / Cyanide 2009

LISTE DES SUCCÈS

Collectif (20)

Compléter 4 passes en un match.

Passeur en or (35)

Compléter 4 passes avec le même joueur en un match.

Interceptions en masse (25)

Réussir 3 interceptions en un match.

Intercepteur fou (30)

Réussir 2 interceptions avec le même joueur en un match.

Et de 6 ! (20)

Marquer 6 "touchdowns" en un match.

9 pour le plaisir (25)

Marquer 9 "touchdowns" en un match.

Une star est née (30)

Marquer 3 "touchdowns" avec le même joueur en un match.

Le héros des supporters (35)

Marquer 5 "touchdowns" avec le même joueur en un match.

Le meilleur... Tout simplement (30)

Gagner une compétition avec les règles Classique "Championnat du Blood Bowl".

Ça c'est fait ! (45)

Débloquer l'ensemble des tournois en mode Campagne.

Progression en masse (20)

Gagner au moins 25 Xp pour l'équipe en un match.

Progression fulgurante (35)

Gagner au moins 40 Xp pour l'équipe en un match.

Pour le spectacle (10)

Faire au moins 5 sorties (par blessure ou mort) chez les adversaires en un match.

Pour les supporters (15)

Faire au moins 10 sorties (par blessure ou mort) chez les adversaires en un match.

Pour les fans (30)

Faire au moins 15 sorties (par blessure ou mort) chez les adversaires en un match.

Pas de chance (10)

Faire au moins 3 sorties chez les adversaires en un match.

Pas de détail (15)

Faire au moins 6 sorties chez les adversaires en un match.

Pas de quartier (10)

Faire au moins 2 morts chez les adversaires en un match.

Pas solide (25)

Faire au moins 4 morts chez les adversaires en un match.

Crâne mou (10)

Faire au moins 6 KO chez les adversaires en un match.

Crâne fêlé (25)

Faire au moins 12 KO chez les adversaires en un match.

Les 3 font la paire (15)

Commencer un match en compétition avec les services d'un Bâton à ressort, un Fanatique et un Barjot.

L'art de corrompre (30)

Utiliser 3 corruptions en un match.

Fautes !! (20)

Se faire expulser 5 joueurs par l'arbitre mais gagner le match !

Ça va saigner ! (25)

Faire venir un champion dans son équipe.

Même pas mal ! (30)

Sauver 3 joueurs d'une sortie prématurée grâce à l'Apothicaire.

Merci, c'était facile (30)

Gagner une compétition en mode Facile.

Merci, j'ai pas trop forcé (40)

Gagner une compétition en mode Normal.

Merci, j'ai fait ça avec un bras (50)

Gagner une compétition en mode Difficile.

Découverte (10)

Finir 1 match sur Xbox LIVE.

Débutant (25)

Finir 10 matchs sur Xbox LIVE.

Confirmé (25)

Finir 20 matchs sur Xbox LIVE.

Adepte (30)

Finir 50 matchs sur Xbox LIVE.

Pro (35)

Finir 100 matchs sur Xbox LIVE.

Et de un... (10)

Gagner 1 match sur Xbox LIVE.

Début d'une longue série (25)

Gagner 10 matchs sur Xbox LIVE.

Un chemin pavé de victoires (25)

Gagner 20 matchs sur Xbox LIVE.

Encore des prétendants ? (30)

Gagner 50 matchs sur Xbox LIVE.

Né pour gagner (45)

Gagner 100 matchs sur Xbox LIVE.

Blood Stone 007

© Activision / Bizarre Creations 2010

SUCCÈS

Feux d'artifice (20 G)

Terminez la mission à Athènes (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Fort comme un Turc (20 G)

Terminez la mission à Istanbul (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Jackpot (20 G)

Terminez la mission à Monaco (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Froid polaire (20 G)

Terminez la mission en Sibérie (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Touché mais pas coulé (20 G)

Terminez la mission à Bangkok (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Barrage humain (20 G)

Terminez la mission en Birmanie (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Un pont trop loin (75 G)

Terminez 007: Blood Stone (difficultés : Recrue, Espion ou Agent)

Médaille olympique (20 G)

Terminez la mission à Athènes en difficulté 007

Maître du bazar (20 G)

Terminez la mission à Istanbul en difficulté 007

J'ai fait sauter la banque (20 G)

Terminez la mission à Monaco en difficulté 007

Sang-froid (20 G)

Terminez la mission en Sibérie en difficulté 007

Mai Thai (20 G)

Terminez la mission à Bangkok en difficulté 007

Loi de la jungle (20 G)

Terminez la mission en Birmanie en difficulté 007

Espion suprême (40 G)

Terminez 007: Blood Stone en difficulté 007

Mêlée à la pelle (20 G)

Effectuez 3 éliminations en 10 secondes

Chute libre (15 G)

Jetez 5 personnes du haut d'un balcon

Tir mortel (20 G)

Effectuez un tir ajusté peu après une élimination

Le juste tir (20 G)

Effectuez 80 tirs ajustés

Furie aveugle (20 G)

Éliminez 100 ennemis en tirant à l'aveuglette de derrière un abri

Attaque éclair (10 G)

Effectuez 20 éliminations en sortant d'un abri

Une pierre trois coups (20 G)

Enchaînez 3 tirs ajustés

Chasseur silencieux (20 G)

Effectuez 40 éliminations furtives

1984 (20 G)

Désactivez 3 caméras de sécurité avec le téléphone de Bond

Agent double zéro (15 G)

Terminez la dernière section du didacticiel

Course poursuite (20 G)

Terminez la poursuite d'Istanbul en moins de 2 min 59.4 s

Pleins gaz (20 G)

Terminez la fuite de la raffinerie pleins gaz et sans freiner

Pistolero (20 G)

Terminez un niveau en utilisant seulement le pistolet

Prime à la casse (15 G)

Détruisez tous les véhicules dans le parking du Yacht Club d'Athènes

Toujours plus bas (15 G)

Détruisez les renforts de l'ascenseur dans les tunnels d'Istanbul

Taupe sournoise (20 G)

Pénétrez dans les jardins du casino de Monaco sans vous faire repérer

Défense antiaérienne (20 G)

Détruisez tous les missiles tirés par l'avion à effet de sol

Quel choc, Bangkok ! (20 G)

Utilisez le pistolet paralysant contre 5 ennemis à Bangkok

Tueur professionnel (15 G)

Éliminez tous les ennemis au cours de la séquence du funiculaire

Pas de dommages collatéraux (15 G)

Conduisez jusqu'au pont dans l'épilogue sans toucher d'autres véhicules

Dossier complet (30 G)

Récupérez tous les renseignements avec le téléphone de Bond

Maître des armes (15 G)

Tuez avec toutes les armes disponibles

Omniscient (15 G)

Récupérez tous les renseignements d'un niveau avec le téléphone de Bond

Vainqueur (20 G)

Soyez dans l'équipe gagnante dans une partie avec classement en ligne

Éloges (15 G)

Obtenez une récompense Fin de partie en partie avec classement en ligne

Travail parfait (20 G)

Remportez une partie avec classement en ligne sans être tué

Espion (10 G)

Recevez une médaille de défi de jeu niveau 1 en partie avec classement en ligne

Novice des armes (10 G)

Recevez une médaille de défi d'armes niveau 1 en partie avec classement en ligne

Agent spécialisé (15 G)

Recevez une médaille de défi de jeu niveau 8 en partie avec classement en ligne

Expert des armes (15 G)

Recevez une médaille de défi d'armes niveau 8 en partie avec classement en ligne

Virtuose (20 G)

Recevez toutes les médailles des défis de jeu en partie avec classement en ligne

Maître des armes (20 G)

Recevez toutes les médailles des défis d'armes en partie avec classement en ligne

Agent d'élite (30 G)

Recevez toutes les médailles de missions spéciales en partie avec classement en ligne

Fair-plaie (20 G)

Effectuez 150 éliminations

Succès secrets

Cinq par jour (20 G)

Cassez 5 coupes de fruits différentes en une journée

Tragédie grecque (10 G)

Détruisez le bateau à côté du yacht de Greco

Bloodforge

© Microsoft / Climax 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Commencement

Vous incarnez Crom, un guerrier qui a pris sa retraite en cherchant une vie paisible au calme. Après la cinématique, vous revenez à votre village. Avancez avec votre gibier sur le dos en vous familiarisant avec les commandes de mouvement.

Après votre cauchemar, revenez à votre village qui est en feu.

Avancez vers votre hutte et éliminez les premiers ennemis qui vous font face. Apprenez à effectuer des coups rapides et maitrisez également les coups puissants.

Quand votre ennemi est étourdi, assénez-lui un coup puissant pour réaliser une exécution.

Après la mort tragique de sa femme, Crom se réveille d'un long sommeil tourmenté par la culpabilité. Eliminez le sanglier avec quelques coups d'épée et suivez Morrigan réincarné sous forme de corbeau.

Détruisez la barrière avec un coup de pied et suivez les rochers avec les gravures qui s'illuminent en rouge. Neutralisez un autre sanglier et continuez votre chemin jusqu'au temple des ancêtres pour prendre le gantelet.

Après la cinématique, effectuez des esquives pour éviter d'être encerclé par les ennemis envoyés par le roi Balor qui garde l'entrée de la Bloodforge. Eliminez ensuite ces ennemis en enchainant des coups rapides et puissants.

Parlez ensuite avec Morrigan qui vous explique un peu la situation. Elle vous parle aussi des Cairns que vous retrouvez sur votre chemin. Ils contiennent des objets sacrés et précieux, comme des portions de santé pour vous soigner.

Le roi Balor vous envoie ensuite d'autres ennemis pour vous dissuader d'avancer. Détruisez un autre Cairn et avancez sur le seul chemin disponible. Neutralisez encore des ennemis et suivez la trainée de sang. Le sang des ennemis morts remplira votre propre barre de vie qui vous permet de déclencher vos instincts de Berserker.

Suivez les indications et passez en mode Berserker pour affronter les nouveaux ennemis.

Vous serez plus puissant et plus rapide. Un colosse débarque ensuite dans la zone, évitez ses charges sur vous ensuite esquivez son coup de hache. Passez ensuite dans son dos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il se retourne et passe à l'attaque.

Evitez aussi de rester près de lui quand il frappe le sol pour éviter l'onde de choc. Continuez ensuite à le frapper entre ses attaques jusqu'à le neutraliser. Ce colosse deviendra un ennemi récurrent dans l'aventure.

Avancez ensuite pour rencontrer un autre colosse. Cette fois, déclenchez le mode furie pendant que vous êtes déjà en mode Berserker.

Crom relâche alors une furie destructrice contre l'ennemi le plus proche. Appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour achever rapidement votre ennemi.

Avancez ensuite jusqu'au puits de sang pour augmenter la quantité de sang que vous possédez. Dirigez-vous à droite et approchez du temple de Mana pour charger votre Mana et pouvoir lancer les puissantes attaques de Rune.

Utilisez ensuite ce Mana pour lancer des attaques doubles qui infligent beaucoup plus de dégâts.

Avancez ensuite vers le temple de Rune où vous pouvez sacrifier du sang pour gagner des attaques Rune surpuissantes.

Continuez votre chemin et passez par le Cairn pour récupérer une portion de santé. Suivez ensuite la trainée de sang et passez par le puits de Mana. Allez à droite et tailladez le garde en poste.

Fouillez toujours chaque zone pour prendre tous les objets mais aussi pour rencontrer et éliminer le plus d'ennemis pour gagner encore plus de sang.

Continuez d'avancer jusqu'à atteindre le portail. Ce dernier est bien gardé et plusieurs ennemis vont faire leur apparition. Tailladez-les et défoncez le portail pour entrer.

Un nouveau genre d'ennemis équipés de gantelets vont apparaitre. Ils sont rapides et peuvent vous sauter dessus de loin. Evitez donc leurs attaques sautées et éliminez-les en plus des autres ennemis. Continuez ensuite votre chemin pour atteindre la stèle et prendre la nouvelle arme ; le Casse Pierre. Essayez ensuite ce nouveau marteau sur vos assaillants.

Traversez la zone en éliminant les ennemis et en ramassant les objets jusqu'à atteindre la cascade. Une première horde d'ennemi va vous attaquer, neutralisez-les avant l'arrivée de la vague suivante contenant un colosse. Utilisez ce dernier pour écraser les autres lorsqu'il fonce sur vous. Lancez ensuite votre furie sur ce monstre pour vous libérer de son emprise rapidement. Poursuivez ensuite votre chemin pour affronter le roi Balor.

Evitez les frappes de ce géant ensuite éloignez-vous des rayons qui jaillissent de son oeil et des ondes de chocs qu'il provoque.
Attendez qu'il pose sa main sur la plateforme pour monter dessus et atteindre son oeil. Appuyez alors rapidement sur le bouton indiqué pour l'attaquer.

Par la suite le boss ajoute des projectiles à sa panoplie d'attaque. Restez donc loin des zones d'impact localisées par l'ombre des projectiles. Evitez aussi les nuages de flèches qui s'abattent sur vous. Il vous lancera aussi des ennemis à combattre tout en esquivant ses attaques. Attendez ensuite qu'il pose sa main pour rééditer l'opération précédente et attaquer son oeil.

Le boss va devenir plus agressif mais la tactique reste la même. Evitez ses attaques, neutralisez les ennemis qu'il envoie ensuite escaladez sa main pour atteindre l'oeil et l'attaquer jusqu'à le crever.

Pendant la phase suivante du combat et pendant que le géant roi Balor rampe, attaquez ses bras en évitant qu'elles ne vous écrasent.

Evitez ensuite les rayons qu'il lance depuis ce qui reste de son oeil et continuez d'attaquer ses bras. Maintenez ces tactiques jusqu'à éliminer une fois pour toutes ce boss qui garde l'entrée de la Bloodforge.

Passez ensuite le portail pour atteindre la Bloodforge. Approchez de la zone circulaire pour faire un sacrifice de sang. Neutralisez ensuite les ennemis en chemin et passez le portail de la Terre des morts.

Terre des morts

Déjouez-vous du comité d'accueil et passez la porte. Neutralisez d'autres ennemis jusqu'à l'arrivée d'un autre colosse équipé d'une lance et d'un bouclier. Il se comporte presque comme le précédent colosse. Evitez sa charge et son coup de lance ensuite passez dans son dos pour l'attaquer. Vous pouvez aussi lancer votre furie dessus pour l'éliminer plus rapidement.

Traversez ensuite le pont, suivez le chemin étroit parsemé d'ennemis jusqu'à atteindre la stèle et prendre la nouvelle arme ; les Griffes d'os.

Comme d'habitude, essayez cette nouvelle arme sur les ennemis qui arrivent. Ses attaques son plus rapides mais moins puissantes que le marteau.

Poursuivez votre chemin et méfiez-vous de l'ennemi possédant une corne qui sort de sa cachette. Ce nouveau genre d'ennemis essaye toujours de vous attraper pendant le combat. Alors quand vous le voyez se pencher vers l'arrière, esquivez pour ne pas être attrapé.

Continuez votre progression et passez par le puits de Mana. Neutralisez les ennemis suivants et prenez l'objet circulaire vert qui va augmenter votre barre de santé.

Avancez encore pour qu'un autre type de colosse débarque. C'est une sorte de rhinocéros bipède qui utilise sa corne et ses poings. Il essayera aussi de vous attraper. Esquivez ses coups et passez à l'attaque directement après. Vous pouvez aussi utiliser votre furie contre ce colosse.

Suivez ensuite la trainée de sang, tailladez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre le temple de sang qui est bien gardé.

Neutralisez ces ennemis ensuite allez au temple pour augmenter la quantité de sang possédée. Avant de quitter les lieux, allez vers la structure en pierre et démolissez la porte pour récupérer une portion de santé. Continuez ensuite de suivre le sang et passez par le temple de Mana.

Traversez ensuite le pont et avancez en éliminant les ennemis en chemin. Fouillez comme d'habitude la zone pour ramasser un max d'objets et progressez jusqu'au pont suivant. Eliminez les assaillants sur le pont et avancez dans la zone ouverte. Ici, plusieurs ennemis vont débarquer. Essayez de les affronter sans qu'ils ne puissent vous encercler.

Utilisez les attaques doubles contre les groupes d'ennemis et passez en mode Berserker si vous vous faites submerger. Utilisez la furie contre les colosses en chargeant votre barre de sang avec les autres ennemis. Une fois la zone nettoyée, entrez dans la caverne.

Avancez et neutralisez le comité d'accueil composé de trois gardes.

Avancez sur la plateforme circulaire pour affronter le dieu des morts.

Ce combat risque d'être long alors armez-vous de patience pour vaincre votre ennemi. Evitez tout d'abord ses trois attaques avec ses faucilles.

Eloignez-vous de lui quand il les brandît vers le haut avant qu'il ne frappe le sol pour éviter les ondes de choc. Passez tout de suite après à l'attaque avec des combos rapides. Passez en mode Berserker pour avoir plus de temps pour l'attaquer.

Quand le boss perdra un quart de sa santé, il vous envoie ses sbires. Neutralisez-les un par un pour que le boss réapparaisse. La tactique reste la même sauf qu'il faut aussi éviter les projectiles du boss. Il vous envoie ses sbires à chaque quart de sa santé perdu. Maintenez alors la tactique jusqu'à éliminer votre ennemi. Avancez ensuite vers le portail pour sortir de ce monde.

Avancez ensuite en massacrant les ennemis en chemin et entrez dans le nouveau portail qui vous mène à un nouveau monde.

Le Bourbier

Avancez dans ce monde crasseux et dégoutant. Vous devez affronter un ver géant en forme de plante. Evitez ses projectiles et attendez qu'il surgisse à la surface pour l'attaquer. Avancez ensuite vers la stèle et prenez la nouvelle

épée ; Porteur de mort.

Avancez ensuite dans les marécages en fouillant la zone pour récolter le maximum d'objets. Avancez ensuite pour rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Combattez-les comme les précédents mais évitez de rester près d'eux quand il devienne en surbrillance.

Neutralisez-les et continuez votre route pour atteindre la stèle et prendre l'arbalète Rôdeur des marais.

Avancez vers la zone suivante où plusieurs ennemis rappliquent. Après la première vague, une autre arrive et un colosse débarque en renfort. Il se comporte comme ses prédécesseurs et se combat comme eux.

La seule différence c'est qu'après avoir reçu plusieurs coups, le colosse vomit une matière toxique. Il est conseillé de ne pas rester devant cet ennemi quand il gerbe et par la suite ne pas marcher dans son vomis toxique. Attaquez-le par derrière ou tout simplement lancez votre furie dessus.

Avancez et après la vision de Crom, neutralisez d'autres ennemis pour pouvoir continuer votre chemin. Après avoir neutralisé tous les ennemis, allez vers la stèle qui se trouve à droite et prenez le Marteau impur. Testez ce dernier sur les deux colosses qui arrivent.

Avancez vers la zone où se déroule un rituel par deux sorcières et leurs sbires. Commencez par neutraliser les deux sorcières puis esquivez les projectiles et les frappes magiques. Ruez-vous ensuite dessus jusqu'à les éliminer.

Neutralisez ensuite les autres ennemis et continuez votre chemin. Le passage est pour l'instant fermé et vous devez le débloquer.

Avancez à droite, éliminez deux autres sorcières et détruisez l'obélisque pour débloquer une partie du chemin.

Poursuivez votre route et utilisez le temple de sang après avoir nettoyé les alentours. Allez vers la zone où se tenait le rituel, nettoyez-la encore une fois et allez cette fois à gauche.

Eliminez les ennemis qui entourent l'obélisque et détruisez ce dernier pour pouvoir débloquer le passage. Revenez à la zone précédente et entrez. Avancez et ramassez la nouvelle arme ; Pestilence puis reprenez votre route et prenez en chemin l'objet circulaire vert qui augmente votre barre de santé.

Avancez ensuite dans les marais en éliminant les ennemis en chemin jusqu'à atteindre la zone de l'abominable déesse Caileach.

Evitez les explosions provoquées par la déesse et restez loin de son coup d'épaule. Evitez ses frappes de mains formées de tentacules.

Attaquez ensuite ces mêmes tentacules quand elle pose sa main après une frappe. Optez pour des combos rapides pour pouvoir couper les tentacules rapidement.

Une fois tous les tentacules coupés, la déesse devient folle de rage et plus agressive. Evitez comme d'habitude ses attaques et attendez qu'elle approche son effrayante face pour l'attaquer.

Soyez rapide et éloignez-vous quand elle vous crache dessus sa substance toxique. Vous pouvez déclencher le mode Berserker pour avoir plus de temps pour lui démolir le visage. Maintenez cette tactique jusqu'à passer à la phase suivante du combat.

Vous devez maintenant combattre son coeur. Attaquez cet organe et quand il brandit ses artères, éloignez-vous pour ne pas recevoir leurs coups.

Evitez aussi leurs projectiles. Revenez ensuite à l'assaut et déclenchez le mode Berserker pour le taillader et en finir avec cette déesse.

Quittez ensuite la zone en traversant le portail. Avancez vers le nouveau portail en éliminant les ennemis en chemin.

Terres oubliées

Avancez dans ce nouveau monde et affrontez vos premiers ennemis. Commencez par neutraliser les sorcières. Evitez le colosse et butez les autres ennemis avant de vous intéresser à lui. Comme toujours, si vous trouvez du mal à éliminer ces ennemis, alignez-les devant le colosse pour qu'il les écrase quand il fonce sur vous. Une fois les ennemis morts, détruisez le cube qui remplace le Cairn. Il se trouve à gauche et contient une portion de soin.

Avancez ensuite à droite et ramassez la nouvelle épée ; la Lame Oubliée. Tailladez vos ennemis avec cette nouvelle arme et détruisez un autre cube. Avancez ensuite vers la stèle pour prendre le Marteau Abyssal.

Continuez votre route et récupérez du Mana en chemin. Avancez dans le grand passage gardé par des statues. Elles vont se réanimer et vous attaquer. Utilisez alors votre nouveau marteau contre vos ennemis. Evitez leurs coups puissants et les ondes de choc qu'ils provoquent. Essayez de les attaquer par derrière et évitez d'être encerclé par ces monstres.

Avancez ensuite sur les plates-formes qui se réforment pour vous permettre d'avancer. Éliminez d'autres gardes et allez vers le temple de Rune qui se trouve à droite. Effectuez les améliorations nécessaires et continuez votre chemin. Butez d'autres ennemis accompagnés de colosses avant de prendre la nouvelle arbalète ; Traqueur du Néant.

Repérez les piliers où se trouvent les cubes et allez les récupérer avant de continuer votre progression. Evidemment chaque cube est bien gardé et vous devez nettoyer la zone pour le prendre. Repérez ensuite la stèle du Gantelet Démonique et allez le prendre. Prenez ensuite le bloc de Mana en tailladant les ennemis en chemin.

Continuez d'avancer vers l'entrée et éliminez les différents ennemis. Approchez ensuite du temple pour faire le plein de sang. Passez ensuite derrière le temple et neutralisez plusieurs autres ennemis. Détruisez un autre cube et avancez pour que Crom revoie une autre vision du futur maléfique.

Avancez dans cette zone et allez à gauche. Tailladez d'autres gardes et continuez à gauche pour trouver un cube et l'objet qui augmente votre barre de santé.

Suivez ensuite le chemin à droite et butez trois autres gardes en les anéantissant un par un. Avant de suivre le chemin principal à gauche, continuez tout droit pour atteindre les cubes. Comme d'habitude, éliminez les trois ennemis avant de faire le plein de Mana au temple et de détruire les deux cubes.

Suivez ensuite le chemin principal et éliminez le groupe d'ennemis suivants en commençant par neutraliser les deux sorcières.

Le groupe suivant sera accompagné d'un colosse. Commencez par éliminer les ennemis normaux ensuite passez au géant. Avancez ensuite vers les escaliers pour que d'autre gardes débarquent.

Alignez-les devant le colosse et utilisez votre arbalète puissante pour les toucher sans trop vous approcher d'eux. Les charges du colosse vont vous aider à neutraliser ces ennemis. Montez ensuite les escaliers.

Vous atteignez la zone qui est dans vos visions. Suivez alors le chemin montant pour affronter Arawn. Evitez premièrement ses attaques d'épée.

Passez ensuite à l'attaque après son enchainement. Quand il se remplie sur lui-même et commence à charger de l'énergie, éloignez-vous de lui pour éviter l'onde de choc. Quand le boss frappe le sol, sautez pour éviter d'être pris dans son piège. Pensez à vous soigner fréquemment et maintenez cette tactique jusqu'à mettre le boss à terre.

Vous serez ensuite trahi par la sorcière Morrigan qui aurait tout manigancé dès le début. Poursuivez-la ensuite en détruisant les cubes sur votre chemin.

Quand elle se transforme en une araignée, évitez de rester devant elle quand elle lève ses pattes avant et enchainez les coups dans son dos.

Evitez ses projectiles quand elle charge avant de tirer et continuez vos attaques par derrière. Avant de rendre l'âme, la sorcière s'envolera loin de vous pour s'enfuir.

Elle vous envoie de petites créatures qui ne sont pas moins féroces que les autres ennemis. Evitez d'être encerclé par ces petits monstres et utilisez les attaques rapides pour les décimer. Continuez de poursuivre votre ennemie et ramassez tous les objets en chemin. Vous devez éliminer tous les ennemis qui gardent les cubes.

Suivez ensuite le chemin principal et butez les gardes du temple avant de faire le plein de sang.

Avancez ensuite et éliminez les petits monstres. Avancez ensuite sur les plates-formes qui se reforment et neutralisez les ennemis en chemin.

Vous allez affronter encore une fois Morrigan mais sous une autre forme démoniaque.

Comme toujours, évitez de rester en face d'elle. Attaquez-la par derrière et esquivez son attaque de charge quand elle fonce sur vous. Quand elle saute dans les airs, éloignez-vous d'elle pour éviter l'onde de choc. Repassez ensuite derrière elle et attaquez-la jusqu'à la faire fuir une nouvelle fois.

Continuez ensuite votre poursuite et passez par le temple de Rune.

Effectuez les améliorations et continuez votre chemin. Neutralisez les hordes de petits monstres ensuite le colosse qui débarque. Poursuivez votre route en neutralisant d'autres ennemis jusqu'à rattraper la sorcière.

Elle prend la forme de deux araignées et d'un démon. Ils se battent comme précédemment. Evitez leurs attaques et frappez-les par derrière.

Commencez par neutraliser la forme démoniaque en premier. Passez ensuite aux araignées en vous concentrant sur l'une d'elles à la fois.

Continuez votre poursuite et après avoir rattrapé et sacrifié Morrigan, entrez dans le monde suivant.

Arène du destin

Montez les escaliers et éliminez les trois gardes de la zone. Vous allez ensuite affronter la déesse Aerten.

Vous allez vous frotter à elle directement. Lancez des enchainements rapides et dès qu'elle se téléporte, esquivez pour éviter son attaque.

Evitez surtout quand elle saute dans les airs pour ne pas finir écrasé par son attaque. Utilisez votre lame et surtout votre marteau pour lui infliger d'importants dégâts et utilisez votre arbalète après vos esquives, quand vous vous retrouvez loin d'elle. Evitez aussi les projectiles qu'elle lance après un court moment de chargement. Essayez toujours d'esquiver et d'attaquer le boss par derrière pour plus de sécurité.

Une fois que vous aurez vaincu la déesse, courez vers le mécanisme qui se trouve au centre de la zone et attaquez-le pendant que le bouclier et désactivé.

Aerten réapparaitra alors et vous devez la vaincre encore une fois pour pouvoir attaquer le mécanisme central. Vous devez battre la déesse plusieurs fois et à chaque fois attaquer le mécanisme jusqu'à le détruire.

Vous allez ensuite combattre une créature à double tête.

Restez loin de ce monstre quand il commence à sauter pour éviter l'onde de choc. Evitez aussi de rester dans le cercle

invoqué par la créature pour ne pas être pris dans son piège. Approchez-vous ensuite de cet ennemi pour pouvoir le toucher puisqu'il est rapide. Esquivez ensuite les rayons lancés par cette abomination et maintenez les mêmes tactiques jusqu'à battre cet ennemi.

Aerten va ensuite revenir pour l'affrontement final.

Evitez ses projectiles et utilisez l'arbalète quand elle est loin de vous. Comme d'habitude, esquivez ses attaques téléportées et passez dans son dos pour lui asséner le plus de coups possible. Evitez son attaque sautée qui provoque d'importants dégâts et maintenez la pression en pensant à vous soigner jusqu'à en finir une fois pour toutes avec Aerten. Félicitations ! Vous avez changé la prophétie et vous avez terminé le jeu.

SUCCÈS

Œil pour œil (30 G)

Soyez la dernière vision de Balor.

Dieu des morts (20 G)

Écrasez le crâne d'Odin sur l'autel.

Tempête et maladie (20 G)

Brisez le cœur de Cailleach.

Confrontation (20 G)

Réalisez la prophétie.

Lame des Ténèbres (20 G)

Tuez le messager.

Tisseurs du destin (40 G)

Prenez le contrôle du destin.

Morceau de bravoure (5 G)

Détruisez 10 guerriers acharnés des dieux.

Carnage (10 G)

Mettez 25 ennemis en pièces.

Folie meurtrière (10 G)

Tuez 5 ennemis en pleine furie.

C'est magique (5 G)

Découvrez le pouvoir de la magie.

Grosse consommation (10 G)

Absorbez 25 runes de pouvoir.

Ça déchire (10 G)

Tuez un ennemi d'une manière horrible en pleine furie.

Plusieurs cordes à votre arc (15 G)

Utilisez 5 techniques de combat différentes contre un ennemi.

La furie de vivre (15 G)

Déclenchez une furie parfaite.

Voler comme un papillon... (15 G)

Utilisez l'arbalète pour enchaîner deux attaques.

Un vrai chef (10 G)

Tuez 10 ennemis immobilisés avec des cristaux.

Toile de la mort (10 G)

Effectuez une combinaison de 75 attaques réussies.

Le tout pour le tout (10 G)

Relevez un défi des dieux.

On règle ça dehors ? (10 G)

Défiez un ami.

Ah ouais ! (10 G)

Détruisez le défi d'un ami.

C'est qui le plus fort ? (15 G)

Détruisez 10 défis d'ami.

Gloire au héros ! (15 G)

Terminez toutes les arènes de défi.

Runique ! (10 G)

Récupérez toutes les attaques de rune.

Armes de destruction massive (10 G)

Récupérez toutes les améliorations d'arme.

Inventarium maximum (10 G)

Récupérez toutes les améliorations de santé et de mana.

succès secrets

Résurrector (5 G)

Vous avez ressuscité Aerten 10 fois.

Dommages collatéraux (5 G)

Vous avez laissé Balor tuer 15 de ses propres guerriers

Intouchable (10 G)

Vous avez combattu un char de Fomoires sans subir de dégâts.

Invincible (10 G)

Vous avez obtenu 3 rangs de combat parfaits consécutifs.

Succès secret (15 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

BloodRayne : Betrayal

© Majesco / Wayforward Technologies 2011

GALERIE D'IMAGES

Terminer le jeu pour débloquer cette section dans le menu principal.

CLIN D'OEIL À "A BOY AND HIS BLOB"

Dirigez-vous vers la sortie du dernier niveau du jeu, juste après avoir franchi les puits de lave, et faites un grand saut pour escalader le mur de gauche. Montez le plus haut possible en évitant les projectiles et foncez vers la droite autant que vous pouvez lorsque vous atteignez le sommet. Vous devriez trouver un crâne rouge. Rebondissez ensuite sur le dernier mur pour voir les protagonistes du jeu A Boy and His Blob.

MUSIQUE 8-BITS

A l'écran de sélection du niveau, maintenez enfoncés LB, LT, RB, RT, L3 (stick gauche), R3 (stick droit) et Select, puis appuyez sur Start.

SUCCÈS

Vamp pro (50)

Terminer chaque niveau avec le classement "Dhampir".

Miss Perfection (25)

Terminer un niveau quelconque sans subir de dégâts.

Latte-cercueil (10)

Ouvrir 20 fois le cercueil-fusée à coups de pied.

Cogneur à pinces (15)

Battre le crabe cogneur sans subir de dégâts.

Collatéral (15)

Tuer 250 ennemis à l'aide d'éléments du décor.

Crâgnifique (30)

Récupérer tous les crânes de vieux vampires.

La dernière balle (5)

Tuer 5 ennemis d'un seul coup de feu.

Explosion en chaîne ! (5)

Faire exploser successivement 5 ennemis.

Survivre à l'aube (25)

Terminer le jeu.

Marche aérienne (10)

Bondir successivement sur 50 têtes sans toucher le sol.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Bloody Good Time

© Ubisoft / Outerlight 2010

SUCCÈS

Premier sang (15)

Commettez votre premier meurtre

Scène d'anthologie (15)

Accomplissez un meurtre parfait (annonce, 5 étoiles, humiliation)

Caméléon (10)

Terminez une partie avec chaque personnage

Étoile montante (20)

Gagnez 200 étoiles dans votre carrière

Superstar (40)

Gagnez 2 000 étoiles dans votre carrière

As de l'évasion (10)

Esquivez les vigiles avec une amende à 10 étoiles

Les feux de la rampe (10)

En mode Course à la gloire, conservez la statue 60 secondes sans vous faire tuer

Coup de théâtre final (10)

En mode Infection, contaminez un joueur dans les 5 dernières secondes et terminez la manche sain

Intouchable (10)

Leader d'une partie en mode Chasse au leader, survivez toute la manche sans vous faire tuer

V comme vindicatif (10)

En mode Chasse ou Élimination, tuez votre chasseur 3 fois en une seule manche

Acteur fétiche (20)

Gagnez 1 partie avec classement par niveau

Légende de l'écran (30)

Gagnez 1 partie avec classement sans mourir

Blue Dragon

© Microsoft / Mistwalker 2007

FIN DU JEU

Après avoir battu le boss final, vous devrez accomplir quelques petites choses avant de pouvoir voir les crédits. Commencez par utiliser l'appareil de téléportation jaune et observez l'élément suspect dans la pièce pour déclencher une séquence. Ensuite, vous devez aider Shu à trouver une fleur blanche pour avancer, puis contrôlez Marumaro et parlez à Zola. Avec Shu, allez voir Jiro dans le bâtiment et donnez à Kluke la fleur rare.

MOODY DRAGON (BOSS OPTIONNEL)

Ce boss optionnel apparaît aléatoirement dans la zone Underground River. Vous pouvez tenter de le battre à partir du niveau 27 en utilisant surtout des attaques physiques pour réduire à zéro ses 2500 HP. Vous recevrez alors une belle récompense.

SUCCÈS

Attaque arrière (5)

Terminer une attaque arrière.

Affrontement multi-monstres (5)

Terminer un affrontement multi-monstres.

Bracelet arme suprême obtenu (10)

Rechercher et obtenir le bracelet arme suprême, un objet rare.

Collier guerre ultime obtenu (10)

Rechercher et obtenir le collier de la guerre ultime, un objet rare.

Bracelet dragon obtenu (10)

Rechercher et obtenir le bracelet dragon, un objet rare.

Dispositifs de téléport. activés (25)

Activer tous les dispositifs de téléportation.

Toutes les barrières supprimées (25)

Supprimer toutes les barrières du jeu.

Bestiaire terminé (25)

Remplissez le bestiaire en vainquant tous les types de monstres.

Liste des objets terminée (25)

Remplir la liste des objets.

1 000 000 ors obtenus (25)

Épargnez votre or : il vous faut 1 000 000 ors !

100 attaques arrière (30)

Terminer 100 attaques arrière.

Affronter 10 monstres ou plus (30)

Gagner un affrontement multi-monstres contre au moins 10 ennemis.

100 duels de monstres (30)

Provoquer 100 duels de monstres.

Vaincre l'excrément royal (30)

Rechercher et vaincre l'excrément royal, un monstre rare.

Vaincre le serpent fécal doré (30)

Rechercher et vaincre le serpent fécal doré, un monstre rare.

Vaincre le méca-robot doré (30)

Rechercher et vaincre le méca-robot doré, un monstre rare.

Tir de méca - Phase 1 : Parfait (30)

Éliminer tous les mécas sans dégât.

Escorte des chariots : Parfait (30)

En escortant le chariot, veillez à ce qu'il ne subisse aucun dégât.

Dragon : Une classe au max (30)

Rang maximal atteint pour classe Dragon. Doit aller de 98 à 99 sans utiliser l'amélioration Coeur.

Minotaure : Une classe au max (30)

Rang maximal atteint pour classe Minotaure. Doit aller de 98 à 99 sans utiliser l'amélioration Coeur.

Phénix : Une classe au max (30)

Rang maximal atteint pour classe Phénix. Doit aller de 98 à 99 sans utiliser l'amélioration Coeur.

Dragon : Ttes classes au max (50)

Rang max. atteint pour toutes les classes Dragon. Doit aller de 98 à 99 sans l'amélior. Coeur.

Minotaure : Ttes classes au max (50)

Rang max. atteint pour ttes les classes Minotaure. Doit aller de 98 à 99 sans l'amélior. Coeur.

Phénix : Ttes classes au max (50)

Rang max. atteint pour toutes les classes Phénix. Doit aller de 98 à 99 sans l'amélior. Coeur.

Tous les perso. au niveau max (50)

Faire atteindre le niveau 99 à tous vos personnages.

Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Blur

© Activision / Bizarre Creations 2010

DÉBLOQUER LA BMW CHROME

Depuis l'écran des véhicules du mode multijoueur, placez le curseur sur les BMW Concept 1 Series et faites : **LT, RT, LT, RT**.

AMÉLIORER LA FORD BRONCO

Depuis l'écran des véhicules du mode multijoueur, placez le curseur sur la Ford Bronco et faites : LT, RT, LT, RT.

SUCCÈS

Au goût du jour (10G)

Termine ton premier Objectif de fan

Passage éclair (10G)

Détruis ta première voiture

Socialisant (10G)

Partage ton expérience Blur pour la première fois sur Facebook, Twitter ou Xbox LIVE

Match amical (10G)

Choisis un ami comme rival via les Classements solo

Célébrité (10G)

Termine ton premier Slalom de fan

Non non non ! (10G)

Esquive ou détruis un bonus en approche pour la première fois

Rencart sexy (10G)

Déverrouille le Face-à-face contre Shannon

Pometteur (20G)

Bats Shannon dans son Face-à-face

Au top (20G)

Détruis ton premier rival en Face-à-face

Mes meilleurs ennemis (25G)

Découvre complètement les Défis d'ami

Pas si mignon (20G)

Bats Khan dans son Face-à-face

Tireur d'élite (20G)

Maîtrise Orbes

Grand fan (20G)

Bats Rhymer dans son Face-à-face

Hors de ma route ! (20G)

Maîtrise Impact

Furieusement rapide (20G)

Maîtrise Nitro

Tourisme (25G)

Découvre les lieux de Blur

Express de Sibérie (20G)

Bats Drayke dans son Face-à-face

Machine à tuer (20G)

Maîtrise les Destructions

On se contrôle (20G)

Domine les courses à pts de contrôle

Question épineuse (20G)

Bats Natalya dans son Face-à-face

Choquant (20G)

Maîtrise Éclair

Talon-tueux (20G)

Bats Talon dans son Face-à-face

C'est un piège ! (20g)

Maîtrise Mine

Infirmier ! (20G)

Maîtrise Réparation

Gagner, perdre, détruire (20G)

Maîtrise les Courses

Globetrotter (25G)

Participe à une course dans chacun des lieux du jeu

Pour les fans (25G)

Domine les Exigences de fan

Double jeu (20G)

Bats les jumeaux dans leur Face-à-face

Intouchable (20G)

Maîtrise Bouclier

Slalomeur (25G)

Domine les Slaloms de fan

Poivre et sel (20G)

Bats Carver dans son Face-à-face

Mise KO (25G)

Montre que tu maîtrises les Face-à-face

Haruna matata (25G)

Obtiens tous les Feux principaux lors du Point de contrôle d'Haruna sans endommager ta voiture

Chaud devant ! (20G)

Maîtrise Surcharge

C'est qui le boss (20G)

Fais tes preuves en terminant des Exigences en Carrière

Vite fait bien fait (30G)

Plus d'infos sur www.blurgame.com

Bolide (25G)

Atteins les vitesses indiquées dans des classes A, B, C et D

Coup de marteau (30G)

Termine tout ce que le mode solo a à offrir

Arrêtez-moi ! (50G)

Gagne tous les Feux principaux en Difficile

Tueur de géant (10G)

Bats un joueur de Rang 50

Challenger (30G)

Maîtrise les Défis de Blur

Polyvalent (10G)

Gagne une course dans plusieurs sélections

Artiste-peintre (10G)

Montre ta différence en repeignant ta voiture

Légende vivante ? (50G)

Déverrouiller le mode Légende

Pour la gloire (20G)

Deviens un coureur récompensé

Modificateur (10G)

Gagne une course avec une configuration de modifications personnalisée

Arrivée phot (20G)

Termine une course en ligne avec 0,1 seconde d'avance ou moins sur un autre joueur 20

C'est personnel (10G)

Détruis un développeur de Blur ou quelqu'un qui a ce Succès sur Xbox LIVE

Roi de l'annihilation (20G)

Gagne l'autocollant Annihilation

As des as (10G)

Gagne une course à 4 en écran partagé

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt re-défi d'un ami (homme/femme)

Battre le re-défi d'un ami.

T-shirt Showdown (homme/femme)

Terminer le mode solo.

T-shirt Sticker (homme/femme)

Compléter entièrement le tableau des stickers.

T-shirt Légende (homme/femme)

Atteindre le niveau 50 en multi et passer en mode légende.

T-shirt Epave (homme/femme)

Détruire son premier adversaire.

Bob l'Eponge : Truth or Square

© THQ / Heavy Iron Studios

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TRICHE

Composez les codes suivants sur le téléphone pour débloquer les codes associés.

3141 500 pièces
2626 Tous les costumes
6647 Mode noir et blanc

Bodycount

© Codemasters 2011

SUCCÈS

Seigneur de guerre (45)

Terminer la campagne solo en difficile.

Pro de l'esquive (30)

Terminer la campagne solo en normal.

Le pro (50)

Tuer 25 ennemis à la suite.

Dans la rue (10)

Survivre au siège des rues.

Tueur en série (50)

Faire 1000 victimes en ligne.

Baie piratée (10)

Survivre au siège de la baie pirate.

Sortie des ténèbres (10)

Survivre au siège de la mine.

Pas besoin de médecin (10)

Survivre au siège du dispensaire.

Ils sont tous morts (50)

Remporter 10 deathmatchs de n'importe quel type.

Morts à foison (50)

Tuer 100 ennemis lors d'un siège en coop.

Fine équipe en ligne (30)

Tuer 50 ennemis lors d'un siège en coop.

Equipe Bodycount® ! (15)

Gagner un deathmatch en équipe.

La 2e place équivaut à la mort ! (15)

Gagner un deathmatch.

Style Robert Ford (5)

Tuer 10 ennemis par derrière.

Bombastique (5)

Tuer 10 ennemis avec des explosifs.

Dernier soupir (5)

Tuer 10 ennemis alors que vous êtes au seuil de la mort.

Voler, c'est mal ! (20)

Neutraliser 10 collecteurs.

Avions et flammes (50)

Améliorer la frappe aérienne du BSA.

Impulsions à foison (50)

Améliorer l'arme à impulsions du BSA.

Au corps à corps (5)

Tuer 10 ennemis au corps-à-corps.

Ça a pété (5)

Tuer 10 ennemis avec des grenades.

Explosion meurtrière (10)

Tuer 3 ennemis d'un coup avec une seule grenade.

Tueur à gages (5)

Tuer 10 ennemis d'une balle dans la tête.

Fou de la gâchette (50)

Améliorer les balles explosives du BSA.

Poussée d'adrénaline (50)

Améliorer l'adrénaline du BSA.

Bienvenue en Afrique : tutoriel (15)

Terminer la mission d'entraînement.

Facile comme bonjour (20)

Terminer la campagne solo en facile.

Victoire et gloire (30)

Entrer de force dans le Nexus de la Target.

Médocs périmés (20)

Tuer 10 médecins

Pluie de feu (30)

Tuer 5 ennemis d'un coup avec une frappe aérienne.

En catimini (5)

Tuer 10 ennemis par surprise.

Renseignements de l'armée (10)

Récupérer des infos de grande valeur suite à plusieurs enchaînements.

Jambes pulvérisées (5)

Tuer 10 ennemis avec des mines.

Vent du changement (50)

Atteindre tous les objectifs en Afrique.

Guerre à distance (20)

Neutraliser un sniper avec une grenade.

Une balle à leur nom (5)

Tuer 10 ennemis avec votre dernière cartouche.

Arme du Network (50)

Tuer 10 ennemis à la suite.

Si seulement on était à Vegas (30)

Atteindre tous les objectifs en Asie.

Nulle part où se cacher (5)

Tuer 10 ennemis à couvert.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Bomberman Act : Zero

© Konami / Hudson Soft 2006

SUCCÈS

1 000 bombes (5)

Mission : poser des bombes !

Blocs cassés 1 000 (5)

Mission : détruire des blocs !

Score de bataille 5 000 (5)

Mission : atteindre un score de 5 000 points !

Maître des pièces (5)

Mission : créer une pièce et livrer bataille !

Tuer 100 (10)

Mission : supprimer des ennemis !

Bataille 100 (10)

Mission : livrer des batailles !

Bataille royale - tuer 10 (10)

Mission : vaincre 10 adversaires en bataille royale !

Passer le niveau 10 ! (10)

Mission : atteindre le niveau 10 en mode Bataille simple !

Egalité 100 (5)

Vous êtes mort 100 fois à cause d'un time-up égalité.

Ecrasé 100 (5)

Vosu avez été tué 100 fois en étant écrasé par des blocs.

Tout seul (5)

Vous êtes mort 100 fois par des bombes que vous avez posé.

Spécial 2 (5)

Vous avez joué avec des armures masculines et féminines.

Blocs cassés 10 000 (10)

Vous avez détruit 10 000 blocs.

10 000 bombes (10)

Vous avez posé 10 000 bombes.

Panneau secret 1 (10)

Vous avez obtenu le panneau secret "B".

Spécial 3 (10)

Vous avez joué avec tous les personnages.

Score de bataille 10 000 (10)

Vous avez atteint un score de bataille 10 000 points.

Passer le niveau 20 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 20 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 30 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 30 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 40 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 40 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 50 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 50 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 60 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 60 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 70 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 70 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 80 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 80 en mode Bataille simple.

Passer le niveau 90 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 90 en mode Bataille simple.

Temps de survie 200 (10)

Vous avez terminé le mode Bataille simple en moins de 200 minutes.

Maître des pièces 10 (10)

Vous avez créé et livré bataille dans 10 pièces.

Panneau secret 2 (20)

Vous avez obtenu le panneau secret "Bomberman?".

Tuer 500 (20)

Vous avez supprimé 500 ennemis.

Bataille 1 000 (20)

Vous avez livré 1 000 batailles.

Spécial 1 (20)

Vous avez gagné sans utilisé un seul Power Up.

Bataille royale - tuer 30 (20)

Vous avez vaincu 30 personnes en bataille royale.

Score de bataille 50 000 (20)

Vous avez atteint un score de bataille 50 000 points.

Temps de survie 150 (20)

Vous avez terminé le mode Bataille simple en moins de 150 minutes.

Panneau secret 3 (30)

Vous avez obtenu le panneau secret "Diggerman?".

100 000 bombes (30)

Vous avez posé 100 000 bombes.

Blocs cassés 100 000 (30)

Vous avez détruit 100 000 blocs.

Tuer 1000 (30)

Vous avez supprimé 500 ennemis.

Bataille 10 000 (30)

Vous avez livré 10 000 batailles.

Score de bataille 100 000 (30)

Vous avez atteint un score de bataille 100 000 points.

Bataille royale - tuer 50 (30)

Vous avez vaincu 50 personnes en bataille royale.

Maître des pièces 100 (30)

Vous avez créé et livré bataille dans 30 pièces.

Panneau secret 4 (40)

Vous avez obtenu le panneau secret "16 coups?".

Blocs cassés 1 000 000 (50)

Vous avez détruit 1 000 000 blocs.

1 000 000 bombes (50)

Vous avez posé 1 000 000 bombes.

Panneau secret 5 (50)

Vous avez obtenu le panneau secret "Uhi-Uhi".

Bataille royale - tuer 100 (50)

Vous avez vaincu 100 personnes en bataille royale.

Score de bataille 1 000 000 (50)

Vous avez atteint un score de bataille 1 000 000 points.

Vous avez atteint la Terre du Désespoir (50)

Le mode Bataille simple est entièrement terminé ! Revenez à la surface !

Temps de survie 100 (50)

Vous avez terminé le mode Bataille simple en moins de 100 minutes.

Bomberman Live

© Hudson Soft / Backbone Entertainment 2007

SUCCÈS

Paint the Town Red! (10)

Gagne un match Zombi en jeu local avec au minimum 2 joueurs contrôlés par l'ordinateur.

The Name's Bomb, Dangerous Bomb (10)

Anéantis d'un coup 3 joueurs contrôlés par l'ordinateur dans une partie locale.

Exterminator (10)

Gagne 15 matchs en jeu local avec au minimum 3 joueurs contrôlés par l'ordinateur.

Totally Bombed! (10)

Gagne un match en local contre au moins 3 joueurs ordinateur après avoir piloté un Super Karting.

Completely Unstoppable! (10)

Restez invaincu pour cinq jeux Xbox Live du joueur 4+ consécutif.

You Die so Good! (15)

Marque 25 frags dans un match Xbox Live en mode Zombi.

The Bomb! (15)

Gagne 30 parties Xbox Live.

Joy of Painting with Bomberman (20)

Revendique 130 carreaux ou plus dans un match Zombi en local contre au moins 3 joueurs ordinateur.

The Good, The Bad and The Bombed (20)

En arborant un costume complet de cowboy, frag un autre cowboy dans un match Xbox Live.

Girl Power! (25)

Vêtu d'un costume féminin, remporte un match Xbox LIVE d'au moins 4 joueurs fille.

Did I just Win...AGAIN?! (25)

Deviens impossible à arrêter et gagne 10 matchs consécutifs dans un tournoi avec classement.

EXTREME MAKEOVER! (30)

Récupère 60 balles costumes.

Boogie Bunnies

© Sierra / Artech Studios 2008

SUCCÈS

Saute-lapin (5)

Achevez le niveau 3 du niveau Arctique.

Début de fête (5)

Lancez une Fête Dansante.

Bienvenue dans la jungle (5)

Atteignez le niveau Jungle.

Dynamiteur de lapin (10)

Faites disparaître 36 lapins ou plus en chaîne.

Rapide comme un lapin (10)

Terminez un niveau en moins de 2 minutes.

Chapeau carotte (10)

Réussissez à terminer le jeu complet en mode Classique.

Plus fort que la chaleur (15)

Achevez les niveaux Plage sans perdre un seul lapin.

Fête de nuit (20)

Obtenez 4 fêtes dansantes sur un seul niveau.

Arcade Bunny (20)

Réussissez à terminer le jeu complet en mode Arcade.

Mieux ensemble (30)

Atteignez le niveau Plage en mode coopératif.

Le magnat d'Hollywood (30)

Achevez les niveaux Hollywood sans perdre de lapin.

Lapin survivant (30)

Réalisez un score de 100 000 points en mode Infini.

Boom Boom Rocket

© Electronic Arts / Bizarre Creations 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

`Johnny 3 Fingers (5)` Débloquez votre premier type d'artifice.
`Bonus, Schmonus (5)` Activez la séquence bonus pour la première fois.
`The Easy 'A' (10)` Obtenez une valeur "A" pour n'importe quel morceau au niveau facile.
`Pyro (10)` Obtenez 100 % de réussite pour n'importe quel morceau.
`Curtain Call (10)` Terminez 10 morceaux avec n'importe quelle valeur.
`The 'C' Student (15)` Obtenez une valeur "C" ou meilleure pour 10 morceaux dans n'importe quel niveau de difficulté.
`Honor Roll (15)` Obtenez une valeur "A" pour n'importe quel morceau au niveau intermédiaire.
`Suma Cum Laude (20)` Obtenez une valeur "A" pour n'importe quel morceau au niveau difficile.
`Speeding Ticket (5)` Réussissez à terminer 3 tours dans une partie de vitesse au niveau intermédiaire.
`Johnny No Fingers (25)` Débloquez tous les types d'artifices.
`Score Thumb Award (30)` Réussissez à terminer 5 tours dans une partie de vitesse au niveau difficile.
`Carpal Tunnel Syndrome Award (50)` Obtenez une valeur "A" ou meilleure pour 10 morceaux au niveau intermédiaire.

Borderlands

© 2K Games / Gearbox Software 2009

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode New Game + où les adversaires sont beaucoup plus puissants.

LISTE DES SUCCÈS

Assemblé à Fyrestone (5)

Finissez 5 missions dans les Arid Badlands

Fyrestone, c'est fini (15)

Finissez toutes les missions dans les Arid Badlands

Assemblé à New Haven (10)

Finissez 5 missions dans les Rust Commons

New Haven, c'est fini (20)

Finissez toutes les missions dans les Rust Commons

It's-a me ! Le plombier ! (15)

Tuer un ennemi en sautant sur sa tête.

L'as du volant (10)

Faire le tour de l'Anneau de Vitesse des Dingues en moins de 31 secondes.

Archéologue (20)

Appliquer une antiquité élémentale

Débutant (5)

Atteindre le niveau 5

Novice (10)

Atteindre le niveau 10

Expert (20)

Atteindre le niveau 20

Hardcore (30)

Atteindre le niveau 30

Monomaniaque (40)

Atteindre le niveau 40

Skag Gully découverte (5)

Découvrir la Skag Gully

Sledge's Safe House découverte (5)

Découvrir Sledge's Safe House

Headstone Mine découvert (5)

Découvrir Headstone Mine

Trash Coast découverte (5)

Découvrir la Trash Coast

Scrapyard découvert (10)

Découvrir le Scrapyard

Krom's Canyon découvert (10)

Découvrir Krom's Canyon

Crimson Lance Enclave découverte (15)

Découvrir Crimson Lance Enclave

Eridian Promontory découvert (15)

Découvrir Eridian Promontory

Champion (50)

Atteindre le niveau 50

Un peu de sang sur les pneus ! (20)

Ecraser 25 ennemis avec un véhicule.

Dur à cuire (10)

Tuer 5 Rakk en moins de 10 secondes.

Pandore-Dog Millionaire (50)

Gagner 1 000 000 de dollars.

Vente en gros (25)

Vendre 50 armes à un magasin.

Gladiateur (25)

Gagner une partie en arène

Duel-icieux (15)

Battre un autre joueur en duel.

Groupe cherche soigneur (25)

Secourir un allié menacé de mort dans une partie en coop.

Un pour tous (30)

Terminer 15 missions en coop.

Tout le monde en parle. (10)

Jouer en coop avec un employé de Gearbox ou quelqu'un qui a ce succès.

Amateur d'armes (20)

Atteindre le niveau 10 d'expertise d'une arme

Roi du duel (35)

Gagner un duel sans être touché.

Le roi de l'acide (25)

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes corrosives.

1,21 Gigawatts (25)

Tuer 25 ennemis avec des armes électriques.

Pyromane (25)

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes incendiaires.

L'artificier (15)

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes explosives.

Certains m'appellent... Tim (25)

Equiper votre personnage d'un Mod de classe.

Chargé à bloc (10)

Secourir assez de Claptrap pour obtenir 42 emplacements dans l'inventaire.

C'est un scandale (15)

Tuer un ennemi avec la compétence d'action de la Sirène.

Attention, chien méchant. (15)

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Chasseur.

Le tout pour le tout (15)

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Furieux.

Morts au combat (15)

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Soldat.

Les 12 jours de Pandore (30)

Technologie de Pandore maîtrisée.

Avis de recherche: Sledge(10)

Sledge à été tué.

Avis de recherche: Krom (20)

Krom a été tué.

Avis de recherche: Flynt (30)

Flynt vaincu.

Ruche détruite (40)

Rakk ruchier tué.

Destroyer détruit(50)

Gardien de l'arche tué.

L'union fait la force (35)

Le Rakk ruchier, le Gardien de l'Arche, Sledge, Krom ou Flynt battus dans une partie coop.

En bateau ! (15)

Je suis sûr que vous ne pensiez pas arriver là !

BUG SUR LES SUCCÈS/TROPHÉES

Certains exemplaires du jeu sont buggés, à savoir que, même si vous avez rempli les conditions nécessaires, certains succès/trophées comme "Pyromane", "Le roi de l'acide" ou encore "Vente en gros" ne se débloquent pas. Si c'est le cas, vous devez recommencer un perso en solo ou en coop. (En solo si votre précédent perso était en coop, ou en coop si votre précédent perso était en solo).

CONTRAT CLAPTRAPS ENDOMMAGÉS

En dehors du sauvetage du claptrap pendant le didacticiel, il y a en tout 10 robots à réparer sur Pandora. En réparant tous les robots, vous gagnerez au total 40 places suplémentaires dans votre inventaire ainsi que des points d'experience.

Voici l'emplacement des robots :

{l New haven
Old haven
Sledge safe house
Trash coast
Crimson fastness
The lost cave
Earl's scrapyard
Tetanus warren
Krom's canyon
The salt flats

CONTRAT T.K A ENCORE DU BOULOT

Le niveau minimum requispour faire ce contrat est de 10. Il a lieu à Arid badlands. Pour remplir ce contrat, vous devez simplement vous rendre chez T.K. En récompense, vous obtiendrez 776 $ et 359 XP.

CONTRAT GRAINE DE PAYSAN

Pour faire ce contrat annexe, vous devez être minimum niveau 9.
Rendez-vous dans la Skag Gully, principalement dans la partie nord et nord ouest du secteur pour récupérer 8 graines de clou-fleur. Chaque plant de Clou-fleur est entouré de terrier de Skag. Une arme élémentale incendiaire vous sera d'une grande aide pour tuer tous les skrag. En progressant lentement dans le canyon et dans la grotte, et en surveillant vos munitions et votre santé, la mission ne devrait pas être très difficile.
En récompense de ce contrat, vous recevrez 1386 $, 1979 XP et un fusil sniper.

CONTRAT LE JEU DE JAMBE DE T.K

Pour faire ce contrat annexe, vous devez être minimum niveau 7.
Rendez-vous dans la Skag Gully, toujours armé d'une arme incendiaire. Vous devez tuer Scar, un Skag Alpha. Celui-ci rôde dans un campement abandonné dans la partie nord / nord-est de la Skag Gully. Sautez de la petite falaise et allez au fond de la zone. Passez les quelques terriers occupés par des jeunes Skags, des Skags cracheurs et des bébés Skags. Vous aurez ensuite 2 possibilités : Aller tout droit, vers le nord (vous rencontrerez des Rakks) ou passer en contrebas, à gauche (vous rencontrerez des Skags). Les 2 chemins mènent à Scar.
Une fois au campement, vous verrez que Scar est accompagné par de nombreux autres Skags. Tuez-les d'abord eux avec une arme corrosive, et occupez-vous ensuite de Scar. Si votre santé diminue trop, prenez position à droite du campement, une petite butte contre la paroi rocheuse protège assez bien des sauts de Skags.
Une fois Scar mort, récupérez la jambe de T.K puis allez le voir. En récompense de ce contrat, vous recevrez 2200 $, 4320 XP et un fusil a pompe.

CONTRAT "LÂCHER DES VENTS"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 10 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez désactiver d'urgence les freins des éoliennes de la Zephir Substation. Pour cela, dirigez-vous vers la sous-station au sud. Faites attention aux ennemis présents en masse (bandits, bandits détrousseurs, bruisers). Désactivez ensuite les 3 freins. Ceci fait, rendez-vous chez Shep. Mais faites attention en chemin au grand nombre de Skags que vous pourriez croiser. En récompense de cette quête annexe, vous recevrez 2329$, 3023 XP et un bouclier.

CONTRAT "DÉGUERPISSEZ OISEAUX DE MALHEUR"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 10 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez tuer 10 Rakks. Pour cela, montez dans un Baroudeur équippé d'un lance-roquettes et dirigez-vous vers la sous-station Zephir. Après avoir quitté la route, dirigez-vous vers la gauche, vous verrez alors un nid de Rakks. Approchez-vous, verrouillez les cibles et tirez. Une fois 10 Rakks tués, retournez voir Shep pour obtenir votre récompense de 2329 $ et de 2879 XP.

CONTRAT "LE VENTILO"

Cette quête se passe dans les Arid Badlands et vous devez être de niveau 13 minimum pour pouvoir l'effectuer. Vous devez tirer sur les excréments de l'éolienne de Howling Defile. Elle se trouve en face de Titan's End, en suivant la route vers le nord vous tomberez dessus. Un nid de Rakks est situé a son pied, vous devez donc vous y rendre et avoir un Baroudeur équipé d'un lance-roquettes. Faite sortir les Rakks de leur tanière et tuez-les, ensuite tirez sur les 6 paquets d'excréments qui recouvrent la machine. Puis retournez voir Shep pour obtenir votre récompense de 4363 $ et de 2700 XP.

ROUND DE LA MORT

Première manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 12 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez affronter des Skags aînés et adultes. Utilisez une arme incendiaire et vous en viendrez rapidement a bout. Après les avoir tué, un Skag alpha arrivera. Utilisez une arme corrosive pour le tuer. Une fois l'Alpha mort, vous devez aller voir Rade pour obtenir votre récompense, 1947 $, 1680 XP et un bouclier.

Deuxième manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 15 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez affronter des Skags adultes et des alphas. L'arme corrosive est la seule vraiment efficace contre eux. Le niveau est assez élevé, mais en bougeant sans arrêt, en esquivant les charges des Skags et en étant précis le plus possible dans vos tirs, vous devriez finir cette quête sans problème. Une fois tous les Skags mort, allez voir Rade pour obtenir votre récompense de 4105$, 2651 XP et d'un mod de grenades.

Dernière manche

Cette quête annexe a lieu dans les Arid Badlands, et il faut être de niveau 18 au moins pour l'accomplir. Dans l'arène, vous allez d'abord affronter une première vague de Skags aînés et adultes. Une arme incendiaire en viendra facilement a bout. Puis, vous devrez affronter deux vagues de trois Skags Alpha a chaque fois. Une arme corrosive est le seul moyen d'en venir a bout. Ne vous dispersez pas, et concentrez-vous sur l'élimination d'un skag alpha a la fois. Un fois tous les Skags morts, rendez-vous chez Rade pour obtenir votre ultime récompense, 9612$, 4800 XP et un revolver.

EN PANNE DANS MIDDLE OF NOWHERE : L'ENQUÊTE

Cette quête a lieu dans les Rust Commons East, et vous devez être de niveau 24 au moins pour l'accomplir. Elle consiste à trouver le panneau des primes ainsi que M. Johns. Rendez-vous dans les Rust Commons East (RCE) et restez sur le coté Ouest jusqu'au milieu de la carte. L'avant-poste Middle of Nowhere devrait se trouver devant vous. Montez les escalier pour voir le panneau des primes. Vous remarquerez qu'il est pour le moment inactif. Restez sur cette passerelle mais dirigez-vous vers son extrémité qui se trouve au nord pour parler a M. Johns. Vous obtiendrez 3794 $, 4680 XP et un mod de classe en récompense.

RÉCUPÉRATION : SHOTGUN

Pour réussir cette quête, vous devez être de niveau 24 au moins. La mission a lieu dans les Rust Commons East. Vous devez trouver les composants du Shotgun pour pouvoir le posséder.

Prenez la direction de l'écluse à l'Est du secteur, presque sous le pont-levis Nord. Voici l'emplacement des 4 éléments que vous devez récupérer :
{l La crosse du Shotgun se trouve sur des caisses collés au bâtiment de contrôle des écluses.
Le canon du Shotgun se trouve sur le toit du bâtiment de contrôle.
La culasse du Shotgun se trouve sur le piller nord-est de l'écluse. Pour y accéder, montez sur le toit du bâtiment de contrôle, et sautez sur le réservoir. Du réservoir, sautez sur le pilier.
Le chargeur du Shotgun se trouve sur le pilier en face de l'Auto-Loc. Grimpez simplement sur les caisses pour y accéder.

En plus du Shotgun, vous obtiendrez 3588 XP.

COURSE DE LA MORT DE PANDORE

Pour faire cette quête, vous devez être de niveau 20 au moins. La mission a lieu dans les Dahl Headland. Vous devez tuer les Fouchardes sur le circuit de course. La meilleure des techniques pour tuer les cinquante ennemis qui vous attendent est tout simplement de faire le premier tour du circuit et de les exterminer à ce moment-là. Ensuite, dirigez-vous vers l'Auto-Loc et prenez un Baroudeur. Vous devez effectuer un tour complet du circuit en moins de 45 secondes pour débloquer un succès/trophée.
En récompense, vous obtiendrez 4099 $, 5279 XP et le Rocket-Launcher.

LES DISPARUS

Vous devez être de niveau 24 au moins pour pouvoir faire cette quête annexe. Celle-ci a lieu à New Haven. Vous devez découvrir ce qu'est devenu Shawn Stokely. Dirigez-vous vers l'extrémité Ouest du secteur. Vous verrez alors une cabane. Passez par la passerelle pour y accéder. Là, se trouve le cadavre de Shawn.
En récompense, vous allez obtenir 3794 $ et 1560 XP.

UN PEU DE SANG SUR LES PNEUS

Vous devez être de niveau 10 au moins pour effectuer cette quête annexe qui a lieu dans les Arid Badlands. Celle-ci est relativement simple, vous devez uniquement écraser 10 ennemis à l'aide d'un Baroudeur que vous aurez pris à l'Auto-loc. Le sud du secteur est rempli d'ennemis, la quête sera très facile et rapide à remplir là-bas.
En récompense, vous obtiendrez 2329 $ et 1151 XP.

ROUND DE LA MORT : LEVER DE RIDEAU

Vous devez être de niveau 12 au moins pour remplir cette quête qui a lieu dans les Arid Badlands. Remplir cette quête vous permettra d'avoir accès à l'arène et de pouvoir faire toutes les rondes de la mort.
Vous devez tout simplement parler à Rade Zayben. Pour cela, rendez-vous entre la Zephir Substation et Titan's End. La cabane de Rade se trouve au bout du pont.
En plus de vous permettre l'accès à l'arène, vous obtiendrez une récompense de 3059 XP.

CERCLE DU MASSACRE : LEVER DE RIDEAU

Vous devez être de niveau 26 au moins pour avoir accès à cette quête. Elle a lieu dans les Rust Commons Est. Cette quête est relativement simple. Vous devez parler à Chuck Durden. Pour cela, rendez-vous à l'extrémité sud du secteur. Vous devez passer les wagons, la cour, et parler à Chuck, qui se trouve dans la cabane juste sur le coté gauche des magasins. Tout comme Rade Zayben l'a fait dans les Arid Badlands, parler à Chuck vous permettra d'avoir accès à l'arène. Vous obtiendrez aussi 1008 XP.

GAGNER 20 000 XP EN 30 SECONDES

Il vous faut :
{l 1 objet à vendre
1399 objets vendus pour le défi "Marchand de Mort"
La technique :
{l Aller dans un distributeur
Vendre votre objet
Faire immédiatement "Rachat"
Quitter le distributeur
Votre expérience va augmenter de 20 000. Quittez le jeu, relancez votre partie et recommencez la manipulation.

Borderlands 2

© 2K Games / Gearbox Software 2012

EASTER EGG MINECRAFT

Pour trouver l'easter egg de Minecraft dans ce jeu, vous devrez vous rendre dans la zone Caustic Caverns. Rendez-vous en haut à droite (selon la map), et après les rails, passez les quelques rochers sur votre droite. Ensuite, à gauche, vous pourrez apercevoir quelques blocs de Terre de Minecraft. Vous pouvez les casser pour aller dans une grotte, où vous trouverez aussi d'autres blocs en rapport avec Minecraft qui pourront vous donner des munitions et de l'argent, ainsi que des Creepers et des Badass Creepers.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Mon premier flingue

Cette première mission principale commence dès la fin de la cinématique d'introduction et sert globalement de tutoriel pour prendre en mains les commandes du jeu. Après votre accident de train, vous contrôlez donc votre personnage dans la neige et devez suivre ce sympathique robot qui vous raconte sa vie. Une fois dans sa tanière, attendez sagement qu'il se fasse arracher son unique oeil par votre futur proie et allez sur la gauche ouvrir la petite caisse indiquée par le radar et contenant votre première arme à feu. Vous terminez alors la mission Mon premier flingue. Notez que dans Borderlands 2, de nombreux éléments du décor sont à dénicher en tant que quêtes annexes. Dans cette grotte, ouvrez la porte tout à droite pour découvrir votre premier symbole du Culte de l'Arche. (Ces marques murales sont répertoriées par zone dans la troisième partie de cette solution.)

Trophée bronze : C'est moi qui régale

Aveugle

Suivez Claptrap hors de son logis pour sortir dans une plaine enneigée. Là, vous ne tardez pas à rencontrer des Garogos, ces espèces de peluches tendres et mignonnes... Ou pas. L'occasion pour vous de tester votre nouvelle arme en les tenant à distance pour éviter leurs attaques au corps-à-corps. Peu après, vous êtes de nouveau confrontés à cette faune locale. N'hésitez pas à briser les morceaux de glace lumineux pour récupérer des munitions. Aidez ensuite Claptrap à se sortir de la neige dans laquelle il est enfoncé, puis poursuivez votre route.

Vous ne tardez pas à rejoindre le premier boss du jeu, Coeur de Primate, le gros Garogo qui s'est fabriqué un pendentif avec l'oeil de votre " maître ". Attention, le monsieur est très en colère et il est accompagné de ses amis, certes moins imposants. Eliminez donc en priorité les petits Garogos afin de ne pas être submergé par le nombre puis passez au gros en privilégiant toujours les attaques à distance. Utilisez intelligemment vos munitions, ou vous risquez fort d'en être à court. Au terme du combat, vous récupérez l'oeil de Claptrap et le suivez jusqu'à une porte blindée qu'il a du mal à ouvrir. A l'intérieur, faites le plein de munitions et parlez au robot pour terminer la mission Aveugle.

Ménage à Liar's Berg

Votre nouvelle quête est de réparer l'oeil de votre pauvre guide. Pour cela, dirigez-vous vers Liar's Berg afin d'y rencontrer un certain Sir Hammerlock. La route n'est pas vraiment calme puisque de nouveaux Garogos viennent s'en prendre à vous. Eliminez-les puis atteignez le village. Là, de nombreux humains vous attendent : ce ne sont pas d'accueillants habitants mais bien des bandits qu'il vous faut descendre ! Pour cela, utilisez vos armes à feu de loin mais également votre attaque au corps à corps lorsqu'ils se trouvent à proximité.

Une fois la zone sécurisée, Sir Hammerlock sort de sa hutte et vous réclame l'oeil de Claptrap. Remettez-lui sans broncher pour qu'il répare enfin votre robot, ce qui n'arrange pas vraiment son amabilité. Parlez une nouvelle fois au bonhomme pour terminer la mission Ménage à Liar's Berg. A partir de là, de nombreuses missions secondaires sont accessibles dans cette même zone. Il est conseillé de les réaliser avant d'attaquer la suite de l'aventure afin de monter convenablement de niveaux. (Voir section Missions secondaires de cette solution.)

Le meilleur sbire du monde

Avant de commencer cette nouvelle mission, assurez-vous d'avoir terminé les cinq missions secondaires liées à Liar's Berg. Ce n'est pas obligatoire mais cela permet de boucler la zone avant de passer à la suite des évènements, et surtout d'aller affronter le Capitaine Flynt avec un niveau convenable. Réglez donc votre radar sur la mission actuelle et suivez Claptrap au milieu des camps ennemis. Si vous ne les avez pas encore nettoyés, c'est le moment de le faire. Vous ne devriez pas avoir trop de mal, surtout si vous avez récupéré le fusil de précision (sniper) offert par le Sir Hammerlock en échange de fourrures de Garogos. Une balle dans la tête équivaut à un coup critique qui tue instantanément les ennemis.

Vous arrivez ensuite vers un nouveau boss, Boom et Vroum. Le combat n'est pas difficile mais il est périlleux : tuez en priorité Vroum qui vous fonce dessus tout en évitant les tirs du canon de Boom. De nombreux ennemis basiques viennent également se frotter à vous au corps-à-corps, deux ou trois coups d'attaques physiques suffisent pour les vaincre. Ceci fait, passez à Boom afin de monter à votre tour sur le joli canon.
Là, vous devez d'abord dégager le passage sans attendre que Claptrap se mette à l'abri, puis exploser joyeusement la dizaine d'ennemis qui en sort. La vidéo suivante montre comment s'y prendre dans le combat contre Boom et Vroum.

Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au gros navire nommé Soaring Dragon. Vous traversez un nouveau camp au terme duquel Claptrap s'attire encore des ennuis. Eliminez tous vos adversaires et poursuivez jusqu'à ce que le robot ne puisse pas monter les escaliers. Il décide de vous attendre sur une plateforme ascendante : à vous de trouver la commande qui la fait monter. Continuez donc de grimper sur la structure, car ce levier est bien en hauteur. Une fois activé, suivez votre ami sans oubliez de passer par le magasin d'armes et de munitions, car c'est un gros boss qui vous attend.

Le Capitaine Flynt propose un combat assez corsé, mais rapide si vous savez être agile. Munissez-vous de votre fusil de précision et éliminez rapidement les sbires qui se jettent sur vous. Pour vaincre le gros matelot, visez en priorité sa tête afin de lui infliger un maximum de dégâts en un minimum de temps. Bien sûr, évitez ses attaques lourdes et lentes ainsi que les geysers de feu qui sortent du pont du bateau. La vidéo suivante montre comment s'y prendre dans ce combat. Au terme du combat, passez derrière la cabine pour embarquer sur le navire de Claptrap et terminer la mission Le meilleur sbire du monde.

Trophée bronze : Pourfendeur de dragons

En route vers Sanctuary

Dès votre arrivée, c'est déjà la foire. Une voiture qui traverse un pont, le pont qui explose... Bref, vous comprenez qu'il vous faudrait à vous aussi un véhicule pour traverser la grande plaine qui vous sépare de Sanctuary. Votre direction est donc cette sorte de garage qui permet de matérialiser à volonté des voitures. Malheureusement, elle refuse de vous laisse accéder aux commandes... Pas de souci, vous n'avez qu'à récupérer un adaptateur réseau parmi les détritus amassés dans le campement ennemi voisin ! Prenez tout de même la peine de faire le ménage avant de faire des

emplettes calmement.

Ceci fait, retournez à l'Auto-loc pour que la demoiselle qui parle dans votre tête puisse pirater le système et vous fournir un véhicule digne de ce nom. Le maniement est simple du moment que l'on comprend bien comment s'y prendre : maintenant le stick gauche vers le haut et tournez en inclinant à droite et à gauche la caméra grâce au stick droit, où à la souris pour les joueurs sur PC. Prenez de l'élan et traversez le ravin en sautant par-dessus le pont brisé. Suivez maintenant votre radar qui, après une petite balade mouvementée, vous amène directement devant les portes de Sanctuary. Seulement voilà, avant de rentrer, vous devez d'abord retrouver le caporal Reiss qui est récemment porté disparu. Suivez donc le symbole sur votre carte.

Vous récupérez tout d'abord un message ECHO qui vous apprend la localisation exacte du caporal. Partez vers le sud et abandonnez votre véhicule pour poursuivre à travers les pics trop étroits. Vous trouvez le malheureux en proie à des bandits qu'il va falloir sérieusement punir ! Malheureusement, le caporal meurt après quelques mots échangés, suffisant pour vous donner le prochain objectif : récupérer le coeur énergétique dans le camp voisin et surtout faire le plus de morts possible afin de le venger. De toute façon, vous devez forcément faire le ménage pour trouver le précieux objet. Retournez donc à Sanctuary pour enfin pénétrer dans l'enceinte blindée. Le concierge vous attend sur la droite, là où vous devez rétablir le système de défense grâce au coeur énergétique que vous venez de glaner. Vous terminez la mission En route vers Sanctuary.

Trophée bronze : Une route toute tracée

Plan B

Vous pouvez dès à présent pénétrer dans la ville même de Sanctuary et profiter des nombreux commerces qu'elle propose pour faire quelques emplettes. De nombreuses missions secondaires sont également accessibles ici, à voir dans la section éponyme de cette solution. Dirigez-vous vers le magasin de Scooter pour vous entretenir avec ce technicien un peu allumé qui vous parlera d'une énergie importante, l'éridium. Votre mission est de placer trois cellules énergétiques dans des bouches au sol de la ville : récupérez en deux dans son magasin puis direction la place principale de Sanctuary pour remplir votre boulot.

Pour obtenir la troisième, vous devez faire un achat au marché noir auprès d'Earl, indiqué sur le radar.
Vous pouvez enfin recharger la troisième batterie de vol de la ville. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au quartier général des Pillards Ecarlates devant lequel un soldat vous fournit la clef d'entrée. Une fois à l'intérieur du bâtiment, récupérez le message ECHO posé sur le bureau. Vous terminez la mission Plan B.

Trophée bronze : Quand on arrive en ville...

La chasse au Faucon Ardent

Puisque vous êtes toujours dans le quartier général de Sanctuary, montez à l'étage et approchez-vous du gros coffre-fort dans lequel vous pouvez désormais stocker vos objets afin d'alléger votre inventaire. N'oubliez pas de récupérer le message qui s'y trouve afin de savoir où vous rendre : sortez de la ville par le sud et traversez Three Horns - Divide pour rejoindre Frostburn Canyon. Fiez-vous encore et toujours à votre radar pour trouver l'entrée de la Blacktoe Cavern, repère du mystérieux Faucon Ardent.

Là, vous devez suivre les six panneaux pour trouver votre chemin, mais il est clairement plus facile de ne regarder que l'indicateur directionnel sur son radar. Le chemin est rempli de fous pas vraiment inoffensifs, que vous pouvez ignorer en traçant droite votre route. Attention, de nombreux tuyaux disséminés sur le chemin sont des pièges d'où sortent de belles colonnes de flamme. Soyez donc prudent et évitez-les en vous baissant ou en sautant. Vous ne tardez pas à faire la rencontre du Faucon Ardent qui n'est autre que Lilith, l'héroïne de Borderlands premier du nom. La demoiselle a besoin d'éridium pour recouvrer ses forces : allez en chercher dans un coffre à côté et rapportez-en lui.

Vous devez maintenant faire face à une vague d'ennemis. Pas de crainte, Lilith combat à vos côtés et ses pouvoirs sont pour le moins... Efficaces. N'hésitez donc pas à lui laisser la majorité du travail en faisant plus attention à votre jauge de vie. Après la première vague, c'est une seconde vague d'ennemis qui arrive, encore plus coriace. Au terme du combat,

Lilith vous réclame une nouvelle dose d'éridium qui se trouve pareillement non loin de là. Vous terminez la mission La chasse au Faucon Ardent.

Trophée bronze : Une vieille connaissance

Opération sauvetage

Votre premier objectif durant cette mission où vous devez sauver Roland est de vous procurer un véhicule. Pour cela, rien de bien difficile : allez dans la première station auto-loc et servez-vous généreusement. Vous devez maintenant vous infiltrer dans la base ennemie dans laquelle votre ami est retenu prisonnier. Suivez le radar et placez-vous devant la grande grille. Un coup de klaxon devrait suffire à ouvrir l'entrée, sauf que votre véhicule ne correspond pas à celui des bandits et trahit votre présence. Scooter vous conseille alors d'aller rendre visite à Ellie, sa charmante soeur qui tient un garage en territoire ennemi.

Pour déguiser un véhicule selon les goûts spéciaux des bandits, Ellie vous demande de récupérer cinq pièces sur des épaves de voitures. Pour cela, partez sur la plaine et dégommez cinq véhicules ennemis en prenant soin ensuite de récupérer le fameux objet. Ceci fait, retournez dans le garage pour construire votre machine roulante grâce à laquelle vous pouvez retourner klaxonner devant la base ennemie qui retient Roland sans crainte d'être démasqué.

Vous devez ensuite vous infiltrer dans le coeur du bunker, et pour cela, vous devez préalablement vaincre Sale Gueule, un type au nom agréablement doux. Abaissez ensuite le pont-levis pour pénétrer dans Bloodshot Stronghold. Traversez cette vaste base vers le nord en prenant soin d'éliminer au fur et à mesure vos opposants pour ne pas vous retrouver submergé. Au terme des nombreux couloirs, vous trouvez enfin Roland dans sa cellule. Malheureusement, vous n'arrivez pas à le sauver puisqu'il se fait kidnapper par un nouveau robot... Poursuivez ce dernier à l'extérieur du bâtiment.
Vous faites ainsi face à un nouveau type d'ennemis : des robots. Vous repérez facilement les robots rayés qui sont kamikazes et qui foncent vers vous pour exploser. Inutile de gâcher des munitions pour eux, n'hésitez pas à les approcher pour les attirer puis éloignez-vous en courant lorsqu'ils font mine d'exploser. Les autres robots sont plus classiques à tuer : visez leur oeil de couleur ou bien leurs bras pour les démembrer et leur infliger de lourds dégâts. Vous êtes alors amenés à infiltrer la prison d'Hyperion pour retrouver votre malheureux ami.

Pour détruire le gros robot qui le tient prisonnier, visez exclusivement son gros oeil lumineux pour lui infliger un maximum de dégâts tout en prêtant garde aux nombreux sbires qu'il fait apparaître. Une fois Roland libéré, bataillez à ses côtés pour terminer les derniers ennemis mécaniques de la zone, puis parlez-lui pour terminer la mission Opération sauvetage.

Trophée bronze : Personne derrière

Un train à prendre

Pour commencer, retournez à Sanctuary pour retrouver Roland dans le QG des Pillards Ecarlates. Votre nouvel objectif est la Toundra Express, une grande plaine enneigée où se trouve un espion de Roland. Là, vous devez le réveiller en brûlant des Salgauss, ce qui a pour effet de les faire crier. Mordecai se réveille alors ainsi que son sniper qui vient vous épauler durant toutes vos promenades dans la Toundra Express. Vous devez ensuite aller voir Tina dans sa grotte, le Tiny Tina's Workshop. Cette adolescente complètement déjantée vous indique l'emplacement d'un camp ennemi dans lequel vous devez récupérer deux missiles explosifs.

Retournez ensuite donner les explosifs à Tina qui fabrique avec deux jolies poupées prêtes pour stopper un train. Ramassez-les puis allez les installer sur les rampes de lancement prévues à cet effet. N'oubliez pas de les activer avant de partir vous mettre à l'abri. Le train arrive, explose et déraille : rendez-vous sur le lieu de l'accident ! Montez sur le wagon qui sert d'escalier et pénétrez dans la zone nommée End of the Line. Là, progressez en tuant tous les robots jusqu'à trouver le wagon fortifié contenant la clé de l'Arche que vous convoitez tant.

Malheureusement, le meilleur robot du Beau Jack, Wilhelm, est là et veut à tout prix défendre son bien...
Accrochez-vous pour le battre ! N'oubliez pas de descendre les robots volants qui ne cessent de recharger son bouclier.

La vidéo ci-dessous montre comment s'y prendre pour remporter ce combat pas si évident que cela.

Une fois Wilhelm vaincu, ramassez le coeur énergétique et retournez à Sanctuary pour renforcer le bouclier de la ville... Là, vous avez une bien mauvaise surprise...

Trophée bronze : Un vrai boute-en-train

Envolée héroïque

Malheureusement, l'Ange qui vous accompagne depuis le début de l'aventure bosse en réalité pour Jack et vient de désactiver les boucliers de Sanctuary... Pas cool. Pas cool du tout : c'est la panique ! Maintenant, vous devez faire vite si vous souhaitez sauver la rébellion d'une fin tragique. Rejoignez la place au centre de Sanctuary et actionnez l'amorce d'allumage indiquée sur votre radar. Activez-en une seconde, puis allez trouver Roland dans le QG des Pillards Ecarlates. Là, récupérez les pépites d'éridium et pressez-vous d'aller les apporter à Lilith qui se trouve sur la place de tout à l'heure.

Ceci fait, vous êtes projeté hors de Sanctuary pendant que la ville volante se téléporte grâce au pouvoir de la sirène. Vous devez maintenant rejoindre vos amis : prenez la direction du Fridge indiqué sur votre radar. Là, appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grande porte pour terminer la mission Envolée héroïque.

Trophée bronze : Au plus haut des cieux

Les lumières de la ville volante

Votre premier objectif est assez vague : vous devez chercher vos amis dans la grande plaine enneigée qui s'offre à vous. Bien sûr, elle est remplie d'ennemis coriaces, sinon ce n'est pas drôle. Progressez donc dans cette nouvelle zone en éliminant petit à petit les bandits qui l'occupent. Une fois le point du radar atteint, il vous est demandé d'utiliser une station de voyage éclair pour retrouver Sanctuary. Malheureusement, la ville n'est plus répertoriée et n'est plus accessible via ce système. Allez donc à l'usine et traversez la grande étendue d'eau grâce à la grue en hauteur qui fait des allées-retours horizontales.

Votre objectif est de trouver une balise de ravitaillement. Malheureusement, cette dernière a été avalée par un charnier glouton qu'il va vous falloir descendre. Attention, de nombreux robots sont aussi présents dans la zone et s'ils attaquent aussi le charnier, ils préfèreront s'en prendre à vous dès que vous les aurez approchés de trop près. Ceci fait, direction Overlook pour inscrire Sanctuary dans le registre des stations éclairs. Là, déployez la balise et défendez-la des nombreuses vagues de robots qui vous attaquent. Si elle est détruite, vous n'avez qu'à la réparer en vous approchant d'elle.
Courage, l'attente est assez longue. Etablissez enfin la liaison de voyage éclair et téléportez-vous jusqu'à Sanctuary. Parlez à Roland dans le QG pour terminer la mission Les lumières de la ville volante.

Trophée bronze : D'ici, je peux voir ma maison !

Protection de la nature

Pour commencer, rendez-vous à Wildlife Exploitation Preserve pour y retrouver mon ami le sniper Mordecaï et sa copine Sanguine. Ce dernier doit vous donner une mise à jour pour Claptrap qui vous permettra par la suite d'accéder à la zone que vous souhaitez atteindre à la base. Rejoignez-le donc dans sa planque pour y apprendre que son faucon a été enlevé par les forces du Beau Jack. A vous d'aller le récupérer si vous souhaitez avoir de l'aide en retour. Pour cela, vous devez vous infiltrer dans la base indiquée par votre radar se situant en contrebas. Malheureusement, la porte blindée reste fermée et l'unique moyen de l'ouvrir est d'appeler des mécaniciens en endommageant trois robots (en les amputant d'un bras par exemple).

Ceci fait, pénétrez dans le complexe et poursuivez votre route en éliminant les robots et en suivant les indications données par votre radar. Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps de récupérer des échantillons de Skags pour remplir un objectif bonus pour Tannis. Quoiqu'il en soit, vous ne tardez pas à arriver devant le bâtiment des

cellules. Pour ouvrir l'accès, il faut préalablement éliminer tous les robots qui atterrissent progressivement sur la zone. Attention au porteur super brutal qui est particulièrement redoutable. Une fois la porte ouverte, rendez-vous dans la cellule de Sanguine et examinez les plumes blanches au sol pour comprendre qu'elle a été transférée à un autre endroit.

Traversez donc le bâtiment jusqu'à tomber sur Sanguine... Qui vous attaque ! Les différentes expériences menées sur elle l'ont rendue folle et particulièrement coriace, d'autant plus qu'elle est composée elle-même de nombreuses altérations d'état comme le feu, le slag ou l'électricité. Au terme du combat, Mordecaï lui administre un médicament qui lui permet de se calmer. Récupérez directement sur elle la mise à jour de Claptrap et retournez immédiatement à Sanctuary. Une fois le robot mis à jour, parlez à Roland pour terminer la mission Protection de la nature.

Trophée bronze : Adieu, ma jolie

Mastoc un jour, Mastoc toujours

Une fois le message de Roland récupéré, suivez votre radar pour le délivrer à la personne en question. Pour cela, rendez-vous dans la Buzzard Factory où votre objectif est de survivre à l'initiation qui vous est proposée face à des mastocs redoutables. Au terme des rixes, remettez le message en mains propres à Brick.

La zone subit alors une attaque des robots du Beau Jack. Fiez-vous à votre tout nouvel associé et répondez à ses ordres qui sont de détruire les trois balises de mortier, tout en explosant les robots qui se dressent sur votre chemin. Une fois le ménage fait, retournez à Sanctuary et parlez à Roland pour terminer la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours.

Trophée bronze : Reformation du groupe

L'homme qui voulait être Jack

Rendez-vous dans la ville d'Opportunity, au sud-ouest des Highlands, dans laquelle l'indicateur sur votre radar vous mène au sosie du Beau Jack. Affrontez-le et tuez-le pour récupérer la mini-montre sur son cadavre et utilisez-la sur le kiosque d'information qui vous est indiqué. Ceci fait, à vous de faire un peu de tourisme dans Opportunity afin d'y déceler les trois autres kiosques qu'il faut pareillement étudier. Ceci fait, suivez votre radar pour pouvoir transmettre les échantillons à l'Ange qui a bien l'intention de synthétiser la voix de Jack. Ce après quoi il ne vous reste plus qu'à retourner à Sanctuary pour parler à Roland afin de terminer la mission L'homme qui voulait être Jack.

Trophée argent : Usurpation d'identité

Interdit aux Anges

Commencez la mission en rejoignant Claptrap dans sa petite cour à Sanctuary. Là, parlez-lui pour le convaincre de vous accompagner durant la quête, à Thousand Cuts. Une fois sur place, retrouvez le robot et suivez-le pour qu'il désactive le champ de force vous empêchant d'avancer. Là, vous êtes assaillis par un grand nombre de robots redoutables, bonne chance durant ce combat carrément épique. Poursuivez ensuite votre route tumultueuse jusqu'à enfin apercevoir le fameux bunker du Beau Jack qu'il vous est demandé de détruire.

Une fois sur le toit du bunker, vous devez détruire chacun des douze canons auto que vous croisez en prenant soin d'éviter les tirs de laser qui vous sont généreusement destinés.
Vous devez à présent affronter le bunker, ou plutôt BNK-3R, cette machine volante dont il faut attaquer directement le blindage avec vos armes lourdes. Bien entendu, des sbires sont aussi à éliminer au sol, sinon ce n'est pas drôle.

Une fois le BNK-3R détruit, engouffrez-vous de nouveau à l'intérieur du bâtiment pour trouver le Control Core Angel et rencontrez enfin l'Ange qui ne ressemble pas tant que ça à l'image qui parle dans votre tête depuis le début du jeu. Votre nouvel objectif est de détruire les trois injecteurs d'éridium indiqués par votre radar, ce qui est dans un premier temps impossible. Laissez donc Roland détruire les boucliers pendant que vous vous occupez des robots envoyés par le Beau Jack. Faites de même pour le deuxième, puis le troisième injecteur. Après la scène tristounette à laquelle vous

assistez, parlez à Roland pour terminer la mission Interdit aux Anges.

Enfin, pas tout à fait, car vous accédez à la seconde partie de la mission. Après une cinématique où Jack fait irruption dans la salle, vous atterrissez dans la réserve de munitions de Marcus où il vous est possible de vous servir généreusement. C'est désormais Lilith qui parle dans votre tête à la place de l'Ange. Parlez à Mordecaï pour terminer vraiment la mission Interdit aux Anges.

Trophée argent : Un ange passe...

Efforts et difficultés

Votre objectif est d'atteindre le sommet de la tour Inferno dans le Buzzard Nest. Pour cela, la route va être longue et agitée, puisque remplies d'ennemis en tous genres. Une mission qui porte donc bien son nom. Rendez-vous en véhicule au Arid Nexus puis entrez dans la Smoking Guano Grotto. Là, tuez les quatre commandants, puis poursuivez votre ascension. Suivez votre radar pour arriver dans le Main Street Reservoir où votre objectif est de pénétrer dans la Cramfist's Foundry.

Une fois le hangar trouvé, ouvrez-le grâce au levier allumé en vert et éliminez le Boombringer qui fait alors son entrée. Poursuivez ensuite l'ascension de la tour, sachant que vous pouvez tuer Mortor pour gagner un objectif bonus de la mission. Lorsque vous arrivez enfin au sommet de la tour, éliminez les cinq hélicos, puis organisez la prise des quatre caisses indiquées par le radar. Sautez ensuite du haut de la tour pour retourner tout en bas et passez dans la zone Eridium Blight, et prenez la direction de l'Arid Nexus. Parlez à l'espèce de commande verte pour terminer la mission Efforts et difficultés.

Trophée argent : Bombes larguées !

Extraction de données

Dirigez-vous au premier oléoduc, puis rendez-vous dans la station d'extraction. Suivez votre radar et poursuivez votre route dans la deuxième, puis la troisième station d'extraction dans lesquelles vous vous passez beaucoup de temps en compagnie de robots plutôt agressifs. A chaque fois, tournez les deux manivelles pour surcharger la station de pompage.

Une fois les trois stations de pompages terminées, allez percuter le grand oléoduc avec votre véhicule en utilisant le tremplin de tôle juste à côté du wagon en surbrillance verte. Atteignez ensuite la palissade d'Hyperion dans la zone de Fyrestone et utilisez l'ascenseur indiqué sur votre radar. Une fois au sommet, à vous de chercher le terminal d'accès aux données. Il se peut que votre route croise un certain robot géant dénommé Saturn... Bonne chance pour le vaincre ! Une fois le terminal atteint, téléchargez les informations concernant le Guerrier d'éridium. Récupérez l'objet offert par le téléchargement puis retournez à Sanctuary. Parlez à Mordecaï pour terminer la mlission Extraction de données.

Trophée argent : Le savoir, c'est le pouvoir

Les serres de Dieu

Voici l'ultime mission de l'histoire de Borderlands 2. Dès le début du niveau, vous pouvez aller vous entretenir avec Tannis, Moxxi, Zed, Hammerlock, Scooter et Marcus pour compléter des objectifs bonus. Rejoignez ensuite Claptrap et dirigez-vous avec votre " maître " vers l'Eridium Blight où vous devrez le défendre des lourdes attaques ennemies. Suivez le ensuite jusqu'à ce que vos routes se séparent.

Là, trouvez Jack puis affrontez enfin le Guerrier. Une fois vaincu, vous avez enfin le plaisir de tuer Jack... Ou de laisser Lilith le faire à votre place. Félicitations, vous avez terminé Borderlands 2 !

Trophée or : C'est ça, cause toujours...

Missions secondaires

Cette ville est trop petite

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut terminer la mission Ménage à Liar's Berg pour y accéder.

Vous avez simplement à nettoyer deux zones indiquées par le radar des Garogos qui les peuplent. La première se trouve en contrebas de la ville et la seconde au nord, dans une sorte de crevasse. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Cette ville est trop petite.

Une histoire de bouclier

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut terminer la mission Cette ville est trop petite pour y accéder.

Suivez le repère sur votre radar pour vous rendre sur un campement infesté d'ennemis à tuer en priorité. Vous arrivez devant la commande d'un ascenseur hélas inactif. Vous êtes alors dirigé vers un autre camp où Claptrap vous incite à courir pour traverser une barrière d'électricité. Finalement, l'astuce est bien de détruire le générateur d'énergie en tirant dessus. Récupérez le précieux fusible et retourner à l'ascenseur pour le faire fonctionner. Au sommet se trouve un magasin dans lequel vous devez acheter un joli bouclier. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Une histoire de bouclier.

Ici le Beau Jack

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 3 et il faut récupérer un objet spécial pour y accéder : dans le campement de droite en contrebas de Liar's Berg, tuez tous les ennemis. L'un d'entre eux laisse tomber un objet indiqué sur le radar par un point d'exclamation : il s'agit d'un enregistrement ECHO.

Vous devez maintenant trouver les trois autres messages disséminés dans Liar's Berg. Ce n'est pas chose difficile, leur emplacement est indiqué sur votre carte : le premier se trouve derrière la porte d'un conteneur, le deuxième se trouve dans un bloc de glace sur le toit d'une maison, le troisième se trouve dans un petit compartiment à ordures qu'il vous faut ouvrir. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Ici le Beau Jack.

Le bruit et la fourrure

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 5 et il faut terminer la mission Cette ville est trop petite pour y accéder.

L'objectif est très simple : mesurez-vous à des Garogos et achevez-les au corps à corps. Pour cela, le mieux est de presque les tuer à l'arme à feu pour n'avoir qu'un seul coup physique à donner. Ainsi, vous récupérez une fourrure de Garogo. Répétez quatre fois l'opération pour compléter les objets réclamés par le Sir. De nombreux nids de Garogos sont indiqués sur la carte, vous ne devriez avoir aucun mal à en trouver. Parlez au Sir Hammerlock ou à Claptrap pour terminer la mission Le bruit et la fourrure. Selon le choix que vous effectuerez, vous obtiendrez soit un fusil de précision, soit un fusil à pompe.

Symbiose

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Liar's Berg. Sa difficulté est de niveau 5 et il faut terminer la mission Une histoire de bouclier pour y accéder.

Commencez par vous rendre à Southern Shelf Bay en passant par le glacier en contrebas de Liar's Berg indiqué par votre radar. Là, avancez jusqu'au campement ennemi Blackburn Cove, en actionnant les deux passerelles pour ouvrir l'accès. Progressez dans le village tout en éliminant vos opposants pour arriver jusqu'au plus haut sommet. Le chemin est simple, il suffit de suivre les escaliers. Une fois en haut, Garonabo sort de sa cachette et vous affronte. Si vous avez un fusil de précision, commencez par éliminer le bonhomme chevauchant le monstre de deux ou trois headshots bien

placés, puisque tuez la monture de la manière que vous désirez. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Symbiose.

Le jeu du nom

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Ce bon vieux Sir Hammerlock semble toujours aussi passionné par les Garogos. Sortez donc de la ville et remplissez les objectifs vous demandant de tuer ces bestioles, mais aussi d'examiner leurs " tas ", qui sont en réalité ces petits morceaux de glace luisants dans la neige. Ceci fait, l'homme s'amuse à trouver des nouveaux noms pour l'espèce tandis que vous devez, depuis votre véhicule, éclater les rochers que les Garogos vous envoient pendant qu'ils sont en l'air.
Rien de bien difficile. Pour finir, encore un changement de nom et quelques Garogos à exterminer. Parler au Sir Hammerlock pour terminer la mission Le jeu du nom.

Assassiner les assassins

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Commencez par sortir de la ville et suivre votre radar pour pénétrer dans la base souterraine de Southpaw Steam & Power. Là, le but est simple : progressez et tuez les quatre assassins qui font clairement office de petits boss. Pour chacun d'entre eux, vous gagnez un bonus si vous les achevez de la manière indiquée (au pistolet, au fusil de précision, au fusil à pompe et au corps à corps). Poursuivez donc pour trouver Wot, le premier assassin à éliminer.

Enfoncez-vous davantage dans les entrailles de la base pour faire face à Oney, puis à Reeth, puis au dernier assassin, Rouf. Tous sont différents et ressemblent à des ennemis déjà battus : un gros en armure, un petit léger qui frappe au corps-à-corps... Pensez bien à éliminer d'abord leur escorte afin de pouvoir les affronter calmement. Une fois le dernier assassin vaincu, retournez à l'entrée de départ qui se trouve juste à côté de la dernière salle (une grille à ouvrir). Parlez au Tableau des primes de Sanctuary pour terminer la mission Assassiner les assassins.

Pierre-feuille-Feu !

Cette mission secondaire est liée à Marcus de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission En route pour Sanctuary pour y accéder.

Rien de bien difficile : il s'agit d'un entraînement aux armes et surtout d'un tutoriel sur les différentes altérations d'état à infliger à l'ennemi. Pour cela, vous disposez d'un cobaye sur une table verticale et d'un gentil Marcus qui vous fournit l'arme dont vous avez besoin. Soyez donc un élève docile et tirez sur l'ennemi pour écouter ses commentaires précieux et passer à l'arme suivant. Ainsi, vous terminez les missions :
{l Pierre-feuille-Feu !
Pierre-feuille-Electricité !
Pierre-feuille-Corrosion !
Pierre-feuille-Slag !

Pierre-feuille-Electricité !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

Pierre-feuille-Corrosion !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

Pierre-feuille-Slag !

Reportez-vous à la mission secondaire Pierre-feuille-Feu !

La cache secrète de Claptrap

Cette mission secondaire est liée à Claptrap de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission Plan B pour y accéder.

Le petit robot vous parle d'une cache secrète, que dis-je, ultra-secrète, que vous ne pourrez découvrir qu'après avoir rempli un grand nombre de quêtes ultra-difficiles requérant au moins le niveau 250. Sauf si vous trouvez la cachette par vous-même... Ce qui est le cas puisqu'il s'agit du placard à l'entrée de la décharge... Pauvre robot. Parlez à Claptrap pour terminer la mission La cache secrète de Claptrap.

NFS, chimie, iono

Cette mission secondaire est liée à Zed de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut terminer la mission Plan B pour y accéder.

Encore une mission très courte qui vous prouve à quel point Sanctuary est peuplée par des fous. Le docteur Zed vous demande de pratiquer une opération chirurgicale très précise et délicate sur le patient attaché sur son lit. Appuyez simplement sur la touche d'attaque au corps à corps pour déchirer littéralement son ventre et récupérer le précieux fragment d'éridium. Quel talent ! Allez ensuite rencontrer Tannis dans le quartier général de la ville. Parlez à Tannis pour terminer la mission NFS, chimie, iono.

Mystère médical

Cette mission secondaire est liée à Zed de la zone de Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission NFS, chimie, iono pour y accéder.

La mission se sépare en deux temps (le premier ne s'appelle que Mystère médical). Sortez de Sanctuary et suivez votre radar pour arriver dans Three Horns - Valley. Là, rendez-vous dans la base du Dr Miséricorde, où vous prendrez d'abord soin d'éliminer tous les petits sbires. Passez au tour du gros docteur en armure lourde. Le mieux est de lui placer un bon coup de fusil de précision dans la tête pour lui enlever directement son bouclier, puis de le finir avec les armes qui sont à votre disposition. Restez bien à l'abri, car son arme fait très mal.

Mystère médical : X-Com-muniqué

Cette mission secondaire commence une fois que vous avez tué le Dr Miséricorde lors de la mission secondaire Mystère médical.

Une fois le Dr Miséricorde au sol, récupérez son arme et tuez vingt-cinq bandits avec celle-ci. Attention, un léger bug est à déplorer dans cette mission : assurez-vous de bien récupérer l'arme du docteur, de bien avoir de la place dans votre équipement. Si l'arme n'est ni dans vos mains, ni au sol, changez de zone, revenez, et battez une nouvelle fois le docteur qui a mystérieusement ressuscité. Pareillement, vous risquez d'avoir du mal à trouver vingt-cinq ennemis à abattre. Ne vous limitez pas à cette zone, fouillez dans tout Three Horns - Valley pour trouver des bandits et compléter l'objectif. Oui, on sait, cette arme vide très rapidement ses munitions et la mission est particulièrement fastidieuse... Parlez à Zed pour terminer la mission Mystère médical : X-Com-muniqué.

Complet

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 8.

Dans cette mission, il vous faut récupérer trois objets à travers la plaine afin de réparer la pompe à vapeur : la valve à vapeur, le condensateur et le boîtier de vitesses. Bien sûr, Scooter vous indique l'emplacement exact de ces trois objets et il est fortement conseiller de vous y rendre en véhicule. A chacun des trois endroits, un petit défi vous attend : faire

descendre une échelle en tirant dessus, tuer des bestioles qui tiennent votre trésor... Au final, rapportez les trois objets vers la pompe et escaladez-la sur trois niveaux pour les remettre à leur place. Parlez au Tableau des primes pour terminer la mission Complet.

Par temps de pluie, de neige ou de Skags

Cette mission secondaire est liée au Tableau des primes de la zone de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 8 et il faut terminer la mission Complet pour y accéder.

Dans cette mission, vous ne disposez que d'une minute et trente secondes pour livrer cinq colis à bon port... Dans un camp ennemi. Le temps imparti est très juste surtout que le lieu est un véritable dédale. Heureusement, la vidéo suivante est là pour vous guider. Parlez au Tableau des primes pour terminer la mission Par temps de pluie, de neige ou de Skags.

Une image positive

Cette mission secondaire est liée à Ellie dans son garage. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut finir de construire son véhicule (mission principale Opération sauvetage) pour y accéder.

Ellie vous demande de récupérer ses six bouchons qui ont été volés par les bandits du coin. Comme lors de la première partie de la mission Opération sauvetage, montez dans votre engin et allez dégommer des véhicules ennemis. Rouler sur les épaves suffit à récupérer les bouchons. Une fois les six en votre possession, retournez au garage et placez-les soigneusement sur les socles prévus à cet effet indiqués sur votre radar. Parlez à Ellie pour terminer la mission Une image positive.

Faute de missiles...

Cette mission secondaire est liée à un bandit, Loggins, qui se trouve à côté du garage d'Ellie. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut finir la première partie de la mission principale Opération sauvetage pour y accéder.

Le bandit vous demande d'infiltrer le camp des hélicos qui se situe dans la même zone. Ceci dit, impossible d'y accéder ! D'une manière classique, dirons-nous, car il faut utiliser un pic montagneux comme tremplin pour atterrir au plein milieu du camp avec ton véhicule à quatre roues. Une fois à l'intérieur, récupérez les quatre ballons de volley et les deux bidons d'essence. Vous pouvez aussi tuer le pilote de l'hélicoptère pour un gain de bonus. Une fois tous ces objets en mains, aspergez le filet de volleyball d'essence et incendiez-le avec une arme incendiaire. Il ne vous reste plus qu'à tuer les trois hommes torse nus indiqués par votre radar. Parlez au bandit du garage d'Ellie pour terminer la mission Faute de missiles...

Puissante transformation

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut terminer la mission principale Opération sauvetage pour y accéder.

Commencez par récupérer l'injecteur évolutionniste que vous tend le Sir Hammerlock, puis rendez-vous dans la Toundra Express pour trouver des Salgauss. Après avoir examiné leur méthode de mutation qui consiste à se mettre dans un gros cocon, attendez qu'un Salgauss arrive à ce stade et injectez le produit à l'intérieur. Il devient alors un Salgauss mutant, espèce redoutable que vous devez battre.
Très intéressé, le Sir Hammerlock vous demande ensuite de tuer quelques autres Salgauss mutants. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Puissante transformation.

Savoir tendre l'autre joue

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Il faut terminer la mission Puissante transformation pour y accéder.

Sans rancune

Cette mission secondaire est liée à un bandit à tuer dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13.

Trouvez au sol le message audio laissé par le bandit que vous venez de tuer. Il vous indique une cache remplie d'armes pour vous récompenser... Rendez-vous au lieu indiqué sur votre radar. Là, tentez de prendre le matériel pour vous rendre compte qu'il s'agit d'un piège (ça alors...) ! Eliminez donc les bandits de Will qui se jettent sur vous. Parlez à la caisse à armes pour terminer la mission Sans rancune et récupérer une arme au choix.

In Memoriam

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 12 et il faut terminer la mission La chasse au faucon ardent pour y accéder.

Votre objectif est de tuer Boll qui possède sur lui un enregistrement compromettant pour Lilith. Rendez-vous donc dans la zone de Three Horns Divide et suivez votre radar jusqu'à trouver le monsieur. Une fois descendu, vous devez trouver trois autres messages ECHO à travers la plaine, indiqués sur votre radar. Parlez à Lilith pour terminer la mission In Memoriam.

Mine de rien...

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut terminer la mission secondaire In Memoriam pour y accéder.

Rendez-vous dans la Toundra Express, tout au nord, dans la base indiquée par votre radar. Une fois le ménage fait (10 bandits à tuer), utilisez les tapis roulant pour monter dans la partie supérieure du camp tout en faisant attention à ne pas vous faire écraser par les pistons de la chaîne, un peu comme dans Star Wars Episode II. Une fois en haut, affrontez et éliminez Zeke pour récupérer le message ECHO en sa possession. Parlez à Tina (Toundra Express) pour terminer la mission Mine de rien...

Le braquage du train

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission secondaire Mine de rien... pour y accéder.

Commencez par récupérer les quatre paquets de dynamite dans la base de Tina. Ceci fait, fermez la porte du train en tirant sur le générateur à côté pour le faire exploser. Ceci fait, contactez Hyperion grâce à la radio à proximité pour que la société envoie un train. Une fois stoppé, allez forcer les trois coffres pour récupérer leur contenu. Parlez à Tina pour terminer la mission Le braquage du train.

Le culte : flamme éternelle

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 9 et il faut avoir terminé la mission La chasse au Faucon Ardent pour y accéder.

Votre premier objectif est de trouver l'incinérateur Clayton. Il servira de guide pour les missions à venir. Vous devez à présent récupérer les cendres de cinq bandits qu'il vous faut tuer dans la zone. Pour cela, vous devez les achever avec une arme incendiaire. Bien sûr, vous pouvez les blesser avec n'importe quelle autre arme, l'important étant celle qui porte le coup fatal. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : flamme éternelle.

Le culte : fausses idoles

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : flamme éternelle pour y accéder.

Votre objectif est de tuer une certaine Brûlure. Vous vous rendez rapidement compte qu'il s'agit d'une espèce de grosse araignée de feu. Le combat n'est pas spécialement difficile. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : fausses idoles.

Le culte : brûler l'allumette

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : fausses idoles pour y accéder.

Récupérer Allumette, un bandit kamikaze, dans les toilettes à proximité. Vous devez maintenant amener Allumette dans le Soaring Dragon, au sommet du bateau où vous aviez affronté Flynn au tout début du jeu. Bon voyage... Une fois sur place, placez-le sur sa chaîne et brûlez-le comme le veut le protocole. Parlez à l'incinérateur Clayton pour terminer la mission Le culte : brûler l'allumette.

Le culte : l'embrasement

Cette mission secondaire est liée à l'incinérateur Clayton. Sa difficulté est de niveau 10 et il faut avoir terminé la mission secondaire Le culte : brûler l'allumette pour y accéder.

Dans la première partie de la mission, il vous faut tout simplement mettre feu grâce à une arme incendiaire aux trois effigies du Faucon Ardent indiquées sur votre radar. Ceci fait, rendez-vous à la cérémonie du Grand Embrasement pour y assister, ou plutôt pour surveiller ce qu'il s'y trame. Là, après avoir actionné le levier, Lilith fait son apparition. Cela ne suffit pas à calmer les illuminés qui s'en prennent alors à vous... Eliminez-les tous ainsi que l'incinérateur Clayton. Parlez à Lilith dans Sanctuary pour terminer la mission Le culte : l'embrasement.

Les dissidents ninja

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 14 et il faut avoir terminé la mission Opération sauvetage pour y accéder.

Commencez par vous rendre dans le bar de Maxxi pour y récupérer la fameuse pizza dont on vous parle. Rejoignez ensuite la planque qui se trouve dans le même bunker où Roland était retenu prisonnier. Cette fois, vous devez passer dans les égouts pour accéder au repère des ninjas. Une fois la pizza posée sur la table, les quatre ninjas sortent... A vous de les tuer ! Ils attaquent à tour de rôle, ne vous emmêlez pas les pinceaux et venez à bout de chacun d'eux. Parlez à Tannis pour terminer la mission Les dissidents ninja.

Expérience extra-corporelle

Cette mission secondaire est liée à un ennemi que vous tuez dans le Bloodshot Stronghold.

Suivez votre radar et installez le noyau d'IA sur le constructeur. Malheureusement, votre compagnon s'en prend à vous et essaye de vous tuer. Détruisez donc le constructeur et récupérez de nouveau le noyau. Installez-le ensuite sur un porteur de guerre. Même scénario, même solution radicale. Vous devez enfin trouver une radio. Allez dans le bar de Maxxi à Sanctuary pour en trouver une et subir encore une fois la haine de l'IA. Pour mettre un terme à son vacarme, donnez un bon coup dans la radio pour la casser. Parlez à Marcus ou à Zed pour terminer la mission Expérience extra-corporelle et obtenir au choix une arme différente.

Gare à l'homme des glaces

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Three Horns Divide. Sa difficulté est de niveau 15 et il faut avoir terminé la mission Un train à prendre pour y accéder.

Ramassez la dynamite posée juste à côté du tableau des missions et allez trafiquer les cinq chaudières du camp ennemi indiqué par votre radar. N'oubliez pas de faire un peu le ménage en tuant les bandits qui s'opposent à vos projets explosifs. Ainsi, vous pourrez apprécier l'humour tordant de Claptrap au calme... Une fois toutes les chaudières

trafiquées, activez l'émetteur puis tuez les huit sadiques gelés. Parlez au tableau des missions de Three Horns Divide pour terminer la mission Gare à l'homme des glaces.

Invitation : préparatifs

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir bien avancé la mission Un train à prendre pour y accéder.

Votre premier objectif durant cette mission est de libérer Sir Reginald. Pour cela, il faut tuer Madame von Bartlesby, le salgauss géant qui retient la peluche prisonnière. Ce après quoi des hélicos sortent de la base voisine et vous attaquent. Descendez-en trois et récupérez des pièces sur leur épave, trois au total. Vous devez aussi sauver la princesse Ralatouf qui se trouve sur le camp ennemi ainsi que glaner quelques petits fours pour le thé. Retournez alors dans la tanière de Tina installer ses deux invités à table. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : préparatifs.

Invitation : RSVP

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission Invitation : préparatifs pour y accéder.

Diantre, il manque un invité à thé dansant qu'organise Tina ! Il s'appelle Brochette de chair et a l'air tout à fait adorable. C'est à vous d'aller le chercher en suivant l'indicateur sur votre radar... Il se trouve que Brochette de chair est un sadique du camp ennemi voisin. Pour l'attirer, c'est simple : commencez par tuer tous ses collèges puis approchez-vous de lui pour qu'il se mette à vous pourchassez. Fuyez alors doucement en prenant soin de ne pas le semer et apportez-le jusque dans la grotte de Tina. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : RSVP.

Invitation : thé dansant

Cette mission secondaire est liée à Tina dans la Toundra Express. Sa difficulté est de niveau 13 et il faut avoir terminé la mission Invitation : RSVP pour y accéder.

Pour commencer la mission, allumez joyeusement le générateur qui permet d'électrocuter le pauvre Brochette de chair. Allez ensuite lui donner un bon coup dans la tronche pour le mettre en forme. Les choses sérieuses commencent alors : les amis de Brochette de chair viennent en force pour sauver leur copain ! A vous de défendre la base de Tina et d'éliminer chacune des trois vagues de bandits en prenant garde à l'état du générateur qui est la cible des tirs ennemis. Parlez à Tina pour terminer la mission Invitation : thé dansant.

Massacre de bandits : Round 1

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Envolée héroïque pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 2

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 1 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 3

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 2 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 4

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 3 pour y accéder.

Massacre de bandits : Round 5

Cette mission secondaire est liée à Mouchard dans Flink's Slaughterhouse. Il faut avoir terminé la mission Massacre de bandits : Round 4 pour y accéder.

On ne l'y reprendra plus

Cette mission secondaire est liée au cadavre de Justin MacReady dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Très courte, cette mission vous demande simplement de trouver parmi les hommes présents sur la scène du crime le tueur. Selon les indications données par le sheriff, vous comprenez bien qu'il s'agit de l'homme portant un sniper, soit le deuxième en partant de la droite. Parlez de nouveau au sheriff pour terminer la mission On ne l'y reprendra plus.

Coffre coquin

Cette mission secondaire est liée à Marcus dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 17 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous à l'ancien endroit où se trouvait Sanctuary pour trouver les fondations de la ville. Là, vous avez deux objectifs : tuer les vingt-cinq bandits présents sur les échafaudages, puis descendre au plus profond de la zone pour y récupérer le coffre de Marcus. Il faut exterminer un boss pour le récupérer, ce qui n'est pas très difficile puisqu'il vous suffit de vous mettre en retrait et de détruire chacune de ses grosses pattes de cristal. Parlez à Marcus pour terminer la mission Coffre coquin.

Le Bon, la Brute et le Mordecaï

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 11 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Votre premier objectif est de trouver Carson. Pour cela, traversez le désert dans lequel se trouve Ellie en vous fiant à votre radar. Vous devez de nouveau pénétrer dans le camp perché sur la montagne, toujours en y accédant grâce à un tremplin naturel, en véhicule. Dans le camp, allez chercher l'enregistrement ECHO sur le corps enfoui sous une plaque de tôle. Ce après quoi, prenez de nouveau la voiture en direction de Friendship Gulag.

Là, allez libérer le bonhomme en enlevant les barreaux qui le retiennent prisonnier, puis repartez pour The Dust en vue de trouver la cache dont il vous a parlé. Pour accéder à la partie reculée de la zone, vous devez contourner par l'arrière le garage d'Ellie. Une fois sur place, déterrez le butin de sous terre et survivez à l'affrontement à trois. Le mieux est de se placer bien loin pour laisser les deux autres se mettre sur la tronche, tout en les aidant au sniper. Une fois les deux adversaires éliminés, à vous le contenu du coffre. Ouvrez le coffre pour terminer la mission Le Bon, la Brute et le Mordecaï.

Guerre de clans : début des hostilités

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Guerre de clans : pole position

Cette mission secondaire est liée à Mick Zaford sans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : début des hostilités pour y accéder.

Guerre de clans : la boîte aux lettres

Cette mission secondaire est liée à Jimbo et Tector Hodunk, dans The Dust. Il faut avoir terminé la mission Guerre de

clans : pole position pour y accéder.

Guerre de clans : rien ne va plus

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO dans la boîte aux lettres de la mission Guerre de clans : la boîte aux lettres. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : la boîte aux lettres pour y accéder.

Guerre de clans : feu de caravanes

Cette mission secondaire est liée à Steve dans The Dust . Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : rien ne va plus pour y accéder.

Guerre de clans : veillée funèbre

Cette mission secondaire est liée à Jimbo et Tector Hodunk dans The Dust. Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : feu de caravanes pour y accéder.

Guerre de clans : Zaford et Hodunk

Cette mission secondaire est liée à Ellie dans The Dust . Il faut avoir terminé la mission Guerre de clans : veillée funèbre pour y accéder.

Demi-portion

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Un accueil glacial

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Note pour plus tard

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO sur le cadavre d'un Goliath dans The Fridge. Il faut avoir terminé la mission Un accueil glacial pour y accéder..

Parfaitement pacifiques

Cette mission secondaire est liée au Sir Hammerlock dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 17 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous à l'ancien endroit où se trouvait Sanctuary pour découvrir toutes les fondations de la ville. Là, descendez tout en bas des échafaudages pour atterrir dans une zone polluée par un liquide toxique verdâtre. A vous de le traverser en suivant votre radar pour trouver chacune des quatre preuves demandées par le Sir Hammerlock. Parlez au Sir Hammerlock pour terminer la mission Parfaitement pacifiques.

Journaux cachés

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Rendez-vous dans la zone indiquée par votre radar pour récupérer chacun des quatre journaux de Tannis. Le premier se trouve sous le grand pont dans une remise, le deuxième dans une barque, le troisième dans une caravane dont il faut faire exploser l'arrière grâce aux plantes de feu à bord, et le quatrième dans une base qu'il faut contourner par les

rochers sur la droite. Une fois en haut, tirez sur l'alimentation pour désactiver les barrières d'énergie.

Chaises de Torture

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 25 et il faut avoir terminé la mission Journaux cachés pour y accéder.

Rien d'impossible en réalité, le niveau de difficulté est anormalement élevé. Il vous suffit juste d'arpenter les rues de Sanctuary en suivant votre radar pour trouver les cinq journaux ECHO de Tannis. Fastoche, hein ? Parlez à Tannis pour terminer la mission Chaises de Torture.

La prescription du docteur

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 19 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Fête d'anniversaire de Claptrap !

Cette mission secondaire est liée à Claptrap dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Premièrement, allez récupérer les invitations que vous donne Claptrap pour les donner à Scooter, Moxxi et Marcus. Ceci fait, revenez assister à la fête du septième anniversaire du robot. Il n'y a pas grand monde mais vous devez vous occuper pendant le compte à rebours... En mettant de la musique ou en mangeant une pizza par exemple. Une fois la fête terminée, il est temps de revenir à des occupations plus sérieuses. Parlez à Claptrap pour terminer la mission Fête d'anniversaire de Claptrap.

Overlook : Guérisseur

Cette mission secondaire est liée à Scooter dans Sanctuary. Sa difficulté est de niveau 16 et il faut avoir terminé la mission Les lumières de la ville volante pour y accéder.

Overlook : levée de boucliers

Cette mission secondaire est liée à Karima dans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Overlook : Guérisseur pour y accéder.

Overlook : procédure de test

Cette mission secondaire est liée à Karima dans Overlook. Il faut avoir terminé la mission Overlook : levée de boucliers pour y accéder.

Chasseur de Rôdeurs

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands. Sa difficulté est de niveau 16.

Votre objectif est de trouver les cinq chapitres du livre dans la zone indiquée par le radar, tout en tuant si possible les quinze rôdeurs présent dans les alentours. Attention, la zone se trouvant à proximité d'une base ennemie, des robots risquent fortement de se joindre à la partie. Parlez au tableau des missions de The Highlands pour terminer la mission Chasseur de Rôdeurs.

Trafic de membres

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands.

Dans cette mission, vous devez parcourir le plus rapidement possible The Highlands pour y ouvrir les cinq boîtes aux lettres contenant cinq... Bras. Attention, vous ne disposez que de deux minutes pour cette course difficile, alors n'hésitez pas à bien vous entrainer pour optimiser le parcours !

La plus belle des fêtes des mères

Cette mission secondaire est liée à une boîte à bijoux que vous trouvez dans The Highlands. Sa difficulté est de niveau 16.

A vous de suivre la trace de votre radar pour dénicher le repaire de Henry. Une fois sur place, tuez les six sbires de Henry, puis passez au monstre en personne qui n'a pas l'air content du tout de vous voir. Ouvrez le paquet de Taggart pour terminer la mission La plus belle des fêtes des mères.

Un tour de wagonnet

Cette mission secondaire est liée à un message ECHO dans Caustic Caverns.

Droits des animaux

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sancutary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Rakkalcooliques anonymes

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Poète en herbe

Cette mission secondaire est liée Scooter dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Protection de la nature pour y accéder.

Tir en pleine tête

Cette mission secondaire est liée la Tête McShooty dans Thousand Cuts. Elle est accessible en même temps que la mission principale Mastoc un jour, Mastoc toujours.

La Calamité

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Vengeance

Cette mission secondaire est liée à Moxxi dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Propagande maison

Cette mission secondaire est liée à Lilith dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Rocko le Râleur

Cette mission secondaire est liée Brick dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours

pour y accéder.

La tour des Mastocs

Cette mission secondaire est liée Rocko dans Thousand Cuts. Il faut avoir terminé la mission Rocko le Râleur pour y accéder.

Contrat Hyperion 873

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions dans The Highlands. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

3h10 pour Boum-Boum

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Braquage de banque

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

Confrontation

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Lynchwood. Il faut avoir terminé les missions 3h10 pour Boum-Boum et Braquage de banque pour y accéder.

SOS bébêtes : médicaments

Cette mission secondaire est liée à un Skag blessé dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission Mastoc un jour, Mastoc toujours pour y accéder.

SOS bébêtes : nourriture

Cette mission secondaire est liée Dukino dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : médicaments pour y accéder.

SOS bébêtes : abri

Cette mission secondaire est liée à Dukino dans Lynchwood. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : nourriture pour y accéder.

Statuesque

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Opportunity. Il faut avoir terminé la mission L'homme qui voulait être Jack pour y accéder.

L'histoire selon les vainqueurs

Cette mission secondaire est liée au musée historique d'Hyperion. Il faut avoir terminé la mission L'homme qui voulait être Jack pour y accéder.

Sale boulot

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour

y accéder.

Voleurs et menteurs

Cette mission secondaire est liée à Sam Matthews dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Tueurs de démons

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission SOS bébêtes : abri pour y accéder.

Capture de drapeaux

Cette mission secondaire est liée à Brick dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

L'Elu

Cette mission secondaire est liée Marcus dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Purée de monstres : partie 1

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Purée de monstres : partie 2

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Purée de monstres : partie 1 pour y accéder.

Purée de monstres : partie 3

Cette mission secondaire est liée au Dr. Zed dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Purée de monstres : partie 2 pour y accéder.

Service clientèle

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Chez Mémé

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Suicide

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions d'Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Un vrai garçon : l'habit fait l'humain

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y

accéder.

Un vrai garçon : l'épreuve du temps

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Un vrai garçon : l'habit fait l'humain pour y accéder.

Un vrai garçon : enfin humain

Cette mission secondaire est liée à Nal dans Eridium Blight. Il faut avoir terminé la mission Un vrai garçon : l'épreuve du temps pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 1

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 2

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 1 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 3

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 2 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 4

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 3 pour y accéder.

Massacre d'Hyperion : Round 5

Cette mission secondaire est liée à Robocopul 5000 à Ore Chasm. Il faut avoir terminé la mission Massacre d'Hyperion : Round 4 pour y accéder.

La grande évasion

Cette mission secondaire est liée à Ulysse au sommet de la tour de Sawtooth Cauldron. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Le trésor oublié

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO dans Sawtooth Cauldron. Il faut avoir terminé la mission Interdit aux Anges (2) pour y accéder.

Dernières nouvelles

Cette mission secondaire est liée à Mordecaï dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Une faim de Skag

Cette mission secondaire est liée à un journal ECHO sur le cadavre d'un Skag. Il faut avoir terminé la mission Efforts et

difficultés pour y accéder.

Oncle Teddy

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Fyrestone. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Apprendre à connaître Jack

Cette mission secondaire est liée au tableau des missions de Fyrestone. Il faut avoir terminé la mission Efforts et difficultés pour y accéder.

Vous. Allez. Crever. (Sans dec'.)

Cette mission secondaire est liée à Tannis dans Sanctuary. Il faut avoir terminé la mission Les serres de Dieu pour y accéder.

EASTER EGG LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

L'easter egg est certain de fonctionner au parcours 2. Certains l'ont réussi en parcours 1, d'autres non. Pour n'avoir aucun doute, le meilleur reste le parcours 2.

Les consignes

Pas de stations de voyage éclair autorisées. Si une station est utilisée pendant la procédure, ça ne fonctionnera pas. Qui dit pas de stations, dit pas de téléportation, mais aussi pas de morts, et pas de second joueur qui rejoint la partie. L'easter egg peut être fait à plusieurs, mais il faut que personne ne rejoigne pendant le déroulement. Les véhicules sont autorisés.

La marche à suivre

- Aller à Claptrap's Place
- Prendre l'item dans la cheminée
- Donner l'item à Geary, sur le volcan à Eridium Blight (en haut à gauche de la map)
- Laissez Geary vous frapper une fois, puis il se jettera dans le volcan (qui a dit Gollum ?)
- 3 Rakks vont survoler la zone et lâcher précisément 3 coffres, dont l'un deux qui contiendra assurément du loot violet.

ERIDIUM ILLIMITÉ

Une fois à BloodShot Stronghold, dirigez-vous vers le portail le plus au Nord qui mène à Three Horns Valley. A coté de ce portail se trouve un sous-boss appelé Sale Gueule, tuez-le et récupérer l'Eridium qu'il lâchera. Ensuite passez le portail menant à Three Horns Valley, quittez le jeu, puis relancez votre partie. Retournez à Bloodshot Stronghold, le sous-boss sera encore là et lâchera encore de l'Eridium. Vous pouvez recommencer cette opération à l'infini.

Borderlands : Emeute dans l'Underdome de Mad Moxxi

© 2K Games / Gearbox Software 2009

LISTE DES SUCCÈS

Petit Chelem (10)

Accomplir la mission "Faites vos preuves".

Hell-Burbia (25)

Terminer le grand défi du Coliseum Hell-Burbia.

Angelic Ruins (25)

Terminer le grand défi du Coliseum Les Angelic Ruins.

Gully (25)

Terminer le grand défi du Coliseum Gully.

Grand Chelem (40)

Finissez chacun des 3 plus grands défis avec 1 seul personnage.

Borderlands : L'Armurerie Secrète du Général Knoxx

© 2K Games / Gearbox Software 2010

LISTE DES SUCCÈS

Monstre en kit (10)

Construire une nouvelle voiture : Monster.

Athéna, libre (25)

Secourir Athéna.

Dépôté (25)

Détruire le Dépot de la Lance.

Vincible (50)

Tuer Crawmerax l'Invincible.

Saletés de nabots (25)

Tuer tous les nabots de butin.

La vitesse tue (25)

Détruire un Lancer avec un Racer.

Ding ! Niveau méta sup' ! (15)

Atteindre le niveau 51.

Ding ! Niveau méta sup' +11 ! (40)

Atteindre le niveau 61.

Complétiste (25)

Terminer toutes les missions de l'extension.

Chaque minute, un gogo s'éveille (10)

Payé pour la visite (sans intérêt) de la World's Largest Bullet

EMPLACEMENT DES NABOTS

Nabot 1 : "Cornetto Viande Passion"

Emplacement = t-bone Junction

Nabot 2 : "Nabot de la Lance Ecarlate"

Emplacement = Road's End

Nabot 3 : "Mini Steeve"

Emplacement = Deep Fathoms

Nabot 4 : "Catcheur Truxicain"

Emplacement = Lockdown Palace

Nabot 5 : "Microbe Sauteur"

Emplacement = The Ridgeway

Borderlands : Nouvelle Révolution

© 2K Games / Gearbox Software 2010

SUCCÈS

Touriste (10G)

Trouver les 6 statues de Claptrap

Il était une fois la robolution (70G)

Tuer le CANI

Le Collectionneur (50G)

Terminer la mission dingo de Tannis

Le Lubricateur (10G)

Trouver 25 bidons d'huile

Figur-Trap (10G)

Trouver 15 figurines de Claptrap

C'est trop réaliste ! (10G)

Trouver 5 paires de lunette 3D

Quelle fiesta ! (30G)

Trouver 3 culottes, 5 poissons et 15 pizzas

Knoxx-Trap (20G)

Knoxx est mort... finalement

Ned-Trap (20G)

Tuez Ned...encore et encore et encore

Steele-Trap (20G)

Le Commandant est mort-Trap

Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned

© 2K Games / Gearbox Software 2009

LISTE DES SUCCÈS

La maison des dam-Ned (25)

Accomplissez la misson "La maison des dam-Ned"

Chair à canon pour la Jakobs (25)

Accomplissez la mission "Chair à canon pour la Jakobs"

Cerveeeeeeeeeeeelle ! (25)

Accomplissez la mission "Cerveeeeeeeeeeeelle !"

La nuit 'Ned mort-vivant' (1)

Ned est mort plus ou moins

Ned : mort ou mort-vivant (49)

Ned est mort. À nouveau !

Boulder Dash XL

© Kalypso Media / Catnip Games 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Double KO (15)

Ecrase 2 Monstres avec un seul Rocher en Mode Arcade.

La Grande Evasion (25)

Termine toutes les mines du Mode Arcade.

Cogito ergo sum (20)

Débloque toutes les mines du Mode Puzzle.

Vous êtes cernés (10)

Piégez toutes les amibes dans n'importe quelle cave du mode arcade.

Millionaire (15)

Ramasse un total de 10 000 diamants en Mode Arcade.

Verminator (20)

Ecrase 100 Monstres en Mode Arcade.

Eboulement (10)

Ecrase 10 Monstres en Mode Arcade.

Mec Rétro (20)

Termine toutes les mines du Mode Rétro.

Paresseux (15)

Fais une pause dans la mine 25 du Mode Arcade.

Gardien de Prison (15)

Piégez toutes les amibes dans 5 caves du mode arcade.

Mr. Propre (15)

Retire 1000 Blocs de débris en Mode Arcade.

Réaction en Chaîne (20)

Fais un Combo enchaîné d'au moins 100 diamants en Mode Arcade.

Braid

© Number None Inc 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Monde 2 traversé (10)

Voyage à travers le monde 2.

Monde 3 traversé (10)

Voyage à travers le monde 3.

Monde 4 traversé (10)

Voyage à travers le monde 4.

Monde 5 traversé (10)

Voyage à travers le monde 5.

Monde 6 traversé (10)

Voyage à travers le monde 6.

Monde 2 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 2 à leur place dans le cadre.

Monde 3 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 3 à leur place dans le cadre.

Monde 4 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 4 à leur place dans le cadre.

Monde 5 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 5 à leur place dans le cadre.

Monde 6 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 6 à leur place dans le cadre.

Temps record (15)

Termine le jeu complet en battant le temps record.

Clôture (60)

Termine le jeu.

FIN SECRÈTE

Collectez les 7 étoiles secrètes pour que la 8ème apparaisse dans le dernier niveau. Certains interrupteurs ne seront plus affectés par le temps et vous pourrez atteindre l'étoile pour découvrir la fin secrète du jeu.

MONDE 1 ET ÉPILOGUE

Dans la maison qui permet d'accéder au choix des niveaux, réparez l'échelle qui mène au monde 1. Pour cela, vous devez trouver les 60 pièces de puzzle et résoudre le puzzle de chaque monde. Une fois le monde 1 terminé, vous accéderez directement à l'épilogue. Pour y revenir plus tard, il suffit d'aller sur l'écran titre et de marcher vers la gauche de l'écran en direction d'une alcôve invisible.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous voici face à l'un des jeux de plates-formes les plus originaux du moment, voire même de toute l'histoire des jeux vidéo. Braid est unique, déroutant même... Derrière une apparence simpliste et vieillotte entièrement en 2D, se cache un jeu élaboré de la manière la plus intelligente qui soit. En effet, tout en usant stratégiquement de sa faculté à remonter le temps, Tim, notre héros, devra évoluer à travers une pléiade de casse-tête de plus en plus corsés, au cours desquels il lui faudra attraper des pièces de puzzle éparpillées ici et là. Impossible de mourir dans Braid : le temps est vôtre et vous rejouerez sans cesse sa mélodie, tout ceci dans l'espoir de retrouver la trace de votre chère et tendre... A vous maintenant de mettre à l'épreuve votre matière grise en prenant vos marques avec ce 2ème monde (et non le premier), un monde dont la difficulté est certes loin d'égaler celle des suivants...

Monde 2 : TEMPS ET PARDON

Comme vous allez pouvoir le découvrir dans ce premier monde, vous disposez d'un pouvoir sur lequel sera basée toute l'aventure. Il s'agit de la capacité à manipuler le temps, en le remontant quand bon vous semble...

2-1 Trois pièces faciles

Pour ce premier niveau, avancez simplement vers la droite pour ensuite grimper à la grille, puis la suivante, et récupérer votre premier morceau de puzzle en revenant plus bas à gauche. La simple difficulté ici résidera dans le fait de ne pas tomber dans les piques.

Pour la suite, vous pourrez attraper la prochaine pièce de puzzle en sautant simplement sur un ennemi, ce qui vous permettra de gagner un peu de hauteur.

Afin d'attraper la troisième et dernière pièce de ce secteur, il s'agira de trouver le bon timing pour effectuer un premier saut sur un monstre, puis rebondir tout de suite sur le second afin d'augmenter un peu plus votre hauteur et obtenir ainsi la pièce.

2-2 Le pont aux nuages

Avant de monter à l'échelle, avancez vers la droite pour aller récupérer la clé se trouvant sur la 2ème plate-forme. Revenez ensuite vers la gauche pour l'amener avec vous en haut de l'échelle et ouvrir ainsi la porte. Placez-vous alors simplement sur un nuage pour acquérir la première pièce de ce niveau.

La 2ème pièce du puzzle s'obtient très facilement, en continuant vers la droite et en sautant sur la prochaine série de nuages.

Pour récupérer ce morceau de puzzle (celui situé juste au-dessus de la porte), vous devrez avoir complété au préalable les niveaux 2-3 et 2-4. Une fois ceci effectué, revenez dans le monde 2 et rassemblez toutes les pièces de puzzle au niveau du tableau, sans tuer l'ennemi qui se promène sur la plate-forme en haut à gauche de celui-ci (si vous l'avez tué, remontez simplement le temps). Vous obtiendrez une image représentant une bouteille sur une petite table. Il s'agira alors de déplacer l'image de manière à ce que la table se trouve en haut à gauche, et qu'elle soit tout à fait alignée avec la plate-forme située à gauche du tableau, sur laquelle se déplace le monstre. Il va alors avancer sur la table comme par magie, puis vous devrez rabaisser la peinture pour le faire chuter au sol. Vous pourrez alors lui rebondir dessus lorsqu'il se trouvera au niveau de la porte de droite, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de puzzle.

Comme pour le troisième morceau, cette pièce de puzzle nécessite d'avoir effectué les niveaux 2-3 et 2-4. De la même manière que vous aviez récupéré la pièce précédente, il va vous falloir déplacer la peinture de sorte que la table se trouve cette fois en haut au milieu, de manière à pouvoir l'utiliser comme plate-forme intermédiaire (en ayant effectué à nouveau le parcours par la gauche pour pouvoir d'abord monter sur la plate-forme de gauche) afin d'atteindre celle de droite, menant à la dernière pièce de puzzle.

2-3 Chasse !

Dans ce niveau, il va vous falloir éliminer intelligemment vos ennemis si vous souhaitez récupérer la pièce de puzzle, qui ne sera accessible que lorsque les 6 monstres seront vaincus. Commencez donc par éliminer celui situé le plus bas, puis montez à l'échelle de droite en évitant pour l'instant le monstre se trouvant sur cette plate-forme. Partez plutôt à gauche et éliminez l'autre, pour monter à l'échelle qui vous mènera au troisième niveau. Éliminez alors le monstre qui se trouvera sur cette plate-forme, puis il s'agira ensuite de rebondir sur le monstre que vous aviez laissé en vie au niveau du dessous pour atteindre la plate-forme de droite. Occupez-vous alors du cinquième ennemi, puis montez à la dernière échelle qui vous permettra d'atteindre le dernier monstre et par la même occasion la pièce de puzzle.

2-4 Saut dans l'inconnu

Montez à l'échelle pour actionner le levier, ce qui permettra à la plate-forme de se déplacer vers la droite. En l'actionnant une fois encore, vous la ferez revenir vers la gauche. L'idée ici sera de faire atterrir sur cette plate-forme le monstre projeté par le canon, tandis que vous la ferez revenir vers la gauche, pour qu'il tombe dans la partie verte et non sur la surface piquante. Vous n'aurez plus qu'à suivre votre ennemi vers la gauche pour lui rebondir dessus et atteindre ainsi la pièce de puzzle.

Repartez vers la droite en utilisant la plate-forme mobile, puis il va vous falloir rebondir avec le bon timing sur un ennemi projeté par un autre canon. Si vous réussissez le saut sur sa tête, cela vous permettra d'atteindre la plate-forme d'en face et le 2ème morceau de puzzle. N'oubliez pas que vous pouvez remonter le temps comme bon vous semble pour rebondir sur l'ennemi avec plus de facilité.

Vous pourrez trouver le troisième morceau de puzzle en vous laissant tomber tout en bas du précipice, après avoir récupéré le morceau précédent. Il y a de fortes chances que vous atterrissiez sur la droite, à côté de la pièce située un peu plus haut à gauche. Qu'à cela ne tienne, remontez donc le temps durant votre chute afin d'en contrôler la trajectoire et d'atterrir pile-poil sur la pièce de puzzle.

Vous récupérerez le quatrième morceau en montant à l'échelle et en vous plaçant dans les alcôves de droite afin d'éviter d'être touché par les ennemis qui ne cessent de chuter. Il ne restera plus qu'à poursuivre vers la droite en évitant la plante, puis en atteignant le château. Vous pouvez maintenant revenir récupérer les 2 morceaux de puzzle qui était jusqu'alors inaccessibles dans le niveau 2-2.

Monde 3 : TEMPS ET MYSTERE

Le troisième monde fera apparaître des objets scintillants en vert, qui ne seront pas affectés par les retours dans le temps. Peu importe donc si un ennemi clignotant en vert avance par exemple vers la gauche et que vous souhaitez remonter le temps : il continuera d'avancer sans subir aucun effet...

3-1 Le Fossé

Vous n'aurez pas de pièces de puzzle à récupérer ici. Dans ce secteur, sautez simplement dans le puits pour éliminer l'ennemi qui s'y trouve et récupérer la clé. Étant donné qu'elle brille de cette couleur verdâtre, elle n'est pas affectée par les retours dans le temps. Utilisez donc cette commande pour vous retrouver en haut du puits, clé en main, pour déverrouiller le passage et franchir la porte de droite.

3-2 Un aller et un retour

Montez simplement sur les grillages pour aller récupérer la clé située en haut à gauche, puis remontez le temps pour vous retrouver sur le premier grillage et vous diriger à droite, avant que le mur mobile ne vous ait bloqué le passage. Vous aurez ainsi assez de temps pour déverrouiller la porte et récupérer la pièce de puzzle qui se trouvait derrière. Quittez ensuite le niveau par la porte située en bas à droite.

3-3 Phase

Montez sur le grillage pour pouvoir sauter sur un nuage, puis il vous faudra vous déplacer de nuage en nuage vers la droite, en sachant que certains, scintillant en vert, ne seront pas affectés par le retour dans le temps. Étant donné qu'ils sont à la base trop loin pour les atteindre, effectuez tout de même un saut vers eux, puis tapotez légèrement le bouton de retour dans le temps, de sorte à rester plus ou moins figé en l'air, le temps que le nuage vert soit assez proche de vous pour que vous puissiez vous y poser. Vous pourrez alors continuer sur le canon au-dessus duquel se trouve la première pièce de puzzle.

Utilisez la même méthode que précédemment pour récupérer la 2ème pièce de puzzle, en sachant qu'il vous faudra cette fois rester figé en l'air par 2 fois, puisqu'il s'agira de sauter sur 2 nuages verts pour avancer vers votre objectif...

3-4 Le sol sous ses pieds

Montez à l'échelle pour marcher sur la plate-forme de droite et retomber au niveau du levier. Actionnez-le pour déplacer la plate-forme vers la gauche, puis une fois de retour au pied de l'échelle, remontez le temps, de sorte à ce que le monstre tombe sur la plate-forme mobile et se dirige jusqu'à la clé située tout à fait à gauche. Éliminez-le pour vous emparer de la clé, puis actionnez à nouveau le levier pour déverrouiller la porte de droite et récupérer la première pièce de ce secteur.

Continuez vers la droite pour faire face à un nouveau levier à actionner, ce qui déplacera la plate-forme du haut vers la droite. Montez à l'échelle de gauche, puis tenez-vous à l'extrémité droite de la plate-forme, en ayant au-dessous de vous la pièce de puzzle. Redescendez maintenant actionner le levier pour faire revenir la plate-forme vers la gauche, puis remontez le temps. Étant donné que cette dernière n'est pas affectée par le phénomène, vous vous retrouverez dans le vide, au-dessus de la pièce de puzzle, et tomberez donc automatiquement vers elle lorsque vous ferez repartir le temps normalement. Revenez enfin actionner le levier pour déplacer la plate-forme vers la droite puis la franchir, afin de passer la porte de droite.

3-5 Des voies étroites

Dirigez-vous vers la droite pour passer au-dessous d'une plate-forme sur laquelle le canon de gauche éjecte un ennemi scintillant en vert, et où le canon de droite l'élimine constamment et l'empêche d'avancer avec des projectiles. Placez-vous donc sur la plate-forme située entre les 2 échelles, au-dessous de la pièce de puzzle, puis attendez quelques secondes (le temps que 2 ou 3 projectiles soient passés). Remontez alors le temps en tapotant légèrement le bouton, de sorte à faire revenir les projectiles dans le canon, ce qui permettra ainsi de laisser avancer le monstre vers la droite. Lorsqu'il vous rejoindra enfin sur la plate-forme, sautez-lui dessus pour atteindre la pièce de puzzle.

Poursuivez votre route en préférant échapper aux ennemis qui vous poursuivent plutôt que de les affronter, puis vous trouverez bientôt un canon qui tire horizontalement, tandis qu'un autre sera situé plus loin en hauteur et tirera en biais. Celui-ci n'est pas affecté par les retours dans le temps. Il s'agira alors de trouver le bon timing en remontant quelque peu le temps, de sorte à ce que les projectiles des 2 canons s'entrechoquent (tout en vous occupant des ennemis gênants). Ceci aura pour effet de n'envoyer qu'1 projectile sur 2 vers la droite du niveau, chose bien utile pour ce qui va suivre.
.. Une fois arrivé au niveau de la structure à l'extrême droite, montez à la première échelle, puis durant l'intervalle de temps qui sépare 2 projectiles, vous aurez la possibilité d'atteindre la petite échelle de droite puis de sauter vers la pièce de puzzle.

3-6 Irréversible

Dans cette première partie du niveau, vous verrez au-dessus de vous une plate-forme horizontale se déplaçant vers la gauche, et une plate-forme verte verticale qui monte petit à petit. Il vous faudra alors grimper à l'échelle de droite pour vous retrouver sur la plate-forme horizontale, mais sans activer de retour dans le temps. Vous devrez donc vous occuper des ennemis " à l'ancienne ", car le moindre retour dans le temps emprisonnerait la plate-forme horizontale si elle n'a pas encore dépassé le petit mur vertical qui lui, n'est pas affecté par les retours dans le temps. Utilisez ensuite la plate-forme horizontale pour atteindre la pièce de gauche, tout en vous chargeant des ennemis.

Empruntez la grande échelle qui descend sous terre, puis emparez-vous de la clé de gauche en évitant la plante carnivore. Celle-ci vous permet d'ouvrir la porte de droite, puis vous devrez alors remonter le temps pour ramasser automatiquement la clé et ouvrir la seconde porte avec celle-ci. La 2ème pièce de puzzle du niveau se trouvera derrière.

Après avoir récupéré la 2ème pièce de puzzle, descendez à l'échelle pour partir vers la gauche en évitant les 3 plantes carnivores et sans vous soucier de la clé. Descendez alors à l'échelle du fond pour trouver une autre clé qui scintille en vert au bas de celle-ci et remonter avec en effectuant un retour dans le temps. Utilisez cette clé pour ouvrir la première des 3 portes verrouillées, puis allez ensuite chercher l'autre clé située entre les plantes carnivores, afin d'ouvrir la porte du milieu. Remontez le temps pour vous retrouver à nouveau avec cette clé en main, puis utilisez-la pour ouvrir la dernière porte et atteindre la troisième pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant remonter les échelles pour rejoindre l'extérieur et poursuivre vers la droite...

3-7 Repaire

Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste un combat contre un boss... Avant d'aller l'affronter, il va vous falloir récupérer la clé qu'a lâché un ennemi juste avant de mourir, au niveau des piques. Sautez donc vers cette dernière, puis dans le quart de seconde où vous entendrez que vous l'avez attrapée juste avant de mourir, remontez le temps pour vous retrouver en haut. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires pour y parvenir... Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée, puis vous ferez face au boss. Tenez-vous au niveau des 2 lustres en grimpant au grillage et en évitant au mieux les projectiles, puis faites-les tomber avec le bon timing sur ce monstre, avant de remonter le temps pour pouvoir les réutiliser. Heureusement, le retour dans le temps n'affecte pas votre ennemi, et il perdra peu à peu ses pointes. Après lui avoir ôté sa dernière pointe, vous en viendrez à bout et pourrez poursuivre par la porte de droite.

3-8 Un picotement

Allez grimper à la première échelle accessible vers la droite, puis filez à gauche pour descendre par 2 fois et actionnez le levier après avoir éliminé un gêneur. Ceci aura pour effet de déplacer une plate-forme vers la droite. Revenez en haut de la toute première échelle empruntée, puis montez alors à celle de droite, afin de rejoindre l'extrême gauche de l'écran, où vous pourrez trouver un monstre qui possède une clé. Volez-la-lui, puis revenez au niveau du levier pour

l'actionner à nouveau et faire repartir la plate-forme vers la gauche. C'est maintenant qu'il faudra remonter le temps pour vous retrouver à l'extrême gauche de l'écran, et rapidement sauter sur la plate-forme qui revient toujours vers la gauche (car non affectée par le retour dans le temps), afin de sauter sur celle-ci pour atteindre l'échelle vous menant à la première pièce de puzzle.

Faites revenir la plate-forme vers la droite en actionnant le levier, toujours en ayant la clé en main, puis sautez sur celle-ci pour déverrouiller la porte qui vous mènera à la 2ème partie du niveau. À gauche de la grande échelle, vous pouvez voir la 2ème pièce de puzzle emprisonnée par un mur vertical tombé depuis longtemps. Mais vous avez bien compris qu'il n'est jamais trop tard dans Braid... Montez donc tout à fait en haut de l'échelle, pour longer le grillage du haut vers la droite et descendre au pied de la 2ème échelle, tout ceci en évitant bien sûr les projectiles. Sautez alors sur la partie de grillage inférieure pour vous diriger vers la gauche et actionner le levier. Ceci aura pour effet d'élever une plate-forme au centre, sur laquelle vous pourrez sauter et qui vous fera scintiller en vert.
Cela signifie que vous ne serez pas affecté par les retours dans le temps, du moment que vous vous tenez sur cette plate-forme. Profitez-en alors pour remonter le temps de la manière la plus rapide possible, afin de vous retrouver au moment même où vous aviez débuté le niveau, autrement dit lorsque le mur vertical ne bloquait pas encore le passage vers la 2ème pièce de puzzle. Lorsque le mur se retrouvera au plus haut point, vous devriez avoir assez de temps pour rejoindre l'échelle de droite, longer le grillage du haut vers la gauche, puis descendre à l'échelle de gauche pour attraper la pièce de puzzle.

Monde 4 : TEMPS ET ENDROIT

Dans le quatrième niveau, le temps s'écoulera normalement tant que vous avancerez à droite, mais il se figera lorsque vous vous arrêterez ou emprunterez une échelle. Dès que vous reviendrez vers la gauche, le temps remontera automatiquement et ennemis et projectiles se verront avancer à reculons...

4-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez par-dessus le précipice pour courir jusqu'à la porte verrouillée, ce qui fera avancer l'ennemi du bas vers la gauche, lui faisant ainsi récupérer la clé. Sautez pour la récupérer, puis remontez simplement le temps pour déverrouiller la porte et passer au niveau suivant.

4-2 Spécialiste des sauts

Pour récupérer la première pièce de puzzle de ce niveau, montez aux 2 premières échelles de la structure de droite, tout en évitant les projectiles, mais ne tentez pas d'emprunter la troisième échelle. À la place, sautez sur le bloc qui se trouve tout de suite sur la droite de la 2ème échelle, puis sautez une fois encore pour vous retrouver derrière le canon du dessus, en face duquel se trouvera la pièce de puzzle.

Après avoir récupéré la première pièce de puzzle, sautez sur la plate-forme du haut pour vous emparer de la clé, puis au lieu d'aller directement ouvrir la porte verrouillée de gauche, redescendez sur la terre ferme et allez cette fois monter sur la structure de gauche. Après avoir grimpé à la 2ème échelle, il vous sera impossible d'emprunter la troisième. Sautez donc sur la petite plate-forme située à gauche de la 2ème échelle, puis vous pourrez rebondir sur la tête de l'ennemi qui était tombé au tout début du niveau, et qui remontera du fait que le temps revient en arrière. Ceci vous permet alors de vous retrouver derrière le canon du haut, puis vous n'avez plus qu'à grimper à la dernière échelle pour récupérer la pièce de puzzle.

La clé toujours en main, il suffit juste de sauter vers la droite après avoir récupéré le 2ème morceau de puzzle, pour ouvrir la porte verrouillée de gauche. Vous n'avez alors qu'à récupérer la troisième pièce et à filer à droite (passez par-dessus la plante en courant sur la plate-forme du haut) pour changer de niveau.

4-3 Tout juste hors de portée

Montez à l'échelle et actionnez le levier de gauche. Une fois tout en haut de l'échelle, dirigez-vous vers la gauche, puis sautez sur l'ennemi le plus à gauche qui devrait être en train de remonter. Ceci permet de ralentir le temps suffisamment

pour que les murs se remettent en place, tout comme le levier, puis il suffira ensuite de franchir le premier muret en rebondissant sur l'ennemi situé à votre hauteur. Il ne vous restera alors plus qu'à récupérer la première pièce de puzzle.

Dès que vous attraperez la première pièce, un ennemi va tomber un peu plus bas, sur la plate-forme d'en face. Tout de suite après l'impact de sa chute, il s'agira de lui sauter sur la tête de manière à rebondir et vous trouver sur la plate-forme du dessus (lancez votre saut légèrement avant que l'ennemi touche le sol). Étant donné que vous l'avez tué, vous vous retrouverez dans l'impossibilité de récupérer la clé qui se trouve au-dessous de vous. Il va vous falloir remonter le temps en allant à gauche par un quelconque moyen... Pour ce faire, montez à l'échelle, puis une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour vous retrouver sur la plate-forme la plus haute de la structure au niveau de laquelle vous aviez récupéré le premier morceau de puzzle. Vous devriez avoir fait suffisamment remonter le temps pour que l'ennemi soit réapparu. L'idée sera maintenant d'aller au maximum vers la droite. Sautez donc sur la plate-forme au niveau de laquelle se situe la grande échelle, puis courez entièrement à droite. Ceci aura permis à l'ennemi de s'emparer de la clé. Il vous restera alors à revenir sur la gauche et à lui sauter sur la tête pour qu'il lâche la clé. Tâchez d'atterrir sur sa tête en regardant vers la droite afin que le monstre ne ressuscite pas. Une fois la clé en main, il s'agira de remonter le temps avec le bouton habituel, pour vous retrouver au moment où vous étiez tout en haut de la grande échelle. Vous pourrez déverrouiller la porte de droite et poursuivre après avoir récupéré le morceau de puzzle (la porte de fin de niveau se trouve tout en bas à droite).

4-4 Chasse !

Dans cette phase de jeu, il vous sera demandé une fois encore d'éliminer la totalité des monstres présents sur les 4 niveaux du décor. La difficulté résidera cette fois dans le fait que le temps remontera dès que vous irez vers la gauche, provoquant ainsi la résurrection de vos ennemis. Comme d'habitude dans Braid, il va falloir user d'un peu de stratégie... Dans un premier temps, l'idée sera d'aller éliminer le monstre situé le plus haut.
Pour ce faire, montez à l'échelle de droite, partez vers la gauche pour emprunter l'autre échelle, puis repartez vers la droite pour rebondir sur le monstre le plus à droite du 2ème niveau, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de plate-forme de droite du troisième niveau. Montez alors à l'échelle pour partir vers la gauche et sautez sur ce premier monstre. Prenez toutefois garde de rebondir sur sa tête en étant tourné vers la droite pour ne pas que le temps remonte. Redescendez ensuite à l'échelle de droite, puis il faudra vous occuper de l'ennemi le plus à gauche de ce troisième niveau. Pour atteindre la plate-forme sur laquelle il se trouve, rebondissez une fois de plus sur la tête du monstre du 2ème niveau, puis avancez jusqu'à avoir parcouru les 3/4 de celle-ci. Étant donné que vous allez à gauche, vous avez sans doute remarqué que le premier monstre que vous aviez tué est en train de revenir sur sa plate-forme. Restez vigilant afin que cela ne soit pas le cas tout en éliminant votre 2ème ennemi (toujours en regardant vers la droite). Après vous être occupé de celui-ci, repartez donc vers la droite pour descendre d'un niveau et vous occuper du monstre situé le plus à gauche. Une fois ceci effectué, sautez sur la tête de l'ennemi situé le plus bas, pour enfin monter sur la plate-forme de droite du 2ème niveau et rebondir sur la tête de l'avant-dernier monstre (2 fois pour gagner en hauteur) afin de l'éliminer d'une part, mais qu'il vous permette d'atteindre la petite plate-forme du haut à droite, sur laquelle se trouve le dernier monstre à abattre. Vous n'avez plus qu'à monter l'échelle, récupérer la pièce, puis redescendre franchir la porte de droite.

4-5 Un mouvement graduel

Vous avez en face de vous 3 plantes carnivores qui ne sont pas affectées par le retour dans le temps. Il va falloir faire en sorte que l'ennemi de droite reste en vie et évite les plantes pour lui faire récupérer la clé située tout à fait à gauche. Pour ce faire, avancez prudemment et par étapes, car vous devrez non seulement éviter les plantes pour vous même, mais aussi garder en vie le monstre qui continuera de se diriger vers la gauche tant que vous avancez dans l'autre direction. Il s'agira bien sûr de revenir vers la gauche si jamais vous le tuez par mégarde. Une fois arrivé à l'échelle, le monstre aura la dernière plante à éviter, mais se fera éliminer pendant que vous monterez. Sautez alors sur la grande plate-forme de gauche afin de le ressusciter, puis choisissez le bon moment pour repartir vers la droite, en sautant sur le bloc carré situé à gauche de l'échelle. Une fois la plante rabaissée, continuez de filer vers la droite jusqu'à entendre que le monstre a récupéré la fameuse clé. Revenez maintenant sur la gauche sans vous soucier de son sort, et contentez-vous simplement de ramasser la clé. Il vous restera ensuite à monter à l'échelle de droite, repartir vers la gauche pour emprunter celle du dessus, puis aller déverrouiller la porte de droite, derrière laquelle se trouve la première pièce de puzzle.

Retournez vers la droite pour vous tenir sur la plate-forme située entre les 2 échelles du centre, et sachez qu'il va vous falloir attirer jusqu'ici un monstre qui proviendra de la droite et qui ne sera pas affecté par les effets du retour dans le temps. Toutefois, vous devrez lui faire éviter les 3 plantes carnivores qui, contrairement aux 3 précédentes, sont cette fois affectées par les manipulations du temps. Avant de retomber au sol, tenez-vous environ 5 secondes sur l'extrémité gauche de la plate-forme centrale, au moment où la première plante carnivore de droite sera retournée dans son pot. C'est la petite astuce qui vous permettra de vous emparer de la pièce de puzzle sans problème. En retombant ensuite au sol sur la droite du secteur, vous voyez donc le monstre sortir du canon et avancer vers la gauche. L'idée sera de stopper vos mouvements à chaque fois qu'une plante qu'il devra franchir sera totalement rabaissée. Une fois qu'il a passé les 2 premières plantes, remontez le temps pour vous retrouver à gauche de la plate-forme centrale, durant le moment où vous aviez fait rester la troisième plante dans son pot. Le monstre va alors continuer d'avancer et tomber sur la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Il faudra lui rebondir dessus pour atteindre celle du haut et la pièce de puzzle par la même occasion. Vous pourrez clôturer le niveau en passant la porte du coin droit.

4-6 Un mouvement amplifié

Comme pour le niveau précédent, vous devrez faire avancer un ennemi vers la gauche tout en lui faisant éviter les plantes carnivores. Il pourra franchir les 2 premières plantes assez facilement, mais il sera impossible de lui faire passer les 2 suivantes étant donné qu'elles remontent bien trop vite à la surface.
Avancez donc vers la grande échelle sans vous soucier qu'il se fasse manger, puis revenez vers la gauche dès lors que vous vous retrouverez sur les nuages. Le fait d'avancer sur ces derniers vous permettra d'accélérer davantage votre course et donc le temps. Revenez au moment où le monstre se trouve tout à fait devant les 2 dernières plantes, puis dès que celles-ci sont rabaissées, foncez à droite jusqu'à quitter la couche de nuages et avancer quelques mètres plus loin pour entendre que la clé a été saisie. Notez que même si le temps est accéléré lorsque vous avancez sur les nuages, vous n'aurez qu'un très court instant pour faire passer le monstre sans qu'il se fasse manger par les plantes. Revenez vers la gauche pour récupérer la clé, puis montez la grande échelle de droite pour marcher sur la première couche de nuages et aller emprunter l'échelle de gauche. Ouvrez donc la porte verrouillée de gauche après avoir évité la plante carnivore, puis vous n'aurez plus qu'à vous emparer de la pièce de puzzle.

Repartez vers la gauche pour effectuer exactement le même chemin en sens inverse, puis une fois arrivé au niveau de la grande échelle centrale, montez tout en haut de celle-ci. Tenez-vous maintenant à l'extrémité droite du canon, puis sautez vers la droite comme si vous souhaitiez atteindre la plate-forme droit devant vous et sans craindre de tomber dans le vide. Un grand nuage va alors apparaître, sur lequel vous devriez retomber si vous avez fait preuve du timing parfait. Il ne restera alors plus qu'à poursuivre à droite en sautant sur les autres plates-formes, puis le morceau de puzzle sera à vous.

4-7 Un compagnon inconstant

Dans ce niveau, il faudra utiliser une clé qui est sensible aux retours dans le temps. Vous ne pourrez donc pas la garder en main en vous dirigeant vers la gauche... Emparez-vous d'entrée de jeu de cette clé qui se trouve devant vous, puis filez à droite jusqu'à rencontrer un premier ennemi. Évitez-le, pour ensuite sauter sur la plate-forme située légèrement au-dessus, afin de déverrouiller la porte avec la clé. Descendez ensuite par la droite de la plate-forme, puis faites apparaître un autre monstre en revenant à gauche, ce qui refermera la porte par la même occasion. Il devrait atterrir juste à côté de la clé et s'en emparer. L'idée sera qu'il vous l'amène, puis que vous la récupériez pour aller ouvrir l'autre porte verrouillée de droite qui vous mènera à la première pièce de puzzle.

Remontez maintenant le temps pour vous retrouver au moment où vous aviez passé la 2ème échelle en partant de la gauche, la clé en main. Montez maintenant à celle-ci pour vous diriger à droite, actionner le levier, puis retomber par la droite. Occupez-vous du monstre à proximité, puis faites en sorte que le suivant, projeté par le canon, tombe sur la petite plate-forme mobile. Dirigez-vous vers la gauche afin de la faire revenir vers le levier, en gardant le monstre sur celle-ci. Du fait du retour dans le temps, la clé va remonter vers le levier, et l'ennemi va pouvoir s'en emparer. Remontez alors la petite échelle de gauche pour lui chiper la clé (attendez qu'il ait franchi la 2ème échelle), la ramasser, pour ensuite monter à l'échelle suivante et déverrouiller la porte qui vous mène à la pièce de puzzle.

Monde 5 : TEMPS ET DECISIONS

Pour ce cinquième monde, à chaque fois que vous remonterez le temps, votre ombre apparaîtra un instant pour répéter les actions que vous aviez effectuées précédemment. Notez que cette ombre ne durera pas éternellement (une dizaine de secondes), et que les objets scintillant en violet pourront être touchés et manipulés par votre ombre...

5-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez dans le puits pour récupérer la pièce de puzzle, puis remontez le temps. Votre ombre ira alors chercher la pièce et vous n'avez qu'à vous diriger vers la porte en sautant par-dessus le précipice.

5-2 Si distant

Ici, montez à l'échelle pour faire fonctionner le levier violet, après avoir attendu quelques secondes à proximité de celui-ci. Remontez ensuite le temps, puis montez à l'échelle une fois encore pour aller franchir le mur de gauche qui se relèvera une fois que votre ombre aura actionné le levier. Vous trouverez la pièce de puzzle en haut de l'échelle de gauche.

Dirigez-vous maintenant vers la droite, pour rebondir sur un ennemi qui vous permettra d'atteindre le levier violet, au-dessus de la porte de sortie. Restez un instant à proximité de celui-ci, puis actionnez-le. Remontez ensuite le temps, puis rebondissez sur l'ennemi une fois encore pour sauter sur la plate-forme de gauche, tandis que votre ombre ira s'occuper du levier. Une fois que le mur sera relevé, vous n'aurez plus qu'à monter la grille pour récupérer le morceau de puzzle.

5-3 (Sans nom)

Montez à la grille, puis courez sur la plate-forme de droite pour passer par-dessus les piques et retomber plus bas. Ramassez la clé violette, puis avancez quelque peu pour attirer le lapin vers vous, avant de vous replacer un peu plus sur la gauche, sous le coin de la structure et en faisant face à l'ennemi. Restez un instant dans cette position avant de remonter le temps, puis rendez-vous sur la structure pour la contourner par le côté droit. Tandis que votre ombre occupera le lapin à gauche, vous aurez assez de temps pour monter à l'échelle centrale et vous emparer de la pièce de puzzle.

Descendez l'échelle, puis emparez-vous de la clé violette après vous être débarrassé du lapin. Placez-vous sur la gauche, en face du précipice rempli de piques, puis effectuez un saut vers la gauche comme si vous souhaitiez atteindre l'autre côté. Vous serez bien sûr trop court et votre personnage mourra. Vous devrez alors remonter le temps pour vous retrouver au tout début du niveau, puis avancez sur la droite pour vous placer à l'extrémité gauche du précipice de piques. Vous verrez alors votre ombre sauter vers vous avec la clé, puis au moment où elle mourra et lâchera l'objet, vous l'attraperez automatiquement. Il ne vous restera plus alors qu'à monter la grille de gauche, déverrouiller la porte et franchir la porte de sortie située en haut à droite du niveau.

5-4 Le passage du fossé

Empruntez l'échelle située plus à droite, puis revenez vers la gauche pour vous tenir à proximité du levier. Inutile de l'actionner pour le moment. Il s'agira plutôt de sauter entre les 2 plates-formes pour retomber au sol et éliminer le monstre qui se balade. Remontez ensuite le temps, puis au lieu de sauter cette fois entre les plates-formes, atterrissez sur celle de gauche, où se trouve le canon. Étant donné que votre ombre aura éliminé l'ennemi du bas, un nouveau va apparaître à partir du canon, sur lequel vous pourrez rebondir pour atteindre la pièce de puzzle.

Actionnez le levier pour déplacer la petite plate-forme vers la gauche, puis retombez au sol pour éliminer le monstre. Comme précédemment, remontez le temps pour vous retrouver à côté du levier, et tandis que votre ombre ira s'occuper de l'ennemi du bas, observez le nouveau monstre se diriger vers la droite du niveau. Soyez prêt pour l'accueillir à droite, avant qu'il ne retombe sur la terre ferme, c'est-à-dire au même niveau que la porte de sortie. Il ne s'agira pas ici de le tuer, mais plutôt de vous faire tuer en le tapant par-dessous. Ceci aura pour effet de faire rebondir l'ennemi un peu plus haut et plus loin. Remontez donc le temps aussitôt après avoir péri, puis allez vous placer en haut de l'échelle la plus à droite, pour vous préparer à sauter sur le monstre que votre ombre aura fait rebondir, vous permettant ainsi d'atteindre la pièce de puzzle de droite à l'aide d'un 2ème saut.

Remontez à l'échelle et dirigez-vous vers la gauche pour vous placer au niveau du levier. Une fois ici, partez vous charger de l'ennemi situé en bas à droite, puis remontez le temps jusqu'à vous retrouver à côté du levier. Dès que votre ombre aura éliminé le monstre, un nouveau va sortir du canon de gauche, et vous devrez actionner le levier au bon moment pour le faire avancer sur la plate-forme mobile, jusqu'à ce qu'il vous rejoigne sur la vôtre.
Comme cela risque d'être trop court, remontez quelque peu le temps pendant qu'il se trouve sur la plate-forme pour voir apparaître une ombre de celle-ci, sur laquelle le monstre peut aussi marcher. Plusieurs essais risquent d'être nécessaires pour réussir cette manipulation, mais vous n'aurez plus qu'à sauter sur la tête du monstre pour rejoindre la plate-forme du haut et vous emparer de la pièce de puzzle.

5-5 Une occasion se présente

Montez à l'échelle, puis filez à droite pour sauter sur l'ennemi qui possède une clé, à proximité de la 2ème échelle. Avec celle-ci, descendez ouvrir la porte violette située la plus en bas à gauche, puis remontez le temps juste avant d'éliminer le monstre. Répétez l'opération, récupérez à nouveau la clé, tandis que votre ombre fera de même, obtenant également une clé. Ouvrez cette fois à la porte de gauche la plus haute, puis sautez sur la porte violette pour pouvoir grimper à l'échelle de gauche, tandis que votre ombre va bientôt la déverrouiller. Actionnez le levier, puis rebroussez chemin vers le début du niveau pour pouvoir récupérer la pièce de puzzle.

Rendez-vous maintenant sur la structure la plus à droite du niveau, pour aller actionner le levier du haut et faire monter la plate-forme du bas. Actionnez une fois de plus le levier pour la faire redescendre, puis remontez le temps pour aller vous placer sur celle-ci, tandis que votre ombre ira actionner le levier. Vous allez alors être remonté à proximité de l'autre levier à actionner. Ceci aura pour effet d'élever une petite plate-forme au-dessus, puis une fois qu'elle aura atteint son point culminant, il vous faudra actionner une fois encore le levier pour la faire descendre. Remontez le temps, grimpez à l'échelle de gauche, puis actionnez le levier du haut pour élever votre ombre, qui actionnera à son tour l'autre levier. Vous n'avez plus qu'à utiliser la petite plate-forme mobile pour atteindre la pièce de puzzle.

5-6 Repaire

Vous allez devoir combattre à nouveau un boss en lui faisant tomber des lustres sur la tête. Toutefois, celui-ci étant de couleur rose, il va falloir agir différemment de la fois précédente. Faites-lui tomber un lustre sur la tête, puis remontez le temps pour pouvoir le réutiliser. Toutefois, l'ennemi aura récupéré sa corne. Faites en sorte qu'il se trouve sous le lustre lorsque vous faites repartir le temps (en l'attirant par des déplacements latéraux), afin que l'ombre de ce dernier touche le boss une fois de plus. Il perdra donc pour de bon sa corne, puis il vous faudra réitérer l'opération jusqu'à le vaincre totalement. Suite à votre victoire, vous pourrez récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte située la plus en haut à gauche du niveau. Vous aurez ensuite un levier à actionner, tandis qu'il vous faudra remonter le temps jusqu'au moment où vous étiez à proximité du boss, afin d'ouvrir cette fois la porte de droite. Votre ombre ayant actionné le levier, il ne vous reste plus qu'à passer sous le mur qui est en train de s'élever. La pièce de puzzle en poche, quittez le niveau par la porte.

5-7 Un compagnon fragile

Montez à la grille et récupérez la clé détenue par le monstre. Tenez-vous maintenant quelques pas devant la première porte verrouillée, puis effectuez un saut vers elle, comme si vous souhaitiez la toucher avec votre clé. Juste avant l'impact, remontez le temps pour vous retrouver au moment du saut. Votre ombre va alors sauter et ouvrir la première porte à votre place, ce qui vous permettra de déverrouiller la seconde avec votre clé. Après avoir récupéré la pièce de puzzle, il ne vous restera plus qu'à vous diriger à droite du niveau...

Monde 6 : HESITATION

Dans ce sixième monde, vous aurez en votre possession un anneau qui, une fois posé à l'endroit de votre choix, aura pour effet de fortement ralentir le temps sur une surface circulaire entourant votre objet. Le temps sera également ralenti légèrement par-delà le cercle, et il faudra donc vous servir de l'anneau à bon escient pour récupérer toutes les pièces de puzzle à travers les différents niveaux.

6-1 Le Fossé

Dans ce premier niveau, vous n'avez qu'à sauter par-dessus le précipice pour avancer jusqu'à la porte.

6-2 Un aller et un retour

Ici, vous devrez récupérer la pièce de puzzle se trouvant sur la droite, derrière une porte verrouillée qu'il vous faut atteindre avant la tombée du mur. Il s'agira alors de créer un cercle temporel au niveau de celui-ci, de manière à le ralentir au maximum, le temps que vous alliez chercher la clé en haut à gauche de l'écran. Une fois la pièce de puzzle en main, vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située en bas à droite.

6-3 Phase ?

Sautez sur la petite plate-forme de droite, puis créez un cercle dont le centre se trouvera à l'extrême droite de celle-ci. Un premier nuage va alors pénétrer à l'intérieur, puis vous devrez sauter rapidement sur celui-ci, afin de rejoindre le 2ème qui suit, puis sauter enfin sur un troisième, dans le but de vous retrouver sur le canon et d'attraper la pièce de puzzle. Tout ceci est bien entendu plus facile à dire qu'à faire, car il vous faudra trouver le bon timing pour réaliser cette action.

Retournez récupérer votre cercle, puis dirigez-vous sur la droite pour monter tout en haut de la longue grille verticale. Avancez sur la plate-forme pour placer votre cercle de sorte que la partie du bas soit située à mi-distance entre la petite plate-forme et le canon, tout près de la fleur. Rendez-vous donc sur cette petite plate-forme pour sauter sur un premier nuage, puis effectuez ensuite un 2ème saut vers la droite en pénétrant dans le demi-cercle, afin de laisser le temps à un 2ème nuage d'avancer jusqu'à votre point de chute. Restera ensuite à sauter sur le canon et à récupérer la 2ème pièce de puzzle.

6-4 Cascade

Rendez-vous tout à fait à droite du niveau, afin d'aller placer votre cercle sur le canon le plus à droite. Ses projectiles vont alors se ralentir, permettant à un monstre d'avancer sur la plate-forme d'en face. Vous n'aurez plus qu'à lui sauter dessus pour atteindre la première pièce de puzzle.

Allez tout d'abord récupérer votre anneau, puis filez à gauche pour monter à la première échelle que vous croiserez. Allez poser votre cercle tout à fait à droite de la plate-forme, puis sautez sur un ennemi projeté par le canon de gauche, pour vous retrouver sur la petite plate-forme sur laquelle il se trouve. Évitez le 2ème monstre qui va être projeté, puis attendez qu'il atterrisse sur la plate-forme du bas (là où se trouve votre anneau), en vous préparant à sauter sur sa tête. Effectuez votre saut au moment où il atterrit de son 2ème rebond, de sorte à atteindre la plate-forme située en haut à droite, sur laquelle vous pourrez récupérer la clé. Repartez avec celle-ci vers la gauche pour désactiver votre cercle, puis allez le replacer sur le canon situé tout à fait à droite, comme effectué dans le paragraphe précédent. Attendez ensuite qu'un des monstres projetés par la gauche puisse franchir la plate-forme sans se faire toucher par un projectile et retomber tout en bas pour repartir à gauche. Récupérez alors votre anneau, puis suivez-le par le haut pour pouvoir lui retomber dessus de l'autre côté et rebondir ainsi vers l'autre canon situé plus à gauche. Une fois sur ce dernier, placez votre cercle à cet endroit afin de ralentir ses projectiles. Montez à l'échelle, puis glissez-vous dans le passage de gauche afin d'aller déverrouiller la porte et d'actionner le levier du fond. Repartez maintenant vers la gauche en évitant les projectiles, puis montez au sommet de l'échelle. Rendez-vous sur la gauche pour aller cueillir votre pièce de puzzle bien méritée...

Pour récupérer la troisième pièce, vous allez devoir placer votre anneau au coin droit de la plate-forme sur laquelle est situé le canon le plus à gauche, et qui envoie des ennemis en diagonale. Placez-vous à droite, de l'autre côté du petit précipice, puis sautez sur un premier ennemi dont la chute est ralentie par le cercle, pour ensuite rebondir sur un 2ème. Ceci vous permettra d'être assez haut pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche, qui vous mène vers la dernière pièce de puzzle. Vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située tout à fait en bas à droite.

6-5 Un feuillage infranchissable

Placez votre cercle tout à fait au bas du petit mur vertical, car il est en train de monter pour empêcher la grande plate-forme horizontale de poursuivre son avancée vers la gauche. Restez à cet endroit avec votre anneau tout en évitant les ennemis, jusqu'à être sûr que la plate-forme horizontale ne restera pas bloquée. Allez maintenant placer votre anneau au bas de la plante carnivore, puis montez à l'échelle de droite. Attendez que la plante soit tout à fait rétractée pour pouvoir passer, puis filez à gauche en évitant les monstres, afin de vous aider de la plate-forme pour atteindre la pièce de puzzle.

Revenez récupérer votre anneau, puis dirigez-vous en haut à droite du niveau pour vous placer sous les 3 plantes carnivores. L'idée sera ici de placer votre anneau sous la plante la plus à droite et de jouer avec le retour dans le temps pour permettre à 2 monstres de couleur verte (à la suite) de franchir la série de 3 plantes. Attendez qu'un premier tombe à votre niveau et revienne vers vous, puis sautez-lui dessus avant de rebondir également sur le 2ème qui devrait tout juste être en fin de chute. Vous aurez alors gagné assez de hauteur pour vous retrouver sur la plate-forme à gauche de laquelle se trouve la pièce de puzzle.

6-6 Ascenseurs en folie

Montez aux 6 petites échelles de droite en évitant les projectiles, afin d'aller actionner le levier situé en haut à gauche. Sautez ensuite sur la plate-forme qui va redescendre vers le levier du bas, récupérez la clé sur la gauche en évitant le monstre apparu, puis actionnez le levier pour faire remonter la plate-forme sur laquelle vous devrez vous trouver à nouveau. Une fois arrivé tout en haut, placez votre anneau sur la droite de la plate-forme, pour ensuite actionner le levier et la faire redescendre. Celle-ci retournera très lentement vers le bas, et le cercle temporel touchera les 3 canons. Leurs projectiles seront alors ralentis, ce qui vous permettra de descendre les 6 échelles de droite. Vous n'avez plus qu'à aller sur la gauche, récupérer votre anneau, monter à l'échelle, pour enfin sauter vers la pièce de puzzle après avoir déverrouillé la porte.

Rendez-vous maintenant tout à fait à droite du niveau pour monter sur la dernière échelle. Tenez-vous à droite du levier, posez votre anneau ici, puis actionnez ce même levier. Une petite plate-forme va alors se déplacer latéralement, tandis qu'une plus grande va descendre. Sautez sur cette dernière, puis tenez-vous sur l'extrémité droite. Étant donné que cette plate-forme vous rend insensible aux retours dans le temps, effectuez-en un pour la faire remonter et sautez ensuite vers la droite pour attraper la pièce de puzzle, tout en évitant les projectiles du canon qui devraient être ralentis par votre anneau.

Après avoir récupéré votre anneau, actionnez une fois encore le levier pour faire redescendre la plate-forme. Rendez-vous sur celle-ci pour y poser votre anneau au centre, puis revenez actionner le levier pour qu'elle remonte jusqu'en haut. Une fois qu'elle est tout à fait remontée, actionnez une troisième fois le levier pour la voir redescendre lentement, si bien que la petite plate-forme de droite va pouvoir lui passer dessous et continuer son chemin vers la gauche. Montez maintenant à l'échelle de la plate-forme sur laquelle vous aviez laissé votre anneau (après avoir récupéré celui-ci), puis allez actionner le levier de gauche. Une petite plate-forme va alors se déplacer et libérer une échelle. Redescendez au sol pour monter à celle-ci et vous retrouver sur la petite plate-forme que vous aviez fait passer précédemment sous la grande. En vous trouvant sur celle-ci, vous serez à nouveau insensible aux retours dans le temps. Sautez sur l'échelle durant le court laps de temps où vous gardez la couleur verte, pour rapidement revenir à l'instant où elle se trouvait assez haut pour que vous n'ayez qu'à vous glisser sur la gauche et attraper la pièce de puzzle. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires, étant donné le timing assez serré pour réaliser cette manipulation...

6-7 Dans un autre château

Montez à la première échelle, puis placez votre anneau au maximum à droite, de sorte qu'il entoure la clé et la plate-forme sur laquelle elle est posée. Attendez une quinzaine de secondes, puis récupérez l'anneau pour descendre et le placer au niveau du canon de droite. Vous devriez alors avoir assez de temps pour monter à l'échelle entre 2 projectiles, puis il vous faudra vous placer sur la plate-forme qui vous rend insensible aux retours dans le temps, à gauche du levier. Remontez le temps, jusqu'à ce que l'anneau soit revenu en haut à gauche, à côté de la clé, puis actionnez le levier.
La plate-forme de gauche va alors se déplacer, et l'anneau tombera lentement avec la clé. Durant cela de ce temps, redescendez à droite de l'échelle pour vous préparer à sauter par-dessus le précipice au centre de l'anneau, afin de

récupérer à la fois ce dernier et la clé. Une fois en possession de celle-ci, repartez vers la droite pour monter à l'échelle en utilisant le même procédé que précédemment pour ralentir les projectiles, puis ouvrez la porte de gauche pour récupérer la pièce de puzzle. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la droite du niveau...

Monde 1

Vous voici dans le monde par lequel cette histoire est censée réellement avoir débutée... Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste des niveaux à franchir, jusqu'à bientôt atteindre votre dulcinée...

1-4

Placez-vous exactement à l'endroit d'où proviennent les monstres, puis lorsque le prochain touchera vos pieds, il reviendra à la vie et commencera à se déplacer vers la gauche. Attendez qu'il revienne vers vous pour lui sauter dessus et atteindre la plate-forme qui vous permettra de franchir la porte.

1-3

Sautez sur un de ces ennemis qui retournent dans le canon de gauche pour le ramener à la vie, en vous plaçant à l'endroit où ils apparaissent. Préparez-vous à ce qu'il se déplace vers la droite et soit attiré vers l'autre canon. Rebondissez-lui dessus plusieurs fois pour remonter avec lui, puis jouez avec les retours dans le temps pour que les bonds sur sa tête vous aident à atteindre la porte de sortie...

1-2

La méthode sera la même que précédemment, car vous devrez rester sur le monstre à l'aide de petits sauts (un des monstres que vous aurez ressuscité au préalable et qui sera attiré par le canon de droite), tandis qu'il remontera vers la droite. Rebondissez-lui alors plusieurs fois sur la tête pour atteindre la porte avant qu'il ne rentre dans le canon le plus à droite.

1-1 Braid

Dès que le mur de feu sur la gauche commence à vous pourchasser, partez vers la droite et attendez que la princesse actionne le premier levier. Passez donc sous la plate-forme, évitez la plante carnivore après avoir franchi 4 échelles, puis il va vous falloir sauter vers la droite dès que la planche commencera à s'incliner à l'horizontale. Vous n'aurez que très peu de temps pour passer, aussi il vous faudra trouver le timing parfait. Ce sera le cas dans la prochaine action à effectuer, car vous devrez attendre que la princesse aille actionner le prochain levier tandis que le feu ne se retrouvera qu'à quelques millimètres de votre dos. Il vous faudra même sauter dans le vide un quart de seconde avant que la princesse n'actionne le levier. Pas de panique, car vous devriez vous retrouver sur la plate-forme fraîchement relevée. Vous devrez ensuite descendre à une première échelle, éviter des projectiles qui vont en sens inverse, puis monter à la prochaine échelle pour actionner le levier et faire passer la princesse. Cette dernière va ensuite actionner un autre levier qui fera disparaître les projectiles, et qui vous permettra de passer pour franchir un grillage. Après avoir franchi celui-ci, vous aurez à sauter sur un des ennemis qui revient en arrière, et ce, plusieurs fois de suite pour gagner assez de hauteur et actionner rapidement le levier. Il s'agira ensuite de descendre à droite pour franchir le petit passage étroit, mais vous devrez trouver le bon moment pour pouvoir y entrer puis ressortir de l'autre côté, sans qu'aucun des ennemis ne vous en empêche. La tâche pourra s'avérer compliquée et vous devrez certainement utiliser votre capacité à remonter le temps pour trouver le timing exact qui vous permettra de quitter cet étroit tunnel. Une fois ceci effectué, continuez de progresser vers la droite après que la princesse ait relevé une plate-forme pour vous. Après avoir passé quelques plantes carnivores, vous pourrez rejoindre la princesse en haut du grillage, mais dès que vous toucherez le sol sur lequel elle se trouve, un flash apparaîtra et vous devrez maintenir le bouton qui vous permet de remonter le temps (le temps va défiler en réalité dans le bon sens), jusqu'à vous retrouver au début du niveau et voir ce qui s'est réellement passé avec la princesse, qui cherchait en réalité à vous fuir... Lorsqu'elle disparaît, franchissez la porte du haut.

Epilogue

Dans cette dernière partie du jeu, vous aurez à lire les textes qui apparaîtront lorsque vous ouvrirez les livres rouges, mais des textes cachés se trouveront également à chaque endroit que vous traverserez. Dans le premier secteur, montez à l'échelle pour lire le contenu du livre rouge, puis placez-vous derrière le rocher de gauche (ou de droite) et une voix retentira. Le texte caché apparaîtra ensuite. Dans le prochain secteur, laissez-vous tomber dans le précipice pour lire le contenu du livre rouge, puis remontez le temps pour vous retrouver en haut et vous placer derrière la structure de gauche qui cachera un autre texte. Dans le troisième secteur, laissez le livre rouge ouvert assez longtemps, puis quittez les lieux en poursuivant à droite, en laissant le livre vert ouvert. Tenez-vous sur la plate-forme qui vous rendra insensible aux retours dans le temps et en restant à gauche des livres. Remontez le temps pour entendre le livre vert du secteur précédent se fermer et le livre rouge se rouvrir.
Retournez donc dans le secteur précédent pour vérifier que le livre rouge est ouvert, puis placez-vous derrière la statue pour faire apparaître le texte caché. Dans le dernier secteur, allez actionner le levier de droite pour faire monter la plate-forme tout en haut, puis faites-la redescendre. Placez-vous ensuite au centre, pour ouvrir le livre rouge, puis remontez le temps. Une fois tout en haut, sautez vers la gauche pour vous placer derrière le rocher et découvrir le dernier texte caché...

Brave : A Warrior's Tale

© Southpeak Interactive / Evolved Games 2009

SUCCÈS

Héros de la tribu (500)

Termine tous les niveaux de Brave : La Légende du Guerrier.

Le voyage commence... (30)

Prouve que tu es digne de commencer ta quête !

Brave (30)

Remporte ta première plume et acquiers la capacité d'utiliser l'Energie spirituelle.

Éclaireur (40)

Remporte ta deuxième plume et acquiers la capacité d'utiliser deux décharges d'énergie.

Chasseur (50)

Remporte ta troisième plume et acquiers la capacité d'utiliser trois décharges d'énergie.

Guerrier (60)

Remporte ta quatrième plume et acquiers la capacité d'utiliser quatre décharges d'énergie.

Chef (70)

Remporte ta cinquième plume et acquiers la capacité d'utiliser cinq décharges d'énergie.

Gardien novice (30)

Tu as trouvé 12 totems secrets !

Apprenti gardien (30)

Tu as trouvé 24 totems secrets !

Gardien du savoir (30)

Tu as trouvé 36 totems secrets !

Grand gardien (30)

Tu as trouvé tous les totems secrets !

Frère des esprits (30)

Stabilise le portail grâce au pouvoir des totems sacrées.

Maître des rivières (40)

Ton canoë n'a subi aucun dégât !

Seigneur des cieux (30)

Désormais, plus personne ne pourra t'appeler "deux-pattes".

Breach

© Atomic Games 2011

+ D'INFOS FORUM

CLASSE RECON

Obtenir le rang max pour les classes de Rifleman et Sniper.

SUCCÈS

Agent (15 G)

Accumulez 500 XP dans des missions de combat

Exécutant (15 G)

Accumulez 2500 XP dans des missions de combat

Spécialiste (15 G)

Accumulez 7000 XP dans des missions de combat

Lieutenant (15 G)

Accumulez 16000 XP dans des missions de combat

Commandant (15 G)

Accumulez 32000 XP dans des missions de combat

Élite (25 G)

Accumulez 48000 XP dans des missions de combat

Tireur d'élite (15 G)

Atteignez 100 tués dans la classe Tireur d'élite

Logistique (15 G)

Atteignez 100 tués dans la classe Logistique

Reconnaissance (15 G)

Atteignez 100 tués dans la classe Reconnaissance

Broyeur (25 G)

Écrasez 30 ennemis en faisant s'effondrer des structures

Fusilier (15 G)

Atteignez 100 tués dans la classe Fusilier

Mitrailleur (15 G)

Atteignez 100 tués dans la classe Mitrailleur

BRINK

© Bethesda Softworks / Splash Damage 2011

SUCCÈS

On gagne un match... comme ça ! (10 G)

Dans le camp défensif, éliminer un attaquant qui accomplit un objectif principal

Même pas mort ! (10 G)

À terre, éliminer un ennemi en lui tirant dessus

Personne ne passe (10 G)

Bloquer un raccourci de l'équipe ennemie

Désolé, c'est à vous ? (10 G)

Capturer un poste de commandement ennemi

Mauvais déguisement (10 G)

Révéler un ennemi déguisé

Arrêtez-vous ! (20 G)

Dans le camp défensif, empêcher les attaquants d'accomplir leur premier objectif

Le fil rouge ou le fil bleu ? (10 G)

Désamorcer une charge explosive

Tireur expert (10 G)

Éliminer un ennemi en tirant sur une grenade

Nous sommes trop forts (20 G)

Dans le camp offensif, gagner la partie en moins de 30 % du temps imparti

Ce n'est que le début... (100 G)

Remporter les deux Campagnes en mode histoire (missions Alternatives exclues)

Vous vous êtes échappé de l'Ark (75 G)

Réussir toutes les missions principales de la Campagne (Résistance) (hors missions Alternatives)

C'est un grand début (20 G)

Remporter une mission de la Campagne ou une mission Alternative

Vous avez sauvé l'Ark (75 G)

Réussir toutes les missions principales de la Campagne (Sécurité) (hors missions Alternatives)

Vive la révolution ! (50 G)

Réussir toutes les missions de la Campagne (Résistance) (missions Alternatives incluses)

Utilisez la roue, gagnez des XP (10 G)

Accomplir votre premier objectif après l'avoir sélectionné dans la roue des objectifs

Je connais un raccourci... (10 G)

Créer un raccourci pour l'équipe

Protéger et servir (50 G)

Remporter toutes les missions de la Campagne pour la Sécurité (y compris les missions Alternatives)

En acier trempé (80 G)

Réussir toutes les missions Campagne (hors missions Alternatives) (mode Libre en ligne ou Difficile)

Mille bravos ! (10 G)

Terminer votre premier défi 1 étoile

Des millions de bravos ! (20 G)

Terminer votre premier défi 3 étoiles

C'est cadeau (5 G)

Utiliser vos dernières réserves pour ravitailler un équipier en munitions

Explosion mobile (10 G)

Éliminer un ennemi avec votre charge portable

Tête de vainqueur (25 G)

Terminer tous les défis 1 étoile

En haut de l'affiche (20 G)

Atteindre le rang 2

Il va falloir tout recommencer (100 G)

Accéder au rang 5

Le roi du monde ! (100 G)

Terminer tous les défis 3 étoiles

Ark FM (50 G)

Trouver tous les journaux audio

On oublie les seconds couteaux ! (10 G)

Réanimer un équipier (classe principale et non classe secondaire) près d'un objectif principal

Retour à la vie ! (5 G)

Se réanimer

Plantez une autre mine ! (10 G)

Éliminer un ennemi avec une mine terrestre

Tous à vos postes ! (10 G)

Améliorer le poste de commandement de votre équipe

Mieux vaut donner que recevoir (10 G)

Étant Médecin, donnez le dernier point d'approvisionnement en utilisant Approvisionnement renouvelé

Un sacré mal de tête (5 G)

Éliminer un ennemi avec une bombe cortex

Boom ! (10 G)

Poser et faire exploser une charge explosive

Yeux de lynx (10 G)

Repérer une mine qui sera désamorcée par un autre Ingénieur

Sans chemise, sans pantalon (10 G)

Accomplir un objectif principal dans les 5 secondes qui suivent la perte d'un déguisement

SUCCÈS DLC (AGENTS OF CHANGE)

Génie scientifique (50 G)

Remporter Labs avec les deux factions en mode Campagne

Exploit de taille (50 G)

Remporter Founders' Tower avec les deux factions en mode Campagne

Un truc qui brûle (20 G)

Tuer un ennemi avec une grenade au napalm

Pyromane (20 G)

Tuer un ennemi avec une mine pyro

Maîtrise de la télecommande (20 G)

Tuer un ennemi avec un drone

Soutien mutuel (30 G)

Booster la santé de plus de 3 joueurs simultanément par une unité de régénération mobile

Le roi de l'Ark (60 G)

Atteindre le niveau 24

Brothers in Arms : Hell's Highway

© Ubisoft / Gearbox Software 2008

SUCCÈS

L'enrôlement (0)

Débloqué lorsqu'un ami vous rejoint dans une partie en ligne

"Earned in Blood" (0)

Débloqué lorsque votre équipe vous nomme chef d'unité pour une manche supplémentaire

Inspiration (0)

Débloqué lors d'une victoire sous les ordres d'un chef ayant réalisé l'exploit "Earned in Blood".

Vaincre ou mourir (0)

Débloqué en tuant un joueur ayant réalisé l'exploit "Inspiration"

Novice de la capture (0)

Débloqué après avoir terminé votre première partie de capture avec 4 joueurs

As de la capture (0)

Débloqué après avoir terminé 5 parties de capture (4 joueurs minimum par partie)

Vétéran de la capture (0)

Débloqué après avoir terminé 20 parties de capture (4 joueurs minimum par partie)

Explosion et Caméra actions (10)

Débloqué lors du déclenchement d'une séquence Caméra actions suite à l'utilisation d'explosifs

Sniper et Caméra actions (10)

Débloqué lors du déclenchement d'une séquence Caméra actions suite à un tir par arme à feu

Mortel présage (10)

Explorez l'hôpital abandonné et découvrez le destin de Baker...

Première reconnaissance (10)

Trouvez et activez un site de reco

Kilroy était là ! (10)

Trouvez et examinez un Kilroy caché

Kilroy de bronze (15)

Trouvez 9 Kilroy

Reconnaissance de bronze (15)

Trouvez 6 sites de reco

Atterrissage (15)

Nettoyez la zone d'atterrissage et retrouvez Hartsock.

Objectif Chaos (20)

Battez-vous pour rejoindre le pont qui enjambe le canal Wilhelmina de Zon.

Vétéran Caméra actions (20)

Débloqué après obtention de 10 séquences Caméra actions de tout type (arme à feu, grenade ou autre)

Reconnaissance d'argent (20)

Trouvez 12 sites de reco

Kilroy d'argent (20)

Trouvez 18 Kilroy

Kilroy d'or (25)

Trouvez 25 Kilroy

Reconnaissance d'or (25)

Trouvez au moins 16 sites de reco

Concentré (25)

Jouez au jeu une fois par jour pendant 7 jours en étant connecté sur Xbox LIVE

L'incident de Kloosterdreef (25)

Combattez dans les rues d'Eindhoven avec le 506ème.

L'appel de la Cavalerie (30)

Escortez le XXXème Corps et rejoignez la 101ème aéroportée.

Feu de l'enfer. (35)

Survivez au bombardement d'Eindhoven.

De l'autre côté du miroir (40)

Explorez l'hôpital abandonné et découvrez le destin de Baker...

Héros Caméra actions (40)

Débloqué après déclenchement de 25 séquences Caméra actions de tout type

Temps orageux (45)

Repoussez l'écrasante attaque du Kampfgruppe Walther sur Veghel.

Impliqué (50)

Jouez au jeu une fois par semaine pendant 3 mois en étant connecté sur Xbox LIVE

Situation FOUPOUDAV (50)

Protégez "l'autoroute de l'enfer" de la contre-offensive allemande.

Souvenir de septembre 1944 (50)

Jouez au jeu le 17 septembre en étant connecté sur Xbox LIVE

Obsessionnel (100)

Jouez au jeu une fois par jour pendant 100 jours en étant connecté sur Xbox LIVE

Abandonnez tout espoir (150)

Chassez les forces allemandes de Koevering et mettez un terme à l'opération Market Garden.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes et entrez l'un des codes suivants pour activer sa fonction.

0ZNDRBICRA	Tous les sites de reconnaissance
4V35JZHQD6	Détecteur de Kilroy
GIMMECHAPTERS	Tous les chapitres débloqués
HI9WTPXSUK	Personnage bonus online (2 skins)
SH2VYIVNZF	Etre alerté à l'approche d'un Kilroy

MODE DIFFICILE

Terminer la campagne en Facile ou Normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez à l'hôpital. Empruntez le couloir en suivant votre allié puis mettez-vous à couvert derrière la table. Butez les deux soldats et avancez jusqu'à trouver un point de sauvegarde. Tuez les deux soldats Allemands et continuez. Eliminez toute présence hostile dans le bâtiment jusqu'à déclencher une cinématique.

Mission 1 : Opération Market

Objectifs :
Sécuriser la zone d'atterrissage W
Localiser la résistance Néerlandaise
Eliminer la patrouille Allemande
Eliminer les Allemands dans la ferme

Eliminer les Allemands dans la ferme
Repousser la contre-attaque Allemande
Atteindre la zone d'atterrissage
Défendre la zone du crash
Rejoindre Hartsock

Avancez et faites la connaissance d'un nouvel allié qui fait partie de la résistance. Cet homme vous montre où se cachent vos ennemis, sur la carte. Positionnez-vous, avec votre escouade, derrière le véhicule et lancez un tir de suppression sur les Allemands qui se trouvent derrière les sacs de sable. Tuez les soldats qui rappliquent et avancez. Divisez-vous en deux groupes et passez à droite et à gauche du moulin avant de rencontrer de nouveaux soldats ennemis.

Attaquez la maison et abattez les ennemis qui vous canardent avec le MG42. Tuez ensuite les soldats tapis dans le champ et quittez votre abri. Eliminez, ensuite, les Allemands postés derrière les mottes de foin grâce à des tirs de suppression avant d'avancer. Vous venez d'attendre votre check point, regardez la cinématique.

Vous êtes à nouveau en compagnie de deux escouades. Avancez et éliminez les Allemands qui vous barrent la route grâce à des tirs de suppression. Continuez jusqu'aux planeurs et éliminez toute résistance. Il existe plusieurs escouades ennemies, faites le ménage sur place. Dès que vous les aurez éliminés, avancez pour rejoindre Hartsock et clore le chapitre.

Mission 2 : Five-Oh-Sink

Objectifs :
Prendre le Pont
Effectuer une reconnaissance de la ville
Suivre la deuxième route
Eliminer les mitrailleurs
Sécuriser le Sanatorium
Rejoindre Hartsock
Sécuriser la zone de Son
Détruire le 88

Vous effectuez la prochaine mission en compagnie d'une équipe d'assaut et d'une équipe armée de bazooka. Dirigez-vous vers la cour et éliminez les Allemands qui se trouvent à votre droite ainsi que ceux qui se cachent dans la ferme. Traversez cette dernière en tuant tous les soldats que vous rencontrez (derrière les clôtures et dans la petite maison). Eliminez ensuite les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable et ceux qui se cachent dans les champs. Ensuite, vous ferez face à un garde caché dans le clocher, il vous canarde avec son MG42. Butez-le et avancez.

Avancez jusqu'à l'église et entrez. Montez et fouillez toutes les pièces en tuant les ennemis. Allez ensuite dans la cour et faites le ménage. Suivez la direction indiquée par la boussole. Tuez un premier mitrailleur puis le deuxième se trouvant en haut des escaliers puis éliminez le troisième (à coté de la fenêtre).

Avancez ensuite dans le salon et éliminez les trois soldats qui s'y trouvent. Maintenant, quittez l'église et suivez la rivière. Vous vous retrouverez en face d'un bâtiment gardé par des Allemands. Eliminez-les en faisant gaffe à la mitrailleuse maniée par un soldat qui se trouve à l'étage ainsi qu'une deuxième se trouvant dans la pièce de gauche. Attaquez avec les deux unités en même temps pour submerger l'ennemi puis empruntez la porte de gauche. Eliminez le soldat maniant le MG42 dans la maison d'en face puis le deuxième se trouvant dans celle de gauche. Rejoignez ensuite Hartsock.

Vous allez ensuite devoir combattre une horde de soldats cachés derrière des sacs de sable et un peu partout dans les maisons. Prenez le chemin de droite car il est plus sûr et vous permet de rester à couvert derrière les maisons. Vous devez trouver le 88 et placer la charge explosive.

Mission 3 : Gravé dans le marbre

Objectifs :
Atteindre l'entrée de l'église
Tuer le sniper
Détruire les camions allemands
Détruire les réserves de carburant
Détruire le poste de radio
Détruire le 88 de Kloosterdreef
Détruire le 88 de Woenselschestraat

Depuis les tombes, avancez en prenant à gauche et mettez-vous à couvert derrière la petite cabane. Demandez à vos hommes d'effectuer un tir de suppression sur les Allemandes puis contournez l'église par la droite. Tuez les soldats qui sont derrière le camion et entrez. Canardez les Allemands qui se cachent derrières les bancs et montez aux escaliers du fond. Vous serez pris pour cible par une escouade ennemie, restez derrière le mur et ripostez. Prenez le chemin de gauche et rejoignez le check point suivant. Montez en haut en éliminant toute résistance puis débarrassez-vous du sniper.
Votre prochaine tâche consiste à détruire les camions Allemands. Utilisez votre boussole pour localisez vos cibles. Ordonnez à vos hommes de s'occuper des soldats postés sur la rue principale tandis que vous poserez les charges explosives sur les camions. Dès que les véhicules seront détruits, allez à droite après avoir pris la ruelle. Eliminez les soldats qui s'y trouvent et avancez jusqu'à vous retrouver bloqué par des soldats devant un portillon. Effectuez un tir au lance-roquettes pour les déloger puis prenez à droite en restant à couvert derrière le mur en ruines. Faites le ménage et, dès que le chemin est libre, avancez en direction de la maison. Entrez et tuez le soldat qui s'y cache.

Suivez ensuite le soldat Américain et prenez vers le Nord-Ouest en contournant les Allemands. Eliminez ceux qui gardent le canon puis reprenez la rue principale et éliminez un deuxième canon.

Mission 4 : Opération Garden

Objectifs :
Sécuriser la route
Sécuriser le rez-de-chaussée
Sécuriser le dernier étage
Sécuriser le toit
Détruire les 88
Sauver Pieter

Montez aux escaliers pour atteindre l'étage. Entrez dans la pièce de gauche et éliminez les soldats qui s'y trouvent. Abattez ensuite ceux qui se trouvent en bas des escaliers et descendez. En bas, éliminez d'autres gardes et avancez en vous repérant grâce à la boussole. Avancez dans le couloir puis prenez les escaliers de droite. Tuez les soldats qui vous barrent la route et allez vers l'ascenseur (marqué par une lumière rouge).

Quittez l'ascenseur. Dès que les Allemands tirent au lance-roquettes, sortez er avancez dans ce nouveau passage. Mettez-vous à couvert derrière les étagères en métal et ripostez sur les Allemands qui vous attaquent. Avancez dans le tunnel puis attendez que la porte de gauche explose pour avancer et tuer les soldats qui se trouvent dans la pièce. Prenez les escaliers et montez jusqu'au toit.
Avancez et éliminez un sniper caché derrière les caisses. Prenez le fusil de ce dernier et protégez Pieter en descendant les soldats qui le menacent. Dès qu'il est en sécurité, prenez le char et partez à la recherche des "canons 88" à détruire. Il en existe huit, vous devez les exploser jusqu'au dernier. Evidemment la partie n'est pas de tout repos, puisque des soldats armés de lance-roquettes vous tirent dessus tout au long de votre parcours. Votre boussole vous indique l'emplacement des cibles. Nettoyez la zone et venez à bout de ces huit canons. Lorsque vous aurez accompli cette tâche, allez à l'hôtel et retrouvez Pieter à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 5 : Baptême du Feu

Objectifs :
Défendre Eindhoven

Rejoindre la deuxième escouade
S'échapper de l'abri anti-aérien
Nettoyer les décombres
Repousser la contre-attaque Allemande
Sauver les Britanniques
Trouver Francky

Escaladez la petite pente et vous apercevrez les Allemands qui patrouillent à proximité de la station essence. Avancez et éliminez les hommes qui sont derrière la voiture enflammée puis ceux qui sont au bout de la rue, un peu plus loin. Quittez l'abri anti-aérien, tuez les gardes et allez droit devant. Empruntez le passage qui se trouve dans le plancher. Progressez en suivant votre boussole et atteignez la maison. Postez-vous à la fenêtre et repoussez les ennemis qui vous attaquent. Dès que vous les aurez neutralisés, quittez la maison et mettez-vous derrière la mitrailleuse. Abattez tous les Allemands de la zone puis quittez votre poste et suivez Francky. Un peu plus loin, vous tombez dans une embuscade. Eliminez vos assaillants et continuez à suivre votre compagnon d'arme. Dès qu'il entre dans le bâtiment en flamme, suivez-le et montez à l'étage pour clore le chapitre.

Mission 6 : Trous de Souris

Eliminez les deux soldats que vous rencontrez en premier puis allez vers l'hôpital. Entrez et cherchez Francky en visitant toutes les pièces de l'édifice. Vous ne rencontrerez pas une grande résistance, seulement quelques soldats à éliminer rapidement. Votre cible se trouve à l'amphithéâtre. Dès que vous l'aurez trouvé, suivez-le. Traversez les dortoirs et tuez les soldats qui vous attaquent. Traversez ensuite les douches puis le couloir et vous retrouverez Francky. Ce dernier est blessé, suivez-le pour sortir de l'hôpital et clore ce court chapitre.

Mission 7 : Vendredi Noir

Objectifs :
Sécuriser la grande place
Détruire le 88
Nettoyer le bâtiment municipal
Anéantir les Panzers IV
Détruire les Panzers et les 88

Commencez par neutraliser les soldats qui sont sous le chapiteau en utilisant des tirs de roquettes. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et tuez les ennemis postés derrière les voitures. Lorsque vous aurez nettoyé la grande place, allez visiter le bar (il se trouve à l'angle de la rue). Localisez le canon 88 posté devant l'église et tuez tous ceux qui se trouvent à proximité. Allez ensuite en direction du deuxième canon en prenant à travers la petite ruelle (à droite de l'église). Eliminez tous les soldats que vous rencontrez puis prenez à droite. Tuez d'autres gardes et avancez.

Entrez dans le bâtiment municipal, éliminez toute résistance puis quittez les lieux. Deux chars doivent passer à proximité de votre emplacement, attendez qu'ils soient très proches et placez une charge explosives sur l'appareil. Admirez ensuite le feu d'artifice.

Pour finir la mission, vous devez conduire un char et nettoyez la zone. Détruisez les Panzers qui vous barrent la route jusqu'à les éliminer tous.

Mission 8 : Hell's Highway

Objectifs :
Détruire le 88
Nettoyer le canal
Détruire le 88
Détruire le Panzer IV
Rejoindre la gare
Nettoyer la gare

Défendre le dépôt ferroviaire

Avancez entre les camions et tuez les soldats qui s'opposent à vous. Avancez et prenez à droite pour trouver le premier canon 88 à détruire. Demandez un tir de suppression sur le MG42 qui se trouve à proximité du canon. Avancez et détruisez ce dernier puis revenez au canal et mettez-vous à couvert derrière la clôture métallique. De votre emplacement, tirez sur les gardes qui vous canardent et traversez le pont puis prenez à droite.

Avancez et restez à couvert derrière les sacs de sable puis éliminez les soldats ennemis. Avancez jusqu'à la ferme et localisez le deuxième canon 88. Éliminez les soldats qui se trouvent dans la zone et explosez le canon. Empruntez le chemin d'en face et placez une charge explosive sur le Panzer.

Allez ensuite vers la gare et faites le ménage. Lorsque vous aurez nettoyé les lieux, une cinématique se déclenche. Montez aux escaliers et éliminez les gardes. Descendez ensuite et atteindrez le dépôt. Vous devez, à tout prix, le défendre. Pour ce, repoussez les différentes vagues de soldats ennemis sans qu'ils ne puissent s'approcher de votre emplacement. Il y a trois Panzers à détruire avant que vos alliés ne viennent vous prêter main forte.

Mission 9 : Bec et Ongles

Objectifs :
Détruire les quatre canons 88
Rejoindre la 502ème
Détruire les Panzers et les 88
Etablir la liaison avec la 506ème

Traversez le fleuve et mettez-vous à couvert. Ordonnez à vos escouades d'éliminer les soldats postés derrière la colline et avancez. Prenez à gauche et vous serez en présence du premier canon 88. Demandez à vos compagnons d'effectuer un tir de suppression en direction de la zone puis avancez. Faites exploser le canon puis traversez la rivière.

Avancez et arrêtez-vous en face des MG42. Tuez les gardes qui les manient ainsi que les autres soldats puis faites sauter le deuxième canon 88. Avancez et franchissez la petite colline. Dès que vous trouverez le troisième canon, éliminez toute résistance et avancez. Explosez-le et continuez votre route. Allez en direction de la ferme en éliminant les ennemis en chemin. Avancez jusqu'à trouver le quatrième canon. Eliminez les ennemis et placez la charge sur l'arme pour la détruire.

Traversez le pont et vous rejoindrez la 502ème.

Pour finir, prenez le contrôle du char et allez à la recherche des Panzer pour les exploser. Détruisez aussi les trois nouveaux canons 88. Rejoignez la 506ème pour clore le chapitre et ainsi finir le jeu.

Brütal Legend

© Electronic Arts / Double Fine Productions 2009

RÉCOMPENSES

Triple nitro

Terminer toutes les missions de course.

Hache à pointes

Terminer toutes les missions de chasse.

LISTE DES SUCCÈS

Une caisse et une gonzesse (15)

Termine "Bienvenue à l'Âge du Metal".

Lance une révolution (15)

Termine "Exploités dans les Boyaux de l'Enfer".

On dirait un bras de bébé (15)

Termine "L'antre de la Reine du Metal".

Coupeur de cheveux (15)

Termine "La bataille de Bladehenge".

Leçon one, ze French kiss (15)

Termine "Pèlerinage des Hurlements".

Gonzesses, binouze et matos (15)

Termine "Le sanctuaire du péché".

Course au sommet (15)

Termine "La Mort en pluie".

Brouillard intense (15)

Termine "Glace sèche, tombes humides".

Sèche tes larmes (15)

Termine "La Mer de Larmes noires".

Extermination (20)

Termine toutes les missions secondaires de chasse.

Pleins gaz (20)

Termine toutes les missions secondaires de course.

Protecteur (20)

Termine 20 missions secondaires d'embuscades, de défense d'avant-poste ou de mortier.

Dieu du Metal (50)

Atteins 100 % du jeu dans l'écran de statistiques.

Sapristi, des dragons ! (10)

Libère 40 Dragons bâillonnés.

Super, des dragons ! (15)

Libère 80 Dragons bâillonnés.

Sensass, des dragons ! (25)

Libère les 120 Dragons bâillonnés.

Ouah la caisse ! (5)

Achète une amélioration au Garage Metal.

Client fidèle (25)

Achète toutes les améliorations au Garage Metal.

Virtuose (20)

Apprends tous les solos de guitare.

Touriste (20)

Admire tous les panoramas.

Vieux sage (20)

Découvre toutes les Légendes.

Voix de l'au-delà (20)

Débloque tous les morceaux pour la Gueule de Metal.

Botaniste (20)

Trouve tous les Garages Metal.

Entraînement intensif (10)

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Toute difficulté.

Victör (10)

Gagne une partie multijoueur avec classement.

Subjügator (20)

Gagne 10 batailles multijoueur en matchmaking.

Cönqueror (50)

Gagne 50 batailles multijoueur en matchmaking.

Maître du Feu (20)

Fais une Coopération avec toutes les unités des Métalleux.

Maître des Larmes (20)

Fais une Coopération avec toutes les unités des Maudits.

Maître du Sang (20)

Fais une Coopération avec toutes les unités des Démonix.

Général canapé (20)

Gagne une Bataille de scènes en solo contre l'IA en utilisant seulement les ordres.

Chouchou (30)

Obtiens 3 000 Tributs de feu.

Des paquets de fans (30)

Dépense 250 000 fans - Tout mode.

Du démon sur ta calandre (20)

Élimine 150 ennemis avec la Deuce - Tout mode.

J'avais jamais touché une hache (30)

Tranche personnellement 300 ennemis - Tout mode.

Silence, terrien ! (10)

Reste au moins 5 secondes en l'air lors d'un saut - Tout mode.

Six degrés de Schafer (15)

Joue avec ou contre un autre joueur qui a ce succès.

Maître des Cercles (15)

Piège 15 ennemis dans un cercle de feu en utilisant la Coopération du Baron de Feu.

Analgésique (15)

Tue 25 ennemis avec le broyeur du Guitarmageddon.

Attaque des poupées (15)

Touche 6 ennemis en faisant exploser des Moutards en Coopération.

Euthanasie (15)

Touche 15 ennemis avec une Boule agonisante en utilisant la Coopération du Trébuchet.

La Mort vient d'en haut (15)

Tue 20 ennemis avec un Sanguinolent.

Lanceur de piquants (20)

Tue un Tollusk en utilisant uniquement des Oursins de terre.

Trempette et sanglier (50)

Monte un Sanglier de feu, guide-le dans la Mer de Larmes noires et survis.

Überdestroy ! (15)

Saute par-dessus un Hextadon avec la Deuce.

Maître des Bêtes (15)

Monte un animal de chaque espèce.

Groupie (25)

Termine la Campagne en Doux.

Roadie (25)

Termine la Campagne en Normal.

Légende (25)

Termine la Campagne en Brütal.

Poing d'acier (20)

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Difficulté Brütale.

Bubble Bobble Neo

© Taito 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Chef cuisto (20)

Collectionnez tous les aliments.

Maître joaillier (20)

Collectionnez tous les joyaux.

Fin heureuse (25)

Terminez le mode "classic" avec la fin heureuse.

Fin super heureuse (25)

Terminez le mode "arrangé" avec la fin heureuse.

Méta bulle (15)

Battez au moins 5 ennemis capturés à la fois.

Pactole de bonus (15)

Attrapez tous les aliments dans le niveau bonus.

Explorateur 1 (10)

Trouvez les 3 salles secrètes en mode "classic"

Explorateur 2 (15)

Trouvez les 7 salles secrètes en mode "arrangé"

Appétit de géant (15)

Mangez un total de 20 gros aliments.

Fou de la vitesse (10)

Faites les 10 niv. du début du mode "classic" en moins de 3 mn.

Maître Bubble Bobble (15)

Finissez les modes "classic" et "arrangé" en difficulté super.

Bien cuit (15)

Battez 5 ennemis sur la poêle avec des bulles de feu.

Buku Sudoku

© Merscom 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Mondanités (25)

Totalisez 25 parties multijoueurs en ligne ou locales.

Live (20)

Totalisez 20 parties Xbox LIVE.

Amis et ennemis (10)

Une grille Coopération, Bataille en équipe et Duel en mode Xbox LIVE

Maître (20)

Résolvez 200 grilles.

Grand maître (30)

Score Buku de 10 000 000.

Banco Buku (10)

Score Buku de 2 500 000.

Maîtrise des bases (10)

Suivez chaque didacticiel.

Doué (10)

Résolvez 10 grilles sans aides.

Éclair (20)

Terminez une grille 9x9 solo en moins d'une minute et 20 secondes.

Roi du chrono (15)

Résolvez 10 grilles en temps limité.

Une de chaque (20)

Résolvez une grille de chaque format : 6x6, 8x8, 9x9 et 12x12.

Panaché (10)

Résolvez une grille de chaque difficulté.

Bullet Witch

© AQ Interactive / Cavia 2007

LES MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Chaos
Terminez le jeu en mode Difficile.

Mode Enfer
Terminez le jeu en mode Chaos.

SUCCÈS

Mode HELL terminé (1)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode HELL.

Niveau 1 terminé (10)

Niveau 1 terminé.

Niveau 2 terminé (10)

Niveau 2 terminé.

Niveau 3 terminé (10)

Niveau 3 terminé.

Niveau 4 terminé (10)

Niveau 4 terminé.

Niveau 5 terminé (10)

Niveau 5 terminé.

Niveau 6 terminé (10)

Niveau 6 terminé.

Mode FACILE terminé (50)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode FACILE.

15 h de temps de jeu total (99)

Déverrouillé en jouant à Bullet Witch plus de 15 h au total.

Mode NORMAL terminé (100)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode NORMAL.

Tous les niveaux terminés (140)

Tous les niveaux terminés.

Tous les power-up trouvés (150)

Déverrouillé en collectant tous les power-up du jeu.

Mode DIFFICILE terminé (150)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode DIFFICILE.

Mode CHAOS terminé (250)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode CHAOS.

OPTIONS SPÉCIALES

Choix du niveau

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Missions téléchargeables

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Bulletstorm

© Epic Games / People Can Fly 2011

SUCCÈS

Le jeu comporte 50 succès pour un total de 1000G .

Comme un chef

Battre un miniboss en mode Anarchie. 5G

Sans kit ni tête

Tuer au moins 10 ennemis d'un tir dans la tête avant de trouver le premier kit de largage. 10G

La fièvre du samedi soir

Tuer tous vos ennemis sans quitter la piste de danse de la banlieue. 10G

Tonneaux rouges

Faire exploser tous les tonneaux rouges situés sur le toit lorsque vous êtes dans l'hélico. 10G

Dionée-moi à manger !

Donner un parasite dévoreur à manger à une dionée. 10G

Espoir

Réussir 10 skillshots différents en Solo. 10G

Inoubliable

Prendre part à trois Echos différents. 10G

Étoile filante

Décrocher au moins une étoile dans chacun des 14 premiers Echos. 10G

Guérilla tactique

Réaliser au moins 25 skillshots différents dans un round Echo. 10G

Constellation

Décrocher 3 étoiles dans 10 Echos différents. 10G

Esprit d'équipe

Réussir 200 défis par équipe en carrière en mode Anarchie. 10G

Dysfonctionnement majeur

Détruire 50 % des newsbots en campagne Solo. 10G

Insecticide

Détruire 50 % des électromouches en campagne Solo. 10G

Pirate de l'espace

Boire au moins 20 bouteilles de jus de dévoreur en campagne Solo. 10G

Bris de verre

Détruire au moins 20 bouteilles de jus de dévoreur en campagne Solo. 10G

Destructeur des mondes

Causer d'importants dégâts. 15G

Herbicide

Nettoyer l'arrière-cour. 15G

Viande hachée

Dégommer le plus gros client du centre commercial. 15G

Viande grillée

Préparer un bon repas à l'aide d'un grill électrique improvisé. 15G

Armé et dangereux

La trahison rend adulte. Essayer encore. 15G

Promenade

Partir en balade. 15G

Bonne étoile

Décrocher au moins 21 étoiles en mode Echo. 15G

À l'ancienne

Terminer un round Echo sans aucun skillshot au compteur. 15G

Comme un gant

Rencontrer votre nouveau meilleur ami. 15G

Patch

Recevoir une mise à jour pour votre lasso. 15G

Le métal, ça déchire

Grosse tête, grosse bosse. 15G

La taille, ça compte

Utiliser votre plus grosse arme. 15G

Demoiselle en détresse

Sauver la princesse. 15G

Bon soldat

Réussir 25 % des skillshots en Solo. 20G

Chasseur de primes

Obtenir un score total d'au moins 75 000 points dans le mode Echo. 20G

Exécuteur

Obtenir au moins 15 000 points dans un round Echo. 20G

Maître de l'environnement

Réussir tous les skillshots environnementaux en Anarchie. 20G

Rythme destructeur

Terminer la campagne au niveau de difficulté Très facile ou Facile. 20 G

Dysfonctionnement général

Détruire tous les newsbots en campagne Solo. 20G

Désinsectisation

Détruire toutes les électromouches en campagne Solo. 20G

Aucun survivant

Tuer tous les ennemis en vous échappant de l'immeuble effondré. 20G

Sprint fatal

Tuer tous les ennemis lors du sprint vers le vaisseau. 20G

Dernier détail à régler

Tuer tous les ennemis avant d'atteindre la capsule d'évacuation. 20G

Cible aérienne

Tuer l'ennemi placé dans l'hélico en vol au-dessus du parc. 30G

Star locale

Réussir 50 % des skillshots en Solo. 30G

Maître de l'Anarchie

Décrocher un score d'au moins 50 000 en équipe en mode Anarchie. 30G

Mélodie violente

Terminer la campagne au niveau de difficulté Normal. 30G

Célébrité

Réussir 75 % des skillshots en Solo. 40G

Maître du jeu

Récolter 2 000 points ou plus en une fois. 40G

Supernova

Décrocher 3 étoiles dans chacun des 14 premiers Echos. 40G

Trésor de guerre

Obtenir un score total d'au moins 150 000 points dans le mode Echo. 40G

Final Echo

Atteindre le niveau 65 en mode Anarchie. 40G

Refrain brutal

Terminer la campagne au niveau de difficulté Difficile. 40G

Idole

Réussir tous les skillshots du jeu en Solo. 50G

Symphonie sanglante

Terminer la campagne au niveau de difficulté Très difficile. 50G

NOUVEAU LASSO

Terminez la démo de Bulletstorm pour débloquer une nouvelle couleur de lasso dans la version finale.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : L'enfer est proche

Vous commencez le jeu par une petite séance d'entrainement, commencez par suivre les touches qui s'affichent à l'écran. Allez vers la porte coincée à droite et essayez de l'ouvrir en tapant sur le bouton indiqué. Votre prisonnier va exploser une fenêtre, vous serez alors aspiré vers l'arrière. Une fois accroché au tube, appuyez successivement sur les touches qui apparaissent.

Le chemin sera bloqué à nouveau par quelques plaques métalliques, appliquez la touche indiquée pour poursuivre votre route. Avancez un peu pour trouver un objet brillant à droite, appuyez sur la touche indiquée pour grimper.

Tournez à gauche, maintenez la touche enfoncée et passez sous l'obstacle. Continuez jusqu'à atteindre la porte, tirez ensuite sur le moniteur qui se trouve à droite. Suivez vos équipiers jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le panneau de commande, à gauche.

Après la cinématique, vous commanderez une sentinelle. Essayez de tirer sur les canons des vaisseaux d'ennemis puis appuyez sur la touche affichée pour compléter la scène. Suivez vos deux équipiers, prenez le chemin de gauche et appuyez sur la touche indiquée pour y accéder. Par la suite, suivez encore vos équipiers et infiltrez-vous dans la salle inférieure.

Après la discussion avec le général, éliminez tous les ennemis et n'oubliez pas de recharger votre arme lorsque vous êtes à court de munitions. Après avoir récupéré votre arme, continuez tout droit pour rejoindre Ishi. Allez jusqu'à l'ascenseur, mettez-le en marche en appuyant sur le panneau électrique situé à gauche.

Lorsque l'ascenseur s'ouvre, poursuivez votre chemin puis donnez un coup de pied sur l'objet pour passer et continuez à avancer en suivant votre équipier. Après la discussion, quittez la salle et sprintez. Vous trouverez un ennemi, abattez-le en lui donnant un coup de pied puis tirez sur les autres ennemis avec votre arme. Reculez et prenez le chemin de gauche, grimpez et tirez sur ceux qui vous empêchent de passer jusqu'au bout du couloir. Dès que vous terminez avec tous les ennemis, prenez le chemin de gauche. Vous trouvez un petit passage, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour glisser.

Vous vous trouvez à l'extérieur, sur une planète inconnue, massacrez toutes les créatures qui apparaissent. Suivez votre équipier et restez sur vos gardes car vous allez rencontrer d'avantage d'ennemis sur votre chemin, vous devez les éliminer jusqu'au dernier. Lorsqu'ils sont assez loin, essayez de zoomer pour mieux les localiser. Une fois que vous avez réussi à faire le ménage, continuez tout droit.

Après la scène, allez tout droit et vous trouverez un Lasso. Ramassez-le, attendez qu'il soit actif puis ouvrez la grande capsule.

Retournez en arrière jusqu'à ce que vous trouviez un obstacle, utilisez le lasso pour l'éliminer en appuyant sur le bouton affiché. Poursuivez votre chemin et éliminez les deux ennemis qui apparaissent puis prenez à gauche pour tomber sur un nouvel obstacle. Eliminez-le en utilisant le Lasso et continuez votre chemin. Vous trouverez des ennemis en haut sur la colline d'en face, abattez-les tous. Ensuite continuez votre chemin tout droit jusqu'à l'obstacle métallique, éliminez-le avec votre lasso. Tuez les deux ennemis qui apparaissent, vous pouvez les attaquer et les éliminer facilement avec votre lasso. Approchez-vous donc d'eux et appuyez deux fois sur la touche d'attaque au lasso.

Ensuite, poursuivez votre chemin et abattez les prochaines créatures. Continuez votre chemin, éliminez le prochain obstacle et suivez vite votre équipier jusqu'à la salle dans laquelle se trouve Ishi, blessé. Sortez de la salle pour vous faire encercler par de nombreux ennemis, faites le ménage.

Acte 1 : Badlands de Stygia

Chapitre 1 : Comme au bon vieux temps

Commencez par aller tout droit pour trouver un obstacle, éliminez-le en tirant dessus de loin car il s'agit d'une bombe. Ensuite, poursuivez votre chemin, éliminez l'obstacle et affrontez les prochains ennemis. Abattez-les grâce aux barils rouges qui se trouvent devant vous et suivez votre ami.

Une fois arrivé devant un kit de largage bleu, utilisez le Lasso pour l'activer. Dès que vous l'aurez fait, vous allez devoir combattre des ennemis qui arrivent par la porte d'en face. Venez-en à bout puis retournez au kit et lancez votre Lasso pour le réactiver et ouvrir la porte. Poursuivez votre chemin, massacrez les ennemis que vous rencontrerez et continuer avant de tourner à droite. Eliminez d'autres créatures et, si vous n'avez plus de munitions, utilisez votre Lasso et vos coups de pied.

Sur votre chemin, vous trouverez un Kit, vous pouvez obtenir des munitions avec les skill-points que vous possédez.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle de droite et éliminez tous les ennemis dans les environs.

Ensuite, montez à l'escalier situé à droite et continuez à suivre votre partenaire en éliminant tout ce qui bouge. Un peu plus loin, vous serez bloqué par une barrière métallique, détruisez-la et progressez. Une fois devant l'interrupteur qui se trouve à gauche, avancez pour le faire fonctionner.

Chapitre 2 : Dernier train avant explosion

Commencez par suivre votre camarade en avançant droit devant vous jusqu'à une barrière métallique que vous devez éliminer. Lorsque vous serez devant le prochain kit, vous pourrez développer les capacités de votre arme selon la quantité de skill points que vous possédez.

Ensuite, poursuivez votre camarade jusqu'en bas, affrontez les prochains ennemis et éliminez-les tous puis continuez à avancer jusqu'à la grande salle. Vous y trouverez des hélicoptères, en haut, détruisez-les. Tout de suite après, des ennemis apparaissent à droite, abattez-les également. Lorsque vous les aurez tous tués, faites attention aux hélicos qui vont vous attaquer par la droite. Si vous n'avez pas de munitions, vous pouvez les détruire avec votre Lasso.

Ensuite, ouvrez la porte (à gauche) grâce à votre Lasso, allez à droite et éliminez les ennemis qui apparaissent et l'hélico qui arrive par la gauche. Sachez que lors d'un combat, si vous êtes gravement blessé, vous pouvez vous coucher derrière un bloc ou une barrière pour vous reposer et regagner de l'énergie.

Une fois l'hélico abattu, allez vers l'interrupteur qui se trouve à gauche et appuyez dessus. Dès que vous vous retrouvez en bas, vous allez affronter des ennemis. Abattez-les tous et suivez votre camarade jusqu'à vous trouver un kit, vous pouvez aussi acheter des munitions.

Continuez votre chemin, tuez tous vos assaillants puis utilisez la mitrailleuse qui est à gauche pour détruire les hélicos qui vous attaquent.

Ensuite, poursuivez votre camarade et abattez les deux ennemis qui apparaissent. Plus loin, vous trouverez un interrupteur, à gauche, appuyez dessus pour le faire fonctionner et ouvrir la porte qui est en face. Continuez tout droit et faites le ménage dans la zone. Poursuivez ensuite votre chemin et éliminez l'objet obstacle puis neutralisez toutes les créatures qui sont dans la salle, vous y trouverez des munitions à gauche, derrière le bloc en bois. Lorsque votre camarade aura activé la grande machine bleue, suivez-le à droite. Grimpez sur la corde qui se trouve en face de vous et esquivez les attaques en vous balançant à droite et à gauche.

Tout de suite après, abattez les ennemis qui apparaissent et continuez tout droit avant de tourner à gauche. Vous trouverez à nouveau plusieurs ennemis, surprenez-les et débarrassez-vous-en.

Plus loin, vous ferez la rencontre d'un nouvel ennemi muni d'une mitrailleuse rafale, éclatez-le.

Une fois que vous l'aurez abattu, suivez votre camarade pour récupérer une mitrailleuse et abattre tous les ennemis qui

arrivent par en face. Après la cinématique, vous allez vous retrouver dans une camionnette équipée d'une mitrailleuse et des véhicules ennemis vous suivent de très près. Vous devez vous en débarrasser, détruisez-les tous.

Après les véhicules, vient le tour des autogires, détruisez-les aussi.

Ensuite, vous devrez faire face à des torpilles, explosez-les toutes également.

Un peu plus loin, visez les réservoirs à droite et à gauche pour pouvoir neutraliser la roue géante qui tente de vous écraser. Nettoyez la zone du reste des parasites qui vous suivent pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : On a énervé la bête

Au début du chapitre, votre personnage est accroché sous le pont en ruine. Avancez, sautez et attrapez la corde. Vous trouverez un kit et vous pouvez y acheter des munitions ou développer les capacités de votre arme. Tout de suite après, suivez votre partenaire en prenant le chemin de droite et neutralisez les deux ennemis qui apparaissent. Si vous obtenez une nouvelle arme, équipez-vous-en et continuez. Avancez tout droit et tuez les ennemis qui apparaissent. Faites attention, des hélicoptères vous attaqueront par la gauche, détruisez-les immédiatement. Ensuite, continuez tout droit et entrez dans la caverne d'en face puis passez sous les rochers. Ensuite, grimpez et passez de l'autre coté. Récupérez les munitions puis retournez en arrière et poursuivez votre chemin. Lorsque vous descendez, vous trouverez des oeufs gigantesques, neutralisez-les avec votre arme ou votre Lasso pour passer.

Après les avoir neutralisés un par un, vous n'aurez que deux minutes pour quitter la grotte. Dépêchez vous, prenez le chemin de droite puis continuez tout droit et sprintez. Lorsque vous serez à l'extérieur de la grotte, vous trouverez un hélicoptère, montez rapidement à l'intérieur et quittez la zone.

Acte 2 : Paradis perdu

Chapitre 1 : Jeune fille en détresse

Après la cinématique, suivez votre camarade tout droit. Vous trouverez un kit à votre gauche si vous voulez acheter des munitions. Continuez votre chemin, lorsque vous arrivez au bout, regardez en haut et vous remarquerez un train jaune accidenté. Utilisez votre lasso pour faire tomber une partie du train et pouvoir passer à l'autre partie de chemin. Avancez et abattez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque vous arrivez à l'entrée de la villa, faites attention aux créatures qui surgissent de l'autre coté.

Suivez votre partenaire, continuez à dégommer les ennemis et avancez jusqu'à la grande porte qui se trouve en face. Lorsque vous entrerez, grimpez sur la table (à droite) et continuez votre chemin. Neutralisez les trois ennemis qui apparaissent, ramassez la mitrailleuse jetée par terre et continuez à faire le ménage dans la zone. Ensuite, franchissez la porte à droite et quittez la salle. Tuez ceux qui apparaissent sur le toit d'en face puis passez à droite. Continuez, éliminez l'obstacle pour trouver un interrupteur et ouvrez la porte d'en face. Allez jusqu'aux escaliers pour passer en bas. Devant la porte métallique, utilisez votre arme pour l'exploser et avancez dans la prochaine salle qui grouille d'ennemis, neutraliser-les tous. Plus loin, vous trouverez un interrupteur à gauche, mettez-le en marche pour passer en haut et neutraliser tous les ennemis qui apparaissent en face.

Une fois le combat terminé, suivez votre camarade et abattez de nouveaux assaillants en avançant jusqu'à localiser une capsule. Allez au premier étage et nettoyez-le. Progressez jusqu'à vous retrouver en présence d'une femme inconnue. Après la petite discussion, allez à droite et neutralisez les ennemis. Ensuite, continuez vers la salle de droite et passez à l'étage suivant en utilisant l'échelle. Traversez la fenêtre et grimpez pour atteindre l'autre extrémité. Descendez en utilisant une échelle et suivez votre équipier à droite.

Eliminez l'armoire en bois qui vous barre la route et tuez tous les ennemis qui se trouvent dans la salle. Continuez votre chemin, vous trouverez un interpréteur en face de vous, utilisez-le pour passer à l'autre partie du pont. Passez à droite et vous trouvez un autre pont en ruine. Regardez en haut pour apercevoir une sphère brillante, neutralisez-la avec votre lasso pour pouvoir progresser. Tuez tous les ennemis qui apparaissent pour clore le chapitre.

Chapitre 2 : Drôles de vacances

Suivez votre camarade, éliminez la barrière et sautez en bas de la rue. Dans cette zone, vous allez affronter de nombreux ennemis. Si vous êtes à court de munitions, ramassez les armes qui se trouvent par terre ; maintenez le bouton de tir à proximité de l'arme pour la remplacer dans votre inventaire.

Lorsque vous aurez massacré tous les ennemis, allez près de votre camarade. Vous trouverez un interrupteur, activez-le pour faire face à un monstre géant.

Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour l'éviter. Lorsque vous vous retrouverez en bas, allez tout droit jusqu'au fond du couloir et prenez à gauche pour tomber sur une porte métallique verrouillée. Derrière cette porte, il existe un interrupteur, utilisez votre Lasso pour frapper l'interrupteur et ouvrir la porte. Franchissez-la et utilisez puis continuez tout droit et abattez tous les ennemis qui apparaissent. Poursuivez votre chemin, sautez en bas et attendez votre équipier qui est en train d'ouvrir la porte de droite. Suivez-le et tirez sur tous les ennemis en chemin. Ensuite, continuez vers l'étage inférieur et explosez la barrière métallique pour pouvoir passer. Vous vous retrouvez à nouveau face au monstre géant de toute à l'heure.

Vous allez récupérer un Mekaton et vous allez commander cette bête.

Détruisez la porte (à gauche) puis détruisez le baril et enfin dégagez le passage. Ensuite, abattez tous les ennemis et écrasez le bus jaune à gauche pour que la bête puisse passer. Suivez votre partenaire et éliminer tous les ennemis qui apparaissent toujours avec le Mekaton. Soyez vigilent car vous serez bientôt victime d'une attaque d'hélicos. Vous devez les détruire d'abord puis reprendre les attaques contre les autres ennemis. Une fois la zone nettoyée, utilisez le monstre pour détruire la porte à gauche et poursuivez avec votre camarade.

Acte 3 : Barrage

Chapitre 1 : Un sniper peut en cacher un autre

Au début de ce chapitre, vous allez vous retrouver dans un souterrain, commencez par suivre votre partenaire puis éliminez l'objet métallique. Vous disposez de 20 secondes pour quitter le passage, sprintez et éliminez l'obstacle avec votre Lasso puis poursuivez votre chemin. Lorsque vous quitterez la zone, suivez votre partenaire et chargez vos munitions avec le kit situé à gauche.

Vous allez maintenant pister Trishka.

Suivez votre camarade jusqu'à la salle d'en haut. Lorsque vous y serez, prenez les escaliers de gauche et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Continuez tout droit pour vous retrouver face à un fusil-sniper, emparez-vous en en maintenant le bouton appuyé. A l'aide de cette arme, et en zoomant, éliminez tous les ennemis postés sur le toit d'en face.

Suivez votre partenaire jusqu'à l'extérieur et faites attention aux ennemis qui sont sur les deux tours d'en face. Éliminez-les également avec votre fusil à lunette. Suivez de près votre partenaire, abattez les ennemis situés à l'autre coté du pont ensuite réparez-le avec votre Lasso. Poursuivez votre chemin et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque vous arrivez à l'ascenseur, entrez et faites-le fonctionner.

Une fois en bas, suivez votre camarade et frayez-vous un chemin à travers les ennemis. Avancez jusqu'à l'ascenseur au fond du couloir et placez-vous près de l'interrupteur et appuyez dessus pour clore le chapitre.

Chapitre 2 : Barrage en chantier

Vous débutez le chapitre entouré de plusieurs ennemis, éliminez-les tous. Si vous n'avez plus de munitions, vous trouverez un kit juste en face de votre position. Une fois la zone nettoyée, suivez votre partenaire vers la droite jusqu'au pont. Activez l''interrupteur et affrontez la horde de créatures qui vous attaquent. Ensuite, suivez votre camarade et

dégagez l'obstacle pour passer puis ouvrez la porte de couleur rouge qui se trouve en face de vous. Abattez les ennemis en suivant votre partenaire jusqu'à l'interrupteur, à droite. Appuyez dessus pour mettre l'élévateur en marche.

Vous trouverez d'autres ennemis en bas, éliminez-les tous. Une fois que vous les aurez massacrés tous, vous rencontrerez la fameuse Trishka. Après la cinématique, vous devez la suivre et éliminer tous les ennemis qui vous barreront la route. Descendez, faites le ménage puis passez par le sous terrain. Suivez vos deux camarades en tirant sur tout ce qui bouge et continuez vers l'interrupteur. Appuyez dessus pour ouvrir la porte et poursuivez votre chemin.

Un peu plus loin, vous allez être bloqué dès que vous essayerez de passer. Regardez en haut, lancez votre Lasso vers le point indiqué.

Abattez les ennemis qui apparaissent et regardez Trishka sauter du pont. Suivez-la et atteignez le petit bateau. Sur place, abattez les hélicos qui vous attaquent pour clore le chapitre.

Acte 4 : Zone interdite

Chapitre 1 : Issue unique

Commencez par suivre vos deux partenaires et éliminer tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin. Après, allez à gauche et accroupissez-vous pour entrer dans la salle suivante. Vous y trouverez un ventilateur, lancez votre lasso en sa direction pour pouvoir continuer votre chemin.

Ensuite, suivez vos camarades et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Plus loin, vous trouverez une corde, atteignez-la et traversez vers le prochain niveau puis localisez la capsule.

Ensuite, suivez vos deux partenaires jusqu'à ce que la route soit bloquée. Tirez sur la grande boule, en haut, juste derrière vous et vous pourrez poursuivre votre chemin. Allez à l'étage inférieur gauche et faites-y le ménage. Une fois que vous aurez neutralisé toute menace, vous devrez affronter un boss ; évitez au maximum les boules explosives et frappez-le jusqu'à l'abattre. Enfin, suivez vos deux camarades jusqu'au bout pour clore le chapitre avec succès.

Chapitre 2 : Carnivores

Suivez vos partenaires, ouvrez les deux portes successives et poursuivez votre chemin. Attendez votre partenaire pour qu'il vous montre la route à suivre et avancez droit devant vous. Lorsque vous quittez le couloir, vous allez apercevoir une plante carnivore géante qui n'hésite pas à avaler votre partenaire Ishi, vous devrez le sauver.

Suivez Trishka, abattez les ennemis qui vous empêchent de progresser et éviter de vous faire avaler à votre tour par l'une de ces plantes. Si l'une d'elles tente de le faire, appuyez répétitivement sur le bouton indiqué pour l'éviter. Continuez tout droit et abattez d'autres ennemis puis achetez des munitions devant le kit qui se trouve en face. Tout de suite après, vous devrez affronter un hélico et un mini-boss.

Lorsque vous les aurez éliminés, suivez votre partenaire vers la salle de médiation de Creeps. Faites attention, vous y trouverez des plantes carnivores à tous les coins. Continuez tout droit jusqu'à vous retrouver devant un grand jardin, poursuivez. Ensuite, vous allez combattre une Dionée mutante ; si elle vous attrape, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour y échapper. Visez et tirez sur elle avec votre arme et lorsque sa première barre de vie sera réduite à zéro, vous devrez neutraliser les cinq parties rouges sur son corps rapidement.

Après, le boss s'agrippe au plafond, visez et tirez sur la plante. Lorsqu'elle retombe, tirez sur toutes ses tentacules.

Une fois neutralisées, visez le cou et tirez pour enfin venir à bout de cette Dionée et clore le chapitre.

Chapitre 3 : Effritement

Dès que vous aurez retrouvé Ishi vivant, suivez-le ainsi que Trishka puis sautez vers les barreaux métalliques pour

passer de l'autre coté.

Poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous entriez dans une villa. Continuez tout droit puis prenez à droite et glissez sous les grilles. Lorsque vous arrivez en bas, neutralisez tous les ennemis qui apparaissent puis récupérez une mitrailleuse et abattez le reste des créatures.

Faites attention, de nombreux ennemis apparaissent sur le toit d'en face, vous pouvez les neutraliser facilement en courant tout droit. Vous trouverez un interrupteur en face, utilisez-le pour tuer tous les ennemis d'un coup.

Ensuite, suivez vos camarades et continuez à faire le ménage. Avancez puis allez à droite. Lorsque vous franchirez la porte, vous avez 20 secondes pour quitter le bâtiment. Sprintez droit devant vous puis prenez à gauche. Vous trouverez un interrupteur, appuyez rapidement dessus pour quitter le bâtiment et clore le chapitre.

Acte 5 : Paradis des Burnouts

Chapitre 1 : Résistance féroce

Commencez par suivre vos deux partenaires jusqu'à l'ascenseur qui se trouve en face et appuyez sur le bouton pour le faire fonctionner. Ensuite, éliminez tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez le wagon du monorail. Faites attention, des hélicos vous attaqueront par la droite, neutralisez-les tous ainsi que les autres ennemis de la zone.

Enfin, suivez vos deux équipiers et montez dans le wagon pour quitter la zone.

Chapitre 2 : Problème épineux

Vous débutez ce chapitre entouré par plusieurs ennemis, abattez-les tous. Continuez votre chemin, ouvrez la porte avec l'interrupteur et accroupissez-vous pour passer. Ensuite, nettoyez la zone et suivez Trishka vers l'extérieur. Si vous n'avez plus de munitions, vous trouverez un kit à droite.

Effectuez vos améliorations et poursuivez votre chemin. Ensuite, un Brunot mutant apparait. Pour le tuer, visez et tirez jusqu'à ce qu'il tombe par terre. Poussez-le dans l'hélice d'en face en utilisant vos coups de pied. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'ascenseur et actionnez-le pour terminer ce chapitre.

Chapitre 3 : Pétage de plomb

Lorsque l'ascenseur sera bloqué, donnez un coup de pied contre la porte pour pouvoir passer. Continuez tout droit, descendez et éliminez toute résistance. Après la longue discussion avec Trishka, suivez-la jusqu'à ce que vous tombiez pour vous retrouver à l'étage inferieur. Continuez votre route et tuez tous les ennemis qui apparaissent. Ensuite, détruisez la porte de droite pour pouvoir passer.

C'est là qu'un monstre apparait, mais heureusement vous n'avez rien faire, il va tomber tout seul dans le bassin, plus bas.

Regardez en haut et utilisez votre lasso pour ouvrir le chemin. Poursuivez votre route pour vous retrouver à la surface. Eliminez tous les ennemis, qui sont encore assez loin à l'aide de votre sniper. Ensuite, suivez votre partenaire et ouvrez la porte en face en appuyant sur l'interrupteur. Accroupissez-vous pour pouvoir passer. Tuez tous les ennemis qui apparaissent et allez de l'autre coté en utilisant votre lasso.

Continuez jusqu'à vous retrouver devant un Hekaton géant, vous devez immédiatement courir vers l'ascenseur qui se trouve en face. Après la cinématique, vous allez retrouver Ishi et vous devez le protéger. Allez vers l'hélicoptère qui est devant vous puis éliminez les ennemis qui sont en bas et les hélicos qui vous attaquent. Détruisez les vitres qui sont en chemin pour passer puis vous devez empêcher le Hekaton de détruire le bâtiment. Visez et tirez sur la marque rouge située sur son cou pour le tuer et clore le chapitre.

Acte 6 : Direction l'Ulysse

Chapitre 1 : Papa va te sortir de là

Commencez par suivre vos camardes, neutralisez les ennemis en chemin puis passez à droite et abattez les prochains assaillants qui sont très nombreux.

Ensuite, tuez le mini-boss qui apparaitra et suivez vos partenaires. Glissez pour atteindre la salle qui est en bas et affrontez un autre mini-boss. Continuez tout droit et massacrez les ennemis puis suivez vos amis vers le bas. Restez sur vos gardes et éloignez-vous des radiations qui peuvent vous tuer.

Explosez la porte en face et tuez les ennemis puis progressez jusqu'à l'intérieur. Vous vous retrouverez face à deux ennemis, neutralisez-les.

Prenez l'ascenseur et, une fois à l'extérieur, continuez tout droit. Utilisez votre lasso pour accéder à l'élévateur d'en face et mettez-le en marche pour clore ce chapitre.

Chapitre 2 : Grabuge

Détruisez la porte, avancez et appuyez sur l'interrupteur. Entrez puis explosez la porte métallique, à droite. Lorsque vous chutez en bas, suivez vos partenaires (vous pouvez courir en appuyant sur la touche A). Lorsque, vous arrivez de l'autre coté, tuez tous les ennemis. Franchissez la prochaine porte après l'avoir forcée et poursuivez votre chemin en éliminant toute résistance. Lorsque vous retrouverez Ishi et le général, vous allez affrontez plusieurs ennemis.

Éliminez-les tous puis suivez vos partenaires. Attendez que Sarrano vous ouvre la porte et poursuivez. Lorsque vous vous retrouverez face à la prochaine porte, ouvrez-la pour qu'un ennemi attaque Sarrano, ils tombent tous le deux de l'autre coté.

Continuez votre parcours en compagnie d'Ishi puis tirez la plateforme avec votre lasso et poursuivez. Après la scène, allez à droite, écrasez la porte pour passer et continuez tout droit avant de tourner à droite. Vous allez vous retrouver en présence de plusieurs ennemis ainsi que des snipers postés en haut. Descendez-les tous avec votre fusil à lunette et retrouvez Sarrano.

Suivez vos deux camarades jusqu'à ce que vous trouviez un élévateur. Descendez puis quittez l'ascenseur et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'à trouver un pont et commencez à le traverser. Lorsqu'il se brise, utilisez votre lasso pour vous accrocher puis montez et continuez votre chemin.

Suivez vos partenaires jusqu'à ce que vous retrouviez un autre élévateur, utilisez l'interrupteur le faire fonctionner.

Une fois arrivé à destination, vous disposez de 10 secondes pour quitter la salle. Sprintez et accroupissez-vous pour passer à la salle suivante. Ensuite, dirigez-vous près de la corde qui vous mène au crash de l'Ulysse pour clore le chapitre.

Chapitre 3 : Macchabées

Commencez par suivre vos deux camarades jusqu'à trouver un kit, à gauche.

Achetez des munitions puis éliminez les ennemis qui apparaissent avant de donner un coup de pied à l'armoire qui bloque le passage. Continuez à avancer en compagnie de vos deux amis jusqu'à ce que vous puissiez entrer dans l'Ulysse. Continuez tout droit, ouvrez la porte en utilisant l'interrupteur et ramenez le bloc qui est en face avec votre lasso pour qu'il coince les deux extrémités des portes pour pouvoir passer.

Passez à gauche, entrez dans le tunnel puis prenez les escaliers vers le bas. Vous trouverez ensuite un ascenseur, ouvrez-le en utilisant l'interrupteur.

Lorsque vous entrerez, frayez-vous un chemin au milieu des émanations inflammables et ne tirez sous aucun prétexte sinon tout va exploser. Vous pouvez éliminer les ennemis avec des coups des pieds et les pousser vers l'hélice.

Poursuivez, utilisez votre Lasso pour passer puis abattez tous les ennemis. Ensuite, franchissez les obstacles grâce à votre lasso. Attendez que le général vous ouvre la porte pour qu'un mutant gigantesque apparaisse.

Visez et tirez sur lui puis, lorsqu'il tombe par terre, poussez-le en avant avec des coups de pied pour qu'il tombe dans les éclairs. Lancez votre lasso sur la machine (en haut) pour neutraliser le mutant.

Suivez vos partenaires, tuez tous les ennemis qui apparaissent sur votre chemin et localisez la bombe. Placez-vous à proximité et interagissez avec elle. Activez le levier, insérez le code et appuyez sur le bouton jaune.

Descendez et lancez votre lasso vers l'entrée du tunnel puis montez. Allez à gauche, utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Malheureusement, vous vous retrouvez devant une chute de 200 mètres. Retournez donc en arrière et suivez votre camarade. Sautez vers le sous-sol, continuez tout droit pour retourner au point de départ ; à l'endroit de la bombe. C'est là que Trishka apparait, elle est vivante. C'est elle qui va s'occuper de vous ouvrir la porte bloquée, à gauche de la bombe.

Acte 7 : Départ

Chapitre 1 : Laissés pour compte

Pour commencer, vous devez sortir de l'Ulysse. Suivez Trishka et Ishi puis tournez à droite jusqu'à ce que vous arriviez à l'ascenseur. Activez-le puis, à l'ouverture des portes, sortez et suivez vos deux amis vers la droite. Ecrasez l'objet obstacle et neutralisez tous les ennemis en chemin. Utilisez le fusil sniper pour les éliminer car ils sont nombreux.

Avancez jusqu'à trouver un kit puis continuez à droite jusqu'à rencontrer de nouveaux ennemis.

Abattez-les puis éliminez le mini-boss qui apparaitra. Aidez vos camarades à tuer ceux qui sont en bas puis allez à droite et continuez à faire le ménage. Descendez et rejoignez Ishi et Trishka puis suivez-les et frayez-vous un chemin à travers les créatures. Lorsque vous atteindrez la salle des bagages, passez à gauche puis allez tout droit jusqu'au passage sous-terrain. Vous devez continuez tout droit et à gauche. Sautez en bas à l'extérieur puis allez à droite. Vous disposez maintenant de deux minutes pour rejoindre la piste avant l'évacuation de Sarrano. Poursuivez rapidement et sprintez. Vous pouvez ignorer les ennemis car le temps est assez limité. Lorsque vous rejoignez la piste, tuez les ennemis qui apparaissent.

Après le crash avec le camion, courez car vous avez cette fois 12 secondes pour monter dans le vaisseau. A la dernière seconde, la porte du vaisseau se referme, lancez votre lasso sur la porte rapidement pour pouvoir embarquer et clore ce chapitre.

Chapitre 2 : Responsable et coupable

Commencez par suivre vos partenaires puis attendez Trishka qui ouvrira la porte d'en face. Tuez tous les ennemis qui apparaissent puis prenez à gauche et appuyez sur l'interrupteur qui se trouve en face. Attendez que la discussion finisse puis aidez Trishka à grimper.

Trishka va ouvrir la porte bloquée mais tombe sur Sarrano et disparait. A ce moment là, Ishi va essayer d'ouvrir la porte. Lorsqu'il réussit, suivez-le jusqu'à l'ascenseur. Montez à l'étage supérieur puis continuez vers l'autre ascenseur et faites-le fonctionner.

Lorsque vous sortez, abattez tous les ennemis puis vous trouvez un interrupteur, à droite. Utilisez-le pour descendre,

nettoyez la zone et ramassez la mitrailleuse. Utilisez-la pour neutraliser le reste des ennemis puis passez à l'autre pièce.

Faites attention, des ennemis vous attaquent armés de mitrailleuses aussi, vous devez les neutraliser tous.

Lorsque vous en aurez fini avec eux, suivez Ishi, ce dernier va essayer d'ouvrir la porte qui est à droite. En même temps, vous devez le protéger et tuer tous les assaillants qui essayent de vous contourner. Une fois que le calme est revenu, franchissez la porte et retrouvez Sarrano.

Après la longue discussion entre vous, Ishi, Trishka et Sarrano, ce dernier va pouvoir commander Ishi grâce à son lasso. Vous devez résister contre Ishi qui vous étrangle.

Tout de suite après, vous retrouvez une arme par terre, ramassez-la. C'est là que le général Sarrano abat Ishi avant que vous ne puissiez atteindre l'arme et votre plan tombe à l'eau.

Après la scène, détruisez les barils puis ramassez votre arme et essayez de tirer sur Le général. Ensuite, lancez votre lasso puis tirez. Vous devez suivre l'enchainement de touches qui apparaissent à l'écran dans le bon ordre et rapidement. Ensuite, lancez votre lasso à nouveau et assénez un coup de pied fatal à Sarrano. Ce dernier se retrouve à terre et Trishka est vivante.

Le vaisseau commence à trembler et vous tombez tous les deux. Après la cinématique, abattez les ennemis qui apparaissent et poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous trouveriez un kit, chargez-y vos armes.

Allez tout droit et tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Lorsque vous sortirez, faites le ménage jusqu'au prochain kit.

Vous disposez de 50 secondes pour quitter la zone. Trishka vous aidera à trouver votre chemin, suivez-la rapidement jusqu'à ce que vous atteigniez le point d'arrivée.

C'est alors que vous êtes projeté dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé Bulletstorm.

Bully : Scholarship Edition

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

CHEAT MODE

Ces codes doivent être saisis avec la manette 2 à n'importe quel moment sauf pendant les cut-scenes.

Energie max

Maintenez LB et faites : RT, RT, RT.

Gagner 100 $

Maintenez LB et faites : Y, X, B, A.

Munitions illimitées

Maintenez LB et faites : Haut, Bas, Haut, Bas.

Munitions au max

Maintenez LB et faites : Haut, Haut.

Plus d'argent

Maintenez LB et faites : Y, X, B, A.

Tous les mouvements de gym

Maintenez LB et faites : Haut, Gauche, Bas, Bas, Y, X, A, A.

Toutes les techniques du clodo

Maintenez LB et faites : Haut, Gauche, Bas, Droite, Y, X, A, B.

Toutes les armes

Maintenez LB et faites : Haut, Haut, Haut, Haut.

CHAPEAU DE PIRATE

Rendez-vous sur la plage pour aller nager et avancez jusqu'à ce que vous ne puissiez pas aller plus loin. Tournez à droite en direction de l'île pour apercevoir un bateau près duquel se trouve un pirate que vous devez battre pour obtenir son chapeau.

SUCCÈS

Enthousiaste (20)

Terminer 3 cours

Chouchou du prof (20)

Terminer 6 cours

Plus au menu la nuit venue (20)

Passer 5 heures dehors après le couvre-feu

Jimmy les pouces verts (20)

Cueille 50 bouquets

Casanova (20)

Reçois 25 baisers de filles

Les oeufs revolver (20)

Lancer des oeufs sur 25 voitures

Tirs au but (20)

Tirer dans 100 ballons de foot

Attention, sol glissant (20)

Faire glisser 25 personnes sur des billes

H4rdc0r3 G4m3R (20)

Obtiens un meilleur score au ConSumo, au Nut Shots et aux jeux d'arcade Monkey Fling

Rambo des bacs à sable (20)

Battre 200 adversaires

Soda addict (20)

Acheter 100 sodas

A fond les ballons (20)

Terminer la moitié des courses de karts

Coup de main (20)

Faire 10 commissions

Petit ange (20)

Faire 20 commissions

A la force du poignet (20)

Terminer une fois les 4 attractions de la foire

Maillot jaune (20)

Terminer toutes les courses de vélos

Pôle position (20)

Terminer toute les courses de karts

Géant vert (20)

Terminer toutes les tontes de pelouse

A la une ce matin (20)

Faire toutes les livraisons de journaux

Bizut (20)

Terminer le chapitre 1

Deuxième année (20)

Terminer le chapitre 2

Troisième année (20)

Terminer le chapitre 3

Quatrième année (20)

Terminer le chapitre 4

Reine du bal (20)

Reçois 20 baisers de garçons

Pro du skate (25)

Parcourir 50 000 mètres en skate

Vive la politesse (25)

Proférer 100 railleries

Casse-toi, tu pues... (25)

Toucher des gens avec des boules puantes 50 fois

Petit pervers (25)

Tirer 50 slips

Verre l'infini et au-dela (25)

Casser 300 bouteilles au stand de tir

Bon garcon à sa maman (25)

Faire 30 commissions

Marathon (25)

Parcourir 100 000 mètres à pied

Roue arrière (25)

Faire 200 roues arrières à vélo

Fashion victim (25)

Accumuler 250 vêtements

Tour de Bullworth (25)

Parcourir 100 km à vélo

Petit génie (30)

Terminer 9 cours

Diplôme (40)

Terminer le chapitre 5

Mission accomplie (75)

Terminer toutes les missions

Perfectionniste (125)

Terminer l'intégralité du jeu

RÉUSSIR TOUS LES COURS D'ANGLAIS

Cours d´anglais n°1

Lettres données :

I-Q-E-T-B-U

Mots à saisir :

BIQUET
BIQUE
QUIET
TIQUE
BITE
BUTE
ETUI
TUBE
BIT
BUE
BUT
EUT
QUE
QUI
TUB
TUE

Cours d´anglais n°2

Lettres données :

L-C-V-O-A-N

Mots à saisir :

VOLCAN
CLONA
VOCAL
ACON
CLAN
COLA
LOVA
NOCA
NOVA
VLAN
VOLA
CAL
COL
CON
LAC
LAO
OLA
ONC
VAL
VAN
VOL

Cours d´anglais n°3

Lettres données :

I-C-E-Q-U-R

Mots à saisir :

CIRQUE
CRIQUE
CUIRE
CURIE
CIRE
CRIE
CRUE
CUIR
CURE
ECRU
RECU
CRI
CRU
ECU
IRE
QUE
QUI
RIE
RUE
URE

Cours d´anglais n°4

Lettres données :

E-T-U-M-E-E

Mots à saisir :

EMEUTE
EMEUT
MEUTE
MUTEE
EMET
EMEU
EMUE
EMUT
MEUT
MUEE
MUET
MUTE
TUEE
EMU
ETE
EUE
EUT
MET
MUE

MUT
TEE
TUE

Cours d´anglais n°5

Lettres données :

M-O-C-Y-E-S

Mots à saisir :

MYCOSE
CYMES
MOYES
COSY
CYME
MECS
MOYE
OYES
CES
MEC
MES
OSE
OYE
SEC
SOC

BurgerTime World Tour

© MonkeyPaw Games / Frozen Codebase 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Fromage américain (10 G)

Complète tous les États-Unis BurgerTime World Tour niveaux

Déjeuner luchador (10 G)

Complète tous les niveaux Mexique en BurgerTime World Tour

Frites (10 G)

Complète tous les niveaux France en BurgerTime World Tour

Burger banzai (10 G)

Complète tous les niveaux Japon en BurgerTime World Tour

Hardcore (20 G)

Terminer chaque niveau sans mourir

Il est temps de burger! (10 G)

Terminer tous les niveaux BurgerTime World Tour

Homme spatule (10 G)

Atteint 100 ennemis avec la spatule

Chef cuisinier (20 G)

Gagner un jeu multi joueur en ligne

Burger sale (20 G)

Écraser 2 autres joueurs en mode multijoueur avec un seul ingrédient

cheeseburger s'il vous plaît (20 G)

De recueillir toutes les lettres burger à un niveau

Je suis un champion grill (20 G)

Obtenir un classement 3 ou étoile de plus à tous les niveaux

Je suis un burger dieu (40 G)

Obtenir un classement 5 étoiles à tous les niveaux

Burnout : Revenge

© Electronic Arts / Criterion Studios 2006

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Black Elite Racer
Avoir le rang Elite 11.

Criterion GT Racer
Terminez la feuille de défis "White Mountain Challenge".

Custom Classic
Terminez la feuille de défis "Sunshine Keys Challenge".

EA GT Racer
Terminez la feuille de défis "Central Route Challenge".

Etnies Racer
Terminez la feuille de défis "Motor City Challenge".

Euro Classic LM
Terminez la feuille de défis "Eternal City Challenge".

Hot Rod
Terminez la feuille de défis "Lone Peak Challenge".

Low Rider
Terminez la feuille de défis "Angel Valley Challenge".

Nixon Special
Terminez la feuille de défis "Eastern Bay Challenge".

Revenge Racer
Terminez le jeu à 100%.

SUCCÈS

Ca va saigner ! (5)

Vous avez dégommé un adversaire en ligne ! C'était lui ou vous !

Surf sur les serveurs ! (5)

Vous avez participé à une épreuve de Burnout Revenge en ligne. Remarquable !

Inoffensif, mon oeil ! (10)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Inoffensif" !

Oeil pour oeil ! (10)

Quelqu'un vous a ridiculisé en ligne ? Vengez-vous !

A ne pas manquer ! (10)

Vous avez été bluffé par un clip Burnout ? Recommandez-le à vos amis !

Ca déchire ! (10)

Vous avez un clip qui déchire ? Partagez-le avec vos amis !

Authentiquement nocif ! (15)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Nocif " !

Triple choc ! (15)

Vengez-vous 3 fois dans la même épreuve !

Une véritable autoroute ! (15)

Collez-en 5 d'affilée à un rival Revenge !

Tous aux abris ! (15)

Utilisez votre Crashbreaker pour exploser 5 rivaux du même coup. La revanche sera totale !

L'écrabouillator ! (15)

Explosez 2 rivaux avec des Takedowns Verticaux en pleine course !

Un homme imprudent en vaut 2 ! (15)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Imprudent " !

Cours, burner, cours ! (20)

Remportez 30 victoires pour l'équipe bleue en Road Rage en ligne !

Offensivement offensif ! (20)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Offensif " !

Accro du crash ! (20)

Devenez le roi du crash ! Remportez 40 épreuves de crash en ligne !

Takedowns en cascade ! (20)

Connectez-vous et réalisez 50 Takedowns !

Takedowns à volonté ! (20)

Continuez à les éjecter de la route pour arriver à 250 Takedowns !

Téméraire, ça c'est sûr ! (25)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Téméraire" !

Warrior incontesté ! (25)

L'ultime exploit : 1000 Takedowns !

L'éliminateur destructeur ! (25)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Eliminateur " !

Boulet de canon ! (25)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Tour Boosté et Aperçu !

A 50, c'est gagné ! (25)

Connectez-vous et remportez 50 courses !

Fou dangereux ! (30)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Dangereux" !

Un autographe pour les fans ? (35)

Devenez un maître dans l'art du Takedown en réalisant les 24 Takedowns Signature !

La rage au ventre ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Road Rage !

Pas de panique ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Panique dans le trafic !

As des as ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Course !

Attention aux débris ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Zone de crash !

Complètement dément ! (40)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Dément" !

A couteaux tirés ! (40)

Réglez vos comptes plus de 100 fois avec un rival ! La vengeance est un plat qui se mange brûlant !

Désaxé du bulbe ! (45)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Désaxé" !

Ennemi public ! (55)

Dominez vos 5 rivaux en même temps pour devenir le numéro 1 d'un lobby en ligne !

A l'assassin ! (55)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Assassin" !

Dominateur dominant ! (60)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Dominateur" !

La star du hit ! (65)

Votre clip est parmi les 20 plus téléchargés ? Vous êtes une star !

L'élite de l'élite ! (70)

Obtenez un "Parfait" dans tout Burnout Revenge !

Burnout Crash!

© Electronic Arts / Criterion Studios 2011

SUCCÈS

Reprise (10)

Relève une recommandation Autolog "T'A BATTU" et bats le score de votre Ami.

Coup du chapeau (10)

Remporte trois défis Autolog d'affilée contre le même Ami.

Or pur (10)

Gagne $30.000.000 grâce à une voiture en or en une seule épreuve.

Dégâts limités (10)

En Pile Up, passe en Inferno avec un multiplicateur x5 mais sans faire sauter un seul véhicule.

Sauts périlleux (10)

Saute dans les trois trous de Blueclaw & 1st en Road Trip, sans rater l'épreuve.

Les sentiers de la destruction (5)

Réussis une chaîne de destruction de x15 ou plus.

Dégagé au long cours (5)

Réussis un Skillshot dégagé d'au moins 50 mètres.

Chance aveugle (10)

Survis au brouillard d'un Road Trip sans laisser de véhicule filer ni utiliser ton Crashbreaker.

Carnage maximum (5)

Déclenche un événement suprême avec 100% de puissance.

Dispersion (5)

Réussis au moins 5 Skillshots avec un seul Crashbreaker.

Zone d'impact (10)

Endommage au moins 20 véhicules avec un seul Crashbreaker.

Echappée belle (10)

Laisse un camion-citerne s'échapper sans exploser.

Fou de la touche ! (10)

Utilise le Crashbreaker au moins 30 fois en un seul Rush Hour.

Réaction en chaîne (5)

Réussis une chaîne d'explosions de x7 ou plus.

Big Bang (5)

Réussis un combo d'explosions de x25 ou plus.

Goûts de luxe (10)

En Road Trip, fais sauter les trois voitures de sport et la voiture en or, puis termine l'épreuve.

Burnout CRASH! étoilé (40)

Récupère les 270 étoiles.

Retrait maximum (10)

Récupère $9.000.000 sur un seul Fourgon blindé.

La rentabilité avant tout (10)

Totalise au moins $30.000.000 en Pile Up, mais sans déclencher plus de deux Crashbreakers.

Démolition totale (10)

Détruis tous les bâtiments d'une intersection en une seule épreuve (hors événements suprêmes).

PEINTURE ÉLITE

Pour débloquer la peinture élite sur tous les véhicules, terminez le Road Trip de Blueclaw & 3rd.

PEINTURE ÉLITE

Pour débloquer la peinture élite sur tous les véhicules, terminez le Road Trip de Blueclaw & 3rd. Cette dernière donne une amélioration à chaque véhicule, dans les 2 catégories de performances (Puissance/Aftertouch).

Burnout Paradise

© Electronic Arts / Criterion Studios 2008

VÉHICULES SPONSORISÉS

En cours de jeu, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et allez sur l'écran des codes de sponsors. Avant d'entrer ces codes, vous devez avoir un profil avec le permis de classe A et le permis Burnout Paradise.

Version française du jeu

H211 1Z99 LZ00 00BB	Voiture Micromania
Z891 4K88 IN25 79AA	Steel Wheels
B179 8M20 XA09 80FF	Gamestop Sport

Version américaine du jeu

BESTBUY	Best Buy
CIRCUITCITY	Circuit City
GAMESTOP	Gamestop
WALMART	Wal-mart

TOUS LES PERMIS

Permis A	Remporter 26 courses
Permis B	Remporter 16 courses
Permis C	Remporter 7 courses
Permis D	Remporter 2 courses
Permis Elite	Remporter 110 courses
Permis Burnout Paradise	Remporter 45 courses

SUCCÈS

Chirurgie esthétique

Réparer ta première épave. (5)

Rage canalisée

Réussir 10 takedowns en mode Road Rage sans se crasher. (5)

Pilote en ligne

Une Course en ligne terminée. (10)

Pour le fun

Un Rival en ligne créé. (10)

Mets les watts

Fixer un Défi route Chrono sur Watt Street. (10)

L'heure du show

Fixer un Défi route Showtime sur East Crawford Drive. (10)

Débuts prometteurs

Gagner ta première Course. (10)

Infraction

Détruire 5 Panneaux. (10)

Hors des sentiers battus

Réussir 25 smashs. (10)

Renaître de ses cendres

Réparer des dégâts critiques sur ta voiture dans une épreuve Road Rage. (10)

Toupie

Réussir ta première Vrille à plat de 360°. (10)

Baptême de l'air

Réussir 5 sauts. (10)

Traqué mais pas coulé

Gagner une Traque sans avoir subi de takedown. (10)

Que de chemin parcouru

Gagner tous les Parcours burning. (10)

Explorateur

Trouver toutes les épreuves. (10)

Accro du drive-in

Trouver tous les Drive-in et Parkings. (10)

Première victoire

Gagner ta première Course en ligne à 8 joueurs. (10)

Journaliste photo

Envoyer 5 Photos flag Mugshots. (10)

Rejoins la fête

Réussir 1 défi en ligne. (10)

Trouble-fête

Réussir 25 défis en ligne. (15)

Que le show continue

Bénéficier d'un multiplicateur x10 en Showtime. (20)

Fièvre de Criterion

Fièvre de Criterion attrapée. (20)

Dernier de la classe

Obtenir le permis catégorie D. (20)

Pillage !

Obtenir une Démence de takedowns.(20)

Monsieur 100 %

Réussir un Méga-créneau avec au moins 100 %. (20)

Surcompression

Gagner 25 Parcours burning. (20)

Spécialiste du takedown

Effectuer 500 takedowns (en et hors ligne). (20)

Tarif horodateur

Se rendre sur www.burnout.ea.com pour en savoir plus. (20)

Dans le panneau

Détruire tous les Panneaux. (20)

100 % smash

Réussir tous les smashs. (20)

Pilote de ligne

Effectuer tous les sauts. (20)

Dieu de la vitesse

Fixer un Défi route Chrono sur toutes les routes. (20)

Globetrotter du crash

Fixer un Défi route Showtime sur toutes les routes. (20)

Elite Criterion

Obtenir Permis Elite, gagner chaque épreuve, découvrir chaque élément et réussir chaque Défi route. (20)

Champion en ligne

Gagner 10 Courses en ligne. (20)

Allumeur de mèches

Se créer 50 Rivaux en ligne. (20)

Paparazzo

Envoyer 50 Photos flag Mugshots. (20)

Collectionneur

Poster 50 Photos dans ta Galerie. (20)

Casse-cou

Réussir un saut à 2 Tonneaux. (25)

Booste le monde

Obtenir une Chaîne de boost x20. (25)

Club des millionnaires

Marquer plus de 1 000 000 de points en Séquence cascade. (25)

Le roi de la fête

Réussir 250 défis en ligne. (25)

Doit travailler plus

Obtenir le permis catégorie C. (30)

Aligne en ligne

Réussir 20 épreuves en ligne. (30)

Talent Burnout

En mode Freeburn en ligne à 8 joueurs, être en tête de 6 des scores Pilote du jour. (30)

Rubrique à brac

Réussir 2 séries de défis en ligne (sauf contenu téléchargeable postérieur). (35)

Peut mieux faire

Obtenir le permis catégorie B. (40)

Avec les félicitations

Obtenir le permis catégorie A. (50)

Accès au paradis

Obtenir le permis Burnout (60)

Elite

Obtenir le Permis Burnout Elite. (70)

PEINTURES BONUS

Gold Paint

Obtenir la licence Elite.

Platinum Paint

Obtenir la licence Elite avec un pourcentage de 100%.

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Course en mode Party parfaite (25)

Terminer une course en mode Party où chaque joueur marque des points à chaque tour

Course en mode Party multijoueur (25)

Terminer une course de 8 tours avec 8 joueurs en mode Party

MOTOS

Nakumura Firehawk GP Competition

Terminer toutes les courses Burning et Midnight.

Nakumura FV1100-TI

Terminer 19 courses Burning ou Midnight.

VÉHICULES DE BIG SURF ISLAND

"Dust Storm Superturbo"

Terminer le circuit Dust Storm Burning Route.

"Jansen P12 Diamond"

Valider les 500 défis online.

"Olympus Governor"

Permis complété à 50%

"Street Rod"

Permis complété à 100%

"Toy 88 Special"

Casser les 45 panneaux d'affichage.

"Toy Bootlegger"

Réussir 15 méga sauts.

"Toy Nighthawk"

Régner sur les 12 routes de l'île.

"Toy Spirit"

Réussir les 75 Island Smashes.

Succès Pack : Cops & Robbers

Doré (30 G)

Décerné pour avoir amené l'or à ta base lors d'une partie de Cops and Robbers sur Xbox LIVE.
Xbox LIVE

La bande est de retour (30 G)

Décerné pour avoir gagné avec les Voleurs lors d'une partie de Cops and Robbers sur Xbox LIVE.
Xbox LIVE

Du bon côté de la loi (30 G)

Décerné pour avoir gagné avec les Flics lors d'une partie de Cops and Robbers sur Xbox LIVE.
Xbox LIVE

Succès Pack : Big Surf Island

Smashs à tout va (20 G)

20 smashs de Burnout Paradise Island réussis.

Tombe dans les panneaux (20 G)

15 panneaux de Burnout Paradise Island détruits.

Exploration de l'île (20 G)

Les 15 épreuves de Burnout Paradise Island trouvées.

A l'antenne de Crash TV (25 G)

Réussir le méga saut depuis la rampe de saut à ski de Crash TV et au moins 4,5 secondes passées en l'air.

L'union fait la force (25 G)

Réussir les 10 défis freeburn de Burnout Paradise Island.

Cabela's Adventure Camp

© Activision 2011

SUCCÈS

Exercice (30G)

10 sauts "Prendre la pose" réalisés.

Cupide (30G)

40 pièces trouvées dans un niveau d'activité Kayak, Vélo ou Wave Riding.

La vie en rose (100G)

Personnage féminin choisi et toutes les activités terminées avec elle au moins une fois.

Bijoutier (30G)

10 diamants trouvés au cours des activités.

Cascadeur (30G)

Niveau Vélo terminé sans tomber de vélo.

Tout est bien (30G)

Niveau Kayak terminé sans renverser le kayak.

Vedette du camp (100G)

Coupe Cabela gagnée.

Vélo-ciraptor (30G)

Vélo 1 terminé en moins de 1 minute 10 secondes.

Plus rapide que les rapides (30G)

Kayak 1 terminé en moins de 1 minute 30 secondes.

Croiseur (30G)

Wave Riding 1 terminé en moins de 1 minutes 30 secondes.

Poisson volant (30G)

15 sauts réalisés dans Wave Riding 1 ou 2.

Spéléologue (30G)

Grotte secrète dans Vélo 1 trouvée.

Tireur d'élite (100G)

Activité de tir terminée avec un bonus de précision de 200.

Mémoire d'éléphant (100G)

Les 10 niveaux de Frappe-taupe ont été terminés.

Réflexes (20G)

Cerf en mouvement touché dans Tir à l'arc 2 ou 4.

Combo ultime (30G)

25 objets touchés à la suite dans un niveau Tir au pigeon.

Fan de vitesse (30G)

Maintenir le turbo pendant toute la course dans l'activité Vélo, Kayak ou Wave Riding.

Expert en démolition (30G)

Toutes les dynamites de Tir au pigeon 1 ou 4 touchées.

Fièvre de l'or (30G)

25 poissons jaunes capturés dans Pêche 1.

Sensible (30G)

Niveau Wave Riding terminé sans toucher une seule bouée.

Explorateur (30G)

5 caisses de Wave Riding 1 détruites en un seul passage.

As du volant (100G)

Médailles d'or obtenues dans toutes les activités de course.

Cabela's Big Game Hunter 2012

© Activision

SUCCÈS

Haut les armes (90 G)

Débloquer et améliorer au maximum toutes les armes à feu.

Et les joueurs pompaient (30 G)

Chasser 300 oiseaux avec le fusil à pompe en mode Histoire.

Chasse à l'argent (90 G)

Gagner plus de $50 000 en mode Histoire.

Éclaireur (15 G)

Trouver 20 pistes en mode Histoire.

Feux de la rampe (30 G)

Télécharger 20 photos.

Détective (15 G)

Passer 15 minutes en mode détection.

Défourrailleur (30 G)

Abattre 10 animaux trophées avec le fusil trophée.

Buisson ardent (15 G)

Passer une minute à la suite complètement couvert par la végétation.

Ombres (30 G)

Finir un lieu en mode Histoire sans alerter d'animal trophée.

Étude anatomique (15 G)

Placer 10 tirs spéciaux en mode Histoire.

Brise-cœur (30 G)

Abattre 10 gibiers trophées en les touchant au cœur.

Jardin secret (20 G)

Trouver 7 lieux cachés en mode Histoire.

Maître armurier (100 G)

Terminer toutes les cartes Histoire en n'utilisant que le fusil trophée et l'arc composite.

Plus près de toi mon vieux (30 G)

Abattre un gros gibier à moins de 15 mètres.

Déverminator (30 G)

Chasser 200 petits animaux en mode Histoire.

Paparazzi (15 G)

Prendre 30 photos en mode Histoire.

Je suis presque une légende (100 G)

Terminer le mode Histoire.

La chance des confirmés (30 G)

Abattre un trophée en un coup à plus de 280 mètres.

Maître archer (30 G)

Chasser 15 gros gibiers avec l'arc composite.

Archer (15 G)

Chasser un oiseau avec l'arc composite.

Lucky Luke (30 G)

Chasser un animal à au moins 40 mètres sans la lunette ou le viseur.

Recherche d'adrénaline (30 G)

Abattre un trophée alerté et en fuite.

Excellents réflexes (15 G)

Chasser 10 cibles d'opportunité.

Chasser les chasseurs (15 G)

Abattre 10 prédateurs dans une partie solo en mode Arcade.

Roi des réflexes (30 G)

Remporter une partie solo en mode Réflexe en chassant tous les animaux dans le bon ordre.

Œil de braise (30 G)

Gagner dans un stand en solo sans rater un tir et en marquant 20000 points ou plus.

Expert en démolition (15 G)

Atteindre 10 cibles explosives en solo dans une partie Cible.

Véritable héros (15 G)

Dans une partie en solo de type Arcade, obtenez 5 étoiles pour votre récompense de chasseur.

Mon truc en plumes (30 G)

Abattre 100 oiseaux dans un stand en solo.

Féminisme (30 G)

Abattre au moins 75% des mâles en Arcade solo.

Cabela's Dangerous Hunts 2009

© Activision

ARME BONUS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code **101987** pour débloquer le fusil d'assaut ".470 Nitro Express".

Cabela's Dangerous Hunts 2011

© Activision / Cauldron 2011

SUCCÈS

Indy les déteste (50 G)

Chasser 50 serpents en Scénario.

Grizzly battu (50 G)

Tuer le Grizzly sans mourir durant le combat (Scénario).

Rhino battu (50 G)

Tuer le Rhino sans mourir durant le combat (Scénario).

Kaftar battu (50 G)

Tuer le Kaftar sans mourir durant le combat (Scénario).

Des ailes bien épicées (50 G)

Chasser 50 oiseaux en Scénario.

Bonne main, bonne lunette (50 G)

Chasser un animal avec le Fusil à plus de 50 mètres avec la lunette (Scénario).

Tout en finesse (50 G)

Chasser 20 animaux avec l'arbalète (Scénario).

La fin de l'aventure (100 G)

Terminer le Scénario.

Édition Collector (50 G)

Trouver tous les objets d'expérience et toucher toutes les cibles tireur d'élite (Scénario).

Je te vois (50 G)

Chasser 30 animaux sans utiliser le Sens du chasseur (Scénario).

Limite, limite (50 G)

Éviter 20x la mort de justesse.

Pages cachées (50 G)

Trouver toutes les pages de journaux (Scénario).

Je survivrai (50 G)

Survivre à la Galerie Survie (Crocs dans la nuit) plus de 7 minutes.

Amateur de Galerie (50 G)

Obtenir le Bronze ou mieux dans tous les niveaux de Galerie Classique.

Éclaireur (50 G)

Terminer toutes les combinaisons en Randonnée et en Galerie.

Maître des combos (50 G)

Réussie un combo de 50 dans un niveau en Galerie.

Amateur de bonus (50 G)

Trouver et utiliser tous les bonus dans un niveau en Galerie.

Doigt de fée (50 G)

Abattre 7 oiseaux avec une seule cartouche de fusil à pompe.

Démineur (50 G)

Désamorcer 30 pièges en Scénario (pièges à ours ou mines).

Cabela's Survival : Shadows of Katmai

© Activision 2011

SUCCÈS

Vue d'aigle (30 G)

Chasser 20 animaux avec le Tir visé en mode Histoire.

Un véritable aventurier (30 G)

Terminer l'Histoire en mode Difficile.

État de grâce (30 G)

Chasser quatre attaquants en une seule séquence en Tir visé en mode Histoire.

Plein les poches (30 G)

Récupérer 15 objets à collectionner.

Lâche-moi, sale bête (30 G)

Chasser trois animaux au contact en mode Histoire ou dans le stand de tir.

Les défis ne me font pas peur (30 G)

Gagner 10 défis.

C'est toi le meilleur ! (30 G)

Remporter 15 défis.

Meute décapitée (30 G)

Chasser trois chefs de meute en mode Histoire.

Un excellent explorateur (30 G)

Terminer l'Histoire en mode Intermédiaire.

Ce sont juste des peluches (30 G)

Chasser trois ours en mode Histoire.

Belluaire (30 G)

Chasser quatre couguars en mode Histoire.

Diane n'a qu'à bien se tenir (30 G)

Terminer trois chasses en mode Histoire.

Œil de braise (30 G)

Chasser 15 animaux avec le Tir visé en mode Histoire.

Lâche-moi les baskets (30 G)

Chasser six animaux au contact en mode Histoire ou dans le stand de tir.

Fièvre de l'or (30 G)

Obtenir les médailles d'or en mode Survie dans tous les stands de tir.

Envoyez tout (30 G)

Obtenir les médailles d'or en mode Jeu de tir dans tous les stands de tir.

Super semi (30 G)

Chasser 10 animaux avec le fusil semi-automatique en mode Histoire.

Maître de la culasse (30 G)

Chasser 30 animaux avec le fusil manuel en mode Histoire.

Roi du fusil à pompe (30 G)

Chasser 20 animaux avec le fusil à pompe en mode Histoire.

Shérif du pistolet (20 G)

Chasser 20 animaux avec le pistolet en mode Histoire.

Monte-en-l'air (20 G)

Abattre 20 cibles en étant suspendu en mode Histoire.

Un bon explorateur (30 G)

Terminer l'Histoire en mode Facile.

Maître des bonus (20 G)

Obtenir six bonus en une seule session du stand de tir.

Question de diversité (20 G)

Utiliser au moins quatre bonus différents sur un même stand de tir.

Binôme de grande classe (30 G)

Terminer au moins cinq parties Survie en co-op dans le stand de tir.

À l'épreuve des balles (30 G)

Chasser 30 animaux à la suite sans mourir en mode Histoire.

Mais c'est qu'elle mordrait (30 G)

Repousser 20 animaux avec des attaques de mêlée en mode Histoire.

Enfin en ville (30 G)

Atteindre Jenner Station.

Que la lumière soit (20 G)

Trouver la sortie de la mine.

Appuie sur le champignon (20 G)

Mettre en route la télécabine.

En sûreté, pour le moment... (20 G)

Repousser les attaquants à la cabine de Jonah.

Vous ici ? (20 G)

Trouver le Docteur West.

Repos pour la nuit (20 G)

Atteindre la cabane de Jonah.

Clément adhère (20 G)

Poser l'avion sans toucher d'obstacle.

L'or à tous les coups (30 G)

Obtenir les médailles d'or pour dans tous les stands Trek.

Navigateur (30 G)

Terminer au moins une fois chaque stand de tir.

Mush mush mush ! (20 G)

Terminer un passage en traîneau sans subir de dégâts.

Call of Duty 2

© Activision / Infinity Ward 2005

CHOIX DU NIVEAU

Sur le menu de sélection de la mission, maintenez LB + RB et faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Y, Y.

SOLUTION COMPLÈTE

CAMPAGNE RUSSE

DEMOLITION

A l'intérieur du baraquement, traversez le couloir pour atteindre la pièce. Avancez lentement et prenez garde à l'ennemi introduit dans l'ombre. Ce premier homme abattu, postez-vous près des fenêtres de droite afin d'éviter de vous placer vers le centre où vous seriez beaucoup plus pris pour cible. De votre point de tir, visez les allemands près du grand bâtiment se dressant devant-vous. N'oubliez pas que vous pouvez zoomer si besoin. Lorsque la zone sera partiellement dégagée, suivez la garnison pour vous frayer un chemin jusqu'aux murets. Accroupissez-vous alors derrière les briques et poursuivez votre carton dans les rangs ennemis. Il vous faut ensuite investir le bâtiment. Méfiez-vous du soldat posté derrière et avancez l'arme au poing. Poursuivez par le passage dans le mur éclaté. Près des fenêtres barricadées, prenez le chemin des escaliers pour atteindre la tranchée au dehors. Baissez-vous pour progresser sous les planches et esquiver les chars. Un nouvel objectif viendra bientôt modifier votre manoeuvre et il vous faudra repousser l'assaut allemand. La meilleure méthode une fois encore, consiste à rester près des fenêtres de manière à rester à couvert. Patientez alors jusqu'à l'apparition de l'ennemi après les premiers tirs des bombardiers. Tentez dans un premier temps d'abattre les soldats à bonne distance de façon que le moins possible ne vous atteignent. Ceux qui passeront entre les balles se posteront sous les fenêtres pour vous tirer dessus à bout portant. Eliminez alors ceux dirigeant leurs tirs contre vous en priorité. Juste après, face au cimetière, commencez par faire le ménage pour dégager la zone, puis enjambez la balustrade pour vous diriger vers le prochain point de chute (suivez l'infanterie pour vous repérer). Il vous faut prendre l'avant-poste allemand. Passez alors par l'issue de gauche et attendez que vos alliés soient suffisamment nombreux pour vous accompagner avant de vous jeter seul dans la gueule du loup. Lorsque le rez-de-chaussée sera nettoyé, lancez une grenade dans la faille au plafond de manière à créer la panique chez l'ennemi. Suivez ensuite l'étoile jaune sur le radar pour trouver votre supérieur. Celui-ci demande des explosifs. Descendez les escaliers et récupérez le détonateur vers l'homme accroupi près de la passerelle. Trois points s'indiquent alors sur votre radar. Chacun correspond à un pilier où il vous faut placer une charge explosive. Trouvez donc ces 3 piliers pour accomplir votre nouvel objectif puis hâtez-vous de sortir du bâtiment qui s'écroulera bientôt dans un fracas meurtrier.

RENOUER LE FIL

Dès le début de cette mission, on vous charge de réparer la ligne téléphonique entre le QG et l'avant-poste. Le fil est en effet coupé à plusieurs endroits, et il vous faudra suivre son déroulement pour effectuer les raccords. Pour compliquer la tâche, bon nombre d'ennemis se dresseront sur votre route. La meilleure solution ne consiste alors pas forcément à suivre directement la ligne téléphonique. Contournez celle-ci pour rester du mieux possible à couvert et attendez la

présence de vos collègues pour bénéficier d'une aide précieuse de ceux-ci. Lorsque vous aurez réparé les 5 coupures (je ne les situe pas car il vous suffit de suivre le cheminement du câble) une étoile jaune apparaîtra sur la carte pour vous indiquer l'emplacement d'un vieux téléphone. Utilisez-le pour lancer le prochain objectif. Des panzers sont en approche et il ne tient qu'à vous de les stopper. Récupérez les charges explosives sur la commode dans la même pièce

GARE FERROVIERE N°1

D'entrée de jeu, glissez-vous dans le pipeline afin de rejoindre le quartier allié. Durant toute la traversée du conduit, plusieurs dégradations vous offriront de redoutables persiennes improvisées. N'hésitez donc pas à faire quelques haltes mais ne vous attardez pas après avoir fait mouche car les ennemis auront tôt fait de vous repérer et vous prendre pour cible. Lors de la première bifurcation, optez pour le chemin de gauche puis poursuivez en suivant les marques blanches. Vous débouchez rapidement à l'intérieur d'un vaste entrepôt. Traversez celui-ci pour gagner l'extérieur. Dans la gare, planquez-vous derrière le wagon arrêté afin de pouvoir tirer à couvert. Pénétrez ensuite dans le bâtiment d'où sortent en nombre les fascistes puis montez les escaliers pour poursuivre. Eliminez les hommes à l'intérieur de la pièce puis postez-vous à la fenêtre d'où tirent déjà vos collègues.
Plusieurs soldats allemands viendront alors se poster derrière un véhicule renversé pour vous tirer dessus. La principale difficulté consiste à ne pas trop se laisser prendre dans le feu de l'action sans quoi vous finiriez emporté dans l'explosion d'une grenade. Ces ennemis en usent en effet sans aucune retenue. Si vous en avez le temps, n'oubliez pas qu'il vous est possible de les retourner à l'envoyeur. Lorsque l'effectif de vos adversaires se verra diminué, un nouvel objectif s'inscrira dans le coin haut gauche de votre écran. Il vous faudra cette fois-ci faire sauter un char allemand grâce à vos explosifs. Ne commettez pas l'erreur de descendre de suite sur le champ de bataille, mais prenez le temps de tirer sur les hommes postés en rangée, attendant votre arrivée dans le sens du blindé. Cette belle brochette réduite à néant, foncez vers le point indiqué par votre radar pour trouver et détruire le panzer. Dirigez-vous ensuite vers l'entrepôt ennemi et appliquez-vous à éradiquer toute présence opposée. Trois points symbolisés par les lettres A, B et C viendront ensuite s'ajouter à votre radar. Chacun symbolise une zone contrôlée par l'ennemi. Rendez-vous sur place pour faire le ménage puis rejoignez vos camarades.

A L'ASSAUT DU CENTRE VILLE

Au commencement, on vous informe qu'il vous faut reprendre de force 3 immeubles résidentiels. Pour cela rien de plus simple, il vous suffit de vous rendre sur place et de vérifier par vous-même que les ennemis qui y avaient élu domicile sont bien morts. Vous remarquerez que pour ce début de mission, bon nombre d'alliés sont présents pour vous épauler. Sachez donc agir en équipe (ceci est particulièrement valable pour les parties en niveau de difficulté élevée). Lorsque vous aurez récupéré la première position, il vous faudra réduire à néant un blindé. Commencez alors par aller récupérer les explosifs dans les toilettes de la pièce d'à côté puis allez vous occuper du panzer. Reprenez ensuite la route du prochain bâtiment puis postez-vous aux fenêtres pour atteindre les ennemis présents dans le dépôt juste en face de votre position. Tirez sans retenue pour permettre à vos hommes d'atteindre les quartiers ennemis. Reculez-vous ensuite de la fenêtre afin d'éviter les tirs du nouveau blindé ennemi. Dès que celui-ci aura ravagé le mur de la pièce, il vous sera possible de vous sauver par le trou. Plus bas, commencez par nettoyer au mieux la zone puis patientez jusqu'à ce que le char face le tour de la place pour lui coller une charge explosive sur la devanture. Pour finir, suivez votre collègue pour rejoindre l'hôtel de ville.

HOTEL DE VILLE DE STALINGRAD

Cette mission n'est guère longue et il vous suffira d'atteindre l'hôtel de ville pour y placer un explosif et remporter ainsi la victoire. Suivez donc le déroulement des opérations et participez à la bataille pour permettre à votre escouade de progresser sur le territoire ennemi. Lorsque vous aurez atteint l'endroit marqué d'une flèche jaune sur votre radar, placez-y la charge pour vous dégager un passage.

CAMARADE TIREUR D'ELITE

Vous devez à présent prendre le contrôle de l'aile ouest de l'hôtel de ville. L'endroit d'où vous démarrez la mission n'est pas bien propice à la relâche. Dès la première porte franchie, vous tombez nez à nez avec l'ennemi. Avancez donc prudemment et soyez vigilant quant aux grenades que vos opposants n'hésiteront pas à faire rebondir entre les murs de l'immeuble. Le premier étage sécurisé, continuez par le cheminement imposé puis laissez-vous tomber par le trou béant pour atteindre le rez-de-chaussée. Un sniper viendra alors ralentir l'avancée des troupes. Celui-ci se trouve posté au quatrième étage du bâtiment gris. Attrapez le fusil sniper et descendez-le avant qu'il ne VOUS descende. Vous devez ensuite investir le bâtiment pour éliminer ses résidents. Vos camarades vous laisseront vous en charger seul. Lorsque l'opération « tuerie intérieure » aura été menée à bien, il vous faudra tenir la position et résister à 3 vagues d'ennemis consécutives. Ceux-là arrivent de loin alors n'hésitez pas à épauler votre fusil à lunettes pour abattre un maximum d'allemands avant qu'ils ne vous approchent de trop près. Finissez les ennemis ayant traversé votre champ de tirs à la mitrailleuse. Surveillez également vos arrières car l'ennemi n'hésitera pas à investir vos nouveaux quartiers dès que possible. Vous avez un lance-roquettes à disposition sur le sol de la salle principale.
Cette arme se révèle particulièrement efficace pour décimer les groupes d'ennemis. Lorsque vous aurez suffisamment résisté, la victoire vous sera acquise.

CAMPAGNE ANGLAISE

LE RAID DE DIVERSION

Au commencement de cette nouvelle campagne, vous devez neutraliser 3 positions fortifiées ennemies. La première intrusion est des plus simples car vous débutez dans le dos de l'ennemi par une attaque surprise. Tuez donc les allemands puis poursuivez dans les tranchées pour progresser sans craindre les balles. Lorsque l'on vous en donnera l'ordre, fouillez le bunker pour en détrôner ses occupants nazis. La balade se poursuivra ainsi jusqu'à un second bunker. Pénétrez à l'intérieur, puis une fois la pièce principale atteinte, hâtez-vous de grimper à l'échelle pour éviter d'être pris dans l'explosion des deux grenades que vos ennemis vous balanceront. Tuez enfin les deux compères puis suivez l'étoile jaune sur le radar pour retrouver le capitaine Price. Reprenez alors le chemin inverse des tranchées, mais restez sur vos gardes car l'ennemi rôde. Lorsque les étoiles jaunes apparaîtront sur le radar, vos alliés vous couvriront pour que vous puissiez lancer une percée dans les lignes ennemies. L'objectif suivant sera de détruire les stocks de munitions et barils ennemis. Suivez les étoiles jaunes pour trouver vos cibles mais n'en délaissez pas pour autant les nombreux nazis patrouillant avec confusion dans la zone. Lorsque vous aurez placé vos charges et détruit les barils, il vous faudra fouiller un bunker pour mettre la main sur d'importants documents. Suivez vos coéquipiers pour qu'ils vous libèrent une brèche puis avancez prudemment jusqu'au bunker. Celui-ci est remarquablement bien gardé. Préparez-vous donc pour une bataille acharnée avant de récupérer les plans. Lorsque les précieux documents seront en votre possession, allez retrouver le général pour mettre fin à cette première mission.

IL FAUT TENIR LE FRONT

L'entrée en matière dans cette mission est plutôt romanesque ! Vous débarquez à l'intérieur d'une jeep, lancée à pleine vitesse pour atteindre les lignes ennemies de côté. Le voyage est de courte durée et seulement deux escouades sont à abattre avant de mettre pied à terre. A votre débarquement, avancez vers les deux ennemis repliés derrière les sacs de sable et abattez-les de sang froid. Votre mission consistera à défendre la ville dans laquelle vous vous trouvez. Vous commencez par défendre le sud de la ville. Suivez donc l'étoile jaune sur le radar pour trouver le point d'intrusion ennemi. Vous remarquerez un gros rocher à proximité de cet endroit. Restez donc à couvert et éliminez les allemands au fur et à mesure de leur arrivée. Lorsque que la menace ne sera plus présente au sud, c'est à l'ouest du quartier qu'elle réapparaîtra. Une nouvelle fois, fiez-vous donc aux indications du radar pour atteindre ce second lieu d'affrontements. En suivront plusieurs autres. Ne baissez pas les bras et pensez à utiliser les machines fixes pour faire de gros dégâts dans les attroupements ennemis. Lorsque l'on vous en sommera l'ordre, suivez la flèche jaune et grimpez sur le toit du bâtiment indiqué. Vous devrez alors, grâce à vos jumelles, indiquer des points de tirs pour l'artillerie lourde. Pour cela, repérez dans un premier temps les chars à vue d'homme, puis sortez vos jumelles pour bénéficier d'un zoom. Visez alors le char que vous voulez faire prendre pour cible et les bombes ne tarderont pas à s'abattre sur l'ennemi. Un peu moins de 10 chars viendront menacer vos lignes défensives. Rassurez-vous on s'habitue

vite à ce genre de manoeuvre. Faites juste attention de bien anticiper les trajectoires des chars lorsque ceux-ci sont en mouvement pour ne pas faire de « coups pour rien ».

OPERATION CHARGE SURPUISSANTE

Dès vos premiers pas, l'ordre d'aider les blindés à percer le front vient bercer vos oreilles. Devancez donc le premier char devant vous et passez près de la tranchée pour en déloger les allemands en embuscade. Poursuivez en passant sous le tunnel de fortune et suivez vos coéquipiers. L'autre côté atteint, restez à couvert derrière les chars pour progresser comme vous le conseille si bien votre commandant. Lorsque vous atteindrez les premières butées, dirigez-vous vers l'est pour trouver une mitrailleuse qu'il vous faudra réduire à néant. Suivez les tranchées et ne vous en éloignez sous aucun prétexte, si vous ne voulez pas sauter sur une mine. Suivez votre supérieur si vous avez du mal à vous repérer dans le désert. Après un ou deux bunkers visités, vous trouvez la première artillerie lourde. Vous n'avez pas forcément besoin de les détruire.
Tuez les hommes postés à proximité suffit. Poursuivez par la mine et l'extérieur atteint, abritez-vous à nouveau derrière les chars pour progresser jusqu'à la prochaine tranchée. La principale difficulté de cette seconde « traversée suicidaire » tient au fait qu'il vous sera difficile de ne pas perdre de vue les chars protecteurs tant la fumée soulevée par les affrontements se fera épaisse. Si jamais votre char venait à exploser, trouvez-en un second aussi vite que possible. Lorsque vous aurez neutralisé les points de tirs anti-chars ennemis, suivez le commandant Price pour qu'il puisse vous créer une brèche dans une caserne ennemie grâce à ses explosifs. Nettoyez l'intérieur de la réserve puis retrouvez la présence sécurisante des chars pour avancer au dehors jusque vers les bâtiments visibles au loin. Ne perdez alors pas de temps et montez directement à l'étage du baraquement aux volets ouverts. Eliminez ses occupants puis utilisez la radio pour émettre un appel vers vos renforts.

LA FIN DU COMMENCEMENT

Une fois dans la cité, suivez vos collègues privilégiant une attaque par la droite. Contournez l'obstacle et occupez-vous dans un premier temps des ennemis derrière les caisses face à vous. Prenez ensuite la position allemande par l'arrière puis pénétrez à l'intérieur de la résidence pour pouvoir passer dans la cour opposée. Plusieurs mitrailleuses allemandes fortement gardées sont alors à traverser. Utilisez vos grenades sans retenue et n'hésitez pas à changer d'arme pour faire mouche plus rapidement concernant les ennemis postés sur les toits. Utilisez les caisses pour leurs angles de tirs parfaitement positionnés puis pénétrez prudemment à l'intérieur du dernier baraquement où se trouve la radio qu'il vous faut utiliser.
Plusieurs ennemis se cachent entre ces murs. Restez donc sur vos gardes. L'appel passé, il ne vous reste plus qu'à vous rendre sur le balcon et à admirer le feu d'artifice sur la côte avant de repartir en direction du quartier général allemand. De nouvelles mitrailleuses vous empêcheront d'avancer par le chemin le plus court. Privilégiez donc une attaque frontale sur la gauche. Le balcon atteint, laissez reposer votre fusil mitrailleur pour épauler l'arme de finission et visez juste les allemands postés sur le balcon du QG. Descendez ensuite et pénétrez entre les murs du bâtiment. Il ne vous reste plus qu'à mettre la main sur les documents présents sur une petite table puis à rallier les quais.

LA CHARGE DES CRUSADERS

Pour une fois, vous allez savoir ce que cela fait de vous retrouver à l'intérieur d'un char au lieu de subir ses attaques. Avancez donc en ciblant la flèche jaune du radar, et restez groupé avec les chars alliés lorsque vous traverserez le désert. Au moment où les véhicules ennemis vous attaqueront, essayez de les contourner par l'arrière de manière à leur faire subir un maximum de dégâts en un minimum de temps. Evitez de trop vous éloigner de vos collègues et tout devrait bien se passer. Une mission idéale pour décompresser !

« LA CRETE DES 88 »

A nouveau au volant d'un blindé, il va vous falloir nettoyr une zone de toute présence ennemie. Comprenez par là : blindés allemands et positions anti-aériennes. Aucune difficulté majeure ici sinon les aléas d'une piste désertique

inaccessible par endroits qui vous obligera à effectuer plusieurs détours avant de trouver vos opposants. Enfin, n'hésitez pas à vous servir des jumelles pour viser à distance lointaine.

LE REPLI EN VEHICULE BLINDE

Vous devez tenter l'impossible pour retarder l'avancée allemande dans la cité. Dans un premier temps, postez-vous derrière la mitrailleuse à la fenêtre et faites carton plein sur les forces ennemies. Lorsqu'un blindé viendra pointer le bout de son nez, lâchez votre position pour attendre l'offensive allemande près de la première porte. Descendez vos opposants puis sortez du bâtiment. Au dehors, les tirs du blindé font des ravages. Contournez la place par la droite mais restez vigilant durant votre balade. Montez sur le petit bâtiment au centre et armez votre fusil de précision. Visez alors le conducteur du char d'une balle en pleine tête. En deux temps trois mouvements vous voilà à l'intérieur du char, mais cette fois-ci vous contrôlerez uniquement les armes du véhicule. Durant la balade, surveillez les toits et faites carton plein dans les groupes ennemis. Après une progression chevaleresque dans la cité égyptienne, il vous faudra sortir en catastrophe du char et poursuivre à pied. Prenez votre temps et restez groupé. Enfin, ralliez le camion transporteur pour repartir vivant.

LA RECONQUETE DE TOUJANE

En patrouille dans le désert vous devez dans un premier temps localiser le point d'observation ennemi. Très vite, la promenade tourne court et vous tombez dans une embuscade. Descendez du char et planquez-vous derrière les caisses pour faire feu vers l'ennemi. Avancez dans la ruelle contrôlée par les allemands et méfiez-vous des balcons d'où pourra vous canarder l'armée adverse. Lorsque vos collègues auront détruit l'un des canons, avancez vers la gauche pour repérer le quartier général ennemi. Il vous faut alors le capturer. Postez-vous derrière les sacs de sable et nettoyez la zone avant d'entreprendre quoi que ce soit. Montez ensuite sur les toits grâce à l'échelle que l'un de vos alliés postera, puis suivez le mouvement. Votre troisième objectif est d'éliminer les servants de la DCA de 88 (comprenez : éliminer tous les hommes postés autour des canons). Suivez les étoiles jaunes pour localiser ces cibles. En chemin, soyez prudent dans vos progressions. Un camion allemand viendra vous couper la route. Peu de temps après ce sont deux chars amis qui viendront vous prêter main forte. Prenez garde à ne pas finir sous leurs roues et progressez sur leur côté pour vous couvrir. Après cela, il vous faudra vous rendre à la mosquée dans le but de la capturer. Rendez-vous sur le balcon pour maîtriser la situation et triompher.

L'ASSAUT DE MATMATA

Parti en reconnaissance sur les routes de Matmata, vous êtes pris à nouveau dans une embuscade. Celle-ci est beaucoup plus violente que la précédente, et il vous faudra lutter dur pour conserver la vie sauve. Appuyez-vous contre un mur et commencez par éliminer les allemands postés sur les toits. Repérez ensuite vos ennemis sur la carte et progressez en tuant vos opposants. A présent, il vous faut vous assurer du contrôle de la route de Matmata vers Tunis. Restez vigilant quant aux hommes postés en hauteur et poursuivez. Dès les renforts arrivés, laissez le char prendre les devants. Faites attention aux avions effectuant des piqués pour vous tirer dessus et mettez-vous à couvert dès qu'on vous le conseillera. Arrivé dans la cour ennemie, éliminez tous les hommes postés sur les toits alentours et attendez que l'on vous invite à vous servir du canon anti-aérien. Placez-vous alors derrière la machine et éliminez un maximum d'avions ennemis.

PRISONNIERS DE GUERRE

Avancez avec votre unité et mettez-vous à couvert dès que les premiers cris allemands résonneront dans le champ de bataille. Effectuez ensuite une percée sur la gauche puis nettoyez l'arrière-cour. Pénétrez dans le bâtiment dès l'objectif atteint et sécurisez le premier étage. Ressortez au dehors et suivez les flèches jaunes pour reprendre prise sur le village. Lorsque vous découvrirez les prisonniers de guerre, ne tirez pas sur les allemands et suivez MacGregor pour aller ramener le camion allemand qui servira à transporter les prisonniers de guerre. Une seule section ennemie tentera

alors de vous arrêter. Lorsque vous mettrez la main sur le véhicule grimpez à l'arrière et laissez à MacGregor les joies du pilotage. Prenez le bazooka à l'épaule et tirez sur les factions allemandes de retour au village. Un char ennemi se mettra en tête de vous poursuivre lui aussi. Envoyez-lui 3 roquettes pour qu'il vous laisse tranquille.

LES CARREFOURS

Sortez du bâtiment pour progresser sous la pluie. Suivez votre unité et restez à couvert dès la mitrailleuse ennemie repérée. Des allemands sortiront de la structure de droite pour tenter de vous surprendre. Restez donc vigilant. Planquez-vous derrière la voiture et allez nettoyer la cachette ennemie avant de reprendre le chemin de la mitrailleuse. Un char vient troubler la fête. Montez à l'étage du bâtiment et récupérez le lance-roquettes abandonné sur le sol. Postez-vous à la fenêtre pour avoir le char en visée. Deux missiles devraient suffire à maîtriser le véhicule. Rejoignez ensuite le capitaine Price, puis suivez ses ordres concernant la suite des opérations. Ne progressez pas à découvert mais préférez l'intérieur des maisons pour avancer en toute sécurité. Arrivé au barrage barbelé, pénétrez à l'intérieur de la maison de gauche et restez à proximité de la fenêtre pour bénéficier d'un angle de vue parfait pour stopper l'ennemi. Vous devez ensuite prendre le contrôle d'une ferme. Suivez l'étoile jaune et sécurisez le bâtiment une fois sur place. Fouillez la grange et prenez garde aux hommes postés sur le côté. Passez à l'intérieur et détruisez les radios. Pour finir, il vous faut survivre à 6 vagues d'ennemis consécutives.
Fiez-vous à votre radar pour repérer les offensives. Une mitrailleuse fixe est disponible. Pour ce qui est du reste, veillez à ne pas trop laisser l'ennemi s'approcher et sachez également lâcher l'artillerie lourde lorsque l'indicateur de grenades vous signalera un risque. Quand l'aviation viendra vous prêter main forte, escortez le convoi en lieu sûr pour en finir avec cette longue mission.

« LE TIGRE »

Au commencement, restez à couvert derrière le blindé de manière à pouvoir progresser sans courir le moindre danger pour vos petites fesses. Marchez au rythme du convoi jusqu'à ce que vos collègues signalent la présence du Tigre (sorte de blindé à puissance supérieure). Sortez alors du chemin pour vous réfugier derrière les taillis de droite. Allez sécuriser la maison dès que l'on vous en donnera l'ordre. S'en suit toute une succession de points à sécuriser. L'hôtel de ville et l'église sont les structures les plus difficiles à avoir. Sachez donc prendre votre temps avant d'infiltrer les bâtiments. Comptez également sur vos alliés pour vous épauler et usez judicieusement des grenades lorsque l'ennemi se regroupera. Pour ce qui est de la dernière position à conquérir, il est plus que conseillé de prendre le bâtiment à revers en marchant sur la droite. Ceci afin de surprendre l'ennemi mais aussi d'éviter sa riposte défensive sur le front.

« LA BRIGADE »

Au milieu des tirs bombardiers, progressez sans perdre de temps jusqu'au point jaune marqué sur le radar. Dans la ferme, sachez ouvrir l'oeil : plusieurs ennemis se terrent dans le coin haut-gauche. Un des premiers objectifs de la mission consiste à détruire deux mortiers. Le radar vous indique leurs positions. Ne vous précipitez pas et opérez en équipe. Eliminez les nazis au fur et à mesure pour ne pas vous retrouver trop exposé aux tirs ennemis. Il vous faudra ensuite trouver le moyen de capturer les quartiers du QG allemand situé au nord. Une fois ceux-ci infiltrés, vous devez tenir la position durant 3m30. Postez-vous à l'arrière près des marches où bon nombre de vos opposants essaieront de passer. Pour finir, trouvez et faites sauter les chars à l'aide de vos fidèles explosifs.

CAMPAGNE AMERICAINE

LA PRISE DE LA POINTE DU HOC

Ce niveau de débarquement est long et fastidieux. Votre objectif principal est de détruire les canons d'artillerie de 155mm. Dans le convoi naval, baissez-vous pour ne pas subir les tirs ennemis. Arrivé sur la plage vous êtes touché par

un missile. Une fois sur pied, allez retrouver le sergent Randall au point indiqué. Grimpez ensuite à la corde afin d'escalader la falaise puis avancez tant bien que mal dans le champ de bataille. Tout en prenant soin d'éviter les zones à mines, rentrez dans le village et visitez chacune des maisons pour tuer leurs occupants. Cela étant, passez par la dernière maison pour ressortir vers la zone qui vous intéresse. Accompagné de vos troupes, marchez jusqu'à la clairière aux canons. A l'aide des goupilles sur leur côté gauche, faites-les toutes sauter. Le travail de sabotage terminé, allez rejoindre votre section postée au barrage routier. Il vous faut ensuite sécuriser les bunkers et par la même occasion remettre les pieds sur le terrible champ de bataille. Suivez vos collègues jusqu'au portail et pénétrez par la faille. Tout un travail de sniper vous attend alors. Déblayez au maximum la zone puis commencez par visiter le bunker le plus proche afin de tuer ses occupants. Faites de même avec les deux autres puis rejoignez les gars de votre unité.

LA DEFENSE DE LA POINTE DU HOC

Pour débuter cette nouvelle mission, vous devez commencer par défendre votre position. Planquez-vous donc derrière ce que vous pouvez et ne laissez pas l'ennemi courtiser vos plates-bandes. Lorsque plus aucun ennemi ne sera assez fou pour tenter une percée de votre côté, allez prêter main forte à vos collègues postés au point est. Un panzer ennemi viendra mettre fin aux affrontements, repliez-vous alors immédiatement dans le verger. Une lourde lutte pour la survie débute. Défendez le verger en concentrant vos attaques suivant les points d'invasion allemands (on vous prévient alors en temps réel). Foncez au premier étage de la maison à proximité lorsque l'on vous demandera de couvrir la retraite de vos coéquipiers. Postez-vous derrière la mitrailleuse et faites feu sur tout ce qui aura le malheur de passer dans votre champ de vision. Vous devez ensuite battre en retraite jusqu'à la pointe du Hoc qu'il vous faudra défendre. A force de replis un compte à rebours de 5 minutes débutera. Tenez ce délai dans les tranchées pour être sauvé par vos renforts. La mission n'est pas chose facile. Pensez à alterner astucieusement vos attaques entre gros calibre et arme de pointe. A une vingtaine de secondes avant la fin, montez sur le montant du bunker et lancez un fumigène vert pour marquer votre présence.

LE SILO

Suivez le cheminement de la route puis marchez à découvert dans les champs. Dirigez-vous vers l'étoile jaune marquée sur le radar. Postez-vous ensuite aux abords de la ferme et défendez votre position. Prenez alors la mitrailleuse pour venir à bout facilement des ennemis. Ceci étant, toute une flopée d'objectifs viendra noyer votre écran. Ce sont simplement toute une série de bâtiments à sécuriser. Suivez vos collègues dès qu'ils quitteront le terrain et faites sauter vos adversaires en tirant sur le tonneau rouge. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la maison et tuez vos ennemis au rez-de-chaussée. Profitez-en également pour remplacer votre petite arme à feu contre un fusil ou une mitraillette de plus gros calibre. Continuez d'avancer par la porte de droite et poursuivez votre éradication allemande. Montez ensuite à l'étage où de nouveaux ennemis vous attendent. Tuez-les tous pour sécuriser la maison et valider ainsi un des nombreux objectifs lettrés. Poursuivez de la sorte en sécurisant les autres bâtiments. Lorsque tous auront été récupérés, on vous donnera l'ordre de grimper sur le silo pour surveiller une éventuelle offensive allemande. Postez-vous donc sur ce point haut perché et attendez l'arrivée des ennemis. C'est à ce moment-là qu'il sera préférable de troquer votre arme actuelle contre le fusil sniper. Commencez par liquider autant d'ennemis qu'il vous sera possible d'atteindre puis focalisez-vous ensuite sur les flèches jaunes, pointées par le radar. En effet, celles-ci symbolisent la position de tireurs mortiers. Sachez les arrêter rapidement avant qu'ils ne fassent trop de dégâts. Lorsque vos alliés débarqueront, allez faire votre rapport au général pour mettre un terme à cette mission.

BERGSTEIN

Cette mission relativement courte mais néanmoins musclée vous propose de tenter une percée dans la zone contrôlée par vos ennemis. Dans un premier temps, il vous faut trouver et éliminer vos opposants retranchés dans les maisons du village. Pour ce qui est de les trouver pas de problème, il vous suffit de vous fier au radar. Lorsque plus une étoile jaune ne viendra vous rappeler à l'ordre pour votre premier objectif, filez à l'est pour vous emparer d'une position fortifiée ennemie. Là encore, la tâche ne sera pas de tout repos et bon nombre d'ennemis veilleront à ce que vous ne triomphiez pas facilement. Plusieurs postes mortiers devront ensuite être mis à feu et à sang. Ceci étant, il ne vous reste plus qu'à

retrouver le sergent Randall pour savourer la victoire et clore cette quatrième mission.

LES RANGERS OUVRENT LA VOIE

La fin de la guerre se fait sentir mais il reste des offensives à mener avant d'espérer pouvoir retrouver le calme de la paix. Sur la colline 400, vous devez tenter d'infiltrer et nettoyer les bunkers. Frayez-vous un chemin dans la cohorte et suivez les indications délivrées par votre radar pour trouver le premier renforcement souterrain allemand. Passez alors à l'arrière et repérez les portes blindées pour y accrocher vos explosifs. Nettoyez les caches puis retournez en extérieur afin de reprendre votre route jusqu'à la deuxième position allemande. Un gros barrage vous attend avant que vous ne puissiez accéder à celui-ci. Cet obstacle outrepassé, dirigez-vous vers les ouvertures du bunker. Prenez garde au flanc ouest où toute une flopée d'ennemis sera ravie de vous accueillir. Usez ensuite à nouveau de vos explosifs pour visiter les souterrains. Le troisième point de bataille ne comporte pas d'éléments particuliers. La partie principale de la mission effectuée, ressortez prêter main forte à vos camarades, et détruisez les blindés ennemis.

LA BATAILLE DE LA COLINNE 400

La colline conquise, vous devez à présent tenir celle-ci jusqu'à l'arrivée des renforts. Le rôle que vous aurez à jouer ici est un rôle de précision. Epaulez votre fusil sniper et cherchez les tireurs mortiers pour leur mettre une balle dans la tête. Repérez plus facilement vos cibles en suivant les volutes de fumée. Sachez alterner entre fusil sniper et mitraillette car bon nombre d'ennemis tenteront d'investir les lieux. Déplacez-vous tout autour de la zone et longez les tranchées barbelées pour bénéficier d'une visée optimale. A deux reprises lors de ce niveau, l'ennemi s'emploiera à effectuer des tirs de barrage. Rentrez alors immédiatement dans le bunker pour vous protéger de cette pluie meurtrière. Ressortez aussitôt le danger écarté pour défendre au mieux votre position. Vous recevez rapidement l'ordre de faire sauter deux véhicules. Veillez à nettoyer la zone avant de vous lancer sur les chars et privilégiez également une approche par les tranchées pour ne pas vous exposer à la colère des canons. Vous devez ensuite tenir 5 minutes sous les assauts de l'armée adverse. C'est durant cette phase que le second barrage d'artillerie prendra place. Veillez donc bien à vous remettre à l'abri lors de l'attaque. A l'arrivée d'un blindé, approchez-le par un côté pour le faire sauter à grands renforts d'explosifs avant qu'il ne provoque trop de dommages dans vos rangs. N'oubliez pas qu'un lance-roquettes reste disponible près des caisses si besoin. La bataille sera quelque peu désordonnée. Veillez donc à ne pas vous faire surprendre par l'ennemi lors des soulèvements de poussière.

LE POINT DE PASSAGE

Couvert par vos alliés, gagnez la butée en progressant sur les sentiers dépourvus de mines. Cette dernière bataille n'est pas une mince affaire. Mais question stratégie, aucune consigne particulière n'est à respecter si ce n'est celle de rester en vie. Plongé dans un village contrôlé par l'Allemagne nazie, vous devez parvenir à enrayer l'offensive ennemie en nettoyant cinq postes de tir. Inutile de vous dire que la zone est largement fournie en ennemis. Ouvrez l'oeil et récupérez des armes allemandes si jamais vous veniez à manquer de munitions. Enfin, agissez avec l'aide de vos coéquipiers et ne vous esseulez qu'en dernier recours.

SUCCÈS

`A terminé l'entraînement (50) :` A terminé l'entraînement de base.

`A gagné la guerre (150) :` A terminé la campagne Solo.

`Aguerri (200) :` A terminé la campagne Solo avec le niveau de difficulté Commando ou Vétéran.

`Vétéran de la Guerre hivernale (60) :` A terminé la Guerre hivernale avec le niveau de difficulté Vétéran.

`Vétéran de Stalingrad 1942 (60) :` A terminé la mission "Ne reculez pas d'un seul pas !" en difficulté Vétéran.

`Vétéran de Stalingrad (60) :` A terminé la mission "Stalingrad, une vrai forteresse" en difficulté Vétéran.

`Vétéran d'El Alamein (60) :` A terminé la "Bataille d'El Alamein" en difficulté Vétéran.

`Vétéran des Pelotons de chars (60) :` A terminé la mission "Les pelotons de chars" en difficulté Vétéran.

`Baroud d'honneur de Romme (60) :` A terminé la mission "Le baroud d'honneur de Rommel" en difficulté Vétéran.

`Vétéran de la bataille de Caen (60) :` A terminé la mission "La bataille de Caen" en difficulté Vétéran.

`Vétéran du Jour J (60) :` A terminé la mission "Jour J" en difficulté Vétéran.

`Vétéran de la Colline 400 (60) :` A terminé la mission "Colline 400" en difficulté Vétéran.

`Vétéran de La traversée du Rhin (60) :` A terminé la mission "La traversée du Rhin " en difficulté Vétéran.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Sur le menu principal, faites : **Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Y**. Vous bénéficierez des munitions infinies.

Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2006

TOUS LES NIVEAUX

Sur l'écran de sélection du chapitre, maintenez Back et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, X, X.

SUCCÈS

Entraînement simple (5)

Terminez l'entraînement de la mission Saint-Lô.

Purple Heart (5)

Continuez le combat malgré vos blessures.

Highlander canadien (10)

Terminez 2 missions en tant que soldat canadien.

Conducteur de char polonais (10)

Terminez 2 missions en tant que soldat polonais.

Fusilier (15)

Utilisez uniquement des fusils.

Unité d'assaut (15)

Utilisez uniquement des fusils d'assaut.

Pilleur de champ de bataille (15)

Utilisez uniquement des armes allemandes.

Intendant (15)

20 ravitaillements en une partie avec classement.

Infanterie américaine (20)

Terminez 2 missions en tant que soldat américain.

Commando britannique (20)

Terminez 2 missions en tant que soldat britannique.

Conservateur (20)

Terminez une mission avec moins de 300 munitions.

Lieutenant (20)

200 points dans les parties avec classement.

Patate chaude (25)

Renvoyez 5 grenades dégoupillées.

Allergique aux balles (25)

Évitez de vous faire toucher plus de trente fois.

Big Air (25)

Trouvez un tremplin et décollez vers le ciel!

Toujours en vie (30)

Terminez sans mourir, sans pts de passage.

Infirmier (30)

10 réanimations dans une partie avec classement.

Héros de guerre (30)

Capturez le dernier objectif en mode Guerre.

Victory Medal (30)

Meilleur score de l'équipe gagnante.

Capitaine (40)

A reçu un total de 2000 points dans les parties avec classement.

Major (60)

8000 points dans les parties avec classement.

A gagné la guerre (80)

Terminez la campagne Solo.

Colonel (80)

20000 pts dans les parties avec classement.

Pro du combat rapproché (100)

Utilisez attaques de mêlée et grenades.

Général (120)

40000 points dans les parties avec classement.

Commando aguerri (150)

Terminez le mode Solo en Commando.

Call of Duty 4 : Modern Warfare

© Activision / Infinity Ward 2007

BONUS

Mode Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Menu de triche

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Ce menu apparaît dans les options accessibles en cours de partie.

MISSION D'ÉPILOGUE

Attendez la fin des crédits pour accéder à la toute dernière mission.

ARMES D'OR (MULTIJOUEUR)

Voici la liste des armes d'or que vous pouvez obtenir en complétant tous les challenges relatifs aux armes.

Défis Pistolet (niveau 55 commandant) : **Desert Eagle**
Défis Pistolet Mitrailleur : **Mini Uzi**
Défis Fusil d'assaut : **AK-47**
Défis Fusil à Pompe : **Benelli M1014**
Défis Fusil Mitrailleur : **M60E4**
Défis Fusil sniper : **Dragunov**

SUCCÈS

Homme du peuple

Sauver le fermier (10)

Pas de repos pour les braves

Mettre un coup de couteau à un ennemi rampant (10)

Tête brûlée

Tuer un ennemi en étant aveuglé par une grenade flash lors de la campagne solo (10)

Chauffard

Tuer 2 ennemis en faisant exploser une voiture lors de ns le AC-130 (10)

Dans le brouillard

Terminer la mission "Camouflage" sans alerter un seul ennemi (20)

En plein air

Atterrir en lieu sûr en difficulté vétéran (20)

Oiseau sur le sol

Descendre un hélico ennemi avec un RPG lors de la campagne solo (20)

Carré

Tuer 4 ennemis d'affilée en leur tirant dans la tête lors de la campagne solo (20)

Gagner la guerre

Terminer le jeu (40)

Le colis

Terminer la mission "Équipage sans importance" en difficulté vétéran (40)

Le sauvetage

Terminer la mission "Coupure" en vétéran (40)

Recherche

Terminer la mission "Charlie ne surfe pas" en vétéran (40)

Le marais

Terminer les missions "Le marais" et "Sanglier" en vétéran (40)

La fuite

Terminer les missions "Traqué" et "La mort vient du ciel" en vétéran (40)

Le premier cavalier

Terminer la mission "Choc et effroi" en vétéran (40)

Le deuxième cavalier

Terminer la mission "Cachette" en vétéran (40)

Le coup

Terminer les missions "Camouflage" et "Une balle, un mort" en vétéran (40)

Le troisième cavalier

Terminer les missions "Enfer" et "Les péchés du père" en vétéran (40)

L'ultimatum

Terminer "Ultimatum", "À l'intérieur" et "Pas de combat dans la salle d'opérations" en vétéran (40)

Le quatrième cavalier

Terminer la mission "Fin de partie" en vétéran (40)

Toujours plus dur

Terminer le jeu en difficulté vétéran ou commando (90)

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES (EN LIGNE)

Débloquer les accessoires pour les fusils d'assaut et pistolets mitrailleurs (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils-mitrailleurs (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils à pompe (en ligne)

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires pour les fusils de précision (en ligne)

Viseur ACOG

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Débloquer les accessoires sur les armes de poing (en ligne)

Il y a un silencieux débloqué dès le début sur les armes de poing, excepté le Desert Eagle et le Desert Eagle doré, sur lesquels on ne peut mettre aucun accessoire.

DÉBLOQUER LES CAMOUFLAGES (EN LIGNE)

Débloquer les camouflages sur les armes (en ligne)

Camouflages boisés et déserts

Débloqués dès le début sur toutes les armes.
Ne marchent pas sur les armes de poing.

Camouflage Numérique

Effectuer 25 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

Camouflage Tigre Bleu

Effectuer 75 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

Camouflage Tigre Rouge

Effectuer 150 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée.
Ne marche pas avec les armes de poing.

DÉBLOQUER LES ARMES (EN LIGNE)

Débloquer les fusils d'assaut (en ligne)

M16A4

Débloqué dès le début.

AK-47

Débloqué dès le début.

M4

Il faut arriver au niveau 10 pour le débloquer.

G3

Il faut arriver au niveau 25 pour le débloquer.

G36C

Il faut arriver au niveau 37 pour le débloquer.

M14

Il faut arriver au niveau pour 46 le débloquer.

MP44

Il faut arriver au niveau 52 pour le débloquer.

Débloquer les pistolets-mitrailleurs (en ligne)

MP5

Débloqué dès le début.

Skorpion

Débloqué dès le début.

Mini-Uzi

Il faut arriver au niveau 13 pour le débloquer.

Ak-74u

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

P90

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

Débloquer les fusils-mitrailleurs (en ligne)

M249 SAW

Débloqué dès le début.

RPD

Débloqué dès le début.

M60E4

Il faut arriver au niveau 19 pour le débloquer.

Débloquer les fusils à pompe (en ligne)

W1200

Débloqué dès le début.

Benelli M4

Il faut arriver au niveau 31 pour le débloquer.

Débloquer les fusils de précision (en ligne)

M40A3

Débloqué dès le début.

M21

Débloqué au niveau 7.

Dragunov

Il faut arriver au niveau 22 pour le débloquer.

R700

Il faut arriver au niveau 34 pour le débloquer.

Barret.50

Il faut arriver au niveau 49 pour le débloquer.

Débloquer les armes de poing (en ligne)

M9

Débloqué dès le début.

USP.45

Débloqué dès le début.

Colt 1911

Il faut arriver au niveau 16 pour le débloquer.

Desert Eagle

Il faut arriver au niveau 43 pour le débloquer.

Desert Eagle Doré

Il faut arriver au niveau 55 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS (EN LIGNE)

Débloquer les atouts 1

C4 x 2

Débloqués dès le début.

Grenades spéciales x 3

Débloquées dès le début.

RPG-7 x 2

Débloqués dès le début.

Unité déminage

Il faut arriver au niveau 14 pour le débloquer.

Claymores x 2

Il faut arriver au niveau 23 pour les débloquer.

Cartouchière

Il faut arriver au niveau 32 pour le débloquer.

Frag x 3

Il faut arriver au niveau 41 pour le débloquer.

Débloquer les atouts 2

Force d'opposition

Débloqué dès le début.

Mastodonte

Débloqué dès le début.

Onde de choc

Débloqué dès le début.

Brouilleur de drones

Il faut arriver au niveau 11 pour le débloquer.

Tour de passe-passe

Il faut arriver au niveau 20 pour le débloquer.

Double coup

Il faut arriver au niveau 29 pour le débloquer.

Surarmement

Il faut arriver au niveau 38 pour le débloquer.

Débloquer les atouts 3

Conditions extrêmes

Débloqué dès le début.

Visée solide

Débloqué dès le début.

Impact lourd

Débloqué dès le début.

Baroud d'honneur

Il faut arriver au niveau 8 pour le débloquer.

Martyre

Il faut arriver au niveau 17 pour le débloquer.

Poumons d'acier

Il faut arriver au niveau 26 pour le débloquer.

Silence de mort

Il faut arriver au niveau 44 pour le débloquer.

OBTENIR 3 ARMES (SOLO)

Dans la dernière mission de l'acte III, "Fin de partie" il est possible d'avoir 3 armes. Lorsque l'hélicoptère ennemi détruit le pont, vous obtenez le RPG-7 ainsi qu'une deuxième arme. La troisième est à coté de vous, et vous pouvez la prendre. A ce moment-là, vous ne pouvez plus bouger et vous vous retrouvez sans arme avec la possibilité de prendre celle qui se trouve à coté de vous. Prenez-la, puis lorsque vous récupérerez les 2 armes que vous aviez auparavant, vous aurez également celle que vous ramassée, ce qui en fera 3.

Call of Duty : Black Ops

© Activision / Treyarch 2010

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez en même temps sur LT et RT plusieurs fois de suite. Au bout de 5 fois, vous devriez pouvoir vous lever de votre siège et accéder au terminal qui se trouve derrière vous. Saisissez ensuite les codes suivants.

3ARC INTEL	Voir tous les renseignements
3ARC UNLOCK	Débloquer Dead Ops Arcade et le mode Zombie Presidentiel
alicia	Jouer à Alicia (thérapiste virtuel)
cat	Ouvrir les fichiers audio/image (ex : CAT NoteX.txt)
decode	Décoder données CIA
dir	Afficher une liste des fichiers audio/image
DOA	Jouer à "Dead Ops Arcade"
encode	Encoder données CIA
foobar	Afficher le message "Fee Fie Foe Foo!" sur le terminal
hello sailor	Jouer à Zork
help	Afficher l'aide
login	Ouvrir une nouvelle session
ls	Afficher le contenu du répertoire en cours
mail	Ouvrir le répertoire des mails
print	Imprimer ou montrer le contenu d'un fichier
TYPE "Nom_fichier.extension"	Voir un fichier
who	Afficher la liste des noms de login utilisables avec RLOGIN
zork	Jouer à Zork

DONNÉES CIA

Au menu principal, libérez-vous pour accéder au terminal, tapez 'login' et saisissez les identifiants et mots de passe suivants pour accéder aux documents des utilisateurs listés ci-dessous. Une fois connecté, tapez 'dir' pour voir les fichiers et 'mail' pour consulter les e-mails.

Identifiant	Mot de passe	Compte utilisateur
amason	PASSWORD	Bruce Harris
bharris	GOSKINS	Alex Mason
dking	MFK	D. King
asmith	ROXY	Dr. Adrienne Smith
vbush	MANHATTAN	Dr. Vannevar Bush
fwoods	PHILLY	Frank Woods
gweaver	GEDEON	Grigori "Greg" Weaver
jturner	CONDOR75	J. Turner
jhudson	BRYANT1950	Jason Hudson
jmccone	BERKLEY22	John McCone
jbowman	UWD	Joseph Bowman
jfkennedy	LANCER	John Fitzgerald Kennedy
lbjohnson	LADYBIRD	Lyndon Baines Johnson

rnixon	CHECKERS	Richard Nixon
rhelms	LEROSEY	Richard Helms
rkain	SUNWU	Richard Kain
rjackson	SAINTBRIDGET	Ryan Jackson
twalker	RADI0	T. Walker
tbrooks	LAUREN	Terrance Brooks
wraborn	BROMLOW	William Raborn

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Tirez très rapidement sur la tête des mannequins à Nuketown pour entendre le morceau "Sympathy for the Devil" des Rolling Stones.

EMPLACEMENTS DES RENSEIGNEMENTS

Opération 40

#1 : Une fois dans la base ennemie (après avoir utilisé les filins pour entrer dans les lieux), suivez vos coéquipiers. Au bout d'un moment, et après avoir éliminé des gardes en haut d'une pente et d'un large escalier de pierre, vous traverserez un petit bâtiment. A l'intérieur, près d'une caisse contre laquelle repose un RPG (lance-roquettes), vous trouverez les premiers renseignements. Tous ces renseignements auront la forme de magnétophone d'enregistrement à bande.

#2 : Après avoir tué Castro (ou son double), vous atteindrez la pièce principale de la demeure. Vous faisant face, un escalier en feu et de nombreux soldats ennemis. Partez alors sur la droite et entrez dans la chambre sur le côté. Vous trouverez les renseignements posés sur la commode. Attention, il fait assez sombre dans la pièce et vous pourrez facilement les manquer si vous passez trop vite à côté.

#3 : Après avoir descendu la colline en rappel, entrez dans le hangar où se trouve garé le MIG russe. Sur la gauche, une échelle mobile. Grimpez sur cette échelle pour trouver les derniers renseignements du niveau.

Vorkouta

#4 : Après avoir traversé la court, caché derrière des wagonnets, suivez Reznov. Grimpez à l'étage dans la tour que vos amis emprunteront, et vous collecterez les premiers renseignements sur une armoire métallique en hauteur.

#5 : Une fois dans la base, et après que Sergei se soit fait écraser par une porte, nettoyez la pièce en restant bien au niveau du sol. Regardez ensuite à droite de l'escalier central (toujours au niveau du sol), et vous verrez un couloir plongé dans le noir. Longez-le pour trouver les renseignements posés sur un bureau faiblement éclairé.

#6 : Vers la fin du niveau, et juste avant de monter sur la moto, fouillez le hangar sur la droite pour trouver les renseignements sur une étagère.

Décret

#7 : Une fois dans le premier bâtiment de Baïkonour, grimpez au troisième étage et récupérez les renseignements sur la droite, sur un bureau sous un insigne doré.

#8 : Après avoir fait sauter le mur avec une charge, entrez dans le poste de contrôle, et récupérez les renseignements sur un des ordinateurs en hauteur.

#9 : Après avoir détruit la fusée, vous suivrez votre escouade et entrerez dans un complexe souterrain. Après avoir remonté de nombreux couloirs, et éliminé un tas d'ennemis, vous pourrez voir sur la droite une grande salle de commande (avec un tableau de Lénine). Entrez dans cette salle pour trouver les renseignements posés en haut d'une des consoles de commande (près de la fenêtre).

GOS

#10 : Après avoir récupéré le lance-roquettes dans la casemate, détruisez les trois tanks ennemis. Sortez alors de la casemate, et prenez le chemin de droite (sans suivre votre escouade). Vous trouverez en haut de la colline une réserve de munitions américaine. Au niveau de cette réserve, vous récupèrerez les renseignements parmi les caisses.

#11 : Une fois dans le tunnel, suivez votre groupe et vous déboucherez en haut d'une pente. Vous pourrez voir en contrebas un grand nombre de Viêt-Cong partir à l'assaut de la colline. Vous devrez ici, faire rouler les bidons de napalm jaune dans la tranchée pour stopper la progression ennemie. Pour le moment, descendez la pente par la gauche, et vous trouverez à mi-hauteur un bunker sur la droite. Dans ce bunker, contre la meurtrière, vous pourrez récupérer les renseignements.

#12 : Après avoir descendu la pente des précédents renseignements, vous parcourez une forêt complètement brûlée, et devrez escalader une nouvelle pente en éliminant de nombreux Viêt-Cong. Tout en haut de la pente, vous entrerez dans un tunnel. Ce dernier tournera sur la gauche puis sur la droite. Vous verrez alors une vaste zone du tunnel en feu (dont une partie du plafond est effondré). Progressez dans cette zone, et avant d'atteindre la salle du bout, où est cloué un drapeau américain sur un mur, vous pourrez récupérer les renseignements dans un renfoncement (sombre) sur la droite.

Le transfuge

#13 : Après avoir rejoint Reznov, suivez-le dans le couloir et avant d'atteindre la cour extérieure, entrez dans la petite pièce de droite. Vous trouverez les renseignements posés sur une table.

#14 : Après vous être servi de l'appui aérien sur l'immeuble de gauche (en récupérant le talkie-walkie), sautez dans la rue en contrebas. Sur votre droite, un blindé M113 ouvrira la voie. Suivez-le (en éliminant les ennemis dans les bâtiments latéraux), et faites appel à un nouvel appui aérien pour éliminer les soldats dans l'immeuble vous faisant face (une pancarte " Khach San " est accrochée sur sa gauche). Continuez à suivre le blindé et entrez dans le bâtiment que vous avez " nettoyé " avec l'appui aérien. Vous trouverez les renseignements sur un bureau près d'une télé dans une salle du bas.

#15 : Vers la fin du niveau, et après avoir détruit le char et le canon antiaérien, vous devrez défendre la zone d'extraction (fumigène violet). Regardez vers le nord-est, et vous verrez un immeuble surmonté d'un panneau publicitaire DAK. Au pied de cet immeuble sur la gauche, vous distinguerez une trouée dans un mur. Passez cette ouverture et vous trouverez les renseignements dans la pièce du bas.

Nombres

#16 : Dès le début du niveau, et après avoir passé le prisonnier à tabac, allez tout de suite dans la petite salle sur la droite. Vous récupèrerez les renseignements sur le bureau, près de l'ordinateur. Notez que vous devrez rapidement récupérer les renseignements avant que le gaz ne vous tue.

#17 : Après la glissade où vous devrez abattre des ennemis en contrebas, une fois le toit inférieur atteint avancez tout droit sans changer de niveau. Vous trouverez les renseignements posés sur le sol sous un petit toit en tôles ondulées (dans un petit renfoncement).

#18 : A la fin du niveau où vous devrez descendre de toits en toits pour atteindre la cour en contrebas, il faudra au bout

d'un moment glisser le long d'un échafaudage en bois. Avant de sauter vers cet échafaudage (et le toit le supportant), retournez-vous et fouillez le bord du toit où vous vous trouvez. Vous récupèrerez les renseignements parmi des ordures.

Project Nova

#19 : Lorsque vous progresserez dans la base ennemie, vous devrez au bout d'un moment pénétrer dans un bâtiment (avant d'utiliser les mortiers). Éliminez les teutons présents dans la construction, et vous pourrez récupérer les renseignements sur une table au dernier étage de la bâtisse avec une carte de l'Amérique du Nord.

#20 : Dans le hangar où se trouve la fusée V2, allez dans la salle du fond pour trouver les renseignements posé sur la table.

#21 : A la fin du niveau, là où vous devrez vous échapper du bateau, suivez les objectifs de base. Une fois sur le pont extérieur du navire, longez ce dernier par la droite et vous trouverez les renseignements, posés sur une palette dans la neige, non loin d'un escalier (menant au filin de sortie).

Victor Charlie

#22 : Après avoir posé la première charge sous l'eau, entrez dans la cabane. Éliminez les gardes dans les hamacs, et avant de sortir de la cabane, fouillez la toute petite pièce sur la gauche pour trouver les renseignements sur le sol.

#23 : Lors de l'assaut du village (où vous devrez détruire un canon antiaérien), progressez vers l'est. Vous atteindrez alors au nord-est un cul de sac. Une toute petite cabane se trouve dans cette zone. Vous trouverez les renseignements à l'intérieur, posés sur le sol à droite de la table.

#24 : Une fois dans les tunnels, suivez le chemin de base, et une fois dans la grande pièce, aidez Reznov à bouger la caisse pour débloquer un nouveau tunnel. Longez-le et quand ce dernier se divisera en deux, suivez le tunnel de gauche (à l'opposé du point à atteindre) pour trouver les renseignements posés dans l'eau.

Site du Crash

#25 : Au début du niveau, progressez vers le bateau. Avant de l'atteindre, vous passerez non loin d'une caisse sur la gauche et d'un braséro sur la droite. Les premiers renseignements sont posés sur la caisse de gauche.

#26 : Après le passage en bateau, vous poserez de nouveau le pied sur sol (non loin de l'épave de l'avion). Vous trouverez les renseignements tout simplement au milieu de la route (parmi vos soldats).

#27 : Suivez votre escouade et grimpez sur l'aile de l'avion. Sautez ensuite vers la partie en feu en contrebas (c'est le seul chemin possible), et vous trouverez les renseignements posés sur les rochers, au niveau du sol.

ADM

#28 : Lorsque vous dirigerez un membre de l'équipe et prendrez d'assaut la deuxième construction (une caserne), vous pourrez après avoir nettoyé la zone, récupérer les renseignements sur le meuble (au-dessus de casiers verts), à gauche de l'escalier.

#29 : Après avoir nettoyé la station-relais, vous atteindrez la salle de commandement de la zone. Cette salle est construite sur deux étages et est fortement défendue. Vous trouverez les renseignements dans une pièce en hauteur, à droite de la salle (quand vous faites face à la carte murale).

#30 : Après avoir été pris au piège dans le vaste hangar, un chrono débutera. Vous devrez alors vous échapper. Descendez de la salle de contrôle et en plein centre du hangar, vous trouverez les renseignements posés sur une table au niveau de bidons d'explosifs bleus piégés.\

Vengeance

#31 : Après le début du niveau, vous suivrez une série de couloirs. Au bout d'un moment, le couloir se divisera en deux. Suivez l'une ou l'autre des routes, de toute manière, elles vous mèneront au même point, une vaste grotte. Commencez par éliminer les ennemis de la grotte, et allez récupérer, les renseignements sur la droite, sur une étagère. Attention car le magnétophone est bien caché dans la pénombre.

#32 : En sortant de la grotte, vous déboucherez tout de suite sur l'héliport où a atterri un hélicoptère. Nettoyez la zone de toute présence ennemie, et avant d'entrer dans l'hélicoptère, récupérer les renseignements sur la droite sur une table près d'une tente.

#33 : Après la phase en hélicoptère, vous délivrerez des prisonniers. Suivez-les dans la grande salle en contrebas. Un déluge de plomb va alors débuter. Éliminez de loin les ennemis (et ils sont nombreux), tout en contournant la salle par la gauche. Vous trouverez les renseignements posés sur une caisse dans la pénombre (non loin d'un tunnel lumineux). Ayez une bonne vue ou vous les manquerez à tous les coups!

Renaissance

#34 : Dès que vous sortirez du container, au tout début du niveau, tuez tout de suite l'employé avec la hache, et récupérez les renseignements sur le sol sur la gauche (le long de la rambarde).

#35 : En arrivant dans la très grande pièce (une fois dans le complexe), où se trouve en son centre, une salle de test remplie de singes, commencez par éliminer de loin les ennemis (surtout ceux présents en hauteur). Entrez ensuite dans la salle de test en éliminant le garde (et sans tirer dans l'appareil en hauteur), et vous pourrez récupérer les renseignements sur les cages. Il ne faut pas tirer dans l'appareil en hauteur, c'est pour la bonne raison que dans le cas contraire, vous récupèrerez un succès/trophée pour avoir tué tous les singes grâce au gaz, mais verrez la salle se verrouiller, vous empêchant ainsi de récupérer les renseignements!

#36 : Dans la seconde partie du niveau, vous remonterez les rues du complexe à bord d'un blindé avant que des hélicoptères ennemis ne lâchent du gaz dans le complexe. Suivez vos alliés et au bout d'un moment, ils se placeront devant le perron d'un bâtiment dont l'étage supérieur est en feu. N'entrez pas dans ce bâtiment, mais fouillez plutôt la maison sur la droite. Vous trouverez les renseignements sur une commode entre plusieurs casseroles.

Révélations

#37 : Après vous être échappé de la pièce où vous étiez ligoté, remontez le couloir principal. Arrivé dans la section 4 (marqué sur le mur), quittez le chemin de base et empruntez le couloir de gauche. Vous trouverez les renseignements posés sur un distributeur.

#38 : Une fois la vision dans la morgue passée, sortez de cette pièce et allez tout de suite sur la droite. Vous trouverez les renseignements posés dans une poubelle le long du mur de gauche. Bon, dans la série des renseignements cachés dans le noir, ceux là méritent sans aucun doute la première place!

#39 : Après la nouvelle vision où vous verrez que vous vous trouvez en fait dans un base factice en Russie, vous pourrez voir un couloir à l'air libre se remplir de fumée. Quand vous reprendrez le contrôle de votre personnage, n'empruntez pas le couloir n° 41 44 (le couloir à l'air libre), mais passez la porte de droite pour atteindre une salle de contrôle. Vous trouverez les renseignements posés dans une bannette à papier sur la gauche.

Rédemption

#40 : Après avoir nettoyé le bateau de toutes ses défenses, et vous être crashé en hélicoptère, suivez le reste de votre groupe le long du pont. Longez ce dernier par la gauche et vous pourrez traverser de part en part un container ouvert aux quatre vents (juste avant d'utiliser le lance-missiles pour abattre les deux hélicoptères). Regardez alors sous la porte de sortie du container, et vous trouverez les renseignements.

#41 : Le pont nettoyé, entrez dans les coursives du bateau. Liquidez les gardes dans le vestiaire, puis descendez l'escalier suivant. Vous déboucherez alors dans une pièce défendue par d'autres gardes. Vous faisant face, une

table/établi. Les renseignements se trouvent sous cette table, coincés entre des caisses de bois.

#42 : Juste avant d'arriver dans la salle du système de transmission (une fois dans la base sous marine), et avant d'affronter le méchant de service, vous trouverez les renseignements posés sous un bureau dans la petite salle adjacente au fameux système de transmission (juste en haut d'un escalier de métal).

EMPLACEMENTS DE CUSTOMISATION SUPPLÉMENTAIRES

Emplacement n°6	Niveau 1 de prestige requis
Emplacement n°7	Niveau 3 de prestige requis
Emplacement n°8	Niveau 5 de prestige requis
Emplacement n°9	Niveau 7 de prestige requis
Emplacement n°10	Niveau 9 de prestige requis

SOLUTION COMPLÈTE

Opération 40

Vous incarnez Mason membre de l'équipe OP 40 et vous débutez votre aventure à cuba dans les années soixante pendant le débarquement de la Baie des Cochons qui précède et la crise des missiles avec Cuba et Castro.

Vous êtes alors infiltré dans le territoire cubain avec vos compagnons. Après la cinématique, les forces de Castro font éruption dans le bar. Les soldats sont agressifs et cherchent à vous interpeller. C'est à ce moment que vos amis décident d'agir. Utilisez alors votre arme pour neutraliser le soldat qui se trouve à droite de la porte.

Vous récupérez ensuite un fusil d'assaut. Approchez-vous de la porte du bar et attendez le signal pour suivre votre ami Woods. La police cubaine est en place. Restez à couvert et éliminez les policiers qui sortent de leurs voitures. Utilisez votre viseur pour dégommer rapidement les ennemis.

Utilisez ensuite le lance-grenades de votre fusil contre les voitures de police qui rappliquent. Restez à gauche de la route pour éviter les voitures qui foncent sur vous et neutralisez ses occupants.

Quand la route est barrée par le barrage policier, passez par l'allée qui se trouve à gauche et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Montez dans la voiture et faites marche arrière. Foncez ensuite sur les policiers et contentez-vous de foncer dans le tas.

Pendant l'assaut de la Baie des Cochons, votre objectif est de neutraliser Castro dans l'enceinte. Allez à droite près de votre ami et utilisez la tyrolienne. Lorsque vous atterrirez, avancez à gauche et entrez dans la maison. Approchez-vous ensuite du soldat par l'arrière et attaquez-le furtivement.

Laissez passer les soldats et ne les attaquez pas. Avancez, montez la pente et approchez-vous des escaliers puis éliminez les ennemis qui sont en poste.

Montez ensuite l'escalier et approchez-vous de la cabane. Entrez avec vos amis et nettoyez-la. Restez à couvert et neutralisez les ennemis qui se trouvent à droite à l'extérieur. Avant de sortir avancez à gauche dans la cabane où se trouve l'RPG et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent derrière lui.

Sortez ensuite par la droite et continuez à suivre vos amis. Neutralisez les ennemis qui gardent l'entrée du manoir. Eliminez ceux qui surgissent dans la cuisine et avancez vers le couloir. Restez à couvert derrière les meubles renversés et neutralisez les soldats qui se trouvent dans le couloir.

Passez ensuite au couloir suivant et nettoyez-le avant d'avancer dans la salle. Eliminez les soldats et avancez vers la double porte. Quand votre ami ouvre la porte, neutralisez rapidement les trois hommes avant d'avancer dans la salle où se trouve Castro. Dès que votre ami ouvre la porte, visez la tête de Castro derrière son bouclier humain et tirez. Après sa mort, éliminez la femme qu'il utilisait comme bouclier avant qu'elle ne vous tire dessus.

Sortez de la chambre en suivant votre ami et affrontez les ennemis qui rappliquent par les escaliers. Restez près de lui et nettoyez la zone avant d'aller à droite. Entrez par la porte de droite et avancez dans la chambre à coucher. Allez vers la commode qui se trouve à gauche et prenez les " **renseignements** ". Rejoignez ensuite vos amis et nettoyez la cour inférieure avant de descendre l'escalier.

Avancez vers la porte, sortez et planquez-vous à gauche derrière les sacs de sables. Prenez la mitrailleuse ou le RPG et faites taire les mitrailleuses ennemies.

Explosez les camions qui arrivent en renfort et repoussez les soldats jusqu'à l'arrivée de vos alliés. Suivez-les et traversez les champs de canne à sucre. Descendez ensuite en rappel et foncez vers l'aérodrome. Entrez dans le hangar et montez sur la rampe qui se trouve à gauche et prenez les " **renseignements** ".

Coupez ensuite la piste vers le hangar où votre avion vous attend. Une fois dans l'appareil, utilisez la mitrailleuse pour vous protéger contre les tirs ennemis. Tirez sur les soldats et surtout sur les barils explosifs et autres citernes pour en éliminer un maximum d'un seul coup. Tirez aussi sur les camions et les canons qui longent la piste. Explosez les barils de la tour pour détruire cette dernière.

Quand vous descendez de l'appareil, courez vers le canon et utilisez-le pour exploser les camions qui bloquent la route de l'avion. Vous serez ensuite capturé par les communistes.

Vorkouta

Deux ans après l'assaut de la Baie des Cochons, vous êtes dans un camp de travail en Russie. Pendant votre bagarre avec Reznov, un garde arrive.

Pendant qu'il corrige votre ami, attaquez-le par derrière. Suivez ensuite votre ami pendant l'émeute à travers le camp et utilisez votre couteau pour neutraliser les gardes en chemin. Empruntez ensuite le monte-charge.

Lorsque votre nouvel ami Sergei aura neutralisé le garde, prenez l'arme de ce dernier et continuez d'avancer. Restez près de Reznov quand les prisonniers ouvrent la porte. Courez ensuite vous mettre à l'abri des tirs derrière le chariot. Pendant que vos deux amis poussent le chariot, protégez-les en éliminant les soldats qui arrivent par la droite et par la gauche.

Lorsque les prisonniers auront explosé la mitrailleuse, suivez Raznov et entrez dans le bâtiment. Montez les marches et pendant que Reznov utilise le poste de communication, prenez les " **renseignements** " qui se trouvent à droite sur une armoire.

Montez ensuite l'escalier pour atteindre la tour et utilisez la catapulte artisanale pour exploser les trois mitrailleuses ennemies. Revenez ensuite en bas et ramassez un fusil à pompe.

Sortez et explosez le verrou de la porte pour avancer. Eliminez les gardes et ramassez un AK si vous voulez. Tournez à droite et avancez en dégommant les gardent qui arrivent en renfort. Frayez-vous un chemin en utilisant les bâtiments comme abri et restez loin des véhicules pour qu'ils n'explosent pas entrainant votre perte. Entrez dans le bâtiment et montez l'escalier. Ramassez ensuite le harpon et tirez sur l'hélicoptère pour entrainer sa chute.

Avancez ensuite vers le bâtiment où se trouve l'arsenal et entrez. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le

couloir de droite. Contournez ceux qui se cachent derrière les boucliers et neutralisez-les.

Montez ensuite l'escalier pour affronter d'autres gardes. Repoussez-les et quand ils essayent de sceller la porte, courez à droite pour passer en dessous pendant que Sergei la maintient avant d'être abattu. Courez ensuite directement vers la salle qui se trouve en face de vous et appuyez sur le bouton pour ouvrir cette porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage avant de sortir de la salle. Avant de monter à l'escalier, avancez à gauche ensuite à droite et entrez dans le bureau pour trouver des " **renseignements** " sur la table.

Montez ensuite et suivez Reznov. Protégez-le pendant qu'il prend le chalumeau. Neutralisez les gardes de l'unité spéciale qui sortent de la fumée. Visez leurs têtes puisqu'ils sont très bien protégés. Remontez vers le coffre et neutralisez ceux qui arrivent par la vitre située à gauche. Prenez place ensuite près de Reznov et repoussez les ennemis qui rappliquent du coté droit et de l'escalier. Quand votre ami réussit à ouvrir le coffre, entrez et prenez le mini-gun.

Sortez avec ce joujou et neutralisez les deux gardes qui arrivent en face de vous. Allez ensuite à droite vers le mur défoncé et prenez place. Commencez par détruire les mitrailleuses qui se trouvent sur les camions, à droite et à gauche.

Tirez ensuite sur le véhicule qui arrive et explosez la passerelle qui se trouve au dessus de la route. Descendez sur la route et avancez en dégommant tout sur votre chemin en commençant par les ennemis équipés d'RPG qui se positionnent sur la passerelle. Eliminez aussi ceux qui vous tirent dessus depuis l'étage du bâtiment qui se trouve à droite et celui de gauche également. Tirez sur les barils explosifs pour neutraliser les groupes d'ennemis qui sont à proximité.

Continuez d'avancer entre deux grands bâtiments et neutralisez les gardes équipés d'RPG qui se trouvent sur les passerelles. Nettoyez ensuite la cour en explosant les camions ennemis avant que ces derniers ne ripostent avec du gaz lacrymogène.

Reznov arrive en renfort et vous porte jusqu'au hangar. Avant de prendre la moto, allez derrière Reznov et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent en bas de l'étagère.
Prenez ensuite la moto et accélérez pour sautez sur la rampe. Suivez ensuite votre ami et tirez sur les motards et les soldats qui vous barrent le chemin. Quittez ensuite la route avec Reznov et continuez à rouler jusqu'à atteindre un camion. Tirez sur le soldat qui utilise la mitrailleuse et approchez-vous du camion. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez vos poursuivants.

Explosez aussi l'hélicoptère qui vous tire dessus. Quand Reznov s'approche du train, sautez vers ce dernier pour quitter cet enfer.

Décret

Les choses s'accélèrent et vous voila encore une fois derrière les lignes ennemie. Vous devez infiltrer le cosmodrome Baïkonour et saboter les missiles russes. Restez derrière votre ami et après la capture de votre camarade, avancez et courez vers le tuyau pour vous dissimuler au regard des hélicoptères.

Après le passage de ces derniers, suivez votre ami et sautez à gauche par-dessus le tuyau. Avancez derrière les deux soldats et attaquez par derrière celui qui se tient à gauche. Cachez le corps à droite et enfilez son uniforme.

Avancez et ne tirez pas sur les deux russes qui rappliquent pour ne pas vous faire démasquer. Rejoignez le reste de votre unité. Entrez dans la base et suivez vos amis sans attirer l'attention des soldats. Avancez ensuite vers le bâtiment de communication, attendez que vos deux amis occupent les gardes de l'entrée et avancez vers la porte.

Entrez et neutralisez le premier soldat par derrière. Eliminez ensuite celui qui se trouve à gauche. Nettoyez cet étage avant de monter vers le suivant. Postez-vous dans l'escalier pour débusquer les ennemis tout en restant à couvert et méfiez-vous des grenades. Nettoyez aussi cet étage et montez au suivant. Eliminez les soldats qui se planquent derrière les piliers et nettoyez cet étage. Allez ensuite à droite vers les bureaux et prenez les " **renseignements** " qui se

trouvent sur un des bureaux. Allez ensuite vers l'échelle et montez sur le toit. Butez les hommes qui se trouvent sur place avant d'être rejoint par vos amis.

Utilisez ensuite l'arbalète et ses projectiles explosifs et tirez sur les véhicules. Tirez ensuite sur le camion qui arrive. Aidez vos amis à neutraliser les soldats qui les bloquent. Utilisez ensuite l'arbalète pour fixer le câble qui vous servira de tyrolienne. Fixez-le au dessus de la fenêtre. Pendant votre glissade, tirez à travers la fenêtre, sur les gardes qui tiennent votre ami Weaver. Nettoyez la salle pour libérer votre ami.

Suivez ensuite vos compagnons, sautez par-dessus la corniche et courez vers l'échelle pour monter. Neutralisez ensuite les soldats qui se trouvent sous la fusée, sur la rampe de lancement, tout en restant à couvert.

Avancez ensuite à gauche et neutralisez les ennemis qui arrivent de l'autre coté. Continuez d'avancer en repoussant les ennemis jusqu'à atteindre le centre de commande. Placez du C4 sur le mur, reculez et faite-le exploser.

Entrez et, pendant que Weaver essaye de saboter le lancement du missile, avancez pour prendre les " **renseignements** " qui se trouvent en face de vous.

Le sabotage échoue et vous devez exploser le missile avec une roquette guidée. Tirez sur le missile et guidez votre roquette jusqu'à le toucher et l'exploser.

Suivez vos amis jusqu'au tunnel en évitant les flammes en chemin. Vous devez maintenant trouver Dragovich et l'éliminer. Quand vous passez au deuxième tunnel, où des ennemis vous bloquent, utilisez vos grenade pour les neutraliser. Avancez ensuite et éliminez les soldats qui arrivent par l'ascenseur et ceux qui se trouvent dans la zone.

Continuez d'avancer dans les tunnels et restez à couvert quand les ennemis arrivent par les salles de droite et de gauche. Entrez ensuite dans la salle située à droite où se trouve le portrait de Lénine au fond. Regardez à gauche sur la console et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la console.

Continuez ensuite votre chemin et quand l'ennemi lance les lacrymogènes, restez à l'abri et attendez que les soldats sortent de la fumée pour les dégommer. Avancez ensuite jusqu'à la porte pour quitter les tunnels.

GOS

Vous voila en 1968, pendant la guerre du Vietnam. Après l'attaque surprise ennemie, portez Hudson à l'abri dans le bunker. Suivez ensuite vos deux amis dans les tranchées.

Quand le soldat vietnamien vous saute dessus, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le repousser. Avancez encore et tirez sur les viets qui placent des échelles pour passer au dessus des tranchées. Continuez de suivre vos amis et passez sous le tank en rampant.

Continuez à suivre vos amis et utilisez les détonateurs pour exploser les ennemis qui approchent de vos positions.

Retrouvez votre ami dans l'abri et prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite. Repliez-vous en arrière et restez derrière les sacs de sable pour repérer les trois tanks ennemis qui arrivent. Attendez que les tanks se positionnent et utilisez votre lance-roquettes pour les détruire. Avant de suivre votre ami, allez un peu en arrière où se trouvent les caisses de munitions et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur l'une des caisses.

Rejoignez vos amis, passez dans le tunnel et avancez vers un autre front. Attendez le signal de Woods et avancez vers l'abri qui se trouve en bas. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et dégommez les ennemis qui essayent de passer les tranchées.

Quand les choses se calment, descendez à gauche et entrez dans le bunker par la porte de droite. Approchez-vous de la fenêtre du bunker et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent à droite.

Sortez du bunker et remontez vers une autre mitrailleuse. Nettoyez la zone et avancez vers les barils de napalm pour

les pousser dans les tranchées. Enflammez-les et empêchez les viets d'avancer vers votre position.

Reprenez votre avancée et passez la forêt carbonisée par les bombardements de napalm. Montez la pente en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le bunker, en haut de la colline. Quand Woods est attaqué par un soldat ennemi, tirez rapidement avec votre magnum sur le viet pour sauver votre ami. Entrez ensuite dans le bunker et avancez. Allez derrière le soldat qui se trouve à droite et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent à droite sur l'étagère.

Sortez ensuite du bunker et montez à l'arrière du véhicule. Utilisez le lance-roquettes sur les ennemis et quand les chars approchent, utilisez le lance-missiles contre eux. Guidez les missiles pour toucher les cibles en mouvement.

Alternez entre le lance-missiles et le lance-roquette pour neutraliser les soldats qui essayent de vous empêcher de tirer sur les chars. Explosez tous les chars dans la zone et repoussez l'attaque ennemie avec le soutient aérien qui rapplique.

Le transfuge

Dès le débarquement, les hostilités commencent. Prenez le fusil à pompe et commencez à dégommer les soldats ennemis qui se trouvent dans le bâtiment.

Avancez ensuite et restez à couvert pendant que vos amis tirent depuis l'hélicoptère pour neutraliser les hommes qui sont dans la salle. Avancez ensuite, évitez de tirer sur le civil et entrez dans la salle suivante. Eliminez les ennemis et avancez pour avoir le renfort du reste de votre équipe. Restez à couvert derrière les bureaux et éliminez les soldats.

Avancez encore jusqu'à la grande salle où les ennemis exécutent les civils qui ont collaboré avec les américains. Nettoyez cette salle et avancez vers l'escalier. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas et ceux derrière la fenêtre (en face de vous) et descendez. Avancez en évitant le feu et neutralisez les soldats qui sont à l'étage. Avancez vers la porte et défoncez-la.

Eliminez les deux ennemis qui se trouvent à l'intérieur et continuez votre chemin. Entrez dans la grande salle et éliminez les viets qui se cachent derrière les bureaux. Sautez ensuite en bas et foncez vers la porte qui se trouve au fond. Défoncez la porte pour être attaqué par un viet. Reznov, votre ancien ami est là et vous sauve la vie.

Après les retrouvailles, suivez-le et sortez de la salle. Entrez dans le bureau qui se trouve à droite et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau. Vous devez ensuite atteindre la zone d'atterrissage.

Avancez, en suivant vos amis, et montez à gauche pour prendre la radio de l'opérateur. Désignez ensuite la cible qui se trouve à gauche. Sautez ensuite en bas et restez derrière le blindé allié.
Dégagez le chemin pour ce blindé ensuite désignez le bâtiment qui se trouve en face du blindé et qui abrite plusieurs ennemis. Continuez à suivre le blindé et quand il tourne à droite, entrez dans la ruelle de gauche et entrez par la porte gauche. Prenez alors les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau et revenez au blindé.

Un char ennemi arrive et explose le blindé. Désignez alors ce char pour l'attaque aérienne et restez à couvert jusqu'à son explosion. Avancez ensuite dans la rue d'un abri à l'autre et utilisez la désignation pour neutraliser les positions ennemies. La prochaine cible se trouve à droite de la rue, avancez et désignez-la. L'hélico rencontre de la DCA et se replie. Vous devez alors détruire le canon ZSU pour permettre à l'hélico de revenir en soutient.

Suivez Woods et poussez la porte pour entrer.

Montez les marches et nettoyez l'étage avant de tomber dans le trou et vous retrouver à l'étage inférieur. Avancez avec Reznov et éliminez les ennemis en chemin. Nettoyez la cour et allez sous la position du canon ZSU puis placez du C4. Reculez et explosez tout. Sortez ensuite dans la rue par le trou dans le mur.

Attendez que l'hélico explose le char et avancez vers la zone d'atterrissage. Allez ensuite à droite et repérez le groupe de voitures. Allez vers celle de couleur blanche, qui se trouve devant un trou dans un mur. Entrez par ce trou et récupérez les " **renseignements** " qui se trouvent à gauche sur une table. Revenez ensuite à la ZA.

Vous devez défendre la ZA jusqu'au retour de l'hélicoptère. Allez prendre les claymores et placez-les autour de votre position. Prenez ensuite le contrôle de la mitrailleuse et repoussez en premier les soldats qui arrivent par la gauche. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la droite.

Maintenez votre position jusqu'à l'arrivée du char ennemi. Quittez alors la mitrailleuse et utilisez la radio pour désigner le char et l'exploser. Retirez-vous ensuite en arrière jusqu'au quai et sautez dans le bateau.

Nombres

Vous incarnez cette fois Hudson l'agent de la CIA en mission à Hong Kong. Commencez par torturer Clarke et quand les ennemis rappliquent, allez à droite derrière les étagères et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau de droite.

Suivez ensuite vos amis et montez à l'échelle. Avancez sur le toit en éliminant les ennemis. Courez ensuite vers le bout du toit et sautez pour atteindre l'autre immeuble.

Passez par le passage secret et prenez les armes qu'il vous faut. Avancez ensuite en compagnie de vos amis et passez d'un abri à l'autre pour éliminer les ennemis dans les couloirs.

Continuez votre chemin Jusqu'à atteindre les fenêtres par lesquelles arrivent les ennemis. Passez ensuite sur les toits en éliminant les russes en chemin. Glissez sur le toit incliné et tirez sur les hommes qui se trouvent en bas. Tirez aussi sur le baril explosif pour éliminer les ennemis. Allez sous l'abri qui se trouve en face de vous et regardez à gauche pour trouver et récupérer les " **renseignements** ".

Continuez à suivre vos deux amis et neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez ensuite et restez à couver derrière les cheminées, à gauche. Allez dans le toit de gauche et ramassez un Dragunov. Utilisez ce sniper pour débusquer les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Commencez par éliminer ceux équipés de lance-roquettes.

Une fois les ennemis éliminés, descendez dans le balcon qui se trouve à gauche. Approchez-vous de la porte et quand les ennemis la défoncent, éliminez-les pendant qu'ils surgissent de la fumée.

Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les russes. Neutralisez ceux qui arrivent par le trou au plafond et tournez à droite vers le balcon. Restez derrière le mur et butez les ennemis qui essayent d'entrer. Sortez ensuite sur le toit et tournez à droite pour descendre dans un autre balcon à droite. Nettoyez l'étage et sortez dans la cour. Utilisez vos grenades pour débusquer et tuer les ennemis qui se cachent derrière les caisses et les barils. Entrez ensuite dans le bâtiment d'en face et ramassez les armes et munitions qu'il vous faut.

Couvrez ensuite votre ami pendant qu'il ouvre la porte. Suivez Clarke et sautez d'un toit à l'autre vers le bas jusqu'à atteindre la rampe. Courez et sautez vers le toit d'en face.

En essayant de sauver Clarke, ce dernier prend une balle dans la tête et rend l'âme. Continuez de passer sur les toits jusqu'à atteindre celui illuminé en rouge. Regardez derrière vous au fond pour repérez les " **renseignements** " et prenez-les.

Poursuivez ensuite votre chemin et glissez pour atteindre la rue. Neutralisez les ennemis qui sont devant vous avant l'arrivée de la camionnette de vos amis. Montez alors dans le véhicule pour accompagner le reste de l'équipe.

Projet Nova

Vous incarnez Victor Reznov en 1945 pendant la deuxième guerre mondiale en plein front Est. Après le débarquement, avancez dans les tranchées avec vos camarades et éliminez les boches en chemin. Restez toujours en compagnie de vos amis pendant votre percée vers la base.

Allez vers le bâtiment sur le toit duquel il y a une grande antenne, susceptible d'abriter le scientifique que vous

cherchez. Nettoyez-le et montez à l'étage. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la première salle et avancez vers la porte. Neutralisez d'autres boches et entrez pour ne pas trouver le scientifique. Allez à droite vers la carte des USA et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table.

Descendez ensuite et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades qui s'arrêtent devant une ligne défensive allemande. Utilisez vos fumigènes pour marquer les ennemis équipés de lance-roquettes pour des frappes de mortier. Une fois le passage dégagé, éliminez le reste des boches et avancez à droite vers le hangar.

Eliminez les soldats qui sortent du hangar avant d'entrer. Allez vers la salle qui se trouve à droite derrière le missile et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table, à gauche.

Sortez ensuite par la porte latérale du hangar et suivez vos amis. Neutralisez les ennemis en chemin et faites taire la mitrailleuse. Empêchez ensuite les soldats de reprendre le contrôle de cette mitrailleuse.

Avancez encore pour atteindre une novelle mitrailleuse ennemie. Entrez alors dans la cabane qui se trouve à droite pour prendre le Panzer et tirer sur la mitrailleuse.

Passez ensuite sous la passerelle et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Nettoyez-le et montez l'escalier. Utilisez vos grenades pour faire le ménage à l'étage et sortez par la porte du fond. Avancez vers la porte suivante pour entrer et trouver enfin Steiner.

Après le regroupement avec Dragovich, avancez dans le bateau pris dans la neige jusqu'à atteindre la chambre où se trouve Nova 6. Après la trahison de Dragovich, les commandos britanniques arrivent sur les lieux et vous devez les combattre pour quitter cet endroit.

Une fois sorti de la cellule, éliminez les soldats russes de Dragovich et les commandos britanniques. Avancez dans la cale et éliminez les unités spéciales qui descendent en rappel. Avancez à droite vers le missile V2 et installez l'explosif dessus. Vous n'avez maintenant que trois minutes pour quitter le navire. Revenez ensuite à couvert et tirez à gauche sur la fixation du V2.

Avancez alors vers la passerelle de gauche et montez en éliminant les ennemis des deux armées. Allez vers le pont supérieur et avant de monter l'escalier qui mène à l'avant du bateau, regardez par terre à droite pour trouver des " **renseignements** ".

Prenez-les et montez vers le pont supérieur. Éliminez les ennemis et allez à droite pour descendre en rappel avec la corde et quitter l'endroit avant l'explosion du missile.

Victor Charlie

De retour à Mason pendant la guerre du Vietnam. Après le crash, tirez sur les deux ennemis qui se trouvent en face de l'hélicoptère.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour ouvrir la porte. Nagez sous le sampan ensuite utilisez le soldat viet comme bouclier et tirez sur ses amis qui se trouvent sur les autres sampans. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la crête, à gauche. Avancez jusqu'à la rivière et nagez sous le sampan. Attaquez furtivement l'un des ennemis tandis que Woods s'occupe de l'autre. Suivez ensuite votre ami jusqu'à rencontrer Bowman.

Traversez la rivière pour atteindre la cabane des soldats ennemis. Entrez par la fenêtre et éliminez celui qui dort. Avancez ensuite furtivement et éliminez les hommes qui se trouvent près de la porte. Tournez et avancez vers le mur pour trouver des " **renseignements** " par terre. Prenez-les et revenez vers Woods.

Avancez ensuite à droite et descendez par le trou. Posez le C4 et rejoignez Woods dans les cabanes suivantes. Sortez par la grande porte et regroupez-vous avec vos amis. Restez à couvert et appuyez sur le détonateur pour déclencher les explosifs.

Neutralisez ensuite les soldats en face de vous et butez en premier celui qui se trouve à gauche et qui est équipé d'un RPG. Avancez dans le village pour le nettoyer et utilisez vos grenades pour boucher le tunnel par lequel arrivent les renforts. Entrez ensuite dans la cabane qui se trouve derrière l'entrée du tunnel puis regardez à gauche et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent par terre.

Allez ensuite à droite et ramassez le lance-roquettes " Faucheuse " pour exploser le canon ZPU.

Allez ensuite vers le nord du village et butez les deux viets qui se trouvent à droite. Avancez ensuite et lancez une grenade dans le tunnel pour stopper l'arrivée des renforts. Montez à l'escalier et passez par la cabane pour vous retrouver dans une autre partie du village. Commencez par éliminer le soldat qui utilise la mitrailleuse et avancez vers l'entrée du tunnel.

Descendez ensuite dans le tunnel et allumez votre lampe torche. Avancez prudemment en suivant Swift et ne tirez pas sur votre ami Reznov quand il surgit dans le tunnel.

Suivez Swift qui sera tué par un viet et neutralisez ce dernier. Continuez d'avancer et éliminez les ennemis en chemin avant de retrouver Reznov. Aidez-le à pousser les caisses pour dévoiler un passage et engouffrez-vous dans ce dernier. Lorsque votre ami aura neutralisé un ennemi, passez devant et ouvrez le chemin. Butez le soldat qui arrive par le tunnel de gauche et empruntez-le. Avancez et contrôlez le coté droit du tunnel pour trouver en chemin des " **renseignements** ".

Prenez-les et continuez votre route en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre la porte. Entrez dans la base avancée de Kravchenko et allez vers la porte d'en face. Défoncez-la et courez pendant que le tunnel s'effondre. Creusez pour sortir du tunnel et retrouver l'hélicoptère de vos amis.

Le site du crash

Avancez vers le quai et passez devant l'hélicoptère. Regardez au dessus de la caisse qui se trouve à gauche du baril en feu et prenez les " **renseignements** ".

Avancez ensuite et montez dans le bateau. Pilotez-le et avancez dans la rivière. Tirez sur les tours et sur les ennemis qui vous tirent dessus avec des RPG. Détruisez aussi les cabanes des soldats. Explosez ensuite les véhicules indiqués et les bateaux qui vous coupent la route. Continuez jusqu'au site du crash.

Descendez du bateau et avancez dans le chemin. Regardez par terre, à droite, pour trouver des " **renseignements** " et prenez-les.

Avancez en compagnie de vos amis et liquidez les viets qui arrivent vers vous. Eliminez le sniper qui se trouve dans l'arbre tout en restant à couvert. Continuez d'avancer jusqu'à l'arrivée des avions ennemis qui font débarquer des Spetsnaz russes. Butez un autre sniper et continuez votre chemin.

Avancez alors et sautez en bas de la dénivellation. Avancez ensuite à gauche et neutralisez les commandos russes. Montez ensuite sur l'aile de l'avion et sautez en bas à droite. Prenez les " **renseignements** " et entrez dans le fuselage de l'avion.

Vous devez maintenant protéger le site du crash. Ramassez le lance-grenades China Lake et tirez sur les ennemis qui arrivent jusqu'à l'attaque des hélicoptères ennemis.

ADM

Vous incarnez cette fois le capitaine Mosely pilote du Black Bird. Commencez par faire décoller l'avion ensuite vous allez devoir guider l'équipe qui est sur le terrain. Allez vers l'Est, ensuite vers la cabane.

Vous passez alors à l'unité qui se trouve au sol en incarnant Hudson. Eliminez les ennemis qui entrent dans la cabane. Vous revenez ensuite au capitaine Mosely. Guidez l'équipe vers l'arrière de la cabane et ciblez les deux ennemis près

du feu pour que l'équipe les élimine. Guidez-les à droite et ordonnez-leur de se cacher pendant le passage de la patrouille. Emmenez-les ensuite vers la caserne.

Vous revenez alors à Hudson et vous devez nettoyer la caserne. Descendez les marches, allez à gauche et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table. Avancez et passez la porte. Tournez à droite vers les relais et placez une charge explosive. Allez vers la porte arrière pour revenir au pilote. Guidez alors l'équipe au nord.

Une fois de retour à Hudson, laissez passer la patrouille et avancez. Arrêtez-vous ensuite quand le garde sort avec son chien et ne l'attaquez pas.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à la rampe. Descendez en rappel et contrôlez votre descente pour ne pas vous écraser. Descendez encore une fois en rappel et, cette fois, passez à travers les fenêtres en éliminant les occupants de la salle. Sortez par la porte de gauche et descendez les escaliers. Eliminez l'un des gardes sur votre chemin et continuez d'avancer.

Approchez-vous ensuite de la station de relais et choisissez de rester furtif ou d'avancer de la manière forte. Neutralisez alors les hommes qui gardent la zone et allez à droite pour entrer dans la station de relais. Tirez sur les charnières de la porte et entrez. Montez ensuite les marches, défoncez la porte et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle et dans la grande salle. Avancez sur la passerelle et entrez dans le vestiaire du fond. Allez à gauche et prenez les " **renseignements** ".

Descendez ensuite et restez à couvert pour repousser les ennemis qui arrivent. Allez ensuite au fond à gauche et sabotez l'antenne radar avant de quitter la station de relais.

Après le tir de roquette ennemi, sautez par-dessus le gouffre et courez pour éviter l'avalanche. Sautez ensuite dans le vide et ouvrez votre parachute au dernier moment.

Avancez vers le complexe et éliminez les soldats postés à l'extérieur. Entrez dans le bâtiment en suivant vos amis et éliminez les gardes russes. Passez dans le bâtiment suivant et entrez dans la salle de contrôle. Après l'ouverture des portes, sortez et planquez-vous derrière les caisses. Eliminez rapidement les ennemis qui entrent par la grande porte. Avancez vers cette grande porte et examinez la table qui se trouve devant vous pour trouver et prendre les " **renseignements** ".

Avancez dans la cour en éliminant les ennemis qui gardent le camion. Prenez le contrôle de la mitrailleuse et tirez sur les soldats et les camions ennemis jusqu'à ce que votre ami réussisse à démarrer l'engin.

Vengeance

De retour à Mason qui a été capturé par les viets. Pendant le jeu de la roulette russe, Mason attrape un viet pour se servir de lui comme bouclier. Visez ensuite les têtes des deux ennemis et tirez. Avancez ensuite dans le tunnel en neutralisant les soldats.

Une fois dans la grande cavité, restez à couvert derrière les caisses et nettoyez la zone avant d'avancer. Tournez à droite et avancez vers l'étagère pour prendre les " **renseignements** ". Continuez votre poursuite du russe et éliminez-le pendant qu'il essaye de s'échapper.

Approchez-vous ensuite de l'hélicoptère Hind. Neutralisez les soldats russes qui le garde en restant à couvert derrière l'arbre. Avancez ensuite à droite de la tente pour prendre les " **renseignements** " qui se trouvent sur la table de droite.

Montez ensuite dans le Hind et avancez en suivant la rivière. Tirez sur les sampans ennemis et sur le pont pour les détruire. Suivez ensuite les indications de Woods et éliminez les cibles terrestres et l'hélicoptère. Avancez encore en détruisant tout sur votre chemin et affrontez deux hélicoptères. Restez toujours mobile et tournez autour des hélicos ennemis pour éviter leurs tirs. Explosez ces appareils avant d'atterrir dans la forêt.
Ramassez les armes et les munitions qu'il vous faut et suivez Woods. Avancez vers la grotte et éliminez les gardes. Tirez sur le baril explosif qui se trouve à l'entrée. Entrez et éliminez l'ennemi équipé d'un lance-flammes. Prenez son

arme et carbonisez les deux autres.

Approchez-vous ensuite de la cellule qui se trouve à droite et libérez les prisonniers. Votre ancien ami Reznov est parmi eux. Suivez-le et entrez dans une grande cavité. Restez à couvert et éliminez les hommes qui arrivent. Butez aussi ceux qui se trouvent sur la passerelle, en haut. Restez toujours à couvert et progressez lentement pour repérer les ennemis qui arrivent par les escaliers situés à droite. Avancez vers la porte d'en face et lancez des grenades pour éliminer les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Allez ensuite à gauche près du chemin puis vers la caisse pour trouver les " **renseignements** ". Prenez à droite et montez pour atteindre la salle où se trouve Kravchenko.

Renaissance

Vous continuez votre périple avec Reznov. Sortez du container, approchez-vous du garde par derrière et éliminez-le. Regardez ensuite à gauche pour trouver les " **renseignements** " par terre. Prenez-les et restez dans l'ombre. Evitez les projecteurs et suivez Reznov. Une fois près du garde russe, attaquez-le par derrière et prenez son arme.

Evitez le projecteur de l'hélicoptère et montez sur la passerelle. Montez à l'échelle et projetez dans le vide l'ennemi que se trouve en haut. Utilisez ensuite l'échelle suivante pour atteindre le toit. Suivez votre ami pour atterrir au dessus de l'ascenseur.

Ouvrez la trappe et tuez les deux gardes. Descendez par cette trappe et avancez dans le laboratoire. Nettoyez les couloirs et avancez vers la grande salle circulaire. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la salle et ceux situés à l'étage de droite et de gauche. Avancez vers la cellule centrale, butez l'ennemi et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur la cage des singes. Avancez ensuite en suivant Reznov et allez à droite pour atteindre le bureau de Steiner.

Vous incarnez maintenant l'agent Hudson 20 minutes plus tôt. Avec la mitrailleuse du blindé, neutralisez les ennemis qui bloquent la route. Explosez aussi leurs véhicules et tirez des rafales courtes pour ne pas surchauffer la mitrailleuse.

Ciblez en priorité les ennemis équipés de RPG. Explosez l'hélicoptère et continuez d'éliminer les ennemis jusqu'à l'attaque de l'hélicoptère ennemi. La substance chimique Nova 6 est larguée dans la ville. Avancez et utilisez votre viseur pour repérer et éliminer les ennemis.

Evitez de prendre plusieurs tirs pour que votre combinaison ne cède pas sinon vous succomberez à la Nova 6. Continuez d'avancer avec votre équipe jusqu'au bâtiment dont l'étage explose. Entrez alors par la porte qui se trouve à gauche devant le bâtiment. Allez au fond à droite et prenez les " **renseignements** ". Sortez et allez au bâtiment qui est dans l'étage en feu et entrez. Suivez vos amis pour apercevoir un débarquement ennemi.

Sortez dans le balcon et sautez vers le bâtiment suivant. Descendez pour sortir dans la rue et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Ramassez ensuite le Strela et abattez les deux hélicoptères ennemis.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à apercevoir l'installation ennemie. Eliminez les deux ennemis équipés de RPG qui se trouvent sur le toit.

Suivez ensuite vos amis et neutralisez les gardes de l'installation. Avancez dans les couloirs (à gauche) et butez les russes. Passez ensuite par la décontamination pour entrer dans les labos.

Descendez ensuite les escaliers en éliminant les soldats. Entrez dans les labos pour constater le carnage laissé par Mason. Continuez à suivre votre ami jusqu'à croiser les renforts ennemis. Passez derrière eux et éliminez-les avant de continuer votre chemin vers Steiner. Vous trouvez alors Mason en plein délire.

Révélation

Mason se libère de sa chaise et avance avec difficulté dans les couloirs. Avancez jusqu'à la double porte, entrez dans le

hall du secteur 4 et tournez à gauche. Allez vers le distributeur de cigarettes et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent au dessus de ce distributeur.

Reprenez votre chemin et avancez jusqu'à la salle d'autopsie. Sortez par la grande porte et regardez le mur d'en face où est inscrit le nombre 132. Tournez alors à droite et allez vers la poubelle qui se trouve contre le mur gauche. Prenez les " **renseignements** " et reprenez votre chemin.

Après la vision de la fusée et de la voiture carbonisée, avancez et entrez dans la salle de contrôle. Allez à gauche et prenez les " **renseignements** " qui se trouvent sur le bureau de gauche. Continuez enfin votre chemin pour retrouver Hudson.

Rédemption

En pilotant l'hélicoptère, tournez autour du bateau et détruisez les cibles indiquées sur le pont.

Utilisez votre mitrailleuse et vos missiles sur ces cibles. Protégez ensuite les unités qui débarquent en dégagent le chemin.

Quand l'hélico ennemi arrive, restez loin de ce dernier pour éviter ses tirs et canardez-le jusqu'à l'exploser. Approchez-vous ensuite de la zone d'atterrissage avant que votre hélico n'explose en vol.

Une fois sur le bateau, avancez sur le pont. Passez dans le container ouvert et regardez sous la porte gauche pour trouver et prendre les " **renseignements** ".

Ramassez ensuite le lance-missiles et abattez les deux hélicoptères ennemis.

Avancez encore en butant les soldats russes et entrez dans le bateau. Descendez les escaliers, passez par le vestiaire et descendez encore des escaliers. Utilisez vos grenades contre les ennemis qui se trouvent dans la salle suivante et entrez. Allez à gauche et regardez en bas sur le coté gauche de la table pour trouver et prendre les " **renseignements** ".

Avancez ensuite jusqu'à la salle de la source d'émission et nettoyez-la en restant sur les passerelles d'en haut.

Descendez ensuite et rejoignez Weaver. Vous allez plonger pour atteindre la source d'émission sous-marine. Pénétrez dans la station de ravitaillement des sous-marins. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar. Suivez Hudson et neutralisez les russes en chemin. Lorsque la zone sera inondée, nagez et montez sur la passerelle.

Avancez dans les couloirs en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Montez à l'échelle et avancez jusqu'à atteindre la salle d'émission. Nettoyez-la et entrez par la porte située au fond pour monter vers la salle de contrôle. Eliminez les ennemis qui la gardent et allez vers la console de droite. Regardez en bas du bureau de gauche et prenez les derniers " **renseignements** " du jeu. Avancez en éliminant les derniers ennemis et allez vers la console centrale pour arrêter l'émission.

Quand Dragovich débarque, appuyez sur le bouton indiqué pour le trainer dans votre chute.

Etouffez ensuite Dragovich jusqu'à la mort. Suivez ensuite Hudson pour quitter la station et rejoindre la flotte américaine venue à la rescousse.

LES MAPS ZOMBIES

Map "Dead Ops Arcade"

Terminer la campagne dans n'importe quel mode de difficulté.

Map "FIVE"

Terminer la campagne dans n'importe quel mode de difficulté.

CAMOUFLAGE OR POUR LES ARMES EN MULTIJOUEUR

Pour débloquer le camouflage « or » pour une arme, deux conditions doivent être remplies :

-Premièrement, il faut avoir atteint le prestige 14.
-Deuxièmement, il faut le débloquer au prix de 50 000 CoD points.

Chaque camouflage « or » coute donc 50 000 CoD points.

Si vous passez prestige 15 alors que vous possédiez le camouflage « or » sur l'une de vos armes, vous le perdrez.

ELÉMENTS À DÉBLOQUER EN MUTIJOUEUR

Playlist TDM Prestige

Atteindre le Prestige 1

Playlist Hardcore Prestige

Atteindre le Prestige 10

Tatouages sur le visage

Atteindre le Prestige 11

Tag de clan coloré

Atteindre le Prestige 13

Camouflage doré

Atteindre le Prestige 14

Playlist Pure Prestige

Atteindre le Prestige 15

MAP ZOMBIE "FIVE" ET DEAD OPS ARCADE (SANS CODE)

Pour débloquer la map Zombie "Five" et Dead ops Arcade sans code, il suffit de terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

SUCCÈS

Mort aux dictateurs (15)

Abattre Castro d'un tir dans la tête.

Sacrifice (10)

Faire en sorte que votre escouade s'échappe de Cuba.

Destruction mécanique (25)

Tuer tous les ennemis dans les véhicules pendant l'évasion de la prison.

Dans le mille (15)

Détruire toutes les cibles en 3 tirs

À moi la liberté ! (10)

Fuir Vorkouta.

M. le président (10)

Prendre vos ordres de Lancer.

Un monde meilleur (10)

Saboter le programme spatial soviétique.

Pas de gaspillage (15)

Utiliser 6 missiles TOW max. pour détruire les chars pdt la défense de Khe Sanh.

Le physique ne compte pas (10)

Briser le siège pendant la bataille de Khe Sanh.

Pluie de feu (15)

Tuer un total de 20 Viêt-Cong grâce au soutien aérien de Hué.

La fureur du dragon (15)

Tuer 10 Viêt-Cong avec des balles Dragon Breath.

Le GOS, c'est le top (10)

Retrouver le dossier et le transfuge à Hué

Main lourde (15)

Utiliser la Faucheuse pour détruire la mitrailleuse.

En toute intimité (15)

Éliminer silencieusement 3 Viêt-Cong.

Doubles problèmes (10)

Utiliser uniquement des armes doubles pour fuir de Kowloon.

Mauvais anglais (10)

Fuir Kowloon.

Amiral Nelson (25)

Détruire toutes les cibles et toutes les structures en remontant la rivière.

Ne jamais descendre du bateau (10)

Trouver la connexion soviétique au Laos.

Meneur (50)

Guider l'escouade à travers l'avant-poste russe sans perdre un seul homme.

M. Agent spécial (50)

Pénétrer dans la station-relais russe sans vous faire repérer.

À feu et à sang (25)

Parvenir au camp de prisonniers à bord du HIND en n'utilisant que des roquettes.

BBQ russe (15)

Brûler 10 ennemis avec l'accessoire Lance-flammes dans le camp de prisonniers.

Rapide comme l'éclair (30)

S'échapper du bateau avec 2 minutes 15 restantes en difficulté Vétéran.

Blessures du passé (10)

Laisser le passé derrière vous.

Singeophobe (15)

Tuer 7 singes en moins de 10 secondes dans les labos de Renaissance.

Une fuite ? Où ça ? (50)

Traverser le Nova 6 sans mourir sur Renaissance.

Interrogation surprise (10)

Déchiffrer le code.

Coup dur (15)

Abattre les 2 hélicoptères avec un seul missile TOW depuis le pont du bateau.

Repos (35)

Terminer la campagne dans n'importe quelle difficulté.

Élite des forces spéciales (100)

Terminer la campagne en difficulté Commando ou Vétéran

Fragmentation productive (15)

Tuer 5 ennemis avec une grenade à fragmentation dans la campagne.

Devoir accompli (15)

Montrer votre sens de l'économie en tuant 3 ennemis avec une seule balle.

Guerre non conventionnelle (15)

Tuer 30 ennemis avec des carreaux explosifs dans la campagne.

Froid guerrier (25)

Terminer les missions "Opération 40", "Vorkouta" et "Décret" en Vétéran.

Massacre réussi (25)

Terminer les missions "GOS" et "Le Transfuge" en difficulté Vétéran.

Fais tes prières (25)

Terminer les missions "Nombres", "Projet Nova" et "Victor Charlie" en Vétéran.

Reviens demain (25)

Terminer les missions "Site du crash", "ADM" et "Vengeance" en Vétéran.

Mission secrète (25)

Terminer les missions "Renaissance" et "Rédemption" en difficulté Vétéran.

Analyse plus détaillée (15)

Trouver tous les renseignements cachés.

Cinéphile (15)

Regarder une vidéo ou un clip avec un ami.

Dans la monnaie (20)

Terminer 5 matchs à paris "dans la monnaie".

Rien ne vaut l'entraînement (15)

Atteindre le grade 10 dans la formation avancée.

Collectionneur (20)

En mode Zombies, acheter toutes les armes sur les murs en une seule partie.

Pas touche ! (20)

Tuez le voleur du Pentagone avant qu'il ne dérobe votre équipement.

Sacrifice animal (15)

Faire exploser 6 zombies après avoir tiré sur/été touché par 1 allié à l'arbalète "Sacré punch !".

"Insérer jeton" (5)

Accéder au terminal et affronter le Gorille Cosmique en Dead Ops Arcade.

Rhinocéros (10)

En Dead Ops Arcade, foncer avec le boosteur sur 20 ennemis ou + à la fois.

Quel est le mot magique ? (15)

Se libérer de la chaise de torture.

Mangé par une grue (15)

Jouer à Zork sur le terminal.

Couteau soignant (15)

Ranimer un allié en lui lançant un couteau balistique passé par "Sacré punch !".

ACTIVER LES TABLEAUX DANS KINO DER TOTEN

Sur la carte zombie "Kino Der Toten", montez les escaliers de la première salle puis ouvrez la porte de droite à 750 points. Continuez jusqu'à arriver dans une salle avec 5 tableaux. Actionnez-les en maintenant longuement la touche recharger/action sur les portraits, et vous entendrez votre personnage dire ouvertement ce qu'il pense de chacun des portraits. Chaque personnage a un avis personnel.

LES BOBINES DE KINO DER TOTEN

Dès que vous avez accès au téléporteur, prenez-le. Après le décompte, vous serez envoyé dans une pièce où se trouve une bobine. Lorsque vous en trouvez une, mettez-la dans le projecteur en maintenant appuyé la touche action. Refaites l'action plusieurs fois afin de visiter toutes les pièces et trouver toutes les bobines. Vous devriez voir des images sur la nature de l'épidémie de zombie sur chaque bobine trouvée.

LOCALISATION DES RADIOS DANS KINO DER TOTEN

Radio 1

Elle se trouve à l'intérieur du chandelier dans le théâtre. Tirez dessus pour entendre ce qu'elle contient.

Radio 2

Elle se trouve au sommet d'une tour visible depuis l'allée où se situe l'atout "Double coup". Comme pour la première, tirez dessus pour entendre ce qu'elle contient.

Avertissement : Les radios ne peuvent malheureusement pas être entendues sur la version française.

Call of Duty : Black Ops - Annihilation

© Activision / Treyarch 2011

IMAGES DE JOUEUR

Dempsey

Obtenir le succès "Time Travel Will Tell".

Richtofen

Obtenir le succès "Time Travel Will Tell".

SUCCÈS

Voyageur du temps (75)

Dans Shangri-La, obtenez la pierre de convergence.

Aveuglé par la peur (30)

Dans Shangri-La, tuez un zombie hurleur après qu'il vous ait aveuglé.

Effaceur (30)

Dans Shangri-La, éliminez un zombie napalm sans infliger de dégâts aux autres joueurs.

Un singe averti... (5)

Dans Shangri-La, obtenez quelque chose des singes.

Un peu de réconfort (10)

Dans Shangri-La, utilisez le 31-79 JGb215 sur chaque type de zombie.

COMPLÉTER L'HISTOIRE DE SHANGRI-LA

Pour compléter l'histoire, vous devez obligatoirement être quatre joueurs et activer l'éclipse avant chaque étape.

Etape 1

Activez le courant. Ceci fait, les quatre joueurs devront se rendre dans la zone du début (où il y a réanimation rapide) et appuyer sur les quatre boutons ronds situés sur les murs au même moment afin d'activer l'éclipse.

Etape 2

Près de la MPL, vous verrez un bouton sur une sorte de statue. Activez-le pour faire apparaître des plaques au sol.

Etape 3

Les plaques que vous avez fait apparaître se situent près de la MPL et près du pont. Les joueurs devront marcher au même moment sur la même plaque pour compléter l'étape.

Etape 4

Trois joueurs devront prendre le toboggan aquatique et se tenir sur la grille en fer à l'arrivée. Attendez 15 secondes avant que le dernier joueur ne prenne le même chemin et les rejoigne.

Etape 5

Rendez-vous devant l'entrée du toboggan et regardez sur la falaise, vous devriez apercevoir une grosse boule blanche. Lancez-lui des explosifs ou tirez-lui dessus avec le pistolet laser pour la faire tomber, puis tirez-lui dessus avec le 31-79 JGb215 pour qu'elle devienne minuscule. À cet instant, donnez-lui un coup de couteau afin qu'elle prenne le toboggan puis le geyser et s'installe finalement dans son socle.

Etape 6

Rendez-vous dans le tunnel le plus proche de la MPL et actionnez 4 fois la valve à l'intérieur.

Etape 7

Vous devez avoir un zombie Napalm pour compléter cette étape. Une fois que vous en tenez un, faites-le traverser le tunnel entier (de la MPL jusqu'à la cascade). Lorsque c'est fait, un levier fera son apparition juste à côté de la valve précédemment actionnée. Il vous faudra baisser ce levier.

Etape 8

Procurez-vous des claymores à piques (dans la salle du courant) puis allez dans le tunnel de la MP5. Vous observerez qu'il y a des trous sur la paroi latérale. Placez des claymores en face de ces trous de façon à ce que lorsqu'un zombie passe, la claymore explose et envoie les piques dans ces trous. Ceci fait, allez actionner la brique présente sur le rocher au pied de la cascade pour finaliser l'étape.

Etape 9

Cette étape consiste à donner des coups de couteau à 12 plaques présentes sur différents murs. Il y a 5 plaques présentes dans la zone du début, 2 près du chariot à mine, 2 près des eaux gadoueuses, 2 dans la pièce du Stakeout et 1 dans la pièce où l'on active l'électricité. Une fois les coups de couteau donnés, rendez-vous près du chariot à mine et regardez par-dessus les barrières : vous apercevrez des branches qui forment un tipi qu'il vous faudra détruire à l'aide d'explosifs.

Etape 10

Les joueurs doivent se rendre dans les eaux gadoueuses. Sur les murs, il y a quatre mécanismes qui doivent être activés correctement. Celui à droite de la fenêtre doit être placé sur 1 rond, celui à la gauche de la fenêtre sur 2 ronds, celui qui est le plus proche du toboggan sur 3 ronds et le dernier sur 4 ronds.

Etape 11

Pour cette étape, les joueurs devront donner des coups de couteau dans 4 gongs afin d'allumer les boules de cristal présentes au sommet des monuments. Pour savoir quels sont les bons gongs parmi tous et quel est le bon ordre à suivre, il vous suffit de donner un coup de couteau dans un gong et de regarder les boules de cristal. Si elles scintillent en rouge, le joueur a faux. À vous de trouver le bon ordre en essayant plusieurs fois. Ensuite, tirez sur la barre de dynamite au sommet d'une des boules de cristal (à vous de la trouver aussi) avec le 31-79 JGb215 amélioré.

Etape 12

Après avoir récupéré la dynamite, vous devrez tirer avec le 31-79 JGb215 amélioré sur la boule de cristal (toujours activée) située au-dessus des eaux gadoueuses.

Etape 13

Enfin, dirigez-vous là où se trouve la machine Pack-à-punch. Posez la dynamite sur le mur du fond et passez une manche. Revenez-y et une météorite flottera sur un socle. Appuyez sur action pour prendre la dynamite. Vous aurez tous les atouts et le succès/trophée Voyageur du temps.

ACTIVER LA MUSIQUE "PAREIDOLIA" D'ELENA SIEGMAN DANS SHANGRI-LA

Il existe trois fragments de météorite disséminés dans la carte. Le premier fragment se trouve dans le coin tout en haut à gauche de la zone où la partie commence. Le deuxième se trouve entre les marais gadoueux et le pont, au pied d'un muret. Enfin, le dernier se situe dans la salle des Semtex derrière le muret brisé. Si vous avez actionnez les 3 fragments de météorite, vous devriez entendre la musique.

LOCALISATION DES RADIOS DANS SHANGRI-LA

Radio 1

Elle se situe près du MPL, au pied du monument dans les feuillages, juste à côté du gong.

Radio 2

Elle se trouve dans le tunnel près de la première radio, mais ne peut être visible qu'après avoir complété l'étape 4 de l'histoire.

Radio 3

Elle apparaît dans un renfoncement derrière la cascade à droite du toboggan. Elle ne peut être visible qu'après avoir complété l'étape 5 de l'histoire.

Radio 4

Elle se situe pile en dessous de la grande cascade, entre l'entrée du tunnel et dehors. Elle n'est visible qu'après avoir complété l'étape 7 de l'histoire.

Radio 5

Elle se trouve sur une caisse tout près du chariot de mine. Elle ne peut être visible qu'après avoir complété l'étape 8 de l'histoire.

Radio 6

Elle apparaît à la même place que la radio 5 mais seulement après avoir complété l'étape 9 de l'histoire.

Radio 7

Elle se trouve au pied des grands escaliers menant au Pack-à-Punch. Elle apparaît seulement après avoir complété l'étape 10 de l'histoire.

Radio 8

Elle se trouve pratiquement au même endroit que la radio 7 mais n'est visible qu'après avoir terminé l'étape 13 de l'histoire.

Call of Duty : Black Ops - Escalation

© Activision / Treyarch 2011

IMAGE DE JOUEUR

Obtenir la bouteille de vodka et la Golden Rod pour débloquer une image de joueur pour votre profil.

SUCCÈS

Doublure (35)

Envoyez l'équipe au paradis dans Call of the Dead (solo ou coop).

Nouveau casting (45)

Envoyez l'équipe au paradis dans Call of the Dead (coop).

Cascadeur (20)

Faites exploser un zombie avec le V-R11 dans Call of the Dead.

Shooting d'exception (20)

Tuez 10 zombies à 30 mètres de distance en un seul tir de Pillard dans Call of the Dead.

Coupez ! (30)

Éteignez les lumières du plateau dans Call of the Dead.

Call of Duty : Black Ops - First Strike

© Activision / Treyarch 2011

ACTIVER LA MUSIQUE SUR LA MAP ASCENSION

Cette map contient 3 ours en peluche qui possèdent chacun une faucille. En appuyant sur X (sur PS3) à côté d'eux, vous entendrez un son. Une fois cette manipulation effectuée sur les 3 ours, vous aurez droit à la chanson "Abracadavre" de Elena Siegman. Voici les emplacements des ours :

1 : A gauche du fusil à pompe Olympia dans la salle de départ
2 : Devant la barrière vers l'emplacement où l'on peut acheter des claymores
3 : Vers la machine qui distribue des boissons

SUCCÈS

Atterrisseurs salvateurs (35)

S'échapper avec les 3 atterrisseurs lunaires dans Ascension.

Ils vont Trépasser ! (35)

Tuer au moins 5 zombies avec un engin Gersh dans Ascension.

Course spatiale (45)

Passer une arme dans "Sacré punch !" avant la 8e manche dans Ascension.

Macaque grillé (35)

Tuer un singe de l'espace avec un piège incendiaire dans Ascension.

LOCALISATION DES POUPÉES RUSSES DANS ASCENSION

Aussi étrange que cela puisse paraître, il existe dans la carte quatre poupées russes à l'effigie de nos protagonistes.

-La première est éclairée par une lampe torche. Descendez l'escalier juste devant le Stakeout puis jetez un coup d'oeil à droite sur le bureau. Vous verrez la poupée de Richtofen.
-La deuxième se trouve sur un baril juste à côté des claymores. C'est la poupée de Dempsey.
-La troisième se trouve en haut d'une armoire juste à côté du speed cola. C'est la poupée de Nikolai.
-La quatrième se situe sur une étagère à côté du PhD Flopper. C'est la poupée de Takeo.

Actionnez ces poupées pour entendre ce qu'en pense votre personnage.

AVOIR UN ATOUT "DOUBLE POINTS" FACILEMENT DANS ASCENSION

Lorsque vous faites décoller la fusée, tirez-lui dessus avec le pistolet laser ou le china lake. Vous la détruirez et ferez apparaître un "Double Point" juste en dessous de là où elle a explosé.

Call of Duty : Black Ops - Rezurrection

© Activision / Treyarch 2011

SUCCÈS

Soirée pyjama cryogénique (75)

Réaliser le grand projet de Richtofen dans Moon.

Un petit piratage pour l'Homme (5)

Pirater quelque chose dans Moon.

Saut de géant (5)

Rester piégé dans la zone de réception et se libérer grâce à la résurrection en coop dans Moon.

Des atouts dans l'espace ! (30)

Acheter tous les atouts en une partie dans Moon.

Équipé et opérationnel (25)

Obtenir 3 armes passées par "Sacré punch !" en une seule fois dans Moon.

Contrôle terrestre (10)

Empêcher toutes les Excavatrices de pénétrer dans la base au cours d'une partie dans Moon.

Théorie du Big Bang (100)

Mener à bien votre douce vengeance dans Moon.

Call of Duty : Black Ops II

© Activision / Treyarch 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Campagne

Victoire Pyrrhique

Après de longues cinématiques introductives, vous êtes déposé directement au coeur du champ de bataille : il y a énormément d'ennemis mais à part ceux qui s'approchent vraiment de vous, aucun n'est réellement dangereux. Avancez un peu puis éliminez les quatre mortiers qui se cachent derrière des rochers et prenez ensuite le contrôle du soutien aérien pour détruire les quatre chars qui pourraient entacher votre progression.
De retour dans la bataille, tuez les ennemis aux commandes des mitrailleuses montées sur véhicules. Reprenez alors le soutien aérien pour éliminer une deuxième puis une troisième vague de chars. Remontez ensuite dans le Buffalo pour conclure la séquence, malgré la foule de soldats présents, quasiment aucun ne vous tirera dessus mais vous pouvez tout de même vous défouler pour profiter de la fin de cette séquence introductive.
Après un petit voyage en hélicoptère, votre mission est désormais de retrouver Woods en attaquant une barge : immédiatement après avoir atterri dessus, mettez-vous à couvert derrière le container et abattez un par un les ennemis présents. Prenez ensuite position sur la mitrailleuse pour détruire les bateaux qui essaient de vous accoster : si des soldats arrivent à monter sur la barge éliminez-les avec votre fusil. Allez ensuite ouvrir le container pour retrouver Woods et détruisez l'hélicoptère avec le Valkyrie situé à côté.
Après avoir regagné la terre ferme à la nage, portez Woods et suivez votre coéquipier en restant assez discret : suivez ses instructions pour savoir quand avancer et quand rester à couvert. Plus loin, crochetez la serrure du cabanon pour récupérer des pièges qui vous seront utiles par la suite puis continuez vers le village et entrez dans le bâtiment par la fenêtre pour pouvoir utiliser la radio, ce qui au final compliquera bien les choses.
Vous devez à présent fuir sans tarder : suivez Hudson qui transporte à son tour Woods et tirez sur les soldats ennemis pour couvrir votre progression. Défendez la position en tuant les opposants se rapprochant un peu trop de vous puis attendez le feu vert pour battre en retraite, utilisez notamment vos fumigènes ou posez des pièges pour ralentir la vague d'assaillants. Après avoir passé la cascade, pensez à bien détruire les véhicules qui constituent le danger le plus important. Reculez ensuite une dernière fois et aidez Hudson à porter Woods pour conclure la mission.

Renseignements

Sur le champ de bataille principal, vers la droite à côté d'un camion renversé.
Pendant la phase de la barge, montez à l'échelle de gauche puis regardez contre le mur juste à droite.
Durant la fuite avec Woods et Hudson, après avoir défendu la position derrière un rocher, suivez vos alliés et les renseignements se situent sur le mirador de gauche.

Défis

Eliminez 15 ennemis à la machette
Facilement réalisable dans la première partie du niveau sur le champ de bataille.

Détruisez tous les chars ennemis
Quand vous prenez le contrôle du soutien aérien, utilisez les missiles pour détruire les chars signalés en jaune.

Eliminez 5 ennemis avec un seul obus de mortier

Les mortiers se trouvent dans le camion situé juste à côté des premiers renseignements. Attendez le moment où vous vous échappez du village pour avoir le plus de chances de tuer 5 ennemis d'un coup

Coulez 5 vaisseaux ennemis
Dans la phase sur la barge, utilisez les mitrailleuses pour détruire les bateaux qui essaient de vous accoster. Avec celle de tribord vous pouvez en avoir 4 puis grimpez à l'échelle pour en faire un dernier avec l'autre mitrailleuse.

Plongez à plat ventre sur une grenade ennemie et survivez
L'énoncé peut paraitre étrange puisqu'une telle proximité avec une grenade vous tuera à coup sûr mais en fait il suffit de plonger sur une grenade tout juste lancée puis de vous relever et de vous écarter rapidement pour ne pas mourir.

Eliminez 10 ennemis avec un piège de chasse
Les pièges de chasse se récupèrent dans le petit cabanon après avoir déposé Woods : posez-en 5 avant d'aller au village ce qui vous complètera déjà la moitié du défi pendant la fuite. Après avoir récupéré des munitions, posez-en 5 autres dans le chemin passant à côté de la cascade pour piéger 5 autres soldats.

Tuez 4 ennemis avec un mortier piégé
Pour réaliser ce défi facilement, posez 4 pièges assez proches les uns des autres puis un cinquième sur lequel vous ajouterez un mortier. Ainsi pendant votre fuite, vous êtes certain qu'au moins quatre soldats seront immobilisés à proximité de du mortier piégé.

Réussissez 20 éliminations au fusil de précision depuis des positions surélevées improvisées
Pas de conseils particuliers pour ce défi, il y a plusieurs miradors disposés dans la zone pendant votre fuite, montez dessus et tuez 20 personnes.

Récupérez les renseignements
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission. La fin étant la partie la plus difficile, passez en difficulté 2nde classe si vous n'y arrivez pas.

Célérium

Le niveau s'introduit sur une séquence d'escalade assez particulière : il vous suffit de bien suivre les instructions à l'écran pour progresser sans mourir. Juste après, vous aurez droit d'utiliser votre wingsuit ce qui n'est pas particulièrement difficile non plus, faites juste attention quand vous passez entre les deux montagnes et n'oubliez pas de déployer votre parachute à la fin. L'assaut va pouvoir commencer, notez au passage que certains ennemis sont équipés d'une combinaison les rendant invisible.
Pour traverser ce passage, vous devez donc principalement faire attention aux ennemis invisibles : vous pouvez les repérer en envoyant des grenades IEM ou plus simplement en visant avec votre arme principale qui est munie d'un " scanner ". Avancez jusqu'aux escaliers puis tuez les ennemis qui se présentent et continuez à progresser jusqu'à une sorte de plateforme d'atterrissage : éliminez les soldats en face de vous avant de continuer.
En piratant l'engin volant, prenez le contrôle de la tourelle et profitez-en pour décimer le plus clair de la troupe et notamment les véhicules qui viennent. Continuez alors votre route en passant par la gauche et éliminez en priorité les nids de mitrailleuses en n'hésitant pas à ramasser de puissantes armes sur les cadavres de vos ennemis. Vous devez après atteindre la porte du temple, quel que soit le chemin emprunté les ennemis sont nombreux et parfois munis de combinaisons invisibles, faites surtout attention à ne pas tomber à court de munitions.
Une fois dans le temple, descendez jusqu'au centre de recherche puis suivez vos équipiers à l'intérieur. Tuez les drones et soldats ennemis qui descendent vers vous puis essayez d'atteindre le point de passage, votre viseur vous permet de repérer les ennemis à travers les murs ce qui constitue un plus non négligeable. Après avoir atteint l'ascenseur, descendez avec et détruisez le drone qui fait office de comité d'accueil à l'arrivée.
Au même endroit vous avez également la possibilité de récupérer des munitions, ce qui vous sera utile pour nettoyer la pièce suivante. Passez ensuite par la porte de gauche, éliminez les quelques ennemis qui vous attendent puis continuez jusqu'à la grande salle où se trouve le checkpoint. Attendez que vos équipiers vous rejoignent puis ouvrez un

container pour voir en sortir un scientifique visiblement neutre.
Alors que votre nouvel ami n'a même pas fini ses explications, des soldats font irruption dans la pièce : récupérez un bouclier pour vous protéger et éliminez-les tous (notamment les ASD au sol) pour continuer l'histoire. Après la cinématique, vous récupérerez le célérium et devrez foncer vers la sortie : sur votre chemin quelques ennemis se présenteront mais vous vous en débarrasserez sans mal.

Renseignements

Avant de pirater la tourelle, dans la pièce au fond à gauche de la plateforme d'atterrissage
Dans la salle à gauche de l'endroit où vous rencontrez les premiers ennemis dans le complexe.
Juste avant la fin, sur un bureau.

Défis

Eliminez l'aéronef ennemi avant qu'il ne décolle
Tirez rapidement dessus avec votre Titus (arme secondaire).

Détruisez deux tourelles automatiques désactivées
Envoyez une grenade IEM sur les tourelles puis tirez dessus pour les détruire.

Tuez 4 ennemis d'un seul tir de Titus
Il y a de nombreux groupes de gardes pour se faire, que ce soit à l'extérieur ou dans le complexe, visez les pieds pour être sûr d'en tuer assez.

Tuez 10 ennemis avec la tourelle de l'hélicoptère
Assez simple à réaliser mais il faut être assez rapide car vous n'avez pas la tourelle très longtemps.

Tuez 30 ennemis en utilisant le camouflage optique
Le camouflage se trouve à droite en bas du premier ascenseur, l'explosion le désactive mais vous pouvez le remettre dès que vous voulez.

Détruisez 2 ASD ennemis en faisant exploser des réservoirs d'azote
Il est possible de le faire dès votre première rencontre avec les ASD en attendant que le deuxième descende des escaliers ou sinon plus loin dans le combat après la rencontre avec le scientifique.

Eliminez 10 ennemis avec un bouclier d'assaut
Dans le même combat, récupérez un bouclier et allez au contact des ennemis, ceux-ci meurent au deuxième coup de bouclier.

Empêchez la destruction de l'ASD
Avant la rencontre avec le scientifique, il y a un panneau avec marqué " Accéder " : celui-ci vous permet d'avoir un ASD de votre côté, il ne vous restera alors plus qu'à tuer les ennemis assez rapidement pour éviter qu'ils ne le détruisent.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Vieilles blessures

De retour dans le passé mais cette fois-ci en Afghanistan pour une mission dans laquelle vous serez à cheval une bonne partie du temps, votre premier objectif étant d'ailleurs de rejoindre la base des rebelles à dos de canasson. Suivez ensuite vos compagnons à l'intérieur puis l'assaut des russes commencera. Avant de sortir vous pouvez crocheter une porte sur la gauche pour récupérer des mortiers si vous le désirez.

Dirigez-vous vers la gauche avec vos amis pour aller repousser les blindés, descendez de cheval et progressez dans les ruines en éliminant les soldats ennemis. Allez ensuite vers le bâtiment du fond à droite puis montez sur le toit et éliminez les deux mercenaires. Prenez alors un Stinger et servez-vous en pour détruire les deux BTR. Plus qu'à poser une charge explosive à l'endroit indiqué et vous pourrez reprendre votre monture.
Sur le chemin du retour, détruisez les deux blindés qui se dirigent vers la base, Mason étant un cavalier hors pair, inutile de descendre de votre monture pour tirer des roquettes. Faites de même pour abattre l'hélicoptère qui s'amène en ayant pris soin de passer en mode de verrouillage. Détruisez deux nouveaux véhicules puis dirigez-vous vers la cache d'arme à l'opposé des ruines précédemment visitées. Avant d'essayer d'atteindre l'objectif, faites exploser les nombreux hélicoptères présents car ceux-ci pourraient vous causer de nombreux soucis.
Ceci fait, allez nettoyer les ennemis récalcitrants de la cache d'arme avant de remonter une nouvelle fois sur votre fidèle destrier pour rentrer à la base en vue de l'assaut final. Treyarch ne lésinant pas sur la mise en scène, cette fin de mission tient plus de la cinématique interactive qu'autre chose, évitez quand même de vous faire écraser par le char dès le début, ce serait bête. Juste avant la fin, un premier " choix moral " se présente, à vous de voir si vous voulez coller une balle dans la tête du traitre ou si vous préférez qu'Hudson s'en charge.

Renseignements

Juste après la cinématique à l'intérieur de la base, prenez les renseignements avant de quitter la pièce.
En plein milieu du champ de bataille près d'un drapeau rouge.
Vers la zone de la cache d'arme, dans un renfoncement en face de vous quand vous arrivez.

Défis

Eliminez 15 ennemis au sabre pulwar
Au tout début du niveau, avant même de monter sur le cheval, allez dans la grotte un peu plus loin pour récupérer cette arme de corps à corps.

Détruisez un hélicoptère ennemi avec un mortier
Les mortiers se trouvent dans la pièce fermée à la sortie de la base, abattez le premier hélicoptère que vous croiserez en en lançant un dessus (il vole plus bas que les autres donc c'est le plus simple).

Détruisez un chat avec une mine antichar
Pour récupérer les mines, ouvrez la boite proche de là où vous trouvez le Stinger et il ne vous restera alors plus qu'à en poser une sur le passage d'un char. Attention tout de même à prendre suffisamment d'avance pour ne pas vous faire écraser pendant la pose !

Piétinez 10 ennemis avec votre cheval
Défi assez explicite, il y a de nombreux ennemis sur le champ de bataille sur lesquels vous pouvez foncer.

Détruisez un hélicoptère ennemi avec une mitrailleuse de camion
Quand vous reviendrez vers la base, regardez sur la gauche pour voir un camion avec mitrailleuse.

Détruisez 4 hélicos ennemis au passage nord
La base étant située au sud, il suffit de continuer le chemin tout droit pour trouver les quatre hélicoptères à détruire avec le Stinger.

Détruisez un hélicoptère ennemi au Stinger (sans verrouillage)
Assez simple à réaliser sur les hélicos immobiles.

Eliminez 25 ennemis avec le tir secondaire du Stinger
Assez explicite également, pour plus de simplicité faites vos éliminations au moment de la cache d'arme car les ennemis reviennent à l'infini.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Temps et destinée

Après plus de cinq minutes de cinématiques, la mission commence par une phase assez originale où vous contrôlerez ni plus ni moins que Menendez, le méchant de l'histoire. Celui-ci à la particularité d'être particulièrement brutal et endurant donc le diriger est un vrai plaisir. Avancez donc juste de points de passage en points de passage en massacrant ceux qui se dressent devant vous. À un moment vous arriverez devant une grange, abattez l'ennemi qui se tient devant pour pouvoir continuer.
En sortant, avancez toujours en suivant les jalons, afin d'aller secourir Josefina. Vous arrivez alors sur la place, attention les ennemis sont nombreux donc n'hésitez pas à ramasser leurs armes mais ne pas tuez pas non plus vos alliés dans l'euphorie de la bataille. Entrez enfin dans le bâtiment et montez à l'étage pour conclure ce passage.
De retour du côté des gentils, descendez de la colline et traversez le fleuve. Remontez de l'autre côté et nettoyez la zone de ses ennemis avant de prendre le chemin de gauche. Continuez la route ainsi en éliminant les nombreux ennemis qui se cachent dans les maisons notamment puis vous arriverez sur une zone plus ouverte. Tirez alors sur le conducteur du pick-up qui fonce vers vous pour provoquer l'accident et ainsi éviter d'avoir à tuer ses passagers un par un.
Suivez toujours le chemin qui remonte vers la droite en faisant bien attention aux ennemis situés sur le balcon de la maison puis rentrez à l'intérieur et montez à l'étage. Attendez que vos collègues vous rejoignent puis après avoir aperçu Menendez, poursuivez en direction de votre objectif. Toujours de nombreux ennemis à éliminer dans cette zone mais pour vous simplifier la tâche vous pouvez grimper en haut du clocher à droite et vous servir de votre sniper.
Rejoignez ensuite votre équipe et suivez vos coéquipiers dans le labo souterrain : les ennemis seront très nombreux mais cela reste largement accessible. Poursuivez ensuite vers le fond dans une nouvelle salle avec beaucoup d'ennemis avant de ressortir du labo par l'échelle. Abattez les quelques ennemis qui se présentent tout en suivant Wood afin de conclure la mission.

Renseignements

Au moment où vous traversez une grange avec Menendez et que des chevaux vous foncent dessus, les renseignements sont à l'arrière d'un chariot sur la droite au fond.
Dans le clocher situé sur la droite en face de la grande maison, descendez de l'échelle avant le sommet.
Dans le bunker avec la drogue, dans une salle sur la gauche

Défis

Eliminez 7 soldats de la FDP au fusil de combat en moins de 10 secondes
Pendant la phase avec Menendez, attendez que suffisamment d'ennemis se regroupent autour de vous et tuez-les rapidement. Vous pouvez par exemple le faire sur la place car il y a bon nombre de soldats.

Eliminez 8 soldats de la FDP avec la mitrailleuse d'un camion armé
Quand vous arrivez sur la place, toujours avec Menendez, un camion vous fonce dessus et s'arrête, prenez alors simplement le contrôle de la mitrailleuse.

Rejoignez Josefina en moins de 140 secondes
Pour celui-ci il faut rusher au maximum en profitant de la grosse quantité de vie de Menendez, ne tuez que les ennemis qui vous barrent vraiment la route.

Eliminez 12 ennemis du cartel avec des cocktails Molotov
Les molotovs se trouvent à l'étage de la maison avec un large balcon du début du niveau et pour réussir ce défi visez surtout les ennemis agglutinés sur une petite zone car le champ d'action du cocktail n'est pas très grand.

Provoquez l'accident d'un camion ennemi
Quand le camion vous fonce dessus, faites ce que vous dit Hudson et tirez sur le conducteur.

Eliminez 10 ennemis du cartel avec des mortiers
Les mortiers se trouvent dans un garage que vous croisez juste après avoir aperçu Menendez, de la même manière que pour les molotovs visez les ennemis en groupe (il y en a beaucoup dans le labo).

Eliminez 10 ennemis du cartel à la machette
La machette est située dans une pièce sur la gauche après être descendu dans le labo et il y a largement assez d'ennemis sur place pour réussir le défi.

Trouvez la preuve de la présence de la CIA
Avant la fin de la mission vous passerez dans une salle avec de nombreux bureaux : des documents secrets sont placés dans le coin à droite en entrant.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Ange déchu

Dès le début de la mission, vous êtes dans le feu de l'action et vous devez commencer par sortir dans la rue en traversant un bâtiment infesté d'ennemis. Aidez-vous des CLAW dont vous pouvez orienter les tirs puis dans la rue débarrassez-vous des nouveaux ennemis et notamment ceux qui se trouvent dans les étages. Avancez encore jusqu'à ce qu'un évènement se produise, engagez-vous alors vers la gauche pour éviter de justesse de finir écrasé.
Dans la partie suivante il faut avancer tout doucement pour ne pas se faire repérer des drones et attendre que leurs projecteurs soient dirigés ailleurs. Suivez ensuite Harper dans les égouts puis après les cinématiques, montez sur le bâtiment grâce à votre gadget. Après avoir éliminé furtivement un ennemi, scannez les soldats de la cour pour trouver Menendez qui se situe sur la gauche et écoutez sa conversation.
Suivez à nouveau votre compagnon en faisant attention aux drones volants puis écoutez de nouveau les conversations sur la plateforme d'atterrissage. Repartez ensuite puis descendez du toit pour tuer l'ennemi à l'arrière du véhicule avant de rentrer dans le bâtiment pour espionner une troisième fois Menendez avant de passer sous l'eau pour l'approcher un peu plus, ce qui tournera court et précipitera votre fuite.
Échappez-vous rapidement et nettoyez la salle avant de prendre le contrôle de Brutus. Tuez tous les ennemis présents avant de passer à Maximus et éliminez en priorité les ennemis aux lance-roquettes. Vient ensuite une phase explosive où vous contrôlerez alternativement la voiture et le drone, pas de difficulté à signaler mais si vous avez des problèmes, restez sur le drone et utilisez les missiles guidés pour éliminer les obstacles.

Renseignements

Au tout début de la mission, dans les étagères en face du point de départ
Juste après avoir évité le bus, dans l'allée sur la droite
Pendant la phase avec les drones aériens, dans les décombres sur votre chemin

Défis

Évitez d'être touché par des gros débris dans les rues
Faites simplement attention aux voitures emportées par les eaux.

Utilisez des CLAW pour tuer 8 ennemis dans les rues inondées
Après avoir ouvert le passage aux CLAW, ne tuez pas les ennemis du côté droit de la rue (dont ceux dans les étages) pour les viser avec l'engin.

Enregistrez 400 To de données de surveillance de Menendez
Pendant les phases d'écoute, restez focalisé sur Menendez le plus longtemps possible.

Incinérez 10 ennemis avec l'accessoire lance-flammes
Pour vous simplifier la tâche, utilisez le lance-flamme du CLAW à la fois au début et vers la fin de la mission (avec Brutus).

Empêchez la destruction de 2 CLAW
Commencez par Brutus et éliminez tous les ennemis présents puis passez sur Maximus et commencez par éliminer les drones et les ennemis au RPG sur les toits.

Déployez 2 boosters SOC-T pour trouver d'autres routes
Il y a plusieurs rampes pour faire ce défi, quand vous êtes sur l'une d'entre elle, boostez pour atterrir sur une route secondaire.

Détruisez 20 véhicules ennemis avec des missiles de drone
Pour réussir ce défi, faites quasiment toute la mission avec le drone, rejouer la mission étant nécessaire pour obtenir les autres défis avec le SOC-T.

Détruisez 8 véhicules avec le SOC-T
Aux commandes du bolide, boostez en direction des véhicules ennemis pour essayer de les détruire.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Karma

Entamez la mission avec douceur en suivant vos alliés jusqu'à l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, tuez les deux ennemis présents puis servez-vous de l'araignée Ziggy pour infiltrer les conduits d'aération. Détruisez un premier boitier électrique puis plus loin sautez sur les conduits avant de tomber sur l'ennemi mais malheureusement Ziggy ne survivra pas plus longtemps.
De retour avec Mason, nettoyez la salle des serveurs puis approchez-vous de l'ordinateur pour le pirater et identifier Karma. Avant de repartir, pensez à accéder à un des serveurs pour avoir des infos sur les ennemis à venir (ils apparaîtront en rouge). Eliminez ensuite tous les ennemis qui se pointeraient devant vous tout en vous dirigeant vers l'ascenseur. Continuez toujours votre route et rentrez dans le club pour poursuivre la mission.
Rejoignez votre compère à l'intérieur pour récupérer Karma sans heurts mais bien sûr rien ne se passera comme prévu, éliminez alors les ennemis de la piste de dance.
En sortant, récupérez le poing électrique sur la droite qui vous sera bien utile par la suite. Traversez ensuite le centre commercial en vous débarrassant des nombreux soldats puis sortez-en en aidant Salazar à ouvrir la porte.
A l'extérieur le plus difficile est d'éviter de tuer les civils mais également d'aller assez vite : progressez vers la droite en éliminant tout de même les ennemis. Faites également attention aux ASD. Si vous atteignez DeFalco avant qu'il ne s'échappe tuez-le ou sinon vous disposerez d'une mission supplémentaire de " rattrapage ".

Renseignements

Sur un bureau à droite de l'ordinateur à pirater.
Dans un magasin en bas à droite du centre commercial.
Sur une des tables à l'extérieur.

Défis

Obtenez le scan rétinien en moins de 60 secondes
Ce défi est particulièrement serré donc pour aller au plus vite avec l'araignée, sautez en permanence en faisant attention de ne pas tomber.

Récupérez le paquet (Ziggy)
Il vous suffit de ramasser Ziggy après sa " mort ".

Tuez 5 ennemis d'une balle dans la tête au Club Solar
Il faut être très précis pendant les phases de bullet time du club mais les ennemis sont suffisamment nombreux pour faire 5 headshots.

Assurez-vous qu'il n'y ait aucune victime parmi les non-combattants
Ce défi n'est pas très dur, ne tuez personne à part ceux qui vous tirent dessus.

Eliminez 5 ennemis en train de descendre en rappel
A l'extérieur, surveillez les hélicos dont des ennemis descendent en rappel, il y en a notamment un dès que vous sortez du centre commercial.

Eliminez 25 ennemis dans la zone extérieure
Très facile, il y en a plein, attention quand même à ne pas tuer de civils.

Neutralisez 20 ennemis avec un poing de suppression
De même que le précédent mais au corps à corps cette fois.

Empêchez la destruction de l'ASD
L'ASD se trouve dans une des portes à ouvrir vers la fin du centre commercial, tuez ensuite les ennemis qui lui tire dedans pour éviter qu'il n'explose.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Souffrance

Pour cette nouvelle mission, vous voici dans le Panama des années 70 en pleine période de Noël, suivez donc votre copain puis prenez le sac dans la remise. Après la cinématique la mission commencera : avancez-vous vers le point de passage puis attendez le bon moment pour jeter votre couteau sur le garde. Débarrassez-vous des ennemis de la place puis continuez le chemin en descendant les escaliers au fond à gauche.
Plus loin, montez sur le toit et éliminez les ennemis avant de rejoindre Mason pour ouvrir la verrière et rentrez dans le hangar. Eliminez quelques ennemis puis descendez et dirigez-vous vers une porte à crocheter pour récupérer un gilet anti-explosions. Continuez votre descente puis sortez du hangar, toujours en éliminant la pléthore de soldats, aidez-vous au besoin de la mitrailleuse montée sur le pick-up.
Suivez toujours Mason pour aller jusqu'au motel et capturer votre cible mais finalement les ordres ont changé et vous devez emmener l'otage à l'autre bout de la ville. Après la cinématique, éliminez les ennemis qui frappent des civils en prenant garde à ne pas blesser ces derniers. Pour la suite, vous devez traverser une large zone semi-ouverte, le chemin importe peu mais faites bien attention aux RPG qui trainent sur les toits. Ne vous souciez pas non plus de Noriega puisque Mason s'en occupe.
Après une nouvelle cinématique, vous voici dans une trop calme clinique, aidez une femme gisante pour être surpris par un ennemi et que Noriega s'échappe en profitant de la cohue. Tuez alors tous les rebelles qui se présentent puis rattrapez-le dans une salle plus haut. La phase qui suit est particulièrement explosive puisque le bâtiment est ciblé par une frappe aérienne, foncez vers le checkpoint et sautez dans la maison d'en face.
Suivez encore Mason jusqu'à retrouver vos compères. Après encore un retour dans le présent, suivez Noriega jusqu'à sa petite mise en scène du toit. Abattez alors Menendez avec le sniper. Malheureusement ce n'est pas lui et vous venez de tuer votre fidèle ami. En revanche le vrai Menendez intervient pour encore de longues cinématiques avant que cet intermède scénaristique s'achève.

Renseignements

Dans le hangar, sur une étagère à gauche d'un escalier.
Dans un bâtiment taggué de la zone semi-ouverte à traverser
Juste sous votre nez dans le bâtiment dans lequel vous rentrez après une cinématique

Défis

Lancez un couteau sur le poste de garde ennemi
Ce défi est quasiment automatique puisqu'il suffit d'appuyer sur une touche en tout début de niveau.

Survivez à une attaque au lance-roquettes qui entraîne des dégâts chez les ennemis
Pour réaliser ce défi il vous faudra obligatoirement le gilet anti-explosion qui se trouve derrière une porte dans le hangar. Un peu plus loin, des RPGs se trouveront sur les toits, placez-vous à côté d'un ennemi au sol et attendez qu'il vous tire dessus en évitant de vous faire tuer au corps-à-corps par votre victime.

Détruisez le jet privé de Noriega
Prenez le contrôle de la mitrailleuse montée sur la camionnette et tirez sur l'avion.

Tuez 10 ennemis avec la mitrailleuse d'un camion armé
De même que précédemment, évitez de tuer trop d'ennemis avant d'utiliser la mitrailleuse pour qu'il en reste suffisamment.

Détruisez un ZPU ennemi
Le ZPU est un canon lourd disposé sur un toit, repérez-le quand ils tirent puis détruisez-le. Pour vous aider vous pouvez ramasser un RPG, il y en a notamment un dans le hangar.

Détournez l'attention de 8 ennemis à la fois avec des grenades Rossignol
Les grenades Rossignol se trouvent au début de la mission dans une caisse signalée d'un grand " Accéder " : le meilleur moment pour distraire autant d'ennemis est à l'extérieur du hangar, là où est stationné l'avion.

Eliminez 15 ennemis à l'aide de stroboscopes infrarouges
Les stroboscopes se trouvent derrière une grille dans les rues de la ville, il suffit ensuite de tuer les ennemis avec.

Eliminez 8 ennemis dans la clinique
Une fois dans la clinique ce défi est assez simple, votre priorité est d'éviter que votre compagnon ne tue d'ennemis à votre place car il n'y en aura plus assez.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Derrière le voile

De retour dans le futur (sans DeLorean par contre), vous êtes désormais aux commandes de Farid, commencez par aller jusqu'au point de passage en traversant le marché. En théorie vous ne devez pas tuer de soldats mais rien ne vous empêche de le faire et c'est même fortement conseillé étant donné qu'eux n'ont aucune pitié. Continuez à passer les checkpoints en éliminant ceux qui se dressent devant vous, ce passage n'est de toute façon pas vraiment compliqué.
Au moment où vous croiserez des ASD, passez par la droite et ouvrez une grille avec votre kit d'accès, cela vous mènera à un balcon bien pratique car pourvu d'une mitrailleuse qui vous permettra de nettoyer le terrain (et les airs).
Continuez ensuite le chemin pour aller rejoindre Menendez, un choix s'offrira alors à vous mais celui-ci n'influe que sur des cinématiques plus loin dans le jeu : si vous tentez de tuer Menendez, Farid mourra à sa place et n'apparaîtra plus par la suite, et de même si vous tuez Harper, vous ne le reverrez bien sûr plus par la suite.
La suite de la mission se joue avec Mason, si vous avez épargné Harper, vous irez le sauver après un court moment dans l'ADAV. Ensuite, vous vous disposerez des Quadrotors que vous pouvez faire cibler une zone précise de la même

manière qu'avec les CLAW. Avec leur aide, progressez ainsi dans la ville puis sur le flanc de la colline où se trouvent de nombreux ennemis.
Continuez ensuite à avancer puis traversez le pont au-dessus du vide vers l'autre colline. Aidez-vous toujours des Quadrotors puis vous atteindrez une zone de combat plus ouverte mais néanmoins pas très compliqué à traverser et enfin rejoignez l'ADAV où vous retrouverez Menendez qui semble bizarrement vous attendre.

Renseignements

Au début de la mission, passez sur le côté droit de la place puis montez dans une maison par un petit escalier.
Dans une maison quand vous avez le contrôle de Mason, les renseignements sont sadiquement cachés derrière des caisses.
Sur le toit d'une maison en pierre un peu plus loin.

Défis

Détruisez 20 Quadrotors ennemis
Pas très difficile à faire si vous prenez bien votre temps dans la ville, notez que les Quadrotors détruits par Farid et Mason se cummulent.

Eliminez 20 ennemis à l'épée
L'épée se situe dans une petite pièce sur le côté gauche de la zone du début, ensuite il y a largement assez d'ennemis pour faire le défi.

Attaquez 20 ennemis au corps à corps en utilisant le camouflage optique
Le camouflage optique se situe au-dessus des premiers renseignements de la map, ensuite combinez ce défi avec le précédent pour tuer 20 ennemis.

Détruisez 8 Quadrotors avec une tourelle
La tourelle se situe sur un balcon dans la deuxième zone visitée par Farid, visez alors les drones.

Eliminez 5 ennemis en faisant exploser des véhicules
Dès le début de la mission les soldats se mettent à couvert derrière les voitures donc le défi est assez simple à réaliser.

Détruisez 4 ASD ennemis désactivés
Lancez des grenades IEM avant de détruire les ASD, il y en a suffisamment pour réussir ce défi mais vous devrez reprendre des munitions en rentrant dans la maison avec une sorte de auvent rouge à l'extérieur.

Eliminez 5 ennemis en étant artilleur d'ADAV
Assez simple bien que le trajet soit très court, notez surtout que vous ne montez dans l'ADAV que si vous faites le choix de tirer sur Menendez.

Eliminez 25 ennemis avec les Quadrotors
Utilisez uniquement les drones pour viser les ennemis et ne les tuez pas autrement pour vous assurer de la réussite de ce défi.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Ulysse

Après de très longues cinématiques, vous prenez le contrôle de Mason et avez l'opportunité de choisir vos armes.
Sortez ensuite dans le couloir et abattez les ennemis présents. Au bout, laissez Salazar passer par en bas et prenez les

escaliers pour croiser une foule de mercenaires et faites également attention à la tourelle. Passez ensuite sur la droite pour pirater la tourelle d'après et nettoyer la salle suivante sans problèmes.
Continuez à progresser en tirant sur tout ce qui bouge puis descendez les escaliers une fois arrivé au bout. Suivez alors les checkpoints puis vous arriverez dans une sorte de salle des machines dont vous pouvez pirater une nouvelle fois la tourelle. Continuez vers le fond, éliminez quelques ennemis en descendant les escaliers puis remontez de l'autre côté pour atteindre le poste de piratage.
De nouvelles cinématiques s'engagent avec d'importantes révélations sur le scénario puis vous aurez le choix d'abattre Briggs ou de le blesser, cela n'influe de toute façon pas vraiment sur la suite des missions. De retour avec David, passez dans le conduit pour rejoindre la salle où tout se déroulait puis sortez-en pour retrouver Salazar en bas. Vient alors un interminable élévateur sur lequel vous êtes pris pour cible par des lance-roquettes, éliminez-les en priorité tout en restant à couvert.
Sur le pont, vous devez rejoindre le point d'extraction de l'autre côté mais il y a de nombreux ennemis qui vous agressent. Éliminez-les avec votre arme ou pour vous simplifier la tâche, allez sur la gauche pour débloquer un centre de commande et disposer de CLAWs. Pour le reste, avancez en tuant tout ce qui bouge, si vous avez récupéré un sniper avant ce sera plus simple mais de toute façon atteindre l'ADAV ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Renseignements

Dans le centre de contrôle du bateau, tout au fond avant le moment où vous pouvez couvrir vos alliés au sniper.
Juste avant de rejoindre Salazar, montez par le petit escalier sur la droite.
Sur le pont du bateau, dans un hélicoptère intact.

Défis

Trouvez le cadeau dans la cabine de Mason
La cabine de Mason est sur la droite dans le premier couloir où vous tirez sur des ennemis.

Neutralisez 20 ennemis avec un poing de suppression
Les poings de suppression se trouvent juste après la cinématique, après vous avez tout le niveau pour faire 20 éliminations avec.

Positionnez-vous pour couvrir l'équipe SEAL lorsqu'elle traverse le pont d'envol
Choisissez un sniper dès le début ou ramassez-en un puis à un moment où vous serez en hauteur il sera clairement indiqué que vous pouvez couvrir les SEAL, tuez les ennemis en face de vous jusqu'à l'obtention du défi.

Eliminez 10 ennemis avec une tourelle de sécurité
Il y a deux tourelles à pirater dans la mission, allez-y directement sans tuer d'ennemis pour être sûr qu'il y en ait suffisamment.

Détruisez 3 tourelles de sécurité désactivées
Utilisez une IEM pour désactiver les tourelles puis tirez simplement dedans.

Eliminez 8 ennemis aéroportés avant qu'ils atterrissent
La première fois que vous passez sur un " balcon " au début de la mission, visez les ennemis qui atterrissent en parachute sur le bateau.

Utilisez les CLAW pour éliminer 5 ennemis
Pour prendre le contrôle des CLAW, accédez à un poste de commande sur la gauche après l'élévateur, il y a ensuite assez d'ennemis dans la zone pour faire le défi.

Allez au point d'extraction en moins de 90 secondes
Après l'élévateur, traversez le bateau rapidement jusqu'au point d'extraction, ne perdez pas trop de temps à tuer les soldats car le timing est assez serré.

Récupérez les renseignements (x3)

Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Cordis Die

Dès le début de la mission, ruez-vous sur le véhicule à moitié dans le vide pour prendre le contrôle de la tourelle antiaérienne et détruisez les drones avec. Ensuite, allez rejoindre vos équipiers et choisissez entre descendre directement ou soutenir vos alliés avec le sniper d'abord. Vous finirez de toute façon au sol et devrez rejoindre Hudson dans le véhicule blindé puis le conduire dans une courte séquence.
Une fois remis de vos émotions après l'accident, préparez-vous à vider vos chargeurs et vos grenades sur les CLAW que Menendez a retourné contre vous, ce n'est déjà pas une mince affaire mais en plus de nombreux ennemis sont de la partie. Essayez de progresser en restant à couvert et pour vous simplifier la tâche vous pouvez récupérer un lance-roquette dans le semi-remorque au bout de la rue.
Par la suite, entrez dans le centre commercial ou passez par la place pour atteindre le véhicule de la présidente, abattez les ennemis sur les toits puis ceux qui se cachent entre les voitures. Le pilote va s'écraser et votre tâche sera d'aller la sauver puis de prendre sa place. L'avion se dirige facilement : dans un premier temps suivez le convoi et éliminez les " nuisibles " puis dans un second temps vous poursuivrez les vaisseaux ennemis qui sont nettement moins faciles à atteindre mais vous disposez de missiles plus puissants.

Renseignements

Dès que vous descendez en rappel sous l'autoroute, les renseignements sont derrière une voiture.
Juste après l'accident de voiture, rentrez dans l'hôtel sur la gauche et regardez sur le comptoir
Un peu plus loin à l'étage du centre commercial, vers la droite

Défis

100% de réussite lors des affrontements avec des missiles sol-air sur l'autoroute
Au début quand vous prenez le contrôle d'une tourelle antiaérienne, vous devez ne louper aucune cible et donc attendre que les drones soient bien verrouillés. Il y a quand même une chance que le missile échoue malheureusement donc vous pourriez devoir recommencer plusieurs fois la mission avant de réussir ce défi.

Réussissez 10 tirs à la tête au fusil de précision depuis le haut de l'autoroute
Pour compléter ce défi, vous devez bien sûr choisir la voie de la couverture mais également être plutôt rapide pour ne pas que vos alliés descendent les cibles à votre place.

Eliminez 8 ennemis avec les Quadrotors
Le Quadrotor se récupère dans un camion après l'accident, faites ensuite vos éliminations avec en prenant garde à ce qu'il ne soit pas détruit car il est assez fragile.

Sauvez les agents coincés dans le véhicule endommagé
Après avoir détruit les deux CLAWS, allez au fond vers le centre commercial puis libérez les agents du véhicule couché sur la route.

Détruisez 30 drones ennemis avec le lance-missiles situé sur le toit
Dans le centre commercial il y a une porte en haut à gauche qui vous mène sur le toit, le lance-missiles est le même que celui du début de la mission et vous pouvez prendre votre temps pour tuer 30 drones.

Protégez le Cougar du G20 à l'intersection
Le véhicule concerné est marqué comme un objectif, abattez donc les ennemis qui pourraient le détruire et notamment ceux sur les toits en face quand vous arrivez.

Détruisez 3 drones en un coup

Ce défi se fait avec les missiles spéciaux dans la deuxième partie avec l'avion, approchez-vous suffisamment près d'un drone verrouillé pour en abattre trois d'un coup.

Protégez tous les véhicules du G20
Suivez les véhicules d'assez près en prenant garde aux lance-roquettes et autres ennemis qui pourraient les détruire véhicule et vous débloquerez le défi.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Jugement dernier

La mission commence sur les chapeaux de roue avec une descente vers la zone cible à l'aide de vos ailes, faites simplement attention aux missiles qui pourraient vous blesser. Une fois au sol, abattez les premiers ennemis et les CLAWs puis avancez et traversez un bâtiment rempli d'ennemis. Faites attention également aux ennemis " invisibles " et continuez de progresser vers le bâtiment principal. Là un CLAW vous attendra puis de nouveaux ennemis et vous pourrez entrer.
A l'intérieur, encore beaucoup d'ennemis comme d'habitude et vous devez atteindre la salle de contrôle située à l'autre bout du complexe. Descendez notamment d'un étage et mettez-vous à couvert pour éliminer tous les soldats qui se pointent devant la porte. Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à la salle de contrôle, faites notamment attention aux Quadrotors. Une fois la grande salle nettoyée allez en haut à gauche pour la suite de la mission.
Après la cinématique les choses se gâtent et le complexe explose, le décor change donc mais le principe reste le même sur ce dernier niveau peu inspiré, beaucoup d'ennemis et de zones fermées. Attention quand vous redescendez vers des caisses il y a trois ennemis invisibles, essayez de vous concentrer pour les repérer et vous focaliser sur eux. Pour continuer, grimpez à l'étage de l'espèce de salle circulaire puis abattez quelques ennemis à nouveau. Le dénouement final est presque là, dans l'ultime phase de jeu, abattez les deux soldats au pistolet puis décidez du sort de Menendez. Bravo, vous avez fini Black Ops 2 !

Renseignements

A l'étage d'un des bâtiments sur la gauche après les grands escaliers vers le bâtiment principal.
Sur un bureau dans la salle de contrôle.
A la fin du niveau, en bas de la salle circulaire au sol vitré.

Défis

Esquivez TOUS les missiles antiaériens
Durant votre descente, évitez juste de traverser les flammes des explosions des missiles.

Détruisez TOUTES les tourelles laser
Il y en a 6 en tout dans la première zone de jeu et sont situées sur les toits, surveillez les airs et attendez de voir les trainées indiquant leurs présences.

Détruisez 3 Quadrotors désactivés
Comme toujours, une grenade IEM puis des balles !

Tuez 10 ennemis situés à plus de 40 mètres de vous
Au début du niveau il faut prendre un sniper et tuer les ennemis sur les toits en face au loin puis un peu plus loin prenez du recul pour abattre de même les suivants. Faites-le aussi avec les ennemis au sol à l'entrée du grand bâtiment et pour finir, tuez les derniers dans la salle de contrôle géante.

Tuez 3 ennemis camouflés au corps à corps

Non loin de la fin du niveau, 3 ennemis camouflés se présenteront en bas d'escaliers dans une pièce avec des caisses, vous pouvez les avoir facilement dans la mesure où ils ne sont pas non plus complètement invisibles.

Guidez les Quadrotors pour qu'ils détruisent les CLAW ennemis
Les Quadrotors se trouvent pile en face de l'endroit où vous atterrissez, vers la gauche. Plus loin il y aura un CLAW à l'entrée du grand bâtiment.

Eliminez 5 ennemis d'un tir de l'arme à projectiles cinétiques
Les projectiles cinétiques se trouvent dans une carcasse d'ADAV, sur la gauche en sortant d'un bâtiment, visez les ennemis sur les toits un peu après pour réussir les 5 éliminations.

Protégez l'ASD jusqu'à l'objectif
Au moment où vous récupérez l'ASD, il suffit de tuer assez rapidement les ennemis et leurs ASD pour le protéger.

Récupérez les renseignements (x3)
Voir la partie précédente.

Indice de survie : 100%
Ne mourrez pas de toute la mission.

Call of Duty : Modern Warfare 2

© Activision / Infinity Ward 2009

NIVEAU BONUS : LE MUSÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à un niveau bonus qui se trouve tout en bas de la liste des missions solo. Dans le musée, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve sur le comptoir pour que tous les ennemis présents derrière les vitrines vous attaquent !

SIXIÈME SLOT DE CUSTOMISATION DE CLASSE

Atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer un emplacement supplémentaire pour les classes personnalisées.

EMPLACEMENTS POUR LES CLASSES PERSONNALISÉES (MULTIJOUEUR)

Vous devez atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer le 6ème emplacement destiné aux classes personnalisées. Recommencez à nouveau le processus pour débloquer les emplacements supplémentaires.

Emplacement 06	Entrer en mode Prestige 1 fois
Emplacement 07	Entrer en mode Prestige 3 fois
Emplacement 08	Entrer en mode Prestige 4 fois
Emplacement 09	Entrer en mode Prestige 7 fois
Emplacement 10	Entrer en mode Prestige 10 fois

LISTE DES SUCCÈS

Remise en selle (15)

Formation de la milice locale.

Danger rapproché (15)

Se faire sélectionner pour l'unité d'élite de Shepherd.

Sueurs froides (15)

Infiltrer la base sur la montagne enneigée.

L'affaire est dans le sac (15)

Trouver Rojas dans la favela.

Menu sur place (15)

Défendre le Burgertown.

Soap sur la corde raide (15)

Prendre d'assaut le goulag.

Situation désespérée (15)

Mettre à exécution le plan pour aider les Américains.

Whiskey Hotel (15)

Reprendre Whiskey Hotel.

Le pion (15)

Prendre d'assaut la planque de Makarov.

De Charybde en Scylla (15)

Accomplir la mission dans le cimetière d'avions.

Pour la forme (35)

Terminer la campagne solo (n'importe quel niveau de difficulté).

Le prix de la guerre (90)

Terminer la campagne solo (difficulté Commando ou Vétéran).

Premier jour d'école (25)

Terminer les missions "S.S.D.D" et "Travail d'équipe" au niveau de difficulté Vétéran.

Diamant noir (25)

Terminer la mission "Périlleuse escalade" au niveau de difficulté Vétéran.

Dur à cuire (25)

Terminer les missions "Confrontation" et "Un nid de frelons" au niveau de difficulté Vétéran.

Aube rouge (25)

Terminer les missions "Wolverines !" et "Exode" au niveau de difficulté Vétéran.

Prisonnier 627 (25)

Finir les missions "La seule journée paisible, c'était hier..." et "Le goulag" en mode Vétéran.

La fin justifie les moyens (25)

Terminer la mission "Imprévu" au niveau de difficulté Vétéran.

Retour à la maison (25)

Finir les missions "Sans contrainte", "Deuxième soleil" et "Whiskey Hotel" en mode Vétéran.

La reine prend la tour (25)

Finir les missions "Derniers détails" et "L'ennemi de mon ennemi..." en mode Vétéran.

Indépendance (25)

Finir les missions "Comme au bon vieux temps" et "Échec et mat" en mode Vétéran.

Roi de la fosse (10)

Parcourir la fosse dans la mission "S.S.D.D" et terminer avec un temps final inférieur à 30 s.

Fantôme (10)

Placer le C4 dans "Périlleuse escalade" sans alerter ou blesser qui que ce soit dans le blizzard.

Colonel Sanderson (10)

Tuer 7 poulets en moins de 10 secondes durant la mission "Un nid de frelons".

Étoile dorée (20)

Gagner 1 étoile en mode Opérations spéciales.

Hotel Bravo (20)

Gagner 4 étoiles en mode Opérations spéciales.

Charlie à six heures (20)

Gagner 8 étoiles en mode Opérations spéciales.

Jusqu'à 11 (20)

Gagner au moins 1 étoile dans 11 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Atout opérationnel (20)

Gagner les 3 étoiles dans au moins 5 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Black Jack (20)

Gagner 21 étoiles en mode Opérations spéciales.

Avec les honneurs (20)

Gagner au moins 1 étoile dans chaque mission du mode Opérations spéciales.

Agent (30)

Gagner les 3 étoiles dans au moins 10 missions différentes en mode Opérations spéciales.

Spécialiste (30)

Gagner 30 étoiles en mode Opérations spéciales.

Professionnel (30)

Gagner les 3 étoiles dans au moins 15 missions différentes en mode Opérations spéciales.

69 (90)

Gagner 69 étoiles en mode Opérations spéciales.

A terre mais en vie (10)

Tuer 4 ennemis d'affilée en étant à terre en mode Opérations spéciales.

Je suis le Mastodonte... (10)

Tuer un Mastodonte en mode Opérations spéciales.

Une dizaine de soldats (10)

Tuer au moins 10 ennemis avec un missile Predator en mode Solo ou Opérations spéciales.

Brutalité gratuite (10)

Utiliser un bouclier antiémeute pour vaincre un ennemi en mode Solo ou Opérations spéciales.

Toc ! Toc ! (10)

Tuer 4 ennemis avec 4 tirs durant une attaque au ralenti en mode Solo ou Opérations spéciales.

Certains l'aiment chaud (10)

Tuer 6 ennemis d'affilée avec une arme à lunette thermique en mode Solo ou Opérations spéciales.

D'une pierre deux coups (10)

Tuer 2 ennemis d'une seule balle en mode Solo ou Opérations spéciales.

Chemins détournés (10)

Récupérer 22 éléments de renseignements ennemis.

Une fouille en règle (10)

Récupérer 45 éléments de renseignements ennemis.

Fusillade (10)

Tuer 20 ennemis d'affilée en pilotant un véhicule en mode Solo ou Opérations spéciales.

Plus dure sera la chute (10)

Tuer 2 ennemis en train de faire du rappel d'affilée en mode Solo ou Opérations spéciales.

Desperado (10)

Tuer 5 ennemis d'affilée avec 5 armes ou accessoires différents en Solo ou Opérations spéciales.

Avec les deux mains (10)

Tuer 10 ennemis d'affilée en utilisant des armes Akimbo en mode Solo ou Opérations spéciales.

Pas de repos pour les braves (10)

Poignarder un ennemi sans qu'il remarque votre présence en mode Solo ou Opérations spéciales.

Plus on est de fous... (10)

Tuer au moins 3 ennemis avec un seul tir de lance-grenades en mode Solo ou Opérations spéciales.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Mission 1 : S.S.D.D

Les évènements du jeu commencent cinq ans après le premier opus. Vous êtes en Afghanistan et vous allez effectuer une démonstration pour les nouvelles recrues locales. Avancez vers la table et prenez le fusil d'assaut. Tournez-vous et tirez sur les cibles en mode visée normale. Suivez ensuite le reste du didacticiel en appliquant les ordres du sergent Foley.

Vous devez ensuite rejoindre la fosse où se trouve le général Shepherd. Suivez l'indicateur d'objectif pour trouver votre chemin. Avant d'entrer dans la fosse, allez à gauche vers le mirador et repérez le premier **élément de renseignement** puis prenez-le. Revenez ensuite à la fosse et descendez. Prenez le pistolet qui se trouve sur la table. Apprenez aussi que saisir un pistolet est plus rapide que de recharger l'arme dont vous disposez déjà en cas d'urgence.

Choisissez ensuite votre arme avant d'effectuer le parcours. Tirez sur les cibles en utilisant le viseur pour plus de précision et moins de gaspillage de munitions. Faites attention aux cibles civiles, si vous les toucher vous subirez des pénalités. Vérifiez que vous avez touché toutes les cibles hostiles du secteur avant d'avancer vers la zone suivante. Rechargez pendant l'intervalle qui se trouve après chaque secteur et sprintez pour atteindre ce dernier. Votre score vous permettra de jouer avec l'une des quatre difficultés du jeu. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez refaire le parcours autant de fois que vous le voulez pour atteindre le niveau que vous désirez.

Mission 2 : Travail d'équipe

Vous devez protéger l'engin poseur de ponts qui se trouve à gauche. Dans cette pagaille, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Avancez et mettez-vous à couvert près de vos amis. Accroupissez-vous et commencez à tirer sur les soldats ennemis qui se trouvent sur l'autre rive du fleuve.

Utilisez le lance-grenades pour éliminer les ennemis qui tirent sur l'engin poseur de ponts. Regardez ensuite à gauche

sur le pont où un groupe d'ennemis essaye de ralentir le déploiement de ce dernier. Eliminez ceux équipés de lance-roquettes en premier puis neutralisez les autres.

Prenez ensuite l'escalier vers le pont et montez dans le véhicule pour prendre le contrôle de la tourelle. Soyez prudent et ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Evitez de toucher les civils et ne tirez que pour répondre au feu ennemi.

Après un laps de temps pendant lequel règne le calme, dès que vous pénétrez dans les ruelles, plusieurs ennemis passent à l'attaque. La plupart d'entre eux se trouve sur les balcons et les toits des immeubles qui vous entourent. Suivez les indications de vos amis pour les repérer. Eliminez aussi les ennemis qui contrôlent les tourelles des véhicules. Malgré votre vigilance, votre véhicule sera touché et vous serez contraint de continuer à pied.

Restez accroupi et entrez dans le bâtiment situé à droite. Approchez-vous de la fenêtre et tuez les deux ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez ensuite vers l'escalier et éliminez ceux qui en descendent. Lancez ensuite une grenade flash à l'étage et montez pour neutraliser les soldats. Avancez vers la porte et, avant de sortir, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Suivez ensuite vos amis et entrez dans l'école. Neutralisez les hommes qui se trouvent en face de vous et entrez dans la salle de classe située à droite pour neutraliser un soldat.

Montez ensuite à l'étage en éliminant les ennemis et attaquez par derrière ceux qui se trouvent près des fenêtres pour aider vos amis. Avancez encore, tirez sur les ennemis qui se mettent à couvert derrière les bureaux et rappelez-vous que certains objets en bois (ou les caisses en carton laissent passer les balles donc vous pouvez toucher vos ennemis quand même. Nettoyez la zone et entrez dans la dernière salle où se trouve le stock de roquettes puis repérez l' **élément de renseignement** qui se trouve sur la table.

Sortez ensuite de l'école et repérez un autre **élément de renseignement** situé sur la caisse qui se trouve à gauche du taxi. Avancez ensuite en suivant vos amis et mettez-vous à l'abri à la vue de la voiture verte. Eliminez les ennemis qui arrivent par le coté du véhicule et méfiez-vous de leurs grenades. Repliez-vous pour les éviter et neutralisez vos ennemis pour pouvoir avancer. Eliminez les soldats qui se trouvent dans le garage à gauche et avancez.

Mission 3 : Périlleuse escalade

Avancez sur le rebord en suivant le capitaine Mac Tavish, le héros du premier opus. Attendez ensuite qu'il escalade la montagne pour en faire de même.

Une fois en haut, sautez comme le capitaine et grimpez ensuite pour éviter de tomber. Montez les dénivellations et sortez votre capteur cardiaque. Le point bleu est le capitaine tandis que les ennemis qui apparaissent en des points blancs. Vos premiers ennemis patrouillent à droite. Tandis que le capitaine vise celui de droite, occupez-vous de celui à gauche et tirez après le décompte du capitaine.

Avancez encore et répétez la même action avec les deux autres soldats. Suivez encore votre ami jusqu'à la séparation et l'ordre d'entrer dans la base.

Avancez vers l'entrée et laissez votre ami s'occuper du premier garde. Avant d'entrer, allez à droite vers le mirador et éliminez le soldat qui se trouve à gauche avant de monter. Prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve en haut du mirador ensuite descendez et allez vers la porte de l'abri. Eliminez le premier soldat d'un tir à la tête ensuite neutralisez le deuxième avant qu'il ne donne l'alerte.

Sortez de cet abri et allez à gauche derrière les tentes et le matériel. Laissez le capitaine éliminer le premier soldat et, quand le deuxième rapplique pour voir ce qu'il se passe, neutralisez-le avant qu'il ne donne l'alerte. Evitez les groupent d'ennemis et le véhicule qui patrouille et avancez vers la station de service. Placez votre C4 et attendez les nouveaux ordres. Vous devez rejoindre le hangar où se retrouve le satellite et retrouver MacTavish.

Avancez entre les avions et évitez les patrouilles puis approchez-vous du dernier hangar situé à gauche. Avancez ensuite dans l'allée qui se trouve entre les deux hangars et descendez la dénivellation. Allez à droite et brisez la vitre pour voir des techniciens travaillant sur des Mig et pour prendre l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le baril.

Allez ensuite de l'autre coté pour retrouver le capitaine.

Restez derrière lui et entrez dans le hangar. Montez ensuite à l'étage, avancez dans la salle et prenez le module ACS qui se trouve sur le bureau. Quand MacTavish se fait prendre, restez à couvert et attendez le compte à rebours du colonel ennemi. Explosez ensuite la charge avant la fin du décompte et allez vers votre capitaine. Eliminez le reste des ennemis et suivez votre ami. Avancez vers le Mig qui explose et éliminez les hommes qui se trouvent sur votre chemin. Suivez ensuite MacTavish et couvrez-le. Ne vous attardez pas dans la zone sinon les ennemis rappliquent en surnombre. Eliminez ceux sur la motoneige ou évitez leur chemin. Avancez ensuite vers la pente et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous immédiatement et abattez les ennemis qui essayent de vous rejoindre. Eliminez ensuite les occupants de la motoneige avant que votre ami ne vous en livre une.

Prenez le contrôle de ce dernier et foncez dans la neige. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche pour éviter qu'ils ne vous tirent dessus. A 1800 m du point de rendez-vous et quand le chemin se divise en deux, allez au milieu, dans la zone où il y a les arbres, et regardez à gauche pour trouver et prendre sans vous arrêter l'**élément de renseignement**.

Continuez ensuite votre chemin en canardant les ennemis qui vous pourchassent. Dans la descente rapide, évitez de heurter les arbres ou les rochers pour ne pas finir en viande hachée. Maintenez la manette à fond et essayez de rester au centre de la piste pour faire un grand saut et atteindre la rive d'en face sans finir dans le gouffre. Continuez ensuite jusqu'à l'hélicoptère.

Mission 4 : Pas de russe

Vous êtes sous couverture et vous obéissez aux ordres de Makarov. Dès que vous sortez de l'ascenseur le massacre commence. Vous pouvez participer à ce massacre ou seulement assister et ne pas tirer sur les civils. Abattez néanmoins les membres de la sécurité de l'aéroport. Avancez en suivant vos amis jusqu'au tarmac.

Les unités spéciales F.S.B russes entrent en jeu et vous devez les neutraliser. Mettez-vous à l'abri derrière le train d'atterrissage de l'avion quand ils arrivent et utilisez votre lance-grenades pour décimer les ennemis équipés de boucliers. Soyez attentif aux indications de vos amis, ils vous indiquent des positions des ennemis.

Avancez ensuite à droite et repérez les F.S.B qui se trouvent derrière le chariot à bagages. Neutralisez-les et regardez ensuite en haut pour voir d'autres ennemis se trouvant dans les fenêtres. Utilisez votre lance-grenades pour les neutraliser tout en restant à l'abri.
Eliminez ensuite les hommes de la F.S.B qui descendent du van et ne suivez pas l'un de vos amis qui se fera tuer quand il avancera un peu trop. Assurez-vous que les ennemis sont morts avant d'y aller. Suivez ensuite Makarov vers le point de rendez-vous et allez avec votre unité vers l'ambulance où vous aurez une petite surprise.

Mission 5 : Confrontation

Quand la voiture s'arrête, baissez-vous avant que votre cible ne vous tire dessus. Sortez ensuite du véhicule et prenez-le en chasse. Entrez dans la ruelle, visez les jambes du fuyard et tirez.

Après sa capture, avancez avec vos deux amis dans les rues de la favela. Descendez dans la cour et abritez-vous derrière les carcasses des voitures. Les ennemis arriveront par vagues. Eliminez ceux qui arrivent par les ruelles et ceux qui débarquent sur les toits. Surveillez vos flancs pour ne pas être attaqué par surprise et éloignez-vous des grenades ennemies. Avancez ensuite dans la ruelle située à gauche. Avancez toujours d'un abri à un autre pour ne pas vous retrouver entre plusieurs feux ennemis. Attendez que les attaques diminuent pour avancer. Repérez ensuite la moto stationnée devant une baraque. Entrez dans la maison qui se trouve à sa gauche et prenez l'**élément de renseignement**.

Avancez ensuite à droite et évitez de passer dans la ruelle mais avancez plutôt d'une maison à l'autre. Surveillez les toits avant de progresser et si des ennemis se cachent derrière les portes en bois, tirez-leurs dessus.

Une fois que vous avez l'ordre de poursuivre Rojas, avancez et montez les marches puis éliminez les ennemis qui se

trouvent sur le toit de la maison d'en face. Tuez ensuite le chien et son maitre et avancez. Avancez ensuite à droite pour attaquer les hommes armés par derrière. Montez les marches suivantes et avancez dans le coeur de la favela. Si plusieurs ennemis vous bloquent la route, balancez des grenades flash pour les aveugler et ainsi les éliminer plus facilement. Avancez à droite et tirez sur les deux ennemis qui se trouvent sur le plus haut toit. L'un d'eux utilise un lance-roquettes. A droite encore il ya plusieurs autre ennemis. A 75m de votre cible repérez l'échelle qui se trouve à droite. Montez et éliminez ceux qui sortent par la porte. Entrez, nettoyez la maison et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur de la maison et utilisez vos grenades. Sortez ensuite de la maison et allez vers celle en briques rouges, située à gauche. Eliminez les milices qui sortent de cette maison et entrez. Faites le ménage et allez vers les lits pour trouver un autre **élément de renseignement** posé sur la table basse.

Sortez de la maison et avancez en passant derrière cette dernière. Ne foncez pas directement mais attendez que les ennemis révèlent leurs positions. Vérifiez les fenêtres et surtout les toits où se trouvent plusieurs hommes et pour ce prenez le fusil FAL équipé d'un viseur. Plusieurs ennemis sont équipés de ce fusil et vous trouverez facilement des munitions. En haut de l'immeuble blanc, se trouvent plusieurs ennemis dont un qui vous tire dessus avec un lance-roquettes. Eliminez-le en premier et passez aux autres. Avancez encore pour rencontrer une grande résistance. Ne vous précipitez pas et éliminez les ennemis un par un. Passez ensuite sur les toits en taule et montez les marches. Lorsque vous apercevrez la voiture en flammes, allez à droite et sautez dans le balcon de la maison. Entrez ensuite et regardez entre les deux lits pour voir un **élément de renseignement**. Prenez-le et montez pour sortir de la maison. Eliminez les ennemis qui sont planqués derrière les briques, à droite, ensuite avancez jusqu'aux marches qui se trouvent à gauche. Montez et assistez à la capture spectaculaire de Rojas.

Acte II

Mission 1 : Wolverines

Dès que vous quittez le véhicule, courez vous mettre à l'abri à droite. Passez ensuite derrière la maison et suivez le sergent Foley. Evitez d'attaquer le véhicule BTR ennemi pour qu'il ne vous repère pas. Restez derrière lui et quand il vous repère lancez-lui une grenade fumigène pour couvrir votre fuite. Traversez ensuite l'allée, éliminez les soldats ennemis qui s'y trouvent et avancez.

Avancez et suivez les directives de vos amis qui vous indiquent les emplacements des ennemis. Restez à couvert pendant l'arrivée du camion et attendez que les ennemis avancent vers vous. Utilisez vos grenades pour exploser la voiture noire derrière laquelle plusieurs soldats russes sont planqués.

Avancez vers la station service et neutralisez les soldats qui se trouvent entre les pompes. Eliminez ceux qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la station. Allez vers le comptoir et prenez l'**élément de renseignement** Sortez et avancez vers le restaurant situé à gauche, où se trouvent vos amis. Vous devez monter sur le toit en passant par la cuisine et en utilisant l'échelle.

Avancez vers le bord du toit où se trouve la tourelle et prenez le fusil équipé d'une lunette thermique. Utilisez cette lunette pour repérer les ennemis qui couvrent leur avancée avec des fumigènes. Soyez attentif aux indications par radio, ils vous informeront de la présence des ennemis sur le même toit que vous. Tournez-vous alors et éliminez les soldats russes.

Allez ensuite vers l'autre coté du toit. Et neutralisez les soldats en utilisant le fusil à lunette thermique. Vérifiez vos arrières pour éliminer les ennemis qui montent sur le toit. Continuez ensuite à canarder les hommes situés en bas jusqu'à leur retraite. Quand le bombardement commence, quittez rapidement les lieux.

Une fois en bas, vous devez obtenir le dispositif de contrôle du drone Predator. Avant de commencer cette quête sortez par la porte droite pour vous retrouver près de la carcasse de l'hélico. Avancez vers la banque et entrez. Allez à gauche devant le guichet " Online banking " et prenez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite de l'autre coté du restaurant vers le " Taco to go ". Entrez dans ce restaurant et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Allez ensuite vers le " Burger Town " et fouillez la benne à ordures qui se trouve à gauche de la porte centrale

pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Entrez ensuite dans le " Burger Town " et prenez le RPG qui se trouve dans la cuisine. Tirez sur l'un des RTB qui bloquent le chemin vers votre objectif. Sortez du restaurant et nettoyez la route devant vous. Mettez-vous à l'abri pendant le passage du BTR ennemi. Planquez-vous derrière un obstacle solide (comme les blocs de béton) qui ne laisse pas passer les balles du BTR. Avancez vers le restaurant et balancez des grenades à l'intérieur. Entrez ensuite et prenez le dispositif. Défendez votre position et neutralisez les ennemis qui arrivent par le coté de la station service.

Vous avez l'ordre ensuite de détruire le BTR-80. Utilisez le dispositif pour contrôler le drone. Ciblez alors le BTR et lancez le missile. Regroupez-vous ensuite avec le reste des unités dans le restaurant " Nate ". Un avion ennemi bombarde ce restaurant et vos plans changent. Dirigez-vous alors vers le " Burger Town " pour le sécuriser. Balancez plein de grenades dans le restaurant avant d'y entrer. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la cuisine.

Sortez ensuite et mettez-vous à couvert en face du restaurant " Taco to go ". Protégez alors le transfert du VIP et éliminez les ennemis qui se trouvent devant le " Taco ". Après le transfert, sortez dans le parking du restaurant et suivez les directives de vos amis pour repousser les soldats ennemis. Mettez-vous ensuite à l'abri et utilisez le drone pour lancer les missiles contre les groupe d'ennemis qui arrivent. Lancez les missiles entre les ennemis pour toucher un max de soldats. Quand le drone est HS, montez sur le toit du resto et défendez votre position.

Lorsqu'un hélico ennemi arrive, descendez du toit et courez vers le fast-food où vous aviez trouvé le dispositif. Prenez le Stinger qui se trouve à gauche et sortez à l'approche de l'hélico. Visez et tirez rapidement ensuite mettez-vous à l'abri dans le fast-food. Courez ensuite avec votre unité vers le restaurant " Nate ". Montez sur le toit pour prendre un autre Stinger et attendez l'arrivée de l'hélicoptère. Explosez-le et repoussez les ennemis tout en restant sur le toit. Quand le convoi arrive, nettoyez la route qui mène à ce dernier et descendez du toit. Courez vers le convoi et montez dans le véhicule.

Mission 2 : Un nid de frelons

Avancez en suivant vos amis et, au premier contact avec les ennemis, mettez-vous à l'abri derrière la maison en briques. Restez calme et avancez lentement mais prudemment même si vos amis n'arrêtent pas de crier dans la radio. N'avancez que si les ennemis sont vaincus. Plusieurs membres de la milice se trouvent sur le coté droit de la maison. D'autres se trouvent sur les toits des maisons d'en face. Avancez alors et prenez le sniper puis liquidez vos ennemis sans trop vous exposer. Restez derrière la clôture et éliminez ceux qui utilisent les tourelles des véhicules. Tirez sur les bombonnes de gaz pour les exploser et neutraliser les ennemis par la même occasion.

Avancez ensuite en compagnie de vos amis et entrez dans la première maison située à droite. Passez le garage et entrez dans la chambre pour trouver l'**élément de renseignement** sur la table. Prenez-le et sortez. Allez vous planquer à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la route. Descendez cette route et mettez-vous à l'abri du tireur d'élite. Eliminez-le quand il recharge et attendez l'arrivée de vos amis. Un groupe d'ennemis arrivera par la porte située à droite. Exterminez-les et avancez à gauche. Regardez dans le coin du bâtiment derrière le panier de basket pour trouver un **élément de renseignement** sur les barils. Prenez-le et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face avant d'avancer vers la rue située à droite. Nettoyez cette zone avant de continuer votre chemin et repérez la boutique de glace (en rose). Longez son mur et entrez dans la maison qui se trouve au dessus de la boutique. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table. Sortez et avancez vers vos amis. Débusquez les ennemis qui se cachent derrière les barils situés en face de vous. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent dans le balcon de la maison située à gauche.

Avancez vers le marché qui est infesté de miliciens. Restez groupé avec vos amis en avançant pour qu'ils vous couvrent. Une fois le marché nettoyé, suivez vos amis dans les maisons et sortez dans le terrain de foot. L'hélico ne peut pas se poser à cause d'une présence hostile. Nettoyez alors ce terrain et avancez vers la cage du but d'en face. Approchez-vous de la fenêtre qui se trouve derrière la cage et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez, allez vers le capitaine et montez sur le toit. Avancez et sautez d'un toit à l'autre jusqu'au dernier. Tout le monde passe sauf vous, vous devez alors vous échapper de la horde d'adversaires qui vous pourchassent. Courez dans la maison et montez vers le toit. Avancez en suivant les indications de vos amis et évitez les ennemis. Repérez enfin l'hélicoptère et sautez vers l'échelle déployée par ce dernier pour vous y accrocher et vous éloigner de cet enfer.

Mission 3 : Exode

Avancez en restant à droite du blindé " Honey Badger " équipé d'un Stryker. Eliminez les ennemis qui arrivent par la rue et allez vers la maison de droite. Nettoyez son jardin ensuite planquez-vous dans sa véranda. Désignez la maison jaune avec votre laser pour indiquer les cibles au Stryker. Une fois que la zone est nettoyée par le Stryker, avancez et prenez place à couvert puis désignez la maison grise avec votre laser. Utilisez le laser contre le reste de l'infanterie ennemie. Avancez ensuite et allez près de la pancarte " Garden Villas " et désignez, avec le laser, les ennemis qui se trouve devant l'ensemble des bâtiments. Désignez ensuite le bureau de l'immeuble qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans ce même bureau et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez ensuite et désignez les fenêtres du bâtiment situé à droit où se trouvent des ennemis équipés de lance-roquettes. Avancez ensuite vers les tourelles ennemies et utilisez le laser pour donner les cibles au Stryker. Visez notamment les tourelles et les postes de contrôle puis avancez vers le poste de péage qui se trouve à droite. Entrez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le bureau. Sortez et suivez votre blindé.

Traversez le pont et utilisez votre laser pour cibler les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche de la route. Avancez ensuite vers la deuxième maison à droite, nettoyez-la et entrez. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le banc. Avancez vers la troisième maison à droite et désignez-la avec le laser. Entrez ensuite et nettoyez-la. Sortez par l'arrière et désignez avec votre laser les canons antiaériens. Allez ensuite vers votre nouvel objectif qui se trouve dans une maison dévastée par le crash d'un avion. Entrez, montez vers la salle sécurisée et ramassez la mallette.

Mission 4 : La seule journée paisible était hier

Après le largage dans l'océan, nagez jusqu'à la surface de l'eau pour vous retrouver sous la plate-forme. Approchez-vous du garde et éliminez-le en silence. Montez ensuite les escaliers et après le feu vert de votre chef, éliminez le premier soldat ennemi. Approchez-vous ensuite de la porte et placez l'explosif. Entrez et éliminez les kidnappeurs sans toucher les otages.

Sortez ensuite et suivez votre groupe. Montez et, avant de sortir par la grande porte, regardez à gauche vers l'étagère pour trouver un **élément de renseignement**. Attendez que l'hélico passe et sortez. Entrez dans une autre salle et éliminez les ennemis en épargnant les civils. Placez ensuite du C4 sur le cadavre d'un ennemi. Sortez de la salle et planquez-vous. Attendez que la patrouille entre dans la salle pour inspecter les corps et explosez la charge. Neutralisez ensuite les autres ennemis qui arrivent.

Une fois les ennemis repoussés, avancez et entrez dans la salle située à droite pour trouver un autre **élément de renseignement**. Sortez et montez vers les ponts supérieurs. Eliminez les ennemis en chemin et entrez dans la salle située à droite pour éviter les tirs de l'hélico. Ramassez le Stinger qui se trouve à gauche et détruisez cet hélico. Avancez ensuite en suivant votre capitaine. Descendez les escaliers et attaquez les ennemis par derrière. Avant de sortir, allez sous l'escalier et prenez l'**élément de renseignement**.

Continuez de monter jusqu'à l'écran de fumée créé par les ennemis. Sortez votre lunette thermique et mettez-vous à l'abri car vos adversaires possèdent aussi cet objet et peuvent vous voir. Neutralisez-les et focalisez-vous sur ceux qui se trouvent dans les balcons. Quand on vous donne l'ordre, avancez vers la porte et placez l'explosif. Entrez et neutralisez tous les ennemis sans toucher les otages. Rendez-vous ensuite au point d'extraction.

Mission 5 : Le goulag

Pendant que vous êtes dans l'hélico et quand vous vous approchez des tours, visez les ennemis et retenez votre

respiration quand vous tirez. Visez les snipers en premier et tirez aussi sur les bombonnes de gaz pour éliminer plusieurs soldats à la fois.

Après l'atterrissage, prenez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la corniche. Abattez toujours les snipers en premier, ils sont reconnaissables à leurs viseurs qui brillent. Avancez en suivant votre capitaine et neutralisez les ennemis en chemin. Quand vous serez devant la porte de la prison, allez en arrière et montez l'escalier pour atteindre une des salles où se planquaient des soldats ennemis. Avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez et allez vers la porte de la prison. Eliminez les gardes et avancez. Dirigez-vous vers la salle de contrôle et méfiez-vous des grenades. Allez derrière les écrans de contrôle pour trouver un autre **élément de renseignement**. Prenez-le et quittez la salle de contrôle.

Allez vers les cellules pour commencer la recherche du prisonnier. Ces dernières sont désertes et le prisonnier a été transféré. Passez ensuite par l'armurerie. Pendant l'assaut ennemi, prenez provisoirement le bouclier anti émeutes pour vous protéger et trouvez un coin pour vous mettre à l'abri. Après l'ouverture de la porte, avancez en suivant vos amis et éliminez les gardes. Vous pouvez ensuite reprendre votre arme et laisser le bouclier.

Avancez dans le couloir et entrez dans la première cellule ouverte située à droite. Prenez l'**élément de renseignement** et sortez. Avancez et descendez par la fenêtre en rappel.

Activez la vision nocturne et avancez dans le tunnel. Nettoyez le couloir avec des grenades avant d'avancer. Désactivez ensuite la vision nocturne et avancez dans le sous sol. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent derrière les tubes et avancez. Faites attentions aux flammes qui sortent des tubes suite aux tirs ennemis et abattez les gardes.

Avancez vers le mur et placez l'explosif. Eliminez ensuite et rapidement les ennemis qui sont presque alignés dans les vestiaires. Utilisez le lance-grenades contre ceux qui se trouvent au premier étage. Utilisez-le aussi contre le groupe d'ennemis équipés de boucliers. Courez ensuite vers le trou au sol situé près des douches.

Avancez dans le tunnel jusqu'au mur gauche qui vous sépare de votre objectif. Eliminez le garde sans toucher le prisonnier. Après la libération du capitaine Price, tournez-vous vers le trou dans le mur et repérez l'**élément de renseignement** qui se trouve à sa droite. Prenez-le et décampez en vitesse avant que le bombardement ne vous tue. Accrochez-vous ensuite au câble de l'hélicoptère pour l'exfiltration.

Mission 6 : Sans contrainte

Avancez vers la sortie de l'abri et suivez le sergent Foley. Dehors c'est le chaos total. Avancez dans les tranchés et attendez l'ordre du sergent pour entrer dans le bâtiment. Utilisez votre lance-grenades pour éliminer les soldats qui se trouvent dans le hall et dans les balcons. Restez à l'abri sous les caisses qui se trouvent à droite.

Avancez ensuite dans le couloir où se trouvent les ascenseurs. Entrez dans celui bloqué par le cadavre et prenez l' **élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats russes et nettoyez le bâtiment suivant. Montez ensuite à l'étage et neutralisez les ennemis postés dans les balcons.

Montez ensuite jusqu'au troisième étage où des soldats essayent de déployer des SAM. Eliminez ces ennemis et placez des C4 sur la batterie des missiles. Allez ensuite à gauche et entrez dans la salle située à gauche pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Explosez ensuite les missiles et continuez votre ascension.

Une fois dans le quatrième étage, avancez en éliminant les soldats qui se trouvent dans les salles jusqu'à atteindre le nid de pie ennemi où se concentrent plusieurs soldats lourdement équipés. Surprenez-les par derrière et utilisez votre lance-grenades pour les exterminer avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Prenez ensuite place derrière le fusil-sniper et descendez tous les soldats ennemis qui bombardent le site d'évacuation. Quand vos amis donnent l'alerte, abandonnez l'arme, tournez-vous et repoussez les ennemis qui essayent de reprendre

la position.

Prenez ensuite le lance-roquettes Javelin et visez les hélicoptères et les blindés ennemis. Mettez-vous à l'abri quand l'un des hélicos ennemis vous tire dessus. Vous devez ensuite vous frayer un chemin vers le toit du Capitole. Vous disposez de deux minutes pour atteindre le toit, ne trainez donc pas.

Une fois dans l'hélico, utilisez son minigun pour canarder les ennemis qui se trouvent dans la zone du mémorial de la deuxième guerre. Toutes les unités en couleur sombre sont vos ennemis. Donc rasez tout sur votre passage. Repérez les roquettes tirées pour localiser les tireurs et neutralisez-les. Arrosez ensuite toutes les fenêtres du palais de justice et tirez sur les batteries SAM qui se trouvent sur les toits.

Après le crash, tirez sur les ennemis qui arrivent vers votre positions jusqu'à la dernière cartouche.

Acte III

Mission 1 : Imprévu

Avancez en suivant le capitaine Price et suivez ses ordres à la lettre pour ne pas vous faire repérer. Eliminez ensuite l'un des soldats pour que votre ami s'occupe du deuxième. Avancez ensuite et repérez le chien et son maitre. Commencez par éliminer l'animal et abattez son maitre rapidement avant qu'il ne donne l'alerte. Avancez ensuite et traversez le pont.

Une fois que vous êtes repéré par le blindé ennemi, courez dans les bois en suivant Price. Laissez passer la première patrouille et avancez. Neutralisez la deuxième patrouille et regardez à gauche pour voir l'**élément de renseignement** qui se trouve sur une caisse. Continuez à suivre votre capitaine jusqu'à la grosse patrouille. Occupez-vous d'éliminer les deux ennemis qui se trouvent à droite tandis que votre ami se charge de ceux à gauche. Avancez encore prudemment jusqu'à la colline et prenez le contrôle du drone.

L'ennemi dispose de missiles SAM et tire sur votre drone. Glissez alors jusqu'en bas et prenez le M 240. Eliminez les premiers ennemis et ne tirez pas sur les soldats qui arrivent par la droite, il s'agit de vos alliés. Avancez vous mettre à l'abri derrière le char et commencez à canarder les ennemis. Allez ensuite derrière la maison située à droite et repoussez les assauts. Restez groupé avec vos amis et avancez d'un abri à l'autre pour neutraliser les renforts ennemis.

Avancez ensuite et prenez le contrôle du drone pour exploser l'une des cibles indiquées en rouge. Avancez ensuite jusqu'à l'activation du drone. Reprenez le contrôle, évitez les cibles clignotantes qui sont vos amis et ciblez le blindé ennemi. Nettoyez la zone devant vous et mettez-vous à couvert. Contrôlez ensuite le drone pour lancer plusieurs attaques sur les cibles avant d'avancer. Allez vers le bâtiment 33, entrez et prenez l'**élément de renseignement**. Sortez ensuite et allez à gauche vers l'héliport. Montez les marches et allez au coin droit pour trouver un autre **élément de renseignement**. Descendez ensuite et continuez votre avancée.

Utilisez le drone Prédator chaque fois que des renforts ou des véhicules ennemis arrivent. Avancez ensuite vers le sous-marin et, pendant que le capitaine avance, allez vers le poste de garde. Montez sur le toit, mettez-vous à l'abri et utilisez le fusil-sniper et les missiles du drone Prédator. Explosez les camions qui arrivent en renfort.

Mission 2 : Deuxième soleil

Vous revenez au soldat Ramirez coincé dans l'hélico abattu. Tirez sur les ennemis jusqu'à la dernière cartouche. Quand vous incarnez l'astronaute, regardez à droite et à gauche du satellite pour voir le missile.

Après l'explosion nucléaire, avancez dans la rue en suivant le sergent Foley et courez vous mettre à l'abri dans le bâtiment. Continuez de suivre votre sergent et entrez dans le bâtiment suivant. Montez à l'étage et préparez-vous à affronter les soldats ennemis qui infestent les bureaux. Utilisez vos grenades dans cet endroit restreint. Passez au bureau suivant et nettoyez-le.

Descendez ensuite dans la rue et liquidez les trois ennemis qui se trouvent sur le blindé. Avancez dans la rue et éliminez le groupe suivant. Entrez dans le bâtiment et descendez l'escalier jusqu'au bunker dévasté puis entrez.

Mission 3 : Whiskey Hotel

Avancez jusqu'à sortir du bunker où la bataille fait rage. Avancez à gauche en passant d'un abri à un autre. Tirez sur les projecteurs qui illuminent la zone. Eliminez les ennemis en chemin et avancez avec prudence. Entrez dans la maison blanche et passez par la porte que votre ami vous ouvre.

Eliminez les ennemis qui occupent cette zone et avancez vers le canapé situé à gauche pour prendre l'**élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui contrôlent cette aile de la maison. Avancez lentement pour le moment et sortez pour tuer les hommes qui descendent en rappel du toit. Avancez encore et dépêchez-vous pour monter sur le toit et allumer des fusées vertes. Eliminez rapidement d'autres soldats et montez l'escalier qui se trouve à droite avant l'application du plan Hammer Town et le largage des bombes. En haut des escaliers, tournez à droite pour trouver un **élément de renseignement** posé sur une caisse. Prenez-le et continuez à monter jusqu'au toit. Allumez enfin la fusée verte pour annuler le largage des bombes.

Mission 4 : Derniers détails

Votre objectif est de traquer et de capturer Makarov. Avancez jusqu'à tomber dans une embuscade et plongez à plat ventre pour éviter la mine. Restez ensuite à l'abri ou dans la fumée que crée vos amis pour masquer votre position. Eliminez les soldats ennemis et avancez vers les panneaux solaires. Avancez ensuite vers les baraques et neutralisez ceux qui les gardent. Placez l'explosif sur l'une des trois entrées et éliminez les soldats qui se trouvent à l'intérieur. Sortez par la porte arrière de la maison et allez vers le lac où se trouve un hangar à bateaux, au Sud-ouest. Localisez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve à l'extérieur, sur une caisse.

Revenez à la maison et entrez par la porte qui mène au sous-sol. Nettoyez-le et plastiquez la première porte. Entrez ensuite en l'explosant et neutralisez l'ennemi qui se trouve en face et celui situé à gauche. Un arsenal complet se trouve dans cette salle. Prenez votre arme de choix et faites le plein de munitions avant de sortir. Prenez aussi l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la caisse de droite.

Allez vers la pièce suivante et neutralisez les ennemis qui essayent de s'enfuir par derrière. Montez ensuite au premier étage et explosez la porte pour entrer dans la salle fermée. Tuez les soldats qui sont à l'intérieur et allez au fond de la pièce pour prendre un autre **élément de renseignement**.

Descendez et approchez-vous de l'ordinateur de Makarov pour le pirater. Vous devez ensuite protéger le MSD jusqu'à la fin du transfert. Placez des mines Claymor sur toutes les entrées et prenez ensuite le M240 avant de vous rendre à l'arrière de la maison pour rester près de la fenêtre et repousser les ennemis. Allez ensuite près de votre ami Ghost et de la porte. Vous pouvez aussi monter l'escalier et vous poster à l'étage pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Eliminez ceux qui essayent d'entrer et de s'approcher du MSD. Une fois que le transfert est terminé, prenez le MSD et quittez la maison. Ignorez les soldats qui l'entourent et courez vers le point d'exfiltration.

Des soldats ennemis vous barrent la route vers le point ZA. Restez sur le coté gauche et avancez en les neutralisant. Ne restez pas trop longtemps en planque sinon vous serez rejoint par les ennemis qui arrivent de la maison. Après l'explosion et quand Ghost vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à retrouver le Général Shepherd qui vous réserve une surprise.

Mission 5 : L'ennemi de mon ennemi

Après la trahison de Shepherd, vous combattez pour votre propre compte et pour vous venger de ce dernier qui a décimé votre unité. Votre priorité n'est plus Makarov mais Shepherd. Sortez de la carcasse de l'avion par la droite et avancez. Entrez dans la carlingue de l'avion situé à gauche, avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**. Les deux factions, celle du Général Shepherd et celle de Makarov s'entretuent. Profitez de ce chaos pour avancer vers le point de ralliement. Attendez le passage des hélicos qui ratissent le terrain et avancez. Essayez de ne pas vous faire repérer, même si vous n'êtes pas la cible prioritaire pour les deux factions ennemies. Avancez entre

les carcasses des voitures et éliminez surtout les hommes de Shepherd qui sont en surnombre. Avancez jusqu'à la carlingue qui vous donne une vue sur la bataille qui se déroule entre les deux factions et nettoyez le terrain avant de descendre.

Eliminez les snipers qui se placent à gauche, près de la carcasse de l'avant de l'avion. Avancez pour assister à une rude bataille dans la zone. Attendez que les ennemis s'entretuent et avancez vers l'avant de l'avion. Entrez et prenez l' **élément de renseignement** qui se trouve à droite.

Eliminez ensuite les ennemis et courez vers le véhicule de Price. Neutralisez les soldats qui l'encerclent et montez à bord. Eliminez les tireurs dans les voitures et quand le chauffeur meure, prenez les commandes et dirigez le véhicule vers la soute de l'avion.

Mission 6 : Comme au bon vieux temps

Avancez en suivant Price et arrêtez-vous à la vue de la patrouille. Attendez les ordres de Price pour tirer sur les ennemis situés à droite. Descendez ensuite vers leur position et allez à gauche. Choisissez l'un des ennemis et abattez-le pendant que votre ami élimine le deuxième. Accrochez-vous ensuite à la corniche et descendez lentement en rappel jusqu'aux deux gardes. Occupez-vous de celui qui se trouve sous vos pieds et descendez.

Avancez dans la grotte en suivant Price et cachez-vous à gauche pour laisser passer la patrouille. Eliminez ensuite le soldat qui fume une cigarette. Allez à sa droite pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Revenez vers Price et avancez prudemment jusqu'à l'ordre d'abattre le couple d'ennemis équipés de torches.
Occupez-vous de celui qui est à gauche et avancez.

Quand les renforts ennemis arrivent, allez dans la grotte de gauche et éliminez les ennemis qui avancent vers vous. Avancez ensuite vers le trou qui mène à l'extérieur et, avant de sortir, allez à gauche pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Suivez ensuite Price et prenez le bouclier. Passez devant votre ami pour le protéger. Avancez vers les ennemis avec votre bouclier pendant que votre allié les dégomme. Entrez dans la grotte suivante et pendant l'attaque ennemie, allez à gauche et surprenez-les par le flanc. Avancez vers la zone suivante où les ennemis balancent des grenades fumigènes. Prenez une arme équipée de lunette thermique et éliminez les soldats qui essayent de traverser le pont en bois. Traversez ensuite ce même pont et allez à droite vers une grotte où se trouve l'**élément de renseignement**.

Avancez vers la porte fermée et placez l'explosif pour la défoncer. Entrez et neutralisez les hommes qui placent l'explosif. Avancez à gauche vers la table pleine de canettes et récupérez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite derrière les commandes situées à droite pour pirater la porte.

Sortez et mettez-vous ensuite à l'abri pendant le bombardement. Avancez vers l'Ouest en éliminant les ennemis en chemin. Allez ensuite dans le tunnel situé à gauche.

Mission 7 : Echec et mat

Avancez sur la passerelle et, avant de monter dans le bateau, prenez le dernier **élément de renseignement** du jeu qui se trouve sur une caisse située à gauche. Montez ensuite dans l'embarcation à moteur et mettez les plein gaz. Vous pouvez tirer sur les ennemis ou bien vous concentrer sur la conduite. Zigzaguez pour éviter les tirs et en particulier les roquettes. Ne quittez pas le bateau ennemi des yeux pour anticiper sa trajectoire.

Traversez ensuite la grotte pour finir dans une zone ouverte. Passez derrière les rochers pour éviter les tirs de l'hélicoptère et zigzaguez quand il se positionne devant vous pour tirer. Passez ensuite à travers les rapides où vous devrez contrôler votre zodiac pour ne pas perdre votre ennemi. Stabilisez-vous quand Price vous en donne l'ordre pour qu'il cible l'hélico de Shepherd et le fasse exploser.

Après l'effondrement de l'engin dans les chutes d'eau. Avancez vers l'hélico à terre et éliminez l'ennemi qui essaye de vous tirer dessus. Allez ensuite vers Shepherd et essayez de le poignarder. Quand il vous met à terre, avancez vers le

flingue en rampant, mais il vous devancera une nouvelle fois. Après vous être fait poignarder, suivez les consignes qui s'affichent à l'écran pour enlever le couteau et le lancer dans l'oeil de Shepherd. Vous avez enfin réussi à éliminer ce traitre. Regardez ensuite le générique durant lequel défilent des images du musée qui accueille tous les protagonistes du jeu.

CAMOUFLAGES

Camouflage Boisé

Faire 5 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Numérique

Faire 15 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Urbain

Faire 30 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Tigre bleu

Faire 75 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Tigre rouge

Faire 150 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

Camouflage Printemps

Faire 250 tirs dans la tête avec l'arme souhaitée (ne marche que sur les armes principales). Seule l'arme avec laquelle les tirs dans la tête ont été effectués aura droit à ce camouflage.

ACCESSOIRES POUR FUSILS D'ASSAUT (EN LIGNE)

Lance-grenades

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Fusil à pompe

Tuer 20 ennemis avec le lance-grenades de l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis avec le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLETTES

Tir rapide

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 30 ennemis en utilisant le tir rapide de l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS-MITRAILLEURS

Poignée

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur laser

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 300 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 60 ennemis avec en regardant dans le viseur laser de l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis avec le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS DE PRÉCISION

Silencieux

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette ACOG

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Capteur cardiaque

Tuer 15 ennemis en utilisant le silencieux de l'arme souhaitée.

Thermique

Tuer 20 ennemis en regardant dans la lunette ACOG de l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 40 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles chemisées de l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES PISTOLETS-MITRAILLEURS

Viseur laser

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À POMPE

Viseur laser

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Poignée

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Balles chemisées

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Viseur holographique

Tuer 250 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 400 ennemis avec l'arme souhaitée.

ACCESSOIRES POUR ARMES DE POING

Balles chemisées

Tuer 10 ennemis avec l'arme souhaitée.

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Akimbo

Tuer 50 ennemis avec l'arme souhaitée.

Couteau tactique

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeurs de grande capacité

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES FUSILS D'ASSAUT (EN LIGNE)

M4A1

Débloqué dés le début.

Famas

Débloqué dés le début.

Scar-H

Il faut atteindre le niveau 8 en ligne pour le débloquer.

Tar-21

Il faut atteindre le niveau 20 en ligne pour le débloquer.

FAL

Il faut atteindre le niveau 28 en ligne pour le débloquer.

M16A4

Il faut atteindre le niveau 40 en ligne pour le débloquer.

ACR

Il faut atteindre le niveau 48 en ligne pour le débloquer.

F2000

Il faut atteindre le niveau 60 en ligne pour le débloquer.

AK-47

Il faut atteindre le niveau 70 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES MITRAILLETTES (EN LIGNE)

MP5K

Débloqué dés le début.

UMP45

Débloqué dés le début.

Vector

Il faut atteindre le niveau 12 en ligne pour le débloquer.

P90

Il faut atteindre le niveau 24 en ligne pour le débloquer.

Mini-Uzi

Il faut atteindre le niveau 44 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS MITRAILLEURS (EN LIGNE)

L86 LSW

Débloqué dés le début.

RPD

Débloqué dés le début.

MG4

Il faut atteindre le niveau 16 en ligne pour le débloquer.

AUG HBAR

Il faut atteindre le niveau 32 en ligne pour le débloquer.

M240

Il faut atteindre le niveau 52 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS DE PRÉCISION (EN LIGNE)

Intervention

Débloquée dés le début.

Barrett cal .50

Débloquée dés le début.

WA2000

Il faut atteindre le niveau 36 en ligne pour le débloquer.

M21 EBR

Il faut atteindre le niveau 56 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES PISTOLETS-MITRAILLEURS (EN LIGNE)

PP2000

Débloqué dés le début.

G18

Il faut atteindre le niveau 22 en ligne pour le débloquer.

M93 Raffica

Il faut atteindre le niveau 38 en ligne pour le débloquer.

TMP

Il faut atteindre le niveau 58 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES FUSILS À POMPE (EN LIGNE)

Spas-12

Débloqué dés le début.

AA-12

Il faut atteindre le niveau 18 en ligne pour le débloquer.

Striker

Il faut atteindre le niveau 34 en ligne pour le débloquer.

Ranger

Il faut atteindre le niveau 42 en ligne pour le débloquer.

M1014

Il faut atteindre le niveau 54 en ligne pour le débloquer.

Model 1887

Il faut atteindre le niveau 67 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ARMES DE POING (EN LIGNE)

USP .45

Débloqué dés le début.

Colt Anaconda

Il faut atteindre le niveau 26 en ligne pour le débloquer.

M9

Il faut atteindre le niveau 46 en ligne pour le débloquer.

Desert Eagle

Il faut atteindre le niveau 62 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES LANCEURS (EN LIGNE)

AT4-GA

Débloqué dés le début.

Thumper x 2

Il faut atteindre le niveau 14 en ligne pour le débloquer.

Stinger

Il faut atteindre le niveau 30 en ligne pour le débloquer.

Javelin

Il faut atteindre le niveau 50 en ligne pour le débloquer.

RPG-7 x 2

Il faut atteindre le niveau 65 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ÉQUIPEMENTS (EN LIGNE)

Fragm.

Débloqué dés le début.

Semtex

Débloqué dés le début.

Couteau de lancer

Il faut atteindre le niveau 7 en ligne pour le débloquer.

Insertion tactique

Il faut atteindre le niveau 11 en ligne pour le débloquer.

Bouclier anti-explo.

Il faut atteindre le niveau 19 en ligne pour le débloquer.

Claymore

Il faut atteindre le niveau 31 en ligne pour le débloquer.

C4

Il faut atteindre le niveau 43 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 1 (EN LIGNE)

Marathon

Débloqué dés le début.

Passe-passe

Débloqué dés le début.

Pillard

Il faut atteindre le niveau 13 en ligne pour le débloquer.

Bling-bling

Il faut atteindre le niveau 21 en ligne pour le débloquer.

Machine de guerre

Il faut atteindre le niveau 45 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 2 (EN LIGNE)

Force d'opposition

Débloqué dés le début.

Poids léger

Débloqué dés le début.

Détermination

Il faut atteindre le niveau 9 en ligne pour le débloquer.

Sang-froid

Il faut atteindre le niveau 25 en ligne pour le débloquer.

Danger rapproché

Il faut atteindre le niveau 33 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 3 (EN LIGNE)

Commando

Débloqué dés le début.

Visée solide

Débloqué dés le début.

Brouillage

Il faut atteindre le niveau 17 en ligne pour le débloquer.

Ninja

Il faut atteindre le niveau 29 en ligne pour le débloquer.

Rapport

Il faut atteindre le niveau 37 en ligne pour le débloquer.

Baroud d'honneur

Il faut atteindre le niveau 41 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES SÉRIES DE MORTS (EN LIGNE)

Imitateur

Débloqué dés le début.

Morphine

Il faut atteindre le niveau 6 en ligne pour le débloquer.

Martyre

Il faut atteindre le niveau 27 en ligne pour le débloquer.

Dernière bataille

Il faut atteindre le niveau 39 en ligne pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES DÉFIS (EN LIGNE)

Entrainement de base

Ces défis sont débloqués au niveau 6.

Opérations

Ces défis sont débloqués au niveau 10.

Série d'élimination

Ces défis sont débloqués au niveau 16.

Précision

Ces défis sont débloqués au niveau 26.

Coups fatals

Ces défis sont débloqués au niveau 35.

Humiliation

Ces défis sont débloqués au niveau 41.

Vengeance

Ces défis sont débloqués au niveau 47.

Élite

Ces défis sont débloqués au niveau 53.

Intimidation

Ces défis sont débloqués au niveau 61.

Défis Prestige

Passez votre prestige pour avoir accès à ces défis.

DÉBLOQUER LES TITRES PRESTIGES

Les titres prestige sont des titres avec deux têtes de morts et le nom d'une arme en particulier au centre, ça peut aussi être le nom d'un bonus série d'éliminations (argentées ou dorées selon la difficulté du défi à réaliser). Pour y avoir accès, il vous suffit de passer un prestige.

QUELQUES BUGS DES ARMES DU MODE MULTIJOUEUR

- Le viseur Holographique augmente la précision et baisse le recul du M16A4.
- Le viseur Holographique augmente considérablement la puissance du FAL.

- Force d'opposition ne modifie pas la puissance du Desert Eagle.

- Le silencieux ne fonctionne pas sur le M9 ni sur la MG4.

- Les viseurs Laser du Tar21 et du F2000 résistent a la Bombe IEM.

- Le Masterkey du FAL est plus puissant que celui des autres Fusils d'assaut.

TOUS LES TITRES ET COMMENT LES DÉBLOQUER

Voici tous les titres et comment les débloquer :

1- FNG : Débloqué par défaut.
2- SSDD : Obtenir le grade 2.
3- Ser. : Obtenir le grade 13.
4- Adj.-Chef : Obtenir le grade 30.
5- Lieut. : Obtenir le grade 40.
6- Comm. : Obtenir le grade 50.
7- Gén. : Obtenir le grade 60.
8- Maréchal : Obtenir le grade 70 9- M W 2 : Obtenir le prestige 1 grade 69.
10- Altruiste : Avoir fait le plus d'assistance dans un match.
11- Travail d'équipe : Gagner 5 matchs à mort par équipe.
12- Arme de secours : Tuer 3 ennemis sans mourir avec l'arme secondaire
13- Ermite : Finir sur le podium de 3 chacun pour soi.
14- Détente ultrasensible : Tuer 300 ennemis en utilisant Tour de Passe-Passe.
15- Tir Précis : Tuer 10 ennemis sans viser en utilisant Visée Solide.
16- Tapette à mouche : Abattre un hélico ennemi.
17- Appui rapproché : Obtenir 250 bonus de série d'éliminations en utilisant Détermination.
18- Stratège : Obtenir 5 drones.
19- Tueur né : Tuer 3 ennemis de loin (Tir à distance) sans mourir.
20- Camouflage dans la brume : Tuer 100 ennemis avec des Snipers. (Un tir/mort seulement)
21- Art de la furtivité : Tuer 250 ennemis de près en utilisant Ninja.
22- Temps sur la cible : Obtenir 5 bombardements de précision.
23- Frappe préventive : Obtenir 3 bonus de série d'éliminations en utilisant Détermination.
24- Bombe à fragmentation : Tuer 5 ennemis avec un seul bombardement.
25- Profil Bas : Tuer 15 ennemis en étant allongé.
26- Poumons d'acier : Tuer 200 ennemis sans viser en utilisant Visée Solide.
27- Rival : Tuer un ennemi 5 fois dans un seul match.
28- Butte d'herbe : Tuer 50 ennemis avec des Snipers. (Un tir/mort seulement)
29- Brouilleur de drones : Briser 100 séries d'éliminations en utilisant Sang-Froid.
30- Plié en quatre : Obtenir le prestige 4 grade 2.
31- Destructeur : Gagner 5 matchs recherche et destruction.
32- C'est du sabotage ! : Gagner 5 matchs sabotage.
33- Choc et effroi : Tuer 20 ennemis paralysés par des grenades paralysantes. (Défi prestige)
34- Pyromane : Détruire 2 équipements ennemis.
35- Barrage commotionnant : Achever un ennemi en jetant une grenade paralysante sur lui. (Impact direct)
36- Retour de Flammes : Tuer un ennemi en tirant sur son explosif.
37- Abattu : Tuer 5 ennemis en étant accroupi.
38- Crack : Désamorcer 2 bombes.
39- Gêneur : Tuer un ennemi alors qu'il avait une série de tués sans mourir supérieur à 10.
40- Bonne gâchette : Blesser un ennemi avec votre arme principale et achevez-le avec votre pistolet.
41- Tueur à gages : Tuer 20 ennemis en tirant sur du C4.
42- Chasseur de primes : Voler 50 colis stratégiques ennemis.
43- Tueur absent : Obtenir une kill-cam de victoire avec une tourelle automatique.
44- Tir aveugle : Tuer un ennemi alors que vous êtes encore flashé par une grenade flash.
45- Détente ultra-rapide : Tuer 5 ennemis de suite avec une sulfateuse.
46- Kit mains libres : Obtenir 5 tourelles automatiques.
47- Hé ! Sans les mains ! : Tuer 50 ennemis avec des tourelles automatiques. (Défi prestige)

48- L'automate : Tuer 50 ennemis avec des tourelles automatiques. (Défi prestige)
49- Pluie de feu : Obtenir 5 missiles prédator.
50- Règne d'acier : Obtenir 5 hélicoptères d'attaques.
51- Guerre nucléaire mondiale : Obtenir 2 bombes nucléaires.
52- Bombe : Tuer le porteur de bombe dans un match sabotage ou recherche et destruction.
53- La bombe : Tuer 3 ennemis pendant qu'ils désamorcent une bombe.
54- Solution radicale : Gagner grâce à une bombe nucléaire pendant que son équipe perd.
55- Sergent Massacre : Obtenir le prestige 1 grade 25.
56- Dictateur : Vider un chargeur entier de fusil-mitrailleur (Exemple : RPD) sur leurs ennemis sans rater la cible.
57- Ennemi d'état : Tuer 3 ennemis quand vous êtes le dernier survivant de votre équipe. (Recherche et destruction et recherche et destruction hardcore uniquement)
58- Grondement de tonnerre : Obtenir 100 Bombardement de précision, de harrier ou furtif.
59- Bombe envoyée ! : Tuer 6 ennemis en un seul bombardier furtif
60- Neutralisation des explosifs : Détruire 750 équipements ennemis en utilisant Rapport. (Pro)
61- Munitions explosives : Gagner 15 matches recherche et destruction.
62- Le poseur de bombe fou : Poser 2 bombes.
63- Boum Boum : Tuer 2 ennemis ou plus en une seule détonation de C4. (5 fois)
64- Frappe discrète : Tuer 5 ennemis de près en utilisant Ninja.
65- Invisible : Briser 5 séries d'éliminations en utilisant Sang-Froid.
66- L'éliminateur : Tuer 10 ennemis en utilisant des armes silencieuses.
67- Plastic : Tuer 5 ennemis en utilisant du C4.
68- C4 et compagnie : Tuer 15 ennemis en utilisant du C4.
69- Homme de glace : Tuer 3 ennemis en tirant sur du C4.
70- Avion à décollage vertical : Obtenir 5 bombardements de harrier.
71- La totale : Obtenir une kill-cam de victoire avec un harrier.
72- Postcombustion : Appeler 2 bombardements de précision en un seul match.
73- Ange de la mort : Obtenir 10 AC-130.
74- Intervention divine : Obtenir 3 AC-130.
75- La mort vient du ciel : Obtenir une kill-cam de victoire avec un AC-130.
76- En joue, feu ! : Courir « 100 miles » en utilisant poids-léger. (Défi Poids-Léger V)
77- L'invisible : Avoir 5 régénérations de santé sans mourir.
78- Spectre : Tuer 50 ennemis avec des AC-130.
79- Tête brulée : Obtenir 50 bombardements de précision, de harrier ou furtif.
80- Broken Arrow : Obtenir 25 bombardements de précision.
81- Largueur de bombes : Tuer 50 ennemis avec des bombardements de précision.
82- Cible difficile : Tuer 2 personnes de suite qui étaient en l'air.
83- Par amour de la guerre : Obtenir vos 3 bonus de séries d'éliminations en moins de 20 secondes.
84- Incassable : Détourner 10 explosions ennemies avec votre bouclier anti-émeute.
85- Tango éliminé : Tuer 5 ennemis en étant allongé.
86- Le vengeur : Venger 3 de vos coéquipiers.
87- Protéger et servir : Absorber 1000 points de dégâts avec le bouclier anti-émeute.
88- Arsenal complet : Tuer 15 ennemis en utilisant Machine de Guerre.
89- Tueur de meilleur joueur : Tuer le N°1 de l'équipe adverse 10 fois dans un seul match.
90- Robin des bois : Obtenir une vengeance 5 fois en utilisant Baroud d'Honneur.
91- Détection rapide : Tuer 3 ennemis pendant qu'ils désamorcent une bombe.
92- Haute définition : Obtenir une kill-cam de victoire avec un mitrailleur hélicoptère.
93- Sous surveillance : Obtenir 3 drones dans un seul match.
94- Amplificateur : Détruire 300 équipements ennemis en utilisant Rapport. (Pro)
95- Création de parasite : Obtenir 5 drones de brouillage.
96- Tueur technologique : Obtenir une kill-cam de victoire avec un bombardier furtif.
97- A l'hélico ! : Obtenir 3 mitrailleurs hélicoptères.
98- Frappe cobra : Obtenir 10 mitrailleurs hélicoptères.
99- Commandant des cieux : Tuer 50 ennemis avec des mitrailleurs hélicoptères. (Défi prestige)
100- ZL dégagée : Obtenir 5 colis stratégiques.
101- Airwolf : Obtenir 100 hélicoptères armés.

102- Connexion direct : Tuer 50 ennemis avec des hélicoptères. (Défi prestige)
103- Blindé volant : Obtenir 10 pave-low.
104- Transformer : Obtenir une kill-cam de victoire avec un pave-low. 105- Tir en hauteur : Tuer 50 ennemis avec des hélicoptères. (Défi prestige)
106- Bigbadaboum : Tuer 2 ennemis ou plus avec un seul tir de RPG, 5 fois.
107- Tueur né : Tuer 2 ennemis ou plus avec un seul tir de RPG, 25 fois.
108- Onde de choc : Tuer 250 ennemis en utilisant Danger Rapproché.
109- 1 balle 2 éliminations : Tuer 2 ennemis ou plus en un seul tir.
110- Facteur K : Tuer 500 ennemis en utilisant Force d'Opposition.
111- Une balle dans le buffet : Tuer 1000 ennemis en utilisant Force d'Opposition.
112- Hardcore uniquement : Gagner 5 matchs à mort par équipe hardcore.
113- Cartouchière : Ravitailler 250 fois en utilisant Pillard.
114- Insensible aux balles : Absorber 1000 points de dégâts avec le bouclier anti-émeute.
115- Décrypteur de signaux : Obtenir 25 drones de brouillage.
116- Starfish Prime : Obtenir 5 bombes IEM.
117- Contre-Espionnage : Tuer 250 ennemis de près en utilisant Brouillage.
118- Booyah ! : Tuer 2 ennemis ou plus avec une seule grenade à fragmentation, 5 fois.
119- QG : Obtenir une kill-cam de victoire avec un hélicoptère d'attaque.
120- Touche finale : Obtenir une kill-cam de victoire avec un bombardement de précision.121- BOUM ! En pleine tête : Tuer 25 ennemis (Headshots) avec des fusils mitrailleurs.
122- Argent taché : Obtenir une vengeance par un headshot, 5 fois.
123- BAM ! : Tuer 10 ennemis avec des grenades dégoupillées.
124- Intergalactique : Gagner 20 matches sabotage.
125- Toujours de garde : Obtenir 100 drones ou drones de brouillage.
126- Longue vie : Vivre pendant 5 minutes consécutives.127- Clic-clic boum : Tuer un ennemi avec du C4 alors que vous êtes en Baroud d'Honneur.
128- Arme paralysante : Tuer un ennemi paralysé par une grenade paralysante.
129- Dur à tuer : Tuer 2 ennemis en étant en Baroud d'Honneur ou Dernière Bataille.
130- Explosion : Tuer 25 ennemis (headshots) avec une mitraillette. (Exemple : MP5K)
131- Confrontation : Tuer 15 ennemis (headshots) avec un fusil d'assaut.
132- Chevalier du ciel : Obtenir 2 hélicoptères d'attaque dans une seule partie.
133- Armé et dangereux : Tuer 900 ennemis avec une arme comportant 2 accessoires . (Bling-Bling)
134- Rechargé : Ravitailler 10 fois en utilisant Pillard.
135- Gros calibre : Tuer 30 ennemis en utilisant Force d'Opposition.
136- C'est personnel ! : Blesser un ennemi et achever-le avec un couteau de lancer.
137- Je m'appelle... : Tuer 50 ennemis avec des mitrailleurs hélicoptères. (Défi prestige)
138- Viré ! : Tuer 50 ennemis avec des harriers. (Défi prestige)
139- Embuscade ! : Tuer 2 ennemis ou plus avec une seule claymore, 25 fois.
140- Derrière les lignes ennemies : Avoir une série de 10 tués sans mourir sans utiliser aucun bonus de séries d'éliminations.
141- Reconnaissance : Courir « 250 miles » en utilisant Poids Léger. (Défi Poids Léger VI)
142- Tentative : Tuer 15 ennemis avec des couteaux de lancers.
143- Pro du couteau dans le dos : Poignarder un ennemi dans le dos.
144- L'inciseur : Tuer 5 ennemis avec le couteau. (Défi prestige)
145- Increvable : Jouer tout un match sans se faire tuer une seule fois.
146- Excalibur : Tuer 100 ennemis avec le couteau ou le bouclier anti-émeute en utilisant Commando.
147- Empaleur : Tuer 2 ennemis au couteau en utilisant Commando.
148- Frères de sang : Gagner 15 matches à mort par équipe.
149- La légende : Être le dernier en vie de votre équipe en match recherche et destruction.
150- Epique : Tuer 10 ennemis en un seul bonus de série d'élimination.
151- Observateur à distance : Tuer 2 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles.
152- Soumission à l'autorité : Tuer 5 ennemis à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles
153- Vision rayon X : Détruire 15 équipements ennemis en utilisant Rapport.
154- Cas social : Obtenir au total 50 colis stratégiques, tourelles automatiques et largage d'urgence.
155- Le temps, C'est de l'argent ! : Obtenir une vengeance avec du semtex, 5 fois.

156- Je suis riche ! : Obtenir une vengeance avec du C4, 5 fois.
157- Dégoupilleur : Tuer au minimum 2 ennemis avec une seule grenade à fragmentation, 25 fois.
158- Nerfs d'acier : Tuer 500 ennemis sans viser, en utilisant Visée Solide.
159- Capitaine du ciel : Obtenir 3 pave-low.
160- Dans le mille : Collez un ennemi avec du semtex, 5 fois.
161- Pot de colle : Obtenir une kill-cam de victoire en collant du semtex sur un ennemi.
162- Le démembreur : Tuer 3 ennemis de suite au couteau sans mourir.
163- Pilote fantôme : Obtenir 25 missiles prédator.
164- Re-Zéro : Tuer 200 ennemis avec un sniper. (Un tir tue seulement)
165- Le vautour : Ravitailler 500 fois en utilisant Pillard.
166- Le mastodonte : Jouer un match en obtenant un ratio tués/morts de 5.
167- La faucheuse : Tuer 5 ennemis avec un ou 2 missiles prédator.
168- Dragon : Tuer 50 ennemis avec des pave-low. (Défi Prestige)
169- Project les autonomes : Obtenir 25 tourelles automatiques.
170- Toute votre base : Tuer tous les membres de l'équipe ennemie sans mourir. (4 membres minimum)
171- Danger rapproché : Tuer 500 ennemis avec des explosifs en utilisant Danger Rapproché.
172- Coup de maître ! : Obtenir une kill-cam de victoire avec une vengeance.
173- Faiseur de pluie : Obtenir une vengeance avec une grenade semtex.
174- Revers de fortune : Tuer 10 ennemis en tirant sur une claymore.
175- Agent double : Briser 250 séries d'éliminations en utilisant Sang-Froid.
176- Travail d'espion : Tuer 125 ennemis de près en utilisant Ninja.
177- Cinglé : Obtenir une vengeance avec une grenade fragmentation, 5 fois.
178- Philanthrope : Obtenir 10 largages d'urgence.
179- Attention ! : Tuer un ennemi en l'écrasant avec votre colis stratégique.
180- Plus ils sont grands... : Tuer le N°1 de l'équipe adverse 3 fois de suite
181- ... plus la chute est dure. : Tuer le N°1 de l'équipe adverse 5 fois de suite
182- Cadeau de départ : Tuer 2 ennemis ou plus avec une seule claymore, 5 fois.
183- Heure limite : Obtenir 100 séries d'éliminations en utilisant Détermination.
184- Dispositif de l'homme mort : Tuer 50 ennemis en utilisant baroud d'honneur.
185- Dernier soupir : Tuer 100 ennemis en utilisant baroud d'honneur.
186- 6 pieds sous terre : Obtenir le prestige 6 grade 2
187- Pirate : Voler 10 colis stratégiques ennemis.
188- Acier épais : Survivre à 10 explosions en utilisant le bouclier anti-explosion.
189- Décathlonien : Courir « 104 Miles » en utilisant Marathon. (Défi Marathon Pro VI)
190- Mach 5 : Vider un chargeur entier de mitraillette sans rater la cible.
191- Trop rapide : Tuer 15 ennemis en utilisant Tour de Passe-Passe
192- Démon de la vitesse : Courir « 2 miles » en utilisant Poids Léger. (Défi Poids Léger Pro I)
193- Vagabond : Détruire une voiture.
194- A toute vitesse : Obtenir 50 hélicoptères armés.
195- Roi de la piste : Courir « un mile » en utilisant Marathon. (Défi Marathon Pro I)
196- Les pieds sur terre : Gagner un match à mort par équipe hardcore.
197- Tueur de drones : Obtenir une kill-cam de victoire avec un missile prédator.
198- Dévastateur : Tuer toute l'équipe ennemie. (4 membres minimum)
199- Courbettes : Tuer 15 ennemis en étant accroupi.
200- Le tout-puissant : Obtenir 50 drones ou 50 drones de brouillage.
201- Machine de guerre : Tuer 750 ennemis en utilisant machine de guerre.
202- Incroyable : Obtenir une kill-cam de victoire avec un couteau de lancer.
203- Armes blanches : Tuer 3 ennemis avec le couteau.
204- Massacre : Tuer toute l'équipe ennemie en moins de 10 secondes. (4 membres ou plus)
205- Expert de l'attaque à revers : Écraser un ennemi par derrière avec le bouclier anti-émeute.
206- Montée d'adrénaline : Tuer 5 ennemis (headshots) avec une mitraillette.
207- Tête de série : tuer 10 ennemis en un seul match sans mourir.
208- Aucune limite : Finir premier dans une partie de match à mort par équipe hardcore. (Meilleur score de la partie)
209- Tireur (Pro) : Faire 2 headshots en une balle.
210- Véhicule franc : Courir « 50 Miles » en utilisant Marathon. (Défi Marathon Pro V)

211- Doubler la mise : Tuer 25 ennemis avec une arme comportant 2 accessoires. (Bling-Bling)
212- Joueur professionnel : Obtenir au total 100 colis stratégique, tourelle automatiques et largage d'urgence.
213- 7 gagnant : Obtenir le prestige 7, grade 2.
214- Réaction en chaîne : Tuer un ennemi en tirant sur un explosif provoquant une réaction en chaîne.
215- Tueur en série : Obtenir les bonus de série d'éliminitations à 7, 8 et 9 tués dans un match.
216- Chute de caisses : Obtenir une kill-cam de victoire en faisant tomber un colis stratégique sur un ennemi.217- Ennemi public : Obtenir le meilleur score dans un match à mort par équipe. (Meilleur score)
218- Redoutable : Terminer sur le podium d'un chacun pour soi, 5 fois.
219- Prédateur : Tuer 50 ennemis avec des missiles prédator.. (Défi prestige)
220- Suicidaire : Sauter de plus de 4.5M et survivre.
221- Commandant douleur : Obtenir le prestige 1 grade 55.
222- SBD : Obtenir 10 bombardiers furtifs.
223- Non. : Tuer un ennemi dégoupillant une grenade avant qu'il ne la lance.
224- Défonçage de cranes : Tuer 25 ennemis (headshots) avec un fusil d'assaut.
225- PWNED : Obtenir une kill-cam de victoire en tuant un ennemi avec un bouclier anti-émeute.
226- Touché ! C'est toi le chat ! : Tuer un ennemi avec une grenade renvoyée, 5 fois.
227- Victoire écrasante : Tuer 3 ennemis à la suite au bouclier anti-émeute, sans mourir.
228- Oh, putain ! : Tuez un ennemi, prenez son arme, et tuez-le à nouveau avec son arme.
229- Mastodonte : Survivre à 25 explosions en utilisant le bouclier anti-explosion.
230- Précision chirurgicale : Vider un chargeur de fusil d'assaut sans rater la cible.
231- Survivant : Tuer un ennemi au couteau quand le chargeur de votre arme principale est vide.
232- Cape et poignard : Tuer 5 ennemis avec le couteau de lancer.
233- Art de la disparition : Tuer deux fois le même ennemi en moins de 5 secondes grâce à son insertion tactique, 25 fois.
234- Transformiste : Tuer 300 ennemis en utilisant Machine de Guerre.
235- Éteignez les lumières : Achever un ennemi en jetant une grenade flash sur lui. (Impact direct)
236- Poing d'un pouce : tuer 750 ennemis en utilisant Tour de Passe-Passe.
237- Étoile à cinq branches : Obtenir le prestige 5 grade 2.
238- Opérations conjointes : Obtenir 15 Assistances.
239- Haut-commandement : Obtenir le prestige 1 grade 45
240- Commotion : Tuer 2 ennemis avec un bouclier.
241- Complètement hébété : Survivre à une explosion en utilisant Morphine.
242- Dans le noir : Faire 25 insertions tactiques.
243- Partage de colis : Obtenir 3 largages d'urgence.
244- Obsession : Coller 15 ennemis avec du semtex.
245- Perfectionniste : Vider un chargeur entier de sniper sans rater la cible.
246- 30 quelque chose : Obtenir le prestige 1 grade 35.
247- Voyeur : Obtenir 25 drones.
248- Aimant à filles : Obtenir 2 bombes IEM.
249- L'éblouissant : Tuer 20 ennemis flashés par une grenade flash. (Défi prestige)
250- Silence : Tuer un ennemi avec un couteau de lancer alors que l'ennemi est flashé ou paralysé.
251- Réformé : Détruire 5 équipements ennemis.
252- Kleptomane : Voler un colis stratégique ennemi.
253- Caisse de voyage : Obtenir 25 colis stratégiques.
254- ??? : Tuer un ennemi en dégoupillant une grenade explosant dans votre main.
255- Faiseur de veuves : Tuer 125 ennemis de près en utilisant Commando.
256- Grenade ! : Tuer 10 ennemis avec des grenades.
257- Attraper du shrapnel : Tuer 5 ennemis avec des claymores.
258- Explosion express : Tuer 25 ennemis avec des grenades fragmentation.
259- Toxicité : Se faire tué par une bombe nucléaire ennemie.
260- Mort vivant : Survivre en Dernière Bataille et se relever.
261- Dernier recours : Obtenir une kill-cam de victoire en étant en Baroud d'Honneur ou en Dernière Bataille.
262- Mort certaine : Tuer un ennemi avec le Ranger en tirant en même temps avec les deux armes.
263- Résurrection du phénix : Tuer 5 ennemis en utilisant Baroud d'honneur.
264- Infecté : se faire tuer au couteau par un ennemi utilisant ce titre.

265- Vrais amis : Tuer un ennemi en collant du semtex sur un allié.
266- Rayons de drones : Obtenir 3 drones de brouillage en un match.
267- Ma petite victime : Tuer 10 ennemis en utilisant une arme silencieuse.
268- Martyr : Tuer un ennemi en utilisant Martyr.
269- Faux ami : Tuer plusieurs ennemis en collant du semtex sur l'un d'eux.
270- Mais que ? : Tuer un ennemi en tirant sur un explosif à travers une surface grâce à la force de pénétration des balles.
271- Voleur d'identité : Obtenir une vengeance en tuant un ennemi avec sa classe grâce à Imitateur.
272- Désintégrateur : Tuer 5 ennemis de près en utilisant Commando.
273- Sans réaction : Tuer au moins 3 ennemis à la suite en étant mourant. (Écran rouge clignotant)
274- Suppression tactique : Tuer 25 ennemis réapparaissant avec leur insertion tactique.
275- Stratège : Tuer 15 personnes avec des claymores.
276- Chaudronnier : Tuer 5 ennemis en détruisant des voitures.
277- Culture de pissenlits : Sauter de plus de 9M et mourir.
278- Pas le visage ! : Tuer 5 ennemis (headshots) en utilisant un fusil mitrailleur.
279- MST : Poignarder un ennemi portant ce titre.
280- Bling-bling : Tuer 450 ennemis avec une arme portant deux accessoires. (Bling-Bling)
281- Pigeon d'argile : Tuer 3 ennemis en tirant sur une claymore.
282- Pyrotechnicien : Tuer 50 ennemis avec des bombardiers furtifs. (Défi prestige)
283- Droit vers le haut : Obtenir 25 bombardements de harrier.
284- L'anarchiste : Tuer au minimum 2 ennemis avec une détonation de C4, 25 fois.
285- Récidiviste : Obtenir une vengeance avec un couteau de lancer.
286- Ninja : Tuer 50 ennemis au couteau en utilisant Commando.
287- Réfléchis vite ! : Achever un ennemi en jetant une grenade fragmentation sur lui. (Impact direct)
288- Force maximale : Tuer 10 ennemis avec des explosifs en utilisant Danger Rapproché.
289- Haut-parleur : Obtenir 25 hélicoptères d'attaques.
290- Chasseur de canards : Tuer un ennemi sautant dans les airs.
291- Grillé à point : Tuer 50 ennemis avec des bombardiers furtifs. (Défi prestige)
292- Diable à ressort : Tuer un ennemi deux fois en moins de 5 secondes grâce à son insertion tactique.
293- Complètement cuit : Tuer 5 ennemis avec des grenades dégoupillées.
294- Dos d'argile : Obtenir une vengeance avec une claymore.
295- Zod : Obtenir le prestige 1 grade 65.
296- Massacreur de noobs : Tuer un ennemi avec un lance-grenade sans détonation. (Impact direct)
297- Fin de route : Obtenir 5 bombes nucléaires.
298- Patriote (drapeau Américain) : Débloqué avec le titre Predator.
299- Le spécialiste (drapeau Britannique) : Débloqué au grade 9.
300- Grand nord blanc (drapeau Canadien) : Débloqué avec le titre L'éblouissant.
301- Continental : Débloqué avec le titre Largueur de bombes.
302- Le conquérant (drapeau Espagnol) : Débloqué avec le titre Spectre.
303- L'exterminateur (drapeau Autrichien) : Débloqué avec le titre Viré !.
304- Soleil levant (drapeau Japonais) : Débloqué avec le titre Dragon.
305- Le rédempteur (drapeau Brésilien) : Débloqué avec le titre Résurrection du phénix.
306- Neutre (drapeau Suisse) : Débloqué avec le titre Choc et effroi.

- Les titres prestiges s'obtiennent en passant les prestiges
- Les titres sur plaque métallique s'obtiennent en faisant 500 éliminations (chaque arme a son titre sauf le bouclier anti-émeute)
- Les titres sur plaque en or s'obtiennent en débloquant tous les accessoires d'une arme (chaque arme a son titre sauf le bouclier anti-émeute et lanceurs)
- Les titres sur plaque métallique avec le logo d'un tir dans la tête à sa droite s'obtiennent en faisant 250 tir mortels dans la tête avec une arme (chaque arme a son titre sauf le boucler anti-émeute)
- Les titres sur fond métallique brillant avec des crânes des deux côtés s'obtiennent en faisant 2500 éliminations avec une arme (chaque arme a son titre sauf le bouclier anti-émeute)
- Les titres sur fond doré avec des crânes des deux côté s'obtiennent en effectuant 1000 tir mortels dans la tête.

Notes :

- les titres ci-dessus ne peuvent être débloqués qu'après avoir passé le prestige 1
- les titres ci-dessus fonctionnent de manière différente avec les lanceurs, il faudra détruire des véhicules (titres éliminations) et effectuer des éliminations multiples (titres tir mortel dans la tête)

Call of Duty : Modern Warfare 3

© Activision / Sledgehammer Games 2011

SUCCÈS

Nouveau départ (5G)

Commencer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Plus dure sera la chute (10G)

Démanteler la tour de brouillage. Terminer "Mardi noir" dans n'importe quelle difficulté.

Mouillé jusqu'au cou (10G)

Reprendre le port de New York. Terminer "Chasseur chassé" dans n'importe quelle difficulté.

Carpe diem (10G)

Sortir de la planque dans la montagne. Terminer Persona non grata dans n'importe quelle difficulté.

Vol privé (10G)

Protéger le président russe. Terminer "Turbulences" dans n'importe quelle difficulté.

Mauvaises intentions (10G)

Infiltrer le village. Terminer "Reprise de service" dans n'importe quelle difficulté.

Aller simple (10G)

Rejoindre Westminster. Terminer "Attention à la marche" dans n'importe quelle difficulté.

Troisième guerre mondiale (10G)

Sauver le vice-président des États-Unis. Terminer "Souris blanche" dans n'importe quelle difficulté.

Tempête de sable (10G)

Attaquer la compagnie de transport. Terminer "Retour à l'envoyeur" dans n'importe quelle difficulté.

Passager embarqué (10G)

Suivre la piste de Volk. Terminer "Livraison express" dans n'importe quelle difficulté.

Nous aurons toujours Paris (10G)

S'échapper de Paris avec Volk. Terminer "La Dame de fer" dans n'importe quelle difficulté.

Vive la révolution ! (10G)

Atteindre l'église. Terminer "L'oeil du cyclone" dans n'importe quelle difficulté.

Requiem (10G)

S'échapper de la ville. Terminer "Frères de sang" dans n'importe quelle difficulté.

Château assiégé (10 G)

Découvrir les plans de Makarov. Terminer "La forteresse" dans n'importe quelle difficulté.

Rencard raté (10G)

Trouver la fille. Terminer "Terre brûlée" dans n'importe quelle difficulté.

Diamant menacé (10G)

Sauver le président russe. Terminer "Au fond du terrier" dans n'importe quelle difficulté.

La chance sourit aux audacieux (40G)

Terminer la campagne dans n'importe quelle difficulté.

La grosse pomme (25G)

Terminer les missions "Mardi noir" et "Chasseur chassé" en difficulté Vétéran.

De Charybde en Scylla (25G)

Terminer "Persona non grata", "Turbulences" et "Reprise de service" en difficulté Vétéran.

Vengeance (25G)

Terminer "Attention à la marche", "Souris blanche" et "Retour à l'envoyeur" en difficulté Vétéran.

Ville lumière (25G)

Terminer les missions "Livraison express" et "La Dame de fer" en difficulté Vétéran.

Heures sombres (25G)

Terminer "L'oeil du cyclone", "Frères de sang" et "La forteresse" en difficulté Vétéran.

C'est la fin (25G)

Terminer "Terre brûlée", "Au fond du terrier" et "Tu redeviendras poussière" en difficulté Vétéran.

L'élite de l'élite (100G)

Terminer la campagne en difficulté Commando ou Vétéran.

Strike ! (20G)

Tuer 5 ennemis avec une seule grenade en mode Solo ou Opérations spéciales.

Jack l'éventreur (20G)

Attaquer au corps à corps 5 ennemis à la suite en mode Solo ou Opérations spéciales.

Informateur (20G)

Récupérer 22 éléments de renseignements.

Éclaireur averti (35G)

Récupérer 46 éléments de renseignements.

Ceci est une baguette magique ! (20G)

Tuer 30 ennemis avec le XM25 dans "Mardi noir".

Ce qui monte... (20G)

Détruire tous les hélicoptères avec le lance-grenades de l'engin téléguidé dans "Persona non grata".

Pour qui sonne le glas (20G)

Détruire toutes les cibles avec 4 obus pendant la séquence du mortier dans "Reprise de service".

Boîte fatale (20G)

Tuer 20 ennemis en un seul passage avec l'artilleur d'hélico dans la mission "Retour à l'envoyeur".

Danger proche (20G)

Abattre un hélicoptère avec la grenade fumigène d'un AC-130 dans la mission "Livraison express".

Ménage à trois (20G)

Détruire 3 chars avec un seul tir de 105 mm dans la mission "La Dame de fer".

Quoi de neuf (20G)

Tuer 9 ennemis avec des mitraillages d'A-10 dans la mission "Terre brûlée".

50/50 (20G)

Terminer une partie Mission d'Opérations spéciales avec autant d'éliminations que votre partenaire.

Petits oiseaux (20G)

Abattre 2 hélicoptères ennemis sans se faire toucher dans une partie Survie d'Opérations spéciales.

Lame fatale (15G)

Achever un Mastodonte au couteau en mode Opérations spéciales.

Trafiquant d'armes (20G)

Acheter tous les éléments de l'Armurerie de Survie.

Zone rouge (20G)

Acheter tous les éléments de l'Arsenal soutien aérien de Survie.

Dépense stratégique (20G)

Acheter tous les éléments de l'Arsenal de Survie.

La bourse ou la vie (25G)

Avoir un solde de 50 000 $ dans une partie en Survie d'Opérations spéciales.

Je survivrai (10G)

Survivre à 1 vague dans une partie en mode Survie d'Opérations spéciales.

Survivant (20G)

Atteindre la vague 10 dans chaque mission du mode Survie d'Opérations spéciales.

Imbattable (40G)

Atteindre la vague 15 dans chaque mission du mode Survie d'Opérations spéciales.

Pas besoin d'aide (20G)

Terminer une mission d'Opérations spéciales en Commando ou Vétéran sans qu'aucun joueur ne soit tué.

Fanfaron (10G)

Obtenir 1 étoile dans le mode Mission d'Opérations spéciales.

Tacticien (20G)

Obtenir 1 étoile dans chaque mission du mode Mission d'Opérations spéciales.

Gagnant (40G)

Obtenir 48 étoiles dans le mode Mission d'Opérations spéciales.

Personnel de bord (20 G) (Succès secret !)

Dans « Turbulences », tuer les 5 ennemis pendant la séquence de zéro-gravité.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I

Delta Force

Mardi noir

Vous incarnez le sergent Derek " Frost " Westbrook de la Delta Force. Dès le début, vous serez touché par une roquette. Avancez, en suivant votre ami Sandman et mettez-vous à couvert derrière les blocs. Neutralisez les soldats russes qui avancent vers vous. Vous devez ensuite gagner du terrain en passant d'un abri à l'autre. Quand le véhicule ennemi arrive, éliminez rapidement le mitrailleur en restant à couvert, à gauche.

Continuez d'avancer et ne tirez pas sur vos alliés qui arrivent par la route de gauche puis neutralisez les ennemis en avançant à droite. Quand l'hélicoptère russe arrive, abritez-vous dans le bâtiment de droite. Suivez vos amis et montez les marches. Entrez par la porte et éliminez directement les deux soldats qui se trouvent à droite. Le premier est en bas et l'autre à l'étage.

Avancez, mettez-vous ensuite à couvert à droite et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond de l'appartement. Une fois la menace ennemie éradiquée, avancez vers l'appartement dévasté et entrez à droite, dans la salle de bain. Passez dans la chambre à coucher et allez à gauche du lit pour prendre l'élément de **renseignement**.

Suivez encore une fois vos amis et descendez les escaliers. Lancez une grenade flash sur les ennemis qui se trouvent dans la ruelle et éliminez-les pendant qu'ils sont étourdis. Avancez jusqu'au magasin et neutralisez ceux qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et mettez-vous à couvert. Lancez vos grenades contre les soldats qui débarquent et nettoyez la zone. Allez ensuite au fond du magasin pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve sur le comptoir.

Sortez du magasin et avancez dans la rue en repoussant les ennemis. Utilisez votre XM 25 pour débusquer et neutraliser toute résistance. Abattez aussi les soldats qui se cachent derrière les colonnes du bâtiment de droite. Continuez d'avancer pour apercevoir l'entrée de la bourse (à gauche) gardée par plusieurs ennemis.

Commencez par faire taire la mitrailleuse du véhicule stationné à gauche puis éliminez les soldats en commençant par ceux équipés de lance-roquettes.

Entrez ensuite dans la bourse et utilisez les caisses de munitions pour faire le plein. Prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve à gauche, sur la table basse qui est contre le mur.

Empruntez ensuite l'escalator et planquez-vous derrière le comptoir. Nettoyez la salle de la bourse en restant à couvert à gauche. Avancez d'un abri à l'autre pour attaquer les ennemis par le flanc gauche. Une fois la zone nettoyée, avancez vers les escaliers et allez au comptoir qui se trouvent à leur droite pour prendre l'élément de **renseignement**.

Montez les escaliers et nettoyez le balcon de droite. Continuez à monter jusqu'à la passerelle et butez les soldats qui arrivent en bas en commençant par les deux équipés de lance-roquettes.

Montez ensuite à l'échelle pour atteindre le toit. Mettez-vous directement à couvert et repoussez les ennemis. Attendez que vos amis montent pour avancer vers la position du brouilleur. Montez les marches et neutralisez les russes qui gardent le brouilleur. Allez ensuite à droite pour trouver et récupérer l'élément de **renseignement** qui se trouve sur la table.

Posez ensuite la charge sur le brouilleur, éloignez-vous et explosez-la. Restez à couvert pour attendre l'arrivée de l'hélico d'extraction.

Prenez le contrôle de la mitrailleuse et dégommez les ennemis qui se trouvent sur le toit. Neutralisez rapidement ceux équipés de lance-roquettes avant qu'ils ne vous touchent. Vous serez ensuite poursuivi par un premier hélico ennemi Hide avant que les deux autres ne se joignent à la fête. Dégommez ces deux hélicoptères avant que le premier ne revienne à l'attaque. Explosez-le, lui aussi avant de continuer vers votre prochaine mission.

Chasseur chassé

Nagez dans le tunnel jusqu'à sortir dans le port. Avancez en évitant les mines sous-marines. Quand le sous-marin

ennemi arrive, posez votre mine dessus.

Dès qu'il apparait, montez dessus et éliminez les ennemis qui ouvrent les écoutilles. Entrez ensuite dans le sous-marin.

Entrez dans le dortoir et butez les russes qui se trouvent au fond du couloir. Allez ensuite au fond à droite et récupérez l'élément de **renseignement**.

Descendez l'escalier et butez les ennemis qui se trouvent dans la zone inondée. Ramassez le fusil à pompe de l'un des ennemis, il vous sera utile dans cet espace confiné. Avancez et montez à l'escalier.
Les russes décident de saboter le sous-marin et vous devez les en empêcher.

Neutralisez les ennemis équipés de visée laser tout en restant à couvert derrière les machines.

Allez à gauche, butez les russes et montez à l'escalier. Butez ceux qui se trouvent dans la salle suivante. Avant de continuer d'avancer, allez à droite sur la passerelle. Tournez encore à droite et allez jusqu'au fond. Tournez-vous à droite une dernière fois pour repérer l'élément de **renseignement** qui se trouve dans un coin gauche. Prenez-les et reprenez votre avancée. Posez une charge sur la porte pour l'exploser.

Pendant l'attaque surprise, commencez par buter le plus proche ennemi ensuite butez les autres, ceux qui entourent la zone des commandes.

Utilisez ensuite la console pour lancer les missiles. Quittez le navire en montant à l'échelle puis sautez dans le zodiac et foncez, en suivant le zodiac allié. Quand vous êtes abordé par un bateau ennemi, tirez sur les mines qu'il transporte pour l'exploser. Continuez d'avancer en évitant les bateaux et les débris puis passez entre les décombres et foncez tout droit vers l'hélico d'extraction.

Task Force 141

Persona non grata

Vous incarnez Yuri de la Task Force 141. Approchez du trou dans le mur et occupez-vous des ennemis qui arrivent dans la cour.

Cachez-vous quand l'hélico vous tire dessus et tue le doc. Allez ensuite aider le capitaine Price en injectant de l'adrénaline à Soap. Suivez ensuite le capitaine.

Eliminez les soldats qui arrivent à droite et descendez les escaliers. Restez à couvert pour nettoyer la cour et avant de suivre votre ami à gauche, allez à droite vers le petit dépôt pour trouver sur une caisse à droite l'élément de **renseignement** à récupérer.

Continuez le nettoyage de la cour avant de sortir dans la rue. Eliminez les ennemis qui arrivent à gauche et restez à couvert derrière les voitures. Continuez à descendre la rue en faisant attention aux hommes armés dans les balcons.

Neutralisez les ennemis qui débarquent de l'hélico et butez celui qui utilise la mitrailleuse et qui se trouve au balcon du premier étage du bâtiment d'en face. Avancez et faites attention aux ennemis qui ouvrent le garage du bâtiment d'en face.

Lancez vos grenades dans ce garage pour débusquer ceux qui s'y cachent. Repérez ensuite le bâtiment en feu avec la pancarte bleue et entrez dans le bâtiment qui se trouve à sa gauche. Entrez ensuite dans la chambre pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve sur une table. Sortez et rejoignez vos amis.

Commencez ensuite le nettoyage de la rue de droite et butez les soldats qui se trouvent sur le toit au fond, équipés de lance-roquettes. Entrez ensuite dans la ruelle de gauche. Suivez Price jusqu'au cache d'armes et descendez à la cave. Avant de prendre les commandes de l'engin téléguidé, allez à gauche de ce dernier pour prendre l'élément de

renseignement.

Allez ensuite vers la console pour prendre le contrôle de l'engin téléguidé. Utilisez la mitrailleuse de cet engin pour abattre l'hélicoptère.

Neutralisez les ennemis qui arrivent et utilisez les grenades quand ils restent groupés. Avancez vers l'hélicoptère en neutralisant les ennemis et restez attentif aux indications de votre ami. Abattez d'autres hélicos avant que l'engin ne soit détruit. Sortez du garage et avancez rapidement vers le toboggan qui se trouve à gauche de la rue pour prendre l'élément de **renseignement**.

Sprintez alors pour éviter le bombardement. Pendant la glissade, évitez les obstacles jusqu'à tomber dans l'eau.

F.S.O

Turbulences

Vous incarnez Andrei Harkov du F.S.O russe à bord de l'avion présidentiel. Escortez le président jusqu'à la salle de réunion. Après le détournement de l'avion, neutralisez les ennemis qui arrivent par la porte de droite. Ramassez ensuite l'arme de l'ennemi et suivez votre commandant. Pendant que l'avion décroche et que vous êtes en apesanteur, butez les hommes armés avant que l'appareil ne se redresse. Descendez ensuite à l'escalier et allez à droite vers la zone où se préparent les plats pour prendre l'élément de **renseignement**.

Escortez ensuite le président en suivant votre ami et nettoyez chaque compartiment. Eliminez les ennemis qui ont capturé la fille du président pour libérer cette dernière. Amenez ensuite le président à la salle sécurisée.

Après l'atterrissage forcé et la dislocation de l'avion, vous devez retrouver le président. Suivez le commandant et passez par-dessus le tronc d'arbre.
Ramassez tout de suite après l'élément de **renseignement** qui se trouve par terre, à droite.

Avancez alors d'un abri à l'autre en éliminant les soldats en chemin. Dès que vous retrouvez le président, allez vers l'hélicoptère pour lui ouvrir la porte.

Task Force 141

Reprise de service

Vous revenez à Yuri en compagnie de Price et Soap. Avancez et laissez passer la patrouille. Continuez de suivre vos amis et éliminez les deux ennemis qui gardent la position. Avancez ensuite et éliminez les milices qui entourent un prisonnier.

Avancez ensuite et passez derrière les groupes d'ennemis. Quittez la route et allongez-vous pour éviter les voitures ennemies puis avancez pour entrer dans la cabane. Attendez les ordres de Price pour neutraliser un des deux hommes qui se trouvent sur le pont, à gauche puis passez en-dessous pour atteindre une nouvelle zone.

Montez en empruntant l'échelle et attaquez le garde par derrière.

Vous devez protéger vos amis qui avancent en bas, ils vous indiqueront la position des ennemis. Neutralisez ces derniers rapidement pour qu'ils ne trouvent pas le temps de riposter et alerter les autres patrouilles et essayez d'aligner deux ennemis à chaque fois pour les toucher avec une seule balle.

Retenez votre respiration pour une meilleure précision. Quand vos amis sont grillés, couvrez leur fuite en éliminant les hommes qui affluent vers leur emplacement. Descendez ensuite et allez vers l'usine où se trouvaient vos amis et une fois à l'intérieur, prenez à droite pour prendre l'élément de **renseignement**.

Suivez ensuite vos amis en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. Localisez la maison qui est à gauche et qui est marquée par des tags. Dépassez-la et entrez dans la maison suivante pour trouver l'élément de **renseignement**, à droite.

Suivez vos alliés en éliminant les miliciens qui arrivent en surnombre puis neutralisez le mitrailleur de calibre 50 du véhicule. Utilisez cette arme pour exploser le véhicule ennemi qui arrive puis suivez les indications de Price qui vous signale les positions des ennemis les plus dangereux. Explosez ensuite un autre véhicule avant d'être touché par un obus.

Suivez vos deux amis sans vous arrêter pour éviter les tirs de mortier. Passez sur les toits et quand vous tombez dans une cabane, éliminez rapidement le premier assaillant. Neutralisez le suivant et courez pour retrouver Price. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les deux ennemis qui se trouvent dans la tour puis avancez à gauche et montez pour utiliser le mortier.

Explosez le premier véhicule qui arrive par la droite ainsi que les deux autres qui rappliquent par la gauche. Explosez aussi les groupes d'ennemis avec votre mortier.

Vous devez ensuite rejoindre l'église. Passez par le conduit et abattez les ennemis de l'autre coté. Avancez ensuite et entrez dans le hangar, à gauche. Nettoyez-le avant de sortir faire face aux maisons. Neutralisez les ennemis qui se trouvent aux étages.

Allez ensuite à droite, nettoyez la rue et entrez dans la maison de gauche. Avancez vers l'église en vous occupant des ennemis qui se trouvent dans le bâtiment de droite. Avancez vers la porte d'entrée de l'église et balancez une grenade. Nettoyez ensuite le bâtiment avant d'entrer. Avancez au fond de l'église pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve sur la table. Malheureusement, vous arrivez un peu tard et l'hélicoptère ennemi s'en va avec la cargaison.

S.A.S

Attention à la marche

Vous incarnez le sergent Marcus Burns de la S.A.S. Avancez dans la ruelle et éliminez le premier ennemi qui sort par la porte.

Avancez en suivant vos amis et butez l'un des deux ennemis qui dorment. Laissez votre unité s'occuper des deux hommes qui se trouvent dans le bâtiment à l'angle et ceux dans la ruelle de droite. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve sur une caisse à gauche.

Entrez ensuite par la porte et montez les marches. Une fois le bâtiment nettoyé, passez par la vitre pour atteindre les quais.

Restez à couvert derrière les caisses et les containers et nettoyez la zone. Avancez ensuite vers le camion situé à droite et tournez à droite. Avancez vers les escaliers métalliques et montez. Suivez la passerelle et entrez dans la salle pour trouver l'élément de **renseignement** sur la table. Revenez ensuite en bas et ouvrez les portes du camion.

Neutralisez les ennemis qui arrivent par l'entrepôt de droite et avancez vers ce dernier.
Poursuivez les autres avec l'appui de l'hélicoptère et restez à couvert pendant que ce dernier dégomme les survivants.

Il vous aidera aussi à repérer les ennemis en les ciblant avec son projecteur. Continuez de poursuivre les derniers gardes qui se replient vers le métro.

Montez dans le camion et essayez d'éliminer un max d'ennemis dans le métro. Restez accroupi pour éviter leurs tirs et butez-les. Après l'accident, avancez vers la station et éliminez les deux premiers ennemis.

Progressez dans la station en éliminant ceux qui vous attaquent sans toucher les civils. Butez ceux qui montent

l'escalator et empruntez-le à votre tour. Neutralisez les hommes qui se trouvent derrière le kiosque et allez derrière le comptoir de ce dernier pour prendre l'élément de **renseignement**.

Continuez de monter, abattez les ennemis et avancez pour retrouver vos amis. Remontez dans la rue pour créer un barrage au camion et tirez-lui dessus quand il rapplique.

ACTE II

Delta Force

Souris blanche

Vous incarnez à nouveau le sergent Frost. Après le débarquement, avancez d'un abri à l'autre en suivant vos amis. Avancez ensuite à droite vers l'avion écrasé et neutralisez les russes qui l'entourent.

Restez sur le flanc droit et passez derrière le muret. Neutralisez les soldats qui arrivent à droite et entrez à l'avant de l'avion. Prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve dans l'appareil et reprenez votre chemin.

Avancez vous mettre à couvert près de vos amis et ne restez pas sur la route de risque de vous faire écraser par vos propres chars. Avancez lentement en nettoyant chaque zone jusqu'à recevoir l'ordre de regroupent sur le char. Avant ceci, allez à droite en passant devant le bâtiment troué. Passez dans le jardin où se trouve l'arbre et regardez à droite pour trouver et récupérer l'élément de **renseignement**.

Allez ensuite au char et prenez les commandes de la mitrailleuse. Tirez sur les ennemis et leurs hélicoptères puis butez les soldats russes qui se replient dans le parking. Nettoyez ce dernier et localisez rapidement les soldats équipés de lance-roquettes pour les tuer en premier.

Sortez ensuite du char et frayez-vous un chemin jusqu'à sortir du parking.

Attendez que vos amis dégagent le chemin pour avancer. Entrez ensuite dans le bâtiment de droite avec votre unité et nettoyez-le. Revenez dans la rue et continuez votre travail de nettoyage jusqu'à atteindre le convoi.

Entrez par le trou dans le bâtiment situé à gauche et avant de monter les escaliers, allez au bureau à gauche pour prendre l'élément de **renseignement**.

Montez ensuite les escaliers et explosez la porte. Dès que vous entrez, abattez l'ennemi qui se positionne pour exécuter le prisonnier. Tournez ensuite rapidement pour abattre celui qui essaye de vous attaquer. Neutralisez les deux autres qui se trouvent à gauche. Escortez ensuite le vice-président jusqu'au point d'extraction.

Task Force 141

Retour à l'envoyeur

Vous revenez dans la peau de Yuri en compagnie de Price et Soap. Neutralisez les ennemis jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère de Nikolai. Prenez alors les commandes de la tourelle téléguidée et butez les ennemis qui se trouvent surtout sur les toits.

Soyez rapide puisque l'hélico ne s'attardera pas au dessus de la zone. Les ennemis sont indiqués en rouge faites donc attention à ne pas toucher vos amis qui sont marqués en vert. Avancez encore et prenez le contrôle de la tourelle quand Nikolai repasse sur la zone. Tirez sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts et ciblez les manieurs de lance-roquettes en premier.

Allez ensuite à gauche et entrez dans le bâtiment bleu qui se trouve à gauche.

Nettoyez le rez-de-chaussée avant de monter à l'escalier. Neutralisez les ennemis et entrez dans la salle d'en face pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve près de la fenêtre.

Contrôlez la tourelle encore une fois pour aider vos amis à avancer. Utilisez ensuite une dernière fois la tourelle pour éradiquer la présence ennemie.

Avancez vers le bâtiment où se trouve Waraabe. Neutralisez les ennemis qui gardent son bureau et entrez dans ce dernier. Eliminez ses hommes rapidement sans toucher votre cible. Pendant l'interrogatoire, allez à gauche pour récupérer l'élément de **renseignement** qui se trouve sur le bureau. Prenez la direction de la ZA.

Après l'attaque des ennemis, vous devez rejoindre la ZA secondaire avant la fin du temps imparti. Neutralisez ceux qui vous barrent la route et ceux qui se trouvent dans les balcons et sur les toits.

Avancez jusqu'à ce que l'ennemi vous envoie une bagnole en feu. Eloignez-vous de sa trajectoire avant qu'elle n'explose. Butez les ennemis qui se trouvent sur les toits et allez à la cabane qui se trouve à droite. Nettoyez ses environs et entrez pour récupérer l'élément de **renseignement**.

Courez ensuite vers la ZA pour l'extraction. Entrez dans le bâtiment et nettoyez-le étage par étage jusqu'au toit. Utilisez la tourelle de l'hélico un bref instant avant que l'appareil ne soit touché. Courez alors à l'arrière du toit et sautez vers la corde pour quitter le toit.

Vous devez maintenant rejoindre le site du crash avant les ennemis. Courez dans la tempête et butez ceux qui foncent aussi vers le site du crash.

Approchez-vous de l'appareil et transportez Nikolai loin des ennemis. Courez jusqu'au véhicule pour quitter cette fournaise.

Delta Force

Livraison express

De retour au sergent Frost de la Delta Force, avancez avec vos amis et descendez les escaliers. Entrez dans la bibliothèque et planquez-vous derrière le bureau. Commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent en haut à l'étage ensuite occupez-vous de ceux situés en bas.

Montez ensuite à l'étage et dégommez le reste des ennemis. Avancez vers les fenêtres pour trouver l'élément de **renseignement** contre celle qui se trouve entre deux étagères.

Descendez ensuite et franchissez la porte pour retrouver les GIGN. Suivez-les ensuite jusqu'à la rue et éliminez les manieurs de lance-roquettes qui se trouvent en haut des escaliers.

Nettoyez ensuite la rue et entrez dans le café de Paris qui se trouve à droite. Allez dans la salle du fond et récupérez l'élément de **renseignement**. Sortez ensuite et montez à l'escalier.

Continuez de suivre les GIGN et lancez le fumigène sur les cibles ennemies pour demander un soutien aérien. Avancez et lancez le fumigène sur le BTR ennemi puis planquez-vous pendant l'attaque aérienne. Avancez ensuite jusqu'à la bouche d'égout et descendez.

Avancez dans les catacombes jusqu'à apercevoir Volk, votre cible, prendre la fuite. Eliminez les ennemis dans la zone et allez à gauche pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve sur le générateur.

Foncez alors à la poursuite de Volk en neutralisant toute résistance en chemin. Montez ensuite à l'échelle et continuez

la poursuite. Récupérez l'élément de **renseignement** qui se trouve à gauche du couloir qui mène vers la rue, à droite.

Foncez vers le véhicule et montez. Passez ensuite à l'arrière pour éliminer vos poursuivants. Neutralisez les tireurs derrière les tourelles des véhicules ennemis ou bien tirez directement sur les conducteurs pour qu'ils perdent le contrôle. Revenez ensuite à l'avant et tirez sur la voiture de Volk.

Pendant que vous défoncez la voiture de Volk, visez sur les trois ennemis qui l'accompagnent avant qu'ils ne vous tirent dessus. Descendez ensuite du véhicule pour capturer votre homme.

La dame de fer

Avancez pour voir un appareil se faire abattre. Reculez pour ne pas être écrasé par cet appareil. Vous contrôlez ensuite un avion allié qui va dégager la route pour les forces terrestres. Visez les cibles en rouge en évitant de tirer près de vos amis ou sur les immeubles. Bombardez les blindés et explosez les hélicos qui barrent la route à vos alliés.

Utilisez votre canon contre l'infanterie ou bombardez-les eux aussi. Quand des roquettes sont lancées d'un bâtiment, attendez l'ordre de tirer et bombardez le bâtiment pour le démolir sur les ennemis.

Vous revenez ensuite à Frost au sol. Vous devez contourner le nid de la mitrailleuse pour la faire taire. Montez les marches et avancez jusqu'à la chambre qui donne sur l'arme. Prenez le fusil à précision qui se trouve sur la table et abattez le mitrailleur.

Descendez ensuite dans la cour, planquez-vous et neutralisez les russes. Entrez ensuite dans la serre située à gauche et montez à l'escalier pour récupérer l'élément de **renseignement**.

Allez au centre de la cour où se trouve Volk et vos amis et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Butez les ennemis qui se trouvent dans les balcons des bâtiments de droite et de gauche. Butez aussi ceux qui se trouvent en bas jusqu'à l'arrivée du char ennemi. Quittez la mitrailleuse et lancez un fumigène de marquage sur le char. Abritez-vous pour attendre le bombardement allié.

Vous prenez ensuite les commandes de l'appareil allié et vous devez escorter les troupes au sol jusqu'à la ZA. Tirez sur les cibles en rouge sans toucher vos amis qui avancent.

Ne tirez pas ensuite sur les deux humvees qui rappliquent, ce sont des véhicules alliés. Escortez-les plutôt et abattez les hélicos et les chars qui essayent de les intercepter. Tirez ensuite sur les chars qui se trouvent sur le pont.

Vous revenez alors à Frost au sol. Prenez le Javelin et détruisez les chars qui vous bloquent sur le pont. Avancez ensuite en direction de la tour Eiffel, neutralisez les ennemis et allez vers le bus qui se trouve à gauche. Entrez dans ce dernier et prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve à l'arrière.

Avancez encore et lancez un fumigène sur le véhicule ennemi qui arrive. Lancez ensuite un autre sous les hélicos pour qu'ils soient ciblés par l'attaque aérienne. Tenez ensuite votre position jusqu'à l'arrivée des renforts alliés et du bombardement qui fera tomber par la même occasion la tour Eiffel.

Task Force 141

L'oeil du cyclone

Vous revenez à Yuri et à la Task Force. Avancez dans l'eau et attendez les indications de Price pour avancer sans alerter les soldats ennemis. Avancez jusqu'à retrouver les résistants. Suivez ensuite Soap et attendez son ordre pour buter les deux snipers qui se trouvent sur le toit.

Suivez ensuite votre ami jusqu'à rencontrer une patrouille de deux soldats. Eliminez l'un d'eux pour que Soap s'occupe du suivant. Quand l'hélico ennemi arrive, suivez Soap et entrez dans le bâtiment de droite. Prenez alors l'élément de

renseignement qui se trouve sur le comptoir, à droite.

Suivez encore votre ami et entrez dans un autre bâtiment. Allongez-vous rapidement et rampez pour éviter le regard des ennemis. Continuez de suivre Soap jusqu'à la place. Attendez que les résistants rappliquent et avancez à gauche vers le parasol. Prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve sous le parasol et rejoignez Soap près de la statue.

Avancez encore en suivant SOP et ramassez l'RPG. Explosez alors le blindé ennemi qui arrive à droite et entrez ensuite dans le bâtiment de gauche.

Traversez le bâtiment pour sortir dans la rue. Commencez par abattre les mitrailleurs qui se trouvent dans le bâtiment de droite. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'arrivée d'un char ennemi. Avancez vers la statue ensuite quittez la route en passant par la vitre, à gauche. Traversez le bâtiment et neutralisez les ennemis quand Soap vous donne le signal.

Sortez ensuite dans la rue et allongez-vous pour éviter le blindé ennemi. Entrez ensuite dans le bâtiment suivant.

Frères de sang

Commencez par localiser Price qui se trouve au sommet du bâtiment, près de la statue centrale. Butez ensuite les ennemis qui se trouvent dans le balcon et aidez Price à éliminer ceux qui se trouvent dans la salle.

Après l'explosion, aidez Soap à marcher et avancez sans vous arrêter. Posez ensuite Soap près de la benne pour que Price le porte pendant que vous entrez dans la boutique pour la nettoyer. Avant de sortir, allez à droite vers le comptoir pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve par terre.

Suivez Price et protégez-le dans la cour puis entrez dans le bâtiment suivant. Repoussez les ennemis qui essayent de se rapprocher de vous et continuez d'escorter vos amis. Tenez bon dans la cour jusqu'à l'arrivée de la résistance. Entrez ensuite avec vos amis dans le bâtiment et appuyez sur la blessure de Soap pour essayer de l'aider.

Après l'embrouille avec Price, suivez les indications pour ramper puis avancez dans l'aéroport.

Acte III

La forteresse

Avancez en silence en suivant Price jusqu'à sauter près des camions. Butez le garde qui patrouille et continuez votre chemin. Passez ensuite sous les camions et arrêtez-vous derrière un autre garde. Abattez-le quand le projecteur n'illumine pas sa position. Suivez Price et passez sous la plateforme où se trouvent les soldats. Posez du C4 sur cette plateforme et continuez d'avancer.

Entrez dans la salle de contrôle et laissez votre ami la nettoyer. Suivez-le ensuite et descendez l'escalier. Eliminez l'ennemi qui se trouve devant la cellule. Nettoyez ces couloirs dans le noir et avancez vers la zone suivante. Les ennemis utiliseront des fusées éclairantes pour vous repérer. Eliminez-les alors à l'ancienne tout en restant à couvert.

Avancez ensuite jusqu'à rencontrer un ennemi utilisant un prisonnier comme bouclier. Eliminez l'ennemi en essayant de ne pas tuer l'otage.

Suivez ensuite Price jusqu'à sortir et montez à l'échelle. Placez du C4 sur la colonne et continuez votre chemin. Quand Price place de l'explosif sur le mur, attendez son signal et le bruit du tonnerre pour exploser ce mur.

Montez ensuite sur cette cloison jusqu'au niveau de la salle de contrôle. Espionnez les ennemis avant de tomber jusqu'à la cuisine. Nettoyez-la et avancez puis traversez la cave à vin en éliminant les ennemis et sortez.

Après l'explosion de la grenade flash, éliminez l'ennemi qui arrive par l'escalier. Empruntez cet escalier et entrez dans la salle de contrôle. Mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond. Avant de suivez Price,

entrez dans la salle qui se trouve à gauche de l'écran pour prendre l'élément de **renseignement**.

Continuez d'avancer jusqu'à la réception et neutralisez les ennemis. Sortez ensuite devant l'entrée et laissez votre ami sur place pendant que vous empruntez le chemin de droite. Montez les escaliers et éliminez les soldats puis avancez dans les balcons et entrez dans le bâtiment. Nettoyez la zone et prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve à droite.

Avancez ensuite en éliminant les soldats russes jusqu'à retrouver Price. Explosez le pont et sautez par la fenêtre. Avancez sur le pont et mettez-vous à couvert derrière les caisses, à droite. Courez ensuite vers la voiture et montez avec Price.

Delta Force

Terre brûlée

Vous revenez à Frost et à l'unité Delta Force, à Berlin. Commencez par neutraliser les ennemis qui se trouvent sur le toit. Entrez dans le bâtiment et montez à la zone des bureaux. Eliminez les russes et avancez à gauche. Sautez par-dessus le bureau et regardez ce dernier pour trouver et récupérer l'élément de **renseignement**.

Montez ensuite et nettoyez l'étage suivant en utilisant vos grenades. Montez ensuite à l'escalier et sécurisez le toit. Allez vers le point d'observation et sortez votre fusil sniper puis liquidez les russes qui se trouvent sur le toit d'en face. Après le débarquement de vos amis, protégez-les en éliminant les ennemis qui rappliquent sur le toit. Ciblez ensuite les chars ennemis pour les A-10.

Vous devez ensuite descendre dans la rue. Passez derrière l'enseigne lumineuse et avancez jusqu'au bout de la passerelle. Tournez à droite et descendez les marches. Regardez à gauche, derrière la grille pour trouver et prendre l'élément de **renseignement**. Avancez ensuite et descendez en rappel.

Avancez dans la rue et entrez dans la boutique située derrière l'épave de l'hélicoptère. Allez vers le comptoir et prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve à droite.

Continuez d'avancer et prenez le lance-roquettes pour dégommer le char russe qui bloque l'accès au pont. Avancez jusqu'aux chars allemands puis vers le bâtiment qui se trouve à gauche et éliminez les soldats qui en sortent. Entrez dans le bâtiment et allez à droite de la porte de l'ascenseur située à droite pour prendre l'élément de **renseignement**. Continuez ensuite à suivre les chars alliés.

Après l'effondrement de l'immeuble, avancez dans les ruines en suivant votre ami. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée de l'hôtel en ruine. Entrez ensuite dans ce dernier et nettoyez la réception. Suivez ensuite vos amis jusqu'aux escaliers. Avant de monter, allez sous ces escaliers pour trouver l'élément de **renseignement**.

Prenez-le et montez jusqu'à l'étage où se trouve la fille du président. Butez les deux ennemis qui gardent la porte et entrez. Eliminez rapidement les deux soldats avant de voir l'hélicoptère partir avec votre colis.

Delta Force/Task Force 141

Au fond du terrier

Vous incarnez Yuri dans cette opération menée conjointement par la Delta Force et la Task Force 141. Après l'effondrement de l'ascenseur, utilisez la vision nocturne pour repérer et éliminer les ennemis. Suivez vos amis jusqu'à la grande salle et désactivez la vision nocturne.

Planquez-vous et nettoyez la zone en éliminant en priorité les manieurs de lance-roquettes qui se trouvent en haut, au fond de la salle. Entrez ensuite dans la salle de gauche et allez au fond. Regardez à gauche pour trouver l'élément de

renseignement qui se trouve dans un casier. Rejoignez ensuite vos amis et avancez dans le tunnel en le nettoyant.

Entrez dans la salle qui donne sur le hangar et restez contre les fenêtres. Neutralisez les ennemis et passez par la fenêtre. Allez aux escaliers qui se trouvent à gauche puis montez et sortez par la porte. Butez les soldats qui vous tournent le dos avant de vous approcher de la corniche pour nettoyer la cour d'en bas. Descendez en glissant sur le pilier et planquez-vous derrière le barrage. Utilisez ensuite les missiles du drone pour exterminer les soldats russes dans la zone.

Entrez ensuite dans le hangar en feu et suivez vos amis. Allez jusqu'à la salle pour libérer la fille du président. Continuez ensuite d'avancer et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la passerelle. Passez sur cette dernière et descendez en rappel.

Une fois en bas, planquez-vous à droite et commencez par neutraliser les hommes armés de lance-roquettes qui se trouvent sur la passerelle.

Avancez ensuite en nettoyant ce secteur. La porte de la pièce dans laquelle se trouve le président et blindée et risque de résister aux explosif. Montez alors les escaliers et placez les explosifs à l'endroit indiqué pour faire effondrer le sol et atteindre la salle où est détenu le président. Pendant la chute, butez le soldat qui tient en otage le président sans toucher ce dernier.

Eliminez les autres soldats qui l'entourent pour le libérer. Avant de quitter la zone, allez à l'arrière de la pièce pour trouver l'élément de **renseignement** sur un baril. Prenez-le et remontez avec votre unité.

Restez derrière les caisses et éliminez les soldats qui se trouvent en bas. Oubliez la mitrailleuse qui vous laisse trop exposé aux tirs ennemis. Descendez et continuez à tirer sur les ennemis jusqu'à être blessé. Pendant que l'on vous tire vers l'avion, éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Continuez ensuite à tirer depuis l'appareil pour essayer d'aider vos amis.

Task Force 141

Tu redeviendras poussière

Vous incarnez cette fois le capitaine Price, le chef de la Task Force 141, déterminé à en finir avec Makarov. Avec votre blindage intégral, avancez dans la rue en éliminant les hommes de Makarov.

Avancez vers l'entrée de l'hôtel et butez les soldats armés de lance-roquettes qui se trouvent au deuxième étage. Entrez ensuite dans l'hôtel sans toucher les civils.

Eliminez les ennemis qui arrivent par les escalators et butez ceux situés en haut. Montez ensuite en empruntant ce même escalator (à droite) et nettoyez cet étage. Retournez-vous et allez vers le bar pour prendre l'élément de **renseignement** qui se trouve sur le comptoir.

Avancez ensuite vers l'ascenseur et montez. Tirez sur l'hélicoptère qui débarque pour l'abattre. Malheureusement, il touchera votre ascenseur et dans l'accident vous perdez votre blindage qui prend feu. Sautez vers l'ascenseur suivant pour continuer à monter.

Quand vous sortez de l'ascenseur, restez derrière Yuri et avancez à gauche. Neutralisez les ennemis qui rappliquent et entrez dans la salle de gauche. Allez vers la table de poker et prenez l'élément de **renseignement** qui se trouve dessus.

Continuez d'avancer en massacrant les hommes de Makarov puis passez par la passerelle vitrée pour atteindre le restaurant. Butez les ennemis et allez à droite vers le comptoir pour prendre le dernier élément de **renseignement**.

Poursuivez ensuite Makarov et sautez vers l'hélicoptère. Suivez les indications pour neutraliser les deux pilotes.

Après le crash, suivez les indications qui s'affichent pour combattre Makarov et en finir avec celui qui vous a tout pris même Yuri votre dernier compagnon dans cette folle aventure.

Avec la mort de Makarov, la menace d'une troisième guerre mondiale est écartée, pour l'instant... Félicitations ! Vous avez terminé le jeu.

XP RAPIDE (MODE OPÉRATION SPÉCIALE SURVIE)

Pour gagner de l'expérience rapidement en mode Opération Spéciale Survie, faites plusieurs fois la mission "Plantage". En une minute, vous pouvez vous faire entre 6000 et 7000 XP très rapidement.

TROPHÉE/SUCCÈS "LAME FATALE"

Pour l'obtenir, il faut achever un mastodonte au couteau en mode survie. Pour cela, munissez-vous de grenades flashs et d'une mitraillette, commencez par vider un chargeur dans la tête du mastodonte puis envoyez une grenade flash et profitez de son étourdissement pour lui asséner deux coups de couteaux à la suite. S'il n'est pas mort, renvoyez une grenade flash et répétez l'opération jusqu'à obtention du trophée/succès.

MONTER TRÈS HAUT EN MODE SURVIE

Voici quelques conseils pour enchaîner un grand nombre de manches en mode survie :

- utilisez deux mitrailleuses lourdes (en principale et secondaire), leurs dégâts et leurs capacités de chargeurs en feront des atouts non négligeables
- achetez rapidement l'atout tour de passe-passe, les deux armes citées précédemment se rechargeant assez lentement ce qui pourrait vous être fatal
- installez-vous dans un coin de la map et placez claymores, C4 et tourelles pour vous protéger, à haut niveau les ennemis sont très résistants, il est primordial qu'ils ne vous atteignent pas
- visez au maximum la tête
- entre les manches, pensez à récupérer vos munitions et grenades flashs qui sont le meilleur moyen de ralentir les ennemis
- ne pas hésiter à utiliser les missiles predators et bombardements pour les hélicos et mastodontes, et même les unités de soutien pour les distraire !

Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / Treyarch 2008

SUCCÈS

Les Raiders de Carlson (10)

Terminez "Semper fi" dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

Assaut de Peleliu (15)

Établissez une tête de pont sur l'île de Peleliu (n'importe quelle difficulté). (Solo uniquement)

Dernier combat (20)

Survivez au conflit d'Okinawa dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

Coup au coeur (20)

Terminez toutes les missions du front est dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

Mains sales (30)

Terminez "Semper Fi" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Le soldat Ryan est sauvé (10)

Sauvez le soldat avant qu'il ne soit brûlé vif (Solo ou Coop).

Peleliu à sang (30)

Terminez "Faible résistance" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Arme de destruction massive (15)

Tuez au moins 4 soldats japonais en demandant un bombardement naval par radio (Solo ou Coop).

Épée brisée (30)

Terminez "Atterrissage forcé" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Aucun abri (15)

Tuez un ennemi dans un arbre du niveau "Atterrissage forcé" avec le lance-flammes. (Solo ou coop)

Architecte (30)

Terminez "Vendetta" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Le professionnel (15)

Tuez tous les hommes d'Amsel et le chien sans recharger (Solo uniquement).

Flingueur (15)

Assassinez le général Amsel d'un tir de pistolet. (Solo uniquement)

Coup de marteau (30)

Terminez "Leur pays, leur sang" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Terre brûlée (30)

Terminez "Feu de guerre" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

La manière forte (15)

Terminez une mission au lance-flammes (corps à corps, grenades et explosifs autorisés). (Solo/Coop)

Intrépide (30)

Terminez "Sans fin" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Cauchemar ambulant (30)

Terminez "En sang et en fer" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Main de fer (15)

Détruisez toutes les tours et les bunkers dans "En sang et en fer" (Solo ou Coop).

Fatalité (30)

Terminez "Anneau d'acier" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Sans pitié (15)

Tuez 15 ennemis tout en étant à bord d'un char dans "L'anneau d'acier" (Solo ou Coop).

Pluie de malheur (30)

Terminez "Expulsion" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Comme dans un four (10)

Tuez 10 ennemis avec les lumières éteintes dans le niveau "Expulsion" (Solo ou Coop).

Chats échaudés (30)

Terminez "Chats noirs" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Zéro pointé (15)

Coulez 45 Zéros japonais dans le niveau "Chats noirs" (Solo uniquement).

Extinction des feux ! (10)

Détruisez toutes les lumières du convoi japonais du niveau "Chats noirs". (Solo uniquement)

Chalumeau et tire-bouchon (30)

Terminez "Chalumeau et tire-bouchon" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Coucher de soleil (30)

Terminez "Point de non-retour" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Mortier en main (10)

Tuez 8 Japonais avec un mortier dans la mission "Point de non-retour" (Solo ou Coop).

Ange gardien (10)

Dans le dernier assaut d'Okinawa, sauvez le sergent Roebuck (Solo ou Coop).

Pour la patrie (30)

Terminez "Le coeur du Reich" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Un lourd fardeau (30)

Terminez "Chute" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

Économies (15)

Tuez 3 ennemis avec une seule balle (Solo ou Coop).

Chaud aux fesses (10)

Survivez à une attaque kamikaze. (Solo uniquement)

Ennemi en herbe (15)

Éliminez un soldat japonais embusqué dans l'herbe (Solo ou Coop).

Pilleur de tombe (15)

Récupérez toutes les cartes de la mort du jeu. (Solo uniquement)

Kamikaze (15)

Terminez un niveau en 2nde classe ou plus difficile avec des grenades ou le corps à corps (Solo).

Même pas mal (15)

Terminez un niveau sans mourir en mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement).

Purple Heart (5)

Face à l'adversité, faites preuve de courage et persévérez.

Héros de guerre (40)

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

Guerrier endurci (100)

Terminez le jeu mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement).

Début de la gloire (30)

En mode Campagne en coopération, terminez une partie sur Xbox LIVE (Coop en ligne uniquement).

Première impression (30)

En Campagne classée, terminez une partie en coopération sur Xbox LIVE (Coop en ligne uniquement).

Ruban bleu (25)

Terminez une partie en coopération classée à la première place. (Coop en ligne uniquement)

Succès secret (0)

Succès secret (0)

MODES CACHÉS

Mode Vétéran

Atteindre le niveau 32 pour débloquer ce nouveau mode coopératif plus difficile.

Mode Zombie

Terminer le mode Campagne pour débloquer le mode Zombie jouable à 4 contre des ennemis en nombre illimité.

BONUS DU MULTIJOUEUR

Atteignez un certain niveau en multijoueur online pour débloquer les bonus suivants.

Récompense	Niveau
Colt M1911	Niveau 3
Arisaka	Niveau 4
BAR	Niveau 4
MP40	Niveau 10
Clan Tag	Niveau 11
DP-28	Niveau 13
M1 Garand	Niveau 17

Mosin-Nagant	Niveau 21
Type 100	Niveau 25
Fusil à canon double	Niveau 29
MG42	Niveau 33
STG-44	Niveau 37
Kar98k	Niveau 41
FG42	Niveau 45
357 Magnum	Niveau 49
PPSh-41	Niveau 53
PTRS-41	Niveau 57
Browning M1919	Niveau 61
Carabine M1A1	Niveau 65
Classe perso. Slot 6	Niveau de prestige 1
Classe perso. Slot 7	Niveau de prestige 2
Classe perso. Slot 8	Niveau de prestige 4
Classe perso. Slot 9	Niveau de prestige 7
Classe perso. Slot 10	Niveau de prestige 10

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Semper fi

Cette mission est un tutorial qui vous permettra de mieux appréhender les bases du jeu. Vous incarnez Miller, votre mission débute dans un camp ennemi. Sortez de la cabane. A votre droite, vous trouverez deux armes un M1 Garand et un type 100. Optez pour celle qui vous convient le mieux et suivez le groupe d'assaut.

Vous êtes maintenant en face d'un bâtiment en feu, commencez par éliminer ennemis qui sont en bas. Pour liquider les ennemis planqués derrière les caisses, utilisez vos grenades, puis visez et tirez sur les ennemis en hauteur. Passez maintenant derrière le bâtiment en feu, une poignée d'ennemis vous y attendent. N'avancez qu'une fois que vous les aurez descendus. Continuez tout droit, prenez ensuite à gauche et continuez votre route vers la cabane. Eliminez les ennemis qui l'occupent. Une fois à l'intérieur, vous vous retrouvez nez à nez avec une mitrailleuse.

Avancer légèrement, prenez à gauche et planquez-vous dans l'angle pour que les tirs de la mitrailleuse ne puissent vous atteindre. Accroupissez-vous, visez et éliminez les ennemis qui débarquent et descendez. Retournez-vous et dirigez-vous vers la cabane derrière le camion, éliminez les ennemis qui s'y cachent et prenez à droite. Continuez d'avancer, quelques ennemis sont encore présents, utilisez une grenade pour vous en débarrasser. Vous êtes maintenant à coté d'une cabane avec une mitrailleuse, lancez à nouveau une grenade pour la réduire en cendres.

Objectif accompli

Vous êtes maintenant derrière vos alliés, progressez dans la forêt, des ennemis vont apparaître en bas, éliminez-les jusqu'au dernier.

Astuce : Pour attaquer plusieurs cibles le plus rapidement possible, visez la première cible, puis, une fois celle-ci descendue, relâchez la touche de visée et appuyez à nouveau dessus pour prendre la seconde automatiquement en cible, etc.

Longez maintenant la rivière. Au bout de celle-ci à votre gauche, de nouvelles cibles vont apparaître progressivement, restez accroupi et descendez-les. Avancez ensuite tout en éliminant les ennemis qui apparaissent sur les côtés. Vous avez atteint désormais le camp ennemi, approchez-vous du camion. Plusieurs ennemis apparaîtront, élimine-les, et dirigez-vous vers le bunker sur votre gauche. Descendez et plantez des explosifs, courez ensuite et passez à droite du

bâtiment derrière le camion.

Mission accomplie

Mission 2 : Faible résistance

Vous attaquez les ennemis depuis la plage. Dès que vous touchez le sol, visez la ligne des arbres en face de vous et envoyez des roquettes. Avancez maintenant tout en éliminant les ennemis qui apparaissent.

Astuce : Profitez de vos alliés pour qu'ils vous aident, restez derrière eux pour vous protéger et essayez de viser les ennemis qu'ils ne parviennent pas à éliminer en utilisant votre type 100.

Vous êtes maintenant devant un bunker, tirez une roquette pour le détruire. Continuez maintenant tout droit tout en éliminant les ennemis en chemin. Prenez ensuite à gauche pour entrer dans le tunnel et utilisez vos grenades pour anéantir l'ennemi. Une fois à l'extérieur du tunnel, éliminez les deux ennemis cachés dans l'herbe et lancez une grenade pour éliminer les ennemis avant même qu'ils n'attaquent.

Cachez-vous derrière le camion et demandez un tir de roquette pour détruire la mitrailleuse. Une fois la cible détruite, vous devrez prendre l'ennemi par derrière en passant par le bunker. Descendez et éliminez tous les ennemis tout en progressant. Restez sur vos gardes et attendez que l'ennemi avance pour l'éliminer. Sortez maintenant du bunker, à votre droite il y'a une mitrailleuse japonaise qui pénalisent l'avancée de vos allies, détruisez-la en demandant un tir de roquette. Vous devez maintenant entrer le bâtiment qui contient une mitrailleuse, prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, demander un tir de roquette pour détruire les chars ennemis. Servez-vous ensuite de cette mitrailleuse pour éliminer les ennemis près du Mortar et devant le camion. Retournez-vous et allez près de vos camarades.

Mission accomplie

Mission 3 : Atterrissage forcé

Vous êtes en plein milieu de la forêt, vous devez avancer lentement avec vos camarades pour atteindre les débris d'un avion détruit. C'est une embuscade de l'ennemi. Prenez position près de l'arbre à gauche et tirez avec votre " Bar " à gauche de l'avion pour descendre la première vague d'ennemis. Tirez à droite de l'avion pour tuer ceux encore en vie que vos camarades n'ont pas encore éliminés. Continuez votre chemin, à l'endroit où se termine la rivière, une seconde embuscade s'impose, gardez votre position et visez les cibles qui quittent leurs position pour vous attaquer. Vous devez maintenant franchir les défenses japonaises pour arriver aux bunkers.

Prenez le Type 100 et éliminez les ennemis à droite. Avancez et profitez des caisses ou même des arbres pour vous mettre à couvert des tirs ennemis. Choisissez le bon timing et jetez une grenade derrière le barrage qui couvre les soldats japonais. Une fois ces ennemis définitivement éliminés, vous êtes devant les bunkers.

Astuce : Prenez le Type 100 à la place du Bar, il existe plusieurs Type 100 à terre qui vous permettant de recharge durant l'embuscade du bunker.

Eliminez les mitrailleurs et ceux situés à leur droite. Sortez du bunker et avancez avec vos camarades. Passez par le bâtiment détruit à votre droite pour pouvoir vous approcher de l'infanterie japonaise et descendez-la pour aider vos amis à avancer.

A la sortie du bâtiment vous verrez des mitrailleuses en face de vous. Levez-vous et courez pour vous couvrir près de vos camarades à droite. Une fois que les tirs des mitrailleuses auront cessé, courez vers le lance-flammes à gauche et incendiez le bunker. Eliminez enfin, les deux derniers soldats qui sont encore dans ce bunker.

Objectif accompli

Vous devez maintenant aller en direction de la piste d'atterrissage. Une première embuscade s'impose, éliminez tous les ennemis sans oublier ceux qui se cachent dans les arbres.

Continuez votre route tout en éliminant les ennemis qui débarquent pour atteindre la piste d'atterrissage. Un combat de chars aura maintenant lieu. Collez-vous à vos camarades et avancez tout en éliminant quelques soldats japonais. Une fois les tunnels atteints, descendez-y, prenez à droite puis allez tout droit pour atteindre l'arme anti-chars. Prenez-la, équipez-vous en et visez trois des chars ennemis.

Avancez maintenant avec vos camarades en direction du bunker anti-aérien, servez-vous des camions comme couverture, ils vous permettront de progresser plus facilement. Eliminez les ennemis tout en progressant. Une fois que vous serez en bas des canons AA, prenez à droite, éliminez les deux ennemis en chemin et tournez à gauche. Avant d'avancer, éliminez le soldat à votre gauche et lancez une grenade sur la tourelle à droite. Continuez votre chemin lentement, éliminez les deux ennemis en bas et emparez-vous du premier canon AA. Visez maintenant les deux canons AA devant vous à droite et à gauche, détruisez-les. Descendez du canon AA et avancez vers le dernier. Cachez-vous derrière la caisse de gauche afin d'éliminer les ennemis qui vous barrent la route. Une fois à destination, tuez les deux derniers soldats sur le dernier canon. Des renforts vont arriver, repartis en deux groupes ainsi que des chars en plein milieu du combat. Prenez la mitrailleuse de gauche et tirez sur les ennemis qui débarquent par la gauche. Prenez ensuite celle de droite lorsque les deux camions arrivent et éliminez les soldats japonais avant même qu'ils ne prennent position.

Astuce : Quand vous verrez les chars débarquer, pensez à profiter de la présence du canon AA à votre gauche pour les détruire avant même qu'ils ne puissent prendre position. Ainsi, vous éviterez les dégâts qu'ils pourraient vous infliger.

Mission accomplie

Mission 4 : Vendetta

Vous êtes un maintenant un soldat russe survivant. Rampez tout droit en direction du Sergent Reznov et suivez-le. Il vous donnera son fusil. Attendez que les avions passent pour couvrir le bruit des coups de feu et abattez tous les Allemands présents dans la rue.

Avancez maintenant et cachez-vous près du sergent Reznov, derrière le véhicule allemand. Attendez quelques secondes et suivez-le sans jamais le perdre de vue. Si vous vous en éloignez de trop, vos ennemis vous découvriront et Reznov sera tué par votre faute.

Continuez de le suivre jusqu'au dernier building. Là, vous devez abattre le sniper qui vous a tiré dessus. Essayez de garder votre calme et de vous positionner dans des endroits sombres. Regardez avec attention le bâtiment en face depuis le coin gauche de la pièce où vous êtes. Ce bâtiment comporte un drapeau allemand à sa gauche. Le sniper ennemi changera de position et d'étage après chaque tir. Patientez pour le repérer. Une fois que vous l'aurez localisé, abattez-le ! Vous êtes maintenant repéré par l'ennemi, suivez Reznov et évitez de longer les murs ou d'y rester trop près. Continuez de le suivre jusqu'à ce que vos camarades viennent vous prêter main forte. Avancez un peu, et prenez l'échelle à votre droite, montez et suivez Reznov pour découvrir des ennemis en bas. Attendez le signal puis éliminez le maximum d'ennemis pour faciliter l'embuscade de vos camardes. Tuez ensuite les deux soldats qui viennent en renfort par le balcon de gauche et éliminez le soldat derrière la mitrailleuse en haut. Montez sur le toit en compagnie de Reznov et éliminez les ennemis qui s'opposent à votre progression. Servez-vous d'une grenade pour vous en débarrasser facilement. Une fois le devant le second bâtiment remplis d'ennemis face à vous, commencez par éliminer la mitrailleuse du véhicule en bas à droite passez ensuite à la mitrailleuse du haut. Ceci fait, débarrassez-vous des deux soldats en haut, sur le balcon de gauche. Eliminez maintenant le maximum d'ennemis pour faciliter la progression de vos camarades et laissez-les achever leur mission.

Continuez de suivre Reznov, vous devriez vous trouver devant un balcon détruit. Le Général ennemi passera en bas devant vous, vous devez le descendre. Il se cachera derrière la carcasse du char, derrière le camion enflammé puis derrière la pièce d'artillerie pour finalement monter dans le véhicule dans lequel il tentera de fuir.

Suivez-le. Une fois qu'il sera sorti de l'une de ses cachettes et qu'il commencera à courir, abattez-le. Evitez maintenant de lancer des grenades, contentez-vous de courir et suivez Reznov pour atteindre le bout du building. Sautez alors dans la rivière.

Mission accomplie

Mission 5 : Leur pays, leur sang

Vous êtes maintenant emprisonné, devant vous trois soldats ennemis. Reznov arrive et vous libère, suivez-le avec vos amis. Brûlez tout sur votre passage et prenez à droite tout en continuant de suivre Reznov. Vous arrivez devant une rivière et derrière elle des troupes ennemis s'opposent, prenez position et éliminez-en le maximum. Traversez maintenant la rivière, prenez à droite et continuez à progresser tout en laissant la rivière sur votre gauche. Eliminez toutes les cibles potentielles qui s'opposent à votre passage.

Vous allez découvrir un passage au milieu du chemin, prenez-le et montez avec vos camarades. Eliminez les soldats en chemin ainsi que ceux situés au-dessus de la route. Une fois arrivé en haut, éliminez les trois soldats qui vous font face et avancez légèrement pour vous placer juste avant les barrages, là ou vous pourrez voir les ennemis près de la mitrailleuse en hauteur. Brûlez tout maintenant avec vos cocktails Molotov. Ceci fait, continuez votre chemin en bas, sautez les barrages et rampez. Avancez lentement et éliminez les ennemis qui sont encore sur place. Vos camarades vous suivront. Dépassez maintenant la mitrailleuse et continuez tout droit. Suivez Reznov.

Eliminez l'infanterie allemande et continuez tout droit, vous ferez alors face à un champ très vaste. A votre droite, vous découvrirez une maison. Votre tâche sera alors d'éliminer trois chars. Juste devant la maison à votre droite, vous trouverez une arme anti-chars, prenez-la et avancez jusqu'au bout de la maison avant de tirer. Veuillez également à changer de position de façon à esquiver les tirs du char. Tirez une nouvelle fois sur lui pour le détruire. Utilisez cette technique pour éliminer le second char.

Avancez maintenant vers le troisième, suivez vos camarades, le char est à côté d'un bâtiment remplis d'ennemis, prenez votre arme secondaire descendez le premier soldat qui vous fait face à la première entrée du bâtiment. Prenez son arme, entrez dans le bâtiment, liquidez tous les ennemis en vue. Revenez en arrière, récupérez votre arme anti-chars et détruisez le char.

Avant de rejoindre Reznov, revenez en arrière pour récupérer des munitions anti-chars. Dirigez-vous maintenant vers Reznov. Un autre char vous attaque, prenez votre arme anti-chars et finissez-le.

Continuez votre chemin, toujours en suivant Reznov, passez près des chars et avancez. Entrez dans le camp allemand et prenez les munitions pour l'arme anti-chars à votre gauche, détruisez les deux camions contenant des soldats avant qu'ils ne se déploient et éliminez le reste des soldats dans le camp. Allez maintenant en direction du coin gauche vers le poste de surveillance et descendez en bas.

Détruisez le camion, avancez entre les tentes et éliminez tous les ennemis alentour. Visez maintenant les deux postes de surveillance et liquidez les deux soldats qui les occupent. Continuez votre chemin, vous devriez voir une poignée d'ennemis sortir de la dernière tente. Eliminez-les avec vos grenades, continuez ensuite à suivre Reznov pour atteindre l'extrémité du camp.

Mission accomplie

Mission 6 : Qu'ils brûlent !

Vous disposez maintenant d'un lance-flammes et de quelques camarades près de vous. Allez tout droit, prenez à droite et bougez rapidement pour éviter les mitrailleuses. Prenez maintenant à gauche, plusieurs ennemis vous bloquent la route, incendiez les tous et continuez tout droit. Des ennemis à couvert derrière des caisses et des barils vous tiennent la dragée haute, incendiez les tous et continuez tout droit pour vous présenter devant l'entrée d'un petit bunker. Brûlez les deux soldats à l'intérieur et revenez en arrière. Continuez tout droit et prenez à gauche. Continuez maintenant tout droit, des ennemis passeront au dessus de vous, incendiez-en au maximum. Prenez ensuite à gauche et tuez les deux ennemis en face ainsi qu'un autre situé à droite. Continuez tout droit, brûlez les ennemis qui essayeront de vous surprendre ainsi que ceux situés en hauteur. Prenez ensuite à gauche, continuez tout droit tout en faisant attention aux tirs ennemis. A votre droite, encore un bunker, entrez-y rapidement et enflammez tout ce qui s'y trouve. Ressortez et continuez votre chemin pour atteindre l'entrée du dernier bunker. Vous devez pour ce faire franchir un long chemin et

éliminez les ennemis qui interviennent. Prenez maintenant à droite, des soldats ennemis sont à couvert derrière les caisses et vous bloquent le passage. Utilisez vos grenades pour éliminer le plus d'ennemis possible. Ensuite prenez votre lance-flammes et tuez les ennemis qui pourraient être encore en vie. Vos camarades vous rejoignent, à votre droite : le dernier site de Mortar. Sortez et attaquez directement les soldats qui l'occupent pour achever cette mission.

Astuce : Dans cette mission les soldats ennemis sont très nombreux et les tirs fusent de partout. Dans une dizaine de situations, vous pourrez même vous retrouverez au milieu d'un nuage de balles. La meilleure des solutions est alors de vous coller aux bordures du chemin pour éviter ces tirs L'ennemi situé en hauteur ne pourra alors pas vous voir et vous pourrez facilement en venir à bout avec votre lance-flammes.

Mission accomplie

Le véhicule qui guide votre convoi est détruit par une arme anti-chars. Vous disposez d'un M1919 et d'un fusil Arisak alors que des soldats ennemis vous barrent la route. Ils se situent à droite et au centre dans les bois et à gauche dans la plaine. Avancez un peu vers la gauche et prenez position, Déployez votre M1919 et éliminez le maximum de soldats ennemis. Un de vos camarades sera toujours avec vous. Continuez d'avancer et servez-vous de votre Arisak pour éliminer les ennemis à longue distance. Une fois que vous serez à une vingtaine de mètres du premier site anti-chars, déployez votre M1919 et tuez tous les soldats qui l'occupent. Remettez ensuite votre Arisak et éliminez maintenant les ennemis qui sont derrière le site.

Astuce : Juste derrière le canon anti-chars, vous découvrirez un bunker rempli d'armes et de munitions. Profitez-en pour prendre ce dont vous avez besoin.

Une fois le premier site nettoyé, continuez tout droit, un passage vous mène vers une position ennemie fortifiée. Elle est juste devant vous. Avant de vous lancer à l'assaut, prenez le temps de vous mettre à gauche, dans la plaine, prenez votre fusil et éliminez le maximum d'ennemis possible. Descendez maintenant et avancez. Servez-vous des caisses pour vous mettre à couvert et pour lancer vos grenades vers la position ennemie. Reprenez votre fusil, éliminez les soldats aux abords du site ennemi et avancez. Dépassez ce site pour découvrir juste devant vous un poste avec deux soldats ennemis qui vous gênent grandement dans votre progression. Vos camarades comptent sur vous pour les en débarrasser. Prenez à droite et coupez à travers les arbres pour profiter de la couverture qu'ils vous offrent. Vous vous trouvez maintenant juste devant le poste ennemi, prenez votre fusil et attendez que les deux soldats se lèvent pour les abattre. Vos camarades peuvent désormais continuer leur progression. Suivez-les.

Vous êtes au site anti-chars, une baraque en feu est à votre droite, avancez un peu, déployez votre M1919 et éliminez tous les soldats qui vous foncent dessus. Prenez votre fusil et éliminez les ennemis encore en vie. Vos camarades avancent, suivez-les et montez sur le site, si des soldats sont encore vivants, éliminez-les pour remplir votre objectif.

Objectif accompli

Suivez maintenant votre escouade en courant rapidement. Arrivé au sommet de la colline, vous découvrirez en contrebas des lignes défensives ennemies, ne descendez pas tout en bas, prenez une position qui vous laisse un champ de vision clair, prenez votre fusil et éliminez tous les soldats qui apparaissent dans votre champ de vision.

En bas à droite du camion, plusieurs ennemis se rassembleront, envoyez une grenade pour vous en débarrasser, descendez ensuite et enfoncez les lignes ennemies. Un char lance-flammes allié débarquera alors. Eliminez maintenant le reste des soldats près du camion, avancez avec le char, tout en laissant une distance d'une dizaine de mètres. L'infanterie ennemie apparaîtra à droite et à gauche, vous pourrez les éliminer facilement. Suivez toujours le char allié, une poignée d'ennemis utilise des sacs de sable à votre gauche, pour se mettre à couvert. Eliminez les un par un. Allez ensuite à droite de votre char, éliminez le dernier soldat à l'entrée de la grotte et entrez.

Vous devez atteindre les pièces d'artillerie au bout de la grotte, pour se faire vous devrez traverser toute la grotte, mais attention le chemin est long et dangereux. Prenez votre fusil et n'en changez plus, avancez lentement lorsque vous apercevrez des tirs, arrêtez-vous, visez et éliminez vos ennemis. Vous atteindrez une première pièce où l'infanterie ennemie utilise des caisses pour se couvrir, éliminez les soldats que vous pouvez voir en vous servant de votre fusil et éliminez ceux qui sont à couvert avec vos grenades. Continuez maintenant votre chemin, vous êtes maintenant devant

un endroit qui contient des pièces d'artillerie, attendez que vos camarades lancent des fumigènes et courez. Mettez-vous à couvert derrière l'obstacle à votre droite. Balancez des grenades pour éliminer les ennemis qui occupent le milieu de la pièce et avancez. A votre droite les derniers soldats à proximité de la pièce d'artillerie, achevez-les.

Mission accomplie

Mission 7 : Sang et fer

Vous contrôlez maintenant un char, votre mission consistera alors à éliminer l'artillerie ennemie. Avancez, plusieurs soldats ennemis sont en place, utilisez votre lance-flammes pour vous en débarrasser. Continuez d'avancer, sans vous arrêter afin d'éviter les tirs ennemis, un anti-tanks est à votre gauche, éliminez-le et continuez votre chemin. Un second anti-tanks vous fait face un peu plus loin, il est situé à gauche dans la plaine, détruisez-le également. Continuez maintenant votre chemin, des chars ennemis vous feront face, éliminez les un par un, commencez par celui au milieu ensuite celui à droite, puis celui de droite au fond pour finalement vous débarrasser du dernier qui vous fera face en direction des anti-tanks. Une fois les chars neutralisés, avancez vers les anti-tanks sans vous arrêter, passer à droite de l'anti-tank situé à droite et détruisez-le. Attaquez ensuite le second par derrière.

Astuce : Quand votre char est endommagé, inutile de continuer à chercher à progresser, revenez plutôt à un endroit sécurisé et attendez quelques instants pour que votre char ne soit plus endommagé. Une fois en bon état, vous pourrez revenir sur le champ de bataille.

Objectif terminé

Dirigez-vous maintenant vers la tourelle radio, sur votre chemin à gauche un anti-tank vous fera face, détruisez-le. Avancez et prenez à droite, deux chars seront présents. Commencez par le premier qui est devant vous. Attaquez ensuite le second, reculez et laissez-le avancer, Détruisez-le alors. Juste devant la tourelle radio trois autres chars seront présents. Eliminez le premier, progressez vers le second et détruisez-le également, visez la plaine à votre gauche où se trouve le troisième char et canardez-le. Finissez vos tâches en vous focalisant sur la tourelle. Orientez vous au nord, trois autres chars et un anti-tanks vous attendent, contournez-les pour poursuivre votre objectif.

Objectif accompli

Vous devez maintenant percer les lignes ennemies, les chars qui vous feront face sont tellement nombreux qu'il est inutile de vouloir les compter, vouloir tous les détruire ne fera qu'empirer les choses, Continuez votre chemin et esquiver le plus de tirs possible. Vous devriez ainsi arriver à destination sans aucun problème.

Mission accomplie

Mission 8 : Anneau d'acier

Cette nouvelle mission commence lorsque le véhicule qui transporte votre escouade arrive à destination. Descendez et allez rejoindre vos amis, attendez le tir du Katiuska et une fois que le bâtiment d'en face sera détruit, courez. Progressez maintenant tout en vous mettant à couvert derrière le char allié. Quand il s'arrête, entrez dans le building à sa droite, passez et éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route. Suivez maintenant votre escouade, entrez dans l'immeuble en leur compagnie et suivez-les. Une fois dans l'impasse, attendez que le char débarque et détruise le mur pour vous laisser progresser.

Votre tâche maintenant et de pénétrer dans l'asile, continuez de progresser sur la route tout en repoussant les soldats ennemis, servez vous de votre fusil pour éliminer ceux qui essayent de se couvrir. Une fois au bout de la route, descendez en bas et allez aider vos camarades à éliminer les ennemis à proximité. Vous avez deux mitrailleuses devant vous, une à l'angle gauche au premier étage et l'autre en bas à votre gauche, courez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre, prenez vos cocktails Molotov et éliminez la première mitrailleuse ainsi que le reste des soldats qui avancent. Suivez maintenant vos camarades et entrez dans le bâtiment. Allez au premier étage et restez toujours derrière vos camarades, vous arrivez devant une pièce avec un mur détruit en son centre, une embuscade y aura lieu. Dirigez-vous légèrement à droite et lancez des cocktails Molotov au centre de la pièce et près de la porte en face de

vous.

Une fois que vous en aurez fini avec ces soldats, continuez votre chemin, prenez la mitrailleuse et éliminez les ennemis en face. Allez à l'avant à droite prenez le bazooka et tuez les deux soldats en face sur le toit. Continuez maintenant votre chemin, une mitrailleuse bloque la progression de l'escouade, courez vite et glissez-vous sous les caisses, lancez une grenade pour vous débarrasser du soldat. Entrez maintenant dans la pièce, lancez une grenade à travers la fenêtre devant vous, puis une deuxième au fond pour éliminer le dernier mitrailleur. Suivez maintenant votre escouade et éliminez les derniers soldats à la sortie du bâtiment. Vos chars sont là, poursuivez le plus d'ennemis possible, avancez avec vos camarades et éliminez tout ce qui bouge.

Mission accomplie

Mission 9 : Expulsion

Dès le début de cette mission, vous devrez nettoyer le bâtiment. Suivez votre escouade, passez par le toit et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez les ennemis qui vous font face, puis ceux qui vous barrent la route. Utilisez les grenades et lancez-les sur les murs afin de liquider les ennemis qui essayent de se mettre à couvert. Une fois sorti de cette pièce, continuez tout droit puis à gauche toujours en suivant votre escouade. Balancez une grenade pour éliminer les deux ennemis au fond du hall. Avant d'avancer, lancez une grenade à droite de façon à ce qu'elle tombe en bas pour éliminer le soldat qui vous attend dans l'espoir de vous surprendre.

Avancez, prenez à droite pour descendre. Deux ennemis sont en face de vous à droite, surprenez-les et tirez tant qu'ils ne regardent pas dans votre direction. Allez maintenant à l'endroit où se trouvaient les deux soldats. En face de vous, plusieurs soldats ennemis sont à couvert derrière des murs et des sacs de sable. Balancez trois grenades, une à droite, une au milieu, une à gauche et éliminez le reste des survivants.

Suivez maintenant votre escouade, face à vous, de l'autre côté de l'étage plusieurs soldats ennemis sont présents, prenez à droite. Eliminez les deux soldats qui sont devant la porte où se trouve un drapeau. Lancez ensuite une grenade en direction du passage d'en face, avancez un peu plus, tournez à gauche, éliminez les deux ennemis, prenez à droite, un dernier ennemi se cache derrière les débris, tuez-le. Prenez maintenant à gauche, à droite et descendez. Suivez vos camarades. Progressez ensuite tout en éliminant l'ennemi qui vous fait face, pour atteindre la sortie, faites attention aux grenades qui vous seront jetées. Lorsque ce flot de grenade s'arrête, rampez et sortez. Prenez votre fusil et éliminez le plus de soldats ennemis possible. Descendez, dirigez-vous vers les chars alliés, servez-vous en comme couverture et progressez avec vos camarades.

Après les tirs de Mortar, vous devrez emprunter les souterrains pour trouver une vous de sortie. Dirigez-vous tout droit, prenez à droite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une poignée d'ennemis à côté des wagons qui progressent lentement. Eliminez ici toute sorte de résistance tout en faisant attention aux tirs de la mitrailleuse. Essayer de descendre le mitrailleur avec votre fusil. Ceci fait, entrez dans la pièce sur votre droite et ressortez par la gauche. Eliminez les ennemis puis progressez pour enfin descendre après le dernier wagon. Couvrez le Sergent Reznov le temps qu'il ouvre la porte.

Mission accomplie

Mission 10 : Allumette et chalumeau

Vous commencez votre mission avec un lance-flammes à la main ainsi que quelques explosifs. Dès le début, essayez de ne pas trop apparaître, avancez lentement afin d'éviter les surprises et incendiez tous les ennemis qui essayent d'engager un combat corps à corps. Allez maintenant tout droit puis à droite. Une mitrailleuse vous barre la route, jetez un premier fumigène devant vous vers la gauche, avancez et mettez-vous à couvert derrière. Lancez un second fumigène et continuez d'avancer. Lancez maintenant un troisième fumigène sous la mitrailleuse. Continuez maintenant votre route avec vos camarades, dirigez-vous vers le premier bunker, lancez des grenades qui brûleront tous les ennemis puis une charge dans le bunker pour le faire sauter. Faites de même pour le deuxième bunker.

Pour le troisième, approchez-vous des soldats, lancez une grenade afin de carboniser tous les ennemis qui seront

montés sur la colline. Incendiez les ennemis encore en vie en haut et faites exploser le bunker. Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis, traversez, continuez d'avancer pour trouver un char allié.

Avancez maintenant avec le char allié. En face, vous trouverez un bunker, passez à sa droite, équipez-vous de votre lance-flammes et éliminez l'ennemi. Restez coller au bunker pour éviter les mitrailleuses tout en incendiant les ennemis qui débarquent sur votre gauche. Continuez de progresser pour trouver l'entrée du bunker. Continuez d'avancer jusqu'au camions, vous la trouverez. Entrez et incendiez tous les ennemis en chemin.

Poursuivez votre route afin de suivre votre camarade. Montez la première échelle, tuez tout le monde. Sur votre gauche, empruntez la seconde échelle, incendiez tout le monde et continuez d'avancer. Dirigez-vous à droite, laissez votre camarade à votre gauche puis nettoyez le bunker. Monter maintenant la troisième échelle et incendiez les soldats qui occupent le site.

Astuce : Pour cette mission, utiliser des fusils et tuer tous les ennemis n'est pas une mince affaire, essayez alors de ne tuer que les ennemis qui vous barrent la route et courez le plus souvent possible pour éviter de faire face aux centaines de soldats ennemis. Le lance-flammes est la meilleure arme pour ce genre d'embuscades.

Mission accomplie

Mission 11 : Point de rupture

La mission débute alors que les ravitaillements débarquent, courez avec vos camarades et prenez le fusil sniper. Ces ennemis vous attaquent, reculez et descendez tout ce qui bouge, n'oubliez pas de liquider également le sniper dans l'arbre. Une fois que vos camarades commencent à courir suivez-les et dirigez-vous vers le tunnel, descendez et continuez votre chemin. Des soldats ennemis seront devant vous, choisissez le bon moment et tuez-les un par un puis sortez du bunker et rejoignez vos camarades.

Vous devrez maintenant attaquer le château. Restez derrière vos amis, attendez que l'ennemi attaque puis tuez les soldats ennemis qui ont avancé. Suivez ensuite vos camarades, allez à droite et prenez votre fusil. Avancez lentement et tuez tous les ennemis. Lorsque la majorité d'entre eux sont à terre, vos amis vont avancer. Suivez-les et prenez à droite en direction du château. Tuez les ennemis sur le toit ainsi que tous ceux que vous voyez. Entrez ensuite dans le château. Balancez une grenade pour vous débarrasser du reste des soldats. Prenez ensuite à gauche et montez à l'escalier. Suivez vos camarades, vous devez maintenant éliminer les artilleurs de mortiers. Continuez de suivre vos camarades. Une fois devant un bâtiment dans lequel se trouvent des ennemis, allez à droite prenez votre fusil et tuez le plus d'ennemis possible. Visez maintenant les artilleurs de mortiers qui sont devant le bâtiment à droite et à gauche et passez ensuite l'escalier. Suivez vos camarades.

A votre gauche, juste devant le bâtiment est se trouve le dernier mortier, débarrassez-vous en et traversez ce bâtiment. Eliminez tous les ennemis sur votre passage. Pénétrez ensuite dans le bâtiment suivant, suivez vos camarades, utilisez la mitrailleuse pour éliminer les ennemis qui gênent l'avancée de vos amis. Suivez votre escouade et descendez dans les tunnels, avancez légèrement, lancez une grande pour faire exploser les barils et éliminez les ennemis. Ceci fait, continuez votre progression.

Restez toujours avec vos camarades, progressez avec eux et éliminez les ennemis qui vous font face. Une fois arrivé au dernier bâtiment, il vous fera demander des frappes aériennes pour détruire les bâtiments sud et est. Positionnez-vous à l'angle nord-ouest, demandez la première frappe aérienne, reprenez votre arme et défendez-vous jusqu'à ce que le compte a rebours prenne fin. Demandez à nouveau une frappe aérienne pour détruire le dernier bâtiment.

Mission accomplie

Vous êtes à nouveau Dimitri, un soldat soviétique. Votre mission commence en sortant du tunnel souterrain. Suivez votre troupe, allez au fond à gauche, puis prenez à droite. En face de vous vous trouverez une première ligne de résistance allemande, utilisez des grenades pour éliminer un maximum d'ennemis. Prenez maintenant votre fusil et

éliminez ceux qui sont encore en vie. Continuez ensuite à gauche et prenez à droite, vous allez entrer dans le bâtiment en face de vous, passez lentement et éliminez tous les soldats ennemis à droite. Levez maintenant la tête et visez les soldats qui sont au dessus de vous. Continuez maintenant votre chemin, sortez du bâtiment et rapprochez-vous de la construction suivante. Deux soldats ennemis sont à l'entrée, chassez-les. Avancez ensuite et éliminez les ennemis au fond de la salle, prenez maintenant à droite et lancez une grenade pour liquider les ennemis qui se cachent derrière les caisses. Avancez, prenez à droite puis à gauche pour faire face aux des ennemis présent, ceux la même qui étaient planqués derrière les caisses. Eliminez-les et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades. Vous devez maintenant détruire les blindés qui barrent la route à vos chars. Il y en a quatre, un à droite, un à gauche, un au fond à gauche et un au fond à droite. Commencez par aller voir celui de gauche. Eliminez tous les soldats qui vous font face, plantez des explosifs et faites sauter l'anti-char. Faites de même pour celui à droite.

Allez maintenant au centre, passez à la seconde partie de la place et faites de même. Eliminez le maximum de soldats, allez rapidement planter vos explosifs et faites sauter l'anti-chars.

Continuez maintenant en direction du Reichstag, collez-vous à droite et progressez. Eliminez les ennemis derrière les sacs de sable en utilisant vos grenades et d'autres avec votre fusil. Une fois devant la bâtisse ou un soldat s'est positionné tout en haut à la fenêtre, éliminez le soldat en bas, montez à l'échelle, éliminez le second et montez la dernière échelle. Tuez le dernier soldat qui empêche la progression de vos camarades. Redescendez en bas et continuez votre chemin vers le Reichstag, prenez position près des sacs de sable pour vous mettre à couvert et éliminez le maximum d'ennemis.

Mission accomplie

Mission 12 : Chute

Vous êtes maintenant dans le Reichstag, votre mission est de le prendre d'assaut. Suivez vos camarades jusqu'à ce que vous arriviez dans un grand hall ou l'ennemi s'est déjà positionné en face de vous. Allez à gauche et cachez-vous, prenez votre fusil et éliminez l'ennemi au dessus de vous. Lancez maintenant quelques grenades pour vous débarrasser de plus d'ennemis. A votre gauche, un passage mène à une autre pièce, prenez-le et éliminez les deux soldats en face de vous puis reprenez à droite. Vous êtes maintenant au milieu du hall, éliminez tous les ennemis en face avant de monter les escaliers. Une fois les ennemis en bas anéanti, montez les escaliers et lancez une grenade pour éliminer les ennemis rassemblés puis supprimez ceux qui sont encore en vie. Suivez vos camarades, vous devez aider les troupes en bas à progresser, prenez à droite et aller au bout du balcon. Prenez le sniper, rampez et abattez le maximum d'ennemis jusqu'à ce que Rasnov vous ordonne de descendre en bas soutenir les soldats qui essayent de contrôler la salle du parlement. Descendez alors, avancez légèrement, positionnez-vous derrière un des bancs et éliminez l'ennemi. Dirigez-vous maintenant à la dernière rangé de bancs, éliminez tous les ennemis qui vous font face, avancez, prenez le Panzerchreck et revenez derrière le banc. Prenez position et visez les mitrailleuses. Ceci fait, reprenez votre avancement, rampez et avancez tout en éliminant les ennemis pour atteindre le fond de la salle. Prenez maintenant des cocktails Molotov et éliminez les derniers soldats à gauche et à droite. Montez les escaliers et suivez vos camarades qui se chargeront d'ouvrir la porte. Poursuivez maintenant votre chemin, un dernier attroupement d'ennemis vous empêche de sortir vers le drapeau, rampez alors et tuez les deux premiers soldats juste devant vous à droite. Courez et dirigez-vous près des murs détruits vers les soldats pour leur faire face, surprenez-les et tuez-les. Reprenez maintenant à droite et lancez quelques grenades pour repousser la contre-attaque allemande. Une fois cette contre-attaque calmée, courez à droite et éliminez le dernier ennemi. Sortez maintenant vers le drapeau avec vos camarades. Bravo vous venez d'accomplir votre dernière mission.

Mission accomplie

CLAN TAG (V 1.04)

Ces codes doivent être saisis dans les barraquements pour modifier l'apparence du Clan Tag.

`blue`	Clan Tag bleu
`Cyan`	Clan Tag cyan
`Grn`	Clan Tag vert
`Red`	Clan Tag rouge
`YELW`	Clan Tag jaune
`RNBW`	Clan Tag arc-en-ciel

IMAGES DE JOUEUR

Sergent Roebuck

Atteindre le 1er rang de prestige.

Sergent Reznov

Atteindre le 10ème rang de prestige.

OBTENIR LE PISTOLET LASER DANS LA MISSION FAIBLE RÉSISTANCE

Voici comment obtenir le pistolet laser dans la mission « Faible Résistance ». Il vous suffit d'être au début de la mission sur la plage, vous devez passer dans quatre trous d'obus. Pour le premier, vous devez allez tout à droite de la plage et marcher dans le trou d'obus (il est rempli d'eau). Pour le deuxième, dirigez-vous vers la gauche, vous trouverez le deuxième trou d'obus (lui aussi rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et repartez vers la droite pour trouver le troisième trou d'obus (celui-ci est vide). Marchez à l'intérieur et dirigez-vous vers la droite pour trouver le dernier trou d'obus qui est assez grand (il est rempli d'eau). Marchez dans celui-ci et attendez un peu, la terre devrait se mettre à trembler et quatre statues sortiront de la terre, comportant chacune un pistolet laser.

ARMES ILLIMITÉES SUR LA MAP SHI NO NUMA

Petite astuce pour avoir plusieurs armes sur soi sur la carte Zombie Shi No Numa.

Attendez que la réserve d'armes se trouve dans la baraque près du marais, après avoir franchi le piège avec les pics. Vous devrez avoir de quoi acheter l'atout et l'arme dans la réserve.

Ouvrez la réserve, attendez que l'arme apparaisse, achetez l'atout puis prenez l'arme avant que votre personnage n'ait fini de boire sa bouteille. Vous voilà avec 3 armes.

En mode multijoueurs, demandez à un coéquipier de vous tuez, puis répétez l'action. Vous aurez 4 armes. Etc...

DÉBLOQUER LES ATOUTS 1 (EN LIGNE)

Grenades spéciales x 3

Débloqués dès le début.

Charges d'explosif x 2

Débloquées dès le début.

M9A1 Bazooka x 2

Débloqués dès le début.

Unité déminage

Il faut arriver au niveau 16 pour le débloquer.

Betty le bondissante x 2

Il faut arriver au niveau 24 pour les débloquer.

Cartouchière

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

Grenades principales x 2

Il faut arriver au niveau 44 pour le débloquer.

Lance-flammes M2

Il faut arriver au niveau 65 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 2 (EN LIGNE)

Force d'opposition

Débloqué dès le début.

Feux d'artifice

Débloqué dès le début.

Gilet pare-balles

Débloqué dès le début.

Masque à gaz

Débloqué dès le début.

Mastodonte

Il faut arriver au niveau 5 pour le débloquer.

Camouflage

Il faut arriver au niveau 12 pour le débloquer.

Tour de passe-passe

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

Lunettes de soleil

Il faut arriver au niveau 32 pour le débloquer.

Double coup

Il faut arriver au niveau 36 pour le débloquer.

Surarmement

Il faut arriver au niveau 56 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS 3 (EN LIGNE)

Impact lourd

Débloqué dès le début.

Conditions extrêmes

Débloqué dès le début.

Visée solide

Débloqué dès le début.

Renvoi de grenades

Il faut arriver au niveau 6 pour le débloquer.

Baroud d'honneur

Il faut arriver au niveau 9 pour le débloquer.

Martyre

Il faut arriver au niveau 20 pour le débloquer.

A l'épreuve du feu

Il faut arriver au niveau 48 pour le débloquer.

Silence de mort

Il faut arriver au niveau 52 pour le débloquer.

Poumons d'acier

Il faut arriver au niveau 60 pour le débloquer.

Reconnaissance

Il faut arriver au niveau 64 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ATOUTS VÉHICULE (EN LIGNE)

Refroidisseur d'eau

Débloqué dès le début.

Roulement graissé

Débloqué dès le début.

Entrainement d'artillerie

Il faut arriver au niveau 12 pour le débloquer.

Mach 2

Il faut arriver au niveau 28 pour le débloquer.

Mitrailleuse coaxiale

Il faut arriver au niveau 40 pour le débloquer.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES FUSILS (EN LIGNE)

SVT-40

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Gewehr 43

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

M1 Garand

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lunette de précision

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

STG-44

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Carabine M1A1

Cache-flash

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 100 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur droit

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLETTES (EN LIGNE)

Thompson

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur camembert

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

MP40

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur double

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Type 100

Silencieux

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mire

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur droit

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Ppsh-41

Mire

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Chargeur camembert

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES MITRAILLEUSES (EN LIGNE)

Type 99

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

BAR

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

DP-28

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

MG42

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

FG42

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Visée téléscopique

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Browning 1819

Bipied

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À VERROU (EN LIGNE)

Springfield

Lunette de précision

Débloquée dès le début.

Baïonnette

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Arisaka

Lunette de précision

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Mosin-Nagant

Lunette de précision

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

Kar98k

Lunette de précision

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée.

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée.

Lance-grenades

Tuer 150 ennemis avec l'arme souhaitée.

DÉBLOQUER LES ACCESSOIRES POUR LES FUSILS À POMPE (EN LIGNE)

Fusil à pompe 1897

Poignée

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée

Baïonnette

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée

Double canon

Poignée

Tuer 25 ennemis avec l'arme souhaitée

Fusil à canon scié

Tuer 75 ennemis avec l'arme souhaitée

DÉBLOQUER LES DÉFIS (EN LIGNE)

Défis fusils

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis mitraillettes

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis mitrailleuses

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis fusils à pompe

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis fusils à verrou

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis mise à l'épreuve

Ces défis sont débloqués au niveau 5.

Défis opérations

Ces défis sont débloqués au niveau 15.

Défis véhicules

Ces défis sont débloqués au niveau 23.

Défis tueur

Ces défis sont débloqués au niveau 26.

Défis as du terrain

Ces défis sont débloqués au niveau 27.

Défis humiliation

Ces défis sont débloqués au niveau 42.

Défis élite

Ces défis sont débloqués au niveau 50.

RÉUSSIR FACILEMENT LE SUCCÈS/TROPHÉE "AIR MORTEL"

Allez dans la grande hutte à "COMM ROOM". Sur le bureau, actionnez 3 fois le téléphone ; vous devriez entendre une voix dire "I know when you're sleeping" et voir le succès/trophée apparaître.

MESSAGE CACHÉ DANS SHI-NO-NUMA

Dans la première salle (là où la partie débute), il y a 3 radios : une sur l'étagère, l'autre sur le tonneau et la dernière sur une caisse. Activez-les toutes (en appuyant longuement sur la touche action/recharger) et vous entendrez le message d'un des anciens résidents de shi-no-numa.

VOIR UNE MÉTÉORITE DANS SHI-NO-NUMA

Allez dans le marais de "Storage", jetez un coup d'oeil sur la droite après avoir passé la petite cabane. Vous verrez une météorite. On peut entendre différentes phrases avec tous les personnages lorsque l'on tire dessus.

ENTENDRE LES HÉROS DE VERRÜCKT DANS SHI-NO-NUMA

Dans "Storage", allez à la hutte du fond. À l'intérieur, actionnez la radio. Vous entendrez ainsi les combats des héros que l'on incarne dans Verrückt, plus précisément, le trailer de la carte.

ACTIVER LA MUSIQUE "BEAUTY OF ANNIHILATION" DANS DER RIESE

Activer les 3 bocaux vert fluo : un dans le laboratoire, l'autre dans le bureau et le dernier dans le hangar. Vous entendrez alors Beauty of Annihilation d'Elena Siegman.

LOCALISATION DES RADIOS DANS DER RIESE

Localisation de la radio 1 dans Der Riese

Dès le début de la partie, descendez la plate-forme. À droite, vous observerez des barils à côté desquels la première radio est située.

Localisation de la radio 2 dans Der Riese

Dans le laboratoire, regardez au-dessus de la première armoire sur votre droite. Vous verrez la deuxième radio.

Localisation de la radio 3 dans Der Riese

Dans la Zone Z-C, allez dans le tunnel qui forme un cul-de-sac, la troisième radio se trouve derrière les planches du fond.

Localisation de la radio 4 dans Der Riese

Dans le hangar de la Zone Z-C, regardez sur l'étagère au pied de l'escalier qui mène à la passerelle. Vous trouverez la quatrième radio.

Localisation de la radio 5 dans Der Riese

Dans la Zone Z-B, regardez dans l'échelle de la première citerne, vous y trouverez la cinquième radio.

Localisation de la radio 6 dans Der Riese

Dans la Zone Z-A, regardez dans le coffre-fort de droite près des escaliers, à l'intérieur se trouve la sixième radio.

Localisation de la radio 7 dans Der Riese

Avant de passer le pont pour aller à la Zone Z-C, regardez dans la pièce sur les classeurs en biais, vous trouverez la 7ème et dernière radio de Der Riese.

VOIR LE CLIN D'OEIL AU FILM "IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN"

Dans la mission "Semper Fi", lorsque vous traversez le premier pont, le Pvt. Ryan sera entre la vie et la mort dans un combat contre un japonais. Sauvez-le, vous gagnerez alors un succès si ce n'est déjà fait. Ceci est un clin d'oeil direct au film Il faut sauver le soldat Ryan réalisé par Steven Spielberg et sorti en 1998.

ENTENDRE LA CÉLÈBRE PHRASE DU FILM "THE PATRIOT"

Dès le début de la mission "Expulsion", vous verrez des russes interroger un allemand. Si vous le tuer ou les laisser le tuer, le soldat Reznov dira "Ce n'est pas la guerre, c'est un meurtre" qui est une phrase directement tirée du film The Patriot réalisé par Roland Emmerich sorti en 2000.

LOCALISATION DES MESSAGES CACHÉS DANS SHI-NO-NUMA

1er message

Dans le bâtiment principal, descendez les escaliers puis dirigez-vous vers la porte qui mène à "Storage". Regardez ensuite sous l'escalier dans le renforcement, vous devriez apercevoir le premier message caché de la carte.

2ème message

Dans la hutte de "Doctor's quarters", regardez le sol juste à côté de l'atout. Vous devriez voir le deuxième message.

3ème message

Dirigez-vous vers l'entrée de "fishing hut" où se trouve le piège. Avancez puis placez-vous en face des premières barrières de façon à ce que le baril soit derrière vous. Maintenant, munissez-vous d'un sniper puis regardez dans sa lunette entre les palissades de paille pour voir le 3ème message.

4ème message

Dans "Storage", prenez le chemin de gauche (l'eau) puis regardez dans les feuillages, vous devriez apercevoir une cabane dans laquelle le 4ème message se cache.

ENTENDRE UN HOMME SE FAIRE TORTURER DANS VERRÜCKT

Pour l'entendre, il vous faut être dans la pièce du Kar98k. Allez dans la salle d'opération puis actionnez la roue au pied du fauteuil médical. Vous devriez entendre une scie suivie de cris de douleur.

ENTENDRE LA COMPTINE "PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS" DANS SHI-NO-NUMA

Rendez-vous dans la hutte de "Fishing hut". Collez-vous à la fenêtre la plus éloignée de la porte d'entrée qui donne sur les marais. Vous devriez entendre la célèbre comptine : "Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas".

Call of Duty Classic

© Activision / Infinity Ward 2009

LISTE DES SUCCÈS

Petit nouveau (10)

Terminer l'entraînement.

Gloire d'antan (20)

Terminer les missions américaines.

Union Jack (20)

Terminer les missions britanniques.

Bannière de la victoire (20)

Terminer les missions russes.

Ennemi des chars (15)

Terminer Hurtgen.

Lumière sur Rocket (15)

Terminer Rocket.

Le Reichstag est à nous ! (15)

Terminer Berlin.

Héros de guerre (30)

Terminer le jeu à la difficulté la plus haute.

Cowboy (10)

Éliminer vos ennemis avec un pistolet, un fusil, une mitrailleuse et une grenade sans mourir.

Lance-pierres (20)

Termine une mission en utilisant uniquement un pistolet.

Question de survie (15)

Terminer une mission sans mourir.

Victoire ! (10)

Terminer le jeu.

DONNER DES ORDRES À VOS COÉQUIPIERS

Pour donner des ordres à vos coéquipiers, il faut que vous vous approchiez d'eux et que vous les regardiez. Un petit soldat apparaîtra alors près de votre réticule. De là, appuyez sur le stick analogique droit (coup de crosse) ou sur la touche action. Soit ils partiront en reconnaissance, soit ils se couvriront, en fonction de la situation. Cela s'avère très utile lorsque vous faites le jeu dans la difficulté la plus haute.

Call of Juarez

© Focus / Techland 2007

MODE TRÈS DIFFICILE

Récoltez 30 affiches "Wanted" pour débloquer le mode difficile.

SUCCÈS

Le voleur (10)

Dans l'épisode I, volez le pistolet de Jones sans qu'il le remarque.

Le feu d'enfer (10)

Dans le rôle du défourailleur, réussissez à tuer 4 ennemis en moins de 10 secondes en tir rapide.

Le tueur aveugle (10)

Dans le rôle du sniper, tuez 5 ennemis avec le fusil de tireur d'élite sans utiliser la lunette.

Le pistolero (15)

Dans l'épisode III, tuez 10 ennemis en mode Concentration.

Le boxeur (20)

Dans l'épisode II, utilisez correctement 5 combos contre les pillards.

L'archer (20)

Dans l'épisode IV, tuer 10 ennemis à l'arc.

Le chasseur de têtes (20)

Dans le rôle du sniper, faites 5 tirs à la tête de suite.

L'économe (20)

Dans le rôle du tireur au fusil, réussissez à tuer 5 ennemis sans recharger votre arme.

L'expert au fusil (20)

Dans le rôle du tireur au fusil, réussissez 100 % de touche sur 10 tirs.

La comptine de Lucy (20)

Dans le rôle du mineur, tuez 3 ennemis avec un seul coup du fusil à canon scié.

Le tueur (20)

Dans l'épisode VII, battez 6 ennemis avec le fouet.

Le cavalier (20)

Dans l'épisode X, tuez 7 ennemis en étant en selle.

Le chasseur d'araignées (20)

Dans l'épisode XII, tuez 10 araignées avec le fouet.

Le chapelier (25)

Dans l'épisode VI, faites voler 6 chapeaux de la tête de vos ennemis.

Le tireur d'élite (25)

Dans l'épisode VIII, tuer les freres Mac Lyde de seulement deux balles.

L'incendiaire (25)

Dans l'épisode XIII, tuez 3 ennemis en utilisant le feu.

L'archéologue (25)

Terminer l'épisode XI en moins de 10 minutes.

Démolition (25)

Dans le rôle du défourailleur, obtenez 100 % de coups mortels sur X lancers de dynamite.

Le conducteur (30)

Dans l'épisode V, tuez 5 ennemis tout en conduisant le wagonnet de charbon.

L'oeil de lynx (30)

Dans l'épisode XIV, tuez 10 ennemis avec le fusil de précision en visant la tête.

L'expert à l'arc (30)

Dans l'épisode XV, tuez 10 ennemis à l'arc en visant la tête.

Le tremblement de terre (30)

Dans le rôle du mineur, tuez 4 ennemis avec un seul bâton de dynamite.

L'intouchable (40)

Terminez l'épisode IX sans une égratignure.

Niveaux bonus terminés (15)

Terminez tous les niveaux bonus.

Longue distance (20)

Une distance de 10 miles a été parcourue.

Homme de l'ouest (20)

Jouez pendant plus de 24 heures.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Challenge duel terminé (20)

Challenge duel terminé.

Jeune dieu (25)

Evitez 6 balles lors de duels.

Artificier (25)

Shootez 10 dynamites en l'air.

Chasseur de prime (40)

Trouvez toutes les affiches Wanted.

Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Machine tueuse (50)

Tuez 20 ennemis en multijoueur sans mourir.

Légende de l'ouest (50)

Tuez 300 ennemis en multijoueur.

Mode Histoire terminé (60)

Mode Histoire terminé.

Mode Très difficile terminé (100)

Mode Histoire terminé en difficulté Très difficile.

Call of Juarez : Bound in Blood

© Ubisoft / Techland 2009

ARGENT FACILE

Depuis le menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et entrez le code **735S653J** pour empocher de l'argent. Vous pourrez l'utiliser pour obtenir de meilleures armes dès le début du jeu.

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en solo pour débloquer le mode Très Difficile.

SUCCÈS

Coq frit de l'Arkansas (10)

Faites exploser 10 poulets à la dynamite.

Les treize mercenaires (30)

Déverrouillez toutes les classes (avec classement uniquement).

Plein midi (5)

Tuez 4 ennemis entre 12 h 00 et 12 h 15 (heure locale, les parties avec classement comptent).

Bien investi (10)

Achetez 20 mises à jour de niveau 2 et 10 de niveau 3 (avec classement uniquement).

Carnage (15)

Tuez 5 ennemis en étant à cheval (les parties avec classement comptent).

Jamais pardonné (15)

Tuez 10 ennemis en étant Wanted et invincible (avec classement uniquement).

Bienvenue à la frontière (10)

Terminez une partie Légendes du Far West (avec classement uniquement).

Le crime paie (10)

Remportez 5 manches en tant que Bandit (avec classement uniquement).

Étoile d'alu (10)

Remportez 5 manches en tant que Shérif (avec classement uniquement).

Et tutti quanti (15)

Terminez Légende du Far-West dans chaque niveau (partie et revanche comptent ; class. uniquement).

99 scalps (25)

Effectuez 99 tirs à la tête (les parties avec classement comptent).

Jack le polyvalent (30)

Terminez une partie avec chaque classe (avec classement uniquement).

Ruée vers l'or ! (50)

Obtenez 1 000 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'or en multijoueur.

En pâture aux corbeaux (40)

Terminez le jeu en Facile au minimum.

Entre l'herbe et le foin (40)

Terminez le jeu en Normal au minimum.

Loup dément (40)

Terminez le jeu en Difficile au minimum.

Acte I (30)

Terminez l'acte I.

Acte II (30)

Terminez l'acte II.

Acte III (30)

Terminez l'acte III.

Acte IV (30)

Terminez l'acte IV.

Histoire de Ray (30)

Terminez chaque chapitre en incarnant Ray.

Histoire de Thomas (30)

Terminez chaque chapitre en incarnant Thomas.

Jour-J (15)

Dans le chapitre I, détruisez tous les radeaux avant qu'ils n'accostent.

Chaos (15)

Dans le chapitre III, tuez 20 ennemis armés tout en conduisant la diligence.

Une sacrée balade (15)

Dans le chapitre IX, sur le monte-charge, détruisez tout ce qu'on vous jette dessus.

Robin des bois (15)

Dans le chapitre XII, incarnez Thomas et n'utilisez que des flèches pendant tout le niveau.

Sus à l'ennemi (40)

Rassemblez tous les secrets.

Boy scout (5)

Terminez une mission annexe.

Bouclier d'espoir (20)

Terminez toutes les missions annexes.

Mains agiles (10)

Tuez 7 personnes dans le laps du mode Concentration.

L'arnaque aux frags (10)

Tuez tous les ennemis en Coop dans le laps du mode Concentration.

Intouchable (20)

Finissez n'importe quel chapitre, à l'exception des VI et VIII, sans être gravement blessé.

Feux d'artifice (10)

Tirez dans 2 bâtons de dynamite ennemis en plein vol.

Nul n'y échappera (5)

Tirez sur un ennemi à travers un mur.

Menuisier (5)

Tuez 5 ennemi(s) avec une chaise.

Expert pistolet (25)

Tuez 250 personnes au pistolet (les parties avec classement comptent).

Expert fusil (25)

Tuez 250 personnes au fusil (les parties avec classement comptent).

Expert fusil de chasse (25)

Tuez 250 personnes au fusil barillet x2 (les parties avec classement comptent).

Seigneur, ayez pitié (50)

Tuez 2000 ennemis (les parties avec classement comptent).

Le tricheur à la rame (10)

Dans le chapitre XI, tuez tous les indiens pendant la course-poursuite en canoë.

Tireur d'élite distrait (15)

Dans le chapitre IV, incarnez Ray et tuez les tireurs d'élite sans l'aide de Thomas.

Tireur d'élite : destruction (15)

Dans le chapitre IV, incarnez Thomas et tuez les tireurs d'élite en 10 secondes.

L'attrape-seigle (15)

Dans le chapitre II, tuez les soldats ennemis à l'arme blanche sans vous faire repérer.

Vache yankee (15)

Dans le chapitre II, ne tuez pas la vache.

Justificateur (15)

Tuez 30 ennemis avec la Gatling.

En bonne voie (30)

Obtenez 200 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'argent en multijoueur.

Légende de l'Ouest (40)

Terminez le jeu en Très difficile au minimum.

Acte I : Une histoire de famille

Chapitre I : Les tranchées

Repoussez les attaques ennemies sur le flanc droit

Vous allez commencer votre aventure en incarnat Ray McCall pendant la guerre de sécession au coté des confédérés. Commencez par choisir vos armes, prenez les deux revolvers et avancez dans les tranchées. Suivez ensuite le soldat et mettez-vous derrière la barrière pour repousser les ennemis. Votre objectif sera toujours indiqué par une étoile sur l'écran. Suivez donc cette étoile si vous vous perdez. Tirez en premier sur les ennemis qui se rapprochent de votre position et chargez votre arme pendant qu'ils sont encore loin. Vous devez ensuite vous déplacer vers le flanc droit pour repousser les nordistes qui essayent de forcer vos défenses. Prenez les munitions qui se trouvent dans la caisse, placez-vous derrière la barrière et repoussez encore une fois les ennemis.

Trouvez et éliminez les soldats ennemis dans le camp

Vous devez ensuite éliminer les soldats qui ont réussi à traverser vos défenses. Avancez et défoncez la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez le **secret** et continuez votre route jusqu'aux tentes. Il y aura plusieurs autres secrets à trouver dans les recoins des prochains niveaux, éliminez les ennemis qui les entourent pour y accéder. Allez ensuite dans la grande tente et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Prenez son fusil et sortez. Allez vers le drapeau central puis à gauche pour trouver une caisse refermant un autre **secret**.

Trouvez et éliminez tout les tireurs d'élite

Revenez à la forêt et repérez le premier sniper. Courez en vous abritant derrière les arbres jusqu'à avoir une vue dégagée sur l'ennemi. Eliminez-le et cherchez le deuxième. Ce dernier se trouve à l'opposée du premier. Tournez-vous à gauche et avancez derrière les arbres pour le repérer et le neutraliser.

Allez à la Tente des Officiers

Revenez vers les tentes et suivez l'étoile pour atteindre la tente des officiers. Après le débriefing, sortez et suivez le caporal.

Secourez Thomas

Avancez et traversez le ruisseau. Avant de parler à l'officier, allez à droite et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre un autre **secret**. Parlez à l'officier puis suivez le soldat et avancez jusqu'à arriver derrière la colonne d'ennemis.

Semez la confusion dans les rangs ennemis

Vous allez apprendre à utiliser le mode concentration, très utiles contres plusieurs ennemis. Ce mode se recharge en tirant sur vos ennemis. Enclenchez alors ce mode et ciblez chaque ennemi avec deux tirs. Eliminez ensuite les soldats qui vous attaquent par le coté droit. Avancez et parlez à l'officier.

Suivez l'escouade jusqu'au tranchées

Avancez en suivant les soldats et commencez par éliminer les hommes postés près de la rivière avant d'entrer dans les tranchées.

Eliminez les soldats ennemis réfugiés dans les tranchées

Prenez le fusil qui se trouve dans la caisse située à gauche ensuite avancez vers le chemin bloqué. A gauche, il y a une caisse d'explosifs, prenez-en, reculez et lancez-les sur les débris qui bloquent le passage. Eliminez les ennemis en chemin et placez-vous sur la marque rouge pour apprendre à vous mettre à l'abri. Neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent en haut des tranchées. Avancez encore, tournez à gauche et tirez sur le baril rouge pour le faire exploser et tuer les ennemis. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour affronter les ennemis qui se trouvent à droite. Vous pouvez utiliser le mode " concentration " pour les éliminer plus aisément. Allez vers la caisse de munitions qui se trouve à gauche et faites le plein. Continuez ensuite votre chemin et arrêtez-vous avant d'atteindre la pancarte " explosive ". Après l'explosion, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche jusqu'au bout du tranchée pour trouver le coffre contenant un autre **secret**. Rebroussez chemin et avancez jusqu'à rencontrer votre frère.

Défendez votre position et forcez l'ennemi à battre en retraite

Avancez, montez à l'échelle et prenez place derrière la Gatling. Tirez sur les soldats qui lancent l'assaut sur votre position. Occupez-vous en priorité des soldats qui sont proches de vous.

Repoussez les attaques de la tranchée droite et récupérez les canons

Avancez dans les tranchées et mettez-vous toujours à couvert derrière les caisses pour éliminer vos ennemis. Tournez à gauche et restez derrière les paniers pour ne pas subir des dégâts. Accroupissez-vous et avancez. Faites le plein de munitions avec la caisse et avancez vers l'échelle située à gauche. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas avant de descendre. Avancez vers l'échelle suivante et tirez sur le baril explosif qui se trouve entre les deux ennemis situés en haut de la tranchée. Montez ensuite à l'échelle et ramassez les munitions. Escaladez l'échelle de droite avec prudence et repérez les ennemis. Tuez-les et si nécessaire, descendez pour vous mettre à l'abri pendant quelques secondes avant de remonter pour les finir. Avancez et éliminez les ennemis en chemin en restant à l'abri derrière les caisses. Nettoyez ensuite la zone des canons.

Empêchez les forces ennemies d'accoster

Prenez place derrière le canon et localisez les radeaux ennemis qui essayent de traverser la rivière. Visez un peu plus haut que les radeaux pour que la boule à canon touche sa cible. Surveillez les deux cotés pour exploser tous les radeaux. Ignorez les quelques ennemis qui atteignent la rive et qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur les radeaux en chemin. Une fois l'ennemi repoussé, abandonnez le canon.

Placez des explosifs sur le pont

Avancez et cachez-vous derrière le rocher. Eliminez les ennemis qui gardent les bases du pont. Allez ensuite à gauche vers le haut du pont et utilisez le mode " concentration " pour éliminer les ennemis qui attaquent la position de votre frère. Descendez ensuite sous le pont et placez les explosifs sur les marques qui se trouvent sur les piliers. Éliminez les ennemis qui arrivent par l'autre rive et avancez vers le rocher (dans l'eau) pour trouver un autre **secret**. Rebroussez chemin et allez à gauche, vers le rocher. Utilisez le détonateur pour exploser le pont.

Chapitre II : La ferme familiale

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Vous allez, cette fois, incarner Thomas. Suivez votre frère et, après la démonstration, passez en mode " concentration " pour tirer sur les vautours. Avancez et utilisez encore une fois le ce mode pour éliminer les trois prochains soldats. Ramassez le fusil de l'un d'eux et avancez vers la maison en feu. Eliminez les hommes armés qui se trouvent devant la demeure et allez sauver Jackson.

Secourez Jackson

Allez vers la porte d'entrée et prenez le seau situé près du puits . Eteignez-le feu sur la porte et essayez de l'ouvrir. Ecartez-vous ensuite et laissez votre frère faire son boulot.

Inspectez l'étable

Après le sauvetage de Jackson, allez avec votre frère à l'étable. Placez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération ". Ne tirez pas sur le taureau qui se trouve dans l'étable mais laissez-le sortir. Entrez, allez à droite et fouillez la caisse pour prendre le **secret**. Allez ensuite à gauche et montez vers la marque rouge. Aidez ensuite votre frère à grimper et suivez-le pour sortir par derrière. Tuez le soldat qui essaye de buter Jackson, courez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les soldats nordistes. Allez ensuite derrière la maison de gauche et montez sur le toit. Avancez pour couvrir votre frère et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche des maisons. Descendez ensuite et entrez dans la deuxième maison pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Avancez encore et éliminez les soldats puis entrez dans l'avant dernière maison. Montez au grenier et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez ensuite et suivez votre frère jusqu'à retrouver Jackson inanimé. Enjambez la barrière (à gauche) et avancez dans le champ de maïs. Accroupissez-vous ensuite quand les ennemis vous encerclent.

Tuez tous les soldats présents dans le champ

Sortez vos couteaux et partez à la chasse. Vous devez vous lever un instant pour repérer les soldats ensuite vous accroupir pour vous approcher d'eux en silence. Tirez quand le réticule devient plus grand et rouge. Avancez ensuite vers les cadavres pour récupérer votre couteau. Revenez ensuite voir votre frère.

Montez sur l'arbre et éliminez l'opérateur de la mitrailleuse

Avancez vers l'arbre et ramassez le lasso. Suivez les indications pour lancer le lasso sur la branche d'arbre et grimper. Prenez ensuite votre arme et visez le soldat qui possède l'étoile jaune au dessus de la tête. Attendez qu'il avance un peu et tirez-lui dessus. Descendez ensuite et suivez votre frère jusqu'à la Gatling. Utilisez-la pour éliminer les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

Accompagnez votre frère à la demeure familiale

Montez ensuite à cheval et suivez le chemin vers votre ferme. Arrêtez-vous près du mur et cachez-vous derrière l'arbre. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée puis entrez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre. Eliminez les soldats tout en avant d'un arbre à l'autre jusqu'à atteindre la demeure.

Pénétrez dans le bâtiment

Restez derrière la statue et attendez le signal de votre frère pour avancer. Planquez-vous derrière la fontaine puis derrière la statue de gauche. Commencez par éliminer le canonnier. Eliminez ensuite les ennemis qui entourent le canon et ceux qui sont postés sur le toit. N'oubliez pas ceux qui tirent depuis les fenêtres. N'avancez vers les portes que lorsque votre frère vous l'ordonne. Allez du coté gauche de la porte et préparez-vous pour une attaque en mode " concentration-coopération ". Après l'élimination des ennemis qui se trouvent sur les escaliers, montez à l'étage.

Trouvez un moyen d'atteindre le balcon

Entrez dans la chambre située à droite et allez à la fenêtre. Utilisez le lasso pour vous accrocher au balcon. Hissez-vous sur le balcon et placez-vous dans la marque rouge pour effectuer une attaque " concentration-coopération " avec votre frère.

Rendez-vous au bateau

Sortez de la chambre et allez vers la fenêtre située à droite. Sortez par cette dernière et allez à droite pour prendre le **secret**. Revenez à l'intérieur et regardez à gauche pour voir le coffre contenant un autre **secret**. Suivez ensuite vos frères jusqu'à la rive. Planquez-vous derrière le muret et éliminez en premier l'ennemi qui tire avec un canon. Neutralisez ses amis et allez en direction du canon.

Utilisez le canon et empêcher l'arrivée des renforts

Avancez vers le canon qui se trouve à gauche et bombardez le bateau pour le faire couler. Allez ensuite derrière les sacs de sable et éliminez les rescapés qui essayent d'atteindre la rive. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la Gatling qui se trouve à droite et canarder vos ennemis.

Chapitre III : Fort Smith

Sortez vainqueur du duel contre le shérif

Commencez par choisir votre personnage, ensuite vous devez effectuer un duel contre le shérif. Déplacez-vous pour laisser le shérif toujours au centre de l'écran. Laissez votre main proche de votre révolver et attendez le son de la cloche pour dégainer et tirer sur votre adversaire.

Réfugiez-vous dans le saloon

Courez ensuite vers le saloon où se trouve votre frère et entrez. Placez-vous derrière le piano situé à gauche et tirez sur les ennemis par les fenêtres. Quand le rez-de-chaussée est en feu, montez à l'étage.

Echappez-vous du saloon

Avancez dans le couloir et prenez le **secret** qui se trouve dans l'étagère. Entrez ensuite dans la chambre. Défoncez la porte si vous incarnez Ray sinon attendez qu'il le fasse pour vous. Sortez alors dans le balcon et descendez les escaliers. Avancez vers l'armurerie et longez la clôture de droite puis ouvrez le coffre qui contient un **secret**. Prenez-le et faites vos achats dans le magasin d'armes si vous le désirez. Rejoignez ensuite vos frères et montez sur le balcon. Entrez dans la chambre et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**. Sortez ensuite par la fenêtre et avancez dans le balcon.

Volez la diligence de l'hôtel

Descendez du balcon et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez vers la diligence et montez. Protégez vos frères quand ils montent et dégagez le chemin jusqu'au barrage ennemi. Descendez alors et éliminez les hommes armés. Essayez de pousser le chariot si vous incarnez Ray. Allez ensuite jusqu'à la clôture (à gauche) et cherchez le coffre qui contient un **secret**. Entrez ensuite dans la grange et fouillez sous la baignoire du coté gauche pour trouver un **secret**.

Quittez la ville

Revenez à la diligence pour passer par le centre de la ville. Eliminez les ennemis en chemin puis exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Quand vous êtes bloqué par le troupeau de vaches, tirez en l'air pour les disperser. Effectuez ensuite des attaques en mode " concentration ". Eliminez vos ennemis dans ce mode pour ne pas subir leurs tirs et ainsi mourir. Installez-vous ensuite dans la diligence et éliminez les hommes qui arrivent par la droite et la gauche. Assurez-vous d'avoir toujours le chargeur plein pour ne pas avoir à recharger pendant la fusillade.

Acte II : On aurait dis un ange

Chapitre IV : San Lorenzo

Depuis votre planque, tirez sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment. N'oubliez pas de tuer ceux qui se trouvent dans les balcons de l'étage. Une fois le bâtiment nettoyé, avancez vers la porte et passez en mode " concentration-coopération " et tuez un maximum de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les ennemis qui vous font face.

Secourez la fille des mains des bandits

Allez ensuite à gauche et avancez dans les ruelles en vous mettant à couvert derrière les différents objets. Eliminez les bandits qui essayent de vous couper la route. Vérifiez toujours les toits avant d'avancer. Avancez ensuite vers les escaliers et montez. Montez encore jusqu'à atteindre le toit en bois. Sautez ensuite vers les escaliers et descendez. Avancez vers d'autres escaliers et éliminez les bandits qui se trouvent dans cette zone. Avancez vers les sacs de sable et tournez à gauche avant de passer sous l'arcade pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite à droite jusqu'à atteindre votre frère.

Eliminez le tireur d'élite ou couvrez votre frère

Allez ensuite à gauche et mettez-vous à couvert derrière la caisse pour éliminer les snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Fouillez ensuite derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez encore à gauche et éliminez les ennemis que se trouvent sur votre chemin. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " et éliminez un maximum d'ennemis. Mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses et éliminez les derniers survivants.

Avancez jusqu'à déclencher un duel avec un bandit. Essayez de l'orienter vers le centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne, dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez vos adversaires tout en restant à couvert. Avancez ensuite vers la pompe à eau et ouvrez le coffre qui se trouve à proximité pour prendre un **secret**. Entrez ensuite dans le magasin d'armes et faites vos achats. Sortez et suivez votre frère en dégommant les bandits en chemin. Une fois devant les marches, montez et prenez le **secret** qui se trouve sur le banc situé à gauche.

Entrez dans l'église

Une fois au centre de la ville, éliminez les deux ennemis qui se trouvent près du chariot. Suivez ensuite la fille et montez les marches pour atteindre l'église. Entrez et allez à la salle de droite pour trouver un coffre contenant un **secret**. Revenez à la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis tuez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Mettez-vous ensuite à couvert derrière l'un des piliers et neutralisez les bandits qui arrivent en masse jusqu'à l'arrivée de votre nouvel allié.

Chapitre V : Delvin

Si vous avez choisi Thomas, et c'est le meilleur choix, utilisez son fusil pour éliminer les ennemis de loin avant de descendre la pente, sinon foncez en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Descendez jusqu'aux chariots et fouillez entre ces derniers pour trouver un coffre contenant un **secret** puis suivez votre frère. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone minière tout en vous cachant derrière les caisses et les abris. Avancez à droite pour trouver un coffre contenant un **secret**, entre les ruines. Une fois la zone nettoyée, allez en haut de la pente (à droite) pour trouver un vendeur d'armes. Faits vos achats et montez la pente, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et sur l'échafaudage. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouve Delvin.

Poursuivez Delvin

Après la rencontre avec Delvin, planquez-vous derrière le chariot situé à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment, sur le porche et sur les toits. Avancez ensuite vers la porte. Mettez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération " pour tuer tous les ennemis qui se trouvent dans le hall. Eliminez les survivants et montez aux escaliers. Entrez dans la chambre située à droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez sur le balcon et éliminez les deux ennemis qui se trouve sur le château d'eau et celui qui est en bas.

Utilisez votre lasso pour ouvrir le portail.

Utilisez ensuite le lasso pour vous accrocher à la poutre et sautez vers la rive d'en face. Descendez et restez loin du château d'eau pour qu'il ne s'effondre pas sur vous. Avancez vers les décombres pour vous apercevoir que le chemin est bloqué.

Trouvez Delvin dans le canyon

Avancez et planquez-vous derrière la cabane située à gauche. Sortez votre fusil et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon et sur l'échafaudage. Descendez ensuite les marches et utilisez votre lasso pour atteindre l'autre bout du pont. Avancez et mettez-vous à couvert derrière la planche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche. Utilisez encore une fois votre lasso pour franchir le pont en ruine qui est à gauche. Descendez la pente et éliminez les bandits qui se trouvent tout en bas. Descendez ensuite les escaliers jusqu'à retrouver votre frère.

Trouvez un moyen pour éliminer le tireur

Avancez avec votre frère et planquez-vous derrière le rocher pour éviter les tirs du sniper. Montez à la pente à droite et restez toujours à couvert derrière les rochers. Vous arrivez derrière le sniper qui se trouve dans la tour. Soyez rapide et descendez-le avant qu'il ne vous tue. Descendez ensuite les escaliers pour rejoindre votre frère qui est entrain de nettoyer la cour. Montez ensuite les marches et atteignez le dernier échafaudage, allez à gauche pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez et avancez tout en éliminant les ennemis qui se cachent derrière les rochers.

Avancez ensuite dans le tunnel et, à la sortie, occupez-vous en premier des ennemis qui se trouvent sur les ponts et les passerelles, ils vous lanceront des dynamites sur la tête. Nettoyez ensuite la zone et suivez votre frère. Montez les escaliers en éliminant les bandits en chemin. Traversez le pont suspendu et tournez à droite pour éliminer d'autres

ennemis. Avancez et descendez les escaliers. Allez à gauche pour passer sous ces derniers et trouver un coffre contenant un **secret**. Montez ensuite l'escalier situé à droite et avancez jusqu'à déclencher un duel avec le garde du corps de Devlin.

Le garde du corps est plus rapide que vos précédents adversaires. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi avant qu'il ne vous touche.

Chapitre VI : Rendez-vous avec Mendoza

Commencez par aller vers la maison qui se trouve à droite. Cherchez derrière les barils pour trouver un coffre contenant un **secret**. Passez ensuite derrière l'armurerie et allez vers l'arbre près duquel dort un gringo. Prenez le **secret** qui se trouve à sa droite et revenez à l'armurerie pour effectuer vos achats.

Avant d'aller parler à votre frère, vous avez trois quêtes annexes à accomplir pour récupérer le reste des secrets. Allez à la première affiche qui se trouve à droite de la porte de l'armurerie et acceptez le job.

Retrouvez les biens volés

Avancez vers l'étoile de l'objectif et, à l'intersection, allez à la maison située au fond à droite. Passez derrière et montez à l'échelle pour trouver un coffre contenant un **secret**. Faites face ensuite à la montagne qui se trouve derrière la maison et allez à gauche jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Cherchez dans le chariot pour trouver un autre **secret**. Reprenez alors votre route vers votre objectif.

Commencez par éliminer par surprise le premier groupe de bandits qui se trouvent autour du feu. Avancez à droite et éliminez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent en haut du canyon. Avancez ensuite en vous mettant toujours à couvert derrière les rochers. Eliminez les bandits jusqu'à atteindre la zone avec un grand rocher entouré de trésors. Fouillez les coffres pour trouver un **secret**. Tirez sur le dernier ennemi ensuite approchez-vous de lui pour déclencher un duel. Gagnez ce duel pour terminer la mission. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.Sortez de l'abri des bandits et tuez les quatre hommes qui vous attendent à la sortie.

Montez à cheval et longez la montagne en la laissant à votre droite jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Avec Ray, montez et utilisez la dynamite puis avec Thomas utilisez le lasso pour monter et prendre le **secret**.

Continuez à longer la montagne, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à la maison. Allez dans la cour pour prendre le **secret**. Revenez ensuite à l'armurerie pour une autre mission.

Eliminez Ramos et son gang

Avancez vers le nouvel objectif et traversez la montagne pour trouver un chariot et des caisses situées en face de l'hacienda de Ramos. Ouvrez ensuite le coffre et prenez le **secret**. Reprenez votre route et utilisez les dynamites pour détruire le portail si vous incarnez Ray. Avec Thomas, utilisez le lasso pour atteindre le château d'eau. Restez à l'abri et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et nettoyez l'arrière de la zone. Avec Ray, montez et défoncez la porte. Incarnez Thomas à nouveau et utilisez le lasso pour atteindre le balcon. Entrez et nettoyez l'étage puis pénétrez dans la chambre de Ramos et tuez ses gardes. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez le **secret**.

Empêchez Ramos de s'échapper

Suivez Ramos à l'extérieur et tuez les ennemis qui se trouvent en bas. Prenez votre cheval et poursuivez votre ennemi en ignorant les bandits qui vous tirent dessus. Descendez de votre monture et allez près d'une fenêtre pour dégommer les ennemis qui s'y trouvent. Vous devez ensuite battre Ramos en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer Ramos.

Allez ensuite à gauche du bâtiment et avancez jusqu'au cimetière. Eliminez les ennemis et allez voir le cercueil qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Revenez au lieu du duel et repérez le château d'eau. Approchez-vous du château et allez sur la colline qui se trouve à sa gauche. Repérez la planche de pendaison et prenez le **secret** qui se trouve en dessous de cette dernière. Revenez ensuite à l'armurerie.

Récupérez le bétail volé

Avancez jusqu'au canyon et tournez à droite. Descendez du cheval à la vue des deux arbres situés à gauche, au bord de la falaise. Suivez le chemin et prenez le dernier **secret** de la zone. Avancez vers le campement des bandits et éliminez-les. Avancez ensuite à droite pour retrouver leur chef. Cachez-vous derrière le rocher central et ne sortez que lorsqu'il commence à parler. Tirez-lui dessus pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Revenez ensuite à l'armurerie pour reprendre vos missions principales. Parlez à votre frère pour rejoindre Mendoza.

Acte III : J'ai l'impression de ne plus vous connaître...

Chapitre VII : Tucson

Libérez le prisonnier

Montez à cheval et descendez la route jusqu'à la ville. Evitez de tirer sur les civils puis montez sur le toit et aidez votre frère. Descendez de l'autre coté et avancez un peu jusqu'à l'apparition des ennemis sur les toits. Reculez et planquez-vous derrière les barils. Une fois que tout le monde est mort, avancez vers la prison. Examinez les barreaux de la fenêtre ensuite allez à droite pour chercher un cheval. Approchez le cheval des barreaux et utilisez-le pour les défoncer. Entrez par la fenêtre et exécutez le mode " concentration-coopération " pour éliminer les ennemis qui se trouvent derrière la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Ouvrez ensuite la porte de gauche et tuez les deux autres ennemis.

Montez à l'étage et tuez le premier homme se trouve en haut des escaliers. Entrez dans la salle et éliminez le prochain ennemi. Passez dans la chambre et tuez les deux gardes qui possèdent les clés. Prenez alors ces clés (elles sont sur la table) et descendez vers la cellule.

Trouvez le prisonnier

Le prisonnier ne se trouve pas dans la cellule. Prenez la route de la sortie et éliminez les ennemis en chemin. Suivez votre frère et sortez par la fenêtre. Allez à l'arrière de la prison et planquez-vous puis descendez les gardes qui arrivent dans la cour.

Escaladez le château d'eau et examinez les environs

Allez ensuite à gauche et montez sur le toit. Descendez de l'autre coté et suivez votre frère jusqu'au portail fermé.

Traversez la maison et ouvrez le portail depuis l'autre coté

Utilisez le lasso de Thomas pour atteindre le balcon de la maison. Entrez par la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent sur les toits, à gauche. Avancez vers la deuxième fenêtre et éliminez l'homme qui monte sur le toit. Sortez ensuite par cette fenêtre et tuez ceux qui se trouvent en bas. Descendez et ouvrez le portail pour votre frère. Suivez ce dernier jusqu'à l'abri bourré d'explosif. Faites sauter cet abri et avancez toujours en compagnie de votre frère. Mettez-vous à couvert derrière les caisses pour mieux voir et tuer les tireurs qui se trouvent en haut de la grange. Allez ensuite à sa gauche pour trouver le coffre qui contient un **secret**. Approchez-vous ensuite du portail et exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Nettoyez la zone et utilisez votre lasso pour monter en haut du château d'eau si vous incarnez Thomas sinon avec Ray occupez-vous de couvrir votre frère.

Allez au Saloon

Nettoyez la cour et entrez dans le bâtiment. Traversez-le et restez près des fenêtres pendant que vous éliminez l'utilisateur de la Gatling et les ennemis qui l'entourent.

Montez à bord du chariot et utilisez la mitrailleuse

Sortez de la fenêtre et prenez place derrière la Gatling. Canardez ensuite les ennemis qui arrivent du coté du saloon. Repérez et éliminez aussi ceux qui se trouvent sur les balcons d'en face. Avancez vers le saloon une fois la zone nettoyée. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route et ceux qui sont postés sur les toits tout en vous mettant à couvert derrière les caisses qui se trouvent en chemin. Une fois devant le saloon, vous tomberez dans une embuscade. Courez vous abriter derrière les caisses situées près du bâtiment qui se trouve en face du Saloon. Eliminez les ennemis qui apparaissent sur les toits des bâtiments. Après l'explosion du chariot, les ennemis sortiront par la porte du saloon et vous attaquent. Eliminez-les, entrez et allez derrière le bar pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez ensuite à l'étage et éliminez les gardes. Entrez dans la chambre et parlez au contrebandier.

Allez à la grange ou les armes ont été entreposées

Suivez ce dernier et sortez du saloon pour affronter le shérif de la ville. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Suivez votre frère et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite sur le balcon et tuez les hommes qui vous barrent la route. Avancez encore jusqu'à ce que votre frère et le contrebandier s'arrêtent. Tournez alors à droite et repérez le coffre marron qui contient un **secret**. Allez ensuite vers les escaliers mais avant de monter aller à gauche près des chevaux pour trouver un coffre et un **secret**. Montez l'escalier et entrez dans la chambre à gauche. Restez près des fenêtres et éliminez les ennemis qui trouvent dans les balcons d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas avant de descendre et d'aller vers la grange.

Chapitre VIII : rendez-vous avec Barnsby

Vous avez le temps de faire quelques missions secondaires pour récolter les secrets avant d'attaquer le reste de l'aventure. Commencez par prendre le premier **secret** qui se trouve près des caisses de fruits, à gauche de l'armurerie. Allez ensuite derrière le magasin et avancez puis descendez la colline et allez à droite vers la maison. Prenez le **secret** qui se trouve sur la caisse située contre la maison. Revenez au magasin d'armes et choisissez la mission de protection.

Protégez les ouvriers du chemin de fer

Suivez l'étoile de l'objectif et avancez jusqu'à atteindre le chemin de fer. Entrez dans la grange qui se trouve à droite et prenez le **secret** qui se trouve sur une caisse, à droite. Allez voir le chef des ouvriers et planquez-vous derrière les planches de bois. Eliminez les indiens qui arrivent en vagues et surveillez le coté de la grange pour ne pas être pris par surprise.

Protégez les ouvriers du chemin de fer de l'autre coté du pont

Traversez le pont tout en tirant sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez et attaquez les indiens qui arrivent par la droite. Planquez-vous ensuite derrière une caisse et repoussez les vagues d'ennemis.

Après la réussite de la mission, repérez l'abri qui se trouve à gauche du feu de camp et allez derrière les caisses pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Eliminez Jim Peters et les membres de son gang

Avancez vers l'objectif et vous serez attaqué, en chemin, par quatre bandits. Eliminez-les et montez vers leur position, des rochers. Prenez le **secret** et reprenez votre chemin. Une fois le QG des bandits en vue, allez à gauche vers la fumée. Regardez en bas pour trouver un mort et un **secret** à ses cotés. Prenez-le et allez vers le repère. Avant d'entrer, restez sur votre cheval et éliminez l'ennemi qui se trouve près de l'éolienne. Allez à la partie la plus basse de la clôture et repérez les ennemis ensuite éliminez-les. Entrez en utilisant le lasso ou les dynamites. Avancez vers la grange qui se trouve au fond, à droite, et éliminez les bandits sur votre chemin. Entrez, nettoyez-la et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre situé à droite. Sortez ensuite et affrontez Jim en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi. Revenez ensuite au magasin d'armes.

Allez à la ferme des Freeman

Choisissez la dernière mission dans le magasin d'armes et allez vers la ferme. Repérez la ferme qui se trouve à gauche et éliminez les bandits qui la gardent. Allez ensuite derrière la grange pour trouver un **secret** sur une caisse. Reprenez votre route et éliminez les deux ennemis qui vous tirent dessus depuis les rochers situés à gauche. Montez ensuite vers leur position et prenez le **secret** qui se trouve par terre. Continuez votre chemin jusqu'à votre destination et parlez à Freeman.

Allez sur le balcon de la maison des Freeman

Montez les escaliers, ramassez les munitions et sortez dans le balcon. Repoussez les ennemis qui arrivent des trois cotés en vous planquant derrière la corniche. Descendez ensuite et reparlez à Freeman.

Allez à la ferme des Snipes et sauvez la fille

Sortez de la maison et allez vers le coin gauche de la ferme. Cherchez derrière la baraque pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite la direction de la ferme de Snipes. Planquez-vous derrière le rocher et débarrassez-vous du comité d'accueil. Avancez ensuite et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Approchez-vous des fenêtres et éliminez les bandits qui se trouvent de l'autre coté. Entrez dans le bâtiment suivant et nettoyez-le. Montez à l'étage pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Allez au rendez-vous avec Mendoza

Après le duel, allez à la maison qui se trouve à droite de l'entrée et montez à l'étage. Ouvrez le coffre situé près du lit et prenez le **secret**. Quittez ensuite la ferme et allez vers la montagne. Contournez-la par la droite jusqu'à la maison et la tente des bandits. Eliminez-les et prenez le **secret** situé sur la caisse. Suivez ensuite l'icône de vos frères pour les rejoindre. Suivez-les ensuite jusqu'à la planque de Mendoza.

Chapitre IX : Fuyards

Attaquez l'ennemi avec une chaise

Lorsque votre petit frère vous libère, prenez la chaise et attendez que le soldat entre pour le frapper avec. Prenez ensuite vos armes et sortez.

Descendez et trouvez un moyen de vous échapper

Descendez les escaliers et traversez le pont. Allez ensuite à gauche et ouvrez la caisse pour prendre le **secret**. Continuez votre chemin en éliminant les soldats qui vous tombent dessus. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " pour liquider les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez ensuite et éliminez les reste des soldats. Avancez dans le tunnel en repoussant les hommes armés jusqu'à la sortie. Descendez encore d'autres escaliers et combattez les soldats.

Rendez-vous en haut et abaissez le pont à bascule

Allez, avant tout, à gauche et regardez entre les deux barils pour trouver un **secret**. Remontez ensuite les marches et traversez les planches, à gauche. Utilisez votre lasso pour atteindre l'autre rive. Descendez les marches et tirez le levier pour abaisser le pont. Continuez à descendre jusqu'à la porte de la mine. Allez à droite et fouillez le chariot de la mine pour trouver un **secret**. Approchez-vous ensuite de la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis dégommez tous les soldats qui se trouvent dans la mine. Entrez et allez à gauche pour monter la dénivellation. Avancez en éliminant les soldats et sortez de la mine. Cherchez derrière les caisses situées à droite pour trouver un **secret**. Descendez ensuite les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face.

Rendez-vous en haut et activez le mécanisme

Si vous incarnez Ray, contentez-vous de couvrir votre frère en tuant les ennemis qui rappliquent. Avec Thomas, traversez les planches vers la rive d'en face, sortez votre lasso et utilisez-le pour monter jusqu'au monte charge. Montez dans ce dernier et tirez le levier pour le faire descendre.

Faites exploser la dynamite

Choisissez le revolver rapide et regardez vers le haut. Tirez ensuite sur les barils explosifs jetés par les ennemis avant qu'ils n'atteignent le monte-charge. Il suffit que deux barils vous touchent pour que vous perdiez. Tirez donc sur les barils jusqu'à déclencher un éboulement. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les échafaudages.

Quittez la mine à cheval

Une fois en bas, allez à droite vers le coffre devant lequel votre frère se cache. Prenez le **secret** et continuez votre route. Eliminez le soldat équipé d'une mitrailleuse Gatling tout en restant à couvert. Neutralisez le reste des hommes et descendez jusqu'à la porte. Passez en mode " concentration-coopération " pour neutraliser les soldats qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vers les chevaux situés à droite et sauvez-vous.

Acte IV : toujours plus loin dans l'inexploré

Chapitre X : En territoire indien

Accompagnez votre frère au sommet

Avancez dans la montagne et montez la dénivellation. Continuez jusqu'au bout du chemin pour repérer votre prochaine destination. Rebroussez chemin et allez voir Juarez.

Escortez le convoi

Avancez avec le convoi jusqu'à ce qu'un homme de Juarez aperçoive un indien.

Explorez la forêt

Descendez du cheval et allez dans la forêt. Ce qu'a vu le gringo était un aigle. Revenez alors au convoi et continuez votre chemin. Dès que vous aurez vu l'indien qui se tient en haut de l'arche, avancez sous cette dernière et restez du coté gauche. Repérez le chariot détruit, à gauche, et fouillez le coffre pour prendre un **secret**. Suivez ensuite le convoi jusqu'à ce que le chariot se bloque dans l'eau.

Poussez le chariot hors du fleuve

Descendez du cheval et allez pousser le chariot. Vous serez alors attaqué par les indiens. Eliminez celui que se trouve à gauche puis mettez-vous à couvert derrière les rochers pour accueillir vos ennemis.

Escaladez la corniche et tuez les snipers

Allez à gauche de la colline et montez vers la position des snipers. Attaquez-les par derrière puis allez à gauche pour trouver un **secret** au dessus d'un panier. Revenez ensuite voir Juarez. Avant de reprendre le chemin, allez à gauche de la cascade pour trouver une tente et un coffre contenant un **secret**.

Rattraper le chariot de William et Marisa

Remontez à cheval et chevauchez jusqu'à rejoindre le chariot qui est a été détourné par les indiens. William se sauve par le coté gauche et Marisa par la droite.

Trouvez Marisa et William et protégez-les

La procédure est la même pour les deux cas. Avancez en suivant l'étoile de l'objectif. Eliminez les indiens qui vous barrent la route. Utilisez les rochers pour vous cacher et nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas vous faire surprendre par derrière. Continuez à éliminer les Comanches jusqu'à atteindre votre objectif.

Retrouvez Ray et Thomas au chariot. Protégez Marisa et William

Revenez ensuite voir votre frère tout en escortant votre compagnon. Après les retrouvailles, revenez voir Juarez

(éliminez les indiens en chemin).

Retrouvez le chariot contenant les cent fusils restants

Avancez jusqu'au fleuve. Eliminez les indiens qui se trouvent à gauche et repérez ceux qui se cachent derrière les herbes et dans l'eau. Avancez dans le fleuve (à gauche) tout en éliminant les Comanches. Approchez-vous du canoë et prenez le **secret** qui se trouve au dessus. Sortez du fleuve par le coté droit, là où se trouvent les chevaux. Avancez jusqu'au tunnel sombre. Repérez les rayons du soleil qui traversent le plafond et cherchez à droite pour trouver un cadavre avec un **secret** près de lui.

Escaladez le rocher et couvrez votre frère ou attaquez les Comanches

Avec Ray, avancez en suivant les indications de Juarez. Eliminez les indiens et restez toujours à couvert. Approchez-vous du chariot et prenez place derrière la Gatling. Avec Thomas, allez à gauche et utilisez votre lasso pour franchir le gouffre. Traversez le petit pont et éliminez les ennemis qui vous interceptent. Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et commencez à neutraliser les Comanches qui se trouvent autour du chariot. Utilisez ensuite le lasso avec l'arbre pour descendre et aller voir votre frère. Prenez place ensuite derrière la Gatling du chariot qui arrive et tirez sur les Comanches qui arrivent avec les chevaux. Si vous n'arrivez pas à tuer les cavaliers, tirez sur les chevaux même si cela n'est pas très juste.

Chapitre XI : Le lac Navajo

Trouvez le médaillon caché et protégez Œil clairvoyant

Vous serez à bord d'un canoë accompagné du jeune Œil clairvoyant qui vous indiquera la route vers le médaillon.

Tuez tous les guetteurs avant qu'ils n'alertent le village

Suivez les conseils du jeune indien et surveillez le coté gauche de la rivière. Lorsque vous apercevrez les ennemis, éliminez-les en vous assurant de ne pas laisser aucun survivant (sinon ils alerteront le village). Une fois à terre, suivez votre frère jusqu'au sommet de la colline.

Traversez le village sans vous faire repérer

Avancez à gauche et montez sur la dénivellation. Descendez de l'autre côté et allez à droite de la tente. Prenez le **secret** qui se trouve sur le panier et continuez votre chemin.

Quittez le village et courez le long du sentier

Lorsque vous vous ferez repérer, tuez les ennemis qui vous font face et avancez dans le sentier. Eliminez les indiens qui vous poursuivent ensuite couvrez votre frère pendant qu'il dynamite le rocher pour bloquer le passage derrière vous. Restez loin de la dynamite pour ne pas subir de dégâts.

Suivez les totems jusqu'au cimetière

Avancez dans le chemin montant et éliminez les ennemis qui apparaissent sur les collines qui vous entourent. Reculez,

mettez-vous à couvert et neutralisez-les avant d'avancer. Approchez-vous de la zone du pont et montez via l'échelle sur la plateforme en bois qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**.

Trouvez un autre moyen de traverser le canyon

Suivez votre frère et poussez l'arbre pour créer un pont. Avancez jusqu'à la rivière puis allez à gauche, sur l'herbe, pour trouver un canoë, un cadavre et un **secret**. Prenez ce dernier et suivez la rivière en allant du coté droit. Cachez-vous derrière les rochers et éliminez les indiens qui vous barrent la route. Avancez ensuite et montez la dénivellation.

Eliminez les renforts provenant des tribus Navajo proches

Descendez les ennemis qui arrivent en masse. Tous ces indiens sont équipés d'armes à feu, donc avancez en restant à l'abri derrière les arbres.

Suivez la rive jusqu'à atteindre le barrage

Avancez en suivant votre frère et continuez à éliminer les ennemis qui vous bloquent la route. Placez-vous derrière la pile de bois et neutralisez les indiens. Avancez ensuite vers l'abri où se trouve un coffre. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Allez ensuite vers l'abri suivant, fouillez un autre coffre et prenez un autre **secret**. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Eliminez les indiens qui arrivent par la gauche.

Couvrez votre frère

Prenez place derrière un rocher et éliminez les ennemis qui arrivent pendant que votre frère place les explosifs. Eliminez surtout les ennemis qui se trouvent en haut des falaises. Quand votre frère place les charge, frayez-vous un chemin en suivant les totems et en éliminant les indiens.

Allez au tertre funéraire

Une fois que le niveau de l'eau baisse, avancez vers le tertre et déclenchez le mode " concentration ". Abattez les indiens et avancez vers la dénivellation.

Trouvez le médaillon caché

Laissez votre ami indien chercher le médaillon et allez vous mettre à couvert derrière un totem. Repoussez les ennemis qui arrivent en masse.

Quittez le territoire indien

Courez entre les totems et éliminez les ennemis qui ralentissent votre fuite. Courez ensuite vers le canoë et embarquez. Eliminez les indiens qui vous poursuivent à bord des canoës. Les premiers arrivent par la gauche et la deuxième paire se pointe par l'arrière. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les roches de la rive gauche.

Chapitre XII : Le retour de Barnsby

Repoussez l'attaque des hommes de Barnsby

Courez et planquez-vous derrière une tente ou un totem. Eliminez les ennemis qui arrivent par l'avant du village indien. Allez à droite vers la tente entourée de quatre paniers circulaires. Dans l'un d'eux se trouve un **secret**. Allez ensuite à gauche vers la tente entourée de deux paniers circulaires et d'un rectangulaire. Le **secret** se trouve dans le rectangulaire. Allez ensuite vers la tente qui se trouve près du totem situé sur la pente. Fouillez le panier pour trouver un autre **secret**. Allez ensuite à gauche et mettez-vous derrière les rochers. Commencez par éliminer les soldats qui sont postés sur la colline. Eliminez aussi les ennemis qui arrivent par le chemin d'en bas. Il y a d'autres soldats qui arrivent par la droite. Éliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Les soldats sont nombreux, donc soyez patient et restez à l'abri le temps de récupérer suite aux tirs ennemis.

Détruisez la mitrailleuse Gatling ennemie

Quand la mitrailleuse entre en jeu, allez derrière le dernier rocher à gauche. Tuez les soldats qui escortent la mitrailleuse puis tirez une balle dans la tête du tireur sans trop vous exposer.

Servez-vous de la mitrailleuse Gatling pour éliminer l'infanterie

Courez vers la mitrailleuse et prenez les commandes. Canardez les soldats qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sortent derrière les rochers les plus proches. Abattez tous les ennemis avant de recevoir un tir de canon.

Retirez-vous dans les hauteurs de la colline avec votre frère

Après l'explosion, suivez votre frère et restez derrière lui pour ne pas être la cible d'un tir de canon. Arrêtez-vous à chaque fois qu'il s'arrête et avancez jusqu'à la dénivellation. Montez et mettez-vous à couvert derrière les rochers situés à droite. Repoussez les ennemis qui essayent d'atteindre votre position.

Retirez-vous dans les hauteurs

Les ennemis sont trop nombreux et vous devez encore une fois battre en retraite. Suivez votre frère et escaladez la dénivellation puis repoussez les ennemis. Parlez ensuite à votre frère.

Rapprochez-vous des canons en remontant le flanc de montagne

Avancez en suivant votre frère et repérez le panier qui se trouve à droite de la tente. Avancez vers lui et prenez le **secret**. Avancez vers le totem et allez à sa gauche. Cherchez sous l'abri qui se trouve le plus à gauche pour trouver un panier contenant un **secret**. Prenez-le et reprenez votre route.

Placez les dynamites ou couvrez votre frère

Restez près de votre frère et éliminez les ennemis qui vous canardent. Baissez-vous pour ne pas subir les tirs des soldats. Quand il ne vous reste plus que dix secondes, courez loin de la zone de l'explosion à toute vitesse.

Chapitre XIII : la ville fantôme

Trouvez le colonel Barnsby et Œil clairvoyant

Descendez la colline à cheval et faites vos achats chez le vendeur qui se trouve à gauche de l'entrée de la ville.

Avancez et descendez de votre monture pour vous déplacer à pied.

Fouillez la maison d'où provenait la voix d'O'Donnell

Allez vers la gauche et tirez sur le soldat qui se trouve en haut du balcon. Allez ensuite à droite de la banque et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre ouvert. Enfoncez tout simplement la porte si vous incarnez Ray et nettoyez la maison. Utilisez le lasso si vous êtes dans la peau de Thomas pour atteindre le balcon et entrez dans la maison. Tuez les deux soldats qui se trouvent à l'étage. Descendez les marches et préparez-vous à éliminer rapidement les ennemis qui vous attendent. Sortez ensuite de la maison et rejoignez votre frère.

Fouillez une autre maison

Suivez votre frère et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les soldats qui arrivent et ceux qui se trouvent sur les balcons des maisons d'en face. Avant d'entrer dans la maison, allez à sa gauche et regardez contre le mur pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez dans la maison indiquée et nettoyez-la. Montez à l'étage et neutralisez les soldats. Avant de descendre et de sortir, allez au balcon pour tirer sur les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et finissez ceux qui sont encore en vie.

Trouvez Barnsby

Après la cinématique, éliminez les soldats qui se trouvent sur le toit d'en face avant de passer à ceux qui se trouvent sur celui de droite. Planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui sortent dans les balcons de droite et de gauche. Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus depuis les fenêtres.

Montez à l'étage et éliminez les lanceurs de dynamite

Quand les ennemis situés sur le toit commencent à balancer des explosifs, allez à droite de la maison qui est derrière vous. Utilisez votre lasso pour monter à l'étage puis planquez-vous près des fenêtres et neutralisez les lanceurs de dynamite. Descendez ensuite et planquez-vous derrière les caisses (là où se trouve votre frère). Pendant qu'il avance, visez le manieur de la Gatling et éliminez-le. Avancez ensuite près de la porte pour déclencher l'attaque " concentration-coopération ". Tuez un maximum d'ennemis ensuite entrez et nettoyez le saloon. Allez au fond, à droite, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez ensuite vers l'escalier pour déclencher un duel.

Sortez vainqueur du duel contre O'Donnell

O'Donnell n'est pas trop rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Trouvez Œil clairvoyant

Revenez au saloon et montez les escaliers pour trouver Œil clairvoyant mort. Laissez son père À ses cotés et allez à la recherche de Barnsby.

Trouvez Barnsby

Avancez vers votre objectif et éliminez vos ennemis en chemin. Abattez les soldats qui se trouvent dans la grange et entrez dans cette dernière. Allez vers la porte de derrière et ouvrez le coffre pour prendre le **secret** avant de reprenez votre route.

Une fois dans le cimetière, mettez-vous à l'abri derrière le chariot et snipez le manieur de la Gatling. Avancez ensuite en éliminant les soldats qui la gardent puis allez à sa droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le contrôle de Gatling et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'église. Tirez sur la cloche pour la faire tomber et démolir la structure dans laquelle se cache Barnsby.

Acte V : Ma foi est mon bouclier

Chapitre XIV : Fort de Juarez

Allez au fort

Vous débutez dans tous les cas de figure avec Thomas. Avancez et commencez par éliminer les gardes qui se trouvent sur la muraille du fort. Utilisez votre lasso pour monter et abritez-vous derrière les caisses.

Trouvez un endroit sûr près de l'entrée du fort

Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur du fort tout en vous déplaçant à droite sur la muraille. Ouvrez le coffre et prenez le **secret** puis descendez dans la cour en passant par le toit. Longez le mur de gauche jusqu'à la porte. Vous pouvez sortir et acheter des munitions chez le marchand. Avancez ensuite vers la cachette.

Amenez trois chevaux à la cachette

Continuez à longer le mur gauche et passez les tentes avant d'entrer dans la dernière maison. Allez au fond, à gauche, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Continuez à gauche en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le premier cheval. Ramenez-le ensuite à la cachette avant que vos ennemis ne le tuent. Regardez à droite de la grange pour trouver un **secret**. Allez ensuite du coté droit du mur et fouillez les maisons pour trouver un coffre contenant un **secret** entre deux maisons. Continuez d'avancer à droite jusqu'au deuxième cheval. Avant de le conduire à la cachette, ouvrez le coffre qui se trouve à sa droite pour prendre **secret**. Allez vers le troisième cheval et ramenez-le à la grange.

Eteignez l'incendie et abattez tous les ennemis

Quand les ennemis mettent le feu à la grange, courez vers les seaux et utilisez-les pour éteindre les flammes. Ouvrez ensuite la porte et éliminez les ennemis qui vous attendent à l'extérieur. N'hésitez pas à rentrer dans la grange pour vous abriter des balles. Quand tous les ennemis seront morts, sortez, allez à gauche pour déclencher un duel. Mettez votre adversaire toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Ray prend la relève et entre en jeu.

Rendez-vous à l'entrée principale du fort

Allez à la porte et enfoncez-la. Tuez l'ennemi et poursuivez Juarez. Sortez par la porte et éliminez trois bandits. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Allez à la pièce suivante et éliminez d'autres bandits. Suivez le couloir, neutralisez les ennemis situés en face puis tournez à droite pour affronter les autres. Avancez et allez à gauche pour trouver un coffre devant la porte. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de monter les escaliers. Tuez le bandit qui se trouve en haut des escaliers puis enfoncez la porte et nettoyez la salle suivante. Allez ensuite sous les arcades (à droite) pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez par la porte et allez à droite de l'escalier pour trouver un autre coffre contenant un **secret**. Ouvrez la porte de sortie pour trouver tout un bataillon de bandit vous attendant dehors.

Trouvez le conduit dans les donjons du fort

Suivez le conseil de votre frère et laissez-le vous conduire jusqu'au conduit. Eliminez les ennemis en chemin et assurez-vous que votre frère va bien.

Faites sauter la grille et pénétrez dans le conduit

Une fois dans la cellule, placez un bâton de dynamite sur la grille et éloignez-vous. Descendez ensuite par le conduit.

Trouvez la sortie

Tournez à gauche et allez vers le coffre pour prendre le dernier **secret** du jeu. Avancez dans la cave et éliminez les hommes armés jusqu'à atteindre le tunnel. Avancez avec prudence et abattez tous les ennemis en chemin. Une fois dans la grande grotte, vous devez éliminer Juarez.

Venez à bout de Juarez

Mettez-vous à couvert derrière le rocher situé à gauche. Commencez par éliminer les hommes de Juarez qui vous lancent des explosifs. Eliminez-en un à la fois pour ne pas encaisser de dégâts et restez loin des impacts de dynamite. Quand Juarez sort de sa cachette, tirez-lui dessus en restant à l'abri derrière le rocher. Canardez-le jusqu'à ce qu'il se sauve et déclenche un duel.

Votre ennemi est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la musique s'arrête préparez-vous et, au son de la cloche, dégainez. Attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Montez ensuite la dénivellation et suivez l'étoile jaune jusqu'à la sortie.

Chapitre XV : L'or maudit

Tuez Barnsby et ses hommes

Incarnez Ray parce que ses dynamites seront très utiles. Eliminez les ennemis et planquez-vous derrière les statues. Quand le niveau du sable monte, éliminez les soldats et suivez votre frère qui monte les escaliers. Une fois en haut, restez derrière le pilier central pour éviter les tirs des hommes qui gardent Marisa. Si vous incarnez Ray, lancez des dynamites sur vos ennemis. Tirez ensuite sur Barnsby et cachez-vous rapidement pour ne pas subir la riposte de ce dernier. Le colonel demandera un duel à la loyale. Ray se présente volontiers.

Le colonel Barnsby est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Surveillez aussi ses mains. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.Bravo ! Vous venez de venger la mort de votre ami et de débarrasser la ville de ces vermines !

Call of Juarez : The Cartel

© Ubisoft / Techland 2011

SUCCÈS

T'as vu ça ! (15 G)

Détruire 5 hélicoptères. (Campagne)

Soins dentaires (10 G)

Tuer au moins 10 ennemis avec une arme de corps-à-corps

Berserker (20 G)

Tuez au moins 3 ennemis d'affilée alors que vous êtes gravement blessé(e).

Sale type (20 G)

Tuer au moins 40 ennemis en mission gang bang.

Pas leurs oignons (10 G)

Terminer deux quêtes personnelles avec succès.

Alamo ! (10 G)

Pénétrer dans 10 pièces en défonçant la porte en mode Synchronisé.

Protéger et servir (10 G)

Épargner tous les civils sur la place du marché lors de la poursuite de Juan.

F.R.A.G.S (10 G)

Tuer 10 ennemis à la grenade.

Réaction en chaîne (10 G)

Tuez au moins 20 ennemis en faisant exploser des véhicules à proximité.

Midi pétantes (20 G)

Tuer au moins 3 ennemis entre 12h00 et 12h05, heure locale.

Ralenti (20 G)

Tuer au moins 4 ennemis en mode Concentration individuel

Ballet mortel (20 G)

En partie coopérative 3 joueurs, chaque joueur doit tuer au moins un ennemi en défonçant une porte.

Des armes. (10 G)

Beaucoup d'armes. Utiliser 10 armes différentes pour tuer les ennemis.

Tomb Raider (30 G)

Traverser un cimetière en moins de 3 minutes.

Espion contre espion (20 G)

En partie coopérative, empêcher 10 tentatives de récupération d'objets secrets.

Mateur (10 G)

Au niveau Disco, regarder les danseuses pendant 30 secondes minimum.

Unité d'intervention interagence (20 G)

Boucler une mission complète avec 2 autres joueurs.

Pluie de balles (10 G)

Tirer plus de 1000 balles au cours du niveau Ville fantôme.

Patrouille de l'autoroute (20 G)

Conduire n'importe quel véhicule sur plus de 20 miles.

Intouchable (15 G)

Éviter toutes les roquettes lors de la course sur l'autoroute dans le niveau Disco.

Dans la poche ! (15 G)

Terminez la poursuite au niveau Plantation sans trop endommager la voiture.

Euh...quoi de neuf, docteur ? (10 G)

En partie coopérative, ranimer les joueurs blessés 5 fois.

Pie voleuse (15 G)

Récupérer au moins 75% des objets secrets de n'importe quel niveau sans être repéré.

Ripou (15 G)

Réussir à collecter 15 objets secrets.

Armurier (15 G)

Déverrouiller au moins 10 nouvelles armes.

J'ai vu, j'ai fait (30 G)

Jouer au moins une manche complète sur toutes les cartes en mode Compétition.

Little Bighorn (15 G)

Venir à bout d'au moins une partie en mode Compétition.

Niveau 21 (40 G)

Débloquer toutes les armes.

Police, tout le monde à terre ! (25 G)

Terminer le jeu en jouant Ben McCall.

FBI ! Plus un geste ! (25 G)

Terminer le jeu en jouant Kim Evans.

Le bon flic, le ripou, le truand (50 G)

Terminer la campagne principale en jouant 3 personnages différents.

DEA, mains en l'air ! (25 G)

Terminer le jeu en jouant Eddie Guerra.

Académie de police (10 G)

Terminer le premier chapitre.

Tir net et précis (50 G)

Terminer la campagne principale sans tuer aucun civil.

Le temps joue en ma faveur (30 G)

Tuer 50 ennemis avec le mode Concentration actif.

Texas Ranger (25 G)

Neutraliser 20 ennemis à mains nues.

Fête foraine (30 G)

En conduisant, abattre 50 ennemis.

Chaleur (10 G)

Détruire 20 véhicules.

En position ! En mouvement ! (20 G)

Tuer 30 ennemis en utilisant la technique du Déplacement.

Rio Bravo (30 G)

Tuer 100 ennemis à l'aide de revolvers.

Tu te sens en veine, connard ? (100 G)

Terminer la campagne principale en mode Difficile.

Les leçons de conduite (10 G)

Tuer au moins 10 ennemis en les emboutissant avec un véhicule.

Flingueur (10 G)

Tuer 20 ennemis à l'aide d'armes dans chaque main.

Neurochirurgie (25 G)

Tuer 50 ennemis par des tirs à la tête.

succès secrets

Alba Varden (10 G)

Assister à la destruction du bateau dans le niveau des Docks.

Canard en plastique (10 G)

Réussir à sortir de l'autoroute dans le niveau du convoi.

Wild West (10 G)

Entrer dans la ville fantôme.

La frontière nous a franchis ! (10 G)

Passer la frontière Etats-Unis-Mexique.

Ne manquez pas le train (10 G)

Réussir à dépasser le train au niveau Poursuite de Juan

Chèvre grimpeuse (10 G)

Trouver le film Chèvre grimpeuse au niveau Fort.

Captain America : Super Soldat

© Sega / Next Level Games 2011

COSTUMES

Allez dans la section Bonus pour choisir les costumes.

Costume classique

Obtenir 25 000 points.

SUCCÈS

Reste là (10 G)

Termine le Chapitre 1 : Un pour tous

Rappel à l'ordre (10 G)

Termine le Chapitre 2 : La ferme flamande

Échardes de Troie (15 G)

Termine le Chapitre 3 : Le cheval en bois

Envoie une carte (10 G)

Termine le Chapitre 4 : Le voyage secret

Opérationnel (25 G)

Termine le Chapitre 5 : Au-delà de la gloire

Problème existentiel (10 G

Termine le Chapitre 6 : Camus et la mouche

Les vrais hommes lisent Homère (10 G)

Termine le Chapitre 7 : Icare et Dédale

Dans les labos (15 G)

Termine le Chapitre 8 : Avoir et ne pas avoir

Essai (10 G)

Termine le Chapitre 9 : Les derniers mètres

La mégère apprivoisée (25 G)

Termine le Chapitre 10 : Garde la poudre sèche

Promenade de santé (10 G)

Termine le Chapitre 11 : On pouvait les sacrifier

Train à prendre (10 G)

Termine le Chapitre 12 : Red Ball Express

Ressources artificielles (10 G)

Termine le Chapitre 13 : La petite salle de derrière

Haut et bas (25 G)

Termine le Chapitre 14 : L'enfer est pour les héros

Garder la note (10 G)

Termine le Chapitre 15 : Lorsque les trompettes se taisent

Tank y a de l'espoir (10 G)

Termine le Chapitre 16 : À l'heure à l'église

Science et conscience (10 G)

Termine le Chapitre 17 : Le premier de quelques-uns

La grasse matinée (50 G)

Termine le Chapitre 18 : La journée s'est bien passée ?

À votre crédit (13 G)

Regarde les crédits en entier

Accro du shopping (15 G)

Déverrouille tous les Défis

Touriste (25 G)

Termine tous les Défis

On tâte le terrain (5 G)

Termine 1 Défi

Lance la mode (15 G)

Obtiens une médaille d'or en mode Défi

Qui est le plus fort à présent ? (50 G)

Élimine 101 ennemis avancés

Et ils tombèrent tous (7 G)

Mets 4 ennemis KO avec un seul lancer de bouclier

Tir non allié (15 G)

Élimine 10 ennemis en utilisant un ennemi comme arme

Grâce même sous pression (10 G)

Obtiens cinq 'timing parfait !' pendant des acrobaties

Restons simple (30 G)

Bats 101 Fantassins

Chasse au Sniper (25 G)

Élimine 25 Snipers

Pan, en plein dans les dents ! (15 G)

Fais 50 frappes paralysantes

J'ai le vertige (50 G)

Obtiens 100% des médailles d'or en mode Défi

Liberté à gogo (35 G)

Obtiens 50% des médailles d'or en mode Défi

Sympa le quartier... (50 G)

Détruis tous les canons AA

Dansez soldats (10 G)

Récupère le 1er schéma ennemi

Quel feu d'artifice ! (15 G)

Fais exploser 500 objets

La symphonie des diapos (35 G)

Récupère toutes les bandes vidéo de Zola

Appeler les parents (15 G)

Trouve et utilise 5 radios du QG

Bon à marier (25 G)

Dirige avec succès 3 tirs de mortier

Pêches Melba (15 G)

Réussis 5 sabotages

Grosse tête (35 G)

Détruis 50 statues

Tête bien pleine (25 G)

Déchiffre 13 verrous Enigma

Déconstruction (35 G)

Ramasse tous les schémas ennemis

24 images par seconde (10 G)

Trouve une bande vidéo de Zola

Deux Mains & une Épée (35 G)

Ramasse tous les journaux de Zemo

Allô Dieu ? C'est moi, Zemo (10 G)

Ramasse le 1er journal de Zemo

Collecteur d'œufs (15 G)

Ramasse 50 œufs en céramique

Rat d'égout (10 G)

Utilise les 12 entrées des égouts

Pied de tranchée (10 G)

Termine le Prologue : Viens voir

Héros étoilé (50 G)

Obtiens 25000 points d'information

Indépendance (15 G)

Obtiens 1776 points d'information

Carcassonne

© Vivendi Universal Games / Sierra 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Grande ville (5)

Remportez une ville avec plus de 3 tuiles en mode joueur unique.

Roi de la route (5)

Remportez une route avec 5 tuiles ou plus en mode joueur unique.

Fermier (10)

Remportez une ferme approvisionnant 4 villes ou plus en mode joueur unique.

Marquez des points (10)

Marquez 50 points ou plus en mode joueur unique.

Roi d'un jour (15)

Gagnez 1 partie classée.

Meilleur score (15)

Marquez un total de 2 000 points ou plus sur l'ensemble de vos jeux Carcassonne.

Sommet de la pile (20)

Gagnez un Matchmaking d'amis contre 3 adversaires ou plus.

Comte de Carcassonne (20)

Marquez 150 points ou plus dans une partie à joueur unique.

Métropole (25)

Remportez une ville avec 9 tuiles ou plus dans un Matchmaking d'amis contre 2 adversaires ou plus.

Moine du miroir (25)

Remportez 2 abbayes adjacentes en mode joueur unique.

Seigneur de Carcassonne (25)

Battez un adversaire dans un Matchmaking d'amis avec 50 points ou plus.

Score ultime (25)

Marquez un total de 5 000 points ou plus sur l'ensemble de vos parties Carcassonne.

Carnival : Bouge ton Corps

© 2K Play / Cat Daddy Games 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Barker Bowler

Acheter le prix Barker Bowler.

Barker's Best

Acheter le prix Barker's Best.

Monkey Barker

Acheter le prix Monkey Barker.

SUCCÈS

Tourbillon (10 G)

Jouer à tous les jeux du Boulevard tournoyant.

Planeur (10 G)

Jouer à tous les jeux de la Ruelle du décollage.

Collectionneur fortuné (10 G)

Acheter 10 prix.

Tournicoti (10 G)

Jouer à tous les jeux du Carrefour du carrousel.

Pro du baseball (75 G)

Faire un home run avec la balle rapide à 160km/h.

British (10 G)

Jouer à tous les jeux de la Cour des tasses à thé.

Girouette (10 G)

Jouer à tous les jeux de l'Avenue de la girouette.

Collectionneur malin (10 G)

Gagner 10 prix.

Curieux (5 G)

Regarder à quoi ressemble un compagnon que vous avez gagné.

Débutant (5 G)

Gagner votre premier prix.

Explorateur (5 G)

Explorer toutes les directions.

Assorti (15 G)

Obtenir une tenue complète (chapeau, costume et compagnon)

Inconditionnel (5 G)

Jouer 5 fois d'affilée au même mini-jeu.

Panier percé (5 G)

Acheter votre premier prix avec des tickets.

Collectionneur frénétique (150 G)

Acheter et gagner tous les prix.

Gros bras (50 G)

Tenir au moins 17 manches dans Punching ball.

Sur le fil (10 G)

Marquer un panier à la dernière seconde de Roi du panier.

Versatile (75 G)

Marquer un panier avec chaque objet dans Balle au poids.

Casse-cou (25 G)

Renverser au moins 600 briques dorées dans Crash test.

Singe de Bob (100 G)

Acheter le Singe de Bob.

Chic et choc (15 G)

Acheter le costume de Bob le bonimenteur.

Melon sans bottes de cuir (5 G)

Acheter le chapeau de Bob le bonimenteur.

Superstar (25 G)

Récupérer au moins 100 étoiles rouges dans Montagnes russes.

Casseur (75 G)

Ne rater aucun lancer dans Boum, les bouteilles.

Astronaute (10 G)

Atteindre Mars dès votre premier essai.

Équilibriste (25 G)

Empiler 20 gâteaux.

Veinard (25 G)

Envoyer deux anneaux sur le même piquet dans Anneau de la chance.

Domination totale (15 G)

Obtenir le rang Dominator dans Test de force.

Singe absolu (10 G)

Terminer Singerie sans vous être trompé.

Risque-tout (200 G)

Obtenir toutes les valeurs dans Roue de la chance.

SUCCÈS DLC (HALL DES SINGERIES)

Danseur étoile (10 G)

Jouez aux 4 jeux du Hall des Singeries.

Collectionneur vedette (40 G)

Obtenez les 6 prix du Hall des Singeries.

Pose parfaite (25 G)

Prenez 4 poses parfaites dans n'importe quel jeu du Hall des Singeries.

Roi du spectacle (25 G)

Marquez plus de 1700 points dans n'importe quel jeu du Hall des Singeries.

Singe ultime (25 G)

Terminez n'importe quel jeu du Hall des Singeries sans vous tromper.

SUCCÈS DLC (À FOND LES WAGONS !)

Aventurier ultime (10 G)

Jouez au 3 jeux de À fond les wagons !

Collectionneur tremblant (40 G)

Obtenez tous les prix dans À fond les wagons !

Roi des couronnes (25 G)

Récupérez les 3 couronnes dans Manège royal.

Insecte porte-bonheur (25 G)

Récupérez les 3 scarabées dans Momie mal lunée.

Objets identifiés (25 G)

Récupérez les 3 ovnis dans Navette spéciale.

Cars

© THQ / Rainbow Studios 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

CONC3PT	Tous les artworks
IF900HP	Tous les circuits et les mini-jeux
IMSPEED	Départ rapide
MATTL66	Toutes les courses
R4MONE	toutes les skins
TRGTEXC	Master's Speedy Circuit et Countdown
VROOOOM	Boost illimité
WATCHIT	Toutes les vidéos
YAYCARS	Toutes les voitures

SUCCÈS

Le circuit auto du Sud (50)

Termine la course en 1e position.

Le Shérif aux trousses (50)

Termine tous les niveaux Le Shérif aux trousses.

La course du Seau Rouillé (50)

Termine la course en 1e position.

Monster Trucks en pagaille (50)

Termine la course en 1e position.

Grand prix de Radiator Springs (50)

Termine la course en 1e position.

GP du Col de Tailfin (50)

Termine la course en 1e position.

GP d'Ornament Valley (50)

Termine la course en 1e position.

Renverser les tracteurs (75)

Termine tous les niveaux Renverser les tracteurs.

Circuit de Palm Mile (75)

Termine la course en 1e position.

Circuit de Sun Valley (75)

Termine la course en 1e position.

Circuit de Smasherville (75)

Termine la course en 1e position.

Col de Tailfin (75)

Termine les activités nécessaires pour débloquer le Col de Tailfin.

Ornament Valley (75)

Termine les activités nécessaires pour débloquer Ornament Valley.

Cartes de Lizzie (100)

Récupère toutes les cartes postales !

Circuit International de L.A. (100)

Termine la course en 1e position.

Cars 2

© Disney Interactive / Avalanche Software 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à l'écran des Codes du menu principal.

123456	Tous les lazers
921953	Turbo illimité
959595	Tous les modes et tous les circuits

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Combinaison équipe du Brésil

Remporter le succès In Your Face.

Combinaison équipe de France

Remporter le succès Island Hopper.

Combinaison équipe d'Espagne

Remporter le succès Smashing.

SUCCÈS

JET SETTER (10 G)

Franchis 3 fois les ailes d'un avion dans l'arène Aéroport.

SALADE DE FRUITS (10 G)

Détruis 10 stands de fruits dans l'arène Italie.

LE SAUT DE L'ÎLE (25 G)

Prends le raccourci de l'île dans le circuit du Casino.

DÉCHARGE D'ÉNERGIE (20 G)

En mode Survie, récupère 3 batteries bonus au cours d'une épreuve.

FAIS-LES TREMBLER (25 G)

Touche un ennemi à 2 reprises avec l'arme séisme satellite.

VIOLENCE AU VOLANT (20 G)

Cogne 15 Tas de boue en mode Chasse.

DÉTOURNEMENT DE DÉTONATEUR (25 G)

En mode Détonateur, détruis la base de ton adversaire.

TRACTEUR-CULBUTE (10 G)

Renverse 3 tracteurs dans une épreuve course du canyon, sprint du bois ou arène Radiator Springs.

HUDSON HORNET (25 G)

Dérape sur une bande de dérapage pendant 6 secondes au cours d'une épreuve.

À TRAVERS LA VERDURE (20 G)

Détruis 6 sculptures végétales dans la cour du château sur le circuit Hyde.

EXTINCTION DES FEUX (20 G)

Détruis 15 réverbères dans l'arène Londres.

SOUS LES PROJECTEURS (20 G)

Attire l'attention du projecteur monté sur le trimaran à 3 reprises au cours d'une épreuve.

L'ŒIL DANS LE CIEL (20 G)

Détruis 3 Tas de boue avec l'arme séisme satellite dans une mission Chasse.

DES FIGURES AÉRIENNES SINON RIEN (25 G)

Réalise 10 figures aériennes au cours d'une épreuve.

GONFLÉ À BLOC (20 G)

Utilise 15 turbos au cours d'une épreuve.

À VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ ! (10 G)

Réalise un démarrage rapide parfait.

AGENT PRO (50 G)

Débloque 49 badges ou écussons.

L'AS DE LA CASSE (20 G)

Détruis 100 objets destructibles au cours d'une épreuve.

MEILLEUR PILOTE MARCHE ARRIÈRE (20 G)

Roule en marche arrière pendant 60 secondes au cours d'une épreuve.

VUE IMPRENABLE (25 G)

Accède aux étages supérieurs du gratte-ciel dans l'arène Tokyo.

SURVIVANT (10 G)

Obtiens un trophée en or lors d'une mission Survie.

LÂCHE LA BOMBE (10 G)

Désarme 5 adversaires portant le détonateur au cours d'une épreuve du mode Détonateur.

MONTÉ SUR RESSORTS (10 G)

Saute à 20 reprises au cours d'une épreuve.

TOUT EST À MOI ! (20 G)

Remporte 30 secondes bonus en détruisant des Tas de boue dans le mode Attaque.

DANGEREUSE CARGAISON (20 G)

Détruis 5 camions explosifs au cours d'une mission en mode Attaque.

CETTE LICENCE A EXPIRÉ ! (20 G)

Détruis 250 Tas de boue en mode Attaque.

TIREUR D'ÉLITE (20 G)

En mode Survie, touche la voiture que tu poursuis à 25 reprises avec une arme.

LIVRAISON SPÉCIALE (20 G)

En mode Détonateur, dépose le détonateur à 35 reprises.

AGENT DE 1ÈRE CLASSE (30 G)

Débloque 40 badges ou écussons.

CHEF DE MEUTE (30 G)

Obtiens l'or dans toutes les missions Chasse C.H.R.O.M.E.

GÂCHETTE FACILE (10 G)

Récupère et utilise chaque type d'arme.

HÉROS INTERNATIONAL (10 G)

Remporte au moins un trophée de bronze dans chaque mission C.H.R.O.M.E.

PILOTE AÉRIEN (20 G)

Passe 20 minutes dans les airs.

TRAQUEUR D'ÉLITE (50 G)

Trouve 20 valises d'espion spéciales.

VOLEUR DE DÉTONATEUR (20 G)

En mode Détonateur, pousse tes ennemis pour leur subtiliser le détonateur à 30 reprises.

GLOBE-TROTTER (20 G)

Roule 250 kilomètres.

AUTO TAMPONNEUSE (20 G)

Élimine 50 concurrents en mode Arène.

AGENT DE 2ÈME CLASSE (25 G)

Débloque 30 badges ou écussons.

COGNE ET CRASHE (10 G)

Lance 100 attaques latérales.

LE ROI DE LA DESTRUCTION (25 G)

Détruis 500 objets destructibles.

COLLE AU TRAIN (20 G)

Reste dans le sillage de concurrents pendant 5 minutes.

VANDALE TOKYOÏTE (10 G)

Détruis 17 panneaux dans une course à Tokyo.

COLLISIONS SUR LA PISTE (20 G)

Heurte 3 fois un avion qui se pose sur le circuit de la piste.

PRO DE LA FIGURE (20 G)

Enchaîne 5 figures en un saut.

DÉMARRAGE ÉCLAIR (20 G)

Réalise 40 démarrages rapides parfaits.

AGENT DE 4ÈME CLASSE (10 G)

Débloque 10 badges ou écussons.

AGENT DE 3ÈME CLASSE (20 G)

Débloque 20 badges ou écussons.

LES YEUX DANS LES YEUX (30 G)

Roule en marche arrière pendant 15 minutes.

CASCADEUR (10 G)

Réalise 150 figures aériennes.

TURBO À BLOC (20 G)

Utilise 250 turbos.

Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2007

ASTUCES DIVERSES

0TO200X	Accélération max
BUYTALL	Galerie complète
MATTEL07	Tous les véhicules
NCEDUDZ	Peintures de Flash McQueen
PAINTIT	Toutes les peintures
PLAYALL	Toutes les courses et mini-jeux
VRYFAST	Difficulté Expert
ZZOOOOM	Boost infini

SUCCÈS

Débloquer le col de Tailfin

Terminer les 3 courses de Ornament Valley (+ relais), puis monter sur le podium du 2è circuit.

Créer le monstre McQueen (25)

Trouver deux pièces de Monster Truck et un klaxon pour que Luigi transforme Flash en monstre.

Trouver les peint. de McQueen. (25)

Trouver les huit nouvelles peintures pour Flash McQueen.

Allez Flash ! (25)

Terminer les 3 courses de Radiator Springs (+ relais), puis monter sur le podium du 1er circuit.

Trouver les roues de McQueen (35)

Trouver les huit nouveaux lots de roues pour Flash McQueen.

Créer le monstre Martin (40)

Trouve 6 pièces de M. Truck dans Radiator Springs pour que Luigi puisse construire Monster Martin.

Remporter les circuits (50)

Finir à la première place dans les quatre courses organisées sur le nouveau circuit de Flash McQueen

Dieu de la danse (75)

Réussir un bon score pour chacun des sept niveaux du Duel rythmique de Ramone.

Buste rouillé (75)

Se qualifier dans les trois premières courses du Seau Rouillé et remporter la finale.

Remporter les courses sur route (75)

Remporter les 3 courses dans Radiator Springs, Ornament Valley et le Col de Tailfin.

Frappe de Frank (75)

Renverser tous les tracteurs dans les six niveaux du mini-jeu Renverser les tracteurs.

Bidon d'or (75)

Terminer chacun des neuf niveaux du mini-jeu Frénésie d'essence de Fillmore.

Vainqueur de la course poursuite (75)

Atteindre l'arrivée le premier dans chacun des neuf niveaux du mini-jeu Course poursuite.

Coupe Jacques Sullivent (75)

Se qualifier dans les deux premières courses de Monster Truck et remporter la finale.

Lumière fantôme (100)

Effrayer Martin jusqu'à chez lui dans chacun des sept niveaux du jeu Martin fantôme.

Terminer le jeu ! (150)

Récolter tous les éclairs et tous les autocollants du jeu.

Cars Race-O-Rama

© THQ / Disney Interactive 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Triche du menu Options.

CARSHOW	Toutes les peintures
EVRYBDY	Tous les amis de Lightning McQueen
GOLDKEY	Tous les défis du mode Story
GR8MODS	Tous les kits de Lightning McQueen
SLVRKEY	Tous les défis du mode Arcade

LISTE DES SUCCÈS

ACCRO AUX BOUGIES ! (25)

Toutes les bougies ramassées dans toutes les courses.

Mini-maître ! (25)

Gagne chaque épreuve de mini-jeu.

JOUEUR COLLECTIF ! (25)

Remporte chaque défi de l'Académie.

Souris, tu es photographié ! (25)

Termine chaque opportunité de photo

Médaillé du circuit de Mack ! (25)

Marque 4000 points dans l'épreuve Défi sur circuit de Mack.

Casse-cou ! (50)

Marque 5500 points dans l'épreuve Martin le Grand.

Olé ! (50)

Marque 25000 points dans l'épreuve Martin le Matador.

Triomphe de Tokyo ! (50)

Marque 25000 points dans l'épreuve Martin de Tokyo.

Maître du dérapage ! (25)

Marque 4500 points avec un seul dérapage.

Pilote de kart couronné ! (25)

Gagne chaque épreuve de Kart de Guido.

Meilleur ami de Luigi ! (25)

Gagne chaque épreuve de Trouve les pneus.

Un vrai battant ! (25)

Gagne chaque épreuve de Transporteur.

Perfection podium ! (25)

Gagne chaque épreuve de course sur circuit.

Perfectionniste ! (25)

Gagne chaque épreuve de Cross auto.

On se 'meuh' ! (25)

Gagne chaque épreuve de La fuite aux tracteurs.

La loi ! (25)

Gagne chaque épreuve de Cours après moi, Shérif.

Sprinter ! (25)

Gagne chaque épreuve de course de point à point.

Champion de Santa Carburera ! (100)

Bats Candice.

Grande ville ! (100)

Bats Boulonneur !

Vengeur d'Autovia ! (100)

Bats El Machismo.

Le champion ! (100)

Bats Chick Hicks pour le titre.

SURDOUÉ ! (100)

Remporte chaque succès.

Cartoon Network : Punch Time Explosion XL

© KOCH Media / Papaya Studio 2012

CHEAT CODES

MISSY	**5 arènes de combat débloquées**
MONSTER	**Costumes alternatifs**
OSCAR	**8 personnages débloqués**
RUFUS	**Tous les clips TV débloqués**
SUMO	**Tous les niveaux et personnages débloqués**

PERSONNAGES À DÉBLOQUER EN MODE HISTOIRE

Blossom

Terminer la section "Kids Next Door".

Bubbles

Terminer la section "Kids Next Door".

Captain K'Nuckles

Le rencontrer au stage 1 de la section "FlapJack".

Captain Planet

Terminer la section "Samurai Jack".

Father

Terminer le mode Histoire.

Grim

Terminer la section "Dexter's Lab".

Mojo Jojo

Terminer le mode Histoire.

Monkey

Le sauver au stage 1 de la section "Dexter's Lab".

Samurai Jack

Le battre au stage 1 de la section "Samurai Jack".

Vilgax

Terminer le mode Histoire.

PERSONNAGES À ACHETER DANS LA BOUTIQUE

Aku

L'acheter en échange de 1500 points.

Him

L'acheter en échange de 1200 points.

Hoss Delgado

L'acheter en échange de 1200 points.

Johnny Bravo

L'acheter en échange de 1500 points.

Kevin 11

L'acheter en échange de 1200 points.

The Scotsman

L'acheter en échange de 1200 points.

Toiletnator

L'acheter en échange de 1200 points.

Young Ben

L'acheter en échange de 1500 points.

Castle Crashers

© The Behemoth 2008

PERSONNAGES BONUS

Alien Hominid

Il vous faut le jeu complet d'Alien Hominid HD sur le disque dur de votre console, avec en plus au moins un succès déverrouillé pour ce jeu.

Barbarian

Terminez la King's Arena.

Bear

Terminez le jeu avec Skeleton.

Beekeeper

Terminez le jeu avec The Barbarian.

Black Knight

Terminez le jeu avec Grey Knight.

Brute

Terminez le jeu avec The Eskimo.

Civilian

Terminez le jeu avec Peasant.

Commoner

Terminez le jeu avec Peasant Knight.

Eskimo

Terminez la Icy Arena en mode offline.

Fencer

Terminez le jeu avec Mechanic.

Forest Knight

Terminez le jeu avec The Thief.

Grey Knight

Battez le bos Barbarian.

Mechanic (Gear Knight)

Terminez le jeu avec Blue Knight.

Ninja

Terminez le jeu avec The Red Dragon Knight.

Peasant

Terminez la Peasant Arena.

Periwinkle Knight

Terminez la Volcano Arena.

Red Dragon Knight

Terminez le jeu avec Orange Knight

Royal Guard

Terminez le jeu avec Green Knight.

Skeleton

Terminez le jeu avec Red Knight.

Thief

Terminez la Thieve's Arena.

SUCCÈS

Puissance de feu maximale (10)

En utilisant une catapulte, lancez un chevalier avec une puissance maximale.

Doc ! (10)

En jeu 4 joueurs, ressuscitez chacun de vos camarades tombés au moins une fois.

Glork (15)

Gagnez 20 matchs "Tout ce que vous pouvez manger" classés.

La mêlée, c'est le mieux (15)

Vainquez l'un des chefs de fin sans utiliser vos pouvoirs magiques.

Maître de l'arène (15)

Gagnez 40 matchs d'arène classés.

Bé Ih Es Oh Uh (15)

Recueillez les bisous des 4 princesses en jeu mulitjoueur.

Traditionnel (20)

Complétez le jeu en utilisant l'un des personnages.

Le traître (20)

Vainquez l'un des chefs en jouant avec l'un des ses propres sous-fifres.

Dresseur de cerfs (20)

Faites le tour du moulin abandonné sans vous heurter aux obstacles.

Objecteur de conscience (20)

Complétez les zones du château-maison et du chef barbare sans attaquer aucun ennemi.

Dresseur d'animaux (20)

Ramassez tous les orbes d'animaux.

Chasseur de trésor (20)

Trouvez et déterrez dix objets enterrés.

MODE INSANE

Terminer le jeu une fois avec n'importe quel personnage pour débloquer un nouveau passage après les crédits.

EMPLACEMENT DES OBJETS À TROUVER

Jumelles

Obtenez cet objet après avoir battu le boss du château industriel.

Boomerang

Equipez l'orbe animal et allez à la forêt des voleurs pour localiser le hibou dans un arbre.

Arc et flèches

Trouvez-les dans la forêt des voleurs.

Boussole

A gauche du forgeron.

Corne

Un paysan vous la donne lorsque vous avez tué le boss.

Arme clé

Equipez l'orbe animal et allez au niveau de la Pleine Lune. Suivez le chemin montagneux jusqu'à la seconde hutte.

Bêche

A gauche du château de sable, dans le premier niveau du désert.

Direction

Allez jusqu'au bout du niveau de lave après avoir battu les dragons.

Carte au trésor

Vous la recevrez après avoir vaincu une équipe adverse durant une mission au château de sable dans une partie de volleyball.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Orbe d'animal : Cardinal

Aller au château industriel et battre la brute.

Heaume de chevalier

Vaincre n'importe quel boss sans recourir à la magie.

Castle of Shikigami III

© Arc System Works / Alfa System

OPTIONS EXTRA

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode dans le menu des Options. Vous pourrez altérer différents paramètres comme la vitesse du jeu.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

A chaque heure de jeu que vous accumulez, vous gagnez un Continue supplémentaire.

Castlevania : Harmony of Despair

© Konami 2010

VOIX JAPONAISES

Pour remplacer les voix anglaises par les voix japonaise, allez à l'écran de sélection des personnages. Au moment de choisir votre couleur, maintenez RT et appuyez sur A.

MODE DIFFICILE

Terminer le chapitre 6 en Normal pour débloquer le mode Difficile.

IMAGE DE JOUEUR : ALUCARD

Terminer le chapitre 6 en Normal lors d'une partie solo offline.

LES OBJETS CACHÉS

Chaque niveau comporte un objet caché qui apporte un bonus de points dans le score final.

La cloche (chapitre 1)

Dans la salle avec les 3 cloches, glissez sous la cloche la plus basse et sautez dessus pour faire tomber l'objet caché sur votre gauche.

La couronne (chapitre 2)

Sur le piano, jouez les notes suivantes (à partir de la droite) : 5 blanche, 5 noire, 6 blanche, 5 blanche, 2 noire, 5 blanche, 5 noire, 6 noire.

La figurine Moai (chapitre 3)

Réveillez le boss et laissez-le démolir la salle, puis sautez dans le vortex en arrière-plan. L'objet apparaîtra alors à cet endroit.

La figurine Goemon (chapitre 4)

Allez dans la partie droite du niveau et entrez dans la petite alcôve sombre qui dépasse du mur. L'objet apparaîtra alors à votre gauche.

La figurine Vic Viper (chapitre 5)

Entrez dans le coin supérieur droit du bâtiment de droite et appuyez sur haut. L'objet apparaîtra en volant au dessus du bâtiment.

La figurine Konami Man (chapitre 6)

Juste avant l'escalier qui mène au boss, sautez à côté du toit bleu et appuyez sur Haut. L'objet apparaîtra en volant juste en-dessous de vous.

La figurine Vick13 (chapitre 7)

Allez au sommet de la pyramide et sautez pour faire apparaître l'objet.

La figurine Lucky Cat (chapitre 8)

Rendez-vous dans la salle située tout en haut à droite de la carte et appuyez sur Bas dans la grotte. L'objet apparaîtra sur votre gauche.

La figurine Twin Bee (chapitre 9)

Montez au sommet de la tour la plus à gauche et descendez le long du fil barbelé. Atterrissez sur la plate-forme située en dessous de la première guillotine, et l'objet apparaîtra derrière vous.

La couronne (chapitre 10)

Dans la première salle avec les lanciers, cassez le mur de droite et passez à travers pour faire apparaître l'objet dans la salle derrière vous.

Carte Facade (chapitre 11)

Rendez-vous dans la salle située juste au-dessus du boss et montez sur le tronc. Sautez pour faire apparaître l'objet sur votre gauche.

LA PARTITION SECRÈTE

Au chapitre 2, marchez sur le piano et jouez les notes dans l'ordre suivant en partant de la droite : 5 blanche, 5 noire, 6 blanche, 5 blanche, 2 noire, 5 blanche, 5 noire, 6 noire. Vous ferez apparaître un objet caché qui vous rapportera des points dans votre score final.

LISTE DES SUCCÈS

Sauveur de vie (10)

Ressusciter un camarade.

Coup de pied glissé de la mort (10)

Anéantir un boss à l'aide d'un coup de pied glissé.

Justice d'os (10)

Anéantir un ennemi en lui renvoyant un os de squelette.

Combo d'enfer (10)

Anéantir un boss à l'aide d'un double combo.

Juste trahison (15)

Anéantir un camarade séduit par l'ennemi.

Chasseur de vampires (15)

Anéantir le seigneur de Castlevania.

Sauterelle (20)

Faire 30 coups de pied sautés à la suite sans toucher le sol.

Squelette ou rien (20)

Vaincre un boss avec 5 joueurs en squelette.

Collectionneur (20)

Obtenir 300 différents types d'items.

Grosses poches (20)

Avoir plus de 1 000 000 d'or.

Expert en massacre (20)

Anéantir 10 000 ennemis.

Chasseur de légende (30)

Finir le jeu en mode difficile.

Castlevania : Lords of Shadow

© Konami / MercurySteam Entertainment 2010

TENUE DE SNAKE

Bandana

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Solid Eye

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MENU DE TRICHE

A l'écran de chargement (juste avant de valider après le chargement d'un niveau), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**. *Attention, cela désactivera les trophées et vous ne pourrez plus sauvegarder !*

WARGAME VAMPIRE

Résoudre le défi Wargame dans l'aventure principale.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Le village assiégé

Après la scène cinématique du début, vous entrez directement dans le vif du sujet et vous êtes confronté à plusieurs loups. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, apprenez les touches d'attaque et abattez-les.

Après quelques affrontements, repérez une statue lumineuse sur votre gauche et interagissez avec elle pour restaurer vos PV.

Par la suite, reprenez les attaques et accumulez les points d'expérience. Lorsque vous aurez accumulé 25 points, vous accédez au journal dans lequel vous pouvez acheter de nouvelles compétences. Achetez donc une nouvelle

compétence et revenez aux combats.

Boss : Warg
A présent, un grand Lycan débarque et vous attaque. Appuyez rapidement et de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran, effectuez des attaques et bloquez ses attaques. Esquivez son attaque imparable en effectuant une roulade à droite ou à gauche et continuez à l'attaquer jusqu'à ce que sa jauge de santé se vide. Lorsque le Lycan monte sur une roche et vous attaque, appuyez alors sur la touche R2 pour soulever le poteau et abattez-le une fois pour toutes.

Le sentier de chasse

Après la scène cinématique, vous chevauchez un cheval magnifique et vous entamez une course-poursuite contre des Lycans. Lorsque ces derniers arrivent sur les côtés, effectuez des attaques et abattez les petits Lycans. Ou alors, chevauchez directement les grandes bêtes en appuyant sur la touche qui s'affiche et abattez ainsi les deux créatures.

Si vous êtes bousculé sur le côté, attendez que les deux cercles coïncident et appuyez sur n'importe quelle touche d'attaque pour remonter. Si vous tombez, abattez quelques Lycans jusqu'à ce que le cheval revienne.

Par la suite, une scène cinématique se déclenche et vous êtes alors poussé hors du cheval. Abattez alors les ennemis qui débarquent, occupez-vous du grand Lycan et utilisez la statue pour restaurer vos PV. Apprenez également à effectuer une contre-attaque et sécurisez la zone pour que le cheval vienne vous récupérer. C'est alors qu'une scène se déclenche et vous achevez ce niveau.

Le marais de la mort

Avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un cadavre sur votre gauche et récupérez une gemme de vie. Avancez, récupérez un parchemin auprès du cadavre du milieu et escaladez les rebords de gauche. Déplacez-vous à droite, sautez et laissez-vous tomber de l'autre côté.

Après une courte scène, apprenez à lancer les grenades que les ennemis jettent sur vous et abattez le groupe qui vous attaque. Une fois que ceci est fait, une autre courte scène se déclenche et vous remarquez qu'il existe des monstres dans le marais.

A présent, vous devez traverser le marais tout en faisant attention aux monstres qui sont dans l'eau. Essayez d'éviter les bulles pour leur échapper, évitez également le brouillard toxique et traversez. Si vous êtes pris entre les mains d'un monstre, attendez que les deux cercles correspondent et appuyez sur n'importe quelle touche pour vous libérer.

Traversez ainsi le marais et atteignez la plateforme du milieu. A partir de cet endroit, vous pouvez partir à droite ou à gauche. Partez d'abord à gauche, restaurez votre jauge de santé et montez les marches. Abattez les ennemis qui vous attaquent et partez cette fois à droite. Traversez le marécage, fouillez le cadavre sur la section de terre près d'une carcasse de dragon et récupérez une gemme de vie.

Ensuite, continuez à droite et traversez les marais jusqu'à la zone montagneuse et partez au sud. Traversez le prochain marécage, suivez le chemin de droite au croisement et entrez dans une impasse où se trouve un cadavre. Fouillez-le pour obtenir une gemme de vie, abattez les Gobelins et revenez en arrière.

A présent, partez au nord de la zone montagneuse et éliminez des Gobelins. Suivez le chemin tout droit, descendez du rebord et atteignez une autre zone infestée de Gobelins.

Dans ce combat, saisissez-en un, attendez que les cercles coïncident et appuyez sur une touche pour lui subtiliser une grenade.

Ensuite, prenez la grenade et lancez-la sur le tronc d'arbre. Répétez cette opération deux fois, éliminez les Gobelins restants et traversez le tronc. Repérez un bout de terre sur votre gauche, fouillez le cadavre qui s'y trouve et obtenez un second parchemin. Ensuite, revenez en arrière et traversez le marais en faisant attention aux monstres.

Au bout du marécage, montez les marches et avancez. Abattez les Gobelins qui arrivent et continuez jusqu'au prochain croisement.
Si vous êtes blessé, partez tout droit et trouvez une statue de santé. Sinon, montez les marches à gauche et atteignez l'entrée d'une église en ruine.

Partez à gauche de la porte, grimpez aux rebords du mur et accédez ainsi à l'intérieur de l'église.

Dans l'église, avancez tout droit pour monter les marches et regardez la scène qui se déclenche. Ensuite, approchez-vous du point lumineux bleu et utilisez votre nouveau crochet pour l'agripper. Remontez près de la fenêtre et appuyez sur n'importe quelle touche pour la franchir.

Boss : Troll des marais
Ce monstre effectue une attaque en frappant le sol créant ainsi une onde de choc. Esquivez cette attaque en sautant dans les airs au moment du choc, gardez toujours vos distances et attaquez-le. De temps à autre, il utilise une pierre tombale pour vous frapper et fonce sur vous. Effectuez des attaques dans les airs et videz ainsi sa jauge de santé. Durant l'attaque finale, agrippez le monstre, attendez que les cercles correspondent pour appuyer sur une touche puis appuyez de façon réplétive sur la touche qui s'affiche à l'écran.

Après le combat, ouvrez le coffre de droite et récupérez des couteaux. Ensuite, accrochez-vous au point lumineux sous une branche d'arbre et quittez cet endroit.

Suivez le chemin qui mène au nord, allez à gauche de l'écran lorsque la caméra bascule et repérez une statue de santé. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez l'autre chemin à droite.

Descendez les marches, sautez par-dessus le vide et atteignez les autres sections d'escaliers. Ensuite, descendez le long des rebords, déplacez-vous à droite et éloignez-vous rapidement vers la droite avant que le rebord ne s'écroule. Ensuite, agrippez le point d'ancrage en haut du rebord et sautez sur le rebord de droite. Laissez-vous tomber, fouillez le cadavre et obtenez un gemme de vie.

Ensuite, accrochez-vous aux rebords à nouveaux, agrippez le point d'ancrage et descendez. Sautez vers la plateforme suivante à droite, utilisez le crochet et remontez vers le rocher sur la gauche. Repérez un autre crochet plus haut, agrippez-le et balancez-vous pour sauter à droite. Enfin, montez via le dernier point d'ancrage et atteignez l'entrée du temple de Pan.

Le temple de Pan

Suivez le chemin, repérez la rune qui brille et prenez-la. Continuez à avancer jusqu'à ce que la caméra change de vue, repérez alors une autre rune à droite et activez-la. Avancez, repérez une troisième rune juste avant d'atteindre le lac et prenez-la. Traversez l'eau et passez à travers le chemin étroit dans la montagne.

Dans le lac suivant, ignorez le coffre à gauche car vous ne pouvez l'atteindre pour l'instant et avancez à droite. Activez une quatrième rune, avancez vers le socle près de la barrière magique et activez-le.

Reproduisez les mêmes emblèmes dans l'ordre, complétez la rune qui manque en choisissant celle qui est différente des autres et dégagez ainsi la barrière.

Entrez et montez jusqu'au sommet de l'arbre géant. Après la scène cinématique, vous devez résoudre une énigme afin de pouvoir traverser le pont et sauver la jeune femme. D'abord, sélectionnez le grand cercle (celui qui est à l'extérieur) et tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, sélectionnez le cercle au milieu et tournez-le également dans ce sens. Sélectionnez le petit cercle et tournez-le dans le même sens. Sélectionnez le grand cercle et tournez-le dans le même sens. Enfin, sélectionnez le petit cercle et tournez-le toujours dans le même sens.

Le lac de l'oubli

Avancez tout droit dans le chemin étroit, approchez-vous du cadavre qui se trouve près de la statue et examinez-le afin de récupérer une gemme de vie. Ensuite, descendez dans le lac gelé et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Titan de glace
Les attaques du Titan de glace sont très puissantes mais il est très lent. D'abord, esquivez ses coups de poings qui s'écrasent dans la glace et utilisez le grappin pour grimper sur son poignet. Accrochez-vous aux rebords, déplacez-vous à droite et à gauche et grimpez jusqu'à la rune bleue.

Donnez plusieurs coups pour la détruire et agrippez-vous au rebord dès qu'il commence à s'agiter. Une fois que la rune est détruite, esquivez rapidement son attaque qu'il effectue avec la paume de sa main et utilisez le grappin pour vous accrocher à son gantelet.

Dès que sa main s'approche de son thorax, utilisez le grappin pour l'atteindre. Déplacez-vous à gauche tout en vous accrochant lors de ses agitations et frappez la rune qui est sur son thorax.
Lorsqu'elle est détruite, le Titan lève sa tête vers le haut et sa barbe devient accessible avec le grappin. Agrippez-la pour atteindre son dos, descendez via les rebords en faisant attention à ses agitations et frappez une autre rune.

Dès que vous apercevez sa main, sautez rapidement vers la gauche et revenez à l'assaut. Si vous tombez vous recommencez à partir de la paume de sa main. Une fois que la rune du dos est détruite, grimpez sur les rebords jusqu'à son cou et utilisez le grappin pour vous accrocher à son crâne. A ce moment, il devient de plus en plus agité. Descendez au rebord inférieur, déplacez-vous à droite et frappez la rune de son oreille. Faites attention à sa main, fuyez dès que vous l'apercevez et revenez à l'attaque. Dès que cette rune est détruite, une scène se déclenche et un vieux camarade vous vient en aide.

Chapitre 2

La forêt enchantée

Avancez jusqu'à ce que la caméra change de vue et descendez du bord de la montagne. Laissez-vous tomber vers la corniche inférieure, accrochez-vous au rebord et descendez en rappel. Lorsque vous apercevez le prochain point d'ancrage à gauche, sautez à gauche et utilisez le grappin à nouveau.

Relâchez le grappin pour descendre, repérez un cadavre au sud et récoltez la gemme de vie avant de descendre sur la plateforme de droite.

Sautez à droite par-dessus le vide, suivez le chemin et abattez un Lycan. Apprenez ensuite à utiliser les orbes neutres, activez le pouvoir magie de la lumière et absorbez les orbes.

Ensuite, descendez dans le chemin de la rivière et repérez un statue à orbes neutres. Absorbez les orbes afin de remplir la jauge de magie et poursuivez à gauche. Sautez par-dessus le tronc d'arbre et suivez le long chemin.

Abattez les Lycans qui arrivent, montez les marches et entrez dans la cour. D'abord, suivez le chemin de droite, descendez dans l'eau et abattez des Gobelins. Suivez le chemin de l'eau, repérez un cadavre au bout et prenez la gemme de lumière qu'il détient.

Ensuite, retournez à la cour et partez cette fois à gauche. Suivez le chemin de l'eau, abattez des Gobelins et absorbez les orbes qu'ils laissent. Ensuite, montez sur la petite plateforme à gauche, utilisez le grappin et accrochez-vous au point d'ancrage en haut. Grimpez au rebord, déplacez-vous à droite et suivez le chemin jusqu'au sommet.

Montez les marches, récupérez un parchemin auprès du cadavre et avancez tout droit jusqu'au bâtiment en ruines. Utilisez le grappin pour remonter jusqu'à la vitre et balancez-vous pour la briser et la traverser.

Par la suite, fouillez le cadavre et récupérez le parchemin de concentration. Affrontez le Lycan Ward et apprenez les attaques concentrées. Remplissez la barre de concentration et attaquez-le pour obtenir des orbes neutres.

Une fois que le Lycan est achevé, affrontez les Gobelins qui arrivent et utilisez leurs grenades pour détruire la porte qui bloque le passage. Suivez ce chemin, approchez-vous du tronc d'arbre géant et abattez les Lycans qui arrivent.

Ensuite, partez d'abord à droite du tronc et récupérez un parchemin auprès du cadavre. Revenez et partez à gauche du tronc, grimpez aux rebords du mur et utilisez le grappin dès que le point d'ancrage s'illumine. Remontez, déplacez-vous à droite et repérez un second point d'ancrage sur la poutre en bois. Utilisez le grappin pour atteindre le rebord élevé puis utilisez-le une nouvelle fois et atteignez le centre du tronc géant.

Les grottes souterraines

Entrez dans la cave au nord, avancez et accrochez-vous au rebord du gouffre. Déplacez-vous à gauche, sautez en haut, déplacez-vous à gauche et sautez par-dessus le vide pour atteindre l'autre côté.

Après la courte scène, vous êtes attaqué par une araignée géante. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour la repousser et attaquez-la. Faites attention à son poison, activez le pouvoir magique pour remplir la jauge de santé et achevez-la.

Une fois que ceci est fait, suivez le chemin et utilisez le grappin pour remonter au niveau supérieur. Avancez dans la grotte, repérez un autre point d'ancrage en sortant et utilisez-le pour descendre dans la cour inférieure.

Tout de suite après, abattez les Lycans et l'araignée géante. Après l'affrontement, ignorez le chemin de droite et poursuivez à gauche. Grimpez au rebord, déplacez-vous à gauche, sautez du côté gauche et continuez jusqu'à la terre ferme.

Avancez à gauche, grimpez sur le rebord et entrez dans la cave à gauche. Dans la section suivante, abattez les Gobelins et utilisez leurs grenades pour détruire le mur qui se trouve à gauche. Si votre jauge de santé est critique, descendez les rebords à gauche et repérez une statue de santé.

Par la suite, passez le mur que vous avez détruit et récupérez la clé de pierre runique auprès du cadavre. Revenez en arrière, descendez les rebords et allez là où se trouve la statue de santé. Marchez sur les toiles d'araignée, traversez ainsi le gouffre et suivez le chemin de la montagne jusqu'à une autre grotte.

Avancez, traversez sur la toile d'araignée, sautez sur la plateforme de droite et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez le point d'ancrage. Utilisez le grappin pour traverser, partez au nord et traversez les prochaines toiles d'araignées. Abattez une araignée géante, escaladez les rochers, à droite, déplacez-vous le long des rebords gauche et entrez dans la cave suivante.

Utilisez le grappin pour traverser le gouffre, avancez et fouillez le cadavre pour trouver la seconde clé de pierre runique. Ensuite, sautez directement dans la cour (en bas) et allez vers la porte du temple. Mettez les deux clés de pierre runiques dans leurs emplacements, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Maintenant que votre chaine est améliorée, revenez sur vos pas jusqu'au l'endroit où vous aviez combattu des Gobelins et utilisé leurs bombes et revenez encore à l'endroit précédent. Repérez une colonne entre les deux rebords, détruisez-la à l'aide de votre nouvelle amélioration et entrez.

Avancez au fond de la grotte, fouillez le cadavre afin de récupérer la gemme de lumière et sortez.

Une fois que ceci est fait, retournez au temple et avancez au nord des marches. Détruisez la colonne avec la chaine, suivez les instructions et détruisez-la. Avancez, utilisez le grappin pour remonter au niveau supérieur et achevez ce niveau.

L'entrée du labyrinthe

Sautez au nord et descendez dans la cour. Avancez vers la porte nord et tentez de l'ouvrir. Après la courte scène, attaquez le Gobelin qui chevauche le sanglier puis attaquez la bête jusqu'à ce qu'elle soit assommée. Une fois que ceci est fait, chevauchez-le, repoussez le groupe de Gobelins qui arrive puis foncez sur la porte à plusieurs reprises pour la détruire. Enfin, achevez le sanglier et entrez.

Avancez à gauche, grimpez aux rebords puis utilisez le grappin pour remonter. Avancez à gauche, marchez sur les poutres en bois et avancez tout droit pour fouiller le cadavre. Prenez le parchemin qu'il possède, repérez un trou juste à droite du cadavre et descendez. Allez fouiller un autre cadavre et récupérez une gemme de lumière.

Ensuite, remontez via les marches et poursuivez à gauche. Sautez sur le rebord, grimpez et déplacez-vous à gauche. Traversez la poutre suivante et relâchez de l'autre côté. Avancez à gauche, agrippez le rebord du gouffre et utilisez le grappin. A présent, descendez légèrement, sautez en gardant le grappin accroché puis relâchez afin de sauter à gauche et atteindre la terre ferme.

Descendez les marches, tournez le dispositif pour ouvrir la grille et repoussez les Lycans qui vous attaquent. En passant, repérez une statue de santé entre les grandes statues à gauche, un cadavre contenant un parchemin à droite puis avancez tout droit vers le temple suivant.

Avancez au nord, sautez par-dessus le gouffre et atteignez l'arène. A présent, affrontez plusieurs Gobelins et un puissant Lycan. Sécurisez la zone, récupérez la barre que les Gobelins ont enlevé, placez-la sur le dispositif et ouvrez ainsi la porte.

Les chutes d'Agharta

D'abord, fouillez le cadavre et récupérez un parchemin. Avancez à droite, sautez par-dessus le vide et affrontez une araignée géante. Assommez-la, chevauchez-la et utilisez-la pour briser l'arbre de droite. Ensuite, étranglez l'araignée et ramassez la gemme de lumière qu'elle laisse. Utilisez le grappin sur le point d'ancrage de l'arbre et traversez.

Avancez à gauche, sautez par-dessus le vide et agrippez-vous au rebord de la montagne. Grimpez aux rebords, sautez du côté gauche et rejoignez la terre ferme. Par la suite, avancez sur la section du pont brisé à gauche du chemin et lancez le grappin pour traverser. Abattez le Lycan qui surgit, grimpez sur le rebord et utilisez le grappin. Balancez-vous à droite et à gauche puis relâchez en sautant à gauche. Enfin, suivez le chemin et passez par la grotte suivante.

Affrontez plusieurs Lycans, récupérez un parchemin auprès du cadavre à gauche et partez à droite. Repérez la statue dans la montagne, lancez la chaine sur cette statue et tirez pour créer un pont. Traversez-le, agrippez le point d'ancrage qui apparait à droite et descendez jusqu'à la terre ferme.

Poursuivez à droite, utilisez le grappin à nouveau pou traverser et préparez-vous à affronter un Troll. Esquivez ses attaques et contre-attaquez pour l'assommer puis chevauchez-le. Achevez ainsi les ennemis restants, utilisez-le pour détruire les rochers et étranglez-le.

Ensuite, mettez-vous à l'endroit où se trouvait le rocher et agrippez le point d'ancrage de droite. Utilisez la statue de santé pour remplir vos PV et partez d'abord dans la grotte qui est à droite. Passez à travers le rideau d'eau de la cascade, fouillez le cadavre au fond et obtenez une gemme de lumière.

Ensuite, revenez en arrière et partez cette fois vers la grotte qui est à gauche.
Détruisez la colonne avec le grappin, avancez et affrontez des Lycans. Par la suite, tournez à gauche et grimpez aux rebords de la montagne. Sautez sur d'autres rebords à gauche et descendez sur la plateforme suivante.

Longez la montagne, utilisez le grappin sur le point d'ancrage en haut à gauche et remontez au niveau supérieur. Affrontez une araignée, assommez-la et chevauchez-la. Ensuite, approchez-vous du pont brisé et effectuez une longue attaque pour qu'elle tisse une toile à sa place. Achevez l'araignée, traversez la toile et avancez à droite. Remplissez la barre de concentration grâce à la statue d'orbes neutres et entrez dans le temple.

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez la statue qui est à droite, utilisez la chaine pour la détruire et entrez.

Récupérez ainsi le médaillon de la magie l'ombre, retournez à la statue d'orbes neutres et remplissez les deux barres de concentration. Entrez à nouveau dans le temple et avancez tout droit jusqu'à la grille. Activez la magie de l'ombre et actionnez le mécanisme pour ouvrir la grille.

Entrez, mettez en oeuvre la puissance de la magie de l'ombre et attaquez les Lycans. Après le combat, avancez à droite et repérez un rebord à gauche du rideau d'eau. Grimpez dessus, utilisez le grappin pour remonter puis sautez à droite et agrippez un autre point d'ancrage. Remontez pour atteindre un autre rebord et déplacez-vous à gauche. Remontez à nouveau et atteignez ainsi une corniche. A ce moment, sautez et agrippez un autre pont d'ancrage. Remontez et agrippez un dernier point d'ancrage invisible à cause du soleil.

Agharta

Après la scène cinématique, avancez sur le pont brisé, sautez dans le vide et agrippez le point d'ancrage pour traverser. Récupérez un parchemin auprès du cadavre qui est à gauche et prenez à gauche au croisement. Suivez le chemin, repérez un cadavre au sud, prenez un second parchemin et revenez au croisement. Suivez cette fois le chemin au nord, descendez les marches afin d'atteindre une cour avec des piliers et partez d'abord au nord.

Descendez d'autres marches, avancez à droite et repérez un cadavre dans une entrée à gauche. Récupérez la gemme d'ombre et rebroussez chemin jusqu'à la cour.

Partez cette fois au sud, utilisez le grappin pour traverser et affrontez un Warg dans la cour suivante. Une fois qu'il est étourdi, chevauchez-le et utilisez-le pour traverser le gouffre.

Ne tuez pas le Warg pour l'instant, ignorez la statue qui brille à droite mais suivez le petit chemin à gauche et sautez de la même manière. Etranglez maintenant la bête, grimpez sur le rebord d'en face et sautez.

Affrontez un Troll, assommez-le et chevauchez-le. Abattez les petits monstres qui arrivent et suivez le chemin de gauche. Avancez à gauche de l'arbre, descendez dans une autre cour, abattez les Lycans et utilisez le Troll pour détruire la porte.

Avant de passer la porte, tuez le Troll, revenez en arrière et grimpez sur le rebord pour remonter. Prenez les escaliers au nord du puits. Continuez au sud de l'écran puis au nord lorsque la caméra change de vue. Fouillez le cadavre, récoltez la gemme de vie et utilisez la statue de PV.

Par la suite, passez la porte que vous aviez détruit tout à l'heure, avancez jusqu'à la bifurcation et partez au nord. Grimpez sur le prochain rebord, affrontez un autre Warg dans la cour et chevauchez-le. Traversez le gouffre, éliminez le Warg et repérez une entrée juste avant le prochain pont brisé. Fouillez le cadavre qui s'y trouve, récoltez la gemme de l'ombre et revenez en arrière.

A présent, vous devez trouver un autre Warg. Pour cela, repérez un point d'ancrage à gauche du pont et descendez en rappel. Agrippez un autre point d'ancrage au nord et avancez tout droit jusqu'à la cour où vous aviez combattu le Warg.

Enfin, combattez-le une nouvelle fois et utilisez-le pour sauter puis avancez jusqu'à la branche au bout du chemin. Appuyez sur la touche de saut pour que le Warg grimpe à la tour et regardez la scène qui suit. Après la scène, tuez la bête, accrochez-vous au rebord de droite et descendez en rappel.

Donjon noir

Balancez-vous à gauche et sautez sur le rebord. Déplacez-vous à gauche, agrippez le rebord inférieur et sautez de l'autre côté. Agrippez le point d'ancrage, sautez et agrippez un autre point d'ancrage. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et agrippez un autre point d'ancrage.

Descendez légèrement vers le bas, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre la passerelle.
Sautez sur le rebord de gauche, déplacez-vous à gauche et sautez sur l'autre rebord. Descendez en rappel, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre le rebord qui est à gauche.

Déplacez-vous à gauche, agrippez le point d'ancrage et sautez d'un point à l'autre jusqu'à atteindre un mur. A ce moment, balancez-vous à gauche et sautez sur la corniche. Fouillez le cadavre, récupérez la gemme de lumière et agrippez un autre point d'ancrage en haut à gauche.

Passez par le chemin étroit, fouillez un cadavre à gauche des marches puis montez. Remarquez la présence de statues munies de deux mécanismes et tournez à gauche. Suivez le chemin, traversez le pont et abattez les Diablotins qui arrivent. Fouillez le cadavre, récupérez la première pierre runique et grimpez aux rochers de droite pour obtenir une gemme de l'ombre.

Par la suite, rebroussez chemin et placez la pierre runique dans son réceptacle. Traversez la section de pont qui s'est formée et entrez dans la grotte de droite. Approchez-vous de la porte puis attaquez l'araignée géante et chevauchez-la. Utilisez-la pour créer une ouverture dans la porte et entrez. Faites le plein de santé, récupérez la pierre runique auprès du cadavre et retournez. Placez la seconde pierre runique et traversez le pont.

Avancez jusqu'au fond et grimpez aux rebords des branches incrustées dans le mur. Remontez à mi-chemin, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre une corniche. Fouillez le cadavre pour obtenir une gemme d'ombre et descendez. Refaites la même chose et remontez cette fois-ci au sommet. Grimpez au rebord, déplacez-vous à gauche, sautez sur un autre rebord et utilisez le grappin pour remonter. Sautez vers la zone suivante, utilisez le grappin pour traverser et abattez les Diablotins jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Entrée du sanctuaire

Une fois que vous reprenez le contrôle du personnage, partez au sud de l'écran puis à gauche. Montez les débris, suivez le chemin qui tourne à droite et grimpez sur le rebord. Avancez à gauche, utilisez le grappin pour traverser et partez immédiatement au sud. Récupérez un premier cristal puis partez au nord.

Utilisez le grappin pour remonter, partez tout de suite au sud et récupérez une gemme de lumière auprès du cadavre.

Ensuite, partez au nord et descendez les marches. Descendez dans la cour, affrontez les quelques Lycans et tournez à droite. Grimpez aux rebords du mur et déplacez-vous à gauche. Avant de descendre vers la cour suivante, grimpez et repérez un cadavre dans le bâtiment en ruines. Descendez dans la cour, faites le plein de PV et récupérez le second cristal.

Par la suite, revenez en arrière et grimpez sur le rebord du petit mur au sud. Remontez, agrippez le point d'ancrage, sautez contre le mur et relâchez pour agripper un second point d'ancrage en haut à gauche.

Sautez vers le rebord de droite, déplacez-vous à droite et traversez les corniches. Sautez sur le rebord de la colonne qui est au nord, déplacez-vous à gauche et suivez le chemin jusqu'à la cour.

A présent, affrontez les trois Lycanthropes qui débarquent, soyez patient et esquivez constamment.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le rebord au nord et atteignez le niveau supérieur. Avancez à droite, grimpez à un autre rebord puis partez au sud pour découvrir un autre cristal.

Ensuite, partez au nord, utilisez la statue de santé en cas de besoin et descendez dans une autre cour. Obtenez le dernier cristal à droite, interagissez avec la statue qui brille et chevauchez le Troll qui arrive pour la détruire.

Passez par cette ouverture, interagissez avec la statue et placez le cristal. Une fois que la porte est ouverte, reprenez le cristal et entrez. Dans la cour suivante, placez le cristal sur la statue qui est au nord-ouest et tournez-la afin que la lumière atteigne une autre statue de l'autre côté. Ensuite, tournez cette seconde statue vers la troisième au milieu de la cour puis tournez cette dernière vers la porte pour qu'elle s'ouvre.

Le sanctuaire des Titans

Boss : Titan

Avant de combattre le Titan, allez derrière lui et repérez un cadavre possédant une gemme d'ombre. Restez loin de ses attaques, attendez qu'il vous lance un rocher, attrapez-le dans les airs et lancez-le sur la statue. Lorsque le chevalier l'attaque, courez vers son talon et grimpez jusqu'au genou. Agrippez-vous à l'autre jambe, descendez jusqu'au genou et détruisez la rune. Descendez aussitôt qu'elle est détruite pour éviter sa main et grimpez dessus.

Après la courte scène dans laquelle la jeune fille appelle l'ennemi, grimpez sur les rebords jusqu'au coude et détruisez la rune. Descendez aussitôt que la rune est détruite, agrippez le rebord de l'autre main et faites attention lorsqu'il frappe le sol. Agrippez le rebord à nouveau, remontez et détruisez la rune.

Tout de suite après, agrippez la plateforme qu'il lance et utilisez-la pour atteindre le rebord sur son crâne. Remontez jusqu'à la rune, détruisez-la et appuyez sur la touche d'attaque spéciale au bon moment pour achever ce Titan.

Le chevalier noir

Boss : Le chevalier noir
Le chevalier noir est très coriace, ses attaques sont puissantes et dévastatrices. Attaquez et esquivez aussitôt, soyez vigilant et utilisez la magie de l'ombre pour augmenter la puissance de vos frappes.

Utilisez également la magie de la lumière pour remplir votre barre de santé, tentez aussi de ne pas subir des dégâts pour remplir la jauge de concentration et acquérir ainsi des orbes neutres. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, effectuez l'attaque spéciale et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 3

Les trois tours

Lorsque vous reprenez le contrôle de Gabriel, approchez-vous de la statue qui brille et donnez un coup de poing puissant pour la pousser contre le mur.

Grimpez sur le rebord qui s'est formé et descendez dans la cour. Abattez les Lycans qui arrivent, utilisez la statue d'orbes neutres à gauche pour remplir vos barres de magie et grimpez sur le rebord qui est au nord pour revenir au point de départ.

Cette fois, activez la magie de l'ombre, utilisez la force du gantelet et frappez à nouveau la statue pour détruire le mur. Ensuite, avancez et utilisez le point d'ancrage de la statue pour traverser le ravin.

Avancez tout droit, sautez par-dessus le vide, récupérez un parchemin auprès d'un cadavre et sautez sur la plateforme suivante. Lorsque vous vous accrochez à un rebord, remontez sur la plateforme et accrochez-vous à un autre rebord à droite. Déplacez-vous à droite, agrippez le point d'ancrage, sautez contre le mur, relâchez et attrapez un autre point à droite. Déplacez-vous à gauche le long des rebords, lancez et grappin et remontez ainsi devant l'entrée du temple.

Abattez les Lycans qui débarquaient, regardez la scène durant laquelle des fées vous ouvrent la porte et entrez.

Dans le hall, remarquez la présence d'un cadavre et d'une statue d'orbes neutres à droite. Fouillez d'abord le cadavre pour obtenir une gemme d'ombre, repérez un crochet sur le rebord du mur à gauche du cadavre et utilisez le grappin pour le détruire.

Grimpez sur les rebords ainsi créés, traversez le gouffre à l'aide du grappin et récupérez une gemme de lumière auprès du cadavre.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin, remplissez les barres de magie et entrez dans la cour suivante.

Tournez le mécanisme pour ouvrir les grilles et entrez. Abattez les Lycans devant la porte puis suivez le chemin de

gauche. Assommez le Warg qui vous attaque, chevauchez-le et suivez cette fois le chemin qui est à droite de la porte. Grimpez sur les branches et atteignez une tour.

D'abord, tuez le Warg, montez les quelques marches à droite et récupérez une gemme d'ombre. Les escaliers à gauche mènent vers une statue de santé. Prenez ensuite le passage de droite, sautez par-dessus le vide et abattez les Lycans qui arrivent.

Ensuite, tournez le mécanisme dans le mur et appuyez sur une touche au bon moment pour ouvrir la porte. Entrez, repérez un point d'ancrage à gauche des interrupteurs dans le mur et agrippez-le. Balancez-vous dans les airs et agrippez un autre point d'ancrage à l'extérieur. Grimpez aux rebords jusqu'au sommet, récupérez une première fée, remplissez les barres de magie auprès d'un statue d'orbes neutres (au sud) et descendez via le rebord.

De retour près des mécanismes du mur, activez d'abord la magie de l'ombre et activez celui au milieu et celui de droite. Ensuite, activez la magie de lumière et allumez le mécanisme à gauche.

Par la suite, prenez la sortie qui est à droite et utilisez le grappin à trois reprises pour traverser. Dans l'autre tour, suivez le chemin qui mène à gauche et abattez le Lycanthrope. Ramassez le bâton au sol, insérez-le dans le mécanisme du mur et tournez-le au bon moment pour ouvrir la porte. Ensuite, reprenez le bâton, retournez à droite à l'intérieur de la tour et utilisez-le pour ouvrir la seconde porte à droite.

Passez d'abord cette porte, grimpez aux rebords de droite et atteignez le sommet de la tour. Récupérez la seconde fée, redescendez et passez cette fois la porte à gauche.

Traversez à l'aide du grappin, avancez à gauche et utilisez à nouveau le grappin pour remonter jusqu'au rebord.

Déplacez-vous à gauche, grimpez vers les autres rebords et utilisez à nouveau le grappin pour remonter. Avant de vous hisser au dessus du dernier rebord qui mène au sommet de la tour, partez au sud et récupérez une gemme de vie auprès du cadavre. Ensuite, grimpez jusqu'au sommet de la tour et récupérez la dernière fée.

Descendez via le rebord de droite, descendez en rappel et repérez un rebord à mi-chemin. Attrapez-le pour atteindre le cadavre à l'intérieur et récupérez ainsi une gemme de l'ombre. Ensuite, descendez en rappel jusqu'au sol et repérez un point d'ancrage près du trou, à gauche. Utilisez-le pour descendre vers l'entrée et retournez dans la cour où se trouve le mécanisme à tête de taureau.

En ouvrant les grilles, trois Lycanthropes arrivent, bousillent le mécanisme et vous attaquent. Abattez-les un par un, utilisez la chaine pour agripper le crochet à droite de la porte et révélez ainsi des rebords.
Grimpez dessus pour atteindre l'autre porte, approchez-vous-en et utilisez les trois fées pour l'ouvrir.

Le seigneur noir des Lycans

Remplissez vos barres de santé et de magie, sautez vers l'arène et préparez-vous à affronter le seigneur des Lycans.

Boss : le seigneur des Lycans
Le combat contre le maitre des loups se divise en trois phases. Dans la première phase, l'ennemi prend une forme humaine et utilise un marteau pour vous attaquer. Esquivez toujours ses attaques et enchainez avec un combo. Répétez cette technique, utilisez la magie de la lumière pour remplir vos PV et celle de l'ombre pour augmenter la force de vos coups.

Dans la seconde phase du combat, l'ennemi se transforme en une bête féroce. Effectuez toujours une attaque puissante suivie d'une esquive, restez patient et vigilant et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit battu.

Dans la dernière phase du combat, le seigneur des Lycans devient invisible et invulnérable aux coups. Pour l'achever, vous devez d'abord détruire toutes les statues qui se trouvent autour de l'arène puis appuyer sur les touches d'attaques spéciales au bon moment.

Après le combat, sautez par-dessus le vide et grimpez aux rebords pour achever ce niveau

Chapitre 4

La forteresse de la montagne

Avancez le long de la montagne, remplissez les barres de magie et avancez. Récupérez un parchemin auprès du cadavre à gauche et approchez-vous de la porte. Activez la magie de l'ombre, maintenez la touche L2 enfoncée et chargez en direction de la porte pour la défoncer.

Avancez jusqu'à l'intersection, partez à droite et récupérez une gemme de vie en fouillant le cadavre. Revenez à l'intersection partez cette fois à gauche et agrippez le rebord du mur externe. Déplacez-vous à gauche, sautez sur d'autres rebords et atteignez une autre section de la forteresse.

Abattez les petits Trolls qui arrivent, prenez de l'élan, appuyez deux fois sur le joystick gauche pour effectuer un sprint et sautez pour traverser le gouffre.

Repérez tout de suite un mur à droite, utilisez la magie de l'ombre, chargez et placez le joystick dans la direction du mur pour le détruire. Fouillez le cadavre, récupérez la gemme de l'ombre et repartez à gauche.

Approchez-vous du premier ravin, agrippez le premier point d'ancrage et remontez jusqu'au rebord au lieu de sauter à gauche. Déplacez-vous à droite pour repérer un autre point d'ancrage et remontez ainsi jusqu'à la corniche. Récupérez une gemme de lumière en fouillant le cadavre et redescendez.

Traversez cette fois à gauche, longez la montagne et utilisez le sprint pour traverser le prochain gouffre. Récupérez un parchemin en fouillant le prochain cadavre, poursuivez à gauche et grimpez au rebord de la montagne. Déplacez-vous à gauche, remontez à l'aide du grappin et grimpez à d'autres rebords. Repérez un autre point d'ancrage et remontez. Attaquez rapidement les petits Trolls qui arrivent et sécurisez la zone. Lorsque la passerelle commence à s'effondrer, attendez que des débris tombent à droite et sautez.

Utilisez le grappin pour traverser et attaquez la main de l'ogre. Effectuez des attaques puissantes, appuyez sur la touche qui s'affiche lorsqu'il vous attrape et dégagez ainsi le passage.

Traversez à l'aide du grappin, faites le plein d'orbes neutres et préparez-vous à affronter l'Ogre.

Boss : Ogre
D'abord, esquivez ses attaques et effectuez un combo puissant. Attaquez sa main ou son corps, répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit étourdi et que sa main commence à briller.

A ce moment, attrapez-la et appuyez sur n'importe quelle touche au bon moment pour lui crever un oeil. Ensuite, refaites la même technique, attaquez-le jusqu'à ce que sa main devient accessible. Effectuez alors la séquence qui suit et crevez-lui le second oeil. Dans la dernière phase, esquivez ses frappes, attendez qu'il crie dans votre direction et agrippez ainsi son visage. Réalisez la dernière séquence d'attaque spéciale et achevez ainsi cet Ogre.

Après le combat, partez à droite et traversez le ravin. Avancez tout droit puis prenez le couloir de droite. Sprintez pour traverser le ravin et repérez une statue au bout du couloir. Donnez-lui un coup de poing puissant pour la déplacer, suivez le chemin jusqu'au bout et fouillez le cadavre pour obtenir une gemme de lumière.

Ensuite, revenez au couloir et partez cette fois à gauche. Suivez le chemin de gauche, grimpez sur le rebord qui est à votre droite et utilisez le grappin pour atteindre une grande cour remplie d'ennemis. Abattez rapidement les petits Trolls, assommez le grand Troll qui arrive et chevauchez-le. Utilisez-le pour détruire la porte et entrez.

A présent, montez les marches et faites la connaissance de Chupacabra. Ce dernier vous vole vos reliques et vous devez le retrouver. Descendez alors les marches pour le trouver en bas mais il s'enfuit. Escaladez alors les rebords qui

sont au nord et atteignez une autre zone. Avancez à gauche, dépassez la statue d'orbes neutres et grimpez aux rebords. Sautez à droite, utilisez le grappin pour atteindre une poutre puis laissez-vous tomber et attrapez le Chupacabra.

Maintenant que vous avez repris vos biens, sautez à droite, faites le plein de magie et retournez en haut des marches. Approchez-vous de la porte au fond, utilisez la magie et chargez vers la porte pour la défoncer.

La sorcière corbeau

D'abord, fouillez le cadavre en bas des marches et obtenez un parchemin. Ensuite, montez les escaliers, fouillez un autre cadavre et récupérez une gemme de lumière.

Passez par la brèche dans le mur près des marches, sautez d'abord à gauche pour atteindre une corniche puis accrochez-vous au rebord et utilisez le grappin pour atteindre une grotte.
Entrez-la, fouillez le cadavre sur la gauche et obtenez une gemme d'ombre. Ensuite, grimpez sur le rebord qui se trouve à gauche de la dépouille et défoncez la porte pour revenir au point de départ.

Ressortez, partez cette fois à droite et escaladez les rebords. Utilisez le grappin pour remonter, déplacez-vous ensuite à gauche le long des rebords et agrippez un autre point d'ancrage. Remontez jusqu'à la vitre, balancez-vous contre le mur et pénétrez ainsi à l'intérieur du temple.

Attaquez trois fantômes, achevez-les puis montez les marches en haut à droite. Montez à l'aide du grappin, avancez vers la salle suivante et abattez trois autres fantômes. Faites attention aux champs électriques au sol et abattez-les.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez un point d'ancrage sur votre gauche et agrippez-le. Déplacez-vous à droite le long du rebord, atteignez la corniche et avancez à droite jusqu'au balcon extérieur. Récupérez une gemme de vie, faites le plein de magie et grimpez au rebord de gauche. Escaladez les rebords, déplacez-vous à gauche puis à droite et atteignez le sommet de la tour.

Boss : Malphas
Au début du combat, éloignez-vous du corbeau, attendez qu'il vous attaque avec un oeuf et renvoyez-le sur lui. Ensuite, attaquez les homme-corbeaux qu'il envoie et frappez-le de la même manière (en renvoyant les oeufs). Dès qu'il est assommé, approchez-vous de lui et agrippez-le. Appuyez ensuite de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran et écrasez-le ainsi au sol. En retombant, il sera étourdi. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il se relève et répétez toute cette opération une seconde fois. Enfin, attaquez-le une troisième fois et agrippez son crâne pour l'éliminer une fois pour toutes.

Chapitre 5

Suivez le chemin, abattez quelques Gobelins et suivez l'un des deux chemins car ils se rejoignent aussitôt. Dès qu'ils se rejoignent, avancez légèrement et repérez une entrée à droite. Détruisez le mur en chargeant, fouillez le cadavre et récupérez une gemme de vie.

Revenez au chemin principal et avancez jusqu'au campement des Gobelins. Abattez ceux qui vous attaquent et partez à la recherche du Chupacabra qui vous a volé vos reliques. Prenez le chemin de droite, avancez tout droit et remplissez vos PV.

Dans le prochain campement, abattez les Gobelins, assommez un sanglier et chevauchez-le. Utilisez-le pour détruire la porte et entrez.

Pourchassez le Chupacabra, grimpez aux poutres en bois et atteignez la corniche. Avant de sauter à gauche, relâchez une fée pour le distraire et attrapez-le. Remarquez également la présence d'un cadavre et une statue d'orbes neutres dans la cave derrière le Chupacabra.

Maintenant que vous avez repris tous vos pouvoirs, descendez et suivez le chemin de gauche. Abattez les Gobelins du

prochain campement, avancez et sautez pour revenir au chemin principal.

Partez directement au sud pour revenir au premier campement et repartez à nouveau à droite pour récupérer quelques gemmes. Au premier croisement, prenez à gauche, défoncez le mur et obtenez une gemme de vie auprès du cadavre. Revenez au croisement, suivez le chemin de droite et repérez un autre mur que vous pouvez détruire. Fouillez le cadavre, obtenez une gemme de l'ombre et retournez au campement.

Partez maintenant à gauche, détruisez le mur qui bloque le chemin, remplissez les barres de magie et avancez jusqu'à ce que le niveau s'achève.

Village de Wygol

Avancez tout droit jusqu'au cimetière et attaquez les Gooles qui sortent du trou. Dès que vous avez un moment de répit, agrippez la statue, appuyez sur la touche qui s'affiche pour avoir de l'aide de Zobek et appuyez sur les autres touches pour fermer le trou.

Lorsque l'autre trou se forme, frappez d'abord la statue avec le gantelet pour la rapprocher du trou puis refaites la même opération pour le fermer.

Enfin, avancez vers le troisième trou, au nord, fouillez d'abord un cadavre à droite et obtenez une gemme d'ombre.

Ensuite, repérez une statue à gauche mais vous ne pourrez pas la déplacer. Allez derrière le mur fragile à gauche, chargez pour le détruire et entrez. Déplacez la statue près du trou avec un coup de poing puis bouchez-le à l'aide de Zolek.

Une fois que ceci est fait, chargez devant la porte métallique et foncez pour la détruire. Avancez dans la cour, récupérez un parchemin en fouillant le cadavre à droite et entrez dans l'église. Montez les marches pour améliorer votre arme, utilisez la roue qui est à gauche et ouvrez ainsi la porte.

Catacombes de l'Abbaye

Avancez jusqu'à l'arène et abattez les vampires. Récupérez le pieu au sol, placez-le dans le mécanisme et tournez-le. Demandez à Zolek de tenir le mécanisme et passez rapidement la porte. Activez la magie de l'ombre, donnez ainsi un coup de poing derrière la statue et détruisez la grille.

Revenez dans l'arène, nettoyez les vampires restants et reprenez le pieu. Passez la porte, utilisez-le pour tourner le mécanisme de gauche, reprenez le pieu et passez la porte qui s'ouvre. Avancez jusqu'à la prochaine zone, placez le pieu dans le mécanisme, au nord, et tournez-le. Demandez à Zobek de tenir le levier et placez-vous rapidement sur la plateforme au-dessus des chaines.

Une fois que la plateforme arrive du côté droit, avancez au sud, ignorez d'abord les quelques marches qui mènent à la première clé et poursuivez au sud. Prenez les marches à gauche, fouillez le cadavre et obtenez une gemme de vie. Ensuite, montez les marches que vous aviez ignorées, récupérez la première clé et sautez à gauche pour revenir en arrière.

A présent, reprenez le pieu et retournez jusqu'à la salle circulaire. Tournez le second mécanisme à droite et passez la porte qui s'ouvre. Dans le couloir un piège se déclenche. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran jusqu'à ce que Zobek vous vienne en aide. A ce moment, avancez vers la dalle suivante et appuyez à nouveau sur les touches qui s'affichent. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez au fond du couloir. Récupérez la seconde clé, retournez à la salle précédente. Insérez les deux clés et franchissez la porte.

Montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la cour. Après la courte scène, avancez et traversez la cour à droite. Repérez un mur fragile à droite, chargez et détruisez-le. Récupérez le pieu à l'intérieur, sortez et insérez-le dans le mécanisme.

D'abord, repoussez les Gooles puis tournez le mécanisme jusqu'à ce que la pointe du pieu se dirige vers le nord. Demandez à Zobek de tenir le mécanisme à votre place et courez rapidement à droite puis au sud pour entrer dans le trou noir pour vous téléporter. Fouillez ainsi le cadavre pour obtenir une gemme de lumière, grimpez sur les rebords de droite et revenez dans la cour.

Refaites la même opération et dirigez cette fois la point à droite. Allez fouillez un second cadavre, obtenez un parchemin et tournez le mécanisme pour sortir. Enfin, dirigez la pointe vers le sud, téléportez-vous ainsi vers la porte de sortie et résolvez ainsi cette énigme. Il ne reste plus qu'à passer la porte.

Bibliothèque de l'abbaye

Avancez dans le couloir jusqu'au croisement, poursuivez d'abord au nord et récupérez une gemme de lumière auprès du cadavre. Ensuite, revenez au croisement et prenez à gauche pour entrer dans la bibliothèque.

Après la scène, affrontez les chevaliers et éliminez-les. Dans l'autre pièce de la bibliothèque, tournez la statue pour qu'elle se dirige vers la porte nord et donnez-lui un coup de poing pour la déplacer. Tournez la statue à nouveau pour rediriger la lumière vers la porte et entrez.

Dans la salle suivante, déplacez la première statue vers le sud et entrez dans le couloir à gauche. Allez au sud-ouest, fouillez un cadavre et récupérez une gemme de lumière.

Ensuite, avancez à droite et poussez une autre statue vers le nord. Enfin, revenez à la première statue et dirigez la lumière vers la seconde porte pour l'ouvrir.

Entrez, montez les marches et affrontez quelques Diablotins. Avant d'approcher la statue, repérez d'autres marches au nord et prenez-les. Fouillez le cadavre et obtenez une gemme de l'ombre.

Ensuite, approchez-vous de la première statue que vous rencontrez et frappez-la par le nord puis par la droite pour la placer devant la lumière. Tournez-la et dirigez la lumière vers la seconde statue plus loin. Ensuite, approchez-vous de cette dernière et poussez-la à droite jusqu'à ce que la lumière passe à travers une brèche dans le mur.

Ensuite, descendez les escaliers que vous n'aviez pas empruntés et atteignez l'autre côté de la bibliothèque. Ignorez la première statue, repérez un mur fragile sur votre gauche et détruisez-le en chargeant.

Entrez, affrontez le chevalier et poussez la statue vers le nord. Tournez-la afin de diriger la lumière vers la porte nord et défoncez cette dernière. Retournez ensuite vers la statue que vous avez ignorée et déplacez-la au nord puis à gauche afin de rediriger la lumière vers la porte de sortie. Enfin, entrez et achevez ce niveau.

La tour de l'abbaye

Avancez jusqu'à la sortie, prenez à droite et abattez les ennemis qui arrivent. Ensuite, prenez le passage de droite et partez d'abord au sud du corridor pour obtenir une gemme de vie.

Ensuite, repartez au nord et sortez à gauche. Avancez, récupérez le parchemin auprès du cadavre et sautez par-dessus le ravin en sprintant. Agrippez le pont basculant, appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'étaler et traversez-le.

Abattez les ennemis, actionnez le mécanisme pour ouvrir la grille au nord et suivez le chemin. Montez les marches, sautez sur le rebord de droite et déplacez-vous vers la droite. Grimpez sur les autres rebords, agrippez un point d'ancrage et remontez. Balancez-vous à droite, accrochez-vous au rebord et accédez à la tour.

A présent, effectuez un sprint au nord et sautez par-dessus le vide pour vous accrocher au rebord du mur. Déplacez-vous à gauche jusqu'au mur de l'autre côté, laissez-vous tomber sur la première corniche que vous apercevez et récupérez la gemme de vie.

Ensuite, revenez à droite le long du rebord et sautez sur le mur opposé. Déplacez-vous à nouveau, resautez vers le mur

opposé et grimpez aux rebords. Utilisez le grappin pour remonter, balancez-vous à gauche, sautez et agrippez un autre point d'ancrage dans les airs. Remontez enfin jusqu'à la vitre et sautez pour la défoncer.

Brauner

Remplissez vos barres de magie, la jauge de santé et utilisez le grappin pour traverser les flammes. Affrontez les quelques vampires qui sont présent, conservez vos PV et vos barres de magie et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Brauner
Pour battre ce vampire, esquivez d'abord ses attaques, attendez qu'il vous lance son arme et renvoyez-la-lui. Répétez cette attaque à trois reprises puis agrippez-le pour réaliser les touches d'attaques spéciales. Une fois que ses ailes sont détruites, attaquez-le avec la magie de l'ombre et esquivez ses attaques. Videz sa jauge de santé et effectuez l'attaque finale pour l'achever.

Egouts du château

Suivez le chemin et entrez dans les égouts du château. D'abord, descendez dans la boue, récupérez un parchemin auprès du cadavre et traversez la boue vers la droite pour trouver un autre cadavre possédant une gemme de l'ombre. Ensuite, remontez en grimpant sur le rebord qui est à gauche de la grille, activez le levier en haut et revenez d'abord au premier levier.

Activez-le, effectuez un sprint à droite du second levier et dépassez le jet de boue. Dans la section nord, activez le mécanisme puis affrontez les squelettes qui vous attaquent. Détruisez les os pour qu'ils ne reviennent pas à la charge, activez le mécanisme à nouveau et passez enfin la porte que vous avez ouverte en premier.

Effectuez un sprint pour sauter par-dessus le brouillard empoisonné et passez la grille. Frappez le bouton sur le mur gauche, sprintez dans le couloir lorsque les piques sont rabaissées puis activez la magie de l'ombre et lancez un couteau vers le même bouton. Enfin, utilisez le grappin pour remonter et achever ainsi ce niveau.

Chapitre 6

Cour du château

Grimpez jusqu'au rebord, délacez-vous à droite le long de la poutre et utilisez le grappin pour trouver la sortie du puits. Avancez à gauche, repérez un rebord dans le mur situé près de la statue de santé et grimpez dessus. Déplacez-vous à droite, dépassez ainsi la clôture et descendez.

Avancez à gauche, affrontez deux armures puis activez le mécanisme et descendez dans le trou avant qu'il ne se referme.

Tout de suite après, repérez un mur à moitié détruit à gauche et chargez pour le détruire. Fouillez le cadavre pour trouver une gemme de vie et ressortez. Abattez les squelettes et chevauchez le Warg qui arrive. Utilisez-le pour grimper sur la colonne de droite, tuez-le et abattez les vampires.

Ensuite, descendez par le trou au nord et suivez le chemin jusqu'au corridor qui comprend un mécanisme et une grille. Abattez d'abord les trois squelettes qui jaillissent, ouvrez la porte et montez les longs escaliers.

Jardin labyrinthe

Avancez tout droit, dépassez le puits et entrez dans le jardin. Une fois que vous avez abattu les créatures néfastes dans cette cour, vous avez trois chemins possibles. Prenez d'abord le chemin de gauche, poursuivez toujours à gauche et repérez une voie bloquée par mur susceptible d'être détruit. Chargez pour le défoncer, récupérez la gemme de lumière et revenez à l'entrée du jardin.

Prenez cette fois le chemin qui est à l'extrême droite, avancez jusqu'à l'intersection et prenez au nord. Abattez les créatures, utilisez la chaine pour détruire la statue sur votre gauche et récupérez ainsi une gemme de vie à l'intérieur.

Ensuite, revenez à l'intersection précédente et partez cette fois au sud. Repérez une section du pont sur votre gauche, ignorez-la pour l'instant et allez à droite. Repérez un pilier dans le couloir du milieu, donnez-lui un coup de poing et rejoignez-la au fond. Grimpez à son rebord, déplacez-vous vers l'autre côté et sautez vers l'autre pilier, à droite.

Descendez, partez au sud puis à droite. Abattez les créatures puis affrontez une araignée géante et chevauchez-la.

Partez au nord, utilisez-la pour dégager la porte, revenez en arrière, suivez le chemin de droite et dégagez une autre porte.

Suivez ce chemin pour revenir à l'entrée du jardin, allez là où vous avez remarqué la présence d'un pont et utilisez l'araignée pour établir un pont en toile. Traversez-le, récupérez une gemme d'ombre auprès du cadavre et revenez en arrière.

Retournez là où vous avez trouvé l'araignée, chevauchez une autre araignée et partez cette fois en bas à gauche pour établir un autre pont en toile. Traversez-le et approchez-vous du dispositif avec les statues. Sélectionnez la statue qui est à l'extrême droite, tournez-la vers la droite à deux reprises et l'énigme est résolue.

Récupérez la clé du vampire, rebroussez chemin et passez cette fois la porte qui est à moitié ouverte. Montez les marches, insérez la clé dans la serrure de la prochaine porte et passez.

Effectuez un sprint pour traverser le ravin, regrimpez aux mêmes rebords que lors du premier chapitre et ouvrez enfin la grande porte avec la clé du vampire.

Hall du château

Après la scène cinématique, abattez les quelques vampires et approchez-vous des fenêtres à gauche. Détruisez d'abord les planches, tirez le rideau pour faire entrer la lumière et arrêter ainsi l'arrivée des vampires. Ensuite, tirez les rideaux des autres fenêtres et déplacez la statue à gauche afin que la lumière traverse le hall jusqu'à la grille au nord.

Ouvrez cette dernière en actionnant le mécanisme, entrez dans le second hall et abattez les ennemis qui arrivent. Ouvrez rapidement les autres fenêtres à gauche, repoussez ainsi l'attaque de l'ennemi et ouvrez la grille qui est à droite.

Entrez dans la salle suivante, repérez d'abord une bibliothèque sur votre gauche et attaquez-la pour révéler des rebords. Grimpez dessus, fouillez le cadavre sur la corniche et obtenez une gemme de vie. Redescendez, déplacez la statue à gauche puis hors de la salle et tournez-la afin de diriger la lumière vers la grille qui est à l'intérieur de la pièce.

Maintenant que la grille est ouverte, retournez dans la pièce et passez-la. Remplissez vos barres de magie, utilisez la magie de la lumière pour actionner les interrupteurs à droite et au milieu. Utilisez la magie de l'ombre pour actionner les interrupteurs restants, y compris ceux qui sont à droit et à gauche de la grille.

Maintenant que la grande porte est ouverte, retournez au hall et affrontez la horde de vampires qui arrivent. Repoussez-les le temps que la porte s'ouvre et entrez.

Après la scène, jouez aux échecs avec la jeune fille et gagnez. Par la suite, avancez à droite pour trouver une gemme de lumière auprès du cadavre et prenez la sortie gauche.

Réfectoire

Avancez tout droit, remplissez les barres de magie auprès de la statue d'orbes neutres et prenez à droite.

Après la courte scène, descendez les escaliers et éliminez les Goules. Ensuite, entrez dans la pièce à gauche et récupérez un morceau du chaudron. Revenez en arrière et placez-le.

Récupérez un gigot dans le chaudron, retournez dans la salle à manger et posez-le sur le cercle au sol. Sonnez la cloche pour que les Goules arrivent et grimpez rapidement à l'aide du grappin.

Dans la cave, avancez jusqu'à l'intersection et entrez dans la cavité de droite. Récupérez une gemme d'ombre puis repartez à gauche et atteignez ainsi la cuisine.

Boss : le boucher maléfique
Le combat contre le boucher n'est pas très difficile ; utilisez la magie de l'ombre pour augmenter la puissance de vos attaques et frappez-le. Faites attention lorsqu'il lance des flammes et éloignez-vous de lui. Reprenez les assauts jusqu'à ce qu'il abdique. Lorsqu'il met un chaudron sur son crane, esquivez rapidement ses frappes et effectuez des attaques aériennes pour frapper le chaudron. Enfin, réalisez l'attaque spéciale et abattez-le.

Apres le combat, récupérez la clé qu'il laisse par terre et utilisez-la pour sortir de la cuisine. Retournez dans la petite pièce où se trouve le chaudron et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Récupérez la gemme de vie, sortez et reprenez la clé.

Ensuite, revenez près de la statue d'orbes neutres et prenez le couloir de gauche. Utilisez la clé pour ouvrir la porte au fond et entrez. Traversez le couloir, affrontez un chevalier et utilisez un cristal pour vous débarrasser rapidement de lui.

Enfin, approchez-vous des interrupteurs qui sont sous les statues et utilisez la magie de l'ombre et de la lumière pour les activer. De gauche à droite, activez-les dans l'ordre suivant : Lumière-lumière-ombre-ombre-lumière-ombre.

Avant de prendre la porte et achever ce niveau, repérez un point d'ancrage à droite, grimpez dessus et escaladez les poutres. Marchez sur les planches et les poutres et atteignez ainsi une gemme de l'ombre.

Chapitre 7

Balcon

Abattez les vampires qui vous attaquent puis avancez jusqu'au balcon. Approchez-vous du rebord de droite, laissez-vous tomber et traversez les poutres. Dès que vous remettez les pieds sur terre ferme, partez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous vers la gauche, remontez pour trouver le cadavre et récupérez une gemme de l'ombre.

Revenez en arrière, prenez cette fois le second chemin (à droite) et abattez des fantômes. Ensuite, grimpez sur les rebords du pilier de gauche et remontez sur le toit.

A présent, allez à gauche, ne descendez pas la pente et repérez un rebord. Grimpez dessus, descendez, allez à droite et utilisez le grappin pour vous accrocher au point d'ancrage. Ne descendez pas en rappel, sautez contre le mur et relâchez pour atteindre le rebord du pilier à gauche. Déplacez-vous à gauche, descendez et entrez dans la seconde pièce à gauche.

Abattez les squelettes pour qu'ils laissent la clé du balcon, récupérez-la ainsi qu'une gemme de lumière auprès du cadavre. Ensuite, remontez sur le toit, descendez la pente et ouvrez la porte grâce à la clé. Escaladez le mur d'en face et entrez.

A l'intérieur, suivez le chemin qui mène au sud et récupérez une gemme d'ombre auprès du cadavre.

Ensuite, avancez au nord-est de la pièce et interagissez avec le Puzzle qui permet d'ouvrir la porte. Vous devez changer la couleur de tous les clapets du rouge au vert. Pour cela, relâchez une boule à gauche, cinq boules au milieu puis une dernière boule à droite. Enfin, passez la porte et achevez ce niveau.

Labo électrique

Entrez dans le labo électrique, frappez le bouton jaune au sol avec le gantelet pour couper le courant et avancez. Frappez le second bouton à droite, avancez et frappez le troisième, en haut à gauche. Maintenant que la voie est libre, passez la porte et avancez dans le couloir.

Dans la salle suivante, frappez le bouton à l'entrée et partez à gauche. Récupérez la gemme de lumière auprès du cadavre au sud puis déplacez le pilier de droite puis celui au nord. Appuyez à nouveau sur le premier bouton et déplacez le pilier jusqu'au générateur au milieu.

Ensuite, frappez le nouveau bouton au nord-est de la salle, revenez au premier bouton, frappez-le et partez à gauche jusqu'à la statue d'orbes neutres. D'abord, absorbez les orbes et faites le plein de magie. Ensuite, activez la magie de l'ombre et lancez un couteau vers le second interrupteur pour dégager ainsi le passage. Répétez la même opération pour libérer l'accès à la porte et entrez.

Ensuite, avancez dans le couloir et atteignez la troisième salle. Suivez le chemin qui mène à gauche, chargez et détruisez le mur de briques à gauche.

Frappez le bouton au sol, suivez le chemin qui vient d'être débloqué et frappez le second bouton au sol. Récupérez la lentille rouge en haut et préparez-vous à affronter une araignée robot après la scène.

Boss : Araignée robot
Au début du combat, esquivez ses attaques et ses faisceaux électriques et attaquez-la. Lorsqu'elle se place sur le cercle pour se recharger, frappez le bouton au sol pour inverser le courant et lui infliger ainsi des dégâts. Répétez cette technique trois fois et le robot sera achevé.

Après le combat, allez vers le levier au centre de la pièce et tournez-le à deux reprises dans le sens des aiguilles d'une montre. Allez au sud, frappez le bouton au sol et retournez au levier. Tournez-le également à deux reprises dans le même sens, allez au bouton qui se trouvait derrière le mur que vous avez détruit au début et frappez-le. Avancez au sud, frappez un nouveau bouton et retournez au levier.

Tournez-le deux fois (même sens), avancez au nord et attendez qu'une plateforme arrive sur la droite. Prenez-la, repérez un cadavre dans le coin et récupérez une gemme de vie. Ensuite, continuez sur la plateforme qui part au sud, repérez un dernier bouton et frappez-le. Une fois que l'accès est dégagé, passez la porte et achevez ce niveau.

Observatoire chromatique

D'abord, remplissez vos barres de magie puis activez le levier près de la statue. Poussez la lentille rouge et passez la porte qui vient de s'ouvrir.

Eliminez les vampires et approchez-vous des dalles au sol. Activez la magie de l'ombre, chargez et déplacez Gabriel dans le sens des flèches. Ensuite, montez les marches à droite et allez récupérer la lentille verte. Affrontez le fantôme pour rouvrir la grille et retournez dans la salle principale.

Actionnez la statue, combinez la lentille verte et rouge et passez la porte qui s'ouvre.
Refaites la même opération, résolvez l'énigme et fouillez le cadavre pour obtenir la lentille bleue. Dégommez les deux fantômes et retournez à la salle principale.

Actionnez le levier, combinez les lentilles verte et bleue et réveillez ainsi une armure que vous devez combattre. Après le combat, inspectez l'emplacement de l'armure et récupérez la gemme de lumière.

Ensuite, combinez la lentille bleue et la rouge et entrez par la porte qui s'ouvre. Après la scène cinématique, vous devez combattre de grands toutous.

Boss : Jouets de Laura
Pour les combattre, repérez le son qu'ils émettent avant d'attaquer et esquivez aussitôt que vous l'entendez. Utilisez la magie de l'ombre pour les attaquer, esquivez leurs frappes et utilisez un cristal si vous en disposez.

Chapitre 8

Mur extérieur

Dès que vous reprenez le contrôle de Gabriel, repérez un petit rebord à droite de la corniche et accrochez-vous. Déplacez-vous à droite, sautez sur un autre rebord et utilisez le grappin pour remonter. Continuez à escalader d'autres rebords jusqu'à ce que vous atteigniez le sommet.

En haut, utilisez la statue de santé pour remplir vos PV, avancez et tournez immédiatement à gauche pour trouver un cadavre contenant une gemme de l'ombre. Ensuite, avance au milieu de la cour et affrontez plusieurs vampires et squelettes.

Par la suite, approchez-vous de la grille au centre et actionnez les interrupteurs avec de la magie pour ouvrir la porte. En ce qui concerne les interrupteurs de gauche, à partir du sud vers le nord, activez lumière, lumière puis ombre. Pour les interrupteurs de droite, activez lumière, ombre et ombre.

Maintenant, passez la porte, descendez les marches et traversez le pont. Dans l'arène, abattez les Diablotins qui arrivent puis actionnez le levier et sprintez vers l'ouverture dans la grille pour sortir.

Descendez les escaliers (à gauche), fouillez le cadavre dans la pièce et récupérez la clé de la tour. Affrontez les fantômes qui débarquent, tournez le levier pour ouvrir la porte et sortez.

Montez les escaliers, traversez le pont à droite et entrez dans la tour. Repérez un cadavre à gauche près de la statue, prenez la gemme de lumière qu'il détient puis utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez.

Tour de l'horloge

Avancez, marchez sur les poutres et atteignez une plateforme au fond de la pièce. D'abord, sautez à gauche pour atteindre une autre plateforme et récupérez la gemme de lumière.

Ensuite, revenez en arrière et sautez sur la plateforme mobile à droite. Sautez sur la plateforme tournante, attendez qu'elle tourne à droite et grimpez aux rebords du mur. Déplacez-vous à droite, attendez que la roue s'arrête et passez à traverse le trou de cette dernière.

Ensuite, attendez qu'une plateforme arrive sous vos pieds, laissez-vous tomber et sautez à droite d'une plateforme à l'autre. Remontez au niveau supérieur à l'aide de la plateforme basculante et atteignez le balcon.

Chargez pour tourner le levier, traversez la poutre puis continuez à gauche. Agrippez le point d'ancrage, balancez-vous contre le mur à plusieurs reprises et remontez lorsque le courant cesse. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et laissez-vous tomber sur la plateforme tournante. Sautez sur le balcon puis sur la plateforme qui tourne de l'autre côté.

Ensuite, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à droite jusqu'au balcon. Sautez sur le prochain balcon, sprintez à droite et sautez pour atteindre le rebord du mur. Déplacez-vous à droite, descendez d'un rebord, sautez vers un autre rebord à droite et atteignez le balcon qui contient une statue d'orbes neutres.

Remplissez vos barres de magie, apprenez l'ordre d'activation du courant électrique et sautez à deux reprises au bon moment. Ensuite, attendez la prochaine séquence et grimpez ainsi sur tous les rebords.

A présent, avant de continuer à gauche, sautez sur le balcon de droite et récupérez une gemme de vie. Enfin, sautez à gauche et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine section. Tournez le levier au milieu et préparez-vous à combattre le robot de tout à l'heure.

Boss : Monstruosité mécanique

Effectuez les mêmes techniques d'attaque réalisées lors du premier combat, utilisez la magie d'ombre pour lui infliger d'importants dégâts et effectuez la séquence d'attaque spéciales pour l'achever.

Après le combat, tournez le levier et montez sur la plateforme du milieu.

Orlox

Boss : Orlox
Le combat contre Orlox peut s'avérer long. En effet pour le battre, vous devez l'attaquer jusqu'à ce que sa jauge de santé soit presque vide. A ce moment, il s'en ira boire le sang d'un Lycan pour se régénérer. Attaquez-le rapidement pour l'arrêter et attaquez le Lycan par la même occasion pour l'empêcher de boire une nouvelle fois.

Cependant, Orlox dispose de plusieurs Lycans que vous devez à chaque fois éliminer avant d'effectuer la séquence d'attaque spéciale. Soyez patient et abattez Orlox.

Après le combat, repérez le Lycan qui brille à droite de la grande porte et récupérez une gemme d'ombre.

Ensuite, interagissez avec le puzzle au sol et résolvez-le pour ouvrir la porte. Déplacez-le sang d'un réservoir à l'autre jusqu'à ce que vous atteignez le dernier, en haut.

Salle du trône

Remplissez les barres de magie, montez les marches et repérez un cadavre à mi-chemin. Prenez la gemme de lumière et continuez à monter jusqu'au temple.

Boss : Camilla
Le combat se divise en trois phases. Dans la première phase, Carmilla vous attaque de loin et vous envoie des vampires. Abattez-les, évitez ses coups magiques et conservez vos barres de magie.

Dans la seconde phase, Carmilla change de forme et vous attaque en personne. Concentrez-vous sur elle et réalisez des attaques puissantes avec de la magie d'ombre. Videz ainsi sa jauge de santé et réalisez la séquence d'attaque spéciale.

Dans la dernière phase, Carmilla commence à vous attaquer avec un groupe de chauve-souris. Esquivez-les lorsqu'elle effectue cette attaque et continuez à frapper de la même manière jusqu'à ce qu'elle lance une attaque magique. A ce moment, appuyez sur les touches au bon moment et touchez-la avec le gantelet. Réalisez ensuite la dernière séquence d'attaque spéciale et achevez-la.

Chapitre 9

Forêt d'ossements

D'abord, partez au sud-ouest de la zone et récupérez une gemme auprès du cadavre.

Allez derrière la structure par laquelle vous êtes arrivé et obtenez une gemme de lumière. Ensuite, partez au nord jusqu'au mur de la montagne et utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre les rebords élevés. Grimpez à gauche, remontez les plates-formes et suivez le chemin.

Sprintez, utilisez les ailes de Séraphe pour traverser le gouffre et continuez. Si vous tombez, abattez les Trolls, grimpez au rebord et utilisez le grappin pour remonter.

Avancez jusqu'à la prochaine zone, combattez les créatures bizarres et sécurisez la zone. Ignorez la voie qui s'est libérée au nord et partez d'abord à gauche. Suivez le chemin, effectuez un sprint et sautez par-dessus le gouffre en utilisant les ailes de Séraphe.

Après ce saut, vous pouvez atterrir dans deux endroits superposés. Tentez de déclencher les ailes au dernier moment du saut pour atteindre d'abord la section élevée. Entrez dans la cour, fouillez le cadavre à gauche pour obtenir une gemme d'ombre et abattez les créatures qui arrivent.

Ensuite, effectuez un sprint et un saut pour revenir à l'endroit précédent et ressautez une nouvelle fois afin d'atteindre la grotte inférieure. Traversez la grotte, utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre le point d'ancrage. Agrippez-le et utilisez les ailes une seconde fois pour atteindre un autre point d'ancrage.

Dès que vous mettez les pieds sur terre, un Chupacabra vous vole tous vos médaillons et reliques. Grimpez directement sur le rebord de droite, récupérez la gemme de vie et grimpez à nouveau jusqu'à une nouvelle grotte. Affrontez un Troll, chevauchez-le, détruisez les deux rochers qui bloquent le passage et trouvez ainsi le Chupacabra.

Maintenant que vous avez repris tous vos biens, revenez là où vous avez trouvé le Chupacabra et suivez le chemin. Prenez votre élan, effectuez un sprint et utilisez les ailes pour traverser le ravin. Ensuite, sautez une nouvelle fois avant que les plates-formes ne s'effondrent et agrippez rapidement un rebord avant de tomber. Grimpez ensuite sur les rebords, déplacez-vous à gauche et avancez.

Utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre le point d'ancrage, agrippez-le et atteignez ainsi les rebords du mur d'en face. Grimpez dessus, remonte ainsi vers le chemin et avancez pour achever le niveau.

Bruyère de la souffrance

Après la scène cinématique, partez au sud et récupérez une gemme une gemme d'ombre.

Ensuite, repartez et prenez à gauche jusqu'au village. Approchez-vous de la roue et secouez-la pour disperser les corbeaux. Avancez, abattez les petites créatures qui arrivent et secouez une autre roue.

Boss : l'épouvantail
Ce boss est facile à battre. Utilisez la magie de l'ombre et attaquez pour l'abattre en un rien de temps.

Après le combat, récupérez la clé qu'il laisse et secouez la roue à proximité. Secouez une autre roue sur la droite et suivez le chemin de gauche.

Au bout du chemin, utilisez la chaine pour détruire les poutres en bois et avancez. Avant de secouer la roue, repérez un cadavre à gauche et prenez la gemme de lumière. Ensuite, faites fuir les corbeaux et revenez là où vous avez combattu l'épouvantail.

Prenez cette fois à droite, secouez la roue dans le coin puis secouez l'autre roue à droite. Suivez les corbeaux et secouez à chaque fois la roue jusqu'à ce qu'ils réveillent le second épouvantail.

Abattez-le, revenez à la roue qui se trouve dans le coin près de la cabane et suivez un nouveau chemin au sud. Détruisez les planches qui bloquent le passage, entrez, récupérez une gemme de lumière et secouez la roue pour disperser les corbeaux. Enfin, il ne reste plus qu'à secouer les roues pour diriger l'une des nuées de corbeaux vers le dernier épouvantail.

Abattez-le pour obtenir la dernière clé, allez à droite sous la baraque et obtenez une gemme de vie. Enfin, revenez au tout début du niveau et prenez l'élévateur en haut des marches.

Boite de musique

Lorsque vous reprenez le contrôle de Gabriel, récupérez le cylindre vert au sud et insérez-le dans la machine à droite.

Activez les cylindres, avancez dans le couloir de gauche et récupérez d'abord la gemme de lumière auprès du cadavre. Ensuite, effectuez un sprint pour le traverser avant que le piège ne se referme et récupérez le cylindre rouge.

Entrez dans le spectre de téléportation à gauche et revenez au point de départ.
Insérez le cylindre rouge à la place du vert et insérez le vert en seconde position.

Activez la musique, partez immédiatement vers le couloir de droite, attendez que les plates-formes se lèvent et traversez-les. Lorsque la partition verte commence, partez dans le couloir de gauche et effectuez un sprint pour éviter les piquets. Récupérez ainsi le cylindre violet et revenez en vous téléportant.

Insérez le nouveau cylindre dans la machine et placez-le en seconde position.

Refaites le même chemin que lorsque le cylindre rouge était en marche puis prenez à droite lorsqu'elle change au violet. Effectuez une roulade pour passer sous les rouages et récupérez le cylindre jaune plus loin.

Insérez le cylindre jaune dans la machine, placez-le en seconde position et lancez la musique. Prenez cette fois le couloir nord et sautez sur les plates-formes. Lorsque la partition jaune commence à jouer, prenez le couloir de gauche, attendez que le feu cesse de souffler et traversez rapidement. Récupérez ainsi le cylindre bleu et revenez au début du niveau.

Insérez le cylindre bleu dans la machine et placez les couleurs dans l'ordre suivant. De gauche à droite : Rouge, bleu, violet, jaune et vert.

Lancez la musique, traversez le couloir au nord et continuez toujours au nord. Passez les champs électriques en avançant au bon moment, poursuivez ensuite dans le couloir nord et effectuez une roulade pour passer sous les rouages. Lorsque la partition jaune commence à jouer, prenez à gauche et passez les pièges de flammes pour trouver une gemme de vie.

Revenez au début du niveau, refaites le même chemin jusqu'à ce que vous passiez grâce à une roulade puis prenez le couloir de droite. Traversez rapidement le corridor et atteignez ainsi la rose blanche.

Chapitre 10

Cimetière des Titans

Sautez par-dessus le vide, escaladez le mur à gauche du point lumineux et sautez à droite. Grimpez à d'autres rebords, utilisez le grappin et montez à nouveau. Utilisez le grappin une seconde fois, escaladez et sautez pour atteindre d'autres rebords à droite. Enfin, remontez pour sortir de la grotte.

Une fois dehors, descendez via les rebords et les points d'ancrage et atteignez la terre ferme. Avancez près du lac empoisonné, utilisez les ailes de Séraphe pour atteindre le rocher au milieu du lac et répétez la même opération pour atteindre la zone à gauche.

Abattez les ennemis et les squelettes qui arrivent, poursuivez à gauche et descendez dans le thorax d'un squelette de titan. Prenez la gemme de lumière auprès du cadavre et rebroussez chemin.

Traversez le lac empoisonné à nouveau et retournez au point de descente. Effectuez un sprint à droite, sautez et utilisez les ailes pour atteindre le bras. Répétez la même opération et atteignez la plateforme élevée en face.

Eliminez le monstre en forme de cercueil, récupérez le morceau de rune qu'il laisse et suivez d'abord le chemin de gauche. Récupérez une gemme de vie au bout et revenez sur vos pas. Placez le morceau de la rune dans son emplacement se trouvant près du bord et suivez le nouveau passage.

Effectuez un sprint, utilisez les ailes et sautez vers la plateforme inférieure. Ensuite, sautez vers une autre plateforme au nord et partez d'abord à droite.

Montez la pente, entrez dans la grotte et prenez l'accès invisible à droite.

Abattez deux cercueils dans la cour, récupérez la clé et revenez à la plateforme. Sautez cette fois à gauche, atteignez une autre ruine et partez d'abord à droite pour trouver un cadavre comprenant une gemme d'ombre. Ensuite, suivez l'autre chemin et placez la rune dans le premier emplacement.

Maintenant que le Titan a tendu le bras, repassez sous ce dernier et effectuez un double saut pour l'atteindre. Ensuite, courez à droite et sautez au-dessus du lac pour atteindre une autre section.

Fouillez le cadavre pour obtenir une gemme de lumière, combattez trois cercueils et récupérez ainsi la troisième rune. Grimpez sur le rebord, courez le long du bras et effectuez un double saut pour revenir à l'endroit précédent.

Insérez la seconde rune dans son emplacement, revenez devant le Titan et combattez des squelettes. Ensuite, escaladez les rebords, marchez sur le bras du Titan et sautez dans les airs pour achever ce niveau.

Cime de feu

Dans ce niveau, vous devez combattre Pan qui prend une forme de chevalier.

Boss : Pan
Au début du combat, vous n'avez aucun pouvoir. Effectuez simplement des attaques lourdes, esquivez et videz progressivement sa jauge de santé.

Après quelques coups, effectuez la séquence d'attaque spéciale et reprenez la magie de la lumière. Répétez la même technique une seconde fois, frappez-le et récupérez la magie de l'ombre. Utilisez la magie contraire à celle qu'il utilise et achevez-le une fois pour toutes.

Cimetière du feu

Courez tout droit, effectuez un double saut et agrippez le rebord d'en face. Déplacez-vous rapidement à gauche avant que les rebords ne s'écroulent puis sautez sur le rebord de gauche. Escaladez les autres rebords, sautez sur le mur de droite et remontez jusqu'à la plateforme. Partez au nord, descendez dans le gouffre et grimpez aux rebords à l'autre bout pour atteindre l'autre côté du ravin. Récupérez la gemme de lumière, redescendez dans le gouffre et grimpez pour revenir en arrière.

A présent, repérez un rebord juste avant le chemin que vous avez emprunté et agrippez-le. Déplacez-vous rapidement à gauche avant qu'il ne s'écroule et accrochez-vous au point d'ancrage pour descendre. Dans la section suivante, avancez jusqu'à la statue de santé et remplissez vos PV. Ensuite, courez en direction du gouffre, sautez dans les airs et déployez vos ailes pour atteindre un point d'ancrage.

Dès que vous remontez, un Chupacabra vous vole vos médaillons et vos reliques. Lorsque vous reprenez le contrôle du personnage, partez d'abord à gauche et récupérez une gemme de vie auprès du cadavre au bord. Ensuite, revenez au point de départ et partez à droite. Au prochain croisement, prenez au nord et repérez un autre cadavre dans une cavité qui est sur la gauche.

Revenez sur vos pas, prenez un cristal et insérez-le dans le mécanisme, sur la droite. Tournez le pilier pour rediriger la lumière vers l'entrée de la zone et déplacez-le vers le masque avec l'autre pilier.
Ensuite, revenez auprès du pilier, dans le coin, et frappez-le avec la chaine pour le déplacer le long du chemin, au nord. Tournez-le afin de diriger la lumière vers la structure du milieu puis reprenez le cristal.

Allez maintenant sur le flanc gauche de la zone, insérez le cristal dans un autre mécanisme et poussez la statue. Redirigez la lumière vers le sud, allez chercher un autre pilier au sud et poussez-la à gauche pour rediriger la lumière vers la structure.

Enfin, capturez le Chupacabra, reprenez vos objets et partez au nord. Dans cette zone, abattez d'abord la horde de zombies puis frappez les deux gongs afin de créer une résonance capable d'ouvrir la porte. Effectuez un petit sprint si nécessaire, ouvrez ainsi la porte puis remplissez vos barres de magie et entrez.

Crématorium

Dès le début, avancez et affrontez plusieurs cercueils jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Ensuite, remplissez toutes vos jauges et entrez pour affronter un boss.

Boss : Fossoyeur
Esquivez les attaques du Fossoyeur, enchainez avec des frappes lourdes et infligez-lui d'importants dégâts.

Une fois qu'il a subi assez de coups, ouvrez d'abord la porte en activant le mécanisme puis effectuez la séquence d'attaque spéciale.

Après le combat, déplacez-vous rapidement à droite et remontez sur la plateforme. Escaladez les rebords et utilisez le grappin pour remonter. Escaladez d'autres rebords, sautez sur la passerelle qui est à gauche et remontez aussi grâce au grappin.

En vous accrochant au rebord du mur circulaire, partez d'abord à droite, montez et récupérez la gemme d'ombre. Ensuite, revenez rapidement à l'endroit où se trouve le point d'ancrage et escaladez les rebords qui sont au-dessus. Effectuez un double saut pour atteindre le prochain rebord et lancez le grappin sur le prochain point.

Escaladez la structure, déplacez-vous sur la poutre et agrippez un dernier point d'ancrage.

Chapitre 11

L'abîme du nécromancien

Avancez vers le mécanisme, descendez d'abord le long des rochers à gauche et récupérez une gemme d'ombre auprès du cadavre. Ensuite, remontez et activez le mécanisme.

Pour résoudre cette énigme, choisissez à gauche le signe du zodiaque qui ressemble à la lettre M. Au milieu, choisissez le chiffre 24 et à droite, choisissez la pleine lune. Ensuite, suivez le nouveau chemin et traversez-le.

Dans la prochaine plateforme, vous devez résoudre une autre énigme. En effet, vous devez frapper les plaques au sol afin de diriger la lumière le long du chemin indiqué sur le portail. Pour la résoudre, frappez une plaque blanche (à l'extrémité), orange, blanche, blanche, verte, jaune, verte, blanche, blanche, orange et blanche. Résolvez ainsi l'énigme, prenez la nouvelle entrée et entrez dans le portail de téléportation.

Abattez les Faucheurs, partez au sud du portail et trouvez un cadavre contenant une gemme de vie.

Ensuite, traversez le portail pour sortir en haut à droite de la zone et effectuez un double saut pour atteindre la corniche de gauche, au-dessus du portail. Grimpez sur le rebord d'en face, sautez à droite et interagissez avec la porte magique.

A présent, attendez que la plateforme mobile arrive et atteignez-la. Refaites la même opération avec les deux autres plates-formes et atteignez ainsi une grande plateforme plus en hauteur. Combattez les Faucheurs, effectuez un sprint et utilisez les ailes de Séraphe au dernier moment pour atteindre les rebords de la plateforme. Ensuite, sautez d'une plateforme à l'autre et entrez dans le prochaine porte magique.

Boss : Nécromancien
Ce combat n'est pas difficile ; effectuez des attaques lourdes avec la magie de l'ombre, repoussez la horde de zombies qu'il envoie et éliminez-le en effectuant une attaque spéciale.

Après le combat, deux portes magiques s'offrent à vous. Prenez d'abord celle de droite et entrez. Tournez à gauche, effectuez un double saut pour traverser le gouffre et essayez d'entrer par le portail élevé. A votre sortie, vous arrivez sur la plateforme élevée (en haut à gauche). Fouillez le cadavre à proximité, prenez la gemme de lumière et passez dans le téléporteur le plus proche.

Ensuite, retournez dans la première section de la zone, entrez dans le portail qui est à droite et effectuez un double saut dans les airs pour atteindre la porte magique en hauteur. A présent, trouvez le bon timing et entrez par le portail afin de tomber directement sur la plateforme. Attendez que cette dernière se déplace à gauche, sautez sur les rebords et escaladez-les jusqu'à ce que vous aboutissiez devant la porte magique.

Entrez, abattez la horde de Faucheurs de cette cave, frappez l'interrupteur verdâtre au sol et passez la porte magique. De retour au point de départ, passez cette fois la porte de gauche.

Sur la plateforme suivante, allez d'abord à droite, courez pour atteindre le portail, effectuez un double saut dans les airs et agrippez le point d'ancrage pour atteindre la plateforme élevée à droite. Franchissez la porte magique, frappez le second interrupteur verdâtre et rebroussez chemin.

Entrez à nouveau par la porte magique de gauche et partez cette fois à gauche de la plateforme. Sautez sur le rebord du rocher, déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber dans le portail. Lancez le grappin aussitôt que vous réapparaissez et atteignez ainsi la prochaine plateforme.

Abattez les Faucheurs puis descendez à droite pour vous accrocher aux rebords de la plateforme. Grimpez à gauche, remontez à l'aide d'un grappin et atteignez ainsi le dernier interrupteur. Frappez-le et traversez la porte magique.

Maintenant, passez l'entrée qui est débloquée et entrez par la porte magique. Abattez un autre Nécromancien et entrez par la porte magique qui vient d'apparaitre.

A présent, vous devez escalader plusieurs rebords et des points d'ancrage pour trouver la sortie. Effectuez d'abord un double saut à gauche et accrochez-vous aux rebords. Grimpez à droite, remontez et utilisez le grappin.

Balancez-vous pour atteindre la plateforme de gauche et escaladez les rebords. Remontez, effectuez un double saut à gauche pour atteindre d'autres rebords et grimpez. Ensuite, sautez d'un point d'ancrage à l'autre et rejoignez ainsi la prochaine plateforme.

Sautez dans le portail, lancez le grappin en sortant et entrez ainsi dans un second portail avant de lancer à nouveau le grappin pour remonter encore. Enfin, effectuez un sprint et un double saut pour traverser le ravin et passez la dernière porte magique.

Dracoliche

Boss : Dracoliche
Dans ce combat, attendez que la créature volante passe au-dessus de vous et lancez le grappin sur l'ossement.

Sautez sur les vertèbres de droite, poursuivez jusqu'à leur extrémité et agrippez-les. Sautez d'un os à l'autre puis accrochez-vous à celui qui se trouve sous le monstre. Grimpez à nouveau, sautez d'une vertèbre à l'autre et poursuivez ainsi jusqu'à la première rune. Détruisez-la, escaladez les autres vertèbres qui apparaissent et atteignez une seconde rune.

Ensuite, continuez jusqu'aux rebords du thorax et détruisez une troisième rune. Retournez en grimpant aux vertèbres et détruisez ainsi une quatrième rune.

Lorsque l'ennemi s'effondre contre la plateforme, agrippez-vous à sa gueule et frappez la rune avant qu'il ne crache son rayon. Répétez cette opération deux à trois fois et achevez ainsi le dragon une fois pour toutes.

Chapitre 12

Le combat final

Boss : Satan

Le combat final se divise en deux phases. Dans la première phase, utilisez la magie contraire à celle qu'il utilise et attaquez-le. Esquivez, frappez et faites attention aux sorts qu'il lance sur le sol. Repérez la couleur du sort et activez la magie identique à la couleur pour ne pas subir le sort. Aussi, faites attention aux Faucheurs qu'il invoque et alternez entre les deux magies pour les éliminer en un seul coup. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, il sera étourdi mais il place une barrière protectrice pour vous empêcher d'approcher. A ce moment, activez la magie semblable à la couleur de la barrière et changez pour avancer progressivement jusqu'à lui. Effectuez alors l'attaque spéciale, appuyez sur les touches au bon moment et envoyez-le au sol.

Dans la seconde phase, l'ennemi lancera plusieurs astéroïdes en plus de ses attaques habituelles.

Repérez les ombres des astéroïdes pour les éviter et continuez à l'attaquer de la même manière. Lorsqu'il est assommé, traversez à nouveau les cercles magiques, qui sont mobiles cette fois, et effectuez la seconde séquence d'attaque spéciale. Félicitations ! Vous avez complété Castlevania : Lords of Shadow !

RÉFÉRENCE À DAY OF THE TENTACLE

Dans le niveau La Tour de l'Abbaye, ramassez le parchemin à gauche, dès le début du niveau. Le soldat mentionne Soeur Laverne et Frère Bernard, et signe son message par H. Il s'agit d'une référence à Laverne, Bernard et Hoagie les trois héros du jeu d'aventure Day of the Tentacle.

Castlevania : Symphony of the Night

© Konami / Digital Eclipse 2007

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom. Vous devez auparavant avoir terminé le jeu à 180% et avoir un espace de sauvegarde libre.

AXEARMOR	Débuter avec Alucard et l'armure Axelord.
RICHTER	Débuter avec Richter Belmont.
X-X!V''Q	Débuter avec Alucard avec de petites stats mais une chance maximale.

SUCCÈS

Fureur (5)

Battre 10 ennemis à la suite en ayant recours aux armes de base et sans se faire toucher.

Apprenti (5)

Battre 10 ennemis à la suite n'en ayant recours qu'à la magie et sans se faire toucher.

Maître d'armes (10)

Battre 10 ennemis à la suite en ayant recours aux armes spéciales et sans se faire toucher.

Changeling (10)

Obtenir les transformations Chauve-souris, Loup et Brume.

Familier (10)

Récupérer les cinq démons familiers du jeu.

Tueur de démon (10)

Battre Gainbon et Slogra.

Lignée (10)

Battre Dracula au niveau Lignée sans se faire toucher.

Sorcier (15)

Débloquer/lancer les huit sorts d'Alucard.

Inversé (20)

Débloquer le château inversé.

Porte-monnaie (25)

Récupérer un chèque de 100 000$.

Chercheur (35)

Explorer 200.6% du jeu.

La revanche de Belmont (45)

Complétez le jeu, y compris le château inversé, en jouant avec Richter.

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

1°) Dans les catacombes, battez l'ennemi avec un scie circulaire pour obtenir l'épée joyau. Celle-ci transformera la plupart de vos ennemis en pierres précieuses pouvant être vendues dans la bibliothèque.

2°) Trouvez une bougie qui contient une somme d'argent assez importante (250$, 400$, 1000$ ou 2000$) et faites le plus d'aller-retour possible.

Catan

© Microsoft / Big Huge Games 2007

SUCCÈS

Colon de Catan (10)

Construisez un village au cours d'une partie de Catane.

Erudit de Catan (10)

Gagnez une partie solo contre trois joueurs IA de niveau moyen.

Villageois de Catan (10)

Gagnez 25 points de victoire dans Catan ; les points sont pris en compte pour chaque partie.

Ambassadeur de Catane (10)

Invitez quelqu'un à jouer à Catan.

Bâtisseur de Catan (20)

Terminez 10 parties de Catan avec la carte de la route la plus longue.

Chevalier de Catan (20)

Terminez 10 parties de Catan avec la carte de la plus grande armée.

Marchand de Catan (20)

Gagnez 100 cartes de ressource grâce aux échanges dans une partie de Catane.

Professeur de Catan (20)

Gagnez une partie solo contre trois joueurs IA de niveau difficile.

Citoyen de Catan (20)

Gagnez 100 points de victoire dans Catane ; les points sont pris en compte pour chaque partie.

Doyen de Catan (20)

Gagnez 250 points de victoire dans Catan ; les points sont pris en compte pour chaque partie.

Homme d'état de Catan (20)

Gagnez 500 points de victoire dans une partie avec classement.

Chancelier de Catan (20)

Gagnez 1000 points de victoire dans une partie avec classement.

Catherine

© Deep Silver / Atlus 2012

NIVEAUX BONUS RAPUNZEL

A l'écran titre du jeu d'arcade Rapunzel, faites : **Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite**. Vous constaterez une altération des couleurs et de nouveaux niveaux seront débloqués.

Note : Ce code en fonctionne qu'après avoir débloquer les 64 premiers niveaux.

MODE COLOSSEUM

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

MODE TRÈS FACILE

A l'écran du choix des modes de jeu, placez le curseur sur Golden Playhouse et maintenez la touche Back jusqu'à ce que l'écran devienne blanc et que vous entendiez un son. Cela débloquera le mode Très Facile.

TROPHÉES D'OR

Pour obtenir le trophée d'or d'un niveau, vous devez terminer ce niveau en récupérant toutes les pièces d'or et en conservant un Step Combo max du début à la fin. Il est possible d'obtenir un trophée d'or pour chaque niveau et un trophée d'or par chapitre.

PASSER LES NIVEAUX

Terminez tous les niveaux d'un chapitre en ayant obtenu consécutivement les trophées d'or de chaque niveau pour obtenir un trophée d'or pour le chapitre en question. Vous pouvez alors refaire ce chapitre en appuyant sur Start pour zapper n'importe quel niveau.

NIVEAUX BABEL

Niveau : Altar

Remporter 1 trophée d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

Niveau : Menhir

Remporter 3 trophées d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

Niveau : Obelisk

Remporter 5 trophées d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

Niveau : Axismundi

Remporter 9 trophées d'or dans la Golden Playhouse en difficulté Normal ou supérieure.

TOUTES LES FINS

Selon le niveau de karma que vous avez en arrivant au stage 9 et en fonction des réponses que vous donnez aux quatre questions posées à ce moment-là, vous obtiendrez l'une des 8 fins du jeu.

Fin : "Bad Cheater"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "Chaotic Excitement"
Karma dans le bleu.

Fin : "Bad Lovers"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "Peaceful Days"
Karma dans le rouge.

Fin : "Good Cheater"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "Chaotic Excitement"
Karma dans le rouge.

Fin : "Good Freedom"

Réponse à la question 1 : n'importe.

Réponse à la question 2 : non
Réponse à la question 3 : non
Réponse à la question 4 : oui
Karma dans le rouge ou le bleu.

Fin : "Good Lovers"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : "I'm Ready"
Karma dans le bleu

Fin : "True Cheater"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : non
Réponse à la question 3 : oui
Réponse à la question 4 : oui
Karma dans le rouge.

Fin : "True Freedom"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : non
Réponse à la question 3 : non
Réponse à la question 4 : oui
Karma neutre.

Fin : "True Lovers"

Réponse à la question 1 : n'importe.
Réponse à la question 2 : oui
Réponse à la question 3 : non
Réponse à la question 4 : "I'm Ready"
Karma dans le bleu.

SUCCÈS

Les cauchemars continuent (5 G)

Conquérir l'étape 1.

Je sais tout ! (10 G)

Sortir Justin du pétrin.

Nouvelle perspective (10 G)

Aider Todd à régler ses problèmes.

Mère inférieure (10 G)

Aider Archie à résoudre son dilemme.

L'amour est patience et bonté (10 G)

Résoudre le dilemme de Daniel.

Une dernière affaire (10 G)

Aider Morgan à résoudre ses problèmes

Héros au quotidien (50 G)

Aider tout le monde à se sortir de sa situation délicate.

Joue encore, Marcel... (5 G)

Utiliser le jukebox pour changer la musique.

Accro du texto (20 G)

Répondre à au moins 20 messages avant la fin du dernier jour.

Bienvenue au Colisée (10 G)

Débloquer le mode Colisée.

Repousse tes limites ! (10 G)

Pousser 5 blocs d'un coup. (Théâtre Doré)

Roi de la glisse (10 G)

Faire glisser un bloc de glace sur 5 blocs ou plus. (Théâtre Doré)

Bombardier (20 G)

Toucher 15 blocs avec une seule explosion. (Théâtre Doré)

Je vole ! (30 G)

Sauter sur un bloc à ressort 3 fois de suite. (Théâtre Doré)

Prends ton temps (30 G)

Déplacer un bloc sombre 10 fois de suite. (Théâtre Doré)

Sensei du saké (10 G)

Ecouter toutes les petites phrases sur le saké.

Baron de la bière (10 G)

Ecouter toutes les pseudo-informations sur la bière.

Aficionado du cocktail (10 G)

Ecouter toutes les anecdotes sur les cocktails.

Sage du whisky (10 G)

Ecouter tous les détails sur le whisky.

Tu n'es pas obligé de rentrer... (5 G)

Rester au bar tant que tous les clients ne sont pas partis.

L'appel de Babel (10 G)

Débloquer l'Autel en gagnant 1 récompense d'or en difficulté normale ou difficile.

Autel conquis ! (10 G)

Terminer l'étape 1 de Babel.

Mec 3 étoiles (15 G)

Gagner 1 récompense d'or à 3 étapes (difficulté normale) et accéder au niveau 2 de Babel.

Menhir conquis ! (15 G)

Terminer l'étape 2 de Babel.

Mec 5 étoiles (20 G)

Gagner 1 récompense d'or à 5 étapes (difficulté normale) et accéder au niveau 3 de Babel.

Obélisque conquis ! (20 G)

Terminer l'étape 3 de Babel.

Un sacré casse-tête (10 G)

Battre l'étape 64 de Raiponce.

Félicitations à toi ! (10 G)

Débloquer tous les autres succès !

succès secrets

La grande évasion (5 G)

Conquérir l'étape 2.

Laissez mes moutons tranquilles (10 G)

Conquérir l'étape 3.

Evénement inattendu (10 G)

Conquérir l'étape 4.

En traversant la cour... (15 G)

Conquérir l'étape 5.

Quelle heure est-il ? (15 G)

Conquérir l'étape 6.

Un chemin vers l'Autel (20 G)

Conquérir l'étape 7.

Une légende est née (20 G)

Conquérir l'étape 8.

La vraie liberté ! (30 G)

Conquérir l'étape 9.

Mets-toi en route, Vincent (10 G)

Voir la fin du mauvais amant.

Comme au bon vieux temps (10 G)

Voir la fin du séducteur normal.

Une nouvelle vie (10 G)

Voir la fin du vrai séducteur.

Tout ce que tu voudras, mon pote (10 G)

Voir la fin de la liberté normale.

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CellFactor : Psychokinetic Wars

© Ubisoft / Immersion Games 2009

SUCCÈS

Marathon (35)

Marquer 1 000 000 points.

Collection complète (30)

Débloquer toutes les récompenses.

Tueur en série (20)

Tuer un total de 100 ennemis dans des parties avec classement sur Xbox LIVE.

Maître de l'arène (20)

Faire 5 victimes sans se faire tuer lors d'une partie avec classement.

Campagne Guardian (20)

Terminer tous les défis de la campagne Guardian.

Campagne Bishop (20)

Terminer tous les défis de la campagne Bishop.

Maître des compétences (10)

Faire 10 victimes de suite en utilisant uniquement les compétences en mode Défi.

Campagne Black Op (20)

Terminer tous les défis de la campagne Black Op.

Compétences fatales (5)

Tuer un ennemi pour la première fois en utilisant les compétences en mode Défi.

Maître des défis (10)

Remporter un Deathmatch sans se faire tuer, au cours d'un défi.

Mort subite (5)

Faire la première victime d'une partie en mode Défi.

Expert (5)

Terminer l'initiation de chaque personnage.

Centipede et Millipede

© Atari 2007

SUCCÈS

Tueur (10)

Dépasser 16 543 points pour battre les meilleurs scores Centipede - Difficulté moyenne.

Détraqué (10)

Dépasser 50 000 points Centipede - Difficulté moyenne.

Maniaco (20)

Dépasser 15 000 points Centipede - Mode Throttle Monkey.

Esprit (20)

Disposer de 3 vies Centipede - Difficulté moyenne.

Aride (20)

Détruire tous les champignons à l'écran Centipede - Difficulté moyenne.

Exterminer (20)

Atteindre le niveau 8 sans qu'un centipede arrive en bas Centipede - Difficulté moyenne.

Rôdeur (10)

Dépasser 41 916 pour figurer dans le classement Millipede - Difficulté moyenne.

Maraudeur (10)

Marquer 125 000 points Millipede - Difficulté moyenne.

Fou furieux (20)

Marquer 25 000 points Millipede - Mode Throttle Monkey.

Entité (20)

Disposer de 3 vies Millipede - Difficulté moyenne.

Poison (20)

Détruire une araignée pour 1800 points Millipede - Difficulté moyenne.

Eradiquer (20)

Atteindre le niveau 8 sans qu'un millipede arrive en bas Millipede - Difficulté moyenne.

Cérébral Challenge

© Gameloft 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Premier toucher (5)

Finissez un TEST QUOTIDIEN !

Combo (10)

Faites 30 combos dans n'importe quel mode !

A+ (10)

Obtenez un A + dans les modes ENTRAINEMENT !

En ligne! (10)

Remportez un match en ligne !

20 % utilisation cerveau (15)

Utilisation cerveau: atteignez 20 % !

40 % utilisation cerveau (15)

Utilisation cerveau: atteignez 40 % !

60 % utilisation cerveau (15)

Utilisation cerveau: atteignez 60 % !

80 % utilisation cerveau (20)

Utilisation cerveau: atteignez 80 % !

100 % utilisation cerveau (20)

Utilisation cerveau: atteignez 100 % !

Chef cérébral! (20)

Remportez 10 matchs de suite en ligne !

Maître cérébral (30)

Obtenez un A + à tous les mini-jeux !

Le seul et unique! (30)

Remportez 100 matchs de suite en ligne !

Chaotic : Shadow Warriors

© Activision

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Fin du jeu (125)

Termine le mode Histoire du jeu.

Chasseur de Créatures amateur (25)

Ajoute 10 nouvelles Créatures différentes à la réserve.

Chasseur de Créatures pro (50)

Ajoute 25 nouvelles Créatures différentes à la réserve.

Maître chasseur (125)

Ajoute toutes les Créatures différentes du jeu à la réserve.

Apprenti de Mommark (50)

Perfectionne au moins 25 Créatures.

Chasseur d'Équipements amateur (50)

Trouve 10 Équipements différents.

Maître d'armes (125)

Trouve tous les différents Équipements du jeu.

Chasseur de Mugic amateur (25)

Trouve 15 Mugic différentes.

Maître de la chasse aux Mugic (75)

Trouve toutes les différentes Mugic du jeu.

Apprenti de Chaotic en ligne (20)

Remporte 20 parties avec classement.

Maître de Chaotic en ligne (50)

Remporte 50 parties avec classement.

Maître de l'Attaque (25)

Réalise 25 Attaques bonus complètes en combat Mode Histoire.

Maître de la parade (25)

Réalise 25 parades complètes en combat Mode Histoire.

Maître du scanner de Créatures (20)

Scanne 20 Créatures en combat.

Apprenti scanneur de Créatures (10)

Scanne 5 Créatures en combat.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Chessmaster Live

© Ubisoft 2008

SUCCÈS

Apprenti (5)

Gagner 1 partie (Solo).

Annihilateur (10)

Prendre toutes les pièces de l'adversaire aux échecs classiques (Solo).

Joueur standard (10)

Jouer 20 parties en ligne.

Glorieux (15)

Obtenir un classement en ligne de 1200 dans n'importe quel type d'échecs.

Polyvalent (15)

Gagner 1 partie en ligne dans tous les variantes d'échecs.

Étoile montante (15)

Gagner en ligne contre un joueur mieux classé.

Vétéran (15)

Jouer 100 parties (Solo).

Blitzkrieg (20)

Gagner 1 partie (Solo) en moins de 5 minutes (temps personnel).

Grand stratège (20)

Réussir 30 problèmes.

Champion (25)

Battre une personnalité ayant un classement ELO supérieur ou égal à 1000.

Maître (25)

Gagner 20 parties (Solo).

Joueur pro (25)

Gagner 10 parties en ligne avec classement.

Child of Eden

© Ubisoft / Q Entertainment 2011

EFFETS VISUELS

Trip

Terminer le jeu une fois.

17bit

Terminer l'archive Hope.

Memories

Terminer toutes les archives en mode Difficile.

EFFETS AUDIO

Filtres sonores

Terminer le jeu une fois.

Variation Beatbox

Terminer toutes les archives en mode Difficile.

ARCHIVE CACHÉE : HOPE (MODE CHALLENGE)

Terminer le jeu en difficulté Normal pour débloquer cette archive supplémentaire.

Chime

© OneBigGame / Zoë Mode 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

La bonne fée (50)

Le monde est un peu meilleur grâce à vous. Voilà un petit cadeau pour vous remercier.

L'explorateur (5)

Jouer tous les niveaux en mode Chrono et en mode Libre.

Le compositeur (5)

Recouvrir entièrement la grille en mode Libre.

Le jongleur (5)

Avoir 3 blocs actifs sur la grille en même temps.

Le destructeur (10)

Créer un bloc avant que la ligne de rythme ne soit passée une première fois sur la grille.

Le monstre (10)

Créer un bloc d'au moins 80 cases.

Le maître (15)

Marquer 50 millions de points.

Le musicien (15)

Trouver 6 sons de blocs différents dans un niveau (blocs carrés, larges ou hauts, petits ou grands).

Le fantôme (15)

Créer 7 blocs sur la grille pendant un seul passage de la ligne de rythme.

Le jongleur professionnel (15)

Atteindre un multiplicateur d'au moins 25.

Le serpent (20)

Créer un bloc unique recouvrant toute la largeur de la grille à chaque niveau.

Le champion des champions (35)

Recouvrir entièrement la grille à chaque niveau en mode 3 minutes.

Chrome Hounds

© Sega / From Software 2006

SUCCÈS

Touriste (20)

Vous avez joué sur chaque champ de bataille.

Eclaireur Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Eclaireur'.

Eclaireur Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

Soldat Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Soldat'.

Soldat Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

Sniper Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Sniper'.

Sniper Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

Cannonier Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Cannonier'.

Cannonier Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

Défenseur Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Défenseur'.

Défenseur Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

Commandant Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Commandant'.

Commandant Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

Savoir Absolu (20)

Vous avez terminé chaque mission.

Service de Démolition (20)

Vous avez détruit l'arme secrète ennemie.

Instructeur Tactique (20)

Vous avez obtenu le meilleur score en mode Histoire/Mission.

Expert Hovercraft (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis hovercraft.

Expert en Roues(20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis roulant.

Expert Bipède (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis bipède.

Expert Inversé (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis inversé.

Expert Chenille (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis chenille.

Expert Multipède (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis multipède.

Expert Hound (20)

Vous possedez un Hound de chaque partie du jeu.

Décoration Elimination (20)

Vous avez éliminé plus de 100 ennemis.

Décoration d'Assaut (20)

Vous avez été 30 fois le premier à attaquer l'ennemis.

Décoration de Survie (20)

Vous avez survécu à 10 batailles consécutives.

Décoration de Non-Violence (20)

Vous avez gagné 5 fois sans attaquer l'ennemi.

Décoration d'Humanité (20)

Vous avez gagné 5 fois de suite sans tuer l'ennemi.

Décoration de Combat (20)

Vous avez gagné 10 fois en infériorité numérique face à des humains.

Troupe Mobile (20)

Vous avez parcouru 1000000.

Service Militaire (20)

Vous avez accumulé 300 déploiements.

Capitale Occupée (20)

Une nation alliée en a conquis une autre.

Résurrection Pays (20)

Vous avez rétabliune nation affiliée.

Drapeau Rouge (20)

Vous avez remporté 100 victoires.

Aile de Bronze (20)

Vous avez détruit 50 hounds ennemis.

Drapeau de Bronze (20)

Vous avez contrôlé les COMBAS 100 fois.

Marteau de Bronze (20)

Vous avez gagné 50 fois en détruisant le QG ennemi.

Patriote de Bronze (20)

Vous êtes resté avec un pays pendant 3 saisons.

Patriote d'Argent (20)

Vous avez fait un don à la nation affiliée.

Aile d'Argent(20)

Vous avez détruit 100 hounds ennemis.

Drapeau d'Argent (20)

Vous avez contrôlé les COMBAS 100 fois.

Marteau d'Argent (20)

Vous avez gagné 100 fois en détruisant le QG ennemi.

Aile d'Or (20)

Vous avez la meilleur moyenne périodique de réputation.

Hexagone d'Or (20)

Vous avez la meilleure moyenne saisonnière finale de réputation.

Aigle d'Or (20)

Vous avez la meilleure réputation de la période.

Croix d'or (20)

Vous avez la meilleure réputation de la saison.

Croix d'Epée Dorée (20)

Vous avez le meilleur total périodique de points de conquête.

Lion d'Or (20)

Vous avez le meilleur total saisonnier de points de conquête.

Médaille Neroimus (40)

Vos pays affiliés sont victorieux, et vous en avez conquis deux autre.

Civilization Revolution

© 2K Games / Firaxis 2008

SUCCÈS

Napalm du matin... (3)

Vaincre une unité ennemie.

Première rencontre (3)

Prendre contact avec une autre civilisation.

Première technologie (3)

Terminer le développement d'une technologie.

Premier bâtiment (3)

Construire un bâtiment spécial.

A la sueur de mon front (5)

Construire une deuxième ville dans la même partie.

Course à l'armement (5)

Gagner au combat une compétence spéciale d'unité.

Une fois de plus sur la brèche (5)

Combiner trois unités identiques pour créer une armée.

Premier Personnage illustre (5)

Accumuler des unités de culture pour débloquer un Personnage illustre.

Bien le bonjour, docteur Jones ! (9)

Découvrir un artefact ancien.

La culture vaut quelques risques (9)

Construire une merveille du monde.

Veni vidi vici (15)

Gagner avec une civilisation romaine.

Personne ne me vaincra ! (15)

Gagner avec une civilisation égyptienne.

Victoire grecque (15)

Gagner avec une civilisation grecque.

Victoire espagnole (15)

Gagner avec une civilisation espagnole.

Victoire allemande (15)

Gagner avec une civilisation allemande.

Victoire russe (15)

Gagner avec une civilisation russe.

Que cent fleurs éclosent (15)

Gagner avec une civilisation chinoise.

Le peuple avant tout (15)

Gagner avec une civilisation américaine.

Une grande victoire (15)

Gagner avec une civilisation japonaise.

L'imagination est reine ! (15)

Gagner avec une civilisation française.

Une volonté indomptable (15)

Gagner avec une civilisation indienne.

Sans peur et sans reproche (15)

Gagner avec une civilisation arabe.

Victoire aztèque (15)

Gagner avec une civilisation aztèque.

C'est un monde âpre et rude ! (15)

Gagner avec une civilisation africaine.

Tous les autres doivent échouer (15)

Gagner avec une civilisation mongole.

Victoire britannique (15)

Gagner avec une civilisation britannique.

Tous sur le château ! (20)

Remporter une Victoire territoriale.

Les idées contrôlent le monde (20)

Remporter une victoire technologique.

Victoire culturelle (20)

Remporter une victoire culturelle.

Un sou est un sou (20)

Remporter une Victoire économique.

Vivre en paix (25)

Remportez la partie avant l'an 1000 au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

Le pouvoir absolu ? Sympa ! (25)

Gagner sans changer de gouvernement au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

20 victoires pour une unité (25)

Remporter 20 batailles avec une unité.

Les puissants ne reculent pas ! (25)

Gagner avec une seule ville au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

L'importance des modèles (25)

Faire atteindre la taille 20 à votre ville.

Connaissance structurée (25)

Développer une ville pour produire 200 points de science par tour.

Origine de tous les maux (25)

Développer une ville pour produire 200 or par tour.

Au boulot ! (25)

Développer une ville pour produire 200 ressources par tour.

Fraternité universelle (25)

Développer une ville pour produire 200 unités de culture par tour.

Le Destructeur des mondes (30)

Remporter tous les types de victoires (territoriale, technologique, culturelle et économique).

Trop facile ! (30)

Remporter une victoire avec chacune des civilisations.

Vi Victa Vis (30)

Remporter une Victoire territoriale au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

Jamais assez (30)

Remporter une victoire technologique au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

Même le plus petit des hommes (30)

Remporter une victoire culturelle au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

Où est le chéquier ? (30)

Remporter une Victoire économique au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

L'importance des modèles (45)

Débloquer tous les Personnages Illustres.

Le bonheur de l'ambitieux (45)

Remporter une Victoire territoriale au niveau de difficulté Divinité.

C'est de la magie ! (45)

Remporter une victoire technologique au niveau de difficulté Divinité.

Citoyen du monde (45)

Remporter une victoire culturelle au niveau de difficulté Divinité.

Jouer le jeu (45)

Remporter une Victoire économique au niveau de difficulté Divinité.

Clannad

© Prototype

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

CLANNAD (1000)

Débloquez et terminez tous les scénarios du jeu.

Clive Barker's Jericho

© Codemasters / MercurySteam Entertainment 2007

SUCCÈS

Dossier de Devin Ross (décédé) (5)

Terminer Toujours parmi nous en difficile.

Dossier du lieutenant A. Black (10)

Génie du tir - Tuer 50 ennemis avec la Balle fantôme.

Dossier du sergent Frank Delgado (10)

Génie de la décapitation - Dégommer 50 têtes !

Dossier du fidèle explosif (10)

Génie de l'explosion - Désintégrer 50 ennemis !

Dossier du psycho-commandeur (10)

Terminer la Deuxième Guerre Mondiale - Finir la Deuxième Guerre Mondiale en facile ou normal.

Dossier du capitaine Devin Ross (15)

Génie du massacre - Tuer 50 ennemis avec des attaques au corps à corps.

Dossier de Maltheus Saint Claire (15)

Terminer les Croisades - Finir les Croisades en facile ou normal.

Dossier du sergent Billie Church (20)

Terminer Al Khali en difficile.

Dossier du capitaine Jones (20)

Terminer Un homme à terre! en difficile.

Dossier du caporal Simone Cole (20)

Terminer Le Tombeau en difficile.

Dossier du père Paul Rawlings (20)

Maître de la décapitation - Dégommer 100 têtes !

Dossier d'Arnold Leach (20)

Terminer Al Khali - Finir Al Khali en facile ou normal.

Dossier du béhémoth de cadavres (20)

Terminer Rivières de sang en difficile.

Dossier de Sir Richard de Grey (20)

Terminer De mal en pis... en difficile.

Dossier de Guillaume d'Auxerre (20)

Terminer Equipée sauvage en difficile.

Dossier du guerrier croisé (20)

Terminer Egouts en difficile.

Dossier de l'archer croisé (20)

Terminer Ames torturées en difficile.

Dossier de Cassus Vicus (20)

Terminer Rome - Finir Rome en facile ou normal.

Dossier du légionnaire (20)

Terminer Voie souterraine en difficile.

Dossier du gladiateur (20)

Terminer Temple de la souffrance en difficile.

Dossier d'Antadurunnu (20)

Terminer Le sceau divin en difficile.

Dossier du démon sumérien Enlil (20)

Terminer Guide spirituel en difficile.

Dossier du démon sumérien Inanna (20)

Terminer Peau en difficile.

Dossier du démon sumérien Ki (20)

Terminer Chair en difficile.

Dossier du démon sumérien Nanna (20)

Terminer Sang en difficile.

L'Opération Sceau de Dieu (20)

Terminer Exorcisme en Difficile.

Dossier de l'agent Muriel Green (25)

Terminer Le sentier des âmes en difficile.

Dossier du lance-flammes (25)

Maître de l'explosion - Désintégrer 100 ennemis !

Dossier du grenadier (25)

Maître du tir - Tuer 100 ennemis avec la Balle fantôme.

Dossier du Pyxis Prima (25)

Terminer Sumer - Finir Sumer en facile ou normal.

Dossier du fidèle (30)

Maître du massacre - Tuer 100 ennemis avec des attaques au corps à corps.

Dossier de l'enfant croisé (30)

Terminer Imperium en difficile sans aucune perte.

Dossier de Tertius Longinus (30)

Terminer Décadence en difficile sans aucune perte.

Dossier du béhémoth aveugle (30)

Terminer Morituri te salutant en difficile sans aucune perte.

Dossier du démon sumérien Ninlil (30)

Terminer Peau en difficile sans aucune perte.

Dossier du démon sumérien Utu (30)

Terminer Sang en difficile sans aucune perte.

Dossier de la marionnette (30)

Terminer Chair en difficile sans aucune perte.

Dossier de la section Jericho (30)

Terminer Rivières de sang en difficile sans aucune perte.

Dossier du fidèle volant (50)

Dieu de la décapitation - Dégommer 250 têtes !

Dossier des commandos DSS (50)

Dieu de l'explosion - Désintégrer 250 ennemis !

Dossier du mitrailleur (50)

Dieu du tir - Tuer 250 ennemis avec la Balle fantôme.

Dossier du Premier Né (55)

Dieu du massacre - Tuer 250 ennemis avec des attaques au corps à corps.

Cloning Clyde

© NinjaBee 2006

BONUS

Chicken Gamerpic

Terminez les niveaux d'entraînement.

Clyde Gamerpic

Terminez tous les niveaux, y compris les niveaux bonus.

Mutant Clyde

Terminez tous les niveaux dans le temps imparti.

SUCCÈS

Born to be bêêêêd (8)

Devenez Clyde-mouton.

Amphibien mais on fit plus (10)

Devenez Clyde-grenouille.

Accro au combat (12)

Jouez en mode Versus.

Basse-cour en folie (12)

Devenez Clyde-poulet.

Monnaie de singe (14)

Devenez Clyde-singe.

Collection de Kenn (15)

Récupérez 50 clones de la figurine Killer Kenn.

ADN, évidemment (16)

Devenez Clyde-mutant.

Course à Dupliclone (18)

Terminez les niveau 1-24 et 10 défis au-dessous du temps moyen.

King Clyde (20)

Terminez tous les défis.

Liberté illusoire (20)

Faites sortir 75 clones par les conduits d'aération.

Killer Kudos (25)

Récupérez 100 clones de la figurine Killer Kenn.

Grand maître clydissime (30)

Terminez le jeu !

Coffeetime Crosswords

© Konami / Penny Press 2008

SUCCÈS

C'est du gâteau (5)

Complétez 20 mots croisés en niveau "très facile".

Admirable (5)

Complétez le niveau "très facile" sans faire d'erreur.

Bon départ ! (10)

Complétez votre première grille de mots croisés en mode normal ou contre la montre.

Exceptionnel (10)

Complétez le niveau "facile" sans faire d'erreur.

Magistral (15)

Complétez le niveau "moyen" sans faire d'erreur.

Cruciverbiste en herbe (15)

Complétez 20 mots croisés en niveau "moyen".

Amateur de lettres (20)

Complétez 20 mots croisés en niveau "facile".

Le roi des cruciverbistes (20)

Complétez 20 mots croisés en niveau "difficile".

Suprême (20)

Complétez le niveau "difficile" sans faire d'erreur.

180 (30)

Complétez 180 puzzles.

Un cerveau peut en cacher un au (30)

Obtenez un score de 30 000 ou plus en coopération.

100,000 ! (30)

Obtenez un score de 100 000 ou plus !

Colin McRae : DiRT

© Codemasters 2007

COLIN MCRAE R4 ET VIDÉOS BONUS

Obtenez 100% en mode Carrière en arrivant premier sur chacun des 66 événements du mode Dirt.

SUCCÈS

Parcouru plus de 804.7 km (5)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 804.7 km.

Parcouru plus de 1609.3 km (10)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 1609.3 km.

Pts de carrière max. au niv. 2 (10)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 2, en mode Carrière.

Pts de carrière max. au niv. 4 (10)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 4, en mode Carrière.

5 victoires (10)

Le joueur doit gagner un total de 5 courses dans n'importe quel mode de jeu.

Transmission manuelle (10)

Le joueur doit gagner une course en utilisant une transmission manuelle dans n'importe quel mode.

Vitesse maximale (10)

Le joueur doit atteindre une vitesse d'au moins 218 km/h dans une course sur n'importe quel mode.

Premier saut de 20m (15)

Félicitations ! Vous avez fait un saut de 20 mètres.

Première victoire (15)

Félicitations ! Vous avez obtenu votre première victoire.

Première course sans accrocs (15)

Le joueur doit terminer une course sans toucher un seul obstacle dans n'importe quel mode de jeu.

Posséder 15 voitures (15)

Le joueur doit posséder 15 voitures en mode Carrière.

3 victoires d'affilée (15)

Le joueur doit remporter 3 victoires d'affilée dans n'importe quel mode de jeu.

Premier podium (15)

Félicitations ! Vous avez décroché votre premier podium.

10 victoires (15)

Le joueur doit gagner un total de 10 courses dans n'importe quel mode de jeu.

20 victoires (20)

Le joueur doit gagner un total de 20 courses dans n'importe quel mode de jeu.

Pts de carrière max. au niv. 6 (20)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 6, en mode Carrière.

Pts de carrière max. au niv. 8 (20)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 8, en mode Carrière.

Parcouru plus de 3218.7 km (20)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 3218.7 km.

Vétéran tractions (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye pour tractions en mode Carrière.

Vétéran 4x4 (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye pour 4x4 en mode Carrière.

Vétéran rallye classique (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye classique en mode Carrière.

Vétéran propulsions (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye pour propulsions en mode Carrière.

Vétéran rallye cross (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye cross en mode Carrière.

Vétéran rallye raid T1 (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye raid T1 en mode Carrière.

Vétéran rallye raid T4 camion (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye raid T4 camion en mode Carrière.

Vétéran CORR super buggy (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de CORR super buggy en mode Carrière.

Vétéran CORR Pro pick-up (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de CORR Pro 4 pick-up en mode Carrière.

Vétéran course de côte (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de course de côte en mode Carrière.

Vétéran course de côte camion (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de course de côte camion en mode Carrière.

Vétéran super spéciale (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de super spéciale en mode Carrière.

Champion des Champions (20)

Le joueur doit gagner l'épreuve Champion des Champions en mode Carrière.

Vétéran rallye national (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye national en mode Carrière.

Tous les circuits (20)

Le joueur doit courir sur tous les circuits (hors essais) dans n'importe quel mode de jeu.

1ère victoire rallye Xbox Live (20)

Le joueur doit gagner une course de rallye avec classement sur le Xbox Live.

1ère victoire de côte Xbox Live (20)

Le joueur doit gagner une course de côte avec classement sur le Xbox Live.

Course sans accrocs Xbox Live (20)

Le joueur doit terminer une course classée sur le Xbox Live sans toucher un seul obstacle.

Victoire Shell Rally Australia (20)

Le joueur doit gagner le Shell Rally Australia dans n'importe quel mode de jeu.

Victoire Sparco Rally España (20)

Le joueur doit gagner le Sparco Rally España dans n'importe quel mode de jeu.

Victoire Brembo Rally Italia (20)

Le joueur doit gagner le Brembo Rally Italia dans n'importe quel mode de jeu.

Victoire Rally Deutschland (20)

Le joueur doit gagner le Rally Deutschland dans n'importe quel mode de jeu.

Victoire BP Ultimate Rally UK (20)

Le joueur doit gagner leBP Ultimate Rally UK dans n'importe quel mode de jeu.

Vict. Arai Japanese Alpine Rally (20)

Le joueur doit gagner le Arai Japanese Alpine Rally dans n'importe quel mode de jeu.

Champion rallye européen (25)

Le joueur doit gagner le championnat européen des rallyes.

Parcouru plus de 8046.7 km (25)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 8046.7 km.

Posséder 30 voitures (30)

Le joueur doit posséder 30 voitures en mode Carrière.

Champion rallye international (40)

Le joueur doit gagner le championnat international des rallyes.

Points de carrière maximum (45)

Le joueur doit obtenir le maximum de points possible jusqu'à la fin du niveau 11 en mode Carrière.

Posséder toutes les voitures (45)

Le joueur doit posséder toutes les voitures en mode Carrière.

Champion grand rallye (60)

Le joueur doit gagner le grand championnat des rallyes.

Colin McRae : DiRT 2

© Codemasters 2009

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Colin McRae R4 (X-Games)

Remporter les X-Games d'Europe

Dallenbach Special

Remporter le Trailblazer World Tour

Ford Escort MKII

Remporter tous les défis X-Games

Ford RS200 Evolution

Remporter le Rally Cross World Tour

MG Metro 6R4

Remporter tous les défis X-Games

Mitsubishi Lancer Evolution X (X-Games)

Remporter les X-Games d'Asie

Mitsubishi Pajero Dakar

Remporter le Raid World Tour

Subaru Impreza WRX STi

Remporter le challenge Colin McRae

Subaru Impreza WRX STi (X-Games)

Remporter les X-Games d'Amérique

Toyota Stadium Truck

Remporter le Landrush World Tour

SUCCÈS

Gros Sous ! (25)

Gagnez le pactole.

Dévouement (80)

Gagnez toutes les épreuves du DiRT Tour.

La Totale (30)

Pilotez tous les véhicules du jeu.

À l'Arraché (10)

Remportez une épreuve du DiRT Tour sans gagner de course.

Par-dessus Tête (10)

Faites un tonneau puis gagnez la course.

Figure De Style (15)

Finissez en beauté ! Passez la ligne d'arrivée avec juste deux roues au sol.

Propre Sur Lui (20)

Gagnez une course DiRT Tour sans accident.

Définitif (15)

Infligez des dégâts extrêmes à votre véhicule à plus de 140 mph (225 km/h).

Premières Armes (10)

Gagnez une épreuve.

Imbattable (20)

Gagnez une course sur chaque circuit du jeu (dans n'importe quel mode de jeu).

É-CRA-SÉS ! (15)

Gagnez une épreuve Domination en marquant le maximum de points possible.

C'est Tout C'que T'as ? (15)

Gagnez un Défi chrono.

À La Force Du Poignet (15)

Gagnez une épreuve Survivant en passant chaque point d'élimination à la seconde place, ou pire.

Porte-à-porte (10)

Touchez toutes les portes dans une épreuve Slalom.

Amis Pour La Vie (10)

Devenez super pote avec une superstar.

Le Début De La Gloire (15)

Devenez super pote avec 4 superstars.

Meilleurs Potes (30)

Devenez super pote avec toutes les superstars.

Pilote En Herbe (10)

Courez votre première course sur le DiRT Tour.

Pro (15)

Gagnez une épreuve en division Pro.

All-Star (25)

Gagnez une épreuve en division All-Star.

Du Gâteau (10)

Gagnez un Défi.

Fi Des Défis (20)

Gagnez 12 Défis.

Se Faire Un Nom (15)

Atteignez le niveau 15 sur le DiRT Tour.

Tout En Haut (30)

Atteignez le niveau 30 sur le DiRT Tour.

Votre Territoire (15)

Battez Travis Pastrana sur un Défi.

Block Party (15)

Battez Ken Block sur un Défi.

Jet Setter (15)

Courez dans chaque lieu.

Le Monde Est À Vous (50)

Gagnez tous les Tours du monde.

Champion X Games (50)

Gagnez tous les X Games.

Votre Top 5 (15)

Gagnez 5 courses Pro Tour sur Xbox LIVE.

Tournois À Gogo (20)

Participez à quatre tournois.

Célèbre (20)

Atteignez une réputation en ligne de 15.

Illustre (40)

Atteignez une réputation en ligne de 30.

Heure De Pointe (10)

Gagnez une course Pro Tour sur Xbox LIVE contre 7 adversaires.

Mélange Des Genres (15)

Jouez dans toutes les disciplines sur Xbox LIVE (Pro Tour ou Jam Session).

Sur Ses Traces (25)

Gagnez 25 rallyes sur le DiRT Tour.

Avec Les Honneurs (15)

Obtenez un taux d'impact « prudent » dans les courses multijoueur (Pro Tour ou Jam Session).

Mirra-plapla (15)

Battez Dave Mirra sur un Défi.

Pas Peur Des Fantômes (10)

Téléchargez et battez un fantôme.

Ma Bidouille (5)

Gagnez une course avec un véhicule dont vous avez personnalisé les réglages.

Allez Les Filles ! (10)

Gagnez deux épreuves par équipe avec la même coéquipière.

Champion X Games Europe. (20)

Gagnez X Games Europe.

Champion X Games Asie. (25)

Gagnez X Games Asie.

Champion X Games U.S.A. (30)

Gagnez X Games U.S.A.

Frime (20)

Profitez de votre réussite aux X Games U.S.A.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (75)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Comic Jumper : The Adventures of Captain Smiley

© Twisted Pixel 2010

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Tête de Captain Smiley (homme ou femme)

Terminer le jeu.

T-Shirt Gerda (femme)

Terminer le premier niveau.

T-Shirt Star (homme)

Terminer le premier niveau.

SUCCÈS

Processeurs de réseau neural (10)

Élimine 25 Bradbots de Brad.

À deux contre tous (15)

Terminer les trois numéros du premier type de comic.

Héros de l'Âge d'argent (15)

Terminer les trois numéros du deuxième type de comic.

Sauveur et meilleur ami de Brad (15)

Terminer les trois numéros du troisième type de comic.

Bien joué, fidèle lecteur ! (25)

Termine le jeu.

À fond sur X (10)

Gagner de l'argent en parlant aux occupants de la base.

Collection d'un vrai fan (25)

Dépense ton argent durement gagné en achetant tous les objets à débloquer du Dr Winklemeyer.

J'ai pris des produits dopants (25)

Optimise toutes les aptitudes de Captain Smiley.

La violence comme réponse à tout (10)

Atteins un total de 125 000 tirs.

Le protégé d'Eugène (20)

Réussir toutes les séquences de réaction sans erreur.

Même pas marié (20)

Survivre à une section spécifique sans se faire toucher.

La ferme, Star ! (10)

Laisser parler ses sentiments.

Comix Zone

© Sega 2009

SUCCÈS

Jeu terminé (25)

Sauvez Alissa et terminez le jeu.

C'est le bon choix ! (25)

Obtenez les 2 fins du jeu possible.

Points III (25)

Obtenez 50 000 points.

Avion en papier (15)

Utilisez un avion en papier.

Points II (15)

Obtenez 30 000 points.

Héros accéléré (25)

Terminez l'épisode 3.

Bouddha dit ça (15)

Terminez l'épisode 2.

Territoire inconnu (15)

Terminez la première page.

Des rats ! (10)

Ramassez et sauvez Roadkill.

Points I (10)

Obtenez 10 000 points.

Slurp (10)

Servez-vous d'un thé glacé pour regagner de la santé.

Et boum ! (10)

Servez-vous de la dynamite.

Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane

© Electronic Arts 2008

BONUS DIVERS

Menu principal alternatif.

Terminer la campagne solo.

Accès à toutes les cinématiques de la campagne solo.

Terminer la campagne solo.

Cinématiques du Défi de Kane.

Finir le Défi de Kane.

SUCCÈS

Bien joué, Commandant (10)

Jouer une partie rapide avec le GDI.

Vieille école (10)

Jouer une partie rapide avec les Griffes d'acier.

Suppression sonique (10)

Jouer une partie rapide avec le ZOCOM.

Pour Kane (10)

Jouer une partie rapide avec le Nod.

Les hérétiques sous les flammes (10)

Jouer une partie rapide avec la Main Noire.

Conquête cybernétique (10)

Jouer une partie rapide avec les Marqués de Kane.

Les oppresseurs de l'humanité (10)

Jouer une partie rapide avec les Scrins.

Vengeance maximale (10)

Jouer une partie rapide avec Vengeance-17.

La finesse des fanatiques (10)

Jouer une partie rapide avec Domination-59.

Le meilleur de Granger (10)

Gagner une escarmouche avec le GDI.

Net et sans bavure (10)

Gagner une escarmouche avec les Griffes d'acier.

Autorité écrasante (10)

Gagner une escarmouche avec le ZOCOM.

Pour le prophète ! (10)

Gagner une escarmouche avec le Nod.

Terre brûlée (10)

Gagner une escarmouche avec la Main Noire.

Victoire implacable (10)

Gagner une escarmouche avec les Marqués de Kane.

Au-delà des limites (10)

Gagner une escarmouche avec les Scrins.

Sacrifice rituel (10)

Gagner une escarmouche avec Vengeance-17.

Broyeurs d'âmes (10)

Gagner une escarmouche avec Domination-59.

A bas l'Humanité ! (10)

Utiliser une super-arme dans une partie.

Un grand potentiel... (10)

Terminer le camp d'entraînement.

Un bon début (15)

Faire une partie perso. 1 contre 1.

Esprit d'équipe (15)

Faire une partie perso. 2 contre 2.

Le pouvoir par la paix (30)

Terminer le Défi de Kane avec le GDI.

La vieille école du Nod (30)

Terminer le Défi de Kane avec les Griffes d'acier.

Les guerriers de l'extrême (30)

Terminer le Défi de Kane avec le ZOCOM.

La paix par le pouvoir (30)

Terminer le Défi de Kane avec le Nod.

L'avant-garde du prophète (30)

Terminer le Défi de Kane avec la Main Noire.

La voie du futur (30)

Terminer le Défi de Kane avec les Marqués de Kane.

Le règne des Scrins (30)

Terminer le Défi de Kane avec les Scrins.

Le Culte du Sang (30)

Terminer le Défi de Kane avec Vengeance-17.

Les maîtres de la manipulation (30)

Terminer le Défi de Kane avec Domination-59.

Le Dieu des joueurs (30)

Remporter une escarmouche 1 contre 1 en difficulté IA brutale.

Le renouveau... (75)

Terminer l'acte I de la campagne.

Le poing du prophète (75)

Terminer l'acte II de la campagne.

Ascendance (100)

Terminer l'acte III de la campagne.

La véritable ascendance (100)

Terminer toutes les missions de la campagne en mode Difficile.

Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte I : REUNIFICATION

Mission 1 : L'insurrection de Rio

La colère à l'encontre du GDI monte dans les favelas de Rio. Il suffirait d'un petit rien pour que les démunis ne se soulèvent. A vous d'accomplir ce petit rien. Démolissez les édifices représentant l'autorité et l'autocratie du GDI. Envahissez les stations de radio et inondez les ondes de messages émanant du prophète. Incitez les foules à la rébellion. Rio va brûler et l'armée de Kane va renaître de ses cendres.

Objectifs primaires :

1- Détruisez les centres administratifs du GDI
2- Détruisez le chantier de construction de la faction adverse

Objectifs bonus :
1- Capturez les stations de radio du GDI
2- Protégez les stations de radio
3- Utilisez les radars signature

Cette première mission vous permet de prendre tranquillement vos marques. Commencez par construire deux ou trois raffineries, ainsi que 3 ou 4 collecteurs. Répartissez ceux-là dans les différentes raffineries construites pour ne pas retarder les récoltes, puis placez quelques troupes à l'est et au sud de votre base pour garder le périmètre d'activité des collecteurs en sécurité. Intéressez-vous au premier objectif bonus. Vous devez capturez 4 bâtiments ennemis. Pour cela, le déploiement de saboteurs est indispensable. Cliquez sur l'icône du petit bonhomme et choisissez d'en produire au moins 4. Commencez également à produire des chars et autres unités d'attaque en grand nombre.

Les stations de radio étant remarquablement bien gardées, vous ne pouvez envoyer les saboteurs agir seuls. Utilisez donc les buggies pour faire le ménage au préalable. Chacune des 4 stations est indiquée par le chiffre 1, en vert sur votre carte. Pour investir un bâtiment, sélectionnez un saboteur, puis cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bâtiment. Chaque station de radio étant à proximité des centres administratifs du GDI, les ennemis rappliqueront souvent. Le premier objectif bonus rempli vous permet de construire des chars scorpions.

Le premier objectif bonus atteint, un second ne tarde pas à vous être signalé. Vous devez alors protéger les stations contre le GDI qui tentera de les détruire. Pour contrer la menace, placez plusieurs groupes d'unités à proximité des bâtiments. Il vous faut ensuite vous occuper de l'objectif principal de cette mission, à savoir la destruction des centres administratifs ennemis. Commencez par vous occuper du bâtiment de droite (chaque bâtiment est indiqué par une flèche jaune pourvue d'un chiffre sur votre radar). Dès votre approche, du renfort devrait débarquer par voie aérienne. Eliminez les unités du GDI, puis progressez pour abattre la barrière de tours défensives. Envoyez ensuite vos unités sur la cible. Les bâtiments situés à l'ouest et au sud ne sont pas gardés et il vous est donc très facile de les détruire.

Foncez ensuite vers le dernier centre administratif situé au nord. Envoyez une bonne quinzaine d'unités pour franchir les défenses du GDI, repliées dans les bâtiments civils tout autour. Prenez le temps de vous occuper des deux premiers bâtiments investis par le GDI, puis détruisez la cible principale. Un nouvel objectif primaire prendra place ensuite. Vous devrez détruire le chantier de construction de la faction adverse (des rebelles) située un peu plus au nord-ouest, mais vous devez également remplir un nouvel objectif bonus (si le coeur vous en dit). La perte des stations de radio n'est plus un problème et vous pouvez laisser l'ennemi les détruire. Pour remplir l'objectif bonus numéro 3, cliquez sur le petit carré à gauche de votre écran, puis visez la zone marquée d'un petit 3, indiquant l'objectif. Vous révélerez alors la partie cachée des forces rebelles. Progressez ensuite pour anéantir le bâtiment principal de votre adversaire et triompher.

Mission 2 : Ce qui nous revient de droit

Le Nod est de retour mais il n'est pas de taille à lutter avec la technologie de pointe du GDI. Les archives de la Confrérie ont été presque entièrement détruites après la Seconde Guerre du Tiberium, privant Kane de plusieurs siècles de recherches. Paradoxalement, nos amis du GDI nous proposent une alternative inespérée. Un duplicata de notre banque de données sur la furtivité, d'origine inconnue, est actuellement analysé dans un centre de recherche secret du GDI situé sur la côte australienne. Reprenez ce qui nous revient de droit.

Objectifs primaires :
1- Capturez le laboratoire de recherche secret du GDI
2- Protégez le laboratoire durant le transfert

Objectifs secondaires :
1- Moins de 50% de dommages pour le laboratoire de recherche du GDI

Commencez par bâtir une usine d'armement, ainsi que deux ou trois raffineries.
Produisez rapidement quelques buggies pour défendre votre base qui devrait rapidement se faire attaquer par des

unités aériennes du GDI, puis produisez 4 collecteurs supplémentaires que vous répartirez dans vos différentes usines de collecte. Déployez également quelques tourelles défensives pour vous mettre à l'abri des attaques de votre adversaire. Dès que le premier champ de tiberium sera épuisé, dirigez vos collecteurs vers celui le plus à l'ouest pour ne pas les laisser s'aventurer bêtement vers la zone contrôlée par l'ennemi. Placez également quelques unités sur place pour éviter de vous faire surprendre par le GDI. Envoyez des saboteurs capturer les réserves de tiberium pour augmenter votre capital facilement. Ceux-là sont au nombre de trois.

Tout en défendant votre base, constituez-vous une armée d'une quinzaine d'unités environ, puis prenez le chemin de la base ennemie située au nord-est. Sur le chemin, éliminez soldats et tourelles de protection jusqu'à la base. Faites alors le tour du bâtiment qu'il vous faut capturer en prenant soin de détruire toute structure du GDI. Escortez ensuite deux ou trois saboteurs jusqu'au laboratoire et capturez-le ! En même temps, il est recommandé de développer sa base en construisant quelques-unes des nouvelles structures disponibles. Envoyez ensuite toutes vos troupes disponibles vers la zone du laboratoire afin de le protéger. Les buggies doivent être suffisamment nombreux pour permettre d'abattre rapidement les unités aériennes du GDI. De plus, ce type de véhicules très rapide pourra rejoindre rapidement la zone à protéger. En définitive, peu d'ennemis parviendront à venir vous taquiner et vous devriez donc remplir parfaitement votre objectif primaire, mais également l'objectif bonus. Sous les conseils de Kane, vous laisserez ensuite votre base à l'abandon et la mission s'achèvera sous le signe de la victoire.

Mission 3 : Mission Persuasion...

La Confrérie continue à se développer et à prospérer, mais le prophète ne peut prendre le risque de révéler sa présence sous peine d'attirer l'attention du GDI. Il faut trouver une figure de proue qui servira de prête-nom. Kane, dans son infinie sagesse, a décrété que Frère Marcion, le renégat hérétique, était le candidat idéal. Un seul problème se pose : le pieux Marcion estime que Kane est lui-même un hérétique. Persuadez-le du contraire.

Objectifs primaires :
1- Détruisez le bastion de Marcion
2- Détruisez l'escorte de Marcion
3- Escortez le transporteur de Marcion jusqu'à la zone d'évacuation

Objectifs secondaires :
1- Trouvez et détruisez les radars pulsés du GDI 2- Détruisez les statues de Marcion

Commencez à déployer une centrale et plusieurs raffineries, et pensez également à bâtir une grue de manière à pouvoir construire jusqu'à deux bâtiments en même temps. Cette méthode vous permet alors d'établir une base de manière beaucoup plus rapide. Construisez un centre opérationnel pour pouvoir déployer des véhicules Canon Laser par le biais des usines d'armement. Légèrement plus à l'ouest se situe un champ de tiberium bleu. Ordonnez à vos collecteurs de moissonner à cet emplacement en priorité.

Bâtissez rapidement quelques tourelles défensives sur la route nord menant à votre base de manière à essuyer les attaques ennemies qui ne tarderont pas. Protégez également l'entrée la plus basse menant à votre base, puis commencez à développer de nombreuses unités d'attaque en attendant que l'on vous assigne votre premier objectif. N'oubliez pas de bâtir un labo technique pour avoir accès aux tanks furtifs. Progressez vers le nord pour trouver rapidement un puisement de tiberium que vous pourrez capturer pour augmenter un peu plus votre capital. Un peu plus à gauche se trouve un radar appartenant au GDI. Détruisez-le une fois que vous aurez une armée suffisamment puissante pour tenir tête aux renforts qui débarqueront juste après.

Il vous reste encore quatre radars à trouver. Suivez le chemin vers le sud pour trouver le second. Vous trouverez un nouveau radar à détruire au centre de la carte. Essayez de vous munir de suffisamment d'unités pour explorer cette carte riche en ennemis. Enfin, traînez vers le sud-ouest pour trouver les deux derniers radars, assez proches l'un de l'autre. En approchant de la base adverse (deux chemins mènent à celle-ci), un second objectif apparaît. Détruisez les 3 statues de Marcion pour remplir celui-ci.

Focalisez-vous ensuite sur le bâtiment principal situé dans le coin nord-ouest et détruisez-le. Il vous faudra ensuite parvenir à détruire l'escorte de Marcion afin de mettre la main sur l'individu. Le cortège fuira vers l'est. Rattrapez-le

rapidement et n'hésitez pas à poster vos troupes un peu partout sur la carte pour faire face à toute éventualité.
Le cortège a tendance à se disperser, restez donc vigilant. La suite n'est qu'une formalité. Sélectionnez le convoi et escortez-le jusqu'à votre base pour en finir avec cette mission.

Mission 4 : Un geste symbolique...

Marcion rentré au bercail, le Nod est proche de la résurrection. Désormais, Kane a seulement besoin d'un signe, d'un message, d'un acte qui prouvera aux fidèles que la Confrérie est ressuscitée. En Australie, des chercheurs du GDI tentent en vain d'apprivoiser le surpuissant tiberium liquide. Si leurs expériences venaient à être déstabilisées, les conséquences pourraient être... catastrophiques. Bientôt, le monde entier sera témoin de la renaissance brutale du Nod.

Objectifs primaires :
1- Détruisez le labo de recherche du GDI sur le tiberium liquide

Objectifs secondaires :
1- Détruisez la station d'alimentation du complexe de recherche du GDI
2- Capturez les cosses des purificateurs

Cette mission démarre sur les chapeaux de roue, et de nombreuses unités du GDI ne tarderont pas à vous tomber dessus dès les premières minutes de la partie. Bâtissez donc rapidement une usine d'armement et commencez par produire quelques buggies pour faire face aux hélicoptères ennemis. Déployez ensuite des chars, puis protégez votre base à l'aide de tourelles. La principale difficulté pour ce début de mission est de tenir face aux assauts répétés de l'ennemi tout en parvenant à déployer sa base. Pensez à bâtir des tourelles antiaériennes aux avant-postes de votre base et envoyez les collecteurs butiner le champ de tiberium bleu plus à l'ouest. Juste au-dessus figurent deux gisements. Capturez-les le plus tôt possible dans le jeu. Il peut être judicieux de déployer une seconde base directement sur place. Cette méthode permet de récolter plus facilement le minerai bleu, mais également de disperser les forces du GDI sur vos deux bases pour ne pas avoir à subir d'attaques trop puissantes d'un seul coup. Cette première partie est véritablement la plus difficile. Mais si vous parvenez à tenir, vos ressources devraient exploser et vous permettre de mettre sur pied une énorme armée qui vous rendra la suite très facile.

L'objectif bonus numéro 2 doit être rempli avant le premier. Déployez des saboteurs et rendez-vous aux points marqués sur la carte pour investir les dépouilles des Purificateurs, ces gros droïdes sur pattes. Les Purificateurs les plus à l'ouest sont éparpillés le long de la route, ouvrez l'oeil et ne vous focalisez pas sur l'unique numéro. Envoyez ensuite vos troupes vers la station d'alimentation à l'est et détruisez chaque centrale pour affaiblir l'ennemi. Un peu plus haut vous attend le labo du GDI. Filez vers ce bâtiment pour l'anéantir et décrocher la victoire.

Acte II : LE REVEIL DE KANE

Pendant votre sommeil, le Nod s'est développé et a évolué, il a pris le contrôle des nouvelles zones jaunes sans attirer le regard de l'ennemi. Dans le même temps, le GDI a fait étalage de la suffisance et de l'indolence qui le caractérisent, sa dépendance au réseau de canons à ions le rendant bien plus vulnérable que le Conseil ne l'imagine. Il est temps d'agir. Attaquons le complexe de recherche du GDI à Johannesburg, nous y trouverons les plans de ce réseau... et le moyen de l'annihiler.

Objectifs primaires :
1- Détruisez le centre opérationnel du GDI
2- Coupez la liaison avec le canon à ions
3- Capturez les centres de recherche du réseau avant le réalignement des canons à ions

Objectifs secondaires :
1- Capturez les complexes de recherche 3 minutes avant le réalignement des canons à ions

Vous débutez avec de simples équipes furtives et un Commando. Ces unités sont en faible nombre mais s'avèrent terriblement efficaces. La méthode la plus simple (et surtout la moins risquée) pour réaliser les deux premiers objectifs

consiste à utiliser les équipes furtives. Cliquez pour cela sur l'icône (en bas à droite de l'écran) de déploiement des ailes pour leur permettre de rejoindre les structures à abattre. Sur place, cliquez sur l'autre icône pour faire atterrir vos hommes. Personne ne les repère et vous pouvez ainsi agir comme bon vous semble. Cliquez sur la troisième icône pour vous permettre de placer une charge explosive sur le bâtiment. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à l'explosion finale, puis filez vers la seconde structure pour remplir le premier objectif. Vous pouvez également y envoyer votre Commando qui devrait pouvoir s'en tirer.

Les Roues d'acier sont décisives et vous serviront à investir des saboteurs dans le camp du GDI. Produisez une poignée de chars pour libérer la voie au maximum en visant prioritairement les structures défensives. Remontez la piste de bâtiments à capturer de l'ouest vers l'est. Un fois dans la base de l'est, hâtez-vous d'investir les structures bien entourées. Les canons du GDI se focaliseront alors sur les véhicules, vous permettant ainsi de guider tranquillement les saboteurs vers les deux derniers centres de recherche. Du vrai travail de pro !

Mission 6 : Opération brillance

Le prophète a des vues sur la station spatiale Philadelphia... et sur le réseau de canons à ions qu'elle commande. D'ici quelques jours, Kane va la détruire et éliminer le Conseil du GDI. Mais un membre du Conseil doit malgré tout rester en vie : Redmond Boyle, le trésorier du GDI. Ca peut paraître paradoxal, mais ce politicien incompétent joue un rôle central dans le projet de Kane. S'il survit, il deviendra peut-être président du GDI... et tombera forcément dans le piège tendu par le prophète. Une équipe va infiltrer le siège du Trésor du GDI. Détruisez-le pour obliger Boyle à rester sur Terre.

Objectifs primaires :
1- Marquez les centrales du Trésor à l'aide de balises furtives
2 - Détruisez le centre de communication du réseau du GDI
3- Détruisez le Trésor du GDI

Objectifs secondaires :
1- Volez les lingots d'or

Voilà une mission furtive assez sympathique qui apporte un peu de nouveauté dans la série des Command & Conquer. Sélectionnez une équipe furtive et faites-la décoller en cliquant sur l'icône adéquate. Vous devez veiller à ne pas vous exposer dans la lumière des unités aériennes du GDI. Longez le bord gauche de la carte jusqu'au premier point à atteindre et faites atterrir vos unités sans perdre de temps. Cliquez sur l'icône de la balise, puis cliquez sur la zone indiquée par un chiffre. Prenez ensuite le chemin des autres points sur la carte, mais restez à terre pour plus de sécurité.

Avant que les renforts ne vous rejoignent, allez récupérer les nombreux lingots situés au nord. Fouillez la zone pour mettre la main sur tous les lingots et remplir ainsi l'objectif bonus n°1. Notez qu'il vous est également possible d'attendre l'arrivée des renforts pour vous atteler à cette tâche. Ceux-là arrivés, foncez vers la base la plus à l'est et détruisez directement le bâtiment ciblé. Ne perdez ensuite pas une seconde et foncez vers le nord de la zone pour anéantir le trésor du GDI. Ciblez la structure et laissez parler votre puissance de feu. Même si vos unités se font attaquer, vous devriez tout de même pouvoir atteindre vos objectifs.

Mission 7 : Le docteur a disparu

Le Dr Alphonse Giraud, qui mène les recherches sur le tiberium liquide pour le GDI, est de plus en plus gênant. Il faut s'en occuper avant qu'il ne mette cet idiot de Boyle en garde, ou les projets de Kane pourraient être remis en cause. Le labo de Giraud se trouve dans la zone bleue 8, dans la base chilienne qui servait autrefois à l'entretien du Philadelphia. Le prophète veut Giraud vivant car il estime pouvoir rallier ce bon docteur à notre cause. Ne le décevez pas.

Objectifs primaires :
1- Capturez le labo de Giraud
2- Escortez le transporteur du Dr Giraud

Objectifs secondaires :

1- Capturez le centre de contrôle de la base

Commencez par encadrer votre base de quelques tourelles défensives, puis construisez rapidement une usine d'armement de manière à pouvoir lancer une production de véhicules. Déployez des buggies ou placez des tourelles antiaériennes pour lutter contre les hélicos du GDI. Le but stratégique de cette mission est de parvenir à déployer une armée suffisamment importante avant que le champ de tiberium de départ ne soit complètement épuisé. N'hésitez pas à bâtir une deuxième usine d'armement pour accélérer la production et développer une belle armée. Prenez alors la route du nord et luttez contre l'ennemi s'étant établi autour du champ de minerai bleu. N'oubliez pas d'abattre les pilonnes tout autour pour pouvoir permettre à vos collecteurs de s'emparer du précieux tiberium. Faites ensuite le ménage sur le nord de la zone en éliminant chaque structure ennemie. En agissant ainsi, vous préparerez le terrain pour vos saboteurs qui auront pour tâche d'investir le labo de Giraud. Il reste toutefois un objectif bonus à remplir avant de vous focaliser sur le labo. Envoyez donc vos unités pour nettoyer la base à l'est.

Si votre armée n'est pas bien structurée, il peut être difficile de triompher de toutes les unités présentes dans la seconde base. Vous pouvez alors investir le saboteur lors d'une offensive groupée ou bien bâtir une autre base à proximité du champ de tiberium bleu pour vous permettre de vous enrichir plus rapidement. Cette méthode est véritablement celle qui apporte les meilleurs résultats. Notez également qu'un autre champ de tiberium bleu, plus vaste encore, demeure dans le coin haut droit de la zone.

L'ennemi balayé, vous pourrez ensuite envoyer les saboteurs investir les deux bâtiments. Vous devez ensuite escorter le transporteur du Docteur jusqu'à votre navire. Envoyez toute vos troupes disponibles au centre de la zone et éliminez-les le plus rapidement possible. Suivez ensuite le convoi jusqu'au transporteur. Pensez à construire des tourelles antiaériennes si vous éprouvez quelques difficultés avec les avions du GDI.

Mission 8 : VMBI

Le commandement central du Nod a reçu des rapports inquiétants sur la zone rouge africaine. Le ZOCOM, la force d'élite anti-tibérium du GDI, y a lancé une opération d'envergure. Le plus ennuyeux, c'est que le ZOCOM a déployé une nouvelle arme pour lutter contre le cristal : le Véhicule Mammouth Blindé d'Intervention (VMBI). Cet hybride Mammouth/collecteur a déjà éliminé plusieurs de nos patrouilles et nous n'avons pas encore trouvé comment le contrer. Traquez ce VMBI, localisez la base du ZOCOM où il stationne et découvrez comment il est construit. Nous pourrons ainsi concevoir une réplique puissante.

Objectifs primaires :
1- Capturez le centre récupérateur
2- Détruisez le VMBI
3- Protégez le centre récupérateur pendant le transfert
4- Construisez une usine de Rédempteurs
5- Construisez un Rédempteur
6- Détruisez les bases ZOCOM

Objectifs secondaires :
1- Détruisez les VMBI de renfort du ZOCOM

Vous débutez cette mission en possession d'une base déjà bien fonctionnelle. Vous disposez également d'une poignée d'unités non négligeable. Commencez par bâtir deux raffineries de plus et déployez 5 collecteurs supplémentaires. Construisez ensuite une troisième usine d'armement et déployez une armée constituée d'une bonne trentaine d'unités. Vos défenses repousseront pendant ce temps les quelques offensives du GDI. Lancez ensuite votre petite troupe en direction de la cible et attendez-vous à voir débouler un VMBI. Concentrez alors tous vos efforts sur cet imposant véhicule pour l'abattre. Poursuivez vers le bâtiment qu'il vous faut capturer et détruisez les premières structures investies par le GDI . Faites ensuite venir un Saboteur, mais lisez ce qui suit avant de capturer le centre récupérateur.

Vous pouvez également en profiter et attendre un peu avant de réaliser l'objectif. En attendant que vos collecteurs amassent pas mal de ressources et que votre armée grossisse, détruisez alors toutes la base adverse hormis le bâtiment cible. Produisez un VCM et déployez-le à proximité de la structure qu'il vous faut investir. Bâtissez ensuite des

tourelles antiaériennes tout autour, puis faites venir toutes vos unités disponibles pour entourer le bâtiment et enfin capturez-le. Quelques avions viendront vous titiller en vain. D'autres unités terrestres suivront, mais rien qui puisse vraiment vous inquiéter.
Tenez bon durant tout le décompte pour valider l'objectif. Il vous faudra ensuite construire une usine de Rédempteurs. Lancez la construction et envoyez la majorité de vos troupes rejoindre votre base de départ pour détruire les VMBI afin de remplir le premier objectif bonus. Ceux-là ne sont que deux, heureusement !

Après avoir construit l'usine de Rédempteurs, faites en sorte de produire à votre tour un Rédempteur, à la sauce Kane cette fois-ci. Un 6ème objectif vient alors gonfler la liste de vos ordres de mission. Cette fois-ci, il vous faut passer vous-même à l'offensive et aller détruire les deux bases ZOCOM qui apparaîtront sur votre radar.

Envoyez l'engin de destruction massive accompagné de quelques autres unités vers l'un des deux points, puis lancez toutes les autres unités disponibles vers la seconde base pour en finir plus rapidement. Le Rédempteur étant plus résistant que puissant, mais surtout particulièrement lent, ce n'est vraiment pas du luxe !

Mission 9 : La trahison de Kilian Qatar

Kilian a montré son vrai visage : le général est une hérétique qui veut faire tomber Kane. D'après l'abbé Alexa, comme le général s'attire les bonnes grâces du peuple, celui-ci ne va pas croire sur parole qu'elle est hérétique. Il nous faut des preuves, que vous allez apporter. Les forces de Kane défendent désespérément le temple Prime. Faites-vous passer pour Kilian et commettez un acte de trahison impardonnable. Le monde saura bientôt qui elle est vraiment.

Objectifs primaires :
1- Détruisez les positions antiaériennes
2- Détruisez la base du GDI
3- Détruisez la tour de contrôle du grillage laser
4- Infiltrez le centre de recherche sur le bouclier d'ions
5- Rejoignez la zone d'évacuation

Objectifs secondaires :
1- Le saboteur atteint la zone d'évacuation sans dommage

Vous débutez cette mission aux commandes d'un simple commando. Dirigez-vous vers l'est pour atteindre les trois tourelles antiaériennes qu'il vous faudra détruire à l'aide de détonateurs. Veillez à éliminer les escadrons ennemis en priorité et agissez en gardant un maximum de distance entre vous et les deux tourelles mitrailleuses. Avec l'arrivée des renforts, vous aurez ensuite tout le temps de constituer une base solide. Pensez à bâtir quelques collecteurs et raffineries supplémentaires, puis postez quelques tourelles antiaériennes pour faire face aux assauts du ciel du GDI.

Votre cible n'est autre que le campement du GDI établi au sud. Profitez des renforts fournis par les différentes factions des équipes de Kane et joignez-vous à la fête pour terrasser rapidement la base de l'ennemi. Constituez une bonne vingtaine d'unités avant de rejoindre le champ de bataille. Le troisième objectif se réalise en petit comité. Envoyez votre commando vers la cible et tuez les unités qui viendront à votre rencontre avant de placer une charge sur la tour de contrôle marquée d'un chiffre 3. Vous pouvez également tirer sur l'un des barils rouges.

Dans la phase suivante, pensez à bien précéder continuellement le saboteur avec votre commando. Soyez vigilant et tuez toutes les troupes d'unités du Nod qui fonceront sur vous à la moindre occasion. En brisant les tours contrôlant les barrières magnétiques, vous devriez pouvoir atteindre de nombreuses centrales. Vous ne devez en louper aucune, de manière à pouvoir désactiver la protection des piliers. Une série de trois centrales demeure dans le coin droit, à l'extrémité de la carte. Une autre se trouve plus à gauche. Normalement, la destruction de toutes ces centrales devrait suffire à désactiver les tourelles lasers situées les plus à l'est. De quoi vous glisser jusqu'à la base pour envoyer votre saboteur capturer le bâtiment cible. Si toutefois les tourelles n'étaient pas totalement désactivées, partez sur la gauche vous mêler aux forces vertes et visez les dernières centrales.

Avant de capturer le bâtiment cible, éliminez toutes les patrouilles alentours afin de valider l'objectif bonus qui consiste à ne faire subir aucun dégât à votre saboteur. Faites progresser votre commando et le saboteur (sur une moto) en même

temps si vous désirez valider l'objectif bonus, ou bien foncez simplement avec la bécane en empruntant le chemin le plus direct pour atteindre le point de ralliement et valider la mission.

Mission 10 : Le coeur et la raison

Les villes situées en zones jaunes sont des sources essentielles de soutien, des sanctuaires peuplés de soldats que le Nod pourrait lancer contre le GDI. Sans eux, la Confrérie ne serait qu'une coquille vide. Mais une mystérieuse force alien s'est installée aux abords de Kampala, en Ouganda. Elle utilise une forme insidieuse de contrôle de la pensée pour asservir les populations.
Kane ne saurait tolérer autant d'instabilité en ces temps cruciaux. Eliminez ces créatures et reprenez le contrôle de la ville.

Objectifs primaires :
1- Détruisez les plates-formes drones Domination-59
2- Détruisez l'Eradicateur Domination-59

Objectifs secondaires :
1- Eliminez les mystiques pour sauver les soldats du Nod
2- Construisez un Rédempteur pour contrer l'Eradicateur de Domination-59

Au commencement, déployez une usine d'armement et une Main du Nod, puis placez de nombreuses tourelles protectrices autour de votre base, en orientant celles-ci vers le nord. Lancez ensuite la production d'au moins trois centrales supplémentaires et ordonnez à vos collecteurs de récolter directement dans le champ de tiberium bleu, plus à l'est. Il peut également être judicieux de déployer quelques récolteurs en plus. Ne perdez pas. Déployez de nombreux buggies ou bien lancez la construction de tourelles antiaériennes pour lutter contre les vaisseaux aliens qui ne tarderont pas à débouler. Enfin, faites capturer la tour de gisement juste derrière votre base, plus à gauche.

Mettez sur pied une base solide qui saura faire face aux nombreux assauts adverses, puis envoyez une bonne dizaine d'unités s'occuper de l'objectif bonus. Il vous suffit alors d'éliminer trois groupes de mystiques dont deux sont regroupés au même endroit. Lancez ensuite toutes vos troupes disponibles sur les trois plates-formes drones Domination-59 en commençant par celles du centre. A noter que celles-ci peuvent changer de place.

En vous attelant à l'objectif premier, l'objectif primaire numéro 2 démarrera et une énorme bestiole invincible sera lancée sur vous. Pour la vaincre, une seule alternative est possible : construire une usine de Rédempteurs. Déployez ensuite immédiatement un Rédempteur et envoyez-le lutter contre la créature. L'idéal est de provoquer le combat proche de votre base de manière à pouvoir compter sur vos défenses. Envoyez pas mal d'autres de vos unités pour que la bestiole ne se focalise pas uniquement sur le Rédempteur, puis envoyez une attaque massive sur les plates-formes restantes s'il en reste encore.

Mission 11 : Tacitus interruptus

Grâce à votre contribution, le Tacitus a enfin pu être localisé. Il se trouve actuellement en Chine continentale, dans un convoi sécurisé du ZOCOM. Il est à portée de nos mains mais il y a... un imprévu. Il paraît que le Conseil veut l'évacuer par voie maritime et, comme vous le savez, nous ne sommes pas en mesure de contrarier la marine du GDI. Il faut capturer le Tacitus avant : détournez le convoi, capturez le Tacitus et rapportez-le à Kane. L'ascension est proche...

Objectifs primaires :
1- Endommagez le VCM du ZOCOM avant qu'il n'atteigne les docks
2- Capturez le chantier du ZOCOM
3- Escortez le VCM du ZOCOM jusqu'à la zone d'évacuation

Objectifs secondaires :
1- Utilisez la détonation de fibre de tiberium pour anéantir les champs de tiberium du GDI

Vous ne pouvez vous permettre de flâner pour accomplir le premier objectif de cette mission. Il vous faut en effet en un

temps très court parvenir à stopper le convoi du VCM du GDI qui se précipite sur les docks. Construisez une seconde usine d'armement et lancez immédiatement la production d'un maximum de véhicules. Envoyez ensuite toutes vos troupes disponibles directement sur les docks de manière à interdire l'accès au convoi. Produisez également quelques unités d'infanterie pour les placer dans les bâtiments alentours. Sous vos assauts, le VCM du ZOCOM sera obligé d'établir sa base sur le champ.

Bâtissez ensuite une usine chimique de tiberium après avoir construit un labo technique. Une option vous permettra en échange de 2000$ d'utiliser la détonation de fibre de tiberium en cliquant sur l'icône située à gauche de votre écran. Visez les trois champs de tiberium exploités par le GDI, au nord de la carte, pour accomplir l'objectif bonus numéro 1. L'ennemi vous enverra de nombreuses troupes régulièrement au cours de cette mission. Il peut ainsi être judicieux de placer quelques-unes de vos unités en garnisons dans les nombreux bâtiments bordant la route.

Lorsque le premier champ de tiberium aura été épuisé, vous en trouverez un nouveau sur la gauche non loin. Produisez 3 ou 4 raffineries supplémentaires et quelques récolteurs de plus pour accroître constamment vos fonds. Il vous faudra ensuite envoyer un saboteur capturer le chantier ZOCOM. Mettez sur pied une belle armée et envoyez celle-ci sécuriser la zone où se trouve le chantier pour pouvoir envoyer sans risque un saboteur investir le bâtiment. Escortez ensuite le VCM jusqu'au point de ralliement plus au sud-ouest.
Une mission courte et relativement simple à réaliser.

Acte III : RESURRECTION

Mission 12 : Une question de volonté

Les généraux du Nod sont morts, ses milices défaites. Kane n'a plus donné signe de vie depuis l'épisode du Temple Prime. Le monde entier pense que la Confrérie n'est plus. Il se trompe. Du fond de son bunker souterrain, Kane vous ordonne, LEGION, de réveiller les Marqués de Kane. Cette armée cybernétique vous aidera à récupérer le Tacitus. L'ascension est proche.

Objectifs primaires :
1- Capturez les noeuds de contrôle des Marqués de Kane
2- Protégez les noeuds de contrôle jusqu'au réveil des Marqués de Kane

Objectifs secondaires :
1- Moins de 50% de dommages pour les noeuds de contrôle

Vous devez commencer par vous emparer des 4 noeuds répartis dans toute la zone. L'un d'eux peut être investi par un saboteur dès le début de la partie. Ne vous en privez pas. Déployez deux raffineries supplémentaires, puis commencez à sécuriser la zone au sud-est de manière à permettre à vos récolteurs de collecter le prochain champ de tiberium sans courir de risques. Pensez également à capturer les deux gisements proches de votre base et faites en sorte d'accroître vos richesses. Partez ensuite conquérir le second noeud au sud-est.
Lorsque vous serez à la tête d'une bonne vingtaine d'unités, partez à la conquête des deux derniers noeuds situés au nord. Il vous faudra toutefois éviter de passer par le centre de la carte où demeure une base du GDI. Empruntez donc les chemins extérieurs pour éviter le conflit. Le GDI reste toutefois très présent, veillez bien à vos saboteurs sous peine d'échouer souvent bien près du but. Il est important de capturer rapidement tous les noeuds pour ne pas que le GDI ait le temps de détruire ceux-là. Le noeud situé au nord-est est assurément le plus difficile à prendre. La proximité de la base du GDI y est d'ailleurs pour quelque chose.

Vous devrez ensuite protéger les noeuds sous peine d'échec de la mission. Pensez donc à placer plusieurs groupes d'unités tout autour des noeuds avant de capturer les quatre. Une autre solution demeure possible. Vous pouvez en effet passer directement à l'offensive et vous attaquer directement à la base du GDI située au centre de la zone. L'arme nucléaire peut alors se révéler très efficace. Construisez un temple du Nod pour pouvoir y avoir accès. Quoi qu'il en soit, il vous faudra protéger les noeuds durant 3 petites minutes. Subissez moins de 50% de dommage pour valider du même coup l'objectif bonus. Les Marqués vous rejoindront alors à l'issue du décompte.

Mission 13 : La conquête du Tacitus

Les Marqués de Kane se sont éveillés et le Tacitus sera bientôt entre les mains de Kane. On a pisté l'artefact jusqu'au complexe fortifié du GDI dans les montagnes rocheuses, où il est protégé par un bouclier d'énergie impénétrable. Attaquez cette base, prenez ses centres de communication et désactivez le bouclier. Vous pourrez ensuite récupérer le Tacitus. L'ascension est imminente.

Objectifs primaires :
1- Prenez et gardez les centres de communication du GDI
2- Capturez la structure de confinement du Tacitus

Objectifs secondaires :
1- Détruisez les entrées du bunker
2- Détruisez les centrales du GDI

Cette bataille sera de grande ampleur ou ne sera pas. La preuve en est qu'il vous est possible de développer une base conséquente sans avoir à souffrir du manque d'argent ou des attaques du GDI. Quelques unités vous sont toutefois envoyées à intervalles réguliers et il vous faut donc veiller à placer quelques tourelles tout autour de vos bâtiments. Déployez également 5 ou 6 raffineries supplémentaires pour être tranquille pour la suite et faites en sorte de bâtir la moindre avancée technologique disponible. Lorsque vous aurez constitué une belle petite armée, partez explorer le chemin au sud-est pour trouver quelques gisements à capturer, mais aussi le premier bunker à détruire, un peu plus loin. Remontez le chemin en suivant les chiffres pour trouver les premières centrales à abattre. Les autres centrales doivent être éliminées avec un missile nucléaire pour plus de facilité. Il est recommandé de vous atteler à cet objectif en priorité de manière à désactiver toutes les défenses adverses.

Lancez ensuite vos troupes faire le ménage, puis finissez de détruire les bunkers. Il vous faut ensuite envoyer les saboteurs capturer les centres de communication. Escortez-les jusqu'aux numéros 1 marqués sur la carte pour en prendre possession. Placez quelques unités pour garder chaque centre de communication et attendez ensuite la fin du décompte pour que la barrière d'énergie soit détruite. Il est rudement recommandé de posséder une énorme armée avant de capturer tous les centres.
La puissance du GDI est telle qu'il vous faudra également garder une attaque nucléaire de côté pour causer un maximum de dégâts lors de l'assaut final. La base du nord-ouest est en effet très bien gardée. Exploitez tous les gisements disponibles et constituez une armée variée (unités terrestres et aériennes). Pensez à effectuer l'amélioration laser des venoms et à bien exploiter les nombreux gisements sur la carte.

De nombreuses capsules d'argent sont également réparties sur la carte. Une astuce véritablement utile consiste à nettoyer entièrement la zone avant de briser la barrière. Il est donc vivement conseillé d'agir ainsi à tous ceux qui auraient des difficultés à boucler cette mission plutôt musclée. La barrière prendra fin en deux fois. Envoyez vos troupes faire le ménage au fur et à mesure, puis dépêchez un saboteur prendre possession du bâtiment de confinement du Tacitus.

Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tibérium

© Electronic Arts 2007

CAMPAGNES

NOD

Terminer la mission GDI Washington DC dans l'acte 1.

SCRIN

Terminer les campagnes GDI et NOD.

SOLUTION COMPLÈTE

Campagne du GDI

MISSION 1 : Territoires désolés / Caroline du N.

Descriptif : Des données satellites font état d'une éventuelle présence hostile du Nod dans les territoires désolés de Caroline du nord. Selon nos renseignements, la Confrérie prépare très probablement un sale coup. Partez enquêter là-bas et présentez-nous votre rapport au plus vite. Un ancien poste d'entraînement du GDI se trouve dans les environs : installez-y votre base opérationnelle.

Objectifs primaires :
1 - Sécurisez l'avant-poste du GDI en détruisant les forces du Nod
2 - Construisez une caserne et produisez trois escadrons balistiques du GDI
3 - Construisez une centrale
4 - Réparez le poste de commandement
5 - Eliminez l'avant-poste du Nod
6 - Réparez le pont
7 - Construisez un aérodrome

Objectifs bonus :
1 - Construisez une tour de défense
2 - Créez une deuxième file d'infanterie
3 - Construisez un silo de tiberium
4 - Capturez l'un des bâtiments du Nod
5 - Vendez la structure que vous avez prise au Nod

Cette première mission fait office de tutorial. Les fonctions de base du jeu vous sont alors dévoilées. Si les habitués pourront facilement passer outre les explications de leurs supérieurs, il est conseillé aux petits nouveaux de bien ouvrir leurs oreilles ! Pour commencer, il vous faut réactiver un avant-poste laissé à l'abandon. Celui-ci est représenté par une

flèche jaune sur votre radar, en haut à droite de l'écran. Sélectionnez toutes vos unités disponibles et partez donc vers l'est. Vous rencontrez très rapidement la base dont il est question dans cet objectif, mais celle-ci s'avère être occupée par le Nod. Débarrassez-vous des deux groupes d'ennemis, l'un après l'autre, en utilisant toutes vos forces disponibles de manière à pulvériser très rapidement les forces ennemies. La base sécurisée, un VCM débarque et se déplie de lui-même pour vous permettre de lancer les fondements de votre futur campement. Vous devez alors poursuivre l'expansion en construisant une caserne. Cliquez sur l'image de la caserne dans la barre de droite pour entamer sa construction. Il vous faut ensuite former trois escadrons balistiques. Cliquez trois fois de suite sur l'icône du soldat pour lancer la formation des trois lascars. Peu de temps après, l'ennemi vous prend de vitesse et envoie quelques kamikazes s'écraser sur votre seule centrale disponible. L'occasion rêvée pour en reconstruire une toute neuve ! Cliquez alors sur votre chantier de construction, puis sélectionnez la centrale, toujours dans la barre de commandement de droite. L'I.A. attire ensuite votre attention sur une barre verte, à proximité du radar. Maintenir cet équilibre est primordial lors des missions. Pensez donc à toujours disposer du nombre de centrales nécessaires, sous peine de voir votre campement souffrir de nombreuses pénalités et fonctionner au ralenti. Poursuivez en effectuant quelques réparations sur votre radar. La manoeuvre vous permet d'élargir votre champ de vision, et donc d'anticiper vos déplacements en observant la zone alentour. Un objectif bonus vous est ensuite proposé. Cliquez sur l'icône du petit bouclier pour ouvrir le menu de construction de défense et sélectionnez la tour de défense pour remplir l'objectif. On vous propose ensuite de construire une seconde caserne. Ne vous faites pas prier et lancez le chantier aussitôt. Posséder une caserne supplémentaire permet d'augmenter votre vitesse de production. Vous pouvez alors gérer la formation d'unités d'infanterie depuis deux postes en simultané et la vitesse des formations s'accroît sensiblement. Le troisième objectif bonus vous propose d'oeuvrer pour la construction d'un silo de tiberium. Cliquez alors sur l'icône en forme de petit bouclier, juste au-dessous du radar, puis sélectionnez le silo. Faites ensuite former quelques fantassins, puis lancez une offensive groupée sur la base ennemie, un peu plus à droite de votre point de commandement. La victoire est rapide et il vous faut après cela réparer un pont légèrement plus au nord. Gardez un bâtiment ennemi sous la main de manière à réaliser facilement l'objectif bonus n°4, et sélectionnez un ingénieur pour lui ordonner de le capturer. Demandez ensuite à un des ingénieurs de réparer le pont en cliquant sur la structure à proximité. La réparation du pont vous permet de découvrir une base ennemie beaucoup plus conséquente que la précédente. Construisez un aérodrome, puis lancez vos avions pour éliminer les véhicules ennemis gardant l'entrée de la base. Vous disposez ensuite de très peu de temps avant que le Nod ne réplique en construisant plusieurs tourelles qui s'avéreront meurtrières pour vos unités d'infanterie. Attaquez alors prioritairement les deux bâtiments encadrés par les défenses.
Vos unités risquent toutefois de connaître quelques difficultés sur le terrain. N'hésitez donc pas à envoyer vos Orcas (vos avions de chasse) détruire ces structures. Dès que vos avions tombent en rade de munitions, ils s'en retournent automatiquement à l'aérodrome pour faire le plein et subir quelques réparations si besoin. Vous finissez par obtenir le canon à ions. Lancez une attaque ciblée à proximité des centrales ennemies pour causer un maximum de dégâts. N'oubliez pas entre-temps de vendre la structure capturée pour remplir la condition requise par l'objectif 5.

MISSION 2 : le Pentagone

Descriptif : Le Philadelphia a été détruit, la ville de Reykjavik a été envahie et les forces du Nod attaquent maintenant le Pentagone, le dernier centre de commandement du GDI dans le Monde entier. Si nous perdons le Pentagone, nous allons plonger en plein chaos et la guerre sera perdue. Votre mission consiste à défendre cette zone vitale. Commencez par restaurer l'alimentation des systèmes opérationnels et des défenses du bâtiment pour pouvoir repousser l'assaut du Nod. Puis envoyez un ingénieur au sein du Pentagone et rétablissez les liens des systèmes de commandement et de contrôle. Pour finir, lancez une contre-attaque et repoussez le Nod du périmètre.

Objectifs primaires :
1 - Rétablissez le système de défense du Pentagone
2 - Capturez le Pentagone avec un ingénieur
3 - Placez des tireurs du GDI dans les quatre tours de garde pour contenir l'infanterie du Nod
4 - Eliminez le QG central du nord

Objectifs bonus :
1 - Eliminez la petite base du Nod au nord
2 - Reprenez la ville en éliminant les quatre bâtiments de garnison.

Vous disposez pour commencer d'une maigre troupe de fantassins ainsi que de quelques ingénieurs. Marchez vers l'est

et éliminez la présence ennemie dans la base avant de demander aux ingénieurs d'investir chacune des centrales. Le contrôle repris, il vous faut ensuite prendre vos quartiers dans le Pentagone un peu plus à l'est. Envoyez-y alors un ingénieur. Vos centrales détruites, plusieurs renforts humains vous sont envoyés et il vous faut tenir tête à une vague d'ennemis peu dégourdis. Infiltrez plusieurs escadrons dans les 4 tourelles défensives non loin. Cinq VBT finissent par venir vous prêter main forte. Ces véhicules s'avèrent réellement utiles lorsque vous prenez la peine d'investir une escouade de soldats à l'intérieur. Ne vous faites pas prier et remplissez les blindés avant de passer à l'attaque. Deux objectifs bonus sont alors débloqués. Pour les mener à bien, envoyez vos véhicules détruire la petite base ennemie située au nord, puis occupez-vous des bâtiments de la ville capturés par le Nod. Ceux-là apparaissent en rouge et votre curseur passe en mode attaque dès lors que vous le baladerez sur les zones cibles. Vous devez pour finir éradiquer la base principale de l'ennemi. Celle-ci est située dans le coin nord-ouest de la zone. Ses faibles défenses ne devraient pas vous poser trop de problèmes. Prenez soin d'anéantir les bâtiments occupés par l'ennemi lors de vos déplacements, puis éradiquez les troupes d'infanterie lancées à votre poursuite avant de vous occuper sereinement de la destruction des bâtiments adverses.

MISSION 3 : Base aérienne de Langley

Descriptif : Les forces du Nod ont envahi la plupart des aérodromes du GDI dans la région. Votre mission consiste à reprendre la base aérienne de Langley, qui abrite notre centre de commandes aérien. Utilisez l'avant-poste du GDI près de la côte pour établir votre centre opérationnel. Nous déposerons votre équipe à proximité. Une fois que vous aurez sécurisé l'avant-poste, reprenez nos aérodromes, produisez des Orcas pour renforcer notre puissance aérienne, puis éjectez le Nod de toute la zone.

Objectifs primaires :
1 - Eliminez les forces du Nod qui attaquent la base du GDI
2 - Reprenez les aérodromes du GDI au nord-est
3 - Détruisez la base du Nod au nord-ouest

Objectifs bonus :
1 - Reprenez possession de la raffinerie de tiberium située en ville
2 - Portez secours aux quatre snipers de l'escadron Bravo

Au commencement, servez-vous des troupes fraîchement débarquées pour nettoyer le QG de toute présence ennemie. Pour ne pas être à court de ressources lors de cette partie, il est judicieux de mener à bien le premier objectif bonus proposé : à savoir reprendre possession d'une raffinerie à l'ouest. Pour cela rien de plus simple : envoyez une troupe d'infanterie et de véhicules en patrouille et commencez par éliminer chaque structure prise par l'ennemi. Le chemin dégagé, dépêchez un ingénieur pour investir la centrale. Vous disposerez alors de deux ressources de minerais, de quoi assurer largement vos frais militaires.
.. Le second objectif bonus consiste à venir au secours de 4 snipers esseulés dans la ville. Vous repérerez les pauvres malheureux à l'aide des numéros inscrits sur votre radar. Pour les aider, il vous suffit d'envoyer une troupe pile à l'endroit où se trouvent les snipers et de détruire les bâtiments de la ville investis par l'ennemi. Pour ce qui est des objectifs principaux, vous devez parvenir à reprendre plusieurs aérodromes avant d'attaquer la base de vos adversaires. Celle-ci ne disposant que de très faibles défenses contre les attaques aériennes, les 8 Orcas dont vous disposerez en reprenant possession de la base nord s'avéreront redoutables. Commencez donc par vous bâtir une armée relativement conséquente, puis percez les premières défenses de l'ennemi en prenant bien soin d'éliminer les troupes adverses ainsi que leurs bâtiments, au fur et à mesure. De même, essayez de ne pas éparpiller vos attaques et concentrez vos tirs sur une seule et même cible à la fois. Les aérodromes atteints, quelques soldats du Nod tentent tout de même de s'opposer. Réduisez-les en charpie pour enfin bénéficier d'unités aériennes. Celles-ci suffisent alors à abattre le chaos dans la base du Nod, plus à l'ouest. Prenez toutefois garde aux hélicos ennemis (qui s'attaqueront à vos avions de chasse qui eux, ne pourront riposter) et envoyez des unités terrestres (escadrons lance-missiles, Pitbull ou VBT chargés de soldats).

MISSION 4 : Hampton Roads

Descriptif : Coupez l'arrivée des renforts du Nod en vous infiltrant dans Hampton Roads afin de juguler leur progression. Opérez de l'intérieur en envoyant un commando d'élite du GDI en infiltration. Désactivez leurs dispositifs radar en

détruisant leur centre opérationnel. Ceci fait, détruisez leur base de bombardiers furtifs. Dès que leurs bombardiers seront hors d'état de nuire, nous vous enverrons une flotte de vaisseaux de combat. Utilisez vos snipers pour verrouiller les cibles à bombarder.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le centre opérationnel du Nod
2 - Détruisez les bombardiers qui assaillent nos vaisseaux de combat
3 - Détruisez les usines de production du Nod

Objectifs bonus :
1 - Accomplissez la mission en utilisant seulement le commando

Grâce à l'unité commando, cette mission prend très rapidement des airs de balade tranquille ! Sa force de destruction, son endurance et ses capacités réactives du plus haut niveau en font un soldat de qualité irréprochable. Dès le départ, votre unité annonce la couleur et anéantit littéralement les soldats du Nod lancés à votre poursuite. Le soldat sous votre direction n'hésitera pas à prendre l'initiative de tirer en cas de danger. Une balle suffit alors à éliminer un ennemi de base. Dirigez-vous ensuite vers le nord où le centre opérationnel du Nod, bien en vue, se doit de disparaître. Une simple bombe et c'est l'explosion... Cet objectif fraîchement rempli, vous êtes envoyé plus à l'ouest pour réduire en miettes la tour aérienne de l'ennemi. Quelques partisans du Nod tentent de vous freiner dans votre élan. Soyez sans pitié et n'hésitez pas à viser les barils explosifs pour en finir encore plus rapidement avec cette faible résistance. Notez également que plusieurs capsules de renseignements sont à récupérer. Celles-ci demeurent bien visibles et vous permettent de collecter plusieurs indices supplémentaires. Ce dernier objectif rempli, des renforts ne tardent pas à débarquer. Toutefois, si vous désirez remplir l'unique objectif bonus de la mission, il vous faudra poursuivre uniquement avec l'aide du commando. Cette condition demeure largement réalisable. Prenez alors le chemin de la base ennemie située dans le coin sud-ouest de la zone, et ne vous occupez pas des véhicules qui vous prendront en chasse. Veillez juste à éliminer méthodiquement toutes les unités d'infanterie ennemies de manière à subir un minimum de dégâts. Pour vous débarrasser des véhicules plus gênants tels que les véhicules lance-flammes, il est possible de viser les tonneaux explosifs afin de provoquer plusieurs explosions. Arrivé dans la base de vos adversaires, éliminez le plus gros des unités terrestres, puis concentrez-vous sur les bâtiments à détruire.

MISSION 5 : La Maison Blanche

Descriptif : Le Nod possède un point de ravitaillement dans cette zone, nous vous conseillons donc de profiter de votre mission pour détruire leur stock d'armes de haute technologie. Commencez par éliminer leurs défenses aériennes. Un escadron Firehawk envoyé depuis notre base de Langley va vous permettre ensuite de réduire en cendres le matériel militaire du Nod. Pour finir, attaquez la base du Nod à proximité immédiate de la Maison Blanche.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les défenses aériennes du Nod
2 - Utilisez la compétence de frappe aérienne des Firehawk contre l'avant-poste d'artillerie du Nod
3 - Détruisez la base nord alentour pour reprendre la Maison Blanche
4 - Détruisez les tours de déflection de la base du Nod

Objectifs bonus :
1 - Réprimez l'avancée du Nod en postant des snipers dans les bâtiments sélectionnés
2 - Détruisez les centrales du Nod
3 - Détruisez l'arche secrète du Nod

Vous disposez dès le départ de quelques unités lance-missiles et c'est avec ces quelques soldats qu'il vous faudra détruire des défenses aériennes du Nod situées de chaque côté, est et ouest, de la base. Pour mener à bien ce premier objectif, il vous suffit de rester prudent et de bien contourner la base pour ne pas subir les attaques des tours, à l'intérieur de la base ennemie. La longue portée dont disposent vos unités devrait alors suffire à remplir cette première partie de mission. Une compétence sur la gauche de votre écran vous permet ensuite d'éradiquer complètement l'avant-poste du Nod. Sélectionnez les forces de frappe, puis ciblez les structures de l'ennemi. Pour mener à bien le premier objectif bonus, il vous faut veiller à poster plusieurs escadrons dans les bâtiments alentours. Après l'arrivée des

renforts, vous avez alors l'occasion de bâtir votre première véritable base. Commencez par déplier celle-ci, puis lancez la construction de deux raffineries. Positionnez-les à proximité du tiberium de manière à en accélérer la collecte. Bâtissez ensuite toutes les structures disponibles, puis créez deux collecteurs supplémentaires pour permettre une récolte de minerais plus accrue. Placez alors chacun des deux dans des raffineries différentes. N'oubliez pas également de placer quelques tourelles défensives autour de la zone. Le char prédator, disponible en construction vous permettra rapidement de prendre l'ascendant sur votre adversaire. Faites-en construire un maximum, puis prenez la route menant au nord-ouest pour détruire les 6 centrales du Nod. Plusieurs véhicules ne vous lâcheront pas et quelques bâtiments occupés par l'ennemi seront à détruire en cours de route. Il est donc utile de confier cette mission à 8 ou 10 prétadors. Le troisième et dernier objectif bonus consiste en la destruction d'une base secrète entretenue par le Nod dans le coin nord-est de la carte. Quelques chars suffisent alors à venir facilement à bout de celle-ci. Il ne vous restera plus qu'à vous concentrer sur la présence de l'ennemi au centre de la carte pour en finir avec cette 5ème mission. Envoyez toutes vos forces disponibles et visez les bâtiments en priorité. Le Nod n'oppose au final que très peu de résistance...

MISSION 6 : Casabad

Descriptif : Nos renseignements indiquent qu'une usine d'irrigation de Casabad dissimule un centre d'armes chimiques du Nod. En prévision d'un raid, nous avons déjà implanté à proximité une base avancée du GDI, mais nous avons perdu le contact avec elle depuis peu. Nous avons également perdu le contact avec une équipe d'exosoldats envoyée en reconnaissance. Rendez-vous là-bas, sécurisez la base, puis dites-nous ce qui se passe dans cette usine.

Objectifs primaires :
1 - Prenez possession de la caserne en battant les forces du Nod environnantes
2 - Détruisez le labo de recherches en armement
3 - Détruisez les usines d'armement du Nod

Objectifs bonus :
1 - Prenez les 3 réserves de tiberium
2 - Détruisez l'avant-poste du Nod

Grâce à vos troupes de départ, progressez vers les casernes et éliminez les forces du Nod afin d'en prendre possession. Ceci étant, commencez par produire immédiatement quelques escadrons lance-missiles de manière à ne pas être embêté par les unités aériennes ennemies. Une réserve de tiberium, au centre de votre base, vous assure un afflux d'argent continu si vous en prenez possession à l'aide d'un ingénieur. Au total, ce sont trois réserves qui vous attendent sur la carte. Les récupérer constitue le premier objectif bonus de cette mission. Avant de nous atteler à cette tâche, placez vos exosoldats fraîchement débarqués sur le flanc droit de votre base afin de couper court aux premières offensives ennemies. Ce type d'unité demeure extrêmement efficace contre tout type d'opposants ; un vrai régal ! Prenez ensuite possession de la première source de tiberium avant de partir investir la seconde légèrement plus au nord, à l'aide d'un deuxième ingénieur que vous aurez préalablement produit. Il ne vous restera plus qu'à atteindre une troisième et dernière source située légèrement plus à l'ouest. Envoyez alors un ingénieur escorté par un bon groupe de soldats de manière à lutter contre les forces du Nod traînant dans le coin.
L'avant-poste du Nod se trouve dans le coin sud-est de la carte. Celui-ci est particulièrement mal gardé et vous prendrez très probablement cette partie très rapidement. Plus à droite figure un bonus de 1000$. Récupérez la capsule avant de prendre la direction du nord. Avant de donner l'assaut, vous devez parvenir à constituer une équipe relativement mixte, capable de résister à tout type d'adversaires. Les 3 réserves acquises vous sont alors remarquablement utiles. Lorsque votre petite équipe sera prête, partez pour le nord-est où vous tomberez rapidement sur le labo de recherches en armement du Nod. Détruisez les véhicules gardant le bâtiment en visant les appareils cracheurs de feu en priorité, puis occupez-vous du labo. Juste au-dessus vous attendent les dernières forces du Nod, légèrement plus nombreuses cette fois-ci. Procédez comme vous en avez l'habitude pour hériter d'une nouvelle victoire !

MISSION 7 : Alexandrie

Descriptif : le Nod utilise le port d'Alexandrie pour exporter ses armes nucléaires et chimiques. Votre mission est simple : il faut stopper leurs activités. Détruisez leurs grues de chargement, coulez leurs bateaux pour bloquer les docks, explosez leurs centres opérationnels et administratifs, puis éliminez toutes les unités ennemies à proximité. Vous

disposez de chars Mammouth. En avant, Commandant !

Objectifs primaires :
1 - Détruisez toutes les grues portuaires utilisées par le Nod
2 - Détruisez tous les bâtiments de contrôle portuaire du Nod

Objectifs bonus :
1 - Détruisez tous les navires du Nod amarrés au port
2 - Prenez le centre de contrôle IEM qui se trouve en ville
3 - Déployez un enquêteur sur le champ de tiberium au nord

Il vous faut établir dans un premier temps une base dans le coin sud-ouest de la zone. Construisez deux raffineries en priorité, puis établissez chaque bâtiment disponible. Il vous faut ensuite produire des chars Mammouth pour le bon déroulement de votre mission. Pensez également à produire deux collecteurs de plus pour accélérer les choses si besoin. Le premier champ de tiberium devrait tomber très rapidement à sec. Fort heureusement, un second, plus au nord, demeure à votre disposition. Produisez alors un enquêteur (icône du bouclier pour lancer sa construction) et déployez-le à proximité du précieux minerai pour remplir l'objectif bonus n°3. Après avoir construit un centre technique, achetez l'optimisation Canon EM en cliquant sur la structure. Vos chars Mammouth n'en deviendront que plus puissants. Vous devez ensuite parvenir à vous emparer du centre de contrôle IEM de l'ennemi. Le dernier objectif bonus vous défie de faire un crochet par le nord de manière à couler deux navires du Nod amarrés au port. Constituez-vous une armée relativement conséquente et partez en guerre vers la position annoncée. Pensez à éliminer toute structure investie par l'ennemi et tout devrait bien se passer. Votre rapport de mission stipule que toute structure portuaire se doit d'être anéantie. Profitez donc de votre présence sur cette zone pour éradiquer celles-ci. Vous remarquerez que certains bâtiments sont affublés de chiffre sur votre radar. Ceux-là constituent vos cibles principales. Grâce à l'amélioration IEM, il vous est possible de vous payer le luxe de viser directement ces structures, quitte à délaisser les autres éléments présents dans la base adverse. Dans tous les cas, pensez à agir de manière rapide afin d'anticiper sur l'arrivée imminente de plusieurs renforts ennemis.

MISSION 8 : Le Caire

Descriptif : Votre mission consiste à neutraliser un grand centre de tir nucléaire au nord du Caire, depuis lequel les missiles qui ont touché le Philadelphia ont été lancés. C'est la cible la plus importante pour le GDI à l'heure actuelle. Le temps vous est compté : le Nod risque de tirer l'ensemble de ses missiles nucléaires si vous négociez mal votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la centrale nucléaire du Nod
2 - Détruisez l'enceinte du QG du Nod

Objectifs bonus :
1 - Capturez ou détruisez une des centrales du Nod
2 - Détruisez toutes les structures du Nod

Le fait de devoir jouer avec le temps apporte une difficulté supplémentaire à cette mission. En effet, vous êtes sous la menace d'une attaque nucléaire qu'il vous faut avorter sous moins de 8 minutes. A vous donc de parvenir à constituer rapidement une armée puissante, capable d'aller frapper la centrale, si chère au Nod. Je suggère alors la stratégie suivante : commencez par construire une seconde raffinerie, puis développez rapidement une usine d'armement. Grâce à cette usine, produisez deux collecteurs afin d'accélérer la collecte du tiberium et affectez chacun d'eux sur des raffineries différentes.
Enfin, bâtissez sans plus tarder un centre technique de manière à pouvoir lancer l'amélioration du canon EM. A ce moment-là, il ne devrait vous rester que quelques minutes pour préparer l'assaut final. Produisez alors au moins 8 chars Mammouth et sonnez la charge vers la base ennemie. Passez par l'entrée centrale et ciblez la centrale nucléaire en priorité. Si vous désirez toutefois remplir l'objectif bonus numéro 1, effectuez un crochet par le nord de manière à détruire (ou capturer) l'une des centrales surmontées d'une flèche verte. Vous devez ensuite éliminer chaque structure du Nod avant de détruire les quartiers principaux de l'ennemi. Mais ceci n'est pas obligatoire, seul l'objectif bonus

numéro 2 motivera les plus vaillants d'entre vous. Notez enfin qu'un autre champ de tiberium de premier choix demeure dans le coin sud-est de la carte. La récolte aura été bien bonne cette année... Pour résumer, il vous faut avant tout parvenir à bâtir le plus rapidement possible une armée capable de passer les premières défenses du Nod. La stratégie décrite plus haut vous permet d'obtenir de très bons résultats, mais d'autres initiatives tel que le développement d'une armée aérienne peut également vous permettre d'enrayer la menace nucléaire en concentrant vos attaques sur le flanc gauche de la base ennemie.

MISSION 9 : Croatie

Descriptif : Le GDI possède une base avancée en Croatie, mais ses lignes d'approvisionnement ont été coupées et elles ont subi une attaque des forces du Nod. Il n'y a presque plus d'alimentation, le chantier de construction a été détruit et notre puissance de feu a été affaiblie. Vous devez reprendre cette base, puis tenir jusqu'à l'arrivée du convoi de renforts.

Objectifs primaires :
1 - Protégez cette base du GDI jusqu'à l'arrivée des renforts
2 - Envoyez de l'aide à l'équipe de renforts piégée en ville
3 - Escortez le VCM jusqu'à la base et déployez le chantier de construction
4 - Détruisez la base du Nod située au sud-ouest
5 - Détruisez la base du Nod située au nord-est
6 - Détruisez la base du Nod située au sud-est

Objectifs secondaires :
1 - Toutes les défenses de la base doivent rester intactes jusqu'à l'arrivée des renforts
2 - Ramenez le VCM jusqu'à la base et déployez le chantier de construction

Si tenir jusqu'à l'arrivée des renforts ne devrait pas réellement vous poser de problèmes, conserver les structures défensives de la base intactes jusqu'à leur arrivée (objectif bonus n°1) sera beaucoup plus difficile. Commencez par réparer tous les bâtiments endommagés à l'aide de la commande en forme de clé à molette. Privilégiez alors les structures défensives. Produisez ensuite immédiatement au moins 3 collecteurs supplémentaires, puis enclenchez la production de Pitbull, de tanks et d'escadrons autant que cela sera possible. Positionnez des escadrons balistiques aux entrées sud et ouest de la base, puis formez quelques escadrons lance-missiles avant de les réunir avec les chars. Votre petit groupe de chars et d'unités lance-missiles ne doit pas être séparé. Déplacez ce groupe de l'aile nord à l'aile est suivant les attaques ennemies. Grâce à vos 3 collecteurs, les ressources récoltées devraient alors vous permettre d'accroître rapidement l'effectif de votre armée. Envoyez régulièrement un maximum d'unités aux quatre pôles de votre base en tâchant de bien répartir tout ce beau monde. L'aile sud est soumise à de nombreuses attaques de kamikazes, veillez donc à positionner un maximum d'escadrons balistiques depuis cette zone. Tenez suffisamment longtemps pour obtenir la victoire. En bas à droite de la zone se trouvent 3 capsules de 1000$ chacune, ne les négligez pas et envoyez quelqu'un les récupérer. L'arrivée des renforts ne se produit pas sans mal, et le convoi se retrouve très vite bloqué par une embuscade tendue par le Nod. En plus de subir des attaques répétées sur votre première base, il vous faut alors parvenir à constituer une petite armée pour venir au secours du convoi. Même s'il vous est possible de ramener le VCM en un seul et même morceau jusqu'à votre base, je conseille fortement de modifier l'ordre de vos manoeuvres. Comprenez par là que le VCM attendra ; nous allons vous focaliser dans un premier temps sur la base nord du Nod, responsable des plus gros dégâts subis par vos troupes. Le but est de parvenir à anéantir cette base de manière à ne plus subir ses assauts répétés. Grâce aux collecteurs produits dès le départ, vos fonds devraient vous permettre de produire suffisamment d'unités pour lancer une offensive vers la cible. Essayez donc de constituer une troupe similaire conséquente, et prenez la direction de la base ennemie. Sur place, suivez le cheminement imposé par le jeu de manière à anéantir ces adversaires quelque peu envahissants.
Si la première vague ne suffit pas à éliminer tous les bâtiments ennemis, envoyez les troupes défensives des entrées nord pour en finir définitivement. Au niveau du temps, il est préférable d'envoyer vos troupes dès la fin du chronomètre de départ. Pour résumer, vos cibles principales sont les barrières défensives du Nod, leur QG et les deux centres de production des véhicules. Tout devient ensuite très simple, et vous pouvez même vous occuper de la base au nord-ouest avant d'aller secourir le VCM. Il ne vous restera plus qu'à vous occuper de la base sud-est de l'ennemi. Celle-ci n'est accessible que par la voie des airs. Commencez par construire un aérodrome, puis développez une grosse armée pour anéantir la dernière résistance du Nod. Sélectionnez ensuite vos unités, puis cliquez sur l'icône en

forme d'avion pour déplacer votre armée sur la butée. Choisissez alors la pente nord de manière à ne pas être pris pour cible immédiatement. Il vous suffit de lancer l'offensive en ciblant directement les bâtiments chiffrés sur votre radar. Ceux-là détruits, c'est la victoire !

MISSION 10 : Albanie

Descriptif : Des données satellites récentes confirment la présence de nombreux véhicules blindés et d'armes de destruction dans un centre logistique du Nod en Albanie. Les images récoltées présentent des chars furtifs, des chars Scorpion et des chars lance-flammes en attente de déploiement pour défendre le temple Prime de Kane à Sarajevo. Votre mission consiste à détruire cet arsenal avant qu'il ne soit utilisé contre le GDI. Vous allez commencer avec une petite force d'attaque, puis nous vous enverrons des Firehawk pour finir le travail.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les défenses frontalières du Nod
2 - Infiltrez le dépôt de ravitaillement du nord
3 - Eliminez les bunkers pour roquettes du Nod
4 - Capturez l'unité de renforts située sur la crête de l'est
5 - Détruisez le dépôt de ravitaillement du Nod

Objectifs bonus :
1 - Sortez-vous de l'assaut du Nod sans dommages
2 - Capturez l'unité de renforts de l'aérodrome
3 - Capturez l'unité de renforts de l'usine de fabrication
4 - Armez un Firehawk avec des missiles, puis détruisez un Venom du Nod

Vous débutez la mission au commandement de deux escadrons balistiques et deux autres escadrons de grenadiers. Le premier objectif bonus est aisément réalisable en déployant vos troupes stratégiquement lors du premier assaut. Il vous suffit alors d'attendre que la troupe du Nod parte sur la gauche pour lancer les deux groupes de grenadiers sur la structure principale des tours de défense, puis les deux escadrons balistiques sur les troupes du Nod. Vous devriez ainsi parvenir à vos fins sans subir la moindre perte. Les renforts arrivés, laissez vos unités Pitbull de côté, puis lancez vos chars à l'attaque des deux véhicules ennemis plus à gauche, après avoir investi les VBT d'unités balistiques. Déployez ensuite votre semi au centre de la plate-forme de manière à remettre vos véhicules au top de leur forme. A nouveau, chargez la base ennemie la plus à l'ouest en laissant vos Pitbull de côté. Détruisez alors les 3 tours défensives pour permettre l'arrivée de plusieurs techniciens. Grâce à l'un d'eux, réparez le pont en envoyant l'élu dans la tour de garde, devant le pont. Faites ensuite entrer l'un des escadrons lance-missiles dans un VBT et traversez le pont. Eliminez chacun des véhicules ennemis avant de vous focaliser sur la structure de défense du Nod. Un troisième objectif bonus vient pimenter la mission. Pour remplir celui-ci, vous devez parvenir à infiltrer une usine de fabrication. Ne passez pas directement à cet objectif et concentrez-vous plutôt sur l'objectif primaire n°4. Vous devez parvenir à infiltrer une structure à l'aide d'un ingénieur. Commencez par utiliser votre armée pour dégager le passage jusqu'à la base est en prenant bien soin de prendre votre temps et de revenir jusqu'à votre base régénératrice si besoin. Lorsque plus aucun danger ne menacera la prise de l'unité de renfort de la crête est, envoyez un ingénieur investir la zone en le déplaçant via un VTB. Investissez toute votre troupe dans votre nouvelle base de manière à réunir toutes vos unités disponibles sur la crête. Il est alors fortement conseillé de déplacer toutes vos forces d'un seul trait, en prenant bien garde à ne pas oublier de retardataires. Vous finissez très vite par vous implanter le plus merveilleusement du monde sur la nouvelle zone. Placez tous vos véhicules autour de la base de manière à enrayer toute attaque ennemie. Enfin, utilisez les Firehawk pour anéantir les bases ennemies. En sélectionnant vos unités aériennes, il vous est possible de changer votre style offensif pour pouvoir attaquer un hélico ennemi.
Effectuer cette manoeuvre vous permet alors de remplir l'objectif bonus n°5. La présence de cette aviation de choc vous donne la possibilité de faire rapidement le ménage. Ciblez une à une les bases ennemies en ciblant toujours prioritairement les tours défensives, puis les structures principales de manière à ce que l'ennemi ne puisse plus déployer d'autres bâtiments. Il vous faut également détruire les nombreux véhicules parqués sur la zone, en visant les barils explosifs. Les Firehawk s'avèrent une nouvelle fois redoutables... Opérez ensuite sur les bases ennemies, mais gardez-en encore un peu sous la pédale de manière à pouvoir réaliser les deux objectifs bonus de capture. Il ne vous restera plus qu'à anéantir les derniers bâtiments et parcs marqués de chiffres jaunes pour en finir avec les forces du Nod de cette zone.

MISSION 11 : Sarajevo

Descriptif : Kane mène son dernier combat depuis le temple Prime de Sarajevo. Votre mission consiste à neutraliser ses forces défensives, à détruire l'enceinte du temple et à désactiver les tours de déflection qui protègent le complexe contre les armes énergétiques. La suppression de leurs tours de déflection va donner de nouvelles options au GDI alors que nos canons à ions sont presque opérationnels. Mais attention, Kane et ses ministres des sciences ont mis au point un dispositif au tiberium liquide possédant un potentiel de destruction considérable. N'utilisez pas le canon à ions sur le temple Prime sans autorisation préalable. Une frappe de canon à ions risquerait de provoquer une explosion de tiberium liquide au sein du temple et pourrait entraîner une réaction en chaîne dans les champs de tiberium de la zone jaune où vous vous trouvez. L'explosion serait terrible et les conséquences dévastatrices. Des millions de vies sont en jeu. La décision sera prise au plus haut niveau du commandement central du GDI.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°1
2 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°2
3 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°3
4 - Construisez un centre de contrôle des canons à ions
5 - Détruisez le temple Prime avec le canon à ions

Objectifs bonus :
1 - Prenez le ministère des sciences du Nod
2 - Capturez le taudis mutant
3 - Capturez l'usine de tiberium liquide
4 - Détruisez un avatar avec un commando

Cette mission ressemble de près à une mission escarmouche classique. Face à vous, une base rudement bien bâtie et superbement défendue. De votre côté, du tiberium à proximité et la liberté de déployer votre base où bon vous semble. Je propose de la placer en butée, entre les deux champs de tiberium. De cette manière il vous sera possible d'exploiter deux réserves simultanément. Construisez rapidement 3 ou 4 raffineries et placez au moins 2 collecteurs par bâtiment. Occupez-vous ensuite des défenses de la base en plaçant des tours de défense, des tours antiaériennes et des tours canons tout autour de la zone. Avec l'incessante arrivée d'argent, faites en sorte de construire pas mal de silos, puis bâtissez tous les bâtiments disponibles, notamment le centre technique, l'armurerie et la liaison de commandement spatial. Très vite votre base devrait ressembler à une véritable forteresse. Lancez ensuite toutes les améliorations qui vous paraîtront intéressantes en privilégiant bien entendu celle du canon à particules qui équipera tous vos chars. Prenez bien le temps de vous constituer une armée solide en plaçant vos nouvelles recrues aux abords des champs de tiberium (comptez au moins 30 chars Mammouth). Puis bâtissez deux aérodromes pour aller titiller les premières défenses du Nod. Détruisez donc les premières tourelles de chaque entrée, mais n'allez pas plus loin avec vos Orcas sous peine de les exposer inutilement aux tours antiaériennes de l'ennemi. Avant de vous atteler aux différents objectifs bonus, commencez par infiltrer la base ennemie au nord. Grâce à vos chars disposant de rayons à particules, les défenses du Nod ne font pas long feu. Préservez les bâtiments surmontés d'un numéro sur la carte histoire d'y envoyer plus tard vos techniciens. Lorsque vous aurez pénétré dans la seconde partie de la base du Nod, votre contact vidéo vous informera de la disponibilité du canon à ions. Construisez alors sa structure de contrôle en cliquant sur l'onglet ressemblant à un petit bouclier. Enfin, envoyez toutes vos troupes dans le trio des champs de déflection répartis sur le nord de la zone, puis anéantissez chacune des structures de votre adversaire avant de lancer le canon à ions sur le temple Prime, indestructible autrement.

MISSION 12 : Munich

Descriptif : L'assaut alien lancé sur Munich, à la fois sauvage et inattendu, a surpris toutes les forces du GDI. La bataille était terminée avant même qu'elle ne puisse commencer. Alors que les envahisseurs s'apprêtent à terminer de rayer sans aucune pitié Munich de la carte, vous devez rassembler vos dernières forces afin de livrer un combat désespéré, et tenir assez longtemps pour permettre aux ingénieurs du GDI de s'échapper dans les transporteurs blindés. Ces ingénieurs possèdent des informations-clés sur notre nouvel ennemi ? Ils doivent survivre.

Objectifs primaires :
1 - Protégez les transporteurs civils

Objectifs bonus :
1 - Capturez le labo du GDI
2 - Capturez la centrale

Voilà une mission particulièrement courte, lors de laquelle il vous faudra escorter un convoi de 3 véhicules civils. Vous devez donc parvenir à en garder au moins un en bon état jusqu'à la zone du sud-ouest pour obtenir la victoire. Durant la traversée, de nombreuses unités aliens vous prendront pour cible. Il vous faudra alors gérer en fonction du chemin pris par le convoi. Vous disposerez pour commencer de deux escouades d'exosoldats, 2 unités Pitbull ainsi que de deux escadrons balistiques. Progressez de manière à toujours pouvoir viser l'ennemi sans pour autant entraîner une gêne dans les déplacements des 3 camions civils. Le danger vient de terre, mais aussi du ciel. Enfin, ciblez prioritairement les plus grosses bestioles lorsque celles-ci décideront de venir vous taquiner à l'aide de leurs rayons lasers. Avant la traversée du pont, veillez à remplir les deux objectifs bonus si ceux-ci vous intéressent. Vous pourrez alors capturer les bâtiments en question en récupérant des ingénieurs en cours de route. Pour remplir cette tâche, il est conseillé de scinder votre groupe de défense en deux, l'un poursuivant l'escorte des véhicules civils, l'autre épaulant les ingénieurs dans leur tâche de capture. L'arrivée n'est pas bien loin, et vous ne devriez par mettre plus de 5 minutes pour parvenir enfin jusqu'au bâtiment indiqué au sud de la carte.

MISSION 13 : Stuttgart

Descriptif : Alors que les aliens contrôlent quasiment toute la ville de Stuttgart, des transmissions brouillées nous indiquent que certaines de nos forces y combattent ou s'y cachent encore. Un de nos commandos d'élite a réussi à survivre et à déjouer leurs attaques. Utilisez le commando pour rassembler le maximum d'unités survivantes, puis utilisez vos forces pour détruire la base alien qui domine la ville. Surveillez de près l'équipe d'ingénierie, qui peut à elle seule réactiver la base du GDI de Stuttgart ainsi que le réseau défensif de la ville et vous aider à terminer plus vite votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Capturez ou détruisez la structure alien
2 - Secourez les ingénieurs
3 - Capturez la centrale est pour activer la base du GDI

Objectifs bonus :
1 - Secourez les exosoldats
2 - Secourez les snipers
3 - Secourez l'escadron d'infanterie
4 - Détruisez un tripode avec le commando
5 - Capturez les centrales nord et ouest pour activer la baie d'émission sonique
6 - Capturez la centrale sud pour activer le poste de commandement

Vous débutez cette mission avec pour seule compagnie celle d'un commando. Partez légèrement vers le sud pour trouver l'escadron d'infanterie et lui porter secours. Peu après un tripode apparaît. Voilà l'occasion rêvée pour boucler l'objectif bonus n°4. Plus à l'ouest se trouvent les ingénieurs, piégés à l'intérieur d'un cratère. Dirigez-vous vers les malheureux pour les secourir à leur tour et ne les lâchez plus d'une semelle. Leur survie allant de pair avec votre victoire. Si vous désirez secourir les deux autres types d'unités, rendez-vous à l'ouest et au nord-est. L'objectif bonus numéro 6 vous permet de bénéficier d'une base solide, apte à essuyer avec succès les attaques des aliens. Foncez dans sa direction et postez-y toute votre troupe après avoir demandé à un ingénieur d'investir la structure principale. Vous pouvez ensuite vous occuper de la base du sud-ouest. Envoyez-y alors un ingénieur escorté par l'escadron de snipers et du commando. Cette nouvelle prise vous permet de faire parachuter des renforts. Deux autres centrales sont à capturer si vous désirez boucler cette série d'objectifs bonus. Encore une fois, l'escorte des ingénieurs est essentielle. Quoi qu'il en soit, le challenge n'est pas à la hauteur et vous devriez parvenir assez facilement à atteindre les structures cibles. Plus à l'est figure la base du GDI qu'il vous faudra faire investir par l'un de vos ingénieurs de manière à pouvoir produire une armée capable d'en finir avec la base nord-ouest de l'ennemi.

N'oubliez pas de faire le tour de la zone pour mettre la main sur les nombreuses capsules de dollars. Vous pouvez même revendre les nombreuses structures défensives des zones prises au cours de la mission pour augmenter votre capital. Dans tous les cas, pensez qu'une amélioration de type Canon EM s'avère judicieuse. Lorsque vous serez parvenu à dresser tout un groupe de guerriers prêts à en découdre, gagnez vos deux bases encadrant celle des aliens au nord-ouest et menez l'offensive finale en ciblant prioritairement les structures mentionnées par vos objectifs.

MISSION 14 : Cologne

Descriptif : Cologne est assaillie par les envahisseurs et va bientôt être entièrement détruite. Des rapports préliminaires nous indiquent cependant que la base du GDI implantée à Cologne aurait globalement échappé aux aliens après avoir été abandonnée par nos forces dès le début de l'attaque des forces ennemies. Une équipe de reconnaissance a été envoyée là-bas pour déterminer l'ampleur de la présence alien. Vous allez commander cette équipe. Une équipe d'ingénierie devrait arriver peu de temps après afin de vous aider à réactiver la base du GDI. Protégez les ingénieurs jusqu'à ce qu'ils atteignent la base, puis produisez une force de frappe capable de repousser tous les aliens de la ville. Vous pouvez encore sauver Cologne.

Objectifs primaires :
1 - Explorez la structure des aliens
2 - Protégez les ingénieurs
3 - Capturez la centrale du nord-est
4 - Détruisez le centre de commandement des aliens

Objectifs bonus :
1 - Capturez l'unité de renforts
2 - Capturez la centrale du nord-ouest

Au commencement, vous aurez pour tâche d'aller explorer la base ennemie située au nord-ouest de la zone de combat. Inutile d'envoyer toutes vos troupes sur place ; choisissez plutôt un petit comité discret pour cette mission. Sélectionnez donc le commando et un escadron de votre choix et partez en direction du nord-ouest. En chemin, utilisez la puissance destructrice du commando pour éliminer les groupes d'aliens qui tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Lorsque vous atteignez enfin l'emplacement indiqué sur la carte, laissez votre commando s'approcher légèrement du portail lumineux, puis reculez immédiatement dès lors que l'on vous informera du succès du premier objectif. Rejoignez alors le reste de la troupe, puis grimpez vers le nord pour rétablir la base du GDI abandonnée. Commencez par bâtir deux raffineries supplémentaires et créez quelques collecteurs de plus. Votre rendement devrait alors grimper en flèche. Une seconde source de tiberium (cristaux bleus) demeure légèrement plus au sud. Envoyez-y quelques unités pour protéger les collecteurs lorsque ceux-ci iront puiser dans cette source. Faites ensuite construire toutes les structures possibles et privilégiez la traditionnelle amélioration du Canon EM au tableau des optimisations. Laissez suffisamment d'unités à l'entrée de votre base pour faire face aux assauts répétés de l'ennemi. Vous pouvez même construire une seconde usine d'armement pour accélérer votre production de chars. Pensez également à envoyer un ingénieur investir l'unité de renfort juste à proximité de votre base. Lorsque vous pourrez compter une vingtaine de véhicules dans vos rangs, traversez le pont et prenez le chemin de la base ennemie. Dès que vous pénétrerez dans la base, profitez-en pour infiltrer un ingénieur dans la centrale juste en dessous de la base extraterrestre. Enfin, au lieu de détruire les structures ennemies les unes après les autres, visez directement les derniers bâtiments de la base, pour atteindre votre cible principale. Faites chuter celle-ci et la victoire sera vôtre.

MISSION 15 : Berne

Descriptif : Après avoir lancé une contre-attaque coûteuse en vies humaines, il semblerait que nous reprenions l'avantage face aux envahisseurs et que nous puissions les chasser hors d'Europe une bonne fois pour toutes. Pour cela, nous devons détruire leur base principale de Berne, en Suisse. Les envahisseurs ont transformé Berne en un immense champ de ruines, mais également en un point de ralliement pour l'invasion de l'Europe du nord. Le campement alien est réparti en trois grandes sections dans toutes les ruines : une base centrale lourdement défendue, au nord-est de la ville, et deux bases de soutien adjacentes, une armurerie et une aérienne, toutes les deux récemment infestées par le tiberium. La bataille va être rude. Détruisez la base principale. Ne laissez pas de survivants. L'heure de notre revanche a sonné.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la plate-forme du drone de la base principale

Objectifs secondaires :
1 - Détruisez la plate-forme du drone de la base d'armurerie
2 - Détruisez l'émetteur de signaux des aliens
3 - Détruisez le vaisseau-mère alien
4 - Détruisez la plate-forme du drone de la base aérienne

Cette mission dispose d'un nombre correct d'objectifs bonus, alors qu'un seul et unique objectif primaire vous sera demandé. L'ennemi possède au total 3 bases. Les bases du sud-est et du nord-ouest disposent de très peu de structures alors que la base située au nord-est constitue le campement principal de votre ennemi. Vous débutez la partie au centre sud de la zone et vous disposez très vite d'une base qu'il vous faudra faire prospérer. Au cours de cette session de jeu qui ne nécessite pas particulièrement la mise en place d'une stratégie, je conseille toutefois de produire un maximum de raffineries et de collecteurs de minerais afin d'être en mesure de déployer rapidement une armée digne des GDI. Le bon déroulement de vos objectifs bonus en dépend également. De plus, en agissant de la sorte, il vous sera possible d'anéantir au plus vite les deux bases aliens secondaires afin d'en finir avec les attaques latérales ennemies. De cette manière, vous pouvez positionner vos troupes à proximité des champs de tiberium à l'est sans vous soucier de la tranche ouest de votre base. Dès lors que vous aurez constitué 8 ou 10 chars Mammouth (affublés de l'innovation du canon à particules il va de soi), partez à l'assaut des deux bases secondaires afin d'en détruire les plates-formes principales. Les objectifs bonus n°1 et 4 seront alors validés. Il est important de vous charger de ces deux bases assez rapidement pour le bon déroulement de la mission. N'hésitez donc pas à construire 3 usines d'armement afin de produire vos véhicules lourds à vitesse grand V. Si vous désirez mener à bien l'objectif bonus n° 2, il vous faut agir le plus rapidement possible et investir une troupe suffisamment solide dans la base ennemie pour cibler le bâtiment chiffré sur votre radar. Pour ce qui est de l'objectif bonus n°5, il consiste à abattre une plate-forme extraterrestre en mouvement. Celle-ci se met en mouvement à un certain moment lors de la mission et vous devez alors l'anéantir avant qu'elle ne traverse l'écran. Enfin, lorsque vous serez parvenu à réaliser tous les objectifs désirés, il ne vous restera plus qu'à prendre le chemin de la base ennemie pour anéantir la structure principale de vos opposants. Encore une fois, le fait d'avoir pris les devants en assurant une collecte de minerais conséquente n'y est pas pour rien dans cette victoire.

MISSION 16 : Rome

Descriptif : Le moment est venu : nous allons combattre au coeur des zones rouges et détruire les grandes tours que construisent les envahisseurs. Le commandement central ne souhaite pas attendre de voir à quoi vont servir ces mystérieuses tours... Car nous savons déjà qu'elles ne nous réservent rien de bon. Votre mission consiste à détruire la tour alien près de Rome. Vous allez vous déployer dans la zone rouge italienne et installer votre base derrière un grand gouffre de tiberium situé à l'écart de la base des envahisseurs. Tout en jouissant d'une défense naturelle, vous devez utiliser votre infanterie volante, des appuis de transport et des unités aériennes pour passer le gouffre et créer des bases d'expansion. Les scanners indiquent de nombreuses anomalies spatiales et les entités aliens envahissent la région avec une rapidité alarmante. Pour couronner le tout, le Nod s'est installé au nord-ouest. Au vu du comportement déroutant du Nod depuis l'arrivée des envahisseurs, attendez-vous au pire. La situation est chaotique et s'aggrave à chaque seconde.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez trois générateurs d'énergie des aliens
2 - Détruisez la tour alien

Objectifs bonus :
1 - Détruisez le maître alien qui téléporte les unités
2 - Empêchez les aliens d'utiliser le générateur sismique.

Vous débutez la mission sur un pan de terre entouré par un gouffre, mais plusieurs aliens sont régulièrement téléportés vers vous pour tenter quelques percées... Placez donc vos unités disponibles d'entrée de jeu aux extrémités nord-est et sud-est de manière à accueillir systématiquement vos invités à tentacules. Vous pouvez profiter de votre quiétude pour vous constituer de fortes réserves de tiberium. Faites donc construire au moins 2 usines de raffineries, puis produisez 4

ou 5 collecteurs supplémentaires. Pour franchir le gouffre, il vous faudra aéroporter vos troupes. Pour cela, la construction d'un aérodrome est tout bonnement indispensable.
Vous devez ensuite sélectionner vos unités et cliquer sur l'icône de demande de transport. Mais vous ne devez pas effectuer cette manoeuvre n'importe où, sous peine de voir vos unités périr sous les tirs de structures antiaériennes, placées à proximité du gouffre.
Je vous suggère donc de viser l'extrême sud de la berge située sur la droite de votre base. Faites en sorte de transporter un bon nombre de véhicules en même temps de manière à ce que les pertes soient minimes et transportez directement un enquêteur de manière à bâtir une base de l'autre côté du gouffre. Rapidement, développez quelques centrales pour profiter du tiberium bleu. Deux objectifs bonus doivent également attirer votre intention. Il s'agit de détruire le maître alien et de vous occuper du générateur sismique non loin de là, plus à l'est. Dans la zone plus au nord, vous pourrez apercevoir plusieurs unités du Nod occupées à en découdre avec les forces extraterrestres. Ne vous en souciez guère pour le moment et laissez-les s'entretuer gaiement. Vous devez profiter des nouvelles ressources exploitables pour constituer une armée fournie en unités. Inutile de vous préciser que toutes les améliorations disponibles sont les bienvenues. Il vous faut ensuite parvenir à détruire 3 générateurs pour pouvoir espérer infliger des dégâts à la tour principale de l'ennemi. Dirigez-vous donc vers les trois structures et préparez-vous à essuyer une contre-attaque des forces aliens. Dès lors que vous posséderez au moins 15 chars Mammouth dans vos rangs, vous ne risquerez plus grand-chose. Veillez à libérer le champ de tiberium du sud-est de toute présence alien pour permettre à vos collecteurs d'exploiter ces nouvelles ressources, et revendez les structures de votre première base si l'argent devient un problème. Enfin, il ne vous restera plus qu'à lancer l'assaut final sur l'énorme entité qui finalement, s'avère extrêmement peu solide. Le rayon à ions peut également venir à bout du bâtiment. Libre à vous de choisir comment administrer le coup fatal !

MISSION 17 : Point Zéro

Descriptif : En plein coeur du Point Zéro se trouve une structure alien unique que les scientifiques du GDI appellent le noeud de contrôle. Cette structure semble diffuser des radiations de tiberium en direction des forces aliens sur toute la planète. Si vous parvenez à détruire le noeud de contrôle, vous annihilerez l'ensemble des unités aliens et stopperez l'invasion avant qu'elle ne prenne plus d'ampleur. Encore une fois, les forces du Nod sont déjà sur place et semblent livrer bataille contre les aliens. Les deux factions s'affrontent actuellement sur une zone centrale surélevée près du Point Zéro. Il est probable qu'elles utilisent cet emplacement pour lancer leurs attaques ou pour construire des super-armes. Nous allons devoir improviser. Tentez de capturer les structures ennemies pour notre propre déploiement. Explosez toutes les forces du Nod ou des aliens que vous croiserez en chemin. Et n'oubliez pas que nos renseignements ont repéré une entité non identifiée s'approchant du noeud de contrôle des envahisseurs.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le noeud de contrôle des aliens
2 - Battez les forces du Nod

Objectifs bonus :
1 - Capturez une super-arme ennemie
2 - Détournez le vaisseau-mère des aliens vers la base du Nod

Vous trouviez C & C 3 un petit peu trop facile et vous étiez déçu par le manque de challenge jusque-là ? Si oui cette mission est faite pour vous. Si non, vous allez encore plus en baver que d'habitude... Il vous faudra être extrêmement vif lors de cette ultime mission. D'entrée de jeu, profitez de la présence de la grue pour développer rapidement plusieurs structures (la grue vous permet de lancer la construction de deux bâtiments en même temps). Plusieurs objectifs sont à remplir pour espérer survivre aux assauts répétés de l'ennemi. Il nous faut premièrement nous occuper du problème des ressources. Lancez alors la construction de 3 ou 4 centrales, puis produisez 5 collecteurs via les usines d'armement que vous implanterez également dans la base (faites-en au moins deux pour produire des véhicules de combat à bonne vitesse). En second lieu, il vous faudra veiller à la sécurité de votre base en protégeant prioritairement le flanc nord de celle-ci, qui subira régulièrement les attaques du Nod. Optez pour un maximum de structures défensives en variant les plaisirs. Construisez ensuite un centre technique et choisissez de lancer l'optimisation du Canon EM. Veillez également à protéger le flanc gauche de la base d'où débouchera tout un tas d'aliens aux intentions peu amicales. La présence d'un générateur sismique devra alors attirer toutes vos attentions. Au lieu de le détruire, capturez-le plutôt à l'aide d'un de vos ingénieurs pour remplir la condition soumise par l'objectif bonus n°1.

Constituez-vous alors une armée respectable, puis partez nettoyer la zone avant d'envoyer les scientifiques capturer le générateur. Si vous traînez trop en ce début de partie, une attaque est lancée directement sur votre base et vous essuierez de lourdes pertes. Vous pouvez ensuite profiter de votre mainmise sur la petite base alien pour capturer la plupart des structures et gagner ainsi de nouvelles possibilités tactiques. Pensez également à protéger les nouvelles structures capturées des frappes aériennes en plaçant de nombreuses positions antiaériennes. Dès que vous aurez capturé le générateur sismique, il vous faudra passer rapidement à l'objectif bonus numéro 2, à savoir, le détournement du vaisseau-mère alien. Pour cela, envoyez une escouade d'environ 10 chars vers les positions marquées par des flèches vertes sur votre radar. Détruisez deux déflecteurs du Nod pour annuler le camouflage de vos ennemis qui seront alors directement pris pour cible à votre place. Ramenez ensuite vos unités vers la base du GDI et patientez tranquillement jusqu'au retour du vaisseau-mère qui s'en prendra alors irrémédiablement à vous. Celui-ci devrait être déjà bien amoché, et le détruire devient un jeu d'enfant. Notez que la réalisation de cet objectif vous permet de vous débarrasser des forces du Nod sans même lever le petit doigt. Il ne vous restera plus qu'un adversaire pour cette lutte finale. Il est alors vivement conseillé de prendre l'ennemi de vitesse en constituant une grosse armée de chars que vous enverrez directement vers votre cible principale. Passez pour cela par le court espacement entre les falaises et concentrez vos frappes uniquement sur le bâtiment en question. Il est réellement important d'agir de manière rapide car l'ennemi finit par produire un nouveau générateur sismique. Pour le bon déroulement de l'opération, comptez environ 20 minutes de jeu pour cette dernière mission en compagnie du GDI. Notez qu'il vous est possible d'obtenir une seconde fin (la mauvaise fin) en utilisant la bombe au tiberium liquide. A vous de voir !

Campagne du NOD

MISSION 1 : Centre spacial Goddard

Descriptif : Emmenez une équipe d'élite composée des meilleures troupes du Nod vers le centre spatial Goddard afin de lancer une attaque éclair contre les défenses antimissiles du GDI. En coupant les systèmes A-SAT du GDI, leurs unités placées en orbite autour de la Terre seront vulnérables à nos attaques. Votre raid commence par l'attaque du poste de commandement. Capturez-le pour désactiver leurs communications. Vous disposerez ainsi de 20 minutes pour détruire les systèmes A-SAT du GDI.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les centrales secondaires
2 - Prenez le poste de commandement du GDI sans le détruire
3 - Détruisez les centrales secondaires
4 - Détruisez les centrales principales
5 - Détruisez le contrôle terrestre du système A-SAT du GDI

Objectifs bonus :
1 - Prenez les unités furtives pour détruire la dernière centrale
2 - Capturez l'unité de renfort

Pour pénétrer dans l'enceinte du GDI, il vous faut parvenir à créer une brèche dans le mur à droite de l'écran. Sélectionnez alors le groupe de fanatiques et envoyez-les exactement à l'endroit marqué d'une flèche jaune. Vous disposerez alors d'un point de passage. Faites passer vos troupes de l'autre côté du mur, et demandez au saboteur de l'équipe d'investir la structure du Nod pour mener à bien le second objectif. Tout de suite après, du renfort ne tardera pas à débarquer par voie aérienne. Vous disposerez alors de nouvelles troupes pour vous occuper des structures cibles du GDI, à savoir deux centrales et une caserne. Envoyez vos fanatiques, mais aussi tous vos types d'escadrons pour en finir au plus vite. Vous devez ensuite vous occuper des centrales principales de l'ennemi afin de couper l'énergie fournie à leurs tours de défense dans le but de les rendre hors service. Envoyez donc vos troupes restantes jusqu'aux cibles indiquées sur le radar et concentrez vos frappes sur celles-ci. Notez qu'il serait également judicieux d'en profiter pour vous débarrasser de l'usine d'armement juste à proximité. Ce bâtiment anéanti, plus aucun véhicule ne viendra vous embêter. Plus au nord-est demeure une caserne. Envoyez-y vos troupes pour faire le ménage, puis demandez à votre saboteur de prendre possession de l'unité de renfort. Il est important d'envoyer le saboteur uniquement lorsque tout danger aura été écarté de la zone, afin de ne pas le perdre bêtement dans l'affrontement. Ceci étant, deux derniers objectifs vous permettront de décrocher une première victoire au sein du Nod. Une base du GDI plus au nord constitue

votre cible et un décompte ne tarde pas à s'enclencher. Il vous faut alors parvenir à détruire le contrôle terrestre de l'ennemi (bâtiment cerclé de jaune), mais également la centrale cerclée de vert, à l'aide de vos unités furtives. Dans un premier temps, regroupez massivement vos troupes pour détruire les deux tourelles en état de fonctionnement, ou bien utilisez vos unités furtives pour planer au-dessus de la base, puis déposez une charge explosive sur le bâtiment. Pour activer les capacités spéciales de certaines unités, je rappelle qu'il vous suffit de cliquer sur celles-ci, puis de sélectionner la case d'action désirée en bas à droite de l'écran. Il ne vous restera plus qu'une dernière cible à atteindre. Celle-ci demeure chiffrée sur votre radar. Sans les tours défensives du GDI, la tâche s'avère être un véritable jeu d'enfant. Faites-vous plaisir !

MISSION 2 : La Maison Blanche

Descriptif : Une attaque contre la Maison Blanche devrait à la fois saper le moral du GDI et le détourner de cibles plus importantes. Une équipe de frappe s'est infiltrée dans Washington et attend vos ordres. Dirigez l'assaut contre le GDI et exécutez votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le centre logistique du GDI
2 - Détruisez les dernières forces du GDI qui protègent la Maison Blanche

Objectifs bonus :
1 - Prenez deux silos de tiberium pour gagner des ressources
2 - Prenez deux silos de tiberium pour gagner des ressources
3 - Détruisez cinq Ox avant qu'ils n'atteignent la zone d'atterrissage du GDI

Pour cette seconde mission en compagnie du Nod, vous disposez d'une base, dès le début du jeu. Il vous est ainsi possible de déployer plusieurs types d'unités, d'infanterie, ou d'armement. Commencez par produire un saboteur supplémentaire, puis investissez les deux silos de tiberium présents au sud. Poursuivez ensuite en déployant une armée jusqu'à ce que vous veniez à manquer de ressources. Pour pallier au manque d'argent, il vous faut investir les deux silos du nord. Avant d'agir, envoyez vos troupes armées anéantir les forces du GDI placées autour du centre logistique, puis laissez les saboteurs capturer les deux bâtiments.
Il ne vous reste plus qu'à abattre l'énorme structure au centre de la zone pour lancer la suite du programme. Un objectif bonus ne tarde pas à se rajouter à la liste. Cette fois-ci, vous devez parvenir à détruire 5 avions de ravitaillement du GDI avant que ceux-ci n'atteignent la base adverse. Les transporteurs apparaissent à cinq endroits différents, marqués tour à tour sur la carte, et comptent une dizaine d'avions au total. Suivez les indications données au travers votre radar pour visualiser les premières zones d'arrivée du GDI et faites en sorte de construire un maximum de véhicules buggys et motos d'attaque pour atteindre rapidement les unités aériennes de votre adversaire. Lorsque vous aurez inscrit 5 transporteurs à votre tableau de chasse, prenez la direction de la base ennemie et détruisez chaque bâtiment du GDI pour remporter la victoire. Pour résumer, il est essentiel de prendre possession des silos de manière à bénéficier de ressources suffisantes pour bâtir une armée solide qui comptera de nombreuses unités dans ses rangs. Sans ça, cette seconde mission pourrait bien vous poser quelques problèmes...

MISSION 3 : Base aérienne d'Andrews

Descriptif : Notre cellule de commandement vient d'ordonner une attaque sur toutes les bases aériennes du GDI de la région afin d'annihiler les renforts aéroportés de l'ennemi. Votre cible est la base aérienne d'Andrews, à Washington. Vous allez prendre les commandes d'une force de frappe près de l'entrée de la base. Commencez en supprimant les troupes du GDI aux alentours, établissez un avant-poste, puis infiltrez la base. Une fois entré dans la base, votre objectif principal est de détruire les aérodromes utilisés par les unités Orca de l'ennemi. Votre présence dans la base permettra de juguler les capacités aéroportées du GDI.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez les deux aérodromes situés à l'arrière de la base aérienne
2 - Eliminez les patrouilles du GDI et détruisez l'avant-poste du GDI
3 - Désactivez les défenses du GDI
4 - Détruisez la tour de contrôle

Objectifs bonus :
1 - Prenez deux silos de tiberium

Au commencement, vous disposerez d'une petite troupe d'unités pour vous occuper de l'avant-poste du GDI, situé légèrement plus à gauche de votre point de départ. Rendez-vous donc sur place et anéantissez les structures de l'ennemi aussi vite que possible pour permettre aux renforts de vous rejoindre. Vous disposerez alors d'une base à faire prospérer dans le coin sud-est de la zone. Pour obtenir de quoi construire quelques unités supplémentaires, envoyez un saboteur capturer le silo à quelques pas seulement de votre base. Envoyez alors quelques unités d'infanterie faire le ménage au préalable. A l'aide d'unités furtives, vous devez poursuivre la mission en cours en vous concentrant sur l'objectif primaire n°3. Utilisez alors la commande de vol et faites atterrir l'escadron à proximité de la centrale pour la faire sauter à l'aide de leur capacité de charges explosives. Constituez une troupe d'allure respectable et partez faire le ménage à l'avant de la base du GDI. L'occasion pour vous de découvrir 3 capsules renfermant chacune 1000$. De quoi produire plusieurs dizaines d'unités de combat depuis votre base au sud-est. Car des unités il va vous en falloir. Ne serait-ce que pour lancer une première offensive sur la tour de contrôle de l'ennemi. En détruisant cette structure, votre base sera à l'abri des attaques aériennes. Il est donc primordial de vous occuper de son cas en priorité. La zone étant dégagée, vous pouvez également en profiter pour envoyer un saboteur investir le second silo non loin. Avec toutes les ressources mises de côté, la suite devient un jeu d'enfant. Profitez-en pour produire le plus d'unités de combat possible et foncez vers les deux aérodromes pour les détruire. Si vous disposez d'une armée comptant au moins 20 véhicules, il vous est largement possible de cibler les deux aérodromes directement, sans vous soucier des autres forces du GDI. Dans le cas contraire, pensez à bien éliminer vos opposants au fur et à mesure, pour ne pas vous faire dépasser par les unités d'attaque adverses.

MISSION 4 : Hampton Roads

Descriptif : Vous allez vous emparer de la plus grande base navale nord-américaine et détruire à cette occasion un des porte-avions du GDI. Etant donné que la Confrérie possède maintenant la base d'Hampton Roads, nous pouvons vous envoyer des fournitures et des renforts pour vous aider dans cette offensive en zone bleue. Notre plan relève du génie. Un commando a accédé au port depuis un conteneur débarqué d'un cargo. Utilisez cette unité d'élite pour éliminer le porte-avions du GDI. Une fois le porte-avions détruit, nous vous enverrons des forces qui vont vous aider à prendre le reste du port.
Une dernière chose : nous avons également envoyé un saboteur, mais nous avons perdu contact avec lui il y a quelques heures. Si vous le trouvez, vous pourrez bénéficier de ses précieux talents.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez le porte-avions du GDI
2 - Détruisez le bâtiment de contrôle portuaire du GDI

Objectifs bonus :
1 - Trouvez le saboteur
2 - Prenez le poste de commandement du GDI

Vous débutez la mission en compagnie d'un commando unique. La demoiselle dispose alors de capacités hors normes qui vous assurent une force de frappe démesurée. Avancez vers votre cible (indiquée sur le radar, je vous le rappelle) et éliminez les escadrons du GDI les uns après les autres. Si vous veniez à perdre trop d'énergie au cours de cette première partie de mission, récupérez les capsules de soin afin de refaire le plein de vie. Grâce aux capacités de charges explosives de votre commando, faire sauter le porte-avions ne pose aucune difficulté particulière. Prenez juste gare au char posté en couverture (des barils explosifs demeurent à proximité, comme c'est pratique !), puis lancez-vous sans plus tarder sur la cible. Ce premier objectif atteint, du renfort ne tarde pas à arriver par le nord. Vous disposez alors d'un bon nombre d'escadrons fanatiques, mais également de 4 unités aériennes. Un objectif fait aussi son apparition et une flèche verte vient s'immiscer sur le radar. Suivez celle-ci et éliminez les forces du GDI en visant directement les unités adverses ou bien les barils d'essence grâce à vos hélicos. Vous finissez par retrouver le saboteur qu'il vous faut infiltrer à l'intérieur du poste de commandement du GDI. Envoyez pour commencer vos hélicoptères détruire les 3 structures investies par l'ennemi et éliminez en même temps les nombreux escadrons qui débouleront sans cesse de la base adverse. Détruisez ensuite les deux centrales ainsi que la caserne, puis postez vos hélicos aux abords de la base sans toutefois constituer une cible pour les véhicules ennemis devant la base du GDI. Rameutez le

restant de vos troupes sur place pour vous préparer à l'offensive. Vos hélicoptères ne peuvent sonner la charge à eux seuls étant donné la présence des unités Pitbulls. Vos fanatiques doivent alors se débarrasser des unités ennemies eux-mêmes. Veillez tout de même à conserver un maximum d'escadrons pour le reste de la mission. Lorsque la zone sera sécurisée, envoyez le saboteur investir le poste de commandement ennemi. Détruisez ensuite quelques centrales, puis lancez toutes vos troupes disponibles sur le bâtiment de contrôle portuaire du GDI. Celui-ci ne devrait alors pas tenir longtemps face au nombre de fanatiques prêts à mourir pour Kane ! En conservant le commando vivant tout au long de la mission, il vous est possible d'accélérer considérablement les choses. Cette unité permet en effet de réduire en charpie toute présence humaine, mais demeure également capable de détruire un bâtiment en une seule attaque. Sa résistance accrue peut même lui permettre de régler la question du bâtiment de contrôle portuaire seule, lors de l'assaut final... Commandants, faites vos choix !

MISSION 5 : Washington DC

Descriptif : Le GDI est au tapis et de nombreuses vagues de renforts s'apprêtent à débarquer dans notre nouvelle base d'Hampton Roads : nous sommes en bonne position pour prendre le contrôle de Washington. Vous avez reçu l'honneur de diriger l'offensive. Nous avons établi une base aux abords de Washington et nous l'approvisionnons pour vous. Construisez une armée, éliminez les défenseurs du GDI et prenez la ville au nom du Nod.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la base du GDI

Objectifs bonus :
1 - Construisez une tourelle découpeuse de défense
2 - Construisez une tourelle laser pour défendre la base
3 - Capturez le centre souterrain
4 - Détruisez les silos de tiberium

Cette mission constitue la première véritable occasion de contrôler une base du Nod sous toutes ses coutures. Pour commencer, produisez une raffinerie supplémentaire, puis faites bâtir une usine d'armement afin de lancer 3 collecteurs sur le feu. Il vous faut également assurer la défense de votre base qui ne tardera pas à subir les assauts de l'ennemi. Deux objectifs bonus tombent alors à point ! Il s'agit de construire les deux types de tours défensives du Nod disponibles à ce point de l'aventure. Il s'agit des tourelles découpeuses et des tourelles lasers. En explorant le coin ouest de la zone, vous apercevrez un centre souterrain. Envoyez quelques troupes pour anéantir les deux structures investies par l'ennemi, puis utilisez un saboteur pour capturer le centre souterrain et remplir du même coup l'objectif bonus n°3. Il vous faut ensuite vous soucier de la sécurité de votre base.
Afin d'éviter toute mauvaise surprise, je conseille de mettre en place une barrière défensive fournie. Il vous faut également prévoir la constitution d'une armée solide pour la mise en oeuvre des prochains objectifs. Construisez des véhicules autant que cela demeurera possible, puis lancez-vous à la poursuite du GDI en détruisant son avant-poste. Plusieurs unités furtives se montreront alors depuis la zone naturelle. Les structures investies par le GDI constituent elles aussi une forte menace. Détruisez-les. En flirtant avec les bords de droite de la zone est, un nouvel objectif bonus vient s'ajouter aux trois premiers. Il s'agit cette fois-ci de détruire plusieurs silos de tiberium dispersés dans la zone de combat. Si deux d'entre eux sont faciles à atteindre, le troisième, lui, demeure en pleine base du GDI. Quoi qu'il en soit, il est extrêmement important de vous débarrasser de la présence du GDI dans toute la zone de départ de manière à laisser une chance de survie à vos collecteurs, et pouvoir développer du même coup une énorme armée capable de mettre en déroute le GDI. Il vous faut agir progressivement, en prenant soin de détruire tout bâtiment investi par l'ennemi. De nombreuses unités du GDI traînent également dans le coin. Ne les prenez pas à la légère et anéantissez-les au fur et à mesure de votre progression. Enfin, filez vers le nord et détruisez toutes les structures chiffrées sur le radar.

MISSION 6 : Amazonie

Descriptif : La confrérie possède deux laboratoires secrets dans lesquels sont menées des recherches sur des armes au tiberium de nouvelle génération. Le labo principal situé en Afrique du nord vient d'être capturé par le GDI. Le deuxième labo se trouve au Brésil, sur une bande de terrain isolée en Amazonie. Le GDI possède deux bases avancées ainsi qu'une large armée dans cette région, et nos ennemis préparent une attaque contre la petite force défensive que

nous avons postée à proximité du labo. Défendez le labo contre les forces du GDI jusqu'à ce que vous puissiez bâtir votre propre armée, puis repoussez le GDI et détruisez ses bases. Le labo ne doit en aucun cas être détruit.

Objectifs primaires :
1 - Protégez le labo du Nod
2 - Eliminez la base d'expansion du GDI au nord
3 - Détruisez le chantier de construction, le poste de commandement et la raffinerie du GDI

Objectifs bonus :
1 - Capturez l'unité de renfort

Au départ de la mission, il vous faut simplement veiller à bien protéger le labo du Nod situé à l'arrière de votre base. Pour cela, plutôt que d'envoyer de nombreux véhicules au charbon, il est plutôt conseillé de construire une barrière défensive à l'aide des tourelles défensives qu'il vous est possible de mettre en place via l'interface de construction (icône petit bouclier). Lancez également la production de deux collecteurs supplémentaires, puis produisez des unités d'attaque en grosse quantité. Vous remarquerez que les unités scorpions sont à présent disponibles. Ne vous faites pas prier et créez-en un maximum. En déplaçant votre curseur jusqu'à l'extrême nord de la carte, vous pouvez apercevoir la première base du GDI dans son intégralité. Regroupez donc vos troupes à l'avant-poste de votre base et sonnez l'assaut dès que l'occasion se présentera. Prenez alors l'initiative lorsque les protections de la base ennemie seront au plus faible. La carte de jeu se dévoilera dans son intégralité pour révéler la base principale du GDI située au nord-est de la zone. Envoyez une troupe sécuriser la zone du sud-est et renforcez vos défenses à l'entrée sud-est de votre base. Envoyez un saboteur prendre possession de l'unité de renfort afin d'accomplir le seul et unique objectif bonus de la mission, puis établissez une seconde base près du tiberium bleu afin d'accélérer la manoeuvre. Pour développer une nouvelle base, il vous suffit de sélectionner un émissaire dans le menu de construction symbolisé par un petit bouclier et d'amener le véhicule à se déployer à l'endroit désiré. Protégez votre nouvelle base avec soin et pensez à effectuer l'amélioration laser grâce au labo technique. De nombreuses offensives seront menées par l'ennemi et vous n'aurez d'autres choix que de réagir rapidement. Essayez alors de jongler avec 3 usines d'armement pour produire de nombreuses unités afin de préparer l'assaut final. Lorsque vous vous sentirez fin prêt à mener l'offensive, partez vers le nord et ne laissez aucune chance de riposte à l'ennemi en annihilant ses derniers espoirs. Pour résumer, il est primordial de parvenir à prendre de vitesse l'ennemi. Ceci demeure possible en exploitant judicieusement toutes les sources de tiberium disponibles dans la zone, mais aussi en produisant de nombreuses unités à un débit élevé, grâce à la mise en place d'au moins 3 usines d'armement. Bonne chance !

MISSION 7 : Côte Atlantique

Descriptif : Evacuez sans plus attendre vers le temple Prime les composants de l'arme au tiberium liquide développée dans notre labo en Amazonie. Mais attention, le GDI occupe de nombreuses positions d'artillerie près de la côte brésilienne afin de découper notre progression vers les zones d'évacuation. Détruisez au plus vite leurs positions d'artillerie lourde. Nous avons établi pour vous une base avancée près de la première position d'artillerie. Des forces vous attendent là-bas. Deux bombardiers furtifs Vertigo sont en approche pour vous aider à remplir votre mission.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez la position d'artillerie du GDI
2 - Détruisez la position d'artillerie du GDI située à l'est
3 - Détruisez la position d'artillerie du GDI située au nord-est

Objectifs bonus :
1 - Détruisez le chantier de construction du GDI
2 - Détruisez le semi avant qu'il n'atteigne la position d'artillerie

Dès le lancement de la mission, construisez plusieurs défenses autour de l'ennemi et envoyez deux ou trois chars détruire la première position d'artillerie. L'affaire devrait être entendue en très peu de temps. Commencez alors à développer une armée conséquente de manière à pouvoir mener une offensive vers la première base du GDI qui vous permettra de réaliser du même coup le premier objectif bonus. Inutile de vous préciser à nouveau qu'il est essentiel de

développer plusieurs raffineries et de produire quelques collecteurs supplémentaires pour assurer un bon démarrage à la mission. Vous pouvez alors en profiter pour établir une seconde base en capturant les structures du GDI grâce à quelques saboteurs. Pensez à bien protéger cette nouvelle base, puis à bâtir une usine d'armement pour développer des unités à partir de ce nouveau point de ralliement. Un second objectif bonus ne devrait pas tarder à venir titiller votre esprit de compétition. Une nouvelle flèche verte fait alors son apparition sur le radar. Celle-ci symbolise un semi ennemi qu'il vous faut intercepter, puis détruire. Vous le trouverez à l'est de la zone. Attendez que le point chiffré "2" commence à s'agiter sur votre radar pour envoyer une escouade anéantir le semi avant qu'il ne parvienne jusqu'à son point d'arrivée. Il ne vous restera plus que deux positions d'artillerie à détruire pour finir cette mission. Développez l'armée la plus fournie possible, puis envoyez celle-ci anéantir les deux positions indiquées par votre radar.

MISSION 8 : Slovénie

Descriptif : Le raid du GDI sur notre grand labo d'armement au nord de l'Afrique nous pose bien des problèmes. L'avion transportant les composants de la nouvelle arme de Kane depuis le labo du Brésil a été descendu en Slovénie. Les troupes du Nod ont récupéré les composants et ont été attaquées par le GDI alors qu'elles s'apprêtaient à rentrer vers leur base. C'est à vous de jouer. Utilisez un commando d'élite pour infiltrer la zone, trouvez le lieu du crash et sécurisez les composants de l'arme de Kane. Nous vous enverrons alors des renforts. Escortez ensuite le convoi jusqu'à la base et réactivez notre centre. Le GDI possède d'imposantes forces dans toute la zone, alors ouvrez bien l'oeil. Tenez bon jusqu'à l'arrivée des renforts blindés que vous utiliserez pour percer le cordon du GDI et pour escorter les composants jusqu'au temple Prime.

Objectifs primaires :
1 - Enquêtez sur le lieu du crash
2 - Escortez l'appareil jusqu'au campement du Nod
3 - Protégez cette précieuse arme jusqu'à l'arrivée des avatars
4 - Transportez l'appareil jusqu'au point d'évacuation

Objectifs bonus :
1 - Détruisez les défenses AA pour permettre l'arrivée des renforts
2 - Construisez et protégez trois Obélisques de lumière
3 - Optimisez un avatar

Coupez le portable, fermez les portes et calez un "Do not disturb" à la poignée, vous vous apprêtez à lancer la mission la plus difficile de la campagne du Nod. Vous disposerez au départ d'un unique commando pour vous attaquer aux forces du GDI. Si les unités d'infanterie ne lui posent pas trop de problèmes, les chars, eux, sont déjà plus délicats à combattre avec votre unité. Sachez donc profiter des nombreux barils présents sur la zone pour emporter dans l'explosion les chars ennemis, et n'hésitez pas à vous éloigner en cas de coup dur. De nombreuses capsules vous permettent de faire le plein d'énergie. Détruisez toutes les tours de défenses, et vous ne tarderez pas à être rejoint pas quelques renforts terrestres. Le calme retrouvé, continuez votre chemin vers l'ouest pour découvrir l'appareil de transport sur lequel vous étiez chargé d'enquêter. Mais avant de poursuivre plus loin, pensez à récupérer les capsules d'argent dans le champ sud grâce aux capacités de vol des unités furtives.
Ces réserves de dollars pourraient bien vous sauver la vie pour la suite de la mission. Approchez la cible de manière à déclencher l'arrivée de renforts, puis préparez-vous à accueillir bon nombre d'unités du GDI. Embarquez alors toutes vos troupes jusqu'à la base abandonnée du Nod, légèrement plus au nord. En cours de route, de nombreux escadrons ennemis tenteront d'avoir votre peau. Ne vous laissez pas impressionner par ceux-là et restez groupé pour passer outre cette menace. Un objectif bonus vous défie de lancer la construction de trois Obélisques de lumière. Un troisième, plus accessible vous demande d'optimiser les avatars. Utilisez alors les commandes accessibles depuis votre centre tactique à gauche de la base pour lancer l'amélioration et mener à bien ce défi. Dès que le précieux camion aura pénétré la zone, un décompte s'enclenchera. Vous devez alors parvenir à sauvegarder le véhicule durant 5 longues minutes pendant lesquelles vous subirez les assauts répétés du GDI. C'est donc à ce moment précis que tout se complique. Vous devez en effet gérer un grand nombre de paramètres en même temps et il vous faut défendre les 4 entrées de la base. L'entrée nord étant la plus soumise aux chars, déployez un maximum de tours défensives de type laser à cet endroit précis pour enrayer la progression ennemie. Au lieu de produire directement des chars pour assurer votre défense, créez 3 ou 4 collecteurs supplémentaires au préalable afin d'assurer une arrivée constante d'argent. Placez ensuite quelques unités près du champ de tiberium. Puis prévoyez plusieurs centrales pour ne pas tomber en rade

d'énergie à cause des nombreuses tourelles défensives qu'il vous faudra produire. Dès que possible, vous devez également bâtir deux usines d'armement supplémentaires afin de pouvoir bénéficier d'un maximum de véhicules pour la défense de votre base. En définitive, deux raffineries et 5 collecteurs devraient suffire à vous assurer suffisamment de fonds pour maintenir l'ennemi hors de la base. Ne tentez pas d'actions désespérées et subissez jusqu'à l'arrivée des renforts. Rassemblez alors toutes vos forces restantes pour escorter le camion vers le nord. Il est important de réaliser cette manoeuvre avant l'arrivée des renforts du GDI. Même si vous avez l'impression que la base au nord dispose d'un nombre infini d'unités, le GDI devrait se retrouver fort dépourvu en véhicules après le flux constant envoyé lors de la première partie de la mission. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra lancer votre ultime assaut. Le chemin qu'il vous faut emprunter traverse la base en son centre. Sélectionnez dans un premier temps le camion à protéger pour que celui-ci commence son déplacement et se cible uniquement sur cet objectif. Sa lenteur permet à vos unités de combat de prendre les devants. Détruisez les 4 tourelles mitrailleuses en priorité, puis luttez contre les escadrons et véhicules du GDI. De cette manière-là, votre petite troupe devient la cible prioritaire de l'ennemi et votre camion peut lui, tailler la route jusqu'au nord. Durant cette ultime manoeuvre, il est extrêmement important de se concentrer sur les unités du GDI et non les bâtiments, afin de permettre au transporteur de franchir la base adverse sans bobo ou presque...

MISSION 9 : Sarajevo

Descriptif : Votre objectif principal consiste à escorter les composants depuis le Brésil jusqu'au temple Prime pour permettre à Kane de finaliser son arme. Ce ne sera pas facile car le GDI possède dans cette zone d'importantes forces qui s'apprêtent à donner l'assaut contre le temple. Le chemin que vous allez emprunter traverse une grosse base du GDI. Vous ne pouvez pas opter pour un affrontement direct, alors montrez-vous plus malin. Une fois l'arme arrivée dans le QG de Kane, vous pourrez vous concentrer sur la défense du temple Prime, à la construction d'une armée, puis à l'élimination du GDI, qui a osé s'attaquer à notre site le plus sacré. Nos renseignements indiquent qu'un détachement des forces de Kilian arrive depuis l'Australie, malgré la situation plutôt alarmante en Océanie. Ces forces se dirigent peut-être vers Sarajevo. Si c'est le cas, elles pourront éventuellement vous aider.

Objectifs primaires :
1 - Escortez le camion de transport jusqu'au temple Prime
2 - Eliminez le barrage du GDI en détruisant toutes ses forces

Objectifs bonus :
1 - Ramenez le camion jusqu'au temple Prime sans encombre

Vous débutez cette nouvelle mission par l'extrême sud, alors qu'il vous faut rejoindre le temple Prime situé tout à fait au nord. Cet objectif est extrêmement facile car il vous est possible de ruser pour rentrer vers votre base. La possibilité de rajouter une caractéristique à la tâche vient pimenter le tout.
En effet, pour remplir l'objectif bonus premier, il vous faut ramener le camion sans que celui-ci subisse de dommages. Pour que cela se produise, il va vous falloir suivre scrupuleusement les conseils qui suivent... Dirigez-vous vers le chemin donnant vers l'est, en prenant bien soin de frôler les rochers. Continuez, puis faites en sorte de détruire la tourelle défensive et l'usine d'armement pendant que vous mettrez le camion à l'abri près du champ de tiberium. Il est conseillé de sauvegarder à chaque franchissement des étapes. Lorsque vous vous serez assuré qu'aucune force mobile du GDI n'est en mesure de vous suivre, poursuivez comme l'indique le tracé en empruntant le second chemin en partant de droite. Vous profiterez alors de la cohue générale pour vous frayer un chemin plus précis vers le temple. Vous devez ensuite assurer vos arrières tandis que vous ferez en sorte de faire filer le camion jusqu'au temple Prime. Vous devez ensuite mettre fin aux espérances du GDI en détruisant leurs structures principales. Commencez par bâtir au moins 4 raffineries supplémentaires, puis produisez 7 ou 8 collecteurs que vous répartirez dans les raffineries. En faisant construire 2 autres usines d'armement, il vous est possible de grossir vos rangs de manière considérable avant de donner le coup fatal au GDI. Il est conseillé d'attaquer par le flanc ouest et de ne pas envoyer toutes vos troupes car la suite nécessite également de gros moyens. Il est extrêmement important de laisser vos troupes dans la base, ne les sortez pas de l'enceinte du Nod ! Ceci est primordial pour la suite ! Pensez également à faire construire un labo technique pour lancer les améliorations disponibles. Dans la bataille, commencez par détruire les structures périphériques de l'ennemi jusqu'à ce qu'il y ait un bombardement. Notez que si vous agissez trop rapidement, celui-ci n'aura lieu qu'une fois que toutes les structures cerclées de jaune auront été détruites. La suite vous révèle une jolie surprise et deux bases de commandement non identifiées doivent alors être détruites. Le bombardement cible la base du GDI mais aussi toutes vos troupes en dehors de l'enceinte du Nod, veillez donc à garder votre armée bien au chaud

près du quartier général pour la suite. Lorsque vous aurez une armée hétérogène (pensez à vous munir d'unités lance-roquettes telles que les motos d'attaque), attaquez chacune des deux bases pour conclure la mission. Il est essentiel d'attaquer les bases à tour de rôle afin de ne pas disperser inutilement votre puissance

MISSION 10 : Zones régulées

Descriptif : Les forces du GDI transportent des têtes nucléaires depuis l'une de leurs bases située aux abords de la zone rouge australienne. Si nous parvenons à intercepter le convoi, à détruire l'escorte et à capturer les têtes nucléaires, nous pourrons redonner à la Confrérie la puissance nucléaire qui lui revient. Vous devez intercepter au moins un de leurs transporteurs, mais plus d'un serait encore mieux. Une fois les têtes nucléaires sécurisées, la Confrérie vous enverra une équipe d'évacuation. Mais attention : les têtes sont extrêmement volatiles et risquent d'exploser au moindre tir. Prenez les précautions nécessaires.

Objectifs primaires :
1 - Capturez le convoi
2 - Escortez les convois jusqu'au point d'évacuation
3 - Attendez les porteurs du Nod

Objectifs bonus :
1 - Détruisez la tour de tiberium
2 - Capturez le complexe de recherches du GDI

Cette 10ème mission sonne l'arrivée de la cavalerie alien. Dès le départ, vous disposez d'une liberté d'action assez vaste qui vous permet d'agir selon vos propres choix. Plusieurs tours et unités du GDI sont dissimulées dans la zone. Vous pouvez donc profiter de votre temps pour éliminer celles-ci. Deux objectifs bonus sont également requis. Si détruire la tour de tiberium située à l'est n'est pas franchement excitant, parvenir à capturer le complexe de recherches à l'ouest constitue une toute autre paire de manches. Essayez alors d'escorter un de vos deux saboteurs (ne les laissez pas mourir sans quoi vous ne pourrez réaliser cet objectif) jusqu'à la cible afin d'en prendre possession. Vos objectifs principaux vous poussent à considérer les 3 convois symbolisés par des marques jaunes sur votre radar. Ces dernières s'agitent d'ailleurs sur toute la carte et il demeure plutôt facile de les repérer. Essayez d'en intercepter au moins deux sur les trois (si vous le pouvez, interceptez les 3, cette condition est très importante pour la suite de la mission) en détruisant leur escorte pour ensuite en avoir le contrôle. Conduisez alors les camions jusqu'au point de ralliement que constitue une petite base plus à l'ouest. Profitez-en pour lancer la production de quelques motos d'attaque et laissez-les sur place.
En poursuivant le troisième convoi, les petits hommes verts ne tardent pas à débarquer pour vous compliquer la tâche. Plutôt que d'essayer de lutter contre cette flotte certes plutôt désorganisée mais nombreuse, partez placer toutes vos unités restantes dans la base. Positionnez-les simplement et laissez vos véhicules agir selon leur bon vouloir. Tenez une minute trente pour remporter définitivement la victoire.

MISSION 11 : Mur de Sydney

Descriptif : Même si nous disposons maintenant des têtes nucléaires, il nous faut encore leurs codes et leurs systèmes de lancement. Le GDI possède ces deux éléments capitaux dans sa zone bleue de Sydney, qui est actuellement sous l'attaque des aliens. Alors que les forces du GDI plient sous les assauts des envahisseurs, Kilian a contacté leur commandant local afin de lui proposer la formation d'une alliance temporaire à Sydney. Le GDI a accepté. Officiellement, votre rôle consiste à éliminer 3 structures-clés des aliens : leur portail, leur stabilisateur de gravité et leur sphère de téléportation, afin d'aider le GDI à les renvoyer sur leur planète. Officieusement, le Nod doit s'assurer que les stabilisateurs gravitationnels des aliens ne tombent pas trop vite, afin de pouvoir sécuriser un bâtiment du GDI qui contient les codes et les missiles. Ce bâtiment se trouve derrière les murs de Sydney, et rien ne les percera plus vite qu'une bonne frappe des dévastateurs aliens.

Objectifs primaires :
1 - Eliminez trois cibles extraterrestres pour le GDI
2 - Capturez le labo du GDI

Objectifs bonus :
1 - Capturez deux réserves de tiberium
2 - Détruisez le centre de contrôle des canons à ions

Vous débutez cette nouvelle partie avec une base, clé en mains. Commencez par produire deux raffineries supplémentaires, puis lancez la construction de 5 ou 6 collecteurs que vous répartirez entre les trois structures. En même temps, veillez à sécuriser la base en incluant aussi bien des tours défensives aériennes que terrestres. Placez alors vos protections à l'entrée ouest et sud de la base. Comme vous le suggère intelligemment la voix, essayez de ne pas déborder sur les zones floutées de manière à ne pas provoquer la colère des aliens. N'oubliez pas de développer un labo pour bénéficier des meilleures améliorations disponibles, puis bâtissez deux usines d'armement de surcroît pour commencer à former votre armée. Vous devriez alors disposer d'un laps de temps relativement suffisant pour parvenir à vos fins. Dès que le minerai à l'intérieur de votre base aura été épuisé, zieutez celui à proximité du campement du GDI et envoyez-y vos collecteurs sans état d'âme. Si les objectifs bonus sont comme leur nom l'indique non obligatoires, ils peuvent toutefois contribuer fortement à votre victoire. Envoyez deux saboteurs capturer les réserves de tiberium en contournant par la base du GDI. Envoyez alors vos deux unités entre deux assauts des extraterrestres sur vos alliés d'un jour. Il est important d'agir rapidement pour ne pas vous faire rattraper par quelques unités aliens en cours de route... L'objectif primaire n°2 nous donne l'occasion de nous atteler à l'objectif bonus 1er du nom. Passez alors à l'arrière de la zone pour atteindre la ville et capturez le labo du GDI à l'aide d'un saboteur. Plus à l'ouest demeure le centre de contrôle des canons à ions. Plutôt que le détruire, prenez-en le contrôle avec un second saboteur afin de bénéficier du rayon dévastateur. Vous vendrez le bâtiment après utilisation pour remplir l'objectif comme il se doit. Si vous avez respecté ces directives et rempli les différents objectifs bonus, vous devriez être en mesure de bâtir une armée aux rangs fournis et à l'allure solide. Malheureusement, même une telle troupe ne suffit pas pour une attaque de front et il vous faut alors ruser. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous envoyez une troupe légère se frotter aux nombreuses unités aliens situées à l'avant du front et vous profitez de la pagaille créée pour vous infiltrer par le flanc gauche pour détruire les cibles extraterrestres à l'aide d'une autre escouade. Soit vous patientez gentiment jusqu'à ce que le canon à ions devienne disponible pour l'utiliser sur les unités adverses qui vous font barrage. Dans ce cas-là, n'oubliez pas de revendre après coup la structure afin de valider l'objectif bonus n°2. Le paysage enfin dégagé, taillez la route et ciblez les bâtiments aliens en priorité.

MISSION 12 : Centre de Sydney

Descriptif : Avec la destruction de son centre de contrôle des canons à ions, le GDI se trouve plongé dans une situation désespérée. Le commandement central vient de lancer un ordre d'évacuation générale. Vous devez vous allier au GDI pour assurer l'exil des populations civiles.
Repoussez l'assaut alien tout en protégeant les convois qui évacuent les civils en lieu sûr. Veillez également à garantir notre survie en récoltant de gros stocks de tiberium.

1ère partie :

Objectif primaire :
1 - Aidez le GDI à résister aux aliens pendant dix minutes

Objectifs bonus :
1 - Aidez le GDI à protéger les Ox qui serviront à l'évacuation
2 - Sortez 25 000 unités de tiberium

2ème partie :

Objectif primaire :
1 - Eliminez le GDI

Objectif bonus :
1 - Détruisez la base du GDI avec des missiles

Cette douzième mission de jeu change d'objectifs comme on change de chemise ! Si dans un premier temps les

directives seront menées par Kilian, Kane refera surface en cours de jeu pour reprendre les rênes du Nod. Les dix premières n'auront pas d'incidences directes sur la suite. Vous disposez d'objectifs à remplir mais les choix que vous ferez n'auront aucune incidence directe sur la seconde partie de la mission. Vous n'êtes donc pas obligé d'aller au charbon pour protéger les convois aériens, mais vous pouvez tout de même commencer à agrandir votre base et constituer des réserves pour la suite. Construisez alors une ou deux raffineries et créez 4 ou 5 collecteurs. Profitez également des 10 minutes de temps libre pour bâtir une petite armée en cas de coup dur. Enfin, protégez votre base de tourelles antiaériennes afin de pouvoir faire face aux envahisseurs qui viendront vous taquiner de temps à autre. Au cours de la seconde partie de la mission (juste après que Kane réapparaisse), construisez une usine chimique de tiberium afin de pouvoir bénéficier de tout un tas d'armes chimiques ma foi fort intéressantes ! Lancez alors les attaques de type missile nucléaire (vous validerez du même coup l'objectif bonus de la mission), missile catalytique et bombe à vapeur de tiberium sur les différentes structures cibles de la base du GDI. Vous filerez ainsi un bon coup de main aux aliens qui s'occuperont de finir le travail. Une mission simple et sans challenge...

MISSION 13 : Ayers Rock

Descriptif : Je n'aime jamais lutter contre les miens mon frère. Utilisez un petit groupe pour prendre le contrôle de la base rebelle au sud, puis utilisez les ressources acquises afin de sécuriser le QG de Kilian sur Ayers Rock. Tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin, mais gardez Kilian en vie, Kane veut s'en occuper lui-même. Notez bien que le GDI déploie une base avancée à l'est et qu'ils n'ont pas oublié ce qui s'est passé entre le Nod et eux à Sydney. Attendez-vous à une violente riposte du GDI dès la fin de la bataille sur Ayers Rock.

Objectifs primaires :
1 - Capturez la base du sud de Kilian
2 - Capturez ou détruisez le Temple du Nod
3 - Empêchez le GDI d'utiliser le canon à ions
4 - Détruisez la base du GDI

Objectifs bonus :
1 - Prenez trois silos de tiberium
2 - Recrutez cinq escadrons de rôdeurs mutants

Vous débutez sur le champ de bataille en compagnie d'un avatar de guerre et de 3 saboteurs. Prenez la route vers l'ouest et laissez les saboteurs légèrement en retrait afin d'éviter de les exposer au danger. Celui-ci vient des deux extrémités, car la base du sud dispose de tourelles meurtrières, alors qu'un convoi de véhicules vous attaque à partir du sentier plus à l'est. Détruisez le convoi et la tourelle grâce à la puissance de l'avatar, puis percez le muret protecteur pour infiltrer votre avatar dans la base ennemie. Profitez alors de la panique qui s'installe pour vous faufiler jusqu'aux deux structures cerclées de jaune à l'arrière du campement. Dès l'annonce du second objectif bonus, dépêchez un escadron d'unités pour nettoyer les abords de la base des mutants légèrement plus à l'est. Donnez ensuite l'ordre à l'un de vos saboteurs d'infiltrer la structure, puis produisez cinq escadrons de mutants pour remplir l'objectif bonus n°2. Deux caisses contenant chacune 1000$ vous attendent légèrement plus bas, près des structures civiles. En ce début de mission, il est primordial de se positionner de manière rapide. Ainsi, pensez à produire d'entrée de jeu plusieurs collecteurs supplémentaires, mais aussi une ou deux raffineries en plus. Postez également quelques tourelles de défense, puis faites en sorte de conquérir les silos alentours à l'aide de vos saboteurs. Une source de tiberium bleue demeure également très intéressante. Postez alors au plus vite de nombreuses unités de combat sur place pour protéger vos collecteurs qui ne tarderont pas à se précipiter sur le précieux minerai. Pensez à protéger l'arrière de votre base des attaques aériennes, de manière à mettre à l'abri vos raffineries qui devraient rapidement être prises pour cibles.
Vous disposez déjà d'un laboratoire technique, profitez-en donc pour développer l'amélioration du condensateur laser. Vous aurez ensuite l'opportunité de vous préoccuper du premier objectif bonus qui consiste à capturer les trois silos de tiberium situés à l'extrême nord de la zone. Envoyez au préalable une patrouille faire le ménage, puis donnez l'ordre à 3 saboteurs de prendre possession des structures. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous concentrer sur l'objectif principal de votre mission, à savoir, atteindre le bâtiment principal de l'ennemi pour le détruire ou le capturer. Il n'est alors pas particulièrement simple de vous frayer un chemin sur le montant de la colline tant la présence de l'ennemi se fait forte. De même, il est fortement déconseillé d'anéantir entièrement les structures de la base de Kilian étant donné qu'il vous faudra ensuite lutter contre les forces du GDI. Contentez-vous donc de filer jusqu'à votre cible pour la détruire,

sans faire trop de dégâts alentours. Une fois la base en votre commandement, vos crédits devraient alors instantanément tirer vers le haut... Votre priorité sera de lancer une offensive sur la plus petite base du GDI afin de détruire son canon à ions. Ne laissez pas le temps à l'ennemi d'utiliser cette arme sans quoi vous essuieriez un échec. Continuez à produire des unités de combat pour vous préparer à l'assaut final qui aura lieu sur la base la plus avancée de votre ennemi de toujours. Il est alors fortement conseillé d'agir au plus vite pour ne pas laisser à votre opposant le temps de constituer une armée apte à riposter. Construisez un maximum d'avatars et lancez une offensive directe sur les 3 structures à abattre. Vous pouvez également combiner cette frappe avec une attaque aérienne qui viendra appuyer fortement votre puissance de feu. En résumé, frappez fort et vite ! Méfiez-vous des capacités défensives de la base adverse et ciblez les structures prioritairement pour ne pas faire durer la bataille inutilement.

MISSION 14 : Italie du nord

Descriptif : Kane avait prédit l'arrivée des visiteurs et savait que nous allions avoir besoin d'une super-arme pour exploiter l'invasion alien à notre avantage. Pour combattre les aliens au nord de l'Italie, Kane a fait développer une arme secrète ultra-puissante : le missile catalytique. L'arme est prête, vous pouvez l'utiliser, mais les visiteurs se comportent de manière inattendue et attaquent le centre qui contient notre armement catalytique. Empêchez les visiteurs de détruire le missile, puis réparez notre centre catalytique. Avec cette nouvelle arme, le moment est venu de reprendre l'avantage.

Objectifs primaires :
1 - Capturez l'unité de lancement catalytique
2 - Réparez complètement l'unité de lancement catalytique
3 - Détruisez trois stabilisateurs de gravité des aliens

Objectifs bonus :
1 - Capturez l'unité de renfort
2 - Détruisez les trois stabilisateurs de gravité sans utiliser le missile catalytique

Le premier objectif de la mission requiert une réaction rapide de votre part. Produisez deux ou trois saboteurs et prenez la direction du point 1 sur la carte. En escortant les saboteurs grâce à votre petite troupe de départ, vous devriez parvenir à atteindre la structure de lancement sans encombre. Réparez ensuite celle-ci en utilisant l'icône de la clé à molette, puis envoyez quelques chars pour défendre la structure. Grâce à vos saboteurs supplémentaires, investissez les structures principales de la base pour en acquérir le contrôle. Profitez-en également pour investir l'unité de renfort afin de valider l'objectif bonus n°1. Ne perdez pas de temps et bâtissez une usine d'armements pour produire 3 ou 4 collecteurs supplémentaires. Veillez également à protéger de manière convenable le flanc ouest de votre base. Vous subirez de nombreuses attaques du campement alien tout proche de vous. Construisez également un labo pour bénéficier des structures défensives les plus intéressantes, puis développez l'amélioration laser avant de construire 3 ou 4 tourelles antiaériennes réparties sur le côté nord de votre base. Après vous être constitué une petite troupe d'attaque, lancez vos hommes sur la première des bases ennemies et éradiquez tous les E.T. pour ne plus avoir à subir de menaces de ce côté-là. Notez qu'il vous est possible d'utiliser le missile catalytique pour gagner cette bataille, mais vous ne validerez pas l'objectif bonus n°2 en procédant ainsi... L'ennemi dispose de nombreuses ressources et le restant de ses bases prend rapidement des allures de forteresse. La stratégie conseillée est alors la suivante : produisez les unités les plus solides à votre disposition telles que les chars furtifs et les avatars et vérifiez bien qu'ils soient équipés des améliorations nécessaires.
Envoyez-les ensuite dans la mêlée (comptez au moins 6 avatars et une quinzaine de chars furtifs pour une efficacité maximale) et ciblez directement les structures entourées de jaune sans vous soucier des unités aliens qui vous attaqueront de toute part. Grâce à la résistance de vos troupes, vous devriez alors être en mesure d'atteindre les deux structures, avant que votre force de frappe ne finisse par tomber...

MISSION 15 : Collines italiennes

Descriptif : Kane veut accéder aux tours construites par les Visiteurs. Dès la fin de leur construction, ces énormes structures vont se transformer en passages interstellaires et tracer une voie vers les étoiles pour la Confrérie. La clé qui va déverrouiller notre destinée revêt la forme d'un code enfermé dans une structure cristalline, similaire au Tacitus. Votre mission consiste à neutraliser un relais alien en Italie de manière à acquérir l'une de ces clés. Les quelques renseignements que nous avons pu récolter nous indiquent qu'une base abandonnée se trouve dans cette zone. Nous

ne pouvons vous envoyer aucun renfort matériel. Utilisez le site pour construire votre centre opérationnel, puis pour forger une force d'attaque. Pour finir, envoyez un saboteur dans le relais des aliens et il se chargera du reste. Attendez-vous à une forte résistance.

Objectifs primaires :
1 - Rapportez les données-clés du relais alien

Objectifs bonus :
1 - Détruisez les stabilisateurs gravitationnels de la crête du nord
2 - Détruisez la chambre de stase
3 - Capturez trois extracteurs de tiberium alien

Comme à votre habitude, commencez par développer une base solide et bien protégée. Vous ne serez pas attaqué d'entrée de jeu et l'ennemi vous laisse largement le temps de construire un campement raisonnable. Bâtissez deux raffineries et placez au moins 3 collecteurs dans chacune d'elles. Faites ensuite construire tous les types de bâtiments, puis protégez les entrées de votre base. En même temps, n'hésitez pas à déployer deux usines d'armement pour mettre en place une armée conséquente en très peu de temps. Vous pourrez ainsi vous occuper de la nuisance la plus proche, située juste au-dessus de vous. Réduisez les visiteurs en miettes et capturez l'extracteur à l'aide d'un saboteur avant que le GDI n'intervienne. Développez ensuite un maximum d'obélisques de lumière pour contenir les attaques incessantes de l'ennemi sur le flanc gauche de votre campement. Dès les premiers signes d'épuisement des réserves de tiberium, dépêchez une troupe vers le champ de minerais bleus pour que vos collecteurs puissent récolter sans courir le moindre danger. Pensez également à bâtir rapidement une usine chimique de tiberium pour bénéficier de frappes lourdes. Il vous faut ensuite progresser par étape, sans jamais vous précipiter. Démolissez les structures aliens une à une, et profitez-en également pour aller détruire leur relais au nord-est. La clé de la victoire réside dans votre capacité à maintenir une récolte continue du précieux minerai. Une fois l'usine chimique construite, n'hésitez pas à vous servir de la commande d'implantation de tiberium qui vous permettra d'accélérer la vitesse de croissance du tiberium de manière épatante. Si vous désirez remplir les objectifs bonus de cette mission, il est fortement conseillé de vous débarrasser de la présence des envahisseurs avant de vous y atteler. L'objectif se révélera être un véritable jeu d'enfant en agissant de la sorte. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à envoyer un saboteur infiltrer le centre névralgique de l'ennemi, situé à l'extrême nord. Ouf ! Une bataille musclée en définitive !

MISSION 16 : Opération Stiletto

Descriptif : Le GDI avance à travers la zone rouge italienne plus vite que prévu et va bientôt être en mesure de mettre en danger chacune des installations des Visiteurs. Nous devons les ralentir. Le plus grand danger provient des deux grosses armées du GDI s'approchant des aliens depuis la rive est du Tibre. Au vu du peu d'unités dont nous disposons, l'engagement direct n'est pas une option. Utilisez la force d'infiltration commando composée d'unités furtives et de saboteurs. Prenez ensuite le contrôle des chantiers de construction du GDI, puis éliminez notre ennemi juré avec ses propres forces. Ceci étant, capturez les deux plates-formes drones des aliens. Le plan de Kane pourra alors éclater au grand jour. Détruisez tout ce qui ose se mettre en travers de votre route, qu'il s'agisse du GDI, de dissidents du Nod ou des Visiteurs.

Objectifs primaires :
1 - Prenez les deux chantiers de construction du GDI
2 - Capturez ou détruisez l'ensemble des casernes, des usines, des usines d'armement ou des aérodromes du GDI
3 - Capturez les deux plates-formes drones des aliens
4 - Capturez ou détruisez les stabilisateurs de gravité, les portails et les sphères de téléportation aliens

Objectifs bonus :
1 - Construisez un char Mammouth

Bien que vous débutiez cette mission avec 4 objectifs différents, le but, lui, reste le même. A savoir : capturer les structures principales de l'ennemi (GDI ou aliens) et anéantir ou capturer leurs bâtiments de production d'unités de guerre. Tout au long de cette partie, il vous faudra profiter un maximum de l'opposition de vos deux ennemis. Dès le début, commencez par former pas moins de 10 saboteurs grâce à l'unique caserne mise à votre disposition.

Accompagné de vos troupes de départ, conduisez les saboteurs vers le campement du GDI situé plus à l'ouest en prenant bien soin de laisser vos deux adversaires s'entretuer avant de traverser les zones de combat. Arrivé devant la base du GDI, faites le ménage en utilisant la puissance de frappe de vos unités furtives et de votre commando avant de capturer toutes les structures cerclées en jaune. La manoeuvre ne devrait pas être bien dure à réaliser et il ne vous restera plus qu'à utiliser le commando pour nettoyer la zone des tourelles défensives restantes.
Avant de vous lancer dans une production d'unités, il vous faut tout d'abord penser à bâtir une base solide, apte à vous rapporter un flux constant de ressources. Construisez alors 2 centrales supplémentaires et investissez celle du GDI avec l'un de vos saboteurs. Une riposte aérienne de votre ennemi ne tardera pas à survenir. Construisez donc sans perdre de temps quelques tourelles pour défendre vos structures de manière efficace. N'hésitez pas à revendre quelques bâtiments de votre base de départ pour accélérer la croissance de ce second campement. Construisez un labo technique, puis choisissez de lancer l'optimisation Canon EM. Grâce aux usines d'armement, construisez ensuite un maximum de chars Mammouth, puis prenez la direction du nord-ouest pour finir d'éradiquer le GDI. Prenez garde à ne pas détruire la structure principale du GDI, qui à cause d'un vilain bug, n'est pas indiqué sur la carte. Investissez rapidement un saboteur ou un ingénieur dans ce second chantier de construction pour valider le premier objectif primaire. A ce stade de la mission, le chemin qu'il vous restera à parcourir s'apparente à une simple formalité. Vos ressources devraient être au top, et vous pouvez même construire le fameux centre de contrôle des canons à ions. Lorsque vos champs de tiberium seront à court de minerais, envoyez les récolteurs dans les champs alentours et n'hésitez pas à construire deux raffineries supplémentaires depuis votre première base. Dépêchez ensuite une grosse troupe de chars jusque dans la base alien située au nord-est. La faible résistance dont font preuve les Visiteurs vous permet alors de prendre facilement les deux drones. Prenez bien soin de nettoyer la zone avant d'envoyer vos ingénieurs (ou saboteurs) et tout devrait bien se passer...

MISSION 17 : Tour de Kane

Descriptif : Votre objectif principal consiste à protéger la dernière tour alien en annihilant les forces du GDI qui l'attaque. Ca ne va pas être facile. Le GDI possède une bonne expérience dans l'éradication de ces structures et attaque déjà la base alien à proximité de la dernière tour. Ne laissez pas le GDI détruire ces générateurs. Le GDI emploie également des Juggernauts pour bombarder la base. Utilisez vos snipers pour éliminer leurs pilotes, puis demandez à vos saboteurs de capturer ces unités. Une petite base aérienne est également située plus au nord. Détruisez-la.

Objectifs primaires :
1 - Protégez les générateurs d'énergie des aliens
2 - Détruisez les bases du GDI

Objectifs bonus :
1 - Capturez trois juggernauts du GDI
2 - Détruisez les centres de contrôle des canons à ions du GDI

D'entrée de jeu, dépêchez une troupe conséquente sur la branche est menant à votre base. Bâtir un second chantier de manière à pouvoir programmer la construction de deux structures en simultané peut également se révéler très efficace. De nombreuses unités du GDI viendront tenter une percée par le flanc droit et il vous faudra donc le surveiller attentivement. Vous pouvez également lancer dans un premier temps un labo, puis attendre que les obélisques soient disponibles pour les placer sur ce même flanc. Cela vous évite alors de produire des unités dès le début. Bâtissez ensuite quatre ou cinq raffineries supplémentaires, puis lancez la production d'au moins 6 collecteurs. Déployez les défenses de votre base, puis protégez les champs de tiberium alentour pour anticiper la rupture imminente de minerais. Votre objectif principal est d'entraver la progression du GDI vers la base alien. Vos ennemis viseront alors les générateurs d'énergie des aliens et déploieront de lourdes troupes de manière extrêmement rapide.
A vous de faire preuve d'encore plus de réactivité ! Un champ de tiberium bleu demeure légèrement plus au nord-est. Envoyez-y plusieurs collecteurs afin d'augmenter vos réserves. Construisez trois ou quatre aérodromes et lancez la production de plusieurs avions de bombardements. Envoyez alors ceux-là dès lors que l'ennemi aura bâti son centre de contrôle des canons à ions. Notez que le complexe de contrôle des canons à ions peut être construit à différents endroits suivant les parties... Mais il vous faut réagir bien avant cela et concentrer vos efforts sur la base alien. Un peu avant l'annonce de l'objectif bonus numéro 2, prenez alors le chemin des générateurs qu'il vous faut défendre et positionnez-vous sur place en mettant sur pied une nouvelle base. Surprotégez celle-ci à l'aide de nombreux obélisques, puis bâtissez deux ou trois usines d'armement pour pouvoir déployer rapidement vos troupes sur le terrain.

Inutile de vous dire qu'il est plus judicieux d'attendre que les forces aliens et celles du GDI se soient entretuées avant d'intervenir... Les bombardiers doivent vous permettre d'affaiblir l'ennemi et de détruire les juggernauts si vous ne désirez pas accomplir l'objectif bonus n°1 (dans le cas contraire, détruisez un seul d'entre eux, puis envoyez des saboteurs investir les autres). Il est extrêmement important de pouvoir bénéficier des armes chimiques le plus tôt possible dans la partie. Pensez donc bien à construire labos et usines chimiques et munissez-vous des améliorations le plus rapidement possible. La possession du missile nucléaire est inévitable ! A l'aide de votre aviation, lancez plusieurs assauts consécutifs en visant les structures les plus importantes du GDI (usines d'armement, chantiers de construction...). Le plus dur est de parvenir à enrailler la progression du GDI vers les générateurs en même temps que vous enverrez vos escadrons d'aviations réduire en miettes les bases adverses. Au risque de me répéter, le missile nucléaire est indispensable au bon déroulement de la mission. Visez alors les regroupements de centrales pour permettre à vos unités de franchir les défenses de la base sans vous soucier des tourelles défensives du GDI, alors inactives. Lorsque vous serez parvenu à bien amocher les deux bases principales de votre adversaire (bases nord-est et sud-est), vous ne devriez plus trop avoir de problèmes pour contenir les forces de l'ennemi. Finissez alors le travail en dépêchant plusieurs patrouilles sur les zones en ruines pour voir s'afficher l'insigne qui récompensera vos efforts.

Campagne des Scrins

MISSION 1 : Londres

Descriptif : Contremaître, vous allez commander une petite armée qui va vous permettre d'attaquer toutes les formes de vie indigène sur l'île près du Continent Trois. L'attaque sera coordonnée à d'autres assauts sur tous les grands centres de population de la planète. Cette vague d'attaques devrait permettre de détourner l'attention des indigènes de la construction de nos armatures, tout en les intimidant afin de les tenir à distance de nos opérations. Evaluez leurs capacités offensives et défensives. Explosez tout sur votre passage.

Objectifs primaires :
1 - Détruisez 15 bâtiments civils dans la ville
2 - Détruisez les forces du GDI

Objectifs bonus :
1 - Détruisez les structures connues sous les noms de "Parlement" et "Big Ben"
2 - Détruisez Buckingham Palace
3 - Construisez des accélérateurs de croissance sur chaque champ d'Ichor

En début de partie, il vous faut fêter votre arrivée sur la planète bleue en détruisant pas moins de 15 bâtiments civils. Choisissez alors vos cibles parmi les nombreuses structures à portée, puis éliminez les quelques forces du GDI envoyées depuis le flanc est de temps à autre. Le but de cette manoeuvre n'est autre que de provoquer une riposte afin de pouvoir jauger les forces terrestres. Ce premier objectif rempli, vous aurez alors la possibilité de développer votre première base alien et 3 objectifs bonus ne tardent pas à pointer le bout de leur nez. Commencez par bâtir une base et à lancer la production d'au moins 4 ou 5 collecteurs. Ralliez ensuite les blindés armés au restant de vos troupes, puis lancez la production de quelques unités supplémentaires pour vous préparer à l'assaut. Un champ de minerais demeure protégé par une sorte de barrière laser. Commencez par construire un accélérateur de croissance afin d'installer celui-ci en plein milieu du champ, puis envoyez plusieurs unités sécuriser la zone mais surtout détruire la barrière. Partez ensuite à l'ouest de la zone et détruisez Buckingham Palace afin de valider l'objectif bonus n°2. Plus à l'est, Big Ben s'avère plus long à détruire. Dépêchez donc une troupe suffisamment fournie pour vous attaquer à ce monument indigène. Poursuivez en implantant un second accélérateur dans le champ de tiberium le plus au nord, puis commencez à bâtir l'armée la plus solide possible. L'ennemi dispose de 3 points de passage sur le flanc est de la zone de combat. Essayez donc de bloquer chacun de ces accès en postant une petite troupe à chaque endroit. Profitez ensuite du blocus pour récolter du tiberium et constituer une armée lourde. Notez qu'il vous est également possible de détruire les ponts. Lorsque vous serez parvenu à dresser une armée suffisamment puissante, infiltrez le camp ennemi et détruisez en priorité les deux bases principales, de manière à ce que le GDI ne puisse plus construire de structures. Enfin, développez un dernier accélérateur dans le champ de tiberium situé à l'intérieur de la base de votre adversaire, puis finissez le boulot en éradiquant tout ce qui ressemble à de la construction "Made in Indigène" ...

MISSION 2 : Munich

Descriptif : La population indigène semble hostile et bien plus évoluée que ce que nous pensions. C'est une menace pour la poursuite de nos opérations. Pendant les attaques de diversion sur les grands centres de population du Secteur 2-5, Continent 3, deux de nos quatre vaisseaux de reconnaissance ont été anéantis par des forces indigènes hostiles. Ces vaisseaux transportaient des données essentielles à la construction de nos armatures. Elles se trouvent maintenant en territoire ennemi. Une forte activité locale a été repérée près de nos vaisseaux de reconnaissance. Cette activité semble s'étendre sur une grande zone, mais leurs forces proviennent d'une seule source d'énergie. Eliminez cette source et vous allez pouvoir sécuriser cette zone-cible pour l'arrivée de nos renforts.

Objectifs primaires :
1 - Posez le dispositif de manipulation du maître sur la caserne du GDI et entraînez un ingénieur
2 - Utilisez un ingénieur du GDI pour boucler le réseau de défense de la ville

Objectifs secondaires :
1 - Protégez votre maître pendant l'intégralité de la mission

A peine la carte du niveau se dévoile qu'un escadron de grenadiers prend votre maître pour cible. Visez les lascars pour en prendre le contrôle immédiatement. Durant cette partie, il vous faudra ruser pour retourner l'adversaire contre ses propres forces. Prenez la direction de votre objectif principal et envoyez les grenadiers sur les bâtiments capturés afin d'en déloger rapidement leurs résidents. La suite consiste en une sorte de manège où il vous faudra jongler entre les unités ennemies pour contrôler leurs propres forces à tour de rôle.
Retournez alors les chars contre les unités d'infanterie en les écrasant, puis visez prioritairement les structures défensives telles que les tourelles mitrailleuses (surtout) et les tourelles canons (aussi). L'astuce ici est de ne jamais trop vous précipiter. Il vous faut prendre le temps d'éliminer les structures défensives avant de vous avancer vers la caserne du GDI. Un flux incessant de chars vous permet alors lentement mais sûrement de nettoyer la zone. Notez aussi que plusieurs capsules de soin demeurent éparpillées dans la zone. Pensez donc à bien récupérer celles-ci en cas de besoin. Durant votre petite traversée, évitez les déflecteurs du flanc gauche et choisissez de passer sereinement par l'aile est. Devant la caserne du GDI, débarrassez-vous des deux dernières tourelles, puis attendez que les chars ennemis se soient éloignés avant de vous avancer pour capturer la caserne grâce à laquelle vous produirez un ingénieur. Ce dernier produit n'est pas détectable par les forces adverses et vous pouvez donc lui ordonner immédiatement de filer jusqu'à sa cible pour en prendre possession. Si vous désirez valider cette mission en remplissant les conditions du premier objectif bonus, il vous faut vous focaliser dans un premier temps sur la sécurité du maître. Prenez alors le contrôle de celui-ci et repliez-vous jusqu'au vaisseau en prenant bien soin de manipuler tout contrevenant. L'ingénieur ayant rempli sa mission, d'importantes troupes de renforts feront leur apparition depuis la zone de départ et votre ultime objectif sera de détruire la base du GDI. Mener une offensive avec une troupe aux unités non renouvelables n'est pas chose aisée. Mettez le maître en retrait et embarquez toute votre petite troupe en choisissant d'attaquer par l'entrée est. Prenez garde à ne pas trop disperser votre troupe (certaines de vos unités étant plus rapides que d'autres) et visez les tourelles antiaériennes avant de vous attaquer aux 4 centrales à l'arrière de la base du GDI afin de couper l'énergie alimentant les défenses de l'ennemi. Toutes les structures entourées de jaune sont ensuite à abattre. Ne vous préoccupez pas des unités adverses et visez celles-ci en priorité.

MISSION 3 : Croatie

Descriptif : Contremaître, la base de données de la technologie Ichor-JQ des indigènes se trouve dans deux de leurs centres de cette région. Ces bases de données peuvent nous permettre de comprendre comment et pourquoi nous avons été attirés sur cette planète. Prenez ces structures, puis protégez-les par tous les moyens possibles. Vous avez maintenant accès à nos corrupteurs. Ils vous seront très utiles dans cette région.

Objectifs primaires :
1 - Capturez les deux centres d'information du Nod
2 - Détruisez les défenses qui les protègent

Objectif secondaire :
1 - Détruisez la base du GDI

Face aux deux camps beaucoup plus avancés que vous ne l'êtes, il vous faut parvenir à vous déployer rapidement. Plusieurs consignes sont alors à respecter. Le flanc nord-ouest se doit tout d'abord d'être bien protégé. Cela nécessite donc de développer toutes les structures disponibles afin de pouvoir ériger une dizaine de canons à photons, histoire d'être tranquille. Bâtissez également 3 usines pour la collecte de tiberium et pensez à exploiter la source bleue plus à l'est. Enfin, n'hésitez pas à dépêcher une troupe sur place pour protéger vos collecteurs, puis placez des accélérateurs sur tous les champs de tiberium à proximité. Une source de minerais, non négligeable demeure au centre de la zone. Constituez un avant-poste et protégez celui-ci de plusieurs tourelles pour permettre à vos collecteurs de "butiner sans risques". La base du GDI, sur le flanc est, repose sur des défenses faibles. Dès lors que vous disposerez des Tripodes et que vous aurez lancé les améliorations les plus importantes telles que les générateurs de champs de force et les lanceurs de disques plasma, tentez une percée dans la base du GDI pour valider l'objectif bonus de la mission. Dès lors que vous prendrez possession des lieux, pensez à bien exploiter les deux sources de minerais en bâtissant un deuxième avant-poste si besoin. En mode normal, le Nod ne propose que très peu de résistance, et vous laisse même le soin de bâtir une armée solide et fournie en unités. Filez alors jusqu'au campement du Nod et détruisez tout sur votre passage. Les structures à capturer demeurent à l'arrière de la base. Détruisez les obélisques, puis envoyez deux assimilateurs prendre possession des enceintes à capturer.

MISSION 4 : Armature 19

Descriptif : Contremaître, vous devez protéger la tour de l'armature 19 jusqu'à la fin de sa construction. Cette mission est d'une importance capitale. La réussite de nos opérations et le destin de notre race dépendent du fonctionnement de l'armature 19. Vous avez maintenant accès à toutes nos capacités offensives. Prenez le commandement de cette base et empêchez les forces hostiles indigènes de détruire la tour.

Objectifs primaires :
1 - Défendez la tour
2 - Construisez un émetteur de signaux et appelez le vaisseau-mère
3 - Protégez et guidez le vaisseau-mère jusqu'à la tour

Vous débutez cette mission avec un joli paquet de dollars en poche. Vous disposez de deux bases avancées aux extrémités nord-ouest et sud-est. Votre objectif premier est de tenir plusieurs minutes où vous subirez les assauts répétés des forces du GDI. Pour vous défendre, rien de tel que les tourelles défensives ! Cliquez donc sur l'onglet en forme de bouclier et produisez un bon nombre de canons à photons et autres colonnes foudroyantes. Disposez ces structures intelligemment dans les zones des deux campements de manière à ne pas vous faire déborder bêtement par vos adversaires. Construire une ou deux fonderies peut également s'avérer efficace pour développer rapidement les bâtiments de défense dont vous avez besoin. Le délai écoulé, vous recevrez l'ordre de construire un émetteur dans le but d'appeler le vaisseau-mère alien. Pour cela, cliquez sur la dernière icône de la colonne de gauche. Votre dernier objectif consiste à protéger le vaisseau-mère durant la traversée qu'il s'apprête à effectuer. Plutôt que de vous précipiter, prenez le temps de produire de nombreuses unités et faites-leur explorer la zone de manière à déceler toute présence ennemie. De nombreuses tourelles demeurent en effet réparties à travers la zone et leur destruction est primordiale pour la réussite de l'objectif. Au niveau des bonus, on vous propose purement et simplement de détruire la base du GDI située au nord-est du champ de bataille. Les tripodes d'annihilation, épaulés par les améliorations de boucliers, s'avèrent alors terriblement efficaces. Visez directement la structure principale de l'ennemi pour en finir rapidement. Sélectionnez pour finir le vaisseau-mère et montrez lui le chemin en cliquant sur la zone chiffrée "3" sur votre carte. Disposez vos unités tout au long du chemin qui sera parcouru pour assurer la sécurité du vaisseau et l'opération devrait se solder sans problème par un succès.

SHADOW SQUAD (CAMPAGNE NOD)

Durant la campagne NOD, mettez le jeu en pause et faites : **Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, RB, LB, LB et B**. Ce code ne fonctionne pas si vous jouez en mode Escarmouche ou Carrière.

Command & Conquer : Alerte Rouge 3

© Electronic Arts 2008

SUCCÈS

Mère Russie (10)

Terminez la mission 1 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Le cirque de la traîtrise (10)

Terminez la mission 2 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La reconquête de la baie glacée (10)

Terminez la mission 3 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La marche de l'Armée Rouge (10)

Terminez la mission 4 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La science de la guerre (10)

Terminez la mission 5 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Mort aux traîtres (20)

Terminez la mission 6 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Du domptage d'un Dieu vivant (20)

Terminez la mission 7 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Les témoins impassibles (20)

Terminez la mission 8 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

Désolation sur la Grosse Pomme (20)

Terminez la mission 9 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

La Menace Rouge (10)

Terminez la mission 1 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Piège en Méditerranée (10)

Terminez la mission 2 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La libération (10)

Terminez la mission 3 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

L'ennemi de notre ennemi (10)

Terminez la mission 4 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La forteresse insondable (10)

Terminez la mission 5 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Un monument à la folie (20)

Terminez la mission 6 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Un soleil éteint pour toujours (20)

Terminez la mission 7 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Le grand piège (20)

Terminez la mission 8 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

Une lune à jamais perdue (20)

Terminez la mission 9 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

La mort de Père Frost (10)

Terminez la mission 1 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La conquête des esprits perdus (10)

Terminez la mission 2 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le pouvoir du Bourreau Shogun (10)

Terminez la mission 3 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le tombeau d'une flotte impie (10)

Terminez la mission 4 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

L'assaut de la Tortue Noire (10)

Terminez la mission 5 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La rage de la Tortue Noire (20)

Terminez la mission 6 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

La baie des barbares (20)

Terminez la mission 7 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Sus au Kremlin (20)

Terminez la mission 8 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Le dernier soubresaut des Rouges (20)

Terminez la mission 9 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

Conscrit (10)

Terminez le didacticiel

Tempus Fugit (30)

Terminez toutes les campagnes au niveau de difficulté moyen ou difficile

Maître absolu (50)

Terminez toutes les campagnes du niveau difficile (déverrouille aussi le succès du niveau moyen)

Rouleau compresseur (30)

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Soviétiques

Joker (30)

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Alliés

Conquête impériale (30)

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne de l'Empire du Soleil levant

Duo d'experts (20)

Terminez 9 missions de campagne en coopération en ligne

Duo de choc (30)

Terminez 18 missions de campagne en coopération en ligne

Duo d'enfer (40)

Terminez 27 missions de campagne en coopération en ligne

Echec et mat (40)

Battez un adversaire en escarmouche brutale sur une carte à 2 joueurs

Escarmouché (30)

Remportez des batailles sur toutes les cartes originales d'escarmouche (en moyen ou plus)

Survivance (30)

Battez vos 9 adversaires d'escarmouche sur les cartes à 2 joueurs (en moyen ou plus)

La grosse cote (40)

Battez une équipe de 3 adversaires sur une carte à 4 joueurs (en moyen ou plus)

Au voleur ! (20)

Prenez 7 armes ennemies diff. avec le char Hammer en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Vite fait, bien fait (20)

Battez votre adversaire d'escarmouche en moins de 5 minutes (en moyen ou plus)

Attaque ultime (20)

Détruisez 30 unités ennemies avec une arme ultime en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Commando fatal (20)

Abattez 25 cibles en 1 min. avec un commando en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Viande hachée (20)

Ecrasez 20 unités ennemies en escarmouche ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

Epée sacrée (20)

Découpez 15 unités ennemies avec l'épée en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Evolution armée (20)

Armez 10 VCI avec des armes différentes en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Restructuration (20)

Capturez 6 structures lors en escarmouche ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

L'espion qui m'a acheté (20)

Soudoyez 5 ennemis avec une seule corruption en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Le règne de la terreur (20)

Démantelez 4 véhicules avec le même drone terreur en escarmouche ou partie en ligne avec classement

Commanders : Attack Of The Genos

© Sierra / Southend Interactive 2008

SUCCÈS

Spécialiste (5)

Achevez l'entraînement.

Bravement Audacieux (5)

Terminez un match en ligne.

Survivant (5)

Gagnez n'importe quelle mission sans aucune perte.

Char Commandant (10)

Ayez 10 tanks lourds à la fois en votre possession.

Explorateur (15)

Ramassez tous les jetons secrets.

Guerrier (15)

Terminez toutes les cartes de bataille.

Destroyer (15)

Détruisez 1000 unités ennemies.

Gagnant (15)

Gagnez 50 missions.

Officier (20)

Achevez la Campagne Normale.

Suprême (25)

Arrivez à une bonne fin dans la Campagne Avancée.

Général (30)

Achevez la Campagne Avancée.

Perfectionniste (40)

Obtenez 5 étoiles dans chaque catégorie pour toutes les missions en Campagne Normale.

Conan

© THQ / Nihilistic 2007

CHEAT CODES

Maîtriser tous les mouvements

Terminer le jeu en mode Normal.

Chant de la mort

Terminer le jeu en mode Normal.

Pouvoir d'armure

Terminer le jeu en mode Hard.

Invincibilité

Terminer le jeu en mode King.

DIFFICULTÉ KING

Terminez le jeu une fois en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté King.

SUCCÈS

Attaqueur en série (10)

Compteur de combo à 100.

Maître du combat à deux armes (10)

Maîtriser toutes les attaques à deux armes.

Score & gore (10)

Marquer 20000 points lors d'une mission.

Maître épéiste à deux mains (10)

Maîtriser toutes les attaques à deux mains.

La collection légendaire (10)

Collectionner toutes les armures.

Chercheur de triumvirat (10)

Activer 5 triumvirats runiques.

Chercheur de trésor (10)

Trouver 1 coffre au trésor.

Fines tranches (10)

100 démembrements.

Mains libres (10)

Désarmer un ennemi.

Chef de parade (10)

Réussir toutes les parades mortelles du jeu.

Chiche kebab (10)

Empaler un ennemi.

Première main (10)

Tuer quelqu'un à mains nues.

Chute libre (10)

Tuer un ennemi en lui tombant dessus.

Noble Conan (10)

Sauver une vierge.

Maître épéiste (10)

Maîtriser toutes les attaques à une main.

Tueur de masse (15)

Tuer au moins 5 ennemis d'un coup.

Tueur de zombie (15)

Tuer au moins 25 zombies tout en luttant contre le calamar géant.

Main de fer (15)

Tuer 50 personnes à mains nues.

Parade nuptiale (15)

Réussir 100 parades mortelles.

Chasseur de trésor (20)

Trouver 50 coffres au trésor.

Triumvirat uni (20)

Activer tous les triumvirats runiques.

Montée d'adrénaline (20)

Trouver tous les triumvirats runiques de Chant funeste.

Armure intégrale (20)

Trouver tous les triumvirats runiques d'armure.

Découpeur-né (20)

500 démembrements.

Pleine santé (20)

Trouver tous les triumvirats runiques de santé.

La tête sur les épaules (20)

Décapiter un capitaine en lançant un bouclier.

Série illimitée (20)

Compteur de combo à 325.

Parade d'enfer (20)

Réussir 200 parades mortelles.

Prise de la mort (20)

250 tués à mains nues.

Main fatale (30)

500 tués à mains nues.

Riche comme Crésus (30)

Trouver tous les coffres au trésor.

Grand Conan (30)

Terminer la partie en mode difficile.

Brochette d'ennemis (30)

Empaler 100 ennemis.

Pillard-né (30)

Désarmer 100 ennemis.

Pierre angulaire (30)

Tuer 100 ennemis en lançant des objets.

Pluie funeste (30)

Tuer 100 ennemis en leur tombant dessus.

Boucher (30)

1000 démembrements.

Intouchable (40)

Terminer un niveau sans subir le moindre dommage.

En sang et en or (40)

Marquer un total de 100 000 points.

Maître Conan (50)

Terminer la partie en mode Expert.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Condemned

© Sega / Monolith Productions 2005

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **ShovelFighter** en guise de nom de profil pour débloquer tous les niveaux et tout le contenu bonus du jeu. Attention aux majuscules !

Condemned 2 : Bloodshot

© Sega / Monolith Productions 2008

MODE FPS

Ce mode devient accessible pour n'importe quelle mission dès que vous avez terminé le jeu et vous permet de disposer de munitions illimitées pour toutes vos armes.

GALERIE COMPLÈTE

Créez un nouveau profil ayant pour nom **ShovelFighter** et vous aurez directement accès à tous les bonus.

SUCCÈS

Dernier mot (10)

Vous n'oublierez jamais votre toute première fois.

Self-control (10)

Montrez vos émotions !

Police de proximité (10)

Battez-vous pour réussir une mission.

Chasseur de grosse proie (10)

Familiarisez-vous avec le bois de cerf.

Mur de briques (10)

MJ : Il faut parer !

Collectionneur (10)

Analysez les indices en MJ encore, encore et sans relâche !

BUUUUUUUTTTT ! (10)

Servez-vous correctement du baby-foot.

Groggy (10)

MJ : Seulement les coups de poing.

Fin limier (10)

Atteignez la perfection.

Comparse (10)

Aidez à analyser les indices en mode Scène du crime.

Mesure préventive décisive (25)

Les mesures préventives sont les meilleures.

Défenseur (25)

MJ : Défense des indices 10 fois.

Automédication (25)

Soignez-vous, docteur.

Bloodshot (25)

Déverrouillez tous les clubs de combat de Bloodshot.

ZDT (Zone de Destruction Totale) (25)

Brisez la nuque de vos ennemis.

Flambée (25)

Une petite goutte, et on passe à la cuisson.

Enquêteur (25)

Vous vous êtes mesuré aux plus forts et les avez battus à leur propre jeu.

Faits (25)

MJ : fouillez la scène du crime.

Magellan (25)

Explorez les endroits de toutes les cartes plus d'une fois !

Tous les modes (25)

5 fois chacun.

Plombier (25)

Trouvez un tuyau et utilisez-le souvent.

Champion de ruée (25)

Supprimez la SCU 5 fois.

Roi des clodos (30)

Sans arme, vous assurez quand même.

Vous m'entendez à présent ? (30)

Service de nettoyage d'émetteurs.

Chaîne de forçats (30)

Utilisez toutes les attaques enchaînées plusieurs fois.

Détective (30)

Réussissez une mission en mode FPS.

Maître enquêteur (30)

La qualité du fin limier jusqu'au bout.

Sans limite (30)

Gagnez des parties Scène du crime avec la SCU et sans tirer.

Roi de la survie (30)

Survivez à la Ruée des clodos plusieurs fois.

CRS (30)

Terminez le mode pour un joueur.

Tokyo à l'écoute (30)

Réglez toutes les télés.

Assassin (30)

Achevez-les !

Investigateur en chef (50)

Réussissez toutes les missions en mode Difficile.

Détective de rang supérieur (50)

Tirez sur tout ce qui bouge en mode FPS.

Doré (50)

Atteignez l'or dans toutes les missions.

Surdoué MJ (50)

Gagnez une partie de Combat à mort avec 15 victimes et sans mourir.

Tueur en série (50)

Massacrez tout le monde en MJ.

SKX (50)

Tuez les tueurs.

RÉCOMPENSES

Poing américain en argent

Terminer la mission 1.

Gilet par balles en argent

Terminer la mission 2.

Taser doré (5 tirs)

Terminer la mission 3.

Holster

Terminer la mission 4.

Semelles spéciales

Terminer la mission 5.

Conflict : Denied Ops

© Eidos Interactive / Pivotal Games 2008

SUCCÈS

Évasion

Fuyez le poste de police sans être porté disparu à Metuwe. (10)

Propriétaire regardant

Assurez-vous que le BMP tienne le coup jusqu'à la fin de la mission Monastère. (10)

Il faut sauver le soldat Yelkin

Faites en sorte que le soldat Yelkin survive dans le port baleinier. (10)

Comme sur des roulettes

Réquisitionnez un aéroglisseur et faites en sorte qu'il atteigne le mur de la base de sous-marins. (10)

Vertiges

Détruisez l'avion de chasse dans la base de sous-marins. (10)

Protéger le docteur

Faites en sorte que le Dr Pessich survive jusqu'à la fin de la mission Château. (10)

Protection rapprochée

Sauvez les soldats du RPF sur la place de Metuwe. (10)

Sauvetage

Sauvez Bishop Three dans Metuwe. (10)

Ta cousine danse nue...

Écoutez 4 conversations entre gardes dans la mine de diamants sans vous faire repérer. (10)

L'homme invisible

Suivez Atongwe dans la mine de diamant sans vous faire repérer. (10)

Prog. libération de prisonniers

Faites en sorte que les agents du FSB survivent jusqu'à la fin de la mission Château. (10)

Changement de priorité

Assurez-vous que les otages survivent sur le tanker. (10)

Rupture de contrat

Pourchassez et tuez Kwennoir dans la scierie. (10)

La malédiction du Bambino

Sauvez Foley dans la scierie. (10)

Delta Force indemne

Faites en sorte que tous les membres de la Delta Force survivent jusqu'à la fin de la mission. (10)

Colmatage

Empêchez la fuite de gaz dans la base militaire. (10)

Match à mort remporté avec Lang

Remportez un match à mort en partie avec classement en incarnant uniquement Lang. (10)

Match à mort gagné avec Graves

Remportez un match à mort en partie avec classement en incarnant uniquement Graves. (10)

Match mort éq. gagné avec Lang

Remportez un match à mort en équipe en partie avec classement en incarnant uniquement Lang. (10)

Match mort éq. gagné avec Graves

Remportez un match à mort en équipe en partie avec classement en incarnant uniquement Graves. (10)

Ange gardien

Soignez 10 coéquipiers lors d'une conquête en partie avec classement. (10)

Mission en coopération

Terminez une mission en coopération. (10)

Conquérants de la conquête

Marquez le double de points que l'équipe adverse lors d'une conquête en partie avec classement. (20)

Tout pour l'équipe

Marquez 50 % des points de l'équipe victorieuse lors d'un match à mort en partie avec classement. (20)

Carnage match à mort en équipe

Faites 15 victimes de suite pour une seule équ. en match à mort en équipe en partie avec classement. (20)

Partenaire hors pair

Terminez une mission en coopération sans que l'un des joueurs ne soit porté disparu. (20)

Meilleur d'entre les meilleurs

Terminez premier lors d'un match à mort en partie avec classement à 16 joueurs. (20)

Roi du match à mort

Gagnez un match à mort en partie avec classement avec 2x plus de victimes que votre meilleur rival. (20)

Carnage en match à mort

Eliminez 15 victimes de suite lors d'un match à mort en partie avec classement. (20)

Nettoyage par le vide

Tuez 10 victimes avec des grenades lors d'une seule mission. (20)

Castagneur

Faites 10 victimes au corps-à-corps lors d'une seule mission en solo ou en coopération. (20)

Pas le temps de saigner

Terminez une camp. ou une mission en coop. sans être porté disparu (sans retour au pt de passage). (20)

Longue vie à Lang

Terminez une campagne ou une mission en coop avec Lang (au moins 50 victimes et 30 % de précision). (20)

L'heure est Graves

Terminez une mission en incarnant Graves, avec au moins 50 victimes et une précision de 40 %. (20)

Carnage

Éliminez 50 victimes de suite sans être porté disparu. (20)

Top chrono

Détruisez 45 objets en 60 secondes. (20)

Terre brûlée

Pulvérisez au moins 75 % des objets destructibles lors d'une mission. (20)

Dommages collatéraux

Faites 10 victimes indirectes lors d'une mission en tirant sur des barils ou des bonbonnes de gaz. (20)

Campagne en coopération

Terminez une campagne en coopération. (30)

Campagne terminée (Facile)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Facile. (50)

Suprématie

Gardez les 5 drapeaux pendant au moins 30 secondes lors d'une conquête en partie avec classement. (50)

Campagne terminée (Normal)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Normal. (75)

Campagne terminée (Difficile)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Difficile. (100)

Campagne terminée (Extrême)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Extrême. (150)

Contra

© Konami / Digital Eclipse 2006

SUCCÈS

Armory (10)

Ramasse 4 bonus armes différents.

Team Work (10)

Marque 100 000 points dans une partie Xbox Live Co-op.

Untouchable (10)

Atteins la première galerie sans perdre de vie.

Tunnel runner 1 (10)

Bats le meilleur temps de la galerie de 33 secondes restantes ou plus.

Infiltration (15)

Détruis la tour alien à la fin du niveau eau.

Tunnel runner 2 (15)

Bats le second meilleur temps de la galerie de 55 secondes restantes ou plus.

Well Equipped (15)

Ramasse 3 armes différentes dans la seconde galerie.

Tough Guy (20)

Atteins la seconde galerie sans te procurer une seule amélioration d'arme.

Proficient (20)

Termine la seconde galerie avec un score de 100 000 ou plus en mode Arcade.

Partnership (20)

Termine la partie en mode Co-op sur Xbox Live.

Bulletproof (25)

Termine la partie en mode Arcade en n'utilisant qu'un seul crédit.

Full Assault (30)

Termine la partie en moins de 12 minutes.

CHEAT CODE

Le code suivant doit être entré après être entré dans le menu "Partie Arcade".

`Commencer le jeu avec 30 vies` Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A

Costume Quest

© THQ / Double Fine Productions 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Masque citrouille (homme ou femme)

Terminer le jeu.

Seau citrouille (homme ou femme)

Terminer le jeu et lancer une nouvelle partie.

SUCCÈS

Bien équipé (15)

Tu as récolté toutes les Cartes de Bonbons Farceurs.

Compères de Combat (5)

Tu as vaincu un monstre en combat avec un de tes amis à tes côtés.

Saut Binaire (10)

Tu as passé au moins 15 rampes différentes avec le Turbo du robot.

Croqueur de pomme (15)

Tu as gagné tous les lots du Jeu des pommes.

Embuscade (10)

Tu as surpris 10 monstres.

Réduction ! (15)

Tu as vaincu BoJonn en combat.

Bonbondozer esquivé (15)

Tu as vaincu Metxel en combat.

En Quête de Costume (5)

Tu as obtenu 5 costumes.

Glouton (15)

Tu as récolté plus de 4 000 bonbons.

Magnifique (10)

Tu as remporté le concours de costumes du Centre commercial l'Arrière-Saison.

Justicier Masqué (25)

Tu as terminé toutes les quêtes du jeu.

L'Habit fait le Héros (10)

Tu as utilisé les capacités de tous les costumes lors des combats.

Douce Justice (25)

Tu as terminé le jeu !

Citrouille en Vadrouille (10)

Tu as obtenu le costume de citrouille.

Timbré (15)

Tu as obtenu tous les Timbres de Combat.

Counter-Strike : Global Offensive

© Valve / Hidden Path 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Dieu de la guerre (70 G)

Tuez 10 000 ennemis

Récompensé (60 G)

Remportez 100 récompenses

Points en votre faveur (15 G)

Infligez un total de 2 500 points de dégâts aux ennemis

Obligations de guerre (20 G)

Gagnez un montant total de 50 000 $

Folie meurtrière ! (20 G)

Remportez une partie sans mourir en mode Course à l'armement

Ligne de mire optimale (30 G)

Tuez 250 ennemis d'un tir en pleine tête

Coup de balai (60 G)

Éliminez l'ensemble de l'équipe adverse sans qu'aucun de vos coéquipiers ne soit touché

Récidiviste (20 G)

Dominez un ennemi

Tireur expert (25 G)

Faites une victime avec chaque arme

Roi de la victime (40 G)

Jouez 5 000 parties en mode Course à l'armement ou Démolition

Balle magique (10 G)

Tuez un ennemi avec la dernière balle de chargeur (excluant les fusils de précisions et Zeus x27)

Commençons par le commencement ! (Xbox Live) (30 G)

Battez seul l'équipe Terroriste avant que la bombe ne soit posée en mode Démolition en ligne

Country Dance All Stars

© GameMill Publishing

CODE SECRET

Pour débloquer Jason Aldean "*My Kinda Party*" et Toby Keith "*A Little Less Talk*", entrez le code `DANCEPARTY` dans la section dédiée du menu Bonus.

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

EQUIPES ALL-STARS

All-African Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe d'Afrique.

All-Americans Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-Asian Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique

All-European Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-World Team

Gagnez la coupe du monde avec toutes les équipes all-stars.

SUCCÈS

Battre le pays hôte (50)

Battre l'Allemagne, pays hôte, en jouant un match intégral contre elle.

Terminer un scénario (50)

Relever l'un des défis du mode Défi mondial.

Se qualifier en Coupe du Monde (150)

Se qualifier pour la Coupe du Monde en mode Coupe du Monde de la FIFA 2006.

Gagner la Coupe du Monde (250)

Gagner la Coupe du Monde en mode Coupe du Monde de la FIFA 2006.

Terminer tous les scénarios (500)

Relever tous les défis du mode Défi mondial.

Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010

© Electronic Arts / EA Sports 2010

LISTE DES SUCCÈS

Phase de poules 1 étoile (30)

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 0,5 ou 1 étoile.

Phase de poules 2 étoiles (20)

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA en ligne avec une équipe 1,5 ou 2 étoiles.

Phase de poules 3 étoiles (5)

Terminer la phase de poules de la CM de la FIFA en ligne avec une équipe 2,5 ou 3 étoiles.

Contre toute attente (75)

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 0,5 ou 1 étoile.

Challenger de choix (50)

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en ligne avec une équipe 1,5 ou 2 étoiles.

Entente collective (15)

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA en ligne avec une équipe 2,5 ou 3 étoiles.

Un rêve se réalise (5)

Passer la phase de poules de la Coupe du Monde de la FIFA en ligne avec une équipe 3 étoiles max.

Phase de poules invaincu (15)

Gagner les 3 matchs du groupe et aller en 8e de finale de la Coupe du Monde de la FIFA en ligne.

Hospitalité et victoires (10)

En tant que profil maître, qualifier l'Afrique du Sud en 8e de finale de la CM de la FIFA 2010.

On en marquera plus, c'est tout (10)

En tant que profil maître, prendre + de 14 buts en phase finale et gagner la CM (Semi-pro ou +).

Cage inviolée (10)

En tant que profil maître, accéder aux 8e de finale sans prendre de but (Semi-pro ou +).

Défendre, défendre, défendre (10)

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA 2010 en marquant 11 buts ou moins (profil maître).

Deuxième voyage, premier but (10)

Qualif. et marque en CM avec 1 équ. non néophyte mais qui n'a jamais marqué en CM (profil maitre).

Sélection en équipe 1 (15)

Être promu dans l'équipe première et jouer un match en mode Deviens capitaine.

Premier choix du sélectionneur (15)

Jouer un match avec un Pro virtuel en étant le numéro 1 de l'équipe en mode Deviens capitaine.

Coopération fructueuse (5)

Les 4 joueurs en coopération doivent obtenir une note d'au moins 7 dans un match Deviens capitaine.

Entraînement aux pénaltys (10)

Transformer au moins 5 pénaltys en entraînement de séance de tirs au but

Le maître (20)

Finir une campagne Deviens capitaine en ayant l'un des joueurs récompensé en fin de compétition.

Le capitaine (10)

Devenir capitaine de l'équipe première et jouer un match dans une campagne Deviens capitaine.

Performance solide (10)

Obtenir une note moyenne de 8 à la fin d'une campagne Deviens capitaine.

Fair Play (5)

Disputer l'intégralité d'une campagne Deviens capitaine sans être expulsé.

Solide à l'arrière (5)

Obtenir une note de match d'au moins 8 en tant que défenseur en mode Deviens capitaine.

Chapeau bas (5)

En mode Deviens capitaine, réaliser au moins 2 coups du chapeau en phase finale (record).

Roi de la CM de la FIFA 2010 (125)

Battre les 32 équipes qualifiées pour la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Finale de la CM de la FIFA 2006 (10)

Battre la France avec l'Italie en difficulté Semi-pro au moins.

Finale de la CM de la FIFA 2002 (10)

Battre l'Allemagne avec le Brésil en difficulté Semi-pro au moins.

Finale de la CM de la FIFA 1998 (10)

Battre le Brésil avec la France en difficulté Semi-pro au moins.

Buteur éclair (20)

Marquer en moins de 90 secondes pour battre le record du but le plus rapide en phase finale de CM.

Eliminatoires Europe (20)

En tant que profil maître, qualifier une équipe européenne à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Asie (20)

En tant que profil maître, qualifier une équipe asiatique à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Océanie (20)

En tant que profil maître, qualifier une équipe d'Océanie à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires CONCACAF (20)

En tant que profil maître, qualifier une équipe CONCACAF à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Amérique du Sud (20)

En tant que profil maître, qualifier une éq. sud-américaine à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Eliminatoires Afrique (20)

En tant que profil maître, qualifier une équipe africaine à la Coupe du Monde de la FIFA 2010.

Vainqueur de la Coupe du Monde (125)

En tant que profil maître, remporter la CM de la FIFA 2010 lors de la CM de la FIFA 2010.

Victoire ! (100)

Remporter la Coupe du Monde de la FIFA dans une campagne Deviens capitaine.

Quelle honte ! (0)

J'ai abandonné au moins 5 parties avec classement alors que je perdais.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

BONUS COCA-COLA

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du mode EA Extras et entrez les codes suivants.

Code 1 : `ZTSMBDRGJLQBUMSA`
Code 2 : `XRNPAQSDMCYIWTRY`
Code 3 : `QCZCGTXKWYWBNPJK`
Code 4 : `VXYJZLXTRPBZUXXJ`
Code 5 : `BNDIPYYTCDZVJCCN`
Code 6 : `NLGAHWCHCCUCTNUH`
Code 7 : `YMEOCBDOIWYUEVQN`
Code 8 : `TLHDMYMCUITLAYJL`

CÉLÉBRATIONS COCA-COLA

Après avoir saisi les codes Coca-Cola (voir astuce correspondante), effectuez les manipulations suivantes.

Baby Cradle	LT + A
Danse africaine	LT + B
Flying Dive	LT + Y
Patinage	RB + A
Prancing Bird	RB + B
River Dance	RB + X
Side Slide	RB + Y

CHAUSSURES DE FOOT

HHDO-PWPM-IXZQ-OJOZ	Adidas adiPure III TRX (Black/Sun)
OCEG-ZCUH-XOBS-BNFU	Adidas Predator_X (Black/Sun)
SGFS-TZPP-XCHH-MJMH	Adidas F50 adizero (Black/Sun/Sun)
VOKM-NEZT-JOQP-ULUT	Adidas F50 adizero (Chameleon)
YOZC-CVIF-JGKQ-JWTW	Adidas F50 adizero (Sun/Black/Gold)

Crackdown

© Microsoft / Realtime Worlds 2007

CONTRÔLER LA CRIMINALITÉ

Eliminez les trois gangs du jeu (Los Muertos, Volk et Shai-Gen) dans n'importe quel niveau de difficulté (ce qui implique de terminer le jeu) pour pouvoir activer ou désactiver la criminalité (les ennemis n'apparaîtront plus si vous la désactivez).

PLUS DE 300 KM/H

- En mode "Clé de la ville", mettez 4 étoiles en Pilotage.
- Faites apparaître la SuperCar de l´Agence et montez dedans.
- Allez le plus vite possible sur l´autoroute.
- Une fois la vitesse élevée, continuez à rouler et retirez toutes les étoiles du pilotage pour ne plus en avoir. Votre véhicule reviendra alors à la normale. Vous ralentirez au début, mais très vite, votre vitesse augmentera sans limite !

SUCCÈS

Voltigeur (10)

Atteignez le sommet de la Tour de l'Agence.

Casse-cou (10)

Sautez depuis le sommet de la Tour de l'Agence pour tomber dans l'eau en contrebas.

Saut de la mort (10)

Effectuer un saut de 6 s en véhicule.

Haute voltige (10)

Propulsez votre véhicule à plus de 115 pieds de hauteur.

Huissier (10)

Réquisitionnez 100 véhicules de gang.

Expert ès Los Muertos (10)

Localiser toutes les cibles référencées des Los Muertos.

Expert ès Volk (10)

Localiser toutes les cibles référencées des Volk.

Expert ès Shai-Gen (10)

Localiser toutes les cibles référencées de la Shai-Gen.

Premier sang (10)

Éliminer le premier des 21 boss de gang.

Cap sur le Point de rav. (10)

Déverrouillez votre premier Point de ravitaillement.

La mort vient du ciel (10)

Abattez 5 membres de gang en un seul saut (en l'air).

Quaterback (10)

Propulsez un objet (grenades exceptées) à plus de 205 pieds.

Cataclysme (10)

Faites sauter 100 engins explosifs en 60 secondes.

Double jeu (10)

L'union fait la force - Terminez votre première mission en mode coop.

Terreur de la route (15)

Broyez sous vos roues 175 criminels.

Gâchette (15)

Feu à volonté - abattez 500 criminels au moyen d'armes à feu.

Pugiliste (15)

Tuez 150 criminels à mains nues (ou à l'aide d'objets projetés).

Artificier fou (15)

Faites parler la poudre - tuez 500 criminels à l'explosif.

Trompe-la-mort (15)

Abattez 200 criminels sans être tué.

Impact global (15)

Éliminer 15 membres de gang à l'aide du globe de l'Observatoire.

Agent expert artificier (20)

Atomisez les obstacles pour atteindre le niveau 4 en explosifs.

Agent athlétique (20)

Redoublez de prouesses athlétiques pour atteindre le niveau 4 en agilité.

Agent expert pilote (20)

Jouez du volant pour atteindre le niveau 4 en pilotage.

Agent expert lutteur (20)

Cognez, piétinez et lancez pour atteindre le niveau 4 en force.

Agent sniper (20)

Faites mouche à chaque fois pour atteindre le niveau 4 en maniement des armes.

Jongleur de corps (20)

Utilisez des explosifs pour maintenir un corps en l'air pendant 10 secondes.

Jongleur de voitures (20)

Utilisez des explosifs pour maintenir une voiture en l'air pendant sept secondes.

Voltes avant (20)

Effectuez deux voltes avant en un seul saut dans un véhicule en mouvement.

Cascadeur chrono (20)

Exécutez six cascades automobiles en 60 secondes.

Cascadeur (20)

Réussissez 5 cascades : voltes avant et arrière, tonneaux (gauche & droite) et saut.

Carnage (20)

Semez le carnage en 60 secondes.

Fléau des Los Muertos (20)

Écrasez les Los Muertos - exterminez les membres des Los Muertos jusqu'au dernier.

As du volant (20)

Manoeuvrez à travers tous les marqueurs de cascade.

Rien ne vaut d'être connecté (30)

Déverrouillez tous les Points de ravitaillement.

Guerrier de la route (30)

Terminez les 14 courses auto.

Par-dessus la tête (30)

Terminez les 12 courses sur les toits.

Agent absolu (40)

Atteignez le niveau 4 dans les cinq compétences puis remplissez vos jauges.

Fléau des Volk (40)

Liquidez les Volk - exécutez les membres des Volk jusqu'au dernier.

Esprit d'équipe (40)

Trouvez-vous un équipier et terminez toutes les missions en mode coop.

Chasseur d'orbes (50)

Ramassez 300 orbes cachés.

Acrobate (50)

Ramassez 500 orbes d'agilité.

Fléau de la Shai-Gen (50)

Anéantissez la Shai-Gen - exterminez les membres de la Shai-Gen jusqu'au dernier.

Grand nettoyage (50)

Décimez les trois gangs pour ramener l'ordre en ville.

SUCCÈS ADDITIONNELS

Protection rapprochée (10)

Utilisez le harpon pour attacher 5 cadavres de criminels à un véhicule.

Collectionneur (10)

En mode coop, terminez n'importe quelle mission de Collecte en moins de 2:30.

Triple saut (20)

Effectuez 3 voltes de n'importe quel type au cours d'un même saut dans un véhicule.

Street Racer (20)

Remportez toutes les courses urbaines avec n'importe quel(s) véhicule(s).

Confisqué ! (40)

Réquisitionnez tous les véhicules marqués et conduisez-les au garage de l'Agence.

Pétage de plombs (100)

Terminez toutes les parties chrono au niveau de difficulté Dément.

As du volant (150)

Remportez toutes les courses urbaines avec tous les véhicules disponibles.

Crackdown 2

© Microsoft / Ruffian Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Premier obstacle (20)

Survivre aux programmes d'évaluation pour Agent et obtenir votre déploiement à Pacific City.

Connexion (20)

Trouver et activer une Unité d'absorption, seul ou avec un autre Agent.

Connecté (50)

Trouver et activer toutes les Unités d'absorption de Pacific City, seul ou avec un autre Agent.

Big Bang (20)

Organiser le déploiement et la mise à feu d'une Balise, seul ou avec un autre Agent.

Sauveur de Hope Springs (50)

Déclencher toutes les Balises de Hope Springs, seul ou avec un autre Agent.

Sauveur de Green Bay (50)

Déclencher toutes les Balises de Green Bay, seul ou avec un autre Agent.

Sauveur de Unity Heights (50)

Déclencher toutes les Balises de Unity Heights, seul ou avec un autre Agent.

Et la lumière fut (20)

Déclencher toutes les Balises de Pacific City, seul ou avec un autre Agent.

Tout est sous contrôle (20)

Sécuriser chaque emplacement tactique dans un repaire de la Cellule, seul ou avec un autre Agent.

L'un après l'autre (50)

Sécuriser chaque emplacement tactique de Pacific City pour l'Agence, seul ou avec un autre Agent.

Dératisation (10)

Nettoyer et sceller une brèche Freak, seul ou avec un autre Agent.

Bouche-trous (20)

Sceller toutes les brèches Freaks de Pacific City, seul ou avec un autre Agent.

Tous à la Tour (20)

Terminer la phase finale du Projet Sunburst à la Tour de l'Agence, seul ou avec un autre Agent.

Cher journal (10)

Trouver et écouter un Journal audio.

Chapitre clos (20)

Trouver et écouter tous les Journaux audio de Pacific City.

Devant vos yeux (10)

Trouver et attraper un Orbe caché.

Sixième sens (30)

Trouver et attraper tous les Orbes cachés de Pacific City.

Chaton (10)

Trouver et attraper un Orbe d'agilité

Roi des félins (50)

Trouver et attraper tous les Orbes d'agilité.

Dans le sac (10)

Attraper un Orbe instable d'agilité ou un Orbe instable de pilotage.

Agile un jour tu seras (20)

Trouver et attraper tous les Orbes instables d'agilité de Pacific City.

Pilote un jour tu seras (20)

Trouver et attraper tous les Orbes instables de pilotage de Pacific City.

Coureur né (10)

Terminer une course sur route ou une course sur les toits.

Pilote de F1 (20)

Terminer toutes les courses sur route de Pacific City.

Surfeur de cimes (20)

Terminer toutes les courses sur les toits de Pacific City.

Haute voltige (20)

Franchir tous les anneaux de voltige en combinaison aéroportée de Pacific City.

Cascadeur (20)

Franchir tous les anneaux de voltige mécanique de Pacific City au volant d'un véhicule.

Tous en ligne ! (10)

Attraper tous les Orbes réseau de Pacific City.

C'est qui le plus fort ? (50)

Développer chacune de vos compétences jusqu'à leur niveau maximum.

Tiens, voilà mes Orbes (50)

Trouver et attraper tous les Orbes d'agilité, cachés, instables et réseau de Pacific City.

Touche-à-tout (20)

Remplir un objectif de chaque type dans Pacific City.

Saut de l'ange (10)

Du sommet de la Tour de l'Agence, sauter dans la cheminée et survivre pour raconter votre exploit.

Le tour des îles (10)

Voler en combinaison aéroportée au-dessus de toutes les îles de Pacific City sans toucher terre.

Le tour-opérateur des îles (20)

Voler au-dessus de chaque île dans une équipe de 4 Agents, à 30 secondes d'écart max du leader.

A votre santé (10)

Tuer 5 ennemis avec une seule bouteille de gaz.

Badminton Coop (10)

Avec des fusils à pompe UV, passer un véhicule 3 fois entre Agents sans qu'il ne touche le sol.

Yippee-Kaï-Yay (10)

Piloter un 4x4 de l'Agence dans un hélicoptère en plein vol.

Strike ! (10)

Tuer 25 Freaks en jetant des objets ou véhicules.

Tu me fais tourner la tête (10)

En l'air et à l'envers, tuer un ennemi avec l'arme montée d'un véhicule, seul ou avec un Agent !

Travail à la chaîne (10)

Enchaîner 20 attaques corps à corps réussies, avec moins de 3 secondes entre les attaques.

Scarface (10)

Utiliser le minigun pour tuer 20 ennemis en dix secondes.

Ecran total (10)

Utiliser une arme UV pour tuer 20 Freaks en dix secondes.

Dérapage contrôlé (10)

Au volant d'un véhicule, tuer 5 ennemis en un seul dérapage.

Serial empaleur (10)

Utiliser le harpon pour empaler 5 ennemis sur un seul véhicule.

Bomberman (10)

Provoquer 30 explosions en 60 secondes.

25 façons de mourir (10)

Trouver 25 façons uniques de détruire votre corps cloné.

Saute-bagnoles (10)

Sauter d'un véhicule à pleine vitesse à un autre.

Hélicop-terre (10)

Sauter d'un hélicoptère de l'Agence en vol, et tuer au moins un ennemi avec une onde de choc.

Bus pour la gloire (10)

Franchir un anneau de voltige mécanique dans un bus de combat avec 4 Agents (1 pilote, 3 tireurs).

Cinq de choc (10)

Tuer 5 ennemis avec une seule onde de choc.

MUNITIONS INFINIES

Montez sur une tourelle et tirez. Faites en sorte qu'un autre joueur vous fasse tomber de la tourelle pour obtenir ensuite des munitions et des grenades illimitées.

DÉBLOQUER L'AGENT 4

Vous devez jouer à Perfect Dark sur le Xbox Live Arcade, puis à Crackdown 2 pour avoir une sauvegarde des deux jeux sur votre disque dur. Rejouez ensuite à Perfect Dark pour que la console détecte votre sauvegarde de Crackdown 2 et vous permette de jouer avec l'Agent 4 dans le simulateur de combat des modes multijoueurs.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Bienvenue dans l'Agence

Au début du jeu, vous allez devoir vous familiariser avec les commandes et apprendre les différentes techniques d'attaque. D'abord, visez les quatre voyants lumineux avec le réticule et passez la porte.

Effectuez ensuite des sauts, apprenez à bondir très haut et grimpez aux rebords pour atteindre le point indiqué. Suivez ensuite le chemin indiqué par le rayon lumineux blanc et atteignez le prochain point de contrôle avant que la porte ne se referme.

Ensuite, récupérez un fusil d'assaut et abattez un ennemi sans la visée automatique. Puis, prenez le fusil à pompe, utilisez la visée automatique et abattez plusieurs monstres.

Poursuivez vers la prochaine zone et abattez, cette fois, plusieurs ennemis en utilisant des attaques à mains nues.

Par la suite, récupérez les grenades et lancez-les sur les ennemis qui se trouvent dans le bassin. Enfin, montez dans le véhicule qui est mis à votre disposition et complétez ainsi ce prologue.

Le Quai

Lorsque l'hélicoptère pose votre véhicule, foncez tout droit sur les ennemis et atteignez le marquant rouge indiqué sur votre radar.

Appuyez sur la touche qui s'affiche pour lancer l'assaut tactique puis sortez du véhicule et abattez tous les ennemis qui sont présents dans la zone. Sécurisez ainsi l'arrivée de l'hélico, récupérez les munitions délaissées et entrez à l'intérieur du quai.

A présent, repérez les différents orbes éparpillés sur les containers et absorbez-les pour augmenter vos aptitudes.

Une fois que vous avez acquis assez d'orbes, allez vers la plateforme centrale du quai et abattez les ennemis pour y accéder. Marchez sur le marqueur rouge pour appeler l'hélicoptère et protégez la balise.

Essayez également d'attraper les orbes instables d'agilité car ils vous permettent d'améliorer votre agilité et vos aptitudes.

Maintenant que le quai est sécurisé, quittez-le et conduisez votre voiture. Roulez à toute vitesse pour attraper l'orbe instable de conduite et allez à l'Est de Pacific city.

Repérez l'endroit dans lequel se trouve la première Unité d'Absorption, tuez les ennemis qui gardent l'entrée et montez les escaliers. Sautez pour atteindre le toit sur lequel se trouve l'unité. Tuez les ennemis restants et placez-vous sur le

support lumineux pour pouvoir l'activer.

Une fois que la 1ère unité est activée, quittez la zone et dirigez-vous directement vers la prochaine unité située sur un immeuble de couleur rouge. Escaladez les rebords du côté de la route, sautez vers le toit puis n'hésitez pas à tuer les ennemis qui protègent l'unité et activez-la.

Partez à la recherche de la dernière unité d'absorption, grimpez à la passerelle et sautez pour atteindre le toit.

Maintenant que vous avez activé les trois unités d'absorption, repérez la première balise sur votre interface radar et atteignez-la. Suivez le rayon lumineux, remontez le long de la passerelle et descendez dans la grande cheminée jusqu'au fond.

Mettez-vous à l'endroit indiqué, attendez l'arrivée de la balise et activez-la. Récupérez une arme puissante aux alentours de la balise et abattez les Freaks qui vous assaillent. Concentrez-vous sur ceux qui marqués par un point jaune sur la tête car ils endommagent la balise puis tuez les autres.

Une fois que ceci est fait, marchez sur le faisceau pour remonter vers la sortie et partez à la recherche des trois Unités d'absorption suivantes.

Usine d'armement

D'abord, partez au sud de Pacific City, nagez dans l'eau et atteignez la plateforme d'extraction de pétrole. Prenez les escaliers pour atteindre la plateforme sur laquelle se trouve l'unité d'absorption et activez-la.

Partez ensuite à la recherche des deux autres unités d'absorption. Utilisez la carte pour les localiser rapidement et activez-les. Repérez une dernière unité d'absorption sur le pont, sécurisez la zone et activez-la.

Une fois que les trois unités sont activées, repérez l'emplacement de la balise et atteignez-le. Escaladez la montagne, descendez par la creuse et refaites l'opération précédente. Utilisez les armes qui sont disponibles, neutralisez les Freaks et activez immédiatement la seconde balise.

Carrière

A présent, allez un peu plus au nord-est de la carte, vers les zones montagneuses, et grimpez au sommet de la montagne pour trouver une plateforme contenant une unité d'absorption. Entrez dans un tunnel pour atteindre l'intérieur de la montagne.
Attaquez les ennemis qui sont dans le bâtiment, atteignez le toit et activez la balise.

Même si vous y arrivez, le rayon lumineux est bloqué par une sorte d'obstacle. Suivez-le des yeux, repérez la planche qui bloque le rayon et approchez-vous-en. Ouvrez le feu, lancez une grenade et détruisez-la pour activer ainsi la première unité d'absorption.

Par la suite, repérez l'emplacement de la prochaine unité qui clignote sur votre mini-carte et atteignez-la. Ne sautez pas de la montagne, longez le bord en direction du marqueur et atteignez un bâtiment qui grouille d'ennemis. Repérez l'unité d'absorption, achevez tous les ennemis et activez-la.

A présent, revenez à la ville, sautez d'un toit à l'autre et atteignez la troisième unité d'absorption de la carrière.

Maintenant, retournez là où vous aviez trouvé la première unité et entrez dans la carrière. Remontez la pente de la montagne, entrez dans une grotte et repérez la balise. Mettez-vous sur l'emplacement de la balise pour l'activer et sécurisez la zone en tuant les Freaks qui sont sur les plates-formes.

Complexe sportif

A présent, allez à l'Ouest de Pacific city et rejoignez le marqueur qui clignote dans le mini-radar. Tuez les ennemis que

vous rencontrez, repérez la plateforme qui contient l'unité d'absorption et faites attention à l'homme qui manie un lance-roquettes à gauche. Achevez-le puis retournez activer la balise.

Ensuite, repérez la seconde unité et approchez-vous de l'endroit indiqué sur l'interface. Repérez un dôme, montez les escaliers et atteignez-le. Faites gaffe au manieur de lance-grenades, activez l'unité et continuez.

Maintenant, repartez en ville et grimpez aux rebords de l'immeuble qui contient la dernière unité d'absorption. Abattez celui qui vous attaque au lance-grenades, montez sur la plateforme qui contient l'unité et activez-la.

Par la suite, retournez au complexe sportif se trouvant près de la première unité et descendez par un grand trou dans le sol. Démarrez le largage de la balise, sécurisez-la le temps qu'elle s'active et sécurisez ainsi cette zone. Essayez de sauter d'une plateforme à l'autre, tuez les ennemis qui endommagent la balise et complétez ainsi l'activation.

Station radio

Maintenant, avancez vers les nombreux appartements pris par les rebelles ennemis et repérez la plateforme qui contient l'unité d'absorption. Grimpez aux rebords de l'immeuble, faites attention aux grenades lancées par vos ennemis et avancez. Nettoyez les environs, activez l'unité et partez en direction de la prochaine balise.

Celle-ci se trouve sur une petite ile à l'ouest de Pacific city. Atteignez-la en nageant dans l'eau, prenez la villa d'assaut et activez l'unité sur la plateforme.

Par la suite, dirigez-vous vers la dernière unité se trouvant un peu plus au nord et prenez le phare d'assaut. Neutralisez la résistance que montrent les ennemis, prenez l'emplacement tactique et escaladez le phare en progressant d'une passerelle à l'autre. Activez l'unité et dirigez-vous vers l'emplacement de la balise qui se trouve légèrement au sud-est.

Maintenant que le réseau est complété, allez vers l'emplacement de la balise indiquée sur la mini-carte et descendez dans le gouffre qui se trouve près de la montagne. Démarrez le largage, récupérez des armes qui sont aux alentours et prenez une position élevée pour abattre les monstres de loin. Attaquez les petites créatures à mains nues, protégez la balise et activez-la.

Centre de Communication

A présent, dirigez-vous un peu au nord de Pacific City et continuez votre mission. Repérez le grand complexe où se trouve le point d'extraction et prenez-le d'assaut. Abattez tous les ennemis que vous apercevez, utilisez le lance-roquettes et nettoyez la cour.

Par la suite, repérez les immeubles qui sont autour de la cour et localisez l'une des deux unités d'absorption qui sont présentes. Grimpez sur les toits, éliminez les snipers et activez l'unité qui est à l'Est.

Ensuite, repérez un autre immeuble plus élevé contenant une unité d'absorption. Toutefois, l'escalade de cet immeuble n'est vraiment pas évidente. Vous devez avoir acquis les dernières améliorations grâce aux orbes. Sautez sur les rebords des fenêtres puis des vitres et essayez d'atteindre le toit de la tour. Activez l'unité d'absorption et descendez.

Maintenant, partez légèrement au nord, escaladez un autre immeuble contenant la dernière unité d'absorption et abattez les ennemis qui le protègent.
Faites attention à l'ennemi qui manie le lance-roquettes et activez l'unité.

A présent, il ne vous reste plus qu'à atteindre l'emplacement de la balise indiquée sur la mini-carte et à l'activer. Descendez dans le trou, ramassez un lance-roquettes et une mitrailleuse et activez le largage. Cette fois, des monstres géants arrivent et tentent de détruire la balise. Utilisez votre arme et empêchez-les. Lancez également des bombes, ouvrez le feu sur les ennemis et restez constamment en mouvement.

Unity Hights Square

Dirigez-vous, cette fois, vers le grand pont qui relie les deux îles, repérez l'unité d'absorption et grimpez aux rebords de l'un des piliers. Tuez les deux ennemis, activez l'unité et partez vers la prochaine unité.

Grimpez simplement à l'immeuble, abattez les quelques ennemis et activez la seconde unité. La troisième unité d'absorption se trouve sur une tour, non loin de la seconde. Escaladez-la et activez-la.

Enfin, rejoignez l'endroit indiqué sur la mini-carte et descendez dans le trou pour activer la septième balise. Fouillez d'abord le parking, récupérez des grenades UV, un fusil sniper et un fusil à pompe. Utilisez les grenades pour achever le mastodonte et les autres armes pour achever les ennemis restants. Faites attention aux monstres géants qui vous gênent lors des tirs et achevez-les.

Ruines du PC sécurité

A présent, allez au nord de la ville et repérez la première unité d'absorption sur une plateforme située au-dessus d'un immeuble. Escaladez-la, activez l'unité et partez vers la prochaine unité qui brille sur le mini-radar.

Entrez dans l'espèce de grand dôme, escaladez les rebords pour atteindre le toit du dôme et effectuez un grand saut pour atteindre la plateforme. Activez l'unité et partez vers la dernière unité du réseau.

Dans ce même endroit, descendez dans le trou près de l'eau et préparez-vous à protéger la balise. Ramassez les armes, prenez les grenades UV et appelez l'hélicoptère. Tuez un maximum d'ennemis, utilisez la tourelle pour tirer sur les mastodontes de loin et ayez recours aux grenades lorsqu'ils s'approchent. Repoussez ainsi les ennemis jusqu'à ce que la jauge bleue se remplisse et que la balise s'active.

Ruines du complexe de recherche

Maintenant, partez vers la petite île au nord de Pacific City et entamez les trois dernières unités d'absorption. Suivez le marqueur qui brille, atteignez les trois constructions similaires et escaladez-les. Faites très attention aux missiles téléguidés et abattez le soldat qui se charge de les lancer.

Une fois que la première unité est activée, partez vers la zone suivante se trouvant de l'autre côté du lac. Escaladez les rebords du bâtiment, neutralisez les ennemis et activez-la.

Enfin, partez à l'Est, affrontez de nombreux ennemis à proximité de l'immeuble qui contient la dernière unité et sécurisez la zone. Par la suite, grimpez au bâtiment et activez l'unité.

Maintenant, atteignez l'emplacement de la dernière balise et descendez dans le trou. Cet assaut est très difficile à compléter. Pour y réussir, appelez d'abord l'hélicoptère, grimpez sur la plateforme (à proximité de la balise) et atteignez les rebords élevés. Cherchez parmi les armes et récupérez un lance-roquettes. Descendez légèrement vers le bord, à proximité de l'arme, et ouvrez le feu sur le mastodonte qui garde cet endroit.

Restez sur place, attendez l'arrivée des autres ennemis et tirez-leur dessus. Si d'autres monstres s'approchent pour vous attaquer, effectuez des attaques en mêlée pour les projeter et les faire tomber dans le vide puis reprenez les coups de feu. Rechargez à proximité si vos êtes à court de missiles et revenez au même endroit.

La raffinerie

Une fois que les neuf balises de Pacific City sont activées, vous devez d'abord neutraliser la raffinerie qui se trouve au centre-ville. Conduisez un véhicule jusqu'à l'endroit indiqué par le radar et entrez dans la raffinerie.

D'abord, vous devez ouvrir les quatre vannes qui sont éparpillées dans la raffinerie puis atteindre l'agence. Pour une telle mission, il est préférable d'utiliser une arme lourde comme le lance-roquettes. Entrez dans la raffinerie et abattez les ennemis qui sont dans le parking.

Avancez à droite et remontez à la passerelle. Faites attention aux lance-roquettes ennemis, tuez-les et traversez la

passerelle jusqu'à la grande canalisation qui comporte la première vanne.

Ensuite, poursuivez le long des passerelles et achevez les nombreux ennemis qui vous attaquent.
Tuez le manieur de lance-roquettes se trouvant près de la vanne et tournez-la. Ensuite, partez vers le troisième et le quatrième emplacement des vannes, sécurisez ces endroits et tournez-les.

Une fois que toutes les vannes sont activées, partez au nord-est de la raffinerie et marchez le long du conduit afin d'atteindre l'agence. Suivez le rayon lumineux blanc qui vous indique comment atteindre l'entrée de l'agence, effectuez un grand saut au-dessus de l'eau et entrez.

L'agence

En accédant à l'agence, suivez l'indicateur blanc et grimpez à l'immeuble de l'agence. Remontez d'un balcon à l'autre, remontez le long de la passerelle et démarrez l'armement du premier noyau.

Abattez les deux Freaks qui arrivent dans ce niveau, montez la pente au fur et à mesure et abattez ceux qui sont sur les rebords. Sécurisez ainsi le premier noyau, escaladez la pente puis suivez l'indication du noyau n°2 sur le sol et passez vers l'autre côté de l'agence pour le sécuriser.

Abattez encore une fois les Freaks qui sont au niveau inférieur, remontez et tuez-en davantage. Une fois que ce second noyau est sécurisé, passez vers le dernier noyau en suivant l'indication au sol.

Cette fois, visez les monstres qui sont collés au noyau même et abattez-les avant qu'ils ne le détruisent.

Soyez rapide, tuez les deux ennemis du niveau inférieur et remontez tout en tirant sur d'autres cibles. Prenez un lance-roquettes près des soldats qui sont en bas pour vous faciliter la tâche et sécurisez ainsi les trois noyaux.

Félicitations ! Vous avez détruit le virus Freak et sauvé Pacific City !

Missions secondaires

Emplacements tactiques

Au fur et à mesure que vous progressez dans Pacific City, vous devez prendre d'assaut des emplacements tactiques pour faire appel à des armes et des véhicules, plus tard. Lorsque vous activez l'emplacement tactique, vous devez éliminer les ennemis qui clignotent sur votre radar pour l'occuper. Il existe 27 emplacements tactiques dans Pacific City.

Brèches Freaks

Les brèches Freaks sont identiques aux emplacements tactiques, sauf que vous devez tuer des Freaks à la place des rebelles. Il existe 25 brèches Freaks dans Pacific City.

Courses sur route

Les courses sur route sont représentées par des spectres mauves sur les routes de Pacific City. Vous devez conduire un véhicule pour pouvoir commencer une course. Passez à travers les points de contrôle et terminez la course en première place pour améliorer vos habilités.

Courses sur les toits

Les courses sur les toits sont représentées par un petit cercle vert. Sautez d'un toit à l'autre en passant par les points de contrôle et atteignez le dernier avant la fin du temps imparti.

Journaux audio

Les journaux sont éparpillés dans Pacific City et vous devez fouiller les recoins de la cité pour les trouver. Il existe 52 journaux dans toute la ville.

Orbes

Les orbes vous permettent d'améliorer vos capacités à courir et à sauter. Essayez de capturer le maximum d'orbes pour vous faciliter la tâche lors des escalades et des attaques.

Il existe plusieurs types d'orbes :

Les orbes d'agilité (verts) : améliorent l'agilité.
Les orbes cachés (point d'interrogation) : améliore toutes les capacités.
Les orbes réseaux (LIVE) : permettent de jouer en ligne.
Les orbes instables d'agilité : ce sont des orbes qui sont sans cesse en mouvement, que vous devez capturer car ils augmentent considérablement votre agilité.
Les orbes instables de pilotage : Vous devez conduire une voiture pour rencontrer et capturer ces orbes. Ils vous permettent d'améliorer votre capacité de conduite et de débloquer de nouveaux véhicules.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Sweat-shirt officiel de l'Agence (homme/femme)

Déverrouiller le succès "Touche-à-tout".

Pantoufles Freaks (homme/femme)

Déverrouiller le succès "Premier obstacle".

Uniforme de l'Agence niveau 1 (homme/femme)

Déverrouiller le succès "Et la lumière fut".

T-shirt Orbe (homme/femme)

Déverrouiller le succès "Premier sang" dans le premier Crackdown.

Casquette Ruffian

Déverrouiller le succès "Sauveur de Hope Springs".

Casque d'Agent vert (homme/femme)

Lancer le DLC "Coffre à jouets".

Uniforme d'Agent vert

Déverrouiller le succès "Homme fusée" (DLC "Coffre à jouets").

Casque d'Agent JCJ

Lancer le DLC "Déluge".

Uniforme d'Agent JCJ (homme/femme)

Déverrouiller le succès "15 minutes de souffrance" (DLC "Déluge").

Crash : Génération Mutant

© Sierra / Radical Entertainment 2008

SUCCÈS

Crash glacé (15)

Etourdir 5 Frigirats

Gâteau glacé (20)

Améliorer complètement Frigirat

Glaçons de neige (15)

Terminer les 10 niveaux de minijeu arène du royaume Frigirat

Un problème épineux (20)

Etourdir 5 Spike avec Crash

Chuck, c'est toi ? (35)

Obtenir un multiplicateur de Mojo 20X avec des combos de combat

Les filles au pouvoir (25)

Vaincre le boss Coco

Crash en Crash (10)

Tirer un projectile depuis le masque en mode coop

Creuse, Bandicoot, creuse (5)

Entrer dans un espace souterrain

Slap-E qui rira le dernier (20)

Détruire 75 Slap-E

Content de me voir (5)

Stocke un mutant dans ta poche

OO OO AH AH (20)

Eliminer 75 Singes

Cercle au carré (20)

Améliorer complètement Sludge

Mode fatale (20)

Eliminer 75 Filles

Choqui-choqué (20)

Améliorer complètement Magmadon

Noir en premier (15)

Terminer tous les niveaux de minijeu de l'arène de la Mont Grimly

Trooop facile (15)

Résoudre l'énigme coop de la Mont Grimly

Jamais content (20)

Améliorer complètement Râpeur

Go go combo ! (35)

Vaincre 50 ennemis en mode coop

Prise de Crash (50)

Trouver toutes les poupées vaudou

On casse doucement (25)

Obtenir un multiplicateur 15X

Quel imbécile (20)

Eliminer 75 Ratniciens

Tout doux (15)

Résoudre l'énigme coop de l'île Wumpa à la cascade

Limons et merveilles (25)

Etourdir 5 Sludge

Trop chaud (25)

Trouver toutes les poupées vaudou du désert

Rien ne vaut l'île Wumpa (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de l'île Wumpa

Mutants en série (5)

Stocke un mutant tout en étant sur le dos d'un autre

Demi-plein ou demi-vide (50)

Terminer 50% du jeu

Debout dans le sable (15)

Terminer les 10 niveaux de minijeu de l'arène du Désert

Boxe de l'ombre (20)

Eliminer 75 Znu

Boule puante (20)

Améliorer complètement Malodorant

Trop la N (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de l'école du mal

Gel en stock (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de glace

Nuit de la peur (20)

Améliorer complètement Grimly

Coeur secret (15)

Trouver une amélioration de vie pour Crash

Roule-maboul (20)

Améliorer complètement Rhinoroller

Neo, pas content (50)

Vaincre le boss Cortex

Deux, c'est mieux qu'un (15)

Résoudre l'énigme coop du Désert

Roi Crash (25)

Améliorer complètement Crash

Crash en duplex (10)

Vaincre 1 ennemi en mode coop

T au K (20)

Améliorer complètement TK

Le côté sombre (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de la Mont Grimly

Avec des frites ? (10)

Obtenir un multiplicateur 10X via des combos de combats

Crunch-tastique (25)

Vaincre le boss Crunch

On ne recycle plus ! (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de la Décharge

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHEAT CODES

En cours de partie (mode Story), **mettez le jeu en pause et maintenez le bouton de garde**, puis entrez les codes suivants avec la croix directionnelle le plus rapidement possible.

Toucher paralysant

Bas, Bas, Bas, Haut.

Crash devient une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Quad Damage (laissé par les ennemis)

Haut, Haut, Haut, Gauche.

Fruit spécial (laissé par les ennemis)

Haut, Bas, Bas, Haut.

Super-Kick (laissé par les ennemis)

Haut, Droite, Bas, Gauche.

Fruit Wumpa (laissé par les ennemis)

Droite, Droite, Droite, Haut.

Corps déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas.

CODES DE TRICHE

En cours de partie, mettre le jeu en pose tout en maintenant enfoncée la touche de garde, puis appuyer rapidement sur les touches suivantes :

Geler un ennemi

Bas, Bas, Bas, Haut

Devenir une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite

Les ennemis laissent tomber des Evo- Wumpas

Haut, Bas, Bas, Haut

Les ennemis laissent tomber des gants de boxe

Haut, Haut, Haut, Gauche

Les ennemis laissent tomber des fruits Wumpas

Droite, Droite, Droute, Haut

Crash déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas

TOUS LES COSTUMES

Magmadon

Réussir tous les mini-jeux de Little Bear.

Ratcicle

Réussir tous les mini-jeux de Ratcicle.

Skeleton

Réussir tous les mini-jeux de Sludge Brother.

Snipe

Réussir tous les mini-jeux de Crunch.

Spike

Réussir tous les mini-jeux de Uka Uka.

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex

© Universal Interactive / Traveller's Tales 2007

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Choisissez de commencer une nouvelle partie et entrez **Wombat** ou **WOMBAT** comme nom.

FIN ALTERNATIVE

Trouvez les 46 gemmes cachées pour découvrir la seconde fin du jeu.

Crash of the Titans

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2007

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants. Vous pouvez le saisir à nouveau pour le désactiver.

Grosse tête

Maintenez RT et faites X, X, Y, A.

Shadow Crash

Maintenez RT et faites Y, X, Y, A.

LES SKINS

Skin Goar	Battez 30 Goars
Skin Koo-Ala	Battez 150 Koo-Alas
Skin Ratnician	Battez 200 Ratnicians
Skin Rhinoroller	Battez 30 Rhinrollers
Skin Snipe	Battez 50 Snipes
Skin Spike	Battez 50 Spikes

SUCCÈS

Détour de Tiny (10)

Terminer l'épisode Lave.

Temple du boum (10)

Terminer l'épisode Temple.

Mère canard ! (10)

Contrôler un Yuktopus.

Cinq par cinq (10)

Gagner 5 vies supplémentaires.

Comme un gant (10)

Déverrouiller 1 costume de créature.

Magie du Mojo (10)

Terminer 1 défi Salle Mojo.

Pur et dur (10)

Terminer tous les épisodes en Difficile.

Que de l'écorce (10)

Contrôler Uka Uka.

Treize à la douzaine (13)

Contrôler 13 créatures puissantes.

Chercheur d'or (15)

Gagner 1 idole épisode d'or.

Petit chef (15)

Contrôler 5 Capitaines.

Château de sable (15)

Terminer les épisodes Plage.

Plus dure est la chute (15)

Terminer les épisodes Forêt.

Larrons en foire (15)

Trouver 5 idoles cachées.

Guerrier Wumpa (15)

Terminer les épisodes Ile Wumpa.

Gourou indépendant (15)

Améliorer au maximum la santé de Crash.

Mojo Mania (15)

Terminer 10 défis Salle Mojo.

Mineur (15)

Gagner 5 idoles épisode d'or.

Lancer n'est pas jouer (15)

Terminer les épisodes Usine

Doigts collants (15)

Contrôler l'Arachnina de Nina.

Caisses à gogo (20)

Fracasser 100 caisses de tous types.

Comme un chat (20)

Gagner 9 vies supplémentaires.

Mignon tout plein (20)

Contrôler 20 lanceurs de projectiles.

Planète duplex (20)

Jouer en Coop.

Maître d'armes (25)

Vaincre 200 petits monstres.

Trop facile (25)

Gagner l'or pour tous les épisodes en Facile.

Chasseur de trésor (25)

Trouver les 20 idoles cachées.

Mojophorie ! (25)

Terminer tous les défis Salle Mojo.

Midas (25)

Gagner 10 idoles épisode d'or.

Une belle coupe (25)

Déverrouiller 5 costumes de créature.

Catastrophe imminente (25)

Terminer les épisodes Repaire de Cortex.

Mauvaise écorce (25)

Terminer les épisodes Arbre Uka.

My tailor is rich (26)

Déverrouiller 10 costumes de créature.

Mojo-ifié (30)

Déverrouiller et améliorer au max toutes les capacités.

Monstres et compagnie (30)

Contrôler 75 créatures puissantes.

Collectionneur (30)

Contrôler 1 créature de chaque type.

Staying alive (30)

Gagner 15 vies supplémentaires.

Saignant (35)

Gagner l'or pour tous les épisodes en Moyen.

Buffet brutal (35)

Contrôler 5 créatures de chaque type.

Maître illusioniste (36)

Déverrouiller tous les costumes de créature.

Coup dur (60)

Or pour tous les épisodes en Difficile.

ROI DU CONTROLE (75)

Terminer 100% du jeu.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Crash Time

© RTL Playtainment / Synetic 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

'Code 9807' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Code 9807' en mode de difficulté facile

Rapide (10)

Dépasser 220 km/h pendant 10 secondes avec n'importe quel véhicule

Destruction (10)

Traverser une baraque

'La chance du débutant' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'La chance du débutant' en mode de difficulté facile

'Meurtre au Km 109' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Meurtre au Km 109' en mode de difficulté facile

'Contrôles routiers' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Contrôles routiers' en mode de difficulté facile

'Une série d'accidents' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Une série d'accidents' en mode de difficulté facile

'Infiltration' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Infiltration' en mode de difficulté facile

'Maigre chance' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Maigre chance' en mode de difficulté facile

C'est du propre ! (10)

Conduire la 'Semir' jusqu'à ce qu'elle soit complètement sale

'Le pari' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Le pari' en mode de difficulté facile

'De vieux amis' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'De vieux amis' en mode de difficulté facile

! erèirrA (20)

Conduire en marche arrière sur 100 mètres à une vitesse minimale de 10 km/h sans collision

Très rapide (20)

Dépasser 280 km/h pendant 5 secondes avec n'importe quel véhicule

Nitro boosté (20)

Utiliser un booster de nitro complet d'une seule traite sans collision

'La chance du débutant' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'La chance du débutant' en mode de difficulté normal

'Meurtre au Km 109' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Meurtre au Km 109' en mode de difficulté normal

'Contrôles routiers' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Contrôles routiers' en mode de difficulté normal

'Une série d'accidents' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Une série d'accidents' en mode de difficulté normal

'Infiltration' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Infiltration' en mode de difficulté normal

'Code 9807' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Code 9807' en mode de difficulté normal

'Le pari' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Le pari' en mode de difficulté normal

Loin devant (20)

Rester en tête avec plus de 100 mètres d'avance pendant 5 secondes en mode Course simple

'De vieux amis' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'De vieux amis' en mode de difficulté normal

'Maigre chance' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Maigre chance' en mode de difficulté normal

'La chance du débutant' - Diff. (30)

Résoudre l'affaire 'La chance du débutant' en mode de difficulté difficile

'Meurtre au Km 109' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Meurtre au Km 109' en mode de difficulté difficile

'Contrôles routiers' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Contrôles routiers' en mode de difficulté difficile

La grande traversée (30)

Traverser le Rhin avec un saut parfait depuis les égouts

Grand nettoyage (30)

Traverser en spirale un tunnel d'égouts

Trop rapide (30)

Atteindre les 350 km/h avec n'importe quel véhicule

Schuminator (30)

Remporter une course simple avec un tour d'avance

'Une série d'accidents' - Diff. (30)

Résoudre l'affaire 'Une série d'accidents' en mode de difficulté difficile

'Infiltration' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Infiltration' en mode de difficulté difficile

'Le pari' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Le pari' en mode de difficulté difficile

'De vieux amis' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'De vieux amis' en mode de difficulté difficile

'Maigre chance' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Maigre chance' en mode de difficulté difficile

'Code 9807' - Difficile (50)

Résoudre l'affaire 'Code 9807' en mode de difficulté difficile

Explorateur (50)

Conduire sur tous les circuits disponibles en mode solo

Pilote d'essai (50)

Tester tous les véhicules disponibles en mode solo

BONUS

Mode File

Terminer une affaire en Normal ou supérieur. Ce mode permet de refaire n'importe quelle affaire déjà terminée.

Affaire : 'Code 9807'

Résoudre toutes les affaires en Difficile.

Véhicules de sport et de course

Résoudre l'affaire.

Tous les circuits

Résoudre toutes les affaires en Difficile (y compris l'affaire Code 9807).

Crash Time III

© RTL Playtainment / Synetic 2009

LISTE DES SUCCÈS

Progrès (25)

Compléter 25 % du jeu.

Carrière fulgurante (50)

Compléter 50 % du jeu.

Future légende (75)

Compléter 75 % du jeu.

Super flic (100)

Compléter 100 % du jeu.

Sans faute (25)

Conduire un tour de piste sans causer de dégâts.

Conduite sur des oeufs (75)

Gagner une course sans provoquer de dégâts.

Roi du circuit (50)

Terminer 30 tours sur le circuit de Cobra 11.

Roi du hors-route (50)

Terminer 30 tours sur le circuit du club 4x4.

Amateur (50)

Remporter 10 courses.

Pro (100)

Remporter 50 courses.

Pilote d'essai (30)

Effectuer un essai routier avec chaque véhicule.

Testeur de circuit (30)

Conduire sur chaque piste disponible dans le mode course.

Long chemin (30)

En patrouille, conduire pendant 30 minutes sans s'arrêter.

A reculons (8)

Conduire en marche arrière sur 200 m.

Changement de scène (20)

Changer 10 fois de scénario.

Pointe de vitesse (15)

Conduire à 280 km/h pendant 15 secondes.

Saut en longueur (50)

Réussir un saut d'au moins 100 m.

En panne (15)

Envoyer votre voiture à la casse.

Deux-roues (10)

Retirer au moins deux roues.

Aventurier (10)

Détruire 10 adversaires.

Carnage routier (20)

Faire exploser 100 véhicules.

Bombe (15)

Détruire 1 000 objets.

Crash (15)

Foncer 100 fois dans le trafic.

Garagiste (20)

Déverrouiller tous les véhicules.

Et Voilà ! (20)

Déverrouiller toutes les pistes solo.

Collecteur de remises (30)

Accumuler 1 000 000 points de remise sur les dégâts.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (3)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (3)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (6)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Crazy Machines Elements

© DTP Entertainment AG / Fakt Software 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Météorologue (10)

Crée trois nuages différents au cours de la même simulation avec une seule machine à nuages.

Compteur le plus rapide (15)

Compte jusqu'à 200 en dix secondes avec un seul bloc Compteur.

Double tir (10)

Tire deux boulets avec un seul canon... en même temps !

Concepteur (10)

Crée ton propre niveau.

A la lueur de la bougie (15)

Éclaire le niveau à la bougie pendant 30 secondes.

Pyrotechnicien (15)

Tire un feu d'artifice pendant 20 secondes !

Challenger (20)

Résous tous les défis.

Parfait joueur (15)

Résous parfaitement tous les casse-têtes de base.

Fou des casse-têtes (20)

Résous tous les casse-têtes.

Collectionneur (10)

Débloque toutes les pièces.

Créateur (10)

Un petit vent a soufflé dans la nuit enneigée.

Apprenti (50)

Résous ton premier casse-tête.

Crazy Mouse

© Ultizen Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Première bouchée (10)
Termine un niveau en obtenant la note A ou plus.

Diplômé en gastronomie (20)
Termine le mode Histoire en Solo.

Grand gastronome (25)
Termine tous les niveaux en obtenant la note S.

Duo de gourmet (15)
Remporte un match en mode Équipe Xbox Live.

Glouton (15)
Mange 10 000 morceaux en mode Histoire Solo.

Ça s'en va et ça revient ! (20)
rsaire avec une combo en mode Histoire Solo.

Souris gourmande (15)
Fais une chaîne de 100 aliments.

Souris futée (15)
Termine le niveau 16 en mangeant les 3 types d'aliments, mais sans utiliser un seul objet.

Souris rassasiée (15)
Marque 3 500 points en mode Solo dans le niveau de ton choix.

Champion (15)
Termine premier en tournoi.

Le Web de la nourriture ! (20)
Termine 50 matchs multijoueurs Xbox LIVE.

Le goût de la victoire (15)
Termine premier en partie classée.

Crazy Taxi

© Sega 2010

UNE BONNE CLIENTE

Que ce soit dans le mode arcade ou original, vous pouvez trouver une vieille dame qui vous payera 1000 $ pour la course. Elle se trouve sur un restaurant soit près du magasin Fila, soit près de Pizza Hut. Pour y accéder, entrez ans le garage. Montez au 1er étage. Roulez jusqu'au bout où il n'y a plus de mur en restant le plus à gauche possible. Freinez avant de tomber puis accélérez légèrement pour atterrir plus bas. Vous apercevrez alors la vieille dame.

CRAZY PARKING

Terminez les niveaux 1-2, 2-2 et 3-2 du mode Crazy Box pour obtenir le Crazy Parking.

MAOEUVRES

Crazy Speed

Appuyez sur Reverse puis rapidement sur Drive pour gagner de la vitesse.

Crazy Dash

Appuyez simultanément sur Drive et Acceleration pour faire un Crazy Dash.

Crazy Stop

Appuyez simultanément sur Reverse et Brake pour faire un Crazy Stop.

Crazy Drift (dérapage)

Indiquez une direction (gauche ou droite) tout en passant en Reverse puis en Drive presque immédiatement.

TABLEAU DES LICENCES

Les licences sont décernées en fonctions du score que vous ferez.
Class E : Moins de 1000 $
Class D : entre 1000 $ et 2000 $
Class C : entre 2000 $ et 3000 $
Class B : entre 3000 $ et 4000 $

Class A : entre 4000 $ et 5000 $
Class S : plus de 5000 $
Awesome ! License : plus de 10 000 $
Crazy ! License : plus de 25 000 $ avec le vélo

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt vintage (homme)

Jouer pendant au moins 5 heures.

Chemise hawaïenne d'Axel (homme)

Jouer pendant au moins 10 heures.

Crimson Alliance

© Microsoft / Certain Affinity 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Heaume Death Knight

Trouver 20 trésors.

Pocket Shaman

Vaincre un shaman primitif.

SUCCÈS

Je possède la Toute-puissance ! (10)

Lancez une attaque Toute-puissante.

Trois-Tourbes (10)

Gagnez une médaille d'or dans la Chute de Byzan avec chaque classe de personnage.

Théorie du Big Bang (10)

Tuez 25 ennemis dans un seul niveau à l'aide de barils d'explosifs.

Je suis encore vivant ! (20)

Ressuscitez-vous en jouant en solo.

Au maximum (20)

Maximisez une de vos stats personnage.

Livraison exprès (20)

Sortez le cadeau du Palais de la Mort (mode Difficile minimum).

Collectionneur d'âmes (20)

Trouvez et ramassez les 33 Ancres spectrales.

Folie meurtrière (10)

Obtenez un multiplicateur de score de 8x (mode Normal minimum).

Diable à cornes (20)

Terrassez Gashadokuro, le Chevalier de la Mort.

Sortez vos morts ! (20)

Terminez Requiem.

Le dernier survivant (20)

Battez la Sirène des âmes.

L'or à portée de main (20)

Gagnez au moins une médaille d'or dans chaque niveau Campagne principal (mode Normal minimum).

Crysis

© Electronic Arts / Crytek UK 2011

SUCCÈS

Troubles (20)

Résoudre le mystère de l'appel de Lusca

En détresse (20)

Secourir l'otage

Rendez-vous (20)

Remonter la rivière pour retrouver Prophet

Infiltration (20)

Infiltrer le site d'excavation

Jusqu'au bout (20)

Atteindre l'ADAV pour procéder à l'extraction

Travail de pro (20)

Détruire toutes les positions d'artillerie autour du port

Feu d'artifice (20)

Détruire le croiseur

Plate-forme vide (20)

Sécuriser la gare

En solo (20)

Rallier le complexe minier

Rouleau compresseur (20)

Terminer le niveau Attaque avec votre char d'origine

Spéléologue (20)

Entrer dans les mines

La chute du général Kyong (20)

Vaincre le général Kyong

Au grand air (20)

S'échapper de la mystérieuse structure sous la montagne

Expéditionnaire (20)

Escorter Prophet en lieu sûr

Opération survie (20)

Assister l'évacuation des Marines

En mémoire de Strickland (20)

Terrasser l'envahisseur sur le pont du porte-avions

Delta : acte I (30)

Terminer les niveaux Contact, Récupération et Relique en difficulté Delta

Delta : acte II(30)

Terminer les niveaux Assaut, Attaque et Réveil en difficulté Delta

Rencontre rapprochée (20)

Assurer la victoire de la bataille de Lingshan

Delta : acte III (30)

Terminer les niveaux Coeur, Paradis perdu, Exode et Jugement en difficulté Delta

Crysis terminé (60)

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Crysis dominé (90)

Terminer le jeu en mode Difficile ou Delta

A vos ordres ! (20)

Réussir 3 objectifs secondaires

Bon soldat (30)

Réussir 6 objectifs secondaires

Parfait soldat (40)

Réussir tous les objectifs secondaires

Interdiction de vol (25)

Détruire 5 hélicoptères

Destruction de chars (15)

Détruire 5 chars ennemis

Forces spéciales (20)

Tuer 200 ennemis

Equipe Raptor (30)

Tuer 400 ennemis

Tir à distance (20)

Tuer un ennemi à plus de 200 mètres

As de l'armement (30)

Faire une victime avec chaque arme

Accessoirisé (20)

Utilisez tous les accessoires d'armement

Etranglement (30)

Tuer 20 ennemis en les saisisant

Marathonien (30)

Courir en mode Vitesse sur 3 kilomètres

Nano-ninja (20)

Faire 5 victimes d'affilée sans vous faire repérer

Coup mortel (15)

Tuer d'un coup de poing en mode Force un ennemi équipé d'une nanocombinaison

Zoologie (10)

Ramasser un animal

Observateur (30)

Marquer 30 ennemis à l'aide des jumelles

Lancer fatal (15)

Tuer 10 ennemis en leur lançant un objet

Ça, c'est mon fusil ! (20)

Modifier une arme pour équiper toutes les 5 zones de modification

Crysis 2

© Electronic Arts / Crytek 2011

MINI-JEU

A l'écran des crédits, appuyez sur A ou sur RT cinq fois de suite pour lancer un mini-jeu caché.

NEW GAME +

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour pouvoir lancer une nouvelle partie en conservant toutes les améliorations déjà obtenues.

SOLUTION COMPLÈTE

En eaux troubles

Vous incarnez Alcatraz, un soldat d'élite de la compagnie Delta. Après l'ordre d'évacuation du sous-marin, suivez vos amis et accroupissez-vous pour passer sous le tube.

Avancez ensuite et aidez votre ami à ouvrir la porte. Nagez en suivant le couloir pour sortir du sous-marin puis progressez jusqu'à la surface avant de vous noyer.

Seconde chance

Après la rencontre avec le Prophet qui vous sauve la vie et vous donne la Nanocombinaison, avancez vers son cadavre et regardez à droite sur la table pour prendre la plaque d'identité à collecter.

Durant votre aventure, vous pouvez récupérer les e-mails, les plaques d'identités, les clés et les souvenirs à collecter qui se trouvent un peu partout dans la ville. Allez ensuite à gauche et brisez le verrou avec une attaque de mêlée. Avancez et suivez le chemin jusqu'à l'ordinateur portable. Utilisez-le pour apprendre ce qu'il se passe en ville. Montez ensuite les escaliers et avancez sur la passerelle. Sautez pour passer la partie endommagée de la passerelle et entrez par la porte.

Au bout du couloir, agrippez-vous au rebord de la dénivellation pour monter. Passez ensuite par la porte.

Apprenez les fonctionnalités du viseur tactique de votre combinaison avant de continuer votre chemin. Descendez dans la rue et avancez vers les caisses de munitions pour faire le plein. Abattez ensuite les deux soldats et ramassez leurs armes. Poursuivez votre route et entrez dans le Castle Clinton.

Activez le camouflage et éliminez le premier garde. Neutralisez ensuite les deux soldats qui se trouvent dans la cour, à gauche derrière les vitres. Traversez cette cour et téléchargez l'e-mail depuis l'appareil Cell qui se trouve sur la table. Montez ensuite sur le container jaune et escaladez le mur pour sortir du Castle Clinton.

Avancez vers les marches et mettez-vous à couvert pour repousser les ennemis qui bloquent la route. Avancez ensuite vers le camp et éliminez les premiers gardes. Nettoyez la zone sans oublier les soldats qui se trouvent dans les tours.

Vous pouvez aussi passer ce camp furtivement sans alerter les soldats. Approchez ensuite de l'interrupteur de la porte pour que l'ATH de la combinaison vous indique un autre chemin. Allez alors à droite et éliminez deux autres soldats puis entrez dans la facilité.

Visitez le labo et éliminez les deux soldats furtivement par derrière. Allez à droite vers le pc portable et utilisez-le. Allez ensuite vers le portail et forcez-le.

Vous devez maintenant trouver l'entrée du métro. Avancez dans la rue et tournez à gauche au niveau de la pharmacie. Entrez dans le drugstore qui se trouve à droite et prenez le souvenir sous forme de statue de la liberté.

Passez ensuite par la porte au fond à gauche pour avancer dans la ruelle. Sautez sur la benne à ordure et montez la dénivellation.

Activez le mode " armure " pour avoir une meilleure protection et éliminez les soldats qui vous attaquent. Avancez sur les escaliers et descendez sur le toit d'un bâtiment pour face à plusieurs ennemis qui se trouvent en bas dans la rue.

Vous pouvez déclencher votre camouflage, descendez à droite et avancez derrière le bus. Prenez votre temps pour recharger votre camouflage et avancez jusqu'à la ruelle, à droite. Vous pouvez aussi utiliser la manière forte, lancez des grenades pour éliminer les ennemis groupés et neutralisez ceux qui se trouvent en haut de la passerelle, en face de vous. Nettoyez ensuite la zone et descendez. Avancez à droite et suivez la ruelle. Vous pouvez utiliser votre camouflage pour passer toute cette zone sans vous faire repérer.

Attaquez les ennemis par derrière et trouvez à chaque fois une cachette pour recharger votre camouflage sans être repéré. Avancez ensuite vers l'entrée du tunnel du métro et soulevez la grille pour passer.

Vous pouvez maintenant utiliser la Nanovision. Passez une seconde grille, avancez et sautez pour passer par le trou au plafond. Montez ensuite les escaliers du bâtiment.

Impact

Avancez dans l'immeuble en ruine et allez à gauche pour traverser la passerelle qui s'effondre. Après le crash du vaisseau alien, vous devez vous dépêcher d'aller sur le site du crash et obtenir un extrait de tissu alien pour Gould. Entrez alors à gauche dans le parking et ramassez le Nova avec silencieux qui se trouve près du cadavre.

Ouvrez le portail et avancez dans le parking en éliminant les ennemis furtivement pour vous faciliter la tache. Montez les étages du parking ensuite suivez le chemin vers les escaliers. Ramassez le Scarab furtif et montez l'escalier pour trouver une caisse de munition. Continuez à monter pour trouver une clé de voiture à collectionner près d'un cadavre.

Utilisez ensuite votre camouflage et votre arme silencieuse pour abattre le soldat qui contrôle la tourelle de la voiture. Descendez dans la rue et avancez furtivement vers l'échafaudage qui se trouve au fond à droite. Montez dessus pour atteindre le toit et avancez vers le site du crash.

L'endroit grouille de soldats ennemis et vous devez examiner les cosses aliens. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et abattez le soldat par l'arrière. Descendez l'escalier, passez par le trou à gauche et approchez-vous de la première cosse en éliminant les gardes. Examinez la cosse pour ne rien trouver.

Descendez alors dans le cratère formé par le vaisseau alien et ramassez le lance-roquettes Jaw. Quand l'hélicoptère arrive, utilisez cette arme pour l'abattre et éliminer les ennemis qui arrivent en renfort.

Remontez ensuite et allez à droite vers le parking. Passez sous la porte et entrez dans la cabine située à droite en défonçant sa porte arrière. Prenez le taxi souvenirs qui se trouve sur les casiers.

Sortez du parking et remontez vers la deuxième cosse gardée par les soldats ennemis. Abattez-les et allez vers la porte de l'ascenseur qui se trouve à droite. Ouvrez-la et descendez puis avancez dans le tunnel jusqu'à atteindre le vaisseau. Scannez ensuite la Biomasse.

Sortez ensuite par la fenêtre de la salle située à gauche pour revenir dans le cratère. Remontez à la surface pour faire la rencontre des aliens. Vous devez en abattre un et obtenir un échantillon de son tissu.

Effectuez ensuite une amélioration sur votre combinaison en utilisant les Nanocatalyseur aliens.

Avancez, en suivant le chemin pour apporter l'échantillon à Gould. Approchez ensuite de la zone d'affrontement entre humain et aliens. Tirez sur le baril explosif qui se trouve à droite quand l'alien passe à sa proximité. Avancez ensuite et montez sur les carcasses des véhicules pour atteindre une autre zone d'affrontement. Eliminez les deux factions et poursuivez votre route.

Neutralisez d'autres aliens et avancez dans le tunnel jusqu'au bout. Entrez par la porte qui se trouve à droite du bus, regardez à droite et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur le canapé.

Revenez dans le tunnel et entrez par la porte suivante. Avancez et montez les marches.

Fureur routière

Avancez et passez par la porte de droite. Montez l'escalier et regardez derrière vous. Allez vers le fond de la pièce et prenez le souvenir qui se trouve au coin droit. Reprenez ensuite votre route jusqu'à repérer un hélicoptère ennemi qui s'envole avec Lockhart.

Avancez à gauche et nettoyez la zone avant de descendre. Avancez à gauche et accrochez-vous au rebord de la passerelle à gauche pour monter. Avancez sans alerter les soldats et sautez à droite sur les rails. Avancez sur les rails et sautez en bas, à droite.

Montez ensuite sur l'autoroute. Avancez sur cette dernière en éliminant les soldats en chemin.

Dès que la route s'effondre, activez l'armure maximale et sautez en bas. Avancez et utilisez la Nanovision pour repérer et éliminer les ennemis qui essayent de vous débusquer dans le nuage de poussière.

Continuez d'avancer jusqu'au barrage Cell. Utilisez le camouflage et allez à gauche pour monter les marches. Passez derrière le premier garde et allez à gauche pour recharger votre camouflage. Passez ensuite derrière le camion et les autres gardes puis entrez dans le camp et tournez à droite en éliminant des soldats. Avancez vers le container ouvert et prenez la clé du véhicule à collectionner.

Allez ensuite du coté gauche du camp et entrez dans un autre container pour vous approcher du blindé ennemi.

Prenez les commandes du blindé et tirez sur le mur. Avancez à droite et suivez la route en explosant les ennemis sur votre chemin.

Explosez aussi les hélicoptères qui arrivent par la droite. Quand vous sortez du tunnel, deux chars arriveront vers vous. Explosez-les en restant mobile pour éviter leurs tirs. Descendez ensuite du blindé et allez à droite vers la porte bleue. Abattez le soldat qui sort et entrez.

Rat de laboratoire

Activez votre camouflage et sautez en bas derrière le soldat. Neutralisez-le en silence et sautez à gauche sur la route.

Avancez furtivement ou en éliminant les ennemis jusqu'au véhicule à coté duquel se trouve un cadavre. Prenez la clé du véhicule et sautez droite vers le port.

Avancez en activant votre camouflage. Descendez la rampe et tournez à gauche. Entrez par la petite ouverture dans le mur à droite. Entrez dans le bureau et récupérez la conversation e-mail qui se trouve dans le terminal Cell sur le bureau.

Avancez ensuite dans le bâtiment en allant à gauche. Eliminez vos ennemis et entrez dans le monte-charge pour monter. Une fois dans le labo, neutralisez les trois soldats, avancez vers le terminal et explosez-le. Quand l'hélicoptère ennemi arrive, utilisez votre armure pour pouvoir tirer sur le tireur de la tourelle de l'hélico.

Des ennemis débarquent dans le labo et d'autres arrivent sur la passerelle, en haut. Quand ils lancent les fumigènes, utilisez la Nanovision pour repérer les ennemis et neutralisez-les avant le retour de l'hélico. Butez encore une fois le tireur et ensuite repoussez d'autres vagues d'ennemis. Après avoir repoussé l'hélico une autre fois, des ennemis équipés de lance-roquettes débarquent.

Neutralisez-les et prenez un lance-roquettes. Utilisez cette arme pour démolir une fois pour toutes l'hélicoptère.

Descendez ensuite dans le trou créé par l'hélico et allez à droite. Approchez-vous du coin droit pour trouver un souvenir sur une caisse.

Prenez-le et reprenez votre chemin. Descendez l'escalier et détruisez le cadenas de la grille pour descendre. Avancez et montez l'escalier. Passez sur le bras de la grue pour atteindre l'autre rive. Avancez en éliminant les soldats et défoncez la porte pour entrer. Allez vers l'ascenseur et montez pour rejoindre Gould.

Suivez-le et approchez-vous du dispositif. Lorsqu'il découvre votre identité, suivez-le dans la salle suivante et allez à gauche vers l'étagère. Prenez la plaque d'identité et écoutez ce que Nathan Gould a à vous dire.

Après l'attaque surprise du Cell, sortez de l'appartement et allez à droite pour accueillir les soldats du Cell. Entrez dans l'appartement et nettoyez-le avant de vous approcher de la fenêtre qui se trouve à gauche.

Gardien implacable

Avancez et sautez d'un toit à l'autre. Utilisez les grands sauts pour éviter les gouffres et pour atteindre les dénivellations. Sur le dernier toit, passez sur le monte charge qui va s'effondrer sous vos pieds. Une fois en bas, allez à gauche et entrez dans la ruelle. Montez sur les marches et prenez la clé du véhicule.

Sortez ensuite de la ruelle et assistez à l'affrontement entre les aliens et les soldats. Récupérez les Nanocatalyseurs sur les cadavres des aliens et profitez de la pagaille pour avancer furtivement. Entrez ensuite dans le bâtiment qui se trouve à gauche du blindé ennemi.

Avancez jusqu'à voir le camp ennemi. Abattez le garde qui vous tourne le dos ensuite prenez position devant le camp pour éliminer les soldats du Cell.

Utilisez le camouflage et entrez dans le camp. Allez à droite et explosez le premier dépôt de munitions. Allez ensuite à l'extrême gauche pour exploser le deuxième dépôt. Neutralisez ensuite les soldats qui rappliquent, nettoyez la zone et entrez sous les arcades de l'église où se trouvent les tableaux avec les affiches et les photos. Regardez derrière les cartons pour trouver un souvenir à collecter.

Suivez ensuite votre radar, neutralisez les nouveaux soldats et entrez dans la cabane dans laquelle se trouve l'interrupteur de l'accès du tunnel. Abaissez-le et, avant de sortir, téléchargez l'e-mail du terminal qui se trouve sur la table. Suivez votre radar et avancez vers l'entrée du tunnel. Neutralisez les ennemis qui gardent l'entrée puis entrez dans le tunnel et suivez le chemin.

En sursis

Avancez et sautez en bas en activant l'armure maximale pour amortir l'atterrissage. Allez à gauche et abattez les ennemis qui se trouvent sur le toit d'en face. Sautez ensuite sur ce toit et approchez du rebord gauche. Prenez le fusil

de précision et abattez l'ennemi qui se trouve sur le toit d'en face puis celui qui contrôle la tourelle du véhicule.

Abattez ensuite ceux qui se trouvent dans la rue. Allez ensuite à gauche et sautez sur le toit suivant. Allez à gauche à nouveau et avancez sur la passerelle qui relie les deux toits. Abattez les hommes et restez à couvert pour nettoyer le toit du bâtiment de droite. Explosez ensuite l'hélicoptère avec un Jaw avant d'avancer vers la porte.

Une fois tous les soldats morts et avant de continuer votre chemin, sautez en bas en activant l'armure maximale.

Avancez à droite devant le grand bâtiment public où se trouvent les drapeaux. Au bout de la route, regardez à gauche pour trouver une peluche devant laquelle se trouve la clé du véhicule.

Rebroussez ensuite chemin et montez sur le toit précédent en utilisant les passerelles du coté gauche.

Avancez vers la porte bleue et utilisez une grenade pour l'exploser. Entrez alors dans le complexe et abattez les deux premiers soldats. Avancez encore et entrez dans le bureau qui se trouve à droite et neutralisez le soldat. Prenez ensuite le souvenir qui se trouve à droite et téléchargez l'e-mail à partir du terminal qui se trouve à gauche.

Utilisez ensuite l'interrupteur qui se trouve en bas du bureau (à droite) pour appeler l'ascenseur. Montez dans l'ascenseur pour rejoindre Gould.

Quand vous sortez de l'ascenseur, tournez immédiatement à gauche et prenez la plaque d'identité. Avancez ensuite à droite et rejoignez Gould. Approchez-vous ensuite de la nacelle.

Après votre capture et l'attaque alien, activez le défibrillateur pour vous remettre à pied. Neutralisez ensuite les extra-terrestres qui essayent de vous capturer à leurs tours.

Siège du pouvoir

Avancez dans le camp des contaminés entre les cadavres et les personnes qui agonisent. Quand vous atteignez les deux personnes assises sur le banc, entrez dans la tente qui se trouve à gauche d'eux.

Allez à droite et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur la table. Continuez ensuite votre chemin pour quitter ce camp

Avancez vers le bâtiment suivant et entrez. Téléchargez l'email à partir du terminal Cell qui se trouve sur le comptoir et montez les marches à droite.

Tournez à gauche puis à droite et prenez le souvenir qui se trouve sur le bureau à gauche. Continuez votre route et montez au dernier étage.

Défoncez la porte pour entrer et avancez jusqu'à vous arrêter devant une cour gardée par les aliens. Essayez de rester furtif pour attaquer les aliens un par un sans les alerter tous. Récupérez leurs Nanocatalyseurs pour améliorer votre armure et reprenez votre chemin. Rejoignez ensuite la zone de la ruche.

Descendez dans le cratère et avancez à gauche. Restez furtif, remontez la route à gauche et sautez pour atteindre l'escalier qui mène à la station de métro.

Avancez ensuite et prenez la clé qui se trouve à coté du cadavre. Restez en haut et canardez les aliens qui gardent la zone du bas. Avancez, en suivant votre radar et restez à couvert pendant le déploiement des renforts ennemis. Utilisez les grenades pendant que les aliens avancent en groupe vers votre position. Reprenez votre chemin et remontez la route en ruine. Avancez en abattant les ennemis et en prenant leurs Nanocatalyseurs. Le dernier ennemi alien sur la route est un colosse.

Attirez-le sur la route pour le contourner et foncez vers l'entrée de la ruche alien.

Dans les ténèbres

Avancez jusqu'à atteindre l'affrontement entre l'humain et l'alien et éliminez celui qui survit des deux. Descendez la pente et éliminez un autre alien. Avancez à droite et entrez par la porte.

Abattez l'alien et prenez la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Faites le plein de munitions et sortez de cette pièce.

La zone est infestée d'alien. Restez donc furtif et abattez-les un par un en optant pour les attaques furtives au corps à corps. Passez ensuite les ruines à droite et entrez par la porte de sortie de secours. Avancez entre les contaminés et montez l'escalier. Passez sous les ruines pour atteindre une autre porte. Avant de sortir, allez à gauche, entrez dans une autre pièce et prenez le souvenir qui se trouve au fond par terre. Revenez ensuite à la porte et sortez.

Avancez vers la gare et montez sur l'échafaudage qui se trouve à droite. Ramassez la plaque d'identité et le fusil de précision. Avancez au fond de la gare et placez une charge explosive sur les décombres pour dégager le chemin.

Avancez et passez dans le tunnel de gauche pour atteindre la ruche.

Avancez, en suivant le chemin de gauche et éliminez les aliens en route. Utilisez les containers pour vous abriter des tirs ennemis surtout du colosse. Utilisez vos grenades contre ce dernier et activez votre armure maximale pour contrer ses tirs et ses frappes. Descendez jusqu'en bas où se trouve le conduit de spores et nettoyez la zone. Allez ensuite vers le conduit et sabotez-le. Vous devez saboter encore deux autres conduits pour en finir.

Suivez le tunnel vers le conduit suivant. Cette zone aussi est bien protégée. Eliminez les aliens avant d'avancer vers le conduit bloqué par un colosse. Passez derrière cet ennemi et activez votre armure maximale. Attaquez-le au cops à corps en profitant de sa lenteur et frappez-le rapidement pour l'éliminer.

Si vous n'avez plus de charge pour votre armure, repliez-vous pour recharger et revenez à l'attaque. Sabotez ensuite ce conduit.

Avancez vers le conduit suivant et quand la route s'effondre, passez sur le tentacule de la structure aliène et progressez vers la zone suivante.

Vous rencontrez un autre genre d'aliens, plus robuste, accompagné par d'autres extra-terrestres. Utilisez vos grenades contre vos ennemis et avancez vers le conduit de spores protégé comme toujours par un colosse.

Lancez-lui des grenades, activez votre armure maximale et affrontez-le au corps à corps en évitant ses coups. Détruisez ensuite le conduit.

Allez ensuite au conduit central et entrez dans la structure alien centrale. Une fois la structure sabotée, suivez les indications qui s'affichent pour éviter de tomber. Vous devez maintenant essayer d'atteindre l'hélicoptère pour l'exfiltration. Passez par le tunnel à gauche et courez vers l'appareil avant d'être emporté par la vague.

Semper Fi

Après la rencontre avec votre vieil ami de la compagnie Delta, prenez l'arme qu'il vous donne et suivez le groupe. Ramassez les Nanocatalyseurs des aliens en chemin et le fusil ainsi que les munitions. Avancez jusqu'au point d'extraction pour être attaqué par des aliens.

Avancez vers la ville en compagnie de vos amis et repoussez les ennemis.

Repérez les caisses de munitions pour faire le plein et avancez vers l'entrée de la ville. Allez à droite sur le container jaune et sautez vers la rue supérieure où se trouve la pharmacie. Entrez dans la boutique qui se trouve à coté d'elle et approchez-vous du comptoir pour prendre le souvenir.

Sortez ensuite et restez en haut pour contrôler la tourelle qui se trouve à gauche et abattre les aliens. Arrachez ensuite la mitrailleuse de son socle et rejoignez vos amis. Traversez le bâtiment en ramassant le lance-roquettes et le fusil de précision.

Repoussez les aliens qui arrivent en masse et utilisez votre fusil de précision pour tirer en pleine tête de vos ennemis et surtout le colosse qui arrive.

Avancez encore et conduisez le véhicule en fonçant sur les ennemis sur votre route. Accélérez pour passer les gouffres et après le dernier grand saut, quittez votre véhicule et rejoignez encore une fois vos amis.

Avancez vers la nouvelle zone d'affrontement. Allez à droite sur le navire pour attaquer par le flanc les aliens qui débarquent. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les ennemis et tirez sur les barils explosifs quand ils sont à proximité. Quand le vaisseau ennemi rapplique, suivez vos amis jusqu'à l'abri.

Vous devez maintenant maintenir votre position pendant les vagues d'attaques des aliens. Visez la tête et tirez sur les barils explosifs quand les puissants aliens s'approchent d'eux. Refaites le plein de munitions entre les attaques et restez à couvert derrière les barrages. N'oubliez pas de récupérer les Nanocatalyseurs des aliens abattus. Attendez enfin l'arrivée du mitrailleur alien en restant à couvert. Laissez-le s'approcher d'un baril et explosez ce dernier. Visez ensuite la tête du colosse pour l'éliminer. Quand le vaisseau ennemi arrive, utilisez le Swarmer qui se trouve près des caisses de munitions et explosez ce vaisseau.

Suivez encore une fois vos amis qui se trouvent à droite, en haut de la rue. Avancez et descendez la pente. Approchez de l'ambulance couchée sur le coté et prenez la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Continuez d'avancer et passez le tunnel.

Effondrement

Avancez avec vos amis et entrez dans la rame du métro. Allez au fond pour trouver la clé du véhicule à collecter, près du cadavre. Suivez ensuite la rivière et éliminez les deux aliens en chemin. Continuez de suivre la rivière jusqu'à trouver la tête de la statue de la liberté dans l'eau. Plongez vers cette tête et entrez dans sa joue droite pour prendre le souvenir à collecter.

Revenez sur la terre ferme en évitant les tirs ennemis. Repérez la tourelle qui se trouve à gauche et prenez-en le contrôle. Abattez les aliens qui s'approchent de vous ensuite arrachez la tourelle de son socle pour éliminer les ennemis qui sont restés au loin.

Allez ensuite vers le blindé VCI et utilisez sa tourelle pour éliminer les renforts ennemis qui arrivent. Explosez la porte du complexe Hargreave-Rasch puis avancez vers cette porte et entrez.

Plongez dans l'eau et nagez jusqu'au parking. Avancez et tournez à gauche pour affronter les gardes du bâtiment. Avancez ensuite et tournez encore une fois à gauche pour éliminer d'autres soldats. Quittez le parking et entrez par la porte des bureaux. Avancez à gauche et abattez le soldat puis téléchargez l'e-mail à partir du terminal qui se trouve sur le comptoir, à gauche.

Avancez avec votre camouflage dans le couloir en éliminant les soldats. Abattez le tireur derrière la tourelle et arrachez-la de son socle pour l'utiliser. Allez vers l'ascenseur et empruntez-le. Sortez ensuite et allez vers le grand hall. Utilisez le terminal pour que les renforts ennemis rappliquent et utilisez votre mitrailleuse pour les éliminer. Revenez au terminal et utilisez-le pour remettre les systèmes en marche.

Après l'inondation de la zone, plongez dans l'eau et cherchez la carcasse de la voiture en utilisant la Nanovision. Prenez alors la plaque d'identité qui se trouve près de la carcasse et remontez à la surface.

Suivez la canalisation pour rejoindre vos amis. Avancez vers la zone attaquée par un Pinger alien. Montez sur le toit du restaurant et prenez le lance-roquettes qui se trouve à droite. Utilisez le camouflage pour passer derrière le colosse et attaquer son point faible représenté en rouge.

Allez ensuite dans l'étage du bâtiment d'en face pour trouver un autre lance-roquettes à utiliser contre ce colosse. Descendez à droite et entrez dans le trou dans le mur pour trouver un autre lance-roquettes. Finissez le colosse à la mitraillette en attaquant comme toujours sa partie arrière. Après sa destruction, récupérez ses Nanocatalyseurs et rejoignez les marines près des voitures.

Un train à prendre

Avancez, en suivant les marines et traversez le bâtiment. Affrontez les ennemis et quand les vaisseaux ennemis arrivent dans la zone, vous devez activer les deux DCA qui se trouvent à droite et à gauche. Ces DCA sont gardées par plusieurs aliens. Vous devez donc à chaque fois nettoyer la zone avant de les activer.

Vous pouvez aussi utiliser votre camouflage et opter pour la furtivité. Une fois les DCA en fonction, faites le ménage avant de continuer votre progression.

Entrez dans le grand bâtiment en feu et avancez vers le comptoir pour prendre le souvenir à collecter.

Montez ensuite les marches à gauche et activez l'armure maximale pour traverser le feu et entrez par la porte. Avancez à droite et défoncez la porte au fond. Avancez et montez les marches pour passer par le trou situé à droite.

Avancez pour affronter les aliens qui arrivent par la gauche. Eliminez-les et rejoignez la zone suivante où vous devez couvrir le repli des marines.

Butez le premier alien ensuite montez sur la plateforme pour contrôler la tourelle. Canardez ensuite les ennemis qui débarquent. Tirez sur les barils explosifs pour décimer rapidement vos ennemis. Suivez vos amis et éliminez le mitrailleur alien en explosant les barils explosifs sur son chemin.

Entrez ensuite dans le bâtiment à droite où se trouvent vos amis. Avancez vers le passage à droite et tournez à gauche pour entrer dans la salle de contrôle. Prenez la clé du véhicule à collecter qui se trouve sur la table et revenez au passage qui vous mène vers la sortie. Vous devez maintenant assurer l'évacuation des civils. Abattez les premiers aliens qui se trouvent sur place. Allez ensuite vers la tourelle et contrôlez-la.

Eliminez les ennemis qui débarquent à droite ensuite le mitrailleur qui arrive à gauche. Une fois la zone nettoyée, quittez la tourelle et allez vers l'interrupteur pour ouvrir la porte. Montez enfin dans un blindé.

Perturbation

Avancez et ouvrez le portail du parking. Eliminez les trois aliens qui se trouvent à gauche et avancez vers la position des marines. Montez sur la fortification et avancez à gauche pour monter sur la route et rejoindre le sergent-chef Rainer.

Après le débriefing, passez la porte et foncez tout droit jusqu'au bout du chemin où se trouvent des cartons. Prenez alors la plaque d'identité qui se trouve dessus.

Avancez ensuite sur le pont vers l'immeuble Onyx et neutralisez les ennemis en chemin. Passez par l'immeuble qui se trouve à droite (là où il y a un marine) pour faire le plein de munitions ensuite continuez votre progression. Montez sur les rails pour atteindre enfin l'entrée de l'immeuble Onyx.

Eliminez les aliens et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Avancez et prenez le souvenir à collecter qui se trouve sur le bureau de droite. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve à gauche du bureau pour ouvrir la porte du garage.

Entrez par cette porte et allez amorcer les trois détonateurs.

Utilisez votre camouflage pour éviter les affrontements avec les aliens. Une fois les trois détonateurs amorcés, utilisez la Nanovision pour retrouver le chemin de la sortie. Vous devez maintenant quitter le périmètre de l'explosion. Avancez à gauche, passez sous le pont et allez vers l'immeuble de gauche. Sautez vers la partie gauche défoncée de l'immeuble

et sautez pour entrer.

Allez vers les ascenseurs qui sont à gauche et entrez dans celui de gauche. Sautez à droite pour atteindre l'étage supérieur. Eliminez les aliens de la zone et avancez à droite vers le cadavre du sergent Torres pour prendre le transmetteur et démolir l'immeuble Onyx.

Vous devez maintenant revenir vers vous amis en nettoyant la zone surtout du colosse ennemi. Entrez dans le terminus qui se trouve sous l'entrée du pont pour retrouver vos amis.

Terminus

Avancez vers les marines et suivez l'un d'eux jusqu'à la salle de décontamination. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer le colonel Barcklay et Nathan Gould. Avant de les suivre, allez à gauche et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur le bureau entre les deux soldats.

Suivez les ensuite et entrez dans l'ascenseur avec le colonel. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et allez à la table centrale sur votre droite et prenez le souvenir à collecter. Vous devez ensuite contenir l'assaut alien sur le terminal.

Passez par la porte que le colonel vous ouvre et avancez dans le chemin. Montez les escaliers jusqu'à atteindre le terminal. Allez directement vers la tourelle et arrachez-la de son socle. Abattez les aliens qui arrivent par la droite et neutralisez le colosse ennemi en l'affrontant au corps à corps avec l'armure maximale activée. Nettoyez ensuite la zone pour avoir un moment de répit avant la vague suivante.

Un Pinger arrive sur les lieux. Allez vous abriter dans le coin gauche et commencez par éliminer les aliens qui accompagner ce tripode. Arrachez ensuite la tourelle qui se trouve à gauche et concentrez vos tirs sur l'arrière du Pinger. Quand il s'attaque à vous, revenez à votre abri pour éviter ses salves. Utilisez le camouflage pour changer de position et vous retrouver derrière le tripode.

Utilisez la mitrailleuse pour l'attaquer encore une fois par l'arrière. Planquez-vous ensuite et attendez qu'il attaque vos amis pour sortir de votre cachette et l'attaquer par derrière jusqu'à l'exploser. Montez ensuite dans le véhicule qui se trouve au centre du terminal.

Blackout

Avancez et tournez à droite dans la grande rue. Avancez vers le poste de contrôle et prenez la clé de véhicule à collecter qui se trouve sur le bureau. Sortez et passez sous la passerelle. Allez à gauche et avancez en longeant cette dernière pour atteindre le sandwich bar. Entrez et prenez le souvenir à collecter qui se trouve sur le premier comptoir à gauche.

Allez ensuite vers le site d'évacuation que vous devez défendre. Utilisez la tourelle pour repousser les premiers ennemis. Utilisez ensuite toutes les armes que vous trouvez dans la zone pour neutraliser les assaillants. La zone sera par la suite plongée dans le noir. Repoussez d'autres aliens avant l'arrivée du Pinger.

Allez alors près du camion qui se trouve à droite où se trouvent des munitions pour le lance-roquettes. Neutralisez avant tout les aliens qui accompagnent le tripode ensuite attaquez le colosse comme toujours par derrière.

Rejoignez ensuite le colonel pour l'exfiltration. Avant d'entrer dans la lance, allez à droite de l'hélicoptère et prenez la plaque d'identité qui se trouve sur la table.

Entrez ensuite dans la lance. Après l'extermination de la majorité des aliens, suivez les indications qui s'affichent pour quitter la zone.

L'oeil du cyclone

Après le largage, nagez vers le phare. Activez le camouflage pour attaquer le garde par l'arrière. Prenez ensuite son

arme et avancez.

Restez furtif et avancez vers le grand bâtiment éclairé par les projecteurs. Entrez dans ce bâtiment et allez au coin droit pour télécharger l'e-mail depuis le terminal qui se trouve sur la table. Montez ensuite à l'étage et suivez le chemin pour sortir devant la station électrique.

Nettoyez le périmètre devant la station et allez vers le premier générateur, à droite. Montez dessus en évitant le courant. Faites face à la tour de la station et sautez vers cette dernière. Une fois dans la tour, prenez le souvenir à collecter et les munitions et descendez.

Avancez ensuite prudemment et commencez par neutraliser les ennemis équipés de lance-roquettes ensuite ceux qui contrôlent les tourelles. Entrez ensuite dans le bâtiment et montez dans l'ascenseur.

Entrez dans le coeur de la station et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la grande salle. Avancez ensuite à droite sur la passerelle et entrez dans la salle de contrôle pour télécharger l'e-mail qui se trouve sur la console à droite.

Descendez et passez la porte. Pour traverser la zone électrifiée, courez et glissez sous les rayons électriques. Abaissez ensuite l'interrupteur pour couper le courant. Activez ensuite la Nanovision et rebroussez chemin. Éliminez les ennemis qui peuvent vous repérer grâce à leur vision nocturne.

Suivez le chemin et montez l'escalier. Montez ensuite dans l'ascenseur pour quitter le coeur de la station. Activez le camouflage et quittez le bâtiment. Montez dans le véhicule et foncez hors de la clôture de la station. Arrêtez-vous devant le garage mi ouvert et entrez. Vous serez alors piégé par Lockhart.

Après que Hargreave vous ouvre la porte, entrez et prenez la plaque d'identité qui se trouve en face de vous sur les cartons. Détruisez ensuite le cadenas de la grille et descendez.

Suivez la canalisation et sortez à la surface. Vous devez atteindre Lockhart. Activez le camouflage pour éviter les commandos de Lockhart et entrez dans le bâtiment. Montez à l'étage en éliminant les soldats que vous rencontrez et arrêtez-vous devant la porte où se trouve votre ennemi. Activez l'armure maximale pour résister aux tirs de Lockhart. Lancez ensuite votre ennemi dans le vide à travers la fenêtre.

Vous pouvez l'achever après sa chute. Allez ensuite à droite et téléchargez l'e-mail depuis le terminal qui se trouve sur la console. Activez le camouflage et allez vers le prisme en évitant les commandos. Ouvrez la porte du bâtiment pour entrer.

Révélation

Après avoir été sauvé de justesse par Tara, suivez-la dans l'ascenseur. Avancez ensuite dans la zone suivante et activez votre camouflage. Passez la porte d'en face et abattez le premier garde. Entrez par la porte de gauche et butez un autre soldat. Montez les marches et éliminez l'ennemi en chemin. Entrez ensuite dans la salle à droite et abattez le soldat. Approchez-vous des caisses de munitions qui se trouvent au fond et prenez la plaque d'identité située devant.

Sortez ensuite et continuez à monter.

Entrez dans ce qui ressemble à une bibliothèque et restez furtif pour neutraliser tout le commando qui se trouve sur place.

Avancez ensuite vers la grande porte et entrez. Avancez vers le bureau situé sous l'écran géant où apparait Hargreave et prenez le souvenir qui se trouve à droite. Après que Hargreave vous révèle sa vraie identité, prenez l'arme qui se trouve à droite de son sarcophage ensuite la seringue située au centre de la table. Utilisez ensuite cette dernière.

Après votre réveil et quand les aliens passent à l'attaque, allez à droite et montez l'escalier. Passez par la porte secrète et avancez. Montez l'escalier et entrez dans la salle, à droite. Téléchargez l'e-mail qui se trouve par terre et passez par la porte de droite.

Activez ensuite l'armure maximale pour traverser la zone électrifiée. Continuez votre progression jusqu'à sortir du bâtiment et descendez dans la rue pour rejoindre les forces terrienne qui combattent les aliens.

Laissez vos amis s'occuper des aliens et suivez votre radar pour traverser la zone de la bataille. Rejoignez le monte-charge et montez. Passez ensuite au deuxième monte-charge pour atteindre le pont. Courez sur le pont en essayant d'éviter l'explosion. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour éviter de tomber.

Riposte

Avancez pour retrouver vos amis. Avant de monter dans le blindé, avancez vers les barils jaunes pour trouver la clé du véhicule à collecter, derrière eux sur le rocher. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle du blindé et dégagez le chemin.

Après l'attaque du convoi, activez votre camouflage et avancez à gauche entre les aliens. Suivez votre radar et avancez dans le couloir jusqu'aux ascenseurs. Entrez dans celui de gauche et prenez la plaque d'identité qui se trouve par terre. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve à droite. Sortez et allez à droite. Tournez encore à droite et avancer jusqu'à la grande zone dévastée. Sautez à gauche vers l'appartement en ruine puis vers la chambre à coucher pour trouver un souvenir à collecter, près du lit.

Nettoyez ensuite la zone avant d'aller vers la fenêtre pour utiliser votre viseur et verrouiller la cible pour une frappe aérienne.

Sautez vers l'immeuble à gauche, passez par la fenêtre et progressez vers les escaliers. Sautez sur le toit du bâtiment suivant et avancez. Sautez d'un toit à l'autre et quand vous arrivez dans la zone avec des serres, sautez sur celle de gauche et avancez. Atteignez la dénivellation et montez sur le toit vitré pour prendre la plaque d'identité qui se trouve près du cadavre. Continuez ensuite votre progression jusqu'au dernier toit.

Descente en enfer

Avancez dans le seul chemin disponible jusqu'à voir un bus à votre gauche. Entrez dans ce bus, allez à gauche et prenez la clé du véhicule à collecter.

Poursuivez ensuite votre chemin à gauche et éliminez les premiers aliens rapidement avant qu'ils n'appellent les renforts. Avancez ensuite vers la zone gardée par les ennemis.

Descendez à droite et allez prendre la tourelle du véhicule, restez à couvert et éliminez les premières lignes de l'ennemi. Occupez-vous des aliens normaux avant de vous attaquer aux mitrailleurs. Contre ces derniers, combinez les tirs et le corps à corps tout en activant l'armure maximale. Une fois la zone nettoyée, montez les marches autour du monument et suivez le chemin de gauche.

Repérez les containers qui se trouvent à droite et tirez sur le baril explosif qui se trouve dans le premier pour l'ouvrir. Entrez ensuite et prenez le souvenir qui se trouve sur les caisses.

Avancez en direction de la lance de spores et descendez les marches furtivement. Avancez à gauche et ramassez la dernière plaque d'identité à collecter qui se trouve à gauche de l'ours en peluche.

Vous pouvez traverser la zone suivante en utilisant la manière forte ou passer discrètement entre les ennemis. Vous devez saboter les veines de la spore qui sont représentées sur votre radar.

Activez ensuite le camouflage et passez entre les aliens. Passez sur le tuyau (à gauche) ensuite sautez par-dessus la clôture de gauche. Approchez-vous furtivement de la veine gauche et neutralisez les aliens qui la gardent.

Combinez les attaques au fusil avec celles au corps à corps pour neutraliser rapidement vos ennemis. Approchez ensuite de la veine et sabotez-la.

Dirigez-vous ensuite vers la veine qui se trouve à droite. Nettoyez son périmètre en activant l'armure maximale et

plombez vos ennemis. Approchez-vous ensuite vers la veine et sabotez-la.

Dirigez-vous vers le tunnel (en bas) et avancez vers la veine suivante. Cette dernière est très bien gardée. Trouvez alors un abri et commencez votre massacre. Localisez les caisses de munitions pour faire le plein. Si les ennemis s'approchent de vous, optez pour le corps à corps pour ne pas gaspiller vos balles. Nettoyez la zone avant de saboter cette veine aussi. Suivez ensuite votre radar et entrez dans la veine de la structure alien.

Sortez dans le nouvel endroit et avancez vers l'entrée de la grotte. Faites le plein de munitions ensuite avancez pour affronter un nouveau genre d'ennemis. Ils ont la capacité de se camoufler comme vous. Vous pouvez les repérer grâce à la Nanovision mais ne perdez pas votre l'énergie, activez plutôt l'armure maximale et attendez les assauts des ennemis.

Tirez-leur dessus et, quand ils s'approchent de vous, passez au corps à corps. Evitez leurs tirs et ripostez quand ils marquent une pause avant d'attaquer. Repoussez ces créatures et attendez que l'entrée de la structure s'ouvre pour entrer.

Une fois l'entrée ouverte, grimpez les dénivellations en sautant et entrez en ignorant le reste des ennemis.

A l'intérieur de la structure, suivez les indications qui s'affichent pour avancer jusqu'au coeur de la structure.

Sautez enfin dans le coeur de la structure pour créer une réaction avec la combinaison qui exterminera les aliens qui envahissent New York.

Félicitations ! Vous êtes venu à bout des aliens et terminé le jeu.

Crystal Defenders

© Square Enix 2009

SUCCÈS

Défenseur expert (5)

Eliminer toutes les waves sur une carte.

Défenseur aguerri (5)

Eliminer la wave 20 sur une carte.

Défenseur débutant (5)

Eliminer la wave 10 sur une carte.

Défenseur W1 (10)

Terminer toutes les cartes de W1.

Défenseur W2 (10)

Terminer toutes les cartes de W2.

Défenseur W3 (15)

Terminer toutes les cartes de W3.

Amateur de cristaux (20)

Terminer une carte sans perdre de cristaux.

Défenseur hors pair (20)

Terminer les 12 cartes.

Stratège averti (20)

Obtenir un score total de 50 000 points.

Perfectionniste (25)

Terminer une carte avec plus de 10 000 points.

Stratège 4 étoiles (25)

Obtenir un score total de 100 000 points.

Bon Samaritain (35)

Terminer une carte sans déployer de voleur, ni perdre de cristaux.

Crystal Quest

© Stainless Steel Studios 2006

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Navigateur (20)

Terminez la vague 20 au niveau de difficulté standard ou supérieur sans toucher un obstacle.

Marathonien (15)

Accomplissez les 60 premières vagues en une seule partie

Economiseur de vies (15)

Ayez 30 vies au niveau de difficulté standard ou supérieur

Chasse au trésor (10)

Collectez 30 cristaux bonus ou plus au cours d'une seule partie.

Apocalypse (15)

Restez en vie assez longtemps pour que 20 vilains puissent apparaître - puis tirez-leur dessus !

Crystal Ninja (25)

Totalisez 10.000.000 points ou plus en une seule partie.

Immortel (25)

Totalisez 1.000.000 points au niveau de difficulté standard ou supérieur sans perdre une vie

Fou-de-la-vitesse (20)

Accomplissez la première vague en 5 secondes.

Nerfs d'acier (25)

Totaliser 1.000.000 sans avoir recours à une seule bombe intelligente

Je-sais-tout (15)

Ayez 30 bombes intelligentes au niveau de difficulté standard ou supérieur

Crystal Master (10)

Totalisez 1.000.000 ou plus en une seule partie au niveau de difficulté standard ou inférieur

Crystal Bleu (5)

Totalisez 10.000 ou plus en une seule partie au niveau de difficulté standard ou inférieur

Cyberball 2072

© Atari / Digital Eclipse 2007

SUCCÈS

Shutout (15)

Gagne une partie sans que ton adversaire ne marque de points en mode Facile.

Catch of the Day (10)

Réussis 8 passes d'affilée au cours d'une partie Xbox Live CO-OP.

Breaker (10)

Complète 2 pages de Game Breakers.

Comprehensive (15)

En mode Règlement, complétez une interception, une mise à mort, et un démontable.

Carnage (15)

Perdez 3 joueurs en mode Règlement et gagnez quand même la partie.

Super Breaker (25)

Complète les 10 pages de Game Breakers.

Special Teams (15)

Faites un atterrissage sur un coup-de-pied au cours d'une partie Xbox Live CO-OP.

Super Shutout (20)

Gagne une partie Xbox Live CO-OP sans que ton adversaire ne marque de points en mode Règlement.

Cooperation (10)

Gagne un match en mode Règlement au cours d'une partie Xbox Live CO-OP.

Hundred Grand (20)

Accumule plus de $100 000 au cours d'une seule partie en mode Règlement.

Challenged (25)

Marque plus de 30 points en un match.

Fast Scoring (20)

Marque 2 Touchdowns dans une même période.

Damnation

© Codemasters / Blue Omega Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARME SURPUISSANTE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **BlowOffSomeSteam** pour débloquer l'arme la plus puissante du jeu.

TOUTES LES ARMES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LockNLoad** pour débloquer toutes les armes.

MODE GROSSES TÊTES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LincolnsTopHat** pour activer le mode "Grosses têtes".

PERSONNAGE CUSTOMISÉ

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **PeoplePerson** pour customiser votre personnage.

SUCCÈS

Roi de la fête (15)

Hébergez vingt-cinq parties avec classement multijoueur.

Cercle des vainqueurs (20)

Remportez vingt-cinq victoires en partie avec classement multijoueur.

Tueur en série (20)

Remportez dix victoires d'affilée en parties avec classement multijoueur.

Voleur dans la nuit (20)

Capturez un drapeau au cours de dix parties avec classement multijoueur d'affilée.

Explorateur (20)

Remportez une partie avec classement multijoueur sur chaque carte.

Roi du monde (20)

Remportez cinq victoires d'affilée en Roi de la montagne.

Diversification (10)

Remportez une partie avec classement multijoueur de chaque type.

Coup sûr (10)

Tuez dix fois en une partie avec classement multijoueur.

Neurologue (10)

Tuez dix fois d'un tir dans la tête en une seule partie avec classement multijoueur.

Expert en explosifs (30)

Tuez trois joueurs en même temps avec des mines en partie avec classement multijoueur.

Oriflamme (10)

Capturez trois drapeaux en une partie avec classement multijoueur.

Pacifiste (20)

Capturez le drapeau au cours d'une partie avec classement sans tirer et sans grenades.

Roi de la gâchette (15)

Tuez dix ennemis en utilisant seulement le Revolver auto en une partie avec classement multijoueur.

Prospecteur (30)

Obtenez (vous ou votre partenaire) dix emblèmes.

Emblématique (50)

Obtenez (vous ou votre partenaire) vingt emblèmes.

Veinard (10)

Tuez cinq ennemis en une seule fois avec une explosion.

Pyromanie (20)

Tuez vingt ennemis avec des explosions.

Sauteur (20)

Réussissez cent en appui.

Ball-trap (10)

Tirez vingt-cinq mines en l'air.

Dangers de la route (20)

Tuez vingt ennemis avec un véhicule.

Ils Viennent D'où ? (20)

Tuez vingt ennemis sans les alerter.

Véloce (10)

Terminez n'importe quel chapitre après Arrowtree, en coopération et en n'importe quelle difficulté.

Sniper (20)

Réussissez vingt tirs dans la tête.

Acrobate (15)

Enchaînez trois capacités physiques en moins de cinq secondes.

Trouvé ! (10)

Obtenez (vous ou votre partenaire) un emblème.

Détermination (50)

Terminez le jeu en coopération en n'importe quelle difficulté.

Brigand (35)

Terminez le jeu en Amateur.

Pacificateur (75)

Terminez le jeu en Professionnel.

Revenant (130)

Terminez le jeu en Expert.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

DIFFICULTÉ INSANE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **Revenant** pour débloquer le mode de difficulté Insane.

Dance ! It's your Stage

© DTP Young Entertainment 2010

SUCCÈS

Super bosseur (15)

Travaille toutes les chansons en mode Carrière.

Le rythme dans la peau (10)

Effectue 50 mouvements d'affilée.

Dance Machine (15)

Effectue 100 mouvements d'affilée.

Graine de top-modèle (10)

Change de tenue au moins 10 fois en mode Carrière.

Danseur en herbe (10)

En mode Carrière, termine les six premières chansons.

Danseur professionnel (10)

En mode Carrière, termine les chansons 7 à 13.

Perfectionniste (15)

Termine une chanson sans erreur.

Le chouchou (25)

Termine le mode Carrière.

La nouvelle star (40)

Termine le mode Carrière avec une médaille d'or pour chaque chanson.

Je t'adore (10)

Réalise un bon score en mode Coopération.

Moi non plus (10)

Réalise un bon score en mode Compétition.

Amis pour la vie (30)

Deux joueurs doivent effectuer une chanson en mode Coopération sans erreur.

Dance Central

© Microsoft / Harmonix 2010

DÉBLOQUER ELIOT (LE ROBOT)

Remporter 5 étoiles au Grand Finale dans n'importe quel mode de difficulté.

COSTUMES

Costume d'Angel

Remporter 25 étoiles avec Angel

Costume de Dare

Remporter 25 étoiles avec Dare

Costume d'Eliot

Accéder au rang de "légende vivante".

Costume d'Emilia

Remporter 25 étoiles avec Emilia

Costume de Maccoy

Remporter 25 étoiles avec Maccoy

Costume de Miss Aubrey

Remporter 25 étoiles avec Miss Aubrey

Costume de Mo

Remporter 25 étoiles avec Mo

Costume d'Oblio

Remporter 25 étoiles avec Oblio

Costume de Taye

Remporter 25 étoiles avec Taye

COSTUMES (CODES)

A l'écran titre, effectuez les combinaisons de touches suivantes pour débloquer les costumes correspondants.

Mo'Original

B, Haut, Bas, Bas, Y

Ninja rose

Gauche, Haut, X, Haut, Droite, Y

Obli avec un casque de moto

B, Gauche, Haut, Droite, Droite, Y

Tout débloquer

B, Haut, B, B, Gauche, Y

Dance Central 2

© MTV Games / Harmonix 2011

TENUES BONUS

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des paramètres du menu Options (section codes). Un son confirmera la validité des codes.

Tenue d'Angel

Y, Droite, Gauche, Haut, X, X, Bas, Y

Tenue d'Emilia

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, X, Bas, Y

Tenue de Miss Aubrey

Gauche, Bas, X, X, Bas, Droite

Tenue de Taye

Haut, Gauche, Y, X, Gauche, Haut, X, Y

Tenue de Mo

Importez les chansons du premier Dance Central.

DÉBLOQUER DE NOUVELLES ÉQUIPES

Débloquer l'équipe Glitterati

Dans le mode « défi par équipe », affrontez les Glitterati dans n'importe quelle difficulté.

Débloquer l'équipe D-Cypher

Dans le mode « défi par équipe », affrontez les D-Cypher dans n'importe quelle difficulté.

Débloquer l'équipe Elite D-Cypher

Dans le mode « défi par équipe », affrontez les D-Cypher en difficulté moyenne ou difficile.

Débloquer l'équipe Icon

Lancez Dance Central 2 en étant connecté à Xbox Live, la nouvelle équipe devrait apparaitre dans la liste des danseurs.

COSTUMES STREET STYLE

Emilia & Bodie

Obtenez au moins 36 étoiles dans le mode « défi par équipe » avec l'équipe Riptide.

Taye & Li'l T

Obtenez au moins 32 étoiles dans le mode « défi par équipe » avec l'équipe Flash4wrd.

Miss Aubrey & Angel

Obtenez au moins 36 étoiles dans le mode « défi par équipe » avec l'équipe Lu$h.

Mo & Glitch

Obtenez au moins 36 étoiles dans le mode « défi par équipe » avec l'équipe Hi-Def.

Jaryn & Kerith

Obtenez au moins 36 étoiles dans le mode « défi par équipe » avec l'équipe des Glitterati.

D-Cyph-56 & D-Cyph-78

Battez les D-Cypher dans le mode « défi par équipe » en difficile.

BOOMBOX DORÉE

Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons dans n'importe quelle difficulté.

ACCESSOIRES AVATAR

T-shirt flashy

Marquez au moins 2 000 000 de points sur une chanson.

T-shirt frime

Jouez à toutes les chansons du jeu en mode « on danse ! ».

T-shirt ruban

Obtenez des étoiles dorées sur une chanson.

Dance Paradise

© Mindscape / Smackdown Productions 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bottines

Réussir toutes les chansons de niveau 4 en mode Carrière.

Chapeau de cow-boy rose

Réussir toutes les chansons de niveau 3 en mode Carrière.

Casquette en laine

Réussir toutes les chansons de niveau 3 en mode Carrière.

Chaussures de sport

Réussir toutes les chansons de niveau 4 en mode Carrière.

Chemise reine de la danse

Réussir toutes les chansons de niveau 6 en mode Carrière.

Chemise roi de la danse

Réussir toutes les chansons de niveau 6 en mode Carrière.

Haut cool

Réussir toutes les chansons de niveau 5 en mode Carrière.

Lunettes de soleil

Réussir toutes les chansons de niveau 2 en mode Carrière.

Lunettes de soleil hot

Réussir toutes les chansons de niveau 2 en mode Carrière.

T-Shirt de danse

Réussir toutes les chansons de niveau 5 en mode Carrière.

Dancing Stage Universe

© Konami 2007

DANCE CHAMPION

Pour débloquer ce personnage, battez-la à la fin du Dance Tournament Battle.

SUCCÈS

SIMPLE cleared. (20)

Clear all 6 SIMPLE challenges in challenge mode.

MODERATE cleared. (20)

Clear all 6 MODERATE challenges in challenge mode.

ORDINARY cleared. (20)

Clear all 6 ORDINARY challenges in challenge mode.

SUPERIOR cleared. (20)

Clear all 6 SUPERIOR challenges in challenge mode.

MARVELOUS cleared. (20)

Clear all 6 MARVELOUS challenges in challenge mode.

GENUINE cleared. (20)

Clear all 6 GENUINE challenges in challenge mode.

PARAMOUNT cleared. (20)

Clear all 6 PARAMOUNT challenges in challenge mode.

EXORBITANT cleared (20)

Clear all 6 EXORBITANT challenges in challenge mode.

CATASTROPHIC cleared. (20)

Clear all 6 CATASTROPHIC challenges in challenge mode.

APOCALYPTIC cleared. (20)

Clear all 6 APOCALYPTIC challenges in challenge mode.

Love Me Do (The Acolyte's mix). (30)

Purchased the song "Love Me Do (The Acolyte's Mix)" in Quest mode.

PARANOIA EVOLUTION (30)

Clear all 6 PARAMOUNT challenges in challenge mode.

Treble, Bass and Attitude. (30)

Win first place of the chamionship in Quest mode.

Drivin' (30)

Purchase the song "Drivin'" in Quest mode.

MAXIMIZER (30)

Purchased the song "MAXIMIZER" in Quest mode.

Xenon. (30)

Purchase the song "Xenon" in Quest mode.

Healing Vision (Gridlok Mix) (30)

Purchase the song "Healing Vision (Gridlok Mix)" in Quest mode.

Stop Violence! (30)

Purchase the song "Stop Violence! - B.L.T. Re Production" in Quest mode.

My Only Shining Star (30)

Purchase the song "My Only Shining Star" in Quest mode.

Bongo! (30)

Purchased the song "Bongo!" in Quest mode.

Koibito. (30)

Purchase the song "Koibito" in Quest mode.

Tir na n'Og. (30)

Purchased the song "Tir na n'Og" in Quest mode.

Return of the Toe Jam. (30)

Purchase the song "Return of the Toe Jam" in Quest mode.

think ya better D. (30)

Purchased the song "think ya better D" in Quest mode.

Cachaca (30)

Purchase the song "cachaca" in Quest mode.

10 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 10 songs.

20 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 20 songs.

30 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 30 songs.

40 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 40 songs.

50 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 50 songs.

60 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 60 songs.

All songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in all songs.

Dancing Stage Universe 3

© Konami / Bemani

SUCCÈS

Réussir 1 chanson (5)

Réussissez 1 chanson !

Réussir 10 chansons (10)

Réussissez 10 chansons !

Réussir 20 chansons (20)

Réussissez 20 chansons !

Réussir 30 chansons (30)

Réussissez 30 chansons !

Réussir 50 chansons (50)

Réussissez 50 chansons !

Réussir toutes les chansons (50)

Réussissez toutes les chansons ! (non inclus dans les chansons du contenu téléchargeable)

1er combo intégral sur Beginner (5)

Réalisez un combo intégral sur l'option BEGINNER !

1er combo intégral sur Basic (10)

Réalisez un combo intégral sur l'option BASIC !

1er combo intégral sur Difficult (20)

Réalisez un combo intégral sur l'option DIFFICULT !

1er combo intégral sur Expert (20)

Réalisez un combo intégral sur l'option EXPERT !

Premier combo intégral sur Oni (50)

Réalisez un combo intégral sur Oni !

Première note A (10)

Obtenez une première note A !

Première note AA (30)

Obtenez une première note AA !

Première note AAA (50)

Obtenez une première note AAA !

Débloquer la première chanson (5)

Débloquez 1 chanson cachée !

Débloquer 5 chansons (10)

Débloquez 5 chansons cachées !

Débloquer 10 chansons (20)

Débloquez 10 chansons cachées !

Débloquer 20 chansons (30)

Débloquez 20 chansons cachées !

Débloquer 30 chansons (40)

Débloquez 30 chansons cachées !

Débloquer toutes les chansons (50)

Débloquez toutes les chansons cachées !

Terminer HOW TO PLAY (10)

Réussissez tous les défis dans HOW TO PLAY !

Acheter le premier objet (5)

Achetez un article dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 10 tenues masculines (10)

Achetez 10 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 50 tenues masculines (10)

Achetez 50 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 100 tenues masculines (20)

Achetez 100 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 200 tenues masc. (30)

Achetez 200 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter toutes les tenues masc. (50)

Achetez toutes les tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 10 tenues féminines (10)

Achetez 10 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 50 tenues féminines (10)

Achetez 50 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 100 tenues féminines (20)

Achetez 100 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter 200 tenues féminines (30)

Achetez 200 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

Acheter toutes les tenues fém. (50)

Achetez toutes les tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

Réussir tous les défis Sreets (10)

Réussissez toutes les Rues dans QUEST MODE !

Terminer tous les défis Streets (20)

Terminez toutes les Rues dans QUEST MODE !

Réussir 10 clubs (10)

Réussissez 10 clubs dans QUEST MODE !

Réussir 20 clubs (20)

Réussissez 20 clubs dans QUEST MODE !

Réussir 30 clubs (30)

Réussissez 30 clubs dans QUEST MODE !

Réussir tous les clubs (40)

Réussissez toutes les clubs dans QUEST MODE !

Terminer tous les défis Club (50)

Terminez toutes les clubs dans QUEST MODE !

Réussir Universe Tower (50)

Réussissez Universe Tower dans QUEST MODE !

Dante's Inferno

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

SECRETS

Débloquer le mode de difficulté Condamné

Finir le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Débloquer le mode Arène des Portes de l'Enfer

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un mode où l'on doit vaincre des vagues successives d'ennemis. Il y en a en tout 50 vagues successives.

Débloquer le mode Résurrection

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un new game + où l'on peut choisir le mode de difficulté.

Débloquer la vidéo bonus l'Enfantement

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Costume Infernal

Disponible dès le début.

Costume Croisé

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Costume Dead Space (d'Isaac Clarke)

Obtenu via le code donné dans l'édition collector.

LISTE DES SUCCÈS

Carnage d'Acre (5)

Battez-vous contre le prisonnier à Acre.

Abandonnez tout espoir (15)

Passez les Portes de l'Enfer.

Juger le juge (25)

Vainquez le Roi Minos.

Les amants déchirés (25)

Vainquez Marc Antoine.

Le grand ver (25)

Vainquez le Cerbère.

Tel père tel fils (25)

Vainquez Alighiero.

Portes de Dité (35)

Entrez dans les plus profonds cercles de l'Enfer.

Le Déchirant (35)

Fuyez les Hérétiques.

Fraternité (40)

Vainquez Francesco.

Douce amère (50)

Sauvez Béatrice.

L'adversaire de Lucifer (100)

Vainquez l'Empereur du royaume des morts.

Précieuse (10)

Trouvez une pierre de Béatrice.

Le pouvoir de la Croix (20)

Trouvez les trois pierres de Béatrice.

Sur les pas du traître (10)

Trouvez 10 pièces d'argent.

Trahi avec un baiser (10)

Trouvez 20 pièces d'argent.

Bon travail, Judas (20)

Trouvez les 30 pièces d'argent.

Chasseur de reliques (10)

Trouvez une relique.

Reliques divines (20)

Trouvez toutes les reliques sacrées.

Reliques obscures (20)

Trouvez toutes les reliques impies.

Amour interdit (20)

Trouvez et absolvez Francesca da Rimini et Paolo Malatesta.

Vieil ami (20)

Trouvez et absolvez Brunetto Latini.

Les damnés (50)

Punissez ou absolvez les 27 ombres de l'Enfer.

Le guide (40)

Trouvez tous les laïus de Virgile.

Moissonneur d'âmes (50)

Collectez 60 000 âmes.

Yeux de braise (10)

Renvoyez Charon dans l'abîme.

Echauffement (10)

Enchaînez 50 coups.

Petit chef-d'oeuvre (10)

Enchaînez 200 coups.

Printemps des poètes (20)

Enchaînez 666 coups.

Guerrier sacré (10)

Tuez 30 serviteurs.

Tueur de démons (10)

Tuez 30 démons.

Mauvaise nourrice (10)

Tuez 20 enfants sans baptême.

Indigestion (10)

Tuez 5 Gourmands.

Confessionnal (10)

Tuez 5 Hérétiques.

Contre-expertise (10)

Tuez 20 ennemis en utilisant un mouvement de contre.

Superstition (10)

Tuez 20 ennemis en utilisant la magie.

Donne-moi la force (10)

Ouvrez 20 fontaines de Santé.

Apprenti de sorcier (10)

Ouvrez 20 fontaines de Pouvoir.

Une lueur dans les ténèbres (30)

Atteignez le niveau sacré 7.

Apprenti de la Mort (30)

Atteignez le niveau impie 7.

Homme de Dieu (30)

Suivez la voie sacrée au maximum.

Diabolique (30)

Suivez la voie impie au maximum.

Portes de l'Enfer (60)

Repoussez toutes les vagues dans l'Arène des Portes de l'Enfer

OEUVRE ORIGINALE (EN ANGLAIS)

Pour consulter l'intégralité de l'oeuvre originale, allez sur le site *http://www.dantesinferno.com/deathedition/* et saisissez le mot de passe : **gotohell**.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique vous commencez sur le champ de bataille de la cité d'Acre où plusieurs prisonniers se libèrent et vous attaquent. Vous apprenez aussi les rudiments du combat et comment utiliser l'attaque puissante et l'attaque rapide. Contre ces prisonniers démunis de toute armure, contentez-vous d'enchainer les attaques rapides, vous ne serez même pas touché. Evitez les boules de feux lancées par les catapultes en vous déplaçant rapidement avec la commande " fuite ". Une fois que le flux de prisonniers s'arrête, un navire en feu vient heurter le port. Sautez dans ce navire, évitez le feu et allez à gauche pour monter la dénivellation.

Boss : la mort
Avancez pour vous faire attaquer par derrière et poignarder. La mort en personne vient vous parler et décide de vous emmener en enfer. Dante refuse de la suivre et un duel se déclenche. Même si vous affrontez la mort, vous pouvez espérer la battre. Vous devez bloquer ses attaques et riposter tout de suite après, pendant le court laps de temps ou elle ne frappe pas.

Combinez les attaques rapides et les attaques puissante pour acculer la mort et retarder sa riposte. Ne rallongez pas trop vos combos et si un coup ne touche pas votre ennemi, revenez en position de blocage parce qu'il passera à l'attaque. Quand la mort vous attrape appuyez sur le bouton qui s'affiche pour vous libérer. Maintenez cette tactique jusqu'à ce que la barre de vie de la mort se vide des 2/3. Appuyez alors sur la touche qui s'affiche pour donner un coup spécial et piquer son arme.

Utilisez-la contre votre ennemi et appuyez sur les boutons qui s'affichent pour exécuter des attaques spéciales. Attaquez normalement entre les attaques spéciales et finissez-le pour garder son arme (une faux).

A la poursuite de Béatrice

Après la cinématique et quand Dante rentre chez lui, il découvre que sa maison est saccagée et que sa bien aimée et assassinée. Combattez alors les zombies et lancez des attaques rapides pour toucher les ennemis qui essayent de vous encercler. Enchainez les frappes sans vous soucier de vous mettre en position de garde. La faux possède un long champ d'action et touchera les zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Eliminez-les tous pour récupérer leurs âmes et procéder à votre première amélioration.

Passez ensuite par le chemin d'en face et avancez jusqu'à la statue de Béatrice où vous pouvez sauvegarder votre partie. Allez ensuite à gauche pour trouver une fontaine verte. Cette dernière restaure une partie de votre santé. Détruisez-la pour récupérer des points de santé. Entrez ensuite par la porte qui se trouve au centre pour voir Béatrice sur l'autel. Après la cinématique, vous obtenez le pouvoir de la croix sacrée et des ennemis volants passent à l'attaque.

Attaquez alors ces créatures avec le nouveau pouvoir de la Croix sacrée. Restez ensuite à gauche pour ne pas sombrer dans les abimes quand le sol s'effondre, à droite. Éliminez ensuite les zombies qui arrivent par le sol. Utilisez la nouvelle attaque " Punir et Absoudre " contre vos ennemis. Lancez l'attaque Croix sacrée contre les ennemis volants tout en restant à gauche pour éviter l'effondrement du sol. Passez ensuite sur la croix qui tombe à droite et sautez pour monter la dénivellation où se trouve la fontaine verte. Tournez ensuite à gauche et descendez.

Les portes de l'enfer

Glissez le long du mur jusqu'en bas. Avancez et tuez les serviteurs de l'enfer qui se dressent sur votre chemin. Eliminez-les rapidement et ouvrez la grille avant que la grande roue qui avance derrière vous ne vous écrase. Sautez en bas et avancez à droite. Quand le chemin se bloque, utilisez les attaques de la Croix sacrée contre les ennemis de feu pour les immobiliser ensuite éliminez-les avec votre arme. Abattez tous ces ennemis pour que le chemin se dégage. Avancez à droite et éliminez les ennemis en évitant le feu qui jaillit des piliers. Nettoyez la zone pour que la grille s'ouvre. Utilisez la fontaine verte et continuez votre chemin. Utilisez la statue de Béatrice et descendez dans la grande arène.

Approchez-vous de la grande porte et parlez à Virgile qui vous donnera le pouvoir magique " Droit chemin ". Pour restaurer vos pouvoirs magiques, détruisez la fontaine pourpre. Combattez ensuite les ennemis qui débarquent avant l'arrivée du colosse. Attaquez les pieds de ce monstre et quand il s'apprête à vous écraser, utilisez la commande fuite pour vous éloigner de lui.

Utilisez encore cette commande pour vous approcher de lui et lancez des attaques sur ses pieds à nouveaux. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour exécuter une attaque spéciale. Appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour enchainer les coups et prendre le contrôle du colosse. Utilisez ce monstre pour écraser les ennemis qui essayent de s'approcher de lui. Vous pouvez aussi cracher du feu sur eux. Utilisez ensuite ce monstre pour qu'il vous ouvre la porte de l'enfer.

Vers le monde aveugle

Une fois dans la nouvelle zone, sauvegardez votre partie à la statue et avancez vers le mur gauche. Escaladez le mur des damnés. Déplacez-vous à gauche ensuite descendez et allez encore une fois à gauche. Montez pour détruire la fontaine des âmes et revenez au mur. Continuez à gauche et sautez vers le mur suivant. Descendez ensuite et sautez vers Virgile. Parlez-lui, prenez la relique Lame de la mort et avancez à gauche.

Les rives de l'Achérons

Actionnez le levier pour déployer le pont, ignorez les ennemis et courez sur le pont avant qu'il ne se replie. Détruisez la fontaine, descendez le mur et sautez dans la petite arène. Combattez le premier démon et bloquez ses coups. Quand sa lame s'illumine en rouge, éloignez-vous de lui pour éviter son attaque. Revenez à l'assaut et placez l'attaque spéciale quand le bouton s'affiche.

Eliminez ce premier démon pour qu'un autre accompagné par des serviteurs de l'enfer arrive. Commencez par éliminer les sous-fifres avant de vous attaquer au démon. Frappez sans relâche pour l'empêcher de riposter ensuite finissez-le en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Tournez ensuite le tourniquet pour monter jusqu'en haut. Laissez ce tourniquet et courez à gauche pour atteindre la fontaine. Revenez ensuite sur la plate-forme et tournez le tourniquet pour revenir en haut au dessus de la porte en surbrillance. Avancez vers la porte qui se trouve en face. Détruisez la première porte ensuite sautez pour atteindre la deuxième.

Ouvrez la porte, parlez à Virgile et allez à gauche. Utilisez la fontaine verte et continuez votre chemin. Détruisez la fontaine qui se trouve dans le coin gauche et avancez dans le chemin en détruisant les caisses alignées à gauche. Eliminez ensuite les créatures volantes, les serviteurs de l'enfer et le démon pour débloquer le chemin. Continuez à gauche, utilisez la fontaine des pouvoirs, détruisez les objets et allez vers l'âme qui se trouve à gauche. A vous de choisir de la unir ou de l'absoudre. Si vous choisissez cette dernière option, vous devez attraper ses péchés en jouant à un mini-jeu. Ouvrez ensuite la porte suivante et entrez.

Combattez les ennemis et les trois démons et utilisez votre attaque de la Croix sacrée quand les ennemis vous entourent pour les éloigner. Passez par la porte suivante et détruisez la fontaine qui se trouve derrière la statue. Utilisez la statue de Béatrice ensuite utilisez la tyrolienne pour atteindre la zone suivante. Avant d'atteindre l'autre rive, la corde sera coupée et Dante s'accrochera au mur inférieur.

Evitez les flammes, allez à droite et montez vers l'entrée. Détruisez les caisses, les vases et toutes les fontaines ensuite attrapez la caisse et déplacez-la à droite. Poussez-la sur la dénivellation de droite et placez-la dans l'alcôve qui se trouve à droite aussi. Montez ensuite sur la plate-forme et tournez le tourniquet pour la faire reculer. Placez ensuite la caisse à l'avant de la plate-forme et déplacez cette plate-forme jusqu'à la grille. Montez sur cette caisse, utilisez la fontaine pourpre et punissez ou absolvez Orphée.

Grimpez au mur, allez à gauche et remontez pour atteindre la surface. Repoussez les ennemis et les démons jusqu'à l'arrivée d'un centaure.

Comme pour votre première confrontation, attaquez ses pieds et éloignez-vous avant qu'il ne vous écrase. Appliquez ensuite la technique spéciale pour prendre le contrôle de la bête et écrasez vos ennemis. Détruisez ensuite toutes les caisses et fontaines et approchez- vous la tête de Charon qui se trouve sur la proue du navire. Appuyez sur le bouton indiqué pour l'arracher. Vous devez grimper au mur avec le centaure. Sautez d'un bloc à l'autre pour éviter l'effondrement du mur. Sautez ensuite à gauche, montez et revenez à droite. Appuyez rapidement sur les boutons indiqués pour éviter de tomber dans le vide. Courez vers le pont et appuyez sur la touche indiquée pour sauter vers la statue de Béatrice.

Dans les limbes

Sauvegardez votre partie et parlez à Virgile. Allez ensuite à droite et descendez le mur jusqu'à la corniche, en bas. Vous rencontrez un démon brulant. Attrapez-le et balancez-le sur la porte pour l'exploser et entrer. Avancez, ignorez la porte qui se trouve à droite et poussez la tête de tout à l'heure dans les limbes. Continuez d'avancer et détruisez la fontaine et la créature qui se trouve à sa gauche pour récupérer la pierre de Béatrice et la relique Yeux de Sainte Lucie. Revenez ensuite à la porte qui se trouve avant la tête et allez vers la corniche qui se trouve en face de la porte. Eliminez le démon et détruisez la fontaine. Revenez à la porte et entrez.
Eliminez les bébés démons et optez pour les coups circulaires pour toucher tous les ennemis qui essayent de vous encercler. Ils ne sont pas coriaces mais leur nombre fait leur force.

Avancez ensuite dans le couloir et parlez encore une fois à Virgile pour recevoir la relique Bénédiction de dieu. Passez ensuite par la porte qui se trouve derrière lui. Evitez les scies et montez pour détruire les deux fontaines. Franchissez la porte et avancez vers l'âme et décidez de la punir ou de l'absoudre. Revenez ensuite au couloir où se trouvait Virgile. Eliminez les démons brulants en utilisant la croix sacrée ou en les attrapant et en les lançant loin de vous. Passez par la porte suivante et avancez à droite. Attrapez le démon brulant et lancez-le sur les autres ennemis pour qu'il explose et les détruise. Continuez votre chemin et abattez les ennemis qui bloquent la route. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite. Détruisez les statues qui se trouvent à droite et à gauche du chemin central. Explosez la fontaine aussi et parlez à Virgile. Avancez dans le chemin central et détruisez les statues et les fontaines. Sauvegardez ensuite votre partie devant la statue de Béatrice.

Païens vertueux

Utilisez le levier et accrochez-vous au point lumineux. Balancez-vous d'avant en arrière ensuite sautez vers la rive d'en face. Avancez pour rencontrer le grand juge.

Boss : Roi Minos
Ce boss possède plusieurs attaques dans son arsenal. Il commence avec des frappes avec ses tentacules qui surgissent du sol. Esquivez-les avec la commande fuite en suivant le rythme des attaques. Quand il s'apprête à souffler son haleine morbide, appuyez sur le bouton indiqué et accrochez-vous au point lumineux qui se trouve à droite ou à gauche.

Descendez ensuite et allez vers sa tête. Placez quelques combos ensuite allez vers la direction opposée à son regard

pour éviter ses attaques avec la langue. Revenez ensuite à la charge et évitez encore une fois sa langue.

Répétez cette action jusqu'à se qu'il se tienne la tête de douleur et qu'il dévoile son point faible qui se trouve sur son ventre. Attaquez alors de toutes vos forces avant que le boss ne revienne à son état normal. Furieux, il vous envoie des démons à combattre pendant qu'il récupère. Utilisez la Croix sacrée pour empêcher les démons de s'approcher de vous ensuite éliminez le reste avec votre faux.

Le boss ajoutera à ses attaques de tentacules, les balayages et les écrasements de bras. Suivez le tempo et n'esquivez pas trop tôt ou trop tard pour ne pas recevoir le coup. Evitez son haleine et revenez à la charge sur sa tête. Tailladez son point faible et quand il pose la main sur le sol, lancez l'attaque spéciale. Suivez les commandes pour parfaire l'attaque. Revenez ensuite aux attaques normales et répétez les même actions. Placez enfin l'attaque spéciale ultime et suivez les commandes pour trancher la tête du colosse en deux et en finir avec lui. Après le combat vous obtenez la relique Queue de Minos.

Descente vers le luxurieux

Avancez ensuite et utilisez la faux pour vous accrocher et vous balancer vers la rive d'en face. Avancez vers la fontaine et détruisez-la. Utilisez la statue de Béatrice et descendez en rappel avec la corde. Balancez-vous et exécutez un double saut à droite pour atteindre la corde suivante. Montez au sommet et détruisez la fontaine.

Revenez à la corde et balancez-vous à droite. Descendez et sautez vers la corde inférieure. Balancez-vous et détruisez l'obstacle qui se trouve à droite. Sautez vers une autre corde et éliminez les pestes qui essayent de vous attaquer. Sautez une dernière fois à droite et glissez jusqu'en bas. Jugez l'âme de Francesca et continuez.

Luxure

Avancez à droite et marchez sur le pont en évitant les rayons électriques. Vous verrez une tour apparaitre au fond du chemin. Elle est inaccessible pour l'instant. Avant de chercher à quitter cet endroit, allez vers les coté droite et gauche où se trouvent les corniches pour vous accrocher au mur d'en bas et allez détruire les deux fontaines et prendre la relique. Remontez ensuite, avancez et parlez à Virgile. Vous devez ensuite ouvrir un chemin vers la tour protégée par les vents fiévreux.

Rebroussez chemin vers le levier qui se trouve près de la statue située à gauche. Repérez les plates-formes circulaires qui se trouvent au sol et la direction des flèches inscrites dessus. Quand la foudre frappe la plate-forme qui se trouve à l'avant du pont, utilisez le levier pour tourner celle qui se trouve près de vous. Le rayon électrique changera alors de direction et foncera sur la tour entourée de rafales de vent et créera un passage. Courez alors vers ce passage et exécutez un double saut pour atteindre la tour.

Tour charnelle

Combattez les Tentatrices qui sont très rapides. Contrez leurs attaques et ripostez tout de suite. Détruisez ensuite la fontaine et allez à gauche vers la manivelle. Tournez-la pour ouvrir la bouche du serpent et allez vite briser ses dents.

Revenez à la manivelle et tournez-la cette fois au maximum. Montez sur la langue du serpent et escaladez la dénivellation. Parlez à Virgile et prenez la relique Désir de Tristan. Sautez ensuite sur les balcons situés à droite et à gauche pour détruire les fontaines. Avancez sur la plate-forme circulaire et sautez en bas à droite pour trouver une fontaine verte. Remontez et placez la statue au centre de la plate-forme circulaire. Sautez en bas à gauche pour trouver une statue de Béatrice et un levier. Utilisez le levier pour surélever la plate-forme circulaire.

Revenez sur cette plate-forme et allez à droite sur le balcon pour détruire la fontaine. Sautez ensuite vers le balcon situé à gauche, détruisez la fontaine et utilisez le levier pour surélever encore une fois la statue. Sautez vite sur la plate-forme circulaire qui fera office d'ascenseur.

Combattez les Tentatrices et le démon jusqu'à l'intervention de Cléopâtre qui renverse la plate-forme pour essayer de vous faire tomber. Appuyez alors rapidement sur le bouton indiqué pour vous accrocher à la paroi. Revenez à la

plate-forme et quand Cléopâtre pose sa main dessus, attaquez-la en plus des autres démons. Une plate-forme menant à une fontaine verte apparaitra à droite. Nettoyez la plate-forme et attaquez encore une fois la main de votre ennemi pour qu'une autre plate-forme apparaisse à gauche menant vers la fontaine pourpre.

Continuez d'éliminer les ennemis et attaquez encore une fois sa main. Courez ensuite à gauche et sautez vers la dénivellation où se trouve le levier et actionnez-le pour tourner la tête des serpents. Revenez en bas, repoussez les Tentatrices et les bébés et attaquez la main de Cléopâtre pour qu'elle la retire. Courez à droite, sautez vers le levier et actionnez-le pour que les têtes des serpents crachent du feu sur Cléopâtre qui prendra la fuite. Repoussez les dernières Tentatrices et les pestes pour atteindre le sommet.

Au-dessus de l'ouragan

Allez à droite, détruisez la fontaine et descendez jusqu'à Paolo puis jugez-le. Remontez et allez cette fois à gauche. Détruisez les deux fontaines et accrochez-vous au mur des damnés, en bas. Descendez en évitant les rayons électriques et sautez d'un mur à l'autre puis remontez près de la statue de Béatrice.

Sauvegardez votre partie, allez à droite et jugez Sémiramis. Descendez ensuite et détruisez la créature pour prendre la relique Flèche de Paris. Remontez et cette fois allez à gauche. Sautez pour éviter le gouffre et détruisez la fontaine qui se trouve dans l'alcôve. Revenez à la statue de Béatrice et grimpez au mur qui se trouve à droite.

Boss : Marc Antoine
Ce boss sera épaulé par Cléopâtre qui viendra à son aide de temps à autre. Commencez par attaquer Marc Antoine, le célèbre général romain. Bloquez ses coups normaux et esquivez ses attaques de lame quand elle est en feu.

Évitez la tornade lancée par Cléopâtre et éloignez-vous de son poing quand elle frappe le sol. Lorsque Marc Antoine place son bouclier, passez derrière-lui et attaquez-le. Utilisez fréquemment les contres pour toucher votre ennemi. Quand Cléopâtre pose sa main et commence à soigner Marc Antoine, lancez vos Croix sacrées sur sa main pour qu'elle la retire.

Revenez à Marc Antoine et continuez vos attaques en esquivant son attaque spéciale (les lames qui surgissent du sol). Attaquez la main de Cléopâtre dès qu'elle la pose et revenez à l'assaut du général. Maintenez cette tactique jusqu'à l'éliminer. Récupérez sa relique Etendard d'Antoine. Après sa mort, Cléopâtre passe à l'attaque et essaye de vous envouter. Suivez les commandes indiquées pour ne pas succomber à la tentation et finissez-la. Récupérez alors le nouveau pouvoir magique.

Descente vers les gourmands

Après le combat la plate-forme tombe en chute libre. Eliminez les démons en évitant les débris qui tombent sur cette dernière. Evitez ensuite les gros débris et localisez leurs points d'impact en suivant leurs ombres. Restez sur la partie avant de la plate-forme jusqu'à la destruction des autres parties. Vous devez appuyer sur le bouton indiqué rapidement pour utiliser la faux comme grappin. Sautez d'une statue à l'autre en évitant les rayons électriques et atteignez Virgile.

Avancez à gauche et détruisez les deux fontaines pour récupérer des points de santé et de la magie et descendez avec la corde. Evitez le feu craché par les orifices et sautez en bas vers la corde. Balancez-vous et sautez rapidement vers la corde qui se trouve à gauche avant qu'elle ne prenne feu. Sautez vers la suivante ensuite glissez vers celle d'en bas toujours en évitant le feu. Balancez-vous et détruisez l'obstacle qui se trouve à gauche. Sautez et utilisez votre faux comme grappin pour aller à gauche. Glissez encore une fois en bas et accrochez-vous à la tyrolienne. Allez à droite, détruisez la créature et prenez la relique Pluie des Gourmands.

Revenez à la tyrolienne et déplacez-vous à gauche en évitant le feu. Descendez sur la plate-forme, faites le plein de santé et de magie, parlez à Virgile et sauvegardez votre partie. Descendez ensuite avec la corde pour rencontrer le boss suivant.

Boss : Cerbère
Il s'agit d'un monstre à trois têtes. Evitez les projectiles lancés par les gueules du monstre. Esquivez aussi les tentatives

de morsure des têtes. Approchez-vous ensuite des poches jaunâtre qui se trouvent sur le sol et explosez celle à gauche pour que le liquide qui en sort étourdisse la tête gauche du boss.

Ruez-vous alors sur cette tête et si elle est bien touchée, elle s'effondra sur le sol. Appuyez alors sur les boutons qui s'affichent pour lancer une attaque spéciale et la trancher. Appliquez la même tactique avec la tête située à droite et tranchez-la. La tête centrale commence à balancer des projectiles avec un rythme très soutenu et enchaine les attaques de charge. Evitez ces attaques et profitez du court laps de temps entre les assauts pour exploser une poche jaunâtre. Attaquez la tête et exécutez la technique spéciale.

Mais cette tête attrape votre personnage entre ses mâchoires. A l'intérieur, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour taillader la dernière tête en morceaux. Récupérer ensuite la relique Leçon d'Azraël.

Dans la boule glaciale

Avancez et sautez sur la plate-forme. Evitez les attaques des vers et détruisez les deux fontaines. Descendez en rappel pour atterrir dans la gueule d'un ver. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Vous devez maintenant éliminer les vers et les démons qui rodent dans la zone pour pouvoir avancer.

Jugez ensuite Giacco et détruisez la fontaine. Allez à droite et sauvegardez votre partie. Avancez et sautez sur la plate-forme située à gauche. Entrez dans la gueule ouverte et jugez Clodia. Accrochez-vous ensuite à la tyrolienne et avancez. Entrez dans la gueule suivante et avancez jusqu'à rencontrer Virgile. Parlez-lui et prenez la relique Bile de Giacco.

Continuez votre chemin et élimiez le ver et les démons qui l'accompagnent. Détruisez les fontaines et passez par la porte. Eliminez le nouvel ennemi appelé Gourmand. Vous devez maintenant activer les leviers en passant par les différentes portes.

Utilisez le levier et passez par la porte qui se trouve à droite. Escaladez le mur droit et détruisez la fontaine. Revenez en bas et actionnez le levier. Franchissez la porte et sautez sur la plate-forme qui apparait. Bondissez ensuite sur la rive qui se trouve en bas de votre écran. Détruisez la fontaine et surveillez la plate-forme flottante qui se trouve à gauche. Quand elle est sous la porte, passez par la porte qui se trouve à droite pour atterrir sur la plate-forme.

Cette dernière vous portera vers la zone suivante. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et détruisez la fontaine. Descendez ensuite avec la corde.

Descente vers les cupides

Glissez vers la corde suivante, balancez-vous et sautez à gauche. Montez à gauche pour récupérer la relique Or d'Auguste et détruisez la fontaine. Revenez ensuite en bas et accrochez-vous à la tyrolienne. Déplacez-vous à gauche et descendez sur la corde suivante. Glissez jusqu'à la plate-forme où des flammes jaillissent du sol. Attrapez le rocher qui bouche le premier orifice et poussez-le à gauche pour qu'il attenue les flammes. Remontez sur la corde, balancez-vous et sautez à gauche. Détruisez l'obstacle et continuez votre chemin en descendant à la corde. Accrochez-vous à la tyrolienne et avancez à gauche en évitant les orifices qui crachent du feu.

Laissez-vous tomber puis utilisez le grappin pour vous balancer et sautez à gauche. Evitez encore une fois le feu et sautez à gauche.

Avancez maintenant dans le nouveau chemin et montez les dénivellations. Restez accroché à la dernière dénivellation, allez à droite et hissez-vous en haut pour prendre la relique Couronne de Carthage. Revenez à gauche, montez et avancez. Détruisez les fontaines qui se trouvent à gauche et avancez. Parlez à Virgile

Splendeurs de ce monde

Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à monter sur la grille où se trouve le levier.

Vous devez ensuite éliminer rapidement les démons avant que la cuve ne se remplisse de lave et vous submerge. Une fois les ennemis morts, utilisez encore une fois le levier et sautez sur le pont qui se trouve à gauche. Détruisez la fontaine et sauvegardez votre partie. Sautez sur les engrenages qui se trouvent à droite pour atteindre l'âme de Tarpéia et la juger. Exécuter le double saut suivi d'un coup de faux pour atteindre l'engrenage supérieur. Continuez ensuite votre chemin vers la gauche et détruisez les fontaines.

Entrez par la porte et éliminez le nouvel ennemi. Bloquez ses attaques en toupie et quand il s'arrête passez à l'attaque. Eliminez les autres démons et actionnez le levier une première fois pour voir le fonctionnement de la lame. Actionnez ensuite le levier une deuxième fois. Courez rapidement en face et montez la dénivellation. Montez sur la corniche et allez à droite. Entrez dans l'alcôve et prenez la relique. Revenez en bas et montez la dénivellation, détruisez la fontaine et actionnez le deuxième levier pour ouvrir la porte qui se trouve au-dessus. Descendez rapidement et actionnez le premier levier. Remontez la dénivellation jusqu'en haut de la lame. Entrez par la porte avant qu'elle ne se referme. Utilisez le levier suivant pour abaisser la plate-forme.

Avancez et sautez en bas pour éliminer les ennemis qui gardent les deux fontaines. Allez ensuite à gauche et grimpez en haut. Vous devez maintenant sautez par-dessus les bras des hélices pour atteindre la porte. Ignorez pour l'instant la porte et allez dans l'alcôve située à droite. Jugez l'âme et revenez à la porte. Ouvrez-la et entrez. Utilisez le levier pour arrêter les hélices et sautez au centre des hélices pour prendre la relique Or gaspillé. Revenez à la porte et ouvrez une autre porte.

Avare et prodige

Avancez, détruisez les deux fontaines et sauvegardez votre partie. Entrez dans la zone suivante et tournez le tourniquet. Quand les démons arrivent, ne quittez le tourniquet que lorsqu'ils vous attaquent. Poussez-les ensuite sur les lames pour qu'ils soient broyés.

Revenez à votre tourniquet et tournez-le pour ouvrir le passage, à droite. Attaquez la bête ensuite prenez son contrôle et écrasez vos ennemis. Détruisez les fontaines ensuite forcez la porte. Ouvrez ensuite celle qui se trouve en face avant que le mur ne vous écrase. Avancez et parlez à Virgile. Escaladez le mur et allez à droite pour trouver une fontaine dans la première cellule et la relique Pièce de Plutus dans la deuxième. Revenez au mur, allez à gauche et hissez-vous au sommet.

Avancez et utilisez votre grappin. Sautez ensuite et accrochez-vous à la tyrolienne. Descendez et affrontez le garde qui, depuis tout à l'heure essaye de vous éliminer. Avancez ensuite vers le levier et détruisez les fontaines en chemin. Actionnez le levier et revenez à la plate-forme circulaire. Pendant le trajet, éliminez les ennemis qui s'attaquent à vous.

Quand la plate-forme se penche, sautez sur la suivante et continuez de massacrer les ennemis. Sautez ensuite en bas vers les fontaines et détruisez-les. Sautez vers la petite plate-forme circulaire qui se trouve au centre et utilisez le levier pour tirer. Cette action dévoilera un tourniquet et fera apparaitre des démons. Eliminez-les et utilisez le nouveau tourniquet. Tournez-le à gauche et tirez avec le levier central pour abaisser le pilier gauche.
Faites-en de même avec le pilier droit. Montez sur ce dernier pour trouver deux fontaines à détruire. Montez ensuite sur celui de gauche et escaladez la dénivellation. Sauvegardez votre partie avant de continuer votre chemin.

Mal donnant et mal prenant

Détruisez les fontaines qui se trouvent sur votre chemin et actionnez le levier pour faire descendre la plate-forme. Avancez et parlez à Virgile puis sautez vers l'arène. Eliminez les ennemis et utilisez le levier pour tourner la plate-forme. La lumière qui sort de la statue fera pousser des plates-formes du sol. Placez la plus haute près de la main gauche de la statue et sautez dessus pour atteindre cette dernière. Montez derrière elle et sauvegardez votre partie avant d'entrer par la porte.

Chambre de Plutus

Détruisez la fontaine et utilisez la tyrolienne. Parlez à Virgil et détruisez la fontaine. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre le mur et escaladez-le. Une fois dans la nouvelle arène, éliminez les ennemis qui débarquent ensuite détruisez

la fontaine qui se trouve à gauche.

Entrez par le chemin qui se trouve à droite. Utilisez le grappin et sautez sur l'engrenage. Montez et sautez à gauche vers la porte. Entrez et grimpez au mur d'en face. Allez à gauche et descendez près de la statue pour sauvegarder votre partie. Allez à gauche et jugez l'âme de Fulvie. Détruisez les fontaines et entrez par la porte suivante.

Dame fortune

Utilisez le levier qui se trouve à droite pour descendre avec la plate-forme. Ensuite utilisez celui de gauche pour surélever l'arène. Attaquez le colosse pour prendre son contrôle. Quand un autre dompteur arrive et essaye de prendre votre place, contrez-le sinon vous allez devoir attaquer la bête pour la mater à nouveau. Ecrasez ensuite les ennemis qui rappliquent et utilisez la bête pour qu'elle pousse le gros bloc qui bloque le chemin. Escaladez le mur, allez à gauche et descendez près de la grande statue de tout à l'heure.

Eliminez les ennemis ensuite allez vers le bloc qui apparait à gauche. Tirez-le et placez-le sur le socle qui se trouve à droite. La grande statue s'enfonce au sol. Revenez alors au mur, grimpez et sautez à gauche avant que la statue ne se redresse. Sautez d'un mur à l'autre et descendez dans la salle avec la grande roue. Ecrasez vos ennemis jusqu'à l'apparition du boss. Poussez la roue pour atteindre votre ennemi.

Boss : Alighiero
Dante va combattre son père damné. Commencez par attaquer au corps à corps et esquivez ses coups avec la croix. Parez ensuite ses lancers de croix et ripostez tout de suite après. Utilisez vos pouvoirs magiques pour infliger davantage de dégâts à votre ennemi. Utilisez l'armure divine pour vous coller au boss et l'attaquer sans vous soucier de ses assauts dévastateurs. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus pour l'affaiblir davantage.

Evitez de rester au bord de la plate-forme pour ne pas tomber dans la lave quand une partie de celle-ci disparaisse. Votre ennemi ajoute une autre attaque à son arsenal ; il plantera au sol des croix qui émettent des ondes de choc. Lancez vos attaques de Croix sacrée tout en restant loin de lui. Utilisez l'armure divine et attaquez votre ennemi jusqu'à ce qu'il se mette à genoux.

Martelez-le jusqu'à ce qu'il se redresse. Dans la dernière partie du combat, il utilisera une attaque de croix dévastatrice. Dès qu'il soulève sa grande croix éloignez-vous de lui pour ne pas subir le rayon de l'attaque. Utilisez l'armure divine et attaquez votre ennemi jusqu'à sa mort. Vous récupérez, après le combat, un nouveau pouvoir magique ; les Péchés du père et la relique Œil d'Alighiero.

Les péchés du père

Avancez ensuite vers la porte, détruisez la fontaine et sauvegardez votre partie. Avancez et utilisez le levier pour déplacer la plate-forme. Pendant le trajet, éliminez les pestes volantes jusqu'à atteindre la rive d'en face.

Abattez les ennemis, détruisez les fontaines et utilisez le levier qui se trouve au centre pour faire descendre la plate-forme. Avancez et descendez avec la corde. Sautez à gauche et utilisez le grappin pour atteindre la corde suivante. Glissez ensuite en bas jusqu'à la terre ferme. Détruisez la fontaine et parlez à Virgile.

Descente vers les coléreux

Avancez et utilisez la tyrolienne pour atteindre la statue de sauvegarde. Avancez dans le chemin situé à droite et éliminez les ennemis et les deux vers. Avancez en évitant de tomber dans le trou. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous rapidement avec votre grappin avant que celle-ci ne sombre dans le liquide. Sautez vers la dénivellation et avancez vers le bloc de pierre. Tirez-le et placez-le à droite pour monter jusqu'à la fontaine. Détruisez-la et descendez. Poussez le bloc sur la première plate-forme pour la faire descendre. Entrez alors par le nouveau passage.

Parlez à Virgile pour recevoir la relique Cri de Méduse. Allez ensuite à gauche pour grimper au mur et déplacez-vous à droite jusqu'à la zone suivante. Tuez les ennemis et allez à droite pour détruire les barreaux qui emprisonnent l'âme de Boadicée. Jugez-la et reprenez votre chemin. Détruisez la fontaine et utilisez la corde pour avancer jusqu'au bout et

atteindre les deux fontaines. Détruisez-les et revenez sur la plate-forme centrale. Eliminez les démons qui rappliquent et montez la dénivellation. Détruisez la fontaine et avancez jusqu'au mur. Grimpez pour atteindre la statue et les deux fontaines. Sauvegardez et allez à gauche.

La tour de garde

Jugez l'âme d'Hécube et allez vers le tourniquet. Tournez-le pour faire descendre les flammes et sautez sur le four. Poussez le levier qui est sur les rails pour que la plate-forme remonte avant la montée du feu. Éliminez les ennemis qui essayent de vous empêcher de faire votre travail. Détruisez aussi les obstacles qui se trouvent sur les rails. Une fois au sommet, grimpez au mur qui se trouve à gauche et hissez-vous au sommet pour atteindre le levier. Utilisez-le et descendez à droite pour parler à Virgile. Montez ensuite à droite pour trouver une fontaine et une relique Feu sacré. Utilisez les lianes pour descendre, jugez l'âme de Filippo et sauvegardez votre partie.

Marais Styx

Sautez sur la plate-forme et, pendant le trajet, éliminez les pestes qui vous attaquent. Quand le grand monstre apparait, appuyez sur les boutons indiqués pour éviter de tomber dans le marais. Eliminez ensuite les ennemis et allez à droite. Détruisez les fontaines et utilisez le grappin pour atteindre la plate-forme suivante. Avancez encore à droite utilisez le levier pour déployer le pont et nettoyer la plate-forme pour que la grille s'ouvre. Traversez le pont et éliminez d'autres démons avant de monter dans l'ascenseur.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Phlégyas. Défoncez la porte de la cité et entrez. Détruisez tout sur votre chemin et quand plusieurs ennemis arrivent vers vous, commencez à les écraser. La plate-forme qui est sous vos pieds s'effondre et Dante saute vers une corde. Sautez à gauche et détruisez la structure pour pouvoir vous hisser vers le haut. Sauvegardez votre partie et allez à gauche.

Descente vers les Hérétiques

Allez à gauche et tournez le tourniquet pour retirer les piques. Allez vers la corde et éliminez les ennemis en chemin. Revenez au tourniquet et retirez les piques encore une fois. Accrochez-vous vite à la corde, descendez et balancez-vous. Sautez à gauche avant que les piques ne reprennent leur position. Continuez votre chemin en passant d'une corde à l'autre en évitant les flammes. Atterrissez ensuite près de Virgile et parlez-lui pour obtenir la relique Rage de Farinata. Détruisez les fontaines et ouvrez la porte.

Eliminez le démon et utilisez le levier qui se trouve à gauche. Eliminez les autres ennemis qui débarquent, avancez et tournez à gauche. Escaladez le mur, allez à gauche et descendez dans une nouvelle zone. Avancez et éliminez d'autres ennemis. Utilisez le levier pour éteindre le feu et brisez les deux fontaines. Avancez ensuite au fond, ouvrez la porte et parlez à Virgile. Sautez à droite pour attraper la liane et montez sur la dénivellation qui mène en haut. Détruisez les fontaines et récupérez la relique Lame de Cavalcanti.

Revenez en bas et utilisez une autre liane pour descendre. Utilisez la corde et descendez près de l'âme de Frédéric II. Jugez-le et détruisez les fontaines. Allez ensuite à gauche pour affronter de nouveaux ennemis appelés Hérétiques. Eliminez-les et passez par le chemin qui mène au Mur des damnés. Déplacez-vous à droite en évitant le feu et descendez près de la statue de Béatrice.

Tombées enflammées

Sauvegardez votre partie, détruisez les fontaines. Allez à droite et tailladez les Hérétiques et leurs acolytes. Actionnez le levier pour soulever la statue et faire apparaitre une porte, derrière elle. Passez par cette porte, avancez et escaladez le mur gauche. Sautez d'un mur à l'autre et montez vers Virgile. Parlez-lui, allez à gauche et détruisez les fontaines puis franchissez la porte.

Tirez le bloc qui se trouve à gauche vers le socle qui est au centre. Poussez-le ensuite rapidement vers l'encastrement qui se trouve en face. Quand la plate-forme remonte et que le feu cesse de jaillir, sautez sur le bloc pour atteindre la dénivellation. Une fois en haut, éliminez les Hérétiques et actionnez le levier. Avancez ensuite à gauche et jugez

Cavalcanti. Grimpez au mur et allez à gauche pour atteindre une autre zone. Détruisez les fontaines et allez au fond. Tirez le bloc de pierre et placez-le près du levier. Actionnez ensuite ce levier et placez le bloc derrière la cuve de lave.

Rebroussez maintenant chemin jusqu'à revenir au pied de la statue. Elimiez les Hérétiques et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à droite, détruisez les fontaines et passez par le nouveau chemin.

Dans la nouvelle zone, sautez sur la plate-forme mouvante ensuite sur la deuxième. Avant de continuer votre chemin vers le haut, sautez dans les fentes qui se trouvent à droite et à gauche pour trouver l'âme de Farinata, une fontaine et la relique Sceau d'Epicure.

Continuez à monter et entrez par la fente au mur qui se trouve à gauche. Utilisez le levier pour arrêter le feu et avancez. Utilisez la corde pour atteindre la rive qui se trouve à gauche. Avancez et utilisez le levier pour faire couler la lave qui soulèvera encore une fois la statue.

Disciple d'Epicure

Après la destruction de la fontaine, montez sur sa base ensuite vers la dénivellation. Sauvegardez votre partie et passez par la porte. Utilisez le mur gauche pour atteindre la rive d'en face et descendez avec la liane. Prenez la relique anneau de Frédéric, détruisez la fontaine et montez.

Détruisez deux autres fontaines et avancez. Sautez en évitant les points d'impact des piques qui tombent. Eviter aussi de rester longtemps sur une plate-forme pour ne pas tomber quand elle s'effondre. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre Virgile. Parlez-lui ensuite sauvegardez votre partie.

Descente vers les violents

Utilisez la liane pour descendre. Sautez ensuite sur la première corde, allez à droite et sautez sur la deuxième. Avancez jusqu'au bout pour trouver la relique Sabot de Nessos, une fontaine et l'âme d'Attila à juger.

Revenez à la corde et sautez sur la troisième. Utilisez votre grappin pour atteindre une autre corde. Avancez et sautez vers la corde suspendue. Glissez jusqu'en bas et détruisez le bloc de pierre qui bloque le tourniquet de la grande statue. Tournez-le et lâchez-le plusieurs fois pour que la statue perde sa hache en frappant le mur. Revenez ensuite à la corde, balancez-vous et utilisez votre grappin à droite. Sautez enfin sur la liane et descendez.

Le Phlégéton

Parlez à Virgile, détruisez les fontaines et montez la dénivellation. Eliminez l'Ange déchu en commençant par lui couper les ailes. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous à la liane qui se trouve à gauche. Montez, évitez le feu et hissez-vous au sommet. Avancez et utilisez le grappin pour atteindre une autre plate-forme. Deux Anges déchus vous attaquent, ripostez et jonglez entre les deux plates-formes pour éviter le feu qui jaillit.

Une fois morts, détruisez la fontaine puis utilisez la liane qui se trouve à gauche de la deuxième plate-forme et descendez. Sautez en arrière pour trouver une fontaine. Grimpez ensuite au Mur des damnés et passez sous la plate-forme pour trouver la relique Armure d'Attila. Revenez à la plate-forme et sautez sur les balances qui s'enfoncent dans le sang bouillonnant. Sautez d'une balance à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme.

Bois des Sucides

Détruisez la fontaine qui se trouve en haut de la dénivellation (à gauche), parlez à Virgile et sauvegardez votre partie. Avancez dans les bois et attaquez les arbres qui font tomber leurs fruits mortels.

Continuez votre chemin et éliminez l'Hérétique et les démons qui rappliquent. Poursuivez votre route et jugez Pierre de Vignes. Avancez vers la nouvelle zone, détruisez les fontaines et poussez le bloc de pierre jusqu'à la pente. Poussez-le ensuite sur la pente et avant qu'il ne revienne en bas, sautez dessus puis vers la statue de sauvegarde.

Violence

Sauvegardez votre partie et neutralisez l'arbre maudit. Avancez et suivez ensuite le chemin de gauche. Dans la nouvelle zone, évitez les fruites mortels et attaquez le tronc d'arbre pour qu'il remonte.

Ensuite éliminez les ennemis qui arrivent. Après la cinématique, repoussez l'attaque suivante et continuez votre chemin. Montez la dénivellation et avancez jusqu'à Virgile. Détruisez ensuite la fontaine et sauvegardez votre partie.

Les sables démoniaques

Avancez en éliminant les ennemis et montez les dénivellations qui se trouvent à gauche pour atteindre la fontaine et juger l'âme de Brunetto Latini. Revenez en bas, avancez et éliminez les Hérétiques et les démons.

Continuez ensuite d'avancer et jugez l'âme de Guido Guerra. Eliminez ensuite les Croisés damnés pour pouvoir continuer votre chemin. Sautez sur les plates-formes et montez sur la plus haute pour récupérer la relique Souvenir d'Acre. Sautez ensuite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme. Avancez et détruisez les fontaines. Poussez la plate-forme tout en éliminant les ennemis qui vous empêchent d'avancer.

Montez rapidement sur les dénivellations qui se trouvent à gauche, sautez sur la plate-forme puis vers la fontaine verte. Détruisez-la et continuez votre chemin. Utilisez le mur pour descendre, avancez et sauvegardez votre partie.

Au nom du meurtrier

Parlez à Virgile et descendez à l'aide de la liane jusqu'à l'arène où vous combattrez votre ancien frère d'arme Francesco.

Boss : Francesco
Evitez les attaques de ce boss et essayez de passer dans son dos pour le toucher. Tant qu'il possède son bouclier, vos coups ne seront d'aucune efficacité.

Esquivez les épées lancées par Francesco puis renvoyez-les sur lui pour le toucher. Utilisez la Croix sacrée quand vous êtes loin du boss pour détruire son bouclier. Utilisez l'armure divine et attaquez Francesco au corps à corps avant qu'il ne retrouve son bouclier. Eliminez les Croisés damnés avec votre croix sacrée tout en restant vigilants aux attaques du boss. Maintenez cette tactique et appuyez ensuite sur les boutons qui s'affichent pour éliminer votre ennemi. Vous récupérez alors la relique Pardon de Francesco. Eliminez ensuite les ennemis pendant que la plate-forme descende.

Malebolge

Malebolge 1

Détruisez les fontaines et sauvegardez votre partie. Avancez et, après la cinématique, affrontez le Malacoda. Ce gardien est le plus coriace des gardiens. Attaquez-le avec votre Croix sacrée et quand il n'est plus en feu, attaquez-le au corps à corps. Avancez après sa mort, montez la dénivellation qui se trouve à droite et jugez Thaïs la Putain. Passez ensuite la porte et actionnez le levier pour descendre via l'ascenseur. Détruisez les deux fontaines et passez la porte suivante.

Montez sur la plate-forme mouvante pour atteindre la rive d'en face. Votre défi dans cette arène consiste à battre vos ennemis à l'aide du pouvoir magique infini. Utilisez alors vos pouvoirs magiques comme le Péché du père ou le Droit chemin sans arrêt pour neutraliser tous vos ennemis. Traversez ensuite le pont et utilisez le mur pour descendre.

Malebolge 2

Avancez, détruisez les fontaines et sauvegardez votre partie. Passez la porte et utilisez le grappin pour atteindre l'arène suivante. Votre défi cette fois consiste à placer 100 coups successifs pour éliminer vos ennemis. Utilisez alors le Péché

du père pour lancer les croix sur vos ennemis et enchainez avec des attaques rapides en essayant de ne pas prendre de coups.

Avancez sur le pont et actionnez le levier. Quand l'ascenseur s'effondre, sautez vers l'étage du dessous et avancez vers les fontaines. Détruisez-les et sauvegardez votre partie.

Malebolge 3

Passez la porte et sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à l'arène. Vous devez maintenant éliminer cinq ennemis dans les airs. Utilisez alors la technique Ascension diabolique pour lancer vos ennemis dans les airs et attaquez-les pendant leur chute.

Eliminez cinq ennemis et traversez le pont. Utilisez les cordes pour descendre et jugez l'âme de Tirésias. Avancez ensuite vers les fontaines et le point de sauvegarde.

Malebolge 4

Passez la porte, sautez sur les plates-formes jusqu'à l'arène pour commencer le nouveau défi. Vous devez rester dans les airs pendant 8 secondes. Projetez alors votre ennemi dans les airs, attaquez-le et attrapez-le avant qu'il n'atterrisse pour effectuer les huit secondes en l'air. Traversez ensuite le pont, détruisez l'engrenage de l'ascenseur et sautez au bon moment vers l'étage suivant. Détruisez les fontaines, sauvegardez votre partie et passez la porte.

Malebolge 5

Montez sur la plate-forme, tournez-la et sautez vers l'arène. Vous devez maintenant tuer tous les ennemis en protégeant l'humain. Restez au centre de l'arène et utilisez l'attaque de la Croix sacrée contre les ennemis qui essayent de s'approcher des deux humains. Il vous suffit de sauver un seul des deux pour gagner ce défi. Avancez ensuite et utilisez les cordes pour atteindre la statue de sauvegarde et les fontaines.

Malebolge 6

Utilisez le grappin pour atteindre la rive d'en face et affrontez vos ennemis sans l'usage de la magie pour réussir ce défi. Commencez à les éliminer jusqu'à l'arrivée de la bête. Le défi est alors annulé. Attaquez les pattes de la bête ensuite prenez son contrôle en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Repoussez le pilier et sautez en utilisant votre grappin. Descendez dans la zone qui se trouve près de la statue de sauvegarde et des fontaines.

Malebolge 7

Avancez jusqu'à l'arène pour un autre défi. Vous devez éliminer les ennemis avant que votre barre de santé ne se vide. Eliminez alors les assaillants rapidement et utilisez vos pouvoirs magiques. Jugez vos ennemis pour gagner des points de santé et remplir un peu votre jauge. Avancez ensuite vers l'ascenseur et passez en dessous. Descendez rapidement avant qu'il ne s'effondre sur vous. Sauvegardez votre partie et passez au défi suivant.

Malebolge 8

Montez sur la plate-forme et sautez par-dessus la corde en feu. Montez ensuite dans l'arène. Vous devez battre vos ennemis sans utiliser les blocages et les parades. Oubliez alors les parades et contentez-vous d'esquiver les attaques et riposter à coups de Croix sacrées. Avancez ensuite et descendez avec la liane. Sautez sur la corde puis utilisez le Mur des damnés pour atteindre la zone suivante.

Malebolge 9

Avancez, sauvegardez votre partie et avancez jusqu'à l'arène. Vous devez maintenant battre vos ennemis sans que le compteur d'enchainement ne s'arrête. Utilisez alors la Croix sacrée et les attaques de longue portée pour ne pas subir de coups et arrêter le compteur. Avancez ensuite vers l'ascenseur et descendez. Jugez l'âme de Myrrha et

sauvegardez votre partie.

Malebolge 10

Avancez vers l'arène suivante. Vous devez neutraliser les hordes d'ennemis qui arrivent par vagues. Vous allez combattre tous les genres d'ennemis que vous avez déjà rencontré depuis le début de l'aventure. Utilisez pour chaque ennemi la tactique appropriée pour l'éliminer rapidement. Traversez ensuite le pont et, après la cinématique, parlez à Virgile. Avancez, détruisez les fontaines et sauvegarder votre partie. Jugez l'âme de Frère Albéric et descendez avec la liane.

Descente vers les traitres

Attrapez la corde et avancez à droite en évitant le souffle de la statue. Eliminez ensuite les démons et utilisez votre grappin à droite, en évitant encore une fois le souffle de la statue. Sautez vers la corde et détruisez l'obstacle. Sautez vers la liane et montez pour juger l'âme de Mordred puis détruisez les deux fontaines. Descendez avec la liane et utilisez votre grappin pour en atteindre une deuxième. Descendez sur la surface glacée et parlez à Virgile. Traversez le pont de glace en évitant de marcher sur les parties du sol qui tremblent. Détruisez ensuite les fontaines, jugez le Compte Ugolin et sauvegardez votre partie.

Lac Cocyte

Allez à droite, détruisez la structure métallique pour tomber jusqu'à Lucifer.

Boss : Lucifer
Ce combat final se déroule sur trois parties. Pour la première partie, restez au centre de la plate-forme et lancez vos Croix sacrées sur le boss.

Sautez ensuite avant que Lucifer ne frappe le sol pour éviter les ondes de choc. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour vous retrouver en face du monstre et frappez sa tête. Lancez ensuite des Croix sacrées sur son abdomen. Evitez les tornades lorsque le boss vous souffle dessus. Sautez encore pour éviter les ondes de choc suite aux frappes du boss. Répétez ces actions en essayant de prendre un minimum de coups jusqu'à l'arrivée de Lucifer sous sa vraie apparence.

Attaquez Lucifer avec votre faux et, quand ce dernier attaque, esquivez ses frappes et oubliez les parades qui ne fonctionnent presque pas. Evitez les projectiles du boss en esquivant au bon moment. Sautez pour éviter les ondes de choc provoquées par le boss et reprenez vos attaques.

Utilisez l'Armure divine pour attaquer Lucifer sans crainte et aussi pour régénérer votre santé. Tournez autour de votre ennemi pour l'attaquer sans être touché et esquivez chacun de ses assauts. Maintenez cette tactique jusqu'à la troisième phase.

Dans cette phase, le boss reste dans les airs. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour vous agripper au boss et l'attaquer dans les airs.

Evitez ses attaques quand vous êtes au sol et répétez l'opération jusqu'à ce que les plates-formes circulaires se mettent à planer. Utilisez alors votre faux comme grappin et accrochez vous sous la première plate-forme. Sautez ensuite d'une plate-forme à l'autre puis agrippez-vous à Lucifer. Exécutez les commandes qui s'affichent pour l'attaquer et le mettre à terre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez empêché la fuite de Lucifer et vous avez terminé le jeu mais l'histoire de Dante n'est pas encore finie.

Dante's Inferno : Forêt Sombre

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

SUCCÈS

Clear Path Not Lost (20)

Terminer le DLC sans vous perdre une seule fois.

Dark Forest (20)

Terminer le DLC dans n'importe quel niveau de difficulté.

LES TROIS STATUES

1ère étape : la statue de panthère

Aller à l'Est du rayon de la lune.

2ème étape : la statue de lion

Dans la première salle, aller à gauche. Dans les autres salles, faire pivoter la statue pour illuminer la porte en face du rayon lumineux déjà présent et y entrer.

3ème étape : la statue de louve

Mettre la grande statue amovible en face de la porte nord (celle située en face de l'arrivée). Attendre que le rayon lumineux aille sur la porte de gauche, se faufiler dedans (l'assassin sort puis vous aussi), revenir rapidement par la porte d'où vous êtes sorti.

Dark Messiah of Might and Magic : Elements

© Ubisoft 2008

SUCCÈS

Apprenti (5)

Terminez le didacticiel.

Le Crâne des Ombres (5)

Récupérez le Crâne des Ombres dans le Temple de la Déesse Araignée.

Libérer le navire (5)

Reprenez le navire des mains des nécromanciens.

Trouver les gemmes (5)

Trouvez les gemmes dans le temple de la Déesse Araignée.

Atteindre la Nécropole (5)

Atteignez la Nécropole.

PaoKaï 5 (5)

Tuez le PaoKaï au temple de la Déesse Araignée.

Démoniaque (10)

Tuez 10 ennemis sous la forme démoniaque.

PaoKaï 9 (10)

Tuez le PaoKaï proche de la Nécropole.

Forgeron (10)

Forgez 3 épées différentes au cours de l'aventure.

Massacreur (10)

Tuez 2 ennemis en même temps sous l'effet de l'adrénaline.

Conquérant (10)

Capturer 3 drapeaux ennemis sur une partie. Nécessite au moins 8 joueurs.

Aventurier (15)

Récupérez 30% des reliques.

Code de l'Honneur (15)

Vainquez loyalement Aratrok sans magie.

Sauveur de princesse (15)

Sauvez Leanna dans l'antre de l'araignée géante.

Bourreau (15)

Tuez 10 ennemis sous l'effet de l'adrénaline.

Blitzkrieg (15)

Terminer une carte en blitz avec classement en moins de 8 minutes.

Vengeance (15)

Tuer celui qui vient de tuer le joueur lors d'une partie avec classement.

Archer (15)

Faire plus de 1500 points en Archer lors d'une partie avec classement.

Guerrier (15)

Faire plus de 1500 points en Guerrier lors d'une partie avec classement.

Mage (15)

Faire plus de 1500 points en Mage lors d'une partie avec classement.

Prêtresse (15)

Faire plus de 1500 points en Prêtresse lors d'une partie avec classement.

Sauveur de mort (20)

Sauvez Ishtvan dans la Nécropole.

Mission Accomplie (20)

Terminer le jeu.

Instants Comiques (20)

Poussez 5 ennemis dans le vide sans vous faire remarquer par la victime.

Maître de l'Arène (20)

Terrassez tous les ennemis dans l'arène de Rubby.

Pas de Travers (20)

Faites tomber 5 ennemis sur un sol gelé par le sort 'Souffle de Glace'.

Survivant (20)

Ne jamais avoir été tué sur une partie avec classement et faire au moins 7 victimes.

Croisade (20)

Gagner une Croisade. Nécessite au moins 8 joueurs.

Coéquipier (20)

Gagner 10 parties en Deathmatch en équipe. Nécessite au moins 8 joueurs.

Tireur d'élite (25)

Tuez 50 ennemis uniquement à l'arc.

Epéiste (25)

Tuez 60 ennemis uniquement à l'épée.

Chasseur de Cyclope (25)

Tuez 4 cyclopes au cours de votre aventure.

Soldat de l'Ombre (25)

Tuez 20 ennemis avec le Coup en Traître.

Sorcier (25)

Tuez 50 ennemis avec la magie.

Thanocide (25)

Tuez 50 ennemis parmi les araignées, les Non-Morts et les goules.

Archéologue (30)

Récupérez 60% des reliques.

Explorateur (30)

Découvrez au moins 42 lieux secrets.

La physique est mortelle (30)

Tuez 50 ennemis avec ces méthodes : feu, pic, vide et objet physique.

Collectionneur d'armes (30)

Collection d'arme complétée (Epées, Dagues, Baton & Arc).

Collectionneur d'équipements (30)

Collection d'equipement complétée (Armures, Boucliers, Anneaux).

Ange de la Mort (30)

Tuer 15 ennemis avant d'être tué lors d'une partie avec classement.

Conquérant de la lumière (30)

Gagner 10 Croisades côté Humain. Nécessite au moins 8 joueurs.

Conquérant de l'ombre (30)

Gagner 10 Croisades côté Non-Mort. Nécessite au moins 8 joueurs.

Deathmatch (30)

Faire un score supérieur à 3000 points dans un Deathmatch avec classement.

Champion local (30)

Gagner 20 parties hébergées que vous hébergez. Nécessite au moins 8 joueurs.

Chevalier de la Croisade (40)

Récupérez toutes les reliques.

Mode Difficile (40)

Terminez le jeu en mode difficile.

Messie des Ténèbres (40)

Tuer plus de 666 ennemis sur le total des parties avec classement.

Challenger (40)

Gagner 20 fois en partie avec classement.

ZONE SECRÈTE

Dans le menu "Contenu Exclusif", aller dans "Code Exclusif" puis entrer le code suivant. Un message signale que l'opération a réussi.

Chambre secrète du puissant Aranthir (accessible au chapitre 8, dans le bureau d'Aranthir) `5684-2199-9887-1395`

ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION

Trouvez toutes les reliques du mode Histoire pour obtenir cet anneau destiné aux parties multijoueurs.

Dark Sector

© D3 Publisher / Digital Extremes 2008

SUCCÈS

Prologue (10)

Terminer le chapitre 1.

Contact (10)

Terminer le chapitre 2.

Réclamation (10)

Terminer le chapitre 3.

Des insectes vers une flamme (10)

Terminer le chapitre 4.

Le cargo (10)

Terminer le chapitre 5.

L'Appât (10)

Terminer le chapitre 6.

Evolution industrielle (10)

Terminer le chapitre 7.

Contre nature (10)

Terminer le chapitre 8.

Gardien du seuil (10)

Terminer le chapitre 9.

Chasseur de têtes (10)

Décapiter 30 ennemis.

Inflammable (10)

Incinérer 30 ennemis

Electricien (10)

Electrocuter 30 ennemis.

Bonhomme de neige (10)

Tuer 30 ennemis gelés.

Tireur d'élite (10)

Obtenir 30 tirs en pleine tête.

Maître du Glaive (10)

Terminer un niveau uniquement avec le Glaive.

Expert en coup de grâce (10)

Effectuer 30 coups de grâce.

Ball-trap (10)

Détruire 10 projectiles en plein vol.

Fabricant d'armes (10)

Effectuer 5 améliorations au marché.

Grippe-sou (10)

Amasser plus de 50 000 roubles.

Chercheur (10)

Récupérer 10 améliorations d'armes.

Décapitator (15)

Effectuer deux décapitations d'un coup.

Chercheur en chef (15)

Récupérer toutes les améliorations d'armes.

Rebond (15)

Tuer un ennemi à l'aide d'un projectile qui a richoché.

Gloire (30)

Finir avec le meilleur score général dans une partie avec classement (Multijoueur).

Vétéran (30)

Marquer 500 points (Multijoueur).

Champion (30)

Finir avec le meilleur score général dans une partie en équipe avec classement (Multijoueur).

Camarade (30)

Marquer 500 points dans des parties en équipe avec classement (Multijoueur).

Lanceur pro (35)

Tuer 30 adversaires avec le Lancer de puissance.

Finesse (40)

Tuer 30 adversaires avec l'Aftertouch.

Héros (40)

Marquer 2000 points (Multijoueur).

Héros du peuple (40)

Marquer 2000 points dans des parties en équipe avec classement (Multijoueur).

Le Dark Sector (100)

Terminer le chapitre 10.

Dark Sector - Difficulté Brutale (110)

Terminer le jeu en difficulté brutale

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (65)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (85)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

MODE BRUTAL

Terminez les 10 chapitres du jeu pour débloquer ce mode bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans ce jeu d'action assez similaire à un certain Gears of War, vous incarnez Hayzen Tenno, un agent envoyé en mission secrète dans une ville en ruine d'Europe de l'Est. Vos directives seront d'y enquêter au sujet d'un lourd secret datant de la Guerre Froide. Toutefois, la tournure des événements va s'accélérer lorsque vous vous retrouverez infecté par un virus vous conférant des capacités surhumaines. En effet, votre bras droit a pris une forme métallique et se retrouve lié sans cesse à une sorte de boomerang à trois lames appelé " glaive ". C'est grâce à cette arme dévastatrice que vous allez devoir progresser dans le jeu, accompagné bien sûr de tout un arsenal de guerre. Ainsi, nombreuses seront les munitions à récupérer sur le terrain pour ne jamais laisser votre arme à feu à sec, afin qu'elle s'accouple à merveille avec ce fameux glaive que vous apprendrez à maîtriser au fur et à mesure. Pensez également à récupérer un maximum d'argent et à trouver des mallettes d'amélioration tout au long de votre progression, car vous pourrez acheter, vendre ou même " tuner " votre armement au niveau des nombreux Marchés Noirs dispatchés à différents endroits. Un conseil : ne soyez pas trop dépensier en préférant plutôt économiser pour obtenir des armes plus puissantes plus tard, lorsque le besoin s'en fera réellement sentir...

Chapitre 1 - Prologue

Descendez les escaliers jusqu'à atteindre un muret. Franchissez-le à l'aide de la touche d'action, puis avancez jusqu'à la fenêtre ouverte, pour ensuite sauter à travers celle-ci et rejoindre le bureau. Détruisez la boîte en bois que vous apercevez sur le bureau situé sur votre droite en utilisant la touche d'action, puis vous obtenez quelques munitions. Tirez alors sur le cadenas de la porte pour continuer dans la salle suivante. Marchez le long de la passerelle, descendez les escaliers pour rejoindre l'étage du dessous, puis posez une charge explosive de C4 sur le pilier. Quittez ensuite le secteur en poussant les doubles portes du prochain couloir.

Traversez le couloir, descendez les escaliers, puis entrez dans les douches. Tournez à gauche au niveau de la boîte d'alimentation d'où proviennent des étincelles, pour voir un soldat éliminer un innocent. Tuez ce soldat, puis posez une autre charge explosive contre le mur de droite, pour ensuite continuer tout droit à travers le secteur. Occupez-vous des ennemis, en restant à couvert pour éviter leurs tirs. Récupérez les armes automatiques sur leur corps après les avoir tués, de manière à utiliser autre chose que votre pistolet. Au bout de ce secteur rempli d'ennemis, vous trouverez une porte verrouillée. Tirez sur le cadenas et continuez en avant dans cet endroit après avoir ramassé des munitions supplémentaires sur les corps.

Suite à la séquence, montez les escaliers pour pénétrer dans la prochaine salle, où vous allez rencontrer des ennemis supplémentaires. Cette fois, ils commenceront par vous envoyer des grenades que vous pourrez soit éviter, soit shooter en plein vol. Une fois les soldats tués, récoltez les munitions, puis montez les escaliers de gauche jusqu'à la passerelle. Courez le long de celle-ci en direction de la petite pièce pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Cassez la caisse située sur la table pour récupérer quelques munitions de plus, puis courez dehors pour affronter l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère

Pour vaincre cet hélicoptère, vous devrez utiliser un lance-roquettes que vous pourrez trouver à deux endroits dans ce secteur. L'un sera situé derrière les caisses grises et l'autre dans le coin au fond à gauche par rapport à la porte

franchie pour entrer dans cette cour (n'oubliez pas d'ouvrir le coffre d'à côté pour récupérer des roquettes). Premièrement, commencez par tuer les soldats qui se cachent derrière les caisses. Une fois ceci effectué, concentrez vos attaques sur l'hélicoptère en utilisant les roquettes, une fois que celui-ci est stabilisé. Après avoir reçu trois roquettes, l'hélicoptère explose, clôturant ainsi le premier chapitre.

Chapitre 2 - Contact

Vous prenez le contrôle de Hayden sur un petit quai et dans un sale état. Entrez alors dans le bâtiment situé un peu plus loin pour déclencher une séquence. Maintenant que vous avez obtenu le glaive, vous pourrez vous entraîner sur les soldats ennemis une fois de retour à l'extérieur. Tenez-vous à couvert sur la gauche, puis lorsque vous remarquerez que le glaive n'est pas très efficace à longue portée, vous tenterez de récupérer des armes ennemies. Toutefois, vous ne pourrez les conserver en mains qu'une vingtaine de secondes avant que celles-ci n'explosent. Rejoignez maintenant le bâtiment sur votre gauche et vous aurez encore à affronter quelques ennemis. Vous pouvez choisir l'option du combat rapproché pour vous en débarrasser, plutôt que d'envoyer le glaive. Tandis que vous trouverez un peu d'argent sur une des tables, sortez en empruntant les escaliers de derrière. Une fois en haut de ces derniers, vous trouverez une caisse de munitions et encore un peu d'argent. Dans la salle suivante, vous trouverez une autre caisse sur le balcon. Sortez alors par la porte située à côté des escaliers que vous aviez empruntés.

Vous aurez encore une flopée d'ennemis à affronter dans le prochain passage, et vous aurez un petit tutorial sur le système de vol d'objets. Sur l'échafaudage qui se trouve à votre droite, vous trouverez du C4 à récupérer avec cette nouvelle habilité pour faire bientôt exploser la porte de sortie bleue. De l'autre côté, vous trouverez encore 2000 roubles sur la table. Bien que vous apercevrez une boîte au bout de la pièce, vous ne pourrez l'atteindre car un trou dans le sol vous en empêche. Utilisez alors votre glaive pour l'ouvrir et récupérer ainsi une amélioration de cadence de tir. Dans la salle suivante, vous tomberez du plafond/le sol va s'écrouler. Éliminez alors l'ennemi qui va rentrer dans la pièce pour récupérer éventuellement son fusil à pompe et vous charger de l'ennemi situé au bout du couloir. Vous trouverez d'ailleurs au même endroit une table sur laquelle sera posé un peu d'argent, tandis que la prochaine pièce vous mènera à un grand entrepôt. Ici, quelques ennemis vous tireront dessus, donc descendez les escaliers et tenez-vous à couvert au mieux. Ne vous souciez pas de trouver un moyen pour les éliminer, car dans quelques secondes un monstre va apparaître et le fera pour vous.

Boss : Colosse

Tandis que ce monstre attaque les soldats environnants, vous pourrez l'attaquer à distance avec votre glaive ou les armes récupérées sur les cadavres. Une fois que tous les soldats ont été tués, Colosse vous attaquera de deux manières : il vous foncera dessus et vous pourrez l'éviter par une roulade ou en plongeant sur le côté, ou bien il vous enverra des objets à esquiver de la même manière. Après avoir évité ses attaques, continuez de toucher le monstre avec votre glaive ou des armes à feu, jusqu'à ce qu'il se retire à côté d'un bâtiment à proximité. Dirigez-vous maintenant vers le pont-levis. Envoyez votre glaive en face de vous pour toucher l'interrupteur rouge et abaisser le pont. Les prochaines portes vous mènent alors à un bâtiment, où vous devrez tirer sur le cadenas au sol pour emprunter ce passage et clôturer ainsi le chapitre.

Chapitre 3 - Réclamation

Brisez la caisse sur votre droite pour récupérer des munitions, tandis que vous trouverez un peu d'argent à côté de celle-ci. Continuez en avant jusqu'à vous retrouver dehors, puis dirigez-vous vers le camp ennemi sur votre gauche. Utilisez les caisses de métal pour vous protéger, puis ratissez le secteur avant de continuer. Vous allez bientôt acquérir une nouvelle capacité consistant à infliger quatre fois plus de dommages, après avoir relâché le bouton lorsque le viseur sera devenu jaune. Il s'agit du " lancer de puissance ". Utilisez ceci sur la porte verrouillée afin de pouvoir la franchir. Sachez que dorénavant, vous pourrez tout au long du jeu utiliser cette capacité pour détruire chaque cadenas de ce type et ouvrir des caisses verrouillées. De l'autre côté de cette porte, avancez jusqu'à la tente la plus proche pour récupérer une amélioration de visée sur la table. Continuez d'avancer le long de ce chemin pavé, détruisez un autre

cadenas sur la prochaine porte et vous devrez affronter quelques soldats.

Progressez tout droit dans ce secteur tout en vous tenant à couvert, puis éliminez l'homme qui se tient derrière la mitrailleuse vous faisant face avec votre glaive lorsque vous vous trouverez à portée. À gauche de l'emplacement de l'arme, vous trouverez une trappe cadenassée au sol. Ouvrez-la pour continuer dans le prochain secteur. Continuez le long du tunnel jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une petite pièce, face à une porte électrifiée. Vous allez alors obtenir la capacité nommée " piège d'énergie ", vous permettant d'imprégner votre glaive un court instant d'éléments comme le feu, l'électricité ou la glace. Envoyez votre glaive vers la boîte d'alimentation laissant émaner de l'électricité pour en imbiber votre arme. Revenez maintenant vers la porte verrouillée pour envoyer le glaive électrisé sur le cadenas de cette porte.

Continuez le long de la passerelle, entrez dans la pièce au bout du couloir et récupérez l'argent sur la table. Vous allez alors faire face à des zombies sur lesquels il sera préférable d'utiliser le glaive plutôt que des armes à feu, envers lesquelles ils se montrent plus résistants. Vous pouvez également charger votre glaive d'électricité grâce à la boîte située dans cette pièce, et vous tuerez en un seul coup. Continuez le long du couloir et détruisez un autre cadenas électrique en utilisant votre glaive électrifié, puis une fois derrière la porte, vous pourrez descendre une échelle pour vous retrouver face à d'autres zombies. Vous devrez combattre jusqu'à ce qu'ils détruisent les doubles portes sur la gauche, ce qui vous ouvrira le passage vers l'ascenseur. Utilisez ensuite votre lancer de puissance sur la porte verrouillée de l'ascenseur pour entrer dans ce dernier et rejoindre les hauteurs. Vous allez bientôt recevoir une nouvelle habilité intéressante : " after-touch ". Ceci vous permet de contrôler le glaive après qu'il ait été lancé, et cela vous sera très utile dans ce qui va suivre.

La meilleure chose à faire sera de rester en hauteur après avoir quitté l'ascenseur. Utilisez votre nouvelle capacité pour contrôler votre glaive durant son envol et découper les soldats qui se tiennent à couvert au-dessous de vous. Vous pouvez également utiliser votre glaive pour attraper l'une des mitrailleuses des ennemis, vous permettant d'attaquer plus efficacement à distance. Un ennemi équipé d'un bouclier va bientôt vous rejoindre en haut des escaliers, par la droite. Les armes à feu seront inefficaces contre lui. Évitez ses attaques en roulant sur les côtés s'il se rapproche trop de vous. Gardez un peu de distance, puis utilisez le glaive pour lui ôter son bouclier un moment, vous laissant l'opportunité de lui tirer dessus. Vous aurez également la possibilité de le toucher dans le dos tandis qu'il tient son bouclier, en utilisant la capacité de l'after-touch il vous faut le toucher deux fois pour qu'il meure. Débarrassez-vous des ennemis restants, puis descendez les escaliers pour finir de nettoyer le secteur. Une fois ceci fait, vous trouverez au bas de la petite entrée de gauche une amélioration d'armes : " agrandisseur de chargeur " (dans le coin de la salle). Remontez, rejoignez le coin droit du fond, et vous verrez une porte derrière une clôture. Envoyez le glaive de l'autre côté de la clôture (par-dessus) et dirigez-le pour qu'il touche la lumière rouge. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte grillagée, puis une séquence se déclenchera une fois dans la prochaine pièce. Descendez ensuite à l'échelle et franchissez la porte...

Chapitre 4 - Des insectes vers une flamme

Utilisez votre lancer de puissance sur la porte verrouillée qui vous fait face et avancez jusqu'à la cour. Récupérez l'argent sur la table située sur votre gauche, puis dans la valise posée au bas des escaliers. Progressez dans la ruelle et utilisez l'écoutille au sol pour entrer au Marché Noir. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez le long du couloir, puis jetez-vous dans la cour pour engager un combat avec des soldats ennemis. Utilisez le lancer de puissance sur le véhicule de gauche pour le faire exploser et imprégnez votre glaive de feu. En utilisant ensuite ce dernier avec l'afer-touch, vous nettoierez le secteur en un rien de temps. Montez les escaliers et avancez jusqu'à la porte située sur la gauche, au symbole rouge et aux deux cônes placés devant elle. Vous trouverez à proximité de celle-ci l'amélioration Perforation. Continuez ensuite en franchissant les doubles portes en bois pour rejoindre la prochaine section.

Récupérez l'argent sur la table qui vous fait face, entrez dans le couloir et envoyez votre glaive avec le lancer de puissance pour déverrouiller la porte et pénétrer dans une autre cour. Éliminez les zombies pour nettoyer totalement le secteur. Vous pourrez trouver une amélioration sur la droite de la porte couverte d'une substance noire : " temps de rechargement ". Allez maintenant tourner la valve au centre de la cour. Rendez-vous ensuite dans la pièce contenant la boîte électrique, non loin d'ici, afin de charger votre glaive en électricité. Envoyez votre glaive au sommet du monument

pour l'imprégner de feu, puis lancez-le enfin sur la porte recouverte de cette substance noire afin de la dissoudre. Ouvrez la porte, montez les escaliers. Récupérez l'argent sur les bureaux de la salle de classe, puis avancez le long de ce deuxième étage jusqu'à ce que vous franchissiez les doubles portes après les avoir déverrouillées. Vous allez alors vous retrouver face à une autre porte recouverte de cette substance noire. Envoyez votre glaive au sommet du monument de la cour pour l'enflammer, puis lancez-le vers cette porte, de manière à pouvoir rejoindre l'ascenseur vous menant à l'étage supérieur. Répétez cette manoeuvre une fois encore sur la prochaine substance noire en prenant garde aux quelques infectés, puis vous vous retrouverez face à une porte à franchir, déclenchant ainsi une séquence.

Tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers, jusqu'à ce que le Colosse se montre et tue tous les soldats. Lorsqu'il se retire, récupérez l'amélioration de cadence de tir derrière la tente verte où les soldats ont été tués, tandis que vous trouverez un peu d'argent dans celle-ci. Vous trouverez dans cette ruelle une nouvelle écoutille vous menant au Marché Noir si nécessaire, puis devrez continuer en avant, jusqu'à rejoindre une nouvelle cour remplie d'ennemis. Ne laissez aucun survivant. À droite de là où vous êtes entré, derrière un tas de caisses, se trouve l'amélioration " pouvoir vulnérant ". Continuez en montant les escaliers de cette cour, éliminez les soldats supplémentaires, puis poursuivez votre avancée vers le prochain secteur, où vous devrez combattre un Jackal après une nouvelle série d'escaliers. Pour l'affronter, mieux vaut aller récupérer le lance-roquettes posé sur la pile de caisses, en haut des escaliers. Reste maintenant à trouver des roquettes... Celles-ci seront réparties tout autour du secteur, sur les caisses ou sur les bancs (d'ailleurs des roquettes se trouvent également au niveau du lance-roquettes). Vous aurez besoin de toucher cinq fois le Jackal en pleine face pour le détruire. Le meilleur moyen de réussir vos tirs sera de courir de caisse en caisse pour que le Jackal ait du mal à vous localiser. Du moment qu'il ne vous fait pas face, ses attaques ne vous toucheront pas. C'est durant le temps qu'il prendra pour vous repérer que vous aurez l'opportunité de lui envoyer une roquette en pleine figure, en allant illico vous tenir à couvert pour recharger.

Une fois le monstre éliminé, utilisez les flammes qui émanent de sa carcasse pour en imprégner votre glaive et faire fondre la substance noire sur la porte. Franchissez alors celle-ci pour rejoindre le manoir. Montez les escaliers, ouvrez la porte de gauche et positionnez-vous de l'autre côté de la boîte électrique, juste assez loin pour pouvoir envoyer votre glaive sur celle-ci, afin d'envoyer finalement une charge d'électricité sur le gaz qui s'échappe plus bas dans l'autre pièce. Vous pourrez alors utiliser le feu apparu pour faire fondre la substance noire cachant un escalier. Une fois en haut de celui-ci, vous trouverez une autre pièce avec cette même substance noire au bout. Allez récupérer du feu pour la dissoudre également.
Vous atteindrez le grenier, où se déclenchera une séquence...

Lorsque vous vous réveillerez, vous vous retrouverez dans une cour. Marchez le long de la ruelle, combattez quelques ennemis, puis entrez dans le Marché Noir si vous le souhaitez. En sortant, continuez vers les murs de sacs de sable derrière lesquels se trouvent quelques soldats à éliminer (après avoir éliminé quelques zombies). Continuez sur le pont, combattez les infectés qui accourent à tour de rôle jusqu'à ce que leurs assauts cessent et rejoignez le tunnel à la base du pont. Utilisez le lancer de puissance sur le verrou de la porte et franchissez-la pour rejoindre le cimetière (juste avant d'ouvrir la porte, vous trouverez l'amélioration " munitions enferon " dans le bâtiment en ruine au centre). Avancez jusqu'à la soupape et tournez-la pour activer les émanations de feu au niveau du monument de pierre. Servez-vous-en pour dissoudre la masse noire qui bloque la porte, puis continuez à travers celle-ci pour combattre quelques zombies de plus.

Vous trouverez un peu d'argent et des munitions dans la deuxième partie du cimetière. Descendez alors les escaliers sur votre gauche, puis avancez dans cet étroit tournant jusqu'à mi-parcours. Remontez les escaliers pour entrer dans une pièce circulaire éclairée. Récupérez les 3000 roubles au centre, puis préparez-vous à affronter une horde d'infectés arrivant des deux côtés. Avancez ensuite face à la valve, puis tournez-la pour déclencher les émanations de flammes de la statue, en récupérant également l'amélioration " temps de rechargement " à gauche de la valve. Enflammez votre glaive, puis il vous faudra alors revenir en sens inverse pour allumer la torche en sortant de cette pièce éclairée. Utilisez la flamme de celle-ci pour revenir rapidement au cimetière et allumer une autre torche sur la gauche (attention aux zombies). Utilisez ensuite ces flammes pour dissoudre la masse noire cachant un passage sur la gauche. Descendez le long des escaliers à travers un autre tournant étroit pour finalement trouver la prochaine torche à enflammer (sur la droite en hauteur, à mi-parcours). Servez-vous de ce feu pour finalement dissoudre la masse noire qui recouvre la porte au bout du tournant. Montez les escaliers jusqu'à la cour de droite et observez la séquence. Avancez ensuite dans cette cour pour entrer dans le Marché Noir du coin si vous le souhaitez, puis pénétrez enfin dans l'église (après avoir dissous la masse noire). Vous allez y combattre le Colosse pour la dernière fois.

Boss : Colosse

La plupart du temps, ce monstre restera au plafond. Il vous enverra des pierres que vous pourrez éviter facilement ou même détruire en plein vol en les touchant avec votre glaive. Vous trouverez dans la pièce un appareil électrique, au-dessus de l'autel, qui vous permettra d'imprégner votre glaive d'électricité, afin d'infliger davantage de dommages à ce boss. Toutefois, l'attaque la plus efficace résidera dans le fait d'utiliser le feu, en enflammant le glaive grâce aux flammes du coin. En touchant ensuite le monstre, il tombera au sol, puis vous pourrez lui foncer dessus avant d'appuyer sur le bouton indiqué à l'écran (lorsqu'il deviendra rougeâtre), ceci dans le but de lui infliger de gros dégâts. De temps en temps, plutôt que de remonter au plafond, le Colosse chargera droit sur vous. Esquivez sur la droite et la gauche, tout comme lorsqu'il vous enverra d'autres rochers. Restez à proximité des flammes, continuez à l'enflammer, puis utilisez le lancer de puissance lorsque cela est possible. Après l'avoir éliminé, vous gagnez l'habilité du BouclierImpulsion.

Récupérez l'argent situé derrière le podium de l'église, ouvrez la trappe sur le sol, et entrez dans le prochain secteur. Utilisez votre bouclier pour éviter les missiles provenant de la tourelle, ceci afin de récupérer l'argent sur la table. Continuez d'avancer en utilisant votre bouclier, puis entrez dans le couloir situé après la tourelle. Franchissez la porte et avancez pour bientôt déclencher une séquence. Suite à celle-ci, vous aurez 55 secondes pour quitter les lieux. Quelques zombies tenteront de vous arrêter, tandis qu'il vous faudra sortir de cette pièce et rejoindre la salle voisine de droite, où vous pourrez récupérer l'amélioration " emplacements d'amélioration ". Sortez de cette pièce, prenez la porte sur votre droite par laquelle arrivent les zombies, filez au bout à gauche de la salle, puis pénétrez dans la petite bouche d'aération maintenant ouverte sur votre droite. Hâtez-vous de rejoindre le bout de celle-ci pour clôturer le chapitre.

Chapitre 5 - Le cargo

Avancez vers la caisse de métal et récupérez l'amélioration " agrandisseur de chargeur " avant de rejoindre le Marché Noir situé sous l'écoutille. Imprégnez votre glaive d'électricité au niveau du générateur, puis envoyez-le sur la porte verrouillée électriquement, afin de continuer dans la prochaine section pour observer une petite séquence... Vous devrez combattre une fois de plus un Jackal. Rejoignez la cour, puis tenez-vous à couvert derrière les caisses. Utilisez la capacité du lancer de puissance sur le véhicule à proximité afin de l'enflammer, ceci dans le but d'imprégner votre glaive de flammes et de l'envoyer sur la substance noire située de l'autre côté du secteur. Ceci va révéler une boîte électrique, vous permettant de charger votre glaive d'électricité en l'envoyant dans le conduit. Lancez ensuite votre glaive électrifié sur le Jackal. Cela va alors l'assommer quelques secondes, vous laissant assez de temps pour vous retrouver derrière lui et tuer le pilote. Pénétrez ensuite dans le Jackal en appuyant sur le bouton indiqué à l'écran, ce qui sera bien plus pratique pour progresser à travers le niveau...

Maintenant que vous pilotez le Jackal, une large porte va s'ouvrir, derrière laquelle se trouve une horde d'ennemis. Occupez-vous-en avec les armes dévastatrices de votre machine, en sachant que seules les roquettes peuvent vous blesser réellement. Occupez-vous donc d'abord en priorité de ceux qui vous les envoient. Après avoir atteint le bout du parcours, vous serez dans l'obligation de quitter votre machine pour ensuite monter les escaliers de métal et entrer dans l'entrepôt. Récupérez alors les 3000 roubles qui se trouvent sur l'étagère située en face de vous en entrant, puis franchissez les doubles portes pour rejoindre la prochaine section. Courez alors le long des rails jusqu'à ce que vous atteigniez une cour pleine d'ennemis. Heureusement pour vous, vous avez gagné une nouvelle habilité pour votre glaive : " Impulsion d'énergie ". Enflammez alors votre glaive grâce au véhicule qui se trouve au milieu de la cour, puis envoyez-le sur les soldats, pour ensuite utiliser l'impulsion d'énergie, ce qui créera une puissante explosion éliminant toute personne se trouvant à proximité du glaive. Rejoignez maintenant le bâtiment situé au fond à droite.

Une fois à l'intérieur, vous aurez à vous occuper de nettoyer la pièce, puis de monter les escaliers. Franchissez le couloir pour rejoindre le prochain secteur de l'entrepôt, à deux étages. Une entrée vers le Marché Noir sera située au milieu de l'étage du bas. Une fois dehors, une séquence se déclenchera. Vous vous retrouverez alors sur un cargo, puis il vous faudra avancer vers le soldat situé sur le balcon. Tuez-le et emparez-vous de son arme pour sniper un maximum de soldats avant de ne plus pouvoir l'utiliser. Après les avoir tous éliminés, préparez-vous à combattre un nouvel hélicoptère. Sachez que vous trouverez un lance-roquettes au milieu du cargo, ainsi qu'une caisse remplie de roquettes. Après l'avoir touché trois fois, l'hélicoptère va se crasher dans le pont et créer un trou dans lequel vous aurez à sauter,

après être revenu récupérer toutefois l'amélioration " double tir " au coin du pont (à l'opposé du trou). Avancez ensuite vers une salle contenant des cages, puis l'une d'elles va s'ouvrir lorsque vous approcherez. Utilisez le bouton rouge pour ouvrir la porte menant au prochain secteur. Récupérez l'amélioration " puissance de feu " située sur la gauche de cette nouvelle salle de cages, pour continuer d'avancer et déclencher une séquence.

Vous disposez maintenant de 10 minutes pour évacuer le cargo avant qu'il ne coule. Vous trouverez une échelle à la droite de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Une fois en haut de celle-ci, suivez le couloir pour atteindre une pièce inondée, repérez sur la gauche un chemin de caisses que vous pouvez utiliser pour atteindre l'autre côté (s'il manque des caisses au milieu, allez faire sauter le baril sur le côté adjacent de la pièce, afin de les faire venir à cet endroit). Ne perdez pas votre temps à combattre les ennemis étant donné que le temps est compté... Vous vous trouverez face à une porte verrouillée, mais une boîte électrique se trouve de l'autre côté de la pièce. En électrisant votre glaive, puis en l'envoyant contre cette porte, vous pourrez la franchir. La pièce suivante contient également une porte verrouillée. Bien que la boîte électrique se trouve à proximité, vous aurez à manoeuvrer le glaive à travers la fente de la clôture d'en face. La troisième pièce vous donnera un peu plus de difficultés, étant donné que vous aurez deux clôtures à franchir afin d'atteindre la boîte électrifiée. Pour ce faire, commencez par guider le glaive en hauteur, vers le bas, puis à nouveau en hauteur pour qu'il touche les étincelles.
Il vous faudra ensuite l'envoyer rapidement de l'autre côté de l'eau, vers la porte verrouillée. Il ne vous reste plus qu'à courir vers la prochaine porte en montant les escaliers, avant que le temps ne soit écoulé et sans prêter attention aux ennemis qui tentent de vous arrêter.

Chapitre 6 - L'appât

Rejoignez le Marché Noir au niveau de l'écoutille pour vous refaire un petit arsenal, en vous équipant de préférence d'un bon fusil à pompe. En sortant, continuez d'avancer pour faire connaissance avec un nouveau type d'ennemi. Il s'agit de zombies capables de vous toucher à longue distance en vous envoyant des sortes de fléchettes d'énergie, que vous pourrez toutefois bloquer avec votre bouclier. Il est plus facile de les tuer lorsqu'ils se rapprochent afin de leur faire goûter à votre fusil à pompe ou à votre lancer de puissance. Vous trouverez une amélioration de précision dans la tente verte à proximité, puis pourrez utiliser la mitrailleuse située juste à côté pour éliminer vos opposants. Après avoir nettoyé le secteur, les portes du bâtiment du coin vont s'ouvrir. Montez alors les escaliers et franchissez les portes.

Avancez dans ce bâtiment jusqu'à vous retrouver dans une pièce contenant une porte recouverte de cette substance noire, mais également avec un large trou sur votre gauche, au sol. Envoyez votre glaive sur l'un des tuyaux contenant une fissure, puis une plus grande quantité d'eau va en jaillir. Ceci va enflammer le générateur et vous pourrez y envoyer votre glaive. Lancez ensuite le tout sur la masse noire qui recouvre la porte, pour la franchir et continuer tout droit à travers le secteur. Éliminez d'autres ennemis et vous vous retrouverez dans un couloir rempli de tableaux. Ouvrez la porte au bout pour entrer dans la salle d'exposition. Combattez alors d'autres ennemis en récupérant l'argent sur le banc qui vous fait face, puis continuez dehors dans la cour en vous frayant un chemin jusqu'au prochain bâtiment. Une fois dans le hall principal de ce dernier, montez les escaliers, récupérez l'amélioration " pouvoir vulnérant " sur le côté droit et vous ferez face à un mini boss.

Il s'agit d'un soldat vêtu d'une lourde armure. Étant donné la lenteur de ses mouvements, profitez-en pour vous retrouver derrière lui en évitant ainsi ses attaques et occupez-vous de détruire les deux générateurs situés sur ses épaules. Une fois ceci effectué, attaquez-le jusqu'à ce qu'il prenne une couleur rouge, vous indiquant que vous pouvez rapidement courir vers lui et exécuter votre finish. Utilisez ensuite son cadavre pour imprégner votre glaive d'électricité, puis envoyez-le sur le panneau de contrôle de l'ascenseur situé dans l'arrière-salle du fond à gauche, ce qui activera ainsi ce dernier. Vous n'avez plus qu'à pénétrer à l'intérieur pour clôturer le chapitre.

Chapitre 7 - Evolution industrielle

Avancez droit devant jusqu'à l'écoutille vous permettant d'aller faire quelques emplettes. Continuez vers la cour, et éliminez les ennemis qui se dresseront devant vous. Franchissez la gare de trains pour bientôt entrer dans l'entrepôt.

Mais avant, vous devrez envoyer votre glaive au niveau du gros cylindre gelé sur le dernier wagon. Vous allez ainsi récupérer un glaive glacé. Envoyez alors celui-ci contre la masse noire qui cache un passage dans le secteur d'à côté. Après l'avoir franchi, occupez-vous de ces zombies un peu plus résistants bien que plus lents, en vous tenant à distance et en leur tirant dessus jusqu'à leur dernier souffle. Vous pourrez ensuite récupérer l'amélioration " puissance de feu " située sur le wagon, à droite. Continuez à travers la gare de trains pour rencontrer un nouveau type d'ennemi. Ils sont rapides, et peuvent se rendre invisibles durant un petit instant. Continuez le long du chemin imposé, puis récupérez le " pouvoir vulnérant " situé au sol, entre les wagons. Franchissez les couloirs jusqu'à atteindre l'autre côté.

Entrez alors dans les bâtiments suivants, puis vous combattrez des soldats rejoints bientôt par un de ces soldats d'élite que vous aviez combattus précédemment. Contournez-le pour le frapper dans le dos d'un bon coup de glaive et il n'y survivra pas. Récupérez ensuite l'électricité provenant de son corps, pour envoyer votre glaive de l'autre côté de la clôture et toucher l'interrupteur, après l'avoir manœuvré via l'after-touch. Ceci va ouvrir la clôture et vous permettre de continuer dans le tunnel, le long des rails. Vous pourrez utiliser un des barils glacés répartis dans le secteur pour geler votre glaive (en l'envoyant juste au-dessus et non sur le baril lui-même). Récupérez également l'amélioration " perforation " dans le petit train de droite. Continuez dans le tunnel, poussez le wagonnet qui bloque le passage, puis avancez le long de la passerelle vers le bureau, avant de rejoindre le Marché Noir du coin. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez dans le tunnel. Combattez ensuite des vagues d'ennemis et continuez le long du chemin linéaire dans le tunnel jusqu'à atteindre un autre wagonnet. Poussez-le pour avancer davantage, tout en combattant les zombies et autres soldats. Sautez par-dessus les deux barrières une fois au bout et marchez jusqu'à la tourelle. Servez-vous-en d'ailleurs contre la horde d'ennemis jusqu'à la sauvegarde automatique, vous signalant que le secteur est sécurisé, et que vous pouvez atteindre l'autre bout du tunnel. Récupérez ainsi l'amélioration " agrandisseur de chargeur " près des gravats marquant la fin du tunnel. Montez les escaliers, puis ouvrez la double porte en bois de cet entrepôt abandonné.

Tournez alors la valve circulaire de droite pour faire tomber l'eau du plafond, ce qui vous permettra ensuite de la geler en ayant préalablement recouvert votre glaive de glace au niveau du cylindre. Lancez donc votre glaive surgelé au niveau des chutes d'eau pour créer des piliers glacés. Utilisez ces piliers pour vous tenir à couvert des soldats et d'un nouveau soldat d'élite. Le passage sera bloqué par le feu au bout de ce secteur. Refroidissez alors votre glaive, puis lancez-le sur le feu. Ceci va dissiper les flammes et vous permettre de continuer plus profondément dans le tunnel.

Montez maintenant les escaliers et passez la salle des machines. Vous allez arriver dans un secteur inondé qui sera infranchissable à moins que vous ne glaciez l'eau. Utilisez donc le pilier de glace qui se trouve à proximité pour geler votre arme, puis jetez-la sur l'eau encore liquide. Déplacez-vous maintenant sur ce lac de glace, puis montez sur le rebord pour ensuite franchir la porte menant au prochain secteur. Descendez les escaliers pour atteindre le prochain tunnel. Avancez tout en éliminant les ennemis du coin jusqu'à gagner le haut des escaliers qui vous mènent à l'extérieur, sous la pluie. Récupérez l'amélioration " Double tir " située sous un des camions, puis entrez ensuite dans l'usine en franchissant les escaliers. Des zombies vous attendent évidemment à l'intérieur, tandis qu'il vous faudra continuer votre progression à travers le bâtiment. Lorsque vous atteignez le secteur contenant les générateurs glacés, regardez vers la porte sur votre gauche à la même hauteur pour apercevoir un " pouvoir vulnérant " à attraper avec le glaive.

Descendez maintenant les escaliers puis combattez vos ennemis parmi les générateurs gelés. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine série d'escaliers, pour entrer dans un entrepôt. Une soupape vous fera face. Tournez-la, profitez-en pour glacer votre glaive au niveau du générateur refroidi à proximité, puis jetez-le vers les différents flots d'eau pour créer des piliers qui vous serviront de couverture contre les ennemis.
Continuez d'avancer, descendez les escaliers dans le couloir recouvert de la substance noire, puis rendez-vous au Marché Noir. Continuez dans le tunnel jusqu'à déclencher une séquence. Après celle-ci, il vous faudra combattre le boss Stalker.

Boss : Stalker

Etant donné qu'il sera invisible la plupart du temps, prêtez attention aux éclaboussures dans l'eau pour le repérer. Sur les deux côtés du secteur vous apercevez des petits barils glacés. Vous les utiliserez pour combattre ce boss. Ce dernier vous foncera dessus le plus souvent, mais il pourra vous attaquer à distance en vous envoyant une de ses fléchettes. Attention car celles-ci peuvent vous tuer en une seule fois. Utilisez donc votre bouclier à bon escient pour les

lui renvoyer. Vous trouverez le long d'un mur un secteur sec avec une porte. Si vous vous tenez près de celle-ci, le boss n'ira pas vous charger. Il courra à la place le long du secteur et utilisera ses attaques à distance, mais celles-ci ne vous toucheront pas. Lancez votre glaive sur un des barils glacés pour obtenir un glaive gelé. Jetez-le ensuite sur les éclaboussures que vous apercevez, afin de glacer temporairement ce monstre. Attaquez-le alors durant ce laps de temps. Continuez d'employer cette méthode pour lui infliger des dommages, puis lorsqu'il tournera au rouge, approchez-vous de lui pour exécuter votre attaque finish et clore le combat. Notez que si vous possédez le fusil à pompe, une méthode plus " bourrine " vous permettra d'en finir rapidement, en esquivant ses charges sur le côté et en tirant un maximum de cartouches sur ce monstre durant le temps où il est visible.

Après avoir obtenu automatiquement la capacité de devenir invisible, rejoignez la sortie en utilisant ce pouvoir, une longue séquence va alors se déclencher après avoir franchi les doubles portes...

Chapitre 8 - Contre nature

Il va vous falloir sortir de cette salle pour rejoindre le hall principal de l'hôpital, tout en combattant les infectés. Après leur avoir tous réglé leur compte, franchissez la porte pour vous retrouver dans une salle de projection. Traversez-la pour entrer dans un autre couloir et pénétrer dans une pièce avec des sortes de machines à laver. Vous pourrez trouver au coin gauche de cette pièce une amélioration de précision, tandis qu'il vous faudra continuer à combattre les zombies dans le couloir pour bientôt atteindre les douches. Continuez votre progression en vous battant à travers les couloirs, jusqu'à gagner une porte fermée, derrière laquelle vous atteindrez une large pièce.

Vous vous retrouvez au deuxième étage et aurez à vous occuper de quelques zombies. Une mitrailleuse sera placée non loin d'ici, mais prenez garde que personne ne vous attaque par derrière ou sur les côtés lorsque vous l'utilisez. Elle vous donnera l'avantage d'éliminer les ennemis de l'étage du bas plus facilement. Descendez ensuite les escaliers, éliminez les ennemis restants, puis faites face à la porte avec la lumière rouge au-dessus d'elle. Elle est verrouillée électriquement. Rendez-vous alors sur la gauche pour lancer votre glaive à travers cette fenêtre et le diriger vers la droite, via l'after-touch. Touchez la boîte électrique, puis allez enfin déverrouiller la porte sur la droite. Activez votre bouclier ou rendez-vous invisible pour vous préparer aux attaques d'une tourelle, puis allez rejoindre l'ascenseur sur la gauche, qui vous mènera à l'étage du dessous.

En sortant de l'ascenseur, vous allez atteindre une pièce remplie de lasers. Utilisez votre capacité d'invisibilité pour les franchir sans dégâts, puis préparez-vous à affronter les ennemis dans la salle suivante. Vous allez ensuite traverser une autre pièce de lasers, à éviter de la même manière, ou bien en roulant au-dessous. Vous trouverez l'amélioration " puissance de feu " sur l'une des tables de chirurgie. Quittez le secteur en descendant les escaliers et vous déclencherez une séquence. Suite à celle-ci, votre armure s'est vue modifiée et vous aurez à traverser les salles en combattant zombies et soldats, tout en prenant garde aux quelques tourelles. Vous trouverez une pièce sur la droite après la barricade de sacs de sable, où vous pourrez avoir l'amélioration "munitions d'enferon ". Sortez ensuite de cette pièce pour revenir dans la précédente et aller prendre l'ascenseur du fond, clôturant ainsi le chapitre.

Chapitre 9 - Gardien du seuil

Sortez de l'ascenseur, traversez le couloir, puis sautez dans la cour. Récupérez les 5000 roubles près des sacs jaunes avant de rejoindre le Marché Noir et vous refaire éventuellement un petit arsenal. En sortant, utilisez le lancer de puissance sur la porte verrouillée pour continuer dans la cour. Tenez-vous alors à couvert derrière un des pots de fleurs et combattez les soldats. Occupez-vous également de ceux qui se trouvent sur la passerelle au-dessus de vous, puis utilisez l'after-touch de chaque côté de la cour pour n'oublier aucun ennemi. Montez ensuite la pente en bois située sur le côté gauche de la cour pour entrer dans le prochain secteur. Occupez-vous du comité d'accueil avant de continuer un peu plus loin, dans l'usine, où vous aurez à combattre un soldat d'élite. N'oubliez pas de le vaincre en vous occupant en premier lieu de détruire les générateurs sur ses épaules. Pour rejoindre le prochain secteur, il vous faut imprégner votre glaive d'électricité à partir du cadavre du soldat, pour ensuite le jeter sur l'interrupteur de la porte. Avant de la franchir, récupérez la mitrailleuse de ce soldat d'élite pour l'amener avec vous à l'extérieur. Elle vous sera d'une grande utilité pour vous occuper des ennemis qui vous tireront dessus, en sachant que vous possédez des munitions illimitées et sept

roquettes. Attention toutefois au poids de cette arme qui rendra vos déplacements plus lents. Peu après, un hélicoptère va apparaître et des soldats viendront vous attaquer par les flancs. Occupez-vous d'eux dans un premier temps, pour ensuite franchir la clôture détruite par l'hélicoptère et suivre le chemin vers l'autre côté du ravin.

Après avoir éliminé les soldats, suivez le chemin jusqu'à une grande porte, vous menant à la prochaine section. Occupez-vous des zombies sur le pont, déverrouillez la porte avec un lancer de puissance, puis entrez dans le Marché Noir du coin, surtout si vous n'êtes pas encore équipé d'un bon fusil à pompe. Poursuivez vers l'usine jusqu'à ce qu'un nouveau soldat d'élite se montre et détruise le pont. Vous vous retrouvez finalement avec deux soldats d'élite à éliminer, accompagnés de quelques moucherons. Voilà pourquoi le fusil à pompe se révèle nécessaire, vous permettant entre autres de faire exploser les épaules des soldats d'élite plus facilement. N'oubliez pas que vous pouvez ramasser la mitrailleuse sur le cadavre d'un soldat d'élite pour vous occuper plus facilement du deuxième et des autres restants. Suivez la route jusqu'à l'opposé du canal, en continuant de vous frayer un chemin à travers les soldats. Imprégnez votre glaive de feu au niveau des flammes qui émanent du sol pour faire disparaître la masse noire qui cache une échelle. Une fois en haut de celle-ci, rejoignez le bout du canal et franchissez la porte en acier. Continuez ensuite à travers la cour, puis dans l'allée pour combattre bientôt un Nemesis.

Boss : Nemesis

Dès que le combat commence, il va vous charger. Soyez donc prêt à éviter cette attaque dès que vous prenez le contrôle de votre personnage. Ses coups au corps-à-corps sont très puissants et peuvent vous tuer en un coup. Votre bouclier étant malheureusement inefficace contre ceci, vous n'aurez d'autre choix que d'éviter en plongeant sur le côté ou en vous tenant à distance. Rendez-vous invisible pour éviter également d'être touché et pour tenter de passer dans son dos. Après un certain temps, il va libérer des étincelles pour tenter ensuite de vous toucher avec son arme électrifiée. Commencez à éviter dès que vous le voyez créer de l'électricité. Suite à cette attaque, il laissera son arme sur le sol, ou bien parfois dans le mur. Ce sera l'opportunité pour vous d'y envoyer votre glaive afin de l'électrifier à son tour. Lancez-lui alors votre arme pour l'assommer un instant et approchez-vous de lui (une fois qu'il a pris une couleur rougeâtre, après avoir reçu suffisamment de dommages) pour ensuite appuyer sur le bouton déclenchant votre finish. Il vous faudra effectuer ceci cinq fois pour espérer le vaincre. Bon courage, car la tâche s'avérera difficile, d'autant plus que notre héros aura la fâcheuse tendance à se mettre à couvert plutôt qu'à rouler sur les côtés, lorsqu'il sera trop près des deux piliers...

Suite à la séquence, vous allez avoir à nouveau l'opportunité de vous retrouver à l'intérieur d'un Jackal. Servez-vous-en pour détruire les portes en acier qui se trouvent juste devant vous, puis avancez à travers le canyon en vous occupant des soldats, et en priorité de ceux possédant des roquettes, positionnés sur la falaise. Continuez jusqu'au bout du canyon après avoir détruit une autre porte, jusqu'à atteindre une porte gigantesque. Sortez alors du Jackal, avancez vers cette porte, puis sautez plus bas vers le chemin pour mettre un terme au chapitre.

Chapitre 10 - Dark Sector

Une fois la séquence terminée, tenez-vous à couvert derrière les caisses, puis tuez tous les soldats positionnés dans ce secteur avant de continuer dans le tunnel. À l'intérieur, vous allez trouver une échelle à droite de l'entrée. Au sommet de celle-ci se trouvera un panneau de contrôle pour la porte. Continuez ensuite le long du tunnel et vous vous ferez bientôt assaillir par une flopée de zombies. Pensez donc à utiliser l'électricité environnante et votre capacité d'invisibilité pour régler l'affaire plus facilement, étant donné qu'il est peu pratique de se mettre à couvert ici. Rejoignez l'ascenseur, puis une alarme va se déclencher lorsque vous appuierez sur son bouton. Vous allez donc être encore attaqué... Tenez-vous en position pour accueillir vos ennemis comme il se doit. Vous pourrez enfin utiliser l'ascenseur après avoir éliminé tout le monde. Vous allez atteindre une petite pièce, puis devrez bientôt monter une pente qui vous mènera à une autre salle dans laquelle il faudra actionner un panneau de contrôle. Revenez ensuite dans la pièce précédente et vous verrez que la porte au bas des marches est maintenant ouverte. Franchissez-la pour déclencher une séquence. Suite à celle-ci, continuez d'avancer dans la caverne jusqu'à rencontrer Mezner, le boss de fin.

Boss : Mezner

La pièce dans laquelle vous combattrez est petite et ne dispose pas d'endroit pour se mettre à couvert. Sachez que vous trouverez des munitions sur la gauche et la droite de la salle, ainsi qu'un objet électrifié au-dessus du boss. Ce dernier dispose de trois tentacules qui vous enverront des projectiles à éviter en roulant. Évitez également les tentacules lorsqu'il commencera à vous envoyer une sorte de fumée verdâtre. Récupérez de l'électricité au-dessus de sa tête avec votre glaive, puis visez la partie blanche de l'extrémité des tentacules. Pour plus de facilité, n'hésitez pas à utiliser des impulsions d'énergie, pouvant ainsi toucher les trois tentacules d'un coup. Lorsque cela se produit, le tentacule va s'ouvrir et vous aurez à envoyer une fois encore le glaive électrifié au centre de la bouche. Effectuez ceci jusqu'à détruire les trois tentacules, puis vous disposerez ensuite d'un court instant pour tirer sur Mezner avec votre arme à feu ou votre glaive. Ceci est primordial pour arrêter l'attaque que prépare ce dernier et qui vous tuerait sur le coup.

Suite à ceci, les tentacules vont réapparaître et vous aurez à nouveau à les détruire de la même manière, en sachant cette fois que vous serez sans cesse attaqué par des infectés, apparaissant malheureusement à volonté. Tâchez de vous en sortir au mieux en vous concentrant sur les tentacules dès que la place vous le permet, puis vous aurez une fois encore à tirer sur Mezner avant qu'il ne vous lance son attaque dévastatrice.

Durant la dernière partie du combat, les infectés ne viendront plus vous déranger, mais des tentacules supplémentaires apparaîtront à la place. Ainsi, il faudra en détruire un de plus à gauche et un autre sur votre droite, tandis que des petits tentacules apparaîtront du sol pour vous attaquer. N'oubliez pas que vous possédez l'invisibilité pour vous en sortir avec plus de facilité, puis lorsque vous aurez détruit le cinquième tentacule, il vous faudra une dernière fois tirer sur Mezner pour mettre un terme au combat et observer la séquence finale...

Dark Souls

© Namco Bandai / From Software 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils

Commencez par créer votre personnage. Rappelez-vous que vous pouvez modeler votre personnage à votre guise pendant le jeu. Vous pouvez donc changer de classe en changeant les stats. Le Pyromancier est la classe la plus efficace dans l'aventure puisque la grande majorité des ennemis et des boss sont vulnérables au feu. Il vous évite aussi de gaspiller vos âmes en ne vous concentrant que sur les stats de vitalité, de Volonté et d'endurance. Pensez à prendre le passe partout comme don.

Rappelez-vous aussi d'utiliser les âmes récupérées pour des améliorations à chaque fois que vous revenez au feu de camp pour ne pas risquer de les perdre suite à des morts successives. Pensez toujours à avoir un arc et des flèches sur vous.

Pour les combats, le jeu s'approche de la simulation et chaque coup non paré peut vous faire très mal. Utilisez toujours les parades et les contres avant de riposter. Affrontez un adversaire à la fois en l'attirant et évitez de laisser un ennemi dans votre dos. Verrouillez votre cible pour ne pas attaquer dans le vide. Repérez toujours le point faible de votre assaillant et utilisez-le à votre avantage. Essayez toujours d'arriver derrière vos ennemis pour leur assener vos coups puissants. Métrisez la parade et le contre pour infliger plus de mal à vos ennemis.

Refuge nord des Morts-vivants

Après le réveil dans la cellule, fouillez le cadavre pour prendre la clé et sortez par la porte.

Lisez en chemin les messages qui se trouvent sur le sol. Ils vous indiquent les mouvements de base dans le jeu. Ces messages vous indiqueront par la suite quelques astuces à suivre dans l'aventure. Avancez ensuite et montez à l'échelle. Allumez ensuite le feu de camp où vous pourrez vous reposer et sauvegarder votre partie. Toutefois, lorsque vous vous reposez dans un feu de camp, les ennemis risquent de se régénérer.

Ouvrez ensuite la grande porte et courez à gauche pour éviter d'affronter le boss pour le moment. Entrez par la porte située à gauche et avancez dans le couloir. Allumez le feu et avancez vers le cadavre pour prendre son bouclier.

Courez ensuite vers l'ennemi qui vous lance des flèches et abattez-le. Traversez la fumée et allez à droite pour descendre l'escalier. Passez la porte et allumez le feu. Revenez ensuite aux escaliers et cette fois montez. Restez sur le coté gauche pour éviter la boule qui fuse et qui passe à droite. Passez ensuite par le trou dans le mur causé par la boule.

Parlez au chevalier qui vous donne une fiole d'Estus et une clé.

Remontez les escaliers et éliminez le mort-vivant en chemin. Avancez en éliminant ces créatures et traversez la fumée à gauche pour rencontrer le boss de tout à l'heure ; le Démon du refuge.

Boss : Démon du refuge
Vous arrivez dans la corniche qui surplombe le boss. Effectuez rapidement un saut sur le boss suivi d'une attaque rapide. Cette attaque est très efficace et diminuera largement la santé du boss. Une fois en bas, évitez de rester immobile pour ne pas recevoir ses coups de massue.

Bougez et esquivez ses attaques avec des roulades pour vous retrouver derrière le boss. Attaquez alors sans relâche pour lui infliger un maximum de dégâts avant qu'il ne se retourne. Eloignez-vous alors et esquivez pour revenir ensuite à l'assaut. Répétez ces opérations jusqu'à l'éliminer.

Vous récupérez la clé de la grande porte que vous devrez franchir pour sortir. Avancez et montez la première partie des escaliers en ruine. Allez à gauche pour trouver un cadavre et prendre une Ame de mort-vivant perdu. Continuez ensuite à monter jusqu'au sommet.

Sanctuaire du Lige-feu

Vous serez ensuite transporté vers une nouvelle zone. Fouillez le cadavre près du puits pour prendre une Humanité et entrez dans le sanctuaire qui se trouve en haut. Entrez ensuite à droite et avancez jusqu'au fond pour trouver des bombes incendiaires sur un cadavre. Sortez ensuite et entrez par la porte suivante pour trouver Petrus qui vous apprendra les miracles si vous le voulez. Montez ensuite à l'escalier de droite et laissez-vous tomber dans la zone sombre, à droite aussi.

Sautez ensuite dans la zone pleine de coffres et fouillez-la. Sautez dans le cimetière et remontez via l'escalier pour revenir au feu en ignorant les squelettes qui représentent un réel danger à ce niveau du jeu. Reposez-vous au feu de camp pour qu'ils reviennent à leurs places.

Montez le chemin qui se trouve derrière le puits et éliminez les zombies. Essayez de les attirer vers vous pour les affronter un par un et restez loin de la portée du zombie qui vous lance des bombes incendiaires. Sautez ensuite à droite, sous le pont, et avancez sur les rebords sans tomber pour atteindre le cadavre et prendre l'Anneau Sacrificiel. Revenez à la zone précédente et montez les escaliers.

Fouillez le cadavre qui se trouve devant vous ensuite entrez dans le tunnel. Allez à gauche, éliminez le rat et fouillez le cadavre. Allez dans l'autre sens et montez les escaliers pour atteindre le village des morts-vivants.

Village des Morts-vivants

Avancez et éliminez les deux premiers zombies. Avancez ensuite à gauche et neutralisez rapidement le lanceur de bombes ensuite tailladez son ami. Revenez ensuite en arrière et passez par l'escalier situé à droite. Détruisez les barils qui bloquent le chemin et sautez en bas.

Eliminez les zombies qui vous attendent et allez à droite. Avancez rapidement et frappez les mains des zombies avant qu'ils ne puissent grimper au mur. Prenez ensuite le Détritus et montez à l'échelle. Allez au bout du chemin pour prendre l'Humanité. Passez ensuite au balcon suivant pour revenir sur le chemin initial et passez la fumée située à droite.

Allez à gauche pour prendre une Ame et montez à l'escalier. Après le passage du dragon, montez les escaliers pour attirer les trois zombies en évitant les tirs de l'arbalétrier et éliminez-les un par un. Courez ensuite vers cet arbalétrier et neutralisez-le.

Descendez en empruntant l'escalier pour passer dans le balcon qui se trouvait sous l'arbalétrier et pour prendre le nouveau bouclier. Allez à gauche pour allumer et vous reposer au feu de camp.

Sortez rapidement et éliminez l'arbalétrier qui se réanime. Eliminez aussi ses trois amis et avancez vers les zombies équipés de lances. Esquivez leurs attaques et ripostez tout de suite après pour les éliminer.

Détruisez les caisses (à gauche) pour descendre. Eliminez le zombie qui sort de derrière les caisses et allez vers le marchand qui se trouve dans le balcon. Achetez un arc et des flèches pour vous en servir par la suite. Revenez dans la zone, près du feu de camp et cette fois empruntez le chemin de gauche.

Des zombies lancent des bombes sur le chemin. Attirez celui qui se trouve au fond du chemin vers vous pour l'éliminer tout en évitant les flammes des bombes. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent dans la salle suivante et passez la

porte. Entrez à droite et éliminez un autre ennemi. Passez la porte suivante et abattez directement celui qui se cache dans le coin gauche.

Revenez à la salle précédente et montez les marches pour entrer dans la cuisine et prendre les bombes incendiaires noires.

Revenez à l'extérieur et montez à l'escalier. Attirez les deux ennemis vers vous pour les abattre loin du lanceur de bombes puis chargez sur ce dernier pour l'éliminer. Montez à l'échelle et abattez un autre ennemi par derrière sans l'alerter avant de monter à droite et prendre l'Ame d'un mort-vivant.

Revenez ensuite en arrière et escaladez la tour pour éliminer un arbalétrier. Descendez et éliminez les deux premiers ennemis et le lancier en les attaquant un par un. Passez ensuite par la porte en bois et allez dans le balcon pour trouver un coffre contenant de la Résine de pin dorée.

Sautez en bas du balcon et montez les escaliers en évitant le baril enflammé lancé par un zombie. Neutralisez ensuite ce dernier et continuez à monter. Arrivé au deuxième étage de la tour, détruisez les caisses pour trouver un lézard de cristal. Neutralisez-le pour prendre le Titanite scintillant.

Montez encore et passez la fumée. Montez à l'échelle de droite et élimiez les deux zombies qui se trouvent sur la tour. Vous allez maintenant combattre le boss de cette zone, le Démon taureau.

Boss : Démon taureau
Descendez et utilisez la Résine de pin dorée avec votre arme pour la rendre électrique. Avancez un peu pour que le boss charge sur vous puis revenez en arrière et montez sur la tour.

Effectuez un coup plongeant depuis la tour sur votre ennemi pour lui infliger d'énormes dégâts. Passez ensuite derrière lui en esquivant ses attaques et enchainez les coups ou les boules de feu jusqu'à l'éliminer.

Avancez tout droit et prenez l'Ame du cadavre qui se trouve derrière la caisse. Descendez les marches et allez à droite pour parler à Solarius.

Remontez ensuite et allez vers le pont truffé d'ennemis mais ne le traversez pas pour l'instant. Avancez en courant vers la tache noire sur le sol et revenez rapidement vous abriter dans les escaliers. Après le souffle du dragon qui tue tous les ennemis, courez sur le pont armure en main et empruntez le passage qui mène en bas (situé à droite). Descendez les marches et déployez l'échelle pour descendre jusqu'au feu de camp de tout à l'heure pour vous reposer.

Dans cette zone, vous pouvez récupérer plusieurs âmes en faisant des allers retours vers le pont. Remontez là où se trouve le dragon et descendez avant qu'il ne crache ses flammes sur les ennemis et les élimine. Revenez ensuite au camp et reposez-vous pour réanimer les ennemis de toute la zone.
Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que' vous le désirez.

Grâce aux âmes, améliorez votre force et votre dextérité pour pouvoir utiliser l'arc et l'épée Draconique que vous allez récupérer par la suite.

Remontez à l'échelle et passez par le chemin sombre pour vous retrouver sous le pont. Avancez et éliminez les deux zombies avant de sortir votre arc. Visez la queue du dragon et tirez plusieurs fois pour récupérer l'épée Draconique que vous pouvez utiliser jusqu'à la fin du jeu.

Avancez ensuite sur le rebord gauche et éliminez les trois rats qui vous attendent dans la zone suivante. Montez enfin à l'échelle et éliminez un zombie.

La Paroisse des Mort-vivants

Courez et montez à l'escalier qui se trouve à droite de la bête en métal. Sprintez ensuite vers les arbalétriers et éliminez-les en premier avant de vous occuper des autres ennemis. Prenez ensuite le Crane élégant qui se trouve au

bout.

Une fois que tous les zombies sont morts, vous pouvez éliminer le sanglier de différentes manières. La première consiste à utiliser vos boules de feu et vos flèches contre ce monstre. La deuxième à l'attirer dans les torches de feu. Descendez alors près du sanglier en métal et attirez-le vers l'une des torches enflammées qui se trouvent dans la zone. Restez derrière la torche pour que le sanglier la heurte, reste bloqué et s'enflamme. Préférez la torche où se trouvent les escaliers, vous disposerez d'un meilleur abri. Récupérez alors le casque en métal du sanglier.

Suivez ensuite l'escalier qui mène en bas et avancez lentement. Deux ennemis vous attendent à droite et à gauche des escaliers. Montez et abattez-les ainsi que d'autres ennemis. Descendez les marches à gauche et neutralisez un zombie. Prenez la clé Mystère et montez à l'échelle. Eliminez les deux zombies en chemin et avancez sur la poutre pour récupérer l'Ame de Mort-vivant. Continuez ensuite de monter et passez la fumée qui se trouve à droite.

Avancez lentement tout au long du couloir pour arriver derrière un robuste ennemi.

Attaquez-le par surprise pour le neutraliser d'un seul coup. Avancez alors et prenez l'armure Egide. Revenez en arrière et montez à l'escalier pour éliminer un lancier. Descendez l'escalier suivant et attirez les deux ennemis pour les abattre un par un et éviter d'être attaqué des deux cotés. Avancez ensuite à gauche, descendez les marches et neutralisez un autre ennemi. Descendez ensuite les marches, prenez la clé de la cave et tirez le levier pour ouvrir la herse. Montez et allez à gauche pour prendre la Hallebarde sur un cadavre.

Rebroussez chemin et cette fois passez le pont en bois. Courez vous mettre à l'abri des flèches et abattez les deux mort-vivants. Rendez-vous en vitesse auprès de l'arbalétrier et éliminez-le. Entrez ensuite dans le bâtiment où se trouve le chevalier noir pour l'affronter. Laissez-le lancer son attaque ensuite utilisez les boules de feu pour l'enflammer et l'éliminer.

Prenez le fragment de Titanite qu'il laisse derrière lui et allez à droite pour prendre l'Ame de Gardienne de Feu.

Sortez de ce bâtiment et avancez dans le chemin en face. Descendez ensuite l'escalier pour atteindre le feu de camp à allumer. Passez par la porte qui se trouve derrière lui et parlez avec Siegmeyer qui se trouve à gauche de la grande porte fermée. Continuez à descendre vers l'origine du son pour trouver André le forgeron. Réparez tout votre matériel et descendez le chemin qui mène au mini boss le Titanite Démon.

Pour le combattre, vous pouvez rester derrière la partie en losange du pilier détruit pour vous abriter de ses éclairs. Utilisez ensuite vos flèches contre lui. Vous pouvez aussi l'aborder au corps à corps en essayant de l'attaquer par les flancs ou par l'arrière. Laissez toujours votre bouclier déployé pour parer les coups inattendus du boss et esquivez ses attaques avec des roulades.

Lorsqu'il saute, éloignez-vous rapidement de la zone d'impact. Tournez autour de ce démon pour éviter sa lance et attaquez-le pendant ses moments de repos. Eliminez-le pour ensuite récupérer la Titanite démon.

Revenez au feu de la paroisse et montez à l'escalier. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouvait le chevalier noir. Eliminez les ennemis en chemin ou ignorez-les et avancez tout droit pour monter dans l'ascenseur. Vous allez descendre jusqu'au sanctuaire du début où se trouve le feu de camp initial.

Sanctuaire du Lige-feu

Reposez-vous près du feu ensuite descendez l'escalier situé à droite. Approchez de la cellule et utilisez l'Ame Gardienne du feu avec la Gardienne du feu pour renforcer vos fioles d'Estus.

Ce renforcement vous permet de régénérer plus de vie à chaque fois que vous utilisez une fiole. Revenez ensuite au feu de camp puis à l'ascenseur pour atteindre la Paroisse des Mort-vivants

Paroisse des Mort-vivants

Sortez de l'ascenseur et montez les marches à gauche, bouclier en avant. Neutralisez l'ennemi rapide en restant en bas des escaliers pour qu'il rate la plupart de ses coups.

Avancez ensuite pour apercevoir un mage depuis les fenêtres, à gauche. Il possède la capacité de doubler les dégâts des ennemis qui l'entourent et dans cette zone, il y en a beaucoup. Utilisez vos flèches pour l'éliminer depuis les fenêtres. Ou bien attirez-le pour le faire tomber en bas pour ensuite l'ignorer ou l'éliminer plus facilement. Il vous reste maintenant une dizaine de zombies à éliminer, alignez-les sur une même ligne pour que votre puissante épée en élimine plusieurs à la fois.

Entrez ensuite dans la salle où se trouvait le Mage et allez à gauche, dans le balcon, pour prendre une Ame. Revenez en arrière et avancez tout droit pour neutraliser un ennemi dans les escaliers puis montez. Avancez au fond du couloir en dépassant la porte semi détruite et détruisez le baril pour libérer un cadavre et récupérer un point d'Humanité.

Revenez ensuite à la porte et détruisez-la pour entrer. Montez à l'escalier et utilisez la clé Mystère pour libérer le chevalier Lautrec.

Descendez et revenez à la salle du Mage pour aller cette fois à droite. Montez à l'escalier ensuite empruntez les échelles pour atteindre la fumée derrière laquelle vous allez combattre les boss de la zone, il s'agit de deux grandes gargouilles.

Boss : Gargouilles de la Cloche
Une première Gargouille de la Cloche arrive sur le toit avec sa longue hallebarde. Evitez de rester en face d'elle et optez pour le corps à corps pour éviter la hallebarde. Attaquez sa queue pour l'arracher et récupérez par la suite la Hache de Gargouille.

Lorsque sa barre de santé baisse de moitié, son ami passe à l'attaque. Evitez son feu et concentrez vos attaques sur la première Gargouille jusqu'à l'éliminer en attaquant toujours par l'arrière. Passez ensuite à la deuxième gargouille, esquivez ses flammes et attaquez encore une fois par derrière jusqu'à l'éliminer. Notez que si vous avez des points d'humanité et si vous êtes redevenu humain au feu de camp, vous pouvez invoquer Solarius pour qu'il vous aide à combattre ces deux monstres.

Récupérez ensuite la hache de gargouille et avancez vers la tour de la cloche. Montez les échelles et sonnez la première cloche.

Descendez tout en bas et parlez à Oswald le Confesseur. En plus de vendre des objets, il peut vous permettre de renoncer au serment et à demander l'absolution de vos péchés si vous attaquez un personnage dans le jeu, comme les marchands. Rebroussez ensuite chemin jusqu'aux ascenseurs et allez à droite en éliminant les ennemis en chemin pour atteindre la herse. Neutralisez les ennemis de tout à l'heure pour revenir au feu de camp du village. Allez ensuite vers le marchand de tout à l'heure qui se trouve dans le village en prenant à droite ensuite à gauche, là où se trouvent les deux lanciers.

Descendez puis éliminez l'ennemi et sortez dans le balcon pour retrouver le marchand et acheter la clé de la demeure.

Revenez près du feu et allez dans le chemin où se trouvent les lanceurs de bombes. Nettoyez la zone et cette fois au lieu de monter les escaliers qui mène à la tour, descendez pour trouver le chevalier noir. Avancez lentement derrière lui et lancez-lui des boules de feu. Quand il vient vers vous, reculez pour éviter son attaque et lancez vos boules jusqu'à l'éliminer. Prenez ensuite le Pierre-larme bleue qui était protégé par le chevalier et remontez.

Montez cette fois les escaliers comme tout à l'heure et passez dans la zone où vous aviez vaincu le boss taureau. Descendez les escaliers et ouvrez la porte de la cave qui se trouve à droite du pont sur lequel se trouve le dragon. Descendez enfin via l'échelle pour vous retrouver dans la cave.

Cave du village des Mort-vivants

Une fois en bas, montez à l'escalier de droite pour ouvrir un raccourci près du feu de camp du village des mort-vivants.

Revenez ensuite en bas et descendez les marches, bouclier en avant. Attendez que les chiens vous attaquent une première fois pour riposter et les abattre.

Une fois les trois chiens morts, allez à droite et avancez jusqu'à apercevoir des zombies avec des torches. Attirez-les vers vous et éliminez-les un par un. Allez ensuite à droite et prenez l'Humanité Jumelle.

Rebroussez chemin et arrêtez-vous près de la deuxième porte à gauche pour que quelqu'un vous appelle. Utilisez alors la clé de la demeure pour ouvrir la porte et libérer Griggs. Fouilliez ensuite le cadavre à droite pour prendre une Ame.

Continuez d'avancer pour vous faire surprendre par trois assassins. Revenez ver les escaliers et éliminez-les. Avancez encore et éliminez trois autres assassins et deux chiens. Entrez dans la dernière pièce pour prendre l'armure de l'assassin et enfilez-la avant de sortir.

Entrez dans la petite Alcôve pour prendre l'Ame. Avancez vers la fumée mais n'entrez pas et passez à droite. Descendez les marches et éliminez les deux ennemis en chemin puis avancez jusqu'au fond pour prendre l'Ame et montez à l'escalier. Vous trouverez une vendeuse à votre droite derrière la grille. Le long tunnel que vous devez suivre est un raccourci qui vous fera sortir près du feu de camp du Sanctuaire. Reposez-vous et revenez à la fumée de la cave.

Boss : Démon Capra
Entrez dans la salle du boss Démon Capra, bouclier en avant. Montez ensuite à l'escalier de gauche en utilisant les esquives roulades.

Neutralisez ses deux chiens qui vous suivent et allez vous mettre dans le coin, au fond de la passerelle. Soignez-vous et attendez que le boss vienne vers vous. Restez derrière votre bouclier et après quelques attaques le boss va tomber de la passerelle. Utilisez alors l'attaque plongeante pour le toucher. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à éliminer ce démon. Vous récupérez alors la clé des Profondeurs.

Profondeurs

Sortez donc de cette salle et allez en direction du raccourci et ouvrez la porte des profondeurs. Descendez et éliminez les trois zombies. Continuez de descendre et abattez les autres. Descendez l'escalier suivant et éliminez les deux chiens avant que le boucher ne fonce sur vous. Esquivez ou bloquer ses coups pour riposter tout de suite après et le toucher.

Vous pouvez aussi le finir avec vos boules de feu. Allez ensuite vers le coffre et prenez la Grande braise que vous pouvez rapporter à André le forgeron (qui se trouve à la paroisse des mort-vivants).

Remontez ensuite et cette fois sautez en bas de la dénivellation. Eliminez le boucher ensuite entrez dans la salle ou est emprisonné le personnage Laurentius qui vous sera très utile si vous optez pour la pyromancie. Détruisez les barils autour de lui avec des coups de pied en faisant attention à ne pas le toucher.

Libérez-le et continuez votre chemin. Si vous le touché, vous devez rejoindre Oswald dans la tour de la cloche et débourser de nombreuses Ames pour l'absolution de vos pêchés.

Remontez ensuite vers la table du premier boucher et détruisez les caisses, derrière lui. Sautez dans le trou et avancez pour voir en bas, un rat géant. Eliminez-le avec vos boules de feu avant de descendre. Allez par la porte qui se trouve à gauche, descendez les marches et suivez le rat.

Eliminez-le en plus de ses amis et tournez à droite. Tournez ensuite à gauche et éliminez les rats et le Mage. Sortez des égouts et montez les marches à gauche puis traversez la fumée.

Avancez et éliminez les rats en chemin. Montez à l'escalier et neutralisez d'autres rats. Avancez au fond où se regroupent les rats et éliminez-les.

Passez ensuite par la seule porte accessible et montez jusqu'à rencontrer un zombie. Eliminez-le et entrez par la porte à gauche pour trouver un feu de camp.

Rebroussez chemin et éliminez deux groupes de rats succéssifs. Passez dans le tunnel et tournez à droite pour trouver un trou au sol. Descendez pour atteindre la zone des Basiliques.

Ce labyrinthe peut paraitre difficile mais en utilisant comme repères les objets du décor, il vous sera facile de vous retrouver.

Eliminez le premier Basilique en évitant de rester dans sa fumée et montez les marches. Eliminez les deux autres qui se trouvent derrière la grille.

Revenez ensuite en bas et allez à droite en éliminant les rats géants en chemin. Continuez votre chemin en éliminant un autre rat et montez les marches. Utilisez le feu contre le Slime qui bouge sur le sol puis passez par les escaliers qui se trouvent à droite. Vous allez alors débloquer un raccourci vers le feu de camp des profondeurs. Utilisez ce feu de camp pour redevenir humain et revenez vers la zone des Basiliques, derrière la grille.

Eliminez les ennemis en chemin et avancez pour être attaqué par le chevalier Kirk. Parez ses coups et ripostez directement pour neutraliser cet ennemi qui reviendra plus d'une fois pour vous envahir durant votre aventure.

Passez ensuite par la grille détruire et montez les marches pour neutraliser plus de Basiliques. Avancez encore dans l'unique chemin et descendez les marches à gauche. Neutralisez d'autres ennemis et suivez le seul chemin pour trouver un cadavre et obtenir l'Anneau de l'oeil maléfique. Revenez ensuite en arrière jusqu'à trouver le Slime au sol et allez à gauche. Ne marchez pas dans l'eau pour éviter les Slimes accrochés au plafond et éliminez le rat. Derrière la grille, vous trouvez un marchand que vous pouvez consulter.

Près de ce marchand, se trouve une grande porte fermée pour l'instant et qui mène au Hameau du crépuscule. Vous obtenez la clé en éliminant le boss. Entrez par la seule porte qui se trouve dans le coin et montez les marches vers le boss.

Boss : Dragon béant
Vous devez à tout prix éviter la charge de ce dragon géant en esquivant avec des roulades latérales. Ciblez en premier lieu sa queue pour la couper et récupérer une hache.

Evitez toutefois ses attaques de queue quand il la brandit. Une fois débarrassé de sa maudite queue, vous pouvez l'attaquer par derrière sans crainte. Eloignez-vous le plus rapidement du boss quand il saute dans les airs pour éviter qu'il vous écrase. Ne restez pas en face et près du boss car il risque de vous attraper et vous infliger d'importants dégâts.

Quand il se redresse, esquivez son attaque avec sa gueule et quand il reste planté tête au sol, attaquez-le vite si vous le souhaitez. Evitez finalement ses vomis toxiques et restez concentré sur sa partie arrière jusqu'à l'éliminer.

Une fois le boss vaincu, vous récupérez la clé du Hameau du crépuscule. Vous pouvez revenir au marchand de tout à l'heure et emprunter la porte qui vous mène au Hameau du crépuscule. Mais vous devez augmenter un peu votre niveau pour pouvoir survire dans cette zone.

Revenez alors à Lige-feu et parlez à Laurentius pour améliorer votre flamme de pyromancie et éventuellement lui acheter tous les sorts de pyromancie.

Mais gardez au moins 20000 âmes pour acheter l'Emblème d'Artorias chez André. Revenez ensuite voir André le forgeron à la paroisse et achetez l'Emblème et réparer votre équipement. Direction ensuite le Jardin Noiresouche pour amasser des âmes.

Jardin Noiresouche

Avancez à gauche et éliminez un premier ennemi arbre.

Ces ennemis sont la source des Touffes de lichen qui vous seront utiles ; le rouge contre le saignement, le violet contre le poison et le violet fleurit contre l'effet toxique. Continuez votre chemin et neutralisez un autre en faisant attention à ne pas tomber dans le gouffre. Dans la zone des flaques d'eau, un ennemi vous attaquera tandis qu'un deuxième surgira du sol, à droite. Continuez d'avancer ensuite jusqu'à la porte. Détruisez le mur qui se trouve à gauche de la porte pour trouver un feu de camp.

Allez maintenant à droite de la porte, dépassez la fumée pour entrer dans un Alcôve où se trouve un cadavre. Il y a trois ennemis qui surgiront du sol une fois que vous aurez récupéré l'âme sur le cadavre. Sortez de l'alcôve pour les attirer et les éliminer un par un. Ces trois ennemis sont vos sources de Touffe de lichen. Vous pouvez faire des allers retours entre le feu et cet emplacement pour récupérer le plus de Touffe possible.

Revenez ensuite au feu de camp et utilisez l'emblème acheté à André pour ouvrir la porte qui se trouve à droite du feu. Cette zone est idéale pour gagner assez facilement des âmes pour améliorer votre niveau ou acheter de nouvelles armes et des armures.

L'opération consiste à attirer les ennemis vers vous et à vous cacher à droite des escaliers. Ne pouvant pas vous atteindre, ils essayeront d'arriver par le haut mais finiront dans le précipice. Il faut absolument maintenir votre bouclier devant vous et vous mettre dos au mur, face au précipice. Ils rebondiront alors sur le bouclier pour finir dans le gouffre.

Lorsque vous aurez fait le plein d'âmes, retournez au feu de camp du sanctuaire pour retrouver Laurentius. Améliorez votre flamme de pyromancie et achetez-lui tous les sorts. Vous serez maintenant un peu plus tranquille pour le reste de l'aventure puisque tous les ennemis (ou la majorité d'entre eux) sont vulnérables au feu.

Paroisse des Mort-vivants

Maintenant que vous êtes assez puissant pour affronter le chevalier de la tour, revenez à la paroisse et allez à droite. Eliminez les ennemis en chemin et avancez vers la zone où vous avez éliminé le sanglier en métal. Evitez les archers en éliminant les autres ennemis et montez dans la tour située à gauche. Bouclier en avant, éliminez le chevalier en passant derrière lui quand il attaque pour lui provoquer plus de dégâts. Utilisez le feu pour en finir rapidement. Approchez maintenant du bord abimé de la tour et visez le dragon avec votre arc.

Tirez une flèche pour le faire fuir puis descendez de la tour et utilisez l'échelle pour rejoindre le raccourci qui passe sous le pont (là où se trouvait le dragon). Vous entendez alors le dragon crier et s'effondrer sur le sol. Il meurt alors suite à un énorme bug dans le jeu. Montez sur le pont, éliminez les ennemis et avancez vers l'emplacement du dragon. Ramassez la Claymore qui était le but de cette opération et allumez le nouveau feu de camp.

Ouvrez ensuite la herse pour paver le chemin entre cette zone et la paroisse des mort-vivants. Revenez ensuite au sanctuaire.

Jardin Noiresouche

Revenez au jardin et passez cette fois la fumée. Avance tout droit jusqu'au chevalier de pierre qui se lève et utilisez le feu contre cet ennemi pour l'éliminer rapidement. Vous devez maintenant courir vers la lumière à droite de la zone. Attirez les ennemis qui entourent le cadavre un par un et allumez-les avec le feu.

Revenez ensuite au cadavre et prenez l'armure. Revenez à l'entrée de la zone et longez cette fois le mur à gauche pour atteindre les ruines. Entrez dans les ruines et éliminez le chevalier de pierre en chemin. Passez sous les escaliers et si vous êtes dans la forme humaine, invoquez le spectre de la sorcière Beatrice qui vous aidera à combattre le boss des lieux. Montez ensuite les marches pour affronter ce dernier.

Boss : Papillon de Claire de lune
Attendez l'arrivée du boss et contentez-vous de parer et d'esquiver ses attaques. Si le spectre de la sorcière est avec vous, laissez-la s'occuper du boss. Sinon, vous pouvez attendre qu'il se repose et l'attaquer avec du feu ou même avec

votre arme normale.

Ce papillon ne fera pas grand feu et laissera derrière lui son âme à récupérer. Montez ensuite au sommet de la tour pour prendre la clé de la cave et la Braise divine.

Revenez ensuite à la zone des chevaliers de pierre et allez cette fois à gauche de l'entrée. Avancez en éliminant la grenouille rouge en chemin avec le feu. Longez ensuite le mur gauche et éliminez d'autres grenouilles en évitant d'être encerclé.

Allez ensuite à droite, éliminez un premier chevalier de pierre et montez les marches pour neutraliser le deuxième. Prenez ensuite l'Anneau du Loup et si vous avez le courage, sautez vers la zone du bas en évitant le gouffre ou alors revenez vers le feu de camp en rebroussant chemin.

Reprenez ce même chemin comme si vous reveniez à la paroisse et à l'intersection, allez à gauche. Suivez ensuite le chemin étroit qui longe la falaise et descendez jusqu'à affronter et éliminer un Chevalier noir. Descendez encore un peu pour trouver la grotte qui vous mène vers une autre zone.

Rappelez-vous de cette grotte pour y revenir par la suite. Continuez de descendre pour récupérer l'Ecusson végétal.

Remontez dans la zone un peu vaste où vous pouvez voir au loin un château. Avancez vers ce dernier et entrez dans la tour.

Restez le plus loin possible d'Havel, cet ennemi qui possède une arme redoutable capable de vous éliminer en un seul coup. Utilisez les orbes de feu et attaquez pendant le court laps de temps entre ses attaques.

Prenez ensuite son anneau, l'Anneau d'Havel qui augmente votre charge maximale en équipement. Montez ensuite à l'escalier pour débloquer le raccourci vers le village des mort-vivants. Descendez les marches et revenez à la grotte croisée tout à l'heure.

Avancez tout droit et allumez le feu de camp en chemin. Continuez d'avancer et tirez le levier pour appeler l'ascenseur. Sortez par la porte et avancez pour voir votre premier Drake bleu. Contournez les attaques du boss en allant derrière lui et utilisez la combustion ou les boules de feu pour l'éliminer rapidement.

Avancez ensuite sur le pont et neutralisez un autre Drake en l'attaquant comme toujours par l'arrière et avec le feu. Fouillez le cadavre pour récupérer une armure et le bouclier de l'araignée qui est très important pour la suite. Vous pouvez attirer les autres Drakes un par un pour les neutraliser et monter à l'échelle située à droite. Au sommet, vous trouverez l'Anneau Pierre-larme rouge qui augmente les attaques quand les points de vie sont bas.

Descendez, traversez le pont pour aller à droite en vous assurant d'avoir assez de boules de feu. Neutralisez ou ignorez le Drake suivant jusqu'à atteindre un dragon endormi. Attaquez-le pour qu'il se réveille. Restez loin de son crachat d'acide et lancez-lui vos boules de feu jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite votre butin qui est l'épée droite d'Astora et l'Ecusson du Dragon. Continuez d'avancer, traversez le pont pour trouver deux chemin ; à droite les Ruines de la Nouvelle Londo et à gauche le Hameau du crépuscule. Optez pour ce dernier et avancez.

Hameau du crépuscule

Déployez votre bouclier de l'araignée qui sera utile contre l'empoisonnement, dans cette zone. Avancez vers les trois Golems et attirez-les un par un. Attaquez chacun de vos ennemis par derrière puisqu'ils sont assez lents.

Avancez ensuite sur la plateforme et ouvrez le coffre pour prendre la clé des Ruines de la Nouvelle Londo.

Descendez à l'échelle indiquée par la torche et éliminez l'araignée avec des attaques rapides en vous protégeant derrière votre bouclier d'araignée. Eliminez aussi les moustiques qui essayent de vous empoisonner. Continuez de

descendre et éliminez l'ennemi qui utilise une sarbacane avec des fléchettes extrêmement toxiques. Utilisez les Touffe de lichen violet fleuri rapidement pour enlever l'intoxication.

Avancez ensuite vers la roue du moulin à eau et sautez sur une plateforme pour descendre. Une fois en bas, éliminez l'araignée et restez sur la petite surface en terre. Le marais est empoisonné et si vous y restez longtemps, vous risquez de mourir. Vous devez donc avancer vers les piliers qui sont entourés par la terre ferme. Avancez ensuite à droite vers le pilier. Parlez alors à Quelaana qui vend de nouveaux sorts et qui peuvent améliorer votre flamme de pyromancie.

Revenez là où vous aviez atterri la première fois et allez cette fois à gauche. Neutralisez les araignées en chemin et tournez à droite pour entrer dans le tunnel où se trouve le feu de camp. Reposez-vous puis avancez vers le fond du tunnel pour trouver un coffre contenant une écaille de dragon.

Revenez au feu de camp pour vous préparer au combat contre le boss. Avant de partir vers le boss, équipez-vous de l'Ecusson du dragon pour vous protéger contre le feu. Placez la Transpiration abondante dans la case de sort pour vous protéger du feu du boss. Ce dernier utilise le feu comme élément, oubliez donc de l'affronter avec votre pyromancie ou avec un autre objet de feu. Sortez ensuite de cette zone et avancez vers le pilier qui se trouve à droite. Eliminez l'araignée et courez dans le marais en marchant sur les plantes vertes.

Allez à droite vers la dune en évitant les Golems et entrez dans la grotte. Ne tuez pas les créatures que vous y croiserez et traversez la fumée.

Boss : Quelaag la Sorcière du Chaos
Placez votre bouclier en avant et avancez vers le boss. Verrouillez-le et tournez autour de lui pour éviter ses laves puis attaquez-le par les cotés et l'arrière.

Quand il encaisse assez de coups, il lancera alors une attaque d'explosion qui est très dévastatrice. Apprenez à l'anticiper en arrêtant de frapper et en vous abritant derrière le bouclier quand l'ennemi se gonfle et s'apprête à exploser. Si vous anticipez ses attaques, le combat sera assez facile, un peu long mais facile. Bloquez ou esquivez ensuite ses coups de lame en tournant autour d'elle.

Attendez qu'elle commence à cracher de la lave pour l'attaquer. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le boss. Après sa défaite, récupérez son âme.

Allez en direction des ruines, montez les marches et avancez pour tirer le levier et sonner la deuxième cloche. Ainsi vous ouvrirez la porte de la forteresse de Sen.

Descendez ensuite les marches à droite et localisez le mur caché, à droite aussi. Frappez-le pour pouvoir passer et parlez à l'étrange personnage. Avancez ensuite vers le feu de camp et reposez-vous. Vous trouvez ensuite à droite la soeur de la sorcière Quelaag avec laquelle vous pouvez prêter le serment du Serviteur du chaos si vous êtes un Pyromancien. Vous obtenez alors une Grande boule de feu du Chaos.

Rebroussez chemin jusqu'à la plateforme qui vous avait fait descendre jusqu'aux marais. Montez alors sur les plates-formes jusqu'à atteindre celle qui vous remontera. Montez ensuite aux échelles en tuant les ennemis en chemin et sortez du Hameau du crépuscule. Traversez le petit pont en bois et entrez dans les Ruines de la Nouvelle Londo. Descendez les marches et entrez par la porte des ruines qui se trouvent à gauche. Montez les marches et tirez le levier pour appeler l'ascenseur.

Montez pour revenir au Sanctuaire de Lige-feu, près de la zone de la Gardienne de feu qui n'est plus sur place. Puisque la gardienne n'est plus là, le feu de camp n'est plus utilisable.

Allez ensuite à l'ascenseur pour atteindre la paroisse et passez par André pour réparer et améliorer votre équipement. Remontez ensuite près du feu et passez par la porte qui mène à la Forteresse de Sen.

Forteresse de Sen

Avancez donc vers la forteresse et approchez-vous de la porte. Repérez la dalle élevée sur le sol qui représente un piège. Marchez sur cette dalle et décalez-vous à gauche pour éviter les flèches. Avancez ensuite lentement pour attirer le premier homme serpent de la zone.

Pour éliminer ce genre d'ennemis, attendez qu'ils attaquent pour passer derrière eux et les frapper dans le dos. Neutralisez ensuite un deuxième ennemi de ce genre et allez à droite, derrière les pots pour prendre une âme.

Montez les marches et traversez-le pont en évitant les lames qui pendulent au dessus du chemin. Éliminez ensuite l'ennemi en faisant attention à ne pas tomber.

Allez à gauche et montez les marches. Au bout du prochain pont se trouve un homme serpent mage qui vous tire dessus. Ses tirs vous font reculer d'un pas quand vous les parez et risquent de vous mettre sur le chemin des lames. Avancez alors en calculant la distance et le timing et éliminez l'ennemi au bout du chemin. Passez ensuite sur la dalle de pression et décalez-vous à gauche pour éviter le piège. Fouillez ensuite le coffre avant d'aller à droite.

Avancez et traversez un autre pont sans lames, cette fois. Arrêtez-vous à l'entrée pour ne pas finir écrasé par les boules. Eliminez l'ennemi et après le passage d'une boule, sprintez à gauche et mettez-vous à l'abri à l'entrée de la porte (à gauche), là où se trouve la fumée.

Eliminez un autre ennemi et attendez le passage de la boule pour sprinter à gauche et atteindre le haut des escaliers. Avancez à gauche et prenez l'Anneau de protection d'acier qui se trouve dans le coffre.

Approchez ensuite de la porte d'entrée, attendez que la boule passe et sortez pour vous laisser tomber à gauche près d'un cadavre qui possède l'épée Badelaire. Descendez ensuite et éliminez les deux ennemis avant de parler à Siegmeyer, qui est devant l'entrée de la forteresse.

Remontez le passage de la boule et cachez-vous dans la première porte à gauche. Evitez une autre boule et avancez vers la porte de la fumée.

Eliminez l'ennemi qui arrive par le couloir et sprintez dans ce couloir pour éviter le piège, derrière vous. Allez devant la porte et attendez que la boule arrive pour avancer en suivant son trajet jusqu'en bas. Entrez rapidement à gauche pour éviter la boule suivante puis restez près de la porte et attendez que les boules détruisent le mur pour aller prendre l'Anneau du Serpent doré. Revenez ensuite à la porte et poursuivez votre chemin.

Ignorez le coffre qui se trouve dans la zone puisqu'il s'agit d'une imitation et non d'un vrai coffre. Allez vers l'ascenseur et restez sur le bord. Dès que vous arrivez à l'étage suivant, sortez avant qu'il ne continue à monter et vous écrase contre les lances. Montez ensuite les marches et traversez le petit pont. Descendez à droite et suivez l'escalier qui mène à la source des boules.

Attrapez le levier et tournez-le une seule fois pour lancer les boules vers un ennemi et l'éliminer. Allez ensuite dans le chemin d'en face et arrêtez-vous devant la dalle de pression.

Marchez dessus et reculez rapidement pour éviter le piège. Avancez jusqu'au pont où il y a des lames qui pendulent. Attendez qu'elles se rejoignent et sprintez pour les éviter quand elles se séparent. Eliminez l'ennemi qui se trouve à droite et allez au fond à gauche pour en éliminer un autre. Revenez aux escaliers et abattez un homme serpent mage. Avancez vers le pont suivant et courez jusqu'aux lames pour éviter les tirs du mage située à gauche. Passez les lames deux par deux et évitez de marcher sur les dalles de pression qui se trouvent à droite et à gauche.

Avancez à droite en collant au mur pour éviter la dalle et montez les marches pour passer la fumée et vous retrouver à l'extérieur, sur les balcons. Allez à droite et éliminez les deux ennemis pour trouver au fond un coffre contenant la Chevalière de flamme.

Rebroussez chemin et allez cette fois à droite et arrêtez-vous devant les marches. Attendez que le colosse qui se trouve en haut à gauche lance sa bombe et lorsque la flamme se dissipe, montez les marches. Allez ensuite au rebord détruit à droite et sautez en bas pour atteindre un feu de camp.

Reposez-vous puis avancez dans le couloir. Tournez à gauche et descendez sur l'escalier pour monter et vous retrouver à l'extérieur, comme tout à l'heure. Allez à gauche, évitez la bombe du colosse et cette fois continuez à monter les marches. Descendez vers le chevalier noir et utilisez la Combustion pour l'éliminer rapidement.

Vous pouvez aussi profiter de sa lenteur pour aller derrière-lui et l'attaquer dans le dos. Descendez ensuite via l'échelle et avancez vers les escaliers.

Montez et éliminez le chevalier pour prendre la Rapière de Richard. Continuez ensuite à monter et ouvrez les deux coffres pour prendre une Bénédiction divine et un Anneau sacrificiel rare.

Rebroussez chemin jusqu'à la zone du chevalier noir et du colosse des bombes et cette fois allez dans l'autre direction pour atteindre le pont. Traversez-le et allez à droite puis éliminez l'ennemi qui se trouve à gauche (dans le couloir) et suivez le chemin de droite.

Avancez jusqu'au prochain pont pour éliminer l'arbalétrier.

Entrez et ignorez la porte avec la fumée pour l'instant. Montez les marches et approchez-vous de la porte pour attirer le colosse des bombes. Attendez qu'il piétine le sol jusqu'à la fatigue ensuite enflammez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

Revenez ensuite à la porte de la fumée pour affronter le boss des lieux.

Boss : Golem de fer
Avancez jusqu'à la zone centrale et commencez à balancer vos boules de feu sur le boss pendant qu'il avance. Reculez quand il brandit son bras pour attaquer pour éviter son attaque.

Si vous ne possédez pas des boules de feu ou si vous êtes à court, attaquez les pieds du boss en esquivant comme toujours ses attaques. Eloignez-vous de lui quand il se penche pour essayer de vous attraper et de vous projeter au sol. Revenez aussitôt à la charge et utilisez votre lame ou vos flammes pour l'éliminer.

Ce dernier laisse derrière lui le rayon de lumière qui vous téléporte vers une nouvelle zone.

Anor Londo

Descendez les marches pour rencontrer votre premier ennemi de la zone. Une sentinelle géante qui garde l'entrée et que vous trouverez fréquemment sur votre chemin.

Elle est lente et vulnérable au feu mais possède des attaques dévastatrices. Attaquez-la toujours par derrière pour vous faciliter la tache. Entrez ensuite dans la grande salle et éliminez les deux autres sentinelles en les attirant une par une. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à gauche. Suivez le chemin qui mène à la grande terrasse et entrez à gauche pour trouver un feu de camp.

Sortez et allez tout droit vers la tour qui abrite un ascenseur à prendre. Descendez les marches pour vous retrouver devant une gargouille semblable à celle que vous aviez éliminée auparavant.

Comme d'habitude, attaquez-la par derrière et si vous n'avez pas récupéré la hache de la gargouille, coupez-lui la queue. Le feu est aussi très efficace contre ces ennemis.

Revenez ensuite en arrière et sautez sur la corniche, à gauche des escaliers. Marchez sur le rebord qui mène à l'église et sautez dans le balcon.

Avancez à gauche et neutralisez les nouveaux ennemis très rapides. Ce sont les Gardiens des peintures qui gardent la zone. Montez à l'échelle et avancez sur les poutres, bouclier en avant. Attirez les ennemis vers vous et laissez-les sauter dans votre direction pour qu'ils tombent d'eux même. Avancez ensuite et frappez la chaine du lustre pour le faire tomber.

Allez à droite et descendez en empruntant l'échelle. Sautez ensuite devant la statue située à gauche. Courez jusqu'au bord gauche et sautez entre les colonnes pour atteindre le balcon. Montez les marches et éliminez les ennemis pour récupérer la Bénédiction divine qui se trouve dans le coffre. Sautez encore une fois devant la statue puis entre les colonnes du balcon opposé. Montez les marches, éliminez l'ennemi et passez par la fumée.

Avancez vers la tour et poussez le levier pour tourner cette tour. Une gargouille passe alors à l'attaque. Frappez-la par derrière pour l'éliminer rapidement et continuer votre chemin. Descendez les marches et entrez dans l'église. Nettoyez-la en éliminant les Gardiens des peintures un par un ensuite approchez-vous du lustre que vous aviez fait tomber pour prendre la sorcellerie ; la Grande arme magique. Allez ensuite au coin gauche de l'église pour prendre l'armure en fer noir.

Revenez à la tour, remontez et poussez le levier une nouvelle fois. Descendez les marches et avancez dans le nouveau chemin pour trouver un nouveau feu de camp. Prenez l'Anneau de l'ainé Solaire qui se trouve derrière, reposez-vous et revenez à la tour. Poussez le levier dans l'autre direction pour remonter.

Avancez sur le chemin avec un long escalier. Montez et neutralisez les sentinelles en les affrontant une par une et en les attaquant par derrière.

Allez ensuite à droite et approchez-vous des escaliers. Avancez lentement pour attirer ces nouvelles gargouilles une par une et utilisez le feu contre elles pour les éliminer. Avancez ensuite sur la passerelle qui mène vers une autre zone, ignorez les gargouilles et allez à gauche sur une autre passerelle. Deux archers vous tirent dessus avec de grandes flèches. Une fois arrivé en haut, marchez sur le rebord de droite pour atteindre une autre passerelle. Avancez sur celle-ci et allez sur le rebord de droite vers l'archer. Effectuez des roulades pour éviter ses flèches puis éliminez-le ou poussez-le dans le vide. Continuez d'avancer sur le rebord et sautez dans le balcon.

Entrez dans la fumée et avancez dans le couloir. Entrez dans la salle de gauche pour trouver un feu de camp et le chevalier Solarius. Allez ensuite à la salle d'en face, éliminez le chevalier d'argent et ouvrez le coffre pour prendre la médaille Solaire. Allez ensuite derrière les escaliers et éliminez un autre chevalier. Allez à la salle qui se trouve à gauche et passez par le faux mur de la cheminée pour atteindre une nouvelle salle.

Descendez et fouillez les quatre coffres qui se trouvent à droite. Ignorez ou éliminez la mimique de coffre qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à la salle précédente ensuite au couloir.

Montez à l'escalier et avancez dans le couloir du coté où se trouve un archer, au fond. Entrez dans la salle à gauche et passez la porte au fond. Eliminez l'ennemi qui se trouve à droite ensuite montez à l'escalier. Restez collé à la corniche gauche et avancez vers le chevalier.

Eliminez-le et descendez l'escalier pour retrouver le chevalier de Catarina. Passez la porte et éliminez les chevaliers un par un.
Fouillez ensuite le coffre et rebroussez chemin pour parler au chevalier de Catarina qui vous récompense avec l'Anneau de petit être.

Montez à l'escalier et avancez vers l'archer en évitant ses flèches. Eliminez-le et entrez par la porte. Descendez ensuite les marches et entrez dans la salle de gauche pour éliminer le Titanite Démon avec vos flammes.

Allez ensuite à la salle des trophées qui se trouve à droite et neutralisez les chevaliers un par un avant de sortir par la porte pour vous retrouver en bas des escaliers où se trouve le feu de camp, dans la salle de droite.

Revenez ensuite à la salle des trophées et montez les marches. Allez ensuite à droite et montez les longs escaliers. Descendez à gauche et sautez en bas dans la grande salle où l'Orbe de l'oeil noir commence à trembler.

Neutralisez la sentinelle ensuite allez à gauche de la grande porte pour tourner le tourniquet et ouvrir la porte qui donne sur la partie initiale de la zone gardée par deux sentinelles.

Rebroussez chemin et montez les escaliers. Une fois en haut, passez par la vitre cassée et descendez le marches.

Avancez sur le rebord de droite et sautez en bas près du cadavre.

Passez ensuite par la grille de droite et éliminez les gargouilles qui se trouvent dans la zone. Ouvrez la porte de la grille qui se trouve à gauche et allez enfin auprès du forgeron qui se trouve à droite. Vous allez maintenant rebrousser chemin pour revenir à la grande salle.

Utilisez alors l'Orbe de l'oeil noir pour envahir le monde du tueur de la gardienne de feu qui était dans le sanctuaire de Lige-feu. Vous devez alors affronter le chevalier Lautrec et deux de ses compagnons.

Concentrez vos attaques sur Lautrec et utilisez vos flammes contre lui. Vous pouvez aussi attaquer votre ennemi par derrière en utilisant votre lame. Une fois Lautrec mort, il est inutile de tuer ses deux compagnons. Vous récupérez alors l'Ame de la gardienne de feu que vous devez utiliser pour ressusciter celle qui se trouve à Lige-feu.

Passez ensuite les grandes portes pour aller vers la salle où les deux boss vous attendent.

Boss : Ornstein le Tueur de Dragons et Smough le Bourreau
Vous allez combattre deux boss à la fois. Libre à vous de choisir qui attaquer en premier. Mais il est préférable de commencer par Ornstein le tueur du dragon qui est le plus puissant des deux. Vous évitez alors de combattre un ennemi encore plus puissant à la fin.

Eloignez-vous alors des deux boss et restez loin pour les attirer. Vu la lenteur de Smough, Ornstein arrivera en premier et c'est le but de l'opération. Evitez les rayons électriques de cet ennemi en vous abritant derrière les colonnes ou en esquivant avec des roulades. Ripostez ensuite en l'attaquant dans le dos. Quand Smough vous rattrape, éloignez-vous de lui en allant de l'autre coté de la grande salle. Continuez à attaquer Ornstein par derrière jusqu'à l'éliminer.

Smough absorbera alors l'âme de son ami pour accroitre sa force. Combattre Smough en super puissant est toujours mieux que combattre Ornstein avec le nouveau pouvoir.

Evitez donc les attaques de ce géant en effectuant des roulades lorsqu'il brandit son marteau. Vous pouvez aussi vous coller à lui en restant entre ses jambes pour attaquer tout en évitant ses frappes. Evitez surtout ses attaques sautées très puissantes. Tournez autour de votre ennemi pour pouvoir l'atteindre et maintenez la pression jusqu'à l'élimination de ce boss. Récupérez ensuite les âmes de ces deux colosses et l'Anneau du Lion.

Allez dans le coin de la salle pour emprunter l'ascenseur et atteindre les balcons. Allez à gauche pour prendre le set d'armure du chevalier Lautrec que vous avez éliminé auparavant. Allez ensuite dans l'autre direction et allumez le feu de camp pour vous reposer. Montez les marches et entrez dans la salle de la Reine Gwenevere. Parlez-lui pour prendre le Calice Royal, très important pour la suite des événements. Revenez ensuite au feu et téléportez-vous grâce au pouvoir du Calice Royal vers le Sanctuaire de Lige-feu.

Sanctuaire de Lige-feu

Dès votre retour, allez voir le corps de la Gardienne du feu et rendez-lui son âme pour la ressusciter et de cette façon remettre le feu en marche. Remontez et parlez au chevalier Siegmeyer qui vous donne le miracle Emission de force.

Allez ensuite voir le serpent géant Frampt le Cherche-roi.

Après son discours, il vous amène à une nouvelle place appelée Autel de Lige-feu où vous devez déposer le Calice Royal. Revenez voir Frampt qui vous explique que vous devez remplir ce Calice par les quatre âmes des Seigneurs. Il vous ramène ensuite vers Lige-feu. Utilisez la téléportation pour aller à l'Autel solaire et rencontrer Solarius. Revenez ensuite à Lige-feu.

Avant d'aller quelque part, revenez vers le Jardin Noiresouche en passant par André pour améliorer vos armes.

Jardin Noiresouche

Avancez jusqu'au premier feu de camp de la zone et entrez par la porte. Eliminez les ennemis qui gardent le jardin et avancez cette fois à droite au fond de la zone. Entrez par la porte et parlez au chat perché sur la fenêtre, à gauche.

Répondez toujours par oui et prêtez allégeance au serment de la forêt. Dorénavant, plus aucune créature de la forêt ne vous attaquera. Prenez l'Anneau du serment du chat, sortez et parlez à Shiva.

Vous pouvez faire un détour dans les marais du Hameau du crépuscule en vous téléportant au feu de camp des Filles du chaos et passer la zone de Quelaag pour retrouver Shiva et son ami le ninja et faire des affaires avec lui.

Vous pouvez aussi les éliminer et récupérez leurs affaires surtout l'anneau boisé sombre du ninja qui améliore vos roulades.

Revenez ensuite au Jardin Noiresouche et passez par le chat perché. Entrez ensuite par la porte pour atteindre une nouvelle zone. Descendez les marches et allez à gauche derrière le mur pour trouver un coffre contenant le set de l'armure de pierre. Continuez d'avancer et descendez le chemin qui mène au pont. Traversez-le et ouvrez la grande porte pour pénétrer dans la zone du boss des lieux. Avancez vers l'épée pour que le boss rapplique.

Boss : Sif le Grand Loup Gris
Si vous avez récupéré l'Anneau boisé sombre c'est le moment de l'utiliser. Avancez vers le boss et utilisez les roulades pour esquiver ses attaques de sabre.

Restez entre ses pattes et lancez vos enchainements de coups jusqu'à ce qu'il s'éloigne de vous. Esquivez alors ses swings avant de vous recoller à lui. Utilisez le feu qui est assez efficace contre ce boss.

Récupérez ensuite son âme et l'anneau Serment d'Artorias indispensable par la suite pour pouvoir atteindre les abysses.

Allez vers le grand autel central et prenez l'Anneau du Frelon qui se trouve derrière lui. Revenez ensuite à Lige-feu et téléportez-vous au feu des Filles du Chaos.

Ruines démoniaques

Depuis le feu, avancez tout droit et passez par le trou dans le mur (à droite) pour atteindre les ruines démoniaques. Allumez le feu de camp et reposez-vous. Avancez sans tuer personne et suivez le chemin au bord du gouffre et traversez le pont qui mène au passage avec la fumée.

Vous allez alors apercevoir Décharge Incessante, le boss de la zone. Avancez, montez les escaliers et allez jusqu'au fond à droite pour fouiller le cadavre et déclencher l'attaque du boss. Revenez alors à l'escalier initial qui sera votre repère.

Boss : Décharge Incessante
Montez les marches en évitant l'attaque des tentacules du boss. Entrez ensuite dans le premier passage à droite et arrêtez-vous à l'intersection.

Regardez le boss et faites-vous remarquer pour qu'il essaye de vous attaquer. Quand il brandit son tentacule, reculez et abritez-vous à droite. Quand il frappe le sol, son appendice sera bloqué pendant quelque temps. C'est le moment de sortir de votre cachette pour attaquer ce tentacule jusqu'à ce qu'il le retire. Voici donc la tactique à adopter tout au long du combat pour venir à bout de ce colosse sans trop vous exposer. Maintenez alors le matraquage jusqu'à l'élimination du boss qui dévoile derrière lui un nouveau chemin.

Avancez dans ce chemin jusqu'au gouffre, à droite. Avancez ensuite en attirant les nouveaux ennemis taureaux puissants.

Eliminez-les un par un et optez pour le feu pour plus d'efficacité. Descendez les marches pour neutraliser le cracheur de feu qu'il faut attaquer par derrière pour éviter les flammes. Allez à droite et éliminez un autre taureau. Approchez-vous

du ver géant qui garde le feu de camp et utilisez vos boules de feu ou les bombes incendiaire pour l'éliminer sans qu'il ne vous touche avec son liquide corrosif qui risque d'abimer votre équipement.

Reposez-vous ensuite dans le feu de camp et allez vers les escaliers en éliminant les ennemis qui réapparaissent. A la fin des escaliers, esquivez l'attaque du colosse et son marteau et entrez par la grande porte pour affronter un nouveau boss.

Boss : Pyro-sage démoniaque
Comme son nom l'indique ce boss est un adepte du feu donc moins vulnérable au feu que ses prédécesseurs. Dès votre arrivée, il tentera une puissante frappe de loin que vous devez esquiver en allant sur le coté. Eloignez-vous de lui sans vous emmêler les pieds dans les racines.

Attendez qu'il lance une attaque pour vous approcher de lui et lui assener un max de coups. Restez entre ses pattes pour éviter ses frappes et attaquer en même temps. Ne vous éloignez de lui que lorsqu'il saute pour essayer de vous écraser et revenez à l'assaut directement. Quand le boss en aura marre de vous, il effectuera un coup latéral dans le vide ou plantera son arme au sol. Ce sont les gestes qui précèdent une explosion suivie d'une onde de choc. Eloignez-vous alors le plus loin possible pour éviter cette onde et si vous êtes assez proche, essayez de vous cacher derrière votre bouclier. Vous devez donc obliger le boss à bouger et à attaquer pour profiter du temps entre les attaques et placer vos combos avant de vous éloigner. Soyez patient et ne vous précipitez pas sur le boss pour pouvoir le vaincre.

Prenez le Catalyseur du démon qu'il laisse derrière lui et avancez vers la porte pour entrer dans la zone suivante.

Avancez vers les escaliers et éliminez les cracheurs de feu. Montez jusqu'au sommet et activez l'ascenseur qui vous ramène au Domaine de Qelaag.

Revenez ensuite en bas et descendez l'escalier pour trouver un feu de camp en chemin. Utilisez-le pour vous reposer et descendez sur la racine jusqu'à atteindre la porte d'un autre boss.

Boss : Démon mille-pattes
Vous allez combattre ce démon dans une zone dangereuse entourée de lave. Vous devez rester sur la partie ferme de la terre pour éviter de bruler dans la lave. Vous devez impérativement aussi couper la queue du démon pour récupérer l'Anneau orange calciné qui vous permet d'avancer dans la lave sans trop de dégâts. Il vous sera très utile pour la suite des événements.

Vous pouvez donc faire deux passages pour vaincre le monstre. Le premier sera consacré à couper la queue et récupérer l'anneau sans vous soucier de mourir. Pour le deuxième vous pouvez porter l'anneau pour marcher dans la lave sans crainte et éliminer le boss plus facilement. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez récupérer l'anneau et aller loin du boss pour le mettre et continuer le combat contre le démon.

Vous devez observer le boss et quand il s'arrête et prépare son attaque, effectuez des roulades latérales pour éviter l'attaque.
Attendez qu'il arrive vers vous pour passer sur son coté et ruez-vous sur sa queue. Une fois coupée, frappez-la encore une fois pour la tuer puisqu'elle peut encore vous attaquer. Concentrez-vous ensuite sur ses pattes et quand sa queue repousse ou se reforme, attaquez-la encore une fois pour la couper.

Harcelez aussi ses tentacules avec lesquelles il essaye de vous balayer. Evitez surtout ses tentatives d'écrasement si vous restez trop près de ses pattes. Tournez autour du boss sans trop vous soucier de la lave si vous portez l'anneau et attaquez-le toujours par derrière ou sur les flancs. Maintenez cette tactique jusqu'à l'élimination du boss.

Suivez ensuite le chemin à gauche pour entrer dans une grotte qui vous mène à un feu de camp. Reposez-vous et avancez à gauche pour atteindre la racine qui vous servira de pont.

Izalith la perdue

Puisque vous portez l'Anneau orange calciné, vous pouvez passer la lave pour atteindre votre prochain objectif. Mais dans cette zone se trouvent de grandes créatures qui peuvent vous intercepter et vous faire très mal. En plus, elles sont difficiles à tuer quand elles sont en groupe.

Restez alors sur la racine et attirez les créatures qui sont proches de vous avec votre arc ou en vous exposant à leur regard. Revenez ensuite en arrière pour rester à l'abri et laissez-les s'approcher. Elles vont alors commencer des séries d'attaques sautées qui blesseront aussi les autres créatures qui sont proches d'elles. Laissez-les s'entretuer pour dégager un peu le terrain.

Localisez ensuite la structure qui se trouve au centre dans la lave et effectuez un sprint vers cette zone en partant en premier lieu à droite ensuite en ligne droite vers la structure. Faites le tour de la structure pour entrer vous abriter à l'intérieur.

Prenez la grande âme qui se trouve dans le coffre et éliminez les cracheurs de feu. Attendez que quelques créatures s'entretuent et courez vers la structure qui se trouve à droite. Montez sur la racine pour atteindre le pont détruit où se trouvent des Humanités jumelles. Regardez ensuite en bas pour voir des ruines. Une fois le terrain dégagé, sautez en bas et avancez vers ces ruines pour ensuite monter sur la racine qui vous amène dans une nouvelle zone.

Sur place, neutralisez ou ignorez le cracheurs de feu et avancez jusqu'aux escaliers. Montez et évitez le démon qui vous crache du liquide toxique. Passez par la porte derrière lui qui l'empêche d'entrer. Allez à droite et affrontez la pyromancienne qui garde l'entrée vers le boss. Battez-la avec le feu et prenez son Catalyseur d'Izalith.

Avant d'aller vers la zone du boss, allez sur le chemin à droite de l'escalier et éliminez les ennemis. Avancez vers le pont et neutralisez le Titanite Démon en l'attaquant au feu, par derrière. Avancez ensuite et débloquez le chemin qui fera office de raccourci entre cette zone et la zone d'entrée du boss Pyro-sage démoniaque. Vous pouvez éliminer les gros insectes qui sont sur le chemin. Revenez ensuite à la porte avec la fumée qui mène au boss.

Boss : Foyer du Chaos
Ce boss ne s'affronte pas en combat direct. Repérez les deux orbes lumineux qui se trouvent sur les deux cotés du boss. Vous devez aller les détruire. Avancez à droite, passez entre les racines et neutralisez tranquillement le premier orbe.

Le boss deviendra furieux alors et commencera à attaquer. Evitez ses lames qui tranchent le sol et ses balayages de bras. Faites attention aussi au sol qui s'effondre sur le chemin du deuxième orbe situé à gauche. Détruisez ce dernier et revenez au centre de la zone.

Restez derrière le tronc et attendez que l'ennemi termine ses attaques et ses balayages pour avancer vers le centre de la zone. Le sol s'effondra alors vous empêchant de passer. Revenez donc en arrière et après les balayages, sprintez vers le bord et sautez sur la racine.

Eviter d'être poussé par les balayages et avancez vers le chemin bloqué par des racines. Effectuez des roulades pour les traverser ou détruisez-les avec vos armes mais soyez rapide pour ne pas être atteint par l'explosion et l'effondrement du sol. Attaquez alors le boss qui est sans défense pour l'éliminer une fois pour toutes.

Après le combat, récupérez son âme qui est l'une des Ames des Seigneurs que vous devez déposer au Calice Royal.

Ruines de la Nouvelle Londo

Avant de partir vers ces ruines, munissez-vous de plusieurs Malédictions fugaces que vous pouvez acheter chez la marchande qui se trouve derrière les barreaux, au fond du tunnel du raccourci vers les égouts, près de Lige-feu. Ces malédictions sont nécessaires pour pouvoir éliminer les fantômes avec vos armes. Placez aussi le sort Chair d'acier dans une case. Il vous sera utile contre les boss.

Depuis le sanctuaire de Lige-feu, descendez vers la Gardienne de feu et suivez le chemin descendant vers l'ascenseur qui vous mène aux ruines de la Nouvelle Londo. Avancez jusqu'au pont et si vous ne l'avez pas fait, brisez le pot qui se

trouve en bas des escaliers pour prendre deux Malédictions fugaces.

Utilisez la Malédiction fugace et traversez ensuite les deux ponts. Eliminez les deux premiers fantômes et allez à droite. Repérez la lumière située dans les ruines, dans l'eau. Regardez ensuite l'eau pour voir un étroit chemin qui mène vers cette lumière. Avancez en éliminant les fantômes et prenez cette Ame de la Gardienne du feu.

Revenez en arrière et montez les escaliers situés à gauche. Une fois en haut, éliminez le fantôme qui apparait à droite et le deuxième à gauche, devant la porte. Traversez ensuite le pont pour entrer dans une salle infestée de fantômes. Suivez le couloir et descendez les marches.

Avancez tout droit et éliminez le fantôme qui se trouve près du cadavre et prenez la dague. Revenez en arrière et suivez le chemin de gauche. Eliminez le spectre qui se trouve près de la porte avec la fumée et continuez tout droit. Neutralisez un autre genre de fantômes et prenez les Malédictions fugaces.

Revenez à la fumée et entrez. Montez les marches, déployez l'échelle et avancez à droite. Attendez que le fantôme descende pour l'éliminer et prendre l'Ame. Avancez ensuite à gauche en courant pour éviter les attaques de spectres et descendez les marches. Attirez ceux qui se trouvent en bas à gauche vers vous et éliminez-les un par un. Entrez ensuite dans la salle et neutralisez les autres. Visitez la salle de gauche et nettoyez-la également. Passez ensuite par la cheminée et montez à l'échelle.

Avancez et parlez au mage en rouge pour qu'il vous donne la Clé du Sceau. Revenez en arrière et descendez via l'échelle. Eliminez les fantômes qui arrivent sur vous une fois en bas puis sortez de cette salle et suivez le couloir gauche en éliminant les ennemis en chemin. Prenez l'âme sur le cadavre et passez par le trou dans le mur.

Descendez alors les marches et suivez le couloir en dépassant la première porte à gauche. Sortez alors par la porte de gauche, qui se trouve au bout du couloir et prenez l'Anneau de Morsure maudite en éliminant le fantôme qui se le garde. Revenez à la porte que vous aviez dépassée et sortez.

Avancez et descendez les marches à gauche pour atteindre et prendre la Titanite verte. Revenez en arrière et remontez les escaliers. Prenez l'âme en chemin et avancez vers la tour. Ignorez-la pour l'instant et continuez à monter pour récupérer une Humanité sur un cadavre. Revenez ensuite vers la tour.

Entrez dans cette tour, descendez les marches et utilisez votre nouvelle clé pour ouvrir la grille.

Poussez ensuite le levier pour ouvrir les portes et libérer l'eau qui submergeait les ruines. Utilisez l'ascenseur pour descendre et éliminez le premier chevalier du coin. Avancez ensuite et montez les marches pour entrer dans la cabane. Allez à droite et avancez en éliminant le chevalier. Prenez l'Ame en chemin et continuez jusqu'à atteindre l'entrée avec la fumée.

Entrez et éliminez le chevalier en premier. Avancez ensuite pour attirer la grande chose visqueuse.

Eliminez-la avec les flammes rapidement et éloignez-vous des cranes volants qui explosent à votre approche. Avancez ensuite à droite pour neutraliser un autre chevalier. Prenez l'humanité qui se trouve sous les arcades et montez les marches.

Allez vers le cadavre pour prendre une Ame et suivez l'autre chemin pour monter. Allez à gauche vers le coffre qui contient la Très grande braise.

Revenez tout en bas, dans la zone de la créature gluante et allez sous les arcades dans le coin pour trouver un ascenseur vous ramenant vers la zone supérieure. Revenez en bas et sortez par la porte. Marchez dans l'eau à gauche et éliminez un chevalier. Montez les marches et allez à gauche devant les escaliers. Attirez les chevaliers et les fantômes vers vous pour les éliminer un par un avant de monter les marches.

Abattez une autre créature gluante à l'intérieur et fouillez le coffre avant de sortir par la porte de gauche.
Eliminez le chevalier pour avancer ensuite vers la porte avec la fumée.

Si vous n'avez pas assez de fioles d'Estus, il est préférable de revenir au feu de camp pour faire le plein et revenir par un raccourci.

Pour prendre le raccourci, passez les deux ponts du début et ignorez les deux fantômes. Montez les escaliers et ignorez les fantômes une fois en haut. Passez par la porte à gauche, traversez le pont et tournez à gauche. Ignorez ou éliminez le spectre qui obstrue le chemin vers l'ascenseur et utilisez ce dernier pour vous retrouver dans la salle de la première créature gluante qui ne réapparait pas. Sortez donc de la salle en ignorant les chevaliers qui eux réapparaissent et courez à gauche.

Montez les marches rapidement en ignorant la horde d'ennemis qui vous poursuivent ensuite traversez le pont et passez la fumée pour vous en débarrasser.

Avant d'aller combattre les boss, équipez-vous de votre meilleure armure et bouclier. Mettez l'anneau Serment d'Artorias, indispensable pour entrer dans les Abysses en plus de l'anneau de Pierre-lame bleue. Préparez le sort Chair d'acier et descendez les marches avant de sauter dans le vide. Si vous ne possédez pas le sort Chair d'acier, équipez-vous de votre plus résistante armure.

Les Abysses

Boss : Quatre Rois
Localisez le premier Roi et courez vers lui. Lancez le sort Chair d'acier et utilisez ensuite vos combustions ou votre arme en la maintenant avec deux mains pour lui infliger un maximum de dégâts.

Evitez de rester devant le boss pour qu'il ne vous attrape pas et passez derrière lui. Restez toujours collé à lui sans essayer d'esquiver ses attaques, c'est une perte de temps et d'énergie. Contentez-vous sur votre ennemi et frappez-le pendant qu'il attaque en même temps. Soignez-vous à l'occasion et si le sort Chair d'acier s'estompe, réactivez-le pour mieux résister aux attaques. Passez d'un roi à l'autre en éliminant chacun d'eux rapidement avant l'arrivée du suivant. Si vous êtes en face de plusieurs d'entre eux, focalisez-vous sur l'un et éliminez-le avant de passer au suivant.

La tactique est la même pour pouvoir vaincre les quatre Rois et récupérer l'Eclat d'âme du Seigneur léguée, l'une des Ames des Seigneurs. Utilisez ensuite le feu de camp pour vous téléporter à Lige-feu.

Anor Londo

Téléportez-vous ensuite vers Anor Londo. Allez dans la salle de gauche et sans alerter les deux sentinelles qui se trouvent au fond, passez par la porte latérale, à droite. Eliminez la sentinelle qui garde le passage et avancez jusqu'à atteindre l'entrée des archives.

Avancez dans le long couloir pour attirer le premier sanglier de fer.

Utilisez le feu contre cet ennemi et tournez autour de lui pour éviter ses attaques. Ne restez pas non plus derrière lui pour ne pas encaisser ses coups de pattes. Attaquez-le par les coté jusqu'à l'éliminer. Neutralisez le suivant et avancez jusqu'au feu de camp.

Les archives du Duc

Utilisez l'ascenseur pour monter et retrouver de nouveaux ennemis. Eliminez-les en les attirant un par un et restez loin de la porte pour ne pas recevoir les attaques des archers et du mage. Foncez ensuite vers ce dernier et éliminez-le en premier avant de vous occuper des autres ennemis qui se trouvent dans les archives.

Allez sous l'escalier et prenez l'âme avant de monter pour neutraliser les archers. Allez dans le balcon pour prendre le Titanite scintillant et revenez à l'intérieur. Fouillez le coffre qui se trouve au bout coté droite et éliminez la mimique située à gauche. Montez ensuite avec l'ascenseur, suivez le seul chemin et neutralisez l'ennemi cristallisé. Continuez à monter et entrez par la porte avec la Fumée pour rencontrer le boss Seath l'écorché. Vous n'avez rien à faire contre ce boss.

Vous ne pouvez pas l'atteindre ni l'attaquer et même si vous lui tirez dessus il se régénère aussitôt. Le but dans cette zone est de se laisser tuer.

A votre réveil, vous vous retrouvez dans une cellule près d'un feu de camp. Allumez ce dernier ensuite approchez-vous de la porte pour éliminer l'homme serpent et prendre la clé de la cellule. Ouvrez la porte et assistez à l'invasion des créatures bleues. Descendez les marches et éliminer les deux hommes serpent qui fuient vers le haut.

Neutralisez ensuite les étranges créatures sur votre chemin. Une fois en bas, montez à l'échelle et abattez les hommes-serpent. Prenez la clé de la grande porte des archives et arrêtez le son du phonographe pour rendre les créatures bleues calmes et inoffensives.

Remontez ensuite à l'escalier jusqu'au bout et montez à l'échelle. Ouvrez la porte avec la clé et entrez. Avancez et éliminez l'ennemi qui se trouve à droite. Continuez à gauche et neutralisez l'archer et l'ennemi qui vous attend à gauche. Montez les marches pour atteindre une autre zone des archives.

Evitez les tirs du mage qui se trouve sur le balcon supérieur, en face de vous, et éliminez celui qui se trouve à gauche. Avancez dans cette direction et neutralisez l'archer avant de monter l'escalier. Tournez la manivelle qui se trouve au centre pour déplacer l'escalier. Empruntez-le et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la zone où se trouve le mage, toujours dans le balcon d'en face. Allez au niveau des escaliers qui ont tourné et sautez dessus. Montez et éliminez le mage puis descendez vers la manivelle et tournez-la une nouvelle fois. Descendez ensuite et suivez le chemin de droite.

Descendez via l'échelle et tirez le levier pour dévoiler un passage secret. Suivez-le ensuite vers le balcon pour trouver un feu de camp à allumer. Revenez à la salle précédente et allez à celle située à gauche pour trouver un coffre. Entrez dans la sale suivante et fouillez les deux coffres situés à gauche. Eliminez la mimique qui se trouve à droite avant de tirer le levier pour ouvrir la trappe. Descendez et éliminez l'ennemi qui vous attend en bas. Fouillez le dernier coffre avant de sortir par la porte avec la fumée.

Descendez par l'échelle dans le jardin pour affronter des Golems de Cristal. Ils sont puissants mais assez lents et vous pouvez les attaquer par derrière pour les éliminer rapidement. Allez vers le Golem jaune et éliminez-le pour libérer Sieglinde de Catarina la fille du chevalier de Catalina. Allez ensuite à gauche en éliminant les Golems et entrez dans la Caverne de Cristal.

Caverne de cristal

Avancez, tournez à droite et éliminez le Golem. Avancez sur les morceaux de cristal prudemment sans tomber dans le vide. Tournez encore une fois à droite et avancez jusqu'à une intersection. Regardez dans la grotte à gauche pour voir des flocons tomber sur un chemin transparent.

Avancez alors dans cette grotte pour vous familiariser avec les chemins invisibles. Prenez l'Humanité sur le cadavre et revenez en arrière. Suivez ensuite le chemin normal et glissez à droite pour atteindre le chemin qui est en bas. Remontez jusqu'au bord de la falaise et avancez en suivant les flocons qui tombent sur le pont invisible et vous indiquent ainsi le chemin. Pour vous faciliter la tache, marchez dans la direction de la partie lumineuse du pilier en cristal.

Traversez un autre pont invisible en suivant les flocons. Avancez ensuite à gauche, éliminez le Golem et prenez l'éclat de Titanite bleu. Revenez vers le chemin en cristal précédent en retraversant le pont invisible et allez à droite. Eliminez le Golem rouge et allez jusqu'au bout du chemin. Allez à droite et sautez en bas entre les deux cristaux. Regardez en arrière et allez buter les trois lézards de cristaux pour récupérer différents Titanites.

Rebroussez chemin et traversez un autre pont invisible. Allez en direction de la rive d'en face si vous vous perdez avec les flocons. Allez ensuite à droite et avancez dans une grande zone. Vous pouvez éliminer ou ignorez les créatures étrangse sur votre chemin. Entrez dans la fumée pour trouver la zone du boss.

Boss : Seath l'écorché

Dès votre arrivée, avancez à droite pour contourner le boss et vous retrouver derrière lui. Brisez le cristal qui se trouve au fond et qui est responsable de la régénération de Seath.

Sans ce cristal, le boss n'est plus aussi dangereux. Attaquez-le sur les flancs en évitant de rester dans la trajectoire de son souffle. Vous éviterez alors les piques qui surgissent du sol et qui peuvent vous faire très mal (en plus de leur pouvoir de malédiction). Evitez aussi de rester longtemps derrière le boss pour qu'il ne vous attaque pas avec ses tentacules. Soignez-vous fréquemment pour éviter la malédiction et continuez d'attaquer la partie inférieure ou les tentacules du boss. Utilisez le feu qui est très efficace contre Seath.

Eliminez ce boss pour récupérer son âme qui est l'une des Ames des Seigneurs. Utilisez ensuite le feu de camp pour vous téléporter à Lige-feu.

Les catacombes

Après le retour à Lige-feu, allez voir André le forgeron de la paroisse pour améliorer une de vos armes en une arme divine. Cette arme est indispensable pour éliminer les squelettes, sinon ils n'arrêteront pas de ressusciter après leur mort.

Revenez ensuite à Lige-feu et passez à gauche de votre ami le serpent géant Frampt pour atteindre le cimetière.

Eliminez les squelettes et avancez à gauche vers les escaliers qui vous amènent vers la grotte. Entrez alors dans les catacombes et éliminez les premiers squelettes avec votre arme divine. Eloignez-vous des crânes explosifs et descendez les marches. Neutralisez le squelette et descendez l'échelle.

Eliminez deux autres squelettes avant de suivre le couloir, à gauche. Nettoyez la zone suivante et entrez par le trou dans le mur situé à gauche. Eliminez le nécromancien qui se trouve près du feu et utilisez ce dernier. Ce sont ces nécromanciens qui réaniment les squelettes qui se trouvent dans leurs zones.

Ciblez-les en premier si vous ne possédez pas une arme divine. Poussez ensuite le levier qui se trouve à gauche du feu.

Revenez au chemin principal, éliminez les squelettes et passez la porte. Avancez en éliminant les autres ennemis en évitant les boules de feu du nécromancien qui se trouve à droite, sur l'autre rive. Courez ensuite vers ce dernier pour l'éliminer.

Fouillez la zone pour récupérer des objets avant de continuer. Suivez ensuite le chemin à gauche qui mène à la sortie vers un pont avec des piques.

Sur l'autre rive, vous attendent des squelettes et un nécromancien. Sortez, allez à droite et éloignez-vous des cranes explosifs. Effectuez des roulades pour éviter les lances des statues et éliminez les squelettes en chemin jusqu'à atteindre le levier. Poussez ce dernier, allez récupérer l'Ame et revenez au pont. Traversez-le et éliminez les squelettes et le nécromancien. Avancez ensuite et descendez les marches pour nettoyer la zone.

Visitez les alcôves en évitant les lances des statues pour récupérer des âmes. Repérez le passage bloqué qui se trouve à gauche de la statue. Continuez alors à descendre jusqu'à la salle avec le levier et poussez-le pour ouvrir le passage bloqué de tout à l'heure. Avant de monter, continuez à descendre jusqu'au bout des escaliers. Repérez cette zone puisque vous allez y revenir pour atteindre le forgeron.

Remontez alors et traversez le passage fraichement débloqué. Allez à gauche pour trouver un pont avec des piques, à droite. Allez alors à gauche et frappez le mur qui se trouve à gauche de l'échelle pour révéler un passage vers un feu de camp.

Reposez-vous et revenez à l'échelle. Montez et tirez le levier pour tourner le pont. Vous pouvez trouver un personnage qui pousse le levier pour vous mais qui pourrait aussi le retirer pendant votre passage pour bloquer le chemin et essayer de vous faire tomber.

Vous pouvez maintenant suivre le chemin normal via le pont tourné ou revenir en arrière vers la zone qui mène au forgeron.

- Si vous voulez atteindre le forgeron suivez ce cheminement. Il peut aussi servir de raccourci vers le boss.

En revenant à la zone qui mène au forgeron, redescendez les escaliers jusqu'au bout. Laissez-vous tomber en avançant dans le vide sans faire de roulade. Descendez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre le fond avec un trou au sol.

Passez alors par ce trou pour faire la connaissance du forgeron squelette qui vous ouvre un passage pour le chemin du retour. Eliminez ensuite le squelette et parlez avec le forgeron.

Sortez par le trou pour faire face à des squelettes avec des roues. Ils vous foncent dessus avec ces roues pour essayer de vous écraser. Restez dos au mur et esquivez-les à la dernière minute pour qu'ils se heurtent aux murs. Contentez-vous alors d'éliminer ces squelettes avant qu'ils ne tentent une nouvelle attaque.

Nettoyez la zone et attendez-vous à l'arrivée d'un chevalier noir qui tombe d'en haut puisque vous avez emprunté un chemin secondaire vers cette salle. Eliminez-le par le feu ou avec des attaques dans le dos, puisqu'il est assez-lent, après ses attaques. La suite du chemin se trouve à droite en suivant le canyon pour atteindre le boss de la zone. Vous pouvez aussi aller à gauche pour revenir au niveau du pont du chemin principal.

Eliminez le nécromancien et les deux squelettes et suivez le couloir.

Montez à l'échelle de droite et éliminez les squelettes. Montez à une nouvelle échelle et passez par le trou dans le mur. Laissez le Titanite Démon à droite et allez à gauche.
Avancez sur le rebord extérieur et éliminez les ennemis en chemin. Entrez dans une nouvelle zone et détruisez le mur, à gauche. Descendez dans la salle et avancez vers le fond où se trouve le tombeau, en éliminant les squelettes de la zone. Fouillez ensuite le tombeau pour récupérer l'Anneau de Séance Lune noire.

Sortez par le trou dans le mur gauche et montez les marches. Eliminez le nécromancien et le squelette et sautez en bas pour vous retrouver près de l'entrée qui vous a amené à l'anneau.

- Vous arrivez alors au début du chemin normal vers le boss.

Avancez alors sur le rebord à gauche en suivant le chemin menant en bas. Eliminez les squelettes et évitez les cranes explosifs. Entrez dans le couloir pour voir au loin le Titanite Démon. Eliminez-le ou ignorez-le et allez à droite. Descendez par l'échelle et éliminez les deux squelettes. Sautez par le trou au sol et éliminez le chevalier noir si vous ne l'avez pas déjà fait.

Approchez de la corniche, prenez l'âme et descendez dans la zone des squelettes avec des roues. Nettoyez-la avec vos flammes si vous le voulez et avancez dans le canyon pour atteindre la zone du boss. Sautez dans la salle pour l'affronter.

Boss : Virevent
Si vous êtes arrivé à ce boss assez tardivement dans le jeu, il ne vous posera aucun problème. Il vous suffit de le verrouiller et de l'attaquer avec votre arme ou vos flammes.

Esquivez néanmoins ses tirs et tailladez-le. S'il vous envoie ses clones et disparaisse, éliminez-les ou ignorez-les et concentrez vos attaques sur lui quand il réapparait. Vous récupérez alors après sa mort ; l'Art d'Embrasement et le Masque de père.

Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et à une autre pour atteindre une zone extrêmement sombre. Suivez le chemin tracé par les scintillements au sol et avancez. Après la première lumière, tournez à droite pour traverser le pont.

Tombeau des Géants

Avancez à droite et éliminez le squelette géant. Suivez la lumière et glissez sur le premier tombeau.

Eliminez le squelette et glissez sur un autre tombeau. Neutralisez deux autres ennemis et glissez à nouveau. Abattez un autre squelette et descendez via l'échelle. Allez à droite et allumez le feu de camp pour vous reposer.

Remontez ensuite en empruntant l'échelle et longez le mur, à gauche. Vous trouvez un personnage qui vous poussera depuis la falaise vers les cadavres.

Ramassez alors les âmes sur ces cadavres et la Lanterne Crane. Cette dernière peut remplacer le bouclier pour illuminer le chemin devant vous. Repérez alors la princesse qui se trouve dans la zone et qui vous avertit de la présence de deux ennemis Vince et Nico qui formaient son escorte.

Eliminez ces derniers et parlez à la princesse pour qu'elle vous donne le miracle Restauration.

Avancez ensuite dans le chemin montant pour récupérer un Eclat de Titanite blanc sur le cadavre. Descendez et suivez le chemin de la sortie pour éliminer les vers formés d'ossement. Montez à l'échelle et frappez le faux mur puis allez à droite pour retrouver celui qui vous a poussé. Eliminez-le ou épargnez-le et allez à droite.

Neutralisez le chien squelette géant et passez la fumée. Eliminez l'archer qui se trouve au fond puis affrontez le chevalier noir avant de vous attaquer aux deux chiens.

Descendez ensuite par le passage qui mène en bas. Suivez le tunnel à droite jusqu'au bout pour trouver un cadavre avec le Bouclier du gisant. Revenez en arrière et cette fois suivez la lumière qui mène à un chemin qui mène en bas. Eliminez le squelette et son chien avant d'aller à gauche pour allumer le feu de camp.

Quittez le feu et allez cette fois par le chemin qui mène en bas à gauche et éliminez les chiens en chemin. Descendez ensuite via l'échelle. Suivez le seul chemin disponible et entrez dans le tunnel, à droite. Eliminez les vers en os et avancez. Neutralisez les deux archers ou passez entre eux en les ignorants. Pénétrez ensuite dans une zone pleine de Virevents.

Nettoyez cette salle ou bien empruntez le chemin en bas à droite et n'éliminer que ceux qui obstruent votre route. Remontez enfin vers le passage qui mène au boss et détruisez les ossement pour pouvoir l'atteindre. Passez la fumée, soignez-vous et sautez en bas.

Boss : Seigneur des tombes Nito
Dès votre atterrissage, effectuez des roulades pour esquiver l'attaque de Nito qui jaillit par le sol. N'avancez pas pour ne pas attirer les squelettes géants et vous compliquer la tache.

Sortez plutôt votre arme divine et éliminez les squelettes en restant sur place pour attendre que Nito s'approche de vous. Vous pouvez aussi éliminer une première fois les squelettes sans arme divine et laisser Nito par la suite les éliminer avec ses attaques quand il essaye de vous toucher.

Quand le boss arrive enfin, évitez de rester trop collé à lui pour qu'il ne vous attrape pas. Esquivez avec des roulades ses attaques de lame. Passez derrière lui ou sur les flancs et attaquez-le avec votre meilleure arme ou vos flammes.

Quand il se lève, éloignez-vous de lui et cachez-vous derrière votre bouclier pour éviter l'onde de choc. Maintenez cette tactique et faites attention à ne pas vous faire coincer entre les rochers.

Une fois vaincu, le boss laisse derrière lui son âme. Allez vers le feu de camp, allumez-le et téléportez-vous vers Lige-feu.

Sanctuaire de Lige-feu

Maintenant que vous possédez toutes les âmes des Seigneurs ; La sorcière d'Izalith, les quatre Rois, Seath l'écorché et Nito allez voir Frampt pour qu'il vous amène à l'Autel de Lige-feu. S'il dort, donnez-lui un coup d'épée et un seul pour ne

pas le faire fuir.

Autel de Lige-feu

Une fois devant l'Autel, placez les âmes des Seigneurs dans la Calice Royale. La grande porte s'ouvrira alors pour vous.

Kiln de la première Flamme

Avancez dans cette zone où vous allez rencontrer un par un cinq chevaliers noirs. A ce stade du jeu, ils ne représentent pas de danger pour vous. Il vous suffit d'attendre qu'ils attaquent ensuite passez dans leur dos et attaquez à votre tour. Avancez donc et éliminez le premier chevalier noir équipé d'une épée. Avancez ensuite vers le suivant. Le second possède une grande épée.

Marchez sur les poutres pour affronter le troisième chevalier équipé d'une épée. Vous pouvez l'attirer vers la terre ferme pour l'affronter en toute sécurité sans risquer de tomber. Poursuivez ensuite votre chemin et neutralisez de la même manière le chevalier avec la hache. Continuez de descendre par l'escalier et abattez le chevalier équipé de hallebarde. Vous vous retrouvez alors devant l'entrée vers le boss final.

Boss : Gwen, Seigneur des Cendres
Gwen est extrêmement rapide et puissant et ne vous lâchera pas d'une semelle. Il ne laisse pratiquement aucune ouverture pour l'attaquer.

Pour l'affronter, vous devez être très agile ou très résistant ou bien les deux. Etre un adepte du feu peut vous être très utile aussi.

Vous avez deux solutions pour combattre ce boss ; vous équiper d'un bon bouclier léger, utiliser les parades et contrer avec un bon timing pour riposter et toucher votre ennemi. Ou, utiliser la grande combustion et autres flammes après les attaques du boss.

Ne collez pas à Gwen sinon il vous attrapera et vous infligera d'énormes dégâts.

Esquivez les attaques du boss pour attaquer tout de suite après la fin de la série. Effectuez une attaque rapide ou un seul jet de feu et éloignez-vous rapidement avant de finir sous les coups de l'attaque suivante.

Utilisez aussi les roulades arrière pour vous éloigner des attaques dévastatrices. Si vous possédez l'Anneau boisé sombre, équipez-vous-en pour améliorer vos roulades. Restez toujours près des rochers en pic qui se trouvent dans la zone et abritez-vous derrière ces derniers pour vous soigner ou pour éviter les attaques. Restez quand même un peu en retrait derrière les rochers sinon les coups du boss risquent de passer et de vous atteindre. Ne restez pas sur place pour ne pas permettre à Gwen de se déchaîner en vous empêchant de vous soigner. Tournez toujours autour du boss pour avoir le temps d'esquiver avec des roulades et attaquez quand il s'expose après le dernier coup de son enchainement. Soyez patient en attendant la bonne opportunité pour frapper et soignez-vous fréquemment en essayant de toujours avoir la barre de vie pleine. Maintenez la même tactique et restez calme jusqu'à vaincre le boss le plus difficile du jeu.

Une fois vaincu, récupérez son âme et allumez le feu de camp.

Félicitations ! Vous avez vaincu le Roi Gwen et vous avez terminé le jeu.

TOUTES LES ARMES RARES

Voici la liste et la localisation de toutes les armes rares nécessaires à l'obtention du trophée Honneur du Chevalier.

Tout d'abord, les armes à forger auprès du géant d'Anor Londo grâce aux âmes de boss :

- Corne Papillon Clair de lune : Améliorer une lance ou une épée perçante (rapière...) à +10 et combiner avec l'âme du Papillon Clair de lune.
- Bouclier anneau de cristal : Améliorer un petit ou moyen bouclier à +10 et combiner avec l'âme du Papillon Clair de lune.
- Épée de furie de Quelaag : Améliorer une lame courbée (fauchon, cimeterre...) à +10 et combiner avec l'âme de Quelaag.
- Lame du Chaos : Améliorer une arme de type katana (katana, uchigatana, iaito...) à +10 et combiner avec l'âme de Quelaag.
- Espadon d'Artorias (maudit) : Améliorer une épée (longue, courte, grande, dague...) à +10 et combiner avec l'âme de Sif.
- Espadon d'Artorias : Améliorer une épée droite brisée ou une poignée d'épée brisée à +10 et combiner avec l'âme de Sif.
- Grand bouclier d'Artorias : Améliorer un petit ou moyen bouclier à +10 et combiner avec l'âme de Sif.
- Hache de Golem : Améliorer une hache à +10 et combiner avec l'âme du Golem de fer.
- Poing en os de dragon : Améliorer un ceste à +10 et combiner avec l'âme du Golem de fer.
- Faux traque-vie : Améliorer une hallebarde, une faux, un fouet (...) à +10 et combiner avec l'âme de Priscilla.
- Lance du Tueur de Dragons : Améliorer une lance ou une épée perçante à +10 et combiner avec l'âme d'Ornstein.
- Marteau de Smough : Améliorer une arme de type marteau (pic de guerre, masse...) à +10 et combiner avec l'âme de Smough.
- Arc de la Lune noire : Améliorer un arc (court, long, composite...) à +10 et combiner avec l'âme de Gwendolin.
- Catalyseur d'étain Lune noire : Améliorer un catalyseur à +10 et combiner avec l'âme de Gwendolin.
- Espadon du Grand Seigneur : Améliorer une épée (même liste que pour l'espadon d'Artorias maudit) à+10 et combiner avec l'âme de Gwen.

Certains boss ont des queues qu'il faut couper pour récupérer une arme unique :

- Épée droite draconique : couper la queue du dragon rouge en se plaçant sous le pont sur lequel il est posé à la Paroisse des morts vivants.
- Grande hache du Roi Dragon : couper la queue du Dragon Béant dans les Profondeurs.
- Dague de Priscilla : couper la queue de Priscilla dans le monde d'Ariamis.
- Espadon du Clair de lune : couper la queue de Seath l'écorché dans les Cavernes de cristal.
- Grande épée dragon : couper la queue du Dragon Éternel à la fin du Lac Cendré (il ne perd aucun PV et ne deviendra jamais hostile).
- Hache queue de gargouille : couper la queue d'une gargouille à la Paroisse des morts vivants ou à Anor Londo.

Armes à récupérer sur les cadavres d'ennemis tués (pour certains, ça peut prendre assez longtemps si le taux de drop est faible, équipez l'Anneau convoiteux Serpent doré pour augmenter vos chances) :

- Écusson : sur le corps du chevalier qui vous libère au début du jeu (en retournant à l'Asile, il sera devenu hostile et il vous faudra le tuer).
- Espadon de pierre : sur les chevaliers de pierre du Jardin de Noiresouche.
- Grand bouclier de pierre : pareil que pour l'espadon de pierre.
- Lame fantôme ébréchée : sur les fantômes mâles dans les Ruines de la Nouvelle Londo (ceux qui n'ont pas les yeux rouges et qu'on trouve presque partout dans le niveau).
- Épée droite chev. d'argent : sur les chevaliers d'argent épéistes à Anor Londo.
- Lance du Chevalier d'argent : sur les chevaliers d'argent lanciers à Anor Londo.
- Bouclier Chevalier d'argent : sur les chevaliers d'argent à Anor Londo.
- Espadon du Roi-chevalier : sur le chevalier noir correspondant (tous les types de chevaliers noirs rencontrés au fil du jeu sont réunis au dernier niveau : Kiln de la première flamme, ils réapparaissent tous dès que vous vous reposez à un

feu, il est donc facile d'obtenir toutes leurs armes) à Kiln.
- Espadon tueur de Dragons : chevalier noir à Kiln.
- Grande hache Chevalier noir : chevalier noir à Kiln.
- Hallebarde Chevalier noir : chevalier noir à Kiln.
- Bouclier du Chevalier noir : tous les chevaliers noirs qui en portent un, à Kiln ou avant si vous avez de la chance.
- Trident de canalisateur : sur les canalisateurs, ceux qui réapparaissent après chaque repos à un feu de camp se trouvent dans les Archives du Duc.
- Hache en croissant : tuer Pat la Hyène ou achetez lui pour 10 000 âmes.
- Hallebarde du géant : sur les sentinelles géantes à Anor Londo ou à acheter au forgeron géant pour 5 000 âmes.
- Catalyseur d'Izalith : tuer la sorcière devant l'accès au boss Foyer du Chaos, à Izalith la Perdue.
- Catalyseur du démon : tuer le Pyro-sage démoniaque dans les ruines démoniaques.

Il vous faudra être en forme humaine pour pouvoir récupérer ces armes sur leurs propriétaires :

- Grant : tuer le black phantom du Paladin Leeroy qui vous envahit au niveau du brouillard orange (même s'il a disparu) dans le Tombeau des Géants.
- Sanctus : black phantom du Paladin Leeroy.
- Cravache : black phantom Jeremiah, dans le cimetière du monde d'Ariamis.

Deux armes s'obtiennent en rejoignant un serment :

- Épée du Seigneur des tombes : rejoindre le serment du Serviteur des tombes.
- Main sombre : rejoindre le serment du Spectre sombre.

Le reste des armes se trouve sur des cadavres ou dans des coffres :

- Écusson du Dragon : sur un corps près du dragon mort-vivant dans la Vallée des Drakes.
- Épée droite d'Astora : même endroit que l'écusson du Dragon, sur un autre corps à proximité.
- Grand bouclier de Havel : dans un coffre à Anor Londo. Au même étage que le feu de camp à l'intérieur du bâtiment où sont les chevaliers d'argent se trouve un passage secret derrière une cheminée (il faut taper dans le mur pour débloquer l'accès). Le coffre contenant le bouclier est derrière.
- Dent de dragon : même endroit que le bouclier de Havel, dans un autre coffre.
- Grand arc du Tueur de Dragons : à Anor Londo, tout en haut à gauche de la salle juste avant Ornstein et Smough se trouve une fenêtre brisée, allez à l'extérieur et descendez pour ramasser l'arc sur un cadavre.
- Rapière de Velka : sur un corps dans le monde d'Ariamis, dans l'annexe (détruire des planches en bois sur la droite vers le début de l'annexe).
- Bouclier sanguin : dans le monde d'Ariamis, sur le pont où se trouve un dragon mort-vivant.
- Bouclier du gisant : sur un corps dans le Tombeau des Géants.

Après la récupération de toutes ces armes, vous devriez obtenir le trophée tant attendu qu'est 'Honneur du Chevalier'.

TOUS LES MIRACLES

Voici la liste et la localisation de tous les miracles du jeu (débloque le trophée Prière de demoiselle).

Il y a 2 vendeurs de miracles dans le jeu (quelques autres pnj peuvent en avoir mais beaucoup moins et ce n'est pas leur caractéristique principale). Ces 2 vendeurs sont Petrus et Reah de Thorolund.

Petrus se trouve dès le début du jeu au Sanctuaire de Lige-feu, pour lui acheter ses miracles, rejoignez son serment ou attendez que Reah soit arrivée à Lige-feu, elle est censée arriver après avoir fait sonner la première cloche.

Reah se trouve dans un premier temps à Lige-feu, au même endroit que Petrus, cependant elle ne vend pas de

miracles au début. Elle partira accompagnée de ses 2 protecteurs vers le Tombeau des Géants, une fois que vous aurez vaincu Virevent dans les Catacombes. Vous la retrouverez donc dans le Tombeau des Géants, en dessous de là où Pat la Hyène se trouve, elle vous demandera de tuer ses 2 protecteurs devenus hostiles.

A partir de là, il faut faire attention, dès que vous aurez quitté la zone, Reah ira dans la Paroisse des morts vivants, devant l'autel (dans la grande salle où se trouve l'ascenseur vers Lige-feu). Il faut aller la retrouver le plus vite possible, sinon Petrus la tuera et vous ne pourrez plus acheter de miracles durant ce cycle de jeu (apparemment, traverser plus de 2 zones avant d'aller lui parler à la Paroisse suffit pour qu'elle soit tuée, je vous conseille donc de retourner au feu le plus proche dans le Tombeau, puis de vous téléporter dans la Paroisse pour aller tout lui acheter, je n'ai pas eu de problème en faisant ainsi).
Il est peut-être possible de tuer Petrus juste avant d'aller sauver Reah, je n'ai pas eu l'occasion d'essayer, mais tuer Petrus avant que Reah soit arrivée rendra Reah et ses protecteurs hostiles durant tout le cycle de jeu, donc impossible de lui acheter quoi que ce soit.

Après ces quelques explications qui me semblent indispensables, voici la liste des miracles :

- Soigner : Sort de départ des clercs, Petrus pour 4 000 âmes ou Reah pour 1 000 âmes.
- Extrait de soin majeur : Petrus pour 10 000 âmes ou Reah pour 2 000 âmes.
- Soin majeur : Reah pour 10 000 âmes.
- Lumière solaire apaisante : Dans les archives du Duc, sur un des 'poulpes' bleus devant la grille derrière laquelle est retenu Logan (si vous l'avez libéré une première fois dans la Forteresse de Sen).
- Restauration : Offert par Reah une fois que vous l'avez secourue dans le Tombeau des Géants.
- Lumière solaire bénéfique : Au même endroit que le miracle 'lumière solaire apaisante', sur un autre poulpe bleu.
- Force : Petrus ou Reah pour 4 000 âmes.
- Colère des Dieux : Reah pour 10 000 âmes.
- Émission de force : Secourir le chevalier de Catarina (on le rencontre la première fois devant les portes fermées de la Forteresse de Sen, puis à l'intérieur de celle-ci, près de la grande pente d'où tombe des rochers) à Anor Londo, il faut tuer les 3 chevaliers d'argent dans la pièce à côté de laquelle il se trouve pour qu'il vous offre le miracle une fois que vous lui parlerez à Lige-feu.
- Barrière magique : Reah pour 6 000 âmes.
- Barrière magique renforcée : Dans le Lac Cendré, au niveau du 2ème tronc géant, vous devriez voir une racine qui va vers l'intérieur du tronc, si vous regardez sur la droite une fois sur cette racine, vous devriez voir une écorce qui dépasse, un peu en dessous de vous, laissez vous tomber avec prudence et allez chercher le miracle sur un corps à l'intérieur du tronc.
- Retour : Petrus pour 8 000 âmes ou Reah pour 1 000 âmes.
- Parole de l'autre-monde : Petrus pour 2 000 âmes ou Reah pour 500 âmes.
- Justice karmique : Oswald de Carim pour 40 000 âmes. Oswald est le confesseur qui apparait dans le clocher de la Paroisse des morts vivants une fois après que vous ayez fait sonner la cloche.
- Voeu de silence : Dans le monde d'Ariamis, au sommet de la tour à laquelle vous accédez une fois que vous avez ouvert l'annexe.
- Promenade paix tranquille : Dans les Catacombes, derrière un mur destructible se trouve un passage (vous y trouvez notamment l'Anneau de séance lune noire), si vous prenez le chemin vers la droite (au niveau du squelette géant), vous devriez arriver vers une salle dans laquelle se trouve une échelle. Le miracle se trouve en haut de l'échelle, protégé par quelques statues à pics.
- Lance de foudre : Offert quand vous rejoignez le serment du Guerrier solaire.
- Lance de foudre majeur : Donnez 10 médailles solaires à l'idole du Guerrier solaire à la Paroisse (vous pouvez en trouver 3 dans un coffre à Anor Londo, vous en recevez en multijoueur si vous aidez quelqu'un à battre un boss en appartenant au serment...)
- Lance de lumière solaire : Une fois au rang 1 du serment du Guerrier solaire, vous pouvez offrir l'âme de Gwen, le boss final (il faut donc impérativement avoir fini le jeu au moins une fois).
- Épée de lumière solaire : Après avoir tué Gwendolin à Anor Londo, le miracle se trouve dans un coffre au bout du couloir.
- Épée de la Lune noire : Rejoindre le serment de la Lune noire, et monter au rang 1 en offrant 10 souvenirs de représailles (vous pouvez les farmer sur les harpies du monde d'Ariamis, en multijoueur si vous tuez d'autres joueurs au nom du serment et vous en obtenez forcément 1 en tuant Lautrec à Anor Londo si vous envahissez son monde.

- Épée danse Seign. tombes : Rejoindre le serment Serviteur des tombes.
- Grande épée danse Seign. tombes : Rang 1 du serment Serviteur des tombes, il faut offrir 10 yeux de la mort (il y en a 3 derrière le démon titanite des Catacombes, 3 au début du Tombeau des Géants, 3 à acheter auprès de Pat si vous avez terminé le Tombeau, ou vous pouvez les farmer sur les crapauds des Profondeurs ou de la Grande Carcasse, mais le drop est très rare).

TOUS LES SERMENTS

Voici la localisation de tous les serments du jeu, permettant de débloquer tous les trophées liés.

Voie immaculée

Parler à Petrus (celui qui vend des miracles au Sanctuaire de Lige-feu), ou à Rhea (la sainte) si vous l'avez sauvée dans le Tombeau des Géants.

Garde de la princesse

Parler à Gwynevere, à la fin d'Anor Londo, derrière les boss Ornstein et Smough.

Lame de la Lune noire

Il vous faut l'Anneau de Séance Lune noire, que l'on trouve dans un cercueil derrière un mur cassable des catacombes, le cercueil est gardé par un squelette géant. Une fois l'anneau en votre possession, descendez la plate-forme géante d'Anor Londo pour aller tout en bas (en dessous de la grande salle pleine d'assassins), et équipez l'anneau devant la grande statue qui se trouve dans cette pièce. Un passage sera alors débloqué, au bout duquel se trouve le serment.

Guerrier solaire

Il faut soit 50 en foi (pour le moment, un patch devrait changer ça prochainement pour baisser le prérequis à 25), ou avoir participé à des sessions multijoueurs pour battre des boss pour faire baisser ce prérequis de 5 à chaque session réussie. Une fois que vous remplissez les conditions d'admission, rendez vous à l'autel solaire de la paroisse des Mort-vivants (la salle en dessous du Dragon qui surveille le pont), celui-ci devrait vous proposer de vous agenouiller pour pouvoir rejoindre le serment.

Chasseur sylvestre

Dans le Jardin de Noiresouche, derrière la porte fermée par l'emblême d'Artorias (qu'il faut acheter à Andre le forgeron de la paroisse), si vous longez la falaise à gauche, vous arriverez dans un petit bâtiment en pierre, dans lequel se trouve Alvina, le chat qui propose de rejoindre ce serment (il faut répondre oui à toutes ses questions). On peut également accéder à cet endroit par les échelles qui se trouvent à gauche du lac de l'Hydre dans le Bassin de Noiresouche, c'est beaucoup plus long mais ça peut permettre d'économiser les 20 000 âmes que coûte l'emblême.

Spectre sombre

Ce serment se trouve dans les Abysses. Pour qu'il soit disponible, il ne faut plus parler à Frampt le serpent géant du Sanctuaire de Lige-feu à partir du moment où vous obtenez le Calice royal à Anor Londo (si vous lui avez parlé avant, ce n'est pas grave). Une fois le Calice royal en votre possession, il faut aller directement dans les Abysses (grâce à l'anneau Serment d'Artorias) à partir des Ruines de la Nouvelle Londo et battre les 4 Rois. Une fois cela fait, vous verrez un autre serpent géant similaire à Frampt, derrière le feu des Abysses, il vous permettra de rejoindre le serment et de rejoindre l'Autel de Lige-feu pour y déposer le Calice.

Voie du dragon

Il se trouve au Lac Cendré. Pour y accéder, il faut monter sur la grosse racine dans la partie gauche du marais au fond du Hameau du Crépuscule. Il y aura une petite pièce avec un cadavre, pièce dans laquelle il faut détruire le mur à gauche, puis le mur derrière le coffre. Vous arriverez dans la Grande Carcasse. Descendez tout en bas pour arriver au Lac Cendré, le Dragon éternel qui permet de rejoindre le serment se trouve tout au bout de la zone.

Serviteur des tombes

Dans les catacombes, vous finirez par arriver dans une sorte de crypte, avec des tombes de chaque côté d'un couloir (c'est par là que vous accéder à la suite de la zone et au boss). Au lieu d'aller à droite vers la suite, continuez tout droit, vous finirez par trouver sur votre gauche un cercueil partiellement ouvert, glissez vous dedans et attendez quelques secondes. Vous serez transporté dans la salle ou vous combattrez plus tard Nito, le Seigneur des tombes. C'est auprès de celui-ci qu'il faut prêter serment, il se trouve dans une tombe géante ouverte. Attention : si vous avez tué Nito, le serment ne sera plus jamais accessible dans ce cycle de jeu, il faut y aller impérativement avant de terminer le Tombeau des Géants.

Serviteur du Chaos

Dans le domaine de Quelaag, sous la cloche de l'éveil, se trouve un passage vers les Ruines démoniaques. Si vous détruisez le mur juste à gauche de ce passage, vous ouvrirez un nouveau chemin vers un feu de camp et vers la soeur de Quelaag. Le chemin est dans un premier temps bloqué par Eingyi, auquel il faut répondre oui à sa question pour qu'il vous laisse passer. Vous pouvez ensuite prêter serment à la femme-araignée derrière lui.

TOUTES LES PYROMANCIES

Il y a 3 personnages auprès desquels il est possible d'acheter des pyromancies.

Laurentius, le premier, se trouve dans les profondeurs (utiliser la clé de la cave sur la porte à droite, juste avant le pont où se trouve le dragon). Dans la première salle où se trouve le boucher, il y a un passage avec de l'eau qui mène à une pièce pleine de tonneaux, Laurentius se trouve dans l'un d'eux (il faut faire une roulade pour le libérer, une attaque risque de le blesser).

Eingyi se trouve dans le domaine de Quelaag, derrière un mur destructible dans la salle sous la deuxième cloche. Pour qu'il vende ses pyromancies, il faut d'abord rejoindre le serment du Chaos auprès de la soeur de Quelaag, donner quelques coups de pied à un homme infecté (il y en a plein au début des ruines démoniaques) pour qu'il vous infecte. Une fois infecté, vous aurez un oeuf sur la tête, il faut ensuite parler à Eingyi pour qu'il vous donne de quoi vous guérir et vende des pyromancies.

Et enfin, Quelana se trouve dans le marais empoisonné du Hameau du Crépuscule (aller tout droit en sortant du domaine de Quelaag, elle se trouve près d'un pilier sur la gauche si vous avez le gant de pyromancie augmenté à +10, vous pouvez augmenter le gant auprès d'Eingyi. Faites attention quand vous parlez à Quelana, si des monstres vous suivent ils risquent de la frapper en vous visant, et si vous ne lui avez pas encore tout acheté, c'est fini pour ce cycle, elle réapparaitra en NG+.

Voici maintenant la liste des pyromancies et leurs localisations :
- Boule de feu : sort de départ des pyromanciens, Laurentius ou Quelana pour 800 âmes.
- Orbe de feu : Laurentius ou Quelana pour 8 000 âmes.
- Grande boule de feu : Quelana pour 20 000 âmes.
- Grande boule de feu du Chaos : Rejoindre le serment du Chaos auprès de la soeur de Quelaag.
- Tempête de feu : Quelana pour 30 000 âmes.
- Orage de feu : Tuer le foyer du Chaos et parler à Quelana ou tuer Quelana avant qu'elles vous ait offert le sort (si vous lui avez tout acheté, la tuer ne pose pas de problème).
- Tempête du Chaos : Monter au niveau 2 dans le serment du Chaos (donner 30 humanités à la soeur de Quelaag).

- Combustion : Laurentius ou Quelana pour 500 âmes.
- Grande combustion : Quelana pour 5 000 âmes.
- Embrasement : Dans le monde d'Ariamis, derrière 2 murs illusoires dans les couloirs souterrains où se trouvent des squelettes-roues (il faut tuer un mort vivant infecté qui crache du poison).
- Fouet de feu : Quelana pour 10 000 âmes.
- Fouet de feu du Chaos : Dans un coffre à Izalith la Perdue, près du brouillard qui mène au Foyer du Chaos.
- Nuage empoisonné : Eingyi pour 10 000 âmes ou dans le marais du Hameau du Crépuscule.
- Nuage toxique : Eingyi pour 25 000 âmes.
- Injection d'acide : Dans le monde d'Ariamis.
- Transpiration abondante : Laurentius pour 2 000 âmes.
- Chair d'acier : Laurentius pour 2 000 âmes.
- Puissance intérieure : Près du premier feu dans le Hameau du Crépuscule, sous l'énorme insecte (ou araignée) collé au mur.
- Sympathie des Mort-vivants : Quelana pour 10 000 âmes.

TOUTES LES MAGIES

Voici la liste et la localisation de tous les sorts du jeu (débloque le trophée Sagesse d'un sage, ne prend pas en compte les miracles et les pyromancies).

Il y a 3 magiciens dans le jeu, Griggs, Logan et Dusk.

Griggs se trouve dans la ville basse du village des mort-vivants.

Logan se trouve une première fois dans la forteresse de Sen, puis une autre fois dans les archives du Duc.

Dusk se trouve dans le Bassin de Noiresouche, derrière le lac où se trouve l'Hydre (une fois l'Hydre tuée et après avoir rechargé sa partie au moins une fois, il y aura un golem à la fin du lac, il faut le tuer pour libérer Dusk, il y aura ensuite une marque d'invocation près de là où se trouvait l'Hydre).

- Flèche d'âme : à acheter auprès de Griggs ou Logan pour 1 000 âmes.
- Grande flèche d'âme : Griggs ou Logan pour 6 000 âmes.
- Lourde flèche d'âme : Griggs ou Logan pour 2 000 âmes.
- Grande et lourde flèche d'âme : Griggs ou Logan pour 8 000 âmes.
- Masse d'âme chercheuse : Griggs ou Logan pour 20 000 âmes.
- Masse âme chercheuse cristal : Logan pour 30 000 âmes.
- Lance d'âme : Griggs ou Logan pour 40 000 âmes.
- Lance d'âme en cristal : Logan pour 50 000 âmes.
- Souffle du Dragon blanc : Tuer Logan dans les archives du Duc (une fois qu'il n'a plus rien à vendre ou apprendre, le tuer ne pose pas de problème)
- Arme magique : Griggs ou Logan pour 3 000 âmes.
- Grande arme magique : Sur le chandelier (couper la chaîne), dans la grande salle avec les assassins à Anor Londo.
- Arme magique en cristal : Logan pour 20 000 âmes.
- Bouclier magique : Griggs ou Logan pour 3 000 âmes.
- Bouclier magique puissant : Dans un coffre des archives du Duc.
- Leurre : Griggs pour 1 000 âmes.
- Discrétion : Dans la forteresse de Sen ou en tuant Griggs (tout comme Logan, une fois qu'il a tout appris/vendu, le tuer ne pose pas de problème)
- Chute contrôlée : Griggs pour 1 500 âmes.
- Arme invisible : Dusk pour 2 000 âmes.
- Invisibilité : Dusk pour 2 000 âmes.
- Réparer : Dusk pour 10 000 âmes.

- Lumière : Dusk pour 1 000 âmes.
- Caméléon : Dusk pour 3 000 âmes.
- Guérison : Dans un coffre du Hameau du crépuscule, entre l'ascenseur qui mène au marais et le raccourci qui mène à la Vallée des Drakes.
- Dissiper malédiction : A acheter auprès d'Ingward pour 5 000 âmes, il se trouve dans les Ruines de la Nouvelle Londo, sur un toit (il est obligatoire de lui parler dans le cadre de l'histoire principale).

Dark Void

© Capcom / Airtight Games 2010

RADAR AMÉLIORÉ

Pour obtenir une version améliorée du radar affichant l'emplacement des armes, journaux, tech points et munitions, vous devez terminer le jeu au moins une fois.

Darksiders

© THQ / Vigil Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Évasion de prison (20)

Libérez Samael de sa prison.

Marchand de mort (10)

Rencontrez Vulgrim.

La chauve-souris hors de l'enfer (40)

Vainquez Tiamat.

Un type pas commode (10)

Rencontrez Ulthane.

Visage écorché (40)

Vainquez la Mantoptée.

Poussière vous retournerez (40)

Vainquez le Stygian.

Une si cruelle mère (40)

Vainquez Silitha.

La vengeance ça craint (50)

Vainquez Straga.

L'ultime rival ? (70)

Vainquez le Destructeur.

L'Equilibre est rétabli (100)

Terminez le jeu en difficulté Normale.

Le véritable Cavalier (100)

Terminez le jeu en difficulté Apocalyptique.

Déplacer une montagne (10)

Trouvez la Corne de Terre.

Qui compte ? (20)

Vainquez plus d'anges qu'Ulthane.

Tendez les bras vers quelqu'un (10)

Trouvez la Chaîne Abyssale.

Dans le néant (10)

Trouvez le Couloir du Néant.

Voleur élémentaire (10)

Trouvez la Lame Boomerang.

Vision au-delà du visible (10)

Trouvez le Masque des Ombres.

Dévastateur (10)

Tuez 10 ennemis avec une attaque Courroux Geyser de lames.

Apporteur de Secousse (10)

Trouvez le gantelet Secousse.

Un vieil ami (10)

Trouvez Pitié.

Faucheur (10)

Trouvez la faux.

Prédateur aérien (20)

Tuez 160 ennemis à dos de la Bête angélique.

Pleins pouvoirs (20)

Collectez la quantité maximale de Pierres de Vie.

Courroux de Guerre (20)

Collectez la quantité maximale de noyaux de Courroux.

Machine à Courroux (10)

Collectez tous les pouvoirs Courroux.

Réunion (20)

Obtenez Ruine.

Gare à ma colère (20)

Obtenez la capacité Forme Chaos.

Sauteur de gouffre (10)

Gagnez la capacité Vol d'Ombre.

Forme légendaire (20)

Trouvez l'ensemble de l'Armure Abyssale.

Saut dans le temps (15)

Gagnez la capacité Chronomancier.

Aguerri (20)

Améliorez toutes les armes au maximum et débloquez toutes les attaques.

Pilote de haut vol (20)

Tuez 5 Ailes Noires sans toucher le sol.

Tueries improvisées (10)

Tuez 150 ennemis avec des objets de l'environnement.

C'est censé être facile ? (10)

Terminez le jeu en difficulté Facile.

Parking en plein air (5)

Détruisez un hélicoptère pendant l'Apocalypse.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CODES SECRETS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et allez dans la section de saisie "Entrer Code" du menu Options.

Faux de la mort (The Harvester)

Entrez le code **The Hollow Lord** (respecter les espaces et les majuscules). La prochaine fois que vous verrez Vulgrim, la faux sera disponible à l'achat dans le menu Armes.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Confusion

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Guerre, l'un des chevaliers de l'apocalypse et vous vous retrouvez dans les rues de New York. Dès que vous avez le contrôle du personnage, le premier combat est déclenché. Commencez d'abord par vous familiariser avec les commandes, attaquez les petits démons qui arrivent et lisez les instructions qui s'affichent.

Après l'achèvement de quelques monstres, appuyez sur les touches qui apparaissent à l'écran et transformez-vous en dragon démoniaque. Attaquez le plus grand monstre, tuez-le et avancez vers le sud. Suivez la route de droite, avancez jusqu'à ce que vous aperceviez des anges volants et abattez-les.

Vous retrouvez votre première apparence, avancez tout droit jusqu'au coin de la rue et affrontez des anges volants et des démons. Une fois que la zone est sécurisée, des racines étranges appelées Tumeur démoniaque apparaissent. Escaladez-les et atteignez le toit. Ensuite, utilisez le câble électrique pour traverser jusqu'au toit suivant et sautez sur la tumeur démoniaque suivante. Appuyez sur la touche d'attaque lorsque vous escaladez la tumeur et éliminez ainsi les monstres qui vous attaquent.

Maintenant que vous êtes sur le toit, entrez dans la salle suivante et éliminez les démons qui arrivent pour dégager le passage. Ensuite, suivez ce chemin et avancez jusqu'au câble électrique. Utilisez-le pour descendre, avancez à gauche et affrontez les monstres volants. Ensuite, suivez la route qui mène à droite puis celle qui mène à gauche et

préparez-vous à affronter votre premier boss.

Boss : Straga
Straga possède deux types d'attaques. Dans la première attaque, il donne un coup de poing dans le sol et déclenche ainsi un faisceau de lave qui vous heurte. Esquivez cette attaque en courant à droite ou à gauche. Dans la seconde, il arrache des véhicules du bassin de lave et les lance sur vous. Courez également à gauche ou à droite et évitez ainsi cette attaque. Ensuite, prenez les véhicules qu'il vous lance, visez-le et lancez-les sur lui en retour.

Une fois qu'il est assommé après deux véhicules lancés, approchez-vous de sa tête et effectuez un combo pour lui infliger des dégâts. Répétez cette technique deux à trois fois jusqu'à ce qu'une touche s'affiche sur la tête du monstre et appuyez dessus pour lui crever l'oeil. Par la suite une scène se déclenche et vous vous retrouvez en enfer.

Conseil Ardent

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guerre, montez les escaliers à droite et récupérez votre Epée légendaire (l'Absorbeur de Chaos). Ensuite, entrez dans le menu pause, attribuez la capacité de Courroux puis montez les marches, à gauche. Absorbez les âmes et quittez le conseil. Remarquez que lors des prochains combats, chaque touche d'attaque vous permet d'absorber des âmes bien précises.

Chapitre 2 : Trouvez le démon Vulgrim

Hôtel Seraphin

D'abord, grimpez sur la tumeur démoniaque et accédez au parking. Suivez la route de droite, effectuez un double saut et continuez à remonter. En arrivant près du bord, accrochez-vous au rebord du mur gauche et traversez le creux. Ensuite, prenez votre épée et éliminez les monstres qui vous attaquent.

Poursuivez le long du parking de droite, utilisez le tuyau de canalisation et traversez le vide. Ensuite, achevez les quelques monstres, ouvrez l'ascenseur d'en face et grimpez à la tumeur démoniaque. Atteignez ainsi une grande salle remplie de monstres et préparez-vous à les abattre. Faites attention au grand monstre gluant, effectuez de longs combos et tuez-le en premier. Ensuite, occupez-vous des petits et avancez à droite de la salle. Ouvrez le coffre vert pour absorber des âmes de santé, montez les escaliers (à gauche) et poussez le bloc à droite jusqu'au mur. Sautez sur ce bloc puis sur le bord élevé, accrochez-vous à la canalisation et traversez jusqu'à l'autre côté.

Eliminez plusieurs monstres dans le corridor, entrez par la porte et grimpez à la tumeur démoniaque. Avancez sur le toit pour qu'il s'effondre et vous vous retrouverez dans une autre grande salle. Entrez, attaquez les zombies qui sont dans la pièce puis affrontez un grand dragon par la suite. Lancez les capacités de Courroux et des combos, esquivez les attaques de l'ennemi et abattez-le.

Maintenant que le chemin est libre, avancez et entrez dans le corridor de droite. Montez les marches, effectuez un double saut pour grimper et remontez jusqu'aux prochains monstres. Abattez-les, avancez et ouvrez le coffre qui est à gauche. Enfin, approchez-vous du bord et regardez la scène qui se déclenche.

Chapitre 3 : Collectez 500 âmes pour le démon Vulgrim

La croisée des Chemins

Maintenant que vous avez retrouvé Vulgrim, vous avez besoin de son aide pour pouvoir continuer votre quête. Mais pour cela, vous devez d'abord satisfaire sa soif et lui ramener 500 âmes.

Pour ce faire, regardez la carte en entrant dans le menu et repérez les trésors éparpillés dans la zone. Aussi, éliminez les monstres que vous apercevez et les objets pour récolter des âmes. D'abord, allez au sud, descendez dans le creux et ouvrez le coffre pour récolter plusieurs âmes. Ensuite, allez au nord-est et affrontez plusieurs monstres. Ouvrez le

coffre rempli d'âmes de santé dans le gouffre et remontez. Entrez dans l'immeuble se trouvant à proximité, abattez les zombies et ouvrez le coffre. Ensuite, suivez la rue qui mène au nord-est, récupérez le contenu d'un autre coffre et revenez sur vos pas. Au nord-ouest, éliminez un grand monstre et récupérez les âmes de santé dans le coffre.

Dès que vous avez ramassé plus de 500 âmes, retournez vers Vulgrim et parlez-lui pour recevoir une Corne de terre.

Chapitre 4 : Trouvez le démon Samaël

Attribuez la corne de terre à une touche directionnelle et utilisez-la pour ouvrir la porte antique en haut des marches. Par la suite, ouvrez une deuxième porte et entrez. Ouvrez le coffre d'âmes à gauche, montez les escaliers (à gauche aussi) et atteignez la salle suivante. Eliminez les monstres, ouvrez le coffre et grimpez sur le rebord détruit de la bibliothèque. Avancez à gauche, descendez dans le trou et abattez les monstres.

Ensuite, sautez dans le bassin de gauche et nagez sous l'eau pour atteindre un nouvel endroit. Récupérez l'Eclat de pierre de vie dans le coffre et revenez en arrière. Grimpez le long de la tumeur démoniaque à droite, entrez par la porte et ouvrez un autre coffre à droite. Poursuivez le chemin à gauche, ouvrez les deux portes suivantes et sortez dans la rue.

Potence Ardente

Descendez la pente qui est en face, montez les escaliers de gauche et ouvrez le coffre. Ensuite, descendez, avancez tout droit sur le pont et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Général Fantôme
Pour battre Général Fantôme, vous devez effectuer une attaque et une esquive juste après. Faites des déplacements rapides à gauche pour esquiver ses attaques puis revenez à l'assaut. Lorsqu'il invoque d'autres monstres pour vous attaquer, abattez-les rapidement et remplissez ainsi la jauge des capacités de Courroux. Ensuite, attaquez le Général Fantôme à nouveau et effectuez une capacité de Courroux pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'un bouton s'affiche sur la tête de ce boss, appuyez dessus et battez-le.

Après le combat, avancez à gauche et déplacez la statue vers la gauche. Déplacez aussi la statue qui se trouve à droite et regardez la scène durant laquelle Samaël apparait.

Chapitre 5 : Trouvez Tiamat et prenez son coeur

Maintenant, revenez en arrière et prenez à gauche. Utilisez la nouvelle capacité Vol d'ombre sur les courants d'ombres pour planer au-dessus de la lave et atteignez l'autre côté de la route. Eliminez les monstres qui sont présents, sautez une nouvelle fois sur la zone d'ombre et atteignez le tunnel du train.

Avancez dans ce tunnel, descendez la pente à gauche et repérez un coffre dans la lave sur votre droite. Effectuez un vol plané pour l'atteindre, ouvrez-le et revenez sur le chemin principal. Éliminez deux monstres, effectuez un vol d'ombre sur le courant d'ombre, avancez tout droit et grimpez à la Tumeur démoniaque. Déplacez-vous à gauche, donnez un coup de lame sur la racine qui sort de la tumeur et poursuivez vers le haut jusqu'à l'autre rive.

Abattez les deux monstres, avancez à droite et sautez par-dessus la lave. Avancez dans ce petit tunnel, effectuez un vol plané au-dessus de la lave et dirigez-vous sur les courants d'ombre pour remonter vers le haut et traverser ainsi jusqu'à l'autre côté. Ensuite, avancez, grimpez sur les rebords et trouvez la sortie, en face.

Parc Suffocant

D'abord, ignorez la construction an face et partez à gauche. Descendez les escaliers souterrains, éliminez les ennemis et récupérez un artefact. Ensuite, partez à droite de l'entrée du parc, abattez d'autres ennemis et poursuivez jusqu'à la route. Descendez des marches près de la route, ouvrez le coffre et récupérez les âmes.

Par la suite, entrez dans la construction et parlez avec Vulgrim. Echangez de nouvelles capacités contre des âmes puis

partez au Nord-est. Descendez la pente, utilisez la corne de terre et appelez la porte antique.

Après la discussion avec la porte antique, vous devez desceller la malédiction qui pèse sur lui pour qu'il puisse se déplacer. Pour cela, vous devez détruire les quatre malédictions en gagnant les quatre défis.

Par conséquent, revenez en arrière, partez légèrement à droite et repérez le téléporteur rouge. Montez sur le piédestal, activez le téléporteur et atteignez ainsi la première arène.

Bagarre de vitesse

Dans cette épreuve de vitesse, vous devez éliminer 40 ennemis avant la fin du temps imparti. Vous affrontez d'abord de petits monstres, de plus grands monstres puis deux à trois grands monstres de feu. Lorsque vous réussissez l'épreuve, détruisez l'oeil de la malédiction et récupérez des âmes.

Ensuite, allez vers le faisceau lumineux qui se trouve au sud du parc.

Bagarre Aérienne

Dans cette épreuve, vous devez effectuer des combos d'attaques aériennes et battre cinq ennemis avant la fin du temps imparti. Pour ce faire, concentrez-vous d'abord sur l'un d'eux, lancez-le dans les airs et effectuez un combo aérien. Répétez cette attaque plusieurs fois, battez les cinq monstres et gagnez cette épreuve. Enfin, détruisez l'oeil, récupérez le contenu des coffres et quittez l'arène.

A présent, allez au sud-est de la zone et entrez dans le téléporteur.

Fin sanglante

Dans cette épreuve, votre objectif est d'éliminer 30 ennemis grâce à des attaques fatales. Pour ce faire, vous devez savoir que les petits monstres peuvent être éliminés instantanément avec une attaque fatale. Tandis que les grandes créatures doivent être assommées avant de pouvoir utiliser l'attaque. Pour battre rapidement les chauves-souris, sautez et appuyez sur la touche d'attaque fatale. Assommez les autres monstres avant de les battre et utilisez les capacités de Courroux pour assommer les plus grands ennemis.

Enfin, atteignez le dernier téléporteur au sud-ouest et utilisez-le.

Venimeux

A présent, vous êtes dans une arène infectée par un poison venimeux et vous devez battre 50 ennemis avant que la barre de vie de Guerre ne s'achève (en effet, la jauge se vide avec le temps). Il existe des coffres autour de l'arène qui contiennent des âmes de santé et de Courroux. Effectuez des attaques fatales contre les petits monstres, des combos rapides contre les grands ennemis et des capacités de Courroux face aux grandes créatures. Complétez cette dernière épreuve, récupérez le contenu des coffres et obtenez la capacité de Contre-attaque.

Maintenant, retournez voir Vulgrim pour acheter de nouvelles capacités si vous le voulez et revenez voir la porte antique. Utilisez la corne, obtenez la capacité Dévastateur et attribuez-la à votre épée. Ensuite, entrez par le passage qui est dégagé et ouvrez la porte, au fond à droite.

Entrez dans le grand conduit d'égout à gauche, grimpez aux rebords et descendez dans un grand tunnel.
Repérez un coffre d'âmes à gauche du tunnel, récupérez son contenu puis partez de l'autre côté. Eliminez les chauves-souris, effectuez des vols planés sur les courants d'ombre pour atteindre l'autre bout et ouvrez la porte à droite.

Avancez jusqu'à zone suivante et éliminez tous les ennemis qui arrivent pour débloquer le passage. Entrez, ouvrez la porte au fond et sortez du tunnel.

L'escalier brisé

En sortant du tunnel, remontez la pente et repérez une brèche dans le mur de droite. Entrez par ce trou, suivez le chemin jusqu'à la falaise et récupérez un artefact au fond. Ensuite, revenez en arrière et remontez en haut de la route.

Partez à droite (sud), descendez les escaliers souterrains et avancez jusqu'au croisement. Récupérez le contenu du coffre à droite puis partez à gauche pour parler à Vulgrim. Achetez une nouvelle attaque, sortez de cet endroit et entrez dans le bâtiment en ruines juste à proximité des marches.

Montez les escaliers, récupérez les âmes dans le coffre à droite et approchez-vous du trou dans le mur. Effectuez des vols planés au-dessus des courants d'ombre et atterrissez sur le pont brisé. Remontez à droite jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Éliminez les chauves-souris, récupérez une Pierre de vie dans le coffre près des véhicules et revenez sur vos pas. Maintenant, suivez l'autre chemin et planez sur les courants d'ombre pour traverser. A mi-chemin, un nouveau grand monstre apparait derrière vous.

Esquivez les véhicules qu'il lance, attendez qu'il s'approche et commencez la bataille. D'abord, esquivez ses attaques ou bloquez-les et effectuez un combo aussitôt que l'occasion se présente. Restez constamment en mouvement pour esquiver les assauts de votre ennemi, réalisez des attaques de Courroux pour riposter. Assommez-le avec des attaques puissantes et achevez-le avec l'attaque fatale.

Par la suite, utilisez le courant d'ombre et ouvrez le coffre d'âme sur votre droite. Poursuivez le long du chemin, planez au-dessus du courant d'ombre et atteignez l'immeuble d'en face. Eliminez les ennemis à l'intérieur, remarquez le spectre bleu devant les escaliers et prenez le passage qui est juste à droite.

Descendez les escaliers, entrez par la porte de gauche et récupérez le contenu du coffre. Revenez en arrière, continuez à descendre vers l'étage inférieur et récupérez la Clé de l'observateur dans le coffre. A présent, remontez les escaliers et utilisez la clé pour déverrouiller le spectre bleu. Remontez les escaliers et regardez la scène cinématique.

Après la scène, Guerre prend possession d'un oiseau angélique et doit s'enfuir. Guidez alors cette bête, visez les ennemis qui vous poursuivent et éliminez-les. Le vol est automatiquement effectué par l'oiseau. Volez au-dessus du pont, descendez entre les cornes et entrez dans le tunnel. Eliminez d'autres ennemis, sortez de l'autre coté du tunnel et poursuivez tout droit jusqu'à la chute d'eau. Abattez d'autres anges, continuez à gauche et entrez dans un immeuble. Remontez, suivez la route et prenez à droite tout en éliminant des monstres. Dépassez le pont brisé, abattez d'autres anges et entrez dans la cave au milieu des épines. Continuez à voler jusqu'au lac de lave, descendez près de la lave et prenez le passage qui est en bas. Continuez tout droit, faites gaffe aux pinces et abattez les chauves-souris. Poursuivez vers l'avant, éliminez d'autres créatures volantes et trouvez la sortie de la grotte.

Chapitre 6 : La Cathédrale Obscure

Après la courte scène dans laquelle la bête angélique est attaquée par un plus grand monstre, vous vous retrouvez devant la cathédrale obscure.

D'abord, suivez la route de droite, descendez au niveau le plus bas et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez en arrière et remarquez les trois portes métalliques devant la cathédrale. La première porte à droite permet de trouver Vulgrim. Faites vos achats, ignorez celle de gauche et suivez celle du milieu pour entrer dans la cathédrale.

Avancez, prenez à droite près de la statue et récupérez une épée de Crystal. Continuez dans le corridor jusqu'à la porte du fond et repérez les deux statues à droite et à gauche. Placez l'épée de cristal sur celle qui est à droite, ouvrez la porte et entrez.

Avancez tout droit, traversez la lave et ouvrez la grande porte à droite. Entrez dans la cour, éliminez tous les ennemis pour dégager le passage et ouvrez la porte. Avancez, prenez une bombe tumeur, lancez-la sur les gemmes rouges qui bloquent le chemin et attendez qu'elle explose. Ensuite, prenez les âmes de santé dans le coffre et entrez.

A présent, planez au-dessus de la lave, grimpez sur les rebords du mur et atteignez la section élevée. Avant de suivre l'entrée de droite, récupérez la capacité Rage dans le coffre et revenez. Ouvrez la porte au fond et atteignez la corniche. Avancez, récupérez une carte dans le coffre se trouvant en face de la statue et ouvrez la porte à l'autre bout

du balcon. Récupérez les âmes dans le coffre, revenez sur vos pas jusqu'à la statue du balcon et poussez-la pour créer un trou dans la cour.

Descendez par le trou, effectuez un vol plané au-dessus de la lave et achevez les deux ennemis en face. Grimpez sur les rebords du mur de droite, déplacez-vous vers la gauche et repérez l'Artefact dans les airs. Accrochez-vous à la partie supérieure de la tumeur démoniaque, sautez vers l'artefact et planez pour le saisir. Ensuite, éliminez les deux créatures et planez au-dessus de la lave. Suivez le chemin jusqu'à la porte, ouvrez-la et achevez les quatre monstres qui se trouvent derrière. Prenez la clé de l'observateur dans le coffre puis faites machine arrière jusqu'à la cour où se trouve le spectre bleu.

Utilise la clé de l'observateur pour enlever le spectre bleu, entrez et préparez-vous à affronter le gardien de la cathédrale. Effectuez des combos puissants, bloquez ses attaques et effectuez des capacités de Courroux si vous en avez la possibilité. Si votre jauge de santé est à moitié vide, il existe un coffre rempli d'âmes de santé à droite de l'arène. Poursuivez vos attaques, esquivez les siennes et abattez ce gardien.

Une fois qu'il est achevé, récupérez les âmes dans le second coffre et l'épée de cristal en haut des marches. Ensuite, faites machine arrière et entrez par la porte qui est à gauche dans la cour. Retournez dans le grand hall où se trouve la statue suspendue et approchez-vous de la porte qui est au nord. Placez l'épée de cristal sur la statue de droite pour déverrouiller la porte et entrez.

Avancez dans l'arène, regardez l'épée de cristal dans l'alcôve à droite et repérez le monstre qui la garde sur le toit. Si vous vous approchez, vous serez dévoré. Par conséquent, prenez une bombe tumeur près de la lave, visez le monstre et lancez-la pour le repousser pendant quelques instants. A ce moment, filez rapidement pour récupérer l'épée puis préparez-vous à affronter un gardien et plusieurs autres ennemis.

Une fois que les passages sont dégagés, approchez-vous de la statue au nord, placez l'épée de cristal et entrez par la porte. Dans cet endroit, repérez le courant d'ombre à gauche, regardez en haut à droite et repérez un Artefact. Sautez sur le courant d'ombre, effectuez un vol plané vers l'artefact et saisissez-le. Ensuite, refaites la même chose et sautez à gauche pour entrer par la porte suivante.

Grimpez sur les rebords du mur, déplacez-vous à gauche et descendez du côté opposé. Déplacez le piédestal pour le faire descendre dans la cour inférieure et descendez à votre tour. Déplacez-le à nouveau jusqu'au mur et utilisez-le pour atteindre les rebords. Remontez au balcon, en haut, entrez par la porte de droite et montez les marches. Eliminez le monstre qui est à gauche, prenez une bombe tumeur et lancez-la sur la bête suspendue au toit.

Ensuite, descendez par le trou qui vient de se créer et suivez le couloir souterrain. Eliminez les ennemis en chemin, poursuivez et atteignez une autre arène.
Brisez les chaines de la statue en vert et récupérez une Lame Boomerang. Utilisez cette nouvelle arme pour éliminer les oiseaux volants, les monstres qui arrivent puis utilisez-la pour abattre le dernier grand monstre empoisonné. Effectuez également des attaques de Courroux pour en venir à bout.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez le mécanisme en surbrillance qui se trouve au-dessus de la porte. visez-le avec la Lame boomerang, frappez-le et entrez. Eliminez les deux oiseaux de feu, repérez la statue dans la lave et lancez le boomerang sur la bombe tumeur près des gemmes rouges. Détruisez une première gemme en face puis grimpez à gauche et détruisez une seconde gemme derrière la statue Ensuite, tournez la manivelle qui se trouve en face de la statue pour la remonter et tirez sur l'épée qui apparait pour déverrouiller ainsi les portes.

A présent, entrez par la porte de gauche, lancez le boomerang sur les bombes tumeur et descendez. Avancez à droite, détruisez une nouvelle fois les bombes avec le boomerang et sautez ainsi jusqu'à la seconde porte. Avancez légèrement et entrez par une autre porte sur votre gauche.

Dans cette grande salle, vous devez retrouver trois épées de cristal pour les placer dans les trois statues. D'abord, repérez la porte sur votre gauche, grimpez sur les rebords pour l'atteindre et entrez.

Dans cette endroit, avancez d'abord sur le pont jusqu'à la forme circulaire et planez à droite pour récupérer un Artefact.

Ensuite, sautez sur les plates-formes circulaires et atteignez l'autre côté de la salle. Prenez une ou deux bombes inertes, visez la gemme rouge près des plates-formes et lancez-la. Ensuite, prenez une troisième bombe, visez la torche qui se trouve à gauche de la gemme et lancez-la pour exploser le tout et détruire ainsi la gemme.

Ensuite, grimpez sur les rebords du mur puis sur la tumeur démoniaque et revenez au point de départ. Activez le levier de la statue qui est à droite de l'entrée et remarquez que le pont devient mobile. Montez sur ce pont, allez d'abord à gauche et prenez une bombe inerte. Traversez le pont à nouveau et placez la bombe sur les gemmes qui sont à l'autre bout. Prenez le boomerang, visez d'abord la torche puis la bombe et lancez. Entrez par la brèche dans le mur, suivez le chemin et actionnez le levier.

Ensuite, revenez en arrière là où se trouvent les bombes inertes. Récupérez-en plusieurs, placez-les sur le mur de façon à créer une ligne droite jusqu'à la gemme rouge. Prenez le boomerang, visez la bombe active puis les inertes et lancez-le pour créer des explosions successives. Suivez le nouveau passage, activez le levier et revenez en arrière.

Enfin, visez les deux cristaux bleus des deux statues en même temps et lancez le boomerang pour dégager la lave. Entrez, récupérez l'épée de cristal ainsi que les âmes dans les deux coffres puis quittez cet endroit et revenez à l'arène précédente. Placez la première épée sur l'une des statues, repérez le courant d'ombre au nord et utilisez-le pour atteindre la porte élevée.

Entrez, lancez le boomerang sur les bombes suspendues au câble et détruisez-les. Ensuite, descendez le long du même câble et activez le levier. Sautez sur les plates-formes de gauche, visez le cristal bleu au sud (celui de gauche) et lancez le boomerang pour l'actionner. Ensuite, planez vers la plateforme dans le coin droit et actionnez le second cristal. Par la suite, accrochez-vous au rebord de la plateforme qui se trouve à l'ouest et escaladez-la. Activez le cristal et sautez sur la plateforme qui vient d'apparaitre. Lancez les bombes tumeur sur les deux gemmes rouges dans la pièce et détruisez-les. Entrez dans la cavité qui est au nord, grimpez aux rebords du mur et sautez sur le câble à droite. Traversez toute la pièce grâce au câble, sautez sur la tumeur démoniaque et prenez l'épée de cristal, en bas.

Maintenant que vous avez récupéré l'épée, actionnez les deux cristaux des statues et traversez la plateforme qui vient d'apparaitre. Actionnez le levier une seconde fois, sautez sur les plates-formes de gauche et atteignez celle qui est dans le coin gauche. Activez le cristal de la statue en face, revenez en arrière et sautez sur la plateforme dans le coin. Entrez par la cavité sur votre droite, récupérez le contenu du coffre et activez le cristal de la statue. Enfin, sautez sur les nouvelles plates-formes qui viennent d'émerger et trouvez ainsi la sortie de cet endroit.

A présent, placez la seconde épée de cristal et entrez dans la pièce qui est à l'Est.
Eliminez les quatre monstres qui sont présent, récupérez un Eclat de Courroux et la Clé de l'observateur dans les deux coffres et sortez.

Maintenant, revenez dans la pièce où se trouve le spectre bleu (là où se trouve la grande statue émergeant de la lave) et utilisez la clé de l'observateur pour entrer. Tuez les chauves-souris, grimpez sur le rebord du pilier de droite et déplacez-vous vers la gauche. Actionnez le levier en forme de crâne, entrez par la porte et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Le Geôlier
Pour battre le Geôlier, utilisez d'abord le boomerang et achevez les monstres qu'il invoque. Fuyez toujours ses attaques dévastatrices, visez les trois points jaunes sur son épaule avec le boomerang et attaquez-le. Une fois qu'il est à terre, effectuez un combo puissant pour lui infliger un maximum de dégâts et refaites la même opération depuis le début. Si votre jauge de santé est presque vide, ouvrez un coffre d'âmes dans l'arène et remplissez-la.

Après le combat, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et actionnez le levier. Ensuite, sortez, récupérez une bombe inerte à gauche et lancez-la sur la gemme de droite. Visez la torche allumée puis la bombe, lancez le boomerang pour détruire la gemme et abattez les monstres qui arrivent.

Ensuite, entrez par la brèche dans le mur, prenez le contenu du coffre (à gauche) et poursuivez à gauche. Sautez par-dessus la lave, grimpez sur les rebords et activez le levier. A présent, revenez là où se trouve la bombe inerte, prenez-la et lancez-la sur la nouvelle gemme rouge. Par la suite, vous devez allumer toutes les torches avec le

boomerang enflammé jusqu'à ce que vous puissiez activer la bombe qui est dans le couloir. Une fois toutes les torches allumées, un coffre apparait et vous obtenez l'amélioration Soif de sang. A présent, vous devez retourner à la salle précédente. Éliminez quelques ennemis en chemin, réactivez le levier de la plateforme mobile et abattez d'autres monstres. Traversez l'arène où vous aviez combattu le Geôlier, ouvrez la porte et actionnez le levier en forme de crâne.

Maintenant, sautez d'une plateforme à l'autre et traversez jusqu'à l'autre côté. Entrez, actionnez les deux cristaux en même temps pour déverrouiller la porte et entrez. Dans cette arène, affrontez d'abord, un gardien accompagné de quelques monstres et d'un zombie empoisonné puis récupérez l'épée de cristal. Essayez de préserver les deux coffres pour le combat car après l'acquisition de l'épée, vous allez combattre deux gardiens.

Une fois que les combats sont achevés, rebroussez chemin jusqu'à la salle aux trois statues d'anges et placez la dernière épée.

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, prenez d'abord une bombe tumeur et explosez la gemme rouge au sud. Entrez par la brèche, récupérez un Eclat de pierre dans le coffre et revenez sur vos pas. Entrez par la porte qui est à l'Ouest, montez les escaliers et préparez-vous à affronter Tiamat.

Boss : Tiamat
Le combat contre Tamiat se divise en deux phases. Dans la première phase, le monstre vole dans les airs et effectue deux sortes d'attaques. Elle lance des boules de feu ou fonce sur vous en attaquant avec ses griffes. Dans les deux cas, restez constamment en mouvement pour éviter les assauts ou effectuez un déplacement rapide. Pour l'attaquer, prenez une bombe inerte et lancez-la lui pour qu'elle se colle dessus.

Ensuite, visez l'une des torches qui se trouvent à l'extrémité de l'arène puis la bombe se trouvant sur le monstre et lancez le boomerang. Après l'explosion, Tiamat est assommée et tombe par terre. A ce moment, effectuez un combo puissant ou deux et infligez-lui un maximum de dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle arrête de voler.

Dans la seconde phase du combat, Tiamat ne vole plus dans les airs et effectuez trois types d'attaques. Dans la première, elle se relève légèrement et lance des boules de feu. Dans la seconde, elle s'élève dans les airs et retombe au sol créant ainsi une onde de choc. Dans la dernière attaque, elle vous fonce dessus puis s'élève pour vous enflammer. Pour contrer cette dernière attaque, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran. Pour contrer les deux autres, éloignez-vous constamment d'elle et gardez vos distances. Aussi, dans cette phase, utilisez le boomerang pour lui infliger des dégâts et évitez ses charges. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit assommée et retombe à nouveau par terre. A ce moment, attaquez-la avec l'épée et infligez-lui des dégâts.
Répétez le tout deux à trois fois jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après le combat, vous obtenez le coeur de Tiamat et une pierre de vie. Utilisez le téléporteur au milieu et regardez la scène qui suit.

Chapitre 7 : Rapportez le coeur de Tiamat à Samaël

Après la scène, appelez Vulgrim, parlez-lui si vous le voulez et achetez de nouvelles compétences. Ensuite, appuyez sur l'Antre du serpent et choisissez d'aller à la Croisée des chemins. Suivez le chemin, montez les escaliers et atteignez un téléporteur qui vous mènera à la Croisée des Chemins.

Croisée des chemins

Avant d'entrer par la porte, avancez au nord-ouest du temple et prenez les escaliers souterrains. Grimpez à la tumeur démoniaque, traversez le plafond et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, retournez-vous et regardez dans l'eau. Repérez une lueur verte montrant un Artéfact, nagez sous l'eau et récupérez-le.

Maintenant, revenez au temple et entrez. Montez les marches à gauche, grimpez sur la passerelle au-dessus de la bibliothèque puis avancez à gauche et planez au-dessus du vide pour récupérer un Artefact plus loin. Ensuite, descendez dans le trou, grimpez à la tumeur démoniaque et suivez le couloir. Entrez par la porte de gauche, ressortez par l'autre au fond du couloir et retournez à la potence Ardente.

Potence Ardente

Avancez près du bâtiment en ruine, visez la bombe tumeur accrochée au pilier et explosez la gemme. Remontez sur le pilier, ouvrez le coffre et récupérez un morceau de l'Armure abyssale. Ensuite, descendez et allez voir Samaël. Après la scène cinématique, vous obtenez la capacité de vous transformer en Forme Chaos.

Chapitre 8 : Trouvez Ulthane

A présent, revenez en arrière et prenez à droite juste après le pont. Avancez jusqu'au croisement, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez dans l'immeuble en ruine sur votre droite, récupérez le contenu du coffre et revenez au chemin que vous aviez ignoré plus tôt. Visez les flammes puis la bombe sur la gemme, lancez le boomerang et dégagez ainsi le passage.

Entrez, descendez dans le tunnel et éliminez les ennemis qui apparaissent pour poursuivre la route. Avancez jusqu'à la salle du ventilateur, sautez sur l'aile gauche de l'hélice et entrez par la porte. Éliminez les deux monstres, activez le levier et revenez sur l'hélice qui est désormais en rotation. Attendez le bon moment, suivez l'entrée à l'Ouest et éliminez d'autres monstres en chemin.

Passe submergée

D'abord avancez tout droit et descendez dans l'eau, regardez la chute d'eau derrière vous (au nord), passez à travers le rideau d'eau et récupérez un Artefact à l'intérieur. Ensuite, repérez les deux constructions qui se trouvent en plein milieu de l'eau et atteignez celle qui est au nord. Entrez dans cet immeuble par une brèche sous l'eau, montez les escaliers submergés et récupérez un autre Artefact au fond.

Maintenant, sortez, nagez vers le sud-ouest et approchez-vous de la porte antique. Utilisez la corne de terre pour la réveiller et préparez-vous à ôter la malédiction.

Repérez les quatre points sur la carte, atteignez-les et entrez dans le téléporteur pour commencer les défis. Entrez d'abord dans une sorte de tunnel, éliminez les ennemis et entrez dans le téléporteur pour commencer le premier défi.

Contre-tueur

Vous devez éliminer cinq ennemis en ne réalisant que des contre-attaques. Pour cela, attendez le moment où l'ennemi effectue une attaque et maintenez la touche de contre-attaque enfoncée pour réaliser un combo de contre-attaque. Répétez cette méthode cinq fois avant le fin du temps imparti et achevez ainsi ce défi.

Après ce défi, repérez une construction en ruine au plein milieu du lac et rejoignez-la. Montez au dernier étage et prenez le téléporteur.

Courroux de guerre

L'objectif est simple. D'abord remplissez la jauge du Chaos en réalisant de longs combos, prenez la forme Chaotique dès que possible et éliminez 30 ennemis avant la fin du temps imparti.

Soyez rapide lorsque vous avez la forme chaotique car la jauge se vide au fur et à mesure du temps. Lorsque vous êtes sous la forme de Guerre, concentrez-vous sur les petits monstres pour remplir la jauge et lorsque vous avez la forme chaotique, acharnez-vous essentiellement sur les plus grands pour les éliminer rapidement.

Après ce second défi, poursuivez au nord et retrouvez le prochain téléporteur au pied de l'eau.

Défenseur

Votre objectif est de défendre les monstres alliés et de garder au moins l'un d'eux en vie jusqu'à la fin du temps imparti. Pour cela, attaquez-vous aux ennemis et prenez la forme chaotique dès que l'occasion se présente pour en éliminer

plusieurs en même temps. Concentrez-vous essentiellement sur les plus grands monstres.

A présent, allez plus au nord et retrouvez le prochain téléporteur en accédant à un passage sous l'eau.

Un monde de douleur

Dans ce défi, votre objectif est d'éliminer 15 ennemis avec des armes improvisées telles que les voitures et ceci avant la fin du temps imparti.

Une fois que tous les défis sont effectués, revenez vers la porte antique et utilisez la corne pour l'invoquer à nouveau. Ensuite, entrez dans le tunnel et poursuivez à gauche. Passez par une brèche sous l'eau, éliminez des poissons monstres et sortez de l'autre coté.

Grimpez sur la tumeur démoniaque à droite, accrochez-vous au câble suspendu au milieu du tunnel et traversez le fossé. A présent, prenez d'abord le chemin de gauche pour retrouver Vulgrim, faites des achats puis revenez prendre le chemin opposé.

Gué de l'Enclume

Entrez dans la cour, repérez le marteau au milieu et essayez de le prendre. Une scène se déclenche, Ulthane apparait et vous êtes confronté à lui. Les coups d'épée sont inefficaces face à cet ennemi, le seul moyen de l'attaquer est de prendre d'abord la forme chaotique. Mais avant cela, remplissez la jauge du Chaos en réalisant quelques combos suivis d'une esquive rapide ou en lui lançant dessus différents projectiles comme des voitures.

Après l'avoir attaqué, une scène se déclenche et vous êtes assailli par des anges. Ulthane se met alors à vos côtés et se bat contre eux.

Chapitre 9 : Trouvez la bouche de métro

Engagez-vous dans un combat contre les anges volants, effectuez des attaques aériennes et prenez la forme chaotique dès que l'occasion se présente. Achevez tous les ennemis qui arrivent, repérez le compteur des morts en haut de l'écran et tentez à tout prix de dépasser celui d'Ulthane.

Dès que la première zone est sécurisée, suivez votre allié de fortune qui ira ouvrir une porte et battez une seconde vague d'anges. Ensuite, Ulthane vous lancera vers un immeuble. Prenez la bombe tumeur, lancez-la sur le pilier du pont et explosez-le. Tout de suite après, éliminez un ange-gardien et prenez son arme. Cette arme est redoutable, utilisez-la pour exploser plusieurs autres vagues d'anges. Lorsque vous apercevez une courte scène dans laquelle deux anges-gardiens arrivent pour vous attaquer, ceci veux dire que le point de contrôle est proche. Eliminez-les pour l'atteindre.

Ensuite, suivez le chemin de la tumeur démoniaque, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et revenez. Descendez au niveau inférieur du rebord, sautez pour retrouver Ulthane et suivez-le jusqu'à la porte. Obtenez l'amélioration Art du combat, entrez par la porte qu'il vient d'ouvrir et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Uriel
Le combat contre Uriel n'est pas compliqué. Lorsqu'elle attaque, une boule d'énergie apparait autour d'elle. A ce moment, effectuez une esquive rapide et contre-attaquez avec un combo puissant. Répétez cette méthode deux à trois fois et battez ainsi votre ennemie.

Après le combat, une scène cinématique dans laquelle Ulthane vous ouvre la porte qui mène vers la Mantoptée se déclenche.

Chapitre 10 : Détruisez la Mantoptée

Avancez à droite, entrez dans le trou au sol et suivez le chemin jusqu'au conduit d'égout. Ouvrez un coffre d'âmes en

chemin, suivez le tunnel et montez les escaliers.

Les fossés

Suivez le chemin qui mène vers une grande cour, entrez et préparez-vous à un premier affrontement contre la Mantoptée. Prenez l'arme Rédemption au sol, visez et tirez des charges explosives à volonté. Lorsqu'elle projette son rayon lumineux, relâchez l'arme évitez votre ennemie puis reprenez les tirs. Essayez de viser son point faible qui brille en bleu. Après quelques coups, elle s'enfuit.

Relâchez l'arme, avancez au fond de la cour et récupérez le contenu du coffre derrière la statue. Ensuite, repérez les deux portes qui sont de part et d'autre de la cour et entrez d'abord par celle à l'ouest.

Avancez, prenez le contenu du coffre et ouvrez la porte suivante. Traversez le ravin en grimpant à la tumeur démoniaque, montez les marches et ouvrez la porte de gauche.

Plongez sous l'eau, éliminez les poissons monstres et entrez dans un tunnel au nord-ouest. Remontez à la surface, grimpez aux tumeurs démoniaques et activez le mécanisme pour allumer le tuyau de gaz. Allumez le second tuyau à gauche avec le boomerang, descendez près de la bombe inerte au milieu et allumez un troisième tuyau se trouvant près d'une gemme rouge. Lancez une bombe inerte sur la gemme, plongez une nouvelle fois sous l'eau, approchez-vous du mécanisme que vous avez actionné plus tôt et allez à droite. Utilisez les deux câbles suivants pour traverser, allumez la bombe et dégagez la porte.

Entrez, descendez les escaliers et regardez le creux à gauche. Plongez dans l'eau, récupérez un Artefact et remontez par les rebords. A présent, prenez le chemin du corridor à droite des marches et éliminez les monstres qui bloquent le passage.

Entrez par la porte, avancez à droite et affrontez d'autres ennemis. Utilisez la forme chaotique pour éliminer le grand monstre puis plongez dans le trou. Nagez dans le tunnel, achevez les poissons et remontez à l'autre bout. Remarquez la présence d'une porte verrouillée par un spectre bleu, sortez de l'eau et plongez dans l'autre trou à l'Ouest.

Nagez sous la grille métallique, avancez jusqu'à un croisement et prenez la première à droite. Remontez à la surface, récupérez l'Amélioration Faucheur dans le coffre et revenez au croisement. Poursuivez le chemin vers l'ouest, suivez le canal et remontez à la surface plus loin. Récupérez un Eclat de Courroux et des âmes dans les deux coffres, activez le mécanisme pour arrêter l'hélice et revenez en arrière. Maintenant, passez au-dessus de la grille métallique, récupérez la clé de l'observateur dans le coffre et revenez là où se trouve la porte avec le spectre bleu. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez.

Descendez dans la cour, brisez les chaines de la pierre verte et obtenez des Gantelets Secousse. A présent, vous pouvez briser les gemmes de glace avec cette arme secondaire.

Tout de suite après, vous serez attaqué par plusieurs monstres. Agressez d'abord le grand monstre, effectuez des combos puissants et assommez-le à deux reprises pour l'éliminer. Ensuite, occupez-vous des petits monstres qui arrivent, réalisez des Capacités de Courroux et achevez-les. Ensuite, une seconde vague d'ennemis arrive. Changez vers la forme Chaotique si vous le pouvez, récupérez aussi les âmes de santé dans un coffre à proximité si vous êtes blessé et achevez cette vague.

Dès que l'endroit est sûr, grimpez sur les rebords à l'Ouest et récupérez la clé de l'observateur dans le coffre. Puis, grimpez à la tumeur démoniaque se trouvant à l'autre bout et déverrouiller la porte.

Entrez, détruisez les gemmes de glace avec les Gantelets Secousse et plongez sous l'eau. Nagez jusqu'à la zone suivante et remontez dans une autre grande salle.

D'abord, montez les escaliers à gauche, déplacez l'objet en bas et placez-le sur le premier monte-charge. Activez le levier, placez l'objet sur le bord de droite et donnez un coup de poing avec le Gantelet pour déplacer l'objet vers le second monte-charge. Ensuite, activez le second levier et placez convenablement l'objet près du bord de droite. Montez

sur l'objet, sautez et planez jusqu'au troisième monte-charge. Repérez un Artefact dans une cavité, récupérez-le et revenez sur le monte-charge. Maintenant, activez le levier pour rabaisser le niveau du troisième élévateur, revenez au deuxième et donnez un coup de poing pour déplacer l'objet.
Enfin, activez le levier du troisième élévateur pour remonter d'un niveau, déplacez l'objet près de la grille et utilisez-le pour sauter vers le haut.

Maintenant, détruisez la gemme de glace en face et suivez le chemin. Utilisez le câble pour traverser le ravin, éliminez les bestioles et suivez la route d'en face. Achevez les monstres qui arrivent, avancez jusqu'au fond et suivez le chemin de gauche. Descendez près du ravin sur votre droite, brisez les gemmes de glace et videz ainsi l'eau.

A présent, ouvrez d'abord un coffre contenant une Carte à l'Est puis entrez dans la grande pièce vidée de son eau.

Avancez à gauche et montez les escaliers de gauche. Activez le mécanisme pour déplacer une plateforme mobile, descendez et poussez le plateau loin des rails. Entrez dans la cavité où se trouve le wagon et poussez-le sur la plateforme mobile jusqu'à ce que la lumière devienne verte. Remontez à nouveau sur les escaliers, activez le mécanisme une seconde fois pour remettre la plateforme dans sa position initiale et allez briser les gemmes de glace en face du wagon. Enfin, déplacez le wagon dans le tunnel avec un coup de Gantelets, grimpez dessus pour atteindre la tumeur démoniaque dans le mur et quittez ainsi cet endroit.

Ensuite, suivez le couloir, brisez la gemme de glace et ignorez la porte sur votre droite. Traversez le ravin le long des tumeurs démoniaques et revenez ainsi dans la cour où vous aviez combattu la Mantoptée pour la première fois.

A présent, vous allez affronter un nouveau monstre qui manie deux lames. Attaquez-le avec des combos puissants, invoquez la forme chaotique dès que possible et achevez tous les ennemis pour déverrouiller les portes.

Une fois que la zone est en sureté, ouvrez la porte qui se trouve à l'Est et entrez. Montez les escaliers, prenez le contenu du coffre et ouvrez la porte suivante. Récupérez les âmes dans un autre coffre à droite, brisez les gemmes de glace à gauche et entrez.

Plongez dans l'eau, approchez-vous du deuxième cube, à gauche. Frappez le cristal qui se trouve sous l'eau et grimpez rapidement sur le bloc avant qu'il ne remonte. Lorsqu'il s'élève, sautez et planez vers la porte suivante au nord et entrez.

Allumez les tuyaux de gaz avec le boomerang, entrez dans le tunnel de droite pour ramener une bombe inerte au fond et revenez la placer sur la gemme de feu. Allumez la bombe, détruisez les gemmes et entrez dans la pièce suivante.

Prenez un coffre à droite, remontez, traversez la passerelle et poursuivez au nord jusqu'à la grande pièce suivante. Plongez sous l'eau, suivez le chemin au nord et remontez à la surface. Grimpez aux rebords, utilisez le courant d'ombre pour atteindre un rebord plus haut et déplacez-vous à gauche pour atteindre la salle suivante.

Maintenant, détruisez les gemmes de glace qui se trouvent dans toute la salle et révélez une bombe inerte. Lancez-la sur la gemme de feu près de l'entrée puis utilisez le boomerang pour allumer les tuyaux de gaz et la bombe. Vous devez vous placer à égale distance entre vos cibles pour que le boomerang puisse cibler les deux à la fois.

Sautez sur les rebords qui viennent d'apparaitre, atteignez la passerelle et détruisez les gemmes de glace puis actionnez le levier près de l'entrée.

A présent, descendez et récupérez une clé de l'observateur dans le coffre. Quittez cet endroit en prenant le chemin d'en face, poursuivez jusqu'au tunnel que vous aviez pris pour récupérer une bombe inerte et utilisez la clé de l'observateur pour déverrouiller la porte.

Avancez dans le couloir à droite jusqu'à ce qu'un monstre géant apparait et vous attaque. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour le contrer puis revenez à l'arrière du tunnel et poussez le wagon pour qu'il le prenne pour cible. Ensuite, avancez dans le couloir, entrez par la brèche de droite et rejoignez la cour suivante.

A présent, éliminez les monstres qui vous attaquent pour débloquer les chemins scellés et continuer votre quête. Après le combat, suivez en premier lieu le chemin du nord, lancez le boomerang sur la bestiole qui garde le coffre et qui se trouve au plafond puis ouvrez les deux coffres dans cette cave.

Ensuite, revenez dans la cour et suivez le chemin de l'Ouest. Allez à gauche du tunnel, ouvrez un coffre d'âmes et activez un levier. Revenez en arrière pour aller de l'autre côté, plongez sous l'eau et remontez à la surface plus loin.

Dans la section suivante, descendez et détruisez les gemmes de glace dans le deuxième conduit à gauche pour augmenter le niveau d'eau.
Ensuite, nagez sous l'eau, entrez par le premier conduit à gauche (regardez en haut) et remontez à la surface. Sautez par-dessus l'eau pour atteindre l'autre côté, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite. Sautez à nouveau pour récupérer un Eclat de Courroux dans le coffre puis revenez détruire une autre gemme de glace. Enfin, récupérez un coffre d'âmes dans un conduit à droite, grimpez au rebord qui mène vers le chemin de l'Est et avancez pour affronter la Mantoptée.

Boss : Mantoptée
Le combat contre la Mantoptée est facile. D'abord, vous devez détruire les gemmes de glace qui bloquent le chemin du wagon plateau. Faites attention au rayon lumineux qu'elle lance car lorsqu'il touche la gemme, cette dernière ne peut plus être détruite. Une fois que les rails sont dégagés, déplacez le plateau en lui donnant un coup de poing avec les Gantelets et assommez ainsi le monstre. A ce moment, approchez-vous rapidement du coeur de la Mantoptée et attaquez-la avec des coups de poing puissants ainsi que des coups de lames.

Par la suite, le monstre invoque plusieurs bestioles vertes pour vous attaquer. C'est le moment idéal pour remplir votre jauge de santé car elles possèdent plusieurs âmes en réserve. Eliminez-les avec le bouton qui s'affiche à chaque fois pour remplir la jauge et restez derrière le plateau pour éviter le rayon.
Ensuite, donnez un premier coup de poing au plateau pour frapper le montre une première fois, éloignez-vous du plateau, attendez la réaction de la Mantoptée puis donnez un second coup de poing pour l'assommer. Frappez toujours le coeur de la Mantoptée jusqu'à ce que la couche de glace qui le protège se brise. Ensuite, répétez cette méthode et frappez le coeur de la Mantoptée jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Chapitre 11 : Rapportez le coeur de la Mantoptée à Samaël

Maintenant, entrez dans le téléporteur et revenez voir Ulthane. Ce dernier vous donne un pistolet Pitié. Sortez de sa demeure, entrez dans le conduit d'égout au sud et avancez tout droit vers le téléporteur de Vulgrim.

Entrez dans l'antre des serpents et allez à la Croisée des chemins. D'abord, allez au nord-ouest, détruisez les gemmes de glace et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, entrez dans le bâtiment au milieu et atteignez Potence Ardente. Traversez le pont, allez voir Samaël et rapportez-lui le coeur de la Mantoptée.

Après la discussion, vous obtenez une nouvelle capacité et vous pouvez désormais ralentir le temps pendant quelques secondes.

Chapitre 12 : Détruisez le Stygian

Maintenant, allez au Nord, détruisez les gemmes de glace et entrez dans le tunnel. Poursuivez à gauche, récupérez des âmes dans un coffre encore à gauche puis partez à droite. Suivez le chemin de la route de droite, détruisez les gemmes de glace et entrez.

A présent, activez le levier, frappez rapidement la Chronosphère avec le boomerang et filez rapidement vers la porte du tunnel avant qu'elle ne se referme. Avancez, éliminez le monstre de feu et récupérez le contenu du coffre au fond. Montez les escaliers sur votre droite, ouvrez un autre coffre et grimpez aux rebords du mur. Remontez, sautez sur les rails en face du mur et regardez derrière vous (à droite) pour récupérer un Artefact. Ensuite, entrez dans le tunnel et atteignez la route asséchée.

La route asséchée

Descendez la pente, éliminez quelques chauves-souris et rejoignez la route. Avancez, abattez des anges et des monstres. Ensuite, allez d'abord vers l'Ouest, descendez la pente et poursuivez au sud. Explorez la zone au sud-ouest, récupérez des âmes dans le coffre, un Eclat de pierre et un Artefact. Ensuite, revenez légèrement en arrière et planez vers une cave de l'autre côté du ravin pour y découvrir un cercle de Vulgrim. Ensuite, revenez sur vos pas, utilisez la tumeur démoniaque pour revenir près de la pente et partez cette fois-ci au Nord.

Vers le pays des cendres

Entrez dans un grand tunnel, éliminez le grand monstre qui arrive et avancez. Repérez un grand cube suspendu dans la gueule d'un monstre gluant, tirez sur le monstre avec le pistolet et accrochez-vous au rebord du côté gauche. Attendez que le monstre remonte le cube, planez à gauche et récupérez l'amélioration Carnage dans le coffre. Ensuite, refaites la même opération pour vous accrocher cette fois du côté droit du cube. Sautez à droite et lancez une bombe tumeur sur les gemmes rouges, plus loin.

Sautez dans le vide et planez pour vous accrocher au rebord. Déplacez-vous à gauche et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à l'autre bout, lancez le boomerang en même temps sur les trois bestioles sur le plafond, accrochez-vous au câble au milieu et déplacez-vous rapidement à gauche. Sautez sur la tumeur démoniaque, déplacez-vous à droite, remontez et sautez sur la seconde tumeur à droite. Suivez le chemin de cette tumeur jusqu'à atteindre le tunnel et entrez.

Sortez par les débris à gauche, suivez la route derrière vous, détruisez les gemmes de glace et récupérez un Eclat de pierre dans le coffre. Par la suite, suivez le chemin du grand tunnel, repérez une entrée sur la gauche et découvrez un cercle de Vulgrim à l'intérieur. Enfin, sortez et suivez le chemin pour atteindre le pays des cendres.

Chapitre 13 : Le pays des cendres

D'abord, visez la Chronosphère en haut à droite et lancez le boomerang pour ralentir le temps. Traversez rapidement les sables, remontez la pente en face et avancez jusqu'au croisement. Remontez d'abord la pente pour récupérer les âmes dans le coffre puis descendez et accrochez-vous aux tumeurs démoniaques pour descendre et partir à droite.

Vous apercevez encore le ver dans le sable. Avancez à droite, courez sur la passerelle en bois puis sur celle de gauche. Prenez la première entrée à gauche, grimpez sur la tumeur démoniaque et traversez jusqu'à l'autre côté. Descendez sur la passerelle, activer le levier pour descendre la Chromosphère et revenez au point de départ. Activez la Chronosphère pour ralentir le temps, traversez le sable et atteignez la pente plus loin.

Remontez la pente, éliminez les ennemis qui arrivent et suivez le chemin rocheux. Planez au-dessus des sables pour continuer à avancer, éliminez d'autres monstres et volez jusqu'à la machine suivante.

A présent, avancez à droite de la passerelle et grimpez à la tumeur démoniaque. Eliminez le monstre, activez le levier pour rabaisser la Chronosphère et descendez. Ensuite, approchez-vous de l'entrée, activez la Chronosphère, grimpez à la tumeur à gauche de l'entrée et traversez rapidement jusqu'à l'autre côté. Achevez le monstre qui arrive, planez jusqu'à la tumeur démoniaque de droite et avancez.

Contournez la machine suivante en suivant le chemin de droite, repérez le courant d'ombre et utilisez-le pour planer jusqu'à la passerelle suivante. Avancez, grimpez à la tumeur qui se trouve à l'extérieur et affrontez une vague d'ennemis pour pouvoir continuer la quête. Dès que la zone est sécurisée, activez le levier pour remonter la Chronosphère puis actionnez-la. Prenez une bombe tumeur, descendez rapidement et lancez-la sur les gemmes de feu avant qu'elle n'explose.

Ensuite, remontez et actionnez le levier pour abaisser la Chronosphère au niveau inférieur. Redescendez, ralentissez le temps et grimpez aux tumeurs pour traverser sur le côté droit. Ensuite, sortez et grimpez à celles du mur gauche.

Avancez à gauche, dépassez l'entrée à droite et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez, traversez la passerelle et atteignez la foreuse suivante. Eliminez les monstres, activez le levier et descendez au niveau inférieur. Ralentissez le temps, grimpez aux tumeurs et traversez vers la droite. Sortez, avancez sur la passerelle de droite et

grimpez à d'autres tumeurs sur le mur pour atteindre le sommet de la foreuse. Enfin, activez le levier pour arrêter la machine et descendez par le trou qui vient d'apparaitre.

A présent, nagez jusqu'au fond de l'eau et récupérez un Artefact. Ensuite, nagez vers l'est et suivez le chemin jusqu'au grand tunnel.

D'abord, avancez à gauche et détruisez les gemmes de glace pour y déceler un bloc. Ensuite, déplacez-le vers le premier monstre gluant au plafond pour qu'il le hisse. Frappez le monstre pour qu'il relâche le cube et accrochez-vous à ce dernier. Attendez qu'il le relève à nouveau, sautez à gauche et planez pour atteindre les gemmes de glace.

Détruisez-les, activez la Chronosphère et traversez rapidement le sable pour atteindre l'autre section de la route. Avancez tout droit, utilisez le courant d'ombre et récupérez un Eclat de pierre de vie. Ensuite, revenez en arrière, réactivez la Chronosphère et courez vers la cave qui est à droite de la route.

A présent, avancez dans la cave, prenez une bombe tumeur et lancez-la sur les bombes inertes qui se trouvent au plafond de la grande cour. Ensuite, activez la Chronosphère pour sortir de la cave et affrontez les anges. Enfin, sautez sur le bout de plateforme qui est tombé de l'explosion et sautez sur le rebord gauche pour entrer dans une autre cave. Nagez tout droit jusqu'à la tumeur démoniaque et grimpez dessus pour sortir du tunnel.

Suivez la passerelle de droite, ouvrez le coffre d'âmes puis revenez et partez à l'Ouest. En accédant à la zone suivante, vous êtes attaqué par plusieurs ennemis. Achevez-les, remontez la pente et affrontez d'autres monstres en chemin. Continuez à avancer jusqu'à ce que des roches s'effondrent, poursuivez la descente et atteignez une grande zone de sable.

Faites attention au ver qui se déplace dans le sable, attendez qu'il s'éloigne de vous et avancez rapidement vers les plates-formes. Regardez les déplacements du monstre, attendez le moment où il est loin et avancez jusqu'à la grotte suivante.

A présent, avancez et affrontez une vague de plusieurs monstres. Ensuite, invoquez la forme chaotique et affrontez les deux grands ennemis. Après le combat, récupérez le contenu des deux coffres dans la zone et prenez le chemin qui vient d'être débloqué.

Approchez-vous du pont, prenez l'arme Canon à Eclat et tirez sur les monstres qui sont plus loin. Avancez progressivement vers l'avant, abattez les ennemis et descendez à droite. Ensuite, descendez le long de la passerelle de gauche et préparez-vous à affronter plusieurs vagues d'ennemis. Combattez d'abord plusieurs monstres de petite taille puis deux grandes créatures.

Ensuite, l'un des monstres utilise le levier et rabaisse le pont. Traversez-le, avancez progressivement et éliminez les ennemis qui arrivent. Utilisez toujours le Canon à Eclat et ouvrez les coffres de santé si vous êtes blessé.

Lorsque vous arrivez près du vide, relâchez l'arme et sautez pour continuer jusqu'à la grande arène. Dans cet endroit, vous allez affronter plusieurs vagues d'ennemis de tous types. D'abord, affrontez un cavalier funèbre, effectuez des attaques puissantes et achevez-le. Abattez également plusieurs autres monstres.

Ensuite, éliminez les deux autres cavaliers qui arrivent et plusieurs autres monstres. La forme chaotique peut s'avérer utile dans ce combat. Tout de suite après, deux gigantesques ennemis accompagnés de plusieurs autres débarquent. Abattez-les un par un, faites parler votre redoutable lame et sécurisez l'arène.

Après une courte scène, un redoutable chevalier arrive. Attaquez-vous d'abord à son cheval, effectuez des attaques puissantes comme l'attaque du Harpon et frappez-le jusqu'à ce que la touche d'attaque fatale s'affiche. Appuyez sur cette touche pour réussir à faire chuter l'ennemi de sa monture. A ce moment, commencez le un contre un. Effectuez des attaques puissantes et enchainez avec une esquive rapide car il possède des frappes dévastatrices. N'arrêtez pas les esquives et les attaques rapides, utilisez un coffre de santé sui vous êtes blessé et achevez cet ennemi.

Par la suite, une scène se déclenche et vous retrouvez votre cheval. Montez sur ce dernier, assaillez les monstres qui

approchent et déchiquetez-les. Ensuite, prenez la porte qui vient de s'ouvrir et tournez à droite pour atteindre le sable où se trouve le grand ver.

Maintenant que vous êtes sur Ruine, galopez sur le sable et attirez le ver. Lorsqu'il jaillit et ouvre grand sa grande, visez sa glotte et ouvrez le feu avec le pistolet. Répétez cette technique plusieurs fois et achevez-le. Evitez de vous faire dévorer en accélérant sur votre cheval.

Ensuite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et suivez le chemin. Prenez le Canon d'Eclat, éliminez tous les monstres qui arrivent et faites attention à leurs attaques. Abattez deux grands gardiens sur la passerelle d'en haut puis avancez. Ouvrez les deux coffres en chemin et progressez tout en éliminant les ennemis en chemin.

Ensuite, plongez dans l'eau et récupérez un Artefact. Nagez sous l'eau vers l'Est et remontez à la surface. Poursuivez le chemin tout en éliminant les ennemis qui arrivent, repérez une entrée sur votre droite et découvrez un cercle de Vulgrim. Effectuez quelques achats contre des âmes, sauvegardez et préparez-vous à affronter Stygian. D'abord, chevauchez Ruine et achevez les monstres qui le tiennent en captivité.

Boss : Stygian
A présent, vous devez refaire la même technique effectuée lors du combat contre la première vermine. Mais avant cela, il vous faut détruire la muselière en métal que le monstre porte sur la gueule. Pour cela, galopez à côté de l'ennemi et donnez des coups de lame à la muselière pour la détruire.

Une fois que ceci est fait, chevauchez à nouveau Ruine, fuyez Stygian lorsqu'il vous fonce dessus et tirez lorsqu'il ouvre sa gueule. Lorsqu'il lance deux à trois autres petits vers pour vous attaquer, réalisez la même technique, fuyez-les et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Répétez toujours ces attaques jusqu'à ce que Stygian s'effondre par terre et la touche d'attaque fatale s'affichera. Appuyez dessus et mettez un terme à son existance.

Chapitre 14 : Rapportez le coeur de Stygian à Samaël

Après le combat, revenez dans la grotte et allez au cercle de Vulgrim. Entrez dans l'antre des serpents et allez à Potence Ardente.

Potence ardente

Grimpez à la tumeur démoniaque juste en face du cercle de Vulgrim, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et descendez. Dirigez-vous vers le pont qui mène à Samaël, affrontez les monstres qui vous attaquent en chemin et rapportez ainsi le coeur de Stygian à Samaël.

Chapitre 15 : Détruisez Silitha

Après la scène cinématique avec Samaël, retournez à l'antre des serpents et allez au pays des cendres.

Pays des cendres

De retour au pays des cendres, entrez d'abord dans les sables où vous aviez vu le ver pour la première fois. Galopez vers le nord et repérez un courant d'ombre près de la montagne. Utilisez-le pour atteindre les rebords de la montagne, grimpez à la tumeur démoniaque plus loin et récupérez un Artefact dans cette zone. Ensuite, descendez et repérez une cave non loin du courant d'ombre. Pénétrez-y, ouvrez le coffre qui s'y trouve et récupérez un Eclat de Courroux.

Par la suite, galopez en direction de l'endroit marqué et remontez le long de la pente que vous aviez utilisée plus tôt. Galopez en direction du pont d'âmes et foncez dessus lorsque vous vous en approchez.

Maintenant que vous êtes dans la nouvelle zone, suivez le long chemin rectiligne et coursez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous vous retrouvez par la suite à Canopée de fer.

Canopée de fer

Après la scène, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche pour vous libérer de la toile d'araignée. D'abord, suivez le chemin de gauche et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, traversez le pont, abattez l'araignée et ouvrez le passage fait de toiles.

A présent, détruisez les gemmes de glace sur votre gauche et poussez le bloc pour le mettre sous le câble. Montez sur ce bloc, activez la Chronosphère à gauche et traversez le long du câble pour ne pas être dévoré par l'araignée.

Ensuite, descendez, sortez dans la rue et poursuivez à droite. Suivez la route, traversez le pont, ignorez la tumeur démoniaque pour l'instant et avancez tout droit. Eliminez les trois anges, ouvrez un coffre de Courroux sur votre gauche et ouvrez le passage également sur votre gauche.

Entrez, planez jusqu'aux gemmes de glace, détruisez-les et ouvrez le coffre d'âmes. Ensuite, activez le levier et accrochez-vous aux petits rebords qui sont sur les piliers d'en face. Remontez de deux niveaux, suivez le chemin de droite et sautez sur la longue barre de fer en forme de balance. Tirez sur l'embryon qui bloque le mouvement de la barre et mettez-vous sur l'extrémité pour la balancer. Activez la Chronosphère avec le boomerang, courez vers l'autre extrémité et sautez pour atteindre le coffre se trouvant à l'étage supérieur. Ouvrez-le afin de récupérer la clé de l'observateur, descendez d'un étage pour ramasser une carte dans le coffre puis sortez de ce bâtiment en ruines en utilisant les rebords.

A présent, grimpez sur la tumeur démoniaque que vous aviez ignorée plus tôt et déplacez-vous vers la droite. Utilisez la clé pour déverrouiller l'accès et entrez.

Dans cette salle, déplacez d'abord le bloc sous le monstre gluant accroché au plafond et attendez qu'il le saisisse. Ensuite, frappez le monstre avec le boomerang et attendez que l'araignée tombe sur son dos. A ce moment, avancez à gauche et descendez d'un niveau. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous à droite et planez jusqu'à la dalle. Suivez le chemin entre les crânes, montez les escaliers et prenez à droite.

A présent, affrontez de nouveaux monstres et achevez-les tous pour pouvoir continuer. Ensuite, montez les escaliers métallique sur votre droite et repérez un Artefact dans le coin de l'immeuble de droite. Planez pour le récupérer puis ouvrez le passage en toiles, à droite.

Dans cet endroit, commencez d'abord par tirer sur les bestioles pour ne pas avoir d'ennuis par la suite. Ensuite, descendez dans le fossé, déplacez le bloc sur le monte-charge à gauche et remontez activer le levier.

Déplacez le bloc près du bord au milieu et donnez-lui un coup de poing puissant pour le déplacer vers l'autre rive. Placez-le sur le second monte-charge, grimpez sur la tumeur démoniaque et faites attention aux explosions. Dès que vous arrivez à l'étage supérieur, activez le levier pour remonter le bloc et utilisez la bombe tumeur pour détruire les gemmes de feu.

Ouvrez le passage, entrez et préparez-vous à affronter des ennemis. Tuez d'abord un gardien et quelques monstres puis prenez la Forme du Chaos et abattez un grand monstre de feu. Après le combat, ouvrez la toile au sud-ouest et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, prenez le passage à l'est et accédez à la pièce suivante.

D'abord, piétinez toutes les petites araignées que vous apercevez pour remplir la jauge de santé. Ensuite, avancez tout droit et grimpez à la tumeur sur votre gauche.
Avancez près de la sortie et prenez à gauche. Descendez, ouvrez un coffre de santé à l'Est puis traversez le pont fait en toiles d'araignée, au Nord.

Ouvrez le passage, ignorez le spectre de l'observateur pour le moment et avancez à droite jusqu'à ce que le sol s'effondre. Achevez les petites araignées, descendez les escaliers et ouvrez un coffre à droite. Entrez dans la grande salle sur votre gauche, brisez les chaines de la statue et obtenez ainsi la Chaîne abyssale.

Désormais, vous pouvez utiliser cette chaine pour battre les araignées géantes. Visez la tête de l'araignée, lancez la chaîne et ôtez ainsi la carapace qui la protège. Ensuite, effectuez des attaques puissantes, des combos et éliminez-la pour briser le premier talisman qui bloque la porte.

A présent, vous devez éliminer les trois autres araignées géantes pour briser les talismans et déverrouiller le passage. Pour cela, utilisez la chaine sur le point d'ancrage au plafond, balancez-vous et sautez sur la tumeur démoniaque. Grimpez, agrippez-vous au rebord et hissez-vous pour aboutir à la pièce suivante.

Maintenant, avancez et grimpez à une autre tumeur démoniaque sur votre gauche. Utilisez la chaine abyssale pour traverser le ravin et repérez la Chronosphère. Avant de l'activer, repérez un point d'ancrage orange en haut à gauche et utilisez la chaine pour l'atteindre. Entrez dans le trou, récupérez un morceau de l'armure abyssale dans le coffre et revenez près de la Chronosphère. Activez-la, revenez au chemin principal en utilisant la chaine abyssale deux fois et planez jusqu'à ce que vous atteigniez le coffre sans vous faire dévorer par les monstres au plafond. Récupérez la clé de l'observateur dans le coffre, ouvrez un coffre de santé à gauche et tirez sur les monstres gluants pour sauter par-dessus la porte métallique.

A présent, utilisez la clé de l'observateur et dégagez le passage. Avant d'ouvrir la toile en face, prenez à gauche et planez au-dessus du trou pour atteindre le coffre d'âmes plus loin. Ensuite, revenez en arrière et suivez le nouveau passage. Utilisez la chaîne abyssale sur les points d'ancrage, traversez ainsi le ravin et suivez le chemin au sud.

Descendez par le trou et entrez dans la pièce suivante où vous serez attaqué par la seconde araignée. Utilisez toujours la chaîne pour lui ôter sa carapace puis attaquez-la et enchainez avec une esquive rapide pour éviter ses coups. Piétinez également les petites araignées pour remplir légèrement la jauge de santé.

Maintenant que le second talisman et brisé, ouvrez le passage à l'ouest et avancez vers la pièce suivante. Allez à gauche (Sud-ouest), dégagez le passage et utilisez la chaine pour remonter en hauteur. Récupérez un Artefact Champion à droite, descendez, activez le levier pour descendre avec le monte-charge et trouver la sortie du bâtiment.

Maintenant que vous êtes dehors, montez les escaliers métalliques à droite. Sautez dans les airs et lancez la chaine sur le point d'ancrage pour entrer dans le bâtiment qui est à l'Ouest. Récupérez le contenu des trois coffres, sortez du bâtiment et poursuivez à l'Est. Prenez le passage à gauche, descendez dans la pièce suivante et affrontez la troisième araignée géante.

Ensuite, entrez par le passage au nord et grimpez aux rebords sur votre droite. Atteignez la section élevée de la salle et revenez là où se trouve le bloc accroché au monstre. Tirez sur ce dernier pour qu'il relâche le bloc, accrochez-vous à son rebord et sautez pour atteindre la passerelle élevée. Récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre, descendez et sortez de la pièce par le Nord.

Utilisez la chaine pour traversez le ravin et entrez dans la salle suivante. Frappez l'araignée au plafond avec la chaine pour créer un trou au sol, descendez et affrontez-la pour ôter le quatrième talisman. Ensuite, ouvrez coffre et entrez dans l'arène pour affronter une géante araignée.

Pour battre cette araignée, vous devez d'abord connaitre ses attaques. Elle effectue trois attaques différentes. Dans la première, elle saute dans les airs et retombe au sol créant ainsi une onde de choc. Pour la contrer, sautez dans les airs au moment de l'impact au sol. Dans la seconde, elle fonce sur son adversaire et le blesse. Effectuez une esquive rapide pour la contrer. Dans la troisième elle aspire son adversaire et l'attaque. Restez loin d'elle au moment de cette attaque.

Commencez par regarder au-dessus de vous, utilisez la chaine sur les cocons et attrapez-les. Restez éloigné, attendez qu'elle commence à aspirer et lancez-lui le cocon.
Lorsqu'elle commence à dévorer le cocon, courez derrière elle et effectuez une attaque avec le Gantelet pour détruire son abdomen de glace. Ensuite, fuyez et restez éloigné. Esquivez les deux autres attaques qu'elle effectue, prenez un autre cocon et refaites la même opération. Cette fois-ci, utilisez la lame et attaquez la partie sensible de son abdomen. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit achevée.

Après le combat, entrez par le passage à l'Ouest et suivez le chemin. Prenez le contenu du coffre à droite, entrez dans le conduit d'égout et atteignez la zone suivante. Eliminez plusieurs vagues d'ennemis, utilisez la forme du Chaos pour abattre également deux grands monstres puis poursuivez au Nord.

A présent, sautez sur le courant d'ombre et actionnez la chaine pour atteindre le point d'ancrage. Regardez derrière

vous, balancez-vous et atteignez le rebord élevé pour récupérer un Artefact légendaire dans le coffre. Ensuite, refaites la même opération, balancez-vous d'un point à un autre et atteignez la tumeur démoniaque au fond du chemin. Déplacez-vous à droite, montez les marches et entrez dans la salle suivante.

Affrontez deux gardiens, plusieurs anges et un monstre géant de feu. Entrez par le passage au Sud, traversez le ravin à l'aide de la chaine et entrez par l'accès qui est à l'Est. Avancez, accrochez-vous à la tumeur de gauche, déplacez-vous à droite puis vers le plafond. Sautez, utilisez la chaîne et balancez-vous pour atteindre la tumeur d'en face. Grimpez, prenez le contenu du coffre et entrez pour affronter le boss.

Boss : Silitha
Pour battre Silitha, visez la tête avec la chaine abyssale, tirez pour vous en approcher rapidement et enchainez avec un combo puissant dans les airs. Par la suite, Silitha disparait, réapparait au-dessus de vous et vous attaque. Attendez au moment où elle réapparait et effectuez une esquive rapide pour l'éviter. Ensuite, elle retourne à son endroit initial et recommence à nouveau. Relancez la chaine à nouveau, attaquez-la et répétez la méthode plusieurs fois.

Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle grimpera au plafond et plusieurs points d'ancrage apparaitront. Sautez alors dans les airs, accrochez-vous à ces points et atteignez Silitha pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 16 : Rapportez le coeur de Silitha à Samaël

Après le combat, regardez la pierre brillante au-dessus de vous et lancez le boomerang pour l'activer. Celle-ci commence à monter et à descendre. Utilisez la chaine pour vous y accrocher, sautez sur le premier plancher que vous apercevez et récupérez un coffre ainsi qu'un Artefact. Ensuite, redescendez et trouvez la sortie à l'Est.

Avancez tout droit, utilisez la chaine pour traverser le ravin et appelez Ruine pour galoper dans les sables. Faites un petit détour par là où vous aviez arrêté la foreuse. Repérez un point d'ancrage, entrez la troisième et la quatrième foreuse et utilisez-le pour atteindre le levier qui permet d'arrêter la machine. Ensuite, entrez par le trou que vient d'apparaitre et récupérez l'Artefact de Suzerain.

Ensuite, revenez à l'entrée des sables et allez au cercle de Vulgrim. Visitez l'Antre des serpents, allez à Potence ardente et allez voir Samaël pour lui remettre le coeur.

Après la courte scène cinématique, avancez dans le passage qui mène au trône noir et prenez à gauche, au croisement. Montez les marches et atteignez ainsi le téléporteur.

Le trône noir

Entrez dans le temple. Marchez sur l'interrupteur au sol puis courez sur le pont qui se crée et s'effondre au fur et à mesure que vous avancez. Ouvrez la seconde porte et discutez avec l'Ange de la mort.

Chapitre 17 : Libérez Azraël

Après la discussion, avancez à droite et ouvrez la porte au fond du couloir.

1er rayon

Montez les escaliers, lancez le boomerang sur le cristal de droite et avancez à droite. Frappez un second cristal sur votre droite, revenez en arrière et frappez le premier cristal. Suivez le chemin qui est juste à gauche du premier cristal, avancez tout droit et prenez la première à droite. Frappez le cristal qui est à gauche, repérez le passage qui vient de se créer et entrez. D'abord, planez à droite pour récupérer le contenu du coffre puis planez à gauche pour avancer.

Marchez à gauche, frappez le cristal à droite et suivez le passage sur votre droite jusqu'au bout. Ensuite, visez le dernier cristal à droite et rebroussez chemin pour suivre le passage à gauche des marches. Ouvrez la porte, sortez et affrontez un monstre fantôme.

Ensuite, montez les escaliers, activez le levier de gauche puis celui de droite. Visez le cristal avec le boomerang, frappez-le et activez aussitôt le levier de droite. Répétez cette opération une seconde fois et activez ainsi les points d'ancrage. Il ne vous reste plus qu'à traverser le ravin à l'aide de la chaine abyssale.

Entrez dans le temple qui est en face, ouvrez le coffre de droite et ignorez celui de gauche si votre jauge de santé est pleine. Descendez les marches et affrontez des anges en feu, des monstres et un grand reptile. Après le combat, descendez dans le grand trou et brisez les chaines du bloc. Obtenez ainsi la relique mystérieuse Couloir du néant.

A présent, utilisez le Couloir du néant sur la vitre orange à gauche puis sur celle en haut, plus loin. Entrez par le trou noir qui vient de se créer et sortez de l'autre bout. Suivez le couloir jusqu'aux prochaines vitres. Visez la première à droite, visez celle au sol et maintenez la touche enfoncée pour forcer la sortie. Entrez par le trou de droite, sortez par celui au sol et planez pour atteindre le coffre. Ensuite, regardez derrière vous et visez la vitre en haut à gauche. Entrez par celle qui se trouve en bas au sol et sortez ainsi par celle que vous aviez ouverte dernièrement.

A présent, marchez sur l'interrupteur au sol, courez au fond du couloir et ouvrez un couloir dans la vitre. Lancez la bombe tumeur sur les gemmes que vous apercevez à travers la vitre et entrez. Avancez sur l'interrupteur, marchez sur le pont mobile et ouvrez un trou dans la vitre qui est au-dessus de vous. Entrez par n'importe quelle autre vitre, activez le pont et récupérez un Artefact légendaire dans le coffre.

Ensuite, planez vers l'entrée à gauche et planez sur les courants d'ombre pour atteindre le rebord élevé. Sortez dans la cour et préparez-vous à affronter le robot qui garde la source d'âmes.

Pour le battre, restez éloigné de lui, ouvrez d'abord une première vitre puis ouvrez une seconde près de lui en maintenant la touche enfoncée. Dès qu'il est bloqué avec son arme, entrez dans la première vitre pour ressortir de l'autre et planez pour atteindre la plateforme au sommet du monstre.

Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'assommer puis descendez et donnez des coups d'épée à son noyau d'énergie qui est sur son ventre. Répétez cette action deux à trois fois jusqu'à ce que la touche d'attaque fatale s'affiche.

Maintenant, ouvrez un trou dans la vitre par laquelle le rayon passe et descendez. Ouvrez un second trou dans la vitre qui se trouve en face de la porte verrouillée et ouvrez ainsi le passage. Prenez le contenu des coffres, revenez en haut (là où se trouve le rayon) et ouvrez une nouvelle fois la vitre par laquelle passe le rayon. A présent, descendez avancez dans le couloir à gauche et ouvrez la seconde vitre qui se trouve en face du dispositif. Activez le levier et descendez au niveau précédent.

Ouvrez la vitre qui est juste à droite de celle qui est traversée par le rayon et dégagez ainsi le passage. Ouvrez la porte et entrez. A présent, combattez les ennemis puis ouvrez la première vitre par laquelle passe le rayon. Ensuite, traversez le gouffre à l'aide de la chaine abyssale et ouvrez la seconde vitre pour faire passer le rayon et déverrouiller ainsi la porte.

Entrez dans la pièce suivante, frappez le cristal du premier mur pour le relever puis ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe. Ensuite, ouvrez la seconde vitre qui se trouve juste en bas du fer forgé et marchez jusqu'à la sortie. Activez le cristal pour descendre le dernier mur et faire passer ainsi le rayon à travers les cercles.

Avant de sortir par la porte, ouvrez la vitre en haut du mur mobile en maintenant la touche enfoncée et entrez par la seconde vitre à gauche. Accédez ainsi à une cavité et récupérez la carte dans le coffre.

Maintenant, sortez et approchez-vous de l'Ange de la mort.

2ème rayon

Après une courte scène, avancez au nord, ouvrez la vitre dans le mur puis celle plus haut à gauche et entrez. Ensuite, maintenez la touche enfoncée et ouvrez une troisième vitre au sol. Entrez par celle déjà ouverte et ressortez en planant jusqu'au rebord.

Par la suite, attendez que le dispositif tourne et sautez sur son rebord. Remontez légèrement les marches à gauche, repérez une bombe tumeur dans l'une des cavités du mur et atteignez-la. Regardez le dispositif en rotation, repérez les gemmes de feu au sommet et détruisez-les. Enfin, escaladez le dispositif et sautez vers la porte.

Entrez, activez le levier de l'élévateur et affrontez les ennemis qui arrivent le temps de la montée.

Par la suite, avancez dans le couloir et prenez à droite. Dans la salle suivante, marchez sur les plates-formes qui se créent et s'effondrent et atteignez la plateforme fixe à gauche. À présent, visez la vitre au milieu puis celle dans le mur à gauche. Ensuite, attendez l'arrivée des plates-formes mobiles à gauche, prenez-les et entrez par la vitre. Enfin, ouvrez la porte au nord et sortez.

D'abord, ouvrez un trou dans la vitre dans la grande statue mobile en face puis celle sur votre droite. Ensuite, regardez à travers le trou de la dernière vitre et tirez sur la troisième vitre que vous apercevez. Enfin, attendez que la statue fasse face à votre objectif et entrez pour atteindre la cour suivante.

Maintenant, déchiquetez quelques ennemis, ouvrez les coffres aux alentours et entrez par la porte. Descendez les marches, récupérez la clé de l'observateur dans le coffre puis achevez les monstres qui arrivent.

Après le combat, vous devez atteindre la porte scellée pour utiliser la clé. Pour cela, vous devez déplacer les trois blocs sur les trois bascules en haut. Pour ce faire, placez d'abord les deux blocs devant les deux vitres du mur.

Ensuite, ouvrez l'une des deux vitres puis ouvrez celle qui se trouve au-dessus de la balance à hauteur moyenne. Déplacez ainsi le bloc sur la balance et fermez toutes les vitres. Par la suite, ouvrez la seconde vitre du mur et ouvrez celle qui se trouve sur la balance la plus élevée. Poussez le second bloc sur cette balance, fermez les vitres et atteignez la balance la plus élevée. A partir de votre emplacement, ouvrez d'abord la vitre qui est sous le bloc de la balance d'en face et sautez sur le toit de la bascule. Ouvrez la seconde vitre dans le mur afin de renvoyer le bloc, remontez ainsi la balance le plus haut possible et refaites la même chose avec la seconde balance pour atteindre la porte scellée.

Utilisez la clé de l'observateur pour l'ouvrir, prenez le contenu des coffres et entrez. Remontez à l'aide du courant d'ombre, montez les escaliers et regardez derrière vous. Ouvrez la vitre en haut, ouvrez celle au sol et entrez. Entrez dans l'alcôve de droite, récupérez un Eclat de pierre de vie dans le coffre et revenez dans le couloir.

A présent, détruisez les gemmes de glace, récupérez un Chercheur de trésor dans le coffre et revenez au couloir. Ouvrez la vitre au sol puis celle au-dessus du courant d'ombre. Entrez par celle au sol et planez très haut pour atteindre un coffre. Ensuite, suivez le chemin en face du coffre, remontez les marches et activez le levier.

Entrez dans l'arène pour affronter un second robot et battez-le. D'abord, attirez-le près des vitres pour qu'il lance son arme et brise les grilles qui les protègent. Ensuite, répétez la même technique effectuée lors du premier monstre et achevez-le.

Après le combat, ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe et descendez en activant le levier. Ouvrez la seconde vitre à proximité de l'élévateur, avancez dans le couloir et utilisez le boomerang pour activer les trois cristaux en même temps. Ensuite, activez le levier de l'élévateur et remontez.

De retour dans la salle des balances, placez d'abord un bloc sur la plus élevée et fermez les vitres. Ensuite, ouvrez la vitre par laquelle le rayon passe et ouvrez celle qui se trouve dans le mur en face du miroir.

Dans la cour suivante, ouvrez d'abord un trou dans la vitre de la statue mobile puis ouvrez-en un sur celle de droite. Regardez à travers le trou, ouvrez la vitre que vous apercevez puis fermez celle de droite.
Enfin, rouvrez celle dans la première statue et faites ainsi passer le rayon. Par la suite, refaites la même opération et passez de l'autre côté à l'aide du couloir. Ouvrez la porte suivante et entrez.

Dans la grande salle suivante, utilisez d'abord la chaine abyssale et atteignez le coffre d'âmes. Traversez le ravin, ouvrez un trou dans la vitre à l'Ouest puis celle au fond au Nord. Ensuite, suivez le chemin des plates-formes mobiles jusqu'à atteindre celle qui est solide. Visez en même temps les trois cristaux sous les miroirs et lancez le boomerang

pour faire suivre le rayon. Il ne reste plus qu'à rejoindre le couloir au sud et activer le levier pour descendre l'élévateur.

Ouvrez un trou par la vitre qui se trouve au sommet du dispositif en rotation puis sur celle plus bas. Attendez que le rayon arrive au crâne et descendez pour qu'une scène se déclenche.

3ème Rayon

Après la scène, avancez au sud-ouest et utilisez les deux vitres pour remonter en hauteur. Répétez la même opération pour monter à nouveau et entrez par la porte à droite.

D'abord, récupérez le contenu du coffre à gauche et ouvrez un trou en haut à droite. Ouvrez un second trou dans la vitre de gauche, entrez et planez en sortant pour atteindre le rebord. Récupérez un artefact puis descendez. A présent, visez la vitre près du portail qui monte et descend et créez un trou. Ensuite, revenez à la vitre à gauche de l'entrée, ouvrez un trou et regardez à travers. Repérez une troisième vitre, maintenez la touche enfoncée et créez un troisième trou. Enfin attendez que le bloc remonte et entrez dans le trou pour attendre la section suivante.

Descendez la pente jusqu'à ce que vous observiez des gemmes rouges. Repérez un bloc de pierre pivotant suspendu dans les airs et ouvrez un trou dans la vitre qu'il porte. Ouvrez un trou dans la vitre à proximité des gemmes et observez à travers le couloir du néant. Attendez que le bloc fasse face à une bombe tumeur et entrez.

Ouvrez un trou dans la vitre sur votre droite, attendez le bon moment où le bloc fait face aux gemmes rouges, récupérez la bombe tumeur avec la chaine et lancez-la par le trou. Ensuite, attendez que le bloc retourne au même endroit désormais accessible et entrez dans le couloir. Récupérez le morceau de l'armure dans le coffre, ouvrez le trou dans la vitre en face et retournez au point du départ. A présent, rouvrez à nouveau la vitre près des gemmes et celle dans le bloc pivotant et entrez près de la bombe. Fermez le trou du bloc pivotant, ouvrez celui qui est juste près de la bombe tumeur et lancez cette dernière sur les gemmes pour dégager le pilier.

Maintenant, entrez dans le couloir du néant pour revenir près du pilier, montez les escaliers et ouvrez un trou dans la vitre du pilier en maintenant la touche enfoncée. Ouvrez un autre trou à droite et entrez pour remonter très haut et atteindre le coffre renfermant une clé de l'observateur.

A présent, revenez là où se trouve la bombe tumeur et avancez à l'Est. Activez le cristal avec le boomerang pour ouvrir la porte et revenez là où se trouve Azraël. Allez au sud-ouest, remontez très haut à l'aide des couloirs du néant et grimpez sur le dispositif en rotation. Repérez la porte verrouillée par le spectre bleu, utilisez la clé et entrez.

Activez le levier, abattez les monstres en attendant que l'élévateur arrive à destination puis activez un second levier.

Traversez le pont de pierres, entrez dans l'arène et affrontez plusieurs monstres. Eliminez d'abord différents ennemis puis utilisez la forme du Chaos pour battre le gardien muni d'un bouclier.

Après le combat, traversez le pont à l'Ouest et passez par la porte. Dans la cour suivante, ouvrez d'abord un trou dans la vitre de la statue en rotation puis ouvrez un second trou sur la vitre de droite. Ensuite, regardez à travers ce trou, repérez un autre vitre, maintenez la touche enfoncée et ouvrez un troisième trou. Repérez les gemmes rouges à travers le couloir du néant, récupérez une bombe à l'aide de la chaine abyssale et lancez-la au bon moment. Enfin, entrez dans le couloir pour atteindre l'autre côté du gouffre.

A présent, affrontez plusieurs ennemis puis entrez dans la salle suivante. D'abord, descendez les escaliers de droite, ouvrez le coffre d'âmes entre les deux escaliers et avancez à droite. Repérez un bassin d'eau sous une vitre, plongez pour récupérer un Artefact puis ouvrez un trou dans la vitre. Ouvrez un second trou dans la vitre se trouvant dans une alcôve à gauche puis activez le cristal se trouvant près de la première vitre.

A présent, dirigez-vous vers l'alcôve de gauche, nagez pour atteindre le levier et actionnez-le. Ensuite, activez le levier près de l'entrée, ouvrez un trou sur la vitre qui est apparue dans le dispositif et maintenez la touche enfoncée. Ouvrez un autre trou et entrez pour atteindre l'élévateur.

Actionnez le levier et sortez pour affronter le troisième robot. Dans ce combat, les vitres ne se trouvent pas au sol mais sur les côtés, utilisez toujours une vitre en haut et une en bas, entrez et planez pour atteindre le sommet du robot. Répétez cette attaque jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, revenez en arrière et ouvrez deux trous dans les deux vitres. Ensuite, fermez le trou de la vitre de droite, entrez dans le couloir nouvellement créé et ouvrez un autre passage dans la vitre suivante. Activez le levier et utilisez ainsi l'élévateur.

A présent, activez le seul cristal de l'un des deux miroirs se trouvant dans la salle et sortez par la porte.

De retour dans la cour, ouvrez d'abord la vitre sur la statue mobile puis celle de droite. Repérez la troisième vitre à travers le trou de droite et ouvrez-le. Ensuite, revenez près de la statue et activez à nouveau la vitre pour déplacer le rayon. Ensuite, utilisez le trou de la vitre de droite et atteignez la prochaine porte.

Dans retour dans cette salle, allez d'abord à droite et utilisez le courant d'ombre pour atteindre la corniche d'en face. Avancez à droite, ouvrez un trou dans la vitre de gauche puis sur celle au sol en maintenant la touche enfoncée. Entrez dans le couloir pour atteindre la partie supérieure, avancez dans le corridor et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, visez la vitre qui se trouve au-dessus de la pierre au milieu de l'arène, maintenant la touche enfoncée et créez un trou. Ensuite, revenez en arrière, entrez par le trou au sol et volez ainsi très haut pour récupérer l'Artefact champion.

Par la suite, visez les deux vitres sur les côtés du bloc suspendu dans les airs et ouvrez deux trous.

Entrez dans le passage qui mène à l'Est de l'arène, montez les marches et activez la Chronosphère. Revenez rapidement près du bloc, repérez les deux cristaux qui sont près d'une porte de droite (au Nord) et actionnez-les en même temps. Ensuite, activez également le cristal se trouvant sur l'un des côtés du bloc et pivotez ainsi le rayon vers la porte.

Ensuite, ouvrez la porte en activant à nouveaux les cristaux, entrez et activez le levier de l'élévateur. Sortez par la porte, créez un couloir entre la vitre en haut du dispositif rotatif et celle en bas près du crâne.

Après la courte scène descendez les escaliers, ouvrez le coffre si votre état de santé est critique et ouvrez la prochaine porte. Activez le levier de l'élévateur et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Straga
Le combat contre Straga n'est pas très difficile. D'abord, faites attention aux coups de bâton de ce monstre et fuyez lorsqu'il frappe. Ensuite, visez la vitre qui se trouve sur sa massue, ouvrez un premier trou puis un deuxième au sol.

Lorsque Straga lève la massue pour frapper, entrez par le dernier trou pour atteindre un plateau derrière sa tête et appuyez sur la touche d'attaque fatale pour frapper son point faible. Une fois qu'il est assommé, descendez et attaquez sa tête qui est désormais à découvert.

Par la suite, abattez rapidement les petits monstres qu'il invoque et répétez la même opération pour l'assommer à trois reprises et ainsi l'achever.

Eden

Après le combat, vous vous retrouvez à l'Eden. Ouvrez d'abord les deux coffres puis partez au nord pour déclencher une scène.

Chapitre 18 : Mesurez-vous à vous-même, Cavalier

Après la scène, vous recevez un masque de l'ombre de la part d'Azraël. Appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'activer et préparez-vous à affronter votre ombre.

Boss : l'Ombre de Guerre

Le combat contre l'ombre de Guerre est facile. Pour le battre, effectuez toujours une attaque, ou un combo d'attaque, suivi d'une esquive rapide. Répétez cette technique jusqu'à ce que l'ombre prenne la forme du Chaos. Faites la même chose à ce moment, transformez-vous en dragon et acharnez-vous sur l'ombre jusqu'à ce que vous la battiez. Après le combat, une courte scène se déclenche.

Chapitre 19 : Communiez avec l'arbre

Maintenant, allez d'abord au sud, utilisez le masque et récupérez les âmes dans le coffre. Ensuite, revenez au nord, utilisez le masque pour apercevoir un pont et traversez-le. Montez la pente puis les escaliers et approchez-vous de la brume au fond.

Après la scène, approchez-vous de l'épée et récupérez-la. Ensuite, rebroussez chemin et revenez voir Azraël.

Après une courte discussion avec ce dernier, suivez le chemin qui est juste à droite du pont et marchez sur l'eau. Récupérez deux coffres d'âmes dans cette zone, passez à travers un rideau d'eau au nord-est et récupérez un Morceau de l'armure abyssale dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière, remontez légèrement les marches et sautez pour suivre un petit chemin à l'Ouest. Passez sous les escaliers, récupérez un Eclat de Courroux dans le coffre et revenez près d'Azraël.

Entrez dans le téléporteur, suivez le chemin ressemblant à l'antre des serpents et atteignez le second téléporteur.

Chapitre 20 : Retrouvez les 7 fragments de la lame d'Armageddon

1er fragment

Après une petite discussion avec Azraël, activez le masque de l'ombre, traversez le pont en face et récupérez le premier fragment de la lame d'Armageddon. Ensuite, avancez tout droit et descendez dans le pays des cendres.

2ème fragment

Montez sur le cheval Ruine, avancez près de l'appareil en bois et récupérez un coffre d'âmes aux alentours. Ensuite, continuez à galoper tout droit jusqu'au cercle de Vulgrim et allez au pays des cendres.

Le pays des cendres

A présent, entrez dans le désert et allez à l'Ouest. Repérez le rebord dans la montagne, approchez-vous-en et escaladez-le. Prenez le chemin de gauche et avancez jusqu'aux gemmes de feu. Activez le masque de l'ombre pour voir les bombes inertes, utilisez la chaine pour en récupérer une et lancez-la sur les gemmes. Ensuite, utilisez le boomerang et allumez-la à l'aide de la torche.

Par la suite, reprenez le second chemin à droite et remontez la pente. Gardez toujours le masque d'ombre activé, repérez un point d'ancrage au-dessus du vide et utilisez la chaine pour traverser. Poursuivez la montée, activez le masque à nouveau et récupérez le second fragment de l'épée, près du bord.

3ème fragment

Maintenant, retournez au cercle de Vulgrim, entrez dans l'Antre des serpents et allez vers la Route asséchée.

La route asséchée

Grimpez à la tumeur démoniaque, remontez la pente et préparez-vous à affronter Uriel une seconde fois.

Boss : Uriel
Le second combat contre Uriel est plus difficile que le premier. Effectuez toujours des attaques puissantes suivies d'une

esquive rapide. Elle effectue toujours les mêmes attaques que lors du premier combat mais elle dispose d'une nouvelle. Elle lance des épées dans les airs qui retombent blessant ainsi notre héros. Esquivez ces épées, reprenez les assauts et optez pour la forme du Chaos dès que l'occasion se présente.

Après le combat, avancez au sud près des murs en ruines, activez le masque de l'ombre et récupérez le troisième fragment de la lame.

4ème fragment

Maintenant, partez à l'Est, entrez dans un conduit d'égout puis revenez dans le grand tunnel qui mène vers Potence Ardente.

Potence Ardente

Activez un premier trou dans la vitre de la grande porte, activez le levier pour ouvrir la porte et abattez les ennemi dans le couloir. Ensuite, entrez dans le passage sur votre gauche et activez un second trou. Activez également le levier, non loin de là, et la Chronosphère puis empruntez le passage. Ouvrez le coffre dans l'alcôve, récupérez Bénédiction de Mort et continuez votre chemin vers la potence Ardente.

En sortant du tunnel, dépassez le cercle de Vulgrim et partez à l'Ouest pour entrer dans une grande salle avec un ventilateur. Montez sur l'hélice, repérez une entrée sous l'hélice. Sautez, planez et lancez la chaine abyssale vers le coin pour atteindre le point d'ancrage.

Ensuite, remontez via le courant d'ombre, récupérez l'Artefact et quittez cette salle. Ouvrez un trou dans la vitre à proximité, allez dans le grand tunnel à l'entrée de cette salle et ouvrez le second trou au plafond. Par la suite, refaites la même opération lors de la recherche de l'Artefact et entrez par le couloir pour atteindre le coffre. Prenez son contenu et sortez par le rebord du mur.

Allez au cercle de Vulgrim, entrez dans l'Antre des serpents et allez vers la passe submergée.

Passe submergée

Avancez à gauche du cercle, utilisez la chaine sur le point d'ancrage bleu et récupérez un Eclat de pierre de vie dans le coffre. Ensuite, descendez sous l'eau, entrez dans un passage menant vers les gemmes de glace et détruisez-les. Récupérez le contenu du coffre, brisez les autres gemmes de glace et retournez dans l'eau.

Nagez toujours sous l'eau, entrez dans un passage au nord-est et récupérez deux coffres dans l'endroit suivant. Ensuite, allez près des constructions submergées dans l'eau et montez les escaliers qui sont à l'extrême sud. Utilisez la vision de l'ombre pour repérez un point d'ancrage entre les deux constructions et utilisez-le pour atteindre le fragment de la lame.

5ème fragment

A présent, revenez au cercle de Vulgrim en prenant le passage qui est à gauche de l'ancienne porte antique et allez au parc suffocant.

Parc suffocant

D'abord, allez au sud, repérez trois tombes près de la clôture et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, déplacez la tombe au milieu, entrez et récupérez l'Artefact. Ensuite, affrontez une espèce de joker pour gagner des âmes supplémentaires et sortez.

Allez à l'Est du parc suffocant, descendez la route qui mène à un tunnel et entrez par une brèche à gauche de la route. Avancez jusqu'à l'immeuble en ruines, éliminez les deux monstres et utilisez le courant d'ombre pour remonter à l'étage.

Récupérez un Eclat de Courroux dans un coffre, allumez les bombes inertes avec le boomerang et détruisez les gemmes rouges. Grimpez à la tumeur démoniaque, détruisez les gemmes de glace et récupérez le contenu du coffre derrière. Ensuite, escaladez les débris à droite et utilisez la chaine abyssale pour vous agripper aux tumeurs démoniaques. Eliminez les monstres, activez le masque d'ombre et utilisez le courant d'ombre pour atteindre le 5ème fragment de la lame.

6ème fragment

A présent, revenez en arrière et allez à gauche de la route pour entrer dans le tunnel qui lie le Parc suffocant à l'escalier brisé. Suivez le chemin, ouvrez les portes et rejoignez un grand tunnel avec des courants d'ombres et des gemmes de glaces. Détruisez ces gemmes pour récupérer un Artefact champion et continuez sur ce chemin jusqu'à l'escalier brisé.

L'escalier brisé

A présent, entrez dans l'immeuble en ruines et montez à l'étage. Utilisez les courants d'ombre pour atteindre le pont puis avancez à droite et utilisez d'autres courants d'ombre pour traverser les ponts brisés. Ensuite, atteignez une autre construction en ruines, montez les escaliers en face et activez le masque d'ombre pour récupérer le fragment de la lame.

7ème fragment

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au Cercle de Vulgrim et allez à la croisée des chemins.

La Croisée des chemins

Dès que vous arrivez à la croisée des chemins, activez le masque de l'ombre et repérez les courants d'ombres sur votre droite. Planez pour atteindre la corniche du bâtiment de droite et avancez en face du second courant d'ombre. Sautez et planez, lancez la chaine abyssale sur le point d'ancrage dans les airs et atteignez la corniche de l'autre bâtiment, au sud. Utilisez à nouveau le courant d'ombre pour remonter plus haut et avancez à gauche pour récupérez le dernier fragment de la lame.

Rapportez les 7 fragments à Ulthane

Maintenant que vous détenez les sept fragments de la lame Armageddon, redescendez et retrouvez à l'Antre des serpents pour aller à la Gué de l'Enclume. Avancez tout droit, ouvrez la porte, retrouvez Ulthane et parlez-lui.

Retournez voir Azraël au pays des cendres

Après la scène cinématique dans laquelle Ulthane confectionne la lame ultime, retournez au cercle de Vulgrim et accédez à l'antre des serpents. Choisissez d'aller à la Dérive de Léviathan, galopez avec Ruine vers le nord, utilisez le masque de l'ombre et remontez à l'aide du courant d'ombre. Traversez le pont afin de retrouver Azraël et parlez-lui.

Chapitre 21 : Le combat Final

Boss final : Abaddon
Le combat final contre Abaddon se divise en deux phases.

Dans la 1ère phase, Abaddon prend la forme d'un dragon de feu volant et effectue deux attaques différentes. Pour le battre vous devez utiliser votre puissant cheval Ruine. Dans la première attaque, il vole dans les airs et retombe sur Guerre en le blessant. Pour le contrer, galopez avec Ruine et foncez lorsqu'il s'élève dans les airs. Dans la seconde attaque, il ne s'envole pas dans les airs mais fonce en courant dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'attaquer. Galopez en face de lui, passez juste à coté de lui et frappez ses pieds pour le faire tomber. Approchez-vous-en, descendez de Ruine et frappez sa tête, ou son corps, pour lui infliger un maximum de dégâts. Remontez à cheval, répétez ces mêmes opérations trois à quatre fois jusqu'à ce que la touche d'attaque finale apparaisse sur sa tête et appuyez dessus. Lors de l'attaque finale, appuyez également de façon répétitive sur la touche

qui s'affiche et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la 2ème phase du combat, Abaddon reprend sa forme d'ange et effectue trois attaques différentes. Dans la première attaque, il s'élève légèrement dans les airs et retombe en créant une onde de choc. Dans la seconde, il fonce dans votre direction et donne un coup de lame. Dans la dernière attaque, il s'élève très haut dans les airs et lance trois grands rochers sur vous.

Effectuez une esquive, ou brisez les rochers avec un coup de lame. Pour les autres attaques, effectuez des esquives pour les éviter. Attaquez-le en réalisant un combo puissant et enchainez aussitôt avec une ou plusieurs esquives rapides. Après quelques coups assénés à ce traitre, un duel de lame se déclenche. Appuyez alors de façon répétitive sur la touche qui s'affiche et gagnez ce duel.

Ensuite, reprenez les mêmes méthodes d'attaque et gagnez trois duels d'épée pour achever Abaddon une fois pour toutes. Regardez ensuite la scène de la fin.

Félicitations ! Vous venez de vaincre les forces du mal et de venir à bout de Darksiders.

LES TOMBES DU PARC SUFFOCANT

Dans le Parc Suffocant se trouvent des grandes et des petites tombes. Si vous détruisez toutes les grandes tombes, vous ferez apparaître un coffre contenant un éclat de pierre de vie.

Darksiders II

© THQ / Vigil Games 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Darksiders Artwork

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et débloquer le succès "A Stroll in a Demonic Park".

T-shirt Darksiders Logo

Vaincre le Crowfather et débloquer le succès "Crow Carrion".

T-shirt Death Mask

Terminer le Crucible et débloquer le succès "Is There Anyone Else?".

ARMURE DE NIVEAU 5

Si vous jouez en ayant des données de Darksiders 1 sur votre console, allez voir Myria la shaman à Tri-Petra et parlez-lui pour qu'elle vous remette une armure de niveau 5.

SUCCÈS

Virée en enfer (30 G)

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté

Amour fraternel (90 G)

Terminez le jeu en mode NORMAL

Cavalier émérite (90 G)

Terminez le jeu en mode APOCALYPTIQUE

Esprit aventureux (50 G)

Terminez toutes les quêtes secondaires

Moisson funeste (30 G)

Débloquez la Forme de Cavalier

Bien joué, petit gars (20 G)

Triomphez de Killington le Vicieux

Nouvelle vie (20 G)

Utilisez une potion de renouveau

Champion absolu (30 G)

Terminez le Tribularium

Abracadabra (30 G)

Ouvrez tous les Tombeaux des Morts

Épique ! (10 G)

Atteignez le niveau 30 avec Death

Forgeron spectral (20 G)

Améliorez le niveau de la première arme possédée

Âme charitable (10 G)

Faites don d'un objet à un ami

Plein potentiel (30 G)

Débloquez toutes les améliorations et techniques de combat

La totale (10 G)

Débloquez tous les éléments du jeu

Succès secrets

Chasse au corbeau (20 G)

Triomphez du Vieux Corbin

De la poussière à la poussière (20 G)

Triomphez du Goliath

Conjuration brutale (20 G)

Triomphez du Hurleur

Combat des chefs (20 G)

Triomphez d'Absalom

Prémisses démoniaques (20 G)

Triomphez de Samael

Ailes brûlées (20 G)

Triomphez de l'Archon

Un réveil difficile (10 G)

Terminez "Un réveil difficile"

Les Larmes de la Montagne (10 G)

Terminez "Les Larmes de la Montagne"

Le Feu de la Montagne (10 G)

Terminez "Le Feu de la Montagne"

Précieux souvenir (10 G)

Obtenez Rédemption

Explorateur (10 G)

Voyagez instantanément pour la première fois

Le Baron des Os (10 G)

Terminez "Le Baron des Os"

Arbre de Vie (10 G)

Terminez "L'Arbre de Vie"

Le Coeur de la Montagne (10 G)

Terminez "Le Coeur de la Montagne"

Spectrale attitude (10 G)

Obtenez l'Étreinte mortelle

La Cité des Morts (10 G)

Terminez "La Cité des Morts"

Gnomade (40 G)

Terminez "GnoMAD"

Le corps sans l'esprit (10 G)

Obtenez la Séparation de l'âme

La Cour funeste (10 G)

Triomphez de Basileus

Grand seigneur (10 G)

Obtenez la Pierre de Commandement

Rançon royale (10 G)

Terminez "Rançon royale"

Triple Lindy (10 G)

Réussissez 3 plongeons différents dans la Fonderie

La racine du mal (10 G)

Ouvrez le Puits des Âmes

Le Seigneur de la Pierre Noire (10 G)

Terminez "Le Seigneur de la Pierre Noire"

Jusqu'au bout (10 G)

Débloquez la dernière compétence d'un arbre des compétences

La Reine démente (10 G)

Terminez "La Reine démente"

Déchirer le temps (10 G)

Obtenez l'Exochrone

L'empreinte de l'hérésie (10 G)

Terminez "L'empreinte de l'hérésie"

Et mon Gâteau alors ? (10 G)

Récupérez le Transpatium

Le Livre des Morts (10 G)

Complétez "Le Livre des Morts"

Toute-puissance (10 G)

Équipez des objets d'élite dans tous les emplacements

Bâton d'Arafel (10 G)

Terminez "Le Bâton d'Arafel"

Du héros dans l'air (30 G)

Triomphez des quatre créatures nommées par Thane

Buffet à volonté (30 G)

Terminez "Saveurs de pierres"

Antiquaire (30 G)

Terminez "Reliques perdues"

J'ai un cadeau pour toi (30 G)

Triomphez du Juge des Âmes

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

La rédemption de War

Trouver le Gardien des Secrets

Suivez l'unique chemin qui vous est proposé, profitez-en pour vous familiariser avec Despair, votre monture et apprendre les rudiments du combat. A l'issue du premier affrontement contre quelques squelettes, vous pourrez récupérer quelques pièces d'équipement et une masse à deux mains. Veillez à les équiper avant de poursuivre votre route. Notez également la présence de Dust, votre corbeau (signalé par un point violet sur la mini carte). Il vous guidera jusqu'aux portes de la Forteresse Sombre.

Atteindre le sommet de la Forteresse Sombre

Une fois la porte franchie, votre mission sera de rejoindre le sommet de la forteresse. Commencez par récupérer quelques potions dans le recoin situé sur la gauche. Poursuivez la progression en glissant sur les parois des murs. Au bout du chemin, sautez de poutre en poutre pour traverser le gouffre. Après avoir terrassé quelques ennemis, escaladez la paroi verticale.

Poursuivez ainsi jusqu'à parvenir à un mur de lierre que vous devrez également escalader. Une fois que vous serez parvenu en haut, sautez sur la gauche pour rejoindre la salle circulaire. Vous ferez alors la rencontre du géant de glace. Pour en venir à bout, veillez à esquiver ses attaques et enchainez autant de combos que possible

Avancez dans la salle suivante et activez le levier jaune pour monter à l'étage supérieur. Grimpez sur la corniche, sautez entre les parois des murs, puis sautez de poutre en poutre jusqu'à la plateforme suivante.

Poursuivez l'escalade (faites appel à Dust pour vous guider si besoin). Vous ne tarderez pas à faire la rencontre de l'ombre maléfique de War. Comme pour le premier combat, vous devrez alterner entre l'attaque et l'esquive, prenez garde aux geysers de lames.

Le feu de la montagne

Parler à Alya

Une fois les quelques golems éliminés et le contenu du coffre récupéré, suivez l'objectif de quête jusqu'à l'entrée de Tri-Petra.

Allez parler à la Chamane Muria qui se trouve au sud-ouest. Vous pouvez lui vendre les pièces d'équipements inutiles et/ou acheter des potions. En discutant avec elle vous obtiendrez une quête annexe : Chamanisme.

Vous pouvez ensuite rejoindre Alya qui se trouve non loin de là, au sud-est de la carte. Elle vous enverra auprès de Thane à l'entrée de la zone. Parlez-lui afin d'obtenir une nouvelle compétence. Vous pouvez également le provoquer en duel (niveau 5 conseillé) afin d'obtenir une quête annexe : Le guerrier des fondateurs.
Une fois la conversation terminée, Thane vous ouvrira la porte menant au Val du Patriarche.

Parler à Karn

Progressez à travers les couloirs, toujours en suivant votre fidèle corbeau. Contournez l'étendue d'eau en grimpant sur les murs. Vous pourrez récolter votre première pièce du passeur en plongeant dans la fosse.
Poursuivez jusqu'à parvenir à l'entrée de la zone du Val du Patriarche. Invoquez Despair pour rejoindre rapidement Le Rocher des Larmes à l'Est de la carte. Faites une halte auprès du Cercle de Vulgrim pour échanger votre pierre du passeur et prendre connaissance des services qu'il a à vous offrir. C'est également le personnage à qui vous devrez remettre les pages du Livre des Morts que vous pourrez trouver au cours de votre exploration (en échange de 10 pages, il vous remettra une clé ouvrant l'accès à une salle bonus).

Empruntez la route de l'est et traversez toute la zone de Pestebois jusqu'à parvenir au Chaudron, votre nouvelle destination. Pour éliminer rapidement les ennemis sur le chemin, il vous suffit de les charger avec Despair.

Une fois arrivé à destination, aidez Karn à éliminer les automates qui prennent d'assaut la place. Karn abaissera ensuite le pont levis vous permettant d'entrer dans le donjon.

Restaurer le feu de la montagne

Une fois à l'intérieur, activez le mécanisme pour ouvrir la porte située au nord. Eliminez les ennemis présents dans la salle puis utilisez une bombe sur le mécanisme fiché dans le mur à l'est de la salle.

Ignorez la porte verrouillée sur votre gauche et entrez dans la salle suivante. Le seul moyen de traverser le gouffre sera de glisser le long du mur de gauche puis de sauter.

Dans la salle suivante, grimpez le long du mur, sautez sur la poutre verticale puis progressez de poutre en poutre jusqu'à atteindre le mur d'en fac. Il ne vous restera plus ensuite qu'à détruire le mécanisme en projetant une bombe dessus.

Sautez sur chemin écroulé pour rejoindre rapidement la porte qui vient de s'ouvrir.
Eliminez les ennemis qui tentent de vous barrer la route puis poursuivez votre exploration en empruntant la porte qui s'ouvre en fin de combat. Veillez à fouillez le coffre qui se trouve face à vous quand vous entrez, il contient la carte du Donjon.

Dans la salle suivante vous ferez la rencontre du rodeur. Le combat ne devrait pas vous poser trop de difficulté si vous veillez à utiliser les frappes de courroux et à esquiver ses charges et coups de griffe. Une fois l'ennemi vaincu, récupérez l'os de rodeur (objet de quête requis pour la quête annexe Chamanisme donnée par Muria). Récupérez la clé squelette dans le coffre, elle vous permettra de déverrouiller la porte scellée par un cadenas violet située en début de donjon. Une fois dans la nouvelle salle, faites rouler la boule dans l'encoche située dans le sol un peu plus loin. Utilisez la poutre qui apparait et rejoignez le mur de lierre à l'entrée de la salle.

Dans la salle suivante, fouillez le coffre pour récupérer votre première arme possédée. Utilisez les appuis muraux pour progresser le long des murs jusqu'à une nouvelle salle. Activez le levier pour ouvrir la porte située non loin de là. Il vous faudra ensuite utiliser une bombe pour libérer la boule retenue prisonnière des cristaux.

Projetez une nouvelle bombe sur la boule pour la déloger de l'encoche et poussez là jusqu'à l'encoche située de l'autre côté de la salle. Vous disposez désormais des deux boules nécessaires pour abaisser totalement la grille et pouvoir récupérer la clé squelette qui vous permettra d'ouvrir la dernière partie du donjon.

Activez le levier situé à l'entrée et escaladez sans tarder le pylône qui surgit des flammes (ce dernier ne reste en suspension que pendant un cours laps de temps). Après avoir sauté et gagné la pièce suivante, grimpez de poutre en poutre pour rejoindre l'étage supérieur. Projetez une bombe sur le levier pour pouvoir poursuivre jusqu'à la salle suivante.

Vous ferez alors la rencontre de Gharn, le gardien du donjon. Il dispose de plusieurs types d'attaques, il peut lancer son poing dans plusieurs directions, le planter dans le sol et glisser dans votre direction. Profitez des moments où il est affaibli pour lui asséner quelques combos puis éloignez-vous rapidement afin d'éviter les dégâts dus à l'explosion.

Prenez la direction de la salle du chaudron. Sur place, faites pivoter le levier placé au centre de la pièce pour libérer le " feu de la montagne ".

Cette action mettra fin à la quête. Quittez le donjon et entretenez-vous avec Karn pour débloquer la seconde étape de la quête annexe Chamanisme.

Il vous faudra ensuite retourner à Tri-Petra pour valider la quête auprès d'Alya, vous pouvez utiliser le voyage rapide accessible depuis la carte pour vous y rendre rapidement. Elle vous confiera votre nouvelle mission : Les Larmes de la Montagne.

Les larmes de la montagne

Parlez à Karn

Quittez Tri-Petra et dirigez-vous vers l'entrée du Ravin de l'Ombre pour vous entretenir avec Karn.

Trouvez le bastion

Pour pénétrer dans le ravin de l'ombre, faites exploser les bombes situées au-dessus de la porte à l'aide du pistolet de Strife. En cours de route, vous devrez combattre quelques Arakhnes. Eliminez rapidement les ennemis et détruisez leur nid situé un peu plus loin.

Vous récupérerez par la même occasion le Serein Acide nécessaire à l'accomplissement de la quête annexe Chamanisme. Traversez toute la zone du Fjord jusqu'au Bastion, signalé par un marqueur jaune sur la carte.

Libérez les larmes de la Montagne

Après avoir éliminé les quelques arakhnes qui ont envahi la zone, pénétrez dans le Bastion. Pour déverrouiller la porte, montez à l'étage supérieur en grimpant sur les poutres et en glissant le long du mur. Projetez une bombe sur la grosse boule bleue face à vous et faites là exploser avec le pistolet de Strife. Faites rouler la boule dans l'encoche située au centre de la salle.

Dans la salle suivante, commencez par rejoindre la pièce située à l'est. Fouillez les coffres avant de rejoindre la porte située au bout du couloir. Dans cette nouvelle salle vous pourrez notamment récupérer la carte qui vous permettra de vous orienter plus facilement dans le donjon. Profitez-en pour piller les coffres (un tutoriel vous permettra d'apprendre à vous déplacer plus efficacement le long des murs).

Une fois de plus, une herse vous empêchera de progresser. Il vous faudra libérer deux boules bleues pour activer le mécanisme.
Pour libérer la première, il vous suffira de grimper le long du mur pour la faire tomber. La seconde en revanche exigera d'être manipulée. Grimpez le long du mur situé dans le coin de la salle pour récupérer une bombe (profitez-en pour détruire la corruption sur votre droite). Grimpez ensuite sur le plot au centre de la salle afin d'abaisser la herse, puis tirer au pistolet sur la boule pour la projeter vers l'avant. La porte située au fond de la salle est désormais accessible.

Détruisez la corruption à l'aide d'une bombe. Activez le levier pour libérer l'évacuation d'eau puis sautez dans l'eau pour retourner dans la salle principale. La porte ouest étant verrouillée, plongez et empruntez le conduit situé sous l'eau.

Remontez le mur à l'aide et des poutres et glissez sur la droite jusqu'au mur de lierre. Eliminez les quelques ennemis présents dans la salle avant de poursuivre votre exploration. Toutes les portes étant verrouillées, vous n'aurez d'autre choix que de remontrer les égouts. Récupérez la clé squelette dans le coffre située au bout du couloir et utilisez-là pour ouvrir la porte verrouillée dans la première salle.

Comme dans la salle Est, il vous faudra activer un mécanisme " boule " pour pouvoir progresser. Commencez par escalader le mur sur votre gauche pour accéder à la bombe qui vous permettra de détruire la corruption. Suivez les indications qui vous sont données pour propulser la boule au centre de la salle puis placez-là dans l'encoche. Une fois la plateforme abaissée, reprenez une bombe, montez sur la plateforme et délogez la boule de son emplacement à l'aide de la bombe afin de pouvoir atteindre la porte.

Faites exploser la corruption qui obstrue la voie d'eau puis actionnez le levier pour ouvrir la vanne. Suivez le cours d'eau jusqu'à son tarissement. Grimpez sur le mur et poursuivrez jusqu'à la salle où se situe le second levier.

Toutes les vannes étant ouvertes, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la salle centrale et à emprunter la dernière porte située tout au sud. Une fois à l'intérieur, traversez la pièce à la nage pour gagner la pièce suivante. Vous y ferez la rencontre du boss de donjon Karkinos. Pour le vaincre, il faudra esquiver ses charges au dernier moment afin qu'il percute le mur. Une boule tombera alors de l'autre côté de la salle. Projetez cette boule sur lui pour l'assommer et pouvoir le blesser au corps à corps.

Pour terminer la quête, il vous suffira d'activer le dernier levier sur la terrasse. Vous pourrez ensuite retourner à Tri Petra pour valider la quête auprès d'Alya. Vous la retrouverez dans la Forge des Fondateurs. Elle vous confiera la quête annexe Le Marteau Perdu.

Un réveil difficile

Trouver le temple perdu

Pour rejoindre le temple perdu, traversez Pestebois et poursuivez vers le nord. Une fois dans le temple activez l'automate, déplacez le jusqu'au socle situé sur le sol et projetez une chaine sur le globe doré afin d'atteindre la porte située en hauteur.

Eliminez les automates puis détruisez les deux corruptions de la salle. L'une vous donnera accès à un coffre et l'autre vous permettra de rejoindre l'étage supérieur. Poursuivrez votre progression en grimpant le long des poutres et en glissant sur le mur. Une fois dans la pièce principale, activez le levier situé à l'est pour lever les grilles puis descendez les escaliers sur la gauche.

Traversez les pièces en sautant entre les murs jusqu'à parvenir à la pièce où se trouve la boule bleue. Escalader les poutres et activez les mécanismes pour libérer la boule.

Actionnez le levier, placez la boule sur le monte-charge puis actionnez de nouveau le levier. Sautez sur le monte-charge. Propulsez ensuite la boule sur le second monte-charge situé en contrebas

Grimpez le long du mur situé en face de vous. Vous accéderez à un second levier permettant de remonter le

monte-charge. Il ne vous restera plus qu'à placer la boule bleue dans l'encoche située dans le sol pour ouvrir la porte.

De retour dans la pièce centrale du donjon, empruntez la porte située au Nord. Montez les escaliers sur votre gauche jusqu'à atteindre la sortie de la salle. A l'extérieur, vous trouverez l'entrée du temple perdu.

Eveillez l'automate

La porte du temple est fermée, de toute évidence il vous faudra une clé. Rejoignez Khan qui se trouve non loin de là. En discutant avec lui vous débloquerez la dernière étape de la quête annexe Chamanisme.

Pénétrez dans le Temple et poursuivez la progression jusqu'à la pièce suivante. Prenez le contrôle de l'automate pour détruire la corruption qui obstrue le passage.

Abandonnez-le dans l'encoche située au sol pour pouvoir passer la porte. Détruisez la sentinelle (vous pourrez récupérer la sculptera automatiquement) puis utilisez la poutre qui vient d'apparaitre pour contourner la corruption qui bloque le passage.

Dans la salle suivante, prenez le contrôle de l'automate et détruisez la corruption qui se situe vers l'entrée de la salle. Reprenez le contrôle de Death pour aller actionner ce levier qui vous permettra de lever le pont et de faire traverser l'automate (grimpez sur le lierre sur le mur puis glissez jusqu'au levier).

Après avoir combattu deux vagues d'automates successives, il ne vous restera plus qu'à retourner dans la première salle pour briser toutes les corruptions qui s'y trouvent. Pour traverser le gouffre, placez l'automate dans l'encoche au sol et lancez une chaine sur le seau situé en face

Libérez la boule bleue en tirant sur les bombes et placez là dans l'encoche prévue à cet effet. Avancez vers la grille puis délogez la boule de son emplacement à l'aide d'une bombe. Vous pourrez ainsi accéder au coffre contenant la clé squelette. Retournez sur vos pas en grimpant le long du lierre et en glissant le long du mur.

Utilisez la clé fraîchement obtenue pour ouvrir la porte verrouillée dans la salle principale. Grimpez le long du lierre allez activer le levier permettant d'abaisser la herse. Vous pourrez alors reprendre le contrôle de l'automate pour poursuivre l'exploration du donjon. Détruisez les corruptions et profitez-en pour récupérer la carte du Donjon.

Abandonnez votre automate dans l'encoche au sol pour pouvoir accéder à la salle suivante. S'en suivra alors un combat de longue haleine vous opposant à de très nombreux ennemis. Eliminez les sentinelles en priorité et utilisez le pouvoir du cavalier pour vous aider si nécessaire.

Poursuivez votre route en empruntant le seul chemin disponible. Comme toujours, traversez les gouffres en prenant appui sur les murs. Faites de même au niveau de la cascade pour pouvoir accéder à l'étage supérieur. Dans la salle suivante, placez l'automate sur le monte-charge. Utilisez les prises murales pour rejoindre l'étage supérieur. Activez l'automate et placez sur l'encoche située à côté du monte-charge.

Vous disposerez ainsi de deux automates. Utilisez le premier pour lever la herse et utilisez le second pour placer une chaine entre les deux poutres. Utilisez la chaine pour déplacer le premier automate sur l'encoche située en face de porte déverrouillée. La voie est libre !

Déplacez-vous le long des murs pour rejoindre la plateforme suivante.

Grimpez le long des poutres et sur le mur pour accéder à l'étage supérieur. Faites exploser les corruptions pour libérer la boule bleue. Redescendez à l'étage inférieur et placez la boule sans l'encoche située au sol. De cette façon, vous débloquerez un raccourci vers l'entrée du donjon (à l'est) et une nouvelle issue (à l'ouest).

Poursuivez vers l'ouest jusqu'à faire la rencontre d'un automate géant. Bien que le boss soit très impressionnant, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté pour en venir à bout. Sautez pour éviter les déflagrations et faites exploser une

bombe sur lui. Le boss s'écroulera et vous pourrez le blesser en frappant son coeur. Réitérez l'opération 3 ou 4 fois (ne perdez pas de temps à éliminer les adds, les coups de poing du boss s'en chargeront).

Après avoir pillé les 4 coffres, réveillez le gardien à l'aide de la Clé des Fondateurs, il vous ouvrira la voie. Avant d'arpenter cette nouvelle route, retournez à Tri-Petra pour vous entretenir avec Eideard pour lui annoncer la bonne nouvelle, mettre fin à cette quête et obtenir votre nouvelle mission : LE CŒUR DE LA MONTAGNE.

Le coeur de la montagne

Parler au gardien

Retrouvez le gardien devant la Forge des Fondateurs et interrogez-le. Après avoir épuisé toutes les options de dialogue, vous aurez accès à la Fonderie ainsi qu'à une nouvelle quête annexe : Pierre disparue.

Entrer dans la fonderie

Une fois dans la fonderie, votre prochaine étape sera d'éveiller le Goliath. Poursuivez l'exploration jusqu'au gouffre. Faites-vous aider par votre allié pour traverser le gouffre. Escaladez le mur face à vous et sautez sur la cloche suspendue pour rejoindre la plateforme suivante. Continuez à progresser en glissant le long des murs. Activez le levier pour déverrouiller la porte.

Dans la salle suivante, actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte et permettre à Karn de bloquer la fermeture de la porte.
Dans la salle suivante, vous trouverez le Goliath inanimé. Karn vous indique qu'il faut récupérer 3 nodules pour l'éveiller. Commencez par explorer le couloir à l'est de la carte et faites-vous aider par Karn pour atteindre l'étage supérieur. Plongez dans la fosse pour atteindre une nouvelle pièce.

Progressez en nageant jusqu'à parvenir derrière la herse. Karn pourra une nouvelle fois retenir la porte et vous permettre de pousser la boule bleue dans la salle principale. Encastrez la boule bleue en la propulsant contre le mur. De cette façon vous pourrez faire remonter l'automate immergé et détruire les corruptions alentour.

Déplacez l'automate jusqu'à la salle située à l'ouest de la carte. Placez l'automate dans l'encoche et projetez une chaine pour pourvoir rejoindre le fond de la salle. Grimpez le long du mur de lierre et utilisez la poutre pour atteindre le couloir qui vous permettra de contourner la lave et de récupérer la clé squelette dans le coffre.

Sautez sur la chaîne en contrebas. A avoir décadenassé la porte, montez tout en haut des escaliers et passez la porte. Demandez à Karn de vous projeter de l'autre côté du vide. Profitez-en pour récupérer la carte du Donjon dans le coffre situé à droite en contrebas. Dans la salle suivante, vous pourrez récupérer l'étreinte mortelle. Sortez de la salle et utilisez ce nouvel accessoire pour rejoindre Karn.

Suivez Karn jusqu'à l'entrée que vous n'aviez pas pu explorer jusqu'à présent. Utilisez l'Etreinte mortelle pour placer une bombe sur le levier afin de relever le pont.

Dans la salle suivante, sautez de poutre en poutre afin d'activer les deux leviers. Une fois de plus l'étreinte mortelle vous permettra d'atteindre des zones très éloignées.

Récupérer la première pierre nodale

Une fois parvenu à la salle suivante, actionnez le levier pour gagner l'étage inférieur. Dans la nouvelle salle, vous apercevrez la première pierre nodale. Demandez à Karn de vous projeter, traversez la salle puis utilisez de nouveau l'étreinte mortelle pour rejoindre Karn qui vous projettera de l'autre côté de la salle. Après la traditionnelle séance de wall-jump, utilisez l'étreinte mortelle sur l'automate ce qui vous permettra de l'activer et l'utiliser pour poursuivre votre progression sans vous bruler dans la lave. Placer l'automate dans l'encoche au sol, et lancez une chaine pour rejoindre

l'étage supérieur.

Il vous suffit ensuite de déloger la pierre nodale de son socle et de rapporter la pierre au Goliath. Une fois placée, vous aurez accès à une nouvelle partie du donjon.

Récupérer la seconde pierre nodale

Traversez l'égout et empruntez le premier couloir disponible sur votre gauche. Faites entrer Karn afin qu'il bloque la porte pour vous. Demandez-lui de vous projeter sur la place centrale et utilisez l'étreinte pour rejoindre le fond de la salle.

Dans la salle suivante, prenez le contrôle de l'automate et placez-le sur le monte-charge doté d'une encoche. Placez la chaîne puis actionnez ensuite le mécanisme situé sur la plateforme centrale pour le faire monter l'automate à l'étage. Vous aurez juste le temps d'escalader le pylône, et de sauter sur le mur en face depuis la chaîne.

En actionnant le levier situé de l'autre côté de la salle, vous ferez apparaître des ponts qui vous permettront de déplacer l'automate et de détruire la corruption qui obstrue le passage.

Vous arriverez devant la seconde pierre nodale. La seule façon de la déloger sera de contourner la salle à l'aide des lierres, poutres et autres prises.

Après avoir actionné le levier, rejoignez Karn dans la salle principale. Pour récupérer la clé squelette, attrapez une bombe sur la rampe et détruisez la corruption sur la corniche. Karn vous y propulsera.

Utilisez la clé pour déverrouiller la porte et poursuivre l'exploration des lieux.
Une fois le ménage fait, aller chercher l'automate dans la cour pour le placer dans le concasseur. Vous pourrez ainsi récupérer la boule qui vous mettra de lever la herse qui vous empêche de progresser.

Remontez le mur en sautant et glissez le long du mur pour rejoindre la seconde pierre Nodale. Utilisez l'Etreinte pour la faire chuter au sol. Cette fois vous aurez besoin de déverrouiller une porte pour que Karn puisse apporter la pierre au Goliath. Empruntez le conduit d'égout pour contourner cet obstacle et activez la dalle au sol pour permettre à Karn de passer (voir plan)

Récupérer la troisième pierre nodale

Approchez-vous de la herse, Karn pour propulsera par-dessus afin que vous puissiez explorer la dernière zone du Donjon.

Une fois à l'intérieur, relevez la herse et prenez le contrôle d'un automate pour briser les corruptions. Une fois la salle nettoyée, placez l'automate dans l'encoche afin de lever la herse qui bloque l'accès à la corniche. Abandonnez l'automate et poursuivez votre progression dans cette nouvelle voie.

Comme toujours, il s'agira de s'adonner une petite séance de wall-jump. Vous accèderez directement au nodule (utilisez l'étreinte pour le déloger). Vous devrez ensuite combattre un automate corrompu particulièrement résistant. Prenez garde à esquiver ses coups de poings et utilisez la forme de cavalier pour en venir à bout plus facilement.

Traquer le Goliath

Après la fuite du Goliath, quittez le donjon et retournez au Val du Patriarche. Vous devrez alors faire face au Golem. Le combat se déroule en deux phases. Durant la première, esquivez son coup de poing et tirer sur les bombes pour faire exploser son bras. Utilisez ensuite l'étreinte de l'ombre pour détruire la pierre nodale. Faites la même chose pour le second bras. En seconde phase, le boss tirera une bombe géante avec son bras-canon. Tirez sur cette bombe jusqu'à ce qu'elle s'élève dans les airs et passez entre les jambes du boss pour la faire exploser sur lui. Une fois au sol, utilisez les prises pour grimper le long de sa jambe et pouvoir frapper la troisième pierre nodale. La seconde itération sera la bonne et détruira Goliath pour de bon.

Cette victoire mettra fin à la quête et lancera automatiquement la suivante : L'ARBRE DE VIE.

L'arbre de vie

Rejoindre l'arbre de vie

La voie étant dégagée, vous pouvez désormais emprunter la route menant à l'Arbre de Vie. Après la cinématique et votre discussion avec Ostegoth, vous devrez parcourir la zone pour rejoindre le Trône Eternel.

Le baron des os

Trouver le Trône Eternel

Traversez les terres escarpées jusqu'à parvenir à l'entrée du Trône. Une fois la porte passée, vous devrez passer par quelques phases de wall-jump avant de parvenir à la première salle. Pour passer le couloir rempli de herses, activez la dalle et traverser en sautant de mur en mur le plus rapidement possible.

Dans la salle suivante, n'activez pas le levier, prenez une bombe et traversez le pont. Une fois sur le couloir central, lancez la bombe contre le mur et faites-la exploser à l'aide du Pistolet de Strife. Cette manoeuvre permettra de relever le second pont et d'accéder à la clé squelette. Pour quitter la salle sautez sur la poutre au bout du couloir et utilisez les glissières placées le long du mur.

Il vous suffira ensuite de déverrouiller la porte crane et de poursuivre en ligne droite jusqu'au Pic du Serpent. A la fin de la cinématique qui s'enclenchera automatiquement à votre approche vous aurez rejoint le Trône Eternel. Votre mission sera désormais d'Accéder à la Salle du Trône.

Accéder à la Salle du Trône

Montez à la proue puis utilisez la prise violette pour grimper sur la plateforme mouvante devant vous. Sautez sur la plateforme la plus proche puis sur une ancre mouvante afin de rejoindre le pont principale (observez la position de Dust pour vous guider).

Continuez à progresser en observant bien les prises accessibles au fur et à mesure.

Une fois revenu " sur la terre ferme ", descendez le long de la seule issue disponible jusqu'à un couloir menant sur deux portes. Empruntez celle qui est ornée d'un crane.

Avancez vers le groupe de spectres et parlez à Draven, le Maître des Lames (il peut vous apprendre de nouveaux combos moyennant finances). Avancez vers la salle du Trône pour mettre fin à la quête.

Parler au Baron des Os

Cette quête se lance automatiquement à la validation de la quête Accéder à la Salle du Trône. Aller parler aux gardes jusqu'à ce que le chancelier fasse son apparition. Ce dernier vous confiera une nouvelle mission : RANCON ROYALE.

Rançon royale

Trouver l'entrée de l'Arène Dorée

Prenez congé du Chancelier et dirigez-vous vers l'Arène dorée, située au Nord de votre position actuelle. Quitter le Trône et empruntez la seconde porte que vous aviez ignorée lors de votre arrivée (grimpez le long du lierre pour contournez le fossé).

Avancer tout droit pour pénétrer dans l'Arène.

Invoquer le champion de l'Arène

Pour invoquer le champion, vous aurez besoin de récupérer les 3 pierres d'Animus dispersées dans la zone.

Première pierre d'Animus
Une fois dans l'Arène, descendez les escaliers puis passez la première porte ouverte disponible. Tournez le bloc central afin de réorienter le faisceau de la lanterne vers la porte verrouillée.

Dans la salle suivante il vous suffira de glisser le long du mur pour atteindre une nouvelle porte. Vous voici arrivé dans l'Arène dorée. Dirigez-vous vers la droite et grimpez le long du mur pour atteindre le balcon.

Passez la seule porte disponible et descendez les escaliers, vous devrez alors faire face à deux vagues de squelettes. Les ennemis étant très nombreux, veillez à vous placer de façon à de ne pas vous laisser encercler.

Dans la salle suivante, montez sur la plaque dorée située sur l'estrade et utilisez l'Etreinte mortelle pour attraper une bombe puis détruisez les deux corruptions présentes dans la salle. L'une vous donnera accès à un trésor et la seconde à une lanterne. Placez la lanterne sur la dalle dorée, et empruntez le passage dissimulé dans l'alcôve où se trouve la bombe.

Faites le tour et activez le levier placé contre le mur. Récupérez la lanterne située en contrebas grâce à l'Etreinte Mortelle et utilisez là pour activer le pilier de la salle située à l'ouest.

Faites pivoter le faisceau lumineux pour ouvrir la grille menant aux geôles. Avancez tout droit et emparez-vous de la première pierre d'Animus (objet requis pour l'invocation du Champion de l'Arène).

Quittez les geôles et empruntez le passage qui s'ouvre automatiquement. N'oubliez pas de récupérer la Carte du Donjon dans le coffre et continuez votre progression en remontant le mur au fond de la salle. Activez le levier sur la corniche pour rejoindre la cour de l'Arène. Placez l'Animus sur la statue à l'aide de l'Etreinte de l'Ombre.

Seconde pierre d'Animus
Dirigez-vous vers la nouvelle issue disponible à l'ouest de la carte.

Ne touchez pas au pilier et à la lanterne pour le moment et montez au premier étage. Attrapez une bombe avec l'Etreinte mortelle et utilisez-là pour faire exploser la corruption qui bloque le passage puis descendez les escaliers. Vous pourrez récupérer une arme épique dans le coffre situé en bas des escaliers.

Une fois redescendu au premier étage, détruisez les corruptions qui bloquent les issues et allez récupérer la lanterne posée sur la dalle dorée au sud est du niveau 2. Allez la placer sur la dalle dorée au pied des herses. Passez le couloir en wall-jump afin de pouvoir la récupérer de l'autre côté, toujours avec l'étreinte mortelle.

Réorientez le faisceau lumineux de façon à pouvoir lever la herse menant à l'étage supérieur. Placez la lanterne sur le pilier afin de lever le pont.

Descendez les escaliers jusqu'à rejoindre l'entrepôt. Détruisez tous les éléments du décor pour obtenir un coffre renfermant des faux possédées.. Dans la salle suivante, vous devrez affronter un grand nombre d'archers squelettes, n'hésitez pas à faire usage de l'Etreinte mortelle pour les obliger à combattre au corps à corps. Vous serez libre ensuite de récupérer la seconde pierre d'Animus.

Quittez la salle en empruntant la nouvelle voie qui s'ouvre sur votre droite et grimpez le long du mur pour revenir dans l'enceinte de l'Arène Dorée. Placez l'animus sur la crane de la statue. Une nouvelle porte s'ouvre : celle qui vous mènera au troisième et dernier animus.

Troisième pierre d'Animus

Une fois la porte passée, vous devrez combattre une véritable armée de squelettes, occupez-vous du champion en priorité. Dans la salle suivante, il vous faudra emprunter la première porte sur votre droite pour contourner le fossé. Une fois le couloir traversé, placez-vous sur la dalle dorée pour relever le pont et saisissez une bombe. Entrez dans l'alcôve puis jetez la bombe sur le levier.

Vous voici déjà arrivé dans la salle de l'animus.
Mais avant de pouvoir vous en emparer, vous devrez combattre son gardien. Comme toujours, évitez ses attaques et fuyez le corps à corps quand le boss s'élève. En plaçant quelques combos, vous devriez vous en défaire très rapidement.

Activez le levier devant le trône et glissez-vous à l'intérieur pour retourner dans la salle principale. Une fois de retour dans l'Arène Dorée, placez la dernière pierre d'Animus. Vous pourrez ainsi invoquer le champion de l'Arène.

Au début du combat il vous faudra utiliser l'étreinte mortelle sur le ver dès que sa tête devient brillante / violette afin de pouvoir le blesser. Une fois Gnashor sorti de terre, la meilleure technique sera de passer entre ses jambes et d'enchaîner les combos (frappez son point faible avec l'étreinte mortelle dès que vous en aurez l'occasion). Lorsqu'il est suffisamment blessé son épine dorsale se transforme en ver de sable, il faudra alors veiller à attraper sa tête avec l'étreinte mortelle dès que possible. Poursuivez ainsi jusqu'à la mort du boss.

Récupérez le crane doré et rapportez le au Trône Eternel pour mettre fin à la quête.

Phariseer

Trouver la tombe de Phariseer

Cette quête vous est confiée par le Roi des Mort au Trône Eternel suite à l'accomplissement de la quête RANCON ROYALE. Pour la mener à bien vous devrez traquer Phariseer et le forcer à reprendre ses fonctions auprès du Roi. Voyagez instantanément jusqu'à à La Brèche et suivez la route du sud jusqu'à parvenir aux portes de sa tombe.

Réveiller Phariseer

Poussez la porte du donjon et frappez le cristal pour descendre dans la crypte.

Eliminez les quelques momies et poursuivez par la seule issue disponible. Vous arriverez dans une salle recouverte de corruptions, grimpez sur la corniche et utilisez la bombe pour nettoyer la zone.

Attrapez le pilier sur la corniche et amenez-aux pieds de la herse. Grimpez sur la dalle dorée et projetez une bombe pour le déplacer de façon à bloquer la herse.

Dans la salle suivante frappez le cristal n°2. Le spectre de Phariseer vous enverra directement à l'étage 1. Empruntez la sortie Nord. Longez le mur de gauche, activez le levier et utilisez la prise pour rejoindre le côté est de la salle (n'oubliez pas de récupérer la carte du donjon). Le but du jeu sera ensuite d'aligner les deux cages (et donc les deux prises) afin de rejoindre le fond de la salle. Pour connaître la technique à employer, visionnez la vidéo ci-dessous :

Récupérez la clé squelette dans le coffre et retournez à l'entrée de la salle. Après vous être débarrassé des quelques ennemis présents dans la zone, rejoignez l'ascenseur et frappez le cristal n°3. Aucun puzzle à résoudre cette fois mais une flopée d'ennemis à occire. Faites le tour de toutes les salles jusqu'à parvenir à la porte qui vous mène à la corniche au-dessus de l'ascenseur. Poursuivez votre progression en escaladant le mur de gauche jusqu'à trouver la prochaine issue.

Détruisez la corruption à l'aide de la bombe située à proximité puis glissez le long des murs et des poutres jusqu'à parvenir à une corniche. Activez le levier pour faire monter le pont puis trainez le pilier jusqu'à la dalle dorée située après le pont.

Retournez ensuite à l'ascenseur et frappez le second cristal. Trouvez les bons arguments pour convaincre Phariseer de se soumettre, autrement dit : combattez-le sans ménagement. Ne vous souciez pas des adds et concentrez vos attaques sur le boss.

Une fois la victoire acquise, vous devrez faire usage de votre pouvoir de commandement afin d'actionner la trappe qui vous retient prisonnier.

Vous pouvez ensuite quitter ce donjon pour rejoindre la tombe de Judicator.

Judicator

Trouver la tombe de Judicator

Pour rejoindre ce nouveau donjon, descendez à la pointe sud-est de la carte. Utilisez votre pouvoir de commandement pour pouvoir traverser la double-porte.

Parler à Judicator

Pénétrez à l'intérieur de la tombe, utilisez le cercle de commandement situé dans l'alcôve pour demander à Phariseer d'activer le levier situe dans la cage. Dans la salle suivante, déplacez le pilier, une fois juché dessus demandez à Phariseer de se placer sur la dalle dorée et sautez sans attendre sur la plateforme devant vous.

Avancez jusqu'à la salle suivante. Vous y ferez la rencontre de Judicator qui vous demandera de retrouver 3 âmes errantes.

Trouver la première âme errante

A la fin de la discussion, empruntez la porte qui s'ouvre automatiquement. Eliminez la liche et montez les escaliers (veillez à invoquer votre compagnon avant de passer la porte suivante). Positionnez Phariseer sur la dalle dorée afin de pouvoir traverser le pont.

Faites de même pour atteindre la lanterne située au fond de la salle. Pour traverser le pont qui n'est qu'à demi levé, vous devrez utiliser l'étreinte mortelle. Sur la plateforme, détruisez les corruptions qui empêchent le pont de se relever totalement (la bombe est située dans un renfoncement non loin de là). Récupérez la carte du donjon dans le coffre situé à droite et emparez-vous de la lanterne en utilisant l'étreinte mortelle. Lancer la lanterne sur le pilier et orientez le faisceau vers la porte close, il ne vous restera plus qu'à demander à votre compagnon de se placer sur la dalle pour pouvoir passer le pont.

Escaladez le mur puis le pilier central. Une fois au sommet, vous trouverez la première âme errante. Dès que vous l'autre obtenue, une liche et quelques sbires feront leur apparition, détruisez la liche en priorité. Notez que vous pouvez recourir à l'aide de Phariseer en combat si vous le souhaitez.

Retournez ensuite auprès de Judicator (sautez dans la cour depuis le pont à la sortie).

Trouver la seconde âme errante

Empruntez la porte qui s'ouvre automatiquement à l'est de la carte dès la fin de votre conversation avec Judicator.

Vous devrez affronter tour à tour des musardeurs, des champions squelettes et Le Persécuteur. Ce dernier, bien qu'impressionnant ne résistera pas longtemps à vos combos : passez entre ses jambes, il sera trop lent pour avoir le temps de répliquer. La porte crane étant verrouillée, vous n'aurez d'autre choix que d'emprunter les escaliers. Dans la salle suivante, faites de nouveau appel aux talents de Phariseer.

Faites le tour de la salle grâce aux poutres apparentes (utilisez l'étreinte mortelle pour vous accrocher à votre compagnon en fin de parcours). Poursuivez votre exploration, activer le levier pour ouvrir la porte suivante. Vous y trouverez le coffre renfermant la clé squelette.

Une fois que vous aurez quitté la salle, grimpez sur le mur situé un peu plus loin à gauche et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Utilisez la clé squelette sur la porte verrouillée. Comme pour la première âme, il s'agira de rejoindre le sommet de la tour en utilisant les prises disponibles.

Une fois les gardiens éliminés, rapportez l'âme errante à Judicator.

Trouver la troisième âme errante

Après avoir rapporté cette âme, empruntez la dernière porte disponible. Invoquez votre partenaire sur le cerclé placé au centre de la première salle. Vous devez affronter un général mort vivant particulièrement coriace qui bloquera la plupart de vos assauts frontaux. Utilisez l'omnifrappe pour passer dans son dos ou laissez vos goules / Phariseer le tanker. Une fois le combat terminé, frappez le cristal n°2. Un gros bloc de corruption vous empêchera de monter plus haut. Placez votre compagnon sur la dalle au sol située devant vous. Grimpez le long du mur et déplacez votre compagnon sur la dalle d'en face afin de pouvoir progresser. Redéplacez votre compagnon une troisième fois afin de pouvoir atteindre lever la dernière grille située plus en hauteur.

Vous y trouverez la bombe qui vous permettra de détruire la corruption et de libérer l'ascenseur. Entrez dans la salle et montez les escaliers pour libérer la dernière âme. Dès que vous aurez capturé cette dernière âme, il vous faudra venir à bout du Gardien des Os. Concentrez vos attaques sur le squelette menotté au plafond (utilisez l'étreinte de l'ombre). Une fois mort, le véritable boss fera son apparition. Hormis ses attaques très rapides, le Géant Osseux ne présente pas de difficulté particulière : frappez-le jusqu'à ce que mort s'en suive.

Retournez auprès de Judicator pour lui remettre la dernière âme et mettre fin à la quête. L'intervention surprise de Basileus vous apportera votre prochaine mission : Trouver le Psychameron.

Basileus

Trouver le Psychameron

Utilisez le transport rapide pour rejoindre l'enceinte de l'Arène Dorée. Une fois au coeur du Psychameron votre mission sera tout simplement de survivre !

Survivre au Psychameron

Dès votre arrivée, deux guerriers rodeurs tenteront de vous barrer la route. Esquiver et utilisez l'Etreinte Mortelle pour revenir rapidement au corps à corps sera la meilleure technique pour vous en débarrasser rapidement.
Une fois la victoire acquise, poursuivez votre route en empruntant la porte disponible. Placez chacun de vos compagnons sur les deux dalles afin de pouvoir accéder à la porte située en hauteur. Dans la salle suivante, faites de nouveau appel à eux pour activez les dalles dans le couloir. Déplacer enfin l'un des seigneurs sur la plaque dorée située de l'autre côté du gouffre.

Vous pourrez ainsi utiliser l'Etreinte Mortelle pour rejoindre cette zone jusqu'alors inaccessible. Utilisez de nouveau le pouvoir de commandement pour lever la grille située sous la porte crane (faites usage de l'étreinte mortelle pour rejoindre votre compagnon).

Montez les escaliers à droite et poussez le levier pour créer un raccourci. Redescendez ensuite l'escalier et glissez le long de la poutre pour rejoindre la salle située en sous-sol. Activez les leviers dans cet ordre : celui du milieu, celui de droite, celui de gauche. Vous aurez ainsi accès au coffre renfermant la clé squelette. Quittez la salle et retourner sur vos pas pour déverrouiller la porte.

Placez vos deux compagnons sur les deux dalles dorées accessibles et poursuivez votre progression. Dans les salles suivantes faites de nouveau appel à l'un de vos compagnons pour activer la dalle visible depuis le bord du précipice.

Escaladez les murs, sautez sur la poutre et utilisez l'étreinte mortelle pour le rejoindre. Poursuivez l'exploration en faisant appel à votre compagnon pour débloquer les herses bloquant votre avancée. Faites le tour et rejoignez la salle que vous n'aviez pas pu explorer jusqu'à alors.

Il faut faudra combattre plusieurs mini boss successivement afin de débloquer la voie : un gardien squelette et deux scarabées capables de bloquer vos attaques (l'utilisation de l'omnifrappe ou l'invocation de goules peuvent ici vous être d'un grand secours). Continuez à progresser en empruntant la seule issue disponible. Glissez le long du mur pour aller activer le levier puis empruntez l'issue située au sud qui vous mènera à l'extérieur du donjon.

Continuez à avancer, jusqu'à parvenir au repaire de Basileus.

Combattre Basileus et Achidna

C'est dans une pièce totalement noire que vous devrez mener cette bataille épique. La stratégie consiste à éviter les charges fulgurantes de Basileus et les écrasements d'Achidna dans une pénombre presque totale. Dès que l'un ou l'autre s'immobilise, faites quelques roulades préventives et revenez au contact avec l'étreinte mortelle.

Une fois cette mission accomplie, vous pouvez retourner auprès du roi au trône éternel pour valider la quête, ainsi qu'auprès de Thane pour valider la quête annexe Retrouver et tuer Achidna.

La cité des morts

Après avoir conversé avec le Chancelier, vous obtiendrez un nouveau pouvoir " séparation de l'âme " qui vous permettra de dédoubler Death.

Rejoindre la Cité des Morts

Avancez vers votre nouvelle destination : la Cité des Morts (indiquée par un marqueur jaune sur la mini-carte). Pour ouvrir la porte du donjon, utilisez le pouvoir de séparation de l'âme pour déplacer les deux statues en même temps.

Récupérez votre " unité corporelle " et passez la porte du donjon.

Explorer la Cité des Morts

Traversez les salles en éliminant les différents ennemis que vous rencontrerez jusqu'à trouver porter close. Pour ouvrir la porte, il vous faudra de nouveau utiliser la séparation de l'âme.

Utilisez votre projection disponible pour activer le levier situé sur la corniche. Une fois la herse levée, vous pouvez reprendre votre apparence normale. Dans la salle suivante, votre seule option sera d'emprunter le couloir situé à l'ouest de la salle et de progresser à travers les couloirs jusqu'à la salle située à l'extrême nord-ouest du donjon.

Utilisez la séparation de l'âme, employez l'une des projections de Death pour maintenir le levier, tandis que l'autre pourra explorer la salle suivante. Prenez une bombe sur le mur et utilisez-là pour activer le mécanisme fiché dans le mur et libérer la plateforme flottante. Grimpez sur la plateforme et séparez de nouveau l'âme de Death, il ne vous restera plus qu'à pousser le bloc dans la salle suivante puis à réunifier les âmes de Death.

Poursuivez votre exploration et sautez dans le trou situé au milieu des escaliers. Vous pourrez ainsi récupérer la clé squelette dans le coffre situé non loin de là. Une fois la clé en votre possession, poussez le levier pour rejoindre directement la porte crane.

Dans la salle suivante, placez la version " solide " de Death sur le pont, et utilisez un double pour rejoindre l'étage supérieur en utilisant les prises murales.

Ce dernier doit activer le levier afin de faire tourner le pont, tandis que le troisième double ira pousser le lever libérant l'accès à la lanterne.

Réunifiez les âmes de Death récupérer la lanterne. Animez la statue inerte que vous aviez croisé au début de votre exploration des lieux.

Déplacez la statue de façon à ce que le faisceau rejoigne le pilier central. Passez la porte et grimpez le long du mur de lierre jusqu'à atteindre une nouvelle porte. Après avoir éliminé les spectres, avancez au centre du pont et séparez l'âme de Death. Utilisez un double pour basculer le levier

Réunifiez les âmes de Death et séparez-le à nouveau toujours depuis le pont. Abaissez le levier avec un double, et utilisez la dernière âme pour activer le levier à l'aide d'une bombe.

Réunifiez l'âme de Death et poursuivez votre progression, activez le levier pour ouvrir une nouvelle issue en contrebas.

Il vous faudra combattre de nombreux ennemis (spectre, guerrier, persécuteurs) avant de pouvoir rejoindre la salle suivante, un cul de sac. Vous n'aurez d'autre choix que de d'escalader le mur face à vous. Une séquence de wall jump en temps limité débutera alors, il vous fera rejoindre le sommet au plus vite en utilisant les prises murales à votre disposition. Activez le levier et passez la porte. La suite de votre progression sera ponctuée d'affrontements massifs vous opposants à des groupes de créatures de plus en plus féroces et vous conviera à une nouvelle séance de wall jump. Continuez à progresser en utilisant la séparation d'âme dès que nécessaire. Une fois la porte dérouillée vous pourrez accéder à la plateforme centrale. Orientez le rayon vert sur la porte située à l'opposé de la porte crane.

Débarrassez-vous des ennemis présents puis utilisez la bombe pour détruire la corruption qui masque le mur de lierre. Récupérez la clé squelette dans le coffre puis retournez dans la salle précédente pour déverrouiller la porte crane. Une fois à l'intérieur, utilisez les prises murales pour continuer à progresser. Utilisez la séparation d'âme pour déloger la plateforme flottante emprisonnée derrière la grille (statue de Death et première double) déplacez la plateforme flottante tout au bout du couloir.

Réunifiez l'âme de Death puis séparez-la sur cette plateforme. Il s'agira ensuite d'utiliser l'un des double de Death pour activer les plaques dorées (en bas) et le dernier double pour déplacer la plateforme flottante devant la porte crane (en haut). Une fois l'âme de Death réunifiée, vous pourrez accéder à la porte.

Poussez le levier et utilisez la bombe pour détruire la corruption qui bloquait le levier sur la plateforme centrale. Poussez le levier pour descendre de deux étages. Orientez le faisceau lumineux de façon à ouvrir la porte située au nord.

Le combat vous opposant au Hurleur débutera alors. Le but du jeu sera de le blesser au niveau de la tête ou de ses mains. A deux reprises, le boss invoquera une armée de squelettes pour vous compliquer la tâche. Une fois les squelettes éliminés, vous devrez effectuer l'action contextuelle demandée pour ôter son masque. Pour la suite et malgré l'apparition continue de squelettes, la technique à employer reste la même (éviter les coups de poings, frapper le boss à la tête). Ne manquez pas d'effectuer la seconde action contextuelle afin de terminer le combat.

Utilisez le transport rapide pour retourner à l'arbre de mort. Empruntez le passage des Anges pour mettre fin à cette quête.

La clé de la rédemption

Aller à Lumenex

Vous obtiendrez cette quête automatiquement à votre entrée dans le Lumenex. Rendez-vous à la flèche de Cristal afin de récupérer la clé de la Cité des Anges.

Dès votre arrivée à la Flèche de Cristal vous devrez combattre une armée d'Anges Corrompus, rapidement Nathaniel surgira pour vous prêter main forte. Une fois tous les ennemis éliminés, parlez-lui pour obtenir le parchemin de

Nathaniel qui vous permettra de débloquer une quête annexe : L'âme perdue.

Trouver l'Archon

Après avoir conversé avec Nathaniel, pénétrez dans la Flèche de Cristal pour aller à la rencontre de l'Archon. Montez à l'étage, une corruption vous empêchera de progresser. Faites le tour pour aller récupérer une bombe (utilisez la séparation d'Ame pour lancez la bombe à l'un des doubles de Death).

Une fois au sommet, vous ferez la rencontre de l'Archon qui vous confiera votre nouvelle mission : Bâton d'Arafel.

Bâton d'Arafel

Après avoir parlé à l'Archon, pénétrez dans le portail. Vous arriverez sur Terre avec pour mission de rassembler les 3 morceaux du bâton d'Arafel. Une fois n'est pas coutume, vous n'aurez pas de puzzle à résoudre, il s'agira simplement d'explorer les lieux l'arme au poing façon TPS jusqu'à trouver les 3 morceaux disséminés dans le niveau.

Il est plus que recommandé de faire usage de l'arme Délivrance et des autres armes à feu que vous pourrez récupérer pour éliminer les très nombreux ennemis qui ont investi les lieux.

Position du 1er fragment

Une fois ce premier fragment rapporté à Uriel, elle vous ouvrira l'accès aux tunnels. Le second fragment se situe à l'entrée d'un coude dans les égouts.

Position du 2ème fragment

Rejoignez Uriel qui vous ouvrira le portail vous permettant d'accéder au dernier fragment. Atteindre ce dernier fragment ne devrait pas vous soucis, il suffit de suivre l'unique chemin disponible.

Position du 3ème fragment

Il ne vous restera plus ensuite qu'à poursuivre votre route pour apporter le bâton à Uriel. Une fois la mission accomplie empruntez le portail pour rejoindre la Flèche de Cristal. Notez qu'en parallèle de cette quête vous pouvez accomplir la quête annexe confiée par Uriel : Lumière des déchus.

L'empreinte de l'hérésie

Trouver le scribe

Une fois le Bâton d'Arafel remis à l'Archon, vous chevaucherez jusqu'à la Citadelle d'Ivoire à dos de Griffon. Votre prochaine mission sera de parcourir ces lieux inhospitaliers pour y débusquer le scribe.

Evitez soigneusement de marcher dans la corruption et rejoignez l'étage supérieur en grimpant sur la paroi murale. Poussez le levier pour faire descendre l'orbe lumineux, vous pourrez ensuite redescendre et passer la porte. Poursuivrez l'exploration jusqu'à atteindre la fontaine corrompue.

Votre seule option viable sera d'emprunter la porte de droite et poursuivre jusqu'à atteindre le plus haut point de la terrasse. Utilisez la prise violette pour rejoindre la plateforme en contrebas puis longez les murs (profitez-en pour récupérer la carte du donjon dans le coffre en contrebas).

Pour pouvoir progresser, vous devez placez la statue de Death sur la plateforme de gauche, un esprit sur celui de droite et utilisez le troisième pour activez le mécanisme situé sur la corniche (pour y accéder, passez la rigole et grimpez sur le mur de gauche)

Une fois la statue de Death tombée dans le souterrain, vous pouvez réunifier son âme. Récupérez une bombe au bout de la plateforme et faites exploser les corruptions environnantes. Vous libèrerez ainsi une voie à l'est et un levier qui vous permettra de lever la herse. C'est dans cette nouvelle salle que vous obtiendrez un nouveau pouvoir pour Death : le transpatium

Mettez à profit ce " portal gun " pour quitter la salle et poursuivre votre progression.

Activez le levier sur cette nouvelle plateforme et sautez dans la fosse. Utilisez le pouvoir du transpatium (en le chargeant) sur les deux panneaux bleus présents dans le tunnel pour rejoindre une autre partie de la terrasse. Progressez jusqu'à parvenir à la tour située à l'est de la plateforme (pour détruire la corruption activez les portails de façon à ce que le rayon jaune puisse traverser le relai lumineux éteint)

Une fois dans la tour activez les deux portails (chargés). Montez à l'étage, placez-vous au centre de la pièce et séparez l'âme de Death. Placez les deux doubles sur les leviers pour lever la herse et ouvrir la dalle. La statue de Death sera propulsée ainsi sur la corniche.

Grimpez tout en haut de la tour et utilisez les portails pour faire parvenir la lumière sur le cristal et purifier le puits. Descendez le cours d'eau jusqu'à rejoindre les corruptions en contrebas (une bombe à proximité vous permettra de dégager la zone). Grimpez le long du mur de lierre pour gagner la partie ouest du donjon.

Une fois la porte ouest passée, allez sur la gauche et sautez en contrebas. Progressez jusqu'à parvenir à la salle où se trouve le cristal. N'activez pas le portail et rejoignez l'étage en passant par l'extérieur. Poussez le levier pour libérer la grille menant au cristal.

Il faudra ensuite activer un " portail dans un portail " pour pouvoir continuer à progresser. Visionnez la vidéo suivante pour comprendre comment fonctionne le mécanisme de double portail.

Récupérez clé squelette dans le coffre un peu plus loin et rejoignez la porte crâne.
Ouvrez le portail puis retournez activer le portail placé devant le cristal brillant. Une fois la zone purifiée, suivez le cours d'eau jusqu'à la nouvelle entrée disponible.

Traversez les premières salles et utilisez le pouvoir de transposium pour progresser quand nécessaire. Après vous être débarrassé d'un mini boss, vous trouverez le cristal doré.

Le but du jeu sera ensuite de parvenir à détruire la corruption en faisant transiter le faisceau lumineux entre les portails. Il vous faudra tour à tour utiliser la séparation d'âme et le Transposium (utilisez un double portail dans le portail situé en contrebas du deuxième cercle de pierre) pour mettre en relation la pierre brillante et les deux pierres inertes au centre des cercles de pierre.

Une fois la corruption détruite il vous suffira de créer un portail au-dessus de la dernière pierre pour purifier les eaux.

Subjuguer le Scribe

Remontez ensuite le cours d'eau jusqu'à entrevoir un nouveau portail, activez-le et retournez sur vos pas pour en activer un second afin de pouvoir progresser. Dans la salle suivante il vous faudra rejoindre le haut de la salle, toujours en utilisant les portails. Au bout du parcours, vous devrez affronter Jamareah le Scribe.

Activez deux portails l'un face à l'autre. Placez-vous devant l'un d'entre eux et attendez que le boss lance une grosse boule d'énergie, esquivez au dernier moment afin que la boule traverse le portail et frappe le boss dans le dos. Vous pourrez aller enchainer quelques combos au corps à corps à ce moment-là. Pendant le reste du combat, esquivez les tirs du boss en effectuant des roulades successives et ses retombées au sol en sautant au moment de l'impact. A mi-vie, le scribe invoquera deux anges corrompus, utilisez la forme de cavalier pour vite vous en débarrasser. Continuer à utiliser les portails pour retourner les frappes du boss contre lui-même. En fin de vie, il s'élèvera et un portail apparaitra au sol. Activez ce portail et un autre dans la rangée supérieure. Faites en sorte de diriger le laser dans le portail au sol pour en finir pour de bon avec le scribe.

Affronter l'Archon

Quittez le donjon en utilisant le voyage rapide. Rendez-vous à la flèche de Cristal pour vous mesurer à l'Archon.

Ce combat ne sera pas simple à appréhender, il faudra à la fois éviter les tirs de l'Archon, se rapprocher rapidement pour le frapper pendant le cours laps de temps où il n'est pas protégé par son bouclier et s'éloigner de lui tout aussi rapidement pour éviter l'impact lorsqu'il retombe au sol. L'étreinte mortelle comme le pistolet de Strife seront très utiles dans ce combat. Une fois tombé à mi vie le boss s'élèvera dans les airs et tentera de charger, attendez le dernier moment avant d'esquiver.

Une fois la victoire acquise, retournez auprès du Vieux Corbin à l'Arbre de Vie puis traversez le portail de la Frontière de l'Ombre pour mettre fin à la quête.

La reine démente

Explorer la Frontière de l'Ombre

Parlez au Vieux Corbin et avancez jusqu'à l'entrée d'un donjon. Prenez le chemin de gauche et progressez jusqu'à faire la rencontre d'Ostegoth.

Trouver la Reine Démente

Continuez à avancer jusqu'aux portes du donjon de la Pierre Noire. Empruntez la première porte sur la droite et montez les escaliers. Vous trouverez Lilith dans la salle suivante. Après la cinématique, vous obtiendrez le pouvoir Exochrone qui vous permet de voyager à travers le temps.

Trouver Samael

Une fois le pouvoir Exoxhrone récupérez, prenez congé de Lilith et retournez dans la première salle du donjon. Cette fois, empruntez la porte Nord. Activez le portail vert situé à côté de la porte pour voyager dans le passé

Empruntez la première porte située sur votre gauche et progressez jusqu'à parvenir à un nouveau portail temporel (activez le levier et explorez toute la salle avant de rejoindre le temps présent). Une fois le portail passé, vous pourrez sauter sur la plateforme située en contrebas et escalader la paroi grâce aux prises murales face à vous. Vous parviendrez à salle où se trouve la porte crane.

Utilisez le portail temporel situé en face du coffre pour retourner dans le passé. Dédoublez l'âme de Death sur la plateforme mobile. Avec l'un des doubles passez la grille ouverte et allez activez le portail bleu. L'autre double de Death devra être posté au bout du pont devant le second portail. Envoyez une bombe à travers le portail afin que le double puis la récupérer. Explosez la corruption sur la plateforme centrale puis retournez dans le temps présent.
Vous pourrez récupérer la clé squelette.

Empruntez la route ouest et activez le portail temporel situé dans le couloir. Dans le passé, vous pourrez accéder sans problème à la porte crane. Une fois cette dernière passée, vous pourrez basculez le levier qui était jusqu'à alors inaccessible.

Descendez le long du mur et activez le portail temporel pour retourner dans le temps présent. Utilisez les poutres sciées pour grimper le long des poutres et enfin rejoindre la cachette de Samael. Activez le portail vert pour entrer et vous mesurer à lui.

Subjuguer Samael

Le combat se déroule en deux phases. Dans la première, vous devrez le combattre dès qu'il se téléporte à proximité de vous. Régulièrement Samael retournera sur son trône et vous lancera des grosses boules de feu. En phase 2, vous

devrez éviter des zones de feu au sol en effectuant un maximum de déplacements rapides. Dès que les glyphes disparaissent du sol, frappez Samael jusqu'à ce que mort s'en suive.

Une fois le combat terminé, récupérez le contenu du coffre et retournez auprès du Vieux Corbin. A la suite de la cinématique cette quête sera validée et vous pourrez enfin pénétrer dans le PUITS DES AMES.

Le puits des âmes

Avancez tout droit jusqu'à rencontrer votre dernier ennemi : l'Avatar du Chaos. Evitez ses projections, ses frappes circulaires ainsi que ses tentacules en esquivant où en passant directement entre ses jambes. A chaque fois que le boss pose le genou au sol vous devrez effectuez l'action contextuelle demandée. Votre victoire validera la quête et marquera la fin des aventures de Death.

Quêtes annexes

Chamanisme

Vous obtiendrez cette quête auprès de Muria, la vendeuse d'armure de Tri-Petra. Pour accomplir cette quête vous devrez lui rapporter trois objets à récupérer tout au long de votre périple.

La première étape de cette quête consiste à récupérer un os de Rodeur en (vous aurez l'occasion de combattre cet ennemi dans le Chaudron lors de l'accomplissement de la quête principale LE FEU DE LA MONTAGNE).
Après avoir rapporté ce premier objet à Muria, vous devrez prélever un échantillon de Serein Acide. Pour ce faire il vous suffira de tuer quelques arakhnes dans le ravin de l'ombre au tout début de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE.

L'étape suivante se débloquera en discutant avec Kharn devant le Temple Perdu lors de la quête principale UN REVEIL DIFFICILE. Vous aurez alors pour mission de prélever de la Scupltera sur une sentinelle automate.

Une fois ce dernier ingrédient collecté, retournez à Tri-Petra pour valider la quête auprès de Muria. Vous obtiendrez un artefact épique en récompense : le talisman d'affliction.

Le Marteau Perdu

Cette quête se débloque automatique lorsque vous pénétrez dans le Ravin de l'Ombre pour la première fois lors de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE.

Alya aura besoin que vous lui rapportiez le Brise-Os qui se trouve dans le donjon de la Forge Brisée. L'entrée du donjon se situe à l'entrée du Ravin de l'Ombre.

Une fois à l'intérieur, passez la seule porte accessible à l'ouest de la salle. Plongez dans le lac, suivez le conduit caché sous la cascade d'eau pour rejoindre la salle suivante. Récupérez la carte du donjon dans le coffre situé sur la plateforme, avant d'escalader la paroi face à vous.

Après avoir éliminé les quelques ennemis qui vous attendaient, rejoignez la salle suivante par la seule porte accessible. Glissez de paroi en paroi et entre les murs pour traverser cette nouvelle salle et pouvoir gagner l'étage supérieur (voir vidéo)

Sautez dans l'eau, grimpez sur la plateforme et projetez une la bombe sur la corruption qui obstrue le passage (faites-la exploser en utilisant le pistolet de Strife).

Une fois dans la salle suivante, actionnez le levier afin de faire apparaître des poutres sur le mur. Vous pourrez ainsi aller récupérer une bombe et faire exploser la corruption qui condamne la porte située à l'étage inférieur (glissez sur la paroi située sur votre droite puis sautez de poutre en poutre).

Un rodeur ne tardera pas à faire son apparition. Evitez ses attaques et repoussez les adds si nécessaire. Si vous veniez à être projeté à l'étage inférieur, utilisez les poutres placées le long du mur pour remonter (voir vidéo ci-dessous).

Dès la fin du combat, vous pourrez accéder à la dernière partie du donjon. Pillez le contenu des deux coffres avant de rejoindre la prochaine salle où vous devrez combattre un automate accompagné de deux serviteurs.
Traversez le couloir en glissant de paroi en paroi jusqu'à atteindre la dernière salle. Plongez dans l'eau et empruntez le conduit afin de pouvoir rejoindre l'alcôve où se trouve la bombe dont vous avez besoin pour détruire la corruption qui obstrue le passage.

Il ne vous restera qu'à faire le tour de la salle pour rejoindre cette nouvelle issue (grimpez le long du mur et utilisez les poutres et glissières). Vous devrez alors combattre un automate accompagnés par quelques alliés. Après les avoir éliminés, poussez la porte et récupérez la clé squelette dans le coffre. Actionnez le levier pour abaisser la herse. Utilisez la clé sur la porte verrouillée afin de pouvoir récupérer le Brise-Os dans le coffre.

Pour quitter le donjon rapidement, sautez dans la fosse puis grimpez le long du mur face à vous. Rapportez cet objet à Alya (Tri-Petra) pour valider la quête.

Pierre disparue

Cette quête annexe vous est confiée par le Gardien à Tri-Petra, après avoir terminé la quête principale UN REVEIL DIFFICILE. Vous aurez pour mission de retrouver Oran, le gardien disparu. Vous le trouverez dans le Fjord, non loin de la une crypte cachée au bout du lac.

Pour le ramener à la vie, vous aurez besoin de la Clé des Fondateurs, que vous obtiendrez à la fin de la quête principale LES LARMES DE LA MONTAGNE. Il vous confira alors une nouvelle série de missions que vous pourrez accomplir au cours de l'exploration des Terres de la Forge : La Pierre vagabonde.

La Pierre vagabonde

Voici les emplacements des membres que vous devez réactiver. La jambe droite se trouve dans Le Fjord.

Le bras droit se trouve en plein milieu du Ravin de l'Ombre.

Vous trouverez la jambe gauche dans le défilé ardent.

Le bras gauche se trouve non loin du Donjon de la Balafre, au sud du Défilé Ardent.

Une fois les 4 membres réactivés, retournez auprès d'Oran pour percevoir votre récompense.

Le Guerrier des Fondateurs

Vous obtiendrez cette quête en défiant Thane, le maître d'arme de Tri-Petra. Si vous parvenez à remporter le duel, il vous confiera 4 missions (niveau 9 recommandé): retrouver et tuer Bheithir, retrouver et tuer Sylvesang, retrouver et tuer Achdina et retrouver et tuer Argul.

Retrouver et tuer Bheithir

Pré-requis : Etreinte mortelle
Bheithir se trouve dans le donjon La Retraite, au nord de Pestebois. Rejoignez la salle principale du niveau -1 et utilisez les anneaux violets pour rejoindre la plateforme centrale.

Utilisez le pistolet de Strife pour l'attirer à vous et pour l'attaquer à distance. Lorsque le pont n'est pas recouvert de lave, frappez-là ou corps à corps, avec l'omnifrappe ou en déchainant le pouvoir du cavalier. Une fois la victoire acquise, vous obtiendrez une paire de faux (épique niveau 15).

Allez annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Retrouver et tuer Sylvesang

Sylvesang se terre au Rocher des Larmes. Pour accéder à son antre, retournez dans la salle où vous avez tué le rodeur. Sautez en contrebas, et poursuivez votre route jusqu'à la fosse immergée. Plongez dans l'eau jusqu'à atteindre un passage secret.

Après avoir parcouru tout le couloir immergé vous atteindrez l'antre de Sylvesang. Cette dernière a le pouvoir de vous immobiliser en vous lançant des pièges dont vous devrez vous libérer. Esquivez et ses coups et contre-attaquez pour vous en débarrasser rapidement.

En récompense vous obtiendrez une masse de niveau 10 et une paire de faux de niveau 12 (qualité épique). Allez annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Retrouver et tuer Achidna

Achidna partage sa tanière avec Basileus, vous la rencontrerez obligatoirement au cours de la quête principale. Reportez-vous au chapitre BASILEUS de la solution pour visionner la vidéo du combat et/ou le cheminement menant au repaire Achidna.

Retrouver et tuer Argul

Pré-requis : Etreinte mortelle
Argul est le boss de fin du donjon l'Antre du Roi Détrôné situé dans le Ravin du Leviathan du Royaume des Morts.

Descendez les escaliers et poussez la seconde porte que vous croiserez sur votre chemin. Laissez-vous glisser le long des poutres et arpentez le couloir jusqu'au coffre renfermant la clé squelette. Retournez à l'étage supérieur pour déverrouiller la porte crane. Avant de prendre l'ascenseur, veillez à débloquer le raccourci menant à la première salle à l'aide du levier

Argul est un boss extrêmement résistant qui dispose de plusieurs redoutables compétences : charge de bouclier, gel instantané s'il vous touche, coups de masse. Esquivez toutes ces attaques et ne déchainez vos combos que lorsque sa masse est fichée dans le sol. A mi-vie il gagne la compétence tourbillon, observez attentivement le boss éviter cette attaque (il lève son arme en l'air) et éloignez-vous le plus loin possible pour éviter de vous faire toucher. Plus que de force, il faudra faire preuve de patience et de concentration pour venir à bout de ce boss. Une fois vaincu, vous obtiendrez deux armes de niveau 20 (vous pouvez donc attendre d'atteindre ce niveau pour aller le défier).

Il nous vous restera plus qu'à aller annoncer la bonne nouvelle à Thane qui vous récompensera également en or et en expérience.

Etincelle de vie

Pré-requis : Etreinte mortelle
Cette quête vous être proposée par Muria une fois que la quête principale LE CŒUR DE LA MONTAGNE est achevée. Rendez-vous au sud du défilé Ardent. Au pied du donjon, escaladez la paroi et utilisez l'étreinte mortelle pour atteindre l'escalier qui vous mènera aux portes du donjon.

Une fois la cinématique passée, vous aurez quelques golems à éliminer avant de pouvoir progresser. Descendez ensuite à l'étage inférieur par les escaliers. Traversez le long couloir en glissant contre les parois du mur.

S'en suivra une véritable course contre la montre où vous devrez grimpez le plus rapidement possible en haut de la tour.
Une fois cette mission accomplie empruntez la première porte sur votre droite et activez l'automate. L'élimination des golems n'en sera que plus facile et vous serez à même de traverser le fleuve de lave pour récupérer le contenu d'un

coffre. Dans la salle suivante, détruisez les corruptions qui bloquent le passage puis positionnez l'automate dans l'encoche située sur le sol. Lancez la chaine sur la prise et rejoignez le fond de la salle.

Contournez la pièce en utilisant les prises violettes et en glissant le long des parois jusqu'à parvenir au coffre renfermant la clé squelette.

Sautez sur la chaine en contrebas et empruntez le passage auparavant bloqué par les corruptions. Progressez tout droit jusqu'à la porte crane que vous pouvez désormais déverrouiller. Une fois à l'intérieur utilisez les prises murales et grimpez au-dessus des piliers de façon à pouvoir rejoindre la porte située au fond de la salle. Une fois la zone nettoyée, utilisez les prises murales pour grimper le long des murs jusqu'au levier placé sur la corniche. Utilisez l'automate pour vous défendre (n'oubliez pas de récupérer la carte du donjon avant de quitter la pièce).

Toujours en contrôlant l'automate détruisez les corruptions et continuez à progresser jusqu'à la salle suivante. Une fois la pièce contournée, poussez le mécanisme afin de relever la première herse (1 tour complet).

Vous l'aurez compris, il vous faudra ensuite passez par l'autre côté de la salle pour activer le second levier. Choisissez le bien votre moment pour courir sur la chaine afin d'éviter les flots de lave.

Mission accomplie le portail est ouvert. Reprenez le contrôle de l'automate pour traverser la lave. Et contournez la herse en utilisant les prises murales.

Après une rude bataille qui vous opposera à de petits automates puis des guerriers, la grille s'abaissera. Récupérer votre automate et détruisez les corruptions présentes dans le couloir afin de libérer le pont et vous permettre de rejoindre la toute dernière salle de ce donjon.

Une fois le couloir traversé, c'est un combat épique contre l'automate fou qui vous attend. Il dispose des mêmes capacités que tous les autres automates que vous avez croisés jusqu'à présent avec quelques capacités supplémentaires. Ne restez pas trop longtemps au corps à corps, prenez garde aux jets de lave en phase 2 (utiliser la forme de cavalier à l'invocation des adds est une stratégie qui facilite grandement le combat).

Retournez auprès de Muria à Tri-Petra pour valider la quête et obtenir votre récompense.

L'âme perdue

Cette quête annexe vous est confiée par Nathaniel à votre arrivée à la flèche de Cristal. Apportez le parchemin qu'il vous confie au Chancelier. Vous obtiendrez une nouvelle quête annexe : La Proie du Chancelier.
Retournez ensuite auprès de Nathaniel. Il vous demandera d'aller trouver Muria à Tri-Petra. Une fois cette dernière course effectuée, retournez auprès de Nathaniel au Lumenex pour valider la quête.

Lumière des déchus

Cette quête vous est confiée par Uriel à votre arrivée sur Terre au cours de la quête principale BATON D'ARAFEL. Vous devrez retrouver et délivrer 10 gardiens des enfers retenus sur Terre.

<u>Au cours de la recherche du 1er fragment du Baton d'Arafel</u>
1er gardien (niveau 1)

2ème gardien (Niveau S1)

3ème gardien (Niveau S1)

<u>Au cours de la recherche du second fragment du Baton d'Arafel</u>
Vous trouverez 4 gardiens au cours du périple, dont 2 se situent dans un tunnel situé non loin de la place où vous deviez affronter le Noss.

Au cours de la recherche du troisième fragment du Baton d'Arafel
Vous trouverez le 8ème gardien au bout du pont après votre seconde confrontation avec le Noss. Le 9ème est accroché à un pilier sur le pont où vous affronterez le Noss pour la dernière fois. Vous croiserez le dernier gardien sur la route vous ramenant auprès d'Uriel après avoir récupéré la dernier fragment du baton.

La Proie du Chancelier

Cette quête annexe vous est proposée par le Chancelier au cours de la quête " L'âme perdue " confiée par Nathaniel.

Première étape : lire le grimoire dans le Dédale du juge de l'âme. Pour ce faire grimpez le long des murs dans la salle principale et poussez le levier situé sur la plateforme. D'autres poutres apparaîtront, grimpez de nouveau et activez le second levier. Progressez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez le grimoire.
Une fois lu vous pourrez entrer dans le portail.

Le fonctionnement du Dédale du Juge des Âmes diffère beaucoup des donjons classiques. Il s'agit d'un labyrinthe de 10 niveaux. Les Parchemins du Juge des Âmes que vous pouvez récupérer à différents endroits au cours de l'aventure vous donneront les points cardinaux (N-S-E-W) à suivre pour trouver une zone secrète et/ou le parcours permettant de rejoindre le niveau supérieur. Chaque point cardinal correspond à une salle incluant bien entendu son lot d'ennemis à combattre.

1. Déclination : NW (zone secrète SE)
2. Appréhension : ESN (zone secrète NN)
3. Opposition : WENN (zone secrète NSE)
4. Séparation : EWNS (zone secrète WEN)
5. Illusion : WWNE (zone secrète WNS)
6. Isolation : SEENN (Zone secrète EEES)
7. Révulsion : SWEEE (zone secrète SSWNN)
8. Inversion : NWNWE (zone secrète NSSEN)
9. Bénédiction : ENENS (Zone secrète SWEEN)
10. Ascension : WENSW (zone secrète NSEW)

Au bout du parcours, vous ferez la rencontre du Juge des Âmes qu'il vous faudra combattre. Au cours du combat, le Juge invoquera plusieurs vagues d'alliés qu'il faudra éliminer avant de pouvoir de nouveau le blesser. En fin de vie, il se dédoublera, ce sera le bon moment pour utiliser la forme de cavalier. Une fois le double éliminé quelques coups suffiront pour remporter la victoire.

A la fin du combat, retournez auprès du Chancelier du Roi pour valider la quête.

Les pages du Livre des Morts

40 pages du Livres des Morts sont réparties dans les donjons et zones libres de Darksider 2. En échange de chaque chapitre reconstitué (10 pages) Vulgrim vous remettra une clé permettant d'ouvrir une salle bonus remplie de coffres bonus et d'or. Voici un guide qui vous permettra de récupérer les pages au fur et à mesure de votre progression et en fonction des accessoires dont dispose Death.

Pages 1 à 10

Val du Patriarche : la première page se trouve non loin de Vulgrim, au Nord Est du Val.
Pestebois : Dans les ruines de l'est, derrière une statue
Le Chaudron : Dans la pièce où se trouvent les deux boules bleues, fouillez derrière la boule située à l'est de la salle (dans un renfoncement derrière la cage)
Le Chaudron : Dans une caisse en bois à la fin du donjon, dans la salle où vous ranimez le feu
Le Bastion : dans la salle principale du donjon, vous trouverez une brèche dans le mur cachée derrière une statue. La page se trouve sur une petite plateforme en contrebas.
Le Bastion : Après avoir ouvert la seconde vanne, nagez le long du conduit jusqu'à un renforcement sur la gauche. La

page se trouve à cet endroit, derrière un tas de cailloux.
La forge brisée (donjon optionnel) : A la fin du donjon, dans l'un des pots de terre de la salle où vous combattez le Champion Corrompu.
Le Temple perdu : Dans la salle où vous devez placer deux automates pour pouvoir progresser. Une fois la porte ouverte, vous pourrez revenir sur vos pas et récupérer la page derrière la herse auparavant fermée.
Le Temple perdu : Vers la fin du donjon, après avoir délogé la boule bleue coincée dans la statue, allez dans la petite salle située sur la gauche, vous y trouverez une nouvelle page.
La Fonderie : Juste après avoir récupéré le pouvoir de l'étreinte mortelle, retournez sans la salle précédente et utilisez la prise violette pour rejoindre la plateforme où se trouve la 10ème page.

Une fois ce premier chapitre reconstitué, allez l'échanger contre une clé d'os à Vulgrim. Retournez aux Temple perdu. Vous avez sûrement remarqué une porte sertie de joyaux au moment où vous avez fait de nouveau la rencontre de Karn. C'est ici que vous devrez utiliser la clé confiée par Vulgrim. Entrez et pillez à loisir. N'oubliez pas de déplacer la statue située dans le fond de la salle, elle cache le Talisman du Maître d'Armes qui offre à Death la Maîtrise de tous les coups spéciaux sans avoir à les acheter.

Pages 11 à 20

La Balafre : Juste après avoir récupéré la clé squelette dans le coffre. Utilisez les prises murales pour récupérer la page cachée.
Le Rocher des Larmes : Vers la fin du donjon et après avoir déverrouillé la porte crane, vous verrez un escalier immergé. Montez au sommet des marches et glissez le long des parois jusqu'à un petit renfoncement : vous y trouverez la page.
La Retraite : Rendez-vous au second niveau de la retraite. Vous remarquerez une prise murale violette au sud-ouest de la salle (étreinte mortelle requise). Détruisez toutes les corruptions présentes dans cette zone et glissez le long du mur pour accéder à la page.
L'Arène Dorée : Avant de pénétrer dans l'Arène vous ferez de nouveau la rencontre d'Ostegoth, la page se trouve dans un recoin derrière sur la gauche.
L'Arène Dorée : Au second niveau, à l'endroit où vous ranimez une seconde statue à l'aide d'une lanterne. Orientez la statue vers l'ouest de la salle pour lever la grille et pouvoir récupérer la page.
Tombe de Phariseer : Avant d'utiliser l'ascenseur pour descendre dans les étages inférieurs, fouillez la salle située dans le fond, vous y trouverez une nouvelle page.
Tombe de Phariseer : au premier niveau, grimpez la paroi murale dans la salle située à l'est. La page est cachée dans un renfoncement.
L'Epine : Sur le pont de pierre situé à l'extrême est de la zone.
Tombe de Judicator : Juste avant de découvrir la seconde âme errante, à l'est du tombeau, vous verrez un long couloir avec des piles d'ossements, la page se trouve au-dessus de l'une de ces piles sur votre droite.
Tombe de Judicator : Vous trouverez une autre page au niveau de la tour menant à la seconde âme errante (utilisez l'étreinte mortelle pour pouvoir la récupérer).

Vous voilà en possession d'un nouveau chapitre, retournez auprès de Vulgrim pour récupérer une nouvelle clé. La porte de dans l'Antre du Roi Déchu, juste après descendu les escaliers. Vous pourrez récupérer le Talisman Coeur démoniaque) augmente les chances d'obtenir des armes possédées dans les coffres à trésors).

Pages 21 à 30

Tombe de Judicator : Vous pourrez récupérer cette page après avoir trouvé la 3ème âme errante. Elle se trouve derrière la rambarde, au sommet de la tour.
Les Terres de la Forge : dans la zone du Fjord, au niveau des ruines situées à l'est, vous trouverez des dalles dorées. Utilisez la séparation d'âme sur les deux dalles pour pouvoir récupérer la page.
La Cité des Morts : Dans le coin sud-est de la seconde grande salle du donjon.
La Cité des Morts : Sur la partie est du balcon qui surplombe le pont que vous pouvez orienter à l'aide du levier.
La Cité des Morts : Dans la première salle à l'est du donjon (celle où vous devez animer une statue à l'aide d'une lanterne). La page se trouve juste derrière la grille sud (orientez la statue vers le sud pour lever la herse).
La Cité des Morts : Dans une caisse au niveau de la crypte (au 4ème niveau).

Extérieur de Lumenex : Avant d'emprunter le pont, explorez les ruines au sud, vous y trouverez une nouvelle page.
La Terre : Au nord de la zone, juste après avoir libéré le premier gardien (ou combattu le mini-boss), vous trouverez une page cachée derrière les corruptions rouges.
La Terre : En hauteur, dans les escaliers qui vous permettent de rejoindre Uriel après avoir collecté le premier fragment du Bâton d'Arafel.
La Terre : Après avoir conversé avec Uriel pour la seconde fois, vous traverserez un tunnel au sid de la zone. La page est cachée au bout du tunnel, à l'est.

Retournez une nouvelle fois auprès de Vulgrim pour échanger votre nouveau chapitre. La tombe se trouve dans le Lumenex, au nord-ouest de la zone. Vous obtiendrez (en plus du loot habituel) le Talisman Properitas qui augmentera vos chances d'obtenir un item rare en tuant des monstres.

Pages 31 à 40

La Terre : Après avoir récupéré la carte et avant de faire la rencontre du Noss, vous trouverez une page sur votre droite dans un bâtiment (au niveau du 5ème gardien à délivrer).
La Terre : Après avoir parlé à Uriel pour la 3ème fois, fouillez la zone située au sud.
La Citadelle d'Ivoire : dans la tour ouest, juste avant de glisser dans le trou situé dans le sol, regardez du côté de la corruption au sud, vous y trouverez une nouvelle page.
La Citadelle d'Ivoire : Derrière une flamme sacrée au nord-ouest de la zone, juste avant la toute dernière salle.
Fjord : Dans les ruines au sud, non loin de du cercle de Vulgrim dans la caverne accessible en nageant, utilisez les portails pour localiser la page.
La Frontière de l'Ombre : Allez au nord de l'Arbre de Mort, au croisement tournez à gauche et poursuivez le long du chemin jusqu'à trouver un petite alcôve sur la droite. Grimpez le long du mur et utilisez la dalle dorée pour lever la herse afin de pouvoir récupérer la page.
La Pierre Noire : à l'est de la zone, tout au fond de la salle où se trouve Lilith.
La Pierre Noire : Dans le passé, grimpez sur le balcon surplombant la plateforme circulaire. La page se trouve juste à côté de la porte.
La Pierre Noire : Dans le présent, à l'ouest du donjon non loin de l'endroit où vous récupérez la clé secrète. Utilisez les portails pour rejoindre la plus grande salle, la page est cachée à proximité d'une corruption.
La Pierre Noire : Dans le présent, juste avant de rejoindre le trône de Samael, vous remarquerez des portails dans le tunnel en bas. Activez le portail ouest et cherchez un second portail à l'est puis pénétrez à l'intérieur pour trouver la dernière page.

Le dernier tombeau des morts se situe à la Frontière de l'Ombre, sur la droite juste avant l'entrée de la Pierre Noire. Dans ce tombeau, vous pourrez récupérer de nombreux trésors de valeur dont la précieuse Armure Abyssale, des pierres de pouvoirs ainsi qu'une lance possédée.

Darkstar One : Broken Alliance

© Kalypso Media / Gaming Minds Studios 2010

LISTE DES SUCCÈS

Promeneur (10)

Vous avez atteint le chapitre 1

Maître de l'univers (30)

Histoire terminée

Première relique (10)

Première relique collectée

Collectionneur fanatique (30)

100 reliques collectées

Suicidaire (20)

Système secret Ascarong découvert

Classe économique (20)

Le Darkstar One a atteint le niveau 5

Classe affaires (20)

Le Darkstar One a atteint le niveau 10

Première classe (20)

Le Darkstar One a atteint le niveau 15

Classe de luxe (30)

Le Darkstar One a atteint le niveau 20

Première transaction (10)

Procédez à votre première transaction

Premier équipement (10)

Achetez votre premier équipement

Héros (20)

Libérez un système occupé

Héros cosmoplanétaire (30)

Libérez tous les systèmes occupés

Premier gang (20)

Trouvez et détruisez un gang de pirates

Nettoyeur obsessionnel (30)

Eliminez tous les gangs de pirates

Pirate (10)

La réputation "Pirate" atteint sa valeur maximum

Marchand (10)

La réputation "Marchand" atteint sa valeur maximum

Mercenaire (10)

La réputation "Mercenaire" atteint sa valeur maximum

Chasseur de prime (10)

La réputation "Chasseur de prime" atteint sa valeur maximum

Contrebandier (10)

La réputation "Contrebandier" atteint sa valeur maximum

Tueur (10)

La réputation "Tueur" atteint sa valeur maximum

N.O.M.A.D. (20)

Détruisez N.O.M.A.D.

Première mission (10)

Première mission accomplie

Touriste (30)

Visitez 300 stations de commerce

Paladin volant (10)

Tuez 100 pirates

Abattoir (30)

Tuez 1000 pirates

Flibustier (10)

Pillez votre premier vaisseau cargo

Voleur professionnel (30)

Pillez 100 vaisseaux cargo

Super-bandit (30)

Pillez un super-transport

Recherché (20)

Maximisez votre casier pénal

Terroriste (20)

Détruisez 100 vaisseaux de police

Ennemi public N°1 (30)

Détruisez un croiseur militaire

Contrebande organisée (20)

Vendez 600t de marchandises de contrebande d'un coup

Stand de camelot (20)

Vendez 600t d'une marchandise en rupture de stock

Bien chargé (20)

Quittez une station en remorquant 3 conteneurs

Feu à volonté ! (20)

Equipez 5 armes de proue sur le Darkstar One

Fort spatial (30)

Equipez 5 tourelles sur le Darkstar One

Mal du pays (20)

Contactez une station de commerce à 100 unités de distance

Grand nettoyage (30)

Détruisez 500 météorites

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Darwinia+

© Introversion Software 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Prodige (10)

Secourez 30 Darwiniens ou plus lors du didacticiel de Darwinia.

Minutieux (15)

Éliminez tous les monstres sur une carte de Darwinia (sauf Jardin).

Reprise d'avantage (15)

Activez le dépôt de construction, commencez à manufacturer Blindé et oblitérez l'infestation.

Sauveur (25)

Terminez la campagne Un joueur.

Sagacité (10)

Améliorez un programme de recherche jusqu'au niveau 4.

Le pont (10)

Terminez l'Épilogue et aidez les Darwiniens à lancer leur première fusée.

Vainqueur (10)

Remportez 5 parties dans tout mode de jeu de Multiwinia.

Maître de Darwinia (25)

Remportez une partie dans chaque mode de jeu de Multiwinia.

Explorateur de zones de guerre (25)

Jouez une partie sur chaque carte de Multiwinia.

Commandeur en ligne (15)

Remportez une partie de Multiwinia sur Xbox LIVE.

Partage d'amour (10)

Invitez 5 autres joueurs à des parties de Multiwinia.

Massacreur (30)

Éliminez 65 536 ennemis multiwiniens.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt Darwinien rouge

Obtenir le succès "Commandeur en ligne (15)" (Remporter une partie de Multiwinia sur Xbox LIVE).

T-Shirt Squadie

Obtenir le succès "Le pont (10)" (Terminer l'Épilogue et aidez les Darwiniens à lancer leur première fusée).

Daytona USA

© Sega 2011

MUSIQUES DES JEUX SEGA

Musique de Out Run

Faites un High Score et entrez les initiales : O.R

Musique de Space Harrier

Faites un High Score et entrez les initiales : S.H

VOIR LES CRÉDITS

Terminez en première position et appuyez deux fois sur Start durant la remise des prix pour voir les crédits.

de Blob 2

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2011

SUCCÈS

Île Paradis libérée (20)

Atteindre la fin du niveau

Destructeur d'ENKR (50)

Gagne les prix requis dans tous les niveaux

Rester dans le vrai (25)

Termine le jeu sans améliorations

Pinky à la rescousse (5)

Joue un niveau de l'histoire avec le Joueur 2

Informé sur ENKR (10)

Trouve tous les ennemis du jeu

Médaille de couleur (50)

Termine tous les niveaux de l'histoire en mode normal

Le top du top (100)

Gagne la classe "S" dans tous les niveaux de l'histoire

Amoureux de la nature (50)

Gagne les prix requis dans tous les niveaux

Le Héros du peuple (50)

Gagne les prix requis dans tous les niveaux

Inspiration totale (75)

Trouve les bonus requis dans tous les niveaux

Toutes les images (50)

Trouve les bonus requis dans tous les niveaux

Blob maximum (25)

Achète tous les articles dans le menu Améliorations

Habitations orbitales libérées (50) (succès secret)

Niveau "Zoo prison" terminé

Maison de l'amusement libérée (40) (succès secret)

Niveau "Usine TV Blanchiste" terminé

Centrale hydraulique libérée (40) (succès secret)

Niveau "Collisionneur Enktron" terminé

Hypno-rayon détruit (100) (succès secret)

Niveau "Hypno-rayon" terminé

Base de lanc. de fusées libérée (75) (succès secret)

Niveau "Base de lancement de fusées" terminé

Chemins de fer libérés (40) (succès secret)

Niveau "Fabrique ENKR" terminé

Blanctown libérée (20) (succès secret)

Niveau "Blanctown" terminé

Downtown libérée (20) (succès secret)

Niveau "Downtown" terminé

Chutes Soda libérées (30) (succès secret)

Niveau "Usine Cola Blanchiste" terminé

Université d'État libérée (30) (succès secret)

Niveau "Université du Camarade Noir" terminé

Sénat libéré (30) (succès secret)

Niveau "Le Sénat" terminé

Succès secret (5) (succès secret)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Pistonné (10) (succès secret)

A utilisé 10 pistons de saut à la suite

Dead Block

© Digital Reality / Candygun Games 2011

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque de chantier

Récupérer le casque dans le tutorial.

T-Shirt

Terminer tous les niveaux solo.

SUCCÈS

Tous les pièges (10)

Pose tous les pièges et un rempart en bois dans un niveau.

Bombe (10)

Tue 20 zombies avec une seule bombe.

Force ouvrière (10)

Fais travailler 20 zombies ouvriers en même temps.

Jack l'ouvrier (10)

Pose des remparts sur chaque porte et fenêtre dans un niveau.

Danse macabre (30)

Fais danser 10 zombies infectés en même temps.

Nocturne (10)

Joue 5 minutes dans le noir.

Morts multiples (10)

Incarne Foxy et tue 3 zombies dans un combat au corps à corps.

Jeu terminé (30)

Termine tous les niveaux en solo.

Chasse aux médailles (50)

Gagne en solo toutes les médailles d'or dans tous les niveaux.

Danse des morts (10)

Allume le jukebox et fais danser un zombie.

Chasse aux cactus (10)

Incarne Mike et trouve 4 cactus d'affilée.

Un quintuplé extraordinaire (10)

Construis 5 remparts d'affilée de façon extraordinaire.

Dead Island

© Deep Silver / Techland 2011

ARGENT FACILE

Allez chercher le marteau et la batte de baseball à l'entrepôt, puis rendez-vous à l'église et vendez-les pour un prix d'environ 400$. Si vous revenez maintenant à l'entrepôt, vous verrez que les deux objets seront de nouveau là, ce qui vous permet de les revendre autant de fois que vous le désirez. Vous devez être dans la ville et avoir découvert à la fois l'église et l'entrepôt pour que l'astuce fonctionne.

SUCCÈS

Visite guidée (30)

Explorez l'intégralité de l'île.

On y est presque (25)

Trouvez 120 objets à collecter.

Héros (30)

Terminez l'acte I avec 4 personnages différents.

Santé ! (10)

Guérissez-vous avec un kit de secours 100 fois.

L'école de la vie (30)

Atteignez le niveau 50.

La rage (25)

Tuez 100 ennemis à l'aide d'attaques spéciales.

Armurerie (30)

Récupérez 5 armes exceptionnelles.

Pyrotechnie (20)

Mettez le feu à 10 zombies simultanément.

Sociable (10)

Jouez avec 10 personnes différentes en coopération pendant au moins 15 minutes à chaque fois.

Attrape ! (10)

Tuez un Infecté avec une grenade.

Ménage à trois (25)

Terminez 5 quêtes avec 3 partenaires en coopération.

Feu à volonté ! (25)

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes à feu.

Attrapez-les tous (20)

Trouvez 60 objets à collecter.

Un seul coup suffit (20)

Tuez 5 Infectés d'un seul coup.

Au travail (60)

Terminez un total de 75 quêtes.

J'veux la même ! (30)

Personnalisez 25 armes.

Un élève appliqué (25)

Atteignez le niveau 25.

Humanisme (15)

Tuez 50 ennemis humains.

10 têtes valent mieux qu'une (15)

Tuez 10 zombies d'affilée en visant la tête.

Can't touch this (20)

Avec un marteau, tuez 15 zombies d'affilée sans subir de dégâts.

Road Trip (10)

Conduisez sur une distance totale de 10 kilomètres.

Massacre (25)

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes de combat au corps à corps contondantes.

Hack'n'Slash (25)

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes de combat au corps à corps tranchantes.

Tae Kwon Do (25)

Tuez 25 zombies à mains nues.

Stabilité (25)

Terminez 25 quêtes avec au moins un partenaire en coopération.

C'est qu'un bobo ! (10)

Tranchez 100 membres.

Originalité (10)

Jouez en coopération dans une équipe comportant 4 personnages jouables différents.

Serial killer (30)

Tuez 250 zombies à l'aide d'armes modifiées.

Karmageddon (15)

Tuez 50 zombies à l'aide d'un véhicule.

Steampunk (30)

Créez de puissantes armes élémentales.

Apprentissage (10)

Atteignez le niveau 10.

Cardio (10)

Parcourez une distance de 20 kilomètres à pied.

Un coup de main ? (10)

Rejoignez la partie d'un autre joueur.

Toc toc toc (15)

Enfoncez une porte fermée du premier coup.

Ça s'agite (25)

Tuez 150 ennemis en vous servant des commandes de combat analogiques.

Ensemble pour toujours (10)

Terminez 5 quêtes dans une seule partie en coopération avec les mêmes joueurs.

Un peu de tout (25)

Tuez un zombie à l'aide de 10 armes de combat au corps à corps différentes.

Garantie annulée (10)

Créez une arme personnalisée.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Ouverture chaotique

Entrez dans la salle de bain de votre chambre et ramassez le kit secours moyen. Quittez la chambre et entrez dans celle de vos voisins, à gauche. Récupérez les objets dans le meuble qui est sous la télévision et dans les armoires. Ramassez les billets dans la valise près de l'entrée et revenez au couloir. Fouillez les valises dans les chariots sur votre chemin et récupérez les biens qui se trouvent dedans.

Au bout du couloir, entrez dans la chambre (à gauche) puis allumez votre torche et inspectez tous les coins de la pièce pour ramasser des objets (dans la salle de bain, les valises et les meubles). Frappez à la porte de droite et suivez les instructions pour la défoncer. Une fois dans la pièce suivante, récupérez le kit de secours dans l'armoire. Quittez la pièce et aventurez-vous de nouveau dans le couloir. N'hésitez pas à fouiller les valises éparpillées dans tous les coins pour récupérer de l'argent où d'autres objets. Essayez d'ouvrir la porte des escaliers de secours à gauche et vous remarquerez qu'elle est coincée. Sortez au balcon et après la cinématique, ouvrez la trappe de l'ascenseur qui est à droite.

Entrez et écoutez les instructions. Une fois ouvert, traversez le couloir à gauche puis tournez à droite. Lorsqu'on vous alerte de la présence des Infectés, faites demi-tour et courez vers la porte, au fond du couloir en face.

Du sang sur le sable

Lorsque vous reprenez connaissance, dirigez-vous vers la porte de sortie. En tapant dessus, un homme vous conseille de s'armer. Prenez la pagaie et sortez. Vous devez alors affronter quelques Infectés. Frappez avec la pagaie et prenez parfois un peu de recul pour reprendre votre endurance. Evitez leurs coups en faisant un saut en arrière ou sur les côtés. Ne vous approchez pas trop d'eux et si c'est le cas, suivez les instructions pour s'échapper de leur prise. Nettoyez la plage des zombies pour débuter l'Acte 1.

Acte 1

Quêtes principales

Un passeport pour la vie

Parlez à Sinamoi et acceptez ce qu'il vous demande de faire. Parlez ensuite à Steven qui se trouve près de la salle de bain pour activer la mission secondaire " Disparue ". Quittez la chambre et sélectionnez dans le menu des quêtes " un passeport pour la vie " pour que le chemin que vous devez pendre soit tracé par des pointillés blancs sur la mini-carte. Abattez les Infectés sur votre route et n'hésitez pas à vous aventurer dans les parages car vous pouvez trouver des objets et armes intéressants.

Continuez votre escalade jusqu'à ce que vous arriviez au bar. Fouillez les coins de ce dernier à la recherche de nouvelle arme.

Lorsque vous arrivez à destination, vous trouverez un homme au milieu d'un bassin remplie de sang. Le bungalow de Simanoi est juste à coté. Entrez dedans et neutralisez le zombie. Récupérez l'enregistrement audio sur la petite table puis la bouteille d'alcool sur le meuble à gauche.

Défoncez la porte à droite et tuez l'Infecté qui vous attend à l'autre coté de la pièce. Vous trouverez la carte magnétique du sauveteur posée sur la commode au coin.

Prenez-la et quittez le bungalow. Si ça vous intéresse, vous pouvez activer une autre quête secondaire en continuant votre ascension vers un autre bar pas loin d'ici. Eliminez les zombies dans cette zone ensuite parlez à Stanley Garrison qui ressort sa tête de la porte arrière du bar. Cette mission secondaire s'intitule " Rupture de stock ".

Retournez enfin à la base où se trouve le sauveteur pour lui ramener sa clé.

L'exode

Parlez à Simanoi pour lancer la quête. Entrez dans la chambre à côté et ramassez le Banoi Herald posé sur un carton à gauche du lit.

Quittez l'abri et longez la plage à gauche. Sur votre chemin, n'hésitez pas à vous aventurer sur les îlots à votre droite. Vous y trouverez des bouteilles d'alcool et des armes plus puissantes. Vous rencontrerez sur la plage un homme enfermé dans sa voiture et entouré par des zombies. Portez-lui secours et il vous montrera un kiosque où vous trouverez un Banoi Herald sur le bureau à gauche.

Entrez ensuite dans l'atelier à l'arrière. Vous pouvez ici améliorer, réparer ou bien créer des armes. Pour la dernière option, vous devez collecter les objets et plans nécessaire.

Continuez votre balade au bord de la mer et prenez les escaliers à gauche. Ouvrez le grillage à droite et neutralisez les Infectés qui vous attaquent. En ouvrant la porte du garage à droite, vous affronterez un zombie plus robuste et plus fort que les autres. Attendez qu'il effectue une attaque puis profitez des précieuses secondes avant qu'il ne reprenne son souffle pour lui donner des coups sur ses membres.

Après l'avoir mis à terre, entrez dans le hangar. Nettoyez les offices des zombies à droite et récoltez les butins qui se trouvent dedans. N'oubliez pas le Banoi Herald sur l'un des bureaux au fond. Revenez au hangar et ouvrez la trappe en haut à gauche. Faites le ménage des Infectés puis entrez dans la station radio. Tuez le monstre assis sur la chaise et avancez vers la radio.

Tuer le temps

Cette quête consiste à terminer les deux missions secondaires " De la terre à la terre " et " A l'antenne ". Après les avoir achevées, parlez à Simanoi pour passer à la quête suivante.

C'est du gâteau

Simanoi vous demande d'apporter trois boites de conserve. Si vous ne les avez pas déjà dans votre inventaire, allez les chercher dans le bar au quartier des bungalows Or. Suivez les conseils du chef et éviter de vous balader dans l'hôtel. Neutralisez les zombies au tour de la piscine et emparez-vous des boites de conserve dans le bar. Rapportez-les enfin à Simanoi.

Un beau butin

Parlez à Simanoi dans le centre de sauvetage. Ce dernier vous demande de lui rapporter deux packs de jus. Rendez-vous alors à la station-service du phare que vous connaissez déjà. Entrez dans le magasin et mettez le pack de jus dans le coffre de votre camionnette (si vous n'avez pas pris le véhicule dans le centre de sauvetage, vous en trouverez un dans le garage de la station-service).

Suivez ensuite la trajectoire tracée sur la mini-carte pour atteindre la deuxième station. Il faut noter que sur votre route vous pouvez achever la mission secondaire " Accident ".

Arrivé à destination, vous serez obligé d'effectuer la quête secondaire " Danse dans l'eau " pour pouvoir progresser dans cette mission. Une fois le courant coupé, grimpez à l'échelle de la boutique à côté de la flac d'eau. Eliminez l'assassin sur le toit puis brisez l'une des fenêtres de la cabine à droite.

Déverrouillez le portail du magasin et mettez un autre pack de jus dans le coffre de votre camionnette. Revenez au centre de sauvetage et placez les deux packs au fond du hangar. Faites le rapport à Simanoi pour finir.

Vivre dangereusement

Dans cette quête, vous devez apporter un véhicule spécial de l'hôtel. Après avoir discuté avec Simanoi, traversez les allées entre les piscines jusqu'à ce que vous arriviez à l'entrée de l'hôtel. Deux assassins vous attendent sagement. Eliminez-les puis ramassez la carte magnétique au sol près du tas de valises. Entrez enfin à l'hôtel par la porte de sécurité.

Traversez le couloir et suivez le seul chemin possible jusqu'à ce que vous retrouviez un garde en bonne état. Ce dernier vous annonce que son partenaire Ken est en mauvaise posture. Il vous demandera d'aller l'aider. Laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur et entrez par la trappe.

Suivez la trajectoire tracée sur votre mini-carte en éliminant toute créature sur votre chemin. En arrivant à l'atelier, préparez-vous car dans la pièce suivante vous affronterez un groupe de zombies assez rapides.

Il faut noter que vous pouvez pousser quelques uns dans la piscine avec des coups de pied, avec un peu de chance il vont se noyer. Une fois la zone nettoyée, contournez la piscine et entrez dans les saunas. Continuez à avancer puis montez à l'étage et défoncez la porte. Vous trouverez alors le second gardien. Ce dernier vous demande de lui apporter de la morphine. Vous en trouverez une seringue posée sur le lit dans l'infirmerie à droite et n'oubliez pas de ramasser le Banoi Herald sur le bureau à côté. Mais d'abord vous devrez affronter un autre assassin sur votre chemin.

Donnez la seringue à Ken ensuite aventurez-vous entre les bureaux et suivez le chemin tracé pour rejoindre Mike Davies. Ce gardien ne pourra pas vous aider tant que le système de sécurité est grillé. Après avoir discuté avec lui, passez à la pièce qui est à proximité et éliminez l'assassin qui se trouve dedans. Réinitialisez ensuite le terminal du pare-feu de tous les ordinateurs indiqués sur la mini-carte. Faites attention en effectuant cette tâche, les Infectés ne vont pas vous laisser tranquille.

Retournez auprès de Mike dans la salle de contrôle puis descendez les escaliers pour enfin atteindre le parking. Affrontez un dernier assassin puis prenez le véhicule à droite.

Après la cinématique, remontez dans cette bagnole et dirigez-vous vers le centre de sauvetage en écrasant les Infectés sur votre chemin. Laissez le véhicule dans la zone indiquée par un cercle rouge et allez voir Simanoi.

La chute du faucon noir

Une fois le véhicule de l'hôtel en place, vous pouvez parler à Simanoi pour lancer cette quête. Il vous demande d'aller vérifier s'il y a des survivants au crash d'un hélicoptère. Prenez le passage derrière le phare et suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte. Au milieu de votre route, vous rencontrerez pour la première fois le Suicider.

Cette créature défigurée s'autodétruit par un simple touché de sa victime. Gardez alors vos distance et lancez dessus vos armes jusqu'à ce qu'elle explose. Ne vous inquiétez pas à propos de vos armes, vous les retrouverez sur le cadavre du Suicider. Continuez alors votre route vers l'épave de l'hélicoptère.

Là-bas vous trouverez un certain Nikolai. Ce dernier vous informe qu'il a repéré un bunker pas loin d'ici et vous demande de l'accompagner. Escortez-le alors à l'endroit indiqué sur la mini-carte et neutralisez tous les zombies sur votre chemin. Faites attention car les Infectés prenne toujours pour cible l'homme que vous devez protéger. Ne les laissez pas s'approcher de lui.

Une fois dans le bunker, reparlez à nouveau à Nikolai pour qu'il vous offre une machette assez robuste comme récompense. N'hésitez pas à lui parler encore une fois pour qu'il vous engage dans une quête secondaire " Une voix provenant du ciel ". Vous pouvez aussi récupérer le crâne marron qui se trouve dans les égouts, au coin gauche du bunker.

Retournez voir Simanoi dans le centre de sauvetage. Il vous donnera le MOD.TASER comme récompense.

Le train de la terreur

Simanoi vous demande de prendre le véhicule que vous avez apporté de l'hôtel à un atelier. Prenez alors le volant et dirigez-vous vers l'endroit indiqué sur la carte. En arrivant, vous trouverez l'atelier entouré par des Infectés. Ici vous avez le choix entre les écraser avec le blindé ou bien les battre au corps à corps.

Vous pouvez leur jeter une bouteille de gaz ensuite faites-la exploser avec une seule balle si vous détenez un pistolet. Ce n'est pas tout, deux autres zombies arrivent par la route principale. Faites attention à ces derniers car ils sont assez rapides.

Une fois la zone nettoyée, une jeune dame vous ouvre le portail métallique. Entrez dans le garage pour finir.

Seuls les meilleurs survivent

Une fois dans l'atelier, discutez avec Earl pour qu'il vous informe des conditions de la transformation de votre véhicule. Ce dernier vous demande de protéger l'atelier de l'attaque ennemie pendant que lui fait son travail.

Cette tâche est assez difficile à faire vue que les Infectés qui vous foncent dessus sont extrêmement rapides et leurs coups infligent beaucoup de dégâts. Lancez les bouteilles de gaz sur les trajectoires tracées sur la mini-carte. En effet, ces trajectoires sont les chemins d'où vont venir les zombies. Lorsqu'ils s'approchent de la bouteille, faites-la exploser avec le pistolet que vous a donné le mécanicien. Une autre astuce pour protéger votre bar de vie ; mettez les zombies à terre en sautant et en même temps en donnant un coup de pied (un simple coup de pied ne suffira pas pour les calmer). Equipez-vous des armes les plus puissantes et n'hésitez pas à utiliser les spéciales. Résistez jusqu'à ce qu'Earl termine son chef-d'oeuvre.

Sur la route

Parlez à Jin, la fille d'Earl. Celle-ci va vous accompagner pendant votre voyage le tunnel. Prenez le volant du tank et suivez le chemin tracé sur la mini-carte en écrasant les zombies sur votre route.

Quêtes secondaires

Disparue

Vous pouvez activer cette quête dans le premier chapitre en allant parler à Steven qui se trouve au fond de l'abri. Ce dernier vous demandera de retrouver l'endroit où se cache Maggie. Vous la trouverez plus tard dans le phare avec d'autres survivants. Retournez alors près de Steven pour lui informer de cette nouvelle.

Rupture de stock

Pour lancer cette quête, parlez à Stanley Garisson qui se trouve dans le bar pas loin du bungalow où se trouvait la clé de Simanoi.

Vous devez tuer les Infectés aux alentours pour qu'il fait son apparition par la porte arrière du bar. Il vous demandera de lui ramener de l'alcool, plus précisément 15 bouteilles. Elles seront marquées sur la mini-carte lorsque vous sélectionné " Rupture de stock " dans le menu des quêtes.

Ah les services médicaux

Pour activer cette quête il faut d'abord terminer la quête principale " L'exode ". Descendez au hangar et entrez dans les offices. Parlez à Jack puis défoncez la porte à côté de lui.

Tuez les deux zombies qui se trouvent dans cette pièce et ramassez les bandages et les médicaments. Reparlez à Jack pour mettre fin à cette mission.

Au secours

Parlez à Jack au centre de sauvetage. Il vous demandera un sac contenant du matériel médical. Vous le trouverez dans le coffre d'un camion accidenté sur la route menant au phare et pas très loin du centre de sauvetage.

A la porte de paradis

En arrivant la première fois au phare, parlez au gardien près de la barrière. Suivez-le ensuite entrez par la porte près de laquelle il s'arrête. Parlez à James qui à son tour vous demande d'aider les gens dans le phare. Après avoir accepté toutes les missions que vous donnent les réfugiés du phare et accomplie quelques une d'entre elles, reparlez à James pour prendre votre récompense.

A l'antenne

Discutez avec Dominic, l'homme qui se trouve sur le toit du centre de sauvetage.

Celui-ci vous demande de lui apporter un amplificateur de signaux. Cet objet se trouve dans le phare mais pour le récupérer vous devez d'abord parler à James Stein puis à Darvin Bark. Ce dernier vous demande de lui accomplir un petit service. Faites alors la mission " Une lueur d'espoir " pour qu'il vous laisse entrer dans la remise où se trouve l'amplificateur. Ramenez-le enfin à Dominic.

Une lueur d'espoir

Parlez à Darvin Bark et il vous indiquera l'endroit où se trouve Marcus. Sélectionnez cette mission dans le menu des quêtes pour que la trajectoire que vous devez traverser soit illustrée par des pointillés sur la mini-carte. Rejoignez Marcus qui se trouve en difficulté. Sauvez-le des zombies qui l'attaquent.

Il vous demandera ensuite d'activer les générateurs qui se trouvent à proximité. Allez à l'endroit indiquée et défoncez la porte du cave. Activez tous les leviers dans la salle et revenez près de Marcus pour lui annoncer la nouvelle. Retournez au phare et donnez le rapport à Darvin pour qu'il vous laisse entrer dans la remise.

La résurrection de Lazare

Parlez à Hank, le mécanicien au centre de sauvetage. Il vous demande de lui ramener quatre pièces de voiture pour réparer la camionnette dans le hangar. Vous en trouverez en fouillant les moteurs des bagnoles sur votre chemin vers le phare. Collectez le nombre demandé et reparlez à Hank.

Mon précieux

Parlez à Jeannie dans le centre de sauvetage et elle vous chargera de cette mission. Il s'agit de lui apporter son collier qui se trouve dans le bungalow n°6 dans le quartier des bungalows Argent. Ce collier est posé sur l'étagère dans la chambre à coucher.

Vous trouverez dans le même bungalow Roger Nelson, l'homme qui vous ouvre la quête " Meurtre à la Saint-Valentin ".

Meurtre à la Saint-Valentin

Parlez à Roger Nelson dans le bungalow 6 du quartier Argent. Il vous demandera d'emmener sa femme Jessica au phare.

Montez dans la camionnette qui bloquait l'entrée du bungalow et faites appel à la jeune femme pour qu'elle vous rejoigne. Conduisez-la jusqu'au phare. Reparlez à Jessica pour prendre votre récompense et clôturer cette quête.

Toy Story

Dans l'un des bungalows du quartier Or, vous rencontrerez une certaine Anne Snider. Elle vous demandera de lui apporter son ours peluche. Celui-ci se trouve dans le bungalow 15 de la station balnéaire.

Tuez le zombie qui se trouve à côté de l'objet recherché. Ramenez-le à Anne et elle vous donnera le plan de construction MOD. GRANDS CLOUS.

Dis-moi où tu as mal

Dans le phare vous trouverez un certain Mick Fler. Il vous demandera de lui apporter des bandages et des médicaments pour son amie Linda.

Vous trouverez ces objets médicaux dans le coffre d'une camionnette sur la route entre le phare et le centre de sauvetage. C'est la même camionnette où vous avez trouvé le sac du matériel médical en effectuant la mission " Au secours ".

Vous obtiendrez comme récompense le CREA. BOMBE DEO.

Délit de fuite

Rejoignez Omar Torres dans le bungalow 17 et il vous demandera de lui retrouver une clé sur un zombie.

Suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte et vous arriverez à un bar où se trouve un cadavre. En tapant dessus la trajectoire sera mise à jours. Maintenant elle vous emmène à des toilettes souterraines où vous allez affronter un zombie assassin. Faites attention à ses coups de poing qui infligent des dégâts importantes. Eliminez-le et récupérez la clé du coffre.

Retournez au bungalow 17 pour qu'Omar vous demande un autre service. Vous devez trouver la cachette du coffre. Passez à la salle dans laquelle Omar est entré et déplacez le tableau représentant une tortue.

Escorte d'Omar

Cette quête ne sera active que lorsque vous aurez terminé " Délit de fuite ". Cette fois Omar veut rejoindre les réfugiés dans le centre de sauvetage. Vous devez alors l'escorter jusqu'à cet endroit. Restez toujours à ses côtés et protégez-le des Infectés. Une fois à l'abri, il vous donnera un pistolet comme récompense.

Feu d'artifice

Vous trouverez au phare à côté de James Stein un certain Trevor Cohen. Ce dernier a besoin de quelques balises lumineuses. Quittez le phare et au second virage en descendant la pente, vous trouverez un passage que vous devez traverser à pied. Neutralisez les Infectés sur votre route et passez sous la voute rocheuse à droite. Tuez tous les zombies et faites attention au costaud dans la rive.

Une fois la zone nettoyé, ramassez les balises lumineuses que vous trouverez dans des coffres sur les rochers et sur les épaves des bateaux. Elles sont indiquées sur la mini-carte avec une petite main rouge. Lorsque vous ramasserez la quantité voulue, revenez au phare et recherchez votre récompense auprès de Trevor.

De la terre à la terre

Discutez avec Mike qui se trouve dehors, en face du hangar du centre de sauvetage. Il vous demande de lui ramener un bidon d'essence de la station service. En vous rendant là bas, vous rencontrerez Dan Mark (le gérant). Ce dernier vous demandera à son tour un petit service. Il s'agit de remettre le courant du générateur dans le bâtiment voisin. Sortez par la porte juste à côté de lui et grimpez à l'échelle à droite.

Descendez par l'ouverture à gauche et débarrassez-vous de vos adversaires qui se trouvent dedans. Activez l'alimentation qui se trouve à gauche de la camionnette ensuite déverrouillez les deux portes. Prenez l'une des jerricanes vides et sortez du garage. Placez-la à côté de la pompe et remplissez-la.

Des zombies vous attaquent à ce moment. Tuez-les et retapez sur la pompe pour faire le plein. Mettez enfin le bidon dans le coffre du camion qui se trouve au garage et ramenez-le à Mike.

Accident

Sur votre route vers la deuxième station-service en effectuant la quête principale " Un beau butin ", une jeune femme vous demande à l'aide depuis le bord de la route.

Suivez alors Laurie Weaver jusqu'à la voiture renversée et essayez d'ouvrir la portière. Une bonde de zombies vous attaquera à ce moment. Débarrassez-vous d'eux rapidement puis reprenez votre tâche. Ouvrez la porte de la voiture où est enfermé le mari de Laurie.

Le couple vous donne tout le contenue du coffre de la bagnole comme récompense. Vous trouverez dedans un kit de secours et un pied de biche.

Danse dans l'eau

Cette mission est nécessaire pour l'accomplissement de la quête principale " Un beau butin ". Elle sera lancée à votre arrivée à la deuxième station-service. Il s'agit d'éteindre trois interrupteurs pour coupé le courant qui isole l'échelle qui mène au toit du magasin. Nettoyez tout d'abord la zone des Infectés qui rodent partout. Entrez ensuite dans le garage en face de l'entrée et fermez le premier interrupteur.

Prenez l'allée à droite de la sortie (derrière le magasin avec l'assassin sur son toit). Vous trouverez une camionnette bleue pleine de caisses. Utilisez-la pour sauter au-dessus du grillage du bâtiment. Faites le tour et défoncez la porte arrière de cet édifice. Eliminez les deux assassins et quelques zombies qui se trouvent dedans. Désactivez le deuxième interrupteur et déverrouillez le portail. Le dernier interrupteur se trouve en haut d'un tunnel à gauche de la sortie de la station-service. Avancez vers le tunnel et utilisez les caisses dans le coffre du camion rouge qui se trouve là-bas pour atteindre l'échelle à droite.

En faisant cette tâche, des zombies enflammés sortent du tunnel pour vous dévorer. Abattez-les tous et continuez à mettre les caisses au-dessous de l'échelle. Grimpez en haut et coupez l'alimentateur.

Faites comme chez vous

Sur le chemin de retour de la deuxième station de service vers le centre de sauvetage, en faisant la quête " Un beau butin ", vous trouverez une bonde d'Infectés en train de défoncer le grillage d'une cabane.

Ecrasez-les avec votre camion et parlez à Harlan Johnson qui se trouve à l'autre côté de la clôture. Ce dernier vous demande de trouver un moyen pour entrer dans le bâtiment. En sortant, prenez l'allée à gauche. Vous trouverez des caisses que vous pouvez utiliser pour escalader la colline à droite (ou bien vous pouvez tout simplement grimper en faisant le tour par la route principale). Une fois en haut, sautez dans le jardin arrière du bâtiment.

Défoncez la porte et éliminez l'assassin dans la salle. Récupérez enfin la clé sur son cadavre et ouvrez la porte principale pour qu'Harlan vous rejoigne et vous donne votre récompense. N'oubliez pas de ramasser le Banoi Herald sur l'élément en face du lit.

A court d'essence

Après avoir achevé la mission " Faites comme chez vous ", reparlez à Harlan pour qu'il vous engage à faire cette quête. Il s'agit de lui rapporter deux jerricanes pleins d'essence. Vous en trouverez dans la station-service près de la ville. Ramenez-lui alors ces deux bidons et il vous payera votre effort.

Une maison pleine de surprises

Suivez la plage en vous dirigeant vers le haut (en se référant à la carte).

Prenez ensuite le long ponton à votre droite. Vous trouverez alors un homme piégé dans une petite cabane qui vous appelle à l'aide. Eliminez les monstres qui entourent son abri ensuite rejoignez-le pour qu'il vous donne la clé de son bungalow.

Votre récompense se trouve dans ce bâtiment qui n'est pas loin de votre position actuelle. Reprenez votre route sur le ponton et entrez dans la maison de Richard. Vous trouverez une machette fiable dans la valise sur le lit.

En désespoir de cause

En achevant la quête " A la porte de paradis ", reparlez à James (le leader dans le phare) pour qu'il vous engage dans une autre mission.

Celle-ci consiste à mettre des caisses dans le bon emplacement pour transmettre un message d'aide " HELP ". Quittez le phare et empruntez le passage à droite du camion bleu, en sautant par-dessus de la barrière. Descendez la falaise et neutralisez les zombies enragés qui vous attaquent. Faites attention à leurs attaques, ils sont extrêmement rapide. Tuez ensuite l'assassin qui rode au tour des caisses. Placez enfin les boites marquées par des points rouges sur la mini-carte au bon endroit. Reparlez à James pour vaincre le MOD. TORCHE.

Deux coeurs

Parlez à Jennifer Snider qui se trouve dans le bungalow au bout du ponton du quartier diamant.

Celle-ci vous demande de vérifier si sa soeur est en sécurité. La jeune fille que vous cherchiez est en effet la petite Anne à qui vous aviez apporté une peluche lors de la quête " TOY STORY ". Vous la trouverez dans un bungalow sans numéro dans le quartier Or.

Cette dernière vous demande de rassurer sa grande soeur. Revenez alors près de Jennifer pour lui annoncer la bonne nouvelle et recevoir votre récompense la MOD. PIRANHA.

Histoire de famille

Dans les offices près du hangar du centre de sauvetage, parlez à Max Portman.

Il vous demande d'aller à la recherche de William Powell, le mari de Kelly. Ce dernier se trouve dans le bungalow au bout du ponton du cartier Diamant. Le même bungalow où vous avez lancé la quête " Deux coeurs ". Ce denier préfère que vous annonciez sa mort à sa femme. Prenez l'argent qu'il vous l'offre et retournez au centre pour annoncer à Portman la nouvelle.

Trop de sucre

Dans le quartier des bungalows qui bordent le côté gauche de la route vers le phare, vous trouverez dans une des maisons un homme (Luke Craig) mourant qui vous charge d'apporter de l'insuline à son frère Danny.

En quittant les lieux, n'oubliez pas de récupérer la carte d'identification sur un meuble dans la chambre. Danny ne se trouve pas loin d'ici. Il est dans le bungalow 14. Tuez l'Infecté qui essaye d'entrer dans l'abri et défoncez la porte. Parlez au jeune homme pour clôturer l'affaire.

Chercheur d'or

Pour lancer la quête, allez devant l'entrée principale de l'hôtel. Vous trouverez une clé de bungalow au sol près d'un cadavre adossé aux portes.

C'est la clé du bungalow n°14. Rendez-vous là-bas en suivant la trajectoire tracée sur la mini-carte. Ramassez tous les butins dans cette maisonnette et n'oubliez pas la carte d'identification dans la valise sur le lit.

Nighthawk

C'est une mission que vous pouvez lancer dans l'acte 1 mais vous ne pourrez l'achever que durant l'Acte 3 dans la quête " Welcome to the jungle ". Au phare, parlez à Monica Goldberg pour qu'elle vous charge de cette mission.

Une voix provenant du ciel

Après avoir achevé la quête de " La chute du faucon noir ", parlez à Nikolai au bunker pour lancer cette mission. Vous ne pouvez la faire que durant l'Acte 3 dans la jungle.

Acte 2

Quêtes principales

Enfonçons les portes du paradis

Prenez les escaliers en face puis ouvrez le grillage. Ici vous rencontrerez pour la première fois Ram. Un monstre puissant et féroce. Sa principale attaque est de vous foncer dessus ou bien un coup de pied si vous vous approchez trop de lui. Adossez-vous à un mur et lorsqu'il vous fonce dessus, sautez au dernier moment à gauche ou à droite. Une fois le monstre assommé par le mur, vous pouvez l'attaquer par derrière. Vous pouvez aussi profiter du décor, en vous plaçant en face du feu. Esquivez au bon moment pour que ce dernier se brule. Faites le ménages des autres zombies et entrez dans l'église.

Silence sacré

Parlez à mère Helen qui vous demande de faire cesser les cloches. Défoncez la porte à gauche et neutralisez l'assassin qui se trouve dedans. Faites attention dans cette étape car vous n'aurez pas assez d'espace pour esquiver. Récupérez enfin la clé sur le cadavre de ce denier et ouvrez la boite de contrôle en face. Stoppez les cloches en tapant sur le bouton.

N'oubliez pas de ramasser le MOD.TOXIQUE sur le bureau à côté. Reparlez mère Helen pour qu'elle vous donne une masse nuisible.

Espoirs anéantis

Dans l'église, mère Helen vous informe qu'elle a perdu le contact de deux hommes qui sont allés à la station de pompage. Il est nécessaire d'avoir un pistolet dans cette quête. Si vous avez déjà effectué la mission " Bon coup de balai ", vous pouvez prendre un raccourci en utilisant le voyage rapide vers la Place.

Sinon vous devez parcourir les rues de la ville et dans ce cas, il est conseillé d'éviter les affrontements avec les groupes de zombies qui rodent partout. Courez et préférez le déplacement sur les toits des bâtiments si c'est possible. Une fois arrivés, une phase de fusillade se lance contre les bandits qui ont pris le contrôle de cette station. Eliminez les deux malfrats sur les toits et aussi celui en face de la porte d'entrée.

Continuez à avancer et entrez par la porte à droite. Faites exploser la bouteille de gaz sur la passerelle en face pour se débarrasser de deux ennemis d'une seule balle. Liquidez ensuite ceux qui restent dans cette pièce. Accédez ensuite au bureau de contrôle en haut à gauche et neutralisez les trois bandits qui se trouvent dedans. Récupérez le MOD. HAUTE TENSION sur la table dans la pièce au fond à gauche.

Passez maintenant à la salle avec les bassins d'eau et tuez les hommes qui se trouvent sur et au-dessous de la

passerelle. Descendez les escaliers et sortez pour faire le ménage du reste des bandits. N'hésitez pas à bombarder la bouteille de gaz à droite et les barils d'essence à gauche. Retirez enfin le tuyau qui bloque la porte du garage en face.

Suivez Antonio Margarete jusqu'à la salle de contrôle pour prendre votre récompense, à savoir le MOD. BOMBE COLLANTE.

Goutte par goutte

Reparlez à Antonio dans la station de pompage. Ce dernier vous demande de fermer cinq prises d'eau. Revenez à l'entrée de la station de pompage et prenez le seul camion fonctionnel dans le parking. Suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte, elle vous guidera vers les emplacements des cinq prises d'eau. Chaque prise sera entourée bien sure par des Infectés en compagnie d'un des trois mini-boss : Assassin, Suicider ou bien un Ram.

Préférez alors les écraser sous les roues de votre véhicule que de les affronter dans un combat de corps à corps. Une fois la zone nettoyée, quittez le volant et fermez la prise d'eau. La dernière prise se trouve à côté de l'église. Après l'avoir fermé, rendez visite à mère Helen pour prendre votre récompense : CREA. APPÂT DE VIANDE.

La voie du salut

La mère Helen vous demande d'escorter un certain Joseph à l'entrée des égouts. Ce dernier vous attend devant l'église. Parlez-lui pour commencer la mission. Restez toujours à côté de lui et ne laissez pas les zombies l'atteindre. S'il court pour s'enfuir, rejoignez-le. L'important est de ne jamais le laisser seul. En arrivant au château d'eau, reparlez à Joseph pour prendre votre récompense.

Laissez couler l'eau

Entrez dans le château d'eau et parlez à Joseph. Il vous demandera de couper l'eau alimentant les canaux. Avancez dans le tunnel et grimpez à l'échelle de droite. Fermer la première valve en face puis la deuxième dans l'autre côté de la passerelle. Redescendez puis grimpez la deuxième échelle à droite menant à la salle de contrôle. Neutralisez le Suicider puis entrez dans la pièce au fond. Vous trouverez le MOD. TASER (PISTOLET) sur une étagère à gauche de l'atelier.

Retournez à la salle de contrôle et ramassez la carte d'identification sur la table à gauche.
Désactivez la machine à droite pour faire baisser le niveau d'eau. Une petite cinématique se lance vous introduisant un nouveau mini-boss. Ce tas de graisse crache de l'acide mais il est un peu long dans ses mouvements. Esquivez ses attaques en sautant sur les côtés et essayez de le contourner. Enchainez vos attaques et ne lui laissez pas le temps pour récupérer son souffle.

Suivez ensuite le chemin tracé sur la mini-carte et éliminez tous les monstres sur votre chemin. N'oubliez pas de faire exploser les barils d'essences et les bouteilles de gaz pour supprimer d'un coup tout un groupe d'Infectés. Vous arriverez à la fin de votre parcours à la mairie.

La tête dans le mur

Une fois à la mairie, montez à l'étage et allez voir le Maire Todd Tanis. Ce dernier vous informe qu'il ne peut rien faire pour vous.

Un petit tour au supermarché

Après la cinématique, revenez à l'étage où se trouve le bureau du maire et parlez à Josh, l'homme au chapeau qui vous appel.

Ce dernier vous indiquera le chemin qui mène au supermarché. Descendez au rez-de-chaussée et parlez au garde qui surveille la sortie. Vous devez accomplir la mission secondaire " Garde en service " pour qu'il vous laisse franchir la porte.

Une fois dans les égouts, suivez le chemin tracé sur la mini-carte. Evitez de marcher dans l'eau car vous serez attaqué par des zombies rapides et comme vous le savez, l'eau ralentira votre mouvement. Pensez aussi à fermer les valves pour stopper la vapeur et pour pouvoir traverser le couloir sans vous faire bruler. Entrez au sous sol du supermarché et utilisez les bouteilles de gaz pour bombarder les zombies. Continuez à avancer et n'oubliez pas de ramasser le MOD. BARBELE sur le bureau à gauche de l'atelier.

Avant de prendre les escaliers, ramassez le crâne orange qui se trouve dans le chariot juste au dessous. Une fois en haut, armez-vous avec un pistolet et préparez-vous pour une séance de fusillade avec les bandits qui ont envahit le supermarché.

Continuez à avancer vers les offices du supermarché et n'oubliez pas de ramasser les Banoi Herald, l'un est sur une table et l'autre est sur une étagère. Vous trouverez à l'entrée du supermarché un Ram. Vous savez déjà comment le battre. Vous pouvez profiter du feu en vous plaçant devant et lorsque Ram vous fonce dessus sautez sur le côté.

Défoncez la porte à gauche et parlez au survivant. Il vous dira qu'il y a d'autres bandits dans le dépôt. Défoncez la deuxième porte et prenez un abri. Tuez les membres du gang et n'hésitez pas à prendre leurs armes. Lancez les bouteilles de gaz à côté d'eux et faites-les exploser. Vous trouverez le MOD. INFERNO (PISTOLET) sur une caisse à gauche près des valises. Nettoyez la zone des malfrats ensuite pousser le transpalette chargé dans la remorque du camion pour achever la quête.

Retour doux-amer

Après la cinématique vous serez transféré automatiquement aux égouts. Suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte pour retourner à la mairie. Vous remarquerez que, pendant votre absence, les zombies ont attaqué les lieux. Visitez le bureau du maire pour clôturer la mission secondaire " Papa, où es-tu " puis retournez aux égouts. Sur votre chemin vers l'église, vous arriverez à une salle où sont renversés deux barils d'acide. Grimpez à l'échelle qui se trouve dans cette salle et ramassez le crâne violet posée sur l'autel dans la pièce au fond.

Descendez et reprenez votre route. Sortez des égouts et allez à l'église. Entrez dans la pièce au fond et parlez à mère Helen pour terminer cette quête.

Une dame en détresse

Mère Helen vous informe qu'elle a perdu contact avec Jin. Retrouvez alors Joseph au pied des escaliers de l'église. Il vous dira que les voyous du commissariat ont enlevé la jeune fille. Il vous indiquera alors comment vous rendre là-bas par les égouts. Pour raccourcir le trajet, utilisez le voyage rapide vers la Place et entrez dans le canal le plus proche du commissariat.

Si vous n'avez pas déjà fait la mission " Bon coup de balai ", entrez directement par le canal en bas de l'église à droite et traversez les tunnels pour arriver au commissariat.

Dans le parking, vous trouverez un enregistrement au sol près d'un cadavre de policier en face de l'ascenseur. Ouvrez ensuite le portail à gauche et montez à l'étage. Tuez les Infectés sur votre chemin puis traversez le couloir à gauche. Défoncez la porte du bureau à gauche et éliminez l'assassin qui se trouve dedans. Récupérez le Créa. Munitions de pistolet sur la table à côté.

Continuez à avancer dans le couloir. Vous trouverez un certain Reza dans les cellules en face qui vous engage pour une mission secondaire " Condamné à perpétuité ".

Suivez ensuite le chemin tracé sur la mini-carte et en arrivant à l'étage plus loin, armez-vous d'un pistolet pour affronter les bandits qui ont emprisonné Jin. Couvrez-vous derrière des obstacles et visez la tête. N'hésitez pas à dépenser 5 $ pour récupérer votre santé en achetant des boissons énergisantes des distributeurs.

Surveillez toujours vos arrières car vous pouvez être attaqué par des zombies. Parcourez les offices jusqu'à ce que vous trouviez le bureau où est enfermée la jeune fille. Défoncez la porte et attendez la fin de la cinématique.

Une fois devant l'église, parlez à Jin pour achever la quête et allez voir mère Helen pour prendre votre récompense.

Il n'est jamais trop tard

Retrouvez Jin au pied des escaliers de l'église. Montez dans le blindé et une fois dans l'autre côté du tunnel, prenez le volant et dirigez-vous vers le centre de sauvetage.

Un oiseau sur le toit

Parlez à Simanoi dans le centre de sauvetage puis prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'hôtel. Arrivé sur place, entrez dans l'hôtel par sa porte principale (où est adossé un cadavre).

On est bien chez soi

Après la cinématique, retournez de l'hôtel au centre de sauvetage et parlez à Mike à l'étage. Il vous préparera une bombe pour défoncer la porte du bunker. Retournez ensuite à l'entrée du centre et parlez à Jin.

Dévastateur

Prenez le volant de la blindée et allez au tunnel de la jungle. Arrêtez le véhicule dans la zone rouge et attendez que Jin descende. Parlez-lui pour qu'elle vous guide jusqu'au bunker. Sur la route, vous devez la protéger des zombies. Faites attention, ils sont très rapide.

Eliminez enfin l'assassin et ses disciples devant le bunker. Placez ensuite la bombe sur la porte métallique et éloignez-vous. A l'intérieur, ramassez le Banoi Herald sur l'atelier puis allez dans la jungle en tapant sur la plaque d'égout.

Quêtes secondaires

De sang froid

Parlez à Mugambe dans l'église pour activer cette quête. Ce dernier vous demande de neutraliser les membres de sa famille désormais Infectés pour qu'ils retrouvent la paix. Vous trouverez sur la carte un endroit indiqué par un cercle rouge. C'est la maison abandonnée où vous devez vous rendre. La femme ainsi que la fille de Mugambe sont enfermées dans les chambres au fond du couloir. Tuez-les et esquivez leurs coups puissants. Retournez voir Mugambe à l'église pour être rémunérés.

Dernière chance

Dans l'église, un certain Howard Craigson vous demande d'accrocher des affiches sur des panneaux qui se trouvent un peu partout dans la ville. Chaque panneau sera entouré par un groupe de zombies. Assurez-vous d'abord d'avoir neutralisé tous les Infectés dans les entourages car la procédure d'accrochage prend un peu de temps.

Une fois que vous avez accroché toutes les affiches, retournez voir Howard pour qu'il vous donne le MOD. IMPACT comme récompense.

Jaques a dit...

Au cours de la quête " Dernière chance ", vous trouverez derrière le premier panneau d'affichage un entrepôt attaqué par quelques zombies. Neutralisez-les tous. A l'intérieur se trouvent plusieurs réfugiés qui à leur tour vont vous engager dans d'autres mission. Pensez à parler à Alfred pour gagner de l'argent et ainsi terminer cette mission.

Un pied dans la tombe

Voilà une mission assez simple à accomplir. Parlez à Deanna qui se trouve dans l'église. Cette dame vous demande de lui apporter de l'insuline de la pharmacie qui se trouve à quelques pas d'ici. Rendez-vous là-bas et défoncez la porte. Neutralisez le zombie qui vous attend sagement dans l'obscurité. Ouvrez le frigo derrière le comptoir et récupérez l'insuline. Retournez près de Deanna pour prendre votre rémunération.

De l'alcool pour Thérésa

Dans l'église, une vielle femme dénommé Theresa vous demande de lui apporter cinq bouteilles d'alcool. Si vous ne les avez pas déjà dans votre inventaire, vous en trouverez partout dans la ville. Les bouteilles seront indiquées par une petite main blanche sur la mini-carte. Vous pouvez aussi retourner à l'hôtel grâce au déplacement rapide et en récolter cinq bouteilles dans les bars. Vous aurez en échange de l'alcool 1500 points d'expérience.

Radio Ga Ga

Après avoir achevé la quête " Jaques a dit... ", un certain Carl dans l'entrepôt vous demande de lui trouver un transformateur et des câbles dans le magasin d'électronique. En vous rendant là-bas, défoncez la porte et récupérez le matériel demandé derrière le comptoir. Rapportez le tout à Carl pour valider la mission.

A trop vouloir

Pas très loin du magasin électronique de la quête " Radio Ga Ga " vous trouverez un homme nommé Stan Dart.

Sa maison a était envahie par des gangsters. Il vous demande de les éliminer. Il est préférable que vous soyez armé d'un pistolet dans cette mission car vous ne pourrez pas atteindre vos ennemis sans que vous soyez touché par leurs tirs. Entrez dans le bâtiment et couvrez-vous derrière les murs. Eliminez les bandits dans les deux étages ensuite retournez parler à Stan pour vous rémunérer.

Boissons corsées

Florencio, l'homme costaud dans l'entrepôt a besoin de cinq bouteilles d'alcool pour fabriquer des cocktails Molotov. Rapportez-lui la quantité désirée et il vous donnera en contrepartie de l'argent.

Liens du sang

Toujours dans l'entrepôt, un jeune homme nommé Kwan vous charge de lui ramener son frère. Ce dernier est enfermé dans un appartement indiqué sur la carte. Assurez-vous lorsque vous serez dedans de visiter toutes les chambres avant de rejoindre Chow dans la pièce à gauche et au fond du couloir. Maintenant vous devez l'escorter jusqu'à l'entrepôt. Faites attention dans cette tâche car les zombies vont prendre Chow comme première cible.

Malgré qu'il porte une arme et qu'il se défend assez bien, il aura toujours besoin de votre aide. Une fois dans l'entrepôt, récoltez le butin de vos efforts en allant parler à Kwan.

Dernier souffle

Carla, la jeune femme dans l'entrepôt qui a un problème respiratoire, vous demande de lui apporter un inhalateur. Vous en trouverez un dans la boutique Coffee. Elle se situe à droite, en empruntant la rue en face de l'entrepôt. Défoncez sa porte et débarrassez-vous de l'Infecté qui se trouve à l'intérieur. Ramassez l'inhalateur sur le comptoir à gauche et revenez voir Carla. Votre récompense sera de l'argent et des antidouleurs.

Le bonheur, tout simplement

Dans la pièce au fond de l'entrepôt, vous trouverez un certain Jack. Des bandits lui ont volé un souvenir qui lui est cher. Il s'agit de la photo de sa fille qui était dans son portefeuille. Il vous chargerez de le retrouver. Armez-vous avec un pistolet et rendez-vous au lieu indiqué dans la carte. Couvrez-vous des tirs ennemis derrière les obstacles en face de la boutique. Eliminez les bandits ensuite ramassez la photo qui se trouve derrière le comptoir.

Revenez à l'entrepôt pour la rendre à Jack. Ce dernier vous offrira le MOD. PARLYSIE en guise de remerciement.

Un chat sur le toit

En observant la carte, vous trouverez dans le quartier en haut à gauche de l'entrepôt un homme en difficulté.

Rendez-vous là-bas et nettoyez la zone des zombies. Lorsque l'homme quitte son abri, suivez-le dans le bâtiment. Vous obtiendrez alors une récompense en argent.

Trouble fête

Dans le quartier en bas à droite de la carte, une femme vous appelle à l'aide. Elle se trouve dans un appartement envahi par des Infectés. Entrez dedans et nettoyez le bâtiment des zombies qui rodent dans les deux étages. Avant d'allez lui parler, visitez la salle de bain dans le deuxième étage et récupérez le crâne bleu dans le meuble (pensez à briser la vitrine pour la prendre).

Entrez maintenant dans sa chambre pour lui parler et n'oubliez pas de ramasser le MOD. VERRE sur le lit à côté.

Testament

Dans le centre-ville près du commissariat vous trouverez Terrance Barker.

Cet homme blessé souhaite que vous apportiez son testament à son frère. Ce dernier se trouve dans l'église, à l'étage.

Bon coup de balai

En se référant à la carte, vous trouverez en bas à droite une maison abandonnée.

Dirigez-vous là-bas et sautez au dessus des obstacles pour atteindre un groupe de réfugiés coincés à l'extérieur. Parlez alors à leur chef, Nick. Ce dernier vous informe qu'un Infecté a coincé la porte de l'entrée à l'immeuble. Grimpez à l'échelle à gauche et entrez dans le bâtiment.

Une fois dedans, ramassez le Banoi Herald à droite du lit. Tenez compte de remplir votre jauge de santé car vous allez affronter un assassin. Vue que l'espace est assez étroit pour esquiver, à chaque fois que vous attaquiez faites un saut en arrière pour éviter ses coups de poings dévastatrice. Après l'avoir tué, entrez dans la pièce à gauche de la sortie et récupérez la carte d'identification. Enlevez enfin la barre de barricade qui bloque la porte de sortie.

Vous pouvez maintenant activer d'autres missions en parlant aux réfugiés dans cet immeuble et n'oubliez pas de prendre votre récompense de Nick.

Jeu d'espionnage

Reparlez à Nick dans la maison abandonnée de la Place pour lancer cette quête. Vous ne pouvez l'achever qu'en effectuant la mission " Courir à sa perte " dans l'Acte 3.

Secours rapides

Toujours dans la maison abandonnée de la Place, vous trouverez un certain Lucas. Ce dernier vous demande de lui apporter quelques médicaments de la pharmacie. Utilisez le voyage rapide vers l'entrepôt. La pharmacie se trouve à quelques pas d'ici.

Ramassez les médicaments et retournez à la Place en utilisant la même méthode. Votre récompense sera 1500 points d'expériences.

Entités impies

Après avoir achevé la quête " Espoirs anéantis ", parlez à Frank dans la station de pompage. C'est l'homme qui était enfermé avec Antonio dans le garage. Il vous demande de nettoyer l'entrée de la station des Infectés. Sortez et éliminez tous les zombies marqués par une tête de mort sur la mini carte. Reparlez à Frank et il vous donnera de l'argent.

Forteresse divine

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir achevé la quête " Goutte par goutte ". Dans l'église, juste à côté de son atelier, Bruno vous engage pour lui apporter des outils. Rendez-vous alors à la station de pompage et entrez dans le garage où était enfermé Antonio. Ramassez la boite à outils sur la table à gauche et revenez voir Bruno dans l'église.

Les bons et les méchants

En se référant à la carte, vous trouverez dans les quartiers en bas à gauche un certain Vang Chi debout au bord de la route.

Ce dernier vous invite à le rejoindre dans une impasse. Là-bas vous serez attaqué par des bandits assez forts et rapides. Neutralisez les-tous ensuite reparlez à l'homme qui vous a piégé pour activer la mission. Ce dernier vous informe que ces bandits ont emprisonné sa fille. Il vous demande d'aller la libérer. Rendez-vous alors à l'entrepôt au sud de la ville (l'entrepôt sera bien sure indiqué sur la carte).

Armez-vous d'un pistolet et neutralisez tous les bandits qui vous attendent à l'entrée. Une fois dans le bâtiment, grimpez sur le toit de la cabine à gauche et faites exploser les bouteilles de gaz pour bruler vos adversaires d'un seul coups. Défoncez maintenant la porte de la cabine et vous verrez la jeune fille enfermée dans une cellule. Tuez le bandit en face et ramassez la carte d'identification sur le bureau. Tirez ensuite sur la commande à gauche de la porte pour déverrouiller cette dernière. Parlez enfin à Amber pour qu'elle vous donne le MD. ECLAIR.

Message aux masses

Dans l'église, parlez à Hugo qui vous demande de transmettre un message à une personne dans la station radio. Vous trouverez la zone qui entoure cette station envahie par des zombies.

Pour y accéder, sautez au dessus des poubelles ensuite par-dessus du mur et entrez dans le bâtiment en face. Parlez avec Garett Grant pour clôturer la mission et revenez voir Hugo dans l'église pour prendre votre récompense.

La première tête du Cerbère

En terminant la mission " Message aux masses ", Garett Grant (l'homme dans la station radio) vous engage à réactiver quatre haut-parleurs sur les toits des bâtiments dans la ville. Suivez votre mini-carte pour connaitre leurs emplacements. Faites le tour du bâtiment pour trouver l'échelle qui mène au toit. Si vous n'en trouvez pas, faites le tour des maisons à côté puis utilisez les planches pour passer au toit où se trouve le haut-parleur.

Pour cette quête, il est préférable d'avoir un pistolet dans votre inventaire car des bandits vous bloqueront le passage sur l'un des toits. Activez les haut-parleurs et revenez voir Garett pour qu'il vous donne de l'argent.

La deuxième tête du Cerbère

C'est la même mission que la précédente sauf que pour celle-ci, les haut-parleurs sont plus difficiles à atteindre. Suivez comme d'habitude votre mini-carte et en arrivant près d'un haut parleur, la trajectoire sera effacée. Cherchez à ce moment une échelle aux alentours du bâtiment où se trouve le haut-parleur. Utilisez ensuite les passerelles ou bien les planches pour passer d'un toit à un autre.

Pour le premier haut parleur, montez sur le toit du bâtiment voisin à gauche puis sautez d'une passerelle à l'autre sur la droite. Activez les baffles puis redescendez dans la rue. Ne trainez pas longtemps en bas, des zombies et des Rams rodent partout dans la ville.

Le second haut-parleur est entouré par un grillage. Sautez sur les planches à gauche et vous trouverez une ouverture.

Activez le haut-parleur et redescendez dans les rues à la recherche du troisième. L'interrupteur de ce dernier se trouve en bas d'un bâtiment avec un échafaudage à l'entrée. Déplacez les caisses pour pouvoir glisser au-dessous de l'échafaudage et activez le dernier interrupteur.

La troisième tête du Cerbère

Toujours une mission de la part de Garett. Il vous demande pour la dernière fois de réactiver des haut-parleurs. Ces derniers se trouvent sur les toits des bâtiments du centre-ville. Cette tâche sera assez difficile à faire car vous serez attaqué sans cesse par des zombies rapides et furieux. Préférez le déplacement sur les toits et faites attentions aux bandits et aux Suicider qui se cachent derrière les murs.

Vous trouverez un enregistrement au sol près d'un cadavre en allant activer le dernier interrupteur. Une fois tous les haut-parleurs en marche, revenez voir Garett pour qu'il vous offre le MOD.CROCODILE.

Garde en service

C'est une mission que vous devez accomplir pour pouvoir progresser dans la quête principale " Un petit tour au supermarché ". Parlez au policier au rez-de-chaussée de la mairie. Ce dernier vous demande de lui apporter une bouteille d'alcool. Si vous-n'en avez pas déjà dans votre inventaire, vous en trouverez une dans les étagères du bureau du maire. Rapportez-lui une bouteille pour qu'il vous laisse franchir la porte qui mène aux égouts.

Papa, où es-tu

Cette mission est nécessaire pour pouvoir progresser dans la quête principale " Retour doux-amer ". Visitez le maire dans son bureau dans la mairie. Ce dernier sera déjà transformé en assassin. Eliminez-le ensuite ramassez les clés de la ville sur son cadavre. N'oubliez pas de prendre le MOD. BAGUETTE MAGIQUE sur la table au fond de la pièce.

Condamné à perpétuité

En effectuant la quête principale " Une dame en détresse ", vous trouverez dans une des cellules du commissariat un policier enfermé.

Ce dernier vous demande de le libérer en allant activer un bouton dans la salle de contrôle. Retournez un peu en arrière et vous trouverez le bouton à droite des ordinateurs dans la pièce où vous avez trouvé le Créa. Munitions de pistolet. Reparlez à Reza qui vous offrira la matraque nuisible.

On enterre les morts

Après avoir achevé la quête " Une dame en détresse ", mère Helen vous demande de vous débarrasser des zombies qui rodent dans le cimetière de l'église. Rendez-vous là-bas et abattez les Infectés indiqués par des têtes de mort sur la mini-carte. Vous aurez un marteau de Thor comme récompense en terminant cette mission.

Six pieds sous terre

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête " On enterre les morts ". Parlez à Owain qui se trouve à l'étage dans l'église. Ce dernier vous demande de lui trouver une bêche pour enterrer les morts. Vous en trouverez une en face de la maison où ira Jin dans la quête " Welcome to the jungle " durant l'Acte 3.

Une question de justice

En achevant la quête " Une dame en détresse ", vous rencontrez Tim dans l'église. Ce dernier vous demandera d'aller lui chercher le carnet de l'enquête du meurtre de sa famille. Rendez vous alors au commissariat et entrez par la porte principale. En se référant à la carte, elle se trouve en bas à droite de l'église, en face de la troisième plaque d'égout.

Une fois à l'intérieur, suivez la trajectoire tracée sur la mini-carte en éliminant les Infectés sur votre chemin. Vous arriverez à la pièce où était enfermée Jin. Le carnet se trouve sur le bureau au fond à droite. Récupérez-le et ramenez-le à Tim. Vous aurez alors le MOD.VOLCAN (PISTOLET).

L'heure du jugement

Cette mission est la suite de la quête " Une question de justice ". Tim vous demandera d'aller chercher son arme. Rendez-vous alors à sa maison. En entrant vous serez étouffé à cause du manque d'oxygène. Dépêchez-vous alors de tuer l'assassin dans la cuisine. Régénérez votre santé avec les boissons énergisantes et ramassez l'arme qui se trouve dans la mallette entre le frigo et les flammes. Ramenez le pistolet à Tim et il vous offrira le MOD. COURT-CIRCUIT.

Acte 3

Quêtes principales

Welcome to the jungle

Prenez le volant et suivez le chemin tracé sur la mini-carte jusqu'à atteindre un pont cassé. Descendez du véhicule et éliminez tous les Infectés au-dessous du pont.

Escortez ensuite la jeune Jin jusqu'au village. En entrant dans la cabane, attendez qu'elle termine sa discussion avec Matutero pour achever la quête.

Courir après les ombres

Dans le village près de la rivière, Matutero vous charge de lui apporter des armes qui lui ont été volées. L'endroit où se trouve les armes n'est pas loin du village, préférez alors de vous y rendre à pieds. En passant par la ville fantôme, vous rencontrerez pour la première fois un nouvel ennemi ; le Butcher.

Méfiez-vous de ses attaques imprévisibles et rapides. Lorsqu'il s'arrête pour vous localiser, frappez et tout de suite après effectuez un saut à l'arrière. Traversez ensuite le pont et suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une sorte de lac. Armez-vous d'un pistolet et abattez tous vos adversaires. Couvrez-vous derrière les rochers et occupez-vous d'abord des bandits. Faites ensuite le ménage des zombies qui apparaissent au milieu de la fusillade.

Une fois la voie est libre, ramassez les caisses indiquées sur votre radar par une main rouge et placez-les dans le coffre de la camionnette rouge en face. Prenez le volant et revenez au village. Maintenant placez ces caisses dans l'endroit réservé pour eux, à droite de l'entrée de la cabane de Matutero. Parlez à ce dernier pour clore la mission.

Mercenaire

Pour cette quête, vous aurez besoin de vos armes à feu les plus puissantes. Parlez à Matutero qui vous indique où vous trouverez un bateau pour progresser dans votre aventure. Prenez une voiture du village et suivez le chemin tracé. Dès votre arrivée au camp des contrebandiers, vous serez bien accueillis par les malfrats dans les deux tours. Tuez-les ensuite grimpez à l'échelle de droite. Utilisez la mitrailleuse dans la tour pour éliminer les bandits dans le bâtiment en face.

Descendez dans la cours et neutralisez tous ceux qui vous barrent la route. N'hésitez pas à tirer sur les barils d'essences, à lancer les bouteilles de gaz près d'un regroupement d'ennemis puis l'exploser. Ceci vous économisera vos munitions et vous débarrassera de plusieurs malfrats d'un coup. Entrez dans la baraque en face du bus et récupérez le Banoi Herald sur la petite table.

Poursuivez votre route jusqu'à arriver à la planque d'Afran. Ce derniers, en compagnie de ses hommes, vous tirent dessus depuis les hauteurs. Vous trouverez derrière les plaques métalliques à gauche des grenades. Lancez-les sur le

boss et pensez à faire exploser les barils rouges en haut pour en finir avec ses allié.

Entrez dans le hangar et récupérez le MOD. PHENIX sur la table en face. Montez à bord du bateau et naviguez jusqu'au village près de la rivière.

Roi des marécages

Parlez à Matutero pour qu'il vous emmène voir Mowen. Une fois dans les marécages, suivez le seul chemin possible et entrez dans la baraque. Parlez à Mowen pour finir.

Voyage sur la rivière

Suivez Mowen jusqu'au bateau et naviguez jusqu'au laboratoire. Arrivé au quai, prenez le véhicule sur votre droite et suivez la route tracée sur le radar. En arrivant au parking, descendez de la voiture et entrez dans le labo par la porte principale. Eliminez les Infectés dans la salle d'accueil et récupérez le Banoi Herald sur la petite table à droite.

Entrez par la porte qui vient de se déverrouiller et dans le couloir, pénétrez dans les toilettes à gauche. Récupérez le Banoi Herald sur la cuvette ensuite reprenez votre chemin. Ramassez l'enregistrement sur le bureau de Bob ensuite parlez à Dr West dans la salle des analyses. Après le prélèvement sanguin, reparlez au docteur pour prendre votre récompense.

Maison des sciences

En attendant le résultat des analyses de votre prélèvement sanguin, voyez ce que vous pouvez faire pour aider les scientifiques dans le laboratoire.

Homme de foi

Après avoir fait quelques missions secondaires, Dr West vous charge de récupérer des échantillons de sang d'une tribu de cannibales qui ont leur campement dans les parages. Quittez le laboratoire et prenez le véhicule à gauche de la porte de sortie. Escaladez la montagne à gauche en écrasant les Infectés sur votre route. Vous arriverez à une base où se déclenche automatiquement la mission secondaire " Danse macabre ".

Franchissez le grillage puis descendez la colline rocheuse. En arrivant devant le camp des indigènes, avancez vers la porte principale pour qu'un guerrier vous interdise d'entrer.
Vous devrez alors contourner la grande porte en prenant l'allée à gauche.

Continuez à avancer jusqu'à ce que vous arriviez à une grande arène. Entrez comme vous le demande le chef de la tribu. Vous allez affronter plusieurs zombies, rapides et affamés. D'abord un par un puis deux par deux plusieurs fois. Essayez d'en finir avec chacun d'un seul coup, pour cela il vous faut une arme assez puissante. Surtout ne laissez pas les deux monstres vous attaquer au même temps. Effectuez des sauts arrière et esquivez leurs coups rapides.

Le combat final sera contre leur meilleur guerrier. Ce dernier est assez costaud, des coups de pieds ne suffiront pas à le mettre à terre. Esquivez ses coups en faisant des sauts en arrière et lorsqu'il essaye de reprendre ses souffles, contournez-le et enchainez plusieurs coups avant de reprendre vos distance. Vous pouvez aussi vous en débarrasser rapidement en utilisant votre spécialité. Une fois à terre, ramassez l'échantillon de sang sur son cadavre et grimpez à l'échelle aux pieds du chef.

Quittez le village et utilisez le voyage rapide en bas de la descente pour retourner rapidement au laboratoire. Donnez enfin l'échantillon au Dr West.

Science démoniaque

Pour clore cette quête, il suffit de faire les deux missions secondaires " Substances et produits " et " Chair en décomposition ". Parlez aux scientifiques dans le labo pour lancer ces missions.

Sang pur

Dr West vous demande de coopérer avec Ope pour trouver un échantillon stable du virus. Utilisez le voyage rapide vers le camp des indigènes et parlez au chef de la tribu. Vous devez maintenant escorter Ope jusqu'au bateau. Protégez-le des attaques ennemies et surtout, ne laissez pas les zombies l'atteindre.

Arrivé au quai, écoutez le message-radio de votre interlocuteur à la prison qui vous demande de garder un oeil sur le chaman. Utilisez ensuite le bateau pour aller dans les catacombes.

Arrivé à destination, protégez Ope des zombies qui débarquent de partout. Escortez-le ensuite le long de la colline puis traversez les ponts suspendus en haut. Faites attention car les Infectés sont très nombreux et ils ne cesseront pas de vous attaquer. En arrivant au pont soulevé, descendez sur le rocher à gauche et sautez vers l'autre coté. Grimpez à l'échelle puis activez le levier pour que chaman puisse passer. Continuez votre escalade jusqu'au lancement de la cinématique.

Suivez Yerema qui descend la falaise qui mène au village. Ne vous éloignez pas trop d'elle sinon elle sera une paroi facile pour les zombies. Lorsque vous vous approchez du village, vous verrez votre ami Mowen en difficulté. Descendez rapidement la colline à gauche et allez à son secours. Eliminez tous les monstres indiqués par des crânes rouges sur votre radar.

Reprenez ensuite votre chemin avec Yerema jusqu'au bateau. En arrivant au quai près du laboratoire, escortez encore une fois la jeune dame jusqu'au Dr West. Parlez enfin à ce dernier pour terminer la quête.

Discussion difficile

Avant de débuter cette quête, vérifiez si vous avez oublié de faire une des missions secondaires car à partir de là, elles ne seront plus accessibles.
Discutez avec le Dr West ensuite retournez au quai et parlez à Mowen.

Provisions bateau

Montez à bord du bateau et allez dans la ville. Mowen vous demandera d'apporter deux choses nécessaires pour votre voyage. Commencez par vous rendre au parking où se trouvent les containers. Suivez le chemin tracé et ne perdez pas votre temps à nettoyer les rues de la ville. Courez et évitez les attaques des zombies jusqu'à ce que vous arriviez à votre destination.

Neutralisez maintenant les Infectés dans le parking ensuite grimpez à l'échelle du container jaune. Ouvrez la porte du container rouge, vous trouverez dedans le paquet de Mowen. Récupérez-le et dirigez-vous maintenant vers la station service. Tuez les Infectés présents dans cet endroit puis mettez dans le coffre de la camionnette juste à coté deux jerricanes d'essence.

Prenez le volant et rendez-vous au quai. Ici vous devez parcourir une petite distance à pied. Pour garder votre sécurité en transportant ses bidons près du bateau, faites le ménage des zombies qui rodent dans la cour en face du quai. Mettez les jerricanes dans l'endroit qui leur est réservé ensuite parlez à Mowen pour finir.

Noir c'est noir

Allez par le bateau à la station balnéaire. Sautez sur le quai et avancez vers l'atelier du père de Jin. Un grand nombre de zombies vous attend à l'entrée. Explosez les bouteilles de gaz pour se débarrasser de la majorité puis faites le ménage de ceux qui restent.

Ramassez les deux barres de métal au pied du bâtiment en face. Revenez au bord du bateau et placez les deux barres sur la proue. Parlez à Jin ensuite observez la cinématique.

Pas le temps de discuter

Vous vous retrouverez automatiquement au quai du labo. Prenez la voiture à droite et rendez-vous au laboratoire. Abattez tous les zombies qui rodent dans les couloirs et rejoignez la jeune Yerema dans la salle des analyses. Cette dernière est emprisonnée dans une cage. Utilisez l'ordinateur du Dr West pour la libérer. Ecoutez le message-radio de votre interlocuteur à la prison. Il vous demande de chercher l'antidote. Elle se trouve effectivement dans le frigo à côté. Prenez-la.

Il est conseillé de faire le plein d'argent car dans la prison, vous n'en trouverez pas assez pour réparer ou améliorer vos armes. Vérifiez aussi si vous n'avez pas loupé une mission secondaire, car une fois que vous avez quitté l'île, vous ne pourrez plus revenir à vos pas.

Quêtes secondaires

Nighthawk (suite)

Il est temps de se débarrasser d'une mission qui a assez trainé dans votre liste de quête. Suivez le chemin tracé sur la mini-carte et neutralisez les ennemis sur votre chemin. Vous trouverez enfin la carcasse de l'avion dans une clairière surveillée par une bande de punks.

Ne les affrontez pas pour le moment. Par contre, retournez annoncer la nouvelle à Monica qui se trouve dans le phare. Elle vous donnera la machette militaire dévastatrice.

Un hurluberlu blessé

Entre le village et la clairière où se trouve la carcasse de l'avion, vous localiserez un bunker entouré par des zombies.

Eliminez-les et entrez dedans. Vous ferez alors connaissance à Sam. Ce dernier vous demande de lui ramener un kit de soin. Il vous donnera en contrepartie le MOD. INFERNO (FUSIL).

Du sang sous les tropiques

Dans le village près de la rivière, vous rencontrez une certaine Loren. Elle a besoin de bandages. Vous en trouverez dans la maison de Robin qui se trouve en haut du village. Défoncez la porte et cherchez la clé de l'armoire médicale qui se trouve dans une bassine au coin gauche de la pièce.

Ramassez l'enregistrement au sol en face du cadavre sur le lit. Ouvrez l'armoire à côté de la porte d'entrée et récupérez les bandages. Ramenez-les à Loren pour finir.

Les morts dans le filet

Tobias vous demande de nettoyer le port des Infectés. Rendez-vous alors en bas du village et entrez dans la cabine. Neutralisez l'assassin et les zombies qui l'accompagnent. Vous serez rémunéré par une belle somme d'argent de la part de Tobias.

Courir à sa perte

Dans l'une des baraques du village près de la rivière, vous rencontrerez un certain Carter accroupi à côté du cadavre de sa femme. Il vous demandera de prendre sa revanche et éliminer Vargas le criminel qui a assassiné sa femme. Suivez alors le chemin tracé sur la carte. Vous trouverez sur votre route un survivant attaqué par des bandits.

Si vous lui sauvez la vie, il vous récompensera avec une belle somme d'argent. Continuez à avancer jusqu'à arriver à la planque de Vargas. Armez-vous d'un pistolet et éliminez tous les malfrats qui entourent la cabine. N'hésitez pas à faire exploser les barils d'essences pour griller vos adversaires.

Avant de défoncer la porte, vous pouvez surprendre les ennemis qui se trouvent dans la cabine par la fenêtre dans

l'autre côté. Pénétrez enfin dans l'édifice et neutralisez Vargas. Vous pouvez maintenant accomplir la mission secondaire de l'Acte 2 " Jeu d'espionnage ". Récupérez la carte d'identification sur le tableau à gauche. Retournez voir Carter pour qu'il vous donne le MOD. REQUIN.

Jeu d'espionnage (suite)

Après avoir tué Vargas, utilisez le radio dans la cabine pour intercepter le message des militaires.

Donnez le rapport à Nick qui se trouve dans la maison abandonnée de la Place et il vous donnera en contrepartie le MOD. ELECTROCHOC.

Paperasseries

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête " Jeu d'espionnage ". Dans la maison abandonnée de la Place, vous ferez connaissance à un certain Patrick. Ce dernier vous demande d'aller chercher Bill dans le commissariat. Vous le trouverez mort dans la dernière cellule de détention. Utilisez alors le radio qui se trouve au-dessous de son cadavre.

Patrick vous demandera une dernière faveur. Montez à l'étage et allez au bureau du chef de commissariat, où était enfermée Jin. Placez-vous derrière l'ordinateur et suivez les instructions pour télécharger les données. Echangez ces données avec Patrick par un joli paquet d'argents.

Une voix provenant du ciel (suite)

Dans la jungle, en se référant à la carte, vous trouverez la planque des russes en haut à droite du village près de la rivière.

Entrez dans le bunker et montez à l'étage. Récupérez le MOD. RASOIR sur la table puis utilisez le radio juste derrière pour terminer cette mission.

Des rats dans le laboratoire

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête " Voyage sur la rivière ". Parlez à Bob qui se trouve dans le couloir en face de la salle des analyses. Ce dernier vous demande d'aller sauver son collègue piégé dans l'autre côté du laboratoire. Traversez le portail à droite et neutralisez tous les Infectés qui rodent dans les bureaux. Une fois la zone nettoyée, retournez voir Bob pour être rémunérés.

Sans électricité

Parlez à Will au laboratoire. Il vous informe que le générateur ne tiendra pas pour longtemps et vous chargera d'aller changer ses fusibles. Sortez du labo et tournez à gauche. Continuez à avancer et passez par le grillage qu'a ouvert Will. Descendez la colline et défoncez la porte du bâtiment à droite.

Eliminez le Ram qui se trouve dedans, vous savez déjà comment vous en débarrasser. Ramassez l'enregistrement sur la table puis défoncez la porte qui mène à la pièce au fond du hangar. Récupérez le fusible sur la table à gauche et quittez le bâtiment.

Descendez les escaliers plus loin et tuez les scientifiques transformés en zombies sur votre chemin. Arrivé au bâtiment C, récupérez le MOD. TESLA sur la machine à gauche. Juste à côté, vous trouverez la boite où vous devez placer le nouveau fusible. Activez ensuite les générateurs d'électricité par la machine juste derrière.

Dépêchez-vous de retourner au laboratoire car les zombies arrivent de partout. Parlez enfin à Will pour qu'il vous récompense avec le MOD. TASER (CARABINE).

Danse macabre

Cette mission se déclenche automatiquement durant la quête principale " Homme de foi " en passant par la base en haut de la montagne. Eliminez les monstres qui entourent la maison du scientifique ensuite allez lui parler pour terminer cette mission et accédez aux prochaines.

Aucun signe de vie

Sebastian, le scientifique que vous venez de sauver, vous demande de vérifier si son collègue va bien. Reprenez la route vers le laboratoire et descendez la colline. Un peu en bas, vous trouverez un autre quartier infesté de zombies. Faites attention, il ya un Butcher qui rode dans le coin. Entrez dans la maison de l'homme que vous cherchiez pour retrouver son cadavre au sol. Tuez le zombie qui le dévore puis éteignez le radio sur la petite table. Rapportez la nouvelle au scientifique pour qu'il vous donne une belle somme d'argent.

Les morts n'ont pas besoin de manger

Toujours avec le scientifique Sebastian qui vous demande cette fois de lui apporter quelque chose à manger. Rendez-vous devant la maison indiquée sur le radar et grimpez l'une des échelles sur les cotés. Sur le toit, prenez une brique et lancez-la sur la vitre en face.

Laissez-vous tomber à l'intérieur et ouvrez le frigo pour trouver le premier paquet de nourriture. Passez maintenant à la maison voisine où vous trouverez un gentil assassin à votre attente. Eliminez-le puis emparez-vous de la nourriture dans le frigo au coin gauche de la pièce. Rapportez le tout au scientifique pour qu'il vous donne une belle arme.

Message d'amour

Une dernière mission de la part de Sebastian. Il vous demande d'envoyer un message à ses parents en utilisant son ordinateur dans le laboratoire. Rendez-vous là-bas et placez-vous en face de l'ordinateur indiqué sur le radar. Suivez les instructions pour envoyer le message et retournez voir le scientifique.

Substances et produits

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir terminé la quête principale " Homme de foi ". Parlez au scientifique Frank qui vous demande de lui apporter du sulfate de potassium et d'aluminium. Sortez du laboratoire et prenez l'allée à droite. En arrivant à l'entrepôt, sautez par-dessus le grillage et entrez par la porte arrière.

Nettoyez la zone des Infectés ensuite ramassez la carte d'identification sur la table à droite. Pensez à enlever la barre de barricade bloquant la porte de sortie puis récupérez l'un des bidons de produits chimiques indiqués sur votre radar.

Ramenez-le au laboratoire et si vous êtes attaqué par des zombies, lâchez-le et défendez-vous. En arrivant au bureau de Frank, placez le bidon dans l'emplacement qui lui est réservé (entre la porte d'entrée et le bureau à droite). Vous serez récompensé par un formidable MOD. SCORPION.

Chair en décomposition

Parlez au scientifique dans la salle des opérations au fond du labo. Ce dernier vous demande de lui ramener deux échantillons de muscle Infecté. Rendez-vous au quartier en haut de la montagne et entrez dans la maison indiquée sur votre mini-carte. Eliminez les deux scientifiques (Nick et Josh) transformés en zombies et récupérez les échantillons sur leurs cadavres. Ramenez-les au scientifique dans le laboratoire.

Où est mon ananas ?

Vous ne pouvez activer cette mission qu'après avoir terminé la quête principale " Science démoniaque ". Dans l'aile A2, Nguyen, un scientifique du labo, vous engage à lui apporter son ordinateur portable de son bungalow. Cette maisonnette se trouve en bas de la montagne. Suivez le chemin tracé sur le radar qui vous mène à des escaliers cassés. Faites attention à vos pas et sautez pour atteindre l'autre bout de la passerelle.

Une fois en bas, nettoyez la zone des zombies. Entrez dans le bungalow par la porte à droite ensuite ramassez l'ordinateur portable au sol. N'oubliez pas de récupérer le MOD. COBRA (FUSIL) qui se trouve sur le fauteuil dans l'autre côté de la pièce. Rendez enfin le portatif à son propriétaire.

Il va falloir de mouiller les pieds

Nguyen vous demande un autre service à faire. Il cherche de la chair de noyé pour ses tests. Si vous n'en avez pas déjà dans votre inventaire, allez en chercher dans les marais ou bien dans les égouts de la ville.

Deus Ex Machina

Après avoir terminé la quête " Science démoniaque ", rendez-vous au quartier résidentiel en haut de la montagne. Vous rencontrerez dans l'une des maisons un homme blessé du nom de Connor.

Ce dernier vous demande de rapporter ses notes à un de ses collègues dans le labo. Ramassez les notes de Connor sur le bureau à côté et retournez au laboratoire. Rendez-les au docteur Monroe pour terminer la mission.

C'est pas pour les morts

Docteur Monroe, à qui vous avez amené les notes de Connor dans la mission précédente, vous engage à se débarrasser des zombies dans l'entrepôt de nourriture. Contournez le laboratoire et dirigez-vous vers l'endroit indiqué sur le radar. Entrez dans l'entrepôt et neutralisez l'assassin avec les Infectés qui l'accompagnent. Retournez voir le scientifique une fois que cette tâche est faite.

Répulsif

Dans un des bureaux du laboratoire, le docteur Lachance a besoin de l'Icardine. Vous en trouverez un peu dans le même entrepôt d'où vous avez apporté le bidon de produits chimiques dans la quête " Substances et produits ". Vous pouvez maintenant entrer par le portail principal du hangar. La petite bouteille se trouve sur la table à droite, ramenez-la à La chance qui vous donne en retour le MOD. COBRA (PISTOLET).

Le pont est trop loin

Revenez au point de départ de la jungle, là où vous avez commencé la première quête " Welcome to the jungle ". Dirigez-vous maintenant à gauche jusqu'à ce que vous arriviez à un pont.

Vous trouverez une dame en difficulté. Allez à son secours et neutralisez les zombies qui entourent la camionnette. Parlez ensuite à cette dame pour prendre votre récompense et lancer une autre mission.

Seconds secours

Otha Cantu, la femme que vous venez de sauver des zombies sur le pont de la jungle, vous demande de récupérer toutes les boites de médicaments qu'elle a perdu à cause de l'accident. Revenez un peu en arrière et descendez la pente à droite. La première boite est dans le coffre du camion et la deuxième se trouve sur l'autre coté du tronc d'arbre. Pour l'atteindre, il faut que vous sautier par-dessus du véhicule. La troisième boite est sur le rocher à droite.

Continuez à descendre de ce côté pour trouvez la quatrième boite sur un rocher plus bas. Retournez en haut puis descendez la pente à gauche, de l'autre côté du pont, pour retrouver la dernière boite dans l'eau tout en bas. Suivez maintenant la route principale qui mène au camp de viaduc et rapportez tous ces boites à Paul qui se trouve dans la baraque indiquée sur votre radar. Pour vous remercier, il vous offrira le MOD. DISQUE DE SCIE.

Petit tour au pub

Dwight Turner, un homme que vous rencontrerez dans le village du viaduc. Il vous demande d'aller lui chercher la clé de l'entrepôt à côté. D'après ses informations, elle est en possession de Bob qui se trouve dans le bar à l'entrée du village.

Sauf que cet édifice n'a pas d'escalier, vous devez alors en construire un pour atteindre le pub.

Revenez au centre du village et sautez d'un toit à un autre jusqu'à ce que vous arriviez sur celui du bâtiment voisin du bar.
Vous trouverez là-bas deux caisses, jetez-les au sol.

Maintenant placez-les sur la cage derrière le pub et utilisez-les pour atteindre la passerelle en haut. Défoncez la porte du bâtiment et neutralisez Bob qui s'est transformé en assassin puis faites le ménage des autres Infectés. Récupérez la clé sur son cadavre ensuite retournez à l'entrepôt et ouvrez sa porte. N'oubliez pas de prendre votre récompense de la part de Dwight.

Ange déchu

Parlez à Chris, l'homme à la lunette assis au centre du village du viaduc. Il vous charge de lui apporter le système de navigation de l'avion écrasée au milieu de la forêt. Rendez-vous à la clairière découvert pendant la quête " Nighthawk " avec une arme à feu à la main. Affrontez les bandits qui se sont emparés des épaves de l'avion.

Visez la tête et faites exploser les barils d'essence lorsqu'un groupe d'ennemis s'en approche. Une fois la zone nettoyée, récupérez la première pièce électronique qui se trouve au-dessous du cockpit. Vous devez vous accroupir pour l'atteindre. La deuxième pièce se trouve au niveau de la queue d'avion. Suivez le chemin tracé et entrez par le coté gauche en escaladant la colline. Vous trouverez la pièce accrochée au plafond. Ramenez le tout à Chris au village.

Le petit prince

Une vieille dame du nom Claire se trouvant dans le village du viaduc vous charge de chercher son fils perdu. Utilisez le voyage rapide vers le village près de la rivière. Vous trouverez David, son fils que vous cherchiez, dans le bâtiment tout en haut du village.

Celui où vous avez lancé la mission secondaire " Courir à sa perte " avec Carter. Parlez au jeune homme ensuite retournez au village du viaduc. Rassurez la vielle dame pour qu'elle vous donne le CREA. MUNITIONS DE CARABINE.

Une question d'honneur

Dans une cour du village du viaduc, vous ferez connaissance à un certain Makimbah. Cet homme est à la recherche de sa femme qui a était enlevée par les membres d'une tribu rivale. Il vous charge de la ramener à ses côtés. Utilisez le voyage rapide pour le village près de la rivière. Prenez les escaliers en face de la maison de Matutero puis sautez sur le toit à gauche.

Passez au toit suivant et laissez vous tomber dans le trou au milieu. Vous retrouverez dans cette pièce Mahina, la femme de Makimbah. Cette dernière ne veut pas retourner à son mari. Par contre elle vous charge de retrouver son collier pour convaincre son époux qu'elle est morte. Suivez alors la route tracée sur vote radar et qui mène au chute de Gaia. Du pont détruit, prenez votre élan pour sauter sur le toit du bus en face.

Le collier se trouve dans le sac blanc sur le porte-bagage en haut. Ramenez-le enfin à Makimbah au village du viaduc.

Le spectacle continue

Retrouvez Amanda dans le village du viaduc. Cette productrice a perdu toute son équipe et vous charge de retrouver sa caméra. Prenez un véhicule et dirigez-vous au village de la jungle en suivant toujours le chemin tracé sur le radar. De là, passez d'un toit à l'autre en suivant la trajectoire sur la mini-carte pour descendre finalement dans la cabane de l'équipe qui tournait le documentaire.

Comme vous le constatez, tous les membres de l'équipe sont transformés en zombies. Eliminez-les tous en commençant par les Infectés et en terminant avec l'assassin. Une fois la pièce nettoyée, récupérez la caméra dans le sac sur le canapé.

Enlevez les planches de barricade sur la porte de sortie et quittez la baraque. Reprenez rapidement votre véhicule et revenez au village du viaduc. Echangez la caméra avec Amanda par le MOD. COBRA (CARABINE).

Restes des damnés

Sur la montagne à proximité du village de la jungle, vous trouverez une vielle sorcière qui cherche un moyen pour apaiser les dieux.

Elle vous enverrez chercher des crânes dans le village fantôme. Une fois là-bas, récupérez le premier crâne au centre du village, accroché à une torche entourée par des zombies.

Le second est caché au-dessous d'une maison. Pour atteindre cette planque, il faut suivre l'étroit couloir parallèle à celui où vous avez rencontré le boucher pour la première fois.

Vous trouverez le crâne accroché à une pique au milieu de la pièce, située au fond de ce couloir. En sortant de cette planque, tournez à droite puis prenez l'allée à gauche des escaliers. Récupérez le troisième crâne suspendu au-dessus du feu à gauche.

Le dernier est planté dans le tronc d'un arbre que vous pouvez atteindre en passant par les toits et les planches. Prenez d'abord les escaliers que vous venez de passer puis suivez le seul chemin possible.
Sautez sur la plateforme en face et emparez-vous de la tête de mort à gauche. Ramenez le tout à Mongina et déposez-les dans la bassine juste derrière.

Un véritable casse-tête

Vous ne pouvez faire cette mission qu'après avoir achevé la quête principale " Sang pur ". Utilisez le voyage rapide vers la maison abandonnée de la Place et rendez-vous devant l'armurerie de la ville. Ce magasin ne se trouve pas loin de l'entrée principale aux égouts, celle de la quête " Une dame en détresse ".

Vous trouverez un certain Jared Miles entrain d'ouvrir la porte de l'armurerie. Ce dernier vous charge de débloquer l'entrée par l'intérieur. Pénétrez dans la maison abandonnée juste à droite et neutralisez tous les Infectés dans le couloir. Ramassez les clés sur le cadavre de l'assassin puis récupérez le MOD. TASER (FUSIL) sur les étagères à droite.

Entrez dans la boutique d'armes et tuez tous les monstres qui s'y trouvent. Ouvrez la porte pour Jared ensuite débarrassez-vous des Infectés attirés par le son de l'alarme.

Acte 4

Quêtes principales

Titus Andronikus

Une fois dans la prison, suivez Mowen dans le couloir ensuite entrez dans la cantine.

La ligne verte

Le chef des prisonniers, Titus Kabui, vous engage à libérer l'un de ses hommes qui est enfermé dans la cellule A-3-14. Rendez-vous alors dans le bloc A en suivant la trajectoire tracée sur la mini-carte. Montez au troisième étage et dirigez-vous directement à la cellule indiquée sur votre radar. Vous ferez alors connaissance avec l'homme que vous devez sauver.

Alvaro vous informe que sa prison s'ouvre depuis l'ordinateur de la salle de contrôle. Descendez au niveau inférieur et

entrez dans la pièce au fond du couloir. Neutralisez l'Infecté qui se trouve dedans et ouvrez la cellule d'Alvaro à partir de l'ordinateur au milieu de la salle.

Ceci déclenchera l'alarme ainsi, vous aurez tous les zombies dans les parages à vos trousses. Dépêchez-vous de quitter la pièce et de traverser la passerelle à droite. Longez ensuite le couloir à droite pour éteindre l'alarme. Retournez auprès d'Alvaro et escortez-le jusqu'à Titus.

Full metal jacket

Titus veut que ses hommes soient bien équipés. Il vous engage alors à récupérer des munitions dans l'armurerie. Suivez comme d'habitude le chemin tracé sur le radar et montez les escaliers menant au niveau supérieur. Eliminez vos adversaires, policiers et zombies, et avancez dans le couloir jusqu'à atteindre l'armurerie.

Ici vous êtes amené à effectuer la mission secondaire " Armurerie verrouillée " pour pouvoir progresser dans cette quête.

Une foi la porte ouverte, entrez dans l'armurerie et récupérez la boite de munitions sur l'étagère à droite. Redescendez à la cantine pour la donner à Titus.

La cuisine de Dante

Parlez à Titus pour qu'il vous engage dans cette nouvelle quête. Il s'agit de nettoyer les cuisines des Infectés qui les ont envahi. Suivez le chemin tracé pour entrez dans la première pièce de la cuisine. Montez sur les armoires qui bloquent votre route. D'en haut, faites exploser les bouteilles de gaz puis faites le ménage des zombies qui ont survécue aux explosions. Passez à la deuxième pièce et procédez de la même façon. Explosez toutes les bouteilles de gaz au bon moment puis neutralisez les Infectés qui ont pu résister. Sortez enfin par les portes en face pour arriver directement dans la pièce où se trouve Titus.

Labyrinthe démoniaque

Titus veut que vous lui rendiez un dernier service. Vous devez trouver un moyen pour atteindre l'armurerie dans le Bloc B. Suivez le chemin tracé sur votre radar et descendez par les escaliers au sous-sol. Avancez dans les couloirs en tuant les monstres sur votre passage. En arrivant à la passerelle, au lieu de descendre les escaliers comme l'indique le radar, défoncez plutôt la porte en face.

Eliminez les policiers qui vous tirent dessus puis continuez à avancer. Vous arriverez à la laverie qui est infestée de zombie. Heureusement vous êtes à l'étage, ainsi ils ne peuvent pas vous atteindre. Explosez les bouteilles de gaz pour griller les morts-vivants ensuite empruntez les escaliers à gauche.

Continuez à avancer par le seul chemin possible et en arrivant à l'armurerie, vous constaterez que sa porte est bloquée. Traversez le couloir à droite et sortez par la porte en face. Descendez les escaliers et suivez la trajectoire sur le radar qui mène à la salle de contrôle.

Ici, il y aura un changement de plan. Entrez par la porte arrière de la salle de contrôle qui vient de s'ouvrir. Descendez les escaliers et aventurez-vous dans les égouts. Suivez toujours le chemin tracé sur le radar jusqu'à ce que vous arriviez à une échelle. Grimpez pour atterrir dans les douches. Ramassez la carte d'identification au sol ensuite quittez la pièce par la porte en face.

Rejoignez Jin et Yerema au fond du couloir à droite et après une brève discussion, accompagnez-les jusqu'à l'ascenseur.

A la poursuite du lapin blanc

Lorsque vous repreniez votre connaissance, suivez le chemin tracé sur le radar et traversez les longs couloirs infestés de zombies. Ne les affrontez surtout pas. Ils sont forts et nombreux. Courez en évitant leurs coups jusqu'à ce que vous

atteigniez les escaliers qui mènent directement au toit.

Au bord du gouffre

Sur le toit, vous pouvez récupérer des kits de secours, des grenades et des munitions sur les deux cotés, gauche et droite. Commencez par éliminer les soldats de White qui se cachent derrière les murets.

Pour le moment ne vous occupez pas de White qui se trouve sur l'hélipade, esquivez juste ses tirs.
Prenez ensuite le couloir en face tout en éliminant les zombies qui débarquent de partout. Montez enfin les escaliers à gauche et observez la cinématique.

White se transformera en un redoutable Infecté que vous devez neutraliser. Sa vitesse et ses coups puissants ne vous laissent même pas le temps de réagir. Cette tâche sera extrêmement difficile. Le seul moyen pour lui infligé des dégâts critiques est de lui balancer des bombes ou bien de faire exploser les bouteilles de gaz et les barils dans la cour en bas. N'oubliez pas bien sure d'utiliser votre spécialité qui lui fera diminuer au moins la moitié de sa jauge de vie.

Les coups de pieds n'ont aucun effet sur lui, donc préférez les sauts en arrière pour esquiver ses coups.

Quêtes secondaires

Le Boucher de Banoi

Dans la cantine de la prison, parlez à Angel qui vous préviendra à propos d'un psychopathe qui terrorise le reste des prisonniers. Il vous engage alors pour mettre fin à la folie de ce dernier. Suivez le chemin tracé sur le radar. Avancez dans le couloir et franchissez la grille pour atteindre enfin le bureau du Boucher. Attendez que la porte se déverrouille pour entrer. Un simple coup le mettra à terre. Rapportez la nouvelle à Angel pour qu'il vous récompense.

Acide à gogo

Vous devez d'abord terminer la quête principale " La ligne verte " pour pouvoir progresser dans cette mission.

Retrouvez Dreyfus, l'homme assis dans la cantine de la prison.

Il vous demande de lui apporter de la drogue car il est en manque. Rendez-vous alors dans le bloc A et montez à l'étage. Entrez dans la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la cellule du dealer. Redescendez au rez-de-chaussée et entrez dans la pièce indiquée sur votre radar. Vous trouverez les petits sachets de drogue sous le matelas du lit à gauche, derrière un bout de métal dans la monture du même lit, dans les toilettes et au-dessus du lavabo. Ramenez le tout à Dreyfus.

Armurerie verrouillée

Au cours de la quête principale " Full metal jacket ", vous ferez la connaissance de Kevin, le prisonnier debout en face de l'armurerie.

Ce dernier à besoin de la clé de cette boutique d'armes pour vous faire entrer. Cette clé est en possession de deux hommes de la police qui se trouvent dans le bureau pas loin de l'armurerie. Rendez-vous là-bas avec une arme à feu à la main et abattez-les. Ramassez le passeport sur le meuble derrière le bureau et ramenez-le à Kevin.

Maintenant repoussez les zombies qui débarquent par la double porte du couloir. Vous pouvez vous en débarrasser d'un seul coup, en explosant la bouteille de gaz à droite au bon moment.

Folie douloureuse

Cette mission ne sera disponible qu'après avoir achevé la quête principale " Full metal jacket ". Parlez à Harland,

l'homme debout à côté du bureau de Titus. Il recherche de la Thorazine pour son ami souffrant. Montez au premier étage et tournez tout de suite à droite en haut de l'escalier. Entrez dans l'infirmerie à gauche et récupérez la petite bouteille de Thorazine sur l'étagère derrière la porte. Il ne vous reste qu'à la ramener à Harlan.

POSITION DES PLANS DE FABRICATION

Dans Dead Island, des plans de fabrication sont dispersés un peu partout sur l'île. Voici l'emplacement de certains de ces plans :

Création de munitions de pistolet

Se situe dans le commissariat de Moresby : dans la première pièce contenant un établi de fabrication et réparation.

Création de munitions de fusil

Se situe dans le commissariat de Moresby : lorsque vous irez chercher les documents pour kim, utilisez l'ordinateur, cela débloquera la porte du fond et donnera accès à la pièce contenant une boite d'armes et les plans.

Création de munitions de carabine

Se situe dans la jungle : au village du viaduc, une dame vous demande de trouver son fils, mission rapide puisque vous pouvez faire un voyage rapide vers le village près de la rivière où il se trouve (cabane en hauteur) et revenir tout de suite vers elle aussi par voyage rapide.

Mod cobra carabine

Se situe dans le village du viaduc : vous devez accepter la mission de récupération de la caméra de la journaliste pour le recevoir.

Mod inferno pistolet

Se situe dans la ville de Moresby : dans le supermarché de la ville de Moresby, dans la dernière pièce avant de manipuler le tire-palette.

Mod inferno fusil

Se situe dans la jungle : dans le premier bunker sur votre droite quand vous arrivez dans la jungle pour la première fois et escortez Jin, le type vous demandera alors un kit de soin (moyen ou supérieur).

Création de cocktails molotov

Se situe dans l'hôtel de la station balnéaire : dans la pièce où se trouve un assassin au moment de réactiver les pare-feu de l'hôtel au sol.

Mod cobra fusil

Se situe près du laboratoire : dans la cabane du scientifique pour lequel on doit aller chercher son ordinateur portable.

Mod cobra pistolet

Se situe dans le laboratoire : la mission est disponible après avoir cherché les échantillons de tissus infectés des scientifiques, le type vous demandera alors d'aller chercher un produit au même endroit où vous êtes allé chercher les

produits chimiques.

N.B.: Les cocktails molotov et le mod inferno pistolet sont inaccessibles une fois les missions terminées, à moins de se connecter à un joueur se trouvant dans ces endroits ou d'attendre de commencer un deuxième tour.

UTILISER LES KAMIKAZES COMME PROJECTILES EXPLOSIFS !

Il n'y a qu'avec la BATTE HOME RUN (outil de développeur obtenu avec un des crânes) que les kamikazes n'explosent pas quand on les frappe...

Du coup, en se plaçant dans la bonne direction, on peut les envoyer exploser là où on le décide !

Bien sûr, il faut que la batte donne le meilleur d'elle-même, et ne pas tomber sur une de ces rares fois ou les armes avec effets ne font que frapper... Mais avec les kamikazes, systématiquement, ça fonctionne !

LES CRÂNES

Crâne marron

Pour le trouver =>

Utilisez le voyage rapide pour vous rendre au Bunker 2.
Une fois là-bas il vous suffit de vous glisser dans la plaque d'égouts du bunker.
Ensuite visitez la pièce voisine, avec un graffiti au mur. Le crâne marron se situe dans cette pièce.

Pour le déposer =>

En partant du centre de sauvetage, descendez sur la plage pour la longer sur la gauche.
Plus loin vous allez croiser et passer sous un portique.
Escaladez ensuite la montagne juste à gauche du portique tout en repérant des signes (flèches marrons) sur les rochers.
Une fois en haut vous trouverez un autel où doit être placé le crâne.

Récompense => Developer's 666 craft

Crâne orange

Pour le trouver =>

Il se situe dans un caddie sous un escalier du supermarché. Vous pouvez l'avoir directement dans la quête "Un petit tour au supermarché".

Pour le déposer =>

L'autel correspondant à ce crâne se trouve dans les égouts.

Depuis la mairie, entrez dans les égouts menant au supermarché.
Ensuite montez l'échelle de la première salle des égouts, celle dans laquelle vous arrivez.
Il se trouve un zombie en haut, adossé contre le mur.
Ensuite franchissez la porte de droite, remarquez la flèche orange au dessus.
Posez le crâne trouvé dans le caddie sur l'autel que vous trouverez dans le coin de la petite pièce.

Récompense => developer's no 1 craft

Crâne violet

Pour le trouver =>

En partant de l'église il vous faut descendre le parvis pour remonter après la rue en face et atteindre le pont pour finir.
Entrez dans le canal à droite du pont et trouvez l'entrée des égouts la plus proche.
Une fois dans l'égout prenez à droite et ouvrez la grille.
Traversez ensuite la vapeur et à la prochaine intersection prenez à droite pour passer une nouvelle grille.
Vous tomberez alors dans une salle avec des produits chimiques verts renversés.
Escaladez l'échelle pour vous retrouver à l'étage d'un autel à la mémoire d'une femme et d'une fillette où se trouve le crâne.

Pour le déposer =>

Une fois de retour à la ville rendez-vous à la maison de la quête "Trouble-fête".
Entrez et montez à l'étage dans l'appartement de la femme.
Dans la cuisine vous devrez pouvoir poser le crâne sur la plaque de cuisson.

Récompense => Developer's no 4 craft

Crâne vert

Pour le trouver =>

Il se trouve près de la plage qui n'est pas très loin du bunker 6.
Escaladez ensuite les quelques rochers sur la colline près de l'épave de l'embarcation.
Vous y trouverez le crâne vert dans une valise sur l'un des rochers.

Pour le déposer =>

Pour le déposer commencez déjà par vous rendre au supermarché.
Une fois à l'intérieur du magasin prenez tout de suite à droite pour longer le mur et trouver un rayon avec les ours en peluche.
Posez le crâne au milieu du rayon, sur l'un des nounours.

Récompense => developer's no 2 craft

Crâne bleu

Pour le trouver =>

Rendez-vous dans la maison de la quête secondaire "Trouble-fête".
Dans l'appartement de la femme à l'étage, allez dans la salle de bain à droite.
Vous verrez une armoire derrière la porte, dedans s'y cache le crâne bleu.

Pensez à briser la vitrine pour l'obtenir.

Pour le déposer =>

En partant du centre de sauvetage, encore une fois, descendez ensuite sur la plage et longez sur la droite.
Une fois que vous êtes arrivé au bunker 6 vous y verrez José Garcia en difficulté.
Une fois que vous aurez éliminé les zombies, ce dernier vous laissera entrer dans le bunker, pour ressortir dans un autre.
Montez l'échelle dans la salle, emparez-vous d'une bouteille de gaz.
Jetez-la en bas et finissez par la déposer devant la porte dans le coin.
Tirez dessus afin que la porte explose, puis entrez dans la pièce.
Déposez ensuite le crâne à l'endroit montré par la flèche bleu.

Récompense => developer's no 3 craft

ARGENT FACILE ET RAPIDE

Cette astuce vous permet de gagner de l'argent assez rapidement. Elle est conseillée aux joueurs dont le personnage possède des armes de haut niveau tuant les zombies assez rapidement, ce qui vous permettra d'accélérer le mouvement même si elle est accessible aux autres.

Dans le laboratoire, commencer la quête secondaire "Sans électricité" auprès de Will. Une fois le premier objectif (récupérer le fusible dans l'entrepôt) rempli, mettez pause pour charger le dernier point de sauvegarde. Vous allez donc vous retrouver devant la porte à forcer pour entrer dans l'entrepôt. Faites attention qu'il n'y ait pas de zombies à l'extérieur avant de briser la porte. Cette astuce est pratique car le berserker à l'intérieur va respawner, il porte assez souvent de grosses sommes d'argent que vous pouvez reprendre à chaque fois, ainsi que la somme d'argent sur le cadavre du noyé. L'atelier vous permet lui de réparer vos armes à chaque fois. De plus cette astuce est utile d'une part grâce au fait que chaque berserker tué vous rapporte des points d'xp conservés, ensuite parce qu'il peut aider à gagner le défi "Maîtriser la colère" et que si le berserker vous tue, en revenant au dernier point de sauvegarde vous ne perdrez pas l'argent de votre mort. Donc cette astuce est totalement bénéfique.

La seconde solution, toujours dans le laboratoire, consiste à jouer sur les voyages rapides pour que les sommes dans les coffres à différents endroits des salles respawnent tout le temps.

Ces deux astuces peuvent vous aider à obtenir le défi "Richesse" donnant 1 000 000 d'xp au niveau 4/4.

Dead Island : Ryder White

© Deep Silver / Techland 2012

RÉUSSIR LA 4ÈME QUÊTE

Pour réussir très facilement la 4ème quête "Fuyons Banoi" (Escape from Banoi), il y a une méthode très simple qui ne nécessite de tuer que 3-4 zombies.

Une fois que vous êtes sur le toit qui est rempli d'armes, prenez si besoin trousses de secours et munitions mais ne vous attardez pas. Contentez-vous de courir tout droit en direction du muret, derrière lequel se trouve le bus. Sautez du toit pour atterrir sur le muret. Si vous ratez votre saut, laissez-vous mourir et vous recommencerez depuis le toit. Une fois que vous avez atterri sur le muret, vous constaterez que les hordes de zombies ne déferlent pas. Restez donc tranquillement sur le mur et contentez-vous de tuer les 3-4 zombies qui viendront éventuellement au pied du mur, sans pour autant escalader celui-ci. Patientez sans bouger et, au bout de quelques minutes, l'hélicoptère viendra vous chercher. Attendez donc qu'il ne vous parle plus et qu'il commence à se baisser pour remonter jusqu'à lui rapidement. Repérez donc les échelles avant de sauter du muret et foncez sur le côté gauche pour les emprunter. Les hordes de zombies commenceront alors à se manifester et il vous faudra grimper à l'échelle rapidement. Ne vous occupez pas des zombies, montez et placez-vous sous l'hélico pour terminer ce chapitre.

Dead or Alive 4

© Tecmo / Team Ninja 2006

PERSONNAGES BONUS

Helena (seul perso bonus jouable en mode histoire)
Terminez le mode histoire avec les 16 personnages.

Ein
Terminez le mode histoire avec Hitomi.

Gen Fu
Terminez le mode histoire avec Eliot.

Leon
Terminez le mode histoire avec Zack.

Nicole (Spartan 458 - personnage du jeu Halo)
Terminez le mode histoire avec Helena.

Tengu
Terminez le mode "Time attack" avec tous personnages (même avec les perso bonus).

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Biolab Core
Terminez le mode histoire une fois.

Station Nassau
Terminez le mode histoire avec Helena pour débloquer ce niveau très semblable au premier stage d'Halo 2 (le hangar).

Tatami
Débloquer toutes les voix et tous les costumes (voir ci-dessous) et achevez le mode histoire avec les 16 personnages et Helena.

LES COSTUMES

Il est possible de débloquer des costumes alternatifs pour vos personnages. Pour ce faire, il faut terminer le mode histoire (ou le mode Time attack pour les personnages bonus qui n'ont pas accès au mode histoire) avec un costume pour débloquer la tenue suivante et ainsi de suite. Voici pour chaque personnage le nombre de costumes existants (C=costume)

Personnages avec lesquels il faut finir le mode histoire

Ayane	C3, C4, C5, C6
Bass	C3, C4
Bayman	C3
Brad Wong	C3
Christie	C3, C4
Elliot	C3, C4
Hayabusa	C3, C4
Hayate	C3, C4
Helena	C3, C4, C5
Hitomi	C3, C4, C5, C6, C7, C8
Jann Lee	C3, C4
Kasumi	C3, C4, C5, C6, C7
Kokoro	C3, C4, C5, C6, C7
La Mariposa	C3, C4, C5
Leifang	C3, C4, C5, C6, C7
Tina	C3, C4, C5
Zack	C3, C4

Personnages avec lesquels il faut finir le mode time attack

Ein	C3, C4
Genfu	C3, C4
Leon	C3, C4
Spartan-458	C3, C4, C5, C6, C7

LES VOIX

Chaque personnage a sa propre voix pour les annonces (Get Ready ? KO ! ...etc....). Pour les débloquer, il faut compléter les exercices de chacun dans le mode sparring. Lorsque vous aurez débloqué le System Voice pour les 21 personnages, vous obtiendez le System Voice pour le boss de fin Alpha-152.

VARIANTES VESTIMENTAIRES

Jouer avec Hitomi en Blonde
Appuyez sur X tout en choisissant son costume 8

Le masque de Mariposa
- Appuyez sur X tout en choisissant un de ses costumes pour qu'elle ne porte pas de masque
- Appuyez sur X tout en choisissant son costume 4 pour qu'elle porte un masque

Mettre des lunettes à Lei Fang
Appuyez sur Y tout en choisissant un de ses costumes

NIVEAUX ALTERNATIFS

Tout comme pour les costumes, il est possible de débloquer des variantes des arènes en choisissant les différents stages. Appuyez simplement sur X ou Y lorsque vous validez votre sélection pour changer certains éléments des niveaux.

SUCCÈS

5 défaites sur DOA Online (0)

Vous avez perdu 5 fois de suite sur DOA Online.

10 défaites sur DOA Online (0)

Vous avez perdu 10 fois de suite sur DOA Online.

20 défaites sur DOA Online (0)

Vous avez perdu 20 fois de suite sur DOA Online.

Grade "D" (0)

Vous avez reçu le grade "D" sur DOA Online.

0G Grade "E" (0)

Vous avez reçu le grade "E" sur DOA Online.

Mode Histoire terminé (10)

Jouez au mode Histoire.

Bronze Contre la montre (solo) (10)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

Bronze Contre la montre (deux) (10)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

Bronze en mode Survie (solo) (10)

Battez un grand nombre d'adversaires (20) en mode Survie.

Bronze en mode Survie (deux) (10)

Battez un grand nombre d'adversaires (20) en mode Survie.

Temps de jeu total : 5 heures. (10)

Jouez à plusieurs modes.

10 victoires en DOA en ligne (10)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

5 vict. d'affilée DOA en ligne (10)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

Etoile de Bronze (10)

Victoire sur DOA Online (10 à 14 victoires d'affilée).

Argent Contre la montre (solo) (20)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

Argent Contre la montre (deux) (20)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

Temps de jeu total : 10 heures. (20)

Jouez à plusieurs modes.

50 victoires en DOA en ligne (20)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

Rang « B » atteint (20)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

Etoile d'Argent (20)

Victoire sur DOA Online (15 à 19 victoires d'affilée).

Argent en mode Survie (solo) (25)

Battez un grand nombre d'adversaires (50) en mode Survie.

Argent en mode Survie (deux) (25)

Battez un grand nombre d'adversaires (50) en mode Survie.

Tous les articles ramassés (25)

Jouez au mode Survie.

10 vict. d'affilée DOA en ligne (25)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

Tous les modes Histoire terminés (30)

Jouez au mode Histoire.

100 victoires en DOA en ligne (30)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

Rang « A » atteint (30)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

30G Etoile d'Or (30)

Victoire sur DOA Online (20 victoires d'affilée ou plus).

Or Contre la montre (solo) (40)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

Or Contre la montre (deux) (40)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

Or en mode Survie (solo) (40)

Battez un grand nombre d'adversaires (80) en mode Survie.

Or en mode Survie (deux) (40)

Battez un grand nombre d'adversaires (80) en mode Survie.

20 vict. d'affilée DOA en ligne (40)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

Rang « S » atteint (40)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

100 heures de jeu (40)

Le temps de jeu total est de 100 heures.

Tous les costumes déverrouillés (50)

Jouez aux modes Histoires et Contre la montre et collectionnez les costumes secrets.

100 victoires en Survie (solo) (50)

Battez un grand nombre d'adversaires (100) en mode Survie.

100 victoires en Survie (deux) (50)

Battez un grand nombre d'adversaires (100) en mode Survie.

Rang « SS » atteint (50)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

EFFETS DE COSTUME DE ZACK

Lorsque vous incarnez Zack dans son costume 3, faîtes-lui exécuter son appel. Le costume s'illuminera alors.

Dead or Alive 5

© Tecmo 2012

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Akira Yuki

Battre Akira en mode Story.

Alpha-152

Obtenir 300 titres.

Gen Fu

Compléter le chapitre d'Eliot en mode Story.

Pai Chan

Obtenir 100 titres.

Sarah Bryant

Battre Sarah en mode Story.

COSTUMES SECRETS

Christie (maillot de bain)

Terminer le parcours Legend (match solo) en Time Attack avec Christie sans utiliser de crédit.

Kasumi (veste noire)

Terminer le chapitre True Kasumi en mode Story.

Kasumi (kimono)

Réussir le combat Kasumi vs. Christie dans le chapitre True Kasumi en mode Story.

Lisa (maillot de bain)

Terminer le parcours Legend (match solo) en mode Survie avec Lisa.

Tina (maillot de bain)

Terminer le parcours Legend (match solo) en mode Arcade avec Tina sans utiliser de crédit.

MODIFIER L'APPARENCE DES PERSONNAGES

Note : Cette astuce ne concerne que certains personnages.

Coiffure

A l'écran de sélection des costumes, maintenez enfoncée l'une des deux gâchettes tout en appuyant sur l'un des trois boutons d'action pour changer de style de coiffure.

Accessoires

A l'écran de sélection des costumes, maintenez Gauche ou Droite tout en appuyant sur l'un des trois boutons d'action pour changer d'accessoire.

Sous-vêtements (femmes uniquement)

A l'écran de sélection des costumes, appuyez sur l'un des boutons d'action pour changer de sous-vêtements.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Guerrier Ultime

Terminez au choix le Mode Arcade, le Mode Survival ou bien le Mode Time Attack au niveau Champion.

Maître

Terminez au choix le Mode Arcade, le Mode Survival ou bien le Mode Time Attack au niveau Guerrier Ultime.

Légende

Terminez au choix le Mode Arcade, le Mode Survival ou bien le Mode Time Attack au niveau Maître.

MODIFICATION DES VOIX

Chaque personnage a sa propre voix pour les annonces (Get Ready ? KO ! etc...). Pour les débloquer, il faut compléter les exercices de chacun dans le Mode Sparring.

A noter que les doubleurs changent selon le réglage des voix japonaises ou anglaises dans les Options.

SUCCÈS

Combat de divertissement - 10 G

Faites votre premier combat hors Entraînement ou mode Versus.

Rivaux - 20 G

Enregistrer 5 combattants dans votre liste de combattants.

Brochette d'adversaires - 20 G

Combattre 10 fois en ligne.

Fricassée d'adversaires - 30 G

Combattre 100 fois en ligne.

DOA5, c'est toute ma vie - 50 G

Combattre 1000 fois en ligne.

Mon combat, mes règles - 10 G

Créer votre salon.

Sors de là et viens te battre ! - 10 G

Faire un match de salon.

Pour de vrai - 10 G

Faire un match avec classement.

En plein dedans - 10 G

Faire un match simple.

À tes souhaits ! - 20 G

Activer la zone dangereuse spéciale dans Le Show.

Tango Kilo November - 20 G

Activer la zone dangereuse spéciale dans Attention danger.

Tu l'auras voulu ! - 20 G

Affronter dix personnes sur invitation.

Où tu veux, quand tu veux - 30 G

Affronter 50 personnes sur invitation.

Premier duel - 20 G

Envoyer un défi de duel à un membre de votre liste de combattants.

Akira Yuki - 20 G

Débloquer Akira.

Sarah Bryant - 20 G

Débloquer Sarah.

Arcade terminée - 10 G

Terminer un parcours en mode Arcade.

Maître de l'Arcade - 30 G

Terminer tous les parcours en mode Arcade.

Contre-la-montre terminé - 10 G

Terminer un parcours en mode Contre-la-montre.

Maître du Contre-la-montre - 30 G

Terminer tous les parcours en mode Contre-la-montre.

Survie terminée - 10 G

Terminer un parcours en mode Survie.

Maître de la Survie - 30 G

Terminer tous les parcours en mode Survie.

Jeune guerrier - 20 G

Faire 10 matchs en mode Versus.

Le combat n'a pas de fin - 30 G

Faire 100 matchs en mode Versus.

Dur entraînement - 20 G

Jouer en mode Entraînement pendant une heure.

Exercices de débutant - 20 G

Exécuter tous les coups en Entraînement aux commandes

Sur le bord du siège - 10 G

Jouer en mode Spectateur.

Guerrier, connais-toi toi-même - 10 G

Voir vos résultats dans Record de combat.

Ah, les souvenirs - 10 G

Voir vos photos dans l'album.

Dites Ouistiti ! - 10 G

Prendre une photo en mode Spectateur.

Comment on se bat ? - 10 G

Afficher la liste des coups.

Comment combattre comme un pro ? - 10 G

Afficher la description des coups.

Un combat mémorable - 10 G

Sauvegarder un ralenti.

La sécurité d'abord - 10 G

Désactiver les zones dangereuses sur l'écran de sélection de niveau.

Combattre avec élégance - 50 G

Débloquer tous les costumes.

Première équipe - 10 G

Faire un combat en duo.

Le pouvoir des duos - 30 G

Réussir 50 types de projections spécifiques des personnages en duo.

Ça va péter - 10 G

Réussir un Coup puissant.

Belle descente - 10 G

Réussir une attaque lors d'un Cliffhanger.

Le retour du Cliffhanger - 10 G

Réussir à bloquer une attaque lors d'un Cliffhanger.

Je lis tous les coups - 20 G

Gagner sans prendre de dégâts.

L'échec enseigne la victoire - 20 G

Voir les poses de vaincu de tous les personnages.

Insomnie - 20 G

Voir toutes les cinématiques du mode Histoire sans en ignorer une seule.

Maître DOA5 - 100 G

Débloquer tous les succès.

Succès secrets

L'hyper clone ultime - 50 G

Débloquer Alpha-152

Le rideau se lève - 10 G

Terminer le prologue en mode Histoire.

Bataille de ninjas - 20 G

Terminer « Kasumi - 2e partie » en mode Histoire.

Et puis, C'EST arrivé ! - 30 G

Terminer tous les chapitres en mode Histoire.

CHOISIR LA POSE D'ENTRÉE ET DE VICTOIRE

Il est possible de choisir la pose d'entrée ou de victoire qu'exécutera le personnage.

Pour la pose d'entrée, maintenez Y ou B juste avant l'entrée de votre personnage.
Pour la pose de victoire, maintenez Y, X, ou B juste après avoir mis KO votre adversaire.

À noter que pour certains personnages (comme Hitomi, Lisa, Ayane, Sarah ou Pai), maintenir B permet d'obtenir la pose de victoire Greatest.

Dead or Alive : Xtreme 2

© Tecmo / Team Ninja 2006

SUCCÈS

Collection légère de Hitomi (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Hitomi !

Avoir 2 amis (Hitomi) (20)

Se faire deux amis avec Hitomi.

Avoir 4 amis (Hitomi) (20)

Se faire quatre amis avec Hitomi.

Avoir 6 amis (Hitomi) (20)

Se faire six amis avec Hitomi.

Collection complète de Hitomi (20)

Rassemblez tous les maillots avec Hitomi !

Collection de star de Leifang (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Leifang !

Avoir 2 amis (Leifang) (20)

Se faire deux amis avec Leifang.

Avoir 4 amis (Leifang) (20)

Se faire quatre amis avec Leifang.

Avoir 6 amis (Leifang) (20)

Se faire six amis avec Leifang.

Collection complète de Leifang (20)

Rassemblez tous les maillots avec Leifang !

Collection légère de Kasumi (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Kasumi !

Avoir 2 amis (Kasumi) (20)

Se faire deux amis avec Kasumi.

Avoir 4 amis (Kasumi) (20)

Se faire quatre amis avec Kasumi.

Avoir 6 amis (Kasumi) (20)

Se faire six amis avec Kasumi.

Collection complète de Kasumi (20)

Rassemblez tous les maillots avec Kasumi !

Collection jolie de Kokoro (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Kokoro !

Avoir 2 amis (Kokoro) (20)

Se faire deux amis avec Kokoro.

Avoir 4 amis (Kokoro) (20)

Se faire quatre amis avec Kokoro.

Avoir 6 amis (Kokoro) (20)

Se faire six amis avec Kokoro.

Collection complète de Kokoro (20)

Rassemblez tous les maillots avec Kokoro !

Collection charmante d'Ayane (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Ayane !

Avoir 2 amis (Ayane) (20)

Se faire deux amis avec Ayane.

Avoir 4 amis (Ayane) (20)

Se faire quatre amis avec Ayane.

Avoir 6 amis (Ayane) (20)

Se faire six amis avec Ayane.

Collection complète d'Ayane (20)

Rassemblez tous les maillots avec Ayane !

Collection sauvage de Christie (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Christie !

Avoir 2 amis (Christie) (20)

Se faire deux amis avec Christie.

Avoir 4 amis (Christie) (20)

Se faire quatre amis avec Christie.

Avoir 6 amis (Christie) (20)

Se faire six amis avec Christie.

Collection complète de Christie (20)

Rassemblez tous les maillots avec Christie !

Collection explosive de Tina (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Tina !

Avoir 2 amis (Tina) (20)

Se faire deux amis avec Tina.

Avoir 4 amis (Tina) (20)

Se faire quatre amis avec Tina.

Avoir 6 amis (Tina) (20)

Se faire six amis avec Tina.

Collection complète de Tina (20)

Rassemblez tous les maillots avec Tina !

Collection de star d'Helena (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Helena !

Avoir 2 amis (Helena) (20)

Se faire deux amis avec Helena.

Avoir 4 amis (Helena) (20)

Se faire quatre amis avec Helena.

Avoir 6 amis (Helena) (20)

Se faire six amis avec Helena.

Collection complète d'Helena (20)

Rassemblez tous les maillots avec Helena !

Collection tropicale de Lisa (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Lisa !

Avoir 2 amis (Lisa) (20)

Se faire deux amis avec Lisa.

Avoir 4 amis (Lisa) (20)

Se faire quatre amis avec Lisa.

Avoir 6 amis (Lisa) (20)

Se faire six amis avec Lisa.

Collection complète de Lisa (20)

Rassemblez tous les maillots avec Lisa !

Succès secret (100)

Continuez à jouer pour débloquer ce succès.

Dead Rising

© Capcom 2006

LES 6 FINS

Voici les conditions que vous devez remplir pour voir les différentes fins du mode "72 heures". La meilleure est la fin A, la pire la fin F.

Fin A

Résolvez toutes les affaires, parlez à Isabella à 10h du matin et revenez à l'héliport à minuit le 22.

Fin B

Ne résolvez pas toutes les affaires mais soyez à l'heure à l'héliport.

Fin C

Résolvez toutes les affaires, mais ne parlez pas à Isabella à 10h le dernier jour.

Fin D

Soyez prisonnier des forces spéciales à minuit le 22.

Fin E

Ne venez pas à l'héliport et ne résolvez pas toutes les affaires.

Fin F

Ne récupérez pas toutes les bombes de Carlitos à l'acte 7-2.

ARMES ET OBJETS BONUS

Une fois débloqués, vous trouverez les objets suivants dans des sacs placés derrière le conduit d'aération de la salle de sécurité.

Ceinture de munitions

Débloquer le succès Mitrailleur.

Sabre laser

Débloquer le succès Survivant 5 jours.

Véritable mega buster

Débloquer le succès Exterminateur.

Gants de boxe d'Arthur

Débloquer le succès Survivant 7 jours.

Casquette de flic

Débloquer le succès Saint.

Chapeau blanc

Débloquer le succès Sondeur.

Masque de hockey

Débloquer le succès Collection PP.

Costume de prisonnier

Débloquer le succès Voleur de voitures.

Uniforme d'employé mâle

Débloquer le succès Transmetteur.

Bottes de catcheur

Débloquer le succès Brisefer.

Slip de catcheur

Débloquer le succès Champion de karaté.

Bottes Mega Man

Débloquer le succès Incassable.

Maillot Mega Man

Débloquer le succès Punisseur.

Bottes des Forces Spéciales

Débloquer le succès Soldat Légendaire.

Uniforme des Forces Spéciales

Débloquer le succès Anticoptère.

Débloquer le Cocktail Molotov

Quand Paul est en feu, prenez l'extincteur pour lui venir en aide. Amenez ensuite Paul dans la salle de sécurité. Il vous appelera un peu plus tard afin de vous fournir des cocktails molotov en quantité illimitée.

SUCCÈS

Chasseur de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 1000 Zombies.

Tueur de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 10 000 Zombies.

Exterminateur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 53 594 Zombies.

Strike ! (20)

TYPE : 1 session REQ : Renverser au moins 10 Zombies avec des boules de bowling.

Pluie de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Renverser au moins 30 Zombies avec un parasol.

Mardi gras (20)

TYPE : 1 session REQ : Mettre des masques à au moins 10 Zombies.

Champion de karaté (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 1000 Zombies à mains nues.

Auto-défense (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 1 psychopathe.

Pacificateur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 5 psychopathes.

Punisseur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 10 psychopathes.

Soldat légendaire (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 10 soldats des Forces Spéciales.

Anticoptère (20)

TYPE : 1 session REQ : Réussir à repousser un hélicoptère.

Guide touristique (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 8 survivants en même temps.

Frank le gigolo (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 8 survivantes en même temps.

Humaniste (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 10 survivants hors du centre.

Saint (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 50 survivants hors du centre.

Sauveteur (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 20 survivants hors du centre.

Collection (20)

TYPE : Total REQ : Collectionner tous les portraits dans le CARNET.

Gourmet (20)

TYPE : 1 session REQ : Goûter à toutes les nourritures disponibles dans le centre commercial.

Brisefer (20)

TYPE : Total REQ : Casser au moins 100 objets.

Cartouchière (20)

TYPE : 1 session REQ : Tirer au moins 1000 balles.

Mitrailleur (20)

TYPE : 1 session REQ : Ne pas rater la cible avec une mitrailleuse.

Photo-reporter (20)

TYPE : 1 session REQ : Marquer au moins 1500 PP avec une seule photo.

Artiste (20)

TYPE : 1 session REQ : Marquer au moins 3000 PP avec une seule photo.

Photo de groupe (20)

TYPE : 1 session REQ : Obtenir 50 Marqueurs de cible avec l'appareil photo.

Portraitiste (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 10 survivants.

Sondeur (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 50 survivants.

Photo-psycho (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 4 psychopathes.

Psycho-collection (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 10 psychopathes.

Collection PP (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier tous les autocollants PP.

Photo-snuff B (20)

TYPE : 1 session REQ : Réussir à photographier le zombie Brad.

Photo-snuff J (20)

TYPE : 1 session REQ : Réussir à photographier le zombie Jenny

Transmetteur (20)

TYPE : 1 session REQ : Répondre à tous les appels d'Otis.

Homme au foyer (20)

TYPE : 1 session REQ : Passer au moins 24 heures à l'intérieur.

Homme des bois (20)

TYPE : 1 session REQ : Passer au moins 24 heures à l'extérieur.

Chuteur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tomber d'une hauteur d'au moins 5 mètres.

Marathonien (20)

Type : Total REQ : Parcourir 42,195 km.

Voleur de voiture (20)

TYPE : 1 session REQ : Voler le véhicule des prisonniers.

Cascade en voiture (20)

TYPE : 1 session REQ : Sauter en voiture à au moins 10 mètres de distance.

Cascade en moto (20)

TYPE : 1 session REQ : Sauter en moto à au moins 10 mètres de distance.

Un mec élégant (20)

TYPE : Total REQ : Essayer au moins 20 costumes différents.

Essayeur (20)

TYPE : Total REQ : Essayer tous les costumes disponibles dans le centre commercial.

Route de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Parcourir au moins 10 mètres sur le dos des Zombies avec Zombie-Monte.

Niveau max (20)

TYPE : Total REQ : Atteindre le niveau 50.

Incassable (20)

TYPE : 1 session REQ : Arriver à la vraie fin sans être mis KO.

Mode Extra (20)

TYPE : 1 session REQ : Résoudre les CAS et être à l'héliport à midi.

Mode 8 (20)

TYPE : 1 session REQ : Arriver à la vraie fin.

Survivant 3 jours (20)

TYPE : 1 session REQ : Survivre au moins 72 heures.

Survivant 5 jours (20)

TYPE : 1 session REQ : Survivre au moins 5 jours.

Survivant 7 jours (20)

TYPE : 1 session REQ : Survivre au moins 7 jours.

OBTENIR LE SUCCÈS EXTERMINATEUR

Le succès Exterminateur (Zombie Genocider) est long à obtenir, il faut être patient, persévérant et prudent. Il faut en effet tuer 53 594 zombies pour le déverrouiller, le nombre exact d'habitants de Willamette mentionné par Ed votre pilote dans la cinématique de départ. Ce succès vous fait gagner le Vrai Megaman Buster, très utile pour arriver à bout des psychopathes rapidement et autre...

Si vous souhaitez obtenir un maximum de PP durant le processus, équipez-vous des livres ci-dessous.

Mentionnés dans l'ordre d'acquisition :

- Livre d'épouvante n°2 chez Bachman's Bookporium (P108)
- Livre d'épouvante n°1 chez The Sinister Read (E201)

Ces deux livres combinés vous feront obtenir +50% de PP supplémentaires lors de votre extermination de zombies et donc fera progresser Frank plus rapidement. Bien sûr si vous êtes déjà au niveau 50, cette astuce est inutile (à moins

que vous souhaitez tout de même obtenir le maximum de PP).

Ceci implique également d'aller jusqu'au CAS 1-3 inclu. Par la suite, dirigez-vous au Parking de Leisure Park pour commencer votre génocide en vous emparant de la décapotable rouge. Vous pouvez alors en fonçant bien droit dans l'entrée du tunnel déverouiller le succès Cascade en voiture (Stunt Driver).

Je vous conseille de sauvegarder tous les 5000 zombies tués pour éviter toute galère en cas de panne accidentelle au milieu d'un tunnel et je vous conseille aussi de faire cette sauvegarde dans les gogues de Paradise Plaza pour pouvoir ainsi prendre la voiture blanche directement en redescendant dans le tunnel.

En résumé, il faut :

- Les livres d'épouvante n°1 & 2
- Prendre la clé de l'entrepôt
- Ignorer les appels d'Otis
- Viser au mieux les bouteilles de gaz pour plus de carnage
- Sauvegarder tous les 5000 zombies tués environ

Une fois la décapotable rouge volée, foncez dans le tunnel direction nord pour écraser la masse de zombies grouillante près de la boucherie et du camion. Je vous conseille une marche arrière circulaire pour tout balayer de manière radicale. Poussez la voiture au maximum jusqu'à ce qu'elle casse (vous pouvez vous éloigner un peu pour que d'autres zombies réaparaissent et ainsi continuer jusqu'à ce que la voiture rende l'âme).

Prenez ensuite le camion pour suivre le chemin tracé en jaune sur la carte. Inutile de pousser le camion jusqu'au bout étant donné qu'il n'est pas maniable. Une fois arrivé à la voiture blanche, échangez puis suivez le tracé blanc. Au premier passage, pensez à prendre la clé de l'entrepôt pour pouvoir accéder aux différentes parties du centre commercial et ainsi faciliter vos sauvegardes.

Par la suite, poussez bien la voiture dans le renfoncement de l'entrepôt pour que d'autres zombies réaparaissent derrière vous. Ensuite en marche arrière, écrasez tout ce petit monde en braquant toujours en marche arrière vers l'est (Paradise Plaza) jusqu'au milieu du couloir à peu près, puis marche avant en balayant tout jusqu'à la sortie du parking pour prendre de nouveau la voiture rouge.

Et ainsi de suite jusqu'à votre 53 594ème zombie...
Ensuite, continuez le jeu comme si de rien était pour obtenir la FIN B pour que ce succès soit validé et ainsi obtenir le Vrai Megaman Buster dans la salle du conduit lors de vos prochaines parties.

Dead Rising 2

© Capcom / Blue Castle Games 2010

PANOPLIE DE CHEVALIER

Réunissez les quatre pièces de la panoplie pour doubler votre énergie. Attention, si vous perdez la moitié de votre énergie, Chuck se retrouvera en sous-vêtements.

Barbe

Cherchez derrière le salon de coiffure "Wave of Style" situé à Royal Flush Plaza.

Armure

Terminez le jeu en découvrant la fin S.

Bottes

Dépensez 2 millions de dollars chez le prêteur sur gages "Moe's Migitations" situé à Platinum Strip.

Heaume

Sauvez Jack dans l'affaire "Meet the Family" et battez-le au poker dans l'affaire "Ante Up".

GAGNER DES NIVEAUX RAPIDEMENT

Cette astuce doit se faire à 2 joueurs. Débrouillez-vous pour avoir 5 survivants qui vous suivent (exemple : les trois du concert et deux autres). Sauvegardez devant la planque et ramenez les survivants. Vous gagnerez à peu près 100 000 pp. Rechargez votre partie. Vous perdrez vos pp mais pas le 2ème joueur ! Recommencez la manipulation plusieurs fois pour arriver au level 50.

COSTUMES CACHÉS

Casque TIR

Remporter 1 million de dollars au TIR online.

Masque de hockey

Utiliser chacune des armes de mêlée sur les zombies.

Tenue de croupier

Essayer tous les vêtements.

Tenue de prisonnier

Eliminer 10 psychopathes.

Tenue TIR

Remporter 5 millions de dollars au TIR online.

Tenue Willamette Mall

Sauver 50 survivants.

Veste de champion

Remporter un épisode TIR.

Vêtements déchirés

Eliminer 1 000 zombies à mains nues.

TENUES SPÉCIALES (DLC)

Lancez une partie en important une sauvegarde issue du contenu téléchargeable Case Zero.

ARGENT FACILE #1

Dès que vous pouvez effectuer une sauvegarde dans le jeu, quittez la partie et recommencez l'histoire. Si vous ne zappez pas la cut-scene, vous pourrez refaire la course et empocher 10 000 dollars en terminant à la première place. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez.

ARGENT FACILE #2

Pour vous permettre de gagner beaucoup d'argent aux machines à sous, il vous faut récupérer les trois magazines de jeux qui augmentent la chance. Il vous faut aussi activer les machines à sous du Yucatan Casino, si cela n'est pas déjà fait.

Le premier magazine se trouve au 1er étage de Royal Flush Plaza, dans la papèterie "Ragazines".
Le deuxième se trouve au 1er étage de Palisades Mall, dans la papèterie "Stan's Large Print Books & Magazines".
Le troisième se trouve à Silver Strip, dans le "Shamrock Casino".

Après avoir récupéré les trois magazines, allez au Yucatan Casino. Si vous n'y êtes encore jamais allé, vous tomberez sur Ted et son tigre Snowflake. Tuez Ted, puis apprivoisez Snowflake en lui lançant des steaks avant qu'il ne vous fonce dessus. Vous trouverez des steaks sur les blocs de pierre dans la verrière. Snowflake sera apprivoisé lorsque

toute sa vie sera régénérée.

Après ça, allez dans le bureau du casino qui se trouve à côté des escalators de l'entrée et parlez à Lenny. Il vous emmènera à l'interrupteur qui active les machines à sous.

Enfin, dans le casino, repérez les machines ayant une liasse de billets devant elles et commencez à jouer. Chaque machine vous fera gagner 5 fois de suite. Les machines qui vous feront gagner le plus d'argent sont les Megaman 10 et les Doctor Green, avec respectivement 5 000 et 2 000 $ par coup.

Vous pourrez aisément vous faire entre 400 000 et 600 000 $ à chaque passage dans le casino.

TOUTES LES FINS

Fin S

Boucler tous les dossiers, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, donner du Zombrex à T.K pendant le dossier 7.

Fin A

Boucler tous les dossiers, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, ne pas donner de Zombrex à T.K pendant le dossier 7.

Fin B

Boucler les dossiers jusqu'au 6.3 mais rater le dossier 6.4, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu.

Fin C

Rater le dossier 1.1, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin D

Rater le dossier 6.1, donner du Zombrex à Katey tout au long du jeu, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin E

Ne pas donner de Zombrex à Katey, attendre l'arrivée de l'armée.

Fin F

Ne pas donner de Zombrex à Katey mais être présent pendant sa transformation, attendre l'arrivée de l'armée.

ARGENT FACILE #3

Cette 3ème solution d'argent facile n'est pas plus compliquée que les autres. Il vous faut avant tout les 3 livres bonus chance aux jeux de hasard :

-Le premier magazine se trouve au 1er étage de Royal Flush Plaza, dans la papèterie "Ragazines".
-Le deuxième se trouve au 1er étage de Palisades Mall, dans la papèterie "Stan's Large Print Books & Magazines".
-Le troisième se trouve à Silver Strip, dans le "Shamrock Casino".

Rendez-vous au Slot Ranch Casino. Une fois sur place, si vous ne connaissez pas l'emplacement de la grande machine à sous sur écran géant, rendez-vous vers le Food Court avant d'entrer dans la petite allée avec les deux tapis roulant où se trouve la machine. Cette machine dispose de deux mises, une de $100 et une de $1000. Au dessus de l'écran géant se trouve le tableau des gains. Utilisez la mise de $1000 pour jouer et vous aurez de fortes chances de tomber d'emblée sur le gain maximum ($100.000). Si ce n'est pas le cas, retentez. Lorsque l'astuce cessera de fonctionner, quittez le casino, puis revenez sur vos pas.

PP FACILES #1

Au centre du Palisades Mall se trouve un toboggan, empruntez celui-ci pour gagner 10.000 PP d'un coup !

PP FACILES #2

Pour cette astuce, vous devez vous munir de la Zombamite (Dynamite + Viande) et obtenir le magazine Horreur 1 qui se situe au fond à gauche dans le magasin Ragazine au 1er étage du Royal Flush Plaza et qui augmente le nombre de PP gagnés de 25 % par zombie tué. Notez que le nombre de PP gagnés avec la Zombamite est de 500 par zombie, combiné au magazine, cela donne 625 PP! Rendez-vous maintenant dans un lieu où il y a une bonne foule de zombie. Je vous conseille l'estrade de concert qui se situe au nord-est du centre de la map qui se représente sur cette dernière par un carré gris situé tout près de deux salles de maintenance, endroit que je vous conseille car vous êtes en hauteur donc les zombies ne peuvent pas vous atteindre. Mettez-vous sur l'estrade, sur le bord nord-ouest, et balancez la Zombamite juste en contrebas (Remarquez la façon dont Chuck lance la Zombamite pour éviter qu'elle ne reste à vos pieds ou qu'elle ne rebondisse pour aller atterrir plus loin). Eloignez-vous quand même un peu pour éviter de prendre des dégats et regardez-les voler dans tous les sens. Comptez vos PP gagnés et vous devriez avoir rempli votre barre d'au moins une moitié !

ZOMBICIDE

Cette astuce vous aidera à faire monter le nombre de zombies tués. Premièrement, enfourchez la moto située en face de l'arena une fois les clés obtenues. Ensuite dirigez-vous vers un endroit où il y a beaucoup de zombies (ex: juste en face des portes de l'arena). Foncez sur les premiers zombies avec votre moto et faites un donut (gâchettes + Joystick analogique gauche orienté vers la droite ou la gauche). Les zombies restants s'avanceront vers vous et mourront au contact de votre moto. En 1h-1h30, vous aurez tué entre 1000 et 2000 zombies, mais attention car la moto s'use vite quand on l'utilise de cette façon. A cela, 2 solutions :
- Soit ne pas vous éloigner et, une fois votre moto détruite, rezoner puis reprendre la moto.
- Soit vous munir du magazine dans la salle tout au fond du Slot Ranch Casino.

ZOMBREX

-Il y a une seringue de Zombrex au fond du Slot Ranch Casino près de la salle de maintenance en hauteur. Montez l'escalier et vous ne devriez pas avoir de mal à la trouver.
-Il y a une autre seringue de Zombrex au centre même du Yucatan Casino. Au dessus des machines à sous, il y a une espèce d'escalier fait de gros blocs. Grimpez-y et vous découvrirez côté sud-ouest du casino une plateforme hexagonale et la seringue se trouve dessus.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Chuck Greene un survivant de l'épidémie de Las Vegas au cours de laquelle il a perdu sa femme. Il s'agit aussi d'un ancien champion de motocross. Il participe à l'événement Terror is Reality pour gagner de l'argent et acheter du Zombrex, une substance vitale à sa fille qui a été mordue dans l'épidémie de Las Vegas.

Le show consiste à conduire une moto équipée de tronçonneuses et à décapiter le plus grand nombre de zombies qui se trouvent dans l'arène. Foncez alors dans la foule de zombies et ciblez ceux qui ont des boules rose sur la tête, ils vous feront gagner des points bonus.

Après la course, sortez du vestiaire et suivez la flèche qui s'affiche en haut de l'écran. Cette flèche vous guide toujours vers l'objectif choisi. Avancez jusqu'aux toilettes qui représentent des points de sauvegarde. Passez ensuite devant les jumelles et utilisez l'ascenseur qui se trouve au fond.

Après la cinématique, la ville est complètement plongée dans le chaos. Les zombies ont réussi à s'échapper et commencent à attaquer les civils. Prenez la batte de baseball et avancez entre les zombies en passant par les civils qui succombent sans que vous ne puissiez les aider.

Avancez, en suivant la flèche, et ramassez les armes au sol si votre batte se brise. Entrez ensuite dans la salle où se trouve Katey, la fille de Chuck. Prenez-la dans vos bras et suivez encore une fois la flèche. Si vous portez quelqu'un vous ne pouvez pas frapper les zombies mais vous pouvez les pousser pour avancer sans craindre qu'ils ne vous attrapent. Continuez d'avancer dans la marée de mort-vivants jusqu'à atteindre la planque.

Trouver du Zombrex pour Katey 1

Après la cinématique, vous recevez une carte de Fortune City et un talkie walkie qui vous permettra de rester en contact avec Stacey qui reste dans la planque. Vous devez trouver du Zombrex et l'administrer à votre fille avant la fin du temps imparti pour qu'elle ne se transforme pas en zombie.

Avant de sortir, ramassez la hache qui se trouve près du portail de l'abri et allez à la salle de sécurité pour récupérer de la nourriture. Descendez ensuite l'escalier vers le conduit d'aération. Passez par ce conduit pour vous retrouver au Royal Flush Plaza.

Vous devez atteindre Roy's Mart en suivant la flèche. Avancez alors à gauche en éliminant les ennemis en chemin. Evitez de passer trop près des zombies pour qu'ils ne vous attrapent pas. Si c'est le cas, suivez la commande qui s'affiche pour vous en libérer. Si un grand nombre de zombies bloque le chemin, utilisez le saut pour sauter entre ces créatures et éviter d'être attrapé.

Entrez ensuite à la pharmacie et attaquez les pillards qui la dévalisent. Eliminez-les un par un sans rester entre les ennemis.

Allez ensuite derrière le comptoir et parlez à Denyce, la survivante. Vous devez alors l'escorter jusqu'à la planque. Vous trouverez plusieurs rescapés tout au long de l'aventure que vous devez escorter jusqu'à la planque. Maintenant qu'elle vous suit, utilisez la clé pour ouvrir la porte du bureau qui se trouve à droite et entrez pour prendre le Zombrex.

Donnez une arme à Denyce et rebroussez chemin vers la planque. Assurez-vous que Denyce vous suive en l'appelant constamment. Rejoignez le conduit et attendez qu'elle soit proche de vous pour entrer dans ce dernier et atteindre la planque. Si vous êtes en avance sur l'heure d'administration du Zombrex, revenez faire un tour au Royal Flush Plaza.

Avancez vers l'origine des cris pour trouver Lashwadra se tenant sur le comptoir du bar. Nettoyez la zone autour d'elle avant de lui parler.

Allez ensuite dans le magasin de vêtements pour trouver Gordon, son mari. Après les retrouvailles, ramenez le couple à la planque pour gagner des points d'expérience. Allez maintenant vers votre fille et administrez-lui le Zombrex.

Dossier 1

Après la cinématique vous accusant d'avoir causé l'épidémie de zombies, vous décidez de trouver des preuves pour vous innocenter. Parlez à Sullivan avant de quitter la planque. Il vous donnera la clé de toutes les salles de maintenance.

Passez par le conduit et avancez jusqu'à la porte rouge de la première salle de maintenance. Entrez et utilisez la batte et les clous sur la table de travail pour fabriquer une batte cloutée qui sera votre arme de prédilection pour défoncer du zombie.

Avant de partir vers la mission principale, occupe-vous de quelques missions de sauvetage. Choisissez la mission " Perdu " et suivez la flèche jusqu'à Fortune Park. Vous retrouvez alors Chad qui se bat contre les zombies. Prêtez-lui main forte et allez lui parler pour le convaincre de vous suivre. Suivez ensuite la flèche pour retrouver sa femme qui se tient sur le toit d'un kiosque.

Montez la rejoindre et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas pour qu'elle accepte de vous suivre. Faites attention à ne pas laisser vos amis derrière vous lors du passage d'une zone à l'autre. Attendez qu'ils soient à proximité pour passer les portes vers une nouvelle zone de la ville.

Choisissez ensuite la mission " les malheurs des uns " et suivez la flèche pour vous retrouver devant la grille d'un magasin. Ce genre de magasins est appelé les monts-de-piété et ils sont tenus par les pillards. Ils vendent toutes sortes d'objets et d'armes. Vous trouverez même du Zombrex mais à un prix exorbitant pour l'instant.

Partez ensuite vers la mission " bienvenue dans la famille ". Suivez encore une fois la flèche et passez d'une zone à une autre jusqu'à Pallissade Mall. Approchez-vous de la boutique et aidez les deux survivants à repousser les zombies. Parlez-leur pour les convaincre de vous suivre et revenez jusqu'au Royal Flush Plaza. Montez l'escalator et suivez la flèche de la mission " Myopie ". Parlez alors à la vielle dame qui se trouve dans le magasin de jouets et convainquez-la de vous suivre. Portez-la ensuite puisqu'elle marche à pas de tortue et revenez à planque pour déposer ces survivants.

Si vous avez encore du temps avant la mission principale, continuez à sauver des vies, sinon laissez les missions secondaire pour plus tard.

Choisissez la mission " accident de travail " et allez vers l'Americana Casino situé à droite.
Suivez la flèche pour trouver un homme et sa femme barricadée entre les slot machines. Le mari est hors de lui, il dévalise les machines et frappe sur tout ce qui bouge (même vous). Frappez cet homme avec vos poings jusqu'à le raisonner. Parlez avec lui et sa femme pour qu'ils vous suivent et donnez une arme à sa femme. Conduisez-les ensuite jusqu'à la planque.

Partez maintenant vers la mission principale du dossier pour trouver la journaliste. Partez alors vers le Fortune City Hotel. Entrez dans l'hôtel et parlez à Rebecca la journaliste. Suivez-la jusqu'aux toilettes et sauvegardez votre partie. Continuez ensuite de suivre Rebecca, passez la grille et continuez jusqu'à la salle de sécurité. Vous recevez alors un

appel de la part de Stacey. Vous devez immédiatement revenir à la planque et parler à Sullivan.

Dossier 2

Avant de partir à la mission du dossier, continuez les missions de sauvetage pour glaner d'autres points d'expérience. Choisissez la mission " Riche et pulpeuse " et allez vers l'Americana Casino et entrez dans la salle de sécurité pour retrouver Kristin la danseuse bourrée. Elle a du mal à se tenir debout. Parlez avec elle et ensuite portez-la jusqu'à la planque.

Partez ensuite vers votre premier affrontement contre un psychopathe. Choisissez la mission " voila les concurrents ". Allez alors dans Fortune Park en vous dirigeant vers l'arène. Sur place, vus rencontrez Léon votre adversaire. Il a disjoncté et bute tout avec sa moto sans faire la différence entre survivants et zombies. Prenez alors la moto exposée sur l'estrade et poursuivez Léon.

Restez toujours derrière lui pour éviter ses tronçonneuses qui se trouvent à l'avant. Percutez votre ennemi et obligez-le à rentrer dans les murs. Pendant le court laps de temps qu'il est étourdi, descendez de votre moto et allez l'attaquer par derrière. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre ennemi et prendre son atelier de moto.

Allez ensuite vers South Plaza et choisissez la mission " Cellules grises ". Suivez la flèche pour rencontrer d'autres survivants. Parlez à John pour le convaincre, ainsi que ses amis, de vous rejoindre. Ramenez tout le monde à la planque et faites-y un tour pour avancer dans le dossier principal.

Ressortez ensuite et allez vers l'arène puis choisissez la mission " Ruraux en gogouette " et suivez la flèche. Avancez jusqu'à atteindre le feu. Ramassez l'extincteur et éteignez le feu pour pouvoir entrer dans la salle et retrouver le couple de ploucs. Eliminez les zombies qui les entourent et parlez avec eux pour les convaincre de vous suivre. Avant de revenir à la planque, choisissez la mission " code bleu " et partez vers Fortune Park.

Suivez la flèche et entrez dans le restaurant pour trouver Sven le secouriste qui est en train de réanimer une personne déjà morte. Parlez avec lui pour lui faire savoir que la personne qu'il réanime est déjà morte. Persuadez-le ensuite de vous suivre. Prenez les ciseaux et donnez-les à Sven. Amenez tout ce beau monde dans la planque pour que Sven vous récompense avec une seringue de Zombrex.

Sortez encore une fois de l'abri et suivez la flèche de la mission " chat échaudé ". Montez l'escalator et entrez dans l'agence Willy Travel. Jared se trouve par terre et vous demande du Zombrex car il a été mordu. Heureusement, vous en possédez puisque vous avez sauvé le secouriste.

Maintenant libre à vous de lui donner du Zombrex ou de le laisser pour votre fille. Mais ne vous inquiétez pas vous en trouverez pour votre fille, plus tard. Injectez alors le Zombrex à Jared et aidez-le à marcher jusqu'à la planque.

Le temps presse et vous devez passer à la mission du dossier. Suivez la flèche et passez par l'Atlantica Casino pour atteindre le Palisades Mall. Franchissez la porte des escaliers qui mènent au sous-sol. Descendez alors au sous-sol et entrez dans les toilettes pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite en suivant la flèche pour retrouver TK et ses mercenaires.

Après la cinématique, éliminez les ennemis en restant toujours à couvert derrière les caisses. N'oubliez pas de ramasser les armes sur les cadavres. Une fois la menace neutralisée et, après la cinématique, prenez le train en chasse avec votre moto.

Utilisez une des rampes qui se trouvent à droite ou à gauche pour sauter avec votre moto à l'arrière du train. Vous devez maintenant affronter les mercenaires qui se trouvent sur le train. Utilisez le fusil d'assaut contre les ennemis qui se trouvent loin de vous. S'ils s'approchent de votre position, passez aux armes de mêlée pour en venir à bout. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à atteindre TK.

Zombrex 2

Le temps de l'administration du Zombrex à votre fille approche. Remontez à la surface en passant par les sous-sols. Sortez par la porte qui mène au South Plaza pour retrouver Terry qui combat les zombies. Aidez-la à neutraliser ceux qui l'entourent. Parlez-lui mais elle refuse de vous suivre tant que son amie n'est pas avec vous. Allez alors vers l'échafaudage qui se trouve à gauche et montez parler à Willa. Portez-la et parlez encore une fois à Terry pour qu'elle vous suive.

Foncez tout droit vers la planque en compagnie de Terry qui vous aidera à repousser les ennemis. Déposez les deux femmes dans la planque ou amenez-les avec vous à la recherche de Zombrex. Avec Willa sur le dos, vous évitez les attaques des zombies.

Pour trouver du Zombrex pour Katey, allez vers l'Americana Casino. Allez dans le restaurant et montez vers le barbecue qui se trouve à l'étage. Montez sur la table ensuite sur le lustre. Sautez d'un lustre à l'autre en direction de la grande guitare jusqu'à atteindre le rebord. Ramassez le butin qui se trouve sur place et surtout le Zombrex pour votre fille. Revenez alors à la planque et administrez le médicament à votre fille dans les temps.

Dossier 3

Sortez encore une fois de la planque et choisissez la mission de psychopathe " Chuck, l'exemple à suivre ". Allez vers l'Atlanta Casino et entrez dans les toilettes. Brandon le psychopathe est résistant, rapide et utilise les attaques sautées pour vous toucher.

Esquivez alors sa première attaque ensuite frappez à votre tour. Eloignez-vous ensuite de lui et laissez-le s'en aller pour se cacher dans une cabine. Attendez ensuite qu'il sorte et qu'il lance sa première attaque pour lui infliger deux coups avant de vous éloigner. Soignez-vous fréquemment et maintenez la même tactique pour venir à bout de votre ennemi. Libérez ensuite Vikkie qui était tenue prisonnière par Brandon. Ramenez-la directement à la planque puisqu'elle est à proximité. Restez dans la planque et allez auprès de Stacey pour déclencher la cinématique de la mission du dossier.

Choisissez ensuite la mission " ça a un gout de poulet " et allez vers Food Court. Vous allez affronter un autre psychopathe. Il s'agit d'un ennemi parmi les plus difficiles psychopathes à battre. Le plus grand problème contre cet ennemi c'est qu'il se soigne toujours en bouffant la nourriture qui se trouve dans le restaurant.

Avant de l'affronter, remplissez votre inventaire avec de la nourriture bien consistante comme les cotes de porc, disponibles dans les restaurants. Commencez ensuite le combat et évitez les premières charges d'Antoine le chef. Attaquez-le avec un ou deux coups avant de vous éloigner pour éviter son contre.

Restez derrière les tables ou n'importe quel autre objet du décor pour éviter ses projectiles. Quand Antoine court vers un plat pour manger et se soigner, sprintez derrière lui et profitez de cet instant pour l'attaquer et l'empêcher de faire le plein de nourriture. Eloignez-vous de lui ensuite pour laisser passer son attaque. Répétez cette même tactique tout au long de l'affrontement et pensez à vous soigner régulièrement pour ne pas finir KO.

Après votre victoire, entrez dans la chambre froide pour trouver Cinda. Pour vous accompagner elle demande à voir Jasper. Allez alors vers la boutique qui se trouve en face du restaurant et montez sur son toit en passant par les distributeurs automatiques. Parlez à Jasper pour qu'il vous suive jusqu'à Cinda. Revenez alors voir Cinda et amenez ensuite les deux survivants à la planque.

Depuis la planque, allez à l'Americana Casino pour réaliser une mission du dossier. Localisez les hommes de TK qui braquent la banque du casino.

Attaquez les ennemis un par un et profitez des masses de zombies qui serviront de boucliers contre les fusils des mercenaires. Eliminez les ennemis au corps à corps avant d'entrer dans la salle du coffre. Là aussi, des mercenaires montent la gardent. Utilisez le saut pour vous approcher d'eux et neutralisez-les. Détruisez ensuite la foreuse avant qu'elle ne perce le coffre.

Allez ensuite au Slot Ranch Casino où se trouvent d'autres mercenaires essayant de dérober l'argent du coffre du casino. Eliminez encore une fois les mercenaires qui se trouvent à l'extérieur en vous protégeant derrière les zombies.

Entrez ensuite dans la salle du coffre, nettoyez la zone et détruisez la deuxième foreuse. N'oubliez pas de ramasser les fusils d'assaut des mercenaires.

En vous dirigeant vers le prochain lieu de braquage, choisissez la mission " star du rock " et allez au Platinum Strip. Montez sur la scène sur laquelle joue le groupe et parlez à la chanteuse pour qu'elle vous suive ainsi que ses camarades. Donnez une guitare à la chanteuse pour qu'elle l'utilise comme arme. Conduisez ensuite le groupe à la planque.

Allez au Palisade Mall en choisissant la mission " fleur fanée ". Entrez dans le salon de beauté et franchissez la porte au fond pour trouver Linette qui est complètement déshydratée.

Si vous n'avez pas de boisson, prenez le café qui se trouve près de la cabine de bronzage et donnez-le lui. Cette dernière vous informe de l'existence d'un raccourci qui relie le Palisade Mall et le Royal Flush Plaza. Portez alors Linette et montez à l'étage pour entrer dans la boutique Brand New U. Allez vers la cabine d'essayage et entrez pour vous retrouver dans les toilette du Plaza. Ramenez ensuite Linette à la planque.

Sortez et dirigez-vous vers le Yucatan Casino où les mercenaires de TK dévalisent un autre casino. Liquidez les mercenaires et détruisez la troisième et dernière foreuse. Vous n'en avez pas encore fini avec TK et ses mercenaires, ils s'attaquent cette fois à l'Atlantica Casino. Allez vers ce casino en passant par le Silver Strip et non pas par l'intérieur du casino puisque les hommes de TK creusent dans le mur extérieur du Casino.

Utilisez le fusil d'assaut contre ceux qui vous repèrent et essayez de rester toujours à couvert pour ne pas subir les tirs de vos ennemis. Approchez-vous ensuite de la camionnette et éliminez le reste des mercenaires au corps à corps. Ramassez les armes des ennemis et tirez sur la camionnette pour l'exploser et rendre TK fou furieux.

Dossier 4

Avant de partir vers la mission du dossier, occupez-vous de quelques psychopathes qui rodent dans la ville. Choisissez la mission " tout le monde aime Slappy " et allez au Palisade Mall. Montez à l'étage et cherchez le magasin d'armes pour prendre un fusil d'assaut. Approchez-vous ensuite du magasin de jouets. Examinez le cadavre de la mascotte pour que Slappy débarque. Sortez alors votre fusil (ou votre mitrailleuse) et canardez-le.

Quand il s'arrête pour prendre son souffle, attaquez-le au corps à corps. Quand il se reprend, éloignez-vous de lui et utilisez les boutiques comme refuge pour éviter ses cocktails Molotov. Quand Slappy passe devant vous avec ses rollers, essayez de lui donner un coup de pied sauté pour le faire tomber et l'attaquer tout de suite après. Répétez ces actions jusqu'à venir à bout de ce psychopathe.

Choisissez ensuite la mission " un mari idéal " pour affronter un autre psychopathe. Suivez la flèche pour entrer dans la chapelle et trouver votre ennemi en train de célébrer son mariage.

Au début de l'affrontement, courez entre les bancs pour fatiguer votre ennemi. Quand il s'arrête pour reprendre son souffle, attaquez-le rapidement avant de reprendre la fuite. C'est la technique à utiliser tout au long du combat. Pensez à vous soigner en restant loin de votre ennemi. Après la mort de cet ennemi, ramenez Danni, sa prisonnière, dans la planque.

Choisissez ensuite la mission " un par un et c'est gagné " et allez au magasin de sport Sportrance qui se trouve au Royal Flush Plaza.

Approchez-vous de la survivante et nettoyez la zone autour d'elle. Parlez-lui et convainquez-la de vous suivre. Ramenez-la alors dans la planque et restez-y pour réaliser une autre mission. Discutez avec Stuart qui complotait contre vous pour le dissuader de faire une grave erreur.

Sortez de la planque et allez à l'Atlantica Casino pour rencontrer Janus. Il accepte de vous suivre si vous possédez une arme à feu pour être capable de le protéger (selon lui).

Si vous n'en avez pas une, éliminez un zombie policier pour prendre son arme et amenez Janus avec vous. Avancez ensuite dans ce même casino et allez vers le panneau publicitaire. Montez dessus et sautez vers le rebord. Avancez en ramassant les objets et sautez sur la plateforme qui surplombe les slot machines. Prenez ensuite le magazine qui se trouve sur la plateforme.

Grâce à ce magazine, vous pourrez boire autant d'alcool que vous voulez sans tomber malade. Ceci vous sera utile pendant la mission du dossier où vous combattrez vos ennemis dans une boite de nuit avec que des boissons alcoolisées comme moyen de vous soigner. Ramenez alors Janus avec vous dans la planque avant de partir vers la mission du dossier.

Partez donc au Yucatan Casino et prenez plusieurs bouteilles de vin avec vous. Suivez la flèche et entrez dans le Shoal Nightclub. Vous allez affronter les jumelles Amber et Crystall.

Commencez par esquiver leurs premières attaques. Focalisez-vous ensuite sur une seule des jumelles. Prenez alors la chasse de l'une d'elles et quand elle s'arrête, attaquez rapidement avec votre meilleure arme de mêlée avant que votre ennemie ne prenne le temps de riposter. Esquivez ensuite les attaques en duo des jumelles et pensez à vous soigner en buvant les différentes boissons qui se trouvent dans le local. Reprenez ensuite en chasse l'une des jumelles et enchainez-les attaques avant de vous éloigner d'elle. Maintenez cette stratégie jusqu'à éliminer la première. La deuxième cessera alors de vous combattre et préférera se donner la mort pour rejoindre sa soeur.

Zombrex 3

Revenez ensuite au Royal Flush Plaza pour rencontrer Carl le livreur. C'est le psychopathe de la mission " livraison spéciale de Zombrex ". Approchez-vous de lui pour déclencher l'affrontement. Restez à couvert quand il vous lance ses bombes. Sortez ensuite de votre cachette et utilisez les roulades pour éviter ses tirs tout en vous approchant de lui.

Attaquez-le ensuite au corps à corps jusqu'à ce qu'il prenne la fuite et vous lance une bombe dessus. Sautez loin de sa bombe et approchez-vous de votre ennemi lorsqu'il tire avec son fusil. Attaquez-le et allez vous réfugier dans une boutique pour vous soigner. Répétez ensuite la même procédure d'attaque pour neutraliser cet ennemi et prendre le Zombrex pour votre fille.

Choisissez ensuite la mission " une grosse fringale " et suivez la flèche jusqu'au restaurant dans Fortune Park où se trouve Richard. Parlez-lui et donnez-lui de la nourriture pour qu'il vous suive. Ramenez-le ensuite à la planque pour qu'il vous récompense avec une dose de Zombrex.

Allez ensuite en direction de la mission " fringantes femmes " pour trouver un groupe de femmes dans Palisade Mall et plus précisément en haut de la structure qui se trouve au centre du bâtiment. Parlez à Cora qui demande 10.000$ pour qu'elle et ses filles de l'escort girl vous suivent. Ramenez-les ensuite à la planque avant de repartir à la recherche de survivants.

Allez vers South Plaza pour réaliser la mission de psychopathe " que faire ". Avancez dans la zone en construction pour déclencher les hostilités avec Seymour. Utilisez les roulades pour esquiver les tirs de votre ennemi tout en vous approchant de lui. Utilisez ensuite votre meilleure arme de mêlée et attaquez-le. Repliez-vous, ensuite, avant qu'il ne lance son contre et prenez refuge dans l'une des boutiques en construction.

Restez à l'abri pendant que vous prenez de la nourriture pour vous soigner afin que Seymour ne puisse pas vous interrompre. Esquivez encore une fois les tirs de votre ennemi et ruez-vous sur lui pour lui assener le plus de coups possible avant de vous éloigner. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à l'élimination de ce psychopathe. Après la mort de Seymour, allez vers la salle de maintenance où se trouve Ray. Eliminez les zombies qui l'entourent et faites-lui savoir que Seymour qui le terrifiait est mort et qu'il peut vous accompagner. Revenez alors à la planque à temps pour administrer le Zombrex à votre fille.

Dossier 5

D'autres survivants sont encore dans les parages et demandent un coup de main de votre part. Choisissez la mission "

banqueroute " et allez retrouver Woodrow qui se trouve dans l'Americana Casino. Il est en train de piller les distributeurs et demande votre protection le temps qu'il termine de récupérer l'argent.

Suivez cet homme et éliminez les zombies qui s'approchent de lui pour le laisser tranquille. Une fois le boulot terminé, il accepte de vous suivre jusqu'à la planque. Il vous donnera une partie du butin comme récompense. Restez dans la planque où se trouve la mission " Ante up ". il s'agit d'une partie de poker entre les réfugiés de la planque et vous devez réussir à éliminer au moins l'un des joueurs en prenant tout son argent et ses vêtements. Ne restez pas longtemps sur la table de jeu puisque plusieurs autres missions vous attendent.

Allez ensuite vers la mission " victime de la mode " qui se trouve dans Fortune City Hotel. Vous devez alors traverser Fortune Park où quatre psychopathes se sont installés sur les toits et tirent sur tout ce qui bouge sans différencier entre zombies et survivants. Regardez alors en haut pour les localiser dans les quatre coins de Fortune Park. Utilisez les roulades pour éviter leurs tirs de sniper. Montez vers le premier ennemi qui se trouve près du Platinum Strip. Attaquez-le au corps à corps en esquivant ses coups.

Cassez toujours la distance pour qu'il ne trouve pas le temps d'utiliser son sniper sur vous. Répétez les mêmes actions pour éliminer cet ennemi et ramassez son fusil que vous prouvez utiliser pour localiser les autres membres de la bande. Eliminez ensuite ses amis de la même manière pour pouvoir circuler sans crainte. Remarquez que si vous ne les butez pas avant l'arrivée de l'armée, ils ne seront plus là par la suite.

Suivez ensuite la flèche de la mission et allez près des ascenseurs pour trouver Europa en petite tenue.

Elle ne vous accompagnera que si vous vous déshabillez. Allez alors à la boutique de sous-vêtement qui se trouve dans South Plaza et prenez le caleçon multicolore.
Revenez à Europa et portez-la sur votre dos jusqu'à la planque.

Allez vers la mission " dépendance chimique " pour trouver Jared dans la planque en manque de Zombrex. Vous en avez déjà un sur vous. Administrez alors cette dose à Jared pour le sauver.

Partez ensuite la mission " critique d'art " et empruntez le raccourci pour Palisades Mall. Suivez la flèche pour trouver Randolph.

Donnez-lui les 3000$ qu'il demande pour qu'il vous suive. Donnez-lui ensuite une arme. Avant de rentrer, allez au Yucatan Casino qui est proche pour trouver Bill de la mission " savoir quand se coucher ". Donnez-lui tout l'argent qu'il vous demande pour qu'il vous accompagne. Ramenez ensuite ces deux survivants à la planque. Dans le chemin de retour, passez par la boutique de sport qui se trouve dans le Royal Flush Plaza pour prendre un club de golf pour Luz et la mission " club tordu ". Entrez dans la planque et allez voir Luz pour lui donner le club.

Sortez encore une fois et allez vers l'Americana Casino et la mission " sous le choc ". Prenez la chaise roulante que vous trouverez sur le chemin et allez voir Dean. Nettoyez la zone autour de lui et parlez-lui pour qu'il vous rejoigne. Dean marche à peine et vous ne pouvez même pas le porter pour avancer plus rapidement. Utilisez alors la chaise roulante pour pousser Dean jusqu'à la porte du casino. Une fois dans le Royal Flush Plaza prenez une autre chaise roulante et amenez Dean jusqu'à la planque rapidement.

Dirigez-vous vers le toit de la planque pour réaliser la mission du dossier. Une fois en haut, retrouvez Rebecca qui essayera de localiser l'hélicoptère de TK avec vous. Après la cinématique, revenez en bas pour continuer vos opérations de sauvetage.

Allez vers la mission de psychopathe " star d'un jour ". Sur votre chemin et dans le Royal Flush Plaza, repérez le magasin Modern businessman et entrez prendre un costume.

Allez ensuite au Slot Ranch Casino et plus précisément sur la petite scène du casino. Vous rencontrez alors Bibi la psychopathe un peu spéciale. Vous n'allez pas la combattre mais la servir pour qu'elle donne son spectacle.

Elle vous demande en premier temps de lui apporter une boisson. Ce n'est pas ce qu'il manque dans un casino, alors

prenez une vodka qui traine par terre et donnez-la à Bibi.

Elle passera alors à sa deuxième requête. Elle vous demande de vous présenter en smoking et c'est déjà le cas. Ensuite elle vous demande de faire venir ses fans. Allez alors aux coulisses pour trouver et prendre des pétards. Restez dans les coulisses et montez sur les cartons qui se trouvent à droite. Regardez sur les caisses pour trouver une boite de Zombrex.

Prenez cette boite qui vous sera utile par la suite. Revenez à Bibi et allez au devant de la scène. Lancez les pétards pour attirer les hordes de zombies devant la scène. Bibi sera alors ravie et vous demandera de vous occuper des effets spéciaux de son show. Allez alors vers le panneau qui se trouve près d'Allison et appuyez sur les boutons indiqués au bon moment pour réussir le show.

Revenez voir Bibi qui se jette entre les zombies. Descendez alors et éliminez les zombies qui l'entourent. Parlez-lui pour qu'elle vous suive et aidez Cameron qui vous accompagne ainsi qu'Allison et Juan. Amenez tout ce beau monde à la planque avant de repartir vers d'autres missions de sauvetage.

Partez vers la mission " mort ou vif " et suivez la flèche en passant par le raccourci vers Palisades Mall. Allez vers le kiosque au centre pour trouver Andy sur son toit s'apprêtant à se suicider. Montez à votre tour sur le toit et convainquez-le de vous suivre.

Avant de rentrer, allez vers la mission " sirène échouée ". Suivez la flèche jusqu'à l'Atlantica Casino. Avancez vers le coquillage. Pour trouver Tammy coincée dans une robe de sirène. Portez-la alors jusqu'à la planque.

Il est temps de s'occuper de la mission du dossier et de TK. Allez vers le Fortune City Hotel où sont postés les hommes de TK. Utilisez les roulades pour éviter leurs tirs et vous approcher d'eux pour les neutraliser. Sauvegardez ensuite votre partie dans les toilettes les plus proches et utilisez l'ascenseur. Une fois sur le toit vous allez combattre TK et son hélico.

Après la cinématique, l'hélicoptère de TK est accroché à la grue. Utilisez cette grue comme abri contre les tirs de l'hélico.

Commencez par prendre la barricade métallique et lancez-la sur le rotor de l'hélicoptère quand il est immobile pour quelques instants. Quand l'hélico se déplace à gauche et à droite et entraine le bras de la grue avec lui, utilisez les roulades pour éviter d'être heurté par ce bras.
Quand l'indicateur est vert, appuyez sur le bouton se trouvant sur la grue pour abaisser le bras et l'hélicoptère en même temps. Utilisez une autre barricade sur l'hélicoptère et évitez ensuite le bras qui tourne. Répétez ensuite la même action et lancez tout ce que vous trouvez sur le rotor de l'hélicoptère jusqu'à le détruire.

Zombrex 4

Vous devez trouver maintenant du Zombrex pour votre fille. Vous en possédez déjà une dose que vous aviez trouvé sur les caisses dans les coulisses de la scène du Slot Ranch Casino où Bibi a fait son show.

Vous avez alors le temps pour faire des missions de sauvetages. Partez vers la mission " a2 c'est mieux ". Suivez la flèche dans le Silver Strip et entrez dans la boutique pour adultes. Parlez aux deux hommes et écoutez leurs blagues. Donnez le prix à l'un d'eux et donnez de l'argent à l'autre pour qu'ils acceptent de vous suivre. Ramenez-les ensuite à la planque pour partir ensuite vers une autre mission de psychopathe.

Assurez-vous d'avoir des fusils et une mitrailleuse pour cette mission. Vous pouvez trouver ces armes sur les hommes de TK ou dans la boutique d'armes dans Palisades Mall. Rendez-vous à l'Atlantica Casino et suivez la flèche pour trouver les deux magiciens ratés.

Après la cinématique, sortez de la salle pour éviter les attaques au corps à corps de Roger. Restez à couvert et utilisez votre mitrailleuse contre Reed. Quand il prend la position de tir, abritez-vous derrière les slot machines pour éviter en premier temps d'être ébloui par les feux d'artifice et ensuite d'être touché par les tirs de Reed. Reprenez ensuite vos

attaques et restez loin de votre ennemi.

Pensez à vous soigner en vous déplaçant hors de la vue de Reed pour qu'il ne vous tire pas dessus pendant le ravitaillement. Maintenez cette tactique jusqu'à l'abattre. Sortez ensuite votre meilleure arme de mêlée et attaquez Roger avant d'esquiver pour éviter sa riposte. Pourchassez-le ensuite pour l'attaquer encore et encore jusqu'à sa mort.

Choisissez ensuite la mission " querelle de famille ". Allez sur le toit du Fortune City Hotel et parlez à Lillian qui vous demande de trouver sa mère dans l'Atlantica Casino. Allez à ce casino et trouvez la mère. Amenez-la avec vous jusqu'au toit pour qu'elle retrouve sa fille. Amenez alors cette petite famille vers la planque. Restez dans la planque et allez voir Vikki qui vous demande de lui trouver une plante rare dans la galerie Cleroux Collection du Palisades Mall.

C'est la mission " club botanique de Fortune City ". Utilisez alors le raccourci et entrez dans la galerie pour prendre la plante qui se trouve à l'entrée. Revenez à la planque et donnez la plante à Vikki.

Restez dans la planque et allez voir Katey pour lui administrer la dernière dose de Zombrex avant l'arrivée des secours.

Dossier 6

Après l'arrivée de l'armée et sa déroute face aux zombies mutants qui se sont transformés grâce aux gaz verdâtre qui sort des canalisations, vous allez prendre les choses en main. Sortez de la planque et dirigez-vous au Silver Strip. Entrez dans l'allée qui mène vers l'accès souterrain et descendez l'escalier. Une fois en bas, avancez à droite pour trouver une ultime dose de Zombrex.

Prenez-la et montez à bord d'un des petits véhicules présents au sous sol et avancez vers votre objectif. Evitez de renverser beaucoup de zombies pour ne pas endommager votre véhicule. Une fois sur place, descendez et continuez à pied jusqu'au sergent Boykin.

Il est hors de lui et tire sur tout ce qui bouge sans sommation. Restez à couvert derrière les piliers et utilisez votre sniper ou votre fusil d'assaut pour toucher votre ennemi sans vous approcher de lui.

Profitez du moment où il lance les grenades pour lui tirer dessus rapidement avant de vous éloigner de la grenade. Restez toujours loin du sergent et profitez du moment où il ramasse des munitions pour l'attaquer à plusieurs reprises. Vous pouvez aussi ramasser les armes des soldats morts si vous manquez de munitions. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du sergent.

Ramenez ensuite Rebecca avec vous et portez-la jusqu'à un véhicule. Roulez jusqu'à la sortie du sous-sol. Passez ensuite par le raccourci de Palisades Mall et déposez Rebecca dans la planque.

Les portes de la planque ont cédé et des hordes de zombies sont entrées. Vous devez tout faire pour fermer les portes. Suivez alors la flèche pour trouver en premier lieu le générateur. Ignorez les ennemis et prenez le générateur. Placez-le près de la porte et suivez la flèche vers le baril d'essence. Placez aussi ce baril près de la porte et partez enfin à la recherche de la bobine de câble.

Placez cette bobine près des deux autres objets et appuyez sur le bouton indiqué pour fermer la porte à temps.

Dossier 7

Vous allez maintenant enquêter sur le gaz vert qui mute les zombies. Avant de quitter la planque, passez voir TK et administrez-lui le Zombrex si vous voulez finir avec la vraie fin du jeu, la fin S. Sinon, vous allez vous contenter de la fin A qui est moins intéressante.

Allez ensuite à South Plaza et passez par l'accès au sous-sol. Une fois en bas, montez à bord d'un véhicule et avancez vers votre objectif. Vous pouvez changer de véhicule en chemin si ce dernier est endommagé. Une fois devant le grand portail, descendez du véhicule et appuyez sur l'interrupteur situé à droite pour ouvrir le portail.

Après la cinématique, montez la dénivellation à gauche et avancez vers les gardes en utilisant les consoles comme abris. Eliminez tous les gardes, prenez leurs armes et entrez dans le couloir. Ouvrez la porte située à droite pour affronter deux scientifiques armés. Utilisez les roulades pour vous approcher d'eux et éliminez-les au corps à corps.

Après la récolte des données, sortez du labo et utilisez l'ascenseur qui se trouve de l'autre coté du couloir pour monter dans Palisades Mall. Passez ensuite par le raccourci pour atteindre la planque.

Les faits

Sullivan s'avère être celui qui a tout manigancé dès le début et vient de buter Rebecca. Il emporte avec lui les preuves de votre innocence et vous laisse sans aucune liaison avec l'extérieur. Poursuivez-le alors en suivant les indications de Stacey.

Passez par les toilettes du Yucatan Casino pour sauvegarder votre partie et empruntez l'ascenseur. Une fois au dernier étage, avancez à gauche dans la marée de zombies et montez sur les tables pour récupérer de la nourriture. Avancez ensuite, montez l'escalier et sortez dans le toit.

Après la cinématique, avancez à gauche en utilisant les roulades pour éviter les tirs de Sullivan. Montez ensuite les échafaudages pour atteindre la plateforme où se trouve Sullivan.

Ce dernier est très résistant et vos armes de mêlée ne sont pas efficaces contre ce boss. Vous pouvez alors utiliser les fusils et rester en bas de la plateforme pour lui tirer dessus sans qu'il vous frappe. Mais il ripostera avec des tirs de son magnum puissant sans parler des bombes larguées qui peuvent trouer le sol. Choisissez donc d'affronter votre ennemi au corps à corps en optant sur le double coup de pied sauté.

Restez patient et lancez toujours cette attaque pour toucher Sullivan. Utilisez cette technique même pour esquiver son enchainement de poings qui est très puissant et qui peut vous projeter hors de la plateforme. Continuez alors à utiliser les coups de pieds sans répit jusqu'à éliminer Sullivan le traitre.

Heures Sup

Si vous avez administré du Zombrex à TK vous aurez droit à un autre affrontement contre ce boss. Attendez donc la fin du générique pour vous apercevoir que TK a kidnappé votre fille et Stacey. Il vous demande de lui accomplir des missions pour qu'il les relâche.

Vous devez trouver des objets pour TK. La première est une photo compromettante qu'il veut récupérer. Suivez donc la flèche jusqu'à l'Americana Casino et entrez dans la salle de sécurité pour trouver la photo sur la table.

Vous devez maintenant récupérer une blouse pour TK. Allez alors vers la pharmacie de Roy's Mart où vous avez trouvé le premier Zombrex et prenez la blouse.

Passez au panier garni demandé par TK et allez au bar du Fortune City Hotel pour trouver le panier derrière le comptoir.

TK désire un champagne de luxe. Sortez alors de la réception de l'hôtel, montez dans le véhicule qui se trouve à droite et avancez dans Fortune Park jusqu'au bar où vous trouverez le champagne de luxe convoité par TK.

Vous devez trouver maintenant le kit mains-libres. Allez alors au Yutacan Casino et avancez près des ascenseurs pour trouver le kit sur le sol.

TK veut récupérer une clé usb. Allez alors à gauche des ascenseurs et passez par l'accès au sous-sol. Montez dans un véhicule et avancez jusqu'à l'endroit où se trouve la clé.

Il ne vous reste maintenant que récupérer une boite de reines. Avancez avec votre véhicule jusqu'au portail ou vous avez trouvé l'origine du gaz. Allez à droite et montez sur les machines jusqu'à trouver le stock d'armes et la boite de reines.

Utilisez ensuite l'ascenseur de cette zone pour remonter vers Palisades Mall. Utilisez le raccourci et avancez ensuite vers l'arène. Sauvegardez votre partie aux toilettes de l'Americana casino avant d'aller affronter TK.

Après la cinématique, vous êtes sans armes ni nourriture. Courez alors à gauche et entrez sur la passerelle. Faites le tour complet de la passerelle pour ne pas être touché par les feux d'artifice. Ramassez ensuite de la nourriture et la grande clé rouge qui est l'arme la plus efficace contre TK.

Revenez ensuite sur la même plateforme que TK et attaquez-le avec votre arme. Lancez deux ou trois coups au maximum avant de prendre la fuite. S'il vous plaque contre le mur, appuyez rapidement sur les boutons indiqués pour vous libérer et attaquez-le tout de suite après. Quand TK s'en va, utilisez le treuil pour remonter un peu la corde à la quelle sont suspendues Stacey et Katey. Esquivez ensuite l'attaque de TK qui arrive encore une fois sur la plateforme. Frappez-le tout de suite après avant de prendre la fuite.

Répétez ensuite le même processus et n'oubliez pas de vous soigner quand TK quitte la plateforme. Il n'est pas nécessaire de remonter Katey et Stacey jusqu'au sommet mais il ne faut pas les laisser descendre jusqu'au niveau du sol pour que les zombies ne les tuent pas. Maintenez la tactique jusqu'à l'élimination de TK.

Félicitations ! Vous avez réussi à sauver Katey et Stacey ainsi que tous ceux qui se trouvaient dans la planque. Vous avez en plus récupéré les preuves de votre innocence.

Les fins de Dead Rising 2

Le jeu possède plusieurs fins selon votre progression dans le jeu. Mais seulement deux nécessitent de finir les missions principale du jeu ; la fin S et la fin A. les autres sont des interruptions qui se font en cour de jeu.

Fin S

La véritable fin est la meilleure entre toutes. Vous devez administrer du Zombrex à TK pour l'affronter au final du jeu.

Fin A

Ne pas administrer du Zombrex à TK. Katey sera sauvé mais Chuck périra des mains de TK qui s'est transformé en zombi.

Fin B

Terminer les dossiers jusqu'au 6.3, ratez ensuite le dossier 6.4 et attendre l'arrivée de l'armée ensuite le bombardement qui rasera la ville et vous avec.

Fin C

Occupez-vous d'administrer du Zombrex à Katey et ignorez les dossiers dès le début du jeu. Une fois l'armée débarque, elle tuera tout le monde dans la planque.

Fin D

Ne pas terminer le dossier 6.1 et rester hors de la planque pendant l'arrivée de l'armée. Vous serez alors capturé par les militaires mais l'opération sera échouée après l'attaque des zombies mutants.

Fin E

Ne pas donner du Zombrex à Katey et rester hors de la planque pendant l'arrivée de l'armée.

Fin F

Ne pas donner du Zombrex à Katey et rester dans la planque pendant sa transformation. Chuck se laissera alors mordre par les zombies.

Dead Rising 2 : Case Zero

© Capcom 2010

GAGNER 1 500 $

Vous pouvez gagner de l'argent facilement au casino en utilisant la machine à sous sur laquelle on peut voir l'image d'une vache. Pariez 100 $ et vous gagnerez obligatoirement 5 fois de suite, ce qui vous permettra d'empocher 1 500 $.

TOUTES LES FINS

Fin A

Sauver tous les survivants, donner le Zombrex à Katey et trouver toutes les pièces du deux-roues.

Fin B

Donner le Zombrex à Katey et trouver toutes les pièces du deux-roues.

Fin C

Se laisser capturer par l'armée et être séparé de Katey.

Fin D

Se laisser capturer par l'armée sur le deux-roues.

Fin F

Oublier de donner le Zombrex à Katey.

Fin F (alternative)

Oublier de donner le Zombrex à Katey lorsque vous êtes auprès d'elle.

SUCCÈS

Le Sauveur de Still Creek (20)

Sauvez tous les survivants de Still Creek.

C'est parti pour Fortune City ! (20)

Échappez-vous de Still Creek avec Katey.

Boucherie (20)

Vainquez Jed Le Mécano

Chasseur de zombies (10)

Tuez 100 zombies.

Exterminateur de zombies (20)

Tuez 1 000 zombies.

Petite Ville, Grande Fortune (20)

Dépensez 100 000 $ au mont-de-piété

Travail en cours (10)

Trouvez et rapportez une pièce de moto.

Prêt pour la chevauchée (20)

Reconstituez la moto.

Le goût du progrès (10)

Construisez une arme combo.

Le goût de la réussite... (20)

Construisez des armes combo disponibles.

Serrurier (20)

Déverrouillez tous les portes de Still Creek.

Finie l'ignorance (10)

Achetez un indice auprès de Dick, le propriétaire du mont-de-piété.

Dead Space

© Electronic Arts 2008

SUCCÈS

La physique Ragdoll (5)

Piégez cinq fois un ennemi avec la gravité.

Tireur d'élite (5)

Amputez 20 membres.

Air Clarke (5)

Terminez le niveau 6 du Z-Ball

As du tir (5)

Obtenez un score parfait au stand de tir.

Appel d'air (10)

Sautez 100 fois en apesanteur.

Recherche et développement (10)

Trouvez 8 schémas.

Médium (10)

Lancez 50 objets par télékinésie.

Flambeur (10)

Dépensez 300 000 crédits au Stock.

Etat de choc (10)

Tuez 30 ennemis avec le Choc laser.

Lame fatale (10)

Tuez 30 ennemis avec le Découpeur.

Le petit bricoleur (10)

Tuez 30 ennemis avec le cutter plasma.

Punisseur (10)

Tuez 30 ennemis avec le Méga-PK.

Certains l'aiment chaud (10)

Tuez 30 ennemis au lance-flammes.

Gâchette facile (10)

Tuez 30 ennemis avec l'arme d'assaut.

Trancher dans le vif (10)

Tuez 30 ennemis avec le Trancheur.

Coffre magique (10)

Placez 25 objets dans le Coffre.

Contact (10)

Tuez au moins 30 ennemis avec un dégagement.

Quelques grammes de finesse (15)

Trouvez le trésor spécial Peng.

On ne bouge plus (15)

Utilisez la stase sur 50 ennemis.

"Ils" arrivent (20)

Terminez l'épisode 1 dans n'importe quelle difficulté.

Rat de laboratoire (20)

Terminez l'épisode 2 dans n'importe quelle difficulté.

Diplôme d'ingénieur (20)

Terminez l'épisode 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chair à canon (20)

Terminez l'épisode 4 dans n'importe quelle difficulté.

La foi de trop (20)

Terminez l'épisode 5 dans n'importe quelle difficulté.

Effet de serre (20)

Terminez l'épisode 6 dans n'importe quelle difficulté.

S.O.S. (20)

Terminez l'épisode 7 dans n'importe quelle difficulté.

Transmissions étranges (20)

Terminez l'épisode 8 dans n'importe quelle difficulté.

Naufrage (20)

Terminez l'épisode 9 dans n'importe quelle difficulté.

Gardien de la foi (20)

Terminez l'épisode 10 dans n'importe quelle difficulté.

Trahison (20)

Terminez l'épisode 11 dans n'importe quelle difficulté.

Dernière respiration (20)

Terminez l'épisode 12 dans n'importe quelle difficulté.

Investigateur (20)

Trouvez 75 messages, transmissions ou vidéos.

Chirurgien (20)

Amputez 500 membres.

Armurier (30)

Possédez toutes les armes du jeu.

Détective (40)

Trouvez 150 messages, transmissions ou vidéos.

Boucher (40)

Amputez 1000 membres.

Une arme (40)

Terminez le jeu en utilisant uniquement le cutter plasma.

Survivant (50)

Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté.

Machine de guerre (75)

Améliorez au maximum les armes et équipements.

Légendaire (150)

Terminez le jeu en difficulté maximale

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir après avoir mis le jeu en pause. Attention, ils ne fonctionnent qu'une seule fois !

+2 points

Y, X, X, X, Y

+5 points

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

1 000 crédits

X, X, X, Y, X

2 000 crédits

X, X, X, Y, Y

5 000 crédits

X, X, X, Y, X, Y

10 000 crédits

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

Plus d'oxygène

X, X, Y, Y, Y

Régénère la jauge de stase

X, Y, Y, X, Y

MODE IMPOSSIBLE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

BONUS

Backstory Logs

Terminer le jeu.

Tenue militaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé, chargez votre partie pour redémarrer en mode New Game +. Vous conserverez la plupart des objets précédemment acquis ainsi que quelques objets bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Nouveaux venus

Juste après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Isaac. Commencez par vous familiariser avec le gameplay en suivant le tutorial. Allez ensuite dans le compartiment de gauche de la navette pour y récupérer un mini-kit de soins puis sortez du vaisseau. Une fois sur le corridor, et après que vos coéquipiers aient parlé, suivez-les jusqu'à un sas. Arrivé dans ce dernier, avancez vers la porte entourée d'une aura bleutée et ouvrez-la. Vous voici dans la salle d'embarquement, commencez par fouiller la pièce puis, à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une nouvelle porte bleutée au bout de la pièce pour entrer dans un nouveau petit sas. Ensuite, avancez jusqu'à un écran de contrôle et appuyez dessus pour charger le rapport de dommages. Ceci fait, attendez un peu et après la cinématique, passez par la porte qui s'est ouverte, courez le long du couloir, ouvrez la porte de l'ascenseur qui se trouve au bout et engouffrez-vous à l'intérieur histoire d'échapper au monstre qui vous poursuit. Une fois en bas, sortez, avancez près du plan de travail ensanglanté se trouvant en face de vous et récupérez-y le cutter, votre première arme du jeu. Après vous être familiarisé avec son maniement, fouillez la pièce de fond en comble. Vous possédez désormais la capacité de pouvoir donner des coups de pieds alors n'hésitez pas à l'utiliser sur les grosses boîtes vertes qui se trouvent près de l'ascenseur.

Ceci étant fait, tournez-vous vers la porte de contrôle du tramway et tirez sur le panneau lumineux de droite à l'aide de votre cutter pour l'ouvrir. Une fois la porte passée, utilisez votre arme pour démembrer le monstre et récupérez ensuite les munitions qui se trouvent au sol (fouillez le monstre et le cadavre sur lequel il était penché). Avancez désormais le long du couloir, passez par une nouvelle porte et allez sur la gauche pour récupérer du crédit. Continuez ensuite de l'autre côté en récupérant le mini-kit de soins ainsi que la transmission audio, puis passez une nouvelle porte bleue pour vous retrouver dans le poste de contrôle du tramway. Après la transmission vidéo avec Kendra et Hammond, fouillez la pièce et passez par la porte se trouvant à gauche. Allez ensuite sur votre droite, ouvrez la porte se trouvant en face de vous et descendez le petit couloir. Après le discours d'Hammond et le mini-tutorial, passez par une nouvelle porte pour vous retrouver dans un immense Hall.

En premier lieu, regardez sur votre gauche pour trouver du crédit puis, avancez ensuite jusqu'à une porte bien trop dangereuse pour que vous y passiez tout de suite. Commencez par récupérer le contenu de la grosse boîte verte puis prenez ensuite le module de stase se trouvant à côté. Ceci étant fait, et après la transmission-tutorial, ciblez la porte et utilisez votre nouveau pouvoir pour la ralentir. Passez ensuite par cette dernière, montez et allez sur la droite pour récupérer du crédit au bout du couloir. En revenant, faites un détour par les toilettes histoire de récupérer de la vie et des munitions, puis, continuez encore un peu et ramassez le contenu d'une boîte verte sur un petit couloir à droite. Dirigez-vous ensuite vers la porte bleue pour entrer à l'intérieur d'un grand sas puis récupérez un point de force sur une borne collée au mur de droite.

Après cela, fouillez l'endroit de fond en comble et tuez les ennemis qui s'y trouvent. Pour dégager la voie, vous allez devoir utiliser les deux pinces. Commencez par activer celle qui se trouve près de l'entrée puis, allez actionner la deuxième et ralentissez-la à l'aide de votre stase (si vous n'en avez plus, une pompe à stase se trouve au milieu de la pièce). Courez ensuite vers le tableau de bord central et actionnez-le. Après la transmission vidéo de Kendra, tuez le monstre sur votre gauche, récupérez les munitions qu'il a laissées par terre et sortez de ce hangar. Retournez ensuite au couloir précédant le poste de contrôle du tramway en prenant bien soin de ralentir de nouveau la porte figée précédemment et en tuant les quelques ennemis vous barrant le chemin (si jamais ces derniers sont trop rapides à votre goût, n'hésitez pas à les ralentir à l'aide de votre stase).

Arrivé à destination ne retournez pas tout de suite au poste de contrôle mais avancez plutôt le long du couloir. Après avoir tué le monstre s'y trouvant et avoir récupéré les items et la transmission audio disséminés dans le couloir, continuez jusqu'à un ascenseur. Entrez-y, appuyez sur le bouton et écoutez le discours de Kendra. A la fin de ce dernier sortez, tuez tous les monstres de cette salle et récupérez tous les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous vers l'ascenseur se trouvant en bas (utilisez votre traceur si vous n'arrivez pas à le trouver) pour monter à l'étage.
Une fois en haut, tuez le monstre devant vous et récupérez les items de chaque coté de l'ascenseur. Avancez ensuite le long de la passerelle, abattez la créature et une fois au bout, récupérez de l'énergie plasma, un message vidéo et la clé de l'entrepôt. Revenez vers l'ascenseur en tuant le monstre se trouvant sur votre chemin, puis descendez à l'étage

inférieur. Une fois en bas, tuez le monstre qui s'y trouve et à l'aide de votre traceur rejoignez la porte des bureaux. Ouvrez ensuite cette dernière grâce à la clé que vous venez de trouver, et une fois à l'intérieur fouillez cette pièce pour y dénicher un point de force, un kit de soins moyen et le disque dur.

Vous pouvez maintenant, si vous le voulez, utiliser le plan qui va vous servir à améliorer votre équipement, pensez toutefois à garder au minimum un point de force car certaines pièces contenant des items ne s'ouvrent que par l'aide des points de force. Ceci étant fait, sortez et après avoir vu la transmission vidéo de Kendra, revenez à la salle de contrôle des tramways en abattant les créatures vous barrant le chemin. Arrivé dans la salle de contrôle, sauvegardez puis utilisez le disque dur sur le panneau de contrôle au fond de la pièce. Ensuite appuyez sur l'écran au milieu de la pièce pour appeler le tram. Après le message vidéo de vos coéquipiers sortez de la salle de contrôle par la porte par laquelle vous étiez entré la première fois puis, en pensant toujours à abattre les ennemis que vous pourrez croiser, utilisez votre traceur pour revenir dans la salle d'embarquement.

Arrivé dans cette dernière, récupérez le contenu des grosses boîtes vertes et retournez au hangar, là où est entreposée votre navette. Une fois le monstre se trouvant sur le corridor tué, entrez dans votre vaisseau et allez appuyer sur l'écran de contrôle. Ceci étant fait, sortez rapidement et, après la séquence narrative, abattez tous les ennemis au dehors. Après une nouvelle transmission vidéo de Kendra et d'Hammond, retournez à la salle d'embarquement et passez la grande porte de gauche. Avancez ensuite dans le couloir, regardez ce que contiennent les petites caisses posées sur le sol puis empruntez le couloir de droite pour arriver dans les toilettes. Fouillez ces dernières pour trouver un kit de soins max puis sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur. Une fois en haut, et après un nouveau tutorial, libre à vous d'acheter, de vendre, ou d'entreposer des objets au stock. Vous pouvez également utiliser un plan si vous voulez upgrader votre combinaison ou vos armes. Ceci étant fait, entrez dans le tramway et appuyez sur son écran de contrôle pour aller à l'infirmerie.

Chapitre 2 : Soins intensifs

Commencez par descendre du tramway, et pendant le discours de la jeune femme, récupérez le mini-kit de soins se trouvant dans le sas de droite. Une fois qu'elle a fini de parler, ramassez le module Macro-PK à ses pieds et, après le tutorial, utilisez-le pour dégager les conteneurs vous bloquant le passage du couloir. Avancez ensuite dans ce dernier en pensant à ramasser le schéma du lance-flammes, puis, après un nouveau tutorial passez par la porte bleue qui se trouve au fond. Vous voici maintenant dans le poste de sécurité, pendant que Hammond vous parle explorez la salle pour récupérer de nouveaux items et passez par la porte du centre de recherche en face de vous. Avancez dans le couloir, fouillez les cadavres puis arrivé à la porte du labo principal utilisez votre stase pour la ralentir (si vous n'en avez plus, utilisez la pompe à stase derrière vous).

Passez ainsi sans vous faire piéger puis ouvrez la porte en face de vous pour vous retrouver dans le laboratoire. Une fois dans celui-ci, la quarantaine se déclenche, débarrassez-vous alors de tous les monstres arrivant dans la pièce puis fouillez-la ensuite histoire de récupérer des objets. Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant au bout de la pièce.

Une fois en bas occupez-vous des monstres et explorez tout l'étage pour récupérer des items, la transmission audio, la transmission vidéo et le document écrit caché derrière une bibliothèque dans un des petits labos. Utilisez ensuite votre traceur pour aller au laboratoire de biologie. A l'intérieur regardez dans les casiers puis passez par la porte au fond. Continuez dans le couloir et après la séquence narrative ramassez l'énergie plasma à droite et entrez à l'intérieur du labo par la gauche. Dans celui-ci, abattez la créature qui s'y trouve, récupérez les items et prenez l'ascenseur. Arrivé en haut, tuez les ennemis et passez par les deux portes vous emmenant au laboratoire. Récupérez un point de force sur le mur d'en face, quelques items et la thermite.

Retournez ensuite au poste de sécurité en n'oubliant pas de staser à nouveau la porte de tout à l'heure et en abattant le nécromorph. Arrivé à destination, passez par la porte de l'imagerie médicale, progressez le long du couloir, puis passez à nouveau par une porte. Commencez tout d'abord par aller à gauche, ramassez un message écrit et allez vers la porte devant. Libre à vous d'échanger un point de force pour le faire mais sachez qu'il y a à l'intérieur des munitions plasma, un kit de soins moyen, un circuit imprimé en or (pratique pour se faire de l'argent en le revendant au stock) et une transmission audio. Ressortez et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, déplacez le gros rayon vous bloquant le passage sur la droite de la salle. Avancez alors en tuant les créatures puis allez explorer une pièce sur la gauche pour y récupérer de la vie, un point de force et un schéma. Après avoir tué le nécromorph, sortez et ramassez à l'aide de votre

module Macro-PK le générateur qui se trouve par terre. Placez-le dans l'alcôve située à côté de l'ascenseur et utilisez ce dernier pour monter à l'étage.

Une fois en haut, déplacez de nouveau le rayon pour pouvoir avancer, tuez les créatures et, après l'avoir contourné, déplacez une nouvelle fois la passerelle pour pouvoir avancer jusqu'à une porte appelée "salle soins zéro gravité". Pour y entrer, tirez sur le panneau électrique à l'aide de votre cutter. Passez ensuite une nouvelle porte pour arriver dans une zone sans air et après le tutorial, ramassez les munitions qui lévitent dans l'espace et les items se trouvant dans les casiers puis, courez jusqu'à une nouvelle porte nommée salle de soins zéro gravité. Passez par cette dernière et après la transmission vidéo entrez dans un immense sas par la porte circulaire. A l'intérieur désactivez la gravité, lisez le tutorial, propulsez-vous sur la passerelle en face et attirez à l'aide de votre télékinésie l'un des générateurs qui se trouvent dans la salle, une fois celui-ci à votre portée insérez-le dans l'alcôve à droite de la porte pensez à récupérer tous les objets qui lévitent et passez par la porte que vous venez d'activer.

Vous voici dans le labo, ramassez tous les items qui s'y trouvent ainsi que le défibrillateur puis retournez dans la salle sans gravité, tuez tous les nécromorphs qui s'y trouvent et revenez au poste de sécurité en prenant soin de tuer les ennemis qui se trouvent sur votre passage et en utilisant votre guideur laser si besoin est. Une fois là-bas, déposez la bombe thermite en dessous de la croix rouge et blanche puis entrez dans la clinique de l'Ishimura. Récupérez le message audio, passez par la porte au bout du couloir et récupérez des munitions dans une boîte verte sur votre gauche puis passez par la porte des urgences se trouvant sur la droite.
Commencez par tuer les ennemis se trouvant dans la pièce puis fouillez-la pour trouver des items. Prenez ensuite le générateur et placez-le dans l'alcôve se trouvant au fond de la pièce pour alimenter la grande porte. Passez-la, puis tuez les créatures qui s'opposeront à vous. Ceci étant fait vous pourrez si vous le voulez utiliser un point de force pour ouvrir une porte qui se trouve sur la droite, pour les indécis qui hésiteraient sachez qu'elle contient énormément de munitions ainsi qu'un schéma.

Dans tous les cas continuez votre chemin en abattant les nécromorphs, fouillez-les puis avancez. Une fois au bout, ramassez la transmission audio sur la gauche puis allez en récupérer un document écrit au bout du couloir en tuant les monstres vous barrant le chemin. Fouillez l'endroit pour récupérer des items et passez par la porte des soins intensifs. Après l'animation scénaristique, avancez un peu pour récupérer un nouveau document écrit puis allez en direction de la morgue. Arrivé dans le couloir, récupérez la transmission audio, tuez la petite créature et prenez l'ascenseur se trouvant au bout. Une fois en haut, avancez un peu pour entrer dans la morgue puis abattez tous les ennemis qui s'y trouvent (pensez à d'abord tuer l'espèce d'énorme chauve-souris qui s'occupe de réanimer les cadavres). Fouillez ensuite la pièce de fond en comble pour y récupérer des items et le rapport d'autopsie, ramassez ensuite le rig du capitaine sur le cadavre de ce dernier puis, sortez par l'ascenseur du fond. Une fois en haut, retournez au poste de sécurité en vous occupant des nécromorphs puis arrivé à destination, dirigez-vous vers la station de tramway, et utilisez ce dernier pour aller en direction de l'ingénierie.

Chapitre 3 : Révision de parcours

Descendez du tramway et, après la transmission avec Hammond, fouillez le quai pour y trouver de la stase et des munitions. Dirigez-vous ensuite vers le tunnel de la salle de contrôle. Arrivé dans cette dernière, explorez la pièce pour y trouver des items et notamment une transmission audio près des écrans de contrôle du centre de la salle. Passez ensuite par la porte de l'Usine. Descendez puis allez tout droit dans les vestiaires pour récupérer une transmission audio et le schéma du combustible. Après avoir fouillé la pièce, sortez et allez sur votre droite. Tuez le nécromorph puis passez par la porte défoncée. Récupérez l'énergie plasma dans les étagères du centre à l'aide de votre télékinésie puis ramassez ensuite le document derrière vous. Sortez par la porte baptisée " Réserves énergétiques " puis, avancez jusqu'à ce que deux chemins s'offrent à vous, prenez d'abord le chemin de droite puis cassez la grosse boîte verte et prenez du crédit près de celle-ci.

Ensuite, revenez sur la voie de gauche jusqu' à une borne électromagnétique puis abaissez-la à l'aide de votre module macro-pk. Redescendez ensuite sur la gauche, prenez au passage le mini-kit de soins puis attirez le monorail jusqu'à vous et entrez-y. Actionnez-le et, une fois votre trajet effectué, éliminez tous les ennemis vous barrant le chemin. Respirez un peu et allez ramasser tous les objets disponibles dans le coin, vous trouverez notamment une transmission audio. Continuez à l'aide de votre traceur en récupérant d'autres items (dont le schéma du découpeur) puis descendez le long d'une passerelle à droite et avancez encore un peu jusqu'à une nouvelle borne magnétique. Comme

précédemment, abaissez l'aimant à l'aide de votre module Macro-PK puis après le message audio de Hammond, retournez au monorail en abattant tous les nécromorphs se mettant sur votre route. Une fois arrivé, montez par la droite et passez par une nouvelle porte. Récupérez les munitions dans la grosse boîte verte se trouvant au bout, puis revenez à la salle de contrôle par la porte se trouvant derrière vous. A l'intérieur, débarrassez-vous des monstres, allez sur la droite, prenez la porte de l'ascenseur et descendez.

En sortant, ramassez la recharge d'air moyenne sur votre droite puis allez récupérer l'item et la transmission audio disponibles dans les casiers. Avancez ensuite le long du couloir, fouillez toutes les armoires pour trouver des munitions et du crédit puis, entrez dans la salle de décontamination. Allez mettre en marche le tableau au milieu de la salle puis, après le déclenchement de la quarantaine, éliminez tous les ennemis s'invitant dans la pièce. Passez ensuite par la seconde porte, allez à droite vers la porte de la centrifugeuse. Marchez vers la gauche pour récupérer un point de force, retournez-vous et traversez le couloir en ramassant des items et ce, jusqu'au sas de la centrifugeuse. Ramassez ensuite la réserve d'O2 qui vous servira pour plus tard et passez par une nouvelle grande porte.

Vous voici dans la centrifugeuse, commencez par prendre l'énergie plasma disponible sur la gauche ainsi que les divers items gravitant autour de vous (certains se trouvent dans des caisses) puis, après avoir tué les ennemis, à l'aide de la non-gravité, descendez à l'étage inférieur. Stasez ensuite un des deux générateurs, utilisez votre module Macro-PK pour le combiner avec la centrifugeuse. Réitérez l'opération sur le second générateur puis, après vous être occupé des nécromorphs, allez sur la seconde passerelle et activez la centrifugeuse.

Vous allez maintenant devoir aller très vite si vous ne voulez pas perdre tout votre oxygène. Commencez par prendre l'ascenseur se trouvant derrière vous et avancez sur la droite. Les générateurs étant en mouvement, placez-vous dans les petits espaces sur la droite pour les éviter puis continuez votre route en rechargeant votre air à la borne au milieu du parcours et en tuant le monstre vous barrant le passage. Arrivé au second ascenseur, montez, puis, une fois en haut, sortez de la salle sans gravité, sauvegardez, et sortez du sas. Après vous être fait attraper par le tentacule, tirez sur la partie jaune de celui-ci jusqu'à ce qu'il vous lâche.

Retournez ensuite à la salle de contrôle du début de chapitre en veillant à tuer le monstre se dressant sur votre chemin (vous aurez un message vidéo de Kendra dans l'ascenseur). Dirigez-vous alors vers le sas de droite pour entrer dans une salle sans gravité. Sautez sur la passerelle en face de vous et sautez à nouveau vers le second sas pour sortir, en faisant attention aux ennemis. Progressez le long du couloir et, arrivé au bout, allez dans la pièce de droite pour récupérer un document écrit, un point de force ainsi que des items.
Ressortez et prenez la porte se trouvant en face pour récupérer des munitions, du crédit et un fichier audio. Ceci étant fait, sortez et prenez l'ascenseur sur la droite. Une fois en bas, occupez-vous des ennemis et fouillez la salle se trouvant au bout de la passerelle, descendez ensuite par l'ascenseur de droite et tuez les monstres. Commencez par aller dans la pièce de droite et récupérez-y la stase s'y trouvant, retournez dans la salle principale. Si vous le désirez une porte à point de force se trouve en face de vous, cette dernière contient du crédit, des munitions et le schéma des lames du découpeur.

Quel que soit votre choix, stasez la porte coulissante pour passer sans danger et, éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir puis avancez le long de ce dernier pour atteindre une borne de sauvegarde. Ouvrez la porte sur votre droite et débarrassez-vous de tous les nécromorphs se trouvant dans la salle et fouillez-la pour obtenir des items et un point de force. Utilisez le tableau de bord central au milieu de la salle, débarrassez-vous des ennemis et retournez à nouveau actionner le panneau de contrôle pour mettre en marche les moteurs. Ceci étant fait, sortez et après la transmission vidéo de Hammond, passez par la porte nommée " retour vers la salle de contrôle ". Fouillez le couloir de fond en comble, puis arrivé au bout, écoutez la transmission audio avant de passer par la porte. Retournez dans la salle de contrôle, abattez le nécromorph puis allez sur le quai et prenez le tramway pour terminer le chapitre.

Chapitre 4 : Impact imminent

Sortez du tramway puis profitez de la transmission vidéo de vos coéquipiers pour récupérer les items disséminés sur le quai. Prenez ensuite la porte sur la droite et avancez le long du couloir en récupérant les munitions. Arrivé au bout, ouvrez une porte pour vous retrouver dans l'atrium principal. Après le message de Kendra, récupérez la transmission audio ainsi que les divers objets se trouvant dans la salle, puis descendez dans les escaliers au bout du hall et prenez l'ascenseur. Une fois en bas, récupérez le schéma de la tenue niveau 3 puis dirigez-vous vers la porte en face de vous.

Vous voici avec Hammond, profitez de son discours pour fouiller la salle et y découvrir notamment un document écrit. Remontez ensuite dans l'atrium principal et abattez la brute. Attention toutefois, cet ennemi est plus coriace que les autres et vous devrez d'abord l'affaiblir avant de lui tirer dans le dos (l'opération peut se réaliser en plusieurs fois).

Passez ensuite par la porte qu'il a défoncée et récupérez le point de force au bout du couloir ainsi que tous les items se trouvant dans la salle du fond. Revenez ensuite dans le couloir, activez l'ascenseur à l'aide de la borne située sur le mur puis ressortez et empruntez-le (il se trouve en face de vous). Ramassez le message vidéo et une fois en bas, fouillez le petit salon pour récupérer des items. Passez ensuite dans le couloir en face et avancez en récupérant le schéma du choc laser. Abattez le nécromorph et fouillez la salle nommée dépôt systèmes A pour y trouver des objets. Sortez ensuite et pendant que Kendra vous parle, prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Arrivé dans la salle systèmes du vaisseau, allez sur la droite et progressez en prenant bien soin de tuer les monstres, d'éviter de marcher sur les dalles brisées dont s'échappe un important courant d'air et en récupérant les munitions pour votre cutter se trouvant sur votre chemin.

Arrivé au bout, rechargez votre réserve de stase à l'aide de la pompe sur le mur et enlevez les deux étagères vous bloquant le passage. Continuez ensuite en abattant la brute et stasez les fils électriques pour pouvoir activer le générateur. Après le message d'Hamond, revenez à l'atrium principal en éliminant les nécromorphs et en récupérant les items qu'ils laissent derrière eux. Prenez ensuite le second ascenseur disponible et descendez au niveau 1. Après le message audio de Kendra, sortez dans le petit salon, fouillez-le pour y trouver des objets et sortez par la porte se trouvant en face. Dirigez-vous vers la salle " entrepôt forage " pour y trouver du crédit et des munitions et dépêchez-vous de prendre la porte au bout du couloir avant que votre réserve d'oxygène ne s'épuise. Passez ensuite une seconde porte et, en faisant attention aux monstres et aux dalles brisées, fouillez toutes les salles adjacentes pour y trouver du crédit, des munitions, de la vie, un point de force et un document écrit.

Concernant la salle qui s'ouvre avec un point de force, si vous ne souhaitez pas l'ouvrir sachez tout de même qu'elle contient du crédit, un kit de soins moyen et un semi-conducteur or. Dirigez-vous ensuite à travers le labyrinthe de dalles brisées et arrivé au bout récupérez le mini-kit de soins sur votre droite, activez le système de défense. Après le message de Hammond, retournez à l'ascenseur en faisant toujours attention aux monstres et autres dalles brisées. Montez ensuite au niveau 3 et une fois en haut, ramassez la transmission audio, le schéma mega-PK ainsi que des munitions.

Passez le couloir, tuez les ennemis, récupérez les items et allez activer le système de défense. Après le message d'Hammond, récupérez les items dans l'entrepôt 47 et empruntez l'ascenseur au bout du couloir. Sortez et, tout en écoutant le message d'Hammond, avancez, récupérez la recharge moyenne d'02 et passez par le sas d'accès extérieur pour vous retrouver dans l'espace. Vous voici hors du vaisseau, tout en gardant un oeil sur votre réserve d'oxygène, courez jusqu'à l'autre extrémité de la passerelle extérieure, en vous cachant derrière les conteneurs dès le passage des astéroïdes. Récupérez ensuite le semi-conducteur or et les munitions puis allez vous asseoir sur le siège central pour contrôler la tourelle de défense. Vous êtes désormais en train de jouer à la séquence " Space Invaders " de Dead Space. En effet tels les shoots d'antan, vous devez diriger vos deux canons sur les astéroïdes pour les détruire. Le degré de résistance de votre coque (qui est indiqué à droite) déclinant au moindre impact et la tendance qu'a la tourelle à surchauffer, la seule bonne manière de réussir ce passage est d'y aller calmement en n'utilisant toujours qu'un seul canon sur deux. Après cette harassante et pénible minute trente de shoot intensif, écoutez le message d'Hammond et revenez au dernier ascenseur que vous avez emprunté.
Après la transmission vidéo de vos deux coéquipiers, tuez tous les nécromorphs vous barrant la route et retournez à l'atrium (niveau 2). Ceci étant fait, retournez sur le quai en abattant les monstres puis prenez le tramway pour finir le chapitre.

Chapitre 5 : Dévotion Fatale

Sortez du tram et après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir sur la gauche pour arriver au poste de sécurité. Écoutez la nouvelle transmission audio de votre acolyte puis, fouillez le casier pour trouver des munitions. Passez ensuite par la porte de l'imagerie médicale et abattez les nécromorphs. Une fois au bout du couloir, entrez dans la salle d'imagerie médicale, fouillez toutes les pièces du premier étage pour y trouver d'éventuels items et allez vous débarrasser du monstre collé au mur près de l'ascenseur. Empruntez ensuite ce dernier et arrivé en haut, tuez les mini-nécromorphs. Utilisez à présent votre stase pour passer, puis après avoir contourné le rayon, servez-vous-en à

nouveau pour passer sur la gauche. Après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir puis vers l'ascenseur.

Une fois en bas, ramassez la transmission audio, frayez-vous un chemin jusqu'au laboratoire et récupérez à l'intérieur un point de force, le schéma du module Macro-Pk ainsi que tous les items s'y trouvant. Allez ensuite activer le transfert chimique au milieu de la pièce et ramassez la capsule. Après le discours du scientifique, retournez-vous et tirez sur le nécromorph. Attention, celui-ci ne peut pas mourir et se régénère continuellement. Essayez donc de vous en débarrasser une première fois puis, après la transmission audio de Kendra, sortez en courant du labo et prenez la porte se trouvant en face de vous. Pendant que vos coéquipiers vous parlent, retournez au poste de sécurité en tuant les bestioles se mettant sur votre chemin. Utilisez maintenant la porte de la clinique Ishimura pour vous retrouver dans un couloir. Passez par la porte et, après le nouveau discours du scientifique, dirigez-vous vers les urgences.

Une fois à l'intérieur, éradiquez un maximum de nécromorphs et, après le message audio de Kendra, fouillez la salle de fond en comble pour trouver des items. Sortez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir (vous pouvez récupérer des munitions dans les casiers de la salle qui ne s'ouvrait jadis qu'avec le point de force) et progressez le long du couloir jusqu'à découvrir une nouvelle bestiole collée au mur. Après l'avoir tuée, ramassez un semi-conducteur or près de son cadavre ainsi que du crédit et de l'énergie plasma à côté du lit où se trouve la femme qui pleure. Prenez ensuite la porte des soins intensifs et dirigez-vous vers le bureau du docteur Mercer. Commencez par récupérer la transmission audio puis, après avoir pris le semi-conducteur or et les objets sur le sol, actionnez le mélangeur au milieu de la pièce. Ceci étant fait, récupérez la capsule chimique et après la transmission audio/vidéo, revenez au poste de sécurité en tuant les monstres et en gardant un oeil sur votre décompte d'oxygène.

Une fois arrivé allez rétablir le système vital d'O2. Écoutez le message de vos compagnons puis retournez au laboratoire pour confectionner le mélange (Kendra vous contactera à nouveau sur le chemin). Affaiblissez le nécromorph, utilisez le mélangeur puis récupérez la capsule de poison. Résistez au monstre jusqu'à ce que la seconde porte s'ouvre, empruntez-la puis après avoir ramassé les munitions dans les boîtes vertes et les casiers entrez dans la salle de cryogénie. Après le petit discours du scientifique, occupez-vous des bébés-nécromorphs et attirez celui qui est invincible au centre de la pièce. Stasez-le et courez dans le petit sas pour le " cryogéniser " à l'aide du panneau de contrôle. Après le message de Kendra, retournez à la station de tramway (pensez comme d'habitude à vous occuper des monstres) et utilisez ce dernier pour partir une bonne fois pour toutes de l'infirmerie.

Chapitre 6 : Changement d'air

Commencez par sortir du tramway et ramassez les munitions et la transmission audio éparpillées sur le sol du quai. Prenez ensuite le couloir de gauche et, arrivé au milieu, récupérez les items disponibles dans les toilettes. Après avoir tué les ennemis qui s'y trouvaient, sortez et poursuivez votre chemin en direction de l'ascenseur. Une fois en haut, ramassez le schéma de l'énergie laser ainsi que le contenu de la boîte verte et prenez la porte sur votre droite. Vous voici avec Hammond, profitez de son petit discours pour récupérer tous les items du couloir et, une fois qu'il a fini, sortez par la porte du fond. Après la transmission audio de Kendra, emparez-vous des items disséminés sur le sol ainsi que dans les casiers puis prenez la porte de gauche. Écoutez le message de Kendra et dirigez-vous vers la porte au bout du couloir.

Vous voici dans une salle dangereuse, en effet les tuyaux dégagent de la vapeur mortelle. Progressez donc prudemment, et n'hésitez pas à vous réfugier dans une des pièces sur votre gauche pour éviter ce souffle brûlant. Notez d'ailleurs au passage que la salle du milieu contient un plan (la première ne contient rien pour le moment). Arrivé au bout, prenez les items cachés dans les bornes sur le mur de gauche et utilisez l'ascenseur sur votre droite. Tuez ensuite le monstre se mettant sur votre chemin et passez par la porte au bout de la passerelle pour vous retrouver dans la salle des cultures. Très rapidement, beaucoup d'ennemis vont arriver dans la pièce. Débarrassez-vous d'eux et, une fois qu'ils sont tous morts, fouillez l'endroit de fond en comble pour y trouver différents items comme du crédit, des munitions et des kits de soins (il y a notamment une recharge moyenne sous les réservoirs de l'ascenseur, utilisez votre Module macro-PK pour l'obtenir). A l'aide de votre traceur, dirigez-vous ensuite vers la serre A. Tuez l'espèce de gros nécromorph ayant du mal à respirer et récupérez l'objet se trouvant près de la porte fermée.

Ressortez et éliminez tous les nouveaux occupants de la salle puis réutilisez votre traceur pour aller en direction d'une porte sans nom. À l'intérieur occupez-vous rapidement du nécromorph ayant des problèmes respiratoires sous peine de mourir asphyxié puis, sortez et débarrassez-vous des ennemis ayant investi les lieux. Après avoir repris votre souffle

(enfin façon de parler vu l'état de la pièce où vous vous trouvez), prenez l'ascenseur et montez au niveau 3. Récupérez tous les items de cet étage, dont le semi-conducteur rubis et, ceci étant fait, retournez à l'ascenseur et descendez au niveau 2. Avancez sur la passerelle et passez par la porte nommée " Contrôle cultures hors sol ". Dépêchez-vous d'aller tuer le nécromorph au bout de la pièce puis débarrassez-vous ensuite des monstres vous bloquant le passage. Après les avoir abattus, prenez les munitions se trouvant dans les casiers et revenez sur la passerelle précédente.

Contournez l'ascenseur et passez par la porte de la chambre froide ouest. Récupérez les munitions dans le couloir et progressez jusqu'à la porte se trouvant sur votre gauche. Vous voici face à un nouveau type d'ennemis, tirez sur les grappes jaunes qu'ils portent au bout de leurs bras pour les faire exploser puis dirigez-vous vers le couloir de droite, au fond de la pièce, et passez par la porte se trouvant au bout. Récupérez les items dans le casier puis entrez dans la zone sans gravité. Commencez par prendre le contenu de la grosse boîte verte et sautez vers le plafond en prenant soin d'éviter les piques puis, utilisez votre pouvoir télékynésique sur la plaque où figure le symbole de votre module Macro-PK pour l'ouvrir. Occupez-vous maintenant des mini-nécromorphs vous sautant au visage et, dans la seconde salle, utilisez la même technique que citée précédemment pour ouvrir la deuxième plaque.

Arrivé dans la troisième pièce, sautez près de l'alcôve se trouvant dans un des murs et sortez de la zone sans gravité. Passez par la porte nommée " Épuration d'air ". Une fois dans cette dernière, récupérez la transmission audio et les items se trouvant sur la passerelle puis prenez l'ascenseur sur votre droite. En bas, récupérez les munitions se trouvant derrière les barils incendiaires orange puis, à l'aide de votre cutter, ouvrez la porte de gauche en tirant sur le compteur électrique à sa droite. Maintenant, d'où vous êtes, tirez sur celui de la salle suivante, dès que le feu se calme. Allez ensuite vers cette dernière en évitant de vous brûler. Occupez-vous des éventuels ennemis essayant de vous tuer puis, tirez sur le panneau électrique de la porte pour ouvrir cette dernière. Une fois le feu éteint, empressez-vous de rejoindre l'autre porte et tuez le nécromorph ayant du mal à respirer ainsi que celui qui vous barrera le chemin.

Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant derrière vous. Une fois en haut, prenez le crédit se trouvant dans la boîte verte ainsi que les crédits dans la caisse argentée puis allez prendre le point de force et les munitions dans le petit sas sur la droite. Retournez ensuite sur la passerelle et, arrivé au bout, prenez l'ascenseur sur votre gauche. Vous voici de nouveau dans la salle des cultures, tuez tous les nécromorphs et, une fois qu'ils sont morts, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur. Après avoir fait le plein de munitions au stock, sortez par la porte nommée " Salle de culture est ". Ramassez le document écrit et empruntez la porte au bout du couloir. Commencez par aller tuer le monstre collé au mur puis, fouillez les deux salles ouvertes sur votre droite (attention, la deuxième contient un nécromorph), pour ceux hésitant à ouvrir la porte au point de force, sachez qu'elle contient des munitions, du crédit et un kit de soins max. Quel que soit votre choix allez ensuite prendre l'ascenseur sur la gauche et passez par le sas nommé Salle des cultures est.

Une fois la quarantaine activée, tuez la brute se trouvant dans la pièce (rappelez-vous qu'elle tombe plusieurs fois à terre avant de mourir définitivement). Récupérez ensuite les différents items se trouvant dans la pièce dont un point de force sur le cadavre de la brute. Allez également prendre les objets de la serre B puis à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une pièce sans nom où vous trouverez un nécromorph pollueur d'air. Tuez-le, fouillez la salle de fond en comble et ressortez. Prés de l'ascenseur se trouve le panneau d'irrigation, activez-le et stasez la vitre protégeant les cuves nutritives, contournez-les et tuez votre sixième nécromorph-poison. Montez ensuite au niveau 3 et tuez le septième qui se trouve au bout de la passerelle. Ceci étant fait descendez au niveau 2, ramassez tous les items au sol ainsi qu'une transmission audio avant de vous dirigez vers la chambre froide " est ". Passez le couloir où se trouve la borne de sauvegarde, récupérez-y le point de force et continuez pour arriver dans un couloir organique. Prenez le semi-conducteur or et avancez pour vous faire attraper par une tentacule géante. Comme précédemment, visez la partie jaune de celle-ci pour la voir exploser.

Passez ensuite le couloir de gauche où se trouve une transmission audio. Continuez jusqu'à la porte de la chambre froide, récupérez les items, rechargez votre stase et entrez dans la zone sans gravité. Vous allez maintenant devoir vous frayer un chemin à travers les matières organiques, montez sur le mur du second étage et stasez le générateur électrique pour pouvoir entrer dans la troisième salle sans vous faire tuer. Dans cette dernière, désactivez le générateur électrique grâce à son petit panneau de mise en marche puis éliminez les monstres voulant vous faire la peau. Sautez ensuite dans la quatrième salle où vous trouverez le dernier nécromorph-poison. Après l'avoir tué, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur et en tuant tous les ennemis se mettant sur votre chemin. Une fois arrivé, faites le plein de munitions et de kits de soins au stock et activez le panneau de recyclage de l'air au centre de la

pièce. Allez ensuite dans le sas qui vient de s'ouvrir devant vous, récupérez-y les munitions dans les boîtes vertes et la transmission audio puis sauvegardez et après avoir utilisé le poison dans la borne de gauche, écoutez le message de Kendra et entrez dans le garde-manger principal.

Boss : Le Léviathan
Vous voici face au premier boss du jeu. N'ayez crainte, bien qu'imposant, il est relativement peu difficile à abattre. Commencez par tirer sur les trois grosses grappes jaunes se trouvant sur les tentacules de votre ennemi qu'il va sortir l'une après l'autre. Faites attention, il se servira de ces dernières pour vous faire tomber ! Aidez-vous de la non-gravité de la salle pour lui échapper. Après l'avoir affaibli, il va ouvrir sa gueule, se trouvant au centre de son corps, et vous envoyer des projectiles explosifs. Vous allez devoir leur tirer dessus le plus rapidement possible pour qu'ils explosent dans la bouche du léviathan. Maintenant qu'il est bien énervé, réitérez l'opération une seconde fois pour l'envoyer définitivement Ad Patres. Après le message de Kendra, récupérez tous les objets flottant dans la pièce et sortez. Revenez ensuite sur le quai en vous aidant de votre traceur puis, une fois n'est pas coutume, quittez le chapitre à l'aide du tramway.

Chapitre 7 : Peur du vide

Sortez du tramway et tout en écoutant le message de Kendra fouillez le quai pour y trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche et récupérez l'item se trouvant dans la caisse sur la droite. Puis, avant de passer par le sas de la salle rig, prenez le point de force sur la gauche. Une fois à l'intérieur de la salle rig, fouillez la pièce pour y récupérer tous les objets qu'elle comporte puis, dirigez-vous vers l'ascenseur et alors que Kendra vous parle, descendez au niveau B, celui de traitement. Faites attention, des nécromorphs vont vous attaquer durant la descente, tuez-les et, une fois en bas, récupérez la transmission audio se trouvant devant vous. Abattez ensuite tous les ennemis se ruant sur vous puis, une fois la tension retombée, fouillez l'endroit et à l'aide de votre traceur, rejoignez la salle de minéralurgie. Éliminez le nécromorph, ramassez le document puis avancez jusqu'au bout du couloir.

Dirigez-vous ensuite sur votre droite et pendant que Kendra vous parle, entrez dans la salle sans gravité en passant par le mur détruit. Commencez par abattre les monstres puis récupérez tous les objets lévitant dans la salle ainsi que le contenu des grosses caisses vertes. Pour les intéressés, une porte " Point de force " est présente au bout de la pièce. Si vous hésitez à l'ouvrir, sachez qu'elle contient un kit de soins, des munitions et un semi-conducteur rubis. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant utiliser votre module Macro-PK pour envoyer les astéroïdes gravitant dans la pièce dans le rayon central et ce en prenant garde aux éventuels ennemis ayant investi les lieux. Ceci étant fait, allez immédiatement restaurer la gravité de la salle puis, vous débarrassant des nécromorphs qui arrivent en masse, dirigez-vous vers la salle de contrôle de minéralurgie en face du trou par lequel vous êtes entré. Ramassez la clé de forage au milieu de la pièce puis pendant que Kendra vous parle de nouveau, récupérez les divers items éparpillés.

Sortez ensuite par la porte nommée vers l'ascenseur, prenez le point de force sur la droite et passez-le par la porte se trouvant au bout du couloir. Passez maintenant par la porte de droite et, tout en supprimant les monstres, retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau D, celui de la maintenance. Une fois en bas, abattez les nécromorphs chauves-souris ainsi que les membres de l'équipage qu'ils ont ressuscités, puis fouillez la pièce pour trouver une transmission audio, un semi-conducteur or ainsi que divers items qui commencent à être, à ce stade de la partie, plus importants que jamais. Prenez ensuite la porte de la salle de maintenance technique. A l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez le monorail jusqu'à vous, entrez à l'intérieur puis mettez-le en marche. Shootez les ennemis se trouvant sur les côtés et essayez également de prendre les kits de soins en utilisant votre module Macro-PK.

Une fois au bout, Nicole va vous parler. Attendez qu'elle ait fini son discours puis passez par la porte se trouvant derrière vous. Pendant qu'elle vous parle de nouveau, prenez les munitions dans les bombonnes sur votre gauche. Vous allez maintenant devoir la protéger, tuez tous les nécromorphs se ruant sur elle tout en en pensant à abattre également ceux qui débarquent de votre côté. Une fois cette séquence éprouvante finie, entrez dans l'entrepôt de maintenance se trouvant derrière vous et récupérez-y des items, un schéma de tenue niveau 4, un point de force et la balise d'urgence spatiale. Revenez maintenant au monorail, utilisez-le une nouvelle fois en vous occupant des mini-nécromorphs sur les côtés.

Ceci étant fait, revenez à l'ascenseur en vous méfiant d'un monstre peu enclin à rester au sol et pendant que Kendra vous parle, montez au niveau C, celui du forage. Commencez par tuer tous les ennemis vous voulant du mal puis allez

dans la pièce de gauche. Récupérez-y un message audio puis tuez le nécromorph se trouvant près des grosses caisses vertes pour prendre le contenu de ces dernières sans encombres. Montez ensuite sur la droite pour trouver des munitions dans la caisse ainsi qu'un plan. Utilisez ensuite votre télékinésie pour déplacer la batterie de l'ascenseur jusqu'à l'ascenseur de la seconde pièce, se trouvant en face de celle où vous vous trouvez actuellement. Débarrassez-vous des nécromorphs à grappes puis, une fois dans la seconde salle, posez votre générateur dans le petit enclavement à côté de l'ascenseur. Prenez ensuite ce dernier et, une fois en bas, progressez jusqu'à une pompe à stase. Utilisez-la puis récupérez tous les autres items du couloir dont un semi-conducteur or et un document écrit. Entrez ensuite dans la zone de forage par la porte de votre choix. Commencez par vous occuper des ennemis sillonnant la pièce puis détruisez les générateurs reliés à l'astéroïde en leur tirant dessus.
(Si vous n'y arrivez pas utilisez la stase pour les ralentir). Ceci étant fait, sautez sur l'astéroïde et dirigez-vous rapidement vers la partie extérieure de l'astéroïde pour ne pas vous faire toucher par les palmes.

Une fois dehors, tuez les nécromorphs s'y trouvant puis détruisez les deux nouveaux générateurs de la même manière que précédemment. Remontez ensuite sur l'astéroïde puis plantez-y la balise d'urgence avant de revenir à l'intérieur du vaisseau. Revenez maintenant à l'ascenseur en tuant les nécromorphs se mettant sur votre chemin, montez, emparez-vous de la batterie et ramenez-la à son ascenseur d'origine en prenant garde aux flammes. Empruntez celui-ci et une fois en haut avancez le long du couloir puis, ouvrez la porte de contrôle de forage à l'aide votre clé. A l'intérieur, ramassez les items parsemant la pièce ainsi que le point de force sur le mur puis allez lâcher l'astéroïde grâce au panneau central. Alors que Kendra vous parle, la quarantaine se déclenche. Débarrassez-vous des nécromorphs entrant dans la pièce, sortez et reprenez l'ascenseur. Traversez la pièce enflammée et remontez au niveau A par le second ascenseur. Faites attention aux monstres puis revenez au quai pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 8 : Enfin les secours ?

Après être sorti du tramway, écoutez le message de Kendra et récupérez les munitions dans la troisième borne collée au mur. Dirigez-vous ensuite vers le couloir sur la gauche dans lequel se trouve un stock et, une fois au bout, entrez dans l'atrium principal. La quarantaine va s'activer, occupez-vous de vos assaillants pour y mettre fin puis fouillez la salle de fond en comble histoire de faire le plein d'items comme des kits de soins, des munitions ou du crédit dans une boîte verte de la petite salle à gauche de l'entrée. Dirigez-vous ensuite vers le second ascenseur à l'aide de votre traceur et alors que Kendra va vous parler, montez au niveau 3. Vous voici dans une sorte de petit salon, ramassez les munitions sur le sol puis avancez dans le couloir en face de vous où se trouve un nécromorph collé au mur. Tuez-le en prenant garde aux projectiles organiques qu'il vous envoie puis, avancez un peu pour tomber sur son frère jumeau dont vous devez également vous débarrasser. Récupérez ensuite tous les items disponibles dans le couloir puis sortez par la porte nommée " Vers l'antenne ". Éliminez le nouveau nécromorph se montrant à vous puis, après vous être emparé du semi-conducteur rubis et de tous les objets disséminés dans le couloir, utilisez votre pourvoir télékinésique sur les objets vous bloquant l'accès à la porte qui se trouve au bout.

Entrez, prenez l'ascenseur puis, une fois en haut, ramassez la transmission audio et passez par la porte. Prenez le point de force collé au mur de gauche, puis empruntez ensuite le monorail se trouvant en face de vous pour une balade de plus dans les coursives de l'Ishimura. Une fois arrivé, passez par la porte nommée " Vers l'antenne " puis, tout en écoutant la transmission audio de Kendra, ramassez le schéma de recharge moyenne d'O2 et les munitions traînant dans la pièce. Maintenant, rechargez votre réserve de stase à la pompe se trouvant près de la vitre puis, dirigez-vous vers la salle en face de l'entrée. Récupérez-y un point de force, un semi-conducteur or et des munitions. Passez maintenant par la porte circulaire et récupérez le contenu du sas avant de sortir de ce dernier par la porte d'en face.

Vous voici dans l'antenne, occupez-vous des nécromorphs rampant sur les murs puis ramassez les objets qui lévitent dans la salle. Vous allez maintenant devoir relier les émetteurs encore en marche à l'aide de votre module Macro-PK. Commencez par déplacer tous les récepteurs rouges hors des emplacements disponibles au centre de la pièce puis, remplacez-les par les bleus. Faites bien attention tout de même à ne pas enlever ceux qui sont déjà placés correctement. Au final, les six émetteurs bleus doivent être reliés entre eux par un mince faisceau énergétique. Une fois l'opération effectuée, Kendra va vous parler. Revenez à la petite salle de contrôle de l'antenne et activez le panneau de contrôle pour mettre en marche cette dernière.

Votre acolyte féminine va vous envoyer un nouveau message bien peu rassurant quant à la suite des événements (mais vous commencez à en avoir l'habitude non ?). Une fois son discours fini, retournez au monorail et prenez-le pour revenir

à la petite salle de l'ascenseur. Tuez le monstre puis descendez et sortez pour revenir dans le couloir où vous étiez il y a encore quelque temps. Au lieu de revenir vers l'atrium, empruntez l'ascenseur sur votre droite (il porte l'inscription " vers canon 48 ") puis, une fois en bas, ramassez les items cachés dans les boîtes vertes. Avancez ensuite jusqu'à une porte circulaire pour vous retrouver dans la salle de la tourelle. Après avoir récupéré le point de force sur votre droite mettez-vous aux commandes du canon. Comme pour beaucoup de monstres du jeu, la bestiole accrochée à la coque de l'Ishimura est pourvue de plusieurs membranes jaunes, six pour le nécromorph présent ici. Tirez-lui dessus tout en faisant attention aux projectiles qu'il vous envoie et en gardant un oeil sur la résistance de la coque. Faites également attention à ne pas faire surchauffer vos deux canons. Une fois le nécromorph abattu, Kendra va vous parler et une animation va se lancer. Peu après la cinématique, écoutez le message de vos deux coéquipiers puis, retournez au quai en vous aidant de votre traceur et en tuant les monstres se plaçant sur votre route. Arrivé à destination, prenez le tramway pour finir ce chapitre.

Chapitre 9 : Mort à l'arrivée

Commencez par sortir du tramway puis pendant que vos deux compagnons vous parlent, fouillez le quai pour trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche, récupérez les crédits près du stock et le contenu de la boîte verte près de la porte circulaire, empruntez cette dernière pour sortir. Récupérez la recharge moyenne d'oxygène en face de vous et passez par la porte de l'entrepôt. Entrez dans la zone sans gravité et, après le message de Kendra, récupérez les items gravitant en apesanteur, descendez près de la trappe au centre de la salle pour détruire les panneaux électriques grâce à votre cutter. Une fois la trappe ouverte, attrapez les éléments radioactifs à l'aide de votre pouvoir télékinésique et envoyez-les dans l'espace. Prenez tout de même garde aux ennemis arrivant et à votre réserve d'oxygène diminuant. (Une pompe à oxygène est présente en cas de problème).

Une fois la zone sécurisée utilisez votre traceur pour trouver l'entrer de la navette, allez-y et passez les deux sas. Après l'appel de Kendra, avancez le long du couloir en évitant les endroits où la dalle est cassée puis prenez la porte sur la droite. Vous voici dans la salle de chargement, ramassez les items comme notamment des munitions cachées derrière la navette. Ceci étant fait, tournez-vous vers les grandes caisses derrière vous, écoutez le message d' Hammond, et faites descendre vers vous la boîte de chargement avec le symbole de votre module Macro-PK, réitérez l'opération avec la caisse suivante. Maintenant que les caisses sont au niveau le plus bas passez sur la gauche et une fois au milieu des conteneurs revenez sur la droite pour récupérer des munitions.

Revenez un peu sur vos pas au niveau de trois blocs de caisses déplaçables et bougez-les pour pouvoir passer. Effectuez de nouveau cette opération sur la caisse de derrière pour vous libérer de ce labyrinthe (notez toutefois qu'il reste des munitions derrière une caisse sur votre gauche si vous la déplacez correctement). Votre calvaire n'en est pas fini pour autant étant donné que de nouveaux nécromorphs vont vous appréhender. Ces derniers étant très rapides, n'hésitez pas à utiliser votre stase pour calmer leurs ardeurs. Après les avoir tués, ramassez les quelques items disponibles au sol puis dirigez-vous vers la porte nommée " Torpille ". Dégagez le passage avec votre télékinésie, entrez et réitérez l'opération sur les nouvelles caisses vous empêchant de passer, abattez le monstre arrivant dans la pièce et récupérez les items présents dans la pièce dont un semi-conducteur or.

Dirigez-vous ensuite vers le milieu de la pièce, écoutez le message de Hammond et passez par la grande porte. Une fois derrière, prenez l'objet se trouvant dans la caisse de droite puis essayez de passer par la porte sur votre gauche. Malheureusement, celle-ci va avoir un petit souci et sa batterie va exploser. Débarrassez-vous des ennemis envahissant la salle puis, tournez-vous et allez prendre la batterie se trouvant en face de vous. Mettez-la dans l'alcôve de la porte de l'ascenseur puis empruntez ce dernier. A l'intérieur, le Docteur Kyne va vous parler par vidéo. Une fois en haut, prenez le couloir de l'armurerie puis récupérez les items sur votre droite (utilisez votre télékinésie pour ceux qui sont cachés derrière les décombres en flammes). Avancez jusqu'à une porte, tuez les ennemis qui se trouvent derrière et fouillez la pièce pour trouver des objets importants, notamment un point de force. Dirigez-vous ensuite vers le stand de tir en face de l'entrée et ramassez-y une transmission audio ainsi que des munitions dans un casier.

Le stand de tir

Bien que non obligatoire, le stand de tir est un moyen facile de récupérer des items de grande valeur. Le principe est simple, vous devez tirer sur les personnages rouges et éviter les silhouettes bleues le long de 5 niveaux ou la difficulté ira croissante. Ne vous inquiétez pas pour les munitions de votre cutter, elles sont illimitées dans cette épreuve. Pour

les indécis n'ayant pas vraiment envie de tirer sur des fausses cibles alors que l'Ishimura regorge de monstres en tout genre, voici la liste des objets qu'ils louperont :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Munitions (différentes des premières)
Niveau 3 : Kit de soins moyen
Niveau 4 : Semi-conducteur rubis
Niveau 5 : Point de force

Sortez puis dirigez-vous vers la porte sur votre gauche. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie et tuez les ennemis qui vont vous foncer dessus, tout en prenant garde au laser rouge, mortel tant pour les nécromorphs que pour vous. Après l'avoir stasé faufilez-vous de n'importe quel côté en essayant de récupérer le plus rapidement possible les items disséminés sur le sol et dans les caisses, et notamment le schéma des kits de soins max.
Une fois derrière le rayon, tuez les nouveaux arrivants et sortez par la porte de droite. Débarrassez-vous des nécromorphs puis fouillez le couloir pour récupérer un point de force ainsi que tous les autres items disponibles. Prenez ensuite la porte se trouvant au bout pour rentrer dans la caserne. Si vous avancez un peu, vous verrez que la quarantaine s'active. Éliminez tous les nécromorphs en prenant garde aux endroits où le sol est cassé pour que celle-ci soit levée et profitez de ce moment de calme pour fouiller la pièce et y trouver des munitions, de la vie, du crédit et un message écrit.

Prenez maintenant la porte de droite, récupérez les munitions et dirigez-vous vers la borne de sauvegarde située en face de vous. Sauvegardez si vous le désirez, avancez sur votre gauche pour trouver des munitions dans une caisse et prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Fouillez la pièce pour trouver des kits de soins, du crédit et de la stase et entrez dans la salle des moteurs. Commencez par récupérer les munitions collées aux murs de gauche et de droite puis prenez l'ascenseur au centre pour monter à l'étage. Cachez-vous derrière l'immense turbine de gauche pour ne pas vous faire brûler et progressez à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Sur votre chemin, vous allez croiser trois petits panneaux électriques sur votre droite, tirez dessus à l'aide de votre cutter et revenez au niveau de l'ascenseur en ramenant le moteur. Réitérez l'opération du côté droit et, une fois arrivé, allez au milieu de la pièce pour récupérer le réacteur.

Après le message de Kendra, ramassez les items cachés dans les petites caisses dans la pièce de droite puis descendez sur votre gauche jusqu'à apercevoir des caisses enflammées. Prenez l'item qu'elles contiennent et passez par la porte. Dirigez-vous vers la vitre et après l'animation scénaristique, occupez-vous du cas de la brute. Ceci étant fait, fouillez la pièce pour y trouver des munitions puis passez par l'ouverture que vous à faite le gros nécromorph en détruisant la vitre de sécurité. Sortez ensuite de la salle des contrôles et revenez à l'ascenseur à l'aide de votre traceur. Le monte-charge fonctionnant avec une batterie, ramassez celle qui se trouve devant et placez-la dans l'alcôve sur la droite. Une fois en bas, retournez au quai en vous aidant de votre traceur laser. Faites attention, le chemin est assez long et avant d'arriver au quai, un nécromorph rapide va vous sauter dessus. Après l'avoir tué, continuez votre chemin jusqu'au tramway et utilisez-le pour quitter cet environnement pour le moins instable.

Chapitre 10 : La fin des temps

Sortez du tramway, écoutez le message de Kendra et fouillez le quai. Descendez ensuite dans la salle éclairée par des bougies, récupérez les items s'y trouvant et allez prendre l'ascenseur sur la droite de la salle. Une fois en haut, récupérez le message écrit ainsi que les munitions collées sur le mur puis passez par la porte de droite et avancez un peu pour vous apercevoir que vous ne pouvez pas passer tout de suite. Qu'à cela ne tienne, sortez et allez au bout du couloir, assistez à l'animation scénaristique et entrez dans le réfectoire. Ramassez les items se trouvant dans la pièce puis prenez l'ascenseur. A l'étage inférieur occupez-vous des nécromorphs et récupérez des munitions, un point de force ainsi que la clé de maintenance.

Remontez et, tout en écoutant le message de Kyne sortez du réfectoire. Une fois dehors, passez par la porte nommée " Entrée de résidence ", récupérez les munitions, occupez-vous du monstre collé au mur, entrez dans les toilettes pour ramasser du crédit et ouvrez l'ascenseur vous menant au dortoir A à l'aide de votre clé. Récupérez les munitions et entrez dans le dortoir A et pendant que Kendra vous parle, fouillez la pièce et les toilettes de gauche pour trouver du crédit et des munitions. Si vous regardez votre chemin grâce au traceur, il va vous indiquer une porte fermée. Laissez

tomber cette dernière et passez plutôt par celle qui se trouve en face de l'entrée. Avancez un peu pour vous faire saisir par un tentacule et, comme pour les deux fois précédentes, tirez sur sa prépondérance jaune pour lui faire lâcher prise.

Profitez de ce petit moment de calme pour prendre le crédit et le mini-kit de soins disponibles dans le couloir puis allez dans l'entrepôt qui se trouve derrière vous. Fouillez un peu l'endroit puis abaissez la manette où figure le symbole Macro-Pk et débloquez le verrouillage. Sortez, descendez les nécromorphs, puis passez par la porte déverrouillée du dortoir commun A. Un message va vous avertir que l'environnement est instable. Entrez dans le dortoir commun B, occupez-vous des monstres et, après avoir fouillé toutes les pièces adjacentes pour y trouver des items, dirigez-vous à l'aide de votre traceur jusqu'à la salle des couchettes. Tuez-y les nécromorphs, prenez le point de force et les items dans le petit entrepôt puis tout en surveillant votre jauge d'O2, ramassez la " carte navette " au centre de la pièce.

Ceci étant fait, sortez et retournez à la salle éclairée par des bougies (la salle principale) en éradiquant les nécromorphs vous bloquant le passage. Passez par la porte du dortoir C, liquidez le monstre qui s'y trouve puis fouillez la salle à la recherche de munitions et allez vers la porte du Zé-Ball. Fouillez les vestiaires pour trouver un schéma de tenue niveau 5 ainsi que des balles pour vos armes. Avancez ensuite vers la seconde pièce pour y trouver un document vous expliquant les règles du Zé-Ball et du crédit. Passez ensuite par la porte circulaire et avancez jusqu'à la deuxième petite plate-forme se présentant à vous pour ramasser une seconde carte-navette. Cette action déclenchant la venue de quelques créatures bien peu accommodantes, sortez une de vos armes et occupez-vous de leur cas en vous aidant si vous le désirez de la non gravité de la pièce.

Le Zé-Ball

Maintenant, libre à vous de repartir mais sachez que, comme pour le stand de tir, pratiquer une session de Zé-Ball peut vous rapporter quelques bonus alléchants. Commencez par vous placer sur la première plate-forme près de l'entrée de la salle et activez le petit panneau de contrôle disponible. Le but du jeu devient alors clair, en utilisant les dix plates-formes de parquet entourant la salle et votre pouvoir télékinésique, débrouillez-vous pour envoyer la balle que la grosse machine vous envoie dans les trous de cette dernière. Faites attention, vous n'aurez que trente secondes pour chaque balle et, comme pour le stand de tir, la difficulté va s'accroître au fil de votre progression le long des six niveaux de ce jeu. Pour ceux qui ne s'intéressent pas vraiment à ce sport " spatial ", voici la liste des objets que vous rapporte le Zé-Ball dans les casiers de la petite salle se trouvant avant :

Niveau 1 : Munitions
Niveau 2 : Kit de soins moyen
Niveau 3 : Stase
Niveau 4 : 3000 Crédits
Niveau 5 : Semi-conducteur rubis
Niveau 6 : Point de force

Retournez ensuite dans les vestiaires et occupez-vous des nécromorphs ayant investi les lieux. Ceci étant fait, sortez puis allez prendre l'ascenseur au bout du couloir. Une fois en bas, vous allez entendre un enregistrement. Tout en l'écoutant, avancez dans la pièce suivante et occupez-vous des petits nécromorphs.
Récupérez ensuite les munitions disponibles dans cette salle ainsi que dans les toilettes sur la gauche de l'entrée puis passez par la porte des couchettes du dortoir C et prenez les balles du trancheur se trouvant dans la caisse sur votre gauche. Si cela vous intéresse, une porte à ouverture " point de force " se trouve sur votre droite. Elle contient comme d'habitude une quantité non négligeable de munitions ainsi qu'un kit de soins Max.

Quel que soit votre choix, regardez sur votre gauche et déplacez les couchettes à l'aide de votre Module macro-PK afin de découvrir un semi-conducteur rubis. Faites coulisser à nouveau celles de droite, puis celles se trouvant en face de vous et frayez-vous un chemin jusqu'à une petite bibliothèque. Prenez les munitions dans la boîte verte puis progressez le long des couchettes sur votre gauche pour arriver près d'une femme. Ramassez la carte navette au bout de la pièce ainsi qu'un kit de soins moyen. Peu après, le scientifique fou va vous parler et un monstre se régénérant va vous attaquer, n'essayez pas de résister, allez plutôt faire coulisser les couchettes dans le sens inverse pour vous échapper par la porte nommée " salle commune du dortoir c ".

Pendant que Kendra vous parle, occupez-vous des nécromorphs qui vous attaquent, dépêchez-vous de revenir à la

salle principale (Kendra et le scientifique vous reparleront en chemin). Tuez les nouveaux monstres ayant élu domicile puis prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la porte de droite. Passez le petit couloir et, une fois dans le poste de sécurité, profitez que Kyne vous parle pour ramasser un semi-conducteur or dans une boîte verte. A la fin de son discours, utilisez l'ascenseur sur votre droite. Arrivé en bas, avancez dans le dortoir de la direction et abattez les nécromorphs s'y trouvant. Comme les dortoirs précédents, fouillez la salle et les pièce adjacentes pour y découvrir des munitions, de la stase, un semi-conducteur rubis, une transmission audio et un message écrit.

Passez ensuite par la porte des navettes de la direction, ramassez le crédit qui s'y trouve et sauvegardez. Récupérez les quelques items disponibles sur la passerelle puis dirigez-vous vers la navette pour obtenir la dernière carte de la navette. Kyne va vous envoyer un message, écoutez-le tout en vous dirigeant vers la petite salle de contrôle, ramassez-y les munitions qui s'y trouvent et activez le panneau de mise en marche de la navette. Ceci étant fait, ne prêtez pas attention au nécromorph auto-régénérant venant d'entrer et sortez tuer ceux qui sont hyperactifs. Attirez ensuite le monstre ne pouvant pas mourir près des réacteurs de la navette, stasez-le et allez activer rapidement les moteurs depuis la salle de contrôle. Si l'opération a marché, Kyne va débarquer et monter dans la navette. A l'aide du second tableau de bord de la salle de contrôle, désactivez les attaches pour qu'il puisse partir. Pendant que Kyne et Kendra vous parlent, sortez et tout en tuant les nécromorphs vous barrant le chemin, retournez à la salle des bougies en regardant au passage le message vidéo du scientifique. Une fois arrivé, allez sur le quai et prenez le tramway pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 11 : Dernier espoir

Une fois n'est pas coutume, sortez du tramway et, pendant le message de Kyne, fouillez le quai pour trouver du crédit dans une grosse boîte verte. Passez ensuite par le couloir de gauche et allez dans les toilettes sur votre droite pour récupérer de l'énergie plasma. Ceci étant fait, ressortez, prenez les munitions sur votre gauche puis empruntez le petit couloir sur la droite et passez par la porte nommée chargement. Vous voici dans la salle du monolithe, commencez par prendre l'ascenseur se trouvant en face de vous et, une fois en bas, occupez-vous des quelques nécromorphs occupant les lieux. Récupérez ensuite les crédits, les munitions et le point de force qui se trouvent sur le sol, les murs et dans les casiers de la salle.

Dirigez-vous maintenant vers le petit panneau de contrôle sur la gauche de la salle et actionnez la grue qui va amener le monolithe sur le rail. Faites attention, cette action va faire arriver beaucoup d'ennemis dans la salle. Occupez-vous de ces derniers et notamment des grands tentacules en tirant sur leur membrane jaune. Maintenant que vous êtes tranquille, soufflez un peu et amenez le monolithe au bout du rail à l'aide de votre module Macro-PK. Votre repos ne va pas durer, en effet arrivé à mi-chemin, d'autres nécromorphs vont débarquer. Tuez-les puis poursuivez votre transport du monolithe et, une fois qu'il est au bout, revenez à l'ascenseur en écoutant le message de Kyne en vous défendant face aux nouveaux monstres ayant investi les lieux. Tout en revenant au quai, écoutez le message audio de Kendra vous avertissant que l'ascenseur est de nouveau en étant de marche.

Une fois sur le quai, empruntez-le puis, en bas, avancez vers la porte se trouvant en face de vous. Vous voici dans la salle d'embarquement, avancez un peu et vous constaterez que la quarantaine va se déclencher. Éliminez les monstres se trouvant près de vous puis fouillez la salle pour trouver des munitions et un kit de soins. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans le sas en face de vous pour prendre d'autres munitions. Passez ensuite par la porte au bout du sas et avancez un peu le long d'un couloir que vous avez emprunté avec hâte durant le premier chapitre pour y trouver de la stase. Il s'y trouve également une salle adjacente contenant du crédit, des munitions et un semi-conducteur rubis. Après avoir ramassé tous ces beaux objets, revenez à la salle d'embarquement, sortez par la porte du hangar. Écoutez le message de Kyne et, pendant que le vaisseau arrive, ramassez l'objet " Peng " se trouvant entre les deux passerelles à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Grâce à votre traceur, passez par la porte de la piste 2 et continuez vers la salle de contrôle.

Une fois arrivé désactivez la gravité à l'aide du petit tableau de bord et allez fouiller les casiers se trouvant sur la droite pour y récupérer des munitions. Faites désormais le grand saut jusqu'au rail se trouvant en contrebas. Occupez-vous des nécromorphs s'attaquant à vous puis fouillez un peu la place pour trouver des munitions. Utilisez maintenant votre module Macro-PK pour amener le monolithe à une partie du rail dont les bords sont rayés de jaune et de noir. Activez le panneau de contrôle trajet pour que le rail soit placé correctement et amenez le monolithe dessus. Poussez-le et activez de nouveau le panneau de contrôle pour remettre le rail dans le bon sens. Ceci étant fait, ramenez le monolithe vers

vous et continuez votre progression jusqu'à un autre rail jaune et noir. Occupez-vous des nécromorphs vous sautant dessus, puis allez actionner le deuxième panneau de contrôle. Le rail étant placé convenablement, placez le monolithe dessus puis poussez-le au bout de façon à le mettre sous la navette. Après l'avoir positionné, tuez les monstres envahissant les lieux tout en écoutant le message de Kyne.

Remontez ensuite au niveau supérieur et rétablissez la gravité pour entendre un nouveau message de votre acolyte vous disant de le rejoindre. Revenez sur la piste 2 à l'aide de votre traceur avancez jusqu'à votre compagnon pour déclencher une animation scénaristique et deux messages vidéo de la part de Kendra et Nicole. Dirigez-vous à nouveau vers la petite terrasse où se trouve le rétablisseur de gravité puis empruntez la porte sur la droite pour monter vers une salle où un nécromorph est collé à un mur. Occupez-vous de son cas, ramassez les munitions qui traînent sur le sol et dans les casiers puis dirigez-vous vers la salle de contrôle pour retrouver Nicole. Profitez de son discours pour récupérer le semi-conducteur rubis, le point de force ainsi que les quelques items disponibles dans les bornes murales de la pièce puis, une fois que votre copine a fini de parler, actionnez le panneau de contrôle au milieu de la pièce pour rappeler la navette empruntée par Kendra quelques instants plus tôt.
Cette dernière vous fera d'ailleurs part de son énervement par un message audio. Qu'à cela ne tienne, écoutez ce que Nicole a à vous dire puis une fois qu'elle est partie, redescendez sur la piste de décollage numéro 2. Montez maintenant dans la navette et placez-vous à ses commandes pour partir une bonne fois pour toutes de l'USG Ishimura.

Chapitre 12 : Survivant de l'infini

Vous y voici enfin, après avoir sué sang et eau (enfin surtout sang), vous voilà parvenu à la source du mal. Commencez par descendre de votre navette et fouillez le spatioport pour trouver des munitions. Allez ensuite près du support à chargement se trouvant près de Nicole et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez-le derrière la navette. S'il est bien placé, le panneau de contrôle devrait devenir utilisable. Actionnez-le puis une fois le monolithe en place, ramenez-le près de Nicole et poussez-le au bout des rails pour qu'il soit amené près d'une grande porte en fer. Ceci étant fait, entrez dans la caserne de contrôle qui se trouve derrière vous. Une fois à l'intérieur, votre acolyte va vous envoyer un message audio. Tout en l'écoutant, ramassez les munitions sur le sol puis rentrez dans la petite pièce sur votre gauche pour récupérer des munitions, du crédit, un semi-conducteur or et une transmission audio.

Sortez et franchissez la porte se trouvant à droite de l'entrée. Tuez les deux nécromorphs chauves-souris qui s'y trouvent, récupérez les items traînant sur le sol puis à l'aide de votre module Macro-PK, prenez le petit générateur et revenez près du monolithe. Après avoir tué le grand nécromorph se trouvant sur le quai, rentrez la batterie électrique dans le petit générateur à droite de l'entrée de la caserne puis passez par une des portes adjacentes au monolithe. Déplacez ensuite ce dernier le plus possible près du second volet et actionnez le tableau de bord au centre de la passerelle. Au bout de quelques secondes, une nouvelle pièce va se présenter à vous. Entrez-y tout en continuant d'accompagner le monolithe. Malheureusement des petits ponts vont vite venir bloquer le passage. Commencez par les lever à l'aide de leurs panneaux de contrôle puis stasez-les pour pouvoir tirer la pierre sans qu'ils ne retombent tout de suite.

Évidemment, la quarantaine va rapidement s'enclencher et vous allez devoir tracter le monolithe tout en dégomment les hordes de nécromorphs déferlant sur vous. La clé pour réussir cette séquence est de ramasser les munitions sur le sol mais aussi et surtout de garder son sang-froid, ce combat étant assez long et éprouvant. Une fois les ennemis tués, amenez le monolithe au bout de la pièce. Attention quelques nouveaux nécromorphs vont infiltrer les lieux, tuez-les puis allez récupérer le semi-conducteur rubis se trouvant devant la porte adjacente au monolithe de droite. Maintenant sachez qu'une dernière porte à point de force se trouve derrière vous. Pour ceux qui hésitent, elle contient diverses munitions, une recharge moyenne d'O2 et un kit de soins moyen. Quoi qu'il en soit, allez maintenant emprunter une des deux portes sur le coté du monolithe et actionnez le panneau de contrôle pour ouvrir une nouvelle porte.

Vous voici dans une nouvelle pièce baptisée " Centre de gravité ", commencez par tuer les nécromorphs-muraux se trouvant dans la salle et fouillez ensuite cette dernière pour trouver quelques items non négligeables. Si vous essayez de lever les ponts au centre de la pièce, vous allez vous apercevoir qu'ils ne sont pas alimentés, vous devez rétablir le courant pour pouvoir continuer. Allez tout d'abord emprunter la porte se trouvant entre les deux nécromorphs que vous venez de tuer, prenez le kit de soins max dans la borne murale sur votre gauche puis progressez le long du couloir sans gravité en ramassant les items et en tuant les monstres vous sautant au visage. Faites attention, un grand cercle va vous bloquer le passage à un moment, sautez à travers puis une fois au bout du couloir, jetez-vous vers le sol. Prenez

l'objet se trouvant dans la petite caisse sur le sol puis utilisez votre pouvoir télékinésique pour abaisser la manette du générateur et rétablir le courant.

Revenez sur vos pas en stasant les pales de la ventilation et en abattant les nouveaux monstres ayant élu domicile dans la coursive. Une fois revenu dans le centre de gravité, éliminez la brute vous fonçant dessus et, après avoir levé et stasé les deux petits ponts, tracter le monolithe jusqu'à un nouveau volet. Comme pour précédemment, passez par une des deux portes puis allez actionner le tableau de bord au centre de la passerelle pour obtenir l'accès à une nouvelle pièce. Fouillez cette dernière pour récupérer du crédit, des munitions et un point de force puis après avoir soulevé et ralenti le pont au milieu de la salle, avancez le monolithe jusqu'au dernier volet. Après l'avoir ouvert en actionnant le panneau de contrôle, sortez dehors et dépêchez-vous de ramasser les items disponibles. Votre arrivée ayant attiré l'attention de quelques nécromorphs bien énervés, liquidez tous les monstres se trouvant près du cratère histoire de rester tranquille quelque temps pour tracter le monolithe jusqu'au bout des rails.
Faites attention, des tentacules sortiront de ce dernier. Pour les tuer, tirez comme d'habitude sur leurs grosses membranes jaunes.

Une fois le monolithe en place, actionnez le chargeur à l'aide du tableau de contrôle pour assister à une cinématique. L'endroit devenant dangereux, revenez un peu sur vos pas et allez vous réfugier dans le sas sur votre droite. A l'intérieur, la décontamination va se lancer et une nouvelle animation scénaristique va se dérouler devant vous. Après avoir encaissé la dernière grosse révélation du jeu, franchissez la porte se trouvant derrière vous et progressez le long d'un couloir relativement peu hygiénique. Ramassez les munitions, le mini-kit de soins ainsi que le point de force puis passez par la porte se trouvant au bout du couloir. Vous voici dans un petit vestiaire, faites main basse sur toutes les munitions qui s'y trouvent et sortez par la porte en face de vous. Vous voici dans un endroit familier, allez au stock faire le plein de munitions et de kits de soins puis après avoir sauvegardé, sortez sur le spatioport pour le combat final.

La Reine-Mère
Vous voici face au boss final. Commencez par tirer sur les grosses membranes jaunes entourant sa gueule pour l'affaiblir. Au bout de trois poches explosées, votre ennemie va s'énerver et vous agripper à l'aide de l'un de ses tentacules. Continuez à lui tirer dessus en faisant attention car non seulement vous n'avez que peu de temps avant qu'elle ne vous ingurgite mais plus, la jouabilité se trouve totalement inversée du fait que vous ayez la tête en bas. Une fois que vous avez réussi, la reine va vous lâcher et vous renvoyer sur le sol du spatioport. Après vous être relevé, évitez les coups qu'elle donne avec ses tentacules et tirez sur les membranes se trouvant au niveau de sa cage thoracique lorsqu'elles se trouvent à votre portée. Après les avoir toutes détruites, reprenez votre souffle et regardez-la tomber dans le cratère. Le chemin étant désormais libre, dirigez-vous vers votre navette pour partir de Aegis 7 et mettre fin à ce qui fut l'une des aventures les plus éprouvantes du survival-horror depuis bien longtemps.

10 000 CRÉDITS D'UN COUP DANS LE CHAPITRE 2

Pour obtenir ces fameux 10 000 crédits, il suffit de suivre les étapes indiquées ici :

- Tout d'abord, il faut se rendre au chapitre 2.
- Ensuite, avancez dans le niveau jusqu'à atteindre la zone sans air.
- Continuez d'avancer et, vers la fin de ce petit parcours, avant de prendre la porte, regardez à votre droite et vous verrez un corps en lévitation qui est apparemment mort.
- Dès lors, visez celui-ci et orientez le viseur vers la gauche (vers une sorte de paroi métallique), il ne vous reste plus qu'à activer la télékinésie et obtenir ces 10.000 crédits.

Dead Space 2

© Electronic Arts / Visceral Games 2011

ARMURES BONUS

Terminer le jeu une fois pour débloquer deux nouvelles armures.

COMBINAISON RIOT

Connectez-vous à votre compte EA via le jeu Dead Space sur iPhone pour débloquer la combinaison Riot dans Dead Space 2.

MODE FOU FURIEUX (HARDCORE)

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Fou Furieux. Non seulement le jeu sera plus difficile mais vous ne pourrez en plus sauvegarder que 3 fois au maximum, sans aucun checkpoint.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, sauvegardez pour pouvoir relancer une partie en New Game +. Vous conserverez tous les objets acquis précédemment.

DÉBLOQUER LE HANDCANNON

Terminer le jeu en difficulté Fou Furieux (Hardcore).

DÉBLOQUER LE CUTTER PLASMA ORIGINAL

Assurez-vous d'avoir un fichier de sauvegarde du premier Dead Space sur votre machine et allez jusqu'au premier terminal d'achat. Vous pourrez acheter le Cutter Plasma original pour 0 crédit.

RÉCOMPENSES DU MULTIJOUEUR

Skin "Solid Army Green Suit"	Atteindre le niveau 04
Skin "Solid Red Suit"	Atteindre le niveau 08
Skin "Solid Black Suit"	Atteindre le niveau 14
Skin "Solid Olive Suit"	Atteindre le niveau 16
Skin "Urban Camo Blue Suit"	Atteindre le niveau 20
Skin "Urban Camo Army Green Suit"	Atteindre le niveau 23
Skin "Urban Camo Red Suit"	Atteindre le niveau 26
Skin "Urban Camo Military Suit"	Atteindre le niveau 32
Skin "Urban Camo Olive Suit"	Atteindre le niveau 36
Skin "Tiger Camo Blue Suit"	Atteindre le niveau 41
Skin "Tiger Camo Army Green Suit"	Atteindre le niveau 45
Skin "Tiger Camo Red Suit"	Atteindre le niveau 49
Skin "Tiger Camo Military Suit"	Atteindre le niveau 52
Skin "War-Torn Suit"	Atteindre le niveau 56
Skin "Visceral Games Suit"	Atteindre le niveau 59
Skin "Solid Viral White Suit"	Eliminer un autre joueur ayant cette skin
Skin "Zealot Suit"	Edition collector uniquement

RÉCOMPENSES DU NEW GAME +

Combinaison élite ingénieur

Trouvez le schéma caché au chapitre 2, durant une partie en New Game +. Il se trouve juste avant la zone sans gravité.

Combinaison élite vintage

Trouvez le schéma caché au chapitre 6, durant une partie en New Game +. Il se trouve dans la zone où vous combattez le tank, juste avant la fin du chapitre.

Combinaison élite sécurité

Trouvez le schéma caché au chapitre 9, durant une partie en New Game +. Il se trouve sur les rails du tramway.

Combinaison élite avancée

Trouvez le schéma caché au chapitre 11, durant une partie en New Game +. Il se trouve sur un rebord entre le mur et l'ascenseur jaune, après que celui-ci soit monté au niveau supérieur.

Combinaison élite riot

Disponible dans n'importe quel terminal d'achat, durant une partie en New Game +.

AMÉLIORATIONS NÉCROMORPHES (MULTIJOUEUR ONLINE)

Lurker

Lurker (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 27
Lurker (énergie accrue)	Atteindre le niveau 43
Lurker (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 15
Lurker (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 03

Pack

Pack (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 18
Pack (sortie de stase plus rapide)	Atteindre le niveau 48
Pack (énergie accrue)	Atteindre le niveau 31
Pack (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 06

Puker

Puker (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 24
Puker (énergie accrue)	Atteindre le niveau 58
Puker (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 39
Puker (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 12

Spitter

Spitter (dégâts d'exécution accrus)	Atteindre le niveau 09
Spitter (énergie accrue)	Atteindre le niveau 53
Spitter (dégâts de mêlée accrus)	Atteindre le niveau 21
Spitter (dégâts longue portée accrus)	Atteindre le niveau 35

AMÉLIORATIONS INGÉNIEURS (MULTIJOUEUR ONLINE)

Armes

Line Gun

Line Gun	Atteindre le niveau 07
Plus de munitions (Line Gun)	Atteindre le niveau 25
Plus de dégâts (Line Gun)	Atteindre le niveau 42

Force Gun

Force Gun	Atteindre le niveau 11
Plus de munitions (Force Gun)	Atteindre le niveau 29
Plus de dégâts (Force Gun)	Atteindre le niveau 46

Plasma Cutter

Plus de munitions (Plasma Cutter)	Atteindre le niveau 14
Plus de dégâts (Plasma Cutter)	Atteindre le niveau 34

Seeker Rifle

Seeker Rifle	Atteindre le niveau 17
Plus de munitions (Seeker Rifle)	Atteindre le niveau 33
Plus de dégâts (Seeker Rifle)	Atteindre le niveau 50

Pulse Rifle

Plus de munitions (Pulse Rifle)	Atteindre le niveau 19
Plus de dégâts (Pulse Rifle)	Atteindre le niveau 38

Rivet Gun

Plus de munitions (Rivet Gun)	Atteindre le niveau 40
Plus de dégâts (Rivet Gun)	Atteindre le niveau 54

Javelin Gun

Javelin Gun	Atteindre le niveau 28
Plus de munitions (Javelin Gun)	Atteindre le niveau 44
Plus de dégâts (Javelin Gun)	Atteindre le niveau 57

Stase

Stase améliorée (2 tirs)	Atteindre le niveau 05
Stase améliorée (3 tirs)	Atteindre le niveau 30

Uniformes

Solid

Tenue Solid (vert)	Atteindre le niveau 04
Tenue Solid (rouge)	Atteindre le niveau 08
Tenue Solid (noir)	Atteindre le niveau 13
Tenue Solid (olive)	Atteindre le niveau 16

Tiger Camo

Tenue Tiger Camo (bleu)	Atteindre le niveau 41
Tenue Tiger Camo (vert)	Atteindre le niveau 45
Tenue Tiger Camo (rouge)	Atteindre le niveau 49
Tenue Tiger Camo (militaire)	Atteindre le niveau 52

Urban Camo

Tenue Urban Camo (bleu)	Atteindre le niveau 20
Tenue Urban Camo (vert)	Atteindre le niveau 23
Tenue Urban Camo (rouge)	Atteindre le niveau 26
Tenue Urban Camo (militaire)	Atteindre le niveau 32
Tenue Urban Camo (olive)	Atteindre le niveau 36

Visceral Games

Tenue Visceral Games Atteindre le niveau 59

POINTS DE FORCE À L'INFINI

Comment avoir des points de force à l'infini ? Débloquer les trophées "au top", "ma préférée" et "bien équipé" ?

A la fin du chapitre 14, juste avant d'entrer dans la salle d'où l'on voit le Monolithe, il y a une salle qui comporte un plan, un stock et un point de sauvegarde. Deux couloirs avant cette salle, il y a une porte à ouvrir avec un point de force. Ouvrez-la. Il y a deux points de force à l'intérieur, ainsi qu'un conducteur. Revenez dans la salle de sauvegarde après avoir pris ces objets, sauvegardez, mettez pause et appuyez sur "point de contrôle". Revenez dans la salle des points de force et... Surprise ? Les points de force ont réapparu ainsi que le conducteur. Vous gardez aussi les points de force et conducteurs pris dans cette même salle !

Vous n'avez ensuite qu'à revenir dans la première salle, sauvegarder et appuyer sur "point de contrôle". Vous pouvez répéter cette opération à l'infini.

Si aucun point de force n'a réapparu, pas de panique ! Ré-appuyez simplement sur "point de contrôle" jusqu'à ce que cela fonctionne.

BONUS : LE TRÉSOR DE PENG

C'est au cours d'un évènement de l'Épisode 7 que vous pourrez mettre la main sur le Trésor de Peng.

Dans le complexe solaire, lorsque l'IA désactive le système, glissez-vous dans la salle de droite par le conduit. A l'intérieur, remettez les tiges en place après avoir arraché les panneaux. Elles devraient s'allumer en vert.

Repassez dans le conduit et réorientez celui-ci pour accéder à la salle sur votre gauche.

Là, placez les tiges de manière à ce qu'elles soient de couleur bleue. Un panneau de déroutage du conduit apparaît alors derrière vous. Activez-le pour découvrir une pièce secrète à l'intérieur de laquelle vous trouverez le fameux trésor, une petite statuette, ainsi que deux points de force.

ECONOMISER UNE SAUVEGARDE

Le changement de DVD permet d'économiser une sauvegarde pour le mode Fou Furieux (où vous ne disposez que de 3 sauvegardes) tant que la console reste allumée. En effet, si vous mourrez une fois le changement de DVD effectué, le checkpoint chargé sera juste après le changement de disque.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1

Après la cinématique, sortez de la salle et courez à gauche pour éviter les créatures mort-vivantes appelées Necromorphs.

Passez par le couloir gauche ensuite celui empruntez de droite pour éviter d'être attaqué par les morts vivants.

Franchissez ensuite la porte, avancez dans le couloir et tournez à gauche. Suivez le couloir à droite et appuyez sur le bouton indiqué pour repousser le Necromorph qui se jette sur vous.

Continuez ensuite d'avancer et passez la porte qui se trouve au fond. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde qui se trouve sur le mur, à gauche de la porte, et entrez. Avancez ensuite jusqu'à la salle d'observation.

Avancez à droite ou à gauche pour atteindre la porte du fond et entrez. Avancez pour faire la rencontre d'un médecin qui vous libérera et qui vous donnera un kit de soin et une lampe torche qui se trouvent dans le casier.

Poursuivez votre route, utilisez l'ascenseur et entrez dans la salle de détente pour recevoir un appel de Daina qui tente de vous indiquer le chemin. Utilisez votre torche dans le noir et avancez.

Entrez dans le couloir et prenez la transmission qui se trouve sur le sol. Continuez d'avancer et entrez dans le conduit.

Une fois dans la nouvelle salle, piratez le système qui se trouve à gauche du cadavre pour récupérer le kit de télékinésie. Utilisez la télékinésie pour ramasser une barre et lancez-la sur la vitre pour la détruire. Utilisez ensuite les barres pour neutralisez vos assaillants. Avancez et prenez l'ascenseur.

Poursuivez votre route en suivant le traceur qui vous indique le chemin et neutralisez vos ennemis en utilisant la télékinésie pour leur lancer des barres. Une fois dans la salle de soins intensifs, allez vers l'homme qui se trouve sur la table d'opération. Allez vers la machine qui se trouve derrière lui et essayez d'arrêter le scalpel.

Vous récupérez alors un cutter plasma, votre première arme, que vous ne tarderez pas à essayer contre le Necromorph qui débarque. Sortez ensuite de cette salle et avancez vers la porte. Décapitez le Necromorph attaché au lit devant la porte pour pouvoir passer.

Pour éliminer rapidement ces ennemis sans gaspillage de munitions, pensez à les décapiter et coupez leurs membres en commençant par les pieds.

Continuez votre chemin en neutralisant les Abominations jusqu'à rencontrer le patient 5.

La rencontre sera brève et des Necromorphs vont envahir la salle. Eliminez-les et allez vers l'administration. Fouillez derrière le comptoir et récupérez votre premier point de force qui vous sera utile pour améliorer votre équipement et pour ouvrir des portes de force. Récupérez aussi un message.

Avancez ensuite jusqu'à la salle de triage et piratez le système pour récupérer le module de Stase.

Cette aptitude vous permettra de ralentir les mouvements des objets et même des créatures. Testez ce module sur l'ennemi qui vous attaque et abattez-le. Allez ensuite à la pompe de recharge de Stase et prenez le message qui se trouve devant elle. Activez la porte et utilisez le Stase pour la ralentir afin de passer.

Continuez votre route et restez loin des prochains Necromorphs qui crachent un acide qui ralentit les mouvements.

Décapitez-les et assurez-vous qu'ils sont morts avant d'avancer. Avancez et ramassez le point de force qui se trouve à droite près des lavabos et continuez votre chemin. Prenez le prochain ascenseur menant aux consultations.

Ramassez le message et le point de force qui se trouvent derrière le comptoir. Avancez et, après l'explosion, tirez sur le triangle rouge qui se trouve au dessus de la porte pour le sceller avant d'être aspiré dans le vide.

Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre une borne de Stock auprès de laquelle vous pouvez effectuer vos achats d'arme et de munitions. Commencez par acheter une nouvelle tenue pour le moment.

Traversez la zone sans gravité et utilisez la télékinésie pour récupérer un point de force qui flotte dans la zone. Continuez ensuite votre chemin en suivant le traceur jusqu'à faire face à une créature géante.

Utilisez le Stase pour ralentir ses mouvements et visez les partie jaunes sur ses membres pour l'éliminer. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre un conduit fermé. Utilisez la télékinésie pour enlever le panneau et entrez dans le conduit.

Episode 2

Avancez près du cadavre au sol et ramassez la transmission. Avancez et utilisez, si vous avez assez de crédit, la borne de stock qui se trouve en face de vous. Allez ensuite à gauche et utilisez la borne de plan pour améliorer votre équipement. Passez ensuite par la porte qui se trouve au centre.

Avancez vers le tapis roulant tout en restant en garde. Un Necromorph surgira et foncera sur vous. Décapitez-le avant qu'il ne vous atteigne. Ramassez le kit de soin et avancez à gauche du tapis roulant. Allez à gauche et prenez la recharge de Stase. Reprenez votre chemin initial et sauvegardez votre partie dans la borne qui se trouve à gauche. Allez au fond de la salle et utilisez un point de force pour ouvrir la porte de la réserve. Entrez et prenez tout le matériel qui s'y trouve.

Sortez et entrez dans la salle pour décapiter un Necromorph. Ramassez le point de force qui se trouve à gauche et avancez en neutralisant d'autres Abominations. Prenez l'ascenseur pour atteindre un autre niveau. Avancez sur le balcon pour être contacté par le même patient que tout à l'heure.

Eliminez ensuite l'ennemi qui grimpe vers vous et avancez à droite, dans le couloir. Passez la porte et éliminez l'ennemi qui surgit de celle qui se trouve à gauche. Entrez dans la chambre située à gauche et neutralisez la créature qui sort de la salle de bain. Ramassez les objets qui se trouvent dans la chambre et sortez. Suivez le couloir pour entrer dans la laverie.

Allez à gauche pour ramasser les objets qui se trouvent devant les machines. Allez ensuite à droite vers la porte de la terrasse. Une panne d'électricité va plonger l'endroit dans le noir et des Necromorphs en tous genres vont vous attaquer par vagues. Allez vous mettre dans le coin droit de la porte et attendez l'arrivée des ennemis.

Eliminez les deux premiers en les décapitant puis utilisez le Stase pour ralentir les mouvements des créatures pour mieux les neutraliser. Ramassez les objets qu'ils laissent derrière eux et sortez dans la terrasse. Allez à gauche, passez par la porte et suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur qui se trouve à droite. Utilisez l'ascenseur pour atteindre un autre niveau.

Sortez de l'ascenseur, sauvegardez votre partie et allez à droite. Avancez dans le couloir et éliminez le Necromorph qui surgit de la dernière chambre qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans la station Galilée. Neutralisez les deux ennemis qui se trouvent devant le grand écran et avancez.

Utilisez votre télékinésie pour prendre le semi-conducteur qui se trouve derrière le tapis roulant. Avancez et allez vous mettre au fond, dans le coin gauche. Attendez l'arrivée des Necromorphs explosifs et tirez sur leurs poches jaunes pour les exploser. Après le dernier ennemi qui arrive à gauche, passez par la porte pour atteindre le quai.

Une fois sur le quai et après le passage du tram en feu, utilisez la télékinésie pour prendre le schéma qui se trouve sur les rails.

Eliminez ensuite les Necromorphs qui vous attaquent avant d'entrer dans le tramway. Passez dans le wagon suivant et

piratez le système pour démarrer le tram. Eliminez les Necromorphs qui vous attaquent pendant le trajet. Avancez ensuite au wagon suivant et neutralisez un autre Necromorph. Pendant le saut vers le wagon suivant, décalez vous à droite ensuite à gauche pour éviter les portes du wagon qui s'arrachent.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer dans le wagon. Avancez en éliminant les Abominations et passez au wagon suivant.

Après le dérapage du tramway, vous serez suspendu par les pieds et attaqué par les Necromorphs. Décapitez vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent et ramassez les munitions par terre en utilisant la télékinésie. Surveillez toujours le coté gauche par lequel arrivent d'autres ennemis.

Utilisez aussi le Stase quand ils attaquent des deux cotés pour avoir le temps de les éliminer avant qu'ils ne vous touchent. Neutralisez les Necromorphs explosifs avant qu'ils ne s'approchent de vous. Après ces vagues d'attaques, un monstre arrive du wagon auquel vous êtes suspendu. Tirez rapidement sur les parties jaunes du corps du monstre pour le démembrer avant qu'il n'avance d'avantage et n'entraine la chute du wagon.

Episode 3

Avant de continuer votre route, fouillez la zone et allez à droite de l'épave du tram près de la porte et derrière les containers pour prendre un point de force. Allez ensuite à gauche de l'épave, prenez les objets qui se trouvent dans les étagères et le schéma qui se trouve à gauche.

Poursuivez votre chemin et escaladez la passerelle. Sauvegardez votre partie et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Avancez, tournez à gauche et prenez le point de force qui se trouve au fond. Allez ensuite dans le chemin contraire et éliminez le Necromorph qui surgit. Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'à la zone suivante.

Eliminez les rejetons Necromorphs qui s'acharnent sur vous en reculant pour éviter de tomber entre leurs griffes.

Après le message du patient n°5, avancez jusqu'au fond de la galerie. Utilisez la borne de stock pour effectuer vos achats. Utilisez ensuite l'ascenseur qui est à gauche de la borne.

Une fois dans la nouvelle zone, allez à gauche et prenez le message qui se trouve à coté du cadavre.

Fouillez la zone à la recherche d'autres objets et poursuivez votre route jusqu'à l'ascenseur. Allez à droite pour prendre le message ensuite piratez l'ascenseur pour l'utiliser.

Sortez de l'ascenseur et prenez le message qui se trouve sur le comptoir. Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à l'arrivée des ennemis puis repliez-vous et neutralisez-les sans tirer sur la vitre qui se trouve derrière eux.

Si elle se brise, tirez sur le panneau rouge qui se trouve au dessus d'elle pour la condamner. Eliminez les petits des Necromorphs et avancez encore une fois dans le couloir. Passez ensuite par le conduit qui se trouve à gauche.

Approchez-vous du cadavre pour regarder le message vidéo qu'il a laissé avant de mourir.

Avancez ensuite à gauche pour atteindre la salle de contrôle. Sauvegardez votre partie, utilisez le plan et désactivez le compacteur en utilisant la console bleue. Rebroussez chemin et éliminez les Necromorphs avant d'entrer dans le compresseur d'ordures.

Dans la salle sans gravité, décollez et allez à gauche pour entrer dans la salle et prendre un point de force se trouvant à droite. Sortez ensuite et allez vers la porte qui se trouve sur l'autre rive et ramassez les objets en vol. Entrez et utilisez le panneau qui est au fond pour ouvrir le tunnel de gauche. Sortez pour vous engouffrer dans le tunnel.

Accélérez et évitez les obstacles pour atteindre la porte qui se trouve à droite.

Avancez dans l'obscurité (à gauche) pour atteindre la porte et éliminez l'ennemi qui surgit du conduit qui se trouve à

droite. Utilisez ensuite la télékinésie pour placer la batterie dans son socle, à droite de l'ascenseur, pour rétablir le courant.

Utilisez ensuite un point de force pour ouvrir la porte de la réserve qui se trouve en face de vous. Ramassez le matériel et sortez pour prendre l'ascenseur.

Quittez l'ascenseur et prenez le point de force qui se trouve à gauche puis franchissez la porte de droite. Avancez dans l'appartement en face de vous et prenez le message tout en éliminant les petites bêtes qui essayent de s'accrocher à vous.

Avancez ensuite dans le couloir en éliminant les ennemis et entrez dans le deuxième appartement, à droite. Entrez dans la chambre d'enfants pour avoir une vision ou une hallucination. Sortez ensuite par la porte située à gauche et avancez jusqu'à la terrasse. Avancez vers l'aile est, éliminez le Necromorph et prenez l'ascenseur.

Avancez jusqu'au grand hall et neutralisez les ennemis qui surgissent de tous les cotés.

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre la zone, sous le feu de l'hélicoptère. Surveillez les tirs de l'hélicoptère qui se concentre sur une zone à la fois et courez en les évitant vers l'entrée de l'église.

Episode 4

Après le message radio, ignorez pour l'instant le chemin indiqué par le traceur et allez à gauche. Entrez par la porte, allez à droite et entrez dans le bureau pour prendre le message.

Sortez ensuite et montez l'escalier. Entrez dans la salle pour trouver les bornes de sauvegarde, de stock et de plan. Effectuez le nécessaire et sortez. Montez encore les escaliers et entrez dans le bureau pour prendre le message et le point de force qui se trouve à gauche tout en éliminant l'ennemi qui surgit du plafond. Revenez au hall de l'église et allez par la porte située à droite.

Entrez dans le bureau de gauche et prenez une transmission.

Montez ensuite l'escalier et entrez dans la bibliothèque. Neutralisez les créatures ennemies et avancez pour prendre l'ascenseur central. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la salle de projection. Visitez la pièce qui se trouve à droite. Commencez par arracher le couvercle du panneau qui se trouve à gauche en utilisant la télékinésie.

Allez ensuite près du cadavre et prenez le message. Utilisez ensuite la télékinésie pour prendre le fusible de la machine située à droite du cadavre. Placez ce fusible dans le socle qui se trouve en haut à droite sur panneau et sortez dans la grande salle.

Lorsque les ennemis arrivent, détruisez la grande vitre pour qu'ils soient aspirés dans le vide et, avant de finir vous-même dans le vide, tirez sur le panneau qui est au dessus de la vitre brisée. Utilisez ensuite le Stase pour ralentir le mouvement de la porte située à gauche et entrez.

Allez à gauche, ramassez le schéma et passez dans le conduit. A la sortie vous tombez dans une nouvelle hallucination.

Ramassez le point de force qui se trouve sur le bureau et sortez.

Allez à droite et passez la porte suivante. Avancez dans le balcon et ramassez les munitions avant de descendre en empruntant l'ascenseur. Avancez vers la grande porte qui se bloque à votre arrivée. Lorsque Daina ouvre toutes les portes, vous allez affronter un nouveau genre de créatures qui se camouflent dans l'ombre et qui sont très rapides.

Revenez près de l'ascenseur et utilisez le Stase pour ralentir vos ennemis. Vous pouvez aussi les neutraliser avec votre arme ; le Trancheur. Piratez ensuite la console d'un autre ascenseur pour l'utiliser et monter.

Allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve près du cadavre puis allez à droite. Passez la porte, suivez le couloir et avant d'entrer dans la chapelle, allez à la porte de gauche et détruisez son fusible. Vous pouvez alors utiliser le traceur pour revenir par ce raccourci à la borne de Stock et acheter la tenue de sécurité.

Revenez à la chapelle et entrez. Eliminez les ennemis qui s'y trouvent et allez au fond, vers l'ascenseur. Elimiez le Necromorph avant de prendre l'ascenseur vers la crypte.

Episode 5

Avancez et passez les deux premières salles de cryogénisation. Dans la troisième, prenez le message qui se trouve dans le couloir central et quittez la salle. Traversez ensuite les autres salles en éliminant les ennemis en chemin. Entrez dans la grande pièce circulaire et prenez le message qui se trouve sur la console. Descendez avec l'ascenseur pour atteindre le noyau.

Prenez le point de force et le schéma qui se trouvent sur les caisses. Piratez le panneau de contrôle puis utilisez la télékinésie pour abaisser les bras vers le noyau. Soyez rapide en abaissant chaque paire de bras dans le court laps de temps imparti. Utilisez le Stase pour vous faciliter la tache.

Une fois que la zone est démunie de gravité, utilisez le Stase sur l'hélice pour la ralentir et pouvoir passer dans le conduit central. Utilisez-le à nouveau pour ralentir l'ouverture de la porte circulaire et passez. Prenez le schéma qui plane avant d'aller vers le panneau pour rétablir la gravité.

Suivez ensuite le traceur jusqu'à atteindre la salle où se trouvent les bornes de Stock et le Plan. Utilisez la télékinésie pour faire bouger les trois cercueils qui obstruent le passage vers le conduit.

Passez donc par ce conduit et avancez pour atterrir dans un nouvel endroit. Allez derrière vous pour prendre les munitions et avancez ensuite vers la porte. Entrez et allez à droite pour prendre le schéma qui se trouve sur l'étagère.

Allez à gauche et traversez la porte. Suivez le couloir et éliminez les ennemis en chemin puis avancez jusqu'à la grande salle.

Quand la grande créature vous plaque au sol, visez et tirez sur la poche jaune qui se trouve sur son bras pour qu'elle vous lâche. Eliminez ensuite la horde de rejetons Necromorphs.

Montez l'escalier et poursuivez votre chemin en faisant attention aux ennemis qui surgissent des fenêtres. Entrez par la porte, éliminez les ennemis et traversez une autre porte. Après une énième hallucination, utilisez l'ascenseur pour monter. Eliminez l'ennemi qui surgit pendant le trajet et quittez l'ascenseur.

Avancez et entrez dans le bureau à droite pour prendre le point de force et le schéma. Poursuivez votre chemin jusqu'à retrouver Daina.

Après l'attaque du vaisseau, appuyez sur le bouton indiqué pour éviter de sortir par la fenêtre et vous retrouver dans le vide.

Après votre chute, vous allez combattre un autre colosse. Tirez sur la partie jaune sur son bras à chaque fois qu'elle est exposée.

Lorsqu'il vous balance loin de lui, utilisez le Stase pour le ralentir, ouvrez la porte avec la télékinésie et courez vers le hangar. Le vaisseau brisera la vitre et vous vous retrouvez dans le vide avec le monstre qui essaye de vous écraser. Tirez sur l'une des bonbonnes de gaz qui sortent du vaisseau pour l'exploser ainsi que le monstre et en même temps vous faire catapulter dans un autre bâtiment.

Episode 6

Entrez dans la salle de gauche et prenez le point de force qui se trouve sur le bureau.

Suivez ensuite le couloir et franchissez une autre porte. Allez à droite dans la terrasse puis à nouveau à droite pour prendre le schéma. Revenez à la salle précédente et poursuivez votre route. Suivez votre traceur jusqu'à atteindre l'ascenseur.

Avancez, en suivant le traceur et abattez les hordes d'ennemis qui vous coupent la route. Continuez votre chemin et allez à l'opposée de la porte pour trouver la borne de Stock.

Allez ensuite vers la porte de la gare centrale. Avancez en explosant les poches qui crachent des boules toxiques. Ils s'accrochent sur toute surface, sol, mur et plafond. Avancez ensuite jusqu'au fond et utilisez un point de force pour ouvrir la porte de la réserve. Entrez et ramassez toutes les munitions et les objets. Sortez ensuite et poursuivez votre chemin.

Avancez et utilisez la télékinésie sur le panneau qui se trouve à gauche et retirez la batterie pour éteindre une partie de l'incendie.

Décollez ensuite et atterrissez sur le premier balcon pour trouver une transmission. Allez au plafond et retirez une autre batterie. Revenez en bas et effectuez la même action avec la batterie qui se trouve derrière la structure, à droite. Amenez cette batterie avec vous et avancez vers l'ascenseur. Eliminez les ennemis en chemin et remplacez la batterie de l'ascenseur.

Appelez ce dernier et butez le Necromorph qui se trouve à l'intérieur. Utilisez enfin l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, prenez le point de force qui se trouve à droite et passez la porte située à gauche en détruisant ses fusibles. Descendez dans le hangar et avancez à droite jusqu'à la pompe de Stase. Faites-vous repérer par les rodeurs pour les faire venir et utilisez le Stase pour ralentir leur mouvement et les éliminer avant qu'ils ne vous touchent. Suivez ensuite votre traceur et piratez la porte pour entrer.

Suivez le couloir pour arriver dans une zone où une survivante fait le ménage depuis la grille, à droite. Avancez vers elle et éliminez le Necromorph en chemin. Après la discussion, allez à droite et ramassez le schéma. Revenez à l'ascenseur et empruntez-le.

Sortez de l'ascenseur et explosez les poches toxiques.

Allez à gauche et utilisez le Stock. Suivez ensuite votre traceur et avancez. Neutralisez les ennemis et allez à droite devant la porte de la boutique pour prendre un point de force. Continuez d'avancer et entrez dans l'école.

Avancez, entrez dans la salle de soin et explosez les bébés avant qu'ils s'approchent de vous et se fassent exploser. Avancez et traversez les salles jusqu'à atteindre l'infirmerie. Prenez le message qui se trouve sur le comptoir et continuez votre route.

Entrez dans la salle de spectacle, éliminez les bébés Necromorphs et passez sous les gradins. Neutralisez rapidement le Necromorph noir et poursuivez votre route.

Montez ensuite sur la scène et passez derrière le décor pour atteindre un panneau. Piratez-le pour ouvrir le passage vers la porte. Allez au devant de la scène pour attendre les hordes de rejetons et de bébés Necromorphs et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous.

Passez ensuite par la porte et suivez le couloir. Entrez dans la salle située à droite pour prendre le message. Visitez ensuite dans la salle de recréation et allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve dans la fusée la plus haute. Montez dans l'ascenseur.

Avancez pour rencontrer Ellie et Stross. Quand la grosse brute arrive et fonce sur vous, utilisez le Stase pour la ralentir et tirez sur les zone jaunes qui se trouvent sur les épaules de la bête. Utilisez fréquemment le Stase dans ce combat puisque ce pouvoir ne dure pas très longtemps contrairement aux affrontements avec les autres Necromorphs.

Passez ensuite les portes pour atteindre le couloir piégé. Lancez des objets sur les lasers en utilisant la télékinésie pour les désactiver. Avancez dans le couloir et explosez la créature qui est accrochée au mur, à gauche de l'ascenseur. Utilisez ensuite ce dernier pour rejoindre le complexe solaire.

Episode 7

Commencez par éliminer les deux créatures qui rodent dans la zone. Utilisez ensuite le Stock et le Plan avant de poursuivre votre chemin. Rejoignez la zone sans gravité et tirez sur le propulseur rouge pour repousser l'engin qui bloque le chemin.

Plongez ensuite au fond pour prendre le schéma et le point de force qui se trouve dans le trou. Tirez sur le propulseur de la cabine de l'ascenseur pour la remettre en place.

Revenez en arrière dans la zone avec gravité et montez dans cet ascenseur. Quand les créatures arrivent et s'accrochent aux fenêtres, tirez sur les parties jaunes sur leurs bras pour les repousser et les faire tomber de l'ascenseur. Vous pouvez utiliser le Stase si plusieurs ennemis arrivent en même temps.

Sortez de l'ascenseur et avancer dans la passerelle circulaire en éliminant les Cysts et prenez le schéma avant d'entrer par la porte. Allez à droite de l'hologramme et pénétrez dans la chambre du garde pour prendre le message.

Sortez ensuite et allez à gauche. Explosez le Cyst (à gauche) et entrez dans la salle de gauche. Utilisez le Stock et prenez le point de force qui se trouve à sa gauche. Allez vers la porte qui vous refuse l'accès. Revenez donc dans la chambre du garde et utilisez la télékinésie pour ramener le corps du garde avec vous. Après le scan du corps du garde, la porte s'ouvre.

Lorsque le système de sécurité vous repère et piège le passage, utilisez n'importe quel objet pour le lancer sur les lasers en utilisant la télékinésie. Passez par le chemin de gauche et prenez le point de force accroché au mur. Poursuivez votre chemin et entrez par la porte.

Avancez lentement, prenez à droite et restez entre les lasers quand ils se déclenchent. Ils seront désactivés par les ennemis qui tenteront de vous attaquer. Quand la grande vitre explose, tirez rapidement sur le triangle rouge pour refermer le sas avant de vous retrouver dans le vide. Explosez ensuite les bébés qui arrivent de l'ascenseur et allez à droite puis entrez dans la salle. Fouillez les casiers pour prendre un message et allez à gauche pour pirater le système et remettre l'ascenseur en marche.

Repoussez les hordes d'ennemis qui arrivent avant d'emprunter l'ascenseur. Avancez et utilisez la télékinésie pour déployer le pont. Lancez un objet pour exploser le piège de laser et avancez. Allez à gauche et neutralisez le piège avant de fouiller les casiers pour prendre le point de force. Allez ensuite vers la porte et entrez.

Eliminez les deux Traqueurs et avancez vers le panneau pour le pirater et restaurer l'oxygène dans la zone.

Entrez ensuite dans la pièce du serveur principal mais vous devez d'abord désactiver le système de sécurité qui vous empêche d'atteindre ce serveur.

Avancez à gauche et passez dans le conduit pour atteindre la salle vitrée. Approchez de la vitre et regardez les symboles au sol. Enlevez ensuite les panneaux pour trouver les fusibles. Placez-les dans leurs socles en suivant le schéma au sol. Quand le fusible est dans l'emplacement correct, il s'allumera en vert.

Une fois tous les fusibles en place, allez devant la vitre et désactiver la première partie du système.

Sortez en utilisant le conduit et utilisez le panneau qui se trouve à droite pour changer de direction. Passez dans une salle similaire à la première et rééditez le même processus avec les fusibles. Revenez à la salle du serveur et éliminez les Necromorphs.

Tirez maintenant sur les tiges sans protection. Allez ensuite à gauche et passez par la porte vers le module de

commande du complexe.

Avancez dans le couloir, neutralisez les ennemis et passez la porte, au fond. Neutralisez les ennemis et avancez jusqu'à la porte qui se trouve à gauche. Utilisez un point de force pour l'ouvrir et entrez. Prenez le schéma, le message et les autres objets et sortez. Rebroussez chemin et piratez le panneau de la porte du module de commande pour entrer.

Utilisez le panneau qui se trouve à droite pour faire monter le module puis sortez dans l'espace. Dirigez-vous vers le premier panneau et tournez-le pour qu'il projette la lumière sur le panneau central. Dirigez-vous ensuite vers le deuxième et prenez des réserves d'oxygène auprès des bornes qui se trouvent sur la passerelle.

Eliminez la créature qui vous lance des projectiles en visant les parties jaunes. Tournez ensuite le deuxième panneau et revenez au module. Montez dans l'éjecteur et pendant le vol, évitez les obstacles en déviant à droite et à gauche. Passez ensuite dans le tunnel et quand une grande structure bloque le chemin, passez par le tunnel vert situé en son centre.
Continuez à éviter les obstacles et entrez par la zone illuminée de la structure.

Après l'atterrissage, utilisez le Stock qui se trouve à droite ensuite passez par la porte située à gauche. Pendant que vous amis essayent de vous ouvrir le passage, repoussez les ennemis qui arrivent. Quand la porte s'ouvre, ignorez les ennemis et courez vers la porte pour vous mettre à l'abri. Utilisez enfin le panneau pour activer l'ascenseur.

Episode 8

Sortez de l'ascenseur et avancez. Entrez par la porte, allez à droite et prenez la transmission qui se trouve par terre.

Utilisez le Stock qui est à gauche et entrez par la porte se trouvant à gauche aussi. Avancez à droite et prenez le point de force accroché au mur. Passez dans la salle suivante et neutralisez les ennemis qui débarquent. Utilisez un point de force pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Entrez et prenez le schéma, deux points de force et tous les autres objets disponibles.

Revenez ensuite au Stock avec le schéma et achetez la nouvelle tenue retro.

Reprenez votre chemin et entrez dans la salle de détente. Neutralisez les ennemis qui arrivent et avancez. Allez à gauche et ramassez la transmission avant d'entrer dans la salle des archives, à droite. Avancez à gauche derrière les serveurs et prenez le point de contrôle dans l'armoire accrochée au mur. Continuez votre chemin et passez la porte.

Avancez jusqu'à retrouver Ellie et Stross.

Passez par la porte qui se trouve à droite et prenez le schéma qui se trouve à gauche. Éliminez ensuite les Necromorphs qui vous foncent dessus et allez au centre de la pièce pour utiliser le Plan. Passez par la porte pour entrer dans la zone sans gravité.

Prenez le propulseur qui se trouve dans le distributeur (à droite) et placez-le en utilisant la télékinésie sur la porte. Tirez sur le propulseur pour ouvrir la porte et franchissez-la puis décollez.

Passez entre les colonnes tournantes sans les toucher et éliminez les créatures ennemies avant d'avancer vers la droite. Utilisez le Stase pour ralentir le bloc qui bloque le souffle et passez rapidement. Tuez d'autres créatures et avancez vers les engins tournants. Utilisez encore une fois le Stase pour les ralentir et passer.

Neutralisez d'autres créatures et utilisez cette fois le propulseur pour ouvrir une porte. Montez rapidement en évitant les flammes et explosez l'ennemi qui se trouve au fond.

Utilisez un propulseur pour ouvrir la prochaine porte, continuez d'avancer jusqu'à la suivante et atterrissez pour pouvoir entrer. Suivez le couloir et entrez dans la salle. Eliminez le Necromorph et allez à gauche pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire accrochée au mur gauche. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver vos deux amis.

Allez ensuite à gauche et prenez le schéma qui se trouve au fond. Prenez enfin à droite, dégagez le passage avec la télékinésie et entrez.

Episode 9

Avancez sur la passerelle et utilisez l'ascenseur. Progressez et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Entrez dans la salle et abattez les différents Necromorphs qui vous attaquent puis allez à gauche et ramassez la transmission qui se trouve près du cadavre. Utilisez le Stock si vous le désirez et entrez dans la zone de modulation. Eliminez l'Abomination qui se rue sur vous et avancez jusqu'à l'ascenseur, prenez-le et montez.

Quittez l'ascenseur et tenez-vous prêt à éliminer les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Allez ensuite à droite et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire accrochée au mur. Sortez de cette salle et utilisez un objet pour détruire le piège de laser qui bloque le chemin, à droite. Montez la pente et utilisez la télékinésie pour déplacer les caisses et dévoiler une transmission et un schéma (près du cadavre).

Reprenez ensuite votre route et éliminez les créatures qui se trouvent près de l'ascenseur avant d'emprunter ce dernier pour monter. Une fois en haut, neutralisez les ennemis et entrez dans la salle de contrôle.

Utilisez le Plan qui se trouve à gauche puis allez auprès des générateurs centraux. Utilisez la télékinésie pour soulever le panneau jaune (à gauche) et retirez la pièce bleue avant qu'il ne retombe. Placez ensuite cette pièce dans le générateur central. Soulevez ensuite le panneau de droite et utilisez le Stase pour le ralentir et pouvoir retirer la pièce bleue.

Placez cette pièce dans le générateur central. Prenez ensuite la pièce bleue qui se trouve à droite du deuxième panneau et placez-la dans le générateur central puis allez au panneau pour activer le tram.

Neutralisez les ennemis qui arrivent en même temps que le tram et montez à bord de ce dernier avant d'ouvrir la porte à vos amis. Après l'arrêt du tram, sortez et avancez vers la prochaine porte. Entrez dans le hangar et allez à gauche pour prendre le point de force. Avancez et prenez la transmission qui se trouve à gauche, près du cadavre.

Avancez, en suivant le traceur, et neutralisez les ennemis sur votre chemin en vous méfiant des Traqueurs. Une fois devant l'ascenseur, allez à droite en passant derrière le nid des créatures et prenez le schéma qui se trouve à proximité d'un cadavre. Revenez à l'ascenseur et descendez. Progressez dans le couloir en éliminant les ennemis et utilisez le Stock qui se trouve au fond. Entrez dans la réserve d'énergie et utilisez la télékinésie pour lancer les bonbonnes de gaz sur les caisses coincées dans les tentacules pour pouvoir dégager le chemin du tram. Descendez ensuite en utilisant l'ascenseur situé à droite.

Utilisez la télékinésie pour lancer des bonbonnes de gaz sur la caisse et neutralisez en même temps les ennemis qui arrivent. Utilisez le Stase pour ralentir vos ennemis et tirez sur les parties jaunes de leurs bras. Après l'explosion de la caisse, remontez avec l'ascenseur et montez dans le tram. Dès que les rails sont détruits, sortez du tram et suivez le chemin jusqu'à atteindre l'Ishimura.

Episode 10

Une fois dans le vaisseau, avancez par la porte gauche et suivez le couloir pour trouver un message. Entrez par la porte suivante et fouillez les toilettes pour prendre un point de force (à droite) et trouver une transmission, à gauche. Revenez à l'entrée et suivez le chemin du traceur, à droite.

Avancez jusqu'à la console pour lancer une analyse des conditions du vaisseau.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à atteindre la salle avec la borne de Plan. Continuez et traversez les deux prochaines portes puis prenez à gauche et récupérez une transmission. Reprenez votre route jusqu'à atteindre un tunnel.

Passez dans le tunnel suivant qui est plongé dans le noir et restez sur vos gardes. Utilisez le Stase contre les deux

brutes et visez les zones jaunes qui se trouvent sur leurs épaules.

Neutralisez ensuite les Necromorphs qui arrivent par l'avant et par l'arrière et allez au fond du tunnel pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire. Allez vers le monte-charge, à gauche, et piratez le panneau pour le remettre en marche. Montez ensuite à l'étage.

Avancez et entrez dans la salle où se trouve un Stock, à droite. Montez ensuite dans l'ascenseur qui se trouve à gauche et prenez la transmission. Avancez dans la nouvelle zone et ignorez la porte de droite pour continuer jusqu'à la borne de Plan. Effectuez vos améliorations et revenez à la porte.

Entrez et, après la décontamination, franchissez les deux portes suivantes pour vous retrouver dans un nouveau couloir. Eliminez les ennemis qui arrivent par la gauche et la droite avant d'aller à gauche. Neutralisez d'autres Abominations et prenez le point de force qui se trouve au fond du couloir. Rebroussez chemin et allez de l'autre coté du couloir. Là aussi, la zone est infestée d'ennemis qui vous attaquent de tous les cotés. Avancez alors tout en surveillant vos arrières et passez les portails pour atteindre la zone sans gravité.

Allez à droite vers les commandes et passez en dessous d'elles pour prendre le schéma.

Avancez ensuite vers la centrifugeuse pour remettre les conducteurs en place. Utilisez la télékinésie pour replacer ceux qui flottent dans la salle à leurs places respectives. Suivez le chemin des tubes pour placer chaque conducteur dans l'emplacement correspondant. Revenez ensuite aux commandes et activez la centrifugeuse.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle de décontamination puis restez dans un coin et attendez les attaques des ennemis qui arrivent par les vitres. Une arme au corps à corps comme le Découpeur vous sera très utile dans cet espace confiné où vous n'avez pas d'abri et où vous ne pouvez pas vous replier.

Après le massacre, rebroussez chemin en éliminant les ennemis sur votre route jusqu'au tram qui vous amènera à la station médicale.

Avancez dans le couloir en éliminant les Necromorphs et passez la porte. Avancez pour prendre le point de force dans l'armoire accrochée au mur droit et entrez dans la salle de gauche. Neutralisez les ennemis et piratez la porte pour passer. Entrez dans la salle suivante et regardez la vidéo montrant le suicide de Nicole, l'ancienne compagne d'Isaac.

Eliminez ensuite l'ennemi qui surgit par la droite et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire, au centre. Quittez ensuite la salle et montez dans l'ascenseur.

Longez les couloirs et utilisez la télékinésie pour déplacer la plateforme et former un pont pour traverser. Utilisez ensuite le monte-charge pour descendre. Avec la télékinésie, enlevez la batterie qui se trouve à gauche pour arrêter le faisceau électrique et dégager le chemin.

Eliminez la horde d'ennemis qui vous attaquent et entrez dans la salle de droite pour prendre le point de force. Allez ensuite au fond de la salle et utilisez un point de force pour ouvrir la réserve et entrez. Sortez, utilisez le Plan si vous le désirez et franchissez la porte suivante.

Avancez jusqu'à la salle du Stock et utilisez-le. Continuez d'avancer jusqu'à la zone sans gravité. Décollez et flottez au dessus des premiers décombres pour prendre un point de force.

Avancez en explosant les ennemis et atterrissez sur le quai. Continuez dans le couloir pour atteindre le pont principal du vaisseau.

Eliminez les premiers assaillants et allez à gauche pour entrer dans une salle. Avancez au fond où se trouve le Plan et prenez la transmission. Sortez, neutralisez d'autres Traqueurs et suivez votre traceur vers le poste du capitaine.

Allez à gauche et utilisez la console pour activer les rayons. Sortez enfin du poste et montez dans la capsule de sauvetage.

Episode 11

Après votre crash, descendez de la rampe et utilisez le Plan si vous le voulez. Franchissez la porte et descendez la pente en éliminant les Traqueurs en chemin. Passez la porte et piratez le panneau de la porte suivante. Avancez en éliminant les Cysts et prenez le point de force qui se trouve à droite derrière le dernier ennemi.

Regardez ensuite au fond du trou pour voir une boite verte, au fond. Détruisez-la et utilisez la télékinésie pour récupérer le point de force qui se trouvait dans la boite. Continuez votre chemin et utilisez le Stock qui se trouve en route.

Neutralisez les Necromorphs qui foncent sur vous. La zone manque de jus et vous devez changer de batterie pour remettre la porte en marche et pouvoir sortir. Descendez alors et allez vers la zone éclairée par les lumières rouges pour trouver la batterie à remplacer. Allez à droite en éliminant les ennemis en chemin et ouvrez le compartiment qui contient une nouvelle batterie.

Utilisez la télékinésie pour porter et remplacer la batterie. Repoussez d'autres Necromorphs et montez pour sortir de cette zone.

Vous serez ensuite entrainé dans l'espace par un tentacule. Avancez vers l'Abomination qui vous tire dessus et tirez à votre tour sur les trois parties jaunes des tentacules pour l'éliminer. Le passage est bloqué par les rayons laser rouges, allez donc vers la capsule qui contient des réacteurs.

Utilisez la télékinésie pour en choper un et allez vers le premier diffuseur laser. Placez le réacteur sur le diffuseur et enclenchez-le pour le pousser et changer de cette façon la direction des faisceaux. Rééditez cette action avec les autres diffuseurs pour libérer le passage. Avant d'entrer, longez le tunnel par la droite pour vous emparer d'un schéma flottant dans le vide. Entrez ensuite dans le tunnel et explosez les Cysts avant d'atteindre l'intérieur de la station.

Utilisez le monte charge pour monter et avancez en écrasant les ennemis sur votre chemin. Allez à gauche et regardez à gauche sur la grille pour trouver un point de force.

Utilisez la télékinésie pour récupérer ce point et continuez votre route. Passez la porte et utilisez un point de force pour entrer dans la réserve. Prenez le schéma et les objets et sortez. Utilisez la télékinésie et lancez un cadavre sur le piège laser de la porte pour l'exploser. Passez ensuite par cette porte.

Avancez en explosant les Cysts et piratez la porte pour que Stross surgisse et vous attaque. Appuyez sur le bouton indiqué pour l'achever.

Prenez la transmission dont il était en possession et entrez par la porte. Avancez et utilisez le monte-charge pour descendre puis franchissez la porte qui se trouve à droite. Continuez votre chemin jusqu'au prochain ascenseur et, avant de monter, utilisez la télékinésie pour récupérer une transmission et un point de force qui se trouvent sur la rive d'en face.

Appelez ensuite l'ascenseur et montez. Prenez une arme de corps à corps et attendez les assauts des ennemis pendant le trajet. Une fois en haut, passez la porte et utilisez le Stock pour acheter la tenue avancée. Utilisez enfin le Plan avant d'entrer dans la mine.

Episode 12

Avancez jusqu'à Ellie puis contournez la foreuse en explosant les Cysts. Passez dans le passage étroit entre le mur et la foreuse et récupérez le point de force. Rebroussez chemin et ouvrez le compartiment pour prendre la batterie. Placez-la dans la foreuse pour la remettre en marche.

Malheureusement pour vous, la jonction du circuit saute et vous devez trouver une autre batterie. Suivez alors votre traceur et montez dans le monte charge qui vous transporte vers l'autre rive. Eliminez le Necromorph et utilisez la télékinésie pour enlever le panneau de la machine. Prenez ensuite le circuit et revenez à la foreuse pour le placer dans son emplacement, à coté des batteries. Piratez ensuite le système pour remettre en marche la foreuse et montez

dessus.

Pendant qu'Ellie conduise, dégommez les Necromorphs qui arrivent sur la foreuse jusqu'à atteindre votre destination.

Episode 13

Une fois dans le siège du gouvernement, avancez et ignorez pour l'instant la porte qui se trouve à gauche. Suivez le couloir et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire située à gauche. Revenez ensuite à la porte et entrez. Après la brève rencontre avec Ellie, continuez solitairement votre chemin.

Utilisez l'ascenseur pour descendre dans le hall et affrontez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Allez du coté opposé du hall et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire. Montez ensuite l'escalier, allez à gauche et piratez le système pour ouvrir la porte.

Avancez et descendez la rampe pour vous faire arrêter par les soldats ennemis.

Courez rapidement dans les toilettes qui se trouvent à droite pour vous mettre à l'abri. Prenez le point de force qui se trouve sur le lavabo et allez à droite pour entrer dans le conduit. Sortez de l'autre côté, allez à droite et montez l'escalier. Entrez ensuite dans la salle suivante et allez au fond, à droite. Retirez le panneau et la batterie pour plonger la zone dans le noir, vos ennemis seront alors la proie des Necromorphs.

Descendez dans la zone du massacre et finissez le travail en éliminant le reste des créatures. Passez la porte et suivez le chemin indiqué par Nicole. Utilisez un cadavre pour le passer devant le scanner pour pouvoir avancer.

Entrez dans le couloir et avant de tourner à droite continuez d'avancer tout droit pour prendre la transmission.

Descendez ensuite les marches et entrez dans le labo. Eliminez les Necromorphs et avancez vers la porte. Avant de sortir, prenez la transmission qui se trouve derrière le comptoir situé à gauche. Continuez dans la salle annexe du projet pour trouver un Plan et une réserve devant une borne.

Continuez votre chemin pour atteindre la salle de stockage. Neutralisez les Traqueurs et allez sous la batterie suspendue pour prendre une transmission.

Allez ensuite au coin sombre, à droite des microscopes, pour prendre le point de force. Utilisez la télékinésie pour retirer la batterie suspendue et remplacez celle de la porte du fond. Entrez ensuite par cette porte et avancez pour atteindre la zone protégée par les rayons lasers tournants.

Suivez le mouvement des lasers et courez vers la première salle. Prenez le point de force puis foncez vers la deuxième et ensuite la troisième en éliminant les ennemis dans chaque salle.

Montez en utilisant l'ascenseur et utilisez le panneau pour arrêter la rotation des lasers. Utilisez ensuite la télékinésie pour faire descendre les plates-formes et former un pont pour atteindre le balcon d'en face. Entrez par la porte et avancez jusqu'à la salle du conduit thermique.

Neutralisez les hordes d'ennemis et avancez vers une autre salle similaire qui grouille de Necromorphs.

Poursuivez votre chemin et entrez dans la grande salle vide. Prenez la transmission qui se trouve à droite, par terre. Avancez vers la porte pour qu'une brute arrive par le plafond. Utilisez le Stase pour ralentir son mouvement et tirez comme d'habitude sur les poches jaunes, sur ses épaules. Piratez ensuite la porte pour entrer.

Avancez pour atteindre la salle du noyau du projet. Allez à gauche où se trouve le Stock et prenez le message qui se trouve sur la table (à droite) et la transmission, près du casque (à gauche). Utilisez ensuite le Stock et le Plan avant de prendre l'ascenseur jusqu'au Monolithe.

Après la cinématique, entrez dans la salle de contrôle puis dans la machine. Positionnez le rayon de l'aiguille au dessus

de la rétine d'Isaac et, quand le rayon devient bleu, descendez l'aiguille lentement pour éviter qu'il panique. Enfoncez l'aiguille dans l'oeil d'Isaac pour terminer le processus.

Episode 14

Après cette brève et délicate opération, Isaac semble en pleine forme. Quand la nouvelle créature débarque dans la salle, amputez ses bras et ses jambes pour l'immobiliser. Allez ensuite pirater la porte et sortez avant qu'elle ne se fasse repousser de nouveaux membres.

Allez à droite pour prendre le point de force qui se trouve dans l'armoire puis avancez ensuite dans le couloir et, avant de tourner à gauche, prenez la transmission qui se trouve près d'un cadavre. Avancez jusqu'à la salle des conduits de régulation thermique et prenez la transmission qui se trouve devant la console centrale. Utilisez le cadavre qui se trouve sur la console sur le scanner de la porte qui se trouve à droite. Neutralisez les ennemis qui rappliquent et quittez la salle.

Avancez d'un couloir à l'autre en suivant votre traceur. Avant de tourner à droite, avancez vers la porte fermée et regardez à droite pour trouver et prendre un point de force. Suivez ensuite le chemin qui mène à droite et neutralisez les Abominations avant de prendre l'ascenseur.

Une fois en bas, repoussez les ennemis et allez vers la porte. Retirez le panneau avec la télékinésie et détruisez les fusibles pour ouvrir la porte. Entrez dans la prochaine salle, nettoyez-la et passez par la porte circulaire. Utilisez le panneau pour désactiver la gravité et décollez.

Avancez en évitant les pistons et les rayons et en esquivant les tirs de l'ennemi qui se trouve au fond. Tirez sur les poches jaunes de l'ennemi pour l'exploser puis rétablissez la gravité et entrez par la porte.

Avancez, entrez dans la réserve si vous le souhaitez et continuez jusqu'à la salle du modérateur. Tournez à gauche et prenez le point de force qui se trouve dans l'armoire. Continuez jusqu'à la salle suivante et utilisez le Stock et le Plan. Entrez enfin pour atteindre le Monolithe.

Episode 15

Avancez d'une zone à l'autre en tailladant vos ennemis jusqu'à atteindre l'ascenseur. Avant de monter, prenez le message qui se trouve par terre, à droite. Montez ensuite en empruntant l'ascenseur. Avancez dans les couloirs en détruisant les fusibles des portes et tailladez les membres de la créature immortelle qui vous suit.

Avancez ensuite sur le pont pour rencontrer Tiedmann. Appuyez sur le bouton indiqué pour retirer les javelots puis achevez votre ennemi.

Vous combattrez ensuite Nicole ou son incarnation dans votre esprit. Tirez sur Nicole qui avance vers vous et évitez qu'elle ne vous touche. Quand elle disparait, tirez sur le coeur jaune du Monolithe. Ignorez ensuite les Necromorphs qui vous attaquent et concentrez vos tirs sur Nicole. Concentrez une nouvelle fois vos tirs sur le coeur et rééditez ces actions plusieurs fois pour le détruire.

Après la destruction du Monolithe et pendant qu'Isaac attend tranquillement sa mort, Ellie arrive sur les lieux pour le tirer de cet enfer. Isaac réenfile sa tenue et vole vers l'hélico. Accélérez pour atteindre la porte de l'hélico en évitant les débris en vol. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour monter à bord et fuir ce cauchemar. Félicitations ! Vous venez de terminer Dead Space 2.

RÉCOMPENSES DU MODE FOU FURIEUX

Terminez le mode Fou Furieux pour débloquer le costume de soldat et le canon à main.

ASTUCE CONCERNANT LE TRACEUR

Dans un premier temps, le but principal du traceur est d'indiquer la direction de l'objectif, mais également des stocks, des plans et des sauvegardes...

Lorsque vous avez le choix entre deux directions, utilisez le traceur qui vous indiquera la direction de l'objectif. MAIS, choisissez l'autre côté que celui indiqué par le traceur puisque qu'il y a souvent des cinématiques ou des situations qui bloqueront le passage ou vous emmèneront à l'autre bout de la méduse et donc vous empêcheront de faire demi-tour et vous ne pourrez plus avoir accès et explorer ces endroits.

BATTRE NICOLE EN MOINS DE 20 SECONDES

Pour cela, il vous suffit d'utiliser le tir principal chargé du Choc Laser. En 4 tirs vous aurez battu le boss final.

Dead Space 3

© Electronic Arts / Visceral Games 2013

DÉBLOQUER L'ARMURE N7

Pour débloquer l'armure N7, il suffit tout simplement de posséder une sauvegarde de Mass Effect 3. La tenue sera alors débloquée au lancement du jeu.

DÉBLOQUER LE CUTTER PLASMA BRISE-SURFACE

Pour débloquer le Cutter plasma brise-surface, il suffit de posséder une sauvegarde de Dead Space 2. Le Cutter sera alors automatiquement débloqué au lancement du jeu et sera disponible dans le premier établi.

DÉBLOQUER LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

Mode Classique

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Hardcore

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

New Game +

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Rétro

Terminer le mode Hardcore.

DÉBLOQUER LE DEVIL HORNS

Le Devil Horns est une arme similaire au Foam Finger de Dead Space. Pour la débloquer, il faut terminer le mode Classique.

Dead Space : Ignition

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

TENUE DE HACKER

Terminer le jeu en solo (mode Ignition).

TOUS LES COMICS

Comic 1-1	Récompense après le premier choix narratif
Comic 2-1	Récompense après le 2ème choix narratif (réparer les lumières)
Comic 2-2	Récompense après le 2ème choix narratif (aider les otages)
Comic 3-1	Récompense après avoir terminé le chemin A
Comic 3-2	Récompense après avoir terminé le chemin B
Comic 3-3	Récompense après avoir terminé le chemin C
Comic 3-4	Récompense après avoir terminé le chemin D
Comic 4-1	Récompense après avoir terminé tous les embranchements

SUCCÈS

Ingénieur en chef (35)

Terminer toutes les épreuves dans n'importe quel mode solo.

Attrape-moi si tu peux ! (20)

Terminez une route du mode Ignition depuis les Classements.

Il y a quelqu'un ? (20)

Terminer le mode Ignition.

Sale boulot! (10)

Débloquer le RIG de niveau 4.

Arrêtez le chrono ! (5)

Terminer et remporter n'importe quelle épreuve dans les Classements.

Pas le temps de saigner ! (20)

Terminer le mode Ignition en moins de 25 minutes par n'importe quelle route (films non compris).

À la trace (15)

Terminer et remporter une épreuve Traçage dans n'importe quel mode solo.

Dérive d'un traceur (15)

Terminer et remporter toutes les épreuves Traçage dans n'importe quel mode solo.

Le coeur a été pris d'assaut ! (15)

Terminer et remporter une épreuve Détournement dans n'importe quel mode solo.

Infection (15)

Terminer et remporter toutes les épreuves Détournement dans n'importe quel mode solo.

Brûlure laser (15)

Terminer et remporter une épreuve Piratage dans n'importe quel mode solo.

Brise-surface (15)

Terminer et remporter toutes les épreuves Piratage dans n'importe quel mode solo.

Dead to Rights : Retribution

© Namco Bandai / Volatile 2010

LISTE DES SUCCÈS

Comme Frank l'aurait fait (15)

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté.

Meilleur flic de la ville (25)

Terminez le jeu en mode OFFICIER.

Châtiment (50)

Terminez le jeu en mode COMMISSAIRE.

Procéder par élimination (15)

Battez l'Exécuteur avec une élimination.

Maître du ring (15)

Terminez le combat contre Frank.

Tueur de l'ombre (10)

Effectuez une élimination silencieuse avec Shadow.

Tank à faire (10)

Détruisez un Tank du GAC.

Chute libre (10)

Tuez un ennemi en le faisant tomber d'un rebord.

Tu es à moi GAC ! (10)

Prenez un soldat du GAC en otage.

Surprise ! (10)

Donnez un coup de pied à un ennemi en sortant d'un abri.

Combat rapproché (50)

Terminez un chapitre (sauf le Prologue) sans utiliser d'arme à feu.

Crime et châtiment (15)

Effectuez 50 éliminations.

Pâtée pour chien (15)

Tuez 50 ennemis avec Shadow.

Rendre les armes (15)

Désarmez 50 ennemis.

Question de timing (15)

Réussissez 50 contre-attaques.

Poids plume (10)

Effectuez 200 combos à 3 coups.

Poids lourd (20)

Effectuez 100 combos à 5 coups.

Intouchable (10)

Esquivez 50 coups en bondissant.

Tel maître, tel chien (10)

Tuez un ennemi en coopération avec Shadow.

Coup de boule (10)

Ouvrez 10 portes avec la tête d'un otage.

Le prix de la justice (10)

Récupérez 25 insignes de police.

Honorer les morts (30)

Récupérez 50 insignes de police.

Casse-noisettes (10)

Attaquez un ennemi à l'entrejambe avec Shadow.

Médaille du mérite (25)

Obtenez le bronze dans tous les chapitres.

Médaille du courage (50)

Obtenez l'argent dans tous les chapitres.

Médaille de la valeur (100)

Obtenez l'or dans tous les chapitres.

Chut... (25)

Terminez un chapitre en ayant effectué 10 éliminations furtives (mode OFFICIER ou supérieur).

Equilibre parfait (30)

Obtenez le BONUS VARIATION maximum dans n'importe quel chapitre (sauf le Prologue).

Pan ! (25)

Réussissez 30 tirs dans la tête dans n'importe quel chapitre (mode OFFICIER ou supérieur).

Je te couvre (30)

Complétez un chapitre sans laisser mourir Shadow ou Jack (chapitres 3-10).

Premier sur les lieux (30)

Obtenez le BONUS TEMPS maximum dans n'importe quel chapitre (sauf le Prologue).

Achève-le, Shadow ! (25)

Tuez 20 ennemis en faisant coopérer Jack et Shadow (mode OFFICIER ou supérieur).

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Au début du prologue, vous incarnez le loup du héros et vous devez protéger votre ami. Commencez par avancer et courir tout droit, puis préparez-vous à le défendre.

D'abord, courez et attaquez les deux premiers bandits au coin de la rue. Montez sur la passerelle, courez vers les deux côtés et attaquez deux autres bandits armés. Ensuite, redescendez et assaillez les quatre ennemis qui attaquent Jack.

Enfin, repérez les deux truands qui sortent du véhicule et achevez-les.

Chapitre 1 : Strikebreaker

Sauvez les otages !

Montez les escaliers, entrez dans l'immeuble et avancez à gauche. Remontez les autres marches, repérez les premiers ennemis et préparez-vous à les affronter à mains nues. Lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran, mettez-les en pratique et avancez dans le couloir.

Dès que la porte s'ouvre, approchez-vous du gros, attaquez-le avec des combos et esquivez ses attaques. Bloquez également ses coups de poing et battez-le avec différentes attaques.

Après la courte scène, montez les escaliers, entrez dans le couloir (à gauche) et prenez l'ascenseur au fond. Ensuite, sortez rapidement, appuyez sur la touche qui s'affiche pour désarmer l'ennemi et abattez-le. Tuez également le second ennemi qui arrive et poursuivez à droite.

A présent, avancez dans le couloir et désarmez rapidement les ennemis. Prenez couverture derrière les obstacles, abattez-les de loin et poursuivez vers l'avant. Agrippez également les ennemis, prenez-les en otage et utilisez-les comme boucliers humains. Balancez-les dans le vide, éliminez les autres et continuez jusqu'au fond du couloir.

Par la suite, avancez dans le nouveau couloir et prenez couverture derrière le mur. Repérez l'ennemi qui prend un homme en otage, entrez en mode Concentration et tirez sur sa tête. Ensuite, faites attention aux nombreux hommes qui arrivent et abattez-les un par un. Avancez petit à petit, prenez couverture derrière les fauteuils et abattez les soldats. Avancez dans la pièce suivante, éliminez ceux qui se trouvent derrière les piliers et sécurisez ainsi cet endroit.

Tout de suite après, vous devez éliminer celui qui est muni d'un lance-roquettes. Par conséquent, prenez l'une des sorties de droite ou de gauche et couvrez-vous derrière les barricades. Entrez en mode Concentration, essayez de viser la tête de l'homme et tirez. Sinon, ouvrez le feu et éliminez-le.

Par la suite, vous devez escorter l'otage jusqu'à la sortie. Pour cela, rebroussez chemin et tuez les soldats que vous apercevez dans le couloir. Faites attention au sniper qui arrive, prenez couverture derrière les piliers et utilisez le mode Concentration pour l'abattre d'une balle entre les deux yeux. Si vous êtes à court de munitions, avancez d'une couverture à l'autre et précipitez-vous vers le sniper pour l'assommer à mains nues. Ensuite, abattez les autres ennemis, sécurisez ainsi le couloir et approchez de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton et prenez-le.

Dès que la porte de l'ascenseur s'ouvre, entrez en mode Concentration et éliminez rapidement les trois ennemis qui prennent les gardes de sécurité en otage. Ensuite, avancez à gauche et abattez d'autres hommes armés. Les gardes de sécurité que vous aviez sauvés vous viendront en aide.

Entrez dans le prochain couloir, faites attention aux ennemis armés et éliminez-les. Poursuivez à droite, abattez les suivants et poursuivez jusqu'au plateau de télévision.

Après une courte scène, ouvrez la porte vitrée et récupérez l'arme devant les escaliers. Descendez légèrement les marches, entrez en mode Concentration et abattez les soldats qui détiennent des civils en otage. Tout de suite après, abattez un autre groupe qui arrive par la gauche. Entrez par ce passage, ouvrez la prochaine porte à droite et regardez la scène qui suit.

Poursuivez Riggs

Montez les escaliers en courant, des ennemis arrivent en traversant les vitres de droite donc abattez-les. Remontez les

marches, éliminez la résistance et faites gaffe à ceux munis d'une lourde armure.

Lorsque vous atteignez la première zone ouverte, prenez couverture derrière les haies et éliminez les ennemis qui arrivent. Abattez le gros truand, éliminez ceux qui sont munis d'un fusil à pompe et avancez. Dans le prochaine angle, faites gaffe au sniper, utilisez le mode Concentration pour l'abattre ou utilisez un bouclier humain pour l'atteindre et l'éliminer. Enfin, remontez les marches et regardez la scène qui suit.

Chapitre 2 : Shadowboxing

Après la cinématique, apprenez les techniques d'attaque en mêlée et appliquez-les sur le ring. Lisez les inscriptions qui s'affichent, apprenez les esquives, les parades et les combos d'attaque puis sonnez la cloche pour arrêter.

Par la suite, suivez votre entraineur et descendez les marches. Une fois dehors, marchez à nouveau avec votre chef et avancez jusqu'au véhicule garé.

A ce moment, vous reprenez le contrôle du chien et vous devez trouver la clé de la porte métallique.

Récupérez la clé

Avancez tout droit, passez en mode furtif et attaquez le premier soldat silencieusement. Tirez le corps loin des yeux des gardes, avancez encore et entrez dans l'entrepôt de gauche. D'abord, avancez à droite de l'entrepôt et abattez un premier garde. Continuez sur la droite, repérez les ennemis et abattez-les silencieusement. Ensuite, cachez leurs corps, repérez les prochains grâce au mode furtif et éliminez-les.

Ensuite, approchez-vous des marches, infligez des morsures aux gardes et montez. Avancez à droite des marches, continuez tout droit puis à droite et repérez le soldat détenant la clé dans une pièce. Attirez son attention en aboyant puis attaquez-le. Enfin, récupérez la clé et rebroussez chemin jusqu'à Jack.

Inspectez le territoire du syndicat

Lorsque vous reprenez le contrôle de Jack, avancez tout droit et frappez les deux truands. Poursuivez tout droit, entrez dan l'entrepôt et abattez-en deux autres. Ensuite, ouvrez la porte avec le voyant vert puis la porte métallique légèrement plus loin.

Entrez, abattez un groupe d'ennemis puis montez les escaliers, sur la droite. Assommez deux autres soldats, traversez la passerelle et neutralisez les deux prochains. Ensuite, sautez par la fenêtre et entrez dans l'entrepôt. Descendez les escaliers et trouvez les preuves sur une caisse au milieu.

Tout de suite après, affrontez les nombreux ennemis qui arrivent et achevez-les. Prenez la porte par laquelle les ennemis sont arrivés, avancez tout droit et ouvrez la grande porte pour entrer dans le second entrepôt. Repérez les nouvelles preuves sur la caisse, abattez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Avancez à droite, trouvez la sortie et atteignez un autre entrepôt.

Traversez la passerelle, descendez via l'échelle et assommez d'autres gardes. Approchez-vous de la lumière qui clignote en vert et appuyez sur la touche pour couper le courant. Ensuite, remontez à l'aide de l'échelle et poursuivez à gauche.

Dans le prochain entrepôt, descendez les escaliers et fouillez dans les poubelles pour trouver les dernières preuves.

Battez le syndicat avec Redwater

Après la scène cinématique, sortez votre arme et tirez sur tous les ennemis qui arrivent. Prenez couverture derrière les piliers ou les barricades et abattez les groupes d'ennemis jusqu'à la fin du temps imparti. Résistez aux assauts des gardes, utilisez les armes et regardez la scène qui suit.

Après la scène, avancez tout droit et ouvrez la grande porte. Passez à travers la clôture à gauche, suivez le chien qui renifle les traces et ouvrez la porte du fond. Suivez le chemin, ouvrez la prochaine porte et avancez jusqu'à la fenêtre. Prenez couverture derrière la fenêtre et écoutez la conversation des deux ennemis.

Poursuivez le gangster

Par la suite, sortez par la porte qui est à côté et pourchassez le gangster qui s'enfuit. Courez tout droit, abattez le premier garde, montez les escaliers et poursuivez jusqu'à la cour. Tuez le groupe d'ennemis, avancez par la clôture métallique qui vient de s'ouvrir et ouvrez la porte de l'entrepôt. Faites le ménage, avancez tout droit et trouvez la sortie, au fond.

Chapitre 3 : Off the Rails

Trouvez Tseng

Avancez tout droit, descendez les marches et avancez dans les rues. Ouvrez la porte métallique dans une ruelle à droite, avancez et ordonnez au chien d'attaquer l'ennemi. Récupérez son arme, avancez dans la ruelle de gauche puis éliminez celui qui est sur la passerelle élevée. Avancez jusqu'à la rue, repérez les ennemis qui attaquent les policiers et abattez-les. Avancez à gauche de la prochaine rue, exécutez les hommes de la main noire et continuez à droite jusqu'à la prochaine route.

A présent, éliminez d'autres ennemis en avançant le long du chemin et récupérez leurs armes. Après quelques pas, un véhicule jaillit et deux hommes munis de lance-roquettes en sortent. Utilisez le mode Concentration, visez rapidement ces deux cibles et éliminez-les. Ensuite, couvrez-vous et éliminez les soldats restants. Utilisez les lance-roquettes, sécurisez la zone puis avancez à gauche du véhicule pour ouvrir la porte du fond.

Entrez dans l'entrepôt, abattez les karatékas qui arrivent et prenez un lance-roquette dans une étagère à droite. Sortez par la porte que les ennemis avaient ouverte, suivez le chemin et prenez couverture derrière les caisses. Eliminez d'autres ennemis, avancez d'une caisse à l'autre et tournez à gauche. Nettoyez la rue, avancez et montez les escaliers.

Après la courte scène, entrez dans l'entrepôt et descendez les escaliers. Tirez sur les hommes de main de Tseng, achevez-les puis ouvrez la porte du milieu.

Désamorcez les bombes

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans un train et vous devez désamorcer les bombes avant la fin du temps limite. Pour cela, vous devez avancer rapidement et neutraliser les ennemis très rapidement. Sécurisez le premier wagon, prenez l'échelle au fond et abattez deux autres hommes sur le toit du train.

Avancez vers le prochain wagon, descendez et attaquez les ennemis dans ce compartiment. Repérez la première bombe collée sur des barils et désamorcez-la. Avancez, jetez un coup d'oeil sur le temps et dépêchez-vous vers le prochain wagon. Abattez les ennemis, désamorcez la seconde bombe et continuez.

Une fois que vous atteignez la plateforme, éliminez rapidement les ennemis en les projetant hors du train et prenez couverture derrière les caisses. Avancez d'une caisse à l'autre et approchez enfin de la dernière bombe pour qu'une scène se déclenche.

Chapitre 4 : End of the line

Sauvez jack

Une fois encore, vous prenez le contrôle du chien et vous devez sauver Jack. D'abord, avancez furtivement vers le premier ennemi et mordez-le. Ensuite, courez et acharnez-vous sur les autres ennemis. Entrez à l'intérieur des wagons

pour vous cacher des coups de feu, poursuivez vers l'avant et repérez Jack par terre. Emmenez jack en lieu sûr avant que le wagon ne tombe sur lui et sauvez-le.

Sauvez la gare centrale de Grant

Maintenant que vous incarnez à nouveau Jack, avancez à gauche du wagon détruit et suivez le chemin. Tuez un ennemi, traversez la passerelle et accédez à la gare. D'abord, repérez la tour qui se trouve à droite et éliminez le premier sniper. Récupérez son arme, utilisez-la pour éliminer le second sniper plus loin et descendez.

Avancez le long des rails, abattez les ennemis qui arrivent et trouvez la sortie à droite. Descendez les escaliers, abattez les trois gardes et continuez à descendre.

Entrez à l'intérieur de la gare, suivez le chemin et abattez un groupe de trois ennemis. Avancez, abattez-en deux autres et montez les escaliers. Suivez le chemin jusqu'à la station, abattez des hommes armés sur le quai et trouvez votre chemin entre les wagons. Traversez jusqu'à l'autre quai, montez les marches (à droite) et abattez d'autres ennemis. Poursuivez à gauche jusqu'à la salle d'attente, éliminez les prochains soldats et continuez tout droit vers le grand hall.

Désamorcez les bombes à temps

Après la courte scène, descendez les marches et abattez les ennemis qui se trouvent dans la place. Désarmez rapidement vos assaillants et abattez-les. Il existe trois bombes dans le grand hall. Une à droite, une à gauche et une autre au milieu. Désamorcez-les avant la fin du temps imparti, éliminez les adversaires restants et continuez par la porte métallique du milieu.

Suivez le chemin, nettoyez la zone et descendez les escaliers. Faites attention aux deux snipers, utilisez le mode Concentration et éliminez-les. Sinon, couvrez-vous derrière les piliers et abattez-les avec des tirs bien placés.

Eliminez Tseng

Après la scène cinématique, vous devez battre Tseng. Pour cela, effectuez des combos d'attaques rapides et puissantes.

Faites attention à ses ripostes puissantes, parez-les et reprenez les coups de poing. Lorsque la jauge en bas à gauche devienne rouge, il devient vulnérable et vous pouvez l'agripper. A ce moment, attrapez-le, prenez-le en otage et balancez-le sur les rails pour que le train le déchiquète.

Chapitre 5 : Seven Six Five

Inspectez le Dock 765

Après la courte cinématique, ouvrez la porte métallique à gauche et avancez jusqu'à la lumière rouge en face.

A cet instant, vous reprenez le contrôle de Shadow et vous devez trouver une carte magnétique qui permet d'ouvrir la porte. Pour cela, passez à travers le grillage et approchez-vous furtivement du premier garde, en face.

Abattez-le, tirez son corps et cachez-le. Ensuite, vous avez deux choix à prendre. Soit, vous foncez directement sur les trois ennemis plus loin, soit vous continuez à vous faufiler par le trou qui est à droite pour les battre un par un. Une fois que ces trois ennemis sont achevés, poursuivez vers l'entrepôt et aboyez pour attirer l'attention des gardes. Achevez ceux qui viennent inspecter les lieux, avancez et abattez les autres.

Poursuivez vers l'entrepôt, entrez par le trou dans le mur et achevez les quatre soldats à l'intérieur. Montez les escaliers, éliminez le dernier soldat et récupérez la clé magnétique. Ensuite, revenez sur vos pas et retrouvez Jack pour lui remettre la carte.

De retour avec Jack, avancez vers l'entrepôt et éliminez quelques soldats en chemin. Entrez, montez les escaliers et ouvrez la porte au fond. Entrez dans la pièce et regardez la scène cinématique qui suit.

Par la suite, sortez de la pièce et avancez à gauche sur la passerelle. Descendez, avancez dans la cour et abattez les soldats. Couvrez-vous derrière les palettes, récupérez des explosifs sur celles-ci et continuez à avancer. Entrez par la porte coulissante, suivez le chemin et entrez dans la base militaire.

Suivez le couloir, descendez les marches et entrez dans une pièce qui se referme derrière vous.

Echappez au GAC

Après quelques instants, l'utilité GAC (Grant city Anti Crime) débarque et vous devez leur échapper. Commencez par lancer une bombe près de la porte et sortez. Achevez quatre autres soldats, montez les escaliers et avancez tout droit. Eliminez d'autres ennemis près du wagon, continuez à avancer vers la gauche puis sécurisez la cour et suivez le chemin des rails.

A présent, faites attention à l'hélicoptère ennemi et prenez couverture derrière les containers. Courez d'une couverture à l'autre, évitez les coups de feu de l'hélico et approchez de l'entrepôt. Attendez que l'appareil s'en aille, visez les soldats qui arrivent et abattez-les.

Entrez dans l'entrepôt d'en face, montez les escaliers et éliminez trois autres gardes. Avancez, descendez de l'autre côté et abattez d'autres ennemis. Sortez vers la cour, faites attention à l'hélicoptère et aux soldats qui arrivent. Soit, vous foncez directement vers l'entrepôt ou vous avancez petit à petit en éliminant les soldats.

Une fois que vous avez atteint l'entrepôt, montez les escaliers, abattez les ennemis et suivez le long couloir sur la gauche.

Abattez deux soldats, descendez les marches et avancez tout droit. Rejoignez un autre grand entrepôt et appelez le monte-charge. Par la suite, vous devez repousser les attaques ennemies le temps que le monte-charge arrive. Prenez couverture derrière les palettes, visez les ennemis de loin et abattez-les. Le fusil à pompe est efficace dans ces combats rapprochés. Dès le temps s'est écoulé, prenez le monte-charge et appuyez sur le bouton pour descendre.

Ouvrez la porte, suivez le chemin des égouts et récupérez un fusil sniper dans une caisse sur la droite.

Ouvrez une autre porte, accédez au grand canal et prenez rapidement couverture derrière les palettes. Faites attention aux snipers, courez d'une cachette à l'autre et traversez le pont qui est à droite. Prenez couverture, visez le premier sniper en face et abattez-le.

Abattez également celui sur la passerelle en haut à droite et entrez dans une pièce se trouvant à droite. Abattez les ennemis, récupérez des munitions pour fusil sniper et sortez de l'autre côté. Activez le levier rouge près du bord, rebroussez chemin jusqu'au pont et suivez maintenant le chemin qui était à gauche.

Avancez tout droit, abattez un sniper sur une passerelle sur votre gauche et suivez le chemin jusqu'au quai. Faites attention à l'hélico, avancez et éliminez les gardes qui approchent. Couvrez-vous, éliminez le sniper posté dans une entrée à gauche du chemin et entrez dans le nouveau canal d'égouts.

Récupérez le fusil sniper dans la caisse, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Couvrez-vous, visez le sniper au loin sur la passerelle et tuez-le.
Avancez jusqu'au prochain croisement, faites attention au tireur qui est à gauche et partez à droite. Prenez couverture, éliminez-le et activez le levier. Revenez au croisement, partez à gauche et abattez d'autres ennemis.

Faites gaffe au sniper sur la droite, prenez l'entrée de gauche et récupérez des munitions dans la caisse. Sortez de l'autre côté, abattez un tireur en haut à gauche puis un autre à droite. Continuez à avancer, allez activer un troisième levier plus loin à droite puis revenez traverser le pont désormais accessible. Enfin, abattez deux soldats et un sniper en haut des marches. Montez et atteignez les chemins de fer.

Chapitre 6 : Urban Renewal

Infiltrez la base du GAC

Suivez le chemin jusqu'à la porte, ouvrez-la et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez l'assaillant du GAC. Demandez à Shadow de l'attaquer et frappez-le à votre tour. Avancez, prenez l'arme dans la caisse et avancez sur la passerelle. Suivez l'un des deux chemins, prenez couverture derrière les blocs de ciment et éliminez les soldats qui arrivent.

Avancez, faites gaffe au sniper et continuez jusqu'à ce qu'une voiture apparaisse. Restez caché, ne vous faites pas repérer par les projecteurs et attendez que la lumière passe. Ensuite, avancez tout droit, prenez votre arme et abattez les deux soldats qui ont le dos tourné. Avancez vers la prochaine zone et prenez couverture. Faites attention la tourelle à droite, éliminez les ennemis qui arrivent par l'entrée de gauche puis prenez cette entrée.

Abattez les hommes restants, approchez-vous de la prochaine sortie et tuez le soldat qui manie la tourelle. Prenez les commandes de la tourelle et achevez ceux qui arrivent par la gauche. Sinon, ignorez-les et continuez directement à gauche.

Avancez vers la nouvelle zone de combat et couvrez-vous. Abattez les ennemis qui sont en face, avancez et faites attention au sniper, en haut à droite. Abattez-le, nettoyez la zone et avancez. Tout de suite après, deux soldats munis de fusil à électrochoc arrivent. Utilisez le mode Concentration et éliminez-les rapidement. Récupérez leurs armes, avancez et ramassez des munitions dans la caisse.

Avancez vers la cour suivante, couvrez-vous et abattez les ennemis. Faites attention à la tourelle sur votre droite et utilisez votre nouveau joujou pour l'abattre. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin direct et avancez jusqu'à ce qu'un véhicule ennemi arrive. Eliminez les hommes qui en sortent, utilisez le mode Concentration pour abattre le sniper sur la tour de contrôle et sécurisez la zone.

En avançant vers l'entrepôt, une unité lourde munie d'un lance-roquettes débarque. Pour l'abattre, utilisez le mode Concentration et visez le chargeur qui se trouve sur son dos. Fuyez les grenades qu'il lance et prenez toujours couverture derrière les piliers.

Par la suite, approchez de l'entrepôt et attirez les ennemis dehors avant d'entrer. Abattez-les puis entrez. Faites attention au garage qui s'ouvre en face et éliminez la tourelle qui se trouve derrière. Abattez également d'autres soldats à droite de l'entrée et suivez ce chemin.

Avancez dans l'entrepôt, abattez les soldats ennemis puis éliminez ceux qui sortent du garage. Une fois que toute la zone est sécurisée, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez jusqu'à la sortie, approchez de la porte métallique qui s'ouvre et regardez la scène cinématique.

Coupez les générateurs

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Shadow. D'abord, entrez par le trou et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le soldat vous tourne le dos, avancez et entrez dans le bunker à droite. Abattez furtivement les quatre soldats qui sont à l'intérieur du bunker et approchez de l'autre sortie.

Attendez le bon moment et mordez deux autres soldats devant la sortie. Ensuite, allez au prochain bunker et éliminez également deux ennemis. Une fois que tous les soldats au sol sont éliminés, montez les escaliers du premier bunker, achevez le garde et éteignez le premier générateur. Redescendez, allez sur le toit du second bunker, achevez deux soldats ennemis et éteignez le second générateur.

De retour avec Jack, entrez, montez sur le second bunker et suivez le chemin vers la gauche. Traversez la passerelle, entrez par la prochaine porte et avancez dans le long couloir. Abattez les ennemis qui arrivent, faites gaffe aux deux snipers sur la passerelle supérieure et utilisez le mode Concentration pour les abattre. Par la suite, éliminez les soldats restants et descendez les escaliers au bout du chemin.

Détruisez les trois hélicoptères du GAC

A présent, entrez dans la cour suivante, abattez les ennemis et récupérez du C4 dans les caisses à gauche.

Ensuite, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez l'ennemi qui se trouve derrière. Suivez le chemin, éliminez un autre ennemi et continuez jusqu'à l'héliport. Faites attention à l'unité lourde munie d'une mitrailleuse, prenez couverture et tirez sur son réservoir pour l'abattre. Par la suite, descendez les escaliers et approchez du bunker. Abattez les trois soldats qui se trouvent à l'intérieur, entrez et appuyez sur le panneau de contrôle pour activer la passerelle. Enfin, atteignez cette passerelle, placez le C4 sur l'hélicoptère et fuyez l'explosion.

Par la suite, revenez sur vos pas et suivez la lumière verte. Abattez une tourelle et un soldat en chemin puis courez jusqu'au bout du chemin et grimpez à l'échelle de droite.

Abattez un sniper et un soldat en face de vous, puis abattez deux autres plus loin à droite. Abattez également une unité lourde avec mitrailleuse, sécurisez la zone et avancez à gauche de la passerelle puis prenez une échelle pour descendre. Entrez dans le bunker, activez la passerelle des escaliers qui mènent à l'hélicoptère et atteignez-les. Placez la seconde bombe, explosez l'hélico et rebroussez chemin jusqu'à la cour où vous aviez trouvé le C4. Abattez deux snipers et plusieurs autres soldats en chemin.

A présent, suivez le chemin désigné en vert et abattez deux ennemis arrivant d'un garage à gauche. Prenez les marches en face, avancez jusqu'au dernier héliport et entrez à l'intérieur du bunker.

Dès que vous appuyez sur le panneau de la passerelle, une unité lourde avec mitrailleuse, un sniper et d'autres soldats débarquent. Restez à l'intérieur du bunker, visez d'abord l'unité lourde et abattez-la. Achevez les autres soldats, sortez puis occupez-vous des snipers sur la passerelle. Enfin, explosez le dernier hélicoptère, retournez à l'endroit où vous aviez trouvé le C4 et achevez deux snipers en chemin.

Eliminez Riggs

Récupérez une arme dans la caisse se trouvant dans le coin, prenez couverture et tirez sur Riggs. Lorsqu'il manie la tourelle, restez à couvert puis tirez rapidement sur lui pour le blesser.

Par la suite, Riggs se déplace de droite à gauche, se met à couvert et utilise la seconde tourelle se trouvant de l'autre côté. Poursuivez-le avec votre viseur, tirez dès que l'occasion se présente et augmentez ainsi la jauge de ses dégâts.

Après quelques coups, il envoie un groupe de soldats pour vous attaquer. Envoyez-leur Shadow pour les achever et concentrez-vous de Riggs. Faites attention aux mines qu'il lance, tirez sur lui jusqu'à ce la jauge en bas à gauche se remplisse et regardez la scène qui suit.

Détruisez le dernier hélicoptère

D'abord, récupérez le C4 se trouvant dans le coin et entrez par le container qui est à gauche de Riggs. Remontez les escaliers, abattez un soldat ennemi et approchez-vous de l'hélicoptère pour qu'une scène se déclenche.

Chapitre 7 : Frame story

Défendez Jack

Après la scène cinématique, vous incarnez Shadow à nouveau et vous devez défendre Jack. Descendez les escaliers, utilisez le mode furtif pour repérer les ennemis et mordez-les. Achevez un premier ennemi en face puis occupez-vous de ceux qui se trouvent en haut à gauche et à droite. Sécurisez l'endroit le temps que Jack traverse le pont, gardez l'oeil ouvert sur son état et atteignez le rue.

Conduisez Faith à l'hélicoptère

Après la scène, battez les premiers soldats dans le bar puis achevez ensuite trois autres gardes armés. Transportez Faith, sortez du bar et avancez sur la prochaine passerelle. Relâchez Faith dans un endroit sûr, derrière une caisse, sécurisez le chemin en face puis revenez la chercher.

Dans la prochaine section, traversez le pont qui se trouve à gauche et faites attention aux snipers sur votre droite. Récupérez le fusil à lunettes dans la caisse ouverte, visez-les de loin et abattez-les. Ensuite, poursuivez le chemin, abattez d'autres ennemis et sécurisez la zone.

Portez Faith jusqu'à l'entrée de l'immeuble, déposez-la dans un endroit sûr et faites attention à la tourelle et aux soldats qui arrivent. Achevez-les, nettoyez la zone et entrez. Eliminez un autre groupe de six soldats, utilisez leurs armes puis portez Faith jusqu'à l'ascenseur au bout du couloir à droite.

Détruisez les projecteurs du GAC

D'abord, descendez les échelles et suivez le chemin. Abattez deux soldats ennemis puis repérez l'unité lourde avec un lance-grenades. Utilisez le mode Concentration, visez sa tête et tirez pour l'abattre. Poursuivez le long du chemin, abattez les soldats qui arrivent et atteignez le toit où se trouve le premier projecteur. Eliminez les ennemis qui se trouvent près du projo puis tirez sur ce dernier pour le détruire.

Ensuite, remontez les marches, avancez tout en éliminant plusieurs soldats et atteignez le prochain toit. Détruisez le second projecteur, poursuivez en prenant les prochaines marches et continuez jusqu'au dernier toit où se trouve le dernier projecteur.

Faites très attention à la tourelle, utilisez une arme lourde ou détruisez-la avec des explosifs. Gardez toujours l'oeil ouvert sur l'état de santé de Faith qui est représenté par l'icône en bas à gauche. Enfin, éteignez le dernier projecteur et prenez l'échelle pour revenir jusqu'à Faith.

Chapitre 8 : Atonement

Arrêtez Julien Temple

Après la scène cinématique, abattez les gardes qui arrivent et lancez-les dans le vide. Descendez les escaliers, tournez à gauche et montez d'autres marches. Abattez les ennemis et entrez par la porte vitrée.

Balancez les ennemis dans le vide, tirez sur eux et descendez les marches. Sécurisez le bas des marches, dégommez d'autres adversaires puis entrez par la porte qui s'ouvre par la suite.

Entrez dans le bureau, éliminez les hommes qui sont à l'intérieur et prenez la porte au fond de la pièce. Avancez dans le balcon, balancez les ennemis dans le vide puis descendez les marches plus loin. Abattez cinq autres gardes coriaces, sécurisez la zone puis appuyez sur le bouton qui se trouve sur le piano pour ouvrir le passage secret.

Faites sortir Temple de la tour

Après la cinématique, prenez Julien en otage et abattez les ennemis qui approchent. Gardez-le en vie, sécurisez l'endroit puis entrez par la porte qui se trouve à droite dans sa cachette. Avancez, rechargez constamment votre arme et prenez l'ascenseur au fond.

Sortez de l'ascenseur, descendez les escaliers et entrez dans le studio de télévision. Eliminez plusieurs soldats ennemis, avancez vers l'autre sortie et montez les escaliers. Achevez quatre autres hommes armés, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et continuez à gauche. Passez le détecteur de métal, avancez et ouvrez le feu sur trois assaillants munis d'une armure lourde. Visez leur tête pour les abattre, sinon battez-les à mains nues et reprenez l'otage.

Avancez vers la prochaine porte vitrée, faites attention au sniper et avancez à gauche. Prenez couverture, faites attention à la tourelle de l'hélicoptère sur votre droite et éliminez le sniper sur l'échafaudage.

Avancez, éliminez d'autres ennemis et entrez par la porte sur votre gauche. Avancez dans le corridor, dégommez plusieurs hommes et poursuivez vers la prochaine pièce. Achevez cinq à six gardes, avancez jusqu'à l'ascenseur au fond à droite et entrez. En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin et regardez la courte scène qui montre un hélicoptère.

Détruisez l'hélicoptère du GAC

D'abord, récupérez une arme dans l'une des caisses et prenez couverture derrière les piliers. Visez l'endroit où se trouvent les faisceaux lumineux et électrocutez ainsi les pilotes. Une fois que toutes les lampes sont détruites, visez le cockpit de l'hélico et ouvrez le feu pour qu'une scène se déclenche. Utilisez le mode Concentration si vous êtes en difficulté.

Faites sortir Temple de la tour

Par la suite, saisissez Temple à nouveau et avancez dans le couloir. Abattez les ennemis, approchez de l'ascenseur et prenez-le. Ensuite, sortez, partez à droite et descendez les marches. Vous rencontrez un ennemi qui manie une mitrailleuse, utilisez le mode Concentration et tirez sur le sac qu'il porte sur son dos.

Chapitre 9 : Old Fashioned way

Reprenez le commissariat

Saisissez votre otage à nouveau, descendez les marches et abattez le groupe de soldats ennemis. Avancez à gauche, traversez le pont puis continuez à droite. Abattez les assaillants qui arrivent, prenez leurs armes car vous ne disposez plus de munitions infinies et avancez vers le commissariat. Faites attention à la tourelle d'en face, relâchez Temple pour sécurisez l'endroit puis revenez le saisir.

Une fois devant le commissariat, abattez un garde près de la porte et entrez. Défoncez la porte métallique à droite, avancez et achevez des hommes dans le couloir.

Avancez jusqu'à la porte, lancez une grenade puis éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans le rez-de-chaussée. Rodez dans toute la zone, achevez tous les soldats puis allez vers la porte qui s'ouvre par la suite. Achevez trois unités lourdes en récupérant leurs armes, entrez et poursuivez à droite.

Abattez deux soldats ennemis, ouvrez la porte suivante et éliminez plusieurs gardes près cellules. Utilisez le mode Concentration si vous êtes cerné, poursuivez le long du corridor et abattez d'autres adversaires. Une fois que le couloir est sécurisé, entrez dans la cellule ouverte pour qu'une scène se déclenche.

Repoussez les attaques du GAC

Après la scène, rebroussez chemin vers le hall principal du commissariat et achevez les ennemis qui arrivent. Une fois que le rez-de-chaussée est sécurisé, montez les escaliers et éliminez d'autres ennemis à l'étage. Dirigez-vous vers l'aile Est, restez devant la porte et éliminez tous ceux que vous rencontrez. Balancez-les par-dessus bord, utilisez des armes lourdes et sécurisez ainsi l'aile Est. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous vers l'aile Ouest pour la défendre. Faites attention à l'unité lourde avec un lance-grenades et utilisez le mode Concentration pour l'éliminer.

Ensuite, revenez là ou se trouvent les escaliers et avancez vers l'aile sud. Faites gaffe aux deux unités lourdes munis de mitrailleuses, utilisez le mode Concentration ou un arme lourde et abattez-les. Par la suite, suivez le corridor et entrez par le trou dans le mur. Avancez le long du corridor à droite, ouvrez la porte et abattez les ennemis dans la pièce suivante. Achevez deux autres en face et prenez les escaliers.

Entrez dans la salle d'entrainement, traversez le ring et montez les escaliers. Eliminez deux ennemis, avancez et entrez par la porte de gauche. Remontez les prochaines marches, approchez de la zone d'entrainement au tir et achevez six gardes derrière les piliers. Entrez dans cette zone, prenez la porte qui est au fond à gauche et atteignez ainsi le toit de

l'immeuble.

Abattez les deux ennemis en face, avancez à gauche et dégommez un sniper. Eliminez ensuite trois autres ennemis et suivez le chemin à droite. Prenez couverture dans le coin, entrez en mode Concentration et abattez les trois snipers de loin.

Avancez, entrez par la porte qui est à droite, éliminez deux soldats et prenez un des escaliers. Abattez les quelques hommes sur le toit, achevez un manieur de lance-grenades grâce au mode Concentration et sécurisez ainsi le toit.

Repoussez les attaques du GAC

Une fois que ceci est fait, retrouvez le policier et repoussez les attaques du GAC le temps qu'il achève sa recherche dans l'ordinateur. Pour cela, prenez un fusil sniper dans la caisse qui se trouve près de l'ordinateur, allez à droite et à gauche et abattez les groupes d'ennemis qui arrivent. Rechargez votre fusil dans la caisse et reprenez les coups de feu.

Une fois que le toit est sécurisé, vous devez repousser les soldats du GAC qui pénètrent dans le bâtiment. Rechargez alors votre fusil sniper, visez les soldats ennemis qui essayent de traverser le pont et abattez-les un par un. Rechargez auprès de la caisse et descendez-les tous.

Chapitre 10 : Retribution

Infiltrez la base Alpha du GAC

Après l'atterrissage de l'hélicoptère, suivez le groupe de soldats et entrez dans la base. Marchez avec le groupe sans tarder derrière et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après la scène, suivez toujours le groupe de soldats et prenez l'ascenseur. Ensuite, suivez-les jusqu'à la porte en vert et tournez à gauche.

Suivez le seul soldat jusqu'à la prochaine porte, accédez au couloir et faites attention aux rayons lumineux bleus. Ne passez pas à travers ces rayons, revenez légèrement en arrière et sautez à travers la fenêtre cassée. Récupérez une arme, approchez de la prochaine fenêtre à gauche et prenez couverture. Visez les barils jaunes à droite et tirez pour créer une explosion.

Attaquez la base Alpha

Prenez un fusil sniper dans la caisse à droite, visez les ennemis en bas et couvrez Inness en les éliminant. Eliminez d'abord un grand nombre de gardes, gardez les barils explosifs pour plus tard et tirez directement sur les ennemis. Après quelques coups, un sniper apparait dans une fenêtre de l'immeuble d'en face, achevez-le puis reprenez les coups de feu vers le sol. Lorsque les unités lourdes arrivent, utilisez les barils explosifs pour les descendre et essayez de viser leurs têtes.

Une fois que l'entrée de la base est sécurisée, prenez couverture derrière le pilier et abattez les ennemis qui arrivent par la porte. Ensuite, ne traversez pas les rayons lumineux à nouveau et passez par la fenêtre.

Avancez jusqu'au grand hall, faites attention à la tourelle et utilisez le fusil sniper ou le mode Concentration pour l'abattre.

Sécurisez la zone, avancez et prenez la porte de droite. Après la courte scène dans la laquelle vous apercevez Redwater en train de fuir, prenez une bonne arme et abattez tous les ennemis qui se trouvent dans les trois étages. Avancez d'une couverture à l'autre, approchez des ennemis pour les projeter dans le vide et tirez sur ceux qui se trouvent au rez-de-chaussée.

Poursuivez Redwater

Une fois que la zone est sécurisée, remontez au dernier étage et entrez par la porte qui est désormais débloquée. Avancez, abattez cinq gardes plus loin et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Entrez, avancez tout droit et obtenez ainsi l'armure redoutable des unités lourdes.

A présent, utilisez votre nouvelle arme et dégommez tout ce que vous apercevez sur votre chemin. Suivez le chemin des couloirs et abattez les soldats, les snipers et d'autres unités lourdes. Utilisez le lance-grenades pour éliminer les unités lourdes et les tourelles et utilisez la mitrailleuse pour abattre les simples soldats. Suivez le chemin du couloir jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Avancez, abattez trois ennemis à mains nues et ouvrez la porte de droite. Avancez vers la gauche et préparez-vous à prendre le contrôle de Shadow.

Récupérez les clés

Descendez la pente, entrez dans le trou et éliminez furtivement le premier soldat. Remontez les escaliers par la droite et abattez furtivement le sniper qui est à droite. Avancez doucement à gauche et éliminez un ennemi, près du mur.

Ensuite, avancez vers le bord du trou qui est au sol et éliminez un troisième soldat. Continuez à avancer furtivement vers le dernier garde, achevez-le et récupérez ainsi la carte magnétique. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à Jack et donnez-lui la clé.

Poursuivez Redwater

Entrez, récupérez le fusil sniper dans la caisse et éliminez les deux tireurs d'élite ennemis en haut de la passerelle à gauche. Prenez couverture derrière un lit et abattez le tireur et le soldat qui arrivent par la porte. Ensuite, entrez par cette même porte et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Battez Redwater

Après la scène, traversez le pont et montez les escaliers. Durant l'ultime combat, frappez Redwater pour lui enlever son couteau puis effectuez des combos d'attaque. Il peut également reprendre son arme en utilisant la même technique que vous.

Pour contrer cela, essayez de contre-attaquer ou d'utiliser le mode Concentration. Sinon, continuez à l'attaquer avec des combos jusqu'à ce que sa jauge d'état se remplisse et appuyez sur la touche d'attaque spéciale pour l'éliminer une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez vengé votre père et complété Dead to Rights Retribution.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt GCPD

(homme - bleu, blanc, noir 1, noir 2, rouge / femme - bleu, blanc, noir 1, noir 2, rouge)
Déverrouiller le succès "Combat rapproché".

T-shirt manches longues "Dead to Rights: Retribution"

(homme - gris, rouge, bleu, vert, noir, beige, violet, blanc / femme - gris, rouge, bleu, vert, noir, beige, violet, blanc)
Déverrouiller le succès "Défenseur de l'innocent".

T-shirt manches longues Jack & Shadow

(homme - rouge, bleu, vert, gris, noir / femme - rouge, bleu, vert, gris, noir)
Déverrouiller le succès "Achève-le, Shadow !".

Casque du GAC (homme/femme)

Déverrouiller le succès "Pan !".

Armure du GAC (homme/femme)

Déverrouiller le succès "Meilleur flic de la ville".

Deadliest Warrior : The Game

© Spike / Pipeworks Software 2010

LISTE DES SUCCÈS

Brochette (10)

Décapitez un ennemi avec un projectile et plantez sa tête contre un mur.

Qui est le plus redoutable? (10)

Termine le mode Arcade en difficulté "Meurtrière" en tant que Ninja, Viking et Chevalier.

Pelote à épingles (10)

Touchez un adversaire de 4 projectiles.

Blessures superficielles (10)

Réalisez un coup fatal après avoir perdu un bras.

Juste à temps (10)

Ne lancez que des attaques parfaitement minutées pour vaincre un ennemi.

En tête du classement (20)

Décapitez 100 ennemis.

Ici, c'était Sparte ! (20)

Tuez 300 Spartiates en tant que joueur principal.

Tournoi qui tue (20)

Gagne 10 tournois en ligne en tant que joueur principal.

Contre toute attente (20)

Battez 25 guerriers en mode survie.

Aux portes de la mort (20)

Vainquez un adversaire malgré une jambe blessée, un bras coupé et une santé critique.

Chevalier noir (20)

Sectionnez les quatre membres du chevalier lors d'une partie.

L'arsenal le plus redoutable (30)

Déverrouillez toutes les armes et armures disponibles pour chaque guerrier.

NIVEAU BONUS : FIGHT LAB

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Deadliest.

MODE CHALLENGE

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages dans n'importe quel niveau de difficulté.

RÉCOMPENSES DU MODE ARCADE

Tenue alternative

Eliminer le warrior.

Arme de longue portée

Terminer le mode Arcade.

Arme de moyenne portée

Terminer le défi Slice.

Arme de courte portée

Terminer le défi Target.

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Armure de samouraï

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Hard.

Heaume de samouraï

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages en difficulté Deadliest.

CHEAT CODES

Invincibilité (joueur 1)

Haut, A, X, B, Y, Bas

Invincibilité (joueur 2)

Bas, B, X, A, Y, Haut

Mode Slice (démembrement)

LT, X, A, X, A, RT

Mort subite

X, RB, Haut, Bas, LB, A

Mode Zombie

Y, A, A, A, X, B

Deadliest Warrior Legends

© Pipeworks Software 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Costume de Sun Tzu

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel combattant et dans n'importe quel niveau de difficulté.

Casque de Sun Tzu

Terminer le mode Arcade avec tous les combattants et dans le mode de difficulté Deadliest.

ARMES SPÉCIALES

Koi

Eliminer 25 ennemis en mode Survival Slice avec Genghis Khan.

Fourche

Eliminer 25 ennemis en mode Survival Slice avec Vlad The Impaler.

Eventail

Eliminer 25 ennemis en mode Survival Slice avec Sun Tzu.

Faux

Eliminer 25 ennemis en mode Survival Slice avec Hernan Cortes.

Flûte tribale

Eliminer 25 ennemis en mode Survival Slice avec Shaka Zulu.

Cuillère en bois

Eliminer 25 ennemis en mode Survival Slice avec Hannibal.

EQUIPEMENT SPÉCIAL

Armure spéciale

Vaincre le personnage que vous incarnez dans le mode Arcade.

Arme de moyenne portée

Réussir le Slice Challenge en mode Arcade.

Arme de longue portée

Terminer le mode Arcade.

Arme de courte portée

Vaincre le Navy SEAL au premier défi du mode Arcade.

MODE CHALLENGE

Terminer le jeu avec tous les personnages.

CHEAT CODES

Ces codes sont à effectuer au menu principal. **Attention, ils désactivent les succès !**

Invincibilité pour le joueur 1

Haut, A, X, B, Y, Bas.

Invincibilité pour le joueur 2

Bas B, X, A, Y, Haut.

Mort subite

X, RB, Haut, Bas, LB, A.

SUCCÈS

Guerrier légendaire (10)

Remporte 10 duels classés en ligne.

Les dés sont truqués (5)

Perd trois combats consécutifs de même niveau ou supérieur dans une partie de Généraux.

Six degrés de séparation (35)

Coupe tous les membres de votre ennemi dans un duel en mode Boucher sans utiliser le coup de grâce.

Mode Taillade (40)

Vainquez 50 guerriers en mode survie.

Arsenal légendaire (20)

Débloque toutes les armes et armures pour chacun des guerriers légendaires.

Général légendaire (15)

Active les trois compétences du Général dans une partie de Généraux.

Tireurs d'élite (10)

Placeholder

Une petite vérole pas très (5)

Après avoir été poussé, Bouscule ton adversaire hors du ring.

Une petite vérole pas très (5)

Remporte un duel classé en ligne contre un développeur jouant avec Cortes ou contre un

Mort et Enterré (10)

En mode lutte, casse le bras et la jambe de votre adversaire avant de lui porter le coup de grâce.

Si il "Khan", c'est Gengis Khan! (35)

Termines le mode Arcade avec Gengis Khan en utilisant seulement le poisson mort

Refusé! (10)

Parer trois attaques à la suite sans être touché dans un duel classé.

Deadlight

© Microsoft / Tequila Works 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chapeau avec main

Atteindre le panneau de l'autoroute.

T-Shirt côtes DeadLight

Terminer le jeu.

Chapeau miam-miam

Terminer le jeu à 100%.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement principal

Bienvenue à Seattle

Chasseurs

Le Nouvel Ordre

Guide des Secrets

SUCCÈS

What's on your mind (25 G)

Trouver une page du journal de Randall

Is there anybody there? (15 G)

Terminer le rêve de Randall

Under pressure (15 G)

Terminer le cauchemar de Randall

Tainted love (25 G)

Terminer le flashback de Randall

Welcome to the Jungle (5 G)

Atteindre la décharge

Lazing on a Sunday afternoon (5 G)

Faire face à quelqu'un sorti du passé de Randall dans le parc

Come Sail Away (5 G)

Arriver au bout

I want it all (30 G)

Terminer à 100 % Deadlight

Jump (15 G)

Faire un roulé-boulé pour éviter de succomber à une chute mortelle

Lay your hands on me (10 G)

Survivre à une rencontre rapprochée

Another one bites the dust (10 G)

Effectuer un combo sur un ennemi

Go back to hell (10 G)

Exécuter un ennemi

Rust in peace (15 G)

Réussir un tir en pleine tête

Don't Lose Your Head (15 G)

Tuer un ennemi avec une seule attaque de corps à corps

Goodbye stranger (10 G)

Pousser un zombie par-dessus une balustrade

What You Need (15 G)

Trouver le premier élément développant la santé

Let there be rock! (20 G)

Battre le meilleur score dans Raven Thunder's Rock Legend

No Pain, No Gain (20 G)

Battre le meilleur score dans Sport Daisy

Invisible Touch (20 G)

Battre le meilleur score dans Madness Mansion

Spreading the disease (10 G)

Se faire contaminer par un ami dans les Classements

In the Army Now (5 G)

Atteindre le point de contrôle militaire

Land Down Under (5 G)

Suivre le Rat jusqu'à sa tanière

Never Gonna Give You Up (5 G)

Trouver Parker à la patinoire

Holding out for a Hero (5 G)

Retrouver Stella

Wanted Dead or Alive (15 G)

Recharger très vite le revolver

Knockin' on Heaven's Door (10 G)

Ouvrir une porte

Flirtin with Disaster (10 G)

Plaquer un ennemi

Forget Me Nots (25 G)

Trouver tous les souvenirs de Randall

Pickin' Up Strangers (20 G)

Trouver toutes les cartes d'identité

I Ran (So Far Away) (5 G)

S'échapper de l'entrepôt

Deadly Premonition

© Marvelous Interactive / Access Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (150)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (200)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (150)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

ARMES SPÉCIALES

Toutes ces armes possèdent des munitions infinies.

Epée

Terminer la mission optionnelle n°39.

Fusil 12Ga CQB

Terminer la mission optionnelle n°15.

Hache

Rendez-vous dans le bureau du shérif (Other World).

Magnum .357

Terminer la mission optionnelle n°11.

Mitraillette 10mm

Terminer la mission optionnelle n°14.

RPG

Terminer la mission optionnelle n°16.

Tondeuse

Rendez-vous dans le Community Center (Other World).

Tronçonneuse

Rendez-vous dans le manoir de Harry (Other World).

Wesley

Terminer la mission optionnelle n°50.

Wrench

Terminer la mission optionnelle n°29.

Death by Cube

© Square Enix / Premium Agency 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Cube maître du déverrouillage (10)

Déverrouillez n'importe quel niveau.

Cube super méga combo (10)

Faites 5 combos successivement. C'est un jeu d'enfant !

Cube médailles brillante (15)

Obtenez des médailles. Il y en a des tas.

Cube médaille d'or avec tir (15)

Obtenez un score en or sans utiliser le turbo ni le bouclier. Mission impossible ?

Cube base protégée sans tir (15)

Protégez vos bases sans tirer. Est-ce vraiment utile ?

Cube laser destructeur (15)

Utilisez 1 laser pour détruire 130 ennemis. Pas de quartier !

Cube bombe super explosive (15)

Détruisez 10 ennemis dans une explosion.

Cube champion multijoueur (20)

Gagnez en multijoueurs. Montrez qui est le boss !

Cube Dream Team (20)

Triomphez lorsque les 4 joueurs de votre équipe utilisent tous le même personnage.

Cube boss du niveau (20)

Augmentez votre taux de bonus jusqu'à 400. Prenez des risques.

Cube premier monde complété (20)

Complétez un monde. Vous pouvez y arriver.

Cube monde final complété (25)

Complétez tous les mondes. Alerte rouge !

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

LOSS (robot noir)

Depuis l'écran d'amélioration, maintenez LT et faites : RT, RT, X, Y et X.

SELIS (robot rose)

Depuis l'écran d'amélioration, maintenez RT et faites : LT, Y, X, LT et Start.

Death Tank

© Microsoft / Snowblind Studios 2009

DEATH TANK ZWEI

Tirez sur l'avion à 100 $ pour débloquer le jeu Death Tank Zwei.

SUCCÈS

Commandant de tank (25)

Atteindre le rang de commandant de tank.

Tir massif (5)

Abattre un ennemi en utilisant la pleine puissance.

Vengeance (15)

Eliminez celui qui vous a tué avec votre dernier tir et soyez VENGÉ !

Nettoyage (5)

Abattre deux tanks adverses avec une bombe atomique.

L'étau (20)

Tuer un ennemi en volant à l'envers

Le Dex (20)

Abattre un tank ennemi d'un coup à l'aide d'un MIRV direct.

Dans le mille (15)

Toucher et abattre un ennemi avec trois tirs d'affilée.

Maître des missiles (25)

Toucher un ennemi avec 3 missiles à la suite.

Saut (15)

Voler sur la moitié de la largeur de l'écran et diriger l'atterrissage... en moins de 5 secondes.

Vétéran (10)

Atteindre 50 dans le classement Total des morts.

Élite (20)

Atteindre 250 dans le classement Total des morts.

Maniaque (25)

Atteindre 5000 dans le classement Total des morts.

DeathSpank

© Electronic Arts / Hothead Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Immortel... (5)

Ressusciter dans une cabine.

Déchiqueteur de poulets (10)

Tuer 100 poulets.

Accro (10)

Boire 50 potions.

Menu Héros (10)

Dispenser le Bien, vaincre les Forces du Mal.

Extermination (15)

Détruire les 3 Queen Greems.

Au fond du trou (15)

Terminer 6 quêtes spéléologiques.

Téléportation (15)

Découvrir les 30 cabines de téléportation.

Le jour où la musique s'arrêta (20)

Tuer Sergeant Orque.

Activités subsidiaires (20)

Terminer 50 quêtes secondaires.

Dispensateur de Justice (25)

Tuer 2500 ennemis.

Escorte fatale (25)

Tuer Lord Von Prong.

M. Dur-à-cuire (30)

Atteindre le Niveau 20.

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Bébé dragon

Mener à bien la quête de Ms. Heybenstances pour sauver ses bébés dragons.

T-shirt crottin de licorne

Eliminer les dragons jumeaux qui gardent l'artefact.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : The path to the Artifact

Introduction

Vous incarnez Deathspank, un héros à la recherche de l'Artefact. Dès le début de l'aventure, vous serez encerclé par des ennemis. Après leur élimination, avancez et détruisez les barils pour récolter de l'argent et des objets. Ouvrez aussi le coffre pour prendre d'autres objets. Familiarisez-vous ensuite avec l'inventaire et l'utilisation de ces objets.

Dans cette aventure, vous avez des missions principales à faire pour réussir à retrouver l'artéfact et des missions secondaires qui vous serviront à gagner des objets, argent et surtout des points d'expérience pour augmenter votre niveau. Pensez aussi à éliminer tous les ennemis sur votre chemin pour gagner des points d'expérience.

Date with a witch

Avancez ensuite de la petite cabane en bois qui constitue votre premier Outhouse. Vous pourrez ensuite vous téléporter entre les Outhouses découverts dans la zone. Avancez en éliminant les squelettes et les poules. Prenez les Hair of the Pixie qui se trouvent sur les cranes éparpillés sur le champ.

Parlez ensuite à Ms Hybenstance la sorcière. Après une longue discussion elle vous indique où elle a caché l'Artéfact tant convoité. Elle vous donne aussi une mission à faire.

Chiken lips

Vous devez tuer les Vicious chicken pour récupérer leurs lèvres et les rapporter à la sorcière. Rien de plus facile, baladez-vous dans le champ où se trouvent plein de poules de ce genre et éliminez-les pour récupérer leurs lèvres.

Revenez alors voir la sorcière et donnez-lui ce que vous avez récolté pour obtenir trois nouvelles missions nécessaires pour qu'elle daigne vous fabriquer le Crystal qui vous servira pour l'obtention de l'artéfact.

Hair of the Pixie

Vous avez déjà rencontré et récolté quelques uns de ces objets. Ne vous éloignez pas trop et récoltez les cheveux qui se trouvent sur les cranes. Allez près du pêcheur et ramassez les Hair of the Pixie qui se trouvent près de sa cabane. Fouillez le champ à la recherche des Hair of the Pixie et traversez le pont pour prendre le dernier. Vous pouvez revenir à la sorcière ou continuer toutes les quêtes qu'elle vous a données avant de retourner vers elle.

Crystal Shrad

Avancez dans le chemin et passez près de Greem lake. Eliminez quelques Greem et prenez l'Anvil (une enclume) laissée par un Greem. Elle vous sera utile par la suite. Avancez à travers les marais pour atteindre le Slime pits et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le Crystal Shrad.

Prenez un morceau de ce cristal et quittez la zone. Vous pouvez exécuter des missions secondaires pour améliorer votre niveau avant de vous attaquer à la mission suivante où vous allez affronter des démons redoutables.

Bright Red Demon Imp Horns

Vous devez récupérer des cornes rouges de démons. Suivez votre carte et allez à Demonic camp où se trouve une concentration de démon.

Commencez à éliminer les ennemis pour récupérer des cornes. Utilisez votre arbalète pour éviter le contact avec les démons. Tirez en reculant pour attirer un démon à la fois et finissez-le avant de passer au suivant. Soyez patient en avançant dans la mine. Malheureusement, ces cornes sont blanches. Vous devez alors trouver le moyen de les transformer en cornes rouges.

Dye White Demon Horns

Allez au nord vers la ferme de Bobblewood et parlez au fermier. Vous avez besoin de l'Anvil que vous trouverez après avoir éliminé quelques Greem.

Combinez cette enclume avec le puits pour distraire le fermier et allez récolter les cerise du cerisier. Combinez ensuite les cerises avec les cornes blanches pour obtenir les cornes rouges.

Avec ces trois ingrédients, revenez voir la sorcière pour qu'elle fabrique le cristal magique.

Open the secret entrance

Vous devez charger le cristal avec neuf Rubis Démoniaques pour le faire fonctionner et ouvrir la porte scellée de la mine. Allez alors vers la mine des démons. Nettoyez les environs pour ramasser des potions et pour gagner des points d'expérience. Essayez d'atteindre les niveaux 9 ou 10 pour commencer cette mission.

Entrez ensuite dans la mine pour retrouver toutes sortes de démons. Eliminez les Minor Miner demons pour récupérer les rubis. Reposez-vous pour vous soigner entre chaque groupe d'ennemis combattus et utilisez fréquemment votre arbalète pour attaquer ceux qui débarquent, de loin.

Quand vous rencontrez le groupe de démons appelés Overseers, restez à l'abri en bas de la pente et lancez vos flèches contre ces ennemis. De cette façon, vous pourrez les toucher sans subir leurs attaques de feu.
Soyez patient et éliminez-les un par un pour pouvoir avancer et entrer dans la zone suivante de la mine.

Au nord, se trouve la fontaine Demon Water où vous pourrez activer une mission secondaire. Allez ensuite en bas à droite et suivez le chemin en éliminant différents démons. Ouvrez le coffre qui se trouve au fond pour prendre la boite de conserve Hungry Monster Food. Reprenez ensuite votre route au nord-est pour trouver un monstre affamé.

Inutile d'essayer de le combattre puisque il ne fera qu'une bouchée de vous. Allez placer la boite de conserve dans sa

gamelle pour qu'il se rue dessus et vous ignore. Traversez alors le pont et continuez votre chemin en éliminant les démons pour remplir votre Justice Meter.

Nettoyez les environs de la porte scellée et combinez les rubis avec le Crystal qui est dans votre inventaire. Une fois chargé, utilisez-le contre la porte pour l'ouvrir.

Entrez et avancez dans la nouvelle zone jusqu'à atteindre le moine qui garde l'artéfact. Parlez avec ce dernier et insistez pour prendre l'artéfact. A ce moment, deux dragons surgissent de nulle part pour vous empêchent de prendre l'artéfact.

Get the Artifact

Les deux dragons possèdent des attaques similaires, ils vous frappent avec leurs pattes et vous crachent du feu dessus. L'un d'eux ajoute l'attaque sautée à sa panoplie et essayera toujours de vous écraser.

Commencez par lancer l'attaque de l'arme de justice ensuite éloignez-vous des dragons pour ne pas recevoir leurs feux en face. Repérez l'ombre du dragon qui saute pour éviter son point d'impact. Tournez autour de vos ennemis en les attaquant et n'oubliez pas de vous soigner. Utilisez votre arbalète quand vous êtes loin d'eux et remplissez votre Justice Meter pour amorcer une nouvelle attaque spéciale. Essayez de focaliser vos attaques sur un ennemi à la fois pour l'éliminer. Concentrez ensuite vos attaques sur le second jusqu'à l'éliminer.

Une fois les dragons morts, le moine quittera sa position et vous laissera l'artefact.

Allez le prendre, mais hélas le triomphe de Deathspank ne dure que quelques instants avant que les hommes du Lord Von Pong ne le surprennent et ne lui piquent l'artéfact. Vous allez devoir repartir à la recherche de l'artéfact.

Chapitre 2 : The perils of Pluckmuckel

Après votre cuisante défaite, vous vous retrouvez dans la forêt sans arme ni armure. Allez vers le nord et traversez le pont. Allez vers Sandy, la femme en armure, et parlez avec elle. Expliquez-lui comment vous avez perdu l'artéfact. Elle vous envoie alors vers la ville de Pluckmuckel pour parler avec son maire. Elle vous donne aussi une mission de livraison à faire.

Avancez alors vers la ville pour trouver sur votre chemin deux orques gardant la caisse qui contient tous vos objets. Puisque vous ne possédez aucune arme, à part un morceau d'épée, vous ne pouvez pas les combattre pour retrouver vos biens.

Talk to the mayor

Allez alors vers le village et parlez au maire. Il vous apprend qu'un héros doit toujours avoir son arme sur lui et puisque vous êtes désarmé il ne vous donnera pas la mission principale. Il vous envoie voir Eubrick, l'ancien héros qui se trouve au sud du village.

A new and mighty blade

Allez voir Eubrick et parlez-lui pour le convaincre de vous réparer votre épée. Il vous demande alors un service à faire avant de vous remettre une arme. Vous devez lui apporter un taco à son gout. Soyez attentif aux ingrédients qu'il mentionne puisque ce n'est pas identique pour tous les joueurs.

Get Eubrick a Taco

Revenez vers le centre ville et en chemin ramassez les Pixie Grass qui se trouvent en chemin. Parlez à la vendeuse et commandez un taco pour Eubrick selon ses préférences. Il veut son taco extra épicé mais la vendeuse n'en possède pas. Combinez alors les Pixie Grass avec le taco pour le rendre extra épicé et revenez voir le vieil héros. Donnez-lui son taco pour qu'il vous répare votre épée.

Revenez ensuite voir le maire pour qu'il vous parle des orphelins disparus. Il vous demande de les retrouver. Allez ensuite vers les orques qui gardent vos armes et vos autres objets. Combattez-les avec votre nouvelle arme et battez-les pour reprendre tout votre bien.

A partir de ce moment vous devez trouver les huit orphelins kidnappés par le Lord Von Pong. Les emplacements de ces orphelins sont éparpillés sur la carte et vous pouvez faire des missions secondaires entre les missions des orphelins.

Begrudging Delivery

Sandy vous a donné un colis à remettre au vendeur du Nozzleford. Ce dernier se trouve dans la ville, à droite de la fontaine. Entrez et donnez le colis au vendeur pour terminer la mission. Ce dernier vous donne un autre colis à remettre à Ritch Cabin qui se trouve au nord-est de la ville, après les marais.

Orphan Molly

Partez à la recherche de votre premier orphelin. Cette première petite fille s'est échappée et se balade près de la ville. Sortez du coté est de la ville de Pluckmuckel. Suivez le chemin sans rencontrer de résistance jusqu'à rencontrer une fillette. Parlez avec elle et emmenez-la avec vous. Ne vous fiez pas aux apparences, pour les sept prochains orphelins il faut batailler dur pour les libérer.

Baladez-vous ensuite dans la ville en exécutant quelques quêtes annexes pour augmenter votre niveau.

Orphan Annie

Allez au sud-est en passant par la zone des Eyeball pour atteindre une nouvelle section de la mine des démons. Comme d'habitude, nettoyez les environs avant d'entrer.

Ouvrez la carte de la mine pour voir des leviers à actionner afin de déployer des ponts.

Allez au premier levier (le bleu) qui se trouve à droite. Actionnez-le et allez dans le chemin opposé pour atteindre le pont. Eliminez les démons en chemin en utilisant votre arbalète pour qu'ils ne vous touchent pas ou peu. Traversez alors le premier pont et montez au nord.

A l'intersection, allez en bas au sud et continuez ensuite à droite.

Neutralisez les démons en chemin. Allez ensuite au nord pour tourner à gauche et retrouver le levier suivant. Actionnez le levier rouge et rebroussez chemin pour aller vers le pont. Eliminez les démons qui vous coupent la route et prenez votre temps pour manger un objet pour vous soigner. Evitez d'utiliser les potions pour les laisser pour l'affrontement contre le boss de ces lieux. Traversez ensuite le pont.

Avancez et à l'intersection, prenez à droite pour trouver le levier non loin. Actionnez le levier jaune et partez vers le pont. Traversez ce pont et éliminez les démons pour remplir votre Justice Meter en vue du combat contre le boss.

Continuez d'avancer pour trouver le Nanny Demon qui est le boss de la mine. Il vous supplie de le tuer rapidement puisqu'il ne supporte plus les caprices de l'orphelin qu'il garde. Vous pouvez combattre ce démon si vous êtes du niveau 13 ou plus.
Laissez à portée de main des potions contre le feu et des potions de soin et commencez l'affrontement.

Restez loin de votre ennemi pour éviter les météorites de feu qui s'abattent autour du boss. Tournez autour de lui en lançant vos flèches. Esquivez les boules de feu qu'il lance sans relâche tout en continuant à tirer. Lorsque votre Justice Meter est rempli, approchez-vous du boss et lancez votre attaque spéciale pour l'affaiblir considérablement. Soignez-vous et repliez-vous pour éviter la contre-attaque du démon. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le boss et prendre la clé de la porte Demonic.

Orphan wants a Lolly

Traversez donc le pont et libérez l'orphelin capricieux. Avant de vous suivre, elle vous demande de lui donner un Lollipop. Quittez alors la mine par la porte du fond et allez à la ville de Pluckmuckel. Entrez dans le Nozzleford's General Store et achetez-lui une sucette. Retournez ensuite voir Annie dans la mine.

Orphan wants a cell phone

Annie refuse encore de vous suivre sauf si vous lui apporter un téléphone portable. On comprend mieux pourquoi le démon voulait sa mort suite aux caprices de la gamine. Revenez dans la ville et allez au Nozzleford's General Store. Achetez le téléphone portable et ramenez-le à Annie.

Orphan wants pony

Cette fois c'est Deathspank qui commet l'erreur de parler de Poney dans la conversation. Annie demande à avoir ce poney. Retournez à la ville et au Nozzleford's General Store pour acheter l'animal.

Revenez la voir dans la mine et donnez-lui le poney. Elle vous demande enfin d'être son papa pour un jour. Vous pouvez maintenant la sauver et l'amener avec vous.

Orphan Selly

Quittez la mine par la porte d'entrée et allez à la porte Demonic Est. Ouvrez-la et avancez pour rencontrer Freen le vendeur de Felt dont vous aurez besoin par la suite pour atteindre le château du Lord Von Pong. Préparez-vous et augmentez votre niveau avant de continuer votre chemin vers le camp des Orqawanga.

A l'entrée du camp, utilisez votre arbalète pour débusquer les archers et les éliminer avant qu'ils ne vous tirent dessus. Quand plusieurs ennemis vous attaquent, repliez-vous et déclenchez votre attaque spéciale si le Justice Meter est plein. La cage où est retenu l'orphelin se trouve à droite mais vous n'avez pas la clé pour l'ouvrir.

La clé est avec le sergent orque. Avancez alors dans le camp en éliminant les orques et n'oubliez pas de piller les constructions et d'ouvrir les coffres pour prendre différents trésors. Soignez-vous avant de vous attaquer au sergent orque et commencez les hostilités.

Attaquez le sergent tout en tournant autour de lui pour esquiver ses attaques. Remplissez votre Justice Meter mais ne l'utilisez pas. Attendez que le boss sonne à la trompette pour rappeler des renforts et utilisez votre attaque spéciale pour neutraliser ces renforts.

Concentrez-vous ensuite sur le sergent et utilisez l'attaque spéciale sur lui avant qu'il n'appelle d'autres renforts. Soignez-vous à temps et maintenez la pression sur le boss jusqu'à l'éliminer. Prenez alors la clé de la cage de l'orphelin et allez le libérer.

Orphan Jimmy

Allez maintenant vers l'Enchanted Forest. Suivez votre carte et pensez à améliorer votre niveau en combattant tous les ennemis en chemin. Une fois dans la forêt, avancez en suivant le chemin et évitez à tout prix d'alerter ou de provoquer les licornes qui sont très puissantes pour le moment.

Approchez-vous alors du Logging camp et neutralisez tous les orques Logger pour gagner encore plus d'expérience. Vous pouvez au passage récupérer des Plaid-shirts pour l'arbre parlant et du bois pour le Rich Cabin. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver à droite la cage où se trouve l'orphelin.

Il vous informe que la clé de la cage est entre les mains du Big Leprechaun leader qui se trouve dans le Leprecolony. Allez vers cette colonie et éliminez les Leprechauns en chemin. Ils ne sont pas très coriaces surtout si vous êtes au niveau 16 et plus. Même leur chef ne résistera pas devant vos attaques de justice et les enchainements de votre épée. Battez alors le chef et prenez la clé. Revenez à l'orphelin et libérez-le. Amenez-le avec vous et partez à la recherche du suivant.

Orphan Johnny

Vous devez partir à l'extrême est de la carte pour trouver la forêt hantée. Profitez de ce voyage pour augmenter davantage votre barre d'expérience et augmentez votre niveau. Vous passerez par le cimetière où se trouve le Gravedigger. Acceptez de l'aider à combattre les Ghouls qui envahissent le cimetière.
Apportez-lui ensuite leurs peaux comme preuve.

La prochaine mission de cette zone est très importante. Vous devez récupérer l'épée magique qui peut tuer les fantômes. Allez alors au nord et détruisez l'Archways qui se trouve au nord du lac. Prenez alors l'épée et ramenez-la au Gravedigger. Il va vous la remettre pour que vous éliminiez les fantômes à sa place.

Avec cette arme en main, avancez maintenant dans la zone sans craindre les fantômes qui jusque là étaient invulnérables. Approchez-vous du bord pour voir Johnny sur un îlot, au centre du lac. Vous devez alors drainer l'eau pour sécher le lac et atteindre l'orphelin.

Allez alors vers le barrage qui se trouve à gauche du lac précisément au Dam of the Damned en suivant votre carte. Eliminez les orques en chemin jusqu'à atteindre le barrage. Neutralisez le dernier orque pour prendre le volant en bois.

Allez alors vers la zone des termites et déposez ce volant. Les termites vont se ruer dessus pour enlever tout le bois et ne laisser que la partie métallique qui a la forme d'un engrenage.

Prenez cet engrenage et entrez dans l'enceinte du barrage. Placez l'engrenage dans le mécanisme et actionnez le levier pour drainer l'eau du lac. Sortez et descendez dans le lac pour atteindre Johnny le cinquième orphelin. Sauvez-le et amenez-le avec vous.

Orphan Timmy

Suivez votre carte jusqu'à la ferme d'Ima et de Strunken, un couple en pleine crise. Ils possèdent chez eux un orphelin qu'ils ont trouvé. Parlez à Strunken qui refuse de vous le donner puisqu'il lui tient compagnie en l'absence de sa femme. Vous devez alors les réconcilier pour pouvoir prendre le petit.

Parlez alors au couple et demandez la raison de leur dispute. Mémorisez leurs problèmes et mentez en demandant pardon au nom de l'un des couples à l'autre. Continuez les allers retours entre les deux pour à chaque fois vous excuser jusqu'à réconcilier ces fermiers. Stunken vous autorise maintenant à prendre l'orphelin avec vous.

Vous avez maintenant les six orphelins qui sont éparpillés sur la carte. Il ne vous reste que les deux qui se trouvent près de la porte du château. Avant de partir à leur recherche, baladez-vous dans les environs pour récolter des points d'expérience et améliorer votre niveau.

Vous pouvez ramasser plus d'argent et plein d'objets. Passez à la ville de Pluckmuckel ou aux vendeurs qui se trouvent sur le chemin et visitez les marchands pour acheter des trois genres de potions de soin. Pensez à acheter aussi la meilleure armure que vous trouvez. Optez aussi pour une bonne arme de mêlée et trouvez une meilleure arbalète.

Orphan Billy et Tiberius

Si vous avez les six premiers orphelins, allez vers le château du Lord Von Pong. Eliminez les gardes orques qui se trouvent dans le village. Approchez-vous ensuite du pont et parlez au garde.

Prétendez que vous venez livrer les six orphelins au lord pour qu'il abaisse le pont. Avancez ensuite en éliminant les gardes jusqu'à atteindre la grande porte. Libérez les deux orphelins qui se trouvent dans les cages, à gauche.

Revenez ensuite au maire de la ville pour lui annoncer la nouvelle.

Chapitre 3 : The fall of Von Pong

Maintenant que vous avez sauvé tous les orphelins, vous devez vous occuper du lord Von Prong. La porte de son château se trouve près des cages des deux orphelins Billy et Tiberius trouvés en dernier. Mais elle est fermée. Seul Eubrick l'ancien héros pourra vous aider puisqu'il est le dernier à avoir combattu le Lord Von Pong.

A date with Destiny

Revenez alors au village et parlez à Eubrick l'ancien héros. Il va vous fabriquer une arme qui pourra vaincre le lord mais il a besoin des trois ingrédients pour le faire.

Il a besoin de quelques cheveux du lord, une pièce de 6x6 Plain Green Felt et quelques Demonic Ore. Pour le dernier ingrédient, il vous donne une hache spéciale pour récolter l'Ore.

The smelting Justice

Allez vers le Demonic camp et avancez vers la mine en éliminant les démons qui ne représentent aucune menace pour vous. Entrez dans la mine, prenez votre hache spéciale et commencez la récolte de l'Ore. Vous devez sillonner la mine pour trouver 10 Demonic Ores tout en éliminant les démons en chemin.

Gotta get Felt

Quittez ensuite la mine et allez au Web Filled Outhouse. Vous trouverez des mots laissés sur le chemin par Freen le vendeur de Felt que vous avez rencontré auparavant.

Il s'est transformé en Otis le dragon pour résister aux orques. Suivez ces mots jusqu'au camp des orques. Allez au fond du camp pour trouver Otis le dragon. Combattez-le en évitant le feu qu'il crache. Attaquez-le par derrière puisqu'il est un peu lent à se retourner pour vous faire face. Utilisez aussi votre arbalète quand vous êtes assez loin du boss.

De cette façon, vous pouvez remplir votre Justice Meter pour une éventuelle utilisation de l'attaque spéciale. Ignorez les ennemis qui entourent Otis le dragon et concentrez-vous sur ce dernier jusqu'à le battre.

Une fois le dragon battu, parlez à Otis et demandez votre 6x6 Plain Green Felt. Insistez sur votre demande et refusez toutes ses offres.

The coiffeur of power

Allez ensuite vers le village orque qui se trouve près du château. Nettoyez-le et allez vers l'orque Timekeeper. Discutez avec lui et entrez dans le musée. Entrez et parlez aux deux gardes. Ils ne quitteront leurs postes que pendant le déjeuner, c'est-à-dire à Half Past Naptime.

Allez ensuite au phonographe et écoutez les morceaux de musique jusqu'à entendre quelque chose se briser. Sortez et allez à gauche vers l'orque Timekeeper. Quand il vous demande l'heure répondez qu'il est Half Past Naptime. Il sonnera alors la cloche pour indiquer l'heure de manger. Revenez au musée, désormais vide et prenez les cheveux du Lord Von Pong.

Revenez alors voir Eubrick pour qu'il vous fabrique le Progenator 3000, l'épée qui vaincra lord Van Pong.

Dirigez-vous ensuite vers le château du lord pour le combat final. Eliminez les gardes de la porte et ouvrez-la pour entrer.

Avant de combattre ce boss, il faut vous équiper convenablement. Choisissez alors votre arme la plus puissante comme arme de pointe. Placez aussi dans votre arsenal le Mega Spinning blade sword et le Progenator 3000 doit aussi être présent. Notez que ces deux armes sont des armes de justice et donc nécessitent que le Justice Meter soit plein pour les utiliser à plein régime. Faites le plein de potions de soin et oubliez les autres nourritures. Attaquez d'abord les gardes du lord pour remplir votre Justice Meter pour l'utiliser dès le début de l'affrontement.

Maintenant que vous êtes à quelques secondes de l'affrontement, allez vers le lord Von Pong et discutez avec lui avant de déclencher les hostilités.

Commencez par vous éloigner de lui quand il pousse son cri et commence à chanter. Ceci provoque une onde de choc qui peut vous étourdir quelques instants pendant que le lord vous attaque. Déclenchez l'attaque spéciale du Mega Spinning blade sword pour éliminer les trois acolytes du lord. Touchez aussi ce dernier par votre dernière attaque.

Maintenant que vous êtes en face à face contre votre ennemi, attaquez-le sans relâche avec toutes vos armes et surtout le Progenator pour l'étourdir et éviter qu'il chante pour se soigner. Restez proche de votre ennemi jusqu'à ce qu'il crie et s'apprête à lancer son onde de choc.

Eloignez-vous alors de lui en évitant ses trois tirs en lui lançant vos flèches dessus. Ne laissez pas de répit au boss même lors de votre retraite. Ceci vous permettra aussi de remplir votre Justice Meter et empêchera lord Von Pong de se soigner. N'oubliez pas de vous soigner aussi si nécessaire.
Revenez ensuite à l'assaut et utilisez le plus souvent possible le Progenator 3000 contre ce boss. Maintenez cette tactique et cette agressivité pour éviter au Lord Von Pong de ce soigner et venez à bout de ce tyran.

Parlez ensuite à Sandy qui vous demande de la rejoindre de l'autre coté de la porte du château.

Félicitations ! Vous avez récupéré l'artéfact et terminé le jeu, mais l'histoire de Deathspank continue.

DeathSpank : Thongs of Virtue

© Electronic Arts / Hothead Games 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt DeathSpank

Terminer la première quête de l'aventure.

Animal John Rumball

Battre le guerrier cookie ultime dans la jungle.

PERSONNAGE RUDOLF GLITCHÉ EMPÊCHANT DE TERMINER LE JEU

Ceci est une astuce pouvant sauver votre partie !

Si, après avoir parlé à Santa Claus et être sorti du donjon, vous vous apercevez que Rudolf n'est pas présent, et que vous ne pouvez donc pas finir le jeu... Ne paniquez pas! Il s'agit d'un glitch assez rare mais que certains joueurs rencontrent.

Première chose : NE SAUVEGARDEZ PAS !

Sortez de l'enclos et laissez-vous tuer par les ennemis alentour. Normalement, en réapparaissant à la cabane la plus proche, Rudolf devrait également faire son apparition. Ainsi vous devriez pouvoir récupérer ses bois et finir la quête principale.

SUCCÈS

Imposteur Orque (10)

Convaincre un garde Orque que vous êtes un Orque

Mort d'un manchot (15)

Tuer la Religieuse maléfique

Primp VIP (10)

Voir les 20 tenues de Madame Primp

Diplôme (10)

Obtenir un diplôme d'ingénieur

Toutes voiles dehors (10)

Aller voguer sur un bateau de pirates

Konichiwa (10)

Apprendre à parler japonais

Dispensateur de Justice (25)

Tuer 3000 ennemis

Au service de l'humanité (20)

Tuer Wortten

Véritable héros (30)

Atteindre le Niveau 20

Transport mystique (15)

Découvrir les 44 cabines de téléportation

Triste Noël (20)

Tuer le père Noël

Conte double (25)

Regarder les deux fins du jeu

Def Jam Icon

© Electronic Arts 2007

STYLES DE COMBAT

Beat Boxer	Atteindre le rang "Mogul"
Black Panther	Atteindre le rang "Producer"
Ghetto Blaster	Atteindre le rang "Hustler"
Jah Breaka	Atteindre le rang "ICON"
Muay Fly	Atteindre le rang "Hit Maker"
Street Kwon Do	Atteindre le rang "Hustler"

CHEAT CODES

It's Goin Down

B, Haut, Droite, Gauche, Y

Make It Rain

Bas, B, A, Droite

Fat Joe

Bas, B, A, Droite

Dr. Chang

Bas, Y, Droite

SUCCÈS

Bling (5)

Reçois un disque d'or en mode Monter un label.

Représente (5)

Change de signature.

Nettoyeur automatique (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Nettoie ton adversaire avec la brosse de la station-service.

Monte le son (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Bats ton adversaire en faisant exploser l'enceinte du club.

Pète les plombs (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Liquide ton adversaire avec la voiture électrifiée au quartier.

Attention à la tête (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Mets ton adversaire KO avec le projecteur mobile.

Marshmallows (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Sers-toi de la cheminée de l'appart' pour achever ton adversaire.

Sono mortelle (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Epuise la santé de ton adversaire avec le volume à 11 au bureau.

Attention : sol mouillé (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Gagne en électrocutant ton adversaire sur le toit.

Bling Bling (10)

Reçois un disque de platine en mode Monter un label.

Boss de la production (10)

Sors 6 morceaux en mode Monter un label.

Le haut des charts (10)

Fais atteindre la 1° place des charts à un album.

Tout le monde descend (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Projette ton adversaire dans la cage d'ascenseur du bureau de Troy.

Vue sur la vie (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Projette ton adversaire par la fenêtre de l'appart'.

Rodéo (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Termine le combat avec un impact de lowrider dans le quartier.

Fous le feu (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Mets le feu à ton adversaire avec la pompe en flammes.

Pleines lumières (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Sers-toi du mur lumineux du club pour battre ton adversaire.

Mets les watts (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Termine un combat au studio télé en électrocutant ton adversaire.

Rotor (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Sers-toi de la queue de l'hélicoptère pour ton mouvement fatal.

Passe à la caisse (15)

Reçois un disque multi-platine en mode Monter un label.

Ca chauffe (15)

(Avec Classement) Gagne 5 combats en ligne consécutifs.

Total victoires (20)

(Avec Classement) Gagne 50 combats en ligne.

Mixtape (25)

Lis ta liste sauvegardée "Def Jam Icon" dans Mixtape.

Touche avec les yeux (25)

(Solo Difficile, Avec Classement) Laisse une des danseuses achever ton adversaire.

Icône de la mode (25)

Gagnez jusqu'à 500 000 points de style en mode Monter un label.

Domination (25)

(Avec Classement) Fais apparaître ton Tag provocation sur l'écran de l'adversaire que tu as battu.

Homme à femmes (35)

Satisfais 4 petites amies simultanément en mode Monter un label.

Tu tapes trop fort (50)

(Avec Classement) Gagne 15 combats en ligne consécutifs.

Sur ta lancée (50)

(Avec Classement) Gagne 100 combats en ligne.

La te-hon (50)

Gagne une partie avec classement avec un total de 100 provocations.

Renversements seulement (50)

Combats de basses (solo, difficile). Ni coups, ni attaques direct., ni remontées, ni prises.

Directionnelles seulement (50)

Combats de basses (solo, diff.). Ni coups, ni att. rem., ni bloc., ni renv., ni provoc., ni prises.

Trophées de Troy (50)

Incarne Troy Dollar et protège tes trophées dans un match solo.

Le magasin de ton frère (50)

Incarne Dr. Chang et protège le magasin de ton frère dans un match solo.

Protège ta planque (50)

Termine un combat sans casser de verre dans ta planque en mode Monter un label.

BMF (100)

Termine le mode Monter un label au niveau le plus difficile.

Fighter ultime (100)

(Avec Classement) Gagne 200 combats en ligne.

Def Jam Rapstar

© Konami / 4mm Games 2010

SUCCÈS

Worth Some Millions (40)

Accumuler un total de 10 000 000 de points, tous modes confondus

Microphone Fiend! (70)

Accumuler 305 micros en mode Carrière

I Keep Blowin' Up (20)

Activer 4 fois la Puissance de platine au cours d'une chanson

We Are The Best (20)

Interpréter un duo pour lequel les 2 joueurs obtiennent l'évaluation "Trop fort" en mode DIFFICILE

Get the Party Started Right (5)

Terminer la playlist en mode Groupe

On The Road To Riches (40)

Terminer tous les défis du mode Carrière

Steady Chasin' (20)

Terminer tous les défis Endurance

Fly High, No Lie (20)

Terminer tous les défis Meilleur score

It Ain't Trickin' If You Got It (20)

Terminer tous les défis Multiplicateurs

Too Hot for T.V. (20)

Terminer tous les défis Puissance de platine

Always On Time (20)

Terminer tous les défis Rythme

Newcomer (10)

Terminer le niveau 1

Opener (20)

Terminer le niveau 2

Headliner (30)

Terminer le niveau 3 en Mode Carrière

Rapstar (40)

Terminer le niveau 5 en Mode Carrière

Fresh Out The Box (10)

Réaliser votre premier défi en mode Carrière

Flawless Flow (10)

Gagner 5 micros sur n'importe quelle chanson du mode Carrière

Seal the Deal (40)

Décrocher le label DEF JAM RAPSTAR sur une chanson

Go The Distance (10)

Terminer une playlist composée d'au moins 10 chansons

Chain Reaction (20)

Obtenir l'évaluation "Trop fort" à toutes les chansons d'une playlist contenant au moins 5 titres

The Voice Of A Generation (10)

Obtenir l'évaluation "Trop fort" sur la version solo de Gold Digger

Perfection is Perfected (30)

Marquer au moins 90 % en Justesse, Rythme et Paroles en DIFFICILE (n'importe quelle chanson)

Ain't Nobody Dope As Me (40)

Obtenir l'évaluation Paroles "SUPER" pour toutes les phrases d'une chanson

Stuntin' is a Habit (10)

Être l'auteur de vidéos visionnées 2.000 fois (toutes vidéos publiées confondues)

Presence of Greatness (10)

Obtenir une évaluation moyenne de 4 étoiles pour n'importe quelle vidéo évaluée plus de 200 fois

Throwback Flow (10)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 5 chansons sorties avant 1990

Rep Your City (20)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 5 chansons mentionnant chacune le nom d'une ville.

I Make This Look 'Eezy (10)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur une chanson de Lil Wayne et une chanson de Kanye West.

Unstoppable (50)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" sur 50 interprétations en mode DIFFICILE

All Eyez On Me (10)

Obtenir au moins l'évaluation "Pas mal" en solo/EXPERT avec le chant original désactivé

It Takes Two (20)

Disputer 30 batailles ou interpréter 30 duos en mode Fête

Rhymes Are On Time (10)

Disputer une Bataille dans laquelle les deux joueurs touchent simultanément 25 cibles rap d'affilée.

Towering Over The Competition (20)

Disputer une Bataille au cours de laquelle vous marquez 50.000 points de plus que votre adversaire

Playa President (15)

Interpréter un duo dans lequel vous marquez 50.000 points de plus que votre ami

Livin' Your Life (20)

Se produire 300 fois, tous modes de jeu confondus

You Be the Judge (10)

Évaluer une vidéo publiée au sein de la communauté

Lyrical Player Pro (10)

Sauvegarder 5 vidéos Freestyle

Scorch The Booth (10)

Sauvegarder votre première interprétation en freestyle

Hype'd Up (10)

Sauvegarder 15 enregistrements dans Mes vidéos

It's Like Showbiz (5)

Sauvegarder une vidéo contenant un effet visuel

Cultivating Music (5)

Déverrouiller une chanson pour la première fois

Off The Chain (50)

Déverrouiller tout le contenu verrouillé en mode Carrière

Ain't Scared to Share It (20)

Publier 10 vidéos au sein de la communauté

World Premiere (20)

Publier une vidéo au sein de la communauté

Immaculately Polished (20)

Publier une interprétation "Trop fort" au sein de la communauté

Mic Check One Two, One Two (5)

Utiliser un effet audio sur n'importe quelle chanson de n'importe quel mode

Well Connected (10)

Regarder 50 vidéos publiées au sein de la communauté

Close Call (5)

Remporter une Bataille avec moins de 1.000 points d'avance

No Competition (10)

Gagner à toutes les chansons d'une playlist Bataille contenant au moins 5 titres

Defense Grid : The Awakening

© Hidden Path 2009

SUCCÈS

Droits de liquidation (5)

Détruire au moins un boss alien.

Promotion sur le terrain (10)

Gagner au moins 1 médaille d'argent dans n'importe quelle mission après "Le réveil".

La mort venue du ciel (10)

Tirer avec le laser orbital.

Expert en tourelles (10)

Construire au moins une tour de chaque type et toutes les améliorations disponibles.

Victoire écrasante (15)

Gagner au moins 1 médaille d'or dans n'importe quelle mission après "Le réveil".

Stress maximal (15)

Terminer un niveau avec le dernier noyau à moins de 10 secondes de la sortie de la carte.

Défenseur de base (20)

Terminer le mode Histoire dans la campagne "Le réveil".

Défenseur de la planète (20)

Gagner 1 médaille d'argent dans toutes les missions du mode Histoire dans la campagne "Le réveil".

Exterminateur (20)

Détruire 1 000 aliens.

Larmes d'aliens (20)

Gagner une médaille d'or dans toutes les missions du mode Histoire dans la campagne "Le réveil".

Briseur de siège (25)

Survivre à la totalité des 99 vagues en mode Broyeur.

Maître-stratège (30)

Gagner une médaille d'or dans au moins 40 missions ou campagnes du mode Histoire ou Défi.

CHEAT CODES

Avertissement : la saisie des codes suivants désactive l'obtention des médailles.

+ 100 000 ressources

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Droite, Droite, Droite, Droite**.

Les aliens ne peuvent plus prendre de noyaux

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Gauche, Bas, Droite**.

Mode caméra libre

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Bas, Haut, Bas, Bas**.

Victoire immédiate

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Haut, Haut, Haut**.

Eliminer tous les aliens

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite**.

Eliminer tous les aliens avec noyaux

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Bas, Haut, Bas**.

Choix du niveau

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite**.

Autodestruction

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Bas, Bas, Bas, Bas**.

Ciblage des aliens les plus dangereux

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Bas, Haut, Bas, Haut**.

Débloquer tous les types de tours.

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Bas, Gauche,**

Droite.

IMAGE DE JOUEUR

Téléchargez le jeu et allez au menu principal pour trouver l'image de joueur de Defense Grid : The Awakening.

Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !

© THQ / Sandblast Games 2009

SUCCÈS

Flambeur (20)

Terminez toutes les missions de Las Paradiso.

Destroy All Humans! (20)

Tuez 1979 humains.

Élite (20)

Terminez toutes les missions de Sunnywood.

Maître du Zen (25)

Terminez toutes les missions de Shen Long.

Gros Fromage (30)

Terminez toutes les missions de Paname.

Commandant furon (35)

Terminez toutes les missions sur le 4e Anneau de Furon.

Apprenti-Pox (20)

Terminez la moitié des missions secondaires du jeu.

L'agent de l'Empereur (40)

Terminez toutes les missions secondaires du jeu.

Fils d'Arkvoodle (30)

Activez toutes les zones d'atterrissage de chaque site d'invasion.

Apocalypse instantanée (90)

Achevez toutes les missions, missions annexes et défis. Débloquez toutes les zones d'atterissage.

Biologiste (20)

Collectez 10 000 ADN furons.

Biochimiste (25)

Collectez 1 000 000 ADN furons.

Neurochirurgien (30)

Collectez 5 000 000 ADN furons.

Dis bonjour aux poissons (20)

Tuez 15 mafieux à Las Paradiso.

THQ 1138 (20)

Tuez 15 Lunairiens à Sunnywood.

Poing du Furon (20)

Éliminez 15 triades à Shen Long.

Francodyne Connection (25)

Détruisez 15 gardes de Francodyne.

Terreur rouge (35)

Détruisez 25 Marcheurs Nexos rouges sur le 4e Anneau de Furon.

Dégâts massifs (20)

Détruisez 500 véhicules.

Enquête à Paradiso (20)

Trouvez tous les mannequins de crash test Furons de Las Paradiso.

Enquête à Sunnywood (20)

Trouvez toutes les statues de l'Empereur furon à Sunnywood.

Mélodie de Shen Long (20)

Trouvez la collection de disques de Pox à Shen Long.

L'héritier de Paname (20)

Trouvez tous les clous furons dans Paname.

Furon fureteur (20)

Trouvez toutes les lampes à lave sur le 4e Anneau de Furon.

Maître du poing (20)

Utilisez le poing temporel 75 fois.

Forain furieux (20)

Battez le meilleur score du bibliothécaire furon aux attractions d'Humania.

Brigade de choc (20)

Électrocutez 100 humains avec le zap-o-matic.

Proctologue (20)

Sondez 100 humains avec la sonde anale.

Horticulteur (20)

Nourrissez la dionée gobe-humains avec 100 humains.

Balle fatale (20)

Faites rebondir 100 humains avec le Superballer.

Fureur furon (20)

Détruisez 100 bâtiments avec le Rayon de la Mort.

Tapette à mouche (20)

Détruisez 100 ennemis aériens avec les drones autoguidés.

Maître des DAHM! (25)

Trouvez les 8 « DAHM! ».

Détonaction (10)

Las Paradiso - Explosez un bâtiment avec un réservoir de propane.

Le Wood (10)

Sunnywood - Détruisez le "SUNNY" sur le panneau Sunnywood.

Globe-terreur (10)

Sunnywood - Tuez plusieurs humains en 3 secondes à l'aide du globe.

Au trou (10)

Sunnywood - Lancez des humains dans le trou du beignet.

Ça va swinguer ! (10)

Shen Long - Utilisez le Tornadotron pour lancer des tonnes de carcasses dans les airs.

Culbuto-moines (10)

Shen Long - En un seul lancer, dégommez au moins 3 moines avec la boule de bowling.

Carnage naval (10)

Paname - Détruisez les bateaux.

Arc attaque (10)

Paname - Lancez un humain par-dessus l'Arc.

Cryptosutra (90)

Terminez toutes les Voies de l'Illumination.

TENUES ET SKINS

Allez dans le menu Extras/Contenu débloqué et saisissez les codes suivants. Allez ensuite dans le menu de personnalisation via les Options pour trouver les skins.

`1gb57M2x`	Motard (Crypto)
`51c24KiW`	Chef (Crypto)
`7qd33J1n`	Mime (Crypto)
`F9sT5v88`	Velours (Crypto)
`J5d99bPz`	Gangster (Crypto)
`Ly11r98H`	Kung fu (Crypto)
`M13Ni95L`	Années 60 (Crypto)
`S63bf2kd`	Années 70 (Crypto)
`V81fvUW3`	Tenues (Saucer)
`X91mw7zp`	Skins (Saucer)

ARSENAL BOOSTÉ

Terminez le jeu pour recevoir 3 millions de DNA, ce qui vous permet d'obtenir 999 munitions pour le canon plasma, le détonateur à ions et le désintégrateur. Notez que vos munitions se rechargeront automatiquement quand vous changerez d'arme équipée.

Deus Ex : Human Revolution

© Square Enix / Eidos Montréal 2011

MOTS DE PASSE DES TERMINAUX

Voici les codes d'accès de tous les terminaux présents dans le jeu.

QG de Sarif HQ - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** fpritchard / **Mot de passe :** nuclearsnke

QG de Sarif HQ - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** tbruger / **Mot de passe :** eclipse
2. **Nom d'utilisateur :** ajenson / **Mot de passe :** mandrake

QG de Sarif HQ - bureau de Sarif

1. **Nom d'utilisateur :** amargoulis / **Mot de passe :** gsspgirl

Labos de l'usine Sarif Manufacturing - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** doutchman / **Mot de passe :** windmill

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** tcaldwell / **Mot de passe :** talon
2. **Nom d'utilisateur :** mross / **Mot de passe :** lions
3. **Nom d'utilisateur :** sgrimes / **Mot de passe :** ovid
4. **Nom d'utilisateur :** vclark / **Mot de passe :** tigers
5. **Nom d'utilisateur :** cparker / **Mot de passe :** zinc
6. **Nom d'utilisateur :** rmccauf / **Mot de passe :** hvywethr
7. **Nom d'utilisateur :** fbrooks / **Mot de passe :** tipple
8. **Nom d'utilisateur :** mlatona / **Mot de passe :** redwings
9. **Nom d'utilisateur :** fmarchand / **Mot de passe :** factotum
10. **Nom d'utilisateur :** gthorpe / **Mot de passe :** hydro

Admin de l'usine Sarif Manufacturing - étage 4

1. **Nom d'utilisateur :** jthorpe / **Mot de passe :** hydra

Detroit City Appartement 3 - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** omalley / **Mot de passe :** trojan

Detroit City Appartement 3 - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** docta / **Mot de passe :** atcod

Detroit City Bâtiment Chiron - RDC

1. **Nom d'utilisateur :** sterhorst / **Mot de passe :** queenbee

Poste de Police - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** bsterling / **Mot de passe :** investor
2. **Nom d'utilisateur :** pdick / **Mot de passe :** lectrolam
3. **Nom d'utilisateur :** jballard / **Mot de passe :** solempire
4. **Nom d'utilisateur :** jchampagne / **Mot de passe :** grimster
5. **Nom d'utilisateur :** wgibson / **Mot de passe :** baronnull
6. **Nom d'utilisateur :** rdeckard / **Mot de passe :** unicorn
7. **Nom d'utilisateur :** hellison / **Mot de passe :** cordwainer
8. **Nom d'utilisateur :** bbethke / **Mot de passe :** maverick
9. **Nom d'utilisateur :** pcadigan / **Mot de passe :** desprit
10. **Nom d'utilisateur :** mfrezell / **Mot de passe :** liezerf
11. **Nom d'utilisateur :** whass / **Mot de passe :** catharsis

Poste de Police - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** fnicefield / **Mot de passe :** patriotism
2. **Nom d'utilisateur :** cleboeuf / **Mot de passe :** dasteer
3. **Nom d'utilisateur :** rpenn / **Mot de passe :** apophenion

Poste de Police - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** cwagner / **Mot de passe :** fuckface
2. **Nom d'utilisateur :** guest / **Mot de passe :** password1
3. **Nom d'utilisateur :** bgum / **Mot de passe :** justicar
4. **Nom d'utilisateur :** jalexander / **Mot de passe :** basileus
5. **Nom d'utilisateur :** fmccann / **Mot de passe :** solanum
6. **Nom d'utilisateur :** amurphy / **Mot de passe :** thighgun

Fema Yard - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** wks0012 / **Mot de passe :** ntlec59
2. **Nom d'utilisateur :** spaxxor / **Mot de passe :** neuralhub

Fema Intérieur - SS1

1. **Nom d'utilisateur :** spaxxor / **Mot de passe :** neuralhub
2. **Nom d'utilisateur :** wks0010 / **Mot de passe :** usprokt
3. **Nom d'utilisateur :** lbarret / **Mot de passe :** bullskull

Fema Intérieur - SS3

1. **Nom d'utilisateur :** spaxxor / **Mot de passe :** neuralhub
2. **Nom d'utilisateur :** wks2011 / **Mot de passe :** crrctions
3. **Nom d'utilisateur :** wks3021 / **Mot de passe :** hmldsec1
4. **Nom d'utilisateur :** wks4145 / **Mot de passe :** hmldsec2

Hôtel Hung Hua

1. **Nom d'utilisateur :** msuen / **Mot de passe :** oleander

The Hive

1. **Nom d'utilisateur :** bbao / **Mot de passe :** vanguard
2. **Nom d'utilisateur :** wbees / **Mot de passe :** paperfan

Alice Gardens Pod - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** asgarden / **Mot de passe :** rbbthole

Tai Yong Medical Pool

1. **Nom d'utilisateur :** poolrm / **Mot de passe :** pelagic

Tai Yong Medical - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** lgeng / **Mot de passe :** gehong

Tai Yong Medical - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** zarvlad / **Mot de passe :** muonrule
2. **Nom d'utilisateur :** rkumar / **Mot de passe :** outback

Tai Yong Medical - étage 4

1. **Nom d'utilisateur :** gengl / **Mot de passe :** pangutym
2. **Nom d'utilisateur :** nemuni / **Mot de passe :** ironfist
3. **Nom d'utilisateur :** tymmf / **Mot de passe :** ebrain

Picus - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** jricard / **Mot de passe :** macro
2. **Nom d'utilisateur :** sbernard / **Mot de passe :** dumbass
3. **Nom d'utilisateur :** mwells / **Mot de passe :** lavadome
4. **Nom d'utilisateur :** atresman / **Mot de passe :** skylark
5. **Nom d'utilisateur :** pkane / **Mot de passe :** staxx

Picus - étage 6

1. **Nom d'utilisateur :** jkenney / **Mot de passe :** montroyal
2. **Nom d'utilisateur :** dgassner / **Mot de passe :** oneida

Picus Restricted Area - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** bshupper / **Mot de passe :** widget
2. **Nom d'utilisateur :** pcorbo / **Mot de passe :** spitfire
3. **Nom d'utilisateur :** jchapman / **Mot de passe :** diode

Picus Restricted Area - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** emasse / **Mot de passe :** moufette
2. **Nom d'utilisateur :** bnorthco / **Mot de passe :** sterling

Picus Restricted Area - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** ltodd / **Mot de passe :** titom

Detroit Convention Center - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** wtaggart / **Mot de passe :** marjorie

Harvester Territory - SS1

1. **Nom d'utilisateur :** zhengl / **Mot de passe :** hirollr

Harvester Territory - SS2

1. **Nom d'utilisateur :** ttong / **Mot de passe :** mirrshds

Hengsha Seaport - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** prmtr01 / **Mot de passe :** collosus

Hengsha Seaport - étage 3

1. **Nom d'utilisateur :** jwang / **Mot de passe :** mainman

Omega Ranch - étage 1

1. **Nom d'utilisateur :** eblake / **Mot de passe :** hndstuth
2. **Nom d'utilisateur :** ogomez / **Mot de passe :** techsmex
3. **Nom d'utilisateur :** dabblett / **Mot de passe :** monastic
4. **Nom d'utilisateur :** dfalk / **Mot de passe :** topfrag
5. **Nom d'utilisateur :** lmorano / **Mot de passe :** morpheus

Omega Ranch - étage 2

1. **Nom d'utilisateur :** aoconnor / **Mot de passe :** keppler
2. **Nom d'utilisateur :** pwalts / **Mot de passe :** ruckus

Panchaea Port of Entry

1. **Nom d'utilisateur :** kathys / **Mot de passe :** mssinghme

Panchaea Landing Pad

1. **Nom d'utilisateur :** amelie / **Mot de passe :** lstforever

Panchaea Tower

1. **Nom d'utilisateur :** isabella / **Mot de passe :** rhemmberme

Panchaea Hyron Project

1. **Nom d'utilisateur :** daiyu / **Mot de passe :** frgottn
2. **Nom d'utilisateur :** hualing / **Mot de passe :** iwntlove
3. **Nom d'utilisateur :** marilyn / **Mot de passe :** yyyyyy

PIRATAGE ILLIMITÉ

Pour pirater un système sans être à court d'essais, faites ce qui suit. Lorsque l'alerte est déclenchée, appuyez sur B avant d'être à court de temps pour annuler le piratage, puis appuyez sur Y. Votre échec ne sera pas comptabilisé dans votre nombre d'essais autorisé.

SOLUTION COMPLÈTE

Tutorial

Après avoir suivi un premier dialogue, vous vous retrouvez dans la peau d'Adam Jensen, ancien membre du SWAT reconverti en agent de sécurité privé. Avant de parler à Megan, faites le tour de la pièce pour trouver un premier livre électronique sur le canapé et consulter les mails de la demoiselle via son ordinateur. Avant de passer à la suite, libre à vous également de vous tenir au courant des actualités en consultant la tablette Wifi ou bien d'examiner les divers objets présents dans la pièce, ce qui vous vaudra le succès " Point & Click ". Engagez ensuite la conversation et laissez-vous guider dans les locaux de Sarif Industries en laissant traîner votre regard où bon vous semblera. C'est l'occasion pour vous d'en apprendre un peu plus sur les activités menées par votre employeur, mais aussi de le rencontrer en personne, car c'est dans le bureau de Mr Sarif lui même que se termine votre visite.

Suite à une brève discussion, l'alerte est donnée dans le complexe, et vous êtes immédiatement chargé, en votre qualité d'agent de sécurité, d'aller voir ce qui se trame. Vous emprunterez pour ce faire l'ascenseur personnel de Mr Sarif en utilisant le code qu'il vous communique (0451).

Une fois sorti de l'ascenseur, arme à la main, vous aurez l'option de visionner un tutoriel vidéo vous expliquant comment manier votre personnage. Ces vidéos facultatives interviendront à plusieurs reprises pour vous exposer les différents mécanismes du jeu à mesure de votre progression. Pour l'heure, avancez jusqu'à la baie vitrée et accroupissez-vous pour franchir l'obstacle.

Continuez à progresser jusqu'à être bloqué par une autre baie vitrée, qui vous laissera être témoin de la mort de deux employés de Sarif Industries. Empruntez alors le passage cerclé de flamme à votre gauche.

Puis déplacez la caisse obstruant l'accès à un conduit de ventilation. Sautez sur la caisse et engouffrez-vous dans le conduit.

Une fois extirpé de celui-ci, progressez le long du couloir rempli de caisses, en vous exerçant à loisir au mode couverture, puis, en prenant soin d'être accroupi, passez la porte à gauche au fond du couloir. Il va être temps pour vous d'abattre vos premiers ennemis. Deux soldats vont en effet descendre les escaliers au fond de la pièce après avoir tué un scientifique.

Pour les abattre proprement, progressez rapidement sur la droite de la pièce en restant à couvert, puis abattez-les alors qu'ils empruntent les escaliers. Si vous désirez éviter d'avoir à verser le moindre sang, alors foncez toujours par la droite jusqu'au fond de la pièce et mettez-vous vite à couvert: vous pourrez ainsi laisser passer les soldats et continuer à progresser. Si vous choisissez d'abattre les deux hommes, veillez à ramasser leurs munitions, puis montez à l'étage et continuez votre route par l'unique voie possible. Longez le mur donnant sur le laboratoire en étant accroupi afin de ne pas vous faire repérer (005), puis ouvrez la porte. Visez la bouteille de gaz près des deux hommes afin de vous en débarrasser, puis abattez le troisième soldat présent dans la pièce.

Progressez encore une fois par l'unique voie proposée, puis laissez un homme agonisant vous libérez l'accès à la dernière salle. Quatre soldats feront irruption dans celle-ci par la porte du bas. Prenez position en hauteur et visez les bonbonnes de gaz afin de vous en débarrasser facilement. Une fois la pièce pacifiée, passez la porte précédemment forcée par vos ennemis et remontez le couloir pour clore cette introduction.

A retenir : vous l'aurez remarqué, les divers objets explosifs disséminés dans les niveaux vous sont d'une aide précieuse. Gardez cela en tête si vous souhaitez vous frayer un chemin dans le jeu par la manière forte. Mais soyez également conscient du fait que vos adversaires pourront, dans le feu de l'action, vous abattre en un clin d'oeil ! Prudence, donc... Mais surtout, pensez à aborder certaines situations sous la perspective de l'infiltration et de la subtilité, ce que nous nous efforcerons de faire tout au long de cette solution.

Sarif Industries

6 mois ont passé depuis les événements tragiques qui vous ont valu un long séjour à l'hôpital, et comme vous l'aurez sûrement remarqué votre corps a subi quelques modifications. C'est sans plus d'explication que vous êtes donc ramené dans les locaux de Sarif Industries, et plus précisément dans le hall d'entrée de ce qui sera pour vous une sorte de " HUB " à missions .

Pour vous repérer dans ce bâtiment et en apprendre plus sur les derniers événements, n'hésitez pas à demander des indications à la réceptionniste et à flâner aux alentours. Cela vous permettra par exemple de mener une conversation houleuse avec un employé au rez-de-chaussée.

Suivez ensuite votre objectif afin de rejoindre le bureau de Pritchard, au premier étage, pour que celui-ci vous remette les rétines en place. Ceci fait vous aurez l'occasion de marquer votre tempérament soit en laissant filer la remarque de votre cher ami soit en confrontant vigoureusement vos points de vue.

Quoi que vous choisissiez de faire, n'oubliez pas de consulter le livre électronique à côté de Pritchard et de récupérer la barre protéinée sur le bureau et les crédits traînant sur le canapé avant de partir.

A présent, direction l'Hélipad, où vous attendent Sarif et votre pilote Faridah Malik. Pour vous y rendre suivez simplement votre objectif .

Une fois à bord, votre employeur vous fera un topo de la situation que vous allez être chargé de désamorcer: un groupe de terroristes anti-augmentations a pénétré dans les entrepôts de Sarif Industries et menacent de ruiner les actuels projets de la société. Des otages sont également en danger. Pour aborder cette situation épineuse, plusieurs choix s'offrent à vous. La voie incapacitante de contact vous dotera d'un pistolet à impulsion électrique, tandis qu'à distance c'est d'un fusil à fléchettes dont vous devrez vous servir. Quant à la voie mortelle, elle vous proposera d'utiliser un revolver au contact ou un fusil d'assaut à distance. Le choix de l'approche vous revient.

Usine de Sarif Industries

Une fois descendu de l'hélicoptère, dirigez-vous vers les deux policiers et passez la porte.

Ouvrez les casiers sur votre droite afin de collecter une barre protéinée dans l'un d'eux et soulevez le carton disposé sur le chariot à votre gauche pour glaner quelques crédits. Enfin, soulevez la caisse faisant face au chariot pour récupérer une bouteille de bière. Interrogez l'officier du SWAT sur tous les sujets que vous jugerez nécessaire pour bien aborder la mission, puis ouvrez les casiers non loin pour récupérer des analgésiques. Passez ensuite la porte du fond pour vous retrouver sur le toit de l'immeuble.

Entrepôts de Sarif Industries

Pritchard interviendra alors afin de vous conseiller une approche furtive pour pénétrer le complexe. A vous de voir si vous voulez suivre ses conseils (et les nôtres !) ou foncer dans le tas. Descendez quoi qu'il en soit les deux échelles et progressez dans la ruelle en étant accroupi. Un garde est en patrouille et vous allez pouvoir le neutraliser, pour toujours ou temporairement, en vous glissant dans son dos et en activant une action contextuelle.

Si vous choisissez d'exécuter un ennemi de la sorte, alors il ne vous causera logiquement plus jamais de souci. Si vous ne faites que l'assommer, alors il pourra être réveillé par ses camarades, mais vous gagnerez plus d'Xp. A vous de faire vos choix, encore une fois. Mais pensez à toujours cacher et fouiller les corps que vous laisserez derrière vous afin d'éviter toute complication. En l'occurrence, vous pourrez facilement cacher ce corps-ci derrière les climatiseurs présents dans la ruelle.

Continuez à progresser avec précaution le long de la rue. En passant la porte grillagée sur votre gauche, vous pourrez récupérer 5 fléchettes électrochocs. Ressortez alors du local. Ici, deux option s'offrent à vous: soit continuer droit devant et engager le combat contre les militants terroristes, soit passer par les toits sans vous faire repérer. C'est cette deuxième option qui aura notre préférence.

Tout en restant accroupi, saisissez-vous de la caisse sur le chariot élévateur. Contournez ensuite l'engin par la droite et disposez la caisse contre le container rouge.

Utilisez cet escalier improvisé pour sauter sur le container et accroupissez-vous immédiatement. Observez les ennemis patrouillant dans la cour et, quand aucun d'eux ne regardera dans votre direction, grimpez sur l'autre container à l'aide de la caisse déjà en place. Terminez votre ascension grâce aux planches, et vous voilà hors de portée des terroristes.

Empruntez ensuite l'échelle, qui vous mène à un générateur électrique défaillant qu'il va vous falloir contourner. Pour ce faire, déplacez la caisse en bas à droite du générateur, et glissez-vous en étant accroupi dans le passage ainsi découvert

Arrivé au bout du conduit, coupez le courant grâce au mécanisme face à vous, puis continuez par l'unique voie possible jusqu'à une bouche d'aération, qu'il vous faudra bien sûr emprunter. Une fois à l'intérieur, votre premier objectif est accompli, et si vous ne vous êtes pas fait repéré jusque-là, alors votre furtivité est récompensée d'un bonus de 300 points d'Xp en plus d'un succès/trophée " Fantôme ".

Progressez ensuite le long du conduit pour finalement en ressortir dans un entrepôt de la Sarif, une large salle parsemée d'ennemis. Vous serez amené à traverser ce genre d'obstacle à divers endroits dans le jeu, et pour vous aider à en triompher du mieux possible tout en engrangeant un maximum d'Xp, nous vous proposons de suivre des guides vidéos vous exposant une marche à suivre parmi d'autre vous permettant de neutraliser, la plupart du temps, tous vos adversaires. Voici le premier d'entre eux !

Avant de quitter l'endroit, pensez à fouiller le bureau se trouvant en dessous de votre point de départ pour y trouver un livre électronique et des munitions dans les casiers du fond. Une fois la zone passée au crible, rendez-vous à la sortie nord-ouest de la salle, et laissez-vous guider :

Une fois le dernier garde neutralisé et la zone passée au peigne fin par vos soins, dirigez-vous par l'unique voie possible, direction votre premier piratage ! Une fois le bref tutoriel vous expliquant les bases de cet art subtile visionnée et la porte déverrouillée, entrez dans la chambre de décontamination, et veillez à rester accroupi pour ce qui va suivre :

Une fois la pièce pacifiée, veillez à recueillir tous les items disposés ça et là, et à fouiller la salle de stockage pour récupérer diverses munitions.
Une fois cela fait, progressez jusqu'à la zone suivante qui introduira les systèmes de sécurité. Afin d'en déjouer les premiers pièges, suivez le guide :

Toujours en prêtant attention aux caméras, dirigez-vous ensuite vers votre prochain objectif, qui vous fera à nouveau pirater une porte. Une fois dans le sas, emparez-vous de la barre protéinée sur le chariot, et accroupissez-vous avant de passer la porte, vous l'aurez compris, en vue d'une nouvelle séquence furtive :

Encore une fois, ne quittez pas la pièce sans avoir au préalable récupéré tout ce qui pouvait l'être, notamment l'augmentation de dégât qui peut être récupérée dans la salle de stockage 03 après avoir mis KO un ultime garde trop occupé à fouiner pour avoir entendu quoi que ce soit. Empruntez ensuite l'ascenseur pour continuer votre route.

Laboratoires de factorisation

S'en suit une séquence cinématique qui complique passablement la situation, et votre but est à présent de retrouver Sanders. Prenez les munitions disposées dans la pièce et fouillez le corps avant de sortir, direction une série d'escaliers. Prenez garde à rester accroupi en approchant des deux ennemis qui croiseront finalement votre route, et là encore, laissez-vous guider :

Vous aurez remarqué que cette pièce compte beaucoup d'ordinateurs : c'est l'occasion pour vous de parfaire vos talents de pirate ! Chaque poste peut en effet être piraté et vous donne accès aux données personnelles des employées, et surtout vous rapporter de l'Xp en quantité non négligeable. Libre à vous donc de faire une petite pause ici avant de passer à la suite en empruntant les escaliers vous menant à votre cible. Pensez à consulter le livre électronique sur le bureau précédant l'épilogue de votre mission, puis franchissez la porte.

Après la scène, trois options s'offriront à vous. Vous pourrez affronter Sanders, et mettre ainsi la vie de l'otage en péril, laisser filer le malandrin sans autre forme de procès, ou bien tenter de le convaincre de laisser l'otage. C'est cette dernière option qui est préconisée, non seulement car elle est plus gratifiante, mais aussi car elle rapporte plus d'Xp.

Libre à vous alors d'argumenter comme vous le voulez pour arriver à vos fins, mais sachez que la combinaison " S'identifier, S'identifier, Argumenter " vous mènera au succès.

La situation est désamorcée, et vous pouvez dès lors repartir pour le siège de l'entreprise. Avant cela, pensez tout de même à parler avec Mme et M. Thorpe et, si vous le souhaitez, à lire les mails sur l'ordinateur présent dans le bureau. Engagez ensuite la conversation avec Faridah pour retourner au QG de la Sarif.

Sarif Industries

De retour au siège, prenez le temps d'aborder tous les sujets de conversation disponibles avec Faridah, puis rentrez dans l'immeuble par la cafétéria. Vous pourrez y récupérer une bière sur le comptoir contre la baie vitrée, et consulter un journal électronique sur une table.

Descendez ensuite les escaliers près des distributeurs de boissons, puis dirigez-vous vers la gauche, vers un autre distributeur à côté duquel se trouve une bouche d'aération.

Empruntez-la pour trouver un carnet électronique vous donnant des éclaircissements bienvenus sur le trafic de neuropozyne ainsi que des crédits. Rejoignez à présent le bureau de Pritchard pour lui livrer le Typhoon. Dans le tiroir de son bureau, vous trouverez des virus bien utiles pour vos futurs piratages.

Rendez-vous ensuite dans le bureau de Sarif. Pour ce faire, empruntez l'ascenseur. Vous aurez alors l'occasion d'argumenter autours de la fuite de Sanders de différentes façons. A vous de voir quelle position adopter. Acceptez quoi qu'il en soit de vous introduire dans la morgue de la police, puis sortez du bureau. Entretenez-vous si vous le souhaitez avec la secrétaire de Sarif afin d'en apprendre plus sur les enjeux politiques des derniers événements, puis prenez l'ascenseur. Une première quête annexe va alors venir vous faire du pied. Libre à vous de vous y investir corps et âme d'emblée ou non, mais rendez-vous quoi qu'il en soit dans votre bureau pour y récupérer une bouteille de vin et consulter vos mails en utilisant le mot de passe " mandrake ".

Vous avez en effet deux messages fort intéressants sur votre poste dont l'un vous invite à passer chez M. Thorpe.

Avant de continuer votre aventure en sortant du bâtiment, libre à vous de vous offrir une petite pause piratage. En effet, si vous avez augmenté votre compétence de Capture au niveau 2, vous serez capable de pénétrer dans tous les bureaux de l'étage, à l'exception d'un seul auquel vous pourrez accéder par un conduit de ventilation à partir d'un autre bureau. Faites donc un tour de l'étage en piratant à tout va afin de récupérer tout ce qui peut l'être et de consulter divers livres électroniques. Vous pouvez faire de même avec les bureaux du second niveau, en utilisant à l'occasion les codes obtenus dans certains pour en déverrouiller d'autres et ainsi compléter votre lecture des livres électroniques en engrangeant un maximum d'Xp.

Une fois les bureaux passés au crible, rendez-vous encore une fois à l'Hélistation, plus précisément dans le coin nord-est de celle-ci. Vous y trouverez une échelle menant à une porte verrouillée et d'un niveau de sécurité élevé.

Heureusement, vos fouilles vous ont permis de collecter le code de ladite porte (8053), vous permettant ainsi de mettre la main sur un lot de munitions intéressant et surtout sur une augmentation capacité de munitions. Retournez ensuite dans le hall d'entrée et passez les portes, direction les rues de Detroit.

Detroit

Rues de Detroit

Sitôt sorti du hall, vous rencontrez Mme Reed, la mère de votre défunte compagne. Conversez avec elle comme vous le souhaitez, et acceptez enfin sa requête, qui fera l'objet d'une nouvelle quête annexe. Tout comme la première, confiée par Tim Carella, libre à vous de l'effectuer dans l'instant ou de la laisser de côté.

Pour l'heure toutefois, direction la clinique AMPLIB.

En vous y présentant, vous faites automatiquement la connaissance du Dr Vera Marcovic. Tout en faisant un point sur vos greffes, elle vous fait don d'un kit de dynamisation et vous donne la possibilité d'en acheter 2 autres (5000 crédit chacun). Si vous avez été assez curieux jusqu'ici, vous devriez pouvoir être en mesure de vous les offrir. Avant de partir, consultez le livre électronique dans la salle d'attente ainsi que celui présent dans la salle d'à côté.

Commissariat

Il va maintenant être temps d'aller examiner le corps du puriste augmenté à la morgue. Pour ce faire, vous devrez nécessairement vous rendre au cœur du commissariat. Ou plus exactement, de vous y infiltrer. Plusieurs options s'offrent alors à vous. La première, la plus évidente, consiste à vous présenter à l'accueil et à faire jouer vos relations pour convaincre l'agent à la réception, un ancien camarade du SWAT, de vous laisser passer.

Pour vous assurer ses bonnes grâces, alternez entre " Absoudre " et " Implorer ", ce qui vous vaudra au final pas mal d'Xp et l'accès au commissariat. Entrez donc par la porte coulissante sur la droite, puis suivez les indications murales jusqu'à la morgue, en traversant puis en longeant l'open space dans lequel les policiers travaillent. Descendez les escaliers, sans vous soucier du garde et de la caméra une fois arrivé au deuxième sous-sol. Passez la porte au fond pour arriver dans le vestiaire, que vous pourrez fouiller à loisir pour trouver diverses munitions, puis entrez enfin dans la morgue.

Une autre option, moins glamour, consiste à passer par les égouts. Vous devrez pour cela disposer de l'augmentation vous permettant de déplacer les objets lourds, un indispensable à ce stade (au même titre que Capture niveau 3). Dirigez-vous donc à la droite du commissariat, vers la station de métro, et remarquez la plaque d'égout à l'entrée de la ruelle.

Soulevez-la et empruntez l'échelle ainsi découverte. Progressez le long du tunnel et détruisez, si vous en êtes capable, le mur à la droite des clochards pour trouver plusieurs fusils mitrailleurs ainsi que des munitions pour votre pistolet.

Continuez votre route en descendant la seconde échelle. Trois punks seront ici à neutraliser pour pouvoir continuer. Prenez garde aux zones électrifiées et progressez vers la droite du réseau de tunnels.

Vous déboucherez alors sur une autre échelle, ascendante celle-la, qui vous mènera directement au deuxième sous-sol du commissariat, précisément au niveau de la morgue. Avant de savourer votre victoire, pensez tout de même à désactiver les faisceaux lasers en piratant la console toute proche, et restez accroupi jusqu'à avoir atteint le fameux entrepôt à cadavres.

Suite au dialogue, faites le tour de la pièce pour trouver une seringue Hypostim, et allez consulter le livre électronique sur le bureau du légiste. Piratez ensuite son poste et, tout en vous assurant qu'il ne vous regarde pas, prenez le relais neural sur le cadavre.

Rues de Detroit

Il est maintenant temps de rejoindre votre appartement à l'Hôtel Chiron, non loin du commissariat sur sa gauche. Sortez donc de ce dernier comme bon vous semblera, et entrez dans l'hôtel.

Prenez l'ascenseur au fond du hall puis entrez dans l'unique appartement de l'étage ouvert, qui se trouve être le vôtre, et commencez par pirater le terminal sur votre gauche. Cela vous donnera accès à votre cache personnelle, située directement derrière votre gigantesque écran plat.

Récupérez tout ce qui peut vous être utile, notamment les crédits, puis faites le tour de votre appartement pour trouver plusieurs livres électroniques, des armes et un kit d'énergie avant de vous connecter à votre ordinateur.

L'intrigue s'épaissit, et il va maintenant vous falloir vous rendre sur le territoire des Flambeurs pour continuer vos investigations. Sortez donc de votre hôtel. Si Vous avez épargné Zeke Sanders lors de votre précédente mission, alors Pritchard vous contactera pour vous faire part d'un mystérieux message vous donnant rendez-vous tout près du siège de Sarif Industries. Cette quête annexe, très courte, vaut le détour.
Rendez-vous donc au lieu de rendez-vous pour rencontrer votre cher ami Sanders. Celui-ci vous fera don d'un carnet électronique pour vous aider à démêler le vrai du faux dans cette histoire.

Avant de partir en direction de Derelict Row, passez derrière Zeke pour trouver un entrepôt sécurisé au niveau 3 contenant des crédits et une amélioration capacité de munitions. Si vous avez augmenté votre capacité de saut, vous

pourrez également trouver un virus Arrêter sur la grosse benne à déchets à gauche de Sanders.

Derelict Row

Sans plus tarder, mettez-vous ensuite en route vers Derelict Row. Cette zone étant associée à une quête annexe (" Enquête Discrète ", donnée par Jenny Alexander), libre à vous de concilier les deux pour optimiser votre progression. Sachez tout de même qu'il est conseillé de terminer l' " Enquête Discrète " avant de vous atteler à la quête principale proprement dite pour en remplir tous les objectifs. Quoi que vous choisissiez de faire, ce petit guide vidéo vous aidera à traverser le territoire des Flambeurs sans encombre tout en remplissant l'objectif secondaire lié à la quête de Jenny. Passez pour commencer la porte en face à gauche de votre hôtel, et en avant.

Après avoir désactivé le dispositif sur le toit, vous serez mis en relation avec Faridah Malik, qui viendra directement vous extraire sur l'hélistation toute proche. Avant de partir toutefois, assurez-vous d'avoir tout ce qu'il vous faut car vous ne pourrez pas quitter le niveau qui suit avant de l'avoir terminé, et celui-ci s'annonce pour le moins ardu. Une fois fin prêt, montez dans l'hélicoptère, qui vous emmènera à Highland Park.

Highland Park

Une fois arrivé à destination, allez parler au leader des Flingueurs pour obtenir quelques bribes d'informations et surtout pour lui acheter une amélioration et un pack de grenade.

Ce pack contient entre autre une grenade IEM, qu'il vous faudra garder précieusement tout au long du niveau. Passez ensuite par l'unique porte présente dans la zone, ramassez les crédits sur l'étagère à gauche, puis avancez encore pour déclencher une cinématique. Les hommes responsables de la mort de Megan et de votre augmentation forcée sont là, en chair et en fibres synthétiques, et comptent apparemment décamper sous peu.

Sitôt la scène passée, accroupissez-vous et dirigez-vous vers la porte. A partir de là, votre meilleur chance de traverser en un seul morceau l'intégralité du niveau est de rester discret. Cela vous permettra aussi de glaner le fameux bonus " Fantôme " en fin de mission. Mais contrairement aux usines de Sarif, il ne vous sera pas possible de nettoyer entièrement une zone sans vous faire nécessairement repérer. Le bonus de furtivité vaut le détour, mais à vous de choisir votre voie. Voici quoi qu'il en soit le premier d'une série de guides qui vous aidera à traverser sans encombre, ou si peu, le premier tronçon de ce niveau rempli de soldats bien entraînés.

Une fois la zone pacifiée, prenez le temps de ramasser tout ce qui peut l'être en prenant garde à ne pas ouvrir de porte. Progressez ensuite jusqu'au fond de l'air de transit : vous serez bien vite coincé par une pile de caisses. Déplacez-les ou sautez par dessus, puis consultez le livre électronique sur votre droite.

Pour simplifier votre incursion future dans la structure, avancez un peu plus loin jusqu'à être bloqué par des lasers. Piratez le terminal pour les désactiver, puis accroupissez-vous. Un garde patrouille non loin. Comme à l'accoutumée, attendez le moment propice pour le neutraliser, et cachez son corps avec soin.

Rebroussez alors chemin jusqu'aux containers rouges sur la droite de l'aire de transit (à gauche lorsque vous y pénétrez pour la première fois). Derrière vous attend un portail sécurisé. Piratez-le, ou utilisez les caisses non loin pour sauter sur le container, puis de l'autre côté du grillage

Vous y trouverez un fusil à pompe et des munitions. Empruntez ensuite l'échelle à droite puis entrez dans le bâtiment par la porte qui se présente à vous quelques pas plus loin. Fouillez aux alentours pour trouver des crédits, puis continuez à avancer. Une nouvelle séquence d'infiltration vous attend.

Il ne vous reste plus qu'à neutraliser le garde somnolent dans la cabine de contrôle. Restez accroupi pour ne pas le réveiller, et plongez-le ensuite dans un sommeil encore plus profond. Sur la droite du bureau, récupérez un carnet électronique qui vous divulguera un code de sécurité, à utiliser immédiatement sur l'ordinateur à gauche. Récupérez bien sûr l'amélioration et les crédits traînant dans la pièce, puis fouillez la zone à loisir pour trouver crédits et munitions. Descendez enfin la rampe de chargement jusqu'à l'ascenseur, non sans ramasser les munitions disposées sur les caisses. Vous constaterez alors que vous vous attaquez à un gros morceau en vous infiltrant jusqu'ici, et qu'il va falloir redoubler de vigilance.

Locaux de la FEMA

Après avoir passé la salle de contrôle, prenez la porte sur votre gauche. Restez accroupi et approchez-vous de l'ouverture dans la baie vitrée

Deux gardes sont présents, mais bien vite se séparent. L'un d'eux ne reviendra jamais, quant à l'autre, attendez qu'il passe en dessous de vous, vers le fond du couloir, pour descendre l'échelle et le mettre KO. Ne sautez pas sauvagement de votre perchoir ou il vous entendra. Progressez ensuite dans le couloir sur la gauche en restant accroupi, puis entre dans le bureau. Ramassez les crédits au fond à gauche de la pièce et piratez les deux ordinateurs (ou utilisez le code que vous devez maintenant bien connaître, NEURALHUB). L'un d'eux vous permettra de désactiver les caméras dans la zone suivante, mais aussi de contrôler les tourelles et robot si vous possédez les compétences adéquates. En l'occurrence, il est plus que conseillé de désactiver la tourelle pour pouvoir progresser furtivement (la retourner contre vos ennemis faisant immédiatement sonner l'alerte). En prenant soin de garder une barre Proenergy disponible avant d'entrer, suivez une nouvelle fois le guide :

Vous pouvez si vous le souhaitez explorer l'ensemble des cellules présentes dans la salle pour trouver munitions et crédits, mais soyez vigilant et restez toujours accroupi, car les sentinelles à l'étage supérieur entendront le moindre pas trop lourd venant d'en bas et ne se priveront pas pour descendre et réveiller leurs camarades assommés.

Après votre brève conversation avec Pritchard, progressez davantage dans le couloir en veillant à éviter de vous faire repérer par la caméra, puis entrez dans la salle directement sur la droite. Vous trouverez sur l'étagère à gauche en rentrant des munitions, et au fond de cette petite salle de contrôle, derrière les cartons, une amélioration de vitesse de rechargement. Piratez ensuite le terminal pour désactiver la caméra (et grappiller de l'expérience au passage) , puis dirigez vous vers la porte de gauche en sortant. Vous voici dans la cafétéria. Ramassez les crédits sur une des tables, puis allez parler aux deux hommes isolés dans la pièce de gauche. Etant en possession du code de sécurité, vous pouvez bluffer et les convaincre de vous laisser tranquille. Ou, plus divertissant, les mettre KO tous les deux grâce à l'amélioration Booster de réflexes, un incontournable à ce stade de l'aventure.

Fouillez ensuite la pièce de droite, qui s'avère être le vestiaire, pour mettre la main sur divers boosters et munitions. Rebroussez chemin jusqu'à la caméra précédemment désactivée et continuez droit devant vous vers l'antenne médicale, que vous pourrez fouiller à loisir pour grappiller quelques analgésiques. Il ne vous reste à présent plus qu'à prendre l'ascenseur et à progresser par l'unique chemin possible pour arriver jusqu'à votre premier combat de boss, pour lequel voici une méthode :

Au cas où vous munir du lance-roquette traînant à Derelict Row ne vous ait pas semblé être d'une grande priorité, l'affrontement s'avérera bien plus ardu. Il vous faudra en effet enchaîner les tirs à la tête tout en utilisant avec parcimonie vos grenades IEM et en vous tenant à l'écart des grenades que vous destinera Barrett pour sortir vainqueur de cet affrontement. Une fois le colosse de métal mort pour de bon, vous pourrez faire le tour de la pièce pour faire le plein de tous les types de munitions et ramasser quelques crédits. Une fois votre bonheur trouvé, prenez l'ascenseur et montez dans l'hélicoptère pour retourner au siège de Sarif Industries.

Sarif Industries

Une fois de retour sur le plancher des vaches, vous êtes contacté par Pritchard, qui sollicite un entretient avec vous de toute urgence. Accédez à sa requête et retrouvez-le dans votre bureau pour mener une conversation qui posera le voile de la suspicion sur vos relations avec votre patron

Retrouvez alors celui-ci dans son bureau pour avoir avec lui une discussion à cœur ouvert. Comme lors de votre argumentaire avec Zeke Sanders, il s'agira ici de répondre en votre âme et conscience pour amener votre interlocuteur à s'incliner. La difficulté réside ici dans le fait que, à choix identiques, les résultats pourront varier. Une succession de " Défendre " a donné de bons résultat en ce qui nous concerne. Menez donc la discussion plusieurs fois si nécessaire afin de faire pour ainsi dire " cracher le morceau " à Sarif.

Une fois cela fait, reparlez à votre patron pour connaître votre prochaine destination, qui s'avère être Hengsha. Redescendez alors jusqu'à votre bureau pour prendre connaissance des documents que Sarif vous a promis suite à votre houleuse conversation, puis ressortez pour être interpellé par Pritchard. Sitôt votre discussion terminée, vous pourrez rejoindre l'hélistation où vous attend déjà Faridah. Avant cela toutefois, et maintenant que votre logiciel de Capture est sûrement au niveau 3 ou 4, passez en revu les bureaux que vous n'auriez pas encore visité pour amasser connaissances (via les livres électroniques) et crédits. La ville de Detroit s'apprêtant à connaître quelques menus changements, nous vous invitons également à y faire un tour pour compléter quêtes annexes et phases d'exploration en tout genre avant de partir en vadrouille. Prochain arrêt, Shangai !

Hengsha

Ville basse d'Hengsha

Une fois arrivé à destination, dirigez-vous en direction des deux prostituées. Prêtez attention à leur dialogue si cela vous chante, puis dépassez-les et descendez la série d'escaliers jusqu'à arriver à un quartier d'entrepôts privés

Des policiers surveillent la zone, mais en étant vigilant et si le cœur vous en dit, vous pouvez piratez l'ensemble des entrepôts pour y trouver munitions, crédits et informations (en plus de l'expérience que cela vous rapportera). Faites donc une pause piratage si vous le désirez, puis traversez cette zone et dirigez-vous vers la gauche.

Votre destination est pour le moment la clinique Limb de la ville. Remontez donc la rue, puis montez les escaliers sur la droite. Aidez-vous si besoin des panneaux indicateurs et entrez dans la clinique.

A l'intérieur, rien de particulier, si ce n'est que vous pourrez y acheter 2 kits de dynamisation à l'accueil. L'occasion pour vous d'investir dans votre logiciel de Capture ou votre capacité de chargement si besoin. Ressortez ensuite de la clinique et passez en dessous du pont, direction la station de transport qui se situe au bout de la rue.

Empruntez alors le métro, qui vous emmènera à deux pas de votre objectif : Hengsha Court Gardens.

Hengsha Court Gardens

Remontez à la surface et avancez droit devant pour déclencher automatiquement une scène avec un agent de la police.

Vous allez apparemment devoir faire des pieds et des mains pour atteindre l'appartement du pirate. Continuez à progresser le long de la rue, puis tournez à droite après le barrage. Arrivé au niveau de l'échafaudage, tournez dans la petite ruelle à gauche pour pirater la grille, qui vous permettra de circuler plus facilement entre les différents quartiers.

Ensuite, suivez le guide pour pénétrer sans encombre dans l'appartement.

Piratez ensuite l'ordinateur pour atteindre votre objectif. Le pirate après qui vous courrez depuis si longtemps est en cavale, et le retrouver va vous mener jusqu'au Hive, un club à la mode et très sélect. Pour vous y rendre, empruntez le passage ouvert un peu plus tôt, ce qui vous mènera au quartier de Kuaigan.

Le Hive

Suivez ensuite votre marqueur d'objectif jusqu'au fameux club, lequel est gardé par un vigile pas très aimable qui vous demandera la modique somme de 1000 crédits pour entrer !

Bien sûr, hors de question de payer une telle somme. Dirigez-vous plutôt vers la gauche, puis empruntez la ruelle sur la droite. Suivez-la tout du long jusqu'à être bloqué par un grillage.

Retournez-vous alors, et bougez les cartons présents sur la benne à ordures pour dévoiler un conduit d'aération qu'il va vous falloir emprunter.

En le suivant jusqu'au bout, vous débouchez directement dans les toilettes du club. Allez de ce pas parler au barman, qui vous aiguillera vers le salon VIP à l'étage. Suivez ses indications et, avant de parler au gérant, sauvegardez. Vous l'aurez peut-être deviné, il va vous falloir une nouvelle fois convaincre votre interlocuteur à grand renfort d'arguments et/ou de flatterie. Le tout étant un poil aléatoire, la prudence est de mise. De bons résultats peuvent cependant être obtenus en alternant entre " Préciser " et " Conseiller ".

Une fois l'entretient avec Tong concédé par le gérant, redescendez à l'étage inférieur. Avant d'aller le rencontrer, dirigez-vous vers l'entrée du club et entrez dans la salle de surveillance sur la gauche. Piratez les deux ordinateurs, désactivez les caméras et consultez le livre électronique.

Une belle somme de crédit peut également être trouvée dans le coffre à gauche. Descendez ensuite au sous-sol en continuant votre route par la gauche. Continuez tout droit jusqu'à voir une porte sécurisée sur votre gauche. Piratez-la et entrez. Vous trouverez sur le cadavre un carnet électronique, et dans la bouche d'aération sur la droite, un virus Atomiser.

Ressortez de la pièce et continuer votre progression en passant le garde, droit vers le bureau de Tong. A l'intérieur de celui-ci, n'oubliez pas de consulter le livre électronique sur la droite et de ramassez les crédits traînant sur la gauche.

Alice Garden Pods

Vous savez à présent où trouver le pirate. Ne tardez donc pas un instant, et mettez-vous en route pour Alice Garden Pods, une résidence dont l'entrée se trouve dans le quartier des entrepôt que vous avec peut-être (sûrement!) dévalisé un peu plus tôt(

Une fois à l'intérieur, allez tout droit, puis prenez la porte sur la droite.
Passez la porte au fond de la salle, puis après avoir sauvegardé piratez le panneau directement à votre gauche. En effet si vous échouez, les gardes seront alertés, de même avec le coffre fort présent dans la pièce, qui renferme plus de 1000 crédits. Piratez l'ordinateur à votre guise, puis ressortez en continuant vers votre objectif. Arrivé au cœur de la résidence, vous serez interpellé par Faridah, qui avoue avoir quelques affaires personnelles à régler à Hengsha.

Inquiétez-vous donc un peu pour elle, et acceptez de l'aider pour démarrer une nouvelle quête annexe.

Pour l'heure, dirigez-vous vers les escaliers au fond de l'atrium et jetez un œil derrière les poubelles pour trouver une

amélioration perce-armure.

Montez ensuite au premier niveau afin de fouiller toutes les capsules ouvertes pour y trouver des crédits en bonne quantité ainsi que des carnets et livres électroniques. Faites de même au second niveau, en récupérant notamment le fusil mitrailleur placé au fond d'une des capsules, qui vous servira par la suite. Enfin, allez trouver le fameux pirate hollandais dans son pod.

Ce dernier vous propose de vous aider à infiltrer Tai Yong Medical, l'institut dont la PDG semble être à l'origine des attaques contre Sarif. Mais pour commencer, vous allez avoir besoin de subtiliser le badge d'un officier de police. Pour cela, retournez à l'hôtel Hung Hua, tout près de l'endroit où vous avez été héliporté et où l'officier en question passe tout son temps. Une fois sur place, rendez-vous au quatrième étage. L'officier se trouve dans la dernière chambre du couloir à gauche.

Piratez donc la porte, et entrez en restant accroupi pour subtiliser le badge qui se trouve sur la desserte au bout du lit. Retournez ensuite au Alice Garden Pod pour remettre le précieux objet à Windmill, notre cher pirate.

Après la cinématique, qui augure bien des ennuis, acceptez d'aider le hacker et donnez-lui le fusil mitrailleur précédemment ramassé dans une des capsules. Il s'enfuira alors, vous laissant seul contre les soldats de Tai Yong Medical qui écument les étages à la recherche du hollandais. Dès lors, suivez notre guide afin de vous en sortir au mieux tout en grappillant le bonus " Fantôme ". Notez que, tout comme lors votre mission dans le centre de la FEMA, il ne vous sera pas possible de cumuler ce bonus et la satisfaction d'avoir entièrement nettoyé toutes les pièces.

Vous pouvez si vous le souhaitez prendre le temps d'examiner les divers casiers qui croisent votre route pour récupérer des munitions. Une fois dehors, il vous faudra rejoindre la navette des employés de Tai Yong Medical. Si à ce stade vous souhaitez finir des quêtes annexes entamées dans ce niveau, c'est le moment, car vous ne pourrez plus y retourner avant un moment et lesdites quêtes ne seront alors plus disponibles. Réglez donc vos petites affaires avant de prendre la navette direction l'usine de la Ville Basse.

Tai Yong Medical

Une fois arrivé à destination, fouillez les casiers de part et d'autre de la salle pour trouver des crédits et une barre d'énergie. Passez ensuite l'unique porte et progresser dans les coursives jusqu'à arriver à une porte sécurisée. Piratez-la pour passer. Un homme en combinaison semble avoir quelque problème, et lui apporter votre aide vous sera bénéfique.

Après avoir compris tant bien que mal ce qu'il vous demandait de faire, allez pirater la porte un peu plus loin sur la droite pour entrer dans les locaux et tourner la valve de sécurité.

Rejoignez ensuite l'homme en passant dans la salle d'à côté et en déplaçant les caisses obstruant un passage assez grand pour vous laisser passer en étant accroupi. Récupérez au passage une grenade à gaz et des crédits dans les casiers. L'employé vous donnera alors un petit coup de pouce pour votre infiltration jusqu'à la tour de Tai Yong Medical en faisant jouer ses relations.

Rebroussez chemin jusqu'à la coursive et continuez votre route, en piratant si vous le souhaitez le panneau de sécurité et la porte menant au labo chimique pour déboucher dans une salle de contrôle. Pour passer, libre à vous de soudoyer le garde ou de le mener en bateau, mais comme vous disposez d'une aide extérieure, autant en profiter.

Une fois libre de vos mouvements, piratez la console en face et appuyez sur le gros bouton rouge pour repositionner le

bras mécanique. Pour la suite en revanche, il faudra à nouveau faire preuve de vos talents en matière de furtivité, comme suit.

Empruntez ensuite logiquement l'ascenseur pour entamer votre ascension.
Vous pourrez trouver munitions et crédits dans les deux locaux grillagés de par et d'autre de la salle qui suit, mais surtout trouver un coupe-circuit qui fera disparaître l'électricité de la salle suivante.

N'y allez pas tout de suite toutefois, et empruntez plutôt le conduit présent dans le local de droite. Allez tout droit, puis à droite pour trouver quelques crédits. Empruntez ensuite l'autre voie du conduit pour déboucher dans la salle précédemment sécurisée. Sautez sur la caisse vous faisant face, puis sur les containers sur votre gauche pour trouver deux casiers renfermant munitions et crédits.

Retournez dans la salle proprement dite, puis escaladez les caisses à gauche de la porte d'entrée entrouverte jusqu'à atteindre une passerelle.

Empruntez enfin l'échelle au bout de celle-ci. Ne prenez pas tout de suite l'ascenseur, mais déplacez plutôt le container à la droite de celui-ci (à gauche du bureau) pour trouver des casiers contenant des munitions incapacitantes.

Déplacez ensuite le container sur la gauche de l'ascenseur, en dessous d'un conduit de ventilation surélevé.

Empruntez ce dernier et, tout en vous assurant de posséder l'augmentation Icarus, laissez vous tomber jusqu'au scientifique mort que vous avez aperçu plus tôt. Vous récupérerez sur lui des crédits, une carte d'accès, ainsi qu'un carnet électronique, et pourrez également ramasser un fusil tranquillisant et consulter un livre électronique à côté de lui.

Réemployez ensuite la même méthode que précédemment pour atteindre l'ascenseur, et empruntez-le enfin. Vous voici dans la strate supérieure de la tour. Les gardes et les caméras n'y seront pas particulièrement hostiles dans les zones publiques, mais vous devrez bien identifier les zones interdites pour éviter de vous faire prendre bêtement. Pour traverser sans encombre cette zone, vous pourrez procéder comme suit :

Libre à vous pendant cette escapade de vous arrêter pour lire les mails qui peuplent les différents ordinateurs du niveau ou pour grappiller quelques munitions qui vous feraient défaut. Sachez également que comme souvent dans cet opus de Deus Ex, plusieurs approches furtives sont possibles pour arriver à destination. Une fois l'ascenseur arrivé à destination, avancez pour déclencher une scène cinématique. Les preuves laissées ici par Van Brugen sont éloquentes, et tendraient à redonner espoir à notre bon vieux Jensen.

Consultez ensuite le livre électronique sur la droite, puis sortez de la pièce par la porte à gauche. Des lasers vous attendent au tournant, mais pas d'inquiétude, les éviter est un jeu d'enfant. Contentez-vous de passer au milieu quand les faisceaux s'en éloignent.

Pas un chat ne rode dans le couloir suivant, profitez-en pour pirater en toute impunité la porte sur votre gauche et pour lire les mails affichés sur l'ordinateur. A gauche au bout du couloir, un autre poste à consulter vous attend si vous le désirez. Suite à quoi, l'infiltration reprendra ses droits.

Vous pourrez au cours de cette escapade piratez quelques ordinateurs supplémentaires afin de grappiller de l'Xp et

d'enrichir votre compréhension des événements. Une fois n'est pas coutume, un autre ascenseur vous tendra ensuite les bras. Une fois ce dernier arrivé à destination, vous déboucherez immédiatement dans ce qu'on aurait du mal à appeler un simple bureau.

Fouillez les tiroirs de part et d'autre du premier plan de travail pour trouver une seringue Hypostim est des munitions incapacitantes.

Une fois monté au niveau supérieur, lorgnez sur la table de droite pour trouver un livre électronique. Intéressez-vous ensuite au second bureau, notamment en piratant l'ordinateur qui y trône, mais surtout en piratant la sécurité du coffre fort un peu en retrait. Vous y trouverez une somme non négligeable de crédits, un carnet électronique, ainsi qu'un système de visée thermique qui saura agrémenter avec classe votre lance-roquette.

Montez enfin au troisième niveau et passer la porte pour déclencher une scène cinématique.

Vous voilà dans une situation délicate, et il va être compliqué de vous en extirper sans tuer qui que ce soit. Toutefois, si vous possédez l'augmentation Camouflage, vous avez toutes vos chances. Une autre solution consiste à lancer une grenade à gaz sitôt les gardes entrés dans la pièce de façon à en endormir le plus possible.

Courez alors sur la droite, enjambez le rebord de l'escalier et engouffrez-vous dans le conduit d'aération face à vous. Il vous mènera jusqu'en bas de la pièce. En veillant à ce que tous les gardes restants soient partis à votre recherche en hauteur, courrez ensuite vers la sortie, droit devant, puis empruntez l'ascenseur sur votre droite.

Dans la coursive suivante, fouillez le casier à droite pour trouver des munitions pour fusil lourd (utiles si vous envisagez la séquence suivante sous l'augure de la violence et du fracas de métal). Passer la porte suivante vous mènera au hangar, qui comme vous le constaterez assez vite est verrouillé et gardé par deux mécas.

Plusieurs solutions s'offrent alors à vous pour les neutraliser. D'abord, la manière forte. Une grenade IEM chacun, et les deux monstres d'acier ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Si vous voulez économiser les précieuses grenades, alors faites parler la poudre en usant de votre lance-roquette ou d'un fusil lourd. Tout deux causeront de lourds dégâts aux mécas, mais vous laisseront également vulnérable à leurs attaques.

Pour passer cette séquence sans tirer le moindre coup de feu toutefois, vous aurez besoin de l'augmentation vous permettant de contrôler les robots. Si vous la possédez, alors rendez-vous discrètement sur la gauche de la salle en vous servant des divers containers comme autant d'abris. Une fois arrivé au niveau de l'amas de caisses, passez derrière celui-ci en vous mettant à couvert si nécessaire(.

Sautez alors de niveau en niveau en positionnant les caisses de manière adéquate. Vous attendrez alors sans grand mal la salle de contrôle, où vous attend un livre électronique et le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de désactiver les deux mécas.

Vous pouvez ensuite déverrouiller le hangar en passant dans la deuxième salle de contrôle et en appuyant sur le gros bouton rouge.

Vous avez également l'occasion, avant de partir pour Montréal, de fouiller à loisir le hangar à votre guise pour trouver une quantité non négligeable de munitions lourdes et un pack Cyberboost sous la plate-forme centrale. Une fois fin prêt, continuez votre périple avec Malik Airlines !

Montréal

Une fois n'est pas coutume, vous êtes héliporté jusqu'à un toit, celui de la tour de la chaîne Picus. Avancez sur la droite pour trouver une grille à pirater. Derrière, une amélioration de capacité de munitions, des crédits, ainsi qu'une barre Cyberboost. Ressortez puis passez la porte sur votre droite. Empruntez alors la coursive, sans oublier de consulter le livre électronique sur la droite, puis descendez les escaliers jusqu'à atteindre les locaux de Picus News. Vous constaterez vite que l'endroit est désert, et que vous avez toute latitude pour fouiner où bon vous semble. Vous pourrez notamment trouver deux carnets électroniques contenant des codes et pirater certains ordinateurs pour glaner informations et expérience.

Quand vous aurez fini votre petit tour, rejoignez le fameux bureau 404 en empruntant le couloir sud-est au niveau inférieur de l'open space. Comme vous commenciez sûrement à vous en douter, vous êtes pris dans une gigantesque embuscade, et encore une fois la furtivité vous sauvera de bien des maux (en plus de vous rapporter plus de points d'Xp!)

Au détour des escaliers, deux gardes peuvent être neutralisés simultanément grâce au booster de réflexes.

Sur l'un d'eux, vous pourrez trouver un carnet électronique contenant le code d'accès d'un local dans la première coursive à droite. Vous y trouverez un fusil lourd accompagné de ses munitions. Dans un dépôt dans le deuxième couloir, ce sera un revolver qui s'offrira à vous. Progressez ensuite en étant accroupi par l'unique voie possible. Dans cette pièce : deux gardes, une caméra, une tourelle, ainsi que le funiculaire qu'il va vous falloir emprunter. N'entrez pas dans la salle, et allez plutôt déplacer le distributeur au fond du couloir pour dégager l'accès à un conduit.

Empruntez-le pour vous retrouver devant le poste de commande, à l'intérieur même de la pièce.

Le pirater tel quel entraînerait votre détection irrévocable par l'un des ennemis patrouillant dans la zone. Il va donc falloir les neutraliser. Pour cela, le plus simple reste de trouver un bon angle de tir sur vos ennemis et de leur administrer la dose adéquate de tranquillisant avec votre fusil sans que les corps ne soient visibles par la caméra.

Une autre option, plus dépendante des augmentations que vous avez choisi de développer, consiste à pirater le terminal en activant votre camouflage optimisé au maximum. 3 barres d'énergies remplies sont nécessaires à la manœuvre, mais cela en vaut la chandelle puisque vous pourrez ensuite neutraliser comme bon vous semblera les deux gardes, dépourvus de tout soutient.

Quoi que vous choisissiez, après avoir maîtrisé la zone, appelez le funiculaire et allez vous cacher dans le conduit par lequel vous avez pénétré dans la pièce. Si vous disposez du système de camouflage, alors attendez simplement que l'engin soit arrivé puis activez-le pour passer sereinement et descendre dans le sous-sol. Sinon, utilisez à bon escient les mines mises à votre disposition sur la caisse face à la cage d'ascenseur avant d'appeler le funiculaire pour mettre en place un piège et surprendre vos adversaires tout en restant caché. Une fois votre longue descente terminée , suivez le guide pour passer entre les mailles du filet ennemi jusqu'au cœur de Picus.

Une fois la dernière zone pacifiée, vous pourrez à loisir pirater les terminaux et fouiller les différents tiroirs pour trouver des crédits et des munitions. Suivez pour finir votre objectif mais, avant de franchir le pas décisif, assurez vous de jeter un œil dans la salle juste à gauche de votre destination finale. Vous y trouverez, ô coïncidence, un fusil lourd accompagné de ses munitions. De quoi vous laisser imaginer le pire quant à ce qui vous attend derrière cette double porte...

Avant de la passer, assurez-vous également de dépenser vos éventuels points de dynamisation en réserve dans l'amélioration Armure dermique, et plus particulièrement dans la protection IEM. Celle-ci vous simplifiera grandement l'affrontement que vous allez devoir mener contre le deuxième membre du trio aperçu dans les sous-terrains de la FEMA, la bien nommée Yelena Fedorova. Le combat débutera aussitôt la cinématique terminée, donc assurez-vous

d'être prêt.

Si vous possédez l'amélioration sus-mentionnée, alors vous n'aurez pas de souci à vous faire. Esquivez simplement au mieux les attaques au corps à corps de Yelena en vous méfiant de ses phases d'invisibilité et tirez dans les générateurs d'énergie disposés autours de la salle pour paralyser votre adversaire et lui infliger des dégâts.
Vous serez vous même protégé par votre amélioration, et pourrez alors vider à loisir vos chargeurs de fusil lourd sur la demoiselle privée de camouflage. Répéter l'opération deux fois devrait suffire à en venir à bout.

Si vous ne possédez pas la protection IEM, alors il va vous falloir user de vos grenades du même nom pour arrêter la furie de Yelena, la difficulté venant du fait que vous ne disposerez que d'un nombre d'essais très limités et que votre ennemi ne se privera pas pour esquiver vos explosifs. De plus, la belle pourra décider d'elle même de détruire un générateur, ce qui vous contraindra à sauter sur place en évitant les zones électrifiées pour éviter une mort fulgurante et vous laissera très affaibli. N'hésitez donc pas à utiliser des seringues Hypostim ou tout autre requinquant pour vous épargner une mort brutale, tout en scrutant les murs de la salle lorsqu'elle est invisible pour apercevoir son ombre et ainsi deviner son prochain mouvement Vous l'aurez compris, venir à bout de Yelena sans la protection adéquates vous demandera pas mal d'efforts et beaucoup de mobilité.

Une fois défaite, n'oubliez pas de la fouiller pour empocher une belle somme de crédits et trouver des munitions pour votre Typhoon. Empruntez ensuite la coursive indiquée pour rejoindre Malik sur l'air d'atterrissage et retourner à Detroit.

Detroit

Vous voici sur le toit de votre immeuble pour retrouver Daid Sarif à votre appartement. Avant de passer l'unique porte de la zone, retournez-vous et détruisez le mur friable. Vous trouverez derrière une barre énergétique ainsi qu'une amélioration capacité de munitions. Saisissez-vous ensuite de la caisse à côté des casiers et placez-la en dessous du conduit d'aération. Empruntez ce dernier puis descendez l'échelle pour trouver une coquette somme de crédits.

Retournez alors à l'hélistation et passez la porte pour descendre les escaliers. Continuez à avancer pour finalement arriver à l'ascenseur qui vous mènera jusqu'à votre appartement. Une fois arrivé à ce dernier, une scène cinématique interviendra, suite à laquelle vous serez invité à retrouver Taggart au Convention Center de la ville. Pour y parvenir, suivez votre indicateur en passant par Earl's Court et en faisant si besoin un détour par votre trafiquant d'arme local pour upgrader ou recharger votre matériel.

Vous passerez également devant la clinique Amplib durant votre trajet, l'occasion pour vous d'acheter les 2 kits de dynamisation disponibles dans celle-ci. C'est aussi à ce niveau que Pritchard vous contactera pour vous faire part du fruit de ses recherches sur la backdoor mise en place par Sarif. En découlera une quête annexe, " Relations oubliées ", que vous êtes libre d'entreprendre dès à présent. Pour continuer votre progression, maintenez le cap vers le Convention Center.

Convention Center

A l'intérieur de celui-ci, suivez votre indicateur sans chercher à provoquer les gardes présents dans la zone pour finalement trouver l'homme politique, en plein milieu de son discours. Interviendra alors une phase d'argumentation, comme vous en avez à présent l'habitude, durant laquelle il vous faudra convaincre Taggart de vous révéler où se terre Isaias Sandoval, votre nouveau suspect et accessoirement le frère de Zeke Sanders. Pour y parvenir, utilisez une combinaison de " Confronter " et de " Recentrer " en jouant si nécessaire avec les sentiments de votre interlocuteur.

Ceci étant fait, vous serez invité à retrouver Taggart en coulisse. Suivez donc l'homme jusqu'à sa loge tout en consultant les deux livres électroniques qui croiseront votre route.

Celui-i vous révélera que Sandoval possède un appartement ici à Detroit et vous en donne l'adresse. Il est donc temps d'aller vous entretenir avec ce cher Isaias. Pour cela, commencez par quitter le Convention Center. Sur le chemin, vous

serez interpellé par Nicky, un ancien bleu du SWAT qui aurait bien besoin d'un coup de main pour désamorcer une situation épineuse, voire critique. Libre à vous de lui apporter votre aide dès à présent pour compléter la quête " Attaque contre l'état ".

Rues de Detroit

Rebroussez alors chemin jusqu'à l'autre bout de la ville en utilisant le raccourci du terrain de basket pour vous retrouver à deux pas de votre hôtel. Montez ensuite dans le bâtiment désigné en empruntant les escaliers de secours.

Si vous aviez déjà visité le bâtiment, vous remarquerez vite qu'une grille vous obstruant précédemment la voie est à présent ouverte.

En contrebas, deux membres de Pureté absolue échangent quelques mots. Attendez qu'ils aient fini pour les suivre discrètement et les neutraliser. Remontez alors les quelques marches que vous avez du descendre puis entrez dans l'appartement de Sandoval. Ne ramassez surtout pas le kit de dynamisation au sol à côté du cadavre, auquel cas vous alerterez Zeke Sanders, dans la pièce d'à côté, et subirez les effets d'une mine IEM.

Foncez donc dans la salle où se trouve votre vieil ami et assommez-le immédiatement. Vous trouverez sur lui un carnet électronique vous divulguant le code du coffre-fort caché juste derrière le tableau sur la gauche. Vous y trouverez crédits et munitions incapacitantes.

Retournez alors dans le salon pour récupérer le kit de dynamisation au sol, désormais inoffensif, puis bougez le corps pour trouver les deux mines IEM qui vous étaient destinées. Dégagez ensuite l'accès à la salle de bain en bougeant les caisses qui obstruent le passage, puis déplacez à nouveau les caisses sur votre gauche en entrant pour trouver un levier à activer. Celui-ci vous dévoilera l'entrée officielle du bunker de Sandoval. Pour ce qui est de la voie officieuse, vous pourrez la trouver en détruisant le mur craquelé juste derrière vous quand vous faites face aux toilettes. Et c'est d'ailleurs par cette voie que nous vous proposons de pénétrer dans ledit bunker.

Une fois la porte passée, une scène cinématique s'enclenche, et vous allez une fois de plus devoir convaincre votre interlocuteur en usant de votre verve désormais légendaire.

Pour ce faire, utilisez " Amour vache ", suivi de " S'identifier " puis à nouveau " Amour vache ". Sandoval laissera alors le suicide à plus tard après vous avoir révélé que les implants de vos amis kidnappés sont toujours actifs. Avant de quitter la salle par la porte de gauche, consulter les trois livres électroniques présents dans la pièce.

Remontez ensuite les égouts en suivant l'unique voie possible et en piratant finalement la grille sur la gauche. Dirigez-vous alors vers la droite pour trouver une échelle vous ramenant dans les rues de Detroit. Retournez à présent à votre hôtel pour être héliporté jusqu'à Sarif Industries.

Sarif Industries

Votre séjour au siège sera bref, puisque sauf si vous aviez oublié de pirater quelques terminaux ou de fouiller quelques bureaux, il vous suffira d'utiliser l'ascenseur pour rejoindre le bureau de Sarif et de contempler la cinématique qui s'en suivra. Une fois celle-ci terminée, vous pourrez pirater le terminal d'Athene pour lire quelques mails, puis redescendre jusqu'à l'hélistation pour vous envoler une nouvelle fois pour Hengsha. Avant cela, vous pouvez si vous le souhaitez avoir une petite discussion au sujet de Hughe Darrow avec Athene, dans la cafétéria qui jouxte l'air d'envol.

Hengsha

Site de construction

Les chinois vous réservent cette fois-ci un accueil plus que chaleureux, et c'est en catastrophe que Malik doit se poser, encerclée d'emblée par une myriade de soldats de Belltower. Autant annoncer la couleur : ici, oubliez le bonus Fantôme si vous désirez sauver votre amie. Vous devrez en effet supprimer tous les adversaires de la zone très rapidement pour que la jeune femme puisse s'en sortir.

Pour ce faire, dirigez-vous vers le bâtiment de droite, puis montez au premier niveau de celui-ci en sautant sur la grosse benne rouge. Éliminez rapidement l'ennemi de cet étage, puis empruntez l'échelle. Supprimez le sniper une fois arrivé en haut, puis commencez votre carton en prenant soin de viser la tête des soldats et en vous concentrant sur les artilleurs lourds. Un méca d'assaut sera entre temps largué sur la zone. Sitôt le colosse de métal atterri, envoyez-lui une grenade IEM pour l'empêcher de tirer la moindre salve. Eliminez ensuite les derniers soldats le plus rapidement possible et Malik pourra alors terminer les réparations d'urgence et redécoller.

Vous aurez alors tout loisir de fouiller les corps de vos ennemis pour amasser une belle somme de crédits ainsi que des munitions. Avant d'emprunter l'ascenseur pour quitter la zone, explorer celle-ci plus avant pour trouver deux barres d'énergie ainsi qu'une grenade IEM, planquée dans une cache située en contrebas et bloquée par de l'eau électrifiée.

Votre protection IEM vous sera donc encore très utile ici pour passer sans encombre. Une fois votre petit tour achevé, prenez l'ascenseur et passez l'unique porte présente pour vous retrouver en territoire connu, mais hostile.

Ville basse d'Hengsha

En effet, tous les gardes de Belltower étant à votre recherche, ils seront prompt à vous tirer dessus et à donner l'alerte si vous vous affichez trop auprès d'eux. Restez donc vigilant en évoluant dans la ville et évitez de croiser le regard des gardes, qui sont à présent tous vos ennemis. Il serait également temps, si vous ne l'avez pas encore fait, de débloquer l'augmentation Camouflage, qui vous permettra de circuler un peu plus librement dans la ville, sans être bêtement bloqué par un garde récalcitrant.

Tout en suivant votre objectif, contournez par la droite la zone des entrepôts sur votre gauche. Vous recevrez un peu plus loin un message de Pritchard, vous évoquant la possibilité de faire changer vos biopuces à la clinique Amplib locale. Si vous aviez pu être tenté de faire changer ladite puce, nous vous le donnons entre mille : ne le faites surtout pas. Cela compliquerait grandement un futur affrontement. Faites malgré tout escale à la clinique pour acheter les deux kits de dynamisation proposés à l'accueil.

Ressortez ensuite de la clinique puis dirigez-vous vers la droite pour prendre le métro en utilisant si besoin votre camouflage, direction le quartier Youzhao. Sortez ensuite de la station pour être immédiatement contacté par Hughe Darrow, qui a une mission à vous confier, " Une question de discrétion ". Comme toutes les quêtes annexes jusqu'ici, libre à vous de la compléter avant toute autre chose. Notez que si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pourrez fouiller à loisir tous les appartements de la résidence à droite en sortant du métro, là où vous aviez dû vous infiltrer lors de votre première venue. Vous y trouverez pas mal de crédits, deux livres électroniques et y glanerez de l'expérience en piratant les sécurités de niveau 1 (l'occasion pour vous de gagner pas mal de virus Atomiser et Arrêter).

Votre objectif se situant au cœur du territoire des Recycleurs, il va vous falloir emprunter une voie détournée pour éviter de vous faire repérer. Pour ce faire, empruntez l'échelle se situant dans la rue adjacente à la résidence, celle-la même que vous aviez emprunté pour y pénétrer, mais cette fois, continuez droit devant vous pour atteindre un autre toit, sur lequel vous pourrez trouver une bouche d'aération. S'en suit alors une nouvelle phase d'infiltration.

Avant de passer enfin la porte pour retrouver un autre vieil ami à vous, prenez le temps de fouiller la zone pour trouver diverses munitions et un coffre sécurisé au niveau 5 (dont vous avez normalement le code). Vous trouverez à l'intérieur une puce de 1000 crédits et une amélioration pour vos armes. Dans la cellule dont vous avez brisé le mur, vous pouvez

également trouver une amélioration de dégâts ainsi qu'un livre électronique. Une fois fin prêt, passez la porte devant laquelle nous nous sommes quittés. Tong s'étant fait greffer le bras cybernétique du scientifique que vous recherchez, votre piste prend pour ainsi dire un peu l'eau.
Tong a néanmoins une piste pour vous, et ne se fait pas prier pour vous la donner.

Avant de sortir du " bureau " de Tong, prenez les crédits sur votre gauche et consultez le livre électronique au même endroit. Sortez enfin puis dirigez-vous vers la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans les égouts. Suivez votre objectif sur la gauche, faites vos emplettes chez le marchand d'armes présent, puis continuez vers la sortie qui vous mènera directement aux docks

Dock de Belltower

Ici, la discrétion est une fois de plus de mise. Pour vous infiltrer jusqu'au cœur des dock, suivez le guide, sans oublier de fouiller tout ce qui peut l'être sur votre passage. Vous trouverez ainsi deux entrepôts bien fournis en armes lourdes

Une fois la bombe posée, une cinématique est déclenchée, et notre cher Adam arrive tant bien que mal à s'immiscer dans un container, direction... Singapour !

Singapour

Complexe de Singapour

Plusieurs jours plus tard, vous voici sorti de votre hibernation au beau milieu d'un entrepôt, heureusement désert. Pour commencer, il va vous falloir désactiver le brouilleur mis en place par vos ennemis.

Une fois le dispositif désactivé, trois signaux GPL apparaîtront sur votre radar, chacun correspondant à un scientifique enlevé lors de l'attaque contre Sarif il y a 6 mois. La zone est vaste et bien gardée, il va donc être nécessaire d'être vigilant dans chacun de vos déplacements. Commençons par rejoindre le Docteur Faherty.

Pour pénétrer dans la zone de haute sécurité et secourir Megan, vous allez devoir retrouver les deux autre scientifiques et coordonner une explosion. Allons maintenant rejoindre Nia Colvin, puis enfin le Docteur Koss.

Rejoindre Nia Colvin

Rejoindre le Docteur Koss

Le virus en main, il est temps de pénétrer dans la zone de haute sécurité en mettant votre plan à exécution. Pour ce faire empruntez à nouveau l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé jusqu'à Eric Koss, puis retournez dans le bureau du Docteur Kolvin pour vous faufiler une nouvelle fois dans le conduit sur la gauche de la pièce en entrant. Repassez par le mur que vous avez détruit, puis sortez du bâtiment par le local dont vous avez également pulvérisé la paroi.

Empruntez alors la voie directement sur votre droite (derrière vous, en fait) pour vous diriger vers votre objectif.

Un robot patrouille dans les environs, et a le soutient d'une caméra.

Ignorez-les pour l'instant et piratez sereinement la porte du hangar droit devant vous. Vous y trouverez votre bonheur en matière d'arme de pointe. Progressez ensuite entre les caisses sur la gauche de la voie pour éviter d'être repéré par le robot et par la caméra (ou plus simplement, utilisez votre camouflage pour passer tranquillement), puis engouffrez-vous dans le large tunnel. Une unique caméra garde les lieux. Faufilez-vous donc à son insu dans le bureau de sécurité sur la droite pour la désactiver en piratant le terminal. Fouillez les casiers pour y trouver une grenade IEM et des crédits, puis envoyez finalement le virus dans le système.

Trois gardes passeront alors en trombe devant vous suite aux accidents provoqués par les scientifiques. Ne sortez pas du bureau immédiatement pour les laisser passer, puis glissez-vous dans leur dos en veillant à éviter le robot venant de sortir de son local. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter l'ascenseur qui vous mènera à votre troisième combat de boss. Lorgnez avant cela du côté du local directement face à vous en entrant dans la zone de haute sécurité pour trouver des munitions, entre autre pour votre fusil lourd.

Une fois arrivé, avancez dans ce bien étrange musé pour déclencher une cinématique. Suite à cette dernière, c'est logiquement au dernier membre du trio de soldats d'élite que vous allez devoir vous confronter, Joran Namir.

Ce dernier combine la puissance létale de Barrett et la mobilité et la furtivité de Yelena. Il faudra donc écourter un maximum l'affrontement pour ne pas succomber à un tir de plasma surprise qu'il se fera un plaisir de vous envoyer. Et là encore, le lance-roquette sera votre meilleur allié, en combinaison avec des grenades IEM. Avant de sortir de l'ascenseur, préparez donc ces deux armes, mais veillez à garder une arme légère en main (comme le pistolet) : vous lancerez ainsi plus rapidement votre première grenade IEM, à la seconde où le combat commencera. Reculez ensuite et armez votre lance-roquette, en passant sur la droite de la structure centrale.

Joran sera alors sous l'effet de l'explosif, et cherchera à vous suivre en marchant à l'autre extrémité du muret. Assénez-lui alors votre première roquette, puis abritez-vous dans l'ouverture sur votre droite pendant le rechargement. Faites un pas de côté sur la gauche pour avoir à nouveau le soldat en ligne de mir, puis tirez à nouveau.

A ce stade, l'effet de votre première grenade sera sur le point de se dissiper. Ne laissez alors pas le temps à Jaron de disparaître et lancez-lui votre deuxième grenade IEM. Vous aurez alors tout loisir de réitérer les opérations précédentes pour l'achever. En tout, quatre projectiles seront nécessaires pour abattre cet adversaire. Si vous ne disposez pas du précieux lance-roquette, alors vous voudrez sans doute faire usage d'un fusil lourd chargé à bloc. Dans ce cas de figure, utilisez la même méthode, mais prenez garde, car Joran ne sera pas sonné comme à l'impact d'une roquette et pourra donc riposter.
Plus de grenades IEM seront donc nécessaires, et l'affrontement sera nécessairement plus long et difficile.

Une fois votre ennemi défait, passez dans l'ouverture maintenant dégagée et suivez l'unique voie possible pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous avez enfin retrouvé Megan, mais voilà, les vrais problèmes ne semblent apparemment que commencer. Une fois la scène finie, fouillez la pièce pour trouver un livre électronique.

Piratez ensuite le terminal et le coffre-fort, lequel renferme pas loin de 2000 crédits et un second livre électronique. Prenez enfin l'ascenseur pour arriver au hangar. Ouvrez le toit de celui-ci en appuyant sur le bouton devant vous et, si vous l'avez sauvé, Malik viendra récupérer les scientifiques. Quant à vous, c'est la navette au fond de l'air d'envol qu'il va vous falloir emprunter. Fouillez avant cela les gardes assommés pour trouver des crédits et une barre d'énergie, puis lancez finalement la fusée, direction Panchaïa

Panchaïa

Port d'entrée

Vous voilà arrivé illico presto en arctique, là où le projet de Darrow a pris racine. Commencez par examiner les différents containers de la zone pour en trouver deux bien garnis en armes de pointes agrémentées de munitions. L'un est grand ouvert sur la droite de la piste, en hauteur, et contient notamment un fusil à plasma.

L'autre quant à lui est au fond à gauche de la zone, toujours haut perché, et contient une grenade à gaz, très utile pour le niveau.

Et c'est en l'occurrence sur ce dernier que vous pouvez sauter pour vous frayer un chemin jusque dans la station, en longeant la corniche qui suit vers la droite et en vous engouffrant dans le conduit d'aération. A noter qu'un autre container plus en retrait contient des munitions pour PRIME et fusil laser.

Une fois à l'intérieur de la station, évoluez sur les poutrelles en acier jusque dans le plafond pour trouver un lance-roquette, moins vital que pour les boss précédents mais toujours bienvenu si vous lui concédez une petite place dans votre inventaire.

Continuez droit devant, puis empruntez le conduit sur la droite pour arriver au premier niveau du hangar. Les portes coupe-feu sont verrouillées, il va donc falloir débloquer tout ça.

Dirigez-vous sur la gauche pour descendre les escaliers derrières les caisses. Si vous désirez vous simplifier la vie lors de votre futur retour dans cette pièce, alors passez la porte de droite puis allez tout droit, et à gauche du camion, trouvez le terminal qui vous permettra, une fois piraté, de régler le robot de combat sur " Ennemis " et ainsi vous dégager la voie une fois la zone infestée.

Sortez ensuite du local et montez les escaliers directement sur votre droite. Arrivé en haut, faites volte-face et progressez droit devant pour trouver un ascenseur qui vous mènera au niveau supérieur de la tour.

Section de la tour

Sur votre gauche, vous trouverez des munitions dans les deux casiers. Traversez ensuite la cafétéria et entrez dans la salle directement en face. Déplacez le frigidaire au fond à droite pour dévoiler une bouche d'aération.

Faufilez-vous à l'intérieur pour déboucher dos au premier " fou augmenté " du niveau. Assommez-le puis ramassez la barre d'énergie et les munitions sur les étagères. Avant de faire demi-tour, remarquez également le carnet électronique sur le bureau, qui contient un code de sécurité. Rebroussez ensuite chemin, et en sortant de l'entrepôt aux cartons renversés, empruntez le couloir de droite. Suivez-le jusqu'au bout, et utilisez le code obtenu via le carnet pour ouvrir les appartements de Trudeau. Vous y trouverez des virus et des seringues Hypostim. Dégagez ensuite l'accès à un conduit de ventilation en déplaçant les cartons au fond de la pièce pour trouver dans la chambre ainsi accessible des munitions et une amélioration Système de refroidissement pour votre fusil lourd.

Empruntez alors les grands escaliers devant lesquels vous êtes passés, puis piratez la porte sur votre gauche. Piratez le terminal présent dans la pièce pour désactiver la tourelle et fouillez les étagères pour trouver une boîte contenant notamment deux précieuses grenades à gaz.

Continuez votre route par le couloir de gauche et avant de pénétrer dans la salle de contrôle en sautant par la baie vitrée brisée, sauvegardez. Peut-être l'aurez-vous deviné, vous allez une fois de plus devoir convaincre par la parole votre interlocuteur, en l'occurrence Hughe Darrow, à se ranger à votre point de vue. Pour y parvenir, utilisez en alternance " Extrapoler " et " Critiquer ". Une fois convaincu ; Darrow vous remettra les codes d'accès du système de sécurité Hyron.

Section de l'anneau

Votre mission finale, si vous l'acceptez, sera alors d'aller forcer ledit système pour arrêter le signal émis par la station. Les coursives de celle-ci étant à présent inondée d'augmentés ayant perdu la raison, il vous faudra rester vigilant sur le trajet. S'agissant de la mission finale, nul besoin de courir après le bonus Fantôme, et étant donnée la masse d'ennemis présents, tant mieux ! Toutefois, si vous désirez avoir le plus large choix de fins possible après avoir défait le boss final, il conviendra de vous entretenir avec William Taggart et David Sarif avant d'aller affronter Hyron. Voici donc comment procéder pour trouver les deux hommes sans se faire tailler en pièce par les hordes de fous furieux qui peuplent le niveau.

Rejoindre Taggart

Rejoindre Sarif
Atteindre le noyau

Noyau du Hyron

Une fois monté à bord de l'élévateur, il ne vous est plus possible de faire machine arrière, assurez-vous donc d'être fin prêt pour l'affrontement final. Arrivé à la base de la station, suivez simplement les coursives pour atteindre la salle du noyau, dans laquelle vous attend le système Hyron, ainsi que votre veille amie Zhao. Cette dernière a des idées de grandeur, et il va falloir faire parler la poudre sitôt la cinématique terminée pour la faire taire à jamais. Il est à noter que si vous êtes à court de munitions, vous trouverez tout votre bonheur dans les deux entrepôts situés de part et d'autre de la salle, qui contiennent roquettes, munitions plasma et grenade IEM, pour ne citer qu'eux. Voici enfin la marche à suivre pour défaire Zhao et le système Hyron.

Passez ensuite dans la salle de contrôle derrière la dépouille de Zhao pour vous retrouver face à Eliza Cassan, l'intelligence artificielle de Picus. Celle-ci vous énonce alors les différents choix qui s'offrent à vous, chacun d'eux visant à façonner le futur de l'humanité de façons bien distinctes. Faites votre choix, en votre âme et conscience, puis laissez-vous porter par la scène finale.

Vous venez de finir Deus Ex : Human Revolution...

Note : un Succès/Trophée peut être débloqué si vous visionnez entièrement le générique. A bon entendeur.

Deus Ex : Human Revolution - Le Chaînon Manquant

© Square Enix / Eidos Montréal 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le guide se déroule en 4 chapitres, chacun séparé par un événement dans l'histoire : la sortie du bateau, le passage au scan...

J'ai réalisé le guide avec comme but : obtenir le succès "paramètre d'usine", c'est-à-dire, sans utiliser d'arme, de kit de dynamisation ni de consommable, en préférant une approche furtive. Donc n'hésitez pas à jouer avec l'environnement !

Je vous conseille fortement de ne porter aucune arme / objet pouvant être utilisé par inadvertance, ce qui vous obligerait à refaire l'aventure de tout son long si vous ne vous en êtes pas rendu compte.

Première partie : Le cargo

Toute la première vidéo se réfère à la fuite du cargo, jusqu'à l'arrivée sur l'îlot du fusilier.
Étant donné que vous n'aurez aucun point de dynamisation de disponible, vous devrez observer l'environnement autour des zones-clés pour obtenir les codes d'accès car vous ne pourrez pas pirater les systèmes avec un niveau supérieur à 1.

Pour éviter les deux premiers gardes (comme tout autre garde) il y a plusieurs moyens, mais pour ceux-là j'ai essayé d'écourter au maximum les phases d'attente, d'où la diversion avec le carton.

Le détour aux premiers lasers sert simplement à vous montrer que les codes peuvent être efficaces sur plusieurs systèmes de sécurité, donc ne lésinez pas sur la lecture des carnets électroniques !

Arrivé dans la première soute, vous trouverez des modules de survie dont l'un qui ne fonctionne pas, vous "obtiendrez une quête secondaire", vous devrez trouver une batterie de module de survie pour rendre ce dernier opérationnel. A votre première rencontre avec Quinn, vous obtiendrez une réduction pour avoir sauvé une personne (à hauteur de 25%). Vous recevrez également le succès "bon samaritain".

Dans la seconde soute (à 12:56 sur la vidéo), vous pouvez voir une cloison de container inaccessible sans l'augmentation des jambes. De l'autre côté de cette cloison de container, vous trouverez un renfoncement avec des taches de sang sur les murs. En allant dans le container avec la porte défoncée, vous trouverez un fusil tranquillisant et des munitions pour celui-ci.

Lorsque vous arriverez sur le pont, il faudra faire plus attention au niveau de la course, car le bruit est perceptible sur plusieurs niveaux, notamment sur le tour de ronde inférieur (à 14:00 sur la vidéo).

Une fois dans la tour de contrôle du cargo, tout s'accélère et le timing devient plus serré. En plus de suivre un garde de vue, il vous faut surveiller la mini-map pour voir où en sont les autres dans leur ronde.

Jusqu'à la salle des machines vous n'aurez pas beaucoup de difficultés. Dans celle-ci, attendez bien la fin du script entre les deux premiers gardes de la pièce, attendez que le premier parte pour assommer le second ET n'oubliez pas de ramasser le carnet électronique à ses pieds, ou vous ne pourrez pas désactiver les lasers et sortir de la pièce. Pour

désactiver ces lasers, faites bien attention au tour de ronde des gardes.

Voilà, à présent, vous avez fait un quart du chemin vers la fin ! Vous êtes désormais descendu du bateau et pouvez dès à présent attaquer le camp de l'îlot du fusilier !

A votre sortie du bateau vous recevrez également un autre succès : "Sur la terre ferme".

Deuxième partie : Les quais

Ici tout est question de vitesse et d'attention pour vous faufiler sans soucis entre les gardes, vous pouvez même n'en assommer aucun si cela vous chante.

Si je m'amuse avec les caisses dans le premier entrepôt (à 5:20) c'est pour trouver l'une des 3 pièces de lance-roquettes demandées par Quinn lors de votre première rencontre avec lui : ici le tube de lancement. Ca vous permet d'éviter un retour dans cette zone plus tard.

Dans le deuxième entrepôt, vous devrez chercher une trappe dans le sol située au fond de la dite pièce (tout à l'ouest donc) pour rencontrer Keitner. Il faut faire attention à la tourelle qui vise continuellement cette zone.

Avant cela, dans le premier container ouvert juste à droite de l'entrée, il y a un accès à un contenair collé à celui-ci. Bougez la caisse en bois qui bloque cet accès pour trouver le module de tir du lance-roquettes de Quinn.

Pendant la rencontre avec Keitner, celle-ci va vous parler du stock de Quinn qui pourrait vous fournir en munitions / armes. Sortez de sa boutique en vous dirigeant vers la droite et en utilisant le passage caché derrière une caisse en bois.

Après votre rencontre avec Quinn, le tout restera sous une forme "d'exploration" avec un nombre assez conséquent de bureaux / pièces administratives à fouiller. Vous trouverez le module de visée dans l'un de ces bureaux au niveau 1 du bâtiment, à droite de la porte principale. La seule menace potentielle sont les caméras qui vous détectent de loin, les lasers si vous n'êtes pas trop attentif (emportez un corps avec vous pour les désactiver à votre approche) et les gardes qui sont postés devant le bureau de Burke, un détour qui évitera par ailleurs une petite visite à la sortie du bloc d'incarcération B (prothèse oculaire de Burke).

Vous pouvez également trouver son revolver à l'aide d'un bouton de sécurité sous son bureau qui ouvrira un coffre mural. Lors de la scène de fin, vous pourrez d'ailleurs constater qu'il porte un pistolet-mitrailleur à la place (si vous avez décidé de le prendre).

Voilà, c'est tout pour la deuxième partie, la troisième partie se déroule essentiellement dans le bloc d'incarcération du camp de l'îlot du fusilier.

Troisième partie : La " prison "

Cette partie est légèrement plus ennuyeuse vu qu'elle consiste essentiellement en allers-retours et exploration entre les différentes sections du bloc.

Au niveau 2 du bloc (3:10) faites bien attention à ce que le robot-sentinelle soit assez éloigné au moment où vous franchissez la barrière de laser ou bien il vous détectera avec le bruit de la réception du saut.

Au niveau 3, il y a deux moyens pour franchir la rotonde-laser : sauter par dessus ou faire le tour, j'ai préféré assurer le coup en faisant simplement le tour.

Après la cinématique que vous verrez après le dialogue avec le prisonnier (excusez le flood steam de mon ami) et après la cut-scene, on vous demandera d'aller chercher la prothèse oculaire de Burke, chose que vous avez déjà. Il faudra donc vous rendre directement à la boutique de Quinn qui la modifiera pour la rendre opérationnelle.

Vous devrez donc effectuer le même chemin que précédemment dans le sens inverse, avec les mêmes précautions : les rotondes-laser et les robots de sécurité.

Dans la partie administrative, vous n'aurez aucun problème étant donné que vous avez sûrement déjà fait le ménage à l'aller, donc le retour dans cette zone ne devrait poser aucun problème.

Une fois la prothèse oculaire de Quinn en main, vous devrez retourner jusqu'au point de la cinématique pour prendre l'ascenseur et rejoindre le Dr Kavanagh dans son labo.

Dans ce dit labo, si vous avez récupéré les trois modules de données (les petits disques que j'ai insérés dans la table près du docteur) et que vous les insérez dans chaque table, vous obtiendrez un autre succès : "Un brillant érudit".

Après un long dialogue, vous devrez remonter dans l'ascenseur, ascension qui sera compromise par une intervention de Burke. Vous devrez appuyer sur le bouton d'urgence de l'ascenseur pour abaisser l'échelle de sécurité afin de sortir par le plafond de l'ascenseur et sortir derrière les gardes grâce au faux plafond.

Voila, vous avez terminé la partie du bloc d'incarcération, vous pouvez désormais dire au revoir et à jamais au camp d'internement !

Quatrième partie : Le final

Cette partie est beaucoup plus difficile que les autres vu que toute la base est en alerte et les gardes beaucoup plus nombreux.

Dans le quartier des cellules, ne courez jamais, il y a des gardes sur trois niveaux, vous serez donc audible et détecté facilement.

Vous serez confronté à un choix cornélien dans cette partie : sauver les prisonniers ou l'informateur. Le tout en dirigeant les flux de gaz. Bien sûr il y a deux options supplémentaires : laisser mourir les prisonniers et l'informateur ou sauver les deux, mais ce dernier choix requiert l'utilisation d'une arme et d'une augmentation, donc impossible à réaliser dans le cadre de ce guide. Dans la vidéo, j'ai choisi de tuer l'informateur vu que j'ai fait l'autre choix dans une partie précédente.

Je vais néanmoins vous expliquer comment faire si vous voulez avoir le succès avec une sauvegarde parallèle:
-Vous devez avoir l'augmentation des bras pour bouger les objets lourds.
-Vous devez avoir une arme sur vous pour détruire la cloche de gaz.

Tout d'abord, la caisse à bouger se situe au sud-ouest du bloc. Une fois que vous l'aurez bougée, vous trouverez un conduit d'aération, empruntez-le. Au bout de ce conduit, vous trouverez une pièce avec une machine, vous pourrez voir une cloche de verre remplie de gaz vert. Brisez cette cloche pour sauver à la fois les prisonniers et l'informateur, il y a également une amélioration d'arme "Aide à la visée" dans la pièce. Vous obtiendrez également le succès "Jusqu'au dernier".

Après avoir fait votre choix, vous repassez enfin le dernier sas de sécurité de votre aventure, vers la section administrative.

Ici, je vous recommande une fois de plus une grande précaution dans vos mouvements, les mines sont présentes en grande quantité et les gardes peuvent toujours vous entendre.

En sortant du sas, dirigez-vous vers la gauche, restez accroupi pour n'alerter aucun des gardes à l'étage. Ne vous inquiétez pas des lasers, ils ont été désactivés pendant votre séjour dans les blocs.

Une fois que vous aurez passé l'angle, marchez, il y a des mines frag placées sur les murs, désactivez-les et reprenez votre route.

Neutralisez le garde qui se trouve devant vous après avoir passé l'angle et continuez tout droit pour accéder au conduit d'aération qui vous amènera à la boutique de Quinn (ce n'est pas une quête mais ça vous épargne bien des soucis). Libre à vous de prendre le matériel si vous ne visez pas le succès "paramètre d'usine" mais il faudra que vous remontiez par l'ascenseur pour arriver derrière une barricade de sécurité, neutralisez le garde, franchissez la barrière et rejoignez la porte d'accès aux quais.

Avant d'ouvrir la porte et de vous engager dans le hangar, jetez un oeil à la ronde des gardes et au champ de vision de la tourelle, même si vous pouvez la mettre en état d'alerte, si elle tire une seule balle, elle alertera les gardes de la pièce et vous n'aurez aucune échappatoire. Quand vous le sentez bien, rejoignez la droite du hangar et longez le mur, vous devriez n'avoir aucun souci à rester caché. Grimpez sur les caisses pour accéder à une zone située tout au fond du hangar, où rien ne pourra vous détecter si vous êtes assez habile (attention aux snipers). Faites attention : arrivé au fond, il y a deux mines frag sur le sol, avancez prudemment, désactivez-les, grimpez sur la rambarde pour sauter sur les caisses "lourdes".

Dans le couloir vous verrez des rotondes-laser, choisissez bien votre moment pour les franchir, il y a un espace plus conséquent entre le laser unique et le double faisceau. Empruntez la voie du conduit d'aération si vous le voulez, je l'ai fait sur la vidéo mais c'était un petit détour. Vous devrez rejoindre la zone sous la plate-forme à gauche de la porte d'arrivée. Attention, une autre mine frag est posée sur le mur. Après avoir franchi la mine, mettez-vous à couvert et attendez la fin du script pour passer entre les caisses, continuez à longer le mur, passez derrière la tourelle quand le garde a le dos tourné et vous arrivez à la zone du boss de fin.

ATTENTION : contrairement au jeu de base, les conditions des succès d'emploi d'armes s'appliquent ici, vous devrez donc rester furtif encore une fois.

Une fois la petite cut-scene passée, mettez-vous à couvert derrière le premier élévateur que vous verrez, continuez en évitant les tirs des snipers et du mécha, et entrez dans le container ouvert, cachez-vous derrière la caisse avec les munitions jusqu'à ce que l'état d'alarme soit levé. Faites attention au trajet du garde situé près de la tourelle, et quand il a le dos tourné, sortez du container par devant, et mettez-vous à couvert derrière le module de survie.
Quand il s'éloigne, allez vous mettre à couvert derrière la pile de modules de survie et attendez-là. En allant plus loin vous serez repéré par un des snipers. Assommez-le quand il s'approche de l'échelle, attendez que les batteries se rechargent, grimpez à l'échelle MAIS attendez avant de grimper sur la plate-forme, assurez-vous que le garde sur le toit du préfabriqué tourne le dos. Quand c'est le cas, grimpez à la seconde échelle pour arriver sur le toit du préfabriqué, assommez-le et descendez dans le préfabriqué pour vous retrouver face-à-face avec Burke. Cachez-vous immédiatement après être descendu par le trou pour recharger vos piles. Une fois qu'elles le sont, neutralisez Burke, ça vous soulagera de deux dangers : la tourelle et le mécha seront désactivés.

Descendez par le trou à gauche de la pièce et cachez-vous derrière un module de survie, et avancez jusqu'à vous rapprocher du garde qui patrouille sous la passerelle. Neutralisez-le, laissez recharger vos batteries, neutralisez le sniper près de l'échelle, allez vous cacher dans le poste de surveillance qui vous sépare du dernier sniper pour vous recharger. Neutralisez-le et vos déboires sont enfin finis...

Vous aurez une discussion avec Quinn par le biais de l'oreillette qui vous dit que tous les autres gardes sont partis, vous n'aurez plus qu'à le rejoindre sur le quai d'embarcation pour entamer le dernier dialogue du DLC.

Après un long dialogue, il vous invitera à rentrer dans un module de survie du bateau pour rejoindre la base secrète de Belltower où est retenue Megan.

Cette solution est une contribution de **jim29180**.
Voir e|http://www.youtube.com/user/jim29180|sa chaîne.

Devil May Cry 4

© Capcom 2008

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Son of Sparda

Terminez le mode Devil Hunter

Dante Must Die

Terminez le mode Son of Sparda

Heaven or Hell

Terminez le mode Son of Sparda

Hell or Hell

Terminez le mode Dante Must Die

FIN COMPLÈTE

Lorsque vous terminez le jeu et que les crédits apparaissent à l'écran, vous devez empêcher Kyrie de se faire toucher pendant 90 secondes si vous ne voulez pas que la séquence s'arrête brutalement.

SUCCÈS

À mi-chemin

Terminez la mission 11 en mode Chasseur de démons. (10)

Plein de fierté

Obtenez 10 000 Âmes Fières. (10)

Smokin' Sick Style !!!

Exécutez une combo de niveau SSS. (Smokin' Sick Style!!!) (10)

Spectaculaire

Terminez une mission avec la note S. (10)

Chasseur de démon débutant

Venez à bout de 100 ennemis. (10)

Rivière écarlate

Obtenez 10 000 sphères rouges. (10)

Smokin' Style !!

Exécutez une combo de niveau SS. (Smokin' Style!!) (10)

Smokin'!

Exécutez une combo de niveau S. (Smokin'!) (10)

Un rythme agréable

Terminez la mission 11 en mode Humain. (10)

En douceur

Terminez toutes les missions en mode Humain. (10)

Marteau et enclume

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Facile à dire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Dans la lumière

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Ce soir, nous dînons en Enfer

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Rien à cacher

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le premier cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le deuxième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le troisième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le quatrième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le cinquième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le sixième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le septième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le huitième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Le neuvième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Modus Vivendi

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

Fait et plus à faire

Terminez toutes les missions en mode Chasseur de démons. (20)

Que du bonheur

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (20)

Les challengers

Terminez toutes les missions en mode Humain avec la note S. (20)

Le Diable au corps

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (20)

Bourré de fierté

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (20)

Chasseur de démon aguerri

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (30)

Rien de facile

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (30)

Au-dessus du lot

Terminez toutes les missions en mode Chasseur de démons avec la note S. (30)

Le respect de tous

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

Quel exploit

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

Couvert de sang

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

Des sphères rouges par millions

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

Fier millionnaire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

Ne jamais abandonner

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Trône de gloire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Roi du Palais

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Chasseur de démons légendaire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Collectionneur d'objets

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Collectionneur d'aptitudes : Nero

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Collectionneur d'aptitudes : Dante

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

Chauve-souris

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

ARTWORKS À DÉBLOQUER

Demon Invasion	Terminez le mode Dante Must Die.
Light from the Demon Blade	Terminez le mode Hell or Hell.
The Cast	Terminez le mode Devil Hunter.
The Demons	Terminez le mode Son of Sparda.
The Ladies of Devil May Cry	Terminez le mode Heaven ou le mode Hell.
The Two Heroes	Terminez le mode Human ou Devil Hunter.

COSTUMES

Super Dante

Terminez le mode Dante Must Die.

Super Nero

Terminez le mode Dante Must Die.

BLOODY PALACE

Terminez le mode Devil Hunter.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée sur PS3 mais elle convient également aux versions PC et Xbox 360.

Devil May Cry est de retour cette fois-ci sur nos consoles next-gen chéries et a réussi le pari de conserver la souplesse du gameplay qui lui sied tant, tout en nous offrant des graphismes somptueux, dignes de ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Non, outre une trame scénaristique assez peu recherchée, nous tenons là un Devil May Cry de grande classe, dans lequel les aficionados retrouveront leurs marques, sans pour autant léser les novices souhaitant rattraper leurs quelques trains de retard... Facile à prendre en main, Devil May Cry 4 offre tout de même un large panel de possibilités en termes d'armement et d'attaques, qu'il s'agisse de Nero ou de Dante.

Vous débuterez l'aventure avec le petit jeunot cité en premier, dont l'armement de base sera constitué d'une épée, d'un pistolet et d'un bras maléfique : le Devil Bringer. A vous de récupérer un maximum d'orbes rouges en éliminant les

ennemis ou en détruisant les éléments du décor, pour ensuite les dépenser et obtenir ainsi divers items de soutien, mais également dans le but de faire augmenter votre note de fin de mission, qui vous offrira d'autant plus d'âmes fières que votre note sera élevée. Ce sont ces âmes fières qui vous permettront d'acquérir de nouvelles techniques et aptitudes, une fois dans le menu d'amélioration. Il est recommandé d'obtenir le double saut " Air Hike " assez tôt dans le jeu, ce qui vous permettra d'avoir des fragments de sphère bleue supplémentaires à certains endroits, ou encore de dévoiler certaines missions secrètes...

Mission 01 - Ressemblances

Il s'agit ici plus d'un tutorial que d'une réelle mission. En effet, une fois que Dante apparaît, vous allez apprendre peu à peu les déplacements et attaques basiques de Nero. A chaque fois, il faudra valider la commande affichée et ce, plusieurs fois d'affilée pour passer à la suite. Une fois ces commandes apprises, vous devrez vaincre Dante. Utilisez de préférence vos coups d'épée et votre coup de poing une fois plus près de lui, puis vous réussirez cette formalité sans grand mal. Cette mission fera donc plus office de " premier contact " pour les néophytes de la série, mais ne représentera en aucun cas un réel challenge si on les compare à celles qui vont suivre... Pensez au passage à détruire un maximum d'éléments du décor pour commencer à récupérer vos premières sphères rouges.

Mission 02 - La Porte De l'Enfer

Commencez par éliminer les épouvantails qui apparaissent sur la place de l'Opéra en enchaînant vos combos, puis après les avoir vaincus sans grand mal (pensez également à détruire le décor), empruntez la porte située au nord, sur la droite, afin de pénétrer dans l'entrepôt. Faites face au mur nord pour effectuer un double saut contre celui-ci (au-dessus des quelques marches qui ne mènent à rien), de manière à vous retrouver dans l'alcôve située plus haut et pour ainsi récupérer une sphère jaune, ayant la capacité de vous redonner une vie. Montez les escaliers, puis vous atteindrez bientôt une pièce contenant quelques marionnettes de plus à éliminer. Le fait de les avoir vaincus vous ouvre la porte suivante, puis en la franchissant, vous passerez brièvement par la terrasse avant de rejoindre la cathédrale via la porte est.

Descendez tout en bas de la cathédrale en vous dirigeant vers l'est, puis observez le pilier traversé par une lumière bleue. Vous obtenez ainsi l'**héritage maléfique**. Cela vous permet d'utiliser votre Devil Bringer comme un grappin, en quelque sorte (c'est d'ailleurs le terme que nous emploierons le plus souvent pour énoncer cette capacité). Utilisez d'ailleurs tout de suite cette aptitude pour récupérer une sphère verte derrière la grille nord, puis une étoile verte ou " étoile de vie P " derrière la grille sud. Allez ensuite vous placer sur le cercle bleu de continuum qui était situé dans la direction du pilier de lumière bleue, mais légèrement plus haut. Utilisez votre nouvelle capacité de grappin pour vous retrouver à l'étage supérieur, puis allez emprunter le prochain cercle afin de vous retrouver sur le balcon opposé, empruntez la porte.

Une fois sorti de la cathédrale, vous vous retrouvez à nouveau sur la terrasse. Utilisez le socle de continuum pour ensuite atteindre une pièce et entamer la première mission secrète, une fois que vous aurez observé le parchemin sur le pilier central.

Mission secrète 01 - Carnage

Vous devez éliminer tous les ennemis dans le temps imparti, soit 1 minute. Utilisez de préférence votre de coup de poing Devil Bringer pour les vaincre plus vite, puis roulez autour de la place pour atteindre les marionnettes plus facilement. Vous pouvez également les attirer vers vous en utilisant la technique du grappin. Quoi qu'il en soit, pas de temps à perdre ici si vous souhaitez remporter votre premier fragment de sphère bleue.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en empruntant le prochain socle de continuum et en allant utiliser le prochain après avoir libéré le passage en tuant des démons. Suite à un nouveau combat contre quelques ennemis, vous franchirez une porte menant au quartier résidentiel. Laissez-vous tomber, puis poursuivez votre route jusqu'à bientôt trouver un énorme fragment de sphère rouge dans lequel il faudra asséner un maximum de coups d'épée afin de récupérer le plus possible d'orbes rouges. Vous verrez ensuite une sphère rouge seule sur le toit d'en face. Rendez-vous y pour ensuite continuer votre avancée sur les toitures et trouver d'autres sphères identiques, vous menant finalement vers un fragment de sphère bleue. Descendez maintenant le long de l'unique chemin pour ensuite

grimper à la petite tourelle de bois à l'aide d'un double saut. En touchant la cloche vous trouverez de nouvelles sphères rouges. Allez ensuite franchir la porte sud, qui vous mène au port de Caerula.

Attrapez la grosse sphère rouge située en hauteur en sortant du tunnel, puis allez emprunter le cercle de continuum au sud de la carte. Montez les marches, puis franchissez la porte vous menant au dépôt de marchandises. Après avoir vaincu les marionnettes comme vous commencez à en avoir l'habitude, vous pourrez ensuite aller donner des coups d'épée dans le panneau de lumières bleues jusqu'à ce qu'il libère le passage en hauteur vers une porte vous menant à un panneau de contrôle. Une fois face à lui, appuyez sur le bouton d'observation, une séquence s'enclenchera. Vous avez activé le pont. Revenez en arrière pour utiliser le socle de continuum, puis partez vers le grand ponton situé au nord pour vaincre une nouvelle flopée d'ennemis avant de rejoindre la porte à l'extrême nord donnant sur la première zone de minage. Vous trouverez bientôt un groupe de sphères rouges en sautant dans la partie basse de la pièce, tandis qu'en utilisant votre grappin deux fois de suite vers les lumières bleues situées en hauteur, vous gagnerez l'étage. Ici, si vous frappez la créature enchaînée jusqu'à obtenir un combo de rang B, vous gagnerez un nouveau fragment de sphère bleue. Vous trouverez également une statue divine, qui vous permettra de dépenser éventuellement vos sphères rouges dans le but d'acquérir de nouvelles capacités avant le combat contre Berial, le boss de fin de niveau.

Boss : Berial
Pour le vaincre, passez de préférence derrière lui et sautez pour le frapper dans le dos. En chargeant la jauge " exceed " de votre épée, vous ne lui infligerez bien sûr que davantage de dégâts. Lorsqu'il finit par perdre son incandescence, attrapez-le avec le Devil Bringer en utilisant la technique du grappin, puis continuez de le frapper lorsqu'il est au sol. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il batte en retraite. Notez que durant le combat, Berial détruit des cabanes, révélant ainsi des sphères vertes vous permettant de récupérer de l'énergie.

Une fois le combat terminé, montez les escaliers, puis avancez jusqu'à l'écran de fin de mission.

Mission 03 - L'aile Blanche

Alors que vous trouverez une statue d'amélioration sur votre gauche, engouffrez-vous dans le tunnel qui vous fait face pour commencer à affronter quelques démons. Vous trouverez une petite alcôve sur le côté ouest de la mine, dans laquelle vous pourrez détruire un gros morceau de sphère rouge, tandis qu'en partant vers l'autre côté, vous vous retrouverez au pied d'une cascade. En montant sur la structure de bois située derrière, vous aurez ensuite à effectuer un parcours de grappin afin de monter plus haut et d'atteindre la bouche de sortie. Ne la franchissez pas tout de suite, mais sautez plutôt sur la plate-forme de gauche, puis sur celle située un peu plus haut à gauche, pour apercevoir deux nouvelles lumières bleues sur lesquelles agripper votre Devil Bringer. Après avoir lâché la deuxième, prenez appui sur le mur vertical en utilisant la technique du double saut, puis utilisez à nouveau le grappin pour vous agripper à la lumière située au-dessus de vous. N'attendez pas pour lancer le Devil Bringer vers la lumière de gauche, vous devriez atteindre un morceau de sphère bleue.

Revenez ensuite franchir l'ouverture située un peu plus bas, puis après avoir vaincu vos ennemis, continuez vers le nord en hauteur pour aller détruire les planches de bois qui obstruent la sortie, sans oublier de récupérer sur votre gauche l'étoile verte. Une fois dehors, commencez par rattraper la grosse sphère rouge en hauteur sur la gauche, puis avancez ensuite vers le nord, le long de l'étroit rebord de cette falaise. Vous allez tomber nez à nez avec deux ennemis à éliminer avec votre Devil Bringer, ce qui les fera tournoyer et les fracassera contre le sol. Poursuivez en franchissant le passage désenvoûté au nord, puis une nouvelle séquence s'enclenchera, où vous rencontrerez Gloria. Pénétrez dans le château qui vous fait face.

Vous voilà dans le grand hall. En empruntant la porte située à droite ou à gauche de la pièce, vous vous retrouverez au même endroit : le hall large, mais sur un côté différent. Choisissez plutôt la porte de gauche, afin d'aller emprunter la porte située au nord-ouest du grand hall, vous menant à la salle de torture. Une fois à l'intérieur, éliminez les ennemis pour désenvoûter la porte, montez les escaliers circulaires. Vous devez traverser la pièce à l'aide de votre grappin et des lumières bleues qui apparaissent peu à peu pour vous indiquer le chemin afin de vous retrouver à mi-longueur et pour emprunter le couloir est. Vous revoici alors dans le grand hall, mais au premier étage. Poursuivez vers le nord pour passer la porte, puis en vous dirigeant toujours au nord, vous vous retrouverez dehors, pour faire face à nouveau à deux monstres glacés à éliminer avec le Devil Bringer. Une fois cette formalité effectuée, empruntez la porte au nord.

Vous voici arrivé aux Chutes de Foris. Dirigez-vous face à la cascade pour effectuer un double saut sur le pilier au-dessus duquel vous pourrez récupérer une nouvelle étoile verte en l'attrapant au grappin, puis montez les escaliers est. Notez au passage la présence d'une déesse déjà vue auparavant, mais rouge cette fois-ci. Cela signifie qu'elle servira plus tard, pour Dante. Seules les bleues fournissent une aide à Nero. Poursuivez toujours vers le sud en éliminant deux monstres glacés, puis vous vous retrouverez dans le grand hall du château. Partez vers le côté est pour frapper l'emblème bleu à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il fasse disparaître le champ de force de cette pièce. Avant de passer la porte située juste à côté, placez-vous contre le côté gauche du mur où est accroché l'emblème. Effectuez un double saut contre celui-ci, utilisez votre grappin pour attraper l'eau bénite que vous pouviez apercevoir en hauteur. Franchissez maintenant la porte située à droite de l'emblème, puis une fois dans la galerie, réduisez tous ces démons en charpie avant de poursuivre dans la bibliothèque. Avancez vers le sud, puis une fois dans la prochaine pièce, une cinématique se déclenchera...

Pour vaincre ce chevalier qui sera ensuite remplacé par des ennemis de même sorte, tentez de passer dans son dos pour l'attraper d'un uppercut, ou bien faites-le une fois qu'il est en l'air, afin que Nero lui plante sa lance en plein corps. Assenez des coups d'épée lorsque le chevalier ne se protège pas et faites attention à ses charges rectilignes, à éviter à l'aide de roulades ou de sauts. Après en avoir éliminé quelques-uns, avancez jusqu'à l'**Anima Mercury** afin de vous en emparer.

Mission 04 - De Sang-Froid

Vous revoici dans la bibliothèque. Vous ne pouvez pas sortir étant donné qu'une sorte de blason lumineux bloque la porte. Il vous faut le détruire avec la Gyrolame qui se trouve dans cette pièce. Approchez-vous de cette structure métallique pour lui donner un bon uppercut de Devil Bringer et ainsi l'activer. Il vous faut, en la frappant, l'amener vers le blason, de sorte qu'elle le détruise. En lui donnant un coup de Devil Bringer, elle avancera quelque peu, tandis qu'en la frappant à coups d'épée, vous la ferez tourner sur elle-même, lui faisant prendre ainsi de la vitesse. Il vous faudra alors la frapper à nouveau d'un uppercut pour la voir partir violemment devant vous. Une fois le blason détruit et l'accès libéré, retournez dans le grand hall, en passant par la galerie, où vous devrez éliminer le comité d'accueil pour poursuivre.

Une fois dans le grand hall, allez trouver la Gyrolame au nord de la pièce, puis amenez-la jusqu'au cercueil situé au centre, de sorte qu'elle le détruise. Passez ensuite la porte ouest pour vous retrouver dans le hall large, puis vous remarquez l'alcôve du coin sud-ouest bloquée par un bouclier lumineux, destructible grâce à une des Gyrolames situées au nord et à amener jusqu'ici. Une fois l'alcôve libérée, vous y trouvez une autre Gyrolame. Le but est d'aller la placer sur un des deux socles qui se trouvait libre au nord du hall large, puis de replacer également la Gyrolame qui vous avait permis d'ouvrir l'alcôve. Il ne manquera alors plus qu'une Gyrolame à placer au nord...

Rendez-vous donc maintenant dans la salle à manger, située au nord-est du hall large. Eliminez les chevaliers apparus, puis sortez de la salle pour aller sur votre gauche trouver une nouvelle Gyrolame. Il faudra vous en servir pour vous protéger des boules de feu qui sont projetées dans le couloir d'en face. Faites donc progresser la Gyrolame jusqu'au bout du couloir et vous libérerez une porte sur la droite, tandis que vous pourrez trouver un parchemin sur le mur du fond, synonyme de mission secrète...

Mission secrète 02 - Bowling

Il s'agit d'effectuer un saut (double si vous le pouvez) et d'attraper des ennemis avec la technique " Snatch " (de préférence de niveau 3), plus communément appelée " grappin " dans cette soluce. Vous devez en attraper 5 à la suite, sans toucher le sol...

Dans la pièce qui se trouvait à droite du fond du couloir, éliminez tous les ennemis pour ouvrir une grille libérant un emblème bleu sur lequel donner des coups d'épée. Celui-ci active alors l'ouverture de la grille de gauche, libérant ainsi la dernière Gyrolame à amener au nord du hall large. Une fois les quatre Gyrolames en place, la porte du milieu se libère, vous permettant d'aller bientôt vous frotter au boss du coin...

Boss : Bael
Vous commencerez par vous frotter à deux sortes de nymphes de glace, puis après les avoir frappées quelque peu, le

vrai boss apparaîtra. Il s'agit d'un crapaud géant, dont il faudra esquiver les attaques à l'aide de roulades sur les côtés, puis enchaîner vos combos les plus efficaces sur le monstre, toujours par les côtés de préférence. Une fois celui-ci assommé, envoyez-lui un bon uppercut grâce à votre Devil Bringer, Nero l'attaquera par un combo automatique. Lorsqu'il disparaît, attaquez les deux nymphes jusqu'à le faire réapparaître, puis poursuivez le combat jusqu'à votre victoire. Suite à la cinématique, vous vous emparez du **Cadavre Rusalka**, vous n'avez plus qu'à franchir la porte ouest de la salle pour finir la mission.

Mission 05 - Trisagion

D'entrée une séquence démarre et vous serez bientôt assailli par deux démons volants. Touchez-les avec votre Devil Bringer pour les faire tomber au sol et perdre leur cape, puis achevez-les avec votre même bras maléfique. Une fois les deux ennemis vaincus, rendez-vous dans la partie centrale de la carte, en passant par-dessus la grille, afin de briser les nombreuses tombes et statues qui s'y trouvent et pour récupérer ainsi un maximum de sphères. En montant les escaliers vers le sud, vous voyez votre bras réagir. Ceci est dû au fait qu'un parchemin activant une mission secrète se trouve en réalité sous ces escaliers...

Mission secrète 03 - Résistance Non-violente

Pour réussir cette mission avec Nero, vous devez avoir acquis l'aptitude de " Saisie " (Mission 08). Il vous suffira alors d'attraper un ennemi en vous en servant comme d'un bouclier, puis vous pourrez provoquer les autres ennemis de temps à autre avec la touche adéquate tout en gardant votre " bouclier " afin de faire augmenter les points de style, jusqu'à obtenir un fragment de sphère bleue et réussir la mission secrète.

Continuez ensuite jusqu'à la porte située en haut des marches, afin de pénétrer dans la chambre du maître. Après avoir vaincu la série de chevaliers, brisez donc le miroir situé au-dessus de la cheminée, contre le mur est de la pièce. Vous déclencherez ainsi une mission secrète...

Mission secrète 10 - Marionnettiste

Dans cette mission secrète, vous devez activer la Gyrolame et la faire briser les 5 piliers bleus éparpillés dans les endroits principaux du hall large, dans un temps imparti de 2 minutes. Commencez donc par briser le premier droit devant vous, puis le deuxième au nord, celui situé dans la salle est et l'autre dans l'alcôve d'en face, puis le dernier droit devant dans le couloir, vers le sud. En réussissant, vous remportez un fragment de sphère bleue supplémentaire.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en sortant de la chambre par la porte sud, vous aurez un emblème bleu à marteler à l'épée, jusqu'à ce qu'il libère une Gyrolame. Activez-la d'un uppercut, puis faites-lui prendre de la vitesse avec vos coups d'épée. Maintenant, placez un bon coup de Devil Bringer pour la faire foncer droit devant vous, jusqu'à l'opposé de la pièce. Vous devez lui faire franchir l'étroite porte afin de la faire frapper la petite tour parcourue de lumières bleues. Une fois celle-ci détruite, le sol va s'effondrer, il vous faudra à nouveau vaincre des démons volants, là où vous atterrissez. Suite au combat, vous pourrez récupérer le Talisman Ailé, au sud de la pièce. Ceci déclenche ainsi l'activation de socles rouges, qui font en fait office de tremplins. Utilisez-les pour remonter tout en haut, en prenant soin entre chaque tremplin de bien récupérer toutes les sphères que vous apercevrez. Vous pourrez ainsi vous emparer d'une eau bénite supplémentaire et d'une nouvelle étoile verte, entre autres sphères rouges.

Une fois de retour tout en haut, avancez dans la pièce pour devoir affronter un groupe de démons qui, une fois vaincus, vous permettront de franchir la porte nord, pour vous retrouver dans le hall large. Ici, battez les ennemis avant de franchir une des deux portes qui vous mènent dans le grand hall, entouré par le hall large dans lequel vous vous trouvez. Au centre de la pièce se trouve maintenant un tremplin rouge à utiliser (si vous avez bien détruit le cercueil au préalable, sinon, faites-le à l'aide de la Gyrolame prévue à cet effet se trouvant dans la pièce), afin de vous retrouver sur le lustre. Maintenant, tentez de couper le pilier central du lustre et une cinématique s'enclenchera. Franchissez alors le passage ouvert dans le tableau, puis descendez les escaliers avant de franchir la porte menant au laboratoire souterrain (n'oubliez pas l'étoile verte derrière la grille). Courez finalement le long de ce couloir, jusqu'au déclenchement d'une cinématique, à la suite de laquelle la mission s'achèvera.

Mission 06 - Résurrection

Avant de vous laisser tomber tout en bas de ce précipice, prenez soin d'aller récupérer le morceau de sphère bleue sur le pourtour de la pièce. Jetez-vous ensuite dans le trou, puis après avoir atterri, empruntez la porte est. Une cinématique ne tardera pas à s'enclencher et vous ferez connaissance avec de nouveaux démons, se déplaçant en ne laissant dépasser du sol que leurs ailerons, à la manière des requins. Si vous possédez l'attaque du tir chargé, elle sera d'une aide précieuse ici, se révélant assez efficace. Autrement, touchez les ennemis avec votre Devil Bringer et des coups d'épée chargée d'exceed, de préférence. Après avoir remporté le combat, poursuivez le long du tunnel, jusqu'à franchir la porte située au bout.

Une cinématique démarre, vous vous rendez compte que vous vous trouvez sur un plateau de jeu géant, avec un pion à votre effigie grandeur nature, des cases de différentes couleurs, puis un dé à frapper. Selon le score que vous obtenez sur le dé, le pion se déplacera sur un des quatre types de cases différents, déclenchant ainsi divers effets. Nous avons donc les cases blanches qui relancent le dé, les cases bleues qui fournissent divers items, les cases jaunes qui créent un autre chemin vers une case adjacente, puis les cases rouges qui déclenchent des combats contre des démons. Etant donné le côté aléatoire donné par le résultat du dé, vous pourrez passer plus ou moins de temps à franchir ce secteur...

Une fois le plateau de jeu achevé, franchissez la porte nord, une cinématique se déclenchera, où vous ferez la connaissance du boss, Agnus.

Boss : Agnus
Dès que le combat débute, attrapez grâce à votre grappin un de ces oiseaux-épée au vol, pour que Nero les renvoie tout droit dans la vitre d'en face, répétez cela jusqu'à la briser. Repérez le moment où il électrifiera le sol (lorsqu'il crie), puis restez en l'air durant ce laps de temps en tirant quelques rafales au pistolet. Remportez la victoire pour ensuite déclencher une longue séquence, au bout de laquelle vous aurez acquis le pouvoir **Yamato**.

Franchissez la porte droit devant vous, puis allez frapper l'emblème bleu un peu plus en avant, au nord. Celui-ci déclenche l'activation d'un barrage et d'un pont. Prenez ensuite les escaliers. Dans la salle suivante, éliminez vos ennemis, repérez le parchemin synonyme de mission secrète, accroché sur le mur du coin nord-est.

Mission secrète 04 - Chasse au trésor

Il vous faut dans cette mission trouver les 99 orbes rouges cachées dans le secteur. Suivant les parties, elles peuvent se trouver à différents endroits. Soyez attentif aux signaux envoyés par votre Devil Bringer et fouillez notamment les endroits suivants : derrière un des grands miroirs au sud-est (après l'avoir brisé), au niveau de l'emblème bleu, à l'endroit où est située la Gyrolame (déplacez-la avant), devant la porte sud, au nord-est (derrière le mur de l'étage du bas), puis en hauteur dans le coin sud-ouest. Vous gagnerez également un fragment de sphère bleue.

Poursuivez ensuite sur les quelques marches et le long du couloir métallique pour atteindre un secteur circulaire avec de nouveaux chevaliers à défaire. Dirigez-vous vers la sortie sud de cette pièce, puis vous aurez une troisième série d'ennemis à combattre avant de vous retrouver dans le laboratoire souterrain et d'utiliser ensuite les tremplins pour remonter tout en haut. De retour dans le sous-sol, remontez les escaliers pour repasser à travers l'ouverture du tableau et vous retrouver dans le grand hall. Empruntez alors la porte qui sera tout de suite sur votre droite en sortant du tableau, suivez le parcours vers le nord, jusqu'aux Chutes de Foris. Mettez le cap vers le nord afin de franchir le pont maintenant abaissé, une petite séquence se déclenchera au bout. Poursuivez votre route et commencez à avancer dans la forêt, jusqu'à cette lumière au bout du tunnel...

Mission 07 - La Vipère

Vous commencez tout près d'un autel dans lequel est accroché un parchemin de mission secrète, mais il faudra laisser cela à Dante pour plus tard... Passez dans un grand tronc d'arbre creux pour récupérer quelques sphères rouges, puis poursuivez pour détruire peu après un énorme morceau de sphère rouge, pour ensuite pénétrer dans le secteur suivant. Restez sur la gauche sans vous laisser tomber plus bas pour le moment, vous pourrez récupérer une eau bénite. Sautez maintenant plus bas pour éliminer quelques ennemis, puis montez les escaliers menant à la partie est de la carte. Entrez alors dans l'église située à droite. Une flopée d'ennemis vous attend, ils s'avéreront être un poil plus coriaces que les pantins de base, étant donné que des parasites auront pris possession de leur corps. Montez ensuite

les escaliers situés au sud de la pièce, puis frappez l'emblème bleu afin qu'elle active un chemin de dalles qui disparaîtront dès que vous poserez le pied dessus. Franchissez la porte au bout.

Une fois dans la Vallée en Ruines, montez donc les escaliers circulaires pour ensuite utiliser les deux cercles de continuum et rejoindre l'autre côté. Vous trouverez un nouvel emblème bleu incrusté dans la roche, qui activera un autre parcours de dalles temporaires à traverser. Après avoir battu le démon, récupérez le morceau de sphère bleue situé en hauteur sur le premier carré de dalles apparu, puis poursuivez tout en battant vos ennemis. Les dalles vous mènent finalement plus au sud-ouest de la carte (attendez patiemment que les dalles apparaissent), avec une porte à franchir. En traversant le pont représenté horizontalement sur la carte, allez ensuite au sud pour trouver une mission secrète à déclencher.

Mission secrète 05 - Gratte-ciel

Vous avez 1 minute pour effectuer ce parcours de tremplins et en usant de votre grappin afin d'atteindre le fragment de sphère bleue présenté tout en haut. Attention, vous devrez également briser une grille d'un coup d'épée durant votre ascension...

Après la mission secrète repartez vers le nord pour trouver bientôt un groupe d'ennemis dans lequel la destruction des parasites est à privilégier avant tout. Une fois le secteur nettoyé, empruntez la sortie sud-ouest de la carte, puis dans le prochain secteur, utilisez la Gyrolame pour exploser le portail bleu de devant, puis le deuxième situé juste après. Débarrassez-vous des pantins, utilisez la Gyrolame pour détruire le portail bleu situé à droite des marches. Franchissez la porte au bout de ce chemin.

Vous voici dans la vallée en ruines. Montez quelques marches, une séquence se déclenchera. Courez en continuant le long du parcours tandis qu'un monstre vous poursuit. Arrivé au bout, avancez pour passer la porte, puis vous trouverez sur votre droite une de ces statues sur lesquelles enchaîner les combos pour obtenir une récompense. Accomplissez un combo de rang A et vous serez récompensé d'un morceau de sphère bleue. Poursuivez votre avancée en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez l'antre du boss.

Boss : Echidna
C'est donc contre le monstre de tout à l'heure que vous allez devoir vous frotter... Esquivez ses attaques frontales par des roulades latérales, puis évitez ses violents coups de queue à l'aide d'un saut. Tirez-lui dessus avec si possible le tir chargé, puis lorsque ses tentacules se planteront dans le sol, attrapez le bourgeon central grâce au grappin pour lui asséner des coups d'épée. Elle se plantera également au centre de l'arène pour faire sortir cette fois ses tentacules par le sol... Esquivez-les, puis profitez-en pour aller enchaîner les combos sur sa vilaine frimousse. Si cela n'a pas suffi, continuez de la toucher avec des tirs chargés. Une fois le boss éliminé, vous gagnerez le **Fruit Séfirothique**. Servez-vous en pour détruire la racine qui bloque le passage à emprunter au sud-ouest, cela clôturera la mission.

Mission 08 - Profession De Foi

Progressez le long de l'unique parcours jusqu'à passer sous une grande arche où votre bras vous signalera la présence d'un morceau de sphère bleue en hauteur. Continuez en vous débarrassant des gêneurs, franchissez l'accès bloqué jusqu'ici par une racine, puis repassez de l'autre côté du pont emprunté auparavant. Filez au nord en le quittant, puis une cinématique se déclenchera une fois dans le secteur suivant. Vous allez devoir vous frotter à une bande de reptiles assez résistants et équipés de boucliers. Comme à votre habitude, sortez les combos les plus dévastateurs que vous avez en poche, pour les enchaîner avec une projection grâce au Devil Bringer. Une fois leur compte réglé, poursuivez vers le sud-ouest pour gagner le secteur de l'église, en montant tout d'abord les marches plus au nord, afin de pénétrer ensuite dans celle-ci à l'est de la carte. Terrassez vos ennemis, puis rendez-vous sous l'escalier situé à l'angle de la pièce, au sud-est. Faites disparaître la plante et passez donc la porte.

Une fois dans les bois mystérieux, vous vous retrouverez face à une statue au carrefour de 4 chemins. Si vous choisissez le mauvais, vous tournerez en rond et reviendrez toujours au départ après avoir dû affronter quelques ennemis en cours de route. La solution sera simplement de prendre le chemin à l'opposé de l'ombre de la statue et ce, 3 fois de suite. Notez qu'en partant vers le chemin de gauche, vous affronterez des ennemis dans ce petit piège certes, mais vous pourrez récupérer en hauteur un fragment de sphère bleue au nord de la carte. En poursuivant le long du

parcours imposé, vous parviendrez au boss du niveau après avoir éliminé quelques parasites.

Boss : Credo
Vous devrez éviter ses coups d'épée en roulant sur le côté ou en sautant, comme d'habitude. Contournez-le pour le toucher dans le dos, puis lorsqu'il se placera loin de vous pour vous jeter une épée en pleine face, évitez-la au bon moment par une roulade ou un saut. Enchaînez-le avec vos plus puissantes attaques jusqu'à ce qu'il se protège à l'aide de son bouclier, puis tentez de l'attraper avec votre Devil Bringer... Votre victoire vous rapporte le **Bouclier d'égide**.

Mission 09 - Pour toi

Suivez le parcours rectiligne sans oublier de récupérer des sphères rouges grâce aux éléments du décor, une cinématique se déclenchera. Suite à l'affrontement, vous atteignez le grand hall. Au nord-ouest de la pièce, vous trouverez une étoile diabolique P, tandis que de l'autre côté une déesse sera à enchaîner de combos jusqu'à atteindre le rang S. Vous obtenez alors un fragment de sphère bleue. Poursuivez ensuite vers le sud, observez le petit pilier au centre, vous verrez le pont-levis bloqué par une plante. Suite à la cinématique, des lasers vont parcourir le grand hall, il vous faudra franchir la porte sud-est tout en les évitant. Dans cette pièce, battez la flopée de chevaliers, vous serez récompensé par la Clé de Cronus suite à votre victoire. En allant donner un uppercut dans le pilier apparu au centre de la pièce, vous ralentirez le temps un instant, ce qui vous permettra de franchir la porte ouest en évitant les lasers. Avancez dans la prochaine pièce pour aller frapper un emblème bleu dans le coin sud-est. Cela fait descendre un ascenseur dans lequel pénétrer. Eliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous monterez automatiquement. En sortant de ce premier ascenseur (ne vous souciez pas du fragment de sphère bleue pour le moment), activez le pilier sur votre gauche afin de ralentir le temps et de franchir les deux séries de lasers, puis vous pénétrerez dans un deuxième ascenseur. De même que précédemment, battez vos ennemis pour monter d'un niveau. Vous avez le choix entre deux portes. Celle de droite vous fait tomber sur le fragment de sphère bleue vu tout à l'heure, mais il vous faudra remonter les deux étages, tandis que vous pouvez prendre directement celle de gauche pour poursuivre votre avancée.

De même que précédemment, frappez le pilier sur votre gauche pour ralentir le temps, puis franchissez les lasers afin de monter dans le dernier ascenseur. Battez les démons qui y apparaissent, vous atteindrez finalement l'antre du boss Agnus.

Boss : Agnus
Dans un premier temps, tentez d'attraper une de ces épées volantes avec votre Devil Bringer pour lui renvoyer en pleine face, comme vous l'aviez fait lors de votre première confrontation contre lui. Dès que vous le voyez se concentrer et préparer une attaque, foncez-lui dessus pour le toucher et l'empêcher de compléter son action, car il pourrait vous attraper et drainer votre énergie. Bien sûr, dès que l'occasion se présente, tentez une prise au Devil Bringer pour lui infliger davantage de dégâts !

Mission 10 - Enveloppé Dans La Gloire

Sortez par la porte nord, puis reprenez l'ascenseur. Battez ces spectres en les enchaînant à coups de Devil Bringer et d'épée, puis rendez-vous dans l'ascenseur suivant après avoir ralenti le temps, vous y trouverez un emblème bleu. Donnez-lui des coups d'épée afin qu'il fasse disparaître la barrière bleue, puis franchissez cet accès afin de retomber tout en bas de cette salle. Franchissez alors le couloir situé à l'ouest, vous vous retrouverez dans la pièce octogonale avec à nouveau des chevaliers à abattre. En passant la porte est, vous vous retrouverez dans le grand hall. Dirigez-vous vers le sud pour gagner le couloir de sécurité, où vous devrez ralentir le temps grâce au pilier situé à l'entrée de cette pièce. Effectuez alors le parcours en évitant les lasers, puis passez donc la porte au bout du couloir, en sachant que vous aurez une mission secrète à activer sur votre droite.

Mission secrète 06 - Vermifuge

Ici, il vous faudra protéger une de ces marionnettes contre les parasites qui veulent s'y agripper. Pour ce faire, attrapez-la en utilisant la " Saisie ", puis emmenez-la au sommet de la falaise située au nord-ouest. Une fois celle-ci en sécurité, il ne vous reste plus qu'à descendre pour vaincre vos ennemis. Un fragment de sphère bleue sera à remporter en même temps que cette mission secrète.

Après avoir éventuellement effectué cette mission secrète, la porte vous mène dans une salle dans laquelle tournoient d'énormes faux au centre. Laissez-vous alors tomber pour vaincre un groupe d'ennemis, puis cela vous donnera accès au pilier ralentisseur de temps. Ceci vous permettra de sauter sur les lames pour atteindre la porte située au sud (une fois sur la 5ème lame). Poursuivez ensuite toujours vers le sud en réglant leur compte à quelques chevaliers, puis une fois dans la dernière pièce, vous pourrez utiliser le Talisman Ailé qui active un ascenseur. Placez-vous sur le côté droit de l'ascenseur de manière à récupérer un fragment de sphère bleue lorsque celui-ci descendra. Une fois à l'étage supérieur, montez les quelques marches pour rejoindre la salle de réunion. Après avoir vaincu les deux chevaliers, vous pourrez trouver un parchemin contre le mur gauche du couloir qui suit, activant ainsi une nouvelle mission secrète.

Mission secrète 07 - Course folle

Il s'agira ici d'aller rejoindre le fragment de sphère bleue situé plus au sud-ouest en franchissant le parcours de dalles qui apparaît au fur et à mesure, suite à l'activation de l'emblème bleu. Les ennemis vous donneront pas mal de fil à retordre, aussi, il existe un moyen bien plus simple pour récupérer le fragment de sphère bleue. Si vous possédez le style Trickster de niveau 3, vous pourrez effectuer une glissade supplémentaire une fois dans les airs, ce qui fera avancer Dante de quelques mètres de plus. Une fois sur la 3ème plate-forme apparue, tenez-vous donc dans le coin de celle-ci, dans l'axe du fragment de sphère, puis sautez vers celui-ci en effectuant un double saut et cette fameuse glissade dans l'air. Vous parviendrez alors à valider cette mission secrète à la vitesse de l'éclair.

La porte au bout du couloir vous mène au boss de fin de mission : Dante.

Boss : Dante
Dante s'avérera être bien plus coriace que lors de votre première confrontation... Ne cherchez pas à lui tirer dessus, car il fera de même et cela annulera vos coups de feu. Dante est plus rapide que vous, mais vous possédez le Devil Bringer... Grâce à celui-ci, sautez pour éviter les charges de Dante, puis attrapez-le pour l'attirer rapidement vers vous et l'enchaîner de coups d'épée, pour finir avec une prise au Devil Bringer.

Mission 11 - Le Neuvième Cercle

Montez les escaliers sur votre gauche, puis passez l'emblème pour aller jusqu'au fond pour trouver la déesse à enchaîner de combos jusqu'au rang SSS. Vous obtenez ainsi un fragment de sphère bleue. Revenez frapper l'emblème, puis utilisez les lumières bleues et votre grappin pour atteindre le balcon supérieur. Remportez le combat contre ces spectres afin de récupérer la sphère verte qui suivra, empruntez cet ascenseur qui descend. En quittant ce dernier, partez vers la droite et vous vous retrouverez bloqué par une grille. Pour l'ouvrir, attrapez simplement le démon qui se trouve derrière celle-ci avec votre Devil Bringer. Montez ensuite les escaliers, puis votre bras sonnera à gauche de la statue dorée. Placez-vous donc au centre des piliers et vous récolterez quelques sphères rouges de plus. Vous aurez ensuite à effectuer un parcours au grappin à l'aide des lumières bleues flottantes. Si vous tombez au niveau du deuxième parcours de lumières, vous récolterez en bas une étoile diabolique P, mais devrez vous frotter à une bande de chevaliers avant de pouvoir retenter de franchir le précipice au grappin.

Vous atteindrez un nouvel emblème bleu à frapper ensuite, après avoir réglé son compte au chevalier. Montez alors le long des lumières bleues, puis approchez du petit pilier rouge une fois en haut (observez-le). Réduisez vos assaillants en charpie, cela activera l'ascenseur à gauche de la statue dorée vue précédemment, là où vous aviez pu récupérer quelques sphères rouges entre les piliers. Retournez donc à cet endroit pour utiliser l'ascenseur après avoir nettoyé le secteur.

Boss : Sanctus
Tout d'abord, commencez par enchaîner les coups d'épée en l'air pour briser sa bulle protectrice. Une fois ceci effectué, vous verrez apparaître deux objets devant lui. Cela vous servira à y envoyer le grappin pour vous approcher de lui et le toucher avant qu'il ne régénère sa sphère de protection. S'il le faut, brisez-la à nouveau, puis touchez-le pour qu'il tombe par terre. C'est là que vous pourrez l'enchaîner à l'épée et poursuivre avec une prise au Devil Bringer des plus classes. Ses attaques consistent à vous envoyer des boules de feu ou autres éclairs, mais vous serez tellement occupé à l'approcher au grappin que vous n'y prêterez presque pas attention. Il activera ensuite la grande statue pour vous mettre des bâtons dans les roues, mais vous pourrez le vaincre en utilisant toujours la même technique...

Mission 12 - Un nouveau départ

A partir de maintenant, c'est Dante qui prend les choses en main, et vous pourrez améliorer ce dernier à votre guise avant de le contrôler. Des pantins et autres démons vous permettront de vous faire la main dans cette chambre, tandis qu'il vous faudra poursuivre par la porte nord après les avoir vaincus. Vous voici dans la salle de réunion, où une séquence se déclenche, annonçant l'arrivée de véritables scies circulaires sur pattes. Vous savez quoi faire... Continuez au nord vers l'ascenseur, récupérez le Talisman Ailé, puis un compte à rebours se mettra bientôt en place, annonçant la destruction du secteur. Poursuivez vers le nord et laissez-vous tomber dans le grand trou pour activer l'emblème bleu qui s'y trouve (et ramasser une sphère dorée). Elle fera descendre un ascenseur dans lequel des ennemis vous attendent. Suite au combat, vous remontez et atteignez bientôt la salle des grosses lames tournantes, où vous devrez activer le ralentisseur de temps après avoir battu les démons. Cela aura pour effet de détruire le mécanisme, immobilisant ainsi les lames. Montez jusqu'à la 5ème pour sortir par la droite, puis effectuez le parcours en évitant les lasers jusqu'à la porte à l'autre bout de ce couloir (après avoir bien sûr ralenti le temps).

Traversez le pont pour vous retrouver dans le grand hall, éliminez le comité d'accueil, puis sortez par la porte nord. Continuez tout droit jusqu'à déclencher la séquence de fin de mission.

Mission 13 - Le Retour du Démon

Vous voici dans la forêt. Le boss Echidna brouille votre parcours et a fait apparaître plusieurs nuages brumeux qui vous téléporteront à différents endroits. Lisez les indications qui suivent pour aller lui donner sa punition... Prenez la porte au nord, puis dans le prochain secteur, regardez le chemin de l'étage inférieur (à l'est) pour vous y rendre, et pour pénétrer dans la brume sud-est après avoir vaincu les ennemis apparus. Vous voici dans la vallée. Battez la nouvelle série d'ennemis pour ensuite monter les marches et prendre la brume violette située en haut de ces dernières. Eliminez les ennemis, puis continuez au nord pour rejoindre la rivière de Lapis et passez dans la brume située sous le pont. Entrez ensuite dans l'église, effectuez un combo de rang A sur la déesse située sur votre droite pour obtenir un fragment de sphère bleue, puis passez la porte sous l'escalier pour revenir dans les bois mystérieux. Il faudra utiliser la même méthode que précédemment en prenant 4 fois de suite la direction opposée à l'ombre de la statue au centre de ce carrefour. Vous arriverez enfin aux ruines oubliées, face au boss Echnida. La manière de la vaincre sera sensiblement la même que lorsque vous contrôliez Nero. Vous récupérerez suite au combat l'arme **Gilgamesh** et pourrez quitter les lieux par le sud-ouest.

Mission 14 - Forêt Dévastée

Dans ce niveau, des plantes carnivores pousseront constamment du sol pour tenter de vous envoyer dans une dimension parallèle où il vous faudra vaincre une horde d'ennemis pour vous en sortir. Evitez donc ces plantes, ou tentez de les éliminer pour récolter des sphères vertes si besoin. Filez vers l'ouest dans le premier secteur (sans oublier le fragment de sphère bleue sous le pont), puis une fois à la Rivière de Lapis, éliminez le comité pour poursuivre au nord-ouest. Une fois à l'Ancienne Place, éliminez les ennemis pour poursuivre au sud-ouest. Ensuite, dans la Vallée du Vent, allez au nord-ouest pour escalader et avancer vers le prochain secteur. Récupérez un maximum de sphères rouges sur le gros morceau qui vous fera face, puis vous aurez une mission secrète à activer juste à côté, sous le porche.

Mission secrète 08 - Blockeur Royal

Vous devrez utiliser le style de combat " Royalguard " de Dante pour réussir cette mission. L'objectif et d'accomplir 5 gardes parfaites contre ces deux spectres (éliminez-en un d'abord pour plus de facilité ensuite). Repérez le bon timing pour vous protéger au moment où l'ennemi envoie son attaque, puis quand vous serez rodé, vous réussirez cette mission secrète sans problème, avec bien sûr un fragment de sphère bleue à la clé.

Rejoignez ensuite les chutes de Foris en partant vers l'ouest, puis vous atteindrez bientôt le château de Fortuna...

Mission 15 - Le Château de Fortuna

En remontant vers le château, prenez le passage de gauche (côté est sur la carte) pour aller récupérer un morceau de

sphère bleue en tuant une déesse grâce à un combo de rang SS. Continuez vers le sud jusqu'à faire face à un Blitz. Lorsqu'il se téléporte frénétiquement autour de l'arène, sautez et tirez-lui quelques rafales pour le ralentir et l'affaiblir (le Tir Chargé 2 est bienvenu ici). Ne tentez pas de l'attaquer à l'épée avant qu'il ne perde son aura électrique et qu'il arrête de se téléporter. Lorsque vous le verrez affaibli, envoyez-lui vos plus puissants combos, puis lorsque vous le voyez regagner son bouclier électrique, reculez et reprenez la démarche avec votre fusil ou vos pistolets, pour ensuite le vaincre de la même manière. Suite à votre victoire, continuez vers le sud pour vous retrouver dans le grand hall, remarquez que de la glace occupe une grande partie du secteur.

Prenez la porte située à l'est de la pièce (non loin de l'emblème bleu), puis franchissez la galerie pour atteindre la bibliothèque, dans laquelle quelques chevaliers vous attendent. Après les avoir vaincus, rendez-vous dans la pièce sud pour détruire un gros morceau de sphère rouge et trouver au bas des escaliers tournants la mission secrète 09...

Mission secrète 09 - Incassable

Dans cette mission, vous ne devez subir aucun dégât. Par conséquent, soyez mobile, utilisez le double saut et une de vos armes à feu ! Une fois les ennemis vaincus, récupérez le fragment de sphère bleue apparu.

Passez ensuite la porte située au bas des escaliers pour rejoindre le hall large. Gagnez la salle à manger en passant la porte située côté est, puis traversez le couloir pour trouver au bout un nouveau groupe d'ennemis à faire disparaître. Sortez de la salle à manger par la porte sud-ouest, puis contournez le hall large pour pénétrer dans la salle de torture, via la porte ouest. Battez vos ennemis, puis laissez-vous tomber dans le trou de la pièce sud. Allez donc activer l'emblème bleu que vous montre la caméra, utilisez le tremplin bleu apparu pour remonter tout en haut, avec une porte et un couloir à franchir, menant jusqu'à la chambre du maître. Ici, vous devrez régler son compte à un nouveau Blitz... Bon courage !

Sortez ensuite de la chambre par la porte nord et rendez-vous dans le coin nord-est du cimetière pour aller éliminer un ennemi déjà vu auparavant : il s'agit de ce gros crapaud se servant de ses deux nymphes pour vous amadouer. Il sera à vaincre de la même manière que précédemment. Vous remporterez ensuite **Pandora** puis effectuerez une descente aux enfers (laissez-vous tomber dans le trou)...

Mission 16 - Inferno

Dans ce secteur, vous serez infecté par un poison qui drainera peu à peu votre énergie. Aussi, il vous faudra régulièrement en récupérer en récoltant un maximum de sphères vertes. En passant par la porte est (après avoir effectué un combo de rang S sur une déesse et récupéré un morceau de sphère bleue), vous serez attaqué de nouveau par ces monstres aux ailerons de requin. Franchissez ensuite la porte au bout de ce couloir en " U ", une cinématique se déclenchera... Encore ce satané jeu de l'oie ? Non, Dante ne l'entend pas ainsi et casse le matériel ! Bon... Eh bien dans ce cas il ne reste plus qu'à éliminer toutes les bestioles qui apparaissent. Une fois ceci effectué, franchissez la porte au nord de la pièce, pour rejoindre la Salle de l'épée démoniaque. Ici, chevaliers et oiseaux-épée apparaîtront pour vous divertir, puis lorsque vous aurez eu raison de ces derniers, passez la porte située au nord de la pièce.

Vous voici devant la cascade. Montez les escaliers, puis franchissez la porte. Avancez jusqu'à devoir effectuer un nouveau combat, avant de prendre les escaliers de cette pièce, au nord-ouest. Une fois dans la partie grillagée circulaire, sautez par l'ouverture afin de rejoindre la partie sud de la salle. Vous aurez à vaincre quelques chevaliers avant de quitter les lieux par la porte sud. Effectuez le parcours vertical sur ces trampolines rouges jusqu'au sommet, puis vous vous retrouverez dans le grand hall, ou plutôt le sous-sol pour être plus précis. C'est en remontant les escaliers et en sortant du tableau que vous vous retrouverez dans la grande pièce, réalisant que la glace a fondu. Ceci vous permet de sortir par la porte sud. En poursuivant dans cette direction, vous ne tarderez pas à vous faire attaquer par une meute de chiens pas tout à fait normaux... Evitez leurs boules de feu tout en les éliminant, puis avancez vers le sud pour grimper le long de cette falaise enneigée. Une fois un peu plus haut, arrêtez-vous à mi-chemin sur la longue portion d'escalier allant vers l'ouest, repérez la sphère rouge sur la falaise, en hauteur. Effectuez un double saut pour la récupérer et poursuivre vers la prochaine plus à droite. Utilisez la glissade que peut accomplir Dante en l'air, une fois le style Trickster niveau 3 obtenu, puis poursuivez en utilisant Lucifer pour finalement atteindre ce petit renfoncement bien caché où se situe la mission secrète 11.

Mission secrète 11 - Point d'Impact

Il vous faut détruire deux statues situées le long de ce chemin rectiligne, en utilisant le canon le plus puissant de Pandora : le PF398. Vous avez 30 secondes. Commencez par vous diriger vers le sud et arrêtez-vous peu après la porte. Visez bien et envoyez un obus de PF398 dans la statue au loin. Revenez vers le nord, arrêtez-vous au bas des marches pour faire de même envers la statue que vous apercevez un peu plus loin. Vous recevez un fragment de sphère bleue en récompense.

De nouveaux cabots vous attaquent mais ce ne seront pas eux qui vous empêcheront de progresser le long du chemin, toujours vers le sud, pour rejoindre la seconde zone de minage. Dirigez-vous vers le sud et laissez-vous tomber au pied de la cascade, pour ensuite poursuivre et vous frotter de nouveau à Berial, ce grand boss enflammé. Vous pourrez le vaincre en utilisant exactement la même méthode que lors de votre premier affrontement. Vous recevrez alors **Lucifer** et pourrez clore la mission en passant la porte sud.

Mission 17 - Adagio pour cordes

Quittez la première zone de minage par le tunnel nord-est et la porte au bout, puis continuez sur le port pour rejoindre le tunnel au sud-est de la carte. La porte au bout de celui-ci vous mène à la ville. Poursuivez vers le nord en éliminant les gêneurs, puis une fois au quartier des affaires, un long combat vous attend contre un groupe d'ennemis... Plus au sud-est, vous trouverez le restaurant café. Placez-vous au-dessus de la porte d'entrée, là où est située une sphère rouge. Effectuez ensuite un double saut (suivi éventuellement d'un coup de Lucifer) pour atteindre un rebord sur lequel se trouve un fragment de sphère bleue. Il vous faudra ensuite franchir le portail à l'extrême sud pour atteindre la Place de l'Opéra. Tout de suite sur votre droite, allez détruire la poubelle située devant la grille pour découvrir le parchemin de la dernière mission secrète...

Mission secrète 12 - Course de fond

Bon, pas la peine de s'arracher les cheveux pour réussir ce tour de force qui est de franchir cette série de lasers sans aucun ralentissement du temps. Non, il y a bien plus simple : avant de débuter la mission, chargez la petite jauge violette située sous votre barre de vie en utilisant la Pandora contre les ennemis que vous croiserez. Une fois la jauge pleine, passez en style " Gunslinger " si cela n'est pas déjà fait, puis sautez pour ensuite changer la Pandora de façon à ce qu'elle plane au-dessus des lasers. Vous n'avez plus qu'à orienter le stick vers l'autre bout du couloir (étant donné que la jauge violette est pleine, vous aurez assez de temps de planage), récupérez ainsi le fragment de sphère violette.

Une fois au niveau de la Place de l'Opéra, occupez-vous de réduire vos ennemis à néant avant de rejoindre le bâtiment par la porte située au bout du couloir sud-ouest et d'y retrouver Agnus. Il faudra le vaincre de la même manière que précédemment.

Mission 18 - Le Destructeur

Durant toute la mission, vous affronterez le Sauveur. Le combat se déroule en deux parties. Dans un premier temps, l'ennemi n'affichera aucune barre de vie et vous devrez en fait détruire les gemmes bleues situées à différents endroits de son corps. Il vous enverra des projectiles bleus sur lesquels vous pourrez tirer en les visant, ou que vous pourrez simplement esquiver. Il aura une seconde attaque nécessitant un temps de concentration de sa part, vous laissant le loisir de filer sur les côtés pour utiliser un des tremplins, ce qui vous permettra d'éviter cette attaque dévastatrice en sautant vers une autre plate-forme flottante. Vous rencontrez parfois sur certaines plates-formes des machines qui, une fois activées grâce à l'emblème bleu, permettront soit d'envoyer des projectiles sur l'ennemi afin de l'assommer, soit de tirer un laser qui bloquera sa main un court instant alors qu'il l'aura frappée contre le sol (et que vous avez bien sûr esquivé ;-)). Cela représente alors une opportunité de monter le long du bras de cette gigantesque statue et d'aller briser les deux gemmes qui se trouvent sur chaque bras. Vérifiez bien que vous avez détruit chaque gemme à 100% (si c'est le cas, vous ne pouvez plus les viser).

Le bras droit, les jambes et la gemme de derrière vous donneront sûrement plus de fil à retordre, aussi il vous faudra trouver la plate-forme sur laquelle se trouve le canon qui permet d'assommer le Sauveur. Une fois sur celle-ci, utilisez-la rapidement pour toucher l'ennemi avant qu'il ne détruise la plate-forme (auquel cas vous devrez attendre qu'elle

réapparaisse). Dès que la statue tombe dans les pommes, utilisez un des tremplins qui vous fait face pour vous en rapprocher et ainsi détruire les gemmes (en sautant de tremplin en tremplin). Restera alors à détruire la gemme située sur son front. Pour l'atteindre, tirez quelques rafales sur celle-ci en montant sur un de ses bras, ou à distance. Une fois cette gemme détruite, sautez sur les tremplins de droite jusqu'à vous trouver sur une autre plate-forme où débutera la deuxième phase du combat, avec cette fois-ci l'apparition de la jauge de vie du Sauveur.

Evitez ses attaques comme précédemment, en utilisant également les tremplins jusqu'à vous retrouver bien en face de l'ennemi. Vous pourrez alors, lorsqu'il se rapprochera, enchaîner vos attaques les plus puissantes sur la gemme de son torse. Frappez la tête pour l'assommer, puis utilisez le tremplin qui vous fait face pour atterrir directement face à la gemme, ce qui vous permettra ainsi de poursuivre vos assauts contre celle-ci. Répétez ces manoeuvres, le Sauveur finira par céder sous votre acharnement.

Mission 19 - Le Successeur

Cette mission consiste à évoluer sur des plateaux de jeu, de la même manière que lors de la mission 06. Vous devrez finir 5 plateaux de jeu en tout, avec un boss déjà combattu durant votre aventure à la fin de chaque plateau. Attention, les boss seront plus coriaces que lors de la première rencontre... Mais rien de bien méchant.

Mission 20 - La Vita Nuova

Dans ce combat, vous devrez vaincre le vieillard Sanctus de la même manière que lors de la mission 11, c'est-à-dire en commençant par briser sa bulle protectrice (à l'épée), puis en le touchant pour le faire chuter. Enchaînez-le au sol avec vos combos les plus redoutables, sans hésiter à vous servir de Yamato. Répétez l'opération jusqu'à l'abattre en sachant que vous aurez à éviter les attaques peu banales qu'il vous lancera à l'aide de sauts et de roulades. Une cinématique se lance après votre victoire, mais vous devez régler son compte à cette immense statue du Sauveur. Pour ce faire, touchez une fois sa main droite avec votre Devil Bringer, puis faites de même avec la main gauche. Il vous restera à le toucher à la tête avec ce même poing pour déclencher la séquence finale...

Devil May Cry HD Collection

© Capcom / Pipeworks Software 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de Devil May Cry

CHAPITRE 1 : LA MALEDICTION DES MARIONNETTES SANGLANTES

Objectif : Brisez le sort maléfique et ouvrez la porte maudite.

Après la longue cinématique d'introduction, suivez le seul chemin possible jusqu'au château, en n'oubliant pas de récupérer la sphère jaune devant la statue, ainsi qu'un fragment de sphère bleue en sautant sur le pont. Cela fait, pénétrez dans le château.

Vous devrez collecter 45 sphères rouges pour ouvrir la porte rouge au fond du hall. Vous pourrez obtenir 100 sphères rouges en sautant sur la tête de la statue du cheval. Attention ce n'est pas une tâche facile, mais cela vaut le coup, alors n'hésitez pas à recommencer plusieurs fois jusqu'à y parvenir. En empruntant l'escalier, vous apercevrez un fragment de sphère bleue. Sautez sur le rebord effrité devant vous en vous aidant du mur pour rebondir, et ramassez-le. Vous pouvez à présent franchir la porte rouge du bas en utilisant vos sphères rouges.

Détruisez les armures avec votre épée pour collecter des sphères rouges ainsi qu'un fragment de sphère bleue. Passez la porte marron et détruisez le mobilier de la salle pour gagner des sphères. A présent, montez au deuxième étage et ouvrez la porte. Dans cette salle vous pourrez trouver un fragment de sphère bleue en sautant dans le petit bassin de droite. Ressortez de la salle, et grimpez sur le meuble pour parvenir à l'étage supérieur. Prenez alors la clé rouillée dans les mains de la marionnette. Il est temps de sortir les armes et de casser du démon : le jeu commence ! Une fois vos ennemis éliminés, revenez au hall principal et déverrouillez la porte bleue sur votre gauche.

Vous arriverez à l'armurerie. Sautez sur l'aile de l'avion afin de gagner un fragment de sphère bleue, et descendez dans le cockpit pour y trouver 40 sphères rouges. Maintenant, frappez le sceau en haut à droite pour activer un ascenseur. Vous voilà dans une arène. Ce qui va suivre est fort simple : éliminez tout le monde. Un conseil : sautez et utilisez vos armes à feu, vous serez intouchable. Cela fait, reprenez le monte-charge, et débarrassez-vous des marionnettes. La zone nettoyée, la grande porte rouge n'attend plus que vous l'ouvriez afin de clore ce premier niveau.

CHAPITRE 2 : LE JUGE DE LA MORT

Objectif : Ouvrez la porte de la cathédrale.

Commencez par franchir la porte en haut à droite, et détruisez les meubles pour collecter des sphères rouges et un fragment de sphère bleue. Sortez alors de la pièce et progressez dans le corridor en vous débarrassant de vos assaillants. Tout au fond du couloir, examinez la statue du Juge de la Mort pour déclencher une scène d'anthologie. Vous récupérez alors l'épée Alastor. Passez la porte sur votre gauche pour accéder à la bibliothèque. Comme d'habitude, prenez soin de casser les tables pour collecter des sphères, et montez à l'étage. Cassez le bureau pour récupérer le fusil à pompe, qui vous sera très utile, ne le ratez pas ! Examinez ensuite le tableau afin de récupérer la clé rouillée. Revenez dans le corridor, et franchissez la porte sur votre gauche en utilisant votre clé.

Massacrez vos ennemis, et sautez au sommet de la fontaine pour récupérer des sphères rouges. Parvenez jusqu'à la porte marron du haut. Une fois la paix rendue à l'endroit, frappez l'autel en or du milieu de la salle, ce qui révélera une

trappe. Empruntez le passage, récupérez le bâton du jugement, et suivez votre chemin. Vous vous retrouvez dans la bibliothèque. Continuez jusqu'à la porte pour activer une scène et découvrir un nouveau type de démon. Servez-vous de votre fusil à pompe pour éliminer les Sin Scissors. Sortez, retournez voir la statue du Juge de la Mort, et rendez-lui le bâton du jugement pour en finir avec ce niveau.

CHAPITRE 3 : DESTRUCTEUR D'ARDEUR

Objectif : Surmontez l'épreuve et vous gagnerez la fierté du lion.

Avant toute chose, entrez dans la salle où se trouve la statue marchande, et achetez-lui le Raid Aérien. Il s'agit d'une attaque spéciale pour votre épée Alastor, qui vous facilitera grandement la tâche pour ce qui va suivre. Entrez dans la cathédrale, et examinez la plaque de la fierté du lion. Le portail du fond ainsi déverrouillé, traversez le pont et lisez les inscriptions sur la pierre. Attention : ne ramassez pas les sphères ! Lorsque vous reviendrez plus tard dans le jeu, ces sphères auront considérablement grossi ! Revenez maintenant sur vos pas. Vous tomberez dans les profondeurs abyssales. Ne perdez pas de temps et avancez tout droit. Il vous faudra alors affronter 5 Sargassos pour activer la dalle rayonnante, qui vous permettra de remonter à la surface. Sautez sur la plate-forme au-dessus de la grande porte, puis sur la suivante pour collecter des sphères.
Sautez ensuite sur la plate-forme volante et utilisez votre Raid Aérien pour trouver un fragment de sphère bleue. Retournez maintenant dans la cathédrale, récupérez la plaque de la fierté du lion afin de déclencher une scène spectaculaire.

Boss : Phantom
Pour vaincre ce premier boss, armez-vous de votre fusil à pompe et de votre épée Alastor. Activez l'état diabolique, sautez dans les airs et utilisez le Raid Aérien. Lancez-lui alors des attaques électriques jusqu'à ce que votre pouvoir s'épuise et que vous repreniez forme humaine. Servez-vous de votre fusil à pompe en esquivant les attaques de Phantom. Vous pourrez aussi sauter sur son dos et lui tirer dessus à plusieurs reprises, mais attention à ce qu'il ne vous attrape pas ! Autre coup possible, lorsqu'il vous crache une boule de feu, vous pouvez la lui renvoyer en la frappant au bon moment avec votre épée. Il s'agit toutefois d'une manoeuvre risquée. Utilisez donc la technique qui vous convient le mieux, et remportez la victoire.

MISSION SECRETE 1 : FRAPPE PRECISE

Objectif : Visez le point faible et gagnez d'un seul coup.

Après avoir vaincu Phantom, retournez dans la cathédrale et franchissez le portail donnant sur le pont brisé. Laissez-vous tomber dans l'eau, et avancez vers la dalle afin qu'apparaisse un Sin Scissors. Votre objectif sera de le tuer en un seul coup. Pour cela, frappez-le avec votre épée pour bloquer ses attaques. Lorsqu'il sera étourdi, mettez-vous suffisamment près de lui, déclenchez votre état diabolique et tirez-lui dessus. Vous gagnerez alors un fragment de sphère bleue.

CHAPITRE 4 : CHEVALIER NOIR

Objectif 1 : Montrez votre force au lion et ouvrez le chemin.
Objectif 2 : Prenez l'âme de la mélancolie.

MISSION SECRETE 2 : BEBE FANTOME

Objectif : Battez les 100 bébés fantômes avant le fin du temps imparti.

Dès le début de la mission, retournez dans la cathédrale où vous venez de vaincre Phantom. Armez-vous de vos deux pistolets, et tirez sur les 100 araignées qui jonchent le sol de la pièce. Soyez mobile afin d'en écraser sur votre passage. Vous gagnerez un fragment de sphère bleue.

Avancez droit devant vous, Phantom refera son apparition. Vous aurez un choix à faire :
1) L'affronter, auquel cas utilisez la même technique que précédemment, c'est-à-dire les attaques électriques du Raid

Aérien.
2) Franchir la porte menant à la cour.

MISSION SECRETE 3 : BEBE FANTOME II

Objectif : Battez les 100 bébés fantômes avant le fin du temps imparti, sans utiliser d'arme.

Dans le couloir où vous affrontez de nouveau Phantom, entrez dans la pièce où se trouve la statue divine. Comme précédemment, vous devrez éliminer les 100 araignées au sol, mais cette fois-ci sans utiliser d'arme. Vous aurez donc à toutes les écraser pour gagner un fragment de sphère bleue. Pour vous faciliter la tâche, activez votre état diabolique, ce qui augmentera considérablement votre vitesse.

Une fois dans la cour, utilisez la fierté du lion sur le champ magnétique, et frappez la statue du lion afin d'affronter un mini-boss : Shadow. Évitez ses attaques, ne l'approchez surtout pas, et tirer-lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'un orbe - son coeur - sorte de son corps. Profitez-en pour enchaîner les attaques à l'épée sur ce point faible. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que votre ennemi périsse.

MISSION SECRETE 4 : LES TROIS BETES

Objectif : Affrontez l'ombre. Vous n'avez qu'une seule chance.

Dès que vous aurez vaincu Shadow, retournez dans l'arène en utilisant le monte-charge de l'armurerie, là où se trouvait l'avion. 3 Shadows vous attendent. Pour les abattre, essayez de les isoler et affrontez-les un par un. Chaque Shadow vaincu vous donnera une sphère verte. Une fois les trois démons éliminés, vous obtiendrez un fragment de sphère bleue.

Passez alors la porte juste au-dessus de la statue. Laissez-vous tomber en contrebas, et frappez le sceau pour activer un pilier qui vous embarquera vers le haut, où vous récupérerez l'épée de la sentence de mort. Passez la porte marron pour entrer dans la chambre. Examinez le buste de femme et utilisez l'épée de sentence de mort pour obtenir l'âme de la mélancolie, ce qui activera une scène. Traversez la porte du balcon pour activer une nouvelle scène.

Boss : Nelo Angelo
Vous ferez alors face à Nelo Angelo. Cet adversaire sera de taille puisque, comme vous, il utilise une énorme épée. C'est un véritable duel qui va commencer. Pour vaincre le démon, mettez-vous en état diabolique et effectuez des combos sur lui lorsqu'il aura terminé les siens. Si vous avez acheté l'attaque, vous pourrez aussi utiliser l'attaque spéciale Stinger, qui permet de bloquer ses coups.
Lorsque vous lui aurez infligé un certain nombre de dégâts, Nelo Angelo se téléportera à l'étage supérieur. Suivez-le, et renouvelez l'opération jusqu'à remporter la victoire, après une mystérieuse cinématique.

CHAPITRE 5 : L'AME GUIDE

Objectif : Allez à votre destination avant que le pouvoir de l'âme de la mélancolie ne s'estompe.

A peine le niveau commencé, vous faites face à Shadow. Attention, votre temps est compté ! Utilisez la même technique que précédemment : esquivez ses attaques, tirez-lui dessus et frappez son coeur à l'aide de votre épée et de votre état diabolique jusqu'à ce qu'il explose. Ensuite, sautez vers la plate-forme du haut, puis montez à l'étage supérieur. Partez vers la gauche, et sautez vers la grande tour à gauche de la plus petite, où vous apercevrez un fragment de sphère bleue. Pour le récupérer, utilisez votre Raid Aérien. Laissez vous ensuite tomber dans le trou, et entrez dans la chambre. Sortez de celle-ci par la porte juste en face de vous, laissez-vous tomber en contrebas, et utilisez l'âme de la mélancolie sur la porte du lion.

Si vous échouez, c'est-à-dire si votre temps est écoulé, vous aurez une autre chance. Vous devrez retourner dans la cour où vous avez rencontré Shadow pour la première fois, et prendre la porte du haut. Courez droit devant, et utilisez l'âme de la mélancolie sur l'autel pour activer le temps. Vous aurez ainsi une nouvelle chance de terminer la mission.

CHAPITRE 6 : LES EAUX MALEFIQUES

Objectif : Battez le gardien maléfique et vous gagnerez la lumière guide.

Avancez vers le haut jusqu'à un cul-de-sac pour récupérer un fragment de sphère bleue. Franchissez la porte métallique vers le bas, sur votre droite. Prenez la clé rouillée, et éliminez vos nouveaux ennemis. Sortez de la pièce, prenez le passage sur votre gauche, et détruisez l'autel de sphères rouges. Poursuivez votre chemin vers le haut et déverrouillez la grande porte métallique. Vous devrez alors affronter un mini-boss : Death Scissors. Sautez sur le mur et frappez sa tête avec votre épée. Prenez garde à ses attaques qui peuvent faire très, très mal. Une fois l'ennemi anéanti, terminez le niveau en récupérant la lumière guide.

CHAPITRE 7 : TENIR LA CLE DE L'ARDEUR

Objectif : Retournez dans la chambre avant que la lumière guide n'absorbe toute votre énergie.

Courez tout droit, Phantom refera son apparition. Là encore, vous aurez le choix entre l'abattre ou fuir. La technique ne change pas. Quoi qu'il en soit, franchissez la porte tout en bas.

MISSION SECRETE 5 : LE MAL BORGNE

Objectif : Guidez les cyclopes vers une mort mutuelle.

Lorsque vous aurez franchi la porte vous permettant de fuir Phantom, prenez la porte en bas à droite. Vous devrez vous positionner entre les deux Kyklops afin que l'un d'eux vous lance des projectiles de pierre. A ce moment-là, sautez pour esquiver l'attaque, ce qui causera d'importants dégâts à l'autre monstre qui se sera tout pris dans la tronche ! Marrant non ? Bref, une fois un des monstres terrassé de cette manière, finissez tranquillement l'autre, et vous gagnerez un fragment de sphère bleue.

Suivez votre chemin jusqu'à parvenir dans la chambre, et utilisez la lumière guide sur l'emblème.

CHAPITRE 8 : LE RETOUR DU CHEVALIER LEGENDAIRE

Objectif : Activez le mécanisme et échappez-vous.

Avancez tout droit en collectant les sphères rouges sur votre passage. Ouvrez la porte bleue, et courez jusqu'à la grille au fond de la cour pour activer une cinématique.

Boss : Phantom
Après ces " jeux de gamins " comme les appelle Dante, il est temps pour vous d'en finir avec Phantom. Evidemment cette fois, il est un poil plus fort, ce qui ne vous empêche pas d'utiliser la même technique pour le vaincre. Prenez garde à sa queue, ainsi qu'aux piliers de feu qu'il fera sortir du sol. Évitez aussi les météores qu'il fera tomber. Assénez-lui vos coups les plus puissants, et vous en finirez avec lui une bonne fois pour toutes.

Empruntez le passage du haut et récupérez le trident. Sautez sur l'autel, puis sur la tête de la statue de cheval pour obtenir un grand nombre de sphères rouges. De là, sautez vers le rebord du haut pour collecter le fragment de sphère bleue. Cela fait, descendez dans le trou. Activez la manivelle en frappant dessus, ce qui ouvrira un passage. Récupérez aussi le lance-grenades sur le cadavre. Utilisez maintenant le trident sur le mécanisme, et fuyez vers le hall en descendant les escaliers sans vous attarder sur les marionnettes. Passez sous la herse avant qu'elle ne se referme. Si vous échouez, évidemment il vous sera possible de recommencer. Pensez à sauter par-dessus la rambarde, à droite de la grande porte, pour récupérer un fragment de sphère bleue. Il ne vous reste plus qu'à franchir la porte.

CHAPITRE 9 : NOUVELLE FORCE

Objectif : Utilisez la nouvelle force pour ouvrir la porte.

Traversez le pont, et sautez sur les piliers pour ramasser des sphères rouges. Derrière la pierre tombale se trouve une étoile du diable, pensez à la récupérer, elle peut vous être utile très bientôt. Descendez maintenant l'escalier, et ouvrez la grande porte. Vous ferez alors face à quelques Blades. Pour terrasser ces ennemis rapides, ne bougez pas, restez devant la porte, et tirez autant de fois que possible avec votre lance-grenades. Vous pouvez aussi vous lancer dans un corps-à-corps avec votre épée en état diabolique. Une fois les lézards abattus, empruntez le passage en haut à droite de la grande porte. Frappez la pierre tombale pour révéler un fragment de sphère bleue, puis suivez le chemin éclairé par des flammes bleues.

Éliminez vos ennemis, récupérez les différents objets, dont une sphère jaune, et activez le sceau. Sautez de plate-forme en plate-forme pour obtenir une nouvelle arme : le gantelet de flammes Ifrit. Revenez dans la cour principale pour activer une scène.

Boss : Griffon
Vous serez confronté à Griffon, pigeon géant. Armez-vous de vos pistolets et d'Alastor, tirez-lui dessus sans relâche, en évitant ses attaques électriques. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, Griffon se couchera, vous pourrez alors lui causer d'importantes blessures en vous mettant en état diabolique et en le frappant de votre épée. Vous pourrez récupérer une sphère verte si besoin est en haut de la grande porte. Répétez l'opération jusqu'à le vaincre.

Ramassez l'eau bénite au-dessus de la porte fermée, et utilisez votre gantelet pour allumer la torche et ainsi ouvrir le passage. Sautez sur le tronc pour obtenir des sphères rouges, éliminez vos ennemis. Sautez ensuite sur le rebord au-dessus de la porte et utilisez le Raid Aérien pour parvenir à la plate-forme en hauteur. Prenez l'eau bénite ainsi que les sphères rouges et franchissez la porte. Nettoyez la zone, puis utilisez vos sphères pour ouvrir la porte menant à la fin du niveau.

CHAPITRE 10 : LE CANYON DE LA BRUME

Objectif : Sortez vivant du labyrinthe du canyon.

Avancez tout droit en sautant sur les bouts de bois pour obtenir des sphères rouges. Débarrassez-vous de vos assaillants et examinez la pierre tombale afin de faire apparaître une boule de lumière. Cette boule, il vous faudra la suivre si vous souhaitez sortir du canyon. Vous arriverez devant l'entrée du château où vous attendent deux Kyklops. Éliminez-les et pénétrez dans le château.

CHAPITRE 11 : LE DESTIN

Objectif : Offrez le calice et ouvrez le chemin.

MISSION SECRETE 6 : SPECTRES ERRANTS

Objectif : Prenez la sphère bleue qui flotte dans les airs.

Dès le début même du niveau, franchissez la porte marron du haut pour accéder à la mission. Pour récupérer le fragment de sphère bleue, il vous faudra vous armer de patience, et sauter sur les Sin Scissors jusqu'à parvenir au sommet.

Au début du niveau, vous devrez affronter Death Scythe. Évitez sa faux et frappez-le à la tête. Une fois l'ennemi vaincu,une plate-forme volante apparaît. Sautez dessus pour récupérer une étoile du diable, ainsi que quelques sphères. Prenez le fragment de sphère bleue en tombant dans le trou de la baie vitrée. Laissez-vous glisser dans le gros trou au milieu de la salle, et débarrassez-vous des Blades pour obtenir un fragment de sphère bleue. Continuez votre route pour trouver le signe de chasteté, et sautez vers le haut pour obtenir des sphères rouges. Cela fait, revenez dans la première salle, et ouvrez la grande porte en hauteur. Laissez-vous tomber, et utilisez le signe de chasteté sur l'autel pour obtenir le calice.

Boss : Nelo Angelo
Une scène se déclenche, Nelo Angelo fait son come-back. Vous pouvez utiliser la même technique que précédemment,

ou vous servir de votre nouvelle arme démoniaque. L'attaque Météore est particulièrement efficace contre votre adversaire. Lui aussi dispose de cette attaque, faites donc bien attention et évitez ses propres météores.

Une fois Nelo Angelo vaincu pour la deuxième fois, sautez sur la plate-forme en hauteur et utilisez le calice sur la statue du chevalier pour clore cette mission.

CHAPITRE 12 : NAVIRE FANTOME

Objectif : Allez sur le pont et dirigez-vous vers la cabine du capitaine.

Débarrassez-vous des démons qui vous barrent la route et brisez l'autel de sphères rouges sur votre gauche. Plongez dans l'eau et entrez dans le navire. Hâtez-vous de refaire surface, montez les escaliers et affrontez les Blades. Dans le coffre, prenez l'étoile du diable, et récupérez le Needlegun, qui vous permettra de vous battre sous l'eau. Franchissez la porte en montant les escaliers pour accéder au pont principal.
En montant sur les mâts, vous collecterez quelques sphères rouges. Dirigez-vous maintenant vers le mât près de la proue, effectuez l'attaque Stinger afin de foncer droit devant et obtenir un fragment de sphère bleue. Examinez ensuite la porte de la cabine du capitaine pour affronter Death Scythe. Même technique que précédemment : visez la tête avec Alastor. Il ne vous reste plus qu'à retourner à l'entrée de la cabine du capitaine, examinez les deux épées, et activez la cinématique.

Boss : Griffon
Après Nelo Angelo, c'est au tour de Griffon de faire son retour. Sautez au sommet du mât et utilisez le Raid Aérien pour lui infliger des dégâts. Parez ses attaques, et fuyez, sautez, autant que vous le pourrez pour esquiver son attaque de l'oiseau électrifié. Faites parler la poudre pour en venir à bout.

CHAPITRE 13 : L'ABIME

Objectif : Trouvez une issue pour vous échapper du navire.

Récupérez le bâton d'Hermès dans la cabine du capitaine afin de déclencher une séquence. Le navire est en train de couler, vous voilà sous l'eau ! Trouvez l'issue de la pièce, et éliminez les Blades en poursuivant votre route droit devant vous, afin de sortir du navire.

MISSION SECRETE 7 : CELLULE AQUATIQUE

Objectif : Éliminez tous les ennemis et échappez à la prison.

Une fois sorti du bateau, retournez dans la cabine du capitaine et inspectez-la. Il vous faudra alors affronter pas moins de 8 Blades. La victoire sera récompensée par un fragment de sphère bleue.

Refaites surface, puis replongez dans l'eau sur votre droite pour récupérer un fragment de sphère bleue. Sortez maintenant de la salle en n'oubliant pas de prendre l'eau bénite dans le coffre.

CHAPITRE 14 : DES TENEBRES PROFONDES ET DES MONTAGNES IMMENSES

Objectif : Remontez à la surface et dirigez-vous vers le colisée.

Éliminez vos adversaires et récupérez le bouclier de l'emblème sur le squelette embroché. Activez le levier et rejoignez l'élévateur en prenant garde aux pics qui surgissent du sol. Vous vous retrouvez devant une cascade. Sautez sur le rebord en hauteur devant vous et ramassez le fragment de sphère bleue. Continuez votre route en sautant de rocher en rocher pour obtenir une sphère jaune. Laissez-vous tomber et prenez l'eau bénite derrière la cascade. Quittez les lieux, éliminez vos ennemis et entrez dans la caverne en contrebas. Courez droit devant, traversez la passerelle en boss, et détruisez l'autel de sphères rouges. Cela fait, sautez à droite de la passerelle pour récupérer un fragment de sphère bleue, et entrez dans la caverne.

Avancez droit devant et franchissez le portail en utilisant 200 sphères rouges. Débarrassez-vous de vos assaillants, récupérez l'étoile du diable, et dirigez-vous sur la plate-forme en haut à droite de la porte, pour collecter nombre de sphères. Vous n'avez plus qu'à passer la porte qui s'ouvrira contre une centaine de sphères.

CHAPITRE 15 : LA ROUE DU DESTIN

Objectif : Armez-vous d'un bouclier et de deux lances pour conquérir le colisée.

MISSION SECRETE 8 : TRESOR DE LA FAUCHEUSE

Objectif : Battez tous les ennemis.

Dès le début de la mission, partez à l'endroit où vous avez récupéré le bouclier de l'emblème, et inspectez le squelette sur le mur. Il vous faudra alors éliminer les 3 Shadows pour acquérir le tant convoité fragment de sphère bleue.

Nettoyez la zone et utilisez le bouclier sur la porte au halo de lumière bleue. Récupérez le luminite, sautez sur la plate-forme du haut pour collecter des sphères rouges, et descendez par l'escalier en abattant vos ennemis. Détruisez ensuite le mur et collectez les sphères rouges, vertes et un fragment de sphère bleue. Continuez en franchissant la grande porte bleue, et prenez les deux lances. Une fois sorti, utilisez le bouclier de l'emblème sur l'autre porte.

Effectuez la même opération pour ramasser des sphères rouges, ainsi qu'une arme : le Nightmare-Beta sur l'autel, et laissez-vous tomber. Faites mordre la poussière à vos deux ennemis et remontez afin de faire apparaître un fragment de sphère bleue. Revenez à présent dans la cour principale, et utilisez les deux lances sur la porte du colisée pour y pénétrer.

Dirigez-vous vers le halo de lumière violette pour vous téléporter à l'étage supérieur. Ramassez la sphère jaune, puis avancez vers le milieu de la salle pour acquérir un fragment de lumière bleue. Il est à présent temps pour vous d'affronter le champion du colisée.

Boss : Griffon
C'est la dernière fois que vous ferez face au Griffon. Tout comme votre dernier combat contre Phantom, votre adversaire est plus fort, le combat est donc plus difficile. Pourtant la technique de combat ne change pas.
Esquivez ses nombreuses attaques, tirez-lui dessus sans relâche, faites péter l'état diabolique et mettez-lui-en plein les plumes ! Lorsqu'il se couchera, ce sera à vos armes démoniaques de converser avec cette grosse mouette, et ce, jusqu'à ce que vous décrochiez la victoire.

Pour terminer la mission, prenez l'élévateur et récupérez la roue du destin.

CHAPITRE 16 : LE CAUCHEMAR DES TENEBRES

Objectif : Percez le mystère du bâton d'Hermès.

MISSION SECRETE 9 : L'ESCALIER DE LA TRANQUILLITE

Objectif : Prenez la sphère bleue qui se trouve au bout de l'escalier de la mort.

Retournez au colisée et sautez successivement sur les têtes de Sargassos pour obtenir un fragment de sphère bleue.

Ramassez le fragment de sphère bleue à gauche de l'élévateur, puis utilisez ce dernier. Franchissez la grande porte et suivez le chemin des flammes bleues. Récupérez l'étoile du diable derrière la pierre tombale, et utilisez la roue du destin pour abaisser le pont-levis. Pénétrez dans le château, et détruisez les armures vides pour obtenir des sphères. Une fois la porte franchie, activez le sceau. Vous devrez alors affronter un nouvel ennemi, capable de changer de forme. Évitez ses rayons de lumière, et usez de votre épée lorsqu'il prend une forme humaine. Il y a 2 fragments de sphère bleue à récupérer dans cette pièce : le premier en effectuant un double saut sur la statue divine, le second se situe derrière le grand escalier. Ouvrez la porte bleue menant à la salle où se situe l'avion, et continuez jusqu'au corridor. Vous pouvez

faire apparaître un fragment de sphère bleue en sautant au dessus de la statue du haut.

A présent, traversez le couloir et entrez dans la cathédrale. Examinez l'espèce de flaque au milieu de la salle pour activer une scène.

Boss : Nightmare
Vous faites face à un nouveau boss bien particulier. En effet, Nightmare se montre sous deux formes. D'abord, il apparaît comme une bonne grosse flaque gluante avec laquelle il est intouchable. Pour lui causer de sérieux dégâts, laissez cette flaque vous absorber. Vous arriverez dans une sorte d'autre monde, dans lequel vous devrez éliminer tous les Sargassos. Suite à quoi, Phantom se réveillera et vous devrez le combattre. Une fois le boss vaincu, vous reviendrez dans la cathédrale en explosant la flaque de Nightmare, lui infligeant d'importantes blessures. Pour la suite du combat, frappez les sceaux aux extrémités de la pièce afin que Nightmare prenne sa forme réelle. Esquivez ses attaques, et lorsque son coeur sort de son corps, entrez en état diabolique et utilisez vos attaques les plus puissantes (notamment Enfer pour Ifrit, et le Stinger pour Alastor). Attention, une fois le sceau éteint, Nightmare redevient une flaque et vous devrez réactiver les impulsions électriques. Le combat est difficile, n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin et vos étoiles du diable.

MISSION SECRETE 10 : L'OMBRE DES TENEBRES

Objectif : Trouvez et tuez toutes les ombres.

Après votre victoire sur Nightmare, retournez à la salle de l'avion et éliminez les 2 Shadows. Vous trouverez un autre Shadow dans le hall principal, et enfin un quatrième derrière la porte rouge. Vous obtiendrez alors, en récompense de votre acte, le fragment de sphère bleue.

La bête vaincue, traversez la grande porte marron et parvenez, sans tomber, jusqu'au bout du pont brisé. Examinez l'emblème et utilisez le bâton d'Hermès pour en terminer avec ce niveau.

CHAPITRE 17 : SOUVENIRS SEPARES

Objectif : Trouvez le mercure et affrontez votre destin.

MISSION SECRETE 11 : GEMME BLEUE DANS LE CIEL

Objectif : Prenez la sphère bleue dans le ciel.

Revenez vers le pont brisé et sautez à deux reprises sur le halo noir, lancé par Death Scythe. Une fois dans les airs, utilisez le Raid Aérien pour attraper le fragment de sphère bleue.

Avancez droit devant jusqu'à affronter 3 Frosts. Utiliser Ifrit est particulièrement recommandé pour les vaincre. Franchissez ensuite la grande porte, et suivez votre chemin en éliminant vos ennemis, afin de parvenir à une grande porte rouge au bout du couloir. Positionnez-vous sur la dalle, et renvoyez ses boules de feu au dragon, à l'aide d'Alastor. Trois coups seront nécessaires pour détruire la bestiole. Maintenant, tournez la manivelle pour éclairer l'autel. Effectuez un double-saut pour parvenir à l'étage supérieur, empruntez le passage en haut à droite afin de prendre un fragment de sphère bleue. Récupérez le mercure sur l'autel et quittez la pièce. Utilisez à présent le mercure sur la grande porte marron.

Boss : Nelo Angelo
C'est la dernière fois que vous ferez face à Nelo Angelo. Il dispose désormais de nouvelles attaques à distance, des épées qu'il vous lancera.
Courez et sautez pour les éviter, parez ses attaques en corps à corps, et frappez-le par derrière. Lorsqu'il se reposera, enchaînez les combos à l'épée du mieux que vous pourrez, jusqu'à ce que victoire soit vôtre. Vous gagnerez alors l'arme ultime : l'épée Sparda.

CHAPITRE 18 : PIERRE DE L'ESPRIT, ELIXIR

Objectif : Lancez l'oeuf philosophal au feu pour le transformer en Pierre de l'esprit.

Utilisez la dalle pour sortir de la pièce, puis traversez le miroir sur votre droite. Collectez les sphères rouges dans les différentes pièces et éliminez les 3 Death Scythes pour déverrouiller la porte. Activez le sceau pour que la dalle soit remplie d'eau. Nagez le plus rapidement possible vers le haut, en n'oubliant pas de prendre le fragment de sphère bleue sur la petite plate-forme, puis récupérez l'oeuf philosophal. Ouvrez la porte en contrebas, et utilisez l'oeuf sur l'autel pour activer une scène.

Boss : Nightmare
Vous combattrez alors Nightmare. En vous laissant absorber par le monstre, vous serez transporté dans un lieu sordide, où vous attendent des Sargassos, ainsi que le fantôme de Griffon. Une fois tous ces adversaires éliminés, vous reviendrez au combat contre Nightmare, qui aura subi de sérieux dégâts. Frappez ensuite les sceaux pour que le monstre prenne sa forme véritable et puisse être vulnérable. Évitez ses attaques, et utilisez votre nouvelle arme contre son coeur. Renouvelez l'opération afin de remporter la victoire.

En prenant l'élixir sur l'autel à la fin du combat, vous terminerez la mission.

CHAPITRE 19 : ENTREE DANS LE MONDE CORROMPU

Objectif : Ouvrez le portail vers le monde inférieur.

Ouvrez la grande porte marron en haut à gauche de l'autel et collectez les sphères rouges, ainsi que le fragment de sphère bleue. Sortez de la pièce et utilisez la dalle pour sortir de la salle. Ensuite, retournez au pont brisé et traversez le miroir sur votre droite. Ramassez le fragment de sphère bleue et l'étoile d'invulnérabilité au-dessus du lit, inspectez le miroir pour entrer dans un monde parallèle.

Franchissez la porte pour parvenir à la cour. Pour l'heure, ne prêtez pas attention à la pierre philosophale au milieu de la place, et partez à l'étage supérieur. Effectuez un double-saut au-dessus de la tour sur votre droite, afin de récupérer un fragment de sphère bleue. Utilisez le vortex pour atterrir dans la petite tour verte et prenez un autre fragment de sphère bleue. Cela fait, récupérez la pierre philosophale sur l'autel et abattez les 3 Nobodys. Retournez dans la salle où vous avez affronté Nightmare et inspectez la flaque d'eau pour faire votre entrée dans le monde corrompu. Utilisez la pierre philosophale et sautez en contrebas pour finir la mission.

CHAPITRE 20 : FACE-A-FACE AVEC LE CAUCHEMAR

Objectif : Allez à l'endroit du sacrifice.

Avancez droit devant en coupant les membranes, et en abattant les deux Frosts. A présent, dirigez-vous vers la statue divine, et achetez-lui un maximum d'étoiles du diable. Poursuivez votre chemin en coupant les membranes sur votre droite.

Boss : Nightmare
Il est grand temps d'en finir avec cette chose. Une fois encore, laissez-vous engloutir, et affrontez Nelo Angelo, sortez du ventre du monstre en lui causant d'énormes dégâts. Frappez les sceaux pour solidifier votre adversaire et concentrez-vous sur son coeur. Faites attention au bras qu'il envoie dans toute la pièce, il peut faire très mal. Lorsque vous aurez vidé sa barre de vie, une scène se déclenchera, et vous devrez de nouveau combattre Nightmare. Utilisez la même technique, en prenant garde à ne pas vous approcher de trop près des murs électriques.

CHAPITRE 21 : GROTTE VIVANTE

Objectif : Faites battre le coeur pour ouvrir le dernier portail.

MISSION SECRETE 12 : BRACELET CACHE

Objectif : Trouvez le bracelet caché dans le couloir secret.

Inspectez le mur organique à gauche de la statue divine pour déclencher la dernière mission secrète. Avancez jusqu'à l'intersection, partez vers le haut éliminer les Nobodys et récupérez un fragment de sphère bleue. Ensuite, poursuivez votre chemin droit devant afin d'entrer dans la salle du dragon. Détruisez l'autel de sphères rouges, et sautez de plate-forme en plate-forme pour faire face au Dragon. Abattez-le en le frappant de vos gantelets de flammes. Éliminez ensuite les Frosts pour faire apparaître une plate-forme flottante, qui vous permettra d'accéder au bracelet du temps.

Ramassez l'eau bénite et coupez la membrane du haut pour aller récupérer une étoile invulnérable. Revenez ensuite sur vos pas et franchissez la grande porte sur votre droite. Détruisez l'autel pour déverrouiller la porte dans la pièce précédente.
Courez droit devant en abattant vos ennemis pour parvenir dans une salle, dans laquelle il vous faudra éliminer 3 Plasmas. Activez le sceau, sautez de pilier en pilier, et détruisez l'autel de sphères rouges. Continuez votre route en activant un autre sceau et coupez la membrane. Maintenant, sautez le pont et activez le dernier sceau pour ouvrir l'immense porte en contrebas.

CHAPITRE 22 : BATAILLE LEGENDAIRE

Boss : Mundus
Le combat contre votre ultime ennemi se décompose en deux phases. Dans la première, vous et votre adversaire vous affrontez dans le ciel. La séquence s'apparente plus ou moins à un shoot'em all où vous devrez tirer sur les quatre boules noires, formant le bouclier de votre ennemi. Esquivez les différentes attaques du boss, et lancez vos magies en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois son bouclier détruit, visez la sphère rayonnante au centre de son corps. A un moment donné, Mundus repartira au loin, vous devrez recommencer cette manoeuvre jusqu'à vider sa barre de vie.

La seconde phase du combat débute alors. Vous êtes désormais sur terre, et Mundus est plongé dans un lac de lave. Utilisez votre état diabolique autant que possible en chargeant au maximum votre nouvelle attaque météore, afin de causer de sérieux dommages à votre adversaire. Les sphères noires rempliront votre jauge d'état diabolique si vous les détruisez, et vous récupérerez de la vie en détruisant le dragon de lave invoqué par Mundus. Esquivez ses attaques en courant de droite à gauche et de gauche à droite, et sautez sur les météores qu'il fera pleuvoir sur vous. A vous maintenant de répéter ces actions jusqu'à déclencher une cinématique.

CHAPITRE 23 : GUIDE DE LA MERE

Objectif : Quittez l'île Mallet avant qu'elle ne disparaisse.

Vous n'avez que 4 minutes pour revenir dans le hall du château. La route est simple : avancez droit devant vous en éliminant tous vos ennemis. Sortez donc du monde inférieur, quittez la cathédrale par la porte de droite, et traversez le corridor. Lorsque vous serez dans la salle de l'avion, une scène se déclenchera.

Boss final : Mundus
Fini la rigolade, il faut mettre un terme à tout ça. Vous faites face à Mundus pour la toute dernière fois. Toute sa noirceur est extériorisée dans cette nouvelle forme. Pour le détruire une fois pour toutes, armez-vous des gantelets et assénez-le de combos, sans relâche. Ne perdez pas de temps, car s'il parvient à vous coincer au fond de la salle, vous êtes cuit ! Une fois sa vie épuisée, une cinématique se déclenche. Il est l'heure d'en finir : utilisez vos pistolets et tirez, tirez, tirez, pour faire grimper votre jauge démoniaque. Dès que vous aurez suffisamment de pouvoir, enclenchez l'état diabolique, tirez, et dites adieu à Mundus.

Dernière phase du jeu : vous êtes aux commandes de l'avion, et vous devez le conduire jusqu'à la sortie de la cave en évitant les nombreux obstacles. Vous l'aurez donc compris, sortir vivant de la grotte, c'est finir Devil May Cry.

Solution de Devil May Cry 2

SOLUTION DE DANTE

Mission 1

Après votre rencontre avec Lucia, Dante se retrouve sur le parvis d'une immense cathédrale, au sommet d'un piton rocheux. Détruisez les statues pour avoir des orbes rouges. Suivez le chemin qui descend vers la ville et faites un double saut pour franchir la grille fermée. Prenez l'orbe bleue sous l'arche de pierre (rebondissez sur les murs pour l'attraper). Sur le pont, les squelettes s'animent et vous attaquent : peaufinez vos combos en profitant de leur faiblesse. Suivez la route qui pénètre dans la ville et tuez les ennemis avec les pistolets. Sautez sur les toits pour progresser jusqu'à un orbe jaune. Tuez tous les ennemis pour désactiver le champ de force plus loin, et suivez la route. Vous croiserez en chemin un sablier du temps. Continuez en faisant un double saut pour attendre l'ouverture en hauteur. Une grille se referme et vous devrez tuer les ennemis pour pouvoir ouvrir la grille à l'aide de la clé. Passez la grande porte en bois et suivez le chemin qui descend. Au croisement, allez à gauche pour trouver une pierre à orbes. Revenez et prenez le chemin de droite pour rejoindre une maison et Lucia.

Mission 2

Détruisez la statue et empruntez l'escalier qui descend pour suivre le canal. Détruisez la statue de gauche pour trouver une pierre à orbes, puis faites de même avec celle au bout du passage pour faire coulisser un mur. Détruisez l'autre statue à côté pour faire coulisser un autre mur. Tombez dans la fosse pour trouver un orbe bleu puis franchissez la porte. Essayez d'ouvrir la porte en face et placez-vous sur la dalle. Détruisez les sphères pour ouvrir la porte. Suivez le passage de droite et détruisez une statue pour un autre orbe bleu. Tuez le Golem à l'épée. Allez vers la porte bloquée au fond de la salle et détruisez la statue à gauche : un mur coulissant et révélant une autre statue à détruire. Tuez les ennemis et allez frapper un interrupteur sphérique. Franchissez la porte débloquée et tuez les ennemis. Vous pouvez vous transformer en démon, car il y a un régénérateur d'énergie diabolique. Prenez l'amulette qui vous permettra de voler. Pour ce faire, vous devrez vous transformer en démon et " sauter ". Vous devrez atteindre une porte située en hauteur.

Mission 3

Allez tout droit et, au croisement, continuez de suivre la route sur laquelle vous êtes. Vous atteignez une place avec quelques piliers donnant sur un portail, à gauche : passez-le pour trouver un orbe bleu. Faites demi-tour après avoir tué les ennemis et suivez la route qui descend, au croisement : un champ de force vous bloque et vous devrez tuer les ennemis. Repérez-vous à leurs ombres et évitez les flammes. Descendez le long de la route et tuez le Goatling aux pistolets. Une porte se débloque, un peu plus loin sur la gauche : franchissez-la pour affronter votre premier boss.

BOSS 1 : Orangguerra
Tirez-lui dessus au pistolet en faisant des sauts simples lorsqu'il s'accroche au plafond. Au sol, enchaînez-le à l'épée en passant en mode démon. Si vous ne pouvez plus vous transformer, continuez de l'attaquer aux pistolets, et à distance. Le boss vaincu, prenez la clé et sortez de la gare pour ouvrir le portail à gauche.

Mission 4

Faites un double saut sur le côté gauche pour avoir un orbe bleu, sur une corniche. Poursuivez pour arriver aux quais. Activez l'interrupteur et courez vite pour passer la grille (qui se referme !) d'une roulade. Dans le hangar, tuez les ennemis pour trouver la porte du haut, à franchir : vous trouvez une amulette qui vous permet de courir très vite en démon. Faites un double saut pour atteindre un orbe jaune, et sortez. Revenez à l'extérieur et actionnez l'interrupteur avec l'épée. Passez en mode démon et franchissez la grille avant sa fermeture. Grimpez l'escalier pour prendre des orbes, dont un orbe vert à droite de la porte. Pénétrez dans le bâtiment, où vous attend un autre boss.

BOSS 2 : Jokatgulm
Allez sur sa droite pour viser la tête sans être gêné par ses tentacules. Effectuez des sauts pour le toucher et éviter le tentacule le plus proche, qui balaie souvent le sol. Continuez de tirer et, une fois la jauge démoniaque remplie, transformez-vous et placez-vous juste à côté de sa tête pour le frapper de votre épée. Revenez impérativement dans le coin avant que votre jauge démoniaque ne soit vide ! Le boss vaincu, allez vers le garage qui s'ouvre sur la droite pour y trouver le fusil à pompe.

Mission 5

Avancez vers la sortie du tunnel pour affronter deux loups : Geri et Freki. Sortez du tunnel et tuez les ennemis pour pouvoir rejoindre un autre tunnel, plus loin. Il vous mène à une nouvelle rue, ou vous retrouvez Orangguerra. Vous n'êtes pas obligé de le combattre : sautez par-dessus le camion-citerne pour l'éviter.
Tournez autour des trois tanks infestés pour éviter leurs missiles, et détruisez les.

Suivez la route qui monte pour trouver un orbe bleu. Laissez-vous tomber et sautez par-dessus les blocs de pierres enflammées. Passez la grille de derrière pour trouver une amulette. Rejoignez la route et suivez-la dans l'autre sens. Vous êtes attaqué par un hélicoptère infesté. Combattez-le et passez l'ouverture qu'il a créée dans le mur de l'immeuble. Rejoignez le toit de cet immeuble en sautant de plate-forme en plate-forme. Faites vite car les flammes montent ! Sur le toit, rejoignez l'héliport et laissez-vous tomber du toit en suivant les orbes. Vous devez ensuite gravir un immeuble, puis un autre, en sautant sur des corniches. Sur le toit du second immeuble, combattez l'hélicoptère infesté. Restez au centre, sinon vous tomberez dans le vide et vous devrez tout regrimper.

Mission 6

Utilisez le sablier du temps pour acheter deux ou trois étoiles de vie. Rejoignez alors l'extrémité de la route.

BOSS 3 : Nefasturris
Tirez-lui dessus tout en sautant pour éviter ses lasers. Ne vous laissez pas distraire par les chauves-souris qu'il fera venir. Faites des roulades de côté pour éviter ses petits rayons groupés. Le boss vaincu, vous devez encore combattre sa tête, Nefascapitis. Sautez pour éviter ses boules et roulez pour les rayons groupés. Elle utilise aussi des lasers en fonction de votre position : sautez ou roulez pour les esquiver. Le boss vaincu, vous passez la mission suivante.

Mission 7

Traversez la cour au bas de l'escalier et tuez les ennemis. Montez l'escalier en face et sautez sur la plate-forme pour atteindre un tuyau. Tuez les ennemis et descendez l'escalier : vous croisez quatre réservoirs cylindriques, qui abritent un orbe jaune. Suivez le chemin jusqu'à une porte qui donne sur un grand puits aux parois métalliques. Rejoignez le fond en suivant la passerelle qui descend. Actionnez l'interrupteur près de la porte et suivez la passerelle qui descend. Méfiez-vous des ennemis, qui explosent à votre approche. En bas du puits, utilisez le régénérateur démoniaque si besoin et entrez dans le puits pour voler jusqu'au sommet. Vous gagnez l'amulette. Revenez en bas du puits et passez la porte. Sautez sur la petite plate-forme au milieu de la rivière de lave et passez la porte. Dans cette petite salle circulaire se trouve l'épée Vendetta. Revenez dans la salle précédente et sautez sur la rive opposée pour suivre l'escalier qui monte : il mène à une porte, qui conduit vers un ascenseur. Dans ce dernier, tuez les ennemis, puis ceux qui vous attendent au terme de la descente. Pénétrez dans le wagon qui part vers une plate-forme pétrolière. Durant le trajet, tuez les ennemis et attendez que le wagon s'arrête pour sortir. Empruntez l'ascenseur et passez la porte au fond pour rejoindre l'extérieur. Vous apercevez Arius, votre ennemi principal.

Mission 8

BOSS 4 : Furiataurus
Malgré son apparence impressionnante, il est très facile à vaincre. Restez à distance et tirez sans arrêt. Il fera apparaître des cercles de flammes, qui ne représentent aucun danger si vous êtes assez loin. Quand il fait tourner sa masse pour vous attirer, appuyez dans la direction opposée. Le boss vaincu, passez à la mission suivante.

Mission 9

Passez la porte pour rejoindre le passage souterrain. Vous avez 12 minutes pour quitter l'usine ! Laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur et suivez les rails de droite pour franchir la porte au bout du passage : elle rejoint la salle circulaire ou vous avez trouvé Vendetta. Traversez-la pour revenir à la salle de la rivière de lave. Sautez sur la rive gauche et passez la porte. Vous revoici en bas du puits métallique : entrez-y pour y trouver une pierre à orbes et remontez en suivant la passerelle tournante. De retour à l'extérieur de l'usine, vous devez accéder à trois interrupteurs

pour débloquer la porte du haut. Il y en a un sous la porte que vous venez d'emprunter, un dans la cour aux quatre réservoirs et le dernier un peu plus haut, dans une autre cour. Ceci fait, passez la porte métallique tout en haut de la passerelle. Traversez la cour pour rejoindre le vaste hangar où se trouve un grand ventilateur. Faites des roulades pour éviter d'être aspiré. Entrez dans l'avion garé au centre et brisez la caisse du centre : vous trouvez le lance-missiles. Revenez dans le hangar et allez vers le ventilateur (arrêté par le choc avec l'avion). Passez dans l'ouverture entre les pales.

Mission 10

Tuez les ennemis et rejoignez l'extrémité droite ou gauche de la cour pour trouver un interrupteur. Allez alors très vite à l'autre extrémité pour activer le second interrupteur. La grille du fond de la cour s'ouvre alors. Récoltez l'orbe bleu à droite de l'entrée et passez la grille pour y actionner l'interrupteur derrière : une grande dalle coulisse au centre de la cour.

Une flaque d'ombre vous attire dans une caverne, vous obligeant à combattre des ennemis. Cependant, un ennemi volant de taille plus conséquente fait son apparition...

BOSS 5 : Noctpteran
Ce papillon de nuit géant pondra des larves : méfiez-vous en ! Tirez sur ce dernier aux pistolets ou au fusil à pompe, tout en sautant. N'hésitez pas à user de votre pouvoir démoniaque. Une fois le papillon au sol, achevez-le et tuez les larves, qui peuvent vous faire perdre beaucoup d'énergie. Repérez-les grâce aux monticules de terre, qui annoncent leurs attaques. Empruntez alors le téléporteur pour rejoindre la cour et laissez-vous tomber dans l'ouverture.

Mission 11

Suivez le chemin qui descend et tuez les ennemis plus bas. Franchissez une porte qui se referme derrière vous. Laissez-vous tomber dans le couloir et tuez les ennemis qui vous attaquent. Poursuivez votre route jusqu'à une salle circulaire. Actionnez l'interrupteur qui fait pivoter les murs et tuez les ennemis. Sautez sur les piliers pour rejoindre une grande porte, en haut : elle donne sur un couloir qui mène vers une pierre à orbes. Suivez le couloir qui descend et faites des roulades pour éviter la boule qui vous poursuit. Si elle vous rattrape, vous serez téléporté dans une salle avec des ennemis. Le couloir en pente mène dans une salle au plafond recouvert de pointes, qui s'abaisse à intervalles réguliers. Passez dessous quand il retombe et frappez la flaque circulaire à l'autre extrémité de la salle pour la briser (deux ou trois passages pour y parvenir). Suivez le nouveau couloir pour rejoindre une grande salle avec des colonnes rouges. Sautez sur la corniche au nord, puis de corniche en corniche en effectuant des doubles sauts. Sautez de la même façon sur les dalles de lumière pour atteindre une porte à gauche donnant sur un couloir où se trouvent des pistolets-mitrailleurs. Revenez dans la grande salle et poursuivez votre parcours de saut jusqu'à l'interrupteur dans un renfoncement. Actionnez-le et laissez-vous tomber sur la dalle carrée, au centre de la salle. Dans ce couloir, utilisez le sablier du temps pour acheter des étoiles de vie et des étoiles démoniaques, puis laissez-vous tomber dans le trou.

BOSS 6 : Bolverk
Il est accompagné de Geri et Freki, les deux loups rencontrés lors de la mission 5. Débarrassez vous deux avec des pistolets-mitrailleurs ou le fusil à pompe, tout en sautant. Occupez-vous ensuite de Bolverk. Évitez ses charges rapides par des roulades, et évitez d'être coincé contre un mur. Évitez aussi de sauter au-dessus de lui, car il vous transpercera avec sa lance. Il y a un orbe vert sur le trône, si vous êtes en manque d'énergie. Votre ennemi vaincu, empruntez la porte circulaire à l'autre bout de la salle.

Mission 12

Vous tombez dans une salle sphérique qui tourne sur elle-même, tandis qu'une sorte de figure géométrique vous survolera en envoyant des éclairs. Veillez à toujours rester à l'intérieur du cercle bleuté, sur le sol de la salle. Faites alors des doubles sauts et tuez trois crânes qui apparaîtront. Faites encore des doubles sauts pour attaquer à l'épée des losanges de cristaux. Ces derniers brisés, la salle arrêtera de tourner et une ouverture apparaîtra au sol. Aller dedans et suivez le couloir pour rejoindre une vaste salle, ou vous attend Lucia...et un boss !

BOSS 7 : Plutonian

Tirez toujours au lance-missiles, en restant à distance. Les boulets qu'il vous lancera ne vous atteindront pas si vous êtes assez loin. D'autres ennemis apparaîtront : le lance-missiles ciblera automatiquement et les tuera en un coup. Quand des traits lumineux apparaissent au sol, déplacez-vous vite. Le boss vaincu, empruntez l'ascenseur de pierre pour rejoindre la cour extérieure.

Mission 13

BOSS 8 : Arius
Sauvez Lucia de ses griffes ! Tirez-lui dessus sans cesse et sans vous occuper des ennemis qu'il invoque. Faites attention aux vagues d'énergie qu'il lance parfois : évitez-les au moment où elles apparaissent sur le sol. Arius vaincu, vous quittez l'immeuble avec Lucia.

Mission 14

Vous devez trouver quatre interrupteurs pour accéder au monde des démons. Prenez le sablier du temps comme point de repère, et allez vers le fond de l'écran. Vous atteignez un cul-de-sac : sautez sur les toits à droite en allant le plus haut possible. Vous trouvez le premier interrupteur au-dessus d'un toit. Revenez à la statue du temps et avancez sur le devant de l'écran. Allez tout droit pour atteindre un croisement, avec une route qui repart vers le fond de l'écran, à droite. Suivez-la pour trouver une pierre à orbes dans un renfoncement. Continuez sur la route pour atteindre une ouverture surélevée. Franchissez-la d'un double saut et tuez les ennemis. Prenez l'amulette et l'épée Merciless posée à terre.

Actionnez le second interrupteur, dans un coin. Franchissez encore l'ouverture surélevée pour rejoindre la route. Sautez au-dessus du mur qui se trouve tout au bout pour rejoindre votre repère. Allez de nouveau vers le devant de l'écran, toujours tout droit, pour atteindre des rails qui mènent au troisième interrupteur. Revenez au sablier du temps et un peu avant, vers le devant de l'écran, il y a une route qui descend sur la gauche, sous une arche. Suivez-la en volant et prenez l'orbe bleu sur la corniche. Au bout de la route, tuez les ennemis et actionnez le quatrième interrupteur un peu plus loin, contre la falaise. Vous pouvez alors accéder au monde des démons. Suivez le chemin à gauche du dernier interrupteur et passez la grande porte en bois qui donne sur une vaste salle au centre de laquelle se trouve un interrupteur organique. Frappez-le à l'épée pour déclencher l'arrivée du boss.

BOSS 9 : Phantom
Quelle joie de revoir ce boss issu du premier Devil May Cry ! Restez à distance et utilisez le lance-missiles. Lorsque Phantom lance des flammes vers le haut, faites des roulades pour éviter les quatre retombées. Attention aussi quand il saute vers vous : vous pourriez être écrasé ! Votre ennemi se protégera avec ses mandibules vers la fin du combat, vous empêchant de le toucher. Montez-lui dessus pour le frapper à l'épée ou le mitrailler à distance dès qu'il baisse sa garde. Une fois vaincu, vous terminez ce niveau.

Mission 15

Activez l'interrupteur organique situé au centre de la salle. Vous avez trois minutes pour tuer tous les ennemis qui vont apparaître ! Prenez des pistolets-mitrailleurs et l'épée Vendetta, et utilisez votre pouvoir de démon face aux Abyss Goats. Si vous échouez, des ennemis plus simples apparaîtront à votre prochaine tentative. Quand vous aurez réussi, allez dans la colonne de lumière qui apparaît.

Mission 16

Tuez-les Blood Goats pour débloquer l'ascenseur, entrez-y et tuez les ennemis. L'ascension terminée, suivez le couloir et utilisez le sablier du temps pour acheter des étoiles de vie. Suivez le couloir et passez la porte qui donne sur un autre couloir. Dans la vaste salle parcourue par des sphères lumineuses (évitez qu'elles ne vous touchent !), vous serez téléporté et obligé de combattre. Allez donc sur le balcon et avancez en sautant les quelques sphères. Au bout de la salle se trouve le Sacrilège, et un orbe bleu de l'autre côté. Revenez dans le couloir et placez le Sacrilège sur la porte à tête de lion. Vous voici dans le même couloir, mais avec un tout autre environnement. Allez à gauche et passez la porte pour arriver dans une salle aux murs organiques. Vous devez y combattre Bolverk de nouveau, toujours accompagné

des deux loups. Vaincu, il vous remettra un autre Sacrilège. Placez ce dernier sur la porte à tête de lion pour que l'environnement change encore. Suivez le nouveau passage à droite (repérez les orbes rouges). Dans cette salle organique, tuez les ennemis pour avoir un Sacrilège. Placez-le sur la porte à tête de lion pour encore changer d''environnement, et allez vers le bas de l'écran au premier croisement, puis deux fois à gauche. Vous rejoignez un couloir normal, qui mène à une salle avec quatre statues et un interrupteur. Actionnez-le pour combattre les statues et prenez l'amulette. Rejoignez la salle organique ou vous aviez trouvé le troisième sacrilège et passez la porte du fond qui donne sur un ascenseur ou vous devrez tuer des ennemis. Le trajet terminé, suivez le couloir et passez la porte suivante pour défier le boss.

BOSS 10 : Trismagia
Il se présente sous la forme de trois masques de couleurs différentes qui vous attaquent à tour de rôle. Quand il s'approche de vous, tirez-leur dessus aux pistolets-mitrailleurs. Évitez leurs attaques avec des doubles sauts ou des roulades. Si le masque bleu fait apparaître des cristaux de glace, détruisez-les vite pour libérer le passage. Un moment, les trois masques vont ne faire qu'un : placez-vous près du bord de la plate-forme et attendez qu'il redevienne visible pour leur tirer dessus en mode démon, jusqu'à ce qu'ils se séparent. Lorsqu'ils ont fusionné, ils lancent une attaque puissante, facilement esquivable en vous déplaçant sur le côté. Tirez alors sur les masques jusqu'à achever le boss. Vous vous retrouvez dans le bureau d'Arius. Empruntez le téléporteur qui s'y trouve.

Mission 17

BOSS 11 : Arius
Arius est accompagné de deux guerrières ressemblant à Lucia. La technique est la même que la première fois : poursuivez-le d'un côté à l'autre de la salle en tirant sans arrêt aux pistolets-mitrailleurs. Ne vous occupez pas des guerrières, trop facile à esquiver. Restez en mouvement pour vaincre Arius sans problèmes.

Mission 18

Faites le plein d'étoiles de vie et d'étoiles démoniaques pour cette ultime mission.

BOSS 12 : Argosax
Cette sorte de magma organique est composé de tous les boss du jeu, avec en plus Griffon du premier Devil May Cry. Pour le vaincre, vous devez tuer toutes ses parties. Utilisez le lance-missiles pour toutes les parties, excepté contre le tentacule de Jokatgulm où il vaut mieux utiliser les pistolets-mitrailleurs, en sautant. Les attaques de boss sont à éviter avec des roulades ou des doubles sauts. Pour les lasers du Griffon, passez entre eux lorsqu'ils sont verticaux et sautez lorsqu'ils sont horizontaux. Il y a trois orbes verts pour mener à bien ce combat. Argosax éliminé, vous passez au dernier combat du jeu.

BOSS 13 : The Despair Embobied
Ce démon de feu très rapide attaque à l'épée quand il est au sol et lance des rayons de lumière quand il vole. Restez à distance pour éviter les rayons par des roulades et faites un double saut au-dessus de lui quand il charge l'épée. Tirez alors aux pistolets-mitrailleurs pendant quelques instants, avant qu'il ne se retourne. Ce boss n'ayant pas beaucoup de vie, transformez-vous en démon pour l'achever. Deux jauges pleines suffiront. Ceci fait, vous avez fini le jeu avec Dante ! Essayez maintenant avec Lucia...

SOLUTION DE LUCIA

Mission 1

Suivez la route qui monte pour atteindre une porte bloquée par une force maléfique, à décoincer avec 45 orbes rouges. Fouiller les rues et casser les poteaux en bois pour les trouver. Ouvrez la porte et suivez la route. Une grille se refermera derrière vous : tuez les ennemis et faites un double saut pour atteindre l'ouverture en hauteur et prendre un orbe jaune. Continuez jusqu'au sablier du temps et ramassez un orbe bleu au-dessus. Faites un double saut plus loin

pour franchir le mur, tuez les ennemis en leur lançant des projectiles et, au bout de la rue, allez à droite pour rejoindre un pont. Tuez le Savage Golem pour abaisser le champ de force et poursuivez, puis faites un double saut pour franchir la grille. Franchissez la porte de ce parvis de cathédrale.

Mission 2

Montez les escaliers et actionnez l'interrupteur au sommet. Deux Goatlings sont à tuer. En bas de la salle se trouve l'amulette : transformez-vous en démon (utilisez le régénérateur diabolique au coin de la salle) et volez jusqu'au trou dans le plafond. Tuez les ennemis et faites un double saut sur la droite pour avoir un orbe bleu. Brisez la statue sur la plate-forme d'à côté pour obtenir des Darts. Sautez de plate-forme en plate-forme pour gravir la tour et trouver une pierre à orbes. Passez le trou un peu plus haut et utilisez le régénérateur diabolique pour voler jusqu'à l'interrupteur en hauteur. Actionnez-le et volez pour franchir l'ouverture révélée après avoir tué des ennemis. Vous arrivez dans un grenier. Utilisez le sablier du temps pour acheter une étoile démoniaque et prenez l'escalier pour aller titiller le premier boss.

BOSS 1 : Tartarussian
Restez à distance pour lui lancer des projectiles tout en sautant pour éviter les massues du boss. Transformez-vous dès que possible et achevez-le avec votre épée. Le combat fini, un mur coulisse et révèle un orbe bleu et l'Arcana Sparda. Franchissez la grille pour aller sur le toit de la cathédrale. Faites le tour et laissez-vous tomber dans le vide.

Mission 3

Après la scène avec Dante et Matier, allez au croisement et suivez le chemin qui repart vers le fond de l'écran, à gauche. Suivez la route qui descend en évitant les flammes et tuer le Goatling volant (sautez vers lui pour l'attirer à vous) pour désactiver le champ de force. Suivez les rails pour rejoindre la porte de la gare, sur la gauche. Passez-la et prenez les Klyamoor. Revenez dans la rue et passez la porte où se trouve un orbe rouge. Descendez la rue pour prendre un orbe bleu sur une corniche. Continuez à descendre, tuer les ennemis et brisez les planches pour arriver au quai. Suivez le chemin de gauche et allez dans le bâtiment. Tuez les ennemis pour débloquer la porte du haut, où vous trouverez une amulette. Revenez au quai et allez à droite pour trouver une pierre à orbe. Passez la porte du milieu pour combattre un boss.

BOSS 2 : Jokatgulm
Placez-vous dans le coin supérieur droit de l'écran pour viser sa tête en lançant des projectiles. Faites des doubles sauts pour éviter le tentacule et mieux viser. Passer en mode démon dès que possible et frapper sa tête avec votre épée. Regagner le coin droit avant que votre jauge ne se vide. Achevez-le alors. Une grille s'ouvre : passez-la pour finir la mission.

Mission 4

Sur cette large route en " U ", laissez-vous tomber dans le passage souterrain en attrapant l'orbe bleu et tuez tous les ennemis. Une amulette vous attend dans l'alcôve à droite. Sortez pour combattre un boss.

BOSS 3 : Orangguerra
Restez à distance, lancez-lui des projectiles et évitez ses boules d'énergie. Faites des roulades pour éviter son saut. Passez le tunnel et suivez la route vers la gauche. Détruisez le tank infesté à distance en bougeant pour éviter les missiles.

Mission 5

Traversez la cour en tuant les ennemis, empruntez l'escalier de l'autre côté, et passez la porte. Passez la porte de l'extrémité pour rejoindre un hangar où est garé un avion. Allez dedans, brisez les caisses pour trouver des Cranky Bombs et revenez dans le hangar pour passer la porte du fond. Actionnez l'interrupteur pour rétablir le courant et revenez dans le hangar en faisant attention aux ventilateurs. Passez la porte métallique de la cour, juste à droite. Vous assistez à une scène où Lucia est contaminée par un Evil Heart, qui lui fait petit à petit perdre de l'énergie. Suivez le chemin qui descend jusqu'à une porte. Entre quatre réservoirs à gauche se trouve un orbe bleu. Dans le grand puits,

actionnez l'interrupteur du haut et suivez le chemin pour aller en bas (évitez les ennemis avec des doubles sauts). Utilisez le régénérateur diabolique pour voler à l'intérieur et atteindre l'amulette. Revenez en bas et servez-vous à la pierre à orbes avant de passer la porte à gauche, qui donne sur une longue salle traversée par un canal vide.

Passez la porte du fond pour arriver à une petite salle circulaire. Allez dans le renfoncement où se trouve un symbole rond et placez-y l'Evil Heart, qui devient une amulette. Passez la porte de l'autre côté de la salle et suivez les rails en tuant les ennemis pour arriver à un ascenseur. Tuez les chauves-souris et franchissez la porte du fond, une fois en haut. Vous assistez à une scène avec Arius.

Mission 6

Tuez les deux Savage Golems pour faire apparaître le boss.

BOSS 4 : Noctpteran
Lancez des projectiles tout en sautant pour éviter les larves. Utilisez le pouvoir démoniaque pour écourter combat. Le boss au sol, occupez-vous des larves, toujours en sautant.
Allez dans la colonne de lumière qui apparaît pour arriver dans une vaste grotte presque inondée. Allez de l'autre côté du pont pour trouver un orbe bleu dans le renfoncement, et laissez-vous tomber dans l'eau. Nagez vers une porte carrée donnant sur une salle bleutée pour trouver le Bow Gun, utilisable uniquement sous l'eau. Rejoignez la porte entourée de deux cristaux, en face, et passez-la.

Mission 7

Suivez ce couloir inondé et pénétrez dans une alcôve à gauche pour trouver un orbe bleu. Suivez le conduit dans le plafond pour sortir de l'eau et atteindre une caverne munie de l'amulette. Tuez les ennemis et sautez sur les corniches pour attendre le petit passage, tout en haut. Brisez des pots et revenez au bas de la salle pour suivre le couloir de droite, et laissez-vous tomber dans le puits pour rejoindre une zone inondée. Suivez le couloir jusqu'à ce que le courant vous empêche de continuer. Suivez le conduit qui s'ouvre dans le plafond pour arriver dans une salle. Tuez les ennemis et actionnez tous les interrupteurs pour faire apparaître des plates-formes lumineuses en dehors de l'eau. Faites des doubles sauts pour les emprunter et atteindre l'interrupteur, au sommet du pilier central. Actionnez-le pour stopper le courant de la salle précédente : revenez-y et empruntez le puits dans le sol. Suivez le couloir en bas et utilisez le sablier du temps pour acheter des objets, en prévision du boss. Passez la porte au bout du couloir.

BOSS 5 : Tateobesu
Cet énorme poisson peut se rendre invisible. Evitez-le en le repérant à sa silhouette, et attendez qu'il soit visible pour lui tirer dessus tout en allant vers le haut pour éviter sa charge. Continuez alors à le mitrailler jusqu'à ce qu'il se rende invisible. Recommencez l'opération jusqu'à triompher. Passez la trappe qui s'ouvre dans le plafond.

Mission 8

Tuez les ennemis de cette salle inondée et suivez le passage qui monte pour sortir de l'eau. Sautez sur les corniches pour atteindre une salle avec un totem de pierre. Examinez-le : il vous lancera des boules de feu. Restez à l'autre extrémité de la salle et frappez ses boules avec votre épée pour lui renvoyer. Faites-le trois fois pour qu'il s'écroule et remplisse la salle d'eau. Nagez dans le conduit en hauteur pour rejoindre une grotte et une pierre à orbes. Suivez le petit couloir et laissez-vous tomber dans le puits pour retourner dans l'eau et arriver dans un passage rectangulaire où des ennemis sont à tuer. La zone nettoyée, allez au bas de l'écran pour trouver une ouverture qui permet de passer sous le sol du passage.
Vous y trouvez un orbe bleu. Revenez dans le passage rectangulaire et suivez le conduit qui monte à son extrémité : vous sortez de l'eau et allez dans une vaste salle carrée. Sautez dans le renfoncement du fond et examinez le symbole : une dalle s'illumine au centre. Allez dessus et détruisez toutes les sphères qui apparaissent. Des colonnes d'eau jaillissent du sol : sautez dessus pour arriver à une porte en hauteur. Dans le couloir qui suit, tuez les ennemis à distance et avancez. Détruisez les trois sphères en faisant en sorte de les frapper du même nombre de coups afin de les " affaiblir " pareillement et les détruire presque en même temps. Ceci fait, le champ de force disparaîtra au bout du couloir et vous irez prendre l'amulette. Passez la porte un peu plus loin à gauche.

BOSS 6 : Plutonian
Restez à distance et lancez-lui des projectiles à répétition. S'il est trop proche, passez derrière lui et allez à l'autre extrémité. Eliminez les ennemis à l'épée et placez-vous entre les lasers qu'il vous lance. Le boss vaincu, ramasser l'Arcana à l'extrémité de la salle et assistez à la scène avec Dante.

Mission 9

BOSS 7 : Arius
Tirez dessus à répétition en le poursuivant d'un côté à l'autre de la salle, sans vous occuper des autres ennemis. Faites attention aux vagues d'énergie, repérables aux traînées bleues sur le sol. Arius en échec, une longue scène se déclenche avec Dante.

Mission 10

Vous devez actionner quatre interrupteurs pour accéder au monde des démons. Prenez le sablier du temps comme repère et allez vers le fond de l'écran pour trouver le premier interrupteur au croisement. Faites demi-tour pour retourner au sablier du temps et allez vers le devant de l'écran pour rejoindre un croisement. Prenez le chemin qui repart vers le fond, à droite. Le second interrupteur se trouve dans le renfoncement de droite. Continuez de suivre le chemin surélevé pour croiser une ouverture en hauteur, sur la gauche. Passez-la pour trouver un orbe bleu et continuez votre route pour atteindre le troisième interrupteur dans un coin à gauche. Poursuivez votre route jusqu'à un mur à franchir avec le double saut pour rejoindre votre repère. Suivez la route en allant vers le devant de l'écran, jusqu'au bout. Vous trouvez les Zambak dans le coin. Revenez au repère et, peu avant ce dernier, se trouve une route sur la gauche, qui descend sous une arche. Suivez-la pour trouver le quatrième interrupteur sur une corniche. Allez à gauche et passez la porte en bois, qui donne sur une salle où se trouve l'interrupteur organique. Actionnez le pour combattre le boss.

BOSS 8 : Phantom
Pour vaincre ce vieux copain de Dante, utilisez les Throwing Daggers et restez distance. Faites des pas de côté quand il lance des flammes (quatre ou cinq d'affilée) ou esquivez son saut vers vous. Quand il se protège avec ses mandibules, montez-lui dessus pour le frapper à l'épée, ou tirez dès qu'il baisse sa garde. Phantom vaincu, vous passez à la mission suivante.

Mission 11

Actionnez l'interrupteur organique au centre : vous devez tuer tous les ennemis qui arriveront en trois minutes ! Utilisez les Throwing Daggers et les Zambak quand les ennemis sont proches, et passez en démon contre les Abyss Goats. Si vous échouez, vous aurez affaire à des ennemis plus faciles par la suite. Une fois réussie, entrez dans la colonne de lumière.

Mission 12

Tuez tous les Blood Goats pour débloquer l'ascenseur. Dans ce dernier, tuez d'autres ennemis et, une fois l'ascenseur arrêté, suivez le couloir et franchissez la porte. Cet autre couloir mène à une salle organique : tuez les ennemis pour avoir le Sacrilège. Faites demi-tour et placez-le sur la porte à tête de lion, à l'entrée de la salle. Le couloir précédent est modifié : suivez-le en allant tout à droite pour atteindre une vaste salle parcourue de sphères lumineuses. Ne les laissez pas vous toucher et montez sur le balcon, où il y en aura moins. A l'extrémité de la salle, prenez le Sacrilège et l'orbe bleu, de l'autre côté. Revenez dans le couloir et placez le Sacrilège sur la porte. Suivez ce couloir sur la gauche pour tuer des ennemis dans une salle. Prenez le passage sur le devant de l'écran et allez tout de suite à droite, dans le couloir au bout duquel est posé un orbe vert. Dans cette salle organique se trouve un ascenseur, mais vous devez combattre un boss avant cela...

BOSS 9 : Trismagia
Tirez avec les Throwing Daggers quand l'un des trois masques s'approche de vous. Évitez leurs attaques en faisant des doubles sauts ou roulades, et détruisez les cristaux de glace du masque bleu s'il en fait apparaître. Quand les masques fusionneront, allez près du bord et passez en mode démon pour les shooter dès qu'ils deviennent visibles. De nouveau

séparés, recommencez l'opération pour triompher. Passez la porte et tuez les ennemis dans l'ascenseur, puis suivez le couloir pour rejoindre le bureau d'Arius.

Mission 13

BOSS 10 : Possessed Arius
Votre ultime mission consiste à vaincre Arius, qui vous attaquera sous deux formes. Restez à distance et utilisez les Throwing Daggers. Faites des pas de côté pour éviter la charge d'Arius et quand il enfonce ses tentacules dans le sol. Quand il plane dans les airs et concentre un laser, tirez-lui dessus sans relâche pour le faire chuter. Transformez-vous en démon dès que possible pour l'attaquer à l'épée, et recommencer à tirer à distance avant que la jauge ne se vide. Vous triomphez, mais Arius ne s'avoue pas vaincu...

BOSS 11 : Arius-Argosax
Tirez-lui dessus avec les Throwing Daggers et faites des doubles sauts pour éviter ses tirs de liquide toxique. Quand il tente de vous attraper avec ses tentacules, faites quelques pas de côté. Transformez-vous en démon dès que possible pour écourter le combat, le boss n'ayant pas beaucoup de points de vie. Ceci fait, vous avez fini le jeu avec Lucia !

Solution de Devil May Cry 3

Mission 1

Après une scène d'introduction impressionnante et réalisée avec emphase, vous débutez votre première épreuve, prenant la forme d'un tutorial vous formant avec les rudiments du combat. Laissez-vous guider, et après les frasques de Dante, rendez-vous dans la seconde mission.

Mission 2

Une fois arrivé à l'écran intermédiaire de "customisation", profitez de cet instant de calme, pour acheter divers objets curatifs, ainsi que quelques améliorations pour votre personnage. Notez également que si vous désirez débloquer le mode facile, il vous suffit d'avoir fait une prestation calamiteuse dans le premier stage, et de vous laisser mourir dans le second. Vous aurez ainsi la possibilité de vivre l'histoire sans trop de déboires. Dès le début de cette mission donc, commencez par ramasser l'étoile de vie P juste à côté des escaliers. Puis occupez-vous des ennemis. Attention à ceux transportant des espèces de gros rochers. Ce sont en fait des sortes de bombes. Ne laissez pas approcher leurs porteurs, et neutralisez-les avec vos fidèles Ebony et Ivory. Il en résultera une explosion qui annihilera tous les opposants alentour. Vient ensuite votre premier boss. Peu difficile à vaincre, il est cependant nécessaire de faire attention à ses téléportations nombreuses et ses larges coups de faux. Restez bien en retrait, et n'attaquez qu'après avoir évité l'assaut de votre ennemi. Privilégiez de ce fait les armes à feu.

Mission 3

Comme d'habitude, occupez-vous de vos petites emplettes, et démarrez votre prochaine épreuve. Commencez par vous débarrasser des deux créatures capables de vous lancer des projectiles, à l'aide de vos pistolets, puis occupez-vous des vieilles goules qui tentent maladroitement de vous tuer. Puis entrer dans le bâtiment par la porte. Grimpez sur le plafond du petit bar à l'entrée pour récupérer des orbes vertes et rouges. Cassez les bouteilles juste en dessous pour le même résultat. Puis, allez au fond de la pièce afin de casser les machines à sous. Derrière, vous dénicherez une stèle répondant à vos coups d'épée. Frappez-la jusqu'à allumer tous les feux. Ensuite, allez chercher le fusil à pompe, dans le couloir désormais libéré. Puis prenez la porte. Dès votre entrée dans la discothèque gothique, des hordes d'ennemis vous assaillent. Occupez-vous en priorité des blancs, très agiles, en variant les styles afin d'engranger des points intéressants pour la note finale. Puis, dirigez-vous vers la porte venant de se débloquer. Vous revenez dans la rue. Avancez un peu, et vous apercevrez une caisse. Brisez-la, puis continuez un tout petit peu. Là, frappez le mur de gauche, et vous découvrirez une pièce renfermant un énorme cristal qui vous rapportera des milliers d'orbes si vous le détruisez. Continuez. Pensez bien à grimper sur les rebords des murs grâce au double-saut. Récupérez du coup la pierre bleue en haut à droite. Juste sous cette dernière se trouve une porte. En face de celle-ci,

sautez sur le toit du bâtiment. Voici une statue, vous devez effectuer des combos en utilisant l'arme adéquate (ici Rebellion) afin de la casser et récupérer un fragment de sphère bleue. Revenez devant la porte et entrez. Vous venez de découvrir la première mission secrète. Votre but est seulement d'éliminer tous les ennemis en un minimum de temps. Une épreuve très simple, qui vous rapporte un bout de pierre bleue. Rappelons qu'il en faut 4 pour en faire une entière. Dirigez-vous vers la statue du dieu du temps, et profitez-en pour modifier vos capacités. Poursuivez. Vous entrez alors dans une grande salle pleine de glace. Vous voici face à Cerberus, digne de son cousin gardien des Enfers. Ce combat est assez simple, si tant est que vous évitiez suffisamment les attaques du monstre. Méfiez-vous surtout des stalactites tombant sur votre personne. Avant leur chute, vous verrez un cercle de glace se former à terre. Eloignez-vous en le plus possible et le plus rapidement. De même attention au souffle glacé, qu'il vous faudra esquiver en sautant. Le principe de ce combat est de viser les trois têtes du colosse jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit dégelée. Ensuite, ruez-vous dessus afin de la détruire. Faites de même pour l'ensemble du trio. Privilégiez les pistolets lors des attaques à distance du cerbère, et laissez-vous aller à quelques enchaînements à l'épée, lorsqu'il tente de faire écrouler des stalactites. Assurez-vous d'avoir deux étoiles de soin P, et tout devrait se dérouler sans problèmes majeurs. Une dernière remarque, faites bien attention à la charge du boss. S'il commence à reculer, partez vite vous réfugier dans un coin de la salle afin d'éviter son assaut. Vous recevez maintenant le Cerberus, alias un nunchaku à trois branches très rapide et permettant des enchaînements impressionnants. Puis prenez la grande porte.

Mission 4

Après une rencontre électrique avec une jeune demoiselle très énervée, vous débutez votre quatrième épreuve. Commencez par prendre l'escalier sur la droite. Suivez votre chemin, puis une fois arrivé devant une grande paroi avec quatre torches disposées devant, prenez à gauche. Lorsque vous serez confronté à un immense trou, aidez-vous du mur pour passer en effectuant un double saut. Une fois de l'autre côté, vous remarquerez une porte bleue. Prenez-la. Suivez le couloir en vous occupant des piteux ennemis, et ouvrez la prochaine porte. Dans cette pièce gigantesque, vous allez tout d'abord être confronté à des ennemis vous attaquant à distance. De ce fait, évitez leurs quelques salves, et utilisez le Cerberus pour mettre rapidement fin à leurs envies de meurtre. Puis tout un groupe de goules va arriver. A ce moment là, commencez par nettoyer les hauteurs sur lesquelles sont perchés justement des monstres adeptes du tir à distance, puis occupez-vous du reste de la troupe. Une fois tout ce petit monde éliminé, une porte se débloque. Entrez. Dans cette grande pièce, détruisez l'ensemble des statues présentes puis occupez-vous du cristal d'orbes rouges. Enfin, servez-vous de votre épée pour allumer toutes les flammes de la sculpture circulaire juste à côté de l'entrée. Puis grimpez rapidement sur la plate-forme commençant à s'élever. Une fois arrivé à destination, vous allez livrer un combat contre quelques ennemis peu puissants. Une fois ceux-ci défaits, et avant de rentrer dans la porte verte, grimpez sur la rambarde métallique de gauche, puis sur le gros tuyau juste au-dessus. D'ici vous devriez voir un fragment de pierre bleue. Faites un double-saut pour vous en emparer. Continuez. Ensuite poursuivez naturellement votre ascension, jusqu'à atteindre une porte jaune. Entrez. Commencez à monter les escaliers. Malheureusement, ces derniers s'effondrent. Vous tombez alors dans une sorte de prison. Eliminez l'ensemble des ennemis, en faisant attention aux porteurs de bombes. Un conseil, restez à distance de ces derniers et utilisez votre fusil à pompe. Puis utilisez la colonne de lumière bleue pour sortir. Prenez maintenant la grande porte rouge. Vous voilà face à un boss peu résistant. Semblable à un mille pattes, il prend tout le temps le même chemin. Dès votre arrivée, vous apercevez ce dernier s'engouffrer dans un trou. Le meilleur moyen de le vaincre est d'attendre qu'il y rentre ou en sorte afin de lui grimper dessus. Une fois sur son dos, il ne vous reste plus qu'à le frapper avec votre épée, jusqu'à, soit qu'il vous envoie une décharge, soit qu'il rentre dans son trou, soit qu'il vous fasse tomber. Enfin, dès que vous atterrissez au sol, remontez rapidement à votre position de départ, vous apportant une sécurité inaltérable, afin de recommencer le combat. Une fois vainqueur, ramassez toutes les orbes rouges à terre, puis rejoignez la porte tout au fond de la pièce, à l'opposé du trou de l'animal. Vous entrez alors dans une pièce. Ramassez l'objet sur la gauche. Après une scène mettant en scène un bouffon assez atypique, le niveau s'achève.

Mission 5

Dès votre arrivée, vous êtes pris à partie par des sortes de grands oiseaux ensanglantés assez vaporeux. Le seul moyen de les abattre est de leur tirer dessus deux ou trois fois afin de les figer, puis de les frapper avec une arme blanche afin de les détruire pour de bon. Néanmoins prenez garde à leur grande rapidité. Une fois ces nombreux ennemis défaits, revenez à la porte rouge au dessus du trou principal du boss précédent. Revenez de ce fait dans la grande salle principale, l'endroit où vous débutez le niveau. Une fois sur place, poursuivez votre montée, et vous

arriverez devant une sorte de petite horloge en pierre. C'est à cet endroit que vous devrez déposer l'objet que vous venez d'acquérir. Après avoir actionné ce mécanisme, revenez à la petite porte bleue, vers le bas la salle. Une fois sur place, repartez vers le sommet, jusqu'au grand mur "jaune" avec quatre torches. Puis continuez en montant, jusqu'à une stèle. Prenez l'objet qui y est déposé, le Vajura. Puis rentrez désormais dans la porte bleue. Poursuivez votre chemin dans le couloir, et pénétrez dans la grande salle des statues vivantes (c'est son nom). Une fois sur place, dirigez-vous vers le haut de la pièce, et faites en le tour jusqu'à trouver une sorte de mécanisme utilisant des chaînes. Placez-y le Vajura. Après une courte scène, allez chercher l'objet au centre de la salle, sous la grande grille en fer. Il s'agit de l'Ame d'Acier. Une fois cet artefact récupéré, vous allez devoir face au même combat que précédemment au même endroit. Occupez-vous donc des monstres adeptes du combat à distance en premier lieu, puis finissez votre tâche.
Enfin rejoignez le fond de la pièce en bas, et ouvrez la porte bleue avec deux têtes de lion. Neutralisez l'ensemble des ennemis qui vous en veulent viscéralement, et revenez dans la grande salle des Echos. Une fois ici, remontez jusqu'à la porte jaune tout au sommet et entrez. Grâce à l'âme d'acier, vous pouvez désormais vous mouvoir dans le vide, et de ce fait faire fi de l'escalier écroulé. Une fois le gouffre passé, repérez la statue sur la droite. Prenez votre Cerberus, et frappez-la jusqu'à ce que les trois flammes s'éteignent. Vous empochez alors un fragment de pierre bleue. Puis, approchez-vous de la grande porte juste à côté de vous et déposez-y l'âme d'acier. Entrez. Une fois dans cette pièce, descendez les escaliers, jusqu'à arriver à une espèce de grande plate-forme au sol. Passez derrière, et vous verrez une sorte d'horloge luminescente rouge sur le mur. Validez devant elle, et vous aurez accès la mission secrète 2. Dans cette dernière, il vous faudra tuer quatre ennemis sans vous faire toucher une seule fois. Pour ce faire, sautez très souvent, et utilisez à tout prix votre épée, les monstres de ce niveau y étant très sensibles. Essayez à tout prix un corps-à-corps rapide. Vous gagnez un fragment de pierre bleue. Une fois de retour dans le "vrai" monde, dirigez-vous vers la roue incrustée dans le mur au fond de la salle, et utilisez votre épée afin de déclencher le mécanisme. Puis prenez la plate-forme. Durant l'ascension, vous allez être attaqué de toutes parts, plusieurs fois. Privilégiez le Cerberus, et ne restez pas près du bord. Si vous veniez à tomber, vous seriez obligé de recommencer toute la manoeuvre. Une fois au sommet, prenez la porte. Longez la corniche sous un magnifique clair de lune, et ouvrez la porte rouge. Vous pouvez également consulter la statue du temps (réglages de vos capacités), et détruire tous les éléments, avant de rentrer. Et hop, un boss, ou plutôt deux. Se nommant respectivement Agni et Rudra (divinités indiennes), ces deux ennemis sont les deux gardiens de la grande porte. L'un utilise la puissance du feu, et l'autre celle du vent. Je vous conseille tout d'abord de vous occuper de celui du feu. Dès qu'il fonce sur vous au début du combat, évitez-le avec un simple saut. Puis, une fois face à lui, attendez qu'il arme son coup. Dès qu'il commence à frapper, faites-le aussi, ce qui aura pour effet de le désarmer momentanément. Profitez-en pour le rouer de coups avec votre Cerberus, jusqu'à ce qu'il ne lui reste que très peu d'énergie. Puis terminez-en avec lui. Une fois mort, son frère va prendre l'arme de votre victime, et y associer la sienne. De ce fait, il peut désormais propulser trois vents de feu très puissants. En fait, dès que Rudra commence à hurler, préparez-vous à éviter ses trois souffles embrasés en sautant jusqu'à ce qu'il soit calmé. Puis, tout en utilisant votre épée, frappez-le jusqu'à qu'il recommence son attaque, et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Après ce valeureux combat, vous empocherez donc deux sabres complémentaires, à savoir Agni et Rudra. S'en suit une scène vraiment amusante, vous conduisant directement à la mission 6.

Mission 6

Dès le début, commencez par rejoindre la porte rouge tout au fond de la salle. Entrez. Une fois à l'intérieur, vous pouvez modifier votre équipement avec la statue, ou continuez tout droit. Trois escaliers se montrent à vous, correspondant, à trois épreuves. La première, tout à gauche, repose sur la sagesse. Montez les escaliers correspondants, et préparez-vous. Quatre portes se montrent à vous. Suivant l'énigme, qui est : "De l'enfant à l'homme jusqu'au vieillard", signifie qu'il faut respectivement emprunter les portes munies de quatre lumières rouges, de deux, et de trois. En effet, un bébé marche à quatre pattes, un adulte sur ses deux jambes, et une personne âgé sur deux plus une canne. Vous obtenez alors l'Essence d'Intelligence. Revenez maintenant jusqu'à la porte. Désormais, prenez l'escalier du centre. Cette épreuve fait appel à l'agilité. Il va falloir que vous évitiez les pics sortant des murs, du sol et du plafond. Simplement, esquivez ceux de droite en allant à gauche, ceux du plafond en roulant sur le côté, et ainsi de suite, jusqu'à arriver au bout du couloir. Vous obtiendrez alors l'Essence de Technique. En revenant sur vos pas, vous devrez affronter des oiseaux esprits ensanglantés, ainsi qu'un nouveau type d'ennemi, très sensible au duo Agni et Rudra. Vous pouvez maintenant sortir, et emprunter le dernier escalier. Ici, ce sont vos talents de combattant qui vont être mis en jeu. Dès le début du combat, vous allez voir deux murets surgir, affichant chacun une stèle. Le but du jeu est en fait d'allumer l'ensemble des flammes des deux stèles avec votre épée, afin de baisser le niveau des ennemis.
Tant que les feux restent allumés, vous pouvez éliminer vos opposants. Dans le cas contraire, vous mourrez en quinze secondes. Veillez donc bien à rallumer le plus vite possible les stèles, afin de ne pas être submergé. Une fois

l'ensemble des ennemis morts, vous gagnez l'Essence de Combat. Revenez maintenant au pied de la grande statue de l'entrée. Avant d'y placer vos trois essences, montez sur sa tête afin de récupérer un grand nombre d'orbes rouges. Veillez aussi à être équipé de A&R (Agni et Rudra). Vous empochez de fait Artemis, une arme terrifiante. De plus la porte bloquée par les gravats est maintenant libre. Prenez-la. Une fois à l'intérieur, prenez les deux orbes rouges (une au dessus de l'autre) sur la gauche, et détruisez la statue avec A&R. Un fragment de pierre bleue s'offre alors à vous. Continuez à avancer et sortez. Une petite révélation sur Arkham vous attend, ainsi qu'une scène bien sympathique avec Dante et la mystérieuse jeune femme.

Mission 7

Dès le début de la mission, dirigez-vous vers la porte rouge dans l'entrée de la tour, en revenant à l'intérieur. Là, ne rentrez surtout pas. Observez la lumière blanche juste à côté de la porte. Faites un double saut sur le mur où elle se trouve, et vous arriverez dans une niche creusée dans la pierre. Une lumière rouge en éclaire le fond. Approchez-vous en et appuyez sur "rond". Voici la mission secrète numéro 3. Dans cette dernière, vous devez rester en l'air pendant 20 secondes ! Autant dire que vous allez vite devenir fou. Le meilleur moyen de réaliser cette gageure est de revenir plus tard, une fois que vous aurez acquis des pouvoirs suffisants à la réussite de cette épreuve, comme par exemple la transformation en démon. Prenez donc plutôt la porte rouge. Une fois à l'intérieur, prenez la série de "propulseurs", en vous arrêtant au second étage afin de récupérer l'eau bénite. Maintenant, laissez-vous tomber tout en bas, et prenez la porte rouge. N'ayez pas peur, vous ne risquez rien. Une fois dans la librairie, occupez-vous de toutes les statues présentes. Assez violentes, ces dernières ne manqueront pas de vous frapper. Regardez la couleur de leurs épées avant de vous engager. Le rouge est très mauvais signe. Cherchez maintenant le fragment d'Orihalcon reposant sur le sol, et revenez dans la grande salle principale. Puis, servez-vous des propulseurs afin de rejoindre le dernier étage, et sa belle porte verte. Entrez. Dirigez-vous vers le couloir de droite. Ici vous verrez des arches juste au dessous de vous. Le but du jeu est d'essayer de monter le plus haut possible, afin d'atteindre un fragment de pierre bleue. Pour ce faire sautez simplement deux fois tout droit afin de visualiser l'endroit où vous devez aller, et décalez-vous au dernier moment afin de ne pas rater les arches très étroites. Un passage très énervant, qui montre la faiblesse de certains angles de caméra. Puis prenez la porte juste à droite. Montez dans le couloir en éliminant les statues belliqueuses, puis au croisement, prenez à gauche. Sautez dans l'espèce de fossé, afin de récupérer une étoile de vie P. Prenez ensuite la bien belle porte juste en face de vous. Une fois dans la pièce, annihilez l'ensemble des petits comiques désireux de vous tuer, en faisant attention aux ennemis porteurs de "cercueils", assez puissants, et surtout résistants.

Heureusement, ils sont également lents. Vous recevez alors un Hurlement de Sirène. Sortez alors par la porte rouge débloquée. Entrez dans a grande pièce, et vous appercevrez une statue portant des flammes rouges. Détruisez-la par des combos différents en utilisant l'épée Rebellion. Sachez que pour chaque coup unique, il vous faudra un nouveau combo. Très pesant comme tâche à la longue. Ensuite, allez tout au fond de la pièce, et déposez l'orichalque sur le mécanisme ressemblant vaguement à un tour de potier renversé. Puis prenez l'ascenseur. Vous revenez dans l'immense salle centrale. Là, dirigez-vous vers la porte enflammée en passant par l'escalier de gauche. Utilisez le Hurlement de Sirène afin d'en éteindre les flammes. Puis rentrez. Continuez vers le haut du couloir, et éliminez les ennemis. Puis prenez la porte. Une fois à l'intérieur, brisez le mur en face de vous, puis actionnez la stèle au fond de la salle. Une boule de fer géante apparaît alors. Dépêchez-vous de la détruire avant que les flammes de la stèle ne s'éteignent, et vous remportez un Crâne de Cristal. Puis des petits comiques vous attaquent. Maintenant ressortez, et descendez tout au bout du précédent couloir. Vous empochez une sphère jaune (capable de vous ressusciter). Revenez maintenant dans la salle des Echos (la grande salle générale), et reprenez l'ascenseur que vous avez débloqué juste auparavant, à côté de l'escalier de gauche.
Une fois à destination sortez de la pièce. Revenez dans la pièce de la statue de sirène, et occupez-vous des ennemis. Attention néanmoins à l'espèce de spectre, qui vous a servi de boss dans la mission 2. Privilégiez les pistolets et l'esquive. Sortez par la porte débloquée, puis, une fois dans le couloir, rendez-vous à l'entrée massive tout au fond. Placez alors le Crâne dans l'emplacement vide de la colonne de droite. Ouvrez la porte. Une fois de l'autre côté, détruisez le cristal et avancez. Améliorez vos armes à la statue, et ouvrez la grande porte. Vous allez maintenant assistez à un combat fantastique entre Dante et son frère Vergil. Cet affrontement n'est pas spécifiquement difficile. Il suffit simplement de laisser venir Vergil, afin d'esquiver rapidement son attaque très vive en sautant, de manière à l'arroser de balles avant d'enchaîner d'un ou deux coups d'épées. Attention toutefois ensuite à ses propulsions d'énergies, peu visibles à cause de la teinte du lieu de combat.

Dès qu'il commence à former une boule violacée, effectuez des roulades sans vous arrêter, de manière à vous assurer

une sécurité. Continuez comme cela jusqu'à la fin du combat, et une scène clé du jeu, évoquant le réveil de Dante.

Mission 8

Après vous être fait avaler par un poisson géant, vous vous retrouvez dans ses entrailles. Juste au-dessus de vous au début se trouve une corniche. Sautez dessus et allez détruire l'oeil sur la gauche. Cela a pour effet de débloquer l'un des crocs gardant une porte. Puis continuez sur la droite, et brisez l'autre oeil tout au bout. Sautez alors de là où vous vous trouvez en contrebas. Là, vous apercevez une palissade de bois sur la gauche. Brisez-la et vous aurez accès la Mission Secrète 4. Le but du jeu est en fait de monter au sommet de la salle avec l'ascenseur. Pour ce faire, débarrassez-vous au plus vite des nombreux démons arrivant sur la plate-forme. S'ils s'avèrent trop nombreux, leur poids fera s'affaisser l'ascenseur, et vous serez obligé de vous remettre à la tâche. Privilégiez le Cerberus et essayez de pousser vos opposants par dessus la nacelle. Revenez dans le ventre du poisson, et allez à l'opposé de votre position pour trouver un autre oeil près d'un bus. Attention toutefois aux flaques d'acide à terre. Brisez-le. Après avoir détruit ce second oeil, sautez sur le mât du bateau et récupérez le fragment. Sautez par dessus le véhicule, et entrez dans la petite grotte sur la droite, tout de suite après. Suivez le chemin et détruisez un autre oeil. Puis, profitez en pour sauter juste au dessus, afin de trouver une sortie. Continuez votre ascension, et vous tomberez sur un grand pont de pierres. Traversez-le jusqu'à atteindre un cristal rouge que vous empresserez de réduire à néant. Juste à sa droite, se trouve le dernier oeil. Annihilez-le, puis emparez-vous des sphères rouges juste en dessous, avant de rejoindre la sortie, au-dessus du car. Continuez dans un étrange couloir, en prenant bien la précaution de ne pas marcher dans les résidus gastriques. Vous parvenez alors à une statue. Améliorez vos compétences, et prenez la "porte". Continuez tout droit et sortez par le trou bleu. A ce moment là, vous allez devoir faire une course-poursuite avec une espèce de ver géant. Courez aussi vite que vous le pouvez, et ne le laissez pas s'approcher. Sautez et tirez pour éviter ses morsures, puis, une fois ce dernier coincé, prenez la porte juste sur votre gauche. Occupez vous des ennemis dans ce "corridor", puis détruisez l'ouverture afin de sortir. Une fois dans la salle, tuez tous les monstres qui s'y trouvent, jusqu'à ce que leurs âmes alimentent suffisamment le piédestal au centre. Puis ramassez l'espèce de boule bleue, alias Ignis Fatuus. Sortez par le passage désormais ouvert. Avancez dans le couloir sombre. Prenez la première à gauche afin d'obtenir une orbe de vie, puis allez tout droit sur le chemin principal. Vous verrez ensuite une autre voie à gauche abritant une statue enflammée. Procédez comme pour celle du niveau précédent. Continuez. Une fois dans le nouveau couloir, vous avez le droit à une course plus intense avec le gros ver. Procédez comme avant, puis sortez de la même manière. Une fois revenu dans la salle principale, vous retrouverez vos chéres amies les goules. Occupez-vous d'elles, puis revenez sur le bus, afin de repartir vers la salle où vous avez pu remarquer l'espèce de gros coeur auparavant. Posez l'Ignis Fatuus sur le socle au centre de la salle. Vous allez maintenant devoir livrer un combat contre le coeur du monstre. Il se divise en trois parties. Le plus simple est de vous occuper de celle de droite ou de gauche essentiellement. Commencez par la rouer de coups, sans oublier de faire attention aux nombreux ennemis venant vous en empêcher. Débarrassez-vous d'eux rapidement et enchaînez. Une fois l'un des côtés détruit, le centre se dévoile. Courrez taper dans l'espèce de boule verte, jusqu'à ce que sa carapace se referme. Une fois celle-ci close, répétez l'opération jusqu'à la destruction totale du boss. Attention toutefois, ce dernier possède deux attaques. La première propulse deux rayons d'énergies se resserrant en un seul au milieu de la pièce. Restez donc en ce point précis, et sautez dès que ces derniers se fondent l'un dans l'autre. Vous verrez le déclenchement de l'assaut à la couleur rouge du coeur au centre. La seconde consiste en l'envoie de trois boules violettes vous suivant. Arrangez-vous pour quelles heurtent des monstres et s'entre-détruisent de ce fait. Privilégiez le Cerberus pour ce combat. Une fois cette chose vaincue, en route pour la neuvième mission.

Mission 9

Commencez par traverser le pont devant vous. Une fois en face, prenez la porte. Vous parvenez dans une salle pleine d'araignées. Très rapides, ces dernières passent leur temps à vous charger. Tenez-les à distances avec vos pistolets, puis approchez-vous pour un ultime assaut avec Rebellion. Prenez ensuite la porte pour tomber face à une bien belle énigme. Dans cette zone, il y a une statue du Dieu du Temps. Sautez à gauche de la statue pour atteindre une cavité et ainsi récupérer le Fragment. Pour y accéder facilement, faites un double saut (en vous aidant d'un mur) en haut des escaliers et utilisez Nevan pour atteindre la plate-forme. Revenons à l'énigme des miroirs. Comme il est assez compliqué de décrire l'énigme comme cela, je préfère vous donner la forme à obtenir. En fait, le principe générale de ce mécanisme est d'envoyer la lumière sur la statue en bas de l'écran, en cassant divers miroirs. Chaque réflecteur brisé laisse passer la lumière qui ira se loger sur un autre miroir, et ainsi de suite. A vous donc de mettre en place un cheminement particulier. Rappelez-vous vos meilleurs souvenirs de Mc Gyver et d'Indina Jones. Le but est de former un

4 avec le rayon lumineux, sachant que le pied du 4 sera la statue cible en bas de la salle. La lumière part d'en haut à gauche jusqu'en bas à gauche, revient en bas à droite, remonte en haut, au milieu, et échoue tout en bas. Voilà. Une fois cela fait, prenez la porte bleue, juste en face de la statue du temps, du côté droit de l'étendue d'eau. Vous arrivez dans une immense salle pleine de monstres attaquant à distance. Commencez par éliminer les deux premiers de l'autre côté du gouffre avec vos armes de poing, puis avancez en évitant les flèches des autres. Percez-les de coups d'épée, puis rejoignez la porte après avoir traversé la rivière sur un petit pont très champêtre. Vous arrivez alors dans une salle dont les murs sont recouverts de lames. Eliminez les ennemis avec prudence, puis passez la porte. Une fois entré, allez toute de suite sur la droite afin de récupérer un grand nombre d'orbes rouges. Puis sautez sur le mur en ruine de manière à atteindre l'orbe vert juste au-dessus. Collectez encore des orbes rouges, puis redescendez. Allez maintenant tout à gauche. Vous remarquez une statue du dieu du temps. Juste à côté se trouver une porte. Prenez-la. A vous un autre couloir de lames circulaires. Evitez a tout prix de vous faire toucher, et éliminez les ennemis avec vis armes à distance, afin de les finir à l'épée une fois près d'eux. Continuez. Une fois dans la salle, allez vers le fond, et ramassez l'Ambrosia. Tuez toutes les araignées géantes, et revenez dans la grande salle ouverte précédente. Une fois en ces lieux, dirigez-vous vers l'immense cascade. Continuez votre chemin et repérez le mur brisé au bord de la rivière sur la gauche, un peu plus loin. Servez-vous en et sautez sur la grande plate-forme juste au-dessus. Une fois sur place, visualisez l'espèce de piédestal, et ramassez le Spiral, votre nouvelle arme. Puis passez désormais sous la chute d'eau afin d'atteindre une grotte.

Dès votre entrée, repérez un trou en haut à droite. Sautez à l'intérieur et validez près des cristaux rouges. Vous entrez dans la Mission Secrète 5. Ici, vous devez détruire 50 objets en un minimum de temps. Revenez dans la grotte, et continuez vers le bas. Une fois face aux ennemis, reculez jusqu'à tomber dans une sorte de puits. Une fois au fond, vous trouverez une étoile du diable. Remontez en faisant des double-sauts, et affrontez vos opposants. Descendez tout en vous battant. Suivez alors le chemin, et vous tomberez sur une sculpture. Placez-y l'Ambrosia. Passez la porte. Attention, vous allez tomber contre l'un des boss le plus durs du jeu. Se nommant Nevan, cette jolie Succube n'aura de cesse d'essayer de vous tuer avec des attaques très puissantes et rapides.
Sans vous donner spécifiquement de manière de la battre, un conseil, soyez patient et bien armé. Tout d'abord, lorsqu'elle se retire au fond de la pièce, tirez-lui dessus avec votre fusil à pompe de niveau 2, jusqu'à ce qu'elle commence à se rapprocher de vous. Là, attendez qu'elle ait fini de donner ses coups, et enchaînez les coups d'épées puissants. Reculez et répétez l'opération. Cette entité ne peut être touchée que lorsqu'elle n'a plus de chauve-souris autour d'elle. Une fois que vous l'aurez blessé quelque peu, elle va commencer à électrifier le sol. Lorsque vous voyez des éclairs traverser à vos pieds, sautez, et tirez en l'air afin de vous ralentir. Une fois le timing trouvé, vous atterrirez après l'électrification. Puis elle essayera de vous englober dans un geyser d'énergie. Vous le verrez débuter juste sous votre personne. A ce moment là, roulez d'un côté ou de l'autre.

En outre elle vos lancera des nuées de chauve-souris verticalement ou horizontalement qu'il faudra éviter en vous baissant ou en sautant. Enfin (ouf !) elle essayera de vous embrasser. Dès qu'elle tend son bras vers vous, effectuez un saut et arrosez-la de balles. Un seul de ses baisers lui remettra de la santé, et fera baisser la vôtre très dangereusement. Pensez à emmener deux ou trois étoiles de soin P et une G. Prenez garde à vos mouvements, n'attaquez que pendant une ouverture, et vous en viendrez peut-être à bout. Terrifiant. Vous gagnez par contre la Nevan, une arme sous forme de guitare électrique.

Mission 10

Commencez par aller tout droit afin de récupérer le Masque de Pierre. Revenez dans l'Opéra, sortez par la porte rouge, et suivez le chemin. Une fois tous les ennemis détruit, sortez. Puis une fois dehors, avancez vers la droite jusqu'à parvenir à une statue tenant une sorte de sphère luminescente (vous pouvez également aller à la statue du temps afin d'équiper Nevan) puis, rendez-vous sous la plate-forme où vous avez gagné Spiral. Une statue enflammée s'y trouve. Détruisez-la avec la guitare pour avoir une orbe bleue). Déposez-y alors le Masque. Un pont apparaît. Prenez-le, et allez récupérer l'objet qui se trouve au bout. Vous gagnez un Générateur Dimensionnel. Faites le tour de la statue par la droite et vous apercevrez un cristal, l'entrée pour la Mission Secrète 6. Il vous faut collecter toutes les sphères rouges en volant au travers du niveau grâce à la compétence Air Raid, que vous devrez impérativement acheter avec la Nevan. Une fois cela fait, revenez à la réalité. Retournez maintenant sur le pont au tout début du niveau, par là où vous êtes arrivé dans la mission 9. Une fois dans la salle circulaire des ennemis vous attendent. Patientez simplement jusqu'à ce qu'ils soient tournés pour leur frapper dans le dos. En effet, de face, vous ne pouvez les atteindre à cause de leur bouclier. Poursuivez, détruisez les araignées dans la salle habituelle, et avancez. Dès votre arrivée, Dante fait pivoter le

pont avec une sphère bleue. Avancez alors jusqu'à la grande porte verte. Une fois dans la salle suivante, vous voyez le "compagnon" de Vergil étendu à terre. Une mission très difficile.

Mission 11

Dès le départ, nettoyez les hauteur de cette salle, en oubliant pas de ramasser les orbes rouges tout de suite sur votre gauche. Continuez alors à descendre jusqu'à apercevoir une porte jaune. Avant de rentrer, sautez sur la gauche afin de dénicher une Etoile du Diable. De cette même plate-forem, faite un double saut pour atteindre juste au-dessus un léger signal lumineux rouge. Vous voici dans la Mission Secrète 7. Dans cette épreuve, vous devez aller chercher une sphère bleue tout au bout d'un niveau dans un temps limité. Utilisez la forme de démon pour aller plus vite. Revenez dans la salle des mécanismes et passez la porte. Juste à votre arrivée, montez sur les tuyaux au-dessus de vous afin de récupérer le fragment de pierre bleue dans une niche. Puis continuez dans le superbe couloir. Anéantissez les ennemis vaporeux à l'aide de votre fusil à pompe et poursuivez. Dès votre entrée dans la grande salle, commencez à grimper au second étage en vous aidant des lances plantées dans les statues au fond de la salle. Une fois en haut vous verrez deux orifices de chaque côté du balcon sur lequel vous vous trouvez. Il faut en fait y placer deux grosses pierres gravées. La première se trouve juste en amont du premier trou. Poussez-la en la frappant jusqu'à ce qu'elle s'enclenche. La seconde quant à elle se trouve logiquement en face sur la seconde partie de l'étage. Néanmoins elle est cachée derrière un mur fissuré que vous verrez facilement à votre arrivée. Brisez-le, et poussez la pierre de la même façon que précédemment. Un passage secret se révèle alors.
Néanmoins, vous allez devoir faire face à une sorte de Faucheuse, semblable à votre premier boss. S'ensuivent quelques autres ennemis assez inoffensifs. Prenez le passage révélé, puis ouvrez la porte. Descendez alors les escaliers. Une fois quelques marches dépassées, vous voyez une statue. Poussez-la, et laissez-vous tomber dans le trou créé afin de récupérer une orbe de vie et de l'eau bénite. Puis occupez-vous d'une statue en arrière du quai, à l'aide d'Agni et de Rudra, avant de prendre le wagon garé juste à côté. Bien entendu, vous allez être attaqué par des hordes de monstres. Occupez-vous des plus embêtants en priorité (porteurs de bombe, etc...), et il vous faudra tous les éliminer pour arriver à destination. Montez les escaliers, et arrêtez-vous à la statue si le besoin s'en fait ressentir. Et pan, un boss ! En voulant viscéralement à Sparda, ce monstre jette désormais son dévolu sur vous. Moins difficile que le précédent, celui mérite tout de même de la concentration. Deux manière de l'attaquer sont possibles set complémentaires. Tout d'abord, assurez-vous d'avoir Rebellion pour le corps-à-corps. Dès que la créature s'approche pour vous rouer de coups de poings, frappez puis esquivez tous ses coups via des roulades et des sauts. Cela paraît difficile, mais avec du timing cela se passe plus que bien. A un moment, lors du dernier assaut, lorsque le poing de votre opposant se bloque dans le sol, sautez et visez la tête. Vous le blessez à l'oeil et il vous laisse le champ libre pour lui conférer le maximum de dégâts. A distance, utilisez vos pistolets, et ne lésinez pas sur les coups. Esquivez ses lancés de "cage", très puissants, et surtout ses petites plumes sortant de ses ailes, fort rapides. vers la fin du combat, il changera de technique pour vous confronter à des salves d'énergie lors de ses attaques près de vous. Eloignez-vous tout de suite dès que son poing s'illumine, et attendez l'occasion de contre-attaquer. Pas vraiment de technique en résumé. Juste l'attente d'un moment opportun.

Mission 12

Cette mission éreintante vous oblige à faire appel à un dynamisme imposant. En effet, votre santé se voit aspirée par le globe que vos détenez, nécessaire à l'ouverture d'une porte. Etant en transformation de démon durant tout le niveau, il va falloir en profiter pour éliminer le plus rapidement vos ennemis. Commencez par courir vers la porte débloquée. Descendez les escaliers et prenez le wagon. Eliminez l'ensemble des ennemis, qui vous donneront bien entendu des sphères vertes en plus grand nombre que d'habitude, et une fois arrivé à bon port, prenez bien soin d'aller ramasser l'orbe de vie verte sous la statue, de la même manière que la première fois. Montez l'escalier et entrez. Neutralisez tous vos adversaires dans la pièce suivant en un minimum de temps puis sortez par la porte désormais libre. Ne vous occupez pas des ennemis rouge et continuez rapidement. Puis une fois dans la salle suivante, essayez de tuer quelques monstres afin de récupérer de maigres orbes de vie. Grimpez tout en haut de la pièce pour prendre la porte, que vous connaissez déjà. Vous arrivez alors dans un couloir bien gardé. Commencez par vous attaquer à la faucheuse, pour ensuite vous rabattre sur les démons secondaires afin de ramasser des orbes de vie. En effet, cette dernière ne cesse de vous contrer. Puis, prenez la porte. Maintenant que vous avez placé la pierre rose, poursuivez sur le pont, et ouvrez la porte bleue. Avancez dans le corridor et ramassez l'étoile de vie G sur le sol. Vous avez aussi une statue du temps pour vos emplettes. Puis continuez. Une fois au bas de l'escalier, prenez la porte. Pour la peine, vous avez le droit à un boss. Dans la première phase, ce dernier ne pose pas de problème. Contentez-vous d'éviter son

attaque en sautant en appui sur un des côtés du pont, puis de lui tirer dessus une fois en l'air. Au bout de deux ou trois passages, il va s'arrêter. Là, courez vers lui et assénez-lui quelques coups d'épée bien sentis. Une fois cette tache effectuée, votre ami va choir dans une grande arène avec vous. La deuxième phase s'amorce. Désormais, le cheval s'affole, et se permet de jouer au bombardier. En effet, il court en cercle sur la piste, et vous lance des grenades. Evitez-les par une simple roulade, et enchzaînez par des tirs nourris en direction du cheval. Puis, une fois calmé, il va vous foncer dessus. Là, essayez de l'éviter si vous parvenez à saute à temps, ce qui est assez difficile à réaliser. Sinon, laissez-vois frapper (peu de dégâts), et profitez-en pour tirer encore et encore, jusqu'à ce que le boss s'affaisse. Là jetez-vous sur lui avec votre épée. Continuez comme ça, jusqu'au moment où ce dernier va se décider à vous lancer des sortes de boules rouges.
Si l'une d'elle vous touche vous serez quasiment paralysé durant un court laps de temps, durant lequel votre ennemi vous entourera d'armes très pointues. Sautez ou roulez dès que vous retrouvez votre état normal afin d'y échapper, et utilisez encore vos armes à distance. Continuez comme cela, et méfiez-vous surtout des explosions très violentes qui vont sortir parfois du sol et se rallier en un point précis. Tentez de les parer en sautant au bon moment, dès qu'elles se déclenchent, et poursuivez vos tirs. En résumé, ce boss devra essentiellement être annihilé à coups de feu, du fait de son éloignement et de sa vitesse. Une fois celui-ci défait, vous empochez le pouvoir Quicksilver. Ne pensez pas qu'il vous permet de créer une ligne de vêtements. En fait il vous donne le droit d'arrêter le temps durant un petit instant.

Mission 13

Dès le début, avancez dans le couloir et éliminez les statues. Attention à celles disposant d'un bâton, adeptes de la magie et déclenchant de vastes explosions. Continuez jusqu'à un escalier en colimaçon. Descendez les marches, et vous verres des lumières sur les murs. Arrêtez-vous devant celle brillant d'un rouge émeraude et par ce biais pénétrez dans la Mission Secrète 8. Dans cette dernière, vous devrez éliminer des araignées et des spectres assez belliqueux. Utilisez votre épée et vos pistolets en priorité, tout comme la forme de démons dès que vous le pouvez. Normalement, vous ne devriez pas avoir de problèmes particuliers pour terminer cette épreuve. Une fois au bas des marches, ne rentrez pas dans la porte en face de vous. Allez plutôt au bout du couloir, et empruntez celle de couleur rouge. Tout d'abord, allez en arrière dans le corridor, et effectuez un double-saut sur le mur du fond. Vous gagnez une étoile du diable. Puis, avancez afin d'éliminer les ennemis. Maintenant pénétrez par la porte rouge, à côté de la grille, dans une salle abritant une autre énigme avec des miroirs. Commencez tout d'abord pas détruire le troisième miroir le plus à droite en partant du bas, puis celui juste à sa gauche. Le rayon va alors buter contre un mur. Rapprochez-vous et vous voyez qu'il est fissuré. Détruisez-le, et le rayon arrive dans une autre pièce. Allez-y, et détruisez les miroirs restant, empêchant la lumière d'aller à son but. Je ne vous indique pas lesquels, ils sont en effet évidents. Puis, allez chercher l'objet que vous avez libéré. Vous trouvez l'Orihalcon. Maintenant revenez sur vos pas, et regardez bien sur le mur de gauche juste à côté d'une flamme bleue (par rapport à l'écran). Vous verrez une fissure en hauteur. Faites un double-saut, et rentrez. Vous voici dans la mission secrète 9. Le but est en fait d'éliminer tous les ennemis avant qu'ils ne s'échappent. Etant tous sur des wagonnets, le plus simple est de d'abord titrer sur les porteurs de bombe afin de les neutraliser, et par la même pratiquement tous leurs accompagnateurs, avant de finir les plus réticents en appuyant comme un forcené sur les gâchettes de vos pistolets. Une épreuve assez aisée au final. Maintenant, revenez dans le Vestibule, (alias le grand couloir général) et continuez votre avancée. Détruisez les statues, et prenez la porte. Une fois dans la pièce, repérez la statue du temps afin de vous restaurer, et avancez. D'ailleurs, si vous désirez une autre orbe bleu, vous pouvez équiper Nevan, et aller détruire la statue tout au fond du couloir en face de vous. Revenez maintenant à la grande porte, et utilisez l'Orihalcon pour l'ouvrir. Récupérez l'orbe blanc derrière vous, en face de l'ascenseur. Vous allez alors vous retrouvez devant votre cher frère, Vergil, qui a bien augmenté en puissance. Même si le combat n'est pas très difficile en soi, il vous réserve quelques petites surprises. Tout d'abord, Vergil est maintenant un adepte du combat au corps-à-corps, avec ses jolis gants. Il va donc sans cesse essayer de vous attaquer. Esquivez ses assauts en sautant et en roulant. Privilégiez donc les styles Trickster ou Royal Guard. Comme d'habitude, attendez que Vergil ait fini ses assauts pour le frapper. Ce moment est simple à appréhender. Vous le verrez tout bêtement relâcher sa pression et s'arrêter quelques instants. Attention néanmoins à deux choses. Tout d'abord ses attaques à distances avec son sabre, que vous pourrez distinguer par des sortes de bulles violettes, et surtout sa transformation en démon. Dans ce cas là, redoublez de prudence, car ses assauts sont plus rapides, et surtout plus puissants. Si vous le pouvez, transformez-vous aussi afin d'être sur un pied d'égalité. Contentez-vous alors d'esquiver, puis de frapper au moment opportun. Un affrontement très beau, et vraiment agréable.

Mission 14

Arkham s'apprête à rouvrir le monde de démons, tandis que sa fille et Dante débutent une longue ascension. Vergil quant à lui, est introuvable. Une certaine tension commence donc à prendre place. Commencez donc par allez à droite de la tour, tout en la longeant, afin de tomber sur un bien bel équipement, Beowulf. Vous pouvez désormais retourner à la statue du temps pour l'équiper, et ainsi détruire la statue juste en peu plus loin sur la droite. Vous venez d'avoir une pierre bleue et de débloquer une porte. Prenez-la. Entrez dans la pièce, et utilisez l'ascenseur (non sans avoir fouillé derrière afin de trouver un diamant d'orbe rouge à briser). Une fois dehors, avancez tout droit et entrez par le trou dans le mur. Continuez dans le couloir, et entrez dans la pièce suivante. Passez par le mur brisé de droite, et poursuivez dans le corridor où se trouvait jadis l'Orihalcon. Une fois dans la salle suivante, éliminez tous les ennemis, puis suivez le corridor en haut à droite(au rez-de-chaussé), près d'une statue. Une fois au bout, ouvrez la porte rouge. Avancez, descendez les escaliers, prenez comme d'habitude l'orbe verte, et montez dans le wagon. Tuez les goules qui traînent, et une fois arrivé montez les escaliers avant de passer par la grande porte. Vous arrivez dans une salle baignée d'une lumière blanche. Avancez tout droit jusqu'à une chambre violette. Eliminez ses occupants, puis rejoignez la salle grisée à votre droite afin d'acquérir une étoile P. Tuez vos opposants, puis revenez dans la pièce mauve, avant de vous rendre dans celle verte. Vous arrivez ensuite dans une bleue. Dirigez-vous vers la rose désormais. Allez maintenant dans la rouge. Une fois sur place, rejoignez la grise juste un peu plus loin. Après tous ces combats non mérités, ramassez la pierre bleue et prenez la porte dans la continuité. Une fois dehors, admirez la statue du temps sur la gauche. Sautez à gauche de la statue, en hauteur, pour atteindre une cavité et par la même occasion un orbe de vie. Puis, juste en face d'elle demeure une porte. Prenez-la avec courage. Vous revenez alors sur le grand pont de la rivière souterraine. Tuez les quelques montres, et rendez-vous vers la grande colonne de lumière bleue. Vous arrivez dans le bar où vous avez commencé vos aventures. Vous pouvez revenir au bureau de Dante (enfin, ce qu'il en reste) pour récupérer un orbe jaune. Sortez. Avancez un peu et observez la scène assez spéciale où Dante se bat à l'aide d'une moto.

Mission 15

Dès votre entrée, vous êtes attaqué par des espèces d'anges. Tuez-les rapidement, et ouvrez la porte. Une fois à l'intérieur, débarrassez-vous des araignées, puis continuez. Vous arrivez devant une sorte de grand ascenseur. Seulement vous devez avoir trois Orihalcon pour l'activer. Rejoignez alors la porte sur le côté, grâce à l'escalier. Dès votre arrivée dans la nouvelle pièce, sautez au-dessus de la porte afin de mettre fin aux jours d'un cristal d'orbes rouges. Continuez, et actionnez la roue incrustée dans a pierre. Vous pouvez également sauter vers l'oeil du poisson géant afin d'avoir quelques orbes rouges. Maintenant, revenez dans la salle des araignées. Un mécanisme est apparu sur le mur. Allumez toutes les flammes une fois, ce qui aura pour conséquence de faire tourner la tour d'un cran. Prenez la porte avec les marques étranges, et entrez dans la salle des machines. Rejoignez maintenant la porte marron tout en bas de la pièce en faisant attention aux lames de certains mécanismes. Ignorez les ennemis, et allez tout droit sans risquer de vous faire hacher menu. Prenez la porte. Une fois dans cette salle, faites attention aux lames qui s'affaissent. Notez bien leur timing, et n'oubliez pas de vous servir de vos pistolets contre les sortes de fantômes présents ici. Au bout du chemin se trouve un Orihalcon. Remontez désormais dans la salle où vous pouvez actionner la tour. Tournez une nouvelle fois le mécanisme d'un cran, et sortez. Une fois dans la pièce suivante, servez-vous de la statue du temps, puis continuez. Avancez jusqu'à la pseudo rivière souterraine, et prenez la porte bleue. Attention aux lames au sol et au plafond dans cette pièce. Ne sautez pas trop haut ni trop bas pour ne pas être blessé. Annihiliez les ennemis et prenez l'Orihalcon au fond de la salle. Puis revenez dans la salle permettant la rotation. Tuez les araignées, puis ressortez. Une fois dehors, dans le lieu correspondant à la rivière souterraine, actionnez la roue juste sous la statue masquée luminescente. Là arrangez-vous pour que la couleur rouge soit en bas. Entrez, et continuez tout droit jusqu'à une série de lames acérées. Passez ces engins de torture et entrez dans la salle suivante, sans vous soucier des ennemis. Là, annihilez les araignées, puis prenez le dernier fragment d'Orihalcon, ouf ! Une fois dehors, actionnez deux nouvelles fois le mécanisme sous la statue, et prenez la porte avec le symbole.
Revenez dans la salle des machines aux lames circulaires (où se trouve une mission secrète). Frappez la stèle aux 3 couleurs (le rouge vers le bas), puis ressortez. Suivez l'unique chemin et sautez dans le vide après avoir tué le Déchu. Contournez la structure et ramassez le Fragment. En longeant l'arène, vous trouverez un couloir, avancez et passez la porte. Prenez la porte suivante. Récoltez les orbes rouges à gauche et les autres à droite en sautant sur le camion. Rentrez dans la discothèque et prenez la colonne de lumière (vous pouvez également revenir dans le bar pour des orbes et devant le bureau de Dante pour combattre 2 Gardes Infernaux). Descendez et passez la porte la plus proche. Débarrassez-vous des pions qui vous empêchent de récupérer l'étoile de vie P. Sortez. Retournez dans l'arène et utilisez le bloc de pierre lumineux afin de remonter. Rejoignez l'ascenseur central, et actionnez-le.

Mission 16

Maintenant qu'Arkham est surpuissant, votre quête s'apprête à prendre une nouvelle tournure. Commencez par emprunter la porte bleue, juste après la statue du temps sur la droite. Eliminez les monstres du couloir, puis prenez la porte. Tuez toutes les créatures de la salle suivante, et prenez la porte déverrouillée. Dans la salle suivante, actionnez la roue incrustée dans le mur, sur la droite en entrant, puis détruisez l'espèce de grosse boule enchaînée qui va tomber. Une fois cela fait un mur s'ouvre et vous propose un objet. Vous avez gagné le Soleil d'Or. Détruisez les statues qui vont vous agresser, puis dirigez-vous vers une petite porte dorée juste à côté de l'endroit où vous avez trouvé l'artefact juste avant. Et hop, Mission Secrète 10. Celle-ci consiste en la mise en forme d'un rayon lumineux suffisamment bien géré pour actionner un switch, à l'aide de miroirs, comme plusieurs fois précédemment. Revenez maintenant dans votre quête. Retournez à l'élévateur principal, et prenez maintenant la porte rouge, à sa gauche. Une fois dans le couloir, descendez, et passez à travers le trou dans le mur. Actionnez la roue dans le mur, sur la gauche, puis la seconde juste un peu plus loin. Deux boules tombent alors à votre portée. Le but du jeu est de les détruire en les faisant se rencontrer violemment. Commencez simplement par mettre un grand coup à celle de gauche vers la gauche, et celle de droite, vers la droite. Laissez ensuite faire la gravité, et assistez au spectacle. Un passage se débloque alors. Prenez alors la Lame d'Onyx reposant sur la stèle prévue à cet effet. Eliminez les anges, puis sortez par l'entrebâillement bleu. Retournez alors à l'ascenseur. Une fois devant, approchez-vous des deux petits piliers lui faisant face, et déposez-y vos trésors. Prenez ensuite la porte. Détruisez l'ensemble des ennemis présents dans la pièce, et grimpez dans la salle au-dessus. Là, débarrassez-vous des gêneurs, et prenez la porte en bleu en haut à droite. Avancez, en prenant bien garde de ne pas tomber dans le précipice, puis empruntez la grande port rouge. Tuez toutes les araignées et les "fantômes", puis passez la porte tout au long du tunnel. Avancez jusqu'à un ponton au milieu des mécanismes, sur la droite, afin de récupérer une étoile verte P, puis continuez tout droit jusqu'à une petite porte jaune. Vous allez alors vous mesure à Lady, qui ne veut surtout pas que vous tuiez son père. Elle seule veut s'en charger. Ce combat fait partie des plus simples du jeu. En fait, cette dernière étant très rapide, il suffit de bouger sans cesse, et dès qu'elle commence à parler, d'essayer de la repérer, car elle va vous lancer un missile. Il suffira de vous cacher derrière un mur pour l'éviter. Puis elle posera des mines aux endroit où vous venez de passer afin de vous piéger. Courez simplement et restez actif afin de vous éloigner des explosions. Essayez de vous rapprocher au maximum, afin d'enchaîner quelques coups d'épées lorsqu'elle ne vous a pas repéré. Un seul coup suffira à la déstabiliser, et il suffira ensuite de lui faire d'énormes dégâts grâce à une combinaison. Le reste du temps, contentez-vous de tirer à distance avec vos pistolets. Après vous avoir expliqué la raison de sa rage et avoir compris votre fardeau personnel, elle se décide à vous aider, et vous confie son bazooka.

Mission 17

Dés le début, sautez dans la niche juste à droite de la porte pour récupérer une étoile de vie P. Continuez, puis, dans l'escalier, sautez sur les arches au-dessus de vous pour ramasser des sphères rouges. Descendez les marches, puis passez par le trou dans le mur, juste à droite. Une fois tous les ennemis éliminés, vous empochez un orbe jaune. Pensez bien à activer les stèles avant de commencer afin de baisser le niveau des adversaires présents. Puis ressortez, et empruntez la porte bleue.
Avancez dans le bas de la pièce, et repérez le grand cristal rouge tout au fond, juste en face de vous. Brisez-le pour récupérer des orbes, puis allez sur la gauche pour dénicher une statue nécessitant Beowulf pour être détruite. Commencez maintenant par monter sur les cubes jusqu à atteindre le premier niveau. Prenez alors la porte, justement placée sur le palier du premier étage. Détruisez les monstres qui vous attaquent, en faisant attention à la faucheuse, puis continuez. Une fois entré, cassez tout pour récupérer des orbe rouges et vertes, puis prenez les escaliers sur la gauche. Vous pouvez aussi utiliser la statue du temps. Une fois en haut des marches, saisissez-vous du fragment bleu, puis revenez dans la salle des cubes. Maintenant, montez d'un étage de plus. Ouvrez la porte rouge, passez devant la statue du temps, puis prenez l'escalier de gauche. Entrez dans la salle, et éliminez les araignées. Puis, passez par l'entrée illuminée de quatre lampes rougeoyantes. Repassez l'épreuve avec les pics qui sortent des murs en haut, en bas, à gauche et à droite, puis, une fois arrivé au bout, passez à travers la fissure de gauche. Notez bien que cette tache est beaucoup plus ardue que la première fois, les lances arrivant désormais rapidement et par paires. Continuez, et utilisez le cercle de lumière. Une fois sur les hauteurs, avancez vers la gauche, et prenez les escaliers. Devant la porte bleue essayez de monter sur les arches au-dessus de vous, afin de récupérer les orbes rouges. D'ailleurs, sur l'arche centrale de la première série (la plus basse), vous verrez une statue illuminée. Approchez-vous en et validez. Vous pénétrez dans la mission secrète 11. Puis entrez. Vous devez en fait atteindre la pierre bleue au fond du couloir de l'épreuve des lances. Néanmoins dans ce cas précis, le rythme des pics est dramatiquement rapide. Le mieux est d'utiliser le Dash de Trickster pour éviter la menace, avec un timing très serré. Encore une épreuve complètement idiote de par sa difficulté, mais qui vous rapporte une pierre bleue. Sortez, puis prenez maintenant la porte de couleur

analogue. Une fois dans le couloir, affrontez un nouveau type de démon assez vindicatif, et surtout adepte du lancer de hache. Restez en mouvement afin d'éviter leurs assauts. Empruntez la sortie déverrouillée.

Suivez le chemin "Au Clair de Lune", et utilisez la statue du temps si vous en avez besoin. Enfin, ouvrez la porte suivante. Vous voici face à votre double maléfique, le Doppelganger, qui rappellera de bons souvenirs aux fans de la série Castlevania. Faisant partie des boss les plus faciles du jeu, ce dernier ne nécessite qu'une seul et unique stratégie. Aimant l'ombre, il déteste la lumière. Regardez autour de vous. Vous apercevez plusieurs ouvertures bouchées tout autour de la pièce. Il va donc falloir que vous les ouvriez tous en courant tout autour de la salle et en les frappant de deux coups. Une fous tous ouverts, sachant que votre ennemi peut aussi en fermer par une des ses attaques (ce que vous verrez aisément à la réaction de ce dernier), le Doppelganger se mettra à brûler et hurlera de douleur. Profitez-en pour vous jeter sur lui, et lui assénez quelques combos. Recommencez cette opération jusqu'à sa mort. Si vous courrez sans cesse dans la salle en allumant les projecteurs, il y a peu de chances pour que votre opposant vous touche avec ses attaques. La mobilité est la clé du succès. Vous pouvez également attendre qu'il arrive près de vous, et déboucher l'ouverture soudainement, de façon à le surprendre, pour ensuite le frapper. A vous de voir. La première manière est plus longue, mais plus sûre. Vous gagnez alors le pouvoir Doppelganger, vous permettant de vous dédoubler durant les combats. Prenez ensuite la source lumineuse, puis continuez.

Mission 18

Dès votre arrivée dans le royaume des ténèbres, avancez tout droit jusqu'à une sorte de téléporteur. Prenez-le. Vous tombez alors sur un jeu d'échec géant. Si vous connaissez le jeu "original", vous pouvez deviner les lieux sûrs vis à vis des déplacements des pièces. Si ce n'est pas le cas, analysez simplement leur manière de bouger et commencez par éliminer les unités les moins dangereuses. Vous les avez déjà rencontré, et savez donc desquelles vous méfier. Une fois l'ensemble de ces adversaires décimés, tout en prenant encore une fois bien garde à la Reine et au Roi, passez par le miroir nouvellement apparu. Une fois dehors, avancez et tuez les deux anges déchus. Continuez, puis une fois arrivé au pied de l'immense statue, passez sur la gauche. Vous voyez deux orbes rouges, puis une plaque à votre gauche. Validez devant pour entrer dans la dernière Mission Secrète. Dans cette dernière, vous devez impérativement monter le plus haut possible sur les cubes afin d'atteindre la pierre bleue.
Utilisez les capacités de course sur les murs et du saut "dash" du Trickster afin d'atteindre les cubes inaccessibles, ou bien les capacités de vol données par la Nevan. Vous tomberez sûrement de nombreuses fois, mais n'abandonnez pas. Heureusement, vous n'êtes pas limité dans le temps. Maintenant allez à droite du pied pour trouver un cristal rouge. Puis empruntez le miroir. Vous arrivez alors dans une pièce aux multiples escaliers, vous obligeant à combattre tous les anciens boss pour avancer. Néanmoins, diverses combinaisons sont possibles pour éviter les pires, et surtout Nevan. Chaque couleur correspondant à un ennemi, vous allez devoir faire bien attention. Commencez par la pierre noire, correspondant à Doppelganger. Les combats sont important, car ils vous permettent d'engranger énormément de points pour les styles. Puis, une fois terminé votre besogne, prenez la colonne lumineuse. Une fois dehors, vous voyez que vous avez illuminé un des joyaux de la stèle. Continuez vers la pierre verte. vous allez devoir renouer vos relations avec Agni et Rudra. Puis ressortez. Allez ensuite jusqu'à la pierre jaune(dorée). Vous affrontez alors le très faible Gigapède, l'espèce de mille-pattes volant. Ressortez. Dirigez-vous vers la pierre rouge. A vous maintenant de défaire le coeur du Leviathan, le poisson immense qui virus avait avalé à ses risques et périls. Désormais, rejoignez la pierre orange. Ce combat vous oppose à deux faucheuses, plus une trentaine d'ennemis communs, assez puissants, mais surtout rapides. Occupez-vous en priorité des deux menaces importantes. Sortez, puis ralliez la pierre bleue claire. Vous allez devoir vous occuper de ce bon vieux Cerbère. Une fois cette tache terminée, vous vous apercevez que vous avez construit un cercle en allumant les diverses pierres, ce qui provoque l'ouverture d'un passage. Si vous désirez terminer le niveau, empruntez-le. Je vous ai donné ici le chemin le plus long (plus d'orbes), et le moins risqué pour finir la mission. D'autres peuvent être validés, mais s'avèrent plus courts, ou plus difficiles. En tout cas, essayez d'éviter Nevan (pierre violette), sauf si vous aimez les combats très âpres. D'ailleurs, si vous terminez toutes les épreuves, vous remporterez une pierre bleue. Bonne chance.

Mission 19

Après un retour aussi impressionnant qu'inattendu (je vous laisse la surprise), vous débutez cette avant-dernière mission. Dès votre arrivée, éliminez les démons présents, et utilisez le miroir une fois ces derniers décimés. Vous arrivez dans une salle pleine de miroirs. Le principe est en fait de courir tout au long de la salle en évitant les attaques des ennemis, et de frapper la glace où votre reflet apparaît. Légèrement teinté de vert à votre passage, cette dernière

se déplace dès qu'elle a reçu quelques coups. Retrouvez-la et continuez, jusqu'à la briser totalement. Vos adversaires meurent aussitôt. Recommencez cette phase, puis prenez le miroir apparaissant dans la pièce au centre. Vous arrivez alors dans une pièce au centre de laquelle se trouve un sablier. Commencez par éliminer l'ensemble des ennemis présents, avec style de préférence, puis suivez les dalles qui se présentent devant vous, afin de récupérer le Samsara. Puis empruntez le miroir. Une fois revenu dans la salle aux escaliers "tordus", reprenez le miroir par lequel vous êtes arrivé. Puis continuez jusqu'à revenir dans a salle aux nombreuses glaces. Alors, insérez le Samsara dans la statue dorée incrustée dans un mur. Le miroir au centre de la pièce se transforme alors étrangement. C'est votre passeport pour un beau combat. Avancez, puis utilisez la statue si besoin est. Ouvrez la porte et préparez-vous à affronter Arkham. Rarement un boss de fin est parvenu à atteindre un tel degré de mocheté. Néanmoins, cela ne l'empêche pas de pouvoir vous tuer.

La tactique est simple lors de la première phase. Lorsque le monstre apparaît, ruez-vous vers lui, et assénez-lui de nombreux coups du Cerberus, arme de prédilection pour cet affrontement. Lorsque vous le frappez, il commence à déployer une tentacule. Sautez pour l'éviter, puis poursuivez vos frappes. Une fois quelques coups encaissés, il se retirera et vous laissera avec des hordes de limaces, devenant rouges lorsqu'elles vont attaquer. Sautez pour les éviter, et ne cessez pas de tirer avec Ivory et Ebony. Servez-vous de préférence du mode Trickster pour plus de souplesse. Une fois la majorité de ces sangsues éliminées, le boss revient. Répétez ces opérations jusqu'à ce que sa barre de vie soit à moitié vide. Une fois cela fait, Vergil va vous venir en aide, pour une fin de combat dantesque. Vous perdez alors tous vos pouvoirs, et ne pouvez donc ni utiliser la forme de démon, ni vos styles. Le plus simple est alors de courir vers Arkham/Sparda est de le frapper tout en appuyant sur "rond" de façon intermittente pour appeler Vergil à la rescousse. Attention toutefois aux attaques rapides et à base de jets de matière de votre ennemi. Une fois blessé, il se retire et vous envoie encore ses limaces. Cette fois, restez à terre et contentez-vous de mitrailler la zone avec Ebony et Ivory, tout en gardant le doigt sur R1. N'oubliez pas de solliciter votre frère. Puis le boss revient, et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Après la mort peu glorieuse d'Arkham/Sparda des mains de Dante et Vergil dans un ballet impressionnant, et les larmes de Lady, vous débutez enfin votre vraie confrontation avec ce que vous avez de plus important à vos yeux.

Mission 20

Vergil est effectivement votre dernier opposant. Bien plus dangereux que dans les affrontements où vous l'avez rencontré auparavant, ce dernier bénéficie en plus de l'épée de son père, la Force Edge. Il agit en fait de deux manières différentes, suivant son état. Premièrement, dans son apparence humaine, il se déplace rapidement vers vous et tente de vous asséner un enchaînement de coups assez destructeur. Lorsqu'il commence à vous prendre pour cible, bougez aussi vite que vous pouvez, en roulant et en sautant juste après afin d'éviter une large taillade. Le mieux, bien entendu, est d'arriver dans ce combat avec le niveau 3 de Trickster, offrant une téléportation bien utile pour équilibrer les forces. Cherchez la faille pour frapper Vergil. Dès qu'il termine un enchaînement, dès qu'il se met à marcher nonchalamment, ou au moment ou il lance des rafales d'énergie, ruez-vous sur lui et effectuez l'enchaînement le plus long possible afin de bien l'affaiblir. Encore une fois, le Cerberus est conseillé. Par la suite, votre frère charismatique décidera de vous lancer son sabre dans l'espoir de vous toucher. Evitez soigneusement cet assaut et dépêchez vous de quitter les lieux, car votre adversaire va immédiatement clore son attaque par un coup d'épée. Vers la fin du combat, il utilisera également des jets d'énergie multiples, emplissant pratiquement toute la zone où vous vous trouvez. Roulez sans cesse et sautez (servez-vous du dash en Trickster) afin de parer à ces attaques violentes.

Deuxièmement, Vergil revêt sa forme de démon. Dans ce cas présent, soyez très prudent, car il reprend ses assauts normaux et bien plus puissants. Plus rapide et plus difficiles à désorienter, il ne vaut mieux pas vous approcher de lui. irez à distance et évitez ses agressions comme précédemment. Mais celui-ci innove et met à profit son statut pour s'envoler et retomber immédiatement en piqué sur vous. Esquivez à tout prix cette attaque qui se suit d'une tentative de découpage en bonne et du forme. Difficile à prévoir et suivant souvent un enchaînement, elle vous retirera deux, voire trois barres d'énergie. Près de la mort, Vergil pourra même vous pilonner avec cette capacité, et se jeter des cieux sur vous, cinq ou six fois de suite sans temps morts. Profitez du passage en démon de votre frère pour faire de même afin de récupérer de la vie "gratuitement" et de le blesser un tantinet avec le fusil à pompe. Continuez et attendez que votre opposant reprenne forme humaine. Poursuivez sur ce modèle ce fantastique combat et assistez à la fin de votre alter-ego. Choisissant de se sacrifier pour la sauvegarde du monde des humains, Vergil laissera les ténèbres s'emparer de lui, afin que son frère puisse s'évader. Je vous laisse maintenant admirer la jolie fin émouvante de ce titre (et surtout la perte d'un personnage éminemment charismatique), et n'oubliez surtout pas de massacrer plus de cent goules dans les crédits finals afin de gagner une seconde scène de fermeture intéressante. Vous saurez enfin la signification de

Devil May Cry. Maintenant, à vous de recommencer le jeu dans le but de débloquer tous les bonus et d'activer tous les styles. It's absolutely crazy !

Diabolical Pitch

© Microsoft / Grasshopper Manufacture Inc 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chemise de Baseball

Finir le monde 1.

Chaussures Spike Shoes

Finir le monde 3.

Masque Crazy Tiger

Finir le monde 5.

Dig Dug

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

2 ennemis (10)

Ecrase 2 ennemis avec un seul roc !

4 ennemis (20)

Ecrase 4 ennemis avec un seul roc !

Creuser (15)

Creuse tout le secteur dans chaque tableau !

Carotte (5)

Attrape la carotte qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux

Navet (10)

Attrape le navet qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Champignon (10)

Attrape le champignon qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Concombre (15)

Attrape le concombre qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Aubergine (15)

Attrape l'aubergine qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Poivron (20)

Attrape le poivron qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Tomate (20)

Attrape la tomate qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Pastèque (25)

Attrape la pastèque qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Ananas (35)

Attrape l'ananas qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Diner Dash

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

"I ate the whole thing!" (25)

Terminer les quatre restaurants au cours de la carrière de Flo

"I really ate the whole thing!" (55)

Terminer les quatre restaurants au cours de la carrière de Flo avec tous les points d'expert

Endless, Schmendless (10)

Durer 10 minutes en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté

There's always tomorrow Flo (3)

Perdre toutes vos étoiles en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté

Now we're cookin'! (7)

Gagner cinq étoiles au cours de la carrière de Flo

That's what I call an upgrade! (5)

Déverrouiller le jeu complet

That's what I call team work! (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Équipe !

There's no time like the present (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Contre-la-montre !

Here's a tip for you... (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Guerre des pourboires !

Will Flo please stand up?! (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Duel

Workin' nine to five... (20)

Gagner 20 parties en ligne en mode Équipe avec au moins trois autres équipes !

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

DiRT 3

© Codemasters 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chaussures de course

Atteindre le niveau de fan 12.

Gants de course

Atteindre le niveau de fan 24.

Combinaison de course

Terminer la saison 1.

Casque de rallye

Terminer la saison 2.

SUCCÈS

Héros sous zéro (20 G)

Vous êtes monté sur le podium au tournoi des Winter X Games

Évolution (10 G)

Remportez la victoire en DiRT Tour avec une voiture de rallye de chaque décennie

Sans entretien (10 G)

Remportez une course de DiRT Tour avec la Mini Cooper sans l'endommager

Vrai de vrai (10 G)

Remportez une course de rallye en DiRT Tour en utilisant la caméra intérieure et sans ATH

Le rêve californien (20 G)

Montez sur le podium au tournoi X Games

Roi du gymkhana (30 G)

Terminez tous les championnats de Gymkhana

Champion des SuperSeries (100 G)

Remportez le championnat DC SuperSeries

Glorieux triomphe (50 G)

Obtenez la première place pour toutes les épreuves de DiRT Tour

Réputation en hausse (10 G)

Réussissez 5 objectifs bonus de course

Talent prometteur (10 G)

Obtenez le niveau 10 en réputation de pilote

Talent confirmé (30 G)

Obtenez le niveau 20 en réputation de pilote

Célébrité ! (50 G)

Obtenez le niveau 30 en réputation de pilote

Voyageur (15 G)

Gagnez une course dans chacune des localités

La cour des grands (20 G)

Montez sur le podium à la Gymkhana Academy

Renommée mondiale (20 G)

Gagnez les courses et remportez le Défi DC dans un événement du World Tour

Décrocheur de bonus (20 G)

Réussissez 25 objectifs bonus de course

Néophyte (10 G)

Terminez votre première course en DiRT Tour

Auto-école (10 G)

Terminez les didacticiels de la Gymkhana Academy

Vie d'étudiant (20 G)

Remportez une médaille de platine pour chacun des didacticiels de la Gymkhana Academy

Toute assistance est futile (20 G)

Gagnez une course en DiRT Tour sans utiliser aucune assistance au pilotage

Éclectique (20 G)

Remportez des courses du DiRT Tour en utilisant des véhicules de toutes les disciplines

À fond la caisse (15 G)

Terminez une course en Contre-la-montre avec une voiture de chacune des classes de rallye

Accident évité (10 G)

Utilisez un flashback en DiRT Tour après avoir subi des dégâts extrêmes, puis décrochez la victoire

As des as (15 G)

Réussissez tous les types de figure dans une épreuve de championnat Gymkhana

Bulletin météo (20 G)

Décrochez la victoire dans toutes les conditions météorologiques

Le chemin à parcourir (15 G)

Complétez 25 parties LIVE (en Pro Tour ou Jam session)
Xbox LIVE

Circonspection (10 G)

Terminez une course multijoueur sur LIVE et obtenez un échelon "Prudent"
Xbox LIVE

Hache-robot (10 G)

Terminez une partie d'Invasion sans aucun point négatif (Pro Tour)

Petite balade (10 G)

Terminez une épreuve de Joyride avec au moins trois autres joueurs

Le professionnel (10 G)

Terminez votre première course en Pro Tour LIVE
Xbox LIVE

Trophée de chasse (20 G)

Remportez 10 parties LIVE (en Pro Tour ou en Jam session)
Xbox LIVE

Bienvenue à la fête (20 G)

Remportez une partie pour chacun des modes Party multijoueurs (Pro Tour ou Jam Session)
Xbox LIVE

Roi de la route (10 G)

Gagnez une course LIVE en mode Hardcore
Xbox LIVE

Superstar (30 G)

Gagnez suffisamment de fans pour obtenir le titre de "Superstar"
Xbox LIVE

Immunisé (10 G)

Survivez à une manche du mode Outbreak sans vous faire infecter (en Pro Tour ou Jam session)
Xbox LIVE

Chat échaudé (10 G)

Gagnez une partie de Cat 'n' Mouse avec votre équipe en étant la souris (Jam Session)
Xbox LIVE

Voleur de drapeau (10 G)

Volez le drapeau cinq fois à l'équipe adverse dans une partie de Transporter (Pro Tour)
Xbox LIVE

À fond les manettes (10 G)

Terminez 25% des missions du Battersea Compound

Accro aux donuts (20 G)

Terminez 50% des missions du Battersea Compound

Gomme brûlée (30 G)

Terminez 75% des missions du Battersea Compound

Roi de Battersea (50 G)

Terminez 100% des missions du Battersea Compound

Sprint parfait (20 G)

Réussissez une performance impeccable en Défi DC Gymkhana Sprint

Roi du drift (20 G)

Marquez plus de 25 000 points en Défi DC Drift Showcase

Challenger DC (30 G)

Terminez tous les Défis DC

Gym-carnage (20 G)

Marquez 500 000 points dans une épreuve de Gymkhana

Glissade (10 G)

Battez le bobsleigh lors du Défi DC Norway Speed Run

Mort aux robots (20 G)

Détruisez tous les robots en Défi DC Smash Attack

Argent DC (10 G)

Remportez toutes les médailles d'argent en Défi DC

Or DC (10 G)

Remportez toutes les médailles d'or en Défi DC

Performance de platine (20 G)

Remportez toutes les médailles de platine en Défi DC

SUCCÈS PACK

Succès Pack : La puissance et la gloire

Nouvelles cylindrées (30 G)

Conduisez toutes les voitures du pack de voitures La puissance et la gloire

Belle mécanique (20 G)

Gagnez sur le DiRT Tour avec une voiture du pack La puissance et la gloire en ajustant les réglages

Succès Pack : Pack de circuits Monte-Carlo

Prince de Monaco (30 G)

Obtenez la première place de toutes les épreuves DiRT Tour de Monte-Carlo

En touriste (20 G)

Conduisez plus de 161 km (100 miles) à Monte-Carlo

Casino (25 G)

Remportez une course Xbox LIVE à Monte-Carlo (Jam Session)
Xbox LIVE

Succès Pack : De la boue et des tripes

Nouvelle gamme (30 G)

Conduisez toutes les voitures du pack de voitures De la boue et des tripes

Attention à la peinture ! (20 G)

Terminez une course sans dommages avec une voiture du pack de voitures De la boue et des tripes

Succès Pack : Shibuya

Voyage à Tokyo (30 G)

Obtenez la première place pour toutes les épreuves DiRT Tour à Shibuya

Heure de pointe (20 G)

Terminez un Contre-la-montre à Shibuya

Pilote Métropolitain (25 G)

Remportez une course Xbox LIVE à Shibuya (Jam Session)
Xbox LIVE

Dishonored

© Bethesda Softworks / Arkane Studios 2012

SUCCÈS

Voleur - 20 G

Vous avez volé des objets pour une valeur totale de 200 pièces

Polyvalent - 20 G

Tuez des personnages avec chaque arme et objet offensif

Fantôme - 30 G

Vous avez fini toutes les missions après le prologue en alertant ou tuant que les cibles importantes

Ombre - 30 G

Vous avez terminé toutes les missions après le prologue sans alerter quiconque

Chair et acier - 50 G

Vous avez terminé le jeu sans acheter de pouvoirs surnaturels ou améliorations, sauf le Clignement

Portail d'étincelles - 10 G

Vous avez tué un ennemi avec un Portail foudroyant

Filou - 10 G

Vous avez assassiné 10 ennemis sans qu'ils ne vous voient

Spectre - 20 G

Sorti de prison, vous avez rempli une mission sans alerter personne et en tuant moins de 5 ennemis

Anonyme - 20 G

Après vous être évadé du bagne de Coldridge, vous avez terminé une mission sans alerter quiconque

Manipulateur - 10 G

Vous avez poussé des personnages à tuer 5 de leurs propres alliés

Pluie de lames - 10 G

Vous avez tué 5 personnages avec une chute assassine

Frappe chirurgicale - 30 G

Jouez de la première mission jusqu'à Kaldwin's Bridge en tuant moins de 10 personnages

Mains propres - 100 G

Terminez le jeu sans tuer quiconque

Exposition au danger - 10 G

Causez 5 suicides involontaires

Habitant - 10 G

Vous êtes resté le plus longtemps possible en possession d'autres personnes pendant 3 minutes

Nid de guêpes - 20 G

Vous avez tué 4 ennemis en moins d'une seconde en utilisant l'arbalète

Vitesse des ténèbres - 10 G

Vous avez parcouru 30 mètres en moins d'une seconde

Tempête - 20 G

Tuez 6 ennemis en moins d'1 seconde

Marchand de bazar - 20 G

Obtenez 15 améliorations d'équipement

Marchand de tableaux - 50 G

Récupérez tous les tableaux de Sokolov

Occultiste - 20 G

Vous avez récupéré 10 charmes d'os

Fugitif - 10 G

Après le bagne, vous avez semé 5 poursuivants à la fois sans les tuer ou quitter la carte

Nettoyeur - 10 G

Combattez 5 ennemis en même temps, sans qu'aucun ne survive

Déshonoré - 5 G

Terminez les missions d'Intro

Excommunication - 5 G

Éliminez le Grand Superviseur Campbell

Garderie - 10 G

Vous avez localisé Lady Emily Kaldwin, l'héritière du trône

Le génie et la folie - 10 G

Vous avez enlevé Anton Sokolov, le Médecin royal

Régicide - 10 G

Vous avez assassiné le Lord Régent, Hiram Burrows

Suicide politique - 10 G

Vous avez fait tomber le Lord Régent de son piédestal en dénonçant ses crimes

C'est à moi - 10 G

Vous avez retrouvé vos affaires

Résolution - 100 G

Vous avez terminé le jeu

Dunwall chaotique - 50 G

Vous avez terminé le jeu en mode chaos total

Grand garçon - 20 G

Vous avez tué un Tall Boy en utilisant uniquement votre épée

Succès secrets

Suffisamment sombre - 50 G

Vous avez terminé le jeu en mode chaos léger

Vivant sans oxygène - 10 G

Vous avez pris possession d'un poisson

Sale bestiole - 10 G

Vous avez utilisé un tunnel à rats

Un accident malencontreux - 10 G

Vous avez tué Morgan Pendleton avec de la vapeur

Garde du corps - 10 G

Vous avez protégé l'oncle de Callista, le capitaine Geoff Curnow

Chaîne alimentaire - 10 G

Vous avez assassiné un assassin

Longue vie à l'Impératrice - 10 G

Vous avez sauvé l'Impératrice Emily Kaldwin

Preuve d'indulgence - 10 G

Vous avez épargné Daud

Toutes lumières éteintes - 10 G

Vous avez désactivé au moins 5 systèmes de sécurité sur l'Île de Kingsparrow

Conspiration de la rue - 10 G

Vous avez terminé toutes les missions secondaires de Slackjaw

Disparition - 10 G

Vous vous êtes évadé de prison et avez parcouru les égouts sans vous faire repérer

Bonne éducation - 10 G

Vous avez terminé la mission du manoir des Boyle sans gâcher la fête

Juste retour des choses - 30 G

Vous avez neutralisé toutes les cibles clés en utilisant des moyens indirects

L'art du vol - 10 G

Vous avez obtenu le code du coffre du marchand de tableaux pour Slackjaw mais l'avez vidé en premier

Visiteur - 10 G

Vous avez terminé toutes les missions secondaires de Mamie Chiffons

Roi du monde - 10 G

Vous avez atteint le sommet du Kaldwin's Bridge

Retour à l'envoyeur - 10 G

Attrapez une grenade active et relancez-la pour tuer un attaquant

EMPLACEMENT DES CHARMES D'OS

Vous trouverez ci-dessous une liste des différents endroits qui contiennent les Charmes d'Os. Objets qui vous permettront d'acquérir des habilités passives comme augmenter votre vitesse, la puissance de vos attaques, entre autres. Vous les récupérerez au sol, dans des endroits un peu moins accessibles que pour les Runes.

Hound Pits (Ville de départ - 1 Charme d'Os)
Le Quartier de la Distillerie 1 (Grand Superviseur Campbell - 5 Charmes d'Os)
Le Quartier de la Distillerie 2 (Golden Cat - 5 Charmes d'Os)
Kaldwin Bridge (3 Charme d'Os)
Domaine Boyle (2 Charmes d'Os)
Dunwall Tower (2 Charmes d'Os)
Le Quartier Inondé (8 Charmes d'Os)

CODES DES COFFRES-FORTS

Coffre-fort de Jelly (mission Déshonoré) : 451

Coffre-fort du Dr Galvani (mission Le grand superviseur Campbell) : 287

Porte verrouillée du chenil (mission Le grand superviseur Campbell) : 217

Coffre-fort de la chambrée (mission Le grand superviseur Campbell) : 203

Coffre-fort du marchand d'art (mission La maison du plaisir : la combinaison de ce coffre varie entre chaque partie) : 879 ; 138 ; 656 ; 679 ; 696

Coffre-fort de Pratchett (mission Le médecin royal) : 473

Coffre-fort dissimulée derrière le tableau près de la demeure de Sokolov (mission Le médecin royal) : 294

Coffre-fort du Lord Régent (mission Retour à la tour) : 935

Coffre-fort englouti à l'entrée de Central Rudshore (mission Le quartier inondé) : 428

Coffre-fort des vieux égouts de Dunwall (mission Le quartier inondé) : 528

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Préambule

L'architecture des niveaux de Dishonored permet de nombreuses fantaisies et, par voie de conséquence, autant de façons d'atteindre ses objectifs. Que vous choisissiez d'opter pour la finesse absolue, la violence gratuite, ou n'importe quel entre-deux, vos pouvoirs et les capacités athlétiques de Corvo vous permettront de jouer comme vous l'entendez.

Soyez tout de même averti que vos actes ont des conséquences : plus vous tuerez de gens, coupables ou non, plus la fin que vous obtiendrez sera soumise au Chaos que vous avez généré. Au contraire, épargner le plus de personnes possible permettra à la ville de Dunwall d'envisager l'avenir sous un jour un peu plus optimiste.

Enfin, si vous avez dans l'idée de débloquer les Succès " Mains propres ", " Ombre " et " Fantôme ", qui nécessitent de ne tuer personne après le prologue et de ne jamais se faire repérer par quiconque, utilisez à bon escient les slots de sauvegarde pour éviter toute maladresse en sauvegardant après chaque portail de sécurité passé ou garde neutralisé et éviter ainsi d'avoir à refaire de trop longues portions du jeu.

Déshonoré

Le protecteur royal que vous êtes revient de voyage : admirez le paysage avant de prendre le contrôle de votre personnage et suivez Emily une fois aux abords de la tour pour suivre un petit tutoriel de furtivité. Une fois cela fait, suivez-la de plus belle en admirant le portrait de Campbell au passage pour aller vous entretenir avec votre Impératrice. Attaqué par des assassins, utilisez en tandem votre pistolet et votre lame pour les repousser et assistez impuissant à votre arrestation calomnieuse par les Superviseurs.

Dans votre cellule, mangez votre maigre repas pour trouver une note accompagnée d'une clef : utilisez-la pour sortir, ramassez l'épée et les quelques pièces sur la table devant vous et restez accroupi en vous déplaçant vers la gauche. Neutralisez le premier garde qui vous tourne le dos après le dialogue, puis celui sur la droite lorsque son compère fait sa ronde et enfin étranglez ce dernier, en cachant à chaque fois les corps dans le couloir d'où vous venez. Si tel est votre désir, vous pouvez également trancher dans le vif et assassiner, furtivement ou non, les trois gardes présents. Cette alternative plus brutale vous est accessible en toute circonstance, mais requiert une certaine rigueur dans le maniement de l'épée et, plus tard, de vos autres armes et gadgets.

Ramassez le pistolet et un Elixir de santé sur la gauche dans la salle suivante, montez sur les rebords, puis ramassez tout ce qui peut l'être dans la pièce, nommément l'Elixir, la nourriture (qui régénère votre santé mais ne peut pas être stockée) et les balles de pistolet. Regardez par la serrure pour repérer le garde, volez-lui sa clef avant de le neutraliser et suivez votre objectif. Sur la passerelle, ramassez les pièces sur la console de commande, faites faire une sieste au garde qui patrouille et rejoignez la salle d'interrogatoire pour y récupérer quelques pièces et pour écouter l'audiographe.

Lisez également le rapport sur le bureau avant de continuer, récupérez l'argent traînant sur les meubles et prenez l'explosif dans le coffre. Rebroussez chemin, suivez le garde que vous apercevez jusque dans la cour, où l'un de ses collègues le rejoint, puis traversez discrètement la zone, en les neutralisant ou non. Quelque soit l'option que vous choisissez, passez de préférence par la droite, montez dans le couloir de sortie et éliminez rapidement le garde patrouillant sur la droite. Attaquez-vous ensuite au reste de ses collègues, ramassez l'Elixir, les pièces et la nourriture dans les stations de commande et abaissez le levier au fond.

Neutralisez ou tuez les deux gardes suivant, ramassez à nouveau les biens qui traînent sur les étagères et posez votre bombe, en vous réfugiant sur la gauche de la porte. Sitôt la voie dégagée, sautez rapidement du haut du pont et rejoignez à la nage l'entrée des égouts sur la droite. Une fois à l'intérieur, montez sur les caisses pour avancer accroupi en hauteur, puis suivez votre objectif en évitant le groupe de rats mangeurs d'homme. Déplacez le cadavre affalé sur la valve pour l'utiliser et remonter le battant en fer et dans la large salle donnant sur la surface, distrayez les rats avec les cadavres au centre pour vous laisser le temps de tourner la valve.

Montez à l'aide de la chaîne, récupérez les objets de part et d'autre de la nouvelle zone et évitez les fils déclencheurs en jouant de vos qualités d'acrobate pour désamorcer les lanceurs piégés, récupérer l'argent et l'Elixir traînant à côté et en récupérer les carreaux pour votre future arbalète, qui ne vous attend pas plus loin qu'au bout de ce tunnel. Ramassez tout ce que vous pouvez avant de passer la porte du fond, glissez sous le filin ou brisez les planches sur votre droite pour éviter le piège, ouvrez le coffre-fort couché au fond en utilisant la combinaison **4-5-1** pour en récupérer le contenu et avancez.

Ramassez l'argent dans le véhicule sur la gauche avant de vous laisser tomber vers les gardes qui patrouillent en contrebas, que vous pourrez facilement éviter ou neutraliser à la chaîne en empruntant le passage aquatique, passez sous le train un peu plus loin en ramassant les objets dans la benne et rejoignez enfin votre nouvel allié, Samuel, pour

qu'il vous emmène auprès des Loyalistes.

Grand Superviseur Campbell

Une fois au Hound Pits et avant la mission proprement dite, faites le tour de la propriété pour récupérer tout ce qui vous chante, allez voir Havelock et Pendleton, faites ensuite un tour dans l'atelier de Piero en remettant un réservoir d'huile de baleine dans sa machine pour la faire fonctionner et rendez-vous enfin dans votre chambre, sous les combles.

A votre réveil, vous vous retrouvez dans une dimension parallèle : montez les escaliers de pierre après avoir passé la porte pour vous entretenir avec l'Outsider, puis utilisez votre nouveau pouvoir, le Clignement, pour franchir les gouffres successifs. Pour les joueurs désirant débloquer le Succès " De chaire et d'acier ", il s'agira de l'unique pouvoir que vous pourrez utiliser. Il n'en reste pas moins un outil très puissant pour vous déplacer sur les hauteurs de Dunwall et pour prendre rapidement à revers un ennemi en patrouille. Ramassez les Remèdes spirituels dans les coffres qui jalonnent votre route jusqu'à retrouver l'Outsider, qui vous remet le coeur, un outil très utile vous permettant d'obtenir des informations sur les lieux ou PNJs vers lesquels vous le pointez et surtout, qui localise pour vous les Runes et Charmes d'os disséminés dans les niveaux du jeu.

Utilisez le Clignement pour atteindre votre nouvel objectif, qui est aussi votre première **Rune**, puis une fois de retour dans votre dimension, utilisez le Coeur pour en localiser une seconde sur la berge à l'ouest et allez voir Havelock dans le bar pour accepter votre première mission. Sur le chemin vers le bateau de Samuel, Calista vous expose également une requête particulière, que vous pourrez prendre en compte ou non. Pour cette première mission, quelques soient vos orientations de jeu, préférez l'investissement de vos Runes dans le pouvoir Vision des ténèbres, qui vous permettra de localiser tous les objets et PNJs des niveaux dans un rayon confortable.

Arrivé à destination, allez récupérer le **Charme d'os** dans la structure isolée au bout du pont en agrippant la chaîne à l'arrière, rejoignez la rue en neutralisant le garde faisant le guet sur la berge et allez au fond de la rue à droite. Entrez dans l'appartement de Mamie Chiffons en passant par le balcon et allez lui parler au rez-de-chaussée. Trois gangsters de Bottlestreet cognent alors à la porte et vous voilà chargé de les " congédier " : allez ouvrir, passez dans le dos de l'ennemi le plus éloigné sans attendre pour le neutraliser à l'aide du Clignement, puis faites tourner en bourrique les deux autres en les attirant à l'extérieur et en vous cachant pour les étouffer sans peine. Les joueurs voulant éviter de se faire repérer voudront certainement éviter cet affrontement, car il sera très compliqué de ne pas se faire voir par les gangsters hostiles tout en sauvant Mamie Chiffons.

Une fois la situation sous contrôle, parlez à l'ancienne dame pour obtenir la clef de sons sous-sol et ainsi récupérer une **Rune** et trouver du même coup le *Sanctuaire* du niveau, puis montez à l'étage pour récupérer votre cadeau proprement dit, une deuxième **Rune**. Mamie vous propose alors une nouvelle tâche : gardez-la de côté et en sortant de chez elle, allez tout droit pour apercevoir au loin deux voyous séquestrant un autre homme. Utilisez le Clignement pour passer dans leur dos, neutralisez-les l'un après l'autre et libérez le vieil homme, Griff, pour avoir accès à sa boutique (où vous pourrez acquérir les **Schéma**s Lentille à grossissement et Formule de Sokolov) ainsi qu'à l'étage.
Vous y trouverez un **Charme d'os** et quelques biens de valeurs.

Ressortez, montez sur la gauche pour accéder au cabinet de Galvani de l'autre côté de la rue (et du même coup passer le premier portail foudroyant), récupérez les lingots dans le coffre-fort à votre droite en utilisant le code 2-8-7, puis volez la clef du laboratoire portée par le garde dans la pièce adjacente. Montez à l'étage, récupérez tout ce qui peut l'être dans le labo et tirez sur le livre suspect dans la bibliothèque au fond. Ramassez les viscères de rats et les pièces de monnaie sur le bureau à droite et ressortez du bâtiment comme vous y êtes entré, sauf si votre objectif est de semer le chaos : en ce cas, rendez-vous au rez-de-chaussée pour trucider les gardes qui y patrouillent.

Retournez dans la rue où vous aviez sauvé Griff et entrez dans la Distillerie des gangsters. La zone étant hostile, tous les PNJs vous attaqueront à vue : passez par les toits en empruntant planches et tuyaux pour passer inaperçu, entrez dans le bâtiment au fond et passez sur la droite. Tournez la valve, utilisez le Clignement ou le Pli temporel pour passer sous le battant avant qu'il ne se rebaisse, récupérez tous les objets présents et montez sur les caisses. Empruntez les tuyaux qui traversent la pièce pour passer inaperçu, neutralisez le voyou qui patrouille dans la zone de stockage si nécessaire et faites le plein d'Elixir en utilisant la machine avant de l'empoisonner avec les viscères. Votre méfait accompli, grimpez sur les tonneaux pour pouvoir utiliser le Clignement jusqu'à une poutre en hauteur abritant un

Charme d'os, puis ressortez comme vous êtes entré du repaire des gangsters.

Retournez voir Mamie pour obtenir votre récompense, une nouvelle **Rune**, allez ensuite sur les toits, sur le versant droit de la rue, franchissez le deuxième portail (que vous pouvez aussi désactiver si cela vous chante) et déjouez la vigilance des gardes qui vous séparent de la prochaine zone en récupérant au passage la **Rune** à l'intérieur du poste de garde. Une fois à Holger Square, neutralisez le Superviseur pour libérer Martin et grimpez sur la droite pour atteindre l'allée menant aux bureaux de Campbell. Jouez de malice ou de brutalité pour vous débarrasser des Superviseurs qui patrouillent, passez dans le bâtiment sur la gauche pour récupérer ce qui s'y trouve (dont un outil de câblage bien pratique), puis faites le ménage comme vous l'entendez dans la portion suivante de l'allée.

Là, plusieurs options s'offrent à vous : passer par les égouts sur la gauche peut vous permettre d'éviter tout type d'affrontement, tandis qu'une voie plus aérienne s'offre à vous dans la portion suivante de la rue, vous permettant de longer les corniches du bâtiment principal pour rejoindre directement la salle de réunion de Campbell. Posséder un rat et passer par les petits conduits est aussi une option. Si vous voulez explorer un peu plus les lieux, le chenil s'étend dans le sous-sol de l'aile droite des Bureaux du Grand Superviseur et contient nombre d'objets, ainsi qu'un coffre-fort dont la combinaison est 2-1-7. Au fond du chenil, passez la porte pour faire face à une étrange statue : activez son oeil pour pénétrer dans la cave secrète de Campbell et y trouver une **Rune** ainsi qu'une **Peinture de Sokolov**.

Si vous lisez le livre dans les archives dans la partie est des bureaux concernant le Stigmate et que vous voulez faire dans l'exotisme et épargner jusqu'à votre cible principale, alors prenez la marque en haut de la chambre d'interrogation, neutralisez tous les gardes sur votre passage jusqu'à la salle de réunion, renversez les verres de vin, puis neutralisez Campbell avant qu'il n'atteigne le rez-de-chaussée (Curnow finira par prendre la fuite de lui même une fois que vous vous serez soustrait à sa vue). Emmenez-le alors sur la chaise de la chambre d'interrogation et marquez-le pour vous charger de lui sans le tuer. Autrement, intervertissez simplement les verres de vin pour occire Campbell et sauver l'oncle de Calista. Attendez sous la table pendant leur dialogue pour voler le livre noir sur le Grand Superviseur, récupérez la **Rune** qui trône dans la salle de réunion, puis rendez-vous dans l'arrière-cour.

La zone est peuplée de Superviseurs, pour la plupart accompagnés de leur chien. Redoublez donc de prudence lors de vos déplacements, utilisez les divers renfoncements à votre avantage et avancez vers la zone qui s'étend à gauche. Neutralisez le garde sur le toit, entrez dans l'atelier et ramassez la **Rune** sur l'établi. Récupérez la clef dans la bouteille en hauteur dans un coin de la pièce pour ouvrir le placard et obtenir les **Schéma**s Tissage serré Galvani, sortez en utilisant la clef accrochée au mur et dirigez-vous au fond de l'allée, en hauteur, pour accéder à un **Charme d'os** en passant entre les hordes de rats et en desserrant l'étau.

Poursuivez si vous le souhaitez dans la ruelle sur la gauche pour faire le plein de pièces et d'Elixir tout en faisant attention à la poignée de garde qui y patrouillent, puis rebroussez chemin par les toits pour surprendre une conversation entre trois Superviseurs, dont l'un ne tarde pas à trépasser. Faites le ménage, ouvrez le coffre-fort avec la combinaison 2-0-3, retournez dans l'atelier pour prendre en main la valve traînant sur le placard et dirigez-vous vers Samuel. Placez la valve sur le mécanisme que vous croisez pour pouvoir ouvrir la porte, utilisez le Clignement ou le Pli temporel pour passer et ramassez le **Charme d'os** avant d'emprunter la chaîne non loin et de repartir vers le Hound Pits.

La Maison du Plaisir

De retour au Hound Pits (où Calista vous remet une **Rune** si vous avez réussi à épargner Curnow), allez trouver Piero pour améliorer votre équipement puis retrouvez Havelock et Pendleton dans la cour. Allez vous reposer et retrouvez ces derniers près de l'entrée des égouts, où vous allez devoir jeter un coup d'oeil. Évoluez dans la mélasse jusqu'à trouver les deux geignards, que vous devez épargner si vous courez après le Succès " Mains propres ", récupérez une première **Rune** dans le placard renversé un peu plus loin, une seconde dans l'eau sur la gauche et remontez voir Havelock au Hound Pits.

Vos ordres de mission obtenus, allez voir Samuel pour qu'il vous fasse accoster. Sur place, neutralisez le garde qui patrouille sur la berge, empruntez les rues adjacentes sur la droite et ignorez pour le moment l'invitation du gangster. Allez plutôt récupérer le **Charme d'os** se trouvant au dernier étage d'un bâtiment adjacent à celui où vous aviez sauvé Griff, en utilisant les toits, tuyaux et autres balcons pour vous hisser (à noter que trois assassins tenteront de vous occire dans cette même rue : restez en hauteur pour les repérer et les prendre à revers). Neutralisez le geignard en

passant sous les planches, ramassez votre dû ainsi que tout objet utile et rendez-vous au fond de la distillerie pour rencontrer Slackjaw.

Celui-ci vous proposera un marché pour vous aider à vous débarrasser des jumeaux Pendleton : avant de partir pour le manoir de Galvani, que vous avez sûrement déjà visité, utilisez la Vision des ténèbres dans la salle principale pour repérer le gangster portant la clé, subtilisez-la et ouvrez la grille vous séparant des richesses contenues sous la passerelle. Attention aux geignards qui seront emprisonnés au même endroit si vous avez empoisonné la distillerie par avant. A l'extérieur du bâtiment, ouvrez également la grille sur votre droite pour récupérer le **Charme d'os** et mettez le cap sur le laboratoire de Galvani, dont le balcon est cette fois-ci gardé.

A l'intérieur, déjouez la vigilance des gardes en vous dirigeant vers le labo au niveau supérieur, attendez que les deux superviseurs se dispersent et ramassez la note près du corps de Crowley. Récupérez également la **Rune** dans le cabinet secret, peut-être déjà ouvert par vos soins, accessible en tirant sur le livre suspect de la bibliothèque, puis faites le tour de la propriété pour en soustraire les richesses avant de rejoindre Slackjaw. Le marché proposé, passez derrière le battant ouvert grâce à la valve non loin du chef des gangsters pour récupérer le **Schéma** Pâte incandescente (qui n'était pas là lors de votre hypothétique première visite) et rejoignez le boulevard.

Repassez par les toits pour avancer le long de la rue, engouffrez-vous dans la rue en contrebas infestée de geignards et retrouvez Mamie Chiffons dans l'impasse (elle vous propose une autre voie pour entrer au Golden Cat). Ramassez le **Charme d'os** sur la table, reprenez votre escapade aérienne, désactivez la tourelle de surveillance en enlevant l'huile de baleine sur la plate-forme de maintenance à l'arrière et pénétrez dans le Captain's Chair par la voie de gauche. Ramassez le **Charme d'os** au sol au rez-de-chaussée et entrez dans la zone du Golden Cat au dernier étage. Avancez sur les toits, repérez le balcon du bâtiment sur votre droite et utilisez le Clignement pour y entrer et récupérer une **Rune** à l'étage.

Comme à l'accoutumée, plusieurs options s'offrent alors à vous. Les grandes brutes se fraieront un passage jusqu'aux deux Pendleton par la force et les égorgeront sans autre forme de procès. D'autres opéreront avec un peu plus de finesse, en faisant bouillir l'un des frères dans l'étuve en trafiquant les machines. Enfin, les plus délicats se faufileront jusqu'au marchand de tableaux pour lui administrer une bonne dose de souffrance consentie pour lui soutirer la combinaison de son coffre-fort. Quoi que vous décidiez de faire, restez à l'écart des demoiselles, qui pourraient prendre peur, éviter les gardes en intérieur plutôt que de les neutraliser pour ne pas vous encombrer de corps inertes, et surtout, rendez-vous dans le bureau de la maquerelle, accessible facilement en passant par le balcon central, pour lui voler le passe-partout de l'établissement.

Rendez-vous ensuite sous les combles pour retrouver Emily dans l'une des chambres, après avoir récupéré la **Rune** dans la pièce d'à côté, le **Charme d'os** à l'étage du dessous, accroché au mur, ainsi qu'une autre **Rune**, un étage plus bas, accroché elle aussi au dessus d'un meuble. Rejoignez la fillette près de l'entrée réservée aux VIP pour rejoindre le quartier de la distillerie, mais ne la rejoignez pas tout de suite. Si vous avez pris le temps de faire cracher la combinaison de son coffre au marchand de tableaux, rendez-vous dans sa demeure, qui fait face à celle du Dr Galvani, et qui abrite à elle seule les trois Peintures de Sokolov du niveau, dont l'une cachée dans sa chambre forte. Neutralisez les voyous qui rôdent pour avoir la paix, récupérez toutes les richesses de la maison, dont la **Rune** dans la chambre sus-mentionnée, puis allez donner la combinaison à Slackjaw à la distillerie. Que vous ayez ou non dévalisé le coffre du marchand, le chef gangster honorera sa part du marché et disposera des Pendleton pour vous.

Ne vous reste ensuite plus qu'à rejoindre Emily et Samuel sur la berge.

Le Physicien Royal

De retour au Hound Pits, allez parler à Pendleton, puis à Havelock et repartez de plus belle en mission, après avoir ou non amélioré votre équipement et fait le plein de munitions auprès de Piero. Sur place, neutralisez ou passez outre les quatre gardes qui patrouillent près de la baie, entrez dans le bâtiment sur la gauche et montez pour récupérer les items sur le bureau, la clé ainsi que le **Schéma** Résine intégrée Galvani. Allez ensuite chercher un réservoir d'huile à l'étage pour alimenter le chariot, tournez la valve en hauteur pour lever la grille et placez-vous dans le moyen de locomotion improvisé avant d'activer le levier.

Si vous désirez récupérer la **Rune** cachée dans le bâtiment du côté droit de l'avenue, déjouez la vigilance des gardes y patrouillant pour passer entre les deux maisons et grimpez à la chaîne et sur le balcon pour récupérer votre dû. Rejoignez ensuite la structure en béton que vous apercevez au loin, avec le Clignement ou en passant par la passerelle entre les deux maisons, neutralisez les deux gardes et abaissez le pont pour pouvoir passer et monter au balcon de l'autre côté. Occupez-vous du geignard pour ramasser sans peine le **Charme d'os** sur la table et rebroussez chemin pour passer la porte au fond de la rue, direction les projecteurs.

Attendez la fin du dialogue entre les gardes pour subtiliser la clef de Pratchett, explorez les appartements pour trouver de nombreux items ainsi qu'un coffre-fort renfermant une première **Rune** (et dont la combinaison est 4-7-3) et passez dans le bâtiment suivant pour trouver une seconde **Rune** posée au creux d'un *Sanctuaire*. Vous arrivez ensuite en vue du pont proprement dit, défendu par un pylône foudroyant et un garde bientôt seul : contournez le poste de garde à l'aide du Clignement et retirez la batterie du pylône pour manoeuvrer en toute tranquillité, puis avancez sur le pont. Si tel est votre credo, restez discret, retirez toutes les batteries d'huile que vous localisez à l'aide de la Vision des ténèbres pour désactiver pylônes et alarmes et montez en haut de la tour.

Utilisez le levier pour relever le pont et pouvoir traverser sans risquer de vous faire repérer, Rejoignez le sommet de l'autre extrémité du pont et enlevez les batteries des projecteurs derrière la grille. Neutralisez si vous le souhaitez les gardes suivants, puis allez libérer un voyou dans la station de contrôle de cette deuxième moitié du pont.
Celui-ci vous guide vers un stock de perles : éliminez les raclures d'eau à l'aide de vos carreaux d'arbalète standards ou de votre rafale pour avancer, neutralisez le voyou juste après qu'il ait bu au robinet pour éviter d'avoir à le tuer et/ou qu'il ne vous repère, puis faites de même avec ses trois compères, qui guettent aux alentours. Récupérez les perles promises et d'autres items dans la bâtisse et continuez vers la maison de Sokolov.

Ramassez la **Rune** juste devant vous, évitez ou neutralisez les gardes qui patrouillent et allez si vous le souhaitez occire les raclures d'eau sur la berge à droite pour récupérer leur perle. Infiltrez-vous dans la salle de contrôle surélevée en contournant le bâtiment par le balcon à l'arrière et en neutralisant le superviseur et baissez le levier pour stopper la turbine et pouvoir aller enlever la batterie du portail foudroyant. Avant de passer dans la zone suivante, escaladez le bâtiment de gauche pour y pénétrer, récupérez-y quelques richesses et éliminez la meute de rats au sous-sol pour libérer la jeune femme. Ramassez ensuite le **Charme d'os** près de l'un des cadavres et retournez dans la rue pour passer la porte.

Grimpez dans le bâtiment de gauche pour y trouver un autre **Charme d'os** sur une table, utilisez trois fois de suite le robinet au rez-de-chaussée et éliminez les rats qui jaillissent de la zone cachée ainsi révélée avant d'en récupérer les richesses. Dans la zone en ruine avec le parc de prisonniers, neutralisez les gardes alentours pour retirer la batterie de la prison sans encombre et allez parler aux rescapés pour apprendre l'emplacement d'une planque et sa combinaison (le coffre en question se situe derrière le tableau de la bâtisse en ruine attachée à la " prison " et sa combinaison est **2-9-4**). Vous arrivez ensuite en vue de l'imposante demeure de Sokolov.

Plutôt que de tout bonnement passer par la porte d'entrée (ce qui demeure possible, en neutralisant les deux gardes qui la garde), prenez un peu de hauteur et utilisez le Clignement pour accéder directement à la partie haute du manoir moderne. Prenez ensuite si vous le souhaitez le temps d'explorer la demeure à reculons, en évitant autant que possible tout contact avec les gardes, trop nombreux pour être efficacement neutralisés un par un, afin de récupérer la **Peinture de Sokolov** au rez-de-chaussée ainsi que les divers objets de valeurs disséminés dans la maison. Une fois votre petit tour terminé, rejoignez Sokolov dans sa serre, ramassez la **Rune** sur son bureau et volez-lui sa clef, avant ou après l'avoir neutralisé. Elle vous permettra d'ouvrir quelques contenants à l'étage du dessous.

Le scientifique sur le dos, suivez votre objectif en passant autant que possible par les toits si vous avez laissé les gardes intacts sur votre passage, et faites attention au groupe de gardes qui se disperse depuis l'arche face à la maison du médecin royal. Posez votre chargement à terre si vous le souhaitez le temps de faire le ménage et rejoignez Samuel pour rapporter votre prise au Hound Pits.

La Dernière Fête des Boyle

De retour au Hound Pits, faites vos améliorations quotidiennes chez Piero, faites le tour des chambres pour lire quelques audiographes et ramassez la clef de l'appartement abandonné sous l'un des lits du dortoir. Traversez la rue

pour accéder audit appartement et allez à l'étage pour trouver un **Charme d'os** sous le lit. Passez ensuite voir Calista et Emily si vous le souhaitez avant d'aller au lit et rendez-vous dans la prison improvisée de Sokolov.

Là, deux options se présentent pour le faire parler : relâcher sur lui une meute de rats ou lui trouver une bouteille de bon alcool. Pour trouver ladite bouteille, retrouvez Piero en face de la salle de bain où se lave Calista, puis achetez-lui une bouteille pour pouvoir délier la langue de son rival. Avant de partir en vadrouille sur le bateau de Samuel, parlez à Pendleton pour accepter une requête de sa part, puis une fois dans le canal, nagez jusqu'au fond pour trouver une première **Rune**.
Escaladez le balcon du building du côté opposé à la fête, près du pylône électrique, pour trouver une autre **Rune** au creux d'un *Sanctuaire*, en neutralisant le geignard par avant, ramassez un **Charme d'os** au sol dans la pièce adjacente, puis faufilez-vous dans l'impasse de l'autre côté du canal sur la droite en empruntant la fosse au fond. Entrez dans le bâtiment, ignorez les geignards au rez-de-chaussée et montez pour récupérer les divers items ainsi que le **Charme d'os** sur une commode.

Passez ensuite par la fenêtre adjacente pour rejoindre la fête (à laquelle vous pouvez également accéder par la grande porte si vous avez volé l'invitation du marchand de tableaux dans son coffre), récupérez la clef accrochée sur la gauche pour passer la porte, puis grimpez à la chaîne traversante pour rejoindre les jardins, où vous attend Lord Shaw. Remettez-lui la lettre de Pendleton, puis adonnez-vous à un petit duel à l'ancienne pour défendre l'honneur de votre allié. Attardez-vous ensuite dans le quartier des gardes pour récupérer quelques items ainsi que le **Schéma** Grenades à pointes et entrez dans la fête proprement dite. Libre à vous de faire les poches de tous les nobles qui y sont conviés, la plupart ne manifestant qu'à peine leur mécontentement.

Votre vrai but sera toutefois d'identifier laquelle des trois filles Boyle est votre cible, chacune portant un costume de couleur différente (noir, blanc ou rouge). Vous pouvez récolter des indices sur l'identité de la fille Boyle en passant par le balcon par lequel vous avez pu retrouver Lord Shaw, en grimpant à la chaîne traversante : vous atterrissez en effet directement dans les quartiers des dames et pouvez récolter les indices qu'il vous faut, des items à foison et un passe-partout de Dunwall Tower. Vous pourrez également mettre la main sur la clef du sous-sol à côté d'un journal, ce qui vous permettra d'accéder à la **Rune** qui y est cachée. En neutralisant les quatre gardes qui patrouillent à cet étage et en subtilisant la clef sur l'un d'entre eux, vous pourrez également accéder aux deux Peintures de Sokolov exposées dans les chambres et la galerie, respectivement. Amener un verre à Miss White, l'une des invitées, en vous servant à la fontaine, vous vaudra également un indice intéressant quant à l'identité de votre cible. Autrement, vous pouvez également vous adresser à Lord Brisby pour apprendre l'identité de la fille Boyle à abattre et envisager une façon non létale de vous en débarrasser.

L'identité de votre cible en poche, allez quoi qu'il en soit lui parler pour l'amener à vous conduire dans sa chambre, où vous pourrez l'éliminer ou l'étouffer à loisir, puis le cas échéant, amener son corps inerte jusqu'au sous-sol en utilisant la Vision des ténèbres pour éviter de tomber nez-à-nez avec un garde ou un invité impromptu. Si vous décidez d'assassiner la Boyle, faites tout de même un tour au sous-sol pour récupérer la **Rune** dans la salle fermée à clef et pour emprunter la sortie menant dans les égouts. Tournez la valve, puis restez sous l'eau en nageant vers la gauche pour passer sous l'écluse et rejoindre Samuel et son fidèle bateau.

Retour à la Tour

Au Hound Pits, si vous avez livré votre duel contre Lord Shaw, Pendleton vous fera grâce d'une **Rune** bienvenue. De même, si vous n'avez pas tué la Boyle ni aucune de ses soeurs, une lettre et une **Rune** vous attendront à votre retour dans votre chambre. Une dernière relique peut être obtenue en aidant Calista à retrouver Emily dans le repaire loyaliste : une fois cela fait, allez voir Havelock, faites un tour chez Piero pour faire vos achats et améliorations quotidiens (n'y manquez pas, car vous n'aurez pas l'occasion de lui reparler de sitôt) et embarquez auprès de Samuel.

Au pied de la tour, nagez à l'intérieur, escaladez l'échangeur en empruntant les tuyaux, longez les conduits pour pouvoir utiliser votre Clignement amélioré et passer du côté du cadavre et récupérez les pièces et le **Charme d'os** à ses côtés. Ouvrez ensuite avec précaution la porte au centre, utilisez le Clignement dans le coin à gauche pour ne pas déclencher le pylône foudroyant et retirez sa batterie. Récupérez les objets présents dans la pièce, rejoignez la pièce principale d'arrivée des navires en neutralisant un premier garde, puis évitez ou neutralisez les superviseurs patrouillant sur les passerelle en passant sur le balcon à droite.

Utilisez le Clignement pour franchir le gouffre jusqu'à la batterie au loin, enlevez-la pour désactiver le portail et montez au dessus du petit pont au centre en étouffant ou non les gardes qui y patrouillent. De cette position, vous pouvez si vous le souhaitez vous débarrasser d'un Tall Boy en exécutant un plongeon assassin. Progressez quoi qu'il en soit en longeant le bâtiment cible par la droite, passant sur le toit décharné et derrière le building de droite. Au bout de l'impasse, engouffrez-vous dans la brèche sur la gauche, escaladez les échafaudages, neutralisez le garde et pillez les items du poste de garde.
Vous trouverez également là une note sur le Tourmenteur. Non loin en contrebas, le dortoir des gardes : ramassez la **Rune** sous l'un des lits ainsi que les autres objets, montez en haut de la structure dans laquelle vous vous trouvez pour avoir un angle idéal sur la tour de surveillance et clignez jusqu'à elle pour la désactiver. Vous pourrez ainsi, si vous le souhaitez, nettoyer la zone bien plus facilement si le coeur vous en dit (ce qui peut être relativement bienvenu lors de votre exfiltration).

Clignez quoi qu'il en soit vers les rebords droits du bâtiment central pour trouver une entrée discrète (si vous désirez bien sûr passer inaperçu) : longez ensuite le mur de droite, passez la porte, retirez la batterie du pylône qui vous attend un étage plus haut en face et allez parler à " la voix " tout en haut. Vous obtenez ainsi l'opportunité de discréditer Burrows sans le tuer. Redescendez, traversez le salon en face et utilisez à bon escient les chandeliers dans les larges couloirs pour échapper aux superviseurs, dont certains équipés de " boîtes à musique " bloquant votre magie. Neutralisez-les à loisir, de façon létale ou non selon votre bon plaisir, activez la chandelle suspecte au fond au coin du couloir pour trouver une salle secrète renfermant un **Charme d'os** et un audiographe, puis continuez votre exploration du manoir en vous rendant aux niveaux inférieurs.

Dans la salle de lecture, utilisez un dard anesthésiant sur le superviseur pour pouvoir occire son animal sans souci, enfoncez-vous dans les sous-sol en évitant les gardes et autres domestiques et ce jusqu'à trouver l'antre du Tourmenteur. Tuer ce dernier anéantira à néant les efforts consentis pour débloquer le Succès " Mains propres " et mettra sérieusement en péril ceux associés au Succès " Fantôme ". Si vous désirez uniquement récupérer la **Rune** entreposée dans le *Sanctuaire* juste derrière lui, il vous faudra vous munir du Pli temporel de niveau 2, ou bien endormir le chien avec un dard anesthésiant. Votre besogne achevée, rebroussez chemin jusqu'aux quartiers des servants, où vous trouverez la clef de la salle de sécurité et à partir desquels vous pouvez accéder aux commandes d'un portail foudroyant (que vous pouvez donc reprogrammer ou désactiver), puis entreprenez l'exploration proprement dite du premier étage.

Dans le bureau du général Tobias, vous trouverez les **Schéma**s de Combustion légèrement améliorée, tandis que dans la chambre de Burrows, une **Rune** vous attend dans son coffre de chevet et des preuves accablantes vous feront de l'oeil dans son coffre-fort, dont la combinaison est 9-3-5. Si vous décidez d'épargner le bougre, retournez simplement en haut de l'émetteur radio pour y faire diffuser vos preuves. Sinon, trouvez et tuez le malappris dans sa luxueuse demeure. Il se peut néanmoins que Burrows se réfugie dans son bunker sur le toit, plus particulièrement lorsque vous avez causé du grabuge lors de votre précédente mission. Explorez quoi qu'il en soit la salle de musique, en utilisant vos dards anesthésiants à bon escient pour ne pas vous faire renifler par le chien de garde, pour trouver une **Peinture de Sokolov**, et à partir de laquelle vous accéderez au toit.

De là, le plus simple pour entrer reste de posséder un rat et de longer la bâtisse par la gauche : vous pénétrerez ainsi sans problème dans l'enceinte et pourrez monter à l'étage sans vous faire remarquer par le Tall Boy. Récupérez alors la **Rune** sur la carte géante, montez sur une poutre au dessus de la bibliothèque si vous voulez neutraliser l'échassier et passez dans la pièce adjacente si vous désirez éteindre le portail foudroyant. Votre besogne ainsi achevée, utilisez en chaîne votre Clignement depuis le toit pour vous faufiler entre les gardes restants jusqu'au bateau de Samuel, qui n'a pas bougé d'un pouce, et ainsi conclure votre mission.

Le Quartier Inondé

Faites sans faute un tour chez Piero avant toute chose pour améliorer votre équipement et refaire vos stocks de munitions (notamment de grenades collantes, très utiles conre les raclures d'eau, que vous jouiez comme une brute ou non durant la mission qui suit), allez célébrer votre victoire au bar et allez vous coucher. Après votre petite " cuite ", vous vous réveillez dans un trou, ni plus ni moins : possédez un rat pour vous échapper ou lancez des briques sur les planches en hauteur pour vous en extraire, récupérez les objets traînant non loin et montez.
Deux assassins patrouillent en haut : pour les éviter, guettez l'opportunité de clignez jusque derrière les caisses au fond,

puis attendez que l'un d'eux se penchent au balcon à l'extérieur pour le neutraliser.

Suivez ensuite votre marqueur d'objectif, passez dans l'entrée en hauteur du bâtiment sur la droite pour récupérer quelques richesses et possédez un rat pour pouvoir emprunter le passage au sol. Montez, récupérez les munitions sur les corps des superviseurs, clignez sur les toits vers la droite et entrez dans l'appartement contenant un **Charme d'os** par le balcon avant d'aller piller les réserves des geignards morts en contrebas. Neutralisez les geignards, bien vivants ceux-là, qui vous séparent de la raffinerie Greaves pour aller récupérer votre équipement. Cet objectif est optionnel, mais il est recommandé de vous astreindre à sa complétion si vous désirez mener une partie Fantôme ou sans tuer le moindre être humain.

Dans la cour devant vous, évitez ou neutralisez les geignards sur la droite, clignez au dessus de la porte massive, ramassez un réservoir vide pour le remplir dans la machine appropriée et portez-le jusque dans la salle de contrôle (quelques items peuvent être grappillés à l'arrière de cette pièce en passant par le toit). Les commandes fonctionnelles, abaissez le levier et entreprenez votre ascension du bâtiment en face. Au niveau de la passerelle brisée, passez en contrebas pour dénicher un **Charme d'os** accompagné de quelques piécettes, continuez à monter, attendez que les assassins s'en aillent et allez chercher un réservoir vide derrière la grille en brisant les planches en hauteur.

Remplissez-le, connectez-le, récupérez tous les objets sur la gauche avant de descendre (notamment deux carte placées en hauteur) et neutralisez, distrayez ou évitez tous les geignards sur votre route pour remettre la main sur votre précieux équipement. Remontez d'un cran pour ouvrir le panneau en tournant la valve, récupérez la **Rune** non loin face à vous, puis plutôt que de rebrousser chemin par la même voie, passez la grande grille qui était sur votre gauche en entrant dans la zone et la porte que vous y trouvez. Ramassez les munitions sur les superviseurs morts, tournez la valve en hauteur, puis repliez-vous sur une poutre pour accueillir comme il se doit l'assassin qui vous attendait en embuscade sur le pont.

Récupérez sur lui la clef du chef de gare, puis à partir du pont, rejoignez le balcon que vous apercevez au loin sur la gauche. Neutralisez le geignard, récupérez la **Peinture de Sokolov**, puis traversez la cour remplie d'assassin vous séparant de la base de Daud, soit en les humiliant au passage soit en les laissant patrouiller dans le vide. Si vous n'avez pas la clef du bureau du chef de gare, subtilisez-la à l'un des assassins mais attention, car ceux-ci se placent, comme vous, en hauteur pour épier leurs proies. Dans la zone suivante, au bout de la passerelle, une pelletée d'assassins vous attend de pied ferme et couvre tous les angles possibles en hauteur : plutôt que de jouer leur jeu, descendez dans l'eau, nagez sur la gauche pour entrer dans les ruines d'un appartement inondé contenant un coffre-fort (combinaison 4-2-8), puis nagez jusqu'au fond du canal.

Neutralisez au dard anesthésiant les deux canidés qui vous y attendent si vous ne voulez pas les tuer, récupérez des balles et un **Charme d'os** au fond, puis rebroussez légèrement chemin pour emprunter la voie à votre droite via le Clignement. Soustrayez-vous à la vue des chiens présents, neutralisez ou évitez les assassins patrouillant dans la bâtisse en ruine pour vous faufiler dans la base de Daud. Plus d'assassins vous attendent évidemment à l'intérieur : redoublez de vigilance pour les avoir un par un en utilisant les quelques caches à votre disposition, passez dans la cour intérieure pour monter à l'étage supérieur et avancez pour arriver en vu du bureau de Daud.
Prenez un peu de hauteur à l'intérieur de celui-ci en empruntant la passerelle à l'étage si vous voulez rester discret, placez-vous sur l'étagère , puis clignez derrière l'assassin qui accompagne Daud lorsque leur position respective s'y prête afin de poser son corps inerte sur le balcon à l'arrière du bureau. Faites les poches de Daud pour dénicher un **Charme d'os**, utilisez le Pli Temporel de niveau 2 pour subtiliser sa clef sans aucun risque d'être repéré (si bien sûr vous ne comptez pas occire le maître assassin, une option bien plus directe), puis explorez à nouveau les couloirs que vous avez emprunté pour parvenir ici afin de déverrouiller les contenants auparavant clos.

Déverrouillez également la porte au fond du couloir pour débloquer l'accès à une chaîne vous emmenant au fin fond du bâtiment, où une **Rune** vous attend posée sur une table, puis empruntez le passage menant au tunnel. A la sortie de ce dernier, avancez vers la droite pour trouver un **Charme d'os**, puis montez dans l'appartement abritant une survivante non loin du train magnétique. Montez sur les toits en sautant dans l'appartement adjacent au sien, ramassez la **Rune** sur un matelas bien bizarrement placé, redescendez et rendez-vous au fond de la rue que vous apercevez sur la gauche du train. Vous accédez ainsi à une zone lourdement gardée par des Tall Boys : passez sous le rail magnétique, montez à la passerelle sur la droite, volez la clef de Mosley et entrez dans son entrepôt pour faire le plein de richesses en tout genre.

Pour passer le portail foudroyant au fond, traversez les bâtiments en ruine sur le versant gauche de la zone en prenant soin d'éviter le champ de vision des échassiers, puis clignez jusqu'à la batterie du portail en hauteur. Retirez-la de sons socle, descendez à la chaîne et passez dans le quartier du vieux port. Explorez les décombres du bâtiment à votre gauche pour dénicher un **Charme d'os**, évitez la horde de geignards en vous glissant rapidement dans la trappe menant aux égouts après avoir détruit les quelques planches vous bloquant la voie et avancez jusqu'à trouver un acolyte de Slackjaw. Parlez-lui, suivez votre marqueur d'objectif en éliminant les raclures d'eau sur votre passage en empruntant le chemin inférieur et continuez jusqu'à atteindre une salle avec un coffre-fort. Ouvrez-le avec la combinaison 5-2-8 pour y récupérer le **Charme d'os**, rebroussez chemin et enfoncez-vous davantage dans les tunnels.

Éliminez les nouvelles raclures d'eau en hauteur, plongez sous l'eau, récupérez des carreaux en remontant brièvement à la surface et finissez votre petit périple aquatique. Montez en récupérant les munitions au passage et avancez pour retrouver Mamie Chiffons et Slackjaw. Un choix cornélien se pose alors à vous, joueurs de l'extrême, qui voulez débloquer les Succès Mains Propres et Fantôme. Aider Mamie Chiffons vous fera en effet rater le premier, tandis qu'aider Slackjaw risque sérieusement de compromettre le second, car entraînant un combat contre l'ancienne dame. Voici toutefois comment vous en sortir : rendez-vous directement dans les quartiers de Mamie Chiffons en hauteur (sans lui subtiliser ses clefs) et prenez son camé sur le lit. Placez-le dans l'incinérateur, refermez, puis placez-vous en hauteur dans cette même chambre. De cette façon, vous pourrez attendre que l'ancienne dame vienne lorgner du côté de ses quartiers à votre recherche et la prendre par surprise pour la neutraliser après que son camé ait été détruit. Ne vous reste alors plus qu'à prendre sa clef et à libérer Slackjaw.

Remontez ensuite dans la chambre de Mamie pour y récupérer la **Peinture de Sokolov**, les richesses contenues dans la salle adjacente ainsi que la **Rune** posée sur son *Sanctuaire*. Empruntez la conduite de retour au sol en brisant les planches de bois, déverrouillez la porte grâce au passe-partout et rejoignez les survivants un peu plus loin. Passez dans le tunnel au sol pour trouver une **Rune**, tuez les raclures d'eau un peu plus loin pour récupérer le **Charme d'os** derrière le grillage au fond, puis brisez les planches sur la gauche pour vous frayer un chemin vers le Hound Pits et conclure cette longue partie de votre périple.

Les Loyalistes

Vous arrivez dans la maison abandonnée face au Hound Pits : montez à l'étage, attendez que la voie soit dégagée et clignez jusqu'au premier étage du bar, dans les dortoirs. Neutralisez une poignée de superviseurs pour avoir la paix, montez dans votre chambre pour faire de même avec un autre groupe de gardes en évitant ceux qui redescendent au niveau inférieur et rejoignez Calista en passant par le toit de l'atelier de Piero. Avant de lancer la fusée pour appeler Samuel, entrez dans ledit atelier en passant par le balcon où quelques caisses sont entreposées, ramassez la **Rune** sur le bureau et allez parler aux deux scientifiques.

Glissez-vous ensuite dans l'ancienne chambre d'Havelock en envoyant une paire de gardes dans les bras de Morphée pour récupérer le **Schéma** de pylône foudroyant de Piero et ramenez-le lui. Vous avez alors le choix entre éliminer purement et simplement tous les ennemis alentours ou bien les neutraliser sans les tuer.
Dépendant de votre propension à vouloir créer du chaos, faites votre choix et allez alimenter la machine en y plaçant un réservoir d'huile de baleine sur le toit. et allez envoyer la fusée dans la chambre d'Emily. Ne vous reste alors plus qu'à aller chercher les ordres d'Havelock sur le comptoir du bar et à prendre le bateau, direction le dernier niveau.

La Lumière au Bout du Tunnel

Dépendant du chaos que vous avez généré tout au long du jeu, deux version de cette île peuvent vous accueillir. L'une comportera beaucoup plus d'ennemis que l'autre et le final changera également. Quoi qu'il en soit, deux itinéraires principaux s'offrent à vous : commencez par mettre la tour de garde hors tension en clignant depuis un promontoire rocheux, puis engouffrez-vous dans le tunnel au centre de la structure. De là, vous pourrez désactiver les deux portails foudroyant qui barrent votre route. Quel que soit votre itinéraire, évitez ensuite au maximum les gardes, trop nombreux pour être neutralisés individuellement, et/ou reprogrammez alarmes et pylônes pour vous faciliter la tâche. Vous atteignez ensuite le fort de Kingsparrow.

Le nombre de garde y étant incroyablement élevé, même les plus directs voudront prendre un minimum de précaution et fureter dans l'ombre pour se débarrasser des superviseurs qui entraveront votre route. Passez par les hauteurs

autant que possible pour éviter de vous faire remarquer, rejoignez le système de pompage pour tourner une valve au sol et récupérer la dernière **Rune** du jeu dans les tunnels de maintenance, récupérez la clef de l'ascenseur accrochée au deuxième étage de la structure centrale (que vous trouverez aussi sur le garde près dudit ascenseur) et passez au dessus ou en dessous du pont vous amenant au phare. En dessous, un terminal vous permettra de reprogrammer le pylône foudroyant pour nettoyer le niveau du dessus. Sinon, usez des pouvoir à votre disposition pour vous glisser dans l'ascenseur et atteindre le haut du phare.

Une poignée de superviseurs vous y attendent : utilisez vos derniers dards anesthésiants si besoin pour passer inaperçu auprès de ces derniers et, si vous jouez le niveau en mode Haut Chaos, grimpez directement au dessus du plafond vitré pour monter en haut du phare et neutraliser Havelock aussi rapidement que possible à l'aide de vos armes (si vous jouez sans pouvoirs autres que Clignement) ou des pouvoirs Pli temporel et Clignement. Si vous jouez en Chaos Bas, entrez simplement dans le grand salon, neutralisez l'amiral et allez secourir Emily, enfermée dans la chambre adjacente. Suite au final, libre à vous de reprendre le jeu depuis le début ou depuis une sauvegarde antérieure pour agir différemment et prendre d'autres décisions.

Eléments optionnels

Runes

Hound Pits

1# Obtenue automatiquement dans la dimension de l'Outsider.

2# Avant de partir en mission vers le Grand Superviseur, utilisez le Coeur pour la repérer sur la berge.

3# Remise par Calista en revenant de votre première mission, si vous avez épargné son oncle Curnow.

4,5# Avant la Maison du Plaisir, dans les égouts juste derrière les geignards.

6# Avant Retour à la Tour, vous recevrez une Rune dans vos quartiers si vous avez épargné les trois soeurs Boyle.

7# Si vous acceptez le défi de Lord Shaw pour défendre l'honneur de Pendleton pendant la fête, ce dernier vous remerciera avec une Rune.

Grand Superviseur Campbell

1,2,3# Vous obtiendrez trois Runes en complétant les quêtes annexes que vous confie Mamie Chiffons : une dans son sous-sol et deux à l'étage.

4# Dans le poste de garde après avoir passé le second portail foudroyant.

5# Dans la cave secrète de Campbell, facilement accessible depuis le fond du chenil ou du rez-de-chaussée des bureaux.

6# Dans la salle de réunion, accrochée au mur.

7# Dans l'atelier dans l'arrière cour.

La Maison du Plaisir

1# Dans le laboratoire secret du Dr Galvani, là où étaient auparavant situés les viscères de rat.

2# A l'étage du bâtiment à droite du Golden Cat proprement dit.

3,4# A l'intérieur du Golden Cat, accrochée au mur au premier et sur une table dans les combles, respectivement.

5# Dans la chambre forte du marchand de tableaux, dont la combinaison est obtenue en interrogeant ce dernier au Golden Cat.

Le Physicien Royal

1# Dans un appartement sur le côté droit de la première avenue, accessible en grimpant à la chaîne à l'arrière du bâtiment.

2,3# Dans les appartements au début de la deuxième zone du niveau : l'une est contenue dans un coffre dont la combinaison est 4-7-3 et l'autre se trouve dans un sanctuaire dans le bâtiment adjacent.

4# En arrivant dans la troisième zone, juste devant vous sur une table.

5# Dans la serre de Sokolov, sur la table où il travaille lorsque vous entrez.

La Dernière Fête des Boyle

1# En arrivant dans le canal, nagez jusqu'au fond de celui-ci pour la trouver dans l'eau.

2# A l'étage d'un bâtiment sur la rive du canal opposée à la fête, près du pylône électrique.

3# Dans la pièce fermée à clef au sous-sol, dont la clé peut être trouvée dans la chambre de l'un des filles Boyle, à côté de son journal à l'étage.

Retour à la Tour

1# Dans le dortoir des gardes, à droite du manoir de Burrows, sous un lit.

2# Dans la salle du Tourmenteur dans les sous-sol su manoir.

3# Dans le coffre de chevet de Burrows, dans sa chambre.

4# Sur la carte stratégique dans le bunker de Burrows, sur le toit, accessible depuis la salle de musique.

Le Quartier Inondé

1# Au fond de la zone de la raffinerie Greaves, au sol non loin d'un groupe de raclures d'eau.

2# Sur une table juste avant de quitter la base de Daud pour passer dans le tunnel.

3# Sur le toit du bâtiment adjacent au train magnétique, accessible en passant par la fenêtre de l'appartement de la survivante.

4# Dans la salle secrète de Mamie Chiffon, adjacente à sa chambre, accessible en lui volant ou en recevant le passe des égouts.

5# Dans le tunnel en dessous des taudis des survivants que vous croisez après avoir ouvert la porte des égouts.

Les Loyalistes

1# Dans l'atelier de Piero à l'étage.

La Lumière au Bout du Tunnel

1# Non loin de la station de pompage, accessible en tournant une petite valve au sol qui déverrouille un tunnel en contrebas.

Charmes d'os

Hound Pits

1# En revenant de la mission Le Physicien Royal, allez chercher la clef de l'appartement abandonné sous un lit dans le dortoir du Hound Pits et ramassez le charme sous le lit à l'étage dudit appartement.

Grand Superviseur Campbell

1# Dans la structure isolée au bout du pont, au début du niveau, accessible en grimpant à la chaîne à l'arrière.

2# A l'étage de la maison où vous secourez Griff, à droite de l'avenue principale gardée par les Superviseurs et les portails.

3# Au fond de la distillerie des gangsters, sur une poutre en hauteur accessible ne sautant sur les tonneaux.

4# A l'ouest de l'arrière cour, au creux d'un étau entouré de rats.

5# Dans l'entrepôt le plus proche de la chaîne vous amenant à Samuel, dont la valve se trouve dans l'atelier.

La Maison du Plaisir

1# Au dernier étage du bâtiment adjacent au premier portail foudroyant, près de là où vous aviez secouru Griff. Accessible après quelques acrobaties et avoir neutralisé le geignard qui le contemple.

2# Dans la distillerie des gangsters, derrière la grille à gauche de l'entrée du bâtiment proprement dite, ouverte avec la clé volée sur l'un des voyous à l'intérieur.

3# Dans l'impasse accessible depuis la ruelle située sous le deuxième portail foudroyant, là où vit désormais Mamie Chiffons.

4# Au rez-de-chaussée du Captain's Chair, l'hôtel par lequel Slackjaw vous permet d'atteindre le Golden Cat.

5# Accroché au mur dans une chambre au deuxième étage du Golden Cat.

Le Physicien Royal

1# Dans la première avenue, empruntez la passerelle vers le pont mécanique sur la droite et rejoignez le balcon de l'appartement visible en hauteur, dans lequel se trouvent le charme et un geignard.

2# A côté d'un cadavre dans le sous-sol du bâtiment à la toute fin de la deuxième zone et accessible en faisant un peu d'escalade.

3# Au début de la dernière zone, à l'étage du bâtiment à votre gauche.

La Dernière Fête des Boyle

1# Dans la pièce adjacente à celle où vous avez trouvé la Rune et son Sanctuaire

2# A l'étage du bâtiment par lequel vous pouvez accéder à la fête, à droite de l'entrée principale.

Retour à la Tour

1# A côté du cadavre au tout début du niveau dans l'écluse, accessible via Clignement.

2# Dans la pièce secrète découverte en activant le petit chandelier, au fond du couloir de l'aile droite du manoir, sur l'étagère.

Le Quartier Inondé

1# Dans un bâtiment près des camps de geignards avant d'entrer dans la raffinerie Greaves, accessible depuis les toits.

2# Durant votre escalade pour retrouver votre équipement dans la raffinerie Greaves, après avoir replier les tuyaux, passez sous la première passerelle endommagée pour le trouver.

3# Tout au bout du canal du Centre de Rudshore, où de nombreux assassins guettent en hauteur, après avoir passé les deux chiens.

4# Faites les poches de Daud avant de partir ou de l'éliminer pour trouver ce charme.

5# Au sortir de la base de Daud, en sortant du tunnel, avancez vers la droite pour le trouver au sol.

6# Après avoir passé le portail foudroyant, mais avant d'entrer dans les égouts, dans les décombres du bâtiment sur le versant droit de la rue.

7# Dans le coffre-fort se situant dans les égouts, avant le passage où vous êtes contraint à nager pour rejoindre Mamie Chiffons et Slackjaw.

8# Dans la dernière salle où des raclures d'eau vous barrent la route avant de rejoindre le Hound Pits, derrière le grillage au fond.

Peintures de Sokolov

Grand Superviseur Campbell

Dans la chambre secrète de Campbell, accessible depuis le rez-de-chaussée des bureaux ou en traversant le chenil et en activant l'oeil de la statue.

La Maison du Plaisir

Dans la maison du marchand de tableaux. L'une des trois est entreposée dans la chambre forte, dont la combinaison est obtenue auprès du marchand lui-même, en l'interrogeant au Golden Cat.

Le Physicien Royal

Au rez-de-chaussée du manoir de Sokolov, non loin du portail foudroyant expérimental.

La Dernière Fête des Boyle

A l'étage, où vous n'êtes pas sensé pénétrer, accessible depuis le balcon à l'extérieur ou en retirant la batterie du portail après avoir volé la clé à un garde. Le premier tableau est dans la galerie et l'autre se trouve dans une chambre fermée à clef, où vous trouvez également des indices quant à l'identité de votre cible.

Retour à la Tour

Dans la salle de musique au premier étage du manoir.

Le Quartier Inondé

Une première peinture se trouve dans un appartement à l'ouest du pont où des superviseurs sont tombés dans une embuscade, accessible depuis son balcon visible de loin. La seconde se trouve dans la chambre de Mamie Chiffons, dans les égouts.

Schémas

Grand Superviseur Campbell

Lentille à grossissement et Formule de Sokolov : Vous pouvez les acheter chez Griff après l'avoir sauvé des griffes des gangsters dans la ruelle adjacente au premier portail foudroyant.

Tissage serré Galvani : Dans l'atelier de l'arrière-cour, dans un petit placard ouvert par une clef disposée en hauteur, dans un bocal dans un coin de la pièce.

La Maison du Plaisir

Pâte incandescente : Dans la distillerie des gangsters, derrière le battant ouvert à l'aide d'une valve.

Le Physicien Royal

Résine intégrée Galvani : Non loin du chariot que vous pouvez emprunter au tout début du niveau, sur la table.

La Dernière Fête des Boyle

Grenades à pointes : Dans le poste de garde à l'entrée de la fête, sur un petit bureau.

Retour à la Tour

Combustion légèrement améliorée : dans les quartiers du général Tobias, au premier étage du manoir.

Disney Sing it

© Disney Interactive / Zoë Mode 2008

SUCCÈS

Chanteur pro (10)

Terminez toutes les leçons dans Sing It Pro.

La musique est en vous ! (30)

Terminez toutes les chansons High School Musical.

Vous mettez le feu ! (30)

Terminez toutes les chansons Camp Rock.

Le meilleur des deux (30)

Terminez toutes les chansons Hannah Montana et Miley Cyrus.

Fanatique de Sing It (50)

Terminez 50 chansons.

Méga-fan Sing It (100)

Terminez 100 chansons.

Superstar Sing It (50)

Terminez toutes les chansons en mode solo.

Duo dynamique (50)

Terminez toutes les chansons en mode duo.

Au sommet en rap-pel (50)

Obtenez le meilleur score sur une chanson.

Show time à deux (10)

Terminez un concert avec 2 joueurs.

Show time (10)

Terminez un concert.

Chant sans filet (10)

Terminez une chanson dans le mode "Vous êtes tout seul".

Tour de chauffe (10)

Terminez une chanson en Jeu en équipe.

Frères de son (10)

Terminez une chanson en mode duo.

Affrontement (10)

Terminez une chanson en mode versus.

Chanteur-né (50)

Terminez une chanson à plus de 75% dans le mode "Vous êtes tout seul"

Une équipe de rêve (100)

Marquez plus de 1.000.000 sur un duo.

Vous avez ça dans le sang (50)

Marquez plus de 500.000 sur 20 chansons.

Hé ! Un gros marqueur (100)

Marquez plus de 750.000 sur 20 chansons.

Avalanche de points (30)

Marquez plus de 750.000 sur 10 chansons.

Tout en haut de l'affiche (20)

Marquez plus de 750.000 sur une chanson solo.

De gros enjeux (20)

Marquez plus de 750.000 sur une chanson en mode versus.

Jolie harmonie (20)

Marquez plus de 750.000 sur une chanson duo.

Vous êtes un professionnel ! (100)

Marquez plus de 1.000.000 sur une chanson solo.

Repoussez les limites ! (50)

Décrochez le multiplicateur X4.

Divinity II : Ego Draconis

© DTP Entertainment AG / Larian Studios 2009

LISTE DES SUCCÈS

Chevalier dragon (99)

Terminez le jeu.

Poule mouillée (25)

Tuez Caspar.

Prise au dépourvu (25)

Faites fuir la diseuse de bonne aventure.

Chasseur de primes (100)

Aidez la justice à rattraper tous les criminels les plus recherchés de Rivellon.

Ouvrir les yeux (10)

Soignez la cécité.

Pilier de force (100)

Développez le plein potentiel de toutes les plateformes de votre Tour de guerre.

Sur la route (5)

Envoyez un de vos assistants en mission.

Indiscrétion (5)

Lisez les pensées de quelqu'un.

Lâcher la bride (5)

Invoquez votre créature.

Gain de puissance (5)

Changez de niveau une fois.

Divinité (40)

Atteignez un niveau épique.

Prince charmant (5)

Lancez un charme sur un objet.

Enchanté (5)

Enchantez un objet.

Spécialiste ès décoctions (5)

Créez une potion.

Mater Studiorum (5)

Ayez recours aux services de votre entraîneur.

Petites emplettes (5)

Faites affaire avec quelqu'un.

La forme du dragon (5)

Prenez la forme d'un dragon.

Miroir, miroir (5)

Ayez recours aux services d'un illusionniste.

A un jet de pierre draconique (5)

Utilisez la pierre draconique.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (1)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

DJ Hero

© Activision / Freestyle Games 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu Options/Codes de Triche.

0Jj8	Tous les DJ et tous les sets
2u4u	Effet Edge
4pe5	Midas (fond jaune)
51uC	Short Deck
5rtg	Mix de DJ Z-Trip
62Db	Tous les écouteurs
76st	Mode Hyperdeck
7geo	Switch Hamster
82xI	Tous les morceaux
?jy!	Arc-en-cien
Ami8	Grandmaster Flash débloqué
IT6j	Scratch auto
LAuP	Toutes les platines
SL5d	Fader auto
Wv1u	Tous les lieux
ZitH	Tapper auto
ab1L	Effets auto
b!99	Noir et blanc
d1g?	Morceaux de Daft Punk
d4kR	Pitch Black Out
g7nH	Chambre
ipr0	Socles vides
k07u	DJ AM débloqué
n1fz	DJ Jazzy Jeff débloqué
oMxV	DJ Shadow débloqué
oh5T	IDJ invisible
r3a9	Euphorie auto
tol0	Tout le contenu débloqué
uNA2	Tous les personnages

DJ Hero 2

© Activision / Freestyle Games 2010

DÉBLOQUER DEADMAU5

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**Open The Trap**" dans le champ Retail Cheat Code.

JOUER AVEC DAVID GUETTA

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**Guetta Blaster**" dans le champ Retail Cheat Code.

TOUS LES BONUS

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**VIP Pass**" dans le champ Retail Cheat Code. *Attention ce code désactive les classements en ligne.*

DJ INVISIBLE

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**Now You See Me**" dans le champ Retail Cheat Code.

CROSSFADE AUTOMATIQUE

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**I Hate Crossfading**" dans le champ Cheat pour débloquer l'option "Auto Crossfade".

SCRATCH AUTO

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**Soothing**" dans le champ Cheat pour débloquer l'option "Auto Scratch".

ACTIONS AUTO

Allez dans l'écran des codes du menu Options, et entrez "**Look No Hands!**" dans le champ Cheat pour débloquer l'option "Auto Action".

DÉBLOQUER TIËSTO

Pour débloquer Tiësto et son mégamix tapez "**In Trance We Trust**".

DmC Devil May Cry

© Capcom / Ninja Theory 2013

SUPER DANTE

Terminez le mode Dante Doit Mourir pour débloquer la capacité Super Dante (force démoniaque illimitée).

COSTUMES

Costume Fils de Sparda

Terminer le jeu en difficulté Fils de Sparda.

Tenue standard

Terminer le jeu en difficulté Mortel, Chasseur de démons ou Nephilim.

ARTWORKS SPÉCIAUX

Artwork rare #1

Transformez-vous en démon 666 fois.

Artwork rare #2

Jouez 50 heures.

Artwork rare #3

Infligez un total de 5 000 000 points de dégâts.

Artwork rare #4

Obtenez un rang SSS sur 60 missions.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 01 : Découvert

Au saut du lit, vous voilà dragué dans les limbes et contraint de vous occuper de vos premières hordes de démons, des styxiens inférieurs. Ces ennemis de base, qui évolueront au fil du jeu, sont sensibles à toutes les attaques, projections et autres formes de sévices que vous voudrez leur infliger : faites-vous donc plaisir, passez dans la zone suivante et évitez les obstacles tout en vous exerçant au saut pour continuer. Vous récupérez ainsi Ebony et Ivory, vos fidèles armes de poing. Inaugurez-les de suite en visant les Bathos, des ennemis très peu résistants se contentant de vous lancer des grenades, ou renvoyez-leur leurs projectiles d'un coup d'épée bien senti. Éliminez tout ce petit monde et avancez.
Après a scène, prenez le temps de détruire tous les éléments du décor ainsi que les petites araignées au sol pour récupérer des orbes rouges, tournez à gauche et allez libérer une première Ame Perdue. Sautez sur la gauche pour aller ramasser une **Clé de Cuivre**, détruisez les cocons pour engranger des orbes rouges et rebroussez chemin pour rejoindre le manège tournant. Envoyez vos ennemis en l'air pour qu'ils entrent en collision avec le manège et ainsi vous en débarrasser promptement, ramassez l'Orbe d'Or sur le chemin qui suit, puis allez récupérer une Petite Étoile Vitale au fond à droite. Traversez l'air de jeu, réduisez en bouilli le groupe de styxiens accompagnés de Bathos, puis esquivez les mains géantes que vous envoie le Limier jusqu'à pouvoir entrer dans le train fantôme.
Traversez quelques couloirs jusqu'à un bref face à face avec le Limier, bifurquez sur la droite pour trouver une *Porte de Cuivre* à ouvrir avec votre clé, avancez, libérez l'Ame Perdue directement sur le mur à droite, avancez vers la poupée géante sur la gauche et allez libérer une troisième Ame Perdue dans la pièce à gauche, au dessus de l'entrée. Dans le couloir à engrenages, disposez des styxiens et franchissez les obstacles pour sortir. Dans la grande aire qui suit, prenez le temps de détruire les éléments du décor pour récolter des orbes rouges et préparez-vous à l'inévitable confrontation avec le Limier.
Boss : Limier
Restez mobile pour éviter les coups du monstre, tirez-lui dessus dès qu'il s'éloigne pour continuer vos combos et accumuler les dégâts et assénez-lui autant de coups d'épée sur la tête que possible. Le Limier ira alors se planquer en hauteur pour pour lancer des mains géantes : évitez-les et tirez de plus belle avec Ebony et Ivory pour le faire descendre. Reprenez l'assaut au corps-à-corps pour faire enrager votre adversaire, qui créé alors un nuage de brume : évitez les allées et venues de sa lame transformée en shuriken pour l'occasion et achevez le monstre en redoublant vos coups d'épée à destination de don crâne.
Replay
Trois Âmes Perdues peuvent être récupérées dans ce niveau une fois votre arsenal démoniaque et angélique complété. Après les deux premières arènes du niveau, utilisez Eryx sur la droite pour accéder à l'une d'entre elles. Après l'arène du manège tournant, utilisez votre grappin Ophion sur la gauche pour accéder à la deuxième et enfin, dans la maison des horreurs, à l'opposé de la poupée électrisée géante, utilisez Arbiter pour passer et collecter la dernière âme du niveau.

Mission 02 : La Maison des Secrets

Avancez jusque dans le hall, montez sur la droite et bifurquez sur la droite pour aller récupérer la **Clé de Cuivre** au fond. Rendez-vous sur l'autre versant de la mezzanine pour atteindre une statue du temps sur la gauche et atteindre une pièce comportant un unique tableau. Faites joujou avec les styxiens qui viennent vous tenir compagnie, puis harcelez le Chevalier de l'Apocalypse qui fait irruption à coup d'épée pour le briser et ainsi pouvoir le vaincre. Approchez-vous ensuite du tableau pour recevoir votre première arme démoniaque, Arbiter. A l'aide de cette arme, la garde des Chevaliers ne sera plus qu'un lointain souvenir : mettez cela en pratique dans le combat qui suit en alternant entre Rébellion et Arbiter pour venir à bout de vos ennemis.
Sortez ensuite par la gauche, sautez au dessus du gouffre qui se créé pour aller libérer une Ame Perdue, puis une deuxième en contrebas et suivez l'unique chemin pour regagner le grand hall. Pourfendez-y les ennemis qui surgissent du sol, montez à l'étage pour utiliser Arbiter sur la porte aux fissures rouges et libérez l'Ame Perdue au dessus de l'entrée. Suivez les apparitions jusque dans la chambre et démembrez les Chevaliers qui apparaissent pour vous voir projeté dans une autre dimension. Sautez sur les plates-formes face à vous pour récupérer l'Attraction d'Ophion, un grappin attirant les ennemis et objets à vous, et inaugurez-le sans attendre pour pouvoir vous frayer un chemin jusqu'au cadenas, à détruire avec Arbiter. En chemin, vous affronterez quelques styxiens et autres Bathos pour vous faire la

main, ces derniers étant particulièrement vulnérables à l'Attraction d'Ophion.
De retour dans le manoir, laissez-vous tomber non loin pour trouver une *Porte de Cuivre*, libérez l'Ame Perdue au dessus de l'entrée qui suit, puis utilisez votre grappin pour créer des plates-formes et ainsi pouvoir rejoindre la sortie du couloir, à détruire avec Arbiter. Rejoignez le grand hall, éliminez les Bathos blindés en tirant dessus deux fois de suite avec l'Attraction d'Ophion, sautez vers l'apparition, créez un passage avec Arbiter pour retrouver la salle au tableau et découpez les ennemis qui y apparaissent en rondelles pour pouvoir récupérer votre première arme angélique, Osiris. Celle-ci est idéale pour contrôler de nombreux ennemis à la fois, mais occasionne moins de dégâts, surtout lorsqu'elle n'est pas chargée à fond. Décimez les styxiens en vous familiarisant avec le maniement de votre faux, sortez par l'unique voie proposée et détruisez la paroi bleue sur la gauche pour libérer une Ame Perdue au dessus de l'entrée. Reprenez votre route, traversez le gouffre à l'aide de votre grappin, puis frayez-vous un chemin à travers les parois successives à l'aide d'Arbiter et d'Osiris. Ramassez la rose bleue pour retourner dans l'autre dimension et acquérir l'Envol Céleste d'Ophion, une version angélique de votre grappin tractant Dante vers vos cibles. Utilisez-le conjointement à l'Attraction d'Ophion pour traverser le niveau et vous débarrasser des quelques ennemis entravant votre route et détruisez le cadenas à l'aide d'Arbiter. Rejoignez ensuite ce qui reste du grand hall en jouant à l'acrobate avec votre nouveau joujou, traversez avec ce même joujou et rejoignez la marque au sol pour quitter les limbes.
Replay
Quatre Âmes Perdues, une *Porte de Cuivre* ainsi qu'une **Clé d'argent** peuvent être récupérées une fois votre arsenal complété. Près de la statue du temps, repérez la paroi bleutée au loin et utilisez Aquila pour la détruire et accéder à la première âme. Après votre premier passage dans la pièce au tableau, juste après les deux âmes que vous aviez déjà collectées, frappez la marque rouge au sol avec Eryx pour révéler la clef, puis peu après, dans la crevasse vous ramenant au grand hall, utilisez l'Envol d'Ophion sur la gauche pour accéder à la deuxième âme.
Dans le couloir que vous empruntez ensuite, une paroi bleutée que vous aviez du ignorer vous attend : utilisez Osiris ou Aquila pour la franchir et libérer la troisième âme. Enfin, après avoir passé la seconde scène dans la pièce au tableau, après avoir passé deux parois successives à détruire avec Arbiter et Osiris, respectivement, gardez un oeil sur la droite pour repérer une salle éloignée, accessible en planant, et renfermant la quatrième et dernière âme ainsi que la porte.

Mission 03 : Hérédité

Cette mission commence par une vague d'ennemis hétéroclite composée de Chevaliers, de Bathos blindés et de styxiens. Utilisez les grenades lancées par les Bathos à votre avantage pour semer le chaos dans les rangs adverses, puis accueillez comme il se doit un nouveau type d'ennemi pour le moins agaçant : le Ravageur. Ces derniers sont équipés d'une tronçonneuse et entrent régulièrement en état de furie en vous chargeant. Vous obtiendrez plus tard les outils pour contrer leur charge mais pour l'heure, évitez celles de votre adversaire et éliminez-le comme un styxien de bas étage. Avant de rejoindre Kat, allez récupérer une petite Étoile Vitale dans l'aile droite de la place, détruisez la paroi dans l'aile gauche avec Arbiter et récupérez la **Clef de Cuivre** en haut. Juste après avoir passé l'arche, regardez sur la droite pour dénicher une Ame Perdue et avancez.
Rebroussez ensuite chemin pour vous voir opposé à un nouveau groupe d'ennemis, dont des Ravageurs. Redoublez de vigilance pour ne pas vous faire tronçonner et sortir de cette joute indemne.
Utilisez votre grappin pour rejoindre l'étage supérieur, éliminez le Ravageur et frayez-vous un chemin jusqu'à la rose bleue au centre. Vous faites ainsi l'acquisition du Vol de l'Ange, qui vous permet de planer après un saut. Utilisez cette nouvelle capacité en la combinant à vos différents grappins pour traverser le niveau et détruisez un nouveau cadenas pour retourner dans les limbes. Les Pathos qui vous accueillent, variante des Bathos, vous destinent des carreaux d'arbalète et sont donc moins utiles à vos desseins de destruction de masse : éliminez-les en priorité et occupez-vous ensuite du petit monde qui vous attend en contrebas. Le calme revenu, remontez sur le pilier central en usant de votre vol de l'ange et envolez-vous de plus belle pour atteindre l'Ame Perdue devant laquelle vous étiez passé. Volez également jusqu'à la *Porte d'Argent* si vous en possédez une clé pour la débloquer, puis rejoignez votre alliée en planant au dessus du gouffre.
Replay
Une Ame Perdue reste cachée derrière la paroi bleue en hauteur après votre première venue. Utilisez Aquila pour la détruire et révéler un point d'accroche pour votre grappin, puis libérez l'âme en peine. Rejouer ce niveau vous permet également d'ouvrir la porte d'argent que vous n'aviez probablement pas pu déverrouiller avant, faute de clé.

Mission 04 : Sous Surveillance

Commencez par vous débarrasser du groupe de styxien, puis réglez leur compte aux Ravageurs en usant de l'onde de

choc pour les stopper net lorsqu'ils vous chargent. Le calme revenu, libérez l'Ame Perdue sous l'arche sur la droite, prenez de la hauteur à partir de la ruelle de gauche en utilisant vos grappins, puis libérez une deuxième Ame Perdue en planant jusqu'à elle. Remontez pour aller tirer l'oeil de son perchoir, avancez, puis montez les escaliers sur la gauche après la scène. Vous y trouverez une petite Étoile Vitale ainsi qu'une Ame Perdue, au dessus de votre point d'entrée. Suivez ensuite votre alliée dans la ruelle, tirez à répétition sur les éclats démoniaques pour les empêcher de fondre sur vous et rejoignez la place non loin. Réglez leur compte aux Pathos et aux Ravageurs, dans cet ordre, montez sur la fontaine au centre et planez jusqu'à l'Ame Perdue sur la droite. Planez ensuite vers le point d'accroche à droite de votre point d'entrée, libérez une autre Ame Perdue sur la façade à votre droite et allez récupérer la **Clef d'or** au bout du chemin. De retour sur la place, retrouvez Kat au fond, puis foncez en utilisant votre Envol pour échapper à une fin tragique.
Dans la zone qui suit, un Chevalier de Givre vous accueille à bras ouverts : rendez-lui la politesse en utilisant Osiris, puis exterminez ses congénères qui arrivent ensuite, composés de Pathos, de styxiens et d'autres Chevaliers. Victorieux, avancez au fond de l'allée à droite, montez avec votre grappin et planez jusqu'à l'Ame Perdue face à vous pour la libérer. Remontez, allez détruire la paroi bleue de l'autre côté de la rue pour trouver une *Porte de Cuivre*, puis planez vers le premier oeil de la zone à arracher. Cela fait, et avant de redescendre, faites un double saut avant de planer droit devant, vers la *Porte d'Argent* de l'autre côté de la rue, accessible avec le grappin.
Rejoignez Kat dans l'impasse non loin, montez en usant de l'Attraction d'Ophion, puis une fois en face de la paroi à détruire avec Arbiter, faites demi tour pour repérer une Ame Perdue à libérer. Détruisez la paroi sus-mentionnée, libérez une autre Ame Perdue et allez tirer sur le second oeil de la zone sur la gauche en ressortant. Annihilez la vague d'ennemis qui apparaît en contrebas, composée de styxiens, de Ravageur de Pathos et de Chevaliers de l'Apocalypse, puis utilisez l'Envol et votre grappin pour échapper à la destruction qui vous colle à la peau dans la rue suivante. Passez sur la droite, détruisez les éclats démoniaques au passage et courez jusqu'à atterrir dans une église. Affrontez successivement des styxiens accompagnés de Pathos et des Chevaliers de Givre, puis esquivez la charge du Tyran qui apparaît pour pouvoir utiliser l'Attraction d'Ophion dans son dos, le mettre à terre et le rouer de coups. Répétez l'opération pour le vaincre, puis planez de plate-forme en plate-forme en utilisant finalement votre grappin pour sortir de l'église et conclure cette mission.
Replay
Rejouer cette mission vous permettra de déverrouiller la Porte d'Argent à laquelle vous aviez pu accéder, mais surtout de récupérer une **Clé d'argent**, entre la première et la deuxième zone où des yeux démoniaques vous repèrent. Repérez le mur mouvant dans une ruelle sur la droite, frappez-le avec Eryx et allez récupérer votre dû au fond à droite.

Mission 05 : Virility

Dans cette vaste zone jonchée de caisses en lévitation, utilisez à bon escient vos grappins pour progresser, d'abord vers le centre-gauche. Vous y trouverez une première Ame Perdue à libérer. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'en haut et accueillez comme il se doit les Chevaliers Infernaux, variante diaboliques des Chevaliers de Givre. Utilisez Arbiter pour les vaincre, puis faites le ménage dans le groupe suivant, constitué d'un autre Chevalier rouge, d'un Tyran, de Pathos et de styxiens. Le calme revenu, planez vers les points d'attache bleus au loin pour aller libérer une autre Ame Perdue sur la droite, retournez sur votre perchoir, puis passez derrière les caisses pour ramasser une **Clé de Cuivre**.
Dans le couloir suivant, montez sur les caisses sur la droite pour pouvoir planer jusqu'à la *Porte de Cuivre*, puis rejoignez la grande zone qui suit en vous débarrassant des Pathos qui vous accueillent. Utilisez l'Attraction d'Ophion pour avancer, libérez l'Ame Perdue sur la droite dans le container, planez vers la gauche et utilisez votre grappin pour monter. Continuez votre ascension en revenant vers votre point d'entrée, puis continuez ainsi en zigzaguant verticalement pour finalement atteindre la **Clé d'argent** en hauteur. Rejoignez ensuite l'autre extrémité de la salle en jouant du grappin, éliminez les deux Chevaliers colorés, libérez l'Ame Perdue au fond à droite avant de passer la porte que ces derniers gardaient et montez sur les caisses à gauche. Vous trouverez ainsi une autre Ame Perdue en hauteur. Passez la porte pour atteindre une nouvelle arène, où vous attendent en vrac styxiens, Ravageurs et Chevaliers de couleur. Disposez d'eux en utilisant à votre avantage les faiblesses complémentaires de vos derniers adversaires, puis faites feu sur les trois roues d'éclats démoniaques qui se matérialisent. Traversez ensuite le dédale qui suit en planant au dessus des flaques acides, détruisez la paroi dans l'alcôve sur la gauche avec Arbiter pour accéder à une *Porte d'Argent* et continuez vers la salle de mélange. Là, disposez des styxiens et des Chevaliers Infernaux, puis réglez leur compte aux deux Tyrans qui font irruption en veillant à ne pas mettre les pieds dans la mélasse, sous peine d'être temporairement immobilisé et vulnérable.
Replay

Une Ame Perdue peut être récupérée, une fois arrivé au fond de la seconde zone remplie de caisses volantes. Une fois les Chevaliers défaits, montez sur la gauche, tournez-vous, puis utilisez Aquila pour révéler une première accroche pour grappin. Suivez simplement les tremplins successifs pour arriver à votre dû.

Mission 06 : Ingrédient Secret

Vous commencez cette mission par une petite course en temps limité. Prenez toutefois le temps de récupérer la **Clé de Cuivre** juste derrière vous après avoir repris le contrôle de Dante, puis franchissez deux gouffres successifs en ignorant les ennemis à l'aide de vos grappins. Repérez alors une Ame Perdue contre une paroi en hauteur sur la gauche avant de continuer et couvrez les derniers mètres aussi vite que possible en tirant sur la porte au bout à gauche. Dans l'antre de la Succube, Examinez l'arrière du pilier sur votre gauche pour dénicher une autre Ame Perdue, avancez, puis planez sur la gauche pour aller déverrouiller une *Porte de Cuivre*. Vous êtes ensuite libre d'aller vous mesurer à la Succube.
Boss : Succube
Pour taper là où ça fait mal, commencez par faire une petite manucure à votre adversaire, qui s'agacera facilement et ripostera par des coups de griffe et des jets de vomi. Préparez-vous à esquiver lorsque les membres de la Succube s'illuminent en orange et frappez autant que possible sur le crâne rouge qui parfois sort de sa carapace. Après une première scène, utilisez votre grappin pour atteindre un point surélevé sur les côté et pouvoir tirer sur un premier cordon, puis retournez à votre point de départ avant de vous faire hacher menu. Réitérez l'opération une seconde fois, terminez de vider la barre de vie du monstre une fois revenu sur la première plate-forme et utilisez l'Attraction d'Ophion pour larguer la Succube dans sa bile. Faites mine de repartir, puis après la scène, utilisez successivement vos deux grappins pour faire tourner votre ennemie en bourrique. Achevez-la enfin en tranchant ses doigts crochus, qui s'obstinent à s'accrocher à la vie, pour en finir avec cette mission.

Mission 07 : Renversement

Frayez-vous un chemin à travers les premiers obstacles en utilisant conjointement votre nouvelle arme démoniaque, Eryx, et votre Envol d'Ophion, puis réglez leur compte à une série de Chevaliers en restant en mode démoniaque pour ne pas subir de dégâts à cause du terrain en fusion créé par ces derniers. Faites la peau au Tyran en le sonnant si besoin avec un uppercut signé Eryx et avancez. Progressez vers la gauche en utilisant vos grappins, allez libérer l'Ame Perdue en planant vers elle avant de détruire la marque rouge à l'aide d'Eryx, puis utilisez les deux anneaux d'accélération successifs.
Avancez en vous accrochant où vous pouvez, tirez sur le container au fond pour pouvoir monter dessus et allez déverrouiller la *Porte d'Or* derrière vous, désormais accessible en planant sur la droite, sans oublier de libérer l'Ame Perdue. Frappez le container suivant avec Eryx pour aller ramasser une grande Étoile Vitale, retournez au centre de la zone, repérez une Ame Perdue en hauteur à droite et utilisez votre grappin pour l'atteindre. Suivez enfin le chemin qui vous était tout tracé en empruntant un anneau d'accélération et planez vers la droite sur la passerelle, en face de la statue du temps, pour aller récupérer une **Clé d'argent**.
Rejoignez l'arène suivante, où vous attend votre lot de styxiens et de Chevaliers de couleur, passez dans l'encadrement en hauteur et faites connaissance avec les Rageurs, de ravissants félins plutôt agiles et très agressifs. Restez plus que jamais mobile pour éviter leurs attaques et prenez garde, car une fois l'un d'eux éliminé, l'autre entrera régulièrement en mode furie. Les deux toutous calmés, sautez par dessus l'encadrement de la porte, libérez l'Ame Perdue en haut sur votre gauche, puis avancez jusqu'à la structure métallique. Empruntez la voie de droite pour aller libérer une énième Ame Perdue, montez par la voie de gauche, mais avant de marteler l'ascenseur avec Eryx, planez pour faire le tour de la structure et trouver une autre Ame Perdue contre les caisses.
Une fois revenu au rez-de-chaussée, et avant de faire un trou un peu plus loin avec Eryx, libérez l'Ame Perdue sur le mur de droite en entrant. En dessous, deux Rageurs vous attendent de pied ferme : ne décevez par leurs attentes et profitez-en pour leur tailler les griffes. Vous avez ensuite tout loisir de déverrouiller la *Porte de Cuivre* juste à côté avant de vous élancer en hauteur, au fond à droite. Retournez-vous pour repérer une **Clé de Cuivre**, accessible en planant, puis libérez une autre Ame Perdue au fond du couloir sur votre droite. Passez dans l'ouverture à gauche, Utilisez les anneaux d'accélération pour rejoindre le vieillard une fois le pont parti en morceaux, puis aidez-le à se débarrasser des Harpies. Pour ce faire, mitraillez-les avec Ebony et Ivory pour détruire leurs ailes et attirez-les à vous avec l'Attraction d'Ophion.
Replay
Rejouer ce niveau est nécessaire pour mettre la main sur une autre **Clé de Cuivre**. Dans la zone où vous aviez trouvé côte à côte une porte d'or et une âme perdue, repérez la paroi bleutée au loin et utilisez Aquila pour la détruire : ne vous

restera plus qu'à utiliser votre grappin pour accéder à votre dû.

Mission 08 : Au Pays des Aveugles

Une fois les Harpies revenues, suivez-les dans leur antre en usant de vos grappins, détruisez les deux parois successives pour récupérer une Étoile Vitale, puis empruntez le cercle d'accélération. Tout en évitant de vous faire écraser par le train, examinez le mur sur votre gauche pour trouver une Ame Perdue, avancez vers la droite et planez jusqu'aux harpies, qui s'enfuient encore. Des hordes de styxiens accompagnés de Chevaliers de couleur font alors irruption : utilisez les trains passant au dessus de vous à votre avantage en envoyant vos ennemis dessus pour en disposer plus facilement, puis avancez au fond du tunnel qui vous faisant face pour trouver une grille ouverte sur la droite. Rendez-vous au fond du couloir pour récupérer une **Clé d'argent**, rebroussez chemin et reprenez votre chasse. Détruisez les éclats démoniaques qui vous bloquent le passage, rejoignez les Harpies près d'une statue du temps et explorez les voies de part et d'autre du couloir pour trouver une Ame Perdue sur la droite et une *Porte d'Argent* sur la gauche, derrière une paroi à détruire avec Arbiter. Plus loin, vous arrivez dans le nid des Harpies : avant de tirer sur l'oeil du vieillard, explorez toutefois les deux couloirs en hauteur accessibles à l'aide de votre grappin pour y trouver deux Âmes Perdues défendues par des éclats démoniaques.
Une fois cela fait, tirez sur l'oeil avec l'Attraction d'Ophion et préparez-vous à repousser une horde de Harpies. Attention, car le verre qui vous entoure craquera sous votre poids, ce qui vous contraint à rester sur la plate-forme centrale et amoindrit votre marge d'esquive. Brûlez donc les ailes de vos ennemies pour pouvoir les attirer à vous et/ou les faire tomber dans le vide et ainsi en finir au plus vite.
Ne vous reste alors pus qu'à rebrousser chemin pour rapporter l'oeil à son propriétaire. Vous ne vous en tirerez pas sans combattre, toutefois, car un duo de Rageurs vous attend sur la voie du retour, de même qu'un groupe de Chevaliers épaulés par un Tyran. Une fois ce petit monde vaincu, ressortez pour conclure la mission.
Replay
Il ne vous faudra pas aller bien loin dans ce niveau pour trouver l'Ame Perdue et la *Porte de Cuivre* qui vous font défaut : toutes deux se trouvent derrière la paroi bleue que vous aviez pu remarquer sur la droite au début du niveau, entre les deux murs à détruire avec Eryx. Planez jusqu'à elles après avoir lancé quelques shuriken pour compléter cotre tableau de chasse local.

Mission 09 : Démon Intérieur

Rejoignez la statue au loin en allant de plate-forme en plate-forme et préparez-vous à affronter votre première Sorcière. Ces ennemis très irritants sont protégés par un bouclier bleu, que seules les armes angéliques peuvent briser, se téléportent et peuvent vous ennuyer avec leurs lances rouges, qu'elles lancent avec une grande précision, ainsi que des pics rocheux jaillissant du sol. En groupe, les Sorcières peuvent également transmettre leur bouclier à n'importe quel autre ennemi : faites donc de leur élimination une priorité lors de vos prochains pugilats. Cette première Sorcière vaincue, utilisez vos grappins pour accéder à l'item perché en hauteur, puis allez détruire le dernier verrou dans l'autre dimension pour débloquer le mode Diabolisme. A l'activation, ce mode envoie tous les ennemis dans les airs et ralenti le temps. Apprenez à l'utiliser pour revenir sur la statue et envolez-vous vers l'ouverture non loin.
Lors de votre combat contre les deux Rageurs, ouvrez l'oeil en haut à gauche de l'entrée : une **Clef d'or** y est perchée, mais pour y avoir accès, vous allez devoir faire joujou avec l'un des félins. Manoeuvrez-les pour que l'un d'eux grimpe sur le grillage au plus près de la clef, utilisez l'Envol d'Ophion sur lui et sautez de plus belle en planant si nécessaire pour récupérer votre dû. Les Rageurs détruits, une vague de styxiens accompagnée par une sorcière fait irruption. Éliminez cette dernière en priorité, sortez, faites le tour du bâtiment et prenez de la hauteur à l'aide du grappin. Une fois revenu dans le bâtiment, prenez le temps de planer jusqu'au rebord sur la droite pour aller libérer une Ame Perdue, puis avancez dans la pièce quadrillée.
Là, trois vagues d'ennemis vont se succéder : styxiens et Harpies d'abord, Chevaliers et Pathos ensuite, pour finir avec une Sorcière et ses minions. Ce petit monde calmé, allez déverrouiller la *Porte d'Or* non loin, puis envolez-vous de plus belle avec votre grappin pour rejoindre votre nouvel allié et finir la mission.

Mission 10 : Nouvelles Alarmantes

Pour accéder à la tour, courez le plus vite possible sur les plates-formes en usant de votre grappin pour échapper à la chute, puis pénétrez dans le noyau d'information après une poignée de sauts et d'envols.
Boss : Bob Barbas

Pour vaincre, vous devrez ici faire bon usage d'Eryx en sautant au dessus des marques rouges et en exécutant une attaque vers le bas. Le boss ne se laissera toutefois pas faire et propagera des murs énergétiques, dont certaines parois sont inoffensives ou trouées. Réfugiez-vous vers lesdites parois et sautez au dessus des rayons de couleur que Barbas fait tournoyer autour de lui pour désactiver sereinement sa protection avec Eryx, puis rapprochez-vous pour lui asséner autant de coups que possible. Affaibli, le boss laisse un point d'attache apparaître dans l'un de ses yeux : sautez-y, puis décimez les styxiens qui apparaissent lors du " reportage ". De retour dans l'arène, réitérez les opérations précédentes par deux fois pour pouvoir aller dans le deuxième oeil et en finir avec le magnat de l'info, en prenant garde toutefois à vous éloigner temporairement de Barbas lorsque vous le frappez et qu'il matérialise un cercle orangé. A noter également que vous devrez désactiver plus de marques rouges au sol à mesure que le combat avancera. Victorieux, vous récupérez votre dernière arme angélique, Aquila, et avec donc désormais accès à toutes les clefs, portes et âmes perdues des niveaux passés et à venir.

Mission 11 : L'Ordre

Après une première vague de styxiens plutôt banale, visant surtout à vous familiariser avec l'emploi d'Aquila (un outil très puissant pour maîtriser les foules, notamment grâce au jet de shuriken qui immobilise les ennemis), votre premier Équarrisseur entre en jeu. Ces ennemis, dont l'unique point faible à l'abdomen doit être frappé à l'aide d'Arbiter ou d'Eryx, emploie de puissants coups au corps-à-corps pour vous tenter de vous anéantir et charge ses disques pour pouvoir vous les projeter à distance. Vous pouvez donc, au choix, vous approcher par à-coups du point faible pour le frapper entre deux attaques, ou bien attendre à distance que l'Équarrisseur lance ses disques, que vous pourrez lui renvoyer en pleine poire en les frappant au bon moment, ce qui lui infligera des dégâts et l'immobilisera. Utilisez ensuite votre grappin et Aquila pour entrer dans le bâtiment et perforez toutes les parois vous bloquant la route jusqu'à déclencher une scène.
Faites alors demi tour pour aller libérer une Ame Perdue, puis continuez à tracer votre route pour atteindre une large pièce, où un Équarrisseur tente de forcer le passage. Éliminez-le, ainsi que tous les styxiens avec lui, puis occupez vous de la Sorcière et du Tyran en usant d'Aquila à distance pour facilement détruire le bouclier de la vieille bique. Suivez ensuite les équipes d'intervention, libérez l'Ame Perdue sur la gauche dans la grande pièce, puis réglez leur compte aux styxiens qui débarquent, accompagnés de Bathos qui se feront un plaisir de faire exploser leurs grenades près de vos autres ennemis. Utilisez Aquila pour révéler un passage en hauteur, éliminez les éclats démoniaques ainsi que les deux vagues d'ennemis qui suivent (composées de Bathos, de Pathos et de Ravageurs), puis avancez dans les coursives.
Bifurquez sur la droite pour aller libérer une Ame Perdue, rebroussez chemin, tournez tout de suite à droite pour aller libérer une Ame Perdue un peu plus loin dans une alcôve sur le côté et pour repérer une *Porte de Cuivre* au fond, allez chercher la **Clé de Cuivre** correspondante dans un étroit passage peut avant d'atteindre la statue du temps et retournez à l'intersection d'où vous venez. Partez sur la droite, détruisez les parois pour dénicher une autre Ame Perdue sur la gauche, continuez au fond à droite, gardez un oeil sur votre gauche pour repérer une énième Ame Perdue et avancez vers la zone suivante.
Là, épargnez les styxiens pour le moment et concentrez vos efforts sur l'Équarrisseur pour vous en débarrasser. Attirez les styxiens dans le hall, repérez l'Ame Perdue en hauteur au dessus de l'entrée et propulsez-vous vers elle en envoyant un ennemi en l'air et en vous tractant vers lui : vous pourrez ainsi planer jusqu'à l'âme en question (sans doute après quelques essais infructueux). Arrive ensuite votre premier ennemi masqué. Ces derniers sont rapides, se téléportent et peuvent contrer la majorité de vos coups (y compris vous renvoyer vos projectiles). Pilonnez donc leur garde jusqu'à trouver une ouverture et envoyez votre adversaire valdinguer dans les airs pour l'enchaîner comme il se doit et pour terminer la mission.

Mission 12 : Assiégé

La première partie de ce niveau n'exigera de vous que des efforts minimaux : contentez-vous de tirez sur tous les symboles rouges que votre alliée peint sur les piliers et autres murs, suivez-la dans les coursives et aidez-la à retrouver Vergil au fond de son antre. Là, débarrassez-vous de l'Équarrisseur, ^puis préparez-vous à accueillir trois vagues d'ennemis plutôt costaudes. La première se compose sobrement de styxiens et de Ravageurs, la deuxième de Ravageurs et d'un Équarrisseur, et enfin la dernière d'une flopée de Bébés Rageurs. Utilisez vos armes angéliques pour maîtriser ces derniers, puis faites feu sur les éclats démoniaques qui jaillissent du centre de la pièce. Vous récupérez alors Revenant, votre fidèle fusil à pompe, qui pourra disposer sereinement en un seul coup des éclats suivants.
Ne vous relâchez pas pour autant, car trois nouvelles vagues d'ennemis fondent sur vous aussi sec, la première

composée à nouveau de Bébés Rageurs, la deuxième comportant Pathos, Harpies et styxiens, et enfin la troisième étant campée par un duo de Rageurs adultes. Ce petit monde remis à sa place, assistez impuissant à la capture de Kat pour conclure.

Mission 13 : Danse avec le Diable

Cette mission démarre sur les chapeaux de roue par deux vagues d'ennemis composées de styxiens, de Chevaliers, de leur variante Infernale et d'une Sorcière. Jonglez entre armes angéliques et démoniaques pour leur régler leur compte et finalement vous retrouver dans une arène.
Vous devrez alors triompher de deux nouvelles vagues, la première constituée d'un Tyran et de Harpies, et la seconde de Ravageurs et de déchets de l'enfer. Ne vous laissez pas intimider par les applaudissement dans le public si vous encaissez un coup et montrez à ces débris qui est le chef.
Une fois cela fait, vous entrez dans le niveau proprement dit. Retournez-vous pour monter sur la plate-forme derrière vous, libérez l'Ame Perdue, puis planez vers la droite (en faisant face à l'âme en question) pour aller dénicher une Porte d'Ivoire. Rendez-vous à l'opposé de la zone pour aller ramasser la **Clef d'or**, passez sur la droite de la passerelle au centre pour dénicher une Ame Perdue, puis frappez le bouton play avec Eryx pour faire apparaître des plates-formes. Empruntez le passage de droite en alternant entre mode angélique et démoniaque pour ne pas subir de dégâts, planez à l'extrême droite pour libérer une Ame Perdue et avancez vers l'aplat suivant. Changez de mode en fonction des marquages au sol pour vous défaire de vos ennemis, frappez le bouton play avec Eryx, puis franchissez la zone de cubes flottants pour accéder au deuxième round. Vous devrez ici vous débarrasser de vos ennemis en moins de trente secondes pour réussir. Profitez des grenades envoyées par les Bathos pour accélérer le processus, frappez le nouveau bouton play, empruntez la voie supérieure, frappez le bouton play qui se cache au fond à droite du tas de cubes, utilisez votre grappin pour atteindre l'Étoile Vitale et rejoignez l'arène suivante.
Même principe que lors de la première épreuve avec le marquage au sol, sauf qu'il vous faudra ici composer avec des Ravageurs et des Chevaliers, un peu plus coriaces. Disposez d'eux, frappez le bouton, libérez l'Ame Perdue dans un coin de la pièce qui apparaît, exterminez les Bébés Rageurs dans la pièce suivante, frappez un nouveau bouton et empruntez l'un des deux chemins en repérant les attaches pour votre grappin en hauteur sur la droite. Grimpez, frappez le bouton, libérez l'Ame Perdue, détruisez un nouveau bouton au sol, rejoignez la plate-forme suivante et éliminez les Chevaliers et les styxiens qui apparaissent.
Frappez le nouveau bouton play, rejoignez la prochaine arène et combattez le Cauchemeur qui surgit des ombres. Multipliez les attaques pour le faire vaciller et finalement le mettre en déroute, frappez le bouton, laissez-vous tomber sur la gauche après les escaliers pour trouver une *Porte d'Argent*, utilisez votre grappin sur la droite de votre point d'entrée pour prendre de la hauteur et rejoindre une petite Étoile de Diabolisme ainsi qu'une Ame Perdue, retournez auprès de la statue du temps pour empruntez les plates-formes au centre, dont une un peu plus large où repose la dernière Ame Perdue du niveau, frappez le bouton au sol et rejoignez la salle de danse.
Là, vous allez devoir combattre successivement un Rageur Spectral, un Rageur Sanguinaire, puis le duo dans son entier. Ces adversaires uniques ne se matérialisent que lorsque vous entrez respectivement en mode angélique ou démoniaque, rendant le dernier affrontement particulièrement épineux. Utilisez donc Aquila pour immobiliser le Rageur Spectral pendant que vous vous occupez du cas de son confrère et finissez-le seulement ensuite pour terminer la mission.
Replay
Il vous faudra revenir au tout début de ce niveau une fois une clef d'ivoire en votre possession pour ouvrir la porte correspondante, en hauteur sur la gauche après la transformation de la boîte de nuit.

Mission 14 : Une Dernière Danse

Boss : Progéniture de Mundus
Lilith entre en scène, mais c'est son bébé que vous allez devoir affronter si vous voulez l'atteindre ! Cette créature informe a deux points faibles : le premier, sur son flanc gauche (à votre droite lorsque vous lui faites face, donc), auquel vous pouvez vous tracter avec votre grappin, ainsi que son imposant oeil bleu au centre du crâne, qui ne sera vulnérable que temporairement après que la créature ait encaissé assez de dégâts. Entre vos assauts, restez mobile pour rester en vu des points faibles tout en évitant les charges et les ondes de chocs générées par le bébé, puis lorsque Lilith est rejetée du corps de ce dernier, frappez-la autant que vous le pouvez pour faire fondre sa barre de vie. Réitérez l'opération deux fois de plus, en utilisant également l'Attraction d'Ophion sur le point faible de la créature lors du troisième et dernier round, pour pouvoir kidnapper Lilith et conclure la mission.

Mission 15 : L'Echange

Vergil et Kat étant en fuite dans le monde réel, il va vous falloir les couvrir depuis les limbes. Utilisez vos grappins pour dégager la voie et atteindre le deuxième obstacle, prenez le temps d'aller fouiller la zone pleine de containers sur la gauche pour trouver une **Clé de Cuivre**, allez frapper trois fois de suite la marque rouge sur les containers menaçant Vergil et Kat pour libérer la voie, puis suivez-les à l'aide de votre grappin angélique. Lorsque le temps s'arrête de nouveau, disposez des styxiens et des Ravageurs, tirez sur l'hélice et reprenez votre course effrénée à travers la ville. Dans la zone qui suit, allez ramasser une grande Étoile Vitale derrière la paroi bleue sur la droite, revenez au centre, tirez sur le bus et allez grimper sur les containers sur la gauche pour accéder à la seconde **Clé de Cuivre** du niveau. Cela fait, ne vous reste plus qu'à détruire le dernier obstacle menaçant vos alliés à l'aide d'Eryx pour finir le niveau.

Mission 16 : Le Plan

Commencez par sautez d'un cercle d'accélération à l'autre pour échapper à la destruction rampante de la ville, décimez les styxiens supérieurs accompagnés par une Sorcière et foncez à l'intérieur du building sans demander votre reste pour ne pas laisser filer le compte à rebours. Dans le hall d'entrée, un Cauchemeur ose vous barrer la route : inculquez-lui le respect, avancez, détruisez la paroi rouge avec Arbiter, puis descendez les escaliers pour trouver une grande Étoile Vital et une Ame Perdue.
Remontez pour emprunter l'ascenseur, avancez sur la droite après la scène, éliminez le Ravageur et les styxiens qui l'accompagnent avant de passer sur la passerelle à gauche. Affrontez le Cauchemeur et les Pathos qui apparaissent dans les bureaux, montez à l'étage à l'aide du grappin et ignorez l'ascenseur pour le moment. Éliminez plutôt les deux Rageurs un peu plus loin, planez au travers du champ de cubes lévitant pour aller glaner des orbes rouges et rendez-vous au 105ème étage. Dirigez-vous vers la droite, passez à travers le flux de cubes lévitant pour récupérer en une fois une **Clef d'or** et deux Âmes Perdues, puis rebroussez chemin pour explorer l'aile de gauche.
Décimez les styxiens accompagnés de Sorcières, les deux Rageurs dans la zone suivante, montez à l'étage avec votre grappin et suivez la flèche. Planez pour éviter de vous faire broyer par les murs, sautez vers la droite dans le couloir pour trouver une cage d'escalier sur la gauche, libérez l'Ame Perdue en haut, puis déverrouillez la *Porte d'Or* en bas avant de revenir sur vos pas. Partez sur la droite en vous laissant tomber au niveau inférieur, faites place nette et libérez les trois Âmes Perdues coincées dans la zone (une derrière la paroi bleue et deux autres dans la cage d'ascenseur qui s'ouvre à votre approche un peu plu loin). Remontez en utilisant votre grappin, utilisez l'anneau d'accélération et votre Envol pour rejoindre la porte en hauteur, puis traversez la zone remplie de rayons laser en vous occupant du Cauchemeur et des styxiens au passage.
Dans le couloir suivant, allez à gauche pour libérer une autre Ame Perdue, repartez vers la droite pour rejoindre Vergil dans l'ascenseur et testez votre nouvelle arme de poing contre le Chevalier et les Pathos dans la coursive suivante. Libérez la dernière Ame Perdue du niveau au fond du couloir, rebroussez chemin pour franchir la passerelle à l'aide du grappin et allez déverrouiller la *Porte de Cuivre* au fond de la zone suivante avant d'emprunter l'ascenseur.
Au sortir de ce dernier, un âpre combat vous attend contre un Cauchemeur spécial chargé de défendre le coeur. Avant d'avoir à vous occuper de son cas, toutefois, une horde de Harpies épaulées par un Tyran s'opposeront à vous : utilisez votre Kaboum pour facilement mettre au sol les premières et sonner le second, puis livrez votre duel contre Drekavac. Ce dernier utilise les mêmes coups qu'un Cauchemeur classique, mais se téléportera plus vite et plus souvent pour vous échapper. Prudence, donc.
Une fois l'accès sécurisé, planez et tractez-vous vers le coeur pour finir la mission.

Mission 17 : Fourneau des Ames

Tout en prenant garde à ne pas traverser lorsque le fourneau se met en route, empruntez d'abord la voie de droite, éliminez les Chevaliers de couleur et utilisez vos grappins sur la gauche pour aller libérer une première Ame Perdue. Rebroussez chemin pour emprunter la voie de gauche et libérez une Ame Perdue derrière le muret sur la gauche. Continuez vers la grande plate-forme légèrement sur la droite, éliminez les deux vagues d'ennemis composées de styxiens, d'Équarrisseurs et de Sorcières, puis allez libérer une autre Ame Perdue au fond à droite de la zone. Repartez vers la gauche, rejoignez la plate-forme au fond à droite avec votre grappin et récupérez la **Clef d'Ivoire** derrière la paroi bleue. Rebroussez chemin en repartant vers l'entrée à l'aide du parcours de grappin au bout de la plate-forme précédente, empruntez l'autre parcours qui se propose à vous, libérez l'Ame Perdue sur le mur après avoir éliminé les styxiens, puis allez déverrouiller la *Porte d'Or* en créant un passage à l'aide de l'Attraction d'Ophios. Retournez sur vos pas, montez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver face à une paroi bleue, faites volte-face

pour planer vers une Étoile de Diabolisme et avancez de plus belle.
Sur la grande plate-forme qui suit, trois sets d'ennemis vont se succéder pour tenter de vous occire : d'abord, Tyrans et Sorcières, puis Cauchemeurs et Tyrans et enfin Sorcières et Cauchemeurs. Éliminez toujours les Sorcières en priorité, puis les Tyrans, afin d'empêcher ces derniers de vous mettre des bâtons dans les roues. Empruntez ensuite le parcours au grappin, contournez le rocher sur la droite pour trouver une Ame Perdue, puis élancez-vous de nouveau pour finir le niveau.

Mission 18 : L'Antre du Démon

Pour passer ce niveau, vous allez devoir activer quatre faisceaux de lumière puis aligner les symboles correspondants face aux statues. Des groupes d'ennemis défendront malgré tout chaque anneau à activer, et ce sont donc une paire de Rageurs spectraux, un Cauchemeurs et ses styxiens, un Équarrisseur accompagné de styxiens et enfin une Sorcière et des Pathos qui s'en chargeront (empruntez les couloirs en partant de la gauche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre pour les affronter dans cet ordre). Concernant les objets à collecter, vous trouverez dans le même ordre dans les couloirs de transition une Ame Perdue en hauteur sur la droite, une *Porte d'Argent* et une Ame Perdue aux extrémités droite et gauche, une **Clé d'argent** en sautant en contrebas sur la gauche, et enfin une Ame Perdue dans la salle de l'anneau.
Une fois toutes les statues activées et de retour dans la pièce centrale, isolez les symboles les uns des autres pour déplacer ceux qui ne sont pas à leur place et pouvoir tous les aligner à leur statues, ce qui vous permettra d'accéder au bureau de Mundus.

Mission 19 : Face-à-Face avec le Diable

En prélude de l'affrontement proprement dit avec Mundus, jouez de votre grappin pour lui grimper dessus et lui porter le premier coup, puis une fois avec Vergil, détruisez ou tirez sur les parois qui vous bloquent la route. L''heure du combat a ensuite sonné.
Boss : Mundus
Pour infliger des dégâts au boss, vous devrez viser ses mains lorsqu'elles s'abattront sur la plate-forme où vous vous trouvez. Attention toutefois, car chaque impact créé une onde de choc qui se propage sur quelques mètres : préférez donc l'emploi de l'Envol d'Ophion pour vous rapprocher des poings et les frapper autant que possible. Au rang des attaques que pourra vous lancer Mundus, vous trouverez également une série de coups de poing à éviter sans tenter de riposter, un lancer de sphère de magma à esquiver avec une glissade angélique ou démoniaque de préférence et surtout, un souffle de lave qui recouvrira toute votre plate-forme. Lorsque cela arrive, fuyez vers l'extrémité droite du building et utilisez l'anneau d'accélération pour en rejoindre un autre. Alternez entre les deux plates-formes autant que nécessaire et, lorsque l'opportunité de tirer sur les yeux de Mundus avec votre grappin se présente, ne vous faite pas prier ! Dépourvu de bras, le boss enverra alors des vagues de sphères de magma beaucoup moins précises que les précédentes et rapprochera sa bouche grande ouverte de votre plate-forme, vous permettant de l'achever en quelques combos à peine.

Mission 20 : Fin

Boss : Vergil
Ce combat peut être apparenté à un duel contre un Cauchemeur. En effet, Vergil est un combattant de corps-à-corps très agile et, à défaut de vous renvoyer vos projectiles, il vous enverra les siens propres. Pour percer sa garde, pas de secret : pilonnez-la en alternant les armes employées et privilégiez le coup d'estoc de Rébellion pour vous rapprocher de votre frérot rival, qui restera insensible à vos deux grappins. Autant que possible, attaquez après une esquive réussie pour assurer que vos coups touchent bien leur cible et évitez de rester statique lorsque le boss se soustrait à votre vue. Lorsque Vergil lévite temporairement pour vous envoyer un shuriken, vous pouvez également tenter de lui renvoyer son projectile pour le sonner, mais cela nécessite un timing parfait. Durant la dernière partie du combat, il vous faudra redoubler de prudence car votre frérot se créera un double apte à attaquer et à le défendre. Il sera donc plus difficile d'atteindre Vergil mais, après un âpre combat, celui-ci mettra un genou à terre : pour en finir, activez le mode Diabolisme pour immobiliser le clone (qui autrement parerait tous les coups que vous tenteriez) et assénez un dernier coup à Vergil. A noter que si vous êtes à court de Diabolisme, frapper le clone restaurera votre jauge, ce qui peut également se révéler très pratique lors de la dernière phase de l'affrontement.
Ne vous reste alors plus qu'à admirer l'épilogue et à retenter l'extermination des vagues d'ennemis du jeu dans les

modes de difficulté supérieurs !

Domino Master

© Microsoft / Tiki Games

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Première victoire (10)

Gagne une partie en mode Un joueur

Super Bloqueur (10)

Gagne 30 tours bloqués

Gagne en mode All Fives (10)

Gagne 50 parties en mode All Fives

Gagne en mode All Threes (10)

Gagne 30 parties en mode All Threes

Victoire réelle (10)

Gagne une partie en Multijoueur

Découverte Domino (15)

Gagne au moins une fois dans chaque type de jeux en mode Un joueur et en Multijoueur

Doubles (15)

Gagne au moins un tour avec minimum 1 de chaque double placé en dernier

Gagne contre les Pros (15)

Gagne 10 parties contre IA(s) de niveau Pro

Gagne contre les Gourous (20)

Gagne 40 parties contre IA(s) de niveau Gourou

Jeu parfait (20)

Gagne une partie sans piocher

Méga Joueur (25)

Gagne 5 tours à la suite

Gourou All Threes (40)

Obtiens 36 points 3 fois (en jouant en mode All Threes avec un jeu de dominos double 9)

Don King Boxing

© 2K Sports / Venom Games 2009

CHEAT CODES

Allez dans la section des codes du menu Extras, et entrez les codes suivants.

1BESTBUYBEST	Vidéo des meilleurs moments de la boxe
BROUSSARDMODE	Stats au maximum
FEELTHEBURN	Endurance infinie
FISTOFTHENORTHSHIELDS	Adrénaline infinie
NEVERQUIT	???
POTSEMAG	Ricardo Mayorga
SHIELDOFSTEEL	Invincibilité

SUCCÈS

Fièvre du samedi soir (5)

Montre-moi comme tu danses sur le ring, petit, et bouge plus que ton adversaire !

Premiers pas (5)

Passe pro en mode Carrière.

Le petit nouveau (5)

Crée un boxeur pour le mode Carrière.

Débutant Xbox LIVE (5)

Remporte 5 parties avec classement.

Challenger Xbox LIVE (10)

Remporte 15 parties avec classement.

Intouchable (10)

Envoie un adversaire au tapis sans te faire toucher une seule fois.

Mais alors, qui gagne ? (10)

Dispute 10 combats d'affilée.

Maître du jab (20)

Fais parler tes bras et place 1000 jabs, dans n'importe quel mode de jeu.

Spécialiste du crochet (20)

Cherche les ouvertures et place 1000 crochets, dans n'importe quel mode de jeu.

Expert de l'uppercut (20)

Cherche les ouvertures et place 1000 uppercuts, dans n'importe quel mode de jeu.

KO éclair (20)

Mets un adversaire KO dans les 60 premières secondes du premier round, peu importe le mode de jeu.

Bottines de 7 lieux (20)

Accumule les kilomètres sur le ring.

Victoire facile (20)

Bats Nino Basilio.

Pas besoin de juge (20)

Envoie Dave Saddler au tapis !

Bandit manchot (20)

Mets Sven Zurilo KO avec ta main blessée !

Rage aveugle (20)

Envoie Vassily Kablov au tapis !

3 ml de G ? (20)

Mets Milton Forrest KO !

Gros fêtard (20)

Envoie Nyack Quartey au tapis après avoir fait la fête toute la nuit !

Champion Xbox LIVE (20)

Remporte 35 parties avec classement.

Protégé de Don King (30)

Rejoins l'équipe de Don King dans le mode Carrière.

Jackpot (30)

Gagne ton premier million en mode Carrière.

Champion du tournoi (30)

Remporte un tournoi en ligne.

Cogneur (35)

Frappe jusqu'à l'épuisement ! Je veux te voir donner 50 000 coups de poing, petit !

Légende Xbox LIVE (40)

Remporte 50 parties avec classement.

Pas de quartier (42)

Bats tous les boxeurs du mode Carrière.

Styliste (50)

Envoie 50 adversaires au tapis avec tes coups fétiches, en mode solo ou multijoueur !

Champion du monde (50)

Deviens le champion du monde en mode Carrière.

Gants de platine (100)

Termine le jeu en difficulté "Champion".

Jusqu'au bout (150)

Termine le mode Carrière !

Succès secret (3)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Doom

© Microsoft / Nerve Software 2006

+ D'INFOS FORUM

ITEM SECRET : GAMER PIC

Terminer n'importe quel niveau en difficulté Nightmare.

SUCCÈS

Cauchemar (10G)

Terminer un niveau en difficulté Cauchemar.

Collecte (5G)

Trouver tous les objets du niveau.

Eradication (5G)

Tuez tous les monstres du niveau en difficulté "Faites-moi mal" ou supérieur.

Eclaireur (5G)

Trouvez une zone secrète sur une carte.

Néophyte (20G)

Terminez un niveau.

Episode 1 (25G)

Terminer l'épisode 1 en "Faites-moi mal" ou supérieur.

Episode 2 (25G)

Terminer l'épisode 2 en "Faites-moi mal" ou supérieur.

Episode 3 (25G)

Terminer l'épisode 3 en "Faites-moi mal" ou supérieur.

Episode 4 (25G)

Terminer l'épisode 4 au niveau de difficulté de votre choix.

Massacre (35G)

Terminez le jeu au niveau de difficulté Utraviolence.

Débutant (10G)

Totaliser 50 frags sur des parties Xbox Live.

Destructeur (10G)

Totaliser 100 frags sur des parties Xbox Live.

Doom II

© id Software / Nerve Software 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Vient de débuter (10)

Compléter un niveau en mode Un Joueur.

Au déchiquetage ! (20)

Compléter un niveau en difficulté "Cauchemar" en mode Un joueur.

Gros calibre (25)

Compléter le jeu en difficulté "Ultraviolence" ou plus en mode Un joueur.

Une porte bien cachée (10)

Trouver une zone secrète sur une carte en mode Un joueur.

Descente aux enfers (25)

Compléter tous les niveaux de "DOOM II : Hell on Earth" en mode Un joueur.

On y retourne ! (25)

Compléter tous les niveaux de "DOOM II : No Rest for the Living" en mode Un joueur.

Implacable (15)

Compléter un niveau avec 100% de frags, objets et secrets en mode Un joueur.

Le Destructeur (20)

Obtenez 100 frags en match à mort sur Xbox LIVE.

Le grand communicateur (10)

Obtenez 20 frags à l'aide de la tronçonneuse dans un niveau en mode Un joueur.

Un homme et demi (10)

Obtenez 20 frags à l'aide du bonus Berserk dans un niveau en mode Un joueur.

Sacrées tripes (20)

Tuez un Cyberdémon à l'aide de vos poings en mode Un joueur.

Un très gros flingue (10)

Trouvez un BFG en mode Un joueur.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Doom II (homme/femme)

Terminer le premier niveau.

Combinaison de Marine

Terminer le nouveau niveau, "No Rest for the Living".

Doritos : Dash of Destruction

© Microsoft / NinjaBee 2008

SUCCÈS

Poussée d'adrénaline (15)

Réussissez le niveau 1 de la campagne T-Rex.

Le protégé de Mike (25)

Franchissez tous les niveaux dans une campagne à un seul joueur.

Vitesse du son (20)

Réussissez le niveau 3 de la campagne Camion.

Un nouvel espoir (20)

Réussissez le niveau 6 de la campagne T-Rex.

Dinosaure affamé (15)

Mangez 40 camions.

DestructoMatic Rex (10)

Détruisez tous les immeubles sur une seule carte de campagne.

Évènement d'extinction (10)

Gagnez un jeu local multijoueur.

Suralimenté (25)

Réussissez le niveau 4 de la campagne Camion.

Customisé (10)

Réussissez le niveau 6 de la campagne Camion.

Dur comme de l'acier (15)

Réussissez le niveau 5 de la campagne T-Rex.

Vitesse de la lumière (20)

Réussissez le niveau 5 de la campagne Camion.

Employé du mois (15)

Effectuez 40 livraisons.

IMAGES DE JOUEUR

Téléchargez le jeu sur le Marketplace et commencez une partie pour débloquer deux images de joueur : un T-Rex vert et un T-Rex rouge.

Doritos Crash Course

© Behaviour Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

IMAGES DE JOUEUR

Icône Chicken Out

Accéder au menu principal.

Logo Doritos Crash Course

Accéder au menu principal.

Double D Dodgeball

© Yuke's Media Creation

SUCCÈS

Finisseur (5)

Éliminez un adversaire à l'aide d'un Super Tir.

Destructeur (10)

Éliminez des adversaires à l'aide du Super Tir de chaque personnage.

Maître des balles (10)

Utilisez toutes les balles au moins une fois.

Maître des lignes (10)

Jouez au moins une fois avec chaque variante de ligne et de terrain.

Vétéran classé (10)

Remportez au moins 5 parties classées sur Xbox LIVE.

Fiesta ! (15)

Participez à une partie à huit joueurs sur Xbox LIVE.

Double KO (15)

Éliminez 2 adversaires ou plus en une seule fois grâce au Super Tir du Tireur.

Maître des arènes (15)

Jouez au moins une fois dans chaque arène.

50 victoires (25)

Remportez 50 parties quel que soit le mode.

20 fois meilleur joueur (25)

Soyez sacré 20 fois meilleur joueur quel que soit le mode.

Joueur parfait (25)

Remportez une partie Xbox LIVE sans vous faire éliminer.

Équipe parfaite (35)

Remportez une partie sur Xbox LIVE en 6 contre 6 sans que vos coéquipiers ne se fassent éliminer.

Double Dragon

© Empire Interactive / RazorWorks 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Bon score (5)

Obtenir 20000 points.

Monsieur démolition (15)

Tue deux ennemis avec un seul bâton de dynamite dans un jeu 1 joueur.

Tous les outils (5)

Ramasse un fouet, une batte, un couteau, un bidon, un carton, un bâton de dynamite et une pierre.

Troisième base (20)

Finis la mission 3 en tenant une batte de baseball.

Sans nager (10)

Passe le pont dans la mission 3 sans tomber à l'eau.

Intouchable (20)

Termine la mission 1 dans un jeu 1 joueur sans être touché.

Envahis la base (15)

Atteins la mission 4 dans un jeu en coopération sans vie supplémentaire.

Pas de pitié (15)

Sors tous les ennemis avant le boss final dans un jeu 1 joueur.

Sournois (20)

Evite les pièges muraux dans la mission 4.

Mains nues (20)

Termine un jeu 1 joueur sans utiliser d'objet.

Sauver la nana (20)

Sauve la nana.

Héros (35)

Termine un jeu 1 joueur sans utiliser de vie supplémentaire.

Double Dragon : Neon

© Majesco / Wayforward Technologies 2012

JOUER AVEC RO-BRO

A l'écran de choix du niveau, appuyez simultanément sur LT, LB, faites une pression sur le stick gauche, appuyez sur RT, RB, faites une pression sur le stick droit, puis appuyez en même temps sur Back et Start. Un son confirmera la validité du code et vous aurez accès à un niveau avec Ro-bro.

IMAGE DE JOUEUR

Billy Lee (Double Dragon 2)

Lancez le jeu pour la première fois, et vous débloquerez cette image de joueur.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie d'images.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté Dragon

Terminer le jeu en mode Normal.

Difficulté Double Dragon

Terminer le jeu en mode Dragon.

LIBÉRER FUZZ FACE

Libérez Fuzz Face en effectuant 7 glissades entre les deux tombes situées à côté de l'échelle du stage 7 pour qu'il vous suive et vous largue toutes sortes de bonus.

ZONE SECRÈTE

Au stage 7, localisez le gros sac au tout début du niveau et frappez-le très exactement 87 fois. Un son retentira et vous serez téléporté dans un niveau bonus très difficile.

Dragon Age : Origins

© Electronic Arts / BioWare 2009

MANUELS DE SPÉCIALISATION GRATUITS

Cette astuce vous permet d'acquérir les livres de spécialisation vendus par certains marchands sans dépenser de l'argent. Sauvegardez votre partie juste après en avoir acheté un, puis chargez votre partie. Vous conserverez la spécialisation mais l'argent dépensé sera de nouveau à vous.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

Cette solution a été réalisée à partir de la version PC (v1.02). Elle a été écrite en difficulté cauchemar en utilisant pour base le scénario d'une elfe mage.

1 - Ostagar

Quête principale

Initiation

Votre objectif est ici de rencontrer un autre garde des ombres du nom d'Alistair en 1 puis de rendre compte à Duncan avant d'aller dans les terres sauvages.

Quêtes Secondaires

Le chien mabari

Objectif: Apporter une fleur des terres sauvages au maître-chien.

Récompense: Le chien mabari, plus tard dans le jeu et si vous n'êtes pas un humain noble. Pièces d'argent si vous demandez une récompense.

Dans le campement d'Ostagar, approchez du maître-chien en 2 pour débloquer la quête. Il vous demandera alors de museler le chien puis d'aller chercher une fleur des terres sauvages.

Note : Si vous jouez un Humain Noble, vous disposez déjà d'un chien mabari et le maître-chien ne vous proposera pas de le museler. Cela étant, il est toujours possible de récupérer la quête en trouvant la Fleur des terres sauvages.

Le déserteur affamé

Objectif: Trouver de la nourriture pour le prisonnier.

Récompense: Clé du coffre des mages.

En 3, non loin de l'infirmerie se trouvent plusieurs cages dont l'une contient un prisonnier. Dialoguez avec lui et il vous demandera alors de lui donner à manger en échange d'une clé. Demandez lui bien ce que vous gagneriez à l'aider sinon il ne vous la donnera pas.

Pour résoudre cette quête, plusieurs solutions:
-Tuer le Prisonnier et récupérer la clé.
-Lui donner le repas du garde. Trois façon de récupérer le repas. Le persuader de vous le donner. Le lui voler (si vous avez la compétence) ou encore le lui acheter pour quelques pièces d'argent.
Une fois la clé acquise, vous pourrez ouvrir le coffre à côté de l'apaisé. Cependant, le coffre ne sera accessible qu'une fois revenu des terres sauvages de Korcari avec les traités.

IMPORTANT: Avec le DLC Retour à Ostagar, il est possible d'ouvrir le coffre encore bien plus tard dans le jeu. Vous y trouverez le même contenu mais avec en plus un bâton pour mage très puissant. Si vous avec ce DLC, attendez donc avant de l'ouvrir.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Épée de ser Garlen
Lorsque vous approchez de la troupe de guerriers cendrés, un petit dialogue entre le chef et un messager elfe va débuter. Lorsque vous verrez l'elfe s'en aller en courant, suivez-le puis parlez lui. Mentez-lui et vous pourrez essayer de le persuader de vous confier l'épée.
Épée à une main. Attaque +2, résistance physique +10.

-Os de boeuf
Se trouve dans des sacs en 4.
Cadeau pour le chien mabari.

-Ceinture d'Hardy
Se récupère en utilisant Larcin sur le quartier maître.
Ceinture. Constitution +1.

-Sac à dos
S'achète au quartier maître.
Inventaire +10.

2 - Les terres sauvages de Korcari

Quêtes principales

Sang corrompu

Rien de spécial à dire. Duncan vous a demandé de lui apporter trois fioles de sang d'engeance. Vous les récupérerez très rapidement et même plus qu'il n'en faut sur les cadavres des engeances que vous allez tuer. Et vous allez en tuer beaucoup.

Les traités oubliés

La tour se trouve au bout du chemin. Il y a cependant deux petites difficultés. La première étant le passage du pont en 6 avec un émissaire hurlock. Ce dernier fait assez mal (une boule de feu bien placée dans le groupe et vous allez avoir des sueurs froides) mais surtout, dès que vous commencez à l'approcher il va fuir vers un endroit où vous attendent quelques archers ainsi que des pièges à ours sans compter les quelques voleurs qui étaient jusque là en mode furtif et qui vont vous tomber dans le dos.

Le plus simple et de s'approcher de lui avec un seul personnage et une fois qu'il commence à fuir, revenir en arrière pur tuer les voleurs qui vont vous attaquer. Attendez un peu, l'émissaire va finir par revenir. Attaquez le, il n'essaiera plus de fuir. Utilisez l'attaque Frappe du Pommeau de Jory pour le mettre au sol puis d'autres attaques pour l'assommer. Le but est de l'empêcher de lancer un sort. Une fois lui mort, franchir le pont ne sera plus un problème.

Vous allez tomber sur un groupe d'engeances avec un chef de meute hurlock en 9. Ce dernier frappe d'ailleurs plutôt fort. Essayez d'éliminer ses hommes de loin à l'arc si vous le pouvez pour ne pas vous prendre des sources de dégâts en plus en combattant le chef de meute. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la tour et à vous approcher du coffre. S'ensuit des dialogues et les présentations avec Morrigane et sa mère. Retournez au camp et allez voir Duncan pour commencer la cérémonie de l'Union.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Fleur des terres sauvages
N loin de là où vous avez trouvé un soldat mourant en 2. Elle permet de compléter la quête "Le chien mabari". Il est possible d'en trouver d'autres mais c'est la première que vous rencontrerez. A noter que c'est en la récupérant que la quête se lance pour un humain noble.
Objet de quête.

-Aplomb de l'enchanteur
Une fois le pont franchi, vous pouvez fouiller le cadavre d'un soldat avec une note et une poignée de cendres. Allez en 8 et utilisez les cendres sur le tas de pierres. Gazarath va alors apparaître. Il est assez puissant mais si vous enchaînez les coups pour le mettre au, il ne devrait pas poser de problèmes.
Bottes pour Mage défense +6.

Quêtes Secondaires

Le missionnaire

Objectif: Trouver la cache de Rigby.

Récompense: Épée-roseau chasind et divers objets.

Le corps sans vie de Jogby le Missionnaire baigne dans l'eau en 1. Sur lui vous trouverez une lettre indiquant l'emplacement d'une cache. Avancez jusqu'à trouver un petit chemin de pierres sur l'eau en 5. Empruntez-le et vous serez attaqué à nouveau par des loups ainsi qu'un chef de meute loup. Tuez les et allez ouvrir le coffre en fer qui vous attend.

Testament de Rigby

Objectif: Trouver le coffret de Rigby.

Récompense: Quelques pierres précieuses ou rien.

Sur le cadavre de Rigby en 3 se trouve une lettre révélant l'emplacement d'un coffret. Rendez vous à l'endroit indiqué en 4 et une fois les ennemis tués regardez dans les restes du feu de camp. Deux choix s'offrent alors à vous. Soit vous ouvrez le coffret et vous obtenez quelques pierres précieuses et une amulette qui se glisse dans vos objets de quête (et qui semble ne servir à rien) soit vous ne l'ouvrez pas et vous le donnez plus tard à Jetta, une femme qui vous attendra à la chantrie de Golefalois.

Indicateurs chasinds

Objectif: Trouver la cache des chasinds.

Récompenses: Divers items.

Cette quête commence lorsque vous trouvez les restes du camp de Rigby en 4. Dans un coffre se trouve un journal qui parle d'indicateurs chasinds. Pour les trouver, il vous suffit d'afficher la carte, ils sont indiqués par une petite croix blanche. Lorsque vous en activez un, un autre apparaît. Au bout d'un moment, la quête va s'afficher pour vous révéler la cachette des chasinds. Attention aux voleurs en mode furtif qui vous attendent.

3 - La tour d'Ishal

Quête principale

Après l'Union

Vous commencez seul ou avec votre compagnon canin si vous êtes un humain noble. Avant d'aller voir le roi, profitez du temps que vous avez pour vendre votre surplus d'équipement au quartier-maître et jeter un oeil aux objets à vendre. Vous pouvez aussi en profiter pour valider les quêtes "le chien mabari" et "le déserteur affamé".

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Sac à dos
Le quartier-maître en vend un second à votre retour des terres sauvages.
Inventaire +10.

En chemin vers la tour d'Ishal

Vous voici donc de nouveau avec Alistair. Votre mission (si vous l'acceptez) est simple. Vous rendre dans une tour et allumer un fanal. Dirigez vous donc vers la tour. Au moment d'aller sur le pont une jolie cinématique s'enclenche dans laquelle vous pouvez voir la bataille commencer. Franchissez le pont aussi vite que possible pour arriver devant la tour. Deux hommes semblent vous attendre pour vous expliquer la situation puis se joindre à votre groupe. Selon ce que vous jouez, vous pouvez avoir un mage du cercle, un mage du cercle et un soldat ou encore deux soldats.

Il est temps d'aller à la tour. En chemin, vous pouvez voir des engeances se battre contre des soldats. Il est possible de les sauver avec un sort de soin mais cela ne sert à rien. Même s'ils survivent, une fois la bataille terminée ils vont fuir. Une fois débarrassé de toutes les engeances, entrez dans la tour.

Le rez-de-chaussée

Vous voici dans une situation délicate. Un comité d'accueil composé de cinq archers et d'un émissaire genlock vous attend en 1. Vous avez même droit à un piège de graisse en 1a histoire de vous ralentir un peu. Le mieux est de rester à l'entrée et d'avancer un seul personnage jusqu'au piège. Activez le piège (attention, parfois l'émissaire va lancer une boule de feu à ce moment là. En vous cachant derrière le pilier, il y a possibilité d'éviter l'attaque) puis revenez à la porte. Normalement, plusieurs engeances devraient venir vers vous. Tuez-les puis foncez ensuite sur l'émissaire. Comme d'habitude, essayez de l'assommer et le mettre au sol autant que possible.

Continuez jusqu'en 2. Lorsque vous ouvrez l'une des portes, des monstres vont surgir des deux endroits pour vous attaquer. Rien de bien difficile mais si vous rencontrez quelques difficultés, laissez votre groupe un peu en arrière, ouvrez une porte avec un seul personnage puis retournez vers votre groupe. De ce fait, les engeances vont se séparer et les abattre sera moins difficile.

Avancez jusqu'à voir une ouverture dans le sol qui est, semble-t-il, le point d'arrivée des engeances. Ouvrez la porte et terrassez les quelques ennemis qui vous attendent puis montez les escaliers vers le niveau suivant.

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Bracelet d'Argent
Coffre en bois dans les dortoirs en 3.
Cadeau pour Morrigane.

Premier étage

Après un petit discours d'Alistair, vous arrivez devant un bien triste spectacle. Avant d'avancer ouvrez les deux portes en 1 et 2. Pour affronter le groupe en 3, sachez que les archers ne vont pas bouger pour vous suivre. De ce fait il est possible de diviser les engeances en deux groupes pour vous occuper des archers en dernier. Vous pouvez aussi vous servir des balistes mais cela n'est pas très utile. Entrez ensuite dans la dernière pièce puis grimpez à l'étage supérieur.

Deuxième étage

La décoration de cet étage semble être d'aussi bon goût que le précédent. D'ailleurs quelques engeances dans la salle en face de vous semblent vous attendre. Les tuer ne sera en rien difficile. Franchissez ensuite la porte pour voir un chef de meute genlock avec ses acolytes en 1. Il y a un levier qui ouvre les cages des mabaris qui vous seront d'une grande aide pour les combats à venir. Ils ont d'ailleurs Mise à terre qui est une attaque vraiment puissante qui non seulement fait de bons dégâts mais qui immobilise surtout un personnage au sol un petit moment. Une attaque que vous apprendrez à détester.

Plusieurs portes s'offrent à vous en 3. Mais ne vous en faites pas. Il vous suffira d'en ouvrir une pour que tous les monstres vous tombent dessus. Avec un peu de chance, les mabaris vont venir vous aider s'ils ne sont pas trop loin. Au pire vous pouvez toujours mener les monstres à eux.
Entrez dans la dernière salle qui communique avec l'étage supérieur. Tuez les quelques engeances et avancez.

Objet intéressant à récupérer

-Peinture Guerrière du chien-loup
Dans un coffre à crocheter en 2.
Peinture pour le chien. Dégâts contre bêtes +4.

Dernier étage

Vous voici enfin arrivé au sommet de la tour. Manque de chance, vous n'êtes pas seul, un ogre est là. D'ailleurs on se demande bien comment il a réussi à franchir les portes pour arriver si haut mais "cela ne nous regarde pas".

L'ogre fait donc office de boss. Un combat qui peut sembler bien difficile surtout si vous jouez de malchance. Il a en effet une attaque qui lui permet de saisir l'un des personnages et de le passer à tabac ce qui veut dire, à ce niveau du jeu, à tuer directement l'un de vos personnages. Il peut attaquer dans n'importe quelle direction et dispose d'une attaque de zone qui fait voler vos personnages au corps-à-corps en arrière. Enfin, il peut utiliser charge sur l'un de vos personnages et cela, plusieurs fois de suite ce qui peut se montrer vraiment problématique.

Il n'y a pas de solution miracle pour le battre. Essayez juste de l'assommer quand il va utiliser Charge ou une attaque de zone et priez qu'il ne se saisisse pas de l'un de vos joueurs pendant que vos attaques se rechargent. Si jamais il en attrape un, le seul moyen de le faire lâcher prise est de l'assommer avec une attaque comme Combat déloyal.

Attention, il est possible que le mage du cercle devienne la cible privilégiée de l'ogre s'il lance un sort et à partir de ce moment là, vous risquez de devoir contrôler directement le mage et de courir en rond dans la salle pour qu'il ne meure pas en deux coups.

Une fois mort, ramassez le butin sur son corps et allumez le fanal en 2.

Objet intéressant à récupérer

-Collier Tribal
Dans un tonneau en 1.
Cadeau pour n'importe qui.

4 - Lothering

Quête principale

Lothering et la voie impériale

Vous voici donc sur le domaine de Flémeth. Dans sa maison se trouve un coffre qui ne peut être ouvert pour le moment. Selon vos choix de dialogues, il est possible de gagner plus ou moins d'estime avec Morrigane et Alistair. Morrigane qui rejoint à partir de maintenant votre groupe. Vous n'avez pas le choix, vous devez pour commencer vous rendre à Lothering.

En chemin si vous n'êtes pas humain noble et que vous avez terminé la quête "Le chien mabari" vous tomberez sur une rencontre où le chien mabari que vous avez aidé à soigner précède un groupe d'Engeances. Utilisez les sorts Cône de

froid et Onde Mentale de Morrigane pour en venir à bout rapidement. Après cela, vous pourrez prendre le chien avec vous et lui donner un nom. Le mien se nomme Chitzoï par exemple!

Une fois arrivé à Lothering et passé le premier groupe de bandits, continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un dialogue s'ouvre avec les membres de votre groupe. Fouillez les environs et parlez aux gens si le coeur vous en dit puis rendez-vous à la taverne en 2. Un groupe de soldats de Loghain viendra alors à votre rencontre avec des intentions belliqueuses. Leliana interviendra alors pour vous aider. Une fois le Chef des soldats aux portes de la mort, il se rendra. Libre à vous de les laisser fuir ou de les tuer. Vous aurez ensuite l'occasion de recruter Leliana. Si vous ne le faites pas, elle vous attendra à la sortie de Lothering et demandera à nouveau de se joindre à vous.

En chemin, il est possible que vous croisiez la route d'un groupe de réfugiés. Il est probable que si vous n'avez pas mentionné le fait d'être un garde des ombres, ce groupe ne soit pas présent. Après un petit discours symbolique vous attaquera en 9. Ils ne sont pas forts mais ils sont nombreux et en fonction de ce que vous jouez, cela peut poser un problème. Si vous avez un peu de mal, jouez avec Cône de glace et Onde Mentale pour en mettre quelques uns hors service le temps d'en tuer d'autres.

Au moment de reprendre la voie impériale, vous verrez deux nains se faire attaquer par des engeances dont un chef de guerre. Débarrassez-vous en. Si vous demandez une récompense, vous pouvez gagner entre un et deux souverains à condition d'être persuasif. Voilà, la voie est libre.

Quêtes secondaires

Bandits de grand chemin

Objectif: Passer le barrage des bandits.

Récompense: Des pièces d'argent par Ser Bryant à la Chantrie de Lothering.

Une fois arrivé à Lothering, un groupe de bandits vient à votre rencontre. Ceux-ci réclament une "taxe" pour le droit de passage.
Plusieurs choix s'offrent à vous:
-Payer.
-Avec assez de Persuasion ils peuvent vous laisser passer sans rien demander. Vous pouvez même pousser le vice à leur demander un don pour la garde des ombres.
-Les pousser au combat. Si vous choisissez cela, il vous suffira d'affaiblir le chef des bandits pour que le combat cesse. Vous pouvez alors lui ordonner de restituer ce qu'il a volé et vous gagnerez un souverain et cinquante pièces d'argent puis décider de les laisser fuir ou de les achever.

Après cela, vous rencontrerez une famille d'elfes dans le village. Si vous avez chassé les bandits, vous pouvez le leur dire. Cela semble n'avoir aucun impact sur le jeu cependant.

Mort au combat

Objectif: Annoncer la funeste nouvelle à Ser Donall.

Récompense: Rien ou un souverain.

A l'endroit même où vous avez affronté le premier groupe de bandits en 7 se trouve le cadavre d'un templier. Sur son corps se trouve un médaillon ainsi qu'une note. Il vous suffit alors d'aller à la Chantrie de Lothering en 6 et de parler à

Ser Donall. Si vous demandez une récompense, il vous donnera un souverain.

Une offre empoisonnée

Objectif: Apporter trois fioles de venin au marchand de la taverne en 2.

Récompense: 75 pièces d'argent.

Une simple quête d'artisanat. Pour la compléter, il vous faut au moins trois flasques et trois extraits de toxine. Les extraits peuvent être obtenus sur des araignées en 11. Il est possible de trouver des flasques dans les caisses en bois du village. Une fois les éléments en main, demandez à Leliana de vous faire les poisons.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse faire des poisons dans le groupe.

Le piège, le meilleur ami de la femme

Objectif: Apporter trois pièges à pression à Allison en 4.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Encore une quête d'artisanat. Dans le village vous devriez trouver quelques déclencheurs pour les lui fabriquer.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage qui puisse fabriquer des pièges dans le groupe.

Des plantes pas comme les autres

Objectif: Apporter trois cataplasmes à la doyenne Miriam en 3.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Jamais deux sans trois, voici encore et toujours une quête d'artisanat. Bon, on peut vous le dire maintenant, c'était une sorte de didacticiel. Vous n'êtes pas vraiment obligé d'en fabriquer car il est fort probable que vous en ayez déjà trois dans votre inventaire. Trois cataplasmes mineurs feront l'affaire.

Note : Cette quête demande d'avoir un personnage connaissant Herborisme.

Le prisonnier Qunari

Objectif: Libérer Sten de sa cage en 8.

Récompense: Sten comme compagnon.

Plusieurs façons de faire cette quête.
-Si vous avez la compétence, il est possible d'ouvrir la cage sans la clé.
-Voler la clé à la Révérende mère.
-Intimider/Persuader la Révérende mère de vous donner la clé. Selon votre choix, cela affectera ou non certains compagnons. Exemple: l'intimidation amusera Morrigane (+4) mais va abasourdir Alistair (-13).
-Lui demander de mettre Sten sous votre autorité en la présence de Leliana.

Objets intéressants à récupérer

-Faux d'or 4:90 des ténèbres
Dans une caisse en 1.
Cadeau pour Oghren.

-Anciennes Bottes Elfe
Demandez de l'aide à Ser Bryant de la chantrie de Lothering et il vous donnera une clé pour ouvrir le cabinet de la chantrie.
Bottes moyennes Grade 4. Constitution +1. Ensemble: Ancienne Armure Elfe.

Note : Sur PC, il est possible que vous n'ayez pas les bottes dans le cabinet. Il existe un Fix pour résoudre ce problème sur internet.

-Symbole de bronze d'Andrasté
Dans un coffre à la Chantrie en 6.
Cadeau pour Leliana.

-Arbalète Tévintide
A voler sur le marchand en 5.
Arbalète Grade 7, Augmente les dégâts contre les démons.

Note : Le marchand ne concerne aucune quête directement mais le fait de vous en approcher déclenche un événement. Plusieurs façons de résoudre cela qui auront plus ou moins d'incidences sur vos compagnons.
-Ne pas vous en mêler et il quittera alors Lothering.
-Tuer le Marchand.
-Prendre le parti du Marchand et gagner 1 souverain.
-Prendre le parti de la soeur de la chantrie et tenter de le persuader/l'intimider. Si vous réussissez, il va rester et vous pourrez acheter/vendre avec lui.

-Statuette gravée
Une caisse en bois à côté du chariot de Bodahn en 10.
Cadeau pour Alistair.

5 - La tour du cercle

Quête principale

Le cercle brisé

Direction donc les quais du lac Calenhad. Première étape, passer un templier assez lourd du nom de Carroll. Plusieurs solutions. Soit vous utilisez la Persuasion soit l'un de vos camarades s'en occupera pour vous. Une fois dans la tour, vous rencontrez Greagor qui vous explique la situation. Pour faire simple, les démons semblent contrôler la tour et les templiers sont impuissants. Mais vous êtes là et vous allez changer les choses n'est-ce pas? Commercez si vous en avez besoin et entrez dans la tour. Attention, une fois dedans vous ne pourrez plus en sortir. Un conseil, essayez d'avoir un maximum d'espace libre dans votre inventaire avant d'entrer sinon vous risquez de devoir jeter pas mal d'objets en chemin ce qui peut représenter un léger manque à gagner et cela peut-être fâcheux pour les Picsou en herbe.

Continuez le long du couloir jusqu'à arriver devant une porte en 2. Ouvrez-la pour rencontrer Wynne. Selon la conversation, elle pourra soit se joindre à vous et deviendra un personnage à garder obligatoirement durant le reste de

la tour soit vous pouvez tous les tuer en invoquant l'oblitération. Dans mon cas, gentiment je l'oblitère.

Quelques combats vous attendent dans les salles suivantes mais rien de méchant. Une note de codex se récupère sur l'un des démons pour en apprendre plus. Ouvrez la porte, montrez aux démons présents qui est le plus méchant et montez à l'étage suivant.

Objet intéressant à récupérer

-Le point X
Dans le dortoir des mages, en 1a puis la cache en 1b.
Divers objets.

Quartier des mages de rang

Parlez à Owain qui vous met en garde contre les mages du sang. Après avoir massacré du démon à tour de bras, ce ne sont pas des hommes en jupe qui vont vous faire peur quand même? D'ailleurs en voici trois dans la salle suivante qui semblent plus occupés à bavarder qu'autre chose. Vous pouvez écouter la conversation mais de toute façon, il faudra les combattre. Une fois le combat terminé, un dialogue s'ouvre avec une mage survivante. Vous pouvez la tuer, la recruter pour combattre l'enclin ou lui dire de fuir. A noter que même si vous la recrutez dans votre ordre, elle n'apparaîtra plus par la suite.

Avancez jusqu'à surprendre un dialogue entre deux mages en 5. Une abomination va apparaître alors et les attaquer. Chez moi ce sont souvent les mages qui ont le dessus sur l'abomination mais le mieux est de foncer et les tuer tous les trois pour l'XP. Non loin , en 6, se trouve la chantrie avec une statue effondrée. Un conseil, si vous avez un petit niveau et que vous n'êtes pas sûr de vous, laissez tomber le Revenant qui va apparaître en touchant la fiole. Vous pourrez revenir plus tard pour en découdre. Au bout d'un moment vous devriez trouver les escaliers pour le deuxième étage. Ne perdons pas plus de temps et allons-y.

Objets intéressants à récupérer

-Portrait délavé
Se trouvé à côté d'Owain en 1.
Cadeau pour Sten.

-La rose d'Orlaïs
Au même endroit que les trois mages en 2.
Cadeau pour Wynne.

-Cache de Bel
En 3. Pour qu'elle soit visible, il vous faut une entrée de codex nommée "Les regrets d'un maléficien" que l'on trouve à Lothering non loin de là où vous avez sauvé les nains.
Divers objets.

-Chaîne d'argent
Premier étage, même endroit que Godwin en 4.
Cadeau pour Morrigane.

-Amulette chantriste
En 7, dans la Chantrie.
Cadeau pour Leliana.

-Sombre grimoire

Dans le coffre d'Irving, au premier étage.
Cadeau important pour Morrigane.

Grand hall

Un passage intéressant vous attend en 1. Lorsque vous entrez dans la pièce suivante, les cadavres vont se lever pour vous attaquer. Bien qu'ils soient nombreux, ils ne sont pas vraiment un problème. Par contre l'horreur des arcanes qui arrive peut se montrer plus difficile à gérer vu qu'elle aime lancer des sorts. Et dans la mêlée, cela peut être fatal. Une bonne stratégie est de laisser le groupe dans la zone de laquelle vous venez et d'avancer avec un seul personnage. De ce fait, les cadavres devraient venir vers vous sans l'horreur ce qui vous permettra de la tuer en un contre quatre (c'est déjà plus équilibré comme ça!).

Continuez votre chemin jusqu'à une nouvelle pièce pleine d'abominations en 2. Essayez de tuer les abominations de la colère en premier car leur fontaine de feu peut poser quelques problèmes. Vous êtes maintenant dans un couloir avec des pièces sur votre droite. Quelques templiers possédés vous attendent dans la première.
Attention en 3 se trouve un démon du désir avec cinq templiers possédés et c'est un combat qui peut se montrer assez ardu car les templiers, même s'ils ne font pas vraiment mal peuvent drainer la mana des mages et dégager les effets magiques en plus d'être résistants. Autre détail piquant, en fonction de votre niveau ils peuvent disposer de l'attaque Pieuse estocade qu'ils vont se faire un malin plaisir à lancer tous en même temps sur l'un des mages et cela peut très bien le tuer directement. Mais le plus gros problème reste encore le démon du désir qui va se faire une joie de vous lancer des Cônes de froid et des Étreintes de l'hiver. Le mieux est vraiment de tuer le plus vite possible le démon et de vous occuper ensuite des templiers. Utilisez des sorts comme Cône de froid et Onde Mentale pour calmer les templiers le temps de tuer le démon et essayez de mettre à terre le plus souvent possible ce dernier. A noter qu'une explosion de mana et son compte est réglé mais ce n'est pas très sport vous en conviendrez!

Prenez maintenant la direction de la salle centrale. Un mini boss vous y attend avec quelques cadavres. Le problème est qu'il va transformer les apaisés dans la pièce en monstres qui peuvent compliquer sérieusement les choses. Le mieux est donc de vous en défaire le plus rapidement possible. Une fois le combat terminé, direction l'étage suivant.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Petit lingot d'or
Sur l'un des templiers que l'on trouve avec le démon du désir en 4.
Cadeau pour Zevran.

-Pierre runique blanche
Sur le cadavre d'une en 5.
Cadeau pour Alistair.

Quartiers des templiers

Avancez jusqu'à arriver en 1 devant un démon du désir occupé avec un templier. Vous avez le choix. Les laisser partir ou les attaquer. Si vous décidez de les attaquer, le démon va ressusciter quelques cadavres pour l'aider. Une fois le combat terminé, vous pourrez ramasser l'armure du templier sur le cadavre de son ancien propriétaire. En 3 se trouve un mage du sang avec quelques templiers. Le moment idéal pour récupérer une robe de mage plutôt sympathique. Comme d'habitude, tuez le mage en premier avant qu'il ne commence à devenir un gros problème. Pénétrez maintenant dans la salle au centre soit en 4 pour y découvrir un démon de la paresse. Celui-ci au lieu de vous combattre préfère utiliser des moyens moins conventionnels pour vous mettre hors d'état de nuire. Rendez-vous dans l'immatériel donc pour un passage qui, bien que relativement facile se montre vraiment fastidieux à cause des nombreux voyages que vous allez devoir y faire. A noter qu'au début du jeu et si vous jouez un nain voleur, ce passage peut

quand même se montrer plus difficile que prévu car les nains ne peuvent se soigner via le lyrium.

Objet intéressant à récupérer

-Moût d'arbone
Avec le démon du désir, en 2.
Cadeau pour Oghren.

Un rêve éveillé

Le chemin proposé ici ne dépend que de vous. En ce qui me concerne, je préfère rapidement récupérer toutes les formes pour ensuite faire les niveaux en une fois en récupérant tous les bonus, mais vous pouvez très bien faire d'une autre façon. Le résultat sera le même de toute façon.

Forteresse de Weisshaupt

Vous voici donc... quelque part. Avancez jusqu'à rencontrer Duncan. Parlez-lui et engagez le combat. Malgré le fait que ce soit du un contre trois les ennemis ont vraiment peu de points de vie. Tuez en premier le mage puis l'archer pour enfin en finir avec Duncan. Une fois cela fait, utilisez le piédestal pour vous en aller.

L'immatériel primaire

Parlez à Niall puis franchissez le portail. Débarrassez-vous du monstre et vous voilà capable de vous transformer en souris. Faites le tour de la zone pour finalement revenir vers Niall. Après son petit blabla, direction la zone suivante.

La tour en flammes

Suivez le couloir puis avant la porte en flammes tournez à droite puis à gauche pour arriver à l'escalier vers le niveau suivant. Deux templiers sont là mais les tuer ne sera pas difficile. Vous n'avez pas le choix du chemin. Quelques ennemis sont à occire jusqu'à devoir vous faufiler dans un trou de souris. Vous arrivez alors devant un templier endormi. En venir à bout vous permettra maintenant de vous transformer en Torche humaine. Utilisez ensuite le piédestal.

Le mage brisé

Prenez le chemin qui s'ouvre à vous en faisant attention aux deux mages qui vont vous tomber dessus lorsque vous passerez devant la première porte. Avancez jusqu'à surprendre quatre mages délirants. Tuez-les rapidement avec une boule de feu via la forme Torche humaine puis continuez d'avancer. Tuez ensuite le domestique et les serviteurs et franchissez la porte en feu.
Deux vagues de deux démons mineurs vont surgir des cheminées. Ouvrez la porte, tuez les mages et avancez. Encore des mages qui délirent. Un conseil, affrontez les sous Torche humaine car ils aiment la magie du feu. Puis passez à l'étage supérieur. Aider le Rêveur maudit pour gagner la forme Golem et quittez cet endroit pour l'invasion des engeances.

L'invasion des engeances

Passez la porte et sortez de ce labyrinthe en massacrant les engeances en chemin. Frayez vous un chemin jusqu'à arriver à un Templier spectral. Engagez le combat avec les engeances spectrales et gagnez (le contraire serait embêtant en fait) pour débloquer la forme Esprit.

Bon! Une bonne chose de faite. Maintenant explorez le niveau pour trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Ruse+1

Ces derniers sont représentés par des points rouges sur la carte.

En 1 vous attend une salle pleine d'engeances. N'essayez pas de la jouer fine et foncez dans le tas sous Golem. Une fois qu'ils sont tous autour de vous, lancez Séisme puis Projection et normalement il ne devrait rester que deux survivants. Dans la salle suivante vous attend Uthkiel le démolisseur. Immobilisez-le via Carcan compresseur et tuez-le comme vous voulez. Retournez maintenant en arrière.

Forteresse de Weisshaupt

Récupérez :
-Volonté +1
puis dirigez vous de nouveau vers L'immatériel primaire.

L'immatériel primaire

Faites de nouveau le tour pour:
-Dextérité +1
puis franchissez la porte à côté de Niall. Affrontez Niévéna et récupérez:
-Volonté +1
dans la même zone. Pas de temps à perdre, on enchaîne sur la zone suivante.

Le cauchemar du templier

Avancez et explorez les lieux pour trouver:
-Dextérité +1
Au bout d'un moment, vous croiserez Vervéel. Éliminez-la et récupérez:
-Ruse +1
dans la même pièce. Sortez pour vous rendre de nouveau dans le mage brisé.

Le Mage brisé

Dès le début revenez sur vos pas pour récupérer:
-Force +1
-Magie +1
Une fois cela fait dirigez vous vers l'étage suivant pour la suite de vos aventures. La zone est remplie de golems qui peuvent causer des soucis surtout lorsqu'ils sont plusieurs. Le plus simple est d'utiliser Carcan Compresseur sur l'un deux, Cône de feu sur les autres et de passer en Golem vous même pour les finir à coup de Projection et Frappe corporelle. Dans la zone vous pouvez trouver:
-Volonté +1
-Force +1
-Dextérité +1

-Ruse +1
-Dextérité +1
-Constitution +1
Une fois que c'est bon, allez régler son compte à Slavren puis on retourne dans la tour en flammes histoire d'en finir pour de bon.

La tour en flammes

Comme d'habitude, refaites un tour de la zone pour récupérer:
-Constitution +1
-Ruse +1
-Magie +1
-Ruse +1
-Force +1
puis tuez Rhagos. Sortez de là et rendez vous dans l'un des cauchemars.

Un cauchemar

Rien de spécial à dire sur ces zones. Vous devez juste récupérer vos compagnons. Vous aurez parfois à combattre, parfois non. Une fois la carte de l'immatériel complète allez dans le dernier endroit restant.

Sanctuaire intérieur

Vous arrivez donc seul face au démon de la paresse. Parlez-lui et vos compagnons interviendront. Le combat peut-être assez difficile car le démon va revêtir cinq formes différentes pendant le combat ce qui demande une certaine endurance. Par chance, deux filons de lyrium sont là pour vous prêter main forte au cas où vous en auriez besoin. La seule forme vraiment difficile est la dernière car il se change en lanceur de sorts. Le mieux est de passer sous la forme de Golem, utiliser Séisme, Projection et enfin Frappe corporelle pour l'empêcher de lancer un seul sort. Une fois le monstre terrassé, Niall arrivera et vous pourrez (enfin) quitter cet endroit.

Troisième étage, le retour

La tour, vous êtes revenu ! Fouillez le corps de Niall pour récupérer la litanie d'Adralla qui sera utile à la fin. A noter que, étrangement, vous pouvez changer la configuration de votre équipe ici et même enlever Wynne ce qui peut vous intéresser pour la suite des événements.

En 3 vous allez arriver dans une salle avec un cadavre et un coffre. Mais au moment de vous en approcher, plusieurs ombres vont débarquer et le combat peut-être assez délicat. C'est ce que l'on peut nommer une zone d'Ombres. (Ha! Humour!) Pensez juste à vous débarrasser du démon de la oclère en premier avant qu'il ne lance sa fontaine de feu.

Dans la salle suivante en 4, vous rencontrerez Cullen, un templier prisonnier.
En fonction de vos choix durant le dialogue, Wynne (si elle est toujours là) peut éventuellement se retourner contre vous. Quoiqu'il en soit, montez à l'étage pour affronter Uldred.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Os de boeuf
Là où vous avez affronté des petits dragons en 1.
Cadeau pour le chien.

-Dague de l'homme-bête
Dans le coffre en 2.
Dague Grade 5 Critique/Attaque sournoise +10%.

Chambre de la confrontation

Uldred et quelques abominations vous attendent pour vous souhaiter la bienvenue. Une fois le combat engagé, éliminez le plus vite possible les abominations pour qu'Uldred soit seul. Lorsqu'une aura rouge se forme autour d'un mage au sol, utilisez la Litanie pour l'empêcher de se transformer en démon. Si elle se recharge sur votre personnage principal, rien n'empêche un autre de l'utiliser, le rechargement n'étant pas partagé par les membres de l'équipe. Pour le reste, un combat assez classique. Uldred connaît des sorts assez puissants mais il est lent à attaquer. Malgré ses nombreux points de vie, il ne devrait pas poser de problème. Une fois mort, redescendez de là avec Irving ou avec Cullen si Irving a été transformé en abomination.

Conclusion

Vous avez donc le choix entre les mages ou les templiers durant ce dialogue final. Sachez une chose. Si vous choisissez les templiers deux quêtes vont en pâtir. La première est l'une des principales car sans les mages, il vous sera impossible de secourir le fils du Iarl Eamon de la façon la plus "propre" dirons-nous. Ensuite, il y a à Orzammar une quête qui peut faire gagner pas mal de souverains mais pour cela, vous devez parler au mage Godwin (celui dans son placard). Cependant, s'il n'y a plus de mages... Il n'y a plus de Godwin non plus. A vous de voir donc. Bravo, vous en avez terminé avec cette quête, passons à la suivante!

Quêtes secondaires

La Sentinelle d'outrevoile

Objectif: Retrouver toutes les notes de l'apprenti.

Récompense: Yusaris et quelques pierres précieuses.

Pour débloquer la quête, il vous suffit de trouver l'une des notes d'un apprenti puis par la suite, de trouver les autres notes. Elles sont indiqués sur les cartes par des points jaunes.

Maintenant que vous avez cela, il vous faut toucher les statues dans la pièce où vous avez été attaqué par des cadavres réanimés dans un ordre précis que voici :

A - La statue qui tient un pot en terre dans ses mains.
B - La statue qui lève son épée au dessus de sa tête.
C - La statue qui tient la pointe de son épée rivée vers le sol.
D - La statue avec un bouclier dans la salle pour accéder à l'étage suivant.

A noter : Lorsque vous touchez les statues, rien ne se produit. C'est normal. Lorsque vous toucherez la dernière statue avec le bouclier, la quête se met à jour. Si jamais vous vous trompez, vous recevrez une décharge électrique. Oui, ça va dans un sens mais dans l'autre, si c'est pas malheureux ça.

Une fois fait, revenez au début, là où vous avez rencontré Wynne. Essayez d'ouvrir la porte qui mène à l'étage inférieur. Rien ne se passe. Nous aurait-on menti? Peut-être pas car Shah Wyrd vient d'apparaître dans votre dos, un boss assez coriace. En fait, ce n'est pas qu'il soit dur à tuer quoiqu'un peu long. C'est surtout que si vous avez laissé les mages en vie ils vont se faire un malin plaisir à le bombarder de boules de feu qui non seulement ne font rien au boss mais qui vont vous faire à vous de gros dégâts. Sans compter que les chances que ce soit l'un d'entre eux qui lui porte le coup fatal est assez grande et donc de perdre l'XP du combat. Enfin bref, un combat qui peut se montrer assez frustrant suivant les conditions de l'affrontement.

Science de l'invocation

Objectif: Réaliser dans l'ordre les invocations.

Récompense: Grenat, Mitaine électrisée et une entrée de codex.

Se débloque via une note que l'on trouve en 3. Il suffit de toucher l'autel d'invocations puis d'autres objets dans un certain ordre.

-Première invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher les flammes de l'invocation première.

-Seconde invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher les flammes de l'invocation seconde.

-Troisième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation troisième.

A ce stade, la quête se valide mais il est possible d'aller un peu plus loin.
Une quatrième invocation pour être plus précis.

-Quatrième invocation:
Toucher l'autel d'invocation.
Toucher le Volume des entités spirituelles.
Toucher l'Appel singulier de Rodercom.
Toucher la statue.
Toucher le Bestiaire édifiant d'Elvorn.
Toucher les gravures sur la table.
Toucher le Spiritoum Etherialis.
Toucher la statue.
Toucher le Phylactère des novices.
Toucher les flammes de l'invocation quatrième (dans la salle pour accéder au premier étage, derrière les étagères.

Un homme va apparaître, utilisez Larcin sur lui pour débloquer une entrée de codex.

Cinq pages, quatre mages

Objectif: Trouver Beyha Joam.

Récompense: De l'or et un chapeau pour mage.

La quête s'obtient après avoir découvert plusieurs entrées d'un même codex, toutes situées au deuxième étage de la tour des mages sur des écritoires. Elle vous parle d'un certain Beyha Joam qui aurait arnaqué plusieurs membres du cercle. Vous le rencontrerez lors d'une rencontre aléatoire sur la carte du monde accompagné d'un mage et de quatre individus crapuleux. Le problème de ce combat est le fait que le mage soit situé en hauteur et qu'il risque de vous lancer une boule de feu une fois le combat commencé. La solution la plus facile est de le poser un champ de force sur la tête ou un glyphe neutralisant voire paralysant. Sans mage, il devient difficile de le mettre hors d'état de nuire rapidement. Un archer devrait pouvoir lui régler son compte rapidement mais non sans qu'il ait le temps d'envoyer un ou deux sorts.

6 - La forêt de Bréciliane

Quête principale

La nature de la bête, campement dalatien

Vous voici arrivé au campement des elfes dalatiens. Faites le tour des environs pour essayer d'en apprendre un peu plus. Il y a un coffre à côté de Zathrian qui est ouvert mais gardé par Lanya. Si vous désirez quand même en prendre le contenu, il ne contient qu'un livre qui débloque une entrée du codex et pourra être accessoirement utilisé plus tard, Dès que vous vous sentez prêt entrez dans la forêt. Attention à toi grand méchant loup. Le petit chaperon rouge arrive!

Je préviens sur un détail qui m'a posé de gros problèmes sur une ancienne partie. Si vous vous amusez à faire les poches aux elfes et qu'une tentative de Larcin rate vous aurez plus tard une rencontre aléatoire contre une elfe et plusieurs archers. Cela peut sembler idiot mais en fonction de votre avancement dans le jeu les archers gagnent une attaque qui en plus de faire des dégâts assomme votre groupe entier. Donc, se prendre ça quatre fois de suite tout en ayant un PNJ avec un nom orange qui vous attaque est vraiment loin d'être plaisant.

Bréciliane ouest

Il y a peu de groupes d'ennemis dans cette zone mais les individus au sein d'un même groupe sont assez nombreux comme le prouve le premier groupe qui va vous attaquer.

Explorez la zone jusqu'à trouver en 2 une cascade et un petit pont de bois où vous attend Garol. Vous pouvez lui parler et éviter le combat ou l'attaquer directement. Une fois à la moitié de sa vie, il cessera de se battre et s'en ira. Franchissez le pont et faites fasse à la meute de loups-garous qui vous attaque. Continuez votre chemin, passez un deuxième pont et débarrassez-vous des engeances qui vont vous attaquer.

En 6 se trouve un chemin peuplé de Sylvans sauvages. Essayez de les prendre un par un car la prison qu'ils forment avec leurs racines peut se montrer mortelle.

Parlez à Grand chêne en 7 qui désire que vous retrouviez son gland. Oui oui, vous avez bien lu. Le garde des ombres à

la poursuite du gland perdu. Rien que d'y penser on en frémit d'avance. Derrière lui se trouve un campement abandonné en 8.

Allez-y mais ne touchez à rien! Si vous examinez quoique ce soit, votre groupe sera décimé et seul le personnage ayant le plus de volonté sera debout pour affronter une Ombre majeure. Une fois au milieu du camp, essayez de partir et l'Ombre surgira pour vous attaquer. Mais avec tous les membres de votre équipe cela ne posera aucun problème. Fouillez les lieux puis partez pour accéder à la zone suivante,

Objets intéressants à récupérer

-Grâce d'Andrasté
En 1 non loin d'un ours.
Cadeau pour Leliana.

-Os de vache
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour le chien.

-Sphère céleste peinte
Dans des gravats en 5.
Cadeau pour n'importe qui.

-Anneau du crépuscule
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Anneau Ruse +3 Force -1, Anneau de set.

-Gants dalatiens en daim
Dans un coffre du camp décimé en 9.
Cadeau important pour Zevran.

Bréciliane est

Avancez jusqu'à découvrir une barrière impossible à franchir en 1 . Plutôt que de retenter bêtement de passer (j'en ai vu deux ou trois dans le fond essayer là!), continuez d'explorer la zone. Au nord de la carte se trouve une pierre tombale avec une famille d'ours et deux ogres.

Suivez le chemin pour trouver l'ermite en 5. Parlez-lui jusqu'à lui proposer un échange. Il peut vous donner:
-Une entrée de codex.
-Un heaume elfique (Set de l'ancienne armure elfe).
-Le gland du chêne.

Vous pouvez lui échanger le pendentif d'Athras, l'écharpe de Danyla et le livre de Cammen entre autres choses. Vous pouvez aussi lui échanger deux objets et le tuer après avoir fouillé la souche d'arbre. Si Zevran est dans votre groupe, il proposera lui même de mettre la main dans la souche et évitera ainsi le piège qui se déclenche si vous tentez votre chance. Vous pouvez aussi tuer le chêne si ça vous tente mais personnellement, je préfère un arbre qui fait des rimes à un vieux fou. Quoique vous choisissiez vous pourrez ensuite traverser la barrière. Vous allez de nouveau rencontrer votre ami le poilu, j'ai nommé Garol. Cette fois-ci, impossible de faire sans combattre. Lorsqu'il sera sur le point de mourir, un loup blanc viendra à son aide envoyant valser par la même occasion votre personnage. Continuez votre chemin pour finalement entrer dans les ruines.

Objets intéressants à récupérer

-Bénédiction de Mythal
Là où vous avez affronté trois Sylvans non loin de la barrière en 2 sur un squelette.
Bouclier Chance de critique +1%, effets curatifs +10%.

-Statuette de démon en onyx
N loin dans un tas d'os à côté de la pierre tombale en 6.
Cadeau pour Alistair.

Ruines niveau supérieur

Se sont plusieurs passages secrets qui vous attendent dans les lieux marqués d'un 1. Il vous suffit de vous en approcher pour qu'un message s'affiche sur l'écran. Fouillez les environs puis continuez jusqu'en 2 Un couloir avec quelques d'araignées vous attend. Une fois débarrassé de la vermine, prenez les escaliers pour vous rendre en 3. Vous entendrez un grondement qui ne dit rien qui vaille.

Vous arrivez alors dans une énorme salle. J'espère que vous avez un voleur avec vous car il y a beaucoup de pièges à désamorcer. Si vous avancez un peu trop un dragon va vous tomber dessus. Pour ne pas avoir trop de problèmes, ne groupez pas vos personnages l'un près de l'autre pour éviter que Rugissement ou Battement d'ailes affecte trop de monde. Le dragon frappe fort mais lentement. Il dispose de Mise à terre qui peut facilement mettre l'un des membres de votre équipe hors service. Essayez de l'assommer et de le geler le plus souvent possible. Sten avec l'épée Yusaris sera également d'une grande aide! Si jamais vous y allez tôt dans le jeu, ici par exemple au niveau 8, il est possible que vous ne puissiez voir les pièges de feu. Dans ce cas, essayez d'attirer le dragon dans les escaliers pour ne pas déclencher les pièges pendant le combat. Une fois mort, fouillez la zone et passez au niveau suivant.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Bras de Falon'Din
Trésor du dragon en 4.
Arc long dégâts +2, visée rapide.

-Médaillon d'argent
Trésor du dragon en 4.
Cadeau pour Morrigane.

Ruines niveau inférieur

Dès votre arrivée un esprit s'enfuit. Ne le suivez pas car quelques morts-vivants en 1 vont se lever pour vous attaquer. Laissez venir les trois en face de vous avant de sortir du tunnel car d'autres vous attendent sur les côtés et vous pourriez rapidement être à un contre deux. Suivez le chemin pour tomber à nouveau sur quatre araignées en 2. Vous arrivez alors dans une salle avec un autre esprit. Parlez-lui et vous voilà attaquer par une horde de morts-vivants. Selon votre équipement, c'est un combat qui peut poser des soucis. Si vous n'arrivez pas à les tomber rapidement, reculez directement dans le couloir aux araignées. Vous pourrez réduire ainsi de deux ou trois le nombre de vos ennemis. Bloquez-les ensuite au niveau de la porte pour les empêcher de passer. Ainsi vous devriez pouvoir faire front et les tuer deux par deux.

Une fois en 6, vous serez attaqué par trois squelettes. Une fois tués, d'autres bien plus nombreux vont vous attaquer. Comme avant, si vous avez des difficultés le plus simple et de se replier. Suivez encore les couloirs jusqu'à voir une énorme salle en 8. Non seulement, il y a beaucoup de squelettes dedans mas il y a aussi un nombre effroyable de pièges. Foncer tête baissée serait bien mal venu. Ouvrez la porte, faites vous voir par quelques ennemis puis reculez en

fermant la porte. Les ennemis vont alors se rapprocher et vous pourrez les tuer. Répétez l'opération si nécessaire puis désamorcez les pièges avec un voleur. Il y en a dix-sept en tout. Avancez ensuite pour arriver dans une autre salle en 9 avec quelques ennemis. Tuez-les et avancez un peu pour faire apparaître un boss. Il s'agit là du combat le plus facile du jeu. En effet, il suffit de rester un peu en hauteur dans les escaliers et de le cribler de flèches. Il ne cherchera ni à esquiver ni à bouger. Sinon vous pouvez y aller à la loyale mais il s'agit là d'un combat beaucoup plus difficile car il va ressusciter quelques cadavres, se téléporter plusieurs fois et vous lancer beaucoup de sorts. Bref, que du bonheur. Le seul avantage est qu'il a peu de points de vie pour un boss. Longez le couloir pour accéder à la zone suivante.

Objets intéressants à récupérer

-Parchemin enluminé
Dans la salle avec un esprit d'enfant en 3.
Cadeau pour Wynne.

-Ancienne armure elfe
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Armure faisant partie d'un set.

-Tomberlin vielle réserve
En 10 dans la salle où vous avez affronté l'horreur des arcanes.
Cadeau pour Oghren.

La tanière des loups-garous

Ne vous en faites pas, les cadavres au sol ne vont pas se lever pour vous attaquer. Par contre, en ouvrant la porte, des loups-garous vont vous attaquer. Et dans le tas il y a des loups de l'ombre en mode furtif qui vont se faire un malin plaisir de vous sauter dessus et plaquer l'un de vos personnages au sol avec Mise à terre.
N'oubliez pas qu'il n'y a que peu de solutions pour casser cette attaquez. Coup de bouclier ou Champ de force voire geler la cible. Une bonne solution est de poser un Glyphe répulsif à vos pieds ce qui aura pour effet de casser la furtivité des ennemis s'ils marchent dessus.

Une fois le combat terminé soyez rassuré, le pire est derrière vous. Enfin, pour les combats qui vont suivre du moins. Avancez par le seul chemin qui s'ouvre à vous, tuez quelques poilus et franchissez une porte en 1 avec quelques loups qui souhaitent parler.

Maintenant, plusieurs choix s'offrent à vous, que nous pouvons résumer ainsi:
-Choisir de passer par le fil de l'épée tous les loups-garous.
-Parler avec les poilus et décider d'aller tuer les dalatiens. Demande un peu de persuasion.
-Délivrer les loups-garous de la malédiction. Pour cela faites venir Zathrian devant la Dame Sylve.

Si vous attaquez les loups-garous. Vous pouvez le faire directement sans chercher Zathrian mais c'est un combat dantesque qui vous attend. Au niveau 9 en mode cauchemar, ce ne sont pas moins d'une dizaine de tentatives pour réussir à gagner ce combat en ce qui me concerne. La faute à un nombre important d'ennemis et au boss qui fait de gros dégâts. Cela étant, le problème dans mon cas présent était certainement mon niveau vraiment faible pour un combat de ce type.

Les récompenses: Coeur de Versipelle: Force +1, magie +1 et résistance naturelle +50 ainsi que le Bec de griffon, une hache à deux mains grade 6, dégâts contre engeances +4.

Si vous attaquez les loups-garous avec Zathrian, le combat sera beaucoup plus facile car ce dernier se montre un allié de taille. Faites cependant attention à ce qu'il ne lance pas Cône de froid dans la direction de votre groupe. Une fois débarrassé des loups, vous pourrez même le tuer et un second combat sera lancé vous opposant à Zathrian et des démons. Il y a de fortes chances pour que celui-ci n'est plus beaucoup de santé suite au combat précédent donc le tuer

ne sera pas difficile. Si vous rentrez avec Zathrian, vous obtiendrez les mêmes récompenses qu'au dessus. Si vous le tuez, vous n'obtiendrez que le coeur.

L'attaque du campement des elfes et l'une des solutions les plus faciles car vous aurez plusieurs alliés qui se montreront utiles. Le plus important est de vous focaliser sur Zathrian. Une fois lui mort, ce qui ne prendra pas longtemps, tuez le reste des elfes avec l'aide des loups. Vous gagnerez alors une dague pénétration d'amure +2, attaque +6 et une ceinture résistance naturelle +20.

Enfin, la solution qui conviendra à tous demande d'aller chercher Zathrian est de le convaincre de lever la malédiction. Après le dialogue, n'attaquez que Zathrian car le combat cessera une fois sa vie à zéro. Les loups-garous ne vous aideront pas car ils sont paralysés. Cependant, si vous avez un sort comme Dissipation ou Purge d'Alistair vous pourrez en libérez un ou plusieurs pour vous aider durant le combat. Vous pourrez ensuite demander une récompense aux humains qui vous donnent un bouclier résistance naturelle +10, résistance spirituelle +10.

Une fois que vous en aurez terminé ici, vous pourrez choisir votre prochaine destination.

Quêtes secondaires

Le hahl d'Elora

Objectif: Examiner le hahl d'Elora.

Récompense: Rien ou une amulette.

Une quête rapide à faire. Un hahl semble souffrant en 4 et c'est à vous qu'il incombe de déterminer le mal qui l'affecte, Pour découvrir la cause de ses tourments il faut que vous ou quelqu'un dans votre groupe dispose de deux points au moins dans la capacité Survie. Sinon, vous pouvez essayez de l'examiner et mentir sur le fait qu'il faille le tuer, Vous obtiendrez alors une récompense qui pourra être transformée en amulette Résistance mentale +10.

Les malheurs de Cammen

Objectif: Réunir Cammen et Gheyna.

Récompense: Un livre Le geste d'Iloren ou rien.

Encore une quête très rapide à accomplir. Cammen en 3 souhaite être avec Gheyna et vous allez l'aider ou lui briser le coeur. Vous pouvez:
-Lui donner une fourrure de loup et le convaincre de dire qu'il l'a tué.
-Être persuasif avec Gheyna et lui montrer que le statut n'importe pas dans une telle relation.
Mais vous pouvez aussi:
-Séduire Gheyna si vous êtes un homme et le dire à Cammen et inversement.
-Pousser Gheyna à détester Cammen.

Si jamais l'histoire tourne à la tragédie, vous n'obtiendrez rien.

Précieuse écorce de fer

Objectif: Apporter de l'écorce de fer à Varathorn.

Récompense: Une amure, un arc ou une amulette. Au choix.

Obtenez la quête en parlant à Varathorn en 2. L'écorce de fer se trouve dans Brocéliane ouest juste après la cascade en 4. Un grand arbre abattu difficile à manquer entre nous. Vous pourrez alors choisir entre:
-Berseloup. Arc long dégâts contre morts-vivants +4, contre bêtes +8.
-Armure de Varathorn. Armure +3. Endurance +25. Résistance naturelle +20.
-Amulette de Varathorn si vous ne demandez rien. Résistance naturelle +20, constitution -1.

La malédiction

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de Danyla, la femme d'Athras.

Récompense: Une amulette.

Parlez à Athras en 1 pour obtenir la quête. Il vous demandera de chercher sa femme Danyla qui se trouve en 3 sur la carte de Bréciliane est. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle semble plutôt en mauvais état. Parlez-lui pour qu'elle vous donne son écharpe mais quoique vous fassiez vous devrez la tuer, de gré ou de force.
Il est possible aussi de ne pas lui parler pour ne pas avoir à la tuer et de lever la malédiction cela étant vous ne gagnerez rien et elle ne sera plus là. Retournez ensuite au camp pour parler à Athras et obtenir votre amulette (Résistance aux sorts +4%). Vous pouvez aussi garder l'écharpe si vous ne lui en parlez pas.

Le chasseur blessé

Objectif: Secourir Deycan.

Récompense: Une arme et des bottes et/ou une gemme voire rien.

Deycan se trouve 3 dans Bréciliane ouest.. Vous aurez le choix entre plusieurs actions.
-Vous pouvez fouiller son inventaire et gagner une arme (Hache à une main, résistance naturelle +10, attaque +4) et des bottes (Bottes légères constitution +2) ainsi qu'une figurine qu'il pourra plus tard vous échanger contre une gemme.
-Le tuer.
-Le laisser là.
-Le ramener au camp. Si vous décidez de le ramener, vous pourrez lui parler en 5 sur la carte du camp et lui demander une récompense (la même gemme que pour l'échange de la figurine.)

Le rituel elfique

Objectif: Accomplir le rituel elfique.

Récompense: L'armure des titans.

Dans la salle des ruines inférieures avec un esprit d'enfant vous trouverez en 3 une tablette qui lance la quête. Allez ensuite en 5, une pièce avec un autel et une fontaine, procédez comme ceci:

-Approcher de la fontaine.
-Prendre le broc de terre.
-Remplir le broc d'eau.
-S'éloigner de la fontaine et aller vers l'autel.
-Placer le broc de terre plein sur l'autel.

-Vous agenouiller devant l'autel.
-Prendre le broc de terre.
-Boire une gorgée.
-Prendre le broc de terre.
-S'éloigner de l'autel.
-Reverser l'eau du broc dans le bassin.

La porte s'ouvre enfin. Tuez les archers et approchez l'ombre. Un combat s'engage alors contre elle et deux autres ombres majeures. Tuez l'ombre le plus vite possible pour l'empêcher de lancer ses sorts et récupérez votre armure.

Le trésor du mage

Objectif: Trouver toutes les parties de l'armure du titan.

Résultat: L'armure entière du titan.

-L'armure se trouve via la quête Le rituel elfique dans les ruines inférieurs.
-Les bottes dans Bréciliane Est le plus au nord de la carte. Vous devrez affronter un revenant, trois squelettes dont un élite armés d'épées ainsi qu'un archer.
-Les gants toujours dans Bréciliane Est, après avoir passé la barrière. Un revenant et quatre archers dont un élite.
-Le casque dans la tombe de Bréciliane Ouest. Un revenant, deux archers, un mage élite et un guerrier élite.

Pour venir à bout de ces groupes il y a plusieurs méthodes. Le plus simple est d'occuper le revenant avec le personnage le plus solide pendant que vous tuez les autres ennemis avec le reste du groupe. Une fois qu'il ne reste plus que le revenant il est possible de le tuer rapidement avec la malédiction Mauvais oeil et des personnages attaquants rapidement. Il est immunisé au froid mais peut-être gelé étrangement. Mais cela ne dure pas vraiment longtemps. Il dispose d'une attaque assez terrible du nom de Double frappe. Si vous tentez la quête avec un niveau assez faible, je vous déconseille d'y aller avec plusieurs corps-à-corps! Enfin, la difficulté viendra surtout de votre niveau. Le revenant est un adversaire mortel au début du jeu qui perd de sa superbe au fil des niveaux.

Le guerrier mystique

Objectif: Libérer l'âme emprisonnée dans le cristal.

Récompense: La spécialisation Guerrier mystique ou rien.

Une quête des plus difficiles. Dans les ruines inférieures rendez-vous en 7. Vous trouverez une pièce avec un Phylactère et un autel.
Regardez le Phylactère et touchez le cristal. Vous pouvez demander la spécialisation avant de le détruire et ainsi se termine la quête.

7 - Darse

Quête principale

La sainte urne cinéraire

Vous ne pouvez pas aller à Darse directement, il s'agit d'une destination à débloquer. Rendez-vous donc à Dénérim puis cherchez la maison de frère Genitivi qui se trouve en face de la taverne.

Dénérim

Une fois dans la maison du frère, Parlez à Weylon. De cette conversation deux choses peuvent aboutir:
-Il vous parle de "La princesse capricieuse" et vous y allez. Vous serez alors victime d'une embuscade et il ne vous restera plus qu'à demander des comptes à Weylon.
-Vous le pressez de questions jusqu'à le faire craquer. Il vous attaquera et vous trouverez des informations sur Darse. Vous pourrez toujours aller à la taverne pour déjouer l'embuscade.

Quoique vous fassiez, viendra le moment où vous devrez vous rendre à Darse.

Objets intéressants à récupérer

-Symbole d'acier d'Andrasté
Dans un coffre de la maison de frère Genitivi.
Cadeau pour Leliana.

-Armure de cérémonie
Sur le cadavre de l'un des assaillants, devant l'auberge sur les quais du lac Calenhad.
Armure lourde Résistance mentale +10, armure -3.

Village de Darse

A votre arrivée au village, vous êtes abordé par un garde qui vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu. Parlez-lui si vous en avez envie puis avancez.

Si Sten est avec vous, une fois le garde dépassé il vous parlera et tentera de prendre le contrôle du groupe. En fonction de vos réponses, il est possible de gagner quelques points d'estime. Vous pouvez le persuader de se calmer ou choisir de l'affronter. Attention, car une défaite et c'est le Game over. N'attendez pas à recevoir de l'aide des deux autres, ils ne bougeront pas.

Fouillez le village si vous en avez l'envie mais faites attention. Si vous souhaitez commercer avec le marchand du village, n'entrez pas dans la maison en 1. Dans cette maison se trouve un autel qui rendra probablement les habitants hostiles. Probablement car si vous êtes déjà allé voir le marchand, les villageois ne devraient pas vous attaquer. Cela étant, si vous allez ensuite voir le garde et lui parlez de l'autel et que vous retournez voir le marchand. En sortant vous déclencherez l'attaque du village contre vous sans avoir besoin de fouiller la boutique. Quoiqu'il en soit, suivez la seule route disponible jusqu'à atteindre la chantrie de Darse en 3. A l'intérieur se trouve Eirik, le révérend père. Un combat débutera alors que vous allez gagner facilement. Fouillez les environs pour trouver le frère Génitivi.

Objets intéressants à récupérer

-Oeil de mage
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Arc long Critique +3% , attaque +4.

-Médaillon
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau pour Morrigane.

-Bottes de cuir antivanes
Dans un coffre chez le marchand du village en 2.
Cadeau important pour Zevran.

-Anneau de piété
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Dégâts de feu +10%.

-Petit lingot d'argent
Dans un coffre de la chantrie en 3.
Cadeau pour Zevran.

Temple en ruines

Vous voici maintenant dans le temple. Ne montez pas les escaliers mais explorez le passage en 1 pour y trouver un allume-feu. Montez ensuite les escaliers puis visitez le passage qui s'ouvre sur votre gauche en 3. Un Bronto vous attend mais il n'est pas aussi terrible qu'il n'y paraît. Un peu plus loin en 4 se trouve une salle avec deux portes, et derrière elles se trouvent deux mages qui l'ouvriront à votre approche. Une troisième porte s'ouvrira aussi dans le couloir révélant une foule de cultistes. Pour éviter les complications, avancez votre groupe dans la pièce où se trouvent les deux mages pour ne pas attirer tous les cultistes d'un coup. Fouillez les environs pour trouver une clé ainsi qu'une perle en 5.

Elle ouvre une porte en 6 qui vous permet de trouver une autre clé qui cette fois vous ouvre le vestibule. Vous arrivez alors dans une salle enneigée avec un mage en haut des escaliers. Si vous avancez, deux spectres vont surgir sur vos flans et deux archers vont se joindre au mage. Si vous avez des arcs, il est possible de tuer le mage en restant devant la porte d'entrée évitant ainsi une menace lorsque les autres vont vous tomber dessus. Allumez le brasier en 7 pour gagner une entrée du codex puis franchissez la porte. Vous voici dans une pièce avec deux balistes et quatre archers ainsi que quelques pièges. Comme d'habitude, si vous ne pouvez voir les pièges, faites vous repérer par les archers puis reculez pour les forcer à venir vers vous. Continuez ensuite d'avancer pour arriver dans une salle qui semble vide mais qui se remplira rapidement.
Un monstre apparaît alors et les portes sur le côté s'ouvrent pour laisser venir quelques ennemis dont un mage. Libre à vous d'aller ensuite par la gauche ou la droite ou même d'aller d'un côté et revenir de l'autre. Sachez juste que d'un côté comme de l'autre, il n'y a pas de choses intéressantes à ramasser. Après, il y aura toujours plus d'XP à la clé si vous videz les deux couloirs. Faites juste attention en 9. Le dernier coffre piégé libère trois spectres assez puissants.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Applications du sang du dragon
Dans le couloir à gauche de l'entrée principale en 1.
Cadeau pour Wynne.

-Gourde d'hydromel chasind
En 5 vous avez affronté plusieurs cultistes avec trois mages.
Cadeau pour Ogrhen.

-Armure de diligence
Deuxième couloir sur la droite sur un cadavre en 2.
Armure lourde. Régénération de santé +0,5, armure +2.

-Anciens gants elfes
En 8, là où vous avez affronté un spectre cendreux.
Gants pour l'ensemble de l'ancienne armure elfe.

Cavernes

Affrontez le contremaitre cultiste et ses hommes avant de continuer. Dans la salle suivante, deux mages vous attendent, l'un à droite et l'autre à gauche de la porte. Pénétrez ensuite dans les cavernes. Attention, après le premier groupe d'ennemis, des dragonneaux vont apparaître comme par magie devant et derrière vous en 1. Suivez le couloir pour aboutir dans une nouvelle salle, assez vaste, peuplée d'ennemis. Plus vous avancerez dans la salle, plus des dragonneaux vont apparaître donc faites attention à ne pas vous faire surprendre par le surnombre de vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, continuez d'avancer pour arriver dans une nouvelle pièce avec le même genre de situation que précédemment.

Vous voici devant deux chemins. Le chemin en 2 mène à un cul de sac qui semble être l'entrepôt pour la nourriture des dragons. En effet, une fois arrivé dans cette pièce, trois drakes vont surgir dans votre dos. Essayez de les bloquer dans le couloir et de les prendre un par un car ils peuvent se montrer redoutables avec Mise à terre. Prenez garde en 4 au mage et aux deux assassins en embuscade. Si vous décidez d'aller en 5, faites attention car les cultistes laisseront la place à des drakes au fur et à mesure que vous avancerez dans cette zone.

Longez donc le couloir en 7 pour continuer votre aventure. Vous arrivez dans une nouvelle salle avec quatre ennemis divisés en deux groupes des deux côtés de la porte avec des pièges de chaque côté. Tuez-les puis avancez jusqu'à trouver Kolgrim en 8. Vous pourrez soit le combattre soit vous ranger de son côté. Le choix à ce moment du jeu n'est pas définitif, il sera toujours possible de revenir sur votre décision plus tard. Si vous choisissez le combat, Kolgrim en lui même n'est pas vraiment méchant. Il fait de bons dégâts il est vrai mais le plus gros soucis vient des deux mages avec lui qu'il vous faudra tuer le plus vite possible. Si vous n'arrivez pas à le tuer à ce stade, ce n'est pas grave. Personnellement, je me mets d'accord avec lui pour le moment.

Objets intéressants à récupérer

-Statuette de guerrier en pierre
En 3 dans le tas de déjections du dragon.
Cadeau pour Alistair.

-Broderune
En 5 sur le cadavre du contremaitre.
Epée pour Guerrier mystique. Magie +5, régénération de mana en combat +1, résistance aux sorts +10%, dégâts électriques +3.

-La buveuse de vie
En 6 dans un grand oeuf.
Amulette pour mage du sang. Puissance magique +4.

Sommet montagneux

Vous croiserez un dragon un peu plus grand que ceux que vous avez vu jusqu'ici mais il ne vous attaquera pas. Continuez jusqu'au gantelet. Si Kolgrim est encore vivant, vous pouvez l'attaquer maintenant mais le combat risque d'être encore plus dur que précédemment. Donc si vous voulez le trahir, attendez encore un peu.

L'épreuve de foi

En arrivant vous aurez droit à un dialogue avec le gardien qui vous interrogera vous et vos compagnons. Avant que vous me le demandiez, non, il ne demande rien à notre compagnon canin.

Vous voici dans le gantelet vous allez subir plusieurs épreuves. La première consiste en plusieurs devinettes:
Brona - Les rêves.
Than Shartan - Un foyer.
Général Maférath - La jalousie.
Archonte Hessarian - La pitié.
Elissaë - Le chant.
Dame Vasilia - La vengeance.
Disciple Havard - Une montagne.
Disciple Cathaire - La faim.

Si vous vous trompez, vous devrez combattre un esprit.

Passez à la salle suivante pour rencontrer un personnage familier puis pour affronter vos doubles. Comme toujours s'il y a un mage, tuez-le rapidement. Faites quand même attention car le combat peut réserver des surprises.

Salle suivante, un petit casse tête. Vous devez reconstruire un pont et si vous avez quelques difficultés voici la marche à suivre:
Nous allons faire comme ceci : lorsque vous arrivez, vous avez six plateformes à droite et six à gauche. La plus proche de vous à gauche sera nommée 1 et les suivantes 2, 3, 4, 5 et 6. Les plateformes à votre droite en commençant par la plus proche de vous seront A, B, C, D, E et F.

Vous devez placer vos compagnons pour créer un pont.

Commencez par activer 3 et B pour former la première pièce.
Placez ensuite le troisième personnage en 6 pour faire apparaître la deuxième pièce.
Déplacez le personnage en 3 vers D.
Déplacez le personnage en B vers 1 pour la troisième pièce.
Déplacez ensuite celui en 6 vers E.
Puis D vers 2 et vous pourrez franchir le pont.

La suite est simple, approchez-vous de l'autel, enlevez votre équipement et vous pourrez traverser les flammes.

Vous avez maintenant le choix entre détruire ou non les cendres. Si vous les détruisez, Wynne si elle est présente vous attaquera directement. Si Leliana est là, elle vous attaquera aussi sauf si elle est endurcie et que vous réussissez à l'intimider. Si elles ne sont pas présentes, vous aurez le droit au dialogue de l'une d'elle à votre retour au camp et elle s'en ira. S'il s'agit de Leliana, il est possible de lui mentir pour qu'elle reste. En plus de la révolte de ses deux compagnons, vous aurez à tuer le gardien et deux autres esprits. Après cela en allant voir Kolgrim vous pourrez débloquer la spécialisation Psychomancien et vous pourrez toujours le tuer.

Si vous laissez les cendres tranquilles, Kolgrim vous attaquera à la sortie. Le combat à ce moment du jeu sera vraiment facile car il ne sera accompagné que de deux autres hommes.

En partant, vous croiserez frère Genitivi et vous devrez choisir si vous souhaitez garder le secret ou non. Si vous le laissez rentrer, il vous donnera une rune résistance aux sorts de maître.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pendentif de démon en or
Sur un cadavre proche de l'urne.
Cadeau pour Morrigane.

Quêtes secondaires

Vers oubliés

Objectif: Apporter le parchemin à Soeur Justine.

Récompense: Sept souverains et cinquante pièces d'argent.

Lorsque vous arrivez dans le temple en ruines, fouillez le premier chemin qui s'ouvre sur votre droite pour trouver une bibliothèque. Dans une pile de parchemins vous trouverez l'objet qui va lancer la quête. Apportez le ensuite à Soeur Justine devant la chantrie de Dénérim pour toucher votre récompense.

Armure en écailles de drake

Objectif: Trouver des écailles de drakes pour le forgeron de Dénérim.

Récompense: Différents ensembles d'armures.

La quête se déclenche à la première écaille trouvée.
-Prenez à droite au premier embranchement dans les cavernes pour trouver trois écailles.
-Continuez tout droit au second embranchement pour en récupérer deux autres. Pour que les drakes apparaissent, vous devez monter les escaliers vers le nid.
-Une autre écaille non loin des deux précédentes si vous continuez de suivre le chemin.
-Une dernière mais optionnelle. Si vous vous mettez du côté de Kolgrim, un drake sera présent sur le sommet montagneux. Cependant son écaille ne servira à rien.

Lorsque vous parlez au forgeron, à la première armure donnez lui dix souverains, vous aurez ainsi une armure de qualité supérieure. Il n'est ensuite plus la peine de donner d'autres souverains pour avoir la meilleure qualité.

Au bout de la troisième fois, le marchand refusera de faire affaire avec vous. Regardez ses stocks juste avant au cas où.

Armure en écailles de dragon

Objectif: Vaincre le Dragon-Sire et récupérer son écaille.

Récompense: Un ensemble de bonne qualité.

Quête facile à accomplir si ce n'est le passage où il faut tuer le Dragon-Sire.

Une fois invoqué (via la corne de Kolgrim ou le gong pour les versions consoles), il va falloir vous en défaire.

Analysons d'abord la bête. Beaucoup de points de vie, crache du feu, des attaques qui repoussent les gens au corps-à-corps, la possibilité de s'envoler, un rugissement pour assommer l'équipe entière et pour finir, la possibilité d'attraper un personnage dans sa gueule ce qui peut signifier la mort dudit personnage.

Voici des conseils pour le battre plutôt facilement:
-N'envoyez qu'un seul personnage au corps-à-corps qui se chargera de garder le dragon sur lui.
-Le reste de l'équipe devrait n'être composé que de personnages pouvant attaquer à distance et d'un mage pour soigner si vous n'avez pas envie d'utiliser les cataplasmes.
-Essayez d'avoir une bonne résistance au feu et une bonne résistance physique pour le personnage qui s'occupe du dragon.

-Lorsqu'il attrapera un personnage dans sa gueule, il n'y a que peu de choses à faire. Ou vous lancez tous les soins possibles pour le tenir en vie, ou vous lancez un Champ de force que vous essaierez de dissiper juste après.

Normalement en suivant ces quelques conseils, il devrait choir facilement. Récupérerez ensuite le butin et allez chercher votre armure.

Il est possible de la battre aux alentours du niveau 12 mais le combat peut se montrer assez difficile en fonction de votre équipement. J'avais enregistré le combat en étant au niveau 13 mais il durait 6min et n'était pas très intéressant (sauf le passage où Alistair se fait tuer en deux coups) donc je préfère en montrer un plus rapide avec la tactique qui reste la même.

8 - Orzammar

Quêtes principales

Col des dorsales de givre

Dès votre arrivée vous allez devoir affronter un groupe de chasseurs de primes. Faites attention au chef si vous avez un faible niveau car il dispose d'attaques puissantes comme Châtiment. Si vous y allez juste après Lothering, vous risquez de verser des larmes. Avancez ensuite jusqu'aux portes de la cité d'Orzammar. Vous croiserez Imrek en pleine dispute avec un garde. Approchez vous pour vous en mêler. Vous avez le choix entre intimider Imrek pour le faire partir ou l'affronter. Une fois débarrassé de lui, entrez en ville.

Première mission

Vous avez le choix ici entre entrer dans les bonnes d'Harrowmont ou de celles de Bhelen.

- Si vous choisissez Bhelen, vous trouverez votre contact à la chambre de l'assemblée. Il vous demandera de remettre des papiers à deux personnes. Parlez à Dame Dace qui vous demandera d'aller avertir son père dans les tréfonds. Il n'y a pas à hésiter donc, direction les tréfonds et plus précisément le Thaig Aeducan.

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances que vous aurez à affronter et les points jaunes les groupes de chattemites. Le seigneur Dace se trouve en 2. Pour y accéder, vous aurez le choix entre les chemins A et B. Comme vous pouvez le voir, le chemin A est de loin le plus simple. De plus, en 1 se trouve un groupe d'engeances avec deux émissaires qui peut poser de gros problèmes si vous n'avez rien pour lutter contre Carcan compresseur et Fatalité. Les chattemites, même si nombreuses, ne sont pas dangereuses. Elles tombent vite et ne font que peu de dégâts. Quand vous trouverez le seigneur Dace, vous devrez affronter deux groupes de ces créatures avant de pouvoir rentrer.

Le seigneur Helmi se trouve à la taverne La Barbaude. Il suffira de lui remettre le billet pour valider la quête. Maintenant que cela est fait, vous pouvez rencontrer Bhelen.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Pierre runique noire
En 3 dans un coffre.
Cadeau pour Alistair.

-Si c'est Harrowmont qui vous intéresse, il va falloir combattre dans la lice. D'abord vous allez convaincre deux personnes de reprendre les armes. Pour Biarni, il faut récupérer des lettres qui se trouvent non loin de Piotin. Vous

pouvez voler la clé à Myaja ou crocheter la porte et le coffre. Il vous récompensera même de 10 ou 15 souverains si vous demandez une récompense. Quant à Gerrod, un peu de persuasion et c'est bon. Une fois cela fait, inscrivez-vous pour combattre.

Dans l'ordre:

-Seldryn. Très facile à battre.

-Myaja et Lucjan. Tuez le plus rapidement possible Lucjan. Il n'a que peu de points de vie mais étant un voleur, il peut être une véritable gêne durant le combat. Ensuite de quoi battre Myaja ne sera pas difficile.

-Hanashan. Encore un combat très facile. Rien d'autre à dire.

-Wojech et Velanz. Cette fois-ci vous pouvez choisir l'un de vos compagnons comme second. Mais même seul c'est encore une fois assez facile. Tuez quand même Velanz en premier, il n'a que peu de points de vie mais peut faire plus de dégâts que son ami.

-Piotin et son groupe. Vous venez de franchir un gouffre. Et si vous êtes un mage, vous n'allez pas aimer. Vous avez le choix entre votre groupe ou les deux nains. Ici nous allons prendre les nains, avec votre groupe normal, le combat n'est pas plus difficile qu'un autre. Déjà, vous ne les contrôlerez pas comme des membres du groupe ce qui veut dire qu'ils vont faire un peu n'importe quoi. La stratégie à adopter dépend fortement de votre personnage. Soit vous éliminez les ennemis en commençant par l'arbalétrier jusqu'à ce que Piotin soit seul. Soit vous vous focalisez sur les cibles qu'attaquent vos deux compagnons. Cela est la meilleure solution si vous peinez à tuer rapidement la cible. En effet, non seulement la cible tombera plus vite mais vous avez de grandes chances de vous retrouver avec les deux nains vivants jusqu'à la fin du combat. Sachez que Gerrod est une bonne éponge à dégâts ce qui peut donc occuper les ennemis qui l'attaquent quelques temps avant de tomber. Piotin est capable de faire de gros dégâts donc ne vous laissez pas surprendre bêtement en laissant votre santé trop basse.

Maintenant que vous avez fait cela, vous pouvez aller voir Dulyn à la Barbaude.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-En quête de la véritable prophétesse
Dans un coffre du Façonnat.
Cadeau pour Wynne.

-Ewigkeit
Dans le parlais d'Orzammar vous avez peut-être remarqué une dalle qui s'enfonce lorsque vous marchez dessus. Il y en a trois. Une en face de la porte d'entrée et deux autres dans la salle du trône sur le côté gauche lorsque vous arrivez via l'entrée principale.
Le but est de mettre un personnage sur chacune de ces dalles et avec un quatrième de toucher le trône. Un dragon va alors apparaître qu'il vous faudra tuer. Une fois mort, vous pourrez récupérer l'épée sur son cadavre. Attention, une fois un roi nommé, il est impossible de récupérer l'arme!
Épée à deux mains. Affaiblit les engeances alentours, mises à mort sanglantes, dégâts contre engeances +4, augmentation de l'hostilité et de l'intimidation et régénération de l'endurance en combat +0,25.

-Miroir doré
S'achète au marchand nain près de la sortie vers les Tréfonds.
Cadeau important pour Morrigane.

-Cochard mignon
Parlez à Leliana dans Orzammar, elle vous parlera alors de l'architecture naine puis exprimera le souhait d'avoir un cochard. Allez dans les taudis pour parler à un nain oisif. Demandez-lui de vous en attraper un puis changez de zone et revenez pour récupérer votre cochard.

Cadeau important pour Leliana.

-Anneau de sang
Participez à la lice dans des combats non-officiels en parlant à l'homme d'armes de la lice. Ce dernier se trouve le plus au nord sur la carte de la lice. Remportez quatre combats et l'anneau et à vous.
Améliore la magie du sang, dégâts spirituel +10%.

Le cartel de Jarvia

Une fois cette mission lancée, des groupes de fanatiques vont apparaître en ville pour vous attaquer à vue.

Vous devez donc mettre un terme aux exactions de Jarvia. Commencez par vous rendre dans les taudis pour trouver son repaire. Si c'est la première fois que vous y allez des bandits des taudis vont vous attaquer à votre arrivée.

Parlez à Nadezda près du feu pour en apprendre plus et rendez-vous ensuite dans la maison délabrée pour y affronter quelques nains et récupérer une amulette. Comme d'habitude, concentrez-vous sur le chef car ce dernier abandonnera le combat au moment de mourir.

Allez ensuite jusqu'à la porte non loin de Nadezda que vous ne pouviez ouvrir jusque là. Avec l'amulette, vous pouvez maintenant entrer.

Une fois à l'intérieur, un videur vous demandera un mot de passe que vous n'avez pas. Tranchez-lui la tête et avancez. Suivez le couloir jusqu'à arriver à une intersection en 1. A droite et à gauche se trouvent deux salles remplies d'ennemis. Attention aux barils qui cachent un piège, évitez de vous y précipiter. Continuez d'avancez pour arriver à une nouvelle intersection. D'un côté vous attendent une bande de nains tandis que de l'autre attendent un assassin, un mage et un mercenaire. Attention à ne pas vous faire surprendre par l'assassin qui est en mode furtif.

Si vous continuez jusqu'en 3, vous arriverez dans ce qui semble être une armurerie gardez pas une bande de nains. Si vous avez des soucis avec les archers ouvrez la porte puis refermez là. Ainsi les archers vont devoir se rapprocher pour ouvrir la porte et cela vous évitera d'enclencher le piège au sol.

Traversez la salle en 4 en tuant les nains qui s'y trouvent puis longez le tunnel qui s'ouvre à vous. Attention, un piège se trouve entre les premiers barils. Nouvelle intersection. En 5 se trouve une prison avec Leske prisonnier qui s'en ira une fois libéré. Du moins si vous n'êtes pas un nain roturier à la base. Vous voici maintenant en 6 dans ce qu'il conviendrait d'appeler un entrepôt. Attention aux trois assassins en mode furtif qui vous attendent. Trois pièges à ours se situent dans le couloir juste à côté du mercenaire Qunari.

Suivez le nouveau tunnel pour arriver dans un autre entrepôt. Un mage et un assassin vous y attendent avec quelques bandits. Continuez et vous voici au dernier croisement. En face se trouve Jarvia. La porte en 7 cache quelques araignées tandis que ce sont quelques bandits qui vous attendent en 8. Allez voir Jarvia en 9 pour en finir une bonne fois pour toute.

Une fois le combat commencé, n'espérez pas pouvoir reculer car la porte par laquelle vous venez d'entrer est fermée. Ne foncez pas non plus tête baissée sur Jarvia car elle est entourée par plusieurs pièges. Le combat se déroule en trois parties. La première vous serez contre Jarvia, un assassin et quelques uns de ses hommes. Elle commencera par vous attaquer à l'arc avant de venir au contact (et elle fait vraiment mal à ce moment là). Une fois qu'elle aura perdu un certains nombres de points de vie, elle va disparaître et vous attaquer de nouveau à l'arc avec l'aide de quatre autres archers bandits. Comme avant, elle finira par revenir au corps à corps pour à nouveau se volatiliser et cette fois-ci ce seront deux assassins de plus qui vont vous attaquer. Il est possible de ne pas se faire attaquer par les deux derniers assassins en restant à l'entrée.
Après ces deux là il n'y aura plus de renforts et vous pourrez la tuer sans avoir à subir d'autres attaques d'ennemis.

Prenez la clé sur son corps puis sortez de là pour rendre compte du succès de votre mission.

La cachette de Jammer

Objectif: Ouvrir la cachette de Jammer.

Récompense: Divers objets et des souverains.

La quête débute en lisant un livre en 2. Vous devez prélever l'objet qui semble le moins couteux dans trois coffres.
-Le coffre commun de Kanky en A. Ramassez la bague fantaisie en argent.
-Le coffre commun de Jammer en B. Prenez le coupe-papier en fer.
-Le coffre commun de Pique en C. Il faut ici prendre le colifichet de grenat.

La cachette de Jammer se trouve juste avant Jarvia en D.

La haute Branka

L'heure est maintenant venue d'affronter les tréfonds. Un conseil: embarquez des armes et des runes qui augmentent les dégâts contre les engeances car vous allez en avoir besoin. Ogrhen vous rejoindra mais vous n'êtes pas obligé de le mettre dans votre groupe. Il deviendra obligatoire dans la dernière zone. Faites aussi de la place dans votre inventaire car il y aura beaucoup d'objets à ramasser.

Croisée de Caridin

Les points rouges symbolisent les groupes d'engeances et les points jaunes les chattemites.

A votre arrivée, une bande de mercenaires vous tombe dessus envoyés par celui que vous ne soutenez pas. Vous avez le choix entre les chemins A et B.

Si vous allez en A, vous croiserez plusieurs groupes d'engeances. Lorsque vous serez en 1, des ennemis à l'arc vont apparaître devant et derrière vous. Faites également attention aux pièges à ours sur le pont.

Le chemin B se compose surtout de chattemites mais il vous obligera de passer par une zone bien défendue par les engeances en 2. Ensuite de quoi la voie est libre jusqu'à la sortie.

Enfin, en 3 se trouve une matriarche chattemite.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Totem
Croisée de Caridin en 3.
Cadeau pour Sten.

-Devoir
Un heaume que votre chien trouvera si vous le lui demandez sur place.
Casque massif. Constitution +2.

La cache des travers-banquards

Objectif: Retrouver la cache.

Récompense: Divers objets dont l'anneau du guerrier (Force et Dextérité +2) et les gants d'effort.

Pour localiser la cache, il faudra d'abord trouver plusieurs entrées de codex symbolisées par des points bleus. Une fois cela fait, rendez-vous en 5 pour aller chercher votre récompense.

Thaig Ortan

Une fois de plus, la route principale est bloquée par des éboulis et il va falloir passer par les tunnels où des araignées vous attendent. Vous finirez par arriver en 1 dans une énorme caverne avec des engeances attaquées par des araignées. Attention au chef de meute hurleur qui arrivera vers la fin de la bataille et qui peut se montrer incroyablement puissant pour son simple rang d'élite. Le plus simple est d'éviter de se prendre trop d'ennemis à la fois. Tuez d'abord qui les araignées qui attaquent l'ogre puis vous pourrez vous reposer quelques instants avant de passer au groupe suivant.

Continuez jusqu'à croiser une araignée venimeuse géante qui s'enfuit à votre approche en 2 pour, bien sûr, vous faire aller droit dans un piège mais vous n'avez pas vraiment le choix. Une fois débarrassé des araignées, continuez pour affronter des fantômes nains et un golem. Un conseil, le golem est un adversaire redoutable. De gros dégâts et une grosse armure. Le mieux pour en venir à bout est d'utiliser des attaques comme coup de bouclier pour le coller au sol le plus souvent possible. Franchissez ensuite le pont, abattez les esprits qui se dressent devant vous et enfoncez-vous dans un nouveau tunnel en 6. Vous croiserez des araignées mais toutes préféreront s'enfuir plutôt que de vous combattre.

Rassurez-vous, une fois en 7 des araignées vont vous tomber dessus. Si vous avancez un peu trop, un émissaire viendra se joindre à la fête. Allez ensuite en 8 pour tuer un autre émissaire. Attention, plus vous avancerez vers lui et plus des araignées corrompues vont apparaître. Une fois débarrassé de lui, il est temps de passer à la reine araignée en 9.

Voici l'un des boss qui donnent envie de se taper la tête contre un mur. Du moins selon moi. Non seulement elle fait des dégâts affolants et a beaucoup de points de vie, mais en plus à intervalles réguliers elle va s'enfuir en paralysant votre équipe pour réapparaître ailleurs. Et je ne parle pas de ses amis qu'elle va appeler au milieu du combat.

Après cela, tuez les araignées restantes et lisez le journal de Branka pour continuer vers la zone suivante.

-Le coeur de Smith
Dans un cocon en 9 là où vous avez affronté la Reine araignée corrompue.
Amulette résistance au feu +20, dextérité -1.

L'espoir d'une mère

Objectif: Trouver des traces de Ruck dans les tréfonds.

Récompense: De l'or ou un bouclier.

Filda vous demande de retrouver son fils disparu dans les tréfonds. Vous croiserez Ruck dans le Thaig Ortan dégustant un cadavre d'engeance en 3. A votre approche il s'enfuira et des araignées vont vous tomber dessus. Ensuite de quoi vous pourrez le retrouver un peu plus loin dans la caverne et lui parler. Persuadez-le de parler avec vous et il pourra se transformer en marchand. Ensuite, quoi que vous décidiez de dire à sa mère elle vous donnera un bouclier sauf si vous lui mentez sur son sujet sans avoir vu Ruck. Dans ce cas vous aurez un peu d'or.

Mémoires perdues

Objectif: Explorer les Tréfonds pour rendre son honneur à la maison d'Orta.

Récompense: Entre cinq et quinze souverains.

Les archives se trouvent dans le Thaig Ortan en 4 non loin de là où vous avez croisé Ruck. Rapportez-les à Orta et en fonction de ce que vous lui dites vous aurez quelques souverains.

Brisé

Objectif: Retrouver et reconstituer le corps du monstre.

Récompense: Vingt souverains et cinquante pièces d'argent ou rien.

Vous devez donc retrouver plusieurs sacs de membres dont voici les emplacements:
-Thaig Aeducan. Sac de membres. Dans la première grande salle où vous arrivez, à l'ouest.
-Croisée de Caridin. Torse dans un sac au même endroit que la matriarche chattemite en 3.
-Croisée de Caridin. Tête dans un sac. Dans le chemin B au même endroit que le premier groupe d'ennemis.

Ensuite de quoi, rendez-vous au Thaig Ortan en 5. Vous aurez le choix entre laisser partir le démon et vous gagnerez de l'or ou le tuer et souvent ne rien pouvoir récupérer sur son cadavre. Malgré les apparences, il n'est pas difficile à battre.

L'honneur du surfacien

Objectif: Reconstituer l'épée du surfacien.

Récompense: L'épée du surfacien.

-La garde se récupère sur un émissaire genlock dans la Croisée de Caridin. Regardez la carte pour repérer la sortie la plus à l'ouest. Suivez la route et prenez le premier tunnel sur votre droite. L'émissaire est là.
-Dans le Thaig d'Ortan, au sud-est, dans la caverne où un ogre affrontait plusieurs araignées, examinez la tombe du guerrier. Si vous ne le faites pas, un monstre n'apparaîtra pas plus tard dans le jeu et il vous faudra alors revenir ici.
-Pommeau du surfacien dans la caverne de Ruck, Thaig d'Ortan.
-Lame du surfacien sur une engeance ancienne dans les tranchées des morts dans un tunnel peu avant la salle avec un piège qui se réarme tout seul.

Retournez ensuite dans le Thaig d'Ortan où vous avez vu le tombeau pour récupérer votre épée.

Les tranchées des morts

En arrivant vous croiserez l'Archidémon. Ne vous en faites pas, il ne vous attaquera pas. Avancez pour tomber des légionnaires en plein combat contre des engeances. Avec le concours de Kardol, venir à bout de toutes les engeances qui vont vous attaquer sera un jeu d'enfant.

Empruntez le pont en livrant un féroce combat à toutes les engeances qui vous attendent. Une fois de l'autre côté, un ogre et pas moins de dix archers vous attendent. Attirez l'ogre à vous avant d'attaquer les archers. Une fois débarrassé de cet ennemi foncez et tuez les archers. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. En 1 des ennemis vont s'enfuir pour vous attaquer en surnombre un peu plus loin. Ne vous laissez donc pas bêtement avoir. Faites attention en

2, quelques pièges vous attendent dans ce passage et peuvent déclencher des jets de flammes contre vous. Continuez ensuite jusqu'à voir des araignées avec un émissaire en 3. Encore une fois, ce dernier tentera de fuir et des araignées vous tomberont dessus.

En 4 vous attend un maître de forge genlock et plusieurs de ses amis. Divisez les ennemis pour faciliter le combat. Arrivé en 5 sur le pont faites attention car une fois au milieu, des hurleurs vont vous tomber dessus des deux côtés. De l'autre côté en 6 vous attendent un émissaire avec plusieurs morts-vivants. Après cela, enfoncez-vous de nouveau dans un tunnel. Vous entendrez une voix qui semble narrer un récit. Vous pouvez explorer un cul de sac en 7 avec plusieurs araignées et deux émissaires. Cependant entre les araignées qui vous immobilisent et les Boules de feu ou encore Carcan compresseur, ce combat peut se révéler plus difficile que bien d'autres. Comme toujours, les diviser rendra les choses plus faciles.

Rencontrez Hespith puis continuez d'avancer. Tuez les deux ogres et entrez dans le temple des légionnaires. Prenez la clé sur l'autel en 8, affrontez les fantômes qui vont vous attaquer et ouvrez la porte. Vous allez affronter la mère couveuse, un boss qui me fait penser au jeu Dead Space entre nous.

Un boss qui semble causer beaucoup de soucis à pas mal de monde. Dès le début du combat, faites tenir la position à votre équipe le plus loin possible face à la mère couveuse. Equipez vous d'arcs et tirez sur la mère jusqu'à être attaqué par ses tentacules. Attaquez les tentacules avec vos guerriers tandis que les autres continuent de tirer sur la mère. Une fois qu'il n'y en a plus, attaquez directement la mère couveuse. Au bout de quelques instants, ses tentacules vont revenir vers elle et des engeances vont vous attaquer. Reculez comme au début du combat et tuez les engeances puis de nous les tentacules qui sont sur vous. Lorsqu'il lui restera un quart de sa vie, elle recommencera à hurler et des engeances vont débarquer à nouveau. Tuez-les le plus rapidement possible car les tentacules vont revenir à la charge pour la troisième et dernière fois. Ensuite de quoi tuer la mère couveuse ne sera plus un problème. Vous pouvez continuer !

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-L'armure de la légion
Les différentes parties de l'armure sont symbolisées par un point bleu sur la carte. A noter que le casque en 8 est optionnel pour obtenir les bonus de l'équipement complet. Si jamais une personne dans le groupe porte l'ensemble complet avec le casque et que vous analysiez la sculpture dans Bownammar vous serez attaqué par une ombre.

La caste des morts

Objectif: Faire reconnaître la légion des morts comme étant l'une des maisons nobles.

Récompense: Rien.

La quête démarre au même endroit où vous récupérez une clé en 8, dans le temple des légionnaires. Lorsque vous irez vers la mère couveuse vous trouverez un pendentif en chemin en 9. Une fois au façonnât, vous pourrez utiliser un livre non loin du façonneur des mémoires et la quête se terminera.

Enclume du néant

Assurez vous d'être bien équipé et d'avoir l'équipe de votre choix car une fois dans la zone, vous ne pourrez plus en ressortir avant d'en avoir terminé avec ses occupants. Et autant vous le dire, ça ne sera pas vraiment la chose la plus simple du jeu.

Vous arrivez et rencontrez Branka. La première épreuve est simple. Résister à plusieurs assauts d'engeances. Le mieux est de laisser le groupe dans le tunnel d'où vous venez et d'attirer les ennemis par petits groupes vers vous. Si vous êtes bien équipés et à l'aise, vous pouvez aussi les enchaîner en remontant le tunnel, c'est plus rapide étant donné que

l'on n'a pas à les attendre mais là vous aurez vraiment beaucoup de monde à tuer en une fois!

Une fois les trois vagues repoussées, avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une salle en 1 avec quatre golems immobiles au centre de la pièce et du gaz. Laissez votre groupe à l'extérieur et n'entrez qu'avec un seul personnage. Un golem va se réveiller et vous attaquer. Laissez le venir vers vous, le temps de le tuer un autre arrivera et ainsi de suite jusqu'à tous les abattre. Une fois que c'est bon, une porte s'ouvrira.

Nouvelle salle, nouveaux pièges. Sur les deux premières dalles surélevées se trouve un glyphe paralysant. Lorsque vous marcherez sur la première, les golems de la seconde ligne vous attaqueront en utilisant directement Projection. Laissez donc les personnages fragiles en retrait pour éviter une hécatombe. La même chose se passera avec la troisième ligne lorsque vous marcherez sur la troisième dalle. La porte peut maintenant être franchie pour une nouvelle épreuve en 2.

Le passage qui suit est pour moi le plus pénible du jeu. Soit vous faites beaucoup de dégâts rapidement et il est alors possible de le plier en un rien de temps, soit vous allez devoir les tuer un par un et non seulement votre stock de cataplasmes va souffrir mais en plus ça va être long.
La statue va invoquer plusieurs soldats que vous allez devoir tuer. Dès que l'un d'eux est tué, utilisez l'enclume pour endommager la sculpture. Il y a différentes étapes.

Yeux mauves: Un guerrier avec un bouclier
Yeux bleus: Un barde archer. Bien lourd celui là car il a tendance à fuir n'importe où et en plus les yeux soignent le fantôme. Que du bonheur.
Yeux sanglants: Un guerrier avec une arme à deux mains et la statue qui vous inflige des dégâts.

Le mieux est de foncer sur la statue, contrôler votre groupe entier est de tuer les esprits un par un avant qu'ils ne disparaissent. Ne laissez pas vos compagnons agir d'eux mêmes sinon ils vont se coller à la statue qu'ils considèrent comme un ennemi sauf si cela a été corrigé depuis.
Surtout faites en sorte de ne pas vous retrouver avec les quatre yeux sanglants! Dès qu'il y en a, tuez le plus rapidement l'esprit pour y mettre un terme car ils peuvent faire de gros dégâts à votre groupe. Par chance, ils n'attaquent que dans la direction en face d'eux. Les bardes peuvent poser de sérieux problèmes à force de fuir alors essayez de les assommer ou de les geler. Voire même les deux. Une fois détruite, vous pouvez enfin accéder à Caridin.

Et voilà, la fin! Et pour finir en beauté, un combat encore plus dur que ce que vous avez affronté jusque là. IMPORTANT : Si Shale est avec vous, elle suivra Caridin et vous serez alors obligé de la tuer si vous tenez avec Branka. Si vous voulez des golems pour la fin du jeu, il vous faut prendre le parti de Branka, bien qu'il soit possible après le combat de lui faire renoncer à son projet. Quoiqu'il en soit, le combat va commencer et vous aurez à affronter Branka ou Caridin avec deux Golems normaux et deux Golems élites. Quant à vous et bien, vous ne pouvez compter que sur le renfort de deux golems normaux.

D'abord, débarrassez-vous des golems élites puis des golems normaux. Que ce soit l'un ou l'autre que vous affrontez, ils ont un nombre de points de vie faramineux mais en plus de ça, ils sont capables de faire des dégâts monstrueux. Une solution consiste à faire courir en rond le personnage auquel le boss s'attaquera pendant que les autres l'attaquent pour éviter au maximum qu'il ne puisse frapper.

Rentrez ensuite à Orzammar donner la couronne au candidat de votre choix. Si ce n'est pas Bhelen, ce dernier choisira d'attaquer l'assemblée. Quoiqu'il en soit, vous en avez maintenant terminé avec les nains, vous pouvez vous en aller. Parlez quand même à Kardol, avec assez de persuasion il pourra se joindre avec ses troupes aux forces naines à la fin du jeu.

<u>Objet intéressant à récupérer</u>

-Lingot d'argent moyen
Dans le coffre ou vous avez rencontré Caridin en 3.
Cadeau pour Zévran.

Le registre des golems (DLC?)

Objectif: Faire une copie du registre des golems.

Récompense: Rien?

Dans la même pièce où se trouve Caridin se dresse une statue. Examinez là, faîtes une copie des runes et apportez la au façonneur des mémoires. Il vous donne quelque chose mais même en chargeant ma partie plusieurs fois je n'ai jamais rien vu de neuf dans mon inventaire. A l'heure actuelle, je ne sais pas s'il s'agit d'un bug et s'il sera corrigé. De plus il est possible que cette quête soit liée au DLC le prisonnier de la terre mais je n'en suis pas sûr.

Quêtes secondaires

Un voleur dans la maison du savoir

Objectif: Retrouver l'objet volé.

Récompense: De l'or ou rien.

Rendez-vous dans les taudis pour parler à Korbi l'anguille. Après le combat, rendez vous à la lice. Parlez à Gerdinn l'embrouille qui vous attaquera rapidement. Vous pouvez alors vendre le livre à Jertrin pour environ deux souverains ou le rendre pour rien du tout.

Le cochard égaré

Objectif: Trouver un cochard pour Boermor.

Récompense: Douze pièces d'argent.

Vous en trouverez un peu partout dans Orzammar. Le plus proche étant non loin de Boermor et la porte d'entrée. Vous pouvez avoir la récompense plusieurs fois si vous en trouvez d'autres.

Métaux précieux

Objectif: Revendre le lyrium à Godwin.

Récompense: Beaucoup de souverains avec beaucoup de persuasion.

Important, si le cercle des mages a été condamné, Godwin ne sera pas présent et vous ne pourrez faire cette quête.
Commencez par persuader Rogek qu'il n'a pas vraiment le choix pour lui acheter le lyrium quarante souverains.
Allez ensuite voir Godwin et revendez lui le lyrium pour au maximum soixante-cinq souverains et une dague. Demandez lui pourquoi il en a besoin et persuadez le de vous donner huit souverains contre votre silence. Retournez ensuite à Orzammar.
Parlez à Rogek et persuadez le qu'il avait parlé de trente souverains. Il vous en donnera alors vingt-cinq.

Les malheurs de Zerlinda

Objectif: Aider Zerlinda.

Récompense: Rien.

Vous avez le choix. La convaincre d'aller à la surface, d'abandonner son fils, d'aller à la chantrie si vous l'avez créée ou de convaincre son père de la laisser revenir. Une fois une décision prise, la quête se termine.

La clé de la ville

Objectif: Trouver toutes les entrées de codex dans Orzammar.

Récompense: La clé de la ville (anneau +2 à tous les attributs, effets curatifs +10%, résistance aux sorts +4%).

Quête simple et qui permet de débloquer un objet des plus intéressants. Il vous faut trouver cinq parchemins dans la ville.
-Panthéon des héros d'Orzammar, juste avant la porte pour aller dans le cornal roturier.
-Cornal roturier, sur le pont menant à la lice.
-Les taudis, juste à côté du palais des merveilles.
-Cornal adamant, quand vous arrivez du cornal roturier, regardez derrière vous pour apercevoir le parchemin.
-La lice, non loin de Piotin.

Après cela, la quête apparaîtra et vous pourrez aller chercher votre cadeau dans l'assemblée.

Une étudiante inattendue

Objectif: Demander au cercle des mages si Dagna peut y étudier.

Récompense: Rien ou le choix entre une rune et une potion de lyrium.

Si vous avez sauvé les mages au cercle, vous devrez parler avec Irving qui acceptera qu'elle vienne étudier au cercle. Si jamais vous devez en parler avec Greagor, il refusera catégoriquement mais malgré cela Dagna si rendra quand même.

Vous pouvez aussi en parler avec son père et essayer par la suite de la faire changer d'avis.

Si vous demandez une récompense, vous obtiendrez une rune ou une potion de lyrium.

Une lumière dans les ténébres

Objectif: Aider frère Burkel à ouvrir une chantrie à Orazammar.

Récompense: Rien.

Pour qu'il puisse l'ouvrir, vous devez convaincre le Façonneur des mémoires. Si vous y arrivez, il y aura une référence à cela dans l'épilogue.

Des méthodes exotiques

Objectif: Concocter un remède pour Dame Brodens.

Récompense: Rien.

Rien à dire. Il faut un personnage qui possède herborisme au rang maximum pour faire le remède. Il n'y a pas de récompense si ce n'est cette nouvelle formule.

9 - Golefalois

Quêtes Principales

Un village assiégé

Si Alistair est avec vous et que vous êtes en bons termes avec lui, il devrait vous engager un dialogue qui vous permettra d'en apprendre plus sur lui.

Lorsque vous arrivez au village, Tomas vient vous parler et vous explique la situation. Après plusieurs dialogues vous allez devoir assurer la défense du village. Allez parler à Murdock pour qu'il vous dise que faire dans un premier temps.

Il aimerait donc que vous convainquiez Dwyn de venir se battre et de parler à Owen pour qu'il forge armes et armures aux miliciens. Commencez par aller trouver Dwyn. Enfoncez la porte de chez lui et vous avez le choix entre l'intimider (si cela rate il vous attaquera), l'engager ou le tuer et dire à Murdock qu'il n'y avait rien d'autre à faire.

Allez ensuite parler à Owen et essayez de le convaincre de reprendre le travail en lui promettant d'aller chercher sa fille. Vous pouvez aussi le tuer et il sera plus tard remplacé par un autre forgeron. Voir la quête secondaire "Perdue au château" pour plus d'informations.

Passez ensuite à la taverne du village pour recruter Loyd et Berwick si vous en avez envie. Si Loyd survit, il vous récompensera avec un anneau force +2, ruse -1. Vous pouvez aussi parler à Bella et lui proposer de l'aider après la bataille. Si vous lui donnez de l'argent, elle apparaîtra peut-être dans l'épilogue.

Allez retrouver Ser Gurvan. Si vous avez fouillé le bazar, vous pouvez lui parler du tonneau que vous avez trouvé. Cependant il s'agit là d'une mauvaise idée car durant la bataille, ce sont surtout les gens avec vous qui vont se jeter dans les flammes plutôt que les monstres. Il vous demandera de parler à mère Hannah. Faites-le, revenez avec les amulettes et vous serez prêt à repousser l'attaque.

Si tous les citoyens survivent à l'attaque, vous serez récompensé par un casque. S'il est facile de les voir survivre à haut niveau, au tout début du jeu il s'agit presque d'une mission impossible. Préparez aussi des armes contre les morts-vivants pour vous simplifier la tâche.

L'attaque commence alors. La première partie est très simple car vos alliés sont assez redoutables. Laissez venir les ennemis par petits groupes et n'allez pas les chercher si vous voulez éviter un trop gros surnombre. Au bout d'un moment, un homme viendra vous chercher pour aider la milice. C'est ici que les choses se compliquent car les miliciens sont beaucoup moins efficaces que les chevaliers. Si vous voulez sauver tous les hommes. Un mage pouvant soigner sera la bienvenue. Abusez aussi de Provocation et vous devriez vous en tirer avec les honneurs. Si tout le monde est encore vivant, vous obtiendrez un casque Dextérité +1, résistance au feu +10 et Teagan vous donnera rendez-vous devant le moulin.

Si vous les avez abandonnés et bien cela ne change pas grand chose à la suite des événements. Vous rencontrerez juste des morts-vivants avec le nom de certains villageois.

Objet intéressant à récupérer

-Grâce d'Andrasté
Non loin de Ser Gurvan à côté d' l'arbre.
Cadeau important pour Léliana.

Le château de Golefalois

Après le dialogue entre Teagan et dame Isolde, il vous incombe de passer par le moulin pour accéder au château. Avancez pour rencontrer Jowan que vous reconnaîtrez si vous êtes mage à la base. Sachez que si vous lui demandez de partir à jamais, cela débloquera une quête dans le tableau de la chantrie. Continuez ensuite votre chemin. Des morts se relèveront au moment d'accéder à l'étage suivant mais vous n'aurez aucun mal à les calmer. Explorez ensuite le château et videz l'armurerie en 1 si vous disposez de quelqu'un pouvant crocheter la porte.

Tuer les morts-vivants n'est pas vraiment difficile car ce sont des ennemis assez faibles en général. Vous n'avez pas le choix du chemin. Dirigez-vous vers le cellier en 4 puis vers la cour où un revenant et pas mal de morts-vivants vous attendent. S'il est toujours vivant, il est possible d'obtenir l'aide de Ser Gurvan en ouvrant la porte via le levier. Ensuite de quoi vous pourrez rentrer de nouveau dans le château.

Vous trouverez Teagan faisant le clown et après un dialogue, ce dernier vous attaquera avec quelques gardes. Après le combat vous aurez le choix entre:

-Sacrifier dame Isolde pour envoyer un mage dans l'immatériel et tuer le démon si Jowan est là.
-Demander l'aide du cercle des mages. S'il n'y a plus de cercle vous pouvez oublier.
-Tuer Connor.

IMPORTANT: Si vous êtes mage et que vous souhaitez apprendre la spécialisation mage du sang, il faut que vous alliez vous même dans l'immatériel parler au démon.

Quoi que vous fassiez je vous conseilles d'explorer le château avant de prendre une décision. Faites attention aux six armures qui vont vous attaquer en 5. Elles peuvent se révéler dangereuses si vous n'avez pas beaucoup de résistance physique ou de pénétration d'armure. En 6 vous trouverez un chambellan qui vous donnera une clé servant à ouvrir un trésor à l'étage supérieur. En 11 vous pourrez utiliser la clé du chambellan. Connor quant à lui se trouve en 12. Si vous vous approchez trop de la chambre du Iarl il vous attaquera.

Si vous décidez d'aller dans l'immatériel. Vous aurez à choisir entre le moyen pour y aller. A savoir la magie du sang ou le lyrium. Si le cercle des mages n'est plus dans ce cas vous n'aurez pas le choix. Si vous utilisez le lyrium, vous pourrez aussi choisir d'y envoyer Irving ou Jowan. Si Irving est un mage puissant, ce n'est pas le cas de Jowan. Non seulement il n'a que peu de sorts mais en plus il n'a aucun inventaire donc pour le soigner cela risque d'être coton. Ici, nous allons y envoyer le personnage principal sans quoi il est impossible de dialoguer avec le démon si vous envoyez un autre personnage.
Avertissement ! Il ne faut pas exiler Jowan quelques minutes avant de choisir d'aller dans l'immatériel sous peine de ne pas se voir proposer cette option et donc de perdre la possibilité d'obtenir cette compétence (mage de sang).

Vous devrez affronter le démon trois fois avant de pouvoir dialoguer. Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage principal. Plutôt que de vois battre vous pourrez obtenir:
-La spécialisation Mage du sang.
-Le plaisir. En dehors d'une (courte) cinématique vous n'aurez rien de plus.
-Un compagnon gagnera +20 en estime.
-Un point pour vos compétences.

Vous pouvez aussi l'intimider par deux fois. La première pour qu'elle s'en aille. La seconde pour obtenir une récompense. Si vous décidez de la combattre, le combat n'est pas difficile sauf si vous contrôlez Jowan qui peinera à se soigner.

Sinon, vous pouvez choisir de traquer Connor au grand damne de la Iarles. Montez à l'étage et tuez les morts-vivants sur votre chemin si ce n'est pas déjà fait. Le combat qui vous attend n'est pas bien difficile. Comme toujours, utilisez des sorts pour annuler la magie ennemie ou essayez de mettre votre cible le plus souvent au sol. Elle invoquera par deux fois quelques morts-vivants et des démons pour l'aider mais comme elle disparaîtra pendant ce temps là, ils ne seront en rien une menace.

Une fois terminé, vous pourrez parler au Iarl Eamon si vous avez fait la quête de l'urne cinéraire et débloquer la spécialisation Champion. Si vous en avez terminé avec les traités d'alliances vous pourrez alors vous rendre à la capitale pour le conclave.

Objets intéressants à récupérer

-Os d'agneau
Château de Golefalois étage principal en 2.
Cadeau pour le chien.

-Bracelets d'acier
Cellier du château, avant de rejoindre la cour.
Cadeau pour n'importe qui.

-Petite bague en argent
A l'étage principal en 7.
Cadeau pour n'importe qui.

-Amulette de la mère d'Alistair
A l'étage principal en 8.
Cadeau important pour Alistair.

-Généalogie féreldienne des Guerrin
Premier étage, première chambre dans la bibliothèque en 9.
Cadeau pour Wynne.

-Statuette de dragon en pierre
Premier étage, la chambre en 10.
Cadeau pour Alistair.

-Nature morte à cadre d'argent
Premier étage, en 11.
Cadeau pour Sten.

-Bouclier d'Eamon
Premier étage en 11.
Bouclier défense +6, endurance +25.

Quêtes secondaires

Un enfant disparu

Objectif: Retrouver la frère de Cateline.

Récompense: Rien ou une épée.

Vous trouverez Bévin dans sa maison, caché dans la commode. Parlez lui pour qu'il vous parle de l'épée de son grand-père. Si vous le caressez dans le sens du poil, il sera plus facile de le persuader de vous remettre la clé. L'épée se trouve à l'étage et vous aurez ensuite le choix entre la garder, la rendre à Cateline ce qui aura pour effet d'apparaître de faire apparaître Bévin dans l'épilogue ou de la lui acheter. En fonction de la somme remise, vos compagnons auront différentes réactions. A noter qu'actuellement, si vous rendez l'épée cette dernière restera quand même dans votre inventaire.

Perdue au château

Objectif: Retrouver la fille d'Owen.

Récompense: Rien ou une armure naine.

La fille d'Owen se trouve dans le château à l'étage principal en 3.

Si vous ne la trouvez pas et le dîtes à Owen, celui-ci se suicidera et sera remplacé par un autre forgeron qui vend l'un si ce n'est le meilleur arc du jeu (Dégâts +2, chance d'infliger un coup critique +3%, attaque +10, coup critique +10 et visée rapide.)

Si vous retrouvez Valena, il vous récompensera avec une armure naine que vous pouvez décliner.

10 - Dénérim

Quêtes principales

Au secours de la reine

Sachez que certains joueurs peuvent ressentir un fossé dans la difficulté avec les ennemis que vous allez croiser ici.

Une fois dans le domaine du Iarl, allez voir Erlina puis avancez. A un moment, vous devriez voir un garde à l'une des fenêtres. Il est possible de passer sans se faire repérer. Faites passer vos personnages un à un en restant dans l'ombre et en rasant les murs pour qu'il ne donne pas l'alerte. Sinon vous devrez affronter quatre gardes mais cela n'affectera pas la suite de la mission. Vous arriverez devant deux gardes gardant une porte. Vous avez le choix entre les tuer et vous frayer un passage avec vos armes ou d'enfiler les uniformes et circuler plus librement. Si vous choisissez le déguisement, enfiliez-le puis reculez de quelques pas à l'endroit indiqué.

Si vous êtes déguisé personne ne pourra vous repérer sauf à un moment précis. Explorez le domaine jusqu'à trouver la chambre d'Anora. En avançant dans les couloirs faites attention car dans une chambre sur votre droite un garde occupé avec une servante peut vous repérer si vous vous approchez trop. Rencontrez ensuite Riordan et continuez dans le donjon.

A partir de maintenant, le déguisement ne marche plus. Sachez aussi que les ennemis ici ne sont pas des tendres. Entrez dans la première salle et faites attention au piège juste après la porte, entre les barils. Attention à ne pas vous

faire remarquer des archers un peu plus loin en affronter les trois gardes. Il y a de fortes chances qu'ils disposent de Tir explosif qui est une attaque vraiment pénible surtout utilisée de façon successive.

Attention ensuite. Vous avez une salle en 1 avec des mabaris et une autre en 2 avec un mage et des gardes. Attaquez d'abord les mabaris en entrant dans la salle sans quoi vous devrez affronter les deux groupes à la fois ce qui peut se montrer une véritable plaie à cause notamment des archers. Faites également attention au piège qui déclenche un jet de flammes devant la salle où se trouve le mage. Piège qui chez moi ne se révèle que quand je le déclenche. Explorez ensuite la salle de torture en 3 et la prison en 4 pour les quêtes secondaires.

Une fois devant Howe en 5 tuez les deux mages le plus rapidement possible pour les empêcher de soigner et surtout de lancer Essaim. Faites aussi attention à Howe, ce dernier peut faire de gros dégâts. Une bonne solution et de le mettre sous Imprécision le temps de tuer son escorte. Cela étant, arrivé à ce point du jeu, vous ne devriez pas avoir de problèmes surtout que paradoxalement, ce combat est plus facile que certains groupes que vous avez affronté pour arriver jusque là. Fouillez les environs jusqu'à trouver Vaughan et Irminric en 6 selon votre scénario de départ. Vous pouvez soit le libérer et lui demander une récompense. Le tuer ou encore le promettre de le libérer en échange de la clé de son trésor et le laisser pourrir dans le cachot. Si vous le laissez partir, vous gagnerez son vote lors du conclave à condition de le lui demander.

Sortez par où vous êtes arrivé. Allez dans la chambre avec le garde et la servante prendre votre récompense si Vaughan vous en a parlé puis allez voir Anora. Au moment de partir, vous rencontrerez Ser Cauthrien avec une foule de gardes. Vous pouvez vous rendre ou l'affronter. Si vous l'affrontez et perdez, le résultat sera le même que si vous vous rendiez. Si vous gagnez, vous pourrez récupérer son épée. Il est aussi possible de la tuer, récupérer l'épée pendant le combat et vous laisser tuer par les gardes. De cette façon elle ressuscitera plus tard dans le jeu et vous pourrez obtenir son épée une deuxième fois.

Pour la tuer facilement, reculez le plus loin possible pour faire en sorte de ne pas vous faire attaquer par les gardes en même temps. Mais sachez que même seule elle représente un formidable adversaire. Si vous avez un mage, vous pourrez tuer les archers qui ne bougent pas avec des sorts de zone. Sinon il va falloir foncer dans le tas. Ne comptez pas sur Anora, cette dernière ne sera plus là une fois le combat commencé.

Capturé ! (Optionnel)

Vous avez le choix entre vous évader seul ou avec Alistair si celui-ci était avec vous ou d'attendre des renforts.

Si vous attendez que vos amis viennent, vous pourrez en sélectionner deux parmi ceux avec qui vous êtes en bons termes. Ils devront passer trois dialogues avec des gardes puis se battre. Un groupe comme Leliana et le chien par exemple sera capable de passer les trois points de passage. Si vous ratez l'un des dialogues, vous devrez venir à bout de tous les gardes se dressant devant vous.
Cherchez ensuite le héros dans la prison et repartez comme vous êtes venu.

Sinon vous pouvez vous évader seul ce qui est de loin le plus simple et le plus rapide. Attirez le garde vers vous. Fracassez-lui la tête contre les barreaux ou invitez-le dans votre cellule, récupérez la clé puis votre inventaire dans le coffre. Cherchez ensuite dans l'armurerie non loin une tenue de soldat puis allez parler au caporal. Cherchez ensuite vos deux compagnons de patrouille dans la salle à côté puis allez chercher les épées. Retournez voir le caporal et sortez de là. A noter qu'on ne sait pas ce qu'il advient de vos deux nouveaux amis une fois hors de prison.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Lingot d'or moyen
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Cadeau pour Zévran.

-Bouclier de Howe
Domaine du Iarl de Dénérim, intérieur. Dans une salle fermée avant d'accéder au donjon.
Défense +12, Résistance au feu et au froid +10, volonté -2.

-Sanctuaire des gardes
Quand vous serez de retour chez le Iarl après avoir secouru la reine, parlez à Riordan. Ce dernier vous permettra d'accéder à l'entrepôt des gardes des ombres dans lequel vous trouverez des objets uniques et des cadeaux dont le fameux bouclier de Duncan pour Alistair.

Noble torturé

Objectif: Parler au Bann Sighard.

Récompense: Le soutien du Bann durant le conclave et/ou quarante voire cinquante souverains.

Dans les donjons de Howe en 3 vous trouverez un noble torturé dans une salle avec plusieurs bourreaux. Sauvez-le puis allez parler à son père pour toucher votre récompense. Avec de la persuasion, vous pourrez demander dix souverains de plus.

Le templier perdu

Objectif: Parler au Bann Alfstanna.

Récompense: Deux souverains et une amulette ainsi que son vote lors du conclave.

Dans les donjons de Howe en 6. Parlez à Irminric jusqu'à ce qu'il vous donne un anneau. Allez ensuite à la taverne de Dénérim pour le donner au Bann Alfstanna.

Troubles au bascloître

Rendez-vous ensuite chez les elfes. A l'entrée vous remarquerez un vétéran affamé qui vous demandera de l'or et un petit manège se mettra en route. Un conseil, ne lui parlez même pas sauf si vous voulez gaspiller des souverains.

Parlez à Shanni puis vous avez le choix. Forcez l'entrée de l'hospice ou tuer/soudoyer le garde dans la ruelle pour entrer. Si vous êtes un elfe, vous pouvez vous faire passer pour malade. A l'intérieur vous serez attaqué par quelques gardes. Récupérez ensuite la clé, secourez les elfes et sortez de là direction les logements. Traversez rapidement les lieux pour aboutir dans une ruelle. Après un combat entrez dans l'entrepôt.

Une fois à l'intérieur, Dévéra viendra vous parler. Vous pouvez la faire fuir, lui demander de vous mener à son chef ou la tuer. La tuer rapporte un arc qui débloque une entrée de codex mais le combat peut se monter pénible à cause de la petite zone dans laquelle vous êtes et des archers ennemis qui vont enchaîner les Tirs explosifs. Par chance les ennemis n'ont pas énormément de points de vie. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à Caladrius.

Un combat intéressant vous attend. Caladrius a beaucoup d'hommes avec lui et il est un mage du sang puissant qui utilise des sorts de froid. Si vous disposez de mages, il est possible de vous retirer dans la salle d'où vous venez pour lancer des sorts de zone à partir de là faisant tomber rapidement les ennemis sans que vous puissiez vous faire attaquer. Sinon, vous allez d'abord devoir éliminer un des deux groupes d'ennemis dans les escaliers puis vous attaquer directement aux archers car ils vont être une véritable plaie durant ce combat si vous les laissez faire. Ensuite de quoi il ne vous restera plus qu'à vous défaire du boss. Si vous disposez d'un templier, Pieuse estocade sera d'une grande aide

contre lui. Sinon, comme toujours, essayez de l'assommer et le mettre au sol le plus possible. Attention au fait qu'il soit un mage du sang. Essayer de drainer son mana sera inutile exception faite de Choc de mana. Après le combat, il demandera grâce et vous fera une offre. Sacrifier les elfes pour améliorer votre constitution. Cela peut sembler tentant mais la constitution n'augmentera que d'un point soit cinq points de vie en plus. Si vous le tuez, vous récupérerez une robe Volonté +5, résistance au feu et au froid +10.

Sortez de là et allez voir Eamon.

Objets intéressants à récupérer

-Grace d'Andrasté
Dans le bascloître non loin de l'arbre.
Cadeau pour Leliana.

-Os de veau
Dans les logements du bascloître.
Cadeau pour le chien.

Ser Amael

Objectif: Aider Ser Amael a explorer l'orphelinat.

Récompense: Aucune.

Une quête dans le bascloître. D'abord, vous allez devoir trouver des preuves. Pour cela, parlez au mendiant délirant et examinez le chien mort ainsi que les tâches de sang. Parlez ensuite à Set Amael et entrez dans l'orphelinat.

Attention à ce qu'il ne meurt pas. Soignez le avec des sorts ou utilisez Champ de force sur lui. Vous n'avez qu'un seul chemin à prendre et les combats ne sont pas difficiles. A la fin, vous devrez terrasser un démon de la colère dans une salle avec quelques pièges de feu mais rien de méchant. Prenez l'amulette dans le coffre et donnez la au mendiant délirant dans la rue.

Le conclave

Si vous avez des choses à faire à Golefalois, faites les maintenant.

A votre arrivée avec Alistair, vous rencontrerez Ser Cautrhrien si elle est toujours vivante. Vous pouvez échapper au combat avec de la persuasion. Si vous l'intimidez, parlez lui d'abord du régicide puis des nobles torturés et enfin des elfes. Sans quoi le combat ne sera que la seule issue. Encore une fois si vous devez vous battre, faites attention car elle est un adversaire redoutable.

Pour gagner le conclave, dîtes que la véritable menace est l'enclin et non Orlaïs.
Abordez ensuite le sujet des nobles torturés puis parlez du mage de sang qui a essayé d'empoisonner Eamon.
Anora arrivera alors en personne et si vous avez décidé de la soutenir elle plaidera en votre cause. Si vous ne lui avez pas parlé ou que vous lui avez dit soutenir Alistair, elle prendra le parti de son père.

Vous avez normalement des nobles avec vous fonction de certains actes:
Donner l'anneau du templier à au Bann Alfstanna.
Si vous avez fait la quête La rançon des corbeaux.
Vaughan si vous l'avez libéré en échange de son soutien.
Vous avez libéré le fils de l'un des nobles dans les donjons de Howe.

A cela s'ajoute un noble qui sera toujours avec vous et un autre toujours avec Loghain. Etrangement, parler des elfes même avec les preuves risque de jouer en votre défaveur donc c'est un sujet à éviter.

Pour gagner, il ne doit y avoir qu'un seul noble pour Loghain. S'il y en a deux, soit vous perdrez, soit ce sera une égalité. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez pas gagné une mêlée s'enclenchera entre les forces en présence. Focalisez vous sur Loghain pour y mettre un terme.

Ensuite de quoi, vous pouvez le défier en combat singulier. Vous pouvez soit l'affronter, soit laisser quelqu'un le faire pour vous. Attention car Loghain peut se montrer vraiment puissant et il dispose de beaucoup de points de vie. Cependant, vous avez l'avantage de pouvoir vous soigner. Un mage avec Glyphe répulsif et Glyphe paralysant pour tuer Loghain sans que ce dernier n'arrive à le toucher. Vous pouvez aussi le geler le temps d'enchaîner des sorts. Un voleur devra compter sur sa capacité à se rendre furtif et sur les poisons pour gagner. Bien qu'un duelliste avec la compétence ultime devrait rapidement plier l'affaire. Jouez sur le fait que vous pouvez assommer Loghain pour l'empêcher de trop frapper. Quant au guerrier et bien, à ce point du jeu vous devriez être capable de faire des dégâts monstrueux en peu de temps surtout si vous êtes un ambidextre.

Une fois gagné, vous aurez le choix entre exécuter ou non Loghain avec les conséquences que cela entraîne. Ensuite de quoi, vous pourrez choisir le roi ou la reine. Si vous êtes un humain noble, vous pouvez demander à vous marier avec le candidat de votre choix du moment que celui-ci est du sexe opposé au votre.

Quoi qu'il en soit, vous en avez maintenant terminé ici, il est temps de passer à la suite.

Quêtes secondaires

Couldry les mains lestes

Ce PNJ n'apparaît que si votre personnage principal dispose d'au moins un point en Larcin, qu'il soit voleur ou non. Si votre personnage n'est pas voleur, il est possible de faire les quêtes avec l'un de vos compagnons sauf en ce qui concerne les dialogues.

A - La servante au marché

Rien de plus simple, il suffit d'utiliser Larcin sur elle et c'est bon. Vous pourrez alors revendre le sac de gemmes.

B - Dame Nancine

Vous pouvez directement lui voler l'épée via Larcin ou lui parler et la lui subtiliser pendant le dialogue ou en l'empoisonnant. A noter que si vous obtenez l'épée via le dialogue, vous pouvez en obtenir une autre via Larcin. L'épée ne peut être que revendue. Si jamais vous vous faites passée pour une herboriste, vous pouvez même lui soutirer deux souverains.

C - Maître Tilver

Vous avez le choix. Parler avec Tilver et le détrousser pendant le dialogue. Payer le messager pour qu'il fasse diversion ou encore vous mettre en mode furtif et lui faire les poches.
Après quoi allez ouvrir les coffres sur la place du marché.

D - La couronne du Tiern

A votre arrivée le garde vous demande de partir. Vous pouvez l'intimider deux fois de suite ou vous battre contre eux. Ensuite de quoi il ne restera plus que le Sénéchal. Actuellement, il est possible d'obtenir la couronne via le dialogue et de l'obtenir dans le même temps avec un Larcin. Vous l'aurez alors en double.

E - La chambre de Dame Sophie

Direction la taverne du quartier marchand. Un peu de crochetage et c'est bon. Je ne pense pas que l'on puisse vraiment se faire repérer par qui que ce soit durant cette mission.

F - L'entrepôt du Iarl Howe

Bon, si vous faites cette mission au début du jeu vous risquez d'avoir des difficultés. Les gardes sont nombreux, résistants et tapent fort. Pour finir il n'est pas possible d'éviter le combat. Il est possible d'attendre et de prendre quelques niveaux avant d'y aller, ils ne s'en iront pas.

G - Le Bann Frandérel

Cette fois-ci, il sera plutôt question de se battre pour sa vie que de voler quoi que ce soit. En effet, vous vous rendrez vite compte être tombé dans un traquenard et des soldats vont vous tomber dessus. Faites attention à ne pas vous prendre les deux premiers groupes d'un coup et les choses devraient bien se passer. Retournez ensuite voir Couldry qui vous remboursera.

H - Les larmes d'Andrasté

Couldry est de retour après le conclave pour une dernière mission. Vous devrez retourner dans le domaine du Bann Frandérel. Prenez avec vous un voleur car vous aurez quelques portes à ouvrir de cette façon sans compter les nombreux pièges. Explorer le domaine n'a rien de compliqué. Faites juste attention aux mages quand ils sont plusieurs dans un groupe car ils peuvent enchaîner les boules de feu avec les paralysies. Dans la salle finale, si vous activez un des cinq pièges les deux golems vous attaqueront. Ils sont semblables à Caridin mais beaucoup moins puissants. Une fois les larmes en votre possession, sortez de là et parlez à Couldry. Si vous lui donnez les larmes ou décidez de les remettre en personne, vous gagnez dix souverains.

Les amis de Jenny la rousse

Objectif: Apporter la petite boîte à l'endroit convenu.

Récompense: Trois souverains.

La quête est disponible durant la rencontre avec Zevran. Sur l'un des corps se trouve une note demandant de trouver une petite boîte dans le cercle des mages. Cette dernière se trouve dans l'étude d'Irving. Remettez là ensuite à qui de droit à Dénérim pour obtenir votre récompense.

Irrestreint

Objectif: Vaincre Gaxkang

Récompense: Hache bramarde et les gants étreinte de l'élémentaliste.

Pour localiser Gaxkang, il faut d'abord trouver les indices suivants:

-Journal dans les ruines inférieurs de la forêt de Bréciliane dans la salle avec les pièges qui déclenchent des jets de flammes..
-Lettre cachetée sur le cadavre d'un aventurier dans les ruines du temple de Darse non loin de l'entrée.
-Aventurier nerveux à la taverne d'Orzammar.

Ensuite de quoi vous pourrez vous rendrez dans la ruelle pouilleuse de Dénérim et entrer dans le taudis pittoresque.

Gaxkang dispose de plusieurs atouts:
-Beaucoup de points de vie.
-Deux formes, l'une guerrière et l'autre magicienne.
-Régénération rapide.
-Il vous affronte dans un endroit à taille réduite et utilise des sorts de zone.

Sous forme magicienne, il passera son temps à vous envoyer des Cônes de glace et des Etreintes de l'hiver. Il pourra aussi vous envoyer des malédictions comme Horreur, Affliction, Imprécision voire Fatalité. Il dispose également d'une attaque de zone qu'il utilise comme attaque principale.
Sous forme guerrière, il sera semblable à un revenant.

Des conseils pour le vaincre:
-Evitez que vos personnages soient collés les uns aux autres. Il ne faut pas que son Cône de glace puisse toucher plusieurs membres du groupe.
-Lorsqu'il est sous forme magicienne, lancez lui Explosion de mana.
-Baser les soins que sur les cataplasmes est risqué car un gel au mauvais moment et vous pouvez perdre un personnage en un rien de temps.
-Prévoyez de bonnes résistances mentales pour votre groupe ainsi qu'au froid sur votre tank.

Des deux formes, la plus grande menace et celle du lanceur de sorts. Il est donc préférable de rapidement saper sa mana via des poisons, des sorts ou un templier. Sous forme guerrière, mettez lui Imprécision pour qu'il devienne inoffensif. Sachez aussi utiliser Mauvais oeil au bon moment, c'est-à-dire quand aucun de vos membres ne sera gelé, horrifié ou sous imprécision.
Enfin, ne comptez pas trop sur vos capacités à l'assommer, il est immunisé contre ce genre de choses.
Bonne chance.

Sur son cadavre vous récupérerez une épée (si si) Hache bramarde (pénétration d'armure +2, attaque +6, dégâts du froid +3) et si vous avez de la chance un bouclier Muraille de l'immatériel (Dégâts +3, effets curatifs reçus +20%, régénération d'endurance au combat +1, endurance +25).

Ultime requête

Objectif: Tuer les mages du sang dans le bâtiment abandonné.

Récompense: Le bouclier de l'inquisiteur. Amulette défense +6, résistance aux sorts +4%, résistance naturelle -10%, probabilité d'éviter les projectiles.

La quête commence en trouvant le cadavre de Ser Friden dans la ruelle déserte. Dirigez-vous vers le bâtiment abandonné pour régler le compte de ses mages de sang.

A votre arrivée, bougez le meuble face à vous et descendez les escaliers pour vous rendre en 1. Attention au piège à ours au bout des marches qui risque de bloquer un personnage le long du combat.

Avancez rapidement jusqu'à arriver en 2. N'avancez pas dans la salle à manger tant que le premier groupe d'ennemis n'est pas vaincu car un tas d'archers vous y attend avec un mage. Un piège se trouve également entre les deux pièces. Un mercenaire est dans les escaliers et n'en bougera pas pour vous interdire de foncer directement sur le mage ennemi.

Continuez dans le couloir qui s'ouvre à vous, sur votre droite se trouve un autel avec deux mages et trois mercenaires. Attention au piège en 3.

Vous devriez arriver dans un nouveau couloir avec un sol en pierre. Une fois de plus un piège se trouve devant la

statue. De le graisse se trouve sur le sol en 4 avec non loin un mage, deux trois archers et trois mabaris. Reculez pour que les chiens viennent vers vous sans avoir à subir l'attaque des archers pendant que vous les tuerez.

Vous voici maintenant devant trois portes menant en 5. Quelques ennemis dont trois mages. Il y a un moyen simple pour en venir à bout si vous rencontrez des problèmes. Ouvrez la porte la plus à gauche sans avancer. Placez des archers face à elle pour tuer le mage et attirer le garde jusqu'à vous. Ainsi faisant, aucun des autres ennemis ne vous remarquera et vous pourrez faire la même chose avec la porte la plus avant de pourvoir entrer dans la pièce vous charger du dernier groupe. Il est aussi possible d'ouvrir la porte en vous collant au mur pour ne pas vous faire remarquer et d'utiliser un mage pour lancer des sorts de zone.

Attention au mage dans la suivante. S'il lance une Boule de feu à l'ouverture des hostilités il mettra la salle en feu ce qui peut compliquer les choses. Vous arrivez ensuite en 6 au boss final qui est accompagné d'un autre mage et de deux mercenaires. Si vous disposez d'Explosion de mana vous réglerez deux problèmes d'un coup et le combat sera plus facile. Sinon envoyez un personnage sur le boss pour essayer de l'assommer le plus possible pendant que les autres tuent le mage avant d'attaquer le boss eux aussi. Si jamais vous n'y arrivez pas, essayez de reculer votre groupe entier le plus loin possible pour diviser les ennemis ce qui rendra le combat beaucoup plus facile. Ramassez le butin et sortez de là.

Sergent Kylon

A - Des perles pour les cochons

Objectif: Ramener le calme à La perle.

Récompense: Deux souverains.

Allez parler aux mercenaires des faucons blancs à la perle. Si jamais vous engagez le combat, ils demanderont grâce et vous proposeront un souverain en échange de votre clémence.
Si vous les laissez partir, en partant de la perle vous rencontrez le sergent qui viendra vous remercier mais vous serez attaquer par le chef des mercenaires avec ses soldats. Le battre permet d'obtenir une hache unique Aodh (probabilité de critique +3%, résistance au feu +20, résistance au froid -5, dégâts de feu +1.)

B - Les pirates rouges

Objectif: Chasser des agitateurs.

Récompense: Trois souverains.

Allez à la taverne du Noble chenu et vous aurez le choix entre affronter les pirates ou les intimider/persuader d'aller voir ailleurs. Vous pouvez choisir de les laisser en paix mais vous n'aurez pas de récompense.

Une question d'honneur

Objectif: Se battre contre Ser Landry

Récompense: Son arme si vous le battez.

Ser Landry vous attend non loin de la taverne de la place du marché. Vous pouvez le persuader ou l'intimider pour éviter le duel ou l'accepter. A noter que si vous ne voulez pas faire de duel contre lui mais que vous n'arrivez pas à le persuader d'y renoncer, il vous tendra une embuscade dans les runes de Dénérim. Si vous acceptez le combat, vous récupérerez sa masse d'arme.
Dextérité +1, dégât +1 et résistance mentale +5

12 - L'assaut final

Une fois que vous prendrez le chemin Golefalois, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Préparez donc vous bien. A partir de maintenant, vous n'aurez quasiment que des engeances à affronter donc équipez vous d'armes et runes adéquates. Faites le tour des marchands, achetez les armes dont vous avez besoin et ce dont vous avez envie. En effet, les souverains ne vous serviront plus.

L'ultime Bataille

Vous arrivez dans un Golefalois ravagé. Libre à vous de tuer toutes les engeances dans le village ou d'aller directement au château. Elles sont nombreuses mais un coup suffit à les tuer. Entre ensuite au châteaux et affrontez les vagues d'ennemis jusqu'à ce qu'un ogre alpha arrive. Encore une fois, les ennemis sont vraiment faibles sauf les quelques élites qui vont se montrer.

Entrez dans le château, après le dialogue montez à l'étage et allez voir Riordan. Ensuite de quoi parlez à Morrigane. Sachez juste que si vous refusez son offre elle s'en ira définitivement ce qui pourrait causer quelques problèmes si vous étiez habitué à l'avoir dans votre équipe.

Après une cinématique, vous arrivez à Dénérim avec vos compagnons. Vous serez attaqué de partout par des engeances qui tomberont par paquets face à vous. Choisissez ensuite votre groupe qui ne changera plus avant la fin du jeu et continuez.

Le quartier marchand

Il est possible à partir de maintenant de faire appel aux troupes alliés. Pour cette solution, cette option ne sera jamais utilisée.

Commencez d'abord par tuer l'émissaire puis les ogres. Postez ensuite votre groupe à côté du puits dans le domaine d'Eamon. Sortez un arc et tirez sur le général hurlock pour le faire venir vers vous. Attention, il est capable de faire de grosses attaques qui font de très gros dégâts. Mais à votre niveau, vous devriez pouvoir le tuer en une dizaine de secondes. Tuez les quelques ogres restants et changez de zone.

Le bascloître

Vous rencontrerez Shanni. Il est possible qu'elle et d'autres elfes se joignent à vous pour la bataille à venir ou de les laisser partir. Un ogre essaye de défoncer la porte. Avant qu'il ne le fasse et si vous possédez un mage, il est possible de lancer un sort de zone dans le tas d'engeances pour en réduire le nombre.

Une fois la porte enfoncée, les engeances vont arriver par petits groupes. Tuez l'ogre et l'élite qui l'accompagne pour ensuite vous charger du général hurlock. Ce dernier n'est pas très résistant est très puissant. Cependant il reste un lanceur de sorts comme les autres alors si vous l'assommez, le mettez au sol ou lui drainez sa mana, il ne pourra rien vous faire. Tuez ensuite toutes les vagues ennemies. Retournez voir Shanni qui vous récompensera d'un anneau puis allez vers la zone suivante.

Tenir les portes

Vous dirigez les compagnons que vous avez laissé derrière vous. Tuez rapidement l'ogre qui attaque puis restez devant

la porte. Avec l'aide des soldats, peu d'ennemis pourront faire plus d'un pas en avant. Une fois le combat terminé parlez au messager. Un conseil. Ces personnages ne vous serviront plus pour maintenant donc prenez les armes/bijoux les plus puissants pour les mettre sur ceux de l'autre groupe si besoin est.

Quartier Palatin

Prenez les escaliers de droite ou de gauche et tuez tous les ennemis qui se dressent devant vous. Une fois un escalier nettoyé, faites demi-tour pour nettoyer le second pour ne pas avoir à vous battre sur deux fronts par la suite. Montez ensuite l'escalier face à vous en tuant d'abord l'émissaire puis continuez. Attention aux pièges en haut des escaliers suivant. Foncez éliminer les émissaires avant de finir les grognards. Ensuite de quoi quelques hurleurs vont vous tomber dessus et vous pourrez continuer.

Fort Drakan

Le passage le plus délicat si vous ne voulez pas utiliser les renforts. Une méthode simple et d'interdire à votre groupe de bouger et de tuer les ennemis un par un avec des armes à distance. Au bout de quelques instants un valet du dragon va arriver. Tuez-le rapidement sinon il risque d'étourdir votre équipe avec Rugissement. Continuez à tuer des ennemis jusqu'à ce qu'un autre dragon arrive. Entrez ensuite dans le fort.

Avancez dans le fort, arrivez dans une grande pièce vous serez attaqué par plusieurs ombres. Vous croiserez ensuite un conjureur gremlock. Seul il ne vous gênera pas longtemps. S'il attaque en même que les ombres attaquez le en priorité avant qu'il ne lance de trop sorts sur votre équipe. Avancez jusqu'à trouver un baril en haut d'un escalier. Attention à ne pas déclencher le piège.
Vous serez alors attaqué par une horde morts-vivants ainsi que engeances magiciennes. Occupez-vous d'elles en premier puis finissez rapidement les ennemis restants. Vous trouverez alors Sondal entouré de cadavres. Si vous devez acheter des choses, c'est votre dernière chance.

Peu de combats à livrer ici. Le premier vous opposera à trois élites. La salle au nord-est de la carte contient beaucoup d'archers mais vous n'êtes pas obligé d'y aller. Attention, dans le couloir non loin vous attend un maître assassin avec quelques acolytes ainsi des pièges à ours au sol. Continuez pour combattre deux ogres et un émissaire. Fouillez la pièce et préparez-vous à affronter l'Archidémon.

L'Archidémon

Un combat qui se déroule en plusieurs phases.

-Pour commencer, il sera seul. Il volera d'un endroit à un autre de temps en temps et vous attaquera avec son souffle ainsi que des attaques au corps-à-corps. Lorsqu'il aura perdu un quart de sa vie, il s'envolera dans la partie sud de la zone et Eamon viendra vous prêter main forte.

-Une fois à la moitié de sa vie, il s'envolera de nouveau mais cette fois-ci il sera hors de portée des attaques au corps-à-corps et des engeances vont arriver. De plus il vous enverra des attaques de zones sur votre groupe sans jamais s'arrêter. Soit vous utilisez les balistes pour l'affaiblir en vous battant contre les engeances qui vont débarquer, soit vous vous placez face à la porte par laquelle vous arrivez et vous attaquer le boss à l'aide arme à distance. Si vous êtes bien positionné, vous devriez être hors de vue des autres ennemis.

-Lorsqu'il ne lui restera plus qu'un tier de ses points de vie au sud ouest pour ne plus en bouger. Le mieux est de lui foncer dessus et de balancer tout ce que vous avez. Essayez de garder votre santé au plus haut car son souffle peut rapidement faire tomber quelqu'un.

Conseils:

-Comme dans les autres combats de ce type. Il est préférable d'utiliser des armes à distance et juste un homme au corps-à-corps pour occuper le boss. Et encore, cela n'est pas obligatoire. A la différence de l'attaquer au corps-à-corps, vous ne serez jamais repoussé et donc jamais interrompu.

-Même si vos personnages ne sont pas des archers à la base, les voleurs devraient avoir assez de dextérité pour faire de bons dégâts avec de bons arcs. Il en va de même pour les arbalète. Laissez-les juste utiliser l'attaque automatique.

-Ne vous occupez pas des ennemis qui vont vous attaquer sauf s'il s'agit d'un élite. Lorsqu'il seront trop sur vous, utilisez une attaque de zone pour les tuer.

-Vous pouvez faire appel à vos alliés qui s'occuperont sans mal des engeances. Les nains se révèlent particulièrement efficaces ici.

-Les sorts de zone du dragon ne font pas beaucoup de dégâts mais évitez quand même d'y laisser les personnages avec peu de points de vie.

Vous avez terminé le jeu, félicitations. Profitez bien de la fin !

Contenu téléchargeable

DLC: Le pic du soldat

Sophia Dryden

Une fois la quête récupérée auprès de Lévi dans le camp allez au Pic du soldat.

A votre arrivée, vous devrez vous défaire de trois vagues de morts-vivants. La première se compose de six squelettes d'Arland. La seconde de cinq squelettes gardes des ombres dont un mage et enfin la dernière de deux squelettes d'Arland et trois des gardes des ombres dont un élite. Si vous tardez trop à les tuer vous risquez de rapidement vous retrouver contre un ennemi en surnombre. Si cela devait arriver, rebroussez chemin jusqu'à revenir sur vos pas et ainsi ne lutter que sur un seul front.

Fouillez la cour pour analyser une statue qui activera une autre quête puis entrez dans le bâtiment.

Une fois à l'intérieur et après le discours de Sophia vous aurez à combattre une entité innommable ainsi que deux démons de la colère. Tuez d'abord l'entité que n'a que très peu de points de vie et récupérez la note sur la table. Allez ensuite dans la caserne sur votre gauche affronter le commandant Athlar et quelques archers pour récupérer une note de plus.

Avancez jusqu'à vous rendre dans les archives pour y être attaqué par cinq démons de la colère dont un au rang élite. Analysez les documents sur place et avancez à l'étage suivant. Après une cinématique un combat s'engage contre un démon de la colère et des dépouilles de garde des ombres. Ces dernières ne font que soigner le démon mais le font efficacement. Tuez-les le plus rapidement possible puis attaquez vous au démon. Au bout d'un moment les dépouilles vont revenir avec d'autres démons de la colère. Tuez encore une fois le plus rapidement possible les dépouilles car elles ne feront que remettre le boss au maximum de ses points de vie. Une fois débarrassé d'elles, la suite ne sera qu'une formalité le boss n'étant finalement pas long à tuer sans les soins.

Continuez jusqu'à rencontrer Sophia ou plutôt le corps de Sophia. Parlez-lui puis vous pouvez soit l'attaquer directement soit passer un contrat avec elle. Si vous faites cela et avec de la persuasion, vous pouvez l'obliger à fermer le portail

avant d'aller explorer la tour. Il sera toujours possible de la tuer plus tard, en revenant de la tour si jamais vous avez des vues sur l'amure qu'elle porte.

Fermer le portail vous demandera de faire face à plusieurs vagues d'ennemis. D'abord trois démons de la colère, puis quatre ombres majeures. Ensuite viendront deux démons de la colère et deux spectres cendreux. Tuez d'abord les démons de la colère qui sont les plus faibles pour éviter de vous prendre trop de dégâts via les sorts de feu qu'ils peuvent lancer. Pour finir viendra un démon du plaisir qui s'amusera à lancer des sorts comme Cône de glace donc faites attention à ne pas laisser vos membres les uns à côtés des autres.

Quoi que vous décidiez prenez la sortie pour rejoindre la tour. Sur le pont vous attendent quelques morts-vivants ainsi quatre pièges à ours. Tuez les quelques ennemis qui vous attendent pour découvrir sur une table une décoction alchimique. La boire vous permettra d'obtenir deux compétences plus ou moins intéressantes selon votre classe.

Vous faites maintenant face à Avernus. Si vous avez tué Sophia, c'est avec lui que vous scellerez le voile. Vous avez ensuite le choix entre le laisser continuer ses expériences de la façon dont vous déciderez , exécuter ou le chasser. Si vous choisissez l'exécution, vous livrerez bataille contre lui et quelques morts-vivants mais rien de bien difficile. Le problème viendra des pièges au sol pour atteindre Avernus si vous n'avez rien pour l'attaquer à distance.

Ensuite revenez sur vos pas et en fonction de choix vous devrez soit rendre des comptes à Sophia soit fermer le portail. Si vous avez tué Avernus et fait un pacte avec Sophia, vous pouvez toujours lui demander de raconter à Lévi l'histoire de son aïeule puis de la tuer ensuite.

Partez de là puis quand vous reviendrez, Lévi aura installé un commerce et vous obtiendrez un endroit de stockage pour votre groupe. Si vous avez récupéré le minerai météorique via une rencontre aléatoire, vous pourrez demander au forgeron de vous forger la meilleure épée du jeu.

L'histoire de la forteresse

Les indices qui mènent à la cachette sont les suivants:
-La statue dans la cour.
-Le livre dans la salle de l'archiviste.
-Confiture de framboises au premier étage après le portail.
-Un cadavre dans la pièce d'Avernus.

Récitez ensuite le serment des gardes des ombres devant le portrait d'Asturien présent dans la salle du portail pour récupérer votre butin. Attention, si vous sortez du bâtiment une fois la première quête accomplie vous ne pourrez plus revenir et ce qui n'est pas alors récupéré est perdu à jamais.

Vous obtiendrez alors l'épée Le croc d'Asturian et une ceinture des ombres.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Antique arbalète des gardes
Sur le cadavre d'un garde des ombres revenants dans la cour.
Arbalète. Dégâts +1, visée rapide.

-Souffle hivernal
Sur le cadavre du démon de la colère au premier étage.
Bâton. Résistance au froid +25, dégâts des sorts de froid +15%, émet du froid.

-L'armure du commandant
Sur le cadavre de Sophia.
Le set complet comprenant gants, armure et bottes.

-Bouclier de la garde des ombres
Sur le cadavre de Sophia. Le taux de chance pour le trouver sur le cadavre est vraiment bas. De plus, comme il est la réplique exacte du bouclier que vous trouverez vers la fin du jeu, il est possible qu'il s'agisse d'une étourderie des développeurs.
Bouclier. Volonté +3, défense +6, régénération de l'endurance au combat +1.

-La robe d'Avernus
Sur le cadavre d'Avernus.
Robe. Volonté +3, Armure +3, améliore la magie du sang.

DLC: Le prisonnier de pierre

Col de Sulcher

Parlez à Félix pour obtenir la barre de commande et rendez-vous à Cordoan

Le golem de Cordoan

A votre arrivée, deux villageois s'enfuient poursuivies par quelques engeances. Nettoyez alors le village puis essayez d'activer le golem. Rien ne se passe alors continuez à explorez. Vous trouverez sur le cadavre d'un villageois une clé ensanglantée permettant d'ouvrir un coffre non loin pour récupérer une dague. Entrez ensuite dans la cave de Wilhelm.

Il n'y a qu'un seul chemin et vous aurez à affronter quelques engeances avant d'arriver dans une salle avec un beaucoup d'ennemis dont un Émissaire. Tuez le rapidement avant de vous chargez de ses amis et parlez aux gens derrière la barrière lumineuse. Avancez ensuite dans le tunnel qui s'ouvre à vous. Affrontez les quelques ombres qui vont vous tomber dessus puis parlez à Minette.

Vous avez maintenant le choix:
-Attaquer directement le démon, dans ce cas vous serez obliger de tuer la gamine.
-Envoyer le père que se fera posséder par le démon.
-Mentir au démon et la tuer au moment de la relâcher.
-Aider le démon à fuir.

En fonction de ce que vous faites, vos compagnons réagiront différemment et vous aurez différentes récompenses. Ce qui ressort le plus souvent est un casque (+2 à tous les attributs, armure +3) et une ceinture (volonté +3, résistance mentale +10). Cependant si vous aidez le démon vous pouvez gagner le bâton de Wilhelm (Volonté +3, résistance au feu +25, dégâts du feu +10%, dégâts électriques +10%) en plus de la ceinture.

Si vous choisissez de tromper le démon, il vous faudra résoudre un petit puzzle. Il y a plusieurs solutions mais même en faisant n'importe quoi vous devriez y arriver. Une fois le puzzle terminé, vous pourrez attaquer Minette ou la laisser partir. Le combat contre elle n'est en rien difficile.

Une fois que vous en avez terminé ici, sortez en tuant les ennemis qui vont apparaître en chemin et réactivez Shale.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Couteau à fromage fétiche d'Olaf
Dans un coffre sur la place du village qui s'ouvre avec une clé ensanglantée.
Dague. Pénétration d'amure +1.

-Cuvée spéciale de Wilhelm
Dans la cave de Wilhelm.
Cadeau pour Ogrhen.

-Bague de la fête des moissons
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Anneau. Force +2, dextérité +2, attaque +4.

-Serpentine remarquable
Dans la cadavre, avant de voir Minette, sur le cadavre d'une ombre.
Cadeau pour Shale.

Le Thaig Cadash

Lorsque Shale vous parlera de son souhait d'en savoir plus sur qui elle était, allez dans les tréfonds plus précisément à la Croisée de Caridin. Elle se souviendra alors d'où elle vient et l'emplacement sera visible sur la carte des tréfonds.

Le chemin est linéaire. D'abord vous devrez affronter quelques engeances et trois hurleurs en 1. Attention à ne pas vous laisser surprendre. Une fois dans le Thaig envahit par la végétation, vous devrez d'abord combattre un large groupe d'engeances en 2 qui finira par reculer pour qu'un autre groupe avec un Bronto vous attaque. Vous devrez ensuite vous défaire d'un émissaire en 3 avant de pouvoir traverser un pont. Ensuite de quoi vous verrez des engeances attaqués par des chattemites en 4. Attention aux quelques pièges qui traînent après le pont.

Après plusieurs combats contre la vermine en 5, vous tomberez de nouveau sur des engeances en 6. Faites attention à ne pas vous diriger vers le coffre en 7 pendant le combat contre le premier groupe d'engeances car cela va faire venir quatre hurleurs dont un chef de meute.
Affrontez un dernier groupe en 8 avant d'affronter le boss.

Avancez jusqu'à arriver à un nouveau pont. Grimpez puis affrontez le chef de meute ogre. Il a beaucoup de points de vie et quatre hurleurs vont vous attaquer pendant le combat. Ramassez le butin sur son cadavre et examinez le monument du golem pour en finir en 9.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Amulette gorgée de sang
Thaig Cadash, sur un émissaire en 3.
Amulette. Constitution +12, force -3, volonté -3.

-Chancre de thaig mort
Dans le coffre brisé là où vous avez affronté le chef de meute ogre en 9.
Dague. Ruse +5, pénétration d'armure +0,5, attaque +6, interruption des lancer de sorts.

DLC: Retour à Ostagar

Le confident d'un roi

Allez sur les terres du Bann Loren pour assister à une cinématique durant laquelle un homme se fait poignarder. Tuez alors les miliciens et parlez au mourant pour en apprendre d'avantage sur lui et ses intentions.

Retour à Ostagar

Sortez les armes efficaces contre l'engeance car vous allez en avoir besoin!

Commencez par vous rendre au conseil de Guerre en 1. Tuez-y les engeances présentes pour récupérer les Jambières de Cailan sur le cadavre de l'émissaire.
Rendez-vous ensuite là où était le Quartier-maître. Vous allez devoir affronter un maître-forge genlock en 3 qui malgré son simple rang d'élite fait de gros dégâts avec son arc. Une fois que vous l'aurez vaincu, un second groupe viendra vous attaquer directement.
Allez dans le campement des mages pour trouver la clé enterrée d'Elric en 4. Si vous n'aviez pas ouvert le coffre des mages par le passé vous pouvez le faire maintenant et récupérer le bâton corrompu entre autres choses.
Attention aux deux cadavres de mabaris en 5. Quand vous vous en approcherez, des ennemis vont vous attaquer dont un élite sur qui vous pourrez récupérer le Bouclier de Cailan.
Une fois dans l'ancienne enclave royale en 7, récupérez L'épée de Maric à l'aide de la clé trouvée plus avant. Prenez ensuite la direction du pont pour trouver la dépouille du roi en 8. Après une cinématique vous serez attaqué des deux côtés par l'engeance et des morts-vivants dont un mage squelette qui peut se montrer pénible avec sa foudre conductrice.

Continuez pour affronter des engeances qui non seulement sont nombreuses, mais s'amusent à utiliser des balistes contre vous. Tuez les toutes ainsi que le Stratège en 9 pour récupérer les Gantelets de Cailan. Prenez le chemin vers la tour d'Ishal, tuez les engeances qui s'interposent jusqu'à récupérer la Cuirasse de Cailan sur le corps d'un général en 10 ensuite de quoi vous pouvez entrer dans la tour.

Il y a peut-être beaucoup d'ennemis, le fait qu'ils meurent en un seul coup facilite les choses. Et ce n'est pas la présence de l'ogre qui va changer les choses.

Enfoncez vous ensuite dans les souterrains qui peuvent vous sembler étrangement familier si vous avez fait le scénario elfe dalatien. Vous aurez à affronter quelques engeances et des araignées corrompues le long du chemin. Faites juste attention à la dernière salle ou vous aurez à affronter deux vagues d'araignées.

Arrivé sur le champs de bataille, l'ennemi que vous avez poursuivi va se mettre à réanimer l'ogre régicide. Si vous foncez directement tuer le nécromancien, tous les autres ennemis vont mourir mais vous perdrez l'XP. A vous de voir ce que vous préférez faire alors. Récupérez les armes de Duncan sur l'ogre et le Casque de Cailan nécromancien. Décidez ensuite ce que vous voulez faire de la dépouille du roi, c'est-à-dire la laisser là, lui offrir des funérailles ou la jeter aux loups. Vos compagnons réagiront alors différemment en fonction de votre choix puis partez de là.

<u>Objets intéressants à récupérer</u>

-Calice du l'Union
Au même endroit où vous avez vous même passé la cérémonie en 2.
Cadeau pour Alistair.

-Gants pendulaires
A côté des cibles d'entraînement en 6
Gants léger, visée rapide, pénétration d'armure +1.

-Broyeur de cochard
Dans la tour d'Ishal, avant de vous enfoncer dans les souterrains.
Maillet. Dextérité +4 endurance +100, probabilité d'assommer la cible.

Quêtes des compagnons

L'épée des Beresaad

Objectif: Récupérer l'épée de Sten.

Récompense: L'épée de Sten.

S'obtient lorsque Sten vous dit "Vous n'êtes pas aussi immature que je le pensais".
-Parlez au Charognard juste derrière vous lorsque vous arrivez aux quais de Calenhad.
-Adressez vous ensuite à Féryn dans les dorsales de givre.
-Trouvez Dwyn à Golefois et en présence de Sten, parlez lui de l'épée, il se fera alors une joie de vous la rendre gratuitement. Sinon vous pouvez le payer et il vous donnera la clé du coffre.

Le grimoire de Flémeth

Objectif: Vaincre Flémeth.

Récompense: Une robe pour Morrigane.

Une fois à la tour des mages, parlez à Morrigane qui devrait commencer un dialogue par "Un mot." Elle vous demandera alors d'essayer de récupérer un grimoire ayant appartenu à Flémeth. Il se trouve dans l'étude d'Irving et se donne comme un cadeau. Une fois offert, Morrigane vous remerciera. Plus tard, elle vous abordera au camp pour vous demander de tuer Flémeth.

Vous avez le choix entre parler à Flémeth et duper Morrigane ou de choisir le combat.

Si vous décidez de la combattre, quelques petits conseils:
-N'envoyez qu'une seule personne au corps-à-corps avec une bonne résistance au feu et de quoi accaparer l'attention de Flémeth.
-N'utilisez que des armes à distance pour les autres personnages.
-Lorsqu'elle attrapera un personnage dans sa gueule, utilisez Champ de force pour casser l'attaque.
-Évitez que le reste du groupe ne soit à portée de son souffle.

Normalement si vous suivez cela, elle ne devrait pas faire long feu. Récupérez ensuite le contenu du coffre et rentrez.

Le passé de Leliana

Objectif: Retrouver Marjolaine.

Récompense: L'arc de Marjolaine.

La quête commence via une rencontre aléatoire qui se déclenche lorsque Leliana vous parle des vraies raisons pour lesquelles elle a quitté Orlaïs.
Lors de la rencontre aléatoire vous serez attaquée par une sorcière et quelques hommes. Pour arrêter le combat il suffit de mettre la vie du chef des assassins à zéro mais celui ci vous canarde avec son arc depuis une position en hauteur. Le mieux est de rapidement vous défaire de la sorcière à l'aide de sorts ou d'attaques à distance puis de vous en prendre au reste de la bande. Si le chef vous pose problème, rendez le impuissant via un Champ de force ou Imprécision. Une fois battu, il se rendra et un dialogue s'ouvrira. Direction Dénérim!

Rendez vous ensuite chez Marjolaine. Lorsque vous arrivez à la capitale, la maison est juste en face, difficile à manquer. Entrez et tuez les deux gardes qui s'en prennent à vous. Parlez ensuite à Marjolaine. Vous pouvez soit la laisser s'enfuir soit l'affronter. Si vous l'affrontez deux gardes et deux mages vont surgir des côtés pour vous attaquer. Cependant si une fois le combat commencé vous retournez devant la porte d'entrée seul un garde viendra facilitant le

combat. Marjolaine est peut-être en robe et sans arme ça ne l'empêchera pas de faire de gros dégâts et d'avoir beaucoup de points de vie. Cependant il est possible qu'elle ne fasse qu'utiliser Chant captivant une fois ses points de vie diminués de moitié et vous n'aurez alors plus rien à craindre d'elle

Après cela, vous aurez le choix en parlant à Léliana au camp de l'endurcir en lui disant qu'elle se complait dans le meurtre ou de la laisser comme elle est en la qualifiant de bonne personne.

Les regrets de Wynne

Objectif: Retrouver Aneïrin.

Récompense: Amulette d'Aneïrin.

Après la rencontre où Wynne s'effondre à la fin, il est possible d'en apprendre plus sur son passé. Lorsque vous demanderez: "Avez-vous des regrets?" vous débloquerez sa quête.
Commencez par vous rendre au campement des elfes dalatiens avec elle puis parlez avec le conteur d'histoires, celui à côté du feu de camp.
Allez ensuite dans Breciliane est non loin de l'Ermite pour trouver Aneïrin et terminer la quête.

L'ancienne flamme d'Oghren

Objectif Retrouver Felsi.

Récompense: Rien.

C'est quête sert surtout à déterminer l'épilogue pour Oghren, rien de plus. Une fois à l'auberge des quais de Calenhad, aidez Oghren via les dialogues si le coeur vous en dit.

La famille d'Alistair

Objectif: Rencontrer Goldanna.

Récompense: La possibilité d'endurcir Alistair.

Une fois la quête débloquée, rendez-vous à Dénérim pour rencontrer la soeur d'Alistair. Cela va mal se passer et si vous lui dîtes qu'il y a là une leçon qu'il devrait apprendre, il changera de personnalité vers la fin du jeu, développant une personnalité plus dure.

Tableau du Cantor

Lothering

Éliminer les bandits

Objectif: Éliminer trois groupes de bandits.

Récompense: Trois souverains.

Vous devez donc venir à bout de trois groupes de bandits.
En A. Six bandits.
En B. Deux chiens, et cinq hommes.
En C; Le dernier groupe se compose de quatre bandits, un mabari et un chef des bandits. Le chef frappe assez fort mais le combat n'est pas difficile car il est probable que le groupe se divise.
Si vous avez quelques difficultés, pensez à diviser les ennemis en tirant de loin avec un arc.

Un dernier souvenir

Objectif: Retrouver le corps de Sarha.

Récompense: 50 pièces d'argent.

Le corps de Sarha est juste à la sortie nord du village, sur la colline verdoyante en 1. Il est cependant accompagné d'une énorme meute de loups qui, s'ils viennent tous en même temps, peuvent poser des petits soucis. Utilisez un arc pour les diviser si jamais vous n'ay arrivez pas.

Tuer les ours infectés

Objectif: Tuer une famille d'ours

Récompense: Un souverain.

Les ours se trouvent en 2. Rien à dire d'autre si ce n'est que c'est un combat très facile.

Une fois les trois quêtes terminées, vous gagnez l'épée à une main Fortefoy.

Dénérim

Justice dans les ruelles

Objectif: Venir à bouts des bandits dans les ruelles.

Récompense: Quatre souverains.

-Ruelle pouilleuse: Devant vous se tiennent trois hommes qui deviendront hostiles à votre arrivée. Une fois hostile, reculez pour les laisser venir vers vous car si vous dépassez la herse des archers postés sur vos flancs vont ouvrir le feu.

-Allée sombre: Vous ferez face à pas mal d'ennemis dont des archers en hauteur. Abusez de sorts ou attaques à zone d'effet pour rapidement venir à bout des sous-fifres qui vont vous attaquer.

-Ruelle déserte: Il est possible de se mettre hors de portée des archers en déplaçant votre équipe dans le renfoncement sur votre droite dès l'ouverture des hostilités permettant ainsi d'éliminer une source dégâts et facilitant le combat.

Disparu au combat

Objectif: Retrouver un soldat disparu.

Récompense: Deux souverains.

Il se trouve dans les donjons de Howe dans l'endroit le plus à l'est sur la carte. Si vous le tuez, vous n'aurez aucune récompense.

La requête de Fazzil

Objectif: Retrouver le sextant.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez le sextant dans les logements du bascloître via la quête principale.

La charge de Loghain

Objectif: Interférer avec les plans de Loghain.

Récompense: Deux souverains.

Une quête très facile car pour une fois, vous serez en surnombre par rapport à l'ennemi et vos alliés ne sont pas plus mauvais que les hommes que vous affronterez.

Asile a tout prix

Objectif: Localiser les réfugiés.

Récompense: Deux souverains.

Une fois dans la zone, une horde d'engeances va se jeter sur quelques réfugiés. Le combat ne serait pas difficile s'il n'y avait pas l'Émissaire incroyablement puissant. Sortez les armes qui ont un bonus contre les engeances et tuez le boss le plus rapidement possible pendant que le reste des ennemis sont sur les réfugiés. N'oubliez pas de l'assommer et le renverser le plus souvent possible. Si vous avez explosion de mana, il ne fera pas long feu pour peu que le sort ne soit pas résisté. Il est possible de les sauver mais cela ne change rien à la récompense.

A fleur de peau

Objectif: Rapporter neuf ou dix-huit billes de cadavre.

Récompense: Cinq ou trois souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour récolter des échantillons. Voici où trouver des échantillons. A la tour du cercle des mages, un peu plus de dix. Au château de Golefalois et quelques uns dans les ruines de Bréciliane. Prenez la quête quand vous en aurez dix-huit pour éviter des problèmes de validation trop hâtive.

Golefalois

Caravane en péril

Objectif: Essayez de sauver les caravanes.

Récompense: Deux souverains.

Malheureusement, vous arriverez trop tard pour aider qui que ce soit. Tuez toutes les engeances et partez chercher votre récompense. Attention à l'Émissaire sans rang spécial dans le groupe d'ennemis qui lancera Paralysie de masse au début du combat.

Frères et fils

Objectif: Découvrir ce qu'il est advenu de la compagnie des collines orientales.

Récompense: Trois souverains.

Une fois sur le champ de bataille, fouillez le corps ensanglanté le plus proche de vous pour valider la quête. Au moment de partir vous serez attaqué par un bon nombre de loups et un ours. Cependant, les ennemis sont faibles et les tuer sera tâche aisée.

Conséquences imprévues

Objectif: Réparez l'une de vos erreurs.

Récompense: Trois souverains.

Un titre qui fait furieusement penser à Half-life premier du nom. Et comme dans ce jeu, vous avez joué avec des choses qui vous dépassent et les conséquences sont dramatiques. Si vous avez fait au moins deux invocations dans la tour des mages, vous avez surement entrevu rapidement le Faubert. Et c'est lui qui maintenant sème la pagaille dans le pays. Lorsque vous vous approcherez de lui, trois autres ennemis vont vous tomber dessus. Tuez d'abord les deux mages puis occupez vous du boss en dernier. Mettez lui Imprécision si jamais il vous fait trop de dégâts le temps de tuer ses collègues avant de vous en prendre en lui.

L'intention de Jowan

Objectif: Vous occuper de Jowan.

Récompense: Trois souverains.

Cette quête n'est pas disponible via le tableau mais entre directement dans votre liste des quêtes. Il faut cependant avoir libéré Jowan et lui avoir intimé l'ordre de disparaître de votre vue. Une fois sur place, Jowan sera accompagné de quelques réfugiés et son groupe sera attaqué par plusieurs animaux viciés. Une fois le combat terminé, vous pourrez le tuer ou le laisser partir.

Sur PC actuellement, la position n'apparaît pas et n'est disponible que via la console.

Quêtes du collectif des mages

Quais du lac Calenhad

Phytomagie

Objectif: Rapporter dix mesures de champignons des Tréfonds.

Récompense: Un souverain.

Si vous n'en avez pas déjà dix sur vous, il est possible d'en acheter aux marchands.

Conflux

Objectif: Activer les "conflux" dans différents endroits.

Récompense: Deux souverains.

Voici l'emplacement des "conflux":
-Tour des mages rez-de-chaussée dans la pièce qui permet d'accéder au premier étage sur une chaise.
-Forêt de Brocéliane ouest sur la pierre tombale.
-Tréfonds, Thaig d'Ortan sur l'autel de la séparation. Non loin de Ruck et sans traverser le pont.
-Sur l'arbre du bascloître de Dénérim.

Faux témoins

Objectif: Intercepter une lettre

Récompense: Deux souverains.

Lors d'une rencontre aléatoire, vous rencontrerez un groupe de mercenaire. Parlez alors au chef pour le persuader de vous remettre la lettre. Vous pouvez aussi tuer le groupe entier dans ce cas il est conseillé de commencer directement par le mage. Ou encore les laisser partir mais vous n'aurez alors aucune récompense. Si vous choisissez de tuer les mercenaires, vous récupèrerez un anneau Résistance mentale +10, résistance physique +10.

Les démons à ma porte

Objectif: Éliminer un groupe de maléficiens.

Récompense: Deux souverains.

Vous trouverez les maléficiens dans la forêt de Bréciliane Est non loin de la pierre tombale. Ils sont quatre et le combat peut très bien être facile comme difficile, En effet, si directement à l'engagement du combat ils commencent à enchaîner les Cônes de froid et autres joyeusetés dans le genre, cela peut rapidement faire tomber un ou plusieurs membre du groupe en fonction de votre niveau.

Avis de congédiement

Objectif: Remettre les trois avis aux apprentis.

Récompense: Un souverain.

-Starrick dans le col des dorsales de givre.
-Fayd au quartier marchand de Dénérim.
-Sheth aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim.

Dénérim

Le sang de l'alerte

Objectif: Alertez les proches des mages du sang.

Récompense: Un souverain.

Quartiers marchands: Deux portes.
Ruelle pouilleuse: Une porte.
Allée sombre: Une porte.

Un don de silence

Objectif: Soudoyer ou alerter les autorités.

Récompense: Un souverain.

Vous avez le choix entre donner dix potions de lyrium (le jeu prendra dix potions dans votre stock en commençant par les moins puissantes) ou alerter le chevalier-capitaine de Dénérim. Quoi que vous fassiez la récompense sera la même.

Avez-vous vu cet homme?

Objectif: Trouver des traces du mage Rénold.

Récompense: Un souverain.

Vous trouverez le camp de Rénold en voyageant sur la carte du monde. Affrontez l'abomination que vous attaque et récupérerez les preuves sur les corps.

Les parchemins de Banastor

Objectif: Trouver les parchemins de Banastor

Récompense: Cinq souverains.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la quête pour trouver les parchemins.

Cercle des mages:
-Dans la pièce où vous avez affronté trois mages du sang, non loin d'Owain au premier étage.
-Un autre se trouve dans la même pièce que l'horreur des arcanes au second étage.

Darse:
-Dans la bibliothèque à droite de l'entrée principale du temple en ruines.
-Dans une pile d'anciens traités du temple en ruines. Le deuxième couloir sur la gauche dans l'une des pièces.

Forêt de Bréciliane:
-Dans une pile de livre non loin de l'endroit où se trouvait la Dame-Sylve dans l'antre des loups-garous.

Protection du collectif

Objectif: Protéger ou détruire le collectif.

Récompense: Deux souverains pour la protection, un souverain pour la destruction.

Il vous suffit soit d'aller trouver le templier au quartier marchand de Dénerim pour détruire le collectif, soir celui de Golefalois pour le protéger. Votre choix aura une incidence sur l'épilogue.

Des bonnes grâces octroyées à certains

Il est possible d'obtenir une mission différente à la fin en fonction de qui vous décidez d'aider. Si vous souhaitez affronter K, il vous suffit de faire toutes les missions proposées mais si l'envie vous prend d'affronter D, vous ne devez pas faire la quête Faux témoins ni désarmer les pièges lors de la quête Livraison.

Quête de R

1 -Coitus Epistolaris

Objectif: Trouver toutes les lettres d'amour.

Récompense: Six souverains.

Emplacement des lettres:
-"Mon cher Réginald" Cellier du château de Golefalois.
-"A Wareth Vaingal" Cartel de Jarvia dans la pièce ou vous avez affronté celle-ci.
-"L'affaire est délicate" Tour des mages, premier étage. Première porte fermée après Owain dans un coffre derrière un mur
-"Mademoiselle Ambrose" Ruines - niveau supérieur dans Bréciliane, Lorsque vous arrivez, dirigez vous vers la droite pour découvrir une porte dérobée. Un coffre avec la lettre se trouve dans cette salle.
-"Ma très chère Virginia Caudroy" Coffre dans l'auberge la "Princesse Capricieuse" sur les quais du lac Calenhad.
-"Très cher" Dans la maison à l'entrée du village de Darse là où il y a un autel sanglant.
-"Mon Elifdée" Coffre dans le campement des dalatiens.
-"Corlas" Dans le domaine du Iarl Eamon à Dénérim, un coffre non fermé dans la salle de la sortie nord avec deux serviteurs qui parlent entre eux.
-"Gourgandine que vous êtes" dans une caisse du moulin de Golefalois.
-"Estimé Ser Jon" Coffre dans le palais royal d'Orzammar, là où débarquent des voleurs des tunnels.
-"A notre maîtresse" A Dénérim chez le forgeron.
-"Mon aimée" Dans un coffre à La perle de Dénérim.

Quêtes de D

Je résous les problèmes

Objectif: Faire disparaître trois cadavres.

Récompense: Deux souverains.

Les cadavres se trouvent à la perde, dans l'entrepôt du quartier marchand et le dernier dans le quartier marchand. Une fois les cadavres récupérés jetés les dans le puis à côté de la chantrie pour terminer la quête.

Sans ambages

Objectif: Transmettre un message via une flèche.

Récompense: Quatre souverains.

Rendez vous dans la forêt de Bréciliane ouest, trouvez le poste de tir, équipez vous d'un arc et tuez ceux qui vont vous attaquer. Le personnage principal est obligé de le faire lui même. Si vous n'avez pas beaucoup de points en dextérité, essayez de trouver l'un des arcs du début du jeu.

Faux témoins

Objectif: Eliminer trois personnes.

Récompense: Six souverains.

Vous devrez juste aller dans le col des dorsales de givre, aux merveilles de Thédas dans le quartier marchand de Dénérim et sur les quais du lac Calenhad affronter pour tuer ces hommes.

Attention, faire cette quête rend impossible l'accès à Nouvelle terre.

Cruelle décision

Objectif: Éliminer K.

Récompense: Dix souverains.

Voyagez sur la carte de Dénérim jusqu'à rencontrer un lieutenant de K qui vous attaquera. Vous récupérerez le plan du repaire sur son corps et il vous suffira d'y aller pour tuer K.
Le repaire de K semble être vaste mais seule la première salle est accessible. La raison à cela est simple, c'est qu'il s'agit de la même carte utilisé pour Ultime requête.

Cette quête n'est pas disponible si vous avez accepté Nouvelle terre.

Quêtes de K

Aides aux tractations

Objectif: Donner quinze extraits de toxine.

Récompense: 95 pièces d'argent.

Si jamais vous en manquez, le marchand elfe du camp dalatien en vend à l'infini.

Introuvable

Objectif: Apporter dix améthystes.

Récompense: Un souverain.

Faites le tour des marchands si vous n'en avez plus sur vous. Durant l'aventure il est possible d'en trouver plus de vingt.

Livraison

Objectif: Déposer les barils aux endroits indiqués.

Récompense: Trois souverains et 98 pièces d'argent.

Allez déposer les barils aux endroits indiqués, c'est-à-dire Golefalois, col des dorsales de givre, quais du lac Calenhad et quartier marchand de Dénérim. Vous aurez l'option de désarmer les pièges mais si vous le faites, vous n'aurez pas accès à la dernière quête de K.

Nouvelle terre

Objectif: Éliminer D.

Récompense: Dix souverains.

Allez faire le signe à Gorim et soeur Théohilde au quartier marchand puis à l'apaisé aux merveilles de Thédas. Une fois le signal donné au contact de la garde, baladez-vous dans Dénérim pour déclencher une rencontre aléatoire avec un lieutenant de D. Vous récupérerez alors l'emplacement du repère et il vous suffira d'y aller pour affronter D directement.

La proposition des corbeaux

Pour avoir accès aux quêtes, vous devez au préalable parler à maître Ignacio, situé au quartier marchand de Dénérim, et lui proposer votre aide. Plus tard, en revenant dans cette zone, un messager vous apportera la proposition des corbeaux.

1 - La première épreuve

Objectif: Tuer Païdan.

Récompense: Aucune.

Lisez l'affiche sur un mur dans le quartier marchand non loin de l'entrée du bascloître de Dénérim, puis allez à la perle. Vous le trouverez dans l'une des chambres avec quelques hommes. Quoi que vous disiez, cela va se transformer en combat. Récupérez le parchemin sur son corps et allez valider la quête. Il est même possible que vous l'ayez tué bien avant cette quête : dans ce cas, vous n'aurez rien à faire.

2 - Chasse aux mercenaires

Objectif: Tuer le groupe de mercenaires.

Récompense: Gantelets grossièrement taillés.

Allez dans le repère des Kadan-fe sur la carte du monde, puis tuez les. Ils peuvent sembler nombreux : dans ce cas, il est possible de les attirer par petits groupes avec un arc.

3 - Une audience avec l'ambassadeur

Objectif: Tuer l'ambassadeur.

Récompense: Arbalète incurvée de précision.

En fonction de votre avancement dans la quête principale d'Orzammar, vous n'aurez peut-être pas l'occasion d'accéder au palais royal. Si vous êtes avec Harrowmont, il faudra faire toutes les quêtes principales pour y accéder, par exemple. Une fois dans le palais, tuez l'ambassadeur de son groupe et allez chercher votre récompense.

4 - La rançon

Objectif: Disposer des troupes du Iarl.

Récompense: Questeurs de Jenny la rousse.

Combat assez difficile à cause de la puissance de vos ennemis. L'une des solutions est de laisser les corbeaux engager le combat et de lancer tous les sorts de zones dont vous disposez. Si vous n'avez pas de mage, et bien, j'espère pour vous que vous avez des attaques de zones comme Tourbillon ou Balayage à deux mains, car, sans cela, vous allez devoir tuer vos cibles une à une.

Après cela vous aurez le choix de tuer Ignacio, mais dans ce cas, le marchand des corbeaux disparaîtra.

Les fioles noires

Récompense: Blason disparu (Bouclier. Constitution +1, Régénération d'endurance au combat +1.)

Il ne s'agit pas d'une quête mais trouver toutes les fioles permet d'obtenir un bon bouclier. Il faudra affronter plusieurs revenants qui sont des ennemis coriaces avec des attaques puissantes. Du moins au début de l'aventure. Au début du jeu, il vaut mieux éviter d'envoyer plusieurs personnes les attaquer au corps-à-corps car la Frappe double peut se montrer destructrice. Ils sont également insensible au froid même s'il reste possible de les geler quelques instants.

Emplacements des fioles:

-Orzammar Parlais royal, dans les cuisines.

-Les tréfonds, Croisée de Caridin sur la route avant la sortie sud.

-Forêt de Bréciliane, Ruines - niveau inférieur dans la salle le plus au sud possible.

-Forêt de Bréciliane dans la tanière des loups-garous. Dans l'une des salles où vous avez rencontré le gardien avant la Dame Sylve.

-Cercle des mages, dans la chantrie au premier étage.

-Dénérim, lors d'une rencontre aléatoire contre des bandits, celle où vous commencez en hauteur et qu'une herse vous sépare de votre groupe. Attention, si vous ne la prenez pas, il n'est plus possible de la retrouver.

Les partisans d'Adaman

Lothering

Abandon de poste

Objectif: Retrouver trois déserteurs.

Récompense: Deux souverains.

L'un se trouve non loin de "La princesse capricieuse" sur les quais du Lac Calenhad.
Un autre à l'entrée d'Orzammar, dans les dorsales de givre.
Le dernier à Denerim, une maison dans la ruelle déserte.

Chaque rencontre se soldera par un combat. Récupérez la marchandise sur le corps de chacun.

Fonds de tiroir

Objectif: Remettre les lettres de conscription à trois personnes.

Récompense: Un souverain.

-Parlez à Patter Gritch à la Chantrie de Lothering. Si vous ne le faites pas avant de compléter l'une des quêtes principales, il deviendra impossible de valider cette quête.
-Varel Baern à l'entrée du Bas-cloître de Denerim (à la fin du jeu quasiment).
-Dernal le poète à Golfalois dans l'une des maisons.

Dénérim

Avis de décès

Objectif: Remettre les quatre avis de décès.

Récompense: Deux souverains.

Annoncez la funeste nouvelle ou laissez l'un de vos compagnons s'en charger.

-Sara au quartier marchand de Dénérim.
-Tania dans la ruelle pouilleuse de Dénérim.
-Larana dans l'auberge des quais du lac Calenhad.
-Irenia à la chantrie de Golefalois.

Réassort de la guilde

Objectif: Donnez vingt cataplasmes à la guilde.

Récompense: Trois souverains 98.

Le jeu prendra automatiquement vos cataplasmes les moins puissants pour valider cette quête.

Changement de propriétaire

Objectif: Tuer Raëlnor.

Récompense: Trois souverains ou quatre souverains ou rien.

Lorsque vous rencontrerez Raëlnor dans le quartier marchand, il vous proposera de tuer son fils. Si vous tuez l'un des deux, vous serez récompensé de quatre souverains. Cependant vous pouvez aussi choisir d'intimider Taoran qui vous donnera trois souverains et ne vous parlera plus par la suite. Ou encore de ne pas vous en mêler et la quête s'arrêtera là.
Sachez juste que pour rencontrer Taoran, il faut voyager sur la carte du monde.

Golefalois

Graissage de patte

Objectif: Vous adresser à cinq messagers.

Récompense: Deux souverains.

Position des messagers:
Quartier marchand.
La perle.
Allée sombre.
Ruelle déserte.
A l'entrée du Bascloître de Dénérim.

Débloquer les spécialisations

Guerrier

-Berserker
Ogrhen peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon, vous pouvez acheter le livre la débloquant à Gorim sur la place du marché de Dénérim.

-Champion
Une fois que vous aurez soigné le Iarl Eamon, si vous acceptez sa récompense, vous aurez accès à la spécialisation.

-Psychomancien
Durant la quête de la sainte urne cinéraire. Si vous accomplissez la volonté de Kolgrim, vous débloquerez la spécialisation.

-Templier
Alistair peut vous l'apprendre, s'il vous estime assez. Sinon Bodhahn, le nain marchand au campement, vend le livre permettant de débloquer la spécialisation.

Voleur

-Assassin
Zevran peut vous l'apprendre s'il vous estime assez, ou vous pouvez acheter le livre au marchand elfe du bascloître de Dénérim.

-Barde
Via Leliana, si son estime est assez haute, ou en achetant le livre dans les taudis d'Orzammar.

-Duelliste

S'apprend via Isabela à la Perle de Dénérim. Vous pouvez jouer avec elle. Il est plus facile de gagner en ayant des talents de voleurs ou beaucoup de dextérité. Si vous avez Zevran ou Leliana avec vous, il interviendra au bout d'un moment pour vous faire gagner. Sinon, il est possible de la persuader de vous montrer plus intime avec elle, et si vous l'intéressez, elle vous l'apprendra.

-Rôdeur
Bodahn, le nain marchand du campement, vous vendra le livre.

Mage

-Mage du sang
Durant la quête principale au château de Golefalois. Le héros doit lui-même être un mage et entrer dans l'immatériel pour aller à la rencontre du démon. Lors de la conversation finale, passez un accord avec le démon et demandez lui la connaissance.

-Guérisseur vital
Le livre est disponible dans la boutique des Merveilles de Thédas, quartier marchand de Dénérim.

-Guerrier mystique
Via une quête secondaire en vous approchant d'un phylactère dans les ruines inférieures de la forêt de Bréciliane.

-Métamorphe
Morrigane vous l'apprendra, tant que son estime reste neutre ou hostile. Sinon, il est possible d'acheter le livre au marchand elfe du camp des dalatiens.

Les cadeaux

Un cadeau donné à la bonne personne rapporte entre six et dix points d'estime. Le premier cadeau rapportera dix points, le second neuf points jusqu'à une limite de six points.

Il peut parfois être difficile de savoir quel cadeau va à quel compagnon. Voici donc les cadeaux que vont aimer vos compagnons. Concernant les cadeaux du chien, comme celui-ci dispose toujours d'une estime de cent points, il est possible de donner ses cadeaux à d'autres personnes.

Alistair

Les pierres runiques et des statuettes.

Calice de l'union (DLC).
Pierre runique blanche.
Pierre runique noire.
Statuette de démon en onyx.
Statuette de dragon en pierre.
Statuette de guerrier en pierre.
Statuette gravée.

-Cadeaux importants:
Amulette de la mère d'Alistair.
Bouclier de Duncan.

Morrigane

Les bijoux.

Amulette d'or
Broche en argent.
Collier de corde d'or.
Chaine d'argent.
Médaillon.
Médaillon en argent.
Pendentif de démon en or.

-Cadeaux importants:
Grimoire de Flémeth.
Miroir doré.
Sombre grimoire.

Chien

Les os et ses trouvailles.

Gâteau trouvé.
Grand os.
Os de boeuf.
Os de vache.
Os d'agneau.
Os de veau.
Pantalon bouffant sale.
Pelote emmêlée.

Leliana

Les symboles religieux.

Amulette chantriste.
Chaussures de satin bleu
Épée de la miséricorde argentée.
Symbole d'acier d'Andrasté.
Symbole d'or d'Andrasté.
Symbole en acier d'Andrasté.
Symbole en bronze d'Andrasté.

-Cadeaux importants:
Cochard mignon.
Grace d'Andrasté.

Sten

Les oeuvres d'art.

Nature morte à cadre d'argent.
Peinture de la reine rebelle.
Portrait délavé.
Portrait d'une gardienne d'oies.

Totem.

-Cadeau important:
L'épée de Sten.

Oghren

Les alcools sauf le vin.

Bière.
Casse poitrine de Garbolg.
Cruche du Roi des venelles.
Cuvée spéciale de Wilhelm (DLC).
Faux d'or 4:90 des ténèbres.
Gourde d'hydromel chasind.
Moût d'arbone.
Tomberlin vieille réserve.

Zevran

Les lingots.

Lingot d'argent moyen.
Lingot d'or moyen.
Petit lingot d'argent.
Petit lingot d'or.

-Cadeaux importants:
Bottes de cuir antivanes.
Gants dalatiens en daim.

Wynne

La lecture et le vin.

Applications du sang du dragon.
En quête de la véritable prophétesse.
Généalogie féreldienne des Guerrin.
La rose d'Orlaïs.
Parchemin enluminé.
Vin.

Shale

Les pierres précieuses remarquable.

Améthyste remarquable.
Diamant remarquable.
Emeraude remarquable.
Malachite remarquable.
Rubis remarquable.

Saphir remarquable.
Serpentine remarquable.
Topaze remarquable.

Le dernier compagnon

Les cartes du monde.

Ancienne carte de l'empire Tévintide.
Carte actuelle de Férelden.
Carte de la Férelden occupée.
Carte des Anderfels.

Cadeaux communs

Anneau argenté à tête de démon.
Bague en or étincelante.
Bandeau.
Boucles d'oreilles en or.
Bracelet d'argent.
Bracelet serti.
Bracelets en acier.
Collier tribal.
Petit bague en argent.
Sphère céleste peinte.
Tiare.

Les sacs à dos

Il est possible d'agrandir l'inventaire jusqu'à un maximum de 125 mais pour cela il faut encore trouver les différents sacs à dos le permettant. En voici la liste:

Ostagar, Quartier-maître.
Il est possible de lui acheter deux sacs. Le premier avant de passer la cérémonie de l'union. Le second après avoir terminé la quête dans les terres sauvages de Korkari.

Cercle des mages, Quartier-maître.

Campement, Bodahn.
Il vend deux sacs. Achetez le premier avant de faire la quête principale des elfes dalatiens car après cela, il a un nouvel inventaire contenant le second sac.

Camp des elfes dalatiens, Varathorn.

Quartier marchand de Dénérim, Gorim.
Lorsqu'il obtient son nouvel inventaire, c'est-à-dire après avoir fait une quête dans Dénérim.

CONSEILS

Astuce n°1

Pendant le prologue, lorsque Duncan vous demande de ramener les 3 fioles de sang d'engeances et les documents des Gardes des Ombres, revenez seulement avec les fioles et parlez-lui, Vous gagnerez 750xp, et vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez. Très rapide donc car il suffit de lui parler et de passer les dialogues.

Astuce n°2

A Lothering, la femme qui donne la quête des pièges répète la quête à l'infini : gain de 50 pièces d'argent et d'une centaine d'xp (déclencheur de piège comme composant, à acheter au marchand de la Taverne). Utile pour xp un peu mais surtout se faire de l'argent facilement en début de partie.

Astuce n°3 (déconseillé si vous n'êtes pas à la fin du jeu)

Dans le sanctuaire d'Andrasté, lorsque vous passez de la zone "Caverne" à la zone "Sommets Montagneux", vous gagnez 750xp. Vous pouvez recommencer à l'infini.

La première astuce permet de monter rapidement de niveau au début du jeu, très rapide et pratique elle est une incontournable. La deuxième permet de se faire de l'argent au début du jeu, ce qui est très utile puisqu'à ce stade on ne roule pas sur l'or. La dernière permet d'être fin prêt pour la partie finale du jeu.

AMÉLIORER SON ÉQUIPEMENT

Plutôt que d'accumuler trop de pièces d'équipement, il est possible d'améliorer son propre équipement. Pour ce faire, deux méthodes s'offrent à vous :

- Vendez votre équipement à un marchant en prenant soin de vous rappeler à qui (de préférence aller à celui du campement). Jouez un peu en réalisant par exemple quelques quêtes, puis revenez au marchand. Vous constaterez alors que votre équipement s'est amélioré. Il est ainsi possible de passer d'un équipement de métal à celui d'os de dragon.

- La deuxième méthode ne nécessite que très peu d'argent, environ 30 PO. Allez voir un forgeron (ou un vendeur) et vendez votre armure. Sauvegardez et chargez votre partie. Parlez au forgeron (ou au vendeur) et vous remarquerez que votre équipement est fait d'un autre métal. Si celui-ci vous convient, rachetez-le, sinon rechargez la partie jusqu'à obtenir le métal qui vous convient. Attention, ceci marche avec tous les équipements sauf certains objets uniques figés dans leurs métaux de base. Votre niveau influe également sur la manipulation.

ALLER PLUS VITE

Pour vous déplacez plus rapidement, prenez Morrigan dans votre équipe et positionnez-la en leader. Utilisez le sort qui la transforme en essaim, la vitesse du groupe sera alors bien améliorée.

BATTRE LE DRAGON SIRE

Quand vous arrivez au sommet de la montagne, il y a sur votre droite un pont (à droite du chemin qui vous ramène aux cavernes, se trouve une rampe d'accès qui rejoint le temple en ruines). Mettez toute votre équipe au fond et équipez-les tous d'un arc (guerriers et voleurs) ou d'un bâton (mages). De cette manière, vous pourrez vaincre le dragon sire sans difficulté quel que soit votre niveau. Le dragon ne peut pas s'approcher et ne fait que multiplier les battements d'ailes pour ramener vers lui vos personnages. Son obstination faisant qu'il ne quitte jamais sa position, il ne reste plus qu'à attendre tranquillement l'issue du combat.

Prenez juste un cataplasme mineur pour vos mages/voleurs et un majeur pour votre guerrier au cas où et tout ira comme sur des roulettes.

Dragon Age II

© Electronic Arts / BioWare 2011

ARMURES SPÉCIALES

Armure Blood Dragon

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Dragon Age Origins sur votre console dans laquelle cette armure était débloquée pour la récupérer automatiquement dans Dragon Age II.

Armure d'Isaac

Lancez le jeu Dead Space 2 et connectez-vous sur votre compte EA. Ensuite, lancez Dragon Age II pour que l'armure d'Isaac se débloque automatiquement dans le coffre de votre maison.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : La destruction de Lothering

Conseil : il est conseillé d'accomplir les quêtes secondaires, de compagnon et annexes avant la fin de chaque acte. Cela vous permet d'avoir plus de points d'expériences, d'objets et d'alliés.

Après la cinématique de présentation du jeu, vous affronterez une armée d'éclaireurs qui seront assez faciles à éliminer. Profitez de l'occasion pour vous familiariser avec les touches. Dès que vous en aurez fini avec la première vague d'ennemis, vous aurez une petite discussion avec votre soeur. Le choix de la réponse n'affecte que le moral de votre allié. Tuez alors le reste des ennemis pour passer à votre premier mini-boss.

Ce géant possède trois types d'attaques ; il peut vous balancer un rocher ou il vous frappe avec des coups de poing et enfin il vous charge dessus (esquivez à gauche et à droite pour l'éviter). Concentrez-vous sur le mini-boss et laissez votre soeur s'occuper des petites bestioles, essayez toujours de l'attaquer par derrière.

Une autre cinématique se déclenche, choisissez les bonnes réponses au cours de la discussion avec les membres de votre famille puis avancez et tuez tous vos ennemis. Pensez à faire évoluer les capacités de vos joueurs après le combat et explorez les alentours pour ramasser les armes des cadavres, par terre.

Poursuivez votre chemin, discutez avec votre mère puis tuez les soldats qui apparaissent en bas. Deux autres guerriers sont en train de se défendre, aidez-les pour qu'Aveline rejoigne l'équipe.

Avancez ensuite tout droit et tuez les petits troupeaux d'éclaireurs. Dès que vous en aurez fini avec eux, n'oubliez pas de revenir un peu en arrière pour ramasser les objets des cadavres par terre et ceux sur les gravats, en haut à gauche.

Descendez la petite colline en face pour affronter un mage et des éclaireurs. Concentrez-vous sur le premier et laissez vos alliés s'occuper des autres monstres. Ceci dépend de votre choix de tactiques que vous pouvez changer à tout moment.

Ramassez ensuite le butin sur le cadavre et si vous avez choisi le voleur au début du jeu, ouvrez le coffre à gauche.

Montez sur la colline à droite et préparez-vous à affronter un ogre avec quelques éclaireurs, ce combat est plus difficile que celui de tout à l'heure. Laissez les mages en retrait et occupez-vous de l'ogre. Essayez de l'attaquer par derrière et lorsque vous vous en débarrassez, passez au reste des monstres. Vous aurez alors une petite discussion avec votre mère et tout de suite après un mini affrontement avec quelques nouveaux monstres. Suite à ce combat, une cinématique se lance. Flemeth, la sorcière, va vous proposer un marché que vous devez accepter sans poser de questions. Laissez ensuite Aveline mettre fin à la souffrance de son mari.

Vous êtes maintenant dans la cour de la Potance, après avoir discuté avec vos alliés, parlez au garde au centre de la foule.

Montez les escaliers en face et traversez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez Ewald dans une cour à droite, posez-lui quelques questions. Un combat inévitable sera déclenché contre les déserteurs, éliminez-les tous. En retour, le capitaine Ewald vous ramène votre oncle Gamlen. Ce dernier vous propose de travailler chez un contrebandier ou bien un mercenaire, à vous de choisir (en accomplissant l'une des deux missions, vous aurez accès à la cité cependant il y aura de petites différences dans le scénario).

Meeran le mercenaire se trouve près du portail par lequel vous aviez eu accès à la cour.

Le travail qu'il vous propose consiste à tuer Friedrich qui se trouve dans le couloir, à gauche (une nouvelle icône vous indiquera sa position exacte sur la carte).

En allant lui parler, vous serez encore une fois en face de deux choix ; soit vous le tuez comme prévu (et c'est le plus court chemin pour finir avec le prologue), soit vous négociez, tuez ses hommes et affrontez Meeran plus tard dans l'Acte I (ici vous avez encore la chance de travailler avec Athenril).

Athenril la contrebandière discute avec ses alliés au coin haut à droite de la cour.

Le travail qu'elle vous propose consiste à récupérer sa commission de la part de Cavril (le marchand en bas de la cour).

Encore un choix à faire ; soit vous lui demandez de payer sa dette et cela mènera à un combat, soit vous demandez tout simplement l'aide d'Aveline. Vous pouvez aussi trahir Athenril (au cas où vous n'avez pas déjà trahi Meeran).

Une fois l'une de ces deux missions accomplie, faites un rapport à votre oncle pour finir avec le prologue.

Acte I : L'expédition dans les Tréfonds

Un nouveau foyer

Après avoir fait la connaissance de Varric (votre nouveau allié), faites un tour dans la cité si vous le voulez (ainsi vous pouvez activer des quêtes secondaires) puis quittez la zone par n'importe quel issue (les issues sont indiquées dans la carte). Allez maintenant à la Basseville, descendez les escaliers en face, avancez tout droit puis tournez à gauche. Entrez dans la maison de votre oncle Gamlen, lisez les livres sur les tables puis menez la discussion avec la famille. En sortant, sélectionnez les membres de voter équipe et dirigez-vous vers la Hauteville.

Une amie parmi les gardes

Allez au fort de Vicomte qui se situe en bas de la carte et parlez à Aveline qui de trouve dans la chambre, au premier étage à droite. Acceptez son offre pour qu'elle vous rejoigne et pour accéder à une autre quête " Evité de justesse ". Entrez ensuite dans la chambre au fond à gauche et ouvrez le coffre grâce à l'aide de Varric. Explorez les lieux puis quittez le fort et allez vers la Basseville.

Rendez-vous d'affaires

Avancez tout droit et entrez dans l'Auberge du Pendu qui se trouve au centre de la carte puis parlez à Varric. Faites un tour des lieux, il y'a un trésor dans une chambre en haut et une caisse derrière le comptoir, fouillez-les et quittez l'auberge.

Apaisement

Retournez à la Basseville et entrez dans le comptoir Féreldien se trouvant juste à gauche des escaliers, mais d'abord fouillez la caisse près de l'entrée.

Ramassez les biens dans la caisse qui se trouve dans la pièce de droite puis discutez avec Lirène. Soyez gentil pour qu'elle vous indique la position du guérisseur. En sortant, une bande de Féreldiens vous bloque le chemin, laissez votre allié intervenir pour éviter le combat.

Quittez maintenant la Basseville et allez à la Sombrerue, l'endroit marqué par une sourie sur la carte. Ramassez les biens dans les gravats à gauche puis montez les escaliers en face.

Tournez ensuite deux fois à gauche et entrez par la porte.

Discutez avec le mage et acceptez sa proposition. Quittez ensuite les lieux et allez à la Hauteville pendant la nuit (il suffit de taper sur R2 lorsque vous allez choisir votre destination pour changer le mode affiché en bas à droite de l'écran).

Vous êtes dans la cour de la Chantrie, avancez un peu puis tournez à gauche pour rejoindre Anders. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de droite et parlez à Karl. Tuez donc tous les templiers qui vous attaquent. A la fin du combat, vous reparlez à Karl et quelle que soit votre décision, sa mort sera inévitable. Anders rejoint alors votre équipe et il vous offre des cartes des Tréfonds. Quittez la Sombrerue et allez aux Terres brisées.

Bien loin de la maison

Avancez tout droit et sauvez le marchand nain des grosses araignées. Parlez-lui pour activer la quête la promesse de la poudre noire. Ramassez les biens aux alentours puis continuez votre chemin vers le camp des Dalatients.

Dites au garde que vous venez en paix pour qu'il vous laisse passer. Parlez au chef et donnez-lui l'amulette. Acceptez sa nouvelle mission puis poursuivez votre route à droite. Faites la connaissance de Merrill ensuite montez au sommet de la colline qui est en face. Eliminez tous vos adversaires et ramassez les biens qu'ils laissent. Continuez votre ascension et récupérez les biens dans le sac posé sur la pierre de droite. Entrez ensuite dans le passage des Terres brisées en haut à gauche.

Tuez les araignées puis prenez les objets dans les gravats, à droite. Entrez par la porte à gauche et descendez la pente. Inspectez le livre et l'objet posé à terre, à gauche. Passez à la pièce suivante et ramassez le sceau de la maison Talwain qui se trouve dans la caisse à gauche. Tuez les arachnides à droite. Avant de passer au cimetière de la montagne, montez les escaliers à gauche et massacrez vos ennemis. Ouvrez ensuite le coffre au coin à gauche.

Tournez d'abord à droite et fouillez le tas d'os par terre. Retournez ensuite à la barrière à gauche.

Une fois détruite, ramassez les champignons des Tréfonds à gauche. Avancez tout droit et lorsque vous vous approchez de la tombe au bord de la falaise, des ennemis apparaitront. Occupez-vous d'abord de l'entité abominable car ses coups provoquent plus de dégâts que les autres. Tuez ensuite ce qu'il reste des monstres puis récupérez les biens sur leurs cadavres. Inspectez enfin l'autel au bord de la falaise et discutez avec la sorcière.

En retournant, prenez l'allée à droite. Avancez un peu et affrontez le premier groupe d'ennemis.
Un peu plus haut vous trouverez deux trésors, ouvrez-les avec le voleur.

Continuez votre ascension jusqu'au sommet. Vous trouverez un autre barrage bleu, lorsque vous le touchez le deuxième groupe d'ennemis apparaitra. Tuez les tous et n'hésitez pas à prendre des potions de santé en cas de besoin.

Ramassez les objets et, avant de descendre, inspectez le tas d'os juste à gauche. Sortez du cimetière pour finir.

Le Fils difficile

Discutez avec Arianni dans le Bascloitre de la Basseville. Passez ensuite au bazar et parlez à Vincenzo, le père du jeune homme. Utilisez l'aide de vos alliés pour convaincre rapidement cet homme de vous donner des informations. Quittez l'endroit et revenez-y en pleine nuit. Discutez avec Samson qui vous dira où se trouve le jeune homme. Rendez-vous maintenant dans les Docks pendant la nuit.

Entrez dans le dock privé d'Arthuris qui se trouve dans le quartier des entrepôts-Est. Abattez les bandits dans l'autre pièce puis récupérez leurs biens. Montez les escaliers à droite et entrez dans la chambre. Sur place, vous allez affronter une magicienne transformée en créature diabolique et quelques gardes. Occupez-vous d'abord de la créature puis passez au chef des bandits et enfin abattez les petits combattants. Attaquez toujours par derrière et faites attention à votre barre de santé. A la fin du combat, récupérez les objets sur leurs cadavres et ouvrez le trésor à gauche. Fouillez les lieux avant de les quitter, vous y trouverez de nombreux objets intéressants.

Allez à la Potence et parlez à Thrask, donnez-lui la lettre perdue et promettez de ne rien dire à propos de sa fille. Dirigez-vous maintenant à la Sombrerue une fois la nuit tombée. Cherchez Danzig l'esclavagiste sur la carte et allez lui parler. Tuez-le avec ses gardes et ramassez les objets qu'ils laissent. Quittez la Potence et allez à la Côte escarpée (il est préférable que Varric soit dans votre équipe).

Prenez le chemin qui mène à gauche et continuez tout droit en tuant vos ennemis. Entrez dans la grotte des esclavagistes. Tuez les gardes sur votre chemin et fouillez les lieux car vous trouverez beaucoup d'objets intéressants qui vous permettront de clôturer des quêtes secondaires. Allez ensuite au secours de Feynril qui est prisonnier des Tévintides. Recourrez à l'aide de Varric pour inverser la situation à votre avantage. Le jeune sera alors libre et vous obtiendrez une récompense. Laissez Feynril décider de son sort et faites ensuite un rapport détaillé à sa mère Arianni, qui se trouve dans la Basseville, pour terminer cette quête.

La promesse de la poudre noire

Après avoir accepté la mission du marchand nain dans les terres brisées (voir la quête " bien loin de la maison "), allez à la Côte escarpée. Tournez à gauche au premier croisement ensuite continuez tout droit jusqu'à ce qu'une petite conversation avec un Qunari se déclenche. Montez la colline à droite qui mène au camp des Tal-Vashoff et éliminez-les tous. Ramassez toutes les richesses aux alentours ensuite entrez dans la caverne de droite.

Traversez les trois portes à gauche en tuant tous les montres ensuite les deux portes à droite. Vous arriverez à une pièce pleine d'ennemis. Concentrez vos attaques sur le chef des renégats qui se trouve sur la plateforme supérieure.

Faites le ménage et récupérez les biens qu'ils laissent. Quittez les lieux par la porte inférieure, à droite, et dirigerez-vous vers les Docks. Allez dans le camp de Qunari juste à gauche de l'entrée et parlez à Javaris (le marchand nain). Après les négociations, rediscutez avec l'Arishak.

Des ennemis en notre sein

Parlez à Macha qui se trouve dans la Hauteville pour activer la quête.

Allez à la Potence et menez votre enquête avec les recrues. Sélectionnez maintenant la nouvelle icône dans la carte des marches libres " Camp de Wilmod ". Avancez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez deux templiers. Après la cinématique, tuez les Abominations. Parlez avec Cullen puis ramassez les richesses laissées par les cadavres. Quittez l'endroit et allez à la Hauteville en pleine nuit.

Visitez la Rose en fleur avec un mage dans votre équipe. Parlez à Vivéka dans la salle d'en face et essayez de lui tirer des informations sans dépenser votre argent. Passez ensuite à la chambre en haut à droite. Parlez à Idunna et demandez l'aide du mage lorsque cette dernière essaie de vous manipuler. 2puisez toutes les questions ensuite tuez-la. Prenez les informations sur son bureau puis quittez la zone en allant à la Sombrerue (de nuit).

Entrez dans le Sanctuaire en traversant l'entrée secrète au centre des bas-fonds.

Suivez le chemin en tuant toutes les Abominations et les squelettes qui bloquent votre route. N'oubliez pas de prendre les potions de soin en cas de besoin et de ramassez les objets sur les cadavres. A la fin de votre parcours, vous rencontrerez Tarohne accompagnée de quelques mages. Votre discussion mènera inévitablement à un combat. Tuez-les tous en concentrant vos coups sur la sorcière.

Parlez ensuite à Keran et vérifiez s'il est possédé grâce à l'aide de Merrill ou Anders. Décidez si vous le laissez libre ou bien si vous le livrez aux templiers (cela a un impact sur votre relation avec vos alliés). Avant de quitter les lieux par la porte de gauche, ramassez les biens dans le sac qui se trouve à droite. Allez à la Potence et parlez à Cullen. Défendez les mages ensuite décidez du sort de Keran.

Un berger dans un troupeau de loups

Approchez-vous de Petrice dans la Basseville pendant la nuit, une petite cinématique se déclenche. Avancez un peu et sauvez la jeune femme de la prise des voleurs.

Parlez-lui et acceptez sa requête. Rejoignez-la ensuite dans son refuge dans le Taudis de la vieille ville. Acceptez de l'aider puis entrez dans les labyrinthes des Bas-fonds par la trappe de la pièce d'en face.

Suivez le chemin en tuant toutes les araignées, faites attention aux pièges placés tout au long de votre parcours. N'oubliez pas de récupérer les biens dans les coffres en chemin. Quelques voleurs vous barreront la route, après la cinématique, tuez-les tous et prenez le monte charge en face.

Discutez avec les Qunari et prenez le maximum d'informations. Si Anders est dans votre équipe, demandez-lui si Saarebas constitue un danger. Sinon refusez de leur donner le mage. Eliminez-les tous puis discutez avec Saarebas.

Sa mort sera inévitable. Quittez les lieux et allez à la Basseville durant la nuit. Retournez au refuge de Patrice pour lui demander des explications. Quittez la zone et allez aux Docks. Faites un rapport sur ce qu'il s'est passé à l'Arishak pour terminer.

Acte de miséricorde

Visitez la maison de votre oncle Gamlen et consultez le secrétaire, à gauche. Sélectionnez alors la lettre " acte de miséricorde ". Quittez la maison et assurez-vous que Varric et Merill sont dans l'équipe, vous aurez besoin de leur aide plus tard. Allez aux abords de la Côte escarpée, la nouvelle icône affichée dans la carte des Marches libres.

Eliminez les petits dragons qui vous attaquent. Montez sur la colline à droite et parlez à Thrask qui vous attend devant la grotte des fuyards. Acceptez sa requête et entrez dans la caverne. Tuez le mage et ses squelettes puis ramassez les biens sur les gravats et les cadavres aux alentours. Franchissez ensuite les deux portes à gauche et éliminez les morts-vivants. Dans la pièce suivantes se trouve un autre groupe d'ennemis, débarrassez-vous en. Un mage vous remercie de l'avoir sauvé, écoutez alors ce qu'il a à dire.

Pénétrez dans la pièce suivante et affrontez Décimus.

Ce dernier réveille les morts grâce à la magie de sang. Occupez-vous de lui en premier puis faites le ménage et éliminez ses réincarnations. Présentez vos condoléances à sa femme et dites-lui que vous convaincriez les templiers. Rebroussez chemin vers la sortie en tuant les zombies.

Un groupe de templiers vous attend à l'extérieur, faites alors appel à Varric. A la fin de votre discussion, la femme du mage vous donnera un cadeau.

Des amis en bas de l'échelle

Si vous avez dépensé votre argents et que vous n'avez pas économisé les 50 souverains pour payer Bartrand, cette

quête sera votre seul moyen pour accédez à l'expédition dans les Tréfonds. Sinon ne l'effectuez pas.

Visitez la maison de votre oncle et consultez vos lettres sur la secrétaire à gauche.

Acceptez la quête et quittez les lieux en allant à la Basseville pendant la nuit. Parlez à Dougal Gavorn et acceptez sa proposition. Par conséquent, vos profits diminueront à la fin de l'expédition et la quête principale Rentrer à la maison sera remplacée par une autre Perte et profit dans le deuxième acte.

L'expédition dans les Tréfonds

Allez à la Hauteville après avoir récolté les 50 souverains (ou accompli la quête des amis en bas de l'échelle) et parlez à Bartrand.

Donnez-lui les cartes ensuite reparlez-lui quand vous serez prêt à partir (Il est conseillé d'avoir Varric dans votre équipe, si vous comptez emmener un membre de votre famille pensez à prendre Anders).

Le père de Sondal vous réclamera la disparition de son fils. Acceptez de l'aider à le retrouver. Entrez dans la grotte en face puis tournez à droite.
Eliminez les éclaireurs qui vous bloquent la route puis descendez les escaliers, à gauche. Avancez un peu pour affronter un autre groupe d'éclaireurs ensuite traversez la porte de droite. Tuez le mage et sa clique puis empruntez les escaliers à droite. Ouvrez tous les trésors qui sont en bas. En essayant d'ouvrir la porte à gauche, vous serez attaqués par une bande d'araignées. Massacrez-les toutes pour affronter leur boss.

Ce dernier sera facile à vaincre mais il suffit de l'attaquer par derrière. Récupérez le trésor dans la pièce en haut et reprenez votre chemin vers Sondal. Tuez les éclaireurs qui vous encerclent puis continuez tout droit pour trouver le petit nain sain et sauf grâce à son enchantement.

Suivez le chemin qui passe derrière l'ogre gelé puis tournez à gauche. Continuez votre route tout en tuant vos adversaires. Lorsque vous arrivez à la grande salle, empruntez les escaliers en face. Un ogre vous attend dans la pièce. Esquivez ses attaques et lorsqu'il heurte le mur, profitez pour lui infliger d'importants dégâts en le frappant par derrière. Traversez l'autre porte de la pièce en faisant attention aux pièges posés par terre.

Dans la salle suivante, vous allez affronter un énorme dragon accompagné de ses petits. Ce dernier possède cinq types d'attaques ; soit il vous mord, soit il vous griffe, soit il vous crache des flammes dessus, soit il vous projette avec l'air produit par ses battements d'ailes ou il vous crie dessus ce qui cause votre évanouissement pendant quelques secondes. A part la dernière attaque, vous pouvez esquiver toutes les autres en courant à gauche ou à droite et en essayant de contourner la grosse bête.

Concentrez vos coups sur l'énorme dragon et laissez vos alliés s'occuper des petits. Evidemment, s'ils auront le temps ils vous aideront surtout s'il s'agit de mages. Après la bataille, sortez par la porte qui est en haut.

Parlez à Bartrand puis montez les escaliers en face. Faites le plein de potions auprès des marchands de Bodhan ensuite descendez les escaliers à gauche. Après la cinématique, neutralisez les Abominations diaboliques et le Golem.

Ouvrez le coffre à gauche puis entrez dans le Thaig antique. Approchez-vous de l'autel pour lancer la cinématique. Une fois piégé par Bartrand, sortez par l'autre porte en haut et tournez à gauche. Entrez dans la pièce et tuez toutes les Abominations et le Golem. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à ce que vous atteigniez une salle ronde. Tuez alors les Abominations et les nouvelles créatures, en bas.

Traversez les couloirs en face en éliminant vos ennemis. Entrez par la porte au fond et tuez les créatures qui vous bloquent le chemin. Après la bataille, un démon surgit et vous propose de vous aider. Laissez d'abord Anders intervenir ensuite refusez son aide.

Ceci vous amène à affronter un nombre importants de créatures mais cela rapporte d'importants points d'expérience. Ouvrez le coffre à droite ensuite traversez la porte en haut. Tuez les créatures dans le couloir et préparez-vous à

affrontez un boss de taille.

Le spectre des roches possède une grande variété d'attaques. D'abord il se transporte d'une manière aléatoire dans la pièce. Il donne des coups de poing en lançant des boules électriques ou il essaye de vous écraser avec ses mains. Parfois il se transforme en une énorme boule et charge sur vous avant d'exploser. Vous pouvez esquiver ses attaques en courant à gauche ou à droite et essayez toujours de le contourner pour frapper par derrière. Ce monstre possède aussi une attaque assez spéciale ; il charge au milieu de la pièce puis envoie des ondes électriques partout dans la salle. Cette technique vous inflige à vous et à vos compagnons des dégâts importants. Pour l'éviter, abritez-vous derrière l'un des piliers de la salle pendant qu'il charge. Juste après cette attaque, le spectre se décompose par terre en essayant de récupérer son énergie. C'est votre unique chance pour lui asséner des coups critique.

Des petits monstres vous attaquent pendant cette période de récupération, ignorez-les et concentrez vos coups sur le boss. Quand le spectre se relève, débarrassez-vous des petits gêneurs. Lorsque la barre de vie du monstre atteint la moitié, une autre attaque s'ajoute à son arsenal. Il vous attire près de lui en absorbant votre santé puis il explose. Dans ce cas, vous n'avez qu'à courir dans le sens contraire du courant. Il faut noter que ce monstre ainsi que ces semblables sont vulnérables aux attaques de glace. Alors n'oubliez pas de régler les tactiques de vos mages avant de l'affronter.

Récupérez votre récompense au fond de la salle puis sortez par la porte de droite.
Après la cinématique, vous comprendrez la nécessité d'Anders dans l'équipe si vous avez emmené un membre de votre famille. Acceptez sa proposition pour sauver votre frère ou votre soeur. Au cas où vous n'avez pas emmené l'un des deux, le premier acte prend fin immédiatement après le combat contre le spectre des roches.

Acte II : Commandement du Qun

Rentrer à la maison

(Cette quête sera disponible si vous avez payé Bertrand dans la quête expédition dans les Tréfonds durant l'acte I)

Après avoir accepté la quête du Vicomte Damar, sortez du fort par la porte principale. Vous trouverez Bohdan à votre recherche pour vous donner votre part des gains. Il vous informe aussi que vous êtes attendu dans votre nouvelle demeure. Descendez alors les escaliers et entrez dans le domaine Hawke à droite. Acceptez la demande d'aide d'Aveline pour débloquer la quête principal suspect.

Perte et profit

(Pour accédez à cette quête vous devez avoir accompli la quête des amis en bas de l'échelle)
En sortant du fort et après avoir discuté avec le Vicomte Damar, Bohdan vous signale que Dougal vous attend dans votre demeure. Allez donc au domaine Hawke à droite de la cour et discutez avec ce dernier. Il vous demandera de rendre 100 souverains et si vous refuserez, vous allez le combattre durant l'un de vos voyages sur la carte de Kirkwall.

Principal suspect

Allez à la Potence et discutez avec Emeric.

Acceptez de mener l'enquête et quittez les lieux. Allez à la Hauteville durant la nuit et visitez le domaine du Puits. Tuez les ombres et les créatures qui apparaissent ensuite lisez le mot de remerciement posé sur la table en face. Montez les escaliers et traversez la porte juste devant. Eliminez les monstres puis inspectez la lettre posée sur la table au milieu. Entrez par la porte au fond de la salle puis par celle de droite. Examinez les fioles de sang sur la table ensuite ouvrez le trésor à côté.

Retournez à l'autre porte à gauche et montez les escaliers en face. Examinez le message sur la table puis traversez la porte, à gauche. Discutez avec Gaspard et décidez si vous le neutralisez sur le champ ou si vous le laissez prouver son innocence. Dans les deux cas, quittez les lieux et dirigez-vous vers la Potence. Parlez à Moria qui vous informe qu'Emeric vous attend dans la ruelle ténébreuse.

Sortez de la Potence et allez le rejoindre. Vous devez alors affronter une dizaine d'ombres. Une fois tous morts, Moria viendra demander des explications, vous avez le choix de la réponse.

Courtoisie qui sent la poudre

Allez aux docks et visitez le camp des Qunari en compagnie de Varric. Parlez à l'Arishak qui vous demande de trouver un nain voleur. Questionnez Varric à propos de l'endroit dans lequel vous pouvez le trouver. Rendez-vous ensuite à la Sombrerue et discutez avec la bonimenteuse de la Coterie.

Elle vous donnera exactement l'emplacement de Javaris qui est la grotte des brigands. Cet endroit est accessible par une entrée à proximité, allez-y. Une fois dedans, vous pouvez éliminer directement les nains en bas comme vous pouvez leur tendre un piège. Il suffit d'aller à gauche et de tuer quelques araignées ensuite tapez sur le bouton blanc par terre.

Continuez votre chemin par la porte en bas à droite. Ramassez les biens dans les caisses à gauche et sur le cadavre, à droite. Traversez la porte en face et récupérez les richesses du squelette par terre. Descendez les escaliers et faites la peau à la bande des nains qui vous attend. Après la bataille, récupérez les biens qu'ils laissent puis ouvrez le trésor à gauche.

Continuez votre chemin en tuant vos adversaires. N'oubliez pas avant de sortir de ramasser tous les biens dans les coffres et les trésors et surtout le " Bateau dans une bouteille " à gauche de la sortie. Massacrez les gardes de Javaris ensuite allez lui parler. Laissez-le prouver son innocence puis décidez de son sort (il faut noter que le tuer ne va pas plaire à vos alliés). Allez maintenant à la ruelle qui est devenue accessible sur la carte de Kirkwall durant la nuit.

Après la discussion avec le garde, vous vous retrouvez dans une cour pleine de gaz toxique. Dépêchez-vous de ramasser le loquet d'acier sur le sol ensuite fermez l'un des tonneaux de la cour. Une bande de gardes vous attaquent à ce moment. Ne tardez pas à les tuer tous car votre santé diminue progressivement à cause du gaz. Une fois les gardes éliminés, cherchez un autre loquet dans la cour pour fermer un autre tonneau. Cette procédure sera répétée jusqu'à ce que la responsable fasse son apparition. Tuez-la avec ses gardes.

Visitez maintenant l'Arishak et parlez-lui de tout ce qu'il vient de se passer. Dirigez-vous au fort du Vicomte et faites votre rapport pour terminer.

Invitation à la prudence

(Dans cette quête, il faut que l'un de ces alliés soit présent dans l'équipe : Varric, Aveline ou Isabela).

Rendez-vous au fort de Vicomte et menez votre enquête avec le Sénéchal Bran.

Allez maintenant aux docks pour apprendre à Arishak la nouvelle. Visitez ensuite durant la nuit l'auberge du pendu qui est devenue accessible directement par la carte de Kirkwall. Discutez avec Orwald le Fanfaron dans le but d'avoir une piste. Ce dernier refusera, faites intervenir l'un de vos alliés (Aveline, Varric ou Isabela), sinon vous devrez l'affronter lui et ses hommes.

Rendez-vous à la Chantrie durant le jour et discutez avec la Soeur Petrice. Cette dernière vous indiquera l'endroit exact où vous trouverez le traitre. Avant de quitter les lieux, prenez les escaliers à gauche et lisez le livre posé sur la table.

Si vous décidez de le laisser sur place, vous gagnerez quelques points d'expérience ensuite vous affronterez quelques créatures.

Dirigez-vous maintenant au refuge de Varnell désormais disponible sur la carte durant le jour. Suivez le chemin en faisant garde aux pièges jusqu'à ce que vous retrouviez le traitre. Annoncez le combat et tuez-le avec ses gardes. La bataille sera assez difficile vu le nombre des gardes qui augmente. Venez à l'aide de vos alliés s'ils sont encerclés par les ennemis, sinon occupez-vous de Varnell. A la fin du combat, donnez le conseil au Vicomte de bruler les cadavres des Qunari. Ramassez le bouclier du chevalier dans la caisse à droite de la sortie puis quittez la zone.

Visitez la Chantrie et parlez à Petrice, ensuite allez aux docks et faites le rapport à l'Arishack.

Restes d'humanité

(La présence de Varric est indispensable dans cette quête)

Dirigez-vous vers le domaine Hawke et parlez à votre oncle Gamlen. Dites-lui que les Lys blancs vous rappellent une histoire pour commencer votre enquête. Visitez ensuite la Basseville et intervenez dans la discussion entre le vagabond et votre oncle.

Donnez au gamin de l'argent pour qu'il vous donne une piste. Suivez ensuite les tâches de sang à gauche, elles vous mènent à la fonderie, entrez. Cette procédure est votre seule chance pour accéder à la fonderie dans le cas où vous avez tué Gaspard du Puits dans la quête principal suspect. Sinon, il existe une autre alternative. Visitez ce dernier dans la Sombrerue durant la nuit et acceptez d'utiliser la magie de sang pour être directement téléporté dans la fonderie.

Dans les deux cas, prenez les escaliers en face puis entrez par la trappe secrète à gauche.

Eliminez les créatures ensuite examinez les notes et les gravats dans la zone. Affrontez les ennemis dans la pièce suivante. Inspectez tous les livres et les documents posés par terre et ouvrez le trésor à droite. Continuez votre route pour venir au secours de votre mère. Si Gaspard est présent, deux scénarios se présentent : soit vous le convainquez d'être votre allié, soit il s'allie à Quentin et dans ce cas vous devrez les tuer tous les deux (si Varric est là, il s'occupera du cas de Gaspard). Quel que soit votre choix, éliminez d'abord les monstres et les ombres de Quentin ensuite occupez-vous de ce dernier.

Faites enfin vos adieux à votre mère et informez votre oncle lorsque vous retournez à votre domaine. Si Gaspard est toujours en vie, vous pouvez régler son compte à Sombrerue.

Suivre le Qun

Examinez les lettres sur la secrétaire dans le domaine Hawk et confirmez celle intitulée " suivre le Qun ". Quittez la zone et visitez le Fort de vicomte. Parlez à Dumar et menez votre enquête puis acceptez de l'aider à rechercher son fils. Dirigez-vous maintenant vers les docks. En route, vous serez arrêté par une troupe de bandits. Eliminez-les tous et continuez votre chemin.

Entrez dans le camp des Qunari et parlez à l'Arishak. Il vous révélera l'endroit où se trouve Saemus. Avant d'y aller, faites un rapport au père du jeune homme. Rendez-vous ensuite à la Chantrie durant la nuit. Assistez au crime de Petrice puis affrontez ses misérables alliés. A la fin du combat, discutez avec politesse avec la Mère supérieure et dévoilez-lui les mensonges de Petrice. Après la cinématique, soutenez le vicomte en lui disant que " la ville a besoin de vous savoir fort ".

Attraper un voleur

(Cette quête sera accessible lorsque vous aurez accompli toutes les quêtes de compagnon d'Isabela durant l'Acte I.)

Allez au domaine Hawke et discutez avec les deux femmes. Si vous refusez d'aider Isabela, elle quittera immédiatement l'équipe pour toujours. Assistez donc le jeune pirate pour démarrer la quête et dirigez-vous vers la Basseville durant la nuit.

Allez au quartier des fonderies et éliminez les Qunari qui vous bloquent la route. A la fin du combat, acceptez de remettre la relique à Isabela pour bénéficier d'un gain notable d'amitié.

Une fois dans la fonderie, tuez les Qunari et les brigands. Prenez les escaliers en face et entrez dans la pièce, au fond de la passerelle. Vous trouverez dans la caisse des semelles en laine d'agneau, cette amélioration pour Isabella n'est disponible que dans cette quête. Quittez les lieux. Ramassez la lettre du jeune pirate sur le cadavre du voleur qui est à l'extérieur pour clôturer la quête.

Commandement du Qun

(Avant de débuter la quête, faites le plein de potions car vous en aurez besoin tout à l'heure).

Rendez-vous dans le camp de Qunari, aux docks. Parlez à l'Arishak en compagnie d'Aveline. Quelles que soient vos réponses, la discussion tournera mal. Les Qunari vous attaquent mais vous vous serez déjà enfui et vous vous retrouverez dans la Basseville. Choisissez les alliés qui vous accompagneront tout au long de cette quête (il est conseillé que Fenris soit dans l'équipe). Montez les escaliers en face et affrontez votre première armée de Qunari. Assurez-vous toujours de commencer par leur mage ensuite faites le ménage.

Suivez le chemin dégagé pour tomber sur une autre armée de Qunari. Après la bataille, vous rencontrerez, selon le scénario choisi dès le début, votre soeur (ou bien votre frère). Annoncez-lui la mort de votre mère pour que le chef des gardes des ombres vous donne un objet de valeur. Poursuivez votre route après avoir fouillé tous les cadavres. Au sommet de la Basseville, vous trouverez d'autres Qunari qui bloquent le chemin. Procédez de la même manière.

En quittant la zone, vous serez emmené directement dans la Hauteville. Massacrez les ennemis qui vous attendent et faites connaissance avec le Chevalier-capitaine Mérédith. Dites-lui que vous serez à ses côtés. Continuez ensuite votre route tout en tuant vos adversaires. N'oubliez pas de ramasser les biens des cadavres après chaque bataille. Vous rencontrerez ensuite le premier enchanteur du Cercle de Kirkwall. Mérédith ne tardera pas à intervenir dans la discussion. Demandez-leur de se calmer et c'est là que vous devez faire un nouveau choix ; soit vous faites diversion et ainsi vous serez directement transporté dans le for. Ou bien, vous devrez affronter les Qunari qui gardent les portes d'entrée et ainsi vous gagnerez des points d'expérience.

Une fois à l'intérieur, occupez-vous d'abord du Saarebas (leur mage). Eliminez ensuite les gardes Qunari puis fouillez les cadavres pour récupérer des objets de valeur. Allez à la salle du trône pour retrouver l'Arishak. Il ordonnera à sa garde de vous affronter. Après votre victoire, plusieurs scénarios seront possibles. Si vous avez accompli la quête et que votre niveau d'amitié ou de rivalité avec Isabela a été maximisé, cette dernière fera son apparition en tenant la relique des Qunari. Vous avez alors le choix entre remettre la voleuse aux Qunari ainsi ils se retirent et la requête prend fin. Ou bien, vous refusez et l'Arishak demandera alors à vous affronter.

L'autre possibilité est qu'avec l'aide de Fenris, l'Arishak vous propose un duel.

Si vous refusez, vous serez obligé de combattre tous les Qunari dans la salle avec vos compagnons, cette décision est déconseillée car ce sont des ennemis de taille.

Les attaques de l'Arishak sont assez lentes, vous pouvez les esquiver facilement en courant à gauche ou à droite.

Dès qu'il enchaine un combo, profitez de l'occasion pour le contourner et lui donner quelques coups. Les dégâts que ses attaques infligent sont importants alors n'hésitez pas à prendre les potions en cas de besoin. Lorsque la santé de l'Arishak atteint la moitié, ce dernier prendra aussi des soins. Ses coups deviennent plus rapides et dangereux.

Gardez alors vos distances et ne frappez que par derrière. A partir de maintenant, le combat sera encore plus difficile, il nécessite beaucoup d'attention et de patience. Votre Boss continuera à prendre les soins dès que sa santé atteint la moitié. Mais ne vous inquiétez pas, cela ne se reproduira que deux ou trois fois. Gardez en tête qu'il ne faut pas l'affronter de face et qu'il faut enchainer vos attaques que lorsqu'il termine les siennes. Une fois fini, vous serez proclamé Héraut de Kirkwall.

Acte III : La goutte d'eau

Le face-à-face

Cette quête se résume dans la décision que vous allez prendre. Soit vous soutenez Orsino le magicien, vous débloquez la quête annexe " Une noble tâche ". Et si vous supportez Mérédith le Chevalier-capitaine, vous débloquez la quête annexe " Les derniers fidèles ". Cette quête sera clôturée par l'intervention de la grande prêtresse. Soyez poli avec elle.

En fuite

Rendez-vous dans le domaine Hawke. Examinez la secrétaire en face et confirmez la lettre " En fuite " pour activer la quête. Allez maintenant à la Potence et entrez dans le vestibule des Templiers.

Visitez Mérédith dans son bureau et acceptez de l'aider. Après discussion, récoltez le maximum d'informations auprès de son assistante Elsa. Quittez la zone et allez à la Hauteville durant la nuit.

Entrez dans le manoir de Lancet et parlez à la comtesse. Vous saurez alors où trouver son fils Emile. Avant de quitter l'endroit, fouillez le manoir pour trouver des objets de valeur. Rendez-vous à l'auberge du Pendu durant le jour et parlez à Emile. Choisissez de le laisser libre ou de le ramener au Cercle. Il faut noter qu'en choisissant cette dernière alternative, vous serez très bien récompensés par le comte (le père du jeune mage).

Allez maintenant à la Basseville et interrogez Nyssa sur son mari. Elle se trouve dans le Bascloître des elfes. Vous apprendrez alors qu'il serait là durant la nuit. Quittez les lieux et revenez à l'heure attendue. Ce mage de sang est assez difficile à battre. Grâce à sa magie, il parvient à vous paralyser pour ainsi vous rendre une proie facile pour les ombres. Occupez-vous de lui en premier lieu ensuite débarrassez-vous des autres monstres. N'oubliez pas de ramasser les biens sur son cadavre.

Partez à la Sombrerue et discutez avec le jeune Walter. Ce dernier vous indique où se trouve Evelina. Entrez donc dans le tunnel des égouts, à proximité de votre emplacement. En bas, vous allez affronter toutes sortes de créatures, ombres et démons. Massacrez-les toutes et continuez votre chemin en faisant attention aux pièges. Prenez les escaliers à droite et ordonnez à vos compagnons de maintenir leurs positions. Avancez dans le couloir en évitant les flèches puis désactivez le levier pour désamorcer les pièges. Ainsi, vos alliés peuvent vous rejoindre sans risque de blessure. Vous trouverez dans la pièce suivante Evelina qui vient de se transformer en Abomination. Cette dernière prendra de multiples formes. Concentrez vos attaques sur elle et ne la perdez pas de vue. Tuez les ombres qui restent. A la fin du combat, soyez généreux avec les pauvres enfants et fouillez l'endroit avant de partir. Un objet de valeur se trouve dans le trésor, à gauche de la sortie.

Il ne vous reste qu'à faire votre rapport à Mérédith dans le vestibule des Templiers, à la Potence. Retournez au domaine Hawke et consultez votre secrétaire pour obtenir votre récompense.

Un plat qui se mange froid

Consultez la secrétaire dans le domaine Hawke et confirmez la lecture de la lettre " un plat qui se mange froid " pour activer cette quête.

Rendez-vous maintenant à la Potence, dans le vestibule des templiers plus précisément. En fonction de votre choix durant la quête le face-à-face, parlez soit à Mérédith soit à Orsino. C'est là la seule différence.

Après votre discussion, dirigez-vous à la Hauteville durant la nuit. Approchez-vous du lieu de la rencontre et affrontez les mages et les templiers. Après la bataille, fouillez le cadavre de leur chef pour récupérer la note de conspirateur.

Allez maintenant aux docks, toujours durant la nuit. Entrez dans l'entrepôt dans les quartiers ouest et avancez vers la salle centrale. Massacrez tous vos adversaires en commençant par les mages. A la fin du combat, Keran vous explique la situation et vous avoue le kidnapping de l'un de vos proches (soit Bethany ou Carver s'ils sont encore en vie, soit votre ami le plus proche).

Décidez alors du sort du jeune templier. Avant de quitter la zone, récupérez le sceau de la cellule clandestine dans la caisse qui se trouve dans la pièce en haut à droite et la lame de Miséricorde dans le trésor, en bas.

Partez donc à la côte escarpée. Avancez tout droit et tournez à gauche pour affronter le premier groupe d'apostats. Vous aurez ensuite une petite discussion avec Samson, l'ancien templier. Continuez votre route pour rejoindre les kidnappeurs en compagnie de votre proche. Quel que soit le déroulement de votre discussion avec eux, Grace ne tardera pas à vous attaquer. Eliminez-les tous en commençant par cette sorcière, qui à son deuxième stade se

transformera en Abomination.
Faites ensuite le ménage.

Vous serez aussitôt rejoint par Samson et Cullen. Vous devrez alors décider du sort des mages ou favoriser le retour de Samson à son travail. Après votre discussion, récupérez le Heaume du Héraut sur le cadavre de Grace puis quittez la zone en allant vers la Potence. Faites votre rapport à votre commanditaire dans le vestibule des templiers pour clôturer la quête.

La goutte d'eau

(Avant de commencer cette quête et si vous ne voulez pas rater les deux fins possibles, faites une sauvegarde et gardez-la pour la fin. Activez la quête en lisant la lettre " la goutte d'eau " posée sur la secrétaire dans le domaine Hawke. Rendez-vous à la Potence pour assister à la dispute entre Mérédith et Orsino. C'est ici que vous choisissez le scénario de la fin du jeu. Soit vous soutenez les mages, soit vous vous alliez à Mérédith.

Soutien envers les mages

En prenant cette décision, vous risquez de perdre Aveline et Fenris si votre amitié n'est pas maximisée.

Après la cinématique, vous affronterez les templiers présents dans la cour. Décidez ensuite si vous voulez garder ou virer Anders (vu ses capacités de soins, il est conseillé de le garder).

Avancez un peu pour retrouver soit votre frère ou bien votre soeur s'ils ont rejoint la garde des ombres à la fin de l'acte I. Il ou elle peut désormais vous rejoindre dans l'équipe. Continuez votre chemin vers les docks tout en éliminant les templiers et les Abominations qui bloquent votre route. Pensez à fouiller les caisses en chemin car la plupart d'entre elles contiennent des potions.

Une fois sur les docks, vous affronterez un mage de sang, un démon et une quinzaine d'ombres. Le combat sera assez difficile. Il faut noter qu'une attaque collective éliminera rapidement l'élément le plus nuisant. Sélectionnez alors toute l'équipe et ordonnez une attaque contre le mage de sang, ensuite contre le démon et enfin faites le ménage.

A la fin du combat, prenez la route vers la Potence. Une cinématique se déclenche, à la fin de laquelle vous vous trouverez dans le donjon en compagnie des autres mages. Profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Orsino pour commencer la guerre.

Vous devez faire face à quelques templiers mais le vrai combat sera contre le premier enchanteur qui se transformera en Abomination. Cette entité de chaire humaine est assez facile à vaincre puisque vous aurez le soutient de tous vos alliés. Les attaques de glaces l'immobilisent ainsi vous pouvez lui infliger des dégâts considérables sans être touché.

Lorsque sa barre de santé sera épuisée, une parie du corps du monstre se détache et il passe à sa deuxième phase. Cette petite créature fait surface aux quatre coins de la piste lorsque vous aurez tué tous les morts-vivants et les mages qui apparaissent. La meilleure façon d'opérer est de sélectionner toute l'équipe et d'attaquer ensemble le mage, les morts-vivants et enfin la créature lorsqu'elle surgit. Lorsque cette dernière atteint ses derniers souffles, elle regagne sa place dans le cadavre de l'Abomination. Il s'agit de sa dernière phase, procédez exactement comme tout à l'heure. Fouillez son cadavre avant de quitter les lieux par la porte centrale.

Dans le vestibule des templiers, vous affronterez quelques ombres. Traversez la porte de gauche et faites le plein de potions en les achetant auprès de Sondal. Vous pouvez aussi renforcer vos armes grâce à l'enchantement de ce dernier. Continuez votre route et si vous voulez tester vos capacités sur quelques adversaires, prenez la porte en face, sinon celle de droite. Vous combattrez alors une armée de templiers tout au long de la route vers la sortie.

Dans la cour de la cour de la Potence, vous allez affronter le Chevalier-capitaine Mérédith avec son fameux idole. Dans ce combat, vous aurez aussi le soutient de tous vos compagnons. Concentrez toutes vos attaques sur la guerrière jusqu'au lancement d'une petite cinématique. Mérédith vous envoie alors une statue qui sera assez facile à écrouler si vous unissez toutes les forces de vos alliés. Concentrez ensuite vos attaques sur la guerrière lorsqu'elle redescend et

avant qu'elle ne vous envoie d'autres statues. Si ces dernières sont assez loin et que Mérédith se trouve en bas, profitez de l'occasion pour lui réduire sa barre de santé. Quand le Chevalier-capitaine approche de la fin, elle effectue une attaque qui vous paralyse avec (heureusement) les statues. Ne craignez rien, elle ne fera que parler, continuez donc à enchainer les frappes jusqu'à l'achever.

Soutien envers les Templiers

Si vous décidez de soutenir les templiers, vous perdez Anders quel que soit le taux d'amitié/rivalité.

Merill pourra rester si votre relation est supérieure à 50%. Après la cinématique, vous affronterez les mages présents dans la cour. A la différence du scénario précédent, Anders refusera de vous suivre. Vous avez alors le choix de le laisser partir ou bien de le tuer (ce dernier choix est conseillé vu que ce mage vous bloquera le chemin plus tard, alors il vaut mieux en finir dès maintenant).

Les routes que vous traverserez dans la Basseville et sur les docks seront les mêmes que ceux de l'autre scénario sauf qu'au lieu d'affronter des Templiers, vous affronterez des mages.

Une fois à la cours de la Potence, profitez de ces moments de paix pour améliorer vos relations avec vos compagnons. Une fois les adieux finis, parlez à Mérédith pour commencer l'assaut.

Eliminez les mages et les ombres qui se trouvent dans la cours. Si vous avez épargné votre compagnon Anders, il fera son apparition pour un dernier combat. N'hésitez pas à le tuer. Après les combats, des mages inoffensifs demanderont votre aide. Mérédith souhaitera leurs exécution, à vous de choisir entre la laisser faire ou pas.

Maintenant vous pouvez prendre les escaliers à gauche, ainsi vous affrontez les ombres et les deux démons pour obtenir des objets de valeur. Sinon, allez à la pièce de droite pour continuer votre mission. Tuez les mages et les templiers qui vous barrent la route.

Sur votre chemin, vous trouverez Sondal, profitez de ses pouvoirs pour enchanter vos armes. Faites le plein de potions puis traversez par la porte suivante. Eliminez les ombres ensuite entrez dans le vestibule des Templiers.

Le combat contre Orsino sera le même que celui de l'autre scénario. La seule différence est qu'au lieu de trouver Anders à vos côtés, vous aurez le soutient de Mérédith et de quelques Templiers.

En sortant par la porte centrale, vous trouverez le Chevalier-capitaine en train de perdre la raison. Vous allez donc l'affronter. Le combat sera similaire à celui de l'autre scénario sauf que la cinématique de la fin sera un peu différente.

XP ET OR À RÉPÉTITION

Pendant vos périples, vous avez sûrement rencontré un objet qui déclenche une quête puis que vous devez donner à quelqu'un afin de boucler cette quête annexe et toucher une récompense. Or quand vous allez voir la personne pour lui donner l'objet, dégainez votre arme et parler-lui sans relâcher le bouton A (sur 360) et X (sur PS3), puis dès que le cheat s'enclenche appuyez sur ce même bouton pour toucher l'or et l'expérience plusieurs fois (autant de fois que vous usez de la technique).

Dragon Ball Raging Blast

© Namco Bandai / Spike 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Broly

Terminer la mission : Liberté !

Super Broly

Terminer la mission : Liberté !

Broly Super Saiyan

Terminer la mission : Liberté !

Gogeta

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 1 : Super Gogeta

Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

Super Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

Videl

Terminer la mission : Le disciple

Dragon Ball Raging Blast 2

© Namco Bandai / Spike 2010

TOUS LES PERSONNAGES

Voici la liste complète des personnages à débloquer dans le jeu. **Tous se débloquent aléatoirement** en terminant les combats de boss des autres personnages en mode Galaxie.

La seule exception est Hatchiyack :

Hatchiyack

Visionner l'OAV proposée en bonus.

Liste des autres personnages à débloquer

{l
Bardock
Bojack
Broly (SSJ3)
C-13
C-14
C-15
Cooler
Dabura
Dore
Gogeta
Gohan
Gohan (pré-ado)
Gohan (ado)
Gohan (du futur)
Gotenks
Janemba
Kid Buu
Mecha-Frieza
Meta-Cooler
Mystic ou Gohan Ultime
Neizu
Pikkon
Salza
Super Gogeta
Tarble
Trunks (épée)
Turles
Vegeta (M)
Vegeta (SS3)
Vegeta (SSJ3)

CHEMINS ALTERNATIFS

Zone circulaire

Au niveau 2, battre Recoome avec une attaque ultime.

Zone sphérique

Au niveau 2, battre C-14 avec une super attaque.

Zone spirale

Au niveau 3B, battre Trunks petit pendant une Raging Soul.

Zone triangulaire

Au niveau 4A, placer un combo d'au moins 20 coups contre Cell.

Zone circulaire (ultime)

Au niveau 1, battre Gohan ado avec une attaque ultime.

Zone finale (ultime)

Au niveau 3, battre Bardock avec une super attaque.

Zone losange (ultime)

Au niveau 3, battre Frieza avec une attaque ultime.

Zone sphérique (ultime)

Au niveau 3, placer un combo d'au moins 20 coups contre Dore.

Zone spirale (ultime)

Au niveau 3A, battre Super Trunks avec une super attaque.

Zone triangulaire (ultime)

Au niveau 3B, battre Goten pendant une Raging Soul.

LES ZONES ULTIMES

Si vous choisissez de vous attaquer aux zones ultimes, il est conseillé d'utiliser des personnages améliorés proposés à l'écran de sélection des personnages. En effet, ceux-ci voient leur puissance énormément augmenter avec plusieurs objets, ce qui rend la limite de points inutile. Par exemple, certains personnages comme "Cell" voient leur puissance augmenter jusqu'aux alentours de 70 !

Dragon Ball Z : Budokai HD Collection

© Namco Bandai 2012

ASTUCES POUR DRAGON BALL Z : BUDOKAI

Personnages et modes de jeux

Mode Initié et Satan

Terminez le Mode Histoire en débloquant les 16 personnages principaux. Remportez le Championnat Novice. Allez ensuite dans le menu Editer Technique pour débloquer le mode Initié, terminez ce mode pour débloquer Satant et le mode Legende de Satan.

Mode Maître et Sangohan Super Saiyaman

Après avoir obtenu Satan, rejouez le mode histoire pour débloquer 21 personnages. Allez ensuite chez Mr Popo pour obtenir le Mode Maître. Terminez ce mode pour débloquer Sangohan en Super Guerrier.

Liste des personnages

Voici la liste complète des 25 personnages du jeu :

Goku
Vegeta
Gohan petit
Gohan ado
Gt saiyaman
Trunk
Tenshinan
Yamcha
Krilin
Raditz
Nappa
Zarbon
Dodoria
Recoom
Ginus
Freezer
Métal Freezer (avec la capsule « vaisseau de freezer »)
C 16
C 17
C 18
C 19
Cell
Cell en Krillin (mode Histoire uniquement)
Mr Satan
Piccollo

Narguer les adversaires

Appuyez sur les quatre boutons pour narguer vos adversaires.

Gagner à tous les coups

Dans votre liste de capsules, ajoutez la maladie de coeur ET le vaccin. La vie de votre adversaire descendra de manière continue.

Nouvel écran titre

Une fois le mode histoire fini, allez dans le mode Versus, choisissez un personnage et appuyez sur start + select.

Shenron le dragon

Lorsque vous avez débloqué tous les persos (en mode histoire) et que vous avez acheté toutes les capsules techniques et objets dans le bazar de M. Popo, vous pouvez chercher les sept boules dans le bazar. Elles coutent chacune 8000 Zenie et les avoir est affaire de patience et de chance. Quand vous les aurez toutes les 7, allez dans "List. Tech." et cherchez l'écran où sont présentées les dragon balls. Appuyer sur A et invoquez Shenron. Ceci fait il vous demandera de choisir entre 3 personnages qu'il vous proposera pour ainsi avoir une capsule percée qui donne la possibilité au perso choisi d'avoir toutes les techniques. Vous devrez recommencer 23 fois cette opération pour avoir toutes les percées. Bonne Chance !

Répliques supplémentaires

Si vous jouez en mode versus avec des personnages qui ont un rapport les uns avec les autres (exemple : Goku contre Gohan, Krillin contre C-18...), vous entendrez des petites répliques supplémentaires.

Baisser le KI de l'adversaire

Si vous appuyez simultanément sur les quatre boutons, le KI de votre adversaire se mettra à diminuer doucement mais sûrement.

Costumes alternatifs

Quand vous choisissez votre personnage, appuyez sur le bouton de coup de poing pour avoir un nouvel habit.

Vaisseau spatial de Frieza

Prenez 12 000 Zenies, allez jusqu'à "recommandé" dans le magasin de M. POPO. Lorsque vous voyez le vaisseau spatial de Frieza, payez les 12 000 Zenies. Cette capsule occupe 3 espaces dans l'espace de Frieza. Lorsque vous mourrez dans un mode championnat, le vaisseau spatial apparaîtra tout seul. Il vous transformera en cyber Frieza.

Dragon Ball à 4 étoiles

Vous pouvez obtenir une Dragon Ball en terminant le premier chapitre du mode Histoire. C'est la boule à quatre étoiles.

S'occuper pendant les chargements

Si vous ne voulez plus vous ennuyer pendant les chargements, bougez les sticks et appuyez sur tous les boutons (bref, déchaînez-vous sur la manette) pour faire apparaître des Sabaï-Men.

Le mode "Arène du dragon"

Pour débloquer le mode "Arène du dragon" finissez le monde du dragon avec tous les personnages (y compris Broly et Uubu).

Autres costumes

Appuyez sur gauche ou droite à l'écran de sélection des personnages.

Décors alternatifs

Sélectionnez les arènes en appuyant sur le bouton d'énergie pour découvrir les environnements complètement détruits.

Emplacement des boules de cristal

Goku
Chapitre 1 : B3 (détecteur), A1, A4
Chapitre 2 : B4 (détecteur), B1, A4
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D4
Chapitre 4 : A3 (détecteur), A3, D3

Gohan petit
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B3, A3, D3, B1
Chapitre 2 : D4 (détecteur), C1, A4, A4

Gohan ado
Chapitre 1 : A3 (détecteur), C2, C1, C3, B2, A4, D2

Gohan
Chapitre 1 : B3 (détecteur), A3, B1, B2, B2, A1, D3, C3

Vegeta
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, D3
Chapitre 2 : C4 (détecteur), C4, C2
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D2
Chapitre 4 : B2 (détecteur), D4, B1

Piccolo
Chapitre 1 : D1 (détecteur), B4, A1
Chapitre 2 : D1 (détecteur), A4, C2
Chapitre 3 : D1 (détecteur), C3, B2
Chapitre 4 : D1 (détecteur), C4

Yamcha
Chapitre 1 : C4 (détecteur), C1, A4
Chapitre 2 : B2 (détecteur), A3, A2
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D3, B2, B4

Krilin
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, B1, D3
Chapitre 2 : A1 (détecteur), C4, D2, A3, C1

Tenshinhan
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, A4
Chapitre 2 : A3 (détecteur), A4, D4, A1
Chapitre 3 : A3 (détecteur), A2, C1

Broly
Chapitre 1 : D1 (détecteur), A4, B2, A3, A2, B1, B4, C2

Ubuu
Chapitre 1 : A3 (détecteur), A3, B1, C2, D2, B4, D1, D4

Narguer l'adversaire

Chaque personnage possède une moquerie qui s'effectue en maintenant le bouton de garde et en appuyant deux fois sur Bas (même manip que pour utiliser les objets). Elle permet de faire perdre une barre de ki à son adversaire. Vous ne devez pas vous équiper d'objets pour qu'elle fonctionne.

Poursuite de téléportation

Vous pouvez repêcher plusieurs fois votre adversaire dans les airs après vous être téléporté derrière lui en appuyant sur la touche d'énergie. Cette technique consomme de l'énergie.

Argent facile

1. Commencez un Monde du Dragon avec Goku et cherchez les "???" situés aux endroits A1, A2 et B2 sur la carte pour trouver 8000, 5000 et 5000 zénies en quelques secondes. Sauvegardez et recommencez autant de fois que vous voulez.

2. Prenez Gohan Enfant et procédez ainsi :
- Allez voir Sangoku au point rouge en C4.
- Dirigez-vous vers l'île enneigée et cherchez un "???" pour trouver 5000 Zenies.
- Allez en B3, au coin en haut à gauche de la case, pour trouver 5000 Zenies.
- Rendez-vous en D1, au milieu de l'eau, pour découvrir 23 000 Zenies.
- En D3 sur une petite île, se trouvent 5000 Zenies.
- Enfin en D4, sur une île vers la droite : 12 000 Zenies.
Et voilà 50 000 Zenies en un coup. Ensuite faites START puis sauvegardez et quitter. Recommencez autant de fois que vous voulez.

3. Prenez Li Shenron et équipez-le de la capsule "Etincelles !!!!!!!" (Celle qui permet d'augmenter les gains en Championnat du Monde). Placez-vous à la limite du terrain, et dès que l'adversaire fonce sur vous, téléportez-vous dans son dos pour qu'il sorte du ring. Vous pourrez vous faire 1 million de zenies en un quart d'heure.

Décors cachés

Maison de Grand-père :
1. Monde du Dragon, Gohan enfant (2ème fois). Ne combattez pas Piccolo mais allez affronter Goku dans la maison de grand-père.
2. Monde du Dragon, Gohan (2ème fois). Allez à la maison de grand-père et battez Goten. Allez affronter Videl puis revenez à la maison de grand-père.

Entrailles de Buu :

Eliminez Super Buu dans les entrailles de Buu avec Goku et Vegeta.

Planète Namek :
Vous l'aurez au cours de la saga de Namek.

Base de l'armée du Ruban Rouge :
Débloquez le mode Arène du Dragon.

Monde de Kaïo :
Battez Buu petit dans le Monde du Dragon de Goku et de Vegeta dans le Monde de Kaïo pour débloquer cette arène.

Niveau urbain :
Monde du Dragon, Gohan enfant. Rendez-vous dans la ville centrale au début du scénario.

Saibaiman contre Yamcha

Lancez un combat en mode Arène du Dragon et choisissez d'affronter Yamcha avec Saibaiman. Vous verrez que comme dans le manga, Yamcha meurt en un coup si vous utilisez la technique d'autodestruction. De cette manière, vous pouvez facilement faire monter votre Saibaiman de niveau en affrontant un Yamcha au niveau le plus élevé dans l'Arène du Dragon.

Expérience à haut niveau

Voici un bon moyen de gagner beaucoup d'expérience, même à haut niveau. Commencez un Monde du Dragon avec Goku jusqu'à ce que vous affrontiez Recoome au second chapitre sur Namek. Si vous avez un bon niveau, vous verrez qu'en allant directement au point rouge suivant, là où vous devez affronter Ginyu, un événement surviendra automatiquement en chemin faisant intervenir un Namek qui vous propose un combat d'entraînement (que vous n'aurez pas à faire). A l'issue de ce combat, vous obtiendrez un grand nombre de points d'expérience et gagnerez au moins un niveau, même si vous êtes déjà Level 35+.

Gotenks obèse

Vous ne pourrez le voir que si vous vous trompez dans les commandes lorsque Trunks et Goten essayent de fusionner.

Mots de passe (Arène du Dragon)

Pour entrer ces codes, allez dans le mode Arène du Dragon et appuyez sur R1 à l'écran de sélection des personnages. Une fois le code entré, validez-le avec Start.

Bardock (lvl 99)
fQe+Fb DI%zPP #AelgE
KJYE#t javVcs yFoWI$

Broly (lvl 99)
vq&Eu? TJNnqR NPAtlW
bIiZhZ gV%oJm nkJYHe

Gohan (lvl 99)
-TJYoV vUkY$# -K*Jcm
b*NG@- oU)PYI xtjd(N

Goku (lvl 99)
aeDKSC mN&hZe TkhyX@
V?jUOp t$KvXy *++pSp

Goten (lvl 99)
c+qpqY !!BEnO kaEybl
#SrDg +XItj $EYuJN

Great Saiyaman (lvl 99)
?mm-aj uJCjeN sOsPBq
gAbF#C NqmVzG lioBRd

Kid Gohan (lvl 99)
vYESHE nVLXs$ Rqlyqz
sYt*#P %&nkJ? RyqNzH

Kid Goku (lvl 99)
VKrGSB ZHX@Tv *HA+aV
#iqclM LZU#f# +JL%ah

Kid Trunks (lvl 99)
zMNpru IpaNCN &k$Jj%
ZO&LU! #SWgoH IyRgff

Nappa (lvl 99)
#mZwfH tpeMal CyzQoE
xmzXJf yWyVFE *$xoHp

Raditz (lvl 99)
GK*Wp? Rpjc$o cHZ*gI
TxlY*! Ol!t(N wvyUYl

Teen Gohan (lvl 99)
psRQ*D Z-Gd)J #ckp%)
jq#M#m p#zGC$ hy%%sU

Trunks (lvl 99)
k?T&&$ IUHoCR %c%op&
#IiZwP)Cl-T) @iTDKQ

Vegeta (lvl 99)
aufhvJ VyjmhC gEuLT#
*Kjc!! KfKlTs aQ&KQ$

Gotenks (lvl 99)
#i%BEp RG$slY Ql!kJ$
%NIavd Nl@&*u FtNnOI

Gogeta (lvl 99)
VdGlLe XP&cnn c&?JNL
C%SF#y *NGoQk bOTykc

Super Saiyan 4 Gogeta (lvl 99)
+IfEnF &tyU?G dt)rlA
OnaaU$ eXpOiY Dw-NVC

Vegito (lvl 99)
)YNYAn st%(W# YnIs#A
KN%fuv oDZ--a)NRlxJ

C-16 (lvl 99)
AE)WCd $aqSVf r&U+f+
Rpdmw$ ydxwgE LVzc?s

C-17 (lvl 99)
&i#Ukc nNbas$ ldSI%e
&rNm!O XXrogS ffXEZw

C-18 (lvl 99)
PqBR*T aJzQvf &IVyaZ
WpXwag #NAUci %dXGa%

Cell (lvl 99)
ZyMVH) HJ%E#N lcltwc
BfKjKg RjZztc Zw(IWr

Cell Junior (lvl 99)
cZ(*&M um!SVG cuSAFE
$JSc!t %wBP?s reTHoP

Dr Gero (lvl 99)
wMPn@P CFNrWQ oHYPFG
gy(s%J bylO%! Kgz-HV

Hercule (lvl 99)
*HF(cY kU!Khz bN*L%E
xgzWl$ Ika%gO FPRG)R

Krillin (lvl 99)
OYPIT& $#yfCg c(VOQk
$QLS(w &YQWcq RJ&C?f

Tien (lvl 99)
q)wZ&B T?Mtxd D$aNiY
$gcjHg J--Vrt *p(GJI

Uub (lvl 99)
X-mFb- jeFEJw yWxJ*H
MGhC#N XeEyie APtDeV

Videl (lvl 99)
hFsEl- v!NXbN RtrHNm
lsetHN gN&%ya DoyfDR

Yamcha (lvl 99)
a*ghDf ION!hm Qs+lhE
?wc&$p #d#jr* !p&TYy

Captain Ginyu (lvl 99)
xltHwa DRoDYW yeYt#P
#eRoDw ft(sMm kvzck#

Cooler (lvl 99)
?eRPcX IUZl)J TILdiQ
sziSmh &NSnlU inXoHf

Dabura (lvl 99)
oaFbTI %PRnIz FqhPXK
Ff#M#i obeTSc otlecv

Frieza (lvl 99)
pGzwmO iQiTt$ J@VdNq
FnTGmr yWKGz% JfbM#-

Kid Buu (lvl 99)
gMWFJE LhaDRv j?CXiK
G!KafW yc%edn P%z(Xf

Majin Buu (lvl 99)
p@Df%M e%zxYr XK@iya
mJoeYt MpSgMk lgkU?R

Omega Shenron (lvl 99)
?aeJtn ItctLg %ouHQr
ShlV)N pUmIzY nigGg!

Piccolo (lvl 99)
*u(RXy U$zkbh gM$VFi
hN#CAr aHJcXX OAKcDN

Recoome (lvl 99)
$SDe*A tgOk%f %%JtqQ
)JFGKo Ll)%XJ WUoRCN

Saibamen (lvl 99)
-)x&RI np!IkW Yo!voV
!yTPcn SGYpz@ WNrm@+

Super Buu (lvl 99)
nIxrSJ YWad!v !HYHod
VmX)Kh J!+viS $N!DOJ

Supreme Kai (lvl 99)
&lJKDK A$+o$v XtEjte
ZO#KFm aak$z! ?N&jts

Kibitoshin (lvl 99)
&FSZiO DNtKd+ jWKJBu
(sz$lf I$J$!e -v%HI$

Angel Warrior Goku (lvl 120)
JaanaM inna-! Shinda raMata Aouna- !

Long-haired Trunks (lvl 120)
DoumoS umimas enOmat aseshi mashit a

King Piccolo (lvl 120)
Gahaha Saikou da!!!- Saikou nokibu nda!!!

Super Vegeta
GL@nhK aU!pL+ RJ$Pkf

znDvf% ZW#sXp ZGa(Oi

Namek détruite

La planète Namek est le seul environnement qui ne passe pas en version détruite lorsque vous utilisez l'attaque ultime d'un personnage. Pour contourner cela, vous devez impérativement utiliser l'attaque ultime de Frieza (Deathball) et la réussir pour assister à une cut-scene inédite.

Autres niveaux de difficulté

```
Z Mode     Terminez le Monde du Dragon en Très Difficile.
Z2 Mode    Terminez le Monde du Dragon en Z Mode.
Z3 Mode    Terminez le Monde du Dragon en Z2 Mode.
```

Vous y arriverez plus facilement avec Uub qui n'a que trois combats à faire, mais ne récupérez pas les boules de cristal si vous voulez éviter Li Shenron. Vous pouvez également faire le scénario en mode Facile et changer la difficulté uniquement pour le tout dernier combat !

`Championnat initié` Finir le championnat en novice
`Championnat maître` Finir le championnat en initié
`Championnat jeu de cell` Battre Cell dans l´arène du dragon, vous devrez avoir un niveau entre 20 et 30 et il interviendra entre 40 et 50

Gagner des Zenies facilement

Terminez le jeu avec tous les persos (y compris avec Broly le guerrier millénaire et Oub) pour avoir la capsule "Arène du dragon". Retournez au menu principal et allez dans l'arène du dragon. Combattez des personnages jusqu'à ce qu'un autre perso s'invite à vous combattre. Battez-le et remportez la capsule "Etincelle". Faites ensuite un championnat du monde maître en attachant la capsule étincelle a votre perso et gagnez 250 000 Zenies au lieu de 50 000.

SSJ4 Goku

Juste avant de fusionner avec Vegeta (après avoir battu le gros Buu et après que Super Buu ait absorber Gohan), allez regarder aux alentours du point rouge (dans du sable) jusqu´à ce que ce que vous tombiez sur un message "Montagne rocheuse". Allez-y et vous parlerez avec Kibitoshin (fusion kaioshin/kibito), il vous dira qu´il sent une force immense et que rien de bon s´annonce. Après lui avoir parlé, rendez-vous sur le point rouge où vous fusionnerez avec Vegeta. Battez alors Super Buu les deux fois (à l´extérieur, puis dans son corps). Dès que vous sortirez de ses entrailles allez du côté de chez Tortue Génial. Cherchez dans les alentours et vous tomberez sur des "???" (au bout d´une petite île). Entrez-y et Goku se sentira mal, dira qu´il a mal à la tête, puis se transformera en SSJ4. Vous obtiendrez alors la capsule SSJ4 de Goku.

Secrets

Coups ultimes pour tous
Achetez-les pour 50 000 après avoir débloqué tous les persos.

Vidéo 00 (Baba Crystal Ball)
Achetez-la quand vous aurez tous les coups ultimes.

Vidéo 01 (Baba Crystal Ball)
Achetez-la quand vous aurez la Vidéo 00.

Percée pour tous
Achetez-les pour 75 000 quand vous aurez la vidéo 01 et récupérez toutes les percées dans le Monde du Dragon (voeu de Shenron).

Tous les bonus

000 Kamehameha de Goku contre Raditz.
001 Special Beam Cannon de Piccolo contre Raditz.
002 Ki Blast Cannon de Tenshinhan contre Nappa.
003 Masenko de Gohan enfant contre Nappa.
004 Disque de Krilin contre Frieza (forme 2).
005 Goku devient Super Saiyan contre Frieza.
006 Yamcha utilise un haricot quand il est dans le rouge contre Dr.Gero.
007 Fusion avec Dieu de Piccolo contre Cell.
008 Vegeta a encore la moitié de sa vie contre Cell + C17.
009 Final Flash de Vegeta contre Perfect Cell.
010 Gohan ado devient Super Saiyan contre Goku.
011 Kamehameha père-fils de Gohan ado contre Super Perfect Cell.
012 Explosion finale de Vegeta contre Majin Buu.
013 Goku devient Super Saiyan 3 contre Majin Buu.
014 Piccolo combat contre Super Buu pendant plus de 60 secondes.
015 Gohan devient "mystic" Gohan contre Super Buu.
016 Goku utilise Super Spirit Bomb (état normal avec SS1 et SS2 équippés) contre Buu Petit.
017 Vegeta devient Super Saiyan 4 contre Goku Super Saiyan 4.
018 Goku (en SS4 Gageta) utilise le Big Bang Kamehameha contre Li Shenron.
019 Gigantic Meteor de Broly contre Gohan pour la première fois.
020 Ki Cannon de Uub contre Goku pour la première fois.

Les jeux de Cell

Pour débloquer ce nouveau tournoi mondial, battez Cell lorsqu'il fait irruption dans l'Arène du Dragon (niveau 51 à 55).

Les cartes de membre

Carte d'argent : Personnage de niveau 2 ou plus, ou dépensez plus de 1 500 zenies dans la boutique.
Carte d'or : Personnage de niveau 15 ou plus, ou dépensez plus de 100 000 zenies dans la boutique.
Carte noire : Personnage de niveau 30 ou plus, ou dépensez plus de 250 000 zenies dans la boutique.

Irruption dans l'Arène du Dragon

Niveaux 1-30 : Yamcha
Niveaux 31-35 : Nappa
Niveaux 36-40 : Krillin
Niveaux 41-45 : Dr. Gero
Niveaux 46-50 : Frieza
Niveaux 51-55 : Cell
Niveaux 56-60 : Dabura
Niveaux 61-65 : Majin Buu
Niveaux 66-70 : Piccolo
Niveaux 71-75 : Cooler
Niveaux 76-80 : Kid Buu
Niveaux 81-85 : Broly
Niveaux 86-90 : Omega Shenron
Niveaux 91-95 : Saibamen
Niveaux 96-99 : Vegeta

Les Voix bonus

00 : Goku vs Radditz = faire un kaméhaméha

01 : Piccolo vs Radditz = faire un makkankosappo
02 : Tenshinhan vs Nappa = faire un kikoho
03 : Gohan petit vs Nappa = faire un masenko
04 : Krilin vs Freeza = faire un kienzan
05 : Goku vs Freeza = se transformer en SSJ1
06 : Yamcha vs Dr.Gero = utiliser un senzu pendant le combat
07 : petit coeur vs cell = faire la fusion avec dieu
08 : Végéta vs Cell(absorption de C-17) = santé restante de 2500 ou +
09 : Végéta vs Cell(forme parfaite) = faire un final flash
10 : Gohan ado vs Goku = se transformer en SSJ1
11 : Gohan ado vs Cell = faire un kaméhaméha père-fils
12 : Végéta vs Buu = réussir l'explosion finale
13 : Goku vs Buu = se transformer en SSJ3
14 : Piccolo vs Super Buu = combat de plus de 60 secondes
15 : Gohan vs Super Buu = libération potentiel
16 : Goku vs Buu Petit = faire un super genkidama
17 : Végéta SSJ4 vs Goku SSJ4 = se transformer en SSJ4
18 : Gogéta 4 vs Li Shenron = faire un 100x kaméhaméha big bang
19 : Broly vs Gohan = faire un météore géant
20 : Uub vs Goku = faire un canon de ki

Dragon Ball Z : Burst Limit

© Namco Bandai / Dimps 2008

SUCCÈS

Score terrible (5)

Termine (saga A) en mode Point de combat et obtiens un résultat.

Vitesse terrible (5)

Termine (saga A) en mode Contre-la-montre et obtiens un résultat.

Battant (défaut) (5)

Joue en mode Survie (cinématique par défaut).

L'éveil d'un néophyte (5)

Termine les didacticiels basiques.

Guerriers Saiyens (5)

Déverrouille tous les guerriers de la saga saiyenne.

Rencontre d'un rival (5)

Termine tous les chapitres de la saga saiyenne.

Alliés saga saiyenne (5)

Déverrouille tous les alliés de la saga saiyenne.

Ki fatal (5)

Transforme-toi, passe en mode Aura et gagne avec une att. ult. (modes Chroniques Z/Versus).

L'histoire commence (5)

Termine le premier chapitre de la saga saiyenne.

Victoire destructrice (5)

Remporte un combat en modifiant ou détruisant le décor (modes Chroniques Z/Versus).

Ciném. déverrouillées (5)

Déverrouille toutes les cinématiques d'un personnage.

Prétendant mondial (5)

Rejoins 10 sessions Xbox LIVE.

Guerrier mondial (5)

Crée 10 sessions Xbox LIVE.

Ciném. saga saiyenne (20)

Déverrouille toutes les cinématiques de la saga saiyenne.

Victoire parfaite (20)

Remporte un combat sans subir de dégâts (modes Chroniques Z/Versus).

Premier trophée Z (20)

Termine un chapitre avec le rang Z, en difficulté normale.

Trophée Z : Saiyen (35)

Termine tous les chapitres de la saga saiyenne avec le rang Z, en difficulté normale.

Guerrier acharné (40)

Termine tous les chapitres des sagas en niveau Très difficile.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS

Raditz	Saga Saiyenne (chapitre 1)
Tenshinhan	Saga Saiyenne (chapitre 3)
Saibaimen	Saga Saiyenne (chapitre 3)
Yamcha	Saga Saiyenne (chapitre 4)
Nappa	Saga Saiyenne (chapitre 5)
Sangohan petit	Saga Saiyenne (chapitre 7)

Vegeta	Saga Saiyenne (chapitre 8)
Recoome	Saga de Freezer (chapitre 1)
Ginue	Saga de Freezer (chapitre 4)
Freezer	Saga de Freezer (chapitre 8)
Sangohan ado	Saga de Cell (chapitre 1)
C-18	Saga de Cell (chapitre 2)
C-17	Saga de Cell (chapitre 3)
Cell	Saga de Cell (chapitre 4)
Trunks	Saga de Cell (chapitre 7)
Bardock	Histoire de Bardock (chapitre 1)
Broly	Histoire de Broly (chapitre 1)

TOUTES LES TRANSFORMATIONS

Kaioken Sangoku

Terminer le chapitre 8 de la saga Saiyenne

Potentiel éveillé de Sangohan petit

Terminer le chapitre 2 de la saga de Freezer

Potentiel éveillé de Krilin

Terminer le chapitre 6 de la saga de Freezer

Freezer 2ème forme

Terminer le chapitre 9 de la saga de Freezer

Fusion Piccolo/Nail

Terminer le chapitre 11 de la saga de Freezer

Freezer 3ème forme

Terminer le chapitre 12 de la saga de Freezer

Freezer forme finale

Terminer le chapitre 14 de la saga de Freezer

Sangoku Super Saiyen

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

Freezer forme finale puissance max

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

Sangohan ado Super Saiyen

Terminer le chapitre 1 de la saga de Cell

Vegeta super Saiyen

Terminer le chapitre 2 de la saga de Cell

Fusion de Piccolo avec dieu

Terminer le chapitre 4 de la saga de Cell

Cell (semi-parfait)

Terminer le chapitre 6 de la saga de Cell

Trunks Super Saiyen

Terminer le chapitre 7 de la saga de Cell

Super Vegeta

Terminer le chapitre 10 de la saga de Cell

Cell (parfait)

Terminer le chapitre 12 de la saga de Cell

Super Trunks

Terminer le chapitre 13 de la saga de Cell

Cell (super parfait)

Terminer le chapitre 18 de la saga de Cell

Sangohan ado Super Saiyen 2

Terminer le chapitre 19 de la saga de Cell

MODES DE DIFFICULTÉ

Difficile

Terminer le mode Z Chronicles en Normal.

Très difficile

Terminer le mode Z Chronicles en difficile.

Z

Terminer le mode Z Chronicles en Très difficile.

TOUTES LES VIDÉOS

Vidéo 1

Terminez la saga de Cell.

Vidéo 2

Terminez la saga de Freezer.

Crédits

Terminez l'histoire de Broly.

Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi

© Namco Bandai / Spike 2011

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Bardock

Réussir le combat Bardock vs Frieza en mode Histoire.

Barta

Le vaincre avec Goku.

Broly

Terminer son scénario en mode Histoire.

Cell

Vaincre Cell avec Gohan SSJ2 en mode Histoire.

Cell (forme 2 et forme parfaite)

Le battre avec Super Vegeta en mode Histoire.

Frieza (formes 1, 2, 3)

Vaincre Frieza avec Vegeta, Piccolo et Gohan enfant.

Frieza (forme finale)

Porter le coup de grâce à Frieza avec une Spirit Bomb de Goku.

Frieza (forme finale - 100%)

Vaincre Frieza avec Goku Super Saiyan.

Gohan ado SSJ2

Vaincre Cell forme parfaite avec Gohan ado SSJ2 en mode Histoire.

Ginyu (corps de Goku)

Vaincre Ginyu (corps de Goku) en mode Histoire.

Gogeta SSJ4

Vaincre Omega Shenron en mode Histoire.

Goku SSJ3

Vaincre Majin Buu avec Goku en mode Histoire.

Super Janemba

Le vaincre avec Super Gogeta en mode Histoire.

Super Vejito

Vaincre Super Buu avec Super Vegito en mode Histoire.

Jeice

Le vaincre avec Goku.

Majin Vegeta

Se débloque durant la saga Buu en mode Histoire.

Omega Shenron

Terminer la dernière mission du mode Histoire, après la saga Buu.

Raditz

Vaincre Raditz avec Goku et Piccolo en mode Histoire.

Trunks

Vaincre Goku avec Trunks dans la saga des Cyborgs en mode Histoire.

Dragon's Dogma

© Capcom 2012

TROUVER SYMONE

Dans la quête Escort Duty, Symone vous impose une partie de cache-cache. Pour la trouver, allez juste derrière la Taverne de Gran Soren. Elle vous proposera ensuite de faire une course jusqu'à la grille de sortie de Gran Soren, dans la quartier des artisans. Laissez-la gagner pour trouver une idole en or qui vous permettra de négocier avec le forgeron lors d'une quête.

EXPÉDIER LES OBJETS À LA BANQUE

Lorsque vous possédez trop d'objets, vous pouvez envoyer le surplus directement à la banque à distance en utilisant la méthode suivante. Donnez-les à l'un de vos pions et renvoyez-le. Les objets seront alors automatiquement transportés à bon port.

SE RÉGÉNÉRER FACILEMENT

Lorsque vous atteignez Gran Soren, achetez 100 fioles vides. Allez au nord et localisez un pilier rocheux brillant. Il s'agit d'une source qui soigne vos blessures. Remplissez toutes vos fioles avec cette eau et donnez-les aux membres de votre équipe. L'effet des potions est plus efficace que les herbes et remèdes habituels.

ARGENT FACILE

Rendez-vous à Cassardis, au magasin d'Iola, et achetez un maximum de carottes (75 pièces l'unité). Dirigez-vous ensuite vers l'auberge et reposez-vous pendant 3 nuits, vos carottes devraient maintenant être moisies. Allez ensuite chez Aestella ou chez Lola pour revendre vos carottes moisies au tarif de 165 pièces l'unité. Soit plus du double du prix d'achat !

Alternativement, vous pouvez récolter des Pavés de Bête sur les Bovins peuplant la plaine de Gran Soren, ou les acheter au marchand du camp près du fort de l'Adret. Obtenez-en un grand nombre, puis dormez à l'auberge jusqu'à obtenir des Pavés de bête avariés qui se revendent 1500 pièces, cinq fois le prix du Pavé simple.

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Prologue

Vous commencez votre aventure dans la peau d'un Insurgé inconnu. Ramassez les plantes autours de vous et suivez votre pion dans le tunnel pour tomber nez à nez avec un imposant dragon : ignorez-le et éliminez les gobelins qui arrivent par l'autre extrémité de la corniche à l'aide de coups faibles, s'ils sont mobiles, ou forts, si votre cible est immobilisée par votre pion. Suivez toujours ce dernier en sautant du promontoire un peu plus loin, puis touchez la Pierre de Faille sur la droite pour que deux autres pions viennent vous épauler. Ces pierres constituant de véritables hubs de recrutement, mémorisez bien leur emplacement dans le monde pour savoir où aller chercher de nouveaux alliés.

Suivez ensuite votre petite troupe en direction du sud, où vous attendent une nouvelle horde de gobelins. Une fois la zone nettoyée, brisez les caisses éparpillées ci et là pour trouver quelques items et poursuivez toujours vers le sud en montant les escaliers. Dans la pièce sur la gauche, taillez en pièce un petit groupe de créatures et parlez à Ser Ashrore pour obtenir un Panacée. Plus loin vers le sud, sautez au dessus du pont brisé pour attraper un explosif et lancez-le sur les gobelins en contrebas avant d'engager un nouveau combat, qui vous fera cette fois affronter des harpies. Ces ennemis volants sont souvent hors de portée de votre épée, mais une poignée de coups suffisent à les faire chuter, les mettant à votre merci. Si vos points de vie viennent à baisser dangereusement, restez dans l'aire d'effet des sorts de soins de vos alliés avant de retourner au charbon.

Des soldats survivants font ensuite leur entrée à l'est : rejoignez-les en ouvrant le coffre sur votre chemin et continuez vers l'est pour affronter votre première bête mythologique.

Boss : Chimère
Cette créature peut attaquer de trois façons différentes (une par animal) : le serpent crache du venin sur une large zone, la chèvre lance des sorts à distance ou centrés sur le corps de la chimère et enfin le lion vous menace avec ses coups de pattes et ses ruées. Montez dans un premier temps sur le flanc de la bête en vous y agrippant et assénez autant de coups que possible à la chèvre pour la réduire au silence. Lâchez prise si votre endurance baisse trop pour la laisser se régénérer : vous vous retrouveriez autrement immobilisé pour reprendre votre souffle en plus d'être désarçonné. Veillez également à vous éloigner lorsque vous voyez une aura mauve entourer la chimère, sa détonation vous clouant au sol pendant quelques instants. Après la chèvre, concentrez vos attaques sur le serpent pour faire cesser ses jets de poison, puis visez la tête du lion une fois qu'il est à terre pour finir le travail et achever la créature.

Après la cinématique suivant votre victoire, vous entrez dans l'éditeur de personnage et pouvez façonner votre héros des pieds à la tête. Faites-vous plaisir, mais gardez bien en tête qu'un personnage frêle pourra porter bien moins d'objets sur lui qu'un héros bien constitué. En revanche, ce seront les plus petits gabarits qui régénéreront leur endurance le plus rapidement et qui en dépenseront le moins : veillez donc à garder un certain équilibre morphologique en construisant votre personnage.

L'envoyé de la destruction

Alors que vous vous apprêtiez à aller chercher du poisson avec votre supposée moitié au marché local, un dragon fait une arrivée fracassante dans la petite bourgade de Cassardis et entreprend d'incinérer vos compatriotes. Prenez donc courageusement les armes et assénez quelques coups bien vains contre le colosse reptilien avant que celui-ci ne s'empare littéralement de votre coeur.

L'Insurgé

Vous reprenez conscience au côté d'autres blessés et êtes invité à choisir votre première classe. Le guerrier utilise une arme à une main en tandem avec un bouclier, le mage s'équipe logiquement de bâtons pour lancer ses sortilèges et enfin le rôdeur fait usage d'un arc pour attaquer à distance tout en maniant des dagues au corps-à-corps. Pas

d'inquiétude, car votre choix ne sera pas définitif et vous pourrez changer d'orientation par la suite. Après ce premier choix, prenez le temps d'examiner les divers contenants et étagères de la bâtisse pour récupérer quelques objets, herbes médicinales et bourses d'or, puis après la scène, rejoignez l'extérieur.

Inspectez si vous le souhaitez les diverses maisons sur votre route et dirigez-vous vers la sortie au sud-ouest de la ville pour déclencher une scène. Votre premier pion apparaît en sortant d'une Faille et vous propose ses services. Après le dialogue, partez enfin à l'aventure en passant les portes de Cassardis.

La légion des pions

Votre prochaine destination est le campement des sentinelles, au nord-ouest de Cassardis. En chemin, vous croiserez certainement un marchand aux prises avec un groupe de gobelins : venez-lui en aide en éliminant ses assaillants pour recevoir une pièce d'équipement en récompense. Prenez le temps d'explorer les environs de la route vous menant au campement pour trouver or, et items en tout genre, affrontez les loups et les gobelins qui peuvent croiser votre route pour augmenter à la fois votre niveau et votre classe et rejoignez finalement le campement.

L'appel

Suivez votre premier pion jusqu'au point de ralliement où vous attend une nouvelle pierre de Faille. Interagissez avec elle, puis reposez-vous si nécessaire auprès de Ecbal pour récupérer votre vie. Votre premier défi vous attend en effet au delà de la porte est du campement.

Boss : Cyclope
Quelle que soit votre classe, évitez de rester face à cette imposante créature, qui utilise ses bras puissants pour balayer la zone devant elle et vous envoyer dans les choux et est épaulée par des gobelins. Tournez-lui autour en éliminant les petits monstres et en lui assénant autant de coups que possible dans les jambes et guettez le moment où la créature se retrouve sur un seul appui (un soldat allié vous avertira) : frappez alors de plus belle dans les jambes, puis dirigez-vous vers la tête du Cyclope pour lui infliger de lourds dégâts et en finir.

Récupérez votre butin sur la carcasse de la bête, puis retournez à la pierre de Faille au point de ralliement pour conclure l'épreuve. Vous avez alors l'opportunité de façonner votre pion principal, comme vous l'avez fait avec votre héros. Ce pion vous suivra dans toutes vos aventures et pourra évoluer tout autant que votre personnage (contrairement aux deux autres pions que vous pouvez enrôler et qui ne sont, au final, que des intérimaires) : veillez donc à lui donner une tête qui pourra vous revenir !

L'union fait la force

Votre pion principal créé, dirigez-vous au nord-est du camp et parlez à Ser Berne, qui vous propose un séance d'entraînement en trois parties. La première épreuve consiste à ramener toutes les caisses disséminées dans la zone dans l'aire prévue à cet effet sur la droite : regardez bien quelles caisses vos pions vont chercher pour ne pas escalader un échafaudage pour rien et vous rassemblerez facilement les objets. La deuxième épreuve consiste simplement à éliminer les cibles disposées dans le camp d'entraînement. Dépendant de votre classe et de celles de vos pions, concentrez-vous sur les mannequins proches ou éloignés pour que vos compagnons comblent vos faiblesses. Enfin, la dernière épreuve, semblable à la précédente, met l'accent sur la complémentarité des différentes classes. Si vous êtes un guerrier ou un rôdeur, attaquez les mannequins rouges et laissez votre pion mage se charger des cibles bleues (inversez tout cela si vous êtes un mage vous-même).

Un réveil brutal

Après votre succès à l'entraînement, allez trouver Mercedes près du point de ralliement et acceptez de vous reposer. A votre réveil, le camp est mis à sac par une hydre géante : prenez donc vaillamment les armes et visez le cou de l'une des têtes de la créature. Si vous êtes un guerrier, accrochez-vous au corps de l'hydre et hissez-vous jusqu'à la partie molle du cou pour finalement parvenir à couper l'une des têtes de la bête. On vous impute alors la retraite de la créature et la tête d'hydre vous revient en tant que trophée.

En route vers la capitale

Une fois fin prêt, rejoignez Mercedes et le convoi au nord du camp des sentinelles et prenez la route, direction la capitale. Veillez à ce qu'aucun ennemi ne blesse vos bestiaux tracteurs en les éliminant à l'avance. Au programme, des harpies, des loups et des gobelins, qui tenteront tous de vous mettre des bâtons dans les roues en attaquant votre attelage. Arrivé en vue de Gran Soren, des bandits prendront la relève, mais aucune difficulté supplémentaire ne vous attend jusqu'à votre arrivée à la capitale avec votre trophée.

Question de myrmidons

Après votre arrivée triomphante, entrez dans l'auberge tenue par Asalam pour apprendre la localisation de la Guilde des Pions, vous reposer, stocker vos objets et pourquoi pas changer de classe. Rejoignez ensuite le quartier des artisans, où se trouve ladite guilde et adressez-vous à Barnaby pour conclure cette courte quête.

Dans les abysses

Reparlez immédiatement à Barnaby pour vous voir confiée une tâche de la plus haute importance : des événements étranges se sont mis en branle dans le Puits de l'Éternité, et il vous incombe d'aller enquêter. Passez donc la grille au sous-sol pour entrer dans ledit puits et entamez votre descente dans cet immense escalier en colimaçon. Sur votre route, des araignées, des chauves-souris, mais surtout des morts-vivants et autres squelettes : utilisez autant que possible des enchantements et sorts de feu et de lumière (les deux éléments primordiaux contre la plupart des ennemis) pour en venir à bout rapidement et bifurquez sur la gauche lorsque vous vous retrouvez bloqué par une grille.

Frayez-vous un chemin à travers les squelettes (à coups d'explosifs si nécessaire) et abaissez le levier sur votre droite en revenant dans l'atrium pour libérer l'accès en amont (très utile pour la suite). Éliminez un nouveau groupe de morts-vivants, puis préparez-vous à affronter l'Ogre qui vous attend un peu plus loin. Cet ennemi, moins imposant qu'un Cyclope, n'en demeure pas moins retord : évitez d'avoir des pions féminins dans votre groupe pour ne pas provoquer sa frénésie et concentrez vos assauts sur la tête et les jambes de la créature pour l'entraver et lui infliger plus de dégâts. Évitez de vous accrocher à son dos, l'Ogre ayant alors la fâcheuse habitude de vous aplatir entre lui et le sol, et poursuivez l'assaut jusqu'à ce que mort s'en suive. Si l'opportunité se présente, vous pouvez également essayer de faire tomber la bête du haut des escaliers, ce qui entraînera son trépas instantané.

Après un combat contre d'autres tas de chaire putréfiée, vous atteignez la source de lumière au centre. Aussitôt après l'avoir examiné, emparez-vous du contenu du coffre à l'ouest puis remontez aussi vite que possible les escaliers que vous vous êtes donné tant de peine à descendre : il est en effet inutile d'espérer quoi que ce soit en affrontant les tentacules qui jaillissent du sol. Rapportez la nouvelle à Barnaby pour clôturer cette quête.

Le code secret

En sortant de la guilde des pions, un garde vous interpelle et vous transmet les félicitations du duc pour votre prouesse. Vous êtes également invité à rencontrer Ser Maximilian, qui a du travail à vous confier : rejoignez donc ce dernier au quartier noble en face de l'entrée du château et acceptez la première quête qu'il vous propose. Pour tenter de déchiffrer le code que l'on vous a remis, allez voir successivement le fermier au nord-ouest de la ville et Mountebank, le faussaire des bas quartiers. Peu avancé que vous êtes, guettez l'arrivée d'un certain individu sur la place centrale qui pourra vous aider à avancer dans vos investigations. Celui-ci vous aiguille vers la Colline du héros, loin au nord.

Rendez-vous donc sur place en vous méfiant des grands loups, des brigands et du cyclope qui peuvent vous barrer la route, puis suite au dialogue avec les deux hommes, entrez dans ce qui ressemble fortement à un tertre pour poursuivre la conversation, qui ne vous en apprend pas beaucoup plus sur le fameux code mais qui met un terme à cette quête. Récupérez l'or et les parchemins dispersés dans la pièce avant de retourner voir Maximilian pour quérir une autre mission ou de flâner dans la région.

Une forteresse assiégée

Acceptez de vous occuper de cette deuxième quête auprès de Maximilian dans le quartier noble de Gran Soren, puis

mettez-vous en route en partant vers l'ouest. Après une randonnée jonchée d'éventuels bandits, gobelins ou autres morts-vivants, vous atteignez l'entrée de la carrière, qui fait la jonction entre le centre et le sud de Gransys. Une quête annexe vous est d'ailleurs proposée par le marchand à l'entrée (voir l'entrée correspondante dans les quêtes d'Autres lieux) : vous en remplirez les objectifs à coup sûr si vous décidez de nettoyer l'intérieur de la carrière, celle-ci abritant trois ogres empêchant les marchands d'emprunter le passage ainsi que quelques bandits et morts-vivants.

Pour franchir le passage sans encombre, enfoncez quoi qu'il en soit les différentes plaques rondes que vous croiserez en restant dessus pour ouvrir les herses et finalement atteindre le sud de Gransys. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest en réglant leur compte aux hobgobelins qui vous barrent la route et vous atteignez bientôt le château de l'Adret, où vous attendent quelques soldats désemparés. Parlez à leur sergent, puis empruntez le passage souterrain derrière lui pour vous glisser dans l'enceinte de la forteresse.

Faites place nette avec vos armes favorites en prenant les gobelins par surprise et montez à l'étage.
Sautez de l'autre côté du pont de pierre détruit et emparez-vous de la baliste après en avoir délogé le gobelin : visez les balistes ennemies de l'autre côté du no man's land en interceptant leurs projectiles avec les vôtres, puis éliminez les deux cyclopes en contrebas en usant de carreaux explosifs. Descendez à l'échelle en retrait pour entrer dans l'abri au centre par les hauteurs, entrez dans les geôles et tuez-en les gardiens pour récupérer le levier du fort dans le coffre. Remontez ensuite sur les murailles pour placer ledit levier et ainsi ouvrir la porte principale.

Livrez alors combat aux côtés des soldats contre les ennemis qui jaillissent des trous de part et d'autre de l'entrée au nord, puis glissez-vous par cette entrée lorsque d'imprudents gobelins choisissent de l'ouvrir. Affrontez votre lot d'engeances en montant dans la tour, affrontez avec prudence le Cyclope en armure sur la muraille en veillant à ne pas le laisser vous expédier en contrebas, puis descendez par la seconde tourelle pour rejoindre l'antichambre du commandant. Cet hobgobelin peu courageux ne vous opposera qu'une maigre résistance avant de s'enfuir purement et simplement, vous octroyant pas la même occasion la victoire totale. Parlez à Ser Robert pour obtenir quelques items intéressants, puis repartez pour la capitale.

L'Ordre de la Rédemption

Vous commencez cette quête en acceptant la mission suivante que vous propose Maximilian. Entamez votre investigation en allant trouver Mason, le plus souvent dans les bas-fonds de la ville, et acceptez de reprendre son enquête à l'aide de l'insigne qu'il vous confie. Écumez ensuite les rues de la ville pour trouver Ser Sairus, qui vous aiguille vers les Catacombes loin au nord-ouest de Gran Soren.

Mettez-vous donc en route pour rejoindre lesdites catacombes, à côté desquelles se dresse une Pierre de Faille vous permettant de renvoyer et recruter des pions, puis engouffrez-vous à l'intérieur. Suivez l'unique voie possible en récupérant les divers items jonchant le sol et éliminez les morts-vivants se traînant vers vous ainsi que ceux gisant dans les tombeaux jusqu'à arriver à une porte scellée. Ouvrez-la grâce au levier sur la droite, avancez davantage en faisant attention à partir de maintenant à ne pas ouvrir les tombes d'où émane une brume noire (sous peine d'être frappé de malédictions) et allumez les torches sur votre route pour y voir plus clair. Faites également attention aux gros zombies, qui explosent une fois leur dernière heure arrivée.

Vous finissez par déboucher sur la pièce auparavant inaccessible que vous aviez croisée et disposant d'un monte-charge : brisez le verrou de la porte pour faciliter vos futures allers et venues et activez le levier non loin pour descendre plus profondément dans les catacombes. Frayez-vous un chemin entre quelques arachnides avant de continuer vers l'est, où vous attendent d'autres morts-vivants ainsi qu'un esprit, uniquement sensible aux attaques magiques ou aux armes enchantées. Continuez vers l'est en passant une nouvelle porte à l'aide d'un levier, faites la peau au squelette mage au fond en priorité, puis affrontez un nouveau groupe de réanimés dans la pièce suivante.

Passez dans la brèche au nord-est, descendez l'échelle, partez vers le nord pour récupérer une pièce d'équipement dans un coffre, puis repartez vers le sud. Un troll vous attend de pied ferme dans les galeries un peu plus loin, mais il est plus petit que ceux que vous avez eu l'occasion d'affronter jusqu'ici : réglez-lui son compte avant de continuer en récupérant tout ce qui peut l'être et bifurquez à l'ouest pour rejoindre la salle de réunion de l'Ordre. Après la cinématique, une horde de zombies surgit du sol : éliminez-les en bonne et due forme pour conclure la quête et emboîtez le pas à Mason au fond de la salle.

Justice rendue

Cette quête pour le moins brève vous propose d'opérer un choix plus ou moins moral : tuer ou laisser la vie sauve au membre de la Rédemption que vous avez réussi à capturer. Agissez en votre âme et conscience, puis sortez des catacombes pour aller faire votre rapport à Maximilian.

L'autel du dieu fleuve

Acceptez cette dernière quête avant l'audience avec le duc auprès de Maximilian, puis allez demander des détails au père Geffrey à la chapelle à l'autre extrémité du quartier noble. Mettez-vous ensuite en route sans attendre pour les Chutes de l'oubli, au delà du col de Quart de lune au nord-ouest du Camp des sentinelles. Vous y retrouvez le frère Haslett à l'extérieur, inquiet pour son confrère resté à l'intérieur du temple.
Pénétrez-y donc sans attendre, longez le chemin de droite, puis descendez dans le passage de gauche pour affronter une horde sauriens et, ultimement, accéder au coffre renfermant le levier de l'autel dans un coffre.

Remontez pour placer le levier dans son socle et utilisez-le pour accéder à la zone suivante, peuplée elle aussi par des sauriens. Le plus grand danger provient toutefois des mages squelettes sur la plate-forme centrale : éliminez-les en priorité en passant par la droite et en assurant vos sauts, puis longez la pièce par la gauche pour accéder à une large salle où semble loger un cyclope. Faites-lui la peau comme il se doit en ciblant son oeil et ses appuis pour vite en venir à bout, récupérez la clé de l'autel sur son cadavre ainsi que le contenu des coffre au fond, puis rebroussez chemin pour utiliser ladite clé sur la prote scellée à l'est.

Derrière, vous rencontrez peut-être pour la première fois des sauriens à rayure capables de se dissimuler: frappez au juger pour localiser leur queue et supprimer leur camouflage et enfoncez-vous dans le tunnel pour finalement trouver une plaque de pression qui, une fois enfoncée, abaissera le niveau d'eau dans la pièce principale. Retournez-y donc et mettez-vous en quête des cinq ardoises de l'autel (des objets lourds qu'il sera préférable de confier à vos pions). La zone inférieure est défendue par une multitude de squelette mages comme guerriers ainsi que par deux esprits, restez donc vigilant en partant en quête des coffres indiqués sur votre carte, puis une fois les cinq items collectés, retournez voir Haslett à l'extérieur pour les lui rapporter, ainsi que pour l'informer du sort de frère Jean.

Ne vous reste alors plus qu'à aller faire votre rapport à Maximilian une fois de retour à Gran Soren pour conclure cette quête.

Audience à la cour

Vous voilà convié à la cour du duc : ne vous faites donc pas prier et rendez-vous sur place pour vous voir à la fois humilié et honoré par la cérémonie qui y est tenue. De retour à l'extérieur, allez trouver la duchesse au nord-ouest du domaine pour qu'elle vous ôte l'immonde couvre-chef que l'on vous a imposé, puis rendez-vous à l'entrée du château pour parler à Aldous, le chambellan, auprès de qui vous viendrez désormais chercher vos missions.

La menace du griffon

Parlez à Aldous dans la salle d'audience pour accepter cette première mission. Rejoignez les soldats regroupés à l'entrée sud de la ville, puis suivez-les jusqu'aux abords du Col de Quart de lune. Là, faites le tour des bosquets alentours pour débusquer un gobelin, emparez-vous de l'un d'eux mort ou vif et déposez-le dans la zone indiquée sur votre carte pour attirer le griffon, ce qui fonctionne immédiatement.

Infliger des dégâts à la bête peut être compliqué en jouant une classe de corps-à-corps : veillez donc à disposer d'alliés pouvant lancer des sorts de feu pour faire le gros du travail et ne loupez pas une occasion de vous agripper aux pattes arrière du volatile pour le forcer à rester au raz du sol et lui infliger des dégâts. Malgré tout vos efforts, la créature finit par s'enfuir en constatant votre supériorité, ce qui vous contraint à un long périple en direction de la Tour de la Lune bleue. Voyagez donc loin au nord en longeant la côte est, puis suivez les étroits sentiers peuplés de bandits (et éventuellement d'un golem) en direction du sud-est pour finalement arriver aux abords de ladite tour.

Une fois entré, vous faites immédiatement face à une horde de harpies des neiges ainsi qu'à des guerriers squelettes

plutôt remontés. Récupérez les insignes de quête de part et d'autre des deux statues flanquant l'entrée de la tour après avoir fait un brin de ménage, frayez-vous un chemin jusqu'aux niveaux supérieurs en supprimant en priorité les magiciens, capables de semer la zizanie dans votre groupe, jusqu'à rejoindre les soldats bloqués face à une lourde grille. Joignez vous à eux pour briser le verrou de l'obstacle, réitérez l'opération une seconde fois et restez hors de portée des attaques du griffon, visiblement assez mécontent que vous l'ayez suivi jusqu'ici.

Celui-ci finit par créer une brèche vous permettant de poursuivre votre progression, cette fois-ci en courant de toutes vos forces pour éviter de vous faire happer par le volatile. De retour à l'intérieur, récupérez tout ce qui peut l'être sur votre route et montez sur le toit pour livrer à nouveau bataille.

Boss : Griffon
Similaire à votre premier combat contre lui, cette seconde confrontation pourra être encore facilitée par l'entrée en scène de Steffen, l'homme cherchant à s'approprier la magie de Salomet, seulement si vous l'avez aidé à récupérer le grimoire de ce dernier.

Que le sortilège de feu provienne de l'un de vos pions ou de lui, une fois le griffon à terre, concentrez toutes vos forces sur sa tête en vous y agrippant si nécessaire et il ne faudra pas longtemps avant que la créature ne passe de vie à trépas.
Victorieux une fois de plus, prenez le temps de récupérer l'énorme butin à l'extrémité du toit ainsi que l'armure de griffon et le portacristal, qui vous permettra de dresser un repère de téléportation où bon vous semblera. Entamez ensuite la longue route vous ramenant à Gran Soren pour poursuivre votre aventure.

L'accusé

Retournez voir Aldous pour accepter une nouvelle mission et entamer cette quête. Il s'agira cette fois de rassembler des preuves en la faveur ou la défaveur de Fournival, le marchand noble vivant près de l'entrée du château. Quelles que soient les preuves rassemblées, il n'appartient qu'à vous de filtrer ce qui parvient au chambellan, car c'est vous seul qui décidez lesquelles lui donner. Des témoignages favorables peuvent être obtenus de la part de Fedel, à la cour, du père Geffrey à la chapelle, dans la maison de l'incriminée, et enfin en escortant un soldat depuis la Tour du Vent au nord sur la demande de Ser Daerio.

Pour sceller le sort de Fournival, récupérez les pétitions de Jasper, Sara et Pip, dans le quartier des artisans. Ou, si vous croisez Reynard le marchand ambulant au campement au sud de l'ancienne carrière ou au campement des sentinelles, achetez-lui des faux témoignages pour ou contre l'incarcération de Fournival, ce qui conclura votre recherche de preuve, limitée à quatre jours. Donnez les preuves qui vous arrangent à Aldous et attendez la fin du procès pour finir cette quête.

L'anneau du grand wyrm

Acceptez cette quête auprès d'Aldous dans la salle d'audience, puis interrogez Mellard dans le quartier noble pour avoir une piste quant à la localisation de Salomet, le détenteur de l'anneau. Rendez-vous à l'entrée de l'ancienne carrière pour trouver le sorcier, protégé par un groupe de mercenaires : disposez d'eux, puis rentrez à Gran Soren pour rapporter la fuite de Salomet à Aldous.

Reprenez ensuite votre enquête en interrogeant Brice, sur la place centrale de la ville, pour apprendre que Salomet se terrerait à la Tour de la Lune bleue, là où vous aviez combattu le griffon. Entreprenez donc à nouveau le long voyage vers la tour en vous méfiant toujours autant des bandits qui jonchent votre route et entrez dans le repaire du sorcier. En lieu et place des morts-vivants que vous aviez affronté auparavant, des mercenaires à la solde de Salomet prennent position sur les murailles de la tour pour vous empêcher de monter : soyez très prudent lors de votre ascension pour ne pas finir au fond d'un gouffre inondé (ce qui peut également vous priver de vos pions) et vous atteindrez rapidement le sommet, où vous attend le sorcier.

Boss : Salomet
Dans un premier temps, inutile d'essayer de blesser le boss, qui se téléportera aussi souvent qu'il lui plaira pour esquiver vos attaques et vous lancera des sortilèges à intervalles réguliers. Concentrez-vous plutôt sur les guerriers

squelettes qu'il invoque, et plus particulièrement sur les champions squelettes armés de boucliers et disposant parfois d'un bouclier magique impénétrable. Ne les attaquez de préférence que de dos pour éviter leurs contre-attaques, puis une fois la zone nettoyée et Salomet quelque peu épuisé, jetez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Un second round d'invocations sera probablement nécessaire pour venir à bout du sorcier, mais en répétant les étapes précédentes vous en viendrez rapidement à bout et récupérerez du même coup l'anneau tant convoité.

Ne vous reste alors plus qu'à rapporter ledit anneau à Aldous une fois de retour à Gran Soren.

Fierté et chute

Après avoir accepté cette quête en parlant à Aldous, retrouvez Mercedes à l'entrée du château pour en apprendre plus avant de prendre la route pour la Tour du Vent, au nord de Gran Soren. Une fois sur place, vous constatez la gravité de la situation et pouvez prendre part aux hostilités si vous le souhaitez, votre objectif étant de suivre Mercedes sur la muraille. Après la cinématique, contentez-vous d'observer le duel, puis rentrez à Gran Soren.

Honneur et trahison

De retour de la Tour du Vent, Aldous vous envoie au poste de garde au sud du Col du Quart de lune pour une affaire urgente. Une fois arrivé sur place, un messager vous rattrape et vous informe qu'un grave danger plane sur la capitale : faites donc demi-tour et rentrez à Gran Soren par la porte nord pour vous voir confronté à une Cocatrix ressuscitée.

Boss : Cocatrix
Physiquement semblable à un griffon, la cocatrix est un adversaire en réalité bien plus redoutable : ses attaques peuvent vous empoisonner ou vous pétrifier et les charges de la bête vous contraindront à beaucoup de mobilité. Autant que possible, visez la tête de la créature à l'aide de sortilèges de foudre ou d'armes enchantées par cet élément, ou accrochez-vous aux pattes arrières de la cocatrix pour l'entraver et lui infliger des dégâts. Veillez également à dévier l'attention de la créature de la cargaison du duc pour qu'elle reste intacte et, sous la pression, la bête finira par s'enfuir ou par trépasser.

Retournez ensuite voir Aldous pour conclure cette quête pour le moins alambiquée et toucher votre récompense.

Récompense et responsabilité

Sitôt après la fin de la quête précédente, parlez à nouveau à Aldous pour vous voir convié dans le cabinet du duc à l'étage. Suivez tour à tour le chambellan et le duc jusque dans la salle au trésor et servez-vous allègrement dans les réserves du château avant de reprendre la route pour traquer la Rédemption.

S'opposer à la Rédemption

C'est encore une fois une longue route semée d'embûches qui se dresse entre vous et votre objectif, le Grand Mur loin au nord-ouest. Empruntez le chemin à flanc de colline en affrontant bandits et cyclopes pour d'abord parvenir au Fort Parlecieux, un repaire de voleuse faisant l'objet d'une quête annexe, et passez par le flanc gauche de la structure sans chercher des noises à ses occupants. Poursuivez encore vers l'ouest pour finalement parvenir au campement du Grand mur, où vous pouvez vous reposer, faire quelques emplettes et recruter des pions si besoin.

Une fois fin prêt, passez les portes de la forteresse pour être immédiatement attaqué par une horde de harpies des neiges ainsi que par deux cyclopes en armure. Disposez d'abord d'un maximum de volatiles avant de vous acharner sur les deux bêtes armées, puis entrez dans le fort à proprement parler. Éliminez les morts-vivants qui se dressent devant vous et explorez les couloirs à l'est. Une fois la zone nettoyée, emparez-vous d'un baril explosif à l'extérieur et jetez-le contre la paroi affaiblie. Explorez la zone ainsi rendue accessible en massacrant à tour de bras les ennemis qui vous barrent la route pour libérer quelques soldats et mettre la main sur un plastron en argent.

Rebroussez ensuite chemin pour monter les escaliers en retrait, aidez de nouveaux soldats à vaincre les légions de morts-vivants pour récupérer de l'équipement et montez davantage. Affrontez alors la chimère qui pétrifie de peur le soldat pouvant vous ouvrir la porte suivante : faites-lui la peau en sectionnant le serpent puis en assommant de coups la

chèvre et le lion, utilisez si vous le souhaitez les balistes disposées dans la pièce et poursuivez votre avancée en combattant des mages squelettes sur les murailles et un champion réanimé en haut des escaliers. Si le garde présent survit, il vous donne accès à une nouvelle salle renfermant une pièce d'équipement : emparez-vous du butin et avancez pour faire face à l'Elysion.

Boss : Sorciers squelettes
Les deux sorciers restent le plus souvent dans les airs pour charger leur sort et invoquer d'autres morts-vivants : si vous jouez une classe de corps-à-corps, restez donc concentré sur l'esquive des sorts et l'élimination des ennemis au sol et saisissez la moindre opportunité pour asséner quelques coups à l'un des deux boss lorsque l'un d'eux charge un sort au raz du sol. Si au contraire vous disposez d'attaques à distance, ne vous faites pas prier pour les déchaîner sur vos deux adversaires en laissant vos pions distraire les ennemis plus petits.

Après votre victoire et la cinématique qui s'ensuit, refaites votre stock d'herbes auprès du marchand du campement avant de partir pour un dernier aller-retour.

Le combat final

Tout d'abord, faites route vers l'est en restant dans la partie nord de Gransys pour retourner voir l'Engeance de dragon, l'homme énigmatique que vous aviez rencontré au début de vos aventures. Celui-ci se contente de confirmer ce que vous saviez déjà, à savoir que votre duel avec le dragon est désormais plus proche que jamais. Retournez au Grand Mur, faites vos ultimes préparatifs, puis entrez à nouveau dans la forteresse en empruntant cette fois-ci le couloir droit devant vous pour atteindre la Montagne Impure.

Ce lieu, vous le connaissez, c'est le premier donjon que vous ayez foulé dans la peau d'un précédent Insurgé.
Vous connaissez donc l'endroit, mais les ennemis sont désormais bien plus coriaces que lors de votre première visite : des géo-sauriens font ainsi leur apparition, de même que des succubes (la version la plus évoluée des harpies) et des chiens des enfers, sans doute l'ennemi de type chaire à canon le plus retord que vous ayez à affronter. Ces derniers couplent en effet la vivacité des loups à la puissance des guerriers et disposent de redoutables attaques à distance prenant la forme de boules de feu. Soyez donc sur vos gardes lors de la traversée de la montagne jusqu'à votre arrivée dans le grand hall, où une chimère un peu particulière vous attend de pied ferme.

Boss : Chimère noire
Différentiable de ses confrères par sa teinte plus sombre, cette chimère dispose de bien plus de vie, peu se révéler plus agressive et surtout, peu régénérer les parties coupées de son anatomie, nommément sa queue de serpent. Menez donc le combat de façon classique mais restez vigilant pour ne pas vous faire asperger de poison par inadvertance.

Une fois la bête vaincue, enfoncez les trois plaques de pression de part et d'autre de la pièce pour ouvrir l'accès menant à l'antre du dragon et sauvegardez avant d'entrer. Après la scène, un choix s'offre à vous : accepter l'offre du dragon ou persister pour l'affronter. Faites d'abord le premier choix en apportant la personne la plus chère à votre coeur au dragon, ce qui mènera à un Game over mais débloquera un succès. Reprenez ensuite au même endroit et avancez cette fois seul vers la créature.

Le combat débute alors, mais il va dans un premier temps falloir fuir pour lancer les hostilités sous de meilleurs auspices : suivez donc vos pions vers la sortie puis sprintez dans le long couloir pour vous mettre temporairement à l'abri. En effet, seule la tête du dragon vous fait face : assénez-lui autant de coups que possible en restant hors de portée de son souffle enflammé avant son entrée complète dans la salle. Continuez alors l'assaut sur cette partie de la créature pour qu'elle ouvre un peu plus la salle déjà bien large où vous vous trouvez et progressez vers le nord pour vous retrouver à l'extérieur.

Là, courez aussi vite que possible entre les gravas du pont en évitant les jets de flammes occasionnels du dragon jusqu'à la tour au loin, récupérez l'équipement dans les deux coffres présents et reprenez votre cavalcade sur la muraille. Au bout de votre course, vous atteignez une série de baliste : prenez les commandes de l'une d'entre elles et tirez sur le dragon pour déclencher une cinématique.

Vous vous retrouvez alors sur le dos de la créature : remontez lentement le long de son épine dorsale en évitant d'être

désarçonné en agitant les sticks lorsque cela vous est demandé, puis attaquez lorsque vous arrivez au niveau de la nuque scintillante du dragon pour déclencher une cinématique et passer à la dernière phase du combat.

Boss : Dragon
Les classes à distance jouissent pour cet affrontement d'une plus grande marge de manoeuvre, le seul point faible du monstre étant son coeur assez haut perché pour être la plupart du temps hors de portée des attaquants de mêlée. Si vous êtes sorcier ou rôdeur, profitez donc de votre avantage au mieux en ne restant pas en face du dragon, sous peine de recevoir de plein fouet sa charge ou ses jets enflammés. Si vous êtes plutôt du genre à manier épées et boucliers, escaladez le corps du dragon jusqu'au coeur pour lui infliger de lourds dégâts. La bête ne se laissera cependant pas faire bien longtemps et finira par s'envoler pour se positionner sur une ruine loin en hauteur.

Il destinera de cette position des salves de boule de feu à chacun de vos pions et à vous même : courez donc à l'une ou l'autre des extrémités du no man's land pour vous mettre aux commandes de l'une des deux balistes à votre disposition et faites feu sur le dragon pour le déloger. Si votre arme finit par se faire carboniser, utilisez l'autre pour finir le travail et pousser le boss à s'envoler. Là, utilisez toujours la baliste et tirez sur le coeur à découvert du dragon pour le faire s'échouer au sol et pouvoir reprendre les hostilités. Si vous êtes contraint de vous accrocher au coeur pour l'atteindre, une astuce pour ne pas s'en faire déloger consiste à vous placer sur la partie basse du point faible : ce faisant, la créature n'arrivera pas à vous attraper avec ses coups de patte et vous pourrez rester accroché indéfiniment du moment que vous ne tombez pas à court de remèdes régénérant votre endurance. Le boss dispose d'énormément de vie, mais après de longs efforts, vous en viendrez finalement à bout.

Un accueil chaleureux

Après la cinématique suivant votre victoire sur le dragon, vous êtes de retour à Cassardis en compagnie de votre bien aimée. Prenez sans tarder la route en direction de Gran Soren pour enquêter sur les étranges phénomènes qui prennent place en Gransys. Après les premiers mètres passés à l'extérieur du village, vous vous apercevez bien vite que les ennemis qui vous assaillent ont sérieusement gagné en grade, les loups étant remplacés par des chiens des enfers et la moindre harpie faisant place à des succubes. Soyez donc on ne peut plus vigilant sur le chemin vous menant à la capitale. Une fois sur place, faites le tour des échoppes encore en bon état puis foncez au château pour vous entretenir avec le duc dans son cabinet.

Malheureusement, ce dernier a sombré dans la folie et vous attaque : répliquez donc sans retenue, puis fuyez devant l'afflux ininterrompu de gardes qui vous chassent sur ordre du souverain. De retour en centre ville, votre personnage sombre dans le Puits de l'Éternité, où vos dernières épreuves vous attendent de pied ferme.

Le Puits de l'Éternité

Sans pour autant craindre pour votre vie durant votre chute (le sol et le ciel étant relié par ce puits et ne formant qu'un tunnel ininterrompu), accrochez-vous au premier rebord qui arrive à votre portée. Passez ensuite l'unique porte qui vous est accessible et qui vous mène invariablement à la Salle de la Confusion. Dans le corridor, d'anciens pions piégés dans le puits vous accueillent : parlez-leur si vous le souhaitez, puis passez la porte au fond après avoir récupéré les items dans les deux coffres. Il est temps de retrouver un vieil ami...

Boss : Oeil maléfique
Cette créature qui vous avait poussé à la fuite lors de votre première visite dans le puits est maintenant tout à fait à portée de votre lame. L'oeil invoque des tentacules jaillissant du sol et lance des sorts de glace avec ceux qui l'entourent. Restez mobile pour éliminer les tentacules invoqués tout en évitant les attaques de l'oeil en vous soignant vous et vos pions des altérations d'état qu'il peut vous infliger, puis passez à l'attaque en ciblant en priorité le centre de l'oculus lorsqu'il se ferme. Vous pourrez ainsi mettre la créature à terre en désactivant sa barrière et lui infliger de très lourds dégâts. Si vous jouez une classe de corps-à-corps, n'hésitez pas à vous accrocher à l'oeil pour continuer le passage à tabac. Vous viendrez vite à bout du monstre et êtes ensuite libre d'explorer le reste du puits.

Le reste du puits, parlons-en d'ailleurs, puisque vous allez devoir en explorer une bonne partie des seize salles qui le composent pour récolter un total de 20 Pierres d'éveil. Les monstres tels que les chiens des enfers ou les succubes qui peuplent les lieux sont susceptibles de relâcher des fragments de pierre, mais la façon la plus rapide de collecter la

totalité des items est encore d'affronter les terribles bêtes qui occupent les salles les plus larges (à l'image de l'Oeil maléfique). Selon la salle que vous visitez, vous aurez ainsi l'opportunité de vous mesurer à l'Hydre blanche, un mélange de Cocatrix, de Sorcier squelettes et de Chimères, une Wyvern, un Drake, ou encore le tout-puissant Ur-Dragon (ce dernier requérant un niveau probablement bien supérieur à celui que vous possédez pour le moment). Pour rejoindre la surface et faire le plein de remontants, agrippez-vous au premier rebord du puits et empruntez le couloir pour vous retrouver au sous-sol de la guilde des pions et ainsi être libre de vaquer à d'autres occupations.

Chaque ennemi de taille que vous terrassez pourra vous valoir l'obtention de trois à quatre Pierres de réveil entières : ne perdez donc pas patience et récoltez consciencieusement votre butin pour rassembler le tout, puis adressez-vous à Quince, à l'étage le plus haut du puits, pour pouvoir ouvrir une faille géante dans le gouffre. Ne vous reste alors plus qu'à vous y plonger pour accéder aux derniers défis de Dragon's Dogma.

Le dernier jugement

Arrivé dans la salle du Sénéchal, vous faites la connaissance de l'être éponyme qui teste immédiatement votre volonté au cours de deux joutes plutôt brèves. L'homme encapuchonné ne vous destine en effet que quelques projectiles de lumière assez peu dangereux et se téléporte quelquefois pour vous échapper. Rien d'insurmontable, donc. L'homme vous propose alors une alternative au combat (tout comme l'avait fait le dragon) : acceptez de retourner dans un monde de paix illusoire et dirigez-vous vers la sortie du village pour assister à un nouveau Game over tout en débloquant un succès, puis reprenez à la dernière sauvegarde pour opérer le choix inverse.
Vous devez vous frayer un chemin jusqu'au Sénéchal en éliminant les fantômes d'alliés et d'ennemis passés : ne fléchissez pas,, puis préparez-vous à l'affrontement final avec le Sénéchal.

Boss : Sénéchal
L'ancien Insurgé vous provoque en duel en compagnie de son pion tandis que le vôtre arrive dans cette dimension éthérée pour vous prêter main forte. Quelle que soit votre classe, concentrez d'abord vos assauts sur le pion du Sénéchal pour lui faire mordre la poussière, et ensuite seulement penchez-vous sur le cas du boss. Comme auparavant, ce dernier vous destine des projectiles de lumière capables de vous renverser en plus des attaques armées dont il dispose à présent. Parez ou esquivez donc ses coups avec soin entre vos propres assauts, puis lorsque le Sénéchal met un genou à terre, éloignez-vous en vitesse pour ne pas succomber à l'onde d'énergie qu'il propage. Si votre pion est Ko, réanimez-le, puis attendez qu'il ceinture le boss lorsqu'il s'apprête à déchaîner son onde de choc pour lui porter le dernier coup et remporter la victoire.

Suite au dialogue, interrogez à votre guise l'ancien Insurgé pour en apprendre plus sur sa fonction, puis utilisez le Fléau Divin pour lui rendre sa liberté.

L'infinité de l'au-delà

Vous êtes le nouveau Sénéchal et ne pouvez qu'errer dans Cassardis à votre guise sous une forme spectrale. Une fois fin prêt à en finir, brandissez donc le Fléau Divin contre vous-même et mettez fin à vos jours pour assister à la fin de Dragon's Dogma et pouvoir profiter du New Game + en vous réincarnant dans un autre Insurgé.

Quêtes Annexes

Cassardis

En plus de toutes les missions listées ci-dessous, des missions spécifiques vous seront proposées sur le panneau de l'auberge de Pablos au fil de l'aventure, celles-ci consistant le plus souvent en l'élimination d'un nombre donné d'ennemis d'un certain type ou en l'escorte d'un PNJ jusqu'à une destination particulière (ces dernières missions permettant d'accroître votre affinité avec la personne escortée).

Livraison de fleurs

Benita, chargée de soigner les blessés du village, aurait bien besoin d'un coup de main pour rassembler des fleurs aux

vertus médicinales. Faites donc un tour à l'extérieur, de jour, pour cueillir cinq Brillansols, puis rapportez-les à Benita. Dormez ensuite à l'auberge jusqu'à la nuit ou attendez que le cycle solaire suive son cours et allez cueillir une Luisanlune, sur la plage isolée au sud-est du village. Rapportez ce dernier ingrédient à Benita pour conclure cette quête.

Disparue puis réapparue

Le chef du village est inquiet suite au départ de Quina, partie chercher un remède pour vous soigner. Partez donc en direction du camp des sentinelles, dépassez-le, puis longez le sentier vers le sud-ouest avant de bifurquer vers le sud-est. Prenez garde au groupe de bandits qui peut vous attendre en haut de la montée et avancez davantage pour atteindre le Bois de la Sorcière.

Ce bois étant chargé de brume, avancez avec prudence en direction du sud-est en tâchant de ne pas vous perdre et détruisez les charmes que vous croisez pour lever le brouillard. Vous retrouvez bien vite Quina, qui vous accompagne jusqu'à la hutte de la sorcière. Suite à votre entrevue, rebroussez chemin jusqu'à Cassardis pour rassurer le chef et conclure cette quête.

Au fond du trou

Pour commencer cette quête, adressez-vous au garde près du puits à la sortie du village. Celui-ci vous avoue sa couardise, et c'est donc à vous d'inspecter ledit puits pour en déloger les créatures qui menacent les villageois. Une fois descendu dans la grotte calcaire, ramassez les bouteilles vides et autres objets utiles qui jonchent le sol et progressez en éliminant les chauves-souris qui viennent vous harceler. Quel que soit l'itinéraire emprunté, vous finissez par atteindre une large caverne peuplée par des sauriens : ces reptiles, dont l'élimination devient plus facile à partir du niveau 15, peuvent causer de lourd dégâts avec leurs charges armées. Restez donc sur vos gardes et coupez-leur la queue avant de vous acharner sur le haut de leur tête pour en venir à bout. Faites également attention au petites cascades qui sont susceptibles d'éteindre votre lanterne si vous passez en dessous.

La zone revenue au calme, explorez le couloir est pour trouver un coffre et quelques herbes médicinales, puis dirigez-vous vers le sud pour dénicher une faille dans le mur que seuls les personnages très petits pourront emprunter. Vous avez ensuite le choix : sortir par l'entrée sud de la caverne, qui vous mène au nord du Camp des Sentinelles, ou rebrousser chemin pour rapporter la bonne nouvelle à Poll, le garde peureux.

Toujours plus bas

Après avoir débarrassé une première fois le village de l'invasion de sauriens, repassez près du puits pour entendre une voix appelant à l'aide. Descendez pour trouver Rorric, qui pense qu'un nid de reptiles est toujours en activité plus profondément dans la caverne. Explorez-la donc à nouveau jusqu'à la large salle où vous aviez livré bataille et où un nouveau passage s'est ouvert. Comme de bien entendu, c'est une nouvelle horde de sauriens qui vous attend de l'autre côté du passage à l'ouest, épaulée par un chef reptilien plus puissant et plus imposant. Concentrez-vous sur les ennemis normaux pour faire place nette avant de vous charger du patriarche, puis une fois les lieux revenus au calme, détruisez tous les oeufs qui jonchent les murs de la caverne pour éradiquer la menace.

Ne vous reste alors plus qu'à retourner voir Rorric pour conclure cette quête.

L'escorte

Dans l'auberge de Pablos, vous ferez certainement la rencontre de Madeleine, une marchande itinérante dont le petit minois aurait bien besoin de quelques gros bras pour l'escorter jusqu'au Camp des Sentinelles. Acceptez de l'aider et versez-lui les 1000 pièces d'or qu'elle vous demande une fois arrivés à destination pour conclure cette quête insignifiante et pourtant synonyme de trophée.

Une bien triste nouvelle

Allez à l'église qui surplombe le village et acceptez d'aider Elvar à transmettre la nouvelle du décès d'un proche à Merin, un pêcheur que vous pouvez trouver dans le centre. Retournez ensuite voir l'homme de foi pour le rassurer et achever

votre tâche.

Perdre la foi

Toujours à l'église, acceptez d'aider le jeune Clemente à retrouver des textes sacrés dont il a encore besoin. En sortant, vous croisez Lewes, qui vous avoue sa culpabilité dans la perte des documents : qu'à cela ne tienne, redescendez en ville et grimpez sur le toit où votre carte semble indiquer la présence d'un objectif pour retrouver les fameux textes haut perchés. Ne vous reste alors plus qu'à les rapporter.

Un hôte indésirable

Après votre triomphe sur l'hydre au camp des sentinelles, retournez voir Pablos à l'auberge de Cassardis pour qu'il vous entretienne d'un problème de vol. Lui et ses compères et consoeurs sont en effet les victimes de vols répétés : allez parler à Aestella et à Heraldo, puis retournez voir Pablos pour vous préparer. La nuit venue, foncez vers le sud dans la rue marchande et vous ne tarderez pas à entendre, voir à heurter, le fameux voleur. Courrez-lui au train si nécessaire et attrapez-le pour mettre fin aux vols et conclure la quête.

Mourir de curiosité

Après avoir voyagé jusqu'à Gran Soren au moins une fois, munissez-vous d'au moins une demi-douzaine de Théraplantes et retournez à Cassardis pour parler à Merin, qui s'inquiète pour son ami. Adressez-vous dans la foulée à Mayra, Alonso et Barten, tous trois traînant dans les rues principales du village la plupart du temps, puis rendez-vous sur la plage étrange à l'extérieur de la ville pour retrouver le jeune homme. Donnez-lui une herbe pour le soigner, puis retrouvez-le un peu plus loin, sur la gauche du camp des sentinelles, pour lui administrer une nouvelle dose de remontant. Enfin, Rendez-vous à l'entrée du Bois de la sorcière, à l'ouest, pour aider une nouvelle fois Valmiro à se remettre sur pieds et allez enfin rapporter votre escapade à Merin une fois de retour à Cassardis.

Un homme innocent

Après avoir bénéficié d'une audience ô combien humiliante auprès du duc et tout en vous assurant d'avoir en votre possession au moins deux clés squelette (que vous pouvez vous procurer au Chat noir à Gran Soren ou en combinant des fers et du minerais) allez trouver Tomlin, près de la maison du chef de Cassardis ou sur la plage isolée au sud-est du village et parlez-lui. Une fois de retour à Gran Soren, adressez-vous à Ser Jakys pour en apprendre plus sur le père de Tomlin, entrez dans les sous-sols du domaine du duc (où un coffre peut contenir l'une des deux clés dont vous avez besoin) et utilisez une première clé squelette pour libérer Ansell après lui avoir parlé. Utilisez ensuite votre seconde clé pour ouvrir la grille en face de la cellule d'Ansell et frayez-vous un chemin jusqu'à l'extérieur en éliminant tout rat, araignée et serpent qui se mettraient sur votre route. A l'air libre, vous assistez à la réunion de Tomlin et de son père et achevez du même coup cette quête.

Au revoir, Valmiro

Après avoir bénéficié d'une audience à la cour de Gran Soren, retrouvez Valmiro sur le ponton du village (en achetant au préalable une Théraplante puissante à Gran Soren si vous venez de là, ainsi qu'une Amulette de pèlerin auprès de Fournival). Donnez-lui la plante, suivie d'une lanterne (disponible à Cassardis même), puis une viande d'ambroisie avariée et enfin l'amulette achetée précédemment. Aidez ensuite le jeune homme à porter ses affaires jusqu'au rivage pour finir de préparer son départ et ainsi conclure cette quête.

Camp des Sentinelles

Les missions que vous pouvez accepter sur le panneau près de la sortie nord du camp vous proposent d'affronter et d'éliminer différents types d'ennemis en certaines quantités au fil de votre progression dans la trame principale. In fine, c'est contre Ser Berne lui-même que vous devrez vous battre en un contre un au cours de la quête " La fin d'un voyage " : privilégiez les hauteurs si vous jouez une classe de distance ou enchaînez vos meilleurs coups de corps-à-corps pour rapidement lui faire mordre la poussière.

Gran Soren

En plus de toutes les missions listées ci-dessous, des missions spécifiques vous seront proposées sur le panneau de la Guilde des Pions et sur celui de l'auberge, celles-ci consistant en l'élimination d'un nombre donné d'ennemis d'un certain type ou en l'escorte de Pnjs jusqu'à des destinations la plupart du temps plutôt exotiques (ces dernières missions permettant d'accroître votre affinité avec la personne escortée). D'autre part, un autre panneau situé à la Taverne d'Arsmith vous propose une multitude de petites quêtes à effectuer à l'occasion de vos voyages, celles-ci vous demandant de rapporter des objets bien précis au fil de vos pérégrinations, et ce même après la quête " Le combat final ".

Mépris de la Faucheuse

Dans le quartier des artisans, en face de la guilde des pions, un homme nommé Austine est condamné à voir mourir son fils. Parlez-lui, puis mettez-vous en quête des deux fragments de Pierre d'éveil restants afin de reconstituer une pierre complète, capable de ressusciter les morts. Au sein de la ville, un fragment peut être acheté auprès de Fournival, le noble marchand près de l'entrée du château, et un second peut être trouvé à l'est des quartiers plus modestes, dans un coffre accessible depuis les toits. La pierre complétée, utilisez-la sur le fils d'Austine pour le remettre d'aplomb et conclure cette quête.

Terre de possibilités

Vous débutez cette quête en acceptant d'aider Fournival à obtenir des terrains en possession de modestes paysans. Pour ce faire, vous allez devoir convaincre Jasper, sa femme et son jeune fils de quitter les lieux. Vous repérerez aisément les deux premiers en parcourant les rues de Gran Soren, mais le jeune homme se révèle un peu plus retord, notamment en se réfugiant sur un toit dans le quartier des artisans (accessible en faisant un peu d'escalade), puis en courant à travers la capitale. Attrapez-le après l'avoir pourchassé pour pouvoir lui parler et le convaincre de donner son aval, puis retournez voir Jasper pour qu'il concède sa propriété à Fournival.

Acceptez dans la foulée de faire un don d'argent à la famille, aussi conséquent soit-il, puis allez faire votre rapport à Fournival, qui récompense grassement vos efforts.

Un livre dangereux

Dans le centre ville, vous ferez certainement la rencontre de Steffen, un mage en apprentissage désireux de s'emparer des secrets de l'un de ses illustres aînés, un certain Salomet. Pour l'aider, questionnez dans un premier temps la vendeuse d'herbes en tout genre sur la place centrale, qui vous aiguille vers le sud. Repassez donc par le col du Quart de Lune jusqu'à arriver au nord du Camp des Sentinelles, où un homme itinérant est aux prises avec une poignée de brigands : éliminez-les promptement et parlez à Rowland, qui vous confie ne plus avoir le grimoire convoité par Steffen. Mettez-vous alors en route vers le repaire des voleurs, à l'ouest de l'entrée du Bois de la Sorcière dans les ruines du château Aernst, et tout en veillant à ne pas susciter la moindre hostilité de la part des malandrins qui peuplent les lieux, montez jusqu'en haut de la tour en ruine à l'aide de quelques acrobaties pour récupérer le grimoire. Ne vous reste ensuite plus qu'à le remettre à Steffen à Gran Soren.

Pourchasser des ombres

Pour entamer cette quête, acceptez d'aider Mason, l'homme qui vous accueille à Gran Soren lors de votre premier séjour, à identifier un espion à la coure. Pour y parvenir rendez-vous de nuit à l'entrée du château et suivez le chevalier blond qui attire inévitablement votre attention. Celui-ci emprunte d'abord le passage reliant le quartier noble à celui des artisans, puis bifurque sur la gauche pour se rendre dans les bas quartiers. Restez à distance raisonnable en marchant pour ne pas éveiller ses soupçons et conclure votre filature, puis allez rapporter le fruit de votre travail à Mason.

Le retour des défunts

Après votre rencontre avec le duc, parlez à Maximilian dans le quartier noble pour débuter cette quête. De nuit,

rendez-vous ensuite sous le pont des bas quartiers pour surprendre une conversation entre deux membres de la Rédemption : interrogez celui des deux qui ne trouve pas le temps de s'enfuir et acceptez ou non son offre (de votre choix ne découlant aucune conséquence). La clé en votre possession, faites route vers les catacombes, que vous avez déjà eu l'occasion de visiter, et où deux itinéraires se proposent à vous une fois le monte-charge emprunté. En effet, selon la clé que vous avez obtenu, vous pourrez déverrouiller l'une ou l'autre des deux grilles qui étaient demeurées bloquées auparavant.

Quel que soit votre point d'entrée, ouvrez consciencieusement toutes les tombes d'où n'émane pas de fumée tout en massacrant à la pelle tous les zombies et autres squelettes sur votre route pour rassembler un total de cinq Gemmes de la Rédemption. Une fois le tout récupéré, rendez-vous au nord-ouest de la zone supérieure pour ouvrir la porte scellée à l'aide des cinq items et préparez-vous à vous battre. C'est en effet un lieutenant de l'Ordre qui vous attend de l'autre côté, accompagné de sa horde de squelettes mages et guerriers. Commencez si vous le souhaitez pas éliminer les magiciens squelettiques pour vous éviter du tracas, mais concentrez ensuite quoi qu'il en soit vos attaques sur Balsac, qui une fois mis à terre ne pourra qu'encaisser toutes les attaques que vous lui destinerez et trépassera rapidement.

Victorieux, retournez à Gran Soren pour informer Maximilian de votre succès.

L'idole du marchand

Parlez à Caxton à l'armurerie de Gran Soren pour recevoir cette quête, dont la récompense varie selon la qualité de l'idole que vous ramenez à l'intéressé. Vous bénéficierez en effet d'une plus grande récompense si vous lui donnez l'Idole d'or reçue après avoir complété la quête " Jouer à la nourrice ". Autrement, vous pouvez ramener à Caxton l'Idole d'argent, obtenue après avoir rempli la mission " Sinistre trophée " à la Caverne des marches.

Un problème de fournisseur

Cette quête est identique à la précédente : c'est cette fois Madeleine, dans les bas-quartiers, qui a besoin d'une idole pour nouer des liens avec un forgeron de renom. Donnez-lui celle qui vous plaira selon celles qui restent en votre possession pour conclure cette quête.

Jouer à la nourrice

Après avoir aidé Fournival à chasser Jasper et sa famille de leur terre, retournez le voir pour proposer vos services en tant que baby-sitter. Accompagnez donc sa fille Symone en centre ville en restant près d'elle, retrouvez-la rapidement lorsqu'elle se cache dans la taverne d'Arsmith ou l'auberge, achetez-lui une bouteille d'eau lorsqu'elle le demande et laissez-la gagner la course qu'elle vous impose pour finir afin de recevoir l'Idole d'or en récompense.

Terreur sans nom

Après votre enquête sur la Rédemption, parlez à Rickart à l'entrée extérieure sud de la ville pour prendre connaissance d'une menace qui pèse sur vous. Des mercenaires sont en effet à vos trousses et vous tendront des embuscades de nuit à des endroits spécifiques : au niveau du pont au nord de Gran Soren, près de l'ancienne carrière, au poste de garde au sud du Col de Quart de lune, au nord du Camp des sentinelles et enfin près de l'entrée de Cassardis. Après avoir éliminé tous vos ennemis, le leader des mercenaires vous prend à parti. L'individu est puissant, mais ne résistera pas à un groupe bien organisé ou d'un niveau supérieur à 30.

Mauvaises affaires

Après avoir reçu votre récompense auprès du duc pour avoir repoussé la cocatrix, passez au magasin de Madeleine pour constater sa disparition. Demandez des renseignements à son assistante, Katlyn, puis interrogez Nettie et Arsmith à la taverne pour en apprendre plus sur la situation. Vous finissez par retrouver la belle à la sortie est de la capitale : niez l'avoir vu auprès des gardes qui vous interrogent puis suivez-la de plus belle. Acceptez de lui donner 50,000 pièces d'or si vous désirez garder votre affinité au maximum avec elle ou laissez-la simplement partir pour conclure cette quête.

Chasse à la sorcière

Après votre audience avec le duc et en traînant du côté de la place centrale de la ville, vous entendez parler de la tenue d'une chasse à la sorcière visant Sélène, la seule et unique habitante du Bois de la Sorcière. Rendez-vous donc sur place pour prendre la défense de la pauvre jeune femme, déjà encerclée par des villageois et gardes mécontents. A votre arrivée, un Golem se réveille et fait fuir les assaillants, mais c'est désormais à vous de calmer la bête et de lui montrer qui est le patron. Pour ce faire, visez les amulettes brillantes dispersées sur le corps du colosse pour l'immobiliser ou le mettre à genoux et vous finirez par faire fondre sa barre de vie.

Victorieux, empruntez le passage libéré par le golem pour retrouver Sélène auprès de son ancienne maîtresse, qui vous révèle la véritable nature de la jeune femme.

Autres lieux

A la recherche d'objets

Vous souvenez-vous du marchand que vous avez sauvé des griffes de gobelins aux prémisses de l'aventure ? Reynard, c'est son nom, peut être croisé à différents endroits de Gransys (Camp des sentinelles, Gran Soren, campement au sud de l'ancienne carrière,...) : faites autant d'achat que possible chez lui et il finira par vous proposer des quêtes visant à partir à la recherche d'un objet particulier. Rapportez-lui donc de la ferraille, puis de l'ectoplasmite, et enfin partez à la recherche des 6 pages de journal pouvant amener un peu de lumière sur l'histoire de Reynard. Ces pages se trouvent A l'extrême sud des quartiers de Gran Soren en hauteur, au camp des sentinelles, dans l'ancienne carrière, dans les catacombes, dans le Ravin des âmes dévorées et tout au sud du champ de miasme.

Les liaisons dangereuses

Cette quête débute dans le domaine du duc, après que vous ayez rencontré la duchesse à son belvédère et qu'elle vous ait retiré votre odieux couvre-chef. Allez trouver la servante de la duchesse, Mirabelle, puis retrouvez-la de nuit au belvédère. Suivez-la ensuite jusqu'aux appartements de la femme du duc pour surprendre une scène pour le moins déplaisante : intervenez pour sauver Aelinore et acceptez votre triste sort une fois envoyé en prison.

Vous êtes ensuite libéré par la duchesse et pouvez vous échapper du donjon.

Une duchesse en détresse

Après avoir accompli la quête précédente et après que le duc vous ait récompensé pour votre victoire contre la cocatrix, retrouvez Mirabelle la servante près du belvédère. Vous apprenez alors la localisation d'Aelinore, pour ainsi dire gardée captive dans le fief du duc. Mettez-vous donc en route pour ledit fief, qui se tient loin au nord, au delà du passage menant à la Tour de la Lune bleue, puis enfilez votre tenue de soldat pour passer inaperçu. Dirigez-vous ensuite vers le sud du bâtiment pour retrouver la belle dans ses quartiers, ré-équipez-vous comme il se doit puis escortez la demoiselle vers le passage au nord-ouest. Dans le sous-sol du fief, n'hésitez pas à porter Aelinore sur vos épaules pour l'aider à traverser les différents obstacles et battez-vous comme un lion pour la défendre des soldats qui vous collent au train. Dirigez-vous toujours vers le sud pour atteindre la sortie où la duchesse, bon gré mal gré, doit vous faire ses adieux.

Les conspirateurs

Dans le château du duc, parlez à Fedel pour qu'il vous entretienne d'un sujet délicat. Rejoignez-le de nuit au belvédère pour apprendre les détails de cette affaire, puis mettez-vous en route pour le Grand Mur loin au nord-ouest. En cours de route, vous croisez une charrette en bien piteux état : continuez droit vers le nord pour atteindre le Ravin des âmes dévorées. Ce donjon est peuplé de harpies des neiges, de gobelins, d'esprits et de sauriens. Gardez donc toujours vos magies prêtes à faire feu et vos enchantements dressés pour vous simplifier la tâche et évoluez vers le sud en utilisant les échelles. Affrontez éventuellement un cyclope sur le pont étroit auquel vous arrivez et laissez-vous glisser sur les pentes successives en restant sur le côté droit pour parvenir à la lettre perdue par Fedel ainsi qu'aux 10 paquets nécessaire à la complétion d'une autre quête.

De retour à Gran Soren pour donner son dû à Fedel, vous croisez un soldat visiblement autant intéressé par l'objet que

lui. Choisissez donc à qui donner la lettre selon vos préférences pour conclure cette quête.

L'offre et la demande

Cette quête débute en parlant à Ser Daerio à la Tour du Vent, au nord de Gran Soren. Acceptez de l'aider à résoudre son problème de provisions, puis allez à la capitale pour transmettre ses besoins à un garde ou à Julian lui-même (une semaine de provisions). Retournez ensuite à la Tour du Vent pour faire part de votre succès à Daerio.

Monstres et marchands

Cette quête débute lorsque vous parlez au marchand à l'entrée nord de l'ancienne carrière. Pour que des hommes de commerce tel que lui puissent reprendre leurs activités convenablement, il vous demande d'abord de lever les herses qui obstruent le passage à l'intérieur : exécutez-vous en restant longuement sur les plaques de pression pour lever les obstacles, puis profitez de votre présence pour éliminer toute présence de trolls et de bandits dans les environs. En revenant voir le marchand à l'entrée, vous aurez ainsi accompli par avance sa seconde requête, à savoir sécuriser l'ancienne carrière.

La langue du dragon

Pour initier cette quête, remplissez d'abord la mission " Chasse à la sorcière " qui vous donne accès à la tombe de la gardienne au fin fond du Bois de la sorcière, puis récupérez la tablette ancienne à côté de la tombe. Allez voir le père Geffrey à Gran Soren pour tenter d'obtenir une traduction, puis rendez-vous finalement dans la demeure de l'Engeance du dragon pour apprendre que l'objet est en réalité un lien pouvant unir l'Insurgé à une autre personne. Très utile si vous voulez faire grimper en flèche l'affinité d'un personnage en particulier.

Des nerfs d'acier

Cette quête consiste simplement en l'élimination d'un Golem de fer se terrant profondément dans le Bois de la sorcière. Contrairement aux amulettes des Golems standards, celles de cette créature sont dispersées dans le décor : tout en prenant soin d'éviter les attaques soutenues de la bête, ouvrez donc l'oeil à la recherche des amulettes et détruisez-les de préférence avec des attaques de mêlée pour battre le Golem et conclure la quête.

L'éclosion d'un talent

Après avoir accompli la quête " Disparue puis réapparue " et avoir bénéficié d'une audience à la cour, retrouvez Quina à l'Abbaye à l'extrême ouest du centre de Gransys et parlez-lui. Elle vous remet une fleur bénie, que vous êtes libre de donner à qui vous voulez pour resserrer vos liens avec la personne en question.

Un cadeau de départ

De retour à l'Abbaye, adressez-vous à Clarus et mettez-vous en quête d'une amulette de pèlerin en vous rendant dans les Catacombes (ou achetez-en une auprès de Fournival à Gran Soren). Retournez ensuite à l'Abbaye pour donner l'item à Clarus et conclure cette quête.

Quel honneur chez les voleurs

Après avoir fait incarcéré le voleur qui faisait des siennes à Cassardis, rendez-vous dans les ruines du château d'Aernst, à l'ouest de l'entrée du bois de la sorcière. Vous y rencontrez le chef des voleurs, Maul, qui vous propose d'éliminer un gang de voleuses rivales ou un ancien voleur de la bande (celui-la même que vous aviez interpellé à Cassardis). Pour obtenir la récompense maximale liée à cette quête, détruisez le gang rival se terrant au Fort Parlecieux loin au nord et allez parler à Pike pour le faire revenir auprès des voleurs du château d'Aernst. Ou, si vous voulez pouvoir compléter les quêtes relatives aux voleuses, contentez-vous de ramener Pike à Maul pour satisfaire ce dernier et conclure la quête.

La compagnie des voleuses

Avant d'entreprendre cette quête et si vous êtes un homme, achetez pour vous et chacun de vos pions masculins une tenue de dame au Chat Noir à Gran Soren. Rendez-vous ainsi vêtu au Fort Parlecieux sur la route menant au Grand Mur et allez trouver Ophis, la leader du gang. Acceptez de détruire leurs rivaux en éliminant dix voleurs se terrant dans les ruines du château d'Aernst, loin au sud, puis revenez faire votre rapport pour gagner les faveurs d'Ophis.

Une autre façon de vous les attirer est de parler à Bethia, une autre leader du gang chargée de nourrir le cyclope de compagnie d'Ophis. Acceptez de vous en occuper à sa place en amenant un gobelin au cyclope ayant élu domicile plus loin vers l'ouest dans un enclos, puis revenez la voir pour gagner la confiance des voleuses.

Apparition des Boss

Sud de Gransys

-Drake au sud-est du Fort de l'Adret et dans le Sanctuaire du conquérant sur la côte ouest
-Cyclope davantage au sud-est du Fort, sur la côte ouest et près du château d'Aernst
-Chimère au centre de la plaine, plus au sud
-Golem sur la côte sud

Centre de Gransys

-Chimère noire sur la plage étrange au nord de Cassardis
-Cyclope au nord du camp des sentinelles, au sud du pont menant à Gransys nord
-Troll à l'ouest près de l'Abbaye et au nord de cette même Abbaye
-Drake juste à l'ouest de Gran Soren (seulement durant le second acte)

Nord de Gransys

-Sorcier squelette dans le Champ de miasmes, à l'ouest du Grand Mur et au sud de la Tour du Vent
-Chimère au sud-est du Grand Mur, à l'est et au nord-est des Catacombes, au nord-ouest de la Tour du Vent, près du fief du duc et à l'ouest du Ravin des âmes dévorées
-Chimère noire au sud-est du Grand Mur
-Cyclope à l'ouest et au sud du Ravin, au nord de la Tour du Vent et à l'est des Catacombes
-Golem au sud-est des Catacombes et près du camp de bandits menant à la Tour de la Lune bleue
-Wyvern au sud de la Tour du Vent

Dragons

© Activision / Etranges Libellules 2010

LISTE DES SUCCÈS

Premiers pas (5)

Remporte un combat en mode Histoire ou en mode Arcade 1 joueur.

Gloire à Harold (15)

Termine le mode Histoire avec Harold.

Gloire à Astrid (15)

Termine le mode Histoire avec Astrid.

Grand orateur (15)

Parle à tous les personnages de l'île en mode Histoire.

Plumes à gogo (15)

Attrape 200 poulets.

Plus de viande sauvage (15)

Attrape 200 moutons ou sangliers.

Nouveau champion (10)

Remporte le combat contre le leader du premier tournoi.

Courageux (10)

Remporte le combat contre le leader du deuxième tournoi.

Audacieux (10)

Remporte le combat contre le leader du troisième tournoi.

Téméraire (10)

Remporte le combat contre le leader du quatrième tournoi.

Inarrêtable (15)

Remporte le premier tournoi sans perdre une seule fois.

En pleine forme (15)

Remporte le deuxième tournoi sans t'occuper de tes dragons.

Valeureux (15)

Remporte le troisième tournoi en combattant à chaque fois l'adversaire le moins bien classé.

Brave (15)

Remporte le quatrième tournoi en combattant à chaque fois l'adversaire le mieux classé.

Invulnérable (90)

Remporte le dernier championnat sans qu'aucun de tes dragons ne soit mis K.O.

Maître des armes (15)

Termine tous les entraînements d'un dragon.

Duelliste (15)

Remporte une escarmouche.

Combattant légendaire (30)

Remporte toutes les escarmouches.

Roi du shopping (30)

Dépense 10 000 pièces d'or au magasin.

As des fourneaux (15)

Achète toutes les recettes au magasin.

Belle récolte (15)

Trouve 1000 objets communs.

Eclairé (15)

Trouve 100 objets rares.

Docteur dragon (15)

Possède quatre dragons en grande forme en mode Histoire.

Évolution finale (30)

Possède un dragon au niveau 25.

All stars (90)

Possède quatre dragons au niveau 25.

Dans la légende (30)

Débloque tous les dragons légendaires.

Perfectionniste (15)

Possède un dragon avec un attribut de 20 points en mode Histoire.

Tuning dragonesque (15)

Débloque toutes les personnalisations d'une famille de dragons.

Perfection (15)

Remporte 50 combats en mode Arcade 1 joueur sans te faire toucher.

Conquête (15)

Remporte 100 combats en mode Arcade 1 joueur ou 2 joueurs.

Commandement (30)

Remporte 10 combats à la suite en mode Arcade 1 joueur (Difficile).

Tous pour un (15)

Remporte un combat avec chaque dragon par défaut et légendaire en mode Arcade 1 joueur.

En vie ! (15)

Gagne 20 combats (mode Arcade 1 joueur) avec une équipe de dragons créés avec l'éditeur de dragon.

Dresseur d'exception (15)

Gagne 20 combats en mode Arcade 1 joueur avec une équipe de dragons personnalisés du mode Histoire.

Partie terminée ! (30)

Remporte toutes les médailles pour tous les niveaux de difficulté à chaque défi.

Jeune concurrent (5)

Remporte une médaille d'or à un défi en mode Débutant.

Concurrent remarquable (10)

Remporte une médaille d'or à un défi en difficulté Normale.

Concurrent de l'extrême (15)

Remporte une médaille d'or à un défi en difficulté Expert.

Dans le mille (30)

Franchis 5 anneaux de contrôle à la suite dans le mini-jeu Course d'anneaux (Expert).

Quel artiste ! (30)

Taille 10 blocs de glace à la suite dans le mini-jeu Sculpture glacée (Expert).

Dragon de berger (30)

Rapporte 5 moutons marron à la suite dans le mini-jeu Berger volant (Expert).

Intello (30)

Réussis 6 séquences à la suite dans le mini-jeu Torches en série (Expert).

Affûté (30)

Reproduis 3 dragons à la suite sans te tromper dans le mini-jeu Copie conforme (Expert).

Succès (15)

Remporte une médaille d'or à chaque défi.

Or Viking (30)

Amasse 10000 pièces d'or en mode Histoire.

Une vie de Viking (30)

Joue plus de 20 heures en mode Histoire ou Arcade (profil principal uniquement).

Ami ou ennemi ? (10)

Importe au moins un dragon en mode Arcade.

Dream Chronicles

© Hudson Soft / Playfirst 2010

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Creature Catcher (10)

Chapitre 2 terminé

Trapped in the Tree House! (10)

Chapitre 5 terminé

In to the Greenhouse (10)

Chapitre 10 terminé

Through the Forest (10)

Chapitre 15 terminé

End of the Dream (10)

Dream Chronicles terminé. (Solo)

Faye and Fidget (20)

Jeu en mode coopération terminé

Jewel Apprentice (20)

6 joyaux des rêves terminés

Jewel Master (20)

Tous les joyaux des rêves terminés

Dream Guide (20)

Jeu terminé en 30 minutes

I Spy (20)

Score supérieur ou égal à 800 000 points

Dexterous Dreamer (25)

Jeu terminé en 25 minutes

Eagle Eye (25)

Score supérieur ou égal à 1 200 000 points

© Sega 2011

SPACE CHANNEL 5 - PART 2

Mouvements auto

Durant une cut-scene ou quand ce n'est pas au tour de Ulala de danser, **maintenez LT + RT et faites B, B, Haut, Gauche, A, Gauche, A, Gauche, A**. Ulala fera alors tous ses mouvements automatiquement.

Attention : ce code désactive les succès !

Driver : San Francisco

© Ubisoft / Reflections 2011

SUCCÈS

Apprentissage (10 G)

Terminer le prologue

De retour sur le bitume (10 G)

Terminer le chapitre 1

L'oeil sur la ville (20 G)

Terminer le chapitre 2

Contre toute attente (20 G)

Terminer le chapitre 3

Maintenant tu me vois (30 G)

Terminer le chapitre 4

Infiltré (30 G)

Terminer le chapitre 5

Une nouvelle perspective (40 G)

Terminer le chapitre 6

La vérité (40 G)

Terminer le chapitre 7

Survivant (50 G)

Terminer le chapitre 8

Le bout de la route (50 G)

Terminer le mode Scénario

Initié (15 G)

Atteindre le niveau multijoueur 5 - Xbox LIVE

Vétéran (30 G)

Atteindre le niveau multijoueur 20 - Xbox LIVE

Maître (75 G)

Atteindre le niveau multijoueur 38 - Xbox LIVE

Enragé (15 G)

Faire partir 10 véhicules en tête-à-queue avec l'Impulsion - Xbox LIVE

Connaisseur (15 G)

Commutation ou Insertion avec 20 véhicules uniques - Xbox LIVE

Pilote professionnel (15 G)

Se placer 10 fois dans le top 3 en Course classique - Xbox LIVE

Dans le coup (15 G)

Se placer 10 fois dans le top 3 en Sprint GP - Xbox LIVE

Toujours au sommet (15 G)

Se placer 10 fois dans le top 3 en Course de shift - Xbox LIVE

Maillon fort (15 G)

Marquer 10 fois en Capture du drapeau - Xbox LIVE

Porteur de flambeau (15 G)

Porter 25 fois le flambeau pendant 20s en Course de relais - Xbox LIVE

Harcèlement (15 G)

Réussir à attaquer la base 10 fois en Blitz - Xbox LIVE

C'est toi le chat ! (15 G)

Garder 50 fois le trophée pendant 10s - Xbox LIVE

En cavale (15 G)

Atteindre 25 points de livraison en élimination - Xbox LIVE

J'ai le feu ! (15 G)

Rester dans le sillage pendant 30s en Pistage - Xbox LIVE

Dans la meute (15 G)

Passer 1000 portes en Course de checkpoints/Checkpoints Équipe - Xbox LIVE

Challenger (5 G)

Battre le temps/score cible dans n'importe quel Défi

Pour les fans (10 G)

Terminer le Défi "Retour dans le passé"

Lumières, caméra, action ! (5 G)

Déverrouiller un Défi cinéma

Coupez ! On la garde ! (15 G)

Déverrouiller 6 Défis cinéma

C'est dans la boîte ! (30 G)

Déverrouiller les 13 Défis cinéma

Actif ! (5 G)

Terminer une activité

Hyperactif ! (15 G)

Terminer 25 activités

Radioactif ! (30 G)

Terminer 50 activités

Même pas cap ! (5 G)

Terminer un Exploit

Cette fois, même pas cap ! (15 G)

Terminer 40 Exploits

Roi du volant (30 G)

Terminer les 80 Exploits

Vous êtes assuré ? (5 G)

Acheter votre premier véhicule

Collectionneur (15 G)

Acheter 50 véhicules

Dingue de voitures (30 G)

Acheter tous les véhicules du garage

Premier achat (5 G)

Acheter votre premier garage

Les clés de la ville (15 G)

Acheter tous les garages de la ville

Gonflé à bloc ! (15 G)

Acheter toutes les améliorations du garage

Gros acheteur (30 G)

Dépenser 5 000 000 points de volonté

Incroyable (5 G)

Terminer le didacticiel de Shift

Shiftmania (30 G)

Shifter 1000 fois

Dévoreur de bitume (30 G)

Parcourir plus de 1610 km

Flics et voyous (30 G)

Réaliser 30 poursuites de police en conduite libre

Inarrêtable ! (10 G)

Réaliser une activité Fugitif dans un transporteur

Lombard Streak (10 G)

Descendre Lombard Street sans collision à plus de 32 km/h

Pour la frime ! (5 G)

Faire un saut ou un drift de 250 m

EXTRAITS DE FILMS

Voici le nombre de jetons à trouver pour déclencher tous les extraits de films dans le garage.

10 jetons	Gone In 60 Seconds
20 jetons	Starsky & Hutch
30 jetons	Bullitt
40 jetons	The French Connection
50 jetons	Blues Brothers

60 jetons	Cannonball Run
70 jetons	Dukes of Hazard
80 jetons	Vanishing Point
90 jetons	The Driver
100 jetons	Redline
110 jetons	Smokey & The Bandit
120 jetons	Test Drive
130 jetons	The Italian Job

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Dodge Challenger R/T

Terminer le scénario.

Cadillac DTS

Acheter le premier garage.

Ford Gran Torino

Acheter le premier garage.

Ford Crown Victoria

Acheter le premier garage.

Chevrolet Impala

Acheter le garage Downtown.

Lamborghini Murcielago LP640

Acheter le garage Lighthouse Bay.

DeLorean DMC-12

Terminer la mission sprint 1.

Oldsmobile Cutlass 4-4-2

Terminer la mission sprint 2.

Pontiac GTO The Judge

Terminer la mission sprint 4.

Pontiac LeMans

Terminer la mission sprint 7.

Camion Firefighter 505

Terminer la mission de pompier 1.

Camion Firefighter A.E.R.V.

Terminer toutes les missions de pompier.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Droplitz

© Atlus / Blitz Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Maître Zen 50 (35)

Créez un multiple de 50 ou plus

Combo 35 (15)

Créez un multiple de 35 ou plus

Aventurier (25)

Survivez 2 heures

Touriste (15)

Survivez 20 minutes

Full (10)

Utilisez tous les Lâcheurs et Collecteurs

1.000.000 (25)

Marquez 1.000.000 points

250.000 (10)

Marquez 250.000 points

Réaction en chaîne (10)

Empilez 3 réactions en chaîne

Finisseur (25)

Débloquez les tableaux

Roi de l'arc-en-ciel (15)

Débloquez tous les thèmes

Rue calme (5)

Créez 40 itinéraires

Bizarre (10)

Ramassez 5 Droplitz sans itinéraire

Duke Nukem 3D

© Microsoft / 3D Realms 2008

SUCCÈS

Le coup de latte de Duke ! (10)

Piétinez 40 ennemis après les avoir passés au rayon réducteur.

Ça chauffe dur sur l'allée n°4 (10)

Marchez sur un tas d'excréments.

Bouge-toi, baby... (10)

Donnez un pourboire à une danseuse.

Oomph, uugh, où il est ? (10)

Trouvez 70 zones secrètes.

Cette vermine d'aliens va payer. (10)

Terminez le niveau "Hollywood Holocaust" en moins de 3 minutes.

J'vais leur en faire un 2e ! (10)

Accumulez 100 frags au cours de parties DukeMatch avec classement (en ligne).

On se verra en enfer (15)

Accumulez 250 frags au cours de parties DukeMatch avec classement (en ligne).

À l'aise ! (25)

Terminez "L.A. Meltdown" en mode un joueur ou co-op.

C'est parti ! (25)

Terminez "Lunar Apocalypse" en mode un joueur ou co-op.

À qui le tour ? (25)

Terminez "Shrapnel City" en mode un joueur ou co-op.

Game Over (25)

Terminez "The Birth" en mode un joueur ou co-op.

C'est si bon d'être roi (25)

Accumulez 500 frags au cours de parties DukeMatch avec classement (en ligne).

GALERIE

L'obtention des Gamerpoints suivants permet de débloquer de nouveaux croquis dans la galerie.

Bad Cop	Obtenez (0) Gamerpoints
Duke Nukem Forever 1	Obtenez (200) Gamerpoints
Duke Nukem Forever 2	Obtenez (200) Gamerpoints
Jetpack	Obtenez (50) Gamerpoints
Octabrain 1	Obtenez (30) Gamerpoints
Octabrain 2	Obtenez (30) Gamerpoints
Pig Cop	Obtenez (10) Gamerpoints
Pig Cop alternatif 1	Obtenez (70) Gamerpoints
Pig Cop alternatif 2	Obtenez (70) Gamerpoints
Résonateur sonique	Obtenez (50) Gamerpoints
Trooper Recon Car	Obtenez (90) Gamerpoints
Véhicule de Duke	Obtenez (90) Gamerpoints

Duke Nukem : Manhattan Project

© 3D Realms 2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Jetpack

Terminez le jeu.

T-shirt Duke Nukem

Sauvez une fille dans le premier niveau.

LISTE DES SUCCÈS

Dévergonder la Grosse Pomme (20)

Terminer "Rooftop Rebellion".

Confucius a dit... meurs (20)

Terminer "Chinatown Chiller".

Fortes douleurs sur le train A (20)

Terminer "Metro Mayhem".

J'aime les égouts au petit matin (20)

Terminer "Unholy Underworld".

La sécurité après tout (20)

Terminer "Fearsome Factory".

La croisière, ça use (20)

Terminer "Tanker Trouble".

Aussi vite que Senna (20)

Terminer "Deviant Drilling".

L'espace, l'ultime frontière (20)

Terminer "Orbital Oblivion".

J'ai des bottes pour écraser (10)

Écraser 20 ennemis.

Orgie gustative (10)

Tuer 75 ennemis.

Brille comme le Dr Manhattan (10)

Rassembler 120 symboles de bombes atomiques.

Minute new-yorkaise (10)

Terminer le premier niveau en moins de 3 minutes.

Duke Nukem Forever

© 2K Games / Gearbox Software 2011

CHEAT CODES

Terminez le jeu dans les modes de difficulté indiqués pour débloquer les codes de triche correspondant dans le menu Bonus.

Chronologie de développement

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Croquis préparatoires

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Duke 3D Freeze Ray

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Duke Sound Board

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Head Scale

Terminer le jeu en difficulté Facile ou supérieure

Instagib

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Invincibilité

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Mode Grayscale

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Mode Miroir

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Munitions illimitées

Terminer le jeu en difficulté Normal ou supérieure

Photos Triptych Office

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Schreenshots

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

Vidéos

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté

MODE OVERDRIVE

Atteindre le niveau 40 en multijoueur pour débloquer le mode Overdrive. Tous les points gagnés seront doublés et vous empocherez 20 points à chaque fois que vous blesserez un ennemi.

Duke Nukem Forever : The Doctor Who Cloned Me

© 2K Games / Gearbox Software 2011

EMPLACEMENT DES EGO

Cette astuce regroupe tous les différents EGO à trouver dans le jeu, par niveau et emplacement.

Réveil Difficile /1 Ego/

- Au début du jeu, urinez dans les toilettes dans la pièce juste après la cellule de l'alien.

Chute Libre /1 Ego/

-En entrant dans le complexe, après la bataille, il y a un magazine porno sur le bureau du scientifique mort.

Haute sécurité /2 Ego/

- En sortant du conduit d'où sont sorties les bombes volante de Proton, appuyez sur le clavier d'ordinateur pour afficher une image cochonne.
- Dans la même pièce, buvez la bouteille sur le bureau.

Le carrousel de clones /1 Ego/

-Après avoir battu les robots, montez l'escalier dans la nouvelle pièce et prenez le magazine porno sur le bureau du fond.

Moi, encore moi, toujours moi /9 Ego/

- Dans le "Melee Training", frappez un sac.
- Dans le "Melee Training", regardez le miroir.
- Dans le "Melee Training", utilisez les barres sur le miroir.
- Dans le "Melee training", faites un bras de fer avec le faux Duke.
- Dans le "Skill Training", marquez un panier avec le ballon de basket.
- Dans le "Weight Training", soulevez des poids.
- Dans le "Weight Training", soulevez des altères en ajoutant 6 poids, il y a 4 poids juste devant le miroir et 2 autres juste à la gauche de celui-ci.
- Dans le "Weight training", soulevez les altères devant le miroir.
- Dans la "Motivation Room", prenez le film dans le coin droit de la pièce en entrant, abaissez l'interrupteur et insérez le film dans le projecteur qui est descendu au milieu de la salle.

Hachoir /1 Ego/

- Dans la salle de jeu, ne prenez pas tout de suite le véhicule mais suivez le chemin en sautant sur la caisse de jouets puis sur le reste des plates-formes jusqu'à atteindre l'ordinateur de la réception. Là, appuyez sur le clavier pour faire apparaître une image cochonne.

Le docteur est la /1 Ego/

- Battez le boss.

Un tour de Tapis volant /3 Ego/

- Après être sorti de l'ascenseur, appuyez sur le clavier d'ordinateur pour faire apparaître une image cochonne.
- Juste à côté de l'ordinateur, lisez le magazine porno.
- Dans la salle suivante, il y a un jeu de fléchettes, lancez une flèche dans le cercle.

Grutier bourrer /2 Ego/

- Après avoir ouvert le passage avec le chariot élévateur, dans la salle de contrôle vous trouverez un nouveau clavier d'ordinateur, appuyez dessus pour afficher une image cochonne.
- Juste à côté de l'ordinateur se trouve un nouvelle bouteille à boire.

La base est tienne /3 Ego/

- Après l'attaque aérienne, dans le nouveau cabanon ouvert par un robot, vous trouverez un magazine porno sur un bureau.
- Un peu plus loin, vous pourrez frapper dans un sac d'entrainement.
- Dans la même zone, derrière une grille se trouve des poids que vous pourrez soulever.

Vision tunnel /Aucun Ego à trouver/

Le buisson ardent /5 Ego/

- Jouez au Flipper et faites un score d'au moins 280.000 Points.
- Réussissez les trois stages du jeu sur la console "Duke Nukem".
- Jouez au jeu de fléchettes qui se trouve prêt du bar.
- Montez les escaliers du "Buisson ardent", dans une pièce se trouvent les toilettes où vous pourrez uriner.
- Dans la chambre avec un vibromasseur et une figurine de Duke, il y a un miroir juste au dessus du lit, admirez-vous dedans.

Flèche de téléportation /Aucun Ego à trouver/

Duke side of the Moon /1 Ego/

- Lorsque vous êtes à côté du véhicule contenant la batterie de rechange, regardez autour de vous, dans un petit cratère se trouve un drapeau américain. Prenez-le et replantez-le dans le sol.

Dungeon Defenders

© Epic Games / Trendy Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Banquier Maître (10)

A économisé 15.000.000 Mana dans ta Banque Mana

Les a tous attrappés (10)

A Emmagasiné tous les Types famillier dans ta Boîte d'Élément ou sur tes Héros

Défenseur d'Etheria (20)

Atteindre le Niveau Héros 70

Explorateur de Donjon (10)

Compléter tous les niveaux sur toute de difficulté

Raider de Donjon (20)

Compléter tous les niveaux sur Dur

Défendeur de Donjon (30)

Compléter tous les niveaux sur Fou

Un Challenger approche (20)

Compléter le Niveau - Tous les défis ensemble Difficulté Complètement Fou

Survivant (10)

Atteindre la Vague de Survie 15 sur Difficulté moyenne.

La Défense, la Meilleure Attaque (20)

Atteindre la Vague 10 sur tous les Niveaux en mode Startégie Pure sur au moins Difficulté moyenne.

Perfectioniste (10)

Gagnez 'Victoire sans Accroc' pour toutes les Missions sur au moins Difficulté moyenne

Effort d'équipe (10)

Compléter tous les niveaux avec 4 membres actifs sur au moinsDifficulté moyenne

Défenseur Légendaire (30)

Gagnez tous les défis du Défenseur de Donjon

Dungeon Fighter Live : Fall of Hendon Myre

© Nexon 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bracelet Slayer

Atteindre le niveau 20.

Masque Goblin

Terminer la première quête.

T-Shirt Slayer

Terminer le dernier donjon en moins de 45 minutes avec 2 joueurs ou plus dans une partie online.

Dungeon Siege III

© Square Enix / Obsidian 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Rassemblement dans le nord

Vous pouvez choisir entre différents personnages et chacun de ces personnages possède ses propres aptitudes et compétences. Après la sélection du personnage, avancez et familiarisez-vous avec les commandes. Vous arrivez devant le domaine Montbarron qui est en feu.

Vous devez alors chercher des survivants dans les décombres. Avancez vers la porte et examinez les cadavres en chemin. Entrez ensuite et suivez le chemin qui mène à gauche pour prendre l'épée. Equipez-vous-en et continuez votre chemin. Descendez ensuite les escaliers et détruisez les barils qui bloquent le passage.

Avancez pour rencontrer vos premiers ennemis. Attaquez-les avec votre épée et poursuivez votre chemin. Vous rencontrez alors plusieurs adversaires dans la zone suivante. Apprenez alors à effectuer des parades et éliminez-les. Vous ferez ensuite la rencontre de Marten, le chevalier qui vous montre le chemin.

Après la conversation, vous devez partir avec lui pour allumer les mèches des explosifs pour détruire le pont. Suivez donc votre nouvel ami et pensez à détruire les barils en chemin pour récupérer des points de vie et d'énergie. Traversez donc le pont en allumant les mèches avant le grand feu d'artifice.

Suivez votre ami sur la route des pèlerins. Commencez par vous approcher de la balise de sauvegarde pour sauvegarder votre partie pour la première fois. Avancez et entrez dans le camp militaire. Ramassez le bouclier qui se trouve dans le coffre ainsi que les épées qui sont sur les ateliers. Avant de traverser le pont, allez à gauche pour éliminer quelques ennemis et prendre d'autres pièces militaires.

A la recherche des survivants

Traversez le pont pour faire face à des mercenaires. Changez la position de votre épée pour éliminer les mercenaires puis occupez-vous de leur chef.

Entrez ensuite dans la commanderie pour trouver Odo. Après la conversation, partez à la recherche des survivants de la 10ème légion. Sortez ensuite de la commanderie, traversez le pont et avancez à droite pour traverser un autre camp d'ennemis.

Eliminez les différents hommes armés sans les laisser vous encercler. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à atteindre la ville de Ruissecorbeau. Parlez au garde et entrez.

Vous pouvez parler aux villageois pour obtenir et effectuer des quêtes secondaires. Vous trouverez aussi des boutiques dans lesquelles vous pouvez faire vos achats et vendre des objets.

Quittez ensuite la ville et dirigez-vous vers la caverne en neutralisant les ennemis en chemin. Suivez l'indicateur de route qui vous sera utile si vous ne voulez pas vous perdre. Entrez dans la caverne pour faire la rencontre de Leona.

Elle vous propose son aide et vous indique l'emplacement des survivants retenus en otage par les ennemis. Avancez donc dans la caverne en prenant le temps de fouiller l'endroit pour trouver plusieurs coffres cachés. Utilisez votre carte pour repérer les impasses et les cavités où sont souvent cachés les coffres.

Eliminez les ennemis de cette zone jusqu'à atteindre Barbat qui vous barre la route. Vous pouvez vous entrainer sur cet ennemi en magnant l'épée à une main en alternant entre attaque et parade.

Après avoir battu cet adversaire sans la moindre difficulté, avancez encore pour rencontrer la magicienne Vera qui garde les lieux.

Si vous utilisez des armes à distance, restez loin de votre ennemie en lui tirant dessus. Si vous êtes équipé d'une épée, utilisez des attaques rapides avec des parades et des contres. Déclenchez le sort de soin pendant le combat pour récupérer quelques points de vie.

Améliorez constamment ce sort tout le long du jeu car il vous sera très utile. Pensez aussi à le déclencher dès le commencement du combat contre chaque boss. Commencez par éliminer les sbires de Vera pour affronter leur chef tranquillement. Evitez aussi de rester dans la zone de poison crée par Vera et laissez-la s'approcher de vous au lieu de risquer votre vie. Esquivez et attaquez votre ennemie dans le dos jusqu'à l'éliminer.

Avancez ensuite vers les cages où se trouvent les prisonniers et libérez Armand et un autre personnage de votre choix, au début du jeu.

Ce dernier personnage vous joindra plus tard. Parlez encore une fois à Leona qui vient vous voir et vous donne une clé pour une quête personnelle utile pour récupérer des objets qui vous serviront à combattre le boss suivant.

Vous devez maintenant retourner voir Odo dans la commanderie en suivant comme toujours votre indicateur de chemin. Avant, passez au manoir de Gunderic pour accomplir la quête de Leona. Entrez dans le manoir et montez les escaliers. Allez à gauche pour trouver le fantôme d'Alice Gunderic.

Prenez la clé qu'elle vous donne et descendez au rez-de-chaussée. Suivez ensuite l'indicateur de chemin pour rencontrer les ennemis de cette zone. Esquivez en effectuant des roulades pour vous retrouver dans le dos des chevaliers et les toucher avant qu'ils ne se protègent derrière leurs boucliers. Evitez leurs attaques puissantes en esquivant et ripostez tout de suite après. Pour les sorcières, ruez-vous sur elles et attaquez avec des coups rapides pour ne pas leur laisser le temps de lancer des sorts. Si les deux ennemis attaquent ensemble, commencez par neutraliser les sorcières.

Continuez votre chemin jusqu'à la grille fermée. Suivez votre indicateur à la recherche de la pièce manquante du mécanisme de la grille. Vous allez alors affronter la Bête de fange abjecte. Commencez par neutraliser les magiciennes pour libérer le chemin et pouvoir affronter cette bête en tête à tête.

Esquivez les attaques de la bête et profitez de sa lenteur pour l'attaquer dans le dos sans vous faire toucher. Une fois la bête morte, ramassez la pièce manquante et revenez à la grille. Entrez et avancez pour rencontrer le boss des lieux.

Pour survivre face au seigneur Gunderic, vous devez essayer de ne pas encaisser ses coups surpuissants. Occupez-le pendant que votre amie lui tire dessus et évitez ses attaques de charge lorsqu'il se rue sur vous avec sa lame. Ne restez pas à proximité pour ne pas subir ses assauts répétitifs et attaquez-le dans le dos ou tirez-lui dessus en restant au loin jusqu'à l'éliminer. Après sa mort, décidez du sort du manoir avec Leona. Revenez ensuite à la commanderie pour voir Odo.

Dans la Comté endeuillée

Odo vous envoie vers votre nouvelle quête et Marten vous donne la clé de la porte de sortie qui se trouve au pied de la tour. Vous devez alors rejoindre la Comté endeuillée en passant par la forêt de l'est. Avancez en neutralisant les ennemis et en fouillant les coffres trouvés en chemin. Vous vous retrouverez ensuite devant un chemin bloqué par des racines.

Avancez par le chemin qui se débloque pour entrer dans la Comté endeuillée. Eliminez les créatures ennemies et traversez les ponts pour trouver les cadavres des légionnaires. Approchez alors de celui de Hugh Montbarron et prenez sa chevalière. Vous allez ensuite rencontrer Jouvence Radieuse qui apparait comme dans un rêve.

Après la conversation, vous vous retrouvez à nouveau devant les racines comme si vous n'aviez pas franchi le passage. Revenez alors voir Odo dans la commanderie pour la suite de l'aventure.

La bataille de Ruissecorbeau

Après la conversation avec Odo, montez à l'étage pour atteindre le passage et traversez-le. Avancez dans ce monde intermédiaire jusqu'à atteindre la sortie. Vous vous retrouvez donc dans le Mausolée des Gunderic. Avancez en fouillant les sarcophages et en éliminant les ennemis et sortez devant le cimetière.

Neutralisez les ennemis jusqu'à faire la rencontre de Zaria la sorcière. Commencez par éliminer les magiciennes qui l'accompagnent puis ses sbires avant de vous attaquer à elle. Sans aide, elle se retrouvera sans défense face à vous. Evitez surtout de rester dans la zone maudite créée par Zaria.

Continuez ensuite votre chemin et avant d'entrer dans la ville, battez Vogomil et ses hommes. Avancez, en suivant votre indicateur de chemin et combattez Ilias puis Marek. Ce dernier ne représente pas un réel danger pour vous mais plutôt un échauffement avant le combat contre le boss. Neutralisez ses sbires avant de vous attaquer à lui tranquillement. Abattez-le puis entrez dans l'hôtel de ville pour affronter Rajani.

Si vous utilisez le combat à distance, vaincre ce boss sera un jeu d'enfant. Il faut juste rester loin d'elle pour lui tirer dessus jusqu'à la mort. Si vous utilisez les épées, vous devez vous approcher d'elle, esquiver ses attaques avec des roulades et frapper tout de suite après dans le dos. Evitez de rester sur les points lumineux au sol crées par le boss. Quand vous aurez vidé la première barre de vie de Rajani, elle se régénérera et votre ennemie se mettra à lancer plusieurs projectiles très puissants.

Evitez-les ainsi que les séries de points lumineux qui apparaissent sous vos pieds. Utilisez les esquives avec roulades pour échapper à ces attaques. Rajani se téléportera d'un endroit à l'autre suivant un ordre précis, repérez alors ses déplacements pour l'attendre à l'endroit où elle se téléportera et attaquez-la pour la faire fuir. Réalisez cette opération plusieurs fois jusqu'à l'éliminer.
Après le combat, fouillez l'endroit pour récupérer plusieurs objets. Allez ensuite libérer Lazar et revenez à la grande salle pour décider du sort de Rajani. Après cela, vous pouvez retourner en compagnie de Marten à la commanderie.

Sur la route

Après la conversation avec Odo, sortez de la commanderie en direction de Stonebridge. Avancez en affrontant les différents ennemis et traversez le pont nouvellement réparé. Vous rencontrez alors un nouveau personnage qui se joint à vous. Vous pouvez maintenant choisir entre les deux personnages pour combattre à vos cotés. Vous pouvez aussi alterner entre ces personnages à tout moment via le menu.

Neutralisez les araignées en chemin et rejoignez la falaise du marais de l'est.

Parlez à Leopold qui vous avertit de la présence des soldats Royalistes et des soldats Azunites de l'église sous les ordres de Jeyne Kassynder. Ils s'affrontent dans cette zone des marais et vous risquez de tomber sur eux. Avancez ensuite vers la caverne Bioluminescente et affrontez les premiers soldats de l'église. Ils seront vos ennemis pendant tout le trajet des cavernes.

Neutralisez les archers en premier ensuite passez aux chevaliers qui sont assez lents. Choisissez la position d'épée à une main pour des attaques plus rapides. Ouvrez les coffres en chemin pour prendre les objets et continuez votre route. Sortez ensuite des cavernes pour retrouver les soldats Royalistes. Parlez au général ensuite décidez de l'aider à attaquer le village pour libérer son mage.

Le fond du problème

Avancez dans le marécage et affrontez les vers géants et les araignées qui infestent les environs. Avancez ensuite pour rencontrer les éclaireurs Royalistes perdus. Aidez-les à combattre les indigènes appelés premiers hommes pour qu'ils puissent retourner au camp. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver le général à l'entrée du village des premiers

hommes.

Avancez sur la plateforme en bois et suivez le chemin de gauche. Neutralisez les Shamans en priorité ensuite ceux qui vous lancent des projectiles empoisonnés pour finir par les simples guerriers. Ramassez les objets en chemin jusqu'à arriver au bout de la plateforme. Tournez la manivelle pour déployer un pont à droite et rebroussez chemin en partant cette fois à droite. Traversez le pont pour atteindre le centre du village.

Parlez au grand Shaman Maru-yatum qui vous envoie ses hommes. Eliminez-les et poursuivez-le sur la grande branche. Une fois dans la grande arène circulaire, vous devez affronter ce boss. Il n'est pas très coriace mais il utilise des attaques magiques puissantes. Evitez de rester dans les zones magiques vertes créées par le boss. Il invoque aussi deux grandes bêtes qui vont l'escorter durant une partie du combat. Laissez-les pour votre amie ou attaquez-les par derrière pour les neutraliser et vous occuper directement du boss.

Lancez vos puissants combos sur le boss qui préfèrera invoquer des sorts au lieu de parer et se défendre. Neutralisez aussi ses sbires qui sont vulnérables aussi aux attaques magiques de leur chef. Maintenez la pression sur le grand Shaman jusqu'à ce qu'il cesse le combat et reconnaisse votre victoire. Désormais, les indigènes ne vous attaqueront plus dans cette zone.

Après le combat, fouillez les coffres dans le centre du village avant de revenir voir les troupes Royalistes et surtout parler avec Phinéas.

Ce dernier vous sera utile par la suite pour continuer votre chemin. Suivez-le pendant qu'il déplace les racines et passez sur ces dernières pour quitter ces marécages.

Revenez ensuite vers Stonebridge et en chemin, battez Svarbog le fils de la sorcière Zaria. Neutralisez ses sbires avant de vous attaquer à lui et éliminez-le rapidement avec votre amie. Continuez votre route jusqu'à la porte de la ville et parlez à l'agent Automate avant d'entrer.

La grande commanderie de Stonebridge

Avancez dans la ville et effectuez vos achats dans les différentes boutiques. Allez vers la grande commanderie et abaissez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez ensuite pour chercher la porte du passage. La zone est pleine de coffres qui referment de précieux objets, n'hésitez pas à fouiller l'endroit en utilisant votre carte.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre une zone où se trouve un socle au centre. Vous devez récupérer quatre livres pour ouvrir le passage de la bibliothèque de la commanderie. Les ennemis de cet endroit sont invincibles. Evitez les piques en ignorant les ennemis et consultez le parchemin qui se trouve au centre.

Ceci engendrera l'illumination des torches en bleu et les ennemis invincibles vont disparaitre. Vous devez maintenant consulter les livres des autres salles pour neutraliser les ennemis invincibles de chaque salle.

Utilisez ensuite les roulades pour éviter les boules de feu crachées par les têtes de lions dans le couloir et abaissez le levier pour entrer dans la salle. Récupérez ce livre et quittez la zone.

Dans la nouvelle salle, actionnez le levier central pour ouvrir les passages vers deux autres livres.

Récupérez-les et allez vers le dernier livre situé dans une nouvelle salle. Allez maintenant vers la bibliothèque pour déposer les livres et ouvrir le passage secret. Activez ensuite la porte du passage pour être rejoint par Odo et Marten. Odo vous donne deux quêtes principales à faire pour rallier les Meister et la Reine. Commencez par celle des Meister puisque vous êtes déjà dans Stonebridge.

La loi de la majorité

Vous devez donc convaincre les nobles de la ville à rallier votre cause. Allez alors à Meisterhall pour les rencontrer. Parlez à Sigismund Wulf qui vous présente au conseil.

Ce dernier décide de faire un vote après une période de réflexion. Parlez alors aux membres du conseil individuellement pour obtenir des quêtes à faire pour leurs comptes. Vous gagnerez les voix de ces nobles si vous accomplissez leurs quêtes. Vous rencontrez par la suite un autre personnage qui se joindra à votre équipe.

Grève

Commencez par la quête de Rorik Kassel le chef de la grande fonderie. Allez vers cette dernière et dites à l'agent Automate que Kassel vous envoie pour qu'il vous ouvre. Entrez alors dans la fonderie en grève et parlez à Dieter. Vous devez donc trouver le chef des Cyclopes qui dirige la révolte.

Avancez alors en fouillant tous les recoins de la fonderie pour trouver les coffres. Vous allez affronter dans cette zone les Cyclopes et les Gobelins pyromanes.

Commencez toujours par neutraliser les Gobelins en premiers pour éviter leurs projectiles enflammés et concentrez-vous ensuite sur les Cyclopes. Evitez leurs balayages de main et éloignez-vous d'eux quand ils lèvent leurs bras pour frapper le sol pour ne pas être touché par l'onde de choc.

Avancez en évitant les pièges et les barrières de feu et utilisez le levier pour déployer le pont. Affrontez ensuite le chef Cyclope sur la plateforme.

Eliminez les Gobelins avant de vous attaquer au chef. Attaquez-le par derrière là où il est le plus vulnérable et utilisez sa lenteur en votre faveur pour lancer un maximum de combos avant qu'il ne lance son attaque. Continuez votre chemin en neutralisant d'autres ennemis et utilisez le levier pour pivoter le pont.

Continuez votre chemin et libérez le ferrailleur qui vous demande de libérer aussi ses compagnons. Avancez et neutralisez le Bombardier fou qui utilise le feu comme arme.

Traversez ensuite le pont en évitant les barrières de feu pour atteindre la zone où se trouve Ergometheus, le chef des Cyclopes.

Profitez de la lenteur du boss pour rester loin de ses coups dévastateurs et passez dans son dos pour lui infliger un maximum de dégâts. Neutralisez ensuite les deux bêtes de feu qui l'accompagnent pour qu'elles ne vous gênent pas. Esquivez avec des roulades quand l'ennemi frappe pour éviter son coup sans trop vous éloigner et attaquez tout de suite après avec vos plus puissants combos. Maintenez cette tactique jusqu'à l'arrêt du combat par le chef.

Après le combat, prenez la clé et parlez au chef des Cyclopes. Ils revendiquent leurs droits comme ouvriers et vous laissent décider de leur sort. Revenez donc voir Kassel pour l'informer de ce qu'il se passe dans la fonderie. Choisissez ensuite de venir du coté des Cyclope ou de Kassel. Si votre choix tombe sur les Cyclopes, vous perdez la voix de Kassel mais vous gagnez celle de Grattemèche. Si vous optez pour Kassel, il vous donnera alors sa voix.

Recel dans les cryptes

Vous allez maintenant exécuter la quête de Karsbou. Vous devez trouver la bande de voleurs qui se cachent dans la crypte du Sang béni. Allez alors vers la crypte et entrez. Sur place, n'oubliez pas de fouiller tous les sarcophages pour trouver différents objets.

Avancez et tirez le levier pour élever le pont. Traversez-le et éliminez les ennemis qui arrivent. Vous affrontez alors un démolisseur Gobelin adepte du feu. Eliminez-le assez facilement tout en esquivant ses attaques enflammées.

Continuez votre chemin et tirez un autre levier pour traverser un autre pont. Avancez alors en évitant les lames qui pendulent sur le pont. Neutralisez les ennemis et tirez un autre levier pour traverser à nouveau. Tirez un dernier levier pour ouvrir la porte.

Avancez en évitant les lames jusqu'à atteindre les portes fermées. Allez alors à gauche pour atteindre le levier qui vous ouvrira le passage. Reprenez sur votre route jusqu'à atteindre une prison où se trouve un automate. Allez vers le levier qui se trouve sur la plateforme et actionnez-le pour ensuite traverser le pont.

Actionnez un nouveau levier dans la salle avant d'aller de l'autre coté pour actionner un nouveau levier. Ces manoeuvres libéreront l'automate qui passe à l'attaque. Managez-le comme un Cyclope en évitant ses attaques et en l'attaquant dans le dos. Actionnez ensuite le levier qui se trouve au centre et poursuivez votre route.

Vous allez rencontrer le fameux bandit appelé Chef de rues.

Neutralisez-le sans trop de difficulté et avancez pour actionner un autre levier. Traversez ce pont qui vous mène au chef des voleurs Ehregott.

Evitez de rester dans le chemin du boss quand il se rue sur vous. Attaquez-le par la suite quand il charge ses attaques de projectiles. Le boss fera appel à ses sbires notamment des automates qui utilisent le feu et la foudre comme armes. Evitez leurs attaques et éliminez-les en priorité. Eliminez aussi les autres voleurs avant de revenir à la charge du boss.

Profitez toujours du moment où il charge ses tirs pour l'attaquer et utilisez les attaques spéciales puisqu'il ne va pas s'enfuir. Parez ensuite ou esquivez ses attaques sans vous éloigner et frappez-le tout de suite après. Intensifiez les attaques jusqu'à ce que le boss jette l'éponge.

Interrogez le voleur et ramassez le butin de guerre avant de rebrousser chemin vers la ville.

La rébellion automate

La ville est sous le feu des automates qui sont devenus incontrôlables. Parlez à Marten en chemin qui vous explique la situation. Le vieil Aristocrate vient de prendre le contrôle de quelques automates et les utilise pour attaquer la ville. Frayez-vous un chemin entre les décombres et affrontez les robots en chemin.

Laissez les automates s'approcher de vous pour les affronter un par un et évitez à tout prix de vous laisser encercler par eux. Continuez de progresser en démantelant des automates jusqu'à atteindre le Meisterhall. Parlez à Wulf qui vous indique où se trouve votre principal ennemi. Passez alors la porte du passage pour retrouver le vieil Aristocrate.

Avant de vous attaquer au boss, commencez par détruire les machines non protégées par le bouclier qui génèrent les automates. Neutralisez aussi les automates pour ne pas subir des dégâts pendant que vous détruisez les machines.

Evitez aussi de rester sur le point lumineux au sol qui indique la zone d'impact. Evitez aussi de rester sur le chemin du rayon qui traverse le sol. Quand le bouclier s'abaisse, détruisez le générateur qui alimente le bouclier du boss. Attaquez-vous ensuite à la plateforme sur laquelle se trouve le vieux boss. Attaquez-la sans relâche jusqu'à ce que le boss réactive le bouclier. Rééditez les mêmes actions pour détruire les trois autres générateurs de boucliers. Détruisez enfin la plateforme du boss pour qu'il prenne la fuite.

Il sera arrêté par Marten et vous devez décider de son sort. Vous pouvez soit le laisser vous rejoindre puisqu'il est un ancien de la légion, soit le laisser se faire juger à Stonebridge. Le conseil passera ensuite au vote et avec la majorité des voix il décidera de s'allier à la légion. Vous devez maintenant penser à rallier la Reine à votre cause.

La cour de Tumbledown (1ère partie)

Revenez donc à la grande commanderie de Stonebridge pour utiliser le passage et atteindre les montagnes gelées de la flèche.

Dans cette zone enneigée, vous devrez utiliser votre indicateur de chemin plus fréquemment que d'habitude. Avancez rapidement pour éviter les tirs des canons ennemis. Utilisez aussi votre carte pour repérer les culs-de-sac qui renferment pour la plupart des coffres.

Continuez votre chemin en éliminant les créatures ennemies jusqu'à rencontrer le Sapeur royaliste. Il vous demande de condamner l'entrée pour empêcher les troupes ennemies d'avancer. Allez récupérer le boulet de canon qui se trouve dans le coffre (à l'ouest) et utilisez-le avec le canon pour condamner l'entrée.

Continuez maintenant votre chemin en suivant votre indicateur jusqu'à rencontrer Ibsen. Il vous demande de l'aider à refermer les conduits de Géoflux pour qu'il vous montre le chemin vers Glitterdelve.

A la recherche de la solitude

Avancez alors pour entrer dans Le Défilé de Kaari. Eliminez les araignées jusqu'à tomber devant le Dakkenwyr de Givre ancien. Neutralisez ce colosse en combinant les attaques spéciales et les tirs à distance. Vous avez maintenant le chemin libre pour trouver et détruire le premier conduit.

Rebroussez chemin et toujours en suivant votre indicateur partez vers le deuxième conduit. Eliminez les créatures volantes en chemin et détruisez le deuxième conduit.

Partez vers le conduit suivant protégé aussi par différentes créatures et détruisez-le. Revenez ensuite voir Ibsen qui vous donne la Pierre stellaire qui vous indiquera votre route dans la neige.

La cour de Tumbledown (2ère partie)

Suivez donc les pierres qui s'illuminent et vous montrent le chemin à prendre et entrez dans les mines pour retrouver vos amis Royalistes Roderick et Phinéas.

Après la conversation, continuez votre chemin pour trouver une plateforme mouvante qui vous mène jusqu'à deux coffres. Prenez leur contenu et revenez sur votre chemin.

Avancez jusqu'aux Cristaux rouges et activez-les pour faire venir la plateforme mouvante. Avancez ensuite dans la nouvelle zone jusqu'à atteindre la cour de Tumbledown. Effectuez vos achats auprès du marchand avant d'aller rencontrer la Reine et le seigneur Devonsey.

Les ennemis aux portes

Quittez ensuite la cour et suivez votre indicateur jusqu'à retrouver Roderick. Vous devez récupérer de la poudre à canon pour aider Roderick à condamner les tunnels des mines du sud et arrêter les incursions des soldats ennemis. Avancez dans les mines qui ressemblent à un labyrinthe. Utilisez la carte pour visiter tous les endroits et profiter des coffres qui sont éparpillés dans les recoins. Utilisez aussi votre indicateur pour trouver l'endroit de la première cartouchière de poudre qui se trouve sur le cadavre situé à gauche de la porte.

Allez ensuite vers la deuxième cartouchière sur un autre cadavre à gauche des rails, toujours en suivant votre indicateur.

Actionnez ensuite les Cristaux rouges pour faire venir une plateforme. Utilisez-la pour atteindre la zone suivante. Poursuivez vos recherches pour récupérer la troisième cartouchière située sur un cadavre dans un cul-de-sac puis continuez et empruntez une nouvelle plateforme pour atteindre l'autre rive.

Eliminez les ennemis en chemin et suivez votre carte pour trouver et récupérer la dernière cartouchière. Maintenant, suivez votre indicateur pour rejoindre la zone à faire exploser. Affrontez le coriace lieutenant Azunite en évitant de rester dans le cercle de flammes qui l'entoure. Attirez-le vers vous pour que votre amie lui tire dessus de loin et effectuez des attaques rapides sans vous attarder auprès de lui.

Allumez la mèche du chariot et éloignez-vous de l'explosion. Revenez à la cour pour avoir des nouvelles du déroulement du combat.

Des invités imprévus

Rendez-vous, cette fois, aux tunnels de l'ouest et retrouvez encore une fois Roderick. Vous devez condamner la brèche qu'utilisent les soldats de Jeyne pour attaquer. Vous devez comme précédemment récupérer les cartouchières pour pouvoir faire exploser la brèche et la condamner.

Avancez, en suivant votre indicateur de chemin et récupérez la première cartouchière qui se trouve à gauche des rails. Progressez en éliminant les ennemis et sauvez les soldats Royalistes bloqués sur l'autre rive.

Suivez ensuite l'indicateur et la carte pour récupérer la deuxième cartouchière qui se trouve entre trois coffres. Continuez votre chemin en aidant d'autres soldats et prenez la cartouchière qui se trouve près des Cristaux verts. Avancez ensuite et récupérez la dernière cartouchière qui se trouve dans l'intersection.

Vous devez maintenant faire exploser le tunnel. Ce dernier et comme son prédécesseur est gardé par un lieutenant Azunite accompagné de ses chevaliers.

Neutralisez ces derniers en premier et attaquez-vous au lieutenant tout en restant loin de son cercle enflammé. Allumez ensuite la mèche et quittez l'endroit pour refermer cette brèche et arrêtez les attaques de ce coté. Revenez à la cour de la Reine en éliminant les ennemis en chemin.

Flux et reflux

Après la conversation avec la Reine, allez voir Phinéas qui vous explique la situation. Vous devez maintenant le protéger pendant qu'il tente de couper le Géoflux. Restez devant le passage qui mène à Phinéas pour couper le chemin aux ennemis qui arrivent par la gauche et par la droite. Ces ennemis sont invincibles mais vous pouvez les mettre hors d'état de nuire pendant quelques instants avant qu'ils ne se réveillent.

Utilisez vos attaques spéciales pour toucher plusieurs ennemis à la fois et repoussez leurs attaques jusqu'à ce que votre ami termine le travail. Rebroussez ensuite chemin pour rencontrer encore une fois Roderick.

Le piège du seigneur Devonsey

Roderick vous annonce que l'armée de Jeyne a effectué une percé et qu'il faut absolument la contenir. Avancez ensuite pour vous engouffrer au fond du Grand Puits. Le seigneur Devonsey a préparé un piège pour cette armée mais vous devez occuper cette dernière pendant que vos amis terminent les préparatifs.

Avancez en aidant les Royalistes sur votre chemin et discutez avec le seigneur Devonsey qui vous parle de son plan.

Descendez avec la plateforme dans l'arène de combat et tailladez les ennemis qui débarquent. Jeyne en personne débarquera et vous demande de vous rendre. Après son départ, elle vous envoie un monstre à combattre.

Ce colosse appelé Créature de guerre est trop puissant mais il est limité au niveau de l'attaque. Commencez par éviter de rester sur l'ombre noire pour ne pas encaisser les débris qui tombent du plafond. Esquivez ensuite la charge du colosse et allez directement derrière ou à coté de lui pour balancer vos meilleures attaques. Ne vous occupez pas des ennemis qui rappliquent dans la zone, ils subiront comme vous les attaques du colosse et périront.

S'ils sont nombreux, alignez-les en vous mettant devant le boss et esquivez au dernier moment pour qu'ils soient écrasés par la charge de la Créature de guerre. Il faut aussi vous éloigner du boss en utilisant des roulades quand il lève ses pattes avant pour éviter l'onde de choc engendrée par sa frappe au sol. Continuez de poursuivre votre ennemi et de l'attaquer par l'arrière et les cotés jusqu'à l'éliminer.

Après ce combat, vous rencontrez la Reine victorieuse et ses serviteurs.

Vous avez maintenant le soutient de la Reine qui accepte de s'allier à vous. Si vous en avez terminé avec cet endroit, vous allez être escorté par Roderick et ses hommes jusqu'au passage. Prenez ce passage pour revenir à la grande commanderie et parlez à Odo pour la suite des événements.

En lieu saint

Après la conversation, allez au Meinsterhall et discutez avec le conseil pour obtenir une armée d'automates. Vous marcherez alors sur la fortification de la Flèche où se trouve Jeyne Kassynder. Avancez pour parler aux Archontes.

Sur place, avancez en éliminant le maximum d'ennemis pour gagner le plus de points d'expérience.

Ils seront utiles pour améliorer vos aptitudes avant de combattre Jeyne. Fouillez aussi l'endroit que regorge de coffres contenant des objets utiles. Vous allez affronter aussi deux Servantes Archontes, éliminez leurs sbires pour ensuite les abattre plus facilement. Actionnez ensuite les deux leviers pour libérer le chemin et neutralisez les ennemis qui affluent dans chaque nouvelle zone visitée.

Allez à l'ouest et entrez dans le jardin pour marcher sur la dalle et ouvrir le passage secret vers le donjon de la flèche.

Vous pouvez visiter ce donjon avant de continuer votre aventure pour trouver un voleur qui vous sera utile par la suite. Allez à l'ouest du donjon et parlez à Fitch qui est emprisonné. Vous devez récupérer la clé du geôlier qui se trouve au nord. Neutralisez les ennemis pour récupérer la clé et avant de revenir voir Fitch et libérez aussi les nobles qui sont aussi emprisonnés dans ce donjon.

Fouillez les cellules pour trouver des coffres et détruisez le mur de celle située au nord-est. Vous trouverez un coffre contenant des objets intéressants.

Revenez ensuite voir Fitch et décidez de le libérer ou non. Libérez-le pour le retrouver par la suite et acheter quelques articles utiles pour votre affrontement final. Ou laissez-le dans la cellule pour pouvoir fouiller son coffre par la suite mais sans trouver d'objets de valeur. Il sera plus judicieux donc de le libérer.

Reprenez ensuite votre route initiale en éliminant tous les ennemis sur le chemin jusqu'à entrer dans la tourelle ouest. Fouillez la zone comme toujours avant de prendre l'ascenseur pour rencontrer l'Archonte de la guerre.

Attirez le boss vers vous pour laisser votre amie tranquille pendant qu'elle tire sur votre ennemi. Si vous possédez une arme à distance, contentez-vous de tourner autour de votre ennemi en lui tirant dessus. Restez le plus loin possible du boss pour éviter ses frappes.

Si vous utilisez les épées, vous devez combiner les attaques et les esquives pour affronter votre ennemi. Evitez les coups de lance dévastateurs de votre ennemi en esquivant avec des roulades. Si vous vous éloignez un peu trop, elle vous lancera des projectiles qui vous mettront à terre. Essayez alors de toujours esquiver pour vous retrouver derrière votre ennemi et lui asséner le plus de coups possible avant sa nouvelle attaque. Utilisez vos attaques spéciales pour plus d'efficacité et maintenez la même tactique jusqu'à éliminer cet Archonte de la guerre. Récupérez le butin qu'elle laisse derrière elle et fouillez les coffres de cet endroit.

Retournez ensuite à la fortification et neutralisez d'autres ennemis en chemin. Allez vers le sud-ouest dans un coin isolé pour trouver un marchand et effectuer vos achats malgré les ennemis qui infestent la zone. Reprenez votre route et éliminez les lieutenants Azunites qui gardent la tourelle Est. Prenez ensuite l'ascenseur pour atteindre l'Archonte de la vengeance.

Votre ennemi manie le feu et invoque des molosses de feu. Ne restez pas sur les points enflammés au sol pour éviter les flammes qui jaillissent de ces point crées par le boss.

Neutralisez ses chiens ou laissez-les pour votre compagnon et concentrez-vous sur l'Archonte. Esquivez ses projectiles de feu sans trop vous éloigner d'elle pour attaquer tout de suite après. Si vous parvenez à esquiver la majorité de ses tirs, vous pourrez éliminer votre ennemie assez facilement en utilisant les combos puissants. Après le combat, ramassez le butin et fouillez les coffres avant de quitter les lieux.

Maintenant que les Archontes de la guerre et de la vengeance sont mortes, la porte menant au Choeur est ouverte et vous pouvez affronter Jeyne en personne. Passez alors par la fortification pour ensuite rejoindre le Choeur d'Azunai.

Fouillez la zone comme de coutume et entrez pour rencontrer Jeyne.

Jeyne ne sera pas seule et ne va pas prendre part au combat elle-même. Elle restera à l'écart derrière un bouclier qui empêche toute attaque. Contentez-vous alors sur ses tirs et éliminez ses sbires. Vous devez surtout éliminer les Brutes Cyclopes qui arrivent dans la zone.

Il suffit de les combattre comme précédemment en les attaquant par derrière. Ramassez les sphères de santé laissées par les multitudes d'ennemis pour éviter de succomber à vos blessures.
Saraya l'acolyte de Jeyne, passera alors à l'attaque suite à l'échec des troupes.

Cette dernière n'est pas plus coriace que l'Archonte de la guerre qui manie la lance. Esquivez donc ses attaques et concentrez les vêtres sur elle pendant que votre compagnon occupe les autres ennemis. Evitez d'être encerclé par vos adversaires et attirez Saraya vers vous pour l'affronter séparément. Attaquez sans relâche jusqu'à la neutraliser. Une fois cette dernière morte, Jeyne prendra la fuite. Ramassez le butin et le contenu des coffres et partez à la poursuite de Jeyne.

Prenez l'ascenseur pour atteindre le Sanctuaire des flammes où Jeyne et ses Archontes vous attendent. Dès le début du combat, ignorez Jeyne et attaquez-vous à l'une des ses acolytes. Ses deux compagnons possèdent presque le même niveau que les précédentes Archontes et utilisent presque les mêmes attaques.

Il vous suffit alors d'esquiver leurs assauts répétitifs et de contrer tout de suite après en utilisant les combos puissants. Pensez néanmoins à affronter chaque Archonte séparément pour subir moins de dégâts. Attirez alors l'une d'elles pendant que votre compagnon distrait les autres. Finissez les deux Archontes et attaquez Jeyne pour qu'elle prenne la fuite à nouveau.

Ramassez le butin et le contenu des coffres et poursuivez Jeyne. Prenez l'ascenseur pour atteindre le Saint-Solace. Le combat ultime contre Jeyne aura lieu dans cet endroit.

Jeyne est une dure à cuire et possède plusieurs attaques dévastatrices. Le plus important est de rester toujours en garde ou d'esquiver ses frappes et ses tirs. L'aptitude de téléportation de Jeyne vous posera aussi quelques problèmes puisqu'elle disparait quand vous l'attaquez pour réapparaitre derrière vous.

Vous devez alors esquiver avec des roulades rapides dès qu'elle disparait. Ripostez directement après son attaque ratée. Utilisez les combos puissants et essayez d'attaquer Jeyne par derrière pour qu'elle ne vous projette pas au sol ou qu'elle ne vous étourdisse. Ne vous précipitez pas et ne déclenchez pas de longs combos sinon l'ennemi ripostera violement pendant que vous l'attaquez. Maintenez la même tactique d'attaque et soyez patient pour en finir avec Jeyne.

Malheureusement, Jeyne prendra la fuite encore une fois pour chercher la puissance des dieux de sa mère dans la forêt. Vous avez ensuite le destin de Saraya en main et à vous de décider de l'épargner ou de l'exécuter.

Renaissance

Quittez les lieux avec Marten pour rencontrer Fitch le voleur, si vous l'avez libéré dans le donjon. Faites vos achats et dépensez tout votre argent puisqu'il s'agit de votre dernière quête. Empruntez ensuite le passage pour revenir à la grande commanderie. Escortez Armand et Lazar jusqu'au passage pour les mettre à l'abri et prenez la clé que vous donne Armand pour sortir par la porte d'en bas. Suivez alors les chemins jusqu'à la porte et quittez la commanderie pour avancer dans la forêt Est.

Avancez en éliminant les Archontes et les Daévas. Ces dernières utilisent des attaquent de feu très puissantes qui sont à éviter absolument. Restez loin d'elles quand elles planent dans les airs et attaquez-les dès qu'elles atterrissent.

Neutralisez ces ennemies en avançant jusqu'à rencontrer Jouvence Radieuse. Après la conversation, continuez votre route en abattant les ennemis jusqu'à retrouver Jeyne.

Jeyne invoquera un ancien dieu pour vous combattre. Vous devez vous armer de patience pour venir à bout de ce

géant. Commencez par esquiver sa frappe et ruez-vous sur sa main pour l'attaquer.

Evitez ensuite ses météorites d'Archonte et neutralisez ces dernières. Echappez surtout aux projectiles bleus lancés par le boss en esquivant avec des roulades. Restez ensuite à gauche et concentrez-vous sur sa main en ignorant les autres ennemis. Frappez la main jusqu'à l'arracher pour que le boss change de tactique de combat.

Evitez désormais ses crachats de goudron et son laser bleu en ignorant les ennemis qui se trouvent dans la zone. Ils seront aspirés par la suite par le boss avant qu'il ne crache du goudron une nouvelle fois. Vous pouvez aussi vous abriter derrière les rochers le temps que le laser traverse la zone. Quand le boss pose sa tête sur le sol, ruez-vous dessus et lancez un maximum d'attaques avant qu'il ne se redresse.

Vous devez maintenant maintenir cette tactique et survivre aux ennemis qui arrivent de partout jusqu'à neutraliser le boss en le frappant sur la tête dès qu'il la pose.

Félicitations ! Vous avez maintenant battu Jeyne une fois pour toutes et vous avez son destin en main. Vous pouvez l'épargner ou la tuer. Vous avez fait renaitre la légion et la réunification de pays peut maintenant commencer.

Dust : An Elysian Tail

© Microsoft / Humble Hearts 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Dust

Se réveiller dans la clairière.

T-shirt Fidget

Rendre Fidget plus puissant.

T-shirt Ahrah

Découvrir la vérité.

COMBO DE 1000 COUPS

Pour réussir le combo de 1000 coups, mieux vaut ne pas avoir un niveau trop élevé ni avoir trop boosté la magie de Fidget. Allez dans la Prairie de la Désolation et utilisez le pouvoir de la foudre combiné avec la tornade pour enchaîner les combos très rapidement sans tuer les ennemis trop vite. Vous devrez faire des pauses en frappant normalement dès que la jauge de magie sera à saturation, puis relancer à nouveau la foudre. Vous atteindrez ainsi sans difficulté le millier de coups, tant que vous ne vous faites pas toucher.

LA STATUE DU COL DES ARCHERS

Au Col des Archers, montez sur le doigts de la grande statue de pierre et sautez vers la gauche.Une plate-forme apparaîtra et vous mènera jusqu'à une salle contenant trois coffres.

LE GLOBE ROUGE

Cet item est requis pour débloquer le personnage de Braid. Allez dans la Grotte de Cirromon, dans l'écran bleu et vert qui se trouve juste en bas du village de Mudpot. De là, descendez d'un écran et entraînez la grenade le plus possible vers la droite en escaladant une vigne. Faites exploser la paroi et vous récupérerez le globe rouge.

LES 12 AMIS DE DUST

Tous les personnages sont cachés dans des coffres qui ne s'ouvrent que si vous possédez quatre clés.

Personnage de Super Meat Boy #1

Dans la Clairière, rendez-vous dans la zone située en bas à gauche du défi le plus haut. Utilisez une grenade pour défoncer la paroi dans le souterrain et suivez le chemin jusqu'au coffre.

Personnage de Super Meat Boy #2

Dans la Forêt d'Abadis, rendez-vous dans la zone de la troisième sauvegarde en partant de la droite. Sur le pont, déclenchez la tornade pour vous propulser en hauteur grâce aux ennemis. Vous devriez ainsi atteindre facilement le haut de l'écran où se trouve le coffre.

Personnage de Hyperduck #1

Au Village d'Aurora, à partir de la sauvegarde la plus en bas de la map, allez droite et lâchez-vous dans le vide tout en allant vers la droite. Vous atterrirez juste à côté du coffre.

Personnage de Hyperduck #2

Dans la Forêt d'Abadis, il y a deux zones bleues et vertes (sauvegarde + marchant). Rendez-vous dans celle située la plus à gauche. Là, évitez les attaques des monstres gélatineux qui se trouvent dans le sous-sol et glissez-vous dans ce passage, à gauche de la tente du marchant. Utilisez la tornade pour vous frayer un passage jusqu'au coffre.

Personnage de Bastion

Au Col des Archers, téléportez-vous en haut de la map et franchissez la porte de pierre située juste en bas à droite. Le sol se matérialisera à mesure que vous avancerez. Ce chemin mène au personnage de Bastion.

Personnage de Spelunky #1

Dans la Grotte de Cirromon, allez dans l'avant-dernière salle en bas à gauche de la map. Utilisez la glissade pour atteindre les petites plates-formes qui montent, glissez dans les deux failles suivantes, puis glissez dans la faille de gauche, puis dans celle de droite. C'est là que se trouve le coffre.

Personnage de Spelunky #2

Dans la Grotte de Cirromon, entrez par la gauche. Dans le premier écran, allez le plus possible à droite et entrez dans le souffle d'air. Propulsez-vous dans les airs en sautant à l'aide du pouvoir que vous avez gagné. Vous devez cependant avoir déjà détruit la paroi jaune en emportant la grenade qui se trouve dans l'écran situé à gauche du village de Mudpot.

Personnage de Dishwasher #1

Dans la Prairie de la Désolation, entrez par la gauche et avancez tout droit jusqu'à la case la plus à droite sur cette ligne. Baissez-vous quelques secondes devant la tombe ornée d'une rose pour être téléporté dans un lieu secret en noir et blanc. C'est là que se trouve l'un des personnages de Dishwasher.

Personnage de Dishwasher #2

Dans la Prairie de la Désolation, dirigez-vous tout en haut à gauche de la map, là où se trouve un marchant, et faites un double saut pour saisir la vigne en hauteur. Vous devrez en réussir deux autres pour atteindre les autres vignes sur la gauche qui mènent à un passage rempli de pics acérés. Au bout se trouve un manoir dans lequel se cache le second

personnage de Dishwasher.

Personnage de Braid

Dans les Montagnes de Blackmoor, après avoir trouvé le globe rouge dans les Grottes de Cirromon, entrez par le haut de la map et descendez de quelques écrans en passant les trois premières sauvegardes. Vous arriverez dans un écran où se trouve un marchant. Collez-vous contre la paroi de gauche sur laquelle est gravée un sablier et restez accroupi pendant 5 secondes pour être téléporté dans le monde de Braid.

Personnage de Fez

Dans les Montagnes de Blackmoor, entrez par le bas de la map et avancez jusqu'au troisième écran, là où se trouve un marchant. Escaladez les corniches sur la droite pour trouver une porte qui mène à un monde spécial dans lequel vous devez trouver les différentes sorties pour trouver le personnage de Fez.

Personnage de The Maw

Dans le Bassin de l'Aube Eternelle, rendez-vous dans la zone bleue tout en bas de la map. Partez vers la gauche et utilisez le souffle d'air pour vous propulser jusqu'au coffre.

SUCCÈS

Fuse-illé (20 G)

Vaincre Fuse

Les eaux de la vie (20 G)

Vaincre Dame Tethys

Sauveur de Falana (10 G)

Terminer 20 quêtes accessoires

C'est un début... (10 G)

Réussir un combo de coups de + de 200

C'est déjà mieux... (10 G)

Réussir un combo de coups de + de 1 000

L'ange de la mort (10 G)

Tuer 500 ennemis

Sésame, ouvre-toi (10 G)

Ouvrir un coffre au trésor

Heureux de te retrouver (10 G)

Ouvrir une cage et sauver un ami

Treize à la douzaine (10 G)

Se retrouver avec douze amis dans le sanctuaire

Tornade à distance (10 G)

Utiliser la TORNADE DE DUST sur les projectiles de Fidget

Globe-trotter (10 G)

Ramasser un globe de compétence

Montée en puissance (10 G)

Passer au niveau supérieur en assignant des pierres de compétence

Belle performance (10 G)

Gagner une évaluation de quatre étoiles dans n'importe quelle arène de défi

L'étoffe des héros (40 G)

Gagner une évaluation de quatre étoiles dans toutes les arènes de défi

Une bombe suffit (10 G)

Tuer simultanément 6 ennemis avec une seule bombe

Pas très psychologue (10 G)

Embêter Matti (lui parler plusieurs fois de suite).

Bricoleur (10 G)

Créer un objet à partir d'un plan

Faire taire les canons (10 G)

Détruire tous les canons ennemis

Excès de zèle (10 G)

Terminer le jeu avec le paramètre Difficile ou Extrême

Triste fin (10 G)

Tuer un ennemi avec l'attaque glissée

Un dernier souhait (10 G)

Ramener de la neige à Bopo

Le forgeron du col des Archers (10 G)

Faire la connaissance de Haley

Succès secrets

La lutte finale (50 G)

Vaincre le général Gaius

Explorateur de Falana (10 G)

Terminer 5 quêtes accessoires

Esprit frappeur (20 G)

Vaincre le baron Kane

Héros de Falana (10 G)

Terminer 10 quêtes accessoires

Rebelle (10 G)

Semer le chaos en mettant du sumac vénéneux dans le linge de Gianni

C'est passé près (10 G)

Réussir une parade avec moins de 10 % de santé restante

Mieux que bien (10 G)

Terminer toutes les quêtes de Fale

Parangon de vertu (10 G)

Choisir de ne pas mettre de sumac vénéneux dans le linge de Gianni

Dynasty Warriors 5 : Empires

© Koei 2006

TENUES DES OFFICIERS

A débloquer en terminant la campagne Yellow Turban dans n'importe quel niveau de difficulté avec un officier créé via l'éditeur.

ARMES NIVEAU 4

Améliorez vos armes au maximum puis éliminez 500 ennemis pour pouvoir optimiser ensuite vos armes jusqu'au niveau 4.

RÉCOMPENSE : 1000 K.O RIBBON

Battre au moins 1000 adversaires en une seule bataille, et remporter la victoire.

MODÈLES BONUS

Atteignez 60 000 points d'expérience pour chaque personnage afin de débloquer leurs modèles spéciaux.

SUCCÈS

Officiers disponibles - 10 (20)

Accompli avec 10 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 20 (20)

Accompli avec 20 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 30 (20)

Accompli avec 30 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 40 (20)

Accompli avec 40 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 50 (20)

Accompli avec 50 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 60 (20)

Accompli avec 60 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 70 (20)

Accompli avec 70 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 80 (20)

Accompli avec 80 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 90 (20)

Accompli avec 90 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 100 (20)

Accompli avec 100 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 110 (20)

Accompli avec 110 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 120 (20)

Accompli avec 120 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 130 (20)

Accompli avec 130 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 140 (20)

Accompli avec 140 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 150 (20)

Accompli avec 150 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 160 (20)

Accompli avec 160 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 170 (20)

Accompli avec 170 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 180 (20)

Accompli avec 180 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 190 (20)

Accompli avec 190 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 200 (20)

Accompli avec 200 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 210 (20)

Accompli avec 210 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 220 (20)

Accompli avec 220 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 230 (20)

Accompli avec 230 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 240 (20)

Accompli avec 240 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Officiers disponibles - 250 (20)

Accompli avec 250 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

Jouez la Rébellion des Turbans. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Rébellion des Turbans Jaunes.

Jouez la Bataille à Hu Lao. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Bataille de la Porte de Hu Lao.

Jouez la Bataille de Guan Du. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Bataille de Guan Du.

Jouez la Bataille de Chi Bi. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Bataille de Chi Bi.

Jouez la Bataille de Yi Ling. (20)

Accompli si joué au niveau spécial La Bataille de Yi Ling.

Rassemblement de héros, terminé. (50)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Rassemblement de héros" sont occupées.

La Rébellion des Tbn, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "La Rébellion des Turbans Jaunes" sont occupées.

Dong Zhuo à Luo Yang, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Dong Zhuo à Luo Yang" sont occupées.

Une terre divisée, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Une terre divisée" sont occupées.

La Bataille de Guan Du, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "La Bataille de Guan Du" sont occupées.

Incendie sur Chi Bi, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Incendie sur Chi Bi" sont occupées.

Dynasty Warriors 6

© Koei / OMEGA Force 2008

MODES DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer la difficulté "Chaos"

Terminer le mode Musou avec Wu, Shu, Wei ou bien un des personnages non alignés.

Débloquer la difficulté "Very Hard"

Terminer le mode Musou avec un personnage.

Débloquer la difficulté "Hell"

Terminer le mode Musou avec Wei, Wu, Shu.

Débloquer la difficulté "Master"

Terminer le mode Musou avec un personnage en Easy et Normal.

NOUVELLES TENUES

Chaque personnage acquiert une tenue alternative dès qu'il atteint le niveau 25.

GALERIE DE VOIX

Faites en sorte que votre personnage atteigne le niveau 50 pour débloquer sa galerie sonore dans le menu Camp. Vous pouvez faire de même avec chaque personnage.

SUCCÈS

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Dynasty Warriors 6 : Empires

© Koei 2009

COSTUMES

Terminez les missions mercenaires du mode Empire pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages.

Faucon (homme) / Hibou (femme)

Terminer les missions : "Bandits de Shao Hua", "Bandits de Ju Zhang" et "Bandits de Hei Shan"

Costume impérial (homme) / Princesse (femme)

Terminer les missions : "Protéger Lady Cai Wenji", "Accompagner Lady Cai Wenji" et "Defendre Lady Cai Wenji"

Kung Fu (homme) / Tenue d'été (femme)

Terminer les missions : "Entraînement des moines Wu Tai", "Défi des moines Wu Tai" et "Dernière épreuve des moines Wu Tai"

Tenue occulte (homme) / Sage (femme)

Terminer les missions : "Stopper l'insurrection", "Supprimer l'insurrection" et "Ecraser l'insurrection"

Costume tribal (homme) / Chat sauvage (femme)

Terminer les missions : "Rencontre tribale", "Invasion tribale" et "Guerre tribale"

Dragon d'eau (homme) / Pirate (femme)

Terminer les missions : "Pirates Jin Fan", "Pirates Qian Tang" et "Pirates Bai Bo Pirates"

GALERIES

Galerie Autres

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers "autres".

Galerie Shu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Shu.

Galerie Wei

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wei.

Galerie Wu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wu.

Dynasty Warriors 7

© Koei / OMEGA Force 2011

PERSONNAGES DU MODE CONQUEST

Terminez le mode Legendary Battles avec un personnage en particulier pour le débloquer en mode Conquest.

ARMES SPÉCIALES

Qilin Blade

Réussir toutes les Treasure Battles en mode Conquest.

Silver Stallion

Débloquer 7 capitales en mode Conquest.

ANIMAUX GARDIENS

Hex Mark

Champions of Chaos terminé en mode Conquest.

Red Hare

Battle for Supremacy terminé en mode Conquest.

Shadow Runner

Wolves of Chaos terminé en mode Conquest.

Dynasty Warriors : Gundam

© Namco Bandai / Koei 2007

TOUS LES PILOTES

Pour débloquer la totalité des personnages, méchas et pilotes, vous devez terminer l'ensemble des scénarios dans n'importe quel niveau de difficulté, soit en mode Official, soit en mode Original.

SUCCÈS

MODE OFFICIEL : 1 personnage (25)

Réussir le MODE OFFICIEL avec 1 personnage ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

MODE ORIGINAL : 1 personnage (25)

Réussir le MODE ORIGINAL avec 1 personnage ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

MODE OFFICIEL : 3 personnages (50)

Réussir le MODE OFFICIEL avec 3 personnages ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage

50 MISSIONS TOTALES (50)

Réussir au moins 50 MISSIONS TOTALES. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

TOTAL ABATTUS 50000 (50)

Abattre au total 50000 ennemis. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

MODE OFFICIEL : tout personnage (75)

Réussir le MODE OFFICIEL avec tous les personnages. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

MODE ORIGINAL : 8 personnages (75)

Réussir le MODE ORIGINAL avec 8 personnages ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage

Galerie de personnages (75)

Débloquer tous les personnages de la galerie. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

Galerie de Mobile Suits (75)

Débloquer tous les Mobile Suits de la galerie. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

100 MISSIONS TOTALES (75)

Réussir au moins 100 MISSIONS TOTALES. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

TOTAL ABATTUS 100000 (75)

Abattre au total 100000 ennemis. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

Niveau pilote MAX (75)

Amener au moins 1 personnage au niveau de pilote 30. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage

Niveau Mobile Suits MAX (75)

Amener au moins 1 Mobile Suit au niveau 10. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

MODE ORIGINAL : tout personnage (100)

Réussir le MODE ORIGINAL avec tous les personnages. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

Toutes compétences acquises (100)

Au moins 1 personnage a toutes les compétences. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray en mode Contre-attaque de Char pour débloquer un nouvel écran titre.

PERSONNAGES DU MODE STORY

Amuro Ray

Terminer le scénario d'Amuro en mode Story.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Story.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Story.

Kamille Vidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Story.

PERSONNAGES DU MODE MISSION

Cecily Fairchild

Terminez les missions Story de Seabook Arno.

Dozle Zabi

Acceptez l'invitation de rejoindre Zeon et terminez les missions qu'il vous confie.

Four Murasame

Terminez les missions Story de Bidan et lisez le mail reçu pour débloquer la mission de Four. Terminez-la.

Glemy Toto

Acceptez d'aider Glemy à établir sa propre faction lorsque vous rejoignez Axis, puis terminez la mission qu'on vous confie.

Gym Ghingnham

Après voir rejoint Dianna Counter, ayez des relations normales avec Gym pour qu'il vous envoie un mail. Lisez-le et terminez la nouvelle mission.

Gyunei Guss

Jouez avec Quess Paraya et lisez le mail de Gyunei pour débloquer sa mission. Terminez-la.

Hayato Kobayashi

Ayez de bonnes relations avec Hayato et terminez sa mission.

Kai Shiden

Ayez de bonnes relations avec Kai et terminez sa mission.

Katejina Loos

Ayez de bonnes relations avec Katejina, lisez son mail et terminez sa mission. Vous aurez besoin du permis V2 Gundam.

Lacus Clyne

Terminez les missions Story de Kira Yamato et Athrun Zala, puis lisez le mail de Lacus depuis le terminal de Kira. Terminez la mission reçue.

Lunamaria Hawke

Terminez la mission Story de Shinn Asuka et lisez le mail de Lunamaria. Vous aurez besoin du permis Zaku II CA pour terminer la mission.

M'Quve

Lisez le mail de Kycillia lorsque vous rejoignez Zeon, puis terminez la mission reçue.

Quess Paraya

Jouez avec un personnage non-Newtype, consolidez vos relations avec Quess et attendez de recevoir un mail d'elle. Transformez ensuite votre personnage en Newtype.

Ramba Ral

Lisez le message de Dozle lorsque vous rejoignez Zeon et terminez la mission reçue. Vous devez être ami avec Ramba Ral.

Reccoa Londe

Jouez avec Yazan Gable et tirez sur Reccoa dans n'importe quelle mission.

Rosamia Badam

Ayez les meilleures relations avec Kamille après avoir rejoint le AEUG. Lisez son mail et terminez la mission reçue.

Sarah Zabiarov

Ayez de bonnes relations avec Sarah et Scirocco, de mauvaises relations avec Reccoa, puis lisez le mail de Sarah et terminez la mission reçue.

Sleggar Law

jouez un personnage féminin, ayez de bonnez relations avec Sleggar, puis lisez son mail et terminez la mission.

Yazan Gable

Ayez de bonnes relations avec Yazan après avoir rejoint les Titans, puis lisez son mail et terminez la mission test qu'il vous confie.

Dynasty Warriors : Gundam 2

© Koei / OMEGA Force 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Amuro Ray

Terminer le scénario de Amuro en mode Histoire.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Histoire.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Histoire.

Kamille Bidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Histoire.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray lors de la contre-attaque de Char pour débloquer un écran titre différent.

TOUS LES COSTUMES

Costume pour Amuro Ray

Terminer le mode Mission avec Amuro Ray.

Costume pour Char Aznable

Terminer le mode Mission avec Char Aznable.

Costume pour Haman Karn

Terminer le mode Mission avec Haman Karn.

Costume pour Laura Rolla

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Loran Cehack.

Costume pour Zech Merquise

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Milliardo Peacecraft.

MISSIONS CACHÉES

Mission bonus : "Forced Evolution"

Terminer cinq missions différentes en mode Mission.

Mission bonus : "Yazan's Crew Test"

Lire le message de Yazan en tant que membre actuel des Titans.

VIDÉOS DE FIN BONUS (MODE GALERIE)

Fin de Amuro : "Encounters in Space"

Ne laissez pas Kai ou Hayato être vaincus.

Fin de Amuro : "Escape"

Laissez Kai et Hayato échouer avant de terminer la mission.

Fin de Char : "At the End of the Battle"

Laissez Kamille parler à Scirocco avant de le battre.

Fin de Char : "Prelude to Counterattack"

Eliminez Scirocco avant que Kamille ne lui parle.

Fin de Judau : "A New Journey"

Eliminez Haman après la fin de la conversation.

Fin de Judau : "Meeting Again"

Eliminez Haman avant la fin de la conversation.

Fin de Kamille : "Love is the Pulse of the Stars"

Sauvez Radish de Yazan, sauvez Emma de Reccoa et faites partir le tir laser de la colonie.

LISTE DES SUCCÈS

Mode officiel : 1 personnage (25)

Réussir le mode officiel avec 1 personnage.

Mode offciel : tous (50)

Réussir le mode officiel avec tous les personnages.

Mode mission : 1 personnage (25)

Réussir le mode mission avec 1 personnage.

Mode mission : 5 personnages (25)

Réussir le mode mission avec 5 personnages.

Mode mission : 10 personnages (25)

Réussir le mode mission avec 10 personnages.

Mode mission : 15 personnages (25)

Réussir le mode mission avec 15 personnages.

Mode mission : tous (50)

Réussir le mode mission avec tous les personnages.

Missions terminées (toutes) (50)

Réussir toutes les missions en mode mission.

Mobile A. géants détruits (tous) (25)

Détruire tous les Mobile Armors géants.

Niveau maximum de pilote (25)

Amener au moins 1 personnage au niveau de pilote 50.

Total abattus : 10 000 (25)

Détails joueur : plus de 10 000 ennemis abattus.

Total abattus : 100 000 (50)

Détails joueur : plus de 100 000 ennemis abattus.

Total missions : 100 (25)

Détails joueur : total de missions supérieur à 100.

Total missions : 200 (50)

Détails joueur : total de missions supérieur à 200.

Galerie personnages complète (25)

Compléter la galerie personnages.

Galerie Mobile Suits complète (25)

Compléter la galerie Mobile Suits.

Galerie cuirassés complète (25)

Compléter la galerie cuirassés.

Galerie vidéos complète (25)

Compléter la galerie vidéos.

Compétences acquises (toutes) (25)

Un de vos personnages a toutes les compétences.

Licences obtenues (toutes) (25)

Un de vos personnages possède toutes les licences.

Personnages jouables (tous) (50)

Obtenir tous les personnages jouables.

Mobile Suits (tous) (50)

Obtenir tous les Mobile Suits jouables.

Pièces de rang 4 débloquées (50)

Avoir les pièces de rang 4 de tous les Mobile Suits.

LISTE DES PERSONNAGES DU MODE MISSION

Amuro Ray

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray.

Char Aznable

Terminer le mode officiel de Char Aznable.

Kamille Bidan

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Emma Sheen

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Paptimus Scirocco

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Jerid Messa

Terminer le mode officiel de Kamille Bidan.

Haman Karn

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Judau Ashta

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Roux Luka

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Elpeo Puru

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Puru Two

Terminer le mode officiel de Judau Ashta.

Seabook Arno

Disponible dès le début.

Uso Ewin

Disponible dès le début.

Domon Kasshu

Disponible dès le début.

Master Asia

Disponible dès le début.

Heero Yui

Disponible dès le début.

Milliardo Peacecraft

Disponible dès le début.

Loran Cehack

Disponible dès le début.

Kai Shiden

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray, avoir une relation complicité avec Kai Shiden ou mieux et terminer ses deux missions relations.

Hayato Kobayashi

Terminer le mode officiel d'Amuro Ray, avoir une relation complicité avec Hayato Kobayashi ou mieux et terminer sa mission relation.

Sleggar Law

Jouer avec un personnage féminin en mode mission, avoir une relation complicité ou mieux avec Sleggar Law et terminer sa mission relation.

Dozle Zabi

Terminer toutes les missions de la faction de Zeon en mode mission

Ramba Ral

Avoir une relation complicité avec Ramba Ral ou mieux, rejoindre la faction de Zeon en mode mission, lire le mail de Dozle, terminer sa mission relation pour débloquer la mission "Ceci n'est pas un Zaku, mon ami!". La terminer et lire le mail au terminal.

M'Quve

Rejoindre Zeon, lire le mail de Kycilia Zabi et terminer la mission.

Yazan Gable

Avoir une relation confiance avec Yazan Gable ou mieux. Terminer les missions de la faction Titans.

Sarah Zabiarov

Avoir une relation confiance ou mieux avec Sarah Zabiarov et Paptimus Scirocco, avoir une relation complicité ou pire avec Reccoa Londe, lire le mail de Sarah Zabiarov et finir la mission.

Reccoa Londe

Vaincre Reccoa Londe en jouant avec Yazan Gable et lire son mail.

Four Murasame

Terminer les 5 missions histoires de Kamille Bidan, lire le mail et terminer la mission relation.

Rosamia Badam

Avoir une relation amitié avec Kamille Bidan, lire le mail et terminer la mission.

Glemy Toto

Rejoindre la faction Axis, lire le mail de Glemy Toto et accepter de le rejoindre, terminer les missions.

Quess Paraya

Avec un personnage qui n'est pas un newtype, améliorer les relations avec Quess Paraya et lire son mail. Ensuite, il faut devenir une Newtype, lire son mail et terminer la mission.

Gyunei Guss

Jouer avec Quess Paraya, lire le mail de Gyunei Guss et terminer la mission.

Cecily Fairchild

Terminer les 5 missions histoires de Seabook Arno.

Katejina Loos

Avoir une relation complicité ou mieux avec Katejina Loos, lire son mail et terminer les missions.

Gym Ghingham

Avoir une relation ambivalence ou mieux avec Gym Ghingham, faire les missions de la faction de Dianna et des lunaires, lire le mail de Gym Ghingham et terminer la mission.

Lacus Clyne

Terminer les missions histoire de Kira Yamato et d'Athrun Zala. En tant que Kira lire le mail de Lacus Clyne et terminer la mission.

Lunamaria Hawke

Terminer les missions histoire de Shinn Asuka, lire le mail de Lunamaria Hawke et terminer la mission.

Kira Yamato

Disponible dès le début.

Athrun Zala

Disponible dès le début.

Shinn Asuka

Disponible dès le début.

Dynasty Warriors : Gundam 3

© Koei / OMEGA Force 2011

EQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Equipement spécial pour Musha Gundam

Obtenir le rang 1 en mode online. Ou bien termina la mission "The Return of the True Dynasty Warrior Gundam!".

Equipement spécial pour Musha Gundam Mk II

Obtenir le rang 1 en mode online. Ou bien termina la mission "The Return of the True Dynasty Warrior Gundam!".

Equipement spécial pour Char Gelgoog

Terminer la mission "Solomon's Nightmare".

Equipement spécial pour Char Zaku II

Terminer la mission "Space Fortress A Baoa Qu".

Equipement spécial pour Gundam

Terminer la mission "Escape".

Equipement spécial pour Hyaku Shiki

Terminer la mission "Warriors, Again...".

DÉBLOQUER MUSHA GUNDAM ET MUSHA MK II GUNDAM

Musha Gundam

Valider le défi "Trial of the Giants 4" qui se débloque une fois les 3 précédents débloqués.

Musha MK II Gundam

Valider le défi "Trials Come From the Past 9" qui se débloque une fois les 8 précédents débloqués.

DÉBLOQUER KNIGHT GUNDAM

Knight Gundam (équipement SP)

Terminer la mission "The Neverending Battle" en Difficile, puis lire le message sur le terminal.

Knight Gundam (combinaison)

Terminer la mission "The Neverending Battle" au chapitre "For Reform".

Knight Gundam (pilote)

Terminer la mission spéciale intitulée "I am Knight Gundam!" après avoir débloqué la combinaison.

NOUVEAUX COSTUMES

Amuro (0079)

Terminer la mission "Escape" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Amuro (Z)

Terminer la mission "Riders in the Skies - Epilogue" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Char (0079)

Terminer la mission "Space Fortress A Baoa Qu" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Char (tenue normale)

Terminer la mission "Space Rainbow (Neo Zeon)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Char (Z)

Terminer la mission "Love is the Pulse of the Stars" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Haman (tenue normale)

Terminer la mission "Warriors, Again... (Neo Zeon)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Haman (ZZ)

Terminer la mission "Conviction in the Cosmos (Axe)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Laura Rolla

Terminer la mission "Moonlight Butterfly" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Katejina (cheveux longs)

Terminer la mission "Ascent of Angels (Zanscare)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

Milliardo (Zechs)

Terminer la mission "The Final Victor (White Fang)" pour débloquer cette nouvelle tenue à l'écran de sélection des pilotes.

SUCCÈS

Ascension des anges - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Victory Gundam"

Souvenir de poussière d'étoile - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam 0083"

Au-delà de l'arc-en-ciel - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam Unicorn"

Pirate de l'espace - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam F91"

Un avenir prometteur ! - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Fighter G Gundam"

Automne doré - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Turn A Gundam"

Un avenir choisi - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam Seed Destiny"

L'ultime vainqueur - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam Wing"

La lune sera toujours là - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "After War Gundam X"

Guerriers, encore et toujours... - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam ZZ"

Arc-en-ciel spatial - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack"

Dernier tir - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam"

Chevaucheurs des cieux - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Zeta Gundam"

Celestial Being - 20 G

Terminer toutes les missions histoire "Mobile Suit Gundam 00"

Croix de Zeon - 20 G

Jouer plus de 100 parties

Ordre de Nebula - 30 G

Jouer plus de 200 parties

Pilote d'élite suprême - 20 G

Éliminer 10 000 ennemis

Pilote d'élite légendaire - 30 G

Éliminer 100 000 ennemis

Chasseur de prime - 20 G

Obtenir plus de 10 000 G

Collectionneur de Mobile Suits - 20 G

Compléter la galerie Mobile Suits

Galerie de cinématiques - 20 G

Compléter la galerie cinématique

Collectionneur de sons - 20 G

Compléter la galerie musiques

Collectionneur de personnages - 20 G

Compléter la galerie personnages

Vengeur - 20 G

Éliminer 100 ennemis en ligne

Vengeur féroce - 30 G

Éliminer 1000 ennemis en ligne

Jeu en ligne 20 - 20 G

Jouer en ligne 20 fois

Jeu en ligne 100 - 30 G

Jouer en ligne 100 fois

Véritable Dynasty Warrior Gundam - 70 G

Terminer toutes les missions

Permis de voler - 30 G

Obtenir tous les brevets

Pure innovateur - 60 G

Le niveau d'amitié de tous les personnages atteint le niveau 5

Réformateur de l'humanité - 30 G

Terminer tous les chapitres

Contes de l'âge des ténèbres - 30 G

Terminer toutes les missions histoire

Leader de l'humanité - 20 G

Terminer l'une de ces deux missions histoire : "Ceux qui comprennent" ou "Ceux qui combattent"

Démon du laboratoire - 30 G

Atteindre le niveau tech 10 du labo Mobile Suits

Fédérateur de pilotes - 60 G

Débloquer tous les personnages jouables

Fédérateur de Mobile Suits - 60 G

Débloquer tous les Mobile Suits jouables

Instructeur d'enfer - 30 G

Faire monter un personnage au niveau de pilote 50

Dynasty Warriors : Strikeforce

© Koei / OMEGA Force 2010

TOUS LES PERSONNAGES

Diao Chan

Terminer la quête "Battle of Hu Lao Gate" (5 étoiles)

Dong Zhuo

Terminer les quêtes "Battle of Luo Yang" et "Battle of Mei Castle" (5 étoiles)

Lu Bu

Terminer le chapitre 6 de n'importe quel scénario.

Meng Huo

Terminer la quête "Unification of Nan Zhong"

Yuan Shao

Terminer la quête "Zenith Tower"

Zhang Jiao

Terminer la quête "Yellow Turban Rebellion" (5 étoiles)

COSTUMES

Tenue n°3

Atteindre le niveau 10 avec un personnage pour débloquer sa 3ème tenue.

Tenue n°4

Compléter au moins 50 quêtes avec un personnage pour débloquer sa 4ème tenue.

CHANGER DE ROYAUME

À partir du chapitre 6, depuis l'Autel, vous avez la possibilité de changer de royaume. En plus des officiers des royaumes respectifs, que vous débloquerez au fur et à mesure des quêtes et chapitres, vous conserverez également les officiers débloqués jusqu'à présent.

Earth Defense Force : Insect Armageddon

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2011

LES PESTICIDE GUNS

Pesticide Cannon (lance-roquettes)

Atteindre le rang 8 avec la Trooper Armor.

Pesticide Missile (lance-missiles)

Atteindre le rang 8 avec la Tactical Armor.

Pesticide Mortar (lance-grenades)

Atteindre le rang 8 avec la Battle Armor.

Pesticide Rifle (fusil sniper)

Atteindre le rang 8 avec la Jet Armor.

IMAGES BONUS

Allez dans la section Galerie du menu Extras et faites **X, X, Y, X, LB, RB** pour voir les images 41 à 47.

DÉSACTIVER LES BOTS

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir désactiver les bots en mode solo.

MISSIONS ALTERNATIVES

Pour débloquer des versions spéciales des missions de la campagne solo (avec des ennemis différents), vous devez terminer chaque mission au moins une fois.

Earthworm Jim

© Gameloft 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Au revoir Poubelle-City ! (20)

Termine le niveau Poubelle-City dans n'importe quelle difficulté.

Poub' ! Poub' ! Poub' ! (5)

Mets une raclée à Billy Ze Poub' dans n'importe quelle difficulté.

Menace noire ! (5)

Bats 10 corbeaux pour la première fois dans n'importe quelle difficulté.

Explose-le ! (5)

Récupère de l'énergie de l'explosion pour la première fois dans n'importe quelle difficulté.

Ver de terre ne meurt jamais! (10)

Termine un niveau sans mourir dans n'importe quelle difficulté.

La lutte finale ! (10)

Termine Derrièreville dans n'importe quelle difficulté.

Au revoir Poubelle-City ! (10)

Termine le niveau Poubelle-City dans n'importe quelle difficulté.

Mission (presque) impossible ! (20)

Termine tous les niveaux en mode Difficile.

N'abandonne pas ! (20)

Termine tous les niveaux en mode D'origine.

Pauvre poulet (10)

Termine le niveau 5 dans n'importe quelle difficulté.

Rechargé ! (5)

Trouve des munitions deux fois pour la première fois dans n'importe quelle difficulté.

Wouaf wouaf ! (5)

Bats deux chiens pour la première fois dans n'importe quelle difficulté.

Star du tir ! (10)

Tire 5000 fois dans n'importe quelle difficulté.

Défi de l'espace (10)

Mets une raclée à Psy-Crow dans n'importe quelle difficulté.

Maître des étoiles (15)

Termine tous les niveaux Astéroïdes dans n'importe quelle difficulté sans perdre la course.

Ça pique ! (10)

Mets une raclée à A. Sticot dans n'importe quelle difficulté.

Ça fouette ! (10)

Utilise le fouet 300 fois pour attaquer dans n'importe quelle difficulté.

Worminator (10)

Lance 3 explosions d'énergie sans t'arrêter dans n'importe quelle difficulté.

J'ai gagné ! (10)

Termine le premier niveau Astéroïdes dans n'importe quelle difficulté sans perdre la course.

Earthworm Jim HD

© Gameloft 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Combinaison

Vaincre Billy The Bin.

Super-combinaison

Terminer n'importe quel stage bonus.

LISTE DES SUCCÈS

Eboueur (10)

Tue Billy Ze Poub' dans New Beurk City.

Aventurier de l'atome perdu (10)

Ramasse 100 atomes (sans quitter le jeu).

Réacteur ambulant (15)

Ramasse 500 atomes (sans quitter le jeu).

Champion Groovy (25)

Sois "n°1" dans chaque niveau multijoueur sur Xbox LIVE.

Cascade canadienne (5)

Accroche-toi aux bois d'un caribou avec ton fouet en mode 1 joueur.

Super héros ! (35)

Finis le jeu en une partie en moins de 50 minutes en mode 1 joueur dans la difficulté d'origine.

Bourreau des banquiers (5)

Fouette le banquier deux fois dans Que Diable ?

Indigestion spatiale (15)

Ramasse plus de 100 orbes bleus (sans quitter le jeu).

Gonflé à bloc (20)

Ramasse plus de 300 orbes bleus (sans quitter le jeu).

C'est un succès, ça ? (10)

Lance une vache dans New Beurk City.

Earthworm Jim ne meurt jamais (35)

Finis le jeu en une partie sans perdre une seule vie en mode 1 joueur dans la difficulté d'origine.

En vers et contre tout (15)

Termine tous les niveaux du mode multijoueur sur Xbox LIVE.

Eat Lead : The Return of Matt Hazard

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2009

DIFFICULTÉ "MAXIMUM HAZZARD"

Sur l'écran de sélection du niveau de difficulté, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

LISTE DES SUCCÈS

Attention DANGER ! (15)

Commencer ta première partie.

Au repos (5)

Mettre le jeu en pause pour la première fois.

Élève brillant (10)

Terminer tous les didacticiels du jeu.

La main à la pâte (10)

Vaincre un ennemi en combat de mêlée.

Coup de POING ! (25)

Massacrez 10 ennemis en leur portant à chacun une seule et unique attaque de mêlée.

Percutant (30)

Massacrez cinq ennemis d'affilée en combat de mêlée.

Mal de tête (10)

Réussir 20 tirs en pleine tête.

Migraine (20)

Réussir 50 tirs en pleine tête.

Tête à claque (30)

Réussir 100 tirs en pleine tête.

2 pour le prix d'1 (25)

Massacrer 2 ennemis avec une seule balle en pleine tête.

Le Frag Master (10)

Tuer 50 ennemis avec le pistolet Hazard.

PAN ! (10)

Tuer 50 ennemis avec le fusil.

La magie de l'automatique (10)

Tuer 50 ennemis avec le pistolet mitrailleur.

Roulette russe (10)

Tuer 50 ennemis avec le AK-47.

Coucou... T'es mort ! (10)

Tuer 50 ennemis avec le fusil de sniper.

L'amour est aveugle (15)

Tuer 25 ennemis en tirant à l'aveugle.

Droit au port d'armes (10)

Tuer au moins un ennemi avec chaque arme à feu disponible.

Respect de la nature (5)

Tirer sur 30 plantes en pot.

Danger d'incendie (20)

Tirer sur 30 extincteurs et les détruire.

A découvert (20)

Détruire 20 objets destructibles qui peuvent servir d'abri.

Boum (20)

Faire exploser 50 objets explosifs.

On n'a rien sans rien (10)

Tuer un ennemi avec un explosif qui vous endommage également.

Carnage Maximal (20)

Ramasser 20 objets Danger Maximal

Maître du bouclier (20)

Ramasser 20 boucliers du maître.

Juste une égratignure (40)

Terminer un niveau sans mourir.

Assurance tous risques (10)

Terminer le jeu en difficulté Risque minimum.

L'amour du risque (20)

Terminer le jeu en difficulté Risque important.

Maître du risque (40)

Terminer le jeu en difficulté Risque maximum.

Il faut rendre à César... (60)

Regarder les crédits, du début à la fin.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Ecco the Dolphin

© Sega / Backbone Entertainment 2007

SUCCÈS

Survie aux Undercaves (5)

Atteignez les Undercaves sans mourir une seule fois.

Death Sonar (10)

Obtenez le Death Sonar.

Ecco le héros (10)

Sauvez la famille dauphin dans le niveau "The Lagoon".

Partie à terminer 2x (10)

Terminez la partie deux fois.

Bouée de sauvetage (10)

Atteignez Ridge Water sans mourir.

Tueur de requins (10)

Tuez 10 requins à la suite.

Utilisateur de Sonar (10)

Tuez 30 ennemis avec le Death Sonar.

Esquiveur de pieuvres (15)

Atteignez les Undercaves sans être frappé par une pieuvre.

Chants de la mer (15)

Trouvez le glyphe caché dans Origin Beach.

Partie terminée 3 (20)

Terminez la partie sans mourir plus de trois fois.

Sans Sonar (35)

Atteignez le niveau "Dark Water" sans le Death Sonar.

Message big blue (50)

Trouvez le glyphe dans Island Zone qui vous dit de trouver Big Blue.

Eets : Chowdown!

© Microsoft / Klei Entertainment 2007

SUCCÈS

Jeune sauterelle (10)

Résolvez un puzzle avec 1 objet restant dans la boîte.

Dix commandos de puzzle (15)

Résolvez 10 puzzles avec 2 objets restants dans la boîte.

Vingt compétences de ninja (30)

Résoudre 20 puzzles avec 3 objets restants dans la boîte.

Ginseng tueur (5)

Giflez Eets avec du ginseng 20 fois.

Collecteur de puzzle (30)

Récupérez tous les pièces de puzzle !

Pays sandwich (10)

Récupérez 9 pièces de puzzle.

Désert Baboum (15)

Récupérez 28 pièces de puzzle.

Grotte ginseng (20)

Récupérez 47 pièces de puzzle.

Ultra rapide (30)

Terminez chaque puzzle dans le temps imparti.

Guimauve en folie (5)

Jouez à Guimauve en folie !

Guimauve-burger (10)

Marquez plus de 100 000 points à Guimauve en folie.

Double guimauve-burger (20)

Marquez plus de 1 000 000 points à Guimauve en folie.

El Shaddai : Ascension of the Metatron

© Ignition Entertainment 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 00 : Le voyage commence

Vous incarnez Enoch, un héros d'un autre monde. Vous allez combattre Azazel mais le combat ne durera que quelques secondes et vous allez perdre. Vous devez maintenant suivre les indications pour vous familiariser avec les commandes de base.

Commencez par avancer vers les ombres.

Sautez ensuite vers celles qui entourent les Fruits de la sagesse. Commencez à les attaquer à mains nues avant d'utiliser votre arme.

Chapitre 01 : Au bout du monde

Pendant la descente vers la terre, ouvrez les sept Anneaux de Michael. Neutralisez ensuite les ombres Nokto qui débarquent sur la plateforme.

A chaque fois qu'un Nokto est battu, il laisse derrière lui une Flamme du pouvoir qui augmente la capacité latente d'Enoch.

Après l'atterrissage, avancez, en suivant les Archanges. Eliminez ensuite les Ramp et les Nokto qui vous barrent la route. Ils sont faciles à battre et vous pouvez vous exercer et essayer les différents coups sur eux. Apprenez ensuite à utiliser le pouvoir de Purification en suivant les indications qui s'affichent.

Votre arme change alors de couleur et vos coups sont plus efficaces. Continuez votre chemin et essayez le coup spécial sur les Ramp. Poursuivez votre route jusqu'au rencontrer Lucifel. Vous pouvez sauvegarder votre partie avec Lucifel.

Continuez votre chemin pour rencontrer brièvement Azazel. Sautez ensuite sur les plates-formes qui apparaissent pour continuer votre chemin. Utilisez votre arme l'Arch pour planer dans les airs.

Prenez la Lumière Bienfaisante qui restaure votre armure et continuez à sauter d'une plateforme à l'autre. Entrez ensuite par le passage qui se trouve derrière la cascade.

Vous allez ensuite combattre Watcher Azazel, une nouvelle fois. Comme précédemment, le combat ne durera pas longtemps. Quand il vous met KO, appuyez sur les boutons de la restauration pour continuer l'affrontement, sans grand succès.

Avancez ensuite dans le chemin et parlez à un Freeman qui vous donne une note. Avancez encore pour affronter Martyr qui possède votre arme. Attaquez-le jusqu'à l'étourdir et volez-lui son arme en appuyant sur le touche indiquée. Purifiez-la puis purifiez Martyr lui-même.

Avancez ensuite dans le long chemin vers la tour et sauvegardez votre partie avec Lucifel. Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre la tour.

Chapitre 02 : La Tour

Avancez dans le long chemin et allez à gauche pour trouver un interrupteur. Frappez-le pour faire descendre la plateforme. Continuez ensuite votre chemin. Combattez des Martyrs et apprenez à briser les défenses de vos ennemis.

Attendez qu'ils essayent de vous bloquer et passez à l'attaque. Sautez sur les plates-formes pour être téléporté dans la zone suivante.

Avancez à droite pour trouver un interrupteur après avoir croisé Lucifel. Activez-le pour abaisser la plateforme et allez à gauche vers les plates-formes. Sautez dessus pour monter et affronter les Martyrs pour apprendre la contre-attaque. Sautez sur les plates-formes suivantes et téléportez-vous vers une autre zone.

Allez à gauche pour activer l'interrupteur ensuite revenez à droite pour sauter sur les plates-formes. Allez à droite pour activer un nouvel interrupteur ensuite revenez à gauche en éliminant les ennemis en chemin et escaladez les plates-formes. Avancez ensuite dans le chemin à gauche pour trouver un Freeman qui vous donne la note " la Tour ".

Allez ensuite à droite et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite les plates-formes à droite ou à gauche puisqu'ils mènent à la même place. Montez vers la dernière plateforme pour vous téléporter dans une nouvelle zone.

Montez les séries de plates-formes jusqu'à rencontrer Lucifel dans l'intersection. Allez ensuite à gauche pour prendre la note " L'observateur du ciel " du Freeman puis allez à droite.

Quand les nouveaux ennemis débarquent et vous tirent dessus, contentez-vous de courir et d'effectuer des double-sauts pour esquiver. Sautez d'une plateforme à l'autre pour éviter leurs tirs jusqu'à atteindre l'intersection. Montez ensuite à droite ou à gauche et continuez d'avancer. Sautez sur les plates-formes suivantes pour vous téléporter vers une autre zone.

Avancez, passez par Lucifel et continuez vers la grande plateforme pour rencontrer vos nouveaux ennemis. Ce sont ceux qui vous tiraient dessus tout à l'heure, il s'agit de Silversarge et Goldsarge. Vous devez récupérer l'une de leurs armes ; un Gale pour remporter ce combat.

Commencez par combattre Silversarge et frappez-le jusqu'à l'étourdir. Volez ensuite son Gale et utilisez cette arme contre votre ennemi pour le vaincre. Battez ensuite Golsarge de la même manière en utilisant la contre attaque pour enfin apprendre la technique Charge Gale. Poursuivez votre route en montant les plates-formes pour vous téléporter dans une nouvelle zone.

Passez par Lucifel et utilisez le Gale pour détruire les obstacles en chemin.

Neutralisez les Nokto en chemin avant l'apparition de Wisp. Explosez-les avec le Gale et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur les suivantes jusqu'à atteindre le téléporteur qui vous emmène vers une nouvelle zone.

Avancez à gauche et effectuez un double saut suivi par une Charge de l'Ouragan dans les airs pour atteindre la plateforme suivante et le Freeman qui vous donne la note " Sariel ".

Revenez ensuite à droite et avancez pour éliminer les ennemis dans la grande plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme tournante puis sur la suivante. Allez à l'extrême droite pour activer l'interrupteur et faire tourner la plateforme. Allez à droite et sautez sur la plateforme tournante. Utilisez ensuite le double saut et la Charge de l'Ouragan pour atteindre la plateforme de droite. Avancez ensuite à droite pour entrer dans les Enfers.

Vous devez sauter d'une plateforme à l'autre en montant pour éviter d'être rattrapé par l'ignominie qui surgit du sol. Allez à gauche pour récupérer le fragment des os d'Ishtar et continuez votre ascension jusqu'au la dernière plateforme pour sortir des Enfers.

Sautez ensuite à droite et suivez le chemin jusqu'au téléporteur en éliminant les ennemis en chemin. Passez ensuite dans la zone suivante.

Avancez pour rencontrer Watcher Sariel. Essayez de le combattre mais il vous battra en un rien temps. Avancez ensuite pour vous téléporter vers une nouvelle zone. Avancez pour rencontrer un Nephilim que vous devez suivre. Montez ensuite les plates-formes jusqu'au sommet.

Chapitre 03 : La pitié d'Ezekiel

Avancez en évitant les Ames des Bien-aimés. Montez ensuite les marches pour affronter deux Ezek A qui utilisent des Arch.

Utilisez fréquemment les contre-attaques en combattant ces ennemis et évitez de rester entre eux. Esquivez leurs attaques tournoyantes et attaquez tout de suite après pour les neutraliser.

Sautez d'une plateforme à l'autre et avancez pour affronter deux Ezek G utilisant un Gale. Attaquez-les pour les étourdir et les désarmer pour ensuite les éliminer plus rapidement. Continuez votre chemin en évitant les gouffres. Combattez ensuite Azazel pour obtenir une cuisante défaite.

Continuez ensuite d'avancer jusqu'au toit du tunnel et montez dessus pour trouver un Freeman vous donnant la notre de " Ezekiel ". Poursuivez ensuite votre route pour affronter d'autres ennemis. Eliminez-les et poursuivez votre route.

Sautez sur les plates-formes et choisissez votre arme depuis le Fruit de la sagesse en chemin.

Continuez de sauter sur les plates-formes ensuite sur les nuages pour atteindre les plates-formes suivantes. Continuez de progresser à droite et prenez un autre Fruit de la sagesse. Poursuivez votre route et quand les nuages deviennent noirs, sautez sur les plates-formes en bas pour trouver un Freeman avec la note " A la recherche d'un héros ". Continuez à droite jusqu'à la sortie puis éliminez vos ennemis et poursuivez votre route.

Sautez pour éviter les gouffres et allez à la rencontre de l'Ezek V. vous devez récupérez son arme, le Veil. Restez loin de ce colosse et lancez vos attaques jusqu'à l'étourdir. Prenez ensuite son arme et utilisez-la contre lui afin de le battre. Avancez puis utilisez l'arme contre la sphère qui bloque le passage.

Avancez rapidement pour éviter l'effondrement de la route. Essayez ensuite votre nouveau joujou sur les ennemis en chemin jusqu'à atteindre une nouvelle zone.

Avancez à droite et sautez pour éviter de tomber dans les flammes. Prenez le Gale au niveau du Fruit de sagesse et détruisez les obstacles en chemin.

Passez sur la plateforme mouvante et détruisez les obstacles pour pouvoir continuer votre route. Passez la plateforme tournante et sautez ensuite rapidement sur les suivantes avant qu'elles ne s'effondrent. Une fois devant la porte de sortie, utilisez le double-saut suivi de la charge de l'Ouragan pour passer au dessus de la porte et atteindre les plates-formes suivantes. Continuez à droite jusqu'à trouver le Freeman avec la note " Trois gros porcs ". Sortez ensuite pour combattre d'autres ennemis.

Montez l'escalier et avancez ensuite en sautant les plates-formes jusqu'à rencontrer Sariel. Combattez-le avec tous vos moyens mais vous allez comme d'habitude perdre contre ces anges. Continuez alors votre route et sautez au dessus du tunnel. Avancez et franchissez la porte des enfers. Sautez sur les plates-formes et restez à droite pour trouver le fragment des os d'Ishtar.

Sortez ensuite et continuez votre route jusqu'à la rencontre avec la petite fille que vous devez suivre. Sautez sur les plates-formes qu'elle emprunte pour ne pas tomber dans le vide. Eliminez ensuite les ennemis et montez les escaliers.

Avancez dans le tourbillon en évitant les flammes qui surgissent. Passez par Lucifel et continuez d'avancer jusqu'à rencontrer vos deux ennemis les deux cochons Foola et Woola.

Restez au centre de l'arène et attendez que les deux cochons vous mettent en ligne de mire avant de vous charger. Surveillez les battements de leurs pattes et après le troisième, quittez votre position pour laisser les deux géants se

heurter.

Attaquez-les tout de suite après pendant qu'ils sont sonnés et ne vous attardez pas. Eloignez-vous avant qu'ils ne se redressent et ne lancent leurs ondes de choc. Quand les Whisps d'armes apparaitront, choisissez l'Arch qui est plus maniable et plus rapide que le Veil. Maintenez la tactique et quand les cochons changent de direction d'attaque, esquivez-les et laissez-les se heurter contre la paroi de l'arène.

Continuez avec la même stratégie jusqu'à éliminer l'un d'eux. Respectez la même tactique pour le deuxième et laissez-le charger contre la paroi puis attaquez-le quand il est KO jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 04 : L'illusion de Sariel

Avancez et allez à droite pour vous téléporter dans une zone pleine de Nephilims. Avancez en sautant sur les plates-formes et en éliminant les Bien-aimés de Sariel.

A la sortie de cette zone, vous allez rencontrer Sariel en personne qui vous donnera une raclée. De retour dans la zone initiale du niveau, avancez à gauche pour affronter les Sari A. Neutralisez-les et entrez par la porte suivante pour vous retrouver dans une nouvelle zone de Nephilim.

Avancez jusqu'à arriver dans la zone où des Nephilim poussent des cubes jaunes pour trouver un Freeman dans le quatrième étage, à droite.

Il vous donnera la note " Nephilim ". Continuez votre chemin pour sortir et affronter d'autres ennemis. Combattez ensuite Ezekiel avant d'entrer dans une nouvelle zone de Nephilim.

Avancez dans le chemin jusqu'à retrouver les Nephilim qui tirent des ballons. Montez alors les plates-formes et sautez à droite pour trouver un Freeman qui vous donne la note " Bien-aimés de Sariel ".

Continuez votre ascension jusqu'à sortir de la zone pour affronter d'autres ennemis.

Allez ensuite à la porte des enfers qui se trouve en bas de l'écran. Montez sur les plates-formes en vous décalant à gauche pour récupérer le fragment des os d'Ishtar. Continuez ensuite de monter sans tomber pour quitter les enfers.

Montez les escaliers pour faire face à Sariel. Optez pour le Veil dans ce combat.

Evitez les attaques au corps à corps et ripostez tout de suite après. Esquivez ou bloquez les chauves-souris lancées par le boss et contrez par la suite.

Sautez pour éviter les attaques qui arrivent par le sol et pensez à riposter après cette attaque. Après chacune de vos attaques, le boss restera au sol. Eloignez-vous de lui avant qu'il ne se relève pour éviter son onde de choc. Maintenez la pression sur le boss jusqu'à le battre sous cette forme.

Il se transformera alors en Nether Sariel, une sorte de chauve-souris géante. Vous bénéficiez alors du soutient d'Uriel qui rappliquera pendant le combat. Quand il débarque, il vous proposera son aide et une aurore de feu vous entourera. Utilisez son feu divin suivi du Super Boost pour prolonger son attaque et affaiblir au maximum votre ennemi.

Pendant le Super Boost, vous pouvez lancer une technique de Boost pour faire plus de mal à votre ennemi. Ceci est valable pour tous les ennemis que vous rencontrez dans le jeu bien que la présence d'Uriel est aléatoire.

Gardez le Veil pour bloquer les attaques du monstre et les contrer. Vous pouvez aussi les esquiver pour ensuite passer à l'attaque. Utilisez les attaques sautées pour toucher votre ennemi et le faire tomber. Ruez-vous alors dessus jusqu'à ce qu'il se relève.

Sautez pour éviter les chauve-souris qui surgissent du sol. Eloignez-vous du boss quand il lance ses coups de pied car même avec le Veil il est difficile de les contrer. Utilisez le Super Boost quand vous le pouvez et maintenez la même

tactique jusqu'à vaincre le boss une fois pour toutes.

Chapitre 05 : La tragédie de Baraqel

Avancez et éliminez les Doruga en chemin. Sautez sur les plates-formes jusqu'à ce qu'un Archange vous dise de continuer à monter. Avancez alors de quelques pas à gauche et descendez pour trouver un Freeman avec la note " Freemen ".

Continuez ensuite votre chemin et affrontez Ezekiel. Continuez de monter sur les plates-formes et allez à droite pour passer par la porte des enfers.

Montez sur les plates-formes et décalez-vous à gauche pour récupérer le fragment d'os d'Ishtar en chemin puis montez jusqu'à sortir des enfers.

Continuez votre chemin et éliminez les ennemis puis montez dans l'élévateur pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez dans le chemin et sautez sur la plateforme mouvante. Laissez la plateforme vous amener à droite et sautez vers le Freeman pour prendre la note.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à sortir et affronter Azazel avant de progresser vers la zone suivante.

Avancez, montez avec les plates-formes et prenez le Gale en chemin. Utilisez l'élévateur pour monter et atteindre le Freeman qui se trouve à gauche.

Continuez votre ascension jusqu'à sortir de cette zone. Avancez et éliminez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre le Nephilim de feu.

Vous devez combattre ce Nephilim géant qui utilise principalement ses tentacules comme armes.

Optez pour le Gale puisque le boss reste la plupart du temps en retrait. Sautez par-dessus son tentacule quand il commence à tournoyer. Evitez ensuite les frappes des tentacules en sautant pour éviter les ondes de choc. Attaquez tout de suite après le tentacule avant qu'il ne le retire et évitez les projectiles lancés par le boss en sautant sur le coté.

Tirez continuellement sur le boss avec votre Gale et évitez ses lasers tirés par les yeux. Utilisez la même tactique tout au long du combat en ajoutant le Super Boost quand Uriel fait son apparition jusqu'à neutraliser ce boss.

Chapitre 06 : Le zèle d'Azazel

Avancez et montez les marches (à gauche) pour trouver un Freeman qui vous donne une note.

Reprenez ensuite votre route et montez sur la moto. Vous allez conduire en éliminant les ennemis qui arrivent à gauche et à droite. Evitez les obstacles ou glissez en dessous avec la moto. Ramassez les points bonus en chemin et sautez sur les tremplins pour en récupérer d'autres.

Vous devez ensuite affronter trois véhicules en leur tirant dessus avec votre Gale. Evitez leurs attaques avec des zigzags et récupérez les bonus pour vous soigner.

Une fois le dernier véhicule détruit, vous quittez votre moto pour continuer à pied. Passez par Lucifel et continuez d'avancer pour affronter le transformer Battorile.

Dès l'entame du combat, esquivez pour éviter ses missiles. Un Archange vous indiquera par la suite quelle arme utiliser contre ce boss. Vous pouvez ignorer ses consignes et choisir le Gale tout au long de l'affrontement.

En effet, cette arme vous permet de harceler votre ennemi continuellement tout en restant à l'écart de ses attaques. Maintenez la pression sur le boss jusqu'à ce que ses yeux virent vers le jaune.

Maintenez le Gale comme arme car elle vous sera utile en attaque et en défense.

Elle vous aidera à effectuer des esquives rapides lors des tirs massifs de missiles. Utilisez le Super Boost si possible pour infliger plus de dégâts au boss.

Lorsque ses yeux passent au rouge le boss devient plus agressif mais plus vulnérable aussi. Maintenez le Gale et tirez en esquivant ses missiles et ses charges. Il ne tiendra plus longtemps face aux attaques de Gale et sera définitivement battu.

Chapitre 07 : Le cri d'Armaros

Avancez dans ce nouveau monde et sautez sur les plates-formes. Eliminez les ennemis en chemin et continuez d'avancer. Repérez la cascade située à gauche et sautez vers elle. Montez les dénivellations pour atteindre le sommet où se trouve une porte pour les enfers.

Sautez sur les plates-formes en restant au centre pour récupérer le fragment des os d'Ishtar en chemin. Continuez ensuite à monter pour sortir des enfers.

Avancez en éliminant d'autres ennemis et repérez le cours d'eau qui se trouve à droite, avant les plates-formes. Sautez vers ce cours et allez à droite dans le sens contraire de l'eau pour trouver un Freeman.

Reprenez ensuite votre route et affrontez Azazel en chemin. Entrez dans la grotte et avancez sur le seul chemin. Passez par le Freeman et prenez la note qu'il vous donne. Affrontez ensuite Ezekiel avant de continuer.

Entrez dans la caverne suivante, sautez sur les plates-formes et choisissez le Gale comme arme.

Sa charge de l'Ouragan vous sera utile pour atteindre les plates-formes de droite et trouver le Freeman. Continuez votre chemin et sautez sur les plates-formes mouvantes en évitant de tomber dans l'eau toxique. Passez ensuite par Lucifel et combattez d'autre ennemis avant de pénétrer dans le long couloir.

Vous allez ensuite devoir affronter Armaros. Mais avant cela, vous devez éliminer ses sbires, ceux qui l'entourent pendant qu'il danse.

Optez pour le Veil quand l'affrontement avec Armarose débute. Bloquez ou esquivez ses boules d'énergie et attaquez tout de suite après jusqu'à le mettre à terre. Eloignez-vous ensuite avant qu'il ne se relève pour éviter son onde de choc. Evitez ses charges depuis le sol en restant loin de la lumière qui apparait au sol.

Restez loin de ses attaques dévastatrices si vous ne voulez pas perdre votre arme et votre armure. Contrez toujours après ses enchainements et gardez cette tactique tout au long du combat pour venir à bout de ce boss.

Chapitre 08 : La tentation de Belial

Après la cinématique durant laquelle Enoch plonge dans les enfers à la rescousse de Nanna, Armaros décide d'aller aider Enoch. Vous incarnez alors Armaros dans cet étrange monde.

Avancez, en suivant les Archanges qui vous indiquent le chemin dans ce monde étrange et sautez quand l'Archange vous le demande.

Passez ensuite par Lucifel et sautez sur les plates-formes pour avancer. Progressez en évitant les différents obstacles en chemin. Sautez rapidement sur les planches obliques pour ne pas glisser et tomber dans les abysses. Evitez ensuite les lames en chemin en trouvant le bon timing pour sauter sur les plates-formes.

Passez ensuite par Nanna et Lucifel et montez sur les lames tournantes pour atteindre le sommet.

Montez les escaliers et sautez en bas sur le globe. Eliminez les ennemis ensuite touchez la sphère rouge qui apparait

après l'affrontement. Rééditez cette opération plusieurs fois pour ensuite sauter vers une nouvelle zone. Sautez sur les plates-formes, rencontrez Lucifel et continuez votre chemin pour affronter le coté obscur d'Enoch ; Dark Enoch.

Le combat se fera à mains nues et sera un peu long. Comme lors des combats contre les anges, il faut à tout prix éviter les enchainements de l'ennemi.

Attaquez tout de suite après pour avoir une chance de toucher le boss. Evitez aussi les rayons lancés par Dark Enoch et ses charges. Effectuez des double-sauts pour éviter les flèches du boss qui vous encerclent. Contentez-vous ensuite d'utiliser les contres attaques en esquivant les combos jusqu'à le battre.

Chapitre 09 : L'indécision d'Enoch

Enoch doit combattre dans son inconscient l'ignominie qui s'accroche à lui. Vous incarnez alors Dark Enoch. Avancez et montez les marches jusqu'à la lumière. Après la cinématique, avancez encore vers la lumière et repoussez les ombres qui entourent les fruits de la sagesse. Avance encore et combattez les ennemis que vous battrez assez facilement.

Combattez ensuite Sariel et utilisez les esquives et les contre attaques pour pouvoir toucher votre ennemi. Maintenez la tactique des contres jusqu'à ce que l'écran de sauvegarde interrompe le combat. Sauvegardez votre partie avant de vous attaquer à l'ange suivant.

Vous allez combattre maintenant Armaros.

Maintenez la même tactique de contre et esquivez ses attaques. Evitez les boules qu'il vous lance et abusez des attaques aériennes.

Après la cinématique, Enoch affronte son coté obscur Dark Enoch. Commencez par prendre le Gale comme arme et restez loin de votre ennemi. Ce dernier utilise exclusivement les attaques de mêlée et il est donc dangereux à courte distance.

Utilisez alors le Gale tout en tournant autour de Dark Enoch. Maintenez la même tactique en utilisant le saut fréquemment quand il lance ses rayons et ses flèches. Restez avec le Gale pour pouvoir vaincre votre ennemi sans trop vous exposer. Avancez ensuite vers la lumière pour vous réveiller de ce coma.

Chapitre 10 : Le tombeau d'Arakiel

Avancez jusqu'à Lucifel ensuite sautez sur les plates-formes cubiques pour continuer votre chemin. Eliminez les Acutmartyr pour continuer votre route jusqu'au grand cube. Allez à gauche et appuyez sur la dalle pour faire apparaitre un pont.

Traversez ce pont pour atteindre une nouvelle zone. Traversez cette zone en regardant le combat d'Ishtar en arrière plan.

Dans cette nouvelle zone, avancez à droite jusqu'au grand cube. Avancez jusqu'au bord supérieur pour vous transporter, via une plateforme mouvante qui s'active à votre contact, vers la plateforme suivante. Allez ensuite à la plateforme de droite, frappez le pont pour l'abaissez et traversez-le.

Approchez ensuite du bord inférieur pour atteindre une autre plateforme avec un Freeman dessus qui vous donne la note " Arakiel ".

Utilisez ensuite les plates-formes mouvantes pour atteindre les ressorts verts par le coté droit. Sautez sur ces ressorts jusqu'à rejoindre Lucifel. Sautez ensuite sur d'autres ressorts et passez par les trous dans les plates-formes. Quand un ange vous l'indique, descendez par un trou dans la plateforme pour voir un Freeman à droite. Allez le voir pour récupérer la note " La légende d'Ishtar ".

Remontez ensuite et allez au ressort qui se trouve à gauche. Utilisez-le pour atteindre le dernier Freeman qui vous

donne la note " Petit Nephilim ".

Sautez ensuite sur les ressorts et éliminez les ennemis, en haut. Marchez sur la dalle située à droite et courez rapidement sur les escaliers avant qu'ils ne se retirent.

Montez les escaliers jusqu'à une nouvelle zone. Montez ensuite d'autres escaliers jusqu'à l'autel d'Arkiel. Frappez les deux interrupteurs pour soulever la plateforme. Montez enfin les escaliers pour affronter Boola.

Placez-vous devant un mur pour que Boola charge sur vous et esquivez au dernier moment. De cette façon, il se heurtera contre le mur. Effectuez l'opération deux fois pour que votre ennemi tombe dans les pommes et reste un petit moment au sol.

Ruez-vous alors sur lui et assenez-lui un max de de coups avant qu'il ne se relève. Restez à une bonne distance de Boola quand il se relève pour éviter son onde de choc. Utilisez le Gale pour rester loin de votre ennemi et l'attaquer tranquillement. Maintenez la même tactique tout au long de l'affrontement pour battre Boola.

Après le combat, avancez en sautant sur les plates-formes et rejoignez Lucifel. Continuez votre chemin et montez sur les plates-formes mouvantes pour atteindre le sommet. Marchez sur la dalle pour déplacer les cubes et les mettre sur la même ligne pour pouvoir sauter dessus.

Descendez ensuite et sautez sur les cubes en évitant les colonnes qui pendulent. Traversez ensuite une autre zone similaire et avancez vers le téléporteur.

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui débarquent. Marchez ensuite sur la dalle pour faire descendre les cubes et sautez dessus. Avancez encore une fois à gauche et éliminez les ennemis qui gardent la dalle. Marchez dessus pour activer les colonnes mouvantes et sautez dessus. Montez les marches et passez par Lucifel.

Sautez ensuite sur les cubes mouvant qui partent à gauche pour atteindre les enfers. Montez alors les plates-formes en vous décalant à droite pour pouvoir récupérer le dernier fragment des os d'Ishtar en chemin.

Réutilisez encore les plates-formes mouvantes et cette fois, allez vers les plates-formes montantes. Montez dessus jusqu'à atteindre le sommet pour trouver Ishtar. Vous devez ensuite combattre Ezekiel.

Votre ennemie se bat principalement au corps à corps. Quand vous restez longtemps loin d'elle, elle vous lance dessus des rayons électriques puissants.

Dans cet affrontement, utilisez l'Arch comme arme et attaquez toujours après avoir esquivé les attaques d'Ezekiel. Evitez aussi ses charges et attaquez dans le dos tout de suite après. Quand elle saute, repérez son ombre au sol et effectuez un double saut puis planez pour éviter cette attaque dévastatrice. Laissez votre ennemie terminer ses combos pour enchainer ensuite rapidement et la mettre au sol avant de prendre vos distances pour éviter l'onde de choc quand elle se relève. Maintenez cette même tactique jusqu'à la fin de la première partie du combat.

Ezekiel se transforme en une abomination composée de deux parties.

Utilisez votre Arch et utilisez l'attaque aérienne en vrille pour toucher votre ennemi sans subir de coups. Evitez tout de même les rayons électriques, les projectiles de feu et enfin la glace qui apparaissent autour du boss.
Quand les deux partie se séparent, attaquez la partie au sol tout en évitent de rester sous l'ombre de la partie volante pour éviter qu'elle ne vous écrase. Multipliez les attaques en vrille jusqu'à éliminer une fois pour toutes votre ennemie Ezekiel.

Chapitre 11 : Le rêve de Semyaza

Avancez et sautez sur les plates-formes pour monter jusqu'à Azazel.

Vous allez ensuite l'affronter dans sa forme initiale. Votre ennemi est trop rapide et utilise lui aussi les attaques au corps

à corps. Esquivez ses frappes et ripostez tout de suite après avec votre Arch.

Evitez ses nuages d'insectes qui vous mettent à terre ce qui ouvre une opportunité pour le boss pour vous attaquer violemment. Evitez aussi ses rayons verts en esquivant lorsqu'il s'immobilise un moment pour charger.

Quand il saute, éloignez-vous de son ombre pour qu'il ne vous écrase pas. Attaquez toujours après avoir esquivé les combos du boss jusqu'à le mettre à terre. Soyez patient et éloignez-vous de lui quand il se relève pour éviter l'onde de choc. Maintenez la même tactique pour battre une première fois le boss.

Azazel se transformera en Nether Azazel.

Il se transforme en un insecte géant très résistant. Il est derrière un bouclier qu'il faut attaquer pour le briser et pouvoir toucher le boss avec vos coups. Optez pour l'Arch qui est rapide et vous permet de planer, après les sauts.

Le boss se téléporte loin de vous ensuite près de vous pour attaquer avec sa patte. Esquivez toujours cette attaque et ripostez tout de suite après. Après trois attaques de ce genre et quand le boss se téléporte très loin de vous, sautez et planez dans les airs pour éviter les boules de feu. Maintenez cette méthode jusqu'à ce que les yeux du boss virent au jaune.

Sa tactique reste la même mais il lancera son coup de patte après trois téléportations en utilisant la deuxième comme feinte.

Esquivez alors cette attaque et ripostez. Quand il se téléportera loin de vous, il lancera des boules de feu sur vous en essayant de vous suivre pour vous toucher. Il lancera ensuite des séries rapides de boules de feu suivies d'une série plus lente. Esquivez le tout et passez derrière le boss pour l'attaquer.

Quand les yeux du boss virent au rouge, il perd son bouclier et devient plus agressif.

Vous pouvez utiliser le Gale pour lui tirer dessus tout en restant loin de lui ou garder l'Arch et maintenir la même tactique que pour les précédentes phases du combat. Restez patient et attaquez Azazel après chaque attaque pour le neutraliser.

Pendant qu'Azazel se transforme en son ultime forme, il sera avalé par Dark Armaros venu tout droit des enfers. Il sera votre boss final.

Le boss n'est vulnérable qu'à une arme à la fois pour chaque phase de combat. Vous devez à chaque début de phase essayer les armes sur le boss pour savoir laquelle sera la bonne.

Après le choix de votre arme, attaquez le boss et évitez les tirs de laser et de boules d'énergie.

A chaque fois qu'il vous tire dessus, passez derrière lui et attaquez-le. Contrez ou esquivez aussi son attaque réalisée avec sa queue. Attaquez le boss jusqu'à endommager son armure. Il se placera alors loin de vous et vous lancera un rayon laser dévastateur. Il faut sauter par-dessus ce laser puisqu'il n'est pas possible de le contrer.

Quand le boss plonge dans le sol, restez mobile pour éviter les rayons de ce même laser qui surgissent du sol.

Choisissez ensuite une autre arme et rééditez l'opération. Quand le boss est en danger, il commence à tirer avec ses deux canons. Sautez par-dessus ses attaques ou passez derrière lui pour l'attaquer tout en restant à l'abri. Evitez comme toujours ses rayons dévastateurs quand il les lance et pensez à changer d'arme quand c'est nécessaire. Gardez la même tactique et à l'approche de la fin du combat, le boss vous lancera un rayon impossible à éviter qui explose votre arme et votre armure.

Avancez alors vers le boss et attaquez-le même si vos attaques sont inefficaces.

Ishtar vous vient en aide et vous lance une arme. N'attaquez pas avec l'arme directement mais activez le Super Boost

pour toucher votre ennemi et l'éliminer une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez vaincu tous les anges déchus et vous avez sauvé Ishtar.

Elements of Destruction

© THQ 2008

SUCCÈS

Utilise la force, Edgar (5)

Viens à bout du niveau de la ferme Sunny Day en mode Un joueur normal.

Stupide raie volante (10)

Détruis H.Y.D.E.E. en mode Un joueur normal.

Houlà là surcharge (10)

Créé le pouvoir Surcharge en mode Un joueur normal.

Tout le monde le fait (10)

Complète tous les niveaux du mode Coopération en ligne.

Usine à singes (15)

Détruis K.R.I.S.S. en mode Un joueur normal.

Terrorise donc ça (15)

Prends la première place dans 10 matchs de Destruction multijoueur en ligne.

2 Rapide, 2 Sérieux (15)

Enchaîne vingt éclairs à "charge maximum" dans n'importe quel mode Un joueur.

Recherche et destruction (20)

Finis n'importe quel niveau du mode Un joueur normal avec plus de 9.000.000.000 de $ de destruction.

Intimidateur chevelu (20)

Termine la ferme Sunny Day en ayant détruit tous les arbres en mode Mêlée.

Un W.U.L.F.E. dans le placard (25)

Détruis W.U.L.F.E. en mode Un joueur normal.

Fermier en or (25)

Gagne une médaille d'or dans tous les niveaux du mode Un joueur normal.

Le survivant (30)

Complète le jeu en mode Survie.

Enchanted Arms

© Ubisoft / From Software 2006

ARGENT FACILE

Si vous avez besoin de TB (la monnaie du jeu), allez au casino et jouez à la roulette en misant sur un seul numéro pour remporter 36 000 jetons. Lorsque vous aurez 200 000 jetons, achetez la God Ambrosia dans le casino pour 400 TB, sachant que vous pouvez en accumuler jusqu'à 9 au prix total de 3 600 TB. Ensuite, revendez-les dans une vraie boutique pour empocher 21 600 TB, et continuez l'opération pour atteindre rapidement le million de TB.

NEW GAME +

Eliminez le boss de fin et terminez le jeu à 100% pour débloquer le mode New Game +. Vous pourrez ainsi recommencer le jeu à partir de cette sauvegarde pour conserver tous vos TB, SP, EXP et statistiques de votre précédente partie.

SUCCÈS

First match (25)

Se battre contre Yuki à la Bataille Golem.

Unfathomable Enemy (25)

Vaincre Minotaur dans la Mine Abandonnée.

Tragedy (25)

Vaincre cerberus dans le Laboratoire Magique.

The Great Sea (25)

Vaincre Aqua Jelly au Quai de la Côté Ragau.

Great Forest (25)

Vaincre Amazonia au Chemin Militaire.

In the Dungeon (25)

Vaincre Fire Golem dans la Salle Scellée.

Betrayal (25)

Vaincre Giggling Man dans la Mine abandonnée.

Conclusion (25)

Vaincre Ooka au Château de Londres.

Enmity (25)

Vaincre Ooka dans la Mine Abandonnée.

Gurdian (25)

Vaincre Poseidon au Temple Inferno.

Déjà vu (25)

Vaincre Sphinx au Champ de Fleurs Blanches.

Rescue (25)

Vaincre Oboro à la Cachette Ninja.

Change of Heart (25)

Vaincre Sayaka dans le Village Iwato.

Attack (25)

Vaincre Oboro dans le village Iwato.

Suspicious Movement (25)

Vaincre les Gardes du Corps Tokimune au Château de Kyoto.

Protector (25)

Vaincre Odin à la Tour du Sage.

Followers of Ice (25)

Vaincre Siren à la Tour du Sage.

Mystery (25)

Vaincre Mystery Man dans Gravekeep Holm.

Decision (25)

Vaincre Toya au Château de Glace.

Zeal (75)

Vaincre Prf. Kou dans le Laboratoire Magique.

Out of Control (75)

Vaincre Queen of Ice dans la Salle Scellée.

Purgatory (75)

Vaincre Emperor of Fire au Temple Inferno.

Immovable (75)

Vaincre Lord of Earth à la Cour Ascète.

The End (75)

Vaincre Queen of Ice au Château de Glace.

Happy Ending (150)

Tout est bien qui finit bien.

Encleverment Experiment

© Blitz Arcade 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

La star du jeu (10)

Gagner une partie multijoueurs

Sujet de test (10)

Accomplir un test de joueur solo

Créateur de jeu (10)

Héberger un jeu fait maison en ligne

Nouvel ami (10)

Acheter une mascotte

Hôte des hôtes (20)

Héberger un jeu Xbox LIVE

Bons points (20)

Faire 70 % en mode Passer un test

Cerveau (20)

Faire plus de 2 500 points dans un jeu télévisé

Génie génial (15)

Répondre correctement à 1 000 questions

Fou de mascottes (20)

Acquérir toutes les mascottes

Meneur de jeu (20)

Battre tous les adversaires solos

Semaine de travail (20)

Passer un test pendant 5 jours d'affilée

Neuronaire (25)

Gagner 1 000 000 de neurones

Enemy Territory : Quake Wars

© Activision / Nerve Software 2008

OUTILS AUTOMATIQUES

Lorsque vous ne savez pas exactement quel outil employer pour réaliser une tâche en particulier en fonction de votre classe, appuyez sur la touche d'utilisation des objets et certaines actions se feront automatiquement.

SUCCÈS

Prendre les rênes (5)

Gagner un niveau sans que les bots finissent leurs tâches.

Rapido (5)

Gagner une partie en mode chronomètre.

Le plan, rien que le plan (5)

Gagner une partie en mode objectif.

Chronophage (10)

Gagner tous les niveaux en mode chronomètre.

Mission accomplie (10)

Gagner tous les niveaux en mode objectif.

Un meneur-né (10)

Gagner tous les niveaux sans que les bots finissent leurs tâches.

North America (Facile) (10)

Terminer la campagne North America Mode facile.

North Europe (Facile) (10)

Terminer la campagne North Europe Mode facile.

Africa (Facile) (10)

Terminer la campagne Africa Mode facile.

Pacific (Facile) (10)

Terminer la campagne Pacific Mode facile.

Débrouillard (10)

Gagner un rang 3 étoiles dans toutes les classes en mode facile.

Carriériste (10)

Gagner 25 étoiles en campagne.

Commando : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Soldat/Agresseur).

Toubib : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Médecin/Technicien).

Éclaireur : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Saboteur/Espion).

Munitions : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Artilleur/Oppresseur).

Fortificateur : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Ingénieur/Constructeur).

Les bases (15)

Entraînement terminé.

Toubib : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Médecin/Technicien).

Ce n'est qu'un début... (20)

Gagner tous les niveaux en tant que Strogg.

Et ne revenez pas ! (20)

Gagner tous les niveaux en tant que FDM.

North Europe (Moyen) (20)

Terminer la campagne North Europe Mode moyen.

North America (Moyen) (20)

Terminer la campagne North America Mode moyen.

Africa (Moyen) (20)

Terminer la campagne Africa Mode moyen.

Pacific (Moyen) (20)

Terminer la campagne Pacific Mode moyen.

Polyvalent (20)

Gagner un rang 3 étoiles dans toutes les classes en mode moyen.

Commando : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Soldat/Agresseur).

Éclaireur : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Saboteur/Espion).

Munitions : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Artilleur/Oppresseur).

Fortificateur : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Ingénieur/Constructeur).

Joueur d'équipe (20)

100 ranimations 250 médipacks distrib. 100 étoiles : Artill./Oppress. Médecin/Technicien.

Annihilateur (20)

Détruits : 50 déploy. 100 véhicules 100 étoiles : Artill./Oppress. Soldat/Agress..

Pharmacien (20)

250 médipacks distrib. 100 ranimations 100 caisses distrib. 100 étoiles médecin/technicien.

Une armée complète (20)

50 objectifs terminés 25 pts réapparition capturés 250 étoiles en tout dans ttes les classes.

Bricoleur (20)

100 réparations 100 constructions 100 étoiles d'ingénieur.

Le commandeur (30)

25 étoiles dans toutes les classes chez les Stroggs ou la FDM 300 étoiles en tout.

Fortificateur : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Ingénieur/Constructeur).

Commando : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Soldat/Agresseur).

Beau gosse (30)

Mode Action directe terminé.

Homme d'action (30)

Gagner 50 étoiles en campagne.

Légendaire (30)

Gagner un rang 3 étoiles dans toutes les classes en mode difficile.

North America (Difficile) (30)

Terminer la campagne North America Mode difficile.

North Europe (Difficile) (30)

Terminer la campagne North Europe Mode difficile.

Africa (Difficile) (30)

Terminer la campagne Africa Mode difficile.

Pacific (Difficile) (30)

Terminer la campagne Pacific Mode difficile.

Toubib : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Médecin/Technicien).

Éclaireur : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Saboteur/Espion).

Munitions : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Artilleur/Oppresseur).

Victoire (50)

Terminer toutes les campagnes.

Surhomme (50)

Gagner 100 étoiles en campagne.

Enslaved : Odyssey to the West

© Namco Bandai / Ninja Theory 2010

SUCCÈS

Libre ! (10G)

Terminer le chapitre 1.

Visite (10G)

Terminer le chapitre 2.

Sur les toits (10G)

Terminer le chapitre 3.

Rideau ! (10G)

Terminer le chapitre 4.

Adieu New York (10G)

Terminer le chapitre 5.

Un pont trop loin (15G)

Terminer le chapitre 6.

Te voilà enfin ! (15G)

Terminer le chapitre 7.

Grand vent (15G)

Terminer le chapitre 8.

Retrouvailles (20G)

Terminer le chapitre 9.

Cochonneries (20G)

Terminer le chapitre 10.

Copains comme cochons (20G)

Terminer le chapitre 11.

Tombés à l'eau (25G)

Terminer le chapitre 12.

Levez l'ancre ! (25G)

Terminer le chapitre 13.

Porc épique (25G)

Terminer le chapitre 14.

Esclaves libérés (25G)

Libérer les esclaves.

Prise de tête (10G)

Toucher un robot de démolition 20 fois à la tête.

Primate (25G)

Terminer tous les chapitres en mode Facile.

Singe savant (50G)

Terminer tous les chapitres en mode Normal.

Roi des singes (100G)

Terminer tous les chapitres en mode Difficile.

Tour de cochon (15G)

Arriver en haut du Titan avant Pigsy.

Chien méchant (15G)

Sauver Trip du chien en moins de 36 secondes.

Un rhino c'est rosse (15G)

Sauver Trip du rhino en moins de 35 secondes.

Discrétion assurée (15G)

Passer près d'un groupe d'ennemis sans se faire repérer.

Matador (15G)

Détruire le rhino sans se faire toucher lorsqu'il charge.

Terrain miné (15G)

Repousser un ennemi sur une mine.

Par ici ! (15G)

Distraire 20 ennemis différents.

Etourderies (15G)

Etourdir 75 ennemis différents.

A un cheveu (15G)

Détruire un robot en cours de transmission avec 1 seconde restante au compte à rebours.

Boum ! (15G)

Détruire 2 ennemis en utilisant la carcasse d'un éclaireur pour causer une explosion.

Inversion des rôles (15G)

Détruire 10 ennemis en utilisant le canon du bras amovible d'un éclaireur.

Dans les vapes (15G)

Etourdir 3 ennemis à la fois avec le flash incapacitant.

Double impact (15G)

Détruire 25 ennemis protégés par leur bouclier en combinant flash incapacitant et plasma.

Fléau des robots (15G)

Détruire 200 ennemis.

Contremaître (15G)

Réaliser 20 contre-attaques.

Brochette (15G)

Détruire 3 ennemis avec un seul tir de plasma pénétrant.

Botte secrète (15G)

Toucher 20 ennemis avec une esquive offensive.

Invincible (15G)

Terminer un chapitre sans mourir (sauf le chapitre 1).

Je te couvre (15G)

Sauver Trip 3 fois après qu'elle a utilisé son émetteur IEM.

Intouchable (50G)

Terminer un chapitre sans perdre de santé.

Armé jusqu'aux dents (30G)

Acheter toutes les améliorations.

Santé de fer (15G)

Acheter toutes les améliorations de santé.

Bagarreur (15G)

Acheter toutes les améliorations de combat.

A bâtons rompus (15G)

Acheter toutes les améliorations du bâton.

Blindé (15G)

Acheter toutes les améliorations du bouclier.

Amateur de masques (20G)

Trouver la moitié des masques.

Collectionneur de masques (50G)

Trouver tous les masques.

Amateur de tech-orbes (15G)

Trouver la moitié des tech-orbes.

Collectionneur de tech-orbes (50G)

Trouver tous les tech-orbes.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Evasion

Après la scène cinématique, avancez sur la passerelle et sautez par-dessus le vide. Passez la porte qui vient de s'ouvrir, sautez par-dessus les caisses puis continuez jusqu'à ce que tombiez au niveau inférieur. Remontez alors en grimpant sur les caisses, passez la porte et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, avancez et sautez d'une passerelle à une autre. Marchez sur les canalisations et sautez jusqu'à la porte suivante.

Après la courte scène, avancez et descendez au niveau inférieur. Une explosion surgit et vous vous retrouvez alors à l'extérieur, accroché à une barre métallique. Lorsque vous reprenez le contrôle, sautez à droite et accrochez-vous au rebord des barres métalliques.

Sautez en haut à deux reprises, repérez les poutres métalliques à gauche et escaladez celle au milieu. Sautez vers le haut puis à droite, sautez sur la plateforme puis continuez le long des canalisations sur votre droite.

Lorsqu'un robot jaillit et ouvre le feu, prenez couverture derrière la caisse puis escaladez la canalisation, à droite. Sautez sur la passerelle élevée, discutez avec le prisonnier puis sautez sur la canalisation de gauche. Descendez, suivez le chemin et récupérez ainsi votre matériel, à droite.

Par la suite, revenez là où vous aviez vu le robot et foncez sur lui. Attaquez-le et détruisez-le rapidement.

Passez la porte, avancez et affrontez les robots qui arrivent tout en apprenant les touches d'attaque. Avancez vers la pièce suivante, affrontez d'autres robots et apprenez d'autres techniques d'attaque.

Une fois dehors, escaladez le rebord à droite de la porte puis les canalisations.

Sautez à droite, atteignez l'aile de l'engin. Sautez d'une section à une autre, avancez et affrontez les trois robots qui arrivent. Ensuite, suivez le chemin, grimpez les rebords et la canalisation à droite.

Continuez à droite, laissez-vous tomber afin de vous accrocher aux canaux en bas et sautez sur les autres qui sont en face. Lorsque vous arrivez près du réacteur, attendez qu'il cesse de cracher des flammes et traversez.

Poursuivez en sautant à droite, continuez vers l'aile suivante et partez à droite vers la porte en rouge.

Après la scène, grimpez rapidement aux rebords afin d'éviter le gratte-ciel, remontez le long de la canalisation et sautez à gauche jusqu'à l'aile. Ensuite, avancez, sautez sur la canalisation dans le coin et poursuivez à gauche vers la plateforme.

Agrippez les rebords d'en haut puis ceux à gauche, atteignez la prochaine plateforme puis sautez sur la barre métallique. Remontez le long de la prochaine canalisation, entrez dans la capsule de sauvetage et fuyez ainsi l'engin.

Chapitre 2 : Ruines urbaines

Après la scène cinématique, vous devenez l'esclave de la ravisseuse. D'abord, suivez-la en bas des marches, avancez et passez sur le pack de santé pour le récupérer.

Suivez la jeune femme jusqu'au pont basculant, grimpez aux canalisations à gauche du pont et traversez la rive. Activez la seconde partie du pont puis abattez les deux robots qui arrivent.

Par la suite, avancez à gauche et poussez le bloc pour passer. Traversez la passerelle, obtenez le pack de santé et l'orbe à gauche puis continuez à droite. Suivez la jeune femme, traversez les débris et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ensuite, descendez la pente et faites attention au robot muni d'une tourelle. Prenez couverture derrière la clôture, avancez lorsqu'il arrête de tirer et couvrez-vous aussitôt derrière une autre clôture. Approchez-vous ainsi de lui et attaquez-le dès que l'occasion se présente. Achevez-le puis stoppez les deux vagues de robots qui arrivent.

Une fois que la zone est sécurisée, passez à travers tous les containers et récupérez des orbes supplémentaires. Ensuite, suivez le chemin vers les plantes rouges et grimpez sur les poubelles pour avancer. Déplacez l'étagère pour passer, attaquez les robots qui sont temporairement immobiles puis montez les marches et prenez la porte.

Maintenant, vous devez traverser l'immeuble sans être tué par les robots. Avancez rapidement à droite du trou et prenez couverture derrière les débris en métal. Faites diversion en criant aux robots puis ordonnez à la jeune femme de passer le temps que les robots tirent sur vous.

Ensuite, montez les escaliers sur la droite et approchez-vous du bord. Lorsque la jeune femme fait diversion, courez rapidement et traversez le pont en face. Ensuite, faites diversion à votre tour et demandez-la de vous rattraper.

Pour neutraliser les robots, demandez-lui d'abord de faire diversion puis descendez par le rebord. Grimpez sur le poteau, sautez sur les barres métalliques à droite et descendez de l'autre côté.

Demandez-lui de faire diversion une nouvelle fois puis marchez sur la barre à droite et sautez sur les rebords des piliers.

Enfin, ordonnez-lui de faire diversion et attaquez les deux robots. Rebroussez chemin, montez les marches et rejoignez la jeune femme.

Passez la porte, suivez le chemin, récupérez deux orbes et poussez le conduit pour passer. Avancez vers le grand arbre, prenez le chemin vers la droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche puis suivez la jeune femme.

Lorsqu'il est temps d'attraper une libellule, approchez de la fille et soulevez-la. Grimpez à l'échelle qu'elle fait descendre et avancez sur la passerelle. Sautez sur la barre métallique puis la branche à droite.

Ensuite, atteignez la prochaine passerelle, sautez sur le rebord de l'immeuble en face puis rejoignez la passerelle à droite. Continuez en sautant sur les prochaines barres métalliques puis la canalisation de droite. Dans la prochaine zone, grimpez au rebord sur le mur de gauche et remontez ainsi à l'étage.

Montez les prochaines marches, sautez sur les branches en rouge, la barre métallique puis la dalle. Avancez, descendez et capturez la libellule en haut des prochaines marches. Ensuite, rebroussez chemin et descendez le long des canalisations pour revenir après de la jeune femme.

Après la scène cinématique, suivez-la jusqu'au champ de mines, portez-la et traversez le terrain sans passer sur les champs d'action des bombes.

Lorsque vous arrivez près du pont brisé, portez la jeune femme à nouveau, descendez via la passerelle en bois et passez à travers le bus.

Ensuite, sautez sur les voitures à droite et avancez près du rebord du pont en face.

Lancez la jeune femme sur le pont puis trouvez votre chemin en montant sur la voiture renversée.

Montez sur la section de route brisée, continuez à droite et avancez sur le bus. Sautez jusqu'à Trip, portez-la et approchez-vous du bord pour la lancer vers le bus renversé. Ensuite, sautez rapidement à votre tour et hissez-la avant qu'elle ne tombe sur les mines.

Ensuite, revenez sur la section de route et partez cette fois à gauche. Faites attention à la tourelle, sautez sur la voiture à gauche puis prenez couverture derrière la petite cabine ou la barricade. Avancez et couvrez-vous derrière la clôture. Grimpez au poteau à droite, sautez sur les barres métalliques et atteignez le container.

Sautez sur les rebords du mur, remontez jusqu'au toit et descendez par le côté gauche du bord. Traversez la cour à droite, montez la pente et grimpez le rebord du mur.

Sautez sur les barres métalliques, atteignez la prochaine section et continuez à gauche. Traversez en sautant d'un bout de métal à un autre, continuez et remontez sur le container. Repérez la canalisation à droite de l'entrée, escaladez-la et sautez sur la passerelle à gauche.

Récupérez l'explosif, tirez sur les barres de métal qui tiennent la grande pancarte et tirez. Une fois que la tourelle est détruite, descendez rapidement et abattez les robots temporairement immobilisés par Trip.

Maintenant que le calme est revenu, escaladez à nouveau le container et prenez l'entrée. Soulevez le bloc, avancez et grimpez sur les containers de poubelles à droite. Suivez Trip le long de la construction en ruine jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Après le scan, demandez une diversion à Trip et courez le long des dalles jusqu'à la carrosserie d'une voiture.

Prenez couverture, demandez une autre diversion et courez à droite vers le mur du bâtiment. Grimpez aux rebords pour remonter, couvrez-vous derrière les barricades et avancez vers le robot. Ordonnez une dernière diversion puis foncez sur la tourelle pour la neutraliser.

Une fois que vous avez le contrôle de la tourelle, visez la citerne du camion et tirez.

Ensuite, visez les robots qui arrivent et ouvrez le feu sur eux. Empêchez-les d'atteindre Trip, protégez-la sur les deux flancs et sécurisez ainsi la zone. Enfin, suivez Trip et améliorez vos compétences grâce aux orbes que vous collectez. Prenez Trip et lancez-la de l'autre côté du vide, sautez et entrez.

Descendez par le trou, suivez le chemin, montez les marches et continuez jusqu'à la cour.

Boss : Mastodonte
Dans ce combat, vous devez effectuer une attaque et esquiver aussitôt. Répétez cette technique jusqu'à ce que le robot soit assommé et perd le contrôle.

A ce moment, allez derrière la statue dans la cour et criez pour qu'il attaque ainsi la statue. Répétez cette opération trois fois pour que la grande boule tombe ainsi sur le robot et l'écrase.

Chapitre 3 : La tour maléfique

Après la scène cinématique, avancez tout droit, passez les barricades et récoltez les orbes que vous apercevez. Lorsque vous vous approchez des robots, grimpez aux barricades sur votre gauche, avancez sur le grand engin puis continuez à droite.

Avancez sur les corniches, lancez Trip de l'autre côté du rebord et sautez rapidement pour l'attraper avant qu'elle ne tombe.

Ensuite, continuez à avancer jusqu'à la voiture endommagée sur votre droite et poussez-la pour entrer par le trou.

D'abord, lancez Trip vers le rebord de la dalle puis grimpez sur la canalisation du pilier à droite. Escaladez les dalles à gauche, avancez vers le toit en ruines et récupérez un sérum énergétique en chemin.

Poursuivez le chemin jusqu'à la passerelle, sautez vers l'autre immeuble et entrez pour qu'une scène se déclenche.

Après le flashback, suivez le chemin vers la gauche et remarquez la présence de robots munis de boucliers. Dites à Trip de faire diversion, avancez et couvrez-vous derrière les barricades. Sautez vers la passerelle, ordonnez une diversion, courez rapidement sur la poutre métallique, sautez sur le rebord, descendez et sautez sur la dalle à droite.

Approchez-vous du premier robot sur votre gauche. Attaquez-le et récupérez son canon puis ouvrez le feu sur le second robot derrière. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin en face des marches, grimpez aux poutres puis avancez à droite sur la dalle jusqu'à l'échelle et abaissez-la.

Maintenant, suivez Trip et prenez les escaliers. Laissez-la passer par le trou et suivez un autre chemin. Marchez sur la barre métallique, grimpez sur les dalles et retrouvez-la de l'autre côté. Attendez qu'elle ouvre la porte et entrez.

Avancez et prenez couverture derrière la clôture. Après le scan, avancez à gauche et grimpez sur le rebord. Montez sur les containers à gauche, traversez les canaux et récupérez un plasma et des orbes dans la cour suivante.

Rebroussez chemin près des containers, suivez maintenant le chemin de droite et sautez sur la dalle suivante. Sautez sur la barre métallique, grimpez sur les rebords du mur et obtenez un autre plasma.

Ensuite, demandez une diversion, descendez par le bord et attaquez le robot. Arrachez son arme, abattez-le et tirez sur

les trois autres robots.

Une fois que ceci est fait, rejoignez Trip, faites attention à la tourelle qui se trouve au loin, à gauche, et passez vers la droite. Faites diversion pour que Trip puisse vous rejoindre, prenez-la et lancez-la en haut de l'échelle. Ensuite, escaladez cette dernière et récupérez l'ampoule.

Ensuite, marchez sur la barre métallique, sautez sur les rebords d'en face et grimpez rapidement sur la passerelle avant que les rebords ne s'écroulent.

Demandez une diversion pour passer, avancez vers la clôture et continuez d'abord au sud via un petit pont. Montez à l'échelle, étalez la passerelle et revenez en arrière.

A présent, avancez sur le toit en faisant diversion et couvrez-vous derrière la clôture. Ordonnez une diversion, marchez sur la poutre métallique et sautez sur les rebords de la grande citerne. Sautez sur la barre métallique puis les rebords du mur, demandez une diversion et remontez neutraliser le robot.

Une fois que vous avez le contrôle de la mitrailleuse, repoussez les machines qui arrivent et tirez sur les trois endroits par lesquels ils débarquent. Le premier à droite, le second en haut de l'immeuble en face et le troisième à gauche. Une fois que la porte est déverrouillée, descendez et entrez.

Descendez les escaliers, passez à travers le masque blanc et approchez-vous de Trip.

Poursuivez le chemin, descendez à l'étage inférieur et trouvez la sortie. Avancez à droite, descendez les niveaux, activez le flash et visez les robots pour les neutraliser.

Une fois que les petits robots sont détruits, un grand robot similaire au premier boss débarque. Pour l'abattre, utilisez les grenades flash et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Une fois qu'il perd le contrôle, collez-vous à l'un des murs, criez pour l'attirer et sautez au dernier moment. Il est alors vulnérable à une attaque spéciale, rejoignez-le rapidement et appuyez sur la touche d'action spéciale pour l'abattre une fois pour toutes.

Enfin, rejoignez Trip et lancez-la sur le container.

Chapitre 4 : Coup de théâtre

Dès que vous avez le contrôle du personnage, partez vers la section de mur à gauche. Accrochez-vous au rebord du mur en briques, sautez en haut vers le rebord et escaladez à droite et à gauche jusqu'à la passerelle. A ce moment, deux chemins s'ouvrent à vous.

D'abord, partez à gauche, sautez sur la branche d'arbre, la barre métallique puis la canalisation dans le coin.

Glissez vers le bas, sautez sur les barres, les rebords du mur, une autre canalisation, une barre métallique et descendez vers la passerelle métallique. Obtenez le masque et rebroussez chemin jusqu'à la première passerelle.

Partez cette fois à droite, sautez sur la seconde passerelle, les barres métalliques, les rebords du mur et remontez jusqu'à la dalle. Abattez le robot qui s'y trouve.

Sautez sur les poutres métalliques à gauche et faites attention à la charge électrique que le robot lance. Poursuivez en grimpant à la canalisation de droite, sautez rapidement sur les rebords et abattez le robot en question.

Ensuite, sortez et sautez sur les barres en métal. Atteignez la canalisation dans le coin, descendez et poursuivez le long de la branche d'arbre. Escaladez ainsi vers la gauche et atteignez une autre passerelle. Continuez à droite en sautant sur les barres et agrippez l'enseigne. Enfin, escaladez-la rapidement et atteignez le toit, à gauche.

A présent, plusieurs robots vous tirent dessus de loin. Prenez couverture derrière les clôtures qui ne tiendront pas longtemps et descendez par le bord, avancez au milieu d'une barricade à l'autre puis partez à droite pour sauter sur une canalisation du mur. Grimpez aux rebords, sautez à gauche et descendez sur la dalle de l'autre côté. Récupérez les grenades flash, utilisez-les pour détruire les boucliers des robots et avancez en courant.

Partez à nouveau vers la droite, couvrez-vous, utilisez les grenades flash pour désactiver le bouclier des robots et attaquez le premier sur votre chemin. Récupérez le plasma, le pack de santé et montez les marches. Neutralisez les deux autres robots à l'aide des flashs et avancez. Descendez par le rebord, récupérez le masque en chemin et avancez.

Sautez sur les barres métalliques, le rebord du mur et remontez vers l'étage supérieur. A droite des marches, récupérez un flash et des orbes puis montez les escaliers.

Au sommet du bâtiment, avancez sur le toit et affrontez les robots qui se réveillent. Avancez, montez la pente et marchez sur la poutre oblique.

Sautez sur la grue qui s'écroule et grimpez rapidement avant que la structure ne s'effondre. Ensuite, avancez sur les barres métalliques et atteignez la cabine de contrôle. Activez le levier pour créer un pont puis descendez à l'échelle, les rebords et barres pour rejoindre Trip.

Lorsque vous retrouvez Trip, vous serez attaqué par un chien robot et votre compagne monte sur votre dos. Courez vers l'écran entre les barricades et les carrosseries des voitures, passez à travers le bus et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez un bâtiment en ruines.

Avancez à droite des marches et lancez Trip sur le bord. Lorsque le chien robot pénètre dans le bâtiment, montez rapidement les quelques marches, escaladez la canalisation et atteignez les autres marches à gauche.

Repérez Trip, avancez et sautez sur le lustre. Sautez sur la corniche de l'autre côté, escaladez la canalisation, atteignez la barre métallique puis avancez et sautez par-dessus le vide. Sautez sur le second lustre, atteignez l'autre corniche et avancez jusqu'à ce que vous rejoigniez Trip.

Entrez dans le corridor, avancez au fond à gauche et poussez le bloc puis continuez jusqu'à l'amphithéâtre.

Après le scan, descendez près des robots et attaquez celui qui dispose d'un défaut pour neutraliser les deux autres. Une fois que la zone est sécurisée, faites monter Trip sur votre dos et grimpez sur l'élévateur. Avancez près des débris puis rejoignez le rebord et lancez Trip.

Dès que vous remarquez le masque en bas, redescendez et rejoignez-le.

Après la courte scène, sautez sur le décor de la scène et atteignez les échafaudages d'éclairage. Lorsque Trip vous demande de débloquer l'échafaudage coincé, remontez la pente de débris, sautez sur les barres métalliques et atteignez le rebord indiqué. Après le scan, continuez à avancer, sautez sur la corniche à droite et activez le premier interrupteur d'éclairage.

Revenez au point indiqué, sautez sur le support métallique aux lumières vertes puis sautez sur la passerelle à droite. Marchez sur la barre métallique, atteignez le prochain interrupteur et activez-le. Ensuite, descendez de l'autre côté et atteignez le support aux lumières rouges. Sautez sur celui aux lumières bleues puis sur la passerelle de l'autre côté et atteignez ainsi le dernier interrupteur.

Tout de suite après, sautez sur les rebords du support vertical revenez au second interrupteur et activez-le une seconde fois pour aligner tous les supports. Enfin, sautez sur les supports et sur la statue pour neutraliser le chien robot.

Chapitre 5 : L'épave

Suivez Trip jusqu'au bord de la mer, montez sur votre nouveau moyen de transport (le nuage) et surfez à la surface de l'eau. Partez à gauche, passez sous le pont et approchez-vous du bateau rouillé. Dépassez-le, repérez les débris d'un

mur et récupérez le masque qui s'y trouve.

Ensuite, revenez en arrière, partez plus à gauche, repérez une petite rampe et prenez-la.

Sautez pour traverser le vide et appuyez sur le joystick dès que vous vous approchez du container pour vous remettre sur pied. Poussez le container pour permettre à Trip de passer, descendez sur le nuage et repérez un autre rampe sur la droite.

Remontez, sautez deux fois par-dessus le vide, atteignez la benne du camion et poussez-la. Une fois que Trip est passée, suivez-la en sautant à l'aide du nuage, poussez le bloc et atteignez la nouvelle zone.

Passez la porte, avancez près de l'échafaudage rouge et lancez Trip sur le rebord. Ensuite, revenez de quelques pas, sautez sur les barres métalliques tordues et grimpez sur la canalisation.

Sautez à gauche, grimpez aux rebords du mur et continuez à gauche. Lorsque la caméra change de vision, sautez à gauche, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi Trip sur la passerelle.

Lancez-la une nouvelle fois sur le rebord, sautez sur les canalisations du mur, la barre métallique et atteignez la structure métallique.

Déplacez-vous à droite, sautez sur la passerelle à droite et utilisez le rebord du mur pour atteindre une autre plateforme en haut à gauche. Prenez les orbes, redescendez et continuez à droite le long des poutres métalliques. Escaladez la structure pour atteindre la passerelle et remarquez qu'à ce moment deux chemins s'offrent à vous.

D'abord, partez à gauche, descendez le long du conduit et récupérez le masque.

Ensuite, revenez en arrière et sautez sur la poutre métallique qui était sur votre droite. Avancez sur la poutre, sautez sur les barres métalliques et rejoignez ainsi Trip.

A présent, prenez Trip et lancez-la par-dessus le vide, sautez rapidement à votre tour et aidez-la à monter avant qu'elle ne tombe.

Portez-la sur votre dos, escaladez les corniches et lancez-la par-dessus le prochain vide. Sautez, portez-la à nouveau et grimpez jusqu'à ce que vous atteigniez un endroit sûr. Suivez ainsi le chemin entre les containers et avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Après le scan, affrontez les robots en face de vous et grimpez au container sur votre gauche.

Une fois sur le pont en bois, allez d'abord à gauche pour obtenir des orbes et un pack de santé puis revenez et descendez près des débris. Lancez Trip par-dessus le vide, sautez à votre tour et avancez jusqu'à ce que des robots vous tirent dessus.

A ce moment, demandez à Trip de faire diversion, revenez sur vos pas et traversez de l'autre côté.

Avancez vers les grands canaux circulaires, passez à gauche pour contourner les robots et attaquez-les par derrière. Utilisez un flash pour neutraliser le robot muni d'un bouclier et détruisez-le.

Ensuite, suivez le chemin jusqu'au container à droite. Une fois que Trip passe sous le container, revenez de quelques pas et entrez dans le container de gauche. Ouvrez la porte à l'intérieur, sautez sur les poutres métalliques, suivez ce chemin et atteignez ainsi le côté gauche du pont.

Traversez encore la poutre métallique, sautez par-dessus le vide et approchez-vous des barricades. Dites à Trip de faire diversion, avancez d'une barricade à l'autre et, lorsque vous approchez la tourelle, grimpez au container de gauche.

Atteignez ainsi la plateforme sur laquelle se trouve la tourelle, neutralisez-la et prenez son contrôle. Visez ainsi les machines qui sont sur le pont, tirez-leur dessus et sécurisez le pont pour que Trip puisse avancer. Retrouvez-la en descendant du côté du bus et poussez le bloc en bleu pour continuer.

Avancez entre les débris jusqu'à la nouvelle section du pont et regardez le scan. Ensuite, faites diversion, avancez d'une barricade à l'autre et atteignez le véhicule blindé.

Lorsque Trip le conduit, déplacez-vous avec l'engin pour éviter les balles des tourelles. Malheureusement, elle ne sait pas conduire. Par conséquent, sautez par-dessus le trou un peu plus loin et derrière le véhicule courez lorsqu'elle fonce vers la tourelle. Passez du côté droit, courez sur le pont en bois et rejoignez-la.

Courez sur le pont qui s'effondre, sautez pour vous accrocher au véhicule et préparez-vous à combattre le chien robot.

Boss : Chien robot
Pour battre ce chien, utilisez d'abord les flashs pour le paralyser et attaquez-le avec le bâton. Frappez-le également avec le plasma et répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce que sa première jauge soit achevée.

Utilisez alors le nuage pour rattraper le chien qui commence à courir et appuyez sur la touche qui s'affiche pour effectuer une première attaque spéciale. Par la suite, recommencez toute l'opération une deuxième fois et achevez ainsi ce chien une fois pour toutes.

Chapitre 6 : Abords du village

Avancez à gauche, traversez la passerelle et continuez jusqu'à ce que Trip vous demande d'abaisser le pont. A ce moment, sautez sur les branches d'arbres puis sur les branches collées à la canalisation.

Sautez à droite d'une branche à l'autre, rejoignez la passerelle et allez à droite jusqu'au pont. N'activez pas le pont pour l'instant, montez la pente de ce dernier et sautez sur les branches devant la montagne. Remontez, sautez sur le rebord à gauche et obtenez le masque.

Ensuite, refaites le même chemin et activez le levier. Suivez Trip jusqu'au prochain levier, demandez-lui de tirer le levier et traversez le pont.

Ordonnez-lui de tirer le levier une nouvelle fois, montez encore jusqu'au levier et abaissez-le à votre tour à deux reprises. Ordonnez-lui de monter, soulevez le pont pour atteindre la corniche élevée à droite et lancez Trip vers le rebord.

Sautez sur le pont qui s'écroule, sautez sur les rebords à gauche de la branche et remontez jusqu'ax branches. Escaladez-les, sautez vers la gauche et atteignez le pont vertical. Remontez-le et rejoignez ainsi Trip.

Activez le levier, traversez le pont et activez le second levier à droite.

Demandez à Trip d'actionner le premier levier, remontez le long du pont et actionnez le troisième levier en haut à gauche. Traversez le pont à nouveau, activez le quatrième levier en haut à droite et demandez à Trip cette fois de traverser.

Activez le quatrième levier une nouvelle fois, traversez le pont vers la gauche pour revenir au troisième levier et actionnez-le. Demandez à Trip de traverser, actionnez le levier une dernière fois et traversez ainsi ensemble. Suivez le chemin, montez les rebords et atteignez la tour de guet.

Après la courte scène, suivez le chemin infesté par des robots, achevez-les et obtenez ainsi des orbes supplémentaires. Avancez jusqu'à la fin du chemin, sautez depuis le rebord de droite, agrippez les branches d'arbres, la barre métallique puis les rebords et atteignez la passerelle.

Avancez, traversez le pont et abattez d'autres robots. Effectuez des attaques spéciales pour les achever rapidement,

avancez et soulevez la porte suivante.

Grimpez aux branches en face de la porte, la poutre métallique à gauche puis les rebords et remontez ainsi sur la plateforme. Abattez d'autres ennemis en éliminant celui qui est déréglé en premier lieu puis occupez-vous du reste.

Avant de sauter vers la plateforme suivante, regardez près du bord et repérez un masque sur une corniche. Récupérez-le, redescendez et revenez au même endroit.

Continuez cette fois en sautant par-dessus le vide et grimpez aux rebords pour escalader la tour de guet.

Chapitre 7 : A la poursuite de Trip

Après la scène, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un parasol près du bord. Repérez une canalisation sur le mur en face du parasol et escaladez-la.

Sautez à droite, grimpez et récupérez un masque près de la parabole.

Redescendez, suivez le chemin tout en obtenant le maximum d'orbes et escaladez une autre barre métallique pour escalader la montagne. Retrouvez Trip qui s'enfuit, prenez couverture derrière les barricades et sautez sur la prochaine passerelle à proximité.

Grimpez aux barres métalliques, contournez le robot et rejoignez-le sur sa plateforme. Tirez un flash pour le neutraliser, abattez-le, utilisez son arme et achevez le robot dans la cour avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, descendez dans la cour, récoltez les orbes et grimpez à la barre métallique qui se trouve à gauche de la maison. Grimpez sur le toit, faites attention aux machines qui arrivent et utilisez le flash puis le plasma pour les anéantir. Par la suite, sautez sur les barres métalliques pour atteindre le bord de la montagne et remontez la pente.

Repérez Trip encore une fois, prenez couverture derrière les palissades et abattez les deux robots qui rodent. Avancez, sautez sur les poutres métalliques, grimpez à la branche de la montagne et atteignez la nouvelle zone.

A présent, utilisez d'abord le flash puis le plasma pour abattre les deux robots sur les toits. Si vous êtes à court de munitions, sautez sur les barres métalliques pour atteindre le toit (à gauche) et obtenez un plasma.

Sinon, descendez dans la cour et remontez rapidement via une barre métallique. Une fois que les deux robots sont achevés, utilisez la même technique pour éliminer les deux autres machines dans la cour, ou descendez les attaquer avec le bâton.

Dès que la zone est sécurisée, tentez d'ouvrir la porte mais celle-ci est barricadée de l'autre côté. Pour cela, regrimpez sur le toit où se trouvait le robot, visez la barricade et utilisez le plasma pour la détruire. Redescendez, ouvrez la porte et avancez.

Avancez sur la passerelle métallique et sautez sur les branches avant qu'elles ne s'effondrent, grimpez aux rebords et atteignez la prochaine section du village. Avancez, abattez le premier robot qui arrive, utilisez l'attaque spéciale pour prendre son arme explosive et abattez ainsi les autres en un seul tir.

Ensuite, repérez un poteau métallique à gauche de la maison, escaladez-le et suivez le chemin jusqu'à ce que vous tombiez d'une passerelle.

A ce moment, avancez doucement derrière les barricades, utilisez le flash pour neutraliser les robots et abattez-les avec deux tirs de plasma.

Eliminez ceux sur la première passerelle, avancez derrière la maison qui se trouve à gauche de cette passerelle et récupérez un masque.

Ramassez les flashs, les plasmas et les packs de santé éparpillés dans la cour et escaladez le conduit métallique sur le mur de la maison. Abattez les autres machines sur les prochaines passerelles, avancez sur ces dernières et grimpez aux barres horizontales pour avancer.

Une fois que la zone est sécurisée, redescendez dans la cour et ouvrez la porte. Abattez deux autres robots et ouvrez une seconde porte.

Dans la cour centrale du village, avancez doucement et prenez couverture derrière les barricades. Visez les robots de loin, utilisez un flash puis deux tirs de plasma pour les éliminer. Récupérez les packs éparpillés dans la cour, repoussez les ennemis en haut puis abattez les deux vagues d'ennemis qui arrivent.

Enfin, ramassez toutes les orbes et les packs restants et ouvrez la porte pour continuer.

Chapitre 8 : Vent d'espoir

Après la scène cinématique, avancez vers la porte, attendez que Trip l'ouvre et passez. Avancez au sud de la porte électrifiée, descendez le long de la passerelle et rejoignez Trip.

Lorsque vous arrivez devant la section de passerelle levée, regardez à droite et sautez sur la barre horizontale.

Grimpez sur les rebords en haut, la canalisation à droite, escaladez-la puis sautez sur les autres barres métalliques à droite. Atteignez un autre conduit vertical, glissez vers le bas et agrippez le rebord dans le coin gauche.

Sautez une autre fois à gauche puis sautez de l'autre côté afin d'accrocher le rebord du mur d'en face. Laissez-vous tomber vers le bas, sautez sur la barre de droite, atteignez ainsi la passerelle rouge et activez le levier.

Par la suite, avancez le long de la passerelle et grimpez à l'échelle. Lancez Trip sur le rebord à droite, partez à gauche et sautez sur le rebord du mur.

Sautez à gauche, agrippez la barre métallique et déplacez-vous vers la gauche. Descendez sur la passerelle, suivez le chemin et sautez sur les barres horizontales.

Agrippez le rebord, escaladez vers le haut et remontez le long de la canalisation. Sautez à gauche, glissez vers le bas lors du prochain conduit et poursuivez à gauche. Enfin, remontez à l'aide des rebords et rejoignez Trip.

Avancez vers le grand moulin et regardez le scan de la libellule. Allez derrière le moulin et retrouvez Trip devant le panneau de commande. Partez donc à gauche du panneau, sautez sur la structure métallique et traversez-la.

Avancez vers le niveau supérieur du moulin, dépassez l'axe central et escaladez le conduit. Continuez le long des rebords et atteignez le toit. Sautez sur le rebord de l'hélice, grimpez plus haut et déployez ainsi la première aile.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'axe central et faites attention aux engrenages en mouvement. Attendez que la structure de droite se rétracte, passez et sautez sur la poutre horizontale.

Grimpez sur la structure de droite, approchez-vous du bord et demandez à Trip d'arrêter le moulin lorsque l'aile s'approche de la structure. Sautez ainsi sur la barre de l'aile, demandez à Trip de tourner le moulin à nouveau et arrêtez-le lorsque l'aile arrive en haut. Déployez ainsi la seconde aile et redescendez à nouveau près de l'axe.

A présent, grimpez une nouvelle fois sur la structure de droite, grimpez sur la même aile que vous venez de déployer et atteignez une structure rouge de l'autre côté.

Ensuite, faites tourner le moulin et sautez ainsi sur l'aile non déployée à partir de cette structure. Avant de la déployer, utilisez-la pour atteindre le niveau supérieur de la structure à droite et obtenez ainsi le masque. Regrimpez sur l'aile, tournez-la vers le sommet et déployez-la.

Redescendez encore une fois tout en faisant attention aux engrenages, rejoignez Trip puis allez en direction de la porte électrifiée. Préparez-vous à affronter un groupe de robots énervés, utilisez les flashs et plasmas et faites le ménage.

Ensuite, rappelez Trip et passez la porte. Dans la grande cour, vous allez à nouveau affronter un autre chien robot. Utilisez les mêmes techniques lors du premier duel et achevez-le.

Avant d'entrer dans le bunker, revenez vers la porte verte ouverte, entrez et repérez un masque entre les maisons.

Chapitre 9 : Désolation

Lorsque vous aurez gagné le contrôle de Monkey, partez à gauche en longeant la montagne et récupérez un masque. Ensuite, suivez Trip et descendez la pente. Suivez toujours la jeune femme, récupérez les orbes éparpillés et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez des robots.

Après le scan, descendez la pente et abattez les deux machines.

Ensuite, utilisez votre nuage et planez sur l'eau. Remontez une pente plus loin, atteignez ainsi le levier et actionnez-le pour descendre la passerelle.

Ensuite, rejoignez Trip vers la prochaine porte et soulevez-la.

Avancez dans la cave rougeâtre, grimpez aux rebords et atteignez le nouveau lac dans lequel se trouve le bateau. D'abord, utilisez le flash et le plasma pour abattre les robots ou rejoignez-les à l'aide du nuage et achevez-les au corps à corps.

Ensuite, repérez les points faibles de la structure au milieu du lac et effectuez deux tirs de plasma de part et d'autre de la structure pour la faire descendre. Enfin, aidez Trip à sauter par-dessus le vide, soulevez-la avant qu'elle ne tombe et rejoignez le bateau.

Dans le bateau, prenez les commandes de la tourelle, repérez les robots à droite et à gauche et achevez-les. Lorsque le moteur s'arrête, repérez-en d'autres sur la passerelle en haut et à gauche. Abattez-les et continuez jusqu'à ce que vous arriviez près du levier. Descendez alors du bateau et actionnez-le.

En revenant sur le bateau, une courte scène se déclenche et une alarme retentit à cause de la couronne. Vous devez achever les deux tourelles pour permettre au bateau de passer. D'abord, utilisez le nuage et allez à droite de la barricade. Passez par le trou dans la montagne, achevez deux premiers robots et remontez la pente à l'aide du nuage ou à pieds.

Allez-y à pied pour plus de sécurité, sautez sur les plates-formes et approchez-vous de la première tourelle par derrière. Dites à Trip de faire diversion, attaquez-la et achevez-la.

Tout de suite après, utilisez le nuage pour descendre directement du bord et partez à droite. Planez entrez les bords de la montagne, passez entre les mines et remontez la pente sur votre droite. Sautez d'une section à l'autre à l'aide du nuage, atteignez la seconde tourelle, ordonnez une diversion et achevez-la. Enfin, redescendez et rejoignez le bateau.

Lors de votre avancée, vous devez descendre pour dégager des débris. A ce moment, récupérez le masque sur votre chemin et sautez pour dégager les débris.

Après la scène, vous êtes attaqué par un autre chien robot et vous devez l'éliminer avant qu'il n'attaque Trip. Coursez à l'aide du nuage, passez à travers tous les accélérateurs bleus et appuyez sur la touche d'action spéciale dès qu'elle apparait.

Chapitre 10 : L'usine à Titans

Suivez votre nouveau compagnon, remontez la pente et préparez-vous à faire une course pour atteindre le sommet.

Courez jusqu'aux deux ailes verticales, grimpez de part et d'autre sur les rebords et remontez.

Ne vous occupez pas du gros qui triche, sautez à droite, avancez sur la passerelle et sautez sur le rebord nord.

Suivez le chemin, sautez par-dessus le vide, ignorez le cochon qui utilise le grappin à gauche et poursuivez à droite. Courez, sautez sur les barres métalliques et agrippez-vous à la canalisation. Remontez sur la passerelle, remontez la pente et escaladez jusqu'au pied droit de la structure. Escaladez la barre métallique qui en ressort, sautez sur le rebord gauche, remontez et sautez plusieurs fois à gauche. Grimpez le long des rebords, escaladez ainsi jusqu'à la plateforme et gagnez la course.

Après la courte scène, approchez-vous de l'homme cochon et utilisez son grappin pour descendre. Descendez la pente, glissez encore une fois via le grappin et rebroussez chemin jusqu'à Trip.

Partez à gauche, descendez dans le tunnel et ouvrez la porte.

Une fois que vous avez reçu les instructions de l'homme cochon, sautez du bord et activez la vanne pour remonter la première passerelle.

Ensuite, repérez une poutre métallique près du mur et escaladez-la. Escaladez les barres de fer, les rebords et rejoignez Trip. Lancez-la par-dessus le vide et rejoignez-la.

Ensuite, actionnez la seconde vanne et affrontez le grand mastodonte qui arrive.

Assommez-le, attirez-vers le mur et achevez-le avec l'attaque spéciale. Ensuite, escaladez la canalisation que Trip fait descendre et avancez sur la passerelle. Lancez Trip par-dessus le vide et suivez-la jusqu'à l'endroit où se trouvait le robot mastodonte.

Une fois qu'elle a récupéré le super chargeur, revenez sur vos pas jusqu'à la première passerelle. Lancez Trip et rabaissez la plateforme pour la descendre. Ensuite, visez la bombe que Pigsy lance sur le pont levé et tirez une flèche plasma pour l'étaler. Remontez la pente et ouvrez la porte au fond.

Avancez, suivez le chemin à gauche et lancez Trip vers le rebord élevé (remarquez la présence d'un masque là où vous aviez lancé Trip). Ensuite, sautez sur les barres métalliques et agrippez le conduit du mur.

Déplacez-vous à droite, laissez-vous tomber, déplacez-vous encore à droite et sautez sur la canalisation dans le coin. Glissez vers le bas, sautez sur le rebord du mur (à droite) et sautez de part et d'autre des murs pour atteindre le rebord en haut à droite. Continuez vers la gauche, attendez que Trip active la machine et commencez une autre aventure.

D'abord, attendez que la roue descende et sautez à gauche. Déplacez-vous à l'extrémité gauche, laissez-vous tomber sur le rebord en bas et attendez que la roue monte pour sauter.

Remontez le long du prochain conduit, sautez à gauche et sautez lorsque la roue est en bas. Continuez vers le prochain conduit, glissez vers le bas et sautez lorsque la moitié cassée de la roue libère le passage.

Ensuite, sautez à gauche sur le rebord du cylindre, grimpez à la barre et agrippez le rebord se trouvant sous roue. Attendez qu'elle se déplace à gauche et remontez. Enfin, sautez à gauche et atteignez la passerelle.

Par la suite, visez la bombe que Pigsy place en hauteur et explosez-la avec du plasma.

Une fois que ceci est fait, sautez sur le rebord de la première tige cylindrique et agrippez la barre élevée.

Demandez à Trip de tourner la structure, sautez sur le rebord de la prochaine tige et laissez-vous tomber sur la barre en fer. Dites à trip de tourner le dispositif une nouvelle fois et sautez sur la dernière tige. Relâchez prise pour atteindre la barre inférieure et sautez sur la passerelle.

A ce moment, vous pouvez partir à gauche et refaire tout le chemin afin d'obtenir le masque que vous aviez aperçu tout à l'heure.

Dans la nouvelle zone, abattez d'abord les trois robots puis lancez Trip sur la passerelle qu'elle vous montre. Ensuite, marchez sur la poutre qui se trouve au-dessus de l'eau, en face des passerelles.

Escaladez les conduits, les rebords et atteignez la plateforme. Faites attention à la tourelle, dites à Trip de faire diversion et partez à gauche. Sautez sur les barres en métal, suivez le chemin des canalisations métalliques, grimpez sur les rebords et abattez la tourelle.
Repérez le masque dans la cavité derrière la tourelle et repérez Trip.

Sautez sur les deux passerelles métalliques et activez le premier levier. Attendez que Trip saute sur la plateforme, descendez la pente à droite et sautez sur la barre métallique dans le mur.

Déplacez-vous à gauche, grimpez aux rebords et atteignez la prochaine passerelle. Avancez, agrippez le rebord du mur en face et sautez de part et d'autre afin de descendre. Agrippez la barre métallique, poursuivez à gauche et grimpez aux rebords pour remonter. Poussez la caisse plus loin, avancez et tirez le second levier. Attendez que Trip saute et réactivez le levier une nouvelle fois.

Attendez que Trip traverse puis activez le levier une troisième fois. Descendez en bas, traversez la cour et grimpez à la plateforme se trouvant sur l'eau. Marchez sur la poutre métallique, escaladez les barrez verticales à droite et montez jusqu'à la plateforme. Traversez la passerelle, sautez par-dessus le vide et agrippez la barre horizontale dans le mur.

Déplacez-vous à gauche, atteignez une petite plateforme et laissez-vous tomber afin d'accrocher une autre poutre métallique. Poursuivez à gauche, remontez en sautant d'un rebord à un autre et abattez les robots qui attaquent la jeune femme. Enfin, lancez Trip vers la passerelle élevée et récupérez ainsi la pièce recherchée.

Chapitre 11 : Champ de bataille

Dès que vous prenez le contrôle de Monkey, avancez prudemment d'une couverture à une autre et abattez les nombreux robots qui arrivent. Utilisez les flashs et plasmas, repoussez la première vague de machines et avancez.

Tout de suite après, une seconde vague d'ennemis arrive. Abattez-les de la même manière, avancez et repérez une plateforme contenant un masque sur votre gauche. Escaladez-la pour récupérer l'objet et poursuivez le chemin jusqu'au tunnel.

Après la scène, sortez et suivez le chemin des toitures métalliques. Lors du prochain croisement, ignorez le gazon sur votre droite et partez d'abord au sud. Suivez ce chemin, grimpez sur les barres verticales et atteignez une plateforme élevée contenant un masque. Prenez-le puis revenez sur vos pas afin de suivre le chemin principal.

Avancez le long de la montagne, abattez les trois robots que vous apercevez et poursuivez sur la grande main d'un robot Titan.

Boss : Robot Rhinocéros
Pour battre ce robot, vous devez d'abord esquiver ses attaques au dernier moment. Restez constamment en mouvement et sautez au dernier moment.

Lorsque Pigsy installe une bombe au milieu de l'arène, placez-vous en face de l'explosif et du robot, attendez que l'ennemi s'approche de la bombe et tirez.

Lorsque sa jauge de santé se vide à moitié, Pigsy essaye de faire tomber une structure mais n'y arrive pas. Visez alors le support de la structure et effectuez des tirs de plasma pour la faire tomber.

Placez-vous ensuite derrière cette structure et attirez le robot. Ensuite, attendez que Pigsy place une autre bombe et explosez-la afin de révéler des canalisations métalliques. Escaladez-les rapidement puis la structure et détachez ainsi le

couvercle.

Faites attention car ce robot coriace est encore en vie. Dès qu'il se relève, utilisez votre nuage et rattrapez-le. Utilisez les accélérateurs de nuage pour l'attraper rapidement, surtout ne tombez pas du chemin et effectuez l'attaque spéciale pour l'achever une fois pour toutes.

Chapitre 12 : Le barrage

Après la scène cinématique, suivez Pigsy jusqu'à la prochaine salle et attendez que Trip ouvre le portail. Passez cette porte, avancez à droite et descendez grâce au grappin de Pigsy.

Avancez sur la passerelle, dites à Trip d'actionner le système des rails pour bouger le sous-marin mais les plates-formes l'empêchent de passer. Par conséquent, avancez à droite là où se trouvent plusieurs caisses et sautez sur le conduit métallique de la structure à gauche. Escaladez les rebords, atteignez la passerelle suivante et approchez du levier au bout.

Sans activer le levier, demandez d'abord à Trip de déplacer les rails à gauche (reculer le sous-marin), sautez sur la passerelle mobile et allez chercher le masque dans la cavité.

Ensuite, revenez au point de départ, activez le levier et sautez sur la plateforme mobile. Demandez à Trip de déplacer à droite, sautez sur la plateforme suivante, demandez-lui de déplacer à gauche et sautez sur la passerelle de droite. Activez le second levier, revenez sur la plateforme mobile et demandez à Trip et tourner à droite.

Lorsque la plateforme s'arrête, sautez sur le conduit du mur et grimpez aux rebords pour atteindre la passerelle élevée.

Avancez, sautez par-dessus le vide puis descendez vers la section inférieure. Atteignez ainsi le premier levier, faites venir la plateforme mobile et actionnez le levier. Une fois que la plateforme est retournée, demandez à Trip de bouger vers la droite et déplacez ainsi le sous-marin.

Une fois que ceci est fait, revenez sur la première passerelle (la où se trouvaient les caisses) et allez vers l'autre bord. Sautez sur la barre métallique pour traverser, suivez le chemin et descendez via la canalisation.

Passez la porte, avancez à droite et abattez les robots qui sont dans le hangar.

Repérez le panneau de commande de l'autre côté et traversez la passerelle pour l'atteindre. Activez le panneau et dégagez ainsi le passage du sous-marin.

Ensuite, approchez-vous du bord de la passerelle et sautez sur les barres métalliques, descendez via le conduit et abattez les robots sur la plateforme. Dès que vous avez un peu de répit, visez les points faibles des ventilateurs et détruisez-les.

Suivez le chemin de la passerelle vers la droite, continuez le long des conduits métalliques et descendez vers une autre plateforme. Abattez d'autres robots, suivez le chemin jusqu'au prochain panneau de commande et achevez les ennemis restants.

Activez enfin le levier pour dégager le passage et grimpez sur les conduits qui sont en bas pour rejoindre votre équipe.

Dès que la prochaine porte s'ouvre, abattez les trois robots qui arrivent et partez à droite.

Achevez d'autres machines, éliminez celles qui tirent sur le sous-marin avec du plasma et suivez le chemin. Lorsque le sous-marin commence à descendre dans l'eau, achevez rapidement les robots et prenez d'abord la porte qui se trouve en face du bord. Récupérez le masque à l'intérieur puis revenez afin de sauter sur le sous-marin et repêcher Pigsy.

Chapitre 13 : Libérer la bête

Suivez Trip et Pigsy jusqu'au Terminal, attendez le bon moment et sautez à travers la section cassée du rouage.

Remontez via le conduit métallique, attendez que le feu cesse pour sauter sur le rebord de la grille et bondissez rapidement à droite. Sautez vers le haut, atteignez la passerelle et partez à droite. Faites gaffe au rouage qui sort entre les murs et sautez au bon moment.

Ensuite, marchez sur la poutre métallique, attendez que le feu s'arrête et sautez rapidement sur les barres de fer pour traverser. Grimpez, poursuivez à droite et attendez que Trip éteigne le feu en face de vous. Escaladez ainsi les conduits qui se révèlent, remontez jusqu'à la plateforme et rejoignez Pigsy.

Explosez les deux bombes que Pigsy place, suivez le nouveau chemin et suivez la libellule. Grimpez au rebord, avancez dans la pièce suivante et explosez les quatre points d'ancrage en tirant sur les quatre bombes.

Avant de rebrousser chemin, grimpez sur le conduit qui est à gauche et récupérez le masque qui se trouve sur une plateforme à droite.

Par la suite, descendez et prenez l'entrée qui est en face des hélices. Agrippez le rebord qui se trouve à gauche du rouage en mouvement, grimpez sur la plateforme et faites attention à l'hélice en mouvement.

D'abord, repérez le masque à gauche et récupérez-le.

Ensuite, revenez et partez à droite. Dépassez les clôtures en faisant attention aux ailes et descendez sur la plateforme suivante. Visez et tirez sur les bombes que Pigsy place, progressez en sautant et attendez le bon moment pour dépasser le rouage à moitié cassé. Traversez la plateforme suivante tout en faisant attention à l'hélice et suivez le chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez la libellule. Suivez-la, refaites la même opération et détruisez les freins en explosant les bombes.

Maintenant que la seconde patte est libérée, grimpez sur les plates-formes de droite et suivez Pigsy. Attendez que Trip éteigne le feu, escaladez le conduit et sautez sur les barres de fer au bon moment. Continuez à grimper à droite, rejoignez la plateforme et prenez l'élévateur.

Suivez le chemin jusqu'au dôme, attendez que Trip ouvre la prochaine porte et prenez l'élévateur.

Grimpez sur le tuyau du mur droit, atteignez la passerelle puis explosez la grille métallique en tirant sur les bombes de Pigsy. Une fois que le chemin est libre, sautez par-dessus le vide et avancez.

Marchez sur la poutre, sautez sur la passerelle et attendez que le feu cesse pour traverser via les barres de fer.

Faites également attention au rouage, remontez le long du conduit et sautez sur les rebords à droite. Faites gaffe au feu et au rouage cassé, grimpez sur les conduits et attendez que le vérin se relève pour sauter sur les rebords du cylindre. Grimpez rapidement, sautez sur les barres métalliques et refaites la même opération avec le prochain cylindre. Escaladez les rebords de droite, laissez-vous tomber vers le bas, sautez à gauche et remontez via le conduit afin d'atteindre la libellule.

Avancez à gauche, sautez sur le conduit horizontal, grimpez aux rebords et escaladez à gauche. Sur la passerelle, visez les bombes que Pigsy place devant les freins et explosez-les. Marchez sur la poutre métallique pour changer de plateforme et obtenir d'autres plasmas.

Ensuite, revenez en arrière, suivez la libellule et escaladez jusqu'à l'autre côté. Détruisez les quatre freins et libérez enfin la dernière patte.

Prenez l'élévateur, revenez au dôme et préparez-vous à allumer les quatre générateurs. Entrez dans la grande salle suivante, approchez-vous du premier réacteur et protégez-le des robots.

Ensuite, lorsque le second réacteur est activé, protégez-les en même temps. À coté du troisième réacteur, récupérez

rapidement les flashs et les plasmas et abattez d'abord les robots sur les passerelles puis protégez les réacteurs. Enfin, répétez la même chose lorsque le dernier réacteur est activé, protégez-les tous et mettez en marche le Léviathan.

Chapitre 14 : Pyramide

Avant de sortir, entrez une dernière fois dans le menu des améliorations et réalisez une amélioration. Sortez, utilisez les tirs de plasma et explosez les sangsues qui s'installent sur la patte du Léviathan. Ensuite, escaladez les rebords de la structure à droite, sautez sur ceux de gauche et atteignez une autre plateforme.

Repoussez les robots, détruisez les sangsues et continuez à avancer en grimpant sur le conduit. Suivez le chemin des barres métalliques à gauche, faites attention à la roue mobile et entrez dans une sorte de hangar.

Sur la prochaine plateforme, approchez-vous du bord et laissez-vous tomber pour accrocher les rebords.

Faites attention au feu, attendez le bon moment et descendez. Déplacez-vous ensuite vers la gauche, sautez sur les barres métalliques et continuez à escalader jusqu'à la plateforme suivante. A ce moment, explosez rapidement les sangsues qui s'attaquent à la queue puis traversez via les tuyaux cylindriques.

Sur la plateforme suivante, repoussez les deux de robots qui vous attaquent, montez la pente à droite et actionnez la vanne de gaz. Ensuite, visez la sortie du gaz et tirez pour créer une explosion.

Tout de suite après, revenez sur la plateforme et attendez que Trip actionne le système hydraulique. Sautez sur les rebords et les barres métalliques des cylindres, escaladez-les et atteignez une passerelle élevée.

Visez les points faibles du bras du scorpion et tirez. Dès que ceci est fait, revenez rapidement le long du système hydraulique avant que le scorpion ne vous tue avec son laser.

De retour sur la plateforme, abattez quelques robots puis remontez la pente de gauche pour activer une seconde vanne.

Grimpez à nouveau sur un autre système hydraulique, montez sur la plateforme et tirez sur les trois points faibles du bouclier. Redescendez aussitôt pour ne pas finir en bouillie et affrontez d'autres robots sur la plateforme. Visez aussi les trois points faibles sur les bras, repoussez les robots et détruisez les boucliers.

Lorsque le chemin apparait sur votre gauche, attendez qu'il achève son attaque puis suivez-le. Sautez sur les rebords à gauche, suivez le chemin jusqu'à la passerelle, visez sa queue et tirez.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme principale et tirez sur les trois derniers points faibles.

Enfin, il ne reste plus qu'à vous approcher de sa queue et d'appuyer sur la touche d'attaque spéciale pour l'achever une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez trouvé la Pyramide et complété Enslaved !

Epic Mickey : Le Retour des Héros

© Disney Interactive / Junction Point 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire principale

Prologue

Préambule

Epic Mickey 2 est la suite directe du précédent opus sorti sur Wii. L'action se déroule toujours dans le monde de la désolation et l'on retrouve également Mickey et Oswald dans des aventures palpitantes. Notez que pour un grand nombre de passages dans le jeu, vous aurez deux choix possibles : un " bon " (avec la peinture) et un " mauvais " (avec le dissolvant). Cela influe principalement sur la narration mais également sur les récompenses que vous obtiendrez, vous pourrez cependant tout récupérer au final dans les magasins.

Un autre élément à prendre en compte est la possibilité de jouer en coop ou en solo, contrairement à d'autres jeux du genre, on ne peut pas contrôler Oswald quand on joue seul. Pour cette raison cette soluce ne concerne que la partie avec Mickey, si vous avez des difficultés à comprendre ce que doit faire Oswald dans tel ou tel passage, revenez temporairement en mode solo afin que le lapin réalise de lui-même les bonnes actions pour vous permettre d'avancer.

Notez enfin que le jeu est doté d'un grand nombre de quêtes secondaires réparties dans toutes les zones, celles-ci sont détaillées dans la deuxième grande partie de la soluce et sont toutes accessibles à la fin du jeu en voyageant dans le Monde de la Désolation et en parlant aux différents personnages.

Labo de Yen Sid

Après les cinématiques introductives, vous êtes directement aux commandes de la souris la plus connue au monde : approchez-vous de la télé pour rentrer dans le labo du fameux Yen Sid qui fait office de tutorial. Sautez alors sur la table et détruisez la cloche de verre pour trouver le chapeau de l'Apprenti Sorcier. Prenez ensuite les escaliers puis avec votre double-saut, sautez de l'autre côté du vide puis sur le rebord suivant et enfin rentrez dans le miroir.

Arrivé dans le cosmos, votre première tâche est de reconstruire le chemin en arrosant de peinture les éléments translucides de peinture. Sautez sur les rochers ascendants pour passer à l'étage supérieur et arrivez ainsi jusqu'au miroir de retour. Vous revoici dans votre maison mais avec la possibilité d'utiliser du dissolvant désormais, faites-le donc sur le mur derrière la télé pour découvrir un nouveau passage.

Utilisez ensuite du dissolvant sur la base du pilier incliné pour que celui-ci vous permette de monter en face puis utilisez la peinture pour recréer le passage. Ensuite, dissolvez la base des boules flottantes puis repeingez-les pour en faire des plateformes et passez par la porte. Un premier choix s'offre à vous, recolorer ou effacer le tableau, la première option vous donnera un pin's et la seconde 100 tickets, choisissez donc de préférence la première puisque vous pourrez trouver de nombreux autres tickets dans tout le jeu.

Episode 1 : Réunion de famille

Le château de la Belle

Dès que la mission s'engage, vous êtes dans le château et celui-ci s'apprête à s'effondrer mais rassurez-vous, rien de bien dangereux. Commencez par un double saut pour passer de l'autre côté du fossé puis faites sauter Oswald vers la suite pour qu'il vous fasse tomber des plateformes pour le rejoindre. Tapez les deux engrenages pour ouvrir la porte puis laissez-vous tomber dans le sous-sol. Repeignez ensuite le toon Gus comme le suggère Oswald pour faire apparaître de nouvelles plateformes vers la suite du niveau.

Faites ensuite monter l'ascenseur en poussant les barres centrales puis, en haut, tirez la poignée en forme de tête de Mickey pour permettre à Oswald d'utiliser ses compétences. Plus qu'à compléter le mécanisme en utilisant du dissolvant sur le tuyau ce qui fera exploser la machine et libèrera le passage à travers le mur. Traversez la brèche puis battez-vous avec les premiers ennemis, vous devez l'attaque circulaire est assez inutile mais vous pouvez les enduire au choix de dissolvant ou de peinture.

Une fois les créatures vaincues, grimpez sur les débris faites coopérer les deux amis pour traverser le fossé en planant puis confrontez-vous à un nouvel ennemi légèrement différent. Pour celui-ci, vous devez sauter sur sa tête pour le faire sortir de son armure avant de l'asperger de dissolvant. Après la cinématique des retrouvailles avec Ortensia, tirez le bac de feux d'artifice près des débris et laissez Oswald les faire exploser pour libérer le passage du train.

Mean Street Sud

Dans cette zone, vous pouvez explorer librement pour trouver plein de choses et notamment des quêtes secondaires signalées plus loin dans cette solution complète. Sinon allez directement dans la canalisation pour passer à la suite de l'aventure.

Souterrain de Mean Street

Cet endroit sert de jonction entre les parties nord et sud de Mean Street : la première chose à laquelle il faut faire attention est le toon qui jette du dissolvant, enduisez-le de peinture pour le rendre inoffensif. Faites ensuite la technique de l'hélicoptère avec Oswald et passez au-dessus des souffleries pour remonter un coup. Battez-vous ensuite avec le robot puis libérez le gremlin avant de ressortir vers Mean Street Nord

Mean Street Nord

Commencez par repeindre le chemin pour accéder à la deuxième partie de Mean Street. Là, vous avez encore plusieurs quêtes secondaires à trouver mais vous devez surtout collecter 25 pièces de métal pour permettre au gremlin de reconstruire le moulin. Il y a deux moyens d'en obtenir : en réactivant le climatiseur sur le toit du glacier puis en allant lui parler et en réparant la boite à fusible sur le toit du cinéma. Si jamais vous commettez l'erreur de céder au charme du vendeur de pin's, vous pourrez encore vous en sortir en détruisant tout ce qui est possible. Rentrez ensuite dans le moulin puis allez dans le CDM en passant par l'écoutille.

Passage vers Osville

Vous voici à présent dans le premier niveau en 2D du jeu mais contrairement à Epic Mickey premier du nom, la peinture est inutilisable ici. Commencez par pousser la boule sur la cible puis montez avec l'ascenseur improvisé. Laissez ensuite Oswald réactiver le courant puis faites disparaitre le train qui vous bloque la route puis sautez sur les roues. Poussez une nouvelle boule sur la cible puis sortez du niveau.

Osville

Une nouvelle zone à explorer avec tout plein de petits trucs à récupérer et des quêtes secondaires mais également une mission à accomplir : assécher le lac de dissolvant central. Pour se faire, vous pouvez par exemple récupérer les trois batteries à placer dans leurs emplacements autour de la fontaine : il y en a une près de la maison bleue de Moody, une sur le balcon du bâtiment central et une dernière sur les toits de la rangée de maison (utilisez le dissolvant pour pouvoir grimper dessus). Quand le dissolvant sera dissipé, passez par l'ascenseur puis dans la trappe pour poursuivre

l'aventure.

Passage vers la Cascade Arc-en-ciel

Commencez vers la droite pour être propulsé vers le haut et continuez sur le tourne-disque. Grimpez alors à l'étage supérieur. Faites réactiver à Oswald le flipper puis grimpez avec sur le barres. Dissolvez alors l'obstacle puis passez sur l'avion et le disque avant de vous servir du propulseur pour finir le niveau en rentrant dans la bouche du nain ! Comme pour l'autre passage, vous pouvez aussi prendre votre temps pour explorer à fond le niveau et dénicher divers objets.

Cascade Arc-en-ciel

Ce nouvel environnement introduit également une nouvelle mécanique de gameplay : l'encre invisible. Assez explicite sur son fonctionnement, il s'agit simplement de plonger dedans pour ne plus être repérable par la caméra, attention à ne pas courir ou sauter car ses effets disparaîtraient. Dissolvez ensuite la porte de gauche puis faites exploser les feux d'artifice à côté de celle de droite. Approchez-vous alors de la cascade en prenant garde aux ennemis puis dissolvez les rochers sur la gauche pour faire tomber la colonne.

Grâce à ce passage improvisé, plongez dans la marmite d'encre dorée qui vous rend invulnérable au dissolvant. Continuez donc derrière la cascade, volez à l'aide d'Oswald puis franchissez la porte de Blanche-Neige. Activez ensuite le mécanisme électrique face à la cascade : vous devez remettre en place les tuyaux comme l'indique Petit Pat. Pour le premier, repeignez l'engrenage pour faire remonter le plateau de gauche de la balance puis interagissez avec le connecteur.

Pour le second, grimpez à l'étage à l'aide de la plateforme mobile puis reconnectez-le simplement. Le troisième demande un peu plus de coordination : vous devez d'abord repeindre le réveil Mickey situé sous le tuyau suivant puis revenir vers le ventilateur de l'autre côté de la salle et profiter du ralentissement des pales pour passer de l'autre côté. Tapez alors sur la vanne puis tirez le levier en tête de Mickey pour couper le ventilateur un court instant et revenir dans la salle principale pour tirer un autre levier qui vient d'apparaître.

Passage vers la Caverne Arc-en-ciel

Approchez-vous du projecteur pour entrer dans un nouveau niveau 2D : il y a deux côtés possibles conduisant à portions de niveau différentes pour la suite, admettons que vous rentriez tel quel, ce sera le " bon " côté. Il s'agit d'un niveau classique, le but est simplement d'atteindre le haut. Sur le chemin, tapez un sifflet pour que le personnage scie une planche vous permettant de continuer tranquillement jusqu'au projecteur de sortie.

Caverne Arc-en-ciel

Ce passage n'est pas si simple à franchir puisque vous devez passer sur la grande épée, or les toons l'effacent aussitôt que vous la repeignez ! Vous allez donc devoir les éliminer et pour y parvenir, passez par l'épée et sautez sur le côté droit puis frappez les ennemis pour le faire tomber dans le vide. Du coup, passez par les colonnes successives dont certaines sont à repeindre pour atteindre la grande statue et le projecteur vers le ravin Disney.

Passage vers le Ravin Disney

Vous voici dans un nouveau niveau en deux dimensions mais dans une ambiance totalement différente : avancez tout à droite et tapez le lampadaire pour faire fuir les chauves-souris. Remontez alors sur les toits et avec le bon timing, franchissez l'obstacle. Sautez ensuite sur les tombes portées par les fantômes pour atteindre le château et entrez dans le projecteur pour accéder au Ravin Disney.

Ravin Disney (1ère partie)

Votre nouvelle tâche dans cet environnement est de charger le train avec des sphères disséminées dans le niveau : il y en a une en plein milieu dès le début, une dans le saloon et une dans sous le pilier renversé. Notez qu'à cet endroit si vous dissolvez trop d'objets, la rivière se changera en dangereux solvant et de nouveaux ennemis arriveront. Comme

d'habitude également il y a une foule d'objets à dénicher dans cet environnement si vous prenez le temps de l'explorer à fond. Récupérer les trois boules n'est pas obligatoire mais cela vous octroiera un pin's supplémentaire, quoi qu'il en soit pour partir, approchez-vous de la cabine du conducteur.

Ravin Disney (2ème partie)

Avant de rejoindre le labo de Labo du Savant fou, un dernier passage dans le Far West s'impose. Cet environnement n'étant pas très long. Commencez par réactiver le générateur en sautant sur le bord de la falaise, derrière les fils colorés. Vous pourrez alors revenir vers la longue suite de plateformes improvisées, chapeau, raquette, réveil, tout est bon pour atteindre le projecteur !

Passage vers le Labo du Savant Fou

Rien de particulier à signaler dans ce très court niveau si ce n'est une bobine de film tout en haut : sautez sur la botte de foin tout en haut à gauche pour passer sur la droite, récupérer l'objet et redescendre vers le projecteur.

Le Labo du Savant Fou

Premier boss du jeu et il n'est pas si facile que ça à vaincre. La première étape est de peindre ou dissoudre entièrement la tête du dragon afin de faire sortir le toon et pour pouvoir infliger des dégâts. Bien sûr il faut éviter également ses attaques, la deuxième partie se concentrant elle sur la queue mais la méthode est la même. Dès que vous l'avez touché une seconde fois, grimpez à l'étage grâce aux plateformes et dissolvez les trois piliers afin de faire s'écrouler le plafond sur la tête du dragon et au passage finir le premier chapitre.

Episode 2 : Un petit mystère

Passage vers le Marais

Pour continuer l'aventure, entrez dans le projecteur de Mean Street Nord qui conduit au marais. C'est un classique niveau en 2D : filez en ligne droite en faisant attention aux squelettes blancs qui vous blessent puis ressortez par le projecteur au bout.

Le Marais

Vous voici à présent dans un nouvel environnement plein de dangers : sautez sur les crocodiles pour rejoindre le ponton puis allez repeindre un terminal posé contre un mur sur la droite. Oswald le reprogrammera et ainsi les ennemis ne seront plus dangereux. Montez sur le toit pour rentrer dans le magasin puis sortez par l'autre porte pour atteindre une nouvelle zone. Dans celle-ci, une autre machine à reprogrammer se situe vers la droite (à repeindre avant avec Mickey).

Avancez ensuite en sautant au-dessus des crocodiles à l'aide d'Oswald puis poussez les leviers pour ouvrir la porte. Sautez alors sur le bateau pour aller dans la zone suivante : vous devez au choix reprogrammer les créatures ou plus simplement faire exploser des feux d'artifices devant le mur de pierre sur la droite.
Pour en trouver, montez sur les toits puis tirez le levier avec la tête de Mickey. Une fois ceci fait, placez-les au bon endroit puis entrez dans le projecteur.

Passage vers l'Allée du Fantôme

Un autre niveau intermédiaire qui ressemble beaucoup au précédent : commencez par avancer entre les squelettes qui dansent puis faites attention à celui à quatre pattes. Avancez jusqu'au fond puis sautez dans la tombe pour vous retrouver au-dessus et enfin entrez dans le projecteur pour passer à la suite.

L'Allée du Fantôme

Toujours dans la continuité du scénario, vous allez désormais devoir traverser l'Allée du Fantôme. Dans celle-ci, il y a

beaucoup de " Petites tâches ", ces ennemis ne sont heureusement pas bien difficiles à battre. Progressez donc dans les rues jusqu'à atteindre une statue un peu particulière : demandez à Oswald de l'électrifier puis poussez-la en face de vous pour qu'elle ouvre la porte vers la suite.

Continuez votre chemin en suivant la route jusqu'à atteindre un passage visiblement bloqué mais il n'en est rien, montez sur le balcon en empruntant la rampe tout au fond à droite puis sautez sur celui d'en face. Entrez dans la maison puis laissez-vous tomber dans la rue sur la droite pour continuer. Après la cinématique, une sorte de phase de boss vous attend : approchez-vous d'abord du Club 13 pour rencontrer Electro-Pat puis battez-vous contre les robots étranges avant d'entrer dans le projecteur conduisant aux tunnels de chemin de fer.

Passage vers les Tunnels du train

Toujours un classique niveau en deux dimensions pour lier les deux zones, dans des tons un peu plus colorés cette fois. Avancez bien sûr vers la droite en faisant attention aux projectiles puis sautez sur les nénuphars sans toucher l'eau. Ensuite, grimpez sur l'arbre-violoncelle avant de revenir une dernière fois au sol pour atteindre le projecteur de sortie.

Tunnels du train

Vous arrivez dans un nouvel environnement qui ne porte pas un nom très explicite : il s'agit en fait de trois dioramas successifs présentant des scènes animées des exploits de Mickey dans le premier opus du jeu. Commencez par repeindre la plateforme centrale puis sautez entre les câbles électriques pour rejoindre le premier diorama après une cinématique. Celui-ci n'est pas bien dur à reconstruire : montez par les plateformes de gauche puis repeignez intégralement les bras mécaniques pour pourvoir débloquer le tube de transport vers le second.

Dans celui-ci, Oswald suggère de " monter sur les chevrons pour tenter des réparations " ce qui n'est pas très clair : il s'agit en fait de grimper sur les plateformes suspendues pour aller réparer les tuyaux à coups de peinture. Déplacez également les rails au sol pour que le petit train circule correctement puis apparaîtra un ennemi qu'il faut obligatoirement tuer pour passer à la suite : pour se faire, tapez-lui dessus pour faire tomber son masque puis sautez pour faire sortir le vilain toon qu'il ne vous restera plus qu'à asperger de solvant.

Dans ce dernier diorama, commencez par faire tourner la statue sur ressort en évitant les étincelles puis montez avec la soufflerie pour pousser le petit chariot roulant sur la piste électrifiée. Une énigme se présente : il faut aligner les feux d'artifices de tours en direction du monstre et pour cela, un bouton permet de faire tourner d'un quart de cercle celles qui sont sélectionnées par l'embranchement rotatif bleu. Cela se fait sans grande difficulté : concentrez-vous en premier sur les deux tours latérales car la tour centrale peut se tourner indépendamment des autres. Dès que ceci est fait, la porte s'ouvrira et vous pourrez ressortir par le projecteur vers le Fort Désolation.

Passage vers le Fort Désolation

Ambiance océanique pour ce passage intermédiaire, commencez par sauter sur les plateformes flottante pour atteindre la terre ferme. A ce stade le principal danger sera bien sûr les projectiles explosifs qui tombent du ciel mais rien de trop compliqué à franchir pour atteindre le projecteur de sortie.

Fort Désolation

Vous voici donc au Fort Désolation, un lieu étrange visiblement protégé par Ian le fantôme qui n'aime pas bien l'idée qu'on le reprenne des mains des petites tâches. Commencez par repeindre le chemin pour aller au fond à gauche et pouvoir gravir la colline en repeignant un tronc, attention aux monstres explosifs à côté desquels il faut passer le plus discrètement possible.
Ouvrez ensuite une montre pour qu'Oswald puisse débloquer la porte à l'aide de son pouvoir électrique.

Pour la suite, plusieurs chemins sont possibles mais l'un d'entre eux est nettement plus simple que les autres : grimpez avec les troncs jusqu'au sommet, avant la tête de vache. Notez d'ailleurs qu'un des troncs doit être repeint pour ajouter un tronçon après s'en être servi pour monter. Continuez en direction du gremlin emprisonné puis avec Oswald planez en direction de l'endroit qu'il vous indique. Cette dernière zone est une nouvelle phase de mini-boss puisqu'après avoir

éliminé tous les petits monstres, un plus gros viendra et il ne peut être touché qu'en l'aspergeant quand il ouvre la bouche. Selon la méthode choisie (peinture ou solvant), Ian s'énervera ou non et vous aurez deux possibilités pour poursuivre vers la suite.

Passage vers le Parc des Chars

Supposons que le fantôme Ian se soit énervé précédemment : pour atteindre la zone suivante vous devrez passer par un conduit ouvert par les deux personnages. L'objectif de ce niveau sera donc premièrement de pousser la boule jusqu'à son réceptacle électrique afin de débloquer le passage. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez dissoudre les tourne-disques du début. En second lieu il ne vous restera donc plus qu'à sauter de plateformes en plateformes pour finir le niveau et sortir par la tête de chat.

Le Parc des Chars

Cette avant-dernière zone du chapitre est l'une des plus vastes rencontrée jusqu'à présent et les méthodes pour la franchir sont multiples et parfois difficiles à cerner. Commencez par repeindre les câbles proches de la porte située en face du point de départ puis grimpez sur le rebord pour faire tomber l'animal métallique. Placez-le ensuite sur son socle pour qu'Oswald active le panneau de contrôle et puisse ainsi ouvrir la porte.

Entrez alors dans celle-ci puis montez et tirez la poignée avec Mickey pour qu'Oswald ouvre la porte suivante. Planez au-dessus de la mare de solvant en vous aidant des courants d'air puis refaites de même pour arriver dans le canyon. A ce stade il y a encore beaucoup à explorer dans cet endroit mais pour continuer la route principale, remontez le canyon vers la gauche et empruntez l'ascenseur.

Dans cette deuxième partie directement inspirée de l'univers d'Alice aux Pays des Merveilles, vous devez entrer dans la maison mais l'oeil qui vous guette vous ferme la porte au nez dès que vous vous en approchez ! La méthode alternative est donc d'abord de réactiver les mécanismes sur le côté de la maison puis de grimpez sur le balcon grâce aux plateformes. De là, planez jusqu'à la main tenant les feux d'artifice puis allez électrifier le nez du clown pour pouvoir monter sur le toit et en dissolvant la cheminée il y aura quelque chose à reprogrammer pour Oswald. Faites exploser ce qu'il faut et pour passer le rideau de dissolvant il vous faudra vous enduire d'une carapace dorée dans le puits (si ce n'est pas le bon liquide, repeignez les buissons devant la maison).

Passage vers l'Arène de Prescott

Un autre niveau intermédiaire sympathique mais cette fois-ci à la verticale, rien de bien compliqué pour autant puisqu'il suffit de sauter de plateformes en plateformes. Notez tout de même qu'avant d'aller dans le projecteur, vous pouvez récupérer une bobine de film en allant tout en haut du moulin.

L'Arène de Prescott

Pour conclure en beauté ce deuxième épisode, voici un nouveau boss ! Celui-ci n'est pas foncièrement difficile mais plutôt long, il s'agit en fait de dissoudre entièrement son armure puis de lui renvoyer un de ses projectiles avec l'attaque classique. Les laps de temps pour l'asperger sont très courts alors visez bien entre ses attaques pour ne pas que le combat s'éternise. Après l'avoir touché trois fois, une cinématique interviendra et ce sera retour à Mean Street pour se préparer au dénouement final.

Episode 3 : Dans les profondeurs

Passage vers Ventureland

De retour sur Mean Street, empruntez le projecteur derrière la statue de Disney pour aller à Ventureland enquêter sur les agissements de Prescott. Le niveau en lui-même est assez classique, faites attention aux jets d'eaux et sautez sur les voitures pour atteindre le projecteur de sortie et pouvoir attaquer les choses sérieuses.

Ventureland

Allez dans la maison du fond pour parler à Daisy qui vous expliquera que M. Mouche a volé une des pièces de l'ascenseur et elle vous demandera de retrouver le costume du capitaine pour " titiller sa corde sensible ". Il y a quatre éléments disséminés dans des coffres de la zone : la robe est juste à côté du studio de Daisy, l'épée derrière un arbre, le chapeau sur le toit du magasin et enfin le crochet à côté du ponton près du projecteur d'entrée.

Allez ensuite parler à Daisy pour habiller le mannequin des habits du Capitaine et M. Mouche, comme tout personnage de Disney, redeviendra gentil et donnera l'engrenage à Mickey. Utilisez-le alors sur l'ascenseur pour le réparer et montez dans les arbres avant de vous engouffrez dans la première porte à gauche pour continuer l'aventure.

Site de Construction

Arrivé dans la jungle, planez avec Oswald pour rester en hauteur et atteindre le tunnel de l'autre côté (il utilisera son boomerang pour libérer le passage). Pat Pan vous bloque le passage mais en dissolvant les masques en face puis en vous enduisant de liquide doré, vous pourrez passer sous la cascade de solvant. Allez ensuite dissoudre le mur du fond pour récupérer des feux d'artifice et faites les exploser pour détruire la grue. Plus qu'à monter sur les plateformes pour atteindre le projecteur vers Autotopia.

Autotopia

Après un niveau 2D plus court que jamais, vous arrivez à Autotopia, un nouvel environnement peu inspiré d'un point de vue du level-design puisqu'il faut faire trois fois la même chose. Pour désactiver les tours, vous pouvez soit dissoudre les voitures pour récupérer des pièces à déposer à certains emplacements mais le plus simple reste encore de se tenir sur une plaque de pression et attendre qu'Oswald pirate les terminaux. Entre les zones, activez les mécanismes pour ouvrir les cascades vers la suite puis à la fin du troisième, revenez à la première tour et montez au sommet pour entrer dans le projecteur.

Passage vers le Grenier du Savant Fou

Certainement le passage 2D le plus long et le plus intéressant du jeu, ce dernier niveau intermédiaire est rythmé par la voix du Savant Fou mais il n'en est pas bien difficile pour autant. Faites attention aux mares radioactives et autres rayons électriques pour pouvoir atteindre un robot en forme de savant qu'il faut franchir en grimpant dessus pour atteindre l'autre côté du niveau.

Grenier du Savant Fou

La fin de l'aventure approche et les surprises continuent puisque vous verrez Jamface le gremlin qui est enfermé dans une cage suspendue dans le vide ! La zone n'est pas bien difficile pour autant, pour sauver Jamface, commencez par repeindre une section de tuyau sur le sol pour qu'un escalier en sorte. Montez ainsi sur les plateformes en hauteur et piratez successivement les trois terminaux pour que les duplicateurs s'arrêtent, que Jamface soit sauvé et enfin que la porte s'ouvre !

Attraction du Savant Fou

Après une fort belle cinématique, le combat s'engage ! Il se déroule en deux phases distinctes. Dans la première, évitez les attaques du bras mécanique et arrosez le centre de l'oeil de solvant quand il s'approche. Quand celui-ci sera détruit, une longue chute vous conduira en sous-sol et pour détruire le deuxième robot il vous faudra dissoudre les masques qui l'entourent. Finalement, laissez Oswald pirater le terminal pour libérer les esprits et appréciez les cinématiques marquant le dénouement de l'aventure !

Quêtes secondaires

Trouver les héros cachés

Cette quête est récurrente dans toute l'aventure et est initiée en parlant au personnage juste en bas des escaliers quand vous arrivez dans Mean Street Sud. Il vous faudra ensuite récupérer l'appareil photo dans le magasin adéquat de Mean Street Nord puis en bon paparazzi, photographier toutes les têtes de Mickey et d'Oswald disséminées un peu partout. Notez que si la pellicule ne peut contenir que 6 photos, celles liées aux quêtes ne comptent pas. Il est plus que recommandé d'acheter des cartes dans les magasins (Mean Street Sud, Marais et Ventureland) afin de trouver plus facilement les têtes sachant que certaines peuvent être cachées, sous des éléments à dissoudre par exemple.

Sachez également qu'il y a bien plus de têtes à photographier que n'en demande réellement Seth, si vous n'arrivez pas à en trouver une malgré l'aide de la carte, passez simplement à la suivante. Une fois que vous avez réuni assez de photo par épisode, retournez voir Seth qui est sur la droite dans le tunnel sous la gare de Mean Street Sud (il faut dissoudre l'escalier pour y entrer). Voici quelques exemples des différentes têtes que vous pourrez rencontrer, elles sont très variées !

La poubelle d'un Toon

Pour débuter cette quête, parlez au responsable du musée du monde de la désolation à Mean Street Sud, il vous demande simplement de lui ramener des objets inutiles en tous genre afin d'élargir sa collection. Pour les trouver il n'y a pas de technique particulière, certains sont dans les magasins, d'autres se trouvent par hasard dans les niveaux en explorant un peu partout et d'autres encore sont simplement liés aux quêtes (les revendre vous empêchera donc d'en réussir certaines). Quand vous en avez assez, revendez-les à Laralee en allant au musée.

Opération lancé de gremlin

Cette quête s'entame automatiquement dans les souterrains de Mean Street quand vous rencontrez le premier gremlin. Un second est situé dans la Cascade Arc-en-ciel, passez par la porte du milieu au début du niveau puis volez au-dessus d'un geyser avec l'aide d'Oswald et il ne restera qu'à dissoudre une paroi sur la gauche pour le voir en cage. Le troisième est dans le Ravin Disney : pour l'atteindre il faut monter sur le rocher qui se surélève sous la pression, dissoudre les planches et effectuer un double-saut.

Le second épisode apporte également son lot de gremlins puisque dès le début du Marais vous en verrez un sur un toit juste en face de vous. Vous en trouverez un second au début de l'Allée du fantôme en dissolvant une palissade sur la gauche. Un autre se situe dans le premier diorama des Tunnels du Train, derrière un mur orange à dissoudre.

L'épisode 2 en cache encore ! Dans Fort Désolation, il y en a un au sommet des arbres sur lesquels il faut grimper (là où se trouve la tête de vache) puis le dernier se trouve dans le canyon du Parc des Chars, vous devriez les voir si vous suivez la méthode décrite dans la soluce.

Dans l'épisode 3, le premier se situe dans le tunnel non loin du poste de Pat Pan sur le site de construction. Un second est dans Autotopia, dès la première section allez au fond à droite pour voir des arbres à dissoudre et grimpez sur l'espace ainsi libéré en sautant sur la voiture orange. Le dernier de tous les gremlins est lié directement à l'aventure puisqu'il s'agit de Prescott qui est enfermé dans une cage en verre suspendue au-dessus du vide.

Un trio avec brio

Pour trouver cette quête, parlez à Nouf-Nouf le petit cochon dans le cinéma de Mean Street Nord : il s'agit de retrouver ses frères dans le monde de la désolation. Naf-Naf est caché dans la maison de Mickey à Osville et vous devrez donc compléter la mission " L'incident de Dingo à la fontaine " pour pouvoir entrer et il ira de lui-même à Ventureland. Nif-Nif quant à lui se trouve dans le magasin de clé dans lequel vous pouvez entrer à la fin du Fort Désolation et lui aussi ira rejoindre Ventureland.

En les revoyant dans leur cabane de Ventureland, ceux-ci vous expliqueront leurs malheurs et vous demanderont de l'aide. Refusez de payer leur dette de 5000 E-Tickets mais allez plutôt sur Mean Street. En effet, parmi les options proposées, la plus simple est d'aller parler à l'homme du cinéma qui conclura la quête sans rien demander de plus et vous offrira même un pin's !

L'esprit du Monde de la désolation

Pour obtenir cette mission, parlez à l'esprit du Monde de la Désolation près de la statue de Disney sur Mean Street Nord : vous devrez ensuite retrouver certains pin's précis puis réveiller les statues du musée de Mean Street Sud. Pour cette quête en particulier, vous récupérerez le premier pendant votre première visite à Osville (selon si vous choisissez la méthode de Dingo ou de Prescott) et le second sera à acheter chez le marchand de pin's (" Oswald le lapin chanceux " ou " Pat Hibulaire").

L'encyclopédie du Monde de la désolation

Cette quête se commence en parlant à la photographe sur Mean Street Nord, votre but sera alors de photographier les hauts-lieux du monde de la désolation. Ceux-ci sont clairement localisés en jeu grâce aux petits panneaux avec des appareils photo mais encore faut-il les trouver.

Episode 1

{l La " cascade Arc-en-ciel " avec les nains et les peintures colorées
La statue de l'ange dans la Caverne Arc-en-ciel
Une vue d'ensemble du ravin Disney
{l Le saloon du Ravin Disney

Episode 2

{l Très difficile à atteindre, une première photo est au début de l'allée du Fantôme près de la fontaine de dissolvant : sautez sur la plante dans son pot puis sur la plateforme et volez en direction du panneau en face (il y a également un coffre bleu)
Peu après la porte, montez sur l'immeuble qui fait l'angle et prenez en photo la place
Toujours dans l'Allée, montez sur un balcon près du Club 13 et prenez en photo l'entrée
{l Dans chacun des trois dioramas il y a une plateforme suspendue avec photo à la clé
{l L'entrée du Fort Désolation
Le point de vue de la forêt depuis le haut de la tête de vache
{l Dès le début du Parc des Chars, la plateforme est facile à atteindre
La dernière photo de l'épisode 2 est un panorama du canyon dans la Parc des Chars

Episode 3

{l Dès le début d'Autotopia, allez vers la gauche et dissolvez le haut des arbres. Demandez ensuite à Oswald de vous envoyer en l'air pour pouvoir prendre la photo
Dans la troisième zone d'Autotopia, depuis une alcôve dans la roche

De l'autre côté de l'écran

Pour initier cette quête, parlez au gremlin responsable de la salle d'arcade de Mean Street Nord, vous devrez ensuite lui ramener des pins précis pour remettre en marche les machines. Ceux-ci sont en fait liés aux boss du jeu : à chaque victoire vous en remporterez un selon vos choix mais l'autre sera également accessible en l'achetant chez les marchand de Mean Street Nord. Voici la liste de ceux dont vous aurez besoin :
{l Cercle de feu et Gentil dragon
Complexe de Napoléon et Seconde Chance
A bas le Savant Fou et Aie confiance en le Savant Fou

Merci pour les souvenirs

Parlez à Moody le pirate dans sa maison bleue d'Osville puis à son collègue juste à côté pour obtenir une nouvelle tâche : photographier des lieux bien précis afin d'une part de rendre sa mémoire à Moody et d'autre part de lui donner envie de repartir à l'aventure avec son ami. Notez que les deux pirates ne peuvent être satisfaits en même temps, dans

cette solution seront donc détaillées les photos de Moody qui sont les plus simples à obtenir en faisant les autres missions annexes.
{l La première est tout simplement sa maison bleue à Osville
La seconde mentionne " des créatures bleues qui sautent devant la maison de leur maman ". Il s'agit en fait des lapins d'Ortensia et pour cela vous devrez donc faire le choix de les ramener à Osville dans la mission secondaire " Les rassembleurs de lapins " (il faut au minimum deux fournées avant de faire la photo).
{l La troisième mentionne la statue d'Oswald à Osville, celle-ci est réparée uniquement après avoir complété la quête donnée par Dingo.
Pour la dernière, parlez au gremlin de l'usine à gags et donnez-lui assez de métal pour qu'il répare le panneau autour de la ville puis prenez-le en photo.

La désolation Omnibus

Pour entamer cette mission, parlez à l'un des conducteurs de train des gares de Mean Street Sud, Osville, Ventureland ou du Marais : chacun vous donne une tâche à accomplir et vous récompensera d'un pin's si vous revenez le voir après l'avoir aidé.
{l Osville : soulevez le toit de la gare avec un ticket de fée puis repeignez-la intégralement.
Mean Street Sud : il faut d'abord acheter le croquis de montre au bazar non loin puis l'utiliser devant le conducteur de train pour ralentir le temps et ainsi Oswald sautera pour aller activer le mécanisme.
Marais : parlez au conducteur de train dans la deuxième section du marais qui vous dira d'abord qu'il veut une nouvelle télé. Achetez donc le croquis dans le magasin qui fait la jointure entre les deux premières zones du marais puis créez-en une sur l'emplacement à côté de la gare (Oswald va utiliser l'électricité pour ouvrir la trappe). Revenez ensuite voir le conducteur puis attirez-le en plaçant des télés successivement entre lui et la gare afin qu'il reprenne le travail
Ventureland : encore une fois, parlez au conducteur de train qui vous demandera d'utiliser une enclume pour dégager les débris. Achetez le croquis correspondant chez le marchand de Ventureland puis faites ainsi tomber une enclume sur les débris pour que l'accès à la gare soit dégagé.

L'assistance de l'assistant d'Horace

Cette quête s'initie auprès du fantôme qui se trouve dans le bureau d'Horace à Mean Street Sud. Il veut que vous lui retrouviez son nounours dont les morceaux sont éparpillés dans l'Allée du Fantôme. Voici où les trouver :
{l Dès le début derrière le mur à dissoudre sur la gauche
La tête est un peu plus loin sur une plateforme en hauteur
Montez sur l'immeuble dans l'angle après la porte puis laissez Oswald activer le mécanisme et sautez en face
{l Un autre morceau est à l'étage d'une maison où vous pouvez monter un plus loin
Au même endroit que le précédent, faites exploser des feux d'artifices devant une porte pour le trouver
Le dernier se situe dans la zone du club 13, sur un balcon à gauche

Après avoir ramené au fantôme son ours, Horace vous demandera de lui trouver un nouvel assistant en remplacement : Barnacles Jones dans Ventureland. Celui-ci vous explique qu'un autre pirate, Tom Scorbrut, lui a volé sa boussole et qu'il ne peut pas travailler sans. Il suffit alors d'aller parler au personnage en question qui se tient non loin puis de le prendre en photo quand il sort la boussole de sa poche. En lui parlant à nouveau, il reconnaitra son méfait et vous rendra l'objet. Vous pourrez alors le remettre à Jones et plus tard parler à Horace pour récupérer votre récompense.

Regarde le ciel !

Pour commencer la mission, parlez à la gérante du musée après le début de l'épisode 2 ou bien au gremlin Copernicus dans l'observatoire. Il faudra alors leur ramener un certain nombre d'objets, choisissez-en un des deux et donnez-lui tout pour être sûr d'obtenir la récompense finale. Les objets de cette mission sont :
{l Un éventail qui se trouve sur des rochers du bon côté de la Caverne Arc-en-ciel
Une capsule qui se trouve derrière l'oreille de la tête de cochon du Ravin Disney (pour y accéder il faut planer avec Oswald)
Le pique-nique de Peter le Dragon qui est dans le labo du Savant Fou (il faut y retourner une seconde fois après avoir battu le boss)
Un sucrier pirate qui se trouve au bout de l'Allée du Fantôme derrière un mur à dissoudre

Une bouteille de lait dans Fort Désolation qui s'attrape au vol en planant avec Oswald au-dessus de la palissade juste après avoir délivré le gremlin (voir dans la soluce).
Une montre dans le Parc des Chars qui s'atteint en montant sur l'image d'Alice dans le canyon puis en se faisant envoyer en l'air par Oswald
Une voiture de course dans Autopia qui se trouve dans une cavité rocheuse de la deuxième section
Une boule à neige qui se trouve dans l'Attraction du Savant Fou que vous trouverez uniquement en revenant dans la zone après la fin de l'aventure

Les rassembleurs de lapins

Après le début de l'épisode 2, parlez à Paulie le marchand de glace ou bien à Ortensia pour commencer la quête. Deux personnages sont donc en concurrence pour cette quête et bien sûr vous ne pourrez pas contenter les deux. Successivement, rendez-vous dans les environnements suivants et approchez-vous des lapins pour qu'ils vous suivent jusqu'au tuyau :
{l Mean Street Sud : le tuyau est sur la gauche en bas quand vous vous tenez face à la gare
Ravin Disney : le tuyau est en contrebas du projecteur par lequel vous arrivez (bon côté de la caverne)
L'Allée du Fantôme : dans la zone juste devant le club 13
{l Tunnels du train : dans le second diorama
Fort Désolation : dans la zone avec des arbres et une tête de vache (notez que certains sont en hauteur)
Parc des chars : dans la deuxième section de la zone, autour de la maison inspirée d'Alice aux pays des Merveilles

L'incident de Dingo à la fontaine

Encore une quête qui s'initie à partir de l'épisode 2 mais cette fois à Osville en parlant à Dingo : il s'agit de retrouver les morceaux de la statue centrale. Cette mission est l'une des plus faciles du jeu dans la mesure où tout est déjà sur place, dans les souterrains de la ville. Prenez tout d'abord l'ascenseur déjà emprunté mais continuez à descendre plus profondément.

Votre premier objectif est de vider la salle de son dissolvant et pour cela il suffit de fermer les vannes en tapant dessus. Ensuite, descendez sur le sol asséché et récupérez les deux premiers morceaux de la statue qu'il faut amener près du tube d'aspiration. Descendez encore d'un niveau et traversez la salle en choisissant l'un ou l'autre côté. Prenez la troisième partie de la statue (la tête) mais prenez aussi l'autre (Oswald ou Mickey selon le côté) ! Ainsi en remontant Dingo vous demandera quel héros devra représenter la nouvelle statue, à vous de faire votre choix sachant qu'il sera toujours possible d'inclure l'autre par la suite en donnant du métal à un gremlin.

Un acte de bon coeur

Pour trouver cette mission, parlez aux deux personnages du début du marais : ils se disputent une maison. Celle-ci se trouve dans la troisième section du Marais, Sparks le gremlin la répare en échange de bouts de métal puis quand vous reviendrez vous donnera l'acte de propriété. Plus qu'à aller choisir à qui le donner, Métairie semble avoir un petit avantage puisqu'en allant la voir dans sa nouvelle maison elle vous donnera la nouvelle quête de prendre une photo au choix.

La récompense dépendant du risque pris pour la faire, il est conseillé de prendre les trois lieux ci-dessous en photo avant de revenir la voir :
{l L'ours endormi de Fort Désolation (à l'entrée quand vous venez du projecteur des Tunnels du Train)
Un œil électrique ouvert de la deuxième section du Parc des Chars (sur la maison inspirée d'Alice aux Pays des Merveilles)
Gilda dans Autopia qui apparaît à la fin de la zone mais que vous pouvez aussi revoir par la suite

A court de toon

Cette quête s'initie également dans le Marais en parlant au fantôme de la deuxième section : il vous demande d'abord de remettre en état l'orchestre. Tapez le levier pour que les crocodiles correspondent aux instruments puis laissez Oswald électrifier le mécanisme pour finir cette partie. Dans un second temps, il vous demandera de repeindre tous les

objets du marais (dans les trois sections) ce qui exige notamment que vous ayez réparé la maison (voir quête précédente). Pas de méthode particulière, explorez et repeignez dans les moindres recoins et vous aurez la confirmation que vous avez fini quand vous verrez " Étape de quête terminée " en bas de l'écran.

Cette quête a également un autre aspect car Louis qui habite dans le cabanon au bout à gauche de la deuxième section du marais vous demande lui de détruire l'orchestre, vous pouvez le faire à la place de la demande du fantôme ce qui est beaucoup plus simple mais nettement moins gratifiant.

Le rendez-vous de Donald

Décidément, revenir dans le marais est utile puisque dans la troisième section, il y a une autre quête à lancer auprès de Donald ! Il vous demande de réparer son bateau pour qu'il puisse retrouver Daisy, le gremlin Sparks aura également son rôle à jouer (il faut donc l'avoir libéré au préalable, voir la mission " Opération lancé de gremlin "). Retournez donc à sa forge près de la gare du Marais pour qu'il vous demande de l'aider à la réparer : inutile de lui donner du métal puisqu'il suffit de ressortir, d'attendre qu'Oswald aille activer un mécanisme pour pouvoir grimper sur le toit et réparer/repeindre ce qu'il y a là-haut.

Quand vous redescendez le voir, il vous demande alors un engrenage nécessaire pour réparer le bateau de Donald : il se trouve dans le cimetière au fond de la troisième section du marais. Pour ouvrir la porte derrière lequel il est caché, vous devez replacer les statues derrières les tombes (tirez-les à proximité et elles se placeront automatiquement). Le fantôme va vouloir vous l'acheter mais refusez (l'argent il y en a partout) puis retournez voir Sparks et enfin Donald pour achever la mission et recevoir le pin's de récompense. Plus tard, vous pourrez récupérer un autre cadeau en parlant à Daisy dans Ventureland.

Une vie de capitaine pour moi

Cette quête s'initie en parlant à Billy Belluga ou à Damien Loudmer dans Ventureland, tous deux souhaitent trouver le trésor du Capitaine pour prendre sa place. Achetez d'abord la perle géante au magasin (1000 E-tickets quand même !). Pour Damien Loudemer, grimpez sur le toit du studio de Daisy puis sur la plateforme avec la statue géante. Placez la perle et enfin repeignez les trois miroirs de la zone pour que la tête s'ouvre et vous permette de récupérer le trésor à offrir à Damien en échange d'un pin's.

Beaucoup de bruit pour des encreurs

Bien que ce soit une quête annexe, celle-ci se lance automatiquement dans l'aventure durant le passage dans la jungle. Vous devez en effet choisir entre détruire ou réparer la grue derrière Pat Pan. Revenez dans la zone plus tard pour récupérer votre récompense en fonction du personnage satisfait.

Reconstruire Autotopia

Cette quête se trouvera à votre retour dans Autotopia en parlant à Gilda. Elle vous demande de réparer la piste de course. Tout d'abord allez en direction du garage qui se situe derrière une cascade de solvant dans un tunnel (pas celui que vous avez emprunté dans l'aventure). Commencez par ouvrir le garage en courant sur l'engrenage pendant qu'Oswald tire la manivelle. Ensuite, vous devrez donner du métal à Stuffus puis cherchez des pneus en tapant dans les voitures d'Autotopia (toutes n'en donnent pas, c'est aléatoire).
Dès que vous en avez quatre, revenez voir le gremlin pour terminer la mission.

Eragon

© Sierra / Stormfront Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SALLE DU TRÔNE (NIVEAU SECRET)

Trouvez l'oeuf caché dans chaque niveau pour accéder à ce stage optionnel.

MODE FURY ILLIMITÉ

Mettez la pause, maintenez LT + LB + RT + RB et faites : X, X, B, B.

CHEAT CODES

Mode fury illimité
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez LT + RT + LB + RB et faites : X, X, B, B.

Le plein de santé
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez LT + RT + LB + RB et faites : X, X, X, X, B, B.

SUCCÈS

Montagnes de la Crête - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Les montagnes de la Crête au niveau de difficulté NORMAL.

Carvahall - Normal (20)

Tu as terminé le niveau CARVAHALL au niveau de difficulté NORMAL.

Docks de Daret - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Docks de Daret au niveau de difficulté NORMAL.

Village de Daret - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Village de Daret au niveau de difficulté NORMAL.

Pont de Daret - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Pont de Daret au niveau de difficulté NORMAL.

Poursuite des Ra'zacs - Normal (20)

Tu as terminé le niveau A la poursuite des Ra'zacs au niveau de difficulté NORMAL.

Piégé ! - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Piégé ! au niveau de difficulté Normal.

Ville de Gil'ead - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Ville de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

Forteresse Gil'ead - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

Forteresse de Durza - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

Fuite de Gil'ead - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Fuite de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

Ruines d'Orthíad - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Ruines d'Orthíad au niveau de difficulté NORMAL.

Montagnes des Béors - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Montagnes des Béors au niveau de difficulté NORMAL.

Campement des Urgals - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Campement des Urgals au niveau de difficulté NORMAL.

Gorge embrumée - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Gorge embrumée au niveau de difficulté NORMAL.

Attaque des Urgals ! - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Attaque des Urgals ! au niveau de difficulté NORMAL.

Défendre les Vardens - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Défendre les Vardens au niveau de difficulté NORMAL.

Combat final - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Combat final au niveau de difficulté NORMAL.

Mont. de la Crête - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Les montagnes de la Crête au niveau de difficulté DIFFICILE.

Carvahall - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau CARVAHALL au niveau de difficulté DIFFICILE.

Docks de Daret - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Docks de Daret au niveau de difficulté DIFFICILE.

Village de Daret - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Village de Daret au niveau de difficulté DIFFICILE.

Pont de Daret - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Pont de Daret au niveau de difficulté DIFFICILE.

Poursuite des Ra'zacs - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau A la poursuite des Ra'zacs au niveau de difficulté DIFFICILE.

Piégé ! - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Piégé ! au niveau de difficulté DIFFICILE.

Ville de Gil'ead - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Ville de Gil'ead au niveau de difficulté DIFFICILE.

Forteresse Gil'ead - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Gil'ead au niveau de difficulté DIFFICILE.

Forteresse de Durza - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Durza au niveau de difficulté DIFFICILE.

Fuite de Gil'ead - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Fuite de Gil'ead au niveau de difficulté DIFFICILE.

Ruines d'Orthíad - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Ruines d'Orthíad au niveau de difficulté DIFFICILE.

Montagnes des Béors - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Montagnes des Béors au niveau de difficulté DIFFICILE.

Campement des Urgals - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Campement des Urgals au niveau de difficulté DIFFICILE.

Gorge embrumée - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Gorge embrumée au niveau de difficulté DIFFICILE.

Attaque des Urgals ! - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Attaque des Urgals ! au niveau de difficulté DIFFICILE.

Défendre les Vardens - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Défendre les Vardens au niveau de difficulté DIFFICILE.

Combat final - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Combat final au niveau de difficulté DIFFICILE.

Explorateur (100)

Tu as trouvé tous les oeufs secrets.

Espgaluda II Black Label

© Cave

MODE OMAKE (BONUS)

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer cette section bonus.

Eternal Sonata

© Namco / Tri Crescendo 2007

LABYRINTHE

Pour sortir du labyrinthe de Fort Fermata, vous devez actionner des mécanismes parmi lesquels il s'en trouve un qui réinitialise le niveau entièrement. Il s'agit de celui qui affiche un message incomplet et qui se trouve dans la partie ouest, tout à fait à gauche.

NEW GAME +

Terminez le jeu une première fois et sauvegardez votre partie après la fin des crédits. Relancez votre fichier pour recommencer l'aventure en mode New Game + en conservant la plupart des objets précédemment acquis (les costumes concernent uniquement la version PS3). Les ennemis seront plus difficiles à battre mais vous pourrez revoir la cinématique de fin à volonté.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 01 : Goutte de pluie

Chemin vers tenuto

Après la scène cinématique du début, suivez le chemin qui mène vers Tenuto et repérez le point lumineux à droite. Ce dernier est un point de sauvegarde. Ignorez-le pour l'instant et poursuivez jusqu'à l'oignon qui est en train de sauter. Suivez le didacticiel, lisez les instructions et apprenez les bases du combat. Une fois que la baballe est achevée, poursuivez en direction du pont et éliminez un autre oignon. Allez d'abord à droite, ouvrez le coffre du trésor et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont jusqu'à la section nord.

Suivez le chemin, éliminez deux oignons et traversez un second pont. Après la scène cinématique, ouvrez le coffre et prenez le biscuit pêche. Ensuite, dirigez-vous à gauche vers Tenuto et éliminez les oignons en chemin. Si l'état de votre jauge de santé est critique, accédez au menu de Polka et mangez un biscuit. Une fois que vous êtes dans le petit village, entrez dans la maison de droite et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont qui est à gauche et entrez dans la maison de Polka qui se trouve au Nord.

Maintenant que vous incarnez Allegretto, descendez les marches et examinez la fontaine. Prenez le 10P et descendez vers le Sud-est. Examinez les caisses en bois, prenez la trompette d'ange puis remontez au Nord-est et avancez à droite jusqu'aux égouts de Ritardando.

Egouts de Ritardando

Effectuez d'abord une sauvegarde puis avancez vers le rat. Suivez le tutoriel, apprenez comment effectuer des attaques spéciales et éliminez le rat. Maintenant, avancez d'abord tout droit jusqu'au coffre et prenez le biscuit qu'il contient. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au premier pont et traversez-le. Poursuivez à droite, avancez en direction du nord et prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre. Revenez au centre, approchez-vous de la porte métallique et examinez le levier pour l'ouvrir. Prenez le biscuit dans le coffre, traversez le pont et poursuivez vers le nord. Eliminez les rats que vous apercevez pour augmenter vos points d'expérience. Continuez à gauche, effectuez une sauvegarde puis poursuivez vers le nord pour affronter le premier boss.

Pour battre ce premier boss, placez-vous constamment derrière le grand rat et effectuez des attaques spéciales. Lorsqu'il tente de vous attaquer, appuyez sur la touche pour bloquer au bon moment et subir un minimum de dégâts. Si votre état de santé est critique, utilisez un biscuit, ou une poudre florale pour la remplir. Continuez à réaliser des Entailles solaires et des Vagues fantômes jusqu'à ce que le grand rat soit mort.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka à nouveau. D'abord entrez dans le champ de fleurs et trouvez la Trompette d'ange près de la clôture, à gauche. Ensuite, avancez à droite, examinez le banc qui se trouve à l'entrée de la maison et prenez la poudre florale.

Traversez le pont, poursuivez le long du chemin et entrez dans la maison de Polka. Après la petite discussion avec la mère de Polka, examinez la chambre de gauche et saisissez la trompette d'ange. Ensuite, sortez de la maison, traversez le pont et effectuez une sauvegarde. Montez les escaliers, à droite, continuez vers le nord et atteignez la forêt des Miroirs du paradis.

Forêt des Miroirs du Paradis

Avancez tout droit, prenez d'abord le chemin à droite et éliminez l'ennemi qui le bloque. Prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre puis revenez et suivez le chemin à gauche. Éliminez la cigogne, suivez le chemin et tournez à gauche dès que vous montez les quelques marches. Éliminez d'autres cigognes, prenez la Trompette d'ange et revenez au chemin principal. Avancez, allez à droite et dirigez-vous vers le centre-sud de la forêt.

Avancez tout droit et prenez d'abord le chemin qui est à votre droite. Éliminez la cigogne, ouvrez le coffre et prenez l'Ombrelle de marche. Ensuite, revenez au chemin principal et suivez-le. Tournez à gauche à la prochaine bifurcation, éliminez la cigogne puis prenez le chapeau blanc vénéneux qui se trouve dans le coffre. Ensuite, revenez au chemin principal et continuez jusqu'au centre-nord de la forêt.

Eliminez les cigognes, avancez d'abord tout droit et tournez à droite. Prenez le collier en cuivre dans le coffre, équipez-vous-en et battez en retraite. Prenez maintenant le chemin de gauche, effectuez une sauvegarde, allez au nord de la forêt et préparez-vous à combattre un second boss. Votre niveau doit être supérieur ou égal à quatre.

Essayez d'attaquer le cochon par derrière, ou sur les côtés, pour qu'il ne puisse pas vous contrer. Effectuez des attaques spéciales et essayez de remplir constamment votre jauge de santé avec la magie Lueur d'orange. Laissez Frédéric effectuer l'attaque Piu grave pour infliger des dégâts au monstre et utilisez Polka pour rétablir la jauge de santé. Répétez cette technique jusqu'à ce que le porc soit achevé.

Maintenant, revenez aux égouts de Ritardando et allez jusqu'à l'endroit dans lequel vous aviez combattu le boss. Parlez à Dole pour échanger la queue de rat contre un bâton puis quittez les égouts.

Maintenant, dirigez-vous au sud-ouest jusqu'à la plage, descendez les escaliers et parlez avec le vieux qui se trouve au-dessous des marches de droite. Echangez le bâton contre le dentier puis rebroussez chemin et allez à l'ouest.

Forêt d'Agogo

Affrontez l'oignon que vous apercevez, suivez le didacticiel puis prenez le contenu du coffre de droite. Équipez votre perso de cet objet, éliminez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin jusqu'au centre-sud de la forêt.

Avancez d'abord à droite, éliminez l'oignon et prenez le contenu du coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez le chemin de gauche. Lors de la prochaine bifurcation, prenez d'abord le chemin de droite et saisissez l'armure légère dans le coffre. Accédez au menu d'Allegretto, portez cette armure et donnez la cotte en mailles à Piccolo. Ensuite, allez à gauche, éliminez d'autres ennemis et sauvegardez votre progression. Descendez les escaliers et préparez-vous à combattre un petit dragon.

Eliminez d'abord les rats, augmentez vos échos et attaquez le dragon lorsque vous atteignez un nombre élevé d'échos. L'idéal est d'atteindre les 32 échos. Gardez Piccolo loin du dragon pour qu'il puisse prendre des photos et augmenter les échos. N'hésitez pas à utiliser des biscuits de pêche si votre état de santé se dégrade. Lorsque les échos atteignent 24 ou 32, incarnez Allegretto et effectuez des attaques spéciales comme l'Entaille solaire pour infliger au dragon un max de dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce que le dragon soit KO.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka et Frédéric à nouveau. Avancez tout droit, prenez le biscuit de pêche dans le coffre puis continuez à droite. Ouvrez un second coffre et prenez les beaux vêtements qu'il contient. Ensuite, avancez vers le nord, ignorez d'abord les marches qui sont à droite et poursuivez le long du chemin. Saisissez le contenu du coffre puis revenez et remontez les marches. Lors de la prochaine bifurcation, allez d'abord vers le nord et prenez l'Ombrelle mouillée dans le coffre. Ensuite, revenez et allez à droite. Avancez jusqu'aux escaliers, allez au nord, éliminez l'ennemi qui bloque le chemin et prenez le Manteau de chasse. Revenez en arrière, tournez à droite, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à autre combat.

Vous n'avez aucune chance de gagner ce combat. Par conséquent, ne faites rien et attendez la fin. Maintenant, vous incarnez Allegretto et piccolo à nouveau. Suivez le chemin, dépassez le point de sauvegarde et parlez avec le vieil homme pour échanger la peinture verte contre le dentier. Ensuite, battez en retraite et allez au centre-sud de la forêt. Avancez à droite, échangez la peinture verte contre un caleçon long puis revenez à la partie nord de la forêt. Sauvegardez votre progression et montez jusqu'au village.

Village d'Agogo

D'abord, examinez la cabane qui se trouve devant la maison de Marcia et prenez la Partition 1. Entrez dans la maison, repérez un pot qui se trouve au fond et saisissez le Trèfle de trèfle. Examinez la cage d'oiseau et prenez la Plume de crépuscule. Ensuite, sortez de la maison et descendez les marches. Repérez la statue du dieu EZI et recevez un 1P. Sauvegardez votre progression si vous le voulez puis saisissez la Poudre florale dans les caisses de droite. Descendez, dirigez-vous vers le marchand et achetez un max d'objets avant d'affronter le dernier boss de ce chapitre (achetez surtout des biscuits de pêche).

D'abord, éliminez les chevaliers d'opéra puis occupez-vous de l'ogre. Essayez d'accumuler le plus d'échos possible avant de réaliser une attaque spéciale. Laissez Piccolo à l'ombre et loin de la bataille pour qu'il puisse effectuer des tirs de loin. Utilisez l'attaque spéciale de Frédéric pour remplir la jauge de santé de vos camarades. Allegretto devrait s'approcher de l'ogre et l'attaquer de plus près. Accumulez des échos et effectuez des attaques spéciales jusqu'à ce le boss soit décédé.

Chapitre 02 : Révolution

D'abord revenez au village d'Agogo et entrez dans la grotte. Repérez les champignons au nord-est et prenez le Chapeau blanc vénéneux qui s'y trouve.

Maintenant, avancez à gauche et prenez le Masque de cuir. Ensuite, avancez vers le nord et atteignez le pont. Vous devez trouver de quoi nourrir les chèvres pour poursuivre votre chemin. Pour cela, prenez d'abord le premier bout de papier devant le pont. Ensuite, Allez à droite et trouvez le second bout de papier derrière les roches. Et enfin, suivez le chemin du village d'Agogo et trouvez le troisième bout de papier juste à proximité de la plaine. Revenez au pont, donnez les bouts de papier aux chèvres et traversez.

Maintenant que vous êtes au Lac Sud, avancez à gauche, ouvrez le coffre et prenez le Jezail. Donnez cette arme à

Piccolo puis parlez au berger pour échanger du Lait de chèvre contre le caleçon long. Ensuite, allez au nord, prenez le chemin qui est à droite et atteignez le lac Est. Atteignez le point de sauvegarde et sauvegardez.

Vous allez maintenant aider Harpe et éliminer les deux ennemis qui la harcèlent. Cette dernière dispose d'une attaque très puissante, capable d'infliger d'importants dégâts. Utilisez cette attaque, ainsi que l'Entaille solaire d'Allegretto et éliminez ces deux malédictions. Après le combat, Harpe rejoint le groupe.

Dans la maison de Harpe, prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis sortez. Effectuez une sauvegarde, parlez au vieil homme dans le champ puis poursuivez le chemin vers le nord. Montez la pente et atteignez le Pont de la Cabasse.

Pont de la Cabasse

Traversez simplement le pont et regardez les scènes cinématiques.

Fort de Fermata

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au fond du corridor puis prenez l'entrée qui se trouve à gauche de la porte fermée. Suivez le chemin, traversez le pont et remontez l'échelle. Suivez le chemin circulaire jusqu'au bout, descendez puis revenez à gauche jusqu'à la Salle mobile. Dégommez les ennemis et avancez à droite. Effectuez une sauvegarde et montez à l'échelle qui se trouve un peu plus bas. Avancez à gauche, traversez le toit de la salle mobile et prenez le parapluie en papier dans le coffre.

Maintenant, revenez sur vos pas et suivez le chemin qui est à droite de l'échelle. Avancez vers le sud puis tournez à gauche. Descendez à l'échelle, avancez à gauche et entrez dans une petite salle. Eliminez l'ennemi, ouvrez le coffre et prenez le Velours rouge. Remontez à l'échelle, poursuivez à gauche et descendez via une autre échelle plus loin. Examinez les fleurs et gagnez 100P. Revenez, montez et poursuivez vers le nord. Ensuite, suivez le chemin qui mène au sud puis franchissez l'entrée qui est à droite.

Sauvegardez votre progression et sortez de l'autre côté. Allez vers le sud et tournez à droite à la première bifurcation. Descendez via l'échelle de gauche et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Éliminez l'ennemi qui vous attaque puis activez le premier levier pour bouger les plates-formes.

Maintenant, remontez à l'échelle et revenez à la partie Ouest du fort. Avancez vers le haut puis suivez la longue courbe qui vire à gauche. Descendez par l'échelle, entrez dans la salle mobile et sortez de l'autre côté. Ouvrez le coffre, prenez le Sang de poison et revenez sur vos pas. Dépassez le point de sauvegarde, entrez dans la petite salle de droite et actionnez le second levier.

Maintenant, remontez l'échelle, courez le long de la grande courbe et regagnez la partie Est du fort. Descendez, dépassez la première échelle puis tournez à droite. Dépassez le point de sauvegarde, descendez à l'échelle et entrez dans la petite salle mobile, à droite. Sortez de l'autre côté, suivez le chemin, montez à l'échelle du fond et continuez à droite. Avancez sur le toit de la salle mobile et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle du fond et revenez vers le sud. Montez à l'aide d'une autre échelle, plus loin, continuez vers le sud et prenez le bâton d'érable pour Frédéric.

Maintenant, battez en retraite, descendez à l'échelle et prenez le chemin qui est à gauche du toit de la salle mobile. Descendez, traversez les débris qui sont à droite et entrez dans la petite salle. Activez le levier et sortez. Revenez sur le toit de la salle mobile et descendez via l'échelle qui se trouve près du point de sauvegarde. Entrez dans cette même salle et ressortez par la gauche. Ouvrez le coffre, prenez le Tir rapide et affectez-le à Harpe.

Maintenant retournez à la salle mobile et ressortez par la droite. Montez à l'échelle et avancez à droite sur le toit de la salle. Descendez puis remontez via une autre échelle, plus loin au sud. Avancez au nord puis tournez à gauche et atteignez l'échelle qui mène à la grand e route du nord.

Descendez, faites le plein d'objet, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss. En premier lieu, éliminez les deux malédictions. Placez Harpe dans la lumière, loin de la bataille, et lancez des flèches à distance. Effectuez des attaques spéciales avec Allegretto et faites monter les échos pour infliger plus de dégâts.

Une fois que le monstre est mort, allez au fond à droite et trouvez la partition 2. Avancez vers le nord et approchez-vous de la porte pour sortir.

Collines de Hanon

Avancez tout droit, éliminez Séisme et prenez le Trèfle de trèfle qui se trouve dans le coffre. Avancez, continuez à droite puis poursuivez au nord.

Avancez jusqu'au marchand et combattez les monstres qui l'attaquent. Ensuite, prenez le chemin de gauche, ouvrez le coffre et saisissez le Chocolat étrange. Montez, parlez avec le voyageur qui se trouve près de l'arbre et échangez une Tirelire contre le lait de chèvre. Continuez le long du chemin, suivez la courbe (à droite), prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis continuez jusqu'à la section Nord. Examinez le coin en vous rendant à droite, prenez une Moutarde de l'enfer puis avancez et rejoignez la ville.

Ville de Forte

Effectuez une sauvegarde en avançant puis entrez dans l'auberge de droite. Après la scène cinématique, examinez l'angle gauche, prenez les 100P puis mettez-vous à la recherche de Phil. D'abord, parlez avec les deux femmes qui se trouvent près du panneau d'affichage. Allez au magasin qui est à droite et offrez 100 pièces au Tapeur. Achetez des de biscuits de pêche et des poudres florales, remplissez votre inventaire et sortez.

Maintenant, dirigez-vous vers le nord, accédez à la Porte du château et parlez au vieil homme. Puis, parlez à l'enfant et échangez les Chaussures rapides contre la Tirelire. Ensuite, parlez à Pop le gentille-homme. Choisissez d'interpréter une séance, interprétez la partition 1 pour recevoir un biscuit de pêche puis interprétez la partition 2 pour gagner un biscuit EZI. Parlez à l'homme qui a le coeur brisé puis revenez à la Taverne. Discutez avec la propriétaire, sortez, parlez au vieil homme qui est dans la cour puis allez à gauche. Dialoguez avec l'homme pour qu'il vous laisse passer, avancez puis descendez le long de la corde après la scène cinématique.

Falaises de Glissando

Maintenant, avancez à droite et descendez avec la corde. Descendez par une seconde corde à droite puis sautez de l'autre côté. Montez via la corde et prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le seconde corde pour descendre. Suivez le chemin et passez derrière l'arbre qui est à droite. Ignorez d'abord la corde et continuez à droite jusqu'au joueur de partition.

Sautez à droite, traversez le pont et suivez le chemin de gauche. Une fois que vous atteignez la Zone 2, sautez de l'autre côté et descendez par la corde. Descendez par une seconde corde, entrez dans la grotte et prenez le contenu du coffre. Maintenant remontez par la corde, passez l'arbre, allez à gauche et descendez. Ignorez d'abord la corde, allez à gauche et sautez. Descendez par la corde qui est à droite, entrez dans la grotte et descendez par la corde de gauche. Accrochez-vous à la corde descendante et entrez dans la grotte de droite. Approchez-vous de la chute d'eau et montez par la corde qui est près des rochers. Ouvrez le coffre, prenez un Arc en roseau et continuez à droite. Sautez au fond, effectuez une sauvegarde puis descendez par la corde.

Maintenant, sautez à gauche, dépassez la grotte de gauche et prenez les Chaussures rapides dans le coffre. Revenez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une corde montante. Ignorez-la, avancez par le petit chemin qui se trouve à gauche et rejoignez la falaise. Sautez deux fois vers le bas, prenez la corde qui mène en bas et allez à gauche. Descendez par une autre corde, sautez sur les rochers et prenez le contenu du coffre caché derrière l'arbre. Maintenant, revenez à droite et descendez via la première corde. Descendez ensuite par une seconde corde et

traversez le pont.

Maintenant, descendez via la corde et dépassez la grotte de gauche. Sautez sur les rochers, atteignez une autre grotte et traversez-la. Ignorez d'bord la corde, allez à droite et prenez la Tenue d'hirondelle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas, descendez en vous aidant des nombreuses cordes jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme. Continuez à gauche.

Ville de Forte

Sauvegardez votre progression, accédez à l'auberge et retrouvez Phil. Ensuite, dirigez-vous vers la Porte du château et préparez-vous à combattre un autre boss.

Ce boss est assez puissant, c'est pour cela que vous devez atteindre au moins le niveau 20.
Allegretto devrait commencer par attaquer pour faire augmenter le nombre d'échos. Mettez Harpe loin de la bataille et lancez des flèches à distance. Réalisez l'attaque Œil d'aigle pour infliger un max de dégâts. Si vous êtes blessé, utilisez Flèches de soin pour remplir la jauge de santé. Essayez de bloquer les attaques de Tuba en appuyant sur la touche parade au bon moment et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit mort.

Château fort

Maintenant que vous êtes dans les Cachots, avancez à gauche et prenez le Trèfle de trèfle sur le bureau. Avancez à droite et parlez avec le détenu après la scène cinématique. Jouez la partition 17 pour recevoir un Bracelet d'émeraude et jouez les partitions 14, 16, 20 et 21 pour recevoir un Collier en cuivre.

Maintenant fouillez les caisses qui se trouvent à droite, prenez le Trèfle de trèfle et sortez par le trou dans le mur.

Passage secret d'Andantino

Avancez jusqu'à la bifurcation, suivez d'abord le chemin de droite et avancez jusqu'au point de sauvegarde se trouvant dans la partie nord 2. Avancez tout droit puis tournez à gauche. Ouvrez le coffre, prenez la Poudre florale puis revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la grotte nord, avancez, ne sautez pas vers le bas et dirigez-vous vers la grotte sud. Effectuez une sauvegarde si vous le voulez et continuez jusqu'à la section suivante.

Avancez légèrement, sautez sur la plate-forme de gauche et prenez les Ecailles enchantées qui se trouvent dans le coffre. Sautez en bas et suivez le chemin vers le nord pour revenir au même endroit dans la grotte nord. Repérez le coffre qui est à gauche, prenez l'Epée à branche et donnez-la à Allegretto.

Maintenant, sautez en bas, allez d'abord à droite et prenez un Biscuit étoile dans le coffre. Battez en retraite, suivez maintenant le chemin de gauche et atteignez la partie nord 3. Avancez jusqu'à la bifurcation et avancez vers le sud. Prenez l'Ombrelle à froufrous dans le coffre se trouvant dans la grotte nord puis refaites tout le chemin. Vous tombez ainsi sur un passage qui mène à la partie sud. Avancez à droite, ouvrez le coffre que vous apercevez à mi-chemin, saisissez la Corne de bison et donnez-la à Fréderic. Faites le tour et sortez.

Maintenant, suivez d'abord le chemin de gauche puis tournez à droite. Regardez à gauche et ouvrez le coffre qui contient une Ecaille de dragon. Remontez, passez sous la chute d'eau et avancez à droite. Continuez jusqu'au croisement, allez d'abord en bas et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et allez à gauche. Effectuez une sauvegarde, suivez le chemin et sortez ainsi du passage secret.

Colline de Hanon

Vous êtes dans la partie sud des Collines de Hanon. Dirigez-vous vers le sud et parlez au voyageur, à gauche. Échangez une corbeille de fruits contre les chaussures rapides, descendez et rejoignez le fort.

Fort de Fermata

Atteignez la grande-route nord, utilisez la clé de la forteresse pour ouvrir la porte sud et rejoignez ainsi la grande-route sud. Ensuite, allez vers le sud jusqu'au pont de Cabasse et affrontez Tuba une seconde fois. Effectuez les mêmes techniques que lors du premier combat et dégommez-le. Une fois qu'il est achevé, des cinématiques se déclenchent.

Chapitre 03 : Fantaisie-Impromptue

Marais d'Adagio

Après la scène cinématique, trois nouveaux personnages rejoignent votre groupe. Traversez le pont à droite, montez, prenez les escaliers de droite puis saisissez le Biscuit étoile dans le coffre. Suivez le chemin de droite puis avancez vers le nord. Ouvrez le coffre et prenez un autre Biscuit étoile. Continuez vers le sud puis tournez à droite à la bifurcation. Avancez, prenez la route qui mène vers le nord puis tournez à gauche. Montez sur le tronc de l'arbre et prenez une Trompette d'ange. Ensuite, battez en retraite et franchissez l'eau. Lorsque vous atteignez l'autre côté, avancez en premier lieu vers le sud et prenez Tireur d'hirondelles qui se trouve dans le coffre. Revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la partie Est, allez à droite et éliminez le monstre. Continuez à droite après les marches et traversez l'eau. Atteignez l'autre bout de la zone et prenez l'Armure mammouth qui se trouve dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et montez sur l'arbre de droite. Montez les marches et retrouvez l'eau. Remontez sur la terre ferme, allez vers le sud et prenez le Grand éventail de papier dans le coffre. Ensuite, allez à droite et sauvegardez votre progression.

Auberge de Cantabile

Après la scène cinématique, entrez dans la nouvelle pièce, examinez la plante qui est près du lit et prenez le Croc du boucher. Donnez cet article à Marzuka puis parlez au voyageur qui a perdu son rat. Lorsque vous les aurez capturés, vous échangez la Corbeille de fruits contre un Remontoir.

Maintenant, sortez et fouillez la brouette pour ramasser 45P. Avancez, sauvegardez votre progression puis dirigez-vous au nord. Fouillez le bateau, saisissez la partition 3 et poursuivez le chemin jusqu'à Bois de Wood-block.

Bois de Wood-block

Avancez tout droit et sautez à gauche, au fond. Revenez vers le sud, traversez le pont et poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous rencontriez un homme. Interprétez la partition 1 pour recevoir une Broche brillante.

Ensuite, continuez le long du chemin jusqu'au pont et sautez à gauche. Suivez le chemin, montez sur le tronc d'arbre et prenez le Sabre de cavalerie qui se trouve dans le coffre. Donnez cette arme à Allegretto, descendez et dirigez-vous vers le nord.

Lorsque vous arrivez au centre sud, avancez à droite, traversez le pont et ouvrez le coffre qui est au fond du chemin. Prenez Falchion et donnez-le à Jazz. Ensuite, revenez au pont, sautez et allez au nord. Passez sous de deux ponts successifs et suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez le rebord de droite. Sautez, suivez le chemin de droite et traversez le pont. Ouvrez le coffre, prenez le Sabre d'escrime et donnez-le à Claves.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez celui de gauche. Traversez le second pont, éliminez Oignon sanglant et

prenez Poisse dans le coffre. Sautez depuis le rebord sud et dirigez-vous vers le nord pour atteindre le centre-nord.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression puis revenez à droite. Avancez le long du chemin, sautez par le rebord de gauche et passez le pont (gauche). Lorsque vous arrivez au pont de champignon, sautez par le rebord et montez en haut. Éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et ouvrez le coffre qui se trouve à la fin du chemin. Prenez la partition 4, sautez du rebord puis remontez par des deux chemins. Sautez du rebord, traversez le pont de champignon et poursuivez à gauche. Parlez avec l'Oignon sanglant et échangez le Remontoir contre un Vase vide.

Maintenant, poursuivez à gauche jusqu'au pont. Sautez par le rebord sud du pont et montez jusqu'au coffre. Prenez le Trèfle de trèfle, sautez de la branche et poursuivez au nord.

Maintenant, avancez jusqu'au pont et sautez par le rebord du pont. Prenez d'abord le contenu du coffre qui est en haut. Donnez Coup de vent à Harpe puis descendez au sud. Ouvrez un second coffre au bout de ce chemin et saisissez la Trompette d'ange qu'il contient. Ensuite, sautez du pont de champignon et remontez. Dépassez le pont et sautez par le rebord qui se trouve plus loin. Poursuivez le long du chemin, passez sous les deux ponts en bois et sautez par le rebord du troisième pont en bois. Montez, suivez le chemin et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, sautez du pont de champignons et remontez. Sautez du pont en bois et avancez à droite. Éliminez l'Oignon sanglant puis sautez. Avancez à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis sautez depuis le rebord. Ouvrez un autre coffre et prenez la Trompette d'ange qui s'y trouve. Ensuite, sautez en bas et poursuivez au nord. Continuez le long du chemin, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss.

La technique est assez simple. Utilisez les attaques simples d'allegretto pour augmenter les échos. Utilisez Flèche de soin de Harpe pour remplir les jauges de santé et utilisez l'attaque spéciale de Jazz pour infliger un max de dégâts. Commencez d'abord le combat en éliminant les Champignons volants puis occupez-vous du boss. Ce dernier est capable de faire apparaître d'autres champignons lors du combat. Par conséquent, éliminez-les rapidement et reprenez les assauts contre Sale Surprise. Si vous êtes blessé, utilisez Trèfle de trèfle ou Biscuit étoile pour vous soigner rapidement. Poursuivez les assauts jusqu'à ce que ce boss soit mort.

Maintenant, avancez le long du chemin. Ignorez d'abord la grotte et poursuivez à droite. Parlez avec le garde et jouez la partition 1 pour recevoir une Queue d'ombre. Enfin, revenez à la grotte et entrez. Sauvegardez votre progression, avancez et rejoignez le centre de la ville.

Ville d'andante

Traversez le pont, entrez dans la seconde tente et parlez avec le docteur deux fois. Après un bon repos, traversez le second pont et accédez à l'entrepôt. Examinez les étagères de droite et trouvez la partition 5. Parlez à la petite fille qui se tient près des étagères et jouez la partition 1 ou 5, pour un Biscuit pêche.

Sortez de l'entrepôt, descendez les deux ponts et rejoignez le marchand qui est à gauche. Faites le plein d'objets puis allez à gauche. Entrez dans la dernière habitation, regardez les caisses qui sont au fond et prenez la partition 6. Ensuite, sortez et entrez dans la pièce avoisinante. Revenez à la pièce précédente et prenez Ponte ardent près de la bibliothèque. Enfin, sortez et avancez à droite. Suivez le pont de droite et entrez dans le cimetière de Lento.

Cimetière de Lento

Avancez, tournez à droite et effectuez une sauvegarde. Ensuite, dirigez-vous vers le nord et ignorez tous les autres passages. Lorsque vous retrouvez le garçon égaré, il vous explique comment dissiper le brouillard. Il faut simplement trouver la flamme qui correspond aux couleurs des torches.

Maintenant, revenez en arrière et prenez le premier chemin à droite. Posez la Flamme rouge sur la torche rouge et entrez. Montez les marches vers le haut et avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la flamme bleue, revenez sur vos pas et sortez. Reprenez la flamme rouge de la torche, remontez au nord et tournez à droite au fond. Dissipez le

brouillard bleu en plaçant la flamme bleue sur la torche et entrez. Avancez d'abord en allant vers le bas et avancez jusqu'au fond du corridor pour retrouver un coffre renfermant un Poing de maille. Donnez-le à Marzuka puis allez vers le nord jusqu'au brouillard rouge, au fond. Placez la flamme rouge et dissipez le brouillard. Prenez une seconde flamme rouge puis battez en retraite. Reprenez la seconde flamme rouge de la torche et quittez le Terrain très ancien. Reprenez la flamme bleue puis redescendez vers le sud et suivez le premier chemin, à gauche. Allumez la bougie, dissipez le brouillard rouge et entrez. Allez en haut à gauche et avancez jusqu'au brouillard violet. Utilisez les deux flammes (bleue et rouge) pour dissiper le brouillard et entrez. Prenez une seconde flamme bleue puis sortez. Reprenez les deux autres flammes en sortant et quittez la dernière demeure du guerrier.

Reprenez la flamme rouge en sortant et descendez vers le brouillard violet, en bas. Placez une flamme bleue ainsi qu'une flamme rouge et entrez.

Avancez en haut à gauche, dissipez un brouillard violet grâce aux flammes bleue et rouge puis entrez. Une fois que vous êtes sur la route du fond, avancez et repérez un coffre en chemin. Prenez une Crinière de lion puis accédez à L'entrée vers la source.

Avancez, effectuez une sauvegarde puis allez à droite. Prenez la flamme verte puis rebroussez chemin. Lorsque vous arrivez à la Tombe de personnes disparues trop tôt, n'emportez pas les flammes bleue et rouge. Lorsque vous arrivez sur la grand-route, emportez la flamme bleue et rouge avec vous et dirigez-vous à l'endroit où vous aviez trouvé le petit garçon.

Utilisez la flamme verte et la flamme rouge pour ouvrir l'accès et entrez. Avancez à gauche, faites le tour jusqu'à la tombe des personnes disparues trop tôt et reprenez les flammes rouge et bleue. Retrouvez un autre brouillard violet, en bas à gauche et utilisez les flammes adéquates pour l'ouvrir. Entrez, ouvrez le coffre, prenez Inferno et donnez-le à Allegretto. Revenez sur vos pas, reprenez les trois flammes et revenez jusqu'à l'entrée de la source puis suivez le chemin qui est à droite du point de sauvegarde et qui mène au nord. Utilisez la flamme bleue, entrez et préparez-vous à affronter un boss.

D'abord, tuez les deux Antiquités métalliques puis occupez-vous du boss.
Placez Harpe dans la lumière pour qu'elle puisse lancer des flèches de soins. De temps à autre, lancez Œil d'aigle dans l'ombre pour infliger plus de dégâts avec les autres personnages. Avec Allegretto et Mazurka, faites monter les échos jusqu'à 24 ou 32 puis effectuez une attaque spéciale pour infliger le maximum de dégâts. Répétez ces techniques trois à quatre fois jusqu'à ce que le dragon soit mort.

Chapitre 04 : Grande valse brillante

Après les scènes cinématiques, sortez de la chambre, sauvegardez votre progression puis montez les escaliers. Parlez avec le marchand qui se trouve derrière les escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, descendez les escaliers qui sont en bas à gauche et atteignez la Coursive Est. Vérifiez le tonneau qui se trouve sous les escaliers et prenez une Paille bulle. Entrez dans la cabine de droite, cherchez entre les livres et trouvez la partition 7.

Ensuite, remontez sur le pont et entrez dans la pièce qui est en face des escaliers qui mènent à la Coursive Ouest. Examinez le tonneau, prenez une Moutarde de l'enfer puis sortez. Allez en bas à droite et rejoignez Frédéric pour une scène cinématique.

Après la scène, fouillez les tonneaux de droite et prenez la partition 8 ainsi qu'une Balle perforante. Attribuez cette balle perforante à piccolo puis montez les escaliers de gauche.

Bateau pirate de Dolce

Après la scène cinématique, sauvegardez votre progression puis descendez les escaliers. Eliminez le pirate, entrez dans la première pièce à gauche et sautez par la trappe au fond. Saisissez une Armoise dans le coffre, sautez à droite et sortez de la pièce. Une fois que vous êtes dans le couloir, entrez dans la pièce à droite et montez les escaliers.

Ensuite, sortez de la cabine et entrez dans la pièce qui se trouve au fond à gauche du corridor. Prenez le Chocolat étrange dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce en face et descendez les escaliers.

Entrez d'abord par la porte qui se trouve à gauche des marches, revenez dans le corridor et allez au nord. Prenez une Poudre florale dans le coffre puis reculez et entrez dans la première pièce à gauche. Avancez en haut à droite, prenez une Queue flamboyante dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce située en bas à droite et descendez les escaliers. Sauvegardez la partie, sortez et entrez dans la pièce en face. Avancez vers le nord, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, sortez, rejoignez la pièce qui se trouve au fond du corridor à gauche et parlez avec le joueur de partitions. Jouez la partition 3 pour recevoir une Broche sombre et la partition 4 pour gagner une Echarpe EZI.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce qui se trouve en face et montez les escaliers. Eliminez les ennemis, ouvrez le coffre situé en bas et donnez Souffle de pitié à Salsa. Sautez dans la trappe au sud et rejoignez le pont inférieur 3. Sortez par la porte, allez en bas du corridor et entrez dans la pièce qui est au fond à droite. Prenez la Baguette Harmonique dans le coffre, sautez à gauche et sortez de la pièce. Entrez dans la pièce en face, ouvre le coffre qui se trouve entre les lits et prenez l'Uniforme de marin. Sortez, entrez dans la seconde pièce à droite et saisissez la partition 9 dans le coffre. Sortez, avancez au nord jusqu'à la troisième porte à gauche. Prenez un Bouquet de déesse dans le coffre puis atteignez la porte au fond à droite. Prenez une poudre florale dans le coffre, sortez et entrez dans la pièce en face. Effectuez une sauvegarde, sortez et entrez dans la seconde pièce à gauche. Prenez Encens de poisson dans le coffre et montez les escaliers. Suivez le chemin au nord, montez les marches et avancez au nord. Descendez par le trou, prenez la Clé de pirate dans le coffre et descendez. Effectuez une sauvegarde, sortez et avancez à gauche jusqu'au fond du corridor. Ouvrez la porte au centre, entrez et préparez-vous à combattre le capitaine Dolce. Mettez dans votre inventaire plusieurs trèfles de trèfles et des trompettes d'ange.

C'est un combat difficile qui vous attend, essayez d'abord d'éliminer rapidement les pirates qui accompagnent Dolce. Placez Polka dans la lumière pour qu'elle puisse soigner les blessées. Essayez de bloquer le maximum de ces attaques car elles sont dévastatrices. Faites monter les échos grâce à Piccolo. Utilisez les trèfles de trèfles pour remplir la jauge de santé, attaquez afin de monter les échos à 32 pour enchaîner avec une attaque spéciale. Continuez à parer le plus d'attaque et répétez cette méthode jusqu'à ce que la Capitaine soit morte.

Château Baroque

Maintenant que vous êtes dans le jardin, avancez légèrement à gauche et sauvegardez votre progression. Examinez la colonne de glace à gauche, prenez un Bouquet de déesse puis revenez et entrez dans la salle des audiences. Après la scène cinématique, allez en bas et sortez. Entrez par l'ouverture de droite et parlez avec la servante. Jouez la partition 3 pour gagner une Trompette d'ange et la partition 2 pour gagner un Biscuit pêche. Ensuite, entrez dans la seconde pièce à gauche et prenez la partition 10 près du phonographe. Battez en retraite jusqu'au hall et accédez à l'ouverture de gauche.
Sauvegardez et revenez au hall.

Maintenant, montez les escaliers de gauche et suivez d'abord le couloir de droite. Parlez avec la dame dans le couloir et interprétez la partition 1 pour recevoir un Téléphone ficelle EZI. Ensuite, continuez le long du couloir et entrez dans le bureau qui est au fond, à droite. Examinez l'horloge, prenez la partition 11 et sortez. Entrez par la porte bleue qui se trouve à proximité et regardez la scène cinématique. Ensuite, sortez et avancez à gauche dans le couloir pour déclencher une autre scène cinématique.

Lament - le miroir royal

Maintenant que vous êtes dans les profondeurs du miroir, effectuez une sauvegarde puis avancez. Poursuivez le chemin de droite jusqu'à la plate-forme bleue. Prenez le contenu du coffre puis avancez vers le nord. Avancez sur le rocher vert, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis poursuivez vers le nord jusqu'à la plate-forme rose. Prenez les Vêtements élégants dans le coffre, continuez vers le nord jusqu'au miroir et entrez.

Avancez pour déclencher une scène cinématique puis franchissez le passage qui vient de s'ouvrir. Sauvegardez le jeu

puis suivez la chienne. Maintenant, sautez deux fois à droite et prenez la Trompette d'ange dans le coffre. Revenez à la plate-forme précédente, avancez au nord et sautez à droite. Sautez sur la plate-forme de droite puis vers le nord jusqu'à la plate-forme triangulaire. Avancez à gauche et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le chemin. Ensuite, sautez en haut puis à droite et éliminez deux autres ennemis. A cet endroit, vous avez le choix entre trois voies différentes. Allez d'abord à droite, sautez sur les plates-formes et ouvrez un coffre au fond. Prenez l'Ombrelle de rosée, donnez-la à Polka puis revenez.

Maintenant, prenez le chemin de gauche et sautez encore une fois à gauche. Suivez le chemin qui mène au sud, sautez sur les plates-formes et prenez Ombrelle de rosée dans le coffre. Continuez le long des plates-formes à gauche, éliminez les ennemis que vous apercevez et tournez à droite lors de la prochaine bifurcation. Avancez, prenez Apsis dans le coffre puis revenez jusqu'à la bifurcation.

Enfin, prenez le chemin qui mène en haut à gauche, sautez sur les plates-formes et prenez un Trèfle de trèfle dans le coffre de gauche. Allez par la suite à droite et dépassez le miroir. Sautez sur la plate-forme inférieure et prenez une Pierre de source dans le coffre. Ensuite, revenez et entrez par le miroir. Avancez pour déclencher une scène puis entrez par le passage qui vient de s'ouvrir.

Maintenant que vous êtes dans le labyrinthe du miroir, suivez le chien puis suivez le chemin bleu à gauche. Lorsque vous devez faire un choix entre deux chemins bleus, avancez en premier lieu deux fois à droite puis en bas. Prenez Pierre de source dans le coffre puis refaites le même parcours jusqu'au carrefour précédent. Allez maintenant à gauche. Suivez les accès de couleur bleue jusqu'à ce que vous ayez deux chemins devant vous entre lesquels il faut choisir. Ignorez le chemin qui mène en bas et allez à droite. Allez encore une fois à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis refaites tout le parcours et suivez le chemin qui mène en haut. Lorsque vous atteignez une autre bifurcation, allez d'abord à gauche et prenez un Bouquet de déesse dans le coffre. Ensuite, refaites le dernier parcours, prenez la voie qui mène en haut et entrez dans le dernier miroir. Avancez le long du corridor et entrez par le passage après la scène cinématique.

Maintenant que vous êtes sur le Bord du miroir, avancez jusqu'au pont pour que l'image revienne à la normale. Traversez un second pont (à gauche), poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et traversez le miroir. Avancez dans le couloir puis entrez par le passage après la scène cinématique.

Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation, avancez en haut à droite et ouvrez le coffre. Prenez Rochin, attribuez-le à Crescendo puis poursuivez en haut à gauche. Suivez le chemin, prenez le Bâton martial dans le coffre et donnez-le à Sérénade. Continuez à droite jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Parure de Saint dans le coffre, revenez sur vos pas et allez en haut. Lors du prochain embranchement, avancez vers le nord. Suivez le chemin de droite et atteignez le coffre contenant un nouveau costume pour Polka. Ensuite, battez en retraite et suivez le chemin de gauche. Avancez vers le nord, prenez un Trèfle de trèfle ainsi qu'un Biscuit flocon en chemin. Sauvegardez la partie, entrez par le miroir et préparez-vous à combattre un boss après la scène cinématique.

Avant de commencer le combat, placez dans votre inventaire au moins deux Trèfles de trèfle, deux biscuits-étoile et une Trompette d'ange.
Polka et Sérénade peuvent aussi guérir les blessures lors du combat. L'astuce est de rester éloigné du monstre. Si les personnages restent éloignés l'un de l'autre, ses attaques ne seront pas dévastatrices et vous aurez plus de chances de bloquer les coups. Faites augmenter les échos jusqu'à 24 ou 32 et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger le maximum de dégâts. Soignez les blessures de vos persos et répétez les assauts jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Ville de baroque

Avancez au fond à droite, fouillez les poubelles et prenez le Métronome Souris. Revenez et dirigez-vous vers le sud. Descendez les marches, parlez avec la fille et jouez la partition 5 pour gagner une Queue flamboyante. Continuez vers le sud et entrez dans la maison de gauche. Montez les escaliers de gauche, accédez au corridor gauche et entrez dans la pièce. Examinez les verres de thé (à gauche de l'entrée) et prenez la partition qui s'y trouve. Enfin, sortez et dirigez-vous au marchand juste à droite de l'hôtel. Faites le plein d'objets, allez vers le sud et effectuez une sauvegarde. Fouillez la haie au milieu et prenez le Biscuit flocon. Entrez dans la maison qui se trouve à droite, examinez les

tonneaux qui sont à droite et prenez un Chapeau à plumes.

Sortez, allez vers le sud et avancez le long du couloir. Examinez le bonhomme de neige qui se trouve à gauche et trouvez une partition. Maintenant, battez en retraite jusqu'au début et tournez à gauche vers Monts Aigus.

Monts Aigus

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'à l'embranchement et allez d'abord à droite. Lors du second embranchement, allez à gauche en premier lieu. Parlez avec l'homme, fouillez l'endroit et trouvez 321P. Continuez à gauche, éliminez le monstre et saisissez un Biscuit flocon entre les fleurs. Ensuite, revenez à droite, saisissez Fragment de Sampo dans le coffre et revenez au premier embranchement. Avancez cette fois à gauche puis allez à droite.

Maintenant que vous êtes au deuxième point, allez d'abord à droite et trouvez la partition qui est à droite du Champignon rose. Par la suite, revenez en arrière et continuez à gauche. Prenez le petit chemin de gauche, ouvrez le coffre et prenez Cape d'oiseau. Ensuite, poursuivez vers le nord et repérez les escaliers en bois. Prenez d'abord une Crinière de lion dans le coffre qui est en haut avant de descendre les marches.

Montez sur la plate-forme de gauche, prenez le Sablier céleste dans le coffre puis poursuivez au nord. Repérez la grotte qui est à droite, entrez, jouez la partition 3 pour obtenir un Biscuit étoile et sortez. Continuez vers le nord jusqu'au huitième point et avancez à droite jusqu'à la maison.

Examinez la cheminée et trouvez la partition. Ouvrez le coffre, prenez le Pistolet marteau et attribuez-le à Piccolo. Sortez du refuge, allez au nord et atteignez le sommet du volcan.

Grotte de lave Wah-Wah

A l'entrée de la grotte, sauvegardez votre progression puis prenez un Biscuit flocon plus loin. Dans le zone suivante, avancez jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Ombrelle pastel dans un coffre, donnez-la à Polka puis revenez à gauche. Sautez par-dessus le vide et rejoignez la partie nord 2. Avancez jusqu'aux deux embranchements successifs et allez deux fois vers le bas. Prenez le Métronome souris dans le coffre puis revenez au premier chemin, à gauche. Sautez sur le rocher et prenez l'Extrait floral dans le coffre.

Maintenant, suivez le chemin du milieu et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez, avancez à gauche puis allez en bas. Récupérez un Bouquet de déesse dans le coffre puis allez à gauche jusqu'à la bifurcation. Suivez d'abord le chemin qui mène en bas, éliminez les monstres que vous rencontrez puis saisissez un Bouquet de déesse dans le coffre du fond.

Battez en retraite, avancez à gauche et allez jusqu'au prochain croisement. Eliminez le monstre qui bloque le chemin et poursuivez vers le bas. Sautez en bas, prenez la baguette résonante dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Sautez encore plus bas, revenez au chemin principal et allez en haut à gauche. Repérez un second rebord à gauche et sautez sur d'autres plates-formes jusqu'au coffre contenant une Veste épaisse. Ensuite, descendez et suivez le chemin qui mène vers le bas.

Avancez le long du chemin jusqu'à la nouvelle zone. Suivez le chemin jusqu'au coffre renfermant une Cape nuage puis revenez au croisement et allez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au centre 2, effectuez une sauvegarde et prenez d'abord le chemin du milieu. Descendez sur les deux premières plates-formes puis descendez sur celle qui est à gauche. Lorsque vous avez le choix entre deux plates-formes, sautez sur celle de droite.

Maintenant, ignorez d'abord les plates-formes et suivez le chemin de droite. Allez encore une fois à droite, suivez le chemin jusqu'au coffre et prenez la partition. Ensuite, revenez aux plates-formes et descendez jusqu'au chemin inférieur. Avancez à gauche et effectuez une sauvegarde. Si vous voulez effectuer la quête des Pirates et affronter Dolce une seconde fois, éliminez le monstre qui bloque le chemin et prenez cette direction. Sinon, poursuivez à gauche et courez jusqu'à la partie sud. Avancez jusqu'aux quatre coffres et ouvrez-les. Récupérez leur contenu puis descendez

jusqu'au point de sauvegarde. Accédez à votre inventaire, placez des Biscuits flocons, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange dans l'inventaire et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre. Sauvegardez votre progression et avancez à gauche.

Si vous avez un bon stock d'objets, ce combat ne vous posera pas trop de problèmes. Utilisez Piccolo pour augmenter les échos et soigner les blessures grâce aux potions. Utilisez Frédéric et Salsa pour attaquer le boss. Essayez de bloquer toutes ses attaques et de soignez les blessures à chaque tour. Augmentez les échos au maximum et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger un max de dégâts. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Chapitre 05 : Nocturne

Sortez de la cachette souterraine, atteignez la cour et parlez avec le petit garçon qui se trouve en haut. Jouez la partition 1 et 3 et gagnez un Biscuit étoile et une EZI cerise.

Maintenant, avancez vers la gauche et entrez dans la boulangerie. Prenez les deux partitions qui sont au fond et sur l'étagère de gauche puis sortez. Allez au magasin qui se trouve en haut des marches, au milieu, et faites le plein de potions. Avancez ensuite à droite en direction de l'église pour déclencher une scène cinématique puis revenez au sud-ouest et allez vers la plage. Après une autre scène cinématique, vous êtes dans une église. Avancez le long du couloir, montez les marches et entrez par la porte au milieu.

Souterrains de l'église Mandoline

Maintenant que vous êtes dans la partie sud de l'église, avancez jusqu'à la bifurcation et tournez à droite. Avancez jusqu'à la zone suivante et descendez jusqu'au coffre. Prenez la partition et continuez vers le sud. Lorsque vous arrivez à l'arrière de la planque secrète, prenez Scarmasax dans le coffre et donnez-le plus tard à Allegretto.

Battez en retraite jusqu'à la première bifurcation dans la partie sud et allez à gauche. Avancez en haut, éliminez le monstre qui bloque le chemin et atteignez la partie nord. Avancez, tout droit, éliminez les monstres qui bloquent le chemin et rejoignez la partie sud.

Sauvegardez le jeu, avancez jusqu'à l'embranchement et tournez en premier lieu à gauche. Dégommez les monstres qui bloquent le chemin, prenez la Canne prophétique dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Ensuite, observez les six colonnes et revenez. Allez à droite, éliminez les monstres et avancez jusqu'à la nouvelle zone.

Maintenant, avancez à droite et saisissez un Anneau de pouvoir dans le coffre, près du chariot détruit. Poursuivez vers le nord jusqu'à la bifurcation. Allez à gauche sur les rails, éliminez le monstre et avancez encore une fois à gauche. Combattez le monstre, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, allez à droite, combattez un autre monstre et prenez un Trèfle de carreau dans le coffre.

Revenez sur les rails et dirigez-vous maintenant vers le nord-est. Eliminez les monstres en chemin et atteignez la nouvelle zone. Avancez à droite, suivez le chemin de droite et dégommez tous les monstres que vous rencontrez. Prenez le Trèfle de carreau dans le coffre puis allez à gauche et suivez les rails du milieu. Avancez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et préparez-vous à combattre un boss.

Mettez dans votre inventaire de nombreux Biscuits flocon, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange. Faites attention à ses attaques et tentez de les bloquer. Utilisez Harpe pour effectuer Œil d'aigle et pour soigner les autres personnages avec Flèche de soin ou les potions. Aussi, faites monter les échos jusqu'à 32 grâce à Salsa et réalisez une attaque spéciale avec Frédéric pour lui infliger le maximum de dégâts. Si vous avez choisi Piccolo, augmentez les échos en restant éloigné du monstre. Répétez les soins à chaque tour, augmentez encore les échos et réalisez des attaques spéciales jusqu'à ce que Rodeur racine soit achevé.

Village de Tenuto

De retour au village, traversez le pont de gauche et dirigez-vous vers la maison de Polka. Après la discussion avec la mère de Polka, remontez la pente qui se trouve derrière et retrouvez Polka.

Château Baroque

Prenez la direction du sud et descendez jusqu'à la grande rue. Allez au magasin, achetez de nouvelles armes et des potions.

Si vous voulez effectuer la quête des pirates, entrez dans la taverne et allez à droite. Parlez avec l'homme assis sur les barils et dites-lui que Dolce commence à avoir des rides. Cette dernière apparaîtra et vous devez la combattre. Lorsque vous gagnez, vous obtenez le document de pirates 3.
Poursuivez vers le sud, sauvegardez votre progression et avancez pour déclencher une discussion avec un prêtre. Ensuite, prenez le chemin qui mène en bas, quittez la ville et atteignez la forêt de Célesta.

Forêt de Célesta

Traversez le pont, parlez avec le marchand puis battez en retraite vers la ville de baroque. Rejoignez le château au nord, entrez et allez à l'aile ouest. Entrez dans la pièce qui est au fond du couloir gauche et parlez avec le magicien. Revenez à la forêt de Célesta, dépassez le pont et rejoignez la partie ouest. Eliminez le monstre, prenez le court chemin qui mène en haut et récupérez l'Ombrelle blanche dans le coffre. Continuez à droite jusqu'à la zone suivante. Avancez, repérez d'abord le coffre renfermant Orbis à droite puis récupérez le livre des sorts dans le coffre qui est en haut. Battez en retraite jusqu'au magicien dans le château, donnez-lui le livre et recevez la clé du temple d'Aria.

Maintenant, retournez encore une fois à la forêt Célesta et suivez le chemin principal jusqu'à la partie Est de la forêt. Eliminez les ennemis que vous rencontrez et franchissez le pont.

Temple d'Aria

Avancez jusqu'à l'entrée du temple, effectuez une sauvegarde puis entrez. Approchez-vous du téléporteur rouge et montez à l'étage supérieur. Avancez, ignorez d'abord la salle d'en face, tournez à gauche et éliminez le scorpion près du coffre. Lorsque le coffre est téléporté, poursuivez à gauche, éliminez un second scorpion et prenez l'Armure de lion dans le coffre. Ensuite, revenez à l'entrée du hall et allez à droite. Eliminez les deux monstres puis allez à gauche. Tuez le scorpion posté devant le coffre puis revenez là où vous aviez tué les deux premiers scorpions et ouvre le coffre. Donnez la Canne d'Oracle à Frédéric, revenez à gauche et atteignez le hall. Repérez le scorpion derrière la colonne et affrontez-le. Faites le tour par la gauche, éliminez les scorpions que vous rencontrez et prenez la Brise-côtes dans le coffre qui est près des marches. Donnez cet objet à Jazz et montez les escaliers. Ouvrez le coffre en haut, prenez un Chapeau bulle et descendez les escaliers. Revenez à l'entrée de l'étage, entrez dans la pièce ignorée au début.

Maintenant, vous devez éliminez seulement les ennemis qui sont sur les emblèmes pour accéder à l'étage suivant. Montez par la corde qui vient d'apparaître et accédez à une autre pièce semblable à la première. A présent, éliminez les ennemis qui ne sont pas sur les emblèmes pour faire apparaître un coffre. Prenez l'Orbe de récupération, tuez les rats restants et sortez. Allez à droite, suivez le chemin de gauche et éliminez un scorpion pour téléporter un coffre dans le hall. Retournez vers le hall et prenez Pioche de Silex dans le coffre. Maintenant, éliminez le second scorpion et éliminez les deux rats dans le hall de droite. Ensuite, revenez devant la salle des emblèmes et avancez à gauche. Éliminez les trois rats dans le hall pour faire apparaître un second coffre et prenez l'Arc impérial qui s'y trouve. Revenez devant la salle des emblèmes, montez les escaliers vers le nord et prenez le Gilet Toundra dans le coffre. Par la suite, allez au sud et suivez le chemin jusqu'à l'étage supérieur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre.

Effectuez les mêmes techniques utilisées contre les boss. Utilisez Harpe pour soigner les blessés ou utilisez les potions. Faites monter les échos au maximum et effectuez des attaques spéciales très puissantes. Si vous avez un bon niveau, les dégâts seront très importants et elle sera rapidement achevée. Placez des potions et des Trompettes d'ange dans

votre inventaire et éliminez Rumba.

Chapitre 06 : Tristesse

Ville de Baroque

Vous devez rejoindre l'hôtel qui est au nord, mais avant cela, allez au magasin qui est sur votre chemin et faites le plein d'objets. Ensuite, poursuivez vers l'hôtel jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Maintenant que vous avez les clés de la salle de téléportation, quittez le château et allez à gauche en sortant. La salle de téléportation se trouve au fond. Utilisez la clé et entrez. Sauvegardez, parlez avec le guide posté en face et montez sur le téléporteur de gauche. Choisissez de partir à la Forêt d'Agogo.

Descendez la rampe jusqu'à la forêt, continuez à descendre jusqu'au point de sauvegarde et préparez-vous à combattre encore une fois Staccato. Utilisez les mêmes techniques, augmentez les échos et effectuez des attaques spéciales. N'hésitez pas à soigner les blessures et remplir la jauge de santé.

Après la scène cinématique, allez dans la chambre de Crescendo pour découvrir qu'il ne s'y trouve plus. Cherchez-le ensuite dans la chambre de Sérénade (à l'aile Ouest) et sortez de la chambre pour déclencher une scène cinématique.

Ville de Baroque

Si vous êtes à court de potions, allez au magasin. Ensuite, allez à la salle de téléportation et montez sur le téléporteur rouge.

Ruine de Coda

Maintenant que vous êtes sur l'Ile de la Traitrise, prenez le téléporteur du fond (à gauche) et atteignez le toit. Avancez jusqu'au bout et prenez le téléporteur. Déplacez-vous d'un téléporteur à l'autre jusqu'à ce que vous atteigniez l'Ile de la Vanité.

Maintenant, sauvegardez votre progression, avancez à gauche puis à droite. Prenez le téléporteur pour atteindre les toits à gauche. Avancez jusqu'au croisement et allez d'abord en haut. Eliminez les ennemis et prenez le Biscuit miel qui est dans le coffre. Ensuite, revenez au croisement et allez à droite. Sautez en bas et prenez le téléporteur pour atteindre les toits qui sont à droite. Avancez, prenez d'abord le téléporteur de droite et récupérez une Pioche à mèche dans le coffre. Ensuite, prenez le téléporteur de gauche et atteignez l'Ile de la Suffisance.

Sauvegardez la partie, allez à droite et trouvez le coffre derrière les murs. Prenez l'Eclipse de lune et attribuez-la à Salsa. Ensuite, prenez le téléporteur qui est en haut à gauche et montez sur les toits. Ignorez le téléporteur de droite, avancez tout droit et sautez à droite. Avancez au nord et prenez le téléporteur près du mur. Avancez jusqu'au téléporteur plus loin et rejoignez l'Ile du Ressentiment.

Sauvegardez, avancez, ignorez le téléporteur qui est en face et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au téléporteur qui se trouve près du mur et montez dessus. Récupérez Eclipse de soleil dans le coffre et prenez le téléporteur pour revenir. Revenez au premier téléporteur (celui que vous avez ignoré) et prenez-le. Avancez à gauche deux fois et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Jalousie.

Sauvegardez la partie, avancez au nord et prenez le téléporteur pour atteindre les toits. Ensuite, prenez d'abord le téléporteur à gauche et avancez à droite jusqu'au téléporteur. Prenez le téléporteur pour revenir sur les toits de l'Ile du Ressentiment, prenez le nouveau costume d'Allegretto dans le coffre et revenez.

Prenez maintenant le téléporteur de droite et atteignez l'Ile de la Suspicion. Effectuez une sauvegarde, allez à gauche et

passez derrière le mur. Trouver le coffre contenant une Crosse d'Apollon, donnez-la à Frédéric et revenez sur vos pas. Dirigez-vous au nord-est et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Détresse.

Sauvegardez, atteignez le téléporteur qui est au milieu, à droite, et rejoignez les toits (à gauche). Avancez en haut à droite, sautez et prenez le téléporteur qui est en bas. Suivez le chemin, prenez le téléporteur qui se trouve plus loin et atteignez l'Ile de la Sincérité.

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au téléporteur qui est au nord et prenez-le. Enfin, remontez la pente jusqu'à la cabane.

Arbre du violoncelle

Examinez la cabane pour recevoir un Miroir de saint. Fouillez les racines de l'arbre pour recevoir une partition puis allez à gauche. Courez jusqu'à l'entrée du Mont Rock, effectuez une sauvegarde et remontez la pente après la discussion avec le marchand.

Mont Rock

Suivez le chemin, éliminez les ennemis que vous rencontrez et remontez jusqu'à la zone suivante. Poursuivez le chemin jusqu'au tunnel pour déclencher une scène cinématique. Ensuite, Sortez du tunnel, avancez et traversez le pont qui est sur votre gauche. Ouvrez le coffre, récupérez Sans nom et donnez-la à Marcia. Par la suite, avancez jusqu'au croisement et allez d'abord à droite.
Sortez du tunnel et rejoignez la zone tertiaire. Eliminez les ennemis que vous apercevez et suivez le chemin jusqu'à la grotte. Parlez avec le joueur de partition dans la grotte et interprétez les partitions 11 et 12 pour recevoir une Armure Solaire et une Poudre florale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'au croisement de la zone secondaire et allez au nord. Lorsque vous arrivez au Canyon, suivez le chemin et allez d'abord à droite. Prenez l'Armure antilope dans le coffre puis allez en haut, à droite. Rejoignez la grotte, récupérez Morsure du soleil dans le coffre et attribuez-la à Allegretto.

Par la suite, revenez au Canyon et avancez à gauche. Lorsque vous arrivez près du sommet, prenez le Trèfle de coeur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss du chapitre.

Mettez des Trèfles de carreaux, des Biscuits miel et des Trompettes d'ange dans votre inventaire. Le Compte est un puissant combattant. Il se met derrière vous et effectue une attaque dévastatrice. En plus, il est accompagné de son dragon qui effectue également des attaques très puissantes. D'abord, occupez-vous du dragon. Augmentez les échos rapidement jusqu'à 32 et effectuez des attaques spéciales pour infliger un maximum de dégâts. Soignez vos personnages à chaque tour grâce aux potions et répétez les assauts rapidement. Une fois que le dragon est achevé, refaites la même technique et occupez-vous du Compte.

Chapitre 07 : Héroïque

Passez le trou noir et rejoignez l'autre dimension.

Elégie de la Lune

Avancez à droite et atteignez la ville. Repérez la flamme bleue à gauche et examinez-la. Choisissez de vous restaurer puis continuez. Examinez le tonneau qui est à gauche des escaliers et prenez une Queue brillante. Examinez aussi le pot qui est à droite des escaliers, récupérez une Queue sombre et montez les marches. Maintenant, repérez la première flamme rouge et avancez jusqu'au point de sauvegarde, après la discussion. Examinez la flamme qui veille sur la tour du Xylophone puis reculez et allez à droite. Repérez la statue bleue, au fond à droite puis achetez EZI arc-en-ciel et

descendez jusqu'à la zone suivante.

Dunes du bruit de Fantaisie

Examinez la flamme bleue (en haut) pour avoir la permission d'accéder à la tour. Récupérez un Trèfle de pique dans le coffre et battez en retraite jusqu'à la ville.

Tour du Xylophone

Examinez la flamme bleue qui se trouve devant la porte de la tour, parlez avec Trio pour débuter l'épreuve. Mémorisez les touches d'or que vous devez reproduire. Ainsi, appuyez sur les touches d'or suivantes, bB1, G2, F2, G2 pour faire apparaître les escaliers. Montez les marches jusqu'à l'étage supérieur et suivez le chemin jusqu'au palier. Tournez à droite jusqu'à la bifurcation, prenez le chemin de droite et récupérez Cape de brule dans le coffre. Ensuite, revenez, allez à gauche jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie.

Maintenant, parlez à Quartet et mémorisez les touches d'or suivantes : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1 et C2. Appuyez sur ces touches pour faire apparaître les escaliers et montez. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Avancez jusqu'à la bifurcation, poursuivez à gauche jusqu'au coffre et prenez Implacable. Revenez sur vos pas, prenez le chemin de droite puis allez en bas à la prochaine bifurcation. Récupérez la Montre d'Alice dans le coffre et continuez à droite jusqu'aux escaliers.

Sauvegardez votre progression, parlez à Quintet et mémorisez les touches à reproduire : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1, C2, G2, bB2 et bA2. Lorsque les marches apparaissent, prenez-les et accédez à l'étage suivant. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Ensuite, allez d'abord à droite et poursuivez en bas au second croisement. Prenez Croc de Nidhogg dans le coffre, attribuez-le à Allegretto et revenez au premier croisement. Prenez maintenant le second chemin et avancez jusqu'au point de sauvegarde.

Placez des Biscuits, des Poudres florale et des Trompettes d'ange dans votre inventaire et préparez-vous à combattre un boss.

Vous affrontez le Roi ogre et Guillotine. Placez un personnage pour effectuer les soins à chaque tour. Les deux autres doivent augmenter les échos jusqu'à 32 et réaliser des attaques Chaînes d'harmonie. Si vous possédez l'arme Etoile d'Allegretto, le combat sera très facile à négocier. Pour cela, assurez-vous d'atteindre un niveau supérieur à 45 pour avoir cette arme. Jazz peut aussi être utile car il effectue des double-combos. Harpe est efficace pour les soins. Essayez d'éliminer Touffu tordu en premier lieu puis occupez-vous du roi Ogre.

Maintenant que vous avez enlevé la barrière, battez en retraite tout le long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez les Dunes.

Dunes du Bruit de Fantaisie

Avancez, repérez un coffre près des rochers (à gauche) et prenez le Bâton sage qu'il contient. Donnez ce bâton à Sérénade, avancez légèrement à droite et repérez deux coffres de part et d'autre du plancher en pierre. Donnez Roue de volonté à Marcia et Sceptre muet à Frédéric. Ensuite, allez au nord et dirigez-vous vers la tour.

Atteignez la porte de la tour. Parlez à Primus, il est en haut à gauche de la porte. Ensuite parlez à Secondus qui se trouve en bas. Allez en bas à gauche et parlez à Tertius. Remontez, parlez à Septimus (en haut à droite de la porte). Ensuite parlez à Sextus (en bas) puis avec Quartus (en bas à droite, face à Tertius). Descendez un peu plus bas et retrouvez la dernière statue qui n'est autre qu'un joueur de partition. Jouez la Partition 10 pour gagner un Casque d'ombre, la Partition 13 pour une Chapelle EZI puis entrez dans la tour.

Tour de l'Anche double de sable

Sauvegardez votre partie, allez à gauche et montez sur le chemin rose. Allez à droite, récupérez Croc de Cerbère dans le coffre et donnez-le à Piccolo. Ensuite, suivez le chemin de gauche et montez.

Allez à droite jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez puis revenez et montez. Allez en bas à gauche et montez. Continuez à monter jusqu'au niveau suivant et lorsque deux chemins s'offrent à vous, choisissez d'abord de descendre au niveau inférieur.
Prenez un Trèfle de pique dans le coffre puis remontez. Prenez maintenant le chemin qui monte et préparez-vous à combattre un boss. Sauvegardez votre progression et affrontez Sanglier herculéen.

Essayez de bloquer ses attaques et soignez vos blessures à chaque tour. Montez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaques spéciale. Répétez cette méthode cinq à six fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. L'arme Etoile d'Allegretto peut être efficace également.

A présent, descendez jusqu'au niveau 3. Allez en haut et sauvegardez la partie. Allez à droite et montez. Prenez une Etoile blanche dans le coffre, donnez-la à Crescendo puis montez. Allez à gauche et montez. Au croisement, allez d'abord en bas, prenez le Linceul tempête dans le coffre de gauche et remontez. Prenez ensuite le chemin qui mène vers le haut, sauvegardez la partie plus loin et affrontez Masqué. Effectuez les mêmes techniques et attaques réalisée plus tôt et éliminez ce boss.

Après la scène, redescendez au premier niveau et prenez le chemin de droite.

Allez à droite, montez, allez au fond à droite et récupérez une Ombrelle larme dans le coffre. Montez, allez au centre, sauvegardez puis revenez et montez. Allez à droite, montez, poursuivez à droite et montez encore une fois. Maintenant, descendez d'abord à l'étage inférieur et récupérez le contenu du coffre. Enfin, remontez vers les niveaux restants jusqu'à ce que vous atteigniez le point de sauvegarde. Sauvegardez puis affrontez Corneille.

Lorsque ce boss est achevé, descendez au troisième niveau et allez en haut. Sauvegardez, poursuivez à gauche et montez. Allez en bas, prenez Cape de l'aube dans le coffre et montez. Montez au niveau suivant, descendez dans un premier temps pour récupérer Lame de Lek dans un coffre puis remontez. Enfin, remontez vers les derniers niveaux jusqu'au boss. Effectuez les mêmes techniques et attaques et éliminez Joyau blanc.

Maintenant, revenez au premier niveau et descendez par l'un des deux chemins. Montez les marches de sable (au centre) et prenez le téléporteur. Avancez sur la route du sablier, prenez le Trèfle de pique dans le coffre, sauvegardez le jeu en chemin et préparez-vous à affronter un autre boss.

Valse est accompagné de Corps putride. La technique est simple ; faites monter les échos rapidement jusqu'à 32 et enchaînez avec des attaques spéciales puissantes. Tentez d'achever Valse en premier lieu car il est plus rapide. Essayez de ne pas tourner le dos au dragon. Soignez vos blessures à chaque tour grâce à Harpe ou aux potions. Restez vigilant, essayez de bloquer un maximum d'attaques et ripostez.

Une fois que ces deux boss sont morts, sauvegardez votre progression et avancez pour combattre le fameux Chopin. Préparez quelques Biscuits miel, des Trompettes d'ange et des Trèfles. D'abord, mémorisez ses attaques et tentez de les bloquer. Augmentez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaque Chaine d'harmonie pour lui infliger le maximum de dégâts. Veillez à restaurer votre jauge de santé à chaque tour et continuez les assauts jusqu'à ce que vous l'emportiez. Une fois votre victoire en poche, le chapitre ainsi que le jeu s'achèvent.

Every Extend Extra Extreme

© Disney Interactive / Q Entertainment 2007

SUCCÈS

Sorcier Jaune (10)

Survivre 30 minutes dans E4, le jeu sans limite.

Tireur d'argent (10)

Stage 25 du R4 terminé, mode Vengeance.

Maître des chaînes (10)

Créer plus de 1000 réactions en chaîne dans E4, le jeu sans limite.

Grosse tête (10)

20 victoires dans H4, Versus Live.

Cache-cache (15)

Restez en vie 60 secondes sans bouclier dans E4, le jeu sans limite.

Tout en puissance (15)

Réussir 10 Bonus Rythme consécutifs dans E4, le jeu contre-la-montre.

Quicken-ist (20)

Trouver 50 Quickens dans E4, le jeu contre-la-montre.

Magicien bleu (20)

Marquer 15 milliards de points dans E4, le jeu sans limite.

Connaisseur (20)

Obtenir une évaluation de 125 points.

Tireur d'or (20)

Stage 100 du R4 terminé, mode vengeance.

Magicien des chaînes (20)

Créer plus de 2000 réactions en chaîne dans E4, le jeu sans limite.

Maître de l'extrême (30)

Obtenir un multiplan x100 puis un Bonus Rythme x5 dans E4, le jeu sans limite.

Exit

© Taito 2007

SUCCÈS

Complétez la Situation 2 (5)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 2.

Complétez la Situation 4 (10)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 4.

Complétez la Situation 13 (10)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 13.

Complétez la Situation 7 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 7.

Complétez la Situation 10 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 10.

Complétez la Situation 16 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 16.

Complétez la Situation 19 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 19.

Complétez tous les niveaux (15)

Complétez les 220 niveaux.

Escapologiste (20)

Obtenez 5 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

Roi de l'évasion (20)

Obtenez 10 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

Artiste de l'évasion ultime (30)

Obtenez 15 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

Artiste de l'évasion légendaire

Obtenez 22 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

Exit 2

© Taito 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Évasion ultime Niveau Spécial 2 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 2.

Évasion du palace de glace (5)

Complétez tous les niveaux de la Situation 2.

Évasion des ruines de la jungle (10)

Complétez tous les niveaux de la Situation 3.

Évasion de la pyramide (10)

Complétez tous les niveaux de la Situation 4.

Évasion de la Situation 5 (20)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 5.

Évasion du complexe infernal (15)

Complétez tous les niveaux de la Situation 6.

Évasion du puzzle maudit (15)

Complétez tous les niveaux de la Situation 7.

Évasion du gratte-ciel (20)

Complétez tous les niveaux de la Situation 8.

Évasion du château des ninjas (20)

Complétez tous les niveaux de la Situation 9.

Évasion de la Situation 10 (25)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 10.

Score de 5 000 points (20)

Obtenez un score de 5 000 points.

Score de 15 000 points (25)

Obtenez un score de 15 000 points.

F.3.A.R.

© Warner Interactive / Day 1 Studio 2011

DIFFICULTÉ INSANE

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

INCARNER PAXTON FETTEL

Chaque niveau terminé en solo avec Point Man devient jouable avec Paxton Fettel.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 01 : Prison

Après la cinématique, vous décidez de fuir vers Armacham en compagnie de votre frère (son esprit plus précisément).

Ouvrez la porte pour sortir dans le couloir. Avancez, ouvrez la grille et allez à gauche. Tournez à droite pour trouver un soldat essayant de fermer une grille. Attaquez-le par derrière et prenez son arme. Allez alors vers la grille verrouillée et tirez sur la serrure pour l'ouvrir.

Planquez-vous derrière les caisses et neutralisez l'ennemi qui se trouve de l'autre coté. Sautez ensuite par-dessus les caisses et passez la grille. Triez le levier pour ouvrir la suivante et mettez-vous à couvert puis abattez les deux ennemis.

Allumez votre lampe torche et montez à l'escalier en ramassant les munitions situées dans la caisse qui se trouve en chemin.

Ouvrez la porte et mettez-vous à couvert immédiatement derrière les caisses. Lancez une grenade sur vos ennemis et neutralisez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Ramassez la nouvelle arme et continuez votre chemin. Accroupissez-vous pour passer le trou et avancez vers la porte puis défoncez-la d'un coup de pied. Pendant le ralenti, abattez les trois ennemis qui se trouvent à gauche avec des tirs en pleine tête. Planquez-vous ensuite derrière le comptoir pour affronter le reste de l'unité.

Utilisez vos grenades pour neutraliser plusieurs ennemis à la fois. Tirez sur l'extincteur pour les aveugler et abattez-les par la suite. Vous pouvez aussi utiliser le ralenti pour un court laps de temps pour viser les têtes de vos ennemis sans gaspillage de munitions. Sortez par la porte du fond, à droite, et avancez jusqu'au cadavre luminescent à examiner.

Vous pouvez établir un lien psychique avec ce genre de cadavres que vous trouverez un peu partout tout au long du jeu.

Eteignez ensuite votre lampe torche pour ne pas vous faire repérer et continuez votre chemin. Utilisez le ralenti pour neutraliser les deux premiers gardes qui vous tournent le dos.

Planquez-vous ensuite derrière un abri (autre que les caisses qui se brisent suite aux tirs ennemis) et changez de couverture quand vos assaillants lancent des grenades. Commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent en bas avant de vous intéresser à ceux situés sur la passerelle, en haut. Utilisez vos grenades pour les débusquer et avancez à gauche pour atteindre l'escalier. Restez derrière la grille qui empêche les balles de passer et attendez que les ennemis essayent de s'approcher de vous. Nettoyez la zone et avancez sur la passerelle pour passer à la cage d'escalier du secteur A.

Descendez l'escalier et entrez dans la salle de contrôle. Tirez le levier pour ouvrir la grille. Des renforts ennemis débarquent sur place. Utilisez le ralenti pour les neutraliser avant d'avancer. Abattez le dernier garde et passez les grilles jusqu'à atteindre une porte. Avant de l'ouvrir, allez à droite et entrez dans la salle de contrôle pour établir un lien psychique avec le cadavre. Revenez à la porte et entrez.

Mettez-vous à couvert derrière le comptoir et commencez par abattre l'ennemi qui arrive par la porte, à gauche. Neutralisez le reste de l'unité en restant derrière le comptoir. Poursuivez ensuite votre chemin et pressez-vous de liquider l'ennemi qui défonce la porte devant vous. Vous interceptez une transmission radio qui vous informe de la présence d'une unité dans la cantine.

Entrez dans cette cantine et neutralisez les premiers hommes armés. Restez à couvert et attendez que les soldats se regroupent près du baril explosif pour l'exploser et engendrer la mort des ennemis.

Avancez ensuite prudemment d'un abri à l'autre en éliminant le premier groupe d'ennemis. Tournez ensuite à gauche pour affronter le deuxième groupe. Utilisez les grenades pour neutraliser les soldats ou les obliger à sortir à découvert. Avancez vers la cuisine et éradiquez toute présence hostile dans celle-ci.

Entrez dans la cuisine et sortez par la porte arrière. Avant de monter l'escalier, allez à droite pour trouver des munitions et un cadavre pour établir un lien psychique.

Montez ensuite l'escalier et éliminez le premier soldat au corps à corps. Neutralisez le second et avancez vers la salle. Tirez sur la bonbonne de gaz qui se trouve à gauche pour l'exploser et éliminer le troisième ennemi.

Entrez dans la salle de contrôle et tirez sur le verrou de la grille, à droite. Avancez ensuite jusqu'au fond pour prendre des munitions et établir un lien psychique avec un cadavre. Revenez à la salle de contrôle et tirez le levier.
Passez sur la passerelle et planquez-vous pour accueillir les ennemis qui arrivent. Avancez ensuite vers la porte et les escaliers qui mènent au secteur C de la prison.

Descendez et ignorez la porte bleue pour établir un lien psychique avec un cadavre. Continuez à descendre et établissez un lien psychique avec le cadavre qui se trouve au centre de la cage d'escalier. Allez vers le coin droit pour trouver votre première poupée d'Alma. Revenez à la porte bleue et entrez.

Avancez dans le noir et, avant de passer par la grille de droite, allez à gauche pour établir un lien psychique avec un cadavre. Passez ensuite les grilles (toujours vers la droite) et montez à l'escalier. Passez la porte bleue pour faire face à d'autres soldats postés sur la passerelle. Descendez ensuite l'escalier pour affronter un autre groupe d'ennemis. Le chemin sera bloqué par les flammes, passez alors par la cellule qui se trouve à droite. Passez ensuite par le trou au mur pour sortir dans une autre cellule.

Neutralisez les soldats de cette zone avant d'emprunter l'escalier de droite. Etablissez un lien psychique avec le cadavre et descendez.

Restez en haut de la passerelle pour liquider les soldats qui se trouvent en bas et tirez sur le baril explosif pour les bruler vifs.

Descendez ensuite pour finir le travail et utilisez le ralenti pour abattre autant d'ennemis que possible. Vous serez ensuite victime d'hallucinations et la prison explosera.

Mission 02 : Bidonvilles

Avancez dans les égouts et entrez par la porte située au fond à droite. Avancez et établissez un lien psychique avec le cadavre avant de prendre son arme. Avancez ensuite sur la passerelle pour trouver au fond de celle-ci, à droite, un cadavre à examiner. Entrez ensuite par la porte pour vous faire capturer par les ennemis mais pas pour longtemps puisqu'une créature étrange arrivera et tailladera vos adversaires.

Ramassez alors leurs armes et établissez un lien psychique avec le cadavre situé à gauche. Continuez votre chemin dans les égouts et examinez le cadavre qui se trouve sur la carcasse de la voiture. Reprenez votre route et examinez le cadavre avant de monter à l'échelle et de sortir par la bouche d'égout.

Allez à gauche et attaquez par surprise la première unité qui fouille les environs. Avancez et planquez-vous dans le coin pour neutraliser ceux qui arrivent depuis le bâtiment situé au fond.

Entrez ensuite dans ce même bâtiment puis ramassez les munitions et sortez par la porte arrière. Planquez-vous et commencez à neutraliser le premier groupe de soldats. Avancez ensuite pour que les renforts arrivent via un VBTT. Neutralisez-les et méfiez-vous de ceux qui se trouvent en hauteur, à droite. Avancez ensuite dans le coin droit pour trouver un cadavre à examiner.

Montez les marches (à droite) et mettez-vous à couvert derrière les planches, près de la statue. Repoussez les premiers ennemis avant l'arrivée des renforts via l'hélicoptère. Entrez ensuite dans le bâtiment situé à gauche et nettoyez-le. Allez à gauche et restez près de la porte pour surprendre les ennemis par derrière. Tirez sur le baril explosif pour infliger d'avantage de dégâts.

Montez à l'étage pour avoir une meilleure vue sur les ennemis qui se trouvent dans les étages des bâtiments d'en face et à gauche. Une fois la zone nettoyée, descendez dans la rue, entrez dans le bâtiment de droite et montez à l'étage pour trouver un cadavre à examiner. Quittez la zone et montez à l'escalier pour sortir par la porte arrière de la chambre.

Avancez à gauche et montez l'escalier pour trouver un autre cadavre à examiner.

Allez ensuite à droite et montez les marches. Avancez et descendez par le trou au sol. Sortez par la porte et butez les trois ennemis qui se trouvent sur le toit d'en face avant qu'ils ne puissent s'abriter. Liquidez ensuite leurs compagnons situés en bas en tirant sur les bonbonnes de gaz qui sont à proximité. Nettoyez la zone et montez d'autres marches.

Regardez à gauche pour trouver un cadavre à examiner ensuite continuez d'avancer. Neutralisez les nouveaux ennemis qui débarquent, à gauche sur les toits et en bas. Descendez ensuite les marches et abattez deux autres assaillants. Entrez dans la petite pièce pour trouver une autre poupée d'Alma.

Suivez votre chemin et montez un à autre escalier. Décimez ensuite un autre escadron pour entrer dans le bâtiment suivant. Avancez jusqu'au trou dans le mur et traversez-le.

Commencez par éliminer le premier ennemi qui se trouve à gauche derrière la voiture. Neutralisez ensuite celui qui se trouve à droite à l'étage du bâtiment.

Courez ensuite vers le bâtiment situé à droite et abattez les deux ennemis qui le gardent. Montez les marches et nettoyez la pièce. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve à gauche et utilisez-le contre le Mécha qui arrive. Utilisez aussi vos grenades Faz et à fragmentation. Nettoyez ensuite les environs en abattant le reste des ennemis avant de descendre dans la rue.

Entrez dans la cour des habitations et neutralisez les ennemis qui débarquent.

Allez à gauche pour trouver un cadavre à examiner et établissez un lien psychique avec lui. Montez ensuite sur les toits pour mieux atteindre vos ennemis et continuez votre chemin jusqu'au toit. Prenez alors le fusil-sniper et suivez l'hélicoptère. Allez dans le balcon du bâtiment de droite pour établir un lien psychique avec le cadavre ensuite continuez votre route.

Avancez sur les toits en restant à couvert pour éviter les unités ennemies qui arrivent en surnombre. Vous serez ensuite

confronté à un adversaire muni d'une combinaison spéciale et d'une arme à rayon.

Trouvez une planque en face de cet ennemi et utilisez le sniper combiné aux ralentis pour lui tirer en plein tête. Rééditez l'opération plusieurs fois pour venir à bout de cet ennemi ensuite dirigez-vous vers l'hélicoptère.

Mission 03 : Magasin

Après le crash, avancez dans l'entrepôt entre les rayons et prenez l'escalier. Passez à travers les étagères pour atteindre la porte. Avancez ensuite et entrez dans les toilettes pour hommes. Abattez l'ennemi blessé et établissez un lien psychique avec un cadavre.

Entrez par le trou dans le mur et sortez par la porte puis avancez et entrez par la nouvelle porte. Etablissez un lien psychique avec un cadavre et continuez votre chemin jusqu'au rayon des écrans tv.

Avancez dans entre ces écrans jusqu'à vous faire attaquer par des zombies. Neutralisez-les avec votre arme ou au corps à corps. Ramassez ensuite la mitraillette avant d'affronter d'autres zombies armés de différents objets.

Avancez ensuite dans le seul chemin disponible jusqu'à atteindre la zone frigorifiée. Eliminez les ennemis en chemin et neutralisez celui qui dévore un cadavre. Etablissez un lien psychique avec ce cadavre avant l'arrivée de plusieurs autres zombies. Visez la tête pour neutraliser les ennemis armés de hachettes et autres objets avant qu'ils ne s'approchent de vous. Si c'est le cas, optez pour le corps à corps pour les repousser.

Avancez en passant par les frigos et abattez les ennemis qui arrivent. Repérez un cadavre dans le frigo de droite et examinez-le pour un lien psychique avec lui. Passez ensuite par le dernier frigo et éliminez les cadavres qui ressuscitent à votre passage.

Passez ensuite par la porte et ouvrez le volet de droite. Entrez pour examiner un cadavre et revenez devant la porte. Entrez et passez par les bureaux situés à gauche pour trouver des munitions et un cadavre. Continuez d'avancer dans le couloir jusqu'à la porte de sortie. Ouvrez ensuite le volet de droite et avancez.

Etablissez un lien psychique avec le cadavre et avancez pour affronter ces nouveaux ennemis. Ils possèdent une ceinture explosive et foncent sur vous.

Vous devez donc tirer sur cette ceinture pour exploser les zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Avancez entre les rayons et montez à l'échelle. Explosez rapidement les ennemis qui arrivent par la droite et avancez. Allez à droite et passez sur ces ponts de fortune. Sautez ensuite en bas et éliminez d'autres ennemis.

Passez ensuite dans la cour et restez dans un coin pour avoir une bonne vue sur les ennemis qui arrivent par la gauche et par la droite.

Explosez ceux équipés de ceintures explosives en priorité et avant qu'ils ne vous atteignent. Neutralisez ensuite les autres zombies maniant des armes à feu ou au corps à corps. Tirez ensuite sur la ceinture de l'un des zombies qui se trouvent derrière la grille pour la défoncer et pouvoir progresser.

Avancez pour avoir une effroyable vision dans le couloir. Entrez ensuite dans l'abattoir et avancez jusqu'à la porte.

Etablissez un lien psychique avec le cadavre situé à gauche avant de sortir. Continuez votre chemin pour sortir dans un nouveau rayon du magasin.

Vous allez maintenant faire la rencontre des ennemis lanceurs de couteaux. Neutralisez-les tout en restant à couvert et explosez les kamikazes qui foncent sur vous. Passez ensuite par les étagères et éliminez les ennemis qui se trouvent en hauteur.

Descendez et examinez le cadavre puis avancez et montez les marches. Traversez ensuite les planches pour atteindre le haut des étagères. Avancez ensuite et laissez-vous tomber sur les planches d'en bas pour atteindre l'étagère d'en

face et trouver l'emplacement de la poupée d'Alma.

Remontez en haut des étagères et suivez le chemin qui mène vers une autre zone de l'entrepôt. Suivez les étagères pour entrer dans une autre salle où vous aurez une nouvelle vision.

Repoussez ensuite les vagues d'ennemis composés de zombies de kamikazes et de lanceurs de couteaux.

Les soldats feront par la suite éruption dans la zone. Mettez-vous à couvert pour bien les accueillir. Passez ensuite par la porte et laissez les zombies et les soldats s'entre tuer pour un moment. Entrez dans le bureau pour examiner un cadavre ensuite sortez pour finir les rescapés des affrontements. Ouvrez enfin le volet métallique pour sortir.

Mission 04 : Banlieue

Commencez par neutraliser les premiers soldats qui patrouillent dans la rue, à gauche. Neutralisez ensuite le reste de l'escadron en restant à couvert.

Entrez dans le garage (à droite) et ramassez les munitions. Entrez par la porte et traversez la maison dévastée. Montez à l'étage, passez par la cuisine et traversez le trou dans le mur. Montez ensuite à l'étage et entrez dans la chambre qui donne sur le jardin. Prenez le fusil d'assaut avant de descendre à l'étage inférieur via le trou au sol. Examinez le cadavre ensuite descendez dans le jardin.

Placez-vous derrière la haie et testez votre nouveau joujou sur les soldats.

Tirez, avec cette nouvelle arme redoutable, de courtes rafales pour ne pas gaspiller les munitions, une seule de ces rafales est capable d'abattre un soldat. Avancez entre les haies pour atteindre un autre jardin. Entrez dans la maison et sortez de l'autre coté en abattant les soldats en chemin.

Avancez dans le jardin en éliminant d'autres soldats. Entrez dans la cabane située à droite pour trouver une poupée d'Alma.

Avancez dans les jardins et passez sur la table inclinée. Nettoyez la zone avant l'arrivée du Mécha et ramassez les grenades et les autres munitions. Restez près de la cabane située à gauche et attendez l'arrivée du Mécha. Utilisez vos grenade et votre fusil d'assaut contre le Mécha pour en finir avec lui. Liquidez le reste du soldat et avancez dans le chemin de gauche. Entrez ensuite par le trou situé dans le bâtiment à droite.

Examinez le cadavre qui se trouve à gauche avant de continuer votre chemin. Allez ensuite derrière la table de billard pour examiner un autre cadavre. Montez au dernier étage et entrez dans la chambre à coucher, à droite. Entrez dans la petite pièce pour trouver un cadavre à examiner et revenez près des escaliers. Entrez par la porte d'en face et avancez pour avoir une nouvelle vision. Neutralisez les zombies et passez la porte. Entrez dans la chambre de droite et examinez le cadavre puis sortez et sautez en bas, sur l'escalier. Allez vers la cuisine de l'appartement suivant où se trouve le kamikaze, neutralisez-le et examinez le cadavre. Montez ensuite à l'étage et avancez à gauche sur les planches.

Descendez et avancez pour trouver un groupe de zombies devant une télé. Utilisez vos grenades pour les éliminer tous et continuez. Vous arrivez à une pièce pleine de trous dans les murs. Des zombies en sortiront et fonceront sur vous. Tenez-vous près à les accueillir et surveillez vos arrières pour protéger votre dos. Vous tombez ensuite dans une nouvelle vision où vous devez avancer vers le tourniquet.

Après la cinématique, avancez dans le parc pour enfants et mettez-vous à couvert derrière le mur où se trouve la carte de la ville. Repoussez les ennemis qui arrivent par le coté gauche sans oublier le sniper qui se trouve dans le balcon de la maison de gauche.

Tirez sur les bonbonnes de gaz qui se trouvent à gauche pour bruler vifs les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Allez ensuite vous mettre à couvert dans le coin gauche pour repousser ceux qui arrivent, cette fois, par la droite. Repoussez-les en utilisant vos grenades si nécessaire.

Une fois la zone nettoyée, récupérez les munitions et établissez un lien psychique avec les deux cadavres dans le parc. Passez ensuite par le portail situé à droite. Etablissez un lien psychique avec le cadavre et sortez. Allez ensuite vers la maison dans laquelle se trouvait le sniper et entrez. Allez au fond pour trouver un cadavre à examiner.

Montez ensuite à l'étage et examinez un autre cadavre. Revenez ensuite dans le parc et montez sur les caisses pour passer au dessus de la grille.

Embarquez à bord du Mécha et tirez sur la maison devant vous pour ouvrir un passage. Maintenant, tirez sur tout ce qui bouge avec de courtes rafales pour éviter que le canon chauffe. Neutralisez les ennemis et tirez sur les cloisons des maisons pour avancer.

Une fois devant le Mécha ennemi, restez à couvert pour éviter ses tirs et son laser et tirez sur ses bras sans trop vous exposer. Explosez votre ennemi et continuez votre chemin dans les bois. Même si c'est un Mécha, il faut éviter les tirs des groupes d'ennemis et surtout leurs grenades. Liquidez les soldats de loin jusqu'à avoir une vision où vous devez avancer jusqu'aux lits. De retour au Mécha, faites le ménage en avançant jusqu'au générateurs électriques.

Explosez le baril pour pouvoir passer et neutralisez les ennemis qui arrivent. Passez ensuite entre les générateurs en évitant le courant électrique.
Entrez dans le poste de contrôle et nettoyez-le. Avancez dans le hangar et éradiquez toute présence ennemie. Appuyez sur le bouton pour ouvrir le rideau et entrez dans le champ des générateurs électriques.

Ici, vous devez en même temps neutraliser les ennemis qui arrivent et tirez sur les tambours transformateurs quand ils sont alimenté de courant. Une fois le travail accompli, passez par le passage sous-terrain.

Mission 05 : Tour

Après le kidnapping de votre amie, vous ne pourrez pas la suivre puisque la roue s'effondre. Avancez alors à gauche, ramassez les armes et entrez dans la ruelle de droite. Passez les portes et avancez dans le couloir. Passez par une porte verrouillée à droite. Entrez alors la porte au fond et allez à droite. Ouvrez la porte pour apercevoir le verrou et tirez dessus pour le détruire et ouvrir cette porte.

Entrez dans ce bureau et établissez un lien psychique avec un cadavre. Récupérez ensuite les munitions et continuez votre chemin.

Examinez le cadavre qui se trouve derrière l'étagère et avancez dans le couloir suivant. Sortez ensuite dans la rue et neutralisez les soldats qui se trouvent à droite. Montez dans la tour pour avoir une meilleure vue et abattre les soldats qui se trouvent de l'autre coté du barrage.

Avancez ensuite pour voir le sol s'effondrer. Avancez à droite et longez le grillage pour atteindre l'entrée où se trouve la poupée d'Alma.

Allez à gauche et utilisez la console pour ouvrir le portail. Avancez et montez les échelles jusqu'au toit. Descendez ensuite dans la rue et éliminez les différents types d'ennemis. Entrez ensuite par le portail et utilisez la console. Entrez et examinez le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et neutralisez d'autres ennemis avant d'utiliser la console qui se trouve à droite. Nettoyez la nouvelle zone et montez les marches pour utiliser la console suivante qui demande une réinitialisation.

Pendant ce temps, vous devez défendre votre position contre les assauts des différents ennemis. Commencez par repousser les soldats et quand les zombies arrivent, laissez-les s'attaquer aux soldats et liquidez les survivants. Tenez bon jusqu'à l'ouverture du passage et avancez vers la console suivante. Avancez ensuite en détruisant le verrou de la grille. Avancez et dépassez le gouffre en sautant sur le camion renversé.

Evitez un deuxième gouffre et avancez sur le toit du bus pour descendre de l'autre coté. Allez à gauche et examinez le cadavre qui se trouve près du camion. Avancez jusqu'à ce que le dernier effondrement bloque le chemin. Entrez alors par la porte du super marché.

Avancez et montez les marches pour tomber dans une nouvelle vision. De retour dans le monde réel, passez la grille pour sortir dans la cour et faire face aux soldats ennemis. Neutralisez surtout le soldat fantôme pour arrêter les renforts ennemis.

Ramassez en même temps les grenades et le fusil laser pour vous préparer à l'attaque du Mécha. Utilisez les grenade Faz pour l'immobiliser quelques instants et utilisez votre fusil laser pour tirer sur lui. Eloignez-vous de lui pour éviter ses tirs et continuez d'utiliser votre laser tout en restant à couvert.

Vous pouvez aussi avoir recours au ralenti si nécessaire. Continuez de fuir et de tirer en même temps avec votre laser pour finalement exploser cet ennemi.

Avancez dans le nouveau chemin et établissez un lien avec le cadavre. Sortez dans la rue et repoussez les soldats ennemis. Utilisez vos grenades contre les ennemis équipés de boucliers ou visez la zone du corps non protégée par le bouclier. Utilisez ensuite la console pour ouvrir le portail et prenez le bouclier.

Explosez les tourelles tout en restant derrière le bouclier. Neutralisez ensuite le reste des ennemis et avancez. Descendez les marches et progressez dans le couloir. Gardez le bouclier et éliminez le soldat avant de sortir dans la rue. Avancez alors en neutralisant les ennemis qui vous barrent la route jusqu'à entrer dans le bâtiment.

Avancez dans le couloir et passez par-dessus les décombres. Examinez le cadavre en chemin et continuez d'avancer. Sortez par la porte et mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable. Neutralisez les groupes d'ennemis et avancez. Abattez le dernier possédant un bouclier et prenez ce dernier. Il vous sera utile contre les deux ennemis équipés eux aussi de bouclier.

Avancez vers les tentes médicales et neutralisez les soldats. Examinez le cadavre qui se trouve sur le lit et continuez votre chemin. Eliminez tous les soldats ensuite passez sur la grille pour atteindre Jin et le général. Vous devez maintenant neutraliser ce dernier.

Gardez votre bouclier avec vous et affrontez le général qui se téléporte d'un endroit à l'autre. Tirez-lui dessus avant qu'il ne se téléporte derrière vous. Surveillez toujours vos arrières pour ne pas subir des attaques dans le dos.

Tirez sur les barils explosifs pour blesser votre ennemi quand il se trouve à proximité.
Si vous n'avez plus de munitions, frappez votre ennemi au corps à corps avec votre bouclier et essayez de l'acculer dans un coin pour éviter qu'il ne se sauve. Neutralisez-le une première fois et ramassez son arme.

Affrontez ensuite ses sbires avant qu'il ne revienne à l'assaut. Utilisez le ralenti et son arme pour l'attaquer. Elle l'empêche de réagir et de tirer lui aussi. Quand le chargeur est vide, lancez quelques grenades pour faire fuir votre ennemi.

Rechargez ensuite votre arme en attendant le retour du boss. Visitez les containers qui contiennent des munitions et des grenades. Videz vos chargeurs sur votre ennemi jusqu'à le battre. Allez alors voir Jin près du portail et suivez-la jusqu'au propulseur.

Mission 06 : Pont

Avancez et passez le premier wagon. Allez à droite du deuxième wagon pour trouver une poupée d'Alma.

Traversez les wagons jusqu'à voir un soldat tomber dans le vide. Prenez son arme et sortez du wagon. Allez au coin gauche pour établir un lien psychique avec un cadavre. Allez ensuite à droite et passez sur le grillage pour atteindre l'entrée du wagon. Continuez d'avancer et passez sous les décombres avant d'entrer dans un nouveau wagon. Examinez le cadavre qui se trouve à gauche et reprenez votre route. Après le crash de l'hélico, montez l'escalier et prenez les armes des soldats morts.

Une fois à la surface, abattez les forces ennemies tout en restant près des escaliers pour rester à couvert. Après le énième cri d'Alma, descendez sur un autre wagon et avancez. Abattez la créature démoniaque qui se jette sur vous

avant de poursuivre votre route, vous allez en rencontrer quelques unes dans cet endroit.

Sortez pour abattre une nouvelle créature avec votre couteau et établir un lien psychique avec le cadavre qui se trouve dans le wagon de droite.

Continuez votre chemin jusqu'à être attaqué par plusieurs de ces créatures. Neutralisez-les et examinez le cadavre qui se trouve à gauche avant de continuer votre chemin. Vous allez rencontrer maintenant des hordes d'ennemis du même genre, abattez-les avant qu'ils ne vous encerclent et utilisez le ralenti.

Le fusil à pompe est efficace contre ces brutes, visitez les différents wagons pour récupérer ces munitions. Eliminez les ennemis et avancez dans les wagons. Examinez le cadavre qui se trouve au bout et sortez vers les escaliers.

Une fois en haut, concentrez-vous sur le soldat fantôme pour l'éliminer en premier sinon il n'arrêtera pas de téléporter des renforts.

Nettoyez ensuite la zone avant d'aller à droite. Montez dans la tour pour voir un autre soldat fantôme. Abattez-le en priorité ensuite passez aux autres soldats. Descendez ensuite de la tour et allez vers la salle de contrôle. Examinez le cadavre et utilisez l'ordinateur pour abaisser le pont. Sortez et emparez-vous de l'armure de puissance.

Avancez avec ce Mécha vers le pont et détruisez la barrière avec une attaque en mêlée.

Utilisez les mitrailleuses et les missiles contre les soldats et éliminez en premier les ennemis désignés en rouge équipés de lance-roquettes. Explosez ensuite avec vos missiles l'hélicoptère ennemi qui arrive en renfort. Quand les deux Méchas débarquent, restez à couvert derrière un bus et utilisez vos missiles quand ils sont loin de vous.

Dès qu'ils s'approchent et essayent de vous attaquer, déployez le bouclier et utilisez vos mitrailleuses. Restez toujours à couvert pour éviter de tomber entre deux feux puis avancez et explosez un autre Mécha de la même manière que les deux autres. Continuez ensuite votre chemin en tirant sur tout ce qui bouge notamment le blindé ennemi.

Deux hélicoptères ennemis arrivent à la rescousse. Restez à couvert derrière la partie supérieure du pont et utilisez vos missiles sur les hélicos. Concentrez-vous sur un seul pour l'exploser avant de passer au second. Utilisez le bouclier quand les ennemis s'apprêtent à vous balancer des missiles et tirez avec votre mitrailleuse pendant ce temps.

Explosez alors ces deux appareils et continuez votre chemin. Neutralisez les ennemis qui gardent la salle de contrôle et quittez votre Mécha. Entrez dans la salle de contrôle et nettoyez-la. Examinez le cadavre à gauche et tirez le levier situé à droite pour abaisser le pont. Traversez le pont et explosez le barrage ennemi. Détruisez ensuite un autre Mécha et avancez sur le pont jusqu'au bord.

Mission 07 : Port

Commencez par éliminer les créatures qui foncent sur vous. Avancez ensuite et montez l'escalier pour entrer dans l'aéroport. Dans le hall, avancez vers la porte de sortie pour trouver un cadavre à examiner. Allez ensuite à gauche pour sortir par la sortie de secours. Allez à gauche dans le couloir pour examiner un cadavre et sortez par la porte de droite.

Planquez-vous derrière le comptoir et neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la zone.

Avancez ensuite et repoussez les créatures avant d'entrer par la porte à gauche. Neutralisez le soldat et entrez dans la cuisine. Abattez un autre soldat et sortez par la porte de gauche. Sortez par l'issue de secours et examinez un cadavre avant de monter l'escalier. Prenez les munitions et entrez par la porte. Abattez le premier soldat et restez à couvert derrière la porte. Neutralisez le reste de l'unité qui fonce sur vous en restant toujours dans votre cachette. Avancez ensuite et passez par la porte arrière du fastfood.

Allez directement vous abriter derrière une caisse (à gauche) et abattez les soldats qui gardent la position. Repoussez ensuite les créatures qui arrivent. Descendez ensuite dans le hall en bas et neutralisez les survivants de l'affrontement entre les créatures et les soldats.

Passez ensuite par la porte de service et sautez derrière les caisses qui sont à gauche pour trouver un cadavre à examiner. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la porte de sortie.

Passez dans la zone de restauration et allez vers les toilettes à gauche pour trouver un cadavre à examiner. Descendez ensuite les marches qui se trouvent à droite. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver et prendre la poupée d'Alma.

Remontez l'escalier de l'autre coté et entrez par la porte d'en face pour trouver un cadavre et des munitions. Allez à gauche et entrez dan la cuisine du fastfood. Passez par la porte arrière et avancez dans le hall.

Avancez et assistez à un autre affrontement créatures contre soldats. Neutralisez ensuite les soldats qui restent et montez l'escalator.

Abattez deux autres soldats qui se trouvent derrière les sacs de sable. Prenez place derrière ces sacs et abattez les ennemis de l'autre coté. Avancez à gauche en neutralisant les soldats et entrez dans la salle de contrôle.

Avancez ensuite pour tomber dans une embuscade ennemie. Abattez les soldats rapidement avant de faire face à leur commandant. Utilisez le ralenti en plus des grenades pour venir à bout de ce colosse.

Ramassez ensuite son arme et avancez dans la cuisine pour trouver un autre cadavre. Continuez votre chemin jusqu'à une autre salle pleine d'écrans. Traversez-la et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas dans le hall, à gauche. Passez ensuite par le trou dans la grille qui est à gauche.

Neutralisez d'autres ennemis avant de descendre. Repoussez alors les ennemis qui arrivent par le haut et par la porte et utilisez les ralentis pour mieux viser les têtes de vos assaillants. Entrez ensuite par la porte de la cage d'escalier à gauche pour trouver un fusil sniper. Utilisez ce joujou pour abattre les deux tireurs qui se trouvent dans le balcon du hall suivant.

Montez l'escalier au fond et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs de l'hélico. Prenez ensuite le lance-roquettes qui se trouve à gauche et utilisez le ralenti pour bien viser l'hélico. Après de tirs bien placés, revenez à la caisse pour prendre des roquettes. Tirez encore deux roquettes pour exploser l'hélico. Si vous n'avez plus de munitions, allez à droite pour trouver une autre caisse.

Passez ensuite par la grille défoncée et passez par la porte suivante. Descendez l'escalier et ignorez la porte pour trouver un cadavre à examiner tout en bas. Remontez et passez cette fois par la porte. Suivez le couloir à gauche et avancez jusqu'aux escaliers. Descendez alors pour entrer dans la salle d'acheminement.

Commencez par éliminer le soldat fantôme et occupez-vous ensuite des autres.

Entrez ensuite dans la salle à droite et établissez un lien psychique avec le cadavre qui se trouve à coté du canapé. Montez ensuite l'escalier et entrez dans la salle de contrôle pour tirer le levier qui ouvre le passage du tapis roulant. Empruntez-le pour atteindre la zone suivante.

Eliminez les créatures et entrez dans la salle de contrôle pour ouvrir la trappe du tapis roulant. Avant de passer par cette trappe, allez à gauche pour trouver un cadavre entre les bagages.
Passez ensuite par la trappe et avancez jusqu'à la salle d'enregistrement.

Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'aux grands escaliers. Passez derrière eux pour trouver un cadavre. Quand une créature maléfique vous attaque, repoussez-la avec votre couteau pour qu'elle disparaisse. Elle reviendra aussitôt à l'assaut et vous devez la repousser et monter.

Avancez dans la salle de surveillance et mettez-vous à couvert quand les ennemis vous lancent des fumigènes dessus. Neutralisez ceux qui arrivent par les salles du fond et entrez dans l'une d'elles. Restez à couvert et attendez l'arrivée de nouveaux ennemis.

Neutralisez-les et laissez l'ennemi avec le bouclier s'approcher de vous. Abattez-le ensuite et prenez son bouclier, il vous sera utile pour la suite des évènements. Deux commandants débarquent pour essayer d'en finir avec vous. Restez dans l'une des salles du fond et planquez-vous dans un coin. Laissez les commandants s'approcher de vous et attaquez-les avec votre bouclier. Utilisez aussi le ralenti et votre arme pour leur tirer dessus en visant la tête. Gardez ce bouclier pour éviter ces attaques et neutralisez-les.

Passez ensuite par la salle de contrôle et suivez le couloir jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez dans le couloir jusqu'au rideau métallique. Ouvrez-le en appuyant sur le bouton vert et repoussez les créatures qui arrivent en surnombre.

Utilisez le ralenti pour éviter de vous faire encercler et entrez dès que vous le pouvez. Appuyez alors sur le bouton pour abaisser le rideau et arrêter l'afflux des créatures. Sortez ensuite par la porte et montez l'escalier. Passez entre les décombres pour quitter l'aéroport.

Allez à gauche et embarquez dans le Mécha puis éliminez les soldats et passez les deux portails. Quand un Mécha ennemi arrive, restez derrière les caisses pour pouvoir vous mettre à l'abri des attaques.

Tirez sur le Mécha quand son bouclier ne fonctionne pas et tournez autour des caisses pour éviter les missiles de l'ennemi. Maintenez cette tactique jusqu'à exploser le Mécha, restez à couvert et éliminez les deux commandants sans vous approcher d'eux. Avancez enfin vers la cellule du sergent Becket qui se trouve derrière l'avion.

Mission 08 : Pavillon

Avancez pour voir une apparition. Descendez l'escalier et allez à droite. Avancez au fond à gauche pour trouver un cadavre. Etablissez un lien psychique avec ce cadavre et revenez près des escaliers. Allez ensuite à gauche. Avancez et regardez derrière le tas de pneus situés à gauche pour trouver et prendre une poupée d'Alma.

Allez ensuite derrière les chaudières et détruisez le verrou de la grille pour récupérer des armes. Entrez dans le vestiaire et montez les marches.

Rebroussez ensuite votre chemin et suivez la lumière en attaquant la créature invisible en chemin. Entrez dans le gymnase et allez à gauche pour détruire le saut qui représente un objet de vos souvenirs.

Allez ensuite derrière le ring pour établir un lien psychique avec le cadavre.

Sortez ensuite et suivez encore une fois la lumière en repoussant la créature invisible. Entrez dans le labo et allez vers la table du laboratoire pour trouver et détruire un autre objet de vos souvenirs. Allez ensuite à droite pour trouver un cadavre derrière les machines.

Suivez encore une fois la lumière et entrez dans un autre labo. Avancez à droite des radiographies, vers le jouet qui représente le dernier objet de vos souvenirs et détruisez-le.

Allez ensuite à droite pour trouver un cadavre sous un bureau. Allez ensuite à gauche pour trouver un autre cadavre devant les cages. Suivez encore une fois la lumière pour tomber dans une hallucination.

Avancez et prenez l'arme qui se trouve près du rocher. Vous devez maintenant affronter l'apparition d'Harlan Wade. Evitez ses crachats de feu en restant du coté non enflammé. Restez à l'extrémité de la zone et utilisez les ralentis quand le boss arme sa frappe et en même temps dévoile le point lumineux dans sa gueule. Tirez sur ce point lumineux plusieurs fois jusqu'à l'obliger à se retirer.

Il vous envoie alors des fantômes de soldats le temps qu'il se repose. Restez à couvert derrière les rochers et abattez-les. Récupérez leurs munitions puisqu'ils sont la seule source de munitions dans la zone.

Quand le boss revient à l'assaut, maintenez la même tactique en tirant sur le point lumineux jusqu'à ce qu'il se penche vers l'avant. Donnez-lui alors le coup de grâce pour l'éliminer une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez éliminé Harlan Wade et vous vous êtes débarrassé de la menace d'Alma mais sans éliminer son enfant.

F.C. Manager 2007

© Codemasters 2006

SUCCÈS

Coupe de la Ligue Eco (5)

Vous avez remporté la Coupe de la Ligue Eco.

Coupe de la Ligue Fra (10)

Vous avez remporté la Coupe de la Ligue Fra.

Remportez la Liga-Pokal All(10)

Vous avez remporté la Liga-Pokal All.

Coupe de la Ligue Ang (15)

Vous avez remporté la Coupe de la Ligue Ang.

Remportez la National Cup Eco (15)

Vous avez remporté la National Cup Eco.

Remportez la National Cup Hol (15)

Vous avez remporté la National Cup Hol.

Remportez la Taça de Portugal(15)

Vous avez remporté la Taça de Portugal.

Remportez la National Pokal All (20)

Vous avez remporté la National Pokal All.

Remportez la Coupe de France (20)

Vous avez remporté la Coupe de France.

Remportez la National Cup Ang (25)

Vous avez remporté la National Cup Ang.

Remportez la Coppa Italia (25)

Vous avez remporté la Coppa Italia.

Remportez la Copa del Rey Esp (25)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

Remportez la Premiership Eco (50)

Vous avez remporté la Premiership Eco.

Remportez l'Eredivisie Hol (50)

Vous avez remporté l'Eredivisie Hom.

Remportez la Super Liga Por (50)

Vous avez remporté la Super Liga Por.

Remportez la Liga 1 allemande (75)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

Remportez la Division 1 Fra (75)

Vous avez remporté la Division 1 Fra.

Remportez la Coupe C.E.F.A. (75)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

Remportez la Liga 1 allemande (100)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

Remportez la Série A italienne (100)

Vous avez remporté la Série A italienne.

Remportez la Liga 1 espagnole (100)

Vous avez remporté la Liga 1 espagnole.

Remportez la Coupe d'Europe (125)

Vous avez remporté la Coupe d'Europe.

F.E.A.R.

© Vivendi Universal Games / Monolith Productions 2006

SUCCÈS

Peur (0)

Terminer une partie multijoueur avec un score négatif.

Roi du suicide (0)

Se suicider 5 fois.

Insigne Vermine (0)

Tuer 5 rats/corbeaux.

Initiation (5)

Terminer Intervalle 2 dans la Campagne.

Traitement des eaux (5)

Terminer Intervalle 3 dans la Campagne.

Armacham (5)

Terminer Intervalle 7 dans la Campagne.

Taudis (5)

Terminer Intervalle 8 dans la Campagne.

Installation secrète (5)

Terminer Intervalle 10 dans la Campagne.

Agent secret (5)

Trouver tous les messages téléphohiques et tous les fichiers de portable dans la Campagne.

Expert en explosifs (5)

Tuer 3 ennemis ou plus avec le N6A3, l'AT-S ou le M77 dans la Campagne ou en Action instantanée.

Réaliste (5)

Tuer 10 ennemis avec tonneaux, extincteurs ou boîtes à fusible en Campagne ou Action instantanée.

Faucheur (5)

Tuer 5 ennemis avec un Ralenti dans la Campagne ou en Action instantanée.

Infirmier (5)

Utiliser 50 trousses de soins dans la Campagne ou en Action instantanée.

Aimant (5)

Utiliser 50 gilets pare-balles dans la Campagne ou en Action instantanée.

Craint (5)

Terminer toutes les cartes Action instantanée à tout niveau de difficulté, sauf faible.

Victoire d'équipe (5)

Gagner 5 CDD, 5 CDD Ralenti, 5 DME, 5 DME Ralenti et 5 Elim Eq. en Multijoueur.

MJ 100 (5)

Participer à 100 parties multijoueur classées de tout type.

Assaillant (5)

Tuer 50 ennemis avec le G2A2 dans des parties multijoueur classées.

Ecraseur (5)

Tuer 50 ennemis avec le RPL dans des parties multijoueur classées.

Ambidextre (5)

Tuer 50 ennemis avec les SM15 dans des parties mutijoueur classées.

Automitrailleur (5)

Tuer 50 ennemis avec le MP-50 dans des parties multijoueur classées.

Pompeur (5)

Tuer 50 ennemis avec le VK-12 dans des parties multijoueur classées.

Grenadier (5)

Tuer 50 ennemis avec des N6A3 dans des parties multijoueur classées.

Roquetteur (5)

Tuer 50 ennemis avec le MOD-3 dans des parties multijoueur classées.

Perforateur (5)

Tuer 50 ennemis avec le Penetrator HV 10mm dans des parties multijoueur classées.

Pistolier (5)

Tuer 50 ennemis avec le AT-14 dans des parties multijoueur classées.

Désintégrateur (5)

Tuer 50 ennemis avec le Type-7 dans des parties multijoueur classées.

Trappeur (5)

Tuer 50 ennemis avec des AT-S dans des parties multijoueur classées.

Sapeur (5)

Tuer 50 ennemis avec le M77 dans des parties multijoueur classées.

Sniper (5)

Tuer 50 ennemis avec l'ASP dans des parties multijoueur classées.

Boxeur (5)

Tuer 50 ennemis à coups de poing ou de cross dans des parties multijoueur classées.

Ceinture noire (5)

Tuer 50 ennemis à coups de pied de tout type dans des parties multijoueur classées.

Mitrailleur (5)

Tuer 50 ennemis avec des tourelles dans des parties multijoueur classées.

Sans crainte (35)

Terminer la Campagne à tout niveau de difficulté, sauf faible.

Explorateur (35)

Découvrir tous les bonus vie et les bonus réflexes dans la Campagne en mode Un joueur.

Exterminateur (35)

Eliminer tous les ennemis dans la Campagne.

Brutal (35)

Terminer la Campagne en utilisant moins de 500 munitions.

Aucune peur (35)

Terminer toutes les cartes Action instantatnée en difficulté maximale.

Démolisseur (35)

Tuer 200 ennemis avec le N6A3, l'AT-S ou le M77 dans des parties multijoueur classées.

Tireur d'élite (35)

Tuer 150 ennemis d'un tir à la tête dans des parties multijoueur classées.

Econome (65)

Terminer la Campagne sans utiliser aucun bonus.

Temps réel (65)

Terminer la Campagne à tout niveau de difficulté sans utiliser Ralenti.

Porteur sans crainte (75)

Capturer 50 drapeaux en CDD classée ou en CDD Ralenti.

MJ 1000 (75)

Participer à 1000 parties multijoueur classées de tout type.

Victorieux (75)

Gagner un Deathmatch, un DM Ralenti ou une Elimination en partie classée.

Terrifiant (100)

Terminer la Campagne en difficulté maximale.

Survivant (150)

Terminer la Campagne à tout niveau de difficulté.

F.E.A.R. 2 : Project Origin

© Warner Interactive / Monolith Productions 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Sanctuaire

Avancez vers la lumière en suivant la jeune fille puis descendez dans le trou au sol. Après la cinématique, avancez vers l'entrée principale. Essayez d'ouvrir la porte qui est bloquée. Allez alors vers le café situé à droite. Entrez et allez au fond à gauche. Entrez par la porte et sautez par-dessus la rampe de gauche. Ouvrez la porte et entrez. Allumez votre torche et avancez entre les étagères. Sortez par la porte et passez sous la grille soulevée par Griffin. Avancez ensuite jusqu'à retrouver vos amis.

Allez ensuite derrière le comptoir et visionnez la vidéo de surveillance. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve dans le casier puis montez dans l'ascenseur. Sortez et tuez le premier ennemi qui se trouve à gauche puis le deuxième, sur votre droite. Sortez par la porte de droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous et ceux sur le balcon. Quand la zone est nettoyée, avancez vers le coin gauche et ramassez l'élément de renseignement. Entrez par la porte et ramassez un autre élément de renseignement situé sur la table basse, à gauche. Suivez le couloir et sprintez pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Entrez par la porte de gauche et avancez vers la table basse pour prendre un autre élément de renseignement. Allez vers la porte de droite et entrez. Avancez et sautez par-dessus le muret. Prenez la trousse de secours et avancez.

Planquez-vous ensuite derrière un pilier et éliminez les ennemis qui descendent en rappel du toit. Avancez et utilisez les sofas comme couverture puis repoussez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ramassez ensuite leurs munitions et sortez par la porte. Avancez jusqu'à sortir sur le toit. Restez en bas des escaliers, repérez et éliminez les ennemis qui descendent en rappel. Neutralisez ceux qui arrivent derrière le bar (à droite). Avancez ensuite prudemment pour débusquer le reste des soldats. Allez à gauche et passez par la porte de sortie. Accroupissez-vous et avancez vers la cuisine. Eliminez les ennemis qui s'y cachent et utilisez vos grenades contre ceux qui se planquent derrière les éléments.

Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans le bureau de gauche. Ramassez la trousse de secours et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Sortez par la fenêtre et allez à droite. Sautez sur la nacelle, avancez et sautez rapidement sur le rebord d'en face. Entrez ensuite et avancez dans le conduit d'air. Avancez vers la piscine et sautez dedans pour avoir une vision. Sortez de la piscine et allez à gauche. Montez les marches et allez à droite pour récupérer l'armure. Entrez par la porte qui donne sur la piscine et prenez les trousses de secours et les munitions. Sortez ensuite par la porte de derrière et avancez dans le couloir.

Avancez dans la nouvelle salle et restez à couvert pendant que vous éliminez les ennemis qui vous entourent. N'oubliez pas celui qui se trouve dans le balcon de droite. Ramassez ensuite les trousses de secours, les munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir. Montez les escaliers et neutralisez rapidement l'ennemi qui défonce la porte. Avancez et ramassez l'élément de renseignement situé par terre puis allez jusqu'à la chambre à coucher. Avancez vers la boite à musique et fermez-la pour ouvrir la porte secrète. Avancez et prenez les deux éléments de renseignement. Allez à droite et entrez par la porte pour retrouver Geneviève. Quand vous sombrez dans un flashback, suivez la fillette vers le salon jusqu'à l'explosion d'une bombe nucléaire.

Mission 2 : Réveil

Après le réveil, avancez vers la porte et prenez l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite. Tournez à gauche

et entrez dans la chambre de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez de la chambre et entrez dans celle de droite pour prendre la trousse de secours. Sortez et suivez le couloir. Passez devant le comptoir et tournez à gauche. Suivez les traces de sang et entrez dans la chambre de droite. Sortez par la porte située à droite et avancez encore à droite. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement. Sortez et faites le tour par la gauche pour entrer dans le grand hall d'attente. Montez les marches et entrez dans le bureau pour prendre l'élément de renseignement. Allez à gauche et avancez pour voir un civil se faire tuer de l'autre coté de la vitre (à droite). Franchissez la porte de gauche et avancez jusqu'à rencontrer Geneviève.

Sortez ensuite par la porte située à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte du grillage qui se trouve à gauche aussi. Entrez, baissez-vous pour éviter la vapeur et prenez la trousse de secours. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous mène vers un autre labo. Prenez l'élément de renseignement et allez vers la porte de sortie. Avancez vers vos ennemis en prenant l'arme en chemin. Eliminez les deux soldats et ramassez leurs munitions. Vous pouvez utiliser l'effet Slow Motion pour les surprendre.

Avancez ensuite dans le couloir pour rencontrer d'autres ennemis. Reculez et planquez-vous derrière le mur. Attendez qu'ils s'approchent et éliminez-les. Ramassez ensuite leurs munitions et avancez dans les chambres pour prendre les injecteurs médicaux. Continuez votre route jusqu'au couloir vitré. Tuez les trois soldats qui se trouvent en bas avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez en bas et prenez l'armure qui se trouve sur la table basse, à droite. Tournez-vous et suivez le couloir de droite. Entrez dans les toilettes pour trouver un autre élément de renseignement dans la dernière cabine. Allez ensuite vers les ascenseurs et appuyez sur le bouton qui se trouve entre les deux portes pour appeler celui de gauche. Planquez-vous ensuite près des téléphones et éliminez les renforts ennemis qui arrivent depuis l'étage supérieur.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, accroupissez-vous et tirez sur les soldats barricadés derrière les canapés. Vous pouvez utiliser vos grenades aussi. Passez ensuite sous l'ascenseur et avancez à gauche. Montez et éliminez les ennemis qui l'inspectent (l'ascenseur). Avancez ensuite jusqu'à la porte de la morgue. Entrez dans la chambre de gauche et prenez la carte d'accès. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la morgue et avancez.

Suivez le couloir gauche pour rencontrer d'autres soldats. Prenez place derrière les lits qui se trouvent à gauche et neutralisez les premiers ennemis. Avancez ensuite derrière le comptoir et utilisez vos grenades contre la nouvelle vague d'assaillants. Ramassez leurs munitions et avancez. Entrez par la porte de droite et allez derrière le comptoir pour prendre l'élément de renseignement. Avancez dans la morgue jusqu'à l'ascenseur. Sautez sur le chariot et accroupissez-vous pour entrer. Poussez ensuite l'engin pour fermer l'ascenseur et monter. Forcez ensuite la porte et entrez dans le nouvel étage. Avancez et tournez à droite. Entrez dans le bureau de droite et prenez l'élément de renseignement. Sortez et ouvrez la porte de gauche. Tuez le soldat dès qu'il entre par la porte d'en face et éliminez ceux qui l'accompagnent et qui rappliquent par la droite en restant à couvert derrière le comptoir. Sortez du comptoir et entrez par la porte de droite. Eliminez le soldat qui essaye de se barricader derrière le bureau. Planquez-vous ensuite près de la porte et canardez les ceux qui se montrent. Utilisez vos grenades contre les ennemis groupés. Avancez à gauche et ramassez les injecteurs médicaux et l'armure. Eliminez les soldats qui arrivent par le couloir de gauche et avancez.

Avancez et utilisez la carte magnétique pour sortir. Allez derrière le comptoir et suivez le chemin jusqu'à retrouver Geneviève. Faites le plein de santé, de munition et d'armure et entrez dans le caisson. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui arrivent par le chemin depuis lequel vous êtes venu. Rebroussez donc chemin et ramassez le fusil à pompe de l'ennemi mort. Utilisez-le pour écraser toute résistance. Avancez derrière le comptoir et entrez par le conduit d'air qui vous mène vers un autre bureau. Prenez l'élément de renseignement et revenez près des ascenseurs. Allez vers la gauche, prenez un deuxième élément de renseignement et descendez les escaliers.

Mission 3 : Découverte

Entrez par la porte et allez directement vous planquer près du mur gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez vos grenades pour les éliminer ou les forcer à se mettre à découvert. Avancez ensuite et entrez dans le bureau de gauche. Prenez la trousse de secours et tirez à travers la fenêtre pour éliminer les soldats. Ramassez leurs munitions et montez les marches. Eliminez les deux groupes de soldats qui arrivent par les deux ascenseurs. Entrez

dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Restez dans le bureau et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Avancez vers les ascenseurs et montez dans celui qui est ouvert.

Sortez et allez à droite. Au bout du couloir, il y a un bureau en feu. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone et entrez dans le bureau de gauche. Eliminez les soldats restants et entrez par la porte arrière. Montez sur l'étagère et entrez dans le conduit d'air. Descendez dans un nouveau bureau et éliminez l'ennemi équipé de lance-flammes avant qu'il ne vous carbonise. Allez à droite et neutralisez les soldats qui se trouvent au fond de la pièce, à droite. Entrez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Prenez le document de renseignement et entrez.

Avancez dans la chambre en évitant le feu et sortez par la porte du fond. Eliminez l'ennemi qui patrouille dans la salle en feu puis avancez et tuez ses coéquipiers qui arrivent sur les lieux. Suivez ensuite le couloir et abattez d'autres ennemis jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les marches. Franchissez la porte et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite et allez derrière le comptoir. Tuez l'ennemi qui se trouve dans le couloir droit et allez vers sa position. Abattez le soldat qui se trouve dans les toilettes des femmes et sortez par la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui se trouve dans la chambre et avancez à droite pour voir un soldat se faire massacrer par une entité inconnue.

Sortez par la porte située à gauche et planquez-vous près du mur gauche pour neutraliser les ennemis qui se trouve dans la salle d'en face. Occupez-vous ensuite de ceux qui se trouvent à gauche. Ramassez leurs munitions et avancez à gauche. Utilisez le chariot comme couverture et éliminez les soldats qui arrivent par le couloir de droite. Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin entre les cadavres et sortez par une autre porte. Avancez et approchez-vous des fenêtres de gauche pour voir les soldats ennemis se faire massacrer par une créature très rapide. Continuez votre route et descendez les escaliers.

Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis pendant qu'ils tentent de secourir leurs camarades. Suivez le couloir de gauche et neutralisez d'autres soldats. Avancez pour voir encore une fois la créature en action contre un ennemi. Allez vers l'ascenseur et appelez-le pour y monter et descendre. Une fois en bas, entrez dans la salle de gauche pour prendre la trousse de secours et entrez par la double porte. Faites le plein de munitions et allez vers la vitre brisée.

Après la vision, la créature vous attrape et vous jette dans la salle d'opération. En bas, se sont plusieurs créatures qui passent à l'attaque. Courez et sortez de la salle d'opération. Allez vers le coin gauche et restez derrière les caisses (là où il y a les injecteurs). Prenez votre fusil à pompe et attendez que les créatures arrivent pour les exploser. S'ils essayent de vous attraper, repoussez-les avec vos poings ou vos pieds. S'ils tardent à se montrer, quittez votre position pour les attirer, revenez à votre abri et éliminez-les jusqu'au dernier. Soignez-vous ensuite si nécessaire et allez droit vers la porte automatique située à droite. Poussez le brancard et sortez. Avancez pour voir l'un de vos coéquipiers en train de mourir. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve au fond de la salle.

Mission 4 : Retrait

Avancez et entrez dans la salle de radiographie pour prendre l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite vers la porte. Entrez et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la deuxième salle de radiographie. Sortez par la porte de gauche et avancez le long du couloir. Passez dans une autre salle et continuez votre chemin jusqu'à la porte ouverte, située à droite. Sortez par la porte de derrière et avancez dans le bureau. Allez à l'imprimante qui se trouve à gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez du bureau et avancez jusqu'à assister à l'exécution d'un médecin. Eliminez alors les soldats qui gardent la zone et avancez dans la salle pour rencontrer les renforts ennemis. Eliminez-les et continuez votre progression.

Attendez que la porte blindée s'ouvre et avancez. Prenez votre fusil à pompe en main et suivez le seul chemin jusqu'à la première rencontre avec une créature. Explosez-la et avancez. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans le coin gauche et allez vers l'escalier situé à droite. Avant de monter, prenez l'élément de renseignement qui se trouve près du cadavre. Montez ensuite et entrez par la porte. Courez à droite et appelez l'ascenseur. Montez et appuyez sur le bouton pour monter avant d'être pris dans les flammes.

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et tournez à droite. Eliminez les ennemis et avancez vers le fond de la pièce.

Descendez par l'échelle jaune qui se trouve à droite. Avancez rapidement sur les passerelles et entrez dans le tunnel. Eliminez les soldats qui gardent le passage en utilisant vos grenades. Prenez leurs munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Avancez ensuite vers la passerelle jaune et éliminez les deux soldats qui vous attendent. Avancez ensuite à gauche et descendez les échelles jusqu'en bas. Mettez-vous à couvert et neutralisez les trois soldats qui vous attaquent. Prenez leurs fusils d'assauts et leurs munitions. Sortez par le grand portail en faisant attention a ce qu'il ne se referme pas sur vous et vous tue.

Avancez et éliminez les soldats situés derrière les caisses et sur la passerelle. Avancez dans la salle de droite et actionnez le levier pour ouvrir le grillage. Sortez et avancez dans le nouveau chemin en éliminant les ennemis en route. Quand le plafond s'effondre, montez sur les tuyaux et passez par l'ouverture au centre. Avancez et prenez place derrière les machines de gauche. Eliminez les ennemis qui arrivent d'en bas et ceux qui se trouvent sur la passerelle jaune. Attendez qu'ils sortent de leurs cachettes pour essayer de vous débusquer pour les attaquer. Montez ensuite les deux échelles jaunes situées à gauche et avancez sur la passerelle. Avancez à droite et éliminez les deux ennemis.

Descendez par l'échelle qui se trouve à droite et avancez dans le tunnel. Montez l'escalier et, après la rencontre avec le chef des ennemis, descendez les escaliers pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Les ennemis arriveront par le grand portail qui va s'ouvrir. Utilisez vos grenades pour neutraliser les ennemis regroupés. Tirez aussi sur les bonbonnes de gaz pour tuer les soldats qui se trouvent à proximité. Nettoyez la zone et ramassez les munitions sur les cadavres. Avancez ensuite et allez à gauche.

Avancez tout en restant derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur le chemin et évitez leurs grenades. Avancez ensuite, tournez à droite et tuez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Entrez dans la salle de droite et ramassez le bouclier et l'élément de renseignement. Eliminez les soldats qui arrivent dans cette salle et ramassez les injecteurs et les munitions des ennemis. Allez à gauche au fond du tunnel et neutralisez le soldat qui entre par la porte située en haut de la passerelle. Tournez la vanne rouge pour arrêter le feu qui bloque l'échelle située à l'autre bout du tunnel. Allez vers cette même échelle et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui rappliquent. Montez à l'aide de cette échelle et avancez vers la porte. Montez en passant par les longs escaliers et entrez par la porte. Allez à gauche pour éviter le feu et avancez jusqu'à la prochaine porte. Avancez sur la passerelle jusqu'à son effondrement.

Mission 5 : Replica

Avancez vers l'échelle et montez. Sortez de la salle et entrez par la porte. Quittez cette salle vitrée et entrez dans la suivante. Allez à gauche vers le cadavre et prenez l'élément de renseignement. Suivez ensuite Alma et allez à gauche. Appuyez sur le bouton de frappe pour vous dégager de la prise d'Alma. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et sortez par la vitre brisée de la porte. Avancez et descendez les escaliers pour prendre les injecteurs. Remontez et entrez par la porte défoncée. Descendez les escaliers et tournez à droite. Allez vers l'ordinateur et utilisez-le pour ouvrir les portes des cellules. Remontez et sautez par la fenêtre.

Avancez et éliminez la créature qui sort de la troisième cellule. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Descendez la pente et entrez dans la salle de droite puisque le chemin de gauche est bloqué par le feu. Eliminez, avec votre fusil à pompe, les créatures qui foncent sur vous. Montez ensuite l'escalier pour prendre la trousse de secours et l'élément de renseignement. Sortez par la porte d'en face et exterminez les créatures qui vous attaquent. Descendez ensuite les escaliers et sortez par le portail rouge. Massacrez les entités qui surgissent, le long du tunnel. Descendez, prenez à droite et avancez vers l'échelle. Eliminez la créature qui vous attaque et montez. Entrez dans la salle et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite. Cette salle aussi grouille de créatures. Eliminez-les et entrez dans le labo suivant. Sortez par la porte située au fond et appelez l'ascenseur. Montez dedans et appuyez sur le bouton pour monter.

Une fois en haut, entrez par la porte de droite et faites le plein de munitions. Sortez et avancez vers la porte de gauche. Après la petite conversation, planquez-vous derrière une des structures en bois de façon à faire face au centre de la zone d'entrainement. Eliminez ensuite les soldats Replica qui surgissent des capsules. Après chaque vague de soldats, allez vers les cadavres et prenez les munitions. Prenez aussi les injecteurs, les trousses de soins et les armures qui se trouvent dans la zone. A la fin des assauts, allez vers les capsules encore soulevées et poussez-les jusqu'à trouver celle qui dévoilera une ouverture dans le sol. Nettoyez la zone avant de monter à l'échelle.

Avancez et éliminez d'autres soldats Replica. Avancez sur la passerelle puis restez à couvert et éliminez-les. Soulevez l'objet et entrez dans la salle de contrôle pour prendre la trousse de secours. Sortez et avancez pour assister au massacre des soldats par les Replica. Entrez ensuite et avancez tout droit vers l'échelle. Montez, prenez la trousse de secours, l'armure et l'élément de renseignement. Restez sur la passerelle et neutralisez tous les ennemis avant de descendre par les escaliers de droite. Allez à droite et montez d'autres escaliers.

Avancez en suivant le gros tuyau, tuez la créature et montez à l'escalier. Avancez et restez à l'entrée du portail rouge pour éliminer les ennemis de loin. Avancez ensuite et repérez la porte qui se trouve en haut, à gauche, depuis laquelle sortiront plusieurs soldats. Eliminez-les avant qu'ils ne se planquent. Allez à gauche et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Ramassez les munitions et l'armure et sautez en bas, à droite. Avancez et montez à l'échelle. Avancez et montez aux escaliers. Entrez par la porte par laquelle arrivent les ennemis. Continuez votre chemin jusqu'une nouvelle grande salle.

Restez en haut et éliminez les deux premiers ennemis. Descendez ensuite par la gauche et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement, l'armure et les munitions. Sortez et allez vers l'ascenseur qui se trouve à gauche. Appuyez sur le bouton pour l'activer. Pour le remettre en marche, vous devez fermer les vannes qui se trouvent dans la zone. Dès que vous approchez de chaque vanne, plusieurs ennemis vont surgir et vous attaquer. Après la deuxième vanne, une armure motorisée viendra vous attaquer. Courez vers le bureau de tout à l'heure et observez les déplacements de l'ennemi depuis la fenêtre de la porte incassable. Lancez ensuite vos grenades depuis les fenêtres sur votre droite et évitez les tirs de l'armure. Balancez vos grenades au dernier moment pour qu'elles explosent pendant l'impact. Finissez l'ennemi avec votre fusil d'assaut si vous manquez de grenades. Après son explosion, allez à la dernière vanne et tournez-la. Revenez à l'ascenseur et activez-le.

Mission 6 : Ruines

Allez sur la dénivellation qui se trouve derrière vous. Montez à l'échelle puis aux escaliers. Allez à gauche et sortez par la porte rouge. Traversez ensuite le pont. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez ensuite par la fenêtre et descendez les escaliers. Sortez par la porte et avancez dans les ruines.

Tournez à gauche et avancez entre les cadavres. Avancez dans l'allée située à gauche et entrez par la porte rouge. Suivez le couloir et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Continuez d'avancer pour sortir encore une fois dans la rue. Vous rencontrez un nouveau genre d'ennemis. Se sont des cadavres réanimés. Eliminez celui qui les réanime puis neutralisez-les. Avancez et entrez dans l'immeuble qui se trouve à gauche du bus. Prenez les munitions, l'armure et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Soulevez le meuble qui bloque la porte de gauche et entrez. Franchissez ensuite la porte de droite. Avancez dans le couloir, montez les escaliers jusqu'à l'étage suivant. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'au conduit d'air. Avancez dans ce conduit jusqu'à atteindre une autre zone.

Avancez à gauche de l'avion écrasé et éliminez les deux soldats Replica sans trop vous approcher d'eux. L'un d'eux utilise un lance-flammes. Avancez et éliminez d'autres soldats en vous abritant dans le bâtiment en ruines, à gauche. Allez ensuite vers celui de droite et ramassez les munitions des ennemis en chemin. Montez aux escaliers et tuez les soldats qui se trouvent à l'étage. Avancez vers le fond, ramassez les injecteurs et prenez l'élément de renseignement. Revenez près des escaliers et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'immeuble d'en face. Evitez les roquettes et traversez les ailes de l'avion qui font office de pont.

Allez à gauche et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Avant d'entrer par la porte, tirez sur le transformateur de courant qui se trouve sur le poteau situé à gauche pour couper le courant et passer en toute sécurité. Prenez le lance-roquettes et les grenades et continuez votre chemin. Descendez par le trou au sol et courez vous abriter derrière le mur de gauche.

Vous devez maintenant éliminer l'armure motorisée d'élite. Allez derrière le mur de droite et planquez-vous. Tirez des roquettes sur l'ennemi et cachez-vous tout de suite après. Tirez sur les transformateurs électriques quand l'armure motorisée se trouve à proximité. Le courant immobilisera l'ennemi et vous trouverez le temps de lui tirer dessus avec vos roquettes ou vos grenades. Ne ratez pas votre cible et finissez le colosse avec vos grenades. Détruisez ensuite tous les transformateurs de courant pour libérer le passage de gauche. Entrez avant tout dans le bâtiment d'en face et faites le plein de munitions et d'armures. Sortez et allez dans le chemin inondé. Eliminez les ennemis qui se trouvent au

fond et avancez vers leur position. Entrez dans le bâtiment et suivez le couloir.

Mission 7 : Chef

Avancez dans le couloir et tuez les deux premiers ennemis. Tuez ensuite le troisième qui arrive par la gauche. Allez vers le bureau et prenez l'élément de renseignement. Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'à retrouver le lieutenant Stokes. Vous devez l'aider en éliminant les snipers qui la bloquent sur place. Entrez donc dans le bâtiment de droite et montez jusqu'au toit. Ramassez le fusil-sniper et éliminez le premier ennemi. Evitez de rester dans leurs lignes de mires, le sniper provoque d'importants dégâts. Tuez ensuite le deuxième homme qui se trouve dans le bâtiment de gauche. Avancez sur le toit et repérez le troisième situé dans l'immeuble en feu, sur votre gauche. Deux autres snipers se trouvent dans le premier et le dernier étage de l'immeuble avec l'enseigne. Eliminez-les ainsi que les autres soldats qui arrivent vers vous par le coté droit.

Utilisez ensuite votre lance-roquettes ou celui qui se trouve dans le balcon de droite contre le véhicule ennemi. Allez vers l'escalier qui se trouve près de l'enseigne et descendez en éliminant les soldats en chemin. Il y a encore des snipers dans l'immeuble d'en face, repérez-les grâce à leurs lasers et neutralisez-les avec votre fusil-sniper. Nettoyez la rue et éliminez le soldat qui sort du véhicule. Allez ensuite aux escaliers situés à gauche, tuez les ennemis qui en sortent et descendez. Entrez par la porte rouge et avancez dans le long couloir. Une fois dans le parking sous-terrain, courez vers l'armure motorisée et montez dedans. Eliminez tous les ennemis qui se dressent devant vous.

Avancez en éliminant les soldats et utilisez les missiles si vos ennemis se cachent dans les bâtiments. Entrez dans le gros trou dans le mur et suivez le chemin des ruines. Dans la nouvelle zone, faites attention à l'ennemi qui vous tire dessus avec ses roquettes. Il se trouve sur le toit du bâtiment de gauche. Avancez en massacrant vos ennemis jusqu'au garage. Neutralisez ceux qui gardent la zone et, avant de descendre de l'armure, éliminez l'ennemi qui utilise le lance-roquettes (situé dans le bureau de droite). Descendez ensuite et fouillez tout le garage pour prendre des munitions, des armures et des trousses de secours. Montez ensuite à l'escalier et entrez dans le bureau. Prenez l'élément de renseignement qui s'y trouve. Ouvrez ensuite le portail du garage en appuyant sur le bouton qui se trouve à sa gauche.

Remontez dans l'armure motorisée et avancez en éliminant les soldats. Repérez ensuite les deux armures motorisées ennemies assistées par des soldats équipés de lance-roquettes. Explosez-les en utilisant vos missiles et neutralisez les soldats qui se trouvent dans les bâtiments qui longent la route. Entrez ensuite dans le parking situé à gauche et nettoyez-le. Montez vers le dernier étage et affrontez une autre armure motorisée, en plus de quelques soldats Replica. Une fois tous les ennemis supprimés, descendez de l'armure et entrez par la porte. Descendez les marches et détruisez le cadenas pour continuer votre route. Entrez par la porte, avancez le long du chemin jusqu'à apercevoir Griffin sur la passerelle d'en haut. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'à rencontrer Stokes. Montez les marches en la suivant pour assister à la mort de Griffin. Allez ensuite vers la porte qui mène à l'échelle de secours et descendez. Allez vers le véhicule et montez.

Mission 8 : Ecole Primaire

Avancez à droite des portes de l'école et détruisez le cadenas de la grille. Ouvrez-la ensuite et descendez. Avancez vers la prochaine salle, retournez le bureau et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre. Soulevez ensuite le meuble qui bloque la route et sortez de la salle de classe. Avancez dans le couloir et tournez à gauche. Montez à l'escalier et entrez dans la première salle de classe (à gauche). Prenez l'élément de renseignements qui se trouve sur la table. Sortez ensuite et avancez jusqu'au pied des marches. Ramassez l'élément de renseignement et revenez à la première salle. Sortez par la porte arrière et sautez par-dessus le trou pour franchir la porte d'en face. Sortez par celle de couleur rouge et avancez sur le rebord droit.

Descendez dans le trou et entrez dans la salle de classe pour avoir une vision. Sortez, avancez dans le couloir et entrez par la porte rouge. Allez à gauche et sortez par la porte arrière. Avancez dans une autre salle et tuez les soldats et l'ennemi qui les réanime. Soulevez la caisse qui bloque l'entrée et avancez. Poussez ensuite la table pour passer par la petite ouverture. Avancez dans le couloir sombre et suivez la lumière et les fantômes. Tirez sur ces derniers quand ils foncent sur vous et continuez de suivre la lumière jusqu'à atteindre la double porte.

Entrez et avancez jusqu'à la rencontre avec Alma. Repoussez-la et avancez vers la porte de sortie de l'école. Planquez-vous derrière le pilier gauche et éliminez tous les ennemis qui sortent de la porte qui se trouve au fond, à gauche. Entrez ensuite par cette même porte. Avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver l'endroit bloqué par le feu. Vous devez atteindre la vanne qui se trouve à l'étage pour la fermer et arrêter le flux du gaz. Allez alors vers la sortie pour rencontrer une armure motorisée. Sortez votre lance-roquettes et explosez-la avant qu'elle ne puisse riposter.

Avancez au centre de la cour et montez sur la rampe démolie puis entrez par la fenêtre de la salle de classe. Sortez par la porte située à droite et entrez dans la salle suivante. Ramassez le document de renseignement qui se trouve par terre et sortez. Suivez le couloir et sortez par les fenêtres. Avancez sur le toit et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur votre chemin avant d'entrer par une des fenêtres d'en face. Allez à gauche et sortez. Avancez sur le rebord et abritez-vous derrière le climatiseur. Eliminez les soldats qui arrivent et qui se planquent derrière les caisses. Entrez encore une fois par les fenêtres et suivez le couloir qui vous mène jusqu'à la valve. Tournez-la pour arrêter le feu et descendez pour avancer dans le chemin qui était bloqué. Sortez par le trou dans le mur, qui se trouve à droite. Avancez vers l'avant de l'hélicoptère en évitant son hélice et entrez par le trou dans le mur. Avancez et sautez dans le trou au sol pour rejoindre vos amis.

Mission 9 : Infirmerie

Sortez par la porte et allez vous couvrir dans le coin gauche. Eliminez les soldats qui arrivent par la porte située du fond de la cour. Entrez par cette même porte et éliminez les soldats qui se trouvent dans le couloir. Continuez votre progression jusqu'à assister au massacre des soldats normaux par les Replica. Planquez-vous alors près des fenêtres et nettoyez la cour avant de sortir. Ramassez le Hammerhead sur le cadavre d'un Replica et entrez par la double porte. Prenez les munitions et sortez.

Allez à droite vers le terrain de basket. Avancez vers la grille et détruisez le cadenas pour entrer. Sortez de la salle et avancez dans le couloir. Eliminez les soldats qui se planquent dans la bibliothèque située à droite. Les renforts ennemis arriveront par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Nettoyez la zone et avancez vers la double porte. Les ennemis ont condamné toutes les portes. Il ne vous reste qu'à passer par les toilettes des hommes et le trou qui se trouve dans la cabine de gauche.

Avancez ensuite à droite et prenez le document de renseignement. Sortez de la salle de classe et allez à droite dans le couloir. Entrez par la dernière porte de droite et allez au fond de la salle, à droite. Prenez le document de renseignement et sortez. Rebroussez chemin et montez les marches. Suivez le couloir et fouillez toutes les classes pour prendre des munitions et des armures. Une fois dehors, les renforts Replica débarquent de l'hélicoptère. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis un par un. Courez vers le coin gauche pour vous couvrir et attendez qu'ils viennent vers vous pour les éliminer. Evitez leurs grenades et neutralisez les derniers soldats Replica qui arrivent par les toits. Avancez ensuite et montez sur la dénivellation sur laquelle se trouvaient vos ennemis. Allez ensuite à gauche et montez sur le conduit d'air. Avancez et sautez par une des fenêtres de gauche.

Prenez votre fusil à pompe et avancez. Eliminez les ennemis par derrière puis prenez leur position pour éliminer les soldats normaux qui se trouvent en face. Eliminez les hommes qui descendent en rappel avant qu'ils ne touchent le sol. Neutralisez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres et passez par la porte défoncée. Eliminez les ennemis et entrez dans la cuisine. Nettoyez-la et avancez à l'arrière, des ennemis défonceront la porte. Eliminez-les et entrez pour ramasser le document de renseignement qui se trouve sur l'étagère.

Entrez ensuite dans la chambre froide et allez au fond où se trouve la trappe au sol. Descendez et suivez le seul chemin disponible jusqu'au feu. Repoussez les fantômes en chemin. Allez à gauche et tournez la valve pour arrêter le gaz qui alimente le feu. Revenez au chemin précédent et détruisez le cadenas de la porte fermée. Avancez et poussez le meuble en feu. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Eliminez les deux soldats qui se trouvent au fond du couloir, derrière la fenêtre.

Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Montez les marches et neutralisez les ennemis qui gardent la zone. Avancez et allez à droite pour prendre le document de renseignement. Avancez à gauche, ramassez les munitions et entrez dans l'ascenseur.

Dès que vous sortez de l'ascenseur, éliminez l'ennemi qui se trouve au bout du couloir et les deux autres qui arrivent par la gauche. Entrez ensuite dans la salle de gauche et prenez le document de renseignement qui se trouve sur le bureau. Avancez ensuite en suivant le couloir et entrez dans la première salle de droite pour prendre un autre document de renseignement. Sortez et allez au bout du couloir. La porte de l'infirmerie est fermée et nécessite une carte d'accès. Entrez alors par la porte de gauche et avancez. Restez derrière la porte et éliminez les ennemis qui gardent la zone.

Avancez ensuite et entrez dans l'ascenseur. Sortez et avancez dans le couloir en ramassant toutes les munitions en chemin. Prenez la carte magnétique qui se trouve au fond, sur un bureau. Entrez ensuite par la fenêtre d'en face et prenez le document de renseignement. Prenez ensuite un autre document, il se trouve par terre. Rebroussez chemin vers l'infirmerie. Avancez vers l'ascenseur et planquez-vous pendant que l'ennemi réanime les cadavres des soldats. Eliminez-les et concentrez ensuite vos tirs sur le monstre qui les réanime. Ouvrez ensuite la porte de l'ascenseur et repoussez Alma. Descendez dans la cage de l'ascenseur et entrez à l'étage.

Avancez et ouvrez la porte qui mène à l'infirmerie avec la carte magnétique. Descendez les marches et entrez par la porte située à gauche. Eliminez les ennemis qui sont derrière les vitres et montez vers leur position. Prenez l'élément de renseignement et avancez vers la porte de sortie.
Avancez dans le couloir et éliminez les soldats qui gardent la zone. Entrez dans le bureau d'en face et neutralisez l'ennemi qui s'y cache. Ramassez l'élément de renseignement et sortez. Avancez enfin vers la porte de l'infirmerie. Utilisez l'ordinateur pour faire descendre la plateforme.

Mission 10 : Snake Fist

Une fois en bas, avancez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Montez les marches de droite et utilisez l'ordinateur. Mettez-vous ensuite rapidement à couvert et éliminez les ennemis qui rappliquent. Restez en haut pour avoir un petit avantage et éloignez-vous des grenades ennemies. Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Avancez et tuez les deux soldats qui se trouvent dans la zone.

Avancez et entrez dans le bureau de gauche. Montez les marches et sautez par la fenêtre. Avancez et n'entrez pas dans la salle de droite. Eliminez les ennemis d'abord. Avancez ensuite et sortez par la porte semi-ouverte. Allez à gauche et entrez par la fenêtre pour prendre l'élément de renseignement. Revenez à la porte précédente et descendez par la trappe qui se trouve en face d'elle. Prenez le document de renseignement et avancez. Prenez les injecteurs et remontez. Avancez jusqu'au fond de la zone en prenant à droite et descendez à travers une autre trappe.

Avancez et montez à l'échelle jaune. Prenez les munitions et utilisez l'ordinateur. Sortez ensuite par la porte et allez à gauche. Entrez dans la salle avec une chaise au centre et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre près de cette même chaise. Sortez ensuite par la porte arrière et suivez le couloir jusqu'à retrouver le colonel Vanek qui se trouve de l'autre coté de la vitre. Eliminez les soldats qu'il lance à vos trousses et poursuivez-le. Avancez prudemment et montez à l'escalier en éliminant les soldats. Visez les bombonnes de gaz si les ennemis sont proches d'elles. Ramassez les munitions et traversez le pont pour ensuite descendre les escaliers.

Entrez dans la salle de gauche et restez derrière le pilier. Eliminez les soldats qui vous attaquent des deux cotés. Avancez ensuite à gauche et prenez l'élément de renseignement. Avancez jusqu'à retrouver le colonel Vanek coincé. Utilisez l'ordinateur pour débloquer la porte puis appuyez sur le bouton de droite pour l'ouvrir. Suivez les indications qui s'affichent pour contrer Vanek et lui tirer une balle en pleine tête.

Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à rencontrer les spécimens des expériences. Eliminez ces créatures et avancez. Montez à l'escalier et allez à gauche. Exterminez les créatures qui sortent des cellules et entrez dans la salle de contrôle. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve par terre et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Sortez de la salle de contrôle et allez à droite en éliminant les créatures en chemin. Passez par la porte et avancez. Entrez dans la salle de droite et faites le plein de munitions. Sortez et poursuivez votre chemin jusqu'à Snake Fist. Prenez l'arme qu'il vous donne et, après sa mort, dirigez-vous vers la sortie.

Avancez vers la salle de contrôle des cellules et éliminez les ennemis en chemin. Ramassez leurs munitions et entrez dans la salle. Entrez par le trou qui se trouve dans la porte du fond. Suivez le couloir en éliminant les ennemis et sautez en bas pour rencontrer d'autres adversaires. Avancez lentement en vous abritant derrière les caisses. Entrez ensuite

dans les vestiaires pour trouver la tête de Snake Fist près d'une trousse de secours et une armure. Entrez par la porte suivante et affrontez le nouveau genre d'ennemis.

Repérez-les grâce à la trainée d'énergie qu'ils laissent derrière eux. Eliminez-les ensuite avec votre arme électrique. Descendez les escaliers et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent à droite, derrière la vitre. Sautez par cette vitre et sortez dans le couloir. Eliminez enfin les soldats qui bloquent la sortie et rejoignez votre équipe.

Mission 11 : Keegan

Vous commencez le niveau aux commandes de la tourelle. Repoussez les ennemis qui arrivent par la route d'en haut ensuite passez à ceux qui rappliquent par la gauche. Suivez vos amis et rampez sous les barreaux.

Avancez et sortez par la porte qui vous mène sur les rails. Avancez jusqu'à la gare et éliminez l'ennemi invisible. Continuez d'avancer et neutralisez d'autres ennemis invisibles avec votre arme électrique. Entrez ensuite dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez, éliminez d'autres ennemis invisibles et poussez le distributeur qui bloque le passage.

Continuez d'avancer dans la station et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve près du dernier pilier. Avancez dans le tunnel et éliminez les soldats que vous rencontrez. Allez à droite et éliminez d'autres soldats. Avancez vers leur position et neutralisez d'autres ennemis. Avancez lentement pour repérer les hommes armés qui se cachent dans les couloirs. Entrez dans la salle de pompage et avancez vers la gauche en éliminant les soldats en chemin. Montez la dénivellation et allez à droite. Traversez le pont, suivez la passerelle et descendez par la trappe au sol.

Poursuivez le sergent Keegan et coupez le courant avant de descendre par l'escalier jaune. Avancez dans le sous-sol jusqu'à atteindre un premier wagon. Avancez vers l'autre coté du tunnel et fouillez le deuxième wagon. Prenez l'élément de renseignement et entrez dans la station de droite. Entrez dans la zone inondée qui grouille d'ennemis. Planquez-vous derrière le pilier et éliminez les soldats qui arrivent de tous les cotés et par la zone supérieure. Ramassez ensuite les munitions des ennemis et montez à l'escalier jaune. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle vers la station.

Avec votre fusil à pompe, explosez les ennemis qui gardent la zone. Allez à gauche et passez par le wagon. Allez à gauche et désactivez le courant. Quand les ennemis arrivent, rebranchez-le courant pour les éliminer tous. Coupez enfin le courant et descendez sur les rails. Prenez le laser et avancez. Entrez par le trou dans le mur, qui se trouve à gauche, et avancez. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de gauche et allez à droite.

Sautez dans une autre station et allez à gauche, sur les rails. Entrez par la porte de gauche et avancez. Entrez ensuite dans un wagon et avancez vers une autre station. Avec votre laser, éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive opposée et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et focalisez vos tirs sur celui équipé d'un fusil-laser. Entrez ensuite par la porte située au fond pour atteindre les tunnels. Descendez sur les rails et avancez à gauche.

Evitez le métro qui arrive à toute vitesse. Eliminez ensuite les soldats qui se trouvent sur le quai gauche et sur la passerelle. Montez sur cette dernière et sautez sur le toit du métro. Bondissez sur le quai d'en face et montez sur la passerelle jaune. Eliminez l'ennemi qui défonce la porte et avancez enfin vers les marches qui mènent à la rue.

Mission 12 : Epicentre

Dès que vous soyez à la surface, éliminez les deux ennemis situés à droite. Neutralisez les autres soldats qui rappliquent. Prenez ensuite le fusil-sniper et avancez. Eliminez le sniper qui se trouve sur le pont d'en face. Eliminez ensuite les deux autres ennemis. Avancez et abritez-vous derrière la carcasse de la voiture pour éliminer le sniper qui se trouve à gauche et les autres soldats qui foncent sur vous. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez le lance-roquettes.

Passez le trou et entrez dans le bâtiment de gauche pour vous abriter. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent au

sol et neutralisez le sniper qui se trouve entre les lettres de l'enseigne. Avancez ensuite vers le cinéma et éliminez l'ennemi équipé d'un fusil-laser. Avancez et sortez dans la rue par l'énorme trou dans le mur. Prenez le seul chemin praticable jusqu'à atteindre l'armure motorisée. Tirez sur le transformateur de courant situé sur le poteau et montez dans l'armure. Commencez par éliminer les premiers ennemis ainsi qu'une armure motorisée adverse et avancez. Tournez à gauche et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Ils visent grâce à un laser de couleur verte, repérez-les et éliminez-les avant qu'ils ne tirent. Avancez et restez derrière le bus pour attendre l'arrivée des ennemis. Plusieurs d'entre eux sont équipés de lance-roquettes et se trouvent à l'étage du bâtiment d'en face. Eliminez-les rapidement et avancez. Détruisez d'autre armures motorisées et avancez jusqu'au bout de la rue.

Descendez de l'armure et entrez dans le bâtiment de droite. Avancez jusqu'à la rue et allez à gauche pour essayer de rattraper Keegan. Descendez dans le tuyau et avancez à gauche. Continuez de descendre dans le gouffre de l'explosion et passez par les trous qui se trouvent dans les murs et au sol. Avancez enfin à droite et descendez par l'énorme trou béant, au sol.

Mission 13 : Approche

Glissez vers le bas et avancez dans les couloirs en ruine. Traversez les deux ponts et descendez par l'échelle. Descendez ensuite vers le chemin inférieur. Montez les escaliers et prenez l'élément de renseignement. Avancez et éliminez les soldats Replica qui sortent de leurs capsules. Montez dans le train et mettez-le en marche.

Restez à l'arrière du train pour repousser les ennemis qui débarquent du train de gauche. Evacuez ensuite le wagon avant et allez à l'arrière où se trouvent plusieurs capsules de Replica. Elles vont s'ouvrir et libérer les ennemis qui vous attaqueront en même temps. Mettez-vous à couvert et repoussez-les en utilisant vos grenades. Evacuez ensuite la voiture arrière et courez vers les commandes de la voiture avant, pour rétablir le contrôle.

Après l'accident, suivez Keegan et montez sur les passerelles jaunes. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve devant la console de commandes et montez à l'escalier situé à gauche. Franchissez la porte, montez à l'échelle et éliminez l'ennemi invisible qui se trouve dans la zone. Avancez et, avant de traverser la longue passerelle, descendez à droite pour ramasser l'élément de renseignement. Remontez. Poursuivez Keegan et montez à l'échelle. Avancez jusqu'au fond du couloir et prenez un autre élément de renseignement.

Entrez dans la grande salle de gauche où votre ami monte en utilisant une plateforme. Allez à gauche de la plateforme et descendez pour récupérer l'élément de renseignement. Remontez et activez la plateforme pour la faire descendre. Montez dessus pour qu'elle vous emmène vers le haut. Eliminez plusieurs ennemis invisibles et sautez sur la plateforme suivante. Bondissez ensuite sur la passerelle et descendez via les deux échelles. Cherchez autour de la plateforme pour trouver un autre élément de renseignement, prenez-le. Activez ensuite la deuxième plateforme et montez dessus. Sautez vers la prochaine plateforme, tuez les ennemis invisibles et avancez sur la passerelle jusqu'à la porte qui se trouve en hauteur.

Après la vision, avancez, descendez les escaliers puis à l'échelle. Eliminez les ennemis invisibles et avancez. Allez sous les escaliers jaunes et prenez l'élément de renseignement. Montez, prenez le fusil-sniper et ouvrez la porte. Eliminez le sniper situé en haut à droite et le deuxième situé en haut à gauche. Eliminez ensuite celui qui se trouve sur la passerelle d'en face. Vous devez ensuite déplacer le chargement qui bloque le train. Eliminez, avant tout, les snipers qui restent et sautez sur la plateforme située à gauche de l'avant du train. Montez à l'échelle et mettez-vous à couvert. Repérez les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Avancez ensuite, montez dans la cabine de contrôle de la grue et déplacez le chargement.

Descendez et éliminez les soldats en vous dirigeant vers le train. Montez et démarrez-le. Dès que le train s'arrête, avancez vers l'ascenseur et repoussez Alma. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

Mission 14 : Apogée

Durant la prochaine vision, sortez de l'ascenseur, allez à droite et sortez par le trou dans le mur. Faites la même chose dans le monde réel. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Descendez par la trappe et avancez dans le tuyau de gauche. Sortez dans le canal et éliminez les ennemis. Allez à droite et remontez la pente rapidement. Eliminez les deux

soldats et abritez-vous pour affronter les ennemis qui rappliquent par le coté droit. Avancez en éliminant les nombreux soldats qui foncent sur vous.

Rejoignez ensuite votre véhicule. Pendant que Stokes vous ouvre la porte, repoussez les ennemis qui arrivent en surnombre. Montez derrière la tourelle de votre véhicule et explosez les hommes qui arrivent de tous les cotés. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes dès que vous repérez leurs lasers. Allez ensuite vers la porte et entrez. Appuyez sur le bouton pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez vers la console centrale et prenez l'élément de renseignement. Allez ensuite vers votre lieutenant et appuyez sur le bouton pour faire monter l'ascenseur. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre, au centre de la nouvelle salle. Montez les marches et entrez dans la salle de gauche pour prendre un autre élément de renseignement. Entrez ensuite dans un autre sas. Appuyez sur le bouton et attendez l'ouverture de la porte.

Avancez, ramassez un élément de renseignement en chemin et passez par un autre sas. Entrez dans la nouvelle zone et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la boite à outils, située à gauche. Avancez vers la gauche et utilisez la console pour déployer le pont. Asseyez-vous ensuite sur le fauteuil de l'amplificateur pour affronter Alma.

Vous devez tirer sur les fantômes qui apparaissent tout en évitant leurs tirs. Restez sur le bord de la plateforme pour ne pas être attaqué par derrière. Ils sont rapides et ne sont repérables que grâce à la traînée blanche qu'ils laissent derrière eux ou quand ils apparaissent sous une forme humaine. Mettez-vous à couvert et évitez d'affronter plusieurs ennemis à la fois. Une fois tous les fantômes disparus, allez vers la console et abaissez l'interrupteur. Vous devez refaire cette action trois fois et à chaque fois le nombre d'ennemis augmente. Utilisez toutes les armes disponibles pour venir à bout de ces entités. Après l'activation des trois interrupteurs, suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour éliminer votre adversaire une bonne fois pour toutes. Félicitations, vous venez de terminer le jeu.

FIN ALTERNATIVE

Pour voir la fin alternative, terminez le jeu en mode Difficile sans mourir.

SUCCÈS

Dans le mille (15)

Tuez 10 ennemis d'un tir dans la tête avec le fusil de sniper.

Prenez ça ! (15)

Grillez 10 ennemis avec un canon au napalm.

Snake Fist ! (15)

Tuez 10 ennemis en mêlée.

Pot de colle (15)

Collez 10 ennemis au mur avec le Hammerhead.

Plein les yeux (15)

Découpez 10 ennemis avec le laser.

Exterminateur (15)

Tuez 4 ennemis à l'aide d'une seule grenade.

Ballet mortel (15)

Tuez 4 ennemis avec une seule utilisation du ralenti.

Vandale (15)

Utilisez 50 éléments de couverture interactifs.

Opportuniste (15)

Tuez 10 ennemis grâce à des opportunités de combat.

Terminez: Sanctuaire (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Sanctuaire

Terminez : Réveil (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Réveil

Terminez : Découverte (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Découverte

Terminez : Retrait (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Retrait

Terminez : Replica (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Replica

Terminez : Ruines (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Ruines

Terminez : Chef (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Chef

Terminez : Primaire (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Primaire

Terminez : Infirmerie (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Infirmerie

Terminez : Snake Fist (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Snake Fist

Terminez : Keegan (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Keegan

Terminez : Épicentre (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Épicentre

Terminez : Approche (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Approche

Terminez : Apogée (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Apogée

Vétéran (30)

Terminez toutes les missions au plus haut niveau de difficulté.

Plein d'énergie (30)

Récoltez tous les injecteurs réflexes du jeu.

Paparazzi (15)

Récoltez 25 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Traqueur (20)

Récoltez 75 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Historien (15)

Récoltez 50 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Oracle (30)

Récoltez 100 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

Engagé (10)

Promotion au rang : Soldat

Officier et gentleman (30)

Promotion au rang : Sous-lieutenant

Général quatre étoiles (60)

Promotion au rang : Général quatre étoiles

Général cinq étoiles (100)

Intégralité des succès multijoueurs déverrouillés.

Bain de sang (10)

Tuez 20 ennemis pendant un partie avec classement.

Premier partout (35)

Obtenez le plus haut score dans 3 parties avec classement d'affilée dans n'importe quel mode de jeu.

Tueur monogame (15)

Tuez le même joueur 5 fois pendant un partie avec classement.

Expert en démolition (30)

Posez 3 fois des charges C4 dans un partie de Sécurité intégrée avec classement.

Désamorceur implacable (15)

Désamorcez 3 fois des charges C4 dans un partie de Sécurité intégrée avec classement.

Tueur né (15)

Capturez 10 fois l'APH pendant un partie avec classement.

Joueur le plus utile (30)

Soyez le seul joueur des deux équipes à capturer un APH pendant un partie Blitz avec classement.

Capturez-les tous (15)

Capturez 10 fois un point de contrôle pendant un partie Contrôle avec classement.

Sous contrôle (20)

Défendez 10 fois un point de contrôle pendant un partie Contrôle avec classement.

Intouchable (15)

Survivez à l'intégralité d'un Deathmatch avec classement.

Sous les flashs (20)

Tuez 3 joueurs lorsque vous êtes aveuglé par une balle EMP pendant une partie avec classement.

Temps bien employé (25)

Jouez 8 heures en partie avec classement.

Tendances suicidaires (20)

Suicidez-vous 5 fois.

J'accepte ces conditions (15)

Tuez plus souvent que vous n'êtes tué dans une partie.

Planificateur urbain (20)

Détruisez 100 troupes de combat tout en pilotant une armure motorisée.

Robot maléfique (15)

Détruisez 2 armures motorisées ennemies pendant la même manche avec une arme portative.

© Sierra / TimeGate Studios 2007

SUCCÈS

Le Faucheur (10)

Tuer 3 joueurs au cours d'un ralenti dans une partie multijoueur classée de type ralenti.

Tueur high-tech (10)

Tuer 20 ennemis avec le Canon-éclair LP4 dans la campagne Perseus Mandate.

Un arsenal avancé (10)

Eliminer 30 ennemis avec le Fusil avancé VES dans la campagne Perseus Mandate.

Le pétard bondissant (10)

Tuer 20 ennemis avec le Lance-grenades K3-BT dans la campagne Perseus Mandate.

Maître d'armes (10)

Tuer au moins un ennemi avec chaque arme dans la campagne Perseus Mandate.

Détective (10)

Trouver tous les messages téléphoniques et tous les portables dans la campagne Perseus Mandate.

Carton plein (10)

Trouver tous les bonus dans la campagne Perseus Mandate.

Sans pile (15)

Terminer la campagne Extraction Point sans laisser la torche tomber à court de piles.

Messagerie (15)

Répondre à tous les appels téléphoniques dans la campagne Extraction Point.

Maître du laser (15)

Tuer 30 ennemis avec le Fusil laser Type-12.

Mitrailleur Minigun (15)

Tuer 30 ennemis avec la Minigun TG-2A.

Fan du contrôle (15)

Capturer 25 points de contrôle dans des parties Contrôle avec classement.

Héros conquérant (15)

Capturer 25 points de contrôle dans des parties Tout conquérir avec classement.

Gratification immédiate (20)

Terminer toutes les cartes Action instantanées dans n'importe quel ordre.

Arrivée sur scène (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Bas-fonds".

Comprendre l'ennemi (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Perturbation".

Début de la fin (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Poursuite sur la place".

Anciens ennemis (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Camp de base".

Un lieu plus sombre (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Labyrinthe".

Au coeur de l'action (25)

Terminer une carte Action instantanée.

Vétéran de l'action (25)

Terminer une carte Action instantanée en difficulté Extrême.

Essayeur de nouveaux jouets (25)

Eliminer des joueurs en multijoueur classé avec le VES, le K3-BT, le LP4, le TG-2A et le Type-12.

Un joueur à craindre (25)

Eliminer 10 joueurs sans mourir en multijoueur.

Les petits ruisseaux (25)

Obtenir 150 points de vie et 100 points d'armure dans une partie multijoueur.

Face aux Léviathans (30)

Terminer la campagne Extraction Point via "Le L".

Désolation totale (30)

Terminer la campagne Extraction Point via "Holiday".

Cycle de F.E.A.R. (35)

Remporter une partie multijoueur classée sur toutes les cartes (type de partie indifférent).

FEAR à jamais (35)

Terminer la campagne Perseus Mandate.

Explorateur (40)

Trouver tous les bonus de vie et de ralenti dans la campagne Extraction Point.

La guerre, pas l'amour (40)

Tuer tous les ennemis de la campagne Perseus Mandate.

FEAR en stock (50)

Terminer la campagne Perseus Mandate en difficulté Extrême.

Maître ès FEAR (50)

Terminer la campagne Perseus Mandate sans mourir.

Expédition punitive (55)

Terminer toutes les cartes Action instantanées en Extrême dans n'importe quel ordre.

Crains mon courroux (55)

Tuer tous les ennemis dans la campagne Extraction Point.

Vivre dans la peur (60)

Terminer la campagne Extraction Point.

Maître de la peur (75)

Terminer la campagne Extraction Point en difficulté Extrême.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

F1 2011

© Codemasters 2011

SUCCÈS

Trouble fete (10)

Terminez la première course de votre carrière.

Pilote d'essai (10)

Parcourez 805 kilomètres (500 miles) d'entrainement au cours de votre carrière.

Touchette (10)

Avec les dégâts maximaux, touchez le mur à Monaco et remportez la course.

Pénitence (10)

Recevez une pénalité de drive-through et remportez la course.

Appuyer sur le champignon (15)

Doublez un opposant correctement pendant que le KERS est activé.

Aileron de requin (15)

Doublez un opposant correctement pendant que le DRS est activé.

Vous avez essayé DIRT3? (15)

Dérapez sur dix mètres ou plus.

Scénario habituel (15)

Réalisez un temps dans chacun des scénarios.

Opportuniste (15)

Faites un arret au stand quand la voiture de sécurité est présente.

Aspiration au bonheur (15)

Passez un total de 10 minutes en aspiration dans n'importe quel mode de jeu.

Jenson va doubler ou pas? (15)

Remportez le Grand Prix de Turquie en tant que Lewis Hamilton.

Pole position (20)

Obtenez la première pole position de votre carrière.

C'est quel bouton déjà? (20)

Remportez une course sans utiliser le KERS ou le DRS une seule fois.

Travail manuel (20)

Remportez une course de n'importe quel mode en utilisant la boite de vitesse manuelle.

Drapeau bleu (20)

Prenez un tour sur au moins 6 autres voitures dans une course de n'importe quel mode de jeu.

Non-assistance (20)

Remportez une course sans aide au pilotage dans n'importe quel mode de jeu.

Impeccable (20)

Remportez une course après vous etre qualifié en pole position dans n'importe quel mode de jeu.

Amitié fidèle (20)

Terminez une saison complète en coopération.

Sennaesque (20)

Menez la course au premier tour sous forte pluie en étant parti en cinquième position ou plus

10 en ligne (20)

Remportez 10 courses en ligne.

Collectionneur (25)

Remportez une course sur chacun des 19 circuits dans n'importe quel mode.

Restons corrects (25)

Terminez une course en ligne sans toucher une autre voiture.

C'est le pilote, pas la voiture (25)

Remportez le championnat des pilotes avec deux écuries différentes en carrière ou en coopération.

Ce n'est qu'un début (30)

Remportez la première victoire de votre carrière.

Rapide comme l'éclair (30)

Obtenez le meilleur temps au tour d'une course de n'importe quel mode, sans pénalité.

Quel talent (30)

Faites le meilleur temps au tour de toutes les séances d'un long week-end de n'importe quel mode.

Loi des séries (30)

Battez le record d'Aberto Ascari de neuf victoires successives pendant sa carrière.

Pilotage de précision (30)

Terminez n'importe quelle course sans collision avec un objet ou une voiture.

Régularité robotique (30)

Réussissez 5 tours consécutifs à moins d'un quart de seconde de différence.

Patience (30)

Passez devant au dernier tour et remportez une course d'une distance d'au moins 20%.

Travail d'équipe (30)

Remportez le titre des constructeurs d'un championnat en coopération.

Sur le podium (35)

Finissez parmi les trois meilleurs dans une course de carrière.

35 en ligne (35)

Remportez 35 courses en ligne.

Homogénéité (40)

Marquez des points à chaque manche d'une saison en carrière ou en coopération.

Champion de la coopération (50)

Remportez le championnat des pilotes au cours d'une saison en coopération.

Champion du monde des pilotes (50)

Remportez le championnat du monde des pilotes en mode carrière.

Champion des constructeurs (50)

Remportez le championnat du monde des constructeurs en mode carrière.

Champion des pilotes (100)

Remportez le championnat du monde des pilotes en mode carrière, en difficulté Difficile ou Expert.

Fable

© Microsoft / Lionhead 2007

SCÈNES DE FIN

Il existe quatre fins différentes dans le jeu. Elles dépendent de votre alignement, par exemple, du côté du bien, vous aurez l'une des fins si vous jetez l'épée dans le vortex, et l'autre si vous tuez votre soeur.

ALIGNEMENT MALÉFIQUE

Plusieurs méthodes existent pour devenir maléfique.

- Une méthode efficace pour obtenir un alignement maléfique consiste à épouser trois femmes situées dans des villages différents puis à divorcer. A chaque divorce vous engrangerez encore plus de points.

- Pour gagner facilement des points maléfiques, allez à la chapelle de Skorm et sacrifiez un de vos suivants. Prennez de préférence une personne lumineuse, par exemple la fine lame à côté du temple d'Avo. Avec lui vous gagnerez environs 100 points maléfiques !

PORTE DÉMONIAQUE DE BARROW FIELDS

Pour ouvrir cette porte, placez-vous en face d'elle et ingurgitez un maximum de nourriture (viande, gâteaux, etc.) de manière à ce que votre personnage devienne obèse. Lorsqu'il aura pris suffisamment de poids, vous pourrez pousser la porte et obtenir l'élixir du maître.

GUIDE SUCCINCT

Introduction

Vous commencez le jeu aux côtés de votre père. Commencez par parler à la fille qui est en face de vous, elle a perdu son nounours. Ensuite, allez vers le point vert sur la carte à droite. Il y aura deux enfants, parlez-leur et vous devrez taper le plus grand pour récupérer la peluche puis allez ensuite l'amener à la petite fille qui l'avait précédemment perdue. Allez ensuite aider le vieil homme à surveiller ses caisses. Vous ne devez pas écouter le petit enfant qui essaie de vous détourner de votre quête. Une fois à côté de votre père, allez tout droit et ne prenez pas la descente, prenez à droite il se trouve un passage avec un couple. Parlez à l'homme et n'acceptez pas sa demande. Descendez ensuite au village et parlez de cette histoire à la femme qui détient l'armurerie. Allez ensuite parler à votre père qui vous donnera des pièces en récompense. Vous pouvez à présent aller acheter un cadeau pour votre soeur chez le marchand : allez donc apporter vos chocolats à votre soeur puis retournez dans le village, vous aurez une petite cinématique. Ensuite, vous reprendrez la partie avec un village en feu, prenez le passage de gauche et rejoignez votre père. (Cinématique)

La Guilde

Vous reprendrez la partie dans la Guilde. Dirigez-vous dehors à l'entraînement du combat, vous exécuterez un entraînement aux poings et au bâton sur un mannequin en paille. Après l'entraînement, vous devrez aller dans la forêt de droite pour tuer les scarabées, ils ne sont pas difficiles, un coup par scarabée fera l'affaire. Retournez ensuite dans la guilde, vous devrez laisser votre enfance derrière vous pour continuer l'apprentissage. Après votre réveil, allez rejoindre le stand d'apprentissage pour apprendre l'art du sabre, le même que celui où vous aviez appris le bâton. (Vous pourrez gagner un katana de fer en cadeau d'un A+ à l'examen). Après le combat contre Whisper, rejoignez votre maître au stand de tir pour apprendre à présent le maniement de l'arc, (là aussi, vous pourrez gagner une arbalète si vous arrivez à avoir un A+ à l'examen), allez ensuite apprendre la volonté (et là encore, vous pourrez avoir un objet à l'aide d'un A+, ils peuvent être très utiles alors prenez-les). Passez ensuite à l'age adulte pour continuer votre entraînement. Vous avez alors 18 ans, vous devrez aller dans les bois. Maze vous y attend, gagnez contre lui en lui montrant vos compétences à l'arc, l'épée et la volonté. Retournez dans la guilde, vous serez alors décoré Héros et votre dernier cours portera sur la façon d'augmenter vos compétences.

Une vie

(Vous pouvez dès maintenant ouvrir la première porte démoniaque se trouvant dans la Guilde à côté de l'entraînement de volonté. Pour l'ouvrir, placez-vous devant et utilisez votre lampe.) Commencez par prendre la quête "menace des Guêpes", vous ne pouvez sélectionner que celle-la pour le moment d'ailleurs. Commencez par sortir de la Guilde, suivez l'homme qui vient vous prévenir que les guêpes attaquent. (Sur le chemin, juste après la porte de la Guilde à gauche se trouvent des buissons destructibles à l'épée qui vous donneront accès à un coffre contenant une clé d'argent.) Dirigez-vous dans l'aire du pique- nique et tuez toutes les petites guêpes puis prenez tous les objets se trouvant sur les tables. Tuez ensuite la reine des guêpes puis retournez dans La Croisée et prenez la direction de Bowerstone : la cité du commerce. Allez voir Maze, il vous parlera et vous devrez ensuite retourner à la Guilde pour prendre une nouvelle mission.

Vous avez le choix entre prendre la mission positive ou négative. Je prendrai la positive dans la soluce, "La défense de la ferme au verger", cependant, les quêtes principales sont les mêmes pour les deux types de missions (que vous soyez plutôt positif ou négatif). Prenez le chemin de Greatwood, vous allez rencontrer Whisper dans le chemin. Prenez ensuite le lac de Greatwood puis, rejoignez la ferme un peu plus haut à gauche. Une fois à la ferme, tuez tous les bandits qui arrivent (il y a à peu près trois vagues de bandits) et battez whisper à la fin. Retournez ensuite à la Guilde pour chercher vos nouvelles quêtes.

Prenez la quête du marchand, dirigez-vous vers Greatwood puis vers le lac de Greatwood. Prenez ensuite les gorges de Greatwood, un bandit vous attendra plus loin et vous demandera de payer pour passer. Personnellement, j'ai décidé que je ne serai pas victime du racket alors j'ai défoncé tous les bandits (c'est vous qui voyez mais bon, ils sont assez faciles à tuer donc ne perdez pas des sous pour rien). A gauche se trouve un petit passage avec quelques bandits dont le chef de la bande et plusieurs potions et une hache d'acier dans un coffre. Dirigez-vous vers le cullis de Greatwood et débarrassez-vous de ces Hobbes. Prenez l'entrée de Darkwood et vous allez rencontrer vos deux marchands. Plus loin, vous en rencontrerez un troisième, il sera mordu par une bête mais prenez-le. (Il se transformera plus loin en loup-garou.). Marchez et vous apercevrez votre premier loup-garou, plus loin il y aura un champ de spores à briser avec une attaque à distance. Prenez ensuite le lac de Darckwood, faites attention, énormément de bandits arrivent de nulle part et s'en prennent aux marchands. Vous allez arriver au camp, et ils se reposeront, vous pourrez alors faire le plein de potions. Partez par le cullis et tuez les bandits qui vous attaqueront. L'homme ne devrait pas tarder à se transformer. Tuez tous les bandits tout le long et les Hobbes, puis, prenez le barrage de Darckwood. Vous allez rencontrer un monstre de terre, pour le battre, placez-vous assez proche de lui et faites des roulades en arrière quand il va faire trembler la terre. La prochaine porte sera la bonne, les marchands seront en lieu sûr. Allez voir Maze et une fois que vous aurez fini de parler, retournez à la guilde et prenez la quête "trouvez la prophétesse".

Commencez par vous téléporter à Barrow Field puis dirigez-vous à Okvale (si vous voulez faire la quête du fantôme sur la plage, le trésor se trouve sur la plage avec le pont). Le trésor se trouve à gauche à côté du pont. Donnez l'or à sa femme à droite et retournez voir le fantôme il vous dira qu'un autre trésor est caché dans le cimetière. Il se trouve sur un des flans de la grande statue. Puis la falaise. Une quête commencera, vous devrez être discret. Pour les éviter, c'est simple, placez-vous derrière le grand rocher juste avant l'entrée où se trouvent leurs drapeaux. Un bandit guettera

autour et vous pourrez contourner le rocher puis courir à la porte. Vous allez ensuite être face à plusieurs bandits. Tuez-les tout le long en essayant d'en tuer certains à distance pour vous faciliter la tache. Tout au long de la route, vous devrez récupérer cinq vêtements de bandits se trouvant dans les coffres. Ce passage comporte beaucoup de bandits mais peu de difficultés. Prenez le camp de deux lames et vous allez ensuite arriver devant la porte d'une ville, équipez-vous de toute votre garde-robes de bandit et parlez au garde devant. (Vous pouvez également lui arracher la tête et passez.) Une fois dedans, vous avez plusieurs possibilités : vous pouvez soit tuer un bandit à droite qui possède un passe-bandits ou lui acheter (plus civilisé) ou bien, allez jouer avec l'homme dans la taverne au fond à droite.
Il ne vous est pas interdit de tuer tous les bandits également mais attention, une fois que tous les bandits du camp seront morts, quatre costauds débarqueront. Une fois que le passe est à vous, vous pouvez à présent monter tranquillement (si vous avez tué les bandits, vous pourrez monter sans le passe). Dans l'autre niveau vous pourrez là aussi, tuer tout le monde et vous aurez quatre costauds. Vous pouvez également sauver les otages, ça vous fera pas de mal, puis dirigez-vous vers deux lames. Entrez dans la porte et affrontez deux lames. Pour le tuer, tournez autour de lui et ne le touchez que dans le dos. Il va y avoir, juste avant que deux lames ne meurt, l'apparition de votre soeur, après ça, vous pourrez exécuter deux lames. J'ai préféré d'abord tuer tous les bandits, ça fait de l'expérience, c'est toujours bon à prendre pour plus tard. (il y a aussi la tante de deux lames qui possède de belles choses à prendre.) Vous avez à présent le choix, tuer deux lames (négatif) ou bien l'épargner (positif).

Téléportez-vous dans la Guilde et trouvez Maze dans la grande tour. Il vous donnera une mission, vous devrez trouver un archéologue. Téléportez-vous sur le cullis de Witchwood, vous allez avoir à faire face à un énorme monstre en pierre, pour le battre, je vous conseille de vous placer derrière-lui le plus possible pour le taper, et de très vite vous éloigner en roulade quand vous voyez qu'il s'apprête à exécuter un tremblement de terre. Dirigez-vous vers la porte démoniaque, elle vous demandera d'épeler son nom. Allez là où se trouvent les quatre piliers et tapez sur le pilier H, I, T, S dans cet ordre. La porte démoniaque s'ouvrira et vous retrouverez enfin l'archéologue.

Retournez à la Guilde en vous téléportant, prenez la quête "balverine blanche" et téléportez-vous au cullis de Witchwood. Commencez par vous diriger vers "Pierres de Witchwood". Entre temps vous pourrez parler au garde et vous aurez une petite quête qui se résume à tuer des bandits vers les pierres. Dirigez-vous ensuite vers le temple d'Avo (dans le temple un peu au-dessus sur une colline se trouve une épée dans un rocher). Pour la libérer vous devez avoir toutes les statistiques de physique au maximum. Et le lac de Witchwood. A présent prenez la porte de Knothole Glade. Tuez les loups-garous et vous pourrez rentrer dans la ville. Vous allez commencer à affronter la balverine blanche. Au bout d'un certain temps de combat, elle s'enfuira et vous aurez un discours avec un villageois. Montez la colline et vous aurez encore à faire à la balverine. Vous aurez ensuite une femme qui viendra vous expliquer d'où vient cette bête. La femme vous donnera l'amélioration de l'argent pour tuer la balverine. Vous allez encore une fois la mettre en fuite, et vous devrez retourner au lac de Witchwood. Allez tuer la balverine blanche et ramenez la tête de la balverine vernie à l'homme qui vous a accueilli. Vous recevrez une lettre de Térésa et vous pourrez aller dans l'arène combattre.

Téléportez-vous a la Guilde et prenez la mission "Arène", téléportez-vous ensuite à Witchwood, et dirigez-vous vers le temple d'Avo puis au lac. Prenez ensuite l'arène. Préparez-vous bien à l'intérieur de très rudes combats (vous allez affronter des bandits, des guêpes, des géants de pierres, des loups-garous, des Hobbes quasiment tout ce que vous avez déjà rencontré) vous attendent, prenez toutes les potions possibles. Le boss final sera un énorme scorpion très difficile. Son point faible sera : quand il se concentre avec le rayon vert. Placez-vous au milieu et balancez-lui tous les coups que vous pouvez. A la fin vous serez confronté à vous battre contre Whisper. A la fin vous aurez le choix entre la laisser en vie ou la tuer. Ne la tuez pas et sortez par la porte, vous allez avoir pas mal de discours et une invitation du maire de Bowerstone. Vous allez sortir de l'arène et Térésa vous demandera.

Commencez par vous rendre à Barrow Field pour parvenir à la demeure de Grey. Vous allez rencontrer votre soeur qui vous informera sur votre mère. Apres avoir vu votre soeur, allez à la Guilde pour prendre la mission "trouvez l'archéologue". Téléportez-vous dans la ville de Bowerstone sud et dirigez-vous vers les grands escaliers. (Vous pouvez aller voir Grey et au bout de votre discours vous devrez la séduire. Pour commencer, achetez-lui une rose noire qui se trouve dans un magasin dans Bowerstone, puis vous devez posséder une demeure à vous. Une fois dedans, dirigez-vous vers la prison, derrière, un garde vous dira que l'archéologue a été enlevé.
Tuez tous les monstres et pourchassez-le. Après la première porte, vous devrez tuer l'invocateur pour enlever la barrière et aller dans le bois de Gibbet. Allez ensuite au chemin de la prison, vous devrez arriver en bas avant la fin du temps imparti. A la fin sur le ponton, un dur combat vous attend, essayez de garder en vie vos gardes. Quand vous les aurez libérés, dirigez-vous dans le bois et prenez la colline du bourreau. Continuez et une fois dans le cimetière, vous

devrez aller parler au garde du cimetière à gauche. Dans ce cimetière, vous devrez monter dans le tombeau de Nostro puis lui ramener sa tenue. Le casque se trouve dans l'eau en face de la descente du tombeau de Nostro. (Prenez la canne à pêche) l'armure se trouve dans la crypte juste en bas. L'épée de Nostro se trouve au pied d'une tombe, vous devez prendre la pelle pour le déterrer et le casque se trouve dans la maison du garde. Si vous ne possédez pas de pelle, il y en a une dans le coffre à l'entrée de la maison du gardien et si vous ne disposez pas de canne à pêche, à gauche du cercueil de Nostro se trouvent des herbes avec derrière, un coffre cachant une canne à pêche. Retournez ensuite dans le cercueil et rendez-lui ses biens. La porte maléfique s'ouvrira et vous devrez franchir le chemin jusqu'à la porte. (Personnellement je n'ai jamais vu si les morts vivants avaient une fin, ils réapparaissent tout le temps.) Après la porte, vous serez dans une sorte d'arène et une fois que vous serez au centre, des zombies viendront vous accueillir chaleureusement. Vous aurez ensuite trois fantômes qui sont destructibles seulement dans le cercle. Descendez dans le cercueil et parcourez les pièces pour arriver au tunnel souterrain et prendre le chemin de la falaise. Vous devez prendre le passage souterrain, des gardes humains y sont dispersés tout le long, vous allez arriver au bout dans la chambre des tortures et vous récupérerez votre mère. Plus loin, vous serez pris en otage et vous vous retrouverez dans une prison. Pour vous en sortir vous devrez juste attendre que les gardes vous emmènent dans une course. Finissez premier et vous serez dans le bureau du directeur. Pendant qu'il récite son poème, allez discrètement regarder tout le papier à gauche et ensuite, allez sur la table avec tous les papiers. Vous pourrez prendre la clé de la cellule. Sortez et brisez les tonneaux, ils renferment un bâton qui vous sera utile. Libérez également les autres prisonniers. Sortez et je vous conseille de ne pas tenter l'impossible, partez et laissez les gardes où ils sont. Dans la porte votre mère vous dira d'aller chercher vos affaires. Elle se trouve au-dessus des escaliers à droite. Prenez également la tenue de garde pour passer inaperçu. Retournez voir votre mère et sortez-la d'ici. Ne vous préoccupez pas des morts vivants, courez et sortez de là. Vous allez arriver dans la salle souterraine et là, une grosse bébête va venir vous embêter. Pour la tuer, c'est tout bête, frappez ses tentacules et quand elles sont toutes au fond de l'eau, vous pourrez tirer à coup d'arbalète ou d'arc ou de magie sur le gros poisson. Prenez ensuite la porte de sortie.

Commencez par vous téléporter dans l'ancienne cullis et vous allez rencontrer un cercle qui vous fera apparaître plusieurs morts vivants. Une fois que la jauge à droite sera pleine, vous serez téléporté dans un autre monde. Partez dans la ville et en haut vous serez face à une barrière magique. Retournez à la guilde et dirigez-vous dans la grande tour. Votre mère sera enlevée mais vous devez trouver le livre, il se trouve de suite à gauche. Allez vite voir le chef de la guilde, par la suite il vous confiera une nouvelle quête très importante. Téléportez-vous et une fois arrivé devant le bouclier, les paroles seront prononcées. Vous serez trahi et vous devrez ensuite réaliser un combat contre Maze. Je vous conseille de vous servir du sort qui vous a fait passer derrière lui. Une fois que vous l'aurez tué, retournez à la guilde et parlez avec le chef. Vous devrez vous rendre dans cullis pour arrêter jack. Allez dans le téléporteur et vous devrez aller arrêter jack pour l'empêcher mais vous arriverez trop tard. Vous allez alors poursuivre jack, en passant par le lac de witchwood puis la grotte des Hobbes et pour finir sur la colline du bourreau. Vous arriverez encore une fois trop tard et vous reviendrez à la guilde avec une nouvelle quête. Allez voir le chef et rentrez dans la chambre du destin. Au bout vous devrez tuer jack, aidez-vous du mouvement rapide et de berserk pour le tuer un peu plus vite. Il va vous falloir également beaucoup de potion de volonté et de vie.
Une fois que jack sera terrassé, le jeu sera terminé.

ARGENT À PORTÉE DE MAIN

Voici une méthode pour gagner plus d'argent. Commencez par acheter votre ancienne maison à Okvale pour 16000 G et mettez-y tous vos trophées. Ensuite, revendez-la pour 18500 G. Enfin, cassez discrètement la porte de la maison et récupérez vos anciens trophées. La maison sera de nouveau à vendre pour 16000 G.

EMPLACEMENT DES CLEFS D'ARGENT

1.La Croisée
Il faut détruire les ronces vers la grande statue.

2.Bowerstone Sud
Sur le balcon à l'étage de la première boutique à gauche en entrant dans la ville.

3.Fisher Creek
Derrière la cabane du pêcheur, il faut pêcher là où il y a des remous.

4.Le bois de la guilde
Il faut pêcher dans le lac où vous avez battu les bandits là où il y a des remous.

5.Lac de Greatwood
Au nord, la clé est sur le pont cassé.

6.Ferme aux vergers
Il faut pêcher au bout de la passerelle en bois là où il y a des remous.

7.Le cottage Rose
Près de la maison il y a un rond formé de fleurs rouges, creusez au milieu (l'icône pelle doit apparaître).

8.Grotte des hobbes
Il y a un cercle de champignons dans la salle du pouvoir, creusez au milieu.

9.Lac de Darkwood
Il faut tirer une flèche dans la pierre avec un trou (près de la sortie vers le barrage de Darkwood).

10.Ancienne porte Cullis
Il faut pêcher à l'ouest de la carte, près du pont.

11.Demeure Grey
Il faut pêcher près de la porte démoniaque.

12.Oakvale (cimetière)
Il faut creuser près de la statue avec la hache (quête du fantôme).

13.Camp de Deux-Lames
Tout à gauche du premier camp sur une terre isolée par de l'eau il y a un coffre et des tonneaux. Il faut creuser entre les deux.

14.Pierres de Witchwood
Il faut pêcher dans la marre à gauche de la porte démoniaque.

15.Lac de Witchwood
Il y a une statue avec une lueur rouge. Il faut creuser devant elle.

16.Knothole Glade
Il y a un cercle de plantes entre quelques maisons dans la partie Sud de la place pas loin de la taverne. Il faut creuser au milieu.

17.Colline Windmill
Dans le jardin de la petite ferme à l'ouest de la carte, creusez.

18.Colline Windmill
Derrière le moulin, creusez à l'intérieur du cercle de fleurs.

19.La colline du bourreau
Durant la quête pour vous marier avec Lady Grey lorsque vous tombez avec Tonnerre, il y a une petite place où pêcher.

20.Manoir de Bowerstone
Lorsque vous êtes marié à Lady Grey, pénétrez dans son manoir (sans mauvais jeu de mot) et cherchez son lit, il y a une clef à l'intérieur.

21.Cimetière de Lychfield
Dans le tombeau au sud de la carte, la clef est avec un corps.

22.Cimetière de Lychfield
Creusez dans une tombe portant le nom de "Katie Sutter" juste à côté du tombeau précédent.

23.Cimetière de Lychfield
Pêchez dans le ruisseau près du gardien du cimetière.

24.Chemin de la falaise
Sur la colline au nord de la carte, passez le tunnel souterrain, il y a un endroit où creuser.

25.Hook Coast
Dans un meuble au rez-de-chaussée du phare.

RESTER ÉTERNELLEMENT JEUNE

Pour ne pas vieillir, il faut que votre alignement soit au maximum du bien. Ensuite, allez au temple d'Avo et faites une donation d'environ 80 000 G. "Un miracle s'est produit" vous dira le prêtre. Vous constaterez que vous avez rajeuni de 5 ans et que vous ne vieillirez plus.

ARGENT FACILE

1. Participez au jeu des paires à Bowerstone. Vous pouvez vous faire énormément d'argent avec ce jeu très facile.
2. Achetez une maison, cassez la porte, placez les trophées qui valent les plus chers sur les tableaux, puis vendez la maison. Son prix aura augmenté à cause des trophées. Revenez ensuite chercher vos trophées et recommencez autant de fois que necessaire.
3. Si vous avez un alignement maléfique, forcez un marchand a vous suivre dans une taverne pour le saouler, volez toutes les marchandises dans son magasin et allez dormir. Ensuite, revendez-lui tout et recommencez autant de fois que necessaire.

CLEFS ILLIMITÉES

Lors de la quête principale dans le cimetière, il est possible de trouver 3 clefs dans la même zone (une à trouver en creusant, une autre dans un caveau et la dernière à pêcher), vous trouverez également des potions PX et de l'or. Une fois la phase de récupération terminée vous devez faire une sauvegarde de héros et charger celle-ci. Vous aurez tous les objets que vous avez découvert dans la zone dont les 3 clefs et vous pourrez de nouveau trouver ces trois clefs. Vous aurez donc autant de clefs que vous voudrez.

GAIN DE PX

Voici un moyen d'acquérir un gros paquet de px. Pour ce faire, vous devez garder toutes vos potions px et de préférence avoir le sort "Embrasement" de haut niveau de façon à tuer les petits zombies en un coup. Lors de la quête dans le cimetière, à l'entrée de la zone du cimetière, des zombies apparaitront à l'infinie. Tuez-en le maximum sans être touché pour atteindre un multiplicateur de combat très élevé. Ouvrez alors votre inventaire et buvez toute vos potions px pour obtenir des gains de px très impressionnants. Si vous avez suivi l'astuce du cimetière pour récupérer des potions px d'adresse à l'infini, vous pourrez booster vos compétences d'adresse au maximum très rapidement.

ARGENT FACILE #2

1. Commencez l'aventure "alignement gentil"
2. Apprenez l'expression "s'excuser"
3. Attribuez-la dans menu expressions/alignement/attribuer à...
4. Misez votre expérience dans la ruse, section adresse
5. Apprenez la compétence "voler"
6. Allez à Oakvale, dans l'armurerie
7. Volez tous les objets (sauf ceux du comptoir)
8. Si vous vous faites avoir, utilisez s'excuser sur les gardes
9. Vendez le tout au marchand
10. Pour répéter le processus, sortez du magasin et retournez-y

MARIAGE AVEC LADY GREY

Première étape : L'achat de la rose noire

Vous devez, tout d'abord, vous rendre à Bowerstone Nord. En bas des marches, au nord-ouest, une aimable jeune femme vous donnera de précieuses indications pour séduire la miss. Vous devez commencer par vous procurer une rose noire : la boutique locale en compte justement parmi ses articles, parmi tant d'autres trésors. L'épée de Solus vous plaît ? Elle a de quoi, mais ne craquez pas tout de suite, car il y a sans doute un autre moyen de l'obtenir... Achetez la rose noire, et offrez-la à Lady Grey pour recevoir vos premiers bons points. Elle vous expliquera alors que son statut ne lui permet pas de s'intéresser à un sans abri, aussi vous devez impérativement posséder une maison pour passer à l'étape suivante : la recherche de son précieux collier.

Deuxième étape : La recherche du collier

Son collier a été dérobé, et vous devez mener l'enquête auprès des habitants du quartier. Vous apprendrez alors très vite que le bijou est à Oakvale. Vous pouvez d'ores et déjà faire un rapport à votre donneuse d'ordres pour entendre quelque chose d'assez révélateur sur sa personnalité, après quoi rendez-vous sur place pour récupérer l'objet en question. Votre carte vous met déjà sur la piste : retournez dans le jardin commémoratif à l'ouest pour surprendre deux suspects en pleine messe basse. Ne leur faites pas (encore) de mal : allez au fond du jardin, et approchez-vous discrètement du mur situé derrière eux : vous entendrez alors la conversation, et apprendrez où se trouve leur précieux butin. Vous pouvez repartir, victorieux, et vous diriger directement vers la plage du sud-est, à quelques mètres de l'endroit où se trouvait la veuve du pirate fantôme. Le collier est entre les deux barques, et vous n'avez plus qu'à le déterrer pour le ramener à sa propriétaire.

Troisième étape : L'affrontement contre Tonnerre

Elle sera ravie que vous ayez retrouvé son collier, mais elle vous apprendra que vous avez un rival : le puissant Tonnerre, frangin de Whisper. Prenez le chemin de la Prison de Bowerstone : vous ne l'y trouverez que si vous avez réussi la deuxième quête de l'archéologue, auquel cas il vous lancera un défi. Vous n'avez dès lors qu'à le suivre pour l'affronter à la Colline du Bourreau. Tonnerre est un peu trop lent pour être vraiment dangereux, mais parviendra à vous entraîner dans sa chute du haut de la falaise. Votre rival se retranche alors dans une grotte, où vous pouvez terminer le combat et revenir en vainqueur à Bowerstone Nord, empruntant la Porte Démoniaque. Cette femme qui vous a aidé tout du long est certes charmante, mais il ne serait pas raisonnable de faire une croix sur Lady Grey si vous voulez vous emparer de toutes les armes légendaires d'Albion... Vous allez donc vous marier avec elle. Mais votre relation va pouvoir encore être poussée...

Quatrième étape : Les rapports sexuels

Une fois marié avec Lady Grey, vous pensez que vous n'aurez en récompense qu'un accès à son manoir et un don de 15 000 pièces d'or pour le mariage, mais non... Lady est comme toute autre femme, et elle a besoin d'avoir quelques actions avec son homme. Vous voyez de quoi je parle ? Mais Lady est quelque peu différente, il ne va pas être facile de l'inciter à vous accompagner au lit, car elle est exigeante. Mais il y a une solution. Allez donc à la boutique la plus proche, et achetez de nombreux cadeaux (divers choix sont conseillés) tels que du parfum, des roses rouges, des chocolats, etc... Si vous le pouvez, allez au Lac de Witchwood (en passant par Knothole Glade) et tuez le troll de pierre, cela vous rapportera un rubis, ou peut-être même un jais. Vous êtes désormais bien équipé en cadeaux, mais maintenant, il faut penser à votre apparence. Même si on ne le dirait pas, Lady adore que vous vous habillez « sombrement », par exemple avec l'armure de plates noire, ou encore la tenue noire de volonté. Pour l'armure de plates noire, elle est vendue par la plupart des vendeurs de villes (Oakvale, Bowerstone sud, Knothole Glade). Elle est aussi chère que l'armure de plates normale. Maintenant, pour la tenue noire de volonté. Elle est aussi à vendre, mais au lieu de l'acheter, vous pouvez la trouver gratuitement, à la Porte Démoniaque du Marais de Darkwood, si vous ne l´avez pas déjà fait. L´épreuve sera simple : exterminez tous les Hobbes, sans en épargner un seul. Et la tenue concernée sera à vous. Une de ces deux tenues conviendra parfaitement. Maintenant, votre vraie apparence. Il est nécessaire d'avoir une coiffure normale, un favori en côtelettes, et aucune moustache ! Et voilà, maintenant que vous êtes prêt, allez chez vous, dormez, et il fera nuit. Désormais, allez au manoir, et dans la chambre de Lady Grey. Vous la trouverez enfin : il ne vous restera plus qu´à lui offrir tous les cadeaux que vous avez, et de faire quelques « filtrer », « pose de héros sexy », ou encore « pose virile », et le bonheur est à vous !

DON AU TEMPLE D'AVO

Pour recevoir l'arme sacrée du temple il faut faire un don de 35 000 pièces d'or. A noter que cela fonctionne par probabilité, il est ainsi préférable de sauvegarder avant sa donation.

EPÉE DU TEMPLE D'AVO

Lorsqu'on arrive au temple il y a une scène sur une colline où divers hommes essaient d'obtenir l'épée ancrée dans le sol. Pour pouvoir réussir il faut être avancé dans le jeu, vous ne l'aurez pas tout de suite. En effet il est obligatoire d'avoir un physique au maximum, une vitalité et une vigueur d'au moins 6.

Caractéristiques de l'arme : 198 dégâts avec une amélioration, poids léger.

ARC DE SKORM

Pour l'obtenir, vous devez sacrifier un mercenaire à la chapelle de Skorm. Il vous faudra faire le sacrifice à un moment bien précis en fonction de votre barre d'alignement et du temps.

- Si vous êtes a fond dans le mal, sacrifiez le mercenaire à 6h00 du soir (il faut que la flèche soit pile sur la barre entre le jour et la nuit avec le jour à gauche et la nuit à droite).
- Si vous êtes a moitié dans le mal, sacrifiez-le à 9h00 du soir.
- Si vous êtes neutre, sacrifiez-le à minuit (quand la flèche est au milieu de la nuit).
- Si vous êtes à moitié dans le bien, sacrifiez-le à 3h00 du matin.
- Si vous êtes à fond dans le bien, sacrifiez-le à 6h00 du matin (quand la flèche est sur la barre avec le matin à droite et la nuit à gauche).

Notez que l'obtention de cette arme reste très aléatoire.

Fable II

© Microsoft / Lionhead 2008

SUCCÈS

Maître à son chien-chien (5)

Jouez à la balle avec votre chien ou observez le chien d'un autre héros jouer.

Archéologue (5)

Déterrez un objet découvert par votre chien ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Coach canin (5)

Apprenez un tour à votre chien ou voyez le chien d'un autre héros en apprendre un.

Persuasif (5)

Persuadez un villageois de vous offrir un cadeau ou assistez à la réussite d'un autre héros.

M'as-tu-vu (5)

Épatez quelqu'un en réalisant une expression parfaite ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Chasseur (5)

Tuez un gentil lapinou tout mignon (n'oubliez pas la sécurité !).

Hantise des poulets (5)

Envoyez valser un poulet au loin ou observez-en un prendre un coup.

Tête brûlée (5)

Sautez d'une falaise de 150 mètres de haut ou assistez au saut d'un autre héros.

Mille noms (5)

Changez de titre ou assistez au changement de titre d'un autre héros.

Arsouille (5)

Provoquez la peur, la colère, l'hilarité et la confusion chez des bandits... pendant un combat !

Fripouille (5)

Volez un objet dans une maison occupée ni vu ni connu ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Dessin humain (5)

Faites-vous tatouer tout le corps ou observez un autre héros se faire tatouer le corps entier.

Libertin (5)

Participez à un acte de débauche impliquant plusieurs participants.

Menace (5)

Commettez un attentat à la pudeur ou observez un autre héros en commettre un.

Gothique (5)

Un héros doit teindre ses cheveux en noir, porter des vêtements noirs et mettre du maquillage noir.

Muse (5)

Demandez au barde de composer des chansons relatant vos exploits.

Compagnons (10)

Effectuez une expression parfaite en coopération.

Double menace (10)

Obtenez un bonus combat en coopération.

Philanthrope (10)

Envoyez un cadeau à un ami Xbox LIVE ou observez un autre héros en envoyer un.

Romantique (10)

Allez ou incrustez-vous dans un rendez-vous galant. L'endroit et les expressions sont cruciaux.

Conjoint (10)

Épousez un villageois ou une villageoise ou assistez au mariage d'un autre héros.

Parent (10)

Faites un enfant ou assistez à la naissance de l'enfant d'un autre héros.

Bête de somme (10)

Un héros doit accomplir une série suffisamment élevée en travaillant.

Pro de l'immobilier (10)

Une propriété doit être vendue deux fois son prix d'origine.

Bourreau (10)

Sacrifiez dix personnes dans le Temple des Ombres ou observez un autre héros s'y livrer.

Esprit joueur (10)

Un héros doit gagner 500 pièces d'or en une fois, après avoir essayé les jeux au moins une fois.

Bigame (10)

Mariez-vous une seconde fois, sans divorcer, ou assistez au second mariage d'un autre héros.

Boute-en-train (10)

Organisez une fête où danseront au moins cinq villageois ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Fêtard (10)

Rendez cinq villageois ivres en moins de trois minutes ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Guerrier des ténèbres (10)

Désarmez un homme creux, arrachez-lui la tête puis achevez-le !

Duelliste (10)

Réalisez un enchaînement à toute vitesse ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Tireur d'élite (10)

Touchez trois ennemis d'un seul coup ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Archimage (10)

Un héros doit tuer cinq ennemis humains avec un seul sort.

Artisan (10)

Atteignez le niveau 5 d'une profession ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Fan de poupées (10)

Récupérez toutes les poupées héros ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Modèle (15)

Obtenez 100 % de bonté ou de méchanceté ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Extrémiste (15)

Obtenez 100 % de pureté ou de corruption ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Gargouille (25)

Trouvez le trésor légendaire des gargouilles.

Maniaque (25)

Récupérez toutes les clés en argent ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Demi-portion (25)

Un héros en herbe doit récupérer cinq pièces d'or.

Sacrifice (25)

Un héros doit choisir "Le destin du plus grand nombre".

Famille (25)

Un héros doit choisir "Le destin d'une poignée".

Égoïste (25)

Un héros doit choisir "Le destin d'un seul être".

Nouvelle star (50)

La terreur du lac de Bower doit être vaincue.

Perfectionniste (50)

Obtenez tous les tours, les expressions et les capacités ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Star (50)

Obtenez 50 000 points de renom ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Magnat (100)

Créez un empire immobilier de 2,5 M de pièces d'or ou assistez à la réussite d'un autre héros.

Le héros de la Force (100)

Recrutez le héros de la Force.

Le héros de la Volonté (100)

Recrutez le héros de la Volonté.

Le héros de l'Adresse (100)

Recrutez le héros de l'Adresse.

LOGO DE LIONHEAD

Lors de la quête sur l'île du Destin (Chasse au trésor), la tête de lion du studio Lionhead peut être observée au centre de l'île, en contemplant le petit lac central d'un point surélevé. En effet, la petite zone émergée au centre du lac a clairement la forme d'une tête de lion.

ARGENT FACILE

Vous savez certainement qu'il est possible d'acheter tous les bâtiments du jeu pour en toucher les bénéfices toutes les cinq minutes, y compris lorsque vous arrêtez de jouer à Fable II. A partir de là, rien ne vous empêche de modifier les paramètres de la console pour faire passer l'année à 2025 (c'est le maximum autorisé). Relancez le jeu, attendez quelques instants et vous verrez une très grosse somme d'argent apparaître au dessus de la tête de votre personnage. Si vous voulez réitérer l'opération, vous devrez d'abord remettre la date de la console au minimum pour recommencer le processus indiqué précédemment.

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Collectionneur (25)

Obtenez tous les objets mystère du magasin Boîte à secrets, ou regardez un autre héros le faire.

Météorologue (50)

Reprenez le contrôle du temps sur l'île de Knothole, ou aidez un autre héros à le faire.

Bibliophile (25)

Trouvez tous les livres sur l'histoire de l'île de Knothole, ou aidez un autre héros à le faire.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : l'Enfance

Commencez par choisir votre personnage principal ; vous pourrez incarner un garçon ou une fille. Parlez à Rose et suivez-la. Le chemin est indiqué par une poussière jaune (tout le long du jeu cette poussière vous montrera le chemin à suivre concernant la mission en cours). Vous arrivez devant un marchand. Vous devez trouver cinq pièces d'or pour acheter l'objet qu'il vous propose. Il s'agit d'une boîte de musique magique.

Suivez la poussière jaune jusqu'à l'homme marqué d'un point d'exclamation sur la tête. Il vous demande de lui trouver cinq morceaux de papier. Appuyez sur la touche A pour accepter. Continuez à suivre la trainée jaune et rencontrez le photographe. Il vous donne une pièce d'or si vous acceptez de poser pour lui. Utilisez le D-Pad pour prendre la pose puis descendez l'allée. Vous rencontrez un homme qui bat son chien, battez-le à votre tour et continuez. Un des morceaux de papier se trouve sur le chemin dans l'allée, emparez-vous-en. Continuez de suivre la poussière jaune jusqu'en haut des escaliers. Acceptez la prochaine mission puis jetez un coup d'oeil à gauche, un nouveau morceau de papier se trouve à proximité. La quête s'appelle "chasse aux cafards". Une fois à l'intérieur de la maison, un gangster vous propose de casser la marchandise au lieu de débarrasser le proprio des cafards. Vous gagnerez la récompense (pièce d'or) quelque soit votre choix. Toutefois, si vous tuez les cafards vous penchez vers le coté du bien, sinon vous pencherez vers le coté du mal.

Retournez dans l'allée et vous rencontrerez un ivrogne qui vous demande de lui rapporter sa bouteille d'alcool, la quête s'appelle "le trésor de Tramp". Toutefois, Betty, la femme de Pete (l'ivrogne) vous demande de lui remettre cette bouteille pour que son mari arrête de boire. La bouteille se trouve à la fin de l'allée, du coté opposé aux escaliers. Allez

vers Magpie et réveillez-le. Prenez la bouteille et choisissez de la remettre au mari (mal) ou à sa femme (bien). Vous y gagnerez une pièce d'or. Ramassez le prochain morceau de papier qui se trouve dans la bouteille. Le dernier morceau se trouve près du chien, dans l'allée dans laquelle se trouve le couple. Retournez remettre les papiers au garde qui vous les avait demandés (bien) ou remettez-les à Arthur, cet homme que vous rencontrez pendant le chemin du retour (mal).

Pour la prochaine quête, allez voir l'homme qui hurle à coté d'une des maisons. Il s'appelle Monty et vous demande de délivrer une lettre. Vous aurez un nouveau choix à faire ; donner la lettre à la mère de Belinda (mal), ou la donner à Belinda en mains propres (bien). Votre récompense, dans les deux cas, sera une pièce d'or.

Avec vos cinq pièces d'or vous pouvez désormais acheter la boite musicale. Suivez la poussière jaune et revenez à votre point de départ pour déclencher une cinématique. Partez ensuite vers vos quartiers et allez à votre lit. Sur place, trouvez le journal intime de rose (vous n'êtes pas obligé de le lire). Lorsque vous vous réveillez, allez vers le château. Sur place, vous rencontrez Jeeves, le maitre d'hôtel. Vous passez devant Garth avant de rencontrer Lucien.

Chapitre 2 : la Naissance d'un Héros

Prenez votre équipement dans le coffre de la caravane (elle vous appartient, vous pouvez y revenir lorsque vous êtes blessé). Sortez et allez parler aux villageois en sélectionnant les différents sentiments sur votre D-Pad. Cherchez les vendeurs en premier lieu, c'est là que sont tous les commerces.

Allez rencontrer Theresa qui vous demande de vous rendre à la tombe qui est au milieu du lac. Ignorez sa requête pour le moment et montez sur le rebord avant de sauter. Ramassez l'argent qui se trouve dans le coffre et plongez dans l'eau pour nager jusqu'à la tombe qui se trouve au milieu du lac. A droite, vous trouverez une clé d'argent. D'ailleurs, votre chien aboiera lorsque vous serez à proximité. Entrez ensuite dans la tombe et avancez dans le hall en tuant les cafards avec votre épée ou votre arc. Ramassez ensuite les orbes d'expérience en maintenant la gâchette droite. Plus loin, votre chien aboiera à nouveau devant une nouvelle clé d'argent. Avancez jusqu'à la prochaine porte. Derrière vous, à gauche, se trouve une autre porte déverrouillée et qui cache un coffre. Vous verrez une cible qu'il faut viser, touchez-la et avancez jusqu'à la caverne. Il vous faut nager et visiter les plates-formes de droite et de gauche pour fouiller les corps et récolter des lettres.

Plus loin, droit devant, se trouve une pièce contenant un cercle, au centre. Frappez la cible pour ouvrir la porte et tirez dessus une deuxième fois. Continuez et prenez à droite pour traverser le petit passage et atteindre une boite de livres. Prenez le livre qui s'y trouve et ignorez la poussière jaune pour avancer dans ce passage. Au fond de cette allée, vous trouverez un coffre contenant 100 pièces d'or, un deuxième contenant une potion de santé et trois livres. Dirigez-vous vers la Chambre du Destin puis placez-vous sur le cercle pour écouter l'histoire du jeu et débloquer de nouvelles capacités. Sélectionnez-en une de "volonté" et utilisez-la sur la Porte Cullis pour quitter l'endroit.

Une fois à Bower Lake, éliminez quelques cafards. Utilisez votre compétence de volonté ou éliminez tout ce qui bouge avec votre épée. Continuez à suivre la poussière jaune jusqu'à Bowerstone. Votre chien vous montrera où trouver une balle en caoutchouc. Elle vous permet de déclencher l'émotion Effort (utilisable en compagnie de votre chien).

Chapitre 3 : le Bandit

Avancez jusqu'à vous arrêter devant une barrière. La route est fermée, vous recevrez une nouvelle quête. Dirigez-vous vers le camp et rencontrez une maison en ruines en cours de route. A l'intérieur, il y a un coffre. Ouvrez-le et prenez le manteau qui se trouve à l'intérieur. Sortez et allez vers le lac pour trouver un nouveau coffre. Ouvrez-le et prenez le pistolet qui s'y trouve. Une fois arrivé au camp, les bandits vous attaquent. Eliminez-les et passez à Thag. Utilisez vos pouvoirs magiques pour en venir à bout en quelques secondes. Vous gagnerez le trophée "Tête de Thag" et 100 points de renommée.

Rendez-vous à la maison de Thag et lisez les informations qui sont à coté de la porte. Entrez et ouvrez le coffre. Prenez les 300 pièces d'or et la clé de la cage. Prenez aussi le livre qui est sur le lit. Sortez et vous rencontrerez un homme qui veut vous payer pour garder les esclaves en cage. Donnez-lui la clé et recevez l'argent (mal) ou ouvrez la porte et libérez les esclaves (bien). Vous pouvez aussi attaquer l'homme et lui prendre son argent (mal) ou attendre qu'il vous attaque et prendre les sous après l'avoir vaincu (bien). Visitez ensuite la grotte qui se trouve derrière la maison et

prenez le contenu du coffre. Revenez ensuite à la barricade et vous vous retrouverez à Bowerstone.

Sur place, vous ferez la connaissance de Roland le Barde, à partir de cet instant vous le retrouverez dans presque toutes les villes. Vous commencez dans la cour avant de vous rendre à la ville. Franchissez d'abord la première porte à droite et prenez le contenu du coffre du rez-de-chaussée puis celui des deux coffres à l'étage. Suivez la poussière jaune et revenez vers la cour.
De retour dans la cour, visitez le commerce qui se trouve à votre droite si vous voulez vendre ou acheter quelques objets. Sinon dirigez-vous vers le parc pour y attendre Theresa. Vous apprenez sur place qu'elle aura un retard de 5 minutes. Profitez-en pour visiter le forgeron et la librairie. Le premier peut vous offrir un job pour gagner des sous ou vous vendre des armes améliorées. A la librairie, vous pourrez acheter des livres qui vous permettent d'apprendre de nouvelles expressions ou apprendre de nouvelles compétences à votre chien.

Dès que les cinq minutes se soient écoulées, allez voir Theresa. Elle vous donne votre quête principale ; trouver trois héros et battre Lucien. Pour ce, commencez par voyager jusqu'à Oakfield. Sur la route, vous rencontrerez un homme dépouillant les corps des personnes qui ont été attaquées par les bandits. Tuez-le (mal) ou ramassez aussi les objets laissés par les victimes (bien). Avancez et vous ferez face à des bandits qui veulent s'en prendre à vos possessions. Utilisez une arme à distance pour les éliminer. Allez ensuite jusqu'à la statue en traversant le pont et prenez la clé d'argent. Emparez-vous aussi du contenu du coffre.

Plus loin, vous serez attaqué à nouveau. Combattez au corps à corps, cette fois, et avancez. Au sommet de la colline, se trouvent trois autres bandits, éliminez-les. A proximité du camp, vous tombez sur une Porte Démoniaque. Elle vous demande d'effectuer un tour avec votre chien. Exécutez le tour (si vous n'en connaissez aucun, rendez-vous au dernier camp de bandits et vous en trouverez un dans le coffre).

Continuez d'avancer jusqu'à atteindre un pont en ruines. Sautez pour atteindre la rive opposée. Un peu plus loin, vous rencontrez un homme qui cherche son fils dans une grotte. A l'intérieur de la grotte, avancez et combattez les trois premiers Hobbes. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine vague de Hobbes puis éliminez-les. Atteignez la porte bloquée et attendez que votre chien vous montre le chemin à suivre. Dans la caverne suivante, un autre groupe de Hobbes se dresse devant vous. Combattez-les et ramassez le trésor qui se trouve à gauche. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle qui vous ramène à Rookridge.

Dès que vous retrouvez l'air libre, trois bandits vous attendent. Vous pouvez les éliminer ou les ignorer. Contournez le bâtiment que vous venez de quitter pour trouver une clé, prenez-la. Suivez la poussière jaune jusqu'à Oakfield. Sur place, allez rencontrer l'abbé qui vous demande de vous faire une réputation. Pour ce, allez payer le barge pour qu'il chante vos exploits ou le sculpteur pour qu'il construise une statue à votre effigie.

Effectuez les quêtes secondaires de ce chapitre puis revenez à l'auberge et parlez à l'homme qui pleure.

Chapitre 4 : le Rituel

Une fois que vous aurez accumulé assez de réputation, allez voir l'abbé. Il vous guidera jusqu'à une cave et vous présentera la Soeur Hannah, alias Hammer. Entrez donc dans la cave et allez directement de l'autre coté de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez pour ramasser une clé d'argent. Combattez deux vagues d'Hommes-Creux et avancez jusqu'à la deuxième fontaine. Sur place, ces mêmes ennemis attaquent Soeur Hannah, protégez-la pendant qu'elle remplit le pot d'eau. Restez sur place et tirez sur les créatures car vous ne pouvez pas quitter la plateforme lorsque la plaque est pressée.

Revenez ensuite à la salle principale et franchissez la troisième porte. Affrontez les Hommes-Creux et combattez celui qui ne possède pas de tête. Il est puissant et possède différents sorts. Profitez de sa cécité et de sa lenteur et éliminez-le à distance avec vos sorts. Dès qu'il se rapproche, éloignez-vous et ripostez. Lorsque vous en aurez fini avec ce monstre, allez à la prochaine salle avant de vous rendre à la suivante pour clore le chapitre.

Chapitre 5 : le Héros de la Force

Retournez à Oakfield et ouvrez le coffre qui est sur votre droite. Foncez ensuite vers le temple à la poursuite de Hannah

et regardez la cinématique. Vous réalisez qu'il est trop tard pour sauver l'abbé mais vous obtenez le premier héros : le Héros de la Force. Vous gagnez aussi une Feuille de chêne dorée et 1000 points de renom. Allez explorer les environs et ramassez tout l'équipement que vous trouverez.

Chapitre 6 : le Héros de la Volonté

Commencez par vous rendre à la Guilde des Héros en utilisant votre menu de quête. Rendez-vous ensuite à Brightwood en passant par Bower Lake. Une fois sur place, Thérésa vous informe qu'un puissant ennemi s'approche de vous et vous verrez quelque chose voler dans les airs. Prenez le chemin de gauche pour trouver une clé puis combattez les gardes. Revenez dans le chemin principal et avancez vers la tour.

Une barrière vous coupe la route, prenez donc à droite. Visitez les deux impasses pour ramasser deux coffres d'argent et combattez quelques créatures au bout de l'une d'elles. Rebroussez chemin et allez vers le sud. En route, vous trouverez un coffre d'argent à proximité des ruines. Suivez les remparts pour trouver une clé en argent. Sautez en bas et avancez jusqu'au camp des bandits. Allez vers l'est, ramassez une nouvelle clé puis allez vers la rivière et emparez-vous du coffre. Rebroussez chemin puis dirigez-vous vers l'Est et ouvrez la grille qui vous empêche de passer. Une fois dans la tour, combattez les gardes et regardez une nouvelle cinématique pour clore le chapitre.

Chapitre 7 : le Marché

Commencez par aller rencontrer Jeeves le majordome de Lucien, à Bowerstone, au pub Cow and Corset. Il vous demande 1000 pièces d'or contre le livre des secrets de son ancien maître.
Trouvez un job et payez la somme pour obtenir une carte qui vous indique l'endroit où se trouve le livre. Allez à Bower Lake. Une fois sur place, combattez le troll qui garde l'endroit. Sa carapace est très épaisse, vous ne pourrez donc le combattre au corps à corps. Evitez les projectiles qu'il vous lance ou détruisez-les puis utilisez vos armes à distance et venez-en à bout. Allez ensuite creuser à l'endroit où il se trouvait. Prenez le livre et retournez à la Guilde.

Chapitre 8 : la Route de Westcliff

Vous devez maintenant vous rendre à Westcliff pour combattre dans l'arène. Allez d'abord à Bower Lake puis vers l'Est en direction de Brightwood. Sur place, vous rencontrerez la Soeur Hannah qui vous accompagne jusqu'à la Cote des Bandits. Repoussez plusieurs vagues de bandits et n'oubliez pas de vous soigner entre les combats. Continuez d'avancer jusqu'à trouver une barricade, Hammer la détruira et vous pourrez passer. Combattez les HighwayMen sans trop vous approcher de leur camp. Fouillez la zone et emparez-vous de tous les coffres avant de traverser le pont pour vous retrouver dans les Westcliff.

Sur place, il existe plusieurs Balverines. Affrontez-les au corps à corps. Avancez et rencontrez Lilith, il s'agit d'une femme qui est à la recherche de son fils. Acceptez de l'aider et rendez-vous à la forteresse en ruine. Traversez d'abord un pont pour obtenir une clé d'argent. Descendez ensuite la colline et combattez toutes les créatures que vous rencontrerez. Traversez enfin les Marais et franchissez la porte du château en ruines. Traversez le hall jusqu'à atteindre une grande pièce ouverte. Il s'avère que la femme vous a tendu un piège, elle n'est autre que la mère des Balverines. Combattez un couple de Balverines géantes tandis que Soeur Hannah s'en va créer un pont en abattant un pilier et en le plaçant au dessus du trou. Traversez et avancez jusqu'à la salle des escaliers. Montez et ramassez la clé d'argent. Montez encore et vous arrivez à Westcliff.

Chapitre 9 : l'Arène

Commencez par faire le plein chez le marchand d'armes puis achetez un max de nourriture et de potions. Parlez au "Mad Dog" devant la porte et entrez. Il s'agit d'un combat en huit rounds. Chaque round est constitué de trois vagues d'ennemis et le temps est limité. L'arène est divisée en pièces, n'oubliez pas de fouiller tous les recoins de chaque pièce avant de vous placer sur le cercle lumineux. N'oubliez pas de ramasser tous les sacs d'or avant de quitter chaque pièce.

Round 1 :
Vous combattez des Cafards
Toujours aussi faciles à battre. Utilisez les sorts de zones contre eux.

Round 2 :
Vous combattez des Hobbes
Hâtez-vous pour être dans les temps. Utilisez les sorts de zones contre eux.

Round 3 :
Vous combattez des Hobbes
Profitez du trou et des barils pour les pousser et les exploser.

Round 4 :
Vous combattez des Hommes Creux
Utilisez Inferno pour leur causer un max de dégâts.

Round 5 :
Vous combattez des Bandits
Utilisez les armes à distance et explosez les barils.

Round 6 :
Vous combattez des Bandits
Explosez les barils et poussez les ennemis dans le trou. Trouvez les plaques à presser qui activent des flammes.

Round 7 :
Vous combattez des Balverines
Utilisez les sorts ciblés.

Round 8 :
Vous combattez un Troll de Pierre
Utilisez les armes à distance et les sorts ciblés. Il invoque des Hobbes.

Après ces combats, effectuez la quête Développement de Westcliff. Effectuez ensuite quelques quêtes secondaires et prenez votre temps pour fouiller la zone. Allez ensuite voir Soeur Hannah, à proximité des docks.

Chapitre 10 : la Flèche

Montez dans le bateau qui vous emmène vers "The Tattered Spire". A bord, vous faites la connaissance de Bob. Vous vous retrouverez ensuite parmi les nouvelles recrues et vous recevrez l'ordre d'aller voir le commandant. Dirigez-vous vers son bureau et parlez à Bob et Garth en cours de route. Une fois devant le commandant, on vous demandera de suivre les ordres. Si vous refusez, vous perdez de l'expérience.

Trente-huit semaines plus tard, on vous demande de garder des prisonniers. Si vous avez pitié d'eux, vous pouvez les nourrir mais vous perdrez des points d'expérience (bien). Sinon si vous ne les nourrissez pas pendant plus de trois minutes, ils mourront (mal). Si vous les nourrissez plus de trois fois, vous vous retrouverez au bureau du commandant et votre prochain choix sera de tuer ou non votre "ami" Bob.

Des années plus tard, vous serez convoqué dans le bureau du commandant et vous devrez cette fois contrôler un garde. Suivez la poussière jaune jusqu'au site de construction. Vous tombez sur le cadavre de l'homme que vous cherchez. Garth a commis le meurtre et vous devez l'escorter devant le commandant. Protégez-le des attaques de ses ennemis et emmenez-le jusqu'au bureau avant de rencontrer le commandant et le tuer ainsi que ses deux gardes. Garth reprend son pouvoir et vous devez vous échapper en utilisant le téléporteur. Vous allez combattre quelques gardes en route mais vous viendrez facilement à bout.

Prenez le bateau et fuyez. Rendez-vous à Oakvale. Vous retrouvez votre chien après 10 ans d'absence. Vous gagnez 5000 Points de renom ainsi que le Collier de la Flèche Cassée.

Chapitre 11 : la Porte Cullis

Prenez un peu de temps pour voir ce qui a changé dans le monde après 10 ans d'absence. Effectuez quelques quêtes secondaires et visitez votre famille si vous en avez. Lorsque vous serez prêt, allez voir Soeur Hannah à Rookridge. Elle vous informe qu'elle vous appellera dès qu'elle sera prête, cela prendra un jour. Dès qu'elle vous recontacte, vous devrez trouver Reaver. Il s'agit d'un pirate qui évolue dans la zone de Bloodstone. Franchissez la Porte Cullis de la tour de Brightwood pour vous y rendre.

Retrouvez Garth et Hammer et suivez-les jusqu'à l'entrée arrière de la tour. Garth connait un raccourci qui vous permet d'éviter de combattre tous les gardes. Plus loin, vous tombez sur un Spire Shard, le combat est inévitable. Dès que vous l'aurez éliminé, montez dans la tour et combattez une deuxième créature pendant que Garth active la porte. Elle sera accompagnée de plusieurs gardes, repoussez-les pour protéger votre compagnon. Dès que vous êtes prêt, franchissez la porte. Vous activez une cinématique à la fin de laquelle vous vous retrouvez seul, à Bloodstone.

Chapitre 12 : Perdu

Suivez la poussière jaune jusqu'au Banshee. Elle vous attaque en vous envoyant de petites créatures. Détruisez-les avant d'attaquer la Banshee. Utilisez les attaques de zone contre les petites bêtes. Avancez encore et affrontez plusieurs vagues d'Hommes Creux. Traversez ensuite le pont et vous recevrez un message vous indiquant que vous avez franchi la moitié du chemin. Avancez et empruntez les escaliers qui sont à gauche après avoir trouvé un coffre. Combattez un Vieil Homme Creux puis avancez. Traversez la crypte et ramassez une clé en argent. Combattez d'autres Hommes Creux et progressez encore jusqu'à tomber sur une autre Banshee. Eliminez-la et avancez jusqu'au Troll, combattez-le puis remontez vers le nord. Combattez d'autres Hommes Creux et continuez jusqu'à Bloodstone. Vous y trouverez une Porte Démoniaque à l'entrée de la ville.

Chapitre 13 : le Héros de l'Adresse

Bloodstone est une ville dangereuse mais vous pouvez quand même effectuer quelques quêtes annexes, faire vos achats ou vous reposer. Si vous visitez Reaver, il vous demandera de vous faire une réputation, tandis que Roland le Barge pourra chanter quelque chose en votre faveur. Lorsque vous aurez atteint la renommée requise, Reaver vous demandera de délivrer un sceau noir. Allez donc à Wraithmarsh et affrontez les Hommes Creux puis sautez dans le courant. Affrontez d'autres Hommes Creux et une Banshee.

Vous atteignez enfin l'entrée de la Cours des Ombres. Avancez dans cette allée et vous arrivez dans un hall. Le passage est bloqué par des pics qui sortent du sol. Trouvez le bon moment pour passer et vous atteindrez une porte. Préparez-vous à un long combat. Eliminez les différentes vagues de créatures et continuez votre route.

Un peu plus loin, vous tombez sur une femme qui pleure. Elle assiste à l'apparition du juge des ombres. Donnez le Sceau au juge et vous vieillirez, donnez le à Elizabeth et vous aurez son âge, gardez-le pour vous et vous vieillirez aussi. Si vous gardez le sceau vous gagnez 50 en pureté. Toutefois cela ne change en rien votre personnage, seule la couleur des cheveux et celle des yeux changent.

Chapitre 14 : l'Attaque de Bloodstone

Finissez toutes vos quêtes et retournez chez Reaver avant de partir. En vous échappant par le tunnel vous tombez sur les hommes de Lucien. Reaver se bat à vos cotés, restez à distance et bombardez vos ennemis avec vos sorts. Une fois dehors, vous retrouvez Soeur Hannah et Garth. Un Astre gigantesque détruit le Reaver (le bateau) et vous attaque, il s'agit du dernier combat de l'histoire.

Votre ennemi commence par invoquer une horde de soldats, occupez-vous-en. Dès qu'il s'ouvre pour laisser apparaître cette lumière blanche, tirez dessus. Répétez la manoeuvre jusqu'à en venir à bout. Essayez aussi de le placer de façon à ce que votre allié puisse le toucher de loin. Evitez son attaque au laser rouge, c'est celle qui inflige le maximum de dégâts. Une fois détruit, vous gagnez un bout d'astre et 10,000 points de renom.

De retour à la guilde des héros, vous arrivez à fusionner les trois héros mais le rituel est interrompu par Lucien qui vient juste de tuer votre femme et votre enfant. Votre chien se met en travers de son chemin mais se fait tuer à son tour.

Chapitre 15 : Un Monde parfait

Vous vous retrouvez retombé en enfance en compagnie d'une petite fille, Rose. Avancez et frappez les poules pour les faire tomber dans l'enclos. Un peu plus loin tuez tous les cafards de la zone avec votre épée. Enfin, shootez dans les bouteilles pour faire tomber la nuit. Au bout d'un moment Rose semble vouloir aller dormir, suivez-la à la maison.

Vous n'arrivez pas à dormir et vous quittez la maison pour vous diriger vers la barrière. Vous découvrez un paysage en flammes. Avancez dans la petite pente et vous retrouverez la boite magique du début du jeu. Saisissez-la et vous verrez défiler tous les évènements qui vous ont amenés là où vous êtes. Puis vous vous retrouverez à la Flèche Brisée. Escaladez mes marches et sortez votre boite puis maintenez appuyé A pour interrompre le rituel de Lucien. Vous déclenchez alors la cinématique finale du jeu. Après la discussion Reaver se ramène et tire sur Lucien qui tombe dans le vide.

Vous aurez alors à faire un choix. Un de ces trois voeux peut être réalisé :

Le sacrifice : sauver toutes les personnes qui ont été tuées durant cette aventure.
Le bonheur : retrouver votre famille et votre chien.
La richesse : obtenir 1, 000,000 de pièces d'Or (et 300 mauvais points).

Votre choix sera permanent ainsi que les conséquences qui en découlent. Vous avez fini l'histoire principale, vous pouvez toutefois continuer les quêtes annexes et trouver tous les objets.

Fable II Pub Games

© Microsoft / Lionhead 2008

SUCCÈS

Financier légendaire (0)

Jouer à un jeu de hasard avec vote héros de Fable® II

Toutes les pierres (10)

Décrocher le jackpot à la Clé de voûte

La chance du guerrier (10)

Décrocher le jackpot à la Tour de la chance

Plus qu'une simple promotion (10)

Obtenir une note de 3 étoiles

Avant-dernier joueur (10)

Disputer un tournoi

Gros lot (10)

Gagner gros (au moins 100 fois votre mise) au Rouleau de la fortune

Découvreur chanceux (10)

Déverrouiller un nouveau jeu de n'importe quel type

Club des flambeurs (20)

Obtenir une note de 5 étoiles

Sérieux concurrent (20)

Disposer de plus de 2 500 pièces d'or

Heureux joueur (30)

Déverrouiller tous les jeux

Champion de la chance (30)

Gagner un tournoi

Je veux tout (40)

Gagner les 15 objets uniques

Fable III

© Microsoft / Lionhead 2010

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Couronne

Devenez le gouverneur d'Albion.

Bottes royales

Gagnez le soutien des Dwellers.

Chemise royale

Gagnez le soutien de Bowerstone.

Pantalon royal

Gagnez le soutien de la Swift Brigade.

ARGENT INFINI

Ce qu'il faut au préalable :

-Le perso de votre profil
-Un second profil pour un 2ème joueur
-Une seconde manette pour le joueur 2
-Un minimum d'argent (environ 1000) ou un objet pour faire un cadeau au joueur 2

Procédure :

1) Connecter joueur 1 (J1) et joueur 2 (J2)
2) J1 fait un ou plusieurs cadeaux à J2 (Objet ou argent (don maximum : 1 000 000))

La section suivante est à répéter autant de fois que vous le voulez :

3) J2 va au sanctuaire (Start) et refuse le ou les cadeaux de J1.
4) J2 quitte la partie (Panneau 1 à droite de la porte de cullis (Sanctuaire))

Répéter en faisant revenir J2 pour qu'il continue à refuser le ou les cadeaux.

Lorsque vous avez assez de cadeaux (J1) :

5) J1 va au sanctuaire et accepte tous les cadeaux de J2.

A la fin, vous aurez soit beaucoup d'argent, soit beaucoup d'objets en double que vous pourrez revendre pour obtenir de l'argent.

SUCCÈS

Le Sceau de la Guilde (10)

Déchaîner votre potentiel héroïque

Voilà comment tout commence (20)

Gagner le soutien des habitants

Justice de Swift (20)

Gagner le soutien de la brigade de Swift

La Résistance (50)

Gagner le soutien de Bowerstone

Amis lointains (20)

Gagner le soutien de Aurora

Le souverain de Albion (80)

Devenir le souverain d'Albion

Pour Albion ! (80)

Spoiler verrouillé

Sauvez la princesse ! (10)

Sauver la princesse du Baron maléfique

Les frères fantômes (10)

Assurez-vous que Sam et Max arriver à temps pour le thé

Le Sanctuaire des ténèbres (10)

Rétablir un ancien temple maléfique

Paradise Island (10)

S'installer sur l'île de Driftwood

Le cavalier prend Chesty (10)

Chesty battu à son propre jeu

Couronnement de poulet (10)

Rendre un jugement royal habillé en poulet

Tisseur de sorts (5)

Fusionner deux gantelets pour jeter un sort « combiné ».

Archimage (20)

Lancer les 15 combinaisons de sorts possible

Guerrier complet (10)

Tuer des ennemis en mêlée, à distance et avec des sorts d'attaque

Pull ! (10)

Propulser un ennemi en l'air et le tuer alors qu'il vole

Tirer pour la Gloire (20)

Tuer 500 ennemis en utilisant des armes à feu

Si ça saigne, on peut le tuer (20)

Tuer 500 ennemis en utilisant les armes de mêlée

La vengeance du sorcier (20)

Tuer 500 ennemis en utilisant la magie

Super Héros (50)

Améliorer toutes ses compétences en corps à corps, à distance, et de magie sur la Route à Reigner

Personne ne peut me tuer (50)

Terminer Fable III sans être battu au combat

Mon arme est meilleure que la vôtre (25)

Compléter 3 améliorations uniques sur l'une des armes légendaires trouvées autour d'Albion

Je suis le Maître des clés (30)

Recueillir l'ensemble des 50 clés d'argent et des 4 clés d'or

Le Pouvoir des Fleurs (30)

Recueillir l'ensemble des 30 fleurs d'Auroran

Invasion des gnomes (30)

Détruire les 50 gnomes

Brightwall Book Club (30)

Recueillir l'ensemble des 30 livres rares de l'Académie de Brightwall

Digger (15)

Déterrer 50 objets

Il nous faut des flingues (20)

Recueillir l'ensemble des 50 armes légendaires.

Victime de la Mode (20)

Recueillir tous les éléments de vêtements

C'est un femme ! C'est une homme ! (5)

Porter un ensemble complet de vêtements destinés au sexe opposé.

Dye Hippie, Dye (5)

Teindre chaque partie d'une tenue que vous portez avec une couleur différente et avoir les cheveux longs

Main dans la main (5)

Tenir la main de quelqu'un

Relation longue distance (10)

Se marier à un autre joueur du Xbox Live

Conception Inter-dimensionnelle (10)

Avoir un enfant avec un autre joueur du Xbox Live

Echanges en Ligne (10)

Engager un partenariat commercial avec un autre joueur Xbox LIVE.

Le baril de rires (10)

Tuer 30 ennemis avec des tonneaux explosifs

Nous pouvons être des héros (10)

Gagnez 1000 pièces d'or en tant qu'homme de main dans le monde d'un autre héros.

Kaboom ! (10)

Atteindre 2000 points sur le jeu du mortier de Fort Mourningwoo

Luth Hero Tour (10)

Être un joueur de luth 5 étoiles dans chaque ville

Touché par un héros (10)

Utiliser les expressions tactiles pour interagir avec 20 personnes différentes

Concours de popularité (15)

Se faire 20 amis

Rénovation (10)

Remodeler 5 maisons différentes en changeant les meubles

Magnat de l'immobilier (50)

Bâtir un empire avec des biens d'une valeur 2.000.000 d'or

Crime Spree (10)

Obtenir une prime de 15.000 d'or placée sur votre tête

Henry VIII (10)

En tant que maître d'Albion, se marier 6 fois et tuer 2 de vos épouses

Maître des coffres (40)

Déverrouiller tous les coffres sur la Route à Reigner

Amour profond (10)

Sauver le maximum de citoyens d'Albion

Adoptez ou Mourrez (5)

Adopter un enfant

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Le château

Après la scène cinématique du début, réveillez-vous de votre sommeil et choisissez l'une des deux tenues à mettre. Ensuite, ouvrez la porte et sortez.

Avancez tout droit, descendez les marches et prenez à droite. Suivez l'indicateur, descendez d'autres marches et avancez tout droit jusqu'à Elise près des garde du corps. Discutez avec elle, embrassez-la si vous le voulez et prenez-la par la main.

Par la suite, rebroussez chemin et entrez dans la cuisine. Choisissez de prononcer un discours calme ou sévère et parlez aux cuisiniers.

Ensuite, suivez Walter votre entraineur personnel et approchez-vous des habitants sur votre chemin. Choisissez de signer la pétition, ou de l'ignorer et suivez Walter jusqu'à la salle d'entrainement.

Prenez une épée, lisez les instructions qui s'affichent et réalisez les attaques. Lorsqu'Elise débarque dans la salle, suivez-la et espionnez la discussion entre Walter et Logan. Après la scène cinématique, vous êtes contraint de choisir entre la mort de votre bien-aimée ou celle des villageois. Faites le bon choix et regardez la scène qui suit.

Après la scène, vous devez fuir le château. Mais avant cela, suivez Walter et entrez dans les catacombes. Approchez-vous de la statue et récupérez le sceau de la guilde.

Ouvrez la porte métallique puis le coffre et obtenez le sort de feu.

Obtenez ensuite le gantelet, approchez-vous de la prochaine porte et lancez un sort pour revenir aux catacombes. Lancez un autre sort sur place et ouvrez un autre passage secret. Entrez dans ce tunnel, suivez le chemin et affrontez des chauves-souris en lançant des sorts de feu.

Ensuite, suivez le chemin, descendez des marches et traversez un flot. Abattez d'autres chauves-souris, entrez dans le tunnel et affrontez d'autres bêtes. Empruntez le chemin étroit sur votre gauche, courez jusqu'au sceau et effectuez un sort pour vous téléporter vers le sanctuaire du roi.

Après la discussion, approchez-vous de la table et interagissez avec pour aller au camp des gitans.

Chapitre 2 : Le Camp des Gitans

Suivez Walter jusqu'à l'emplacement du chef de la tribu, prenez l'argent qu'il vous donne puis revenez en arrière pour aller au magasin de vêtements. Achetez le costume de Gitan, appuyez sur la touche " Start " pour retourner au sanctuaire et entrez dans le corridor pour enfiler le costume.

Mettez le costume au complet, retournez au sanctuaire et appuyez à nouveau sur " Start " pour retourner au village des Gitan. Retournez près de Walter, entrez et discutez avec le chef des Gitans.

Suivez Walter jusqu'à la porte de sortie, attendez qu'il vous l'ouvre et sortez. Courez le long de la montagne et atteignez la vallée de Mistpeak.

Vallée de Mistpeak

Suivez le chemin, traversez un pont en bois et affrontez des loups. Utilisez les boules de feu pour les abattre de loin puis avancez et traversez un autre pont. Eliminez d'autres loups, descendez la pente de droite et traversez un autre pont.

Avancez doucement, abattez les loups que vous apercevez sur la droite puis prenez ce chemin. En remontant la prochaine pente, repérez un coffre sur votre gauche et ouvrez-le. Prenez les pièces d'or qui s'y trouvent, poursuivez le chemin et accédez au village de Brightwall.

Village de Brightwall

Traversez le pont et entrez dans le village. Faites la connaissance des villageois, serrez leurs mains si vous le souhaitez puis prenez le chemin jusqu'à l'académie de Brightwall. Ouvrez la porte, approchez-vous du bibliothécaire et discutez avec lui. Montez-lui le sceau de la guilde, suivez-le jusqu'à la porte du reliquaire et ouvrez-la à l'aide du sceau.

Avancez tout droit, prenez les marches de droite et avancez jusqu'à ce que Jasper vous parle. A ce moment, retournez au sanctuaire en appuyant sur " Start " et entrez dans le corridor afin d'y récupérer une arme. Choisissez entre le marteau et l'épée et reprenez l'aventure.

Repérez la bobine près du bord, frappez-la avec votre nouvelle arme et étalez ainsi un pont. Traversez-le, avancez tout

droit et abattez les hommes creux qui apparaissent. Sécurisez la zone, continuez le chemin et approchez-vous du bord.

Lancez un sort sur la bobine rouge et émergez ainsi des escaliers. Montez, marchez sur la flèche de la dalle et étalez ainsi une autre plateforme. Sur cette dernière, abattez les hommes creux qui apparaissent, marchez sur la flèche qui mène au coffre et ouvrez-le.

Récupérez la potion, revenez à la dernière plateforme et marchez sur la flèche suivante. Abattez d'autres ennemis, marchez sur la flèche du haut puis celle de droite pour aller ouvrir un autre coffre. Obtenez les gants militaires, revenez légèrement en arrière et marchez sur la flèche du nord. Abattez des ennemis, marchez encore sur la flèche du nord puis celle de droite. Ouvrez le coffre suivant, prenez la potion de ralentissement et rebroussez chemin. Allez cette fois à gauche, marchez sur la flèche de gauche, abattez les ennemis et marchez sur la flèche de droite pour descendre les marches.

Approchez-vous du rebord, sautez en toute sécurité et avancez jusqu'au bord. Plongez dans l'eau, nagez vers la porte circulaire du fond et remarquez des ébullitions en chemin. Plongez près de ces ébullitions pour obtenir une Améthyste puis rejoignez la porte. Effectuez un sort pour l'ouvrir et entrez.

Suivez le chemin indiqué jusqu'à ce que vous aperceviez un journal près d'un squelette et une porte sur votre droite. Vous devez allumer tous les braseros qui se trouvent devant la porte pou l'ouvrir. Enclenchez le sort tout en visant les braseros et relâchez pour les allumer. Entrez par la porte, récupérez une clé en argent non loin et continuez en sautant du bord. Avancez tout droit, ouvrez un coffre dans la cavité et obtenez une potion de santé.

Ensuite, suivez le chemin principal et revenez la où se trouve le squelette. Partez cette fois à gauche et trouvez la sortie. Remontez la pente, suivez le chemin et abattez plusieurs hommes creux. Entrez dans la section suivante de la grotte, prenez d'abord à droite du croisement et ouvrez un coffre. Récupérez l'or, revenez et suivez le chemin de gauche. Avancez jusqu'au bord, retournez alors au sanctuaire pour choisir une arme à feu et revenez dans la partie. Visez la bobine jaune avec votre arme et tirez pour étaler le pont. Abattez les hommes creux qui arrivent, traversez le pont et remontez.

Abattez d'autres hommes creux, remontez une autre pente puis affrontez un groupe d'ennemis près d'un coffre. Sécurisez la zone, prenez des potions de ralentissement dans le coffre et remontez la pente.

Avancez jusqu'au piédestal qui contient la boite de musique, récupérez-la et entrez dans le portail.

Après la discussion avec Theresa, ouvrez la boite à musique et regardez la scène qui suit. Ensuite, ouvrez la grille suivante, choisissez des coffres à ouvrir, effectuez ainsi des améliorations et passez la grille suivante pour sortir.

Chapitre 3 : En habit de loup

A présent, sortez de la bibliothèque et retournez près de l'entrée de la ville. Repérez Walter près d'une Taverne, discutez avec lui et suivez-le à l'intérieur. Récupérez les vêtements du mercenaire bourré sur la table, sortez de la taverne et allez au magasin de tatouage.

Vous devez avoir 1000 pièces d'or pour pouvoir acheter le tatouage et la barbe de mercenaire. Entrez dans la boutique, effectuez les achats et retournez au sanctuaire pour les enfiler. Une fois que ceci est fait, retournez dans la vallée de Mistpeak et allez jusqu'au camp des mercenaires.

Dirigeants et partisans

Approchez-vous de la porte, attendez que le garde l'ouvre et entrez. Suivez le chemin, ignorez les appels des mercenaires et passez la porte suivante. Malheureusement, les gardes vous repèrent lorsque vous arrivez devant la porte suivante. Par conséquent, sortez votre arme et abattez-les tous. Partez à droite de la porte fermée, suivez le chemin et éliminez les groupes de mercenaires qui arrivent.

Lorsque vous arrivez près des cages, éliminez les mercenaires ainsi que leurs chiens et avancez. Ensuite, continuez à

avancer et à abattre les ennemis jusqu'à ce que vous trouviez enfin Saker.

Boss : Saker
Dans ce combat, enchainez les attaques et les esquives. Attaquez avec votre arme à feu et utilisez également les sorts. Faites gaffe à son cocktail Molotov, effectuez une roulade pour l'esquiver et enchainez avec une frappe. Après quelques attaques, des mercenaires lui viennent en aide et vous assaillent. Essayez de vous concentrer sur Saker, repoussez les truands le plus longtemps possible et focalisez vos tirs sur le boss.

Après le combat, retournez à la route des pouvoirs et ouvrez la grille. Ouvrez d'autres coffres pour améliorer vos compétences puis sortez.

A présent, retournez au pub de Brightwall et parlez à Walter et à Samuel. Ce dernier vous demande de gagner la confiance du peuple en les aidant. Pour cela, retournez au sanctuaire, interagissez avec la table et effectuez des quêtes secondaires.

Une fois que vous aurez accumulé assez de points dans le sceau de la guilde, retournez à l'entrée de Brightwall et retrouvez Samuel. Signez la promesse que vous lui avez faite, retournez au sanctuaire et effectuez un voyage rapide vers le camp des gitans.

Après la scène cinématique, franchissez le portail et discutez avec Theresa. Ensuite, ouvrez la grille, ouvrez les coffres pour améliorer vos compétences et sortez du village pour aller vers la vallée de Mistpeak.

Chapitre 4 : Le funiculaire de Mistpeak

Suivez le chemin qui mène vers la station du funiculaire, affrontez des ennemis en chemin et entrez dans la grotte. Avancez, rejoignez Walter qui se trouve en haut des marches et discutez avec lui.

Après la scène cinématique dans laquelle le funiculaire explose, descendez les escaliers et entrez par la porte que Walter défonce. Montez les premières marches à droite et prenez l'ascenseur. Ensuite, descendez le long de la pente et abattez des Hobbes.

Continuez le long du chemin de fer, approchez-vous des tonneaux et faites attention aux Hobbes qui s'y cachent. Abattez-les, passez derrière l'étagère et récupérez une clé en argent. Par la suite, suivez le chemin et abattez d'autres ennemis.

Lorsque vous arrivez devant des Hobbes et un magicien qui bloque le chemin, prenez à droite, nagez dans l'eau et contournez-les. Abattez-les un par un, éliminez le magicien et continuez à avancer.

Vous aboutissez enfin dans une grande cour remplie de Hobbes magiciens, combattez d'abord les Hobbes normaux puis occupez-vous des magiciens.

Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans le portail pour atteindre la route des pouvoirs et choisissez les coffres à ouvrir. Ensuite, attendez que Walter dégomme le dernier magicien et suivez le chemin jusqu'à la sortie de la grotte.

La légion creuse

Suivez le chemin le long du marécage, prenez à gauche au croisement et traversez le prochain pont. Au croisement suivant, remontez d'abord la pente de droite, récupérez une perle dans le coffre et revenez. Repartez à gauche, suivez le chemin jusqu'à la passerelle en bois et ouvrez un coffre sur votre gauche. Obtenez une arme " Le Briseur d'os ", équipez-vous-en et avancez jusqu'à la porte de la forteresse.

Entrez, discutez avec Walter puis suivez Finn jusqu'au mortier. Prenez les commandes de cette arme redoutable, visez les groupements d'hommes creux et détruisez-les. Empêchez-les de s'approcher de la porte et dégommez-les tous.

Par la suite, descendez dans la cour et repoussez les hordes de squelettes qui arrivent. Le Briseur d'os s'avère très

efficace contre ces ennemis.

Boss : Le lieutenant Simmont
Dans ce combat, faites très attention à l'attaque du lieutenant et effectuez une roulade pour l'esquiver. Tirez constamment avec le Briseur d'os, éliminez rapidement les hommes creux qu'il invoque et concentrez-vous sur lui. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il abdique.

Après le combat, rejoignez le Major Swift et signez la promesse.

Entrez dans le portail, achetez des améliorations dans les coffres et sortez. Suivez le chemin indiqué jusqu'à Bowerstone et entrez dans le village.

Chapitre 5 : La résistance de Bowerstone

Bowerstone

Explorez rapidement le village, faites la rencontre de quelques villageois et entrez dans le tunnel qui mène vers les industries de Bowerstone.

Industries de Bowerstone

Suivez Walter jusqu'à la cour où une scène se déclenche puis rebroussez chemin et revenez au quartier général de la résistance. Descendez les marches qui mènent canal d'eau et entrez dans les égouts.

Avancez jusqu'à la cachette du chef, regardez la scène qui suit puis suivez Page et Walter. Après la discussion, entrez dans le portail, ouvrez des coffres et sortez. Effectuez quelques quêtes afin de récolter 100 points de Sceau de la guilde.

Une fois que ceci est fait, retournez au quartier général de la résistance et retrouvez Page. Discutez avec elle, retournez au sanctuaire et partez à Midfields. Retrouvez Page devant le manoir de Reaver et entrez. Discutez avec le majordome et ouvrez la prochaine porte.

Après la scène cinématique, Reaver tourne la roue de l'infortune et une porte s'ouvre. Franchissez-la, ouvrez le coffre en chemin et récupérez une potion de santé. Avancez, combattez les Hobbes qui arrivent et survivez aux attaques.

Ensuite, retournez dans la salle principale, entrez dans le nouveau corridor et affrontez les hommes creux. Refaites la même chose avec les mercenaires puis les Furies du désert. Enfin, dégommez les Lycans qui sont la garde personnelle de Reaver.

Une fois que ceci est fait, effectuez une promesse de changer les choses une fois que vous aurez le pouvoir puis entrez dans le portail.

Chapitre 6 : Les tabous de Reaver

A présent, utilisez la table ronde du sanctuaire et allez au château de Bowerstone. Regardez la scène cinématique durant laquelle s'effectue l'exécution de Swift puis retournez au quartier général de la résistance se trouvant dans les égouts.

Après la discussion, suivez Finn le long des égouts et approchez-vous de la garde du roi. Abattez ceux qui sont dans la cour, entrez et éliminez-en d'autres. Visez les barils explosifs pour éliminer plusieurs ennemis en même temps et montez les escaliers. Récupérez de l'or dans le coffre, descendez de l'autre côté et avancez.

Après l'explosion d'une citerne, prenez à gauche et abattez les soldats que vous apercevez. Sécurisez la zone devant le quai, attendez l'arrivée de Walter et prenez le bateau.

Chapitre 7 : Ténèbres incarnées

Après la scène cinématique, suivez Walter jusqu'à l'entrée du temple et avancez à gauche. Descendez les marches, allez fouiller les cadavres à gauche et regardez la scène qui suit. Descendez ensuite les escaliers du puits et suivez Walter.

Maintenant qu'il dispose d'une torche, suivez-le et regardez le pont. Pour l'étaler, allez à droite, sautez en contrebas et suivez le chemin jusqu'au levier. Actionnez-le puis suivez Walter jusqu'au portail.

Attendez qu'il l'ouvre, entrez et descendez les marches de gauche. Avancez jusqu'à ce que vous vous fassiez attaquer par des ombres et utilisez la magie pour les éliminer. Suivez toujours Walter, sautez en contrebas et regardez la scène qui suit.

Maintenant que Walter est pris au piège, remontez rapidement la pente tout en abattant les ombres et rejoignez-le. Pour libérer votre ami, utilisez la magie et affrontez les groupements d'ombres, les subalternes et la sentinelle.

Par la suite, tenez Walter qui est devenu aveugle par la main et sortez du temple.

Chapitre 8 : Cécité

Désert

Toujours en tenant la main de Walter, avancez dans le désert et montez les escaliers. Après quelques pas, ce dernier vous demande de l'abandonner. Choisissez de tenir à nouveau sa main ou de l'abandonner et avancez à gauche. Si vous choisissez de ne pas l'abandonner, il mourra malheureusement après quelques secondes.

Par la suite, approchez-vous du rebord et sautez en contrebas. Partez légèrement à gauche, traversez le désert et approchez-vous des rochers. Vous apercevez alors plusieurs ombres de Walter et vous affrontez encore des ombres. Suivez le chemin, abattez les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que tout devienne noir et vous serez enfin sauvé Par Finn.

Aurora

Lorsque vous reprenez vos esprits, suivez Finn et Kalin et entrez dans la ville d'Aurore. Explorez la ville, suivez votre chien qui vous indiquera les emplacements des mémoires à lire puis rejoignez le seul villageois éveillé. Discutez avec lui puis retournez voir Kalin et Finn.

Acceptez la promesse que votre frère n'a pas pu tenir, signez l'accord et entrez à nouveau dans le portail. Achetez des améliorations et sortez par le prochain portail. Maintenant que Walter est guéri, allez à droite et montez à bord du bateau.

Chapitre 9 : La bataille pour l'Albion

C'est la guerre ! Suivez le chemin tout droit et affrontez les soldats du roi.

Essayez de viser les barils explosifs pour en éliminer plusieurs en un seul coup et avancez. Neutralisez un autre groupe de soldats, remontez la pente et neutralisez enfin le mortier en dégommant l'homme qui le manipule.

Lorsque Kalin détruit la porte, entrez et abattez le groupe de soldats qui arrive. Avancez jusqu'à la cour suivante et affrontez plusieurs autres gardes.

Ensuite, avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche et suivez le chemin vers la gauche. Passez dans la prochaine cour, abattez une autre troupe de soldats et suivez le chemin.

Affrontez toujours les soldats que vous apercevez, avancez jusqu'à la prochaine porte et remontez cette fois une petite

pente sur votre droite. Sautez en contrebas, avancez dans la brèche et abattez les soldats.

Passez à travers la prochaine maison en feu, rejoignez Page et Finn et abattez les derniers ennemis avant de vous arrêter devant la prochaine porte. Une scène cinématique se déclenche et vous devenez ainsi le roi d'Albion.

Chapitre 10 : Couronnement

Maintenant que vous êtes devenu roi, vous avez plusieurs tâches à accomplir. D'abord, vous allez devoir juger Logan pour les crimes qu'il a commis. Par conséquent, sortez de la pièce et allez dans la salle du trône. Assistez au procès et décidez enfin d'épargner la vie de votre frère ou de l'exécuter.

Par la suite, vous devez définir la politique fiscale du royaume. Mais avant cela, entrez dans le portail et allez voir Theresa qui vous indique les évènements à venir. Après la scène, ouvrez les coffres que vous pouvez ouvrir et montez les marches.

Le poids du monde

De retour au château, suivez Hobson jusqu'à la Trésorerie royale et ce dernier vous expliquera clairement que vous devez faire un choix entre augmenter les taxes, les maintenir ou les baisser.

Si vous choisissez de les maintenir ou des les augmenter, vous serez moins apprécié par votre peuple mais la caisse sera remplie d'argent. Si vous les baissez, vous serez très apprécié par le peuple mais le château sera ruiné. A vous de faire le bon choix !

Une fois que ceci est fait, vous allez devoir parler à Reaver aux industries de Bowerstone. Suivez le chemin jusqu'à lui, écoutez son offre et faites le choix de construire une école pour les enfants ou de maintenir le travail de ces jeunes. Si vous choisissez l'école, la caisse diminuera encore de 200.000 pièces, si vous maintenez le travail des enfants, vous gagnez de l'argent.

Par la suite, accédez au sanctuaire pour retourner au château de Bowerstone et allez jusqu'à la salle du trône. A présent, vous allez encore faire un choix entre reconstruire le vieux quartier de Bowerstone ou le laisser tel qu'il est. Evidemment la bonne action vous coutera de l'argent et la mauvaise ne coute rien.

De retour dans la trésorerie, faites le choix d'augmenter le budget de la garde, de le maintenir ou de le baisser.

Ensuite, lisez le nouveau programme que Hobson vous réserve, retournez à nouveau dans la salle du trône et choisissez entre un décor du bien et un décor maléfique.

Tout de suite après, choisissez de respecter votre promesse en protégeant la ville d'Aurore ou de la manquer.

L'étoile du désert

A présent, vous pouvez remplir les caisses de la trésorerie en trouvant une gemme très rare et couteuse. Partez donc au sanctuaire, utilisez la table ronde et accédez directement à la grotte Auroréenne. Partez à droite, affrontez les Furies du désert en chemin et continuez jusqu'à la grotte.

Entrez, avancez jusqu'à apercevoir une porte sur votre gauche et abattez les ennemis. Dépassez la porte, descendez les marches et abattez d'autres ennemis. Suivez le chemin, traversez le pont et passez la porte qui est au bout. Montez les marches, abattez les ennemis et partez d'abord à gauche. Traversez l'eau, ouvrez un coffre sur la droite, prenez la Topaze et revenez en arrière.

Suivez le chemin principal, montez les marches et abattez d'autres ennemis plus loin. Passez la porte suivante, repérez le diamant rare au loin et allez le récupérer. Tout de suite, après, une horde de Furies du désert arrive et vous attaque. Repoussez-les, sécurisez la zone et entrez par la porte par laquelle elles sont arrivées. Eliminez d'autres ennemis, ouvrez un coffre dans le coin gauche et suivez le chemin.

Plongez ensuite dans l'eau, passez sous le pont et trouvez la rive gauche. Suivez le chemin pour sortir de ce temple, abattez les ennemis que vous rencontrez en chemin et continuez jusqu' à la sortie.

Une fois dehors, utilisez la table ronde du sanctuaire et retournez au château de Bowerstone. Retournez voir Hobson et faites le choix de donner l'argent à la trésorerie ou de le garder pour vous.

Le poids du monde

Maintenant, vous devez faire un autre choix ; garder les allocations familiales qui coutent de l'argent à la trésorerie ou les maintenir.

Par la suite, lisez l'emploi du temps du jour et commencez par accepter la première tâche. Allez dans la salle du trône, écoutez ce que Page et Reaver ont à dire à propos du refuge et faites le choix de le transformer en bordel ou de le rénover.

Après la courte scène, vous êtes toujours dans la salle du trône et vous devez résoudre le problème des eaux usées. Choisissez entre déversez les eaux ou construire une station d'épuration.

Une fois que ceci est fait, utilisez la carte de la table ronde et allez au quartier général des rebelles aux Industries de Bowerstone. Allez jusqu'à l'entrée des égouts, ouvrez la porte et courez jusqu'à Page.

Crime et châtiment

Discutez avec elle, acceptez sa quête et utilisez la table ronde du sanctuaire pour atteindre le marché de Bowerstone. Entrez, assistez à la prise d'otage et dégommez tous les bandits. Récupérez ainsi la lettre des instructions, la clé de la planque et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'au pont, traversez-le et prenez les marches de droite. Repérez la porte de la planque en bas des escaliers et entrez. Ouvrez la prochaine porte, repérez Nigel et tuez les gardes qui sont dans la pièce.

Ensuite, descendez les marches à gauche de l'entrée et abattez d'autres gardes dans la pièce suivante. Passez la porte suivante, éliminez les hommes qui sont devant les cellules et avancez. Ouvrez la porte suivante, combattez les deux chefs puis décidez du sort de Nigel. Soit vous acceptez le pot-de-vin qu'il vous offre, soit vous refusez.

Le poids du monde

Maintenant que vous êtes revenu au château, choisissez d'autoriser la surconsommation d'alcool ou de le déclarer illégal.

Allez à la salle du trône, décidez du sort de l'académie et choisissez de tenir votre promesse ou de la manquer.

Après la courte scène, faites encore un choix et optez entre la possibilité de drainer l'eau du lac ou de le laisser.

Statue volée

Dans la dernière tâche à accomplir, rendez-vous d'abord à Midfields à l'aide de la table ronde et allez voir la riche dame. Acceptez sa demande, rebroussez chemin et entrez dans la région des Pins d'argent.

Suivez le chemin, repérez le Lycan de loin et avancez vers son emplacement. Lisez le message inscrit sur l'arbre, poursuivez à gauche et courez jusqu'à un village au milieu de la forêt.

Discutez avec le gardien, poursuivez le long du chemin de gauche et traversez une autre forêt jusqu'à ce que vous retrouviez le voleur accompagné de plusieurs Lycans.

Ce dernier vous fait une proposition ; soit vous éteignez les torches du village pour qu'il vous donne la statue, soit vous

refusez et il vous attaque. Dans le second cas, vous serez contraint de revenir au village pour protéger les gens.

Enfin, revenez voir la riche femme et choisissez de donner l'argent à la trésorerie du château ou de le garder.

Le poids du monde

De retour au château, choisissez de relancer l'économie ou de la laisser s'effondrer. Acceptez le planning du jour et allez dans la salle du trône. Ecoutez la proposition de Kalin concernant l'avant-garde militaire et choisissez de le construire ou de manquer à votre promesse.

Tout de suite après, faites le choix de restaurer la forêt de Mistpeak tenant ainsi votre promesse ou de l'abandonner et manquer à votre parole.

Une fois que tout ceci est fait, entrez dans le portail qui mène à la route des pouvoirs et écoutez ce que Theresa a à vous dire. Ouvrez les coffres puis prenez la sortie en haut des marches.

Le moment est venu, les ténèbres ont attaqué votre royaume et vous devez montrer que vous êtes un héros. Suivez le chemin indiqué, affrontez les hordes d'ombres et les chevaliers des ténèbres.

Partez à la poursuite du Tortureur, faites gaffe aux flaques noires et avancez entre les ruelles. Dans la prochaine cour, abattez plusieurs chevaliers et avancez. Suivez le chemin près de la clôture, dégommez des ennemis et des ombres et continuez. Traversez le pont, affrontez d'autres chevaliers et poursuivez jusqu'à ce que vous retrouviez enfin le Tortureur.

Boss : Walter possédé
Le Tortureur a pris possession de Walter et vous devez le combattre pour l'éliminer. Effectuez des roulades pour esquiver ses attaques et enchainez avec une attaque magique à chaque fois. Répétez cette technique, évitez les flaques et son attaque magique et maintenez la touche d'attaque magique enfoncée pour lui infliger d'importants dégâts.

Félicitations ! Vous avez vaincu les ténèbres et sauvé le royaume ! Vous êtes un héros !

VOLER DISCRÈTEMENT

Il est possible de voler dans les magasins la nuit sans se faire arrêter par les gardes.

Il suffit d'entrer dans un magasin fermé pour la nuit. Il est préférable de posséder le magasin en question car dans le cas contraire il vous faudra casser la porte. Attendez qu'un garde arrive. Une fois que celui-ci vous surveille, appuyez sur START, et téléportez vous sur la route du pouvoir via le Sanctuaire. Quittez la route, et retournez au jeu. Vous êtes seul dans le magasin, et la porte s'est refermée. Il est désormais possible de se servir sans aucunes représailles ! N'oubliez pas que ceci diminuera tout de même votre moralité.

Facebreaker

© Electronic Arts / EA Sports 2008

SUCCÈS

Rookie (5)

Gagner une partie avec classement.

Trop fort ! (10)

Terminer Bagarre en barres en difficulté Impossible avec n'importe quel personnage.

Célébrité sur Xbox LIVE (10)

Gagner 1 partie avec classement avec un boxeur Avatar photo.

Mon premier clone (15)

Télécharger un boxeur Avatar photo.

Amateur (15)

Gagner 10 parties avec classement.

FaceBreaker (15)

Gagner un combat avec un FaceBreaker dans une partie avec classement ou contre l'IA.

Mise en scène (20)

Charger une vidéo.

Saletés de zombies (25)

Battre Voodoo dans Bagarre en barres.

Bombe fumigène (25)

Battre Steve dans Bagarre en barres.

Dur comme la brique (25)

Battre Brick dans Bagarre en barres.

Le singe en laisse (25)

Battre Tiki dans Bagarre en barres.

Camisole de force (25)

Battre Socks dans Bagarre en barres.

C'est dans le jeu (25)

Créer un boxeur Avatar photo.

Intouchable (25)

Gagner un combat sans se faire toucher dans une partie avec classement ou contre l'IA.

Book de photos (25)

Charger un boxeur Avatar photo.

Puissance (25)

Gagner 25 parties avec classement.

Combosaure (40)

Gagner une partie avec classement ou contre l'IA en réussissant 12 Briseurs ciel ou sol.

La meilleure défense... (40)

Gagner sans bloquer, parer ou esquiver dans une partie avec classement ou contre l'IA.

Mon boxeur (40)

Terminer Bagarre en barres avec un boxeur Avatar photo.

Extinction des feux ! (40)

Mettre KO un adversaire dans une partie avec classement ou l'IA en moins d'1 minute.

Vertiges (40)

Etourdir un adversaire 15 fois et gagner une partie avec classement ou contre l'IA.

Invincible (50)

Terminer Bagarre en barres sans perdre.

Champion (60)

Gagner 50 parties avec classement.

Incontestable (75)

Terminer Bagarre en barres.

Sans égratignure (125)

Terminer Bagarre en barres sans aller au tapis en difficulté Agressif.

Multiculturel (150)

Terminer Bagarre en barres avec tous les personnages.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Faery : Legends of Avalon

© Focus Home Interactive / Spiders 2010

SUCCÈS

Combattant féerique (15)

Achever le premier boss.

Explorateur (15)

Parler avec tous les habitants d'Avalon.

Découvreur (15)

Rencontrer tous les protagonistes de Faery.

Collectionneur (15)

Rassembler 60 pièces d'équipements.

Recruteur (20)

Clore le chapitre de l'Eveil.

Incorruptible (20)

Sauver l'Arbre Monde.

Guide des âmes (20)

Sauver le Hollandais Volant.

Allié des génies (20)

Sauver le Scarabée.

Au service d'Obéron (15)

Finir toutes les quêtes secondaires d'Avalon.

Esprit des bois (15)

Finir toutes les quêtes secondaires de l'Arbre Monde.

Corsaire (15)

Finir toutes les quêtes secondaires de Hollandais Volant.

Emir (15)

Finir toutes les quêtes secondaires du Scarabée.

Fallout 3

© Bethesda Softworks 2008

SUCCÈS

Citoyenneté de l'Abri 101 (10)

Pip-Boy 3000 obtenu

G.O.A.T. chuchoté (10)

G.O.A.T. passé

Reaver (10)

Niveau 8 atteint avec mauvais karma

Mercenaire (10)

Niveau 8 atteint avec karma neutre

Protecteur (10)

Niveau 8 atteint avec bon karma

Farceur psycho (10)

Explosif placé pendant pickpocket

Oui, je joue à la poupée (10)

10 poupées Vault-Tec trouvées

Plus ils sont grands... (20)

Tous béhémoths super mutants tués

Annonciateur de guerre (20)

Niveau 14 atteint avec mauvais karma

Virtuose de la survie (20)

Niveau 14 atteint avec karma neutre

Ambassadeur de paix (20)

Niveau 14 atteint avec bon karma

Fuite ! (20)

"Fuite !" réussi

Marchant sur Ses pas (20)

"Marchant sur Ses pas" réussi

Galaxy News Radio (20)

"Galaxy News Radio" réussi

Recherches scientifiques (20)

"Recherches scientifiques" réussi

Tranquility Lane (20)

"Tranquility Lane" réussi

Les Eaux de Vie (20)

"Les Eaux de Vie" réussi

Suivre la piste (20)

"Suivre la piste" réussi

Sauvetage du paradis (20)

"Sauvetage du paradis" réussi

Trouver le jardin d'Eden (20)

"Trouver le jardin d'Eden" réussi

Le rêve américain (20)

"Le rêve américain" réussi

Gros ennuis à Big Town (20)

"Gros ennuis à Big Town" réussi

Le gambit surhumain (20)

"Le gambit surhumain" réussi

Guide de survie (20)

"Guide de survie" réussi

Elles ! (20)

"Elles !" réussi

Le défi Nuka Cola (20)

"Le défi Nuka Cola" réussi

Head of State (20)

"Chef d'état" réussi

L'homme répliqué (20)

"L'homme répliqué" réussi

Liens du sang (20)

"Liens du sang" réussi

Oasis (20)

"Oasis" réussi

La puissance de l'atome (20)

"La puissance de l'atome" réussi

Tenpenny Tower (20)

"Tenpenny Tower" réussi

Strictement professionnel (20)

"Strictement professionnel" réussi

Faut leur tirer dans la tête (20)

"Faut leur tirer dans la tête" réussi

Voler l'indépendance (20)

"Voler l'indépendance" réussi

Troubles internes (20)

"Troubles internes" réussi

Chanson d'Agatha (20)

"Chanson d'Agatha" réussi

Rangers de Reilly (20)

"Rangers de Reilly" réussi

Mauvais camarade (20)

300 personnes tuées

Ennemi de la faune (20)

300 créatures tuées

Démon à la langue fourchue (20)

50 défis de discours remportés

Prospecteur de données (20)

50 terminaux piratés

Les clés, c'est pour les lâches (20)

50 serrures crochetées

Éclaireur solitaire (20)

100 endroits découverts

Fléau de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec mauvais karma

Paradigme de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec karma neutre

Dernier espoir de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec bon karma

Armurier (30)

Chaque arme personnalisée fabriquée

PDG Vault-Tec (30)

20 poupées Vault-Tec trouvées

Retire ça ! (40)

"Retire ça !" réussi

BLASTER ALIEN

Allez au nord du champ de mines jusqu'à repérer un signal radio provenant d'un vaisseau alien. Rendez-vous là-bas pour dénicher une arme spéciale.

BRAHMIN

Si vous vous approchez d'une Brahmin et que vous vous accroupissez, vous pouvez utiliser une commande d'interaction pour la faire basculer.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Chapitre 1 : Premier pas dans l'abri 101

Vous commencez par choisir votre nom, le sexe de votre personnage et son apparence physique. Votre mère décède par la suite et il ne vous reste que votre père. Avancez vers ce dernier qui vous pose dans le parc pour enfant et referme la porte. Suivez les indications, ouvrez la porte et sortez. Prenez le livre Être S.P.E.C.I.A.L et choisissez vos compétences. Suivez ensuite votre père pour faire un bond dans le temps et vous retrouver à l'âge de 10 ans.

C'est votre 10ème anniversaire et vous recevez comme cadeau le Pip-Boy 3000. Parlez aux invitez et plus particulièrement à Amata et profitez de la fête. Parmi les enfants présents il y a Butch, ce dernier veut vous prendre votre bonbon, refusez. Si vous le contrariez, il va essayer de vous frapper. Ne reculez pas et rendez-lui coup pour coup. Allez ensuite écouter la conversation entre votre père et Jonas. Ensuite, sortez et allez vers le réacteur. Parlez à Jonas et attendez l'arrivée de votre père. Vous recevrez une carabine, allez dans le réacteur et visez sur les trois cibles. Tuez ensuite le Radroach et prenez des photos.

Vous faites un nouveau bond dans le temps et vous vous retrouvez à l'âge de 16 ans. Quittez l'infirmerie et allez à droite. Amata est dans une situation délicate, elle est en conflit avec les Tunnel Snakes. Réglez-leur leur compte en utilisant la violence ou pas (selon vos choix pendant le dialogue) puis entrez dans la salle de classe.
Allez ensuite participer à l'examen du G.O.A.T puis quittez la salle. Vous faites ensuite un nouveau bond dans le temps pour vous retrouver à l'âge de 19 ans.

Vous vous réveillez devant Amata qui est en pleurs. Elle vous apprend que votre père s'est enfui et que Jonas a été tué. Vous n'avez qu'un seul choix ; fuir à votre tour l'abri 101.
Vous pouvez aider ou pas le soldat qui est attaqué par les Radroachs, à votre droite. Allez ensuite parler à Butch. Vous pouvez l'aider en éliminant les Radroachs attaquant sa mère pour récupérer des points de Karma, l'aider en lui donnant votre pistolet ou l'ignorer complètement et le laisser se débrouiller seul.
Dirigez-vous ensuite vers l'Atirum. Passez à coté de l'agent puis éliminez les Radroachs. Montez aux escaliers et franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte. Tuez les Radroachs et avancez.

Allez vers le serveur Administrateur et éliminez Hannon, le chef de la sécurité, en route. Vous retrouvez Amata entourée de quelques gardes ainsi que son père. Ignorez-les ou battez le Superviseur et obtenez le mot de passe en le fouillant. Vous pouvez aussi le convaincre de vous le donner. Ne lui donnez surtout pas vos armes car il n'hésitera pas à les utiliser contre vous.

Allez vers le poste du surveillant et ouvrez la porte. Piratez l'ordinateur et ouvrez le tunnel du Superviseur. Descendez les escaliers.

Ouvrez la porte de l'abri 101 et activez la commande. Fuyez l'endroit.

Chapitre 2 : Marchant sur ses pas

Une fois à l'extérieur, descendez et rejoignez la route. Avancez jusqu'à Springvale. Trouvez ensuite le ranch qui se trouve à l'est du village. Parlez à Silver et obtenez des capsules. Allez ensuite vers Megaton (sachez toutefois que vous pouvez aller où bon vous semble, mais pour les besoins de l'histoire c'est à Megaton qu'il faut vous rendre).

Dès votre arrivée, le sheriff Simms vous aborde. Discutez avec lui, il vous parle de Moriarty et d'un homme qui pourrait être votre père. Allez ensuite à droite et montez vers les hauteurs pour retrouver un bar. Entrez et allez parler à ce Moriarty. Ce dernier affirme avoir vu votre père qui était sur place. L'homme vous demande 100 capsules contre de nouvelles informations. Une fois la somme payée, il vous conseille d'aller visiter la Galaxy news radio au Sud-Est de la ville de DC.

Avant d'y aller effectuez quelques quêtes secondaires ("La puissance de l'atome" qui vous permet de débloquer "Survivre aux terres désolées"). Téléportez-vous ensuite au Super Duper Mart et rejoignez la station de métro de Farragut West. Traversez le Chevy Chase Nord puis l'école maternelle jusqu'à la station de radio en éliminant quelques mutants en chemin.
Devant la station se trouve un Béhémot (un mutant plus fort que les autres). Laissez-le éliminer les autres créatures puis éliminez-le (n'oubliez pas de fouiller les cadavres pour ramasser des objets et des armes avant le combat). Entrez et parlez à Three Dog.

Chapitre 3 : Galaxy News Radio

Three Dog vous propose de travailler pour lui contre des informations sur votre père. Vous devez vous rendre au musée des technologies (au Sud) pour trouver la pièce nécessaire à la réparation du relai radio qui a été détruit par un mutant. Suivez le chemin indiqué sur votre Pip-Boy. Quittez la station par la porte de derrière et dirigez-vous vers la porte du tunnel (en suivant la flèche verte sur la carte). Avancez dans le tunnel et prenez à droite pour rejoindre la station de Dupont Circle.

Traversez la station jusqu'au Metro Central en suivant le tunnel. Prenez ensuite le chemin indiqué une représentation en blanc et activez l'interrupteur. Quittez le tunnel.

Vous vous retrouverez au Mall. Eliminez les mutants et dirigez-vous vers le musée des technologies. Montez les escaliers et franchissez la dernière porte. Avancez jusqu'à trouver un deuxième tunnel. Prenez la porte de gauche et avancez jusqu'à la fusée spatiale. Descendez les escaliers et prenez le prochain couloir vers le vaisseau Virgo II. Emparez-vous de la parabole et quittez le musée des technologies pour retourner au Mall.
Allez vers l'obélisque et entrez. Montez et réparez le relai comme vous l'a demandé Three Dog puis revenez vers ce dernier. Une fois en sa présence, vous obtenez une clé, il s'agit de la clé de la cachette d'armes.

Chapitre 4 : Recherches scientifiques

Allez vers Rivet City, trouvez le laboratoire et parlez au docteur Li. Vous apprenez que votre père s'est dirigé vers le Jefferson Memorial. Ça sera votre prochaine destination. Dès que vous atteignez l'endroit, visitez la boutique de cadeaux. Avancez dans le couloir du Memorial puis tournez à droite. Prenez ensuite à gauche. Entrez dans la salle de contrôle et découvrez que votre père est parti. Ramassez les holodisques qui se trouvent sur place et consultez la 10ème entrée. Vous réalisez que vous devez vous rendre à l'abri 112.
Suivez la direction indiquée par votre Pip-Boy jusqu'au garage de Smith Casey. Une fois sur place, entrez et visitez l'arrière boutique. Actionnez le levier pour découvrir une trappe. Descendez. Vous êtes désormais dans l'abri 112. Faites ce que vous demande le robot et asseyez-vous sur le fauteuil relaxant.

Chapitre 5 : Tranquility Lane

Vous êtes projeté vers un univers en noir et blanc. Avancez et parlez à George Neusbaum. Ce dernier vous demande de parler à Betty, qui se trouve dans l'aire de jeu. Elle vous demande de jouer avec elle ; ses jeux consistent à faire pleurer Timmy Neusbaum, rompre le mariage des Rockwell, tuer Mabel Henderson et retrouver un masque et un couteau.

Vous pouvez accepter (mauvais Karma) ou refuser (bon Karma) l'offre de la petite fille. Plus loin, vous rencontrerez

madame Dithers qui vous affirme que la petite Betty est une entité maléfique qui essaye de faire du mal aux gens puis vous conseille de visiter la maison abandonnée.
Allez ensuite à la maison abandonnée (en vous dirigeant vers le nord). Entrez et appuyez sur les objets selon l'ordre suivant : la radio cassée, le récipient en verre, le nain de jardin, le récipient à nouveau, le moellon, le nain de jardin et la bouteille vide. Un terminal apparaît, consultez les infos qui y figurent et lancez le programme "Invasion Chinoise". Lisez aussi les informations concernant le Docteur Braun puis quittez la maison. Traversez la porte virtuelle qui se trouve dans le centre de la ville et vous sortirez de ce cauchemar.

C'est là que vous retrouvez votre père. Dialoguez avec lui et demandez-lui ce que vous désirez savoir. Sortez ensuite de l'abri, éliminez les créatures et dirigez-vous vers Rivet City.

Chapitre 6 : Les eaux de vie

Revenez voir le Docteur Li au laboratoire scientifique et écoutez ce que dit votre père. Parlez ensuite avec lui et rejoignez le projet Pureté. Allez vers le Jefferson Mémorial.
Puisque vous avez déjà nettoyé la zone lors d'une précédente mission, allez vers le magasin de souvenirs. En sortant, rejoignez votre père et les scientifiques.

Suivez votre père jusqu'à la rotonde et demandez-lui ce qu'il faut faire pour réparer les installations. Une fois que vous aurez votre réponse, quittez la rotonde et revenez aux sous-sols. Descendez les escaliers et prenez à droite jusqu'à la prochaine salle. Suivez l'inscription "Flood Control" jusqu'à la pompe. Activez ensuite l'interrupteur de prévention d'inondation qui se trouve contre le mur. La pompe a besoin de plus de puissance.

Retournez voir votre père qui vous donne trois fusibles. Rebroussez chemin jusqu'à la pompe à nouveau. Cette fois, allez à l'ouest vers la porte "Accès au fusibles A1" au lieu de suivre le panneau " Flood Control". Placez les fusibles dans la boite à fusibles d'alimentation auxiliaire qui est sur le mur du nord.

Allez ensuite à la toute première salle des sous-sols et franchissez la porte qui était fermée. Activez l'ordinateur central et utilisez l'interphone. Quittez les sous-sols et allez vers le contrôle de pompe.
Parlez à nouveau à l'interphone et traversez la grille.
Longez le conduit pour trouver le tuyau. Ouvrez-le.

C'est à ce moment que la porte se bloque, il vous est impossible de rebroussez chemin. Avancez dans le seul chemin accessible et éliminez les soldats qui vous barrent la route. Arrivé à la rotonde, vous vous rendez compte que votre père et les autres sont enfermés. Suivez la conversation et assistez au sacrifice de votre père. Vous devez ensuite fuir avec le Dr Li par la plaque d'égouts.

Dirigez-vous, en compagnie des scientifiques vers la Citadelle. Empruntez le chemin de droite et refermez la porte derrière vous. Eliminez les soldats et avancez.

Le Dr Li vous demande ensuite de vous arrêter pour prendre soin de Garza qui est gravement blessé. Soignez-le avec vos Stimpacks (il en faut cinq), si vous en avez assez, sinon abandonnez-le (vous avez même la possibilité de lui tirer dans la tête pour couper court à la situation). Montez ensuite aux escaliers vers l'Ouest. Avancez jusqu'à atteindre une double porte. Appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir.

Sur place, un paladin de la Confrérie de l'Acier vous aidera à éliminer les créatures qui vous attaquent. Continuez, en suivant le tunnel, puis escaladez l'échelle pour atteindre la Citadelle. Entrez.

Chapitre 7 : Suivre la piste (partie 1)

Suivez Li et assistez à la discussion qui se déroule entre elle et Lyons. Discutez ensuite avec ce dernier pour obtenir l'autorisation de faire une formation pour pouvoir utiliser l'armure assistée.

Traversez la cour et pénétrez dans le laboratoire. Parlez au Scribe Rotchild qui vous conseille de consulter les archives. Allez vers le Nord et vers le cercle A. sur place, dirigez-vous au Sud pour trouver l'ordinateur Vault-Tec. Consultez le

"Listing des abris de la région de DC" puis "abri 87" et "fourniture de matériel". Vous localisez enfin l'emplacement d'un JEK. Revenez discuter avec Scribe Rotchild dans le laboratoire. Suivez-le pour obtenir l'emplacement de l'abri 87. Pour vous y rendre, vous devrez passer par les cavernes de Lamplight. Téléportez-vous au garage de Smith Casey, puis dirigez-vous vers les cavernes.

Une fois sur place, ouvrez la porte en bois qui se trouve sous les guirlandes. C'est là que le Mayor MacCready (il s'agit d'un enfant) vous arrête et vous empêche de traverser. Il vous demande de sauver ses amis Penny, Sammy, Squirrel, retenus prisonniers à Paradise Falls.

Chapitre 8 : Sauvetage du paradis

Les amis de MacCready se trouvent à Paradise Falls, au Nord d'Arefu. Dirigez-vous vers cet endroit et, une fois sur place, faites la connaissance de Grouse l'esclavagiste. Vous avez le choix entre ; discuter avec l'homme et payer 500 capsules, dégainer votre arme et tuer tout le monde ou accepter d'asservir quatre personnes.

Avancez vers l'entrée "Shopping Center" et parlez aux détenus de Lamplight. Sammy vous informe que pour faire sortir les prisonniers, vous pouvez soit vous connecter au réseau via l'ordinateur du chef Jones et désactiver les colliers qui empêchent les enfants de fuir. Pour ce, il faut que vous disposiez de 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez aussi trafiquer le boitier de dérivation (à proximité de la cantine), si vous disposez de 40 points de compétence en réparation. Sinon, vous pouvez massacrer tout le monde et fouiller les poches du chef pour trouver la clé de la cage. Essayez quand même de ne pas trop vous approcher de la caserne car elle grouille de soldats qui peuvent rendre votre tache beaucoup plus difficile qu'elle ne l'est. La dernière solution est de racheter les enfants au négrier pour 2000 capsules (1200 si vous arrivez à le convaincre grâce à votre compétence de discours.

Retrouvez ensuite les enfants à la sortie des toilettes de Paradise Falls. Ils vous remercient et quittent le camp.

Chapitre 9 : Suivre la piste (partie 2)

Retournez aux cavernes et discutez à nouveau avec MacCready. Ce dernier vous laisse passer et vous informe qu'il existe deux passages. Le premier chemin est la Murder Pass, il est dangereux à traverser, tandis que le deuxième, qui est plus sur, nécessite 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez demander à Joseph de vous montrer le premier passage et il vous y conduira. Sinon, allez retrouver le même homme dans la grande chambre et il vous allumera l'ordinateur qui vous permettra d'activer la porte du deuxième passage.

Si vous choisissez le chemin de la Murder Pass, avancez et prenez à gauche à la première intersection pour récupérer des Stimpacks dans la cabane. Inutile de vous préciser que ce chemin est infesté de mutants qui ne rêvent que de vous faire la peau. Dépassez le sas et avancez jusqu'à la salle du réacteur.

Chapitre 10 : Trouver le jardin d'Eden

Longez le tunnel puis franchissez la porte qui mène à un bâtiment. Avancez droit devant vous jusqu'à atteindre des escaliers. Montez, franchissez l'unique porte et avancez vers le réfectoire.

Ouvrez la porte qui se trouve au fond et ramassez les Stimpacks et les munitions qui se trouvent dans la pièce puis ressortez. Allez vers le couloir qui se trouve à droite et montez. Votre prochaine destination apparaît sur votre carte. Allez vers ce point et éliminez les mutants en chemin. Il existe une pièce renfermant des Stimpack à l'extrême Ouest, le mot de passe du coffre-fort est " incessant ".

Allez ensuite vers le Test de labos. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une voix vous interpelle. Ecoutez ce qu'elle a à dire et approchez-vous de l'interphone. Il s'agit d'un super mutant pacifique. D'autant plus que ce dernier est capable de récupérer le JEK qui se trouve dans un endroit de haute radioactivité. Acceptez, donc, de l'aider et allez vers le Nord pour trouver la console de contrôle incendie. Actionnez-la et revenez voir Fawkes (le mutant), il est maintenant libre. Toutefois, vous avez libéré d'autres créatures hostiles, éliminez-les.
Votre nouvel allié vous conduit à votre objectif et vous ramène le JEK. Vous devez ensuite quitter l'abri mais l'Enclave vous stoppe et vous dépossède du JEK. Quelque temps après, vous vous réveillez en présence du colonel. Ce dernier

vous demande le code du purificateur, refusez de le lui donner.

Chapitre 11 : Le rêve américain

Prenez ce qui vous appartient dans le casier et quittez votre cellule. Vous êtes convoqué par le Président en personne. Allez le voir dans son bureau. Tournez à droite et entrez dans le secteur 3A. Il s'agit d'un laboratoire dans lequel plusieurs créatures sont retenues prisonnières. Montez les escaliers et allez vers la porte qui mène à Raven Rock 2.

C'est là que le Colonel Autumn ordonne à ses hommes de vous abattre malgré les recommandations du Président. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis qui vous barrent la route puis empruntez successivement la zone 2A et le couloir 2B. Vous vous retrouverez ensuite dans le secteur 2C. Au bout du couloir il y a une pièce, à gauche. Elle contient une poupée Vault-Tec qui augmente votre compétence armes à énergie de 10 points.

Sortez et prenez le couloir d'en face pour vous retrouver dans une pièce circulaire. Prenez à gauche jusqu'à la salle de contrôle. Vous atteindrez la zone 1A. Escaladez la grande structure centrale et approchez-vous de l'ordinateur qui n'est autre que le Président Eden. Il vous demande de faire le ménage dans les Terres Désolées et d'éliminer les mutants et autres créatures ayant trouvé refuge dans cette région. Vous devrez donc prendre la fiole de virus VEC modifié pour aller la verser dans le purificateur.

Quittez les lieux et, si vous possédez assez de points de compétences en discours, vous pourrez convaincre le Président de dissoudre l'Enclave.

Traversez donc les zones 1A puis 1B après avoir traversé le couloir et pris à droite. Avancez encore jusqu'au secteur 1C puis suivez le passage pour quitter cet endroit. C'est là que vous retrouvez Fawkes venu vous aider.

Allez au laboratoire de la Citadelle et parlez à Lyons. La Confrérie se prépare à attaquer l'Enclave pour reprendre le purificateur et vous décidez de les accompagner. Vous devrez effectuer toutes les missions secondaires avant de vous en aller car il s'agit de la dernière mission. Vous devrez sauvegarder à ce stade du jeu si vous voulez connaître les différentes fins disponibles.

Chapitre 12 : Retire ça !

Quittez la Citadelle et suivez le Liberty Prime. Neutralisez les créatures que vous rencontrez en restant à distance pour ne pas subir les dégâts provoqués par les bombes qu'il lance. Vous vous retrouverez aux portes du musée Jefferson.

Durant cette dernière quête vous devrez décider si vous allez ajouter le virus au purificateur.

Quel que soit votre choix, allez à la boutique de cadeaux. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route puis allez vers la rotonde. Vous y rencontrerez le Colonel Autumn. Essayez de le convaincre de changer de camp et d'abandonner ses projets, sinon combattez-le et débarrassez-vous-en.

Approchez du sas et vous réaliserez qu'une personne devra se sacrifier pour ajouter le virus avant que la salle n'explose. Vous pouvez soit laisser Lyons entrer ou vous charger de cette tache.
Dans le deuxième cas, vous vous retrouvez en face de l'entrée de filtration auxiliaire, utilisez le virus et ajoutez-le au purificateur. Utilisez des rad-X pour tenir le coup encore quelque temps car vous devrez ensuite taper le code 216 sur la table de contrôle.

ASTUCE DU MARCHAND DE SABLE

Il vous faut la capacité du "Marchand de sable". Trouvez ensuite un endroit où un enfant dort. Pourquoi un enfant? Parce qu'on ne peut pas les tuer pendant leur sommeil contrairement aux adultes. Ainsi on peut réitérer l'opération plusieurs fois et ainsi gagner beaucoup d'expérience en quelques minutes. Veillez à être en mode "accroupi" ou discret pour accomplir le meurtre et faites en sorte d'être seul dans la pièce. Vous gagnerez environ 50-60 points d'XP pour avoir utilisé le marchand de sable. Vous ne perdrez pas de karma, vu qu'en fait vous ne tuez personne. Les enfants de Andale au sud de Megaton sont très efficaces pour cette astuce !

REVERSE PICKPOCKET

Pour chaque PNJ, il existe un moyen de lui faire changer d'arme ou de tenue qu'il tient ou porte. Pour ce faire, il suffit de lui glisser dans l'inventaire, grâce au Pick Pocket, une arme plus puissante que celle qu'il porte, ou une armure plus résistante. Pour maximiser les chances de réussite, sauvegardez avant l'acte pour pouvoir recommencer à volonté en cas d'échec. Une fois que l'arme ou l'armure a été glissée dans l'inventaire du personnage, il suffit de sortir de sa zone, d'attendre un peu et de revenir, pour constater qu'il a remplacé son ancienne arme ou tenue par la nouvelle. Cette astuce est très pratique lorsqu'on souhaite obtenir une arme ou une armure (éventuellement unique) d'un personnage "immortel", comme Papa ou l'Aîné Lyons, ou qu'on ne souhaite tout simplement pas tuer un PNJ simplement pour son équipement.

CHUTES INOFFENSIVES

Il existe une technique bien pratique qui permet de ne subir aucun dégât après une chute de n'importe quelle hauteur. Pour cela il suffit simplement de sauvegarder la partie à quelques centimètres du sol, juste avant l'impact, et de charger. Le personnage atterrira alors sain et sauf. Cette méthode peut être utilisée comme raccourci pour atteindre plus rapidement certains endroits, ou pour découvrir certains lieux qui ne sont pas censés être visités !

PROTECTEUR CASDIN

Rendez-vous au Fort Indpendence et parlez au Protecteur Casdin. En acceptant sa requête, vous pourrez lui rapporter des items de haute technologie pour les échanger contre des Stimpaks, des munitions, etc. Si vous possédez un nombre conséquent de munitions alien, échangez-les lui contre ce que vous voulez parmi ses propositions. Par exemple, vous pourrez obtenir 150 Stimpaks contre 120 munitions alien. Ensuite, il suffit de récupérer les munitions dans sa poche grâce au Pick Pocket (sauvegardez préalablement car l'opération peut être longue selon nombre de munitions), et de recommencer à volonté. Grâce à cette astuce, vous pourrez facilement obtenir des milliers de munitions, grenades, Stimpaks et RadAways très rapidement.

LES ARMES UNIQUES

Mains nues

Poing-o!

Cette arme se situe à la Centrale MDPL-13. Dirigez-vous vers Centrale délabrée (le bâtiment avec les trois grandes cheminées d'échappement), et rentrez dedans. À l'intérieur vous trouverez de nombreuses goules. Éliminez-les et, dans la grande salle principale, montez le premier escalier jusqu'à atteindre une petite salle dans laquelle se situe Poing-o! sur une table.

L'argument valable de Plunkett

Pour avoir cette arme, il vous faut la compétence " Bras de la Loi ". Junders Plunkett se situe dans le sous-sol de l'Arlington House, au Cimetière d'Arlington Sud. Éliminez-le et ramassez son arme.

Le Choc

Cette arme se situe dans le Métro Inondé au sud de la carte, près de la Librairie d'Arlington. Ce métro est un réel labyrinthe, voici le chemin que vous devrez parcourir pour trouver l'arme: Entrez dans le métro, avancez vers la porte à gauche. Descendez l'escalier et prenez la droite quand le chemin se divise. Avancez tout droit et prenez la première porte à gauche. Une fois arrivé dans la salle suivante, descendez l'escalier au milieu, près de la colonne avec la boîte de premiers soins. Une fois l'escalier descendu, tournez à droite. Dans la salle où vous arrivez, descendez le prochain escalier, au fond. Avancez tout droit jusqu'à arriver dans une autre grande salle. Descendez à nouveau le grand escalier jusqu'à arriver dans l'eau avec les œufs de Fangeux. Prenez ensuite la porte vers l'ouest, et continuez tout droit. Traversez la salle avec le gaz et suivez le couloir vers la droite. Une fois arrivé dans le grand tunnel, tournez à gauche et avancez tout droit jusqu'à ce que le chemin se divise. Là, prenez de nouveau la gauche. Continuez tout droit, contournez l'escalier qui monte de la salle suivante et prenez la porte à gauche jusqu'à arriver dans un autre grand tunnel. Suivez le tunnel, faites attention à la mine. Tournez à gauche juste avant la grille; vous êtes arrivé à la salle de l'arme. Le Choc se situe sur le baril près du lit, à côté d'un holodisque.

Armes de corps à corps

Dard de fourmi

Pour obtenir Dard de fourmi, vous devez compléter la quête Le gambit surhumain en faveur de la Fourmenteuse, à Canterbury Commons. Rapportez-lui l'armure de son ennemi le Mécaniste pour qu'elle vous remette l'arme.

La Casse

Cette arme se situe à Paradise Falls, sur la table de billard dans la cour.

Conseil d'éducation

Vous pourrez trouver Conseil d'éducation dans l'une des deux cabanes de Clifftop Shaks, près d'une commode. Un bras de squelette sur le lit est tendu dans sa direction.

Cure-dent de Butch

Après avoir complété la quête Tranquillity Lane , retournez près l'Abri 101 pour capter un signal ratio inhabituel. Écoutez-le pour enclencher la quête Troubles internes, grâce à laquelle vous pourrez retourner dans l'Abri et retrouver le vieux copain Butch. Pour obtenir son arme, vous pourrez soit le tuer sur place (le Reverse Pickpocket ne marchant

mystérieusement pas sur lui), soit le retrouver à Rivet City et l'engager en tant que compagnon si vous avez décidé de rouvrir l'Abri et, dans ce cas-là, vous pourrez lui prendre son arme dans l'inventaire d'échange.

Super-masse de Fawkes

Fawkes est un super-mutant non hostile qui se trouve à l'Abri 87. Vous pourrez simplement lui prendre son arme dans l'inventaire d'échange, ou bien éventuellement le tuer et ramasser la super-masse.

L'ami du routier

Cette arme unique se trouve dans la maison de Dominic et Machete à Canterbury Commons, sur une étagère.

Jack

Cet éventreur unique se trouve à la Caverne des Écorcheurs. Vous devez préalablement avoir complété la quête Les Eaux de Vie. Dans la zone sud de la grotte, trouvez le corps d'un officier de l'Enclave, entouré par d'autres corps, y compris celui d'une fourmi géante. Obtenez Jack en fouillant le corps de l'officier.

Rasoir d'Occam

Le rasoir d'Occam est obtenu en tuant le commandant Jabsco au Fort Bannister, la base de la Compagnie de Talon.

Bâton répulsif

Cette arme très spéciale peut être obtenue durant la quête Le Guide de Survie des Terres Désolées, déclenchable aux Réserves de Craterside en parlant à Moira. D'abord, vous n'obtenez l'arme que temporairement pour la tester pour Moira, mais elle vous la donnera définitivement si vous tuez plus de 10 Rataupes avec.

Vive-lame

La vive-lame peut être obtenue sur un raider dans une cabane de raider près des Ruines de Bethesda. Attention, une fausse rumeur dit que c'est une arme unique qui apparaît aléatoirement sur les raiders. Cela n'a jamais été le cas, cependant les raiders de la cabane réapparaissent toutes les 73h, ce qui permet éventuellement de posséder l'arme en plusieurs exemplaires.

L'attendrisseur

L'attendrisseur est situé à l'Anchorage Memorial, dans une buanderie avec une porte cassée. Pour trouver la porte, empruntez l'Entrée de service du Memorial (verrouillé en Très Facile). Au carrefour, tournez à gauche, et c'est la deuxième porte sur votre droite. Cette porte peut-être fixée avec le composant de porte trouvable dans un coffre au niveau supérieur du bâtiment, mais pour déverrouiller le coffre, vous devez avoir 50 en Crochetage ou en Sciences. Si toutefois vous n'avez pas encore le niveau, vous pourrez trouver le mot de passe du terminal qui déverrouille le coffre derrière le distributeur Nuka-Cola de la pièce. Enfin, vous devrez avoir 35 en Réparation pour pouvoir fixer le composant de porte sur la porte cassée. Notez que vous pourrez sauter toutes ces étapes et réparer la porte sans le composant avec 90 en Réparation.

Lame de vampire

Cette arme unique se trouve dans la chambre de Vance, à la Station de Maresti. La commode où se trouve l'arme est verrouillée en Difficile, il vous faudra donc 75 en Crochetage pour pouvoir la crocheter. Si vous n'avez pas le niveau, vous pourrez voler la clé à Vance grâce au Pickpocket. À noter que Canigou peut venir vous chercher l'arme si vous le lui demandez, ce qui vous épargnera le crochetage.

Armes légères

Pistolet 10mm du Colonel Autumn

Pour obtenir cette arme, vous devrez faire une petite manipulation spéciale durant la quête Les Eaux de Vie. Après que le Colonel soit supposé mort dans la rotonde du Jefferson Memorial, approchez-vous près de la porte en verre près de la console, accroupissez-vous dans sa direction et maintenez enfoncé le bouton qui permet de modifier l'angle de vue à la troisième personne. Tournez ainsi la caméra, le curseur toujours en direction du Colonel, jusqu'à ce que vous voyiez apparaître " Fouiller ". Vous pourrez alors récupérer le pistolet sur son corps.

Pistolet 10mm automatique " Ultra " de Sydney

Il existe plusieurs façons d'obtenir cette puissante arme unique. La plus simple d'entre eux est bien sûr de tuer Sydney, qui se trouve au Musée d'Histoire, ou bien la laisser mourir durant la quête Voler l'Indépendance. Cependant, si vous voulez avoir l'arme et la laisser en vie, vous devrez finir la quête avec elle, puis lui rapporter le message de son père, trouvable dans le Statesman Hotel, sur un lit près d'un squelette. Cette arme peut aussi éventuellement être récupérée avec le Reverse Pickpocket.

Blackhawk

Après avoir fini la quête La chanson d'Agatha, déclenchable auprès d'Agatha dans sa maison, proposez à nouveau vos services à la vieille dame. Celle-ci vous demandera alors de lui trouver une partition de musique. Celles-ci sont rares, vous pouvez en obtenir une sous une cuvette des toilettes des garçons à l'Abri 92. Il est conseillé de prendre la partition en même temps que le Stradivarius de Soil, pour ne pas retourner inutilement dans l'Abri après. Soyez poli avec Agatha pour obtenir l'arme en parfait état.

Fusil d'assaut Xuanlong

Tout d'abord, rendez-vous au Musée des Technologies, sur le Mall. Vous y trouverez de nombreux terminaux, mais trois d'entre eux sont spéciaux puisqu'ils ont des données cachées, déblocables seulement en entrant un code spécifique. Vous devrez donc débloquer les trois terminaux avant de poursuivre. Le premier terminal se situe dans la première salle du Musée, l'Atrium, au fond près des toilettes. Une fois le message obtenu, recliquez sur #000 pour entrer le code du premier terminal #001 : 19. Le second terminal se trouve dans l'Aile Ouest du Musée. Après avoir franchi la porte vers l'Aile Ouest, le terminal se trouve directement à gauche près de la porte vers la fusée. Ce terminal est donc le #002 et son code est : 53. Enfin, le troisième et dernier terminal, #003, se trouve au rez-de-chaussée de la salle de la fusée Delta. Son code est : 113. Une fois les trois terminaux débloqués, vous obtenez le mot de passe de la salle de sécurité de l'Aile ouest. Vous y trouverez 200 capsules et des armes. Une fois votre butin récupéré, rendez-vous à la Station de Métro de Jury Street, à l'ouest de l'Abri 101. L'arme unique sera sur le corps de Prime, dans le restaurant, derrière le comptoir.

Ol' Painless

Ce fusil de chasse unique se trouve dans le coffre-fort de Dave, à la République de Dave. Pour déverrouiller le coffre-fort, vous devrez d'abord vous procurer la clé qui l'ouvre, qui peut-être volée à Dave grâce au Pickpocket. Attention à ne pas vous faire prendre.

Fusil à répétition de Lincoln

Ce fusil unique se situe dans une vitrine au second étage des offices du Musée de l'Histoire. Préparez-vous pour le combat contre de très nombreuses goules.

Fusil de la Victoire

Cette arme se trouve dans une cabane abandonnée entre le Relai des Cinq Essieux et le Camping National d'Everglow, sur une colline, en hauteur. Le casier dans lequel elle se trouve est verrouillé en Très Difficile, il vous faudra donc 100 en Crochetage pour le déverrouiller. Si vous n'avez pas le niveau, emmenez Canigou dans la cabane et demandez-lui de trouver des armes; il vous rapportera alors le Fusil de la Victoire malgré le verrouillage.

Fusil de Réserviste

Rendez-vous à la Chapelle de Dickerson. Vous y trouverez un PNJ nommé Le Rôdeur. Il est hostile, tuez-le et prenez son arme.

Le démonte-rotule

Il existe plusieurs façons de vous procurer cette arme qui appartient à Ronald Laren, à Girdershade. Vous pouvez éventuellement le tuer, ou bien lui voler ses munitions par le Pickpocket et attendre qu'il se désarme. Si vous jouez un personnage féminin et que vous possédez la compétence Veuve Noire, vous pouvez convaincre Ronald d'aller chercher du Nuka Cola Quantum, durant la quête Le Défi de Nuka Cola. Vous le trouverez alors mort à l'entrée de l'usine Nuka Cola, et pourrez ramasser l'arme sur lui.

Le Terrible Fusil

Le fusil calibre 12 de combat unique est porté par un certain Smiling Jack, dans le Bazar d'Evergreen Mills. Choisissez la façon qui vous convient pour récupérer l'arme. Tuez-le, appliquez le Reverse Pickpocket, ou désarmez-le et cessez le combat si vous ne voulez pas le tuer.

Pistolet chinois Zhu-Rong v418

Ce pistolet unique se trouve à LOB Entreprises, près du Métro Falls Church Nord. Trouvez le bureau du PDG, dans l'Aile Est. Le bureau est fermé par une porte, crochetez-la si vous avez 100 en Crochetage. Le pistolet se trouve dans la valise sur le bureau, la clé de la valise se trouve dans le bureau.

Armes à énergie

La fin du contrebandier

Vous pouvez récupérer cette arme dans le coffre-fort de l'Aîné Lyons, dans le cercle B de la Citadelle. 100 points en Crochetage sont requis pour déverrouiller le coffre. Vous pouvez éventuellement utiliser l'astuce de Canigou si vous n'avez pas le niveau.

Regard de Protectron

Ce pistolet laser unique, tirant deux lasers au lieu d'un seul, est l'une des récompenses possibles lors de la quête Le gambit surhumain, à Canterbury Commons. Rapportez l'armure de la Fourmenteuse au Mécaniste.

Pistolet laser du Colonel Autumn

Durant la dernière quête de la trame principale, Retire ça!, vous serez confronté au Colonel Autumn encore une fois dans la rotonde. Pour récupérer l'arme, vous devrez le tuer. Il est recommandé de résoudre le malentendu pacifiquement, d'attendre que le Colonel s'éloigne vers une porte, et de le tuer par derrière. Si vous le tuez directement près de l'eau, le pistolet pourrait tomber dedans et serait alors presque impossible à récupérer.

Pistolet alien

Cette arme se trouve près du corps d'un alien mort sous sa soucoupe qui s'est crashée. Pour l'atteindre, dirigez-vous vers le nord à partir de la Centrale MDPL-13. Aidez-vous de l'étrange signal radio que vous percevez quand vous êtes dans les alentours du crash. Plus les bruits de la radio seront forts, plus vous serez proche.

Lance de Feu

Voici une autre version du pistolet alien. C'est probablement l'arme la plus difficile à obtenir de tout le jeu, et mettre la

main dessus repose sur le hasard. Il existe plusieurs lieux dans les Terres Désolées, qui sont des lieux de rencontres aléatoires. C'est-à-dire que vous n'y verrez pas toujours la même chose dans chaque partie. L'un de ces lieux est le Super Duper Mart, facilement atteignable dès les premières heures de jeu. Sauvegardez à une centaine de mètres du magasin, et dirigez-vous vers le parking qui se situe juste devant l'entrée. Vous pourrez alors y croiser soit la compagnie de Talon, soit des raiders, soit un marchand, soit un baril enflammé, etc. Chargez la partie jusqu'à ce que vous voyiez une explosion verte dans le ciel; ces débris volants tomberont aux alentours du Super Duper Mart. Parmi eux, la Lance de Feu et des munitions alien. Faites attention, un raider aurait pu éventuellement ramasser l'arme avant vous, assurez-vous donc d'avoir éliminé tous les raiders des environs. Cette astuce est l'une des plus simples pour obtenir cette arme très rare, mais préparez-vous quand-même à sacrifier quelques dizaines de minutes à faire la même chose.

Fusil Waser

Rendez-vous à Little Lamplight, et parlez à un certain Biwwy, d'habitude trouvable dans la Grande Chambre. Il vous proposera l'arme contre 500 capsules. Vous pourrez éventuellement baisser le prix si vous êtes un Expert en Troc.

Fusil à Plasma d'A3-21

Obtenez cette arme en finissant la quête L'homme répliqué à Rivet City en faveur de l'androïde Harkness.

Médusatron

Vous pouvez obtenir cette arme unique en parlant à Grouse, à l'entrée de Paradise Falls, en acceptant de travailler pour lui pour la quête Strictement professionnel.

Armes lourdes

Eugene

Ce minigun unique peut être obtenu en finissant la quête Les Rangers de Reilly. Il sera alors proposé comme l'une des récompenses par Reilly. Vous pouvez aussi récupérer l'arme sur le corps de Brick, si celle-ci a éventuellement trépassé durant la quête de la main d'un ennemi, ou de votre propre main.

Vengeance

Cette très puissante arme unique est trouvable dans la Caverne des Écorcheurs, au sud de la grotte. Cherchez une mare de sang avec des corps mutilés baignant dedans. L'arme est parmi eux.

Burnmaster

Cette arme unique peut être trouvée dans le Métro Franklin, dans la zone Service, un système de tunnels sous Falls Church / District Mason. Lorsque vous avez réussi à trouver Métro Franklin - Service (à l'arrière, en bas des voies après le mezzanine), poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit où le tunnel descend dans l'eau. Rentrez dans l'eau, et trouvez un passage qui mène vers la gauche. Nagez jusqu'à trouver une rampe. De là, descendez le couloir irradié au fond duquel repose Burnmaster parmi des caisses.

Lance-miss

Cette arme se trouve dans l'armurerie du Fort Independence, une petite pièce au sud-ouest du niveau inférieur du Fort. L'armurerie est verrouillée en Difficile, il vous faudra par conséquent 75 en Crochetage. Si vous n'avez pas le niveau, trouvez la clé au niveau supérieur, dans la salle pleine de lits.

M.I.R.V. Expérimental

Voici l'arme la plus puissante du jeu. Pour l'obtenir, vous devrez d'abord récupérer 5 holodisques de la famille Keller,

dispersés partout dans les Terres Désolées. Pour trouver le premier holodisque, voyagez jusqu'à la Station VAPL-58, directement au sud-ouest d'Arefu, puis de là dirigez-vous vers le nord en suivant les tours électriques jusqu'à atteindre une sorte de cabane sous l'une des tours. Ramassez le premier holodisque sur l'étagère du bas de la bibliothèque. Le deuxième holodisque se trouve au nord de Big Town, dans le Cimetière de Hallowed Moors, sur le podium (on y trouve également un captif et un mini-nuke). Le troisième holodisque se trouve dans le Grisly Dinner, il faut traverser le bâtiment (attention aux mines et à l'embuscade des raiders), et l'holodisque se trouve sur une table à l'arrière, près des lits des raiders. Pour le quatrième holodisque, direction la Station-service de Rockbreaker. A l'ouest de cette station, vous pouvez voir une bâtisse au sommet d'une falaise, dedans se trouve l'holodisque, ainsi qu'un fusil sniper unique dans le coffre fermé en Très Difficile, le Fusil de la Victoire. Le dernier holodisque se trouve au nord de l'Anchorage Memorial, dans un campement gardé par quelques super mutants, derrière une carcasse de bus défoncée. Vous trouverez aussi un captif dans la tente. Une fois les 5 holodisques trouvés, dirigez-vous au Dépôt de la Garde Nationale. Vous y trouverez parmi les débris une grande porte en fer qui mène vers l'arsenal. Pour l'ouvrir, cherchez un peu plus haut un interrupteur. Une fois dans l'arsenal, une autre grande porte blindée se dressera devant vous, avec un terminal à sa droite. Rentrez les 5 codes pour la déverrouiller et accéder à la salle secrète où vous trouverez le M.I.R.V.

LES VÊTEMENTS UNIQUES

Vêtements d'Abri

Combinaison blindée de l'Abri 101

Cette armure peut être obtenue aux Réserves de Craterside, à Megaton. Parlez à Moira, et expliquez-lui comment était la vie dans l'Abri. Si vous décidez de ne pas l'aider, vous pourrez tout de même lui acheter l'armure pour 180 capsules.

Tenue des Terres Désolées de Papa

Après avoir libéré Papa durant la quête Tranquillity Lane, vous pourrez lui prendre sa tenue par le Reverse Pickpocket, ou bien utiliser la méthode de la rotonde une fois qu'il est mort.

Combinaison de travail modifiée

Vous obtenez cette combinaison de la part du Superviseur si vous terminez la quête Troubles internes en sa faveur, à l'Abri 101.

Combinaison de l'Abri 77

Cette combinaison se situe dans la Caserne des négriers à Paradise Falls, sur une étagère près d'un holodisque.

Uniforme de labo d'Abri

Existe en deux exemplaires. Le premier uniforme est sur le corps de Jonas, au début du jeu à l'Abri 101, le deuxième est sur le Survivant de l'Abri 106.

Armures assistées

Armure assistée de dissident de Linden

Si vous terminez la quête Oasis en accélérant la croissance de Harold, parlez à Gardebranche Tilleul pour obtenir l'armure.

Prototype d'armure assistée médicalisée

Cette armure spéciale se trouve sur le corps d'un Initié de la Confrérie mort, aux égouts de Old Olney. Traversez les égouts (attention aux nombreux Écorcheurs) et atteignez une partie de la zone où la paroi est rocailleuse. Vous trouverez les corps par terre dans la mini-grotte.

Armure assistée T-51b

Probablement la meilleure armure du jeu. Elle se trouve dans une salle fermée secrète au Fort Constantine, au nord-est de la carte, et vous devrez trouver trois clés pour l'atteindre. La première est détenue par Ted Strayer à Rivet City. Pour la prendre, vous pouvez le payer, le convaincre avec un défi Discours, utiliser le Pickpocket ou le tuer. La deuxième clé est détenue par Dukov, chez lui, près de l'Anchorage Memorial. Les façons d'obtenir sa clé sont similaires à celles de Ted. La troisième clé appartient à Dave, à la République de Dave. Encore une fois, vous pourrez la lui voler, le tuer, ou le convaincre de vous la donner. Une fois les trois clés obtenues, rendez-vous au Fort Constantine, dans la petite maison près du bâtiment détruit. Vous y trouverez un sous-sol et une série de portes que vous déverrouillerez une par une jusqu'à atteindre l'armure.

Autres armures

Armure en cuir du Vagabond

Cette armure unique est portée par un Raider hostile appelé Le Vagabond. Vous pourrez le trouver à l'est de l'Académie de Roosevelt, il est accompagné de trois chiens.

Vêtements pour le corps entier

Tenue environnementale

La tenue environnementale est donnée par Moira durant la quête du Guide de Survie des Terres Désolées. Au deuxième chapitre du guide, elle vous demandera de vous blesser grièvement et optionnellement de rendre infirme un de vos membres. Compétez l'objectif optionnel pour recevoir cette tenue.

Vêtements simples

Tenue du Dr Li

La seule façon d'obtenir cette tenue est d'appliquer le Reverse Pickpocket sur le Dr Li, qui se trouve généralement à Rivet City.

Robe de l'Aîné Lyons

La seule façon d'obtenir cette tenue est d'appliquer le Reverse Pickpocket sur l'Aîné Lyons, dans la Citadelle.

Tenue d'Eulogy Jones

À Paradise Falls, dans la bâtiment d'Eulogy. Tuez-le ou appliquez le Reverse Pickpocket.

Blouse de Lesko

Cette blouse ne peut être obtenue que durant les quête Elles!, à Grayditch. Une fois que vous avez rencontré le Dr Lesko, demandez-lui une " sérieuse récompense " quand il vous enverra éliminer le quintet des gardiens de nid. Ceci fait, il vous remettra sa blouse en récompense.

Habit de Maple

Vous obtenez cet habit de la part de Gardebranche Maple si vous décidez d'interrompre la croissance de Harold durant la quête Oasis.

Tenue de Red

Appliquez le Reverse Pickpocket sur Red, à Big Town, pour obtenir sa tenue. Vous pourrez aussi la prendre depuis son inventaire après l'avoir attaqué avec le Medusatron.

Tenue de shérif

Cette tenue est portée par Lucas Sims, à Megaton. Appliquez le Reverse Pickpocket ou tuez-le pour l'avoir.

Tenue de Tenpenny

Cette tenue est portée par Allisatair Tenpenny, à la Tenpenny Tower. Tuez-le ou appliquez le reverse Pickpocket pour l'obtenir. Durant la quête Tenpenny Tower, vous pourrez aussi laisser les goules le tuer et ramasser la tenue si vous décidez d'aider Roy Phillips et sa bande.

Tenue du Chirurgien

Elle se trouve sur le corps du Chirurgien, à l'étage de l'usine Red Racer. Le Chirurgien vous est hostile, tuez-le et prenez la tenue.

Long manteau de Vance

Vance se trouve à la Station de Maresti, près de Arefu. Tuez-le ou appliquez le Reverse Pickpocket pour obtenir son manteau très classe.

Casques assistés

Casque assisté T-51b

Vous le trouvez au même endroit que l'Armure assistée T-51b, au Fort Constantine.

Vêtements pour la tête entière

Capuchon du Croquemitaine

Il vous est remis par Eulogy Jones, à Paradise Falls, si vous lui ramenez un enfant de Little Lamplight, qui deviendra esclave. La seul enfant que vous pourrez kidnapper est Bumble, qui traîne généralement dans la clinique. Vous pouvez facilement la convaincre de vous suivre. Emmenez-la près du négrier qui attend à la sortie de Little Lamplight. Enfin, revenez voir Eulogy Jones à Paradise Falls pour empocher le capuchon.

Masque de hockey de Ledoux

Ce masque ne peut être obtenu que durant la quête Le Défi de Nuka Cola. Si vous avez préalablement terminé cette quête, le masque ne peut plus être obtenu de quelque façon que ce soit. Trouvez la formule du Nuka Cola Clear à l'usine Nuka Cola, puis rendez-vous devant l'usine Red Racer. Vous pourrez alors trouver Ledoux et sa bande. Tuez-le ou appliquez le Reverse Pickpocket pour obtenir son masque.

Masque de Soudeur

Ce masque est porté par le Soudeur à la Grande station relais MDPL. Étant hostile envers vous, tuez-le pour prendre son masque.

Masque de goule

Vous obtenez le masque de goule de la part de Roy Phillips durant la quête Tranquillity Lane, si vous décidez d'aider les goules à s'installer de force dans la Tenpenny Tower.

Chapeaux

Perruque de Button

Cette perruque est trouvable dans le cabinet de Button Gwinnett, aux Archives Nationales du Musée de l'Hisoire, durant la quête Voler l'Indépendance.

Chapeau d'Eulogy Jones

Ce chapeau unique se situe sur la table du projecteur, chez Eulogy Jones, à Paradise Falls.

Chapeau de Lincoln

Il se trouve dans la zone des offices du Musée de l'Histoire, au Mall.

Capuchon de Peuplier

Ce capuchon vous est offert par la vieille Peuplier si, durant la quête Oasis, vous décidez d'accélérer la croissance de Harold.

Bandana de Red

Comme pour sa tenue, vous pourrez prendre ce bandana à Red de Big Town en utilisant le Reverse Pickpocket, en la tuant, ou en utilisant le Médusatron.

Chapeau à large bord

Vous obtiendrez ce chapeau durant la quête Le Guide de Survie des Terres Désolées. Moira, de Megaton, vous demandera de glisser un observateur dans une cuvée d'oeufs à l'Anchorage Memorial. Faites-le sans tuer aucun Fangeux pour obtenir le chapeau.

Casquette de Ligue Junior du Parc Takoma

Cette casquette se trouve dans le magasin La bonne affaire, de Takoma.

Bandana de Three Dog

Vous pouvez obtenir ce bandana unique de Three Dog en le tuant, ou en appliquant le Reverse Pickpocket. Il se trouve à Galaxy News Radio.

Lunettes

Lunettes de Three Dog

Vous pouvez obtenir ces lunettes uniques de Three Dog en le tuant, ou en appliquant le Reverse Pickpocket. Il se

trouve à Galaxy News Radio.

Lunettes de chance

Elles se trouvent sur un mannequin, dans un magasin au sud-ouest de la Tenpenny Tower.

EMPLACEMENT DES BÉHÉMOTH SUPER MUTANTS

Il existe en tout 5 Béhémoth Super Mutants dans le jeu. Voici leurs emplacements :

1) À la Rotonde du Capitole, au Mall
2) Dans une cage à Evergreen Mills
3) Devant Galaxy News Radio (durant la quête portant le même nom)
4) À la station de métro Jury Street
5) Au parc Takoma

Ce sont des ennemis redoutables, équipez-vous donc en conséquence. Bonne chasse aux Mutants !

EXPLOSIONS INTERNES

Si vous ne savez plus quoi faire de vos explosifs et que vous ne faites pas dans la dentelle, voici un moyen de vous amuser. Approchez-vous discrètement de votre future victime et, à l'aide du pickpocket, insérez dans sa poche une mine ou une grenade... Si vous ne vous êtes pas fait repéré, éloignez-vous rapidement et assistez au spectacle.

Fallout 3 : Operation Anchorage

© Bethesda Softworks 2009

SUCCÈS

Aider les Dissidents (20)

Terminé : "Aider les Dissidents"

Les canons d'Anchorage (20)

Terminé : "Les canons d'Anchorage"

Ouvrir la voie (20)

Terminé : "Ouvrir la voie"

Opération: Anchorage (40)

Terminé : "Opération : Anchorage"

Fallout 3 : The Pitt

© Bethesda Softworks 2009

SUCCÈS

Dans Pitt (20)

"Dans Pitt" achevé.

Hygiène et sécurité (20)

"Hygiène et sécurité" achevé.

Sidérurgiste (20)

Les 100 barres d'acier ont été trouvées.

Travail libre (40)

"Hygiène et sécurité" achevé.

Fallout New Vegas

© Bethesda Softworks / Obsidian 2010

XP INFINIE

Il existe un bug dans le jeu qui permet d'obtenir de l'expérience à l'infini. Vous devez avoir un niveau de compétence de dialogue égal ou supérieur à 50 pour pouvoir persuader Old Ben (à Freeside) d'offrir ses services au bar local. Si vous remportez le défi suivant, vous gagnerez 61 XP. Suivez-le ensuite et attendez qu'il se rassoit pour lui refaire la même proposition. Vous pourrez ainsi recommencer l'opération à volonté.

OBJETS DE MEILLEURE QUALITÉ

Lorsque vous trouvez un vendeur qui vous propose deux fois le même objet mais dans des qualités différentes, achetez le moins cher et vous obtiendrez l'autre à la place. Il s'agit d'un bug du jeu.

SUCCÈS

Le nouveau (10)

Atteignez le niveau 10.

Étoile montante (20)

Atteignez le niveau 20.

Le boss (30)

Atteignez le niveau 30.

Vieux pote, vieux frère (10)

Recrutez un compagnon.

Au grand complet (25)

Recrutez tous les compagnons.

Habile (15)

Fabriquez 20 objets.

Prince de la modif (15)

Installez 20 modifs d'armes.

Le marcheur du Mojave (10)

Découvrez 50 lieux.

Maître du Mojave (25)

Découvrez 125 lieux.

Globe trotteur (25)

Découvrez tous les globes de neige.

Barter Town est à vous (15)

Vendez pour 10 000 caps de marchandises.

Maître en énergie (15)

Causez 10 000 dégâts avec des armes à énergie.

Pour l'amour d'une bombe (15)

Causez 10 000 dégâts avec des explosifs.

Marchand de plomb (15)

Causez 10 000 dégâts avec des armes à feu.

Serrurier (15)

Crochetez 25 serrures.

Stim-plement incroyable (15)

Soignez 10 000 points de dégâts avec des stimpaks.

Samuraï de New Vegas (15)

Causez 10 000 dégâts avec des armes de mêlée.

Mécano (15)

Réparez 30 objets.

Pirate du Mojave (15)

Piratez 25 terminaux.

Prince des pickpockets (15)

Videz 50 poches.

Sophiste (15)

Participez à 50 défis oratoires.

Survivant du désert (15)

Soignez 10 000 points de dégâts avec de la nourriture.

Combattant à l'ancienne (15)

Causez 10 000 dégâts avec des armes de corps à corps.

Savoir quand se coucher (10)

Remportez 3 parties de Caravan.

Le bandit manchot (10)

Jouez 10 tours de machine à sous.

Roulette (10)

Jouez 10 tours de roulette.

Doubler face cachée (10)

Jouez 10 mains de blackjack.

Maître caravan (30)

Remportez 30 parties de Caravan.

Le coursier qui braqua la banque (30)

Faites-vous interdire l'accès de tous les casinos du Strip.

Hardcore (100)

Jouez du début à la fin en mode Hardcore.

Un bon coup dans les gencives (10)

Terminez Un bon coup dans les gencives.

Ils sont partis par là (25)

Terminez Ils sont partis par là.

C'est top (25)

Terminez C'est top.

La maison a toujours raison (30)

Terminez La maison a toujours raison.

Pour la République (30)

Terminez Pour la République.

Rendre à Caesar (30)

Terminez Rendre à Caesar.

Joker (30)

Terminez Joker.

Tout ou rien (15)

Terminez Tout ou rien.

Veni, Vidi, Vici (15)

Terminez Veni, Vidi, Vici.

Eurêka ! (15)

Terminez Eurêka !

Sans Dieu ni maître (15)

Terminez Sans Dieu ni maître.

Volez avec moi (20)

Terminez Volez avec moi.

Réserve de talent (20)

Terminez Réserve de talent.

Retour à l'envoyeur (20)

Terminez Retour à l'envoyeur.

Tueur d'Arizona (20)

Terminez Tueur d'Arizona.

Vous saurez quand ça se produira (20)

Terminez Vous saurez quand ça se produira.

Le blues du G.I. (20)

Terminez Le blues du G.I.

Ce bon vieux soleil (20)

Terminez Ce bon vieux soleil.

Volare ! (20)

Terminez Volare !

La légende de l'étoile (20)

Terminez La légende de l'étoile.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Un bon coup dans les gencives

Vous incarnez un homme qui doit livrer un jeton spécial jusqu'à New Vegas. Vous serez intercepté en chemin, dépouillé et enfin exécuté par le chef de la bande qui porte un minable costard. Heureusement pour vous les armes d'après guerre ne sont pas toujours efficaces et malgré un tir en pleine tête vous réussissez à survivre.

A votre réveil, vous faites la connaissance du docteur Mitchell qui vous a soigné.

Dans cette mission, vous allez créer votre personnage à partir des différents menus en suivant les indications du médecin. Parlez aussi au docteur, après avoir terminé la création de votre personnage, pour obtenir des informations sur l'edroit dans lequel vous vous trouvez, vos agresseurs, votre sauveur et bien d'autres informations précieuses. Epuisez les dialogues avec le docteur et faites un tour dans la maison pour ramasser les objets et les kits de soin que vous trouverez.

Avancez ensuite vers la porte de sortie, parlez une dernière fois au docteur et quittez la maison.

Retour en selle

Avancez dans la ville de Goodsprings et suive le conseil de Mitchell en allant voir Sunny Smiles qui se trouve dans le Prospector saloon.

Avancez vers ce dernier et parlez à Easy Pete qui se trouve à gauche de la porte. Entrez ensuite pour rencontrer Sunny Smiles. Elle accepte de vous aider après avoir entendu ce que vous avez dû endurer.

Sortez alors et allez derrière le saloon. Parlez à votre nouvelle amie pour qu'elle vous donne un fusil à vermines. Suivez les indications de Sunny, visez et tirez sur les trois bouteilles pour les détruire. Elle vous propose ensuite de l'accompagner dans une mission où elle doit repousser les Geckos des puits de la ville.

Suivez Sunny sur les plaines de la ville, arrêtez-vous devant la crête pour observer de loin les Geckos. Accroupissez-vous et avancez lentement vers les bêtes, utilisez votre SVAV pour cibler le premier Gecko et attaquez-le.

Vous aurez un bonus coup critique si vous abattez un ennemi furtivement sans qu'il ne vous repère. Neutralisez le reste des bêtes et parlez encore une fois à Sunny.

Elle vous demande de l'aider à nettoyer deux autres puits. Acceptez pour vous entrainer davantage avant d'affronter la réalité du désert du Mojave. Vous serez en plus payé pour votre coup de main. Suivez alors Sunny jusqu'à la source de Goodsprings et comme d'habitude essayez d'abattre le premier Gecko furtivement. Restez près de Sunny pour qu'elle vous protège si l'une des bestioles charge sur vous.

Parlez ensuite à Sunny et prenez votre récompense. Elle vous propose ensuite d'apprendre comment préparer des

soins à partir des différentes plantes. Il vous faut alors des racines de Xandre qui se trouvent près de l'école et une fleur de broc dans le cimetière.

Près d'un feu de camp, sur la piste

Revenez alors à Goodsprings et partez en direction de l'école. Parlez au robot Victor qui vous à sauvé la vie.

Posez-lui des questions sur vos agresseurs et la direction qu'ils ont pris pour quitter la ville. Epuisez le dialogue avant de le laisser pour continuer vers l'école.

Arrêtez-vous devant la porte d'entrée et examinez les racines qui se trouvent à droite. Ramassez-les et partez en direction du cimetière qui se trouve en haut de la crête, près du château d'eau.

Eliminez les abeilles qui rodent dans le cimetière et avancez vers le château d'eau. Regardez à sa droite pour trouver la plante convoitée. Prenez alors la feuille de broc et revenez à la ville.

Avancez vers le camp de Sunny et parlez-lui pour qu'elle vous montre comment utiliser le feu de camp pour concocter votre poudre de guérison. Vous pouvez alors utiliser les feux de camp qui se trouvent dans les environs pour préparer différentes recettes.

Sunny vous demande ensuite d'aller voir Trudy la tenancière du Prospector saloon. Revenez donc à la ville et entrez dans le saloon. Après l'altercation entre Trudy et un client, parlez-lui et demandez des informations sur vos agresseurs. Vous devez ensuite aller à la ville de Primm pour essayer de retrouver vos agresseurs.

Ils sont partis par là (Primm)

Dirigez-vous vers Primm et restez sur la route pour éviter d'être attaqué par les différentes créatures qui rodent dans le désert.

Toutefois, si vous restez sur la route vous serez la cible des poudriers qui sont des ex-prisonniers qui se sont libérés suite à une mutinerie dans le pénitencier. Choisissez alors votre route vers Primm et neutralisez les ennemis qui se dressent sur votre chemin.

Approchez-vous de Primm pour être intercepté par un soldat de la RNC. Pas de panique, il vient juste vous parler. Il vous informe que la ville est contrôlée par les poudriers. Le relais de poste est donc sous le contrôle de cette faction. Les soldats de la RNC ne font que garder leurs positions en observant les poudriers sans déclencher les hostilités. Pour plus d'informations, vous devez aller voir le lieutenant Hayes qui se trouve dans sa tente.

Avancez alors à droite, dépassez le pont qui est à gauche et entrez dans la tente de Hayes pour obtenir des informations supplémentaires sur la situation. Il vous informe qu'il manque d'effectif pour contrôler la ville donc oubliez le soutien de ces soldats pour entrer dans la ville. Quittez alors la tente et avancez vers le pont gardé par un garde. Évitez les mines qui se trouvent sur le pont et longez le rebord droit pour passer.

Repérez les premiers ennemis qui se trouvent à gauche et commencez à leur tirer dessus. S'ils avancent vers-vous repliez-vous sur le pont et traversez-le pour vous mettre à l'abri dans le bunker du soldat. Attendez que les ennemis rappliquent pour que le soldat vous aide à les éliminer.

Et s'ils essayent encore de vous suivre, ils tomberont sur les mines. Vous pouvez utiliser cette stratégie contre les poudriers de la zone pour avoir le soutien des soldats de la RNC. Nettoyez la ville avant d'aller au relais de poste qui est malheureusement désert.

Entrez alors dans le casino Vikki & Vance qui se trouve à gauche.

Parlez ensuite à Johnson Nash et épuisez le dialogue pour obtenir un maximum d'informations sur votre courrier et sur vos agresseurs. Il vous informe aussi que l'adjoint du shérif qui pourrait vous aider est retenu en otage par les poudriers

dans le Lucky casino.

Sortez et allez vers le Luky casion qui se trouve au centre de la ville.

Il s'agit du QG des poudriers qui contrôlent la ville. Entrez alors et essayez d'être discret dans vos mouvements. Si vous êtes repéré, essayez de combattre les ennemis un par un pour ne pas succomber à leur surnombre.

Essayez toujours d'attaquer les poudriers furtivement et par surprise pour avoir l'avantage de la furtivité qui est très important pour éliminer rapidement un ennemi. Ramassez toujours les munitions et les armes que vos ennemis abandonnent. Avancez dans les couloirs jusqu'à la grande salle où se trouve le chef de la bande et plusieurs autres ennemis.

Avancez furtivement et ciblez en premier le chef de la bande en utilisant votre meilleure arme. Si vous maniez correctement les explosifs, utilisez les dynamites que vous avez trouvées sur les cadavres des ennemis.

Repliez-vous ensuite pour vous cacher près de l'entrée du casino. Vous pourrez alors attirer les ennemis pour les éliminer un par un sans trop vous exposer. Neutralisez alors les poudriers et leur chef et fouillez ce dernier pour prendre son arme. Revenez ensuite à la grande salle. Allez à gauche pour entrer dans la cuisine où se trouve l'adjoint Beagle.

Parlez à l'adjoint, libérez-le et sortez.

Retrouvez cet adjoint dans la ville et parlez-lui de vos agresseurs. Il vous indique alors qu'ils ont quitté la ville vers Novac en passant par Nipton. Quittez alors cette ville et dirigez-vous vers Novac. La route est longue et vous allez faire plusieurs rencontres en chemin. Eliminez les bandits et les créatures et n'attaquez pas les innocents.

Avancez vers Nipton et neutralisez les bandits qui vous barrent la route vers l'entrée de la ville. Vous allez alors aider Jacklyn qui cherche des capsules spéciales.

Si vous lui dites que vous en possédez, elle ne tardera pas à vous attaquer. Niez alors avoir connaissance des ces capsules ou neutralisez-la pour prendre ses capsules à elle, à vous de choisir.

Avancez ensuite dans la ville en ruine et approchez-vous du bâtiment de la mairie où les hommes de la légion sont postés.

Evitez d'attaquer ces hommes si vous ne voulez pas finir tabassé sous leurs coups. Vous serez alors abordé par Vulpes Inculta qui veut que vous soyez témoin du châtiment infligé à Nipton par la légion suite à sa désobéissance. Il veut aussi que vous transmettez ce message aux forces de la RNC.

Reprenez ensuite votre route vers Novac en passant par l'avant poste des Rangers.

Une fois dans la ville, allez au motel et entrez dans la première chambre du rez-de-chaussée. Parlez à Manny Vergas qui refuse de vous donner des informations sauf si vous l'aidez dans sa quête.
Vous pouvez alors l'ignorer et consulter l'ordinateur qui se trouve dans la chambre pour obtenir des informations sur vos agresseurs.

Ils sont partis par là (Boulder city)

Les informations obtenues par l'ordinateur indiquent que les Khans qui accompagnaient l'homme au costard sont positionnés dans Boulder City. Partez donc au nord vers cette ville pour trouver encore une fois les soldats de la RNC.

Approchez-vous des ruines de la ville pour rencontrer le lieutenant Monroe. Il vous parle des Khans retranchés dan les ruines de la ville. Ils ont capturés deux soldats et sont encerclés par les forces de la RNC qui n'ose pas lancer l'assaut. Le lieutenant vous demande alors de libérer ses hommes.

Entrez dans les ruines pour trouver les soldats qui encerclent la cachette des Khans.

Vous pouvez choisir la manière douce et essayer de négocier avec les grands Khans pour libérer les otages et de cette façon garder une bonne réputation avec cette faction. Si vous choisissez la manière forte ou que suite à un bug les Khans vous attaquent sans raison, restez à couvert et attendez les assauts de l'ennemi. Liquidez-les un par un et restez près des soldats pour avoir leur appuis. Vous pouvez aussi vous replier pendant l'assaut des ennemis et laisser les soldats s'occuper d'eux pour ne pas avoir une mauvaise réputation avec cette faction. Entrez ensuite dans le bâtiment et libérez les deux otages.

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite de ce bâtiment pour trouver le chef de la bande et ses hommes. Neutralisez-les ensuite fouillez le corps du chef pour avoir des informations supplémentaire sur l'homme en costard. Il s'appelle Benny et il se trouve à New Vegas, plus exactement au casino Tops qu'il dirige.

Sortez ensuite des ruines pour rencontrer Victor qui voyage lui aussi et compte atteindre New Vegas. Parlez ensuite au lieutenant s'il est encore dans les parages. Vous devez maintenant atteindre vous aussi New Vegas pour retrouver celui qui vous a tiré dessus.

Passez alors par le comptoir d'échange 188 et parlez à Veronica qui souhaite voyager avec vous.

Elle s'avère membre de la confrérie d'acier et donc elle peut vous être utile grâce à ses aptitudes au combat. Vous pouvez aussi l'utiliser pour qu'elle porte le surplus d'objets que vous trouverez. Reprenez ensuite le long chemin vers New Vegas où vous allez passer par plusieurs nouveaux endroits et connaitre un tas de gens qui sollicitent votre aide.

C'est Top

Une fois dans les environs de New Vegas, passez par la clinique de New Vegas, la Crimson Caravane Company et Gun Runners qui vendent les meilleures armes.

Faites vos course et assurez-vous d'avoir 2000 capsules en poche avant d'entrer dans New Vegas. Avancez vers Freeside et neutralisez les bandits qui vous attaquent. Approchez-vous ensuite de la porte du Strip et acceptez d'être contrôlé par le robot Securiton gardien de la porte. Si vous possédez au moins 2000 capsules, vous avez l'autorisation d'entrer dans le Strip.

Entrez ensuite dans New Vegas et parlez au robot Victor qui a réussi à atteindre New Vegas aussi. Il vous informe que Mr. House le propriétaire de New Vegas souhaite s'entretenir avec vous au Lucky 38.

Vous pouvez aller voir Mr. House ou ignorer cette invitation pour l'instant et continuer d'avancer dans la deuxième partie du Strip pour retrouver le Tops casino.

Parlez à Swank à la réception. Parlez-lui des magouilles de Benny. Montrez-lui les preuves que vous possédez et convainquez-le de vous aider. Il vous donne alors la clé de la chambre de Benny pour la fouiller. Parlez encore avec Swank et persuadez-le qu'il est nécessaire de se débarrasser de Benny.

De cette façon, le Tops casino reviendra à lui. Il vous redonne alors vos armes et vous assure que les gardes du casino ne vont pas intervenir.

Allez ensuite vers l'ascenseur et montez au 13ème niveau. Allez vers la chambre de Benny et entrez. Fouillez cette chambre et franchissez la porte qui donne sur une autre chambre. Vous trouvez alors le robot Béni-oui-oui.

Parlez avec ce robot qui vous donnera toutes les infos sur les intentions de Benny. Le robot vous propose de l'aider en neutralisant Mr. House selon les plans de Benny ou de livrer le jeton à Mr. House pour accroitre ses capacités. Il vous parle aussi du jeton que Benny vous a volé. Malheureusement le jeton est toujours avec Benny. Vous devez donc de récupérer ce jeton.

Sortez donc de la chambre pour retrouver Benny devant l'ascenseur.

Essayez de parler avec lui pour qu'il vous rende le jeton.

S'il refuse de vous entendre, utilisez la manière forte et attaquez-le. Avec l'aide de Veronica, attaquez ce guignol et abattez-le. Fouillez son corps pour prendre votre jeton et même son costard qui se vend bien.

Revenez ensuite voir Béni-oui-oui et parlez avec lui des choix possibles avec ce jeton. Suivre les plans du robot vous permet de continuer votre aventure en étant neutre sans allégeance à aucune des factions présentes dans la zone. Ils vous proposeront même d'autres missions plus tard.

Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre et annoncez la bonne nouvelle à Swank qui est heureux de devenir le proprio du Tops.

Sortez ensuite du casino pour rencontrer encore une fois Vulpes Inculta qui vous transmet un message de la part de Caesar qui vous invite à le rejoindre dans son campement de Fortification Hill. Il vous donne aussi la marque de Caesar qui vous permettra d'accéder au territoire de la légion sans être inquiété par ces derniers. Vous devez avant tout atteindre Cottonwood Cove au sud de Nelson où vous trouverez le Cursor Lucullus qui vous fera traverser le fleuve.

Un soldat de la RNC approche de vous et vous transmet un message de la part de l'ambassadeur de la RNC qui se trouve dans New Vegas. L'ambassadeur Crocker vous demande de venir le voir dans l'ambassade.

Ces deux factions en plus de Mr. House ont entendu parler de vos prouesses et n'hésitent pas à demander votre aide. Ils cherchent tous à utiliser vos aptitudes pour accroitre leur influence et leur puissance à la recherche de davantage de pouvoir. Si vous acceptez les missions d'une faction, vous serez mal vu par les autres et des hostilités peuvent être déclenchées contre vous.

Joker : Changement de direction

Restez donc neutre et continuez les projets du robot Béni-oui-oui qui seront bénéfiques pour vous et pour Béni. Ignorez alors les propositions des factions et allez au Lucky 38 où se trouve Mr. House. Montez au Penthouse de ce personnage, sauvegardez votre partie pour avoir ensuite la possibilité de changer de camp si ça vous chante.

Si vous avancez vers le grand écran pour parler au fameux Mr. House, il vous demandera de lui donner le jeton. Si vous acceptez sa proposition, vous allez l'aider contre les autres factions et vous ne serez plus neutre. Et si vous refusez, il ordonnera à ses robots de vous attaquer.

Vous pouvez donc l'ignorer dès le début et allez vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur gauche.

Piratez-le et entrez rapidement par la porte secrète qui s'ouvre. Les robots sont en alerte et vont vous attaquer. Courez vers la console de l'ascenseur et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle où est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour faire sortir le corps. Il vous demande de l'achever mais vous avez le choix entre l'éliminer ou le laisser pourrir jusqu'à la mort.

Quittez ensuite le Lucky 38 et rendez-vous au Tops casino pour retrouver Béni-oui-oui. Informez-le que vous vous êtes occupé de Mr. House. Donnez-lui ensuite rendez-vous au Lucky 38. Revenez au penthouse de Mr. House et retrouvez Béni-oui-oui devant le grand écran.

Vous allez aussi lui remettre le jeton pour qu'il l'utilise. Béni-oui-oui passe alors du robot au grand écran et contrôle désormais tout le système tenu jadis par Mr. House. Il vous demande alors de descendre au sous-sol pour assister à la démonstration prévue pour vous par Mr. House.

Wild Card : vous et quelle armée ?

Après la démonstration, Béni-oui-oui vous demande encore un service pour augmenter sa puissance. Il vous demande de partir vers le bunker qui se trouve dans le fort contrôlé par la légion de Caesar. Profitez alors de l'invitation de Caesar qui a été adressée à vous via Vulpes Inculta. Sauvegardez votre partie ici aussi si vous voulez par la suite choisir une

faction.

Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Le chemin est long et dangereux. Vous pouvez couper par la plaine pour atteindre votre destination en évitant la zone radio active du camp de Searchlight et ses goules.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé à Fortification Hill, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez dans le fort.

On vous informe aussi que Caesar vous attend dans sa tente et que vous pouvez aller le voir.
Rendez-vous donc chez Caesar et parlez-lui pour qu'il accepte de vous laisser entrer dans le bunker pour détruire l'installation qui y se trouve. Allez vers ce bunker qui se trouve sous la station de météo. Faites comme si vous acceptez la mission de Caesar qui vous facilite la tache sans le savoir. Récupérez le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les porte et entrez dans le bunker.

Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue. Amenez Veronica avec vous et avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez toujours d'affronter un robot à la fois et restez toujours à couvert. Les robots sont assez lents, vous pouvez donc les contourner pour les prendre à revers. Explosez aussi les tourelles avant de continuer votre chemin.

Si vous avez réellement accepté la mission de Caesar, vous devez détruire les deux générateurs qui se trouvent dans la salle à gauche et celle de droite. Sinon continuez votre chemin jusqu'à la dernière salle où se trouve la console de mise en oeuvre des Securitons. Activez alors la console en insérant le jeton pour mettre à niveau les Securitons et quittez le bunker.

Revenez ensuite voir Caesar et prétendez avoir fini le travail dans le bunker. Il sollicite encore votre aide mais ignorez-le cette fois et quittez sa tente. Allez vers la porte de sortie du fort, reprenez vos armes et quittez-le. Revenez ensuite à New Vegas pour retrouver Béni-oui-oui dans le casino Lucky 38.

Joker : paris secondaire

Béni-oui-oui vous demande des infos sur les différentes factions et tribus qui se trouvent dans la zone. Commencez par ceux qui se trouvent dans New Vegas. Commencez par l'Omerta et allez vers le casino Gomorrah. Parlez à la réceptionniste pour avoir une idée sur l'Omerta et ses activités.

Vous pouvez accomplir les quêtes secondaires associées à ce groupe ou bien revenir voir Béni-oui-oui. Revenez alors voir ce dernier et faites votre rapport en l'informant que vous souhaitez ignorer les Omertas.

Partez ensuite vers les gars de la société du Gant blanc. Entrez dans le casino et parlez aux membres du casino. Parlez aussi à Heck Gunderson qui cherche son fils disparu dans le casino. Parlez ensuite à Mortimer qui vous envoie voir Marjorie la propriétaire des lieux.

Elle se trouve près de l'entrée du the Gourmand. Vous pouvez maintenant revenir à Béni-oui-oui et lui demander d'ignorer la Société du Gant blanc ou accomplir leurs quêtes secondaires.

Quittez ensuite New Vegas en direction des territoires des Boomers. Ces derniers canardent tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Parlez à George qui vous demande de l'argent pour qu'il vous révèle un chemin qui soit sûr pour atteindre la base aérienne des Boomers. Ignorez son offre puisque sa description n'est pas très détaillée.

Remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à

droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez comme tout à l'heure dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour enfin sortir et courez vers la clôture de la base.

Avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements puisque les Boomers ne tireront pas à proximité de leur base. Parlez ensuite au garde stupéfait de votre survie et à Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl, dans sa cabane. Parlez avec elle pour obtenir des informations sur les Boomers et leur idiologie. Elle vous demande aussi quelques services à faire pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres. Sinon, vous pouvez revenir voir Béni-oui-oui et lui demander de laisser tranquille les Boomers pendant la grande attaque.

Direction maintenant Hidden Valley le siège de la Confrérie de l'acier. Le chemin est long et périlleux. Entrez enfin dans l'enceinte de la confrérie et allez vers la porte du bunker. Puisque Veronica qui vous accompagne fait partie de la Confrérie d'acier, elle pourra ouvrir la porte grâce à son code d'accès.

Parlez au Paladin Ramos. Avancez ensuite jusqu'à la salle de commande, située dans le deuxième niveau et parlez à l'aîné McNamara. En sortant, parlez au Paladin en chef Hardin.
Vous pouvez vous occuper de la quête secondaire de Hardin ou tout simplement rentrer à New Vegas et dire à Béni-oui-oui de laisser tranquille la confrérie de l'acier pendant les affrontements.

Direction ensuite le territoire des grands Khans. Vous rencontrez en chemin, les mouches Cazador qui sont redoutables.

Repérez-les alors de loin et attaquez-les furtivement pour effectuer des coups critiques. Essayez d'affronter une mouche à la fois pour ne pas succomber sous les piqures de ces Cazadors. Une fois à Red Rock Canyon, visitez les lieux des Khans et parlez avec les habitants s'ils ne sont pas hostiles. Comme pour les autres factions, les habitants ont besoin de votre aide pour des quêtes secondaires mais celles-ci ne sont pas nécessaires pour l'accomplissement de votre quête principale.

Rentrez finalement voir Béni-ou-oui et informez-le des investigations faites dans les tribus.

Les choix des alliances n'ont pas d'effet sur le déroulement de la bataille qui va se déclencher bientôt. Béni-oui-oui a décrypté un signal indiquant que le président Kimbal de la RNC va faire une visite au barrage Hoover. Si vous êtes proche de la RNC, vous pouvez aller le voir pour le sauver de la tentative d'assassinat pendant le discours en éliminant le sniper qui se trouve dans la tour du barrage, derrière le président. Vous pouvez aussi assister au discours sans rien faire. Si vous n'êtes pas en bon terme avec la RNC, vous ne pourrez pas assister au discours du président.

Joker : Touche finale

Béni-oui-oui vous propose une nouvelle mission. Il vous donne aussi un module de répartition fabriqué par Mr. House. Vous devez partir à la station secondaire d'El Dorado pour dévier encore plus d'électricité vers Béni-oui-oui afin d'augmenter sa portée de transmission.

Cette station est gardée par les soldats de la RNC. Donc, assurez-vous d'être neutre ou en bon terme avec la RNC. Les soldats vous interdisent l'accès à la salle de contrôle si vous n'êtes pas leur allié. Ignorez-les et essayez d'entrer quand ils patrouillent loin de la porte de la salle. Si vous êtes découvert, laissez Veronica les éliminer pour ne pas devenir un ennemi de la RNC.

Avancez ensuite vers la console et installez la puce de neutralisation pour alimenter le transformateur et augmenter la puissance de Béni-oui-oui. La RNC n'appréciera pas cette action mais vous n'êtes pas considéré comme un ennemi. Revenez ensuite voir votre ami le robot pour la suite des événements.

L'heure de l'affrontement final approche et la légion commence à amasser ses troupes près du barrage Hoover. Il est temps d'entrer en scène pour mettre fin à ce conflit.

Sans dieux ni maitre

Vous devez vous rendre au barrage Hoover où a lieu l'affrontement entre la RNC et la légion de Caesar. C'est le point de non retour et vous devez choisir de combattre la RNC et la légion pour le bien et l'Independence de New Vegas. Vous êtes escorté aussi par un robot Securiton.

Une fois dans le barrage, restez calme et ne craignez pas les Rangers de la RNC. Attaquez les Centurions et les différents soldats de la légion tout en restant derrière les rangers qui sont redoutablement efficace avec leurs fusils et leurs snipers. Ramassez les armes et les munitions que vous trouvez sur les cadavres. Assurez-vous de posséder un fusil sniper dans votre inventaire.

Vous devez atteindre la salle de contrôle du barrage. Avancez alors dans le barrage et entrez par l'une des tours. Utilisez l'ascenseur pour atteindre les bureaux et avancez vers la salle de contrôle.

Cette salle est gardée par deux Soldats équipés d'armes lourdes et d'armures assistées. Ils vous interdisent l'accès à cette salle puisque vous n'êtes pas très amis avec la RNC. Vous devez alors les neutraliser pour pouvoir entrer. Commencez les hostilités et repliez-vous pour laisser le Securiton les bombarder avec ses roquettes.

Une fois que les gardes sont morts, prenez l'une de leurs armures et portez-la pour passer pour un membre de la RNC. Entrez dans la salle de contrôle et installez la puce de neutralisation. Béni-oui-oui apparait sur les écrans et vous donne de nouvelles instructions.

Vous avez maintenant deux choix. Le premier consiste à faire sauter les générateurs du barrage et mettre hors d'état le barrage. Ceci engendrera le repli des soldats de la RNC qui ne protégeront plus le barrage puisqu'il est devenu inutile pour eux. La légion de Caesar avancera alors et prendra le barrage.

Le deuxième choix consiste à dévier l'énergie du barrage vers le Fort pour activer l'armée de Securitons et les lâcher sur le terrain pour massacrer la légion.
La RNC gagnera alors la bataille et gardera le contrôle sur le barrage.

Si vous optez pour le premier choix ou le deuxième le déroulement des combats sera presque le même et vous devrez aussi passer par le camp de Caesar pour éliminer le Légat.

Choisissez l'alimenter le Fort pour avoir une armée de Securitons sous vos ordres. Lorsque Béni-oui-oui déverrouille la centrale est, allez vers l'interrupteur manuel de la centrale et activez-le.

Sortez ensuite du coté est du barrage et avancez en compagnie des Securitons sur les positions de la légion. Ramassez une lance thermique sur les cadavres, elle vous sera utile par la suite contre les ennemis qui attaquent au corps à corps.

Vous devez maintenant atteindre le camp du Légat de Caesar pour le neutraliser ainsi que son armée. Restez groupé avec vos Securitons pour qu'ils massacrent les Centurions qui vous barrent la route. Passez ensuite par la porte du camp du Légat.

Vous serez accompagné de seulement un Securiton qui ne fera pas long feu sous les frappes des légionnaires équipés de poings assistés. Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser le premier garde furtivement. Utilisez encore une fois votre arme sur le deuxième garde.

Si d'autres ennemis arrivent vers vous, repliez-vous pour utiliser votre sniper et votre fusil de chasse sur eux. S'ils s'approchent un peu trop, sortez votre lance thermique pour les toucher et les obliger à reculer.

Entrez ensuite dans le camp et oubliez la furtivité puisque même avec une tenue de Centurion le Légat de Caesar pourra vous reconnaitre. Prenez toutes sortes de drogues pour booster vos capacités, le Légat et sa garde sont puissants et résistants. Avancez ensuite jusqu'à repérer votre ennemi et son escorte. N'approchez pas de lui pour ne pas déclencher le dialogue. Restez à l'écart et utilisez votre sniper ou votre meilleure arme pour bénéficier du bonus du

coup critique de la furtivité.

Le Légat charge sur vous avec ses hommes. Reculez pour éviter ses redoutables attaques de sabre et neutralisez ses hommes en premier, pour avoir le champ libre contre le Légat. Lancez vos dynamites et autres grenades pour obliger le Légat à s'arrêter quelques instants pour reprendre son souffle.

Sortez alors votre sniper et visez la tête en espérant lui porter un coup critique. Soignez-vous fréquemment et utilisez les Stimpacks pour soigner les parties infirmes du corps suite aux attaques du Légat. Fuyez toujours les attaques de votre ennemi et tournez dans le camp pour essayer de le coincer dans un coin. Quand il s'approche de vous, utilisez votre lance thermique tout en reculant pour ne pas subir un coup de sabre du Légat. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le Légat de Caesar.

Vous devez ensuite nettoyer le camp en neutralisant les vétérans légionnaires qui arrivent en masse sur vous. La lance thermique sera votre meilleure arme s'ils sont équipés de poings assistés. S'ils utilisent des armes à feu, sortez votre sniper et dégommez-les de loin. Revenez ensuite jusqu'à la porte du camp.

Après cette bataille, les forces de la RNC rappliquent et le général Lee Oliver vient vous rencontrer.

Les Securitons arrivent en force et encerclent les soldats de la RNC. Suite à la conversation, vous pouvez obtenir la retraite pacifique de la RNC mais si le général n'accepte pas la défaite, vos Securitons vont anéantir les forces de la RNC présentes, en plus du général.

Félicitations ! Vous avez neutralisé la légion de Caesar et l'armée de la RNC pour enfin proclamer l'indépendance de New Vegas que vous contrôlez en compagnie de Béni-oui-oui.

RNC

Des trucs qui explosent

Après la mission " c'est top " les émissaires des factions sollicitent votre allégeance. Choisissez cette fois de vous allier à la RNC. Lisez le message de l'ambassadeur et allez ensuite vers l'ambassade qui se trouve au bout de la partie sud du Strip. Vous pouvez avant tout aller au Lucky 38 pour voir et éliminer Mr. House ou attendre que l'on vous donne l'ordre de le faire.

Après l'entretient avec l'ambassadeur, ce dernier vous donne pour mission de partir au camp des Boomers. Prenez la direction du camp des Boomers et arrêtez-vous devant la route qui mène au camp car ils ont l'habitude de canarder tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Parlez à George qui vous demande de l'argent pour qu'il vous révèle un chemin sûr pour atteindre la base aérienne des Boomers. Ignorez son offre puis remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite.

Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de voiture. Restez comme tout à l'heure dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour enfin sortir et courez vers la clôture de la base. Avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements. Parlez ensuite au garde qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl et parlez-lui pour avoir une idée sur les Boomers et leur idéologie. Elle vous demande aussi quelques services à faire pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres.

Après l'approbation, vous pouvez négocier leur alliance. Vous pouvez aussi tuer la chef des Boomers en la personne de Pearl pour éliminer la menace et éviter qu'ils ne vous bombardent pendant la grande bataille du barrage. Revenez ensuite voir l'ambassadeur Crocker.

Le gambit du roi

Vous devez aller voir les Kings pour essayer de stopper les violences entre eux et la RNC. Allez alors à Freeside et entrez dans le local des Kings. Vous rencontrez Pacer qui est à l'origine des troubles. Entrez par la porte située à gauche et parlez au chef des Kings.

Vous devez tout d'abord rendre service aux Kings pour qu'ils s'occupent ensuite de votre cas. Ils vous envoient enquêter sur un garde du corps du nom d'Orris excessivement populaire. Allez voir ce garde du corps près de la porte nord de Freeside. Engagez-le et suivez-le pendant le trajet. Ce dernier monte une attaque bidon durant laquelle il tire seulement trois balles tandis qu'il y a quatre corps au sol. Avec ces attaques bidon, il gagne de la réputation et par conséquent plusieurs clients. Revenez faire le rapport au King pour qu'il s'occupe de son cas.

Le King vous donne une nouvelle tache à effectuer. Allez alors au fort mormon qui se trouve dans Freeside pour enquêter sur les violences commises sur les habitants. Parlez à Roy ensuite à Wayne qui vous informent que ce sont des soldats qui ont commis les attaques. Revenez voir le King qui vous indique de partir vers l'un des camps de squatteurs de Freeside et de découvrir pourquoi les soldats ont attaqué la population. Revenez avant tout au fort et parlez à Julie Farkas qui vous parle de son amie le Major Elizabet Kieran. Allez ensuite au camp de squatteurs de Freeside et répondez aux questions du soldat pour obtenir des informations sur les activités de la RNC dans la zone.

Vous devez ensuite aller à la partie nord-ouest de Freeside près de l'ancienne gare où les soldats distribuent des vivres tous les soirs à six heures. Rendez-vous à cet endroit et entrez dans le bâtiment pour parler au Major Elizabeth Kieran.

Retournez ensuite voir le King et racontez-lui l'histoire du messager de la RNC battu par ses hommes. Pendant ce temps, une fusillade éclate entre la RNC et les Kings. Allez alors sur place et parlez au Major pour cesser les affrontements et rétablir l'ordre. Revenez encore une fois voir le King qui accepte de cesser les hostilités contre les ressortissants de la RNC.

Revenez ensuite voir l'ambassadeur Crocker pour lui annoncer la nouvelle. Il vous envoie rencontrer le Colonel Cassandra Moore au barrage Hoover pour qu'elle vous briefe.

Pour la république, 2ème partie

Allez au barrage Hoover et rencontrez Cassandra Moore dan son bureau. Elle a plusieurs missions pour vous ; la première consiste à s'occuper des Grands Khans et de leur menace. Rendez-vous alors au Red rock Canyon en passant par Goodsprings.
Méfiez-vous des mouches géantes sur votre chemin et rejoignez le camp des Khans.

Entrez dans la hutte de Papa Khan et parlez-lui. Il confirme son allégeance à Caesar. Vous pouvez alors effectuer les missions secondaires de ce clan pour essayer d'être ami avec eux. Vous pouvez aussi sortir votre arme et éliminer tous ceux qui se trouvent dan la hutte en commençant par le Papa Khan. Ce clan ne sera plus une menace pour la RNC pendant la bataille du barrage. Revenez annoncer la nouvelle au colonel Moore.

Elle vous envoie ensuite investiguer sur l'Omerta, le gang mafieux qui se trouve à New Vegas. Revenez alors à l'ambassade de la RNC et parlez à Liza O'Malley pour obtenir un tuyau sur l'Omerta.

Allez ensuite vers le casino Gommorah et parlez à la réceptionniste. Parlez ensuite à Cachino et volez son registre. Reparlez ensuite à Cachino et faites-le chanter en utilisant son registre qui continent les comptes de son business personnel pour soustraire des informations sur les activités secrètes de l'Omerta.

Vous devez donc enquêter et saboter les plans de l'Omerta. Allez voir Troike qui se trouve dans le lobby inférieur du casino.

Il accepte de vous parler des plans des boss si vous réussissez à résilier son contrat avec Big Sal. Remontez ensuite vers la zone privée du club et parlez à Big Sal. Donnez-lui 300 capsules pour qu'il libère Troike et revenez voir ce dernier. Il vous parlera alors des armes que stocke l'Omerta dans le sous-sol. Il vous donne aussi un genre de thermite qui vous sera utile pour la destruction des armes et la clé du dépôt du sous-sol.

Allez alors vers le dépôt et récupérez les armes qui se trouvent dans les caisses.

Placez ensuite la thermite sur les quatre grandes caisses vertes. Sortez et appuyez sur l'interrupteur situé près de la porte pour exploser le tout. Vous devez maintenant vous occuper de Clanden pour Cachino.

Allez vers la zone des suites et entrez dans la chambre de Clanden. Ce dernier n'a rien d'intéressant à vous dire. Ne perdez pas votre temps et éliminez-le furtivement pendant qu'il est dans sa chambre. Revenez enfin voir Cachino pour la suite des événements.

Il est temps de régler les comptes avec les boss qui demandent justement à vous voir. Suivez Cachino pour aller au bureau de Big Sal et de Nero. Cachino vous donne une arme à l'entrée du bureau. Parlez avec les boss et quand ils décident de se débarrasser de vous, sortez votre magnum et neutralisez-les.

Après ce nettoyage, Cachino prend les commandes de l'Omerta qui ne sera plus une menace pour la RNC. Parlez une dernière fois avec le nouveau patron pour qu'il vous donne des jetons que vous pouvez échanger à la banque. Revenez ensuite voir le colonel Moore.

Elle vous demande cette fois de vous occuper de Mr. House. Profitez donc de l'invitation de Mr. House pour entrer sans problèmes au Lucky 38. Allez au penthouse et ignorez le grand écran.

Allez alors vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur de gauche. Piratez-le et entrez par la porte secrète qui s'ouvre. A partir de ce moment, les robots sont en alerte et vous attaquent. Courez vers la console de l'ascenseur en profitant de la lenteur des robots et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle où est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour le faire sortir. Tirez sur le corps momifié pour l'éliminer et quittez les lieux. Revenez voir le colonel Moore pour lui annoncer la nouvelle.

Votre prochaine mission consiste à neutraliser la menace de la Confrérie de l'acier par tous les moyens en optant pour la diplomatie ou la force. Vous devez d'abord trouver le chapitre de la Confrérie d'acier qui se trouve à Hidden Valley. Dirigez-vous alors vers la confrérie pour être arrêté par un Ranger de la RNC. Ce dernier vous donne un émetteur récepteur d'urgence que vous pouvez utiliser pour appeler des renforts.

Vous pouvez appeler des renforts une fois toutes les 24 heures. Continuez votre route jusqu'à Hidden Valley et allez vers le bunker qui se trouve à gauche, près de la clôture.

Veronica qui vous accompagne et qui est membre de la Confrérie de l'acier vous ouvrira les portes du bunker.

Vous pouvez essayer de neutraliser tous les habitants du chapitre mais il s'agit d'une mission suicide. Donc pour neutraliser la confrérie, il faut utiliser la ruse et déclencher l'autodestruction du clan.

Allez directement au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara. Il a besoin de vous pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie.
Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée. Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin.

Si vous ne voulez pas perdre votre temps à accomplir les missions secondaires de la confrérie, volez-lui sa carte codée également. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte du Scribe en chef Taggart.

Utilisez ces trois cartes sur le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe. Utilisez ce mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie.

Neutralisez ensuite les ennemis qui font éruption dans la salle puis prenez une robe de Scribe sur un cadavre et portez-la. Vous allez pouvoir vous faire passer pour un membre et quitter le chapitre sans danger. Après l'explosion du chapitre, revenez voir le colonel Moore.

Vous le saurez quand ça se produira

Votre prochaine mission consiste à protéger le président pendant qu'il donne son discours au barrage Hoover. Parlez donc au Ranger Grant qui s'occupe de la sécurité. Prenez l'autorisation d'accès à tout le périmètre pour assurer la sécurité.

Une fois à l'extérieur, allez parler au Ranger Grant sur la plateforme d'observation. Montez ensuite vers la zone d'atterrissage du Vertiptère du président. Après l'atterrissage, fouillez l'ingénieur pour trouver un détonateur sur lui.

Si vous possédez les capacités nécessaires, vous pouvez désamorcer la bombe qui se trouve sur le Vertiptère. Sinon la bombe ne s'explosera pas puisque vous possédez le détonateur et vous pouvez par la suite informer Grant de votre trouvaille.

Descendez ensuite près de la foule et sortez votre sniper pour contrôler la tour du barrage qui se trouve derrière le président. Vous allez voir un Ranger pousser un autre dans le vide et prendre sa position. Il s'agit d'un membre de la légion de Caesar déguisé et qui complote pour abattre le président. Eliminez-le avant qu'il ne passe à l'acte et allez ensuite parler à Grant de la bombe ou du sniper ennemi. Le président sera alors évacué sain et sauf.

Revenez voir le colonel Moore qui vous annonce l'approche de la bataille du barrage et l'affrontement contre la légion de Caesar. Elle vous envoie rencontrer le général Oliver dans son bureau.

Eureka

Après l'entretien avec le général, on vous informe que les hommes de Caesar ont réussi à pénétrer dans le barrage à travers les tunnels d'écoulement. Si vous avez les compétences requises en science, vous pouvez stopper l'intrusion des légionnaires en détournant l'écoulement vers les turbines. Si ce n'est pas le cas, vous devez seulement quitter le barrage.

Dans tous les cas, vous devez passer par les centrales pour sortir. Restez toujours entre les soldats pour combattre les légionnaires qui arrivent. Sortez enfin du barrage et avancez en éliminant d'autres légionnaires. Entrez dans le bunker et parlez au Ranger pour avoir l'appui de son unité. Ces redoutables rangers seront très efficaces lorsqu'il s'agit d'ouvrir le chemin jusqu'au camp du Légat. Assurez-vous d'avoir un sniper et plein de munitions avant d'atteindre le camp.

Utilisez votre sniper pour éliminer les gardes du camp furtivement.

Entrez ensuite en compagnie du vétéran ranger et approchez-vous du légat Lanius puis tirez-lui une balle dans la tête sans déclencher une conversation avec ce dernier. Repliez-vous ensuite et tirez avec votre sniper sur le légat. Vous aurez un coup de main de la part du vétéran ranger mais pour une courte durée puisqu'il sera très vite éliminé.

Tirez toujours en reculant pour éviter la lame du légat et neutralisez aussi les renforts ennemis qui arrivent dans la zone. Visez les têtes de vos ennemis pour effectuer des coups critiques et infliger des morts rapides.

Une fois le légat mort, neutralisez les autres assaillants et dirigez-vous vers la porte du camp pour que les renforts arrivent. Vous serez alors félicité par le général Oliver et la RNC.

Félicitations, vous avez éradiqué la menace de la légion et vous êtes devenu le héros de la RNC.

Mr. House

La maison a toujours raison, I

Après la mission " c'est Top ", acceptez l'invitation de Mr. House et allez au Lucky 38. Les missions de Mr. House ressemblent à celles de Béni-oui-oui puisqu'ils utilisent tous les deux les Securitons. Montez au penthouse et allez au grand écran pour parler à Mr. House. Donnez-lui ensuite le jeton.

Ce dernier vous invite à assister à une démonstration de la mise à jour des Securitons qui sont devenus encore plus redoutables. De retour au penthouse, Mr. House vous assigne votre nouvelle mission.

La maison a toujours raison, II

Mr. House vous rend le jeton et vous envoie vers le fort de la légion. Vous devez atteindre le bunker qui se trouve dans le fort pour activer les Securitons qui se trouvent sur place.

Profitez donc de l'invitation de Caesar pour rejoindre son fort. Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Vous pouvez couper par la plaine pour atteindre votre destination en évitant la zone radio active du camp de Searchlight et ses goules.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé au fort, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez vers la tente de Caesar. Caesar vous demande de détruire le bunker et les Securitons pour lui. Acceptez sa mission pour avoir l'accès complet au bunker. Récupérez alors le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les portes et entrez dans le bunker. Vous pouvez reparler à Mr. House qui vous informe du danger qui vous attend dans le bunker. Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue.

Avec votre ou vos compagnons, avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez toujours d'affronter un robot à la fois et restez à couvert. Les robots sont assez lents, vous pouvez donc les contourner pour les prendre à revers. Explosez aussi les tourelles, en restant loin d'elles pour éviter leurs explosions, avant de continuer votre chemin.

Avancez ensuite jusqu'à la dernière salle où se trouve la console de mise en oeuvre des Securitons. Activez alors la console en insérant le jeton pour mettre à niveau les Securitons et quittez le bunker.

Revenez ensuite voir Caesar et prétendez avoir fini le travail dans le bunker. Il sollicite encore votre aide mais ignorez-le cette fois et quittez sa tente. Allez vers la porte de sortie du campement, reprenez vos armes et quittez le campement. Revenez ensuite à New Vegas et allez au Lucky 38 pour annoncer la nouvelle à Mr. House.

La maison a toujours raison, III

Mr. House vous demande partir vers la base aérienne de Nellis où se trouvent les Boomers. Il vous demande de les rallier à sa cause ou de les neutraliser.

Quittez alors New Vegas en direction des territoires des Boomers. Ces derniers canardent tous ceux qui entrent dans leur périmètre. Remontez la pente et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus. Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez dans le coin droit du bâtiment. Attendez la fin des bombardements pour sortir et courez vers la clôture de la base.

Avancez à droite sans vous soucier des bombardements et parlez au garde qui appellera à son tour Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Allez voir leur chef, Pearl dans sa cabane. Parlez-lui pour avoir une idée sur les Boomers et leur idéologie. Elle vous demande aussi quelques services à rendre pour les membres des Boomers pour qu'ils vous acceptent parmi eux. Si vous cherchez l'approbation de cette faction, exécutez les quêtes secondaires de ses membres.

Si vous ne souhaitez pas perdre votre temps avec les Boomers, vous devez neutraliser leur chef. Commencez par

éliminer Pearl qui se trouve dans sa cabane.

Allez ensuite au hangar pour trouver Loyal et éliminez-le lui aussi avant de revenir voir Mr. House. Il sera satisfait de l'achèvement de la quête même si vous neutralisez les Boomers.

La maison a toujours raison, IV

Mr. House vous envoie cette fois enquêter sur le gang de l'Omerta qui constitue une menace pour le Strip de New Vegas. Il vous envoie rencontrer la réceptionniste du casino Gomorrah qui pourra vous aider dans cette tache.

Allez ensuite vers le casino Gommorah et parlez à la réceptionniste. Parlez ensuite à Cachino et volez son registre. Reparlez ensuite avec Cachino et faites-le chanter en utilisant son registre pour lui soustraire des informations sur les activités secrètes de l'Omerta.

Vous devez donc enquêter et saboter les plans de l'Omerta. Allez voir Troike qui se trouve dans le lobby inférieur du casino. Il accepte de vous parler des plans des boss si vous réussissez à résilier son contrat avec Big Sal. Remontez vers la zone privée du club et parlez à Big Sal. Donnez-lui 300 capsules pour qu'il libère Troike et revenez voir ce dernier.

Il vous parlera alors des armes que stocke l'Omerta dans le sous-sol. Il vous donne aussi une thermite qui vous sera utile pour la destruction des armes et vous offre enfin la clé du dépôt se trouvant au sous-sol.

Allez alors vers le dépôt et récupérez les armes qui se trouvent dans les caisses. Placez ensuite la thermite sur les quatre grandes caisses vertes. Sortez et appuyez sur l'interrupteur situé près de la porte pour exploser le tout. Vous devez maintenant vous occuper de Clanden pour Cachino.

Allez vers la zone des suites et entrez dans la chambre de Clanden. Ce dernier n'a rien d'intéressant à vous dire. Eliminez-le en silence pendant qu'il est dans sa chambre. Revenez enfin voir Cachino pour la suite des événements.

Il est temps de régler les comptes avec les boss qui demandent à vous voir. Suivez Cachino pour aller au bureau de Big Sal et de Nero. Cachino vous donne une arme à l'entrée du bureau. Parlez avec les boss et quand ils décident de se débarrasser de vous, sortez votre magnum et neutralisez-les.

Après ce nettoyage, Cachino prend les commandes de l'Omerta qui ne constituera plus une menace pour Mr. House. Parlez une dernière fois avec le nouveau boss pour qu'il vous donne des jetons que vous pouvez échanger à la banque. Revenez ensuite voir Mr. House pour faire votre rapport.

La maison a toujours raison, V

Votre prochaine mission consiste à localiser et à éliminer le chapitre du Mojave de la Confrérie d'acier. Mr. House considère la confrérie comme la principale menace pour ses plans.

Rendez-vous donc à Hidden Valley et longez la clôture gauche pour atteindre le bunker de la confrérie. Si Veronica vous accompagne, elle vous ouvrira les portes du bunker. Descendez au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara.

Il a besoin de vous pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie. Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée. Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin, volez aussi sa carte codée. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte codée du Scribe en chef Taggart. Une fois les trois cartes en votre possession, vous pouvez faire un tour dans le chapitre pour récolter des armes et munitions.

Allez ensuite dans la salle où se trouve le Scribe en chef Taggart. Utilisez ces trois cartes sur le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe. Allez fermer la porte de cette salle avant de déclencher l'autodestruction. Utilisez ensuite le mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie. Neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la salle et endossez la robe du Scribe en chef Taggart pour sortir de la

salle. Vous allez pouvoir vous faire passer pour un Scribe de la confrérie et quitter le chapitre sans danger.

Une fois dehors, le chapitre explosera et la menace de la confrérie sera anéantie. Revenez donc voir Mr. House pour lui annoncer la bonne nouvelle.

La maison a toujours raison, VI

Cette mission est accessible si vous êtes en bons termes avec la RNC. Mr. House vous demande de protéger le président Kimball pendant son discours au barrage Hoover. Partez donc sur place et parlez au ranger Grant qui s'occupe de la sécurité. Une fois prêt pour sécuriser la zone, reparlez à Grant qui se trouve sur la plateforme d'observation.

Quand le Vertiptère présidentiel atterrit, fouillez l'ingénieur pour lui voler le détonateur. Vous pouvez annoncer cette découverte à Grant ou attendre encore. Allez ensuite près de la foule, sortez votre sniper et surveillez le ranger qui se trouve en haut de la tour du barrage qui se trouve derrière le président. Attendez qu'un légionnaire déguisé élimine ce ranger pour tirer une balle dans la tête du premier.

Revenez voir Grant et parlez-lui du détonateur. Le président sera alors évacué sur le champ pour éviter d'autres tentatives d'assassinat. Revenez ensuite voir Mr. House pour la suite des événements.

La maison a toujours raison, VII

Vous devez partir à la station secondaire d'El Dorado pour dévier encore plus d'électricité vers Mr. House. Cette station est gardée par les soldats de la RNC. Donc assurez-vous d'être neutre ou en bon terme avec la RNC. Les soldats vous interdisent l'accès à la salle de contrôle si vous n'êtes pas ami avec eux.

Ignorez-les et essayez d'entrer quand ils patrouillent loin de la porte de la salle. Evitez d'entrer dans la salle de contrôle pendant la nuit pour ne pas tomber sur plusieurs soldats qui dorment à l'intérieur.

Avancez vers la console et installez la puce de neutralisation pour alimenter le transformateur et augmenter la puissance de Mr. House. La RNC n'appréciera pas cette action mais vous n'êtes pas considéré comme ennemi. Revenez ensuite voir House pour faire votre rapport.

Tout ou rien

Tous les préparatifs de Mr. House sont terminés. Vous pouvez donc passer à la dernière phase du plan pendant que la RNC et la légion de Caesar se battent pour le barrage.

Vous arrivez donc dans le barrage escorté par les Securitons.

Si vous êtes en bon terme ou neutre vis-à-vis de la RNC, vous ne serez pas attaqué par ces derniers. Sinon les Securitons s'occuperont de leur cas ainsi que des Légionnaires. Avancez alors et entrez dans le barrage. Utilisez l'ascenseur pour atteindre la zone des bureaux. Neutralisez les ennemis et dirigez-vous vers la salle de contrôle. Abattez les deux gardes en armures assistées et endossez l'une d'elles pour passer pour un soldat. Installez alors la puce de neutralisation.

Mr. House apparait sur les écrans et vous transmet un message écrit à donner au général Oliver de la RNC. Allez ensuite à l'interrupteur électrique de la centrale et activez-le.

Quittez maintenant la centrale du barrage et avancez sur la route en compagnie de l'escorte constituée de plusieurs Securitons. Ils sont utiles pour que vous puissiez vous frayer un chemin jusqu'au camp du Légat en abattant les Centurions sur votre chemin.

Avancez vers le camp et utilisez votre sniper pour neutraliser les gardes furtivement. Entrez ensuite dans le camp et approchez-vous du légat pour trouver un bon angle de tir. Tirez-lui une balle dans la tête et reculez pendant qu'il charge

sur vous.

Continuez de tirer et soignez-vous fréquemment suite aux frappes du légat et de sa garde prétorienne. Visez toujours la tête pour ne pas gaspiller vos balles. Concentrez vos tirs sur le légat jusqu'à l'éliminer.

Approchez-vous alors de la porte du camp pour que les forces de la RNC rappliquent. Donnez le message de Mr. House au général Oliver. Si ce dernier refuse la reddition, les Securitons n'auront aucun mal à neutraliser les soldats et leur général.

Félicitations, vous avez aidé Mr. House à libérer New Vegas et ses environs. En plus, vous êtes bien récompensé par le maitre de New Vegas, Mr. House.

Caesar

Rendre à Caesar

Après la mission " c'est Top " acceptez l'invitation de Caesar pour aller le voir au fort. Avant d'y aller et pour éviter les allers retours, vous pouvez passer au Lucky 38 pour rendre une visite à Mr. House. Allez au penthouse et ignorez le grand écran. Allez alors vers l'ordinateur qui se trouve contre le mur, à gauche. Piratez-le et entrez par la porte secrète qui s'ouvre.

Les robots sont en alerte et vont vous attaquer. Courez vitre vers la console de l'ascenseur en profitant de la lenteur des robots et activez ce dernier pour monter.

Vous arrivez dans la salle ou est conservé le corps du Mr. House dans une capsule pressurisée. Utilisez la console pour faire sortir le corps. Tirez dessus pour l'éliminer une fois pour toutes. Ceci vous sera utile une fois chez Caesar.

Quittez donc New Vegas et partez au sud vers Cottonwood Cove. Le chemin est long mais vous pouvez couper par la plaine.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à Cottonwood Cove où se trouvent les troupes de Caesar. Montrez la marque de Caesar aux gardes pour passer tranquillement. Avancez ensuite sur le quai et parlez à Cursor Lucullus pour qu'il vous amène au fort via le bateau.

Une fois arrivé à Fortification Hill, laissez vos armes au garde de la porte principale et avancez dans le campement. On vous informe immédiatement que Caesar vous attend dans sa tente et que vous pouvez aller le voir. Rendez-vous donc chez Caesar et parlez-lui pour qu'il accepte de vous laisser entrer dans le bunker pour détruire l'installation qui s'y trouve. Récupérez le jeton et allez vers la station de météo.

Entrez dans la station pour qu'un garde vous rende vos armes. Activez ensuite la console en insérant le jeton de platine pour ouvrir les porte et entrez dans le bunker. Ce dernier est protégé par des robots et des tourelles qui tirent à vue. Amenez Veronica avec vous et avancez dans les couloirs de ce bunker. Explosez le premier robot et avancez. Essayez d'affronter un robot à la fois et restez toujours à couvert. Une fois dans la salle où se trouvent plusieurs robots. Laissez vos compagnons les combattre et entrez dans la première salle de régulateur de courant. Lancez une dynamite sur le régulateur pour le détruire.

Sortez ensuite et détruisez les deux autres régulateurs de la même manière. Prenez ensuite le chemin de la sortie avant que les Securitons ne sortent de leurs salles pour vous attaquer. Revenez voir Caesar pour faire votre rapport.

Si vous avez déjà éliminé Mr. House, Caesar vous félicitera de cet exploit. Il vous envoie ensuite voir les Boomers. S'ils n'acceptent pas de se soumettre à Caesar, il faudra les éliminer.

Quittez alors le fort en direction de la base aérienne de Nellis. Vous devez éviter les tirs d'artillerie des Boomers. Remontez alors la pente qui conduit à leur base et restez contre le mur gauche. Courez ensuite et entrez dans les

ruines du bâtiment qui se trouve à droite. Restez dans le coin droit jusqu'à la fin des salves d'obus.

Quand le bombardement cesse, allez vers le bâtiment qui se trouve à droite de la carcasse de la voiture. Restez dans le coin droit du bâtiment et attendez la fin des bombardements pour sortir. Courez vers la clôture de la base et avancez ensuite à droite sans vous soucier des bombardements. Parlez ensuite au garde qui appellera à son tour Raquel qui vous fera entrer dans la base.

Si vous ne souhaitez pas perdre votre temps avec les Boomers, vous devez neutralisez leurs chefs. Commencer par éliminer Pearl qui se trouve dans sa cabane. Allez ensuite au hangar pour trouver Loyal et éliminez-le lui aussi. Revenez faire votre rapport à Caesar.

Votre mission suivante consiste à essayer de forger une alliance entre la société du Gant blanc de New Vegas et Caesar. Allez donc à New Vegas et parlez à Marjorie la patronne du casino Ultra Luxe. Elle refuse catégoriquement de s'allier à Caesar. Allez ensuite vous entretenir avec Mortimer pour en savoir plus sur cette société secrète.

Vous pouvez accomplir les missions secondaires de la société ou revenir à Caesar pour lui annoncer que les Gants blancs refusent de s'allier avec lui. Caesar est très malade mais vous ordonne d'aller détruire le chapitre du Mojave de la Confrérie d'acier.

Rendez-vous donc à Hidden Valley. Vous serez arrêté par un Frumentarii déguisé qui vous informe de l'existence d'une cachette où vous pouvez vous réapprovisionner régulièrement en armes et en munitions.

Vous rencontrez aussi un ranger de la RNC qui vous donne trois jours pour améliorer votre conduite envers la RNC et quitter Caesar.
Après ces rencontres, continuez votre chemin.

Une fois à Hidden Valley, longez la clôture gauche pour atteindre le bunker de la confrérie. Si Veronica vous accompagne, elle ouvrira pour vous les portes du bunker. Descendez au niveau 2 du bunker pour parler à l'ainé McNamara. Il a besoin de vos services pour retrouver les patrouilles perdues de la confrérie. Passez ensuite derrière l'ainé et volez sa carte codée.

Quittez son bureau pour retrouver le Paladin en chef Hardin. Volez aussi la carte codée de Hardin. Avancez ensuite vers la zone des Scribes et allez voler la carte codée du Scribe en chef Taggart.

Allez ensuite dans la salle où se trouve le Scribe en chef Taggart. Utilisez ces trois cartes avec le terminal d'autorisation d'autodestruction pour obtenir un mot de passe.

Allez fermer la porte de cette salle avant de déclencher l'autodestruction. Utilisez ensuite le mot de passe pour déclencher l'autodestruction du chapitre de la confrérie. Neutralisez ensuite les ennemis qui se trouvent dans la salle.

Endossez la robe du Scribe en chef Taggart et sortez de la salle. Une fois dehors le chapitre explosera et la menace de la confrérie sera anéantie. Revenez donc voir Caesar pour lui annoncer la bonne nouvelle.

Et tumor, brute ?

Caesar est très souffrant et sollicite votre aide. Suivez-le dans sa tente pour avoir plus d'informations sur son auto-doc. Il lui manque un module de scan de diagnostic pour qu'il enlève la tumeur de Caesar. Vous devez alors récupérer la pièce qui se trouve dans l'abri 34.

Allez vers cet abri et entrez dans la grotte. Neutralisez les Geckos qui se trouvent dans la zone et avancez jusqu'à l'entrée de l'abri. Commencez par prendre un Rad-X pour résister à la radiation de la zone. Eliminez les habitants de l'abri transformés en goules et descendez via l'escalier, à droite.

Passez la cour et entrez dans un autre couloir. Descendez d'autres escaliers et avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Avancez et tournez à droite vers le couloir inondé. Plongez et avancez rapidement vers le cadavre du

technicien pour prendre le mot de passe du terminal de sécurité de l'abri 34. Revenez dans le couloir et avancez jusqu'à la dernière salle à gauche où il y'a un coffre à droite. Passez alors par la porte qui se trouve à gauche.

Avancez dans le couloir, éliminez les ennemis et passez dans le couloir inondé situé à droite. Nagez, tournez une seule fois à droite et avancez jusqu'au cadavre du technicien pour prendre un autre mot de passe.

Revenez au couloir et avancez. Entrez dans la salle de gauche et piratez le terminal pour pomper l'eau qui inonde les couloirs. Sortez de cette salle et allez à la porte qui se trouve à gauche du couloir qui était inondé. Entrez, descendez les marches et tournez à droite. Entrez dans la salle de sécurité A.

Suivez le couloir jusqu'à la salle qui se trouve à gauche. Entrez, piratez le terminal si vous comptez explorer encore l'abri. Prenez ensuite la pièce de l'auto-doc qui se trouve à droite. Rebroussez chemin et quittez ce maudit abri. Revenez voir Caesar et réparez l'auto-doc pour le soigner.

Tueur d'Arizona

Après la guérison de Caesar, il vous demande d'assassiner le président Kimball pendant son discours au barrage. Allez au point de rendez-vous avec Cato. Après une nuit de sommeil, il vous donne un uniforme de soldat et vous conduit au barrage.

Restez loin des rangers et des chiens qui ne pourront pas être trompés par le déguisement. Attendez que le premier ranger et son chien s'éloignent de la foule et allez parler à Cato. Quand l'appareil du président approche, attendez que le ranger qui se trouve derrière la foule s'éloigne et montez les marche. Restez à droite de la porte pour attendre l'arrivée du président. Dès qu'il sort de la porte, visez sa tête et explosez-la.

Fuyez ensuite en sautant la dénivellation et en vous éloignant de la zone du barrage. La mission est accomplie, mais avant de rejoindre le fort de Caesar, enlevez la tenue de soldat de la RNC sinon vous serez attaqué dans le fort. Revenez ensuite voir Caesar pour faire votre rapport.

Veni, Vidi, Vinci

Tout est en place pour l'attaque finale sur le barrage Hoover. Avancez dans le camp du légat et allez dans sa tente qui se trouve en haut de la colline pour lui parler. Transmettez l'ordre de Caesar de lancer l'assaut sur le barrage.

Accompagné par les légionnaires, avancez sur le barrage en éliminant les soldats et les rangers avec votre sniper.

Passez par le bunker qui se trouve au centre de la route et continuez votre chemin.
Neutralisez les rangers qui se trouvent dans les tours et qui empêchent les légionnaires d'avancer.

Entrez ensuite dans le centre de visite du barrage où plusieurs ennemis équipés d'armures assistées vous attaquent. Eliminez-les avec vos meilleures armes et ramassez les incinérateurs. Utilisez l'ascenseur pour atteindre les bureaux et éliminez les ennemis en chemin. Restez toujours en compagnie de quelques légionnaires et utilisez votre sniper pour éliminer les ennemis en passant les centrales 01, 02, 03 et 04. Avancez ensuite vers le complexe du général Oliver.

Ce dernier est bien protégé par les soldats. Après le refus de reddition du général, avancez à gauche et éliminez les soldats qui arrivent vers vous. Montez les premiers escaliers, éliminez les soldats suivants et remontez dans une zone pleine de bureaux.

Restez toujours à couvert pour éviter les tirs des rangers qui se trouvent au fond et surtout de celui équipé de fusil laser anti-matériel. Tirez aussi sur les pièges à ours au sol pour les déclencher avant de passer. Soignez-vous après chaque tir du ranger qui se trouve au fond et utilisez votre incinérateur pour l'éliminer.

Fouillez ce dernier pour prendre les super Stimpak. Montez vers le bureau d'Oliver qui sort avec son escorte. Concentrez vos attaques sur lui en utilisant l'incinérateur.

Une fois le général mort, occupez-vous de son escorte et nettoyez l'étage. Tirez en reculant pour éviter les coups des super masses des rangers. Une fois la zone nettoyée, rebroussez chemin et sortez du complexe d'Oliver pour retrouver le légat et l'informer de la mort du général.

Félicitations, vous avez fortement contribué à l'ascension de Caesar dans le Mojave. Il contrôle le barrage ainsi que New Vegas d'une main de fer. Vos efforts seront bien récompensés par Caesar.

CAPSULES À L'INFINI

Rendez-vous à Freeside, dans le bar baptisé "l'atomic wrangler", et parlez au sexbot qui se trouve dans le fond, du côté des jeux d'argent. Si vous ne le voyez pas, vous devez accomplir la quête du propriétaire du bar. Vous recevrez 10 capsules à chaque fois que vous lui parlerez, sachant que vous pourrez recommencer autant que vous voudrez.

REVERSE PICKPOCKET

Pour chaque PNJ, il existe un moyen de lui faire changer d'arme ou de tenue qu'il tient ou porte. Pour ce faire, il suffit de lui glisser dans l'inventaire, grâce au Pick Pocket, une arme plus puissante que celle qu'il porte, ou une armure plus résistante. Pour maximiser les chances de réussite, sauvegardez avant l'acte pour pouvoir recommencer à volonté en cas d'échec. Une fois que l'arme ou l'armure a été glissée dans l'inventaire du personnage, il suffit de sortir de sa zone, d'attendre un peu et de revenir, pour constater qu'il a remplacé son ancienne arme ou tenue par la nouvelle. Cette astuce est très pratique lorsqu'on souhaite obtenir une arme ou une armure (éventuellement unique) d'un personnage "immortel", comme Papa ou l'Aîné Lyons, ou qu'on ne souhaite tout simplement pas tuer un PNJ simplement pour son équipement.

CHUTES INOFFENSIVES

Il existe une technique bien pratique qui permet de ne subir aucun dégât après une chute de n'importe quelle hauteur. Pour cela il suffit simplement de sauvegarder la partie à quelques centimètres du sol, juste avant l'impact, et de charger. Le personnage atterrira alors sain et sauf. Cette méthode peut être utilisée comme raccourci pour atteindre plus rapidement certains endroits, ou pour découvrir certains lieux qui ne sont pas censés être visités !

MAJOR KNIGHT

Allez à l'avant-poste du Mojave et parlez au Major Knight, celui-ci pouvant réparer à 100 % n'importe quelle arme ou armure à votre disposition, contrairement à tous les autres réparateurs du jeu. Une fois que vous avez fait réparer à la perfection votre item, récupérez vos capsules grâce au Pick Pocket (prenez soin de sauvegarder avant). Si vous possédez un grand nombre de capsules (par ailleurs simples à acquérir grâce aux casinos du Strip), vous pourrez en un clin d'oeil réparer à 100 % la totalité de vos équipements, et au final ne rien payer !

Far Cry 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

SUCCÈS

Une entre les deux yeux (10)

Abattre un capitaine de la faction à Leboa-Sako - le territoire nord.

Le salaire de la guerre (10)

Obtenir tous les diamants de conflit du jeu en paiement ou par exploration.

Un ami pour la vie (10)

Sauver un partenaire captif.

Un plan bien conçu (10)

Détourner avec un partenaire une mission donnée par une faction.

Vagabond (10)

Trouver toutes les planques de Leboa-Sako - le territoire nord.

Guide touristique (10)

Trouver toutes les planques de Bowa-Seko - le territoire sud.

Journaliste d'investigation (10)

Ramener la première série d'enregistrements audio du Chacal au Journaliste.

Messager (10)

Accomplir toutes les quêtes secondaires de la Résistance dans le Nord et dans le Sud.

Du matériel... (10)

Débloquer de nouvelles armes en attaquant un convoi.

En fuite (10)

Partir de la ville.

Même pas mort (10)

Fuir vers Bowa-Seko - le territoire sud.

Spécialiste en armement (10)

Acquérir la cartouchière et les manuels pour une arme.

Livreur (10)

Livrer les passeports tamponnés à la Résistance en échange de médicaments.

Technicien télécom (20)

Accomplir une mission interceptée par un signal de tour GSM.

Dawa ya moto ni moto (20)

Rompre le cessez-le-feu et rallumer le conflit.

Main tendue (20)

Accomplir une quête secondaire d'un partenaire.

Sauver les fesses... (20)

Sauver un partenaire.

Jouer aux explorateurs (20)

Visiter chaque région de la carte d'1 km² du monde.

Bon pour le Pulitzer (20)

Ramener tous les enregistrements audio du Chacal au Journaliste.

Expert en armement (20)

Acquérir la cartouchière et les manuels pour toutes les armes.

Je retourne ma veste (20)

Changer de camp à Leboa-Sako - le territoire nord.

... je retourne ma veste (20)

Changer de camp à Bowa-Seko - le territoire sud.

... du bon côté (20)

Débloquer toutes les armes en attaquant tous les convois.

Évasion (20)

Échapper à la torture dans l'ancien avant-poste d'esclaves.

Roulette russe (30)

Éliminer le leader de chaque faction et choisir qui seront les nouveaux chefs de guerre.

... dans le feu de l'action (30)

Sauver un partenaire d'une blessure mortelle.

La troisième faction (30)

Résoudre les problèmes de tous les partenaires.

Impitoyable (30)

Détourner toutes les missions principales des factions à Leboa-Sako - le territoire nord.

De sang-froid (30)

Détourner toutes les missions principales des factions à Bowa-Seko - le territoire sud.

Homme à tout faire (30)

Accomplir toutes les missions interceptées par un signal de tour GSM.

Fais de beaux rêves (40)

Soulager un partenaire et l'aider à quitter ce monde.

Au coeur des ténèbres (40)

Pénétrer au coeur des ténèbres.

Enfer et désolation (40)

S'entendre avec le Chacal pour faciliter l'exode.

Équipe de premiers secours (10)

Avoir le plus de réanimations dans une partie avec classement.

Tueur à gages (20)

Atteindre le Rang 5 (Partie avec classement).

Capitaine avec les honneurs (10)

Remporter une partie comme Capitaine en mode Soulèvement (Partie avec classement).

Major de promotion (20)

Obtenir le plus grand total d'xp dans une partie (Partie avec classement).

Jeu de guerre (20)

Remporter une partie à 16 joueurs (Partie avec classement).

Joueur promu (20)

Recevoir 3 fois une promotion à la classe supérieure (Partie avec classement).

Grand safari (20)

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement).

Durcissement des combats (20)

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement).

Professionnel (30)

Atteindre le Rang 10 (Partie avec classement).

Mercenaire (30)

Atteindre le Rang 20 (Partie avec classement).

Hôpital de campagne (40)

Avoir 500 réanimations (Partie avec classement).

Chef de guerre (40)

Atteindre le Rang 30 (Partie avec classement).

Soldat d'infortune (40)

Débloquer les manuels de terrain pour toutes les armes (Partie avec classement).

Cartographe (10)

Créer une carte dans chaque mode de jeu et la faire valider.

Aventurier (20)

Télécharger et évaluer 25 cartes d'utilisateur.

MISSIONS BONUS

Chacun de ces codes permet de déverrouiller de nouvelles missions. Vous devez les saisir depuis le menu Extras.

`2Eprunef`	6 missions débloquées
`2Tuw5esw`	6 missions débloquées
`6aPHuswe`	4 missions débloquées
`Cr34ufrE`	6 missions débloquées
`JeM8SpaW`	6 missions débloquées
`tr99pUkA`	6 missions débloquées

ACTE 1

Prologue

Après la petite balade en taxi, vous allez vous évanouir. Vous rencontrez le Chacal et une explosion retentit dans l'hôtel. Avancez pour essayer de sortir de l'immeuble. Suivez les indications qui s'affichent pour sortir de votre chambre par la fenêtre. Avancez ensuite vers le cadavre et ramassez son fusil. Descendez les marches et avancez vers la sortie. Après un court affrontement avec des hommes armés, vous tombez une deuxième fois dans les vapes.

L'endroit dans lequel vous vous réveillez et votre premier interlocuteur changent selon le personnage choisi au début du jeu. Néanmoins, la première mission ainsi que toutes les autres sont identiques. Votre première mission consiste à réparer la voiture jaune qui se trouve dans le campement. Dirigez-vous vers l'avant du véhicule et appuyez sur Triangle pour réparer le moteur.

Montez dedans et allez vers le point de contrôle ennemi. Avancez en vous repérant sur la carte ou tout simplement grâce aux panneaux d'indication rouges. Une fois devant la planque, descendez et éliminez les deux gardes qui ne représentent pas un réel danger. Entrez et faites le plein de munitions. Avancez ensuite vers le lit et reposez-vous pendant une heure.

Libérer le prisonnier

Montez dans la bagnole et allez vers le camp indiqué sur votre carte. Arrêtez-vous avant de l'atteindre et montez sur la colline qui donne sur le camp. Sortez votre carte et repérez les mitrailleuses et les kits de soin. Repérez ensuite les gardes et descendez. Restez accroupi pour éviter les tirs ennemis et éliminez les soldats qui vous attaquent. Tirez sur les barils explosifs pour les tuer ou les débusquer. Entrez ensuite dans la cabane où se trouve le prisonnier. Ouvrez la porte pour le libérer et sortez. Montez dans le véhicule qui se trouve dans le campement et allez recevoir votre paye.

Aller au Mike's bar

Après son discours, sortez et ouvrez votre carte et votre GPS. Cherchez le diamant en tournant et en surveillant la lumière qui clignote sur votre GPS. Avancez dans la direction lorsque la lumière se fige. Lorsqu'elle clignote rapidement, c'est que la mallette qui contient les diamants est proche. Cherchez-la et prenez les pierres précieuses avant de revenir au bar de Mike pour recevoir une nouvelle mission.

Une fois dans la zone du bar, entrez dans l'armurerie (qui se trouve à gauche) et approchez-vous de l'ordinateur. Achetez une arme et sortez. Allez à la cabane qui se trouve à droite de l'armurerie et prenez la nouvelle arme. Allez vers le bar et entrez. Parlez à l'homme que vous aviez sauvé et allez vers le type qui est assis. Parlez ensuite au troisième type qui deviendra rapidement votre partenaire. Reparlez ensuite au type assis et prenez la cassette que vous devez consigner au père Maliya. Ce dernier se trouve dans l'église.

Revenez alors vers Pala et vérifiez votre GPS à la recherche de mallettes de diamants. Entrez ensuite dans l'église et donnez la cassette au prêtre. Il vous donne en retour des médicaments contre la malaria. Sortez ensuite de l'église et tournez à gauche vers le QG de l'UFLL.

UFLL : L'oasis

Allez vers le bâtiment des UFLL. Entrez après la fouille et montez à l'étage pour recevoir votre nouvelle mission. Vous pouvez ramasser des seringues qui se trouvent près de la porte de sortie. Sauvegardez votre partie et sortez. Ouvrez votre carte et localisez votre objectif. Prenez une voiture à la sortie de la ville et dirigez-vous vers l'oasis.

Vous rencontrez des points de contrôle sur votre chemin. Vous avez le choix entre éliminer tous les ennemis qui les

gardent ou passer votre chemin. Si les ennemis possèdent des véhicules, ils vont vous prendre en chasse. Pendant chaque mission, votre partenaire vous appelle pour élaborer un deuxième plan d'attaque. Libre à vous de suivre son plan ou de continuer votre mission normalement. Vous pouvez aussi utiliser le bus qui mène de Pala jusqu'à une station à l'orée du désert avant de continuer votre chemin à bord de la voiture qui se trouve dans la station.

Approchez-vous de la station par le coté élevé de la plaine et repérez vos ennemis. Descendez ensuite lentement et allez près du véhicule qui se trouve à l'extrémité du campement. Vous pouvez utiliser la mitrailleuse de la voiture pour éliminer vos ennemis. Avancez ensuite vers le dépôt de munitions et tirez dessus tout en restant au loin pour ne pas subir les dégâts suite à l'explosion. Ne quittez la zone que si un message vous informant de la réussite de la mission s'affiche. Revenez donc à Pala et ramassez les diamants qui se trouvent en chemin.

UFLL : Trouver le trésor

Allez voir les gars de l'UFLL pour une nouvelle mission. Repérez ensuite votre destination sur la carte et prenez votre chemin. Eliminez les ennemis dans les points de contrôle et prenez l'une de leurs voiture équipées mitrailleuse. Arrêtez-vous ensuite loin du camp ennemi et continuez votre route à pied pour ne pas alerter les gardes. Repérez les ennemis qui gardent l'entrée d'un trou. Descendez la pente et mettez-vous à l'abri. Commencez à éliminer les ennemis en restant sur place. Laissez les ennemies venir vers vous au lieu d'avancer vers eux. Soyez vigilant à ne pas être encerclé par vos ennemis. Descendez ensuite dans le trou en utilisant les échelles pour trouver plusieurs lingots d'or. Revenez à Pala via Bus après avoir pris le contrôle du poste de garde ennemi et ramasser la cassette indiqué par votre GPS.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois revenu à Pala, vous devez aller à l'église pour parler au père Maliya. Ses missions sont ceux de la résistance. Vous devez accomplir ces missions pour avoir des médicaments.

Vous devez porter des passeports à une cellule de résistance. Allez à la station de bus et allez devant la carte avec le point indiquant le Nord-Ouest. Prenez ensuite la voiture et sortez votre carte en conduisant. Vous pouvez passer par la planque qui se trouve sur votre chemin pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite et perquisitionnez un poste de garde. Continuez votre chemin vers le campement. Si vous avez une voiture avec une tourelle, restez assez loin des cabanes et localisez et éliminez les deux gardes. Sinon avancez dans la brousse et neutralisez les ennemis qui surveillent les résistant. Entrez ensuite dans la cabane et parlez au deux hommes. Donnez ensuite les passeports au deuxième pour récupérer de médicament. Revenez ensuite vers Pala pour une nouvelle mission.

UFLL : Détruire les pompes

Allez vers le QG de l'UFLL pour une nouvelle mission. Il s'agit cette fois d'une mission de sabotage pendant laquelle vous devez détruire les pompes d'une serre des APR. Prenez la direction de la serre et perquisitionnez les postes de garde ennemis. Choisissez un véhicule muni d'une tourelle, cela peut vous servir si vous êtes repéré de loin.

A l'approche de la serre, descendez du véhicule et avancez furtivement. Localisez les défenses ennemies avant d'entrer dans la zone. Avancez vers la première serre et éliminez les premiers ennemis que vous rencontrez. Entrez et restez accroupi. Les vitres sont à l'épreuve des balles mais restez quand même accroupi pour votre sécurité. Levez-vous de temps en temps pour repérer l'emplacement des ennemis et restez près de la porte pour les accueillir.

Passez ensuite à la deuxième serre et dirigez-vous vers les pompes rouges qui se trouvent dans le coin, à gauche de la porte d'entrée. Tirez pour les détruire et fuyez en passant par la première serre avant de rejoindre votre véhicule. Revenez à Pala pour réaliser que le QG des UFLL à fermé ses portes.

APR : Eliminer le chef de la police

Entrez dans le QG de l'APR et montez à l'étage. Acceptez la mission et sortez. Quittez Pala vers la cible qui est en mouvement et chopez un 4x4. Observez le trajet de la cible et vous vous rendrez compte qu'elle effectue le même trajet, en boucle. Positionnez-vous alors sur un pont et bloquez la route avec votre véhicule. Prenez le contrôle de la tourelle

et attendez le convoi. Tirez en premier sur la voiture d'escorte et ses occupants. Passez ensuite à la deuxième voiture dans laquelle se trouve le chef de la police. Si votre véhicule s'enflamme, quittez-le et tirez dessus pour l'exploser et tuer plus de monde par la même occasion. Puisque le convoi est bloqué sur le pont, vous aurez tout le temps nécessaire pour éliminer les ennemis de la manière que vous voulez. Revenez ensuite à Pala et allez à l'église.

Résistance : Trouver des médicaments

Les missions de la résistance se ressemblent toutes, seul l'endroit diffère. Vous devez encore une fois apporter des papiers à quelques résistants. Utilisez le bus qui vous rapproche de votre destination sans faire de mauvaises rencontres en chemin. Perquisitionnez au moins un poste de garde pour prendre un 4x4 et foncer vers votre destination. A l'approche de la cabane des résistants, arrêtez-vous et éliminez les gardes qui surveillent les lieux avec votre tourelle. Descendez ensuite et entrez pour remettre les passeports et prendre les médicaments en échange. Revenez ensuite à Pala.

APR : Détruire le wagon citerne

Entrez dans le QG de l'APR et recevez votre nouvelle mission. Allez vers votre destination en bus. Passez par le refuge pour sauvegarder votre partie et récupérer des diamants. Approchez-vous ensuite de la gare et avancez lentement du coté gauche. Entrez dans un des tuyaux et restez-y.
Eliminez les ennemis que vous apercevez et attendez tranquillement que les autres gardent viennent vous chercher. Avancez ensuite d'un wagon à l'autre pour éliminer le reste des gardes. Dirigez-vous ensuite vers le wagon et tirez dessus avec une roquette ou lancez simplement une grenade à proximité. Fouillez la zone à la recherche de munitions puis revenez à Pala.

APR : Détruire le compresseur

Allez voir les membres de l'APR qui vous confient une nouvelle mission de sabotage. Localisez votre objectif sur la carte et dirigez-vous vers le garage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent aux avant-postes et quittez votre véhicule à l'approche de la casse. Entrez par derrière, il existe un trou par lequel vous pourrez passer. Eliminez les premiers ennemis et prenez le contrôle de la mitrailleuse de l'un des véhicules. Eliminez ensuite les gardes qui essayent de s'approcher. Une fois cette zone nettoyée, descendez et avancez vers votre objectif. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer un max de soldats et ne sortez de votre abri que lorsque l'endroit est sécurisé. Entrez ensuite dans la cabane dans laquelle se trouve le compresseur et tirez dessus à plusieurs reprises pour le faire sauter. Quittez ensuite cette zone vers Pala.

Résistance : Trouver des médicaments

Le père Maliya vous remet d'autres passeports à porter aux résistants. Allez vers le campement sur un 4x4. Perquisitionnez les postes de garde en chemin. Une fois devant le camp des résistants, prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Entrez ensuite dans la cabane et faites la transaction. Revenez enfin à Pala pour une nouvelle mission.

Si les deux factions n'offrent pas de mission, visitez le bar pour aider vos partenaires. Vous gagnerez de la réputation mais surtout, ceci débloquera de nouvelles missions chez les factions. Vous pouvez aussi effectuer les missions de l'armurerie pour débloquer de nouvelles armes.

APR : Tuer Gakumba

Allez vers le QG de l'APR où l'on vous attribue une mission d'assassinat assez difficile. Avancez vers votre objectif en perquisitionnant les postes de garde en chemin. Vous pouvez aussi vous reposer dans une planque et attendre la nuit pour lancer l'assaut. Pour arriver au camp ennemi, vous devez passer par un sentier étroit. Avancez en éliminant le garde.

A l'approche du camp ennemi, sortez votre carte et localisez les défenses. Avancez lentement dans le noir et éliminez les gardes. Repérez-les grâce aux étincelles de leurs armes. Montez ensuite sur la passerelle en bois et éliminez les

ennemis qui gardent la cabane. Sans entrer dans celle-ci, tirez sur le chef de l'UFLL par la fenêtre. Vous devez maintenant quitter les lieux pour terminer la mission. Revenez par le même chemin pour éviter de rencontrer les renforts ennemis qui rappliquent. Utilisez le noir en votre faveur et essayez de passer inaperçu au lieu d'affronter toute la cavalerie. Suivez le sentier et prenez le chemin de Pala.

Sauver les civils

Après l'appel téléphonique, dirigez-vous vers le repère des bûcherons. Parlez au journaliste qui vous explique la situation. Vous avez maintenant le choix entre aller au bar de Mike ou à l'église.

Si vous allez au bar, éliminez les ennemis qui l'encerclent et entrez. Barricadez la porte avec le réfrigérateur et repoussez les hommes armés jusqu'à votre capture.
Dans l'église, utilisez les meubles pour vous barricader. Ceci ne stoppera pas les ennemis qui rappliquent et qui vous capturent quand même.

Pendant le transport, vous tombez de la camionnette en plein désert. Avancez dans la tempête jusqu'à vous évanouir. Le Chacal lui-même viendra encore une fois vous secourir. Après son discours, les membres de L'UFLL débarquent et vous confient une nouvelle mission.

UFLL : Assassiner Kouassi

Buvez un peu d'eau et ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone. Prenez ensuite les seringues qui se trouvent dans la trousse de secours et sortez. Prenez le véhicule et dirigez-vous vers la route. Ramassez le diamant qui se trouve dans la carcasse du bus bleu. Eliminez la voiture ennemie qui patrouille et continuez votre route. Débloquez la planque en chemin pour sauvegarder votre partie puis reprenez votre progression.

Perquisitionnez le poste de garde qui contient une trousse de secours. A l'approche de votre objectif, arrêtez-vous et avancez à pieds. Vous pouvez monter à droite sur la pente et éliminer les ennemis depuis cette position. Vous pouvez aussi vous faufiler par la gauche, derrière le rassemblement ennemi, et lancer une grenade sur la voiture et une autre entre les rebelles. Finissez les autres avec la tourelle et éliminez Kouassi s'il survit au premier assaut.

ACTE 2

UFLL : Retrouver Voorhees

Revenez au chemin qui mène au désert et éliminez la patrouille ennemie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre une barrière, il s'agit de la frontière du District Sud. Avancez jusqu'à Sefapane pour rencontrer les membres de l'UFLL. Perquisitionnez les postes de contrôle sur votre chemin et éliminez les patrouilles ennemies. Vous rencontrez une armurerie ausso, effectuez vos achats si vous le désirez. Une fois arrivé à Sefapane, entrez dans le QG de l'UFLL et parlez à Voorhees pour recevoir une nouvelle mission.

UFLL : Escorter la barge

Sortez de QG et quittez le village. Allez vers la station de bus en coupant entre les deux montagnes. Prenez le bus vers Mosate Selao. Une fois à destination, allez au bord du lac et prenez le bateau qui se trouve dans le port. Rejoignez la barge qui se trouve près de l'île et parlez au pilote posté dans la cabine, en haut des escaliers.

Descendez ensuite et allez vers la tourelle de gauche. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive gauche et ceux placés à droite. Occupez-vous ensuite des bateaux qui vous coupent la route. Quand la barge est touchée, elle s'arrête. Vous devez donc aller vers la source de la fumée et réparer le moteur. Revenez à la tourelle et explosez ce qui reste de vos ennemis jusqu'à atteindre le port.

Descendez et prenez le chemin de la ville. Entrez ensuite dans la clinique et parlez au médecin. Sortez par la porte de derrière et, sans perdre de temps, avancez et traversez la route vers le coté gauche (il n'y a pas encore beaucoup

d'ennemis à cet endroit). Passez ensuite par le cimetière et allez à droite. Passez par le trou qui se trouve dans le mur de derrière. Courez jusqu'à la station de bus et répondez au téléphone.

UFLL : Protéger la barge

Pour atteindre la barge, prenez un bateau, si vous en trouvez un, ou prenez la voiture et faites le tour vers le port. Descendez de la voiture et surprenez vos ennemis par derrière. Vous pouvez utiliser des grenades ou des roquettes. Montez ensuite sur un de leurs véhicules et utilisez la tourelle pour finir le travail. Nagez ensuite vers la barge et parlez à votre ami. Revenez ensuite à la ville Mosate Selao.

UFLL : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'UFLL et parlez au garde qui vous attribue une mission. Vous devez libérer un étranger, détenu par l'APR. Sortez votre carte et suivez le chemin vers votre cible. Avant de l'atteindre, débloquez la planque qui est gardée par des hommes armés et sauvegardez votre partie. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit puis allez vers votre objectif. Entrez dans le village furtivement. Avancez derrière la maison où se trouve le prisonnier. Eliminez les gardes en chemin et entrez. Montez à l'échelle et libérez le captif. Sortez de la maison et revenez à Mosate Selao.

UFLL : Détruire le four

Allez au QG de l'UFLL et recevez votre nouvelle mission. Attendez la nuit tombée et équipez-vous du MP5 silencieux pour commencer la mission. Sortez de la ville, allez à la station de bus et choisissez celle à proximité de Dogon comme destination. Continuez ensuite votre route vers le village, à bord d'une voiture. Arrêtez-vous à distance et avancez le long du coté gauche. Eliminez les ennemis en vous abritant dans les maisons. Fouillez ces dernières, ainsi que les ruelles, à la recherche de munitions et de kits de soin. Si vous possédez un fusil sniper, vous pouvez monter sur le toit d'une des maisons et éliminer vos ennemis un par un.

Avancez dans le chemin montant et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser et déclencher le feu. Montez encore vers le sommet qui n'est pas gardé et lancez une grenade sur les bonbonnes de gaz qui entourent le four pour l'exploser. Descendez ensuite vers l'entrée du village et prenez l'un des véhicule de vos ennemis pour vous échapper.

Résistance : Trouver des médicaments

Allez à la clinique et parlez au docteur qui vous donne des passeports à livrer. Allez ensuite au QG de l'UFLL et écoutez le briefing (concernant le fit de ne pas revenir au village suite à la mission de la résistance). Vous devez rejoindre la cellule des résistants qui se trouve dans la mine TaeMoCo. Prenez le bus vers la station qui est la plus proche de la mine. Avancez ensuite en voiture dans le chemin ensablé. Eliminez les patrouilles ennemies et allez vers la planque qui se trouve au sommet de la colline. Tuez les deux gardes et entrez vous reposer.

Sortez ensuite et prenez le 4x4 puis foncez vers la mine. Perquisitionnez le poste de contrôle en chemin et, une fois devant la mine, arrêtez-vous et prenez les commandes de la tourelle. Eliminez tous les ennemis et descendez. Avancez vers la cabane et entrez. Remettez les passeports aux résistants et prenez les médicaments. Sortez ensuite en direction de la station de bus pour aller vers Mosate Selao.

UFLL : Tuer Uniya

Vous devez tuer un dénommé Uniya qui se trouve dans l'école polytechnique. Prenez le chemin de l'école jusqu'au pont. Bloquez la route avec votre voiture et descendez. Eliminez l'ennemi qui lance des roquettes (il se trouve à gauche). Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent en utilisant vos grenades dès qu'ils essayent d'écraser votre voiture pour passer. Perquisitionnez ce poste de garde et continuez votre route vers l'école.

Une fois devant la porte d'entrée, placez la voiture devant la pancarte de l'école pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis et éliminez les gardes qui se trouvent derrière les sacs de sable. Ne laissez personne monter sur les tourelles des voitures. Tirez sur les barils explosifs pour propager le feu. Descendez ensuite et contournez la cour de l'école par la droite. Eliminez la résistance en chemin et entrez dans le bureau de Uniya. Tuez-le rapidement sans pitié sinon s'il

dégaine, il essayera de vous tuer. Revenez ensuite au QG de l'UFLL.

UFLL : Tuer Yabek

Acceptez une autre mission d'assassinat et dirigez-vous vers la barge de Yabek. Suivez les rails et perquisitionnez tous les postes de contrôle. Prenez ensuite possession de la planque gardée par les rebelles et continuez votre route le long des rails. Avancez vers le poste de garde qui bloque le pont et perquisitionnez-le. Faites ensuite une marche arrière et repérez le sentier, sur votre gauche. Suivez-le jusqu'à atteindre un deltaplane. Utilisez-le pour descendre sous le pont et rejoindre la barge. Essayez d'atterrir sur le rocher et de rester en hauteur vis-à-vis de vos ennemis. Eliminez-les et descendez avec prudence vers la barge. Eliminez les hommes armés et faites sauter bonbonnes de gaz et les barils explosifs éparpillés au bord de la rivière. Avancez dans la barge et allez vers la cabine où se trouve Yabek. Tuez-le avant qu'il ne vous tire dessus.

Pour vous sauver, utilisez le bateau pour avancer dans la rivière. Plusieurs ennemis vont essayer de vous couper la route. Méfiez-vous de bateaux équipés avec des lance-roquettes. Vous pouvez suivre la rivière jusqu'à la ville mais la route est dangereuse. Essayez d'accoster sur la rive droite, près du pont en ruine, et continuez vers le village.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans le village, allez à la clinique pour prendre les passeports à livrer. Passez en même temps au QG de l'APR pour recevoir votre nouvelle mission. Localisez la destination sur votre carte. Allez vers le port et prenez un bateau pour atteindre votre cible. Si vous choisissez ce moyen de transport et si vous effectuez le trajet pendant la nuit, vous aurez l'avantage d'éviter les patrouilles des bateaux ennemis et surtout vous pouvez attaquer les gardes par derrière. Eliminez alors les deux hommes qui gardent la cabane et entrez pour effectuer la transaction.

APR : Détruire les bouteilles d'azote

Passez maintenant à la mission de l'APR et repérez la clinique dentaire sur votre carte. Prenez une voiture et perquisitionnez le poste de garde en chemin puis reprenez la route. Une fois devant la clinique, avancez par le coté, gauche derrière la clôture. Abattez les ennemis qui essayent de vous arrêter et surveillez vos arrières pour ne pas vous faire encercler. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la tour qui se trouve à droite et éliminer tous les ennemis qui rappliquent. Avancez enfin vers le camion et lancez une grenade pour détruire sa cargaison. Reprenez le chemin du retour vers la ville.

APR : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'APR pour que le garde vous donne une mission. Vous devez libérer une personne capturée par les membres de l'UFLL (il est maintenu prisonnier dans la brasserie). Utilisez un bateau pour atteindre votre destination. Descendez dans le port et avancez vers le campement. Passez par la gauche et allez derrière la cabane dans laquelle se trouve le prisonnier. Nettoyez la zone en longeant le mur de la cabane puise entrez et libérez le captif.

APR : Détruire le transmetteur vidéo

Revenez vers le QG de l'APR et assistez au briefing. Vous devez détruire le transmetteur radio de l'UFLL. Pour l'atteindre, allez vers la station de bus puis vers la station la plus proche du transmetteur. Utilisez la voiture pour atteindre l'une de vos planques et changez de voiture. Prenez ensuite la route vers le transmetteur.

Restez derrière votre tourelle et arrêtez-vous devant l'entrée de la base. Eliminez les ennemis qui essayent de s'approcher tout en réparant votre véhicule à chaque fois qu'il commence à dégager de la fumée. Descendez ensuite dans le chemin de droite et avancez vers le buggy. Avancez à bord de ce véhicule dans le sentier qui monte vers le transmetteur. Lancez une grenade sur l'antenne pour la détruire. Si vous ne possédez pas de grenades, vous trouverez une charge explosive à droite de l'antenne. Placez-la à la base de celle-ci pour l'exploser. Revenez ensuite à la ville.

Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans la ville, allez vers la clinique et prenez les passeports. Avant de quitter la zone, passez voir les membres de l'APR et acceptez la mission à effectuer suite à la livraison des passeports. Rejoignez la planque de la résistance sur un 4x4 équipé de mitrailleuse. Avant d'entrer dans le campement, placez-vous derrière la mitrailleuse et détruisez la voiture ennemie qui fonce sur vous. Eliminez ensuite les gardes qui entourent la cabane. Entrez dans cette dernière et effectuez la livraison des passeports.

APR : Récupérer la TNT

Revenez à la ville et prenez le bus pour la station qui se trouve tout en bas de la carte. Prenez ensuite le véhicule et foncez vers la mine. Débloquez, en chemin, la planque qui se trouve près de la mine et sauvegardez votre partie. Perquisitionnez les postes de garde sur votre route jusqu'à atteindre la mine TaeMoCo. Votre première cible est le sniper qui se trouve dans la tour, éliminez-le en premier et attendez l'arrivée des ennemis. Descendez ensuite vers l'abri où se trouvent les bâtons de TNT. Prenez-les et dirigez-vous vers le pipeline.

APR : Détruire le pipeline

Prenez la direction du pipeline et éliminez tous les ennemis qui vous coupent le chemin jusqu'à atteindre la planque la plus proche de votre objectif. Dormez jusqu'à la tombée de la nuit et allez vers l'entrée de la zone du pipeline. Eliminez les ennemis qui gardent l'entrée et avancez lentement. Tuez le sniper qui se trouve sur la structure métallique située à gauche de la zone avant qu'il ne vous bute. Allez ensuite dans le dépôt de gauche et ramassez les seringues de soin. Avancez enfin vers le pipeline et placez la TNT. Eloignez-vous en courant et assistez au spectacle. Revenez ensuite à la ville et visitez le QG de l'APR.

APR : Récupérer les diamants

Après le briefing, allez au port et embarquez sur un bateau vers le lieu du rendez-vous. Une fois sur place, vous ne trouverez que des cadavres. Entrez dans la maison et montez à l'étage. Entrez dans le bureau et prenez la mallette qui se trouve sur le canapé. Vous serez surpris par le Chacal qui va prendre possession de la mallette et vous mettra KO.

S'évader de la prison

Lorsque les gardent emmènent votre partenaire, allez vers le mur droit et enfoncez-le. Ramassez l'arme et les médicaments et sauvegardez votre partie. Sortez de la cellule et avancez. Montez les marches et progressez dans le couloir. Tournez à gauche pour prendre le fusil et le pistolet. Revenez ensuite au couloir de droite et continuez tout droit jusqu'à la sortie de la prison. Suivez le chemin en évitant les patrouilles ennemies jusqu'à l'appel de Voorhees. Vous devez le rejoindre à Sefapane. Revenez alors vers la zone où vous vous êtes fait capturer et prenez un bateau vers la ville. Utilisez ensuite le bus pour vous rapprocher de Sefapane. Empruntez ensuite une voiture pour atteindre votre objectif.

ACTE 3

UFLL : Tuer Tambossa

Après le briefing, revenez à la ville et sortez par le coté droit. Rejoignez Dogon Sediko, que vous avez visité précédemment, pour sauver un mercenaire. Entrez dans la maison où se trouve votre cible et abattez-le avant qu'il n'ait le temps de vous tuer. Sauvez-vous en évitant la confrontation avec les ennemis. Revenez ensuite à la ville pour de nouvelles missions.

UFLL : Eliminer Voorhees et ses hommes

Allez au QG de l'UFLL, ils en ont marre de Voorhees et vous demandent de le buter. Vous devez rejoindre la mine TaeMoCo en utilisant le bus puis le buggy (qui se trouve dans la station). Coupez en passant entre les deux montagnes et attendez la nuit en vous reposant dans l'abri. Avancez ensuite vers l'entrée de la mine et éliminez en premier le sniper qui se trouve à votre gauche. Attendez tranquillement l'arrivée des ennemis et tirez sur les barils explosifs et les

bombonnes de gaz pour provoquer plus de dégâts. Avancez ensuite vers la position de Voorhees et celle de son lieutenant. Tuez rapidement ce dernier et écoutez la proposition de Voorhees. Vous avez le choix entre le tuer ou tuer celui qui vous a envoyé pour l'assassiner. Mais tant que vous êtes sur place, tuez Voorhees et répondez à l'appel de Reuben qui vous demande de le rejoindre au bar. Utilisez le bus pour vous rapprocher du bar ensuite continuez le chemin à bord de la voiture.

Tuer Greaves et son aide de camp

Parlez au journaliste qui se trouve au fond puis au mercenaire assis près de la porte. Après le briefing, revenez à la station et prenez le bus vers la station la plus proche de Sepoko. Avancez vers le village et éliminez l'ennemi qui se trouve à l'extrême droite. Il est équipé d'un lance-roquettes. Eliminez le reste des hommes armés en contournant le centre du village par la gauche. Localisez la maison où se trouve votre cible et foncez. Avant de tuer Greaves, écoutez sa proposition. Tuez-le puis sortez du village en empruntant un 4x4 ennemi. Reuben vous appelle et vous donne rendez-vous à l'aérodrome.

Rendez-vous avec Reuben

Suivez le chemin qui mène vers l'aérodrome et éliminez les patrouilles ennemies. Prenez un véhicule équipé d'un lance-roquettes et avancez vers l'aérodrome. Bombardez ce dernier en ciblant les soldats avec vos roquettes. Avancez ensuite du coté gauche où se trouve un avion. Ignorez les ennemis les plus lointains et entrez dans le hangar à l'intérieur duquel se trouve Reuben. Parlez-lui et sortez. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et sauvez-vous à bord d'un véhicule ennemi stationné dans la zone. Votre prochaine destination est la prison, là où se trouve le Chacal.

Rendez-vous avec le Chacal

Le chemin vers la prison grouille de postes de contrôle. Eliminez leurs occupants ainsi que les patrouilles ennemies. Avancez ensuite sans crainte vers la prison. Entrez pour vous rendre compte que l'endroit est désert. Seul le Chacal se trouve au milieu de la cour. Approchez-vous de lui et suivez-le lorsqu'il se déplace. Réapprovisionnez-vous ensuite et quittez la prison vers la jungle.

Tuer les deux commandants de faction

Avancez dans la jungle jusqu'à atteindre une zone appelée Heart of Darkness. Sur place, il y a un camp ennemi très bien gardé. Vous ne devriez pas attaquer mais si vous décidez de donner l'assaut, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes en premier. Vous pouvez contourner tout ce beau monde en avançant et en longeant le mur gauche. Avancez lentement jusqu'à la sortie où se trouvent quelques soldats en train de discuter. Sprintez vers le chemin descendant et avancez sans vous retourner.

Continuez votre route jusqu'à la planque. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit et sortez. Avancez dans le noir et décimez d'autres hommes armés qui se trouvent autour du feu. Lancez une grenade entre ces ennemis et finissez ensuite les survivants au fusil. Continuez votre route en nettoyant les postes de contrôle et en restant à couvert derrière les arbres.

Suivez le chemin et repérez la planque qui se trouve sur la rive opposée à la falaise. Avancez jusqu'au bord et repérez des ennemis se trouvant en bas. Lancez une grenade sur ces soldats et suivez le chemin descendant pour nettoyer la zone. Progressez vers la carcasse de l'avion et montez dans le chemin de droite. Reposez-vous dans la planque et partez vers la zone neutre.

Entrez sans vous faire de souci puisque les gardes ne vous attaquent pas. Traversez-le pont et, sans interrompre la réunion, lancez une grenade dans la cabane. Courez ensuite vers le coté droit de la zone pour vous abriter et repoussez les vagues d'ennemis. Quittez ensuite cette zone vers la piste d'atterrissage. Reposez-vous dans la planque et sortez pendant la nuit.

Récupérez les diamants

Avancez sans crainte vers la zone de rendez-vous. Votre ami se trouve au centre de la zone. Tous les mercenaires vont vous trahir et essayer de vous tuer. Foncez alors directement vers votre seul allié et, sans écouter ce qu'il a à dire, prenez la mallette et rebroussez chemin. Ignorez vos ennemis et éloignez-vous au maximum. Réapprovisionnez-vous et allez vers la planque du Chacal. Eliminez le poste de garde qui précède la planque puis allez parler au Chacal.

Il vous donne le choix entre : exploser la dynamite ou remettre la mallette au commandant du camp.

Exploser la dynamite

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez derrière la cabane du Chacal et suivez le sentier. Au virage de gauche, quittez le sentier et tuez les trois ennemis qui se trouvent sur la dénivellation de droite. Continuez votre route et éliminez trois autres hommes qui sont à découvert, faciles à abattre. Continuez enfin votre route jusqu'à la dynamite et actionnez le détonateur. Assistez enfin au passage des civils par la frontière grâce aux diamants offerts par le Chacal.

Livrer les diamants

Prenez la mallette qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez vers la cible, sur votre carte, et éliminez les trois premiers soldats qui vous barrent la route. Restez en hauteur et éliminez les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez ensuite votre route jusqu'au camp, près de la frontière. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et donnez la mallette au commandant du camp. Vous avez accompli votre partie du deal et le Chacal en fera de même en faisant exploser la dynamite.

CARTE DE FAR CRY 2

Détails :

Far Cry 3

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Échappez-vous

Votre frère Grant à vos côtés, vous prenez le contrôle de Jayson au coeur d'un camp de pirates pas forcément très sympathiques. Sur le conseil de votre frérot, restez accroupi en lui emboîtant le pas, prenez les affaires sur la table, puis lorsque Grant vous le demande, détournez l'attention du garde en lançant une pierre vers l'endroit indiqué. Cette tactique, bien que rudimentaire, vous sera d'une utilité cruciale tout au long du jeu, donc gardez-la bien en tête. Continuez votre petite excursion à travers la broussaille, lancez une autre pierre derrière les deux gardes pour pouvoir passer et rejoignez l'extérieur du camp. Maintenez la touche indiquée pour tenter de sauver Grant lorsque Vaas vous retrouve, puis entamez un petit marathon dans la jungle en maintenant la touche de sprint enfoncée. Sautez et luttez pour votre vie jusqu'à finalement faire le grand saut dans la rivière et ainsi clore ce prologue.

Le village d'Amanaki

Vous reprenez conscience dans le village d'Amanaki et faites la connaissance de Dennis. Allez acheter le seul pistolet dans vos moyens à la boutique d'armes, puis suivez votre guide jusqu'aux abords du village. Récupérez le contenu des quelques coffres près de la route pour glaner argent et munitions, puis rendez-vous à la tour radio en haut de la colline. Un serpent vous attendant à sa base, gardez les yeux bien ouverts pour lui faire la peau avant qu'il ne vous morde. Escaladez ensuite la tour délabrée et interagissez avec le panneau de contrôle pour dévoiler votre première portion de carte.
Ne vous reste plus qu'à utiliser la tyrolienne pour rapidement retourner sur le plancher des vaches et parler à Dennis.

L'homme de la jungle

Prenez les commandes du véhicule non loin et conduisez jusqu'à votre prochain objectif : une zone de chasse pour le débutant en la matière que vous êtes. Ramassez les feuilles indiquées (en faisant trempette un peu plus loin pour récupérer la bleue dans l'eau), dépecez deux sangliers après les avoir abattu au pistolet ou haché menu avec votre couteau, puis utilisez le déplacement rapide pour retourner au village.

L'avant-poste d'Amanaki

Utilisez vos points de Compétence, puis montez dans la jeep de Dennis pour vous faire conduire à l'avant-poste en question. Plusieurs approche sont alors possible, selon l'importance que vous donnez à la quantité d'Xp que vous désirez recevoir. En effet, éliminer tous les soldats d'un avant-poste sans être détecté et sans que la moindre alarme ne soit déclenchée triplera les points gagnés pour sa libération. En l'occurrence, ne disposant pas encore d'un silencieux pour votre arme, vous devrez passer par des éliminations au corps-à-corps pour atteindre cette objectif : usez et abusez du lancé de cailloux pour attirer les gardes où vous voulez qu'ils soient et ainsi nettoyer les lieux en toute discrétion. Bien entendu, la manière forte est aussi une option, car vous disposerez de toute manière de 33 autres avant-postes à libérer pour tenter de réaliser une série d'exécutions furtives parfaites.

L'avant-poste libéré, entrez dans le bâtiment principal (qui sert aussi de point de vente/achat de matériel) avant de passer à la mission suivante.

Champignons des tréfonds

Pour vous rendre à votre prochain objectif, conduisez loin vers l'ouest jusqu'à la demeure du Dr. Earnhardt, accessible uniquement à pied en haut du promontoire. Parlez à l'homme dans la serre, puis montez à l'étage de la maison pour retrouver Daisy. Rendez-vous ensuite au nord, sur la côte, pour dénicher l'entrée sous-marine de la grotte mentionnée par Earnhardt. Grimpez aux lierres qui jalonnent votre route et ce, jusqu'à être exposé à du pollen hallucinogène. Avancez alors au milieu de votre délire toxicomane jusqu'à atteindre les champignons recherchés et faites les derniers pas vers eux une fois vos yeux revenus en face des trous pour les ramener aussitôt à Earnhardt et ainsi sauver Daisy.

L'appel du Medusa

Suite à l'appel de Dennis, repérez votre nouvel objectif sur la carte, au nord d'Amanaki, et téléportez-vous à l'avant-poste libéré le plus proche (équipez-vous d'un arc ou d'un fusil de sniper silencieux au préalable). En approchant de l'épave, un premier pirate fait le guet peu après l'arche de pierre : passez derrière lui pour l'éliminer proprement et avancez par la droite, en hauteur, de l 'épave proprement dite. Identifiez vos cibles au loin en contrebas à l'aide de votre appareil photo, jetez quelques pierres pour attirer la cible jaune au plus près et utilisez votre arme silencieuse à distance de prédilection pour l'abattre.
Faites de même avec son comparse, récupérez les infos sur votre première victime, traversez l'épave vers la gauche et éliminez deux nouveaux pirates sur la droite pour ramasser un deuxième lot d'informations. Un dernier opérateur et son escorte vous attendent au fond à droite : trouvez la position qui vous sied le mieux pour faire feu sur vos cibles, puis montez dans la salle des commandes du Medusa pour y activer la radio.
Les hommes de Vaas affluent alors à l'extérieur pour vous prendre au piège : sortez de la cabine, restez accroupi pour ne pas vous faire immédiatement repéré et tirez sur vos ennemis provenant des épaves voisines, à l'aide d'un sniper de préférence. Si quelques ennemis parviennent à monter à bord, attendez-les au tournant pour ne pas leur laisser le temps de vous mettre en joue.
Ne vous reste alors plus, après avoir fait les poches de vos victimes, qu'à vous téléporter à Amanaki pour parler à Dennis.

Trouble-fête

Rejoignez la planque indiquée au sud d'Amanaki et utilisez votre appareil photo pour marquer tous les ennemis de la zone (faites de même lorsque vous vous attaquez à un avant-poste pour pouvoir mieux gérer votre approche). Utilisez un rocher pour faire s'approcher le soldat patrouillant sur la route à gauche, tuez-le de loin ou au corps-à-corps, puis éliminez le pirate accroupi sur la droite dans l'entrée du camp.
Snipez le garde patrouillant sur le ponton au fond à droite, remontez légèrement sur la gauche et distrayez le pirate accroupi pour l'éloigner du boîtier d'alarme. Désactivez ce dernier, entrez dans le bâtiment et posez vos chargez explosives. Fuyez ensuite rapidement de la zone pour conclure vote opération.

Les clés des l'enfer

Approchez de votre prochain objectif par le sud-est : vous pourrez ainsi prendre un sniper à revers dans son abri et marquer facilement tous les ennemis qui peuplent la plage. Commencez par éliminer les deux pirates en contrebas en les séparant à l'aide d'une ou deux pierres, puis longez la plage en éliminant discrètement ou brutalement tous les ennemis qui croisent votre route. Les pirates sont assez espacés les uns des autres pour permettre des élimination au corps-à-corps, mais la Compétence pour déplacer vos victimes reste très utile. Au fond de la crique, passez derrière la structure sur laquelle se tient votre cible prioritaire et éliminez-le sans autre forme de procès pour récupérer ses clés. Une approche alternative pour y parvenir consiste à se positionner dans l'abri du sniper précédemment occis ou un peu plus bas, dans une maison, et d'enchaîner les headshots sur des pirates trop éloignés pour remarquer quoi que ce soit. Pénétrez ensuite dans la caverne croisée précédemment et frayez-vous un chemin dans les tunnels à demi aménagés en annihilant toute résistance au passage. Récupérez le contenu des coffres et des poches des malheureux, passez la porte de la prison, ramassez la Relique sur la gauche et avancez droit devant pour tomber dans un piège grossier.

Hôtel Island Port

Après la scène et votre chute, traversez les couloirs enflammés en tirant dans les valves pour faire jaillir de l'eau et vous

permettre de passer, puis rejoignez Lisa pour la délivrer.
Après une chute encore plus rude que la précédente, vous entrez en possession d'un magnifique lance-grenade et, tandis que Lisa tente de semer vos poursuivants, vous devrez les abattre le plus rapidement possible avec cette arme on ne peut plus appropriée à la situation. Lorsque votre petite amie cale, repassez devant et tirez au pistolet sur les pirates pour repartir de plus belle et vous échapper.

Coup de main

Vous voilà revenu aux abords de la maison du Dr Earnhardt : laissez-vous tomber pour trouver l'entrée de la caverne non loin, allez chercher la pièce de moteur dans l'eau et rapportez-la à Daisy pour l'aider à remettre le rafiot d'aplomb. Au sortir de la caverne, un petit peu d'exploration s'impose pour pacifier la moitié nord des îles Rook et y découvrir tous ses secrets.

Rejoindre Citra

Une fois fin prêt, ou que vous en avez marre de chasser du buffle, rejoignez le temple de Citra au sud. Sous l'effet de son étrange mixture, avancez au coeur de votre délire toxicomane et quittez le temple, direction Badtown, à l'est.

Enquête à Badtown

Sur place, rendez-vous dans le bar marqué par votre objectif et jouez-y au poker. Une fois l'homme en blanc sorti, suivez-le discrètement en vous cachant derrière les bâtisses qui jalonnent votre route et entrez finalement dans la demeure de cet homme mystérieux.

La fourmilière

Après le dialogue qui s'ensuit, descendez au sous-sol pour récupérer un beau lance-flamme, puis mettez le cap sur les récoltes de Hoyt pour le mettre à profit. Éliminez sans une once de pitié les quelques gardes et canidés qui vous barrent la route et faites rugir les flammes sur les plants de stupéfiants, en tirant au passage dans les barils explosifs pour économiser du carburant et brûler vos objectif d'autant plus vite. Dans le petit village côtier qui vous attend un peu plus loin, une résistance relativement plus élevée vous attend, notamment à cause du soldat lourd qui arrivera depuis le ponton. Pour arriver à bout de ces soldats blindés et lourdement armés, vous devrez utiliser, au choix, deux grenades, la Compétence Abattage en leur passant dans le dos, le fusil de sniper Z93 (qui perce les blindages) ou, en dernier recours, loger une balle à l'arrière de leur casque. La place pacifiée, équipez-vous du lance-roquette au bout du quai et faites sauter le bateau avant qu'il ne mette les voiles.
Retournez ensuite voir Willis à Badtown pour connaître la suite des opérations.

Un type qui s'appelle Hoyt

Rendez-vous aux rizières indiquées sur votre carte, entrez dans la maison désignée et sortez votre appareil photo pour suivre la scène. Éliminez rapidement à distance les deux soldats restés pour tuer Rongo, puis contournez le champ de mines pour atteindre votre allié de circonstance.
Frayez-vous alors un chemin jusqu'au coeur du village en suivant Rongo pour éviter de marcher sur les mines, faites place nette et couvrez l'autochtone pendant qu'il recherche vos informations en éliminant à tour de bras les pirates qui tentent de vous déloger. Les infos en poche, vous êtes libre de passer à la mission suivante.

Sauver Oliver

Rendez-vous au marqueur d'objectif suivant, Prenez les commandes de la jeep qui vous y attend après avoir occis ou non les varans de komodo et conduisez rapidement jusqu'au point suivant. Éliminez les quelques pirates qui montent la garde et approchez de la corniche pour entamer une petite séance de snipe. Identifiez d'abord vos cible avec l'appareil photo, puis couvrez Oliver le long du quai en tirant dans les barils explosifs aux moments les plus opportuns.
Votre ami aux commandes du bateau, sautez dans l'eau pour le rejoindre et faites bon usage de la tourelle pour éliminer vos poursuivants, qu'ils soient terrestres, marins ou aériens. Vous ramenez ainsi votre ami sain et sauf dans votre petit repaire.

Vestige du passé

Repartez pour Badtown et rendez-vous dans le bar indiqué pour trouver Buck, l'homme qui détient votre dernier compagnon. Comme vous voilà forcé d'entrer dans son petit jeu, rendez-vous sur la côte pour prendre un jet-ski et abordez le Nostalgia en grimpant à l'arrière. Faites le ménage au fusil de votre choix, éliminez le soldat lourd en usant de votre méthode favorite et entrez dans le navire.
Là, exécutez un premier matelot en le poignardant dans le dos et commencez à vous frayer un chemin jusqu'à votre objectif, en faisant preuve ou non de délicatesse. Usez de grenades pour nettoyer les coursives, traversez la pièces aux statues en prenant garde de ne pas les confondre avec des ennemis et faites sauter le caisson du soldat lourd qui se terre dans la dernière salle. Récupérez les informations sur le portable ainsi que le morceau de boussole, puis frayez-vous un chemin jusqu'à une sortie une fois le rafiot inondé en luttant contre un pirate au passage.

Sur les quais

Rendez-vous au sud de votre position pour retrouver Buck à l'entrée d'un ancien bunker. Entrez, traversez la première zone en jouant à l'acrobate, laissez-vous tomber un peu plus loin et nagez dans l'étroit tunnel pour arriver dans une zone peuplée de pirates. Nagez à travers l'épave, utilisez une Exécution par le bas si vous en disposez sur le premier pirate, puis nettoyez de manière plus classique le reste du quai.
Suivez votre objectif pour atteindre la caverne, où quelques fortifications ennemies vous attendent : faites un usage savant de vos grenades et passez rapidement sur la droite pour prendre l'avantage sur vos ennemis et avoir une ligne dégagée sur la mitrailleuse au fond. Faites ensuite sauter la porte en faisant détonner la dynamite à l'aide du boîtier, laissez-vous tomber dans l'eau un peu plus loin en prenant garde au crocodile qui veille au grain, traversez sous l'eau, puis poussez le symbole sur la porte.
Nagez de plus belle en passant sur la gauche, sautez vers les ruines dans un vain espoir de les atteindre plus vite, poussez d'abord le cercle de gauche, puis celui de droite, et allez briser les trois supports en bois au fond. La pièce précédente maintenant accessible, allez y briser les trois autres soutiens et passez au centre du hall central. Récupérez le contenu des coffres et la pièce de boussole sur l'autel, faufilez-vous sur la gauche et retrouvez Buck à l'extérieur.

Les tréfonds

Comme à l'accoutumée, vous retrouvez votre tortionnaire à l'entrée du lieu que vous allez devoir fouiller. Entrez dans la mine, poussez le chariot et éliminez un premier soldat, puis un second un peu ivre à l'aide des soutiens un peu fragiles qui jalonnent la mine. Dans le couloir suivant, usez d'un ou deux cocktails Molotov pour faire place nette, finissez les survivants et avancez davantage dans les tunnels.
Vous arrivez ensuite à une ligne droite à découvert surveillée par des snipers en hauteurs et par d'autres soldats sur la gauche : battez les tireurs d'élite à leur propre jeu pour pouvoir vous exposer un peu plus et éliminez les pirates restants pour être tranquille. Autrement, faites avancer les chariots pour créer autant de couverts mobiles qui vous aideront, en l'absence d'un fusil de sniper, à faire la peau à vos ennemis. Dans les cavernes qui suivent, usez et abusez de la fragilité des soutiens qui maintiennent soit disant le plafond en place, utilisez votre boussole pour déverrouiller la porte mystique et activez la dalle au centre un peu plus loin, non sans occire un varan de komodo au passage.
Récupérez les trésors contenus dans les salles annexes avant de passer au centre, éliminez un nouveau varan et empruntez l'ascenseur en bois. Après votre chute, avancez jusqu'à l'autel où repose une nouvelle partie de la boussole en vous méfiant des serpents rôdant aux alentours et ouvrez les coffres autours de votre objectif avant de le récupérer. Fuyez ensuite rapidement les lieux pour retourner à l'air libre.

Lin Cong, je présume ?

Une fois arrivé près du cénote, plongez-y sans attendre et grimpez au lierre vous menant vers votre prochain objectif. Collez-vous aux ruines obstruant la porte pour pouvoir éliminer deux pirates et leur chien de garde sans vous faire remarquer, escaladez sur la droite pour passer et continuez votre bonhomme de chemin en réglant le compte des pirates et canidés que vous croisez. Attention, car un soldat lourd vous attend dans un recoin sur la gauche : pensez donc à sortir vos grenades pour l'occasion.
Empruntez ensuite la tyrolienne qui se présente à vous et préparez-vous à être chaudement accueilli en contrebas : prenez l'ascendant sur les pirates en abusant de votre position en hauteur et traversez la zone en enchaînant les voyages en tyrolienne. Descendez de l'échafaud pour vous rapprocher du sol, éliminez les deux soldats qui

s'approchent depuis le fond de la caverne et avancez en évitant tout contact avec le liquide. Éliminez par deux fois, de préférence au sniper, les pirates au fond en hauteur pour pouvoir traverser sans encombre et utilisez votre boussole pour passer la porte mystique.
Dans la grande salle, descendez, dépêchez-vous de traverser pour éviter la marée montante d'eau brûlante et allez utiliser votre boussole sur la statue. Après avoir occis quelques varans, vous tombez enfin sur le tombeau de Lin Cong, qui contient bien heureusement ce que vous recherchez. La dague en poche, sprintez vers la sortie et remplissez la QTE pour ramper en dehors du tombeau.

Sombres retrouvailles

Pour compléter cette mission, retrouvez simplement Buck chez lui pour récupérer Keith, puis remplissez la succession de QTEs pour remercier votre hôte de façon on ne peut plus virile. Vous vous retrouvez ensuite dans votre repaire. Tous les survivants de votre petit groupe étant réunis, vous pouvez consommer trois fois d'affilée les petites dragées rouges non loin du rafiot en réparation pour revivre votre dernière fiesta dans le monde civilisé (et accessoirement, identifier l'individu qui vous a conduit, volontairement ou non, dans cet enfer sur terre).

Un couteau, une offrande

Le fameux couteau de vote vision en votre possession, retournez au temple de Citra pour le lui rapporter et ainsi prouver votre valeur à la belle. Pas le temps de chômer, toutefois, puisqu'une nouvelle mission vous attend, plus au nord.

Embuscade

Retrouvez le leader Rakyat dans la chapelle de la ville désignée et veillez à garer votre véhicule en dehors de la rue centrale pour éviter qu'il n'entre en collision avec vos proies et mettent ainsi prématurément terme à votre mission. Allez placer le C4 sur le camion citerne sur la droite en sortant, puis courez vous mettre en position en haut du château d'eau. De votre position, faites un carton sur les troupes de Hoyt une fois celles-ci tombées dans l'embuscade à l'aide du sniper fourni, ou sortez carrément votre lance-roquette des familles pour décimer les troupes ennemies sans leur laisser le temps de quitter leur jeep.
Lorsque l'on vous signale la fuite du convoi, descendez de votre perchoir, prenez le volant de la camionnette et poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête : éliminez les deux soldats sur la droite et ouvrez le fourgon pour vous voir pris vous même dans un piège grossier.

Sauvetage

Après la scène, débattez-vous pour vous libérer de vos entraves et sortez discrètement du cénote. Toutes vos armes ayant été confisquées, vous êtes nu comme un ver du point de vue de l'équipement (à l'exception de votre fidèle couteau de chasse) : éliminez donc discrètement le pirate vous tournant le dos derrière la cascade, faites de même avec les deux autres ennemis un peu plus loin sur la gauche et récupérez sans faute toutes leurs armes et munitions. A partir de là, si vous déclenchez une alarme, un compte à rebours se mettra en route, son achèvement signifiant votre défaite : étant donné votre manque crucial de munitions et d'armement, restez donc discret au maximum.
Commencez par identifier vos cibles avec votre appareil photo depuis le promontoire sur la droite, puis distrayez le garde et le sniper du côté de la route pour monter sur la première maison et éliminer le tireur d'élite. Redescendez, éloignez le garde qui patrouille loin à gauche pour l'égorger d'autant plus facilement, puis pour des raisons pratiques, retournez vers la droite du campement en vous faisant tout petit pour aller assassiner le deuxième tireur d'élite, armé lui d'un lance-roquette. Prenez-lui son arme, qui vous servira pour éliminer le soldat lourd campant près de l'hélicoptère, puis allez emprunter le passage isolé sur la gauche que vous avez dégagé plus tôt.
Un chien monte toutefois la garde, et à moins que vous ne réussissiez à l'éliminer extrêmement vite, il donnera l'alarme : prenez donc le temps de l'attirer très loin de l'aire d'atterrissage pour l'abattre tranquillement au couteau, puis revenez pour éliminer aisément les snipers restants ainsi que le soldat lourd (à l'aide du lance-roquette ou de la compétence Abattage). Une fois dans l'hélico, vous êtes toutefois promptement abattu. Après la scène, extirpez-vous du charnier, puis mettez le cap sur le camp de pirates non loin, où votre équipement est retenu.
Éliminez d'abord le pirate isolé sur la gauche en l'éloignant d'autant plus à l'aide de quelques jets de pierre, puis réglez le compte des deux gugusses près du feu de camp avec le même stratagème. Récupérez alors du C4, une mine et une

fusée éclairante dans la cabane de gauche, puis attirez le soldat lourd et son chien, qui gardent jalousement votre équipement, là où vous le désirez après avoir placé vos explosifs. Vous récupérez ainsi vos effets personnels.

Nouveau rite de passage

Retrouvez Citra au temple pour commencer le rite en question. Il s'agira d'un affrontement un peu particulier vous opposant au géant masqué de la légende : avant de commencer cette mission, assurez-vous donc d'avoir boosté comme il se doit vos barres de santé et la régénération permises par vos premiers soins. Pour venir à bout du géant, vous êtes automatiquement équipé d'un arc et de flèches explosives : visez le masque en anticipant un tant soit peu ses mouvements pour faire mouche autant de fois que possible et, lorsque la tête se rapproche, courez en tout sens pour éviter son souffle toxique qui, s'il vous touche, vous fera perdre de la vie sur la durée, vous forçant à vous soigner régulièrement et vous empêchant donc de tirer.

Une phase de transition commence ensuite, où vous devrez tirer sur des ombres armées qui se matérialisent tout autours de vous : assurez vos tirs pour ne pas risquer de contact avec ces ennemis et le géant reviendra bien assez vite, vous assénant à présent des séries de sphères toxiques. Pour les éviter, courez en cercle dans l'arène, puis tirez de plus belle sur le masque.
Le géant finira par combiner ses deux types d'attaque pour tenter de vous abattre, mais à force d'esquives et de persévérance, vous pourrez escalader le colosse et lui planter votre couteau dans l'oeil pour en venir à bout et vous réveiller en bien charmante compagnie.

Revanche

Vous reprenez le contrôle près de la côte, près à prendre votre revanche du Vaas : nagez jusqu'à son île en contournant le pirate sur le quai par la droite, puis prenez de la hauteur, toujours par la droite, pour vous rapprocher de la base du psychopathe sans alerter quiconque. Vous pourrez ainsi aisément prendre le sniper à revers dans son affût, puis procéder à l'élimination méthodique du reste des soldats présents devant la base. Empruntez ensuite le petit passage au sol pour arriver juste en face du lierre vous servant à entrer dans la place et avancez jusqu'à recevoir le message de Vaas.
Éteignez les flammes qui vous étreignent en vous dépêchant de sortir du bâtiment, puis sautez du toit vers la gauche après avoir éliminer le pirate qui vous y attend pour vous mettre à couvert (le toit sur lequel vous vous trouvez prenant feu et étant relativement exposé, il constitue un piètre abri sur le long terme). De là, faites le ménage par le vide en ne vous exposant pas plus que nécessaire et en libérant le tigre sur la droite, puis avancez pour que des renforts ennemis viennent tenter de vous " pendre par vos parties intimes ". Libérez alors le tigre sur la gauche pour qu'il se charge de vos ennemis, notamment du soldat lourd, et entrez dans le complexe.
Durant la séquence qui vous oppose à " Vaas ", faites feu sur ses doubles en rechargeant systématiquement votre arme après chaque vague et, sans doute après quelques essais infructueux, achevez de tuer votre rival en le poignardant sans pitié.

La faveur de Citra

Cette mission pour le moins brève est majoritairement constituée de dialogue, le premier avec Citra, puis avec Dennis à la sortie du temple, et enfin avec vos amis, dans votre repaire sous la maison du Dr. Earnhardt. Une fois toutes ces conversations menées, une nouvelle quête commence.

Cap au sud

Rejoignez votre objectif à l'avant-poste d'Amanaki, puis mettez-vous en route pour la piste de décollage où Willis prépare son départ. En jeep, deltaplane ou à pied, couvrez la distance au plus vite pour ne pas manquer votre avion, puis une fois sur place, débarrassez Willis de ses assaillants. Prenez ensuite les commandes de la tourelle pour repousser une première vague d'ennemis, puis utilisez vos armes pour repousser les assauts provenant de l'arrière et des côtés. Enfin, reprenez la tourelle en main pour fusiller sur place les soldats lourds qui avancent sur la piste et pouvoir accompagner Willis.

La taupe

Une fois dans les airs, déployez votre Wingsuit et votre parachute pour atterrir en douceur sur la plage, faites place nette autour du véhicule des pirates sur la gauche en libérant le tigre si besoin et mettez le cap sur le Crazy Cock. Parlez au barman, puis au garde dans le coin, puis allez faire une partie de poker au sous-sol. Après quelques mains, vous identifiez Sam : suivez-le à l'extérieur pour " entrer en contact ".

Infiltré

Suivez votre objectif pour retrouver Sam chez lui et, après qu'il vous ait exposé son plan, rapprochez-vous de votre nouvelle cible par l'ouest en empruntant la tyrolienne. Utilisez votre légendaire lancé de cailloux pour éloigner le garde de l'entrée du cénote, avancez jusque dans la caverne et laissez le soldat avancer plus profondément en le suivant discrètement. Passez derrière les stalagmites sur la droite en distrayant si besoin le garde qui vous fait face, empruntez le passage en contrebas en longeant le mur et montez sur la droite un peu pus loin.
Pour distraire le soldat qui fait face au quai, jetez quelques pierres derrière lui pour le faire entrer dans la caverne d'où vous venez, vous libérant ainsi la voie derrière votre camouflage de feuilles. Passez dans le dos des soldats pour continuer, observez les soldats lourds à travers la faille dans la roche et glissez-vous sur la gauche dans les feuillages. Distrayez le soldat lourd de gauche pour l'amener près du baril rouge et ainsi pouvoir passer dans son dos, puis nagez jusqu'au bateau de Hoyt.
Montez à l'arrière, éliminez la recrue pour lui prendre son uniforme, puis allez assister au discours de bienvenu de Hoyt après qu'on vous ait fait une proposition sur laquelle vous reviendrez plus tard. Allez enfin emprunter le bateau dans le cénote pour sortir de la caverne et retrouver un semblant de liberté.

Hat Trick

Rendez-vous à l'ancien temple indiqué sur votre carte pour prendre cette mission en main. Une fois sur place, traversez toute la zone jusqu'au sommet dans les mines comme si de rien n'était avec votre appareil photo et identifiez les trois VIP marqués en jaune. Au choix, procédez alors comme une brute épaisse (en faisant bon usage de la mitrailleuse fixe au sommet) ou en toute discrétion (la compétence pour déplacer vos victimes au corps-à-corps étant très utile pour cette seconde option) et récupérez les informations sur les trois cadavres. Rendez-vous ensuite au point de rendez-vous pour informer Sam de la situation et embrayer sur la suite.

Situation explosive

Pour cette mission, munissez-vous d'un bon fusil d'assaut des familles et retrouvez Sam devant les plantations indiquées. Suivez-le alors à travers le complexe mis à feu et à sang par les pirates et couvrez-le pendant qu'il désamorce les bombes disséminées dans les maisons. Prenez de la hauteur pour pouvoir remplir votre rôle plus efficacement, ainsi que pour éliminer le sniper qui se met en position en haut de l'éolienne à droite des plantations au niveau de la deuxième bombe, puis prenez les commandes de la mitrailleuses dans la serre pour fusiller sur place tout ennemi qui tenterait de déranger Sam. Faites enfin feu sur l'hélicoptère qui arrive par la gauche pour l'abattre et conclure cette mission tout en muscle.

Deep Throat

Préparez-vous pour une bonne tranche d'action durant cette mission et faites par conséquent le plein d'explosifs avant de vous rendre à votre objectif, en veillant également à ramener votre bon vieux lance-roquette. Utilisez les tyroliennes successives en marquant au passage les soldats de Hoyt (utile pour plus tard), sans toutefois les provoquer, puis zoomez sur le pont au loin pour immortaliser la rencontre entre les conspirateurs. Faites alors rugir votre lance-roquette pour détruire les véhicules de ces derniers, puis éliminez les soldats autours de vous qui reconnaissent alors immédiatement votre imposture.
Descendez d'un niveau pour emprunter une autre tyrolienne, faites le ménage tout au long de votre progression et enchaînez les glissades aériennes pour avancer. Prenez garde aux deux soldats armés de lance-roquette qui vous épient depuis l'autre versant, éliminez au sniper, puis une fois de l'autre côté, accueillez comme il se doit les renforts ennemis qui arrivent de la mine. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'à pouvoir mettre la main sur la liste des traîtres sur le corps restant sur le pont, puis sautez immédiatement du pont sur votre gauche pour déployer votre Wingsuit et pouvoir vous enfuir avec le véhicule qui vous attend.

Au tapis

Prêt à montrer votre loyauté à Hoyt, rejoignez Sam devant son QG et entretenez-vous avec votre " boss ". Avant de rejoindre Sam au sous-sol, prenez le temps d'ouvrir les nombreux coffres du bâtiment, puis allez torturer votre prisonnier, bon gré malgré, pour faire plaisir à Hoyt et passer votre rite de passage.

Paint it Black

Rendez-vous au centre des communications et contournez les fortifications par la gauche pour trouver une entrée plus discrète. A partir de ces petites tranchées rocheuses, vous aurez de plus un angle de tir idéal sur la majorité des ennemis de la zone et pourrez attirez les autres dans un coupe-gorge maison après avoir abattu leurs comparses. En sortant de votre abri de circonstance, dirigez-vous vers la gauche, abattez le sniper en hauteur dans son affût, puis utilisez votre Z93 pour abattre les deux soldats lourds gardant la porte du bunker. Faites le tour de la zone pour récupérer tout ce qui peut vous intéresser, puis allez placer de la dynamite sur la porte pour la faire sauter.
A l'intérieur, vos grenades feront des merveilles contre la flopée d'ennemis qui tenteront de vous barrer la route, et seront d'autant plus utiles pour vous défaire des soldats lourds armés de lances-flammes qui hantent, pour ainsi dire, les coursives. De retour à l'extérieur, abattez le sniper derrière vous sur la gauche, réglez leur compte à la poignée de soldats défendant la parabole. Allez placer vos explosifs sur cette dernière, puis défendez votre position pour empêcher l'ennemi de désamorcer votre bombe. Réglez en particulier son compte au soldat lourd avant qu'il ne se rapproche trop, puis une fois Sam et son hélico posé non loin, rejoignez-le en vitesse pour conclure votre opération.

Or noir

Rejoignez Sam et sa caisse à outil près des réserves d'essence de l'organisation de Hoyt et foncez dans le tas pour commencer la démolition. Pour réussir à maintenir Sam en vie tout en plaçant vos charges explosives sur les quatre objectifs du complexe, placez toujours votre véhicule de sorte que l'arrière ne soit pas en ligne de mire de vos ennemis, car c'est de là que viendront les attaques qui toucheront le plus votre allié et ami. Garez donc votre jeep avec précaution, et prenez garde au soldat lourd qui accompagnera systématiquement les troupes régulières qui tenteront de vous empêcher de placer vos charges à chaque objectif.
Pour finir en beauté, emmenez Sam jusqu'à la zone de maintenance, prenez les commandes de la tourelles de la jeep et mitraillez tout ce qui bouge pendant que Sam apporte la touche finale à votre oeuvre pour conclure cette mission en beauté.

Under the Gun

Retournez au complexe de Hoyt pour commencer cette missions. Durant cette séquence sensée apporter la pierre finale à l'édifice de votre vengeance, vous essuyez un sérieux revers et êtes contraint d'affronter Folker en duel à l'arme blanche. Remplissez donc sans faute toutes les QTEs successives pour triompher du psychopathe et ainsi prendre votre revanche.

Mise contre la banque

Dépêchez-vous ensuite de quitter les lieux en faisant la peau à tous les mercenaires qui tentent de vous barrer la route, " empruntez " un véhicule une fois parvenu à l'extérieur et foncez à l'aérodrome en ignorant dans la mesure du possible les tirs de mortier qui vous mènent la vie dure. Une fois sur place, débarrassez-vous de l'hélicoptère à l'aide d'un bon tir de lance-roquette, nettoyez les lieux avec votre arme de prédilection, puis entrez dans le bâtiment sur la gauche, où un soldat lourd à lance-flamme se terre derrière un grillage. Éliminez-le, puis allez récupérer Riley dans la pièce adjacente pour mettre les voiles, direction l'hélicoptère qui n'attend que votre petit frère pour être piloté.
Aux commandes de la mitrailleuses, couvrez donc les manoeuvres désespérées de Riley en éliminant tout ce qui bouge (particulièrement les soldats armés de lances-roquette) et concentrez ensuite votre feu sur les véhicules ennemis pour finalement arriver à vous extirper de ce carcan scateux.

Au revoir Docteur

De retour à la demeure du Dr Earnhardt, allez retrouver ce dernier dans les ruines de sa propriété, puis retournez à

l'hélico pour aller retrouver vos amis au temple de Citra.

Choix difficiles

Durant cette dernière et très brève mission, retrouvez Citra dans son temple, avancez dans l'allée de feu après la scène, puis faites votre choix : abandonnez-vous à la bête qui est en vous, ou recouvrez votre humanité avant d'admirer l'épilogue de votre aventure. Et quelle aventure !

Quêtes Annexes

Missions optionnelles

Ces missions se débloquent à mesure que vous libérez les avant-postes des îles Rook et sont marquées par un point d'exclamation bleu sur votre carte.

Où es-tu, Juliette

A Amanaki, parlez au couple qui s'inquiète, puis rendez-vous au marqueur sur votre carte. Réduisez les varans de komodo au silence et parlez à la jeune fille terrorisée sur le promontoire pour conclure la quête.

Lumière au bout de la jungle

Parlez à la femme dans sa maison, puis tout en étant accroupi, allez espionnez la conversation de son mari en restant collé au mur de la cabane non loin. Vous avez alors le choix entre parler au mari ou à la femme pour résoudre le problème.

Pour les familles

Parlez à l'homme pour qu'il vous détaille son business, puis allez récupérer les trois plaques d'identification marquées sur votre carte, dans les anciennes fortifications japonaises. Rapportez-les au charlatan pour terminer la mission.

Le crash

Parlez à la femme traumatisée dans sa maison, puis dirigez-vous vers le nord-ouest pour utiliser le deltaplane. Volez vers la côte pour identifier l'épave d'un avion et atterrissez pour inspecter la tôle de plus près. Parlez alors à l'homme habitant dans l'un des morceaux pour élucider le mystère.

Amour éternel

Allez trouver la mère en pleures et rendez-vous sur la tombe de sa fille non loin. Après une tentative de dialogue infructueuse avec le veuf, tirez à ses pieds pour l'effrayer et retournez voir la mère pour régler cette affaire.

Ame charitable

Pour aider ce vieux lubrique, apportez-lui successivement les trois espèces de plantes qu'il demande : d'abord les rouge, dans son jardin, puis les jaunes sur la colline, et enfin les vertes, dans un fossé non loin. Vous aiderez ainsi un citoyen de plus.

Restauration

Assurez-vous de posséder au moins une grenade, allez parler au Rakyat dans les ruines, puis partez à la recherche des deux tablettes les plus proches (l'une d'elles se trouvant sous l'eau, juste devant un autel inondé où trône une relique). Rendez-vous ensuite aux ruines les plus éloignées et utilisez votre grenade pour faire sauter le mur qui vous empêche d'avancer, en haut à droite. Vous pourrez ainsi aller récupérer la dernière tablette de l'autre côté du pont et finir la

restauration.

Vie de chien

Allez trouver cet ancien maître canin, puis rendez-vous simplement à l'objectif indiqué pour abattre le chien alpha qui cause tant de soucis. Retournez voir Nati pour conclure cette modeste contribution.

Le visage de la mort

Parlez au Rakyat à Badtown et allez photographier les trois pirates morts marqués sur votre carte. Les deux derniers peuvent être relativement bien cachés au coeur des broussailles, donc ouvrez l'oeil, puis ramenez vos clichez à votre " employeur ".

Cargaison en vrac

Après avoir écouté la complainte de cet homme étrange, récupérez le scanner à sa droite, puis aller photographier les codes barre que vous identifierez avec. Attention car le chemin est semé d'embûches, en la personne de divers reptiles (serpents et crocodile en l'occurrence). Une fois arrivé à la cascade, contournez-la par la droite pour escaladez la paroi et atteindre le dernier code.

Héritage

Une fois arrivé dans les îles sud, allez trouver votre homme, puis parler à votre première cible. Rentrez dans le bar, plumez les trois mercenaires au poker et ramenez son argent à l'énergumène à l'extérieur pour récupérer le collier. Rendez-vous ensuite aux deux autres marqueurs sur votre carte pour éliminer et fouiller vos deux autres cibles et ainsi récupérer tous les objets de votre commanditaire. Rapportez-les lui pour conclure la mission.

Baignade fatale

Parlez à l'homme en extérieur, puis rejoignez la source non loin. Sur le chemin de l'allée, rien à signaler : récupérer donc sans crainte la relique et autres trésors dans la caverne, mais ouvrez l'oeil sur le chemin du retour, car un crocodile vous attaquera. Faites-en un joli sac à main et rapportez la nouvelle à votre employeur.

Exploitée

Après avoir parlé à la femme en détresse, allez faire le ménage dans les trois petits camps de mercenaires sur la colline pour récupérer dans chacun d'eux un diamant, tous délicatement posés dans leur mallette. Rapportez ces diamants à la jeune femme, puis mettez une balle dans la tête de son souteneur de mari. Elle ne le sait pas encore, mais vous lui avez rendu un fier service.

Sale boulot

Parlez à l'homme mourant dans sa maison dévastée, puis allez régler leur compte aux trois miliciens (marqués de jaune une fois identifiés) en suivant le cours du fleuve. Opérez à votre façon, que ce soit en dévastant tout sur votre passage ou en opérant des éliminations discrètes, puis empruntez le bateau près de la dernière cible pour remonter le fleuve et aller assurer au pauvre homme qu'il a bel et bien été vengé.

Collecte d'Objets

Reliques & Lettres des disparus

Ces deux types d'objets se trouvent un peu partout sur la carte et peuvent se révéler plutôt compliqués à collecter. Toutefois, vous pouvez acheter les cartes des différentes zone des îles Rook à n'importe quel magasin, révélant ainsi la localisation de tous ces objets, la seule difficulté restante étant d'aller crapahuter dans les diverses grottes et autres

ruines souterraines dans lesquelles sont parfois enfouis les objets de vos désirs pour les récupérer.

Cartes mémoires

Pour peu que vous fassiez de la conquête des avant-postes l'une de vos priorités, vous n'aurez aucun mal à mettre la main sur les vingt cartes mémoires disséminées sur le territoire, car elles sont toutes disposées dans les Hub de chaque avant-poste, près des magasins automatiques d'armement.

Armes Signature

Collecter des objets et remplir les défis Rakyats aura bien heureusement quelques conséquences sur l'armement que vous pourrez sélectionner. Vous débloquerez ainsi quelques armes uniques en collectant reliques et autre lettres de soldats, mais attention, car contrairement aux autres armes, vous ne pourrez apportez aucune modification à celles-ci et devrez obligatoirement les acheter. De quoi vous convaincre de patienter le temps de débloquer ce Z93 qui vous fait de l'oeil...

10 Reliques : Fusil à pompe Taureau
20 Reliques : Z93 Custom

6 Lettres de disparus : Tanto japonais

17 avant-postes libérés : Pistolet silencieux Shadow
Activer toutes les tours radio : Fusil d'assaut Bushman

10 Cartes mémoires : Mitrailleuse Déchiqueteuse
6 Défis Rakyats complétés : Mitrailleuse Pacificateur

Conquête du territoire

Afin d'affirmer votre suprématie sur les îles Rook, vous devrez passer par deux types de quêtes primordiales : la remise en service des tours radio et la libération des avant-postes aux mains des pirates. La première tâche vous obligera à passer outre votre hypothétique acrophobie, puisque vous devrez escalader des tours d'acier fort peu fiables et de plus en plus dégradées au fil de votre progression pour atteindre le panneau de commande en hauteur.

Quant aux avant-postes, c'est l'opportunité rêvée pour un assassin de glaner un grand nombre de points d'XP, car chaque fois que vous réussirez à nettoyer un camp sans alerter quiconque, vous triplerez les gains reçus. Les avant-postes sont également le terrain idéale pour toute expérimentation de combat que vous aimeriez mettre en pratique (mention spéciale pour les camps de la moitié sud des îles, presque tous particulièrement propices à de bonnes séances de snipe).

La Voie du Chasseur

Ces missions se débloquent à mesure que vous libérez les avant-postes et sont accessibles depuis les panneaux à l'entrée des camps. Pour chacune, vous devrez vous occupez d'un ou plusieurs animaux dangereux à l'aide d'une arme fournie à un endroit précisé sitôt la mission acceptée. Si vous possédez déjà une arme du même type avec ses accessoires, emmenez-la avec vous pour remplacer celle qui vous est fournie, qui elle n'aura pas la moindre modification.

Notez également que, pour peu que vous soyez un minimum intéressé par l'upgrade de votre équipement, ces missions constitueront un passage obligé, certaines vous mettant face à des animaux uniques dont la peau vous sera nécessaire pour fabriquer les meilleurs carquois, holsters ou portes-monnaie.

Recherché : Mort

Comme pour la voie du chasseur, ces missions peuvent être acceptées à partir des panneaux à l'entrée des

avant-postes que vous avez libéré. Il s'agira ici de faire bon usage de vos compétences d'assassin et d'exécuter au couteau une série de cibles relativement bien entourées. Les broussailles et autres feuillages seront donc parmi vos meilleurs amis, ainsi que votre appareil photo, qui vous permettra de savoir quel ennemi vous ne devrez pas éliminer avec votre pistolet silencieux préféré grâce à l'estampille jaune au dessus de la tête de votre cible.

Ravitaillement

Ces missions, débloquées lors de la remise en service des tours radios, sont un autre moyen de vous divertir et de remplir votre bourse en vous rendant à l'endroit désigné, puis à livrer les marchandises dans le temps imparti.

COMMENT GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

Il suffit de se rendre au village d'Amanaki, de sortir de sa maison et de se rendre au lieu où un homme vous propose de faire du lancer de couteaux. Commencez par miser la somme de novice pour prendre les commandes en main, puis, une fois que vous aurez bien réussi, passez à la mise supérieure et ainsi de suite jusqu'à 200$ et pour chaque partie gagnée, vous gagnerez votre mise plus celle de votre adversaire soit 200$ par partie en expert. Vous vous enrichirez ainsi rapidement et sans effort. Il suffit de garder le curseur au milieu et de relâcher la gâchette au bon moment et vous réussirez !

Far Cry Instincts Predator

© Ubisoft 2006

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et allez dans la section de saisie des codes.

`Bloodlust`	Attaque Feral illimitée
`UnleashHell`	Munitions infinies
`ImJackCarver`	Regagner de la vie
`FeralAttack`	Attaque Feral dès le début
`GiveMeTheMaps`	Toutes les maps

SUCCÈS

Vainqueur du mode Chaos (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Chaos.

Vainqueur du mode Chaos par équ. (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Chaos par équipe.

Vainqueur du mode Voler l'échan. (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Voler l'échantillon.

Vainqueur du mode Prédateur (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Prédateur.

Vainqueur du mode Trouver & séc. (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Trouver et sécuriser.

Débutant d'Instincts (10)

Achevez l'histoire d'Instincts au niveau de difficulté Débutant.

Débutant d'Evolution (10)

Achevez l'histoire d'Instincts au niveau de difficulté Débutant.

Chasseur d'Instincts (15)

Achevez l'histoire d'Evolution au niveau de difficulté Chasseur.

Chasseur d'Evolution (15)

Achevez l'histoire d'Evolution au niveau de difficulté Chasseur.

Champion du mode Chaos (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Chaos multijoueur.

Champion du mode Chaos par équ. (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Chaos par équipe multijoueur.

Champion du mode Voler l'échan. (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Voler l'échantillon multijoueur.

Champion du mode Prédateur (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Prédateur multijoueur.

Champion du mode Trouver & séc. (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Trouver et sécuriser multijoueur.

Berserker (25)

Totalisez 10 ennemis éliminés en multiple dans n'importe quel mode solo.

Prédateur d'Instincts (30)

Achevez l'histoire d'Instincts au niveau de difficulté Prédateur.

Traqueur (30)

Totalisez 50 ennemis éliminés à l'aide de pièges dans n'importe quel mode solo.

Chasseur de têtes (30)

Totalisez 100 tirs à la tête dans n'importe quel mode solo.

Chasseur d'ombres (30)

Totalisez 40 ennemis éliminés discrètement dans n'importe quel mode solo.

Guerrier sauvage (30)

Totalisez 80 ennemis éliminés à coups de poing sauvages dans n'importe quel mode solo.

Maître du mode Multijoueur (30)

Terminez à la première place dans chaque mode de jeu en ligne.

Chasseur de têtes du mode Multi. (30)

Totalisez 300 tirs à la tête dans n'importe quel mode multijoueur.

Dingue des explosifs (30)

Totalisez 200 ennemis éliminés à la grenade dans n'importe quel mode solo.

Démon de la route (30)

Totalisez 100 ennemis éliminés sur la route dans n'importe quel mode solo.

Guerrier sauvage du mode Multij. (30)

Totalisez 150 ennemis éliminés à coups de poing sauvages dans n'importe quel mode multijoueur.

Traqueur du mode Multijoueur (30)

Totalisez 100 ennemis éliminés à l'aide de pièges dans n'importe quel mode multijoueur.

Prédateur d'Evolution (30)

Achevez l'histoire d'Evolution au niveau de difficulté Prédateur.

Dévoreur d'Instincts (40)

Achevez l'histoire d'Instincts à tous les niveaux de difficulté.

Dévoreur d'Evolution (40)

Histoire d'Evolution achevée à tous les niveaux de difficulté.

Accro au jeu (40)

Achevez les histoires d'Instincts et d'Evolution.

Champion du mode Multijoueur (50)

Terminez 300 fois à la première place dans chaque mode de jeu multijoueur.

Nettoyeur (50)

Totalisez 1000 ennemis éliminés au total dans n'importe quel mode solo.

Dingue du jeu (50)

Achevez les histoires d'Instincts et d'Evolution à tous les niveaux de difficulté.

Super-bête du mode Multijoueur (70)

Jouez 80 heures en mode de jeu multijoueur.

Chasseur de trésors (100)

Retrouvez toutes les recherches perdues de Krieger sur les cartes des deux niveaux.

Fatal Fury : Mark of the Wolves

© SNK Playmore 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Grant

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Rock Howard et appuyez sur Gauche.

Kain

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Terry Bogard et appuyez sur Droite.

MODE SURVIVAL

Maintenez enfoncé les quatre boutons d'attaque avant que l'écran de sélection des personnages n'apparaisse. Placez ensuite le curseur sur le combattant de votre choix et appuyez sur Start.

PROVOCATIONS

Après avoir battu votre adversaire (et avant que votre personnage ne fasse sa pose de victoire), maintenez Gauche (ou Droite) et appuyez sur Start pour effectuer une provocation cachée. Il y en a deux par personnage.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Grant

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Dong Hwan, maintenez Start et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas**. Appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer, puis relâchez Start.

Kain

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Jae Hoon, maintenez Start et faites : **Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut**. Appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer, puis relâchez Start.

POSES DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, appuyez très vite sur le bouton de votre choix juste après avoir porté le coup de grâce à votre opposant.

SÉLECTION ALÉATOIRE

A l'écran de sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur n'importe quelle touche pour valider. Le choix du personnage se fera alors aléatoirement.

Fatal Fury Special

© SNK Playmore 2007

SUCCÈS

Perfect Victory (5)

Battez votre adversaire sans subir aucun dommage en mode Arcade.

Complete the Game (15)

Finir le jeu en mode Arcade (vous pouvez utiliser des continues).

Survival (30)

Complétez le mode game sans utiliser de continues en mode Arcade.

Unlock Ryo (10)

Débloquer Ryo Sakazaki en finissant le jeu sans perdre en mode Arcade.

High score (10)

Obtenir plus de 400,000 points en mode Arcade.

5 Straight Wins (20)

5 victoires sur Xbox Live.

10 Straight Wins (35)

10 victoires sur le Xbox Live.

10 Wins (10)

Gagnez 10 matchs sur le Xbox Live.

50 Wins (20)

Gagnez 50 matchs sur le Xbox Live.

THE KING OF FIGHTERS (35)

Gagnez 100 matchs sur le Xbox Live.

Flying Kim Bonus (5)

C'est une mission secrète. Vous devez d'abord la débloquer.

Mai's Folding Fans (5)

C'est une mission secrète. Vous devez d'abord la débloquer.

Fatal Inertia

© Koei 2007

SUCCÈS

100 Victoires (30)

Remporter 100 courses.

1000 Points de Combat (20)

Marquer 1000 points au cours d'une course.

200 Victoires (40)

Remporter 200 courses.

36 Second Time Trial (20)

Terminer une course contre le temps en moins de 36 secondes.

50 Second Time Trial (10)

Terminer une course contre le temps en moins de 50 secondes.

50 Victoires (10)

Remporter 50 courses.

600 Points de Combat (10)

Marquer 600 points au cours d'une course.

Accrochez un adversaire (10)

Accrochez un adversaire au sol avec un cable.

Connecter 2 adversaires (10)

Utiliser le cable pour relier deux adversaires.

Destructeur (20)

Détruire 3 adversaires dans une seule course.

Destructeur II (40)

Détruire vos 7 adversaires dans une seule course.

Démon de la vitesse (10)

Accélérer jusqu'à 750 km/h.

Démon de la vitesse II (20)

Accélérer jusqu'à 900 km/h.

Départ parfait (10)

Faites un départ parfait au début d'une course.

Détruire un adversaire (10

Détruire un adversaire pendant une course.

Enlevez les aimants (10)

Enlever 10 aimants attachés à votre vaisseau.

Enlevez les roquettes (10)

Enlever une roquette attachée à votre vaisseau.

Fanfaron (20)

Avoir un tour d'avance sur tous les adversaires.

Je suis plus fort que toi (10)

Remporter une course rapide contre une ami en écran splité.

Maître de l'Aimant (20)

Remporter 20 courses Magnet.

Maître de l'Aurora (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Aurora.

Maître de l'écran de fumée (20)

Toucher vos 7 adversaires avec une seule bombe fumigène.

Maître de la Vélocité (20)

Remporter 20 courses Velocity.

Maître du Combat (20)

Remporter 20 courses de combat.

Maître du Knockout (20)

Remporter 20 courses Knockout.

Maître du Mercury (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Mercury.

Maître du Phénix (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Phénix.

Maître du Titan (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Titan.

Maître du Xbox Live (40)

Gagner 50 courses sur le Xbox Live.

Novice du Xbox Live (20)

Gagner une course sur le Xbox Live.

Or dans Armageddon (20)

Obtenir la première place dans la série Armageddon.

Or dans Armageddon II (30)

Obtenir la première place dans la série Armageddon II.

Or dans Cardinal (10)

Obtenir la première place dans la série Cardinal.

Or dans Cardinal II (20)

Obtenir la première place dans la série Cardinal II.

Or dans Cardinal III (30)

Obtenir la première place dans la série Cardinal III.

Or dans Démolition (20)

Obtenir la première place dans la série Démolition.

Or dans Hurricane (30)

Obtenir la première place dans la série Hurricane.

Or dans Nightfall (20)

Obtenir la première place dans la série Nightfall.

Or dans Nightfall II (30)

Obtenir la première place dans la série Nightfall II.

Or dans Prodigy (30)

Obtenir la première place dans la série Prodigy.

Or dans Scramble (20)

Obtenir la première place dans la série Scramble.

Or dans Skirmish (20)

Obtenir la première place dans la série Skirmish.

Or dans Throttle (10)

Obtenir la première place dans la série Throttle.

Or dans Throttle II (20)

Obtenir la première place dans la série Throttle II.

Or dans Throttle III (30)

Obtenir la première place dans la série Throttle III.

Or dans le Championnat Du Monde (30)

Obtenir la première place dans la championnat du monde.

Perfectionniste (40)

Obtenir 40 points dans chaque série du mode carrière.

Tonneau (10)

Enlever une arme attachée à votre vaisseau en effectuant un tonneau.

Tous les circuits (30)

Terminer au moins une course dans chaque environnement.

Vélocité Naturelle (20)

Remporter une course de Vélocité sans utiliser d'armes.

Feeding Frenzy

© Oberon Media / Sprout 2006

SUCCÈS

10h (10)

Récompense pour avoir joué pendant 10 heures.

Mangeur de requins (20)

Récompense pour avoir mangé 1000 requins.

Champion de points (20)

Récompense pour avoir gagné 300 000 points.

Frénésie fanatique 20)

Récompense pour avoir atteint le meilleur rang "Frénésie fanatique" du jeu.

Contre la montre terminé (20)

Récompense pour avoir terminé le mode Contre la montre.

Champion Orville (20)

Récompense pour avoir terminé les niveaux d'Orville l'orque.

Bulles Etoiles de mer (20)

Récompense pour avoir ramassé 1000 bulles d'étoiles de mer.

Champion J.D. (20)

Récompense pour avoir terminé les niveaux de J.D. (alias John Dory).

Champion Eddie (10)

Récompense pour avoir terminé les niveaux d'Eddie le poisson-lanterne.

Champion Léon (10)

Récompense pour avoir terminé les niveaux de Léon la rascasse.

Champion Andy (10)

Récompense pour avoir terminé les niveaux d'Andy le scalaire.

Banque alimentaire (20)

Récompense pour avoir accumulé 40 000 points à la banque alimentaire.

Feeding Frenzy 2 : Shipwreck Showdown

© Oberon Media / Sprout 2008

SUCCÈS

Méga Frenzy (5)

Dévorez les poissons le plus vite possible pour remplir à fond la jauge de festin en mode un joueur

Bien défendu (10)

Accumulez 3 boucliers simultanément

Vainqueur du Festival Frenzy (15)

Obtenez la première place dans le Festival Frenzy

Vive les vrilles ! (15)

Réussissez une quadruple vrille

La vie de l'équipe (15)

Participez à des minijeux pour accumuler 1 000 Points d'Équipe

Fast Food (20)

Terminez le mode Chrono

Sur les bancs de l'école (20)

Dévorez 500 bancs de poissons, ou essaims d'insectes

Poisson bien nourri (25)

Avalez 5 000 poissons

Dangereux barracuda (25)

Obtenez un "Bonus barracuda" en mordant 4 fois de suite la queue d'un barracuda

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

NOUVEAU PERSONNAGE : INTRUDER

Terminer le mode Story en solo.

FEZ

© Microsoft / Polytron Corporation 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Sortez de votre chambre. Examinez la lettre dans la boite rouge.

Montez en haut de la tour et parlez à Geezer.

Suivez ensuite les indications pour changer de perspective. Ceci causera un bug et vous recommencerez le jeu depuis le début mais avec un joli chapeau sur la tête.

Le village

Discutez avec DOT pour qu'il vous explique le principe de ce jeu. Ramassez ensuite le premier morceau du cube puis entrez maintenant par la porte de la maisonnette juste au-dessus de la votre.

Placez-vous en face de la cheminée et changez deux fois la perspective pour atteindre la chambre secrète. Ouvrez le trésor pour récupérer une clé.

Ressortez de la même façon de la chambre et quittez la maisonnette. Tournez la caméra à droite puis utilisez la caisse pour atteindre le niveau supérieur.

Tournez encore une fois la caméra et récupérez le fragment en haut.

Changez de perspective jusqu'à ce que vous aperceviez une porte fermée à clé. Ouvrez-la et récupérez votre première carte de trésor.

Quittez la pièce puis grimpez par la végétation. Entrez dans l'école et ramassez le fragment du cube.

Sautez sur le réservoir à droite puis entrez dans la cuisine qui se trouve juste au-dessus. Récupérez un autre morceau du cube.

Ressortez et tournez la caméra vers la droite puis entrez dans la pièce à coté. Ramassez le fragment et ressortez. Tournez la caméra encore une fois puis entrez dans la chambre en bas. Prenez le sixième morceau du cube et ressortez. Changez de perspective et récupérez le fragment du cube en haut. Tournez la caméra jusqu'à l'apparition des deux plates-formes à gauche. Sautez dessus et tournez encore une fois la caméra pour apercevoir le trésor en bas. Descendez et ouvrez ce dernier pour obtenir une autre clé.

Remontez sur la deuxième plateforme et tournez la caméra jusqu'à ce qu'elle s'approche du sommet de la tour. Sautez dessus et récupérez le dernier morceau du cube.

Mettez maintenant le jeu en pause et accédez au menu des succès. Le dernier trophée dans la liste concerne le premier anti-cube. Reproduisez alors dans le jeu les mouvements de la caméra indiqués à l'écran à savoir : RT, RT, LT, RT, RT, LT, LT, LT.

L'anti-cube apparaitra juste au-dessus de vous.

Revenez maintenant à la salle qui était fermée à clé, celle où vous avez trouvé la première carte de trésor. Une fois dedans, effectuez les mouvements qui suivent : haut, RT, gauche, saut, droite, LT, bat, RT. Un autre anti-cube apparaitra dans la salle. Sortez par la porte puis entrez dans la maison juste en bas, celle avec le trésor dans la pièce secrète. Une fois à l'intérieur, tournez la caméra à gauche puis suivez les mouvements indiqués sur le tableau. A savoir : RT, RT, LT, RT, LT, LT, LT, RT. Vous obtiendrez alors un autre anti-cube.

Descendez doucement la tour et en arrivant à votre chambre, changez la perspective. Descendez par la végétation puis tournez la caméra. Entrez enfin par la porte que vous a montré DOT tout à l'heure.

La tour principale

Tournez la caméra puis grimpez par la végétation vers la droite.

Changez de perspective et atterrissez sur la plateforme. Tournez la caméra deux fois de suite puis sautez dans le trou près de l'oiseau. Récupérez le morceau de cube. En arrivant au dernier trou, tournez la caméra.

Continuez à escalader la tour par les trous en ramassant les fragments sur votre passage. Faites tourner la caméra à chaque fois que vous atteignez le coté droit de la tour.

Sautez enfin sur les plates-formes et ramassez les morceaux qui se trouvent dessus.

Changez de perspective pour vous rapprocher des deux autres plates-formes, ainsi ramasser les deux deniers fragments. Sautez sur le sommet de la tour et entrez par la porte.

Tournez la caméra jusqu'à ce que les plates-formes apparaissent sous-forme d'escalier.

Montez jusqu'à la dernière puis changez à nouveau la perspective pour vous rapprocher du sommet de la tour. Sautez-dessus et entrez par la porte.

L'ile de L'arbre géant

Changez de perspective puis grimpez à la tour par la plante. Récupérez le morceau de cube sur la rampe puis sautez vers le tronc de l'arbre. Tournez la caméra jusqu'à apercevoir une porte. Entrez dedans. Sautez sur les branches de l'arbre et faites tourner la caméra pour pouvoir monter plus haut. Grimpez à la plante puis entrez par la porte. Tournez la caméra à gauche et placez-vous devant la porte vide. Maintenant faites 180° avec la caméra pour atterrir sur le pilier. Changez de perspective jusqu'à ce que vous aperceviez une porte fermée à clé sur l'autre pilier. Ouvrez-la puis entrez dedans.

Grimpez à la plante puis sautez vers le tronc d'arbre à gauche. Sautez d'une plateforme à une autre en tournant la caméra. Soyez rapide car les plates-formes s'effondrent au toucher. En arrivant au sommet, ouvrez le coffre pour obtenir une autre carte de trésor. Descendez prudemment par la droite et atterrissez sur le petit arbre pour récupérer le morceau de cube.

Entrez par la porte en bas. Sautez sur l'autre pilier puis vers la maisonnette. N'entrez pas dedans pour l'instant car elle mène à un autre monde. Prenez plutôt la porte en bas pour revenir à l'intérieur de l'arbre. Sautez sur l'un des cotés pour plonger dans l'eau puis entrez par la porte.

Clocher

En revenant à l'ile de départ, descendez sur la plateforme flottante de droite pour récupérer le fragment de cube.

Changez de perspective et entrez par la porte. Sautez au niveau supérieur et tournez la caméra. En entrant par la porte en pierre, vous atterrissez sur une ile déserte, ignorez-la pour l'instant. Grimpez à la tour en tournant la caméra et récupérez les deux fragments sur votre passage.

En arrivant à la porte vide, placez-vous en face d'elle et faites, sans bouger, 180° avec la caméra. Tournez maintenant à droite puis sautez vers la cloche en haut. Sonnez-la sous cette perspective trois fois.

Tournez la caméra à droite et sonnez dix fois (sous cet angle vous voyez la porte vide en bas). Tournez encore une fois à droite puis sonnez une seule fois. Tournez à droite et sonnez six fois (sous cet angle vous pouvez voir la porte en haut qui mène au niveau suivant). Cette dernière disparaitra et laisse à sa place un anti-cube. Sautez sur la deuxième plateforme et changez de perspective pour atteindre le sommet de la tour. Entrez donc par la porte.

Tournez la caméra à droite. Montez jusqu'à la porte vide et entrez dedans (ou bien tournez 180° la caméra). Sautez vers la plateforme et ramassez le morceau de cube.

Descendez et entrez par la porte en pierre. Une autre astuce vous attend pour un anti-cube.

Faites 180° avec la caméra. Montez au niveau supérieur de la plateforme et poussez le cube de gauche vers le centre. Ramassez le cube en bas à gauche et placez-le sur celui au centre. Levez le cube en bas à droite et placez-le sur le socle à gauche. Tournez la caméra à gauche et poussez les deux cubes du centre vers la droite. Tournez la caméra encore une fois à gauche (sous cet angle vous pouvez voir la porte d'entrée). Les cubes se rassemblent automatiquement et forment un anti-cube. Récupérez-le et quittez la salle.

Retournez sur la plateforme la plus haute puis passez à l'étage en vous accrochant à la végétation. Grimpez à la plante du bloc suivant puis tournez la caméra à gauche. Sautez vers la bombe pour que Dot vous explique comment l'utiliser. Ramassez la bombe et posez-la en face de la porte en pierre en bas. Eloignez-vous pour éviter l'explosion puis ramassez le fragment de cube.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir ensuite allez en haut de la falaise. Tournez à droite et récupérez le morceau de cube.

Tournez encore une fois puis grimpez à la plante en haut à droite. Entrez par la porte au-dessous de l'arbre.

Utilisez la petite plateforme pour atteindre la plante en haut. Faites 180° avec la caméra puis descendez pour récupérer le fragment.

Sautez sur la plateforme et tournez la caméra pour apercevoir la plante de tout à l'heure. Escaladez-la.

Tournez la caméra à gauche et accrochez-vous à la plante sur le coté. Déplacez-vous à droite puis tournez la caméra deux fois à droite. Bougez vers le haut ensuite tournez la caméra à gauche. Récupérez donc le morceau de cube au centre du carré.

Faites 180° puis accrochez-vous à la plante en haut. Tournez la caméra à droite et continuez votre ascension. Ouvrez alors le trésor sous le bon angle pour obtenir une clé.

Redescendez en utilisant les plantes puis entrez par la porte en bois. Utilisez les petits trous pour atteindre le passage au-dessus de la porte. Tournez la caméra trois fois à droite et avancez un peu. Tournez-la à gauche puis descendez dans le trou pour ramasser le fragment de cube.

Remontez puis tournez deux fois à droite. Atteignez la porte vide en haut. Placez-vous juste en face d'elle et faites 180° avec la caméra. Sautez vers les trous à gauche et montez au sommet de cette plateforme. Tournez la caméra à droite puis récupérez le morceau de cube dans le trou de la plateforme voisine.

Regagnez votre place puis tournez la caméra deux fois à droite. Sautez vers la plateforme à gauche puis tournez à droite et récupérez le fragment en bas.

Remontez et faites 180° avec la caméra. Passez d'un trou à l'autre jusqu'à atteindre la porte vide de la plateforme à gauche. Entrez dedans puis atteignez le sommet de la plateforme voisine. Récupérez le cube entier. Ce dernier activera une porte de téléportation. Ne la prenez pas pour le moment, entrez plutôt par la porte en-dessous de l'arbre, à droite.

Dans cette zone, vous ne pourrez plus changer la perspective à cause du totem en haut. Récupérez le fragment juste au-dessus de la porte d'entrée ensuite escaladez l'arbre jusqu'au totem.
Appuyez dessus avec le bouton d'action puis tournez la caméra jusqu'à apercevoir un trou en bas de la plateforme. Descendez alors jusqu'au tronc de l'arbre pour ramassez un autre morceau de cube.

Remontez par les rochers à droite puis sautez sur le totem pour récupérer le fragment. Changez la perspective en utilisant le totem puis entrez par la porte en pierre au pied de ce bâtiment.

Ramassez le cube tout en haut et placez-le dans le premier socle. Tournez la caméra à gauche puis ramassez le cube de gauche et placez-le dans le second trou. Tournez encore une fois à gauche et mettez le cube en bas dans le socle. Changez la perspective et placez le dernier cube au bon endroit. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et récupérez l'anti-cube sur l'arbre la plus élevée.

Rebroussez chemin vers la porte de téléportation et entrez dedans. Vous retournerez alors à l'île de départ.

L'ile au phare

Vous voilà en face du portail de téléportation. Descendez vers la plateforme la plus proche de l'eau. Changez de perspective jusqu'à apercevoir une porte en bois. Entrez dedans.

Une fois arrivé à l'ile du phare, tournez la caméra deux fois à droite. Grimpez à la plante et atterrissez sur la chambre fermée à clé. Sautez sur l'arbre puis vers le pilier pour ramassez le fragment.

Traversez ensuite le pont. Placez-vous près du totem et tapez : haut, LT, RT, haut, LT, haut, RT, haut. Un anti-cube apparaitra.

Déverrouillez la porte et pénétrez dans la chambre. Changez la perspective de façon à pouvoir atteindre l'étagère en haut. Ramassez donc le morceau de cube et ouvrez le coffre pour obtenir une carte de trésor.

Cette carte vous indiquera plus tard comment atteindre un coffre sur une plateforme flottante.

Entrez maintenant par la porte en pierre. Utilisez la plateforme pour monter plus haut. Grimpez aux échelles au bon moment pour atteindre le sommet de la tour et récupérer le morceau de cube.

Prenez la porte pour ressortir en haut du phare. Ramassez alors le fragment.

Sautez maintenant sur la plateforme flottante puis entrez par sa porte.

Descendez et activez le pivot jusqu'à ce que la porte vide se place au-dessous de l'échelle. Changez alors de perspective et grimpez à la plante de la tour à coté. Arrivé au sommet, tournez la caméra puis sautez sur la plateforme cubique.

Entrez par la porte vide et montez l'échelle. Entrez ensuite dans le château d'eau en bois.

Tournez la caméra et montez à l'échelle. Activez le pivot pour faire correspondre les deux parties de l'échelle. Montez jusqu'au sommet et récupérez le morceau de cube.

Tournez maintenant la caméra de façon à ce que la pancarte sera sur votre droite et les champignons en haut soient sur votre gauche. Sautez vers le vide de droite, puis à gauche. Continuez votre ascension en zigzag jusqu'à atteindre le coffre en haut. Il contient un anti-cube.

Cette astuce est résolut grâce à une carte au trésor que vous retrouverez plus tard.

N'entrez pas par la porte en bois car elle mène à un autre monde. Rebroussez plutôt chemin vers l'ile de l'arbre avec le portal de téléportation.

L'arc brisé

Une fois à destination, tournez la caméra jusqu'à apercevoir une porte au-dessous du portal de téléportation. Entrez dedans.

Changez de perspective et grimpez à la plante. Tournez la caméra puis accrochez-vous à la végétation de la plateforme juste au-dessus. Atteignez son sommet en utilisant la perspective. Sautez ensuite vers la tour voisine et grimpez par la plante.

En atteignant le sommet, tournez la caméra à gauche. Montez sur l'arbre le plus grand puis pivotez la caméra à droite. Ainsi cette perspective correspondra à l'image sur la carte de trésor.

D'ici, sautez vers le vide à droite et vous atterrissiez sur une plateforme invisible indiquée sur la carte. Sautez encore une fois vers la droite et pendant votre envol, changez rapidement la perspective deux fois vers la gauche. Vous atterrirez sur la deuxième plateforme invisible indiquée sur le verso de la carte.

Dirigez-vous enfin vers le trésor et ouvrez-le pour tomber sur un anti-cube.

Revenez à la tour et ouvrez le coffre qui se trouve au sommet pour obtenir une clé. Faites ensuite 180° avec la caméra et descendez par la plante au coin gauche.

Tournez et récupérez le fragment de cube en bas. Remontez au sommet de la tour puis changez de perspective jusqu'à ce que vous aperceviez deux autres fragments en bas. Récupérez-les ensuite sautez vers la petite caisse. Lancez-la sur le bouton en bas. Entrez donc par la porte en pierre qui vient de s'ouvrir.

Tournez la caméra à droite puis montez sur le rocher le plus haut. Changez de perspective pour vous rapprocher de la plateforme. Montez dessus et tournez la caméra pour que deux autres rochers vous relient avec la plateforme suivante. Récupérez le fragment sur l'arbre puis ramassez la caisse.

Sautez au bon moment d'un rocher à l'autre puis lancez la caisse vers le bouton. Escaladez le bâtiment qui apparait pour atteindre le morceau de cube en haut.

Changez de perspective puis entrez par la porte du bâtiment qui vient d'apparaitre. Tournez la caméra et ramassez la caisse. Sautez d'un pilier à un autre en changeant de perspective. Lancez enfin la caisse sur le bouton en haut.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Récupérez le cube entier en haut.

Prenez le portail de téléportation pour revenir à l'ile de l'arbre. Changez de perspective puis prenez la porte juste en bas.

Escaladez la plateforme puis entrez par la porte en bois avec une caisse juste au-dessus.

Accrochez-vous à la végétation en bas puis tournez la caméra deux fois à gauche. Continuez votre ascension puis entrez par la porte vide. Prenez ensuite la porte en pierre et ouvre le coffre pour obtenir une carte de trésor.

Quittez la salle et rentrez par la porte vide. Montez au sommet de la plateforme. Grimpez à la plante de la tour puis sautez vers celle de la tour voisine. Déplacez-vous à droite en tournant la caméra puis accrochez-vous à la plante de l'autre tour. Changez de perspective et ramassez le fragment en bas.

Reprenez votre ascension jusqu'au sommet. Tournez la caméra et récupérez le morceau de cube sur l'autre tour.

Montez jusqu'au sommet de cette dernière puis sautez vers la plateforme de la tour plus haut. Tournez la caméra et grimpez à la plante. Placez-vous en face de la porte vide et faites 180°. Déplacez-vous un peu puis tournez la caméra à gauche. Sautez vers le trou qui contient un fragment.

Passez au sommet de la tour voisine. Tournez la caméra à gauche et placez-vous en face de la porte vide. Faites 180° puis grimpez à la plante. Sautez sur les rochers en tournant la caméra pour atteindre le cube entier en haut de la tour. Prenez enfin le portail de téléportation.

Cascade géante

De retour à l'ile de l'arbre, prenez la porte sur le plancher de la tour voisine. Vous voilà sur l'ile de la cascade géante. Tournez la caméra deux fois à droite et grimpez à la plante. Sautez sur l'arbre et attendez qu'il fasse nuit. Parlez donc au hibou qui vous rejoint sur l'arbre (il vous sera utile plus tard).

Récupérez le fragment de cube sur le totem puis descendez en face de la cascade. Tournez à droite pour retrouver une sculpture en surbrillance (bien sur durant la nuit). Tapez ensuite sur : gauche, LT, gauche, droite, RT, bas, haut, LT pour qu'une porte s'ouvre. Entrez dedans.

Vous serez dans une salle obscure où des petites plates-formes apparaissent en suivant le rythme de la musique. Sautez au bon moment d'une plateforme à l'autre en tournant la caméra si besoin. En arrivant à la première tour, entrez par sa porte. Montez à l'étage et placez-vous au-dessus du monument. Tapez ensuite sur : LT, RT, RT, RT, LT, RT, RT, LT. Le monument se transformera alors en anti-cube.

Ressortez par la porte et reprenez votre ascension. En atteignant le sommet de la troisième tour, entrez par sa porte. Sautez au bon moment sur les plates-formes rouges pour retrouver un autre anti-cube tout en haut. Prenez enfin la porte de téléportation.

Retournez à l'ile de la cascade géante et faites 180° avec la caméra. Récupérez la bombe en haut puis tournez deux fois à droite. Avancez un peu puis tournez à gauche. Lancez rapidement la bombe sur la porte enfermée puis entrez dedans.

Vous voilà dans la tour infinie. Récupérez le fragment de cube en haut puis celui en bas.

Descendez jusqu'à obtenir le cube entier. Avant de prendre la porte de téléportation, tapez sur : droite, LT, droite, saut, RT, bas, saut, haut. Un anti-cube apparaitra, prenez-le puis utilisez le portail de téléportation.

Retournez encore une fois sur l'ile de la cascade géante. Faites 180° avec la caméra. Lancez une bombe sur la porte fermée en bas puis entrez dedans.

Montez au troisième étage et récupérez la bombe. Lancez-la sur le mur fissuré de l'étage précédent. Vous aurez alors un morceau de cube. Remontez à l'étage et placez une bombe en face du mur cassé pour ouvrir un passage.

Ramassez la bombe sur la plateforme puis posez-la en face du mur fissuré. Suivez ensuite les explosions en tournant la caméra jusqu'à l'apparition d'un fragment de cube en haut de la porte.

Utilisez maintenant le trou pour atteindre le niveau suivant. Placez une bombe en face de la porte en pierre pour la déverrouiller. Entrez dedans. Tournez la caméra et placez la bombe en face du mur fissuré pour tomber sur un morceau de cube.

Lancez maintenant la bombe vers le mur fissuré de la tour. Suivez l'explosion en tournant la caméra vers la gauche. Cette partie sera complètement détruite. Changez alors de perspective pour que l'échelle de l'autre tour prenne sa place.

Montez et en arrivant au sommet, changez de vue jusqu'à ce que toutes les échellent deviennent sur la même ligne.

Continuez votre ascension puis tournez la caméra. Descendez vers le trésor et ouvrez-le pour obtenir une clé.

Ressortez par la porte en bas. Ramassez la bombe sur la plateforme et placez-la en face du mur cassé. Suivez les explosions en tournant la caméra jusqu'à ce que les deux tours soient trouées. Grimpez alors aux tours puis ramassez

le cube entier au sommet. Prenez la porte de téléportation.

Retournez une autre fois en face de la cascade géante. Effectuez les mouvements indiqués sur le monument à savoir : gauche, LT, droite, RT, haut, saut, bas, RT, RT pour dévoiler une porte derrière les chutes d'eau. Entrez dedans. Descendez vers la valve et tenez-le avec le bouton action. Baissez maintenant le niveau d'eau en tournant la caméra. Entrez ensuite par la porte en bas. Ouvrez le coffre pour obtenir une carte de trésor.

Ressortez par les deux portes pour retourner à la cascade géante. Faites 180° avec la caméra ensuite montez au-dessus de la porte.

Tournez deux fois à droite et grimpez à la végétation au-dessus des chutes d'eau. Entrez par la porte qui se trouve sur le tronc de l'arbre.

Utilisez les champignons pour atteindre le niveau supérieur. Récupérez le fragment de cube sur l'arbre puis sautez vers le trésor. Ouvrez-le pour obtenir l'Artefact de l'écriture.

Entrez par la porte en pierre en bas de la tour voisine.
Vous vous retrouverez sur une plateforme avec huit cubes. Chaque cube porte un symbole qui change de direction en tournant la caméra (Pour ne pas confondre, montez sur le cube que vous allez porter avant de tourner la caméra). En comptant de gauche à droite, poussez le premier vers la droite. Tournez la caméra deux fois à droite et ramassez le second cube (le compte sera toujours sous l'angle où vous voyez la porte d'entrée). Remettez la caméra en place et posez le cube à l'ancienne place du premier. Faites 180° avec la caméra et ramassez le sixième cube. Retournez la caméra à sa position initiale et placez le cube dans la deuxième position. Laissez toujours les cubes espacés pour pouvoir les relever. Tournez une seule fois à droite et ramassez le dernier cube. Retournez à gauche et mettez-le en troisième position. Tournez la caméra à droite et prenez l'avant dernier cube. Retournez à gauche et posez ce cube à la quatrième place. Poussez maintenant le cinquième cube (c'est celui qui était le premier au début) vers la gauche. Mettez le dernier en sixième position. Tournez la caméra une seule fois à gauche et ramassez le septième cube. Retournez à droite et posez-le près des autres. Tournez une seule fois à droite et prenez le dernier cube. Mettez la caméra à sa position initiale et posez le cube en dernier place. Vous avez maintenant la réponse complète à cette énigme, Il ne vous reste qu'à faire 180° avec la caméra pour avoir le premier tiers du coeur rouge.

Sortez par la porte et votre prochaine destination sera donc le clocher. Entrez par la porte en pierre en bas.

Vous voilà dans une salle pixélisée. Suivez le seul chemin possible vers le haut en tournant la caméra si besoin. Vous trouverez donc un anti-cube. Après l'avoir ramassé, prenez la porte de téléportation juste derrière.

Dirigez-vous maintenant vers l'ile au phare. Après avoir baissé le niveau d'eau, vous pouvez entrer par la porte en bas.

Placez vous sur le monument et tapez : LT, RT, RT, LT, LT, LT, RT, RT, RT, RT. Le monument se transformera alors en anti-cube.

Ressortez par la porte puis entrez dans le phare. Montez au sommet puis sautez vers la plateforme flottante. Entrez par la porte.

L'ile du Château d'eau

Après avoir baissé le niveau d'eau, vous pouvez entrer par la porte en pierre en bas.

Montez près de la statue du hibou et tapez : RT, RT, RT, LT, RT, RT, RT, LT. Vous obtenez alors un anti-cube.

Ressortez puis entrez par la porte du château d'eau tout en haut. Montez les échelles ensuite entrez par la porte.

Vous voilà dans un nouveau monde avec un portail de téléportation. Utilisez les hélices pour monter puis entrez dans la chambre blanche pour récupérer un morceau de cube.

Continuez votre ascension vers le portail de téléportation. Changez ensuite de perspective jusqu'à apercevoir une autre chambre blanche. Entrez dedans et récupérez le fragment de cube. Ressortez puis descendez vers la première porte, juste au-dessous de la plante.

Le moulin

Entrez, tournez la caméra et récupérez le morceau de cube sur le conduit en bas. Utilisez ensuite les hélices pour monter plus haut. Tournez la caméra pour rapprocher la plateforme flottante. Tournez ensuite la poutre vers cette plateforme grâce au pivot. Utilisez-la pour atteindre le morceau de cube.

Tournez encore le pivot jusqu'à ce que la poutre se dirige vers l'autre plateforme, celle avec l'échelle. Utilisez l'hélice pour atteindre cette dernière. Tournez son pivot pour relier les deux poutres.

Ainsi vous formerez un petit pont. Montez dessus et accrochez-vous à son bord puis déplacez-vous vers l'échelle en passant au-dessus des trous noirs.

Montez à l'échelle puis sautez au bon moment d'une hélice à l'autre pour atteindre le moulin. Récupérez le fragment de cube sur son sommet.

Attendez qu'il fasse nuit puis parlez au hibou qui atterrit sur l'arbre juste à coté.

Entrez maintenant par la porte fermée à clé du moulin. Tournez la caméra à gauche et attendez qu'un passage apparaisse au milieu de la salle pour entrer dedans.

Ouvrez le trésor pour obtenir un cube entier puis faites 180° avec la caméra et ramassez le fragment de cube en haut.

Ressortez du moulin et descendez d'un étage. Empruntez la porte sous la plante.

Utilisez l'hélice pour atteindre l'écrou. Accrochez-vous au pivot et tournez la caméra pour monter plus haut. Sautez vers la première plateforme et tournez son pivot trois fois de suite vers la droite. Dirigez-vous à la deuxième et tournez son pivot une feule fois à gauche. Tournez la caméra à gauche et montez à l'échelle. Ramassez le fragment de cube puis faites 180° avec la caméra. Montez la deuxième échelle puis changez de perspectives. Ramassez les deux derniers morceaux de cube sur les deux plates-formes.

Entrez maintenant par la porte de la tour, qui se trouve derrière l'hélice.

Utilisez rapidement la boite tournante pour atteindre le pivot en haut. Tournez la caméra jusqu'à apercevoir une plante, escaladez-la. Changez maintenant la perspective de façon à ce que l'hélice du moulin soit à votre gauche. Tournez le second pivot jusqu'à ce que le grand trou soit juste au-dessous de vos pieds.

Descendez puis tournez le premier pivot (sans changer de vue) jusqu'à l'apparition d'une porte. Entrez dedans.

Posez-vous sur les vérins pour qu'ils vous lancent plus haut. Sautez d'un vérin à un autre pour atteindre l'échelle.

Sortez enfin par la porte et récupérez le cube entier au sommet du moulin. Ne prenez pas la porte de téléportation pour l'instant. Revenez plutôt à la tour précédente et montez au sommet de la plateforme. Changez de perspective et sautez vers la tour avec l'écrou. Entrez par sa porte.

Sautez au bon moment sur les plates-formes tournantes pour atteindre le sommet de cette tour. Accrochez-vous au pivot et tournez la caméra pour faire surgir une autre plateforme.

Ramassez le fragment de cube qui s'y trouve. Retournez maintenant à l'ile du château d'eau puis entrez par la porte juste au-dessous de l'arbre orange.

Tour des tiges à écrou

Changez de perspective et montez l'échelle. Tournez la caméra et sautez vers la tour voisine. Utilisez au bon moment les hélices pour monter plus haut. Arrivés au petit château d'eau, tournez la caméra de façon à ce que le vérin soit juste en face de ce dernier. Montez dessus pour qu'il vous lance vers le fragment de cube.

Sautez prudemment d'une hélice à une autre pour atteindre la plateforme avec le vérin. Montez dessus pour qu'il vous lance en haut. Accrochez-vous à la plante et grimpez jusqu'au sommet. Tournez la caméra pour apercevoir un morceau de cube dans un trou au-dessous de l'arbre.

Récupérez-le puis remontez sur la plateforme. Continuez votre ascension en utilisant les boites tournantes. En arrivant à l'arbre orange plus loin, changez de perspective pour que les boites forment un pont. Traversez-le rapidement avant qu'ils ne tournent.

Atteignez l'écrou en haut en utilisant les hélices. Accrochez-vous au pivot et tournez la caméra pour monter. Arrêtez-vous au niveau du trésor et sautez vers la plateforme. Ouvrez le coffre pour trouvez un plan de trésor (celui qui vous a aidé pour trouver l'anti-cube dans l'ile au phare).

Retournez sur l'écrou puis continuez votre ascension. Passez à la tige suivante et montez jusqu'à la porte. Entrez dedans. Montez les échelles et récupérez le cube entier puis prenez la porte de téléportation. De retour à l'ile du château d'eau, entrez par la porte au-dessous du portail de téléportation.

Tour des élévateurs

Montez sur le premier élévateur puis passez au second à l'étage. En arrivant au sommet de cette tour, vous trouverez une porte fermée à clé. Laissez-la pour plus tard car elle vous emmène à un autre monde (Le puits).

Prenez l'élévateur suivant et passez à l'autre tour. Ses élévateurs suivent un trajet représenté par une ligne. Lorsque vous montez sur l'élévateur plus haut, tournez la caméra dans la bonne direction pour relier les lignes ainsi vous pouvez aller plus haut.

Faites de même avec tous les autres élévateurs jusqu'à ce que vous atteigniez la porte au sommet de cette tour.

Montez à l'échelle puis changez la perspective de façon à ce que toutes les échelles en haut se relient.

Montez jusqu'au sommet puis tournez la caméra. Tournez le pivot de chaque tour pour que leurs échelles soient en face.

Tournez la caméra à droite pour qu'elles se relient. Montez au sommet et changez de perspective. Récupérez les deux morceaux de cube en sautant d'un tour à un autre. Entrez enfin par la porte de la tour la plus haute.

Tournez la caméra et grimpez à la plante. Utilisez l'écrou pour monter plus haut. Sautez sur les deux premières hélices puis tournez la caméra pour apercevoir un fragment de cube dans un trou, ramassez-le.

Continuez votre ascension. Récupérez le cube entier puis prenez la porte de téléportation.

De retour à l'ile du château d'eau, reprenez la porte juste au-dessous du portail de téléportation. Prenez les élévateurs et entrez cette fois par la porte fermée à clé. Prenez l'élévateur et montez en tournant la caméra. Entrez ensuite dans le puits.

Le puits

Tournez la caméra à droite puis sautez d'une plateforme à une autre. Tournez le pivot pour abaisser le niveau de l'acide. Retournez près de l'entrée et changez de perspective pour ramasser un fragment de cube. Entrez ensuite par la porte juste à coté.

Sautez vers la tour suivante et montez l'échelle. Sautez ensuite vers la valve et ramassez le morceau de cube.

Tournez le pivot pour augmentez le niveau d'acide. Utilisez la plateforme pour atteindre l'autre tour et récupérer le fragment de cube. Tournez la caméra et entrez par la porte juste en bas de vos pieds. Récupérez le morceau de cube sur le conduit puis abaissez le niveau d'acide grâce à la valve en haut de la porte.

Descendez vers le portail qui porte des symboles et tapez sur : droite, haut, gauche, bas, saut, LT, RT, saut. Le portail s'ouvrira alors, entrez dedans.

Tournez la caméra à gauche et entrez par la petite porte. Placez-vous sur le vérin pour qu'il vous lance plus haut. Montez sur le petit monument et tapez : LT, LT, RT, LT, LT, RT, RT, RT pour qu'il se transforme en anti-cube.

Ressortez par la même porte puis utilisez les piliers pour monter plus haut. Activez le pivot pour faire tomber l'échelle. Ceci activera aussi un piège ainsi le niveau de la lave augmentera continuellement.

Montez rapidement en empruntant l'échelle puis le filet. Sautez vers l'échelle de la tour voisine puis escaladez son filet. Evitez de toucher aux barres enflammées en tournant la caméra.

Ne vous noyez pas dans la lave car vous recommencerez cette partie dès le début. Sautez vers la plateforme et tournez son pivot jusqu'à ce que les deux filets se relient.

Continuez votre ascension jusqu'à l'échelle. Pour les plates-formes tournantes, sautez dessus lorsqu'elles prennent la bonne position pour qu'elles vous aident à aller plus loin.

Sautez enfin vers la barre raillée et montez dessus. Attendez que la lave vous atteigne pour qu'elle vous emporte. Au premier obstacle, tournez la caméra à gauche ensuite placez-vous toujours au-dessous des trous. Sautez enfin vers la dernière tour puis entrez par sa porte.

Tournez la caméra puis sautez sur la plateforme à coté. Retournez la caméra et passez au-dessus de la porte d'où vous venez de sortir. Changez de perspective pour vous rapprocher de la tour et sautez dessus. Récupérez l'anti-cube puis prenez la porte de téléportation.

De retour au coeur du puits, baissez le niveau d'acide grâce à la valve de la tour à coté. Entrez ensuite par la porte du premier niveau de la même tour du portail de téléportation.

Récupérez le fragment de cube qui se trouve sur la valve puis abaissez le niveau d'acide jusqu'à apercevoir un autre pivot en bas.

Tournez ce dernier de façon à ce que lorsque vous remplissez la salle d'acide et que vous la vidiez, la plateforme se posera sur la poutre. Poussez à ce moment cette dernière vers l'autre coté.

Remplissez la salle une autre fois puis utilisez la plateforme pour atteindre le filet ainsi le trésor qui contient un cube entier.

Ressortez par la porte puis sautez vers la valve de la tour la plus basse. Diminuez le niveau d'acide jusqu'à apercevoir une porte tout en bas.

Entrez par cette porte puis sautez sur la plateforme. Attendez que l'acide vous soulève pour passer à l'étage. Ouvrez le trésor pour obtenir une clé.

Sortez par la porte et montez à l'étage grâce au conduit. Levez le niveau d'eau au maximum ensuite entrez par la porte fermée à clé qui se trouve à droite du portail de téléportation.

Tournez la caméra et récupérez le morceau de cube. Montez sur l'une des deux plates-formes et attendez que l'acide vous soulève. Sautez vers le sommet de la tour et placez-vous en face du cube avec le code QR. Tapez alors sur : RT, RT, LT, RT, RT, RT, LT, LT, RT, LT, LT, LT, RT, LT, RT, LT pour qu'il se transforme en anti-cube.

Ressortez par la porte puis abaissez le niveau d'acide. Entrez par la porte juste au-dessous du portail de téléportation. Sautez au bon moment d'une plateforme à une autre. Lorsque vous serez soulevé par l'acide, passez à la tour. Tournez la caméra et récupérez le fragment de cube sur la tour voisine. Retournez à votre place et changez de perspective. Entrez par la porte.

Tournez la caméra et grimpez au filet. Augmentez le niveau d'acide puis utilisez la plateforme pour atteindre la troisième tour.
Récupérez le fragment de cube puis entrez par la porte en bois. Sautez d'une plateforme à l'autre en tournant la caméra. La dernière vous permettra d'atteindre l'étage. Ouvrez le trésor pour obtenir une clé.

Ressortez par la porte et dirigez-vous à la valve. Baissez le niveau d'acide puis retournez à la même tour, d'où vous venez de sortir.

Tournez la caméra et récupérez le morceau de cube puis entrez par la porte fermée à clé. Sautez sur les conduits pour atteindre le sommet. Récupérez le fragment de cube puis placez-vous au-dessus du petit monument et tapez : LT, LT, LT, RT, LT, RT, LT, RT pour qu'il se transforme en anti-cube.

Quittez cette salle et revenez à la valve. Augmentez le niveau d'acide puis passez à la valve suivante et faites la même chose. En arrivant à la troisième, remplissez juste la moitié. Utilisez ensuite la plateforme pour atteindre le morceau de cube en bas de la tour voisine.

Sautez vers la porte en haut et entrez dedans. Montez sur l'une des deux plates-formes et attendez que l'acide vous soulève. Atterrissez sur le toit de la tour et récupérez le cube entier. Prenez enfin la porte de téléportation. Utilisez maintenant le grand portail pour vous téléporter à l'ile de l'arbre géant.

L'ile de L'arbre géant

Montez sur le portail de téléportation puis entrez par la porte sur le tronc d'arbre. Utilisez les racines pour atteindre le sommet ensuite franchissez la porte. Entrez par la porte vide et sautez vers le pilier avec le petit monument. Tapez alors sur : droite, RT, gauche, LT, gauche, haut, bas, saut. Un anti-cube apparaitra juste au-dessus.

Montez sur le petit monument et tournez la caméra. Sautez vers la maisonnette puis utilisez les champignons pour atteindre son toit. Sautez sur l'arbre et attendez qu'il fasse nuit. Parlez donc au hibou qui vous rejoint (il vous sera utile plus tard).

Sautez maintenant d'un champignon à un autre jusqu'à atteindre la porte au bout du long tronc d'arbre. Entrez dedans.

La cité au ciel étoilée

Sautez d'un plancher à l'autre jusqu'à atteindre les deux petits monuments. Tapez à ce moment sur : LT, saut, RT, haut, bas, LT, RT, saut pour qu'un anti-cube apparaisse juste au-dessus.

Entrez maintenant par la porte violette. Tournez la caméra et sautez d'un trou à un autre. Grimpez à la plante du bâtiment puis sautez sur l'arbre le plus grand. Tournez la caméra puis montez jusqu'au sommet du bâtiment et récupérez le fragment de cube. Entrez ensuite par la porte juste en bas.

Sous cet angle, d'où vous pouvez voir la porte d'entrée, il y a quatre cubes. En commençant le compte de gauche à droite, poussez le troisième cube au-dessous du deuxième. Collez ensuite le quatrième cube au troisième. Levez le premier et posez-le à coté du deuxième au-dessus de la rampe.

Tournez la caméra à droite et vous trouverez deux autres cubes. Levez le nouveau cube qui se trouve sur la rampe puis tournez la caméra à gauche. Collez-le au premier cube de tout à l'heure (faites attention en le posant).

Retournez la caméra à droite puis levez le dernier cube. Tournez de nouveau la caméra à gauche et collez-le au cinquième. Changez de perspective jusqu'à ce que cette forme se transforme en anti-cube.

Quittez cette salle puis descendez vers la porte centrale de cette tour. Entrez dedans. Récupérez les deux fragments de cubes puis placez-vous à coté du petit monument et tapez : gauche, gauche, bas, bas, droite, droite, haut, haut. Un anti-cube apparaitra, prenez-le puis entrez par la porte juste en bas.

Grimpez jusqu'au sommet de cette tour où vous trouverez le portail de téléportation. Sautez sur l'arbre puis vers la plateforme avec le coffre. Ouvrez-le pour obtenir la carte au trésor.

Descendez d'un étage puis entrez dans les deux chambres au-dessous du portail de téléportation pour retrouver deux fragments de cubes.

Descendez encore d'un étage et entrez dans toutes les chambres. Vous retrouverez un morceau de cube au-dessus du trône.

Un autre fragment se trouve dans la chambre aux rideaux rouges.

Entrez par la grande porte brisée pour trouver deux morceaux de cube.

La dernière chambre contient un code QR.

Descendez maintenant jusqu'au pied de la tour puis entrez par la porte de la plateforme flottante juste à coté.

La tour du télescope géant

Montez au pivot et tournez ce dernier jusqu'à ce que la tige atteigne son maximum. Maintenant il faut grimpez aux plantes jusqu'au pivot suivant avant l'écroulement du temps. Changez donc de perspective de façon à ce que toutes les plantes seront superposées.

Grimpez tout en haut puis tournez la caméra à gauche et sautez vers le pivot. Tournez ce dernier jusqu'au maximum puis procédez comme celle qui précède. En atteignant le sommet, tournez cette fois la caméra à droite puis sautez directement vers le dernier pivot. Tournez-le et grimpez vers la nouvelle tour.

Récupérez le cube entier près de la porte de téléportation.

Entrez maintenant dans la tour du télescope géant, mais d'abord assurez-vous qu'il fasse nuit (le ciel sera de couleur rouge). Utilisez les plates-formes pour atteindre le télescope. Jetez un oeil par la lentille en tournant à chaque fois le télescope vers les quatre cotés par son pivot. Tout en observant les étoiles par la lentille tapez : LT, LT, RT, LT, RT, LT, RT, LT, LT, LT, RT, LT, LT, RT, RT, LT, pour obtenir le deuxième tiers du coeur rouge.

Regardez encore une fois par la lentille et tapez en boucle : saut, droite, droite, RT, gauche, RT, RT, saut, pour avoir un anti-cube.

Ressortez de la tour puis sautez vers la plateforme flottante juste à droite. Entrez par sa porte. Sautez vers le pivot puis tournez-le jusqu'au maximum. Grimpez rapidement par les plantes des deux tours.

En arrivant au sommet de l'un d'eux, montez sur l'arbre et attendez l'arrivée de la nuit. Parlez donc au hibou qui vous sera utile plus tard.

Entrez par la porte sur le tronc du même arbre. Vous serez dans une salle avec deux monuments. Celui en haut vous indique le symbole de chaque mouvement que vous effectuerez. Reproduisez alors les mouvements indiqués sur l'autre monument à savoir : haut, saut, RT, LT, saut, bas, LT, RT. Vous aurez donc un anti-cube.

Ressortez de la salle puis montez sur la petite plateforme qui plane à coté. Changez de perspective de façon à ce qu'elle soit en-dessous de l'autre plateforme qui lui ressemble.

Ces derniers s'attirent comme deux aimants et vous écrasent. Tournez alors la caméra au bon moment pour être projeté

vers le haut. Récupérez alors le cube entier en haut de la tour.

Redescendez et entrez par la porte principale de cette tour. Utilisez les deux plates-formes pour monter plus haut. Traversez le petit pont puis entrez par la porte juste au-dessous des planètes.

Changez de perspective et ouvrez le trésor pour obtenir l'Artefact du calcul. Ressortez dehors puis prenez la porte de téléportation au sommet de la tour.

La tour de l'horloge

De retour au portail de téléportation de la cité au ciel étoilée, descendez de deux étages puis entrez par la porte de la plateforme flottante à coté de la tour.

Utilisez les petites plates-formes qui s'attirent pour passer à l'étage. Entrez par la porte qui mène à une autre tour. En atteignant le sommet, entrez dans le bâtiment.

Changez de perspective puis poussez la bibliothèque pour dévoiler un passage secret. Montez d'une plateforme à l'autre jusqu'à en tournant la caméra. Tournez le pivot du globe terrestre pour dévoiler le fragment de cube.

Tournez encore le pivot pour dévoiler un autre passage secret. Entrez par la porte puis ouvrez le trésor pour obtenir le Tome Artefact.

Quittez le bâtiment puis utilisez les petites plates-formes qui s'attirent pour atteindre le toit. Récupérez le morceau de cube puis descendez vers la porte en bas de la tour pour retourner à la tour de l'horloge.

Sautez d'un trou à un autre puis utilisez la plateforme pour passer à l'étage suivant. Tournez le pivot à son maximum puis grimpez à la plante jusqu'à son sommet. Attendez que la plateforme tourne pour continuer votre ascension. Escaladez la plante qui suit et attendez que le cube tourne pour pouvoir continuer jusqu'à l'horloge.

Cette horloge contient quatre aiguilles. Chaque aiguille possède une couleur sous un angle précis. Changez alors de perspective jusqu'à apercevoir l'aiguille rouge. A chaque fois qu'elle atteint 12h un anti-cube apparaitra. Dépêchez-vous de le récupérer car il disparaitra rapidement.

Changez encore une fois de perspective pour voir la position de l'aiguille bleue. Celle-ci atteigne 12h chaque heure. Vous pouvez cependant changez l'heure de votre console pour qu'elle y parvienne rapidement. Pour cela, déconnectez votre console puis entrez dans le menu " paramètres système ". Cliquez sur " Paramètres de la console " puis sur " horloge ". En entrant dans le menu " date et heure ", changez approximativement les heures et les minutes.

Relancez le jeu et vous serez en bas de la tour de l'horloge. Montez jusqu'au sommet pour voir les changements. Si l'aiguille bleue sera sur 12h un anti-cube apparaitra sur les plates-formes voisines. Sinon, refaites la même procédure pour changer l'heure jusqu'à ce que cette aiguille indique 12h.

L'aiguille verte atteint 12h chaque jour. Changez alors le jour (soit en revenant en arrière s'il dépasse 12h ou bien en avançant, dans le cas contraire) et les heures de votre console pour mettre l'aiguille en place et prendre son anti-cube.

La dernière aiguille, la grise, atteint 12 h chaque deux jours. Changez alors les jours de votre console pour faire apparaitre son anti-cube.

Une fois les quatre anti-cubes récupérés, tournez le pivot à coté pour soulever les plates-formes. Sautez rapidement d'une plateforme à une autre pour atteindre le toit de l'horloge. Récupérez le cube entier puis prenez la porte de téléportation.

La cité au ciel étoilée

De retour au portail de téléportation, descendez vers la porte tout en bas de la tour. Retournez à la plateforme avec les

deux petits monuments juste à l'entrée de ce niveau. En se référent à la dernière carte de trésor, sautez sur les plates-formes transparentes pour atteindre le coffre en haut.

Ouvrez-le pour trouver une carte avec un code QR. Si vous n'avez pas encore récupéré l'anti-cube de la statue du hibou dans le château d'eau, tapez : RT, RT, RT, LT, RT, RT, RT, LT pour l'avoir (il s'agit du même anti-cube, si vous le récupérez avec cette méthode, vous ne pourrez plus le retrouver avec l'autre).

Rendez-vous à l'ile de l'arbre géant. Montez sur le portail de téléportation puis entrez par la porte sur le tronc d'arbre. Utilisez les racines pour atteindre le sommet ensuite entrez par la porte. Atteignez la petite maisonnette et entrez dedans.En ressortant vous serez dans le cimetière.

Le cimetière

Récupérez les deux fragments de cube sur la plateforme flottante puis entrez par sa porte en bois.

Tout au long de ce niveau, vous allez rencontrer des petites plates-formes transparentes que vous pouvez repérer grâce au tonnerre. Passez à la tour voisine et récupérez tous les fragments qui se trouvent au-dessous du portail de téléportation. Ils sont en tout quatre. Entrez ensuite par la porte tout en bas pour atteindre l'ile des hiboux.

Récupérez le morceau de cube en bas de la plateforme puis attendez la venue des quatre hiboux à qui vous avez parlé dans les stages précédents.

Ces derniers vous ouvriront une porte derrière la statue. Entrez dedans.

Changez de perspective et ramassez le morceau de cube puis utilisez les plates-formes transparentes pour atteindre le haut de la statue. Ramassez l'anti-cube puis rebroussez chemin vers le portail de téléportation.

Récupérez les deux morceaux de cubes sur les arbres puis utilisez les plates-formes transparentes pour atteindre la tombe, en haut.

Récupérez le fragment de cube puis entrez par la porte. Vous serez sur une plateforme avec un grand crâne entouré par quatre autres mais plus petits. Tournez ces dernier de façon à ce qu'ils regardent tous du même coté que celui du grand. Ceci ouvrira un passage secret. Récupérez les fragments de cubes puis entrez dedans. Utilisez donc les plates-formes transparentes pour atteindre l'anti-cube en haut.

Utilisez ensuite la porte de téléportation. De retour près du portail de téléportation, entrez par la porte de la plateforme flottante juste à coté.

La tombe fermée à clé

Récupérez le fragment de cube sur la plateforme de droite.

Montez ensuite sur le petit monument de la plateforme de gauche et changez de perspective jusqu'à apercevoir une plateforme invisible. Utilisez-la pour passer à l'étage.

Récupérez les trois fragments de cubes sur les arbres ensuite montez sur la tombe flottante plus haut. Sautez d'une plateforme invisible à une autre jusqu'à atteindre le coffre. Ouvrez-le pour obtenir une carte de trésor.

Entrez maintenant par la porte juste au-dessous du coffre. Tournez la caméra et récupérez le morceau de cube. Utilisez les plates-formes invisibles pour aller plus haut. Ramassez le fragment de cube sur l'arbre puis ressortez par la même porte.

Descendez puis entrez par la porte de la plateforme au centre. Tournez la caméra et grimpez à la plante. Récupérez le fragment de cube puis montez les plates-formes invisibles en escalier. N'entrez pas pour l'instant par la porte de la plateforme suivant, récupérez plutôt le morceau de cube et continuez votre ascension.

Arrivé à la tombe en haut, ramassez la bombe puis lancez-la vers la porte en pierre.

Entrez par cette porte et grimpez à la plante. Récupérez le fragment de cube en haut du monument puis entrez par la porte en bois.

Changez de perspective jusqu'à apercevoir un morceau de cube. Prenez-le puis utilisez les plates-formes invisibles pour atteindre le cube entier en haut.

N'utilisez pas la porte de téléportation et ressortez par la porte en bois. Revenez à la porte de la plateforme plus basse.

Montez la tour en tournant la caméra. Vous retrouverez deux fragments de cube sur votre passage et un cube entier au sommet. Utilisez enfin la porte de téléportation.

La tour principale

De retour devant le portail de téléportation, utilisez ce dernier pour aller à l'ile de l'arbre géant. Retournez ensuite à la tour principale et ouvrez le portail qui demande quatre cubes.

Portail à 4 cubes

Cette cité contient cinq petites chambres. Visitez-les toutes en ramassant les fragments de cubes qui s'y trouvent. Quittez la cité et passez au portail à huit cubes.

Portail à 8 cubes

Ce village contient aussi cinq petites chambres. Visitez-les toutes en récupérant les morceaux de cube. En arrivant à la classe, suivez les symboles sur le tableau à savoir : haut, gauche, RT, saut, LT, droite, bas, pour faire apparaitre un anti-cube. Récupérez-le et quittez l'endroit en passant au portail à 16 cubes.

Portail à 16 cubes - La cité antique

Ramassez le fragment de cube sur le plancher en bas.

Entrez ensuite dans toutes les chambres en ramassant les morceaux de cube sur votre passage. Pour ceux qui n'ont pas eu tous les anti-cubes, essayez la séquence : RT, RT, LT, RT, LT, LT, LT, RT dans la chambre avec le QR code en construction.

Ou bien essayez cette séquence : RT, RT, LT, RT, RT, RT, LT, LT, RT, LT, LT, LT, RT, LT, RT, LT dans la pièce du trône.

Entrez dans la chambre juste en-dessous du portail de téléportation et ouvrez le coffre pour obtenir la dernière clé.

Revenez alors à la tombe fermée à clé dans le cimetière pour récupérer le dernier Artefact.

La tombe fermée à clé

Ouvrez la porte pour entrer dans une sorte de labyrinthe. Vous devez avoir les quatre cartes de trésor pour percer ce mystère. Dans chacune des cartes, il y a une porte rouge avec un symbole à coté. Celui avec un seul trait en haut est le numéro 1. Celui avec un seul trait à droite est le 2. Le numéro 3 est représenté avec un carreau dans le coin. Le dernier, le numéro quatre est celui avec un trait à gauche. Entrez par les portes indiquées par ces symboles en suivant l'ordre numérique. Vous tomberez alors sur une pièce secrète. Tournez la caméra puis nagez vers le trésor sur l'ilot à droite. Il s'agit du Skull Artefact.

Portail à 32 cubes

Après avoir récupéré le Skull Artefact et le reste des morceaux de cube, ouvrez le portail à 32 cubes dans la cité antique. Entrez par le portail de téléportation qui vient de s'activer.

Dans cette nouvelle zone, la gravité sera plus faible. Vous pouvez donc sauter de longue distance. Ça ne sera donc pas difficile d'atteindre le sommet de la tour. Entrez enfin par la porte blanche sur le cube tournoyant.

Félicitations ! Vous avez terminé Fez avec tous les succès. Vous pouvez toutefois recommencer le jeu en mode " Nouvelle partie + " pour avoir d'autres compétences, telles que le vol en tapant : haut, haut, haut, haut+saut.

VUE STÉRÉOSCOPIQUE

En finissant le jeu muni des 64 Cubes, vous découvrirez une nouvelle fin. Faites ensuite une partie en New Game + pour recevoir les lunettes stéréoscopiques à l'emplacement du Fez.

VOLER

Dans une nouvelle partie +, faites : **haut, haut, haut, haut + A** à n'importe quel endroit pour voler.

FIFA 06 : En Route pour la Coupe du Monde

© Electronic Arts / EA Sports 2005

SUCCÈS

Gagner au niveau Parfait (50)

Remporter votre premier match au niveau Parfait.

Remporter une coupe perso. (100)

Remporter une coupe en mode Compétition.

Remporter une ligue perso. (150)

Remporter une ligue en mode Compétition.

Remporter Masters internationaux (200)

Remporter les Masters internationaux en mode En Route pour la Coupe du Monde de la FIFA.

Remporter Open international (200)

Remporter l'Open international en mode En Route pour la Coupe du Monde de la FIFA.

Qualification (300)

Se qualifier directement ou jouer les barrages en mode En Route pour la Coupe du Monde de la FIFA.

FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

SUCCÈS

La genèse (10)

Créer un joueur avec le profil principal.

Une première en ligne (10)

Remporter un match classé Xbox LIVE dans une partie solo avec le profil principal.

Le créateur (20)

Créer une compétition dans une partie solo avec le profil principal.

Champion d'Angleterre (10)

Remporter la Barclays Premier League en mode Carrière dans une partie solo avec le profil principal.

Champion d'Allemagne (10)

Remporter la Bundesliga en mode Carrière dans une partie solo avec le profil principal.

Champion d'Italie (10)

Remporter la Serie A en mode Carrière dans une partie solo.

Champion de France (10)

Remporter la Ligue 1 Orange en mode Carrière dans une partie solo avec le profil principal.

Champion des Pays-Bas (10)

Remporter le championnat des Pays-Bas en mode Carrière dans une partiel.

Champion des Etats-Unis(10)

Remporter la D1 américaine en mode Carrière dans une partie solo avec le profil principal.

Champion d'Espagne (10)

Remporter la Primera División en mode Carrière dans une partie solo avec le profil principal.

Jeune pousse (5)

Remporter un match contre l'IA dans une partie solo au niveau Amateur avec le profil principal.

Joueur à mi-temps (10)

Remporter un match contre l'IA dans une partie solo au niveau Semi-Pro avec le profil principal.

Joueur pro (20)

Remporter un match contre l'IA dans une partie solo au niveau Pro avec le profil principal.

Joueur international (30)

Remporter un match contre l'IA dans une partie solo au niveau Int. avec le profil principal.

La légende (45)

Remporter un match de légende contre l'IA dans une partie solo.

Défenseur héroïque (10)

Etre élu HDM avec un défenseur dans une partie solo au niveau Int. avec le profil principal.

Milieu organisateur (10)

Etre élu Homme du match avec un milieu dans une partie solo au niveau Int. avec le profil principal.

Buteur d'élite (10)

Etre élu HDM avec un attaquant dans une partie solo au niveau Int. avec le profil principal.

Réalité(10)

Disputer l'intégralité d'une ligue interactive en tant que profil principal.

Buteur international (30)

Marquer plus de 5 buts dans une partie solo au niveau International avec le profil principal.

5 à la suite (10)

Remporter 5 matchs de suite dans une partie solo au niveau Pro avec le profil principal.

La star(10)

Obtenir la note de 90 dans une partie solo en mode Deviens pro avec le profil principal.

Le 50ème rugissant (40)

Remporter 50 matchs dans une partie solo au niveau Pro avec le profil principal.

Et de 10 ! (50)

Marquer au moins 10 buts en un match dans une partie solo au niveau Pro avec le profil principal.

Classe 10 (10)

Remporter 10 matchs classés Xbox LIVE dans une partie solo avec le profil principal.

Ca devient sérieux (20)

Remporter 50 matchs classés Xbox LIVE dans une partie solo avec le profil principal.

Une légende internationale (60)

Remporter 100 matchs classés Xbox LIVE dans une partie solo avec le profil principal.

Invincible (30)

Jouer un match sans prendre de but dans une partie solo au niveau Int. avec le profil principal.

Hôte (10)

Héberger 10 matchs Xbox LIVE dans une partie solo avec le profil principal.

C'est trop (40)

Héberger 50 matchs Xbox LIVE dans une partie solo avec le profil principal.

Cireur de chaussures (15)

Terminer le mode Défi de la région 1 avec le profil principal.

Un jeune plein d'avenir(15)

Terminer le mode Défi de la région 2 avec le profil principal.

Réserviste (15)

Terminer le mode Défi de la région 3 avec le profil principal.

Remplaçant (20)

Terminer le mode Défi de la région 4 avec le profil principal.

Débutant (20)

Terminer le mode Défi de la région 5 avec le profil principal.

Titulaire régulier (25)

Terminer le mode Défi de la région 6 avec le profil principal.

Homme du match (25)

Terminer le mode Défi de la région 7 avec le profil principal.

Capitaine (30)

Terminer le mode Défi de la région 8 avec le profil principal.

Vétéran(30)

Terminer le mode Défi de la région 9 avec le profil principal.

Légende(95)

Terminer le mode Défi de la région 10 avec le profil principal.

Débutant buteur(20)

Réaliser le coup du chapeau avec un joueur créé dans une partie solo avec le profil principal.

Vainqueur de la compétition (20)

Remporter une compétition perso avec le profil principal.

Le coup du chapeau international (20)

Réaliser le coup du chapeau dans un match classé Xbox LIVE d'une partie solo.

Roi de la prolongation (20)

Marquer 2 buts en prolongation dans une partie solo au niveau Int. avec le profil principal.

Deux balles dans le pied (0)

Marquer deux buts contre son camp en un seul match dans une partie solo avec le profil principal.

Le rideau de fer (20)

Ne pas encaisser de but dans un match classé Xbox LIVE d'une partie solo avec le profil principal.

La tournée des stades (20)

Jouer dans chaque stade avec le profil principal.

Le finisseur (10)

Marquer en moins de 5 minutes dans une partie solo avec le profil principal.

L'entraîneur globe-trotter (10)

Jouer 15 ans pour 15 clubs dans 15 pays différents en tant que profil principal.

FIFA 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

SUCCÈS

A bout portant (5)

En match, transformer un pénalty.

Tout en élégance ! (5)

En match, marquer d'une reprise de volée.

Héros (10)

Arrêter un pénalty.

Faire son cinéma (10)

Publier une vidéo sur EA Sports Football World.

Grosse frappe ! (10)

En match, marquer de plus de 27 mètres.

La tête sur les épaules (10)

En match, marquer de la tête.

La parole est à la défense (10)

En match, marquer avec un défenseur.

Comme à l'entraînement (10)

Marquer sur corner.

Comme elle vient (10)

Marquer sur un centre.

Vainqueur avec classement (10)

Gagner une partie Xbox LIVE avec classement.

Entièrement fait à la main (10)

Gagner un match avec des paramètres entièrement manuels (aucune assistance activée).

Première sortie (10)

Remporter un match de ligue en ligne.

Fournisseur de ballon (10)

Effectuer un centre pour un ami qui marque (succès coopération).

Qui s'y frotte s'y pique (10)

En match, battre le gardien d'une balle piquée.

Le bourreau des géants (15)

Battre une équipe cinq étoiles avec une équipe demi-étoile.

Enrouler comme un pro (15)

En match, marquer sur coup franc.

Sur le fil (19)

Marquer à la 89e minute.

Avec la barre (20)

En match, marquer en touchant les poteaux.

L'envol (20)

En match, marquer d'une tête plongeante.

Un être vous manque (20)

Gagner un match en infériorité numérique.

La fièvre acheteuse (20)

Acheter 50 joueurs dans votre carrière en mode Carrière.

Bon voyageur (20)

Gagner dans chaque stade.

Vainqueur en vrai (20)

Remporter 5 matchs de ligue interactive.

Gros investissement (20)

Acheter un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix.

Gros retour sur investissement (30)

Vendre un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix.

La tête à l'envers ! (30)

Marquer d'une bicyclette.

Dieu du club (40)

Devenir une légende de votre club.

Premier sur 64 (50)

Remporter une compétition créée avec 64 équipes au départ.

Légende vivante (50)

Devenir une légende dans votre pays.

Une étoile suffira (75)

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile.

Le puriste (100)

Terminer le mode Carrière sans simuler un seul match.

Succès secret (1)

Et de cinq ! (5)

Marquer 5 buts dans l'Arène.

Succès secret (5)

Judas (10)

Battre votre équipe favorite avec son rival.

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Et si on s'y mettait ? (15)

Marquer 20 buts dans l'Arène.

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Joueur Fair Play (40)

Disputer 5 matches consécutifs sans prendre de carton.

Succès secret (50)

Succès secret (60)

FIFA 09 : Ultimate Team

© Electronic Arts / EA Sports 2009

SUCCÈS

L'as des as (5)

Obtenez votre premier entraîneur Or.

Packs Argent (5)

Ouvrez votre premier pack Argent.

Meilleur stade (10)

Passez à un stade Argent.

Packs Or (15)

Ouvrez votre premier pack Or.

Champion du monde (15)

Remportez le Trophée Mondial Or.

Maître Tournoi en ligne (15)

Remportez toutes les compétitions en ligne Or.

Champion en ligne (15)

Remportez le Trophée Or Equipe de rêve.

Le collectionneur (15)

Remplissez une page de votre collection avec une équipe de 11 joueurs.

Maître des compétitions (50)

Remportez toutes les compétitions Club Or.

De l'or à la pelle (70)

Obtenez 11 joueurs Or.

FIFA 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

EXPLOITS SECRETS

TECHNIQUE

02- Exploit secret : Dribbler un adversaire (Dribble +1)
09- Exploit secret : Marquer d'une balle piquée dans la surface (Contrôle ballon +2)
15- Exploit secret : Marquer avec une talonnade (Contrôle ballon +3)
22- Exploit secret : Dribbler 100 adversaires avec un geste technique (Dribble +4)

DEFENSE

03- Exploit secret : Contrer une frappe cadrée (Marquage : +1)
08- Exploit secret : Récupérer 3 fois le ballon sur 2 matchs consécutifs sur un tacle debout (Tacle : +2)
13- Exploit secret : Disputer 5 matchs consécutif en défense sans être averti(Tacle : +3)
21- Exploit secret : Être sacré 10 fois homme du match en tant que défenseur (Marquage : +4)

MENTAL

06- Exploit secret : Marquer à -3m des buts (Positionnement +3
11- Exploit secret : Disputer 5 matchs consécutifs sans être hors-jeu (Sens tactique : +3)
15- Exploit secret : Disputer 10 matchs consécutifs sans être hors-jeu (Sens tactique : +4)
22- Exploit secret : Faire 2 dégagements sur sa ligne dans votre carrière (Positionnement : +4)

PASSES

02- Exploit secret : Renverser le jeu avec une transversale (Passes longues : +1)
10- Exploit secret : Faire 2 passes décisives à ras de terre en un match (Passes courtes : +2)
14- Exploit secret : Faire 2 passes décisives lobées en un match (Passes longues : +3)
21- Exploit secret : Faire 100 centres qui trouvent un partenaire dans sa carrière (Centres : +4)

PHYSIQUE

06-Exploit secret : Être le plus prompt en marquant après un rebond sur le poteau (Réactivité : +5)
15-Exploit secret : Obtenir la note de 10 sur 10 (Force : +1)
24-Exploit secret : Marquer 5 fois dans sa carrière a -3m des buts (Réactivité : +5)
26-Exploit secret : Faire 10 feintes de frappes dans la surface dans sa carrière (Agilité : +2)
35-Exploit secret : Finir 10 matchs avec une endurance à 50% (Endurance : +3)
42-Exploit secret : Tacler un adversaire coupable d'une faute sur vous 5 fois dans sa carrière (Réactivité : +5)
45-Exploit secret : Être titularisé 200 fois dans sa carrière (Vitesse : +3)

TIRS

23-Exploit secret : Battre 2 fois le gardien de la tête dans un match (Précision de la tête +3)
29-Exploit secret : Marquer 2 fois d'une reprise de volée dans un match (Reprises de volée +3)
40-Exploit secret : Marquer 10 fois d'une reprise de volée dans sa carrière (Reprises de volée +4)
44-Exploit secret : Marquer 150 buts dans sa carrière (Puissance de frappe +4)

CARACTERISTIQUES/CELEBRATIONS

04-Exploit secret : Dribbler 5 adversaires avec un geste technique en 1 match (Débloque la caractéristique Flair)
07-Exploit secret : Effectuer 3 dégagements sur sa ligne dans sa carrière (Débloque la caractéristique Dégagement acrobatique)

ACCESSOIRES

09-Exploit secret : Disputer 25 matchs sous la pluie (Débloque l'option maillot de corps)

SUCCÈS

Jackpot FIFA (5)

Décrocher le Jackpot en battant quelqu'un sur Xbox LIVE qui l'a déjà.

Pro de l'entraînement (5)

Marquer 5 buts en 1 session dans l'Arène.

Sur les montants (15)

En match, marquer en touchant les poteaux ou la barre.

Cameraman (10)

Publier une vidéo sur EA SPORTS Football World.

Victoire dans la douleur (10)

Battre 1 équipe 5 étoiles avec 1 équipe 1/2 étoile sur Xbox LIVE ou en diff. Professionnel au moins.

L'union fait la force (10)

Remporter un match avec 10 joueurs sur Xbox LIVE ou en difficulté Professionnel au moins.

Hold-up(10)

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile en diff. Professionnel au moins.

La valse des contrats (15)

Acheter 50 joueurs en mode Carrière.

Un calendrier chargé (45)

Terminer une saison en mode Carrière sans simuler un match.

Bon ami(25)

Offrir un but à un ami grâce à un centre.

Vrai fan (50)

Jouer pendant plus de 50 heures.

À la découverte du monde (25)

Remporter un match dans chaque stade.

Contrôle total (5)

Remporter un match avec tous les paramètres manuels (sans assistance).

Entre amis (10)

Gagner un match dans une Ligue amicale.

Photographe (10)

Publier une photo sur EA SPORTS Football World.

L'ultime Fiesta(10)

Obtenir 2 500 points et remporter 5 badges lors d'un match en mode Fiesta.

Une star est née (10)

Créer un Pro virtuel.

Autour du monde (15)

Disputer un match avec une équipe de chaque ligue.

Toujours disponible (35)

Terminer une saison en mode Saisons Deviens pro sans simuler un match.

Donné perdant (20)

Gagner 1 partie avec classement Face-à-face sur Xbox LIVE face à une équipe plus forte que la vôtre.

Expérimentations (20)

Disputer 5 parties avec classement Face-à-face sur Xbox LIVE de suite avec des équipes différentes.

Première centaine (100)

Remporter 100 parties avec classement en ligne classiques.

Jeu collectif (25)

Jouer un match de Championnat pro en tant qu'équipe entière (10 joueurs).

Pro confirmé (25)

Débloquez 100 exploits EA SPORTS Football World avec votre Pro virtuel.

La classe (10)

Télécharger votre Game Face depuis EA SPORTS Football World.

Têtes connues (5)

Télécharger les Game Faces des membres de son club depuis EA SPORTS Football World.

Double champion (40)

Gagner plusieurs titres de champion de suite dans une ligue de haut niveau en mode Carrière.

Monter dans la hiérarchie (45)

Être promu plusieurs fois de suite avec le même club en mode Carrière.

Le triplé (75)

Remporter 3 trophées en 1 saison du mode Carrière.

Réputation établie (50)

Devenir un entraîneur 5 étoiles.

Sans pression (35)

Avoir à 100 % la confiance du Conseil d'administration dans n'importe quel club en mode Carrière.

Lèche-vitrines (5)

Se rendre dans la Boutique FIFA 10.

Théâtre des rêves (10)

Faire passer votre Responsable de stade au niveau 10.

Globe-trotter (30)

Gagner des titres dans les 5 ligues euro. maj. (Angleterre, France, Italie, Allemagne et Espagne).

Le phénix renaît de ses cendres(25)

Faire d'une équipe 2 étoiles ou moins une équipe 5 étoiles en 5 saisons max de mode Carrière.

Jolie série (20)

Disputer 5 parties avec classement Face-à-face consécutives sur Xbox LIVE sans perdre.

Perfectionnement (10)

Travailler ses aptitudes en mode Entraînement.

Ressources limitées (50)

Être sacré champion ou remporter une coupe en mode Carrière avec une équipe 1 étoile au mieux.

Toujours dans l'Arène ?(10)

Marquer 20 buts en 1 session dans l'Arène.

Avec les tripes(10)

Aller en prolong. dans une partie avec classement Face-à-face sur Xbox LIVE avec 1 équipe + faible.

À la recherche de la gloire (0)

Jouer 10 parties avec classement Face-à-face sur Xbox LIVE à la suite avec la même équipe 5 étoiles.

Du renfort (10)

Disputer une partie en ligne par équipe avec votre équipe préférée.

Mauvais perdant(0)

Choisir de quitter et déclarer forfait pour 5 parties Xbox Live lorsque vous perdez.

Bientôt le jubilé (50)

Jouez 500 matchs avec votre pro virtuel. Vous pouvez utiliser votre pro virtuel dans n'importe quel mode hors-ligne.

FAIRE CHUTER UN CLUB EN MODE CARRIÈRE

Vous détestez un club de foot pour x raisons ? Vous êtes supporter du club rival, l'esprit du club, ses joueurs ou son entraîneur ne vous plaisent pas ? Sachez qu'il existe un moyen simple de faire chuter ce club et de vous en débarrasser pour de bon :

-Commencez par postuler pour le club en question.
-Vendez les meilleurs joueurs. Le nombre de joueurs que vous pourrez évincer de cette façon est limité. En effet, le Conseil vous indiquera qu'il ne souhaite pas que vous chambouliez l'équipe. Il vous faut donc vendre les meilleurs joueurs.
-Videz les caisses du club, qui se seront énormément remplies suite à l'opération précédente, en achetant un ou plusieurs bons joueurs et en leur proposant un contrat d'un an uniquement. Offrez-leur une grosse clause de départ (il n'y a pas de limite maximale) et un salaire important. Faites-le préférentiellement en prenant des bons joueurs, cela permettra de ne pas perdre trop de temps en augmentant votre offre d'achat (dont la vitesse d'augmentation dépend de la valeur initiale du joueur). De toute façon, le joueur en question s'en ira dès l'année suivante.
-Complétez votre équipe adorée avec les pires joueurs du championnat de Corée du Sud.

Le conseil ne se rendra compte de rien (il ne vous renverra pas et vous ne perdrez pas de réputation), à condition que vous obteniez de bons résultats pendant la saison, en gagnant les matchs. Cela sera cependant plus difficile compte tenu de vos changements d'effectif.
-Quelques semaines avant la fin de la saison, dilapidez l'argent que vous aurez gagné lors des matchs en améliorant le personnel du club (responsable de stade, entraineurs, recruteurs...).
-A la fin de la saison, on vous proposera de renouveler le contrat des joueurs qui arrive à terme (dont le ou les joueurs que vous aurez acheté très cher). Refusez donc les renouvellements.

Et voilà ! Le club se retrouve avec des mauvais joueurs et sans argent pour en racheter, il perdra même plusieurs étoiles. Le terrible entraineur que vous faites ne perdra aucun point de réputation et vous pourrez immédiatement enchainer une nouvelle saison en signant avec un autre club.

TROPHÉE/SUCCÈS : THÉÂTRE DES RÊVES

Pour obtenir ce trophée/succès très rapidement, vous n'avez qu'à démarrer une partie en mode carrière avec le Real Madrid C.F. qui est le club avec le plus gros budget du jeu. Vous pouvez directement augmenter votre responsable de stade au niveau maximum et ainsi obtenir le trophée/succès.

FIFA 10 : Ultimate Team

© Electronic Arts / EA Sports 2010

SUCCÈS

Vainqueur du tournoi (5)

Remporter un trophée en mode Ultimate Team

Le chasseur de trophée (30)

Remporter 10 trophées en mode Ultimate Team

Le collectionneur de trophées (50)

Remporter 25 trophées en mode Ultimate Team

Une tête de vainqueur (15)

Remporter 10 matchs en mode Ultimate Team

Un collectif bien rodé (15)

Remporter un match en mode Ultimate Team avec une équipe ayant un collectif de 100

Unité internationale (15)

Remporter match Ultimate Team avec équipe collectif 100 et où chaque joueur vient pays différent

Coalition victorieuse (15)

Remporter match Ultimate Team avec équipe collectif 100 et où chaque joueur vient club différent

Un bon début (15)

Ouvrir 10 packs Ultimate Team

La soif des packs (40)

Ouvrir 100 packs Ultimate Team

Toujours plus de packs (50)

Ouvrir 500 packs Ultimate Team

FIFA 11

© Electronic Arts / EA Sports 2010

SUCCÈS

Menace aérienne - 10 G (Solo)

Marquer de la tête avec un joueur doté de la spécialité 'Menace aérienne

Contre toute attente - 10 G (Live)

Remporter un Face-à-face avec classement avec une équipe plus faible que l'adversaire

Comme un grand - 10 G (Solo)

Remporter un match avec les commandes manuelles (changement automatique réglé sur manuel

Altruiste - 10 G (Solo)

Offrir un but à un ami sur un centre

Que puis-je faire pour vous ? - 5 G (Live)

Visiter la boutique FIFA 11

Le tour du monde - 25 G (Solo)

Disputer un match avec une équipe de chaque championnat

Au fond des filets - 5 G (Solo)

Marquer 5 buts dans une même session d'Arène

Gloire en club - 25 G (Live)

Gagner la Coupe en tant que joueur d'un Club pro en ligne

Centreur - 10 G (Solo)

Offrir un but en centrant avec un joueur doté de la spécialité 'Centreur'

Tireur de loin - 10 G (Solo)

Marquer en dehors de la surface avec un joueur doté de la spécialité 'Tireur de loin'

Savourez mon but - 5 G (Live)

Publier une vidéo sur EA SPORTS Football World

Gardien reconnu - 50 G (Solo)

Disputer une saison au poste de gardien en mode Carrière

Expérimental - 15 G (Live)

Disputer 5 face-à-face avec classement consécutifs avec des équipes différentes

Première sortie - 10 G (Live)

Remporter un match de Ligue d'amis en ligne

Folklore - 25 G (Solo)

Devenir une Légende en tant que joueur en mode Carrière

Père fondateur - 25 G (Solo)

Inclure une équipe issue du centre de création en match Coup d'envoi

Bonne forme - 20 G (Live)

Disputer 5 face-à-face avec classement consécutifs sans perdre

À la maison et à l'extérieur - 50 G (Solo)

Jouer et gagner dans chaque stade

Changer les habitudes - 5 G (Solo)

Changer le stade à domicile d'une équipe

Belle résistance - 10 G (Live)

Aller jusqu'en prolongation d'un Face-à-face avec classement avec une équipe plus faible

100 qui comptent - 100 G (Live)

Disputer 100 Face-à-face avec classement

Démiurge - 5 G (Solo)

Créer un Pro virtuel

Avoir ça dans le sang - 25 G (Solo)

Passer du rang de joueur à celui de manager (ou entraîneur-joueur) en mode Carrière

Regardez-moi - 25 G (Live)

Télécharger votre Game Face depuis EA SPORTS Football World

Le sens du coaching - 10 G (Solo)

Marquer avec un remplaçant en mode Carrière

Nouveaux sons - 10 G (Solo)

Importer ses propres sons dans le jeu avec l'option Musique et chants perso

Une fois dans sa vie - 10 G (Solo)

Marquer en tant que gardien dans n'importe quel match

L'homme d'un club - 50 G (Live)

Disputer 50 matchs dans le même Club pro en ligne

Pour mémoire - 5 G (Solo)

Sauvegarder un moment fort dans le Gestionnaire de ralentis

Gardien impeccable - 15 G (Solo)

Être gardien dans un match Coup d'envoi et finir à 100 % en Précision arrêts

L'image parfaite - 5 G (Live)

Publier une capture d'écran sur EA SPORTS Football World

Organisateur - 10 G (Solo)

Offrir un but avec un joueur doté de la spécialité 'Organisateur'

Renard - 10 G (Solo)

Marquer depuis l'intérieur de la surface avec un joueur doté de la spécialité 'Renard'

Une affaire de record - 25 G (Solo)

Avoir son nom dans un classement du mode Carrière

Prometteur - 25 G (Solo)

Réussir 100 exploits avec son Pro virtuel

Mains sûres - 10 G (Solo)

Disputer un match en tant que gardien sans assistance

Entraînement collectif - 10 G (Live)

Disputer un match d'entraînement avec son Club pro en ligne

L'entraînement - 5 G (Solo)

Travailler sa technique en mode entraînement dans l'Arène

Débuts virtuels - 25 G (Live)

Disputer un match Club pro en ligne ou Pro avec classement avec son Pro virtuel

Football virtuel - 25 G (Live)

Disputer un match Club pro avec une équipe de 10 joueurs ou plus

Légende virtuelle - 100 G (Live)

Disputer 500 matchs avec son Pro virtuel

Chauffer les gants - 10 G (Solo)

Effectuer 10 arrêts dans une même session d'Arène

Comme au billard - 10 G (Solo)

Marquer avec l'aide des montants ou de la barre en match

Bonne semaine - 15 G (Solo)

Être sélectionné dans l'Équipe de la semaine en mode Carrière

Bon mois - 25 G (Solo)

Être désigné Manager du mois en mode Carrière

FIFA dans le sang - 100 G (Solo)

Passer 50 heures sur le terrain

FIFA 12

© Electronic Arts / EA Sports 2011

SUCCÈS

Tacles précis (15)

80 % de réussite aux tacles avec un minimum de 5 tacles dans le match.

Entre les jambes (30)

Réussir un petit pont sur un défenseur.

La tête à l'envers (50)

Marquer sur un retourné.

Légendaire (30)

Remporter un match contre l'IA en difficulté Légende contre un club avec autant ou plus d'étoiles.

Débuts en fanfare (10)

Marquer dans les 5 premières minutes d'un match contre l'IA.

Le retour (15)

Gagner après avoir été mené de 3 buts en seconde période contre l'IA.

A 10 contre 11 (10)

Gagner en infériorité numérique contre l'IA après avoir été mené ou à égalité.

Comme elle vient (15)

Marquer sur une reprise de volée.

Le mur (10)

Bloquer manuellement 5 tirs en défendant en un seul match.

Une hécatombe de buts (45)

Marquer 100 buts en match dans FIFA 12.

Comme un grand (10)

Remporter un match avec les commandes manuelles (défense tactique incluse).

Le guerrier (20)

Marquer avec un joueur qui a subi une blessure sans contact.

Sur les chapeaux de roue ! (20)

Marquer rapidement après une touche jouée vite.

Débutant EAS FC (10)

Atteindre le niveau 5 d'EA SPORTS Football Club.

Titulaire EAS FC (30)

Atteindre le niveau 20 d'EA SPORTS Football Club.

Défi relevé (15)

Réussir un défi Scénario en jeu EA SPORTS Football Club.

En route vers la coupe (20)

Remporter un match de coupe en mode Saisons Face-à-face.

Campagne terminée (50)

Terminer une saison en mode Saisons Face-à-face.

Des amis qui vous en veulent ? (25)

Remporter une saison Matchs amicaux en ligne.

Donner dans le social (10)

Disputer un match amical en ligne.

3 points (10)

Remporter un match de saison en mode Saisons Face-à-face.

Débuts virtuels (10)

Disputer un matchmaking selon classement Pro ou Club pro en ligne avec son Pro virtuel.

Un nouveau club (5)

Créer son club FIFA 12 Ultimate Team.

Les victoires font les légendes (10)

Remporter un match avec son club FIFA 12 Ultimate Team.

Une de gagnée (10)

Remporter une compétition dans FIFA 12 Ultimate Team.

Je choisis celui-ci (10)

Ouvrir son premier pack dans FIFA 12 Ultimate Team.

Amical (10)

Terminer un match contre un ami dans FIFA 12 Ultimate Team.

Recrutement de marque (30)

Acheter un joueur Or dans le marché d'échange pour au moins 15 000 crédits avec "Acheter maintenant".

Le vent en poupe (30)

Obtenir une valeur du club de 85 000 000 dans FIFA 12 Ultimate Team.

Grosse équipe(30)

Disputer une compétition FUT et terminer un match avec une note générale d'équipe de 85 ou plus.

Le roi du pack (50)

Ouvrir 100 packs dans FIFA 12 Ultimate Team.

Il faudra agrandir la vitrine (30)

Remporter son 10e trophée dans FIFA 12 Ultimate Team.

Légende du club (15)

Jouer 100 matchs avec un joueur dans FIFA 12 Ultimate Team.

Le titre (50)

Être sacré champion de n'importe quel championnat dans le mode Carrière.

De l'art de la procrastination (15)

Recruter un joueur le dernier jour de la période des transferts en mode Carrière.

En pleine forme (30)

Avoir 3 joueurs en pleine forme en même temps dans son club en mode Carrière.

Recrutement de star (20)

Recruter un joueur meilleur que ceux de son club pendant la période des transferts.

Dans l'espoir... (20)

Recruter un joueur pour l'équipe de jeunes en mode Carrière.

Le porte-parole (10)

Parler à la Presse en mode Carrière.

Douce musique (10)

Inclure une musique perso dans FIFA 12.

Légende virtuelle (30)

Disputer 50 matchs avec son Pro virtuel.

FIFA dans le sang (50)

Passer 50 heures sur le terrain.

Bon anniversaire, EA SPORTS ! (20)

Marquer 20 buts en match dans FIFA 12 pour fêter les 20 ans d'EA SPORTS !

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

FIFA Street

© EA Sports / EA Canada 2012

RECRUTER DES JOUEURS PROS INDÉFINIMENT

Pour obtenir des joueurs pro après avoir terminé tous les défis, il faut terminer le mode World Tour en gagnant la finale à Rio dans n'importe laquelle des difficultés dans le niveau 4. Ensuite, il suffit de réinitialiser les équipes en appuyant sur la touche "start" tout en étant sur la carte du niveau 4. Ceci fait, vous pourrez à nouveau recruter des joueurs pro dans votre équipe en refaisant les différentes épreuves du niveau 4 et ce à l'infini.

FIFA Street 3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2008

EQUIPES SPÉCIALES

Predator

Terminez le challenge Adidas du mode FIFA Street Challenge.

The Blasters

Gagnez 40 fois en mode FIFA Street Challenge.

The Champions

Terminez le challenge Champion du mode FIFA Street Challenge.

The Classics

Terminez le challenge Classic du mode FIFA Street Challenge.

World Stars

Terminez le challenge All Stars du mode FIFA Street Challenge.

SUCCÈS

Touriste (10)

Inscris un but sur chaque site avec le profil maître FS3 (sauf en mode Entraînement).

Foire aux tirs (10)

Tire 50 fois au but avec le profil maître FIFA Street 3 (tous modes sauf Entraînement).

Match 5 contre 5 (15)

Joue un match 5 contre 5 avec le profil maître FIFA Street 3.

Match Têtes et reprises de volée (15)

Termine un match Têtes/Volées avec le profil maître FIFA Street 3.

Match Gamebreaker (15)

Termine un match but Gamebreaker avec le profil maître FIFA Street 3.

Partie chronométrée (15)

Termine une partie chronométrée avec le profil maître FIFA Street 3.

Match Buts d'écart (15)

Termine un match Buts d'écart avec le profil maître FIFA Street 3.

Score déterminé (15)

Termine un match Score déterminé avec le profil maître FIFA Street 3.

Gamebreaker en une phase (25)

Remplis ton Gamebreaker en 1 phase (avec profil maître FS3, tous modes sauf Entraînement).

Gamebreaker (25)

Inscris un but Gamebreaker avec le profil maître FIFA Street 3 (tous modes sauf Entraînement).

Jeu en ligne (25)

Termine une partie avec ou sans classement sur Xbox LIVE avec le profil maître FIFA Street 3.

Choix de l'hôte (25)

Gagne comme hôte d'une partie Choix Terrain de jeu sur Xbox LIVE avec le profil maître FS3.

Choix de l'invité (25)

Gagne une partie Choix Terrain sur Xbox LIVE hébergé par un autre joueur avec le profil maître FS3.

Série Tête-à-tête (25)

Joue le dernier Tête-à-tête de n'importe quel type (en 3 matchs) avec le profil maître FS3.

Prince du Tête-à-tête (25)

Joue le dernier match Gamebreaker (en 7 matchs, victoire à 3 buts) avec le profil maître FS3.

Challenge Poids léger (35)

Joue un match avec les Champions avec le profil maître FIFA Street 3.

Faire le mur (35)

Cours sur le mur 50 fois avec le profil maître FIFA Street 3 (tous modes sauf Entraînement).

La Fièvre de la rue (45)

Défie un joueur contaminé par la Fièvre de la rue en match Xbox LIVE avec le profil maître FS3.

Le Coup du chapeau (50)

Réussis le coup du chapeau avec CROUCH (sauf en mode Entraîn.) avec le profil maître FIFA Street 3.

Triple Gamebreaker (50)

Réaliser 3 Gamebreakers avec le profil maître FS3 sur le même Gamebreaker (sauf mode Entraînement).

Briseur de Gamebreaker (50)

Marque pendant le Gamebreaker de ton adversaire avec le profil maître FIFA Street 3.

Buts avec classement (50)

Inscris 50 buts (parties complètes) sur Xbox LIVE avec class. avec le profil maître FIFA Street 3.

Roi du Tête-à-tête (50)

Joue le match Têtes/Volées (en 5 matchs, vict. à 7 buts) avec le profil maître FS3.

Gamebreaker en or (75)

Inscris le but en or avec le profil maître FS3 pendant le gamebreaker dans une partie chronométrée.

Challenge Poids moyen (75)

Joue un match avec les F50 avec le profil maître FIFA Street 3.

Challenge Poids lourd (100)

Joue un match avec les World Stars avec le profil maître FIFA Street 3.

Champion avec classement (100)

Dispute et gagne 25 parties avec classement sur Xbox LIVE avec le profil maître FIFA Street 3.

SUCCÈS ASSOCIÉS AU CONTENU ADDITIONNEL

Match Crépuscule (25)

Avec le profil maître FIFA Street 3, termine un match complet (à 5 contre 5). Lieu : Rivière-Aprèm.

Gamebreaker Banlieue Est (25)

Avec le profil maître FS3, dispute un match But Gamebreaker en Banlieue Est.

Predator-Aprèm' (50)

Avec le profil maître FS3, termine un match avec les Prédateurs. Lieu : Rivière-Aprèm'.

Série Jungle (50)

Avec le profil maître FS3, termine le dernier match Score (sur 7, vict. à 10 buts). Lieu : Jungle.

Vétérans Jungle (100)

Avec le profil maître FS3, termine un match avec les Vétérans. Lieu : Jungle.

Fight Night : Round 3

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM

OBJECTIFS POUR GAGNER DES POINTS

100 points	Gagnez le combat Burger King
100 points	Gagnez le combat Dodge
150 points	Gagnez le combat EA Sport
150 points	Gagnez le combat ESPN Friday Night
150 points	Gagnez le combat ESPN Pay Per View
150 points	Gagnez le combat ESPN Wednesday Night
100 points	Gagnez le combat Everlast
100 points	Gagnez le combat Under Armour

A DÉBLOQUER

Judge Jab
Battez Joe Frazier avec Ali.

Lethal Uppercuts
Vous devez gagner un combat classique avec Roberto Duran.

Smooth Style
Battez Muhammed Ali dans en mode challenge.

Madison Square Garden
Gagnez un match au Madison Square Garden.

Slickster Style
Battez James Toney en mode carrière ou en mode classique.

Bully Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Hookmaster Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Phillyshell
Battez Jermain Taylor en mode classique.

Ko Rey Mo
Allez dans la division light heavy et battez Ko Rey Mo.

Sinister Cross
Gagnez un combat classique avec Roy Jones Jr.

Textbook
Gagnez un combat classique avec De La Hoya.

TOUS LES NIVEAUX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **NEWVIEW**.

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

`Ko Rey Mo`	Battez-le dans le mode Carrière des poids légers
`The Burger King`	Terminez le défi Burger King

STATS AU MAX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **Mr. Skitz**.

Fight Night : Round 4

© Electronic Arts / EA Sports 2009

ACCESSOIRES

Accessoires offline

En mode Legacy, devenez le champion dans deux catégories de poids différentes, puis atteignez le rang de "G.O.A.T".

Accessoires online

Remportez les ceintures online des trois catégories de poids.

Final Fantasy XI Online

© Square Enix 2006

SUCCÈS

Job de soutien (5)

Peut utiliser un job de soutien.

Plume immaculée (5)

A obtenu l'objet-clé "plume immaculée".

Plaque d'identité impériale (5)

A obtenu l'objet-clé "plaque d'identité impériale".

Permis d'embarquement (5)

A obtenu l'objet-clé "permis d'embarquement".

Carte d'abonné Jeuno-Kazham (5)

A obtenu l'objet-clé "carte d'abonné Jeuno-Kazham".

Carte d'abonné aéronef (5)

A obtenu l'objet-clé "carte d'abonné aéronef".

Permis de chocobo (5)

A obtenu l'objet-clé "permis de chocobo".

Membre d'une guilde (5)

Est membre d'une guilde d'artisans.

Quêtes d'artefact (5)

A fini la série de quêtes d'un artefact.

Briseur d'étoile (5)

A gagné le titre "Briseur d'étoile".

Briseur de nuage (5)

A gagné le titre "Briseur de nuage".

Briseur de ciel (5)

A gagné le titre "Briseur de ciel".

Briseur de sommet (5)

A gagné le titre "Briseur de sommet".

Briseur d'horizon (5)

A gagné le titre "Briseur d'horizon".

Chevalier noir niveau 75 (30)

A atteint le niveau 75 du job "chevalier noir".

Personne destinée (5)

A gagné le titre "Personne destinée".

Job avancé (5)

Peut utiliser un job avancé.

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (20)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (40)

Succès secret (40)

Succès secret (40)

Succès secret (40)

Succès secret (40)

Succès secret (50)

Final Fantasy XIII

© Square Enix 2010

MONTER UN CHOCOBO

Après avoir atteint le 11ème chapitre du jeu, vous pourrez vous balader sur Gran Pulse pour effectuer différentes missions. Trouvez la statue permettant de lancer la mission 12 et terminez-la pour atteindre la zone de l'étang de Namva. Lancez la mission 14 et terminez-la pour obtenir les rênes gysahl. Vous pouvez maintenant monter sur les chocobos qui sont symbolisés par une plume sur la carte du monde. Ils vous permettront d'atteindre les endroits inaccessibles autrement (cercles jaunes) et vous avertiront lorsque vous sevrez à proximité d'un trésor enfoui. Le chocobo dispose de trois unités de vie et peut se faire toucher s'il entre en contact avec un monstre. Son énergie se régénère avec le temps.

FAIRE DE L'EXP. OBJET RAPIDEMENT

Pour multiplier l'xp de vos objets par 3 tout le temps et ainsi les monter niveau maximum rapidement, allez dans la boutique "menus morceaux" et achetez 99 objets à 80 gils. Puis allez dans la boutique du garage et achetez 99 objets à 1600 gils (conducteur parfait). Ensuite, sur le menu d'amélioration, utilisez une cinquantaine d'objets à 80 gils sur l'objet à améliorer. Vous passerez alors tout de suite en XP x3, utilisez alors vos 99 conducteurs parfaits, pour faire PLEIN d'XP. Utile pour atteindre les armes finales rapidement.

TUER AVEC MORT

Certains ennemis redoutables sont sensibles au sort Mort de vanille (cristarium stade 9), comme les Adamantite (Monstres géants dans la plaine de Gran Pulse). Pour favoriser l'efficacité du sort, prenez l'arme Sceptre Belladone de Vanille et montez-la au niveau 21 pour avoir l'étoile. Utilisez une Urainite pour le faire passer en Baton Morbol niveau 15, que vous monterez au niveau 41. Faites-le passer en Nirvana avec le composant requis, vous aurez alors un bâton avec "Chance de toucher avec les malus 3", ce qui vous donne plus de chance que le sort Mort réussisse à faire son oeuvre.

IMAGES DE JOUEUR

Vous pouvez débloquer des images de joueur en obtenant certains succès.

Fang

Obtenir le succès "Victime de la mode".

Hope

Obtenir le succès "Fabula Nova Crystallis".

Lightning

Obtenir le succès "Superstar".

Sazh

Obtenir le succès "Observateur".

Serah

Obtenir le succès "Héros ultime".

Snow

Obtenir le succès "L'Cie modèle".

Vanille

Obtenir le succès "L'heure de vérité".

XP FACILE (ROI DES BÉHÉMOTHS)

Lorsque vous arrivez pour la première fois sur la grande steppe de Pulse, vous pouvez obtenir un grand nombre de points pour le cristarium de la manière suivante.

Rendez-vous au niveau du point de téléportation du plateau nordique de la steppe, là où se trouve le Roi des Béhémoths qui est en train de se battre avec un autre monstre. Engagez le combat pour lancer une attaque surprise, ils sont en effet trop absorbés pour vous voir et continueront à se battre entre eux. Occupez-vous en priorité du Roi des Béhémoths et arrangez-vous pour le choquer et le débuffer rapidement avant qu'il ne se transforme. Vous n'avez plus qu'à vous débarrasser du second monstre (trois ravageurs le choqueront rapidement).
Cette victoire vous rapporte 6600 points à chaque fois. Au bout de quelques minutes, vous serez devenu suffisamment puissant pour les éliminer en moins d'une minute, ce qui devrait vous permettre d'emmagasiner un très grand nombre de points pour le cristarium.

REVENIR SUR PULSE À L'AIDE DES STÈLES

Lorsque vous arrivez pour la première fois sur la grande steppe de Pulse, ne rentrez pas tout de suite dans les mines de Mah'habara tant que vous n'avez pas terminé les 17 premières missions. En effet, la mission 18 ne serait pas encore accessible, de même que les suivantes, et vous ne pourriez pas vous téléporter sur la steppe de Pulse à moins de revenir sur vos pas. **Une fois sur Eden, si vous n'avez fait aucune mission, vous devrez carrément battre le boss de fin pour débloquer un téléporteur vous permettant de revenir enfin sur la steppe de Pulse**. Pour éviter cela, faites les 17 premières missions dans l'ordre avant d'entrer dans les mines.

{llissions à faire en priorité
Mission 4 : stèle de téléportation
Mission 9 : stèle de téléportation

Mission 12 : accès à l'étang de Namva (chocobos)
Mission 14 : les chocobos peuvent désormais être montés
Mission 17 : stèle de téléportation, débloque la 18 dans les mines et les suivantes (téléporteurs)

RÉPARER LE ROBOT BAKHTI

Lorsque vous arrivez à Oerba, examinez le robot cassé dans le premier bâtiment et partez à la recherche des 5 objets pour le réparer. Les 3 premiers sont indiqués sur la carte, le 4ème est détenu par un monstre qu'il faut éliminer, le 5ème se trouve dans la zone juste après. Une fois en possession des 5 objets, revenez réparer le robot et par-lui à nouveau pour obtenir des récompenses non négligeables. Si vous lui reparlez ensuite, il vous donnera des conseils sur ce qu'il vous reste à faire dans le jeu.

MISSION 30

Montez sur Atomos depuis les sources de Sulyya pour accéder à la partie cachée de Mah'habara, à l'est. C'est là que se trouve le monstre que vous devez chasser pour finir la mission 30.

MULTIPLICATION DES ANTIDIAMANTS

Pour mener a bien cette opération, vous avez besoin d'un premier antidiamant (obtenu a 2 000 000 de gils dans la boutique R&D, ou contre un Khélonien géant des plaines de pulse) ainsi qu'une somme de 1 500 000 gils environ.

Utilisez votre antidiamant pour monter une des deux armes suivantes :

-Lance de Kaïn (via Lance Draken, Lance de shaman, Châtiment, Lance pandore ou Gae Bolga)
-Nirvana (via Griffes-de-tigre, Bâton de guérisseur, Sceptre Belladone ou Mistiltein)

Développez au maximum une de ces deux armes (grâce a vos 1 500 000 gils). Le démantèlement vous rapportera 3 antidiamants et diverses autres choses, ce qui, au final, vous fera économiser plusieurs millions de gils.

FABRICATION D'ÉLIXIR

Au cours de l'aventure principale, vous mettrez la main sur quelques codes de médecine. Une fois ceux-ci améliorés au maximum (le processus ne nécessite que 200 XP), ils se démantèlent en trois vaporisateurs et un élixir.

Chapitre 1 : Cité suspendue

Zone interdite

Après la scène cinématique du début, vous entrez directement dans le vif du sujet et affrontez un premier boss.

Boss : Mécaguerrier Manasvin
Ce premier affrontement n'est pas très difficile. En effet, il s'agit d'un combat qui vous permettra de vous familiariser avec la jauge ATB, les attaques et les potions. Lisez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran, effectuez des attaques et prenez une potion si votre jauge de santé est presque vide. Attaquez-le constamment dans la seconde partie du combat et achevez ainsi ce premier boss.

Après le combat, suivez le chemin et effectuez une première sauvegarde. Avancez et éliminez deux gardes. Ces gardes sont très faciles à battre, effectuez des attaques normales et ils seront abattus. Ensuite, grimpez sur les débris et abattez d'autres gardes.

Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous aperceviez une sphère flottante, qui n'est autre qu'un trésor. Récupérez les potions dans le trésor, avancez et préparez-vous à affronter un soldat accompagné de deux robots animaliers.

Attaquez d'abord les deux animaux qui accompagnent l'officier, utilisez des potions si nécessaire puis occupez-vous de l'officier même.

Une fois le combat achevé, montez aux escaliers de droite pour récupérer deux potions dans le trésor et redescendez. Poursuivez le chemin principal, sauvegardez grâce au Terminal et grimpez sur les caisses.

Abattez deux gardes, montez les escaliers de gauche et récupérez un Bracelet de fer dans le trésor. Avancez, grimpez d'autres marches à gauche et descendez de l'autre côté. Regardez entre les caisses à droite des marches, ouvrez le trésor et récupérez 50 Gils.

Ensuite, poursuivez le long du chemin principal et affrontez quatre gardes. Par la suite, abattez un animal robot et un soldat et apprenez comment utiliser les objets.

Après la scène cinématique, escaladez la pente et affrontez plusieurs animaux. Montez les escaliers sur votre gauche, sauvegardez votre progression et sautez depuis le rebord. Activez le mécanisme, suivez le chemin et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Maraudeur PSICOM
Ce combat est aussi une occasion d'apprendre le système de choc. Au fur et à mesure que vous effectuez des attaques, le taux de dégâts augmente jusqu'à ce que l'ennemi tombe sous le choc. Abattez d'abord les deux gardes PSICOM puis concentrez-vous sur le maraudeur. N'hésitez pas à utiliser des potions, ou la queue du phénix, si vous êtes gravement blessé.

Front de résistance

Après la scène cinématique, vous incarnez un nouveau personnage. Regardez le trésor derrière vous et prenez les 50 Gils qui s'y trouvent. Ensuite, avancez le long du chemin principal et grimpez par-dessus les débris.

Après une courte scène, abattez les deux groupes d'ennemis et avancez. Eliminez trois autres groupes de soldats et animaux PSICOM et poursuivez jusqu'à ce que vous atteigniez les survivants.
Après la scène, ouvrez le trésor à gauche, récupérez le Bracelet de fer et sauvegardez plus loin. Sauvez le chemin, affrontez les troupes ennemies que vous rencontrez et utilisez les grenades pour les abattre.

Boss : Béhémoth Beta
Effectuez des attaques simples, lancez des grenades de temps à autre et abattez cet ennemi. Votre coéquipière se chargera de remplir vos jauges de santé mais utilisez une potion en cas de dégâts critiques.

Après le combat, sauvegardez votre partie et reprenez le contrôle de Lightning et Sazh.

Boss : Myrmidon
Effectuez des attaques, utilisez les options et les compétences de Lightning. Répétez constamment les assauts jusqu'à ce que l'ennemi abdique.

Lorsque la scène cinématique s'achève, vous reprenez le contrôle de Snow. Avancez tout droit, prenez le Cercle de Force dans le trésor et équipez-vous avec. Avancez, abattez un groupe d'ennemis et montez les marches, à gauche. Descendez de l'autre côté, récupérez les 100 Gils dans le trésor de droite et prenez les escaliers du côté opposé.

Suivez le chemin, regardez la courte scène et affrontez d'autres soldats PSICOM. Enfin, approchez-vous du véhicule au bout du chemin et montrez à bord.

Après la scène cinématique, vous gagnez le contrôle de Hope. Avancez jusqu'aux véhicules et montez.

Chapitre 2 : Fal'Cie de Pulse

Vestiges du bas monde

Après la cinématique, affrontez le Pantheron et achevez-le. Ignorez d'abord les escaliers, partez à droite et récupérez 30 Gils dans le trésor.

Ensuite, rebroussez chemin et montez les escaliers que vous aviez ignorés. Allez d'abord à gauche, abattez les ennemis et récupérez 4 potions dans le trésor de gauche. Revenez en arrière, descendez les autres marches qui sont désormais sur votre gauche et abattez les mini droïdes de garde. Récupérez un Bracelet de fer dans le trésor, à gauche, sautez par-dessus les débris d'en face et avancez tout droit jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après la scène, vous regagnez le contrôle de Snow. D'abord, montez les escaliers qui sont derrière vous, récupérez deux potions et revenez en arrière. Sauvegardez, suivez le chemin principal et abattez deux Panthérons. Enfin, activez le mécanisme et regardez la scène qui suit.

De retour avec Lightning et Sazh, lisez les informations concernant les furtifs et avancez. Sauvegardez, éliminez les Panthérons et montez les marches. Eliminez d'autres ennemis, avancez à gauche et prenez la Queue de Phoenix dans le trésor. Ensuite, affrontez un Myrmidon près des marches suivantes et montez.

Abattez les ennemis, prenez la lame Gladius dans le trésor et équipez-en Lightning. Montez les escaliers suivants, affrontez un Myrmidon et un Pantheron, et poursuivez vers l'avant.

Après la courte scène, vous reprenez le contrôle de Snow. Partez d'abord en arrière, récupérez deux potions dans le coffre et revenez. Suivez le chemin principal, éliminez les ennemis et activez le mécanisme. Enfin, poursuivez jusqu'au bout du chemin et sautez sur la plateforme d'en face.

Après une autre scène, vous regagnez le contrôle de Hope et Vanille. D'abord, montez les escaliers et prenez à droite. Achevez les ennemis, récupérez un Fortifiant dans le trésor puis descendez les marches et partez tout droit vers la porte qui s'ouvre.

Sauvegardez votre progression, prenez les 100 Gils dans le coffre et abattez les deux Panthérons. Ensuite, poursuivez le chemin et regardez la courte scène qui suit.

Après les retrouvailles avec Snow, vous affrontez de nouveaux types d'ennemis. Lancez les grenades sur ces Goules,

utilisez une potion en cas de besoin et achevez-les.

Vous incarnerez ensuite Lightning et Sazh, partez directement à gauche et prenez une Poignée de Force dans le trésor. Ensuite, revenez en arrière et remontez les escaliers. Abattez d'autres Goules et montez les escaliers suivants. Affrontez Ghast, suivez le chemin, sauvegardez et entrez par la porte suivante.

Avancez tout droit, éliminez les Goule en chemin, abattez deux Ghast à la fin et montez les escaliers.

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de Lightning, Snow et Sazh. Suivez le chemin principal, abattez les ennemis et montez les escaliers. Récupérez 5 potions dans un trésor à gauche, sauvegardez à droite et entrez par le portail au milieu pour affronter un boss.

Boss : Anima
Dans ce combat, attaquez d'abord les deux bras d'Anima et détruisez-les. Ensuite, concentrez-vous sur son corps et attaquez-le rapidement avant que les bras ne réapparaissent. Répétez ces attaques, prenez des potions si votre état de santé est critique et achevez ainsi Anima.

Chapitre 3 : Lac Bresha

Basses terres de Cocoon

A partir de ce chapitre, vous commencez à gagner de l'expérience en engageant plusieurs combats. Par conséquent, il est important de gagner un maximum de combats afin d'augmenter votre niveau. Après les scènes, apprenez les stratégies de combat, lisez les instructions et abattez les ennemis.

Ensuite, descendez la pente et apprenez l'utilisation des Cristariums. Avancez jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Abattez les ennemis, récupérez un Bâton Nacré dans le trésor et revenez au croisement.

Prenez cette fois à droite, sauvegardez votre partie et avancez jusqu'aux ennemis. Abattez-les, repérez un trésor sur votre droite et prenez son contenu. Suivez le chemin, sautez par-dessus les débris et atteignez la section élevée. Avancez à droite, prenez 200 Gils dans le trésor et revenez sur le chemin principal.

Après la courte scène, apprenez les attaques manuelles et abattez les troupes PSICOM. Ensuite, suivez le chemin étroit jusqu'au prochain croisement et partez d'abord à droite. Éliminez les ennemis, récupérez les Larmes de Cie'th dans le trésor et revenez prendre l'autre chemin (celui de gauche).

Courez jusqu'au croisement suivant, prenez d'abord à gauche et récupérez un Bracelet en argent. Revenez en arrière, suivez le chemin qui était à droite et abattez les nouveaux ennemis. Poursuivez, sauvegardez à droite puis descendez la pente.

Avancez, combattez quatre Panthérons, prenez une Queue de Phoenix dans le trésor qui est à gauche et poursuivez sur le chemin de droite. Abattez deux autres Panthérons, ouvrez un autre trésor sur votre gauche et obtenez un Fluide étrange.

Ensuite, poursuivez votre chemin jusqu'au prochain croisement et prenez d'abord à gauche. Abattez les ennemis, récupérez une Marque de mage dans le trésor et revenez au croisement. Partez cette fois à droite, sauvegardez votre progression et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Mécaguerrier Manasvin
Pour vaincre ce monstre, vous devez d'abord le mettre en état de choc puis lui infliger d'importants dégâts. Pour ce faire, choisissez d'abord la stratégie Assaut furieux et attaquez-le. Gardez un oeil sur votre jauge de santé et changez vers la stratégie Solidarité avant qu'elle ne se vide. Prenez une potion si nécessaire, répétez ces attaques et achevez ainsi ce monstre.

Après le combat, remontez la pente et avancez jusqu'au prochain embranchement. Prenez d'abord à droite, récupérez un Fluide étrange dans le trésor et revenez prendre l'autre chemin. Traversez le vide via la passerelle, suivez d'abord le chemin de droite et récupérez un Fluide énigmatique dans le trésor. Ensuite, revenez en arrière et suivez le chemin principal.

Avancez jusqu'au croisement suivant, prenez à droite et récupérez un Croc Maléfique. Ensuite, revenez en arrière et examinez le vaisseau abandonné. Une fois que la voie est libre, traversez le pont et éliminez les monstres. Sauvegardez et continuez jusqu'à ce que le combat contre Béhémoth se déclenche.

Boss : Béhémoth Alpha
Dans ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité pour obtenir des informations concernant Béhémoth. Ensuite, utilisez la stratégie Assaut furieux et attaquez-le avec la compétence Ruines. Si vous êtes gravement blessé, optez pour la stratégie Polyvalence et reprenez les assauts. Poursuivez les attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat, suivez l'embranchement de droite, récupérez un Analyseur dans le trésor et revenez au chemin principal.

Lorsque la scène cinématique s'achève, suivez le chemin principal jusqu'au nouvel embranchement et abattez les ennemis en chemin. Partez d'abord à droite, récupérez un Circuit Numérique dans le trésor de droite puis revenez sur vos pas. Suivez le chemin de gauche, traversez le pont et abattez les ennemis.

Ensuite, sautez sur les rebords de la montagne jusqu'à ce que vous atteigniez un embranchent. Suivez le chemin de droite, sautez par-dessus les rebords et récupérez une huile de Paraffine dans un trésor. Continuez à avancer, récupérez 50 Gils dans un autre trésor et atteignez un nouvel embranchement.

Partez d'abord à l'extrême droite, prenez un Câble isolé dans le trésor et revenez à gauche. Sauvegardez votre progression et continuez d'avancer jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Par la suite, suivez le chemin étroit de la montagne, ouvrez deux trésors en chemin et récupérez 30 Gils et des Griffes encrassés.

Portes de l'antiquité

Montez les escaliers, sauvegardez votre progression et entrez dans le temple. En haut des marches, regardez à droite et récupérez 600 Gils dans le trésor. Ensuite, abattez le Béhémoth et suivez le chemin des débris vers la droite. Ouvrez le trésor qui est au fond, prenez les Circuits numériques et partez à gauche.

Eliminez les ennemis dans la cour, traversez le pont brisé et avancez jusqu'à la bifurcation. Descendez les marches à droite, repérez un trésor dans une entrée à droite et prenez les Griffes encrassés.

Ensuite, descendez dans la cour et abattez les ennemis. Avancez vers la gauche, prenez une Bague étincelante dans le trésor puis revenez à droite. Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez 3 Potions.

Montez les marches suivantes, récupérez le contenu d'un trésor à droite puis suivez le chemin de gauche. Abattez les ennemis en chemin, récupérez un Millérite dans un trésor et avancez jusqu'à la cour suivante.

Montez les escaliers à droite de la cour, récupérez un Film ferroélectrique puis redescendez dans la cour. Abattez les ennemis, suivez le chemin principal et montez les escaliers. Récupérez une Queue de Phoenix près du bord droit, prenez également deux Analyseurs à gauche des escaliers puis sauvegardez et montez les marches.

Boss : Garuda Intercepteur
Dans ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité pour étudier l'ennemi et effectuez des attaques automatiques. Gardez la stratégie Assaut Furieux tant que votre jauge de santé est remplie puis changez si vous êtes blessé. Dans la seconde phase du combat, utilisez Polyvalence jusqu'à ce que l'ennemi soit en état de choc puis optez pour Assaut Furieux pour lui infliger d'importants dégâts.

Maelström Silencieux

Après la scène cinématique, vous reprenez le contrôle de Snow. Achevez les soldats ennemis et préparez-vous à affronter des Eidolons.

Eidolon : Soeurs Shiva (Nix & Stiria)
Dans cet affrontement contre Nix, vous allez apprendre comment attaquer un Eilodon pour en gagner le contrôle. En effet, vous devez réaliser des attaques afin de remplir la jauge de symbiose de l'Eilodon puis appuyez sur la touche adéquate pour le contrôler. Dans ce combat, utilisez simplement la stratégie Défenseur et contentez-vous de défendre. Dès que la jauge est remplie, appuyez sur la touche indiquée afin de compléter ce combat.

Chapitre 4 : Pics Infâmes

Terres mortes de Cocoon

Après les cinématiques, abattez les Panthérons et regardez la cinématique suivante.
Maintenant que vous contrôlez Sazh, traversez le pont et allez à droite pour qu'une autre scène se déclenche.

Vous regagnez à nouveau le contrôle de Lightning et Hope. Entrez dans le menu Cristarium, attribuez les PC et avancez jusqu'à la bifurcation. Suivez le chemin qui se trouve à droite du point de sauvegarde, récupérez des Analyseurs dans le trésor et retournez sauvegarder.

Partez cette fois à gauche, sautez sur la plateforme circulaire puis de l'autre côté pour atteindre le bord de la montagne.

Avancez le long de la montagne, abattez les ennemis et atteignez la cible.

Vallée des débris

Après la scène cinématique, vous regagnez le contrôle de Sazh et Vanille. Sauvegardez, entrez dans le tunnel et affrontez les ennemis qui sont au bout. Attaquez d'abord le soldat Pulse qui est le plus puissant de vos adversaires puis occupez-vous des drones restants.

Ensuite, activez le mécanisme du milieu et suivez le chemin ainsi créé. Avancez jusqu'aux ennemis suivants, abattez les Thexterons en premier lieu, le soldat pulse puis les drones. Récupérez la ceinture noire dans le trésor puis entrez dans le tunnel et appuyez sur le clavier. Poursuivez votre route, abattez les ennemis et retrouvez Hope, un peu plus loin.

Par la suite, escaladez les débris, prenez Ninurta dans le trésor et achevez l'ennemi.

Poursuivez le chemin, sauvegardez votre progression et continuez à avancer. Abattez les ennemis que vous rencontrez et courez jusqu'au prochain croisement. Suivez le chemin de gauche, avancez jusqu'au croisement suivant et prenez la voie de gauche.

Récupérez un Brassard métallique et une Queue de Phoenix dans les deux trésors, sauvegardez votre progression puis revenez au chemin principal. Avancez jusqu'au prochain point de sauvegarde, sauvegardez puis traversez la passerelle.

Après la scène, vous retrouvez Lightning. Remontez la passerelle, avancez tout droit jusqu'au panneau de contrôle et activez-le.

Montez les marches, récupérez un Analyseur dans une entrée à droite puis continuez votre ascension. Avancez jusqu'à la bifurcation, prenez à droite et prenez une Bague Ardente dans un trésor. Continuez vers l'avant, sauvegardez votre progression et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Cuirassé
Dans ce combat, changez constamment entre les stratégies Assaut furieux et Polyvalence. Lorsque votre jauge de santé est pleine, gardez la stratégie Assaut furieux et attaquez avec Pyro-impact. Si c'est le cas contraire, optez pour la stratégie Polyvalence afin de soigner les blessures puis recommencez les assauts. Répétez ces techniques jusqu'à ce que Cuirassé soit en état de choc et subisse ainsi d'importants dégâts.

Dans la seconde phase du combat, répétez les mêmes techniques et faites davantage attention à votre jauge de santé.

Maintenant, continuez le long du chemin principal, sauvegardez votre progression et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la scène, vous contrôlez Lightning et Hope dans un combat contre plusieurs soldats.

Piste du charognard

Prenez la direction de la marque jaune, avancez jusqu'à la bifurcation et prenez d'abord à gauche. Récupérez une Fibre optique dans le trésor, revenez au croisement et prenez à droite.

Continuez le long du chemin principal jusqu'au prochain croisement et prenez à droite. Récupérez un Analyseur, poursuivez votre route et abattez un autre ennemi.

Sauvegardez votre progression, affrontez deux gardes PSICOM puis prenez le contrôle d'une machine à pulse. Conduisez cette machine, frayez-vous un chemin en défonçant les barricades et attaquez les ennemis grâce à un puissant coup de bras mécanique, ou en leur fonçant dessus.

Lorsque vous remettez les pieds sur terre, récupérez 100 Gils et des Peaux épaisses dans les deux trésors et avancez vers la cible. Entrez dans un tunnel, prenez les Condensateurs dans le trésor et sauvegardez votre progression, un peu plus loin.

Avancez jusqu'au croisement, suivez le chemin de droite et récupérez une Bague étincelante puis descendez sur le chemin principal.

Continuez à avancer vers le croisement suivant, prenez à droite et récupérez une Queue de Phoenix dans le trésor.

Poursuivez dans le tunnel de droite, abattez les ennemis par surprise et sauvegardez votre progression plus loin.

Eidolon : Odin
Au début du combat, utilisez la stratégie Double magie puis changez vers Urgence dès que l'un des alliés est blessé. Alternez constamment entre ces deux stratégies, utilisez une Queue de phoenix et des potions en cas de besoin et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle s'affiche.

Après le combat, suivez le chemin principal et entamez un combat dans lequel, vous apprendrez le mode symbiose. Faites appel à Odin, lisez les instructions et apprenez la technique.

Usine de traitement

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Sauvegardez, suivez le chemin jusqu'au mécanisme et activez-le. Traversez la passerelle, avancez jusqu'à la bifurcation et prenez les marches qui sont à droite. Récupérez une Amulette spirituelle, continuez vers l'avant et sauvegardez votre partie.

Poursuivez votre randonnée, abattez deux troupes de pingouins et récupérez une Bague Ardente dans un trésor sur le chemin. Lorsque vous apercevrez le grand Générateur, descendez la rampe et partez d'abord à l'extrême droite. Récupérez une Queue de Phoenix, revenez au point de sauvegarde et sauvegardez.

D'abord, suivez le chemin qui est à droite, activez un premier panneau en haut des marches puis activez un second panneau au bout du chemin.

Ensuite, suivez le chemin qui est à gauche du générateur et faites la même opération. Le grand bloc s'élève et un trésor apparait. Sauvegardez à nouveau si vous le voulez, avancez sous le générateur et récupérez le Fortifiant. Enfin, dirigez-vous vers la porte qui vient de s'ouvrir et abattez les ennemis. Avancez, récupérez 300 Gils dans le trésor et sortez de la grotte.

Lorsque vous prenez le contrôle de Snow, entrez dans la cafétéria et parlez avec la réceptionniste. Ensuite, sortez et traversez le pont au bord de l'eau.

Chapitre 5 : Forêt de Gapra

Recherche écologiques

Après les cinématiques, vous prenez le contrôle de Hope et Lightning. D'abord, augmentez vos capacités dans le menu Cristariums puis sauvegardez votre progression. Suivez le chemin, abattez les ennemis et regardez la scène qui suit.

Ensuite, utilisez l'élévateur et sauvegardez. Avancez le long du chemin linéaire, suivez les faisceaux lumineux si vous êtes perdu et rejoignez le prochain croisement. Prenez d'abord à gauche afin de récupérer un Antidote dans le trésor puis prenez le chemin à droite.

Après la scène cinématique, prenez l'ascenseur et descendez. Sauvegardez, suivez le chemin et récupérez l'Œil du Faucon dans un petit embranchement sur votre droite. Continuez à avancer, abattez les ennemis que vous rencontrez et atteignez la marque jaune.

Site de recherche D

Après la scène, sauvegardez et prenez l'ascenseur. Dans cette zone, vous devez éliminer les créatures pour désactiver les barrières du champ magnétique.

Progressez alors vers l'avant, abattez les loups et continuez. Grimpez aux rebords, repérez un trésor contenant des Antidotes sur votre droite et passez la seconde barrière.

Avancez jusqu'à ce que vous soyez pris dans un piège et affrontez Béhémoth pour ôter les champs magnétiques. Ce monstre est vulnérable à l'eau. Une fois qu'il est abattu, grimpez aux rebords puis grimpez à la feuille sur la droite. Abattez les ennemis, passez le dernier portail et regardez la scène qui suit.

Après la scène, Lightning devient le leader du groupe. Traversez sur la feuille de fougère et descendez dans la section suivante. Au prochain croisement, partez d'abord à droite et débarrassez-vous de la barrière. Récupérez un Pendentif étoilé dans le trésor au fond, revenez au croisement et suivez le chemin au milieu.

Grimpez sur la feuille de fougère et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, suivez le chemin et repérez un trésor dans une courte bifurcation à gauche. Prenez le Cybersabre Alpha, avancez à droite jusqu'à la barrière suivante et affrontez un Béhémoth pour l'ouvrir.

Traversez sur la feuille de fougère et sauvegardez votre progression. Avancez, repérez un portail sur votre gauche et faufilez-vous près de la porte pour entrer. Abattez le Béhémoth, récupérez 1500 Gils dans le trésor et sortez. Continuez vers la cible, prenez l'entrée à droite, abattez un second Béhémoth et récupérez de l'Huile parfumée.

Avancez jusqu'à la feuille de fougère, ignorez-la pour l'instant et partez à gauche. Abattez un autre Béhémoth, récupérez une Amulette Gardienne dans le trésor et revenez sur vos pas. A présent, grimpez sur la feuille de fougère et atteignez le chemin élevé.

Avancez jusqu'à l'élévateur, empruntez-le et sauvegardez votre progression. Continuez à avancer après la cinématique, récupérez un Energisant en chemin et sauvegardez. Avancez tout droit vers l'arène, abattez les ennemis et activez le mécanisme.

Boss : Protoflore
Ce combat est l'un des plus durs du jeu. D'abord utilisez la compétence Acuité pour que les combos automatiques puissent détecter les points faibles de l'ennemi qui changent constamment. Utilisez en premier lieu la stratégie Subtilité, changez ensuite pour Double magie et attaquez ainsi l'adversaire.

Dès que votre jauge vire au jaune utilisez la stratégie Finesse, ou Urgence, pour la remplir. Enchainez ensuite avec un Choc brulant, ou une Double magie. Lorsqu'il est assommé, optez pour la stratégie Choix brulant pour lui infliger un maximum de dégâts. Restez patient, utilisez des potions en cas de besoin et abattez ce monstre.

Après le combat, suivez le chemin, sauvegardez votre partie et atteignez votre objectif.

Chapitre 6 : Côte de Sunleth

Réserve naturelle

Après les cinématiques, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Augmentez vos capacités, sauvegardez et suivez le chemin. Abattez de nouveaux ennemis, courez jusqu'à la bifurcation et prenez à gauche. Récupérez un Fluide mystérieux dans le trésor, revenez en arrière et continuez le long du chemin principal.

Récupérez un Sceptre Belladonne juste avant le point de sauvegarde, sauvegardez et continuez. Grimpez d'un tronc à l'autre, abattez plusieurs piments dans une grande arène circulaire et récupérez un Procyon sur la droite.

Continuez jusqu'à la bifurcation suivante, partez d'abord à gauche pour récupérez un Code de médecine puis poursuivez vers l'autre chemin.

Ciel irisé

Après les scènes cinématiques, descendez la pente et sauvegardez la partie. A présent, il très recommandé de fuir les grands ennemis car ils sont très coriaces. Suivez le chemin, ignorez la voie à gauche et continuez tout droit. Récupérez un Analyseur dans un trésor, poursuivez vers l'avant et récupérez des Ailes écailleuses. Continuez jusqu'à l'entrée d'une grotte, regardez la scène et descendez près du lac.

Après une autre scène, sauvegardez votre progression et avancez jusqu'à la sphère météorologique. Ces boules permettent de changer le climat de la région et de changer ainsi les ennemis que vous rencontrez. Des ennemis sont parfois plus coriaces que d'autres. D'abord, gardez le temps pluvieux et abattez les reptiles. Touchez la seconde sphère, partez à droite de la bifurcation et récupérez un Brassard métallique.

Touchez la troisième sphère, entrez dans la grotte et sortez de l'autre coté. Eliminez les quelques monstres, suivez la bifurcation à gauche et touchez la sphère sans attirer l'attention du gros monstre. Récupérez une Bague aquatique dans le trésor et avancez tout droit vers le grand monstre volant. Abattez-le, touchez la sphère suivante et avancez.

Grimpez aux rebords, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Enlil et Enki
Utilisez d'abord la technique Acuité pour étudier les points faibles de ces monstres. Utilisez la stratégie Choc brulant, ou Double magie, pour attaquer les monstres puis enchainez avec Finesse si votre état de santé est grave. Concentrez-vous d'abord sur l'un des deux monstres, mettez-le en état de choc et attaquez. Gardez l'oeil ouvert sur vos jauges de santé, utilisez les potions en cas de besoin et abattez-les.

Après le combat, remontez la pente et avancez jusqu'à la brèche dans la clôture.

Chapitre 7 : Palumpolum

Porte de la ville

Attribuiez les PC dans le menu Cristarium et sauvegardez. Avancez tout droit vers le marqueur jaune et abattez les deux groupes de soldats. Passez entre les deux camions, repérez un trésor sur la droite et récupérez les Fibres optiques.

Ensuite, repérez le conduit d'égout se trouvant à gauche du camion et entrez. Avancez jusqu'à la bifurcation, allez à gauche pour récupérer des Flasques d'eau bénite et reprenez le chemin principal.

Sortez du conduit, prenez le chemin de la montagne, montez les escaliers et entrez dans un autre conduit. Avancez, regardez du côté droit du conduit, obtenez des Analyseurs et sortez.

Complexe d'agriculture

Après la cinématique, sauvegardez votre partie, avancez et activez le levier. Montez sur la plateforme mobile, traversez le vide et atteignez la passerelle de l'autre côté. Suivez le chemin de la passerelle, combattez un puissant adversaire Lucidon et mettez-le en état de choc pour le battre.

Ensuite, continuez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche puis avancez jusqu'à la plateforme suivante. Prenez-la pour traverser le vide, suivez la passerelle et regardez la scène qui suit.

Avancez sur la passerelle suivante, récupérez le contenu du trésor en chemin et prenez la plateforme suivante. Sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Après les scènes cinématiques, utilisez les soeurs Shiva pour combattre les soldats PSICOM. Ensuite, sauvegardez et montez les marches. Abattez les soldats suivants, faites attention à celui qui possède un lance-roquettes puis poursuivez le chemin.

Entrez dans la grotte glaciale et ressortez à l'autre bout. Avancez, ignorez d'abord le chemin de droite, abattez un officier PSICOM au bout du chemin et récupérez un Fortifiant dans le trésor. Ensuite, prenez le chemin que vous aviez ignoré et descendez dans une cour.

Abattez les ennemis, montez d'abord sur la rampe de droite et récupérez un Coeur de Chevalier. Revenez ensuite en arrière et partez tout droit vers le chemin gelé. Abattez les ennemis, descendez par le portail et allez à gauche pour récupérer des Câbles isolés. Poursuivez le chemin à droite, sauvegardez et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Ruelles

Après la scène, vous contrôlez Lightning et Fang. Améliorez leurs compétences, sauvegardez et avancez. Éliminez les groupes de soldats PSICOM, abattez le robot et atteignez l'objectif en jaune.

Promenade Ouest

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Snow et Hope. Récupérez des Flasques dans le trésor derrière vous, sauvegardez et avancez vers l'objectif. Montez les marches, repérez un passage dans le coin gauche et grimpez aux rebords. Suivez le chemin jusqu'au bout, récupérez des Puces à primes dans le trésor et descendez.

Suivez le chemin principal, récupérez une Amulette égide dans un trésor et sauvegardez votre partie. Abattez les soldats ennemis plus loin et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Combattez ensuite les snipers aériens et avancez jusqu'à ce qu'une autre scène commence.

Tours de Rivera

Lorsque vous reprenez le contrôle des deux personnages, avancez tout droit et sauvegardez. Descendez les marches,

entrez dans un grand tunnel et allez récupérer une Marque de Shaman à gauche.

Partez ensuite du côté opposé, ignorez le premier passage à droite et repérez une seconde entrée sur la droite. Atteignez-la, récupérez les Tourillons de poussée dans le trésor et revenez prendre le chemin précédemment ignoré.

Repérez un trésor sur la droite, prenez le Vidofnir à l'intérieur et partez à gauche. Suivez le chemin et prenez le Furtif n°6 dans le trésor à droite. Ensuite, grimpez aux échafaudages et partez à droite. Suivez le chemin de la passerelle qui vire à droite, récupérez 2000 Gils dans le trésor et revenez en arrière. Partez cette fois-ci en face des échafaudages et suivez le chemin. Grimpez sur d'autres étagères, sauvegardez votre partie et continuez pour affronter un boss.

Boss : Subjugueur Ushumgal
Lors de ce combat, utilisez d'abord la technique Acuité puis commencez avec la stratégie Ingéniosité. Attendez que Hope utilise son sort Anti-feu, changez pour la stratégie Choc brulant et remplissez la jauge de choc de l'ennemi. Si votre jauge se vide, optez pour Prudence, ou les potions, et remplissez-la. Reprenez rapidement les assauts en revenant à Choc brulant et mettez l'ennemi en état de choc. A ce moment, optez pour la Double magie pour lui infliger un max de dégâts. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce que l'ennemi baisse sa garde puis abdique.

Promenade Ouest

Après le combat, sauvegardez et reprenez le contrôle de Lightning et Fang. Tournez-vous, allez au fond du chemin et récupérez le contenu du trésor. Ensuite, revenez sur le chemin principal, grimpez sur l'échafaudage et sauvegardez.

Partez à droite, abattez les soldats ennemis, esquivez le Béhémoth et escaladez les marches. Après la cinématique, récupérez une Lame éclaireur dans le trésor en haut de la pente et poursuivez à gauche.

Haut de Félix

Après les scènes cinématiques, sauvegardez votre progression. Revenez prendre les premiers escaliers à l'entrée, avancez tout droit et récupérez un Bracelet de Tungstène. Partez ensuite vers la droite, descendez les escaliers qui sont à gauche et récupérez une Ceinture noire dans le trésor. Ensuite, suivez le chemin à droite, descendez les marches et sauvegardez.

Avancez, utilisez un furtif pour esquiver le Béhémoth, ou affrontez-le et continuez. Après une scène cinématique, vous affrontez le Subjugueur Ushumgal une seconde fois.

Boss : Subjugueur Ushumgal
D'abord laissez Hope perdre son combat contre le monstre car il n'a aucune chance tout seul. Une fois qu'il est battu, Lightning et Fang le rejoignent. Commence alors le vrai combat. D'abord, utilisez Acuité et la stratégie Sans pitié. Une fois que le monstre est bien étudié, optez pour l'Assaut furieux pour remplir sa jauge de choc. Si vous êtes blessé, utilisez la stratégie Polyvalence pour soigner les personnages et attaquer l'ennemi en même temps. Utilisez ainsi Assaut furieux pour lui infliger d'importants dégâts et battez ainsi ce monstre.

Résidence Estheim

Après le combat, récupérez une Queue de Phoenix en haut des marches à gauche puis rejoignez Hope.

Après une autre scène, sauvegardez la partie et allumez la télévision. Après la scène cinématique, vous êtes confronté à des soldats PSICOM. Abattez-les, récupérez un Energisant dans un trésor du coin et un Poignée de Lutteur au fond du couloir. Enfin, sauvegardez et prenez l'ascenseur en face.

Boss : Cuirassé Volant
Dans ce combat, utilisez d'abord un Analyseur et étudiez les cinq différentes parties de l'ennemi. Placez Hope en tant que Tacticien, Fang en Défenseur et Lightning en soigneur pour avoir la stratégie Protection. Utilisez d'abord cette stratégie au début du combat puis utilisez Assaut furieux pour l'attaquer. Visez d'abord les tourelles du Cuirassé et

détruisez-les une par une. Ensuite, acharnez-vous sur son corps, mettez-le en état de choc et infligez-lui d'importants dégâts. Alternez toujours entre ces deux stratégies, utilisez Protection dès que vous êtes blessé et reprenez l'Assaut Furieux aussitôt que votre jauge est remplie.

Chapitre 8 : Nautilus

Gare de Nautilus

D'abord, attribuez les PC dans le menu Cristarium et sauvegardez votre partie. Ensuite, allez jusqu'à la marque jaune et regardez la scène cinématique. Dirigez-vous vers la marque suivante, descendez la rampe et remontez les marches.

Après la scène, avancez sur la terrasse du café et tournez à droite. Après une autre scène cinématique, avancez tout droit vers la station, sauvegardez au fond du couloir puis revenez prendre le premier Nautilift pour aller au Parc Nautilus.

Parc Nautilus

Après la scène, revenez en arrière et entrez dans l'embranchement qui est à l'extrême gauche. Récupérez une Queue de Phénix, retournez sur le chemin principal et atteignez une grande cour.

Piou le petit Chocobo de Sazh décide alors de jouer à cache-cache. Cherchez d'abord près des petits Chocobos, sur la charrette, près de la fontaine puis à proximité du groupe de Chocobos. Récupérez ainsi le Pendentif étoilé qui apparait dans le trésor, suivez le chemin principal et sauvegardez votre progression.

Après la scène, abattez les ennemis que vous rencontrez en chemin et récupérez un Spica dans un trésor. Au prochain croisement de la route principale, allez à droite et récupérez une Amulette égide au fond.

Ensuite, suivez le chemin qui est désormais sur votre droite et avancez jusqu'au prochain croisement. Allez d'abord tout droit, récupérez un Bâton de guérisseur dans un trésor puis revenez prendre l'autre chemin. Sauvegardez, continuez vers la cible jaune et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Moissonneur Midlight
Au début du combat, utilisez Sazh en tant que Tacticien et Vanille en tant que Saboteur (Fin Stratège) et étudiez l'ennemi avec Acuité. Une fois que les sorts sont lancés, optez pour les stratégies Double magie et Choc brulant pour remplir la jauge de Choc de l'ennemi. Lorsque la jauge de santé redescend, ou que l'ennemi vous empoisonne, utilisez la stratégie Finesse pour y remédier. Répétez cette méthode, faites attention à son canon, gardez votre jauge de santé remplie et éliminez-le.

Après le combat et les scènes cinématiques, avancez dans le corridor, montez les escaliers et préparez-vous à affronter l'Eilodon de Sazh.

Eidolon : Brynhildr
Comme pour chaque début de combat, utilisez la technique Acuité et la stratégie Amélioration. Ensuite, optez pour Double magie pour lui infliger des dégâts et Opposition lorsque vous êtes blessé. Alternez constamment entre ces stratégies et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle apparait.

Chapitre 9 : Palamecia

Hangar à vaisseaux

En tant que Lightning, attribuez les PC et sauvegardez la partie. Avancez dans le corridor, discutez avec tous les personnages puis parlez à Cid pour décoller.

Pistez d'atterrissage courte

Après la cinématique, abattez les soldats PSICOM et sauvegardez. Eliminez d'autres ennemis, activez le levier et montez sur l'élévateur. Grimpez jusqu'à la passerelle et avancez d'abord à droite pour récupérer des Circuits numériques.

Ensuite, partez de l'autre côté de la passerelle et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Par la suite, sauvegardez, abattez les ennemis et traversez la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis, allez à droite du vaisseau et sautez pour atteindre la passerelle élevée. Partez immédiatement à droite, récupérez des Puces à Primes dans le trésor et poursuivez de l'autre côté.

Avancez le long des passerelles, abattez les ennemis puis grimpez sur le prochain vaisseau pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez le trésor à gauche, prenez l'Huile de Silicone et continuez jusqu'à la section suivante.

Couloir de l'équipage

Après la scène cinématique, sauvegardez, suivez le chemin du corridor et tournez à droite. Récupérez un Sabre chevalier dans le trésor, poursuivez à droite puis à gauche et récupérez une Bague Ardente dans un autre trésor.

Remontez la pente, abattez d'autres ennemis et sauvegardez. Avancez, récupérez une Lance Pandore dans le trésor et continuez.

Accès cargaison

Après la scène cinématique, vous reprenez le contrôle de Sazh et Vanille. Augmentez leurs niveaux puis sauvegardez. Avancez dans le couloir, abattez l'ennemi et ouvrez la porte de gauche.

Avancez jusqu'au croisement, prenez à droite jusqu'au prochain croisement et tournez à nouveau à droite. Ouvrez la porte, récupérez un Gantelet royal dans le trésor et revenez en arrière. Continuez tout droit dans le couloir et dirigez-vous vers le marqueur jaune. Récupérez une Gelée Trouble dans le trésor près de la porte et ouvrez-la.

Couloir de l'équipage

De retour avec Lightning, ouvrez la porte et sauvegardez. Cet endroit est composé d'une arène en forme de deux cercles parallèles. D'abord, allez à l'extrémité droite puis gauche du cercle extérieur et récupérez respectivement une Cape Blanche et une Résine antalgique.

Ensuite, accédez au cercle intérieur et récupérez un Rhodochrosite et un Conducteur parfait. Enfin, essayez d'éviter les adversaires et allez vers le marqueur jaune sur la mini-carte.

Salle du moteur principal

Vous incarnez à nouveau Sazh et Vanille, attribuez-leur leurs PC et sauvegardez. Suivez le chemin qui est à l'extrême gauche, obtenez une Carapace Segmentée dans le trésor puis accédez à la plateforme du milieu. Récupérez une Queue de Phénix dans le trésor, allez vers le marqueur jaune et abattez le monstre qui bloque le chemin.

Entrez, abattez d'autres ennemis et regardez la scène qui suit.

Pont supérieur tribord

En reprenant le contrôle du groupe de Lightning, regardez derrière vous et allez au fond du chemin pour récupérer un Foulard Siffle-vent dans le trésor.

Ensuite, revenez sur le chemin principal, sauvegardez votre progression et dirigez-vous vers la cible en jaune. Descendez la rampe, éliminez les ennemis et remontez du côté opposé. Sauvegardez, empruntez la rampe et descendez dans le troisième fossé.

Récoltez 300 Gils dans le trésor, remontez et avancez jusqu'au coin droit. Prenez la Bague étincelante dans le trésor, avancez vers la cible et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Attaquant Kalavinka
Le combat se divise en deux parties ; dans la première phase, utilisez la technique Acuité et la stratégie Vague instopable (Ravageur, Ravageur, Saboteur). Ensuite, utilisez les stratégies Assaut furieux et Agression pour remplir sa jauge de Choc et lui infliger d'importants dégâts. Utilisez Polyvalence ou Protection pour remplir les jauges de santé.

Dans la seconde phase du combat, répétez les mêmes techniques d'attaque mais essayez toujours de garder votre jauge de santé pleine. Lorsque le monstre s'élève dans les airs, il effectue une attaque dévastatrice. Utilisez rapidement des potions ou utilisez la stratégie Regain pour remplir la jauge de santé.

La bonne fortune

Après la scène cinématique, vous pouvez changer la composition de l'équipe de combat en entrant dans le menu principal. A présent, gardez l'équipe composée de Lightning, Hope et Fang. Attribuez les PC, sauvegardez.
Cet endroit est composé de trois grandes plates-formes reliées par des ponts extensibles. D'abord, appuyez sur le bouton du panneau, descendez sur la première plateforme et abattez les soldats PSICOM.

Allez à gauche, activez le pont et récupérez un Analyseur dans le trésor. Activez un autre pont à gauche et récupérez une Résine Antalgique. Ensuite, revenez à la plateforme principale et partez à droite. Abattez un grand monstre écailleux, étalez le pont suivant et obtenez deux Bracelets Runiques.

Maintenant, revenez à la plateforme principale et descendez vers la seconde grande plateforme. Abattez les ennemis, partez à droite pour récupérer un Umbra puis revenez en arrière. Descendez sur la troisième grande plateforme, activez le pont à gauche et récupérez 3600 Gils dans le trésor.

Descendez à la quatrième grande plateforme, partez d'abord à droite et à gauche puis descendez encore plus bas et récupérez respectivement un Conducteur Parfait et un Bracelet Or.

Enfin, revenez à la dernière grande plateforme et descendez. Récupérez un Energisant dans le trésor, sauvegardez votre progression et changez de combattant avant d'entamer le boss suivant. Choisissez la composition suivante ; Lightning, Hope et Vanille puis rejoignez la cible pour affronter un boss.

Boss : Barthandelus
Barthandelus est composé de plusieurs parties que vous devez détruire en premier lieu. Au début du combat, utilisez Acuité et la stratégie Sans pitié (Ravageur, Tacticien et Saboteur). Une fois que vous obtenez Protection et Bouclier, optez pour la stratégie Rafale furieuse et Polyvalence. Lorsque l'ennemi est en état de choc, gardez les mêmes stratégies (Rafale furieuse et Polyvalence). Une fois que les membres de Barthandelus sont détruits, attaquez-vous à son tronc et effectuez les mêmes techniques d'attaque. Lorsqu'il effectue sa grande attaque, utilisez Phénix (trois soigneurs) pour remplir rapidement les jauges de santé et reprenez les hostilités. Utilisez Acuité à chaque fois que vous changez de cible ou un Analyseur.

Chapitre 10 : Cinquième Arche

Traverse supérieure

Après les scènes cinématiques, vous reprenez le jeu avec Lightning. Sauvegardez la partie, avancez tout droit dans le tunnel et partez aux Ruines.

Montez les escaliers à gauche, sauvegardez, montez d'autres marches et éliminez les deux robots après la cinématique.

Soute Vestibulaire

Choisissez Lightning, Snow et Vanille, avancez et récupérez une Amulette de Héros sur votre droite. Suivez le chemin, montez les escaliers et abattez des ennemis dans une grande terrasse. Deux voies sont accessibles. Partez d'abord à gauche pour récupérer des Carcasses de Bambo puis reprenez l'autre voie. Sauvegardez votre progression, abattez les escargots et continuez. Entrez dans le second tunnel à gauche, obtenez une Amulette de Magus puis allez de l'autre côté.

Suivez le long tunnel qui est à gauche, éliminez les ennemis et avancez jusqu'à ce que la route s'arrête. A présent, deux chemins s'offrent à vous. Allez d'abord à droite, grimpez sur les débris, avancez au fond du tunnel et récupérez de l'Huile médicinale. Ensuite, revenez au croisement et suivez l'autre chemin qui est à gauche.

Avancez dans un autre tunnel, grimpez sur les débris et poursuivez jusqu'au croisement. Allez d'abord à droite, récupérez une Chevalière Irisée dans le trésor puis continuez à gauche. Sauvegardez, ouvrez la porte et entrez.

Confluent supérieur

Avancez tout droit, descendez par le bord et atteignez une autre passerelle en bas. Récupérez 600 Gils puis descendez par le bord en face du trésor. Avancez tout droit, abattez les ennemis et prenez la porte. Poursuivez tout droit, sauvegardez la partie et continuez jusqu'à la prochaine porte.

Hibernatorium

Dans cette salle, vous allez affronter deux ennemis coriaces. Essayez à tout prix de les fuir et de les surprendre par derrière pour effectuer une attaque surprise. Ainsi, le monstre sera facilement mis en état de choc et sera vulnérable à votre Agression. Une fois que les deux Berseks sont achevés, prenez le Rigel du trésor et franchissez la porte suivante.

Conduit interne

Appuyez sur l'écran tactile pour descendre puis sauvegardez.

Avancez à droite, récupérez une Amulette spirituelle dans le trésor puis partez à gauche. Suivez le tunnel jusqu'au bout, prenez le suivant à gauche et abattez le Béhémoth. Avancez tout droit, suivez le chemin de droite et récupérez un Alicanto dans le trésor. Avancez, sautez sur les débris et continuez tout droit. Abattez des escargots et un Béhémoth dans un cul-de-sac sur votre droite et ramassez des Griffes monstrueuses dans le coffre.

Ensuite, revenez en arrière et descendez les escaliers. Suivez le chemin, entrez dans le tunnel et atteignez la zone suivante. Récupérez un Brassard métallique au fond à droite et un Energisant près des containers, sauvegardez et poursuivez sur le chemin principal pour affronter un boss.

Boss : Cid Raines
Le combat contre Cid Raines est très difficile car ce dernier utilise des sorts et des énergisants naturels. Par conséquent, il est impératif de placer deux saboteurs dans votre équipe. Utilisez Lightning, Fang et Vanille. D'abord, lancez Acuité et utilisez la stratégie Exactitude (Ravageur, Saboteur, Saboteur). Lancez-lui quelques sorts puis attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Si plusieurs personnages sont blessés, utilisez Renouveau (Soigneur, Défenseur, Soigneur), profitez du moment où il se trouve en défense puis reprenez les assauts. Utilisez souvent les saboteurs pour l'empêcher d'utiliser des attaques super puissantes et le ralentir. Aussi, alternez entre une attaque et une guérison pour ne pas perdre du terrain en remplissant la jauge de choc. Une fois qu'il est en état de choc, utilisez plusieurs Ravageurs, un tacticien si nécessaire et infligez un maximum de dégâts.

Après le combat, suivez le chemin vers la cible et descendez via l'élévateur. Continuez à avancer jusqu'à la pièce avec les passerelles suspendues. Abattez les ennemis et descendez en sautant depuis le bord. Atteignez une passerelle plus basse, poursuivez le chemin jusqu'à la porte et entrez.

Sauvegardez, progressez le long du chemin principal et affrontez deux groupes d'ennemis dans une arène. Prenez la porte de droite, suivez le chemin puis poursuivez à gauche. Avancez, obtenez un Cercle Spirituel dans le trésor de droite puis continuez tout droit.

Traversez la passerelle, sautez du bord et affrontez un Béhémoth sur la plus basse passerelle. Franchissez la porte, avancez jusqu'à l'arène suivante et abattez les ennemis.

A présent, vous avez deux chemins possibles. Allez d'abord à gauche, abattez un Berseker et prenez le Biosenseur dans le trésor. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez l'autre chemin. Sauvegardez à nouveau, descendez via l'élévateur et abattez les ennemis.

Transept

Suivez le chemin, éliminez un Berseker en chemin et prenez la porte suivante. Sauvegardez, traversez la passerelle et éliminez les ennemis que vous bloquent le chemin. Prenez la porte suivante, repérez un trésor dans le cul-de-sac à gauche et obtenez deux Os Surnaturels.

Continuez sur le chemin principal, affrontez deux Bersekers dans la pièce suivante, sauvegardez et ouvrez le passage en haut des marches.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Bahamut, l'Eilodon de Fang.

Eidolon : Bahamut
Dans ce combat, utilisez seulement les deux stratégies Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur) et Discernement (Saboteur, Soigneur, Soigneur). Essayez de garder la stratégie Renouveau pour ne pas perdre beaucoup de PV et dès que l'occasion se présent, optez pou la stratégie Discernement pour remplir rapidement la jauge de symbiose. Répétez cette technique deux à trois fois et vous serez capable de maitriser la bête.

Après le combat, suivez le chemin bleu et atteignez votre objectif.

Chapitre 11 : Gran Pulse

Camp de base

Après la cinématique, avancez tout droit vers la cible et abattez les ennemis en chemin. Récupérez un Pertuisane dans un trésor, continuez le long de la montagne et préparez-vous à affronter un l'Eilodon de Hope.

Eidolon : Alexandre
Sélectionnez les stratégies Protection (Tacticien, Soigneur, Défenseur), Polyvalence (Ravageur, Soigneur, Défenseur), Assaut Furieux (Ravageur, Ravageur, Attaquant) et Renouveau (Soigneur, Soigneur, Défenseur). Utilisez d'abord Protection pendant quatre à cinq tours et effectuez un Assaut Furieux lorsque les jauges de santé sont remplies. Utilisez Renouveau en cas d'urgence et alternez entre les autres pour remplir la jauge de symbiose.

Missions

A partir de ce moment, vous pouvez effectuer des missions secondaires en touchant les stèles des Cie'th qui n'ont pas accompli leurs tâches. Achevez ainsi leurs tâches en éliminant des monstres et gagnez ainsi de l'expérience et plusieurs objets.

Etendue centrale

Mission 01 : Le Tire-aux-flancs

-Lieu de la stèle : La stèle de la première mission se trouve directement en face du point de sauvegarde à l'étendue centrale.
-Emplacement de la cible : Admettons que la flèche de l'objectif est le Nord, avancez vers le Nord, récupérez une Canne épineuse dans le trésor puis continuez jusqu'à ce que vous aperceviez le monstre gélatineux.

-Affrontement : Le combat est très simple. Utilisez Acuité pour l'étudier, la stratégie Assaut furieux pour lui infliger des dégâts et Renouveau pour soigner vos blessures.

Mission 02 : Qui va à la chasse

-Lieu de la stèle : A proximité de la cible de la mission 01.
-Emplacement de la cible : Partez au Sud-ouest de l'étendue, récupérez une Bague de Zéphyr dans un trésor puis longez la montagne jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'animaux féroces.
-Affrontement : Utilisez les stratégies Assaut furieux, Rafale furieuse et Renouveau.

Mont Yaschas

Mission 03 : Contamination

-Lieu de la stèle : A proximité de la cible de la mission 02.
-Emplacement de la cible : Revenez près de la première stèle et suivez el chemin étroit qui mène au tout début du chapitre. Suivez-le, prenez à droite lors de la bifurcation, récupérez un Bracelet Runique près d'une chute d'eau en chemin et atteignez le Mont Yaschas. Continuez à avancer, sauvegardez et repérez la grande cible.
-Affrontement : Utilisez Acuité, Exactitude, Assaut furieux et Polyvalence. En cas d'urgence, utilisez Renouveau.

Mission 04 : Héroïsme et Réticence

-Lieu de la stèle : Après avoir battu le monstre de la mission 03, repérez la stèle près de la montagne à gauche.
-Emplacement de la cible : Repérez la cible sur la carte, descendez via le tronc d'arbre et récupérez un trésor près des ennemis. Continuez au bord de la montagne, sauvegardez et repérez un tronc d'arbre à droite qui mène vers un trésor. Prenez l'autre chemin, récupérez 1827 Gils au bord de la montagne et descendez près des ennemis. Référez-vous à la carte, repérez la cible qui est désormais visible et atteignez-la.
-Affrontement : Abattez d'abord les Verdelets car ils sont plus puissants et ils peuvent faire appel à un grand carnivore. Ensuite, occupez-vous des autres monstres. Après le combat, récupérez la Millérite dans le trésor.

Mission 05 : Tristes retrouvailles

-Lieu de la stèle : Après le combat contre la dernière cible, rebroussez chemin et repérez le point de sauvegarde. Sauvegardez, regardez près du mur de la montagne et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin vers l'entrée du Mont Yaschas, partez à gauche vers l'objectif en jaune et récupérez des Queues diaboliques dans le trésor. Ensuite, rejoignez l'objectif et regardez la scène. Revenez près du point de sauvegarde et descendez la pente à droite. avancez jusqu'au croisement, prenez d'abord à gauche pour récupérer une Amulette gardienne dans un trésor, puis prenez l'autre chemin. Suivez le passage étroit en face et atteignez la cible.
-Affrontement : D'abord, utilisez Acuité et Exactitude (minimum un Saboteur). Ensuite, optez pour Assaut furieux et Renouveau pour remplir rapidement les PV et la jauge de choc de l'ennemi. Lorsqu'il est en état de choc, il sera vulnérable. Après le combat, récupérez la Millérite dans le trésor.

Mission 06 : Foyer, mon doux foyer

-Lieu de la stèle : Après le dernier combat, revenez en arrière dans la zone ouverte et allez à droite. Longez la montagne, sauvegardez et poursuivez le long du chemin étroit. Récupérez une bille en verre dans un coffre puis rebroussez chemin vers l'emplacement de la dernière stèle. Suivez le chemin qui mène vers l'objectif, avancez à droite au croisement, récupérez une Bague de Mithril en chemin et atteignez les ruines de Paddra. Après la scène, sauvegardez et touchez la stèle à droite.
-Emplacement de la cible : Revenez là où vous aviez trouvé la bague de Mithril et affrontez le monstre.
-Affrontement : Utilisez Acuité, abattez d'abord les petits ennemis puis occupez-vous de la cible en question. Utilisez les sorts de glace, optez pour la stratégie Assaut furieux et Polyvalence.

Mission 07 : Bituidus, le pillard

-Lieu de la stèle : Revenez à l'entrée des Ruines Paddra, descendez et récupérez un Rhondochrosite. Montez toutes les escaliers et repérez la stèle entre les piliers.
-Emplacement de la cible : Descendez les escaliers, revenez là où se trouvait le trésor et affrontez Bituidus.
-Affrontement : Il est obligatoire d'avoir un défenseur et deux soigneurs dans l'équipe. Utilisez cette stratégie dès que votre jauge vire au jaune et attaquez-le avec la stratégie Polyvalence (un attaquant, un défenseur et un soigneur). Après le combat, récupérez le contenu du trésor près de la grande sphère.

Mission 08 : La XIe Heure

-Lieu de la stèle : A présent, retournez près du point de sauvegarde à l'entrée des ruines et utilisez la stèle pour vous téléporter à Mont Yaschas. Ensuite, prenez le chemin qui vous ramène vers l'étendue sauvage et repérez la stèle près de la passerelle qui mène à la plaine.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin vers le Mont Yaschas et vous trouverez le monstre de cette mission près de la chute d'eau où se trouvait le trésor.
-Affrontement : Utilisez Acuité, ou un analyseur, optez pour trois ravageurs lors des attaques et au moins un soigneur lors des récupérations.

Mission 09 : Ho Hisse

-Lieu de la stèle : Revenez là où se trouve la stèle n°08 et traversez la passerelle pour retourner au étendues sauvages. Dès que vous accédez à l'étendue, repérez la stèle sur une petite colline à gauche.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve près du lac de Steppes d'Archyite - l'étendue centrale.
-Affrontement : Il s'agit de l'un des Béhémoth les plus coriaces du jeu. Il change de position lors du combat et utilise une épée dévastatrice. Il est indispensable de mettre un défenseur, un soigneur et un saboteur dans votre équipe. Utilisez la stratégie Solidarité, Invective et de temps à autre Agression. Soyez attentif, vigilant et utilisez la technique Invocation pour faire appel à Odin.

Mission 10 : Lueur d'espoir

-Lieu de la stèle : Allez vers la colline qui se trouve à proximité de ce lac (si on considère que l'objectif est le nord, allez au sud du lac) et repérez la stèle au pied de la colline.
-Emplacement de la cible : Allez au nord, repérez le point de sauvegardez légèrement à l'Est et descendez la pente qui est à proximité. Combattez d'abord un autre Béhémoth empereur puis occupez-vous de la cible.
-Affrontement : Utilisez un Analyseur, ou Acuité, et changez entre les stratégies Polyvalence, Assaut furieux et Renouveau.

Mission 11 : Plus dure sera la chute

-Lieu de la stèle : Revenez légèrement en arrière et poursuivez au nord puis à l'Est. Vous entrez alors dans une zone où l'air devient vert, repérez alors la stèle près du bord.
-Emplacement de la cible : Regardez la carte, localisez la cible en rouge et atteignez-la.
-Affrontement : Effectuez une attaque surprise, sinon, utilisez Assaut furieux et Polyvalence.

Mission 12 : Genséric le profane

-Lieu de la stèle : Prenez le chemin à l'Est de l'étendue, avancez jusqu'à ce que vous aperceviez la stèle devant un champ magnétique bloquant le chemin.
-Emplacement de la cible : Revenez vers la plaine et partez à gauche (Nord-ouest). Utilisez la carte pour repérer la cible et longez le bord ouest de l'étendue. Obtenez 5 Analyseurs dans un premier coffre en chemin et continuez jusqu'à ce que l'air devienne bleu. Récupérez des Peaux lisses et un Charme de glace dans deux autres trésors et repérez la cible non loin.
-Affrontement : Dans ce combat, il est indispensable d'avoir un défenseur, un saboteur et un soigneur dans le groupe. Utilisez la stratégie Invective (Ravageur, Saboteur, Défenseur) pour remplir la jauge de choc. A ce moment, utilisez

deux attaquants et un ravageur pour lui infliger le maximum de dégâts. Et utilisez solidarité si l'un des personnages est blessé.

Mission 13 : La fin de l'éternité

-Lieu de la stèle : A partir de la stèle n° 12, revenez vers l'étendue sauvage et repérez la colline qui est juste à droite. Trouvez la stèle qui est juste au pied de la colline et commencez la mission.
-Emplacement de la cible : Allez vers le nord, jusqu'au point de sauvegarde qui mène vers Mah'Habara et repérez la cible à l'Est.
-Affrontement : Le combat est simple, utilisez Acuité et un saboteur pour lui infliger un max de dégâts.

Mission 14 : Préservation du troupeau

-Lieu de la stèle : Regardez la carte et repérez un lac au nord. Atteignez-le et repérez la stèle près du bord.
-Emplacement de la cible : Revenez là où se trouve la stèle n°12, suivez le chemin étroit et accédez à l'étang des Chocobos. Après la scène, affrontez la cible.
-Affrontement : le combat est simple, utilisez deux ravageurs et un soigneur.

Désormais, les chocobos peuvent être montés et vous pouvez atteindre des endroits qui étaient auparavant inaccessibles. Ces endroits sont marqués par des cercles jaunes. Vous pouvez également trouver des trésors enfouis grâce aux Chocobos.

Mission 15 : Guerre Tribale

-Lieu de la stèle : Montez à bord d'un Chocobo et sortez de l'étang. Repérez une colline près du lac, escaladez la colline grâce à la bête que vous montez et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Repérez la cible sur la carte, allez là où le ciel devient gris et affrontez la cible.
-Affrontement : Le combat est un peu plus dur que le dernier car ce Goblin dispose de plusieurs disciples. Utilisez la même technique et appelez Odin pour vous aider.

Mission 16 : Apprenti Protecteur

-Lieu de la stèle : Montez sur un Chocobo, escaladez la colline dans la zone verte et avancez jusqu'à ce que vous voyiez une carapace géante. Après une scène avec un cactus vert, récupérez le contenu de deux trésors en chemin et repérez la stèle près de la seconde carapace.
-Emplacement de la cible : Retournez à l'étang des Chocobos pour affronter la cible.
-Affrontement : Utilisez Fang en tant que leader et effectuez Malédiction et Supplice. Ensuite, faites appel à son Eilodon Béhémoth pour provoquer des dégâts dévastateurs. Répétez toujours les Supplices et les Malédictions jusqu'à ce que les ennemis soient vulnérables.

Mission 17 : La revanche d'une veuve

-Lieu de la stèle : La stèle portail se trouve près de l'entrée de Mah'Habara.
-Emplacement de la cible : Allez au centre de l'étendue, localisez la cible grâce à la carte et affrontez-la.
-Affrontement : Le Champion de pulse est un adversaire puissant. Utilisez un ou deux saboteurs pour le ralentir puis enchainez avec des attaques puissantes pour le mettre en état de choc.

A présent, allez à la mine de Mah'Habara et entrez. Sauvegardez, récupérez un Hauteclaire dans le trésor et continuez jusqu'au croisement. Avancez tout droit, abattez les ennemis et regardez la scène qui suit.

Contreforts

Après la scène, suivez le chemin et récupérez Blindage Chobham et des Bioscenseurs dans les deux containers sur la gauche. Ensuite, continuez sur le chemin principal et regardez une scène cinématique.

Mission 18 : Dédale sans fin

-Lieu de la stèle : Après la courte scène dans laquelle apparait une sorte de foreuse circulaire, traversez le pont et prenez à droite pour atteindre la stèle.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve sur le chemin principal à gauche et sur le pont.
-Affrontement : Utilisez la stratégie Assaut furieux et les attaques de foudre. Attaquez d'abord la cible puis occupez-vous des autres. Faites attention à ses ripostes et Appelez Odin dès que l'occasion se présente.

Après le succès de la mission, continuez votre chemin, récupérez des Amulettes de Magus dans un trésor et sauvegardez plus loin.

Après la scène, vous allez affronter l'Eilodon de Vanille.

Eidolon : Hécatonchire
D'abord, utilisez la stratégie Violence (Saboteur, attaquant) lorsqu'il est inactif. Ensuite, dès qu'il attaque, changez pour la stratégie Prudence. Attaquez avec Choc brulant de temps à autre et appuyez sur la touche de symbiose dès qu'elle apparait.

Après le combat, sauvegardez et continuez à avancer. Récupérez Charme de glace dans un trésor près des ennemis, avancez et traversez un pont pour atteindre une grande plateforme.

Grotte de la nuit tombale

Au croisement, avancez d'abord à l'extrême droite et récupérez un Accélérateur à particules. Ensuite, ignorez le chemin du milieu et partez à gauche. Au prochain croisement, repérez un trésor sur la droite et récupérez les Oscillateur quartz.

Suivez le chemin à gauche, récupérez 3 Conducteurs parfaits, continuez jusqu'au levier et actionnez-le. Ensuite, descendez la pente à gauche et montez à bord d'Atomos. Sauvegardez et repérez la stèle à droite.

Mission 19 : trio tragique

-Lieu de la stèle : Dès que vous descendez d'Atomos, repérez la stèle près du bord à droite.
-Emplacement de la cible : Poursuivez le long du chemin principal, regardez les scènes cinématique et récupérez un fluide étrange à droite de la plateforme. Ensuite, sautez sur la seconde grande plateforme et remarquez les deux chemins possibles. D'abord, prenez le Fluide énigmatique dans le trésor et allez à droite. Grimpez aux rebords, prenez une Boucle hydrofuge dans le trésor et poursuivez de l'autre côté. Atteignez la plateforme suivante, récupérez des Ecailles humides et des Ecailles en goutte dans deux trésors puis affrontez la cible.
-Affrontement : Le combat est facile, utilisez Acuité puis Assaut Furieux pour attaquer. Changez pour Solidarité ou Polyvalence lorsque vous êtes blessé.
Après le combat, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme qui présente une bifurcation et examinez le lac du côté gauche.

Après une courte scène, deux autres petites plates-formes contenant des trésors apparaissent. Combattez les monstres et récupérez-les.

Par la suite, continuez le long du chemin principal, récupérez des Ecailles abyssales dans le trésor et courez jusqu'à l'objectif.

Après la scène, sauvegardez votre progression et poursuivez le chemin. Récupérez un Larme de Cie'th dans un trésor, atteignez ainsi la zone de la tour de Taejin.

Les palissades

Mission 20 : Le silence est d'or

-Lieu de la stèle : Dès que vous entrez dans les palissades de la tour de Taejin.
-Emplacement de la cible : Continuez à avancer sur le chemin principal et vous trouverez la cible.
-Affrontement : Le combat est assez facile car vous avez déjà battu cet ennemi dans une mission précédente.

A présent, continuez à avancer vers la tour et entrez.

Tour de Taejin

1ère partie
Avancez tout droit jusqu'à la grande arène et regardez la scène. Dans cet étage, récupérez une Boucle électrofuge, 4721 Gils et 12 Crocs ébréchés dans trois trésors. Ensuite, montez dans le monte-charge, actionnez le levier et allez vers la deuxième partie.

2ème partie
Sauvegardez, avancez et regardez la scène. Ensuite, entrez par la brèche dans le mur.

Mission 21 : L'ascension du Titan Flan

Lieu de la statue : Après la Cinématique, entrez par la brèche dans le mur, repérez la grande statue et touchez-la.
-Emplacement de la cible : Prenez les escaliers à gauche de la brèche, suivez le chemin et repérez la cible près de l'objectif.
-Affrontement : Tentez de l'attaquer par surprise, utilisez la stratégie Assaut Furieux et la foudre pour l'attaquer.

Mission 22 : Machine infernale

-Lieu de la stèle : Au même endroit de la cible de la mission 21.
-Emplacement de la cible : A présent revenez sur vos pas et allez à droite de la brèche dans le mur. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la cible.
-Affrontement : Attaquez-vous en premier à la cible en question puis occupez-vous de ces disciples. Utilisez un saboteur et un défenseur puis attaquez avec Assaut furieux.

Mission 23 : Défenses naturelles

-Lieu de la stèle : Au même endroit de la cible de la mission 22.
-Emplacement de la cible : Revenez à l'Entrée de la brèche et repérez la cible.
-Affrontement : Utilisez un saboteur, un attaquant et un ravageur pour le mettre en état de choc puis optez pour Assaut furieux.

A présent, sortez de la brèche et regardez la scène. Suivez le chemin, récupérez des Bougies d'allumage dans le trésor, au fond, et revenez prendre l'entrée de gauche. Abattez les ennemis, montez les escaliers et prenez le Simurgh dans le trésor.

3ème partie
Avancez jusqu'à la statue et touchez-la. Après la séquence, l'ascenseur peut désormais atteindre la quatrième partie. Sortez par la porte en face de la statue, récupérez deux Brassards Métalliques à droite puis prenez l'ascenseur à gauche pour atteindre la quatrième partie.

4ème partie
Sauvegardez, avancez tout droit et récupérez deux Billes de verre dans le trésor. Prenez l'entrée de gauche, activez l'ascenseur et allez à la cinquième partie.

5ème partie
Descendez par la rampe derrière vous, récupérez des Os Antiques dans le trésor et continuez de l'autre coté.

Mission 24 : Qui s'y frotte s'y pique

Lieu de la statue : Dans la cinquième partie de la tour Taejin à proximité de l'ascenseur.
-Emplacement de la cible : Dans la même zone près de l'ascenseur.
-Affrontement : Utilisez la compétence Invocation si disponible, utilisez Destruction (Saboteur, Ravageur, Attaquant) et Assaut furieux.

Après le combat, reprenez l'ascenseur et revenez à la 4ème partie. Dépassez l'ascenseur au milieu de la passerelle et avancez vers le trésor qui est en face. Récupérez une Bague de l'air, entrez à droite et prenez l'ascenseur qui mène à la sixième partie.

6ème partie

Mission 25 : Chasse au spectre

-Lieu de la stèle : Dans la sixième partie de la Tour de Taejin à proximité de l'ascenseur.
-Emplacement de la cible : D'abord, sortez dans le balcon et allez dans la pièce voisine, à gauche. Activez la statue et l'ascenseur pourra atteindre une nouvelle salle. Ensuite, retournez au balcon et atteignez la deuxième pièce, à droite. Ouvrez un trésor près des escaliers, descendez les marches et repérez la cible.
-Affrontement : D'abord, utilisez Acuité et la stratégie Destruction (saboteur, Attaquant, Ravageur). Ensuite, utilisez Assaut furieux lorsqu'il en état de choc et Renouveau en cas de blessure. Faites attention à votre jauge de santé et sabotez toujours ses attaques.
Après le combat, prenez l'Analyseur dans le trésor et avancez dans le couloir.

Mission 26 : un cri déchirant

-Lieu de la stèle : Après avoir battu la cible de la mission 25, avancez dans le couloir et repérez la cible au fond.
-Emplacement de la cible : Rebroussez chemin, montez les marches, sortez dans le balcon et retournez dans la première pièce au fond. Entrez et repérez la cible à gauche.
-Affrontement : Utilisez Acuité, Destruction, Assaut furieux et Renouveau.

Après le combat, les statues s'activent. Revenez en arrière une nouvelle fois, descendez les marches, avancez dans le couloir et prenez la sortie en face de la statue de la mission 26.

Après la courte scène, approchez-vous de la statue et activez-la.

Ensuite, revenez en arrière, prenez l'ascenseur et allez à la 4ème partie. Sortez sur le balcon, sauvegardez et utilisez l'ascenseur central pour atteindre la 6ème partie.

Descendez la rampe, faites attention au puissant ennemi qui rode et entrez dans la pièce qui est à gauche. Récupérez une bague d'argile et des Larmes de remords dans les deux trésors, puis poursuivez vers la pièce voisine.

Prenez l'ascenseur, actionnez le levier et atteignez le sommet de la tour.

Le Sommet
D'abord, longez le périmètre de l'arène et récupérez un Energisant et des Boucles cryofuge. Ensuite, sauvegardez votre progression, traversez la passerelle au milieu et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Dahaka
Utilisez Fang en tant que leader, Hope et vanille. Au début du combat, utilisez la stratégie Justesse (Saboteur, Saboteur, Tacticien) et lancez plusieurs sorts sur l'ennemi. Lorsque votre jauge de santé se vide, utilisez Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien), ou Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur). Une fois que vous êtes guéri, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour remplir sa jauge de choc. Une fois qu'il est sonné, optez pour Assaut Furieux afin de lui infliger un maximum de dégâts. Répétez les stratégies du début, utilisez également la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) et refaites le même procédé jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après le combat et la scène, sauvegardez et repérez une statue au bord de l'arène. Activez-la pour qu'un ascenseur arrive et prenez-le pour atteindre la 7ème partie de la tour.

7ème partie
Sortez de l'ascenseur, abattez les ennemis et activez la statue. Ensuite, sortez au balcon, récupérez un Trèfle d'argent dans le trésor et prenez l'ascenseur pour aller au sommet.

Mission 27 : Mithridate, le solitaire

-Lieu de la stèle : Au sommet de la Tour Taejin, repérez la stèle près de la rampe de l'ascenseur.

-Emplacement de la cible : Prenez l'ascenseur à proximité et allez à la 1ère partie pour affronter la cible.
-Affrontement : Effectuez les mêmes techniques lors du combat avec Dahaka. Utilisez deux saboteurs et un défenseur puis attaquez avec Assaut furieux et Polyvalence. Dès que vous êtes blessé, optez pour Renouveau.

Après le combat, reprenez l'ascenseur et allez au sommet. Grimpez sur les débris sur le bord de l'arène, approchez-vous de l'ascenseur et embarquez.

Oerba

En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin jusqu'au pont et sauvegardez. Traversez le pont, récupérez un Pérovskite dans une allée à gauche et continuez à avancer jusqu'au prochain croisement.

Mission 28 : Gloire du passé

-Lieu de la stèle : En entrant à Oerba, traversez le pont et repérez la stèle près d'un arbre à gauche.
-Emplacement de la cible : Poursuivez vers le village Oerba, traversez la grande cour et prenez à gauche. Descendez la pente, sautez pardessus les troncs d'arbres et montez les marches à gauche pour récupérer un Analyseur. Enfin, repérez les Créatosaures sur le chemin et battez-les.
-Affrontement : Utilisez deux saboteurs, effectuez Supplice et ces créatures ne poseront plus de problèmes.

Après le combat, revenez dans la grande cour où se trouvaient les monstres avec un seul bras et entrez dans l'immeuble près de la pente. Montez au second étage et examinez le chien robot au sol. Ensuite, sortez dans la cour et prenez le premier des cinq accessoires pour chien. Entrez dans l'autre baraque jaune rouillée, abattez le monstre et prenez le second accessoire.

Ensuite, suivez le chemin principal et prenez le Laevateinn dans le trésor. Descendez la rampe, affrontez le Vampire en bas de la pente et récupérez le troisième accessoire. Avancez, entrez dans l'immeuble sur la droite et obtenez le quatrième accessoire pour le chien robot. Montez sur le toit, récupérez le contenu de deux trésors et sortez de l'immeuble.

A présent, suivez le chemin principal et montez les escaliers. Sauvegardez, entrez dans la baraque et montez jusqu'au toit. Repérez les rails, récupérez une Boucle pyrofuge dans le trésor à gauche et récupérez le dernier morceau pour la réparation du chien robot.

Suivez le chemin des rails, récupérez une Lance de Nimrod dans un trésor et traversez le pont. Récupérez un Energisant, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un Boss.

Boss : Barthandelius
Gardez Fang en tant que Leader, Vanille et Hope. Utilisez les mêmes Stratégies utilisées contre le Dahaka et lancez d'abord des sorts. Ensuite, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Lorsqu'il fait sortir ces canons de sa tête, changez immédiatement vers Renouveau (Défenseur, soigneur, Soigneur) puis reprenez les attaques. Lorsqu'il est en état de choc, continuez à utiliser Assaut furieux et faites appel à l'Eilodon dès que l'occasion se présente.

Après le combat, examinez la stèle violette pour qu'une scène se déclenche.

A présent, si vous prenez le vaisseau, le chapitre s'achève. Mais avant cela, il reste plusieurs autres missions à compléter. Par conséquent, rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement de la stèle 28 et touchez-la pour vous téléporter vers La mine de Mah'Habara.

Mines de Mah'habara

Mission 29 : Foi Vascillante

-Lieu de la stèle : Revenez à l'Entrée de la mine, prenez la bifurcation à l'intérieur du tunnel et avancez jusqu'à la fin du chemin. Approchez de la porte au fond, affrontez l'Atomos qui se trouve derrière et découvrez la stèle à l'intérieur du garage.
-Emplacement de la cible : Utilisez la stèle de téléportation pour aller aux palissades de la Tour Taejin.
-Affrontement : Effectuez les mêmes techniques utilisées contre Dahaka. Effectuez toujours la stratégie Justesse (Saboteur, Saboteur, Tacticien) pour le ralentir et le rendre vulnérable. Ensuite, enchainez avec Assaut furieux et Polyvalence. Si vous êtes blessé, utilisez Renouveau.

Ruines d'Haerii

Mission 30 : Syphax, l'insidieux

-Lieu de la stèle : Revenez à la steppe d'Archyite, montez sur un Chocobos et explorez la nouvelle zone qui est à l'Ouest de la plaine. Repérez plusieurs stèles en forme de cercle, dépassez-les et sautez sur la colline pour atteindre cette zone du Creux d'Aggre (référez-vous à la carte). Explorez la zone, passez par le chemin étroit de la montagne et repérez la stèle après le point de sauvegarde.
-Emplacement de la cible : Pour atteindre cette cible, téléportez-vous vers la Source de Suyya et embarquez à bord d'Atomos. Lorsque vous arrivez à la mine de Mah'habara, suivez le nouveau chemin, prenez à droite au croisement et continuez jusqu'à la cible.
-Affrontement : Au début du combat, vous allez affronter plusieurs petites créatures volantes. Ensuite, vous faites face à Syphax. Utilisez Justesse pour le rendre vulnérable puis attaquez-le avec Assaut furieux. Après le combat, récupérez le contenu des deux coffres.

Mission 31 : Un nouveau but

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers l'étendue centrale de la Steppe d'Archyite, montez sur un Chocobo et revenez dans le Creux d'Aggre. Suivez le chemin étroit de la montagne, dépassez la stèle 30 et accédez aux Ruines d'Haerii. Traversez la cour, partez à gauche et repérez la stèle portail.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également aux Ruines d'Haerii, utilisez la carte pour la repérer.
-Affrontement : Lancez justesse et Assaut furieux, abattez les bras en premier lieu puis occupez-vous du Champion de pulse.

Une fois que cette mission est achevée, effectuez la mission 33 avant la mission 32 car la stèle de cette dernière se trouve dans un autre endroit.

Mission 32 : Le libérateur

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers Vallis Média, traversez le pont et repérez la stèle sur le chemin.
-Emplacement de la cible : Revenez à Steppe d'Archyite - étendue centrale- et ouvrez la carte puis localisez la cible près du lac.
-Affrontement : le Loup est facile à battre, utilisez un saboteur et attaquez-le avec Assaut furieux.

Mission 33 : Contrôle Parental

-Lieu de la stèle : Dans les Ruines d'Haerii.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à la Steppe d'Archyite, allez vers les Portes Est et trouvez le mastodonte.
-Affrontement : Comme à chaque début de combat, utilisez Justesse et Acuité. Effectuez Protection dès que l'ennemi lance son Séisme puis reprenez les assauts. Mettez-le en état de choc deux fois et il sera mort.

Mission 34 : Zénobie, la tortionnaire

-Lieu de la stèle : Vous devez aller aux Ruines d'Haerii sur un Chocobo, sautez sur les ruines et atteignez la stèle 34.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également dans les ruines d'Haerii, descendez dans la grande cour pour qu'elle apparaisse.
-Affrontement : Le combat contre Tombery peut s'avérer difficile comme il peut être également très facile. Effectuez d'abord Justesse pour le ralentir puis attaquez-le jusqu'à ce qu'il reste le quart de sa jauge de santé. A ce moment, utilisez la stratégie Justesse avec deux saboteurs et prenez votre temps pour utiliser tous les sorts possibles. Une fois que ceci est fait, alternez avec Assaut Furieux et effectuez une attaque dévastatrice pour lui enlever ce qui reste de sa jauge et le battre. Sinon, Tombery effectuera une attaque dévastatrice et reprendra toutes ses forces.

Maintenant que le nouveau portail rouge est accessible, revenez prendre un Chocobo et entrez dans la nouvelle zone.

Faille des élus

A présent, vous allez commencez les épreuves du titan dans lesquelles chaque stèle vous mène vers deux autres. Vous devez compléter plusieurs missions afin d'achever une épreuve et recommencer du début pour effectuer les autres épreuves. Voici la hiérarchie des missions et des épreuves :

Une fois que vous avez complétez toutes les missions, la mission 51 se débloque. Suivez le cheminement des missions pour la compléter.

Mission 35 : La route désertée

-Lieu de la stèle : La stèle se trouve à l'entrée de la faille des élus.
-Emplacement de la cible : Une fois que vous vous serez téléporté, avancez jusqu'au croisement et prenez à droite pour trouver la cible.
-Affrontement : Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit en état de choc pou pouvoir le battre.

Mission 36 : Sombre délivrance

-Lieu de la stèle : A la fin de la mission 35, les stèles 36 et 37 apparaissent. Allez du côté opposé et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous serez téléporté automatiquement vers l'endroit de la cible. Suivez le chemin, récupérez deux trésors sur les bifurcations puis occupez-vous de la cible.
-Affrontement : Même stratégie.

Mission 37 : Jeux de lumière

-Lieu de la stèle : Revenez à la vallée, refaites la mission 35 et trouvez la stèle près de la cible 35.
-Emplacement de la cible : Une fois téléporté, retrouvez la cible en avançant de quelques pas.
-Affrontement : Utilisez les attaques de feu pour leur infliger des dégâts.

Mission 38 : Folie nocturne

-Lieu de la stèle : Recommencez les missions 35 et 36 puis retrouvez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes téléporté automatiquement vers la cible.
-Affrontement : Essayez d'abattre les petits monstres rapidement et empêchez-les d'invoquer le Robot. Sinon, vous serez contraint de le battre également.

Mission 39 : Visions étoilées

-Lieu de la stèle : Recommencez les missions 35 et 37, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche pour trouver la stèle.
-Emplacement de la cible : lorsque vous êtes téléporté, avancez tout droit pour apercevoir la cible.
-Affrontement : Utilisez Protection ou Renouveau dès qu'il effectue son Cri fatal. Ensuite, occupez-vous des petites créatures puis utilisez Justesse lorsqu'il est tout seul (252).
Une fois qu'il a subi au moins 5 sorts, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. Si vous êtes gravement blessé, utilisez Renouveau. Soyez attentif, appelez Béhémoth s'il est disponible et achevez-le.

Mission 40 : Energie solaire

-Lieu de la stèle : Lorsque vous achevez la cible de la mission 37, avancez à droite du croisement.
-Emplacement de la cible : Vous êtes téléporté automatiquement vers la cible.
-Affrontement : Attaquez rapidement les deux monstres puis occupez-vous de celui qu'ils invoquent. Lancez des sorts pour le rendre vulnérable puis attaquez-le.

Mission 41 : Rancune terrestre

-Lieu de la stèle : lorsque vous battez le monstre de la mission 38, avancez à gauche du second croisement et retrouvez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez trois Tombery. Essayez à tout prix de les attaquer par surprise. Attendez qu'ils tournent le dos et engagez le combat. Lorsque le combat commence, essayez de mettre les trois ennemis en état de choc puis faites appel à Béhémoth pour leur infliger un maximum de dégâts. Ensuite, lancez quelques sorts comme Fragilité et Supplice et éliminez-les une fois pour toutes.

Mission 42 : L'Anti héros

-Lieu de la stèle : Lorsque vous abattez le monstre de la mission 38, avancez à droite au croisement et repérez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez un Héros Gobeleur accompagné de ses disciples. Utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour attaquer et renouveau pour soigner les blessures.

Mission 43 : Un héros ne meurt jamais

-Lieu de la stèle : Lorsque vous abattez le monstre de la mission 40, avancez à gauche du croisement et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Lancez Justesse au début du combat puis attaquez avec Assaut furieux et polyvalence. Tuez les petit Gobeleurs puis occupez-vous du héros Gobeleur.

Mission 44 : Les ravages du temps

-Lieu de la stèle : En achevant la mission 40, avancez à droite au croisement et repérez la stèle à la fin du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible
-Affrontement : D'abord, éliminez les deux Flans puis occupez-vous du Flan corrosif. Effectuez les mêmes techniques pour le rendre vulnérable puis attaquez-le jusqu'à sa mort.

Trône du Titan
Dans les six missions suivantes, vous allez vous battre contre des Monstres solides et très puissants. Pour cela, vous devez avoir au moins un stade d'évolution égal à 11 sinon vous serez mort dès le premier coup subi.

Mission 45 : Evolution émergente

-Lieu de la stèle : En finissant le monstre de la mission 41, repérez la stèle qui s'active à proximité.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.

-Affrontement : Utilisez rapidement un défenseur, un saboteur et un soigneur. Lancez le sort Fragilité, Vulnérabilité et Lenteur. Ensuite, attaquez le monstre avec Assaut furieux et Polyvalence. Dès qu'il commence à effectuer une attaque, changez pour Renouveau ou Protection. Répétez ces opérations jusqu'à ce qu'il soit en état de choc et attaquez-le de toutes vos forces. Faites appel à Béhémoth s'il est disponible.

Mission 46 : Les ailes du silence

-Lieu de la stèle : Après la fin de la mission 42, localisez la stèle éloignée sur la carte.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Comme à chaque début de combat, commencez par la stratégie Discernement et utilisez Acuité. Une fois que plusieurs sorts sont lancés sur le monstre, attaquez avec Polyvalence et Assaut Furieux selon les conditions. Faites attention à ses Malédictions et utilisez Renouveau avant de reprendre les assauts.

Mission 47 : Rage universelle

-Lieu de la stèle : En battant la cible de la mission 42, approchez la stèle qui s'active à proximité.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : C'est un adversaire très dur à battre car il est résistant et puissant. Lancez autant de sorts que possible pour pouvoir l'attaquer. Dès qu'il termine une attaque, effectuez Renouveau ou Discernement pour récupérer puis reprenez rapidement les assauts. Il est très difficile de le mettre en état de choc, donc essayez de le battre avec les sorts.

Mission 48 : Au fin fond de l'abime

-Lieu de la stèle : Une fois que vous battez le monstre de la mission 43, la stèle 48 s'active dans l'une des deux bifurcations.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Vous affrontez des Verdelets qui invoquent Tombery. Abattez d'abord les Verdelets puis occupez-vous du dernier. Avant de l'attaquer, utilisez la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) et lancez-lui tous les sorts dont vous disposez. Ensuite, effectuez deux à trois attaques pour l'achever.

Mission 49 : Tyranicide

-Lieu de la stèle : Lorsque vous battez le monstre de la mission 43, les stèles 48 et 49 apparaissent. Allez à gauche pour trouver celle de la mission 49.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Utilisez d'abord deux Saboteurs et un Défenseur et lancez des sorts au Tyran et vers sa lame. Ensuite, effectuez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Changez de stratégie et utilisez Renouveau dès qu'il effectue son attaque. Récupérez vos PV et reprenez les assauts jusqu'à ce qu'il soit en état de choc. A ce moment, attaquez-le rapidement et il sera achevé.

Mission 50 : Conduite prédatrice

-Lieu de la stèle : En complétant la mission 44, suivez la bifurcation à gauche et trouvez la stèle au fond du chemin.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Il est indispensable de lancer des sorts contre ce monstre. Prenez votre temps, utilisez la stratégie Discernement (Défenseur, Saboteur, Soigneur) et jetez tous les sorts possibles. Ensuite, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence. S'il attaque, utilisez Renouveau pour remplir rapidement les PV et reprenez rapidement les assauts. Dès que les sorts s'achèvent, répétez le processus et relancez-les. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 51 : Attacus, l'âme en peine

-Lieu de la stèle : Une fois que vous avez complété toutes les épreuves de Titan, la stèle 51 s'active. Vous pouvez alors

suivre deux différents cheminements pour l'atteindre. Soit en complétant les missions 35, 36, 38 et 42 ou en réalisant les 35, 37, 40 et 44.
-Emplacement de la cible : Vous êtes automatiquement téléporté vers la cible.
-Affrontement : Au début du combat, utilisez la stratégie Sureté (Saboteur, Saboteur, Soigneur) ou Discernement (Saboteur, Saboteur, Défenseur). Attaquez avec Assaut furieux et Polyvalence. Utilisez les potions en cas de besoin et faites appel à Béhémoth.

Après cette mission, quittez cet endroit et revenez aux Steppes d'Archyite.

Mission 52 : L'appel des cieux

-Lieu de la stèle : Montez sur un Chocobo, partez vers le second lac de l'étendue et allez à gauche pour trouver la stèle.
-Emplacement de la cible : Localisez la cible sur la carte des Steppes d'Archyite et atteignez-la..
-Affrontement : Utilisez les mêmes attaques lors du précédent combat contre cette créature volante.

Mission 53 : Libre de toute peur

-Lieu de la stèle : Allez dans la Mine de Mah'habara, traversez le pont où se trouve Atomos et avancez jusqu'au premier croisement. Prenez à gauche, avancez jusqu'à la seconde bifurcation et prenez à gauche. Avancez jusqu'au garage, éliminez le monstre à l'intérieur et trouvez la stèle.
-Emplacement de la cible : Allez à Mont Yaschas - Ruines de Paddra - et suivez le chemin jusqu'à la cible.
-Affrontement : Affrontez encore une fois le monstre volant, occupez-vous d'abord des escargots puis abattez la cible en question.

Mission 54 : Plus dure est la chute

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite sur le plateau nordique.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve également aux Steppes d'Archyite mais vous ne pouvez l'atteindre qu'à l'aide d'un Chocobo.
-Affrontement : Vous affrontez Pampa gigantesque. Choisissez un défenseur, un saboteur et un tacticien dans votre groupe. Effectuez Justesse et Assaut furieux puis Renouveau. Ses attaques d'épines sont dévastatrices alors il est nécessaire d'utiliser Renouveau avant chaque attaque. Portez également une amulette contre les sorts magiques pour vous aider dans ce combat.

Mission 55 : La violence comme solutions ?

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous au Village Oerba, entrez dans l'immeuble qui se trouve au bord de la mer et montez à l'étage.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve au Steppes d'Archyite - Creux d'Aggre. Téléportez-vous aux Steppes d'Archyite - ruines puis suivez le chemin étroit jusqu'au creux et la cible.
-Affrontement : L'un des combats les plus durs du jeu. Les attaques de votre ennemi sont dévastatrices. Ayez au moins un défenseur et un saboteur dans votre groupe. Utilisez Discernement au début du combat pour lui lancer plusieurs sorts et occupez-vous des petits monstres puis acharnez-vous sur la cible.

Maintenant, allez à l'Est des Steppes d'Archyite près des hauteurs escarpées et repérez plusieurs stèles en forme de cercle. Il s'agit des stèles 56 à 62.

Mission 56 : Les crocs de l'horreur

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous vers Mont Yaschas - Hauteurs de Tsubaddra, descendez au plus bas niveau et allez jusqu'à la cible.
-Affrontement : Abattez d'abord les petits monstres puis lancez des sorts sur votre cible et achevez-la.

Mission 57 : A la pêche au gros

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à Vallis média et suivez le chemin jusqu'à la cible près de la chute d'eau.
-Affrontement : Le combat est très facile, utilisez rapidement Assaut furieux pour achever la cible.

Mission 58 : Animalisme

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous vers la Mine Mah'habara et localisez la cible non loin, sur la carte.
-Affrontement : Eliminez d'abord le Centurion de Pulse puis occupez-vous du Béhémoth. Utilisez tous les sorts possibles pour pouvoir le battre.

Mission 59 : Le démon aux deux visages

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous aux Sources de Sulyya et allez sur la plateforme centrale pour affronter la cible.
-Affrontement : Achevez d'abord les Créatosaures puis occupez-vous de la cible en question. Utilisez un Défenseur, un Soigneur et un Attaquant puis changez pour un Ravageur, un Défenseur et un Soigneur. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 60 : Gelée royale

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous à la tour de Taejin, prenez l'ascenseur jusqu'au sommet et affrontez la cible.
-Affrontement : Les ennemis sont sensibles à la foudre. Lancez des sorts, effectuez Assaut furieux et abattez-les. Le début du combat est difficile car il existe trois ennemis mais au fur et à mesure que leur nombre baisse, il devient de plus en plus facile.

Mission 61 : Moi, le blindé

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : Téléportez-vous au village Oerba, descendez dans la cour et affrontez la cible.
-Affrontement : Il est très important de lancer tous les sorts du saboteur sur le blindé pour le battre. Utilisez Sureté pour y parvenir puis attaquez-le avec Assaut furieux. Une fois qu'il est en état de choc, attaquez-le jusqu'à sa destruction.

Mission 62 : volonté indomptable

-Lieu de la stèle : Steppes d'Archyite - hauteurs escarpées.
-Emplacement de la cible : La cible se trouve de l'autre côté des Steppes d'Archyite. Localisez-la sur la carte et utilisez un Chocobo pour l'atteindre.
-Affrontement : Utilisez deux défenseurs et un saboteur. Lancez le sort Supplice, Fragilité et Vulnérabilité dès que possible. Attaquez ensuite avec Rafale furieuse (Ravageur, Ravageur, Ravageur) et utilisez Renouveau pour récupérer de vos blessures.

Mission 63 : Accablé par le doute

-Lieu de la stèle : Téléportez-vous vers les Sources Sulyya et avancez jusqu'à la plateforme qui comporte la stèle.
-Emplacement de la cible : Allez aux Steppes d'Archyite, dirigez-vous vers les portes Est et repérez le gros Mastodonte.
-Affrontement : Utilisez d'abord la stratégie Justesse (Défenseur, Saboteur, Saboteur), lancez un max de sorts puis attaquez avec Assaut furieux. Utilisez Renouveau pour guérir rapidement de vos blessures puis reprenez les attaques.

Mission 64 : Vercingétorix, l'annonciateur

-Lieu de la stèle : Allez au village d'Oerba à l'aide d'une stèle de téléportation, allez à l'endroit où vous aviez battu Barthandaleus et repérez la stèle.

-Emplacement de la cible : La cible se trouve à Mont Yaschas
-Affrontement : A présent, mettez tout ce que vous avez appris en oeuvre et abattez cet ennemi avec les stratégies les plus puissantes.

Une fois que vous avez terminé tout ce long périple et complété toutes ces missions, revenez là où vous aviez combattu Barthandeleus (au village d'Oerba) et prenez le vaisseau pour aller à Cocoon.

Chapitre 12 : Eden

Boss : Mécaguerrier Anavatapta
Le combat commence en mode Symbiose. Utilisez l'attaque Onde de choc à plusieurs reprises et achevez l'ennemi avec Zantetsuken. S'il n'est pas achevé, invoquez Odin une seconde fois et refaites la même opération pour en venir à bout.

Circuit de grand prix

Après le combat et la scène, avancez tout droit et repérez un trésor près d'une grande fleur. Récupérez le Coeur de lion, donnez-le à Lightning et avancez jusqu'au marqueur.

Sentier côtier

Après la courte scène, sauvegardez la partie et avancez dans le corridor. Abattez les ennemis en chemin, continuez jusqu'à l'objectif et actionnez le bouton. Par la suite, éliminez le Roi des Béhémoth et suivez le chemin.

Récupérez Coeur de Rebelle dans un trésor, poursuivez votre route et repérez un autre trésor juste avant l'objectif. Affrontez le Proto Béhémoth pour récupérer l'Otshirvani dans le trésor. Sauvegardez et préparez-vous à affronter un boss. Choisissez le groupe suivant : Fang, Vanille et Hope.

Boss : Mastodonte
Au début du combat, utilisez la stratégie Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien) et Acuité. Une fois que le tacticien a amélioré les performances de votre équipe, attaquez l'ennemi avec Assaut furieux et Polyvalence jusqu'à l'état de choc. Continuez à utiliser les mêmes stratégies d'attaque lorsqu'il est choqué, faites attention à sa puissante riposte lorsque ses esprits lui reviennent et utilisez la stratégie Renouveau. Répétez ensuite la même technique une seconde fois et il sera abattu.

Après la scène qui suit, allez à gauche et descendez via l'ascenseur. Sortez ensuite de l'ascenseur, regardez la scène et abattez la grande bête.

Ensuite, sauvegardez et avancez. Récupérez châtiment dans le trésor qui est sur la droite, continuez à avancer jusqu'à l'objectif et descendez sur la route.

Continuez à avancez sur la route, récupérez 15 000 Gils dans un cul-de-sac qui est sur la droite et allez de l'autre côté de la route.

Récupérez des Conducteurs parfaits dans un trésor, descendez les escaliers, courez jusqu'à la grande porte et ouvrez-la.

Parc de la sirène

Suivez le chemin, sauvegardez et avancez jusqu'au croisement. Partez à droite, récupérez des Bagues de feu dans le trésor qui est à droite et poursuivez à gauche. Récupérez une Médaille d'or dans un autre trésor, plus loin, et dirigez-vous vers la prochaine porte.

Après la scène, suivez le chemin de gauche pour ouvrir un trésor puis revenez sauvegarder et suivez le chemin. Avancez le long de la route, montez les marches et regardez la scène.

Entrez dans le bâtiment, récupérez un Chocobo en peluche et un Accélérateur à particules dans les deux trésors. Ensuite, avancez vers la porte suivante et éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin.

Jardin de la tour centrale

Sauvegardez, avancez, récupérez un Mistilteinn dans le trésor puis continuez jusqu'au prochain objectif. Après la courte scène, choisissez de battre un blindé ou un tyran et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Par la suite, montez les marches sur votre droite pour récupérer un Gant de force puis sauvegardez et suivez le chemin principal.

Achevez les monstres en chemin, récupérez un Energisant dans le trésor et préparez-vous à affronter un autre boss.

Boss : Mastodonte
Utilisez toujours Fang, Vanille et Hope. Au début du combat, optez pour la stratégie Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien) et améliorez ainsi l'état de votre groupe. Ensuite, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Dès qu'il commence à effectuer son attaque, revenez à Protection, ou Renouveau, et réattaquez-le. Lorsque sa jauge de santé se vide de moitié, il effectue une attaque et reprend tous ses PV. Recommencez alors les attaques du début et éliminez-le cette fois-ci une fois pour toutes.

Après le combat et la scène, sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Chapitre 13 : Berceau d'Orphan

Tesseracts

Montez les escaliers, regardez la scène puis sauvegardez. Ensuite, remontez la pente rouge et atteignez le prochain marqueur.

Après une autre séquence cinématique, trois chemins différents s'offrent à vous.

Si vous n'avez pas assez de points de Capacité et d'expérience, prenez le chemin de gauche et revenez à Eden. Si vous n'avez pas encore achevé les missions secondaires, prenez le chemin de droite et allez à Gran pulse. Sinon, suivez le chemin du milieu et sauvegardez.

Avant d'aller à droite vers le marqueur jaune, suivez le chemin qui mène à l'extrême gauche et récupérez une Couronne Chérubin, du Millérite et un Analyseur. Ensuite, revenez en arrière, allez vers le marqueur et touchez la statue.

Après que la plateforme aie changé de position, récupérez 20 Barbes du roi des mers dans le trésor à droite et avancez à gauche. Remontez la pente pour récupérer deux trésors, deux Ecrans et une Bague de l'air puis redescendez. Suivez le chemin principal qui vire vers la droite. Récupérez une Lance de Shaman dans un trésor à droite, descendez la pente et touchez la statue une seconde fois.

Sauvegardez la partie, suivez d'abord le chemin de droite pour récupérer le contenu de deux trésors puis prenez à gauche pour continuer à avancer.

Sauvegardez, descendez la pente, avancez tout droit vers la prochaine statue et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Jabberwocky et Bandersnatch
Vous devez d'abord éliminer Jabberwocky car il est capable de soigner ses blessures et celles de Bandersnatch. Utilisez la stratégie Sans Pitié (Attaquant, Saboteur, Tacticien) ou Justesse (Défenseur, Saboteur, Tacticien) et lancez plusieurs sorts vers l'ennemi. Ensuite, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour les attaquer et les mettre en état de choc avant d'enchainer avec Agression lorsqu'ils sont assommés. Répétez toute l'opération si les sorts s'évaporent, achevez Jabberwocky en premier lieu puis occupez-vous de Bandersnatch de la même façon.

Après le combat, sauvegardez la partie et avancez vers la prochaine marque jaune. Après la courte scène, choisissez l'un des deux chemins et suivez-le. Abattez les ennemis qui vous attaquent, atteignez le marqueur, sauvegardez et touchez la statue.

Boss : Lodislos
Ladislos peut être vaincu facilement. Commencez par la stratégie Sans pitié ou Justesse puis attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence.

Après la courte scène, montez les rampes et récupérez 3000 et 5000 Gils dans les deux trésors. Ensuite, affrontez Jabberwocky et Bandersnatch une seconde fois et grimpez aux rebords qui vous mènent à la prochaine marque. Sauvegardez la partie, touchez la statue et préparez-vous à affronter un nouveau boss.

Boss : Eliminateur Tiamiat
Lorsque Tiamiat est en l'air, utilisez d'abord un Analyseur et la stratégie Discernement (Défenseur, Saboteur, Tacticien) pour améliorer vos compétences. Vous pouvez l'attaquer mais il ne subira pas d'importants dégâts en vol à moins qu'il soit en état de choc. Lorsqu'il descend, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'assommer rapidement et lui infliger d'importants dégâts.

Si vous êtes gravement blessé, utilisez Renouveau pour reprendre des PV et recommencez du début.
Après le combat, téléportez-vous à l'aide du portail et effectuez votre dernière sauvegarde.

Avancez dans le couloir, prenez l'Energisant dans le trésor et préparez-vous au combat final derrière la porte. Utilisez Fang, Vanille et Hope et préparez les stratégies suivantes : Protection (Défenseur, Soigneur, Tacticien), Discernement (Défenseur, Saboteur, Soigneur), Assaut furieux (Attaquant, Ravageur, Ravageur), Défense posée (Défenseur, Saboteur, Soigneur), Polyvalence (Attaquant, Ravageur, Soigneur) et Renouveau (Défenseur, Soigneur, Soigneur).

Boss : Barthandelus
Commencez le combat avec les stratégies Défense posée et Protection. Une fois que vos compétences se soient améliorées, utilisez Assaut furieux et Polyvalence pour l'attaquer. Faites très attention à ses attaques dévastatrices Rire de Thanatos et Ultima. Dès que vous voyez qu'il est en train de les exécuter, utilisez rapidement la stratégie Renouveau. Ensuite, reprenez les attaques jusqu'à l'état de choc. Répétez ces techniques pour qu'il soit achevé.

Boss final : Orphan
1ère forme :
Le combat contre Orphan peut s'avérer assez long. Au début de l'affrontement, utilisez la stratégie Protection pour améliorer vos compétences tout en restant sur la défensive.
Une fois que vous aurez acquis plusieurs améliorations, utilisez la stratégie Discernement pour lancer plusieurs sorts tout en restant toujours sur la défensive. S'il effectue l'attaque Lumière consumée ou Jugement impitoyable, lancez rapidement la stratégie Renouveau. Une fois qu'il a encaissé plusieurs sorts, attaquez-le avec Assaut furieux et Polyvalence pour l'assommer. Lorsqu'il utilise une boule magique pour lancer des sorts, gardez Renouveau et attaquez de temps à autre avec Polyvalence. Lorsque sa jauge arrive au quart, il n'utilisera plus que des sorts et sa jauge baissera progressivement. Vous pouvez garder Renouveau mais en utilisant des potions et attendre qu'elle s'achève. Sinon, vous pouvez l'attaquer de temps à autre avec Polyvalence.

2ème forme :
Dans cette seconde phase du combat, non seulement vous devez mettre Orphan en état de choc pour pouvoir lui infliger des dégâts mais en plus vous devez battre Orphan avant la fin du temps imparti. Dans ce combat, inutile d'utiliser les sorts car Orphan y est immunisé. Utilisez par contre quelques améliorations et attaquez-le avec Assaut Furieux et Polyvalence pour le mettre en état de choc. Une fois que ceci est fait, utilisez Assaut furieux et faites appel à Béhémoth pour lui infliger d'importants dégâts. Au cas où la jauge de vos PV est critique, utilisez Renouveau puis reprenez rapidement les assauts. Mettez Orphan deux fois en état de choc, utilisez l'Eilodon et vous serez capable de la battre avant la fin du temps.

Félicitations ! Vous avez enfin complété Final Fantasy XIII.

MACHINE DE PULSE

Lors du chapitre 4, vous aurez l'occasion de contrôler une machine de Pulse. Pour tuer les ennemis, vous aurez 2 possibilités : soit leur marcher dessus, soit les attaquer avec les bras mécaniques de votre machine. La deuxième option est plus efficace et rapporte quelques gils.

- de 24 victimes du fauchage = 100 gils.
25 à 39 victimes du fauchages = 300 gils.
+ de 40 victimes du fauchages = 999 gils.

ROBOT D'OERBA

Une fois au chapitre 11, plus précisément à Oerba, dans une maison délabrée près de la place du village, se trouve un robot mal en point. Il suffit de retrouver les 5 pièces manquantes et de les lui rapporter pour qu'il vous donne une récompense qui dépend du nombre de pas que vous aurez fait sur Pulse.

5000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts.
7000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts, 1 pépite d'or.
9000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts, 1 pépite d'or, 5 parfums
10 000 pas = 10 réacteurs ultra-compacts, 1 pépite d'or, 5 parfums, 3 lingots de platine, trophée Pionnier de Pulse.

Dans tous les cas il vous donnera 10 furtifs n°6.

GAIN DE PC FACILE (PAMPA)

Lorsque que vous explorerez les Steppes d'Archylte, il vous arrivera de croiser des Pampas. Au début du combat le Pampa utilise la Danse Piquante qui le fait se transformer en Pampa Géant puis la Danse Redoutable qui le transforme en Pampa Puissant.

Prenez dans votre équipe Fang, Lightning et Sazh et commencez le combat avec comme Stratégie Adresse (Attaquant, Tacticien, Tacticien). Lightning et Sazh devront donc connaitre la plupart des sorts du Rôle de Tacticien (Notamment Célérité, Endo-Feu, Bravoure et Volonté).

Lorsque vous voyez le Pampa faire sa Danse Piquante, ne l'attaquez pas, laissez Lightning & Sazh vous "buffer" et lorsque le Pampa se transforme en Pampa Géant, attaquez-le avec Fang puis changez de Stratégie pour Agression (Attaquant, Attaquant, Ravageur).

Avec cette méthode, le combat devrait durer un peu moins d'une minute. Sachez que le Pampa rapporte 5.000 PC (10.000 PC avec l'Oeuf de Croissance), le Pampa Géant rapporte 10.000 PC (20.000 PC avec l'Oeuf de Croissance) et le Pampa Puissant rapporte 15.000 PC (30.000 PC avec l'Oeuf de Croissance).

Le plus intéressant est donc de combattre le Pampa Puissant mais dans ce cas, utilisez des accessoires qui protègent contre "Supplice" et "Oubli", sinon le combat deviendra très long.

LES ARMES DE LIGHTNING

I - Pistolame Sanctum.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Pistolame Magnum.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Cybersabre Alpha.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

II - Cybersabre Béta.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Lame Eclaireur.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Attaques Rapides.
Catalyste Évolutif : Adamante

III - Lame Commando.

Stade de l'Arme : Stade 2.

Niveau Étoile : Nv.41
Propriété Spéciale : Attaques Rapides 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Attaques Rapides 3.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Sabre Chevalier.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Vie et Soin.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

IV - Sabre Paladin.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Vie et Soin 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Vie et Soin 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

V - Gladius.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

V - Catastrophe

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

V - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Hauteclaire.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VI - Durandal

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Organix

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Membres de Plomb.
Catalyste Évolutif : Cobaltite.

VII - Apocalypse

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Coeur de Lion.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Chocs Prématurés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VIII - Ultima.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Prématurés.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Omega.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Prématurés.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE SAZH

I - Véga.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Altaïr.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Pléiades.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Tigre de Papier.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

II - Cybersabre Béta.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Rigel.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

III - Polaris.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61
Propriété Spéciale : Chocs Impossibles.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Antarès.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Combos Améliorés.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

IV - Fomalhaut.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Combos Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Combos Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

V - Procyon.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Chocs Prolongés.
Catalyste Évolutif : Matière Obscure.

V - Bételgeuse.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

V - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Aldébaran.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Membres de Plomp.
Catalyste Évolutif : Cobaltite.

VI - Sadalmelik

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Spica

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Renforts Prolongés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Sirius

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Renforts Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Renforts Pronlogés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Deneb.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

VIII - Danopus.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Eclipse Totale.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE SNOW

I - Ours Brun.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Ours Polaire.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Cercle de Force.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

II - Âme de Berserk.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Cercle Rituel.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Tigre de Papier.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

III - Âme Indomptable.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Cercle Spirituel.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Physique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

IV - Âme de Magistère.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Coeur de Chevalier.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Gardes Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Coeur de Paladin

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Gardes Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Gardes Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Coeur de Rebelle.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Ressourses.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VI - Coeur de Brave.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Ressources 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Ressources 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Umbra.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Remparts Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Solaris

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Remparts Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Remparts Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Soleil Ardent.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

VIII - Soleil de Minuit.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Ange Gardien.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE HOPE

I - Boomerang.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Dernier Rempart.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

I - Fend la Brise.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Dernier Rempart 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Dernier Rempart 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Alicanto.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

II - Caladrius.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Malphas.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Tigre de Papier.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

III - Naberius.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Tigre de Soie.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Ninurta.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

IV - Jatayu.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Vidofnir.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Défenses Prolongés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Hraesvelg

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Défenses Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Défenses Prolongés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Otshirvani.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Recharges Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VI - Urubustin.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Recharges Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Recharges Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Simurgh.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Magique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Tetzcatlipoca

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Oeil de Faucon.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

VIII - Serre d'Aigle.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Nuë.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE VANILLE

I - Canne Entravante.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Canne de Chasseur.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Canne Épineuse.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

II - Canne Orochi.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Bâton de Guérisseur.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Soin Améliorés.
Catalyste Évolutif : Adamante.

III - Bâton d'Archiatre.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41
Propriété Spéciale : Soin Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Soin Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Bâton Nacré.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

IV - Bâton Irisé.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Sceptre Belladone.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Affaiblissement Précis.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Sceptre Morbol.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Affaiblissement Précis 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Affaiblissement Précis 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Griffes de Tigre.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Membres de Plomb.
Catalyste Évolutif : Cobaltite.

VI - Crocs de Vouivre.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Membres d'Acier.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Mistiltein.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Force du Désespoir.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Cannes des Erinyes

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Force du Désespoir 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Force du Désespoir 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Laevateinn.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VIII - Abraxas.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Nirvana.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

LES ARMES DE FANG

I - Lance Papillon.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Pérovskite.

I - Vouge.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

I - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Aucun.

II - Lance Draken.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Magique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

II - Corne de Dragon.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

II - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Magique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

III - Lance de Shaman.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Déclin Physique.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

III - Lance d'Hérétique.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

III - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Baisse Physique.
Catalyste Évolutif : Aucun.

IV - Lance Pandore.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Gênes Précises.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

IV - Calamité.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Gênes Précises 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

IV - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Gênes Précises 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Lance de Nimrod.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VII - Évangile de Venus.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VI - Gae Bolga.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Ripostes Améliorés.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VI - Gungnir.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Ripostes Améliorés 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant

VI - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Ripostes Améliorés.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VII - Châtiment.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.21.
Propriété Spéciale : Chocs Techniques.
Catalyste Évolutif : Scarlatium.

VII - Atropos

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.41.
Propriété Spéciale : Chocs Techniques 2.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VII - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Techniques 2.
Catalyste Évolutif : Aucun.

VIII - Partuisiane.

Stade de l'Arme : Stade 1.
Niveau Étoile : Nv.26.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Uraninite.

VIII - Rhomphaia.

Stade de l'Arme : Stade 2.
Niveau Étoile : Nv.61.
Propriété Spéciale : Aucune.
Catalyste Évolutif : Antidiamant.

VIII - Lance de Kaïn.

Stade de l'Arme : Stade 3.
Niveau Étoile : Nv.100.
Propriété Spéciale : Chocs Impossible.
Catalyste Évolutif : Aucun.

GUIDE DES SUCCÈS

Il y a en tout 35 Succès à obtenir sur ce jeu.
Le tout pour un total de 1.000G.

Destin Déraillé +15G

Vous avez entamé une quête visant à affronter un destin injuste.
~> S'obtient au début du Chapitre I

Vestige dangereux +15G

Vous avez survécu à la Purge pour affronter un plus grand péril.
~> S'obtient au début du Chapitre II

La Tragédie des l'Cie +15G

Vous avez défié le danger et devez en subir les conséquences.
~> S'obtient au début du Chapitre III

Traqués +15G

Vous êtes passé entre les mailles du filet et fuyez pour survivre.
~> S'obtient au début du Chapitre IV

Détermination +15G

Vous êtes résolu à ne plus être le jouet du destin.
~> S'obtient au début du Chapitre V

Moment de répit +15G

Vous échappez à vos poursuivants, mais le passé vous rattrape.
~> S'obtient au début du Chapitre VI

Ni vus ni connus +15G

Vous avez trouvé un moyen de vous infiltrer en territoire ennemi.
~> S'obtient au début du Chapitre VII

Cas de conscience +15G

Vous avez porté le fardeau de la culpabilité jusqu'au pied du mur.
~> S'obtient au début du Chapitre VIII

Dans la gueule du loup +15G

Vous avez décidé de prendre l'ennemi à son propre jeu.
~> S'obtient au début du Chapitre IX

L'effroyable vérité +15G

Vous avez démasqué la véritable menace pour l'avenir du monde.
~> S'obtient au début du Chapitre X

Lueur d'espoir +15G

Vous avez rejoint le Bas-Monde pour modifier votre destin.
~> S'obtient au début du Chapitre XI

L'heure de vérité +30G

Vous avez defié le destin et pénétré au coeur du problème.
~> S'obtient au début du Chapitre XII

Fabula Nova Crystallis +95G

Vous avez été témoin de l'aube d'une nouvelle légende des cristaux.
~> S'obtient en terminant le jeu.

Coupe de Kelgar +15G

Vous avez accompli toutes les missions de bas niveau des stèles Cie'th.
~> Complétez les Missions de Rang D (Missions 1, 2, 3, 4 et 5) pour obtenir ce Succès.

Calice de Xezat +15G

Vous avez accompli toutes les missions de niveau intermédiaire des stèles Cie'th.
~> Complétez les Missions de Rang C (Missions 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 35, 36, 37, 39, 56 et 57) pour obtenir ce Succès.

Le Trophée de Dorgann +30G

Vous avez accompli toutes les missions de haut niveau des stèles Cie'th.
~> Complétez les Missions de Rang B (Mission 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 42, 43, 47, 50, 54 et 58) pour obtenir ce Succès.

Le Graal de Galuf +30G

Vous avez accompli toutes les missions des Stèles Cie'th.
~> Complétez les 64 Missions de Stèles Cie'th pour obtenir ce Succès.

Exorciste +30G

Vous avez remporté sept terribles batailles contre de puissantes âmes en peine du Bas-Monde.
~> Complétez les missions 7, 12, 27, 30, 34, 51 et 64 qui vous opposent aux Immuables pour obtenir ce Succès.

Sélection naturelle +30G

Réussir l'épreuve de Titan.
~> Completez les Missions 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50 et 51 dans la Faille des Élus pour obtenir ce Succès.

Bélénophobe +30G

Vous avez puni la petite peste verte et son double démesuré.
~> Tuez le Pampa Gigantesqte au cours de la Mission 54 pour obtenir ce Succès.

Folie des grandeurs +30G

Vous avez abattu un poids lourd des plaines du Bas-Monde.
~> Lorsque vous aurez terminé les missions 56 à 62, les Adamancalli et Adamankhelone se transformeront en Pleurodire et Criptodire. Vous devrez donc tuer une Pleurodire pour obtenir le Succès.

Transcendance +30G

Vous avez infligé plus de 99.999 points de dégâts en une attaque.
~> La méthode la plus simple pour obtenir ce Succès est d'utiliser la Salve de Gaïa d'Hécatonchire lorsque la jauge de Symbiose est au maximum.

Couronne de Gysahl +15G

Vous avez découvert un trésor enfoui avec l'aide d'un Chocobo.
~> Après avoir complété la Mission 14, vous pourrez chevaucher des Chocobos qui signaleront la présence de trésors enfouis par un point d'exclamation au dessus de leurs têtes. Trouvez au total 20 trésors pour obtenir le Succès.

Pionnier de Pulse +15G

Vous avez fait 10.000 pas sur la surface du Bas-Monde.
~> Pour valider ce Succès, vous devrez au préalable restaurer le Robot Bakti qui se situe à Oerba. Une fois restauré, parlez-lui pour obtenir le Succès.

Médaille de l'Attaquant +15G

Vous avez maitrisé le rôle de l'Attaquant.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque vous aurez complété l'intégralité du Cystarium d'Attaquant.

Médaille du Ravageur +15G

Vous avez maitrisé le rôle du Ravageur.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque vous aurez complété l'intégralité du Cystarium du Ravageur.

Médaille du Défenseur +15G

Vous avez maitrisé le rôle du Défenseur.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque vous aurez complété l'intégralité du Cystarium du Défenseur.

Médaille du Tacticien +15G

Vous avez maitrisé le rôle du Tacticien.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque vous aurez complété l'intégralité du Cystarium du Tacticien.

Médaille du Soigneur +15G

Vous avez maitrisé le rôle de Soigneur.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque vous aurez complété l'intégralité du Cystarium du Soigneur.

Médaille du Saboteur +15G

Vous avez maitrisé le rôle de Saboteur.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque vous aurez complété l'intégralité du Cystarium du Saboteur.

Perfectionniste +30G

Vous avez développé tous vos personnages au maximum.
~> Vous obtiendrez ce Succès lorsque tous les rôles de tous vos personnages seront au Stade 10 Niveau 5.

Observateur +80G

Vous avez discerné toutes les caractéristiques de 100 ennemis différents.
~> Utilisez l'Acuité ou un Analyseur pour obtenir des informations sur les ennemis. Un petit "V" dans le Dossier des Ennemis rencontrés vous indiquera que ce dernier a bien été analysé.

Victime de la Mode +80G

Vous avez obtenu armes et accessoires.
~> Vous devrez avoir eu en votre possession au moins une fois toutes les Armes et Accessoires du jeu. Cela inclue

aussi les améliorations. Sachez qu'une seule des Armes Ultimes de chaque personnage suffira.

L'Cie Modèle +80G

Vous avez obtenu un rang de 5 étoiles pour toutes les missions de stèle Cie'th.
~> La meilleure méthode est de finir une première fois toutes les Missions pour obtenir la Montre d'Or qui vous permettra d'augmenter l'Objectif Temps. Refaites ensuite les Missions équipé de la Montre d'Or avec un Crystarium bien developpé pour obtenir ce Succès.

Super Star +80G

Obtenir un rang de 5 étoiles dans le combat pour déterminer le destin du monde.
~> Vous devrez vaincre la seconde forme d'Orphan en Rang 5 Étoiles pour obtenir ce Succès. Le mieux est donc de le mettre en État de Choc rapidement et d'utiliser la Montre d'Or. Prenez vos meilleurs Attaquants et Ravageur pour plus d'efficacité (Lightning, Fang et Hope Ou Vanille sont les meilleus choix).

Final Fantasy XIII-2

© Square Enix 2012

L'ÉNIGME DE LA PLAINE D'ARCHYLTE

A l'épisode 3, vous devez manoeuvrer deux leviers pour modifier les conditions météo. Voilà le fonctionnement :

Météo	Levier de gauche	Levier de droite
Temps ensoleillé	Bas	Bas
Temps orageux	Bas	Haut
Temps nuageux	Haut	Haut
Temps pluvieux	Haut	Bas

Pour pouvoir affronter le monstre que l'on vous demande d'abattre, vous devez d'abord choisir un temps ensoleillé (Bas, Bas), puis un temps orageux (Bas, Haut).

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez l'aventure dans la peau de Lightning : suivez les indications à l'écran pour infliger des dégâts au Bahamut du chaos et utilisez la compétence de bénédiction divine si nécessaire. Appuyez ensuite sur les différentes touches affichées à l'écran durant le combat cinématique, puis poursuivez le combat dans les airs. Utilisez les Mines gravité pour contrer les missiles du Bahamut et la Bénédiction divine pour vous soigner au cours de l'affrontement en alternance avec l'auto-attaque pour rapidement mettre un terme au combat.

Néo-Bodhum / 003 AC

Cheminement

Vous voilà dans la peau de Serah : examinez la porte pour l'ouvrir et sautez au dessus du désordre pour pouvoir sortir. Vous êtes bientôt rejoint par Noel Kreiss et devez livrer bataille contre une invasion de Mélobenthos et de Nectons : suivez les indications successives pour en apprendre plus sur le système de combat et utilisez la stratégie Choc brûlant pour éliminez rapidement les ennemis les uns après les autres.

La tension retombée, dirigez-vous vers le nord et sautez au dessus de la barrière pour continuer. Parlez à Noel si vous le souhaitez et apprenez le fonctionnement de l'Horloge Mog. Livrez quelques combats, puis continuez vers le nord en sautant et en récupérant les trésors disposés dans les capsules flottantes. Dans l'une d'elle vous attend le plan de Néo-Bodhum et l'on vous explique comment le lire. Vous finissez par retrouver Gadot au nord-ouest : après le dialogue, faites un crochet par le sud pour continuer votre route vers le nord en ramassant les trésors contenus dans les capsules et adressez-vous à Yuj puis à Maqui. Descendez ensuite la pente de droite pour faire face à votre premier boss.

Boss : Gogmagog
Adoptez dans un premier temps la stratégie Choc brûlant : Serah fera ainsi beaucoup monter la jauge de combo et Noël

la stabilisera avec de puissantes attaques physiques. Dès que vous apercevez " Balayage " à l'écran, passez à la stratégie Double rempart pour réduire automatiquement les dégâts encourus, puis retournez à Choc brûlant pour continuer le combat. Utilisez des potions en cas de danger et vous viendrez facilement à bout de ce boss. Vous obtenez en récompense votre premier Fragment, celui du Gogmagog alpha.

Récupérez des Gils dans la capsule devant vous puis allez examiner le cristal géant. Suites aux différents dialogues, vous débloquez l'accès au Cristarium et aux Stratégies. Examinez le cube flottant pour récupérer un tatouage puis suivez le Mog à l'extérieur pour trouver le couteau de Lightning près du palmier. Parlez si vous le souhaitez à Lebreau pour expliquer la situation à Noel, puis suivez Mog au sud de la zone pour suivre le chat qui pourrait détenir l'Artefact que vous recherchez. Allez ensuite parler aux enfants et suivez le fuyard vers le nord. Une fois le garçon rattrapé, usez des différentes options de dialogue pour le faire parler et obtenez le médaillon de Snow. Retournez ensuite dans la chambre de Serah pour obtenir un Artefact et rejoignez le portail au nord en empruntant le raccourci à l'est.

Boss : Gogmagog
Le combat se déroule de la même façon que précédemment : jonglez entre les stratégies Choc brûlant et Double rempart pour venir facilement à bout du monstre tout en évitant d'encaisser de trop lourds dégâts de son balayage. Vous obtenez à l'issue du combat le Fragment de Gogmagog bêta.

Dirigez-vous enfin vers le portail pour assister à une scène et pénétrer dans le Coeur de l'histoire.

Fragments

Vous obtenez les Fragments de Gogmagog alpha et bêta au cours de l'aventure principale. Il est également à noter que vous ne pouvez accepter que deux quêtes annexes à la fois.

Prisme du coeur

Adressez-vous à Nell au nord-est de la plage pour entreprendre la quête qu'elle vous propose. Rendez-vous ensuite au nord-ouest des Falaises sinueuses pour récupérer la trousse de soin dans le cube flottant, puis rapportez-la à sa propriétaire pour recevoir le Fragment et 50 PC.

Coeur de graviton alpha

Après avoir débloqué la magie Mog dans les ruines de Bresha en parlant au garde, rendez-vous dans la zone de l'Estran, le raccourci qui vous avait été ouvert par Gadot, et utilisez-la près de la plaque métallique pour faire apparaître le Fragment et récupérer 500 PC au passage.

Ruines de Bresha / 005 AC

Cheminement

Dès votre arrivée dans les ruines, vous êtes confronté à un Paradoxe alpha. Utilisez votre stratégie habituelle pour faire monter sa jauge de combo et ainsi pouvoir lui infliger de véritables dommages, puis remplissez correctement les commandez à l'écran durant les différents combats cinématiques pour vous débarrasser temporairement du géant invisible. Allez ensuite parler au capitaine pour vous voir incarcéré, puis à la sentinelle. Une fois libéré avec l'aide d'Alyssa, suivez-la pour recevoir une carte des ruines.

Explorez l'est de la zone pour trouver des gils ainsi que la marchande du jeu, Chocolina, avec laquelle vous commercerez à plus d'une occasion. Montez ensuite les escaliers au nord et livrez un combat contre un Cait Sith et un Mini-droïde : les deux créatures deviennent alors immédiatement disponibles en tant que Familiers, et un tutoriel vous explique comment intégrer les créatures à vos stratégies. De manière générale, vous utiliserez dès à présent la formation Polyvalence en intégrant les soins bienvenus du Cait Sith à vos batailles. Progressez davantage jusqu'à atteindre un nouveau Portail, puis adressez-vous au garde en jaune lorsque le pompon de Mog se mettra à scintiller. Vous obtenez ainsi la magie Mog.

Utilisez votre nouvelle compétence pour révéler les objets invisibles que repère Mog, en l'occurrence un Artefact primitif, puis continuez votre exploration des ruines en empruntant les tunnels, qui abritent des Hoplites et des Chevaliers de Pulse. Les premiers sont une bonne source de Boulons universels, indispensable à l'entraînement de vos créatures mécaniques, tandis que l'obtention du second devra être l'une de vos priorités. Le Chevalier est en effet une créature de Défense particulièrement utile et facile à entraîner, combattez donc autant qu'il le faudra dans les tunnels jusqu'à obtenir son cristal avant de passer aux niveaux suivants.

Poursuivez votre exploration vers le nord jusqu'à assister au retour d'Atlas, l'anomalie qui vous avait attaqué. Empruntez alors la passerelle sur la gauche et dirigez-vous vers l'est dans les tunnels pour rejoindre le mécanisme de commande et vous faire happer par un paradoxe. Résolvez les énigmes en prévoyant vos déplacements à l'avance pour en sortir et obtenir le Fragment Cristal délicat, puis activez le dispositif. Ceci aura pour effet de considérablement réduire la santé d'Atlas, ce qui est indispensable à ce stade. Ressortez ensuite des tunnels et allez vous frotter au géant.

Boss : Atlas
Les attaques du boss sont lentes mais peuvent vous causer pas mal de dégâts, notamment lorsqu'il enchaîne deux coups de poing d'affilée : restez donc en Polyvalence pour faire monter sa jauge de combo en toute sécurité et switchez vers Double rempart pour amenuiser les dégâts encourus avant de reprendre vos assauts. Une fois le géant en état de choc, passez en mode Assaut ou Rafale furieuse pour lui infliger un maximum de dommages et ainsi passer au combat cinématique : appuyez correctement sur les touches affichées à l'écran pour vous débarrasser d'Atlas.

Examinez la tombe pour assister à une scène, puis utilisez la magie Mog à l'est pour révéler l'Artefact éclipse. Ne vous reste alors plus qu'à emprunter le portail à l'extérieur pour rejoindre votre prochaine destination. Veillez néanmoins à capturer un Chevalier de Pulse avant d'entreprendre l'exploration de la zone suivante : ce familier défensif vous simplifiera en effet énormément la tâche à plusieurs occasions.

Fragments

Vous obtenez les Fragments d'Atlas et Cristal délicat au cours de la trame principale.

Union mystique

Parlez au capitaine près du portail des vestiges antiques et acceptez sa quête. Matérialisez la première capsule à l'aide de la magie Mog à l'entrée du tunnel à l'ouest, puis récupérez la seconde dans l'impasse située dans les tunnels en passant les larges marches. Rapportez le fruit de vos recherches au capitaine pour recevoir le Fragment.

Ghast

Parlez à Chester près du portail sud et acceptez d'éliminer la cible qu'il vous désigne. Rendez-vous dans les tunnels au nord-ouest pour trouver cette dernière, un l'Cieth, et engagez le combat pour recevoir, une fois le monstre vaincu, le Fragment de ghast ainsi que 600 PC.

Ars symphonica

Parlez à Cordelia au sud du site d'excavation et acceptez de l'aider. Rendez-vous dans le coin nord-est du centre de commande et utilisez la magie Mog pour matérialiser les notes recherchées et rapportes-les à la jeune femme pour recevoir le fragment.

Vita Lyrica

Une fois que vous avez obtenu la capacité Lancer de Mog, envoyez votre boule de poil prospecter au centre du gouffre du site de fouilles pour trouver une clé. Utilisez-la au fond de ce qui fut votre cellule pour dégager l'accès aux tunnels sud-ouest après avoir accepté la quête confiée par Morris dans le centre des opérations, puis matérialisez l'objet recherché avec la magie Mog. Rapportez le communicateur à Morrix pour recevoir le Fragment.

Anima Miseria

Après avoir obtenu les Fragments précédents, acceptez d'aider Jed dans les quartiers oubliés, et rendez-vous dans les Ruines de Bresha 300 AC (accessibles depuis le portail primitif des tunnels sud-ouest). Retournez au niveau des quartiers, ramassez le Pétale d'argent, puis rapportez-le à Jed en l'an 005 AC pour recevoir le Fragment.

Coeur de graviton bêta

Après avoir vaincu Atlas, enfourchez un Chocobo et rendez-vous sur l'amas de pierre formant une rampe à gauche de l'escalier au sud. Prenez votre élan et maintenez la touche de saut en planant vers la gauche pour atteindre le Fragment, à matérialiser avec la magie Mog au préalable.

Une erreur colossale

Une fois le jeu fini, fermez les portails des ruines de Bresha et rejouez le scenario pour affronter Atlas sans l'affaiblir au préalale. Vous débloquerez ainsi une nouvelle fin ainsi que le Fragment correspondant.

Monts Yaschas / 010 AC

Cheminement

Avancez et parlez au scientifique pour obtenir le plan des lieux. Avancez vers l'est en récupérant le trésor et continuez à progresser par l'unique chemin disponible jusqu'à atteindre une zone encore plus sombre. En ces lieux rôdent des Béhémots sauvages, créatures compliquées à terrasser pour vous à ce stade et particulièrement si vous ne comptez pas un Chevalier dans vos rangs. Si vous en possédez un, vous pouvez cependant tenter votre chance en adoptant la stratégie Triangle. Sinon, courez de lumière en lumière pour éviter d'avoir à vous frotter au monstre en vous dirigeant vers le nord. Arrivé à destination, un nouvel affrontement transdimensionnel vous attend.

Boss : Aloïde
Semblable au Gogmagog affronté à Néo-Bodhum, ce boss vous destine malgré tout des attaques plus puissantes une fois la moitié de sa barre de vie vidée. Procédez donc comme à l'accoutumée en montant la jauge du combo du monstre et en switchant vers la stratégie Sagesse quand un balayage est sur le point de tomber. L'aloïde affaibli, il commencera à lancer des ondes sismiques et des sorts Ruine², qui pourront causer de lourds dégâts dans votre équipe. Laissez donc toujours un soigneur en activité pour éponger ces dommages et utilisez des potions si besoin. Vous recevez à l'issu du combat le Fragment d'Aloïde.

Vous êtes ensuite rejoint par un ancien ami à vous : suivez-le en lui parlant aux différentes escales jusqu'à rejoindre le centre de recherche, et recevez finalement l'Artefact du néant des mains de votre ami retrouvé. Allez utiliser ledit artefact sur le portail à l'est du col de Paddra pour passer à la zone suivante.

Fragments

Vous obtenez le Fragment d'Aloïde au cours de l'aventure principale.

Joyau du Pathos

Matérialisez le cube flottant face à la statue des ruines de Paddra à l'aide de la magie Mog et lancez votre compagnon vers lui pour qu'il en prélève le contenu. Vous obtiendrez ainsi ce précieux Fragment.

Perle de misère

Allez trouver Brenda, près de Chocolina au col de Paddra, et acceptez la tâche qu'elle a à vous confier. Selon que vous acceptiez cette quête tôt dans le jeu ou plus tard, la difficulté de l'affrontement contre un Béhémot sauvage pourra varier : accompagnez-vous d'un Chevalier et utilisez la stratégie Triangle pour terrasser l'une des bêtes, et rapportez son croc

à Brendra pour obtenir ce Fragment.

Sphère d'Amur

Acceptez d'aider Cole en contrebas du centre des opérations, puis rendez-vous dans les Ruines de Paddra en 01X AC, où vous trouverez la batterie ancienne cachée derrière des caisses dans un cube flottant. Rapportez l'objet à Cole pour recevoir le Fragment.

Sphère sacrée de l'innocence

Allez trouver Shannon dans les ruines de Paddra et acceptez de retrouver sa montre. Rendez-vous ensuite aux Monts Yaschas 110 AC et lancez Mog vers le cube flottant au nord-ouest du col pour récupérer l'objet. Ne vous reste plus qu'à le rapporter à sa propriétaire en l'an 010 AC.

Oerba / 200 AC

Cheminement

Avancez sur le pont devant vous pour être aspiré dans un labyrinthe temporel : cette fois, il s'agira de reformer la constellation d'un monstre en reliant les cristaux de même couleur. Ceux-ci changeant de place à intervalle régulier, restez attentif pour pouvoir dessiner l'animal dans les temps. De retour sur la terre ferme, vous obtenez le Fragment poudre temporelle : avancez, récoltez un Bracelet de force dans la sphère à gauche et les légumes Ghysal à droite, puis sautez par le rebord brisé.

Empruntez le passage à l'est et remontez vers le nord pour atteindre une nouvelle fissure temporelle à résoudre. Avant de vous y coller toutefois, allez récupérer le plan d'Oerba dans la structure fermée au sud. Une fois l'anomalie résolue, vous obtenez le Fragment de carapace temporelle : progressez vers l'ouest en récoltant la marque de mage derrière le bâtiment et les gils près de la structure végétale, puis dirigez-vous de plus belle vers le nord pour être confronté à une nouvelle anomalie. Vous obtenez à sa résolution le Fragment corail temporel, et avez à présent accès à toute la zone.

Récupérez les larmes de Cie'th un peu plus loin, matérialisez une sphère en hauteur à l'est à l'aide de la magie Mog pour récupérer une couronne d'hypnose, puis descendez vers la baie pour continuer vers l'ouest. Montez enfin sur le toit du bâtiment en veillant à sauvegarder et à dépenser vos PC en réserve, puis examinez le Lecteur d'oracle.

Boss : Caius Ballad
Dépendant du temps que vous avez passé à vous entraîner et de la manière dont vous avez fait progresser le cristarium de vos personnages, ce combat pourra s'avérer plus ou moins difficile. De manière générale, il est préférable d'adopter quoi qu'il en soit une formation Triangle avec un Chevalier à sa tête pour absorber les attaques ciblées de Caius. Faites consciencieusement monter sa jauge de combo en veillant à la santé de Noël et Serah, puis passez en mode Défense posée une fois la vie du boss baissée de moitié : il convient en effet de bien préparer vos personnages pour qu'ils puissent encaisser les attaques de zone que lancera alors Caius, et les techniques de sabotage pourront aider à débuffer le boss. Si vous disposez de suffisamment de puissance brute, rester en Triangle pourra ensuite suffire pour faire fondre la barre de vie du boss d'une traite une fois celui-ci en état de choc. Sinon, il utilisera Revitalisation pour se soigner, et le combat s'éternisera. Si tel est le cas, deux options s'offrent à vous : recommencer l'affrontement après avoir progressé davantage dans vos cristarium, ou bien tenter de passer en mode Assaut furieux une fois votre adversaire en état de choc. C'est une stratégie risquée mais qui peut être payante.

Après votre victoire, récupérez l'Artefact de l'aube, puis sautez par la verrière brisée pour trouver 10 boulons de force dans une sphère. Allez enfin franchir le portail à l'est de la zone pour continuer votre périple.

Fragments

Vous obtenez les Fragments poudre, carapace et corail temporel au cours de l'aventure principale.

Oeuf géant

Ce Fragment se trouve juste à côté du portail par lequel vous arrivez à Oerba : matérialisez-le avec la magie Mog pour pouvoir le récupérer

Coeur de graviton gamma

A dos de Chocobo, sautez sur le toit du bâtiment à droite de la route principale, descendez de votre monture, puis utilisez la magie Mog pour matérialiser et récupérer ce Fragment

Rêve de rédemption

La manipulation temporelle débloquée, rejouez les événements de ce niveau pour affronter un Caius bien plus fort qu'auparavant. Vous débloquerez ainsi une autre fin et le Fragment correspondant.

Monts Yaschas / 01X AC

Cheminement

Ramassez le Sceau rencontres dans le cube à côté de vous, puis dirigez-vous vers les ruines de Paddra. Après les différents dialogues, allez retrouver Hope au centre des opérations pour assister à un petit brainstorming temporel. Allez ensuite en haut du bâtiment vers le sud et utilisez la magie Mog pour matérialiser une sphère contenant des gils ainsi qu'un Artefact mystérieux.

Rendez-vous à présent à l'extrême sud de la carte pour utiliser votre artefact, en prenant garde en chemin aux rencontres avec les Narasimha. Ces version évoluées des Béhémots sauvages sont en effet légèrement plus coriaces que ces derniers : une fois la moitié de leur barre de vie vidée, il se mettront debout et utiliseront des attaques de zones pouvant sérieusement mettre à mal la santé de votre groupe. Gardez donc un soigneur actif pour panser les blessures de vos personnages et profitez du taux de combo élevé du monstre pour vite en finir.

Fragments

Orbe de clos

Allez trouver Marlow dans les ruines de Paddra : ce dernier aimerait que vous lui rapportiez une tablette de pierre. Vous pouvez récupérer ladite tablette dans le col de Paddra en l'an 010 AC. Rapportez-la lui pour obtenir le Fragment.

Epée de Lachesis

Pour obtenir ce Fragment, allez trouver Bridget sur le plateau surélevé du col de Paddra. Celle-ci voudrait que vous récupériez un fruit de Fenrir : vous trouverez l'objet en l'an 010 AC sur ce même plateau. Ne vous reste plus qu'à lui rapporter pour obtenir votre dû.

Miroir d'Atropos

Parlez à Lester aux ruines de Paddra, puis partez à la recherche de trois cubes flottants dans la partie sud du col. L'un d'eux se trouve dans une crevasse naturelle : lancez Mog vers le cube pour en récupérer le contenu, puis allez ouvrir les deux autres cubes au sud-est du niveau. Rapportez les trois cristaux à Lester pour obtenir le Fragment.

Gorgyra

Obtenir ce cristal nécessite que vous terrassiez le monstre errant dans la partie sud-ouest du col de Paddra. La créature est cependant sûrement trop forte pour vous lors de votre premier passage : attendez donc d'avoir sérieusement

renforcé votre équipe avant de vous y attaquer. Vous recevez à l'issue du combat le Fragment de Gorgyra.

Abîme du Temps

En franchissant le portail de Yaschas 01X AC, vous êtes contraint et forcé d'atterrir dans l'abîme du Temps. Ouvrez les différentes sphères flottantes présentes à l'aide de Mog après le dialogue, puis examinez l'anomalie pour poursuivre votre périple. Le moment est venu, si ce n'est pas déjà fait, d'aller visiter la Côte de Sunleth en partant des Ruines de Bresha.

Côte de Sunleth / 300 AC

Cheminement

Dès votre arrivée, Serah part devant : rejoignez-la pour retrouver Snow en bien mauvaise posture face au Flan Royal. Après une courte scène, l'affrontement commence immédiatement.

Boss : Flan Royal
Le boss vous assène de nombreuses attaques de zone, peut vous empoisonner et causer des lésions à vos personnages en sus de se soigner régulièrement. Si vous avez suffisamment entraîné votre duo jusque là, utilisez une stratégie offensive comme Rafale furieuse pour rapidement mettre le flan en état de choc tout en vous soignant à l'occasion à l'aide de potions. Si votre équipe est plus fragile, gardez un soigneur actif tout au long du combat et n'hésitez pas à passer brièvement en mode Défense posée pour buffer vos personnages et maintenir la jauge de combo du flan. Dans tous les cas, passez à la stratégie Assaut furieux une fois le boss en état de choc afin de lui infliger un maximum de dégâts : vous pourrez soigner les dommages reçus une fois la jauge de combo revenue à zéro.

La victoire en poche, empruntez le passage au sud et utilisez la magie Mog pour pouvoir utiliser la liane, puis continuez en direction du sud-ouest en ignorant le Flan Royal pour assister à une nouvelle scène. Pendant le trajet, apprenez à vous servir du Lancer de Mog en récupérant les différents trésors disposés de part et d'autre, puis une fois de retour sur la terre ferme, utilisez la magie Mog pour progresser davantage vers le sud en examinant les différentes sphères flottantes.

Bifurquez ensuite vers le sud-est et combattez le groupe de flans pour récupérer l'artefact des conflits, puis rejoignez le portail en rebroussant chemin pour l'utiliser et débloquer une nouvelle destination.

Fragments

Vous obtenez le Fragment de tomate mutante au cours de l'aventure principale.

Oeuf extraordinaire

Rendez-vous dans la partie basse de la forêt de lianes et lancez Mog en direction du Fragment qui lévite légèrement en hauteur.

Combattre le flan par le flan

Pour obtenir ce Fragment, vous devez vaincre la forme non affaiblie du Flan Royal : ceci requérant un niveau que vous ne possédez pas lors de votre premier passage, remettez ce combat à plus tard. Une fois le défi relevé, rendez-vous sur la Côte de Sunleth ??? AC pour recevoir le Fragment.

Colisée / ??? AC

Matérialisez la sphère sur votre droite pour obtenir le plan du Colisée, puis avancez. Après la scène et l'obtention du Fragment de supernova, explorez le nord de la salle en lançant Mog pour récupérer quelques trésors. Votre petit tour fini, un bref séjour sur la Côte de Sunleth s'impose.

Retour sur la Côte

Une fois dans la jungle, empruntez le sentier des bêtes en direction du nord, puis bifurquez vers le sud-est. Matérialisez les flans qui vous barrent la route avec la magie Mog pour aller récupérer des gils par la voie de droite, puis empruntez celle de gauche en vous servant des lianes pour progresser jusqu'à atteindre l'artefact que vous recherchez, entouré de flans. Disposez d'eux pour récupérer votre dû, puis allez ouvrir le portail tout au nord de la zone.

Steppe d'Archylte / ??? AC

Cheminement

Faites connaissance avec les monstres de la région, puis dirigez-vous au nord pour atteindre le camp des chasseurs et vous adresser à leur chef, qui vous donne un plan des lieux en échange de votre aide. Parlez à nouveau à Tipur pour vous voir confiée une chasse et allez défaire le groupe d'ennemis désigné pour obtenir le Fragment de gobelin. Allez faire votre rapport, puis descendez les marches pour parler à Myta. Celle-ci vous charge d'aller quérir de la laine : cherchez donc trois moutons avec des (....) au dessus de leur tête dans la plaine jouxtant le camp pour en prélever la fourrure et rapportez-la à la jeune femme. Vous obtenez en récompense le Fragment pierre laineuse.

Remontez les escaliers puis écoutez les explications sur le fonctionnement de la machine à climat. Abaissez les deux leviers pour matérialisez un monstre dans la vallée au sud-est puis adressez-vous à Tipur. Redressez le second levier pour matérialiser un orage et ainsi faire disparaître le Pleurodir qui bloque le passage, et rendez-vous sur place pour affronter Faeryl, le gobeur de flan.

Boss : Faeryl
Pour ce combat, prenez Serah comme leader. Commencez par adopter la stratégie Défense posée pour vous buffer et infliger des altérations au boss, puis passez en mode Triangle ou Agression, selon que vos personnages soient surentraînés ou non. Sélectionnez manuellement les magies de foudre et de glace, les deux faiblesses de Faeryl, afin d'infliger plus de dégâts d'emblée. Le boss ne tardera pas à entrer en état de choc : soignez-vous si besoin, puis passez à la stratégie Agression pour vite en finir et éviter que les lésions causées par votre adversaire ne commencent à se faire trop sentir. Le monstre défait, vous obtenez le Fragment gemme de trou noir en récompense.

Le paradoxe résolu, un dernier séjour s'impose sur la Côte.

Fragments

Vous obtenez les Fragments de gobelin, de pierre laineuse et du trou noir au cours de l'aventure.

Cristaux pourpre, forestier, violet, ambre et azur

Ces fragments s'obtiennent en examinant les cinq stèle de téléportations éparpillées sur la steppe. Deux d'entre elles se trouvent dans le marais cristallin à l'ouest, deux autres reposent au sud, au pic des défunts, et une dernière se dresse face au camp des chasseurs.

Fragment d'invincibilité

Après avoir vaincu les trois pampas gigantesques, allez parler à Myta pour vous voir confiée une mission. Rendez-vous dans les tranchées rocheuses par temps venteux pour la mener à bien en terrassant l'Invincible, un monstre qu'il est préférable d'affronter après avoir bien préparé son équipe.

Fragment de Pleurodire

Vous obtenez ce Fragment en terrassant le Pleurodire, créature massive errant dans le sanctuaire de la steppe par temps ensoleillé. Ne vous y attaquez pas avant d'avoir atteint un stade très avancé du cristarium et choisissez avec soin vos familiers pour remporter ce combat.

Fragment d'Otyugh

Ce Fragment s'obtient en battant l'Otyugh. Pour faire apparaître la bête dans le marais cristallin par temps de pluie, acceptez la mission que vous confie Tipur au camp des chasseurs. Ne vous reste ensuite plus qu'à aller défier la créature et à la vaincre.

Fragment de Yomi

Pour combattre ce Ci'eth et récupérer son Fragment, assurez-vous d'avoir terrassé l'Otyugh, puis parlez à Tipur pour accepter une nouvelle mission. Faites gronder l'orage grâce à la machine, puis rendez-vous au pic des défuns à dos de chocobo pour accéder à ce redoutable adversaire.

La tomate vindicative

Dirigez-vous vers la clairière des assemblées, là où se trouvait auparavant le Flan Royal, puis joignez sans délais vos forces à celles de Snow pour affronter le fruit mutant.

Boss : Tomate mutante
Cet affrontement ne devrait pas vous poser grand problème : buffez-vous si vous le souhaitez et lancez l'assaut en formation Triangle ou Assaut furieux, selon la résistance de vos personnages. Une fois votre ennemi en état de choc, passez quoi qu'il en soit à cette seconde stratégie pour en finir en une fois et ainsi obtenir le Fragment de tomate mutante.

Retournez ensuite à la clairière et lancez Mog vers l'artefact lévitant non loin. Ce dernier va vous permettre d'ouvrir le dernier portail de la région dans la zone de la croisée forestière. Passez donc ledit portail pour vous retrouver une nouvelle fois dans l'abîme du Temps, récupérez les deux sceaux à l'ouest en lançant votre peluche ambulante, puis retournez dans le coeur de l'Histoire pour débloquer de nouvelles destinations.

Academia / 400 AC

Cheminement

Les ennemis qui se mettent à vous assaillir dès votre arrivée ne représentent aucun danger, mais ne vous apporteront presque aucun PC en plus d'apparaître très fréquemment : frayez-vous un chemin vers l'ouest, activez le panneau de commande et montez sur le tapis roulant maintenant praticable. Prenez les coupons de casino dans la sphère plus loin, puis rebroussez chemin vers l'est pour activer un second tapis roulant. Continuez vers le nord-est pour assister à une scène, examinez le terminal pour récupérer le plan des lieux, puis continuez votre route vers l'est.

Eliminez l'escrimeur qui vous barre la route, explorez les coursives au sud pour trouver une amulette gardienne, bifurquez vers le nord en montant les escaliers, puis combattez les Ci'eth qui vous assaillent par deux fois après les cinématiques. Activez le panneau non loin pour pouvoir descendre et continuez votre route vers l'ouest. Attention aux Nelapsi qui apparaissent désormais dans les groupes d'ennemis, et qui sont susceptibles d'éviter vos attaques physiques.

Après la destruction du pont, bifurquez au sud pour trouver un poing de Kaiser, puis remontez au nord pour traverser la passerelle brisée vers l'ouest. Activez un nouveau panneau de commande pour pouvoir emprunter le tapis roulant, puis bifurquez vers le sud pour pouvoir remonter vers le nord-ouest. Arrivé à votre objectif, deux nouvelles vagues de créatures se dressent sur votre passage : réglez-leur leur compte, puis préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Boss : Zénobie
Ce Cie-th se mettra immédiatement en position défensive au début du combat, inutile donc d'espérer le blesser pour l'instant. Concentrez dans un premier temps vos assauts sur les Vaballath qui l'entourent pour les détruire et ainsi vous laisser le champ libre. Selon l'avancement de vos personnages dans le cristarium, adoptez la stratégie Triangle ou

Assaut furieux pour faire monter la jauge de combo du monstre maintenant à découvert, puis dédiez tout à l'offensive une fois ce dernier en état de choc. Bien qu'il soit théoriquement possible de vider la barre de vie de Zénobie d'une seule traite, l'instinct de conservation du boss aura souvent le dernier mot et il repassera en position défensive avant que vous n'ayez pu l'achever. Réitérez donc la destruction des Vaballath, en prenant garde aux sorts Ruine² qu'elles vous destinent, puis achevez Zénobie en bonne et due forme. Vous recevez en récompense son Fragment ainsi que l'artefact de la Tour.

Ne vous reste plus qu'à aller récupérer les gils près du portail et à utiliser votre artefact pour le passer. Toutefois, avant de vous ruer vers votre nouvelle destination, et afin d'éviter tout aller-retour inutile, allez utiliser un artefact primitif sur le portail des Monts Yaschas 01X AC afin d'accéder à une version plus lointaine de la tour Augusta.

Fragments

Vous obtenez le Fragment de Zénobie au cours de l'aventure.

Grade : Doctor ès Paradoxes

Ce n'est en réalité pas un Fragment mais 11 qui sont mis en jeu dans cette quête. Allez trouver Miss Horizon dans les ruelles, non loin de Chocolina, pour la débuter : vous obtiendrez un Fragment par carte complète que vous explorerez (ce qui peut nécessiter de visiter la zone en question à différentes époques) ainsi qu'un dernier une fois les dix cartes complétées.

Coeur de graviton delta

Après avoir vaincu Zénobie, revenez au niveau de Chocolina, puis sautez sur le tapis roulant rouge à de multiples reprises pour descendre. Utilisez alors la magie Mog pour matérialiser et récupérer ce Fragment.

Tour Augusta / 300 AC

Une fois arrivé à bon port, examinez le terminal pour faire pivoter la pièce, puis faite de même avec celui se trouvant au sud de la passerelle. Traversez la pièce, allez activer le panneau de commande au sud-ouest par deux fois, puis empruntez l'ascenseur maintenant accessible. Arrivé au 14ème étage, examinez de nouveau deux fois le terminal à l'ouest, puis faites de même avec celui disposé à l'intérieure de la salle plus au sud pour pouvoir emprunter l'élévateur.

Faites pivoter par trois fois la salle suivante à l'aide du terminal afin d'accéder à la pièce à l'ouest, à faire pivoter deux fois pour pouvoir y entrer, puis examinez l'écran. Choisissez le code **1237172** pour recevoir le Fragment circuit entropique ainsi qu'une carte d'accès 50, puis mettez-vous en route pour la version plus ancienne de la tour.

Tour Augusta / 200 AC

Cheminement

Commencez par examiner tous les écrans présents dans la pièce pour débloquer la voie, récupérez les Remèdes et l'Analyseur en lançant Mog sur la droite, puis dirigez-vous vers le sud jusqu'à trouver une nouvelle pièce sur votre gauche. Entrez, utilisez le code 9281 sur le terminal pour obtenir le plan de la Tour, puis ressortez en récupérant les gils plus au sud. Retournez dans la première salle pour la traverser, ramassez l'artefact primitif au nord de la passerelle et suivez Caius. Utilisez votre pass pour activer la console, allez parler à Alyssa, puis traversez la pièce où se trouve Chocolina pour aller faire pivoter la pièce à l'autre extrémité de la tour. Vous aurez ainsi accès aux quêtes données par les terminaux. Pour continuer, faites apparaître la passerelle menant au centre à l'aide du panneau de commande et parlez de nouveau à Alyssa.

Une fois dans l'ascenseur, vous êtes assailli par des monstres mécaniques : disposez d'eux par trois fois pour vous en débarrasser et vous retrouver coincé dans la tour, puis faites le tour de l'étage pour en récupérer les trésors en lançant Mog si nécessaire. Activez ensuite une fois les panneaux sud-est et sud-ouest et trois fois le panneau ouest pour

pouvoir accéder à la dernière pièce et y récupérer une carte d'accès 52, puis allez l'utiliser sur l'ascenseur pour accéder à l'étage éponyme.

Une fois n'est pas coutume, récupérez les trésors alentours en mettant Mog à contribution, puis entrez dans la pièce sud-ouest. Activez le terminal, pénétrez dans la pièce ouest maintenant accessible et activez deux fois le panneau de commande. Sortez et faites pivoter la pièce suivante deux fois pour pouvoir la traverser et ainsi accéder à la dernière salle. Examinez l'écran pour obtenir la carte d'accès sommet, puis rebroussez chemin pour l'utiliser sur l'élévateur. En chemin, vous êtes attaqué par un grand béhémoth : comme ses confrères, il se mettra sur deux pattes une fois sa vie baissée de moitié et utilisera dès lors des attaques de zone. Prudence, donc. Une fois arrivé à bon port, faites vos emplettes chez Chocolina si nécessaire avant de monter. Après la scène vous attendent plusieurs combats.

Boss : Proto-fal'Cie Adam
Le boss s'octroie plusieurs bonus en début de combat, tandis que ses manipulateurs dissipent les boosts que vous tentez de vous appliquer. Appliquez donc dans un premier temps la stratégie Triangle en visant les manipulateurs pour les détruire, puis passez en mode Assaut furieux, puis Agression une fois la jauge de combo du boss remplie. Si vos personnages sont assez développés, un seul état de choc suffira pour faire mordre la poussière au fal-Cie. Seulement voilà, ce dernier se reforme en manipulant le passé, et vous êtes forcé de remettre le couvert : utilisez la même stratégie qu'auparavant pour renvoyer la machine une seconde fois dans l'oubli, puis lorsqu'elle semble vouloir revenir d'entre les morts pour un troisième round, utilisez l'option de dialogue " Hope va m'entendre ! ". Vous mettrez ainsi fin au cycle et obtiendrez en récompense le Fragment de Proto-fal-Cie Adam.

Après la scène, passez le portail à l'aide de l'artefact du renouveau et débloquez ainsi un nouveau futur pour Academia.

Fragments

Circuit d'idée

Acceptez d'aider le terminal de la cabine nord-ouest du 50ème étage, puis lancez Mog au plafond dans la salle où se tient Chocolina pour mettre la main sur l'agent paradoxal A. Rapportez votre succès au terminal pour obtenir le Fragment.

Code des énigmes

Pour obtenir ce Fragment, acceptez d'aider un deuxième terminal au 50ème étage, puis rendez-vous au 49ème pour lancer Mog vers le cube flottant à l'ouest et ainsi récupérer l'agent paradoxal B. Ne vous reste plus qu'à aller chercher votre dû auprès du terminal.

Moteur différentiel

Toujours au 49ème étage, lancez Mog vers le bas à 1h environ en vous tenant sur la passerelle extérieure. Vous ramasserez ainsi l'agent paradoxal C, que vous pouvez rapporter au troisième et dernier terminal au 50ème étage.

Academia / 4XX AC

Cheminement

Après avoir retrouvé vos amis dans ce futur plus accueillant, faites un détour par l'extrême sud-est des ruelles pour dénicher un artefact primitif, puis rendez-vous au centre de recherche de l'Académie au nord. Parlez successivement à Hope puis à Alyssa à plusieurs reprises pour en apprendre plus sur la situation, et rapportez-lui les coeurs de graviton que vous aurez collecté jusqu'ici. Si vous suivez le déroulement de l'histoire à la lettre, il vous en manquera tout de même un : avant de partir à sa recherche dans l'une des zones annexes décrites plus loin, et si vous avez fait un détour par Fortuna pour débloquer le Supersens de Mog, lancez ce dernier sur la coupole en dessous de la sphère verte dans le centre de recherche. Vous obtiendrez ainsi le Chocobo argent, le meilleur monstre défenseur du jeu, indomptable et

introuvable à l'état sauvage.

Une fois que vous avez rapporté les cinq coeurs de graviton à Alyssa, en demandant si nécessaires des indications à la réceptionniste, un nouveau portail devient accessible au sud-est du centre de recherche. Le passer vous emmènera directement au sein de l'épisode 5, phase du jeu où votre marge de manoeuvre est très réduite voir inexistante. Explorez donc toutes les contrées possibles avant de vous y plonger.

Fragments

Chanson épicurienne, savoir du lyceum, vertu stoïque et sagesse académique

Vous obtenez ces Fragments en donnant 10 bonnes réponses à chacun des terminaux Remue-Méninges disséminés dans la ville. Ces terminaux sont disposés au nord et au sud-ouest de la nouvelle ville, sur la place de la grande avenue et à l'entrée.

Grades de maîtrise du Quizz

Cinq grades, et par conséquent cinq Fragments sont à obtenir durant cette quête, qui débute dans l'entrée du centre de recherche. Matérialisez pour commencer le Capitaine énigme dans l'entrée, et répondez correctement à sa première question. Il faudra ensuite le retrouver dans la ville en écoutant les indications des habitants pour poursuivre le quizz : privilégiez pour vos recherches les alentours de la grande avenue et de la nouvelle ville.

Doctor ès monstres

Parlez au Docteur M dans le hall d'entrée du siège pour commencer cette quête, qui nécessitera de vous patience et acharnement. Pour décrocher le Fragment, il vous faudra en effet compléter entièrement le bestiaire du jeu. Attention à ne pas passer à côté de versions différentes d'un même monstre ou d'un boss qui aurait plusieurs formes.

Un nouveau départ

Après avoir fini le jeu et obtenu la manipulation temporelle, fermez les portails d'Academia 4XX AC et donnez à nouveau les coeurs de graviton à Alyssa. Refusez l'artefact de la dérive pour pouvoir assister à une scène inédite et recevoir le Fragment.

Fortuna

Accessible une fois que vous avez débloqué Academia 400 AC, Fortuna offre aux joueurs invétérés une aire de jeu privilégiée, ainsi que quelques fragments et fonctionnalités. En allant voir la mystique directement à gauche de l'entrée, vous pouvez par exemple débloquer des privilèges en fonction de votre avancement dans la collecte des Fragments. La monnaie locale est le jeton. Chaque jeton valant 10 gils, préparez-vous à débourser des sommes conséquentes pour acquérir les objets les plus chers.

Cristal du chaos

Nécessaire à l'obtention d'armes parmi les plus puissantes du jeu, ce Fragment peut être acheté auprès d'une vendeuse pour 10.000 jetons (7.500 avec le privilège Prix d'ami).

Cadeau inestimable

Ce Fragment s'obtient en achetant le gil vendu pour 9800 jetons à une vendeuse de Fortuna (7350 avec le privilège sus-mentionné)

Dé de Setzer

A acheter pour la modique somme de 10.000 jetons à une vendeuse.

Duvet de poussin chocobo

Vous obtenez ce Fragment en examinant le petit chocobo à gauche dans le Chocobodrome.

Pièce porte-bonheur

Remportez la somme de 7.777 jetons en jouant à la machine à sous pour obtenir ce Fragment.

Ruines de Bresha / 300 AC

Anneau de platine

Allez trouver Jonah au milieu des escaliers pour accepter sa requête, puis allez chercher l'appareil d'enregistrement au nord-ouest des vestiges antiques. Rapportez-le lui pour récupérer ce Fragment.

Anneau mythril

Pour obtenir ce Fragment, allez trouver Thurston dans les tunnels sud-ouest puis allez quérir le rapport du Commandant en haut des escaliers. Rapportez-le à Thurston pour mettre la main sur l'anneau.

Anneau d'iridium

Matérialisez la silhouette déphasée dans les quartiers oubliés, puis rendez-vous dans les tunnels sud-ouest pour trouver Brant. Utilisez successivement les répliques " Le comble pour un citron, c'est de se presser ", " N'écoutez pas les marins, ils vous mènent en bateau " et " C'est assez ! dit la baleine " pour obtenir un message, puis rapportez-le à Lex pour obtenir le Fragment ainsi qu'un artefact primitif.

Mot de passe n°2

Après avoir complété les quêtes précédentes et entamé celle de l'Anneau adamante dans les Ruines de Bresha 100 AC, rendez-vous dans la salle où repose le terminal avec lequel vous aviez calmé les ardeurs d'Atlas. Examinez-le, puis résolvez les énigmes de Chemin éphémère pour obtenir le Fragment.

Monts Yaschas / 110 AC

Fleur de Gerhilde

Adressez-vous à la sphère rouge dans les ruines de Paddra, puis empruntez le chemin au sud-est du col qui n'était pas accessible à d'autres époques pour aller matérialiser une silhouette déphasée. Parlez-lui pour recevoir les bijoux de mariage, puis rapportez-les à la sphère pour obtenir le Fragment.

Fleur de Waltraute

Allez interagir avec une deuxième sphère dans les ruines, puis récupérez le manuel de service en le matérialisant dans le centre des opérations. Sortez ensuite des ruines et chevauchez à dos de chocobo pour pouvoir atteindre le plateau surélevé et donner le manuel à l'ingénieur. Retournez auprès de la sphère et donnez-lui l'attestation pour recevoir le Fragment.

Fleur d'Ortlinde

Parlez à la sphère en haut des rampes au sud des ruines pour initier cette quête, puis allez chercher la marque de

terroriste au nord-ouest du col. Rapportez-la lui pour obtenir ce Fragment.

Livre d'Avalon

Après avoir accompli les quêtes précédentes, rendez-vous au sud-ouest du col et examinez l'anomalie. Vous avez alors à résoudre plusieurs énigme d'Aiguille du temps avant de pouvoir mettre la main sur le Fragment.

Fragment d'Ugallu

Après avoir accompli toutes les quêtes des Monts Yaschas 100 et 110 AC, examinez la sphère rouge à la jonction du col et des ruines de Paddra, puis rejoignez votre objectif vers l'ouest pour livrer un âpre combat contre Ugallu et ainsi récupérer son Fragment.

Mot de passe n°1

Après avoir activé la quête de l'anneau d'adamante dans les ruines de Bresha 100 AC et avoir obtenu les informations de Thorne auprès d'Uma dans la version 110 AC des monts Yaschas, rendez-vous dans l'impasse à l'est du col. Matérialisez la silhouette déphasée et répondez-lui " Thorne " pour recevoir ce Fragment.

Monts Yaschas / 100 AC

Fleur de Helmwige

Acceptez d'aider la sphère rouge au centre des ruines de Paddra, puis allez récupérer le cadre holographique dans l'impasse à l'est du col en le matérialisant avec la magie Mog. Rapportez-le à la sphère pour obtenir le Fragment.

Fleur de Siegrune

Allez récupérer le bulbe d'espoir déphasé dans le centre des opérations et rapportez-le à la sphère rouge au nord-est du col pour obtenir ce Fragment.

Fleur de Schwertleite

Rapportez le terminal portable contenu dans le cube déphasé au nord-est du col à la sphère près du portail sud pour obtenir ce Fragment.

Livre de Valhalla

Résolvez les énigmes auxquelles vous êtes confronté en examinant l'anomalie au sud-est du col pour recevoir ce Fragment, et accessoirement libérer l'accès à un portail primitif menant à la Côte de Sunleth 400 AC.

Fleur de Rossweisse

Après avoir accompli les quêtes précédentes, examinez la sphère rouge au nord-ouest du col, puis rapportez-lui la tablette scellée cachée derrière les caisses à l'ouest des ruines pour obtenir le Fragment.

Livre de Shambala

Cette anomalie se matérialise après l'accomplissement de la quête précédente. Résolvez les énigmes Aiguille du temps qui vous sont imposées pour obtenir le Fragment ainsi qu'un artefact primitif.

Coeur de graviton epsilon

Utilisez la magie Mog pour matérialiser ce Fragment au nord-ouest du col et ainsi pouvoir le récupérer.

Côte de Sunleth / 400 AC

Fragment lapis, célestine, minerai d'Heliodor, cornaline et cosmoaura

Vous récoltez ces cinq Fragments en utilisant la magie Mog sur les flans égarés dans la jungle au niveau du chemin de branches, de l'îlot secret, de la croisée forestière et de la forêt de lianes.

Fragment de Habanero

Après avoir ramené les cinq flans auprès des leurs, combattez les créatures multicolores pour recevoir le Fragment ainsi que le Sceau foudre.

Coeur de graviton éta

Suite à votre combat précédent, faites demi-tour pour aller récupérer le Fragment là où se tenaient les Habanero en le matérialisant avec la magie Mog.

Pics infâmes / 200 AC

Halo de Torreno, Falcon et Thunder

Vous recevez ces Fragments en parlant aux trois soldats coincés dans cette version des pics infâmes (le premier devant être matérialisé à votre arrivée sur place).

Boussole de Falcon

Après avoir parlé au capitaine Thunder près de l'anomalie, retournez auprès de Falcon à l'est et répondez-lui " Thunder " pour recevoir ce Fragment et pouvoir continuer la quête dans la version 010 AC de la région.

Fragment obscur bêta

Vous mettez la main sur ce Fragment en terrassant Odin crépuscule une deuxième fois dans cette version des pics infâmes.

Rapport de l'escadron Blitz

Vous obtenez ce Fragment auprès de Torreno après avoir récolté les six Halos et terrassé Odin crépuscule par deux fois.

Chanson du père

Après avoir vaincu Odin crépuscule dans les deux versions des pics infâmes, utilisez la magie Mog pour matérialiser la silhouette à l'ouest de la vallée des débris. Vous obtenez le Fragment à l'issue de la scène.

Paroles de lumière

Suite à votre double victoire sur Odin crépuscule, matérialisez une seconde silhouette au sud du portail. Vous obtenez le Fragment après la scène.

Pics infâmes / 010 AC

Halo de Ray, Baxter et du sergent

Vous obtenez ces Fragments en parlant aux soldats éponymes dans cette version plus ancienne des pics infâmes. Pour obtenir celui du sergent, matérialisez-le après avoir vaincu Odin crépuscule.

Fragment obscur alpha

Vous obtenez ce Fragment après votre premier affrontement contre Odin crépuscule.

Oerba / 300 AC

Un total de neuf Fragments peuvent être obtenus dans cette version d'Oerba, chacun étant captif d'une anomalie. Vous mettrez ainsi la main sur les Fragments Rune étincelante, Borne exaltante, Héliotrope humide et Pierre de rosette moussue à l'issue d'épreuves de type liens de cristal, devrez faire face aux aiguilles du temps pour obtenir la Pierre de lune tournante, d'étoile ravissante et la Roche incandescente, et enfin obtiendrez le Calcaire stupéfiant et le Bubbly après avoir triomphé d'épreuves de type chemin éphémère.

Oerba / 400 AC

De même que dans la version 300 AC de cette région, les Fragments à récupérer ici sont cachés dans des anomalies donnant lieu à des séries d'énigmes. La Madeleine d'adieu et le Muffin tremblant peuvent ainsi être obtenus suite à des chemins éphémères, le Mille-feuille malhonnête, la Mousseline amère et la Crêpe égoïste à l'issue de liens de cristal, et enfin la Cannelle adorée, la Crème de marron et la rose parfaite quant à eux s'obtiennent après avoir triomphé d'épreuves de type aiguille du temps.

Coeur de graviton zêta

Ce Fragment se trouve sur la plage, à l'est du bâtiment désaffecté.

Abîme du Temps / ??? AC

Cheminement

Après les différentes scènes faisant suite à votre passage dans le portail d'Academia 4XX AC, vous vous retrouvez coincé dans l'abîme du Temps. Reconfigurez si nécessaire vos stratégies (votre équipe étant amputée d'un membre), puis avancez en parlant aux Yeul successives. Pour le combat qui vous attend contre Caius Ballad, la puissance de vos familiers sera déterminante. Ainsi, si vous disposez d'un attaquant puissant comme le Chocobo rouge ou même d'un bon défenseur comme le Chocobo argent ou la bête-bunker, l'affrontement ne vous posera aucune difficulté. Privilégiez quoi qu'il en soit l'offensive brute en vous soignant si nécessaire pour disposer du boss et être catapulté dans une autre région dans la foulée.

Fragments

Vous obtenez obligatoirement cinq Fragments en parlant aux Yeul éparpillées dans le niveau.

Sous un ciel intemporel

Après avoir fini le jeu, fermez les portails d'Academia 4XX AC et rejouez le scénario pour retourner dans l'abîme et être à nouveau confronté à Caius. Ce dernier est bien plus puissant cette fois-ci, veillez donc à avoir suffisamment avancé dans le cristarium de Serah et de vos créatures pour pouvoir faire le poids. La victoire en poche, visitez la fin paradoxale ainsi débloquée pour obtenir le Fragment.

Néo-Bodhum

Parlez si vous le souhaitez aux différents membres du NORA puis rentrez dans la structure centrale pour assister à une scène. Rejoignez ensuite le ponton droit devant vous, puis à l'issue du dialogue, acceptez la proposition de Lightning.

Ceci aura pour effet de débloquer la fin paradoxale " Destin et libre choix ", et vous serez invité à rejouer la scène pour, cette fois-ci, refuser la main tendue de la soeur de Serah.

Rejoignez ensuite la zone de crash de la météorite en passant par l'Estran au sud-est, puis, après la scène, allez ramasser la Couronne de Fang et le Fruit de Vanille de part et d'autre de la zone. Ne vous reste alors plus qu'à passer dans le faisceau de lumière pour atteindre votre prochaine destination.

Monde agonisant / 700 AC

Cheminement

Suivez par deux fois Noel en avançant vers l'ouest, puis une fois arrivé dans le village des Clairvoyants, utilisez la magie Mog sur la sphère déphasée au centre pour obtenir le plan de la région. Suivez votre ami de plus belle, combattez brièvement Caius au cours d'un duel, puis rendez-vous au monument des Clairvoyants au nord-est du village.

Après la scène, suivez à nouveau Noel à travers le désert nappé d'obscurité en le rejoignant à plusieurs reprises pour pouvoir lui faire reprendre ses esprits, puis combattez une version finale du Gogmagog avec votre équipe recomposée. Appliquez vos stratégies habituelles pour en venir à bout pour de bon, puis retournez au monument des Clairvoyants pour poursuivre votre aventure. L'exploration complète du monde agonisant devra être remise à plus tard, mais sachez que le portail primitif menant aux Ruines de Bresha 100 AC se trouve à l'extrême sud-ouest du niveau, et qu'un artefact permettant de l'ouvrir pourra être matérialisé à côté du monument lors d'une visite ultérieure.

Fragments

Vous obtenez le Fragment de Gogmagog gamma au cours de l'aventure principale.

Marques omega, ultima et du chaos

Ces trois Fragments peuvent être récupérés dès votre second séjour dans la région : le premier se trouve à l'ouest de la vallée de la mort, le deuxième dans le puits du village des Clairvoyants, et le dernier à côté du chocobo des sables charbonnés.

L'héritier du chaos

Après avoir fini le jeu et suffisamment entraîné Noel, rejouez les événements du scénario en fermant les portails d'Academia 4XX AC, puis livrez un âpre combat contre Caius pour débloquer une fin paradoxale qui vous vaudra l'obtention du Fragment.

Néo-Bodhum / 700 AC

De retour à Néo-Bodhum à une autre époque, approchez-vous du ponton pour assister à une longue scène explicative à l'issue de laquelle vous récupérez Mog en meilleure forme que jamais. Ce dernier est en effet à présent capable de matérialiser les objets les plus déphasés (ceux entourés par des cercles). Après avoir récupéré tout ce qui pouvait l'être aux alentours, passez le portail à votre disposition pour continuer.

Tableau cartésien

Ce Fragment se trouve à l'extrême est de la zone, là où vous arrivez initialement. Matérialisez-le avec la magie Mog pour le récupérer.

Tableau laplacien

Utilisez le lancer de Mog pour atteindre ce Fragment caché au sud-ouest de la place centrale.

Message de Hope

Matérialisez la sphère contenant ce Fragment à l'ouest de la place pour le récupérer.

Message de Noel et de Serah

Disponibles après la fin du jeu, ces deux Fragments se trouvent respectivement à l'ouest de la place et au sud de la plage.

Ruines de Bresha / 100 AC

Anneau de palladium

Parlez à Pat dans les quartiers oubliés pour accepter sa requête et allez matérialiser le cube déphasé dans les tunnels nord-ouest pour récupérer les matériaux d'armement. Rapportez-les lui pour obtenir le Fragment.

Anneau d'osmium

Allez trouver le Professeur à l'entrée du tunnel ouest et engouffrez-vous vers l'est dudit tunnel pour trouver son assistant. Matérialisez-le avec la magie Mog pour récupérer son rapport, puis apportez-le au Professeur pour mettre la mains sur le Fragment.

Anneau de Ruthénium

Au sud-est des vestiges antiques vous attend Walter, qui aurait bien besoin de votre aide. Allez vous adresser à Raymond plus à l'est pour l'amadouer en sélectionnant les répliques appropriées et les plus flatteuses et ainsi récupérer le Fragment.

Anneau de rhodium

Après avoir accompli les quêtes précédentes, allez trouver Ronan dans les quartiers oubliés et acceptez de l'aider. Rendez-vous dans la version 300 AC de la région pour récupérer le vieil appareil de mesure à côté de la stèle, puis apportez-le à Ronan pour obtenir le Fragment.

Anneau d'adamante

Après avoir apporté l'appareil de mesure à Ronan, l'accès au terminal de commande d'Atlas vous est ouvert : allez parler à Porter à côté du dispositif, puis mettez-vous à la recherche des deux mots de passe requis (aux Monts Yaschas 110 AC et aux ruines de Bresha 300 AC). Les mots de passe en poche, retournez voir Porter pour recevoir le Fragment.

Fragment de Kalavinka

Parlez à nouveau à Porter, puis rendez-vous auprès de votre nouvel objectif au sud-est pour affronter Kalavinka. Privilégiez la stratégie Triangle pour absorber les dégâts causés par le monstre et obtenir à l'issue du combat le Fragment éponyme.

Academia / 500 AC

Une fois fin prêt pour affronter les derniers défis du jeu, et après avoir fait un tour chez la mystique de Fortuna pour débloquer le privilège " Saut antigravité " rendez-vous dans cette ultime version de la cité de lumière. Récupérez le Sceau décision sur votre droite, voletez jusqu'à la première statue de pampa (à activer à mesure de votre parcours pour créer des checkpoints) et dirigez-vous vers le nord-ouest en veillant à assurer vos sauts. Récupérez le plan de la zone en faisant un aller-retour sur la plate-forme à droite puis remontez encore vers le nord pour atteindre votre premier objectif et être confronté à un duo de boss.

Boss : Pacos sugilite et Pacos améthyste
Vos deux adversaires ont des faiblesses contraires : le premier est vulnérable à la glace tandis que le second craint le feu. Adaptez donc manuellement vos sorts en conséquence et concentrez vos assauts sur l'une des créatures en évitant les sorts de zone qui pourraient soigner le comparse de votre cible. Une fois le premier Pacos vaincu, faites au plus vite pour éliminer le second, car celui-ci est susceptible de ramener son double à la vie. Votre victoire en poche, vous récupérez dans la foulée les Fragments de sugilite et d'améthyste.

De retour aux commandes, rebroussez chemin vers le sud-est en utilisant les plate-formes nouvellement activées, continuez jusqu'à atteindre la bordure est, puis montez les escaliers pivotants. Allez activer un cube en contrebas sur le côté est, revenez sur vos pas pour emprunter la plate-forme en L vers le nord pour pouvoir atteindre votre prochain objectif. Examinez le cube près de vous pour changer le mode de rotation des plate-formes, allez activez un deuxième cube à l'ouest, puis franchissez à nouveau le gouffre vers l'est pour récupérer un Sceau soeurs dans un cube et pouvoir continuer sur l'escalier. Activez la nouvelle statue, puis le cube un peu plus loin et progressez vers l'ouest en vous laissant porter par les plate-formes en T pour atteindre votre objectif.

Activez la statue et le cube, puis rebroussez chemin pour emprunter l'escalier en direction de l'ouest que vous aviez croisé auparavant et ainsi pouvoir accéder, après quelques nouveaux sauts, à votre dernier objectif. Faites vos emplettes chez Chocolina si nécessaire, récupérez le Sceau bataille finale dans le cube et avancez vers le nord pour initier la dernière série d'affrontements du jeu.

Boss : Bahamut du chaos - Caius Ballad
Le premier boss peut adopter deux postures, l'une vous assénant principalement des attaques physiques et l'autre des attaques magiques, notamment la puissante Megafission : utilisez la stratégie Fortification pour amortir les dégâts causés par cette attaque, et privilégiez la formation Triangle pour diminuer les dommages encourus par votre équipe. Une fois la créature abattue, Caius vient livrer bataille en personne sur le toit du vaisseau. Attention à ses techniques Oeil de Bahamut, qui inflige plusieurs altérations à l'un de vos personnages, et Stoïcisme, qui remet à zéro sa jauge de combo. Gérez avec parcimonie vos tours d'attaque et de soin pour ne pas écoper d'un KO surprise des plus malvenu, et privilégiez dans ce cas l'utilisation d'une queue de phénix, qui guérit les lésions causées par le boss. La victoire en poche, vous atteignez les contrées stériles du Valhalla.

Valhalla

Boss : Caius Ballad
Pour ce dernier affrontement avec votre rival, ce dernier vous réserve un pot-pourri de toutes ses meilleures techniques : il entamera donc d'emblée avec Ultima, et utilisera sans vergogne l'Oeil de Bahamut, Stoïcisme et Revigoration pour vous mettre des bâtons dans les roues. Il utilisera également son attaque Magma pour toucher fortement tous vos personnages : usez donc autant que possible de la formation Fortification pour amortir les dégâts, et privilégiez les stratégies Assaut furieux ou Cerbère lorsque vous avez assez de marge de manoeuvre pour infliger un maximum de dommages à Caius. Celui-ci défait, votre ultime combat vous attend.

Boss : Bahamut du Néant
Sauf si vous avez passé un temps non négligeable à progresser dans le cristarium, préparez-vous à un combat de longue haleine. Bahamut du Néant est en effet secondé par Bahamut grenat et Bahamut ambre, deux ennemis peu résistants mais dont les assauts se feront de plus en plus pressants au fil du combat et qui reviendront à la vie chaque fois que Bahamut du Néant lancera son Changement de posture. Votre tâche consistera donc à infliger à ce dernier un maximum de dégâts lorsque ses deux subalternes seront hors-jeu. Simple sur le papier, cet objectif n'en sera pas pour autant facile à atteindre. Bahamut du Néant dispose en effet de plusieurs techniques pour vous mener la vie dure : Calamité infligera plusieurs altérations à vos personnages, Graines d'annihilation sèmera des explosifs sur le terrains et sa Gigafission causera d'énormes dégâts à votre équipe. Cette dernière attaque étant annoncée par un compte à rebours, veillez à passer en mode Fortification pour en réduire l'impact, et exploitez le moindre temps mort pour infliger un maximum de dommages au boss en utilisant les stratégies Assaut furieux et Cerbère. Plusieurs tours étant nécessaires pour vider la barre de vie du Bahamut principal, veillez à soigner vos personnages avant d'achever le second Bahamut secondaire pour être prêt à lui en faire baver sans aucun temps mort.

La victoire en poche et après la brève QTE, vous pouvez admirer sereinement la cinématique de fin et parcourir de

nouveau toutes les contrées du jeu pour parfaire votre collection de Fragments, notamment en explorant les différentes fins paradoxales. Re-finissez le jeu une fois les 160 cristaux collectés pour assister à une scène bonus.

AMASSER RAPIDEMENT DES GILS

Pour gagner rapidement des gils, rendez-vous à Bresha 300-AC. Placez-vous dans un tunnel afin de combattre des Circuitron en grande quantité. Ces derniers lâchent très souvent des Cobaltites ou encore des Talismans de Foudre que vous pourrez revendre pour un très bon prix dans les boutiques de Chocolina en plus des gils gagnés à la fin de chaque combat. Notez que si vous possédez le Trèfle d'Argent +1, vous pourrez tourner autour de 500 000 gils par heure en revendant les butins.

Vous pouvez par ailleurs, si l'évolution de vos personnages le permet, vaincre le Don Tomberry situé dans les environs des Ruines de Bresha 100-AC. Pour ce faire, activez les privilèges "Rencontres Ennemies" et "Esprit de compétition" afin de rapidement vous retrouver face à l'ennemi qui apparaît sous forme de trou noir. Vous gagnerez 6120 gils à la fin de chaque combat et davantage si vous possédez le Trèfle d'Argent +1. Notez qu'il a 20% de chances de laisser tomber un Scarlatium qui se revend à 17 000 gils et 3% de chances de vous donner des Sandales Ailées.

RECRUTER LIGHTNING

Pour que cette astuce fonctionne, vous devez avoir téléchargé le DLC "Le Requiem de la Déesse". Réussissez à battre Caius et Bahamut avec 5 étoiles à chaque combat pour que Lightning rejoigne votre équipe en tant que "familier" avec le rôle d'attaquant et des stats excellentes (7321 PV, 651 ATT et 596 MAG au niveau 1).

LE TROPHÉE/SUCCÈS « CHOCOBOURLINGUEUR » SANS TROP SE FATIGUER

Vous souhaitez à tout prix obtenir ce trophée pour remporter les 1000G ou le trophée Platine ? Vous en avez marre de perdre du temps à chercher à remplir les conditions du trophée. Pas de panique, voici l'astuce du siècle, peu orthodoxe, mais salvatrice.

Le trophée « Chocobourlingueur » s'obtient à la condition d'avoir fait plus de 10.000 pas à dos de chocobo. Mais là n'est pas le souci : c'est le temps à mettre qui est le plus dur à fixer. Heureusement, voilà l'astuce qui vous permettra d'en voir le bout sans trop vous inquiéter :

- Prenez un élastique, ou alors, gardez la manette en main.

- Montez sur un chocobo jaune. Un rouge vous épuiserait votre stock de Légumes Gysahls, et ce serait fâcheux. Prenez-en un de préférence au camp des chasseurs de la Steppe d'Archylte, et amenez votre volatile dans les plaines à perte de vue.

- Poussez vos joysticks gauche (déplacement) et droite (caméra) vers l'intérieur et maintenez cette position grâce à votre élastique, ou manuellement. Vous faites ainsi tourner en rond et sur place votre monture et vous enchainez les pas à une vitesse folle.

- Faites ce que vous voulez et laissez passer 45 minutes minimum, ou 1 heure maximum, et revenez à votre jeu. Descendez de la monture et TADAAAAM : le trophée est en votre possession !

Vous voilà en possession de l'un des trophées les plus longs à obtenir du jeu ! Congrat'z !

LE TROPHÉE/SUCCÈS « C'EST ÉNORME ! » EN QUELQUES COUPS DE CUILLÈRE À POT

Ce trophée vous fait tant suer car il vous faut impérativement asséner un coup à 99.999 de dégâts en une seule fois ? Plus d'inquiétude, vous pouvez l'avoir, et c'est très simple à faire. Pour cela, suivez ces quelques astuces :

- Faites en sorte que Noel ait un niveau optimal de cristarium, de telle façon qu'il avoisine les 850-900 de force. Equipez-le d'une arme puissante telle que la Grasitha (à obtenir sur le monstre Otyugh, accessible par temps de pluie dans le Marais Cristallin sur la Steppe d'Archylte en ??? AC, accessible via un portail de la Côte de Sunleth en 300 AC) pour qu'il puisse prétendre à une force proche de 980-1020, voire plus si vous l'équipez de quelques Poignet de Force -1, au nombre de 4 maximum si vous posséder 100 PA.

- Dans votre équipe, prenez un familier de type Tacticien, et un autre de type Saboteur. Pour le cas précis, prenez un Thexteron possédant Endo-Foudre et Bravoure, et un Samovira possédant Fragilité.

- Prenez pour cible le Pleurodire de la Steppe d'Archylte qui n'apparait que lorsque le temps est ensoleillé. Pour y remédier si ce n'est pas votre cas, manipulez la machine météorologique et vous devrez y arriver. Pour information, le temps ensoleillé nécessite que la manette de gauche et que la manette de droite soient dirigées vers le bas, elles auront une couleur bleue si tout se passe bien.

- La stratégie de combat est la suivante : prenez le temps de vous faire octroyer l'état bénéfique Endo-Foudre et Bravoure par le Thexteron, des capacités qu'il possède à un bon niveau de rôle. Après ça, attaquez-vous normalement aux pattes du Pleurodire, pour le mettre à terre. A partir de là, essayez de faire une stratégie avec un Attaquant, un Ravageur, et votre Samovira ou votre autre Saboteur. Attaquez sans relâche jusqu'à ce que le sort Fragilité soit infligé à votre ennemi. Dès que cela est fait, repassez en une stratégie totalement offensive, et faites entrer le Pleurodire dans un état de choc. A partir de là, faites grimper son taux de choc à 999,99%, élément important de la réussite de l'astuce.

- Lorsque vous aurez enfin atteint la limite de taux de choc, veillez à ce qu'Endo-Foudre et Bravoure soient encore activés, et tentez dès à présent de faire des attaques grâce à votre Noel en Attaquant. Si le compteur escompté tarde à venir, tentez alors d'utiliser le « Javelot Météore » qui, normalement, fera plusieurs coups à haut taux de dégâts à la suite, et à vous le fameux trophée.

Et voilà ! Un trophée plutôt compliqué d'obtenu en un rien de temps ;) !

LES CRISTAUX DE MONSTRES CACHÉS

Comme vous le savez déjà tous, le système de familier marche à la condition unique de posséder le cristal du monstre que vous voulez capturer. Eh bien figurez-vous qu'il existe des cristaux cachés, uniques, non visibles à l'oeil humain, mais que Mog peut flairer et vous ramener. Comment ? Comme ceci :

- Veillez à ce que Mog possède le privilège « Supersens de Mog » activé. Ce privilège vous est donné par Mystique à Fortuna, lors de votre toute première visite chez elle.
- Voici la liste des cristaux de monstres cachés un peu partout dans le jeu :

Cristal du Chocobo Argent

Ce cristal se trouve à Academia, en sa version 4XX AC. Pour cela, dirigez-vous au Centre de Recherches, là où se

trouvent Hope et Alyssa. Prenez de la hauteur via les escaliers latéraux ou grâce à un élévateur, et dirigez-vous au plus près de l'hologramme vert de Cocoon. Lancez-y Mog, en plein centre ou n'importe où du moment qu'il est à l'intérieur de l'hologramme. Après quelques essais si vous êtes malchanceux, vous devriez pouvoir entrer en possession de ce fameux cristal unique. Un défenseur de choix qui sera la clé de la réussite lors des courses de chocobo à Fortuna.

Cristal du Leyak

Ce cristal est trouvable sur la Côte de Sunleth en 300 AC, plus précisément sur le Sentier des Bêtes, la seule zone que vous devez traverser à l'aide d'un géant des bois. Montez sur ce géant, et faites la traversée, mais attention, regardez bien aux alentours ; si vous voyez deux Habaneros ensembles dans un même coin, lancez vite et avec précision Mog sur eux, et logiquement, le cristal du Leyak sera vôtre. Un tacticien intéressant, qui peut vous donner de bons états bénéfiques de temps à autres.

Cristal de la Pampa Fleurie

Cette charmante créature dissimule son cristal à Néo-Bodhum en 003 AC. Pour le trouver, il faut vous diriger vers le Site de la Météorite, près du portail temporel. Lancez mog au centre du cratère formé par le portail, et en quelques essais si le destin ne vous sourit pas, le cristal de la Pampa Fleurie est à vous. Elle se révélera être une Soigneuse hors pair.

Cristal de Pampina

Une autre petite créature toute mignonne de type Pampa se cache sous forme de cristal invisible dans le Monde Agonisant en 700 AC. Direction les Sables Charbonnés, près de Chocolina. Lancez Mog près de cette dernière pour prétendre à l'obtention du cristal de Pampina. Comme la Pampa Fleurie, Pampina se révélera être une bonne Soigneuse.

Cristal de Petiotyugh

Cette jeune pousse possède un cristal caché sur la Steppe d'Archylte en ??? AC (disponible via un portail sur la Côte de Sunleth en 300 AC) sur la Plaine de l'Eternité. Cherchez un parterre de fleurs rouges, et balancez-y Mog. En quelques essais si vos tentatives sont infructueuses, vous obtiendrez enfin cet Attaquant ultime ! Une affaire en or massif.

Cristal de Picotyugh

Le meilleur Attaquant du jeu ne se révèlera à vous que si vous savez où le trouvez. Son cristal invisible se trouve également sur la Steppe d'Archylte, mais dans la zone du Marais Cristallin (accessible grâce à un saut antigravité au-dessus des tranchées rocheuses qui se trouvent à l'est du camp des chasseurs (vous deve zvoir le camp de chasseurs devant vous)). Cherchez alors une sorte d'île au milieu de cette étendue d'eau, et balancez-y Mog. A chaque lancer, vous aurez 10% de chance de tomber sur ce fameux cristal. Vous aurez enfin la chance d'obtenir ce généreux Tacticien.

Cristal du Rangda

Le dernier cristal de monstre caché se trouve à Néo-Bodhum une nouvelle fois, en 003 AC. Dirigez-vous vers le ponton à l'est du QG de la NORA, et balancez Mog de là. Dans l'océan, si vous avez le don de pêche, un don qui ne s'obtient qu'au feeling et non grâce à un privilège du jeu, vous pourrez prétendre à la bonne prise du cristal ! Et voilà le dernier Ravageur caché du jeu !

Cristal du Chocobo Or

Ce cristal se trouve dans un coffre à matérialiser grâce à la Magie Mog Améliorée dans le Monde Agonisant en 700 AC. Pour cela, rendez-vous dans la zone "Sables de la Mort", et dirigez-vous un peu vers le nord et tout à l'ouest de cette zone : vous y trouverez un coffre invisible qui flotte, et grâce à Mog, vous pourrez mettre la main dessus. Et voilà ! Un autre des meilleurs attaquants figure désormais dans votre inventaire !

LES PRIVILÈGES À NU

Vous vous languissez de pouvoir mettre la main sur tous les privilèges du jeu donnés par Mystique à Fortuna ? N'attendez plus, et voyez les conditions à remplir pour pouvoir prétendre à chacune des spécificités de ce système inédit à Final Fantasy XIII-2.

La liste des privilèges est la suivante :

Supersens de Mog

Ce privilège vous est donné lorsque vous rencontrez Mystique pour la première fois. Votre compagnon aura donc la faculté de ramener un objet à n'importe quel endroit, sans avoir besoin de coffres aux alentours.

Esprit Vendeur

Egalement donné par Mystique lors de la première rencontre, ce privilège vous permettra d'augmenter de 10% le prix de rachat de vos items en tout genre par Chocolina.

Chance du Collectionneur

Ce privilège vous sera octroyé si vous possédez tous les fragments liés aux deux versions des Pics Infâmes, soit en 200 AC et en 010 AC. Avec ceci, vous pourrez accroitre de 20% votre chance de remporter un cristal de monstre à la fin d'un combat.

Sauts Antigravité

Cette surprenante capacité vous sera octroyée si et seulement si vous parvenez à terminer l'Episode 5 du jeu, soit celui qui va jusqu'au déblocage de la zone Académia 500 AC. Avec ce saut, vous pourrez sautez plus longtemps dans les airs, et plus loin, pour atteindre des zones jusque-là inaccessible. Pour cela, il faut appuyer longuement sur la touche O sur Playstation 3, et B sur la Xbox 360.

Prix d'Ami

Ce petit plus vous sera gentiment légué si vous finissez l'Episode 5. Grâce à cela, les boutiques de Fortuna, ainsi que Chocolina vous feront des rabais de 25% sur n'importe quel item accessible à l'achat.

Rencontres Ennemies

Pour remporter ce privilège, il vous faut impérativement tous les fragments de chacune des versions des Monts Yaschas. Ce privilège ne sera accessible que lorsque vous aurez débloqué l'accès aux Ruines de Bresha 100 AC, puisque l'un des fragments nécessite de s'y rendre. Les Ruines de Bresha 100 AC sont accessibles via un portail présent dans le Monde Agonisant en 700 AC. Avec ce privilège en poche, vous pourrez augmenter la fréquence d'apparition de n'importe quel ennemi, commun ou rare ; très utile dans la quête « Grade : Docteur ès Monstres ». A noter que certaines époques des Monts Yaschas sont disponibles via l'utilisation d'artéfacts primitifs : il en faut pour un portail situé aux Ruines de Bresha en 300 AC, et un autre portail situé à Académia 400 AC.

Augmentation de PC

Ce privilège vous permettra de doubler vos gains de PC après chaque combat. Pour l'obtenir, rien de plus simple : posséder tous les fragments liés aux Ruines de Bresha et aux Monts Yaschas, toute époque confondue les concernant.

Esprit de Compétition

Pour accéder à ce privilège ô combien important, il vous faut finir la quête « Grade : Docteur ès Paradoxes », que vous pourrez achever dès lors que vous aurez complété à 100% toutes les cartes du jeu, y compris celle d'Académia 500 AC.

Grâce à ce privilège, vous augmentez le taux d'apparition des monstres rares et de type trou noir ; également très utile pour parachever votre quête « Grade : Docteur ès Monstres ».

Musique Chocobo

Eh oui, vous pourrez changer à votre guise la musique de fond lors de vos escapades à dos de Chocobo. Pour cela, c'est simple, il faut avoir en votre possession tous les fragments des deux catégories suivantes : Âme de Monstres & Prix de Chasseur. Sont inclus les fragments reliés aux monstres puissants de la Steppe d'Archylte (Pleurodire, Otyugh, Invincible & Yomi).

Manipulation temporelle

Rien de plus simple que ce fragment puisqu'il vous faut terminer l'aventure principale. Vous pourrez alors débloquer de nouvelles fins appelées « Fins Paradoxales », essentielles à la complétion ultime du scénario, et qui sont accessibles à certains moments-clés de ce même scénario.

Yeux de la Déesse

Pour pouvoir agir partiellement sur la caméra pendants les scènes et cinématiques du jeu, il vous faut avoir les fragments reliés aux zones suivantes : Néo-Bodhum 003 AC, Ruines de Bresha 005 AC, Monts Yaschas 010 AC + 01X AC, Oerba 200 AC & Côte de Sunleth 300 AC.

Célérité de Mog

En obtenant coup sur coup les fragments de chaque époque d'Oerba (200 AC + 300 AC + 400 AC), l'époque de la fin paradoxale accessible en 200 AC incluse, vous permettrez à Mog de revenir plus vite à vos côtés si vous procédez à un lancer de Mog.

Exécutions Sommaires

Si vous en avez marre des combats, plus de soucis, grâce à ce privilège, vous aurez la capacité de faire disparaitre un monstre visible dans votre espace vital grâce à un coup d'épée. Mais pour pouvoir prétendre à cela, il vous faudra réunir tous les fragments des catégories suivantes : Récompense Académique & Savoir de Mog.

Vitesse de jeu

Si vous trouvez que le jeu est lent, grâce à ce privilège, fini l'attente, vous pourrez multiplier par deux la vitesse du jeu si vous activez ce privilège. Mais pour prétendre à cela, la dure tâche qui vous est confiée n'est autre que celle qui consiste à réunir les 160 fragments du jeu. Une longue tâche qui vous tiendra en haleine, mais qui vous fera rire tellement les futurs monstres puissants paraitront bien pathétiques à mesure que vous les vaincrez en quelques minutes !

Et voilà ! A vous les privilèges de Mystique, cette charmante demoiselle qui ressemble presque trait pour trait à Chocolina, à la seule différence que son accoutrement est jaune, pendant que Chocolina tend plus vers l'orange.

LE TROPHÉE/SUCCÈS « NERFS D'ACIER » SANS TROP TOMBER DANS LA NERVOSITÉ

Ce trophée vous demande d'enchainer 100 combats d'affilée dont vous aurez obtenu la mention « Bravo ! » grâce au système de l'horloge mog, une mention qui ne s'obtient que si la jauge de l'horloge mog est verte. Pour cela, rien de plus simple : rendez-vous à Néo-Bodhum 003 AC, dans la zone de l'Estran. Là-bas, les ennemis apparaissent à un rythme très régulier, voire extrêmement rapide si vous activez le privilège « Rencontres Ennemies ». Normalement, les 100 combats d'affilée devraient être facilement faisables au niveau de l'obtention de la mention, et si vous arrivez à

maitriser une vitesse de jeu doublée grâce au privilège « Vitesse de Jeu », vous n'aurez à bataillez que pendant une petite quinzaine de minutes, tout au plus.

Final Fight : Double Impact

© Capcom / Proper Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Bouffeur de pièces (20)

Final Fight : Allez jusqu'à la fin du jeu en utilisant moins de 18 continuer.

Cody à fond (15)

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Cody.

Haggar à fond (15)

Final Fight : Finissez tous les niveaux avec Haggar.

Guy à fond (15)

Final Fight : Final Fightt|8482: Finissez tous les niveaux avec Guy.

Serrurier (25)

Déverrouillez tout le contenu du coffre au trésor.

Guerriers ultimes (10)

Final Fight : Allez jusqu'à la fin du jeu en mode coopératif.

En costaud (30)

Magic Sword : Allez jusqu'à la fin du jeu en utilisant moins de 18 continuer.

Mal aux pouces (10)

Magic Sword : Finissez tous les étages.

Antihéros (10)

Magic Sword : Prenez l'Orbe Noire.

Paf ! (10)

Magic Sword: Brisez l'Orbe Noire.

Ninja (30)

Magic Sword : Terminez n'importe quel niveau sans vous faire toucher ni utiliser d'attaque magique.

Sauveur du monde (10)

Magic Sword : Tuez Drokmar.

EPISODE DE L'ANIME STREET FIGHTER

Empochez 570 000 points dans le niveau Uptown pour débloquer un épisode de la série animée Street Fighter dans lequel apparaissent certains personnages de Final Fight.

CRÉDITS MODIFIÉS (FINAL FIGHT)

Terminez le jeu en utilisant seulement 1 crédit pour voir la liste des noms des programmeurs légèrement modifiée à la fin du jeu.

Fire Pro Wrestling

© Microsoft / Spike Co. Ltd. 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bottes en cuir

Remporter tous les matches du mode Champion.

Dessous

Obtenir tous les costumes.

Masque de catcheur

Remporter tous les matches du mode Tutorial.

Fist of the North Star : Ken's Rage

© Koei / Tecmo 2010

MODE CHALLENGE

Terminer le mode légendaire de Kenshiro pour débloquer le mode Challenge.

MODE ILLUSOIRE

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro pour débloquer le mode illusoire.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE PRÉLIMINAIRE)

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Rei

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE LÉGENDAIRE)

Mamiya

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Raoh

Terminer les modes légendaires de Rei, Mamiya et Toki.

Rei

Terminer le chapitre 2 du mode légendaire de Kenshiro.

Toki

Terminer le chapitre 6 du mode légendaire de Kenshiro.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE FICTION)

Jagi

Terminer le chapitre 4 du mode légendaire de Kenshiro.

Kenshiro

Terminer le mode légendaire de Kenshiro.

Mamiya

Terminer le chapitre 1 du mode légendaire de Kenshiro.

Raoh

Terminer le mode Fiction avec tous les personnages sauf Raoh (Mamiya, Thouzer, Jagi et Toki).

Rei

Terminer le mode Fiction de Shin.

Shin

Terminer le chapitre 1 du mode légendaire de Kenshiro.

Souther

Terminer le mode Fiction de Rei.

Toki

Terminer le mode Fiction de Kenshiro.

TENUES SPÉCIALES

Kenshiro (vêtements déchirés)

Terminer le mode illusoire de Kenshiro.

Raoh (vêtements déchirés)

Terminer le mode illusoire de Raoh.

Rei (cheveux blancs)

Terminer le mode légendaire de Rei.

Toki (guéri)

Terminer le mode illusoire de Toki.

MENU DES MUSIQUES

Terminez le mode illusoire avec Kenshiro.

FlatOut Ultimate Carnage

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2007

SUCCÈS

C'est un début (10)

C'est un bon début ! Vous avez terminé votre première course en mode FlatOut.

Boum et Slam (10)

Obtenez 5 Slams en une course.

Maître camionneur (10)

Gagnez un Duel ou une course normale avec le camion.

Maître hébergeur (10)

Hébergez 10 matchs en ligne.

Vétéran des courses en ligne (10)

Gagnez 10 courses en ligne.

Vétéran des cascades en ligne (10)

Gagnez 10 défis de cascades en ligne.

Vétéran des Derbies en ligne (10)

Gagnez 10 Derbies en ligne.

Passe-pare-brise (15)

Obtenez 30 bonus d'éjection.

Maître d'école (15)

Soyez le meilleur destructeur sur 50 courses.

Roule toujours (15)

Gagnez 15 Derbies.

Test pare-brise (15)

Obtenez 10 bonus d'éjections.

Maître du slam (15)

Obtenez 100 bonus de Slam.

Rapide comme l'éclair (15)

Obtenez le tour en course le plus rapide sur 50 courses.

Maître des cascades (15)

Terminez toutes les cascades en mode Destruction avec de l'argent ou mieux.

Trophée Frank Malcov (20)

???

Expert Derby (20)

Terminez tous les derbies en mode FlatOut avec tout l'or.

Ca se passe bien (20)

Terminez la première classe en mode FlatOut.

Super aérien (20)

Montez à au moins 10m de haut lors d'une course Carnage ou normale.

Flambée (20)

Consumez du nitro sans arrêt pendant 10 secondes au moins dans une course normale.

A moi la gloire (20)

Obtenez 1 million de points en mode Carnage.

Tueur né (20)

Terminez tous les Derbies Deathmatch en mode Destruction avec tout l'or.

Cascadeur d'élite (20)

Terminez toutes les cascades en mode Destruction avec tout l'or.

Démineur de course (20)

Terminez tous les Contre-la-bombe en mode Destruction avec tout l'or.

Coureur pro (20)

Terminez tous les Contre-la-montre en mode FlatOut avec tout l'or.

Pro des courses en ligne (20)

Gagnez 25 courses classées en ligne.

Pro des cascades en ligne (20)

Gagnez 30 défis classés de cascades en ligne.

Pro des Derbies en ligne (20)

Gagnez 20 Derbies classés en ligne.

Maître destructeur (20)

Obtenez une série de destructions de 5 ou plus dans un Derby Deathmatch en ligne.

Bricoleur pro (25)

Possédez une voiture urbaine complètement améliorée en mode FlatOut.

Vivre pour détruire (25)

Détruisez 3 adversaires ou plus dans la même course en ligne (normal ou Duel).

Course de gentilhomme (25)

Terminez une course en ligne sans foncer dans personne ni traverser de pare-brise.

Coup puissant (30)

???

Domination totale (30)

Obtenez les 4 trophées "Meilleur pilote" en une course et remportez la course.

Maître de la destruction (30)

Terminez le mode Destruction.

Maître de la course (30)

Terminez le mode FlatOut.

Le retour du pilote fou (30)

Gagnez toutes les courses bonus des événements uniques avec la Flatmobile.

Tir de barrage (30)

Détruisez 10 adversaires dans des courses en ligne.

Vendeur d'occasions (35)

Vendez 10 voitures.

Un Mile de plus (40)

Conduisez sur une distance totale de 1001 miles.

Sorcier de la destruction (40)

Terminez le mode Destruction avec tout l'or.

Service de location (40)

Possédez au moins 6 véhicules en même temps.

Sorcier de la course (50)

Terminez le mode FlatOut avec de l'or à toutes les coupes et tous les événements.

Habanero réel (60)

Gagnez la classe Derby en mode FlatOut (toutes les coupes d'or) sans Chili amélioré.

Persévérance - Secret (10)

La frustration! Vous la connaissez par coeur, mais vous persistez toujours et jamais n'abandonnez.

Premier sang - Secret (15)

Détruisez la voiture d'un adversaire dans une course Carnage ou normale.

MOTS DE PASSE

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

BIGTRUCK	Débloquer la Mob Car
ELPUEBLO	Débloquer le camion
GIEVCARPLZ	Débloquer le bus scolaire
KALJAKOPPA	Débloquer la Rocket
RUTTO	Débloquer la Pimpster
WOTKINS	Débloquer la Flatmobile

Flock!

© Capcom / Proper Games 2009

RÉCOMPENSES EN SOLO

Voici la liste des objets que vous pouvez obtenir durant la campagne solo.

Accélération infinie

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

Boule Blanka

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée cochon

Obtenez au moins une médaille d'argent dans tous les niveaux solo.

Trophée mouton

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

Trophée poulet

Obtenez au moins une médaille de bronze dans tous les niveaux solo.

Trophée vache

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

SUCCÈS

Bûcheron bûcheur ! (5)

Abattez 50 arbres (au total)

Cartographe bille-en-tête (5)

terminez un niveau solo créé par l'utilisateur et un niveau multijoueur créé par l'utilisateur

Un lapin digne de ce nom ! (10)

Utilisez 3 carrés d'amour en 3 minutes !

Parfait berger (50)

réalisez des enlèvements parfaits à tous les niveaux, solo et multijoueur.

Le bon berger (15)

regroupez 25 animaux d'un coup.

À bas les bâtons dans les roues! (15)

Renversez 50 clôtures avec une vache (au total)

Roi des cieux (25)

envoyez 75 poulets dans les airs (au total)

Prenez vos marques (15)

réalisez 10 cercles de culture (au total)

Défendeur du troupeau (15)

terminez un niveau dans lequel rôde le prédateur de nuit en l'empêchant de manger les animaux.

Renversant ! (10)

Tuez 10 poules avec un seul rocher.

Objet volant non identifié (10)

enlevez 20 animaux (au total)

Guano, cadeau ! (25)

Faites 50 tas de caca (au total)

Football Genius : The Ultimate Quiz

© RTL Interactive / I-Imagine Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Football Genius (30)

Répondez correctement à 500 questions

Triplé (10)

Répondez correctement à 3 questions consécutives

Starter (10)

Répondez correctement à la première question de coup d'envoi avant autres joueurs

Généraliste (20)

Ayez 1 réponse correctement dans chacun des 9 manches partout dans un jeu simple

Intouchable (15)

Gagnez une manche de Jeu injuste sans recevoir aucune faute

Garçon de Gloire (10)

Gardez la possession du ballon pour la manche de Dribble entière

Rentrée de Touche Parfaite (15)

Répondez correctement à un question supplémentaire avec juste un indice sur l'écran

Paparazzi (10)

Répondez correctement à 5 questions sur images dans un jeu simple

Démon du tacle (20)

Taclez plus de 2500 points d'un joueur dans un jeu simple

Attaquant (20)

Répondez correctement à 30 questions dans un jeu simple

Gagnant (20)

Gagnez un jeu contre au moins 1 adversaire

Fan du football (20)

Répondez correctement à 200 questions

Football Manager 2006

© Sega / Sports Interactive 2006

SUCCÈS

Signer un joueur (1)

Vous devrez faire signer un joueur dans votre équipe pour débloquer ce succès.

Gagner un match (2)

Vous devrez gagner un match de compétition pour débloquer ce succès.

Buts inviolés (3)

Votre équipe devra jouer un match sans concéder de but pour débloquer ce succès.

Premier jeu Xbox Live (5)

Débloquer ce succès lorsque vous jouez votre première coupe ou votre premier tournoi sur Xbox Live

Coup du chapeau (5)

Vous devrez inspirer un coup du chapeau à de vos joueurs pour débloquer ce succès.

Récompense du but du mois (5)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but du mois.

Récompense du Golden Boot (5)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur sur l'ensemble d'une coupe du monde.

Gagnez 5 championnats différents (5)

Vous devrez gagner 5 championnats différents pour débloquer ce succès.

Gagnez 5 coupes différentes (5)

Vous devrez gagner 5 coupes différentes pour débloquer ce succès.

5 saisons dans un club (5)

Vous devrez rester dans un club pendant 5 saisons pour débloquer ce succès.

Joueur des meill. XI cpe du mon. (5)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionné dans les meilleurs XI de la coupe du monde.

Joueur de l'équipe de l'année (5)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionnés dans la récompense d'équipe de l'année.

Récompense de joueur de l'année (5)

Vous devrez obtenir de l'un de vos joueurs qu'il gagne une récompense de joueur européen de l'année.

Entraîneur du mois (5)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur du mois pour débloquer ce succès.

5 jeux Xbox Live (6)

Jouez 5 coupes ou tournois sur Xbox Live pour débloquer ce succès.

10 matches sans perdre (10)

Votre équipe devra jouer 10 matches de compétition consécutivement sans perdre.

Buts inviolés 5 fois de suite (10)

Votre équipe devra ne pas concéder de but pour 5 matches de championnat consécutifs.

Meilleur buteur du championnat (10)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur du championnat sur une saison entière.

5 Jrs ds l'éq. type de la sem. (10)

Vous devrez avoir 5 joueurs dans une équipe type de la semaine.

Ach. un joueur min. 30 millions (10)

Acheter un joueur pour au moins 30 millions de livres.

Gagnez une coupe Xbox Live (10)

Vous devrez gagner une coupe Xbox Live pour débloquer ce succès.

20 jeux Xbox Live (10)

Jouez 20 coupes ou tournois sur Xbox Live pour débloquer ce succès.

Vend. un joueur min. 30 millions (10)

Vendez un joueur pour 30 millions de livres ou plus pour débloquer ce succès.

Joueur mondial de l'année (10)

Vous devrez faire en sorte qu'un de vos joueurs gagne la récompense de joueur mondial de l'année.

Gagner une ligue Xbox Live (15)

Vous devrez gagner un championnat Xbox Live pour débloquer ce succès.

10 victoires consécutives (15)

Votre équipe devra gagner 10 matches de compétition consécutivement pour débloquer ce succès.

Etre promu (15)

Votre équipe devra obtenir une promotion dans un championnat national pour débloquer ce succès.

10 saisons dans un club (15)

Vous devrez rester dans un club pendant 10 saisons pour débloquer ce succès.

Double coup du chapeau (15)

Vous devrez inspirer un de vos joueurs pour qu'il réalise un double coup du chapeau (6 buts ou plus).

Gagnez 20 coupes (15)

Vous devrez gagner 20 coupes pour débloquer ce succès.

Entraîneur de l'année (15)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

10 récomp. de l'entraîn. du mois (20)

Vous devrez gagner la récompense de l'entraîneur du mois 10 fois pour débloquer ce succès.

Gagner la coupe nationale (20)

Vous devrez gagner la meilleure coupe nationale dans une nation pour débloquer ce succès.

Le moins de buts conc. en champ. (20)

Votre équipe devra concéder le moins de buts dans votre ligue sur une saison entière.

Le plus de buts marq. en champ. (20)

Votre équipe devra marquer le plus de buts dans votre championnat sur une saison entière.

Récompense du but de la saison (20)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but de la saison.

10 récompenses aux élections (20)

Votre équipe devra obtenir 10 récompenses du but du mois.

50 jeux Xbox Live (20)

Jouez 50 coupes ou tournois sur Xbox Live pour débloquer ce succès.

20 saisons dans un club (25)

Vous devrez rester dans un club pendant 20 saisons pour débloquer ce succès.

Jouer 30 saisons (25)

Jouez à Football Manager pour 30 saisons.

Gagner le championnat national (25)

Vous devrez gagner le meilleur championnat d'une nation pour débloquer ce succès.

Se qual. pour le champion. Int. (25)

Vous devrez vous assurer que votre équipe se qualifie pour une compétition internationale.

Gagnez 5 des meill. champ. diff. (25)

Vous devrez gagner 5 différents championnats parmi les meilleurs pour débloquer ce succès.

5 récomp. d'entraîn. de l'année (35)

Vous devrez gagner 5 fois la récompense de l'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

Se qualif. pr la coupe du monde (40)

Assurez-vous que votre équipe se qualifie pour la coupe du monde pour débloquer ce succès.

Gagner un championnat int. (40)

Vous devrez gagner un championnat international.

Gagner une coupe continentale (50)

Vous devrez guider votre équipe vers la gloire dans une compétition continentale de club.

Gagner la cpe des Confédérations (50)

Guidez votre équipe vers la gloire dans la coupe des Confédérations pour débloquer ce succès.

Gagner la coupe du monde (100)

Vous devrez gagner la coupe du monde pour débloquer ce succès.

Saison sans perdre (150)

Assurez-vous que votre équipe ne perde pas un seul match de championnat tout au long de la saison.

Football Manager 2008

© Sega / Sports Interactive 2008

SUCCÈS

Buts inviolés (5)

Votre équipe devra jouer un match sans concéder de but pour débloquer ce succès.

Signer un joueur (5)

Vous devrez faire signer un joueur dans votre équipe pour débloquer ce succès.

Coup du chapeau (5)

Vous devrez inspirer 1 de vos joueurs pour qu'il réalise 1 coup du chapeau pour débloquer ce succès.

Premier jeu Xbox LIVE (5)

Débloquez ce succès en jouant votre première coupe ou votre premier tournoi sur Xbox LIVE.

5 jeux Xbox LIVE (5)

Jouez 5 coupes ou tournois sur Xbox LIVE pour débloquer ce succès.

Jouer une coupe Fantasy Draft (5)

Jouez une coupe Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

Jouer un champ. Fantasy Draft (5)

Jouez un championnat Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

Récompense du but du mois (5)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but du mois.

Entraîneur du mois (5)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur du mois pour débloquer ce succès.

Être promu (10)

Votre équipe devra obtenir une promotion dans un championnat national pour débloquer ce succès.

Gagner la coupe nationale (10)

Vous devrez gagner la meilleure coupe nationale dans une nation pour débloquer ce succès.

Gagner le championnat national (10)

Vous devrez gagner le meilleur championnat d'une nation pour débloquer ce succès.

Gagner une coupe Xbox LIVE (10)

Vous devrez gagner une coupe Xbox LIVE pour débloquer ce succès.

Double coup du chapeau (10)

Vous devrez inspirer 1 de vos joueurs pour qu'il réalise 1 double coup du chapeau (6 buts ou plus).

5 Jrs ds l'éq. type de la sem. (10)

Vous devrez avoir 5 joueurs dans une équipe type de la semaine.

Joueur des meill. XI cpe du mon. (10)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionné dans les meilleurs XI de la coupe du monde.

Gagner une ligue Xbox LIVE (10)

Vous devrez gagner un championnat Xbox LIVE pour débloquer ce succès.

Buts inviolés 5 fois de suite (10)

Votre équipe devra ne concéder aucun but pendant 5 matches consécutifs en championnat.

Gagner un champ. Fantasy Draft (10)

Vous devrez remporter un championnat Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

Le roi de la remontée ! (10)

Vous devrez remporter un match après avoir encaissé deux buts ou plus à la mi-temps.

Joueur de l'équipe de l'année (10)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionné dans la récompense d'équipe de l'année.

Gagner une coupe Fantasy Draft (10)

Vous devrez remporter une coupe Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

Meilleur buteur du championnat (15)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur du championnat sur une saison entière.

Le plus de buts marq. en champ. (15)

Votre équipe devra avoir la meilleure attaque dans votre championnat sur une saison entière.

Le moins de buts conc. en champ. (15)

Votre équipe devra avoir la meilleure défense dans votre championnat sur une saison entière.

10 buts consécutifs (15)

Vous devrez marquer dans 10 matches de compétition consécutifs pour déverrouiller ce succès.

10 matches sans perdre (15)

Votre équipe devra jouer 10 matches de compétition consécutivement sans perdre.

10 match. con. sans but encaissé (15)

N'encaissez aucun but en 10 matches de compétition consécutifs pour déverrouiller ce succès.

Offre d'un poste international (15)

Recevez une proposition pour un poste d'entraîneur international pour déverrouiller ce succès.

Entraîneur de l'année (20)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

Récompense du but de la saison (20)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but de la saison.

Récompense du joueur de l'année (20)

Vous devrez obtenir de l'un de vos joueurs qu'il gagne une récompense de joueur européen de l'année.

5 saisons dans un club (20)

Vous devrez rester dans un club pendant 5 saisons pour débloquer ce succès.

Se qual. pour le champion. Int. (20)

Vous devrez vous assurer que votre équipe se qualifie pour une compétition internationale.

Gagner 5 coupes différentes (30)

Vous devrez gagner 5 coupes différentes pour débloquer ce succès.

Récompense du Soulier d'Or (25)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur sur l'ensemble d'une coupe du monde.

Joueur mondial de l'année (25)

Vous devrez faire en sorte qu'un de vos joueurs gagne la récompense de joueur mondial de l'année.

Gagner une coupe continentale (25)

Vous devrez guider votre équipe vers la gloire dans une compétition continentale de clubs.

Gagner 5 championnats différents (30)

Vous devrez gagner 5 championnats différents pour débloquer ce succès.

Se qualif. pr la coupe du monde (30)

Assurez-vous que votre équipe se qualifie pour la coupe du monde pour débloquer ce succès.

10 victoires consécutives (40)

Votre équipe devra gagner 10 matches de compétition consécutivement pour débloquer ce succès.

Réussir le doublé (40)

Remportez le championnat et la coupe d'un pays pour déverrouiller ce succès.

3 titres conséc. en championnat (40)

Remportez consécutivement 3 titres de champion pour déverrouiller ce succès.

10 saisons dans un club (40)

Vous devrez rester dans un club pendant 10 saisons pour débloquer ce succès.

Gagner 20 coupes (40)

Vous devrez gagner 20 coupes pour débloquer ce succès.

10 récomp. de l'entraîn. du mois (40)

Vous devrez gagner la récompense de l'entraîneur du mois 10 fois pour débloquer ce succès.

Gagner un championnat int. (40)

Vous devrez gagner un championnat international.

Gagner la coupe du monde (50)

Vous devrez gagner la coupe du monde pour débloquer ce succès.

5 récomp. d'entraîn. de l'année (60)

Vous devrez gagner 5 fois la récompense de l'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

Saison sans perdre (75)

Assurez-vous que votre équipe ne perde pas un seul match de championnat tout au long de la saison.

Force de Défense Terrestre 2017

© 3D Publisher / Sandlot 2007

SUCCÈS

Jeu Complet - Facile (50)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode facile.

Jeu Complet - Normal (100)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode normal.

Jeu Complet - Difficile (150)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode difficile.

Jeu Complet - Très Difficile (200)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode très difficile.

Jeu Complet - Infernal (300)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode infernal.

Toutes armes débloquées (200)

Récompense après avoir obtenu toutes les armes du jeu.

Forza Horizon

© Microsoft / Playground Games 2012

ATTEINDRE UNE TRÈS BONNE VITESSE DANS LES ZONES DE VITESSE

Pour réaliser une très grosse vitesse dans les zones de vitesse, il faut avoir l'option « rembobiner » activée.

Lorsque vous entrez dans la zone vitesse, laissez passer quelques secondes, puis, rembobinez. Reprenez votre course à l'intérieur de la zone, finissez le trajet de celle-ci. Après avoir rembobiné et jusqu'à la fin de la zone, la vitesse affichée comme vitesse moyenne sera figée, ne vous inquiétez pas.

A la sortie de la zone, il vous sera indiqué une moyenne de vitesse énorme.

Forza Motorsport 2

© Microsoft / Turn 10 2007

SUCCÈS

Voitures de France (1)

Vous devez posséder toutes les voitures de France dans votre garage de carrière.

Voitures de Corée (1)

Vous devez posséder toutes les voitures de Corée dans votre garage de carrière.

Voitures d'Espagne (1)

Vous devez posséder toutes les voitures d'Espagne dans votre garage de carrière.

Voitures de Suède (2)

Vous devez posséder toutes les voitures de Suède dans votre garage de carrière.

Tour parfait (5)

Décerné à tout pilote parvenant à boucler un tour sans pénalité de temps contre un adversaire.

Course parfaite (5)

Décerné à tout pilote parvenant à finir la course sans pénalité de temps contre un adversaire.

Pilote-né (5)

Décerné à tout pilote remportant la course sans aucune Aide à la conduite.

Hardcore (5)

Décerné à tout pilote remportant la course en niveau Difficile et sans aucune Aide à la conduite.

Outsider (5)

Décerné à tout pilote qui remporte la course à bord de la voiture ayant l'IP le plus bas.

Échappée (5)

Décerné à tout pilote terminant la course avec une partie du circuit d'avance sur les autres.

Victoire écrasante (5)

Décerné à tout pilote terminant la course avec un tour d'avance sur un adversaire.

Battant (5)

Décerné à tout pilote arrivant premier en ayant commencé la course en 8e position.

Niveau 1 (5)

Atteignez le niveau 1 en mode Carrière.

Niveau de voiture 5 (5)

En mode Carrière, amenez une de vos voitures à un niveau de voiture de 5.

Voitures du Royaume-Uni (5)

Vous devez posséder toutes les voitures du Royaume-Uni dans votre garage de carrière.

Voitures d'Italie (10)

Vous devez posséder toutes les voitures d'Italie dans votre garage de carrière.

Niveau 10 (15)

Atteignez le niveau 10 en mode Carrière.

100 % Or (Épreuves débutant) (15)

Remportez une médaille d'or dans chaque épreuve en mode Carrière sur piste d'essai.

100 % Bronze Arcade (15)

Remportez une médaille de bronze dans chaque épreuve du mode Arcade.

Voitures d'Allemagne (15)

Vous devez posséder toutes les voitures d'Allemagne dans votre garage de carrière.

100 % Or (Club constructeurs) (20)

Remportez une médaille d'or dans chaque épreuve Constructeur en mode Carrière.

Niveau 20 (20)

Atteignez le niveau 20 en mode Carrière.

Courtier (20)

Achetez ou vendez 10 voitures en ligne dans la Salle des ventes.

100 % Or (Coupe amateur) (25)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Amateur en mode Carrière.

100 % Argent Arcade (25)

Remportez une médaille d'argent dans chaque épreuve du mode Arcade.

Voitures des États-Unis (25)

Vous devez posséder toutes les voitures des États-Unis dans votre garage de carrière.

100 % Or (Courses de duel) (30)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Duel en mode Carrière.

Niveau 30 (30)

Atteignez le niveau 30 en mode Carrière.

Voitures du Japon (30)

Vous devez posséder toutes les voitures du Japon dans votre garage de carrière.

1 000 000 de crédits en ligne (30)

Remportez 1 000 000 de crédits en ligne en participant à des tournois et des épreuves de carrière.

100 % Or Arcade (35)

Remportez une médaille d'or dans chaque épreuve du mode Arcade.

100 % Or (Épreuves semi-pro) (35)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Semi-pro en mode Carrière.

100 % contre-la-montre (40)

Battez le temps visé dans chaque course en Contre-la-montre.

100 % Or (Configuration usine) (40)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Configuration usine en mode Carrière.

Niveau 40 (40)

Atteignez le niveau 40 en mode Carrière.

100 % Or (Championnats rég.) (50)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves de Championnats régionaux en mode Carrière.

Niveau 50 (50)

Atteignez le niveau 50 en mode Carrière.

100 % Or (Séries pro) (60)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Séries professionnelles en mode Carrière.

100 % Or (Endurance) (70)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Endurance en mode Carrière.

100 % Or - Tous types de course (75)

Remportez une médaille d'or dans chaque type de course du mode Carrière.

Collectionneur secret 2 (30)

Toutes les voitures de tuning.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

TRICHER SUR LES AMÉLIORATIONS

Rendez-vous à l'écran d'achat des améliorations du mode Carrière et achetez n'importe quelle amélioration. Appuyez ensuite simultanément sur X et RT pour empocher la somme du produit neuf. Par exemple, si la pièce coûte 900 |8364 (valeur 450 |8364 à la revente), cette astuce vous permet d'installer la pièce tout en recevant 900 |8364 en retour. Vous pouvez recommencer l'opération autant de fois que vous voulez, mais il y a plusieurs restrictions. L'astuce le fonctionne pas si la pièce est en fin de liste. il faut également être hors ligne et utiliser un compte qui n'ait jamais servi à une partie en ligne.

Forza Motorsport 3

© Microsoft / Turn 10 2009

LISTE DES SUCCÈS

Atterrissage brutal (5)

Faites un saut de 1,50 m.

Intérieur (5)

Gagnez une course en étant en vue cockpit.

Démon (5)

Dépassez les 200 mph (322 km/h).

Drifteur (5)

Gagnez plus de 1 000 points sur une seule section de drift.

Tour drifté (5)

Gagnez plus de 100 000 points en un seul tour.

Niveau pilote 1 (10)

Niveau 1 en Saison régulière

Niveau pilote 2 (10)

Niveau 2 en Saison régulière

Niveau pilote 3 (10)

Niveau 3 en Saison régulière

Niveau pilote 4 (10)

Atteignez le niveau pilote 4 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 5 (10)

Atteignez le niveau pilote 5 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 6 (10)

Atteignez le niveau pilote 6 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 7 (10)

Atteignez le niveau pilote 7 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 8 (10)

Atteignez le niveau pilote 8 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 9 (10)

Atteignez le niveau pilote 9 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 10 (10)

Atteignez le niveau pilote 10 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 15 (15)

Atteignez le niveau pilote 15 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 20 (20)

Atteignez le niveau pilote 20 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 25 (25)

Atteignez le niveau pilote 25 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 30 (30)

Atteignez le niveau pilote 30 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 35 (35)

Atteignez le niveau pilote 35 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 40 (40)

Atteignez le niveau pilote 40 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 45 (45)

Atteignez le niveau pilote 45 en mode Saison régulière.

Niveau pilote 50 (50)

Atteignez le niveau pilote 50 en mode Saison régulière.

Or massif (80)

Obtenez un trophée en or dans toutes les courses de la Liste épreuves en mode Saison régulière.

Globe-trotter (25)

Courez sur tous les sites du monde.

Niveau voiture 1 (5)

Atteignez le niveau voiture 1 en mode Saison régulière.

Niveau voiture 2 (5)

Atteignez le niveau voiture 2 en mode Saison régulière.

Niveau voiture 3 (5)

Atteignez le niveau voiture 3 en mode Saison régulière.

Niveau voiture 4 (5)

Atteignez le niveau voiture 4 en mode Saison régulière.

Niveau voiture 5 (5)

Atteignez le niveau voiture 5 en Saison régulière.

Bienvenue dans Forza Motorsport (15)

Terminez la toute première course du jeu.

Épreuve quotidienne (10)

Terminez votre première épreuve quotidienne en mode Saison régulière.

Week-end (10)

Terminez votre première course de week-end en mode Saison régulière.

1re année (50)

Terminez la première année de la Saison régulière.

2e année (50)

Terminez la deuxième année de la Saison régulière.

3e année (50)

Terminez la troisième année de la Saison régulière.

4e année (50)

Terminez la quatrième année de la Saison régulière.

5e année (50)

Terminez la cinquième année de la Saison régulière.

6e année (50)

Terminez la sixième année de la Saison régulière.

Tourneur (10)

Terminez un contre-la-montre.

Vendeur (10)

Vendez une voiture dans la salle des ventes.

Sniper (10)

Remportez une vente en surenchérissant sur quelqu'un.

Paparazzi (10)

Prenez une photo de votre voiture.

Mécano (10)

Créez un fichier de réglages pour votre voiture.

Artiste (10)

Créez une livrée ou un groupe de vinyles.

Conservateur (10)

Envoyez une photo ou un film à forzamotorsport.net.

Entrepreneur (10)

Vendez des réglages, une livrée ou un groupe de vinyles depuis votre vitrine.

Acheteur (10)

Achetez quelque chose par l'intermédiaire de la vitrine.

Réalisateur (10)

Tournez votre premier film Forza Motorsport.

Connaisseur (50)

Vous devez posséder au moins une voiture de chaque constructeur.

LISTE DES VOITURES À GAGNER DANS FORZA 3

Il y a 50 niveaux donc 50 voitures a gagner au fil de votre progression en tant que pilote.

01 - 2010 Fiat Abarth 500 esseesse
02 - 2009 Alfa Romeo Brera Italia Independent
03 - 2009 Volkswagen Scirocco GT
04 - 2003 Ranault Sport Clio V6

05 - 2009 Ford Focus RS
06 - 2004 Vauxhall VX220 Turbo
07 - 2007 Ford Shelby GT500
08 - 2008 Maserati GranTurismo
09 - 2006 Lotus Exige Cup 240
10 - 2010 Chevrolet Camaro SS
11 - 2009 BMW Motorsport M5 E60
12 - 2009 Lexus IS F
13 - 2007 SEAT Leon Supercup
14 - 2005 Honda NSX-R GT
15 - 2009 Ferrari California
16 - 2009 Jaguar XKR-S
17 - 2002 BMW Motorsport M3-GTR
18 - 2007 Peugeot Super 2000
19 - 2007 Alfa Romeo 8C Competizione
20 - 2010 Audi R8 5.2 FSI quattro
21 - 2005 Ford Ford GT
22 - 2009 Mercedes SL 65 AMG Black Series
23 - 2005 TVR Sagaris
24 - 2008 Porsche 911 GT2 (997)
25 - 2008 Lamborghini Reventon
26 - 2002 Nissan MINE'S R34 Skyline GT-R
27 - 2006 Ferrari 599 GTB Fiorano
28 - 2006 Lamborghini Miura Concept
29 - 2008 Dodge Viper SRT10 ACR
30 - 2009 Bugatti Veyron 16.4
31 - 2009 Holden #2 Toll Holden Racing Team Commodore VE
32 - 2006 Ferrari #62 Risi Competizione F430GT
33 - 2008 Porsche #45 Flying Lizard 911 GT3-RSR
34 - 2009 BMW Motorsport #92 Rahal Letterman Racing M3 GT2
35 - 2005 Ferrari FXX
36 - 2007 Chevrolet #4 Corvette Racing C6.R
37 - 2008 Nissan #23 XANAVI NISMO GT-R
38 - 2006 Aston Martin #007 Aston Martin Racing DBR9
39 - 2008 Lexus #6 Eneos SC430
40 - 2008 Koenigsegg CCGT
41 - 1997 McLaren #43 F1 GTR
42 - 2005 Maserati #15 JMB Racing MC12
43 - 1998 Porsche #26 AG 911 GT1-98
44 - 2003 Saleen #2 Konrad Motorsports S7R
45 - 2008 Porsche #7 Penske Racing RS Spyder Evo
46 - 2009 Mazda #16 Dyson Racing B09/86
47 - 2006 Audi #2 Audi Sport North America R8
48 - 2009 Acura #66 de Ferran Motorsports ARX-02a
49 - 2006 Audi #8 Audi Sport Team Joest Audi R10 TDi
50 - 2009 Peugeot #9 Peugeot Sport Total 908

ARGENT ILLIMITÉ

Cette astuce nécessite un peu d'argent de départ, un hall d'accueil privé sur le Xbox Live et un ami en ligne.

1. Acheter la Camaro Z28 1969 Chevrolet.
2. Acheter tous les moteurs de cette Camaro.
3. Acheter toutes les parties pour chaque moteur, y compris toutes les parties aspiration.
4. Sortir sur le menu principal pour sauvegarder les moteurs et les pièces qui ont été achetés.
5. Entrer dans le menu d'achat du moteur et vendre tous les moteurs. Note: Ne laissez pas le moteur de menu.
6. Appuyer sur le bouton Guide Xbox et s'y affilier lobby privé de votre ami.
7. Laisser le hall d'entrée, puis appuyer rapidement sur B pour sortir de l'écran titre, avec le message "Appuyez sur A pour démarrer" qui s'affiche.
8. Entrer dans le menu d'achat du moteur. Vous serez toujours propriétaire de tous les moteurs achetés précédemment, ainsi que les pièces et l'argent vous avez obtenus de la vente des moteurs.
9. Répéter les étapes 5 à 8 autant de fois que désiré pour obtenir une quantité illimitée d'argent.

OBTENIR LE SUCCÈS "TOUR DRIFTÉ"

Allez dans le mode de jeu Meilleur Tour.

Prenez une voiture de classe R3 car elles sont réglables : la Dodge Viper Mopar par exemple.

Mettez la pression des pneus à fond, ainsi que du carrossage à l'avant, le curseur tout à gauche.
Mettez du parallélisme à l'avant et à l'arrière, le curseur à fond vers la droite.
Reglez les freins 100% à l'arrière, et la pression à 200%.

Selectionnez le Circuit Fujimi Kaido en Full Circuit et faites la course en utilisant uniquement les freins (et pas le frein à main). N'oubliez pas de désactiver les Aides à la Conduite pour que la voiture parte plus facilement en dérapage et ainsi faire des Drifts.

Si vous touchez un mur... Rembobinez et reprenez votre drift là où il en était avant de percuter le mur. De cette manière, les 100.000 points ne devraient plus poser grand problème.

Forza Motorsport 4

© Microsoft / Turn 10 2011

SUCCÈS

Bienvenue dans Forza Motorsport (15)

Terminez la toute première course.

Qualifié (20)

Niveau 1 en Carrière

Parti pour gagné (20)

Niveau 10 en Carrière

Pilote expérimenté (20)

Niveau 20 en Carrière

Pro chevronné (20)

Niveau 30 en Carrière

Pilote célèbre (20)

Niveau 40 en Carrière

Vétéran de la grille (20)

Niveau 50 en Carrière

Liste de groupe (80)

Terminez à la première place de chaque course de la liste d'épreuves en mode Carrière.

Habitué du World Tour (60)

Terminez une course sur chaque circuit de Forza Motorsport 4.

Amateur (25)

Terminez la première saison de votre carrière.

Membre (25)

Terminez la deuxième saison de votre carrière.

Sportif (25)

Terminez la troisième saison de votre carrière.

Semi-pro (25)

Terminez la quatrième saison de votre carrière.

Expert (25)

Terminez la cinquième saison de votre carrière.

Professionnel (25)

Terminez la sixième saison de votre carrière.

Chasseur d'exceptions (10)

Remportez aux enchères n'importe quelle voiture d'exception à la salle des ventes.

Mécano (10)

Créez un fichier de réglage pour votre voiture.

Artiste (10)

Créez une livrée ou un groupe de vinyles pour votre voiture.

Frime (10)

Envoyez un film sur ForzaMotorsport.net.

Entrepreneur (10)

Vendez un réglage de voiture, une livrée ou un groupe de vinyles dans votre vitrine.

Maestro (25)

Terminez la septième saison de votre carrière.

Élite (25)

Terminez la huitième saison de votre carrière.

Champion (25)

Terminez la neuvième saison de votre carrière.

Légende (50)

Terminez la dixième saison de votre carrière.

Démon de vitesse (10)

Atteignez les 385 km/h avec n'importe quelle voiture.

Amateur de voitures (10)

Passez en revue n'importe quelle voiture dans l'Autovista.

En Location (20)

Prenez n'importe quelle voiture en photo dans chaque lieu Espace perso.

Voiture à prix modéré (10)

Bouclez un tour sur la piste d'essai de TopGear au volant d'une Kia cee'd.

Clubbé (15)

Créez ou rejoignez un club automobile.

Mi coche es tu coche (10)

Partagez une voiture de votre garage avec votre club automobile.

Auto-crosseur (10)

Terminez 10 épreuves d'auto-cross sans toucher un seul cône.

Hors du temps (10)

Atteignez les 88 miles à l'heure avec une DeLorean.

Récompenses quotidiennes (5)

Visitez le centre de messages sur au moins cinq jours.

Voici ma carte (10)

Personnalisez une carte de pilote avec des badges et des titres.

Démonstration de rivaux (10)

Battez un adversaire en mode Rivaux.

Bataille légendaire (15)

Battez une Ferrari 330 P4 dans n'importe quelle course au volant d'une Ford GT40 Mark II.

Excellent drift (20)

Obtenez un score de drift parfait.

Virage parfait (15)

Obtenez un score de virage parfait.

Pied au plancher (5)

Obtenez un score de vitesse parfaite.

Joli passage (15)

Obtenez un score de passage parfait.

Sillage (5)

Obtenez un score d'aspiration parfaite.

Goût de luxe (50)

Obtenez les 5 voitures les plus chères du jeu (contenu téléchargeable exclu).

Et hop, sans manette ! (5)

Utilisez Kinect pour piloter n'importe quelle voiture en Jeu libre.

Pilote d'essai (60)

Atteignez le niveau 50 d'affinité avec n'importe quel constructeur.

Né pour la compét' (30)

Envoyez un temps pour chaque épreuve du mode Rivaux.

Partisan de Forza (15)

Importez un fichier de Forza Motorsport 3.

Roi de la quille (5)

Dégommez une quille dorée en mode Bowling automobile.

Amateur de Ferrari (40)

Obtenez chaque Ferrari contenue sur le disque 1.

GRIMPER RAPIDEMENT DANS LE NIVEAU PILOTE

Voici une petite astuce pour gagner environ 8000 XP (niveau Pilote) :

- Achetez une voiture de classe R3 ou R2 (Recommandé : Radical SR8)

- Faites l'une des courses "Défi Ring Audi R15 TDI", avec la difficulté Facile (si vous êtes en difficulté Personnalisé, mettez la difficulté de l'IA en Facile ; le reste, c'est vous qui voyez)

- Normalement, vous ne devriez pas avoir trop de mal à dépasser l'Audi R15, car elle est souvent ralentie par les autres voitures.

- Si vous terminez 1er, vous gagnerez 3000 XP + Bonus Niveau pilote 5000 XP, soit 8000 XP.

- Recommencez autant de fois que vous le souhaitez.

Note : Un pilote recruté ne peut pas effectuer cela.

RÉCOMPENSES DU NIVEAU PILOTE

Voici une astuce concernant les récompenses que l'on peut débloquer à chaque niveau pilote dans Forza Motorsport 4 :

Niveau 0 - Ma première voiture

2011 Vauxhall Agila
2011 Volkswagen Fox
2011 Ford Ka
2011 Citroën C1
2011 Nissan Micra
2011 Chevrolet Spark

Niveau 1 - Citadine

2008 Toyota Yaris S - 10,000
2009 Ford Fiesta Zetec S - 19,000
2011 Suzuki SX4 Sportback - 14,000
2010 FIAT Punto Evo SPORT - 20,000
2011 Mazda 2 - 14,000
2009 Honda Fit Sport - 12,000
2009 Scion xD - 11,000

Niveau 2 - Prête à régler

1992 Volkswagen Golf GTi 16v Mk2 - 6,000
1989 Toyota MR2 SC - 6,000
1994 Mazda MX-5 Miata - 7,000
1994 Nissan 240SX SE - 7,000
1994 Honda Civic 1.5 VTi - 5,000

Niveau 3 - Coupé sport classique

1969 Nissan Fairlady Z 432 - 12,000
1965 Alfa Romeo Giulia Sprint GTA Stradale - 60,000
1973 BMW 2002 Turbo - 28,000
1971 Nissan Skyline 2000GT-R - 28,000
1971 Lotus Elan Sprint - 30,000

Niveau 4 - Bicorps compacte

2009 SEAT Ibiza CUPRA - 17,000
2009 Renault Twingo Renault Sport Cup - 16,000
2008 Alfa Romeo MiTo - 20,000
2011 Citroen DS3 - 24,000
2010 Mitsubishi Colt Ralliart - 22,000

Niveau 5 - Routière du vendredi soir

1960 Chevrolet Corvette - 80,000

1957 Ford Thunderbird - 60,000
1965 Pontiac GTO - 44 000cr
1965 Ford Mustang GT Coupe - 26 000cr
1966 Chevrolet Nova SS - 78 000cr

Niveau 6 - Légende du Trans-Am

1970 Mercury Cougar Eliminator - 48,000
1969 Pontiac Firebird Trans Am - 45,000
1970 Ford Mustang Boss 429 - 120,000
1969 Chevrolet Camaro Z28 - 12,000
1971 AMC Javelin-AMX - 20,000

Niveau 7 - Authentique voiture de drift

1988 Mitsubishi Starion ESI-R - 5,000
1985 Toyota Sprinter Trueno GT Apex - 6,000
1992 Nissan Silvia CLUB K's - 6,000

Niveau 8 - Roi de la route

1971 Ford Mustang Mach 1 - 40,000
1973 Ford XB Falcon GT - 50,000
1969 Shelby GT500 428CJ - 110 000cr

Niveau 9 - Véritable muscle car américaine

1969 Oldsmobile Hurst/Olds 442 - 40,000
1970 Chevrolet Chevelle SS-454 - 48,000
1969 Pontiac GTO Judge - 44,000
1970 Dodge Coronet Super Bee - 250 000cr
1971 Plynouth GTX 426 HEMI - 125 000cr

Niveau 10 - Design innovant

2010 Peugeot RCZ - 34,000
2009 Volkswagen Scirocco GT - 32,000
2010 Mazda Mazdaspeed 3 - 17,000

Niveau 11 - Icône du rallye

1980 Renault 5 Turbo - 38,000
1992 Ford Escort RS Cosworth - 24,000
1992 Lancia Delta Integrale EVO - 22,000
1994 Toyota Celica GT-Four ST205 - 9,000
1982 Lancia 037 Stradale - 240,000

Niveau 12 - Authentique voiture de tourisme

1987 Ford Sierra Cosworth RS500 - 52,000
1991 BMW M3 - 16,000
1990 Mercedes-Benz 190E 2.5-16 Evolution II - 26,000

Niveau 13 - Tout terrain sportif

2008 Volkswagen Touareg R50 - 65,000
2008 Land Rover Rage Rover Supercharged - 68,000
2009 Audi Q7 V12 TDI - 100,000
2009 Jeep Grand Cherokee SRT8 - 36,000
2006 Dodge Ram SRT10 - 24,000

Niveau 14 - Régleur confirmé

1995 Toyota MR2 GT - 7,000
1995 Mitsubishi Eclipse GSX - 6,000
2000 Honda Integra Type-R - 8,000
2000 Nissan Silvia Spec-R - 16,000
1997 Honda Civic Type R - 9,000

Niveau 15 - Voiture de drag américain

1971 Plymouth Cuda 426 HEMI - 120,000
1967 Chevrolet Corvette Stingray 427 - 90,000
1967 Dodge Coronet W023 - 180 000cr
1968 Dodge Dart HEMI Super Stock - 350 000cr
1964 Ford Fairlane Thunderbolt - 200 000cr

Niveau 16 - Fureur italienne

1968 Ferrari 365 GTB/4 - 270,000
1967 Lamborghini Miura P400 - 400,000
1971 De Tomaso Pantera - 45,000

Niveau 17 - Poids plume

2004 Opel Speedster Turbo - 35,000
2005 Lotus Elise 111S - 21,000
2004 Vauxhall VX220 Turbo - 20,000

Niveau 18 - Génération rivalité

1999 Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR - 12,000
2008 Mitsubishi Lancer Evolution X GSR - 29,000
2008 Subaru Impreza WRX STI - 25,000
1998 Subaru Impreza 22B STi - 35,000

Niveau 19 - Bicorps suprême

2010 SEAT Leon CUPRA R - 24,000
2010 Honda Mugen Civic Type-R 3D - 55,000
2010 Volkswagen Golf R - 42,000
2009 Ford Focus RS - 38,000
2010 Renault Megane RS 250 - 29,000

Niveau 20 - Guerrier Kaido

1997 Nissan Skyline GT-R V-Spec - 18,000
1992 Honda NSX-R - 90,000
1998 Toyota Supra RZ - 28,000
1997 Mazda RX-7 - 18,000

1997 Mitsubishi GTO - 8,000

Niveau 21 - Muscle car américaine moderne

2009 Dodge Challenger SRT8 - 38,000
2010 Ford Shelby GT500 - 48,000
2010 Chevrolet Camaro SS - 36,000

Niveau 22 - Berline sportive moderne

2009 Lexus IS F - 51,000
2010 Audi S4 - 46,000
2010 Mercedes-Benz C63 AMG - 60,000
2009 Holden HSV w427 - 110,000

Niveau 23 - Coupé sportif moderne

2010 Chevrolet Corvette Grand Sport - 55,000
2010 Nissan 370Z - 34,000
2008 BMW M3 - 52,000
2007 Audi S5 - 42,000
2010 Mercedes-Benz SLK 55 AMG - 58,000

Niveau 24 - Grosse berline sportive

2009 Cadillac CTS-V - 58,000
2010 Mercedes-Benz E 63 AMG - 100,000
2009 Audi RS 6 - 140,000
2010 Jaguar XFR - 80,000
2012 BWM M5 - 90 000cr

Niveau 25 - Pin-Up des années 80

1984 Ferrari GTO - 320,000
1988 Lamborghini Countach LP5000 QV - 150,000

Niveau 26 - Style inoubliable

2010 Morgan Aero SuperSports - 160,000
2005 TVR Sagaris - 56,000
2010 Spyker C8 Laviolette LM85 - 250,000

Niveau 27 - Coupé de luxe

2010 BMW M6 Coupe - 95,000
2008 Aston Martin DBS - 250,000
2010 Bentley Continental Supersports - 250,000
2010 Mercedes CL 65 AMG - 200,000

Niveau 28 - Technologie avérée sur la piste

2003 Dodge Viper SRT-10 - 42,000
2005 Aston Martin DB9 Coupe - 130,000
2004 Ferrari F430 - 150,000
2006 Chevrolet Corvette Z06 - 48,000

2005 Ford GT - 150,000

Niveau 29 - Coupé Super Sport

2009 Jaguar XKR-S - 100,000
2010 Aston Martin V12 Vantage - 270,000
2009 Mercedes SL 65 AMG Black Series - 280,000

Niveau 30 - Legende du Mans

1965 Shelby Cobra Daytona Coupe - 5,000,000
1966 Ford GT40 MkII - 1,500,000
1967 Ferrari 330 P4 - 9,000,000

Niveau 31 - Pionnier Hypercar

1992 Bugatti EB110 SS - 300,000
1993 McLaren F1 - 3,000,000
1995 Ferrari F50 - 400,000
1993 Jaguar XJ220 - 180,000

Niveau 32 - Roi du ring

2008 Dodge Viper SRT10 ACR - 100,000
2010 Nissan GT-R SpecV - 150,000
2009 Chevrolet Corvette ZR1 - 100,000

Niveau 33 - Concept car emblématique

2009 Mercedes-Benz SLR Stirling Moss - 1,000,000
2006 Lamborghini Miura Concept - 420,000
2010 Saleen S5S Raptor - 180,000

Niveau 34 - Grand tourisme suprême

2010 Audi R8 5.2 FSI Quattro - 150,000
2005 Lamborghini Gallardo - 110,000
2011 RUF Rt 12 S - 270,000
2010 Ferrari 458 Italia - 240,000
2011 McLaren MP4-12C - 220,000

Niveau 35 - Boutique Supercar

2010 Spada Vetture Sport Codatronca TS - 400,000
2010 Rossion Q1 - 120,000
2010 Wiesmann GT MF5 - 220,000
2010 Devon GTX - 300,000
2010 Bertone Mantide - 1,000,000

Niveau 36 - Le haut du panier

2010 Aston Martin One-77 - 1,800,000
2011 Mercedes-Benz SLS AMG - 250,000
2011 Ferrari 599 GTO - 370,000
2010 Lexus LF-A - 350,000

Niveau 37 - Vouture de course homologuée

1997 McLaren F1 GT - 4,000,000
1998 Mercedes-Benz AMG Mercedes CLK GTR - 1,200,000
1998 Nissan R390 - 1,200,000
1999 Lamborghini Diablo GTR - 200,000

Niveau 38 - GT2 moderne

2009 Ford #40 Robertson Racing Ford GT Mk7 - 1,000,000
2010 BMW #79 Jeff Koons BMWM3 GT2 Art Car - 1,000,000
2010 Ferrari #83 Risi Competizione F430GT - 1,000,000
2010 Jaguar #33 RSR XKR GT - 1,000,000

Niveau 39 - Prétendant au record du monde

2006 Koenigsegg CCX - 550,000
2009 Bugatti Veyron 16.4 - 1,400,000
2010 SSC Ultimate Aero - 1,000,000
2004 Saleen S7 - 320,000
2011 Koenisegg AGERA - 1 400 000cr

Niveau 40 - Supercar V8 australien

2011 Ford #19 Mother Energy Racing Team FG Falcon - 900,000
2011 Ford #5 Ford Performance Racing FG Falcon - 900,000
2011 Holden #1 Toll Holden Racing Team Commodore VE - 900,000
2011 Holden #11 Pepsi Max Crew Commodore VE - 900,000

Niveau 41 - Boutique Hypercar

2009 Pagani Zonda Cinque Roadster - 1,500,000
2010 Gumpert Apollo S - 320,000
2010 Mosler MT900S - 320,000
2010 Joss JT1 - 400,000
2010 Noble M600 - 320 000cr

Niveau 42 - Stock Car américain

2011 Chevrolet #04 Chevrolet Racing Monte Carlo SS Stock Car - 900,000
2011 Ford #05 Ford Racing Fusion Stock Car - 900,000

Niveau 43 - Voiture allemande de tourisme

2004 Audi #8 Audi ABT TT-R - 1,200,000
2011 Audi #04 Audi A4 Touring Car - 1,200,000
2008 Mercedes-Benz Mercedes-AMG C-Class Touring Car - 1,200,000
2003 Opel #5 OPC TEAM PHOENIX Astra V8 - 1,200,000

Niveau 44 - Première GT1

1998 Nissan #32 NISSAN R390 GT1 - 1,500,000
2000 Dodge #91 Team Oreca Dodge Viper GTS-R - 1,100,000
1997 McLaren #43 Team BMW McLaren F1 GTR - 1,500,000
2003 Saleen #2 Konrad Motorsports S7R - 1,500,000

2005 Maserati #15 JMB Racing MC12 - 1,100,000

Niveau 45 - Super GT500

2005 Toyota #6 EXXON Superflo Supra - 1,500,000
2005 Honda #18 TAKATA DOME NSX - 1,500,000
2010 Nissan #12 CALSONIC IMPUL GT-R - 1,500,000
2010 Lexus #1 PETRONAS TOM'S SC430 - 1,500,000
2003 Nissan #12 CALSONIC SKYLINE - 1,500,000

Niveau 46 - Rivales GT1

2008 Aston Martin #009 Aston Martin Racing DBR9 - 1,100,000
2006 Chevrolet #4 Corvette Racing C6.R - 1,100,000
2006 Aston Martin #007 Aston Martin Racing DBR 9 - 1,100,000
2004 Chevrolet #3 Corvette Racing C5.R - 1,100,000

Niveau 47 - Hypercar ultime

2008 Koenigsegg CCGT - 1,500,000
2010 Pagani Zonda R - 1,700,000
2011 Radical SR8 RX - 300,000
2008 Mazda Furai - 1,000,000
2011 Bugatti Veyron Super Sport - 2 200 000cr

Niveau 48 - Première LMP1

1999 Toyota #3 Toyota Motorsports GT-ONE TSO20 - 2,200,000
1999 BMW #15 BMW V12 LMR - 2,200,000
2006 Audi #2 Audi Sport North America R8 - 2,200,000
2003 Bentley #7 Team Bentley Speed 8 - 2,200,000
2003 Panoz #11 JML Team Panoz LMP-01 - 2,200,000

Niveau 49 - LMP2 moderne

2010 Mazda #16 Dyson Racing B09/86 - 2,000,000
2010 Chevrolet #99 Green Earth Team Gunnar Oreca FLM09 - 2,000,000
2008 Acura #15 Lowe's Fernandez ARX-01b - 2,000,000

Niveau 50 - LMP1 moderne

2011 Peugeot #10 Matmut-Oreca 908 - 2,500,000
2009 Audi #2 Audi Sport Team Joest R15 TDI - 2,500,000
2011 Aston Martin #6 Muscle Milk Aston Martin Lola - 2,500,000
2009 Acura #66 de Ferran Motorsport Jim Hall Tribute ARX-02a - 2,500,000

VÉHICULES BONUS DANS L'AUTOVISTA

Voici comment débloquer des véhicules bonus dans l'Autovista :

1931 Bentley 8 Litre

Débloquez 10 voitures dans l'Autovista.

2554 AMG M12 Warthog FAV

Débloquez toutes les voitures dans l'Autovista.

LES VOITURES "UNICORNS"

Cette astuce explique la manière de débloquer les voitures dites "Unicorns" dans Forza Motorsport 4.

Une unicorn est une voitures très rare, coutant très cher en salle des ventes et qui est souvent un modèle tuné d'une voiture présente dans le jeu. Il y a 17 unicorns :

2002 BMW M3-GTR "Street Version"
1969 Chevy Camaro SS Coupe
2007 Ferrari 430 Scuderia
2003 Ferrari 360 Challenge Stradale
2007 Shelby GT500
2004 Mugen Civic Type-R
2002 Mugen Integra Type-R
2005 Honda NSX-R GT
2007 Lamborghini Gallardo Superleggera
2007 Lambo Murciélago LP640
2002 Mazda RX-7 Spirit R Type-A
2006 HKS Time Attack Evolution CT230R *
1993 MINE'S R32 Skyline GT-R *
2002 MINE'S R34 Skyline GT-R *
2004 Top Secret Silvia D1-Spec S15 *
2006 Subaru Impreza S204 *
2002 Top Secret 0-300 Supra *

La plupart n'etaient pas des unicorns dans Forza 3 mais le sont devenues dans le 4.

Note : Les unicorns ne peuvent être ni données ni échangées ni vendues en salle des ventes.

Maintenant les moyens de les débloquer !

Si vous possédez Forza 3 et que dans votre garage vous avez la Subaru Impreza S204, la Mazda RX-7 Spirit R Type-A, la Camaro SS Coupe de 69, la F430 Scuderia et la Gallardo Superleggera, elles seront transférées dans votre garage de Forza 4.

Les trois premières étaient les unicorns de Forza 3, les Italiennes étaient reservés aux VIP de Forza 3.

Et les autres alors ? Il suffit de participer (et d'avoir pas mal de chance) aux évènements que Turn 10 organise. A savoir les concours photos sur FaceBook, ou les games with devs qui consistent à chercher les développeurs de Forza en

suivant le chat, toujours sur Facebook.

Les concours photos : régulièrement T10, via Facebook, organise des concours photos. Un fois connecté à FB le but est de poster votre plus belle photo sur leur mur (en respectant les quelques règles, titre et GT). Les 3 gagnants recevront des unicorns et se retrouveront dans la "Sélection T10" de la vitrine. Mais il faut avoir beaucoup, beaucoup de chance pour être choisi.

Ensuite le Games with Devs : T10 organise aussi des "Games with devs", le but est de chercher les développeurs de Forza 4 dans le live publique. Mais comment les trouver ? Tout d'abord il faut attendre qu'un game with devs soit annoncé. Normalement vous recevrez un message le jour même dans votre messagerie sur Forza 4. A l'heure indiquée dans ce message (Attention : heure Californienne ! Noubliez pas le décalage !) allez sur Facebook et connectez-vous au chat (section game with devs en bas a droite, pas besoin de créer un compte FB) pour suivre les discutions des devs. En effet, ils écrivent où ils sont. Reste plus que de les trouver dans le live publique. Donc allez dans "Courses en ligne" "Courses d'autres joueurs" et suivez le chat pour savoir où le dev a créé sa session. Terminez la course avec lui (et les 14 autres joueurs) et vous recevrez une unicorn généralement choisie par le gagnant de la session.

Les autres façons de gagner des unicorns :

-Être VIP sur forza 4 : en effet les VIP ont reçu une Integra Mugen à Noël et ils en recevront sûrement d'autres.
-Les événements rivals : parfois des événements rivaux vous permettent de gagner une uncicorn, ça ne coûte rien d'essayer.
-Les acheter : Méthode la plus difficle et coûteuse. Les unicorns coutent 999.999.999 Cr en salle des ventes, autant vous dire qu'atteindre une telle somme sans cheat est d'une difficulté considérable. Les joueurs les plus riches peuvent les acheter mais franchement c'est inutile quand on peut les avoir gratuitement avec un peu de chance.

* L'une des voitures marquées d'une astérisque est essentielle pour finir l'épreuve de vitesse des préparateurs japonais.

EXP ET CRÉDITS FACILES ONLINE

Note : Vous avez besoin du pack gratuit de circuits (Benchmark et TopGear Soccer Field) pour cette astuce.

Dans le menu Course en ligne, réglez les options comme suit :

- Nombre d'IA : Maximum
- Difficulté : Expert
- Tours : 50
- Circuit : Benchmark A
- Classe voiture : R1

Essayez de mettre le moins d'aides au pilotage possible.

Au départ de la course, rabattez-vous vers la gauche du circuit et bouclez les 50 tours en prenant les virages le plus possible de l'intérieur. Vous mettrez environ 20 minutes à finir la course.

Si vous finissez 1er, vous gagnerez 50.000 Cr (+ Gain sup. de difficulté, de 0 à 82.500 Cr) et 50.000 EXP (Niveau pilote et affinité).

Fracture

© LucasArts / Day 1 Studio 2008

SUCCÈS

Trouver une cellule de données (5)

Trouver une cellule de données

Course de la mort 2161 (15)

Tuer 25 ennemis en leur roulant dessus avec le VDT-1

Spécialiste du Feu du dragon (15)

Tuer 25 ennemis avec le Feu du dragon

Spécialiste des Mines Furet (15)

Tuer 25 ennemis avec les Mines Furet

Spécialiste du Rhino (15)

Tuer 25 ennemis avec le Rhino

Spécialiste du Fusil catapulte (15)

Tuer 50 ennemis avec le Fusil catapulte

Spécialiste Lance-torpilles ST-4 (15)

Tuer 50 ennemis avec le Lance-torpilles ST-4

Spécialiste du Fusil à magnétite (15)

Tuer 25 ennemis avec le Fusil à magnétite

Spécialiste du Raptor (15)

Tuer 50 ennemis avec le Raptor

Spécialiste du Fusil ALM-37 (15)

Tuer 25 ennemis congelés par le Fusil réfrigérant ALM-37

Spécialiste de l'Invader (15)

Tuer 50 ennemis avec l'Invader

Spécialiste du Fusil Scorpion (15)

Tuer 25 ennemis avec le Fusil de sniper Scorpion

Spécialiste du Bulldog (15)

Tuer 50 ennemis avec le Bulldog

Spécialiste Mitraillette Pac. (15)

Tuer 50 ennemis avec la Mitraillette Pacificaine

Spécialiste du Bangalore (15)

Tuer 50 ennemis avec le Bangalore

Spécialiste de la Veuve noire (15)

Tuer 50 ennemis avec la Veuve noire

Précision mortelle (15)

Tuer 25 ennemi d'un tir dans la tête

Combattant (15)

Tuer 10 ennemis d'affilée en combat rapproché

Tourbillon infernal (15)

Tuer au moins 5 ennemis avec une seule Grenade vortex

Soif de conquête (15)

Remporter 50 parties Conquête multijoueur

Toutes vos bases nous appartenir (15)

Remporter 50 parties Intrusion

Pelle plaquée or (15)

Remporter 50 parties Excavation

Porteur normal (15)

Remporter 50 parties CD

Incorporé (15)

Accordé pour avoir terminé une partie multijoueur

Soldat (15)

Accordé pour avoir terminé 10 parties multijoueur

Soldat confirmé (15)

Accordé pour avoir terminé 100 parties multijoueur

Caporal (15)

Accordé pour avoir terminé 250 parties multijoueur

Aguerri (15)

Accordé pour avoir terminé 500 parties multijoueur

Expert en démolition (15)

Accordé pour avoir terminé 1500 parties multijoueur

Terminer le Didacticiel (20)

Terminer le Didacticiel

Terminer l'Acte 1 (20)

Terminer l'Acte 1

Finir l'Acte 1 en mode Difficile (20)

Finir l'Acte 1 en mode Difficile

Finir l'Acte 2 en mode Difficile (25)

Finir l'Acte 2 en mode Difficile

Président des États-Unis (25)

Remporter 100 victoires avec l'Alliance.

Président de Pacifica (25)

Remporter 100 victoires avec les Pacificains

Terminer l'Acte 2 (25)

Terminer l'Acte 2

Ball-trap (25)

Tuer 5 Hydres alors qu'elles sont en l'air

Von Helsing (25)

Écraser un ennemi avec une Grenade piton.

Sésame, ouvre-toi ! (25)

Ouvrir une porte pour la première fois en mode Un joueur.

Zap ! (25)

Bloquer (ou débloquer) un faisceau d'énergie pour la première fois en mode Un joueur

Activé/désactivé (25)

Effectuer une activation par DT pour la première fois en mode Un joueur

Spécialiste du combat (25)

Lever/abaisser un pont pour la première fois en mode Un joueur

Yan tire le premier (25)

Tuer un ennemi en utilisant la DT et en le poussant dans un faisceau en mode Un joueur

Fais appel au champ de Force ! (25)

Tuer un ennemi en le projetant dans un bouclier.

Terminer l'Acte 3 (30)

Terminer l'Acte 3

Attention, chute d'objets. (30)

Tuer un ennemi en utilisant l'Amplification de choc

Super soldat (30)

Recevoir toutes les Amplifications

Finir l'Acte 3 en mode Difficile (30)

Finir l'Acte 3 en mode Difficile

Trouver 35 cellules de données (35)

Trouver 35 cellules de données

Trouver 100 cellules de données (60)

Trouver 100 cellules de données

SKINS BONUS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas** pour débloquer de nouvelles skins.

Fret Nice

© Tecmo / Pieces Interactive 2010

LISTE DES SUCCÈS

Prêt à casser la baraque (5)

Complétez le premier niveau

Stabilisé (15)

Obtenez toutes les médailles d'un niveau

Bonus à gogo (15)

Possédez les 4 bonus en même temps

Le syndrome de Per Lundberg (30)

Obtenez 100 % de toutes les médailles

Dur comme du rock (25)

Complétez la partie en difficulté Difficile

Ambitieusement ambidextre (15)

Complétez au moins 3 niveaux avec 3 types de manettes différents

Bulleur de la semaine (15)

Attrapez 10 ennemis avec la même bulle

Crânes et os broyés (15)

Broyez 10 crânes sans toucher le sol

Pleurs (20)

Complétez tous les niveaux en utilisant une guitare

Marcheur sur braises (15)

Vainquez 100 ennemis en utilisant les bottes de feu

Incognito (25)

Complétez chaque niveau normal en récoltant moins de 20 points

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Frogger

© Konami / Digital Eclipse 2006

SUCCÈS

Home Sweet Home (20)

Livre 15 grenouilles à la maison sans mourir une seule fois.

Passe le niveau 4 (20)

Passe le niveau 4 en remplissant les 5 emplacements de grenouille.

Poule mouillée 2 (15)

Au niveau 2, reste sur la route jusqu'à ce que le chrono soit rouge, puis rentre à la maison.

Passe le niveau 3 (15)

Passe le niveau 3 en remplissant les 5 emplacements de grenouille.

Festin de grenouille (10)

Mange 3 insectes en une partie.

A tout berzingue (20)

Fais rentrer les 5 grenouilles du niveau 1 en moins de 45 secondes.

Gentil coup de main (20)

Sauve 5 dames grenouilles en une partie.

Poule mouillée 1 (10)

Au niveau 1, reste sur la route jusqu'à ce que le chrono soit rouge, puis rentre à la maison.

Bien rangé (15)

A chaque niveau, remplis les 5 emplacements de droite à gauche.

Passe le niveau 2 (15)

Passe le niveau 2 en remplissant les 5 emplacements de grenouille.

Passe le niveau 5 (20)

Passe le niveau 5 en remplissant les 5 emplacements de grenouille.

Exploit coop (20)

Atteins le score de 30 000 ou plus en jouant une partie Xbox Live en coop.

Frogger 2 : Swampy's revenge

© Konami / Voltex 2008

SUCCÈS

Histoire complétée (5)

Complétez le mode histoire.

Roi des marais (10)

Complétez tous les niveaux (y compris les niveaux bonus) du mode histoire.

Têtard (10)

Soyez dans le classement dans tous les niveaux du mode contre la montre.

La cupidité est une bonne chose (10)

Remportez 5 victoires dans un duel pour joyau.

Autant en emporte la grenouille (10)

Remportez 5 victoires dans une course.

Des soussous dans la popoche (15)

Récoltez toutes les pièces de tous les niveaux (y compris les niveaux bonus) du mode histoire.

Insomniaque (15)

Complétez tous les niveaux du mode histoire sans dormir.

Frogger l'invincible (20)

Complétez le mode histoire sans utiliser de "Continue".

Frogger le fulgurant (20)

Soyez le premier à tous les niveaux du mode contre la montre.

Festin de ballons (25)

Obtenez tous les ballons d'aide dans tous les niveaux.

On ne vit qu'une fois (30)

Complétez le mode histoire sans perdre de vie.

Panthéon des grenouilles (30)

Remportez 100 victoires en partie avec classement.

From Dust

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Masque tribal

Terminez la version complète de From Dust pour débloquer cet accessoire.

SUCCÈS

Expiration (10G)

Créez le Souffle des éléments

L'enfer (10G)

Terminez le territoire des Embrasements

La fin du voyage (10G)

Terminez le territoire des Mouvements

Le sanctuaire (20G)

Créez un sanctuaire pour la Tribu

La main de Dieu relève le gant (20G)

Terminez tous les défis

La main verte (20G)

Couvrez chaque territoire de végétation

Dernier Souffle (50G)

Complétez tous les défis, tous les territoires, la Mémoire tribale et tous les objectifs secondaires

Krakatau (10G)

Aspirez l'équivalent en lave du noyau terrestre

La mémoire retrouvée (20G)

Complétez entièrement la Mémoire tribale

Jouer à Dieu (10G)

Utilisez les pouvoirs de Souffle 100 fois

Amazonie (10G)

Déracinez et replantez 100 arbres

Gestion du risque (10G)

Terminez le mode histoire sans perdre plus de 5 villages

SOLUTION COMPLÈTE

Le souffle

Vous incarnez un dieu protecteur d'une tribu primitive qui suit les traces des anciens à la recherche du savoir et de l'évolution. Votre objectif est de vous établir dans les nouveaux endroits découverts par les hommes de la tribu.

Vous devez faire face aux forces de la nature pour les dompter et parvenir à garder en vie vos adorateurs. Vous devez suivre les indications qui s'affichent pour vous familiariser avec les commandes. Commencez par maintenir le bouton indiqué appuyé pour créer le souffle.

Une fois le souffle créé, les hommes tentent de rejoindre le passage. La mer a coupé le chemin vers le passage et vous devez aider les villageois pour qu'ils atteignent leur destination. Utilisez alors le souffle pour ramasser de la terre qui se trouve à droite et étalez-la sur la partie submergée du chemin pour permettre aux villageois d'avancer.
Une fois arrivés au passage, les villageois vont attendre votre arrivée pour franchir le passage. Placez alors le souffle sur le passage et appuyez sur le bouton indiqué pour traverser.

Le rituel

Dans cet endroit, vous disposez d'un totem laissé par les anciens. Vous pouvez fonder un village autour de ces totems en appelant la tribu depuis ce dernier. Commencez par utiliser le souffle pour créer un pont de terre vers le totem.
Sélectionnez-le et appuyez sur le bouton indiqué pour appeler les hommes. Il vous faut cinq personnes pour utiliser le totem et fonder un village. Si la zone est assez vaste autour du totem, tous les hommes peuvent alors construire un village autour de ce dernier.
Le passage reste pour le moment fermé. Pour l'ouvrir, vous devez construire des villages sur chaque totem de l'île. Localisez alors le deuxième emblème qui est partiellement englouti sous l'eau. Ayez recours au souffle pour aspirer l'eau et la rejeter par la suite dans la mer.

Utilisez ensuite la terre pour vous frayer un chemin dans la mer vers ce totem et appelez les hommes pour construire un village. Envoyez ensuite un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve au nord du deuxième village.

La végétation se propage autour des villages où il y'a de la terre. Placez alors de la terre sur les surfaces rocheuses et liez-les avec les terres vertes pour propager la faune et la flore. Si vous propagez d'avantage de végétation, vous augmentez la jauge qui se trouve à gauche. De nouveaux animaux apparaitront alors et des contes de la mémoire tribale seront révélés.
Maintenant que chaque totem est repeuplé, le passage est désormais ouvert.

Avant de partir, vous pouvez continuer à propager la végétation sur les différentes îles en utilisant la terre qui se trouve à droite, près de la source d'eau. Etablissez ensuite un pont de terre vers le passage et appelez les hommes vers ce dernier.

Le cri de la mer

Dans ce chapitre, vous allez faire la connaissance des tsunamis qui ravagent les cotes de façon cyclique. Commencez avant tout par établir le premier village. Dès sa construction, pensez à le protéger contre le tsunami qui ne tardera pas à arriver. Vous devez atteindre la pierre du savoir qui contient le savoir " repousser l'eau " pour préserver le village. Cette pierre se trouve en bas de la montagne, entre les sources d'eau.

Envoyez un homme vers cette pierre et préparez-lui le chemin.
Allez alors vers les dunes qui se trouvent près de la montagne et des sources d'eau et récoltez de la terre. Utilisez-la pour créer un chemin entre l'ile où se trouve le village et la partie qui est au nord.

Bloquez et changez ensuite le cours de l'eau de la troisième source qui passe devant la pierre en utilisant du sable. Une fois le savoir acquis, le village survivra au passage du tsunami.

Profitez ensuite du moment de répit pour atteindre et repeupler le totem suivant. Ce dernier se trouve à droite devant la quatrième source d'eau. Vous devez dévier le cours de cette quatrième source en formant un barrage qui déplace l'eau à droite. Utilisez le sable qui se trouve sur le coté droit de la montagne pour former votre barrage. Rejoignez le deuxième totem et construisez un village.

Vous devez maintenant atteindre le passage qui est englouti dans un bassin. Commencez par créer une brèche dans ce bassin de dune en formant un passage pour l'eau à gauche. Le niveau de l'eau du bassin va alors baisser. Créez un pont entre le deuxième village et la zone du passage puis aspirez l'eau qui reste dans le bassin pour que les hommes puissent l'emprunter .

Le premier pouvoir

Commencez par repeupler le premier totem pour construire le nouveau village. La zone est protégée contre les tsunamis par une muraille de montagnes. Néanmoins, vous devez consolider ces défenses en élevant le niveau des parties par lesquelles l'eau s'infiltre. Pour le faire, utilisez la lave des bouches du volcan et étalez-la sur la montagne pour arrêter le flux de l'eau (14).
En même temps, le deuxième totem ne sera plus sous l'emprise des courants d'eau. Ce totem lumineux renferme un ancien pouvoir de souffle. Envoyez vos hommes vers ce deuxième pour établir un nouveau village. Vous obtenez alors le pouvoir de figer l'eau pour un temps déterminé. Cette faculté vous sera utile pour ouvrir les passages dans l'eau à la manière de Moïse.
Localisez ensuite la pierre du savoir " Repousser l'eau " qui se trouve près d'une bouche de volcan et utilisez la lave pour créer un mur entre la pierre et l'eau.

Aspirez ensuite l'eau qui reste à l'intérieur pour dégager la pierre. Envoyez ensuite un homme vers cette pierre et suivez son avancée pour lui fournir des ponts si nécessaire.
Envoyez vos hommes vers le troisième totem et attendez qu'ils arrivent au bord de la mer pour utiliser le pouvoir " Figer l'eau ".

Aspirez-la pour créer un chemin pour vos hommes vers le totem. Vous pouvez aussi créer un pont entre les iles en utilisant de la lave.
Vous devez maintenant atteindre le passage. Envoyez vos hommes depuis le troisième village vers le passage. Créez une ouverture dans les dunes qui entourent le passage pour évacuer l'eau. Quand vos hommes s'arrêteront devant le cours d'eau émanant de la source, figez l'eau et aspirez-la pour leur permettre de traverser vers le passage. Rejoignez-les ensuite pour quitter cette contrée.

Les milles sources

Cette zone désertique pleine de dunes de sable, renferme dans ses entrailles plusieurs sources d'eau. Pour atteindre le premier totem, utilisez le sable pour enterrer la source qui se trouve à droite pour créer un chemin pour vos hommes. Etablissez ensuite votre premier village avant d'envoyer un homme vers la pierre du savoir qui se trouve à droite. Envoyez ensuite un autre personnage vers le fragment de mémoire qui se trouve à gauche.

Envoyez ensuite vos hommes vers le deuxième totem et étalez du sable sur les rochers pour leur permettre de monter jusqu'au sommet. Etablissez le deuxième village pour obtenir le pouvoir " Evaporer l'eau " qui vous permet d'évaporer l'eau qui se trouve dans la toute la zone.

Allez ensuite vers le troisième totem qui se trouve à droite, entouré par une végétation qui obstrue le chemin à vos hommes. Utilisez alors le sable pour l'étaler sur la végétation et créer un passage praticable.

Etablissez ensuite le nouveau village puis creusez dans le sable loin de vos villages pour révéler des sources d'eau et permettre aux palmiers et aux autres végétations de se propager dans toute la zone.
Le passage se trouve dans un bassin d'eau alimenté par plusieurs sources. Utilisez alors le pouvoir " Evaporer l'eau " pour que vous hommes puissent avancer vers le passage et quitter cet endroit.

Embrasement

Dans cette nouvelle contrée, vous faites la connaissance de l'arbre à feu qui enflamme la végétation qui se trouve autour de lui et peut être dangereux pour vos villages. Et l'arbre à eau qui absorbe l'eau par ses racines et l'emmagasine pour la cracher près d'une source de feu.

Commencez par aller vers le premier totem qui se trouve à droite et établissez un village.
Vous obtenez alors le pouvoir " éteindre le feu " qui vous permet d'éteindre les feux qui se trouvent dans toute la zone.
Déplacez ensuite les arbres à eau pour les replacer dans les endroits indiqués pour protéger vos villages.
Envoyez ensuite vos hommes vers le deuxième totem qui se trouve en bas. Etablissez un village et puisque l'endroit n'est pas idéal pour un village, vous apprenez à déplacer un village en entier. Déplacez donc le village vers la position en hauteur.
Envoyez un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve à droite. Placez un arbre à eau à proximité du deuxième village ensuite envoyez vos hommes vers le totem qui se trouve sur le rocher.
Placez un autre arbre à proximité de ce troisième village.
Vous devez maintenant atteindre le dernier totem qui se trouve entouré de plusieurs arbres à feu. Evaporez alors l'eau pour vider le bassin qui sépare vos villages du totem et allez vers ce dernier. Dès l'établissement du nouveau village, vous gagnez la possibilité de déplacer les arbres à feu.
Commencez alors rapidement à déplacer les arbres qui entourent ce village. Si le feu commence à se propager dans le village, utilisez l'eau pour l'éteindre. S'il est incontrôlable, utilisez le pourvoir " éteindre le feu " pour éteindre tous les foyers dans la zone. Continuez ensuite le déplacement des arbres avant d'envoyer vos hommes vers le passage pour quitter cette zone.

Ressac

Dans cette nouvelle zone où se trouvent des arbres à feu et des arbres à eau. La terre n'arrêtera pas de bouger et de changer de forme sous vos pieds. Commencez par établir le premier village autour du totem le plus proche.
Vous obtenez alors le pouvoir " amplifier le souffle ". Changez ensuite la position des arbres à eau en les plaçant en bas du village pour qu'il ne soit pas inondé en cas d'explosion de ces arbres.
Allez ensuite aux arbres à eau et à feu qui se trouvent en haut de la pierre du savoir et déplacez-les en haut de la montagne pour éviter qu'ils n'inondent la zone.
Utilise le pouvoir " amplifier le souffle " avec le sable pour récolter une grande quantité et étalez-le sur le deuxième totem pour l'élever. Aspirez ensuite l'eau pour pouvoir établir un second village.
Créez un passage pour l'eau qui entoure la pierre du savoir pour pouvoir atteindre cette dernière.
Allez ensuite vers le troisième totem qui se trouve entre les rochers et éloignez les arbres à eau qui l'entourent. Envoyez

ensuite vos hommes pour établir un troisième village.
Vous gagnez alors le pouvoir de déplacer les arbres détonants qui seront utiles par la suite. Envoyez un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve au sommet d'une pente à droite du village. Envoyez ensuite tous vos hommes vers le quatrième totem qui se trouve au loin, à droite.
Maintenant que tous les totems sont peuplés, vous devez trouver un moyen pour accéder au passage entouré par la montagne.
Repérez le coté le plus bas de la montagne et placez des arbres détonants sur cette partie. Placez ensuite un arbre à feu à proximité pour faire exploser les arbres détonants et vous frayer un passage dans la montagne. Continuez à parfaire le passage pour permettre à vos hommes de traverser et. Rejoignez-les ensuite pour quitter cette contrée.

Hautes marées

Dans cette zone, vous allez apprendre à gérer la marée qui monte et descend cycliquement vous barrant la route vers les totems. Vous commencez par un village déjà établi sur le premier totem.
Pour atteindre le deuxième totem qui se trouve à gauche, inutile de placer un pont de sable entre les iles. Vous n'avez pas assez de sable et la marée haute submergera tout. Attendez que la marée devienne basse et envoyez vos hommes. Aspirez l'eau sur leur chemin pour qu'ils ne s'attardent pas et se trouvent submergés par le retour de la marée. Rééditez l'opération si nécessaire jusqu'à ce que cinq hommes rejoignent le totem et établissent le nouveau village. Vous gagnez en même temps le pouvoir " figer l'eau ".
Vous devez maintenant utiliser la même méthode pour atteindre le totem qui se trouve au milieu de l'eau. Attendez alors que la marée est au plus bas et utilisez le pouvoir " figer l'eau ". Amplifiez ensuite le souffle et aspirez l'eau qui entoure le totem pour pouvoir envoyer des hommes vers ce totem. Vous pouvez effectuer cette action en deux temps.
D'abord indiquez le totem à vos hommes puis créez-leur un chemin en figeant et en aspirant l'eau sur leur chemin. Dès que vous établissez un village sur ce totem, utilisez le nouveau pouvoir " déverser terre " pour élever le niveau du village pour qu'il ne soit pas submergé par la montée de la marée.
Utilisez ensuite ce nouveau pouvoir pour élever le niveau du dernier totem et créer un chemin entre le troisième village et le quatrième totem. Une fois tous les villages établis, vous devez trouver un moyen pour accéder au passage. Utilisez alors le pouvoir " déverser terre " pour élever le niveau du passage et créez un pont de terre entre le passage et le deuxième village pour permettre à vos hommes de l'atteindre et passer vers l'endroit suivant.

Les larmes de pierres

Sur ce nouveau continent, les volcans et les laves sont très présentes et vous devez les gérer pour que vos hommes survivent. Commencez par établir le premier village sur le premier totem. Déviez ensuite la lave qui passe à gauche de la pierre du savoir de façon à ce que cette lave ne passe que par la droite.
Envoyez ensuite un homme vers cette pierre. Utilisez ensuite la lave pour créer un barrage à gauche du cratère pour dévier la lave vers la droite.
Envoyez ensuite vos hommes vers le deuxième totem qui se trouve à gauche.
Vous devez ensuite dévier la lave vers la gauche en créant un barrage à droite. Utilisez la lave pour élever le niveau du totem qui se trouve à droite et créez une sorte de barrage qui le protège de l'écoulement des laves lors des éruptions.
Envoyez ensuite vos hommes vers ce totem lorsque le volcan se calme.
Une fois le village établi, élevez le niveau de ce dernier avec de la terre et envoyez un homme vers la pierre du savoir qui se trouve à droite. Placez des arbres à eau à droite et à gauche du village pour éviter qu'il prenne feu lors de l'arrivée de la lave.
Le dernier totem se trouve sous l'eau dans un bassin situé à droite. Utilisez les arbres détonants pour ouvrir un passage à droite pour l'eau du bassin.
Vous pouvez même verser de la lave sur la source d'eau pour la boucher et arrêter ou ralentir la sortie d'eau. De cette façon, le totem ne sera plus inondé. Envoyez ensuite vos hommes vers ce dernier totem puis figez et aspirez l'eau pour permettre à vos hommes de l'atteindre. Envoyez ensuite un homme derrière le grand volcan pour trouver un fragment de mémoire.
Une fois les quatre totems conquis, le volcan prendra du repos pour un moment et une pluie torrentielle s'abattra sur les lieux. Aspirez l'eau sur les chemins et envoyez vos hommes vers le passage pour la suite de l'aventure.

La terre furieuse

Dans ces nouvelles terres, vos hommes se tiennent entre la lave qui coule à gauche et le cours d'eau qui se trouve à droite. Vous allez affronter ces deux éléments pour assurer la survie de l'espèce.
Commencez par ériger un barrage entre la lave et le totem avant même d'établir un village.
Utilisez ensuite la lave pour élever le niveau de la montagne qui bloque l'eau, au nord. Utilisez aussi la lave pour protéger le totem par le nord. Protégez aussi la pierre du savoir située à droite de l'eau qui coule, en utilisant la lave.
Envoyez ensuite vos hommes vers la pierre et le totem qui se trouve avant elle.
Envoyez ensuite un homme vers le fragment de mémoire qui se trouve au sud de la pierre du savoir.
Utilisez maintenant les arbres détonants pour créer un nouveau chemin pour les laves des deux plus grands volcans.
Creusez des chemins sur les cotés Est des volcans pour dévier complètement leur lave lors des éruptions.
Envoyez ensuite vos hommes vers le totem qui se trouve tout au sud et créez un barrage pour protéger le futur village de la lave. Maintenant, vous devez atteindre le dernier totem ainsi que la pierre du savoir qui se trouve à gauche.

Déviez la lave de la bouche du volcan qui se trouve au nord pour qu'elle se verse dans le bassin d'eau. Utilisez ensuite la terre pour permettre à vos hommes de franchir la montagne. Etablissez le dernier village et envoyez un homme vers la pierre du savoir.
Avec le nouveau pouvoir, déversez de la terre sur le passage qui se trouve englouti dans le bassin à droite pour l'élever. Créez ensuite un chemin vers ce passage pour que vos hommes continuent leur voyage.

Emergence

La nouvelle zone est submergée par l'océan. Le premier totem se trouve loin de vous et vous ne pouvez pas l'atteindre directement. Votre source de matière est la bouche du volcan qui crache de la lave et qui est entouré de sable. Créez un pont de terre ou de pierre entre vos hommes et le premier totem.
Créez aussi un chemin entre vos hommes et la pierre du savoir. Envoyez vos hommes vers le totem ensuite vers la pierre du savoir pour apprendre à vous protéger contre les tsunamis.
Utilisez ensuite la lave et la terre pour créer un chemin vers le totem suivant. Liez ce dernier à la pierre du savoir.
Pensez ensuite à surélever le fragment de mémoire qui se trouve au sud du premier village et envoyez un homme vers ce fragment.

Vous devez maintenant atteindre le troisième totem qui se trouve du coté de la première pierre du savoir. Utilisez la lave pour créer un chemin jusqu'au totem et attendez le passage du tsunami pour envoyer vos hommes vers ce dernier.
Etablissez un village et utilisez le nouveau pouvoir pour déverser de la terre et élever le niveau du village.
Il ne vous reste maintenant qu'à déverser de la terre pour surélever le passage ensuite créez un chemin vers ce dernier pour que vos hommes continuent leur voyage à travers les continents.

Mouvement

Dans cette contrée, tous les éléments de la nature se déchainent sur vous. Le volcan est très actif et des pluies torrentielles vont tomber régulièrement.
Vous vous trouvez dans le cratère du volcan et l'eau risque de vous submerger. Vous devez alors dompter tous ces éléments si vous espérez permettre à vos hommes de vieillir sur ces terres.
Commencez par envoyer vos hommes aux premiers totems qui se trouvent à l'ouest. Changez ensuite rapidement la position des arbres à eau qui se trouvent près du totem en les plaçant sur les sommets de la montagne, à droite. Vous évitez ainsi que le nouveau village soit inondé et détruit. Utilisez ensuite le sable pour élever le niveau du totem et du village avec.
Cette dernière action n'est pas nécessaire si vous risquez de perdre du temps à l'effectuer.
Occupez-vous maintenant du volcan en déviant l'écoulement de sa lave vers le nord, à coté du passage. Utilisez les arbres détonants et érigez un barrage avec la lave du coté du passage.
Envoyez ensuite vos hommes vers le totem du pouvoir " évaporer eau ". Il vous sera utile avant les autres totems. Si la pluie bloque vos hommes, aspirez l'eau sur leur chemin. Soyez rapide pour ne pas finir bloqué par l'eau.
Si vous perdez le premier village suite à l'inondation, ne vous inquiétez-pas puisque grâce au nouveau pouvoir vous allez évaporer toute l'eau et rendre l'accès à ce totem disponible.
Une fois le deuxième village établi, envoyez un homme vers la pierre du savoir qui se trouve à gauche du premier village pour apprendre à affronter les laves et sauver vos villages. Attendez que le savoir passe dans les deux villages pour envoyer vos hommes vers le totem suivant.

Envoyez ensuite vos hommes vers le totem du pouvoir " déverser terre ".
Après l'établissement de ce village. Elevez le niveau de tous les autres villages pour prévenir les inondations. Mais ce n'est pas l'eau de la pluie qui vous préoccupe pour l'instant mais plutôt la lave puisque plusieurs volcans vont faire éruption dans la zone.
Placez alors des arbres à eau dans chaque village surtout ceux qui n'ont pas encore le savoir de la lave.
Repérez alors les volcans qui sont proches de votre troisième village et utilisez la lave solidifiée pour bloquer le chemin de la lave liquide. Elevez un barrage assez haut pour que la lave se déverse à l'arrière du cratère (55). De cette façon vous ne serez plus dérangé par ce volcan. Effectuez le même travail avec les autres volcans. Si ces derniers sont assez hauts, vous pouvez rediriger l'écoulement de la lave vers une partie basse du cratère et créer un chemin vers l'extérieur.
Vous pouvez aussi utiliser les arbres détonants pour frayer un chemin pour la lave dans les rochers. Si un village est très exposé, vous pouvez le déplacer près de celui qui possède le pouvoir d'évaporation qui se trouve à l'abri de l'eau et de la lave. Continuez à bloquer les écoulements de lave et colmatez les brèches pour vous assurer que les villages soient à l'abri.
Envoyez ensuite vos hommes au dernier totem pour qu'ils établissent le dernier village.
Il ne vous reste ensuite qu'à traverser le passage pour conclure le voyage.

Origine

Après la découverte de tous les territoires et les pouvoirs, vous devez maintenant créer et peupler tous les totems pour obtenir tous les souffles et pouvoir déclencher le rituel final. Dans cette zone, vous contrôlez les éléments de la nature donc vous ne serez confronté à aucun danger.
Commencez ensuite par créer un premier totem pour obtenir le premier souffle ; le souffle de terre.
Créez ensuite votre île et placez les trois totems suivants pour obtenir le souffle de lave, le souffle d'eau et le souffle de végétation. Avec ces souffles réunis, vous prouvez façonner une île à votre image. Avec tous les pouvoirs des anciens réunis, appelez vos hommes pour déclencher le rituel final et achever la quête des anciens.

Frontlines : Fuel of War

© THQ / Kaos Studios 2008

CHEAT CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Bonus du menu Extras et entrez les codes suivants.

`sp-street`	Mission Urban Combat (solo)
`sp-village`	Mission Village (solo)

SUCCÈS

Les Ténèbres (15)

Réussir la mission 1 en mode Normal ou plus.

Capitaines d'industrie (15)

Réussir la mission 2 en mode Normal ou plus.

L'Enclume (15)

Réussir la mission 3 en mode Normal ou plus.

Cimetière (15)

Réussir la mission 4 en mode Normal ou plus.

Le Roi de la Montagne (15)

Réussir la mission 5 en mode Normal ou plus.

Quartier d'habitations (15)

Réussir la mission 6 en mode Normal ou plus.

L'Histoire se répète (15)

Réussir la dernière mission en mode Normal ou plus.

Les Ténèbres - Homme de fer (20)

Réussir la mission 1 en session unique sans mourir.

Capitaines - Homme de fer (20)

Réussir la mission 2 en session unique sans mourir.

L'Enclume - Homme de fer (20)

Réussir la mission 3 en session unique sans mourir.

Cimetière - Homme de fer (20)

Réussir la mission 4 en session unique sans mourir.

Le Roi de la M. - Homme de fer (20)

Réussir la mission 5 en session unique sans mourir.

Quartier d'habit. - Homme de fer (20)

Réussir la mission 6 en session unique sans mourir.

L'Hist. se répète - Homme de fer (20)

Réussir la dernière mission en session unique sans mourir.

Les Ténèbres - chrono (25)

Réussir la mission 1 en moins de 15 minutes.

L'Enclume - Chrono (25)

Réussir la mission 3 en moins de 25 minutes.

Capitaines d'industrie - Chrono (25)

Réussir la mission 2 en moins de 25 minutes.

Cimetière - Chrono (25)

Réussir la mission 4 en moins de 50 minutes.

Le Roi de la Montagne - Chrono (25)

Réussir la mission 5 en moins de 30 minutes.

Quartier d'habitations - Chrono (25)

Réussir la mission 6 en moins de 25 minutes.

L'Histoire se répète - Chrono (25)

Réussir la dernière mission en moins de 40 minutes.

Meilleur score (50)

Obtenir le meilleur score de l'équipe gagnante à la fin d'une partie classée.

Folie meurtrière (50)

Réussir 5 frags successifs sans mourir durant une partie multijoueur.

Sans faute (50)

Remporter une partie classée sans mourir.

Carnage (75)

Réussir 10 frags successifs sans mourir durant une partie multijoueur.

Tireur d'élite (75)

Terminer une partie classée avec une précision d'au moins 40%.

Dans le mille (90)

Terminer la première ou deuxième moitié d'une mission avec une précision d'au moins 50%.

Pare-balles (90)

Eliminer 100 ennemis sans mourir dans la première ou deuxième moitié d'une mission solo.

Note : les succès secrets se débloquent en progressant dans le jeu.

Fruit Ninja Kinect

© Microsoft / Halfbrick 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt Fruit Ninja

Equiper un objet dans Sensei's Swag.

Pantalon Kung Fu

Terminer trois jeux en Multijoueur.

Chemise de maître Kung Fu

Terminer 5 jeux en modes Classic, Zen ou Arcade.

Fuel

© Codemasters / Asobo Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULE DE COMBAT

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite le code **18041851** pour débloquer le véhicule de combat.

MOTS DE PASSE

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite les codes suivants. Notez qu'ils ne bloquent pas l'acquisition des trophées.

17121973	Motif coup de foudre
18021974	Motif papillon
18041851	Véhicule Warrior
20061977	Veste Road Addict
48992519	Casque Camo
91031985	Pantalon Speed Angel

SUCCÈS

Amateur d'accessoires (15)

Obtiens 24 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

À l'aveuglette (15)

Termine une course carrière en tête sans GPS.

Et sans élan (15)

Parcours 80 m en un saut.

Collectionneur amateur (15)

Possède 10 véhicules.

Au boulot ! (15)

Créé une course avec l'éditeur de courses.

Plein les yeux (15)

Découvre un point de vue.

Un de chaque, merci! (15)

Possède un véhicule de chaque type.

Crise pétrolière (15)

Récupère ton 1er baril de FUEL.

Défi relevé, défi gagné (15)

Remporte un défi.

Né sous une bonne étoile (15)

Gagne ta 1ère étoile en mode carrière.

Aucune éraflure (30)

Termine une course carrière en tête sans accident.

Faut tout finir (40)

Va faire un tour dehors maintenant !

Bien le bonjour ! (15)

En free ride, va du camp de l'Hôtel offshore à celui de l'Épave sans utiliser l'hélico.

Tes camps sont à nous ! (30)

Rends-toi dans les 19 camps !

Débuts difficiles (15)

Remporte les trois étoiles dans 'Tempête au sud'.

Les sentiers de la gloire (15)

Remporte les trois étoiles dans 'Rotations'.

Les feux de la rampe (15)

Remporte les trois étoiles dans 'Le final'.

Collectionneur chevronné (15)

Possède 40 véhicules.

Collectionneur compulsif (30)

Possède les 74 véhicules.

Routard amateur (15)

Découvre 10 points de vue.

Routard chevronné (15)

Découvre 50 points de vue.

Routard compulsif (30)

Découvre les 95 points de vue.

Astronome amateur (15)

Gagne 40 étoiles en mode Carrière.

Astronome chevronné (30)

Gagne 120 étoiles en mode Carrière.

Astronome compulsif (90)

Gagne les 216 étoiles en mode Carrière.

Coureur amateur (15)

Remporte 30 défis.

Coureur chevronné (30)

Remporte 100 défis.

Coureur compulsif (90)

Remporte les 190 défis.

Peintre amateur (15)

Récupère 50 motifs de véhicule.

Peintre chevronné (15)

Récupère 100 motifs de véhicule.

Peintre compulsif (30)

Récupère 148 motifs de véhicule.

Fan de l'accessoire (15)

Obtiens 48 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

Roi de l'accessoire (30)

Obtiens 72 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

Station-service (15)

Récupère 100 barils de FUEL en cours de route.

Roi du pétrole (15)

Récupère 500 barils de FUEL en cours de route.

Promeneur (15)

Conduis sur un total cumulé de 100 km en mode free ride.

Voyageur au long-cours (15)

Conduis sur un total cumulé de 500 km en mode free ride.

Globe-trotter (30)

Conduis sur un total cumulé de 1000 km en mode free ride.

Sélection naturelle (15)

Termine en tête 30 courses carrière en ligne.

Et chez le voisin ? (15)

Gagne 30 courses personnalisées en ligne que tu n'as pas créées.

Prophète dans son propre pays (15)

Termine en tête 10 courses personnalisées en ligne que tu as créées.

Voltiges à gogo (15)

Effectue 200 cascades (motos et quads).

Newton avait raison ! (15)

Tombe de 150 m.

Du sable à la Pierre (15)

En free ride, va du camp de L'Epave à celui des Falaises rouges sans utiliser l'hélico.

Du sel sur la neige (15)

En free ride, vas du camp des Steppes blanches à celui du Pic éternel sans utiliser l'hélico.

Ca va encore plus vite qu'un tapis volant, non ? (15)

Utilise l'héliport 100 fois.

CHANGER DE VÉHICULE

En début de course, appuyez sur Select et la gâchette de gauche pour pouvoir changer de véhicule.

RÉCUPÉRER LES MOTIFS ET LES POINTS DE VUE RAPIDEMENT

L'astuce consiste à créer une course avec l'éditeur de courses car les héliports ne sont pas toujours à côté des motifs et points de vue. Mettez le départ le plus près possible de l'objet recherché et l'arrivée un peu plus loin (il faut que cela reste sur une route). Il ne resta plus qu'à tester la course. Dès qu'elle commence, revenez en free ride hors ligne en appuyant sur "start", et vous vous retrouverez juste à côté de l'objet tant convoité.

Full Auto

© Sega / Pseudo Interactive Inc. 2006

SUCCÈS

10.000 points de destruction (5)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

Niveau 1 sur Xbox Live (5)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Niveau 2 sur Xbox Live (5)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Niveau 3 sur Xbox Live (5)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Médaille Semi Auto (5)

Terminez une course et remportez une médaille Semi Auto.

Circuit Maître (10)

Finissez 1er dans un circuit avec la difficulté d'IA Maître.

Point-à-point Maître (10)

Finissez 1er dans un point-à-point avec la difficulté d'IA Maître.

Aller-retour Maître (10)

Finissez 1er dans une course aller-retour avec la difficulté d'IA Vétéran.

Elim. directe Maître (10)

Soyez le dernier survivant dans une course à élimination directe en difficulté d'IA Maître.

10 victoires (10)

Remportez 10 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

25 victoires (10)

Remportez 25 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

50 victoires (10)

Remportez 50 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

100 victoires (10)

Remportez 100 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

50.000 points de destruction (10)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

100.000 points de destruction (10)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

Niveau 4 sur Xbox Live (10)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Niveau 5 sur Xbox Live (10)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Niveau 6 sur Xbox Live (10)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Médaille Full Auto (10)

Terminez une course et remportez une médaille Full Auto.

Trois d'affilée (10)

Abattez rapidement 3 adversaires à la suite.

100 adversaires éliminés (15)

Eliminez 100 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

250 adversaires éliminés (15)

Eliminez 250 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

500 adversaires éliminés (15)

Eliminez 500 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

500.000 points de destruction (15)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

Niveau 7 sur Xbox Live (15)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Niveau 8 sur Xbox Live (15)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Niveau 9 sur Xbox Live (15)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Cinq d'affilée (15)

Abattez rapidement 5 adversaires à la suite.

Série : Ambuscade (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Dominator (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Enduro (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Guerre des Gangs (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Chasseur (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Overtake (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Carnage (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Mort Subite (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Contre la Montre (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Underdogs (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Warlord (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Série : Courses de Rue (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série en mode Carrière.

Série : Durs à cuire (25)

Survivez à toutes les courses de la série Durs à cuire du mode carrière.

Toutes les médailles Semi-Auto (25)

Remportez une médaille Semi-Auto lors de chaque course du mode carrière.

Carnage (25)

Abattez rapidement 8 adversaires à la suite.

Niveau 10 sur Xbox Live (30)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

Série : Impossible (30)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

1.000 adversaires éliminés (40)

Eliminez 1.000 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

1.000.000 points de destruction (40)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

Série Le juste équilibre (75)

Survivez à toutes les courses de la série "le juste équilibre" du mode carrière.

Toutes les médailles Full Auto (75)

Remportez une médaille Full Auto lors de chaque épreuve dans les campagnes.

Série : Speed Kills (100)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

Full House Poker

© Microsoft 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Capuchon

Passer au niveau supérieur pour la première fois.

Casque bouledogue

Atteindre le niveau 50.

Fuzion Frenzy 2

© Microsoft / Hudson Soft 2007

SUCCÈS

Novice Fuzion Frenzy (25)

Jouez à 3 types de mini-jeux dans n'importe quel mode ! L'entraînement ne compte pas !

La première victoire (25)

Remportez 1 victoire en ligne en mode Mini-jeu Frenzy.

Maître Dub (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Dub !

Maître Samson (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Samson !

Maîtresse Geena (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Geena !

Maître Zak (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Zak !

Maîtresse Naomi (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Naomi !

Maîtresse Jet (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Jet !

Maître du mode Personnalisé (50)

Gagnez une partie en mode Personnalisé hors ligne.

Héros du tournoi (100)

Gagnez un Tournoi en ligne !

Héros du mini-jeu Frenzy (100)

Gagnez 10 mini-jeux Frenzy en ligne !

Héros du mode Personnalisé (100)

Gagnez une partie en mode Personnalisé en ligne.

Roi des mini-jeux (150)

Débloquez tous les mini-jeux !

Maître Fuzion Frenzy (150)

Jouez à tous les mini-jeux dans n'importe quel mode ! L'entraînement ne compte pas !

G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

TENUES RÉTRO

Tenue rétro pour Duke

Au menu principal (écran permettant de lancer une nouvelle partie), faites : **Gauche, Haut, X, Haut, Droite, Y**.

Tenue rétro pour Scarlett

Au menu principal (écran permettant de lancer une nouvelle partie), faites : **Droite, Haut, Bas, Bas, Y**.

SUCCÈS

Baroness (25)

Vaincre Baroness.

Destro (25)

Vaincre Destro.

Firefly (25)

Vaincre Firefly.

Qui sème le vent (25)

Vaincre Storm Shadow dans les trois arènes secrètes.

Commandant en frappe (50)

Anéantir toutes les vagues dans tous les mini-jeux de Frappe par satellite.

Lieutenant en frappe (25)

Anéantir toutes les vagues dans un mini-jeu de Frappe par satellite.

Expert en combat (75)

Collecter et dépenser les 130 points de bataille dispos.

À l'ancienne (20)

Finir un niveau en combattant seulement au corps à corps avec des troupes terrestres.

G.I. nul (10)

Obtenir le pire classement dans un niveau sans qu'aucun de tes hommes ne tombe.

Homme debout (20)

Terminer une mission Jungle ou Toundra sans qu'aucun de tes hommes ne tombe.

Joue pas perso (20)

Terminer la mission avec plus de 50 % d'ennemis tués à deux.

A mi-chemin (10)

Collecter 50 % des fiches.

Fichophile (35)

Collecter toutes les fiches.

Confidentiel (25)

Collecter toutes les Données.

Objets trouvés (25)

Collecter tous les contacts G.I. JOE.

Triplés (25)

Collecter les trois types de multiplicateurs dans une mission.

Arctique terminé (50)

Terminer toutes les missions arctiques.

Désert terminé (50)

Terminer toutes les missions Désert.

Jungle terminée (50)

Terminer toutes les missions Jungle.

Destruction du M.A.S.S. (50)

Détruire le M.A.S.S.

Hé Joe ! (10)

Acheter deux contacts G.I. JOE.

Tous les contacts G.I. JOE

Acheter tous les contacts G.I. JOE.

Combattant (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages de classe Soldat de combat.

En avant commando (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages de classe Commando.

Le pas lourd (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages de classe Soldat lourd.

Soirée filles (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages féminins.

Clés en main (10)

Conduire tous les véhicules du G.I. JOE dans le jeu.

Décodeur (10)

Accéder à une porte de classe Soldat de combat.

Dextérité (10)

Accéder à une porte de classe Commando.

Clés perdues (10)

Accéder à une porte de classe Soldat lourd.

Syndrome de tourelle (20)

Actionner la tourelle dans tous les véhicules du jeu.

Double roulade (10)

Effectuer 10 roulades en même temps dans un niveau en mode Coopératif.

G.I. JOE Expert (50)

Terminer toutes les missions en niveau Expert.

Quitte ou double (10)

Rejouer une mission et obtenir un meilleur score.

Lance-ennemis (10)

Lancer 50 ennemis en l'air et les tuer.

Fête de l'accélération (10)

Activer la combinaison accélératrice trois fois dans une mission.

Mission accomplie (25)

Obtenir le meilleur classement de la mission.

À deux c'est mieux (10)

Terminer une mission en mode Coopératif à deux joueurs.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Galaga

© Namco Bandai 2006

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Vaisseau spatial bleu (30)

Trouve le Spaceship pendant le combat !

Tableau 30 (30)

Atteins le tableau 30 !

Bonus Parfait (15)

Abats tous les ennemis dans un tableau Défi !

Chasseur ennemi (5)

Tire sur un chasseur rouge capturé !

Chasseur double (5)

Forme un chasseur double !

Tableau 20 (10)

Atteins le tableau 20 !

Mosquito (20)

Trouve le Mosquito pendant le combat !

Galboss (30)

Trouve le Galboss pendant le combat !

Libellule (10)

Trouve le Libellule pendant le combat !

Tableau 10 (5)

Atteins le tableau 10 !

Stingray (25)

Trouve le stingray pendant le combat !

Scorpion (15)

Trouve le Scorpion pendant le combat !

Galaga Legions

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Pas de déploiement (5)

Zone terminée sans déployer un seul satellite !

Zone 1 terminée (5)

A terminé la Zone 1 !

Zone 2 terminée (5)

A terminé la Zone 2 !

Zone 3 terminée (10)

A terminé la Zone 3 !

Zone 4 terminée (10)

A terminé la Zone 4 !

Aventure Zone 2 terminée (10)

A terminé la Zone 2 en mode Aventure !

Zone 5 terminée (15)

A terminé la Zone 5 !

Zones de Championnat réussies (15)

A terminé toutes les zones en mode Championnat !

Une seule vie (15)

Zone terminée sans perdre un seul chasseur !

Aventure Zone 3 terminée (20)

A terminé la Zone 3 en mode Aventure !

Aventure Zone 4 terminée (30)

A terminé la Zone 4 en mode Aventure !

Toutes zones d'Aventure réussies (50)

A terminé toutes les zones en mode Aventure !

TOUTES LES SKINS

Terminez les zones indiquées ci-dessous en mode Aventure ou Championnat pour débloquer les skins correspondantes. Les skins Original et Vintage sont disponibles dès le départ.

Skin	Zone à terminer
Ancient	Niveau 1
Hardcore	Niveau 2
Super Hardcore	Niveau 3

Galaga Legions DX

© Namco Bandai 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Et de une ! (10)

Terminer la zone 1.

Et de deux ! (10)

Terminer la zone 2.

Et de trois ! (10)

Terminer la zone 3.

Et de quatre ! (10)

Terminer la zone 4.

Et de cinq ! (10)

Terminer la zone 5.

Et de six ! (10)

Terminer la zone 6.

Et de sept ! (10)

Terminer la zone 7.

Et de huit ! (10)

Terminer la zone 8.

Et de neuf ! (10)

Terminer la zone 9.

Grand champion (10)

Terminer le Championnat !

Joue la montre (30)

Terminer tous les Contre-la-montre !

Jusqu'au-boutiste absolu (70)

Terminer toutes les zones en mode difficile !

Game of Thrones : Le Trône de Fer

© Focus Home Interactive / Cyanide 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Mors

Pour toutes les nuits à venir

Rejoignez le terrain d'entraînement de Châteaunoir situé un peu plus au nord. Une fois sur place, prenez vos marques avec l'interface de combat en affrontant 3 de vos frères. Partez ensuite en direction de la porte ouest. Conversez avec Terrence Celtigar afin de faire le point sur la mission. Quittez la ville par la porte ouest et choisissez la destination Glacière
Abattez le premier ennemi puis montez les escaliers. Tuez les 2 autres adversaires et allez parler à Cregan, agonisant à côté d'une caisse, non loin de là. Une fois son dernier souffle rendu, pillez son cadavre afin de récupérer la clé de Glacière.
Vous obtiendrez alors une nouvelle quête : **Leur garde s'achève**
Utilisez la clé récupérée sur le corps de Cregan pour ouvrir la porte menant sur la cours extérieure (2ème étage). Vous devrez alors combattre un groupe de 5 sauvageons
Passez la porte suivante, et combattez les deux autres sauvageons embusqués. Faites en sorte d'interroger Gendel avant de l'achever. Sous la menace de la torture, vous obtiendrez quelques informations supplémentaires sur le positionnement de Gorn.
Continuez l'exploration à l'extérieur de Glacière. Empruntez la porte d'où sont sortis les deux sauvageons. Postez Poddy au première étage afin qu'il couvre vos arrières puis allez défendre la porte au rez-de-chaussée. Vous devrez abattre un certain nombre d'ennemis jusqu'à ce que Gorn apparaisse. Sortez vainqueur du duel et abattez les ennemis restant pour finaliser cette quête et le chapitre.

Leur garde s'achève

Retrouvez les corps des 3 hommes de Cregan afin que leurs effets ne tombent pas dans les mains des pillards. Vous trouverez le premier cadavre dans la cour extérieure du second étage. Un peu loin l'extérieur, vous en trouverez un autre. Le dernier cadavre se trouve au premier étage. Cette dernière découverte macabre mettra un terme à la quête.

La foi de nos Ancêtres

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Walder au réfectoire de Chateaunoir. Cette s'étend sur plusieurs chapitres. Voici les emplacements des7 les statuettes qu'il vous faudra rapporter à Walder:

Le Guerrier (Chapitre 1) : en discutant avec Walder au réfectoire de Chateaunoir (lance la quête)
Le Ferrant: (Chapitre 2) : Objet achetable au marchand d'armure sur la place de Puysaigues.
La Mère: (Chapitre 5) : La statuette est cachée dans une armoire dans la chambre de Jeyne (souterrains de la Mole).
Le Père (Chapitre 7) : dans une armoire de la Masure Westford.
La Jouvencelle (Chapitre 8) offerte par Bethany au Bordel de Chataya en récompense de la quête " Fille Libérée ".
L'Etranger (Chapitre 8) : la quête " Venger Puysaigues ", l'objet se trouve sur une commode dans la chambre du Collectionneur.
L'Aïeule: (Chapitre 12) : offerte par Ravela si vous savez sa vie au cours de la quête " Combattre le feu par le feu ".
Notez que ces statuettes doivent être remises à Walder avant la fin du chapitre 13.

Chapitre 2 : Alester

Pour tous les jours passés

Une fois la création de personnage finalisée, dirigez-vous vers le château de Puysaigues. En chemin, vous pouvez parler à Tyrek pour en apprendre davantage sur le chaos dans lequel la ville est plongée.
Devant la porte, demandez au garde de faire venir son supérieur, Ryman. Selon vos réponses, vous devrez le combattre pour lui faire entendre raison ou pas. Suivez Harwyn jusqu'à la porte menant au bois sacré. Parlez à la soeur d'Alester puis approchez du corps du son père. Après la cérémonie, discutez avec Ravella puis rejoignez Harwyn dans la cour de Puysaigues. La conversation prendra court avec la révolte du peuple menée Tyrek que vous avez rencontré sur la grande place un peu plus tôt. Rejoignez Ryman au plus vite. Faites le tour de la ville en sa compagnie pour tenter de calmer la situation. Interrogez les émeutiers un après un et les gardes pour entendre les différentes versions des faits. Si vous les jugez coupables, ils seront exécutés par les gardes, vous pouvez également choisir de leur laisser la vie sauve ou de les envoyer en prison.
Allez trouver Benfrey qui contient les émeutiers derrière une porte.
Optez pour leur libération afin de pouvoir accédez plus facilement aux quartiers populaires de la ville, continuez à éliminer les émeutiers. Plus loin, vous assisterez à une scène de prise d'otage, vous pouvez négocier la libération des nobles en échange de leurs bijoux pour éviter le bain de sang.
La prochaine étape de cette mission sera de négocier avec l'instigateur de l'émeute : Tyrek. Vous le trouverez à l'ouest de la ville. Affrontez-le pour mettre un terme aux émeutes.
Vous pouvez ensuite retournez au château pour mener l'enquête sur Gawen, le frère d'Alester. Après avoir discuté avec Harwyn, montez dans vos quartiers au premier étage. La cinématique qui suivra mettra un terme à ce chapitre.

Chapitre 3 : Mors

Entre un chasseur et sa proie

Regagnez le premier étage pour rejoindre Poddy. Vous ne trouverez que son arc. Utilisez le pouvoir Zoman pour remonter sa piste. Suivez les traces matérialisées par l'effluve jaune / vert.
La piste vous mènera à l'extérieur. Vous ferez la rencontre d'un groupe de coupe-jarrets. Faites parler le dernier survivant pour obtenir la quête **Chasse au trésor**.

Remontez ensuite le chemin situé au sud-ouest, jusqu'à atteindre une grande souche. Incarnez le chien de Mors pour passer par le chemin étroit et délivrez la jeune fille captive en mordant Poddy.
Une fois cette mission accomplie. Retournez à Chateaunoir faire votre rapport. A votre arrivée en ville, commencez par faire un tour dans le réfectoire. Montez au premier étage et discutez avec Mormont. Redescendez ensuite au rez de chaussée pour vous entretenir avec Godrig Donnerly. La discussion mettra fin à ce chapitre.

Chasse au trésor

Cette quête consiste à récupérer un butin enterré à différents endroits dans Le Don. Utilisez le chien de Mors pour repérer les objets cachés aux endroits indiqués.
Récupérer les deux sacs d'or mettra fin à cette quête.

Chapitre 4 : Alester

La volonté du lion

Allez à la maison Sarwyck (à l'est de la ville) pour en apprendre plus sur le frère d'Alester. Vous y rencontrerez Valarr. Discutez avec Hubb qui se trouve à proximité pour qu'il vous aide à pénétrer dans la demeure Sarwyck, suivez le jusqu'à l'entrée de la cave. Fouillez la maison pour trouver les deux lettres. Débarrassez-vous des deux gardes et partez pour le bordel chez Chataya. Montez à l'étage pour discuter avec Varys puis retrouvez Falana dans sa chambre. Une

fois les renseignements pris et la cape équipée, retournez au rez de chaussée. Vous y serez attendu par des gardes qui vous conduiront au Donjon Rouge. Discutez avec Varys pour qu'il vous donne des indications pour fuir la prison. Quittez votre cellule et allez récupérer votre équipement rangé un peu plus loin dans les geôles.
Utilisez le pouvoir de r'hllor pour révéler le mécanisme situé dans la pièce indiquée par Varys.
Progressez jusqu'au premier sous-sol. Sauvez L'oisillon des griffes des gardes afin qu'il vous donne un indice supplémentaire puis contournez le mur pour activer le mécanisme.
Suivez L'oisillon jusqu'à ce qu'il fasse une halte. Utilisez votre pouvoir de r'hllor pour révéler le mécanisme et activez-le.
Descendez jusqu'aux cryptes et tuez les trois gardes. Continuez votre progression en éliminant les gardes qui tenteront de vous barrer la route.
Quittez les geôles (la porte de sortie est indiquée sur la carte ci-dessous). Aux abords de la salle du trône, vous retrouverez Varys, entrez dans la salle pour demander audience à Cersei comme il vous le suggère.
Montez les escaliers, répondez aux questions de Cersei puis quittez la salle du trône pour aller patienter dans l'antichambre. Vous ferez la rencontre de Valarr, ce qui mettra fin au chapitre.

Chapitre 5 : Mors

La belle et la Bête

De retour à Châteaunoir, vous aurez pour mission d'accompagner Godric à La Mole. Voyagez jusqu'à cette destination et suivez les indicateurs de quêtes indiqués sur la mini-carte. Rejoignez Robart à l'est pour écouter son rapport puis prenez la direction du sud afin de rejoindre le village. Une fois sur place, débutez votre enquête en pénétrant dans les souterrains de la Mole.
Discutez avec les clients du bordel puis descendez au sous-sol. Interrogez toutes les personnes que vous croiserez à propos de Jeyne et/ou utilisez les capacités de votre chien pour retrouver sa trace.
A l'issue de la discussion, vous devrez combattre Godric, puis 3 de ses hommes. Seul Godric pourra éventuellement poser problème. Pour en finir au plus vite, essayez de contrer ses attaques étourdissantes.
Une fois dehors, éliminez les quelques ennemis présents, puis retournez à Châteaunoir en compagnie de Jeyne.
Prenez les hommes de Godric par surprise quand vous le pouvez (ils sont signalés par des marques rouges sur la mini-map) et préparez-vous à faire face à un guet-apens assez périlleux. Utilisez les compétences de Patrek pour maximiser vos dégâts.
Une fois à Chateaunoir, faites votre rapport au Lord Commandant Mormont. La discussion mettra un terme à ce 5ème chapitre.

Chapitre 6 : Alester

Les chiens de la Couronne

Ecoutez les consignes de Cersei puis dirigez-vous vers la place du marché pour faire connaissance avec les lieutenants de Valarr. Interrogez Jaremy, le maître potier, à propos de son apprenti Harry. Après un combat sans difficulté, poursuivez Harry dans les ruelles de Port-Réal. Si vous perdez sa piste, vous pouvez interroger Weymar pour l'obliger à vous révéler sa cachette. Employez la manière forte pour le forcer à révéler l'emplacement du poulailler (pointe est de la ville).
Tuez les hommes de main postés au rez de chaussée et poursuivez l'exploration dans les sous-sols jusqu'à débusquer la Mère Poule et ses hommes. N'hésitez pas à utiliser les compétences de Valaar pour obtenir la victoire plus rapidement.
Eliminez Harry et montez à l'étage pour fouiller les lieux (n'oubliez pas de prendre la clé sur le cadavre de la Mère Poule). Utilisez la clé pour ouvrir le coffret situé dans la dernière pièce. Prenez les documents et retournez à Port-Réal faire votre rapport à Cersei qui vous chargera d'une nouvelle mission : ramener la fille Greystone, morte ou vive. Avant de quitter la salle du Trône, parlez à Ser Uther pour obtenir une nouvelle quête : **Silence dans les rangs**.

Entretenez-vous ensuite avec Arwood Harlton pour obtenir quelques informations concernant le frère d'Alester. Cette discussion mettra fin au chapitre.

Silence dans les rangs

Après avoir conversé avec Uther, retournez auprès de la Reine Cersei pour lui faire votre rapport. Il s'agit là d'une occasion rêvée pour vous faire bien voir de la Reine ou pour rendre justice. Assumez votre décision en retournant auprès d'Uther. Un dernier choix vous sera offert, faites selon votre bon vouloir. Si vous lui laissez la vie sauve, la Reine ne sera bien entendu qu'à demi-satisfaite mais la quête sera malgré tout réussie.

Chapitre 7 : Mors

Poursuivez votre discussion avec Mormont jusqu'à obtenir les 3 quêtes de ce 7ème chapitre : **Chien errant, le Limier Noir, Du sang neuf**.

Chien errant

Retournez à la Mole pour traquer l'imposteur. En chemin, Vous serez pris dans une embuscade. A l'issue du combat conversez avec Lothor et suivez-le jusqu'au gros rocher pour espionner Jared. Ecoutez-les le plus longtemps possible avant de passer à l'offensive. Utilisez ensuite les compétences du chien pour pister les 3 corrompus.

La première piste vous conduira en pleine forêt. Après avoir débusqué et éliminé votre ennemi, revenez au point de départ afin que le chien puisse pister une nouvelle odeur. La seconde piste suivante conduira aux souterrains de Mole. Une fois sur place, interrogez Sybelle pour qu'elle vous indique où se trouvent les corrompus. Vous les trouverez à l'étage inférieur, que vous les attaquiez ou non, ils vous donneront les indications nécessaires pour poursuivre vos recherches : vous devrez passer par les souterrains des contrebandiers. Mors connait le mot de passe pour passer la porte (choisissez la première option dans les dialogues). Explorez les souterrains jusqu'à parvenir à la sortie située au sud-est.
Une fois à l'extérieur, optez pour la stratégie fine, contournez le campement et éliminez les deux sentinelles isolées puis retournez auprès de Patrek. Il ne vous restera plus qu'à lancer l'assaut.
Faites un dernier tour dans la région si besoin, puis parlez à Jeyne afin de quitter la zone. Faites la parler du roi autant que possible. Le lendemain matin, vous vous retrouverez devant la masure Westford. Entrez dans la cour, puis dans ce qui fût votre maison. Avoir avoir exploré les pièces, rejoignez Jeyne à l'extérieur. La cinématique qui suit mettra fin à ce chapitre.

Le Limier Noir

Parlez à Adaam Flowers pour activer cette quête. Vous le trouverez au second étage du réfectoire de Chateaunoir. Regagnez les étages inférieurs pour interroger les hommes de Godric.

Au premier étage : Arthur, Barthram, et Trebor.
Au rez de chaussée : Grance et Jonos

Ces interrogatoires, et la façon dont vous les mènerez, vous permettront de décider quel sort doit leur être réservé. Il n'y a pas de mauvaise réponse, quelles que soient vos décisions, la discussion avec Adaam vous permettra de réussir cette quête.

Du sang neuf

Cette quête un peu particulière s'étend sur plusieurs chapitres. Le but est de recruter un maximum de personnes pour gonfler les rangs du mur. Au Bordel de la Mole, parlez à Saule pour qu'elle vous indique la position de son client que vous pourrez recruter. Faites miroiter une brillante carrière à Gulian pour le convaincre. Vous pourrez ensuite continuer à recruter des personnes tout au long de votre périple jusqu'au chapitre 13. Au chapitre 11, discutez avec avec Morros à l'entrée de Port Réal puis tentez de convaincre les habitants du quartier du Culpucier (pour vous justifier d'avoir épargné leurs vies, insistez sur la rudesse de la vie dans le Nord). Les prisonniers des geôles de Port Réal peuvent aussi être convaincus moyennant quelques finances. Vous pourrez également convaincre Donnor de rejoindre le mur si vous l'affrontez au cours du chapitre 13. D'autres villageois de Puysaigues sont également susceptibles d'accepter d'être enrôlés.

A vous de juger si les personnes à qui vous parlerez sont digne de remplir cette tâche ou non. Pour valider les recrutements, il sera nécessaire de parler à Mormont (chaque recrue vous permettra de gagner de l'XP).

Chapitre 8 : Alester

Un nouvel espoir

Dirigez-vous vers la maison de Lord Harlton à la pointe nord de la ville haute. Montez à l'étage pour converser avec lui puis rejoignez les égouts de Port-Real pour mener l'enquête.
Une fois à l'intérieur, empruntez le couloir de gauche et passez la porte. Poursuivez votre avancée jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte ci-dessous. Abattez les gardes puis récupérez la clé des égouts sur le cadavre d'une de vos victimes.
Poursuivez ensuite votre investigation en passant à tabac les gardes que vous croiserez sur votre route. Le repaire se situe à l'est de la carte (porte rouge). Tuez les gardes et poursuivez jusqu'à rencontrer La Hache. Les ennemis étant très nombreux, faites en sorte d'isoler La Hache, tandis que votre allié abattra le plus d'hommes de main en parallèle.
Après avoir décidé de son sort, rejoignez Port Réal pour vous procurer une armure du guet. Vous pouvez acheter les pièces d'équipement aux armuriers de la ville :

Vous trouverez les gants et les bottes auprès du vendeur Flement. Eustache (dans la boutique du forgeron) pourra vous fournir le heaume et le plastron. Andrey le tisseur pourra vous fabriquer le manteau. Dans la mesure du possible, évitez de marchander trop sévèrement les prix, vous pourriez payer bien plus cher que prévu.
Equipez l'uniforme complet pour tromper la vigilance du garde. Une fois à l'intérieur, interrogez tous les gardes pour obtenir un maximum d'informations. Allez voir Caron, posté devant le sous-sol.
Prétextez que vous voulez parier pour pouvoir passer sans embûche et observer le cadavre. Vous ne tarderez pas à attirer les soupçons d'un garde. Quelles que soient vos réponses, l'affrontement sera inévitable. Une fois la victoire acquise, récupérez la clé sur le cadavre et allez interroger Orys. Vous pouvez faire le choix de le tuer ou de l'épargner (mieux vaut lui laissez la vie sauve, il aura l'occasion de rembourser cette dette plus tard).

Remontez à l'étage pour tenter d'accéder aux quartiers des officiers. Dites au garde que Janos vous a envoyé en mission (profitez du fait que vous savez qu'il est absent). Prenez la lettre sur le bureau et lisez-la. Si Orys est toujours en vie, vous pouvez choisir de l'aider à s'échapper. Dans ce cas, prenez le sceau personnel du Commandant du guet posé sur la commode.
Retournez auprès d'Orys, détachez ses liens. La suite des évènements dépendra des réponses que vous fournirez aux gardes. Voici les bonnes réponses que vous devrez donner à Caron pour passer sans éveiller ses soupçons : dites que vous devrez transférer le prisonnier puis montrez-lui le sceau. Une fois dehors, retournez auprès de Harlton et expliquez lui les tenants et les aboutissants de cette sombre histoire. Allez ensuite trouver Rupert à l'Arène, dans les égouts à l'ouest de la ville.
Acceptez le marché de Rupert et combattez son ennemi dans l'arène. Tirez parti de sa vulnérabilité au saignement pour prendre l'avantage, utilisez un équipement résistant aux coups contondants si vous le pouvez.
Quittez les égouts et allez faire votre rapport à Lors Harlton dans la ville haute. La discussion qui suivra mettra un terme à cette quête et vous conduira à Puisaygues pour accomplir une nouvelle mission : **Héritage**.

Héritage

Allez à Puysaigues (sud-ouest de la ville basse) afin de récupérer les documents dont vous avez besoin. Une fois à l'intérieur du château, allez informer Elyana de la situation. A l'issue de cette discussion, vous débloquerez une nouvelle quête que vous pouvez poursuivre en parallèle : **Des Anneaux et des chaînes**.

Allez ensuite faire votre rapport à Harwyn dans la salle à manger. S'en suivra une cinématique jouable sous forme de flashback où vous apprendrez la vérité. De retour dans la peau d'Alester, fouillez la salle en utilisant votre pouvoir de r'hllor afin de révéler deux mécanismes.
Le premier vous donnera accès la clé du père et un objet épique, tandis que le second ouvrira un passage secret vers les catacombes du château. Pour ouvrir cette porte il vous fera obtenir 6 autres clés, toutes dissimulées dans le château aux endroits indiqués sur les cartes ci-dessous :

1 : clé du guerrier (dans la statue)
2 : clé de l'étranger (sur le guéridon)
3 : clé de la mère (coin du mur)
4 : clé de la jouvencelle (vers le lit)
5 : clé du ferrant (dans la cheminée)
6 : clé de l'aïeule (derrière le trône)
Une fois toutes les clés récupérées, vous pourrez ouvrir le passage. Pour progresser à travers les catacombes et ouvrir les portes, vous devrez résoudre différentes énigmes.

Enigme 1 : les bonnes réponses sont Blanche de chaux, Brisée " et Sur son blason.

Enigme 2 : il s'agira de faire coïncider les formes géométriques et les symboles que vous avez aperçus dans le couloir menant à la porte. A gauche de chaque mécanisme, sur le mur, vous pourrez repérer le numéro concerné :

1 : cerbère
2 : flamme
3 : trace de sang
4 : trône de fer
5 : corbeau
6 : rose des sables
Il ne vous restera plus qu'à activer le levier situé au centre de la pièce pour ouvrir le passage et pouvoir fouiller l'ancienne salle du conseil. Récupérer tous les documents utiles ainsi que le rapport de l'ordre fantôme qui vous donnera accès à une quête secondaire : **Venger Puisaygues**.
Une fois dehors, rejoignez les quais. Vous y rencontrerez Victor qui pourra vous conduire auprès d'Arwood Harlton à Castle Bois. Cette discussion mettra fin au chapitre.

Fille libérée

Pour débuter cette quête parlez à Hubb devant le Guet et acceptez d'aider Bethany. Vous la trouverez dans la ville basse. Allez ensuite parler au garde Peu-Bière dans la ville haute afin de pouvoir parler à Gyles.
Conduisez Gyles auprès de Bethany et faites en sorte qu'il lui règle ce qu'il lui doit.

Du sang et du sable

Vous pouvez obtenir cette quête en retournant parler à Ossifer dans l'arène des égouts de Port Real après votre première victoire. Vous devrez cette fois vaincre 3 hommes en même temps. Un système de cote et de pari vous permettra de gagner quelques pièces d'or supplémentaires si vous le souhaitez. Après avoir combattu contre plusieurs ennemis, vous finirez par affronter Lucifer, le champion de l'arène. Cet ennemi est très coriace, enflammer votre épée et lancer combustion est une solution très efficace pour lui faire perdre beaucoup de vie et remporter cet ultime duel.

Des Anneaux et des chaînes

Après avoir discuté avec Elyana, rejoignez-là dans la cour du château. Vous serez alors interpellé par Greydon, un garde qui vous donnera quelques explications supplémentaires. Retournez parez à Elyana pour mettre les choses au clair puis discutez avec Edwyn Roxton pour obtenir sa version des faits. La prochaine étape vous emmènera à la rencontre de Criston dans le quartier commerçant. En parlant avec les gardes postés devant les portes du château vous pourrez bénéficier d'une escorte composée de 3 hommes. La rixe qui s'en suivra n'en sera que plus facile.
Une fois cette menace écartée il vous faudra rejoindre le château. Vous pouvez passer par la porte principale sans risque ou tenter d'emprunter la porte arrière (il vous faudra alors éliminer quelques ennemis supplémentaires). Criston peut y laisser sa peau, auquel cas il vous suffira de prévenir Elyana pour mettre un terme à la quête. Si Criston est toujours en vie, le conflit se règlera par un duel judiciaire, dans lequel vous serez impliqué.

Venger Puysaigues

Cette quête débute avec la découverte du rapport de l'ordre fantôme caché dans la salle du conseil, dans les

catacombes du château de Puysaigues. Apportez ce document au collectionneur qui se trouve dans sa maison de Port Real, dans la ville haute. Confondez-le, tuez ses gardes et fouillez sa maison jusqu'à retrouver sa trace, le tuer et récupérer la clé du sol. Au sous-sol, utilisez votre pouvoir pour révéler un passage secret dissimulé contre le mur. Vous ne tarderez pas à découvrir que des esclaves y sont retenus prisonniers. Pour les délivrer, il vous faudra progresser jusqu'à la dernière salle et abattre les gardes afin de dérober la clé des cellules. Malgré leur nombre, ces ennemis sont faibles et ne devraient pas vous poser problème.
Le souterrain regorge de passages secrets que vous pouvez emprunter pour obtenir quelques objets et pièces d'or supplémentaires. Une fois les coffres pillés, empruntez le passage marqué d'une tête de mort pour poursuivre Brax. Éliminez les gardes dans les différentes pièces situées à l'étage puis attaquez-vous à Brax et à ses hommes. Le combat ne sera pas particulièrement difficile. N'oubliez pas de récupérer des gantelets épiques et la figurine de l'Etranger dans la pièce.

Chapitre 9 : Mors

Promesse

Le chapitre débute alors que Mors et Jeyne sont en mauvaise posture. Quittez la maison et avec l'aide d'Endrew, débarrassez-vous des ennemis qui tentent d'enfoncer les portes de droite et de gauche jusqu'à rencontrer le meneur et l'abattre.
Au campement, discutez ensuite avec vos alliés pour tenter d'y voir plus clair. Discutez également avec Jeyne pour mieux connaître son histoire. Partez ensuite pour Castle-bois. Sur place, vous pourrez faire votre rapport à Harlton. Une fois la conversation terminée, accompagnez Jeyne auprès de Martin. Après avoir parlé une nouvelle fois à Harlton, rejoignez Jeyne dans les appartements de Martin et partez ensemble pour le banquet.

C'est alors que vous vous rendrez compte (trop tard) qu'il s'agissait d'un piège visant à vous empoisonner. Eliminez un maximum d'ennemis afin d'obtenir un trait de caractère spécial (+2% aux coups critiques).
Suite à ce guet-apens dont vous ne pourrez pas sortir victorieux, vous serez mis aux fers. Dans la geôle vous serez soumis à un interrogatoire. Répondez selon le caractère de votre personnage (manière brutale ou fourbe). Vous obtiendrez un trait de caractère en rapport avec le type de réponses fournies.
Vous vous retrouverez ensuite dans la peau du chien, pistez Mors en évitant les gardes jusqu'à parvenir devant la cellule voisine. Il nous restera plus qu'à égorger le garde. Une fois la cinématique terminée, le chapitre prendra fin.

Chapitre 10 : Alester

La croisée des chemins

Après avoir discuté avec Shorei et lu la lettre, rejoignez Marianne la nièce d'Harlton dans le cellier. Gawen fera alors une entrée remarquée et prendra la jeune femme en otage. Pour vous épargner bien des soucis, choisissez de pas relâcher la fille.
Une fois cette dernière mise au tapis, allez chercher de quoi porter secours à Gawen dans le bureau de Martin. Parlez-lui de façon à ne pas éveiller ses soupçons. Subtilisez un heaume de garde dans la salle d'armes pour pouvoir camoufler l'identité de Gawen.
Une fois revenu à son chevet, écoutez son histoire. Interrogez-le au maximum afin d'obtenir le trait de caractère enquêteur (+ 1 pt de compétence par niveau). Il vous faudra ensuite trouver le moyen de prendre la clé des geôles. Vous pouvez tuer les gardes directement (méthode dangereuse), les attirer dans un recoin pour plus de discrétion ou proposer un marché à Shorei. Cette dernière option est la plus intéressante.
Si vous décidez de procéder de cette façon, retrouvez Shorei dans la salle de banquet et attisez sa haine pour la convaincre d'empoisonner les gardes. Allez ensuite parler à Martin pour en savoir plus sur les poisons qu'il possède. Vous pourrez ainsi récupérer un flacon de poison et le remettre à Shorei. Une fois la besogne accomplie, il ne vous restera plus qu'à récupérer la clé. Dans les geôles, vous n'aurez pas d'autre choix que d'éliminer les gardes que vous croiserez pour pouvoir continuer à avancer.
S'en suivra une bataille relativement épique au terme de laquelle vous devrez aller libérer le chien de Mors. Usez de son flair pour retrouver la trace de Jeyne. Appelez Mors pour ouvrir les portes quand nécessaire. Continuez à explorer le

château et à éliminer les gardes. Fouillez bien les cadavres pour récupérer la clé de la Haute Tour où Jeyne est enfermée. Au premier étage, vous pourrez trouver un passage secret qui vous permettra de gagner du temps et d'éviter quelques combats.
Une fois arrivé à destination, vous assisterez à un nouveau revirement de situation. Vous devrez à nouveau faire un choix : laisser Marianne en vie ou l'éliminer. Quelle que soit votre décision, vous devrez vous enfuir du château, ce qui mettra fin au chapitre.

Le ver dans la nuit

Vous obtiendrez automatiquement cette quête après avoir soigné et discuté avec Gawen au château. Allez dans la cour pour parler à Ethan et donnez-lui une bonne leçon.
Afin de valider la quête, vous devrez ensuite abattre ses hommes (un garde seul, puis deux en même temps).

Chapitre 11 : Alester et Mors

Après votre fuite épique, vous voici de retour à Puysaigues. Discutez avec Ryman et débarrassez-vous de vos ennemis avant de rejoindre Harwyn qui vous attend sur le quai. Vous débloquerez une nouvelle quête annexe : **Pour des rues plus sûres**.

Allez parler à Elyana, la soeur d'Alester puis retournez auprès d'Harwyn et de Ryman afin qu'ils vous fournissent des renforts. Prenez la direction de la porte du château avec vos hommes, vous aurez ensuite la possibilité de livrer batailler contre la garde de Vallar ou de passer entre les mailles du filet.

A parti de cet instant, prévoyez d'avoir quelques potions de vie sur vous car vous ne tarderez pas à affronter Valarr, qui est un redoutable ennemi. Un bon usage des techniques d'interruption et d'étourdissement peuvent vous aider à remporter la victoire.

Pour des rues plus sûres.

Pour valider cette quête, il vous suffira d'éliminer les traques sang qui rôdent dans les quartiers de la ville.

Chapitre 12 : Alester

Combattre le feu par le feu

Eliminez les gardes et empruntez le passage secret qui vous permettra de rejoindre les geôles. Après avoir éliminé les gardes, fouillez la zone jusqu'à trouver les clés des cellules.
Vous devrez ensuite Greydon et ses hommes afin qu'il vous aide à reprendre le château. Vous pouvez éventuellement libérer quelques émeutiers, sachant que Mors peut les recruter pour accomplir la quête **Sang Neuf**.

Une fois toutes vos recrues libérées et votre déguisement enfilé, infiltrez-vous dans le château afin d'évaluer les défenses ennemies sans éveiller les soupçons. Commencez par retrouver Harwyn. Discutez avec lui afin de le convaincre d'épargner et de soigner Dale, l'homme de main de Wex. Demandez au vieil homme de se barricader. Allez ensuite faire votre rapport à Wex et demander lui l'obtention de Ravella en récompense pour votre bonne action (cette option vous permettra d'obtenir la **figurine de l'Aïeule**).
Une fois la vieille femme mise en sécurité, vous pouvez faire le tour du château et délivrer les victimes des traques sangs. Rendez-vous en priorité dans la chambre d'Elyana afin d'éliminer Jorah et de lui prendre sa chevalière (délivrez les autres nobles si vous le souhaitez).Vous pourrez ensuite prier Wex de bien vouloir ouvrir les portes. Rejoignez les gardes et mentionnez la chevalière de Jorah. Vous pourrez ainsi ouvrir les portes à vos alliés. Deux options s'offrent alors à vous, prendre par la gauche (plus difficile avec gain d'Xp supérieur) ou par la droite (plus aisé).
Une fois tous les gardes mis hors d'état de nuire, rejoignez Greydon au premier étage. Dirigez-vous vers la salle du trône afin d'éliminer Wex et ses hommes. Retournez voir ensuite voir Harwyn afin d'organiser les défenses de la ville. La solution la plus efficace sera de confier les archers à Ryman (place principale), les villageois armés à Jon (sur les quais) et les lanciers à Greydon (aux portes de la ville).

Il ne vous restera plus ensuite qu'à rendre hommage à la dépouille de Mors dans la cour pour mettre fin à ce chapitre.

Chapitre 13 : Alester et Mors

Liens

Après avoir fait le point sur la situation et vos objectifs avec Mors puis Harwyn, rejoignez Victor sur les quais pour vous rendre à Castle bois. Sur place, montez à l'entresol et utilisez le flair du chien de Mors pour pister Jeyne. La piste vous mènera directement dans la salle en face, aux cuisines. Reprenez possession de Mors ou Alester et éliminez quelques gardes en faction le plus discrètement possible pour récupérer la clé du cellier. Tout en progressant, pensez à utiliser les compétences du chien au maximum afin d'éviter de vous repérer et d'ameuter trop de gardes.
Le Flair du chien vous permettra de retrouver Jeyne sans difficulté mais malheureusement la porte est verrouillée. Pénétrez dans le bureau de Harlton situé juste à côté pour récupérer les clés. Récupérez tous les documents épars, la clé et utilisez le pouvoir de R'hllor pour emprunter le passage secret menant à Jeyne (à gauche de la cheminée).
Une fois Jeyne libérée, vous serez interpellé par Harlton. La conversation tournera mal et vous vous trouverez enfermé dans une pièce. Utilisez une nouvelle fois le pouvoir d'Alester pour dévoiler un mécanisme et pouvoir vous échapper Dirigez-vous vers la salle du trône. Vous devrez alors cette fois faire face à de nombreux gardes. Leur nombre est impressionnant mais vous devrez en venir à bout sans trop de difficulté.
Une fois la victoire acquise et après avoir assisté à la tragique cinématique qui suit, rejoignez les quartiers d'Alester au château de Puysaigues. Vous serez alors soumis à un nouveau dilemme : choisir de suivre la voie de Mors ou celle d'Alester.

Pas si sauvages

Vous obtiendrez cette quête automatiquement au cours de l'aventure. Partez pour Chateaunoir afin d'y retrouver Qhorin Mimain (il se trouve au deuxième étage du réfectoire). Acceptez de l'aider et remontez la piste de La Mole jusqu'au Don où vous rencontrerez un groupe de comploteurs. Utilisez le flair du chien pour débusquer le trafiquant qui s'est réfugié dans les souterrains de la Mole.
Une fois que vous aurez trouvé Byam, mettez-le immédiatement à l'amende afin qu'il vous dise la vérité. Libre à vous ensuite d'épargner sa vie ou de lui faire payer le prix du fer avant de rejoindre Le Don. Pistez les sauvageons, vous les trouverez à proximité du feu de camp.
Après les avoir affrontés, suivez la trace de la sauvageonne jusqu'à Glacière. Vous y ferez la rencontre de Sabraque, un chef de clan. Vous devrez ensuite faire un choix : épargner son campement ou le détruire. Le choix vous appartient mais sachez qu'en épargnant la vie du groupe de sauvageons, vous obtiendrez de nombreux renseignements sur les marcheurs blancs ainsi qu'un objet épique potentiellement intéressant pour booster les capacités du chien : " le bracelet du Sauvageon ".
Quel que soit votre choix et une fois la mission terminée, retournez à Chateaunoir pour faire votre rapport à Qhorin Mimain et mettre un terme à la quête.

Rituels et Lithanie

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Harwyn à votre retour à Puysaigues avec l'enfant de Jeyne. Allez trouver Duncan à Châteaunoir.
Prenez la défense de Patrek puis interrogez Addam Flowers afin d'en savoir plus. Utilisez le flair du chien de Mors qui suivre la piste de Myles qui vous mènera aux dortoirs. Questionnez le garde puis retournez interroger Patrek à nouveau afin qu'il vous révèle la vérité. Ses indications vous pousseront à quérir d'autres informations auprès de Wat. Une fois ces nouveaux indices réunis, retournez au réfectoire afin de fouiller les archives (située dans l'armoire à côté de Walder) et les effets personnels de Addam dans son coffre au rez de chaussée. La triste vérité vous étant désormais entièrement dévoilée, lancez-vous à la poursuite de Flowers. Duncan vous indiquera qu'il se trouve à la Mole. Malheureusement, vous n'arriverez trop tard pour empêcher Flowers d'accomplir son misérable dessein.
Eliminez-le puis retournez auprès de Duncan pour témoigner en faveur de Patrek. Votre mission étant achevée, la discussion mettra un terme à la quête.

Chapitre 14 : Alester et Mors

Ombre et lumière

Dès votre arrivée à Port-Réal, les Manteaux d'Or vous interpelleront. Vous pourrez négocier votre passage moyennant 2 dragons d'or ou les éliminer purement et simplement. Si vous avez épargné Orys, vous pourrez requérir son aide. Une fois la route dégagée, rejoignez le point de rendez-vous donné par Harwyn. Il ne sera bien entendu pas là, pistez-le avec le chien jusqu'à découvrir sa planque.
A l'issue de la longue discussion qui suivra, partez à la rencontre de Clément et mettez-le au défi afin d'obtenir son arme (il s'agit d'une 2 mains). Retournez ensuite auprès de Varys (si vous avez besoin d'apporter des modifications à l'arme, allez voir Roland à la forge). Une fois que l'arme est prête, rejoignez l'eunuque dans les égouts au nord de la ville.
Tuez les traques sangs et suivez la piste indiquée par Varys. Activez le passage secret situé à proximité de la lampe violette comme il vous l'a indiqué.
Vous retrouverez Varys et pourrez ensuite poursuivre l'exploration des cryptes. Un groupe d'ennemis ne tardera pas à lancer l'assaut contre vous. Eliminer le pyromant en priorité pourra vous éviter bien des désagréments. Usez de la même technique pour venir à bout des autres groupes qui croiseront votre route. Il ne vous restera plus qu'à vous frayer un chemin jusqu'au passage secret menant à la salle du Trône. Valaar vous y attendra pour un combat des plus corsé. La meilleure façon d'en venir à bout sera encore d'ignorer purement et simplement ses deux invocations et de le mettre à terre dès que possible.
La fin de l'affrontement marquera la fin de ce chapitre.

Chapitre 15 : Alester et Mors

Glace et feu ou cicatrices du passé

Le temps d'une scène flashback, vous incarnez Alester. En approchant de la masure de Mors, vous comprendrez le sens des dernières paroles prononcées par Valarr. Suite à cette révélation, vous suivrez la voie que vous avez choisie à la fin du treizième chapitre (qu'il s'agisse de Mors ou Alester, seul le scénario à l'issue du combat sera différent). Il vous faudra affronter votre ancien frère d'arme (Mors ou Alester). Le combat se déroulera en 3 phases : un duel classique, un combat en groupe contre des manteaux d'or, et le duel final où votre adversaire fera usage de ses pouvoir spécifiques (R'hllor pour Alester et Zoman pour Mors).
La cinématique qui suivra mettra un terme à ce chapitre et au jeu (plusieurs scénarios alternatifs sont possibles selon vos réponses.

Gamerbots : Third Robot Shooting on Live

© Hot Wave

CODES D'OBJETS

Entrez le code **39121412**pour débloquer une épée démon.

Gatling Gears

© Electronic Arts / Vanguard Games 2011

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO : PROLOGUE

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 1

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 2

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 3

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 4

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 5

Gauntlet

© Midway / Digital Eclipse 2005

SUCCÈS

Maître des sorciers (5)

Incarnez le sorcier et hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

Maître des valkyries (5)

Incarnez la valkyrie et hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

Maître des guerriers (5)

Incarnez le guerrier et hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

Maître des elfes (5)

Incarnez l'elfe et hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

Maître du COOP (40)

Terminez le niveau 20 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Meilleur score (15)

Obtenez un score COOP de 100 000 sur Xbox Live avec les paramètres par défaut

COOP (15)

Terminez le niveau 10 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Par ici la monnaie (15)

Ramassez 10 coffres à trésor sur Xbox Live avec les paramètres par défaut

Maître du jeu (60)

Terminez le niveau 100 avec les paramètres par défaut

Trésor (15)

Dans un niveau à trésors, ramassez 11 trésors puis quittez le niveau

Antivol (10)

Réussissez à tuer un voleur

COOP max (10)

Jouez sur Xbox Live avec 4 joueurs

Gears of War

© Microsoft / Epic Games 2006

BONUS

Mode de difficulté "Dément"
Terminez le jeu.

Image cachée
Terminez le jeu en mode "Dément".

Seconde image cachée
Accomplissez l'objectif "Franchement" (tuez au minimum 10 000 joueurs en partie online classée).

REBOUCHER LES PUITS D'ÉMERGENCE

Pour reboucher les puits d'émergence facilement, il faut simplement lancer une grenade dans le trou du puits d'émergence plutôt que de devoir abattre un par un les ennemis qui en sortent.

SUCCÈS

Évasion de la prison (10)

Niveau de didacticiel terminé pour tous les niveaux.

L'art du rechargement zen (10)

Effectuez 25 rechargements éclairs parfaits (quelle que soit la difficulté).

Dom-mage (10)

Terminez 1 chapitre en co-op en tant que Dominic Santiago (quelle que soit la difficulté).

La loi du bûcheron (10)

Tuez 100 ennemis avec la tronçonneuse lors de parties avec classement.

Acte 1 terminé en Recrue (10)

Terminez l'acte 1 en niveau Recrue.

Acte 2 terminé en Recrue (10)

Terminez l'acte 2 en niveau Recrue.

Acte 3 terminé en Recrue (10)

Terminez l'acte 3 en niveau Recrue.

Acte 4 terminé en Recrue (10)

Terminez l'acte 4 en niveau Recrue.

Acte 5 terminé en Recrue (10)

Terminez l'acte 5 en niveau Recrue.

Mercenaire (10)

Terminez tous les actes en niveau Recrue.

L'heure du souvenir (10)

Récupérez un tiers des plaques CGU (quelle que soit la difficulté).

Accroche-toi, petit (10)

Réanimez 100 co-équipiers lors de parties avec classement.

Mémorable première fois (10)

Finissez une partie avec classement en mode bataille.

Respectez le joueur (10)

Obtenez le meilleur score à la fin d'une partie avec classement.

L'art zen partie 2 (20)

Effectuez 5 rechargements éclairs parfaits de suite (quelle que soit la difficulté).

Tir groupé (20)

Tuez 10 fois 3 ennemis d'un coup (quelle que soit la difficulté).

Une série de tubes (20)

Hébergez et terminez 50 parties avec classement.

Domination (20)

Terminez 10 chapitres différents en co-op en tant que Dominic Santiago (peu importe la difficulté).

On s'éclate à la grenade (20)

Tuez 100 ennemis avec le lance-grenades lors de parties avec classement.

L'appel du pied (20)

Tuez 100 ennemis avec un brise-crâne lors de parties avec classement.

Roi de la gâchette (20)

Tuez 100 ennemis avec un pistolet lors de parties avec classement.

Carreau en plein coeur (20)

Tuez 100 ennemis avec l'arbalète à tension lors de parties avec classement.

Un oeil de loin (20)

Tuez 100 ennemis avec le fusil à lunette lors de parties avec classement.

Ça va faire mal (20)

Tuez 100 ennemis avec le Rayon de l'Aube lors de parties avec classement.

Peine capitale (20)

Tuez 100 ennemis avec une exécution lors de parties avec classement.

En plein dans le mille (20)

Tuez 100 ennemis avec un tir à la tête lors de parties avec classement.

Un savant mélange (20)

Gagnez une partie avec classement dans tous les types de partie bataille.

Intouchable (20)

Gagnez 10 parties avec classement sans perdre une seule manche.

Acte 1 terminé en Vétéran (20)

Terminez l'acte 1 en niveau Vétéran.

Acte 2 terminé en Vétéran (20)

Terminez l'acte 2 en niveau Vétéran.

Acte 3 terminé en Vétéran (20)

Terminez l'acte 3 en niveau Vétéran.

Acte 4 terminé en Vétéran (20)

Terminez l'acte 4 en niveau Vétéran.

Acte 5 terminé en Vétéran (20)

Terminez l'acte 5 en niveau Vétéran.

Soldat (20)

Terminez tous les actes en niveau Vétéran.

Frères d'armes (20)

Récupérez les deux tiers des plaques CGU (quelle que soit la difficulté).

Je t'aime comme un camion (30)

Battez une berseker en niveau Vétéran.

Doigts cassés (30)

Battez un corpser en niveau Vétéran.

Rira bien qui rira le dernier (30)

Battez le Général RAAM en niveau Vétéran.

À la vie, à la mort, Dom (30)

Terminez tous les actes en co-op en tant que Dominic Santiago (quelle que soit la difficulté).

Tiens, une araignée (30)

Tuez 100 ennemis avec une grenade en co-op lors de parties avec classement.

Autour du monde (30)

Gagnez une partie avec classement sur chaque carte bataille.

Acte 1 terminé en Dément (30)

Terminez l'acte 1 en niveau Dément.

Acte 2 terminé en Dément (30)

Terminez l'acte 2 en niveau Dément.

Acte 3 terminé en Dément (30)

Terminez l'acte 3 en niveau Dément.

Acte 4 terminé en Dément (30)

Terminez l'acte 4 en niveau Dément.

Acte 5 terminé en Dément (30)

Terminez l'acte 5 en niveau Dément.

Commando (30)

Terminez tous les actes en niveau Dément.

Thérapie de Choc (30)

Battez un Brumak en niveau Vétéran.

Honneur aux morts (30)

Récupérez toutes les plaques CGU (quelle que soit la difficulté).

Franchement... (50)

Tuez 10 000 personnes en tout lors de vos parties avec classement en mode bataille.

Gears of War 2

© Microsoft / Epic Games 2008

MODE DÉMENT

Terminez le jeu pour débloquer ce mode de difficulté supérieur.

IMAGES DE JOUEUR

Image de joueur (Marcus)

Terminer la campagne en mode Insane pour débloquer une image de joueur de Marcus.

Image de joueur (Marcus et Dom)

Débloquer le succès Amitié sans faille pour obtenir cette image de joueur cachée.

SKINS BONUS (MULTIJOUEUR)

Anthony Carmine

Terminer l'acte 1 dans le premier Gears of War.

Dizzy Wallin

Terminer l'acte 1 en mode solo.

Flame Grenadier

Terminer l'acte 4 en mode solo.

Kantus

Terminer l'acte 2 en mode solo.

Lt. Minh Young Kim

Trouver 10 COG tags dans le premier Gears of War.

RAAM

Battre RAAM dans le premier Gears of War.

Skorge

Terminer l'acte 5 en mode solo.

Tai Kaliso

Terminer l'acte 3 en mode solo.

SUCCÈS

Vert comme de l'herbe (10)

Entraînez le bleu (toute difficulté)

C'est un piège ! (10)

Défense de l'hôpital réussie

Service d'escorte (10)

Betty escortée jusqu'à Landown

Fille à travers la ville (10)

Vue admirée avec Betty

Ce sentiment de naufrage (10)

Vu Ilima couler

Baird libre ! (10)

Baird libéré

Encore une fois, avec les tripes (10)

Rechargement éclair maîtrisé

Coeur brisé (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 2, chapitre 6

Longitude et attitude (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 3

Tanks pour les souvenirs (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 4

Sports aquatiques (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 6

Du temps pour nous (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 2

Emballés dans du bacon (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 3

Faites sauter le château (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 6

Et le cheval que vous avez monté (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 1

Tu es le soutien, mon fils (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 2

Rodéo de brumak (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 4

Ça te semble infecté ? (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 5

Touriste engagé (25)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Recrue

Stratège de guérilla (50)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Normal

Artiste de guerre (75)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Vétéran

Missionnaire suicidaire (150)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Dément

Collectionneur (5)

Trouvez 5 objets à collectionner (toute difficulté)

Rat des champs (15)

Trouvez 20 objets à collectionner (toute difficulté)

Perfectionniste (30)

Trouvez les 41 objets à collectionner (toute difficulté)

Histoire sans lendemain (10)

Terminez 1 chapitre en coopération dans n'importe quelle difficulté (Marcus ou Dom)

Relation ouverte (30)

Terminez 10 chapitres en coopération dans n'importe quelle difficulté (Marcus ou Dom)

Amitié sans faille (50)

Terminez tous les actes en coopération dans n'importe quelle difficulté (Marcus ou Dom)

Sabres croisés (10)

Remportez 10 duels à la tronçonneuse (tout mode)

Kilo de viande (10)

Utilisez un bouclier humain 10 fois pour survivre (tout mode)

Moulin à organes (10)

Tuez 30 ennemis avec le Sulfator camouflé (tout mode)

Choc et effroi (10)

Tuez 30 ennemis avec le mortier lourd (tout mode)

Dit l'araignée à la mouche (10)

Tuez 10 ennemis avec une grenade plantée (tout mode)

Contrôle des foules (10)

Battez 10 ennemis au corps-à-corps avec le bouclier de Boomer (tout mode)

Une odeur de victoire (10)

Tuez 30 ennemis avec le lance-flammes Calcinator (tout mode)

Prend une raclée (30)

30 Tickers au corps-à-corps (tout mode)

La diversité pimente la mort (30)

Tuez un ennemi avec toutes les armes du jeu (tout mode)

Frappez quand ils sont à terre (10)

Effectuez 11 exécutions uniques sur un ennemi à terre

Sérieux 2.0 (50)

Tuez 100 000 ennemis (tout mode)

Photo journaliste (10)

Envoyez une photo de spectateur

Debout à côté de moi (10)

Gagnez 3 parties d'ailier (public)

Battez le fugitif (10)

Capturez 10 fugitifs en mode Fugitif (public)

C'est bon d'être le roi (10)

Gagnez 10 manches en mode Leader en tant que leader (public)

Vas-y, je vais me débrouiller (10)

Gagnez 3 parties roi de la colline (public)

Retour aux bases (10)

Terminez les 5 leçons du camp d'entraînement multijoueurs

Cadeau de départ (20)

Tuez 10 ennemis à la grenade en étant à terre (tout mode)

Amusez-vous comme en 1999 (30)

Jouez 1 999 manches en multijoueur (tout mode)

Autour du monde, encore (30)

Gagnez une partie multijoueur sur toutes les cartes livrées avec le jeu (tout mode)

Sale, sale horde (20)

Repoussez les 10 premières vagues de la horde (toute difficulté, toute carte)

Amassez la horde (30)

Repoussez les 50 vagues de la horde (toute difficulté, toute carte)

Acte 1 : Fer de lance

Chapitre 1 : Bienvenue à Delta

Après la cinématique, vous aurez le choix entre vous retrouver directement dans le feu de l'action ou passer par un petit tutorial pour vous familiariser avec les commandes de base. Essayez le tutorial et avancez dans la ruelle. Mettez-vous à couvert derrière les véhicules en appuyant sur A et ramassez l'objet qui se trouve devant le grillage. Avancez ensuite par la porte et planquez-vous derrière les carcasses des voitures. Tirez sur une bouteille de gaz ensuite prenez votre pistolet et détruisez encore d'autres bouteilles. Rechargez votre arme et pensez à appuyer au bon moment sur la touche B pour faire une recharge rapide. Continuez votre route et appuyez sur Y pour observer le Rebut. Enjambez l'obstacle et avancez vers la porte. Défoncez-la en appuyant sur X et allez vers les grenades se trouvant par terre.

Lancez-en une sur le Rebut qui se trouve dans le parking. Soignez ensuite vos deux amis. Avancez vers la porte de gauche et entrez. Utilisez le Lanzor pour couper la barrière. Allez à droite pour ramasser des munitions puis allez à gauche vers l'échelle. Descendez et allez à gauche vers le garage ouvert. Approchez-vous du bureau qui se trouve à gauche et prenez l'objet qui se trouve par terre. Sortez ensuite et prenez la route de l'hôpital.

Chapitre 2 : Le désespoir

Après l'appel d'Anya, allez vers la porte automatique et entrez voir Tai. Suivez-le et montez à l'étage. Avancez ensuite dans le couloir gauche et planquez-vous contre la fenêtre. Attendez l'arrivée des Locustes et quand ils s'approchent des bouteilles de gaz, tirez sur celles-ci pour les exploser ainsi que les Locustes. Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans la seule chambre ouverte, située à gauche. Prenez l'objet et sortez. Suivez vos amis jusqu'aux balcons en ramassant les munitions en chemin.

Planquez-vous derrière un pilier et éliminez les Locustes qui se trouvent en bas. Allez ensuite à gauche et repoussez les ennemis qui ont réussi à monter vers vous. Avancez ensuite dans le couloir gauche. Planquez-vous derrière un bureau et assistez à la décapitation de vos ennemis par vos alliés. Continuez votre route et planquez-vous à gauche de la porte. Tirez sur les Locustes puis avancez et mettez-vous à couvert derrière la table centrale. Finissez les ennemis et allez vers la porte de droite. Utilisez votre Lanzor pour taillader l'ennemi qui franchit la porte.

Avancez ensuite vers les escaliers et descendez. Attaquez les ennemis par derrière pour aider vos deux amis. Ramassez l'objet qui se trouve entre les deux comptoirs et rejoignez vos camarades. Sortez de l'hôpital et planquez-vous derrière un pilier. Affrontez vos ennemis et quand ils se replient, avancez vers le bâtiment opposé en ignorant le Reaver posté dans la cour. Ramassez les munitions et entrez par la porte.

Suivez le couloir et planquez-vous devant la grande salle située à gauche. Eliminez les Locustes qui gardent la zone et entrez dans cette salle. Passez par la porte de droite et tournez à gauche. Avancez vers la cuisine et entrez dans la petite salle se trouvant à gauche. Prenez l'objet qui s'y trouve et allez à la cuisine. Mettez-vous à couvert et repoussez les ennemis qui essayent d'avancer vers vous. Avancez ensuite vers la porte de sortie pour voir d'autres ennemis se trouvant en haut, sur le balcon. Si vos amis montent les escaliers de gauche, prenez ceux de droite pour attaquer les ennemis par derrière (et vice versa). Sortez ensuite par la porte et rejoignez la réception de l'hôpital.

Allez à droite du balcon jusqu'au bout et prenez les munitions et l'objet. Descendez et planquez-vous derrière le comptoir central. Appuyez sur la touche Y quand elle s'affiche à l'écran pour repérer l'emplacement à travers lequel les ennemis débarquent. Sortez ensuite par la porte pour trouver la nouvelle recrue Carmine.

Sortez de l'hôpital et planquez-vous derrière les sacs de sables. Allez à droite et cherchez dans le coin droit pour trouver un autre objet. Revenez ensuite aux sacs de sables. Eliminez les ennemis qui se trouvent en bas des escaliers et mettez-vous à l'abri pendant le passage du Reaver. Descendez ensuite et ramassez, si vous ne l'avez pas encore fait, le fusil d'assaut des Locustes ; le Kaomax (qui est plus précis et puissant que le votre). Tournez à droite et

planquez-vous derrière la carcasse de la voiture. N'attaquez pas le Reaver et attendez l'arrivée de l'hélico qui va le trucider. Eliminez les Locustes qui restent en avançant d'abri en abri jusqu'à atteindre la dernière poche de résistance.

Chapitre 3 : Tonnerre roulant

Après la cinématique vous serez à bord d'un véhicule appelé le Derrick 314, en route vers Landown. Allez à l'arrière du véhicule et examinez l'objet qui se trouve près de l'échelle. Dès le début du voyage, placez-vous derrière la tourelle et tirez sur les mortiers. Tirez des rafales courtes pour ne pas surchauffer l'arme. Si elle chauffe trop, vous n'arriverez plus à tirer. Si votre véhicule subit beaucoup de tirs de mortier, il explosera.

Tirez ensuite sur le Reaver qui vous colle par la gauche. Le véhicule sera forcément touché et une réparation s'impose. Vous allez devoir protéger le véhicule pendant sa réparation. Dès que vous descendez du véhicule, allez à gauche pour prendre des munitions et un deuxième objet. Allez ensuite vous planquer derrière le pilier. Eliminez les premières vagues d'ennemis. Déplacez-vous ensuite derrière un autre pilier pour éviter les tirs des ennemis qui se trouvent sur la dénivellation située à droite. Repoussez la dernière vague d'ennemis et quand le Derrick 314 est réparé, sprintez en appuyant sur A vers l'échelle.

Chapitre 4 : La grande poussée

Restez derrière votre tourelle et tirez sur les ennemis qui surgissent du sol. Tirez ensuite sur le Brumak. Tournez ensuite à droite et tirez sur les ennemis qui ont pris le contrôle de l'un de vos véhicules. Ne laissez aucun Locuste prendre le contrôle de la tourelle. Si les ennemis sont loin du champ de tir de la tourelle, abandonnez cette dernière et tirez avec votre arme, mais restez toujours près de la tourelle.

A proximité du pont, attendez que votre conducteur fonce sur la cabine du véhicule qui vous poursuit pour détruire la vitre blindée. Avec la tourelle, tirez sur le conducteur et éliminez-le rapidement pour le dérouter. Vous pouvez alors traverser tranquillement le pont en question. Tirez ensuite sur tout ce qui bouge et particulièrement sur les ennemis qui essayent de vous aborder. Tirez enfin sur le dernier Brumak qui vous bloque, visez la tête pour l'éliminer rapidement.

Chapitre 5 : Barrages routiers

Avancez tout droit et ramassez des munitions. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte en appuyant plusieurs fois sur X. Avancez pour rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Les Tickers sont de petites bêtes qui explosent au contact, ce sont les mines des Locustes. Elles sont rapides et zigzaguent pendant leur avancée vers vous.

Avancez donc et tournez à droite pour éliminer ces bestioles. Utilisez votre fusil à pompe pour ne pas les rater. Avancez ensuite par le petit portail en bois et tournez à gauche. Avancez et tournez à gauche vers la barrière en bois. Tronçonnez-la et prenez les munitions. Planquez-vous derrière les sacs de sable et explosez les Trickers. Tournez ensuite à droite et avancez. Entrez dans le cimetière qui se trouve à droite et examinez le mémorial.

Allez ensuite à gauche et montez la pente. Courez vers les sacs de sable et mettez-vous à couvert. Vous pouvez tirer sur les ennemis volants pour dégager le ciel pour votre hélico qui viendra faire taire la tourelle située au dessus de la station service. Eliminez les ennemis qui s'abritent dans cette même station. Attendez que vos amis explosent la tourelle de gauche pour avancer. Entrez dans la boutique de la station et allez dans l'arrière salle pour trouver un autre objet. Sortez et allez à droite. Sautez par dessus la clôture et suivez le chemin vers le tunnel.

Le tunnel est très sombre et grouille de Trickers. Restez attentif et surveillez le sol. Si vous apercevez de la poussière, cela indique l'arrivée d'un Tricker. Ces derniers émettent des sons particuliers quand ils passent à l'attaque. Restez donc bien à l'écoute et explosez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Si l'un des Trickers vous atteint et se prépare à se faire exploser, effectuez des sauts vers l'arrière pour vous éloigner de la zone de l'explosion. Avancez ensuite vers les marches et avant de monter, traversez l'ouverture qui se trouve à gauche. Prenez l'objet et sortez. Montez ensuite les marches de gauche et éliminez d'autres bestioles qui sortent du trou, en face de vous. Revenez au tunnel par la porte et recommencez le travail de nettoyage.

Avancez jusqu'à la sortie du tunnel et mettez-vous à couvert derrière la carcasse de la voiture. Un véhicule Reaver rapplique et vous bloque la route. Tirez en premier sur l'ennemi qui monte le Reaver ensuite videz votre chargeur sur l'appareil pour le neutraliser. Avancez ensuite et sortez du tunnel.

Vous avez le choix maintenant entre passer par le toit ou par l'hôtel. Si vous choisissez l'hôtel, montez les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le toit, mettez-vous à l'abri et tuez les ennemis qui tirent sur vos amis depuis l'autre toit.
Avancez ensuite et attendez que Dom explose la porte pour vous laisser passer. Avancez et défoncez la porte blanche qui se trouve au fond. Eliminez les ennemis et allez vers les fenêtres de droite. Eliminez d'autres adversaires en utilisant les mortiers sans vous montrer puis défoncez la porte pour rejoindre le toit. Prenez un lance-mortiers et tirez sur le Brumak qui arrive par le tunnel. Restez derrière les sacs de sable pour éviter ses tirs.

Si vous choisissez de passer par le toit, avancez et montez les escaliers. Eliminez les deux Locustes puis avancez vers l'échelle. Montez et exécutez l'ennemi qui manie le mortier. Prenez le contrôle de ce mortier, repérez la porte en appuyant sur Y et lancez vos obus dessus pour débloquer le chemin pour Dom. Descendez ensuite et attendez que le robot Jack vous ouvre la porte. Avancez et sortez vers le toit. Eliminez tous les mortiers ennemis et contrôlez un canon. Lancez vos obus sur le Brumak qui jaillit du tunnel pour l'éliminer.

Chapitre 6 : Descente en enfer

Une fois sur le véhicule, repoussez les ennemis qui surgissent des puits. Oubliez la tourelle qui va prendre feu et ne gaspillez pas les munitions du mortier. Utilisez-les plutôt contre les groupements de Locustes et sur les Boomers qui rappliquent. Utilisez-les aussi sur les deux Reaver qui arrivent.

Acte 2 : Les autochtones

Chapitre 1 : Des forces éparpillées

Vous voila dans les entrailles. Avancez dans le chemin et poursuivez votre route jusqu'au lieu de l'affrontement. Utilisez votre tronçonneuse pour ouvrir le passage bloqué par les plantes et courez vous mettre à l'abri. Eliminez les ennemis qui encerclent Carmine et rejoignez-le.

Pendant que Jack répare la drille, repoussez les assauts ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les rochers et tirez sur tout ce qui bouge. Reculez ensuite quand les ennemis lancent leurs Trickers. Explosez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Reprenez ensuite votre position et finissez les créatures restantes. Allez ensuite vers la drille et poussez-la. Passez par le trou et descendez la pente jusqu'à la zone de combat. Prenez place derrière les sacs de sable et éliminez les vagues d'ennemis. Tirez aussi sur le Trickers et les boomers qui arrivent en dernier. Après la bataille, ramassez les munitions.

Avancez dans le chemin sombre et affrontez-les Rebus. Utilisez une arme à forte cadence de tir contre ce genre d'ennemis. Le fusil à pompe fonctionne aussi mais il n'est efficace qu'à courte distance. Avancez ensuite et utilisez votre tronçonneuse contre les plantes qui obstruent le passage.

Chapitre 2 : Créatures indigènes

Avancez vers le ver de pierre et tirez sur le fruit rouge luisant. Avancez ensuite dans le chemin de gauche et coupez les branches qui bloquent l'entrée de l'alcôve située à gauche. Entrez, prenez les munitions et l'objet et sortez. Avancez jusqu'à l'intersection.

Que vous preniez le chemin à droite ou celui gauche, la procédure est la même. Approchez-vous du barrage jusqu'à l'apparition du ver de pierre et utilisez-le comme bouclier. Lancez une grenade contre la tourelle et éliminez celui qui la manie. Empêchez ensuite les autres Locustes de l'utiliser et neutralisez les renforts qui arrivent par les échelles de droite.

Montez ensuite à l'une de ces échelles, tournez à droite, explosez les Trickers et foncez à droite. Protégez-vous derrière le ver de pierre et éliminez les Locustes qui bloquent la route. Avancez ensuite et ramassez le fusil sniper sur votre chemin. Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et éliminez le tireur. Eliminez aussi les snipers qui se trouvent sur la plateforme de droite et avancez. Utilisez le ver de pierre comme bouclier et traversez le pont.

Choisissez ensuite le chemin de droite ou de gauche, ils mènent vers le même endroit. Vous allez devoir sniper quelques Locustes se trouvant en bas, sans qu'ils ne puissent riposter. Avancez ensuite dans le chemin jusqu'à rencontrer un barrage ennemi. Planquez-vous derrière les sacs de sable et occupez-vous de la première tourelle. Utilisez le sniper pour éliminer le tireur. Exécutez ensuite les autres Locustes et avancez vers les positions ennemies. Attaquez le tireur de la deuxième tourelle par derrière pour dégager le terrain pour vos amis. Ramassez les munitions et avancez. Prenez ensuite les commandes d'une tourelle et éliminez le Reaver qui arrive dans le coin. Avancez ensuite vers le bord de la zone et ramassez le pack de munitions rouge et l'objet qui se trouve à sa droite.

Prenez ensuite le contrôle de la tourelle située en face de la porte et accueillez vos ennemis avec une pluie de balles. Tirez sur les Trickers qui essayent de vous déloger. Refroidissez ensuite les Rebus et terminez avec le Boomer. Passez par la porte et avancez pour attaquer les mortiers par derrière. Décimez vos ennemis et prenez place derrière la tourelle ou le mortier pour éliminer les ennemis qui attaquent vos amis qui sont en bas. Continuez votre route jusqu'à l'apparition du ver de pierre géant responsable des activités sismiques.

Chapitre 3 : Troublantes révélations

Avancez jusqu'au pied du temple et ramassez le fusil sniper en chemin. Après la cinématique, courez vers l'abri et planquez-vous. Tirez ensuite sur le fruit rouge pour amener le ver de pierre devant le temple. Allez ensuite vous planquer derrière lui. Eliminez les Trickers en premier. Utilisez ensuite votre sniper pour éliminer le chef des Locustes qui se trouve en haut, sur les balcons. Une fois touché, il va descendre et sortir par la porte en compagnie de quelques Rebus. Eliminez-les en premier ensuite occupez-vous de leur chef pour que tous les Locustes prennent la fuite. Avancez et prenez le pistolet du chef. Entrez par la porte et allez à droite pour ramasser des munitions et un objet.

Avancez ensuite dans le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle zone et vous pourrez à nouveau choisir entre deux chemins. Si vous choisissez le chemin de droite, vous allez tranquillement suivre l'avancée du ver de pierre jusqu'à ce qu'il tourne à gauche.
A ce moment, éliminez les ennemis qui se trouvent derrière les tourelles et ceux qui se trouvent dans le bâtiment. Actionnez ensuite le levier pour entrer. Avancez, montez à l'échelle et éliminez les ennemis d'en haut pour permettre à vos amis d'avancer par le coté gauche. Prenez place derrière la tourelle et éliminez le chef des Locustes.

Si vous choisissez le chemin gauche, vous allez tirer sur les fruits pour faire avancer le ver de pierre et couvrir l'avancée de vos amis. Repoussez ensuite les Rebus et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez et attendez le soutient de vos alliés qui arrivent par la droite. Planquez-vous derrière le ver et utilisez votre sniper pour éliminer le chef Locuste. Eliminez les ennemis qui gardent le portail et avancez.

Chapitre 4 : Au fond de l'abîme

Avancez à gauche pour vous emparer des munitions et continuez votre route vers la droite. Epargnez le civil et éliminez les Locustes qui le poursuivent. Eliminez le Locuste sur la monture et avancez. Allez à droite vers le mur et planquez-vous. Neutralisez un nouveau Locuste sur sa monture avant qu'il ne vous attaque au corps à corps. Sautez par-dessus le mur et avancez entre les deux carcasses de voitures pour trouver un objet.

Revenez ensuite vers vos amis et planquez-vous derrière le bloc de pierre lorsque le Reaver rapplique. Eliminez les deux Locustes qui le commandent et arrosez-le de balles jusqu'à sa mort. Avancez ensuite entre les débris. Après l'appel radio, planquez-vous derrière le bloc de pierre et repoussez les ennemis qui arrivent par le tunnel. Eliminez en priorité le Reaver qui viendra en renfort. Utilisez votre sniper s'il vous reste des munitions, sinon utilisez la méthode habituelle ; tirez sur tout ce qui bouge.

Avancez ensuite vers la zone du crash de l'hélico pour tomber dans une embuscade. Repliez-vous derrière la porte et tirez sur vos ennemis. Soignez vos amis s'ils sont restés trop longtemps sous le feu ennemi. Résistez jusqu'à l'arrivée

de votre sauveur ; il s'agit de Cole. Restez dans la zone et repérez un cadavre de soldat se trouvant à gauche de la sortie pour récupérer un objet. Accompagnez ensuite vos amis et avancez dans le cimetière. Quand le Reaver arrive, décalez-vous à droite pour pouvoir cibler les deux Locustes et les éliminer. Neutralisez ensuite la bestiole et avancez vers le tunnel. Eliminez les ennemis qui gardent le pont et entrez dans le tunnel.

Chapitre 5 : En captivité

Avancez dans le tunnel jusqu'au premier tas de capsules servant à enfermer des prisonniers. Ramassez les munitions et continuez votre route pour libérer votre compagnon Baird. Descendez la pente et allez à droite pour trouver un objet de lecture, par terre. Revenez vers vos amis et ramassez les munitions en chemin. Planquez-vous ensuite derrière une capsule et éliminez les ennemis qui descendent de la berge bestiale. Eliminez le Boomer en visant sa tête avant que ce dernier n'ouvre le feu.

Montez ensuite sur la barge et mettez-vous à couvert. Eliminez l'ennemi qui descend par l'ascenseur. Attention, il s'agit d'un Broyeur utilisant le Sulfator (qui peut faire très mal). Prenez le Sulfator, allez ensuite dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, actionnez le levier pour ouvrir les cellules. Montez ensuite vers le toit et, tout en restant derrière une caisse, éliminez les ennemis qui contrôlent la barge. Actionnez le levier qui se trouve au centre pour faire avancer cette barge.

Mettez-vous à l'abri de la tourelle qui vous tire dessus par le coté droit. Repoussez ensuite les renforts ennemis qui arrivent par la deuxième barge. Sautez ensuite sur cette même barge et descendez dans la cale. Abaissez le levier qui se trouve sur le pilier pour ouvrir les cellules et retrouver Tai. Après une cinématique assez dramatique, planquez-vous à droite des caisses et éliminez les Locustes qui se trouvent de l'autre coté du pont. Traversez ce pont pour revenir au tunnel.

Prenez le Sulfator et avancez à droite. Descendez la pente et mettez-vous à couvert derrière le bloc de pierres. Utilisez votre puissance contre les Locustes et leurs montures (ce sont les plus dangereux). Après avoir contacté Anya, avancez vers la sortie du tunnel et éliminez les ennemis qui le gardent.

Avancez dans les ruines de la ville et occupez-vous de la première poche de résistance ennemie. Avancez à droite en compagnie de vos amis et éliminez le Reaver qui vous barre la route. L'avancée n'est pas facile et vous allez devoir bouger d'un abri à l'autre pour mieux cibler vos ennemis. Avancez à droite de la station service en flammes et restez derrière les barrières. Exterminez les Locustes qui vous empêchent d'avancer. Suivez ensuite le conseil de Dom et dirigez-vous vers le bâtiment situé en face de vous.

L'entrée se trouve à l'extrémité droite de la zone. Montez les marches jusqu'au sommet. Après avoir déclenché le fumigène pour signaler votre position, repliez-vous vers la seule zone possédant une toiture (près du fumigène) pour repousser les ennemis qui arrivent de tous les cotés. Résistez jusqu'à l'arrivée de l'hélico.

Chapitre 6 : Luttes intestines

Vous voici à l'intérieur du ver géant. Avancez vers la gauche avant de descendre la pente et ramasser l'objet pour votre journal de guerre. Descendez ensuite la pente et avancez vers les entrailles du ver. Il faut absolument éviter les trois premières dents de digestion qui écrasent tout ce qui passe à travers. Attendez que la dent monte pour passer en appuyant sur A. Traversez une dent à la fois pour ne pas vous faire broyer.

Pour la deuxième série, vous devez avancer en appuyant sur A sans vous arrêter. Continuez d'avancer dans les entrailles du monstre pour atteindre la nouvelle série de dents. Avancez toujours en appuyant sur A et faites une pause entre les dents pour pouvoir passer tranquillement. Avancez encore et tirez sur les petites bêtes qui sortent du sol.

Continuez votre route et, après la cinématique, vous devrez sprinter pour éviter les débris qui arrivent derrière vous. Dès le début du sprint, et avant de tourner à droite, ramassez l'objet qui se trouve au sol, à gauche. Courez ensuite en évitant de marcher sur le chemin empoisonné. Tirez ensuite sur l'orifice pour l'ouvrir et avancez. Approchez-vous ensuite de la membrane qui obstrue le passage et découpez-la avec votre tronçonneuse. Courez ensuite et tirez sur un autre orifice pour l'ouvrir. Avancez et repérez le véhicule qui est en haut. Tirez-lui dessus pour le faire tomber et

utilisez-le comme pont pour traverser. Reprenez ensuite votre course. Coupez ensuite une autre membrane et passez.

Avancez maintenant calmement dans le chemin de gauche. Tirez sur les organes verts qui crachent de l'acide. Cette action arrêtera le jet d'acide pour un court laps de temps, profitez-en pour passer. Refaites cette action tout au long du passage pour atteindre les intestins du monstre. Avancez dans les intestins sombres et toxiques en allant toujours vers les zones éclairées. Il ne faut pas vous attarder dans cet endroit sinon vous mourrez intoxiqué. Suivez la lumière jusqu'à une membrane que vous devrez couper pour sortir. Avancez encore et tronçonnez une autre membrane pour atteindre le coeur du monstre.

Avancez et tailladez les deux artères du coeur et éliminez les créatures qui surgissent du sol. Découpez une autre membrane et avancez. Montez la pente de gauche en découpant les trois artères du coeur et poursuivez votre route vers une autre membrane à tronçonner. Avancez vers le troisième coeur et éliminez les bêtes qui surgissent du sol. Coupez les quatre artères du coeur avant que la zone ne soit inondée par le sang du monstre. Vous pouvez ignorer les petites bêtes qui apparaissent près de chaque artère et vous focaliser sur le découpage.

Acte 3 : Tempête imminente

Chapitre 1 : Un secret bien gardé

Avancez à gauche, tournez ensuite à droite et continuez votre route jusqu'à la porte d'entrée. Défoncez-la et entrez. Avancez ensuite dans le couloir de droite jusqu'à la porte blindée. Après la cinématique, avancez dans le couloir jusqu'au générateur. Ramassez le lance-flammes et actionnez le levier du générateur pour rétablir l'électricité. Rebroussez ensuite chemin et allez vers l'entrepôt qui contient plusieurs étagères. Allez vers la porte qui se trouve à droite et abaissez le levier pour l'ouvrir.

Avancez et enflammez les Rebuts avec votre lance-flammes. Avancez vers le grand portail et lorsque l'endroit est sécurisé, tournez la vanne pour ouvrir la porte et rejoindre le Centaure. Revenez ensuite avec la bombe à l'intérieur du bâtiment. La tache est assez difficile puisque vous devez repousser les rebuts tout en avançant avec la bombe. Nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas être attaqué par derrière. Dans le couloir, les ennemis vont débarquer par le toit, soyez donc attentif et éliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Placez ensuite la bombe devant la porte.

Chapitre 2 : Les origines

Avancez par la porte et montez aux escaliers. Avancez et entrez dans la chambre de droite pour récupérer un objet situé au fond de la chambre. Sortez et avancez vers la salle de contrôle. Approchez-vous des fenêtres pour prendre les munitions et revenez à la porte de droite (celle que Jack a ouvert). Avancez et descendez les escaliers. Tournez à gauche pour voir les Rebuts qui se trouvent derrière la vitre. N'ouvrez pas la porte de cette salle. Revenez à droite et défoncez la porte. Activez le système de sécurité pour que les tourelles exterminent les Rebuts. Désactivez ensuite le système pour pouvoir entrer dans la salle où se trouvaient ces derniers.

Avancez dans le couloir et tournez à droite. Entrez par la porte de droite, défoncez une autre porte et ramassez l'objet qui se trouve à gauche. Revenez ensuite au couloir et avancez. Entrez dans la salle de droite pour récupérer des munitions pour votre lance-flammes. Sortez et planquez-vous derrière une caisse pour échapper au rayon de la tourelle. Avancez vers la deuxième porte de droite et entrez. Désactivez ensuite la tourelle pour permettre le passage de votre ami.

Sortez ensuite du dortoir et éliminez les Rebuts qui réussissent à dépasser les tourelles lance-flammes. Entrez ensuite dans la salle et restez à gauche pour éviter le champ des tourelles. Attendez que celle de gauche se déplace vers la droite et sautez par-dessus la table. Allez à gauche et désactiver les tourelles.

Avancez dans le couloir, attendez que le rayon de la tourelle disparaisse derrière le mur gauche et avancez vers les vestiaires. Enfoncez la porte et entrez. Avancez vers la deuxième porte, sortez quand le champ est libre et désactivez les tourelles. Avancez ensuite et défoncez la porte qui vous mène vers l'extérieur.

Eliminez les deux Rebuts et descendez les marches. Allez à droite et exterminez la horde de Rebuts qui sort par la porte. Entrez et sprintez vers la cuisine pour éviter la tourelle. Pour la désactiver, vous pouvez aller à la salle qui se trouve à gauche.

La cuisine est gardée par deux tourelles situées au fond. Eliminez les Rebuts puis planquez-vous pour attendre que le rayon de la tourelle droite se déplace vers la gauche. Avancez et mettez-vous à couvert près de la tourelle en question. Passez sous les deux rayons et quittez la cuisine pendant que la tourelle gauche est dirigée vers la droite.

Avancez jusqu'à une nouvelle salle gardée par des tourelles. Avancez tout droit et tournez à gauche pour trouver l'interrupteur qui les désactive. Des ennemis vont essayer de vous atteindre, activez alors les tourelles pour qu'elles les massacrent. Désactivez-les ensuite et entrez dans la salle qui se trouve derrière l'interrupteur pour trouver des munitions et un objet.

Traversez la première salle puis longez le coté gauche pour dépasser les deux tourelles qui gardent la deuxième salle. Poursuivez votre route et descendez les escaliers. Avancez jusqu'au couloir gardé par de nouvelles tourelles. Eliminez les Rebuts qui échappent aux tourelles et passez sous les rayons en vous collant au mur gauche. Attendez que Jack vous ouvre la porte et avancez.

Descendez les escaliers pour choisir entre avancer à droite ou à gauche. Si vous choisissez la droite, vous devez attendre que Dom coupe le courant des tourelles une à une pour passer (quand il vous donne le signal). Passez une tourelle à la fois pour ne pas finir en cendres.

Si vous passez par la gauche, c'est vous qui couperez le courant des tourelles pour permettre à Dom de passer. Ouvrez ensuite la porte pour retrouver votre ami. Avancez jusqu'à la grille que Jack ouvrira. Montez les marches et attendez que le courant revienne pour actionner le levier.

Chapitre 3 : Réveil Brutal

Après la cinématique, descendez les marches et entrez dans la salle pleine de cuves en verre. Vous allez combattre un nouveau genre d'ennemis appelés les Sires. Votre meilleure arme contre ces monstres est le lance-flammes. Enflammez le premier monstre et avancez vers la porte qui va être défoncée par deux de ces monstres. Eliminez-les et entrez dans la nouvelle salle.

Enflammez les Sires et finissez-les pendant qu'ils sont à terre avant qu'ils ne se redressent et vous attaquent à nouveau. Ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone et avancez dans la salle où se trouve la porte munie de deux vannes. Nettoyez la zone avant d'ouvrir la porte et sortir. Avancez dans la nouvelle salle et tournez à gauche. Actionnez l'interrupteur pour faire taire l'ordinateur qui contrôle le centre.

Sortez et montez les marches. Entrez dans la salle de contrôle et planquez-vous derrière les fenêtres de gauche pour attendre l'arrivée des Locustes. Tirez sur les ennemis avec le lance-flammes en premier. Lorsque vous les aurez neutralisés, le réservoir explosera et entraînera la mort des ennemis qui les entourent. Nettoyez le bureau, ramassez les munitions et sortez par le trou créé par les Locustes. Mettez-vous à couvert derrière la table et débusquez vos ennemis.

Avancez ensuite vers la porte de gauche et avancez. Allez au fond la pièce et appuyez sur l'interrupteur qui désactive la première tourelle et active celle de l'endroit où se trouvent les Locustes. Attendez jusqu'à leur extermination totale et désactivez la tourelle. Evitez le rayon de la première tourelle et sautez vers la salle de droite. Ramassez les munitions et sortez par la porte. Suivez le couloir et entrez dans l'alcôve gauche pour ramasser des munitions. Reprenez ensuite votre route et planquez-vous derrière une caisse pour affronter les Locustes qui arrivent par le couloir. Repoussez d'autres ennemis jusqu'à atteindre la porte qui mène au hall de la réception. Défoncez-la et planquez-vous directement derrière les bureaux. Restez caché et attendez que la grêle coupante élimine vos ennemis. Contournez alors le centre de la pièce et allez vers la porte de sortie.

Une fois dehors, tournez à droite et sprintez vers l'abri. Allez au fond pour trouver un objet. Retournez vers l'abri central puis courez vers celui situé à gauche. Eliminez l'ennemi qui garde le wagon et courez vers ce dernier. Débloquez les

freins du wagon et mettez-vous à l'abri des tirs. Ignorez ou éliminez les ennemis en chemin.

Descendez ensuite dans l'abri quand le wagon s'arrête et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'abri d'en face. Allez ensuite à droite et montez dans un deuxième wagon. Descendez de l'autre coté et courez à gauche pour atteindre l'abri. Suivez le chemin tout en restant protégé sous le toit, tournez à gauche et entrez dans le bâtiment en ruines. Eliminez les deux Locustes qui le gardent et allez vers la vanne de la porte.

Tournez-la pour créer un abri et planquez-vous derrière la barrière. Neutralisez les ennemis en face de vous puis allez vers la vanne de droite et tournez-la. Sortez par la porte et allez à droite vers la troisième vanne. Tournez-la et passez sous la porte puis courez vers l'abri. Avant de pénétrer dans le wagon qui se trouve sur votre gauche, tournez à droite pour vous rendre à l'abri situé en face de ce wagon, pour trouver un autre objet placé contre le mur. Rebroussez ensuite chemin, montez dans le wagon et débloquez ses freins. Ignorez les ennemis en chemin et descendez du wagon quand il s'arrête. Avancez et montez ensuite à l'échelle.

Avancez en courant et montez les marches. Courez ensuite vers l'abri et planquez-vous. Éliminez les ennemis qui sortent du puits d'émergence. N'avancez vers leur position que si le puits est bouché. Passez ensuite vers un autre abri et neutralisez les ennemis qui vous abordent. Passez ensuite au dernier abri et visez la tête des ennemis qui portent des boucliers. Prenez un de ces boucliers et avancez sous la pluie.

Avancez vers les ennemis qui s'abritent derrière les barrières et attaquez-les par le flanc gauche tout en vous protégeant derrière le bouclier. Allez ensuite vers votre Centaure. Laissez tomber le bouclier, ramassez les munitions situées devant ce dernier et équipez-vous de votre meilleure arme. Eliminez les deux Reavers qui rappliquent pendant que Baird répare votre véhicule.

Chapitre 4 : L'ascension

Avancez sur votre Centaure dans le chemin de gauche jusqu'à atteindre le point de contrôle. Eliminez l'ennemi qui garde le passage. Détruisez le barrage qui bloque la porte et bombardez vos ennemis de loin. Avancez ensuite et explosez le Reaver qui bloque la route. À la vue de la rampe, appuyez sur A pour mettre un booste et sauter. Avancez ensuite et éliminez les ennemis qui se trouvent à gauche, et plus particulièrement la tourelle. Explosez les obstacles et avancez. Si votre Centaure est en feu, arrêtez-vous un instant, à l'abri des ennemis, et attendez que votre ami répare le véhicule.

Eliminez un autre poste de contrôle tout en restant au loin. Explosez le Reaver et les barrières qui bloquent la porte et foncez tout droit vers la rampe. Mettez le boost et sautez vers une autre zone. Avancez lentement sur le lac gelé et évitez les trous dans la glace causés par les projectiles ennemis. Ignorez les deux Reavers sur le chemin et traversez le deuxième lac gelé. Eliminez le Reaver qui vous attend sur la rive du lac et avancez.

Reprenez votre route et éliminez deux Reavers. Explosez la tourelle du prochain poste de contrôle et foncez dans le tas. Avancez et éliminez encore d'autres Reavers. Vous arrivez ensuite devant des Essaimeurs situés sur la crête. Eliminez-les avec votre canon avant d'avancer. Repoussez ensuite d'autres Reavers et avancez vers le pont détruit puis allez à sa droite. Utilisez la pente pour sauter par-dessus en mettant le boost.

Reprenez ensuite votre route et explosez les Reavers sur votre chemin. Une fois près de l'entrée, restez en hauteur et bombardez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Avancez ensuite et détruisez la tour. Descendez la pente et entrez dans la grotte. Roulez dans le seul chemin praticable jusqu'à tomber dans un gouffre. Vous serez encerclé par trois monstres. Tirez-leurs dessus en pleine tête quand ils lèvent les pattes. Continuez ensuite votre route vers la gauche. Explosez enfin les deux Brumaks en essayant d'éviter leurs projectiles.

Chapitres 5 : Le déplacement

Avancez dans le chemin jusqu'à atteindre les ruines. Un Therone armé d'une arbalète vous attendent de pied ferme. Mettez-vous à couvert et neutralisez-le. Avancez ensuite entre les ruines et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez ensuite à droite et montez les marches. Tuez les Rebuts et montez jusqu'au sommet pour trouver un objet. Descendez ensuite et tuez l'ennemi avec le lance-flammes. Occupez-vous ensuite du bateau ennemi. Utilisez votre

arbalète pour éliminer les ennemis derrière les tourelles.

Avancez ensuite sur le bateau pour atteindre l'autre rive et planquez-vous. Repoussez les ennemis qui arrivent en renfort. Eliminez leur chef et avancez pour voir surgir un ennemi à travers la porte. Neutralisez-le et entrez par cette même porte. Eliminez le chef des Locustes ainsi que les Trickers qu'il lance à vos trousses. Avancez vers le quai et repoussez les renforts ennemis qui arrivent par la mer. Avancez ensuite jusqu'au bateau, au bout du quai.

Après l'attaque des Locustes, il faut vous mettre à l'abri derrière une caisse et résister aux attaques ennemies qui arrivent sur les bateaux. Après quelques instants de calme, une canonnière vous attaque avec un ennemi équipé de lance-flammes. Tuez-le et sautez dans la canonnière. Repoussez les canonnières qui vous attaquent par la droite et par la gauche. Utilisez les caisses comme abri et écoutez les consignes de Marcus qui indique vous l'endroit de l'attaque.

Chapitre 6 : En eaux troubles

Tirez sur le tentacule qui essaye de faire chavirer le bateau. Vous pouvez aussi utiliser votre tronçonneuse pour attaquer ces tentacules. Quand le monstre mord le bateau, tirez sur ses yeux bleus jusqu'à ce qu'il lâche prise. Lorsqu'il mord une deuxième fois, tirez sur un de ses yeux et entrez dans sa bouche quand il l'ouvre. Lancez une grenade dans sa bouche et tirez ensuite sur les tentacules qui virent au bleu. Lancez une autre grenade dans sa gorge pour le tuer.

Acte 4 : La ruche

Chapitre 1 : Les priorités

Avancez dans le chemin vers la porte arrière du temple. Avancez et sortez de l'autre coté. Après la cinématique, suivez Dom qui cherche le camp de travail. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour faire monter l'ascenseur. Traversez les balcons et descendez avec l'ascenseur en appuyant sur l'interrupteur. Tournez ensuite la vanne pour arrêter l'écoulement de l'eau. Sautez ensuite dans le bassin vide et planquez-vous. Eliminez l'ingénieur Drone qui essaye de tourner la vanne de la rive opposée et relancer l'écoulement de l'eau. Eliminez le reste des Locustes et avancez vers un autre ascenseur pour descendre.

Ramassez le fusil sniper et les munitions qui se trouvent à droite et sortez vers la cour. Mettez-vous à couvert et débarrassez-vous des Rebuts qui rappliquent. Eliminez ensuite l'ennemi équipé de bouclier. Avancez à gauche et planquez-vous. Détruisez le projecteur qui vous aveugle et utilisez votre sniper contre le tireur de la tourelle. Nettoyez ensuite la zone et faites un tour de collecte de munitions.

Allez ensuite à gauche pour trouver deux terminaux Locustes. Allez vers celui de gauche pour l'observer. Consultez ensuite celui de droite.

Chapitre 2 : Les réponses

Après la cinématique, poursuivez Dom jusqu'à un autre terminal. Consultez-le et continuez votre recherche. Planquez-vous derrière la barrière et laissez la patrouille Locuste passer. Suivez ensuite Dom vers un autre terminal et consultez-le. Cherchez à gauche de celui-ci pour trouver deux véhicules. Ramassez l'objet qui se trouve au sol, à gauche des véhicules. Attendez encore une fois que la patrouille passe pour atteindre un nouveau terminal. Ce n'est pas encore le bon. Continuez à suivre Dom dans sa recherche jusqu'à trouver le bon terminal. Vous pouvez éliminer ou laisser passer la patrouille ennemie.

Une fois le bon terminal trouvé, des hordes d'ennemis vont vous attaquer. Eliminez les deux monstres qui arrivent l'un en face et l'autre du coté gauche. Tailladez les Rebuts qui réussissent à se rapprocher de vous. Mettez-vous à l'abri pendant les tirs des Boomers et attendez qu'ils rechargent pour riposter.

Chapitre 3 : Nid de guêpe

Avancez vers le chemin de droite. Tournez ensuite dans le couloir droit et poursuivez votre route jusqu'à trouver un

objet sur le sol. Continuez votre route dans le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la en appuyant sur X et entrez.

Descendez ensuite les escaliers et mettez-vous à couvert. Eliminez les Locustes qui se trouvent en haut et en bas sans bouger de votre cachette. Avancez ensuite sous le pont, ramassez les munitions et trouvez un abri derrière les ruines. Eliminez les ennemis qui gardent la tour. Tirez sur les explosifs ennemis pour tuer un max de Locustes. Montez ensuite dans la tour et actionnez l'interrupteur. Sortez, tournez à gauche et allez sur le pont pour avoir une meilleure vue sur vos ennemies. Éliminez ceux équipés de lance-flammes. Après la bataille, descendez et entrez par la porte par laquelle ils sont venus.

Avancez et restez en haut des escaliers. Exterminez les Locustes qui gardent la zone et descendez vers la porte. Entrez et ressortez vers la grande cour. Courez vers la gauche et actionnez le levier pour faire monter les barrières qui vous serviront d'abri.

Commencez par abattre l'ennemi qui se trouve en haut et qui essaye d'utiliser un levier pour abaisser les barrières de protection. Eliminez ensuite les Locustes jusqu'à l'arrivée du Reaver qui deviendra votre priorité. Nettoyez ensuite la zone et avancez. Quand la porte s'ouvre reculez, mette-vous à l'abri et éliminez les broyeurs.

Entrez ensuite par la porte et suivez le chemin. Courez vers les marches de droite et entrez dans la pièce de droite avant la fermeture de la porte. Tournez encore à droite pour trouver un objet. Actionnez ensuite le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Prenez place derrière la tourelle et nettoyez la zone. Avancez ensuite pour attirer la deuxième vague ennemie et revenez à la tourelle pour les massacrer.

Poursuivez votre route et montez les marches. Allez à la salle de gauche, au fond du couloir, pour prendre les munitions. Revenez ensuite à la première porte et sortez. Tirez sur les ennemis pour faire tomber le monte-charges. Avancez ensuite dans le chemin montant en éliminant les Locustes jusqu'à atteindre un levier. Montez les barrières de protection et avancez à droite. Eliminez les Locustes et allez prendre leur position.

Vous devez maintenant repousser les vagues ennemies pendant que Jack termine la transmission. Les plus dangereux sont les deux Reavers et les mortiers. Avancez ensuite et éliminez le reste des ennemis pendant que les drilles arrivent. Commencez toujours par sniper les mortiers pour qu'ils ne vous bombardent pas. Montez ensuite aux escaliers de droite pour retrouver vos deux camarades. Avancez, abaissez le levier pour ouvrir la porte et entrer.

Chapitre 4 : Chemin sans retour

Montez dans la nacelle de ce qui semble être un téléphérique et protégez-la des attaques des Reavers. Tirez quand le viseur vire au rouge pour ne pas gaspiller de munitions. Chargez toujours entre les assauts ennemis. Eliminez ensuite les Locustes qui se trouvent dans l'autre nacelle. Sautez dans cette dernière et abaissez le levier pour la faire marcher. Repoussez ensuite d'autres assauts Reavers.

Descendez ensuite de la nacelle et avancez vers les escaliers situés à gauche. En haut, allez à gauche et examinez le calendrier Locuste. Allez ensuite dans le chemin de droite et descendez les escaliers. Courez ensuite vers le levier et actionnez-le pour lever les barrières de protection. Concentrez ensuite vos tirs sur le chef Locuste qui possède la capacité de soigner ses acolytes. Avancez et actionnez le levier pour choisir entre deux chemins.

Passez dans l'ascenseur avec la tourelle et nettoyez les trois niveaux pour vos amis. Si vous passez par les escaliers, ce sont eux qui vont nettoyer le passage pour vous. Tirez toujours sur les explosifs ennemis pour provoquer plus de dégâts. Rejoignez ensuite vos amis et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Descendez les marches et éliminez d'autres larves. Restez en haut des escaliers pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez en premier le chef Locuste. Allez ensuite à droite pour contourner vos ennemis. Entrez ensuite par la porte de droite, ramassez l'objet et les munitions et actionnez le levier. Descendez ensuite dans la cour par les nouveaux escaliers.

Mettez-vous ensuite à couvert avant l'ouverture du grand portail. Eliminez les deux broyeurs et retournez-vous pour éliminer le Locuste qui vous attaque désespéramment tout seul. Passez par la porte à travers laquelle est arrivé ce dernier ennemi. Restez en haut des marches et emparez-vous du Sulfator de l'un des broyeurs. Trucidez vos ennemis en commençant par leur chef. Descendez ensuite les escaliers et sortez par la porte. Eliminez les ennemis qui

débarquent par le monte-charges.

Chapitre 5 : Un plan à toute épreuve

Avancez vers le palais pour vous retrouver pris dans une embuscade. Planquez-vous et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les fenêtres. Repliez-vous ensuite vers les escaliers pour faire passer l'orage. Descendez ensuite les escaliers et allez à gauche. Avancez en compagnie de vos trois amis que rien n'arrête. Eliminez les ennemis sur votre chemin et continuez tout droit. Tuez les deux ennemis qui arrivent par l'ascenseur. Avancez ensuite vers la deuxième porte, à droite en partant de l'ascenseur, et ramassez l'objet. Revenez à l'ascenseur, appuyez sur l'interrupteur et descendez.

Avancez entre les cellules et actionnez le levier qui se trouve au fond. Montez les escaliers de gauche et aidez vos amis qui se trouvent en bas. Restez dans le balcon jusqu'à l'élimination de tous les ennemis pour que vos amis puissent passer en toute sécurité. Descendez ensuite les marches et appuyez sur l'interrupteur situé au sol pour ouvrir la porte à vos deux camarades. Avant de descendre les escaliers de gauche, montez à ceux de droite et avancez jusqu'au fond. Descendez et ramassez l'objet qui se trouve en bas. Ramassez ensuite les munitions et revenez auprès de vos amis.

Descendez les marches et éliminez les gardes sur votre chemin. Avec la puissance de feu dont vous disposez, ça sera une partie de plaisir. Utilisez quand même les piliers comme abri. Entrez ensuite dans une grande salle, mettez-vous à l'abri et éliminez tous les Locustes.

Chapitre 6 : Recherches royales

Prenez les munitions et le Sulfator et entrez par la porte. Allez vers le dernier pilier situé à gauche et ramassez l'objet qui se trouve à ses pieds. Allez ensuite à droite et actionnez l'interrupteur. Choisissez l'un des couloirs et avancez en éliminant vos ennemis. Pensez à donner un coup de main à vos amis qui se trouvent dans le couloir opposé. Quand les ennemis munis de boucliers rappliquent, tirez-leur dans les pattes. Continuez votre route jusqu'à la rencontre avec vos amis. Montez dans l'ascenseur, actionnez le levier et descendez.

Entrez dans la grande salle et éliminez les ennemis qui se trouvent de l'autre coté de la rive. Abaissez le levier qui se trouve à gauche pour faire apparaître des escaliers. Montez et avancez vers le centre de la salle. Vous devez maintenant éliminer toutes les créatures pour pouvoir passer d'une zone à l'autre. Avancez jusqu'à tomber dans un piège ennemi. Eliminez la première vague ennemie avec votre puissance de feu désormais phénoménale et courez vers la vanne pour la tourner et revenir à la surface.

Avancez ensuite vers la porte pour rencontrer la reine qui prend immédiatement la fuite. Vous allez ensuite combattre son fidèle garde Skorge. Dès l'entame du combat, appuyez rapidement et répétitivement sur B pour découper son arme. Repérez ensuite votre ennemi et tirez-lui dessus. Evitez les pierres qui tombent du plafond. Restez mobile pour éviter les grenades et les Trickers. Evitez le pilier qui tombe sur vous en sautant à droite ou à gauche. Répétez ces actions en appuyant toujours sur le bouton qui se trouve au centre pour remonter les protections. Après la fuite de Skorge, entrez par la porte de droite ou celle de gauche pour rejoindre vos potes. Traversez le pont en courant pour atteindre les enclos des Reavers.

Acte 5 : Les conséquences

Chapitre 1 : La fuite

Vous prenez la fuite à bord d'un Reaver. Tirez sur vos ennemis qui se trouvent au sol et explosez surtout les tourelles. Utilisez le canon avant ou la mitrailleuse arrière selon votre cible. Tirez sur les Brumak qui sont les ennemis les plus dangereux de cette zone.

Vous entrez ensuite dans un tunnel sombre et vous êtes poursuivi par une Hydre. Tirez dans la bouche de ce monstre et évitez les roquettes de l'ennemi en vous déplaçant à l'approche de chaque roquette. Une fois dehors, vous serez poursuivi par des Reavers. Vous devez traverser la forêt en vous concentrant surtout sur la conduite. Essayer de ne pas

heurter les arbres en chemin est plus important que d'exploser tous les Reavers.

Skorge revient à la charge à bord de son Hydre. Commencez à tirer sur votre poursuivant jusqu'à ce qu'il passe devant vous. Quand il charge sur vous, lancez-lui une roquette en pleine face. Il reviendra se positionner derrière vous et vous lance de nouvelles roquettes. Evitez-les en vous déplaçant d'un mouvement circulaire puis tirez sur son bras car il s'accroche à vous. Évitez encore des roquettes et attendez que l'Hydre passe devant vous. Lancez d'autres roquettes quand il charge. Répétez ces actions jusqu'à la mort de l'Hydre et de Skorge.

Chapitre 2 : Un combat désespéré

Les Locustes ont lancé leur ultime assaut sur Jacinto. Vous devez protéger la base à tout prix. Allez vers la porte gauche et entrez. Eliminez les ennemis qui montent sur la plateforme d'atterrissage. Avancez ensuite vers le deuxième balcon et ramassez les munitions et l'objet posé par terre. Avancez ensuite vers la porte ouest (encore fermée). Il faut éliminer les Locustes et le Reaver qui se trouvent sur une autre plateforme d'atterrissage.

Avancez ensuite pour prêter main forte à vos amis. Une fois dans le parking, tournez à gauche et prenez les munitions. Equipez-vous aussi du Sulfator. Allez ensuite à droite et mettez-vous à l'abri. Eliminez les Locustes qui se trouvent sur la route, en bas.

Traversez ensuite le pont, montez les escaliers et allez protéger les antennes de la base. Placez-vous derrière une tourelle et éliminez les Reavers pendant qu'ils sont en l'air. Éliminez-les rapidement avant la destruction de toutes les antennes et radars de la base.

Avancez ensuite par la porte de droite. Prenez le mortier et planquez-vous derrière le mur. Lancez vos obus sur les groupements des Locustes et conservez quelques grenades pour les deux Brumaks qui rappliquent. Pour obtenir un autre objet, allez vers la droite et ramassez-le par terre avant la fin du combat. Eliminez-les Brumaks grâce à une pluie de grenades et allez encore à droite.

Chapitre 3 : Parking gratuit

Avancez et mettez-vous à l'abri autour de la statue centrale. Eliminez en premier les snipers qui se trouvent sur le balcon puis passez aux Locustes qui se trouvent en bas. Eliminez aussi les deux ennemis armés de lance-flammes qui arrivent par la droite et par la gauche.

Avancez ensuite vers la porte de droite et entrez. Eliminez les deux Locustes qui vous attaquent et montez les escaliers. Poursuivez les ennemis qui battent en retraite et éliminez leur chef en premier. Il se trouve sur les escaliers. Eliminez aussi les ennemis qui se trouvent en bas ainsi que le broyeur qui arrive par la porte. Descendez.

Ramassez le Sulfator et sortez par la porte. Courez vers le balcon et planquez-vous derrière la corniche. Eliminez l'ennemi posté derrière la tourelle puis tuez le chef de ces Locustes, qui se trouve à l'arrière. Nettoyez ensuite la zone sans trop vous avancer. Les ennemis vont attaquer par vagues successives, repoussez-les jusqu'à la fin des assauts.

Avancez ensuite vers le fond de la cour et entrez par la porte. Tournez les vannes pour ouvrir la grille et entrez. Sortez dans la rue et planquez-vous directement derrière les barrières. Neutralisez tous les Locustes ainsi que le broyeur sans quitter votre position. Allez ensuite à droite, près du grillage. Regardez encore à droite, dans le coin, pour trouver un objet à examiner.

Poursuivez ensuite votre route et choisissez entre passer par le garage ou par la rue. En passant par le garage, éliminez le premier ennemi qui se trouve près de la fenêtre et dégagez le terrain pour votre ami. Avancez ensuite et éliminez d'autres ennemis dans le garage. Poussez ensuite la voiture qui se trouve à gauche et continuez d'avancer jusqu'à rencontrer votre ami. Si vous passez par la rue vous devez attendre l'aide de votre ami tout en avançant lentement d'un abri à un autre.

Eliminez ensuite les ennemis qui montent grâce aux grappins. Tuez aussi un broyeur et prenez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les barrières pour éliminer d'autres Locustes et un Reaver. Avancez ensuite et allez à gauche.

Chapitre 4 : Un équilibre précaire

Avant d'avancer vers le gouffre, revenez en arrière vers le trou qui se trouve dans le bâtiment de droite et ramassez l'objet. Revenez ensuite au gouffre et allez vers la grue. Déplacez ensuite la grue vers la gauche pour que Dome monte. Portez-le ensuite vers la rive droite et abaissez la grue pour qu'il descende.

Attendez ensuite que Dom déploie le bras de la grue et passez par dessus. Descendez et rejoignez Dom pour affronter les Locustes qui sont en bas. Eliminez ensuite le Reaver et descendez par le chemin situé à droite. Explosez les Trickers et l'ennemi armé du lance-flammes. Avancez ensuite sur les toits en éliminant les Locustes qui arrivent jusqu'à l'écroulement du toit.

Restez dans le bâtiment et éliminez les ennemis qui sont à l'extérieur. Sortez ensuite et allez au coin droit pour ramasser un autre objet. Descendez ensuite par l'escalier et éliminez d'autres Locustes qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Descendez vers ce bâtiment et nettoyez le toit. Coupez ensuite les câbles qui maintiennent la structure pour l'utiliser comme pont. Traversez ce pont qui va s'écrouler sous vos pieds.

Avancez et tuez les Locustes et leur chef. Passez par les fenêtres d'en face et assistez encore une fois à l'effondrement d'un immeuble. Suivez Dom vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Cet ascenseur vous mènera devant le Brumak qui vous tire dessus sans relâche. Courez tout droit vers une autre porte d'ascenseur et passez par cette dernière. Avancez ensuite à gauche jusqu'à la dernière fenêtre. Tuez le pilote du Brumak pour pouvoir continuer votre route.

Chapitre 5 : Epilogue

A bord de votre Brumak rien ne peut vous arrêter. Tirez sur vos ennemis avec la mitrailleuse ou avec les roquettes en appuyant sur X. N'avancez pas à l'aveuglette mais lentement pour mieux repérer vos ennemis. Même les Reavers ne résisteront pas longtemps devant votre puissance de feu. Les Boomers essayent parfois de vous attaquer par les cotés. Vérifiez alors à droite et à gauche avant d'avancer. Défoncez les portes en appuyant sur B. Un Corpser essayera de vous stopper, appuyez rapidement et répétitivement sur B pour le vaincre et continuez votre chemin. Démolissez une autre porte et avancez en tirant sur tout ce qui bouge jusqu'à apercevoir une barge de torture. Lancez vos roquettes dessus pour la faire couler. Allez ensuite à gauche et défoncez une autre porte.

Eliminez les deux bestioles qui vous lancent des roquettes et ciblez les trois grands piliers avec vos roquettes. Leur destruction permettra aux hélicoptères de rappliquer. Votre Brumak sera infesté par l'émulsion et se transformera en un grand monstre. Visez alors le monstre avec votre arme Rayon de l'Aube et appuyez sur le bouton de tir pour déclencher le rayon. Maintenez votre visée sur le monstre et essayez de toucher la tête pour en finir avec. L'explosion de ce monstre engendre la destruction de Jacinto qui va s'effondrer et être engloutie par l'eau. C'était votre objectif final, vous avez réussi.

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Des squelettes dans le placard (20)

Repoussez les vagues 1 à 10 de la Horde sur toutes les cartes du pack Flashback (toutes difficultés)

Du mystère et des histoires (15)

Gagnez une partie multijoueur sur chacune des 5 cartes du pack Flashback (tous modes, sauf Ailier)

Liés par un passé commun (15)

Vous avez remporté une partie en mode Ailier sur chacune des cartes du pack Flashback

Tout feu tout flamme (20)

Repoussez les vagues 1 à 10 de la Horde sur toutes les cartes du pack Combust. (toutes difficultés)

Le toit ! Le toit ! Le toit... (15)

Gagnez une partie multijoueur sur chacune des 3 cartes du pack Combustible (tous modes, sauf Ailier)

Forgé dans le feu (15)

Remportez une partie en mode Ailier sur chacune des 3 cartes du pack Combustible

Annexion : avec exécution (75)

Gagnez une partie publique en mode Annexion sur chaque carte des packs Flashback et Combustible

Gears of War 2 : Dark Corners

© Microsoft / Epic Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Il y a quelque chose qui brûle ! (25)

Tuer 25 sanguinators avec un Calcinator lors d'une partie Horde sur une carte du pack Dark Corners

En route pour l'enfer (25)

Terminer la scène supprimée de « En route vers les ruines » après avoir choisi de tirer à tout va

Ça passe ou ça casse (25)

Sans être repéré, terminer la scène supprimée de « En route vers les ruines » en vous infiltrant

À deux, c'est mieux (25)

Terminer la scène supprimée de « En route vers les ruines » (coopératif) en incarnant Marcus ou Dom

Du sang sur le sable (50)

Atteindre le niveau 50 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 50 sur Nulle part en Horde

N'est-ce qu'un rêve ? (40)

Atteindre le niveau 40 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 40 sur la carte Mémorial en Horde

Une nuit de folie (10)

Atteindre le niveau 10 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 10 sur Grande route en Horde

Non, mais je le connais (15)

Atteindre le niveau 15 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 20 sur Sanctuaire en Horde

Décalage horaire (20)

Atteindre le niveau 20 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 20 sur la carte Gare en Horde

Faites un voeu (10)

Atteindre le niveau 8 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 10 sur Machine de guerre en Horde

Tel père, tel flingue (30)

Atteindre le niveau 30 en multijoueur et repousser les vagues 1 à 30 sur Jardin des dieux en Horde20

Peur du noir (20)

Jouer une partie multijoueur sur chacune des 7 cartes du pack Dark Corners (tout mode)

Comme dans du beurre (30)

Remporter une partie multijoueur sur chacune des 7 cartes du pack Dark Corners (tout mode)

Gears of War 3

© Microsoft / Epic Games 2011

PERSONNAGES COG À DÉBLOQUER

Aaron Griffin

Obtenir la médaille Big Money Onyx ou choisir "j'aime" sur la page Facebook de Gears of War 3 pour obtenir un code permettant de débloquer ce personnage.

Adam Fenix

Code de pré-commande de la version épique ou limitée de Gears of War 3.

Anthony Carmine

Atteindre le niveau 75.

Benjamin Carmine

Atteindre le niveau 34.

Chairman Prescott

Obtenir la médaille d'argent Allfathers.

Civilian Anya

Atteindre le niveau 45.

Classic Baird

Atteindre le niveau 30.

Classic Cole

Atteindre le niveau 23.

Classic Dom

Atteindre le niveau 17.

Classic Marcus

Terminer la campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

Clayton Carmine

Atteindre le niveau 14.

COG Gear

Atteindre le niveau 2.

Cole Train

Jouer à la bêta multijoueur.

Colonel Hoffman

Atteindre le niveau 50.

Commando Dom

Code de pré-commande GameStop.

Dizzy Wallin

Atteindre le niveau 7.

Golden Gear

Obtenir la médaille de bronze War Supporter.

Jace Stratton

Atteindre le niveau 10.

Mechanic Baird

Code de pré-commande Best Buy.

Samantha Byrne

Atteindre le niveau 4.

Superstar Cole

Obtenir la médaille d'or MVP.

Unarmored Marcus

Obtenir la médaille d'argent Vétéran.

PERSONNAGES LOCUST À DÉBLOQUER

Beast Rider

Atteindre le niveau 5.

Flame Grenadier

Atteindre le niveau 26.

Golden Hunter

Obtenir la médaille d'or Master-at-Arms.

Golden Miner

Obtenir la médaille d'or Rifleman.

Grenadier

Atteindre le niveau 39.

Hunter

Atteindre le niveau 8.

Hunter Elite

Atteindre le niveau 60.

Kantus

Obtenir la médaille d'or Medic.

Miner

Atteindre le niveau 3.

Savage Grenadier Elite

Code de pré-commande Walmart.

Savage Kantus

Code de pré-commande Amazon.com.

Sniper

Obtenir la médaille de bronze Headshot.

Spotter

Atteindre le niveau 20.

Theron Guard

Atteindre le niveau 12.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Horde

Terminer le mode Horde.

Masque Locust Drone

Terminer le mode Beast.

Doo-rag de Marcus

Terminer la campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

SUCCÈS

Marcus, au sujet de ton père... (5)

Revenu d'un mauvais rêve.

Purée de luisant à gogo (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 1, chapitre 2 (standard ou arcade).

Le gros lot ! (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 1, chapitre 3 (standard ou arcade).

Le territoire des Cougars ! (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 1, chapitre 5 (standard ou arcade).

Scientifiquement parlant... (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 1, chapitre 6 (standard ou arcade).

OK, allons trouver Hoffman ! (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 2, chapitre 1 (standard ou arcade).

Jouons un peu aux pirates ! (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 2, chapitre 5 (standard ou arcade).

Barge Airways (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 2, chapitre 7 (standard ou arcade).

Dernier recours d'Anvil Gate (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 1 (standard ou arcade).

C'était bon ? (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 2 (standard ou arcade).

Points de permis perdus (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 3 (standard ou arcade).

Frères jusqu'à la mort (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 5 (standard ou arcade).

T'es capable de te débrouiller ? (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 3 (standard ou arcade).

Jouet préféré de Baird (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 5 (standard ou arcade).

Bienvenue - -redacted- (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 6 (standard ou arcade).

Ça alors... C'est l'été indien. (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 2 (standard ou arcade).

OK, la foi. C'est bon, j'ai. (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 5 (standard ou arcade).

Crève ! Vas-y, crève ! (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 6 (standard ou arcade).

Toujours plus loin (50)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Recrue ou Normal (standard ou arcade).

C'est pas mon premier rodéo (50)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Vétéran (standard ou arcade).

C'est de la folie (75)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Dément (standard ou arcade).

Collectionneur (5)

Trouvez 5 objets à collectionner (toute difficulté, standard ou arcade).

Rat des champs (10)

Trouvez 20 objets à collectionner (toute difficulté, standard ou arcade).

Maniaque (15)

Trouvez 42 objets à collectionner (toute difficulté, standard ou arcade).

Hommage aux disparus (15)

Trouvez 15 plaques militaires de la CGU pendant la campagne (toute difficulté, standard ou arcade).

Mes chers Gears (50)

Terminez tous les actes en coopération (toute difficulté, standard ou arcade).

Rares sont les veinards... (50)

Terminez tous les actes de campagne en coopération avec 4 joueurs (standard ou arcade).

Niveau 5 (5)

Atteignez le niveau 5.

Niveau 10 (10)

Atteignez le niveau 10.

Niveau 15 (15)

Atteignez le niveau 15.

Niveau 25 (25)

Atteignez le niveau 25.

Niveau 50 (50)

Atteignez le niveau 50.

Juge, juré et bourreau (10)

Tuez un ennemi en l'exécutant (tout mode).

Vengeance locuste à assouvir (10)

Tuez en tant que monstre locuste en mode Bestial (toute difficulté).

Enrichi et vitaminé (10)

Repoussez les 50 vagues en mode Horde (toute difficulté, toute carte).

Un butin, c'est bien ! (25)

Gagnez la médaille de Bronze "Ramasseur servile".

Tous pour un, un pour tous (10)

Gagnez la médaille de Bronze "Force multijoueur".

Le meilleur équipier (25)

Gagnez la médaille d'Argent "Numéro 1".

Tactiques de gains de trophée (25)

Gagnez au moins une médaille onyx.

Sérieux 3.0 (100)

Atteignez le niveau 100 et gagnez toutes les médailles onyx.

Bienvenue dans Bataille (10)

Tuez 10 ennemis en mode Match à mort en équipe (standard ou loisirs).

Echantillon de Bataille (10)

Terminez une partie dans les six modes Bataille (standard ou loisirs).

Bienvenue dans Horde (10)

Survivez aux 10 premières vagues du mode Horde (toute difficulté, toute carte).

Bienvenue dans Bestial (10)

Survivez aux 12 vagues du mode Bestial (toute difficulté, toute carte).

Bienvenue dans Arcade (10)

Terminez 5 chapitres de la campagne Arcade en mode coopération (toute difficulté).

Bienvenue chez les grands (0)

Montrez de quoi vous êtes capable en Bataille multijoueur (loisirs).

Mais quelle heure est-il ? (10)

Gagnez le bonus maximum de parties consécutives en Bataille multijoueur (standard ou loisirs).

Lambentation (50)

Tuez un employé Epic ou quelqu'un qui est devenu un lambent en Bataille multijoueur (tout mode).

Mondanités (70)

Gagnez la médaille onyx "Belliqueux".

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Prologue

Après la cinématique, défoncez la porte de la pièce à droite de votre chambre. Vous y trouverez une plaque CGU. Suivez ensuite Anya vers la sortie. Une fois dehors, avancez dans la cour et mettez-vous à couvert. Tirez sur vos ennemis en bas et défendez les escaliers.

Chapitre 1 : On mouille l'ancre

Vous débuterez ce chapitre dans votre chambre. Ramassez le billet de 20 dollars sur la table juste derrière vous ensuite quittez la pièce. Dans le couloir, suivez la fille qui vous parle et récupérez le rapport psychiatrique de Dom sur la petite table à gauche.

Retournez au couloir ensuite entrez dans la dernière chambre à gauche pour trouver le formulaire de demande sur la table de droite. Ouvrez la porte de la pièce d'en face et parlez à Dom.

Montez les escaliers et retrouvez Jace, près du distributeur. Prenez l'escalier suivant et traversez le couloir. Rejoignez Anya dans la salle de commandement à droite. Après la cinématique, foncez vers la porte en face et neutralisez les petites créatures. Prenez les escaliers à droite tout en tuant les monstres qui les empruntent.

En haut, mettez-vous à couvert et tirez sur les aliens. Avancez ensuite vers l'hélicoptère et tuez le Lambent suicider. Entrez dans la tour à droite pour activer l'ascenseur.

En reprenant le contrôle de votre joueur, avancez sur la plateforme en repoussant l'attaque de la nouvelle vague de Lambents. Prenez les escaliers au fond à droite et lancez une grenade sur les boites dans la cabine à gauche. Récupérez les munitions ensuite entrez dans la chambre au bout du couloir, à droite.

Rebroussez chemin et éliminez vos adversaires sur la plateforme du bas. Traversez l'ascenseur à gauche dès qu'il arrive et neutralisez les créatures qui débarquent. Descendez par les escaliers et ramassez l'extincteur à droite. Eteignez le feu devant la porte et rejoignez le bureau de Prescott. Tuez les derniers Lambents dans cette pièce pour lancer une cinématique.

Chapitre 2 : Quitter le navire

Suivez le couloir et descendez les escaliers. Tuez les petites créatures et entrez dans les cuisines. Eliminez tous vos ennemis ensuite ouvrez le portail au fond de la pièce pour atteindre la réserve. Ramassez les munitions en face et sautez par-dessus des boites à droite. Repoussez une autre vague d'ennemis et avancez vers l'hélico. Traversez la passerelle en face et activez enfin le levier dans la cabine à l'étage.

Sortez par l'autre porte de la cabine et mettez-vous à couvert. Tirez sur les Polypes en bas et faites attention aux araignées que lâchent le tentacule du Leviathan. Prenez les escaliers en face et tuez vos ennemis qui sortent par la pièce de droite. Vous trouverez dedans un pistolet Gorgone. Continuez votre ascension et activez le levier dans la cabine à l'étage.

Une fois en haut, vous devez ouvrir trois valves d'irrigation tout en éliminant vos ennemis. Au niveau de la troisième, ramassez l'extincteur et éteignez les flammes pour pouvoir progresser. Une cinématique se lance et vous vous retrouverez à un autre étage, plus bas. Suivez le couloir et donnez deux coups de pied à la porte du fond pour la défoncer.

Nettoyez la zone des créatures qui débarquent ensuite traversez le pont qui vient de se former devant vous. Sprintez

dans le couloir en feu et ouvrez le portail, au fond. Une fois à l'air libre, avancez sur la plateforme et ouvrez le garage à droite. Ramassez le manuel de Silverback sur les caisses à gauche ensuite montez dans l'un des deux Silverback. Quittez le garage et défoncez la grille à droite.

Vous allez affronter le Leviathan. Faites éclater son oeil droit en tirant dessus ensuite occupez-vous des Lambents qui en sortent. Donnez des coups de pied pour vous débarrasser de ceux qui vous entourent. Lorsque le boss fait surface une autre fois, détruisez son deuxième oeil en tirant dessus. Dès qu'il s'enfuit, aidez vos coéquipiers à neutraliser les créatures à bord. Le Leviathan lance ainsi sa dernière attaque. Tirez sur sa tête pour en finir une bonne fois pour toutes.

Chapitre 3 : Retour chez soi

Vous incarnez l'agent Cole. Avancez dans les rues en direction de la ville. Une fois sur place, défoncez la porte de gauche et récupérez un journal intime ainsi que des grenades. Reprenez votre chemin et avancez vers la lumière.

Suivez les ruelles qui mènent au parc de jeux. Défoncez le portail avec deux coups de pied et avancez un peu pour que deux tiges surgissent du sol. Tuez vos adversaires et tirez sur les boules de chaque tige pour les assécher.

Une fois la zone sécurisée, entrez dans la baraque en bois et récupérez un autre journal intime.
Sortez par le grand portail et suivez la route jusqu'aux barbelés.

Dans le parking, éliminez les Luisants et tirez sur les boules dans les tiges pour qu'elles ne génèrent plus d'ennemis.

Avancez maintenant vers l'autre coté de la rue et ouvrez la grande porte métallique de l'épicerie.

Lancez une grenade sur les boites à gauche pour obtenir plus de munitions ensuite découpez les planches qui bloquent la porte. Avancez dans l'épicerie et neutralisez les Polypes qui vous attaquent. Vous arriverez à une grande salle avec des tiges ennemies. Tuez d'abord les monstres qui vous tirent dessus ensuite faites éclater les boules dans les tiges. Ouvrez la porte au fond et sautez par-dessus du comptoir à gauche pour recharger vos armes. Défoncez la porte suivante et lancez une grenade sur la grande boite, près de la porte du garage.

Tirez ensuite le levier qui se cachait derrière et montez dans le chargeur qui se trouve dans le garage. Déplacez le casier qui bloque votre passage et ramassez les provisions en face. Défoncez la porte métallique à gauche et sortez. Repoussez la voiture à droite ensuite quittez le Mécha et neutralisez les Lambents qui vous dérangent. Pensez à sécher la tige à gauche pour qu'elle cesse de produire ces monstres.

Reprenez le chargeur et éloignez la camionnette de votre route pour pouvoir placer les provisions sur la fumée verte.

Chapitre 4 : Coup de main

Suivez vos partenaires et sprintez sur le pont rocheux. Avancez vers le parc et repoussez l'attaque ennemie en commençant par les tiges. Vous affronterez pour la première fois les Cracheurs, qui sont des monstres qui vous crachent dessus des boules d'acide.

Gardez tout d'abord vos distances et esquivez leurs projectiles en effectuant des roulades sur les deux côtés. Visez la partie fluorescente de leur corps et lorsqu'ils commencent à briller, éloignez-vous au maximum car l'explosion est gigantesque. Faites le ménage et approchez-vous du portail au bout de la route.

Suivez le chef vers l'autre coté du camp et rechargez vos arme grâce aux munitions qu'il vous offre comme récompense.

Tournez ensuite à droite et avancez vers le grand portail métallique. Une fois dans le port, neutralisez les tiges et tuez tous les Lambents. Faites attention au Cracheur et à ses boules d'acide puis ouvrez la porte du hangar, au fond. Traversez le pont en bois où vous allez affronter deux Cracheurs accompagnés de quelques Lambents. Commencez toujours par neutraliser les tiges ensuite occupez-vous des monstres en visant leurs épaules fluorescentes.

Chapitre 5 : Meilleur joueur

En arrivant au stade, vous devez choisir entre deux chemins à prendre. Si vous êtes intéressé par le programme des Cougars prenez le niveau supérieur. Une fois en haut, avancez dans le couloir et en traversant la grille, tournez à droite et ramassez le programme qui se trouve derrière le comptoir.

Neutralisez les Lambents sur la passerelle en face ensuite descendez les escaliers, à gauche. Tuez le Cracheur ainsi que les créatures qui l'accompagnent. Défoncez ensuite la porte au fond de la salle puis la suivante pour lancer une cinématique.

Vous voilà en habit de footballeur et sur le terrain. Foncez vers la bombe en évitant les Lambents qui vous barrent la route. La bombe en main, courez vers la cible sans toucher vos adversaires. Après l'explosion, revenez près la tente où se trouvait la bombe et ramassez la bague de championnat de Cole posée à côté d'un cadavre. Empruntez ensuite les escaliers et ouvrez le portail métallique en haut.

Dans l'ascenseur, tuez autant de Lambents que possible tout en montant. En arrivant à l'étage avec les Cracheurs, dépêchez-vous de tirer sur les citernes d'essence avant que ces derniers ne précipitent votre chute.

Chapitre 6 : A un fil

Tout en vous accrochant à la tyrolienne, tirez sur les réservoirs pour neutraliser les monstres. Une fois en bas, mettez-vous à couvert et procédez comme d'habitude. Détruisez les tiges, les Cracheurs et enfin les Luisants. Faites attention car ce combat sera un peu plus difficile qu'auparavant.

Suivez l'allée qui mène à gauche et juste après la cinématique, mettez-vous directement à couvert. Tuez en premier lieu les snipers sur le barrage. Passez ensuite à ceux qui utilisent des Gatlings. Sautez du coté droit de la rue et nettoyez la zone des Locustes tout en restant à couvert. Lorsque Cole vous informe que les ennemis vous contournent, retournez du coté gauche et éliminez-les.

Lorsque vous aurez sécurisé les lieux, courez vers le Gatling au centre et attendez que vos coéquipiers ouvrent le portail.
Utilisez alors cette arme pour liquider les monstres qui débarquent. Ramassez ensuite les jetons de péage juste derrière la cabine où se trouve le Gatling.

Suivez vos alliés par le passage qui vient de s'ouvrir et entrez dans le tunnel en tuant les petits scarabées. Grimpez au niveau supérieur par la pente qui vient de se créer ou bien par l'échelle qui se trouve dans la pièce, au fond du tunnel. En haut, éliminez tous les Locustes et passez par les barbelés.

Suivez le seul chemin disponible et descendez par l'échelle. En bas, vous pouvez choisir entre deux chemins, soit la passerelle soit le pont inférieur. Les deux mènent au même endroit mais il faut noter que la passerelle est beaucoup plus facile d'accès. Avancez tout droit et tuez les Locustes ensuite grimpez à l'échelle de droite. Défoncez le portail métallique pour lancer la cinématique.

Traversez le tunnel tout en éliminant les Tickers ensuite empruntez la route détruite en face. Faites attention aux tirs du mortier et couvrez-vous dans le container à gauche. Courez au bon moment d'un container à l'autre en suivant le chemin qui mène à gauche jusqu'à ce que vous atteigniez le tireur. Tuez tous les adversaires en bas ensuite équipez-vous du mortier et tirez sur le dirigeable qui approche.

Un seul tir sur le gros ballon suffira pour le faire éclater. Si vous n'arrivez pas à bien contrôler cette arme, utilisez tout simplement le lance-grenades.

Avancez dans le tunnel et tuez les Locustes qui vous barrent la route. Grimpez à l'échelle au fond et suivez le chemin à gauche. Tuez le monstre avec la mitrailleuse à votre droite ensuite faites exploser le réservoir sur le camion, plus loin.

Emparez-vous ensuite de la mitrailleuse et faites le ménage. Finissez la mission en poussant la caisse remplie de

Tickers.

Acte 2

Chapitre 1 : Naufrage

Avancez tout droit ensuite ramassez le Guide la Tomate, Guide Du Néophyte dans le container sur votre gauche.

Récupérez le Lanzor plus loin et entrez dans le champ de bataille contre les Locustes. Continuez à avancer et descendez la colline. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis. Vous trouverez derrière les containers à droite un diplôme de médaille Octus, près du faucon en feu. Progressez jusqu'à retrouver Marcus.

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de ce dernier. Cachez-vous derrière les petits murets et tuez rapidement les Boomers en haut. Tuez les snipers sur les ponts suspendus ensuite empruntez le chemin à droite.

Vous trouverez plus loin un monstre de siège, c'est une sorte de catapulte que vous devez utiliser pour détruire deux autres monstres plus loin. Activez le levier derrière son dos et lancez les missiles sur vos cibles. En terminant cette tâche, un Brumak se ramène. Un seul missile suffira pour le mettre à terre. Descendez de la montagne et dirigez-vous vers la fumée verte, à droite.

Ravitaillez vos armes ensuite repoussez l'attaque ennemie. Au bout de quelques minutes, un Brumak apparait et commence à vous tirer dessus. Courez directement vers le container le plus proche et entrez dedans. Equipez-vous du fusil à pompe et tirez sur ses bras mitrailleurs.

Chapitre 2 : Maison de sable

Suivez le seul chemin possible jusqu'à atteindre une grande zone vide. Un Corpser vous attaque. Cachez-vous derrière les rochers et ne restez pas sur sa trajectoire lorsqu'il s'enfonce dans le sol. Visez sa tête pour lui briser sa garde ensuite videz votre chargeur dans sa gueule.

Plus loin à gauche, vous tomberez dans une embuscade. Restez à l'abri et neutralisez vos adversaires. Faites attention à celui qui manie le Sulfator, en haut à gauche.

Une fois la zone sécurisée, ramassez cette arme destructrice et foncez vers le portail pour lancer une autre fusillade. Eliminez tous les Locustes puis revenez à la porte pour l'ouvrir.

Descendez la montagne en courant et surtout, ne vous arrêtez pas. Arrivé à la grande cour, tuez vos adversaires en commençant par celui qui utilise la mitrailleuse. Vous pouvez les contourner en traversant le petit tunnel à gauche.

Grimpez ensuite à l'échelle et utilisez le monstre de siège pour bomber quelques ennemis derrière le grand portail. Continuez votre ascension vers la réserve en tuant le reste des Locustes. Ravitaillez vos armes et suivez vos camarades.

Chapitre 3 : Entrée de force

Vous devez neutraliser tous vos adversaires avant qu'ils n'atteignent la corne de l'alarme. Commencez par le premier sur la colline en face. Avancez à gauche et récupérez le fusil à lunette ou bien le One-shot. Sur le barrage en face, tuez d'abord la Locuste en mouvement puis celui dans la cabine. Ce dernier va courir vers l'alarme. Si vous n'arrivez pas à le buter, tirez au bon moment sur les barils jaunes à droite.

Passez maintenant aux deux créatures sur la falaise, à droite. Commencez par tuer le plus proche à la corne ensuite neutralisez le second avant qu'il n'atteigne l'alarme. Après chaque tir, tapez au bon moment sur le bouton qui charge votre arme pour le faire rapidement. Ramassez le mortier posé derrière les caisses, en bas, et utilisez-le pour tuer le petit groupe de Locustes qui ressortent de l'entrée latérale. Empruntez ce chemin désormais accessible et tirez le levier,

à droite de la grille.

Prenez le chemin de droite et ramassez la plaque CGU derrière une caisse, près du pilier. Sortez par la seule porte (à droite) et neutralisez les monstres qui vous attendent de l'autre côté. Accédez au balcon en prenant les escaliers de gauche et lancez des grenades sur vos ennemis mitrailleurs, en bas. Rejoignez votre équipe dans le tunnel puis prenez contrôle de l'une des mitrailleuses et repoussez la vague de Locustes qui débarquent. Activez enfin le levier qui se trouve derrière le pilier central dans la cour.

Chapitre 4 : Course de tranchées

Prenez les munitions ensuite sautez par-dessus le barrage, plus loin. Après la cinématique, courez vers la grotte en face. A chaque fois, attendez les bombardements de la Barge et dès que Marcus vous en donne l'ordre, courez vers la grotte indiquée par une étoile. En arrivant à la dernière d'entre elles, dirigez-vous vers la sortie puis ramassez le marteau des Locustes posé au sol, derrière les caisses à votre droite. Traversez la grille au bout de la colline.

Suivez vos camarades et nettoyez la zone.
Entrez par le portail au fond et tuez les Locustes ainsi que le Boomer. Dans la salle suivante, tirez sur les Tickers suspendus pour bombarder les ennemis qui se trouvent en-dessous.

Traversez le pont central et faites le ménage en bas. Entrez dans la pièce où vous serez enfermé avec un Corpser. Défoncez-lui la tête puis neutralisez les renforts qui vous rejoignent. Grimpez enfin à l'échelle au bout du couloir.

Avancez doucement dans la grande salle et ramassez le lance-grenades, posé au sol. Tirez sur les petits Corpsers avant de réveiller la mère. Les points faibles de cette dernière sont ses yeux. Visez-les avec le lance-grenades dès qu'elle baisse sa garde. Gardez toujours vos distances car ses coups sont mortels.

Neutralisez tous les Corpsers qu'elle relâche et continuez à tirer sur ses yeux jusqu'à ce qu'elle commence à courir dans toute la salle. Courez à ce moment vers la porte de sortie.

Chapitre 5 : Détournement

Couvrez-vous derrière les blocs et tirez sur les insectes explosifs. Tuez les Locustes et avancez tout droit. Neutralisez les gardes de la reine ensuite prenez le chemin menant à gauche. Traversez le portail dès qu'il s'ouvre et tuez le Boomer plus loin.

Prenez le chemin de droite et défoncez la grille. Récupérez les munitions ainsi que le symbole de la reine puis rebroussez chemin et traversez la caverne à gauche pour contourner le mitrailleur. Ouvrez ensuite le portail qui est à gauche et faites le plein de munitions avant de prendre l'ascenseur, au fond du couloir. Couvrez-vous et neutralisez tous les gardes qui sautent sur la tour. Attendez que la Barge atterrisse pour la nettoyer des derniers Locustes.

Chapitre 6 : Décollage

Prenez une des tourelles sur la Barge pour en détruire deux autres plus loin. Une fois les pieds sur terre, butez tous les gardes ainsi que le Reaver qui apparait sur le toit de l'entrepôt en face. Entrez dedans et prenez le maximum de munitions. Equipez-vous du One-shot et quittez le hangar pour buter quelques gardes dehors. Utilisez le One-shot pour neutraliser tous les Reavers, n'oubliez pas celui sur le toit à droite.

Comme son nom l'indique, un seul coup suffira pour chacun. Faites exploser les réservoirs d'essence sur le camion qui est à gauche et butez le reste des gardes. Une fois la zone sécurisée, ramassez la référence au bout de la route à gauche, elle est posée au sol près d'un camion en feu. Prenez les escaliers près du container orange et entrez dans la pièce de droite. Vous trouverez une plaque CGU derrières les caisses. Retournez rapidement vers la Barge.

Chapitre 7 : Atterrissage

Emparez-vous rapidement d'une tourelle et butez les Barges. Tirez ensuite sur les Reavers jusqu'à l'apparition de la

bête. Pas moyen de la toucher mais tirez quand même.

Faites des roulades sur les cotés lorsqu'elle charge pour tirer le rayon. Survivez jusqu'à ce que vous atterrissiez.

Acte 3

Chapitre 1 : Insurpassable

Dès que vous reprenez le contrôle de Marcus, faites demi-tour et récupérez la plaque d'Anvil Gate accrochée au mur derrière vous. Empruntez les escaliers de droite et en arrivant au niveau des chambres dans le couloir, tournez à droite et examinez le tableau qui brille. Reprenez votre chemin et entrez dans la cabane en face. Vous trouverez dedans des munitions ainsi que la médaille du père de Sam.

Rejoignez vos camarades et prenez le One-shot posé sur le mur de droite. Butez tous les monstres en bas et utilisez cette arme puissante contre les Reavers et les Broyeurs. Lorsque la catapulte entre dans la cour, repliez-vous et allez sur la passerelle. Tuez tous les ennemis qui entrent par la porte en face. Reculez encore une fois et prenez le Gatling de votre compagnon. Repoussez l'attaque des larves et faites attention aux Boomers.

Retournez ensuite au garage et ne laissez pas vos adversaires entrer. Abusez des grenades et lorsque Marcus donne l'ordre, visez le grand réservoir dehors indiqué par une étoile.

Chapitre 2 : Secours

Dans ce chapitre vous aurez le choix entre : fournir un tir de couverture depuis le fort ou bien prendre un camion pour rejoindre Sam et Anya. Si vous êtes doué pour le tir à distance, préférez le premier choix. Prenez le One-shot ou bien le fusil à lunette et escortez le reste de l'équipe jusqu'au fort.

Au bout d'un moment, certains Lambents parviennent à atteindre votre passerelle. Tuez-les et continuez à tirer sur les ennemis en bas. Lorsque le Berserker Lambent sort d'une tige, foncez pour l'affronter.

Vous trouverez près du mur, à gauche de la porte du fort, une plaque CGU. Ramassez ensuite le journal intime derrière le gros silo central. Occupez-vous maintenant du boss. Son point faible est la zone fluorescente sur son torse. Tirez dessus lorsqu'il est à découvert. Effectuez des roulades sur les cotés lorsque le boss vous fonce dessus.

Dans sa deuxième phase, il laissera des traces d'acide en courant. Evitez de marcher dessus et continuez à tirer sur son torse. Faites attention à ses sauts mortels. Effectuez des roulades arrière pour éviter le liquide brulant.

Chapitre 3 : Course folle

Vous voilà sur un blindé équipé d'une arme redoutable. Tirez sur les Reavers qui planent aux alentours. A un certain moment, vous devez concentrer vos tirs sur les trois pipelines pour pouvoir progresser.

Eliminez les Corpsers plus loin jusqu'à apercevoir leur mère. Cette dernière vous fait tomber d'un étage. Visez ses yeux pour pouvoir passer à coté. Continuez ensuite à tirer sur tout ce qui bouge et en particulier le Corpser en armure qui s'accroche à votre camion. Faites exploser les barils jaunes sur votre route pour qu'ils ne vous infligent pas de dégâts.

Pendant que le conducteur essaie de sortir le camion coincé dans le sable, tuez les créatures qui surgissent du sol. Admirez enfin la cinématique.

Chapitre 4 : Ville fantôme

Défoncez la porte à gauche et suivez le seul chemin disponible pour atteindre la ville. Un de vos alliés vous avertit qu'il y a des explosifs dans le coin.

Désamorcez la première bombe sur le pipeline de gauche puis la deuxième plus loin sur le même pipeline, à gauche. Désarmez la troisième bombe en empruntant les escaliers de droite. Après la cinématique, entrez dans le bâtiment et descendez les escaliers, à gauche. Ramassez le message dans le coin gauche ainsi qu'un lance-flammes.

Remontez et rejoignez vos camarades. Brisez les planches qui bloquent l'accès au bâtiment suivant et tournez directement à droite. Vous trouverez une plaque CGU posée au sol derrière les sacs de sable.

Rebroussez chemin et entrez dans les tunnels pour tomber sur le cadavre du vieux fou. Progressez encore un peu et vous découvrirez que le virus Lambent peut infecter les humains. Eliminez la pauvre dame et neutralisez tous ses compagnons. Suivez vos coéquipiers et repoussez la vague d'Infectés qui vous attaquent. Lorsque le calme revient, activez la valve (à droite) pour faire descendre la passerelle.

Grimpez à l'échelle après avoir traversé le portail et avancez vers l'hôtel. Prenez le Vulcain posé en face de la porte principale et tuez tous les Infectés qui débarquent de partout.

Grimpez ensuite à une des échelles derrière vous et entrez directement dans la pièce de gauche. Ramassez le message au coin puis revenez au hall et descendez les escaliers.

Chapitre 5 : Frères jusqu'au bout

Eliminez tous les Infectés qui envahissent les lieux.

Si vous en avez besoin, vous trouverez des munitions dans le coin droit de la pièce. Continuez à avancer jusqu'à atteindre une autre cour. Tuez tout ce qui bouge et entrez par le portail au fond. Suivez le seul chemin disponible pour atteindre le cimetière.

Après la cinématique, restez à couvert et éclatez tous les Infectés qui sortent de l'église. Entrez dans l'édifice et tranchez les planches qui bloquent l'entrée à gauche. Sur la passerelle, tournez à gauche et inspectez la pancarte d'abri anti-aérien accrochée au pilier, dans la pièce en haut. Rejoignez vos camarades de l'autre coté et activez le levier pour descendre.

Couvrez-vous derrière les sacs de sable et butez tous les Locustes qui viennent par le tunnel d'en face. Lancez sans hésitation vos grenades sur les Boomers et empêchez les larves de monter. C'est au tour des Luisants de vous attaquer par derrière. Eliminez les Infectés puis les Lambents, neutralisez les tiges et tuez le maximum d'ennemis avant le lancement de la cinématique.

Acte 4

Chapitre 1 : De la poussière à la poussière

Suivez le seul chemin possible et entrez dans le bâtiment. Descendez à l'étage et ressortez. Deux mitrailleuses se mettent à tirer, mettez-vous à couvert et harcelez-les pour qu'elles se taisent. Vous saurez rapidement qu'un homme en cendre est entrain de déclencher des pièges. Continuez à avancer et en arrivant en face de la bouteille de gaz sur le caddie, reculez avant qu'elle n'explose.

Descendez la colline à gauche et tuez les Polypes libérés depuis la poubelle. Arrivé à la grande cour, entrez dans le bâtiment de gauche avant d'ouvrir la porte centrale. Vous trouverez une plaque CGU derrière une caisse renversée.

De l'autre coté du portail, avancez prudemment et faites attention à la bombe qui vous tombe dessus du ciel. Ignorez les cris du bébé, il s'agit d'un autre piège puis progressez à gauche et tuez d'autres Polypes. Au prochain point de ravitaillement, mettez-vos à couvert des tirs des mitrailleuses. Au bout d'un moment, des Lambents ainsi qu'une tige surgiront du sol. Neutralisez-les tous puis avancez vers l'ascenseur.

Une fois dans le camp de Paria, suivez l'homme en cendre jusqu'au bureau de Griffin. Descendez par l'ascenseur et

rechargez vos armes avant de sortir par la seule porte de la pièce.

Chapitre 2 : Cratère

Dès le début du chapitre, défoncez la porte qui est à droite et ramassez le journal intime au sol.

Rejoignez vos camarades et survivez à la première attaque des Lambents. Commencez toujours par neutraliser les tiges. Prenez ensuite l'allée qui mène à gauche et tuez les Polypes sur votre chemin. Descendez les escaliers en face et repoussez une deuxième attaque de Lambents. Pensez à détruire les tiges en premier et faites attention à celui qui crache des flammes.

Traversez le wagon et avant de prendre les escaliers, défoncez la porte à gauche. Vous trouverez les munitions dont vous avez désespérément besoin, prenez-les puis courez dans la caverne dès que la zone tremble.

Tuez quelques Polypes et dirigez-vous vers la tour. Une autre tige apparait transportant dans son sillage plusieurs Lambents. Gardez vos distances et couvrez-vous. Eliminez-les tous en commençant par la tige.

Entrez ensuite dans la tour et défoncez la petite porte " Keep Out " près du baril en feu. Tirez le levier ensuite faites appel à un des ascenseurs. Une vague d'Infectés vous attaque à ce moment. Pour économiser vos munitions, restez au centre de la pièce et donnez des coups de crosse. Une fois la zone nettoyée, prenez les escaliers en traversant par la porte qui vient de s'ouvrir ensuite poussez la voiture qui fera contrepoids. Eliminez rapidement le Cracheur qui vous attaque par surprise en tirant sur son épaule fluorescente.

Chapitre 3 : Haut et court

Suivez le seul chemin disponible et démarrez le téléphérique. Passez de l'autre côté du balcon et traversez le grillage. Continuez à avancer jusqu'à arriver à l'entrée du bâtiment. Eliminez tous les Infectés et avant d'entrer dans l'édifice, prenez le chemin de gauche et ramassez la commande de carburant posée au sol près d'une arme.

Traversez les pièces de l'immeuble en tuant les Infectés sur votre chemin pour arriver enfin au câble qui retient le téléphérique. Sautez par-dessus les sacs de sable et tranchez le câble. Prenez le Sulfator à droite et neutralisez tous les Infectés qui vous bloquent la route vers le téléphérique. Montez dedans et activez-le. Un Barge vous attaque par les côtés. Mettez-vous à couvert et tuez les gardes au bord du dirigeable.

Arrivé à la station, suivez vos camarades en neutralisant les gardes et les insectes mitrailleurs. Grimpez à l'échelle au bout du couloir et entrez dans le bâtiment en feu. Tuez les gardes qui vous attendent dans la première pièce ensuite lancez une grenade sur le canapé au centre pour tomber sur un vieux magazine.

Progressez dans les pièces suivantes pour arriver finalement au toit et sauver Dizzy de l'emprise des ennemis.

Chapitre 4 : Fermez les écoutilles

Dès le début du chapitre, activez le levier " RAIL C " à droite ensuite couvrez-vous derrière le wagon désormais mobile.

Arrivé près du garage, grimpez aux escaliers à droite et vous pourrez ainsi buter facilement le mitrailleur dans la cabine. Nettoyez la zone des insectes, des Locustes et des gardes qui sont en bas puis entrez dans le hangar et traversez la passerelle.

Défoncez le portail et traversez le pont pour lancer la cinématique. Tuez d'abord le garde qui a libéré la bestiole rampante ensuite ramassez le tabloïde, derrière le container bleu à votre droite.
Retournez à la cour pour affronter cette bestiole. Tirez sur sa queue fluorescente pour la découper petit à petit. Ne l'affrontez pas de face car elle peut vous électrifier. Pour éviter ses coups, effectuez des roulades sur les cotés en essayant de la contourner. Eliminez deux autres bestioles et neutralisez les renforts qui arrivent pour entrer dans le hangar suivant.

Chapitre 5 : Bon voyage

Pour commencer vos recherches, vous aurez le choix entre la zone de maintenance et le chantier naval. Commencez par le premier (vous visiterez le deuxième bien assez tôt). Défoncez la porte et entrez dans le grand garage où vous affronterez des Locustes.

Sortez et tuez les premiers gardes en face. Avancez un peu et poussez les deux chariots remplis de missiles pour neutraliser les mitrailleurs, plus loin.

Défoncez ensuite la porte à gauche et prenez l'ascenseur au fond de la pièce. Ressortez et préparez-vous à affronter une armée de gardes. A un certain moment, un monstre vous attaque par derrière avec un Sulfator, ça tombe bien car vous aurez besoin de cette arme pour nettoyer la zone. Entrez ensuite par la porte au fond à gauche. Une fois devant le navire en construction, descendez la rampe et prenez le chemin à gauche.

Vous trouverez au sol dans le coin gauche un bulletin à ramasser. Revenez au navire et neutralisez tous les ennemis. Montez à l'étage et prenez le chargeur à votre droite. Ramassez le Rotor et avancez vers le portail pour qu'il s'ouvre. Sur la passerelle suivante, quittez le chargeur et neutralisez vos ennemis avant qu'ils ne détruisent le Rotor. Faites attention au Reaver qui atterrit à vos cotés, lancez-lui vos grenades pour vous en débarrasser rapidement. Reprenez le chargeur et traversez la dernière porte.

La deuxième mission se déclenche alors automatiquement. Défoncez la porte de droite et suivez le couloir qui mène à une grande salle. Neutralisez tous vos ennemis puis prenez les escaliers à droite et avancez pour pouvoir contourner le mitrailleur. Une fois de l'autre coté, faites demi-tour et allez près du container jaune. Vous trouverez une plaque CGU posée au sol.

Sortez sur les docks en empruntant le portail de gauche. Ouvrez rapidement le dépôt de Silverback sur votre droite pour faire la peau aux Locustes. Activez le levier au bout du quai pour pouvoir passer de l'autre côté.

Faites le ménage en haut puis entrez dans la salle de contrôle, au fond. Ramassez le Rayon de l'Aube posé par terre puis activez la commande, à droite. En ressortant, servez-vous du mortier dans le container de droite pour faire éclater le Barge qui arrive. Utilisez le Rayon de l'Aube pour éliminer les Reavers et si votre Silverback est endommagé, vous trouverez une mitrailleuse au bord du quai pour faire le ménage. Une fois la zone sécurisée, entrez par la porte à gauche de la salle de contrôle.

Défoncez la porte, au fond du couloir ensuite éliminez les ennemis en bas. Traversez le premier grand portail métallique et prenez les escaliers, à gauche. Entrez dans le bureau d'en face et examinez le rapport de sous-traitance posé au sol à gauche. Eliminez ensuite les monstres qui débarquent par le deuxième portail en concentrant vos tirs sur le Reaver.

Avant de progresser, cherchez un lance-grenades ou bien une arbalète à tension sur les cadavres de vos adversaires.

A présent, rejoignez vos amis et passez à la salle suivante pour rencontrer les Kantus. Faites attention en affrontant ces créatures. Restez à couvert et faites des roulades sur les côtés lorsqu'elles vous foncent dessus. Elles sont assez rapides et portent des armures lourdes et dures à détruire. Utilisez vos grenades, le lance-grenades ou bien l'arbalète pour vous en débarrasser rapidement, sinon vous devez vider votre chargeur sur eux puis le ravitailler grâce aux boites de munitions à gauche. Quelques bestioles rampantes viendront vous embêter. Prenez votre distance et tirez sur leurs queues. Activez enfin la valve qui se trouve dans la pièce à gauche de la porte que vous venez de traverser.

Chapitre 6 : Une tombe sous les flots

Tirez sur les passerelles pour vous habituer au canon. Un peu plus loin, tirez sur les créatures qui vous attaquent. Après le passage dans la zone sombre, tirez sur la tête de la bête marine qui essaie de vous avaler. Lorsqu'on vous le demande, tirez sur les mines pour qu'elles n'endommagent pas le sous-marin.

A un certain moment, la bête sera coincée sous les rochers. Faites demi-tour et bombardez sa gueule pour en finir une bonne fois pour toutes.

Maintenant vient le tour des torpilles. Tirez sur les missiles qui viennent droit vers vous ensuite détruisez les torpilles lorsque la vue sera plus claire.

Tirez enfin sur la porte d'entrée d'Azura pour pénétrer dans le sanctuaire. Il ne vous reste qu'éliminer les quelques torpilles à l'intérieur.

Acte 5

Chapitre 1 : Un deuxième chez soi

Avancez sur le quai ensuite éliminez tous vos adversaires dans la cour. Prenez les escaliers en face et juste avant de traverser la porte d'entrée de la station, longez le couloir par la gauche et ramassez la brochure posée au sol. Lorsque le train arrive, faites éclater les réservoirs sous le tunnel à gauche pour griller quelques Locustes.

Après la cinématique, activez le levier (à droite) et prenez le Silverback. Essayez de le garder en un seul morceau pendant tout le chapitre car la zone est bourrée de créatures. Sortez par le portail en face ensuite traversez la grotte, à gauche. Eliminez tous vos adversaires et lorsqu'un Reaver vous attaque, passez en position de tir de missiles et bombardez-le.

Progressez en tuant les Locustes et quand un mortier commence à vous tirer dessus, courez vers l'autre grotte à gauche. Eliminez les bestioles qui s'y trouvent ensuite défoncez la grille à gauche. Vous trouverez dans cette pièce les plans d'assaut et des munitions.

Rejoignez rapidement vos camarades et liquidez tous les Locustes en bas. Avancez dans le labyrinthe en suivant votre objectif pour vous apercevoir enfin qu'il s'agit d'une impasse. Rebroussez chemin pour que deux Boomers vous ouvrent le grand portail. Tuez-les et grimpez à la petite pente à gauche. Neutralisez les gardes sur le quai en face ensuite quittez le Silverback et allez de l'autre côté des rails pour ouvrir la grille grâce au levier à gauche.

Reprenez le Silverback et suivez les rails. Faites attention lorsque vous vous approchez de la station suivante, un train foncera droit sur vous. Courez à ce moment vers les escaliers à gauche. Suivez la passerelle à droite et en arrivant dans le grand garage, tirez sur les bestioles qui vous attendent tranquillement.

Chapitre 2 : La panne

Prenez l'ascenseur et neutralisez les créatures qui vous attaquent à l'étage. Suivez ensuite le couloir n°3 pour remettre la lumière. Vous trouverez dans le même couloir une grille enlevée qui donne accès à une porte bloquée. Défoncez-la et ramassez la plaque CGU.

Revenez au couloir n°1 et avancez en tuant les gardes. Prenez les escaliers qui mènent à la salle de contrôle et grimpez à l'échelle, au fond.

Sortez dans la cour et éliminez les deux Reavers accompagnés de quelques gardes. Pensez à prendre une arbalète à tension sur l'un des cadavres et progressez à gauche. Neutralisez les bestioles qui surgissent de l'ascenseur puis utilisez l'arbalète pour mettre à terre facilement les Kantus. Rejoignez ensuite l'ascenseur au bout pour pénétrer dans le complexe.

Tirez sur les gardes dans cette salle puis appuyez sur le bouton rouge derrière le premier bureau. Ce dernier vous ouvre un coffre à votre droite où se trouvent les schémas.

Continuez à avancer et entrez dans la salle de contrôle. Après la cinématique, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et suivez le couloir en tuant les gardes. Une fois en bas, nettoyez la salle des ennemis puis désactivez les quatre leviers indiqués comme objectifs.

Suivez vos camarades dans la salle suivante et fermez les deux vannes dans cet étage. Tuez les Locustes qui vous

bloquent la route et descendez les escaliers. Eliminez le Kantus et ses compagnons puis désactivez la troisième vanne. Prenez les escaliers au bout de cette passerelle à gauche et lancez toutes vos grenades sur les deux Kantus qui vous attendent.

Fermez les deux dernières vannes puis sprintez, en suivant vos camarades, avant la fin du compte à rebours. Même si des Locustes vous tirent dessus, ignorez-les et continuez à courir vers la sortie du complexe.

Chapitre 3 : Paradis en ruine

Suivez le seul chemin disponible en éliminant les différents types de Locustes. Dans ce parcours vous bénéficiez d'un appui aérien jusqu'à atteindre la bête de siège.

Faites le ménage de la cour puis prenez possession de la catapulte. Butez avec les Barges qui vous tirent dessus puis tuez les ennemis restant pour qu'une cinématique se lance.

Une fois dans le bâtiment, suivez le couloir à gauche et juste avant de tournez à droite vers la salle ronde, jetez un oeil sur la dalle soulevée au coin. Vous trouverez dessus un tas d'argent.

Ouvrez le portail en haut de la salle pour sortir dans une autre cour. Faites le tour en prenant le pont à gauche et neutralisez tous les gardes. Dépêchez-vous de prendre le contrôle de la catapulte pour buter les Reavers et surtout détruire le barrage en face en tirant dessus trois charges.

Montez près de la statue pour trouver un journal intime sur la petite table, à votre droite, en faisant face au portail.

Ouvrez la porte et éliminez vos ennemis dans le couloir puis ramassez la plaque CGU au fond avant de tourner à gauche. Faites le ménage pour pouvoir sortir. Défoncez la grille et mettez-vous directement à couvert. Tuez les gardes ainsi que les Kantus. N'hésitez pas à utiliser vos grenades et ne vous éloignez pas trop de vos camarades pour qu'ils puissent vous soigner si besoin. Utilisez enfin la catapulte au bord de la falaise pour buter le Barge. Il ne vous reste qu'à pousser la bête de siège dans les flots.

Chapitre 4 : Le seuil

Avancez dans le couloir et examinez la statue en forme de tête avant d'entrer dans la grande salle à gauche.

Vous aurez alors l'annonce d'un décès. Appelez l'ascenseur et en sortant, appuyez une autre fois sur le bouton pour que l'autre cage s'ouvre. Vous y trouverez une annonce.

Quittez le bâtiment et éliminez tous les Locustes en faisant attention au mortier. Prenez le Sulfator derrière les sacs de sable (en face de la porte d'entrée de la tour) et neutralisez les Lambents qui surgissent de partout. Commencez comme toujours par détruire les tiges.

Chapitre 5 : L'ascension

Tuez les Locustes dans le couloir et ramassez les lance-grenades sur les cadavres de vos adversaires. Prenez les escaliers et faites le ménage. Lorsque le Reaver fait son apparition, couvrez-vous derrière le comptoir à droite et utilisez le mortier pour le mettre à terre.

Avancez vers l'ascenseur ensuite repoussez l'attaque des Lambents pendant que Jack s'occupe de le réparer. Détruisez en premier les tiges et continuez à tirer sur vos ennemis jusqu'à ce qu'on vous donne l'ordre d'entrer dans l'ascenseur.

Pendant votre ascension, tirez sur les grappins des Locustes qui veulent vous rejoindre. Quand votre ascenseur s'effondre, sautez rapidement sur l'autre. Arrivé à l'étage, neutralisez vos ennemis puis descendez les escaliers, à droite. Vous trouverez derrière un des piliers une brochure. Remontez maintenant au deuxième étage pour lancer une cinématique.

Pour l'instant, vous ne pouvez rien faire contre la reine. Courez vers le dernier étage en vous mettant à couvert dès que vous voyez le rayon de la tempête. Evitez aussi de marcher sur les flammes que laisse ce rayon. Une fois tout en haut, coupez les câbles grâce à votre arme en gardant un oeil sur les tirs de l'insecte géant.

Ouvrez la porte dès que l'ascenseur s'arrête puis tournez directement à droite. Lancez une grenade sur les boites près de l'emblème des Gears. Une plaque CGU se trouve juste derrière.

Suivez ensuite le seul chemin disponible en éliminant tous les Locustes. Avancez vers le portail sécurisé au bout du couloir pour changer d'objectif. Entrez dans les deux pièces sur les deux cotés du bureau de votre père et neutralisez les gardes qui s'y trouvent. Désactivez les deux panneaux de sécurité et rejoignez votre père. Avant de sortir pour repousser l'attaque des Lambents, récupérez la recherche de Fenix posée sur une table près d'un télescope.

Emparez-vous ensuite de la mitrailleuse en face du bureau et massacrez les monstres en commençant par la tige en face. Appelez enfin l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 6 : Jugement dernier

Une fois dehors, éliminez tous les Locustes avec l'aide de Carmine jusqu'au déclenchement d'une cinématique.

Vous allez affronter la Reine à nouveau. Dès qu'elle fait son apparition, mettez-vous à couvert. Tirez sur son point faible, à savoir sa gueule. Lorsqu'elle charge pour lancer le rayon, cachez-vous derrière les piliers.

Une fois à terre, des boitiers contenant des rayons de l'aube surgissent du sol. Prenez-en un et tirez sur la bête. Refaites cette procédure plusieurs fois pour qu'elle passe à la deuxième phase. Si vous êtes à court de munitions pour le rayon de l'aube, vous en trouverez sur les boites qui sont apparues tout à l'heure. Pour votre mitrailleuse aussi, cherchez aux alentours de la tour une caisse de munitions.

Tirez sur le dos de la bête pour qu'elle s'éloigne de la tour. Elle lâchera alors des insectes mitrailleurs et fera appel à d'autres gardes. Ignorez-les et concentrez vos tirs sur le boss. Effectuez la même procédure que tout à l'heure pour en finir une bonne fois pour toutes avec votre ennemi. Félicitations ! Vous avez terminé Gears of War 3.

OBTENIR LA MÉDAILLE MÉDECIN FACILEMENT

Pour faire monter rapidement le niveau de la médaille Médecin et ainsi obtenir facilement le personnage du Kantus en multijoueur, il suffit de lancer une partie privée en roi de la colline avec des bots en mode recrue et activer le tir ami. Ainsi vous pourrez mettre à terre vos coéquipiers avant de les relever, ce qui vous permettra d'atteindre facilement et assez rapidement les différents niveaux de la médaille.

OBTENIR FACILEMENT LE MUTATOR MUNITIONS INFINIES

Pour obtenir rapidement et facilement ce mutator, vous devez lancer une Horde avec un ami ou plusieurs. Au cours de la partie, achetez une tourelle. Lors des phases de déploiement, un de vos partenaires doit l'utiliser et tirer dans le vide, pendant ce temps vous la rechargez. Au bout de cinq recharges (coût par recharge : entre 30 et 100 points selon le niveau de la tourelle), vous obtenez la décoration Ingénieur de combat. Petit rappel, il en faut 100 pour déverrouiller le mutator. Faites cela à chaque phase de déploiement et l'objectif sera atteint en quelques Hordes.

XP RAPIDEMENT SES FORTIFICATIONS EN HORDE

Jouez à la horde en niveau recrue, seul, vague 1 et poursuivez votre aventure jusqu'à la vague 10. En étant seul, vous empochez tous les dollars de chaque vague, vous pourrez donc fortifier plus et améliorer rapidement vos fortifications. Répétez l'opération dès que vous atteignez la vague 10 en recommençant à la vague 1.

LES SKINS D'ARMES

Lanzor en or

Avoir le lanzor en or dans gears of war 2 - Celui-ci est devenu gratuit sur le Xbox Live, il vous suffira simplement de le télécharger sur Gears 2.

Kaomax en or

Avoir le kaomax en or dans gears of war 2 - Pareil que pour le Lanzor en or.

Fusil destructor en or

Obtenir la médaille « garde ancienne ».

Fusil à canon scié en or

Gagner le succès « commando » dans gears of war 1 - finir la campagne de gears of war 1 en dément.

Rétro lanzor en or

Elément débloqué dans la béta.

Crane en or

Atteindre le niveau 100.

Lanzor en chrome

Gagner le succés « respectez le joueur » dans gears of war 1 - obtenir le meilleur score à la fin d'une partie avec classement dans gears of war 1.

Kaomax en chrome

Gagner le succés « sala, sale horde » dans gears of war 2 - repousser 10 vagues de la horde de gears of war 2.

Rétro lanzor en chrome

Gagner le succés « domination » dans gears of war 1 - terminer 10 chapitres différents en co-op en tant que Dominic Santiago dans la campagne de gears of war 1.

Fusil destructor en chrome

Finir la campagne des 3 gears of war.

Fusil à canon scié en chrome

Gagner un succès gears of war sur pc.

Lazor incendiaire

Débloquer lors de la 2e semaine de la bêta.

Kaomax incendiaire

Débloquer lors de la 1ère semaine de la bêta.

Fusil destructor incendiaire

Débloquer lors de la 4e semaine de la bêta.

Fusil à canon scié incendiaire

Débloquer lors de la 3e semaine de la bêta.

Kaomax avec crane écarlate

Gagner le succès « bienvenue dans bestial » - survivre aux 12 vagues du mode Bestial.

Restro lanzor avec crane écarlate

Gagner le succès « bienvenue dans horde » - survivre aux 10 premières vagues du mode Horde.

Fusil destructor avec le crane écarlate

Gagner le succès « bienvenue dans bataille » - tuer 10 ennemis en mode Match à mort en équipe.

Fusil à canon scié avec le crane écarlate

Gagner le succès « bienvenue dans arcade » - terminer 5 chapitres de la campagne Arcade en mode coopération.

Rétro lanzor insigne

Obtenir la médaille de bronze « vétéran » - terminer 100 parties multijoueurs.

Lanzor insigne

Obtenir la médaille d'argent « vétéran » - terminer 1000 parties multijoueurs.

Kaomax insigne

Obtenir la médaille d'or »vétéran » - terminer 2000 parties multijoueurs.

Fusil à pompe insigne

Obtenir la médaille onyx « vétéran » - terminer 4000 parties multijoueurs.

Lanzor onyx

Obtenir la médaille onyx « lanzor » - tuer 6000 adversaires avec le lanzor.

Kaomax onyx

Obtenir la médaille onyx « kaomax » - tuer 6000 adversaires avec le kaomax.

Rétro lanzor onyx

Obtenir la médaille onyx « rétro lanzor » - tuer 6000 adversaires avec le rétro lanzor.

Fusil destructor onyx

Obtenir la médaille onyx « fusil destructor » - tuer 6000 adversaires avec le fusil destructor.

Fusil à canon scié

Obtenir la médaille onyx « fusil à canon scié » - tuer 6000 adversaires avec le fusil à canon scié.

Les autres skins d'armes se débloquent en les achetant via le marché Xbox Live à des prix avoisinant les 300 points microsoft.

Gel : Set & Match

© Microsoft / Gastronaut Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Exécuteur (25)

Résolvez tous les puzzles !

Coopératif (15)

Faites aussi appel à vos amis !

Perfectionniste (25)

Vous pouvez faire mieux que de vous contenter de terminer ces puzzles

Bon citoyen (10)

En mode Multijoueur, la politesse paie.

Compétitif (20)

Elevez les rangs !

Econome (20)

Gardez vos étoiles pour plus tard. Soyez économe !

Producteur de Gel (10)

Jouez en ligne et retirez les gants !

Victime de la mode (25)

Déverrouillez tous les costumes !

Collectionneur (20)

Visitez la boutique tout au long de l'année pour découvrir les nouveautés.

Geometry Wars : Retro Evolved

© Bizarre Creations 2006

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Bombe supplémentaire (Evolved)	Obtenir 100 000 points.
Bombe supplémentaire (Retro)	Obtenir 25 000 points.
Vie supplémentaire (Evolved)	Obtenir 75 000 points.
Vie supplémentaire (Retro)	Obtenir 20 000 points.

SUCCÈS

Score 100 000 (5)

Gagnez 100 000 pts.

Survie 100 000 (5)

Gagnez 100 000 pts sans mourir.

Sage (10)

Survivez 60 secondes sans tirer.

Score 250 000 (10)

Gagnez 250 000 pts.

Survie 250 000 (10)

Gagnez 250 000 pts sans mourir.

Multiscore (20)

Gagnez un x10.

Vies de chat (20)

Captez 9 vies.

Artificier (20)

Captez 9 bombes.

Score 500 000 (20)

Gagnez 500 000 pts.

Survie 500 000 (20)

Gagnez 500 000 pts sans mourir.

Score 1 000 000 (30)

Gagnez 1 000 000 pts.

Survie 1 000 000 (30)

Gagnez 1 000 000 pts sans mourir.

Geometry Wars : Retro Evolved 2

© Activision / Bizarre Creations 2008

SUCCÈS

Collectionneur (15)

Récupérer 500 formes géométriques en une seule partie.

Millionnaire (15)

Marquer au moins 1 000 000 de points dans tous les modes solo.

Phobie (15)

Marquer 1 000 points en mode Vagues sans récupérer aucune forme géométrique.

Slalom (15)

Relier 5 portails en 5 secondes. Passer au moins un portail par seconde.

Surf (15)

Esquiver 8 lignes d'ennemis en mode Vagues sans tirer ni détruire aucun ennemi.

Traité (15)

Activer 30 zones en mode Roi sans tirer ni détruire aucun ennemi.

Rebond (15)

Détruire 75 ennemis en mode Limite en faisant rebondir vos tirs sur les portails.

Et que ça brille ! (15)

Frotter votre vaisseau le long des quatre parois de l'arène en mode Pacifisme.

Et que ça brille plus ! (15)

Réussir le succès "Et que ça brille !" deux fois en une seule partie, n'oubliez pas de respirer !

Game Over (15)

Terminer le mode Séquence.

Tous modes débloqués (25)

Débloquer tous les modes de jeu.

Sourire (25)

2, 4, 11, 15, 17, 18 et 19.

MODE CAMÉRA

En cours de jeu, appuyer en même temps sur RB et Back. Le jeu se met alors en pause, et il devient possible de zoomer sur l'action et de tourner la caméra en utilisant les sticks analogiques.

Geon : Emotions

© Eidos Interactive / Strawdog Studios 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

La remontée fantastique (10)

Gagnez en remontant un déficit de 3 buts.

Perfectionniste (10)

Atteignez 100% en mode chrono.

Utilisez vos émotions (10)

Gagnez au moins une fois avec chaque émotion.

Création d'obstacle (10)

Créez un obstacle en utilisant une mégaboule.

Cinq d'un coup (15)

Gagnez 5 parties avec classement d'affilée.

As du geon (15)

Atteignez 5 millions de points et devenez un as du geon !

Super puissance (15)

Utilisez toutes les superboules de votre côté de la grille dans une partie.

Sortez de votre salon (15)

Jouez à Xbox LIVE au moins une fois.

Non aux superboules (25)

Gagnez sans utiliser de superboule, mais vous pouvez les ramasser.

Domination (25)

Gagnez 50 parties Xbox LIVE.

Champion de mini-jeux (25)

Terminez les 8 mini-jeux.

Variez les plaisirs (25)

Gagnez au moins une fois dans chaque mode de jeu, Xbox LIVE inclus.

Ghost Recon : Future Soldier

© Ubisoft 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Nacaragua

Préparez-vous à tirer pendant la cinématique. Suivez le sentier vers la gauche en éliminant les ennemis que vous trouvez et en restant près de votre équipe.

Bolivie - Nimble Guardian

Commencez par explorer votre menu, choisissez le Goblin pour commencer. En cours de jeu, vous aurez la possibilité de choisir vos armes et de les customiser avant chacune de vos missions. En pleine mission, vous verrez des points bleus qui vous indiquent le chemin à suivre (regroupement, extraction, exfiltration, objectif, etc). Vous pourrez recharger vos munitions en divers endroits grâce aux malles : ouvrez l'oeil. Autre chose à noter : vous débloquerez et pourrez personnaliser votre équipement. Servez-vous de bombes fumigènes pour cacher vos déplacements ou votre position.

La direction générale de Paez est indiquée par un gros cercle et une flèche. Lancez un Sensor (sert à identifier les ennemis alentours) puis tirez sur les ennemis que vous repérez. Dirigez-vous vers la place du marché et après la courte scène, tirez sur tous les ennemis en faisant attention à ceux sur le bâtiment juste en face. Le but est de protéger Paez.

Allez vers la droite, suivez le balcon et tuez les ennemis qui surgissent sur la place du marché. Continuez de suivre le balcon après la petite cinématique et détruisez la voiture qui arrive.

Le nouvel objectif est de rejoindre Paez. Passez en-dessous du store, montez aux échelles et avancez en compagnie de votre équipe. Jetez un Sensor sur la plateforme devant à gauche. Eliminez tous les gardes dans la pièce et montez, puis passez encore un store.

Jetez un Sensor dans la rue, éliminez les ennemis que vous repérez en restant avec votre équipe et en suivant les points bleus. Mettez-vous à couvert en entrant dans la rue sur la gauche puis lancez une grenade sur la mitrailleuse. Continuez ainsi vers la cachette de Paez. Approchez-vous de votre camarade pour qu'il vous fasse la courte-échelle, redescendez, cherchez un fusil équipé d'un silencieux dans la malle à droite et allez vers le portail coulissant.

Votre objectif est maintenant de secourir Paez mais sans alerter les ennemis alentours. Jetez d'abord un Sensor, vous devez infiltrer le local en 3 minutes et 50 secondes sans déclencher d'alarme. Mettez-vous à couvert d'abord derrière la camionnette puis derrière les barils. De là, vous pouvez vous glisser sur la droite et descendre le premier ennemi (un tir à la tête serait parfait). Courez jusqu'aux barils un peu plus loin puis courez vous cacher à l'ombre du bâtiment, sur la droite (les points où vous pouvez vous mettre à couvert sont indiqués). Montez et passez de l'autre côté sans vous faire repérer, tuez le garde sur le balcon et rejoignez le point d'infiltration. Dirigez-vous vers Paez et profitez de l'effet ralenti (vous aurez fréquemment l'occasion de vous en servir quand vous prenez les ennemis par surprise) pour éliminer tous les ennemis dans la pièce.

Vous devez maintenant escorter Paez hors de danger : tirez sur tous les ennemis en évitant tant que possible de tuer de civils.

Votre mission se termine quand vous entrez dans le local.

Zambie - Subtle Arrow

Attendez le signal pour vous faufiler derrière le soldat et l'assassiner discrètement. Accroupissez-vous en mode furtif (en activant votre combinaison invisible) et dirigez-vous vers le point bleu. Eliminez les ennemis puis rejoignez le point d'observation.

Vous rencontrerez d'autres ennemis en chemin, éliminez-les en essayant de ne pas vous faire repérer.

Après la cinématique, dirigez-vous vers le groupe de soldats et attendez que votre équipe les ait dans leur ligne de mire pour faire un tir synchronisé. Allez vers le camion.

En descendant du camion, entrez en mode furtif et dirigez-vous vers le point d'infiltration sans déclencher d'alerte. Eliminez d'abord le soldat sur le toit, puis faites un tir synchronisé pour le reste des ennemis (il devrait y en avoir 4). Suivez votre équipe dans le campement. Eliminez tous les soldats que vous trouvez discrètement, en vous dirigeant toujours vers le point d'infiltration, la mission s'achèvera si vous vous faites repérer.

Restez à couvert derrière la pile d'objets, éliminez l'homme qui se tient sur votre droite et celui sur le toit au loin, droit devant. Essayez de tous les tuer d'un seul coup de feu. Accroupissez-vous et restez caché en suivant Macaba. Eliminez le garde près de l'entrée et entrez dans la cour. Macaba s'arrête pour parler à deux de ses hommes, cachez-vous derrière le réservoir complètement à droite (ou droit devant vous quand vous entrez dans la cour). Vous pouvez tuer l'homme qui va sur la gauche si vous le souhaitez mais ne perdez pas Macaba de vue. Ne tuez pas celui qui l'accompagne. Servez-vous de vos lunettes magnétiques et passez derrière les tentes pour le suivre. Attendez que les deux gardes passent et courez jusqu'à l'arrière de la camionnette blanche et une cinématique s'enclenchera.

Eliminez Macaba et ses hommes en vous dirigeant vers les points bleus. Votre objectif est d'éliminer tous les ennemis et d'atteindre la piste d'atterrissage. Rejoignez votre équipe.

Avancez et taggez les deux patrouilles au milieu du sentier et utilisez le tir synchronisé pour les éliminer. Faites la même chose avec les deux hommes entre les deux hangars et celui qui se tient à l'entrée de l'hangar complètement à gauche. Passez dans le premier hangar sur la gauche pour atteindre l'autre côté et l'avion sera en vue. Tirez sur le point faible de l'avion (indiqué par le point " détruire " sur son aile) et éliminez les ennemis alentours.

Dirigez-vous maintenant vers l'endroit où se trouve la boîte noire. D'autres ennemis arriveront : éliminez-les tous. Quand vous voyez des camionnettes équipées de mitrailleuses, visez d'abord les ennemis qui utilisent les mitrailleuses. Servez-vous des lunettes magnétiques pour avancer dans la tempête. Vous rencontrerez d'autres ennemis dans le campement. Rejoignez l'équipe pour un regroupement avant de continuer à chercher la boîte noire. Eliminez tous les ennemis sur le site du crash et regroupez-vous au point indiqué. Défendez-vous contre les autres ennemis qui arrivent.

Dirigez-vous ensuite vers l'hélicoptère.

Nigeria - Noble Tempest

Déployez un drone et faites le tour du local droit devant pour repérer les ennemis. (N'oubliez pas que vous pouvez utiliser le drone en guise d'éclaireur pour tagger et éliminer les ennemis avec des tirs synchronisés). Rappelez votre drone. Entrez en mode furtif, faites le tour sur la gauche et placez-vous contre le mur. Choisissez d'interroger l'ennemi, tuez le reste des ennemis et dirigez-vous vers le petit village. Allez en direction du point bleu en éliminant tous les ennemis que vous rencontrez.

Déployez un drone, taggez les ennemis au sol pour un tir synchronisé et ramassez-le. Avancez et déployez votre drone encore une fois quand vous arriverez près du point bleu. Ne laissez pas votre drone se faire repérer, rangez-le et éliminez tous les ennemis puis allez secourir Sykes. Escortez-le, protégez-le en éliminant tous les soldats qui vous bloquent la route.

Effectuez une attaque aérienne pour vous débarrasser des hélicoptères.

Ralliez les points bleus, placez-vous en dessous de l'hélicoptère en sortant du tunnel puis recommencez à suivre les points bleus. Deux ennemis patrouillent plus loin, servez-vous du drone pour les taggez et les éliminer discrètement.

Répétez cette séquence d'action jusqu'à votre objectif ou si vous vous faites détecter, tuez tout le monde et regroupez-vous avec votre équipe au point indiqué.

Recommencez à suivre les points bleus en vous frayant un chemin à travers les débris. N'oubliez pas que vous pouvez vous servir de votre drone pour localiser les ennemis sans donner d'alerte. Tirez sur l'hélicoptère jusqu'à qu'il s'en aille. Rejoignez la camionnette pour y extraire les documents.

Détruisez l'hélicoptère qui vous a attaqué plus tôt et mettez vous en place pour l'exfiltration.

Pakistan - Tiger Dust

Sortez sur le toit en direction du point bleu. Avancez avec précaution, éliminez les soldats que vous verrez patrouiller sur les toits en faisant bien attention à ne pas déclencher d'alerte. Vous trouverez un soldat derrière une enseigne sur la gauche (servez-vous de vos lunettes magnétiques au cas où vous n'arrivez pas à en repérer). Regroupez-vous et déployez le drone. Faites-le descendre sur le balcon juste en bas et transformez-le pour qu'il puisse se déplacer sur le sol. Avancez dans le conduit tout droit, descendez à gauche et mettez-vous au centre sans que le drone se fasse repérer. Lancez un " Sonic Pulse ".

Eliminez les ennemis en profitant du mode ralenti.

Ne tuez pas de civils. Lancez un Sensor et restez à couvert autant que possible. Si vous vous faites repérer, avancez en tuant les ennemis et faites attention au soldat qui tire de la fenêtre de la mosquée au bout de la rue. Faites attention également aux grenades et à la mitrailleuse. Notez également que certains ennemis peuvent retourner vos grenades contre vous.

Après la cinématique, détruisez les engins marqués d'un triangle rouge avec votre mitrailleuse. Ne tirez pas sur les véhicules de civils ou sur les forces non-ennemies. Le véhicule de Katya Prugova est celui complètement peint en noir.

Avancez vers l'endroit où le véhicule s'est renversé et éliminez tous les ennemis alentours. Pour arrêter les camions et autres véhicules, tirez sur le chauffeur et les passagers. Sortez Prugova du véhicule.

Russie - Silent Talon

En cours de mission, vous devrez éliminer plusieurs installations. Sortez vos lunettes magnétiques et suivez le robot (c'est lui le " point bleu " que vous devrez suivre au cours de cette mission, autrement, suivez les points bleus habituels). Eliminez les ennemis dans le camp plus loin. Continuez de suivre le robot jusqu'à un autre petit campement où vous trouverez des munitions dans la tente à gauche, le temps devrait aussi s'être amélioré.

Plus bas se trouve un camp ennemi où circule des chars, servez-vous de votre robot pour tous les détruire et éliminez le reste des soldats.

Servez-vous du missile à guide manuel du robot pour détruire l'installation indiquée par le triangle jaune. Vous devrez ensuite détruire/vous défendre contre les tirs ennemis. Les missiles du robot sont assez efficaces contre les camionnettes. Faites attention aux tirs qui viennent du haut de la pente à droite. Un camion apparaitra pendant que vous monterez la pente à gauche. Détruisez-le ainsi que tous ceux que vous trouverez dans la prochaine base. Détruisez l'hélicoptère au fond à droite grâce au missile de votre robot. En allant vers le fond, d'autres ennemis surgiront.

Rejoignez le point de sécurisation puis continuez de suivre votre point bleu.

Après la cinématique, vous aurez 10 minutes pour accomplir votre objectif. Le compte à rebours est affiché à droite. Précipitez-vous tout droit vers le point bleu, éliminez rapidement les ennemis que vous rencontrez et faites attention sur ceux qui sortent sur la passerelle du fond (sur la droite du hangar). Suivez le robot, vous verrez au fond deux cibles marquées que vous devez éliminer en priorité. Votre objectif général est de sécuriser la zone avant que le temps s'écoule jusqu'à atteindre la cinématique.

Avancez vers le point bleu en sortant de l'ascenseur puis vers le point de sécurisation en éliminant les ennemis qui vous détectent. Faites attention aux deux hélicoptères. Suivez ensuite le robot, éliminez une dernière horde d'ennemis et entrez dans le bâtiment pour vous regrouper au bout du couloir.

Plantez une charge sur le bout du missile puis rebroussez chemin, mettez-vous à couvert avant que les trois minutes ne s'écoulent. Dirigez-vous tout droit vers le point d'extraction. Faites attention aux explosions et aux ennemis qui vous attaquent dehors.

Russie - Firefly Rain

Avancez et taggez les deux hommes devant pour un tir synchronisé. Activez vos lunettes de vision nocturnes, laissez passer les chars et avancez vers le point de sécurisation. Taggez les 4 hommes au fond pour un tir synchronisé. Eliminez les gardes en commençant par celui en haut, complètement à gauche, puis celui tout droit au fond et celui qui patrouille à côté des réservoirs. Taggez ensuite les 3 de l'autre côté et terminez avec ceux au centre. Regroupez-vous.

Déployez votre drone près des ventilateurs et dirigez-vous dans le petit conduit à droite pour relâcher un " Sonic Pulse " sur les commandes. Avancez et faites la même chose sur le côté gauche cette fois-ci pour arrêter les deux autres ventilateurs. Dirigez-vous vers l'échelle.

Avancez et éliminez le soldat sur le balcon. Taggez les trois gardes sur le côté droit et éliminez rapidement les trois autres sur la gauche. Il ne faut pas qu'ils aient le temps de donner l'alerte. Au fond à gauche, vous trouverez encore 5 ou 6 gardes, éliminez-les de la même façon. Faites le tour et vous trouverez encore quelques soldats, faites attention à celui au-dessus et à un autre à l'arrière-plan (sniper). Vous devrez peut-être chercher entre les containers pour trouver encore un soldat. Faites attention à celui qui se trouve complètement au fond à gauche. Pour cette section, faites très attention à bien synchroniser vos tirs pour ne pas faire déclencher l'alerte. Vous pouvez également choisir de vous faufiler sans vous faire repérer. Regroupez-vous au fond.

Avancez jusqu'aux ventilateurs, déployez un drone et faites-le passer dans le conduit au centre. Lâchez un " Sonic Pulse " sur les commandes, rangez-le et rampez pour passer de l'autre côté.

Vous avez trois minutes pour planter la bombe. Lancez un Sensor dans la salle et éliminez un maximum d'ennemis, puis lancez le drone et laissez-le atterrir sur l'aile de l'avion. Dirigez-vous maintenant vers le point bleu en éliminant les ennemis que vous croisez. Sortez de la salle et montez sur la mitrailleuse dans le véhicule. Demandez à votre équipier d'avancer et éliminez tout ce que vous trouvez sur votre passage. Dirigez-vous ensuite vers le point d'extraction en éliminant le reste des ennemis.

Vous aurez à détruire un char avec l'aide d'un missile avant de terminer la mission.

Dagestan - Ember Hunt

Avancez dans les marécages et éliminez les ennemis plus bas. Rejoignez ensuite le point de regroupement. Avancez jusqu'au camp ennemi et éliminez-les tous. Dirigez-vous vers le point indiquant le VIP et une grenade aveuglante éclatera. Vous avez perdu contact avec votre VIP et êtes attaqué par une horde d'ennemis. Une fois qu'ils seront tous éliminés, entrez dans le bâtiment et dirigez-vous vers le point bleu.

Eliminez tous les ennemis et continuez de suivre le point bleu.

Plus loin, un compte à rebours s'enclenchera pour indiquer le temps qu'il vous reste à sauver Osadze. Vous pouvez choisir de vous faufiler et de tuer uniquement les gardes qui vous gênent ou vous pouvez décider d'y aller à la manière forte et de tous les descendre. Votre objectif primaire est de secourir le VIP avant que les ennemis ne l'exécutent. Mettez-vous en position, attendez le reste de l'équipe et enfoncez la porte en éliminant tous les tortionnaires.

Eliminez tous les ennemis en ralliant les points bleus, vous devrez surtout faire attention à ceux qui sont planqués sur les toits (snipers) et ceux qui lancent des RPGs. Continuez ainsi jusqu'au point d'exfiltration.

Survivez à l'attaque surprise et ne laissez aucun ennemi s'approcher de votre emplacement. Précipitez-vous vers l'hélicoptère, dès qu'il explose, restez tout près de Osadze car il sera touché et vous devrez vous approcher de lui pour faire démarrer une cinématique.

Barents Sea - Deep Fire

Dirigez-vous vers le point d'infiltration. Quelques soldats montent la garde plus loin, vous pouvez les ignorer ou les tuer, à condition que leur corps ne soit pas détecté. Une fois que le signal vous sera donné, vous pouvez tuer tous les gardes que vous souhaitez sans donner l'alerte. Ralliez les points bleus ou rouges en éliminant les ennemis que vous trouvez en chemin. Frayez ainsi votre chemin jusqu'à la salle de commande et le point de sécurisation.

Piratez le système, rejoignez le point de regroupement en suivant la passerelle et attendez vos équipiers.

Continuez d'avancer vers les points indiqués en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Quand vous serez sur le pont, faites attention aux tirs qui proviennent de l'autre côté de la passerelle, sur le bâtiment voisin. Vous devrez également être attentif aux snipers et aux ennemis qui vous tireront dessus du sol. Quand vous descendrez, à un moment les spots s'allumeront sur vous, mettez-vous à couvert. Eliminez tous les soldats qui vous attaquent de la passerelle. Rejoignez ensuite l'équipe et allez vers le point bleu.

A partir de l'hélistation, vous devrez maintenant utiliser votre mitrailleuse pour éliminer tous les ennemis que vous rencontrez. Activez vos lunettes thermales et bombardez le navire avec votre mitrailleuse sans oublier l'hélicoptère à l'avant.

Russie - Valiant Hammer

Ralliez les points bleus. Plus loin vous trouverez plusieurs soldats dans un camp : éliminez-les tous. Vous en trouverez encore 9 dans un prochain camp, éliminez-les également. Rejoignez l'équipe et dirigez-vous vers le point d'observation. Après le regroupement, avancez vers le point bleu.

Vous arriverez à un autre camp où se trouvent 5 soldats : éliminez-les (le plus sûr est d'éliminer les 2 soldats sur la gauche d'abord et ensuite les 3 au centre). Eliminez les 4 autres au fond du camp, dans la grange. Peut-être que vous rencontrerez d'autres soldats, surtout si vous déclenchez l'alarme.

Attendez vos équipiers pour collecter les informations. En sortant de la grange, mettez-vous à couvert : une horde d'ennemis et un char débarqueront. Servez-vous des mitrailleuses alentours pour tous les décimer. Rejoignez l'équipe.

Sortez du bâtiment, attendez que les chars passent et éliminez les soldats qui se trouvent dans le camp (environ une douzaine). Allez vers le point de destruction. Vous rencontrerez encore une douzaine de soldats avant d'atteindre ce point. Plantez une charge sur le lance-missile et planquez-vous puis dirigez-vous dans l'autobus et servez-vous de la mitrailleuse qui s'y trouve pour détruire tous les véhicules qui arrivent. Dirigez-vous au prochain point bleu en passant par la carcasse de l'autobus, éliminez les ennemis alentours puis dirigez-vous vers le point bleu pour détruire l'autre arme.

Plantez la bombe et planquez-vous.

Une fois que vous aurez terminé, rejoignez le point de regroupement puis après la transmission, sortez de l'abri et faites attention aux snipers sur les toits. Vous rencontrerez une multitude d'ennemis en route vers le point d'extraction.

Après la cinématique, éliminez tous les ennemis que vous trouverez en ralliant les points bleus. Prenez garde aux chars d'assaut à votre deuxième contact. Attendez que le point de regroupement apparaisse pour vous y précipiter, maintenez ensuite votre position et attendez que les secours aériens arrivent pour lancer un missile guidé sur les chars d'assaut.

Russie - Gallant Thief

Pour cette mission, vous incarnerez un seul soldat.

Faufilez-vous derrière le soldat et tuez-le. Votre objectif est d'atteindre le point bleu représentant le camp de prisonniers. Vous pouvez tuer ou éviter les soldats qui patrouillent un peu partout sans déclencher d'alerte. Une fois à l'intérieur, lancez votre drone, faites-le atterrir et avancez dans le conduit à gauche de la porte. Dirigez-vous sur l'installation pour la désactiver. Entrez dans la pièce et ressortez en faisant attention au soldat qui monte la garde dehors. Tuez-le discrètement.

Avancez maintenant vers le point bleu indiqué par l'écran, cachez-vous derrière le camion car d'autres ennemis patrouillent plus loin devant. Faites attention quand vous tournerez à gauche pour entrer dans le bâtiment (à environ une vingtaine de mètres du point bleu), un soldat monte la garde juste à l'intérieur. Inspectez la porte puis allez vers le point bleu pour trouver un garde dont la rétine pourra ouvrir la porte.

Cachez-vous derrière les casiers pour ne pas vous faire repérer puis tirez rapidement sur les deux gardes et piratez le système. L'alerte ne pose plus de problème après cette opération.

Placez les 4 balises aux endroits indiqués en faisant attention aux ennemis que vous rencontrerez. Entrez ensuite dans le bâtiment indiqué et attendez que la porte s'ouvre.

Eliminez les trois soldats dans le hangar pour avancer. Vous en trouverez d'autres en avançant, éliminez-les tous. Explorez les deux conduits en vous servant du drone, le Colonel Volodin ne s'y trouve pas. Avancez et éliminez le garde dans la cabine. Faites attention au garde dans la salle des machines en bas à gauche. Dirigez-vous ensuite vers les deux prochains points à explorer. Entrez dans le conduit qui se trouve tout à gauche pour localiser Volodin, utilisez le " Sonic Pulse " et rangez le drone. Allez droit vers Volodin.

Vous n'aurez pas à vous occuper de Volodin pour le moment, suivez-le jusqu'au point bleu. Après la cinématique, suivez le sentier et allez jusqu'au point d'extraction en évitant les flammes et les ennemis. Une fois que vous y êtes, protégez Volodin contre tous les ennemis qui attaqueront. Faites attention à ceux qui arriveront de derrière et à l'hélicoptère. Continuez de vous défendre en restant près du Colonel jusqu'à que vos alliés arrivent.

Russie - Invisible Bear

Equipez-vous d'EMP pour cette mission. Vous ne devrez pas déclencher l'alerte. Dirigez-vous vers le point bleu en restant à couvert et faufilez-vous derrière le char sans vous faire repérer. Montez et éliminez les 4 soldats qui se trouvent sur le balcon. Regroupez-vous et montez. Eliminez les deux gardes et prenez le fusil de sniper.

Vous devrez sécuriser les alentours en 7 minutes, avant que Volodin n'arrive. Les points rouges indiquent les bâtiments où se trouvent les snipers. Vous les repèrerez facilement grâce aux flashs créées par la lunette de leur arme. Faites attention à l'hélicoptère qui surgit juste devant votre bâtiment. Continuez de chercher et éliminer les snipers jusqu'à que les points rouges disparaissent.

Allez maintenant vers le point de regroupement. Une fois que vous passerez la porte avec votre équipe, des hélicoptères débarqueront des ennemis en camouflage. Le moyen le plus efficace de les éliminer et de lancer des EMP pour ensuite leur tirer dessus. Une fois que la voie est libérée, regroupez-vous.

Eliminez tous les soldats dans la rue, faites attention aux snipers et dirigez-vous vers le point bleu. Servez-vous de votre lance-grenades sur les véhicules puis éliminez le reste des soldats. Attendez que le point bleu s'affiche et positionnez-vous-y pour faire une attaque aérienne (ce qui n'est pas vraiment nécessaire si vous avez toujours votre lance-grenades).

Dirigez-vous ensuite vers le point indiqué.

Eliminez tous les ennemis qui viendront à votre rencontre. Regroupez-vous ensuite et servez-vous de l'échelle pour monter. Après la cinématique, faites le tour et mettez-vous en position. Eliminez un maximum de soldats en mode ralenti puis dirigez-vous directement sur Bukharov pour l'assassiner.

Russie - Shattered Mountain

Dirigez-vous vers le point bleu, tout près vous trouverez deux soldats : attendez que le camion passe pour l'éliminer. Plus loin, localisez et éliminez les trois soldats qui patrouillent. Vous serez peut-être détecté en approchant (des alarmes à infrarouges plantées dans les bois), mais si vous avez éliminé les soldats précédents, vous devrez uniquement faire face au sniper caché sur le toit à droite.

En passant le portail, localisez les trois soldats alignés droit devant et éliminez-les. Dirigez-vous sur la gauche vers le point à explorer, vous apercevrez deux autres soldats plus loin encore sur la gauche.
Servez-vous de votre vision magnétique pour voir à l'intérieur de la maison. Taggez Yunkov et les deux soldats sur la gauche, éliminez-les avec un tir synchronisé.

Dirigez-vous maintenant vers le deuxième point à explorer, vers la grange. Votre cible est Grigoryev. Faites le tour par la droite et éliminez-le par la fenêtre. Eliminez les soldats qui vous tirent dessus si vous vous faites détecter.

Rejoignez le point de regroupement et avancez vers le prochain point bleu. Vous devez maintenant entrez dans le camp sans vous faire repérer et tuer les trois cibles avant qu'elle ne s'échappe. Vous avez 5 minutes pour le faire. Entrez par la gauche, éliminez le soldat isolé et continuez de longer le mur pour trouver l'entrée. Taggez Rhyzhkov et entrez dans l'enceinte en vous faufilant derrière les camions. Sautez par-dessus le rebord et taggez Zadornov. Sautez par-dessus le rebord juste à droite et accroupissez-vous tout de suite pour ne pas vous faire repérer. Allez tout droit, passez à travers la grange et regardez à droite derrière le camion pour trouver Slepyshev et le tagger. Si votre équipe vous indique qu'elle ne peut plus tenir les cibles en joue, faites-le vous-même. Eliminez le reste des soldats dans le camp.

Suivez Ghost Lead dans la grange. Eliminez tous les soldats qui arrivent. Rejoignez le point de regroupement et allez vers le point bleu.

Vous devrez maintenant éliminer Petrakov et Tereschenko avant qu'ils ne s'échappent. Eliminez d'abord les deux soldats qui sont restés en arrière et sprintez vers vos cibles. Eliminez la première cible que vous trouverez (Tereschenko) puis courez après la seconde en vous défendant contre les tirs ennemis. Eliminez les soldats qui descendent du camion plus loin. Ne perdez pas trop de temps avec les soldats ordinaires, continuez de courir après Petrakov. Faites attention aux EMP ennemis.

Après la cinématique, éliminez les trois soldats devant vous et faites attention au camion. Vous serez entrecoupé par de petites cinématiques. Courez vers votre cible en éliminant tous les autres ennemis sur votre passage. Tirez entre les wagons pour descendre la dernière cible.

Ghost Recon Advanced Warfighter

© Ubisoft 2006

CHEAT CODES

Tous les niveaux
Dans le menu des missions, maintenez les touches LT + RT + Back et faites : Y, RB, Y, RB, X

Personnage principal invincible
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : Y, Y, X, RB, X, LB

Equipe invincible
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : X, X, Y, RB, Y, LB

Munitions illimitées
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : RB, RB, LB, X, LB, Y

Le plein de santé
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : LB, LB, RB, X, RB, Y

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour débloquer le mode Warfighter (mode très difficile), vous devez terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

© Ubisoft 2007

FAMAS (MODE MISSION RAPIDE)

Entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle campagne solo pour avoir le droit d'utiliser le FAMAS dans le mode Mission Rapide : **GRAW2QUICKFAMAS**.

EQUIPEMENT BONUS

Equipement 1

Ayez une sauvegarde de Splinter Cell : Double Agent sur votre disque dur.

Equipement 2

Ayez une sauvegarde de Rainbow Six : Vegas sur votre disque dur.

RÉCOMPENSES (MODE MISSION RAPIDE)

Toutes les armes

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Bullz eye

Conservez une précision de 100%

Hawks eye

Récupérez la totalité des infos d'une mission.

Iron man

Ne vous faites jamais toucher en mission.

Predator

Soyez toujours le premier à engager le combat.

Team ELITE

Faites en sorte que vos équipiers ne se fassent pas toucher et qu'ils éliminent plus de 50% des ennemis.

DÉCORATIONS

Acte 1 (Difficile)

Terminer l'acte 1 en Difficile .

Acte 1 (Facile)

Terminer l'acte 1 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 1 (Normal)

Terminer l'acte 1 en Normal ou Difficile.

Acte 2 (Difficile)

Terminer l'acte 2 en Difficile.

Acte 2 (Facile)

Terminer l'acte 2 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 2 (Normal)

Terminer l'acte 2 en Normal ou Difficile.

Acte 3 (Difficile)

Terminer l'acte 3 en Difficile.

Acte 3 (Facile)

Terminer l'acte 3 en Facile, Normal ou Difficile.

Acte 3 (Normal)

Terminer l'acte 3 en Normal ou Difficile.

Challenge Tutorial 1

Tuez tous les ennemis sans vous faire toucher.

Challenge Tutorial 2

Tuez tous les ennemis avec uniquement des headshots.

Challenge Tutorial 3

Eliminez le tank avec seulement un satchell.

Challenge Tutorial 4

Faites en sorte que votre équipe élimine les 5 ennemis.

Mission accomplie

Accomplissez tous les objectifs secondaires.

Maître du jeu solo

Obtenez toutes les décorations du mode solo.

Tutorial

Terminez le tutorial.

ENERGIE INFINIE

Activez l'écran Pause, puis, tout en maintenant appuyées les touches **LT, RT et Back**, faites : **Y, Y, X, RB, X et LB**. Vous bénéficierez alors de l'énergie infinie.

LISTE DES SUCCÈS

Guide didacticiel (5)

Terminez l'ensemble du didacticiel au moins une fois.

Défi 1 terminé (10)

Terminez le premier défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

Défi 2 terminé (10)

Terminez le deuxième défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

Défi 3 terminé (10)

Terminez le troisième défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

Défi 4 terminé (10)

Terminez le quatrième défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

Acte 1 terminé (risque minimal) (10)

Terminez l'acte 1 de la campagne en 'risque minimal' ou mieux.

Menaçant (10)

Avoir 50 victimes au compteur (matchs par équipes ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Acte 2 terminé (risque minimal) (15)

Terminez l'acte 2 de la campagne en 'risque minimal' ou mieux.

Meilleur joueur d'équipe (15)

Aligner le plus de victimes en un match par équipes avec au moins 5 gamertags dans votre équipe.

Dangereux (15)

Avoir 150 victimes au compteur (matchs par équipes ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Acte 3 terminé (risque minimal) (20)

Terminez l'acte 3 de la campagne en 'risque minimal' ou mieux.

Acte 1 terminé (risque contrôlé) (20)

Terminez l'acte 1 de la campagne en 'risque contrôlé' au minimum.

Triomphe Gare (co-op 1) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Triomphe Coupe (co-op 2) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Triomphe Ecluses (co-op 3) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Triomphe Caldéra (co-op 4) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Triomphe Avant-poste (co-op 5) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Triomphe Planque (co-op 6) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Chasseur d'hirondelles (20)

Abattre 20 hélicoptères en mode Chasseur d'hirondelles.

Expert en démolition (20)

Poser 10 charges de démolition en Mission par équipes avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Justicier (20)

Eliminer 5 adversaires humains différents en 30 secondes avec au moins 10 gamertags dans le salon.

Mortel (20)

Avoir 300 victimes au compteur (matchs par équipe ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Expert Sniper (20)

Tuer 100 adversaires en sniper en matchs par équipe ou solo avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Acte 2 terminé (risque contrôlé) (25)

Terminez l'acte 2 de la campagne en 'risque contrôlé' au minimum.

Vétéran solo (25)

Remporter 10 matchs solo avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Vétéran co-op (25)

Remporter 30 matchs co-op avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Vétéran par équipes (25)

Remporter 30 matchs par équipes avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Médecin militaire (25)

Soigner 10 équipiers blessés en match multijoueur avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Implacable (25)

Avoir 500 victimes au compteur (matchs par équipe ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

Acte 3 terminé (risque contrôlé) (30)

Terminez l'acte 3 de la campagne en 'risque contrôlé' au minimum.

Acte 1 terminé (risque élevé) (30)

Terminez l'acte 1 de la campagne en 'risque élevé'.

Mission accomplie (30)

Accomplissez tous les objectifs secondaires du jeu, en mode Campagne ou Mission rapide.

Fine gâchette (Mission rapide) (30)

Terminez une mission avec un score d'adresse de 100%.

Homme de fer (Mission rapide) (30)

Terminez une mission sans être touché.

Equipe 'ELITE' (Mission rapide) (30)

Terminez une mission sans blessé dans l'équipe et avec plus de 50% d'ennemis tués par vos hommes.

Oeil du faucon (Mission rapide) (30)

Terminez une mission en ayant recueilli toutes les infos tactiques hors situation de combat.

Prédateur (Mission rapide) (30)

Terminez une mission en ayant pris l'initiative de tous les combats.

Acte 2 terminé (risque élevé) (35)

Terminez l'acte 2 de la campagne en 'risque élevé'.

Meilleur joueur d'équipe sur 10 matchs (35)

Aligner le plus de victimes en 10 matchs par équipe avec au moins 5 gamertags dans votre équipe.

Acte 3 terminé (risque élevé) (40)

Terminez l'acte 3 de la campagne en 'risque élevé'.

Ultime défenseur (40)

Remporter un match co-op de type défense de 60 minutes sur n'importe quelle carte.

Triomphe Campagne co-op (40)

Remplir les objectifs des mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

Expert Solo (50)

Remportez tous les autres succès du mode Solo pour déverrouiller le succès 'Expert Solo'.

Ghostbusters : Sanctum of Slime

© Wanako Games 2011

SUCCÈS

HERO (10)

Réanimer n'importe quel allié 20 fois.

DÉMON DE VITESSE (15)

Obtenir un score de 100% avec le piège.

CONTEUR (20)

Ne pas sauter les scènes cinématiques.

DÉBUTANTS (10)

Terminer le premier niveau.

J'ADORE LA CHASSE AUX FANTÔMES (10)

Débloquer tous les niveaux et vaincre le dernier boss.

NICE THINKING, RAY (10)

Trouver tous les objets de collection cachés dans chaque niveau.

FULL (20)

Finir un niveau en ligne avec l'aide de 3 autres joueurs.

LA REVANCHE DES HEURES DE POINTE (20)

Vaincre le déstructeur du métro.

NE TOUCHEZ PAS À LA VOITURE (40)

Finir un niveau à véhicule avec le bouclié-Ecto à plus de 75%.

ROCKSTAR (10)

Détruire tous les onéreux téléviseurs LCD de l'hôtel.

ÉQUIPE DE QUATRE (15)

Jouer avec tous les personnages au moins une fois.

DALTONIEN (20)

Éliminer une abomination de slime avec une arme inappropriée.

Gin Rummy

© Sierra 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Knock-Out (5)

Gagner 1 manche par Knock.

Vainqueur Gin (10)

Gagner 1 manche en faisant Gin.

Partie serrée (10)

Gagner 1 manche par Undercut.

La bande du Rami (10)

Finir une partie de Gin Rummy à 4 joueurs en n'importe quel mode sur Xbox LIVE.

Champion des paramètres (10)

Gagner 1 manche avec seulement des paires.

Bien servi (15)

Gagner 1 manche avec des cartes d'une seule suite.

Le vent en poupe (20)

Gagner 20 manches en faisant Gin dans tous les modes de jeu.

Courageux Gourou du Gin (20)

Gagner une manche sans tirer de carte de la pile des défausses.

Requin du Rami (20)

Gagnez 10 matchs ou jeux dans le joueur simple.

Impitoyable (25)

Gagner un match contre un autre joueurs par 50 points ou plus.

Maître du Rami (25)

Gagnez 5 jeux/matchs en chaque mode de joueur simple, et 25 allumettes de joueur.

Mordu de Rami (30)

Gagner plus de 50 000 points dans tous les modes de jeu.

Go! Go! Break Steady

© Little Boy Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Mr. Perfecto (5)

Obtiens un multiplicateur de score "+10".

Beatnik Smash (5)

Crush 10 beatniks ou plus.

Puzzle Master (10)

Gagne une partie défi en mettant dehors les Beatniks verts avec seulement des combos ou des bombes.

Dance Master (15)

Remplis la barre de mouvement avec tous parfaits.

Double Dog (15)

Dernières 10 minutes dans le coop endurance.

LP (15)

Reste dans le mode endurance pour 10 minutes.

Coop Marathon (15)

Dernières 10 minutes dans le coop endurance.

All City Champ (20)

Complète le tournoi "All City".

The Collector (20)

Gagne tous les prix dans le tournoi "All City".

Online Heavy Weight (20)

Gagne 10 parties versus classées en-ligne.

Break Steady Domination (25)

Gagne 5 parties classées consécutives en-ligne.

All City All Star (35)

Complète le tournoi "All City" avec une note A+.

Golden Axe

© Sega 2007

MODE CONTINUE

Commencez une partie en mode 2 joueurs. Tuez l'un des deux et vous aurez alors cinq crédits avec l'autre.

SUCCÈS

Cocatrix (5)

Vous avez chevauché un cocatrix.

Omni personnage (10)

Vous avez joué avec tous les personnages.

Turtle Village (10)

Vous avez atteint Turtle Village sans mourir une seule fois.

Amazone : magie (10)

Vous avez utilisé une attaque magique de niveau 6 avec l'amazone.

Nain : magie (10)

Vous avez utilisé une attaque magique de niveau 3 avec le nain.

Barbare : magie (10)

Utilisez une attaque magique de niveau 4 avec le barbare.

Potion (15)

Vous avez pris trois potions à un voleur ou un groupe de voleurs.

Survivant (20)

Atteignez "Across the Sea" (Niveau 5) sans mourir une seule fois avec n'importe quel personnage.

Victoire Coop. (15)

Remportez la partie en mode Coop.

Coop. Xbox Live (10)

Vous avez terminé une partie Coop. Xbox Live.

Victoires (35)

Vous avez remporté la partie.

Victoire parfaite (50)

Remportez la partie sans utiliser de crédits.

Golden Axe : Beast Rider

© Sega / Secret Level 2008

SUCCÈS

Forge la hache ! (100)

Termine le jeu en entier.

Combattant brutal (20)

Obtiens un bonus Titan de 100 %.

Maître de la hache (100)

Obtiens le bonus Titan maximum.

Défi du premier-né (25)

Termine les 2 premières Arènes des Défis de Tyris !

Défi de la reine (50)

Termine les 4 premières Arènes des Défis de Tyris !

Défi de la fosse aux serpents (100)

Termine toutes les Arènes des Défis de Tyris !

Terreur des gnomes (5)

Donne 30 coups à ces gnomes, si tu t'en crois capable !

Persécuteur de gnomes (10)

Démontre ton adresse en donnant 60 coups aux gnomes.

Bourreau de gnomes (15)

Frappe les gnomes 120 fois et prouve que tu es le meilleur bourreau de gnomes !

Expert de l'île d'Axir (15)

Termine le niveau Île d'Axir avec la lame de Battler.

Expert des montagnes de Diyar (15)

Termine le niveau Montagnes de Diyar avec la lame de Battler.

Expert du fort des montagnes (15)

Termine le niveau Fort des montagnes avec la lame de Battler.

Expert du premier-né (15)

Termine le niveau Premier-né avec la lame de Battler.

Expert des steppes des Titans (15)

Termine le niveau Steppes des Titans avec la lame de Battler.

Expert du Titan tortue (15)

Termine le niveau Tombe du Titan tortue avec la lame de Battler.

Expert du deuxième enfant (15)

Termine le niveau Deuxième enfant avec la lame de Battler.

Expert de la cité des morts (15)

Termine le niveau Cité des morts avec la lame de Battler.

Expert de la reine des morts (15)

Termine le niveau Reine des morts avec la lame de Battler.

Expert du chemin du démon (15)

Termine le niveau Chemin du démon avec la lame de Battler.

Expert de la mascotte du démon (15)

Termine le niveau Mascotte du démon avec la lame de Battler.

Expert du dernier Titan (15)

Termine le niveau Le dernier Titan avec la lame de Battler.

Expert de Death=Adder (50)

Termine le niveau Death=Adder avec la lame de Battler.

Île d'Axir A+ (15)

Termine le niveau "Île d'Axir" avec la note A+.

Montagnes de Diyar A+ (15)

Termine le niveau "Montagnes de Diyar" avec la note A+.

Fort des montagnes A+ (15)

Termine le niveau "Fort des montagnes" avec la note A+.

Premier-né A+ (15)

Termine le niveau Premier-né avec la note A+.

Steppes des Titans A+ (15)

Termine le niveau Steppes des Titans avec la note A+.

Tombe du Titan tortue A+ (15)

Termine le niveau "Tombe du Titan tortue" avec la note A+.

Deuxième enfant A+ (15)

Termine le niveau "Deuxième enfant" avec la note A+.

Cité des morts A+ (15)

Termine le niveau "Cité des morts" avec la note A+.

Reine des morts A+ (15)

Termine le niveau Reine des morts avec la note A+.

Chemin du démon A+ (20)

Termine le niveau Chemin du démon avec la note A+.

Mascotte du démon A+ (20)

Termine le niveau "Mascotte du démon" avec la note A+.

Le dernier Titan A+ (25)

Termine le niveau "Le dernier Titan" avec la note A+.

Death=Adder A+ (35)

Termine le niveau Death=Adder avec la note A+.

Dompteur de l'Abrax (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant l'Abrax, sans tomber !

Dompteur du Lynth (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant le Lynth, sans tomber !

Dompteur du Krommath (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant le Krommath, sans tomber !

Dompteur de la Mirigore (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant la Mirigore, sans tomber !

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

MODE BRUTAL

Terminer le mode Story pour débloquer le mode de difficulté Brutal.

COSTUMES SECRETS

Tenue : Look classique

Terminer le niveau "Death=Adder" en mode Story.

Tenue : Diyar Tracker

Terminer le niveau "Firstborn" en mode Story.

Tenue : Armure de guerre

Terminer le niveau "The Last Titan" en mode Story.

Tenue : Scout mort-vivant

Terminer le niveau "Queen of the Dead" en mode Story.

Tenue : Scout de décharge

Terminer le niveau "Secondborn" en mode Story.

GoldenEye 007 Reloaded

© Activision / Eurocom 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Wii de GoldenEye 007.

Vous commencez votre aventure dans le stand de tir pour apprendre les bases de contrôle de votre personnage. Suivez les indications et avancez à gauche puis prenez votre arme. Allez ensuite à droite dans la fenêtre centrale du stand de tir et tirez sur les cibles.

Revenez à la table située à gauche et prenez un des fusils d'assaut et revenez à la fenêtre de tir. Suivez les indications pour parfaire votre formation. Allez ensuite vers la porte de sortie et ouvrez-la. Suivez le seul chemin disponible et descendez les marches.

Passez au dessus du distributeur et entrez dans le conduit d'air.

Sortez de l'autre coté, restez accroupi et avancez lentement derrière le garde. Attaquez-le furtivement et avancez à gauche. Éliminez le deuxième garde rapidement avant qu'il ne déclenche l'alerte. Avancez ensuite, montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour descendre.

Arkhangelsk : Barrage

Infiltrez le barrage

Avancez avec votre ami jusqu'à vous approcher des deux gardes. Attaquez celui de droite pendant que votre ami s'occupe du deuxième. Lorsque votre ami s'en va chercher le camion, vous devez vous occuper de la tour et de son sniper.

Avancez par le coté gauche et attendez que les gardes terminent leur conversation pour monter à l'escalier et neutraliser le sniper. Tournez rapidement à droite et éliminez le deuxième garde qui se trouve dans la tour. Prenez le fusil sniper et allez à droite. Attendez que la patrouille ennemie arrive près du pont et utilisez votre arme pour les neutraliser.

Descendez ensuite de la tour et montez dans le camion.

Après le premier point de contrôle et après votre fuite, commencez à tirer sur les soldats qui sont sur votre chemin. Eliminez aussi ceux qui se trouvent à l'arrière des camions et ceux qui utilisent les mitrailleuses des véhicules. Quand un soldat essaye de vous faire tomber du camion, repoussez-le rapidement pour vous en débarrasser. Tirez aussi sur le camion citerne.

Après l'accident, suivez votre ami et entrez dans la cage d'ascenseur. Entrez ensuite dans le bâtiment en déclenchant une intrusion et neutralisez rapidement les trois gardes.

L'intrusion vous permet d'agir au ralenti pour surprendre vos ennemis. Avancez ensuite à gauche vers l'escalier et abattez l'ennemi qui se trouve en bas de l'escalier. Avancez et éliminez furtivement ou en force, les soldats qui gardent

la zone. Allez au fond et tirez sur le cadenas de la porte située à gauche pour l'ouvrir. Entrez et descendez par l'échelle.

Avancez, montez à l'échelle et avancez furtivement sur la passerelle pour contourner les soldats.

Allez vers les soldats par l'arrière et neutralisez-les un par un furtivement. Entrez par la porte de gauche et suivez le couloir jusqu'à la double porte. Ouvrez-la pour passer à l'extérieur. Montez vers l'hélidrome et neutralisez les soldats qui le gardent.

Tirez ensuite sur le cadenas de la porte et avancez. Descendez les marches et passez par le conduit d'air qui se trouve à gauche.

A la sortie, éliminez le premier garde qui se trouve à droite. Neutralisez celui qui se trouve en face de vous. Éliminez aussi celui que se trouve à droite. Avancez et descendez via l'échelle. Allez à droite et montez à l'échelle suivante. Avancez vers l'escalier et montez furtivement. Vous pouvez détruire la caméra qui se trouve à droite et éliminer en silence les deux soldats. Avancez sur la passerelle et entrez dans l'ascenseur pour monter.

Sortez vers l'hélidrome et attendez que les deux gardes se séparent pour les éliminer un par un. Montez vers l'hélicoptère et photographiez les armes avec votre portable.

Reprenez votre arme et éliminez les soldats qui montent par l'escalier. Descendez ensuite et avancez vers l'ascenseur en éliminant les ennemis en chemin. Entrez dans l'ascenseur pour descendre. Sortez, franchissez la porte d'en face et neutralisez le garde qui se trouve à gauche.

Traversez la salle, passez par la porte et descendez en empruntant l'échelle. Allez vers la position des ennemis et restez discret en descendant la dénivellation (à gauche) pour contourner les gardes. Avancez et passez la porte. Montez par l'escalier et suivez le chemin jusqu'à rejoindre votre ami.

Infiltrez le dépôt d'arme

Avancez et entrez dans le conduit d'aération.

Progressez dans ces conduits jusqu'à descendre dans les toilettes. Sortez de la cabine et éliminez le garde qui sort d'une autre cabine, à droite. Sortez des toilettes et avancez pour entrer par la double porte. Restez discret et éliminez les gardes qui se trouvent à droite. Passez par le couloir de droite pour contourner les gardes et descendez via l'escalier. Entrez par la porte de droite et restez discret.

Entrez par la porte de droite et allez vers le conduit d'air situé à gauche. Entrez dans le conduit et avancez. Entrez dans la salle, éliminez le garde posté à droite et détruisez la caméra qui se trouve au fond.

Avancez derrière le garde assis et éliminez-le. Avancez à gauche et allez vers la porte qui se trouve au fond, à gauche. Tirez sur le cadenas pour l'ouvrir, entrez et passez dans le conduit d'air.

De l'autre coté, attendez que les deux gardes passent et tirez sur la caméra. Avancez dans le couloir et neutralisez le technicien qui se trouve devant le distributeur.

Entrez ensuite dans le bureau de gauche et neutralisez un autre technicien. Franchissez ensuite tranquillement la double-porte et allez à gauche vers le conduit d'air.
Avancez dans le conduit puis sur les tuyaux pour atteindre la passerelle. Avancez sur cette dernière pour atteindre le toit d'une salle. Avant de descendre par la trappe, éliminez le garde qui se trouve en bas à gauche et le technicien qui se trouve dans la salle.

Descendez par la trappe et détruisez la caméra qui se trouve dans la salle. Descendez l'escalier en évitant le regard des gardes qui patrouillent. Eliminez ensuite rapidement les deux gardes qui surveillent la passerelle. Traversez-la et entrez par la double-porte.

Avancez vers le conduit d'air et entrez. Passez d'un conduit à l'autre jusqu'à sortir et éliminez le technicien qui se trouve à gauche.

Allez à droite et neutralisez un autre technicien. Entrez dans la grande salle et détruisez la caméra qui se trouve à gauche. Neutralisez l'ennemi assis sur le bureau et les deux autres qui se trouvent au fond.

Montez ensuite par l'escalier et entrez dans la salle de gauche. Passez par le conduit d'air qui se trouve à droite. Avancez vers la double-porte et défoncez-la.

Eliminez rapidement les deux soldats et faites parler le scientifique pour qu'il tape le code d'accès. Cognez-le ensuite et tirez sur le cadenas de la caisse pour prendre le fusil sniper silencieux.

Sortez du bureau et utilisez le fusil sniper pour neutraliser les gardes qui patrouillent sur la passerelle, dans les escaliers et en bas. Sautez ensuite sur la passerelle située à gauche et avancez. Sautez en bas et entrez par la double-porte centrale. Suivez les couloirs jusqu'à retrouver l'agent 006.

Avancez alors en suivant les consignes de votre ami qui vous indique les positions des gardes. Neutralisez les premiers ennemis et avancez vers les trois qui se trouvent au fond.

Eliminez en premier celui qui se trouve à gauche et, avec l'aide de votre ami, débarrassez-vous des deux autres. Avancez ensuite vers la porte du fond et entrez. Détruisez la caméra et éliminez le garde qui patrouille au fond. Avancez discrètement et neutralisez rapidement les deux gardes qui discutent, à gauche.

Avancez ensuite et tournez à gauche dans le deuxième couloir. Eliminez le garde au fond et avancez. Descendez l'escalier et les marches. Avancez ensuite jusqu'à la salle qui donne sur le labo. Sortez votre téléphone et visez le système électronique pour le pirater.

Ce système se trouve sur la porte du labo. Une fois que votre ami débarque dans le labo, allez à droite et sortez par la porte.

Suivez ensuite le chemin déverrouillé par votre ami. Allez ensuite à la salle des citernes et allez à droite. Commencez par éliminer les gardes et détruire les caméras avant de commencer la pose des charges.

Nettoyez le coté droit ensuite le coté gauche en vous méfiant des ennemis qui patrouillent. Placez ensuite les six charges et revenez vers votre ami qui a été capturé par les ennemis.

Echappez-vous du complexe

Ramassez un AK et éliminez les soldats qui vous barrent la route.

Avancez ensuite et utilisez les décombres comme abri pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Allez à droite et neutralisez d'autres ennemis. Descendez par le chemin de droite ensuite tournez à gauche en éliminant les deux soldats. Nettoyez la zone où se trouvent les camions et avancez à gauche. Ramassez les munitions et continuez votre chemin.

Une fois dans la grande cour, restez à couvert et éliminez les ennemis qui gardent le bâtiment. Evitez les tirs de l'hélicoptère en changeant de position. Avancez ensuite à gauche et neutralisez les soldats qui sortent du bâtiment. Montez sur la plateforme qui se trouve à gauche et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite des missiles pour lancer l'un d'eux sur l'hélicoptère. Allez ensuite à gauche et montez jusqu'à la porte.

Entrez et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite. Tournez ensuite à gauche, neutralisez le soldat et montez à l'escalier. Eliminez les ennemis et sortez dans le balcon. Glissez vers le bas et montez sur une moto.

Conduisez votre moto en restant derrière l'avion et éliminez les motards ennemis qui vous pourchassent.

Tirez ensuite sur le soldat qui ouvre la porte de l'avion. Après le saut dans le vide, accrochez-vous à la porte et suivez

les indications pour vous hisser à l'intérieur de l'appareil. Suivez les indications pour redresser l'avion.

Barcelone : Night-club

Identifiez le sergent Garcia

Avancez dans la boite de nuit et montez l'escalier pour atteindre la piste de dance. Descendez dans la piste et allez à gauche, près du bar. Utilisez la reconnaissance faciale de votre téléphone pour retrouver le sergent Garcia qui est une femme. Suivez-la jusqu'au bureau de Zukovsky.

Quittez le night-club

Après l'assassinat de Zukovsky, vous serez accusé de ce meurtre. Vous devez donc quitter la boite de nuit. Ramassez l'arme par terre et commencez par éliminer les premiers gardes en restant à couvert. Avancez et descendez les marches. Traversez ensuite la boite en éliminant les ennemis qui vous bloquent la route.

Entrez dans la grande salle d'eau et neutralisez rapidement les ennemis pendant l'intrusion. Tirez sur la structure centrale en verre pour la détruire et éliminer les ennemis qui sont à proximité. Allez ensuite vers la porte du fond et neutralisez les ennemis qui font éruption. Sortez et éliminez les ennemis qui se cachent derrière les comptoirs.

Passez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et allez directement vous mettre à couvert derrière les caisses, à gauche. Eliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte et neutralisez celui qui se trouve derrière la vitre de gauche. Entrez dans la cuisine et planquez-vous. Tirez sur les extincteurs pour les faire exploser et tuer en même temps les ennemis qui sont à coté. Nettoyez la cuisine et sortez par la porte du fond. Avancez et tirez sur l'extincteur pour tuer les deux ennemis qui gardent la porte du fond.

Entrez par cette porte pour atteindre une autre zone du club.

Restez derrière le bar et éliminez les ennemis qui se cachent entre les tables. Avancez ensuite à gauche pour contourner les ennemis et abattez-les. Dirigez-vous ensuite vers la sortie pour atteindre la moto.

Dubaï : transporteur

Retrouver Sky Briggs

Avancez vers l'escalier et montez pour retrouver Sky Briggs qui vous emmène faire un petit tour. Pendant qu'il essaye de vous présenter aux pilotes, il se fait tirer dessus et décède.

Poursuivez Ourumov et Onatopp

Avancez vers le grand hall pour affronter les gardes. Eliminez le premier et allez prendre son arme. Restez à couvert derrière le comptoir et éliminez les autres.

Tirez sur les enseignes derrière lesquelles les ennemis se cachent. Restez à couvert et neutralisez les renforts qui rappliquent et ferment la grille derrière eux. Ne quittez pas votre abri et éliminez ces gardes. Ramassez les munitions et allez vers la grille. Sortez votre portable et piratez les commandes de la grille pour l'ouvrir.

Avancez dans le couloir en éliminant les gardes et montez les marches. Tournez à gauche et neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond. Approchez-vous de l'escalier et, avant de descendre, éliminez les gardes qui vous attendent en bas. Descendez et mettez-vous directement à couvert. Eliminez ceux qui arrivent ensuite avancez vers la sortie. Traversez la passerelle pour atteindre le navire.

Entrez par la porte de gauche et descendez dans la trappe. Avancez dans le conduit et sortez votre portable. Repérez

l'unité de contrôle de la tourelle et piratez-la pour qu'elle attaque les ennemis qui se trouvent dans la zone.

Continuez votre chemin et sortez par la porte. Avancez à gauche et montez l'escalier. Restez discret et avancez pour repérer les deux gardes qui se trouvent devant la console. Eliminez-les furtivement ensuite repérez les deux autres gardes qui se trouvent au fond pour les neutraliser également.

Passez par la porte qui se trouve au fond à gauche et descendez via l'échelle. Allez à gauche et entrez en force dans la salle située à gauche pour sauver le civil en éliminant l'ennemi qui le maintient en otage. Il vous explique ce que manigancent les mercenaires.

Sortez ensuite et descendez par la trappe, à droite. Avancez discrètement à gauche, approchez-vous de la porte et éliminez l'ennemi qui se trouve à gauche. Neutralisez les deux hommes qui se trouvent à droite et avancez. Approchez-vous des deux gardes situés à gauche et éliminez-les avant qu'ils ne lancent l'alerte. Entrez ensuite par la porte qui se trouve derrière ces deux gardes.

Montez l'escalier vers une nouvelle zone bien gardée aussi. Avancez à gauche, restez discret et éliminez les deux ennemis qui utilisent les consoles.

Revenez ensuite en arrière et attendez que l'ennemi qui patrouille au fond vous tourne le dos pour éliminer le garde qui se trouve au centre de la salle. Avancez ensuite à gauche et neutralisez le garde qui patrouille. Regardez ensuite en bas (à droite) pour repérer l'ennemi qui est entrain de poser la bombe et éliminez-le. Descendez et utilisez votre portable pour pirater le système. Remontez ensuite et piratez la console qui se trouve à droite.

Cachez votre téléphone à bord du prototype d'hélicoptère

Allez ensuite au fond et entrez dans la salle pour libérer un autre otage. Sortez, allez à droite et suivez le couloir vers une nouvelle zone. Ouvrez la porte et neutralisez les deux ennemis que se trouvent devant vous. Entrez et nettoyez la zone avant d'aller vers la console qui se trouve à droite pour activer le monte-charge.

Eliminez les ennemis qui arrivent dans le monte-charge avant de l'utiliser pour atteindre l'hélicoptère. Avancez vers ce dernier pour placer votre téléphone dessus.

Vous devez maintenant quitter le navire. Avancez rapidement vers le chemin de la sortie et neutralisez les ennemis qui le bloquent avant d'être touché par les missiles de l'hélicoptère. Avancez dans les couloirs en évitant les flammes en chemin.

Ne vous arrêtez pas en chemin sinon vous serez touché par les missiles. Continuez d'avancer jusqu'à la sortie.

Severnaya : Avant poste

Suivez le signal

Eliminez le premier soldat qui se trouve à droite. Neutralisez ensuite les deux autres qui se trouvent à gauche sur la route. Suivez le chemin et passez sous le pont.

Eliminez le soldat qui patrouille devant vous et celui qui se trouve sur le tronc d'arbre. Passez sous ce tronc et avancez jusqu'au déclenchement de l'attaque électromagnétique qui paralyse tout le matériel électronique.

Trouvez le bâtiment intérieur

Après le chaos, avancez et attendez que les ennemis se séparent pour les éliminer. Avancez ensuite et optez pour la discrétion ou la force pour neutraliser les ennemis qui se trouvent sous le pont. Continuez ensuite votre chemin à gauche et avancez entre les décombres.

Tournez à droite, planquez-vous derrière le camion renversé et éliminez l'ennemi qui essaye de réparer la motoneige. Attendez l'arrivée d'autres ennemis pour les éliminer avant d'aller à droite. Montez la pente et éliminez le soldat qui patrouille en bas et celui qui se trouve sur l'autre rive. Traversez ensuite sur le tronc d'arbre.

Avancez jusqu'à la zone d'affrontement, allez derrière les soldats et éliminez-les. Neutralisez aussi les deux ennemis qui se trouvent de l'autre coté du pont.

Avancez jusqu'à une autre zone d'affrontement. Avancez à droite et passez par la maison en ruine pour contourner les soldats et éviter l'affrontement direct. Eliminez ceux qui se trouvent sur votre chemin et avancez vers l'entrée du bâtiment.

Allez à droite jusqu'à atteindre le conduit d'air. Avancez dans le conduit jusqu'à la sortie. Eliminez les deux soldats et descendez dans le tunnel.

Avancez dans le tunnel et éliminez un autre soldat. Avancez dans les décombres en évitant les lasers des snipers et ramassez le fusil à lunettes qui se trouve contre les débris en pierre. Eliminez les deux tireurs d'élite.

Repliez-vous ensuite quand la porte située à gauche s'ouvre. Eliminez les hommes qui arrivent par cette porte et entrez. Avancez dans les décombres, entrez dans le conduit d'air et avancez jusqu'à la sortie.

Prenez ensuite à gauche vers la sortie et éliminez le premier soldat qui se trouve à gauche. Avancez et prenez le fusil sniper. Utilisez-le pour n'éliminer que les tireurs d'élite qui sont au loin.

Vous n'avez pas assez de balles pour éliminer tous les soldats dans le coin. Neutralisez ensuite les soldats qui protègent l'hélicoptère, allez vers la porte du bunker et ouvrez-la.

Severnaya : Bunker

Fouillez le bunker

Avancez, descendez l'escalier et éliminez l'ennemi qui place la charge contre le mur.

Avancez, entrez dans la salle à gauche et nettoyez-la. Entrez par la porte du fond et avancez dans le couloir puis éliminez les ennemis en chemin. Avancez d'une zone à l'autre en éliminant les soldats furtivement ou avec force. Descendez ensuite les marches vers la porte et défoncez-la pour faire une intrusion rapide et éliminer les deux ennemis qui gardent la femme.

Allez ensuite à droite et utilisez la vision nocturne. Ouvrez la porte et allez vers le levier puis abaissez-le.

Sortez et avancez vers la porte d'en face. Entrez et éliminez les deux soldats. Allez à droite et entrez dans la grande salle. Eliminez les ennemis qui fouillent les bureaux. Avancez ensuite à droite et entre par la porte. Progressez dans le couloir, montez les marches et entrez par la porte située à gauche.

Avancez dans le bureau suivant et butez le soldat qui se trouve à gauche. Ensuite éliminez celui qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et neutralisez le soldat qui patrouille. Allez à droite et ouvrez la porte de l'ascenseur.

Sautez sur l'ascenseur ensuite sur le suivant. Entrez par la trappe et approchez-vous de la porte de l'ascenseur. Eliminez le soldat avant d'entrer par la porte. Avancez à gauche et éliminez le soldat qui patrouille. Avancez dans le couloir et abattez l'ennemi stationné au fond. Continuez et descendez l'escalier qui se trouve à droite.

Dans la nouvelle zone, commencez par éliminer le soldat qui se trouve à gauche. Eliminez ensuite celui qui patrouille quand il s'arrête à droite. Abattez un autre soldat se trouvant à gauche. Avancez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent au centre.

Neutralisez enfin celui qui patrouille au fond. Avancez dans la plateforme centrale et descendez les marches.

Pénétrez dans la salle des serveurs

Avancez vers la porte de l'ascenseur et forcez-la pour entrer. Utilisez le levier qui se trouve à droite de la porte pour faire descendre l'ascenseur. Après la chute, restez dans l'ascenseur à couvert pour éliminer les ennemis. Sortez ensuite, avancez à gauche et abaissez le levier qui se trouve à gauche de la porte pour ouvrir cette dernière. Revenez dans l'ascenseur pour vous mettre à l'abri et attendez l'arrivée des renforts ennemis pendant que la porte s'ouvre.

Nettoyez la zone et quand la porte s'ouvre entrez et suivez le couloir en éliminant les ennemis en chemin.

Montez les marches vers le niveau suivant et éliminez les soldats en chemin. Avancez à droite et montez encore jusqu'à la porte. Abaissez le levier pour l'ouvrir. Eliminez le comité d'accueil et avancez vers l'escalier. Vous devez maintenant suivre l'indicateur pour vous frayer un chemin vers la sortie. Evitez les flammes et neutralisez les ennemis en chemin. Evitez surtout les lasers des snipers qui balayent la zone. Continuez votre avancée jusqu'à rencontrer la femme russe. Suivez-la ensuite jusqu'à sortir du bunker.

Saint-Pétersbourg : Archives

Echappez-vous et poursuivez Ourumov

Vous êtes à nouveau accusé d'un meurtre et vous devez vous échapper. Après la fuite d'Ourumov, sortez de la salle d'interrogatoire et éliminez les hommes armés. Avancez vers la grille et abattez les deux soldats. Entrez dans la salle à gauche et détruisez la vitre. Passez par cette fenêtre et sortez par la porte, à droite.

Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de l'escalier et montez. Passez dans le conduit d'air situé à gauche et sortez de l'autre coté. Nettoyez la zone et entrez dans la salle de sécurité. Appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille et sortez.

Passez par la grille ouverte et éliminez les soldats.

Montez l'escalier et neutralisez d'autres ennemis. Montez encore, ouvrez la grille et nettoyez le hall d'entrée. Ne passez pas à travers détecteurs de métaux pour ne pas causer la fermeture des portes. Allez alors à droite et passez par le trou dans le mur. Eliminez d'autres soldats et continuez votre chemin. Empruntez le couloir de gauche et nettoyez les bureaux.

Passez par la salle des serveurs et montez à l'étage. Eliminez les soldats et passez par la salle de contrôle. Descendez les escaliers pour atteindre les archives. Après le coup de téléphone, entrez dans la salle d'archives et nettoyez-la. Passez d'une salle à l'autre en éliminant les soldats qui arrivent par les fenêtres. Avancez jusqu'à la porte fermée et utilisez votre portable pour pirater le dispositif et l'ouvrir.

Avancez vers Ourumov qui entre dans l'ascenseur. Appelez l'ascenseur et pendant l'arrivée de ce dernier, planquez-vous pour neutraliser les ennemis qui débarquent dans le hall.

Quand l'ascenseur arrive, abattez les deux soldats qui sortent de ce dernier. Entrez et descendez au bunker.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hangar et montez à gauche vers la salle de contrôle. Appuyez sur l'interrupteur pour remonter le char. Descendez alors, nettoyez le hangar et prenez le contrôle de ce char.

Saint-Pétersbourg : Char

Poursuivez Ourumov

Conduisez le blindé en suivant l'indicateur qui vous montre la route. Utilisez votre mitrailleuse et votre canon pour exploser les véhicules qui vous barrent le chemin. Ne trainez pas dans les rues pour qu'Ourumov ne s'échappe pas. Verrouillez les hélicoptères avec le réticule pour ensuite les toucher avec des roquettes. Suivez l'indicateur qui vous indique des chemins à suivre étroits et entre les décombres.

Explosez rapidement les séries d'hélicoptères qui arrivent. Continuez d'avancer en explosant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre le tunnel.

Saint-Pétersbourg : Gare

Montez dans le train

Avancez en éliminant les hommes d'Ourumov. Sortez dans le chantier et tirez sur les bonbonnes de gaz pour éliminer les ennemis. Continuez d'avancer et montez la dénivellation. Eliminez ensuite les hommes qui se trouvent sur les échafaudages d'en face.

Descendez et allez à droite pour neutraliser d'autres soldats. Avancez, tournez à gauche et éliminez l'ennemi équipé de lance-roquettes. Avancez vers le chantier situé à gauche et éliminez les soldats.

Montez sur la passerelle et suivez le chemin vers un autre chantier infesté par les ennemis. Neutralisez ceux qui avancent vers vous, en tirant sur les bonbonnes de gaz pour les décimer. Neutralisez les hommes qui se trouvent dans le train et avancez à droite. Passez par les tuyaux et éliminez toute résistance en chemin. Remontez la pente et neutralisez ceux qui gardent la porte du train et ceux qui se trouvent sur son toit.

Entrez ensuite dans le train et abattez les ennemis qui se trouvent à droite. Passez au wagon suivant et éliminez les hommes qui vous y attendent. Restez à couvert sous les fenêtres pour éviter les tirs des ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Eliminez ensuite ces hommes et passez au wagon suivant.

Après la cinématique et pendant l'intrusion, éliminez les trois gardes rapidement. Après l'explosion, le wagon prend feu et vous devez vous échapper avant d'être asphyxié. Tirez alors sur les charnières de la trappe pour sortir de ce train.

Saint-Pétersbourg : Memorial Park

Explorez Memorial Park

Avancez dans le Mémorial et neutralisez furtivement l'ennemi qui patrouille. Avancez à gauche et éliminez les gardes qui se trouvent devant l'entrée. Continuez ensuite jusqu'à la zone où se trouvent des chars. Avancez à gauche et arrêtez-vous devant le grillage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent à droite puis avancez dans la cour et restez à droite. Avancez et éliminez l'ennemi qui garde l'entrée, au fond. Longez le mur droit et entrez dans le passage de droite.

Descendez les marches et suivez le tunnel. Eliminez les deux ennemis qui patrouillent et montez à l'échelle.

Avancez et allez à droite. Montez à l'échelle et éliminez l'ennemi par derrière. Prenez son fusil sniper et éliminez celui qui se trouve en bas, en face de vous. Neutralisez aussi les deux gardes qui se trouvent à droite. Descendez ensuite et allez à droite vers l'entrée sans passer devant la fenêtre de la cabane. Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Longez le mur de droite pour éviter le regard des gardes et éliminez ceux qui sont en position à droite et ceux qui patrouillent. Avancez ensuite à droite vers une nouvelle zone.

Photographiez des preuves

Après le coup de fil, descendez dans la zone de transit. Allez à droite et avancez sous les arcades dans le noir pour contourner tout ce beau monde qui se trouve au centre.

Montez sur les caisses pour atteindre la dénivellation et entrez dans la salle de droite. Eliminez le garde qui patrouille et allez vers le levier pour l'abaisser et fermer les portes. Prenez ensuite votre portable et photographiez la console.

Enquêtez à propos de Janus

Après l'alerte, éliminez les ennemis qui débarquent et suivez l'indicateur vers la sortie. Entrez ensuite par la porte située à gauche et descendez dans le couloir. Quand les ennemis éteignent la lumière, utilisez votre vision nocturne pour les repérer et les éliminer.

Faites attention, eux aussi possèdent la vision nocturne. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre un hangar.

Descendez les marches (à droite) et éliminez discrètement l'homme qui se trouve devant la porte et celui qui se trouvent en haut de la dénivellation (à droite). Restez contre le mur droit et avancez à droite pour monter vers la porte sans rencontrer personne.

Neutralisez l'ennemi qui patrouille en haut et celui qui parle à la radio. Entrez ensuite par le trou qui se trouve à droite.

Activez votre vision nocturne et avancez. Suivez votre indicateur et abattez les soldats qui se dressent devant vous. Continuez votre chemin jusqu'au tuyau. Avancez dans ce tuyau pour sortir et allez vers l'hélicoptère. Après la cinématique, vous êtes attaché dans l'hélicoptère.

Regardez à gauche et appuyez sur le bouton pour déclencher le siège éjectable avant que les missiles ne vous touchent.

Nigéria : Jungle

Localisez la centrale solaire de Pan African Power

Après le crash, commencez par éliminer l'ennemi qui se déplace à gauche. Neutralisez ensuite les deux qui sont restés à droite. Avancez, descendez la pente et suivez le sentier qui se trouve à gauche. Passez derrière les deux ennemis qui bloquent le chemin et abattez-les discrètement.

Avancez vers la gauche, en haut de la dénivellation et abattez les deux ennemis qui sont en bas et celui qui patrouille. Descendez la dénivellation et suivez le chemin jusqu'à la zone suivante.

Eliminez par derrière les deux premiers gardes. Avancez ensuite jusqu'à apercevoir le canon drone. Sortez votre portable, avancez derrière l'ennemi qui s'occupe du système de contrôle du drone et piratez ce dernier pour que le canon tire sur vos ennemis.

Avancez encore et allez à gauche pour éliminer l'homme qui se tient devant vous. Abattez ensuite les deux qui se trouvent en bas de la dénivellation puis piratez le canon drone. Avancez en évitant le laser du canon suivant et piratez ce dernier pour nettoyer la zone et continuer.

Avancez, en suivant le sentier (à gauche) et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Continuez à gauche et éliminez les deux hommes qui gardent le passage sur le tronc d'arbre. Neutralisez ensuite le sniper, prenez son arme et avancez. Restez en haut et visez les deux ennemis en bas, à gauche.

Alignez-les sur une même trajectoire pour les toucher avec une seule balle. Eliminez aussi les deux qui se trouvent à droite. Tirez sur les commandes des canons drones pour les neutraliser. Descendez ensuite et continuez votre chemin jusqu'à la cascade.

Descendez dans le cours d'eau et suivez-le à droite. Abattez les deux gardes et avancez sous le pont en évitant les lasers des canons drones.

Passez par la grotte et avancez en éliminant les mercenaires. Sortez de la grotte et piratez le système de contrôle des canons pour nettoyer la zone et pour avancer sans crainte.

Avancez ensuite dans le sentier de gauche pour éviter les ennemis qui vont vers les chutes. Avancez vers l'entrée d'une installation bien gardée et commencez par éliminer l'ennemi qui se trouve près du bord de la falaise. Ensuite, abattez celui qui se trouve au loin, à droite. Revenez un peu en arrière, restez derrière les arbres et descendez les trois hommes qui se trouvent à droite.

Evitez le laser du canon et piratez-le. Tirez ensuite sur le cadenas de la porte du bâtiment et entrez.

Sortez de l'autre côté et éliminez le sniper qui se trouve à droite. Prenez son arme et descendez à droite. Eliminez celui qui se trouve à droite sur la passerelle. Descendez ensuite vers le bâtiment sur le quel est placé un canon drone. Entrez dans ce bâtiment et piratez le canon. Descendez via l'escalier et abattez l'ennemi.

Laissez le canon s'occuper des ennemis qui patrouillent devant le portail et éliminez ceux qui essayent de vous déloger. Sortez ensuite et allez à gauche vers le portail. Piratez l'interrupteur pour l'ouvrir et entrez dans la centrale.

Eliminez Xenia Onatopp

Entrez dans le bâtiment situé à droite et sortez de l'autre coté pour faire face à un hélicoptère. Evitez les tirs de l'appareil en avançant d'un abri à l'autre. Eliminez les ennemis qui arrivent et tirez sur les camions pour les exploser et tuer en même temps les ennemis qui les entourent. Continuez à avancer à gauche vers le pont.

Passez d'un abri à l'autre pour atteindre la batterie de missiles et appuyez sur l'interrupteur. Xenia se jettera sur vous en essayant de vous tuer. Suivez les indications qui s'affichent pour la contrer et pour enfin lancer le missile sur l'hélicoptère et en finir avec Xenia.

Nigéria : Parc solaire

Infiltrez la centrale solaire de Pan African Power

Neutralisez les deux ennemis qui se trouvent à gauche avant d'avancer. Eliminez le mercenaire qui se trouve dans la salle de droite et celui qui patrouille dans le couloir.

Tournez ensuite à droite et éliminez le mercenaire qui se trouve près du canon drone. Evitez le laser et allez derrière la caisse de droite. Piratez le canon drone pour pouvoir avancer tranquillement.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans les salles situées à gauche et avancez vers le canon suivant pour le pirater aussi. Tournez ensuite à gauche, évitez les lasers et allez derrière les caisses situées à gauche.

Renversez-les pour créer des abris. Avancez d'un abri à l'autre pour éviter les lasers. Entrez dans la salle qui se trouve à droite et depuis la fenêtre, piratez les canons.

Continuez ensuite votre chemin en éliminant les ennemis. Montez l'escalier et suivez le chemin montant. Abattez les mercenaires en chemin jusqu'à atteindre la double porte. Tirez sur le cadenas et entrez.

Trouvez des charges explosives

Après l'appel, avancez à droite et montez à l'escalier. Eliminez les trois ennemis qui gardent le chemin et avancez. Ramassez le fusil sniper qui se trouve à gauche et avancez jusqu'à l'escalier. Descendez et sortez par la porte. Eliminez l'ennemi qui patrouille et utilisez votre fusil à lunette contre celui qui se trouve au fond, à gauche.

Avancez et descendez les escaliers d'une zone à l'autre du parc solaire en tirant sur les ennemis au sniper. Eliminez enfin les deux mercenaires qui gardent la caisse d'explosifs. Avancez vers cette caisse et prenez les charges.

Sabotez les tours de refroidissement

Eliminez les gardes qui se trouvent en bas, en face de vous, et utilisez l'ascenseur pour descendre. Eliminez le garde qui vous tourne le dos et allez à droite. Abattez ceux qui patrouillent et avancez vers l'ascenseur qui se trouve au centre. Appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur et pendant l'attente, plusieurs ennemis arrivent vers vous.

Allez dans une des salles pour vous mettre à couvert et abattez-les avant de revenir à l'ascenseur et descendre.

En bas, éliminez le garde et allez vers l'escalier. Neutralisez le comité d'accueil et descendez. Entrez dans la salle des turbines et placez les charges explosives. Eliminez les mercenaires qui gardent la zone et placez toutes les charges avant de sortir.

Entrez dans la tour de contrôle

Neutralisez les ennemis qui arrivent dans la zone et utilisez l'ascenseur pour quitter l'endroit. Avancez ensuite et descendez l'escalier. Allez à gauche et mettez-vous à couvert contre le mur puis éliminez les ennemis qui arrivent. N'avancez que si tous les mercenaires sont morts. Avancez ensuite pour être attaqué de l'autre coté. Commencez par éliminer l'ennemi équipé d'un lance-roquettes, à chaque fois. Continuez d'avancer en neutralisant les hordes de mercenaires jusqu'au escalier. Montez vers la porte pour vous faire capturer par les ennemis.

Nigéria : Tour de contrôle

Protégez Natalya

Pendant que Natalya pirate la première console, occupez-vous de sa protection et éliminez les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Ils arrivent par vagues et peuvent arriver des deux cotés en même temps.

Rechargez votre arme pendant le laps de temps qui sépare les vagues d'attaques. Ramassez les armes de vos ennemis si vous n'avez plus beaucoup de munitions. Suivez Natalya d'une console à l'autre et restez près d'elle pour éviter qu'elle ne se fasse tuer. Votre radar peut vous être utile à localiser les ennemis quand vous serez ébloui par la lumière. Protégez Natalya jusqu'à ce qu'elle pirate la dernière console.

Rendez-vous à la salle des machines

Avancez et ouvrez la porte de l'ascenseur. Descendez et suivez le chemin jusqu'à trouver les caisses d'armes. Choisissez votre arme et passez la porte. Avancez rapidement sur la passerelle qui se trouve à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Descendez ensuite la passerelle et passez par la porte.

Sortez sur la passerelle extérieure et avancez à droite. Éviter de tomber et avancer en abattant les ennemis que vous rencontrez en ignorant ceux qui se trouvent loin de vous. Allez vers la salle de contrôle et entrez par la porte de gauche. Affrontez alors 006 et suivez les indications qui s'affichent pour contrer ses attaques jusqu'à ce qu'il vous projette en bas.

Générez une surcharge du système

Montez en empruntant l'échelle et sortez de la salle. Allez à gauche et descendez par une autre échelle. Descendez ensuite d'un niveau à l'autre jusqu'à atteindre le couloir. Entrez dans la grande salle où vous devez affronter Trevelyan ex-006. Descendez près des caisses pour vous mettre à couvert et tirez sur lui en visant la tête. Evitez ses grenades en changeant de planque et éliminez les renforts qui arrivent.

Après la fuite de Trevelyan, remontez et entrez dans l'ascenseur. Avancez vers la tour de contrôle pour rediriger le satellite. Votre ancien coéquipier est de retour et vous attaque. Suivez les indications qui s'affichent pour le repousser et le frapper. Après l'explosion, hissez-vous sur la plateforme en suivant les indications qui s'affichent.

Après la redirection du satellite, tirez une balle dans la tête de Trevelyan avant qu'il ne puisse dégainer. Félicitations ! Vous avez déjoué le plans de Trevelyan et sauvé l'économie de l'Angleterre.

CHEAT CODES (MULTIJOUEUR UNIQUEMENT)

`f11ypr3load3ed`	**Tag et invisibilité**
`fu11yst0ck3d`	**Toutes les missions SP et OPS 4 étoiles**
`las3r3ras3r`	**Skin Black Moonraker**
`wr1t1ng1s0nth3wa11`	**Mode Paintball**

Golf : Tee it Up !

© Activision / Housemarque 2008

SUCCÈS

Défi des Caraïbes (10)

Terminer le parcours Caraïbes sous le par.

Défi Écosse (10)

Terminer le parcours Écosse sous le par.

Birdie (10)

Réussir un birdie (un coup sous le par) sur n'importe quel trou.

Coup d'approche (10)

Mettre la balle dans le trou depuis l'extérieur du green avec tout autre club que le putter.

Relations publiques (10)

Terminer un parcours dans n'importe quel mode en ligne.

La coupe est pleine (20)

Remporter une partie en mode Coupe.

Eagle (20)

Réussir un eagle (deux coups sous le par) sur un par 4 ou supérieur.

Trou en un ! (30)

Mettre la balle dans le trou en un seul coup.

Défi en ligne (30)

Jouer aux modes en ligne et battre 10 autres joueurs.

Tondeuse à green (30)

Réussir 1 000 swings.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2009

CHEAT CODES (GTA IV : THE BALLAD OF GAY TONY)

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

Gameplay

482-555-0100	Santé et armes
362-555-0100	Santé et résistance
486-555-0150	Lot d'armes 1
486-555-0100	Lot d'armes 2
267-555-0100	Diminuer le niveau de recherche
267-555-0150	Augmenter le niveau de recherche
468-555-0100	Changer les conditions météo

Véhicules

359-555-0100	Annihilator
938-555-0100	Jetmax
625-555-0100	NRG-900
625-555-0150	Sanchez
227-555-0100	FIB Buffalo
227-555-0175	Comet
227-555-0147	Turismo
227-555-0142	Cognoscenti
227-555-0168	Super GT

Divers (codes d'apparition d'objets)

938-555-0150	Bateau
625-555-0200	Akuma (moto)
625-555-3273	Vader (moto)
272-555-8265	APC
359-555-2899	Buzzard (hélicoptère)
227-555-9666	Balle GT
359-555-7272	Parachute
276-555-2666	Super Punch
486-555-2526	Sniper explosif

CHEAT CODES (GTA IV : THE LOST AND DAMNED)

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès/trophées seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator
`625-555-0100` Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150` Fait apparaître une Sanchez
`938-555-0100` Fait apparaître un Jetmax

RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES (THE BALLAD OF GAY TONY)

.44	Mener 10 guerres de drogue
MG avancé	Mener 20 guerres de drogue
Fusil explosif	Mener 30 guerres de drogue
Bombes artisanales	Mener 40 guerres de drogue
SMG d'or	Mener 50 guerres de drogue
Parachute	Réussir les 20 base jumps

NOOSE APC (THE BALLAD OF GAY TONY)

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

BONUS DE FIN DE PARTIE (THE BALLAD OF GAY TONY)

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

SOLUTION COMPLÈTE

The Lost and Damned

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : Clean and Serene

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

Mission 2 : Angels in America

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et

retrouvez Billy.

Mission 3 : Liberty City Choppers

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

Mission 4 : Bad cop drop

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

Mission 5 : It's War

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

Mission 6 : Action/Réaction

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

Mission 7 : Buyer's Market

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.

Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

Mission 8 : Politics

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

Mission 9 : Coming Down

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

Mission 11 : Off Route

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

Mission 12 : This Shit's cursed

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

Mission 13 : Hit the pipe

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

Mission 14 : End of Chapter

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian. Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite, abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

Mission 15 : Bad Standing

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

Mission 16 : Heavy Toll

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

Mission 17 : Marta full of Grace

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

Mission 18 : Shifting Weight

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth. Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette

mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

Mission 19 : Diamonds in the rough

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray. Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

Mission 20 : Roman's Holiday

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

Mission 21 : Collector's Item

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

Mission 22 : Was it Worth ?

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

Mission 23 : Get Lost

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite

et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

Angus : Vol de Moto

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

Stubbs

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les hommes qu'il désigne pour de l'argent.

Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

Stubbs - Mission 3 : First Impressions

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne

jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti. Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti. Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule.
Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

Missions de courses

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

Baston

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

Billard

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

Fléchettes

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Air Hockey

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

The Ballad of Gay Tony

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : I LUV LC

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les

filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements, montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

Mission 2 : Practice Swing

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.
Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

Mission 3 : Chinese Takout

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

Mission 4 : Momma's Boy

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

Mission 5 : Corner Kids

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les

deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

Mission 6 : Clocking off

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un par un.
Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

Mission 7 : Blog This

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

Mission 8 : Femme

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

Mission 9 : Bang Bang

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

Mission 10 : Kibbutz Number one

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un

lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.
A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

Mission 11 : Boulevard Baby

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

Mission 12 : Frosting the Cake

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

Mission 13 : Sexy time

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

Mission 14 : High Dive

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur.

Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

Mission 15 : Blog This 2

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.
Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

Mission 16 : Not So Fast

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 17 : Ladies ' night

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

Mission 18 : Caught with your pants down

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

Mission 19 : This ain't Chekers

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère,

descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

Mission 20 : Going deep

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.
Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

Mission 21 : Droppin in

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

Mission 22 : For the man who has everything

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

Mission 23 : In the Crosshairs

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble

de gauche et tuez le second sniper.
Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

Mission 24 : No 3

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 25 : Ladies Half Price

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

Mission 26 : Party's over

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

Mission 27 : Departure Time

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se

trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.
Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins.
Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie.
Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.
A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Guerre de drogues :

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

Guerre de drogues : la défense

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

Guerre de drogues : le détournement

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

Guerre de drogues : le butin

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

LC Cage Fighter

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

Base Jump

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

Armando

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

Armando : Billard

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

Armando : Fléchettes

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Armando : Air Hockey

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

Armando : Hamburger/Restaurant

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

Armando : Golf

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

Armando : Club de Striptease

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

DÉBLOQUER LES NOUVELLES ARMES CHEZ ARMANDO (FLINGUES)

Cette astuce concerne The Ballad of Gay Tony.

Pistolet .44

Terminer la mission Boulevard Baby

Fusil à pompe automatique (cartouches standard)

Terminer la mission Corner Kids

Fusil à pompe automatique (cartouches explosives)

Terminer la mission High Dive

Mitraillette d'assaut

Terminer la mission Chinese Takout

Pistolet mitrailleur en or

Terminer la mission For The Man Who Has Everything, puis monter dans la Super Drop Diamond de Yusuf

Mitrailleuse avancée

Terminer la mission Going Deep

Fusil de précision avancé

Terminer la mission Caught With Your Pants Down

Bombes adhésives

Terminer la mission Bang Bang

SUCCÈS

Vieux motard que jamais (5)

Aider Billy à retrouver sa moto. (The Lost and Damned)

Le fils prodigue (25)

Devenir président des Lost. (The Lost and Damned)

Easy Rider (100)

Terminer l'histoire principale. (The Lost and Damned)

Batte-man (50)

Lors des courses de motos, dégager 69 motards à l'aide d'une batte. (The Lost and Damned)

Mastoc (70)

Développer la résistance de Terry et Clay jusqu'à 100%. (The Lost and Damned)

Casse-cou (5)

Réussir tous les base jumps. (The Ballad of Gay Tony)

Les diam's sont éternels (5)

Terminer l'histoire du musée. (The Ballad of Gay Tony)

Pro du swing (10)

Toucher quatre fois un drapeau avec une balle de golf. (The Ballad of Gay Tony)

Imbattable (15)

Devenir champion de L.C. Cage Fighters. (The Ballad of Gay Tony)

Il est D.I.S.C.O. (15)

Danser parfaitement dans les deux clubs de Tony. (The Ballad of Gay Tony)

Carte blanche (20)

Terminer 25 guerres des drogues. (The Ballad of Gay Tony)

Des sensations... pures (25)

Sauter en chute libre le plus longtemps possible. (The Ballad of Gay Tony)

Maestro (30)

Terminer l'épisode. (The Ballad of Gay Tony)

Sur la liste (45)

Terminer toutes les missions à au moins 80%. (The Ballad of Gay Tony)

VIP (80)

Terminer toutes les missions à 100%. (The Ballad of Gay Tony)

Grand Theft Auto : San Andreas

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

ASTUCES DIVERSES

CJ Invulnérable au Feu
Terminez les 12 Niveaux des Missions Pompiers.

Activer le mode veille
Ne touchez pas à la manette pendant quelques minutes afin d'activer le mode veille. La caméra va dès lors se focaliser sur une action se produisant autour de vous : vol, poursuite, combat, dialogues entre passants...

Utiliser le godemiché comme matraque
Lorsque vous êtes à Los Santos, rentrez dans le commissariat afin de trouver les douches. Au fond de la pièce, un godemiché vous attend. Il s'agit avant tout d une arme donc utilisez-le comme une matraque. Dans ce même commissariat, vous trouverez également un gilet pare-balle, une matraque, un pistolet et un fusil à pompe. Cette dernière arme aura pour conséquence d'activer 2 étoiles de recherche.

Carl sans tête
Pour jouer avec Carl sans tête il y a une petite astuce qui exploite un bug du jeu :
- Tout d'abord procurez-vous un sabre.
- Ensuite rendez-vous à un point de jeux multijoueur.
- Appuyez sur une touche de la manette du port n°2.
- Le joueur n°2 contrôle un personnage ayant les mêmes armes que le joueur n°1.
- Le joueur n°2 doit couper la tête du joueur n°1 à l'aide du sabre.
- Echec de la mission 2 joueurs.
- Le joueur n°1 aura désormais toujours la tête coupée et du sang giclera.

Forcer la chance
Pour se faire pas mal d'oseille, vous devez déjà avoir accès aux bureaux de paris. Sauvegardez avant de jouer, puis jouez un cheval et tout votre argent. Vous avez 1 chance sur 5 de gagner. Jouez le dernier cheval (c'est celui qui rapporte le plus). Si vous perdez, rechargez votre partie et recommencez. Si vous gagnez, vous aurez plein d'argent. Sauvegardez après avoir gagné, et recommencez sans modération ! En trois-quatre paris gagnés, vous devriez avoir atteint la modique somme d'un million de dollars.

Garder CJ en forme
Pour garder CJ en forme il faut manger, mais certains d'entre vous voient peut-être pas la différence entre un CJ rassasié et un CJ affamé. Sachez que le fait de faire manger CJ lui permet de profiter au maximum de ses capacités en apnée, en endurance et en masse musculaire que vous lui aurez développé. Mais vous ne voulez pas qu'il prenne du gras pour ne pas avoir à lui faire perdre dans un gymnase sur un vélo d'appartement ? Alors prenez systématiquement des menus salade à 5$ dans les restaurants ! Mangez en plus que nécessaire pour vous assurer de sa bonne forme, mais n'en abusez pas, sinon CJ vomit !

Munitions illimités
Allez dans une ammu-nation pour acheter un fusil à pompe et une mitraillette. Allez dans le stand de tir et quittez-le dès que la séquence de tir démarre. Vous constatez que le nombre de munitions a doublé pour le fusil à pompe et la mitraillette. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nombre de munitions ne s'affiche plus, ce qui voudra dire que celui-ci a dépassé les 10 000.

Aviation

Avant de débloquer la troisième ville (Las Venturas) allez à l'aéroport, devant le portail où il dit que votre habilité à conduire n'est pas suffisante pour entrer, garez votre voiture devant le poste gardé par un homme. Grimpez sur le toit de votre voiture puis sur celui du poste. Sautez par dessus le grillage. Vous voilà dans l'aéroport avec tous les avions (certains comme les jets seront fermés).

Réussir facilement la mission "Air Raid"
Pour commencer, allez parler à Zéro pour démarrer la mission. Ensuite, entrez le cheat appelé "ralentir le temps" (paragraphe "Autres" des cheats codes). Vous n'avez plus qu'à dégommer gentiment les petits avions qui voleront extrêmement moins vite.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX VÉHICULES

Voitures

Super GT : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite.
Bullet : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite.
HotKnife : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite.

Motos

Freeway : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Motos.
FCR-900 : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Motos.
NRG-500 : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Motos.

Bateaux

Marquis : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Bateaux.
Squallo : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Bateaux.
JetMax : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Bateaux.

Avions

Rustler : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Pilotage.
Stunt Plane : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Pilotage.
Hunter : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Pilotage.

Autre

Monster Car : terminez le challenge 8-Track.

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se

produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armes (rangée 1)
R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Armes (rangée 2)
R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche

Armes (rangée 3)
R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas

Armure max
Noir, Noir, L, Blanc, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, haut.

Vie et armure à 100% (répare aussi le véhicule dans lequel vous êtes) + 250 000 Dollars
R, Noir, L, A, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Augmenter le niveau de recherche
R, R, B, Noir, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Baisser le niveau de recherche
R, R, B, Noir, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

Le joueur dispose d'un parachute
Gauche, Droite, L, Blanc, R, Noir, Noir, Haut, Bas, Droite, L

Muscles au maximum
Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, B, Gauche

Muscles au minimum
Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, B, Droite

Graisse au maximum
Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, B, Bas

Super coup de poing
Haut, Gauche, A, Y, R, B, B, B, Blanc

Apnée illimitée
Bas, Gauche, L, Bas, Bas, Noir, Bas, Blanc, Bas

Sauter plus haut
Haut, Haut, Y, Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, Noir, Noir

Améliorer ou modifier les véhicules

Sauter sur de grandes distances avec le BMX
Y, X, B, B, X, B, B, L, Blanc, Blanc, R, Noir

Tous les véhicules que le joueur utilise sont indestructibles
L, Blanc, Blanc, Haut, Bas, Bas, Haut, R, Noir, Noir

Prise en main parfaite (après avoir entré ce code, appuyez sur L3 pour faire sauter votre voiture)
Y, R, R, Gauche, R, L, Noir, L

Voitures plus rapides
Droite, R, Haut, Blanc, Blanc, Gauche, R, L, R, R

Conduire sur l'eau
Droite, Noir, B, R, Blanc, X, R, Noir

Détruire les voitures
Noir, Blanc, R, L, Blanc, Noir, X, Y, B, Y, Blanc, L

Faire voler les bateaux
Noir, B, Haut, L, Droite, R, Droite, Haut, X, Y

Tirer en voiture
Haut, Haut, X, Blanc, Droite, A, R, Bas, Noir, B

Nitro sur les taxis
Haut, A, Y, A, Y, A, X, Noir, Droite

Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
B, B, L, B, B, B, L, Blanc, R, Y, B, Y

Bloodring Banger
Bas, R, B, Blanc, Blanc, A, R, L, Gauche, Gauche

Ranger
Haut, Droite, Droite, L, Droite, Haut, X, Blanc

Hotring Racer #1
R, B, Noir, Droite, L, Blanc, A, A, X, R

Hotring Racer #2
Noir, L, B, Droite, L, R, Droite, Haut, B, Noir

Romero
Bas, Noir, Bas, R, Blanc, Gauche, R, L, Gauche, Droite

Stretch
Noir, Haut, Blanc, Gauche, Gauche, R, L, B, Droite

Camion poubelle
B, R, B, R, Gauche, Gauche, R, L, B, Droite

Caddie de golf
B, L, Haut, R, Blanc, A, R, L, B, A

Jet-pack
L, Blanc, R, Noir, Haut, Bas, Gauche, Droite, L, Blanc, R, Noir, Haut, Bas, Gauche, Droite

Monster truck

Bas, Droite, Haut, R, R, R, Bas, Y, Y, A, B, L, L

Avion
B, Haut, L, Blanc, Bas, R, L, L, Gauche, Gauche, A, Y

Avion de chasse
Y, Y, X, B, A, L, L, Bas, Haut

Bulldozer
Noir, L, L, Droite, Droite, Haut, Haut, A, L, Gauche

Limousine
Noir, Haut, Blanc, Gauche, Gauche, R, L, B, Droite

4x4
Haut, Droite, Droite, L, Droite, Haut, X, Blanc

Quad
Gauche, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, X, B, Y, R, Noir

Vortex
Y, Y, X, B, A, L, Blanc, Bas, Bas

Changer des éléments graphiques du jeu

Mode gore
X, L, B, Bas, L, R, Y, Droite, L, A

Traffic noir
B, Blanc, Haut, R, Gauche, A, R, L, Gauche, B

Traffic rose
B, L, Bas, Blanc, Gauche, A, R, L, Droite, B

Traffic de véhicules de campagne
L, L, R, R, Blanc, L, Noir, Bas, Gauche, Haut

Traffic de voitures de sport
Haut, L, R, Haut, Droite, Haut, A, Blanc, A, L

Tous les piétons sont en maillot de bain et les véhicules sont des voitures de plage
Haut, Haut, Bas, Bas, X, B, L, R, Y, Bas

Mode clown
Y, Y, L, X, X, B, X, Bas, B

Tous les feux de la ville sont verts
Gauche, R, Haut, Blanc, Blanc, gauche, R, L, R, R

Temps brumeux
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, A

Temps orageux
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, B

Temps nuageux
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, X

Temps ensoleillé
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, Y

Temps très ensoleillé
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, Bas

Tempête de sable
Haut, Bas, L, L, Blanc, Blanc, L, Blanc, R, Noir

Autres

Se suicider
Droite, Blanc, Bas, R, Gauche, Gauche, R, L, Blanc, L

Emeute
Bas, Gauche, Haut, Gauche, A, Noir, R, Blanc, L

Les piétons ont des armes
Noir, R, A, Y, A, Y, Haut, Bas

Accélérer le temps
Y, Haut, Droite, Bas, Blanc, L, X

Ralentir le temps
Y, Haut, Droite, Bas, X, Noir, R

Bloquer le temps a 21h00
Gauche, Gauche, R, Droite, X, X, L, Blanc, A

Accélérer l´horloge
B, B, L, X, L, X, X, X, L, Y, B, Y

Mouvements rapides
Y, Haut, Droite, Bas, Blanc, L, X

Votre tête est mise à prix
Bas, Haut, Haut, Haut, A, Noir, R, Blanc, Blanc

Traffic aggressif
Noir, B, R, Blanc, Gauche, R, L, Noir, Blanc

Fête foraine
Y, Y, L, X, X, B, X, Bas, B

Traffic faible
X, Bas, Haut, Noir, Bas, Y, L, Y, Gauche

Gangs dans toutes les rues
Blanc, Haut, R, R, Gauche, R, R, Noir, Droite, Bas

PLAN DES MISSIONS

I) LOS SANTOS

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
RYDER
TAGGING UP TURF
CLEANING THE HOOD
DRIVE THRU
NINES AND AK'S
DRIVE-BY
SWEET'S GIRL
CESAR VIALPANDO

2) MISSIONS DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER

3) MISSIONS DE RIDER

HOME INVASION
CATALYST
ROBBING UNCLE SAM

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
RUNNING DOG
WRONG SIDE OF THE TRACKS
JUST BUSINESS

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
MADD DOGG'S RHYMES
MANAGEMENT ISSUES
vH0USE PARTY

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
GRAY IMPORTS

7) MISSIONS DE SWEET (2ème partie)

DOBERMAN
LOS SEPULCROS
REUNITING THE FAMILIES
GREEN SABRE

II) BADLANDS

BADLANDS
FIRST DATE
TANKER COMMANDER
BODY HARVEST

KING IN EXILE
FIRST BASE
AGAINST ALL ODDS
SMALL TOWN
LOCAL LIQUOR STORE
WU ZI MU
FAREWELL, MY LOVE
ARE YOU GOING TO SAN FIERRO

III) SAN FIERRO

1) MISSIONS DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
555 WE TIP
DECONSTRUCTION
PHOTO OPPORTUNITY
ICE COLD KILLA
PIER 69
TORENO'S LAST FLIGHT
YAY KA-BOOM-BOOM

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
T-BONE MENDEZ
MIKE TORENO
OUTRIDER

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

SNAIL TRAIL

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
SUPPLY LINES
NEW MODEL ARMY

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
RAN FA LI
LURE
AMPHIBIOUS ASSAULT
THE DA NANG THANG

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
HIGHJACK
INTERDICTION
VERDANT MEADOWS

2) MISSION DE VOL

LEARNING TO FLY
N.O.E.
BLACK PROJECT
SLOWAWAY

GREEN GOO

V) LAS VENTURAS

1) MISSION DU CASINO

FENDER KETCHUP
EXPLOSIVE SITUATION
YOU'VE HAD YOUR CHIPS
DON PEYOTE
INTENSIVE CARE
BUSINESS
MISAPPROPRIATION
FISH IN A BARREL
MADD DOGG
FREEFALL
HIGH MOON
SAINT MARK'S BISTRO

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
KEY TO HER HEART
DAM & BLAST
COP WHEELS
UP UP AND AWAY !
BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
VERTICAL BIRD
HOME COMING
CUT THROAT BUSINESS

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
GROVE 4 LIFE

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
LOS DESPERADOS
END OF THE LINE

I) LOS SANTOS

Enfourchez le BMX et dirigez-vous vers les initiales CJ sur la carte. Vous rejoindrez alors Big Smoke, une ancienne connaissance. Marchez dans le cercle rouge pour enclencher la première séquence narrative.

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
Pour cette première mission, vous devez tenter d'échapper au gang des Ballas, à grand coup de pédales, sur votre Bicross. Suivez vos potes et ne les perdez pas de vue durant la partie et ne les dépassez pas non plus. Accélérez la cadence lorsque le gang adversaire se rapproche de vous. Vos amis sont symbolisés par des points bleus sur le radar.

Une fois la course poursuite terminée, rentrez dans la zone rouge pour finir. Rentrez ensuite dans la maison désignée par la flèche jaune et sauvegardez. Vous pouvez également récupérer l'appareil photo à l'étage.

Récompense : Respect +

RYDER
Allez voir Ryder (le R sur la carte), puis grimpez dans sa caisse, vous avez alors le volant. Prenez garde à ne pas écraser le groupe des 3 racailles (ça fait désordre) et foncez vers le point jaune indiqué par le radar. Vous arriverez rapidement devant un salon de coiffure. Entrez à l'intérieur et choisissez une nouvelle coiffure. Ressortez, puis traversez la rue pour vous rendre à la pizzeria. Commandez à bouffer, peut importe la nourriture choisie, et remontez à toute vitesse dans la caisse lorsque le caissier sortira l'artillerie lourde. Revenez devant chez Ryder pour boucler cette courte mission.

Récompense : Respect +

TAGGING UP TURF
Avancez directement jusqu'au cercle de lumière rouge. Vous allez devoir recouvrir les tags des Ballas par le blason de votre gang. Dirigez-vous vers le point jaune. Une fois descendu de la voiture, traversez la route et taguez le premier sigle. Faites ensuite le tour du pâté de maisons et vous trouverez le deuxième tag à recouvrir près de quelques membres du gang des Ballas (si vous faites assez vite, vous éviterez l'affrontement). Remontez dans la voiture, et partez jusqu'à Los Santos. Votre ami vous laissera alors s'occuper de cette zone. Traversez la rue et taguez le premier insigne puis passez par-derrière en escaladant les clôtures. Vers deux mecs des Ballas se trouve votre deuxième cible. Ripostez s'ils venaient à vous chercher des noises, puis montez sur les toits grâce au petit bloc vous servant d'appui. Sur les hauteurs, un nouveau tag est à recouvrir. Montez ensuite dans la caisse quand votre collègue revient vous chercher. Il ne vous reste plus qu'à revenir au quartier.

Récompense : 200 dollars, Respect +

CLEANING THE HOOD
Avancez jusqu'à la marque rouge, toujours indiquée par le radar, et prenez garde à ce que Ryder soit à vos basques. Après avoir été lourdement refoulé par vos collègues de chez B Dup, trouvez le dealer et flanquez-lui une raclée. L'homme à terre, ramassez la batte et partez en direction du triangle jaune sur le radar. Entrez dans la baraque signalée " planque de crack ". Il sera alors temps pour vous de tester votre nouvelle arme. Quatre types débarquent rapidement, faites-leur comprendre qu'une batte ne sert pas qu'à jouer au base-ball. Retournez ensuite devant chez Sweet.

Récompense : Respect +

DRIVE THRU
Passez dans le cercle rouge près de votre pied à terre pour entamer la mission. Grimpez dans la caisse, coté conducteur. Foncez jusqu'au drive indiqué par la carte. Vous croiserez alors une voiture du gang ennemi : les Ballas. Prenez-les en chasse et laissez vos collègues leur tirer dessus. La conduite du véhicule n'étant pas des plus agréables, prenez garde à ne pas partir en dérapage lors de vos pointes de vitesse. Lorsque leur véhicule prendra feu, restez à proximité de manière à ce que ses passagers ne puissent s'échapper. Revenez ensuite devant chez Sweet, puis ramenez Smoke chez lui.

Récompense : 200$ + Respect +

NINES AND AK'S
Filez jusqu'au point rouge devant chez Sweet. Montez dans le véhicule et roulez jusqu'au point jaune. Vous débarquerez alors chez Emmet, un vieux vendeur d'armes à feu, à la sauvette bien sûr. Une séance de tir s'en suivra alors. Laissez-vous guider par ce tutorial pour en apprendre un peu plus sur le système de jeu. Reconduisez ensuite Big Smoke à son domicile puis allez acheter des sapes vertes chez Binco, la boutique située un pâté de maisons plus loin.

Récompense : Respect +

DRIVE-BY
Montez dans la caisse mise à votre disposition et partez en direction du point indiqué par la carte. Parti en territoire ennemi, il va vous falloir conduire pendant que vos potes tireront les Ballas comme des lapins. Plusieurs groupes sont à descendre. Tuez-les au fur et à mesure pour qu'ils apparaissent à l'écran. Durant l'affrontement, veillez à ne pas trop rester immobile pour ne pas constituer une cible facile pour vos ennemis.
N'oubliez pas de descendre de la voiture pour ramasser les thunes près des cadavres. Enfin, pensez également qu'un ennemi sous vos roues est un ennemi en moins. Ecrasez-en quelques-uns pour gagner du temps. A la fin du carnage, un indice de recherche de 2 étoiles vous sera remis en récompense. Suivez le point jaune du radar pour vous rendre au garage de peinture. De cette manière, les flics vous oublieront rapidement. La manipulation peut être réalisée à n'importe quel moment dans le jeu, il suffit juste de trouver un garage. Celui-ci se situe à Idlewood. Retournez ensuite chez Sweet pour en finir avec cette mission.

Récompense : 500$, Respect +

SWEET'S GIRL
Sweet a besoin de votre aide. Montez dans la caisse non loin, et foncez vers le point jaune. En chemin, vous pouvez vous arrêter chez Emmet pour acheter une arme. Ce n'est pas réellement nécessaire mais cela apporte une sécurité supplémentaire au joueur. Arrivé sur place, plusieurs types vous tireront dessus sans ménagement. Roulez-leur dessus jusqu'au dernier (et finissez-les au pistolet si vous avez investi). Lorsque Sweet vous en donnera le signal, cherchez un véhicule 4 portes pour pouvoir le transporter lui et sa nana. Revenez alors jusqu'à la marque rouge avec la tire et conduisez jusqu'à son domicile en fuyant face à vos assaillants.

Récompense : Respect +

CESAR VIALPANDO
La soeurette batifole avec un des membres du gang espagnol et c'est vous qui êtes nommé par le reste de la famille pour aller la surveiller. Partez pour Willowfield afin d'obtenir un Low-Rider, sorte de véhicule tuné à souhait. Effectuez quelques modifications si vous le désirez puis partez rejoindre le point de rendez-vous. Un concours riche en rebondissements (et c'est le cas de le dire :)) débutera alors. Le jeu étant relativement facile, n'hésitez pas à parier un max lorsque votre adversaire vous proposera un deal. Pour triompher, appuyez sur les flèches adéquates lorsque celles-ci passent au niveau du cercle. Un vrombissement de la manette viendra vous avertir de la manipulation réussie. Sortez de l'affrontement avec plus de points que votre adversaire pour remporter le défi.

Récompense : votre mise X 2

2) MISSION DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER
Se munir d'un Low-Rider pour cette mission est indispensable. Arpentez le quartier andalou si vous peinez à mettre la main sur ce type de véhicule. Ceci étant, vous pourrez participer à une des courses organisées par César. Suivez-le jusqu'au point de rendez-vous. Lors de la course, suivez les longues marques rouges partant du sol et montant vers le ciel. Les véhicules adverses ne sont pas très rapides, mais veillez à ne pas faire trop de hors piste pour ne pas perdre les précieuses secondes qui vous apporteront la victoire.

Récompense : 1000$

3) MISSION DE RYDER

HOME INVASION
Pointez-vous vers le R sur la carte, entre 12 et 22H. Ryder vous propose alors d'aller cambrioler un colonel à la retraite. Conduisez direction East Beach, en suivant l'habituelle marque à l'écran, et garez la camionnette devant la maison, pile sur la marque rouge. A l'intérieur du bâtiment, il vous faudra trouver trois caisses d'armes. La première se trouve au rez-de-chaussée, derrière le bazar vers la porte. Les deux autres sont à l'étage. Durant cette séquence de cambriolage,

un indicateur de bruits vous informera du boucan que vous produisez. Veillez à ne pas faire grimper la jauge à l'extrême pour éviter de réveiller le vieux. Il ne vous reste plus qu'à planquer le véhicule dans un garage de Playa Del Seville pour finir. A noter qu'à partir de cette mission, les casses deviennent disponibles et vous permettent de gagner de l'argent.

Récompense : Respect +

CATALYST
La police fait appel à vos services. Montez dans la voiture de Ryder et conduisez jusqu'au train. Là-bas, vous vous apercevrez que d'autres ont eu la même idée que vous. Descendez du véhicule pour les flinguer un par un. Les Ballas débarqueront alors à leur tour. Tuez-les puis grimpez à l'intérieur du train en passant par la marque rouge. Passez 10 caisses dans la bagnole de Ryder en moins d'une minute 30 pour poursuivre (maintenez la touche rond enfoncée pour gagner en distance par rapport à vos lancers). Affublé d'un indice de recherche de 3 étoiles, foncez jusqu'au garage de peinture puis roulez sur Grove Street pour rentrer au bercail.

Récompense : Respect +

ROBBING UNCLE SAM
Montez dans la camionnette devant chez Ryder et gagnez les docks. Observez la jeep passer puis pénétrez à l'intérieur de la base. Trouvez l'interrupteur et tirez dessus pour déverrouiller le système de sécurité. Tuez tous les gardes présents sur place.
Lorsque vous aurez récupéré le monte-charge (faites sauter l'interrupteur de l'entrepôt juste devant la camionnette pour le trouver à l'intérieur), chargez les caisses dans le van (il y en a 6 au total, essayez de prendre celles du hangar + deux autres juste au-dehors pour aller plus vite) et n'hésitez pas à descendre du véhicule pour flinguer les emmerdeurs qui débarqueront au cours de votre chargement. Il vous faut ensuite prendre la fuite, et de nombreux gardes vous poursuivent alors. Klaxonnez lorsque leurs véhicules viennent vous coller de trop près de manière à ce que Ryder se mette à balancer des explosifs sur vos assaillants. Gagnez la planque sain et sauf pour terminer la mission.

Récompense : Respect +

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
Allez chez Big Smoke, et déposez toute la clic au poste de police de Pershing square. Emmenez Og Loc là où il vous demandera d'aller et placez-vous sur le repère rouge pour stopper le véhicule. Après avoir sonné à la porte du voleur, une course poursuite effrénée en moto s'en suivra. Votre cible roule en BMX, il est donc facile de le rattraper. Collez l'individu qu'il vous faut suivre et ne le perdez pas de vue. Lorsque celui-ci s'immobilisera, il tentera de se débarrasser de vous avec l'aide de quelques collègues à lui. Tuez-les en visant en priorité le chef de bande. Enfin, déposez Og Loc pour finir. De nouvelles missions auprès Og Loc sont à présent disponibles !

Récompense : Respect +

RUNNING DOG
En possession d'un flingue, allez voir Smoke. Celui-ci vous demandera d'aller retrouver sa cousine avec lui. En chemin, une altercation avec des dealers d'un gang adverse fait que vous devez rattraper un gars et faire parler la poudre. Coursez-le à pied avant qu'il ne s'échappe et tirez-lui dessus lorsque vous aurez la cible à portée. Bien sûr ne comptez pas sur le gros Big Smoke pour tenir la cadence !

Récompense : Respect +

WRONG SIDE OF THE TRACKS
Rendez-vous au point indiqué afin de débuter la première partie de cette mission. Arrivé à proximité de vos ennemis, ceux-ci prendront la fuite en grimpant sur le train. Ne les perdez pas de vue et roulez sur leur droite en restant près des mexicains pour que Smoke puisse s'occuper convenablement d'eux. Pensez à quitter les rails lors des chocs occasionnés avec les véhicules. Prenez garde également à l'entrée du second tunnel où un train déboulera en sens

inverse. Lorsque BS vous proposera de poursuivre sur le chemin de terre, suivez son conseil puis revenez à portée du train. Roulez ensuite jusqu'à ce que Smoke puisse éliminer les derniers passagers (ne collez par trop le côté du train de manière à ce que Smoke ne souffre pas d'un angle de vision trop fermé). Ramenez ensuite votre hôte à la maison pour finir.

Récompense : respect +

JUST BUSINESS
Allez voir Smoke et partez en balade avec lui. La balade de santé tourne rapidement à l'affrontement lorsque vous atteignez le building de Pershing Square. Restez à couvert grâce au muret et canardez vos ennemis de cette position. N'oubliez pas de ramasser les nombreux items sur les cadavres des russes puis suivez Smoke pour finir le boulot. Attention, les ennemis sont nombreux dans cette zone, il en vient même du balcon ! Grimpez ensuite à l'arrière de la moto (Smoke s'improvisera alors comme pilote), et canardez les véhicules ennemis de manière à dégager la route pour votre ami. Les motos sont les plus dangereuses pour votre santé, mettez-les en déroute en priorité. Cette séquence riche en émotions finira même par vous faire atterrir jusque dans les égouts. Tuez vos derniers assaillants en vous servant des barils et Smoke ne devrait pas tarder à vous déposer au quartier en un seul et même morceau.

Récompense : Respect +

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
Pointez vous au Burger entre 22 heures et 6 heures pour pouvoir accéder à la première mission qu'OG Loc vous propose. Ayant besoin d'une nouvelle chaîne hi-fi, le gangster vous enverra jusqu'à Maria Beach pour lui trouver une belle occase ou devrais-je dire une très très belle occase vu qu'elle ne lui coûtera pas un centime ! Arrivé à bon port, stoppez votre véhicule près des autres en stationnement puis avancez vers la femme près du van. Répondez à l'affirmatif à ses questions (appuyez pour cela plusieurs fois sur la flèche de droite) pour que vous puissiez vous donner à une courte séquence façon " Bust a Groove ". Appuyez sur les bonnes touches lorsque celles-ci, à l'écran, apparaissent dans les cercles et marquez plus de 4000 points pour réussir. Vous bénéficierez alors du privilège de pouvoir monter à l'intérieur du van. Sautez côté conducteur et tirez-vous avec le véhicule. Foncez vers le nouvel endroit indiqué par votre radar pour achever cette mission avec succès.

Récompense : Respect +

MADD DOGG'S RHYMES
Au Burger Shot, allez parler avec Og Loc. Le bougre vous enverra à présent voler les partitions d'un certain Madd Dogg's, dans sa villa à Mulholland. Rendez-vous donc à l'endroit en question et passez par l'issue de derrière. Tuez les gardes en les attaquant par surprise et en vous dissimulant dans les zones d'ombres (quelques bons conseils vous l'indiquent auparavant). Arrivé au bar, progressez discrètement par la gauche en étant accroupi pour que les deux hommes ne vous remarquent pas. Récupérez l'armure dans la pièce plus à l'ouest puis filez jusqu'à l'autre issue pour tuer le garde patrouillant non loin. Prenez ensuite les partitions et revenez sur vos pas. Au départ du salon, tuez le garde pour récupérer son silencieux. Utilisez l'arme pour neutraliser le mélomane. Contournez le barman et tuez le garde suivant que vous rencontrerez. Evitez le second et prenez le vélo pour retourner au Burger Shot.

Récompense : Respect +

MANAGEMENT ISSUES
De retour au Burger Shot, parlez à Og pour enclencher cette mission. Ce dernier veut que vous éliminiez le manager de Madd Dog. Sortez et partez à la poursuite du véhicule de son chauffeur. Suivez le point rouge clignotant sur le radar pour le localiser et heurter sa voiture de plein fouet. L'homme sortira alors pour vous canarder. Ne vous préoccupez pas de lui et montez à l'intérieur de sa tire pour la lui voler. Allez faire réparer celle-ci grâce au magasin N Spray le plus proche puis garez-vous entre les deux véhicules de manière à rejoindre le cortège partant pour la cérémonie. Le patron dans la cage (j'entends par là, dans votre véhicule), foncez jusqu'à Verona Beach pour jeter la caisse dans les eaux profondes de la mer.

Récompense : Respect +

HOUSE PARTY
Og donnant une petite fiesta avant de retourner en tôle, partez vous relooker à sa demande puis filez jusqu'à Grove Street. Malheureusement pour vous, la fête est gâchée par toute une bande de Ballas en furie. Les ennemis viennent de partout lors de cette fusillade, et rester en vie demeure être un véritable défi. Utilisez les véhicules sur place pour vous protéger lors de vos tirs et pensez systématiquement à vous placer dans des positions à angles fermés de manière à ne pas vous faire surprendre par derrière ou sur l'un des côtés. Enfin, pensez à laisser travailler vos potes et à ne pas trop vous investir dans la bataille pour pouvoir durer suffisamment longtemps et en voir le bout.

Récompense : Respect +

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
Décidément, la racaille prédomine partout à San Andreas, même chez les poulets ! L'officier Tenpenny fait appel à vos services et vous demande de vous déplacer jusque dans la boutique située à l'est de Vinewood. Partez ensuite sur le point indiqué par le radar et ramassez les cocktails Molotov dans la ruelle près de Los Santos. La maison du type rejointe, lancez vos projectiles dans chacune des 5 fenêtres du bâtiment. Eliminez les membres du voisinage qui débarqueront pour tenter de mettre un terme à votre projet. Votre affaire pleinement en marche, vous apercevrez une jolie fille prise dans les flammes. Foncez dans le bâtiment en feu et prenez l'extincteur. Progressez jusque dans la chambre où Denise (une de vos futures conquêtes) vous y attend résignée. Sortez de la maison avant qu'elle ne tombe en morceaux et usez de l'extincteur pour progresser si besoin. Raccompagnez la demoiselle jusqu'à son domicile pour finir. A partir de cet instant, un indicateur symbolisé par un coeur sur le radar vous permettra de revoir la belle ultérieurement.

Récompense : Aucune

GRAY IMPORTS
Retournez voir Tenpenny et discutez avec lui. Celui-ci vous enverra du coté des Docks. Roulez suivant les indications de votre radar

Récompense : Aucune

7) MISSIONS SWEET (2ème partie)

Vous aurez accès à ces dernières missions lorsque Burning Desire (voir missions Crash) aura été menée à bien.

DOBERMAN
Dirigez-vous à Ammu-Nation au Market. Armez-vous jusqu'aux dents. Cette mission marque votre toute première expérience de guerre des gangs. Ceci vous sert en fait à agrandir votre territoire. La cible visée est ici Glen Park. Pour pouvoir faire de ce lieu le vôtre, il vous faudra éliminer tous les Ballas qui s'y trouvent. Sachez que vous pouvez obtenir de l'aide en passant par Grove Street. Lorsque vous serez fin prêt (en plus des armes pensez à vous équiper d'un bouclier) foncez jusque dans la zone ennemie symbolisée par la couleur violette sur la carte. Attaquez alors vos ennemis pour enclencher l'affrontement. Venez à bout de tous les Ballas et tuez leur chef pour remporter cette mission.

Récompense : Respect +

LOS SEPULCROS
Rendez-vous dans le quartier East Lost Santos entre 9 heures et 17 heures.
Recrutez vos deux gardes du corps (les bonhommes avec des flèches bleues au-dessus de leur tête) et conduisez jusqu'au cimetière. Si vous ne les trouvez pas, ils sont peut-être dans la rue de la maison à CJ. Arrêtez-vous à la marque rouge puis pénétrez à l'intérieur de cette nécropole moderne. Tuez Kane et tous ses potes puis prenez la fuite grâce au véhicule disponible non loin. Voilà c'est aussi simple que ça ! Prenez toutefois garde à ne pas être trop embêté

par la police sur le retour, car le fait de tuer Kane vous affiche deux étoiles d'indice de recherche.

Récompense : Respect +

REUNITING THE FAMILIES
Partez chez Sweet et laissez-le vous conter ses projets. De nouveau escorté, montez dans la caisse et suivez le repère indiqué par le radar. Arrivé au motel, vous serez pris en embuscade par les forces de l'ordre. Flinguez alors les flics présents à l'extérieur puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Préparez-vous alors à lutter contre bon nombre d'unités spéciales. Encore une fois, il est fortement conseillé de vous munir de gros calibres ainsi que d'un bouclier. Une fois Sweet retrouvé, un hélicoptère vous assiège sur les toits. Tirez sur les SWAT avant qu'ils ne descendent votre ami. Détruisez l'hélicoptère avec Sweet puis suivez ce dernier. Montez dans la caisse et tirez sur les voitures pour les faire exploser. Plusieurs cascadeurs chez la police tenteront de sauter sur votre véhicule. Débarrassez-vous alors de ces gêneurs en priorité. Votre petit souci de calibre marquera la fin de cette mission mais mieux encore, votre succès !

Récompense : Respect +

GREEN SABRE
Allez voir Sweet pour entamer cette mission. Après le coup de fil passé par Cesar, rendez-vous jusqu'au point de rencontre. Observez l'horrible vérité lors de la séquence narrative, puis grimpez dans la voiture sous le porche. Rejoignez la prochaine étape au plus vite et éliminez tous les Ballas qui s'y trouvent. Faites en sorte que la barre de vie de Sweet n'atteigne pas son seuil critique puis patientez jusqu'à l'arrivée des poulets.

Récompense : Respect +

II) BADLANDS

BADLANDS
Au commencement, sauvez la partie grâce au point de sauvegarde tout proche. Prenez ensuite le tec-9 derrière le cabanon puis enfourchez un bolide pour retrouver votre cible. Tuez-le puis prenez une photo de votre exploit. Revenez au campement pour finir.

Récompense : Respect +

FIRST DATE
Après le coup de fil de César, sautez dans une bagnole et roulez jusqu'à Dillimore. Suivez le point d'interrogation sur la carte et rencontrez la nana. Ca y est, cette pseudo mission est déjà terminée...

Récompense : Respect +

TANKER COMMANDER
Toujours à Dillimore, rejoignez le premier point de rendez-vous pour débuter la mission. Montez dans le camion citerne et engagez une marche arrière de manière à accrocher le cabanon avec l'arrière du camion. Démarrez plein gaz et emportez votre butin avec vous. Conduisez prudemment pour ne pas perdre l'objet de votre transport mais d'une manière suffisante pour ne pas vous faire rattraper par ceux à qui ça n'a pas l'air de plaire.

Récompense : 5000 $

BODY HARVEST
Votre rêve de toujours est de conduire une moissonneuse-batteuse ? Quel merveilleux hasard ! Vous allez enfin en avoir l'occasion. Un étranger au bout du fil vous demande de le rejoindre dans un motel de Angel Pine. Rendez-vous à l'endroit que vous indique le radar pour rencontrer le gaillard. Acceptez de l'aider et partez trouver l'engin agricole. Une fois aux commandes, écrasez un maximum de gêneurs et allez rentrer tranquillement le véhicule dans la grange de Vérité.

Récompense : Respect +

KING IN EXILE
César appelle à l'aide et il n'en revient qu'à vous de le sortir du pétrin dans lequel il s'est fourré. Retrouvez-le et embarquez-le avec votre soeur à Angel Pine. Retrouvez la sécurité du campement pour finir.

Récompense : Aucune

FIRST BASE
Catalina a de nouveau besoin de vous. Elle vous convoque cette fois-ci à Fern Ridge. Retrouvez-la pour débuter les 3 nouvelles missions de braquages.

Récompense : Aucune

AGAINST ALL ODDS
Montez dans le véhicule présent dans le parking et roulez jusqu'à Montgomery. Rentrez dans la zone cerclée, et lancez une charge explosive sur la porte rouge du bâtiment. Actionnez l'interrupteur contrôlant la mise à feu (via votre inventaire). Répétez ensuite la même opération sur le coffre à l'intérieur. Une alarme se déclenche alors et ni une ni deux, vous voilà recherché par la police. Allez donc faire repeindre votre véhicule dans le magasin spécialisé du coin (à Dillimore). Retournez voir Catalina pour toucher votre argent.

Récompense : 2000 $

SMALL TOWN
Vous poursuivez votre ressourcement en campagne avec le braquage d'une petite banque de Palomino Creek. Garez-vous sur le repère rouge devant le bâtiment, et braquez votre arme sur les banquiers. Lorsque l'alarme sera donnée, récupérez le fric contenu par les trois distributeurs de billets puis prenez la fuite derrière votre belle. Secourez-la lorsqu'elle vous en implorera puis ramenez-la jusque dans son repère pour boucler cette dure mission.

Récompense : 10000 $

LOCAL LIQUOR STORE
Rendez-vous à Blueberry pour le dernier braquages orchestrés par Catalina. Stoppez dans la marque rouge et observez les voleurs chourer sous votre nez le butin tant convoité. Grimpez alors rapidement sur votre quad et prenez en chasse chacun des voleurs dans le but de les tuer un par un, et ainsi de pouvoir récupérer leur/votre butin.

Récompense : 1000 $

WU ZI MU
Cette mission vous propose de concourir dans une nouvelle épreuve. Prenez le Buffalo et roulez jusqu'aux initiales CV apparaissant sur la carte. N'hésitez pas à couper à travers champs pour gagner du temps sur vos adversaires. Enfin, passez le plus rapidement possible en tête de manière à jouir d'une vue non troublée par la poussière soulevée par vos concurrents. Prenez également garde à ne pas finir dans la flotte. Bon courage !

Récompense : 5000 $

FAREWELL, MY LOVE
Vous voilà déjà de nouveau embarqué dans une course de bolide. Acceptez sans hésiter le défi que vous lancent Catalina et son mec, la récompense est de taille. Il s'agit d'un garage privé dans San Fiero.

Récompense : Clefs du garage de San Fierro

ARE YOU GOING TO SAN FIERRO
Cette mission vous débloquera l'accès à San Fierro. Après le coup de fil de Monsieur Vérité, conduisez jusqu'à Leafy Hollow pour retrouver votre homme. Malheureusement pour vous deux, la police débarque par hélicoptère. Vous disposez alors de 5 minutes montre en main pour aider La Vérité et brûler ses récoltes. Saisissez-vous alors du lance-flammes et faites cramer toute présence végétale. Allez ensuite voir votre collègue pour que celui-ci vous remette

un lance-roquettes.
Concentrez-vous alors rapidement et visez la cible avec dextérité avant qu'elle ne prenne le large. Partez pour San Fierro pour finir (vers votre garage).

Récompense : Respect +

III) SAN FIERRO

1) MISSION DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
Accompagné de La Vérité, allez dans votre garage et montez à bord de la caisse qui s'y trouve. Foncez jusqu'à Easter Basin, et arrivé à destination (inutile à ce stade de la soluce de vous rappeler qu'il vous suffit de suivre le point indiqué par le radar pour savoir où vous déplacer), klaxonnez pour rameuter Jethro. Partez ensuite pour Santa Flora, et continuez ce petit manège de point en point. En plus de visiter vos nouveaux quartiers, vous rameutez tout un tas de beau monde pour mettre à neuf votre garage. La classe quoi.

Récompense : Aucune

555 WE TIP
Tenpenny vous passe un coup de fil pour vous demander à nouveau un coup de main. Rendez-vous là où vous indique le radar. Sur place, suivez le portier jusqu'au parking du sous-sol puis tuez-le. Récupérez alors son uniforme et rejoignez ses collègues à l'extérieur. Attendez que la voiture qui vous intéresse débarque puis montez dedans avant les autres portiers. Amenez le véhicule au point indiqué puis reconduisez-le au parking. Enfin, appelez la police.

Récompense : Aucune

DECONSTRUCTION
L'heure est aux règlements de compte... Les ouvriers derrière votre garage ont manqué de respect à Kendl, vous ne pouvez tolérer une telle chose (c'est pas un rigolo CJ). Rendez-vous donc sur le chantier, et montez à l'intérieur du Bulldozer. Foncez dans les 6 bâtiments blancs en construction afin de les démolir (évitez les barils d'essence au passage). Poussez ensuite les cabines de toilettes dans le fossé, puis dirigez-vous jusqu'au point rouge afin de déverser ce que j'appellerai la touche finale ! Au cours de cette revanche, pensez à rouler sur les ouvriers sortant des armes afin d'éviter toute complication.

Récompense : Respect +

PHOTO OPPORTUNITY
Le coup de fil de César reçu, allez à Red County pour le rencontrer. Montez dans sa caisse et roulez jusqu'au point indiqué. Une fois arrivé à destination (vous verrez la route est longue), montez les escaliers de l'immeuble et débrouillez-vous pour en atteindre le toit. Positionnez-vous sur le point rouge et préparez-vous à une séance photo. Tirez le portrait aux quatre personnes présentes à la réunion et l'affaire est dans le sac !

Récompense : Respect +

ICE COLD KILLA
Pour cette mission, l'horloge du jeu doit impérativement se trouver entre 20 heures et 6 heures. Arrivé devant la boîte, il vous est impossible d'entrer. Passez alors par le toit de derrière où vous vous hisserez à l'aide d'un échafaudage. Une fois sur le toit, glissez-vous par la lucarne pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Gagnez l'étage inférieur, et tentez d'approcher discrètement l'homme près du bar. Celui-ci n'est autre que Jizzy, celui à qui vous devez piquer le téléphone portable. Lorsque celui-ci vous aura repéré, poursuivez-le sans relâche. Tuez-le pour récupérer ce qui vous intéresse (si Jizzy prend une bagnole, faites en sorte qu'elle prenne feu puis attendez qu'il en sorte pour le descendre avec une arme).

Récompense : 12 000 $, Respect +

PIER 69
Allez à la rencontre de César sur Esplanade North. Rejoignez-le sur les toits en empruntant la courte ruelle à droite. Prenez le fusil sniper, et abattez les 6 types sur le toit à proximité. T-Bone et Ryder viennent alors s'en mêler. Foncez vers le quai et tuez T-Bone. Ryder préfère prendre la fuite et plonge dans les eaux. Faites de même et poursuivez-le. Lorsque le traître aura choisi son navire, prenez le bateau restant et ne le lâchez pas. Approchez-vous de son embarcation pour que CJ puisse y mettre le feu ou tirez dessus à l'aide d'une arme à feu jusqu'à ce qu'il explose (vous devez alors posséder suffisamment de munitions). Enfin, écartez-vous avant le feu d'artifice de manière à ne pas être pris vous aussi dans les flammes.

Récompense : 15 000 $, Respect +

TORENO'S LAST FLIGHT
Après la courte discussion avec Woozie, rendez-vous à l'héliport de Downtown. Eliminez les gardes présents à l'entrée et montez les quelques marches. Plus haut, récupérez le lance-roquettes puis retournez à l'extérieur. L'hélico étant la cible à atteindre, dépêchez-vous de choper une caisse et partez à sa poursuite. Lorsque vous arriverez suffisamment à hauteur (essayez de le dépasser légèrement pour pouvoir couper sa trajectoire), descendez en visant juste à l'aide de votre gros calibre. Un missile ne suffit pas, réitérez donc plusieurs fois l'opération jusqu'à ce que l'hélicoptère ne tienne plus.

Récompense : 18 000 $, Respect +

YAY KA-BOOM-BOOM
Cette dernière mission du garage, un peu à part, n'est accessible qu'une fois que vous aurez rempli à bien celles de " Toreno's Last Flight " et " Da Nang Thang " (lire plus loin).
Rendez- vous au magasin d'explosifs de Downtown, et prenez possession du véhicule piégé. Conduisez prudemment jusqu'à l'usine de crack. Débarrassez-vous des gardes devant l'entrée pour poursuivre. Sans vous soucier du monde alentour, foncez jusqu'à l'entrepôt indiqué par votre radar (en chemin écrasez joyeusement les gêneurs). Placez alors votre véhicule près des containers, puis déclenchez le système piégé à l'aide de la touche rond. Prenez la fuite et retournez à l'entrée de la zone. Flinguez tout le beau monde que vous croiserez en chemin. Les portes principales s'étant refermées sur vous, prenez la rampe indiquée pour vous envoler vers la liberté.

Récompense : 25 000 $, Respect +

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
Après la visite de Woozie, rendez-vous à Battery Point et entrez à l'intérieur du cercle rouge. Après la courte discussion, montez dans la caisse et raccompagnez la demoiselle de petite vertue jusqu'à son hôtel. La suite de cette mission vous amènera à assassiner une racaille de bas étage. Trouvez et tuez l'homme avant la fin des deux minutes pour pouvoir poursuivre. Volez ensuite à la rescousse d'une des filles de Woozie. Celle-ci en effet se trouve en difficulté. Soyez donc rapide et sauvez-la avant que sa barre de vie ne s'épuise. Enfin, pour finir, occupez-vous des types mentionnés par Woozie. Ce dernier laisse sa voiture entre vos mains. Partez la faire repeindre si vous désirez la garder (il vous sera alors possible d'effectuer les missions de mac) ou abandonnez-la si vous n'y voyez aucun avantage particulier.

Récompense : 3000 $, Respect +

T-BONE MENDEZ
Allez au Pleasure Dome Club afin d'entamer une nouvelle mission confiée par Jizzy. Roulez jusqu'au point indiqué et observez les motards fuir avec leurs paquets. Vous devez récupérer chacun de ces colis et les ramener au club. Il y a quatre motards en tout et donc quatre paquets. Pour en redevenir le propriétaire légitime, rien de plus simple. Approchez-vous suffisamment près des bécanes et actionnez L1 lorsque la touche s'inscrit à l'écran (conduisez alors une moto), ou alors choisissez de conduire une voiture pour les percuter puis ramassez les colis. Récupérez toute la

marchandise avant que les motards n'arrivent à destination pour réussir cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

MIKE TORENO
Vous recherchez un type coincé à l'arrière d'un van chargé de substances illicites. En moins de 5 minutes et 30 secondes, il vous faudra le retrouver. Plusieurs fois au cours du trajet, il vous faudra emprunter des itinéraires contraires (vous avez un indicateur de proximité pour vous aider). Lorsque vous apercevrez le van en question, libérez miky et détruisez le van. Avancez ensuite jusqu'au nouveau repère rouge. Un indice de recherche de 3 étoiles vous sera alors attribué. Longez la ligne de chemin de fer jusqu'au Pay N Spray le plus proche, puis revenez au bercail.

Récompense : 7000 $, Respect +

OUTRIDER
Allez à la rencontre de T-Bone en vous dirigeant vers Easter Bassin. Sur place, on vous informe qu'il vous faudra escorter un van jusqu'à bon port. Constatez la présence du véhicule non loin et ramassez le lance-roquettes ainsi que le fusil à lunettes. Passez en tête du convoi pour escorter le van. Dégagez alors la route de tout obstacle pour permettre au van de progresser tranquillement. Explosez les véhicules du premier barrage, puis finissez les intrus au sniper. Quatre embuscades au total vous attendent tout au long du parcours. Respectez votre engagement jusqu'au bout puis filez faire repeindre votre voiture afin de vous faire oublier par les poulets.

Récompense : 9000 $, Respect +

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

Cette unique mission est disponible lorsque les missions du syndicat ont été menées à bien.

SNAIL TRAIL
Tenpenny fait à nouveau appel à vos doux services. Cette fois-ci, et pour changer, ce sont des meurtres qu'il vous faudra réaliser. Vos cibles : un journaliste et sa source. Avant de partir en chasse, faites un détour derrière votre garage et embarquez le fusil sniper gentiment mis à disposition pour vos beaux yeux. Partez ensuite pour Cranberry Station (choisir une moto comme moyen de transport est fortement conseillé lors de cette mission) et trouvez le train. Suivez-le en prenant garde d'emprunter les mêmes rails sur lesquels il circule afin d'éviter tout accident tragique avec d'autres trains. Arrivé à Los Santos, vous repèrerez alors le journaliste. Suivez-le à distance raisonnable et attendez qu'il choisisse de prendre un taxi pour poursuivre. Tout en veillant à ce que sa barre de stress ne s'emballe pas trop, réalisez le trajet derrière. Suivez l'homme de nouveau lorsque celui-ci continuera sa route à pieds.
Enfin, lors de la rencontre entre les deux cibles (elles se mettront à papoter face à face), dégainez votre fusil à lunettes et visez juste pour abattre les deux hommes.

Récompense : Aucune

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
Allez rencontrer Zero dans sa boutique et acceptez la mission qu'il vous propose. Derrière une mitrailleuse, vous devez abattre plusieurs coucous piégés et ainsi les empêcher de détruire les antennes de transmission de Zero. Canardez sans cesse vos ennemis et prenez garde à ne pas plomber votre nouvel ami. Sauvez au moins une des antennes et l'affaire est dans le sac.

Récompense : 3000 $

SUPPLY LINES
Retournez voir Mister Zero pour débuter cette nouvelle mission. Vous devez stopper par le feu 5 véhicules en moins de 5 minutes et 30 secondes. Passé ce délai, c'est la panne sèche ! Vos cibles se déclinent en 3 camionnettes et deux

motos. Assurez-vous d'éliminer les conducteurs des véhicules car ceux-ci peuvent prendre la fuite. Le carton terminé, revenez sur le toit pour clore la mission.

Récompense : 5000 $

NEW MODEL ARMY
C'est la guerre des modèles réduits !! Vous contrôlez l'hélicoptère, et vous devez soutenir Zero qui lui pilote une voiture radiocommandée. Faites disparaître les obstacles pour laisser le champ libre à votre collègue puis explosez tous les tanks (il faut vous ravitailler en bombes en passant à la base entre chaque tir). Placez les planches pour fabriquer des ponts et enlevez les barils lorsque ceux-ci gêneront. Finissez avant la fin du temps imparti pour triompher. A noter qu'après cette mission, il vous sera possible de revenir effectuer la même sorte de mini-jeu et ainsi vous remplir les poches de manière assez simple.

Récompense : 3000 $

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
Woozie étant une personne non voyante, vous devez le conduire jusqu'à plusieurs gars. Arrivé sur place, et après l'horrible découverte, une fusillade éclate. Il vous faut alors protéger Woozie tout en mettant le gang adverse en déroute. Un sniper et une deuxième vague d'ennemis viendront vous compliquer la tâche. Heureusement pour vous, le non voyant s'avère être un excellent tireur ! Au dehors, en prenant la fuite, deux véhicules du Da Nang gang vous prendront en chasse. Essayez alors de maintenir votre allure au niveau de vos ennemis pour que Woozie puisse les canarder. Tout danger écarté, reconduisez notre ami dans sa résidence.

Récompense : 5000 $, Respect +

RAN FA LI
Au cours de cette mission, vous devez vous rendre dans le souterrain d'un parking de San Fierro. Suivez les indications que l'on vous donne et montez dans le second véhicule pour vous apercevoir que tout ceci n'est qu'une vulgaire embuscade. Sortez alors du parking au plus vite puis conduisez jusqu'au point rouge.

Récompense : 6000 $, Respect +

LURE
Montez dans la voiture appât et roulez à l'endroit indiqué par le radar. Une course poursuite débute alors. Vous devez échapper à deux types en MotoCross. Passez tous les check points pour réussir la mission. Il vous faut également veiller à ce que votre véhicule ne soit pas trop endommagé. Enfin, si jamais vos poursuivants se font trop collants, n'hésitez pas à virer du volant pour les percuter, et ainsi les ralentir.

Récompense : 8000 $, respect +

AMPHIBIOUS ASSAULT
Passées 20 heures et avant 6 heures, allez voir Woozie pour cette mission sous-marine. Partez pour le point rouge afin de gagner la mer. Sous l'eau suivez le parcours imposé pour trouver le repère de l'ennemi. Une fois à bord du bateau, progressez discrètement afin de ne pas attirer l'attention des gardes. Rendez-vous tout à fait à l'arrière pour planquer le mouchard. Il ne vous reste plus qu'à ressortir et à nager jusqu'à la rive.

Récompense : 11 000 $, Respect +

THE DA NANG THANG
Envie de changer d'air ? Qu'à cela ne tienne, vous vous envolez en hélico pour gagner les hauteurs lors de cette mission. Au commencement donc, vous êtes posté en tant que tireur dans l'hélico, et votre cible est un bateau. Sur celui-ci tuez un maximum d'ennemis avant le crash de votre véhicule. Lorsque vous vous retrouvez à la flotte, nagez

jusqu'à la marque rouge du navire afin de grimper à l'intérieur. A partir de cet endroit, il est conseillé de rester discret lors de votre progression. Avancez jusqu'au sous-sol en usant de votre couteau dès que possible. Là bas, prenez garde au lanceur de grenades et libérez tous les réfugiés en fond de cale. Revenez sur vos pas, et vous ne tarderez pas à rencontrer le capitaine du bateau et son katana. Enclenchez la visée automatique pour pouvoir esquiver plus facilement, puis frapper à plusieurs reprises pour venir à bout de cet ennemi pas si costaud que ça.

Récompense : 15 000 $, Respect +

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
La première mission de Mike Toreno vous place en tant que pilote de Monster Truck. Ceux n'ayant jamais utilisé le code visant à en faire apparaître un apprécieront la conduite jouissive de l'appareil (plus de soucis de relief et 4 roues motrices en enclenchant R1). Quoi qu'il en soit, filez le long des 35 repères pour terminer le parcours avant le temps imparti (6 minutes et 30 secondes exactement).

Récompense : quelques milliers de dollars suivant vos performances.

HIGHJACK
Sur votre belle moto, foncez jusqu'au pont indiqué par votre fidèle radar. Dans ces lieux, repérez le camion (il est symbolisé par un point clignotant sur la carte), et approchez-le du mieux que vous pouvez. Maintenez alors votre allure au niveau du conducteur et attendez que César s'improvise passager du gros véhicule. Lorsque celui-ci sera arrêté, montez à bord puis conduisez la bête jusqu'à votre garage. Conduisez prudemment pour ne pas décrocher la remorque à l'arrière.

Récompense : 7000 $

INTERDICTION
Au commencement, prenez l'arme à proximité puis dirigez-vous vers le buggy afin de, comment dirais-je pour ne pas dire voler... de l'emprunter ! Récupérez le bazooka et allez vous positionner au sommet des collines, comme vous l'indique gentiment votre radar. Le FBI en personne ne tardera pas à vous chercher des noises. Epaulez alors votre arme massive et détruisez les engins volants avant qu'une nuée d'ennemis ne débarque pour vous tuer. Après le carnage, il ne vous reste plus qu'à récupérer le colis de contrebande et vous diriger vers le point suivant.

Récompense : 1000 $

VERDANT MEADOWS
Ceci n'est pas une véritable mission en elle-même. Vous devez disposer de 80 000 $ pour acheter l'ancienne piste de pilotage. Après coup, les missions de vol deviennent accessibles.

2) MISSION DE VOL

Vous devez au préalable avoir investi 80 000 $ dans la vieille piste aérienne.

LEARNING TO FLY
Avant d'avoir accès aux véritables missions d'aviation, il va vous falloir passer par celle qui vous apprendra à piloter en 10 leçons. Durant celles-ci, vous contrôlerez plusieurs véhicules aériens et devrez empocher des médailles pour valider votre diplôme. Soyez attentif aux conseils prodigués et donnez le meilleur de vous-même pour voir le bout de ces parfois sympathiques mais bien souvent éprouvantes épreuves.

Récompense : Respect +

N.O.E.
Vous disposez de 10 minutes pour mener à bien cette mission. Aux commandes d'un avion, il vous faut survoler une zone sans que votre indicateur de visibilité ne s'affole. Dans le cas contraire, le système de défense aérienne vous détectera. Voler à basse altitude constitue un réel défi dans les zones urbaines. Un virage mal négocié et c'est dans un immeuble que s'arrêtera votre mission. Pensez donc à contourner par les eaux si le pilotage aérien n'est pas votre fort. La cargaison livrée, il ne vous restera plus qu'à revenir à votre point de départ.

Récompense : 15 000 $

SLOWAWAY
Un intrus vient de débarquer sur votre territoire, et vous décidez d'aller jeter un coup d'oeil par vous-même. Enfourchez alors la moto et dirigez-vous vers le Boeing tout en évitant les obstacles. Gagnez ensuite la rampe pour atteindre l'avion et entrer ainsi à l'intérieur. Débarrassez-vous alors des gardes (n'utilisez pas d'armes à feu pour éviter tout risque d'explosion) et récupérez le parachute sur le corps d'un des cadavres. Déposez la sacoche à l'avant du véhicule puis revenez sur vos pas pour faire exploser la bombe et sauter en chute libre.

Récompense : 20 000 $

BLACK PROJECT
Débutez cette mission après 20 heures (pas trop tard non plus car celle-ci prend fin à 5H30) et avancez vers la base ennemie. A l'aide du fusil sniper, dégommez tous les gardes et les projecteurs. Empruntez ensuite l'échelle, et dirigez-vous vers la tour indiquée par le radar. L'alerte déclenchée, passez la porte jaune et récupérez l'armure non loin. Eliminez alors les hommes à votre recherche (le fusil sniper est terriblement efficace si vous vous postez sur la corniche) puis progressez vers le point jaune clignotant dès que celui-ci fera son apparition sur la carte. Une fois que vous aurez ce que vous voulez, prenez le jet pack et gagnez l'extérieur pour rencontrer la Vérité.

Récompense : Aucune

GREEN GOO
Utilisez à nouveau le jet pack pour vous rendre jusqu'au lieu de votre prochaine mission. Rejoignez la locomotive et filez-lui le train (ha ha ha). Ne laissez pas les hommes qui débarquent voler les caisses et tirez-leur dessus pour les repousser. Brisez ensuite les caisses pour trouver l'objet Alien et ramenez-le à la Vérité pour finir.

Récompense : 10 000 $ maxi + Jet pack dispo constamment à proximité de l'aéroport

V) LAS VENTURAS

1) MISSIONS DU CASINO

FENDER KETCHUP
Allez faire un tour sur Las Venturas histoire de jeter un oeil sur le nouveau casino de Woozie (le dragon sur la carte). Rencontrez-le dans son bureau et il vous demandera de vous occuper d'un gars cachant certaines informations. Votre objectif est alors des plus simples, conduisez l'homme cible en prenant garde à lui foutre la trouille dès que cela devient possible (routes à contresens, coups de frein à main, cascades.). Restez vivant et faites grimper l'indicateur de peur pour mener à bien cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

EXPLOSIVE SITUATION
Maintenant que vous avez le nom de la famille mafieuse, Woozie désire réagir. Après ses quelques directives, suivez les triangles jaunes sur la carte pour gagner la carrière précédemment citée. Lorsque vous pénétrerez dans le cercle rouge, il vous restera seulement 2 minutes 30 pour agir. Montez alors dans le camion non loin et servez-vous en pour défoncer les caisses et révéler ainsi les explosifs. Désamorcez ensuite les bombes, puis récupérez-les toutes. Cela

étant, on vous enfermera sans ménagement sur le chantier. Repérez la moto et fuyez grâce à l'engin en suivant le cheminement des checkpoints (gare aux sauts foireux). Trouvez le contact de Woozie afin de lui remettre les explosifs pour finir.

Récompense : 7000 $, Respect +

YOU'VE HAD YOUR CHIPS
Un problème de contrefaçon, et Woozie vous appelle directement à l'aide. Ressortez du casino et volez une voiture pour vous rendre à l'usine fabriquant les fausses cartes et jetons. Là bas, naturellement, les grilles principales se dresseront devant votre nez : fermées. Passez alors dans une ruelle sur le côté et escaladez par-dessus la grille. A l'intérieur du périmètre, les gardiens des lieux ne mettent guère longtemps à rappliquer. Partez vous planquer le plus vite possible, et bousillez-les tous en restant de temps à autre à couvert. Lorsque le chemin sera partiellement dégagé (inutile d'essayer de tuer tous les gardes car il en arrive continuellement de tout côté), partez détruire les machines responsables du petit ennui de votre patron et coéquipier Woozie. Il ne vous reste plus qu'à grimper dans une caisse et à retourner au casino pour achever la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

DON PEYOTE
En pénétrant dans le nouveau repère rouge, la Vérité vous passe un coup de fil. Piquez une caisse, et roulez vers l'endroit indiqué. Vous devrez alors récupérer deux de ses amis. Arrivé dans la ferme, des fermiers feront feu sur vous. Descendez-les puis allez rejoindre Rosie, aux portes de son casino.

Récompense : Respect +

INTENSIVE CARE
Vous devez récupérer un collègue à l'hôpital, mais celui-ci est déjà parti en promenade en ambulance. 3 véhicules de ce genre circulent sur les lieux. Partez en chasse de ceux-ci et tentez de les percuter. Si le véhicule ne semble pas résister, c'est que ce n'est probablement pas le bon. Par contre, s'il s'affole et semble prendre la fuite, c'est sûrement votre cible ! Ne lâchez donc plus l'ambulance et heurtez-la plusieurs fois d'affilée pour qu'enfin elle s'immobilise. Descendez alors de votre véhicule et expédiez le conducteur 6 pieds sous terre. Prenez sa place et conduisez jusqu'à l'abattoir pour finir. Attention car vous aurez toutefois droit à la mafia aux fesses !

Récompense : 5000 $, respect +

THE MEAT BUSINESS
Au Caligula's Palace, allez parler avec Rosie. Partez pour les abattoirs, et faites en sorte d'être repéré par la famille Sindacco. Une grosse bataille s'engage alors. Tuez tous ceux qui oseront se dresser contre vous et progressez à l'intérieur des murs en laissant à Rosie le soin de s'occuper de l'incendie. Ressortez et prenez la fuite jusqu'au casino lorsque le carnage sera terminé. Pensez également à protéger Rosie pour ne pas voir votre mission s'arrêter sur un échec.

Récompense : 8000 $, Respect +

MISAPPROPRIATION
L'officier Tenpenny est dans une bien mauvaise posture. Un dossier relatant toutes ses magouilles est sur le point d'être rendu aux autorités compétentes. Votre but est de le récupérer. Pour cela, commencez par vous rendre au point de rendez-vous, vers la ville fantôme. L'endroit étant hautement protégé, mieux vaut agir prudemment. Se poster sur un point en hauteur et ouvrir le feu sur chaque garde se révèle être une excellente technique. L'homme porteur du dossier devrait apparaître à proximité de l'hélicoptère. Essayez de vous en débarrasser avant qu'il ne monte à son bord. Si vous y parvenez, foncez pour récupérer le dossier. Sinon, volez le deuxième hélico et poursuivez votre cible pour vous en occuper un peu plus loin. Attendez alors qu'il se pose pour pouvoir achever votre objectif.

Récompense : Aucune

FISH IN A BARREL
Une signature, et envoyez c'est pesé !

MADD DOGG
Madd Dogg traverse une bien mauvaise passe, et tente de mettre fin à ses jours en sautant du toit d'un immeuble. Se sentant quelque peu responsable (Cf : mission " Madd Dogg's Rhymes "), CJ décide de lui venir en aide. Foncez donc jusqu'au parking et montez à l'intérieur du camion rempli de cartons. Roulez jusqu'au cercle rouge sous le bâtiment et une vue aérienne s'enclenchera alors. Ne touchez pas aux touches de direction et accélérez ou reculez en fonction des mouvements qu'effectue le pauvre homme plus haut. Au bout de quelques secondes, le malheureux se jettera dans le vide. Faites en sorte qu'il atterrisse dans votre chargement, et non pas sur le trottoir. Conduisez-le ensuite jusqu'à l'hôpital en évitant d'occasionner le moindre choc.

Récompense : Respect +

FREEFALL
Vos petites affaires terminées avec Woozie, sortez du casino et allez au prochain point de rendez-vous. Salvator, le nouveau Boss du Caligula's est pris pour cible par des tueurs à gages. Ressortez et grimpez sur la bécane pour vous rendre jusqu'à l'aéroport. Là bas, prenez possession d'un des avions et envolez-vous pour aller à la rencontre de l'avion transportant les tueurs. Positionnez-vous alors au-dessus en entrant dans le cercle rouge, et CJ le cascadeur grimpera de lui-même dans le nouvel avion. A l'intérieur, butez tous les tueurs ainsi que le pilote, puis prenez les commandes pour aller poser le jet à l'aérodrome de Las Venturas. Une mission riche en émotions !

Récompense : 15 000 $, Respect +

HIGH MOON
CJ est décidément un personnage très demandé. A peine est-il sorti du jet que son téléphone se met à sonner. Cette fois-ci, c'est Tenpenny qui recourt à nouveau à vos services. Allez jusqu'au point de rendez-vous, et vous vous retrouverez très vite en tête-à-tête avec Pulaski, le deuxième flic corrompu, partenaire inséparable de Tenpenny. Après avoir tenté de vous tuer, une course poursuite s'engage. Suivez le véhicule du flic et ne le laissez pas s'échapper. Tuez l'homme pour finir.

Récompense : respect +

SAINT MARK'S BISTRO
Rosie appelle à l'aide et vous devez voler à son secours. Foncez au Caligula's casino pour voir Salvatore. Libérez Rosie et ses potes puis laissez-vous guider par le radar. A l'aéroport, montez dans l'avion et gagnez le prochain repère. Arrivé au Bistro, débarrassez-vous des gardes de Forelli. D'autres se trouvent au balcon sous l'appartement. Occupez-vous en également. Vos petites affaires terminées, fuyez jusqu'à l'aéroport de Las Venturas.

Récompense : 20 000 $, Respect +

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
Allez voir Woozie dans le casino et celui-ci vous demandera de lui fournir les plans de l'établissement. Partez alors pour les quais et repérez le touriste portant un appareil photo. Frappez-le à mort pour récupérer son appareil photo puis dirigez-vous au service de l'urbanisme indiqué par la carte. Allez voir le réceptionniste et répondez à l'affirmatif à toutes ses questions. Gagnez l'étage supérieur par les escaliers à gauche pour que CJ se rende compte qu'il y a bien trop de gardes. Redescendez alors vers les archives et explosez le climatiseur. Remontez de suite et allez prendre des photos des plans dans la pièce au bout du couloir. Sur le chemin du retour, tuez tous les gardes et marchez jusqu'à l'extérieur, en direction de votre voiture. Filez au casino Four Dragons pour finir.

Récompense : Respect +

KEY TO HER HEART
Comme à l'accoutumée allez voir Woozie au casino pour débuter la mission. Vous devez vous rendre devant le Caligula's Palace. Entrez dans le cercle rouge puis attendez de voir passer le croupier. Il s'agit de Millie, suivez-la jusqu'au sex-shop sans vous faire repérer. Positionnez-vous sur le nouveau repère à l'intérieur ; laissez passer la séquence puis entrez dans la pièce de droite pour enfiler un costume. Retournez au dehors et continuez à suivre la demoiselle qui rentre chez elle. Sortez alors de la voiture et tabassez le mec avec son gode afin de pouvoir le récupérer (attention car ce personnage n'est pas indiqué par le radar). Sonnez chez Millie et profitez de la cinématique qui suit. Et voilà, CJ n'est plus seul ! Soyez extrêmement sympa avec elle si vous désirez récupérer sa carte d'accès (allez chez elle entre 14H et 18H et sortez-la, offrez-lui des cadeaux dont le gode, trouvez de belles bagnoles pour la conduire et revêtez le costume en cuir du sex-shop). Vous en avez en effet impérativement besoin pour effectuer la mission "Breaking the bank at Caligula's ". Mais la charmer n'est pas l'unique moyen d'obtenir la précieuse carte.
Réglez-lui son compte pour activer une courte mission visant à récupérer son bien si vous ne voulez pas vous embêter à la séduire.

Récompense : Respect +

DAM & BLAST
Au Four Dragons, allez vous entretenir avec Woozie puis dirigez-vous vers l'aéroport de Las Venturas. Là-bas, volez un avion et prenez de l'altitude en volant jusqu'au prochain point. Arrivé à destination, enclenchez la touche triangle pour sauter. Ouvrez alors votre parachute et rapprochez-vous un maximum du barrage. Après avoir atterri, récupérez le couteau et débarrassez-vous des deux gardes sur place. Marchez dans le cercle rouge. A l'intérieur, il vous faut détruire 5 générateurs à l'aide de bombes. Agissez discrètement pour que l'alarme ne soit pas donnée. Au commencement, passez par les escaliers de gauche pour trouver le premier générateur. Faites de même avec les quatre suivants et tuez constamment dans l'ombre. Le sale travail accompli, gagnez le repère rouge et fuyez à la nage, retournez au bercail pour finir.

Récompense : Respect +

COP WHEELS
Durant cette mission, il vous faudra récupérer quatre bécanes de poulet. Vous disposez de 12 minutes pour mener votre petite affaire à bien. Montez sur les véhicules indiqués par votre radar et déposez-les sur le camion. Finissez dans les temps pour triompher.

Récompense : Respect +

UP UP AND AWAY !
Partez pour la base militaire au Nord de Las Venturas. Profitez du passage du véhicule militaire pour entrer dans la base. Bataillez avec les gardes et allez récupérer l'armure à proximité. Un peu plus tard, quand le sang aura coulé, deux hunters viendront vous chercher des noises. Utilisez alors la mitrailleuse pour vous en débarrasser. Plus loin, piquez l'hélico équipé de la remorqueuse et volez jusqu'au prochain point de rendez-vous. Vous devez réussir à tracter un camion du Caligula's. Déployez le treuil juste au dessus pour y parvenir. Allez ensuite déposer le camion à l'endroit indiqué puis déposez l'hélico dans la zone rouge.

Récompense : Respect +

BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S
Avant d'entamer cette mission, il vous faut veiller à posséder la carte d'accès de Millie. Pour commencer cette longue mission, pénétrez à l'intérieur du casino sans arme au poing. Un compte à rebours de 4 minutes se déclenche alors. Vous devez parvenir à faire infiltrer votre équipe avant la fin du décompte. Dirigez-vous vers le point jaune et ouvrez la porte. Trouvez Zero qui vous emmènera un étage en dessous. Un peu plus tard, ce dernier coupera le courant. Enfilez alors vos lunettes thermiques et tournez à gauche pour suivre le couloir réservé aux employés. Près du distributeur se trouve une issue où vous devrez utiliser votre carte d'accès. Après la cinématique, suivez les indications du radar et trouvez le monte-charge pour bloquer la porte et ainsi permettre aux autres membres de l'équipe de rentrer. La deuxième phase du plan débute alors et un nouveau temps vous est donné. 2 minutes, c'est tout ce dont vous disposerez pour voler et ramener l'argent jusqu'au fourgon. Devancez l'équipe et flinguez tous les gardes rencontrés,

puis lorsque l'on vous signalera que l'électricité pourrait prochainement être rétablie à cause des techniciens, gagnez l'étage supérieur et tuez toute l'équipe. Avant de repartir, placez des explosifs sur les générateurs de secours. Equipez-vous de la télécommande et faites sauter les charges à distance raisonnable. Lorsque vos potes auront fait exploser les portes du coffre, une jolie petite équipe de mafieux viendra vous rendre visite. Récupérez le bouclier avant de vous frotter à eux. Plusieurs vagues d'ennemis tentent alors de pénétrer dans la zone du cass. Ne les laissez pas faire. Vous prenez ensuite le chemin de la sortie. Comme précédemment, prenez les devants pour couvrir la team. Vos collègues au van, prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers le point jaune montré par le radar. Montez alors constamment jusqu'à gagner les toits (porte de droite au bout du couloir après l'ascenseur). Là haut, les forces de police vous prendront en chasse. Foncez vers le parachute et tuez toutes les forces ennemies qui tenteront de vous retarder. Lorsque vous aurez récupéré l'objet tant convoité, une courte séquence vous montrera deux flics et un hélico, postés sur un immeuble à proximité. Sautez alors en direction de cette infrastructure et enclenchez votre parachute directement (en fait, celui-ci va plus vous servir de planeur). L'objectif atteint, débarrassez-vous des deux poulets et piquez l'hélicoptère.
Il ne vous reste plus qu'à suivre le point jaune indiqué par le radar, à vous poser, et enfin, à ouvrir bien grand vos poches !

Récompense : 100 000 $

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
Le manoir de Madd Dogg's vous intéresse ? Qu'à cela ne tienne grâce à cette mission vous pourrez en faire votre seconde résidence. Après être passé au casino pour débuter la mission, vous voilà largué d'un avion avec tout de même un parachute. Visez le toit et éliminez les ennemis présents. Descendez ensuite les escaliers et pénétrez par les portes principales du manoir. Après plusieurs autres combats à l'intérieur des murs, Big Poppa, sera signalé par le radar, il demeure à partir de cet instant votre objectif principal. De nombreux ennemis vous font face au cours de cette mission, pensez donc bien à récupérer tous les items que vous pouvez en fouillant chaque pièce du manoir. Sortez au dehors en poursuivant Big Poppa. Celui-ci tentera alors de filer en voiture. Ne le lâchez pas et percutez sa caisse jusqu'à ce qu'elle explose. Ceci fait, le manoir est votre.

Récompense : Respect +, Manoir de Madd Dogg's

VERTICAL BIRD
Rendez-vous par la voie des eaux jusqu'au cargo. Arrivé sur place, escaladez les caisses et glissez-vous dans la trappe. Passez ensuite par la fenêtre suivante et progressez discrètement jusqu'au cercle rouge. Désactivez le lance-missiles et gagnez l'autre bout du navire. Choisissez un des hélicos et prenez la fuite. 3 autres engins volants vous prendront alors en chasse. Luttez du mieux que vous pouvez contre eux et allez vous poser à l'aérodrome dans le hangar pour finir. Le véhicule deviendra alors toujours accessible depuis ce point.

Récompense : 50 000 $, Hydra accessible en continu

HOME COMING
Munissez-vous de quelques gros calibres et partez chercher Sweet au poste de police de Pershing Square. Sous sa demande, ramenez-le à Grove Street. Votre véritable mission débute alors. Il vous faut nettoyer la zone de tous les dealers des gangs adverses. Repérez les points rouges sur la carte et partez en chasse. Allez ensuite vous frotter aux Ballas pour déclencher une émeute. Veillez à la santé de Sweet et faites face aux vagues d'ennemis venues à votre rencontre.

Récompense : respect +

CUT THROAT BUSINESS

Au manoir, allez à la rencontre de Madd Dogg's. Bougez sur le lieu du tournage, et une course poursuite débutera alors. Vous devez rattraper Og Loc en hydroglisseur. Maintenez le cap et suivez sans relâche. Le bougre changera de véhicule pour poursuivre sur un kart. A nouveau, lancez-vous à sa poursuite. Ne le perdez pas de vue et la mission sera bientôt réussie.

Récompense : respect +

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
En allant chez B-Dup, vous vous rendez compte que ce dernier a déménagé en plein territoire Ballas. Partez pour Glen Park en compagnie de Sweet et essayez de recruter quelques collègues en chemin. Armez-vous jusqu'aux dents et dirigez-vous vers le point de rencontre. Vous devez alors reprendre le contrôle du territoire. Plusieurs vagues d'ennemis débarqueront. Faites un carton et restez vivant jusqu'à ce que l'on vous indique de rentrer dans le baraquement afin d'éliminer une fois pour toutes B-DUP.

Récompense : respect +

GROVE 4 LIFE
Encore une histoire de territoires à reprendre. Allez voir Sweet et acceptez de l'aider dans sa requête. A Idlewood, tuez plusieurs ennemis pour entamer une nouvelle guerre des gangs. Les territoires détenus par les Ballas sont symbolisés par un coloris violet sur la carte. Reprenez-en au moins deux pour terminer avec succès la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
Une émeute éclate dans les rues lorsque la populace apprend que les charges d'accusation à l'encontre de Tenpenny n'ont pas été retenues. Vous devez déplacer Sweet d'un point à un autre sans vous faire tuer. Dehors, tout fait penser à Armagedon. Soyez donc vigilant et privilégiez les grandes routes afin de bénéficier d'une plus grande liberté de manoeuvre.

Récompense : Aucune

LOS DESPERADOS
Recrutez deux gars autour de vous et rejoignez le gang de Cesar pour lui venir en aide. Vos cibles sont les Vagos, ils sont représentés par des points rouges sur la carte. Trouvez-les tous et tuez-les un par un. Lorsque cette première séance de nettoyage sera terminée, entrez dans le repère rouge pour entamer la seconde phase. Vous devez alors résister à deux vagues d'ennemis. Durant celles-ci un type équipé d'un lance-roquettes et un autre d'un lance-flammes vous prendront directement pour cible. Dégommez-les en priorité puis maîtrisez tout le beau monde restant.

Récompense : respect +

END OF THE LINE
Pour pouvoir lancer la mission, il vous faut au minimum contrôler 35 % du territoire de Los Santos.
Allez chercher Sweet chez lui et filez au QG de Big Smoke à East los Santos. La police est déjà sur place et peut vous être utile. Prenez le BMX et volez le blindé pour pouvoir défoncer le bâtiment, visez entre les deux gardiens pour faire mouche. Une fois à l'intérieur, continuez de progresser en écrasant les sous-fifres de Smoke à travers le couloir. Ce dernier réside au quatrième étage du bâtiment, et il va vous falloir les gravir un par un pour le retrouver. Montez au premier et faites parler vos armes. Gagnez ainsi le dernier étage. De l'énergie, des armes et des armures se trouvent dispersées de part et d'autre. N'oubliez pas d'en profiter à bon escient. Une cinématique s'enclenchera lorsque vous aurez trouvé le gros pépère. Le tuer prend un certain temps et sa vie descend très lentement. Restez donc le plus près

possible du traître pour l'avoir en pleine pomme. Smoke éliminé, Tenpenny refait surface et met le feu au bâtiment. Sortez vos lunettes thermiques. Vous disposez de 7 minutes pour fuir et de nouveaux ennemis se mettront en travers de votre route. Sachez qu'il vous est possible de repousser les flammes à l'aide des extincteurs pour pouvoir progresser plus facilement. A l'extérieur, le flic ripoux piquera le camion de pompier pour prendre la fuite. Sweet grimpe à l'échelle et parvient ainsi à se constituer passager clandestin. Volez une voiture et suivez-les. Patientez derrière sans tenter la moindre attaque. A un moment donné, Tenpenny tentera de faire chuter Sweet. Avancez alors votre bagnole pour que votre ami puisse se réceptionner sans le moindre mal. Dans la partie qui suit, vous céderez le volant à Sweet et passerez alors en position de tireur. Un travail de titan vous attend tant les poursuivants sont nombreux. Surveillez la barre d'état du véhicule et tirez sur tout ce qui roule et vous suit. Lorsque le camion quittera le pont pour s'écraser plus bas, vous aurez enfin triomphé. Profitez bien des séquences de fin et relancez la partie après coup. Il reste tant à faire et de plus, vous disposez d'un joli crédit supplémentaire !

Récompense : 500 000 $, Respect +

PILOTER UN AVION SANS ALLER À L'ÉCOLE DE PILOTAGE

Avec une voiture/camion, allez vous coller à la grille de l'école de pilotage. Sortez et sautez sur votre véhicule puis au dessus de la grille. Ainsi vous pourrez piloter l'avion de votre choix.

RÉPARER N'IMPORTE QUEL VÉHICULE GRATUITEMENT

Pour réparer votre véhicule (voiture, 4x4, moto, etc...) gratuitement, il existe une astuce toute simple. Dirigez-vous vers une de vos maisons avec garage (comme celle du début du jeu), garez votre véhicule à l'intérieur et sauvegardez votre partie. Votre véhicule sera comme neuf.

ANNULER L'ATTAQUE D'UN GANG

Lorsque vous n'avez pas conquis 100 % des territoires de gang et que vous êtes attaqué par un gang qui refuse le conflit, entrez dans une voiture de police, ambulance, camion pompier, etc. Puis activez la mission secondaire du véhicule pour annuler l'attaque du gang. Ensuite, annulez la mission secondaire.

CAMBRIOLAGES INFINIS

Pour pouvoir faire des cambriolages infinis sans attendre, entrez le code **OVIAC** pour que l'heure soit à 21h afin de pouvoir immédiatement cambrioler les gens. Répétez le code pour recommencer si vous le désirez.

AUGMENTER SES COMPÉTENCES D'ARMES

Prenez l'arme que vous voulez améliorer, mettez une voiture dans votre garage de spawn et ouvrez le garage pour tirer sur votre voiture. Dès qu'elle s'enflamme, éloignez-vous pour que la voiture se répare lorsque le garage se referme. Répétez ceci pour augmenter vos compétences d'arme en très peu de temps sans attirer les flics.

AUGMENTER RAPIDEMENT SA JAUGE DE RESPECT

Eliminez un maximum de flics pour augmenter votre jauge de respect le plus possible. Si vous voulez faire ceci sans mourir, saisissez le code d'invincibilité **BAGUVIX**.

NE PAS ATTENDRE LE RECHARGEMENT DE NITRO

Dès que votre nitro est à sec, descendez de votre véhicule et remontez immédiatement pour que la nitro soit à nouveau chargée.

ACCÉLÉRER SA VITESSE À MOTO

Roulez normalement et appuyez plusieurs fois rapidement sur le bouton qui permet de se mettre debout sur la moto.

OBTENIR LA VOITURE DE COURSE

Pour récupérer la voiture dédiée aux courses en ville, lancez une course et rendez-vous dans votre garage de spawn. Là, sortez du véhicule et attendez que le temps imparti soit terminé avant de revenir à votre garage où se trouvera désormais la voiture de course.

Grand Theft Auto IV

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator

625-555-0100	Fait apparaître une NRG-900
625-555-0150	Fait apparaître une Sanchez
938-555-0100	Fait apparaître un Jetmax

CARTES SECRÈTES

Pour accéder à la totalité des cartes détaillées du jeu, rendez-vous dans un cyber-café et entrez l'url suivante sur un ordinateur : **www.whattheydonotwantyoutoknow.com**. Ces cartes vous révéleront les emplacements des armes, armures, sauts uniques, pigeons et autres bonus divers.

SUCCÈS

Fraîchement débarqué (5)

Tu as terminé la première mission.

En bas de l'échelle (5)

Termine la mission "Roman's Sorrow".

Vlad et Niko sont sur un bateau (5)

Termine la mission "Uncle Vlad".

Ca te coûtera bonbon (5)

Termine une course de taxi d'une île à une autre sans passer le trajet.

De là-haut, je vois ma maison (5)

Prends part à toutes les visites en hélicoptère de Liberty City.

Café chaud (5)

Fais-toi inviter chez une fille pour prendre un dernier verre.

Relations publiques (5)

Rencontre tous les personnages aléatoires.

Fais-toi les dents (5)

Obtiens un rang plus élevé dans le classement multijoueur.

Cent quatre-vingts (10)

Marque 180 points avec 3 fléchettes dans une partie.

Maître queue (10)

Bats un ami au billard.

Triple coup de boule rotatif (10)

Fais 3 strikes consécutifs dans une partie de bowling.

M. Bellic et son chauffeur (10)

Débloque la capacité spéciale permettant d'appeler un taxi.

FDP Inclus (10)

Termine les 10 missions de livraison de paquets.

Fournisseur perso (10)

Débloque la capacité spéciale permettant d'acheter des armes à un ami.

59 Secondes Chrono (10)

Effectue les 10 commandes d'Exotic Export.

Ca roule ma poule ! (10)

Débloque la capacité spéciale permettant d'appeler un hélicoptère.

Impossible trinité (10)
Termine la mission "Museum Piece".

Pour la bombe, tapez deux (10)

Débloque la compétence spéciale permettant de poser une bombe en un coup de fil.

Gracieuse prise (10)

Termine la mission "I'll Take Her".

That Special Someone (10)

Termine la mission "That Special Someone".

Une équipe, quelle équipe ? (10)

Tue 5 joueurs qui ne sont pas de ton équipe dans une partie en équipe avec classement.

Bienvenue au Midnight Club (10)

Gagne une course multijoueur avec classement et dégâts activés et sans trop endommager ton véhicule.

Tout pour l'équipe (10)

Gagne une partie avec classement de chacun des modes multijoueur en équipe.

Sommet de la chaîne alimentaire (10)

Tue 20 joueurs avec un pistolet au cours d'une partie Deathmatch multijoueur avec classement.

Virus Rockstar (10)

Tue un développeur de chez Rockstar dans une partie multijoueur avec classement.

Dans ton Qub3D (15)

Obtiens le meilleur score à QUB3D.

Poing final (15)

Contre 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps.

Chasse à l'homme (15)

Termine les missions de recherche données par l'ordinateur de la police.

Vive la coop (15)

Bats les temps sur "Casseur de trafic", "Assaut du N.O.O.S.E." et "Boum la base" avec classement.

Réaction en chaîne (20)

Fais exploser 10 véhicules en 10 secondes.

Justicier de la rue (20)

Capture 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police.

Exploration complète (20)

Débloque toutes les îles.

Reçu cinq sur cinq (20)

Livre les 30 voitures commandées par SMS.

Assassin's Greed (20)

Termine les 9 missions d'assassinat.

Liberty City (5) (20)

Après avoir rencontré tous les amis possibles, ceux encore en vie t'apprécient à plus de 90%.

Boss du Midnight Club (20)

En multijoueur, arrive premier dans 20 différentes courses standard avec classement.

Recherché, mort ou vif (20)

Obtiens le rang le plus élevé dans le classement multijoueur.

Génétiquement supérieur (25)

Termine premier dans 20 courses de rue en solo.

Sauvez Wheelie (30)

A moto, fais une roue arrière sur plus de 500 pieds (150m).

Tonneaux (30)

Effectue 5 tonneaux d'affilée lors d'un seul accident.

L'homme qui tombe à pique (30)

Termine les cascades uniques à 100%.

30 heures, douche comprise (30)

Termine les missions de l'histoire en moins de 30 heures.

Le roi, c'est moi ! (30)

Gagne chaque course, tous les modes avec classement et dans les 2 équipes en "Gendarmes et voleurs".

Armée d'un seul homme (40)

Survis pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles.

Sous le radar (40)

En hélicoptère, passe sous les ponts principaux du jeu.

En catimini (50)

Perds un indice de recherche de 4 étoiles en semant les flics.

Espèce menacée (50)

Récupère tous les paquets cachés dans le jeu.

Le 1/2 million, le 1/2 million ! (55)

Amasse 500.000$.

Tu as gagné ! (60)

Termine la dernière mission.

Les clés de la ville (100)

Atteins 100% pour la statistique "Progression".

RÉCOMPENSES

Aucune limite de munitions

Terminez le jeu à 100%

Hélicoptère Annihilator

Eliminez les 200 rats volants.

Rastah Huntley SUV

Réussissez 10 missions de livraison.

INFOS SUR LES RADIOS

Vous pouvez obtenir le titre de la chanson que vous écoutez ainsi que son interprète par le biais d'un texto qu'on vous enverra si vous appelez le **948 555 0100**.

SCORE DE 100%

Voici les conditions à remplir pour obtenir le pourcentage maximum de jeu terminé.

-Terminer les 90 missions (60%)
-Faire les courses de Brucie (2%)
-Terminer les livraisons de Little Jacob (2%)
-Terminer les 9 missions assassinats (2%)
-Terminer les missions Exotic Export (2%)
-Obtenir et utiliser toutes les capacités spéciales des alliés (10%)
-Gagner tous les mini-jeux (5%)
-Trouver tous les personnages cachés et valider leurs missions (5%)
-Tuer les 30 personnages recherchées (2,5%)
-Faire les 20 missions d'assassinat (2,5%)
-Effectuer les 50 sauts acrobatiques (2,5%)
-Eliminer les 200 pigeons (2,5%)
-Voler les 30 voitures (2%)

RENCARTS

Vous pouvez donner rendez-vous à certaines personnes en vous connectant sur internet (sur www.love-meet.net par exemple). Après avoir choisi quelqu'un, allez sur son profil et choisissez de lui fixer un rencart. Après plusieurs jours d'attente, vous devriez recevoir une réponse. Si elle est positive, répondez au mail et dirigez-vous au lieu du rendez-vous.

CAMION DE POMPIERS

Lorsque vous prenez le volant d'un camion de pompiers, appuyez sur le bouton de tir pour contrôler la lance à incendie. Vous pourrez l'utiliser pour asperger les gens alentours et voir leurs réactions.

RÉFÉRENCES

Red Dead Revolver

Allumez la télévision et regardez les chaînes Weazel et CNT. Vous verrez une publicité qui reprend des images du jeu Red Dead Revolver.

Point Break

Dans la mission "Trèfle à 3 feuilles", vous verrez un homme à terre se tourner vers Michael et le tuer avant de se faire descendre par Packie et son frère. C'est une référence à la scène du hold-up de la banque dans le film Point Break.

RÉPARER SA VOITURE

Si le moteur de votre véhicule ne démarre pas ou que celle-ci est cassée, appelez le 911 et vous pourrez repartir aussitôt.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La vague GTA dévaste tout sur son passage et on ne sait par où commencer pour traiter le sujet, étant donné la richesse qui découle de ce véritable monument du jeu vidéo. Dans cette nouvelle mouture que nous offre Rockstar, jamais le héros n'a été aussi charismatique et attachant que cet ancien militaire venu tout droit des Balkans, j'ai nommé Niko Bellic. La trame scénaristique se veut elle aussi plus poussée et, n'en déplaise à certains, un peu plus "sérieuse", du même coup. On ne pourra là aussi que féliciter les développeurs pour le travail accompli. A l'instar des précédentes versions, il s'agira pour notre héros d'effectuer toutes sortes de missions pour le compte de différents chefs et familles mafieuses, qui préfèreront s'offrir les services de Niko pour régler leurs comptes, plutôt que de se salir les mains eux-mêmes. Celui-ci, avide d'argent, acceptera ainsi d'effectuer vols, meurtres, et transports de "marchandises", en passant par le braquage de banque ou le kidnapping. Bref, tout y passe dans ce GTA IV, qui saura assouvir les envies de tous les gangsters virtuels que nous sommes, mêmes des plus exigeants.

Comme vous pourrez le voir, Niko Bellic n'est pas un tendre. Il sait être "pro" et garder la tête froide lorsqu'il s'agit du boulot. Toutefois, l'aspect relationnel n'ayant jamais été aussi travaillé dans un GTA, vous pourrez réaliser que derrière toute cette froideur, Niko Bellic cache une personnalité bourrée de principes et de valeurs morales tout à fait honorables, lui redonnant ainsi un brin d'humanité au fil de l'aventure. En effet, dans GTA IV, vous vous créerez sans cesse des relations par le biais de votre portable, offert par votre cousin peu de temps après votre arrivée à Liberty City. L'utilisation de cet appareil tient une place prépondérante dans le jeu, si bien que toute la progression du scénario sera

axée dessus. Vous aurez non seulement à vous servir de votre téléphone pour recevoir des missions assignées par vos employeurs du moment, mais aussi pour appeler ou répondre à vos contacts, dans le but d'effectuer d'autres activités, ayant elles attrait aux loisirs et aux sorties. Ceci vous permettra de nouer des liens plus ou moins serrés avec certains personnages qui pourraient vous prêter main forte dans la réussite de vos missions, au nom d'une amitié soudée. Niko Bellic pourra également jouer les tombeurs en organisant rencards et autres beuveries avec de nombreuses demoiselles de Liberty City...

Pour entrer davantage dans le vif du sujet avant de vous lancer dans l'aventure, sachez que la ville de Liberty City est vaste, très vaste, comme dans tout GTA qui se respecte. Pour effectuer les missions, vous aurez à vous rendre au niveau de la personne qui veut vous l'assigner, et qui sera représentée sur la carte par un icône portant en général ses initiales. Afin d'atteindre le lieu de rendez-vous, plusieurs options s'offriront à vous. Vous pouvez voler un véhicule, prendre le métro, ou monter dans un taxi, ce qui s'avèrera sûrement être au final la meilleure alternative pour nombre d'entre vous. Concernant le vol de véhicules, sachez que la police se montrera désormais plus intransigeante que dans les précédents GTA, ne vous laissant quasiment aucun répit en cas d'infraction commise (pas de panique, la ville s'appelle tout de même "Liberty" City). Prenez ainsi l'habitude de bien observer les alentours avant d'accomplir une quelconque infraction, qui pourrait vous faire écoper d'une étoile de recherche, vous obligeant à semer les forces de l'ordre...

Au fil de l'aventure, sachez enfin que vous pourrez obtenir diverses planques, qui vous permettront de sauvegarder votre jeu en allant dormir (6 heures s'écouleront alors dans le jeu), ou bien de vous vêtir différemment, selon la garde-robe que vous aurez confectionnée grâce aux divers magasins de vêtements. Ce guide de jeu vous permettra d'obtenir 100% d'accomplissement, en sachant que le bouclage de l'histoire principale ne vous octroiera que 60% de progression. Vous aurez donc à effectuer un bon nombre de missions annexes ayant attrait à diverses activités et qui seront traitées à la suite de l'histoire principale (vous verrez dans leur titre le pourcentage supplémentaire qu'elles permettent d'obtenir). Sachez enfin que l'ordre dans lequel ont été effectuées les missions pourra varier selon les parties, bien que certaines, plus cruciales, devront parfois obligatoirement être accomplies à la suite de la précédente.

HISTOIRE PRINCIPALE (60%)

THE COUSINS BELLIC

Niko Bellic débarque à Liberty City et son cousin Roman est là pour l'accueillir... Malheureusement, nous sommes loin du rêve américain dont avait parlé Roman... Vous vous retrouvez à conduire la voiture de votre cousin, pour vous diriger vers votre future planque, dans le quartier de Hove Beach. Commencez par prendre vos marques en dirigeant le véhicule et en déplaçant la caméra autour de vous (cela peu paraître déroutant un certain temps certes...), puis suivez le chemin indiqué par votre GPS. Une fois arrivé sur le marqueur jaune, la mission se termine. Notez que vous pourrez garer des voitures sur l'emplacement en jaune devant votre planque, afin de les conserver. Lorsque vous vous retrouverez dans l'appartement, vous pourrez sauvegarder en vous approchant du lit et en appuyant sur le bouton affiché. Ceci a également pour effet de faire s'écouler 6 heures dans le monde de Liberty City.

IT'S YOUR CALL

Il va vous falloir vous rendre au dépôt de taxis de votre cousin Roman, indiqué par un R sur la carte (vous pouvez placer un repère GPS afin d'afficher l'itinéraire via le menu pause). Une fois là-bas, suivez la séquence, puis menez Roman jusqu'à la quincaillerie indiquée sur la carte, après être monté dans sa voiture. Une fois garé, Roman part après vous avoir remis un téléphone portable, ne contenant pour le moment que les coordonnées de votre cher cousin dans le répertoire. Apprenez à l'utiliser en attendant que les Albanais arrivent en voiture et se garent sur le trottoir d'en face, puis appelez aussitôt Roman. Il restera enfin à semer les Albanais lorsque votre cousin reviendra dans la voiture. Foncez pour rejoindre le dépôt de taxis en tentant de vous éloigner du point rouge, symbolisant les Albanais sur votre radar. Quoi qu'il en soit, le GPS est là pour vous guider.

THREE'S A CROWD

Rendez-vous au dépôt de taxis de Roman pour déclancher une séquence à la suite de laquelle il vous demandera

d'aller récupérer à la station de métro Mallorie et une amie à elle. Montez dans la voiture de votre cousin, puis rendez-vous au point indiqué sur le radar. Une fois sur les lieux, klaxonnez pour faire monter les filles. Votre nouvelle destination sera alors indiquée par le GPS. Il s'agit de les amener chez Michelle. Après les avoir déposées, Roman ne tardera pas à vous suggérer d'aller vous dégoter de nouveaux vêtements. Ainsi, il faudra vous rendre à la boutique russe, symbolisée par un t-shirt sur votre carte. A l'intérieur du magasin, parcourez les différents articles proposés et habillez-vous selon vos préférences. Lorsque vous sortirez du magasin, Niko appellera Roman et vous aurez rempli cette mission.

FIRST DATE

Suite à la mission "Three's a Crowd", Michelle ne tardera pas à vous contacter pour vous donner rendez-vous. Vous devrez alors passer la prendre chez elle. Il vous sera demandé ensuite de la conduire à la fête foraine, dont le chemin sera indiqué sur la carte. Une fois sur les lieux, vous vous rendez compte que celle-ci est fermée, impliquant ainsi un changement de programme. Il s'agira maintenant de vous rendre au bowling, situé non loin de là, toujours indiqué sur la carte. Montez sur les planches à proximité, puis filez à gauche pour trouver l'entrée. Avancez à l'accueil pour réserver une piste, puis choisissez-en une parmi les deux proposées. Jouez selon les instructions indiquées à l'écran, puis une fois votre partie terminée, il sera temps de ramener Michelle chez elle. La mission prend fin une fois arrivé sur le marqueur jaune.

BLEED OUT

Roman vous contacte pour vous faire part d'un souci avec les Albanais. Vous aurez à le rejoindre sur le terrain de basket indiqué sur le radar (point bleu). Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez votre cousin en train de se faire malmener par trois types. Approchez-vous d'eux pour lancer un tutorial concernant le système de combat à mains nues. Apprenez ainsi à esquiver, bloquer et envoyer des mandales, tout en mettant K.O. le premier type que vous affronterez. Faites de même avec le deuxième, puis approchez de Roman. Vous voyez alors le troisième type, Dardan, s'échapper. Montez vite dans la voiture de Roman et poursuivez le type (point rouge) sans trop vous laisser distancer. Il finira par quitter son véhicule et ira vous attendre dans un entrepôt en hauteur. Il va falloir le désarmer car ce fou vous provoque avec un couteau. Suivez les instructions affichées pour y parvenir, puis vous réussirez cette mission après lui avoir réglé son compte.

EASY FARE

Suite à la séquence qui s'enclenche en allant au dépôt de Roman, ce dernier va vous demander d'aller récupérer un bon client à lui, portant le doux prénom de Jermaine. Montez dans la caisse de Roman et suivez la route indiquée en jaune. Une fois que Jermaine monte avec vous, il vous demande de l'amener sur Masterson Street, dont l'itinéraire apparaît sur la carte. Placez-vous sur le marqueur situé dans l'arrière-cour et attendez que Jermaine fasse son affaire. Il va s'ensuivre un petit tutorial au sujet de l'indice de recherche des forces de l'ordre, et vous aurez alors à vous débarrasser de vos deux étoiles. Pour ce faire, il s'agira de quitter la zone cerclée et clignotante sur le radar, en prenant garde de ne pas non plus vous retrouver face à de nouveaux flics (indiqués par les points clignotant en rouge et bleu), ce qui recentrerait alors aussitôt sur vous la zone de recherche. Après avoir abaissé votre indice, suivez le chemin indiqué qui vous mènera à un atelier Pay'n'Spray, bien connu des fans de GTA. Une fois à l'intérieur de l'atelier, votre voiture sera repeinte et réparée, et vous ne serez plus recherché.

JAMAICAN HEAT

Pour cette nouvelle mission de Roman, vous devrez aller récupérer un bon ami à lui, appelé Little Jacob. Après avoir trouvé un véhicule, conduisez jusqu'au point bleu, où se trouve Little Jacob. Klaxonnez pour le faire monter, puis il vous indiquera sa destination, qui s'ajoutera bien sûr au radar. En vous rendant vers Schottler, Jacob vous remet un fusil. Lorsque vous arrivez, il vous demande de vous placer en hauteur (au niveau du point jaune) afin de le couvrir, au cas où. Lisez les instructions affichées à l'écran pour vous mettre en position de visée, puis liquidez les 4 hommes qui apparaîtront pour tenter d'éliminer Little Jacob. Ce dernier vous demandera ensuite de le ramener au café Homebrew. Vous conservez le fusil et Jacob vous contactera sous peu pour vous proposer d'autres missions...

BULL IN A CHINA SHOP

Suite à la mission "Easy Fare", l'icône "V" pour Vlad apparaîtra sur la carte. Allez lui rendre visite pour qu'il vous assigne une première mission. Il vous demandera d'aller effrayer un commerçant qui lui doit de l'argent, sans toutefois le blesser. Rendez-vous au niveau du magasin indiqué en jaune sur la carte, puis parlez au vendeur. Vu qu'il ne semble pas coopératif, allez ramasser un pavé non loin d'ici, indiqué par un point bleu sur le radar. Suivez les indications affichées à l'écran pour ramasser l'objet, puis revenez face au magasin. Lisez les instructions pour lancer le pavé et visez la vitrine. C'est après l'avoir brisée que le commerçant sortira pour vous demander d'arrêter et qu'il se montrera coopératif. Lorsque vous récupérez l'argent, il ne reste plus qu'à le ramener à Vlad au point indiqué.

HUNG OUT TO DRY

Vlad va vous demander une fois encore de vous charger d'un type qui lui doit de l'argent. Cette fois encore, vous ne devrez pas l'éliminer. Rendez-vous dans un premier temps à la laverie indiquée sur le radar, puis une fois à l'intérieur, vous voyez votre cible s'enfuir par la porte de derrière. Il va filer dans son véhicule et vous devrez le poursuivre en empruntant une des voitures garées ici. Lorsque vous arrivez au niveau de la fourgonnette, commencez par la déstabiliser en lui rentrant dedans, ou tentez de tirer sur les pneus, mais n'oubliez pas que l'homme doit rester en vie ! Il va finir par s'arrêter pour finalement vous payer.

CLEAN GETAWAY

Vlad va vous demander d'aller piquer la voiture d'un type qui doit de l'argent à son chef, Mikhail. Il va tout d'abord falloir aller prendre le métro, comme vous le suggère Vlad. Suivez donc la route menant au point jaune pour ensuite gagner l'escalier donnant sur le métro, puis montez les marches pour vous trouver à hauteur du marqueur. Comme indiqué dans le jeu, un point jaune sur le radar contenant une flèche qui pointe vers le haut ou le bas vous informe à quelle hauteur est situé le marqueur par rapport à vous. Un point jaune sans flèche à l'intérieur indique donc que vous vous trouvez au même niveau que le marqueur. Ici, il faudra le trouver sur la gauche après les escaliers, et attendre l'arrivée imminente du métro. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer à l'intérieur.

Une fois arrivé à East Island City, vous avez pour tâche de trouver la Blista Compact métallisée, indiquée par un point bleu sur le radar. Descendez dans la rue et avancez jusqu'à votre objectif, pour voir Jimmy en train de nettoyer son véhicule. Après avoir discuté quelque peu avec lui, suivez les indications affichées pour lui envoyer un coup assommant, et filez avec la voiture. Rejoignez le point indiqué, tandis que Vlad vous demandera d'aller au préalable faire nettoyer la voiture.
Un point de lavage apparaît alors sur la carte et il vous faut le suivre pour placer le véhicule sur le marqueur. Une fois la voiture décrassée, rejoignez le garage de Vlad, dont la destination sera indiquée sur le radar.

CONCRETE JUNGLE

Il s'agit de la première mission de Little Jacob. Après avoir atteint le point "LJ" qui le représente sur la carte, celui-ci va monter dans votre voiture et vous aurez à rejoindre une nouvelle destination ajoutée au radar : un immeuble situé dans le quartier de Willis. Arrivé à cet endroit, Jacob va sortir et vous demandera d'aller le couvrir de l'autre côté. Rejoignez le point indiqué sur la carte et vous verrez bientôt trois types s'enfuir. Il ne faut pas les laisser s'en sortir ! Ils sont représentés par un point rouge sur votre radar. Roulez-leur dessus, tirez à travers la vitre, ou bien sortez de votre voiture pour les abattre et ramasser leurs armes juste après. Suite à ceci, Little Jacob (point bleu) vous attendra de l'autre côté, et il faudra aller le récupérer en voiture. Votre nouvelle destination se trouve sur Savannah Avenue et sera ajoutée comme d'habitude sur le GPS. Une fois devant la maison, suivez Little Jacob et placez-vous sur le marqueur. Vous apprendrez alors à vous mettre à couvert derrière les murs. Lorsque Jacob ouvre la porte, abattez alors l'homme se trouvant sur l'escalier de droite, et l'autre type armé sur la gauche. Jacob va vous demander d'aller vous placer sous la fenêtre de gauche. Accroupissez-vous alors pour avancer jusque sous celle-ci, puis tenez-vous à couvert à partir de cette position. Abattez le gars situé dans le salon à partir d'ici et entrez à l'intérieur pour continuer le carnage avec l'aide de Jacob, en vous tenant à couvert derrière le canapé vert. Vous trouverez une trousse de secours sur la table de la cuisine. N'oubliez pas de ramasser les armes de vos victimes, puis ramenez Jacob jusqu'au café pour clôturer la mission.

IVAN THE NOT SO TERRIBLE

Après que Vlad vous ait donné votre mission, sortez pour rejoindre le dépôt de Roman. Au moment où vous arrivez à destination, vous voyez Ivan s'enfuir en voiture. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête vers un immeuble en chantier. Montez alors à deux échelles, une série d'escaliers, puis continuez de le poursuivre en montant et sautant entre les toits d'immeubles jusqu'à ce qu'il chute et se retrouve accroché au rebord d'une corniche. A vous d'écouter ce qu'il a à dire et de décider de son sort ensuite... Si vous laissez Ivan en vie, vous aurez la possibilité d'effectuer une mission bonus pour lui plus tard dans le jeu (cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu)...

UNCLE VLAD

La mission consiste dans un premier temps à aller trouver Vlad au point indiqué, accompagné de Roman. Une fois au bar de Vlad, occupez-vous de ses deux sbires suite à votre discussion. Poursuivez-le ensuite en voiture jusqu'à le retrouver à pied peu après. Braquez-le pour engager une dernière discussion, puis mettez-lui une balle entre les deux yeux pour déclencher une séquence durant laquelle Niko expliquera à Roman les vraies raisons de sa venue...

CRIME AND PUNISHMENT

Cette mission se déroule juste après avoir tué Vlad et rappelé Roman. Vous allez faire la connaissance de Faustin, qui vous donnera une première mission. Commencez par dégoter une voiture de police après avoir repris le contrôle de Niko. Pour ce faire, attendez que l'une d'elle arrive sur la gauche et que le flic en sorte, laissant libre son véhicule. Une fois à l'intérieur, partez à la poursuite des vans indiqués sur votre carte pour ensuite activer votre sirène une fois à proximité de l'un d'eux. Sortez ensuite de votre voiture pour vous approcher du conducteur. S'il ne transporte pas la marchandise que vous recherchez, partez à la poursuite d'un autre van. Si le conducteur vous braque, occupez-vous-en avant de partir avec ce van, car ce sera le bon. Il ne vous reste plus alors qu'à l'emmener dans le box indiqué sur la carte.

DO YOU HAVE PROTECTION ?

Après la séquence avec un Faustin plus que remonté, il vous faut emmener Dimitri au sex-shop indiqué par votre GPS. Une fois sur place, braquez le type le plus à droite, Joseph. Braquez bientôt le gars du milieu, pour ensuite passer en visée libre (en pressant la gâchette de visée à moitié) et visez rapidement une de ses jambes pour y envoyer une balle. Dimitri reviendra à l'extérieur et vous demandera de l'emmener à l'armurerie. Suivez le trajet indiqué, puis une fois arrivé à destination, vous aurez à acheter un pistolet-mitrailleur. Les autres modèles n'étant que d'exposition pour le moment, vous pourrez tout de même vous prendre en plus un gilet pare-balles.
Les frais du pistolet-mitrailleur seront à la charge de Faustin pour cette fois, mais le coût des munitions sera néanmoins débité de votre poche. Désormais, vous pouvez vous rendre dans des armureries pour vous refaire un petit arsenal. Retournez vers Dimitri pour finalement rentrer chez Faustin.

FINAL DESTINATION

Faustin va vous demander d'éliminer un type se trouvant au niveau du métro de Guantanamo Avenue. Il s'agit de Lenny, le fils d'un autre gars dangereux... Après que Niko lui ait parlé, le collègue de Lenny vous tirera dessus, tandis que votre cible s'échappe sur le quai d'en face, pour descendre les escaliers menant à la rue. Tâchez de liquider d'abord son collègue, ou coursez directement Lenny pour tenter de l'abattre avant qu'il ne rentre dans sa voiture (prenez garde au métro en traversant les rails). Si tel était le cas, tirez dans les pneus de ce bolide, ou même sur Lenny lui-même si vous le pouvez. S'il s'échappe, volez rapidement une voiture pour le prendre en chasse, et utilisez le pistolet-mitrailleur pour tirer sur sa voiture en conduisant. Si vous parvenez à la faire flamber, Lenny sautera du véhicule et vous n'aurez plus qu'à plier l'affaire, pour peut-être vous échapper rapidement à votre tour, étant donné le remue-ménage que vous aurez causé dans le coin...

LOGGING ON

Lorsque vous rejoignez Roman au dépôt après avoir reçu son sms à la suite de la mission "Final Destruction", il vous présente Brucie. Il vous demande de rejoindre le cybercafé pour aller faire un tour sur le net et vous créer une adresse

mail. En entrant, parlez à l'employée sur votre gauche, puis approchez-vous d'un ordinateur. Cliquez sur l'icône "Web", puis sur la page d'accueil, cliquez ensuite sur "voir mails" ou bien l'enveloppe située en haut à droite. Lisez le mail en provenance de l'équipe d'eyefind mail, puis choisissez de répondre. La mission se valide en quittant le cybercafé, mais sachez que vous pourrez dorénavant vous rendre dans un des cybercafés de Liberty City pour surfer sur le Web pour y consulter vos mails, faire des rencontres ou même effectuer des achats... Ceci débloquera également les missions de Brucie un peu plus tard et vous pourrez également aller récupérer pour lui des voitures qui vous rapporteront un peu d'argent, selon l'état dans lequel vous les ramenez.

SHADOW

Jacob vous explique que son collègue Badman a besoin de vos services... Il va falloir une fois de plus vous salir les mains en vous occupant d'une bande de dealers de seconde zone. Commencez par vous rendre au point indiqué, sur l'île nord. Une fois sur place, quittez votre véhicule pour suivre le type indiqué par une flèche rouge, en restant toutefois à une trentaine de pas derrière lui afin de ne pas vous faire repérer. Il traversera des bâtiments et franchira une clôture avant de pénétrer dans un dernier bâtiment et de monter plusieurs étages. Observez le point rouge sur votre radar, avec une flèche pointant vers le haut, ce qui indique que l'homme se trouve plus haut que vous. Lorsque le point rouge ne possède pas de flèche, c'est que vous vous trouvez à la même hauteur que lui. Finalement, ouvrez la porte derrière laquelle il se trouve après avoir sélectionné un fusil à pompe ou un pistolet-mitrailleur de préférence, pour vous occuper des trois hommes de cette pièce le plus efficacement possible, en sachant qu'il seront armés de pistolets. Une fois les 3 gars éliminés, vous remportez la mission et avez la possibilité de demander du boulot à Little Jacob.

NO LOVE LOST

Rejoignez Firefly Island en suivant comme d'habitude la point indiqué, puis une fois là-bas, vous trouverez la fille de Faustin en compagnie de son biker chéri. Celui-ci s'échappe à moto pour rejoindre son groupe. Suivez-le en utilisant la moto que vous trouverez sur votre gauche, puis il réapparaîtra avec sa bande. Lorsque vous les voyez, tentez de les tuer directement à moto, puis occupez-vous de ceux qui auraient pu vous échapper et qui vous attendent au niveau d'un parc. Une fois les types tués, la mission est remplie.

RIGGED TO BLOW

Après avoir été accueilli par la femme de Faustin, ce dernier arrive avec Dimitri et vous demande d'aller rejoindre un camion au niveau d'une usine désaffectée. Une fois sur place, entrez dans le camion pour appeler automatiquement Faustin. Il vous apprend que le véhicule est truffé d'explosifs et qu'il vous faut le conduire jusqu'à un garage pour tout faire sauter ensuite. Suivez donc le chemin indiqué jusqu'au garage, puis avancez à l'intérieur jusqu'à ce qu'il vous soit demandé de déclencher la bombe. Une fois ceci effectué, quittez le secteur pour éviter de vous faire prendre par la police, et la mission sera validée. Vous débloquerez ainsi les missions de Dimitri.

THE MASTER AND THE MOLOTOV

Dimitri va vous demander de tuer son ami Faustin, n'ayant pas d'autre choix. Rejoignez alors le cabaret de Faustin pour le voir y entrer, puis vous recevrez un sms de Dimitri vous indiquant qu'il vous a laissé quelque chose près de l'entrée. Il s'agit d'un gilet pare-balles placé sur le côté droit du bâtiment (indiqué par un point vert sur le radar). Celui-ci vous sera d'une grande utilité. Entrez ensuite rejoindre Faustin pour déclencher une séquence, à la suite de laquelle il s'échappera. Courrez-lui après en éliminant les gêneurs pour le braquer et en finir rapidement, ou bien choisissez la méthode plus lente en tuant chaque garde tout en restant à couvert. Quoi qu'il en soit, vous ne perdrez pas Faustin de vue et garderez sa trace sur votre radar, en sachant qu'il terminera son échappée sur le toit du bâtiment. Vous aurez au pire le loisir de l'abattre ici sans trop de soucis. Suite à la mission, vous recevrez un appel de Dimitri (ou bien vous pouvez directement l'appeler), afin de parler de Petrovic.

SEARCH AND DELETE

Une fois chez Brucie, écoutez sa requête, puis sortez pour composer le 911 et demander la police. De cette manière, vous aurez la possibilité de vous emparer de leur voiture et de filer jusqu'à ne plus être détecté. Vous aurez ensuite

Brucie au téléphone et pourrez entrer dans l'ordinateur de la police. Choisissez de regarder dans la base de données et entrez le nom "RIVAS". Sélectionnez Lyle Rivas, puis validez pour ajouter sa trace sur le GPS. Rendez-vous à destination, puis une fois que vous le trouverez, vous aurez à le poursuivre et l'éliminer, obligatoirement après une assez longue course-poursuite en voiture. Tâchez de lui coller au train pour pouvoir utiliser votre pistolet-mitrailleur sur l'arrière du véhicule, afin de tenter d'enflammer le réservoir. Lyle va alors sauter de la voiture et vous n'aurez plus qu'à le cueillir...

RUSSIAN REVOLUTION

Dimitri va bientôt vous donner rendez-vous dans un entrepôt, puis Little Jacob décidera de vous y accompagner. Autant vous dire de revêtir un gilet pare-balles et d'être armé jusqu'aux dents si vous souhaitez réussir cette mission sans trop de difficultés. Pourquoi cela ? Eh bien parce que notre cher Dimitri va tendre un piège à notre héros et que vous aurez alors à nettoyer tout l'entrepôt des truands qui s'y trouvent. Tenez-vous donc régulièrement à couvert, en prenant garde aux hommes postés sur les flancs et en hauteur. Avancez vers le fond de l'entrepôt en liquidant les types tout en étant attentif à ce que Little Jacob ne se fasse pas descendre. Etant donné que la police va bientôt rappliquer (après avoir tué presque tous les ennemis) Dimitri va s'enfuir avec quelques hommes et vous aurez à vous occuper des poulets qui vous attendent à la sortie. Ici vous devrez sortir en tâchant d'éviter au maximum de vous faire toucher et en volant une voiture proche (même une voiture de police, pourquoi pas ?) pour prendre la fuite et semer les policiers. Essayez de ne pas leur tirer dessus afin de ne pas risquer d'augmenter l'indice de recherche... Après être devenu indétectable, ramenez Jacob au point indiqué, puis vous recevrez alors un appel de votre cousin...

ROMAN'S SORROW

Il s'agit de la suite directe des événements de la mission "Russian Revolution". Roman vous contacte (ou vous pouvez le contacter) afin que vous passiez le récupérer, puis vous aurez alors à conduire vers les différents endroits demandés, afin de constater que votre planque et le dépôt de votre cousin ont été incendiés. Il vous faudra enfin rejoindre la partie nord de la ville (payez le péage sans grabuge...) pour découvrir bientôt votre nouvelle planque...

ESCUELA OF THE STREETS

Vous allez bientôt faire connaissance avec Manny en vous rendant au point indiqué par un M. Montez avec lui dans une voiture en ayant au préalable revêtu un gilet pare-balles et en étant sûr d'avoir fait le plein de munitions et suivez le dealer (en restant toujours à 30 mètres et sans vous faire repérer par la police) jusqu'à ce qu'il s'arrête et entre dans un entrepôt au bout de quelques minutes. Pour le rejoindre à l'intérieur et l'éliminer lui et sa bande, montez les escaliers situés à droite de la porte, puis courez le long des planches posées un peu plus loin pour rejoindre le toit du bâtiment qui vous intéresse. Sautez dans l'une des fenêtres ouvertes au sol, placez-vous à couvert et liquidez tout le monde. Une fois ce nettoyage effectué, tirez sur la poignée de la porte de derrière pour clôturer la mission.

STREET SWEEPER

Une mission des plus classiques vous est donnée par Manny : tuer un groupe de types louches. Rendez-vous simplement à Windmill Street en vous dirigeant vers le point indiqué, puis éliminez les hommes à pied indiqués sur votre radar. Lorsqu'une voiture démarrera et s'enfuira, foncez dans la votre pour la poursuivre, même s'il reste des ennemis à pied. Tirez sur le véhicule en visant l'arrière afin d'enflammer le réservoir, ou tentez de tirer directement sur le conducteur. Abattez les hommes qui sortiront de la voiture en flammes, puis revenez au niveau du garage afin d'éliminer les ennemis que vous auriez laissés vivants au moment où vous avez pris en chasse la voiture.

EASY AS CAN BE

Après avoir reçu un sms de Brucie, rendez-lui visite pour qu'il vous demande d'aller voler la voiture de Rivas, garée sur Yorktown Avenue. Une mission ultra simple, d'après lui... Rendez-vous alors sur les lieux en suivant le chemin indiqué par le GPS, puis trouvez la voiture dans une petite ruelle. Dès que vous serez au volant de celle-ci, vous serez alors poursuivi par trois voitures remplies de types armés, sûrement des collègues de feu Rivas. Deux solutions s'offrent alors à vous : foncer en vous faisant tirer dessus jusqu'au garage de Brucie indiqué sur le radar, ou bien sortir de la voiture et

éliminer les gars. Si vous optez pour la seconde solution, sachez que cela s'avèrera tout de même assez risqué. A vous de voir si vous préférez laisser parler votre art du pilotage ou bien vos talents d'assassin...

OUT OF THE CLOSET

Roman et Brucie vous ont créé un profil sur un site de rencontre afin que vous puissez faire la connaissance de votre future cible par ce biais. Rendez-vous alors au cybercafé pour vous connecter sur love-meet.net et trouver French Tom. Pour ce faire, cliquez sur "male", "French Tom", "Plus" et enfin sur "Rendez-vous". Déconnectez-vous ensuite pour attendre sa réponse. Vous allez devoir patienter un long moment (une vingtaine de minutes) pour recevoir finalement un sms de Brucie vous disant d'aller regarder votre boîte mail. Après avoir répondu au mail de French Tom, sortez, puis attendez 5 minutes qu'un icône de coeur vous indique votre lieu de rendez-vous sur la carte. Dans cette soluce, le rendez-vous a été pris à minuit, mais cela peut varier selon les parties. Entrez dans le restaurant, asseyez-vous, parlez un peu avec votre rancart et lorsque cela est indiqué sur l'écran, vous pouvez couper court à la conversation pour vous lever et tuer froidement votre interlocuteur avant de filer.

NO.1

Brucie vous demande d'aller récupérer le bolide d'un de ses collègues pour ensuite prendre part à une course de rue. Après avoir récupéré l'engin, roulez jusqu'à la grille de départ, où d'autres pilotes n'attendent plus que vous. Prenez position au bout de la file, là où une flèche jaune est affichée, puis le départ se fera imminent. Vous ne devriez pas avoir de mal à dépasser vos concurrents, mais il faudra encore suivre le tracé indiqué par de grosses flèches jaunes (n'en manquez aucune ou vous risquez de clôturer la mission plus vite que prévu) et ce jusqu'à celle représentant un drapeau à damier. Il vous faudra impérativement obtenir la première place afin de réussir cette mission de Brucie. Suite à votre victoire, ramenez Brucie à la maison et il vous offrira cette jolie tuture. Sympa non ? Bon oui c'est celle de son collègue certes, mais vous l'avez bien méritée. Sachez également que vous pouvez à partir de maintenant appeler Brucie pour effectuer des courses.

LUCK OF THE IRISH

Il s'agit de la première mission donnée par Elizabeta, un des contacts vers lesquels Mallorie vous aiguille. Arrivé devant le bâtiment, entrez à l'intérieur et montez les escaliers afin de vous trouver sur le toit pour récupérer le fusil de précision. Une fois celui-ci en main, dirigez-vous vers la position de tir située derrière vous, puis lorsque vous voyez le type en face de Packie sortir son arme, tuez-le, lui et toute sa bande. Etant donné votre position avantageuse, vous aurez tout le loisir de leur mettre une balle dans la tête à chacun (ou dans la poitrine, mais tuez en un coup !), même s'ils se tiennent à couvert. Lorsque l'on vous informera que Packie a des ennuis, occupez-vous alors en priorité de l'homme contre lequel il se bat. Vous verrez enfin un dernier homme entrer dans le camion du fond pour s'enfuir. Tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne démarre et la mission sera remplie.

BLOW YOUR COVER

Attention, voici une mission à haut risque pour notre héros... Après la petite séquence avec Elizabeta et Playboy X, emmenez ce dernier à l'appartement où attend son contact.
Après l'avoir suivi au deuxième étage (vous trouverez un précieux fusil à pompe en bas des marches), vous serez piégé par la brigade des stups, et il vous faudra éliminer les deux hommes de la pièce avant d'en abattre deux autres dans le couloir menant aux escaliers (regardez votre radar pour voir s'il reste des survivants à votre niveau). Montez une première série de marches pour trouver deux nouveaux soldats à éliminer, puis faites de même en atteignant l'étage suivant. Une fois sur le toit, tuez les deux types qui se tiennent à couvert avant de suivre Playboy X sur l'autre toit et continuer le carnage. A la fin de celui-ci, Playboy vous demande de le sortir de cette panade et de le ramener chez lui. Descendez alors les marches du bâtiment sur lequel vous vous trouvez tout en vous occupant de deux ou trois autres policiers, puis une fois face à la porte rouge, sortez rapidement pour voler une voiture et prendre la poudre d'escampette, sans vous engager davantage dans le combat contre les forces de l'ordre, qui pourrait aggraver votre indice de recherche. Une fois celui-ci annulée, vous pourrez ramener Playboy X à son appartement, ce qui débloquera ainsi ses missions...

THE PUERTO RICAN CONNECTION

Manny va vous demander de suivre un type ayant pris le métro, tandis que vous vous déplacerez en voiture de votre côté. Choisissez une voiture assez rapide et contrôlable pour cette mission, car une fois arrivé au point du métro, il vous faudra le suivre tout en zigzaguant entre les avenues et ruelles afin de ne pas vous faire distancer. La tâche s'avèrera difficile dans la mesure où vous pourrez vite vous retrouver dans une impasse si vous vous contentez de suivre le tracé des rails au-dessus de votre tête. Malheureusement, le temps que vous mettrez à reculer pour faire demi-tour suffira à vous faire échouer la mission... Il faudra donc retenter la mission à plusieurs reprises avant de bien mémoriser le parcours et d'atteindre l'arrivée en même temps que le métro. Bon courage pour cette partie de la mission, qui pourra vite se montrer énervante. Le reste sera du gâteau. En effet, attendez que votre homme descende les escaliers et se retrouve dans la rue (observez la flèche sur le point rouge du radar : lorsqu'elle disparaît, c'est qu'il se trouve à votre hauteur) pour tenter de l'abattre directement. Le cas échéant, suivez la voiture dans laquelle il est entré et tuez-le dès que possible, sans laisser aucun de ses collègues en réchapper.

CALL AND COLLECT

Suite à la mission "The Puerto Rican Connection", un inconnu vous contacte par sms et vous demande de le rejoindre sur la jetée de Castle Gardens (indiqué par un "?" sur votre carte). Vous aurez ensuite à vous rendre au point de vue panoramique, pour que Francis vous envoie le numéro du maître-chanteur. Avant d'appeler, repérez un type avec une capuche jaune, qui change de banc de temps en temps. Une fois ceci fait, descendez pour vous rapprocher de lui et appelez-le en restant toutefois caché. Discutez un peu, raccrochez, éliminez-le. Récupérez la clé usb et ramenez-la à Francis au point indiqué. Vous pourrez ensuite faire quelques missions pour lui.

DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

Suite à la séquence, vous allez devoir accompagner Playboy X vers une voiture remplie d'armes. Une fois arrivé à destination, entrez dans le véhicule, pour bientôt en ressortir et être équipé d'une kalachnikov, de grenades et d'un fusil à lunette. Suivez ensuite Playboy dans la nacelle et montez tout en haut. La première étape sera de repérer les trois hommes postés sur les trois grues pour les sniper (aidez-vous bien sûr du radar), puis de redescendre avec la nacelle pour aller trouver les meneurs syndicalistes planqués dans le chantier, comme indiqué. Attention, vous aurez 4 meneurs à abattre, mais ils seront entourés par une horde de gardes, répartis dans tout le chantier. Vous pouvez donc rester posté sur la nacelle si vous souhaitez éliminer quelques hommes de cette distance (tirez sur tous les hommes que vous verrez dans le chantier), car cela fera toujours des gêneurs de moins lorsque vous serez sur place (le radar ne vous indique que les meneurs, mais pas les nombreux autres hommes armés éparpillés dans le coin). Approchez ensuite de la grille d'entrée du chantier pour dès maintenant vous tenir à couvert et redoubler de vigilance...

Vous devriez trouver le premier meneur droit devant l'entrée, à éliminer après avoir sécurisé le secteur et abattu ses sbires. Une fois ceci effectué, vous monterez bientôt une côte jaune en haut de laquelle vous trouverez une trousse de soins et où vous serez initié au lancer de grenade. Utilisez-les sur les types à couvert, puis continuez d'avancer en abattant les gardes et les deux autres meneurs sur votre chemin.
Une fois le troisième meneur éliminé, un hélicoptère va rappliquer pour non seulement envoyer des renforts ennemis, mais également pour permettre au dernier meneur de s'échapper. Tentez de sniper le pilote lorsque vous en avez l'occasion, ou bien dépêchez-vous d'éliminer les mafieux pour rattraper votre cible et la tuer avant qu'elle ne disparaisse.

THE SNOW STORM

Suite à la réception d'un sms d'Elizabeta, rendez-vous chez elle pour la voir se disputer avec Little Jacob. Rendez-vous ensuite à l'hôpital abandonné indiqué, puis préparez-vous à le nettoyer de tous les types louches qui s'y trouvent. Abattez les types situés à l'extérieur avant d'entrer dans le bâtiment, puis avancez jusqu'à la salle qui vous intéresse en éliminant les vilains qui vous attendent dans les couloirs. S'il vous reste quelques grenades, sachez qu'elles pourraient avoir leur petit effet sympathique ici, pour nettoyer les lieux plus rapidement. Une fois dans la salle du sac de cocaïne, éliminez le dernier homme, puis avant de récupérer ledit sac, repérez le chemin par lequel vous étiez entré en revenant en arrière, car la police ne va pas tarder à pointer le bout de son nez. N'oubliez pas le gilet pare-balles placé non loin du sac, récupérez enfin ce dernier.

Le fait de s'emparer de la drogue a pour effet de déclencher l'arrivée en trombe des forces de l'ordre, et il vous faudra

vous frayer un chemin vers la sortie de cet enfer. Si vous ne souhaitez pas aggraver la situation en augmentant votre indice de recherche, foncez sans tirer et en croisant les doigts pour ne pas mourir avant de filer en voiture, ou bien avancez en éliminant les policiers sur votre chemin, mais vous aurez d'autant plus de mal à disparaître ensuite dans la nature. Ici, la meilleure option consistera à trouver le Pay'n'Spray le plus proche, afin d'annuler votre indice de recherche (marquez-le sur votre gps). Une fois les choses calmées, allez récupérer Little Jacob pour rejoindre votre destination et finalement avoir une bonne surprise...

HAVE A HEART

Elizabeta est dans le stress le plus total et va tuer Manny et son cameraman... Vous aurez à conduire la voiture contenant les deux cadavres jusqu'au médecin, dont l'adresse est indiquée sur la carte, comme d'habitude. Attention à ne pas heurter d'obstacle trop violemment sous peine d'ouvrir le coffre et de rendre les cadavres visibles par la police. Si tel était le cas, sortez vite de la voiture pour refermer le coffre en appuyant sur le bouton indiqué, puis reprenez votre route. Si la police vous surprend, vous aurez à les semer avant de rejoindre le docteur. Une fois à destination, une séquence se lance, à la suite de laquelle la mission s'achève. Peu après, Packie vous appelle pour vous proposer du travail.

PHOTO SHOOT

C'est grâce à cette mission que vous obtiendrez un nouveau portable avec appareil photo intégré (avec quelques sonneries supplémentaires...). Playboy X vous demande d'abattre un type se trouvant sur le terrain de basket d'Exeter Avenue, mais il est dans l'incapacité de vous le décrire précisément. Voilà pourquoi il vous donne un portable avec appareil photo intégré, afin que vous preniez un cliché du groupe et que vous lui renvoyiez ensuite via mms. Une fois sur place, tenez-vous à une trentaine de mètres des trois types afin de prendre une photo convenable sans toutefois éveiller les soupçons. Une fois le cliché pris, envoyez-le à Playboy X comme indiqué à l'écran et il vous appellera pour vous dire qu'il s'agit du type à la veste noire et capuche jaune. Si vous avez le fusil à lunette, tuez-le de cette distance, mais sans trop tarder toutefois, car il va s'échapper. Autrement, poursuivez-le pour l'abattre comme vous en avez l'habitude...

RUFF RIDER

Il s'agit de la première mission de Dwayne. Vous allez devoir vous rendre devant une salle d'arcade de Chinatown, puis rencontrer Cherise, l'ex de Dwayne, accompagnée de son nouveau copain, Jayvon. Lorsqu'il s'échappera en moto, vous aurez le choix de tuer ou de laisser en vie la jeune femme (aucune incidence dans l'obtention des 100%), en sachant qu'elle pourra vous fournir une mission annexe plus tard dans l'aventure si vous l'épargnez. Dépêchez-vous de poursuivre ensuite Jayvon et de l'éliminer avant qu'il ne disparaisse pour de bon, pour ensuite récupérer l'argent de Dwayne. Niko va alors ensuite appeler ce dernier et lui demander de le rejoindre au Clukin'Bell. Une fois là-bas, entrez dans le restaurant pour remettre l'argent à Dwayne.

WRONG IS RIGHT

Après avoir rempli les missions "The Snow Storm" et "Photo Shoot", vous recevrez un appel téléphonique inconnu. Il s'agit de Michelle, qui vous demande de vous rendre au point d'interrogation indiqué sur la carte.
Vous allez devoir remplir votre première mission pour United Liberty Paper. Une fois arrivé sur les lieux, vous en saurez un peu plus sur elle et serez présenté à son supérieur, qui vous donnera une mission que vous n'êtes pas en mesure de refuser, sous peine d'être dénoncé au FBI. Dans un premier temps, rendez-vous à Hove Beach, dans l'appartement d'un dénommé Oleg, indiqué sur le radar. Avant de rentrer dans l'appartement, il est conseillé de vous dégoter une bonne voiture, car une longue course-poursuite vous attend... Une fois sur place, vérifiez les e-mails dans l'ordinateur portable posé au centre de la pièce, puis ouvrez celui de Vasily.

Quittez ensuite l'ordinateur, Niko va automatiquement appeler United Liberty Paper. Le boss vous demande de liquider l'homme que vous recherchez... Rendez-vous donc à la bijouterie indiquée sur le radar avec une voiture assez rapide, puis engagez une course-poursuite contre votre cible. Inutile de tenter de tirer sur la voiture en roulant, car elle est pour le moment invulnérable. Occupez-vous uniquement de suivre Oleg sans le perdre de vue. Attention après avoir passé quelques ruelles, l'une d'elles va se retrouver obstruée par de gros tuyaux en béton, vous obligeant à reculer et vous

faisant ainsi perdre un temps précieux. Tâchez donc de le rejoindre en empruntant les grandes rues plutôt que de vous engouffrer dans les ruelles étroites. Tentez de tirer sur le réservoir d'essence à partir de maintenant, ou bien patientez jusqu'à ce qu'Oleg décide de s'arrêter. Vous pourrez alors sortir de votre véhicule pour aller lui loger une balle dans la tête et remplir votre mission.

UNDRESS TO KILL

En parlant avec Dwayne, vous décidez de lui remonter le moral en allant à sa place liquider les nouveaux patrons de son ancien club de strip-tease. Un gilet pare-balles acquis dans une armurerie vous sera d'une aide précieuse dans la réussite de la mission... Une fois sur place, entrez sans sortir d'arme et écoutez la conversation des deux types sur votre gauche lorsque vous entrez. Ceci fait apparaître un point rouge sur votre radar, représentant un des trois patrons à éliminer. N'y allez pas tout de suite, mais avancez dans la salle pour aller au fond à gauche et écouter un homme et une femme en train de discuter. Voici donc le deuxième patron. Toujours en restant discret, allez maintenant au fond, dans les cabines de show privé. Un type vous dit que le boss est en train de "tester" une nouvelle venue... Vous avez maintenant les trois patrons indiqués sur votre radar.

Bien, maintenant rendez-vous dans la petite pièce où est situé le premier que vous aviez repéré, puis sortez rapidement votre couteau ou votre batte pour l'abattre silencieusement, avant qu'il ne fasse feu. Rangez votre arme et revenez dans la discothèque, pour vous approcher du deuxième que vous aviez fait apparaître sur le radar. Abattez-le au fusil mitrailleur et dépêchez-vous de rejoindre le dernier patron, quitte à encaisser des balles, étant donné que votre gilet pare-balles est là pour vous aider à tenir le coup. Pliez l'affaire en éliminant le dernier patron, puis les choses devraient s'apaiser, dès lors que les trois hommes seront morts. Attention toutefois, il n'est pas si simple d'aller liquider le dernier après avoir tué le deuxième, car tout le monde dans cette boîte sera armé et tentera de vous éliminer ! Le pistolet-mitrailleur se révèle être l'arme la plus efficace ici, car il ne ralentira que très peu votre course. Au pire, essayez les grenades et observez l'effet produit...

HOSTILE NEGOCIATION

Suite aux missions "Photo shoot" et "Undress to Kill", Mallorie vous appelle catastrophée et vous informe que Roman s'est fait kidnapper. Peu après, Dimitri vous envoie un sms accompagné d'une photo montrant votre cher cousin en mauvaise posture... Appelez Dimitri pour lui dire qu'il va le regretter et rendez-vous au point jaune indiqué sur la carte, après avoir renfloué votre arsenal dans une armurerie. Vous allez avoir un aperçu de l'entrepôt rempli d'ennemis dans lequel est retenu Roman. Celui-ci se trouve au quatrième étage et vous aurez évidemment à nettoyer au préalable les trois premiers niveaux. Commencez par vous tenir à couvert derrière le muret et abattez les hommes qui se trouvent à votre hauteur au fusil-mitrailleur ou avec des grenades (tirez sur les barils rouges pour les faire exploser). Utilisez votre fusil à lunette tout en restant derrière le muret pour commencer à réduire le nombre d'ennemis se trouvant à l'étage supérieur, puis ramassez si besoin la trousse de soins au bout du muret avant de monter les escaliers. Au deuxième étage se cachent plus d'hommes qu'on ne pourrait le penser au départ, vous trouverez un ennemi derrière chaque pilier et bloc de pierre.
Vous voici prévenu. Récupérez le précieux gilet pare-balles avant d'aller ratisser le niveau suivant. Il s'agira sensiblement des mêmes actions à effectuer, tandis que vous trouverez une trousse de soins contre le mur.

Avant de monter les escaliers menant au quatrième, occupez-vous en priorité des hommes sur le toit, puis éliminez les mafieux restants avant de rejoindre la pièce où est retenu Roman. Vous devez tirer une balle dans la tête au lâche qui se tient derrière Roman en le braquant. Vous avez trois essais. Si vous échouez au troisième, votre cousin sera exécuté. Utilisez le fusil de précision, zoomez sur la vilaine face du mafieux et il ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir... Après avoir sauvé Roman, vous devez le suivre et le ramener à votre planque en utilisant la camionnette prévue à cet effet. Suite à la cinématique qui se déclenchera à votre arrivée, votre cousin ne tardera pas à vous contacter pour vous donner l'adresse de votre nouvelle planque. Une planque ? Bien plus que ça, car il s'agit d'un appartement décent, disposant d'un écran plasma et d'un pc portable vous permettant ainsi d'accéder à internet ! Allez donc y faire un saut en suivant l'endroit indiqué sur votre carte (Algonquin)...

THE HOLLAND PLAY

Suite à la mission de Dwayne durant laquelle vous aviez assassiné les trois patrons du club de strip-tease ("Undressed

to Kill") Playboy va vous appeler pour exprimer son mécontentement. Peu de temps après, il vous demandera de passer le voir car il semble y avoir un problème. Lorsque vous vous rendez sur place, il vous explique qu'il aimerait voir son ex-collègue, Dwayne, mort et enterré, et vous demande de faire le sale boulot à sa place. Vous le quittez en rétorquant que vous allez y réfléchir. Du temps va s'écouler (profitez-en pour sortir avec vos amis par exemple), puis Dwayne vous appellera à son tour, expliquant son point de vue et vous demandant de tuer Playboy X. Après encore quelques minutes, un D et un X rouge apparaîtront sur la carte, et l'on vous demandera de choisir d'aller éliminer l'un ou l'autre. Sachez que si vous éliminez Dwayne, vous passerez à côté d'une amitié sincère et d'une escorte de deux types armés qu'il pourrait vous fournir durant vos missions s'il vous apprécie fortement (75% d'amitié). Mais ce n'est pas tout. Vous laisserez en vie Playboy X et ne pourrez obtenir son bel appartement en guise de planque supplémentaire. Et puis entre nous, on sent bien que Niko est plus proche d'un Dwayne que d'un Playboy, comme il le dit lui-même à Dwayne durant une conversation : ils se ressemblent. A vous de voir maintenant, en sachant que tuer Dwayne n'influera pas dans l'obtention des 100% du jeu, mais ne vous apportera rien de spécial. Pour nous, le choix a été vite pris...

Toutefois, libre à vous bien sûr de choisir qui éliminer (si vous souhaitez voir les deux séquences, désactivez la sauvegarde automatique afin que rien ne soit enregistré suite au meurtre de votre cible, puis chargez à nouveau la partie au moment du choix entre les deux personnages pour aller éliminer l'autre). Si vous désirez abattre Dwayne, rendez-vous simplement chez lui pour d'abord faire face à son pauvre garde armé d'une batte, puis approchez de Dwayne qui attend son heure dans sa cuisine pour en finir (utilisez le pistolet pour déclencher une cinématique lorsque vous tirerez). Si vous souhaitez plutôt éliminer Playboy X, rendez-vous chez lui, puis éliminez ses hommes armés avant de le poursuivre en sautant sur le toit d'en face. Partez à gauche pour emprunter la cage d'escalier et descendre jusqu'en bas. Vous l'apercevez en train de courir dans la rue et de tourner dans une ruelle sur la droite, tandis qu'une voiture remplie de types armés tente de vous arrêter. Evitez-la ou faites-la exploser, puis tournez dans la ruelle qu'a empruntée votre cible. Cet endroit s'avère être en réalité une impasse, et vous aurez tout le loisir de mettre fin aux jours de Playboy X. Ce choix vous donne donc accès à son luxueux appartement et vous pouvez désormais sortir faire la bringue avec votre nouveau pote Dwayne.

HARBORING A GRUDGE

Après avoir rempli la mission "Have a Heart", Packie vous appelle pour vous proposer des missions. Cette première mission consiste à aller récupérer un camion rempli de drogue, pour ensuite le conduire dans une planque. Commencez donc par vous rendre avec Packie à l'entrepôt indiqué. Une fois arrivé, Packie expose son plan, vous aurez à le suivre jusque sur le toit, en grimpant sur les piles de poutres et en vous déplaçant le long d'un rebord après vous y être suspendu. Une fois sur le toit, une nouvelle séquence se déclenche, vous devez éliminer un maximum de mafieux de cette distance avec votre fusil à lunette de préférence, ou bien de manière plus barbare en sautant au sol pour les abattre au fusil à pompe ou une autre arme tout aussi sympathique.
Le plus sûr restant de les éliminer d'en haut (attention à l'homme près du bateau que l'on a tendance à oublier sur la droite), descendez vers le camion après avoir tué le maximum de types, en vous préparant à en affronter quelques-uns supplémentaires dans le garage. Un homme sortira du bureau de gauche, dans lequel vous pourrez récupérer une mallette de soins accrochée au mur. Une fois les gardes abattus, montez dans le camion en attendant que Packie fasse de même, puis rejoignez la destination qu'il vous indique.

FINAL INTERVIEW

Francis vous demande de vous occuper de faire taire un avocat. Commencez par vous rendre dans un cybercafé, comme indiqué. Regardez vos mails et lisez celui de Francis. Cliquez alors sur le lien du site de cabinet d'avocats, puis cliquez sur "carrières", pour ensuite envoyer votre CV en bas de page. Une fois que le CV de Niko est apparu, faites défiler vers le bas pour confirmer l'envoi, puis déconnectez-vous. Le numéro des avocats va alors s'ajouter à votre répertoire. En sortant du cybercafé, voua aurez rempli la première partie de la mission, Niko va prévenir Francis. En attendant que le cabinet d'avocats vous appelle pour vous donner un rendez-vous le lendemain midi, profitez-en pour vous dégoter un costume dans un des magasins Perseus, car il sera nécessaire pour l'entretien... Selon leurs heures d'ouverture, le cabinet mettra plus ou moins de temps à vous rappeler, puis lorsque le rendez-vous sera pris, Niko confirmera tout cela à Francis. A vous de voir comment vous souhaitez tuer le temps en attendant l'heure du rendez-vous, en sachant que vous pouvez également piquer un somme dans une de vos planques, ce qui accélérera le temps de 6h. Attention toutefois à ne pas louper l'heure de l'entretien !

Une fois sur place, avancez sur la flèche jaune pour sonner à l'interphone. Si vous êtes habillé comme il se doit, vous pourrez entrer. Rejoignez alors l'accueil pour suivre la réceptionniste jusqu'à Goldberg. Entrez dans son bureau pour commencer l'entretien, puis lorsque cela sera possible, levez-vous et tuez-le, au couteau de préférence, pour ne pas éveiller de soupçons en récoltant les deux étoiles de recherche. Quittez les lieux de manière simplissime en tirant sur la fenêtre qui se trouve derrière lui, puis en sortant par celle-ci. Si vous choisissez le chemin classique, sachez qu'une fois arrivé dans le hall, les portes par lesquelles vous étiez entré sont maintenant verrouillées. Il vous faudra alors partir sur la gauche après la réception pour trouver des escaliers et une porte de sortie au bas de ces derniers. Volez ensuite une voiture et ramenez le dossier à Francis, une fois débarrassé de votre indice de recherche.

HOLLAND NIGHTS

Francis a encore besoin de vos services car il souhaite se débarrasser d'un dealer gênant. Rendez-vous donc dans un premier temps au H.L.M. de East Holland indiqué sur le radar, puis vous appellerez Francis une fois sur place. Il vous recommande de ne pas vous faire remarquer avant d'avoir atteint l'étage (Floor 2), en empruntant l'un des escaliers évoqués par Francis précédemment. Avancez en éliminant les collègues de Clarence et en suivant sa trace sur le radar (il devrait monter), jusqu'à atteindre ce dernier sur le toit de l'immeuble. Vous pourrez alors choisir entre l'épargner ou l'éliminer, en sachant qu'il ne vous proposera qu'une mission ridicule plus tard. Le destin que vous choisirez pour Clarence n'aura aucune influence dans l'obtention des 100% du jeu. Notez que si vous mettez trop de temps à atteindre votre cible, celle-ci descendra alors dans la rue pour filer en voiture avec des membres de son gang. Il sera difficile de le laisser en vie dans ce cas-là, car vous devrez stopper la voiture, et c'est souvent en la faisant exploser que l'on y parvient.

LURE

Après avoir retrouvé Francis au sud de la carte, il vous demande une dernière faveur... Allez donc chercher les munitions pour le fusil dans la voiture indiquée sur la carte, puis conduisez-la jusqu'à l'appartement de votre cible. Niko appelle alors Francis qui lui apprend que le dealer se trouve au troisième étage du bâtiment situé à votre droite. Sortez donc de la voiture pour rentrer dans l'immeuble de gauche et pour monter tout en haut. Placez-vous sur la flèche jaune, l'endroit d'où vous allez abattre le type. Malheureusement, Niko ne pourra viser correctement l'homme, qui reste assis dans son fauteuil... Il va falloir l'attirer. En zoomant sur l'écran de son téléphone situé à côté de la télévision, vous pouvez relever le numéro 545-555-0122. Vous avez compris. Il suffit de lui passer un coup de fil afin qu'il se lève pour répondre et l'abattre durant ce laps de temps. Autre alternative : tirez dans sa parabole pour qu'il s'approche de son écran et qu'il essaie de régler l'image... Sortez enfin de l'immeuble pour valider la mission.

PORTRAIT OF A KILLER

La deuxième mission de l'Union Liberty Paper consistera à trouver un homme via la base de données de la police et à... L'abattre. Et c'est encore Niko qui doit faire le sale boulot de tout le monde... En sortant, vous recevez la photo du type en question sur votre portable. Commencez par dégoter une voiture de police en appelant le 911, en la volant et en baissant votre indice de recherche. Une fois le calme revenu, entrez dans l'ordinateur de la police et consultez les archives, pour ensuite effectuer une recherche par photo. L'ordinateur se connecte à votre téléphone et la photo reçue par mms apparaît alors. Validez, puis l'ordinateur lance une recherche, pour bientôt trouver Adam Dimayev, la cible à abattre. Sélectionnez "Trouver" pour obtenir un itinéraire à suivre sur le radar, vous menant droit vers votre homme. Préparez-vous à prendre part une fois de plus à un bon petit carnage... C'est pourquoi un gilet pare-balles et des munitions seront les bienvenus !

Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez un entrepôt gardé sur plusieurs niveaux par des types armés avec des flèches rouges au-dessus de la tête. Commencez par vous tenir derrière le muret situé à l'opposé de vos ennemis, puis accroupissez-vous pour ensuite sortir votre fusil à lunette, afin d'avoir une bonne vue sur les hommes armés. Abattez-en le plus possible, puis une fois le nombre d'ennemis réduit (regardez les points rouges disparaître au fur et à mesure sur votre radar), approchez l'endroit pour éventuellement vous occuper d'un ou deux récalcitrants. D'ici, envoyez quelques grenades à l'étage du dessus, en vous plaçant bien dans l'axe de vos cibles (grâce au radar). Si le lancer est bon, vous verrez encore quelques points rouges disparaître. Montez à l'échelle pour rejoindre l'étage et éliminez les gardes restants, pour enfin grimper sur les containers et rejoindre Adam sur le toit afin de lui régler son compte facilement.

DUST OFF

Pour cette nouvelle mission de l'U.L.P., vous aurez pour objectif de vous emparer d'un hélicoptère... Avant cela, il va vous falloir vous rendre au point indiqué (avec une voiture rapide, si possible), puis écouter les directives du boss de U.L.P. Dès que vous roulez sur la flèche jaune, l'hélico décolle et votre première tâche sera de le suivre jusqu'à sa destination. Il n'est pas bien compliqué de suivre l'hélicoptère, en tout cas bien moins que lors d'une mission ultérieure où vous aviez eu à suivre le métro... Contentez-vous de longer la côte la plupart du temps, en sachant que l'hélico atterrira sur un quai au milieu/ouest d'Algonquin. Attendez que les hommes sortent de l'appareil et que le point devienne bleu pour avoir la possibilité de le voler, mais occupez-vous des types armés qui vous en empêcheront (à distance avec le fusil à lunette, de préférence). Eliminez également les hommes qui s'entretiennent près de l'hélico si vous le souhaitez, puis entrez rapidement à l'intérieur, comme vous le faites habituellement pour les voitures. Appuyez sur la gâchette d'accélération pour prendre de la hauteur et poussez légèrement le stick gauche vers le haut pour avancer. Il vous faut poser l'appareil au niveau du point indiqué en jaune. Suivez les indications affichées à l'écran pour piloter au mieux l'appareil et le poser au bon endroit. Une fois la tâche effectuée, une séquence se déclenche à la suite de laquelle la mission sera clôturée.

PAPER TRAIL

Il s'agit de la suite de la mission précédemment effectuée pour U.L.P. Pour y accéder, vous devez attendre que l'agent vous appelle, puis aller chercher Little Jacob à l'endroit indiqué sur la carte. Montez donc dans l'hélico dans lequel il vous attend, ce qui déclenchera une séquence. Décollez ensuite pour vous lancer à la poursuite de votre cible. Il n'est pas recommandé de voler trop haut mais plutôt de vous tenir légèrement plus haut que lui, lorsque vous le rattraperez. Tout d'abord, prenez un peu d'altitude et inclinez le stick gauche vers l'avant, histoire de prendre de la vitesse pour rattraper l'hélicoptère ennemi. Lorsque vous le verrez, ne le perdez pas de vue, en sachant qu'il va zigzaguer entre les buildings. Vous n'êtes pas obligé de faire pareil, mais tâchez de lui coller au train jusqu'à ce qu'il passe sous le grand pont (là non plus, si vous ne le sentez pas, passez par-dessus celui-ci). A partir de là, Jacob pourra lancer une roquette si vous parvenez à vous tenir à la même hauteur que votre cible. Ce ne sera qu'au bout de trois tentatives que votre copilote réussira à détruire l'hélico ennemi. Il ne restera plus alors qu'à ramener l'hélicoptère et Jacob à l'endroit marqué sur la carte, en vous posant le plus délicatement possible sur la flèche jaune...

WASTE NOT WANT KNOTS

Après la séquence, il va vous falloir emmener Packie et deux autres de ses collègues à la décharge indiquée sur la carte. Trouvez donc une voiture à 5 portes afin de pouvoir transporter tout le monde, puis gagnez votre destination. Une fois sur place, suivez Packie et ses hommes en franchissant les grillages, et préparez-vous à affronter toute une bande de mafieux. Vous aurez de quoi vous tenir à couvert derrière les nombreuses structures présentes ici, mais tâchez de surveiller vos équipiers, en prenant garde à ce qu'aucun ne succombe. Une fois le secteur nettoyé, il sera temps d'entrer dans l'entrepôt pour continuer à faire le ménage (vous trouverez une trousse de soins devant la porte). Même principe ici : éliminez les types armés tout en surveillant vos collègues... Pensez à envoyer quelques grenades pour ratisser les lieux plus rapidement... Une fois que le calme semble être revenu, montez les escaliers métalliques, méfiez-vous des éventuels survivants, puis allez récupérer le sac d'argent dans le bureau. Il va falloir maintenant repartir en sens inverse, une flopée de nouveaux ennemis vient d'apparaître. Profitez de votre position haute pour en liquider un maximum avec l'arme de votre choix, puis filez par les portes de gauche, et non celles par lesquelles vous étiez entré. Il va s'ensuivre une petite séquence aquatique, où vous devrez gagner le point bleu apparu derrière le bâtiment, au bout du ponton, plongez et rejoignez le bateau indiqué à la nage, pour y attendre Packie. Pilotez le bateau comme vous le faites pour les voitures, afin de ramener votre ami au niveau de la flèche jaune. Peu après cette mission, Packie vous enverra le numéro de sa soeurette, pour que vous la sortiez un peu...

THREE LEAF CLOVER

Suite à la mission précédente, Packie ne va pas tarder à vous rappeler et vous demandera de vous dégoter un costard cravate et des chaussures neuves avant de le rejoindre. Conseil d'ami : pensez à vous refaire un arsenal en béton également... Vous ferez la connaissance de ses frères, puis vous partirez braquer la Bank of Liberty, après avoir "emprunté" une voiture 5 portes une nouvelle fois... Une fois arrivé à destination, entrez dans la banque pour déclencher

une séquence digne des plus grands films de braquage, nous faisant bientôt comprendre que cette mission que vous allez devoir vous farcir n'a rien d'un job de fillette... Lorsque vous reprenez le contrôle de Niko, franchissez la porte sur votre droite, pour descendre les escaliers et bientôt récupérer l'argent dans le coffre. Une nouvelle séquence se lance, il vous faut avancer quelque peu pour qu'une autre cinématique nous montrant l'arrivée en masse des forces de l'ordre se déclenche. A partir d'ici, vous aurez à suivre Packie et Derrick tout en vous frayant un chemin à travers les nombreux policiers. Commencez par dégager la sortie de la banque, pour ensuite filer à droite, tout comme vos deux compères qui vont s'engouffrer dans la ruelle. L'objectif de cette partie de mission sera en fait d'éliminer en priorité les flics marqués d'une flèche rouge au-dessus d'eux (et représentés par des points rouges sur le radar), pour qu'une fois ces derniers liquidés, vos équipiers courent vers le prochain secteur à dégager. N'hésitez pas à faire usage des grenades et faites sauter les réservoirs d'essence des véhicules de police pour semer davantage le chaos chez vos ennemis.

Après avoir passé quelques rues de cette manière, vous finirez par vous retrouver dans une sombre allée, ce qui déclenchera par la même occasion une cinématique nous montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Suivez alors Packie et Derrick dans le métro, tout en éliminant les policiers qui se dresseront devant vous. De la même manière que dans la rue, vous aurez à éliminer tous les hommes marqués en rouge pour pouvoir poursuivre dans le secteur suivant. Packie va bientôt décider de s'enfuir par les rails du métro. Courez donc dans la même direction qu'eux en couvrant vos arrières jusqu'à atteindre une flèche jaune vous demandant de remonter dans la rue. Avant de monter la première série d'escaliers, ramassez la trousse de premiers soins située sur la droite, puis continuez à monter jusqu'à la porte grillagée. En sortant du métro, filez dans le 4x4 que vous trouverez garé sur la droite, près des cabines téléphoniques. Il vous reste à effacer votre indice de recherche de 3 étoiles (rejoignez le Pay'n'Spray le plus proche) pour pouvoir ensuite amener Packie et Derrick chez eux. C'est ainsi que la mission se clôture, vous offrant ainsi au final la coquette somme de 250 000 $ et vous permettant d'ici peu d'accéder aux missions de Gerry et Derrick...

A LONG WAY TO FALL

Il s'agit de la première mission que vous assignera Ray Boccino, le type rencontré avec Packie à la fin de la mission "Harboring a Grudge". Il vous proposera du travail une fois la mission "Waste not want knots" terminée. Après votre première rencontre officielle avec Ray, rejoignez les H.L.M. de Galveston en suivant le point indiqué sur la carte, afin d'aller trouver un certain Teddy Benavidez... En cours de route, Ray vous envoie une photo du bras droit de votre cible : un certain Alonzo, portant un long tee-shirt numéroté 72. Il va falloir le trouver en premier et le faire parler. Une fois sur place, avancez de quelques dizaines de mètres pour trouver Alonzo, approchez pour déclencher une séquence. Braquez-lui ensuite votre arme pour le faire parler. Lorsqu'il vous donnera les infos, vous pourrez le tuer afin qu'il n'aille pas prévenir Teddy, mais attention toutefois, car les types qui vous entourent sont armés... Courez alors dans l'immeuble indiqué par Alonzo, puis allez trouver l'ascenseur situé à l'opposé de l'entrée, afin de monter au 19ème étage.

Si vous n'avez pas tué Alonzo, vous le verrez prévenir Teddy de votre arrivée. En sortant de l'ascenseur, commencez par éliminer les types sans vous poser de question, puis contournez ce couloir rectangulaire pour nettoyer le secteur. Vous trouverez les escaliers menant au 20ème au centre du couloir, ainsi qu'une trousse de secours à cet endroit. Eliminez les hommes qui s'y trouvent et montez les escaliers. Faites de même ici, en ratissant les quatre coins du bâtiment et en montant les escaliers au centre, après avoir éliminé deux autres hommes qui vous attendent sur les marches, et avoir récupéré éventuellement une nouvelle trousse de soins. Vous voici à l'étage de votre cible. Avancez sur le marqueur jaune, vous aurez 3 hommes à exécuter dans le salon de Teddy. Une fois les gars hors d'état de nuire, avancez jusqu'à la cuisine (dans laquelle vous trouverez une trousse de soins) pour déclencher une séquence. Teddy va s'enfuir vers le toit de l'immeuble. Montez alors les escaliers en éliminant sa clique qui se tient sur les marches, une fois sur le toit, abattez un homme supplémentaire pour enfin arriver face à Teddy et ne lui laisser aucune chance d'en réchapper.

TAKING IN THE TRASH

Allez récupérer le trashmaster situé juste de l'autre côté du restaurant de Ray, une séquence se déclenchera. Vous voici maintenant en tenue d'agent d'entretien et il vous faut conduire le camion au premier point indiqué, Chinatown. Arrêtez-vous sur la marque jaune, et attendez que Tuna et Johnny s'occupent des sacs. Ouvrez le compacteur d'ordures avec le bouton indiqué lorsqu'on vous le demande, puis repartez vers le deuxième point lorsque vos deux

équipiers sont prêts. Mêmes consignes ici, à la différence que les choses vont se gâter au moment de repartir. Vous serez pris en chasse par une voiture. Votre but sera de rejoindre le dernier point indiqué en alliant vitesse et prudence dans votre conduite, malgré le fait qu'il soit difficile de rouler à vive allure avec un tel engin...

MELTDOWN

Luca et les autres qui vous ont accompagné pour la mission précédente n'ont pas pu se retenir de détourner une partie des diamants destinés à Ray. Voilà qui est bien triste pour Luca, car c'est Niko qui va devoir lui faire la peau, à lui et ses hommes... Dans l'immédiat, filez vers le point indiqué, à Castle Garden City. Lorsque Luca et ses hommes prennent la fuite, poursuivez-les avec la Banshee dans laquelle Niko monte automatiquement, sans leur tirer dessus, car Luca doit rester en vie pour le moment. Contentez-vous juste de suivre la voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un parc, suite à un accident. Vous pourrez tuer les 3 membres indiqués en rouge sur le radar (au sniper, vous avez le temps), puis il vous restera à trouver Luca dans les toilettes publiques. Il sera caché derrière l'une des portes verrouillées. Tirez sur les serrures pour ouvrir chaque porte et finir par faire face à Luca. Tuez-le, récupérez les diamants, puis vous appellerez Ray automatiquement. Un rendez-vous sera convenu entre vous et lui pour la remise des diamants, sur le pont indiqué en jaune.

MUSEUM PIECE

Autant vous prévenir tout de suite, mieux vaut être bien armé et protégé avant de débuter cette mission... Après la séquence où Ray accepte de se renseigner sur l'homme que recherche Niko, Florian Cravic, vous devrez en contrepartie vous occuper de l'échange des diamants de Ray. Rejoignez Johnny qui vous attend au point indiqué en bleu, puis suite à la séquence nous montrant un échange qui tourne au vinaigre, vous aurez à vous échapper du musée. Comme indiquée sur le radar, la sortie se trouve au-dessous de vous. Il vous faut donc commencer par abattre tous les hommes se trouvant à votre hauteur et de chaque côté, puis rejoindre les escaliers qui se trouvent à l'opposé de votre position.
Profitez du fait d'être en hauteur pour sniper quelques ennemis en bas, et méfiez-vous de ceux qui réapparaissent à votre niveau lorsque vous approchez des escaliers. Avant de les descendre, soyez sûr d'éliminer quelques hommes supplémentaires se trouvant au bas des marches et au-dessus de vous, pour aller ensuite récupérer le gilet pare-balles sur le bureau de gauche. Frayez-vous un chemin jusqu'à la double-porte en éliminant les hommes, puis avancez ensuite dans le prochain secteur avec encore quelques types à descendre. Vous trouverez au bas des marches une trousse de soins accrochée sur le mur d'en face, puis les hommes d'Isaac qui vous attendent sur la droite. Tuez-les pour vous emparer d'une des voitures et les semer. Une fois ceci effectué, vous réussissez la mission, sans savoir qui est en possession des diamants et de l'argent...

NO WAY ON THE SUBWAY

Ray vous présente Phil et ils vous demandent tous les deux d'aller vous occuper du gang des Lost, se trouvant à l'angle de Vauxite et de Exeter, dont le lieu est bien sûr indiqué sur la carte. Suite à la séquence, enfourchez la moto et suivez-les. Ils vont descendre sur les rails du métro. Faites demi-tour pour vous retrouver dans le bon sens et collez-leur au train en tentant d'en abattre un (il ne semble pas que vous puissiez vaincre les deux motards d'un coup dans ce secteur, l'autre restant invincible pour le moment). Attention aux trains qui passent ! Tâchez de rester sur la file de droite, car il est toujours dérangeant de se prendre en pleine face un train que l'on n'a pas vu arriver en restant sur la gauche, nous obligeant ainsi à recommencer la mission... Lorsque vous sortirez de cet enfer (par un chemin sur la gauche), continuez la course-poursuite pour tenter d'éliminer définitivement le ou les motards restants, une fois revenu sur le bitume.

WEEK-END AT FLORIAN'S

Ray ne tarde pas à vous appeler pour vous informer qu'il sait où se trouve quelqu'un qui connaît Florian Cravic. Il s'agit d'un dénommé Talbot Daniels. Niko va automatiquement appeler son cousin dans la foulée et vous aurez à le récupérer au niveau du point bleu indiqué.
Une fois qu'il est avec vous, dégotez une 5 portes pour aller trouver Talbot et engagez une séquence automatique une fois près de lui. Montez ensemble dans la voiture, il vous guidera lorsque vous devrez tourner aux intersections que vous atteindrez. Il vous mène finalement au repère de Florian, il ne vous reste plus alors qu'à suivre la séquence, à la

suite de laquelle une nouvelle cible est désignée dans l'esprit de Niko : Darko Brevic. Peu après cette mission, Bernie Crane vous appellera pour vous proposer du boulot...

LATE CHECKOUT

Ray Boccino vous demande de régler son compte à Issac, qui le fait sortir de ses gonds. Commencez par vous rendre à l'hôtel Majestic en étant armé jusqu'aux dents. Dès lors, vous aurez deux options pour rejoindre le toit de l'immeuble, là où se trouve Isaac (deux autres hommes sont également à abattre et sont situés plus bas, tous les trois sont indiqués par des points rouges sur le radar).

En passant par l'ascenseur, de manière classique donc, il faudra être prêt à affronter le maximum d'ennemis prévus pour vous barrer la route. En sortant de l'ascenseur, utilisez une ou deux grenades pour semer d'emblée la pagaille dans le couloir et vous débarrasser de quelques ennemis en un clin d'oeil. Il vous faudra rejoindre le bout du couloir pour emprunter les escaliers de droite, ceci en ayant bien sûr nettoyé le secteur. En haut des marches, éliminez un garde pour franchir la porte de droite, trouvez une horde de gars armés juste derrière la double-porte. Envoyez-les dans l'autre monde en restant bien à couvert et en leur faisant goûter à vos grenades, puis allez ensuite au fond à droite, dans la cuisine, pour éliminer un autre garde et une des trois cibles à supprimer. Empruntez ensuite la première série d'escaliers qui surplombent l'entrée de la cuisine, pour remarquer sur votre radar que la deuxième cible se trouve à ce niveau, derrière cette double-porte blanche. Ouvrez-la sans crainte et occupez-vous du type sans défense. Montez enfin les dernières marches pour vous retrouver au sommet, en ayant pris soin de ne pas vous faire surprendre par les types qui vous attendent. Vous trouverez Isaac dehors, protégé par quelques hommes à abattre au préalable. Une fois Isaac tué, vous devrez filer de cet hôtel. La meilleure option qui s'offre à vous consiste à prendre les escaliers se trouvant sur votre gauche lorsque vous étiez sorti de la baie vitrée pour abattre Isaac (tandis qu'un gilet pare-balles est posé au sol sur la droite). Eliminez les quelques hommes qui vous attendent sur cette surface avant de descendre les marches, puis une fois seul, vous pourrez vous diriger vers une nacelle située un peu plus loin, sur la droite.
Celle-ci vous mène au bas de l'immeuble, vous n'avez plus qu'à filer en voiture en faisant baisser votre indice de recherche.

Si vous désirez réussir cette mission avec plus de facilité, allez directement emprunter la nacelle évoquée à la fin du paragraphe précédent, et qui sera située de l'autre côté du bâtiment (déclenchez tout de même la séquence où Niko entre dans l'hôtel, puis ressortez et faites le tour du bâtiment, pour trouver la nacelle dans un recoin, derrière les grillages). En montant via la nacelle, vous atteindrez rapidement le toit sur lequel se tient Isaac. Tenez-vous sur les dernières marches les plus hautes, puis visez au sniper la bouteille de gaz rouge située au niveau du groupe, pour déclencher une petite séquence où tout explosera et où on verra Isaac se faire flamber. Une fois cet homme mort, vous aurez à vous occuper des deux autres, mais en descendant cette fois par les escaliers de la baie vitrée. De votre hauteur, abattez les hommes qui vous attendent plus bas et entrez dans la chambre située au bas de la première série de marches pour éliminer la deuxième cible. Sous la deuxième série d'escaliers sera située votre dernière cible, dans la cuisine. Remontez ensuite sur le toit pour vous échapper par la nacelle en suivant la même procédure que celle évoquée à la fin du paragraphe précédent... Suite à cette mission, Ray appellera Niko et les missions de Phil Bell deviennent alors disponibles.

ACTIONS SPEAK LOUDER THAN WORDS

Pour la première mission de Gerry, vous aurez pour tâche de récupérer une bombe posée dans une ruelle étroite et indiquée par un point bleu sur votre carte. Une fois en possession de cet objet, Niko appelle automatiquement Gerry pour connaître la suite des directives. Cela consiste à aller placer la bombe dans la voiture de Tony Black, dont l'emplacement vous est maintenant indiqué sur la carte. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de celle-ci, placez-vous à l'arrière pour appuyer sur le bouton indiqué et y poser la bombe. Entrez alors dans une voiture et rejoignez la marque jaune non loin d'ici, pour attendre l'arrivée des Ancelotti. Suivez la voiture en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer, puis une séquence se déclenchera lorsqu'ils atteindront la zone industrielle. Roulez enfin jusqu'au point jaune apparu, puis appelez Gerry pour ensuite choisir "Explosion" sur votre téléphone. Le reste de la mission consistera à sortir de votre voiture pour éliminer les Ancelotti restants (au sniper) et à quitter les lieux pour perdre votre indice de recherche (vous avez un "Pay'n'Spray" juste à côté).

I NEED YOUR CLOTHES, YOUR BOOTS, AND YOUR MOTORCYCLE

Vous voici déguisé en Albanais pour cette mission des plus classiques, où vous devrez abattre un homme durant une course-poursuite à moto. La cible est Frankie Garone, un membre de la famille Ancelotti. Commencez par aller récupérer une moto au niveau du point bleu non loin de là, puis suivez le chemin indiqué par le GPS jusqu'à destination. Suite à la séquence, ne tardez pas à vous lancer à la poursuite de Frankie, pour engager une assez longue course durant laquelle il faudra lui coller au train un maximum. N'essayez pas de lui tirer dessus d'ores et déjà, mais concentrez-vous sur le pilotage de votre bolide. Une fois que vous aurez dû effectuer un virage extrêmement serré vers la droite et que vous sortirez d'un chemin de terre suivi d'un tremplin, vous aurez plus de liberté pour faire chuter Frankie et l'achever ensuite, concluant ainsi la mission.

SMACKDOWN

Pour cette première mission qui vous sera assignée par Derrick, un autre frère McReary, commencez par vous emparer d'une voiture de police (à gauche en sortant du parc, ou composez le 911), puis après avoir perdu votre étoile de recherche éventuelle, entrez dans l'ordinateur de la police. Choisissez de consulter les archives, puis recherchez par nom. Entrez alors "SLIGO", puis ajoutez sa position sur votre GPS. Rendez-vous au niveau du Burger Shot dans lequel il se trouve, en gardant la voiture de police, comme vous le demande Derrick. Placez la voiture de police face à la route pour éviter de faire un créneau au moment de vous lancer à la poursuite de Sligo. Ne le lâchez pas d'une semelle, en sachant qu'il va emprunter de nombreux chemins vicieux pour tenter de vous semer. Mais avec vos talents de pilotage acquis au cours des missions, ce n'est sûrement pas lui qui réussira à semer Niko Bellic ! Lorsqu'il s'arrête devant sa maison, il vous reste à éliminer tous les membres du gang qui se trouvent à l'intérieur (un ou deux sont à l'extérieur). Pensez à appeler les renforts de Dwayne si vous en avez la capacité (avoir au moins 60% de taux d'amitié avec lui), et abattez les hommes situés devant la maison avec le sniper.
Entrez ensuite dans la maison pour déclencher le carnage que vous souhaitez, mais aucun ne doit en réchapper ! Suite à cela, il restera à perdre l'indice de recherche pour boucler la mission. Une fois celle-ci terminée, vous recevrez bientôt un sms de Ray vous indiquant votre nouvelle planque sur Alderney...

BABY-SITTING

C'est grâce à cette mission que vous allez pouvoir acquérir un lance-roquettes et que vous aurez ensuite la possibilité d'en acheter dans toutes les armureries de Liberty City. Après la séquence avec Derrick, rejoignez le point indiqué en bleu pour trouver le bateau de Kim. Suivez-le ensuite pour bientôt le voir se faire assaillir par une bande de bateaux ennemis. Il faudra protéger Kim au maximum en tentant de réduire leur nombre avec votre pistolet-mitrailleur dans une main et le volant dans l'autre (faites exploser leur moteur). La tâche pourra s'avérer difficile, surtout de nuit, car si vous ne parvenez pas à exploser deux ou trois de ces bateaux noirs rapidement, d'autres pourraient venir en renfort et tuer Kim en un rien de temps. Si vous parvenez à avancer tout en éliminant quelques bateaux, il sera temps de vous occuper de l'hélicoptère. Lâchez alors les commandes du hors-bord pour viser avec le lance-roquettes et en envoyer une en plein sur l'hélico. Reste encore à éliminer les ennemis qu'il reste à proximité de Kim. Pensez aux roquettes... Il vous restera enfin à suivre Kim jusqu'à destination.

TUNNEL OF DEATH

Derrick demande à Niko qu'il élimine un ancien collègue allant être transféré dans une autre prison, en lui expliquant que c'est l'occasion où jamais. Packie ne va pas tarder à vous appeler ensuite pour vous expliquer la suite des directives et vous proposera son aide. Suite à l'appel, commencez par aller récupérer le camion dont vous parle Packie, indiqué par la marque bleue. Une fois à l'intérieur, Niko rappelle Packie et celui-ci vous explique que vous allez devoir vous rendre dans le Booth Tunnel et le bloquer, pour que tout ceci ait l'air d'une évasion. Rejoignez le tunnel en suivant le tracé jaune, puis une fois arrivé, vous apercevrez deux marqueurs. Cela signifie que vous devez placer le camion en travers, de manière à bloquer totalement la circulation. Lorsque la police arrive, occupez-vous d'elle sans toucher à Aiden, comme vous le demande Packie. Une fois tous les points rouges disparus de votre radar, volez le fourgon et rejoignez l'endroit peu fréquenté qui apparaîtra en jaune, seulement après avoir perdu vos étoiles de recherche. Pour y parvenir, forcez le passage droit devant vous, puis il sera tout à fait possible que vous perdiez votre indice de recherche avant même d'être sorti du tunnel. Bon courage... Arrivé à l'endroit peu fréquenté, une cinématique se déclenche, et Aiden croit que vous êtes en train de le sortir de là... Quel naïf ! Conduisez prudemment jusqu'aux falaises indiquées sur le GPS, pour que vous lui régliez son compte une fois arrivé là-bas.

HATING THE HATERS

Bernie vous propose comme première mission de vous occuper d'un type qui ne cesse de le suivre lorsqu'il fait son footing. Vous acceptez de l'aider et il vous faut vous rendre en voiture à Middle Park, indiqué en jaune sur la carte. Une fois là-bas, Bernie va commencer son footing, vous devrez courir derrière-lui en restant à une vingtaine de mètres, sans vous rapprocher trop près. Lorsque votre ami passera sous le petit pont, l'homophobe est bien là à l'attendre pour l'agresser. Lorsque la séquence se termine, suivez-le vers les escaliers de droite, puis volez l'autre scooter disponible. Poursuivez-le quelques minutes jusqu'à pouvoir réellement le toucher avec votre arme et le liquider (peu après qu'il soit revenu dans le parc). Retournez alors chercher Bernie au point bleu afin de l'amener à la destination souhaitée...

UNION DRIVE

Pour cette deuxième mission de Bernie, vous aurez à liquider ceux qui font chanter Bryce. Descendez dans la rue pour vous emparer de la Turismo garée sur votre gauche, car celle-ci sera parfaite pour la tâche à accomplir. Récupérez Bernie et filez vers le point jaune. Une séquence se déclenche, à la suite de laquelle une course-poursuite s'engage. Comme souvent, il n'est pas nécessaire de s'acharner à leur tirer dessus car ils semblent invincibles pour le moment. Contentez-vous de suivre ce bolide avec le vôtre, et sachez que cette poursuite sera loin d'être des plus tranquilles... Vous allez peut-être devoir vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à coller au train de cette Super GT jusqu'au bout. Elle fonce comme une fusée et il vous faudra faire de même, mais la vicieuse sème souvent le trouble sur son passage, renversant les voitures et roulant à contresens.
Si vous parvenez à la suivre une bonne minute, vous verrez une voiture de police la prendre en chasse. Ce ne sera qu'une minute après environ, qu'elle va percuter un rebord et que vous pourrez aller librement abattre les deux hommes se trouvant à l'intérieur, avant de ramener Bernie chez lui.

BUOYS AHOY

Bernie ne tarde pas à vous envoyer un sms après la mission précédente, mais il s'agit juste à première vue de passer un petit moment de détente en bateau... Une fois à l'intérieur de l'appareil, pilotez jusqu'au point indiqué, vers la côte de Firefly Island. Lorsque vous commencez à observer le paysage, vous apercevez trois Russes sur un bateau qui ne vont pas tarder à vous tirer dessus. Vous avez compris la suite... Commencez à les poursuivre sans forcément zigzaguer comme ils le font, puis après quelques minutes ils atteindront la terre ferme. C'est là que vous pourrez les abattre après les avoir retrouvés un par un dans le parc. Aucune réelle difficulté ne devrait vous freiner dans cette mission. Aussi, lorsque les trois Russes ont été éliminés, revenez vers Bernie pour conclure la mission. Suite à cette dernière, Bernie vous passe un coup de fil pour vous remercier de l'avoir sauvé et vous offre en cadeau la voiture de Bryce. Ne refusez pas ce présent, car non seulement il s'agit de l'une des meilleures voitures du jeu, mais en plus cette mission devra être validée pour accomplir les 100% du jeu (même si vous ne voyez pas votre pourcentage augmenter pour autant suite à cette mission). Allez donc récupérer cette Infernus derrière le bâtiment de Bernie pour vous empresser de la garer sur l'une de vos places réservées devant l'une de vos planques.

TRUCK HUSTLE

Vous accédez aux missions de Phil après avoir complété "Late Checkout", une mission de Ray Boccino évoquée plus haut. Pour sa première requête, Phil vous demande de vous emparer d'un camion bourré de drogue. Commencez par vous rendre au point indiqué, puis une séquence montrant l'arrivée du camion se déclenchera lorsque vous toucherez la flèche jaune. A partir de maintenant, tenez-vous à couvert et éliminez tout ce qui bouge ! Lorsque vous vous êtes chargé de la vingtaine de types et que vous pourrez vous rapprocher du camion, celui-ci va démarrer et commencera à partir. Courez après pour vous placer sur la flèche jaune et Niko s'accrochera à l'arrière. Appuyez alors à répétition sur le bouton indiqué pour que Niko grimpe peu à peu sur le toit du camion. Ne bougez plus lorsqu'il tourne dans un virage, mais continuez à progresser vers le toit dans les lignes droites. Une fois Niko couché sur le toit, il lui restera à ramper jusqu'à la cabine du conducteur. Attention également dans les virages, où la force centrifuge fera glisser Niko sur les côtés, risquant de le faire tomber. Ajustez votre position sur un côté avant un virage dont vous savez qu'il va vous faire glisser sur l'autre côté pour plus de sûreté, puis poussez le stick gauche vers l'avant dans les lignes droites. Niko va finalement parvenir à la cabine, une séquence se déclenchera durant laquelle il s'empare de la place du conducteur. Il ne vous reste plus qu'à livrer le camion au manoir indiqué. Lorsque vous appelez Phil pour lui dire que vous avez livré le colis, il vous indiquera un endroit où se situe une cabine téléphonique. Si vous répondez au téléphone, un type louche

vous proposera des assassinats à effectuer. Neuf missions seront disponibles de sa part et vous devrez toutes les effectuer pour espérer remporter les 100% du jeu. Vous débloquerez également les missions de Jimmy Pegorino.

BLOOD BROTHERS

Voici une de ces missions où Niko devra faire un choix entre épargner une personne et éliminer l'autre. Ici, c'est Francis qui vous demande de vous occuper de son propre frère, Derrick. Il vous demande de vous poster sur le toit d'un immeuble et d'abattre son frère pendant qu'ils discuteront dans le parc. Derrick, qui sent gros comme une maison que son frère lui tend un piège, vous appelle pour vous demander de tuer Francis ! Commencez par rejoindre le toit de l'immeuble en utilisant la nacelle des laveurs de vitres, que vous pourrez atteindre en grimpant sur les piles de planches et l'échafaudage. Placez-vous sur l'indicateur jaune apparaissant un peu plus loin, puis suite à la séquence, faites votre choix : éliminer Francis ou Derrick ? Cette décision n'influera pas dans l'obtention des 100% d'accomplissement de votre partie, mais sachez que tuer Francis vous ôte une aide concernant l'annulation de votre indice de recherche. En effet, par un simple coup de fil, il pourra plus tard vous aider à vous défaire de flics trop gênants... Enfin, lorsqu'il daigne bien répondre à votre appel... Laisser Derrick en vie n'apporte rien de plus. A vous de choisir maintenant entre laisser en vie un policier véreux ou un alcoolique drogué plus "loyal"...

UNDERTAKER

Après un certain temps suivant la mission précédente, Packie va vous appeler pour que vous veniez assister à l'enterrement de son frère. Enfilez votre costume pour un tel événement, puis rendez-vous à l'église indiquée sur la carte. Ici, la séquence variera selon le frère que avez tué. Toutefois, vous vous ferez attaquer dans les deux cas en sortant de l'église. Occupez-vous des arrivants et de ceux qui surgiront bientôt en renfort avec ce dont vous disposez dans votre arsenal, mais vous ne devez en aucun cas faire exploser le corbillard, sous peine de devoir recommencer la mission. Une fois les mafieux tous éliminés, il vous faudra conduire le corbillard avec Packie jusqu'au cimetière. Vous serez une fois encore poursuivi par des types armés, et aurez à les semer, tout en prenant garde à ce que le cercueil ne tombe pas de la voiture, ce qui ferait aussitôt échouer la mission... Une fois au cimetière, une séquence de fin de mission se déclenche et Gerry ne tardera pas à vous appeler pour vous confier d'autres tâches...

I'LL TAKE HER...

Lorsque vous rendez visite à Gerry au pénitencier, il ne peut vous expliquer comme il le souhaiterait la mission qu'il veut vous assigner. En sortant, Niko appelle Packie qui vous explique l'objectif de votre job : kidnapper la fille du vieux Ancelotti. Suite au coup de téléphone, entrez dans le cybercafé le plus proche pour vous connecter au net et sur le site "AutoEroticar.com". Sélectionnez "voir véhicules", puis cherchez une Feltzer rose de 2003, avant de noter la tranche horaire durant laquelle vous pourrez contacter la fille. Le numéro de cette dernière sera alors automatiquement ajouté à votre répertoire. Déconnectez-vous, vous aurez bouclé la première partie de cette mission.

...I'LL TAKE HER

Pour déclencher la suite des événements, appelez la fille (nommée "fille de mafioso" dans votre répertoire) entre 08h00 et 21h00. Elle vous donnera alors rendez-vous chez elle. Allez-y de ce pas en rejoignant le point indiqué sur la carte, puis approchez-vous d'elle pour monter automatiquement dans le véhicule. Commencez par rouler vers la côte sud comme indiqué, puis lorsque cela vous sera demandé, changez de destination pour amener la fille jusqu'au nouveau point apparu. Elle va commencer à vous poser quelques problèmes en tentant de vous empêcher de rouler droit, mais rien de bien vraiment méchant, d'autant plus que Niko finira par assommer cette furie. Une fois arrivé à destination, un point jaune apparaît un peu plus loin et c'est là que vous devrez enfin livrer la fille d'Ancelotti pour boucler la mission. Packie ne tardera pas à vous rappeler pour vous demander de vous rendre à l'endroit où la fille est retenue pour la prendre en photo. Lorsque vous arrivez au bas de l'immeuble, entrez à l'intérieur pour monter au premier étage et entrer dans la pièce. Approchez de Gracie pour lui faire lever la tête en appuyant sur le bouton indiqué. Sortez alors votre téléphone pour sélectionner l'appareil photo et prendre un beau cliché de sa jolie frimousse après avoir cadré. Envoyez ensuite l'image à Packie.

SHE'S A KEEPER

Quelque temps après avoir pris la photo de Gracie, Packie vous envoie un sms pour vous dire de retourner voir Gerry au pénitencier. Il va vous faire comprendre que les Ancelotti ont retrouvé la trace de Gracie et qu'il va falloir l'amener dans une autre planque située dans Nothwood, sur Algonquin. Commencez par vous rendre à l'endroit où est détenue Gracie, elle se retrouvera dans votre coffre. Le but sera de la conduire à la nouvelle planque en suivant le tracé indiqué par le GPS, mais en étant poursuivi par les Ancelotti ! Plusieurs voitures vous courseront, et vous aurez à conduire tout en évitant au maximum de vous faire tirer dessus, et en évitant bien sûr le trafic et les obstacles sur le chemin. Si vous parvenez à conduire vite sans vous faire barrer la route par tout ceci, vous réussirez la mission en un rien de temps. Si au contraire vous laissez les Ancelotti s'approcher trop près de vous, leur permettant de vous envoyer des rafales de balles, Gracie risque de se prendre une balle perdue et d'y laisser la vie (si elle continue à crier comme une furie, c'est que tout va bien...). Si vous heurtez trop violemment une voiture ou un poteau, la belle demoiselle pourrait se rompre le cou. En bref, sachez allier une conduite rapide, souple, sans trop de remous et la mission sera un succès. Vous verrez bien ce qu'il en sera au moment d'ouvrir le coffre, une fois arrivé à destination...

DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIEND

Pour cette dernière mission de Gerry, il serait sage de bien vous préparer en allant récupérer un gilet pare-balles et quelques armes et munitions. Après avoir discuté avec lui, vous appelez Packie pour qu'il vous fixe un lieu de rendez-vous.
Une fois sur place, conduisez le véhicule avec lui et Gracie à l'arrière. Lorsque vous arrivez à l'usine indiquée sur votre carte, vous recevez un nouveau point jaune à suivre. Il vous faut avancer jusqu'au lieu d'échange, situé à droite de l'entrée. La scène d'échange se déroule parfaitement lorsque Bulgarin déboule à la fin de celle-ci pour faire la peau à Niko. Vous vous retrouvez alors à couvert derrière la voiture de Packie à devoir vous défaire d'une horde de types armés. Commencez par vous débarrasser de ceux qui vous font face en avançant avec Packie, puis suivez votre pote sur la pente métallique (où se trouve un gilet pare-balles). Occupez-vous des types postés en hauteur comme vous l'indique Packie, puis continuez de le suivre sur la structure en métal en vous frayant un chemin à travers les nombreux ennemis. Il va vous demander de vous occuper des types du bas tandis qu'il se chargera du haut. Lorsque vous avez nettoyé votre secteur, revenez vers lui pour lui prêter main forte. Continuez de le suivre, une séquence se déclenchera. Le gars balance les diamants dans un camion qui démarre et il vous reste à éliminer deux hommes avant de suivre Packie à nouveau. Vous avez comme dernière tâche de le ramener chez lui, après avoir effacé vos étoiles de recherche éventuelles.

PEGORINO'S PRIDE

Pour effectuer cette première mission de Jimmy, vous avez dû recevoir au préalable un sms de la part de Phil vous conseillant de vous dégoter un beau costard et des chaussures de ville avant de vous présenter devant son palier. Il est fortement recommandé de se munir également d'un gilet pare-balles et de faire le plein de munitions... Une fois vêtu de manière irréprochable et armé jusqu'aux dents, rendez-vous à la résidence de Jimmy, puis vous pourrez faire sa connaissance dans son bureau. Emmenez-le ensuite avec deux de ses hommes jusqu'à la vieille raffinerie en conduisant la voiture de Pegorino (attendez que Pegorino monte dans la voiture... C'est qu'il se fait attendre le papy !). Arrivé à destination, on vous remet un fusil à lunette et Jimmy vous demande de monter en haut de l'immeuble pour avoir une vue d'ensemble de la réunion. Il vous demande de faire feu à la condition qu'ils se fassent d'abord attaquer. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers jusqu'au marqueur jaune (vous trouverez un fusil de chasse sous les escaliers). Lorsque vous voyez les choses mal tourner et Pegorino se faire tirer dessus, n'hésitez pas à presser la détente sur l'un des ennemis que vous avez en visée. Abattez les autres et tous ceux que vous pouvez pour soutenir Pegorino à couvert derrière une voiture, puis redescendez ensuite les marches du bâtiment quatre par quatre afin d'aller secourir Jimmy qui se trouve dans de sales draps (indiqué par un point bleu). La carte vous montre qu'il s'est retranché au bout du couloir du bâtiment d'en face, représenté par un long rectangle, sur la droite de la pièce.

Eliminez quelques Pavano avant d'entrer dans l'entrepôt (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer), puis engouffrez-vous dans le couloir pour le nettoyer en avançant prudemment jusqu'au bout où vous attend un Pegorino quasiment à l'agonie. Vous devez tout de même presser le pas car votre protégé ne tiendra pas éternellement. Notez que vous pouvez progresser sur le toit en passant par les escaliers de droite plutôt que d'entrer dans le bâtiment, et que vous aurez tout le loisir d'éliminer de cette hauteur les Pavano qui se trouvent dans l'entrepôt, étant donné les nombreux trous présents à cet endroit. Vous sauterez alors dans l'un d'eux pour vous retrouver au niveau de Pegorino. Le retrouver déclenchera alors une séquence durant laquelle des Pavano s'enfuient en voiture avec l'argent de Jimmy.

Vous aurez à les poursuivre jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent, sortent de leur voiture et continuent leur échappée en courant. Faites de même en laissant Pegorino dans la voiture pour courser vos ennemis, indiqués par des points rouges. Vous ne devriez avoir aucun mal à tous les abattre et à récupérer le sac rempli d'argent après avoir réglé son compte au dernier type. Retournez ensuite dans la voiture de Jimmy pour le ramener dans sa demeure, dont la destination vous sera bien sûr indiquée par GPS.

PAYBACK

Suite à la première mission avec Jimmy, celui-ci sera content de votre prestation et ne tardera pas à vous envoyer un sms pour un prochain job. Une fois chez lui, il vous demande de vous charger de quelques Pavano se trouvant dans le restaurant qui vous sera indiqué. Préparez-vous à faire face à une nouvelle fusillade et tâchez de trouver une bonne voiture. En effet, une fois au restaurant, vous aurez à prendre en chasse la voiture des Pavano, qui s'avère être très rapide. Ne tentez pas de les éliminer en roulant, mais concentrez-vous sur la conduite pour bientôt atteindre la concession AutoEroticar, où débutera une fusillade contre tout un groupe de Pavano.
Eliminez-les comme vous en avez l'habitude, puis quittez cet endroit afin de faire baisser votre éventuel indice de recherche et remporter la mission.

CATCH THE WAVE

L'icône de Phil Bell réapparaît après la deuxième mission de Jimmy. Il vous demande de le conduire au niveau d'un camion rempli de drogue. Faites donc, mais préparez-vous au préalable en appelant Little Jacob ou en allant faire des emplettes dans une armurerie. Une fois arrivé sur les lieux, montez dans le camion avec Phil. Conduisez ensuite jusqu'au chantier naval, puis vous devrez faire feu sur les nombreux hommes armés qui gardent cet entrepôt. Restez dans le camion en tirant à travers la vitre sur un maximum d'ennemis, descendez pour traverser l'entrepôt en aidant Phil à abattre les ennemis postés de partout. Visez les bidons d'essence et n'hésitez pas à employer grenades et roquettes pour vous frayer un passage jusqu'aux deux hors-bord qui vous attendent de l'autre côté. Attention, même si la distance vers les deux bateaux semble courte, traverser ce bâtiment ne sera pas chose aisée... Faites réellement attention aux hommes postés en hauteur et planqués derrière chaque pilier, tout en vous assurant que Phil reste vivant. Une fois sorti de l'entrepôt, filez vers le bateau de gauche, tandis que Phil prendra celui de droite. Prenez garde aux types postés dans le coin et montez dans le hors-bord pour suivre Phil (n'oubliez pas l'armure placée à l'angle avant de tourner à droite vers le hors-bord). Durant le trajet en bateau, deux hors-bord ennemis vous prendront en chasse et il faudra vous en charger avant qu'ils ne tuent Phil et fassent échouer la mission. Tentez d'éliminer les conducteurs des bateaux en prenant votre temps, puis il ne vous restera plus qu'à suivre Phil jusqu'à l'embarcadère indiqué.

TRESPASS

Pour cette nouvelle mission de Phil, vous aurez à vous rendre à Port Tudor, indiqué sur la carte. Comme souvent maintenant, il est préférable de vous munir d'un gilet pare-balles et de refaire le plein de munitions (n'oubliez pas les roquettes)... Une fois arrivé au niveau de l'usine, Phil vous donne deux manières d'entrer dans le bâtiment. Soit vous entrez par la porte (située plus à gauche) de manière classique et tirez sur les premiers gardes, soit vous entrez via le tunnel situé juste sous la clôture face à laquelle vous démarrez. Quoi qu'il en soit, ceci ne vous permettra que de surprendre deux ou trois gardes, parmi la petite armada que vous aurez bientôt à affronter. Montez la pente inondée et préparez-vous à faire face à d'autres types armés dans ce secteur supérieur. Surveillez bien vos arrières lorsque vous vous trouvez en haut des marches pour abattre les hommes postés derrière vous. Lorsque Charlie vous parle, vous devriez vous trouver à l'étage sur lequel est situé un gilet pare-balles. Continuez à monter de plus belle en marchant sur les débris (étant donné que les escaliers sont inopérants), puis abattez les hommes placés ici, avant d'envoyer une grenade vers les types postés au niveau de la porte d'une pièce (une trousse de secours se trouvera non loin de là). En entrant dans celle-ci, vous verrez Charlie s'échapper par la fenêtre. Suivez-le après avoir nettoyé la pièce de toute trace ennemie. Une fois dehors, il s'agira de prendre le passage couvert de gauche, pour en prendre un suivant et gagner une échelle, en éliminant bien sûr la douzaine d'hommes placés en hauteur, derrière les conduits et à l'entrée de ces passages couverts. Arrivé en haut de la première échelle, vous devriez apercevoir Charlie filer vers la droite. Soyez sûr d'avoir éliminé les gars placés en hauteur, puis empruntez alors la deuxième échelle pour déclencher une séquence montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Le but ici sera de lui envoyer une roquette en pleine face avant qu'il ne s'en aille, ce qui aboutira à la réussite de cette mission !

TO LIVE AND DIE IN ALDERNEY

Il est temps d'aller récupérer la drogue laissée chez Frankie dans une mission précédente afin de la placer en lieu sûr. Dans un premier temps, conduisez Phil chez Frankie pour avancer jusqu'au marqueur. La brigade des Stups ne tarde pas à rappliquer et vous voici alors contraint de suivre la voiture de Phil dans la vôtre, remplie de drogue. Commencez par tirer sur la voiture qui s'est interposée entre Phil et vous, mais en la faisant exploser de préférence après avoir quitté le chemin de terre (il est tentant de la faire exploser rapidement, mais votre voiture risquerait de prendre feu également, étant donné l'étroitesse du chemin). Contentez-vous ensuite de suivre Phil sans prendre la peine de tirer sur la police, car le résultat final sera le même. Vous ne devez pas perdre la trace de votre collègue et tenter de lui coller au train un maximum, jusqu'à ce qu'il vous appelle et vous suggère de vous garer à sa position, pour ensuite continuer à pied.
La suite consistera à vous défaire de la police, bientôt rejointe par les soldats du N.O.O.S.E... Le moyen le plus rapide sera d'utiliser les roquettes ou les grenades sur leurs véhicules et abattre les survivants, pour continuer de suivre Phil jusqu'au van. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il restera à annuler votre indice de recherche qui sera normalement de 3 étoiles. Deux solutions s'offrent à vous : filer jusqu'au "Pay'n'Spray" se trouvant non loin d'ici (marquez-le au préalable avec le GPS), ou bien abattre l'hélicoptère à la roquette avant de monter dans le van, vous ôtant ainsi une étoile de recherche, ce qui facilitera alors grandement les choses. Lorsque votre indice de recherche sera annulé, il ne vous reste plus qu'à ramener Phil et Frankie (s'il est encore vivant) au point indiqué.

FLATLINE

Jimmy vous demande d'éliminer Anthony, qui n'a pas eu d'autre choix que de moucharder. Emparez-vous d'une voiture assez rapide et d'un gilet pare-balles (pas de fusillade en vue, mais il sera utile pour encaisser quelques balles), puis rendez-vous à l'hôpital indiqué. A l'accueil de gauche, appuyez sur le bouton indiqué pour que la réceptionniste vous conseille de vous rendre à l'"ER Reception", situé en face d'elle. Une fois face à cet accueil, allez alors à droite dans les vestiaires, sur le marqueur jaune. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous habiller en docteur, puis passez derrière l'"ER Reception" pour vous rendre au fond à gauche du couloir. Lorsque vous vous trouvez dans la chambre d'Anthony, écoutez ce qu'il a à dire un moment, puis approchez des appareils vitaux afin de les débrancher, en appuyant sur le bouton indiqué. Restera ensuite à filer d'ici, car les flics ne tarderont pas à vous tirer dessus, si vous ne voulez pas aggraver votre cas, ne tirez pas et courez vers la sortie de l'hôpital en laissant votre gilet encaisser les quelques balles, pour ensuite retrouver votre voiture. Un "Pay'n'Spray" se trouve non loin d'ici si vous souhaitez perdre plus rapidement vos étoiles de recherche, garantissant ainsi le succès de la mission. Suite à celle-ci, vous ne tardez pas à recevoir un sms de Ray vous demandant de vous rendre chez Jimmy Pegorino.

PEST CONTROL

Suite à l'entretien avec Jimmy, Ray et Phil, vous ressortez en attendant le coup de fil de Jimmy. Il ne tarde pas à vous rappeler et il faudra vous rendre à East Holland, là où se trouve Ray. Si vous possédez un lance-roquettes, cette mission sera bouclée en moins de deux. En effet, lorsque les deux voitures quittent les lieux, vous pouvez leur coller au train sans danger, car Ray et ses hommes ne se doutent de rien. Au premier feu rouge, ils s'arrêteront comme de bons citoyens de Liberty City. C'est à ce moment que vous pourrez quitter votre véhicule, sortir votre beau lance-roquettes, vous tenir à distance, et tirer une première roquette sur la voiture de devant. Celle de derrière ne fuira pas mais les hommes vous tireront dessus. Envoyez-leur également une roquette pour les calmer et pliez l'affaire en un rien de temps ! Si vous n'avez pas de lance-roquettes en votre possession, suivez les voitures jusqu'à la station-service où elles feront une halte. Vous pourrez alors tenter un assaut à ce moment, car vous aurez de grandes chances de faire sauter les véhicules. Il vous restera à abattre tous les hommes marqués en rouge, même si Ray est déjà mort. Si ce n'est toujours pas le cas et qu'il a pris la fuite, sachez qu'il ne doit en aucun cas atteindre l'atelier clandestin de BOABO, ce qui ferait échouer la mission.

ENTOURAGE

Après avoir réussi "Payback", l'agent de U.L.P. aiguille Niko vers un certain John Gravelli, et un "G" est apparu sur la carte ("G" pour "Gambetti"). Pour la première mission que cet homme vous assignera, il s'agira de vous rendre dans un premier temps à la gare centrale d'Easton, indiquée en bleu sur le radar. Vous aurez à protéger Bobby Jefferson, un politicien. Une fois dans la voiture, attendez que celle de devant démarre pour commencer à suivre le convoi. Arrivé au niveau du barrage, les choses se gâtent car vous tombez en réalité dans une embuscade tendue par les Russes. Bien,

sortez de votre voiture et montrez-leur qui est Niko Bellic en éliminant tout le monde (les points rouges) ! Ne vous souciez pas de Bobby qui se tiendra en retrait et en sécurité durant votre affrontement. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en suivant le point indiqué par le GPS, mais vous serez bientôt poursuivi par quatre voitures ennemies. Le but ici sera soit de les semer en roulant le plus loin possible pour les faire disparaître du radar, soit de sortir de votre voiture et de faire exploser celles des Russes avec un lance-roquettes par exemple... Une fois les ennemis semés, il ne reste plus qu'à mener Jefferson jusqu'au marqueur jaune.

DINING OUT

Après la discussion avec le vieux Gravelli, rendez-vous au restaurant indiqué par une marque jaune, là où est censé se trouver Kim Young-Guk. Après avoir parlé au réceptionniste, éliminez-le avant qu'il ne sorte son arme tôt ou tard, puis entrez par la porte de droite afin de régler leur compte à tous les types armés que vous verrez. Montez les marches pour en éliminer davantage, puis entrez dans le bureau indiqué par un point bleu pour interroger l'homme, tout en récupérant l'armure. Braquez-le pour qu'il vous avoue que Kim est en train de s'échapper par la cuisine. Passez par cet endroit pour continuer votre carnage, tout en suivant la trace de Kim, indiquée par un point rouge. Vous verrez Kim fuir par la porte de derrière. Suivez-le après avoir récupéré la trousse de soins située par terre dans la cuisine, puis vous aurez enfin à rejoindre le sol extérieur pour courser Kim (par exemple avec la moto placée ici pour l'occasion) et l'abattre après avoir fait exploser le moteur de sa voiture ou utiliser la méthode de votre choix pour le coincer.

LIQUIDIZE THE ASSETS

Pour cette dernière mission de Gravelli, on vous demandera de faire exploser 5 vans placés dans l'entrepôt d'une alimentation, et remplis de drogue. Lorsque vous atteignez le lieu proprement dit, une séquence se déclenche et vous dévoile un peu ce à quoi vous devez vous attendre. On vous montre également à la fin de celle-ci une série de conduits d'aération fixés contre le mur. Souvenez-vous-en... Commencez donc par passer par-dessus la clôture, puis courez rejoindre l'échelle située plus loin sur la droite. Une fois sur ce premier toit, marchez doucement sur le rebord de droite pour ensuite atteindre ces fameux conduits qui vous serviront à gagner le toit suivant. Commencez à abattre quelques hommes au fusil à lunette si vous le souhaitez, mais il sera préférable d'emprunter l'échelle située non loin de là pour gagner encore un peu de hauteur et avoir une vision globale de la situation, après avoir pris la place d'un sniper ennemi. Seuls les 5 vans sont représentés en rouge sur le radar. A partir d'ici, vous pourrez faire le ménage en abattant la plupart des types armés situés dans la cour. Commencez également à exploser un ou deux vans à la roquette, puis lorsque le nombre d'ennemis aura fortement diminué, descendez dans cette cour pour finir le travail en faisant rapidement sauter les 3 autres vans, tout en vous occupant des éventuels survivants.

THAT SPECIAL SOMEONE

Suite à la mission précédente, l'agent de U.L.P. ne tarde pas à appeler Niko pour lui dire qu'ils ont retrouvé Darko Brevic. Avant d'aller le trouver, Niko appelle Roman et doit d'abord passer le récupérer. Il ne vous reste plus qu'à suivre la route menant à la zone du fret de l'aéroport pour enfin faire face à votre homme. Une séquence se déclenche lorsque vous atteignez le marqueur, à la suite de laquelle vous devez décider du sort de Darko. Quelle manière allez-vous choisir pour vous venger ? Tuer quelqu'un qui n'attend plus rien de la vie ou le laisser vivre dans la souffrance ? A vous de voir... Sachez juste que la seule répercussion que votre choix aura ici sera dans les dialogues qu'échangeront Niko et Roman lorsqu'ils quitteront les lieux. Peu après avoir déposé Roman, Pegorino vous appelle pour une dernière mission... Une mission décisive pour la fin de l'aventure...

ONE LAST THING...

Suite à la mission précédente, Jimmy Pegorino ne tarde pas à vous appeler afin que vous le rejoigniez à son club. Vous comprenez qu'il vous demande d'aller contre vos principes en acceptant un deal vous mettant en rapport avec Dimitri, mais dans lequel vous pourrez récolter beaucoup d'argent. En sortant du club, Niko appelle Roman, qui lui conseille d'accepter le deal et de travailler avec Dimitri, en lui rappelant qu'il va se marier et que cet argent serait le bienvenu. Niko appellera ensuite Kate, qui sera contre l'avis de Roman, expliquant à Niko qu'il est inutile qu'il cherche à la revoir s'il décide d'abandonner ses principes moraux pour de l'argent. Il va maintenant être temps de faire un choix : le deal (travailler avec Dimitri) ou la vengeance (tuer Dimitri). Vous pouvez voir deux icônes apparaître alors sur la carte. L'une

vous permettra d'entrer dans la voie du deal et est représentée par un dollar, et l'autre vous fera entrer dans la voie de la vengeance, représentée par une épée. Après avoir fait votre choix, il vous restera 3 missions à accomplir pour terminer le mode histoire...

VOIE DU DEAL : IF THE PRICE IS RIGHT

Après avoir gagné l'icône en forme de dollar, il va vous falloir rejoindre les quais indiqués en jaune avec Phil. Parlez au garde, avancez jusqu'au nouveau marqueur jaune, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous recevrez un coup de fil de Dimitri, qui annonce avoir liquidé tout le monde.
Il va donc vous falloir aller chercher l'argent vous-même. Suivez alors Phil qui va grimper sur le toit, afin d'avoir une vue d'ensemble. Il explosera la vitre du toit et vous vous retrouverez dans le bâtiment. Une fois sur la passerelle supérieure, éliminez les ennemis situés au même niveau que vous, puis chargez-vous ensuite du maximum de monde situé plus bas avec votre fusil à lunette. Partez ensuite vers les escaliers pour descendre d'un étage et vous retrouver sur la passerelle intermédiaire. Eliminez encore quelques ennemis et descendez une fois de plus les escaliers. Arrivé en bas, abattez tous ceux qui se dresseront devant vous et rejoignez le point jaune.

Après avoir passé le bateau, Phil va vous demander de le suivre et montera les escaliers. Couvrez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la porte au bout du couloir métallique. Approchez de lui lorsqu'il se retrouve bloqué derrière la porte, une séquence se déclenchera. Vous trouverez une trousse de secours en entrant dans le bureau, à gauche du tableau d'affichage. Lancez-vous ensuite à la poursuite du type (représenté par un point rouge) qui file en camion. Une course-poursuite commence, durant laquelle vous devrez éviter de nombreux obstacles avant de pouvoir vous approcher réellement du camion. Essayez de tirer dans les pneus ou de mettre le feu au véhicule afin de liquider le fuyard et de récupérer l'argent. Suite à ceci, il vous faudra ramener Phil au point indiqué. Vous ne tarderez pas ensuite à avoir des nouvelles de votre cousin et de son mariage...

MR. & MRS. BELLIC

Rendez-vous devant l'église indiquée par le marqueur jaune après avoir revêtu un costume et de belles chaussures, puis il ne vous restera plus qu'à observer ce qui va suivre...

A REVENGER'S TRAGEDY

Vous voici de retour à Broker, habillé comme à vos débuts dans le jeu. Commencez par aller récupérer un bon arsenal, en attendant que Little Jacob vous contacte, pour ensuite le rejoindre au point indiqué. Il vous attend dans une voiture indiquée en bleu sur le radar, et votre première tâche consistera à suivre les hommes de Pegorino, sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob sera parti de son côté trouver un moyen de transport. Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper

également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en vous étant occupé de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Une séquence va se déclencher durant laquelle vous voyez Dimitri s'enfuir après avoir abattu Pegorino. Montez donc les escaliers, puis ceux de gauche et ouvrez la porte en étant prêt à faire feu sur des hommes placés droit devant vous. Regardez vite ensuite sur la droite car d'autres types surgiront du toit. Abattez-les et courez à votre tour vers l'autre côté de ce toit. Foncez jusqu'à l'hélico pour déclencher une nouvelle séquence durant laquelle Niko ira s'accrocher désespérément à l'hélicoptère de Dimitri. Il va finir par lâcher prise et tomber dans l'eau. Soyez alors extrêmement rapide pour nager vers le bateau situé juste à côté de vous. Appuyez sur le bouton qui vous permet de grimper habituellement par-dessus les murs, puis appuyez ensuite sur celui que vous utilisez pour monter dans un véhicule, afin que Niko se place aux commandes de l'appareil. Accélérez tout de suite, car Dimitri vient déjà d'envoyer une roquette droit dans votre direction, et celle-ci pourrait bien faire exploser le bateau si vous n'êtes pas assez rapide pour démarrer.

Il s'agira maintenant de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri en bateau, en prenant garde aux roquettes qu'il vous envoie de temps en temps (il n'y a pas trop de danger, mais il peut arriver que Dimitri vise dans le mille à de rares moments). Vous allez bientôt voir apparaître un deuxième hélicoptère derrière celui de votre ennemi. Il s'agit de Little Jacob, venu à la rescousse. Vous devez impérativement foncer dans sa direction et arriver à temps lorsqu'il sera positionné à 2 mètres de l'eau et qu'un indicateur jaune sera apparu. Il n'y restera que très peu de temps, et sachez que si vous le manquez, la mission sera échouée. Une bonne méthode semble être de continuellement maintenir le stick gauche vers le bas depuis votre départ en bateau, afin d'accumuler plus de vitesse et ainsi arriver à temps au niveau de Jacob.

Si vous avez pu foncer sur le marqueur jaune, vous avez alors déclenché une séquence durant laquelle Niko va s'accrocher à l'hélico de Jacob. Appuyez très rapidement sur le bouton affiché pour que Niko puisse entrer dans l'appareil et en prendre les commandes. Il s'agira ensuite de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri qui zigzague entre les immeubles, en sachant que vous serez bientôt obligatoirement touché par une de ses roquettes. Ne paniquez donc pas, et continuez votre poursuite, tandis que les deux hélicoptères finiront par être endommagés. Suite à la séquence, il vous restera à prendre en chasse le gros point rouge indiqué sur le radar, et qui représente Dimitri dans ce parc. Il finira par s'arrêter au bout d'un certain temps. Finissez-en une fois pour toutes.

VOIE DE LA VENGEANCE : A DISH SERVED COLD

Lorsque vous arrivez sur les docks après avoir pris le chemin de l'icône en forme d'épée, une séquence se déclenche durant laquelle vous voyez les Russes en train de charger l'héroïne. Dimitri, quant à lui, se trouve dans la cale du bateau et supervise les opérations. La première tâche de cette mission consistera à rejoindre la passerelle afin d'utiliser les commandes de la cale. Pour ce faire, commencez à éliminer les quelques hommes qui gardent l'accès au bateau, puis montez les escaliers. Planquez-vous derrière les séries de caisses tout en éliminant les hommes armés postés en hauteur et à votre niveau, en progressant prudemment vers la gauche jusqu'à l'autre bout du bateau.

Vous allez bientôt pouvoir pénétrer à l'intérieur des quartiers de l'équipage, en commençant par éliminer 3 hommes dans la première pièce (pensez aux grenades). Avant de monter les escaliers menant aux cabines, récupérez si besoin la trousse de secours posée sur la table. Montez ensuite les escaliers pour voir deux hommes qui vous attendent au bout du couloir et un dans une des cabines. Occupez-vous-en avant de ressortir et continuez sur deux séries d'escaliers en éliminant de nouveaux gardes. Une fois tout en haut, le radar indique que vous vous trouvez à hauteur du poste de commandes. Récupérez le gilet pare-balles, puis actionnez les commandes en appuyant sur le bouton indiqué.

Vous voyez alors la cale s'ouvrir. Quittez les lieux pour redescendre tout en bas et repartir en sens inverse, pour éliminer une nouvelle fournée d'hommes armés et rejoindre quasiment votre point de départ. Repérez la porte que vous aviez ouverte afin de sauter dans la cale. Une fois à cet endroit, vous n'avez plus qu'à vous battre entre les containers pour rejoindre l'autre bout et trouver Dimitri. Après avoir éliminé quelques hommes de plus, vous pourrez enfin faire sa fête à ce traître, puis l'achever. Il vous sera alors demandé de revenir sur le pont et de quitter le navire. Suite à ceci, Niko appelle Roman et Phil va le contacter. Roman donnera un peu plus tard rendez-vous à Niko pour son mariage, vous aurez à vous habiller convenablement. Le matin, peu avant 10h, Niko appelle Kate et doit passer la prendre...

MR. & MRS. BELLIC

Après avoir récupéré Kate chez elle, filez à l'église habillé en costume et belles chaussures, pour observer ce qui va suivre...

OUT OF COMMISSION

Tandis que vous vous retrouvez à Broker habillé comme au début de l'aventure, il va falloir vous préparer au combat en allant récupérer armes, munitions et gilet de protection. Lorsque Jacob vous appelle, un point bleu apparaîtra sur la carte, et il faudra vous y rendre pour le retrouver lui et Roman. Après être entré dans la voiture, la même course-poursuite que pour la mission " A Revenger's Tragedy" (la dernière mission de l'autre fin) va alors débuter, et vous devrez poursuivre les hommes de Pegorino. Vous devrez rester derrière sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob et Roman seront partis de leur côté trouver un moyen de transport. Là encore, la phase de fusillade sera en tout point identique à celle de la mission alternative "A Revenger's Tragedy". Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en ayant pris soin de vous occuper de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Vous vous retrouverez face à Pegorino qui ne tardera pas à s'enfuir sur le toit. Poursuivez-le en montant les escaliers, puis ceux de gauche, et préparez-vous à faire feu droit devant vous après avoir franchi la porte. Pegorino file tout droit en descendant l'échelle tandis que ses hommes le couvrent. Suivez-le après avoir abattu ces derniers. Une fois au bas de l'échelle, courez vers la droite pour suivre la trace de votre ennemi, tout en réglant leur compte aux mafieux du coin. Arrivé au bout, une voiture surgit et vous avez une fois encore à abattre quelques hommes. Pegorino a maintenant pris place dans un hors-bord et ne va pas tarder à mettre les voiles, tandis que vous trouvez une moto (indiquée en bleu sur le radar) sur le ponton. Enfourchez-la aussi sec, pour ensuite la piloter le long de la côte, en rattrapant ainsi le bateau de Pegorino qui se trouvera sur votre gauche. Regardez sur votre radar pour avoir une bonne appréhension de la forme du rivage sur lequel vous êtes en train de rouler, afin de perdre le moins de temps possible et éviter les mauvaises surprises. Jacob et Roman vont bientôt intervenir en hélicoptère et vous aurez à les rejoindre. Comment ? Me direz-vous, eh bien en fonçant vers la grosse flèche jaune qui sera bientôt située légèrement sur votre gauche, un peu plus au fond du décor, et indiquant une rampe qui vous servira de tremplin pour atteindre l'hélico.

Si vous avez bien réussi la manoeuvre, une séquence se déclenche après être passé sur la flèche, vous devez appuyer rapidement sur le bouton indiqué pour faire monter Niko dans l'hélicoptère, qu'il va devoir ensuite piloter. Contentez-vous de suivre le bateau de Pegorino, puis vous encaisserez obligatoirement une roquette, ce qui fera flamber l'appareil. Ne paniquez pas et continuez de suivre le bateau jusqu'au déclenchement d'une séquence. Vous voici alors dans le parc, il ne vous reste plus qu'à rattraper Peg en lui courant après, pour bientôt le cribler de balles au fusil d'assaut, observez la séquence finale...

LES LIVRAISONS DE DROGUE DE LITTLE JACOB (2%)

Après avoir réussi la mission "Shadow" assignée tôt dans le jeu par Little Jacob, vous pouvez lui demander du boulot en sélectionnant la rubrique appropriée dans votre téléphone (Repertoire/ Little Jacob/ Boulot). Il aura pour vous 10 missions à vous donner au total. Elles consisteront toutes à livrer des paquets de drogue vers un endroit indiqué, soit en vous chargeant des trouble-fête, soit en déguerpissant rapidement pour perdre votre indice de recherche, ou bien soit en livrant avant que le temps imparti ne soit écoulé... Sachez enfin que l'ordre des missions est aléatoire.

MEADOW HILLS

Rendez-vous au niveau de la voiture contenant le paquet, pour la conduire jusqu'à Meadow Hills et livrez ensuite le colis au niveau du marqueur jaune. Soyez prévoyant en sortant une arme avant de vous placer sur le marqueur, car un gang rival ne va pas tarder à surgir pour tenter de vous éliminer. Vous serez alors encerclé. Abattez rapidement la demi-douzaine d'ennemis pour compléter cette mission.

OUTLOOK PARK

Cette fois-ci, il vous faudra livrer le colis sous le pont d'Outlook Park, indiqué par le GPS. Comme dans la mission précédente, sortez une arme avant de poser le paquet au niveau du marqueur, puis vous serez pris en embuscade par 4 hommes qui surgiront de chaque coin du pont. Rien de bien difficile pour Niko...

SCHOTTLER

Allez chercher la vieille caisse de Jacob pour ensuite la conduire jusqu'au point indiqué. Attention, vous avez 30 minutes pour mener la voiture à bon port, ce qui signifie une quarantaine de secondes dans notre monde à nous ! Lorsque vous arriverez à proximité du marqueur jaune, sachez qu'il se trouve dans un petit tunnel juste sous l'autoroute...

MEADOWS PARK

Une fois dans le vieux tacot qui contient la drogue de Jacob, menez-le à Meadows Park pour sortir du véhicule et vous approcher du marqueur. Avant de le toucher, prévoyez à être pris en embuscade par 4 hommes. Sortez une arme pour les accueillir dignement et réussir cette mission haut la main.

STEINWAY APPARTMENT TOWER

Il s'agit d'une livraison chronométrée, comme pour celle de Schottler. Toutefois, vous aurez ici 50 minutes (environ 1 minute réelle) pour amener le paquet à un homme qui attend sur Steinway. Une fois à la fin du tracé indiqué en jaune, sortez du véhicule pour courir vers la droite jusqu'au marqueur avant la fin du temps imparti !

CERVEZA HEIGHTS CARSTACK

Ici, Jacob vous demande de livrer le paquet avec la voiture habituelle au niveau de Cerveza Heights. Sortez une arme avant de placer le colis vers la poubelle et préparez-vous à éliminer deux hommes sur le toit qui vous fait face, un autre sur le toit situé derrière vous sur la gauche (lorsque vous faites face à la poubelle), ainsi que deux types armés qui surgiront également derrière vous en voiture. Vous voici donc averti...

BEECHWOOD CITY

25 minutes (environ 35 secondes), pas une de plus ! C'est le temps qui vous sera imparti pour livrer le colis à l'endroit indiqué. Il n'est pas très loin d'ici, mais si vous voulez réussir, ne suivez pas le début de la route indiquée par le GPS, qui vous fait passer par un chemin "légal". Non, coupez plutôt directement à gauche, puis continuez de suivre le tracé jaune pour très vite atteindre l'homme qui attend dans le garage.

MEADOWS PARK FESTIVAL TOWERS

Rendez-vous avec la vieille caisse habituelle au point indiqué pour effectuer le deal, les flics ne tarderont pas à intervenir. Il s'agira ici de perdre vos étoiles de recherche. Le plus simple sera de courir sans vous défendre vers votre véhicule et de filer pour sortir de la zone de recherche. Car n'oubliez pas que le fait de tirer sur les forces de l'ordre ne ferait qu'aggraver votre indice de recherche, augmentant ainsi la difficulté à vous dépatouiller de vos poursuivants.

EAST ISLAND CITY TUNNEL

Une fois encore, il s'agit là d'une livraison chronométrée. Entrez dans le tacot de Jacob et filez le long du chemin indiqué par le GPS. Ne perdez pas de temps sur la route en heurtant voitures et poteaux, car il serait bien trop difficile d'arriver à temps. Lorsque vous vous approcherez du but, sachez qu'il faut vous rendre dans un tunnel piéton qui passe sous le grand boulevard. Le type vous attend ici.

WILLIS ALLEY

Pour la 10ème mission, quelle qu'elle soit, vous aurez enfin à disponibilité une voiture digne de ce nom ! Ici, livrez le paquet au niveau de Willis Alley, indiqué sur le GPS. Les flics vous tendront alors un piège et il suffira de filer le plus vite possible vers la voiture pour perdre vos étoiles en conduisant hors de la zone de recherche.

LES MISSIONS EXOTIC EXPORT (2%)

Peu après avoir pu vous connecter sur le net via un cybercafé, Brucie vous confiera quelques missions de vols de véhicules. Regardez vos mails et vous verrez sa première requête. Répondez si vous souhaitez trouver et lui rapporter le véhicule en question dans son garage. Cela vous permettra de vous faire un peu de cash, selon l'état dans lequel vous ramenez le véhicule. Il faudra en tout rapporter 8 voitures et 2 motos.

Le principe est le même à chaque fois : dès que vous acceptez de trouver le véhicule, sa position sera indiquée sur la carte lorsque vous sortirez du cybercafé. Il s'agira de voler le véhicule et de le ramener à chaque fois au garage de Brucie. Prenez un taxi pour vous rendre plus vite sur les lieux, mais prenez garde toutefois à ce que le véhicule dont vous souhaitez vous emparer ne soit pas démarré et prêt à filer, auquel cas vous devrez rapidement vous lancer à sa poursuite en vous dégotant une voiture. N'ayez crainte car "poursuite" reste un bien grand mot dans ce cas, et il sera simple de bloquer le véhicule que vous souhaitez voler pour faire sortir le conducteur et prendre sa place. Dans d'autres cas, vous devrez vous débarrasser des gêneurs qui entourent le véhicule cible et écoperez souvent d'une ou deux étoiles de recherche. Il faudra impérativement semer la police pour ensuite pouvoir amener le véhicule au garage de Brucie.

Quoi qu'il en soit, tâchez d'endommager le moins possible le véhicule lorsque vous semez la police ou bien lorsque vous êtes occupé à éliminer ceux qui vous empêchent de le voler tranquillement. Après chaque mission réussie, Niko appelle Brucie pour lui confirmer que son colis est livré et vous pouvez retourner vérifier vos mails pour vous charger du prochain véhicule convoité par votre ami.

LES COURSES DE BRUCIE (2%)

Après avoir effectué la course de rue dans la mission "NO.1" de Brucie, vous pourrez l'appeler pour en effectuer d'autres. Trouvez-vous une bonne voiture de sport et appelez Brucie en ayant sélectionné "Course" dans votre portable. Il vous indiquera le lieu de départ sur votre GPS. Remportez les 3 courses situées sur Broker/Dukes/Bohan, les 3 d'Algonquin, puis les 3 situées sur Alderney. Une fois la victoire obtenue sur les 9 courses, vous progresserez de 2 unités vers les 100%.

LES MISSIONS ASSASSIN (2%)

Pour débloquer cette série de missions d'assassinats, vous devez avoir complété la mission "Truck Hustle" que vous avait assignée Phil Bell. Autant vous prévenir qu'il sera préférable de vous doter d'un lance-roquettes pour les 9 missions qui vont suivre, car cette arme s'avérera être la plus appropriée pour la réussite de ces petites épreuves. Pour effectuer la première mission, un type a dû vous appeler et une icône en forme de cible est alors apparue sur votre carte. Elle indique l'emplacement d'une cabine téléphonique. Rendez-vous-y pour y avoir une conversation avec votre

mystérieux agent, ayant le surnom de "nettoyeur". Sachez qu'avant de partir accomplir votre tâche, vous trouverez à chaque fois un gilet pare-balles et une arme derrière la cabine téléphonique, de l'autre côté du grillage. Après chaque mission réussie, Niko appelle le "nettoyeur" pour lui dire que le job a été effectué. Vous pouvez alors revenir à la cabine pour écouter les nouvelles directives. Voici donc ci-après les 9 missions que votre agent vous assignera (l'ordre des missions étant aléatoire).

MIGRATION CONTROL

Votre priorité dans cette mission sera de faire exploser directement l'hélicoptère du fond, qui ne va pas tarder à décoller avec votre cible. Envoyez donc une roquette dans l'hélico sans réfléchir, pour ensuite éliminer le pauvre homme dans le cas où il aurait survécu, ainsi que vos autres assaillants.

TAKEN OUT

Il s'agit d'éliminer une cible assise à l'intérieur d'une limousine, accompagnée de deux 4x4... La meilleure façon de réussir ici sera d'accélérer pour vous placer sur le chemin de la limousine (sans sortir d'arme), de sortir de votre voiture, puis de placer votre jolie lance-roquettes sur votre épaule. Restez tout de même à une distance convenable du véhicule, puis lorsque vous l'avez bien en visée, pressez donc la détente ! Vous vous en sortirez bien mieux qu'en tentant de les attaquer au pistolet-mitrailleur, car qui dit limousine dit beaucoup d'ennemis à l'intérieur, sans compter les deux 4x4 qui ne vous lâcheraient pas d'une semelle.

R.U.B. DOWN

Dans cette mission, il s'agira d'éliminer 3 motards accompagnés. Lorsque vous arrivez sur les lieux, tenez-vous à une soixantaine de mètres pour les apercevoir en train de discuter. Sachez que si vous arrivez tel un barbare en leur faisant face, un ou deux motards risqueraient de s'échapper pour bientôt devenir irrattrapables. Oui, car les bougres ne partent pas tous dans la même direction ! Il existe en réalité une méthode toute aussi barbare, mais plus vicieuse... Cela consistera à passer derrière le muret situé sur la droite, pour monter sur le gros box en métal, afin d'avoir une vue d'ensemble. Tirez alors simplement une roquette en plein milieu de la réunion pour tout envoyer valser d'un seul coup. Si vous réussissez votre tir, les trois motos devraient être détruites, et vous n'avez plus qu'à éliminer les éventuels survivants à pied.

WATER HAZARD

Une mission simple comme bonjour ! Rendez-vous juste au point indiqué, pour sortir votre fusil à lunette et vous charger de la personne au-dessus de laquelle est affiché l'indicateur rouge, sur le bateau. Eliminez-la de cette distance et vous pourrez retourner à la cabine téléphonique.

DERELICT TARGET

Vous allez devoir faire le ménage dans un bâtiment de 7 étages remplis d'ennemis. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tuer tout le monde, prenez bien soin d'éliminer les trois cibles portant le marqueur rouge. Un gilet pare-balles sera de rigueur ici, et pensez également à profiter des éléments du décor en faisant sauter les bouteilles de gaz. Vous trouverez les deux premières cibles en montant, puis bien sûr la dernière au niveau le plus haut de ce bâtiment.

DEAD END

Une fois encore, vous pouvez plier la mission en un rien de temps si vous touchez à la roquette la voiture que vous verrez s'enfuir dès que vous arriverez sur les lieux. Cela n'a rien de bien difficile et vous éviterait de poursuivre vos opposants jusqu'à l'entrepôt dans lequel ils iraient se cacher, vous obligeant à nettoyer toute la zone au fusil d'assaut.

INDUSTRIAL ACTION

Une fois arrivé dans cette zone industrielle, vous verrez une dizaine de points rouges. Commencez par éliminer au fusil à lunette ceux que vous apercevez en hauteur, notamment au niveau des deux tours, puis passez derrière pour

continuer à nettoyer le secteur et monter les escaliers. Réglez leur compte aux survivants tout en montant encore un étage, puis il ne devrait plus rester personne pour vous tenir tête.

HOOK, LINE AND SINKER

Il s'agira d'atteindre une personne placée sur un bateau au loin. Approchez du rivage au maximum, puis zoomez avec votre fusil à lunette. Si cela n'est pas suffisant pour toucher la tête, tenez-vous debout dans le bateau qui vous fait face, sans le démarrer, puis visez à nouveau de cette distance. Il devrait être possible d'éliminer votre cible sans avoir à vous approcher plus avec le bateau, ce qui entraînerait alors une course-poursuite sur l'eau. Vous n'auriez d'autre choix que de faire exploser le bateau ennemi ou bien de viser la tête du pilote avec votre pistolet-mitrailleur, ce qui rendrait la tâche bien plus ardue.

BAILING OUT FOR GOOD

Au niveau du commissariat, abattez la cible au fusil à lunette avant qu'elle ne monte dans la voiture, ou bien à la barbare, au fusil à pompe. Autrement, faites sauter la voiture dans laquelle l'homme va monter à la roquette pour éviter d'engager une course-poursuite.

LES MISSIONS VIGILANTE (2,5%)

Après avoir accompli la mission "Crime and Punishment", vous aurez la possibilité d'effectuer les missions "Vigilante" bien connues des fans de GTA. Il s'agira de vous dégoter une voiture de police, puis d'entrer dans l'ordinateur et de sélectionner "Voir les crimes en cours". Choisissez ensuite de vous charger de l'un des trois incidents proposés en validant avec "OK", et vous aurez le chemin à suivre affiché sur votre GPS pour atteindre le criminel. Ces missions consisteront à poursuivre des hommes à pied ou véhiculés, afin de les éliminer. Libre à vous de choisir la méthode pour parvenir à vos fins (tirez au volant, roulez-leur dessus, sortez et éliminez-les à pied) mais sachez que vous ne devez pas quitter votre voiture de police durant la mission, à moins d'y revenir avant la fin du décompte affiché. Bien que le nombre de missions "Vigilante" soit infini, sachez que vous devrez en comptabiliser 20 pour obtenir les 2,5% de plus. Il n'est pas nécessaire d'effectuer les 20 missions d'une traite.

LES MISSIONS MOST WANTED (2,5%)

De la même manière que pour les missions "Vigilante citées plus haut", vous pourrez entrer dans l'ordinateur d'une voiture de police pour vous mettre en chasse des criminels les plus recherchés, de la même manière que vous l'aviez fait pour Lyle Rivas, dans la mission "Search and Delete". Sélectionnez "Voir les criminels recherchés" après être entré dans l'ordinateur, puis une liste de 10 noms s'affichera. Sélectionnez celui qui vous intéresse pour aller le cueillir en suivant la route indiquée par GPS. Il y a 3 listes de 10 noms en tout, selon que vous vous trouvez sur Alderney, Algonquin ou Broker/Dukes/Bohan. Cela fait au total 30 criminels et vous avez à vous charger de tout ce beau monde si vous souhaitez remporter les 2,5% supplémentaires. Sachez enfin que lorsque les cibles sont affichées en rouge, vous pouvez sortir du véhicule de police sans déclencher le décompte.

Les 10 criminels sur Broker/Dukes/Bohan :

Maxwell Caughlin
Partez à la poursuite du véhicule de cet homme accompagné de son complice et éliminez-les tous les deux. Libre à vous de choisir la méthode pour les abattre.

Scott Guzowski
Allez à la rencontre de cet homme en suivant le chemin indiqué, puis éliminez-le dans le parc accompagné de ses 3 acolytes.

Antonio Rivette

Liquidez-les, lui et sa bande, en allant les trouver en haut des marches menant au métro de Schottler.

Rodrigo Stavnes
Il sera situé dans la cour d'une cité, accompagné de 3 collègues. Ils repèrent très vite votre présence et il faudra vous hâter de les rattraper si vous ne souhaitez pas qu'ils se dispersent.

Fernando Tisdel
Lorsque vous l'atteindrez, une course-poursuite s'engagera contre lui et vous devrez neutraliser son véhicule d'une manière ou d'une autre. N'oubliez pas de liquider ses trois collègues qui l'accompagnent.

Tyler Pickrel
Il sera seul et attendra son heure dans le parc indiqué sur le radar. Vous pouvez en finir rapidement en lui roulant dessus et passer au criminel suivant.

Preston Pecinovsky
Il vous attend avec trois autres types sur un parking, vous aurez à les abattre alors qu'ils se tiennent à couvert derrière une voiture. Une petite roquette et on n'en parle plus ! Rien d'autre à ajouter.

Alonso Goralski
Il faudra abattre deux hommes une fois sur les lieux, dont l'un qui s'échappe en voiture. Vous devriez avoir assez de temps et de vision pour toucher le conducteur à la tête et revenir ensuite éliminer le type à pied qui se cache près de la cabine de la barrière.

Bert Reker
Attention, ce type est bien entouré... Ce ne seront pas moins de six hommes armés qui l'accompagneront et que vous devrez abattre au niveau d'une casse. Deux gars seront situés en hauteur. Utilisez le sniper, les grenades ou les roquettes, puis occupez-vous des survivants de manière classique pour remplir cette mini-mission.

Freddy Paparo
Ce sera le dernier criminel du secteur à abattre. Et il s'agira d'une course-poursuite, plus ou moins longue selon la méthode utilisée et votre habilité à viser. Eliminez tous les hommes qui sortiront du véhicule.

Les 10 criminels sur Algonquin :

Shon Kikuchi
Ce malfaiteur sera situé sur North Holland. Lorsque vous arrivez sur les lieux, il filera en Banshee. Il s'agira de vite lui viser la tête ou de tirer dans les pneus pour éviter la course-poursuite.

Jimmy Kand
Vous trouverez Jimmy dans une cité située au nord d'Algonquin. Trouvez l'entrée de ce bâtiment en croix et montez les escaliers pour vous trouver à hauteur de votre cible. Entrez alors dans la pièce délabrée dans laquelle il se trouve, vous le verrez allongé par terre. Eliminez-le.

Simon Nashly
Rejoignez le secteur dans lequel il se trouve pour atteindre un grand bâtiment où lui et ses hommes iront se planquer. Montez les escaliers pour aller les éliminer un par un dans les différentes pièces, en observant leur position sur le radar.

Tommy Francovic
Ce type filera à moto dès que vous approcherez des lieux. Selon le côté par lequel vous arriverez, vous aurez plus ou moins de facilité à lui régler son compte en lui rentrant directement dedans, ou bien en le rattrapant pour l'abattre au fusil-mitrailleur.

Barry Lamora
Ce sont trois hommes à pied que vous aurez à abattre pour boucler cette mini-mission. Dès votre arrivée, ils devraient

se situer au-dessous de vous et vous pourrez les abattre au fusil d'assaut avant qu'ils ne se dispersent. Barry filera peut-être au fond à gauche, mais vous pourrez le rejoindre en sprintant et en l'abattant de cette distance.

Lino Friddell
Il attendra face à une allée dans laquelle il s'engouffrera avec deux de ses collègues dès que vous aurez atteint sa position. Vous avez la place d'entrer avec la voiture de police et de les poursuivre sous ce porche pour les écraser contre le mur d'en face tel un bon bourrin... Si l'un d'eux en réchappe, il filera à gauche pour tenter d'entrer dans la voiture. Eliminez-le avant qu'il n'y parvienne.

Juan Haimo
Ce cambrioleur situé sur Star Junction sera accompagné de deux acolytes. Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous les voyez filer chacun sur une moto. Cela vous fait donc 3 motards à rattraper et à tuer rapidement pour boucler cette mission. Lorsque les cibles tombent de moto, soyez sûr qu'elles aient bien succombé en leur roulant dessus par exemple, et en vérifiant que le point rouge les représentant sur le radar ait bien disparu.

Darren Covey
Ce type, recherché pour trafic d'armes, sera situé sur Purgatory, que vous rejoindrez en suivant le tracé jaune habituel. Lui et sa bande seront situés dans un parking surélevé, vous n'avez plus qu'à aller les cueillir.

Leo Brodell
Vous le trouverez sur East Holland en suivant le point jaune de la carte, et vous atteindrez un bâtiment dans lequel il s'est réfugié avec ses hommes. Vous constatez qu'ils sont tous en hauteur et devez trouver l'entrée de l'immeuble. Passez par la porte blanche, puis commencez à monter les escaliers en éliminant un ou deux hommes à chaque étage. Après avoir abattu 5 hommes, vous trouverez Leo sur le toit de l'immeuble.

Christov Mahonvic
Il sera situé dans un entrepôt avec 5 de ses hommes. Après avoir atteint l'endroit, tenez-vous à distance pour éliminer le maximum de cibles au fusil à lunette (notamment celles situées à l'étage), puis sortez votre fusil d'assaut pour finir de nettoyer le secteur.

Les 10 criminels sur Alderney :

Marty Boldenow
Lui et sa bande vous attendent sur un terrain au niveau d'un croisement. Par rapport à l'endroit d'où vous arrivez, il est possible d'aller les piétiner avec votre véhicule, ou bien de tout faire sauter à la roquette, étant donné que le secteur contient certains objets explosifs comme des citernes ou des voitures.

Noel Katsuda
Celui-ci sera à abattre avec son gang dans le quartier de Tudor. Selon l'endroit d'où vous arrivez, vous pourrez les éliminer par le haut avec le fusil à lunette et les grenades, ou bien directement leur rouler dessus en voiture. Attention toutefois à ne pas flamber avec votre véhicule, dans le cas où ils vous canardent trop.

Rodney Mceniry
Voici une de ces missions où les types seront retranchés dans une petite allée, dans laquelle vous pourrez vous engouffrer avec votre voiture de police pour tous les écraser... Les éventuels survivants pourront ensuite être éliminés de manière plus classique, à pied et avec votre arme de prédilection.

Glenn Lushbaugh
Le criminel recherché pour trafic de clandestins filera en voiture dès votre approche. Vous devriez dès lors vous trouver assez près pour lui rentrer dedans et tirer au pistolet-mitrailleur pour le toucher en pleine tête.

Phil Bacerra
Il s'agira ici de le rejoindre au niveau de la zone indiquée, pour le voir s'enfuir avec ses hommes.
Vous aurez ainsi à stopper deux véhicules en visant les conducteurs pour écourter la course-poursuite. Ecrasez les survivants ou éliminez-les à pied.

Sergi Szerbin
Il vous attend avec sa bande sur un petit terrain comportant de grosses citernes à faire exploser, sur Leftwood. Réglez-leur tous leur compte sans trop de problèmes, étant donné qu'aucun d'eux ne cherchera à s'échapper.

Danny Hatmaker
Vous devrez l'abattre avec sa bande comptant environ une dizaine de types armés. Ils sont situés dans une zone industrielle et se cachent parmi les nombreux containers. Faufilez-vous entre ces derniers pour aller les envoyer un par un dans l'autre monde à l'aide de votre fusil d'assaut.

Mervin Eskuchen
Ce malfaiteur recherché pour trafic de stupéfiants va s'échapper avec sa bande dès votre arrivée, et vous aurez ainsi deux pick-up à neutraliser. Comme souvent dans les missions "most wanted", il n'est pas bien difficile de réussir ces courses-poursuites, dans la mesure où vous pouvez dès le début les arrêter à la source, en tirant une balle en pleine tête sur le conducteur par exemple.

Fredrick Harrison
Ce type, recherché pour vol de voitures, vous attend avec son gang au niveau de la grande passerelle. La plupart seront postés en hauteur, comme vous pourrez le constater sur votre radar. Occupez-vous dans un premier temps des cibles du bas, puis montez les marches métalliques en abattant ceux qui se trouvent à votre hauteur, pour bientôt atteindre l'étage le plus haut, au niveau duquel sont placés la plupart des malfrats.

Keenan Burdett
Vous aurez à abattre une dizaine de types armés durant cette mission, tous situés dans un vaste parking à plusieurs niveaux. Montez en éliminant tous les hommes se trouvant à votre hauteur, puis poursuivez jusqu'au toit pour abattre les derniers ainsi que Keenan.

OBTENIR TOUTES LES CAPACITES UNIQUES ET EFFECTUER TOUTES LES ACTIVITES (10%)

Comme indiqué dans le titre, il sera nécessaire d'effectuer quelques sorties avec vos amis. Afin d'obtenir 100%, vous ne devrez toutefois vous concentrer que sur Little Jacob, Brucie et Packie (effectuez au moins une fois chaque activité indiquée dans la liste). Regardez le pourcentage d'amitié augmenter dans les statistiques après avoir effectué une activité avec un de vos amis (un pouce vers le haut s'affiche brièvement au-dessus du radar), puis lorsqu'il aura atteint un certain niveau, cela débloquera alors la capacité spécifique du personnage. Afin d'éviter de faire chuter votre taux d'amitié, une astuce consiste à accepter les rendez-vous que l'on peut vous donner, puis de rappeler tout de suite après l'interlocuteur pour annuler, de manière courtoise. Il ne prendra pas la mouche et comprendra, sans que vous ne perdiez le moindre pourcentage ! Sachez enfin que les amis de Niko sont disponibles durant une plage horaire qui leur est propre. Si vous les appelez au mauvais moment, cela pourrait faire redescendre le taux d'amitié.

Roman

Joignable 24h/24
Activités :
Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les activités qu'il affectionne avec lui, car cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu. Toutefois, vous devrez attendre d'avoir au moins 60% d'amitié (très rapide) pour pouvoir débloquer sa capacité spécifique, citée plus bas.

Capacité Spécifique : Taxi gratuit de Roman (à partir de 60% d'amitié).

Little Jacob

Joignable entre 13h et 4h du matin.
Activités :
Fléchettes

Boire
Manger
Billard
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Fournir des armes moins chères (à partir de 60% d'amitié).

Brucie

Joignable entre 7h et 1h du matin.
Activités :
Bateau
Bowling
Boire
Manger
Hélicoptère
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Transport en hélicoptère (à partir de 70% d'amitié).

Packie

Joignable entre 15h et 6h du matin.
Activités :
Bowling
Fléchettes
Boire
Billard
Spectacles
Strip club

Capacité Spécifique : Fournir une bombe à placer sur les véhicules (à partir de 75% d'amitié).

Dwayne

Joignable entre 11h et 3h du matin.
Activités : Puisque vous devez choisir entre le tuer ou le laisser en vie, vous n'êtes pas dans l'obligation d'effectuer ensemble les activités qu'il apprécie, dans le cas où vous l'auriez épargné en choisissant de tuer Playboy X. Toutefois, il est intéressant de vous lier d'amitié avec Dwayne, car cela permettra de débloquer la capacité citée ci-dessous.

Capacité Spécifique : Deux hommes de Dwayne viennent en renfort pour vous (à partir de 60% d'amitié).

BATTRE L'ORDINATEUR A TOUS LES JEUX (5%)

Voici la liste des jeux au cours desquels vous devrez remporter au moins une partie afin d'obtenir ces 5% de plus :

Billard
Fléchettes
Bowling (partie complète)
QUB3D (il s'agit d'une borne d'arcade disponible par exemple au club de strip-tease ou au cabaret.)

PERSONNAGES SECONDAIRES (5%)

Après avoir effectué certaines missions de l'histoire principale, vous ferez apparaître une série de personnages qui vous attendront à divers endroits de Liberty City. Lorsque vous serez proche d'eux, vous verrez apparaître une icône bleue les représentant sur la carte. Encore faut-il vous trouver sur les lieux à la bonne heure pour pouvoir les rencontrer... Vous trouverez ci-après un récapitulatif des personnages à rencontrer obligatoirement si vous souhaitez compléter le jeu à 100%. Notez que vous pourrez éventuellement rencontrer quatre personnages supplémentaires (Jeff, Cherise, Clarence et Ivan), selon les choix que vous avez effectués dans certaines missions de l'histoire principale, mais qui n'auront aucun impact sur le pourcentage de progression du jeu.

Brian

1ère rencontre
Vous le trouverez juste à côté du dépôt de Roman, après avoir validé la mission "It's your call". Il vous remettra un billet de 100$ après une petite discussion...

2ème rencontre
Une semaine plus tard, Brian réapparaîtra au sud du restaurant le plus bas sur la carte de Broker. Il vous demandera cette fois de lui prêter main forte afin d'aller trouver son vendeur. Une fois sur place, laissez-le régler son affaire, puis ramenez-le simplement au point indiqué lorsqu'il remonte dans la voiture.

3ème rencontre
Vous le trouverez près du marchand d'armes de Broker. Il vous demande de l'accompagner vers les dealers afin qu'il leur présente ses excuses. Conduisez-le vers le point indiqué par le GPS, puis une fois devant eux, il se fera tabasser par ces derniers qui refuseront ses excuses. Il est grand temps pour vous d'entrer en action en allant punir les deux dealers comme vous le souhaitez. Restera ensuite à ramener Brian au point indiqué pour clôturer la mission.

Badman

Badman aura une mission à vous donner après la mission "Shadow". Il sera situé sur un banc dans Duke, à droite de l'icône des fléchettes lorsque vous regardez sur la carte. Bon, en gros, vous comprenez qu'il faut aller vous farcir un gang de Russes. Emmenez-le en voiture en suivant le chemin indiqué, puis vous verrez les ennemis apparaître en rouge sur votre radar. Ils sont une demi-douzaine et sont situés à l'arrière du bâtiment. Chargez-vous-en pour réussir cette mission.

Mel

Suite à la mission "Escuela of the streets", Mel vous attend au sud de Broker et sera situé entre la boutique russe et le cabaret. Il va vous demander de l'aider à payer une dette en le protégeant. Trouvez un véhicule si ce n'est pas déjà fait, puis faites monter Mel pour le mener au niveau du point indiqué sur la carte. Vous trouverez les 3 usuriers dans une allée, et devrez les abattre au moment où les choses commenceront à mal tourner. Il restera ensuite à ramener Mel à l'endroit où vous l'aviez trouvé, en suivant simplement le chemin indiqué.

Ilyena Faustin

Elle apparaîtra au sud-ouest de Broker, lorsque vous aurez rempli la mission "The Puerto Ricain Connection". Elle est située en haut de la pente en bois, juste à côté de la fête foraine, et qui vous mène au bowling, sur la gauche. Ilyena va vous demander de tirer Anna des griffes de son nouveau copain, qui veut se faire de l'argent sur elle. Rendez-vous donc au lieu indiqué sur la carte, puis lorsque vous verrez le gars en train de fumer sa cigarette, discutez un peu, pour l'éliminer lorsqu'il commencera à s'enfuir.

Hossan

Il vous attend au sud d'Algonquin après la réussite de la mission "The Puerto Ricain Connection", plus précisément au 4ème croisement vers le bas, en partant du théâtre comique. Il s'agit de l'homme avec lequel vous étiez sur le bateau, au tout début du jeu, avant de rejoindre Roman. Accompagnez-le avec une bonne voiture au point indiqué, puis vous aurez bientôt à engager une course-poursuite contre les truands. Dès que possible, tirez-leur dessus pour les arrêter.

Visez la tête du conducteur, les pneus ou le réservoir d'essence. Foncez récupérer l'argent après avoir liquidé les deux hommes, puis ramenez Hossan au point indiqué, avant d'effacer vos éventuelles étoiles de recherche...

Sara

1ère rencontre
Elle est située non loin d'Hossan (cité dans le paragraphe précédent), et vous pourrez la faire apparaître après avoir bouclé la mission "The Puerto Ricain Connection". Attendez par contre la nuit pour pouvoir la rencontrer (nous l'avons trouvée à 4h30 dans cette soluce). Accompagnez-la jusqu'à chez elle en suivant la route indiquée sur le radar, puis vous verrez son mari une fois arrivé à destination. Il va chercher à se battre contre vous. Engagez une baston ou tuez-le avec une arme et vous réussirez la mission de cette première rencontre.

2ème rencontre
Pour cette deuxième rencontre, attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu, puis Sara se trouvera un peu plus au nord de l'endroit où il est possible d'effectuer un tour en hélico, au bas de la carte, vers 6h du matin. Elle vous demandera d'aller chercher pour elle un paquet chez le Perseus indiqué sur la carte. Payez-le de votre poche avant de lui ramener au point indiqué.

Pathos

1ère rencontre
Vous pourrez le rencontrer en réussissant "The Puerto Ricain Connection", et il sera situé en haut à droite du théâtre comique, lorsque vous regardez la carte. Il va vous falloir liquider les deux types qui sont venus le narguer. Repérez les deux points sur la carte et occupez-vous des types en prenant garde de ne pas tuer Pathos qui aura tendance à se mettre sur la trajectoire de vos balles, dans le cas où vous choisissez d'en finir avec une arme.

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour le retrouver non loin de l'endroit de la première rencontre, au sud de Middle Park, dans Algonquin. Il se fera encore narguer, mais également tirer dessus cette fois. Après vous être occupé de ses deux assaillants, trouvez vite une voiture pour conduire Pathos à l'hôpital, indiqué sur votre radar.

Marnie

1ère rencontre
Après avoir accompli la mission "Three leaf clover", vous aurez l'occasion de la rencontrer, au sud d'Algonquin, plus précisément dans un petit parc avec une fontaine au centre, situé quelques rues à gauche de l'armurerie. Elle vous demandera de l'argent pour son crack. Emmenez-la à destination pour vous placer sur le marqueur et voir le gentil Niko lui donner un peu de cash...

2ème rencontre
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour revoir Marnie. Vous la trouverez dans la journée, adossée contre un poteau, quelques rues à gauche de Middle Park, dans Algonquin et vers 14h. Vous avez simplement à la conduire à la gare pour réussir la mission.

Eddie Low

1ère rencontre
Il faut avoir accompli la mission "Three leaf clover" pour pouvoir rencontrer ce personnage. Il sera situé juste à côté de l'AutoEroticar d'Alderney, au niveau d'une ruelle au nord-ouest de la ville, dans la continuité du pont le plus haut reliant Alderney et Algonquin (sur la carte, suivez cette grande rue vers la gauche, puis vous trouverez l'AutoEroticar au niveau du tournant). Eddie apparaît entre 22h et 4h du matin. Il vous demandera de l'amener sur les quais, dont la destination sera ajoutée au radar, une fois que Niko aura accepté le deal. Arrivé à destination, il jettera son sac dans l'eau et vous demandera de le conduire à Westminster. Faites donc pour boucler la mission de cette première rencontre avec Eddie.

2ème rencontre

Après avoir attendu une semaine après la première rencontre, vous le retrouverez aux mêmes horaires au nord du cybercafé d'Alderney, face à une petite ruelle. Préparez-vous à tuer ce psychopathe...

Gracie

Il s'agit de la fille que vous aviez kidnappée. Vous la rencontrerez (nous l'avons trouvée vers 10h dans cette soluce) à nouveau quelques rues au sud du cybercafé d'Alderney, après avoir réussi la mission "Diamonds are a girl's best friend". Elle va lâcher sur vous 5 gardes du corps pleins aux as, que vous aurez à éliminer pour réussir cette mission.

LES MISSIONS CAR THEFTS (2%)

Après avoir validé les missions "NO.1" de Brucie et "Smackdown" de Packie, Brucie vous met en contact avec un dénommé Stevie, qui vous enverra des sms accompagnés de photos afin que vous voliez pour lui la voiture qu'il vous demande. Ainsi, il vous enverra un premier sms contenant le nom du véhicule, une photo et un nom de quartier. Ce seront les seules informations dont vous disposerez pour trouver le véhicule en question. Cette fois-ci, vous n'aurez aucun indicateur, ni itinéraire qui s'affichera sur le radar, afin de vous mener facilement au véhicule. Même si l'ordre des véhicules à voler sera aléatoire selon les parties, ces derniers seront toujours situés à un endroit qui leur est propre (par exemple, la Sentinel se trouvera toujours dans le quartier Normandy, que vous deviez la voler en 1er ou en 15ème).

Après avoir trouvé le véhicule indiqué dans le sms, il vous faudra à chaque fois le ramener au garage situé dans le quartier Chase Point, sur Bohan, et indiqué sur le radar. A l'instar des missions "Exotic Export" de Brucie, vous serez ensuite rémunéré selon l'état dans lequel vous rapporterez le véhicule au garage. Après chaque véhicule rapporté, attendez que 6h s'écoulent dans le jeu pour recevoir le prochain sms de Stevie. Sachez qu'il vous demandera en tout de lui dégoter 30 véhicules, et que le dernier rapporté vous permettra de progresser de 2% de plus vers le but ultime des 100%.

Afin de vous aider à situer les véhicules de manière plus précise, vous pouvez vous rendre dans un cybercafé pour entrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com". Il s'agit d'un site vous permettant d'accéder à des séries de cartes sur lesquelles sont situés les emplacements des pigeons, des sauts uniques, d'autres bonus et des 30 véhicules traités dans cette section. En vous rendant sur le post de Stevie intitulé "Text Message Cars", vous ferez apparaître la carte de Liberty City, sur laquelle seront marqués les 30 points représentant les 30 véhicules à voler. Nous aurons ainsi 6 véhicules sur Alderney, 10 véhicules sur Algonquin et 14 véhicules sur Bohan/Dukes/Broker (l'un des points représente le garage dans lequel effectuer la livraison, sur Bohan).

RATS VOLANTS (2,5%)

Vous en avez peut-être aperçu quelques-uns durant vos missions de l'histoire principale, mais sachez que 200 pigeons ou "rats volants" sont éparpillés sur la vaste carte de Liberty City ! Il va vous falloir les dégoter pour tous les exploser, non seulement dans le but de progresser de 2,5% de plus vers les 100%, mais aussi de faire apparaître un superbe hélicoptère Annihilator en guise de récompense, 4 ou 5 rues au sud du Middle Park d'Algonquin. Pour vous aider à trouver les pigeons, rendez-vous dans un cybercafé afin de rentrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" dans la barre de navigateur. Sélectionnez le post de SoulSurvivor, intitulé "Plague of Pigeons in the City". Vous aurez ainsi à disposition l'emplacement de chaque pigeon, le tout réparti sur deux cartes de Liberty City, pour plus de clarté, étant donné leur nombre.

Malgré les points indiquant les emplacements de ces rats volants sur la carte, il ne sera pas aussi simple de tous les dégommer dans la pratique, car certains peuvent être vicieusement planqués. Ainsi, le premier conseil que nous pouvons vous donner sera de tendre l'oreille, une fois à proximité de l'oiseau, afin d'entendre son roucoulement et de mieux le situer. Mais pensez à bien regarder sur les poteaux, les rebords, en hauteur, dans les caisses, sous les ponts, sur les rambardes, etc... Ils peuvent être absolument partout ! Sachez qu'ils seront tous entourés d'une aura rouge (comme c'est le cas pour les armes par exemple), pouvant parfois attirer votre attention durant votre recherche. Sachez enfin que nombreux seront les pigeons situés sur les toits d'immeubles ou les sommets d'autres édifices, et qu'il doit y avoir forcément un moyen d'y accéder si vous ne pouvez pas les atteindre ni les voir au fusil à lunette. Bon courage !

SAUTS UNIQUES (2,5%)

Dans Liberty City sont également réalisables 50 cascades, ou "sauts uniques". Il s'agit de prendre suffisamment d'élan pour ensuite rouler le long d'un tremplin, ou bien une pente quelconque qui y ressemble, puis de retomber sur une zone située à une distance donnée. Autant vous dire que vous dégoter une voiture puissante au préalable sera de rigueur (essayez de trouver une Sultan RS ou bien une Infernus). Certains sauts nécessiteront quant à eux une moto ou même un bateau ! En vous rendant dans un cybercafé, vous pourrez trouver sur le site "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" la carte vous indiquant tous les points au niveau desquels vous pourrez effectuer ces sauts. Ouvrez le post de Trooth, intitulé "Jump to a new level of spirituality ".

Observez bien partout, en prêtant attention à chaque élément du décor incliné, car il pourrait fort bien s'agir d'un des 50 tremplins. En effet, même avec l'aide de la carte indiquant les emplacements des sauts, il n'est pas toujours évident de repérer le lieu de cascade, étant donné la richesse du monde de Liberty City. Vous aurez ainsi 18 sauts à effectuer sur Alderney, 15 sauts sur Algonquin (dont deux sauts en bateau à l'est), et 17 sauts uniques sur Bohan/Dukes/Broker. En réussissant les 50 sauts uniques, vous progressez alors de 2,5% supplémentaires vers la consécration suprême des 100% !

ARRÊT IMMÉDIAT

Lorsque vous êtes en voiture, mettez en marche l'appareil photo et prenez un cliché pour faire piler le véhicule dès que vous souhaitez vous arrêter.

PERSONALISER LE TÉLÉPHONE

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.vipluxuryringtones.com pour récupérer gratuitement des thèmes pour le téléphone de Niko ou pour acheter 100 $ des sonneries fantaisistes.

DEVENIR TRÈS RECHERCHÉ

Entrez dans un cyber-café et allez sur le site www.littlelacysurprisepageant.com pour faire monter automatiquement votre indice de recherche à 5 étoiles.

OBTENIR 6 ÉTOILES

Franchissez les barrières des îles fermées. Vous obtiendrez ainsi les fameuses 6 étoiles.

OBTENIR UN FUSIL À POMPE

Pour obtenir un fusil à pompe, entrez dans une voiture de Police. Si vous possédez déjà le fusil à pompe, vous gagnerez des munitions.

ARGENT FACILE

Au distributeur

Trouvez un distributeur d'argent, attendez qu'une personne vienne retirer de l'argent, et tuez cette personne. Vous récupererez l'argent retiré.

Fourgon de banque

Trouvez un fourgon de banque, et faites-le exploser. Vous trouverez l'argent qu'il contenait et que vous pourrez ramasser.

PASSER LES PÉAGES GRATUITEMENT

Pour passer le péage sans payer ni avoir d'étoile de recherche, foncez en direction du péage puis sautez du véhicule sans freiner. Le véhicule continuera à avancer et dépassera le péage. Traversez ensuite le péage à pied et vous pourrez remonter dans votre véhicule sans à avoir eu à débourser le moindre dollar ni à avoir d'étoile de recherche.

OBTENIR LES SERVICES D'UNE PROSTITUÉE

Pour obtenir les services d'une prostituée, dirigez-vous en voiture entre 22h et 6h à Bohan (île la plus au nord de Liberty City). Les prostituées sont généralement en train de vous attendre et sont plutôt facile à reconnaitre ; approchez-vous d'une prostituée, klaxonnez et attendez qu'elle monte dans votre voiture. Il vous sera alors demandé d'aller dans un coin isolé, une petite ruelle fera l'affaire. Une fois isolé, vous pourrez alors choisir le service 1 à 20$, le service 2 à 50$ et le service 3 à 70$.

LE COEUR DE LIBERTY CITY

Pour atteindre le coeur de la ville, il vous suffit de voler un hélicoptère et de voler jusqu'à la Statue Of Happiness. Une fois atteint la statue, volez à mi-torse de la statue et sautez pour tomber sur le socle. Ici, il y a quatre portes et vous pourrez passer à travers l'une d'elles. Montez les échelles et vous pourrez atteindre le coeur battant géant enchaîné. C'est le Coeur de la cité.

RÉPARER GRATUITEMENT SON VÉHICULE

Pour réparer gratuitement son véhicule, il suffit de garer ce dernier sur le parking jaune devant votre planque, de vous éloigner jusqu'à ce qu'il ne soit plus visible et ensuite de revenir, il sera alors totalement réparé.

Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2009

CHEAT CODES

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

Gameplay

482-555-0100	Santé et armes
362-555-0100	Santé et résistance
486-555-0150	Lot d'armes 1
486-555-0100	Lot d'armes 2
267-555-0100	Diminuer le niveau de recherche
267-555-0150	Augmenter le niveau de recherche
468-555-0100	Changer les conditions météo

Véhicules

359-555-0100	Annihilator
938-555-0100	Jetmax
625-555-0100	NRG-900
625-555-0150	Sanchez
227-555-0100	FIB Buffalo
227-555-0175	Comet
227-555-0147	Turismo
227-555-0142	Cognoscenti
227-555-0168	Super GT

Divers (codes d'apparition d'objets)

938-555-0150	Bateau
625-555-0200	Akuma (moto)
625-555-3273	Vader (moto)
272-555-8265	APC
359-555-2899	Buzzard (hélicoptère)
227-555-9666	Balle GT
359-555-7272	Parachute
276-555-2666	Super Punch
486-555-2526	Sniper explosif

RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES

.44	Mener 10 guerres de drogue
MG avancé	Mener 20 guerres de drogue
Fusil explosif	Mener 30 guerres de drogue
Bombes artisanales	Mener 40 guerres de drogue
SMG d'or	Mener 50 guerres de drogue
Parachute	Réussir les 20 base jumps

NOOSE APC

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

SOLUTION COMPLÈTE

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : I LUV LC

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements, montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

Mission 2 : Practice Swing

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.
Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture

derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

Mission 3 : Chinese Takout

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

Mission 4 : Momma's Boy

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

Mission 5 : Corner Kids

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

Mission 6 : Clocking off

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un

par un.
Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

Mission 7 : Blog This

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

Mission 8 : Femme

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

Mission 9 : Bang Bang

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

Mission 10 : Kibbutz Number one

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.
A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

Mission 11 : Boulevard Baby

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la

jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

Mission 12 : Frosting the Cake

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

Mission 13 : Sexy time

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

Mission 14 : High Dive

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur.
Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

Mission 15 : Blog This 2

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

Mission 16 : Not So Fast

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 17 : Ladies ' night

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

Mission 18 : Caught with your pants down

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

Mission 19 : This ain't Chekers

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère, descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

Mission 20 : Going deep

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.

Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

Mission 21 : Droppin in

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

Mission 22 : For the man who has everything

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

Mission 23 : In the Crosshairs

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble de gauche et tuez le second sniper. Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

Mission 24 : No 3

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez

dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

Mission 25 : Ladies Half Price

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

Mission 26 : Party's over

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

Mission 27 : Departure Time

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.
Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins. Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie. Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.

A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Guerre de drogues :

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

Guerre de drogues : la défense

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

Guerre de drogues : le détournement

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

Guerre de drogues : le butin

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

LC Cage Fighter

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

Base Jump

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

Armando

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

Armando : Billard

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

Armando : Fléchettes

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Armando : Air Hockey

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

Armando : Hamburger/Restaurant

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

Armando : Golf

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

Armando : Club de Striptease

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

DÉBLOQUER LES NOUVELLES ARMES CHEZ ARMANDO (FLINGUES)

Pistolet .44

Terminer la mission Boulevard Baby

Fusil à pompe automatique (cartouches standard)

Terminer la mission Corner Kids

Fusil à pompe automatique (cartouches explosives)

Terminer la mission High Dive

Mitraillette d'assaut

Terminer la mission Chinese Takout

Pistolet mitrailleur en or

Terminer la mission For The Man Who Has Everything, puis monter dans la Super Drop Diamond de Yusuf

Mitrailleuse avancée

Terminer la mission Going Deep

Fusil de précision avancé

Terminer la mission Caught With Your Pants Down

Bombes adhésives

Terminer la mission Bang Bang

SUCCÈS

TBOGT : Casse-cou (5G)

Tu as trouvé et réussi tous les base jumps.

TBoGT : Pro du swing (10G)

Le golf, ça te connaît.

TBoGT : Imbattable (15 G)

Tu es le champion incontesté de L.C. Cage Fighters.

TBoGT : Il est D.I.S.C.O. (15G)

Tu as le rythme dans la peau !

TBoGT : Carte blanche (20G)

Tu as terminé 25 guerres des drogues.

TBoGT : Maestro (30G)

Tu as terminé l'histoire de The Ballad of Gay Tony.

TBoGT : Sur la liste (45G)

Tu t'en sors plutôt bien.

TBoGT : VIP (80G)

Tu as gagné le titre d'expert de TBoGT, bien joué !

Grand Theft Auto IV : The Lost and Damned

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

Note 1 : Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

Note 2 : Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

Triche diverse

`4685550100` Change la météo

Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator

625-555-0100	Fait apparaître une NRG-900
625-555-0150	Fait apparaître une Sanchez
938-555-0100	Fait apparaître un Jetmax

SUCCÈS

Easy Rider (100)

Terminez l'histoire

Full Chat (70)

Vos équipiers roulent comme des pros!

Get Good Wood (50)

Pendant les courses, frappez 69 motards avec une batte.

The Lost Boy (25)

Que tout le monde salue le leader des Lost !

One Percenter (5)

Billy remonte sur sa moto.

CODES DE TRICHE

245-555-0100	Innovation
245-555-0125	Double T custom
245-555-0150	Hexer
245-555-0199	Hakuchou custom
826-555-0100	Slamvan
826-555-0150	Burrito van

MUNITIONS ILLIMITÉES

Terminer le jeu à 100% pour bénéficier des munitions illimitées.

VÉHICULES

Bati 800

Réussir toutes les missions d'Angus.

Hokachu

Terminer 12 courses en mode solo.

Innovation

Eliminer 50 mouettes.

BONUS DES GUERRES DE GANGS

Fusil à pompe

Terminer 10 guerres de gangs.

Pistolet automatique

Terminer 20 guerres de gangs.

Carabine

Terminer 30 guerres de gangs.

Fusil d'assaut

Terminer 40 guerres de gangs.

Lance-grenades

Terminer 50 guerres de gangs.

ARSENAL DE JIM

Remplissez les conditions indiquées ci-dessous, puis appelez Jim pour recevoir les armes correspondantes dans le clubhouse.

Pistolet automatique

Terminer la mission "Bad Cop Drop".

Bombes artisanales

Terminer la mission "Hit The Pipe".

SOLUTION COMPLÈTE

MISSIONS PRINCIPALES

Mission 1 : Clean and Serene

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

Mission 2 : Angels in America

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et retrouvez Billy.

Mission 3 : Liberty City Choppers

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

Mission 4 : Bad cop drop

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

Mission 5 : It's War

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et

tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

Mission 6 : Action/Réaction

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

Mission 7 : Buyer's Market

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.
Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

Mission 8 : Politics

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

Mission 9 : Coming Down

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

Mission 11 : Off Route

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne

jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

Mission 12 : This Shit's cursed

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

Mission 13 : Hit the pipe

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

Mission 14 : End of Chapter

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian. Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite, abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

Mission 15 : Bad Standing

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

Mission 16 : Heavy Toll

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte

scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

Mission 17 : Marta full of Grace

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

Mission 18 : Shifting Weight

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth. Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

Mission 19 : Diamonds in the rough

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray. Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

Mission 20 : Roman's Holiday

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

Mission 21 : Collector's Item

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse

de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

Mission 22 : Was it Worth ?

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

Mission 23 : Get Lost

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

Angus : Vol de Moto

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

Stubbs

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les

hommes qu'il désigne pour de l'argent.

Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

Stubbs - Mission 3 : First Impressions

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti. Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti. Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule. Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

Missions de courses

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

Baston

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

Billard

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

Fléchettes

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

Air Hockey

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

Gray Matter

© DTP Entertainment AG / Wizarbox 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Manoir

Après la cinématique, commencez par vous accommoder avec les touches d'action et cherchez Houdini, le lapin. Cliquez sur le petit arbre à droite et trouvez le lapin. Ensuite, fouillez le sac près du lit et récupérez tout ce que vous pouvez prendre.

Prenez donc la carotte, le couteau suisse, l'abreuvoir, le portefeuille, le livre de magie et les allumettes.

Ensuite, prenez la carotte dans votre inventaire (en haut de l'écran) et placez-la sur la cage. Pour lui donner à boire, prenez l'abreuvoir dans l'inventaire et cliquez sur la carafe d'eau près de la plante. Par la suite, prenez l'abreuvoir rempli et cliquez sur la cage.

Une fois que le didacticiel est achevé, sortez de la chambre pour atteindre le couloir et partez immédiatement vers le Hall de l'entrée.

Descendez les marches, examinez le tableau au mur, l'enveloppe sur la porte et entrez dans le salon de droite.

Regardez les diplômes sur le mur, les photos des patients qui sont derrière la banquette et sortez.

A présent, sortez carrément du manoir en cliquant sur la sortie, en bas de l'écran. Examinez la plaque de la porte et entrez à nouveau dans le manoir.

Après la discussion avec Mme Dalton, suivez-la dans la cuisine et prenez le petit déjeuner. Discutez avec elle de tous les sujets, sortez de la cuisine et prenez l'enveloppe sur la porte. Effectuez un zoom sur la lettre, lisez-la et retournez dans la cuisine.

Discutez avec Mme Dalton à propos du téléphone portable, obtenez ainsi le sien et sortez de la cuisine. Retournez dans la chambre de Sam, fouillez le sac près du lit et cliquez sur la photo des parents.

Par la suite, sortez du manoir et allez aux Dépendances. Observez le garage, ouvrez-le et essayez de démarrer la moto. Enfin, sortez du garage, allez à l'arrêt du bus et partez à Oxford.

Oxford Centre

D'abord, examinez le panneau de la Carfax Tower à proximité de vous, le panneau des blasons à gauche puis partez vers Queen Street. Discutez avec tout le monde, examinez l'enseigne The Windy Dog et partez vers Cornmaker Street. Observez le magasin de magie de plus près et entrez.

Examinez la sorte de machine à sous, au milieu (Bandit Manchot), et observez le logo qui est sous les boutons pour que le propriétaire apparaisse.

Discutez de tous les sujets disponibles, observez le Bandit Manchot à nouveau et appuyez plusieurs fois sur les deux boutons rouges afin d'obtenir un Blackjack (As et roi, As et reine, ou As et valet).

Récupérez le prix, à droite du logo, discutez une nouvelle fois avec le magicien et épuisez tous les sujets. Enfin, examinez les deux étagères qui sont à droite et au milieu, observez tous les objets et sortez.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à la rue où vous aviez débarqué à Oxford et entrez dans la tour Carfax, au milieu.

Une fois sur le toit, fermez la porte derrière vous et observez la boite rouge. Utilisez les allumettes dans l'inventaire et placez-les sur l'orifice de la boite en bas. Récupérez ainsi le dessin d'un blason et descendez.

De retour dans la rue, examinez le panneau du blason de plus près, cliquez sur le blason que vous avez trouvé dans la boite et comparez-le à ceux qui sont sur la plaque. Comparez-le à celui de Christ Church, affichez la carte et rendez-vous à cet endroit.

Christ Church College

Repérez la boite noire qui flotte sur l'eau de la fontaine et observez-la de plus près. Regardez son couvercle, cliquez sur l'eau et utilisez les gouttes d'eau de votre inventaire sur le papier de tournesol. Ouvrez ainsi la boite en cliquant sur le symbole et récupérez la seconde pièce du puzzle.

Par la suite, partez vers le jardin de Christ Church College, à droite. Examinez les fleurs qui sont en bas de l'écran, observez la terre récemment retournée et creusez. Obtenez ainsi un autre indice, retournez à l'arrêt du bus et partez cette fois à St. Edmund Hall.

ST. Edmund Hall

Après la brève scène, discutez avec Harvey, l'homme près du puits, et épuisez tous les sujets pour qu'il vous donne une cassette. Ensuite, interagissez avec Lisa pour lui jouer un tour de magie dans lequel vous allez échanger des cassettes. Pour cela, suivez le didacticiel et sélectionnez le tour de magie " En fumée ".

Lors du choix des étapes, choisissez les actions suivantes :
1-Charger cassette vierge dans manche gauche.
2-Prendre cassette de Lisa dans main droite.
3-Empalmer cassette Vierge dans main gauche.
4-Déplacer cassette de Lisa vers main gauche.
5-Distraire l'attention.
6-Déplacer cassette vierge vers main droite.
7-Faire disparaître cassette de Lisa dans manche gauche.

Appuyez sur la baguette magique et regardez la séquence qui suit.

Par la suite, approchez-vous de la jeune femme assise sur le banc et discutez avec elle de tous les sujets. Choisissez le tour de magie " Téléphone magique " et observez le téléphone public de plus près.

Effectuez un clic droit sur le téléphone portable dans votre inventaire et cliquez sur le numéro du téléphone public en bas du clavier numérique. Observez ensuite le téléphone portable, accédez au menu, options et changez le Bip des touches : non.

Commencez ainsi le tour de magie et effectuez les actions suivantes :
1-Empalmer Téléphone Portable dans Main Gauche.
2-Distraire l'attention.
3-Manipuler Téléphone Portable dans Main Gauche.
4-Faire disparaître Téléphone Portable dans Manche Gauche.

Après le tour de magie, approchez de la jeune femme qui est en train de bronzer et discutez avec elle de tous les sujets. Ensuite, discutez avec le jeune homme qui vient d'arriver mais ce dernier semble peu bavard. Examinez le livre et la lettre qui se trouvent près de lui et entamez la discussion à nouveau.

Opérez alors le tour de magie " Une Mauvaise Nouvelle " et effectuez les actions suivantes :
1-Distraire l'attention.
2-Prendre Lettre de Charles dans Main Gauche.
3-Faire disparaître Lettre de Charles dans Manche Gauche.

A présent, quittez cet endroit et retournez à Oxford.

Oxford Centre

Approchez-vous de la vapeur d'eau qui jaillit des égouts, sélectionnez la Lettre de Charles dans votre inventaire et placez-la sur la vapeur pour l'ouvrir.

Ensuite, sélectionnez l'enveloppe de votre inventaire et utilisez-la sur la Lettre de Charles. Une fois que ceci est fait, retournez à St. Edmund Hall.

ST. Edmund Hall

Continuez ainsi le tour de magie en interagissant avec Charles et réalisez les actions suivantes :
1-Empalmer Lettre de Charles dans Main Droite.
2-Distraire l'attention.
3-Poser Lettre de Charles.

Une fois que le tour est joué, discutez une nouvelle fois avec Helena Beaugard et regardez la séquence qui suit.

Chapitre 2

Dread Hill House

Lorsque vous aurez pris votre petit déjeuner, attrapez le journal qui est sur la table et sortez. Ouvrez la porte du hall du sous-sol, entrez et prenez la première porte à droite pour entrer dans le laboratoire.

Récupérez les instructions laissées sur le bureau de gauche, lisez aussi la lettre de Susan Whittier puis examinez les tiroirs de classement.

Vous devez classer les dossiers dans l'ordre alphabétique sauf dans le cas d'une publication qu'il faut mettre dans le casier P-R.

Placez donc ces dossiers dans les cases suivantes :
Migration Neuronale : Casier M.
Transmission synaptique : Casier T.
Lobotomie : Casier L.
Opiacés (récepteurs) : Casier O.
Aire de Broca : Casier A.
Hybridation in situ : Casier G-I.
Y a-t-il une conscience passive ? : Casier X-Z.
Analyser les IRM, publié en 99 : Casier P-R.
Emotions et chimie neuronale : Casier E.

Par la suite, ouvrez les tiroirs F, L, N et P-R, et récupérez respectivement les dossiers suivants : la facture de livraison, Linkweller (article), Noms des membres du Département Neurobiologique et Esprits ordinaires, pouvoirs extraordinaires.

A présent, Activez la carte et partez vers la Piste de Horspath.

Piste de Horspath

Observez Eddie, discutez avec lui de tous les sujets puis partez à Oxford.

Oxford Centre

Parlez à la marchande de fleurs pour acheter un bouquet, partez vers Queen Street et entrez dans le pub The Windy Dog.

D'abord, observez la corne et soufflez dans l'embouchure. Parlez ensuite au barman pour qu'il vous donne la pièce manquante et observez la corne à nouveau. Utilisez la pièce sur l'embouchure et soufflez une seconde fois. Obtenez ainsi un nouvel indice, quittez le pub et partez vers Christ Church College.

Christ Church College

Une fois sur les lieux, entrez dans la nef de droite, parlez au guide puis accédez à l'Autel.

Activez l'interrupteur en haut à droite, observez les fonds baptismaux et récupérez le petit sac.

Obtenez ainsi la dernière pièce de puzzle, entrez dans l'inventaire et reconstituez toutes les pièces du puzzle.

Sortez de cet endroit et rendez-vous à Oxford Centre pour trouver la cabine téléphonique.

Oxford Centre

Entrez dans la cabine téléphonique, consultez l'Enigme du traitre dans votre inventaire et remarquez que le nom de celui qui a vendu son âme pour 30 n'est autre que Judas. Décrochez donc le combiné, composez les numéros qui correspondent aux lettres de ce dernier et appelez le 58327. Récoltez ainsi la pièce d'or, sortez de la cabine et allez à Corner market Street.

Entrez dans le magasin de magie et parlez à Méphistophélès. Examinez l'étagère du milieu et prenez le faux sang.

Observez également l'autre étagère, récupérez le Liquide Adhésif, l'aimant, la machine à bruit 'broyeur' et le faux pouce.

Enfin, sortez du magasin et allez à Radcliffe Infirmary.

Radcliffe Infirmary

Entrez dans le bureau de Susan, à gauche, discutez avec elle à propos de la facture puis parlez-lui à nouveau pour que Headley vous invite dans son bureau. Epuisez tous sujets de discussion avec ce dernier, sortez et reparlez à la secrétaire.

Lorsqu'elle revient après avoir donné le café à son boss, observez la tasse avec la clé sur le bureau, observez la jeune femme et cliquez à nouveau pour commencer le tour de magie.

Choisissez le tour de magie : " La tasse sans fond " et effectuez les actions suivantes :
1-Empalmer Aimant dans Main Droite.
2-Prendre Tasse dans Main Gauche.
3-Déplacer Tasse vers Main Droite.
4-Manipuler Tasse dans Main Droite.
5-Distraire l'attention.
6-Prendre Clé dans Main Gauche.
7-Faire disparaître Clé dans Manche Gauche.

Maintenant, vous devez réaliser un autre tour de magie pour convaincre Susan de quitter le bureau.
D'abord, entrez dans l'inventaire, utilisez le faux sang sur le faux pouce et utilisez le Liquide Adhésif sur le faux pouce.

Commencez alors le tour de magie sur Susan mais Sam vous indique qu'il reste une chose à faire. Retournez alors dans le couloir, entrez dans la cuisine du personnel et cachez la trousse à pharmacie.

Maintenant que tout est prêt, revenez dans le bureau et commencez le tour de magie.
1-Prendre Ouvre-lettre dans Main Gauche.
2-Manipuler Ouvre-lettre dans Main Gauche.
3-Distraire l'attention.
4-Manipuler Ouvre-lettre dans Main Gauche.

Dès que Susan sort du bureau, prenez la clé de l'inventaire et utilisez-la sur le classeur. Photocopiez le document que vous avez trouvé, sortez dans le couloir et discutez avec Malik. Une fois que ceci est fait, partez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Vous n'avez pas grand-chose à faire à cet endroit. Ecoutez simplement la conversation et partez par la suite à Bodleian Library.

Bodleian Library

Parlez à Helena Beaugard, cliquez d'abord sur la nouvelle carte d'Helena et choisissez trois phrases flatteuses comme : " Elle est super cette photo ! ", " Ca, c'est une photo classe ! Tu ressembles à un top-model sur celle-là ! ", " Tu as raison, elle est nettement mieux ! ", ou " Elle met vraiment ton charme en valeur ".

Cliquez ensuite sur l'ancienne carte d'Helena et choisissez trois phrases non flatteuses : " T'as l'air complètement shootée. ", " Autant te mettre un sac sur la tête ", " Tu devrais faire un procès au photographe. ", " Ton nez est moins gros en vrai. " et " Elle n'est pas si mal. Moi je l'aime bien... ".

Par la suite, vous devez effectuer un tour de magie pour dérober les cartes mais avant cela, entrez dans l'inventaire, prenez la machine à Shrak et placez-la sur la déchiqueteuse.

Commencez donc le tour de magie, choisissez " Le Mystérieux Anneau Indestructible " et réalisez les actions suivantes :
1-Empalmer télécommande dans main gauche.
2-Prendre ancienne carte d'Helena dans main droite.
3-Manipuler ancienne carte d'Helena dans main droite.
4-Distraire l'attention.
5-Manipuler télécommande dans main Gauche.
6-Faire disparaître ancienne carte d'Helena dans manche droite.

A présent, utilisez l'Ancienne Carte d'Helena et utilisez-la sur le Tourniquet pour passer.

Parler à la Bibliothécaire, utilisez l'un des terminaux informatiques à gauche et lisez tous les articles sur le Dr. Styles. Quittez cet endroit et rendez-vous à Dread Hill House.

Dread Hill House

Après l'appel téléphonique, entrez dans la cuisine et parlez à Mrs. Dalton. Remontez dans la chambre de Samantha, prenez le bouquet de fleurs de votre inventaire et placez-le dans le verre.

Ensuite, rendez-vous jusqu'au laboratoire dans le sous-sol et placez d'autres fleurs dans le vase sur le bureau de gauche.

Regardez les tiroirs de classement, ouvrez le tiroir C et prenez le dossier " Carte de Condoléances ". Dans l'inventaire, regardez la liste des numéros et utilisez-la sur la carte de condoléances. Effectuez ainsi une comparaison des noms sur les deux documents et cochez les noms qui se répètent. Vous remarquez ainsi que les noms Abram Linkweller et David Styles ne se trouvent pas sur la carte.

Chapitre 3

Dread Hill House

Sortez de la chambre, allez dans la cuisine et parlez à Mrs. Dalton. Observez le tableau d'affichage (à droite), regardez la carte de Paiser et celle à côté puis sortez.

Descendez au sous-sol, entrez dans le laboratoire, regardez les tiroirs des classements et sortez. Prenez la clé dans votre inventaire, ouvrez la porte du Labo privé et entrez.

A ce moment, quelqu'un sonne à la porte et vous laisse un colis. Remontez immédiatement les marches et récupérez le colis près du téléphone. Vous retournez automatiquement dans le labo privé.

A présent, observez le plan de travail de plus près et regardez la lettre, ainsi que le livre sur les pouvoirs psi.

Pour régler la machine, cliquez d'abord sur le plan de travail deux fois puis cliquez sur la machine. Effectuez les réglages suivants :
0 > 99.
De 1 à 26 > % (ne changez rien).
De 27 à 39 > 00.

Une fois que ceci est fait, appuyez sur le bouton rouge de la machine. Regardez à nouveau le plan de travail, cliquez sur l'appareil de communication à plusieurs reprises et remarquez que les lettres I et M apparaissent.

Observez également le tableau blanc, interagissez avec l'Ordinateur sur le bureau et entrez dans le dossier " journal vidéo ". Regardez toutes les vidéos, ouvrez également le fichier " Mes Documents " et lisez tous les articles. Quittez l'ordinateur, regardez le caisson d'isolation et les commandes du caisson près de la porte.

Quittez le sous-sol, remontez dans le hall de l'entrée et entrez dans le salon à droite. Examinez la boite de photos sur le bureau, faites défiler les images et regardez celle de la maison.

Sortez du salon, entrez dans la salle à manger en face et ouvrez le placard de la chaine hi-fi. Observez le contenu du placard, récupérez un disque et sortez.

Maintenant, retournez dans la chambre de David et entrez dans la salle de bain. Ouvrez le placard près du miroir, sentez le shampoing et regardez la scène qui se déclenche.

Sortez de la salle de bain, regardez le miroir puis entrez dans le dressing. Examinez la commode, ouvrez le tiroir du bas, regardez la robe et récupérez le maillot de bain qui se trouve en-dessous de ce dernier.

Maintenant, quittez la chambre et retournez dans le sous-sol. Examinez la cave à vin sur votre gauche, entrez dans le labo privé et accédez à l'ordinateur.

Cliquez sur le fichier " Cave ", repérez les feuilles colorées qui représentent le type, la couleur, l'année et la région et mettez respectivement Sec, Rouge, 1972 et Loire. Retournez ainsi à la cave à vin et goutez les bouteilles qui sont en bas.

Après la séquence, cliquez sur les commandes du caisson, prenez le shampoing de votre inventaire et versez-le dans l'entonnoir.

Appuyez sur la touche du lecteur CD sur le panneau de commande à droite, prenez le disque de votre inventaire et insérez-le dans la fente pour CD. Cliquez par la suite sur le bouton du caisson d'isolation (celui du bas), quittez l'écran de commande du caisson et cliquez sur le caisson d'isolation même pour y entrer.

Après la scène, retournez dans le hall d'entrée et utilisez le téléphone. Entrez dans le salon, regardez la boite de photos encore une fois et défilez les images jusqu'à la dernière. Prenez cette photo, sortez et retournez au labo privé.

Prenez la photo de votre inventaire, utilisez-la sur le scanner et accédez ainsi à l'ordinateur. D'abord, cliquez sur l'onglet Scanner puis Modifier. Cliquez ensuite sur Couleurs, Plus net et Contraste). Quittez enfin l'ordinateur et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 4

Dread Hill House

Maintenant que vous repris le contrôle de Sam, sortez de la chambre et retrouvez Dr. Styles. Après la discussion, allez dans la cuisine, parlez à Mrs Dalton et prenez le journal. Sortez du manoir et rendez-vous à Oxford Centre.

Oxford Centre

Allez Corner Market Street, entrez dans le magasin de magie et actionnez la machine du Bandit Manchot.

Appuyez sur les boutons pour obtenir un Blackjack et récupérez la prochaine énigme. Ensuite, regardez l'étagère à proximité et ramassez le piège à poudre flash.

Regardez l'étagère suivante et récupérez la machine à cris et un espion téléphonique. Sortez du magasin, allez à Queen Street et entrez dans la boutique d'Alice dans le coin de rue à droite. Parlez à la vendeuse, regardez les cartes postales à droite de l'écran et prenez la carte de Londres.

Regardez le Poster du Chapelier Fou à gauche puis examinez le chat bleu. Appuyez sur les dents qui portent les lettres S, M, I, L et E, ouvrez ainsi sa bouche et ramassez les deux objets à l'intérieur.

Enfin, observez le tableau biographie, sortez et allez à l'University Museum.

University Museum

Examinez la vitrine à gauche, regardez l'oeuf de Dodo et ouvrez la vitre. Cliquez sur l'oeuf, repérez le logo du Daedalus Club et récupérez l'oeuf.

A présent, prenez l'oeuf de votre inventaire et mettez-le sur le banc du milieu. Récupérez ainsi le contenu de l'oeuf, remettez-le à sa place et quittez le musée pour aller à Bodleian Library.

Bodleian Library

Passez le tourniquet grâce à la carte d'Hélena et parlez à la bibliothécaire. Ensuite, sortez et partez vers St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez à l'internat, regardez la liste des résidents à gauche et examinez-la.

Ensuite, utilisez la carte d'Helena sur le gardien pour qu'il vous laisse passer. Partez en direction de la piscine, prenez les photos qui se trouvent sur le banc de gauche et examinez le filtre de plus près. Regardez, le filtre et le bassin, parlez ensuite deux fois au technicien et quittez la piscine.

Remontez les escaliers de gauche pour entrer dans le couloir du 1er étage, observez le papier toilette sur la table de gauche et récupérez-le.

Ouvrez la chambre 106, parlez avec Jeanie et quittez l'internat. Après la séquence, entrez dans le menu de la carte et partez à Oxford Centre.

Oxford Centre

Retournez à CornerMarket Street, entrez dans le magasin de magie et discutez avec Méphistophélès. Sortez du magasin, complétez la discussion avec Harvey puis rendez-vous à Christ Church College.

Christ Church College

Tentez d'entrer dans le Christ Church Hall puis entrez dans le Nef. Parlez à Angela Mulholland, sortez et allez à Radcliffe Infirmary.

Radcliffe Infirmary

Entrez dans le bureau de Susan, discutez avec elle puis regardez son téléphone. Entrez dans votre inventaire, effectuez un clic droit sur votre téléphone portable et utilisez-le sur le numéro de Département de Neurobiologie pour l'enregistrer. Observez également la liste des extensions afin de connaitre celle de Linkweller et sortez du bureau.

Dans votre inventaire, prenez le téléphone portable et appelez le Dpt. Neuro. Composez ensuite 11 pour avoir Linkweller et dites-lui que Mr. Headley veut le voir. Dès qu'il sort de son bureau, entrez-y et examinez le téléphone sur le bureau. Prenez l'espion téléphonique de votre inventaire, utilisez-le sur le téléphone de Linkweller et sortez.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat, montez les escaliers qui mènent au couloir du 1er étage et montez directement au 2ème étage.

Observez la chambre 202, examinez le pêne et le bouton à deux reprises. Ensuite, revenez en arrière et remontez au 3ème étage.

Tentez d'ouvrir la porte du 302, parlez au surveillant à deux reprises et entamez un tour de magie.

Choisissez " le mystère de la chambre fermée ", entrez dans l'inventaire et utilisez le papier toilette sur la machine à cris. Utilisez la machine camouflée sur la porte 302 et utilisez la commande de l'inventaire. Lorsque le surveillant entre dans la chambre pour inspecter le cri, observez rapidement la porte et cliquez sur le bouton pour la déverrouiller. Attendez qu'il sorte et s'en aille, ouvrez la porte et entrez dans la chambre.

Observez l'ébauche de scénario, examinez-le de plus près, regardez les pellicules et sortez.

Descendez au 2ème étage, parlez au surveillant puis cliquez dessus pour lui jouer un tour de magie.
Choisissez " Diviser pour Conquérir " et commencez le jeu.

D'abord, comptez le nombre de cartes. Si le nombre est pair, laissez la main au surveillant et dites-lui de commencer. Si le nombre est impair, prenez la main et choisissez une carte de prédiction. Le but est d'éliminer toutes les cartes et laisser celle de prédiction jusqu'à la fin. Donc, lorsque le surveillant propose deux cartes à éliminer et que l'une d'entre elles est la carte de prédiction, choisissez l'autre. Lorsque c'est à vous de proposer les cartes, choisissez deux cartes différentes de celle de prédiction.

Une fois que vous aurez gagné, le surveillant vous ouvrira la chambre de Charles. Entrez, regardez la photo sur la table de nuit, repérez le numéro sur la petite feuille et enregistrez-le dans votre portable. Ensuite, examinez le bureau, observez le magazine et sortez.

A présent, descendez au 1er étage approchez de la chambre 102. Regardez l'imposte au-dessus de la porte et utilisez le seau pour l'atteindre.

Une fois à l'intérieur de la chambre d'Helena, regardez l'appareil-photo, le tiroir et la boite sous le lit. Regardez la boite de plus près et Helena entrera dans la chambre.

Complétez la discussion avec elle, prenez ainsi l'appareil photo et rentez à Dread hill house.

Dread Hill House

Après la séquence, discutez avec Dr. Styles et retournez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat et allez vers la salle de Gym qui se trouve en bas des marches à droite.

Regardez la porte des vestiaires, entrez dans l'inventaire, effectuez un clic droit sur la poudre flash et utilisez-la sur le piège à poudre flash. Ensuite, prenez le fil déclencheur et utilisez-le sur le piège à poudre. Enfin, placez le tout sur la porte des vestiaires puis sur celle de l'entrée de l'internat (à gauche). Regardez le tableau des horaires juste à droite de la porte d'entrée et sortez.

Allez au Quad, lancez un nouveau tour de magie et choisissez " la coupe de fruit ".

Chapitre 5

Dread Hill House

Incarnant de nouveau le Dr. Styles, entrez dans le dressing, regardez la housse de robe et sortez de la chambre.

Allez au hall du sous-sol, entrez dans le laboratoire et regardez l'ordinateur. Ouvrez la session 2, réglez l'heure à 11:42 et 30 secondes (heure à laquelle l'horloge de la piscine s'est arrêtée).

Observez un crâne de plus près, retournez à l'écran principal et ouvrez la session 1. Réglez l'heure à 11:30 et 45 secondes, effectuez une observation puis partez au labo privé.

Regardez le plan de travail, cliquez sur l'appareil de communication pour voir la suite du message de Laura puis accédez à l'ordinateur sur le bureau. Ouvrez le dossier " Mes Documents ", lisez le Rapport d'expérience n°1 et fermez-le. Enfin, examinez le tableau blanc et sortez du labo.

Remontez au Rez-de-chaussée et entrez dans la salle à manger à gauche près de la cuisine. Regardez les aquarelles, prenez-en une puis partez à la Maison du Dr. Ramusskin.

Maison du Dr. Ramusskin

Discutez simplement avec le Dr. Ramusskin de tous les sujets puis partez à Timmons Park.

Timmons Park

Passez le portail, examinez les trois arbres (à droite et à gauche) et lisez les inscriptions qui s'y trouvent (O'Neil, Team 8 et L+D).

Ensuite, allez à droite et accédez à la Fontaine. Continuez à avancer en suivant le chemin de gauche et allez vers le gardénia.

A présent, examinez le gardénia à droite près de l'arbre et essayez de ramasser l'objet qui s'y trouve. Après la courte séquence, poursuivez l'enfant à gauche et allez à l'aire de jeu.

Discutez avec la petite fille jusqu'à ce qu'une pomme vous tombe sur la tête. Ramassez les pommes, utilisez-les sur la petite fille et jonglez ainsi pour la faire rire. La mère de la petite arrive pour l'emmener et elle vous laisse la fleur. Ramassez-la, observez-la dans votre inventaire pour éveiller des souvenirs.

Ensuite, regardez le vendeur de glace et parlez-lui pour acheter une glace. Cliquez sur cette dernière dans votre inventaire et éveillez ainsi d'autres souvenirs.

A présent, retournez à l'endroit des arbres gravés et allez au lac en traversant le pont. Regardez l'accordéoniste, parlez-lui puis parlez au loueur de barques. Après la scène cinématique, retournez à Dread Hill House.

Dread Hill House

Allez au Labo Privé, prenez l'agenda et regardez le planning du 21 Octobre 2002. Quittez le labo pour aller dans la cuisine et discutez avec Mrs. Dalton. Regardez le panneau d'affichage à droite, lisez la carte de Helborn et sortez. Utilisez le téléphone dans le hall d'entrée pour l'appeler, accédez à la carte et allez dans son bureau.

Bureau de De Simon Hellborn

Lors de la séance thérapeutique, suivez la discussion et choisissez les réponses suivantes pour donner suite à vos souvenirs :
Pris une douche.
Ai pris le petit déjeuner avec Headley.
Un café.
La connectivité neurale des bébés.
Les heures de permanence.
Fille.

Dread Hill House

De retour au manoir, entrez dans la cuisine et parlez à Mrs. Dalton.

Chapitre 6

Dread Hill House

Maintenant que vous incarnez Samantha, sortez et allez dans le hall du sous-sol. Vous apercevez alors Mrs. Dalton en compagnie de Dr. Simon Helborn. Parlez à ce dernier de tous les sujets, lisez le document que Sam a volé de sa poche et allez voir Mrs. Dalton dans la cuisine pour discuter avec elle.

Ensuite, sortez et allez aux Dépendances. Ecoutez la conversation téléphonique puis entrez dans le garage. Essayez la moto, retournez dans la cuisine et reparlez à Mrs. Dalton.

Montez les escaliers et examinez le meuble, les gargouilles, les chaises et le tableau.

Sortez du manoir, allez vers les Dépendances et approchez de la base de la tour à droite. Inspectez la statue pour trouver la clé et utilisez-la pour ouvrir la porte.

Regardez le chemin dans la poussière, vers le haut de la tour et regardez la chaise. Inspectez également la fenêtre, regardez le lit de David et la tache sur la vitre.

Retournez donc dans la cuisine pour parler avec Mrs Dalton, récupérez la farine près des couteaux et revenez en haut

de la tour. Utilisez la farine sur la tache et révélez ainsi l'empreinte sur la vitre.

Une fois que ceci est fait, quittez la tour et rendez-vous à Christ Church College.

Christ Church College

Entrez dans le Christ Church Hall, avancez à droite et regardez le certificat. Observez-le minutieusement, observez le chenet et regardez le chapeau du chenet de droite. Cliquez dessus plusieurs fois jusqu'à ce que la tête se dévisse.

Récupérez ainsi le petit papier, revenez au tableau près de l'entrée et regardez le logo plusieurs fois. Regardez également le titre de la peinture, le livre à plusieurs reprises. Prenez ensuite le couteau suisse de votre inventaire, utilisez-le plusieurs fois sur le livre du tableau et récupérez la dernière pièce du puzzle. Entrez dans l'inventaire, reconstituez le puzzle, observez-le et sortez.

Allez aux jardins, parlez à Charles Ettington puis prenez à gauche vers les prairies de Christ Church.

Avancez en direction du lac jusqu'à ce que vous trouviez un terrier, regardez-le pour y pénétrer et observez ainsi le lapin.

Pour trouver le code qui permet d'ouvrir l'horloge du lapin, regardez le nom du jeu indiqué sur l'énigme (C RAILER SWOLL) et changer l'ordre des lettres afin de trouver LEWIS CARROLL, qui n'est autre que l'auteur du livre " Alice au Pays des Merveilles ". Tapez ainsi les chiffres correspondant aux lettres, composez le 539472277655 et ouvrez ainsi l'horloge. Récupérez la pièce d'or, quittez cet endroit et partez à Oxford Centre.

Oxford Centre

Rendez-vous au magasin de magie, récupérez une lanterne de la part de Méphistophélès et regardez l'étagère au milieu. Prenez l'encre invisible, parlez à Méphistophélès une nouvelle fois et sortez du magasin.

Regardez ensuite Helena Beaugard qui entre dans le magasin puis partez vers la piste de Horspath.

Piste de Horspath

Approchez-vous de la pile de disques à gauche, examinez-la puis parlez à Eddie. Ensuite, récupérez un disque et partez à Dread Hill House

Dread Hill House

Allez au laboratoire, parlez au Dr. Styles de tous les sujets puis rendez-vous à Radcliffe Infirmary.

Radcliffe Infirmary.

Cliquez sur la porte du Dr. Linkweller pour qu'il arrive et entame une discussion avec vous. Tout de suite après, quittez cet endroit et partez à la bibliothèque.

Bodleian Library

Passez encore une fois le tourniquet grâce à la carte d'Helena, repérez Kinderman sur l'une des tables et discutez avec lui. Ensuite, réalisez-lui un tour de magie et choisissez " le tour du journal recollé ".

Tout d'abord, ramassez le tas de feuilles près de la bibliothécaire puis retourner voir Kinderman pour commencer le tour de magie. Effectuez les actions suivantes :
1-Charger tas de feuilles dans manche gauche.
2-Prendre devoir de Harvey dans main droite.
3-Empalmer tas de feuilles dans main gauche.

4-Déplacer devoir de Harvey vers main gauche.
5-Distraire l'attention.
6-Déplacer tas de feuilles vers main droite.
7-Faire disparaître devoir de Harvey dans manche gauche.
8-Manipuler tas de feuilles dans main droite.

A présent, quittez la bibliothèque et rendez-vous à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez une nouvelle fois dans l'internat, bluffez le gardien une nouvelle fois et accédez au 1er étage. Utilisez la clé dans l'inventaire pour entrer dans la chambre d'Helena, regardez l'épingle à cheveux et ramassez-la.

Observez le programme de théâtre, prenez-le puis fouillez dans le tiroir. Inspectez le document, observez-le puis regardez sous le lit. Examinez la boite, utilisez l'épingle à cheveux pour l'ouvrir et regardez ce qu'il se trouve à l'intérieur. Ensuite, sortez de la chambre et montez au 3ème étage.

Examinez les gobelets, ramassez-les et récupérez également la balle. Observez le tableau à fusibles, inspectez le bouton d'alarme en haut à droite puis parlez au technicien.

Effectuez un tour de magie à ce dernier et choisissez " Vision Passe Gobelet ". Pour trouver la boule, sachez que les deux premiers gobelets qu'il bouge ne contiennent pas la balle. Suivez donc le déplacement du gobelet restant pour la trouver.

Une fois que vous aurez gagné, dites au technicien d'aller vous chercher un café, attendez qu'il s'en aille et désactivez l'alarme en appuyant sur le bouton.

Par la suite, allez à l'autre aile du 3ème étage et frappez à la porte 322. Complétez la discussion avec Kelly, l'amie d'Angela, et effectuez un tour de magie. Sélectionnez " la tâche éphémère " pour que Samantha l'exécute directement.

Profitez alors de l'absence de Kelly, inspectez le bureau et regardez le magazine et le dossier. Inspectez ensuite la photo du père d'Angela sur la coiffeuse et regardez les deux images, la teinture et la photo du père d'Angela. Tout de suite après, Kelly arrive pour une courte discussion et vous quittez la pièce.

Enfin, prenez le téléphone portable de votre inventaire, entrez dans le menu puis contacts, et appelez Mère Charles. Une fois que tout ceci est fait, retournez à Dread Hill House.

Dread Hill House

Dès que vous entrez, récupérez l'invitation du Daedalus Club près du téléphone et regardez-la.

Dans votre inventaire, observez également les pièces d'or que vous avez gagnées, retournez-les et distinguez les noms des palaces qui y sont représentés. Ouvrez la carte de Londres en la sélectionnant dans l'inventaire, marquez les palaces des pièces d'or sur la carte puis croisez les chemins pour localiser l'emplacement du Daedalus Club.

A présent, allez voir le Dr. Styles dans le laboratoire et discutez avec lui. Ensuite, sortez et rendez-vous à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Après la discussion avec les volontaires, prenez votre téléphone portable et appelez Helena.

Chapitre 7

Maintenant que vous avez repris le contrôle du Dr. Styles, allez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat, discutez avec le gardien puis entrez dans le réfectoire, à l'extrême droite. Regardez l'inspecteur Paiser, parlez-lui puis regardez l'impact sur le mur. Prenez le disque de votre inventaire et utilisez-le sur le trou.

Sortez ensuite du réfectoire et vous croiserez Angela. Après la conversation, parlez au gardien et retournez à Dread Hill House.

Dread Hill House

Utilisez le téléphone afin d'appeler Sam qui ne répondra pas. Ensuite, entrez dans la cuisine, parlez à Mrs. Dalton puis allez dans la chambre de Samantha.

Observez le sac à dos, regardez la lettre du département des familles et le Roman sur Frankenstein. Regardez également la photo des parents de Samatha, Inspectez le tiroir pour trouver la carte d'étudiante et regardez-la pour savoir qu'elle est trafiquée.

Descendez alors dans le Hall de l'entrée, utilisez le téléphone pour en savoir d'avantage sur Samantha puis allez au laboratoire.

Accédez à l'ordinateur, ouvrez la session 3 et réglez l'heure sur 11:30 et 45s.

Observez ensuite le crâne d'Angela, revenez à l'écran principal et entrez dans la session 4. Réglez l'heure sur 04:30 et 60s et observez la même chose. Sortez alors du laboratoire et entrez dans le labo privé. Regardez le plan de travail en premier lieu, le panneau de communication puis accédez à l'ordinateur sur le bureau.

Ouvrez le fichier " Mes Documents ", ouvrez l'article " Pouvoirs de l'esprit, 2000 " et imprimez-le.

Quittez donc cette pièce, retournez au laboratoire et consultez l'ordinateur. Ouvrez la session 3 ou 4, réglez l'heure mais changez le nombre des secondes en diminuant de 15 secondes. Regardez le crâne d'Angela de plus près, prenez le diagramme de cerveau de votre inventaire et cliquez sur le cerveau pour effectuer une comparaison.

A présent, quittez le manoir et rendez-vous à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Dès que vous arrivez, suivez la discussion avec les volontaires et partez à Oxford Centre.

Oxford Centre

Allez devant le magasin de magie et observez l'affiche sur la vitre. Regardez le poster, saisissez-le et retournez à St. Edmund Hall.

St. Edmund Hall

Entrez dans l'internat puis au réfectoire et parlez à l'inspecteur Paiser pour connaitre l'emplacement du Daedalus Club. Utilisez donc le menu de la carte et allez à cet endroit.

Daedalus Club

Avancez à gauche puis frappez à la porte du bar du Daedalus Club et utilisez le poster de Lady Byron sur le portier.

Chapitre 8

Daedalus Club

Dirigez-vous vers le bar du Daedalus Club en bas de l'écran, parlez au barman puis aux deux clients à gauche. Avancez à gauche, discutez avec Trickster puis récupérez le journal près du petit arbre.

Ensuite, retournez à la pièce précédente et observez la machine à sous démoniaque, à gauche. Tirez la corne de droite à trois reprises, tirez celle de gauche une fois et formez ainsi trois têtes de diable. Appuyez aussitôt sur le levier afin que la lumière rouge s'arrête en enfer (en bas). Vous tombez alors dans une pièce secrète qui est la salle des coeurs.

D'abord, examinez l'inscription à droite et cliquez sur la boite pour l'ouvrir. Lisez l'inscription puis examinez le mur qui est au fond de la salle.

A présent, prenez la première porte à gauche et accédez à la salle des piques. Ignorez cette salle pour l'instant, prenez la quatrième porte de gauche et accédez à la salle des carreaux. Prenez la première porte sur la gauche pour vous retrouver dehors et rentrez dans le club en passant la porte.

Parlez une nouvelle fois à Trickster, retournez dans le grand hall du Daedalus Club et utilisez la machine à sous démoniaque pour revenir dans la salle des coeurs.

Utilisez le même chemin que vous avez pris précédemment et retournez dans la salle des carreaux. Regardez l'interrupteur au milieu et appuyez dessus. Ensuite, examinez le tableau sur votre droite puis prenez la porte de la Reine de Carreau, au fond.

Dans ce labyrinthe, vous devez choisir entre deux chemins pour atteindre l'objectif.

Repérez le plus petit piédestal dans le miroir et choisissez toujours ce chemin jusqu'à ce que vous trouviez la première clé orange. Récupérez-la et prenez l'une des sorties.

Vous remarquez alors qu'Helena s'est perdue dans le labyrinthe, rejoignez-la en suivant la même stratégie et suivez le petit piédestal. Après quelques instants, dites-lui de rester sur place et continuez jusqu'à ce que vous la retrouviez. Après la discussion, vous vous retrouvez dans la salle des carreaux.

Maintenant, prenez la deuxième porte sur la gauche et entrez dans la salle des piques. Inspectez la vierge de fer, ouvrez-là et lisez le message. Ensuite, observez le tableau et examinez-le de plus près.

Ensuite, repérez les menottes à gauche et prenez-les. Passez la porte de la reine de trèfle au fond de la salle et regardez la courte scène dans laquelle le piège se referme sur vous et vous vous retrouverez dans la salle des carreaux.

Retournez dans la salle des piques, prenez la troisième porte sur la gauche et accédez à la salle des coeurs. Examinez le tableau de plus près puis prenez la première porte sur la gauche.

Examinez un autre tableau, inspectez les statues mythologiques au fond de la pièce et regardez la statue d'Atlas. Cliquez dessus pour la pousser puis entrez par la porte.

Regardez les planches plusieurs fois, prenez les menottes dans votre inventaire et utilisez-les plusieurs fois sur les planches. Atteignez ainsi la clé verte, prenez-la et rebroussez chemin.

Passez la première porte à droite et revenez dans la salle des coeurs. Passez la troisième porte à droite, passez la porte de la Reine de trèfle, au fond, et examinez la statue d'Atlas deux fois pour obtenir la clé violette.

Ensuite, prenez la sortie et retournez vers la salle des coeurs. Examinez les statues de style Renaissance, placez les trois clés dans l'interrupteur et prenez la porte.

Repérez Méphistophélès, revenez en arrière et allez jusqu'à la salle des trèfles. Observez le pistolet, récupérez-le et

revenez voir Méphistophélès. Prenez alors le pistolet de l'inventaire et utilisez-le sur Méphistophélès.

Christ Church College

Après les scènes cinématiques, entrez dans l'inventaire, utilisez la fée en papier sur la lanterne et utilisez le tout sur Angela.

Enfin, lorsque Sam donne le signal, cliquez sur l'interrupteur pour neutraliser Angela une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez trouvé le coupable et neutralisé Angela !

Greed Corp

© W!Games 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Réaction en chaîne (5)

Détruire une unité ou un bâtiment ennemi(e) avec une réaction en chaîne (Libertaires).

Ile de la dévastation (10)

Détruire une île ennemie d'au moins 3 cases en plaçant stratégiquement une excavatrice (Pirate).

Prête-moi ton canon ! (15)

Tirer un obus gratuit d'un canon gratuit sur l'ennemi auquel vous l'avez pris (Cartel).

Peur de voler (20)

Remporter une partie sans utiliser d'aéronef (Empire).

Guerre mondiale (25)

Terminer toute la campagne.

Promotion continue (20)

Gagner 9 titres.

Heures d'été (5)

Remporter une partie sans que le temps ne s'écoule jamais complètement (Bon/Expert).

Couverture d'artillerie (10)

Construire assez de canons armés pour couvrir toutes les cases restantes de la carte (Bon/Expert).

Autogestion (20)

Remporter une partie avant que les fonds de soutien n'augmentent (Bon/Expert).

Avec précaution (20)

Gagner des crédits, des cases et des aéronefs en bonus d'élimination (Bon/Expert).

Un à la fois (20)

Gagner en combattant tous les ennemis un à un (4J, Bon/Expert).

Passage en manuel (30)

Gagner en ne perdant d'excavatrices que par autodestruction et en avoir 1 par tour (4J, Bon/Expert).

GripShift

© Sidhe Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Drapeau de course (5)

Arrive en premier dans 10 courses uniques en joueur solo.

Bonus-étoile (5)

Ramasse toutes les étoiles et les Bonus GS en un seul tour.

Décathlon (10)

Gagne tous les objectifs dans 10 différents niveaux Défis.

LAGACHETTE (10)

Remporte 200 destructions en jouant au Combat de la mort.

Galileo (15)

Ramasse toutes les étoiles dans 50 niveaux (mode défi ou course).

Bling (20)

Finis 50 niveaux (Mode défi ou course) en Temps Or ou mieux

Tonneau (20)

Fais un tonneau complet et retombe sain et sauf sur la piste.

Rafale (20)

Quitte la piste et vole pendant 10 secondes, puis retombe sain et sauf sur la piste.

Indy 50 (20)

Gagne 50 courses Multijoueurs.

RayonMortel (25)

Dans un combat de la mort, utilise RayonMortel sur un joueur qui utilise un bouclier ardent.

GS Roi (25)

Trouve et ramasse le bonus GS dans chaque niveau Défi du jeu.

Maître du Temple (25)

Termine le Niveau Défi du Temple Maudit sans mourir ou recommencer une seule fois.

Guardian Heroes

© Sega / Treasure 2011

SUCCÈS

Aboie comme un chien ! (5)

Donne un ordre au Héros Zombie en mode Histoire.

C'était écrit (5)

Trouve le colisée en mode Histoire.

La fin de la vendetta (10)

Bats Kanon en mode Histoire.

Preux chevalier (20)

Bats Valgar en mode Histoire.

Ça fait peur, un clown

Bats Super Zur en mode Histoire.

Il a un léger bronzage (20)

Bats Golden Silver en mode Histoire.

Le ciel s'effondre (20)

Bats l'esprit céleste en mode Histoire.

Gros magouilleur (20)

Bats le grand esprit rocaille en mode Histoire.

Et l'histoire continue (5)

Finis le mode Histoire avec la difficulté de ton choix.

Le héros de ces dames (15)

Finis le mode Histoire en mode Difficile sans utiliser un seul crédit.

Encore un monde de sauvé (30)

Regarde toutes les fins en mode Histoire.

Guardian Heroes (30)

Déverrouille tous les personnages en mode Histoire.

Guilty Gear 2 Overture

© 505 Games / Arc System Works 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Ex Sol (nouveau costume)

Téléchargez ce costume sur le Xbox Live pour 150 points.

Ky Kiske

Terminer le mode Campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

Raven

Téléchargez-le sur le Xbox Live pour 400 points.

Guitar Hero 5

© Activision / Neversoft 2009

CHEAT CODES

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

AutoKick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Mode Focus

Jaune, Vert, Rouge, Vert, Jaune, Bleu, Vert (2)

Mode HUD libre

Vert, Rouge, Vert (2), Jaune, Vert (3)

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Personnages invisibles

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Slide permanent

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Bleu, Jaune, Bleu

Tous les HOPO

Vert (2), Bleu, Vert (3), Jaune, Vert

Tous les personnages

Bleu (2), Vert (2), Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Contest Winner 1

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

Couleur flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hyper-vitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Couleur étoile

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

INVITÉS SPÉCIAUX

Carlos Santana

Réussir le morceau "No One To Depend On (live)" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Johnny Cash

Réussir le morceau "Ring of Fire" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Kurt Cobain

Réussir le morceau "Smells Like Teen Spirit" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Matt Bellamy

Réussir le morceau "Plug in Baby" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Shirley Manson

Réussir le morceau "I'm Only Happy When It Rains" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

SUCCÈS

Quête du quatuor (20)

Dispute 10 parties à 4 joueurs en mode RockFest (n'importe quel type).

La grande tournée (30)

Débloque toutes les scènes du monde... et plus encore !

Disque d'Or (20)

Termine 50 défis en décrochant au moins l'Or.

Disque de Platine (30)

Termine 50 défis en décrochant au moins le Platine.

Disque de Diamant (50)

Termine 50 défis en décrochant le Diamant.

Poumons d'acier (20)

Réussis une série de 25 phrases au chant.

Échantillonneur (30)

Joue au moins une chanson en Partie rapide, Carrière et chaque type de Compétition.

Producteur (10)

Crée une chanson dans le Studio de Musique.

Les 4 Rocktastiques (10)

Forme un groupe avec 4 rockeurs créés et joue une chanson avec eux.

Quadruple Menace (30)

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or.

Rocktopus (20)

Dispute une partie en ligne opposant 2 groupes classiques de 4 joueurs.

Ménage à huit (20)

Fais une partie en ligne avec 8 joueurs jouant tous du même instrument.

Extraverti (10)

Termine 25 Duels pro en ligne (victoire ou échec).

Quartet 'A Capella' (10)

Joue une chanson avec 4 chanteurs.

Ligne rythmique (10)

Joue une chanson avec 4 batteurs.

Quatuor à cordes (10)

Joue une chanson avec 4 guitaristes.

Vos 4 basses nous appartiennent (10)

Joue une chanson avec 4 bassistes.

Explore le Studio ! (10)

Tu as lu 5 infobulles du GHMix.

A bout de souffle (20)

Crée et joue jusqu'au bout une liste de chansons d'au moins 1 heure.

Le défi du super groupe (20)

Décroche l'or sur au moins 5 défis de groupe.

Favori du public (5)

Remplis complètement ton Rockomètre.

C'est quoi un 33 tours ? (20)

Termine 14 chansons en Partie rapide.

Nouvelle star (10)

Gagne 25 étoiles en mode Carrière.

Graine de star (20)

Gagne 101 étoiles en mode Carrière.

Étoile filante (30)

Gagne 303 étoiles en mode Carrière.

Grand commandant (10)

Gagne au moins 5 étoiles sur une chanson en Carrière ou Partie rapide.

Super Star (50)

Gagne 505 étoiles en mode Carrière.

T'en veux encore ? (10)

Joue 5 rappels en concert.

Bonne synchro (10)

Termine 20 séquences de groupe.

La suite ultime (30)

Réussis une suite de 1001 notes.

Pleine puissance (20)

Joue dans un groupe classique et fais grimper le multiplicateur collectif jusqu'à sa valeur maximum.

Quoi de neuf ? (5)

Termine une leçon de l'initiation sur une nouvelle fonctionnalité.

Pas le droit à l'erreur ! (20)

Joue une chanson en entier sans rater le moindre note (Partie rapide ou Carrière).

Plus haut et plus loin (10)

Termine une chanson avec un multiplicateur moyen supérieur à 4x.

Marque gros ! (5)

En solo, marque 500 000 points en une seule chanson.

Marque très gros ! (10)

En groupe ou en solo, marque 1 000 000 points en une seule chanson.

Explose le score ! (30)

En groupe, marque 3 000 000 points en une seule chanson.

L'union fait la force (10)

Dans un groupe classique de 4 joueurs, tous les joueurs activent leur Star Power en même temps.

Compilation (20)

Termine 100 chansons en Partie rapide.

Juke-Box (30)

Termine 300 chansons en Partie rapide.

Chanteuse (10)

5 étoiles sur 'Ex-Girlfriend', 'Send A Little Love Token' et 'Only Happy When It Rains' au chant.

Amas d'étoiles (100)

Gagne 808 étoiles en mode Carrière.

Invité spécial (10)

Termine une chanson avec ton avatar Xbox 360.

Représentant (5)

Décroche le diamant sur un défi de sponsor.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft 2008

SUCCÈS

Jailbait (5)

Joue une chanson au Nipmuc.

Combination (5)

Obtiens un multiplicateur x8 en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

Cheesecake (10)

Réussis une série de 100 notes en mode Carrière ou en Partie rapide (local seulement).

Get Your Wings (10)

Termine le didacticiel.

No More, No More (10)

Joue tous les rappels

Aerosmith (15)

Déverrouille Aerosmith comme groupe jouable.

Big Ones (15)

Réussis une série de 300 notes en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

When I Needed You (15)

Active 3 fois le Star Power pendant une chanson en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

Crazy (20)

Réussis une série de 500 notes en mode Carrière ou en Partie rapide (local seulement).

Kings and Queens (20)

Achète tous les personnages jouables de The Vault.

Make It (20)

Termine le mode Carrière au niveau Facile.

Big Ten Inch Record (20)

Achète toutes les chansons bonus.

Toys in the Attic (20)

Achète toutes les guitares de The Vault (basse, première guitare, guitare rythmique).

Ain't That a B***h (20)

Obtiens une étoile d'or sur une chanson (local).

My Fist Your Face (20)

Gagne un Duel pro avec classement en ligne.

Don't Get Mad, Get Even (20)

Gagne un Duel en ligne.

Walkin' the Dog (20)

Gagne un Duel pro avec classement en ligne avec plus de 10 000 points.

Soul Saver (20)

Gagne un Choc de guitares avec classement en ligne avec une attaque Charge Mortelle.

Gems (25)

Réussis toutes les séquences Star Power d'une chanson (local ou sur Xbox LIVE).

Sick as a Dog (25)

Obtiens 5 étoiles sur une chanson au niveau Moyen ou plus difficile (local ou sur Xbox LIVE).

Cryin' (25)

Réussis une série de 600 notes en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

Movin' Out (30)

Termine le mode Carrière au niveau Moyen.

Score de légende (30)

Obtiens "325 000" ou plus sur "Train Kept a Rollin".

Get it up (30)

Obtiens 2 000 000 en mode Carrière.

Eat the Rich (30)

Gagne 50 000 $ en mode Carrière.

I Don't Want to Miss a Thing (30)

Obtiens une étoile d'or sur une chanson au niveau Moyen ou plus difficile (local).

What it Takes (35)

Joue 20 parties avec classement en ligne dans n'importe quel type de jeu.

Deuces Are Wild (40)

Finis les titres de la liste comme première guitare (local ou sur Xbox LIVE - utilisateur principal)

Let the Music Do the Talking (40)

Obtiens une étoile d'or sur une chanson en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

Love Me Two Times (40)

Finis les titres de la liste à la basse/guitare rythmique (local/Xbox LIVE - utilisateur principal).

Rock in a Hard Place (50)

Termine le mode Carrière au niveau Difficile.

Same Old Song and Dance (50)

Joue toutes les chansons de la sélection et de The Vault (local seulement).

Dream On (75)

Termine le mode Carrière au niveau Expert.

Succès secrets

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

GUITARES

Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

Guitar Hero : Metallica

© Activision / Neversoft 2009

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.

J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

BRRVRVRJ	Couleur Gem
JJBRBVRR	Mode Performance
JRVRVRRB	Black Highway
JVRBBBBR	Auto Kick (basse auto)
RRBJVVVJ	Instruments "Air"
RRJRBRRB	Couleur Etoile
RRRBBVVJ	Drum permanent
RVVJBVJV	Fireball vocal
VBRJJRVV	Hyper Vitesse
VRJBBJRV	Costumes Metallica
VRJBRJBV	Ligne 6 débloquée (studio)
VRJJJBBV	Invisibilité
VRVBRRJB	Couleur Flamme
VVRRJRJB	Notes connectées

PERSONNAGES ET COSTUMES BONUS

Personnages

James Hetfield

Remporter 100 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de chanteur.

King Diamond

Réussir le morceau "Evil" dans n'importe quelle carrière.

Kirk Hammett

Remporter 100 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de guitariste.

Lars Ulrich

Remporter 100 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de batteur.

Lemmy

Réussir le morceau "Ace of Spades" dans n'importe quelle carrière.

Robert Trujillo

Remporter 100 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de bassiste.

Marcus Fretshreder

Remporter 55 étoiles dans la carrière de guitariste.

Matty Cannz

Remporter 55 étoiles dans la carrière de batteur.

Riki Lee

Remporter 55 étoiles dans la carrière de chanteur.

Shirley Crowley

Remporter 55 étoiles dans la carrière de bassiste.

Zack Harmon

Remporter 100 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Classic)

Remporter 150 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Zombie)

Remporter 200 étoiles en tant que groupe.

Instruments

Klown Bass

Remporter 45 étoiles en tant que bassiste.

Mean Green Bass

Remporter 25 étoiles en tant que bassiste.

Chansons (Wii et PS2 uniquement)

"Broken, Beat & Scarred"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"Cyanide"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"My Apocalypse"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

SUCCÈS

The More I See(5)

Termine les initiations

Metallica (75)

Termine une carrière avec un instrument en Expert (guitare, basse, chant, batterie ou groupe)

James Hetfield (25)

Termine une carrière en tant que chanteur

Lars Ulrich (25)

Termine une carrière en tant que batteur

Kirk Hammett (25)

Termine une carrière en tant que guitariste

Robert Trujillo (25)

Termine une carrière en tant que bassiste

Holier Than Thou (150)

Termine une carrière avec chaque instrument

One (10)

Termine une chanson en Difficile ou en Expert en mode Partie rapide (local) ou Carrière

...And Justice for All (50)

Gagne 100 étoiles en Carrière en groupe ou avec n'importe quel instrument en Carrière

The Ecstacy of Gold (50)

Gagne 15 000$

Ride the Lightning (10)

Vous avez déclenché le Star Power simultanément (groupe de 4 joueurs)

2 X 4 (10)

Gagne une 'Super série' de groupe (groupe de 4 joueurs)

Metal Militi (30)

Termine une chanson à 100% (groupe de 4 joueurs)

The Struggle Within (10)

Termine une chanson dans un groupe en mode Partie rapide ou Carrière (4 joueurs)

The Four Horsemen (20)

Termine une chanson avec tout le groupe en Expert, en Partie rapide ou en Carrière (4 joueurs)

Nothing Else Matters (50)

Termine une carrière en groupe (groupe de 2 à 4 joueurs)

Better Than You(10)

Gagne une partie Duel pro en ligne

Blitzkrieg (10)

Gagne une partie Groupe contre groupe en ligne (8 joueurs)

Seek & Destroy (25)

Joue 20 parties en ligne

The Unforgiven (10)

Gagne une partie Duel en ligne

Reload (5)

Télécharge une chanson sur GHTunes

Hero of the Day(30)

Termine une chanson en difficulté Expert + en mode Partie rapide ou Carrière (batterie seulement)

Wherever I May Roam (15)

Termine une chanson dans chaque lieu

The Memory Remains (5)

Regarde une vidéo sur Metallica

Black (10)

Gagne une partie Choc en ligne avec l'amélioration 'Fade to Black'

Trapped Under Ice (5)

Terminez une chanson dans "the Ice Cave venue"

Lemmy (5)

Tu as déchiré avec Lemmy

Invisible Kid (5)

Tu as joué à la basse

Some Kind of Monster (5)

Tu as joué à la guitare

The House Jack Built (10)

Terminez une chanson dans tout le "In-the-Round venue"

Astronomy (10)

Joué toute les notes Star Power sur la chanson Orion

Stone Dead Forever (5)

Terminez une chanson dans "The Stone"

Cure (5)

Relève toi d'un médiocre performance en carrière ou partie rapide

Eye of the Beholder (5)

Crée ton propre logo de groupe.

Fixxxer (5)

Crée ton propre instrument.

Blackened (5)

Tu as créé un tatouage personnalisé

Master of Puppets (10)

Fait le score le plus élevé sur une chanson en groupe

Disposable Heroes (5)

Crée ton propre personnage.

Damage Inc. (5)

Tu as joué à la batterie

Motorbreath (5)

Tu as joué au micro

King Diamond (5)

Tu as déchiré avec King Diamond

Enter Sandman (30)

Tu as marqué 330 000 points sur la chanson 'Enter Sandman' à la guitare

Dyer's Eve (30)

Tu as marqué 450 000 points sur la chanson 'Dyer's Eve' en tant que batteur

Fight Fire with Fire (30)

Atteindre les 340,000 points sur la chanson "Fight Fire with Fire" en tant que bassiste.

Stone Cold Crazy (30)

Atteindre les 65,000 points sur la chanson "Stone Cold Crazy" en tant que chanteur.

Creeping Death (30)

Tu as marqué 575 000 points sur la chanson 'Creeping Death' en tant que guitariste

Battery (30)

Tu as marqué 1 000 000 de points sur la chanson 'Battery' en groupe

The Unforgiven II (10)

Gagnez un Duel en ligne avec 25 000 point ou plus sur votre adversaire.

Green Hell (15)

Frappez chaque notes verte a la batterie sur "Blood and Thunder" et finissez la dans le vert.

The Unforgiven III (10)

Gagnez un Duel Pro en ligne avec 25 000 point ou plus sur votre adversaire.

Guitar Hero : Van Halen

© Activision / Neversoft 2010

LISTE DES SUCCÈS

Bulletin de notes (5)

Termine un niveau de l'initiation.

Elle est vivante ! (5)

Débloque la guitare Frankenstrat d'Eddie.

Aïe ! (5)

Crée un tatouage personnalisé.

Intruder (10)

Termine l'introduction de la carrière.

Van Halen (10)

Termine une carrière en mode Novice (en groupe ou en solo).

Tout le monde en veut ! (10)

Termine une chanson avec le groupe complet (4 joueurs).

Ils ont tenté le diable (10)

Tous les membres du groupe ont joué 50 notes à la suite en même temps (4 joueurs).

Appelez un médecin ! (10)

Réussis 100% des notes d'une chanson en groupe (4 joueurs).

Power punk atomique (10)

Tous les membres du groupe déclenchent le Star Power en même temps (4 joueurs).

Haut perché (10)

Tous les membres du groupe gagnent un multiplicateur x8 en même temps (4 joueurs).

EVH (10)

Débloque tous les instruments de Van Halen.

The Broken Combs (15)

Termine un concert à West Hollywood.

Dallas ? Dallas comment ? (15)

Termine un concert à Dallas.

Un pays très très lointain (15)

Termine un concert à Londres et aux Pays-Bas.

The Space Brothers (15)

Termine un concert à Los Angeles et à Rome.

Van Halen II (15)

Termine une carrière en mode Facile (en groupe ou en solo).

Jump (15)

Termine toutes les chansons de Van Halen (en groupe ou en solo).

A nous les grandes villes ! (20)

Termine un concert à Berlin et à New York.

Unchained (20)

Débloque tous les personnages de Van Halen.

Women and Children First (25)

Termine une carrière en mode Moyen (en groupe ou en solo).

Fair Warning (35)

Termine une carrière en mode Difficile (en groupe ou en solo).

Fin de la tournée (35)

Termine la majorité des concerts (en groupe ou en solo).

Diver Down (45)

Termine une carrière en mode Expert (en groupe ou en solo).

1984 (55)

Termine une carrière en mode Expert+ (batterie en solo).

Le bûcher (60)

Guitare 5 étoiles sur "Little Guitars", "Cathedral", "Spanish Fly" et "Eruption" (mode Expert).

316 (65)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière à la basse (mode Expert).

Diamant brut (70)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière au chant (mode Expert).

Pro de la double grosse caisse (75)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière à la batterie (mode Expert).

Dieu de la gratte (100)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière à la guitare (mode Expert).

5150 (100)

Termine toutes les chansons de Van Halen avec chaque instrument (guitare, chant, batterie, basse).

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Guitar Hero : Warriors of Rock

© Activision / Neversoft 2010

CHEAT CODES

Attention, l'utilisation de certains codes désactive l'obtention des trophées/succès.

???

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Vert, Vert, Vert, Vert, Vert, Vert.

Air Instruments

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Jaune, Rouge, Rouge, Bleu, Jaune, Vert, Vert, Vert.

Couleurs alternatives

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Vert, Bleu, Rouge, Jaune, Vert, Rouge, Jaune.

Gemmes aléatoires

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Rouge, Rouge, Jaune, Rouge, Jaune, Bleu.

Gemmes mirroir

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Vert, Rouge, Vert.

HUD libre

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Rouge, Vert, Vert, Jaune, Vert, Vert.

Mode Focus

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Rouge, Jaune, Jaune, Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge.

Mode Performance

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Rouge, Jaune, Jaune, Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge.

Rocker invisible

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Rouge, Jaune, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu.

Slide permanent

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Vert, Vert, Rouge, Rouge, Jaune, Bleu, Jaune.

Tous les environnements

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge.

Tous les HoPo

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Vert, Vert, Vert, Bleu, Vert, Vert, Vert, Jaune.

Tous les personnages

A l'écran de saisie des codes (Options/Paramètres), faites : Bleu, Vert, Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune, Bleu.

TRANSFORMATIONS SPECTRALES

Pour débloquer la transformation spectrale d'un personnage et ses instruments, vous devez dominer la section qui lui est imposée en mode Quête. En collectant 40 étoiles pour un même morceau, et cela pour tous les morceaux d'une même liste, vous débloquerez sa transformation spectrale.

SUCCÈS

Elève doué - 10G

Réussis un combo total dans un exercice d'initiation (aucune note ratée ou en trop).

La sirène - 20G

Recrute Judy la guerrière (Quête).

Le filou - 20G

Déchaîne Johnny le guerrier (Quête).

La vigile - 20G

Charme Casey la guerrière (Quête).

La brute - 20G

Libère Lars le guerrier (Quête).

L'éternel - 20G

Réveille Axel le guerrier (Quête).

La dynamo - 20G

Libère Echo la guerrière (Quête).

Libérateur divin - 30G

Libère le demi-dieu du rock (Quête).

Découvreur de gratte - 30G

Reprends la guitare légendaire (Quête).

Sauveur du rock - 50G

Bats le fléau du rock (Quête).

Le reclus - 20G

Invoque Austin le guerrier (Quête).

L'exaltée - 20G

Invoque Pandora la guerrière (Quête).

Virtuose transformé - 20G

Gagne 40 étoiles de pouvoir sur une seule chanson (Quête).

Pseudo sans faute - 20G

Domine 2 chapitres du mode quête (remporte toutes les étoiles de pouvoir de 2 chapitres).

Presque sans faute - 20G

Domine 4 chapitres du mode quête (remporte toutes les étoiles de pouvoir de 4 chapitres).

Sans faute parfait - 60G

Gagne toutes les étoiles de pouvoir de tous les chapitres des personnages (Quête).

Accro de l'info - 10G

Suis 5 élèments du fil d'info (Xbox live).

Archiviste tubesque - 10G

Développe ta bibliothèque pour avoir au moins 115 chansons. Fais preuve d'imagination !
(Note: Vous pouvez avoir facilement ce succès en téléchargent des musiques ou pack, les gratuits suffisent).

Centurion des étoiles - 20G

Utilise le star power 100 fois en tout (Quête).

Collectionneur de gemmes - 20G

Réussis 75 000 notes en tout (Quête).

Accro aux gemmes - 30G

Réussis 150 000 notes en tout (Quête).

Joueur de rengaine - 10G

Joue une chanson au moins 10 fois (sauf GH(tm)Tracks - PR+,Quête, Compétition).

Mécène - 10G

Obtiens 5 étoiles sur une chanson de GH(tm)Tracks avec au moins 200 notes (PR+).

Apostats de l'orthodoxie - 10G

Obtiens 5 étoiles avec un groupe non classique de 4 joueurs tous en mode Moyen ou + (PR+).

Garants du classicisme - 10G

Obtiens 5 étoiles avec un groupe classique de 4 joueurs tous en mode moyen ou + (PR+).

Millionnaire mythique - 20G

Marque au moins 1 000 000 de points en un seul essai sur une chanson en défi Pouvoirs (PR+).

Gestionnaire du destin - 10G

Crée une sélection perso. d'au moins 5 chansons et gagne 5 étoiles sur 5 chansons (PR+).

Railleur du destin - 10G

Crée une sélection aléatoire de 5 chansons et gagne 5 étoiles à chaque chanson (PR+).

Numérologue nauséeux - 10G

Réussis une chanson avec le score final de 133 337 (PR+, compétition)
(Note: Une chanson du nom de 133337 en mode expert et faite pour ça).

Tireurs d'élite mathématiques - 10G

Réussis une chanson en groupe avec un score final se terminant par 000 (PR+)
(Note: Il faut faire une chanson du nom de 000 en mode expert avec une guitare et une basse).

Maître orfèvre - 20G

En solo, atteins l'or ou plus sur au moins 3 défis d'une chanson en une seule tentative (PR+).

Champion des défis - 20G

Vise le score d'un autre joueur sur un défi et bats-le (PR+ en local).

Autodidacte - 10G

Vise ton propre score sur un défi et bats-le (PR+ en local).

Candidat ultime - 30G

Gagne toutes les étoiles d'une chanson (sauf défi Pouvoirs) (PR+).

Excessifs - 20G

Obtiens un multiplicateur collectif de 11x avec un groupe de 4 joueurs (instruments libres, PR+).

Maître diamantaire - 20G

En solo, atteins le diamant sur au moins 2 défis d'une chanson en une seule tentative (PR+).

Astrologue amateur - 10G

Gagne 100 étoiles en tout (PR+).

Astrologue accompli - 10G

Gagne 500 étoiles en tout (PR+).

Astrologue compétant - 40G

Gagne 1 000 étoiles en tout (PR+).

Astrologue expert - 60G

Gagne 2 000 étoiles en tout (PR+).

Improvisateur motivé - 10G

Joue 100 notes dans une seule session de GH(tm)Jam.

Jumeaux à cordes - 30G

Termine une chanson avec une score identique pour la guitare et la basse (PR+).

Pauvres petits - 10G

Réussis «Bohemian rhapsody» en groupe, tous en mode Moyen ou +, avec 2 chanteurs ou + (PR+).

Les débonnaires - 10G

Réussis «2112 part 4» avec un groupe classique de 3 joueurs ou + tous en mode moyen ou + (PR+)

Tueur de géants - 10G

Réussis «Holy wars... the punishement due» en bassiste solo, en mode difficile ou + (PR+).

Elu - 20G

Réussis «Fury of the storm» en batteur solo, en mode difficile ou + (PR+).

Brise-doigts - 30G

Réussis «Black widow of la porte» en guitariste expert. Vous n'avez pas le droit d'utiliser les pouvoirs.

Comptable de Lucifer - 10G

Réussis une chanson avec un score final multiple de 6 (PR+)
(Note: Il faut télécharger «Lucifer's account»).

Etalon-or - 20G

En groupe classique, remporte l'or ou + sur 2 défis de groupe en une seule chanson (PR+).

Concurrent aguerri - 20G

Essaie tous les modes: Duel pro, dynamique, dynamique +, enchaînements, dos au mur et sans faute.

Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Neversoft 2008

CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

SUCCÈS

Les ficelles du métier (5)

Termine un didacticiel

Artiste Solo d'un jour (5)

Termine une chanson (Solo)

Stix (5)

Joue à la batterie (Groupe ou Solo)

Tyrolienne (5)

Joue au chant (Groupe ou Solo)

Guitare et médiator (5)

Joue à la guitare (Groupe ou Solo)

Nourrir la Bête (5)

Envoie une chanson sur GHTunes

Téléchargement compulsif (5)

Télécharge des chansons depuis GHTunes

Une Paire bat une Paire (5)

Termine un Duel pro 2 contre 2 sur Xbox LIVE (victoire ou défaite)

La loi du plus fort (5)

Termine un Choc sur Xbox LIVE (victoire ou défaite)

La mienne est plus grosse (5)

Termine une partie Groupe contre Groupe sur Xbox LIVE (victoire ou défaite)

Premier d'une longue série (10)

Termine un concert (Groupe ou Solo)

Touche-à-Tout (10)

Joue au moins une fois de chaque instrument (Chant, Première guitare, Basse et Batterie)

Et si on restait ensemble ? (10)

Termine une chanson en groupe (groupe de 4 joueurs)

50 Notes groupées (15)

Tous les membres ont joué 50 notes à la suite en même temps (groupe de 4 joueurs)

Sans forcer (25)

Termine une carrière au niveau Facile (Groupe ou Solo)

Artiste solo (25)

Termine une carrière solo (n'importe quelle difficulté)

Groupe en Mission (25)

Termine la majorité des concerts (Groupe ou Solo)

Bling, Bling (30)

Gagne $1 000 000 au total

En tête des hit-parades (30)

Termine une carrière de groupe (n'importe quelle difficulté)

Ménestrel (30)

Termine une carrière au niveau Moyen (Groupe ou Solo)

Rockstars en or massif (30)

Faire 100 % sur une chanson en groupe (groupe de 4 joueurs)

Rockstars de Platine (50)

Faire 100 % sur une chanson en groupe, en modes Difficile ou Expert uniquement (groupe de 4 joueurs)

Hardcore (60)

Termine une carrière au niveau Difficile (Groupe ou Solo)

Membre du Panthéon (100)

Termine une carrière au niveau Expert (Groupe ou Solo)

Homme-Orchestre (150)

Termine les carrières de tous les intruments - n'importe quelle difficulté (Groupe ou Solo)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (15)

Succès secret (15)

Succès secret (20)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (35)

Succès secret (35)

DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

Guitar Hero Greatest Hits

© Activision / Neversoft 2009

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.
J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

Couleur étoile

V, R, V, J, V, B, J, R

Couleur Gem

R, R, R, B, B, B, J, V

Drum permanent

V, V, R, R, B, B, J, J

Fireball vocal

V, B, R, R, J, J, B, B

Hyper Vitesse

R, V, B, J, V, J, R, R

Instruments "Air"

J, R, B, V, J, R, R, R

Ligne 6 débloquée (studio)

V, R, J, B, R, J, B, V

Rocker invisible

B, R, R, R, R, J, B, V

Slide permanent

B, J, R, V, B, V, V, J

SUCCÈS

Le plus grand des voyages (10)

Termine une chanson dans chaque lieu.

Essaie de me battre (20)

Remporte une partie Duel pro en ligne de 25 000 points ou plus.

Casseur de Mâchoire (20)

Remporte une partie Duel en ligne de 25 000 points ou plus.

Tu devrais avoir peur (10)

Gagne une partie Duel en ligne.

Un pour tous (20)

Termine une chanson dans un groupe (4 joueurs).

Guide du rockeur légendaire (5)

Termine l'initiation Carrière.

La plus grande équipe (20)

Termine une chanson avec tous les membres du groupe en difficulté Expert (groupe de 4 joueurs).

Doigts en or (5)

Joue la partie guitare.

Play With Me (20)

Joue 20 parties en ligne.

Roi du swing (30)

Termine une carrière en tant que bassiste.

Thunder Kissing (10)

Déclenchez le Star Power simultanément (groupe de 4 joueurs).

J'en veux plus (5)

Télécharge une chanson sur GHTunes(SM).

I Wanna Rock (5)

Termine une chanson dans une difficulté en mode Partie rapide ou Carrière.

Légendes du rock (30)

Termine une carrière en groupe (de 2 à 4 joueurs).

Diva prometteuse (5)

Joue en tant que chanteur.

Cowboys From Hell (25)

Termine une chanson à 100% en tant que groupe (4 joueurs).

Leader de groupe (10)

Marque le score individuel le plus élevé dans un groupe de 4 joueurs.

Inflexible (30)

Termine une carrière en tant que batteur.

Pro de la six cordes (30)

Termine une carrière en tant que guitariste.

Bark At The Moon (30)

Termine une carrière en tant que chanteur.

Présence invisible (5)

Joue en tant que bassiste.

L'homme-orchestre (35)

Termine les quatre carrières dans n'importe quelle difficulté.

Machine de guerre (25)

Termine une chanson en Expert + (batterie seulement).

Maître artisan (5)

Crée un nouvel instrument personnalisé.

Artiste en devenir (5)

Crée un nouveau logo de groupe personnalisé.

Chef-d'oeuvre (5)

Crée une nouvelle rock star personnalisée.

Mooned (5)

Joue la partie batterie.

Il y a de l'espoir ! (10)

Relève-toi d'une performance minable.

Clash des Titans (15)

Remporte une partie Groupe contre Groupe (8 joueurs).

Sang d'encre (5)

Crée un nouveau tatouage personnalisé.

Gloire à ceux qui osent (10)

Joue une chanson dans la salle de l'Atlantide.

Face à face (10)

Gagne une partie Duel pro en ligne.

Killing In The Name (45)

Remporte 50 parties en ligne.

Vétéran du rock (20)

Joue 150 chansons tout au long de ta carrière.

Rock star de génie (100)

Termine la carrière Expert en solo avec tous les instruments.

D'enfer ! (10)

Termine la chanson 'Smoke on the Water' au chant.

Zone de la mort (10)

Rate une chanson alors que le Star Power est disponible en mode solo.

Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Guitar Hero II

© Activision / RedOctane 2007

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes rapidemment sur l'écran principal à l'aide de la guitare :

Mode performance (aucune aide à l'écran)
Bleu, Bleu, Jaune, Bleu, Bleu, Orange, Bleu, Bleu.

Hyper vitesse (le jeu est plus rapide)
Bleu, Orange, Jaune, Orange, Bleu, Orange, Jaune, Jaune.

Mode "air guitar" (la guitare est invisible)
Jaune, Bleu, Jaune, Orange, Jaune, Bleu.

Tout débloquer
Bleu, Jaune, Orange, Rouge, Jaune, Orange, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune.

Foule modifiée première version
Jaune, Orange, Bleu, Orange, Bleu, Orange, Jaune

Foule modifiée seconde version
Jaune, Jaune, Bleu, Orange, Jaune, Jaune, Bleu, Orange

Tête de cheval
Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange.

Tête en feu
Jaune, Jaune, Orange, Jaune, Orange, Orange, Jaune, Orange

LES GUITARES CACHÉES

Voici comment accéder aux guitares bonus :

Guitare poisson
Finissez le jeu en mode facile.

Guitare cercueil
Finissez le jeu en mode normal.

Guitare Snaketapus
Finissez le jeu en mode difficile.

Guitare hache

Finissez le jeu en mode expert.

Guitare USA
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode facile.

Guitare Viking
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode normal.

Guitare globe occulaire
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode difficile.

Guitare The Log
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode expert.

LES BASSES EN COOP

Il est possible de débloquer des basses pour le mode coopératif, voici comment :

Gibson SG
Terminez 10 morceaux en mode coop.

Gibson Grabbar
Terminez 20 morceaux en mode coop.

Gibson Thunderbird
Terminez 30 morceaux en mode coop.

Gibson Les Paul avec skin Cherry Sunburst Classic
Terminez 40 morceaux en mode coop.

Honer Bass
Terminez tous les morceaux du mode coop.

Lava Pearl Musicman Stingray
Obtenez 5 étoiles sur 10 morceaux du mode coop.

Cream SG
Obtenez 5 étoiles sur 20 chansons du mode coop.

Natural Mapple Gibson Grabber
Obtenez 4 étoiles sur toutes les chansons du mode coop.

Natural Sunburst Gibson Thunderbird
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons du mode coop.

SUCCÈS

Club des 100K (10)

Remporte 100 000 points dans une chanson.

Club des 200K (10)

Remporte 200 000 points dans une chanson.

Technicien (10)

Déverrouille le Rat Cellar.

Ptit nouveau (10)

Déverrouille le Blackout Bar.

Jeune Talent (10)

Déverrouille le RedOctane Club.

Pro de la gratte (10)

Déverrouille le Rock City Theater.

Gratteur fou (10)

Déverrouille le Vans Warped Tour.

Rock star (10)

Déverrouille le Harmonix Arena.

Idole de la gratte (10)

Déverrouille Stonehenge.

Trophée Dimebag Darrell (10)

Réussis une série de 100 notes.

Champion (tournée Facile) (10)

Viens à bout de la tournée en mode Facile.

Diplôme de l'école du rock (10)

Termine tous les didacticiels.

A la pêche aux points (10)

Obtiens un multiplicateur de score x8.

Snob attitude (10)

Refuse de jouer un rappel.

Bonnet d'âne (10)

Rate une chanson en mode Facile.

Trophée Jimmmy Hendrix (10)

Réussis une chanson avec l'option Gaucher activée.

Récompense du chouchou (10)

Entraîne-toi sur trois chansons différentes.

Matins difficiles (10)

Réussis Trogdor et Thunder Horse.

Amateur de vyniles (10)

Achète toutes les chansons.

Fêtard chevronné (10)

Achète tous les personnages.

Gravure de mode (10)

Achète toutes les tenues.

Crédit supplémentaire (10)

Regarde les crédits du jeu.

Panier percé (10)

Dépense 10 000$ au Magasin.

Bête de scène (10)

Réussis toutes les chansons déverrouillées.

Trophée Lennon & McCartney (10)

Réussis une série de notes avec un multiplicateur de score x8 en mode Coop.

Club des 300K (30)

Remporte 300 000 points dans une chanson.

Club des 400K (30)

Remporte 400 000 points dans une chanson.

Champagne Room V.I.P. (30)

Remporte 500 000 points dans une chanson.

Trophée Eddie Van Halen (30)

Réussis une série de 500 notes.

Trophée Yngwie Malmsteen (30)

Réussis une série de 1000 notes.

Champion (tournée Moyen) (30)

Viens à bout de la tournée en mode Moyen.

Champion (tournée Difficile) (30)

Viens à bout de la tournée en mode Difficile.

Champion (tournée Expert) (30)

Viens à bout de la tournée en mode Expert.

Idole des bacs à sable (30)

Remporte 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Facile.

Carrière prometteuse (30)

Remporte 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Moyen.

Guitarmaggedon (30)

Remporte 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Difficile.

Gratteur d'exception (30)

Remporte 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Expert.

Perfectioniste parfait (30)

Réussis 100% des notes sur une chanson.

Récompense du meilleur lâcheur (30)

Réussis Jordan en mode Expert.

Collectionneur (30)

Achète toutes les guitares.

Finisseur fanatique (30)

Achète toutes les finitions.

Trophée Joan & Lita (30)

Réussis une série de 100 notes en mode Coop.

Trophée Joe & Steven (30)

Réussis une série de 500 notes en mode Coop.

Trophée Keef & Mick (30)

Réussis une série de 1000 notes en mode Coop.

Trophée Page & Plant (30)

Réussis 100% des notes sur une chanson en mode Coop.

Tandem 200k (30)

Obtiens 200000 points sur une chanson en mode Coop.

Tandem 400k (30)

Obtiens 400000 points sur une chanson en mode Coop.

Tandem 600k (30)

Obtiens 600000 points sur une chanson en mode Coop.

Tandem 800k (30)

Obtiens 800000 points sur une chanson en mode Coop.

Tandem de millionnaires (30)

Obtiens 1000000 points sur une chanson en mode Coop.

Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Neversoft 2007

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

J = Jaune
B = Bleu
O = Orange
R = Rouge
V = Vert

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

SLASH, LOU ET TOM MORELLO

Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

SUCCÈS

Surfer sur la vague facile (5)

Termine le mode Carrière au niveau Facile

Médiator de bronze (5)

Réussis une série de 100 notes en mode Carrière ou Partie rapide

À chacun son médiator (5)

Réussis une série de 200 notes en partie Coop

Prêt pour le rock ? (5)

Termine le didacticiel

Deux par quatre (5)

Obtiens un multiplicateur x8 en mode Coop

Amusie (5)

Réussis une chanson au niveau Expert avec l'option de son du jeu mise à zéro

Le bourreau des touches (5)

Remporte 15 parties avec classement en ligne consécutives avec une manette standard

Premier gros carton (5)

Obtiens 250 000 points sur une chanson

Collectionneur de grattes (5)

Achète toutes les guitares du magasin

Maître des chansons (5)

Achète toutes les chansons du magasin

Collectionne-les tous (5)

Achète tous les personnages du magasin

La queue entre les jambes (0)

Refuse un duel contre un boss

Massacre-la (5)

Rate une chanson 10 fois

T'étais pas loin (5)

Rate une chanson avec un taux de réussite supérieur à 90 %

Duo fastoche (10)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Coop au niveau Facile

Médiator d'argent (10)

Réussis une série de 250 notes en mode Carrière ou Partie rapide

Chefs de meute (10)

Obtiens 100 % sur une chanson en mode Coop

Deux minuteurs (10)

Réussis une série de 500 notes en mode Coop

Hendrix, le retour (10)

Termine le mode Carrière en option droitier et gaucher

L'art de la fête (10)

Héberge des parties avec classement en ligne et remporte 15 chansons consécutives

Cible verrouillée : destruction (10)

Rejoins des parties en ligne avec classement et remporte 15 chansons consécutives

Ne dépense pas tout ! (10)

Gagne 350 000 $ en l'espace d'un mode Carrière

Héro de secours (10)

Termine toutes les chansons en tant que guitariste d'accompagnement

Guitariste talentueux (10)

Termine tout le mode Coop en tant que première guitare

Médiator (10)

Réussis une série de 150 notes en mode Duel en ligne avec classement

À point ! (10)

Termine le mode Carrière au niveau Moyen

Un demi entre amis ! (10)

Obtiens 500 000 points sur une chanson en mode Coop

Un vrai flambeur (10)

Achète tous les articles du magasin

Un demi s'il vous plaît ! (10)

Obtiens 500 000 points sur une chanson

Train-train du guitariste (10)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons au niveau Facile

Perfectionniste (10)

100% sur une chanson

Y a toujours plus dur (15)

Termine le mode Carrière au niveau Difficile

Qui a besoin de Power ? (15)

Obtiens 200 000 points sur Cult of Personnality sans utiliser le Star Power

Le fou du vibrato (15)

Utilise le vibrato sur toutes les notes longues sur Number of the Beast

Star maniaque (15)

Active trois Star Power sur Through the Fire and Flames au niveau Expert

Va t'acheter une guitare (15)

Termine un mode Carrière au niveau Difficile ou Expert en utilisant une manette standard

Médiator d'or (15)

Réussis une série de 500 notes en mode Carrière ou Partie rapide

Épreuve suprême (15)

Réussis Through the Fire and Flames au niveau Expert

Duo de choc (15)

Réussis une série de 1 000 notes en mode Coop

Un beau paquet de victoires (20)

Gagne 500 parties avec classement en ligne

Rencontre ton créateur (20)

Bats un des créateurs de Guitar Hero 3 à son propre jeu

Une main experte (20)

Termine le mode Carrière au niveau Expert

Maître du médiator (20)

Réussis une série de 1 000 notes en mode Carrière ou Partie rapide

Impressionnant (20)

Obtiens 750 000 points sur une chanson

Gourou du rock (20)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons au niveau Moyen

Maîtres des médiators (20)

Réussis une série de 2 000 notes en mode Coop

Le club des millionnaires (20)

Obtiens 1 000 000 de points sur une chanson en mode Coop

Toujours et encore mieux (20)

Obtiens 700 000 de points sur une chanson en mode Coop

Duo Moyen (20)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Coop au niveau Moyen

Les amis sont faits pour ça (25)

Termine le mode Carrière Coop

C'est beaucoup trop (25)

Réussis 250 000 notes en mode Carrière

Carrière solo (25)

Termine tous les niveaux de difficulté du mode Carrière

Guitariste illuminé (30)

Obtiens une étoile d'or sur 20 chansons au niveau Expert

100 patates !?! Quand même !?! (30)

Gagne 100 000 000 de points en mode Carrière

Duo d'enfer (30)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Coop au niveau Difficile

Gratteur (30)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons au niveau Difficile

Guitar Hero (75)

Gagne 5 étoiles sur toutes les chansons au niveau Expert

Légendes vivantes (75)

Obtiens 5 étoiles sur toutes les chansons en mode Coop au niveau Expert

À perte de vue (100)

Termine tous les niveaux de difficulté du mode Carrière, 100 parties en ligne et achète le magasin

Gun

© Activision / Neversoft 2005

VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

ARMES SPÉCIALES

Terminez toutes les missions du jeu pour débloquer le fusil explosif (Cannon Nock Gun) et le cheval blindé (Reverend Reed's Horse).

SUCCÈS

La chasse : terminé (5)

Terminez "La chasse" (tous niveaux difficulté)

Massacre du vapeur : terminé (15)

Terminez "Massacre sur le vapeur" (tous niveaux difficulté)

Honest Tom : terminé (5)

Terminez "Honest Tom" (tous niveaux difficulté)

La bande du Red Hand : terminé(20)

Terminez "La bande du Red Hand" (tous niveaux difficulté)

Quick killer : terminé(15)

Terminez "Quick killer" (tous niveaux difficulté)

Diligence : terminé (20)

Terminez "La diligence" (tous niveaux difficulté)

La loi et l'ordre : terminé (20)

Terminez "Evasion de la prison" (tous niveaux difficulté)

Evasion de la prison : terminé (15)

Terminez "Evasion de la prison" (tous niveaux difficulté)

Embuscade du train : terminé (20)

Terminez "Embuscade du train" (tous niveaux difficulté)

Défense de la planque : terminé(20)

Terminez "Défense de la planque" (tous niveaux difficulté)

Descendre Hoodoo : terminé (20)

Terminez "Descendre Hoodoo" (tous niveaux difficulté)

Sauver Soapy : terminé (20)

Terminez "Sauvez Soapy" (tous niveaux difficulté)

Le fort de Hollister : terminé (20)

Terminez "Le fort d'Hollister" (tous niveaux difficulté)

L'attaque du fort : terminé (20)

Terminez "L'attaque du fort" (tous niveaux difficulté)

Bataille sur le vapeur : terminé (20)

Terminez "Bataille sur vapeur" (tous niveaux difficulté)

Dans les bad-lands : terminé (25)

Terminez "Dans les bad-lands" (tous niveaux difficulté)

Echapper à l'embuscade : terminé (50)

Terminez "Echappez à l'embuscade" (tous niveaux difficulté)

Mine de Magruder : terminé (70)

Terminez "La mine de Magruder" (tous niveaux difficulté)

Garant de la tranquillit (40)

Terminez tous les missions "Maintien de l'ordre"

Le roi des cartes (40)

Gagnez le tournoi de poker

Postier du siècle (40)

Terminez tous les missions "Pony Express"

L'incomparable cavalier(40)

Terminez tous les défis de chevaux

Le roi de la pépite (40)

Trouvez toutes les pépites du Grand Ouest

Le plus grand chasseur (40)

Terminez toutes les missions de chasse

Chasseur de primes (40)

Terminez toutes les missions de chasseur de primes

Récupéré : toutes les améliorati (40)

Récupérez toutes les améliorations du jeu

Récupéré : toutes les armes (40)

Récupérez toutes les armes du jeu

Difficulté pied tendre : terminé (10)

Terminez le jeu en difficulté pied tendre

Difficulté standard : terminé (30)

Terminez le jeu en difficulté standard

Difficulté dur à cuire : terminé (70)

Terminez le jeu en difficulté dur à cuire

Difficulté fou furieux : terminé (130)

Terminez le jeu en difficulté fou furieux

Gunstar Heroes

© Sega 2009

SUCCÈS

Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

Golden Silver (25)

Battez le super ennemi Golden Silver.

Green (25)

Battez Green.

Black Fly (25)

Battez Black Fly.

Armé et dangereux (15)

Commencez le jeu avec chacune des armes.

Smash Daisaku (15)

Sauvez Yellow en battant Smash Daisaku.

Black Beat Stepper (15)

Terminez le Dice Palace et battez Black Beat Stepper.

Orange (15)

Battez Orange sur le bateau volant.

Attaque de crabe (10)

Battez Crab Force dans la mine souterraine.

Pinky Roader (10)

Battez Pinky Roader dans les ruines anciennes.

Bravoo Man (10)

Battez Bravoo Man dans les ruines anciennes.

Papaya Dance (10)

Battez Papaya Dance dans les ruines anciennes.

Gyromancer

© Square Enix 2009

LISTE DES SUCCÈS

L'Adepte (20)

Exécuter une Chaine Gyro.

L'Illuminé (40)

Pourchasser la Tempérance.

Le Clairvoyant (10)

Arriver à une vérité sur le Sentier Obscur.

L'Érudit (10)

Passer le test des Pierres.

Possède 3 prix (10)

Acquérir 3 prix.

Possède 7 prix (10)

Acquérir 7 prix.

Possède 15 prix (10)

Acquérir 15 prix.

Possède 30 prix (20)

Acquérir 30 prix.

Possède 50 prix (20)

Acquérir 50 prix.

Possède 75 prix (20)

Acquérir 75 prix.

Possède 100 prix (20)

Acquérir 100 prix.

Possède 120 prix (10)

Acquérir 120 prix.

Gyruss

© Microsoft / Konami 2007

SUCCÈS

Safety First (10)

Arrive jusqu'à Neptune sans perdre de vie.

Tough Guy (10)

Va jusqu'au niveau 7 sans utiliser aucune arme bonus.

Good Start (10)

Gagne 12 000 points au premier niveau.

Sharp Shooter (10)

Abats tous les vaisseaux dans les 3 premiers niveaux bonus.

Exploring Uranus (10)

Va jusqu'à Uranus.

Exploring Saturn (20)

Va jusqu'à Saturne.

Exploring Jupiter (20)

Va jusqu'à Jupiter.

Mars Attack (30)

Va jusqu'à Mars.

Mother Earth (30)

Va jusqu'à la Terre.

Partnership (10)

Fais un score de 60 000 au cours d'une partie Xbox Live Co-op.

Team Work (20)

Fais un score de 200 000 au cours d'une partie Xbox Live Co-op.

Too Good (20)

Gagne 50 parties Xbox Live Versus.

Half-Life 2

© Valve 2007

CHEAT CODES

+ 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Invincibilité

LB, Haut, RB, Haut, LB, LB, Haut, RB, RB et Haut.

Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

SUCCÈS : ATTENTION AU SABLE !

Pour obtenir ce succès dans Half-life 2, il faudra traverser la plage des fourmis-lions, lors du chapitre « Piège de sable », sans toucher le sable. Pour ce faire, vous devrez impérativement avoir à disposition le pistolet anti-gravité. Prenez un objet stable et plat, comme une planche, et posez-le sur le sable. Puis prenez un autre objet, de préférence de même taille et de même forme, et posez-le en face. Pour avancer, vous devrez marcher sur la première planche, puis sur la deuxième. Ensuite, ramenez la première planche devant la première, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre la terre. Veillez toutefois à garder constamment une planche si possible.

Half-Life 2 : Episode One

© Electronic Arts / Valve 2007

CHEAT CODES

+ 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

Half-Life 2 : Episode Two

© Valve 2007

CHEAT CODES

+ 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

Half-Minute Hero : Super Mega Neo Climax

© Marvelous Entertainment / Opus 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Pourpoint

Terminer une quête après la quête 3 en 30 secondes.

T-Shirt

Terminer 10 quêtes après la quête 3 en 30 secondes.

IMAGES DE JOUEUR

Image de joueur #1

Terminer 5 quêtes après la quête 3 en 30 secondes.

Image de joueur #2

Terminer 15 quêtes après la quête 3 en 30 secondes.

MODE DIFFICILE

Pour débloquer ce mode, vous devez venir à bout du mode Héros 300.

Halo

© Microsoft / Bungie 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1: Le "Pillar of Autumn".

Après une rapide cinématique vous vous trouvez dans une pièce où vous êtes réanimé et où un soldat vous demande d'effectuer les gestes de base. Vous devrez tourner la tête, faites un tour complet ça suffira. Il vous informe ensuite qu'il active votre santé et vous donne la permission de sortir de votre tube cryogénique en utilisant la touche X. Une fois fait, vous vous voyez sortir, et il vous demande de vous déplacer et de le rejoindre pour faire un diagnostic, il se trouve juste un peu à droite de vous. Il vous demande de vous placer dans un petit creux rouge et de regarder cinq points jaunes placés contre le mur. Passez dessus avec le viseur pour les faire changer de couleur. Ceci fait, sortez de votre creux et allez à l'autre bout de la pièce dans un même style de bac. Regardez le soldat et un test de votre bouclier se lancera. Appuyez ensuite sur A pour continuer le test. Cette épreuve finie, un message d'alerte vous annonce que vous êtes attendu d'urgence au poste de commandement, vous n'avez donc pas le temps de finir votre entraînement (point de contrôle).

Sortez de la pièce par la gauche, le soldat vous y attend et court vers une porte qui va exploser. Vous devez retourner en arrière et sauter par dessus les tuyaux après, prenez la porte à droite, continuez tout droit, attention à l'explosion en approchant de la porte (point de contrôle). A votre gauche, une porte semi-ouverte, baissez-vous et allez tout droit, puis prenez la premier porte à gauche, traversez le couloir en ouvrant la porte, vous verrez un Elite, reculez un peu et attendez que les soldats de gauche l'occupent, passez ensuite sans vous faire toucher à gauche puis à droite où des soldats sont en train de tirer sur des Grunts. Allez tout droit, traversez la pièce en suivant le soldat qui est là pour vous guider. Vous arrivez au poste de commandement où le capitaine Keyes vous attend. (Cinématique). A la fin de cette cinématique le capitaine vous remet un pistolet M6D : votre première arme. Sortez de la pièce par là où vous êtes entré, repartez vers la gauche puis à droite, au milieu du couloir votre arme et trois Grunts apparaissent, prenez ensuite la porte en face, vous y récupérerez votre deuxième arme : le fusil d'assaut MA5B.

Un Elite se bat contre quelques soldats, aidez-les à le tuer. Cet Elite tué, des Grunts et d'autres Elites arrivent. Tuez les tous et récupérez leurs armes si vous le souhaitez. Sortez par la porte où ils sont arrivés et allez à gauche où trois Grunts vous attendent et une trousse de médecine sera à droite de la porte. Traversez le couloir, vous arrivez derrière un Elite, éliminez-le (point de contrôle) et allez vers les soldats, puis rejoignez ceux qui se trouvent vers les nacelles de survie. La nacelle explose tuant les deux soldats, et plusieurs Grunts sortent avec deux Elites. Allez dans la nacelle de survie tout au fond se trouvent des boucliers, ressortez et allez à droite. Suivez les soldats, une porte à droite est ouverte, la pièce est dans le noir, allumez votre torche. Un Grunt vous attend, prolongez votre parcours après le point de contrôle et allez à droite où un Grunt si trouve, tuez-le et continuez dans cette direction, un Elite vous attaquera. Continuez et plusieurs Grunts et un Elite se battent contre les soldats. Prenez deux fois de suite à droite, quelques Grunts à l'intérieur du couloir vous attendent. Ramassez les cartouches puis continuez votre chemin, éliminez les ennemis se trouvant sur votre passage. Continuez et vous vous retrouverez vers une nacelle de survie, tuez tous les ennemis et à l'intérieur de cette nacelle se trouvent deux boucliers. Continuez vers une porte semi-fermée, quand vous la traverserez, plusieurs Grunts débarqueront par la gauche (il y a des médecines sur la porte de gauche et de droite au fond).

Continuez votre route (point de contrôle), vous arriverez dans une salle avec un escalier central qui est rempli d'ennemis, montez les marches et rejoignez les soldats. Poursuivez votre route ,des cartouches et une médecine vous attendent sur le sol plus loin. Vous arrivez dans un couloir avec trois nacelles fermées, tuez les Grunts plus loin et attendez que la porte grillagée s'ouvre. Prenez de suite à gauche et dirigez-vous vers la porte avec le voyant vert. Une porte coincée vous barre la route, défoncez-la avec votre arme (touche B) puis prolongez votre marche avec quelques

Grunts et Elites à éliminer sur le passage. Allez au fond de la pièce où une médecine vous y attendra. Prenez la porte où elle se trouve, vous arrivez vers une pièce en feu, allez à droite puis à gauche. Vous entrez dans un couloir sombre, prenez à gauche puis à droite, sortez et allez à gauche, plein de Grunts vous y attendent, prenez ensuite la porte à gauche qui emmène vers un tunnel sombre, allez où vous voulez et rejoignez les nacelles de survie et voici la fin de ce niveau.

Niveau 2 : Halo

Vous commencez ce niveau dans une nacelle de survie qui vient de se crasher. Sortez et récupérez tout ce que vous pouvez, à gauche se trouve une passerelle, un vaisseau Covenants arrive avec un Banshee (fuyez ou détruisez tout ce petit monde au choix), montez au sommet de la colline, quelques ennemis vous y attendent plus loin. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une base alliée qui se fait assaillir par les feux ennemis. Aidez vos collègues à tuer tous les ennemis qui arrivent par vagues. Une fois ces affrontements finis, une jeep arrive par un vaisseau allié, montez dedans et partez tout droit (point de contrôle). En descendant vous arrivez dans une sorte de grotte. Après un rapide trajet à l'intérieur, vous arrivez devant un long et vaste couloir, plusieurs ennemis s'y trouvent, tuez-les. Allez vers la droite où un chemin montant vous amènera à un tableau digital, vous pourrez y activer un pont de lumière pour traverser ce couloir immense (point de contrôle).

Une fois hors de ce tunnel, montez au sommet de la colline puis allez à la nacelle à gauche, allez vers le premier chemin avec des balises bleues clignotantes. Vous arrivez dans un repère allié où les Covenants ont envahi la base, tuez-les tous et sauvez le plus de soldats possible enfermés dans les sous-sols. Retournez à la nacelle de survie, tuez les ennemis se trouvant sur votre passage. A ce moment un point de navigation apparaît, suivez-le jusqu'a être arrivé dans une base alliée, éliminez tout le monde et rejoignez vos collègues en haut de la colline. Ceci fait, un autre point de navigation apparaît : suivez le (point de contrôle), vous arrivez vers des carrières infestées de Covenants où des marines se défendent ,aidez-les. A la fin de ce massacre un vaisseau vient vous ramasser : c'est la fin de ce niveau.

Niveau 3 : Le "Truth and Reconciliation".

Votre vaisseau vous dépose avec plusieurs soldats à suivre. Vous arrivez dans un endroit rempli de Covenants, anéantissez-les. Allez tout droit vers un petit chemin longeant la falaise où se trouve une autre zone hostile. Une fois sorti de cette zone, continuez vers un chemin au bord de la falaise pour rencontrer une autre zone hostile avec cette fois-ci une capsule de camouflage optique derrière un arbre. A cette zone, du renfort Covenants arrive. Les ennemis anéantis, allez dans le cratère et engagez-vous dans une faille dans la falaise. Une petite troupe d'ennemis vous accueille avant d'arriver à la dernière zone où beaucoup de Covenants et les premiers Hunters apparaissent. A la fin de ce massacre, placez-vous au milieu de la plate-forme qui vous téléportera dans un vaisseau Covenants.

Vous voilà dans leur vaisseau, les Covenants arrivent pour vous faire la peau, détruisez-les (point de contrôle) , allez ensuite vers une grande porte qui vient de s'ouvrir et descendez au pied de la porte puis remontez et passez par là où les ennemis sont arrivés. Prenez à droite, une fois arrivé dans une immense pièce remplie de Covenants, éliminez-les tous, ils arrivent par toutes les portes de la pièce. Ouvrez la grande porte pour laisser entrer les marines qui vous aideront. (Point de contrôle). En face de la porte d'où vous venez de faire entrer les marines, se trouvent un pack médicinal et quelques munitions. En face de cet endroit, une porte blanche vous emmène un peu plus bas, prenez-la et descendez à gauche, éliminez le peu d'ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans un hangar avec un vaisseau Covenants en l'air et plusieurs ennemis au sol. Un bouclier se trouve derrière une caisse dans la seconde partie du hangar. Une fois tout ceci fini un point de navigation s'active pour vous montrer le chemin.

Longez ce tunnel en tuant tous les Covenants. Attention un Elite invisible vadrouille avec plusieurs Grunts. Vous arrivez au premier étage du hangar où encore un Elite invisible vous attaque par la gauche. Dirigez-vous vers le pont central, à gauche se trouve un tableau digital qui activera la porte de plate-forme de la navette. Partez ensuite à la porte à droite, plusieurs groupes d'ennemis vous croiseront et ce tunnel est très linéaire. Arrivé à une porte (point de contrôle)) des Covenants vous attaquent de loin par la droite. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attaqueront par la droite, puis par derrière. Allez dans la porte où la dernière attaque a surgi. Sur la gauche un peu plus loin se trouvent un cadavre avec plusieurs munitions et médecine. En entrant dans la nouvelle pièce plusieurs Covenants s'y trouvent dont un Elite avec une épée de lumière, assez dangereux, éliminez-le au plus vite. Allez ensuite à la porte en face puis à gauche.

Plus loin à gauche se trouve une porte, allez au fond de la salle et activez sur le panneau digital les ouvertures des cellules, dans certaines cellules on peut trouver des munitions et médecines. Repartez et allez tout droit, en descendant se trouve une salle identique à la précédente mais remplie de Covenants, dont deux Elites invisibles et un Elite avec une épée de lumière et plusieurs Grunts. Libérez le capitaine keyes, grâce au tableau digital au fond de la salle. (Cinématique).

Après sa libération, vous repartez avec une petite troupe de soldats et le capitaine. Attention à la fin de la cinématique deux Elites invisibles vous attaquent. Retournez à présent à la plate-forme du hangar (le plus facile est de suivre les ennemis). Beaucoup d'ennemis vous ralentiront tout le long. Arrivez à la salle du premier Elite au sabre, en rentrant vous verrez deux Elites invisibles à épée de lumière. Sur la petite tour au milieu de la pièce se trouvent plusieurs cadavres dont beaucoup de munitions. Une fois arrivé au point de navigation, des Grunts arrivent de tous les cotés, tuez-les et suivez le point de navigation en allant tout droit. Arrivé au quai actionnez le tableau digital et ce niveau est terminé.

Niveau 4 : Le cartographe silencieux.

Vous débarquez dans une zone en plein conflits, éliminez toute espèce hostile et attendez qu'une jeep se face déposer par un vaisseau allié. Une fois dans la jeep patientez pendant que deux marines montent avec vous et partez tout droit. En arrivant vers des collines, quelques jacklas vous attendent, continuez tout droit, derrière la colline se trouvent plusieurs Covenants. Entrez dans le bunker et descendez, les portes se verrouilleront et vous devrez retourner dehors. Reprenez votre jeep et allez à la plage en dessous où se trouve un bouclier, ensuite allez tout droit où une jeep renversée et des tonnes de munitions vous attendent. A ce niveau-là montez en éliminant toutes oppositions.

En haut de la colline vous trouverez des munitions et un peu plus bas deux Hunters si possible à tuer avec discrétion avec le pistolet. Deux boucliers se trouvent au pied des caisses où un Hunter se trouve. Les Hunters tués, d'autres ennemis arriveront d'en face. Allez dans leur direction, d'autres troupes vous y attendent. Arrivez à la porte d'un autre bunker, à gauche s'y trouvent plusieurs boucliers. Entrez dans le bunker en descendant, deux Hunters vous attendent. Vous arrivez devant un système de sécurité, coupez-le. Retournez au premier bunker là où la porte s'est fermée. En faisant demi-tour à la place des deux Hunters, deux Elites invisibles vous attaquent. A la sortie du bunker vous retournez à l'emplacement où se trouvaient les Hunters, un vaisseau Covenant a débarqué plusieurs jacklas, tuez-les et continuez votre route. Quand vous serez sur la plage où se trouvait la jeep retournez-vous et allez à gauche pour récupérer de l'artillerie lourde(du style un bon bazooka). Ceci fait, retournez au premier bunker. Arrivez à son entrée, deux hunters vous attendent. Une fois à l'intérieur, descendez à la porte et continuez votre route, allez d'abord à droite puis allez à gauche, vous arrivez dans une pièce où les Covenants ne sont pas en alerte donc vous pouvez tenter de les tuer par surprise. Descendez ensuite par la porte de gauche. Vous arrivez dans une pièce avec deux Hunters, continuez de descendre par là où se trouvent les Hunters. Descendez au plus bas où quelques ennemis vous attendent et continuez de descendre jusqu'à ce que vous voyez un tableau digital : activez-le. Continuez tout droit pour récupérer un bouclier dehors. Remontez ensuite à la surface en tuant toutes les troupes qui s'opposent à vous. Vers la surface un Elite au sabre vous attend et à la sortie deux Elites invisibles. Sortez et montez dans le vaisseau allié. Ce niveau est maintenant fini.

Niveau 5 : Attaque de la salle de contrôle.

Votre vaisseau vous laisse sur une plate-forme covenantaire, d'entrer un Elite et quelques Grunts vous attaquent. Une fois débarrassé, entrez dans cette grande porte et avancez jusqu'à arriver dans une pièce assez grande où un Elite patrouille devant la porte, et quelques Grunts puis un autre Elite stagnent au milieu de la pièce. Allez ensuite à une porte semblable (ces niveaux se ressemblent énormément). Une fois dehors vous vous trouvez sur un immense pont recouvert d'ennemis. Au bout du pont se trouve un Elite a épée de lumière, attention. (Point de contrôle) Entrez dans le couloir et vous arrivez encore dans une grande pièce. En allant à gauche vous trouverez un cadavre avec des munitions et de la médecine. En allant vers la gauche attention, un Elite invisible vous attaque avec plusieurs Grunts. Cette fois la sortie se trouve vers le bas à l'autre bout de la pièce se trouve un petit couloir qui vous fait détendre pour arriver à un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant les décors changent un peu, tous les ennemis dorment donc vous pouvez tenter de les tuer tous par surprise. Quelques Grunts se cachent de suite à gauche, et à droite après la porte, puis certains après les petits

containers. Deux Elites vadrouillent. Allez ensuite dans une de ces grandes portes avec les même couloirs. Vous ressortirez à terre, enfin avec une troupe de marines qui se bat contre plusieurs ennemis donc un Ghost et un char Covenant. Un bazooka se trouve à gauche vers la jeep avec un fusil de sniper. (Pour le char, le bazooka est très fortement conseillé). Une fois tout le monde anéanti, prenez deux hommes avec vous dans la jeep (un tireur et un passager) et continuez votre route pour trouver une autre patrouille sous le feu ennemi, mais cette fois accompagné d'un scorpion (char allié) A gauche de ce scorpion se trouvent une nacelle échouée avec plusieurs munitions et médecines. Faites le plein et gardez votre bazooka surtout. Montez dans le scorpion, quatre hommes peuvent monter avec vous pour vous porter main forte. Allez dans la grotte en face (point de contrôle).

Quand vous arrivez à voir dans quoi vous vous embarquez, commencez bien à exterminer les plus grosses artilleries grâce au canon du char. Pour arriver jusque-là, un autre passage est possible avant d'entrer dans la grotte à gauche, mais cela ne change rien. Il y a un char Covenant, deux Ghosts et trois Grunts derrière des tourelles. Votre chemin se poursuit par l'entrée d'un tunnel mais avant ça, allez à droite de cette entrée, plusieurs cadavres de marines y sont dont beaucoup de munitions et un camouflage optique. En descendant, deux Hunters vous attendent mais (avec le char tout devient plus facile). Vous devez descendre de votre char et activer le tableau d'ouverture de la porte. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une salle immense infestée de monstres, attaquez en premier les tourelles et exterminez la première partie de la salle, ensuite faites le pont et enfin l'autre partie de la pièce. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une montée énorme remplie de Covenants embusqués, le mieux est d'avoir le sniper ou le char, foncez dans le tas, dégainez tous ceux qui s'opposent à votre montée. A la fin de la montée, un vaisseau de largage Covenants vous envoie plein de troupes et deux Ghosts vous attaquent (avec le char c'est une partie de plaisir). Partez tout d'abord à droite, il y a des munitions et des médecines à récupérer. Un char Covenant vous attend derrière un petit rocher où repose une tourelle. Des ennemis sortent de la porte de gauche quand vous l'approchez. En passant par la gauche, rien d'intéressant, à par quelques ennemis sortant d'une porte de la même manière que celle de droite. En allant tout au bout, deux Hunters vous attaqueront. A l'intérieur du bâtiment se trouvent plusieurs Elites dont un invisible à sabre, et un camouflage optique au fond de la pièce. (Point de contrôle)

Vous arrivez dans une descente en spirale avec quelques ennemis aux alentours (si vous possédez toujours le char ça sera très facile) descendez pour récupérer des marines échoués. Un vaisseau de largage Convenants vous envoie une petite troupe et deux Hunters vous attendent au continue de votre route. Un camouflage optique est disposé à gauche avant tous les piliers. Il est temps pour vous de laisser le char tranquille si vous le possédez toujours. En continuant, un Elite invisible à sabre vous attaque et plusieurs Grunts sont cachés à gauche et à droite. (Point de contrôle) Montez le petit chemin, des troupes assez importantes vous attaquent, tuez d'abord les chars puis les tourelles et le banshee Au milieu se trouve une petite descente avec deux Elites. En haut, devant la porte deux tourelles.
Entrez dans ce bâtiment, vous arrivez dans une salle identique à celle du début de ce niveau. Les Covenants font tous la sieste vous pouvez essayer de les tuer tous en silence mais deux Elites font des rondes. Quittez ensuite cette pièce par l'ascenseur. En arrivant en haut un jacklas vous attend.

En arrivant à l'intérieur de la pièce à droite, se trouve un cadavre rempli de munitions et de médecine. Plusieurs Grunts vous attaquent avec deux Elites. Poursuivez votre chemin (point de contrôle) Vous arrivez sur un pont double: un pont à droite avec plein d'ennemis et le vôtre avec encore plus d'ennemis. Attention au fond se trouve un Elite invisible et au milieu deux Elites, de l'autre côté, seulement quelques Grunts. Vous arrivez dans une salle encore, à gauche deux Elites font une ronde et plus loin un cadavre avec de la médecine et des munitions. Vous arrivez cette fois dans un couloir immense où plusieurs ennemis sortent de gauche. Après ce rapide couloir, vous arrivez dans une pièce avec au centre un étage vitré rempli de Covenants dont deux Elites. Plusieurs Grunts arriveront par la porte de sortie. (Point de contrôle) Vous arriverez ensuite sur un pont double de tout à l'heure où cette fois beaucoup d'ennemis vous attendent de votre côté (deux Elites dont un, invisible) et deux Hunters vous attendent de l'autre côté. Vous arrivez dans une pièce assez garnie de Grunts et de jacklas,à la sortie de cet endroit se trouve une descente à l'autre bout de la pièce. Vous arrivez dans un couloir où se cachent deux Elites invisibles dont un au sabre. Vous arrivez dans une salle gardée par deux Hunters et bourrée de munitions et de médecines. Quand vous prenez la porte, un autre Grunts vous attaque. A la sortie de ce couloir, vous arrivez sur un pont avec plusieurs ennemis (dont trois Elites). Pour les presser, une très bonne astuce : tuez le plus rapidement possible l'Elite qui se dirige vers le Banshee. Si vous arrivez à bien faire cela, sans faire tomber le Banshee en bas bien sûr. Prenez-le et détruisez tous ces ennemis, vous pourrez également tuer le char Covenant en bas avec deux Elites armés de Ghosts. Pour ceux qui n'y arrivent pas, tuez tout le monde et attention aux deux Banshees qu'il y aura. En arrivant, allez ensuite à la porte d' en face où d'autres Grunts arrivent. Vous arrivez encore dans une salle (point de contrôle) éliminez tout ce petit monde et allez dans l'ascenseur. Vous arrivez dans une

autre salle avec une tour au centre remplie de munitions. Un Elite invisible vous attaque, de suite après quelques Grunts vous attaquent à leur tour, sortez de cette pièce et vous arrivez face à un Elite qui veut monter dans un Ghost, plus loin un char Covenant et un autre Ghost. En montant deux Hunters vous guettent. A chaque virage de la montée se trouve une tourelle (entre le virage quelques ennemis). En montant sur le dernier niveau un Hunter vous attaque. Dans la tour se trouvent un Hunter et quelques Grunts, rien de plus. Ouvrez la porte grâce au tableau digital. En ouvrant attention un gros groupe de Grunts et d'Elites vous s'attendent (le bazooka est très utile si vous le possédez). Ouvrez la deuxième porte : il n'y a personne, ouvrez ensuite la troisième et ce niveau est enfin fini.

Niveau 6 : "343 Guilty Spark".

Vous arrivez dans une sorte de forêt tropicale où la pluie règne comme climat. Allez tout droit, il y a une nacelle de survie échouée avec munitions et médecines, dont une nouvelle arme: le fusil à pompes (très efficace pour le corps à corps). Des ennemis vont vous attaquer, trois ou quatre, rien de méchant. Partez dans leur direction ensuite, vous arrivez à côté d'un vaisseau Covenant échoué, continuez en montant, deux jacklas vous attendent. Allez là où le deuxième jacklas était monté sur les racines de l'arbre, une fois arrivé de l'autre côté, vous êtes dans un bois, une horde de Grunts vous s'attaque. Allez ensuite à droite dans un souterrain Covenant qui se trouve au milieu d'un immense ascenseur. Une fois en bas (point de contrôle) vous êtes accueilli par un petit groupe de Grunts, allez dans la porte, vous arrivez dans une pièce avec là aussi quelques Grunts qui vous attendent en bas. Massacrez tout le monde et allez à la porte de droite. Vous pouvez si vous voulez, activer un pont de lumière en passant par les caisses gauche. Une fois dans l'autre pièce, des Jacklas gardent une porte abattez-les et passez par là. Vous arrivez dans une pièce où beaucoup de munitions Covenants se trouvent, je vous conseille de prendre l'arme qui s'y trouve, elle est très utile pour la suite (gardez la pompe si vous le pouvez). Juste au-dessus de ces munitions se trouve une porte, vous arrivez dans une pièce face à un soldat fou qui vous tire dessus à coups de pistolet. Tuez-le si vous le voulez ça ne changera rien. Allez au fond de la pièce, il y a un coin en feu, montez par là. En continuant vous arriverez dans une pièce avec un pont de lumière à activer. (Point de contrôle) Allez à gauche puis en descendant vous trouverez un homme mort avec des munitions et médecines. Vous arrivez devant une porte (cinématique) .

Vous êtes pour le moment enfermé et seul, mais cela ne va pas durer, de nouveaux ennemis arrivent : les Floods. Dans la salle se trouvent quelques munitions à droite. Ils arrivent par cinquantaines au moins, mais sont très faibles mais en groupes ils peuvent vous faire beaucoup de mal. En sortant de cette pièce, vous remontez et trouvez encore d'autres ennemis qui sont eux particulièrement dangereux. Ils se relèvent une fois et peuvent s'emparer de vos armes pour s'en servir contre vous, attention. Vous retournez dans la pièce avec le pont de lumière et plusieurs Floods sont en bas, ne vous croyez pas en sécurité, ils savent sauter jusqu'au pont. Le fusil à pompes est très efficace à cet endroit: une balle met les gros Floods K.O du premier coup. Passez à droite, cette fois une porte s'est déverrouillée. Vous arrivez dans une pièce remplie de Floods, descendez à droite. Attention si vous passez dans le couloir rempli de taches bleues ce n'est pas le bon chemin. Vous arrivez dans une pièce bien garnie par les Floods et quelques Covenants vous attaquent aussi. Eliminez tout le monde, vous pouvez monter par les caisses, des Covenants se cachent vers là, tuez-les et prenez la porte qu'ils gardaient. Vous entrez dans une salle de réacteurs (point de contrôle) ,au fond à gauche se trouve une porte qui vous emmènera à l'ascenseur. Attention en bas des Floods munis de vos armes et celles des Covenants vous attendent. Un bouclier est caché en haut des caisses qui bouche une des entrées de la porte. Vous arrivez dans une salle où deux de vos collègues essayent de vous aider mais meurent assez vite. A gauche se trouve une porte qui vous emmènera dans une pièce avec des caisses qui vous permettront de monter à gauche. En haut, la porte d'en face est ouverte. Vous arrivez dans une salle où tout le monde est mort, allez en face une porte est ouverte. Des Floods encore des floods, là aussi beaucoup d'entre eux descendent, allez à gauche une porte est ouverte. A la prochaine pièce, allez tout droit , vous arrivez dans une pièce où des caisses assez hautes vers la droite vont vous aider à monter (pour monter, sautez et baissez-vous). Une fois en haut une porte en face est ouverte. Vous entrez dans une pièce où il faut activer un pont de lumière, quelques Floods en bas et en haut et beaucoup dans la porte où vous vous dirigez. Un ascenseur vous ramène à la surface avec des hommes à vous, et des munitions sont à votre disposition avec de la médecine.

Vous revoilà dans la forêt dès que vous sortez, des Floods vous attaquent, essayez de protéger vos collègues. Suivez-les pour le moment et abattez tous ces Floods. Une fois tués, dirigez-vous vers des balises rouges et continuez un peu plus loin, il y a une tour, restez-y dessus, vous apercevez que de nouveaux compagnons : des robots volants. Ils vous aident, tuez tout le monde et c'est la fin de ce niveau.

Niveau 7 : La bibliothèque.

Vous êtes téléporté par le 343 Guilty Spark dans une immense pièce. Ce niveau est très linéaire. Pour commencer, suivez l'index (343 Guilty Spark), à peine cinq mètres plus loin les ennuis commencent, des Floods vous attaquent par la gauche et la droite. Continuez de suivre l'index tout le long de votre trajet se trouvent des Floods de partout. Vous arrivez devant un passage vers la droite où l'index vous attend. Attention, beaucoup de Floods sortent par le conduit d'aération à l'opposé de la petite porte. (Point de contrôle) Vous arrivez dans une immense salle pleine de lumière, l'index vous attend à gauche. Suivez le encore. Attention des ennemis vous attendent en sortant de la porte. Vous arrivez plus loin devant une grande porte où l'index vous attend, patientez devant la porte en dégommant tout ceux qui vous attaquent. L'index ouvre la porte, suivez-le, il va vers la droite. Attention, allez vers le couloir allant vers la gauche, beaucoup de floods vous attaqueront. En sortant du deuxième couloir, il y a une médecine contre le mur de droite et un bouclier dans la petite pente juste à côté. Prolongez votre course en détruisant tous ces Floods malgré leur énorme quantité. Vous arrivez devant une salle qui sert d'immense ascenseur. En haut, des sentinelles alliées vous aident à détruire les Floods (point de contrôle). Suivez l'index. Un peu plus loin vous arrivez devant une pente avec à l'intérieur, deux médecines. Arrivé devant la porte, l'index vous annonce qu'il doit aller déverrouiller la porte, vous devez rester à votre position et vous défendre (les sentinelles vous aident toujours). Un moment plus tard l'index a ouvert la porte, allez vers la droite où des Floods se battent contre les sentinelles. (Point de contrôle). Continuez de suivre l'index. Vous arrivez devant une porte et une horde de Floods vous attaque, (attention un des premiers possède un bazooka). L'index doit encore partir, défendez votre position. Peu de temps après l'index vous ouvre la porte. Vous arrivez cette fois-ci dans une descente avec un passage avec quelques Floods à l'intérieur. En ressortant, il y a toujours plein de Floods pour vous accueillir. Suivez l'index qui est parti vers la gauche.

Les sentinelles ne sont plus là, vous devez vous débrouiller tout seul. Dans le couloir, beaucoup de Floods arrivent de tous les côtés. En arrivant dans le deuxième couloir, un Flood vous attend avec un bazooka, attention, une médecine se trouve à gauche de ce flood. Continuez votre chemin et allez tout droit (vous ne pouvez aller nulle part ailleurs). A la fin de ce long couloir, vous arrivez encore devant un ascenseur. (Point de contrôle) En haut, allez toujours tout droit, l'index repart ainsi que les sentinelles. Plus loin se trouve une descente avec un passage, juste avant, une médecine sur le pilier. En ressortant les sentinelles vous aident, allez vers la gauche là aussi. Au bout d'un couloir rempli de Floods, vous arrivez devant une porte qui ne va pas tarder à s'ouvrir, un peu avant, à droite, se trouve une médecine. Avancez toujours tout droit jusqu'à arriver devant une grande porte. Après cette porte, un cadre est au pied d'un pilier avec une médecine. Vous arrivez plus loin dans un couloir, avec toujours des Floods de partout. Avancez jusqu'à ce que l'index parte activer une porte. Derrière cette porte se trouve une médecine. Vous devez défendre votre position de tous les Floods apparents, attention, ils sont assez nombreux. La porte s'ouvre, vous devez de nouveau suivre l'index. Les sentinelles sont revenues vous aider. Avancez jusqu'à trouver un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant, vous êtes accueilli un peu plus loin par des Floods, une médecine se trouve de suite après l'ascenseur. Continuez, vous arrivez dans un couloir toujours autant rempli de Floods, et à la fin de ce couloir vous arriverez dans une pente qui donne sur un tunnel. Vous ressortez et encore et encore des Floods vous attaquent. La porte derrière s'ouvre et vous pouvez prolonger votre route. Une petite pente accompagnée d'une médecine vous attend. Continuez ensuite dans le couloir, puis continuez en tuant le peu d'ennemis qui vous courent après, jusqu'à arriver à une grande porte. Attention, voici la fin du niveau, la porte s'ouvre et énormément de Floods vous attaquent (vraiment beaucoup).Sinon vous pouvez courir de suite au pied du rayon bleu et le niveau sera fini.

Niveau 8 : Deux trahisons.

Après une cinématique de conflits avec l'index, vous devez vous battre contre les sentinelles. Je vous conseille de garder le pistolet plasma, le plus facile, et de charger le pistolet à fond et de bien le viser, en un coup les sentinelles mourront. Allez ensuite à la porte en face pour activer le tableau digital et une horde de Covenant débarque ainsi que des sentinelles, abattez tout le monde. Allez ensuite à la prochaine porte, puis encore une autre, vous arriverez dehors, (un endroit que vous connaissez du niveau 5), plusieurs Covenants vous attendent, cette fois-ci, montez tout en haut de la tour, il s'y trouve un fusil de sniper qui vous sera très utile pour la suite ainsi qu'une médecine et un pistolet. Il y a encore quelques Covenants un peu plus bas. Pour vous retrouver en bas, vous avez le choix : soit vous passez par la gauche (vous sautez sur les parois du mur qui vous feront glisser jusqu'à l'étage en dessous sans trop rencontrer d'ennemis), soit vous passez normalement par la droite, avec quelques Elites par-ci et par-là, rien de bien méchant. Arrivez au premier étage, se trouvent un bazooka avec des médecines. Tout en bas, des Covenants assez féroces vous

attaqueront avec un char covenant, puis plus loin avec plusieurs Elites. Tuez tout le monde et emparez-vous du Banshee. Attention à l'Elite de gauche(un doré) il est très puissant: tuez-le d'abord.

Une fois à l'intérieur du banshee, montez là où le point de navigation vous indique. Des ennemis sortent par la porte, attention à ne pas laisser tomber le vaisseau, vous en aurez encore besoin. Vous arrivez dans des couloirs(qui vous seront familiers) et débarquerez dans une pièce a priori vide. Placez- vous un petit instant dans le laser au milieu de la pièce, votre bouclier éclate et des sentinelles vous attaquent dès que vous n'avez plus de bouclier. Allez dans un coin tranquille pour que la jauge de vie de votre bouclier remonte et retournez tuer ces sentinelles. Ressortez ensuite pour récupérer votre Banshee. Un nouveau point de navigation est apparu : suivez-le, il se trouve juste un peu plus bas. Des Covenants sortent de la porte, tuez-les et entez dans cette porte. Vous arrivez dans une pièce avec une troupe Covenante, descendez ensuite par la petite pente à l'opposé de la pièce. Vous débarquez dans un couloir qui semble vide mais après quelques pas, quelques ennemis arrivent. Plus loin des Floods sont en plein conflit avec les Covenants, laissez les faire ou allez dans la mêlée, mais massacrez tout le monde. (Point de contrôle)

Sortez ensuite de cette pièce pour arriver sur un pont avec plusieurs Covenants, de votre côté et sur le pont de gauche se trouvent des Floods qui peuvent sauter sur votre pont. Allez dans la porte d'en face pour arriver dans une pièce avec au centre une petite tour. Cette pièce n'est remplie que de Floods. Après cette pièce, les Floods et les Covenants sont encore en conflit. Après avoir tué le petit groupe devant vous, un Flood débarque avec un bazooka, tuez-le vite. Plus loin vous arrivez encore dans une pièce avec des Floods qui vous accueillent. Continuez encore votre route pour arriver sur un autre pont. Un Banshee est en train de survoler le pont et quelques Floods le regardent. Attention plus loin deux Floods vous attendent avec un bazooka. Vous arrivez dans une pièce qui a l'air a priori tranquille mais un peu après, une explosion surgit et beaucoup de Floods vous attaquent. Vous repassez encore par une petite pente pour arriver à un ascenseur qui vous descend (point de contrôle). Le problème c'est que cet ascenseur est rempli de petit Floods. Vous entrez dans une pièce, où plus loin deux Floods vous sautent dessus, et quelques autres arrivent aussi.

Vous revoyez enfin le sol, les Covenants sont toujours là pour vous, ils vous attendent en force avec un char, deux tourelles un Ghost et un Banshee. Dans le creux du milieu se trouvent deux entrées avec de la médecine et des armes. Une fois tous ces ennemis tués, allez vers le char, descendez et vous vous retrouverez bientôt face à une jeep avec des munitions. Faites le plein, prenez la jeep (ou laissez-la, comme vous voulez) et des Covenants vous attaquent par le haut. Montez et tuez-les, puis continuez vous arriverez devant un barrage Covenant à gauche et deux Hunters à droite. A l'intérieur du bâtiment se trouve une médecine, attention, un char et un Banshee vous attendent par la gauche. Prenez ensuite un des deux Banshee, puis montez en haut du bâtiment. Plusieurs ennemis vous attendent dont un Elite doré et deux Banshee. Allez ensuite au point de navigation pour détruire le générateur à impulsion n°2. Vous arrivez dans une pièce où Floods et sentinelles se mènent la guerre, détruisez-les tous et détruisez le générateur. Attention quand le générateur est détruit, des Floods débarquent de partout, attention le mieux est d'avoir le bazooka pour ceux qui arrivent par la porte d'entrée. Regagnez votre Banshee (point de contrôle).

Vous devez maintenant vous diriger vers la grande descente. Un conflit Covenants-Floods est en train de se faire. Attention les Floods ont des bazookas. Avancez ensuite dans le tunnel et ouvrez la porte avec le tableau digital à gauche de la porte. La porte explose et se bloque, mais vous pouvez quand même passer. Vous arrivez dans une immense pièce avec un pont à droite. Allez sur le pont, vers le milieu du pont, des troupes de Floods vous attaquent de tous les côtés. Attention, un Flood possède un bazooka. Allez ensuite ouvrir la porte grâce au tableau digital, puis longez le tunnel. Vous arrivez encore devant une porte ouvrez-la. Vous arriverez dans une montée et plus loin, un conflit Covenants-Floods assez important se porte. A droite, des Floods vous attaquent. Allez détruire les survivants du conflit. En haut de la tour se trouvent des bazookas et plusieurs Ghosts, prenez-en un et descendez, vous arrivez devant une nacelle de survie échouée avec beaucoup de munitions. Juste à côté se trouvent aussi des Floods et des Covenants, tuez-les et poursuivez votre chemin. Attention deux Floods avec des bazookas vous attendent. Il y a une petite butte et vous arrivez dans le plus grand conflit du jeu (en mode légendaire c'est un endroit extrêmement difficile). Une fois ce massacre terminé, prenez un des deux Banshee au fond et allez au point de navigation. Une fois en haut, des sentinelles vous attaquent, entrez et vous arrivez au dernier générateur. Des sentinelles plus perfectionnées vous attendent, celles-ci ont un bouclier, c'est juste un peu plus long de les tuer. Détruisez le dernier générateur et ce niveau est fini.

Niveau 9 : Keyes

Vous débarquez dans un vaisseau Covenant, allez tout droit, passez la porte et vous verrez un Grunt poursuivit par un Flood. A gauche se trouve une porte qui renferme trois grenades plasma et un camouflage optique. Allez à la poursuite de ces deux ennemis et détruisez tous vos opposants. Vous arrivez devant une porte, derrière se trouve un trou immense infranchissable, vous devez sauter dans ce trou. (Cinématique) vous reprenez la partie dans l'eau, sortez en allant tout droit et éliminez tous les ennemis qui se battent déjà entre eux. Dirigez-vous ensuite dans le canyon vers la droite, détruisez encore tous vos opposants et continuez tout droit, vous êtes encore dans un canyon entre deux falaises et plusieurs Floods tombent du ciel. A la fin de ce canyon se trouvent une médecine et un fusil de sniper. Vous arrivez devant un plan d'eau où des Hunters se font tuer par des Floods, sautez dans l'eau et tuez tout le monde. Après un rapide tour dans un autre canyon, vous arrivez devant des Covenants (point de contrôle), une tourelle est placée en plein milieu. Plusieurs Floods arrivent, dégommez tout le monde puis dirigez-vous dans la direction des Floods où encore quelques-uns vous attendent. Vous arrivez devant un canyon, sautez et continuez pour arriver dans une zone de conflit. Quelques Covenants et Floods se battent en bas et trois Floods se battent sur une corniche en hauteur. Continuez votre chemin après avoir exécuté tout le monde, et vous arrivez devant un rocher entouré d'une colonne de lumière bleue émise par un vaisseau Covenant. A droite de ce rocher se trouve un bouclier. Passez ensuite par la gauche, beaucoup de Floods vont vous attaquer, dirigez-vous vers la colonne bleue au sommet du rocher. (point de contrôle).

Vous êtes téléporté à l'intérieur du vaisseau Covenant, dirigez-vous vers la porte à gauche, prolongez votre course jusqu'à être arrivé en haut d'un hangar. En bas se trouvent plusieurs Floods éliminez-les, dirigez-vous ensuite vers la porte d'en face, puis prenez à gauche quelques Floods vous attaquent par le haut , en arrivant en bas, plusieurs Floods vous attaquent par la droite en émeutes. A gauche de la porte où débarquent tous les Floods, se trouve un bouclier. Allez ensuite en face de la porte d'où vous arrivez. Des Floods vous attaquent, allez ensuite dans le trou au milieu de la pièce, deux Floods vous attendent, plus loin vous arrivez devant pas mal de Covenants, attention il y a beaucoup d'Elites et quelques Floods. En arrivant, à la sortie de ces deux couloirs, des Floods vous attaquent par le haut et par l'arrière (à ce moment les pompes et quelques grenades sont fortement conseillées).

Plus loin, vous arrivez enfin au point de navigation prévu, au centre de cet hangar immense se trouvent trois Elites et une tourelle, éliminez-les et plusieurs Floods vous attaqueront, allez ensuite à la porte au fond à droite. Des Covenants sont en train de fuir des Floods, tout le long de ce couloir se trouvent des Floods et à la fin à droite une médecine. Vous arrivez au dernier étage, éliminez tout ceux qui se trouvent à cet étage, allez dans la porte à droite puis encore à droite. Des Floods et des Covenants vous attaquent en grande quantité attention. Passez par la gauche, après la porte à droite se trouve une médecine. Allez au milieu de cette pièce et montez sur la plate-forme centrale (cinématique) (point de contrôle).

Enormément de Floods vous attaquent en premier temps, et de puissants Covenants vous attendent à la porte de droite attention. Sortez ensuite par cette porte, passez ensuite par le chemin de droite, il y a une médecine le long du chemin vers la droite. Vous arrivez dans un compartiment où un Covenant se fait tuer par deux Floods, continuez votre route. Vous arrivez alors dans un conflit Floods- Covenants. Attention de puissants Covenants vous attendent. (Pour les presser vous pouvez de suite sauter sur le Banshee et finir le niveau) Allez tout droit, puis prenez la porte à gauche où une petite troupe de Covenants vous attend derrière des boucliers de lumière. Arrivez au second étage, allez tout droit, jusqu'à prendre la porte à droite, descendez en suivant le point de navigation, en arrivant en bas, des Covenants vous attaquent, tuez-les et montez dans le Banshee et ce niveau sera terminé.

Niveau 10 : La Panse

Vous arrivez dans la ruine de votre vaisseau, pour commencer, dirigez-vous vers la gauche et allez tout le temps tout droit, il n'y a rien de difficile pour le moment. Arrivé dans le tunnel, prenez à gauche et descendez, des Floods et des sentinelles se battent. Continuez et vous arrivez devant une impasse, deux secondes plus tard des Floods explosent la porte de gauche et débarquent en masse. Passez par cette porte, vous arrivez ensuite dans un couloir où des Floods vous attendent à gauche et d'autres qui se battent dans la salle d'en face, endroit assez dur à cause de quelques Covenants qui débarquent par la gauche de la salle. Allez ensuite dans cette porte et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez à la passerelle, mettez-vous devant le tableau digital au fond de la pièce (cinématique) (point de contrôle).

Des sentinelles vous attaquent dès que la cinématique prend fin. Faites ensuite demi-tour et allez au fond du couloir, une porte vient de s'ouvrir, en ressortant de cette pièce, des Floods et des Covenants puissants se battent attention.

Allez ensuite à la porte d'en face et continuez votre route. En sortant, des sentinelles se battent contre de petits Floods, passez sous la porte et vous arriverez devant une salle. Entrez et de nombreux Floods et sentinelles vous attaquent par tous les côtés. Tuez tout le monde et montez à droite de la pièce, allez ensuite à l'intérieur de la cabine puis prenez à gauche, des Floods par hordes, vous attaquent, allez ensuite tout au bout du couloir jusqu' à être arrivé dans une petite impasse, un bouclier vous attend, revenez un peu en arrière et prenez à droite. Vous arrivez dans un tunnel où au fond vous aurez trois possibilités de passages, à droite se trouve une médecine, à gauche une bonne réserve de grenades Covenants et au centre, le conflit Covenants-Floods-Sentinelles se porte bien, attention cet endroit est difficile. Tous ces ennemis tués, allez à droite, deux portes avec au sol une écriture "ENGINEERING"- et une autre "ARMORY". Je vous conseille de passer par l'armurerie d'abord, celle-ci étant vide pour le moment vous n'aurez aucun mal à faire le plein. Allez ensuite dans l'autre porte où vous débarquerez dans les pièces des machines. Des Floods vous attaquent de partout ainsi que des sentinelles. Passez par la droite, et arrivez au troisième étage, activez les deux panneaux digitaux et montez sur les grosses ferrailles qui bougent. Regardez les bornes et plus bas se trouve le noyau, prenez le bazooka ou les grenades et tirez dedans quand les clapets seront ouverts. Faites la même manipulation pour les quatre bouches de ventilation. Une fois les quatre ventilateurs détruis, prenez la porte en face des premiers réacteurs, un et deux, suivez le chemin jusqu'à être arrivé à un ascenseur rempli de Covenants.

Arrivé à l'ascenseur, vous montez jusqu'au hangar de jeeps, prenez la première venue et fuyez, ne faites pas attention à tous ces ennemis, débrouillez-vous de rester sur votre jeep et d'aller le plus vite possible. Vous arrivez au point de navigation et vous apprenez que vous devez poursuivre encore votre route, alors continuez aussi bien que ce que vous faisiez précédemment jusqu'au prochain point de navigation(point de contrôle). Quand il vous reste à peu près 500 mètres, un énorme trou se crée, vous devez vous jeter dedans avec la jeep et tentez de bien atterrir pour ne pas mourir, mais il faut aussi réussir à avoir de la vitesse pour sortir et sauter un autre trou là aussi. Une fois arrivé à un barrage, partez de votre jeep et courez jusqu'au vaisseau au fond et ce JEU est fini.

Halo 3

© Microsoft / Bungie 2007

KATANA

Validez 1000 points de succès, validez 49 succès différents et trouvez tous les crânes pour débloquer le katana.

SUCCÈS

Atterrissage (20)

Terminez la première mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Irréductible (20)

Terminez la deuxième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

La route (20)

Terminez la troisième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Assaut (30)

Terminez la quatrième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Nettoyage (30)

Terminez la cinquième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Refuge (30)

Terminez la sixième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Le dernier bastion (40)

Terminez la septième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

La clé (40)

Terminez la huitième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Retour (50)

Terminez la dernière mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Campagne terminée (125)

Normal - Terminez la campagne au niveau Normal.

Campagne terminée (125)

Héroïque - Terminez la campagne au niveau Héroïque (donne aussi le succès Normal).

Campagne terminée (125)

Légendaire - Terminez la campagne au niveau Légendaire (donne aussi le succès Normal et Héroïque).

Fer (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Oeil noir (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Mauvaise étoile (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Attrape (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Brouillard (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Famine (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Orage (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Tilt (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Mythique (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

Diplômé (10)

Gagnez 5 EXP ou terminez 10 parties en ligne pour accomplir l'entraînement de base (en ligne).

Spartan de l'UNSC (15)

Accédez au rang de sergent pour devenir un véritable Spartan (en ligne).

Officier Spartan (25)

Accédez aux rangs des officiers spartans (en ligne).

D'une pierre deux coups (5)

Double frag d'un seul tir de laser spartan en sélection chacun pour soi avec classement (en ligne).

CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent que durant une partie en local ou replay. Vous devez appuyer et maintenir les boutons indiqués durant 3 secondes pour activer ou désactiver l'effet des codes.

Note : LS = stick gauche, RS = stick droit

Masquer son arme

LB + RB + LS + A + Bas

Montrer coordonnées (mode Caméra)

LB + RB + LS + A + Haut

Pan-Cam (si code des coordonnées actif)

Maintenir LS + RS et appuyer sur Gauche

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Défi Vidmaster : Annuel (0)

Terminer Halo en coop LIVE Lég. 4 joueurs avec Fer et les autres joueurs en ghosts.

Coups doubles (25)

Réaliser 2 doubles frags en partie sociale ou avec classement sur une carte Légendaire.

Hélas, pauvre Yorick ! (25)

Réaliser 3 frags en cbt rapproché, avec le crâne, en partie sociale ou classée, carte Légendaire.

Pas vu, pas pris (50)

Réaliser 3 assassinats en partie sociale ou avec classement sur une carte Légendaire.

Défends donc ça ! (50)

Réaliser un frag avec drapeau en cbt rapproché en partie sociale ou classée, carte Légendaire.

Drapeaux bas (25)

Réaliser 2 frags de porteurs de drapeau en partie sociale ou classée sur une carte Légendaire.

Péril routier (25)

Réaliser 5 frags avec la mitrailleuse d'un warthog en partie sociale ou classée, carte Légendaire.

Regarde avant de traverser... (50)

Obtenir La fête aux boyaux en partie sociale ou avec classement sur une carte Légendaire.

Hammer Time (25)

Réaliser 5 frags au marteau antigrav en partie sociale ou avec classement sur Assemblée.

Feu ! (25)

Obtenir Déluge de grenaille en partie sociale ou avec classement sur Citadelle.

Lames mortelles (25)

Obtenir Maître d'armes en partie sociale ou avec classement sur Hérétique.

Patrouille fantôme (25)

Réaliser 3 frags à bord d'un ghost en partie sociale ou avec classement sur Littoral.

Post Mortem (25)

Obtenir 2 médailles Frag d'outre-tombe en partie sociale ou avec classement sur En orbite.

Tout en souplesse (25)

Obtenir une médaille Sur le fil en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Oooh, dommage ! (25)

Obtenir une médaille Abats, joie en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Quelle tuerie (25)

Réaliser Quelle tuerie en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Bon respawn ! (25)

Obtenir Extermination en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Sauvez ce film ! (25)

Obtenir une médaille Perfection en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Emincé de cervelle (25)

Infecter 2 humains en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Anti-zombies (25)

Tuer 2 zombies en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

Arrête ton char (25)

Tuer un joueur en mode Monitor sur une carte Mythique.

Crâne de l'Assemblée (25)

Trouver le crâne caché sur Assemblée.

Crâne de la Citadelle (25)

Trouver le crâne caché sur Citadelle.

Crâne Hérétique (25)

Trouver le crâne caché sur Hérétique.

Crâne du Littoral (25)

Trouver le crâne caché sur Littoral.

Crâne en orbite (25)

Trouver le crâne caché sur En orbite.

Crâne de Sandbox (25)

Trouver le crâne caché sur Sandbox.

Défi Vidmaster : Crâneur (25)

Trouver tous les crânes cachés sur les cartes Mythique.

Défi Vidmaster : Interrupteur (0)

Obtenir le grade de Lieutenant dans une sélection avec le nouveau système de progression d'EXP.

Défi Vidmaster : 7 sur 7 (0)

Rejoindre une sélection sociale ou avec classement avec 7 points d'EXP le 7e jour d'un mois donné.

EQUIPEMENT RECON

Armure Recon

Obtenir tous les succès Vidmaster dans Halo 3 et Halo 3 : ODST.

Casque Recon

Obtenir tous les succès Vidmaster dans Halo 3 et Halo 3 : ODST.

Epaules Recon

Obtenir tous les succès Vidmaster dans Halo 3 et Halo 3 : ODST.

GROGNARD ANGLOPHONE

Dans la dernière mission, "Le Halo", lors de la fuite en warthog, rendez-vous vers la fin, en face de l'Aube de l'Esperance. Au-dessus de vous se trouvera une partie de la montagne qui forme un arc de cercle. Descendez du warthog, allez vers la droite et contournez le morceau de montagne. Vers le rebord, vous trouvez un grognard inoffensif parlant anglais !

Attention tout de même, les plateformes tomberont, il faudra donc se tuer pour recommencer au point de contrôle.

ENSEMBLES D'ARMURES SPARTAN

Mark VI.

Tête: Déjà débloquée par défaut.
Epaules: Déjà débloquées par défaut.
Corps: Déjà débloqué par défaut.

CQB.

Tête: Déjà débloquée par défaut.
Epaules: Déjà débloquées par défaut.
Corps: Déjà débloqué par défaut.

EVA.

Tête: Terminez la campagne en difficulté Normal, Héroïque ou Légendaire.
Epaules: Terminez la mission "L'Arche" en difficulté Normal, Héroïque ou Légendaire.
Corps: Terminez la mission "Autoroute de Tsavo" en difficulté Normal, Héroïque ou Légendaire.

EOD.

Tête: Terminez la campagne en difficulté Légendaire.

Epaules: Terminez la mission "L'Arche" en dificulté Légendaire.
Corps: Terminez la mission "Autoroute de Tsavo" en difficulté Légendaire.

Sécurité.

Tête: Totalisez 1000G sur Halo 3.
Epaules: Totalisez 750G sur Halo 3.
Corps: Pas de corps pour cette armure.

Hayabusa.

Tête: Collectez tous les crânes d'or et d'argent de la campagne.
Epaules: Collectez les 9 crânes d'or de la campagne.
Corps Hayabusa: Collectez 5 crânes d'or.
Corps katana: Débloquez un total de 49 succès, et collectez tous les crânes.

Eclaireur.

Tête: Débloquez le succès "Vendeur de voitures d'occasion".
Epaules: Débloquez le succès "De vie à très plat".
Corps: Débloquez le succès "Toujours plus près des étoiles".

ODST.

Tête: Débloquez le succès "Diplômé".
Epaules: Pas d'épaules pour cette armure.
Corps: Pas de corps pour cette armure.

Mark V.

Tête: Débloquez le succès "Spartan de l'UNSC".
Epaules: Pas d'épaules pour cette armure.
Corps: Pas de corps pour cette armure.

Roublard.

Tête: Débloquez le succès "Officier Spartan".
Epaules: Pas d'épaules pour cette armure.
Corps: Pas de corps pour cette armure.

Recon.

Tête: Terminez tous les succès Vidmasters d'Halo 3 et d'Halo 3 ODST.
Epaules: Terminez tous les succès Vidmasters d'Halo 3 et d'Halo 3 ODST.
Corps Recon: Terminez tous les succès Vidmasters d'Halo 3 et d'Halo 3 ODST.
Corps Bungie: Impossible à débloquer, inaccessible aux joueurs, sauf en gagnant à un concours organisé par Bungie.

ENSEMBLES D'ARMURES ELITE

Combat.

Tête: Déjà débloquée par défaut.
Epaules: Déjà débloquées par défaut.
Corps: Déjà débloqué par défaut.

Assaut.

Tête: Déjà débloquée par défaut.
Epaules: Déjà débloquées par défaut.
Corps: Déjà débloqué par défaut.

Vol.

Tête: Terminez la campagne en Héroïque ou Légendaire.
Epaules: Terminez la mission "L'Arche" en Héroïque ou Légendaire.
Corps: Terminez la mission "Autoroute de Tsavo" en Héroïque ou Légendaire.

Ascète.

Tête: Débloquez le succès "Rasoir 3 lames".
Epaules: Débloquez le succès "A la chaîne".
Corps: Débloquez le succès "Destruction rapprochée".

Commando.

Tête: Débloquez le succès "A la chaîne".
Epaules: Débloquez le succès "Massacre".
Corps: Débloquez le succès "Triple Frag".

EMPLACEMENT DES 13 CRÂNES

1) Le crâne "Fer"

Se trouve dans le 1er niveau

2) Le crâne "Oeil Noir"

Se trouve dans le 2e niveau

3) Le crâne "Mauvaise étoile"

Se trouve dans le 3e niveau

4) Le crâne "Attrape"

Se trouve dans le 4e niveau

5) Le crâne "Brouillard"

Se trouve dans le 5e niveau

6) Le crâne "Famine"

Se trouve dans le 6e niveau

7) Le crâne "Orage"

Se trouve dans le 7e niveau

8) Le crâne "Tilt"

Se trouve dans le 8e niveau

9) Le crâne "Mythique"

Se trouve dans le 9e niveau

10) Le crâne "Blind" (Aveugle)

Se trouve dans le 1er niveau

11) Le crâne "Grunt Birthday Party" (Fête d´anniversaire de Grunt)

Se trouve dans le 2e niveau

12) Le crâne "Cowbell" (cloche de vache)

Se trouve dans le 6e niveau

13) Le crâne "IWHBYD" :

Se trouve dans le 7e niveau

Précision : Faites le niveau normalement, jusqu´à ce que vous ayez tué le prophète en question. Là normalement, le flood va commencer à vous attaquer. Nettoyez tout ! Si vous avez bien observé lorsque le Prophète a activé la machine, il y a 7 anneaux qui se sont mis à briller. Chacun d´eux représente une note, vous devinez la suite...

Vous devez sauter à travers ces anneaux pour jouer la note produite par l´anneau.

Voici l´ordre des anneaux dans lesquels vous devez sauter :
4 6 5 4 5 3 4

Après ça, si tout fonctionne, les anneaux devraient se mettre à rayonner, il ne vous reste plus qu'à retourner vers le pont, vers le 7ème anneau, afin de ramasser le crâne.

EMPLACEMENT DES 7 TERMINAUX

1er Terminal

Se trouve dans la mission "L'Arche"

2ème Terminal

Se trouve dans la mission "L'Arche"

3ème Terminal

Se trouve dans la mission "L'Arche"

4ème Terminal

Se trouve dans la mission "L'Alliance Covenante"

5ème Terminal

Se trouve dans la mission "L'Alliance Covenante"

6ème Terminal

Se trouve dans la mission "L'Alliance Covenante"

7ème et dernier Terminal

Se trouve dans la mission "Le Halo"

LASER SPARTAN ILLIMITÉ

Dans la dernière mission de Halo 3, "Le Halo", il est possible d´avoir un Laser Spartan avec des munitions illimitées.

Une fois arrivé près de l'endroit menant à la salle de contrôle, Johnson vous rejoint, muni d´un Laser Spartan. Entrez par la porte récemment ouverte par Guilty Spark et collez une grenade à plasma (ou Spike) sur le sergent afin de le jeter à terre.

Invincible, Johnson ne meurt pas, mais pendant qu´il est à terre, ramassez son Laser Spartan. Vous êtes dorénavant en possession d'un Laser Spartan illimité.

Halo 3 : ODST

© Microsoft / Bungie 2009

MAPS DU MODE FIREFIGHT

Map : Alpha Site

Terminer la mission ONI Alpha Site dans n'importe quel niveau de difficulté.

Map : Chasm Ten

Terminer la mission Date Hive dans n'importe quel niveau de difficulté.

Map : Last Exit

Terminer la mission Coastal Highway dans n'importe quel niveau de difficulté.

Map : Lost Platoon

Terminer la mission Uplift Reserve dans n'importe quel niveau de difficulté.

PERSONNAGES DU MODE FIREFIGHT

Buck

Terminer la mission "Tayari Plaza" en Normal ou supérieur.

Dare

Terminer la campagne en difficulté Légendaire.

Dutch

Terminer la mission "Uplift Reserve" en Normal ou supérieur.

Mickey

Terminer la mission "Kizingo Boulevard" en Normal ou supérieur.

Romeo

Terminer la mission "NMPD HQ" en Normal ou supérieur.

Le bleu - Centre ville occupé 6h après le largage

Contactez le Surintendant de la ville

Après la cinématique et le largage raté, vous atterrissez dans la ville de Nouvelle Mombasa. Suivez les indications et appuyez sur les quatre boulons explosifs de couleur verte pour ouvrir la nacelle. Après la chute, attendez quelques secondes pour récupérer votre endurance et pour que votre vue (l'écran) s'éclaircisse et avancez. Allez à droite vers la console située contre le mur de droite. Avancez ensuite à droite et activez le système de reconnaissance visuelle et de renseignement (le VNA) pour repérer vos premier ennemis Covenants. Eliminez-les avec votre mitraillette en visant en premier lieu la Brute ensuite les petites créatures et avancez.

Récupérez le fusil ennemi et continuez votre chemin. Repérez les entités hostiles situées au centre du rond point et éliminez-les. Ne gaspillez pas vos munitions et utilisez les armes extraterrestres. Allez vers la position des ennemis et tournez à gauche pour repérer un autre groupe. Eliminez-les en commençant toujours par la Brute. Lancez une grenade sur les petites bêtes quand elles sont proches. Lorsque la zone est nettoyée, avancez vers le Surintendant (en surbrillance) situé à gauche.

Recherchez un coéquipier ASCO dans la Place Tayari

Téléchargez la carte de la ville et repérez le premier de vos coéquipiers qui se trouve dans la place Tayari. Depuis votre position, tournez-vous vers le sud en suivant votre boussole et avancez jusqu'à l'impasse éclairée par les lumières rouges. Allez vers la porte située à droite et ouvrez-la. Avancez jusqu'à la porte suivante et sortez. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le jardin. Entrez ensuite par la porte d'en face. Avancez, passez une nouvelle porte et prenez l'arme de l'ennemi mort. Avant de passer dans le couloir situé à gauche, avancez et allez à droite pour récupérer un fusil d'assaut. Revenez au couloir et avancez.

Montez les marches et entrez par la première porte située à droite pour récupérer le fusil à pompe qui se trouve au fond. Revenez au couloir et avancez. Montez d'autres marches et avancez vers la dernière salle à droite pour trouver deux ennemis. Eliminez-les rapidement de loin ou au corps à corps avant qu'ils ne tirent avec leurs fusils-sniper. Prenez ensuite si vous le voulez une de leurs armes puis continuez à monter jusqu'à la salle et examinez le casque encastré dans l'écran situé à gauche.

Buck - Place Tayari Juste après le largage

Trouvez le site de crash de Dare

Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et sortez votre pistolet. Zoomez et tirez sur les Grunts. Descendez ensuite et sortez votre fusil d'assaut puis éliminez les deux Brutes. Avancez jusqu'à rencontrer deux soldats alliés. Suivez-les pour rencontrer une autre poche de résistance ennemie. Restez à couvert et commencez par les Grunts. Une fois les petites bêtes éliminées, attaquez les Brutes. Ramassez les différentes armes ennemies lorsque vous serez à court de munitions. Avancez dans la grande rue et repoussez d'autres ennemis. Ne restez pas derrière les voitures, elles explosent suite aux tirs et peuvent vous blesser. Montez ensuite à l'escalier de gauche et prenez le kit de soin situé près du cadavre. Continuez d'avancer jusqu'à rencontrer une tourelle. Planquez-vous et tirez sur le tireur.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre un camion. Utilisez-le comme abri pour attaquer les ennemis qui protègent la grande porte. Repérez les snipers et essayez de les toucher en premier avant de passer aux petites bêtes. Avancez derrière les voitures déjà détruites pour avoir une meilleure vue. Avancez ensuite vers l'élévateur et montez en haut de la tour pour éliminer le dernier sniper. Descendez ensuite, ramassez un fusil sniper et des munitions et franchissez par la grande porte.

Prenez votre fusil sniper et avancez à gauche. Restez en haut du pont et commencez à canarder vos ennemis avec cette dernière arme. Eliminez les snipers qui se trouvent sur le pont situé à gauche. Nettoyez la cour en commençant par les Brutes et descendez. Planquez-vous derrière les piliers et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche et ceux qui sortent par la porte située en haut à droite. Éliminez ensuite le tireur qui contrôle la tourelle. Deux colosses ennemis appelés Chasseurs arrivent par la grande porte qui se trouve à droite.

Ils sont robustes et leurs armes sont très puissantes. Tournez autour d'eux et attaquez-les par derrière tout en leur lançant des grenades. Vous pouvez aussi les ignorer et franchir la grande porte par laquelle ils sont apparus.

Ouvrez la nacelle crachée

Avancez à droite t repérez la nacelle qui se trouve en bas. Eliminez les ennemis qui l'entourent et descendez. Approchez-vous d'elle et ouvrez-la.

Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

Cherchez un coéquipier ASCO dans la Réserve de l'élévateur

De retour au bleu, tournez-vous et rebroussez chemin. Descendez les marches et éliminez les deux ennemis qui se trouvent dans le couloir. Une fois en bas dans la salle, allez à gauche et sortez par la porte. Allez à gauche vers le site de crash et repérez le grand numéro 5 écrit sur le mur. Allez ensuite vers les bornes des Surintendants qui se trouvent à gauche du numéro. Repérez celui qui est en surbrillance et activez-le pour récupérer le **journal audio**. Ces terminaux sont repérables grâce au son qu'ils émettent. La zone où se trouve un terminal est indiquée par le clignotement des lumières de la rue et des alarmes des voitures. Repérez alors ces indices pour trouver les journaux. Si une zone n'est pas encore accessible ou que vous avez raté un journal, vous pouvez relancer le jeu en choisissant le niveau " les rues de Mombasa " pour terminer votre récolte.

Remontez ensuite et allez à droite. Ouvrez la grande porte et avancez dans la rue. Montez l'escalier et allez au terminal qui se trouve à droite. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Repérez ensuite l'ennemi volant et commencez par l'éliminer. Sa mort déclenchera une explosion en chaine qui fera la peau à quelques ennemis. Tuez ensuite les deux Brutes qui arrivent. Montez sur le pont et repérez les ennemis qui apparaissent du côté sud. Utilisez un fusil-sniper et tirez sur les têtes des Brutes qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sont invisibles. Si vous êtes débordé, entrez par la porte située à gauche, attendez que les ennemis arrivent vers vous et éliminez-les.

Prenez ensuite la direction Sud Ouest sur votre boussole. Avancez jusqu'au fond, derrière les palmiers qui sont à droite, et activez le terminal pour récupérer un **journal audio**. Allez ensuite à droite vers le Nord Ouest où un vaisseau débarque les renforts ennemis. Restez à couvert et éliminez les Brutes avec votre fusil-sniper. Visez toujours la tête pour une mort rapide et sans gaspillage de munitions. Avancez vers le rond point et regardez au Sud. Avancez vers le terminal en surbrillance et prenez un autre **journal audio**. Allez ensuite à gauche et avancez en ramassant les munitions et les grenades en chemin. Continuez d'avancer vers le sud jusqu'à atteindre une autre zone avec des palmiers, cette dernière est bien gardée.

Restez derrière les camions, sortez votre fusil à lunettes et commencez par éliminer les Brutes. Passez aux autres ennemis et repliez-vous s'ils foncent tous dans votre direction. Avancez ensuite à droite et éliminez le sniper qui se trouve à cet endroit. Examinez ensuite la borne de recrutement de l'UNSC pour récupérer un **journal audio**.

Regardez ensuite vers l'entrée de la route souterraine marquée par le chiffre 8. Avancez, descendez, allez à gauche et examinez le terminal pour télécharger un **journal audio**.

Sortez, revenez en arrière et repoussez les renforts qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche et éliminez un autre sniper. Avancez vers la grande porte, soignez-vous avec la borne qui se trouve dans le mur de droite et entrez. Eliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit à gauche et avancez vers le drone de combat en surbrillance.

Avant de continuer vers votre objectif, allez au Sud Est où se trouve le large bouclier bleu ennemi. Allez à gauche de ce

bouclier et repérez la porte. Entrez, avancez et tournez à droite. Tournez ensuite à gauche et allez vers le terminal, activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Dutch - Réserve naturelle d'Uplift 30min après le largage

Etablissez le contact avec des alliés

Avancez et allez à droite dans le canyon. A la sortie, vous rencontrez un groupe de soldats alliés. Suivez-les à gauche, planquez-vous derrière la caisse et aidez-les à éliminer les ennemis. Zoomez avec votre arme et éliminez les Brutes et les Grunts. Allez ensuite à droite vers le véhicule Warthog et prenez le volant ou la tourelle, à vous de choisir. Utiliser la tourelle est plus amusant que la conduite et même si la conduite de vos amis est catastrophique prenez la tourelle.

Tirez sur les conducteurs des véhicules ennemis pour les tuer rapidement. Ne perdez pas votre temps à essayer de détruire leurs véhicules avant de les tuer. Détruisez ensuite les véhicules pour que d'autres ennemis ne les utilisent pas. Quand vous repérez le véhicule Apparition, concentrez vos tirs dessus et si vous êtes le conducteur allez derrière ce véhicule ou le blindage et moins résistant.

Eliminez ensuite un autre Apparition en plus des Choppers qui arrivent. Nettoyez la zone avant d'avancer à gauche dans le chemin.

Trouvez la deuxième section

Entrez dans le parc et forcez le premier barrage ennemi. Quand vous avancez dans le chemin situé à droite, surveillez le coté gauche pour repérer les adversaires qui se trouvent en haut de la colline. Eliminez les Grunts ensuite tirez sur le sniper et le Fantôme situés en haut de la tourelle. Si vous êtes le conducteur, tournez autour de vos ennemis pour permettre à votre tireur de les éliminer tous. Eliminez ensuite le conducteur du Ghost avant de passer aux deux engins volants ennemis.

Avancez encore vers la zone gardée par des tourelles. Explosez-les et, si votre véhicule est détruit ou que le conducteur est mort, allez à gauche pour prendre un Chopper Ghost ennemi. Essayez quand même de garder votre véhicule et conduisez-le vous-même si tous vos amis sont morts. Eliminez les ennemis situés derrière les barrages en les écrasant sur votre route et avancez. Longez le canyon jusqu'à atteindre la deuxième section. Attendez que le vaisseau ennemi s'en aille et avancez vers le sommet de la colline. Restez en place et éliminez les Chopper ennemis.

Descendez ensuite et allez à gauche du bâtiment. Si vous disposez encore d'un véhicule, embarquez deux soldats avec vous et prenez le contrôle de la tourelle, sinon prenez le véhicule stationné. Commencez par exploser les Chopper ennemis jusqu'à l'arrivée de l'Apparition. Concentrez vos tirs dessus jusqu'à son explosion. Nettoyez ensuite les environs et éliminez les Fantômes, les Brutes et les Grunts qui vous gêneront. Explosez les tourelles qui se trouvent en haut de la colline, derrière le bâtiment. Un autre Apparition arrive, commencez par éliminer les tireurs ensuite explosez l'engin. Nettoyez encore une fois le secteur avant de vous diriger vers le pont en passant derrière les tourelles détruites.

Trouvez le colonel de l'autre coté du pont

Avancez ensuite dans le tunnel et traversez le pont. Après une série d'attaques ennemies, vous êtes informé que le colonel est mort.

Conduisez le véhicule hors du parc

Votre nouvel objectif est de quitter le parc vivant. Avancez pour rencontrer un point de contrôle ennemi. Commencez par faire taire les deux tourelles qui se trouvent en hauteur derrière la position ennemie. Eliminez ensuite l'entité qui se trouve en haut de la tour et nettoyez enfin la route.

Avancez dans le chemin qui se trouve derrière les tourelles. Le prochain secteur est aussi bien gardé. Focalisez-vous en premier sur la tourelle qui se trouve à gauche. Explosez ensuite les Chopper et neutralisez les différents ennemis

avant de passer à l'Apparition. Si vous êtes le conducteur, passez derrière l'engin pour faciliter la tache à votre tireur, sinon tirez sur les occupants de l'appareil avant de l'exploser. Nettoyez ensuite le secteur avant de continuer votre chemin en éliminant les survivants.

Tirez sur l'Apparition qui se trouve dans le secteur suivant et explosez-le avant de passer aux autres ennemis. Tirez sur les Fantômes en premier ensuite occupez-vous du reste. Suivez ensuite le chemin qui mène vers la ville et si vous êtes le conducteur, continuez à rouler dans la route interrompue.

Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

Cherchez un coéquipier ASCO dans le boulevard Kizingo

De retour au bleu, tournez-vous et avancez sur la route 9 située à droite. Avancez vers la grande porte et montez à droite, dans le balcon. Avancez à droite et entrez par la porte pour trouver un terminal. Activez-le pour récupérer un **journal audio**. Passez ensuite la grande porte et avancez toujours à droite. Entrez dans l'allée qui se trouve à droite pour récupérer un fusil à pompe et reprenez votre chemin. Avancez jusqu'au secteur 8 et mettez-vous à couvert derrière la barrière. Tuez ensuite les trois occupants des tourelles. Eliminez aussi les autres ennemis sans quitter votre position. Repérez le sniper qui se trouve loin à gauche sur la passerelle. Surveillez vos arrières pour ne pas être surpris par les ennemis qui arrivent depuis les autres zones.

Avancez vers le centre de la place et activez le terminal pour récupérer un **journal audio**. Avancez ensuite au sud vers le cul de sac. Regardez à gauche et repérez la porte, sous la pancarte. Entrez, tuez le sniper situé en haut, en face de vous, et avancez vers le terminal pour l'activer et récupérer un **journal audio**. Sortez et revenez à la place de tout à l'heure. Allez vers la grande porte située à l'Est et entrez.

Avancez discrètement et éliminez la Brute avec des tirs dans la tête. Eliminez ensuite le sniper qui se trouve en haut de la passerelle à gauche. Neutralisez ensuite les petites bêtes et descendez dans la route. Regardez à gauche pour trouver un terminal. Activez-le pour récupérer un autre **journal audio**. Avancez ensuite à droite et montez les marches puis allez vers les caisses. Placez une petites caisse près de la grande situé à droite et montez dessus. Sautez sur le container et enfin vers le toit du bâtiment. Allez vers le terminal et examinez-le pour prendre le **journal audio**.

Descendez et avant de passer par la grande porte, allez vers le nord. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la route sombre et étroite et allez vers les portes qui se trouvent en haut des marches. Activez le terminal qui se trouve à droite et téléchargez le **journal audio**. Depuis votre position, allez au nord jusqu'à la grande porte. Montez l'escalier pour atteindre le pont et allez à gauche pour trouver un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Revenez ensuite à la première porte et passez.

Avancez et longez le mur droit jusqu'aux escaliers. Montez et éliminez le sniper et les deux Fantômes qui foncent sur vous. Traversez ensuite le pont qui est à gauche. Tournez-vous et éliminez le sniper qui se trouve sur le plus haut toit. Descendez, longez le mur gauche et évitez de vous approcher de la place centrale. Avancez d'un abri à l'autre en ignorant les ennemis et sortez par la grande porte.

Allez à gauche et repérez le terminal. Activez-le pour télécharger le **journal audio**. Si vous avez assez de grenades, approchez-vous du centre de la place et lancez vos grenades sur les Brutes qui y sont postées. Eliminez le reste des ennemis et allez vers le nord. Allez vers la grande porte du secteur 4 et regardez à sa droite pour trouver un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Franchissez cette porte et avancez en longeant le mur droit jusqu'à atteindre un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Avancez encore en suivant le nord, repérez la deuxième porte bloquée du secteur 4 et avancez à gauche. Allez vers les piliers qui se trouvent en face de la place et vers le terminal situé à droite pour l'activer et télécharger le **journal audio**.

Revenez à la place et repérez votre objectif qui se trouve sur le balcon du bâtiment qui possède deux pancartes. Allez à droite de ce bâtiment et entrez par la porte. Montez jusqu'au balcon, ramassez les grenades et les munitions ensuite examinez la tourelle.

Mickey - Boulevard Kizingo 90 min après le largage

Sauvez les marins et le scorpion

Vous rejoignez un groupe de soldat pendant qu'ils se replient avec un char. Tournez-vous directement et mettez-vous à couvert derrière la carcasse. Eliminez les deux ennemis qui suivent l'Apparition ensuite foncez vers l'engin ennemi. Abordez-le et placez une grenade pour le détruire et tuer ses occupants.

Allez ensuite vers le char scorpion allié en ignorant les ennemis. Avancez encore pour trouver un autre char. Prenez les commandes et, sans bouger, bombardez les ennemis qui arrivent vers vous. Interceptez le vaisseau qui ramène les renforts et tirez-lui dessus. Avancez ensuite à droite, détruisez le Chopper ensuite l'Apparition ennemi. Attendez que les soldats embarquent dans le char et avancez.

Conduisez le blindé jusqu'au point de ralliement

Avancez et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la route de droite. Avancez, tournez à gauche et éliminez le Chopper qui rapplique. Eliminez aussi le sniper qui se trouve dans le balcon, en haut à gauche. Avancez en explosant un autre Chopper. Tournez ensuite vers le haut du bâtiment situé à droite et éliminez les ennemis. Prenez ensuite à gauche et neutralisez le sniper qui se trouve sur la passerelle.

Avancez et descendez le vaisseau ennemi qui débarque les renforts. Explosez ensuite le Chopper et neutralisez la tourelle qui se trouve sur le toit du bâtiment situé à gauche. Visez ensuite les ennemis qui se trouvent sur le toit du bâtiment situé loin derrière. Avancez un peu pour repérer les deux tourelles situées à droite et explosez-les. Tournez à droite et suivez le chemin vers le secteur suivant.

Avancez lentement pour repérer deux tourelles. Explosez-les tout en restant loin à l'abri. Avancez encore et éliminez l'ennemi qui se trouve au centre de la place. Descendez ensuite le sniper qui se trouve sur la passerelle située à droite puis abattez un autre vaisseau de ravitaillement. Tout en restant sur place, explosez le chopper qui arrive et la tourelle située à droite. Avancez ensuite jusqu'à la grande porte fermée. Attendez qu'elle s'ouvre et entrez.

Secourez Dutch

Avancez vers la zone qui grouille d'ennemis et commencez le bombardement. Explosez les deux engins volants ennemis. N'avancez pas trop en avant pour ne pas faire face à l'Apparence ennemi. Commencez par nettoyer cette zone en éliminant en premier les Chopper. Avancez encore un peu et éliminez les ennemis cachés à gauche. Explosez le vaisseau de ravitaillement ennemi et avancez pour affronter le char ennemi. Allez enfin vers la position de Dutch.

Avant de descendre du char, avancez et garez l'appareil à gauche, devant les barrières. Allez voir Dutch pour que la grande porte s'ouvre et que plusieurs ennemis foncent sur vous. Revenez vite au char et tirez sur les ennemis en faisant attention à ne pas toucher votre ami. Entrez ensuite par cette porte et attaquez les ennemis par derrière. Restez toujours près de Dutch pour l'aider en cas de besoin.

Aidez Dutch à défendre le point de ralliement

Avancez ensuite dans la place et allez vers les soldats alliés pour prendre des munitions et des armes. Prenez le fusil sniper. Vous assisterez alors à plusieurs débarquements de Covenants effectués par les vaisseaux ennemis. Commencez par éliminer ceux qui foncent sur vous. Quand le char Apparence arrive, montez dans les balcons situés à gauche et visez, avec le fusil sniper, le tireur posté derrière la mitrailleuse du char. Repoussez les ennemis qui arrivent par la gauche et surtout la Brute qui utilise un lance-roquettes. Prenez son arme et nettoyez la route en bas. Sautez ensuite en bas et avancez d'un abri à l'autre jusqu'au char ennemi. Abordez-le et placez une grenade pour le détruire.

Maintenant que vous êtes à l'abri des bombardements du char et des tirs de sa puissante mitrailleuse, revenez vers Dutch et éliminez les dernières poches de résistance en ramassant les armes ennemies en chemin.

Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

Cherchez un coéquipier ASCO dans le site Alpha de l'ONI

Tournez-vous et entrez par la porte pour descendre dans la rue. Provoquez les deux Brutes volantes pour qu'elles viennent vers vous. Restez près de la porte pour vous refugier à l'intérieur si nécessaire. Tirez en visant les têtes des deux ennemis lorsque ceux-ci s'approchent de la porte. Avancez ensuite et descendez dans la rue. Repérez le premier sniper qui se trouve à gauche. Avancez dans sa direction en vous abritant derrière les piliers. Eliminez-le et prenez son arme. Regardez alors au centre de la place circulaire située au Sud pour voir un autre sniper. Explosez sa tête avec votre arme, à distance.

Regardez ensuite du coté de la voiture de police où se trouvait le premier sniper. Avancez vers la porte et entrez. Avancez dans le couloir et regardez vers le téléphone situé à droite. Téléchargez le **journal audio** et sortez. Allez vers le Sud et utilisez votre sniper contre les ennemis qui patrouillent. Montez ensuite vers la grande porte et entrez.

Longez le mur gauche et montez les escaliers pour trouver un autre terminal à droite. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Traversez ensuite le pont qui se trouve à gauche et avancez rapidement avant l'arrivée des ennemis. Allez devant la grande porte fermée et entrez par la petite porte qui se trouve à sa droite. Descendez l'escalier et allez vers le terminal qui se trouve à droite de l'ascenseur. Activez-le et récupérez le **journal audio**. Remontez ensuite et sortez par la porte située à gauche.

Ouvrez la grande porte située à gauche et entrez. Mettez-vous directement à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent dans ce tunnel. Avancez dans la route à gauche et inspectez le détonateur télécommandé qui se trouve par terre.

Dutch - Site Alpha de l'ONI 2h après le largage

Armez toutes les charges sur le pont

Avancez vers le pilier droit du pont pour armer la première charge.

Allez ensuite vers le pilier gauche en ignorant les ennemis qui sont derrière vous. Armez ensuite la dernière qui se trouve sur le pilier droit.

Activez le détonateur dans le mirador

Allez derrière les barrières ensuite allez à gauche vers la tour. Montez et activez les charges pour les exploser et détruire le pont.

Repliez-vous, défendez la cour intérieure

Avancez en suivant vos amis et sortez dans la cour ou les Covenants vous tournent le dos. Prenez votre canon laser Spartan et visez les deux chasseurs qui massacrent vos amis. Avancez ensuite dans la cour et abattez les Brutes et les Grunts. Allez ensuite vers Mickey et le groupe de soldats. Les renforts arrivent avec deux chars Apparitions. Allez vers la tourelle, prenez son contrôle ensuite arrachez-la de son socle pour la porter.

Il s'agit de l'arme la plus efficace de cette zone contre les hordes d'ennemis qui débarquent. Ne restez pas sur place pour ne pas subir les bombardements des chars. Si vous disposez encore des munitions du canon laser, utilisez-le contre les Apparitions sinon utilisez la mitrailleuse. Il ya plusieurs tourelles dans le coin, utilisez-les quand vous êtes à court de munitions. Explosez les deux chars ensuite repliez-vous en écrasant tous les ennemis en chemin avec votre mitrailleuse.

Revenez près de vos amis et attendez le prochain arrivage de renforts ennemis. Attendez qu'ils arrivent vers vous et

repoussez-les sans trop vous exposer.

Retirez-vous, défendez l'intérieur du bâtiment de l'ONI

Quand vos amis ne peuvent plus retenir les ennemis, ils donneront l'ordre de se replier dans le bâtiment. Suivez-les et allez au centre du bâtiment. Prenez le contrôle de la tourelle et soyez attentif aux indications de vos camarades. Ils vous indiquent l'endroit par lequel arrivent les ennemis. N'arrachez pas la tourelle de son socle. Tant qu'elle est en place vous aurez des munitions illimitées. Commencez par éliminer les petites bêtes avant qu'elles ne s'approchent de vous. Surveillez les deux portes situées à droite et à gauche pour neutraliser les entités hostiles dès qu'elles pénètrent dans la zone.

Les ennemis arrivent par vagues et la plus dangereuse est celle des Brutes. Eliminez-les avant qu'ils ne vous lancent dessus leurs grenades. Si c'est le cas, arrachez la tourelle et portez-la loin des explosions. Restez derrière les sacs de sable et éliminez les ennemis qui arrivent. Vous pouvez les repérer sur votre radar pour les débusquer. Nettoyez la zone en allez vers les ennemis qui se cachent avant l'arrivée des renforts (ennemis).

Lorsque le bâtiment est nettoyé, les renforts arrivent par l'extérieur. Tournez-vous et utilisez le reste des munitions sur les premiers ennemis. Repérez une Brute utilisant un lance-grenades et éliminez-le avec les vôtres (grenades). Prenez son arme et utilisez-la contre les autre Brutes. Attirez les ennemis devant une première porte ensuite repliez-vous et allez vers la deuxième porte pour les attaquer par derrière. Regroupez-les pour que vos grenades en touche plusieurs à la fois.

Prenez l'ascenseur jusqu'au toit pour évacuer

Une fois la zone nettoyée, allez vers Mickey ensuite vers l'ascenseur et montez. Activez-le et tenez-vous prêt. Explosez les drones volants qui arrivent par le bas. Une fois sur le toit, restez à couvert et videz vos chargeurs sur les ennemis qui débarquent sur le toit.

Utilisez aussi les grenades et surveillez vos arrières pour ne pas être attaqué depuis la porte de droite. Votre vaisseau ne s'approchera du toit que lorsque vous aurez nettoyé ce dernier. Allez quand même sous le vaisseau et attirez les ennemis vers vous. Vous aurez l'assistance de la tourelle de l'appareil. Une fois la zone nettoyée, montez à bord du vaisseau.

Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

Cherchez un coéquipier ASCO dans le QG de la police

Tournez-vous et allez à gauche vers la grande porte. Sortez, avancez dans le tunnel et passez une autre grande porte vers la place pour voir les renforts ennemis débarquer du vaisseau. Planquez-vous derrière le barrage et attendez que les deux Brutes avancent vers vous.

Repérez ensuite le sniper situé à gauche. Eliminez-le et prenez son arme. Mettez-vous à couvert et regardez à droite où se trouvent les deux snipers restants. Eliminez en premier celui qui se trouve sur le toit ensuite passez au deuxième, qui se trouve en bas, sur le balcon. Avancez vers le nord jusqu'à la grande porte et entrez.

Tournez à gauche et avancez. Avant d'atteindre la grande porte, tournez à droite. Avancez et tournez à droite à nouveau pour trouver deux Brutes. Lancez une grenade entre les deux sinon tirez en visant la tête. Avancez, tournez à gauche et éliminez le sniper. Continuez à gauche et tournez encore à gauche vers le terminal en surbrillance. Activez-le et prenez le **journal audio**.

Avancez ensuite à droite de la grande porte et en longeant le mur droit. Allez vers la porte qui se trouve à gauche du terminal et entrez. Eliminez les deux snipers qui se trouvent dans la cour et avancez vers le terminal situé au fond. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Sortez et quittez la zone par la grande porte située au nord. Longez le mur droit jusqu'à la porte de l'allée. Entrez et allez au terminal qui est de l'autre coté des palmiers. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Sortez et descendez dans la rue puis regardez à gauche pour voir un terminal en surbrillance loin derrière. Avancez vers le Nord Ouest jusqu'au terminal, activez-le et téléchargez le **journal audio**. Avancez à droite vers le Nord Est jusqu'à une nouvelle place. Commencez par éliminer le sniper qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui foncent sur vous. Occupez-vous enfin des tourelles en tirant sur les tireurs. Avancez ensuite à droite vers les tourelles et allez vers le terminal qui se trouve près de la tourelle de gauche. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Avancez ensuite à gauche et suivez la route menant à droite. Ignorez l'objectif et continuez dans la route du Nord Ouest. Eliminez les ennemis qui patrouillent et allez vers le terminal qui se trouve à gauche. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Revenez enfin vers votre objectif et avancez jusqu'aux fils électriques. Examinez ensuite le fusil sniper accroché au fil.

Romeo - QG de la police 3h après le largage

Trouvez le Pélican de Mickey et Dutch

Avancez en suivant Buck jusqu'à rencontrer vos premiers ennemis. Sortez votre fusil sniper, restez près de la porte et tirez deux balles dans la tête de la Brute. Visez ensuite le tireur de la tourelle et éliminez-le. Utilisez ensuite votre magnum contre les petites bêtes. Repoussez ensuite les renforts ennemis et commencez par éliminer les Brutes. Avancez vers la tourelle et prenez les commandes. Tournez à gauche et éliminez l'ennemi qui est derrière la tourelle qui se trouve sur le toit d'en face. Nettoyez ce même toit avant de quitter la tourelle.

Entrez ensuite par la porte située à gauche et prenez la trousse de soin qui se trouve à gauche. Passez la porte suivante et allez à droite pour prendre le contrôle de la tourelle. Commencez à dégommer les ennemis et quand les snipers entrent en jeu, arrachez la tourelle de son socle et mettez-vous à l'abri. Eliminez ces ennemis un par un et allez vers leur position. Nettoyez la zone et passez par la porte située à droite.

Avancez, ramassez les munitions sur les cadavres et sortez par la porte d'en face. Posez la mitrailleuse et sortez votre fusil sniper pour éliminer les tireurs d'élite ennemis.

Ils se trouvent dans les balcons qui sont au Nord Est (à gauche et sur la passerelle située à droite). Referez-vous à votre radar si vous ne trouvez pas leurs positions. Tirez ensuite sur le manieur de la tourelle. Assurez-vous que tous les snipers sont morts avant de sortir à découvert. Reprenez ensuite la mitrailleuse et accueillez les Brutes. Restez dans une position en hauteur pour avoir une meilleure vue sur les ennemis. Assurez-vous qu'aucun ennemi ne prenne le contrôle de la tourelle et abattez-les avant qu'ils ne la rejoignent. S'ils prennent le contrôle de cette arme, utilisez votre fusil à lunettes et tirez en visant la tête pour les éliminer. Passez ensuite par la porte située à gauche.

Ne sortez dans aucune des deux cours mais restez plutôt entre les deux. Eliminez les ennemis qui arrivent vers vous et ceux qui se trouvent dans la dénivellation située en face de vous. Avancez ensuite à droite, passez derrière la caisse et entrez dans le couloir. Avancez et montez jusqu'à la porte pour attaquer les entités hostiles par derrière. Eliminez le sniper qui se trouve en haut à droite. Nettoyez-la zone qui est devant vous ensuite tirez sur le manieur de la tourelle. Courez ensuite vers cette tourelle et prenez-la. Exterminez maintenant les extraterrestres qui se trouvent dans la zone pour permettre à votre ami de vous rejoindre.

Entrez par la porte située à droite, allez vers les escaliers et éliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Descendez et sortez par la porte d'en face. Repérez l'ennemi qui utilise le canon et éliminez-le avant qu'il ne vous explose. Abattez ensuite le sniper situé à gauche. Regardez à gauche où se trouve la grue et sautez sur le pont. Suivez Dutch pour rejoindre vos amis.

Défendez le site du crash du Pélican

Sautez vers le site du crash, allez à gauche et montez vers vos amis. Prenez place derrière l'une des tourelles et commencez à arroser les ennemis qui arrivent. Quand vous subissez des tirs, n'arrachez pas la tourelle mais quittez-la pour vous mettre à l'abri ensuite revenez-y. De cette façon, les munitions seront toujours illimitées et vous aurez besoin de beaucoup de balles pour repousser les Banshee ennemis ainsi que les vaisseaux de transport.

Allez vers le coté gauche et repoussez les Banshee qui arrivent en masse. Passez ensuite à droite et éliminez, toujours avec votre tourelle, les Brutes qui débarquent. Repoussez tous les ennemis hors la plateforme et protégez vos amis.

Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

Cherchez un coéquipier ASCO dans la station Kikowani

Un vaisseau ennemi dépose deux Brutes et deux snipers. Planquez-vous et laissez les Brutes venir à vous pour les éliminer. Repérez ensuite les snipers sur votre radar et éliminez le plus proche dentre eux. Ramassez son arme et tirez sur le second. Suivez ensuite le chemin vers la Station Kikowani pour rencontrer d'autres ennemis qui patrouillent. Eliminez-les et restez collé au mur gauche jusqu'à atteindre la grande porte. Passez-la et avancez vers le centre de la place où se trouve un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Allez ensuite à gauche et avancez dans le chemin. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent à gauche et le sniper situé sur le toit du bâtiment qui se trouve à droite. Avancez vers la place et repérez les ennemis grâce à votre radar. Commencez par éliminer les snipers qui entourent la zone ensuite neutralisez les ennemis situés au centre de la place. Repérez ensuite l'entrée illuminée en rouge derrière le bus qui est au Sud et allez vers elle. Montez les marches et avancez dans le balcon pour trouver un terminal. Téléchargez ensuite le **journal audio**.

Avancez ensuite à gauche en suivant votre objectif jusqu'à atteindre la station. Allez vers la bombe de Biomousse et inspectez-la.

Buck - station Kikowani 5h après le largage

Prenez possession du vaisseau transport Phantom

Suivez Mickey et éliminez les petites bêtes en chemin. Prenez le lance-grenades et avancez. Planquez-vous derrière les caisses et tirez sur la Brute qui contrôle la tourelle.

Tirez sur les containers explosifs bleus pour toucher le plus d'ennemis possible. Restez en haut de la passerelle et prenez le fusil ennemi qui se trouve à droite. Snipez vos assaillants pendant qu'ils attaquent votre amis. Utilisez vos grenades contre les Brutes et nettoyez le chemin pour Mickey. Quand il prend le contrôle du vaisseau, allez à gauche et prenez un Banshee.

Escortez le Phantom dans un Banshee

Allez vers le transporteur et commencez à tirer sur les ennemis situés en bas. Repérez ensuite les tourelles et explosez-les. Le transporteur vous indiquera toujours où tirer. Restez près de lui pour repérer les ennemis situés dans les balcons. Restez mobile pour éviter les tirs jusqu'à ce que la porte du tunnel s'ouvre et que deux Banshee en jaillissent. Tirez sur eux et concentrez-vous sur un engin à la fois. Tournez autour de votre objectif pour le toucher en évitant de subir des dégâts.

Entrez ensuite par le tunnel et éliminez les ennemis situé sur la tour. Tournez à droite et explosez le char Apparition ennemi. Eliminez les soldats qui l'entourent et avancez pour rencontrer un vaisseau de transport ennemi. Restez loin de ses tirs et explosez le char déposé par ce dernier.

Ouvrir toutes les portes sur votre passage

Vous devez ensuite atterrir devant la porte indiquée par vos amis et actionner l'interrupteur. Remontez directement dans votre vaisseau pour éliminer les ennemis qui se trouvent de l'autre coté de la porte. Si votre Banshee est endommagé, trouvez un autre vaisseau et prenez-le. Suivez vos amis et explosez tous les canons mobiles ennemis. N'oubliez pas d'exterminer tous les extraterrestres pour permettre au vaisseau de vos amis d'avancer.

Atterrissez ensuite devant la porte suivante et actionnez l'interrupteur. La porte est bloquée et vous ne pouvez pas passer avec le vaisseau. Entrez alors par la petite porte et avancez à droite. Courez vers la tourelle et arrachez-la de son socle. Tournez-vous et commencez à éliminer les ennemis en reculant vers un abri. Commencez par éliminer les Brutes.

Tirez sur les caisses bleues pour les exploser quand les ennemis sont à proximité. Ne gaspillez pas les munitions de la tourelle sur les ennemis les plus faciles. Utilisez-les contre les Brutes et avancez pour mieux viser. Utilisez vos grenades mais laissez-en quelques unes pour la suite des événements. Ramassez la trousse de soin et les grenades qui se trouvent dans le poste de contrôle situé à droite. Si vous réussissez à atteindre le coté gauche où se trouve le canon à combustible, vous pourrez exploser les Brutes et leur chef facilement sinon contentez-vous de ramasser les armes ennemies. Quand ce dernier arrive, tirez-lui dessus en reculant pour ne pas subir ses attaques. Quand il s'approche trop de vous lancez-lui des grenades pour qu'il ne vous attaque pas au corps à corps.

Une fois la zone nettoyée, avancez vers la salle de contrôle située à gauche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte pour vos amis. Revenez à votre Banshee et avancez jusqu'au Scarab.

Evadez-vous ou détruisez le Scarab

Commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent autour du Scarab. Tournez ensuite autour de ce dernier en restant loin de ses tirs. Visez l'une de ses pattes et concentrez vos tirs dessus. Quand le monstre devient incapable de tourner, allez derrière lui et visez le point lumineux jusqu'à le détruire.

Cette explosion révèle le point faible du Scarab. Tirez sur la zone lumineuse jusqu'à l'immobilisation totale du colosse. Visez alors la tête du Scarab pour l'exploser et en finir avec cet ennemi. Allez ensuite vers la porte devant laquelle vos amis se sont arrêtés. Atterrissez et actionnez l'interrupteur pour l'ouvrir.

Echappez-vous par le dernier tunnel

Remontez dans votre Banshee et avancez dans le dernier tunnel. Restez loin et tirez sur l'un des nids de pieuvres pour engendrer une explosion en chaîne et nettoyer la route.

Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

Localisez l'entrée des sous-sols pour chercher le capitaine Dare

Commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez ensuite en suivant l'objectif sur votre carte. Eliminez les deux Chasseurs avec vos grenades et avancez à gauche.

Eliminez les deux Brutes et avancez dans la place gardée par plusieurs ennemis. Eliminez ceux qui bloquent votre chemin et entrez par la porte située à droite pour atteindre les sous-sols.

Trouvez Dare dans le sous-niveau 9

Avancez dans la première salle et passez par la porte d'en face. Avancez dans le couloir plein de cadavres humains et aliènes et ramassez les armes et les munitions. Eliminez les petites bêtes qui se trouvent dans le couloir. Passez ensuite par l'une des portes situées à gauche et avancez. Eliminez les ennemis et avancez en utilisant les consoles et appareil comme abri pendant que vous neutralisez les extraterrestres.

Entrez ensuite dans la première salle octogonale et éliminez ses deux occupants. Passez ensuite par la porte située à

gauche et avancez dans le couloir jusqu'à atteindre les ennemis suivants. Mettez-vous à l'abri et attaquez-les pendant qu'ils commenceront à battre en retraite. Suivez-les et éliminez-les tous. Avancez ensuite pour rencontrer un policier rescapé. Quand la zone est nettoyée, utilisez le terminal pour ouvrir les serveurs. Des vermines arrivent par l'ouverture au sol. Eliminez-les ensuite sautez par le trou.

Avancez et passez la porte pour retrouver d'autres vermines. Eliminez-les et avancez vers les prochains ennemis. Ramassez un fusil à pompe et laissez votre ami passer en premier pour qu'il attire l'attention des Brutes. Attaquez-les ensuite par derrière et visez la tête avec votre fusil à pompe. Avancez, traversez la porte et exterminez d'autres vermines. Avancez dans le couloir situé à droite en éliminant les ennemis en chemin. Avancez encore et utilisez vos grenades contre les groupes de Brutes qui vous attaquent. Continuez d'avancer en suivant votre ami et n'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis. Eliminez les derniers survivants de ce niveau et avancez vers le terminal.

Ouvrez les serveurs et sautez en bas. Votre ami vous suivra si vous avez récolté les 29 journaux audio. Sinon des vermines vous attaquent et achèvent votre ami avant qu'il ne puisse sauter. Eliminez ces insectes et avancez vers le cadavre pour prendre le fusil à pompe et les grenades. Entrez ensuite par la porte et mettez-vous directement à couvert. Un groupe de Brutes se trouve au fond de la zone. Concentrez-vous sur un monstre à la fois et utilisez vos grenades si nécessaire. Avancez et méfiez-vous de la Brute équipée avec une tourelle. Visez sa tête tout en restant derrière un abri. Quand la zone est nettoyée avancez vers la zone gelée et quand le policier vous demande d'attendre, suivez-le et entrez dans la salle située à gauche. Repérez le téléphone située à gauche au fond et utilisez-le pour télécharger le dernier **journal audio**.

Le policier devient hostile et vous devez le tuer avant qu'il ne vous abatte. Sortez ensuite et allez au coin droit pour trouver un lance-flamme. Prenez-le et poursuivez votre chemin.

Passez la double porte et avancez dans le couloir. Passez d'autres portes pour atteindre la salle pleine d'ennemis. Utilisez votre lance-flamme et carbonisez les extraterrestres en un rien de temps. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre. Avancez jusqu'à Dare.

Battez-vous au coeur du centre de données

Suivez Dare jusqu'aux ennemis et mettez-vous à l'abri. Avancez et carbonisez-les avec votre lance-flamme. Laissez toujours Dare passer en premier pour qu'elle occupe les ennemis et attaquez-les par derrière. Suivez-la ensuite jusqu'au trou et sautez en bas.

Ramassez le lance-grenades et avancez à gauche. Explosez vos ennemis et suivez Dare jusqu'à la grande salle. Il y a plusieurs armes dans cette zone, faites votre choix et suivez votre amie. Prenez surtout un fusil sniper pour plus tard. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Avancez sur les passerelles et quand les vermines attaquent, mettez-vous à couvert et tirez en restant à distance pendant que Dare avance vers elles et les attire. Faites la même opération avec tous les groupes d'insectes qui passent à l'attaque.

Secourez le Surintendant

Entrez par la porte indiquée par Dare et suivez-la. Sautez par le trou et franchissez une autre porte. Si vous avez récupéré un fusil à lunettes c'est le moment de l'utiliser. Visez la tête des Brutes et surtout celle de leur chef pour l'éliminer sans crainte. Descendez ensuite, avancez vers la porte et prenez en chemin l'arme du chef des Brutes. Entrez ensuite par la porte et avancez.

Le bleu - Centre de données

Escortez l'ingénieur

Après la cinématique, passez devant et allez vers Buck. Utilisez ensuite votre marteau contre les Brutes qui attaquent avant d'éliminer le reste des ennemis. Utilisez vos grenades pour éloigner ceux qui tirent sur l'ingénieur. Avancez par la porte et sautez dans le trou. Abattez les vermines qui sont collées au plafond avant qu'elles ne se réveillent. Avancez

ensuite et attendez que l'ingénieur vous ouvre la porte pour entrer. Eliminez d'autres vermines et suivez vos amis. Montez dans l'ascenseur pour quitter la zone.

Le bleu - Autoroute cotière

Trouvez l'ascenseur pour l'autoroute

Avancez dans les rues de la ville et tirez avec votre fusil sniper sur les tireurs situés en haut de la tour.

Eliminez ensuite les autres ennemis avant de vous attaquer aux Brutes. Lancez vos grenades sur ces monstres jusqu'à les exterminer. Ramassez ensuite les armes et les munitions laissées par ces bêtes. Vous pouvez aussi monter dans la tour et prendre les commandes de la tourelle pour éliminer les Brutes. Arrachez ensuite une tourelle et emportez-la avec vous.

Escortez le véhicule de Dare

Prenez le volant et roulez devant le véhicule de Dare pour repousser les ennemis. Occupez-vous de conduire et évitez les obstacles en chemin. Si des ennemis se trouvent sur votre route, écrasez-les. Explosez ensuite les véhicules et les Banshees ennemis.

Quand vous retrouverez la voiture alliée stationnée à gauche d'une porte, allez l'emprunter. Elle est équipée d'un canon efficace contre les Chopper. Avancez et évitez de rester en face des ennemis pour qu'ils ne vous tirent pas dessus. Tournez autour des Chopper pour que votre ami puisse viser le conducteur.

Avancez encore et passez les portes jusqu'à trouver un char Scorpion. Avancez en explosant tout sur votre chemin. Repérez les tours et les Chopper de loin pour les exploser avant qu'ils ne s'approchent de Dare. Ignorez ensuite le Scarab et franchissez la porte. Prenez ensuite la sortie centrale et passez dans le tunnel. Quittez votre char et avancez dans la ville dévastée.

Défendez l'ingénieur jusqu'à l'arrivée d'un Phantom allié.

Avancez vers l'entrée du bâtiment et tuez les deux gardes. Entrez et ramassez les armes et les munitions. Restez près des portes pour bénéficier du bouclier de l'ingénieur. Quand les premiers ennemis débarquent, commencez à les éliminer de loin et attendez qu'ils avancent vers vous en groupe pour lancer vos grenades sur les Brutes. Faites attentions ensuite à la vague de snipers et utilisez les piliers pour vous approcher de vos ennemis en restant à l'abri.

Entre deux attaques, montez les marches situées à l'extérieur du bâtiment pour trouver des fusils sniper et des tourelles. Prenez un fusil à lunettes et tirez avec la tourelle sur les ennemis qui débarquent. Arrachez ensuite la tourelle et descendez près de l'entrée. Restez en place et éliminez les deux Chasseurs avec vos grenades et votre tourelle. Utilisez ensuite votre fusil contre les snipers ennemis et le chef des Brutes. Remontez ensuite vers la zone des tourelles et prenez les commandes de l'une d'elles pour plomber les nouveaux Chasseurs et les Brutes. Quand il n'y a plus d'ennemis dans votre champ de vision, arrachez la tourelle et descendez. Nettoyez la place en restant près de l'entrée jusqu'à l'arrivée de vos potes avec le Phantom. Montez alors l'escalier situé à droite et allez vers le vaisseau. Embarquez avec l'ingénieur et vos amis pour finir la dernière mission et ainsi compléter le jeu.

SUCCÈS

Guérison - 5 G

Trouvez la première station médicale et soignez-vous.

Touriste - 5 G

Trouvez et téléchargez la carte de la ville sur votre VNA.

Heures sombres - 5 G

Tuez 5 ennemis en mode VNA.

Pan dans les dents - 5 G

Tuez 10 personnes par tir à la tête au magnum automatique dans n'importe quel niveau.

Ça assomme ! - 5 G

Immobilisez un véhicule avec un pistolet à plasma surchargé et tuez rapidement le conducteur.

Ça colle ! C'est dégueu - 5 G

Tuez 5 personnes par grenades adhésive dans n'importe quel niveau.

Mes vêtements ! - 5 G

Surchargez la pistolet à plasma et tuez rapidement 10 Brutes.

Rose et mortelle - 5 G

Exterminez 10 Covenants à l'aide d'un needler en Super-détonation.

Tractations - 5 G

Échangez des armes avec un allié.

Pété de la tête - 5 G

Terminez n'importe quel niveau avec au moins un crâne activé.

Place Tayari - 30 G

Terminez Place Tayari en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller un nouveau perso. BDF.

Réserve de l'Élévateur - 30 G

Terminez Réserve de l'Élévateur en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller un nouveau perso. BDF.

Boulevard Kizingo - 30 G

Terminez Boulevard Kizingo en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller un nouveau perso. BDF.

Site Alpha de l'ONI - 30 G

Terminez Site Alpha en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller une nouvelle mission BDF.

Q.G. DE LA POLICE - 30 G

Terminez Q.G DE LA POLICE en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller un nouveau perso. BDF.

Station Kikowani - 30 G

Terminez Station Kikowani en Normal, Héroïque ou Légendaire.

Centre des données - 30 G

Terminez Centre des données en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller une nouvelle mission BDF.

Autoroute côtière - 30 G

Terminez Autoroute côtière en Normal, Héroïque ou Légendaire pour déverrouiller une nouvelle mission BDF.

Fin Campagne: Normal - 100 G

Terminez la Campagne en Normal.

Fin Campagne: Héroïque - 100 G

Terminez la Campagne en Héroïque.

Fin Campagne: Légendaire - 100 G

Terminez la Campagne en Légendaire.

Détective en herbe - 10 G

Trouvez le premier indice pour élucider le mystère.

Chaussure à semelle de crêpe - 10 G

Trouvez le troisième indice pour élucider le mystère, par vous même ou avec un autre membre ASCO.

Méga carnage - 10 G

Trouvez le dernier indice pour élucider le mystère, par vous même ou avec un autre membre ASCO.

Tueur d'apparitions - 5 G

Tuez toutes les apparitions dans Réserve de l'Elévateur.

Bitube - 5 G

Tuez 10 personnes à la roquette dans Boulevard Kizingo.

Blaster laser - 5 G

Tuez 10 personnes avec le laser spartan dans Site Alpha de l'ONI.

Inspecteur de dôme - 5 G

Tuez 15 personnes par un tir à la tête dans Q.G. DE LA POLICE.

J'aime le feu - 5 G

Tuez 10 ennemis au lance-flammes dans Centre de données.

Bon Samaritain - 20 G

Laissez la vie à tous les Ingénieurs présent dans la ville de nuit durant toute la Campagne.

C'est pas du joli - 5 G

Tuez 10 Ingénieurs présent dans la ville durant toute la Campagne.

Écouteur - 5 G

Trouvez le premier journal audio.

Branché - 15 G

Trouvez 3 journaux audio par vous même, ou avec un autre membre de l'ASCO.

Tout ouïe - 30 G

Trouvez 15 journaux audio par vous même, ou avec un autre membre de l'ASCO.

Audiophile - 75 G

Trouvez tous les journaux audio par vous même, ou avec un autre membre de l'ASCO.

Plagia - 10 G

En Baptême de feu, terminez entièrement une manche sans tuer un seul ennemi.

Baptême de feu: Cratère - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Cratère.

Baptême de feu: Section égarée - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Section égarée.

BDF: Point de ralliement - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Point de ralliement.

BDF: Zone de sécurité - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Zone de sécurité.

Baptême de feu: Site alpha - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Site alpha.

Baptême de feu: Au vent - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Au vent.

Baptême de feu: Gouffre dix - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Gouffre dix.

Baptême de feu: Dernière sortie - 10 G

Marquez plus de 200.000 points en Baptême de feu dans Dernière sortie.

Défi Vidmaster: Classique - 25 G

Terminez n'importe quel niveau solo en Légendaire LIVE sans tirer ni lancer de grenade.

Défi Vidmaster: Supporter - 25 G

En BDF, dans n'importe quelle mission, terminez le 4ème jeu en Coop Héroïque LIVE à 4 joueurs.

Défi Vidmaster: Déjà vu - 25 G

Terminez Autoroute en Coop Légendaire LIVE à 4 joueurs avec Fer, mais sans warthog ni scorpion.

Halo 4

© Microsoft / 343 Industries 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque Knight

Obtenir le succès "Knight in White Assassination".

Casque Platinum Mark VI

Obtenir le succès "Wake Up, John".

Capuchon UNSC Infinity

Obtenir le succès "Not Some Recruit Anymore".

SOLUTION COMPLÈTE

Dawn

Vous voilà réactivé par Cortana dans les entrailles du Dawn : empruntez la passerelle de gauche pour aller vous rafraîchir la mémoire en consultant le terminal, remontez et rejoignez votre objectif. Après le passage du scanner orangé, forcez la porte, grimpez en évitant les chutes de matériel et débarrassez-vous du Covenant au corps-à-corps.

Dans la grande salle qui suit, vous êtes ensuite confronté à un autre soldat ainsi qu'à d'autres unités plus modestes : éliminez ces dernières au corps-à-corps pour ne pas gaspiller de munitions et activez la console centrale pour ouvrir la portes blindées. D'autres troupes Covenant surgissent alors. Accueillez-les comme il se doit au fusil d'assaut et rebroussez chemin pour suivre votre nouvel objectif.

Débarrassez-vous des ennemis sur votre passage pour arriver en vue du missile à lancer, passez sur la droite et éliminez de nouveaux groupes ennemis, notamment deux unités dotées de bouclier. Pour en disposer facilement, visez le creux dans leur protection, prenez-les à revers, ou plus simplement, frappez-les au corps-à-corps. Dans la grande salle qui suit, plusieurs soldats d'élites accompagnés de chaire à canon vous attendent de pied ferme. Privilégiez le fusil d'assaut ou le fusil storm pour vous occuper des plus gros, récupérez un fusil de combat dans le sas suivant et avancez à l'extérieur. Utilisez votre dernière acquisition pour faire le ménage vers la gauche et pouvoir avancer sans heurt, activez la commande des missiles et dégagez la voie menant à l'accélérateur magnétique de l'autre côté de l'aire d'envoi.

Rebroussez alors chemin pour rentrer à l'intérieur et frayez-vous un chemin entre les débris et les explosions pour mettre fin à la mission.

Requiem

Parcourez le site du crash pour récupérer un Saw dans une épave au fond à droite, examinez l'appareil Covenant en hauteur un peu plus loin et engouffrez-vous dans le tunnel au sol. Plus loin sur la gauche, prenez les commandes de l'une des jeeps pour rapidement rejoindre votre prochain champ de bataille, une large plaine jalonnée d'avant-postes Covenant. Utilisez leurs armes et infrastructures à votre avantage en vous abritant derrière les monticules rocheux pour traverser sans encombre et passez entre les falaises.

Un goulot d'étranglement naturel s'impose alors à vous, avec au bout une place fortifiée par vos ennemis. Munissez-vous du fusil d'assaut mis à votre disposition dans une alcôve sur la droite pour vous débarrasser facilement des Covenant, en veillant à neutraliser la tourelle fixe au centre, et vous récupérerez le camouflage actif une fois engagé dans le bâtiment. Attendez que les sentinelles partent pour aller examiner le cartographe et rendez-vous à l'un de vos objectifs suivants pour commencer à l'alimenter.

En sortant, faites la peau aux quelques ennemis venus vous mettre des bâtons dans les roues pour aller activer la seconde source d'énergie, puis débarrassez-vous de tous les Covenant présents pour pouvoir interagir avec le cartographe.

Après la scène, ramassez l'écran de lumière solide, très utile dans la phase qui suit, et entreprenez l'annihilation de tous les adversaires qui vous attendent sur la passerelle devant vous en avançant lentement, mais sûrement, à l'aide de votre gadget incorporé. Prenez garde aux snipers Covenant en hauteur, puis aux fortifications un peu plus loin, qui pourraient vous causer du tord. Après un bref passage en intérieur, une nouvelle vague d'ennemis s'impose à vous : désarçonnez le conducteur du Ghost pour pouvoir lui emprunter son engin et nettoyez la zone à l'aide de son armement et blindage supérieurs. Laissez votre monture lorsque vous y êtes contraint, éliminez l'élite armé d'une lame d'énergie un peu plus loin avant qu'il ne vous atteigne et frayez-vous un chemin jusqu'à l'entrée en hauteur.

Là, deux chasseurs sont aux prises avec des sentinelles : profitez de la relative confusion pour leur laisser quelques grenades dans les pattes et n'hésitez pas à les combattre au corps-à-corps pour économiser des munitions.

A l'intérieur, et avant d'emprunter l'ascenseur tout au fond du couloir, passez en dessous de la passerelle pour trouver un Terminal, dont l'activation débloque une vidéo que vous pourrez visionner via le Halo Waypoint. Arrivé au sommet, et après la scène, vous passez à la mission suivante.

Forerunner

Équipez-vous de l'auto-sentinelle, allié automatisé très utile pouvant attirer le feu ennemi tout en y répondant, puis allez insérer Cortana dans la console. Passez le portail sur la gauche, puis après quelques pas sans ennuis, éliminez sans pitié les quadrupèdes Forerunner qui vous assaillent en masse.

Un peu plus loin, vous affrontez votre premier chevalier Forerunner, accompagnés de quelques bêtes et d'un drone volant. En toutes circonstances, détruisez en priorité ces drones, car ils peuvent ressusciter les chevaliers que vous avez vaincu en passant au dessus. La zone revenue au calme, suivez votre objectif pour traverser une zone remplie de chevaliers se téléportant en hauteur devant vous, ramassez un fusil léger si l'opportunité se présente pour exécuter des tirs précis à longue distance et avancez jusqu'aux structures au loin.

Usez et abusez de la hauteur dont vous bénéficiez pour faire le ménage par le vide en contrebas, traversez la zone en allant activer le Terminal avant de remonter par la droite. Faites le plein de munitions dans la coursive qui suit et passez dans la large zone suivante, survolée par des banshees et peuplée de chevaliers et de drones en tout genre. Dégagez d'abord le passage à distance avec votre fusil léger pour élaguer un peu, puis lancez-vous dans la mêlée pour aller détruire les trois sphères de protection.

Éliminez les chevaliers qui font alors irruption depuis la structure centrale et montez à son sommet pour traverser jusqu'à l'ascenseur. Au sommet, désactivez le premier faisceau, passez dans le portail, puis dans un autre sur la droite, que Cortana ouvre pour vous. Traversez discrètement la zone qui suit pour laisser Covenant et Forerunner se mettre joyeusement sur la tronche, éliminez les survivants qui entravent votre route et détruisez la tourelle qui surplombe l'accès à la suite.

Empruntez un Ghost pour facilement éliminer toute résistance dans les deux zones qui suivent (gare à ne pas vous faire éjecter par un élite Covenant, toute de même), faites le plein dans l'armurerie une fois en intérieur, puis faites à nouveau parler vos canons embarqués dans l'aire en extérieur, très semblable à la précédente. Détruisez une fois encore les trois sphères de protection, puis montez au sommet en vous débarrassant des gêneurs au passage. Désactivez le second faisceau avant de revenir à votre point de départ et passez le troisième et dernier portail.

Éliminez le groupe de petits aliens accompagnés par un sniper, empruntez la voie de gauche après avoir activé l'interrupteur et évoluez de couvert en couvert en éliminant drones, tourelles et chevaliers dans cet ordre jusqu'à pouvoir pénétrer dans le bâtiment. Faites le plein, profitez de la confusion entre Covenant et Forerunner pour prendre le dessus à l'aide de votre auto-sentinelle et rejoignez la prochaine aire de combat. Une tourelle Forerunner et des Covenant lourdement armés vous y attendent : prudence donc.

Vous accédez ensuite à la commande du dernier faisceau : après l'avoir activé et la scène qui s'ensuit, enfourchez un Ghost en vitesse et maintenez le turbo pour vous échapper au plus vite de la croûte terrestre en plein effondrement. Vous passez ainsi à la mission suivante.

Infinity

Enfoncez-vous dans la jungle, récupérez l'ID du soldat mort ainsi que le fusil de combat à ses côtés, puis frayez-vous un chemin entre la végétation en escaladant les larges racines afin de prendre l'avantage sur vos adversaires en contrebas. Continuez à avancer en vous débarrassant des chevaliers accompagnés de drones sur votre chemin et ce jusqu'à apercevoir un prométhéen exploser au loin.

Ramassez la vision prométhéenne au sol et utilisez-la pour clairement localiser les ennemis dans la zone suivante, qui pourraient autrement vous prendre en traître. Récupérez votre auto-sentinelle sur le dernier chevalier de la zone embrumée, traversez une nouvelle aire de combat jonchée de racines servant autant à vos ennemis qu'à vous même, puis rejoignez la structure humaine en hauteur pour récupérer la plaque IFF et un fusil de combat.

Juste après la scène, retournez-vous pour activer le Terminal, allez défendre chèrement votre avant-poste en repoussant l'assaut Forerunner, suivez vos alliés à travers la jungle pour rejoindre vos alliés et concentrez vos tirs sur les drones volants dès que vous les repérez, particulièrement dans les modes de difficulté supérieurs où ceux-ci ranimeront sans cesse les chevaliers vaincus. Montez au sommet de la colline en vous débarrassant des ennemis qui vous barrent la route et interagissez avec la console.

Emparez-vous alors immédiatement d'une mitrailleuse fixe (que vous pouvez détacher) et entreprenez l'annihilation de tous les Forerunner qui oseront tenter de gravir la pente. Attention tout de même aux quadrupèdes qui surgiront par la gauche et qui pourront vous surprendre. La victoire en poche, engouffrez-vous dans le passage suivant.

Vous devez ensuite dégager l'aire d'atterrissage droit devant : restez en hauteur sur la crête pour avoir un angle de tir plus sûr sur la pelletée d'ennemis en contrebas, descendez pour achever les survivants une fois les drones hors de combat et montez dans l'aircraft. Sur le champ de bataille, montez au plus vite dans une jeep ou, mieux, dans un tank, et détruisez tout sur votre passage en concentrant votre feu sur les blindés adverses en priorité. Toujours dans votre tank adoré, empruntez l'ascenseur désigné par votre marqueur d'objectif et nettoyez le hangar.

Sortez de votre blindé pour vous rendre dans la salle adjacente et préparez le Mantis avant d'en prendre le contrôle. Faites sauter la porte à l'aide de votre armement, nettoyez les couloirs qui suivent en prenant garde aux tourelles Forerunner, auxquelles vous êtes particulièrement vulnérables dans votre véhicule, et éliminez toujours dans l'ordre drones et chevaliers. Empruntez l'ascenseur au bout du parcours pour rejoindre la batterie de missiles et détruisez les trois brouilleurs.

Sortez de votre véhicule pour lancer la procédure de ciblage, puis tirez de tout côté pour repousser les assauts successifs des Covenant en n'hésitant pas à rester à couvert un moment pour recharger vos boucliers. Détruisez les vaisseaux de transport lorsque l'occasion se présente et continuez à faire feu jusqu'à ce que vos batteries de défense puissent finir le travail. Vous passez ensuite à la missions suivante.

Dépositaire

Suivez vos alliés pour trouver le Mammoth (pourtant très bien caché il faut l'avouer), munissez-vous de l'arsenal qui vous convient et allez trouver votre commandant en haut du blindé géant. Munissez-vous ensuite du Jetpack, prenez position sur la tourelle de gauche et faites feu sur l'avant-poste Covenant un peu plus loin sur la route. Changez de côté pour faire le ménage près du site de crash, allez récupérer le viseur laser et débarrassez-vous des transports ennemis en les marquant avec votre nouvel outil avant de marquer l'infrastructure Forerunner au loin.

Retournez au Mammoth, défendez votre monture géante en faisant feu sur les vaisseaux ennemis et ce, jusqu'à arriver en vu d'un camp Covenant fortifié. A pied, allez vous emparer d'un Ghost patrouillant là-bas et glissez-vous sous les boucliers pour les détruire, tout en éliminant les troupes adverses sur votre passage. Attention tout de même au blindé Covenant qui vous attend sur la colline. Votre besogne achevée, remontez à bord du Mammoth, puis lorsque vous êtes stoppé par un croiseur ennemi après avoir ciblé et détruit un deuxième canon orbital, débarrassez-vous du blindé à l'aide d'un lance-roquette (que vous trouverez au rez-de-chaussée du Mammoth) et dirigez-vous vers la crête avec le faisceau vert à son sommet.

Passez outre les ennemis que vous croisez, foncez dans le faisceau, massacrez l'équipage, puis détruisez le noyau au niveau supérieur avant de vous échapper à l'aide du Jetpack. Regagnez votre bien modeste véhicule, mettez pied à terre une fois stoppé de nouveau et récupérez le fusil de sniper, un outil plus qu'à propos pour traverser la zone suivante, la vallée du snipe. Une flopée de Covenant embusqués n'attendent en effet que vous pour utiliser leurs carabines. Prenez-les à leur propre jeu en les éliminant à distance, évoluez de couverture en couverture et ce, jusqu'aux abords de la structure.

Élaguez un peu les rangs ennemis à distance avant de vous y lancer, car des chevaliers en nombre vous attendent de pied ferme un peu plus loin. Une fois leur compte réglé, entrez dans ce qui a toutes les apparence d'un temple, suivez les sentinelles et insérez Cortana dans la console au bout de la longue passerelle. Rebroussez chemin pour vous voir gentiment proposé un chemin sur la droite, passez dans le faisceau lumineux, puis après la scène, récupérez Cortana dans la console avant ou après avoir réglé le compte des Forerunner présents dans la pièce. En sortant, bifurquez tout de suite à droite pour trouver le Terminal du niveau et empruntez successivement l'ascenseur et le portail pour revenir sur le champ de bataille.

Réquisitionnez immédiatement un tank pour pouvoir faire le ménage aussi rapidement qu'efficacement, passez le nez de votre canon sous les boucliers pour en détruire leur source, puis rejoignez votre dernière cible à pied en sautant au dessus de l'obstacle rocheux. Ne vous reste alors plus qu'à cibler la structure pour finir cette mission.

Arrêt

Dans le hangar, faites le plein de munition sur les flancs de l'appareil et prenez-en les commandes. Volez vers votre premier objectif, détruisez les transports ennemis, puis posez-vous pour continuer à pied. Rendez leur accueil chaleureux aux drones dans l'allée, activez la console en face en hauteur et allez ensuite détruire les trois atténuateurs éparpillés dans la salle, non sans livrer d'âpres combats au bout de chaque passerelle.

Rebroussez alors chemin jusqu'à votre véhicule en vous débarrassant du chevalier en cours de route, volez jusqu'à votre prochain objectif et détruisez à nouveau les transports Covenant qui vous barrent la route. A l'intérieur, vous devrez activer une plate-forme, laquelle se fera stopper par deux fois par les troupes ennemies pullulant dans la structure de droite, puis de gauche. Ce sont d'abord une pelleté de Covenant qui vous accueillent puis des nuées de Forerunner : frayez-vous un chemin entre eux tous par la force pour remettre en route votre plate-forme chérie (non sans l'avoir débarrassé des ennemis qui y ont élu domicile) et réitérez l'opération lors de votre second arrêt.

Arrivé en bout de piste, placez-vous dans le faisceau au centre pour déchargez votre énergie, puis empruntez à nouveau votre barge pour retourner auprès de votre vaisseau. Suivez le nouvel objectif qui apparaît, posez-vous, prenez l'élévateur et sautez sur la droite pour ne pas tomber. Dans cette zone un tantinet labyrinthique peuplée de Covenant et parsemée de tourelles fixes, prenez toujours les passerelles de gauche en éliminant toute résistance au passage : vous arriverez ainsi sur un îlot isolé au dos duquel se trouve le Terminal du niveau.

Rendez-vous ensuite sur la dernière plate-forme, marquée par votre objectif, pour y affronter deux chasseurs bien décidés à en découdre. Faites preuve de malice et de mobilité pour l'emporter, notamment en tirant dans les containers explosifs bleus au moment opportun, faites autant appel à votre auto-sentinelle que possible pour distraire et saper la santé des deux monstres et ne lésinez pas sur les grenades et le corps-à-corps lorsque cela est possible.

Empruntez l'élévateur, débarrassez-vous de l'élite Covenant et prenez les commandes de l'un des Banshee gentiment disposés de part et d'autre de la plate-forme. Entreprenez alors le grand nettoyage de cette large pièce en ne lésinant pas sur le turbo lorsque vous êtes pris en chasse par un Banshee adverse, puis retournez sur le plancher des vaches pour continuer. Au bout, insérez Cortana dans le terminal, puis une fois la baie vitrée levée, faites le saut de la foi pour terminer la mission.

Recomposeur

Vous reprenez le contrôle du Major au coeur de la station. Ramassez l'hologramme qui, par défaut, pourra se substituer à votre sentinelle adorée pendant quelques temps, puis rejoignez vos amis les Covenant pour leur donner la fessée. Continuez votre percée sur la droite pour rejoindre une poignée de laborantins et de soldats, prenez position en hauteur et accueillez la vague d'ennemis comme il se doit (c'est à dire sous le feu nourri de vos armes). Dès qu'une ouverture se profile, foncez au bout du quai pour activer la console et déployer le bouclier d'urgence, puis suivez votre objectif pour aller casser du Covenant le long des coursives de la station en compagnie des forces de l'UNSC.

Devant la porte du laboratoire, récupérez le fusil à pompe, puis utilisez-le dès à présent sur les deux chasseurs pour en venir à bout relativement facilement au prix de quelques acrobaties. Vous retrouvez alors le professeur en charge de la station : après la scène, rejoignez le recomposeur au bout de la coursive, dirigez-vous vers votre objectif au loin sur la droite, mais ne montez pas sur la passerelle. Entrez plutôt dans le tunnel foré en bas sur sa droite et activez le Terminal que vous y trouvez. Passez ensuite dans la coursive désignée et lorsque vous êtes bloqué, passez dans le a coursive de maintenance.

Nettoyez par le vide les couloirs suivants en retournant les tourelles à plasma contre leurs propriétaires, récupérez votre auto-sentinelle adorée dans un cul-de-sac près des scientifiques et dans la zone suivantes, éliminez tous les ennemis présents pour pouvoir passer la porte devant vous. Débarrassez-vous des deux élites dans la salle de commande, insérez Cortana dans la console et repartez de plus belle dans les coursives de maintenance. Ne lésinez pas sur les grenades pour défraîchir le couloir qui succède à la grande pièce qui suit, les Covenant y étant particulièrement serrés, et rejoignez le Mantis en contrebas, dans la salle du recomposeur.

Les troupes Covenant vont alors se révéler particulièrement vindicatives, se succédant vague après vague pour tenter de vous faire sauter vous et votre boîte de conserve. Identifiez rapidement les ennemis armés d'un canons à combustion (les gros projectiles verts), car malgré leur petite taille, ils pourront sérieusement endommager vos boucliers. Par ordre d'importance, concentrez ensuite votre feu sur les blindés ennemis, les Ghost et les Banshee, et ignorez les transporteurs pour survivre assez longtemps et pouvoir vous diriger vers votre prochain objectif. Au bout de la coursive, activez l'ascenseur, puis assistez impuissant à l'enlèvement du recomposeur par le Didakt.

Midnight

Vous commencez cette mission en plein vol en rase-motte sur le vaisseau amiral du Didakt. Pour passer cette séquence sans encombre, concentrez-vous sur le pilotage de votre engin sans chercher à détruire les tourelles de défense, tirez au centre des murs d'énergie oranges sur la gauche pour emprunter quelques petits raccourcis et méfiez-vous des antennes qui peuvent vous prendre en traître. Passez toujours au centre des murs qui se referment presque entièrement devant vous, puis en fin de course, utilisez sans faute votre boost pour pouvoir passer en dessous du battant qui se referme, et qui lui ne vous laissera aucun trou pour passer si vous ne vous dépêchez pas.

Vous arrivez ensuite dans une arène : détruisez d'abord le pylône au centre, puis faites le tour de l'aire de combat pour détruire les faisceaux oranges qui alimentent les canons. L'Infinity aura alors une ligne de tir dégagée et pourra vous permettre d'entrer dans le vaisseau mère.

A l'intérieur, faites le ménage dans la première salle, tournez à gauche et détruisez avant tout les drones, qui peuvent "

réanimer " des tourelles Forerunner qui vous compliqueront grandement la tâche. Passez ensuite votre rage sur les chevaliers, continuez tout droit, éliminez rapidement les deux drones et rendez-vous au centre du pilier lumineux pour trouver le Terminal du niveau. Nettoyez le reste des coursives avant de vous jeter en contrebas, passez dans les deux portails successifs, puis faites feu de tout bois sur les ennemis qui vous attendent de pied ferme sur la structure centrale.

Passez le nouveau portail en haut sur la gauche pour vous retrouver dans une armurerie un peu spéciale : vous y trouverez en effet l'unique marteau antigrav du jeu, avec lequel vous pourrez déchaîner de grosses ondes de choc au corps-à-corps et débloquer un Succès/Trophée en écrasant trois quadrupèdes d'un seul coup. Utilisez ou non cette nouvelle arme dans la zone suivante pour éliminer tous les ennemis présents et frayez-vous un chemin jusqu'au fond de la pièce pour passer un autre portail.

Ici, particulièrement dans les niveaux de difficulté les plus élevés, vous devrez faire preuve de votre maîtrise du Major pour ne pas vous faire submerger par les bêtes Forerunner, surtout au début où vous ne bénéficierez pas de l'appui des tourelles de défense locales. Faites donc de votre mieux pour les repousser, à distance ou au corps-à-corps à l'aide du marteau antigrav, très utile ici, et sprintez jusque dans le portail une fois ce dernier ouvert.

Vous voici finalement arrivé jusqu'au Didakt. Enfin, pas tout à fait encore, puisqu'il va vous falloir, après avoir placé Cortana dans la console au centre, répéter l'opération sur les trois terminaux disséminés dans l'immense sphère, chaque console se trouvant sur une structure séparée accessible en utilisant un bumper. Chaque structure abrite bien évidemment son lot d'ennemis prométhéens armés jusqu'aux dents, des quadrupèdes aux chevaliers d'élite, et seuls vos réflexes et votre armement pourront vous sauver d'une mort certaine. Privilégiez toujours le fusil léger, pour sa précision et sa puissance, mais n'hésitez pas à ramasser les fusils binaires qui pourraient traîner de ci de là pour rapidement éliminer un chevalier récalcitrant.

Les trois terminaux piratés, revenez sur la plate-forme initiale en complétant votre tour de cadrant, éliminez les quelques ennemis restants et montez sur la passerelle menant au Didakt. Suivez enfin les instructions à l'écran pour remonter sur la passerelle, placer une grenade sur votre adversaire, et récupérer votre bombe pour la déclencher. Bien joué, vous venez de finir Halo 4 !... Mais était-ce bien en Légendaire ?

SPÉCIALISATIONS À DÉBLOQUER

1er set d'armure

Atteindre le rang de spécialisation 2-4

Arme avec look alternatif

Atteindre le rang de spécialisation 5

Spécialisation "Viseur"

Atteindre le rang de spécialisation 6

2ème set d'armure

Atteindre le rang de spécialisation 7-9

Spécialisation "Package mod"

Atteindre le rang de spécialisation 10

Halo Combat Evolved Anniversaire

© Microsoft / 343 Industries 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1: Le "Pillar of Autumn".

Après une rapide cinématique vous vous trouvez dans une pièce où vous êtes réanimé et où un soldat vous demande d'effectuer les gestes de base. Vous devrez tourner la tête, faites un tour complet ça suffira. Il vous informe ensuite qu'il active votre santé et vous donne la permission de sortir de votre tube cryogénique en utilisant la touche X. Une fois fait, vous vous voyez sortir, et il vous demande de vous déplacer et de le rejoindre pour faire un diagnostic, il se trouve juste un peu à droite de vous. Il vous demande de vous placer dans un petit creux rouge et de regarder cinq points jaunes placés contre le mur. Passez dessus avec le viseur pour les faire changer de couleur. Ceci fait, sortez de votre creux et allez à l'autre bout de la pièce dans un même style de bac. Regardez le soldat et un test de votre bouclier se lancera. Appuyez ensuite sur A pour continuer le test. Cette épreuve finie, un message d'alerte vous annonce que vous êtes attendu d'urgence au poste de commandement, vous n'avez donc pas le temps de finir votre entraînement (point de contrôle).

Sortez de la pièce par la gauche, le soldat vous y attend et court vers une porte qui va exploser. Vous devez retourner en arrière et sauter par dessus les tuyaux après, prenez la porte à droite, continuez tout droit, attention à l'explosion en approchant de la porte (point de contrôle). A votre gauche, une porte semi-ouverte, baissez-vous et allez tout droit, puis prenez la premier porte à gauche, traversez le couloir en ouvrant la porte, vous verrez un Elite, reculez un peu et attendez que les soldats de gauche l'occupent, passez ensuite sans vous faire toucher à gauche puis à droite où des soldats sont en train de tirer sur des Grunts. Allez tout droit, traversez la pièce en suivant le soldat qui est là pour vous guider. Vous arrivez au poste de commandement où le capitaine Keyes vous attend. (Cinématique). A la fin de cette cinématique le capitaine vous remet un pistolet M6D : votre première arme. Sortez de la pièce par là où vous êtes entré, repartez vers la gauche puis à droite, au milieu du couloir votre arme et trois Grunts apparaissent, prenez ensuite la porte en face, vous y récupérerez votre deuxième arme : le fusil d'assaut MA5B.

Un Elite se bat contre quelques soldats, aidez-les à le tuer. Cet Elite tué, des Grunts et d'autres Elites arrivent. Tuez les tous et récupérez leurs armes si vous le souhaitez. Sortez par la porte où ils sont arrivés et allez à gauche où trois Grunts vous attendent et une trousse de médecine sera à droite de la porte. Traversez le couloir, vous arrivez derrière un Elite, éliminez-le (point de contrôle) et allez vers les soldats, puis rejoignez ceux qui se trouvent vers les nacelles de survie. La nacelle explose tuant les deux soldats, et plusieurs Grunts sortent avec deux Elites. Allez dans la nacelle de survie tout au fond se trouvent des boucliers, ressortez et allez à droite. Suivez les soldats, une porte à droite est ouverte, la pièce est dans le noir, allumez votre torche. Un Grunt vous attend, prolongez votre parcours après le point de contrôle et allez à droite où un Grunt si trouve, tuez-le et continuez dans cette direction, un Elite vous attaquera. Continuez et plusieurs Grunts et un Elite se battent contre les soldats. Prenez deux fois de suite à droite, quelques Grunts à l'intérieur du couloir vous attendent. Ramassez les cartouches puis continuez votre chemin, éliminez les ennemis se trouvant sur votre passage. Continuez et vous vous retrouverez vers une nacelle de survie, tuez tous les ennemis et à l'intérieur de cette nacelle se trouvent deux boucliers. Continuez vers une porte semi-fermée, quand vous la traverserez, plusieurs Grunts débarqueront par la gauche (il y a des médecines sur la porte de gauche et de droite au fond).

Continuez votre route (point de contrôle), vous arriverez dans une salle avec un escalier central qui est rempli d'ennemis, montez les marches et rejoignez les soldats. Poursuivez votre route ,des cartouches et une médecine vous attendent sur le sol plus loin. Vous arrivez dans un couloir avec trois nacelles fermées, tuez les Grunts plus loin et attendez que la porte grillagée s'ouvre. Prenez de suite à gauche et dirigez-vous vers la porte avec le voyant vert. Une porte coincée vous barre la route, défoncez-la avec votre arme (touche B) puis prolongez votre marche avec quelques

Grunts et Elites à éliminer sur le passage. Allez au fond de la pièce où une médecine vous y attendra. Prenez la porte où elle se trouve, vous arrivez vers une pièce en feu, allez à droite puis à gauche. Vous entrez dans un couloir sombre, prenez à gauche puis à droite, sortez et allez à gauche, plein de Grunts vous y attendent, prenez ensuite la porte à gauche qui emmène vers un tunnel sombre, allez où vous voulez et rejoignez les nacelles de survie et voici la fin de ce niveau.

Niveau 2 : Halo

Vous commencez ce niveau dans une nacelle de survie qui vient de se crasher. Sortez et récupérez tout ce que vous pouvez, à gauche se trouve une passerelle, un vaisseau Covenants arrive avec un Banshee (fuyez ou détruisez tout ce petit monde au choix), montez au sommet de la colline, quelques ennemis vous y attendent plus loin. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une base alliée qui se fait assaillir par les feux ennemis. Aidez vos collègues à tuer tous les ennemis qui arrivent par vagues. Une fois ces affrontements finis, une jeep arrive par un vaisseau allié, montez dedans et partez tout droit (point de contrôle). En descendant vous arrivez dans une sorte de grotte. Après un rapide trajet à l'intérieur, vous arrivez devant un long et vaste couloir, plusieurs ennemis s'y trouvent, tuez-les. Allez vers la droite où un chemin montant vous amènera à un tableau digital, vous pourrez y activer un pont de lumière pour traverser ce couloir immense (point de contrôle).

Une fois hors de ce tunnel, montez au sommet de la colline puis allez à la nacelle à gauche, allez vers le premier chemin avec des balises bleues clignotantes. Vous arrivez dans un repère allié où les Covenants ont envahi la base, tuez-les tous et sauvez le plus de soldats possible enfermés dans les sous-sols. Retournez à la nacelle de survie, tuez les ennemis se trouvant sur votre passage. A ce moment un point de navigation apparaît, suivez-le jusqu'a être arrivé dans une base alliée, éliminez tout le monde et rejoignez vos collègues en haut de la colline. Ceci fait, un autre point de navigation apparaît : suivez le (point de contrôle), vous arrivez vers des carrières infestées de Covenants où des marines se défendent ,aidez-les. A la fin de ce massacre un vaisseau vient vous ramasser : c'est la fin de ce niveau.

Niveau 3 : Le "Truth and Reconciliation".

Votre vaisseau vous dépose avec plusieurs soldats à suivre. Vous arrivez dans un endroit rempli de Covenants, anéantissez-les. Allez tout droit vers un petit chemin longeant la falaise où se trouve une autre zone hostile. Une fois sorti de cette zone, continuez vers un chemin au bord de la falaise pour rencontrer une autre zone hostile avec cette fois-ci une capsule de camouflage optique derrière un arbre. A cette zone, du renfort Covenants arrive. Les ennemis anéantis, allez dans le cratère et engagez-vous dans une faille dans la falaise. Une petite troupe d'ennemis vous accueille avant d'arriver à la dernière zone où beaucoup de Covenants et les premiers Hunters apparaissent. A la fin de ce massacre, placez-vous au milieu de la plate-forme qui vous téléportera dans un vaisseau Covenants.

Vous voilà dans leur vaisseau, les Covenants arrivent pour vous faire la peau, détruisez-les (point de contrôle) , allez ensuite vers une grande porte qui vient de s'ouvrir et descendez au pied de la porte puis remontez et passez par là où les ennemis sont arrivés. Prenez à droite, une fois arrivé dans une immense pièce remplie de Covenants, éliminez-les tous, ils arrivent par toutes les portes de la pièce. Ouvrez la grande porte pour laisser entrer les marines qui vous aideront. (Point de contrôle). En face de la porte d'où vous venez de faire entrer les marines, se trouvent un pack médicinal et quelques munitions. En face de cet endroit, une porte blanche vous emmène un peu plus bas, prenez-la et descendez à gauche, éliminez le peu d'ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans un hangar avec un vaisseau Covenants en l'air et plusieurs ennemis au sol. Un bouclier se trouve derrière une caisse dans la seconde partie du hangar. Une fois tout ceci fini un point de navigation s'active pour vous montrer le chemin.

Longez ce tunnel en tuant tous les Covenants. Attention un Elite invisible vadrouille avec plusieurs Grunts. Vous arrivez au premier étage du hangar où encore un Elite invisible vous attaque par la gauche. Dirigez-vous vers le pont central, à gauche se trouve un tableau digital qui activera la porte de plate-forme de la navette. Partez ensuite à la porte à droite, plusieurs groupes d'ennemis vous croiseront et ce tunnel est très linéaire. Arrivé à une porte (point de contrôle)) des Covenants vous attaquent de loin par la droite. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attaqueront par la droite, puis par derrière. Allez dans la porte où la dernière attaque a surgi. Sur la gauche un peu plus loin se trouvent un cadavre avec plusieurs munitions et médecine. En entrant dans la nouvelle pièce plusieurs Covenants s'y trouvent dont un Elite avec une épée de lumière, assez dangereux, éliminez-le au plus vite. Allez ensuite à la porte en face puis à gauche.

Plus loin à gauche se trouve une porte, allez au fond de la salle et activez sur le panneau digital les ouvertures des cellules, dans certaines cellules on peut trouver des munitions et médecines. Repartez et allez tout droit, en descendant se trouve une salle identique à la précédente mais remplie de Covenants, dont deux Elites invisibles et un Elite avec une épée de lumière et plusieurs Grunts. Libérez le capitaine keyes, grâce au tableau digital au fond de la salle. (Cinématique).

Après sa libération, vous repartez avec une petite troupe de soldats et le capitaine. Attention à la fin de la cinématique deux Elites invisibles vous attaquent. Retournez à présent à la plate-forme du hangar (le plus facile est de suivre les ennemis). Beaucoup d'ennemis vous ralentiront tout le long. Arrivez à la salle du premier Elite au sabre, en rentrant vous verrez deux Elites invisibles à épée de lumière. Sur la petite tour au milieu de la pièce se trouvent plusieurs cadavres dont beaucoup de munitions. Une fois arrivé au point de navigation, des Grunts arrivent de tous les cotés, tuez-les et suivez le point de navigation en allant tout droit. Arrivé au quai actionnez le tableau digital et ce niveau est terminé.

Niveau 4 : Le cartographe silencieux.

Vous débarquez dans une zone en plein conflits, éliminez toute espèce hostile et attendez qu'une jeep se face déposer par un vaisseau allié. Une fois dans la jeep patientez pendant que deux marines montent avec vous et partez tout droit. En arrivant vers des collines, quelques jacklas vous attendent, continuez tout droit, derrière la colline se trouvent plusieurs Covenants. Entrez dans le bunker et descendez, les portes se verrouilleront et vous devrez retourner dehors. Reprenez votre jeep et allez à la plage en dessous où se trouve un bouclier, ensuite allez tout droit où une jeep renversée et des tonnes de munitions vous attendent. A ce niveau-là montez en éliminant toutes oppositions.

En haut de la colline vous trouverez des munitions et un peu plus bas deux Hunters si possible à tuer avec discrétion avec le pistolet. Deux boucliers se trouvent au pied des caisses où un Hunter se trouve. Les Hunters tués, d'autres ennemis arriveront d'en face. Allez dans leur direction, d'autres troupes vous y attendent. Arrivez à la porte d'un autre bunker, à gauche s'y trouvent plusieurs boucliers. Entrez dans le bunker en descendant, deux Hunters vous attendent. Vous arrivez devant un système de sécurité, coupez-le. Retournez au premier bunker là où la porte s'est fermée. En faisant demi-tour à la place des deux Hunters, deux Elites invisibles vous attaquent. A la sortie du bunker vous retournez à l'emplacement où se trouvaient les Hunters, un vaisseau Covenant a débarqué plusieurs jacklas, tuez-les et continuez votre route. Quand vous serez sur la plage où se trouvait la jeep retournez-vous et allez à gauche pour récupérer de l'artillerie lourde(du style un bon bazooka). Ceci fait, retournez au premier bunker. Arrivez à son entrée, deux hunters vous attendent. Une fois à l'intérieur, descendez à la porte et continuez votre route, allez d'abord à droite puis allez à gauche, vous arrivez dans une pièce où les Covenants ne sont pas en alerte donc vous pouvez tenter de les tuer par surprise. Descendez ensuite par la porte de gauche. Vous arrivez dans une pièce avec deux Hunters, continuez de descendre par là où se trouvent les Hunters. Descendez au plus bas où quelques ennemis vous attendent et continuez de descendre jusqu'à ce que vous voyez un tableau digital : activez-le. Continuez tout droit pour récupérer un bouclier dehors. Remontez ensuite à la surface en tuant toutes les troupes qui s'opposent à vous. Vers la surface un Elite au sabre vous attend et à la sortie deux Elites invisibles. Sortez et montez dans le vaisseau allié. Ce niveau est maintenant fini.

Niveau 5 : Attaque de la salle de contrôle.

Votre vaisseau vous laisse sur une plate-forme covenantaire, d'entrer un Elite et quelques Grunts vous attaquent. Une fois débarrassé, entrez dans cette grande porte et avancez jusqu'à arriver dans une pièce assez grande où un Elite patrouille devant la porte, et quelques Grunts puis un autre Elite stagnent au milieu de la pièce. Allez ensuite à une porte semblable (ces niveaux se ressemblent énormément). Une fois dehors vous vous trouvez sur un immense pont recouvert d'ennemis. Au bout du pont se trouve un Elite a épée de lumière, attention. (Point de contrôle) Entrez dans le couloir et vous arrivez encore dans une grande pièce. En allant à gauche vous trouverez un cadavre avec des munitions et de la médecine. En allant vers la gauche attention, un Elite invisible vous attaque avec plusieurs Grunts. Cette fois la sortie se trouve vers le bas à l'autre bout de la pièce se trouve un petit couloir qui vous fait détendre pour arriver à un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant les décors changent un peu, tous les ennemis dorment donc vous pouvez tenter de les tuer tous par surprise. Quelques Grunts se cachent de suite à gauche, et à droite après la porte, puis certains après les petits

containers. Deux Elites vadrouillent. Allez ensuite dans une de ces grandes portes avec les même couloirs. Vous ressortirez à terre, enfin avec une troupe de marines qui se bat contre plusieurs ennemis donc un Ghost et un char Covenant. Un bazooka se trouve à gauche vers la jeep avec un fusil de sniper. (Pour le char, le bazooka est très fortement conseillé). Une fois tout le monde anéanti, prenez deux hommes avec vous dans la jeep (un tireur et un passager) et continuez votre route pour trouver une autre patrouille sous le feu ennemi, mais cette fois accompagné d'un scorpion (char allié) A gauche de ce scorpion se trouvent une nacelle échouée avec plusieurs munitions et médecines. Faites le plein et gardez votre bazooka surtout. Montez dans le scorpion, quatre hommes peuvent monter avec vous pour vous porter main forte. Allez dans la grotte en face (point de contrôle).

Quand vous arrivez à voir dans quoi vous vous embarquez, commencez bien à exterminer les plus grosses artilleries grâce au canon du char. Pour arriver jusque-là, un autre passage est possible avant d'entrer dans la grotte à gauche, mais cela ne change rien. Il y a un char Covenant, deux Ghosts et trois Grunts derrière des tourelles. Votre chemin se poursuit par l'entrée d'un tunnel mais avant ça, allez à droite de cette entrée, plusieurs cadavres de marines y sont dont beaucoup de munitions et un camouflage optique. En descendant, deux Hunters vous attendent mais (avec le char tout devient plus facile). Vous devez descendre de votre char et activer le tableau d'ouverture de la porte. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une salle immense infestée de monstres, attaquez en premier les tourelles et exterminez la première partie de la salle, ensuite faites le pont et enfin l'autre partie de la pièce. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une montée énorme remplie de Covenants embusqués, le mieux est d'avoir le sniper ou le char, foncez dans le tas, dégainez tous ceux qui s'opposent à votre montée. A la fin de la montée, un vaisseau de largage Covenants vous envoie plein de troupes et deux Ghosts vous attaquent (avec le char c'est une partie de plaisir). Partez tout d'abord à droite, il y a des munitions et des médecines à récupérer. Un char Covenant vous attend derrière un petit rocher où repose une tourelle. Des ennemis sortent de la porte de gauche quand vous l'approchez. En passant par la gauche, rien d'intéressant, à par quelques ennemis sortant d'une porte de la même manière que celle de droite. En allant tout au bout, deux Hunters vous attaqueront. A l'intérieur du bâtiment se trouvent plusieurs Elites dont un invisible à sabre, et un camouflage optique au fond de la pièce. (Point de contrôle)

Vous arrivez dans une descente en spirale avec quelques ennemis aux alentours (si vous possédez toujours le char ça sera très facile) descendez pour récupérer des marines échoués. Un vaisseau de largage Convenants vous envoie une petite troupe et deux Hunters vous attendent au continue de votre route. Un camouflage optique est disposé à gauche avant tous les piliers. Il est temps pour vous de laisser le char tranquille si vous le possédez toujours. En continuant, un Elite invisible à sabre vous attaque et plusieurs Grunts sont cachés à gauche et à droite. (Point de contrôle) Montez le petit chemin, des troupes assez importantes vous attaquent, tuez d'abord les chars puis les tourelles et le banshee Au milieu se trouve une petite descente avec deux Elites. En haut, devant la porte deux tourelles.
Entrez dans ce bâtiment, vous arrivez dans une salle identique à celle du début de ce niveau. Les Covenants font tous la sieste vous pouvez essayer de les tuer tous en silence mais deux Elites font des rondes. Quittez ensuite cette pièce par l'ascenseur. En arrivant en haut un jacklas vous attend.

En arrivant à l'intérieur de la pièce à droite, se trouve un cadavre rempli de munitions et de médecine. Plusieurs Grunts vous attaquent avec deux Elites. Poursuivez votre chemin (point de contrôle) Vous arrivez sur un pont double: un pont à droite avec plein d'ennemis et le vôtre avec encore plus d'ennemis. Attention au fond se trouve un Elite invisible et au milieu deux Elites, de l'autre côté, seulement quelques Grunts. Vous arrivez dans une salle encore, à gauche deux Elites font une ronde et plus loin un cadavre avec de la médecine et des munitions. Vous arrivez cette fois dans un couloir immense où plusieurs ennemis sortent de gauche. Après ce rapide couloir, vous arrivez dans une pièce avec au centre un étage vitré rempli de Covenants dont deux Elites. Plusieurs Grunts arriveront par la porte de sortie. (Point de contrôle) Vous arriverez ensuite sur un pont double de tout à l'heure où cette fois beaucoup d'ennemis vous attendent de votre côté (deux Elites dont un, invisible) et deux Hunters vous attendent de l'autre côté. Vous arrivez dans une pièce assez garnie de Grunts et de jacklas,à la sortie de cet endroit se trouve une descente à l'autre bout de la pièce. Vous arrivez dans un couloir où se cachent deux Elites invisibles dont un au sabre. Vous arrivez dans une salle gardée par deux Hunters et bourrée de munitions et de médecines. Quand vous prenez la porte, un autre Grunts vous attaque. A la sortie de ce couloir, vous arrivez sur un pont avec plusieurs ennemis (dont trois Elites). Pour les presser, une très bonne astuce : tuez le plus rapidement possible l'Elite qui se dirige vers le Banshee. Si vous arrivez à bien faire cela, sans faire tomber le Banshee en bas bien sûr. Prenez-le et détruisez tous ces ennemis, vous pourrez également tuer le char Covenant en bas avec deux Elites armés de Ghosts. Pour ceux qui n'y arrivent pas, tuez tout le monde et attention aux deux Banshees qu'il y aura. En arrivant, allez ensuite à la porte d' en face où d'autres Grunts arrivent. Vous arrivez encore dans une salle (point de contrôle) éliminez tout ce petit monde et allez dans l'ascenseur. Vous arrivez dans une

autre salle avec une tour au centre remplie de munitions. Un Elite invisible vous attaque, de suite après quelques Grunts vous attaquent à leur tour, sortez de cette pièce et vous arrivez face à un Elite qui veut monter dans un Ghost, plus loin un char Covenant et un autre Ghost. En montant deux Hunters vous guettent. A chaque virage de la montée se trouve une tourelle (entre le virage quelques ennemis). En montant sur le dernier niveau un Hunter vous attaque. Dans la tour se trouvent un Hunter et quelques Grunts, rien de plus. Ouvrez la porte grâce au tableau digital. En ouvrant attention un gros groupe de Grunts et d'Elites vous s'attendent (le bazooka est très utile si vous le possédez). Ouvrez la deuxième porte : il n'y a personne, ouvrez ensuite la troisième et ce niveau est enfin fini.

Niveau 6 : "343 Guilty Spark".

Vous arrivez dans une sorte de forêt tropicale où la pluie règne comme climat. Allez tout droit, il y a une nacelle de survie échouée avec munitions et médecines, dont une nouvelle arme: le fusil à pompes (très efficace pour le corps à corps). Des ennemis vont vous attaquer, trois ou quatre, rien de méchant. Partez dans leur direction ensuite, vous arrivez à côté d'un vaisseau Covenant échoué, continuez en montant, deux jacklas vous attendent. Allez là où le deuxième jacklas était monté sur les racines de l'arbre, une fois arrivé de l'autre côté, vous êtes dans un bois, une horde de Grunts vous s'attaque. Allez ensuite à droite dans un souterrain Covenant qui se trouve au milieu d'un immense ascenseur. Une fois en bas (point de contrôle) vous êtes accueilli par un petit groupe de Grunts, allez dans la porte, vous arrivez dans une pièce avec là aussi quelques Grunts qui vous attendent en bas. Massacrez tout le monde et allez à la porte de droite. Vous pouvez si vous voulez, activer un pont de lumière en passant par les caisses gauche. Une fois dans l'autre pièce, des Jacklas gardent une porte abattez-les et passez par là. Vous arrivez dans une pièce où beaucoup de munitions Covenants se trouvent, je vous conseille de prendre l'arme qui s'y trouve, elle est très utile pour la suite (gardez la pompe si vous le pouvez). Juste au-dessus de ces munitions se trouve une porte, vous arrivez dans une pièce face à un soldat fou qui vous tire dessus à coups de pistolet. Tuez-le si vous le voulez ça ne changera rien. Allez au fond de la pièce, il y a un coin en feu, montez par là. En continuant vous arriverez dans une pièce avec un pont de lumière à activer. (Point de contrôle) Allez à gauche puis en descendant vous trouverez un homme mort avec des munitions et médecines. Vous arrivez devant une porte (cinématique) .

Vous êtes pour le moment enfermé et seul, mais cela ne va pas durer, de nouveaux ennemis arrivent : les Floods. Dans la salle se trouvent quelques munitions à droite. Ils arrivent par cinquantaines au moins, mais sont très faibles mais en groupes ils peuvent vous faire beaucoup de mal. En sortant de cette pièce, vous remontez et trouvez encore d'autres ennemis qui sont eux particulièrement dangereux. Ils se relèvent une fois et peuvent s'emparer de vos armes pour s'en servir contre vous, attention. Vous retournez dans la pièce avec le pont de lumière et plusieurs Floods sont en bas, ne vous croyez pas en sécurité, ils savent sauter jusqu'au pont. Le fusil à pompes est très efficace à cet endroit: une balle met les gros Floods K.O du premier coup. Passez à droite, cette fois une porte s'est déverrouillée. Vous arrivez dans une pièce remplie de Floods, descendez à droite. Attention si vous passez dans le couloir rempli de taches bleues ce n'est pas le bon chemin. Vous arrivez dans une pièce bien garnie par les Floods et quelques Covenants vous attaquent aussi. Eliminez tout le monde, vous pouvez monter par les caisses, des Covenants se cachent vers là, tuez-les et prenez la porte qu'ils gardaient. Vous entrez dans une salle de réacteurs (point de contrôle) ,au fond à gauche se trouve une porte qui vous emmènera à l'ascenseur. Attention en bas des Floods munis de vos armes et celles des Covenants vous attendent. Un bouclier est caché en haut des caisses qui bouche une des entrées de la porte. Vous arrivez dans une salle où deux de vos collègues essayent de vous aider mais meurent assez vite. A gauche se trouve une porte qui vous emmènera dans une pièce avec des caisses qui vous permettront de monter à gauche. En haut, la porte d'en face est ouverte. Vous arrivez dans une salle où tout le monde est mort, allez en face une porte est ouverte. Des Floods encore des floods, là aussi beaucoup d'entre eux descendent, allez à gauche une porte est ouverte. A la prochaine pièce, allez tout droit , vous arrivez dans une pièce où des caisses assez hautes vers la droite vont vous aider à monter (pour monter, sautez et baissez-vous). Une fois en haut une porte en face est ouverte. Vous entrez dans une pièce où il faut activer un pont de lumière, quelques Floods en bas et en haut et beaucoup dans la porte où vous vous dirigez. Un ascenseur vous ramène à la surface avec des hommes à vous, et des munitions sont à votre disposition avec de la médecine.

Vous revoilà dans la forêt dès que vous sortez, des Floods vous attaquent, essayez de protéger vos collègues. Suivez-les pour le moment et abattez tous ces Floods. Une fois tués, dirigez-vous vers des balises rouges et continuez un peu plus loin, il y a une tour, restez-y dessus, vous apercevez que de nouveaux compagnons : des robots volants. Ils vous aident, tuez tout le monde et c'est la fin de ce niveau.

Niveau 7 : La bibliothèque.

Vous êtes téléporté par le 343 Guilty Spark dans une immense pièce. Ce niveau est très linéaire. Pour commencer, suivez l'index (343 Guilty Spark), à peine cinq mètres plus loin les ennuis commencent, des Floods vous attaquent par la gauche et la droite. Continuez de suivre l'index tout le long de votre trajet se trouvent des Floods de partout. Vous arrivez devant un passage vers la droite où l'index vous attend. Attention, beaucoup de Floods sortent par le conduit d'aération à l'opposé de la petite porte. (Point de contrôle) Vous arrivez dans une immense salle pleine de lumière, l'index vous attend à gauche. Suivez le encore. Attention des ennemis vous attendent en sortant de la porte. Vous arrivez plus loin devant une grande porte où l'index vous attend, patientez devant la porte en dégommant tout ceux qui vous attaquent. L'index ouvre la porte, suivez-le, il va vers la droite. Attention, allez vers le couloir allant vers la gauche, beaucoup de floods vous attaqueront. En sortant du deuxième couloir, il y a une médecine contre le mur de droite et un bouclier dans la petite pente juste à côté. Prolongez votre course en détruisant tous ces Floods malgré leur énorme quantité. Vous arrivez devant une salle qui sert d'immense ascenseur. En haut, des sentinelles alliées vous aident à détruire les Floods (point de contrôle). Suivez l'index. Un peu plus loin vous arrivez devant une pente avec à l'intérieur, deux médecines. Arrivé devant la porte, l'index vous annonce qu'il doit aller déverrouiller la porte, vous devez rester à votre position et vous défendre (les sentinelles vous aident toujours). Un moment plus tard l'index a ouvert la porte, allez vers la droite où des Floods se battent contre les sentinelles. (Point de contrôle). Continuez de suivre l'index. Vous arrivez devant une porte et une horde de Floods vous attaque, (attention un des premiers possède un bazooka). L'index doit encore partir, défendez votre position. Peu de temps après l'index vous ouvre la porte. Vous arrivez cette fois-ci dans une descente avec un passage avec quelques Floods à l'intérieur. En ressortant, il y a toujours plein de Floods pour vous accueillir. Suivez l'index qui est parti vers la gauche.

Les sentinelles ne sont plus là, vous devez vous débrouiller tout seul. Dans le couloir, beaucoup de Floods arrivent de tous les côtés. En arrivant dans le deuxième couloir, un Flood vous attend avec un bazooka, attention, une médecine se trouve à gauche de ce flood. Continuez votre chemin et allez tout droit (vous ne pouvez aller nulle part ailleurs). A la fin de ce long couloir, vous arrivez encore devant un ascenseur. (Point de contrôle) En haut, allez toujours tout droit, l'index repart ainsi que les sentinelles. Plus loin se trouve une descente avec un passage, juste avant, une médecine sur le pilier. En ressortant les sentinelles vous aident, allez vers la gauche là aussi. Au bout d'un couloir rempli de Floods, vous arrivez devant une porte qui ne va pas tarder à s'ouvrir, un peu avant, à droite, se trouve une médecine. Avancez toujours tout droit jusqu'à arriver devant une grande porte. Après cette porte, un cadre est au pied d'un pilier avec une médecine. Vous arrivez plus loin dans un couloir, avec toujours des Floods de partout. Avancez jusqu'à ce que l'index parte activer une porte. Derrière cette porte se trouve une médecine. Vous devez défendre votre position de tous les Floods apparents, attention, ils sont assez nombreux. La porte s'ouvre, vous devez de nouveau suivre l'index. Les sentinelles sont revenues vous aider. Avancez jusqu'à trouver un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant, vous êtes accueilli un peu plus loin par des Floods, une médecine se trouve de suite après l'ascenseur. Continuez, vous arrivez dans un couloir toujours autant rempli de Floods, et à la fin de ce couloir vous arriverez dans une pente qui donne sur un tunnel. Vous ressortez et encore et encore des Floods vous attaquent. La porte derrière s'ouvre et vous pouvez prolonger votre route. Une petite pente accompagnée d'une médecine vous attend. Continuez ensuite dans le couloir, puis continuez en tuant le peu d'ennemis qui vous courent après, jusqu'à arriver à une grande porte. Attention, voici la fin du niveau, la porte s'ouvre et énormément de Floods vous attaquent (vraiment beaucoup).Sinon vous pouvez courir de suite au pied du rayon bleu et le niveau sera fini.

Niveau 8 : Deux trahisons.

Après une cinématique de conflits avec l'index, vous devez vous battre contre les sentinelles. Je vous conseille de garder le pistolet plasma, le plus facile, et de charger le pistolet à fond et de bien le viser, en un coup les sentinelles mourront. Allez ensuite à la porte en face pour activer le tableau digital et une horde de Covenant débarque ainsi que des sentinelles, abattez tout le monde. Allez ensuite à la prochaine porte, puis encore une autre, vous arriverez dehors, (un endroit que vous connaissez du niveau 5), plusieurs Covenants vous attendent, cette fois-ci, montez tout en haut de la tour, il s'y trouve un fusil de sniper qui vous sera très utile pour la suite ainsi qu'une médecine et un pistolet. Il y a encore quelques Covenants un peu plus bas. Pour vous retrouver en bas, vous avez le choix : soit vous passez par la gauche (vous sautez sur les parois du mur qui vous feront glisser jusqu'à l'étage en dessous sans trop rencontrer d'ennemis), soit vous passez normalement par la droite, avec quelques Elites par-ci et par-là, rien de bien méchant. Arrivez au premier étage, se trouvent un bazooka avec des médecines. Tout en bas, des Covenants assez féroces vous

attaqueront avec un char covenant, puis plus loin avec plusieurs Elites. Tuez tout le monde et emparez-vous du Banshee. Attention à l'Elite de gauche(un doré) il est très puissant: tuez-le d'abord.

Une fois à l'intérieur du banshee, montez là où le point de navigation vous indique. Des ennemis sortent par la porte, attention à ne pas laisser tomber le vaisseau, vous en aurez encore besoin. Vous arrivez dans des couloirs(qui vous seront familiers) et débarquerez dans une pièce a priori vide. Placez- vous un petit instant dans le laser au milieu de la pièce, votre bouclier éclate et des sentinelles vous attaquent dès que vous n'avez plus de bouclier. Allez dans un coin tranquille pour que la jauge de vie de votre bouclier remonte et retournez tuer ces sentinelles. Ressortez ensuite pour récupérer votre Banshee. Un nouveau point de navigation est apparu : suivez-le, il se trouve juste un peu plus bas. Des Covenants sortent de la porte, tuez-les et entez dans cette porte. Vous arrivez dans une pièce avec une troupe Covenante, descendez ensuite par la petite pente à l'opposé de la pièce. Vous débarquez dans un couloir qui semble vide mais après quelques pas, quelques ennemis arrivent. Plus loin des Floods sont en plein conflit avec les Covenants, laissez les faire ou allez dans la mêlée, mais massacrez tout le monde. (Point de contrôle)

Sortez ensuite de cette pièce pour arriver sur un pont avec plusieurs Covenants, de votre côté et sur le pont de gauche se trouvent des Floods qui peuvent sauter sur votre pont. Allez dans la porte d'en face pour arriver dans une pièce avec au centre une petite tour. Cette pièce n'est remplie que de Floods. Après cette pièce, les Floods et les Covenants sont encore en conflit. Après avoir tué le petit groupe devant vous, un Flood débarque avec un bazooka, tuez-le vite. Plus loin vous arrivez encore dans une pièce avec des Floods qui vous accueillent. Continuez encore votre route pour arriver sur un autre pont. Un Banshee est en train de survoler le pont et quelques Floods le regardent. Attention plus loin deux Floods vous attendent avec un bazooka. Vous arrivez dans une pièce qui a l'air a priori tranquille mais un peu après, une explosion surgit et beaucoup de Floods vous attaquent. Vous repassez encore par une petite pente pour arriver à un ascenseur qui vous descend (point de contrôle). Le problème c'est que cet ascenseur est rempli de petit Floods. Vous entrez dans une pièce, où plus loin deux Floods vous sautent dessus, et quelques autres arrivent aussi.

Vous revoyez enfin le sol, les Covenants sont toujours là pour vous, ils vous attendent en force avec un char, deux tourelles un Ghost et un Banshee. Dans le creux du milieu se trouvent deux entrées avec de la médecine et des armes. Une fois tous ces ennemis tués, allez vers le char, descendez et vous vous retrouverez bientôt face à une jeep avec des munitions. Faites le plein, prenez la jeep (ou laissez-la, comme vous voulez) et des Covenants vous attaquent par le haut. Montez et tuez-les, puis continuez vous arriverez devant un barrage Covenant à gauche et deux Hunters à droite. A l'intérieur du bâtiment se trouve une médecine, attention, un char et un Banshee vous attendent par la gauche. Prenez ensuite un des deux Banshee, puis montez en haut du bâtiment. Plusieurs ennemis vous attendent dont un Elite doré et deux Banshee. Allez ensuite au point de navigation pour détruire le générateur à impulsion n°2. Vous arrivez dans une pièce où Floods et sentinelles se mènent la guerre, détruisez-les tous et détruisez le générateur. Attention quand le générateur est détruit, des Floods débarquent de partout, attention le mieux est d'avoir le bazooka pour ceux qui arrivent par la porte d'entrée. Regagnez votre Banshee (point de contrôle).

Vous devez maintenant vous diriger vers la grande descente. Un conflit Covenants-Floods est en train de se faire. Attention les Floods ont des bazookas. Avancez ensuite dans le tunnel et ouvrez la porte avec le tableau digital à gauche de la porte. La porte explose et se bloque, mais vous pouvez quand même passer. Vous arrivez dans une immense pièce avec un pont à droite. Allez sur le pont, vers le milieu du pont, des troupes de Floods vous attaquent de tous les côtés. Attention, un Flood possède un bazooka. Allez ensuite ouvrir la porte grâce au tableau digital, puis longez le tunnel. Vous arrivez encore devant une porte ouvrez-la. Vous arriverez dans une montée et plus loin, un conflit Covenants-Floods assez important se porte. A droite, des Floods vous attaquent. Allez détruire les survivants du conflit. En haut de la tour se trouvent des bazookas et plusieurs Ghosts, prenez-en un et descendez, vous arrivez devant une nacelle de survie échouée avec beaucoup de munitions. Juste à côté se trouvent aussi des Floods et des Covenants, tuez-les et poursuivez votre chemin. Attention deux Floods avec des bazookas vous attendent. Il y a une petite butte et vous arrivez dans le plus grand conflit du jeu (en mode légendaire c'est un endroit extrêmement difficile). Une fois ce massacre terminé, prenez un des deux Banshee au fond et allez au point de navigation. Une fois en haut, des sentinelles vous attaquent, entrez et vous arrivez au dernier générateur. Des sentinelles plus perfectionnées vous attendent, celles-ci ont un bouclier, c'est juste un peu plus long de les tuer. Détruisez le dernier générateur et ce niveau est fini.

Niveau 9 : Keyes

Vous débarquez dans un vaisseau Covenant, allez tout droit, passez la porte et vous verrez un Grunt poursuivit par un Flood. A gauche se trouve une porte qui renferme trois grenades plasma et un camouflage optique. Allez à la poursuite de ces deux ennemis et détruisez tous vos opposants. Vous arrivez devant une porte, derrière se trouve un trou immense infranchissable, vous devez sauter dans ce trou. (Cinématique) vous reprenez la partie dans l'eau, sortez en allant tout droit et éliminez tous les ennemis qui se battent déjà entre eux. Dirigez-vous ensuite dans le canyon vers la droite, détruisez encore tous vos opposants et continuez tout droit, vous êtes encore dans un canyon entre deux falaises et plusieurs Floods tombent du ciel. A la fin de ce canyon se trouvent une médecine et un fusil de sniper. Vous arrivez devant un plan d'eau où des Hunters se font tuer par des Floods, sautez dans l'eau et tuez tout le monde. Après un rapide tour dans un autre canyon, vous arrivez devant des Covenants (point de contrôle), une tourelle est placée en plein milieu. Plusieurs Floods arrivent, dégommez tout le monde puis dirigez-vous dans la direction des Floods où encore quelques-uns vous attendent. Vous arrivez devant un canyon, sautez et continuez pour arriver dans une zone de conflit. Quelques Covenants et Floods se battent en bas et trois Floods se battent sur une corniche en hauteur. Continuez votre chemin après avoir exécuté tout le monde, et vous arrivez devant un rocher entouré d'une colonne de lumière bleue émise par un vaisseau Covenant. A droite de ce rocher se trouve un bouclier. Passez ensuite par la gauche, beaucoup de Floods vont vous attaquer, dirigez-vous vers la colonne bleue au sommet du rocher. (point de contrôle).

Vous êtes téléporté à l'intérieur du vaisseau Covenant, dirigez-vous vers la porte à gauche, prolongez votre course jusqu'à être arrivé en haut d'un hangar. En bas se trouvent plusieurs Floods éliminez-les, dirigez-vous ensuite vers la porte d'en face, puis prenez à gauche quelques Floods vous attaquent par le haut , en arrivant en bas, plusieurs Floods vous attaquent par la droite en émeutes. A gauche de la porte où débarquent tous les Floods, se trouve un bouclier. Allez ensuite en face de la porte d'où vous arrivez. Des Floods vous attaquent, allez ensuite dans le trou au milieu de la pièce, deux Floods vous attendent, plus loin vous arrivez devant pas mal de Covenants, attention il y a beaucoup d'Elites et quelques Floods. En arrivant, à la sortie de ces deux couloirs, des Floods vous attaquent par le haut et par l'arrière (à ce moment les pompes et quelques grenades sont fortement conseillées).

Plus loin, vous arrivez enfin au point de navigation prévu, au centre de cet hangar immense se trouvent trois Elites et une tourelle, éliminez-les et plusieurs Floods vous attaqueront, allez ensuite à la porte au fond à droite. Des Covenants sont en train de fuir des Floods, tout le long de ce couloir se trouvent des Floods et à la fin à droite une médecine. Vous arrivez au dernier étage, éliminez tout ceux qui se trouvent à cet étage, allez dans la porte à droite puis encore à droite. Des Floods et des Covenants vous attaquent en grande quantité attention. Passez par la gauche, après la porte à droite se trouve une médecine. Allez au milieu de cette pièce et montez sur la plate-forme centrale (cinématique) (point de contrôle).

Enormément de Floods vous attaquent en premier temps, et de puissants Covenants vous attendent à la porte de droite attention. Sortez ensuite par cette porte, passez ensuite par le chemin de droite, il y a une médecine le long du chemin vers la droite. Vous arrivez dans un compartiment où un Covenant se fait tuer par deux Floods, continuez votre route. Vous arrivez alors dans un conflit Floods- Covenants. Attention de puissants Covenants vous attendent. (Pour les presser vous pouvez de suite sauter sur le Banshee et finir le niveau) Allez tout droit, puis prenez la porte à gauche où une petite troupe de Covenants vous attend derrière des boucliers de lumière. Arrivez au second étage, allez tout droit, jusqu'à prendre la porte à droite, descendez en suivant le point de navigation, en arrivant en bas, des Covenants vous attaquent, tuez-les et montez dans le Banshee et ce niveau sera terminé.

Niveau 10 : La Panse

Vous arrivez dans la ruine de votre vaisseau, pour commencer, dirigez-vous vers la gauche et allez tout le temps tout droit, il n'y a rien de difficile pour le moment. Arrivé dans le tunnel, prenez à gauche et descendez, des Floods et des sentinelles se battent. Continuez et vous arrivez devant une impasse, deux secondes plus tard des Floods explosent la porte de gauche et débarquent en masse. Passez par cette porte, vous arrivez ensuite dans un couloir où des Floods vous attendent à gauche et d'autres qui se battent dans la salle d'en face, endroit assez dur à cause de quelques Covenants qui débarquent par la gauche de la salle. Allez ensuite dans cette porte et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez à la passerelle, mettez-vous devant le tableau digital au fond de la pièce (cinématique) (point de contrôle).

Des sentinelles vous attaquent dès que la cinématique prend fin. Faites ensuite demi-tour et allez au fond du couloir, une porte vient de s'ouvrir, en ressortant de cette pièce, des Floods et des Covenants puissants se battent attention.

Allez ensuite à la porte d'en face et continuez votre route. En sortant, des sentinelles se battent contre de petits Floods, passez sous la porte et vous arriverez devant une salle. Entrez et de nombreux Floods et sentinelles vous attaquent par tous les côtés. Tuez tout le monde et montez à droite de la pièce, allez ensuite à l'intérieur de la cabine puis prenez à gauche, des Floods par hordes, vous attaquent, allez ensuite tout au bout du couloir jusqu' à être arrivé dans une petite impasse, un bouclier vous attend, revenez un peu en arrière et prenez à droite. Vous arrivez dans un tunnel où au fond vous aurez trois possibilités de passages, à droite se trouve une médecine, à gauche une bonne réserve de grenades Covenants et au centre, le conflit Covenants-Floods-Sentinelles se porte bien, attention cet endroit est difficile. Tous ces ennemis tués, allez à droite, deux portes avec au sol une écriture "ENGINEERING"- et une autre "ARMORY". Je vous conseille de passer par l'armurerie d'abord, celle-ci étant vide pour le moment vous n'aurez aucun mal à faire le plein. Allez ensuite dans l'autre porte où vous débarquerez dans les pièces des machines. Des Floods vous attaquent de partout ainsi que des sentinelles. Passez par la droite, et arrivez au troisième étage, activez les deux panneaux digitaux et montez sur les grosses ferrailles qui bougent. Regardez les bornes et plus bas se trouve le noyau, prenez le bazooka ou les grenades et tirez dedans quand les clapets seront ouverts. Faites la même manipulation pour les quatre bouches de ventilation. Une fois les quatre ventilateurs détruis, prenez la porte en face des premiers réacteurs, un et deux, suivez le chemin jusqu'à être arrivé à un ascenseur rempli de Covenants.

Arrivé à l'ascenseur, vous montez jusqu'au hangar de jeeps, prenez la première venue et fuyez, ne faites pas attention à tous ces ennemis, débrouillez-vous de rester sur votre jeep et d'aller le plus vite possible. Vous arrivez au point de navigation et vous apprenez que vous devez poursuivre encore votre route, alors continuez aussi bien que ce que vous faisiez précédemment jusqu'au prochain point de navigation(point de contrôle). Quand il vous reste à peu près 500 mètres, un énorme trou se crée, vous devez vous jeter dedans avec la jeep et tentez de bien atterrir pour ne pas mourir, mais il faut aussi réussir à avoir de la vitesse pour sortir et sauter un autre trou là aussi. Une fois arrivé à un barrage, partez de votre jeep et courez jusqu'au vaisseau au fond et ce JEU est fini.

Halo Reach

© Microsoft / Bungie 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Le casque de Carter

Terminez une missions de la campagne dans le mode de difficulté Légendaire sans mourir.

Le casque d'Emile

Gagner la médaille "Sur le fil" en multijoueur.

Le casque de Jorge

Gagner la médaille "Tuerie" en multijoueur.

Le casque de Jun

Tuer 100 ennemies sans mourir en campagne ou en multijoueur.

Le casque de Kat

Venger un co-équipier en matchmaking multijoueur.

SUCCÈS

À la gloire de tous vos péchés (150 G)

Terminez en solo toutes les missions de Campagne en Légendaire.

Les dieux doivent être forts (125 G)

Terminez la Campagne en Légendaire.

Et que ça pulse (10 G)

Achetez n'importe quel élément à l'Armurerie.

Docteur, docteur (5 G)

Utilisez une trousse de soins pour récupérer de la vie après avoir subi des dégâts.

Je vois que vous préférez le 45 (10 G)

Tuez 10 ennemis en une session Campagne ou Baptême du feu avec le pistolet M6G.

Toujours eux les plus rapides (25 G)

Terminez la 2e mission sans mettre un pied dans un véhicule pilotable.

DU BEAU JEU (5 G)

Tuez 7 Moah dans la 2e mission de la Campagne.

Une arme élégante... (10 G)

Tuez 10 ennemis dans une session Campagne ou Baptême du feu avec le DMR.

On vient à peine de commencer (10 G)

Terminez la 2ème mission en Normal ou supérieur.

Deux cadavres dans une tombe (25 G)

Dégommez 2 véhicules en même temps avec le marqueur laser au cours de la 3ème mission.

Transaction (10 G)

Échangez vos armes avec une IA alliée en Campagne.

Chérie, ça va exploser (10 G)

Tuez 10 ennemis en Campagne ou Baptême du feu avec une explosion SuperCombine.

Le protocole régit l'action (10 G)

Terminez la 3ème mission en Normal ou supérieur.

C'est un couteau (10 G)

Assassinez un ennemi.

Il me faut une arme (10 G)

Terminez la 4ème mission en Normal ou supérieur.

Votre hérésie vous coûtera cher (25 G)

Tuez le Dévot élite avant qu'il ne s'échappe au cours de la 5ème mission.

C'est la guerre (10 G)

Terminez la 5ème mission en Normal ou supérieur.

Debout, joli bouton d'or (25 G)

Détruire moteurs Corvette et escorte en moins de 3 min dans la 6e mission en Héroïque ou supérieure.

Vous volez sacrément bien (10 G)

Terminez la 6ème mission en Normal ou supérieur.

Une sacrée veine (25 G)

Gagnez un triple frag avec le jetpack en Campagne, Baptême du feu ou Matchmaking.

Dans les ténèbres hurlants (10 G)

Terminez la 7ème mission en Normal ou supérieur.

Le début de quelque chose (15 G)

Atteignez le rang de caporal à l'UNSC.

Je maîtrise pas le pilotage (10 G)

Détruisez 3 batteries anti-air dans la 8e mission.

Poussière et écho (10 G)

Terminez la 8ème mission en Normal ou supérieur.

Un char, ça déchire tout (25 G)

Terminez la 9ème mission en Légendaire avec le scorpion intact.

Banshees, rapides et furtifs (25 G)

Interceptez un banshee au cours de la Campagne Reach.

Ce n'est pas votre tombe... (10 G)

Terminez la 9ème mission en Normal ou supérieur.

Ils m'entendront pas supplier (25 G)

Assassinez une Élite pour survivre à une chute qui vous aurait été fatale.

Partir... avec fracas (10 G)

Terminez la 10ème mission en Normal ou supérieur.

Le peuple a besoin de héros... (50 G)

Terminez la Campagne en Héroïque.

Le soldat que vous deviez être (25 G)

Terminez la Campagne en Normal.

Hein, une Folie meurtrière ? (5 G)

Gagnez une Folie meurtrière en Matchmaking multijoueur.

Quand vous voulez (5 G)

Faites apparaître 5 coéquipiers dans une partie Invasion en Matchmaking.

Foutus ! (10 G)

Gagnez une partie Invasion en Phase 1.

Oui, Sensei (10 G)

Gagnez une médaille Premier frag dans une partie Matchmaking.

Duel au couteau (5 G)

En tant qu'Élite, tuez 5 joueurs Spartans en Matchmaking.

Attaque de score (10 G)

Marquez 15 000 points en Attaque du score Matchmaking Baptême du feu.

Contrôle de la foule (10 G)

Gagnez une médaille Fragillionaire en Baptême du feu.

Prêt, feu, partie (25 G)

Terminez un jeu Baptême du feu en Légendaire sans mourir.

Ignition (10 G)

Marquez 50 000 points en Baptême du feu sur n'importe quelle carte.

Les feux de la rampe (25 G)

Marquez 200 000 points en Baptême du feu sur n'importe quelle carte.

Chaud devant (75 G)

Marquez 1 000 000 de points dans une partie Baptême du feu sur n'importe quelle carte.

Dispositif de stockage (5 G)

Vous utilisez le navigateur pour charger un fichier sur votre partage.

Un de moins, plus que 51 (10 G)

Terminez un défi hebdomadaire.

Chouette fichier, mon pote (5 G)

Recommandez un fichier à quelqu'un.

Un nouveau concurrent (10 G)

Terminez tous les défis quotidiens du jour donné.

Servir pour l'honneur (25 G)

Atteignez le rang de capitaine à l'UNSC.

Ça oui, tu vas grimper (10 G)

Portez une citation au niveau Argent.

Et que ça pleuve (10 G)

Achetez à l'Armurerie un élément qui requiert le rang de lieutenant-colonel.

TITRES MULTIJOUEURS

Voici les niveaux multijoueur et le nombre de Cr qu'il faut pour les obtenir.

Private : 7,500 Cr

Corporal : 10,000 Cr
Corporal Grade 1 : 15,000 Cr

Sergent : 20,000 Cr
Sergent Grade 1 : 26,250 Cr
Sergent Grade 2 : 32,500 Cr

Warrant Officer : 45,000 Cr
Warrant Officer Grade 1 : 78,000 Cr
Warrant Officer Grade 2 : 111,000 Cr
Warrant Officer Grade 3 : 144,000 Cr

Captain : 210,000 Cr
Captain Grade 1 : 233,000 Cr
Captain Grade 2 : 256,000 Cr
Captain Grade 3 : 279,000 Cr

Major : 325,000 Cr
Major Grade 1 : 350,000 Cr
Major Grade 2 : 375,000 Cr
Major Grade 3 : 400,000 Cr

Lt. Colonel : 450,000 Cr
Lt. Colonel Grade 1 : 480,000 Cr
Lt. Colonel Grade 2 : 510,000 Cr
Lt. Colonel Grade 3 : 540,000 Cr

Commandant : 600000 Cr
Commandant grade 1 : 650000 Cr
Commandant grade 2 : 700000 Cr
Commandant grade 3 : 750000 Cr

Colonel : 850000 Cr
Colonel grade 1 : 960000 Cr
Colonel grade 2 : 1070000 Cr
Colonel grade 3 : 1180000 Cr

Brigadier : 1400000 Cr
Brigadier grade 1 : 1520000 Cr
Brigadier grade 2 : 1640000 Cr
Brigadier grade 3 : 1760000 Cr

Général : 2000000 Cr
Général grade 1 : 2200000 Cr
Général grade 2 : 2350000 Cr
Général grade 3 : 2500000 Cr
Général grade 4 : 2650000 Cr

Field Marshall : 3000000 Cr
Héros : 3700000 Cr
Légende : 4600000 Cr

Mythique : 5650000 Cr
Noble : 7000000 Cr

Eclipse : 8500000 Cr
Nova : 11000000 Cr

Forreruner : 13000000 Cr
Dépositaire : 16500000 Cr
Légataire : 20000000 Cr

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Contrôle NOBLE

Vous allez faire la connaissance des membres de l'équipe NOBLE que vous allez intégrer. Vous prendrez le nom de NOBLE 6 au sein de cette équipe.

Mission 2 : Winter contingency

Localiser balise de détresse

Vous allez être briefé dans l'hélicoptère. Après l'atterrissage, suivez vos amis et allez à l'avant poste relais pour trouver la balise de détresse entre les décombres.

Fouiller structures locales

Suivez votre équipe et entrez dans la première maison. Continuez ensuite votre avancée jusqu'aux habitations. Ne tirez pas sur les civils qui se cachent dans la maison. Poursuivez plutôt vos recherches pour trouver un autre bâtiment où deux de vos gars se sont fait exécuter. Continuez de suivre vos amis et entrez dans le bâtiment suivant.

Offensive sur armées ennemies

Les ennemis passent à l'attaque. Restez près des fenêtres et neutralisez les Covenants qui s'approchent de votre position.

Descendez ensuite et éliminez, avec vos grenades, les ennemis qui entrent dans le bâtiment. Sortez dans la cour et neutralisez les renforts ennemis. Suivez vos amis et restez groupés pour avoir une protection optimale. Traversez la rivière par la gauche et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le Falcon.

Reacon vallée Est

Vous n'allez pas embarquer dans l'hélico mais continuer à pied avec votre équipe. Avancez jusqu'au véhicule et montez à bord. Vous pouvez aussi avancer à pied. Conduisez dans le chemin infesté de Covenants et écrasez ceux qui se dressent sur votre route.

Après le pont, allez à l'Est car votre équipe y capte une activité suspecte. Neutralisez les Grognards et leur chef Elite. Entrez ensuite dans le bâtiment situé à droite pour trouver un terminal de données devant le cadavre. Continuez votre route jusqu'à atteindre les soldats en détresse. Neutralisez les Covenants qui les attaquent et regroupez-vous.

Défendre zone d'évacuation

Ramassez le fusil-sniper qui se trouve près du soldat en haut de la colline et attendez les renforts ennemis. Evitez surtout les tirs du transporteur quand il débarque les Covenants. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne montent la petite colline où vous vous trouvez et utilisez vos grenades contre les groupes avant d'embarquer dans l'hélico.

Défendre avant-poste relais

Vous allez atterrir devant l'avant-poste relais où vos amis combattent déjà les Covenants. Avancez pour les rejoindre près de la porte en éliminant les Covenants en chemin.

Tenez ensuite votre position et mettez-vous à couvert pour repousser les vagues d'attaques ennemies. Quand vous recevrez l'ordre, repliez-vous dans l'avant-poste relais.

Eliminer ennemis dans avant-poste

Avancez dans l'avant-poste et activez votre vison nocturne. Inspectez le cadavre ensuite préparez-vous à combattre les ennemis qui ont réussi à s'introduire dans la structure.

Une fois dans la salle des piliers en mouvement, éliminez les Grognards et méfiez-vous des deux Elites lourdement équipés. Evitez le corps à corps avec eux et approchez-vous de leur position pour les déloger et les mettre à découvert devant la mitrailleuse de votre compagnon d'arme.

Utilisez aussi vos grenades pour les affaiblir. Lorsqu'ils sont morts, entrez dans la salle où ils se trouvaient et activez l'interrupteur.

Mission 3: Oni : base Sword

Défendre la cour

Vous serez déposé en plein milieu d'une bataille entre les soldats de la base et les Covenants. Courez vous mettre à couvert derrière les barrages en béton et utilisez votre fusil-sniper pour neutraliser les ennemis qui se trouvent dans les balcons.

Ciblez ensuite ceux qui entourent l'entrée de la base. Avancez en compagnie de vos amis et restez à couvert. Nettoyez la zone avant d'entrer dans la base.

Protéger les avant-postes extérieurs

Allez à gauche, approchez-vous des caisses d'armes et prenez le marqueur laser qui sert à marquer les cibles

ennemies. Sortez ensuite par le grand portail et attendez l'arrivée des deux blindés Apparition puis utilisez votre marqueur laser.

Marquez la zone qui se trouve entre les deux blindés pour qu'une seule frappe aérienne les touche en même temps. Surveillez les tirs des blindés pour vous éloigner de la zone d'impact. Après la destruction des deux cibles, avancez vers le véhicule déposé par le vaisseau allié et prenez le contrôle de la tourelle. Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre la tourelle.

Activer tourelle anti-air

Votre camarade conduit très maladroitement et vous ne profiterez pas au maximum de la puissance de la tourelle embarquée.

Il est donc préférable d'aller vers les commandes à pied. Descendez du véhicule près de la flaque d'eau et avancez vers le bunker qui se trouve à droite de la tourelle anti-air. Allez à droite vers la porte arrière et utilisez vos grenades pour débusquer les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Ignorez pour le moment ceux qui se trouvent à l'extérieur et entrez dans le bunker. Montez sur le toit et allez à droite pour activer la tourelle rapidement. Vous devez ensuite empêcher les renforts ennemis d'arriver. Continuez le nettoyage des environs avant de descendre vers le véhicule.

Trouver avant-poste Farrgut

Prenez place derrière la tourelle du véhicule et dégagez le chemin vers l'avant poste. Vous risquez de vomir suite à la conduite catastrophique de votre camarade qui passera son temps à tourner sur place, descendez et prenez les commandes de la voiture. Eliminez les ennemis qui arrivent vers vous à bord des Ghosts en essayant d'en laisser un intact. Montez sur ce véhicule et dirigez-vous vers l'avant-poste.

Activer dispositif de comm

Commencez par nettoyer les alentours de l'avant-poste tout en restant à bord du vaisseau. Détruisez en priorité le blindé ennemi qui représente la plus grande menace dans ce secteur. Nettoyez aussi le bâtiment qui se trouve à droite, là où est situé le générateur.

Quittez ensuite le vaisseau et entrez dans le bâtiment pour activer le levier du générateur qui se trouve à gauche. Approchez-vous ensuite des fenêtres et utilisez votre sniper pour éliminer les guetteurs ennemis. Avancez vers leurs positions et prenez leurs armes. Utilisez-les pour dégommer ceux qui se trouvent dans le bâtiment situé au nord.

Allez ensuite vers ce bâtiment et montez vers le toit en éliminant ce qui reste de Covenants. Prenez les armes et les munitions dans l'étage et continuez de monter. Une fois sur le toit, activez le dispositif de comm qui se trouve près de l'antenne.

Rentrer à la base

Descendez ensuite et allez vers le véhicule qui vous attend à droite. Prenez d'abord les commandes du canon pour exploser les blindés ennemis qui surveillent l'entrée de la base. Nettoyez la zone avant de descendre et d'aller ouvrir le portail pour entrer. La base est encore une fois investie par les Covenants. Avancez en neutralisant vos ennemis et utilisez les barrages comme abris.

Avancez vers l'entrée pour voir deux chasseurs en action. Prenez le fusil à pompe qui se trouve contre le pilier central de l'entrée et avancez vers ces créatures ennemies. Commencez par éliminer les Covenants qui entourent les deux chasseurs pour qu'ils ne vous gênent pas. Pour battre les chasseurs, vous devez travailler en équipe avec votre camarade.

Pendant qu'elle serve d'appât aux ennemis, passez derrière ces colosses et tirez-leur dessus pour les toucher. Seuls les tirs dans le dos sont efficaces contre ces monstres. Maintenez cette tactique pour battre vos deux ennemis et suivez votre camarade jusqu'à l'ascenseur. Montez ensuite jusqu'à l'ONI.

Trouver brèche étage supérieur

Dès l'ouverture des portes de l'ascenseur, avancez pour vous mettre à couvert. Neutralisez les ennemis qui se trouvent au fond et avancez jusqu'à la porte. Entrez pour retrouver vos alliés accompagné de nouveaux soldats venus en renfort.

Montez les escaliers en face de vous et traversez les bureaux en allant à gauche. Vous aurez l'appui des soldats qui combattent déjà les Covenants. Continuez de monter vers la brèche tout en restant groupé avec vos amis.

Sécuriser brèche et éliminez forces aériennes

Avancez vers la salle suivante, nettoyez-la et descendez par l'escalier situé à droite. Allez sous ces mêmes escaliers pour trouver et examiner le terminal de données.

Remontez ensuite et continuez vers la brèche en éliminant les ennemis qui en débarquent. Sortez ensuite par cette même brèche pour faire face au vaisseau Covenants. Allez à droite pour trouver le lance-roquettes et verrouillez le vaisseau avant de tirer pour toucher votre cible. Explosez le vaisseau pour repousser les envahisseurs et terminer la mission.

Mission 4 : Tombée de la nuit

Repérer potentiel de combat Covenant

Avancez en longeant le mur droit jusqu'à entrer dans une grotte. Avancez à gauche et regardez dans l'herbe pour trouver un terminal de données à examiner.

Sortez ensuite de la grotte par laquelle vous êtes entré. Suivez le sentier et, une fois derrière l'Elite ennemi, approchez-vous de lui par derrière en silence et éliminez-le. Neutralisez ensuite, avec l'aide de votre amis, les deux Covenants. Descendez à gauche et éliminez les ennemis pour ensuite rejoindre votre ami au bord de la falaise. Utilisez votre fusil-sniper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans l'avant-poste.

Mettez-vous à couvert quand le Phantom arrive et débarque les renforts. Descendez alors par le coté gauche et avancez en compagnie de votre ami pour nettoyer la zone.

Avancez ensuite vers le grand silo et contournez-le pour entrer dans le bâtiment. Sortez devant un autre silo et tirez sur le sniper qui se trouve en haut du silo. Repérez et tuez le Covenant qui se trouve derrière la tourelle située à droite dans le balcon.

Nettoyez encore une fois cette zone en utilisant votre fusil-sniper et continuez votre chemin. Economisez les munitions du fusil-sniper pour le reste de la mission.

Avancez dans le chemin entre les rochers et neutralisez les Covenants. Approchez-vous lentement au repère des deux monstres qui s'agitent au loin, sortez votre fusil-sniper et essayez de viser leurs têtes pour les éliminer avant qu'ils ne chargent sur vous violemment.

Avancez ensuite en passant par la grotte illuminée d'une lumière verte. Continuez jusqu'à atteindre une zone de conflit entre les Covenants et une milice humaine.

Protéger la milice

Sortez votre fusil à lunettes et commencez le nettoyage en prêtant main forte aux miliciens. Engagez le combat et protégez les civils qui doivent survivre à cet affrontement.

Neutralisez les ennemis qui se trouvent à droite et montez sur le toit du bâtiment pour avoir une bonne vue sur vos ennemis. Exterminez tous les Covenants pour allez voir le chef de la milice. Prenez le lance-roquettes qui se trouve à

gauche et essayez d'abattre le Phantom qui débarque les renforts. Repoussez les aliens qui arrivent par vagues et utilisez votre sniper pour les neutraliser avant qu'ils ne s'approchent de votre position.

Recon centrale via lit de rivière

Suivez les miliciens qui vous guident vers le lit de la rivière. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une installation Covenant. Il s'agit de votre prochaine cible à exploser.

Neutraliser défense Covenant

Utilisez votre fusil-sniper pour nettoyer le pont qui mène au pylône Covenant. Tuez ensuite l'ennemi qui contrôle la tourelle située près de ce pylône et allez prendre les commandes de cette tourelle. Repoussez les ennemis qui débarquent de tous les cotés et changez de place en passant d'une tourelle à l'autre. Vous pouvez aussi arracher une de ces armes de son socle pour plus de mobilité mais vos munitions seront ainsi comptées (par contre, sur son socle, cette arme tire des balles infinies).

Défendre Jun

Vous devez maintenant protéger Jun pendant qu'il place la charge sur le pylône. Deux Chasseurs débarquent dans la zone. Utilisez votre sniper et visez leurs têtes pour les toucher. Si vous n'avez plus de munitions, utilisez les tourelles contre eux avant qu'ils ne vous repèrent. Arrachez ensuite une tourelle et restez à couvert pour tirer sans subir les tirs des deux colosses.

Progresser dans la zone d'ombre

Une fois les deux Chasseurs morts, avancez vers la porte et entrez. Restez à couvert jusqu'au départ du vaisseau ennemi et utilisez vos grenades contre ceux qui se regroupent devant vous. Avancez, sortez votre sniper et éliminez celui qui contrôle la tourelle.

Neutralisez aussi tous ceux qui essayent de la contrôler par la suite. Avancez à droite et faites taire une autre tourelle. Prenez son contrôle pour exploser la troisième. Avancez ensuite en neutralisant les quelques forces ennemies restantes.

Mission 5 : Fer de lance

Sécuriser une zone d'atterrissage
Après l'accident, utilisez votre lance-grenades pour éliminer les Covenants qui s'approchent de vous. Sortez ensuite votre fusil et avancez en vous plaçant derrière les rochers. Utilisez votre viseur pour cibler le tireur qui contrôle la tourelle de droite. Faites taire ensuite celle qui se trouve à gauche. Vous pouvez aussi utiliser votre lance-grenades pour détruire ces tourelles et pour permettre a vos amis de vous envoyer un Warthog.

Neutraliser anti-air ennemi

Montez à bord du véhicule et prenez le contrôle du canon. Neutralisez les ennemis sur votre chemin et explosez en premier les vaisseaux Ghosts et le Revenant qui vous attaque. Nettoyez la zone jusqu'à l'entrée de la grande tourelle anti-air. Avant de descendre du véhicule, faites le ménage dans le périmètre avec le canon.

Une fois la zone nettoyée, descendez de votre véhicule. Entrez dans la base de la tourelle pour trouver le noyau. Tirez sur le bouclier qui protège le noyau jusqu'à ce qu'il cède et envoyez vos grenades à l'intérieur. Après l'explosion, sortez pour assister à l'arrivée du support aérien allié.

Montez à bord du nouveau Warthog et dirigez-vous vers la mine. Passez par le canyon et neutralisez les Covenants qui vous attaquent des deux cotés. Attaquez-vous ensuite au blindé ennemi Apparition. Concentrez vos tirs dessus en ignorant pour l'instant les autres ennemis qui se trouvent dans la zone. Après la destruction de l'appareil, traversez le pont vers la mine.

Sécuriser la mine

Placez le véhicule devant le pont qui mène vers la mine et utilisez son canon pour nettoyer les environs avant d'avancer. Entrez dans la mine en compagnie de vos camarades puis éliminez les Grognards et les Rapaces avec des grenades et ramassez en chemin le fusil à aiguille.

Votre cible est un Dévot élite, vous devez le traquer et le neutraliser. Montez les escaliers tout en éliminant les ennemis. Avancez rapidement pour ne pas leur laisser le temps de se regrouper et de s'organiser. Eliminez, avec une grenade ceux qui se trouvent près de la tourelle. Passez à gauche et sautez en bas, dans la cour. Allez vers les escaliers suivants et abattez les Grognards avec votre crosse de fusil. Une fois en haut, vous allez affronter le Dévot.

Restez toujours en mouvement et touchez votre ennemi avec le fusil à aiguille Covenant. Profitez de l'instant où il recharge son bouclier pour lui lancer vos grenades. Reprenez les attaques avec votre fusil jusqu'à l'éliminer.

Descendez ensuite dans le trou au sol et neutralisez les Grognards. Descendez les escaliers et avancez vers la sortie. Avant de sortir allez à gauche vers l'étagère et prenez le terminal de données.

Allez ensuite vers la sortie et prenez les armes qui se trouvent près de la porte du garage. Sortez par cette même porte pour voir des Grognards s'échapper sur des Ghosts. Montez à bord du Revenant et pourchassez-les.

Neutraliser anti-air ennemi

Vous ordres sont de détruire la nouvelle tourelle anti-air Découverte. Avancez avec votre Revenant et dégommez tout sur votre passage. Concentrez ensuite vos tirs sur le premier blindé Apparition et explosez-le tout en restant en mouvement pour éviter ses bombardements. Restez aussi assez loin de lui pour éviter ses tirs laser.

Avancez encore, liquidez les Covenants pour atteindre un autre Apparition entouré de plusieurs ennemis qui le protègent. Nettoyez alors la zone autour du blindé pour avoir par la suite le champ libre pour vous focaliser sur l'Apparition. Explosez-le et avancez encore vers la tourelle. Deux Chasseurs arrivent et vous barrent la route, ils sont coriaces et encaissent bien vos tirs. Surtout évitez leurs tirs et persévérez jusqu'à ce qu'ils soient neutralisés. Avancez ensuite vers la tourelle et entrez par la porte vers le noyau. Tirez sur le bouclier pour le faire céder et lancez une grenade à l'intérieur pour faire taire cette tourelle. Sortez ensuite et rejoignez les Marines pour nettoyer la zone d'atterrissage. Montez enfin à bord du Falcon.

Progresser vers objectif principal

Prenez place derrière le canon de l'hélico et neutralisez les ennemis qui avancent sur le pont. Repérez ensuite les tourelles qui vous canardent et explosez-les rapidement avant qu'ils ne vous touchent. Eliminez aussi les Covenants qui se trouvent sur le bord de la falaise et qui essayent de vous toucher. En passant, détruisez le blindé Apparition qui est vulnérable aux attaques aériennes. Malheureusement la ballade finit par un crash de votre appareil.

Accéder à la salle de contrôle Spire Covenant

Restez à couvert derrière la carcasse de l'hélico et prenez le module du jet pack. Avancez ensuite en éliminant les Covenants et utilisez le jet pack pour voler pendant quelques secondes et repérer les ennemis qui se trouvent au sommet des rochers.

Continuez d'avancer et quand le Banshee ennemi arrive, utilisez le jet pack pour l'atteindre et le contrôler. Avancez avec ce Banshee vers l'entrée du Spire et restez en retrait pour éviter les tirs de la tourelle qui se trouve à gauche. Éliminez les ennemis qui avancent vers vous avant de descendre et d'entrer dans le bâtiment. Allez vers l'étage en ignorant toute présence hostile et passez dans l'élévateur pour atteindre la salle de contrôle.

Désactiver bouclier Spire

Une fois en haut, attendez que les ennemis arrivent vers vous et éliminez-les. Utilisez vos grenades dans cet espace confiné et allez vers la console de contrôle. Eliminez rapidement le Covenant équipé d'un canon et désactivez le bouclier.

Mission 6 : Longue nuit de réconfort

Avancez sur la plage en suivant vos amis. Restez toujours groupés pour mieux affronter les ennemis. Eliminez ceux qui essayent de se replier face à votre puissance de feu et continuez votre progression jusqu'à entrer dans le bâtiment.

Poursuivre vers contrôle aérien

Avancez ensuite vers la grande salle de contrôle. Allez à gauche vers la zone des serveurs, éclairée en rouge, et examinez le terminal de données. Rejoignez ensuite vos amis et continuez votre avancée. Allez vers la rampe de lancement du Sabre et embarquez dans ce vaisseau.

Défendre Anchor 9 puis arrimer

Familiarisez-vous avec les commandes du Sabre et allez ensuite à la rencontre des Banshee Covenants. Verrouillez ces vaisseaux et lancez vos missiles pour les exploser. Cette première vague d'attaques n'est pas très inquiétante et vous allez vous exercer à cibler les vaisseaux rapidement. Quand les chasseurs Seraph débarquent les choses se corsent un peu.

Vous devez en premier temps tirer sur leurs boucliers avec vos canons pour les désactiver puis vous pourrez lancer vos missiles eux. Explosez ces Seraph épaulés par les Banshee jusqu'à l'arrivée des vaisseaux Phantom plus puissants et robustes. Restez loin d'eux pendant que vous les arrosez avec vos missiles et vos canons. Exécutez des manoeuvres d'esquive quand ils vous tirent dessus pour éviter d'être touché. Nettoyez la zone avant d'arrimer à Anchor 9.

Endommager moteurs Corvette x4

Une fois la Corvette ennemie en vue, restez derrière elle et ciblez ses moteurs. Explosez aussi les Banshee qui vous gênent. Une fois les quatre moteurs détruits, l'escorte de la Corvette composée de Chasseurs vous attaque. Esquivez les tirs ennemis tout en concentrant vos tirs de canon sur un vaisseau à la fois. Une fois ses boucliers hors service, balancez-lui vos missiles pour l'exploser. Revenez ensuite à la Corvette et posez-vous sur le pont supérieur.

Tuer personnel centre Comm Corvette

Après l'atterrissage, éliminez les ennemis qui arrivent sur le pont supérieur. Sautez ensuite par l'ouverture au sol en passant le champ de force et neutralisez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Suivez vos amis et entrez par la porte.

Nettoyer le hangar pour le Pélican

Entrez dans le hangar et montez par la droite. Restez en haut pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et commencez le nettoyage. Vous pouvez vous replier dans le couloir qui se trouve derrière vous s'ils arrivent à vous encercler. Pensez à exploser l'ingénieur Covenant qui survole le hangar et qui fournit le bouclier aux unités proches de lui. Utilisez la crosse de votre fusil contre les ennemis curieux qui s'approchent de vous. Revenez au hangar et éliminez de loin les ennemis qui gardent les commandes d'accès. Butez tous ceux qui se trouvent dans le hangar avant d'aller vers les commandes pour ouvrir la porte au Pélican.

Poursuivre vers le pont

Avancez avec les Marines en éliminant les ennemis dans les couloirs. Entrez dans la grande salle et éliminez l'alien qui se trouve à gauche. Regardez à gauche pour assister à la destruction du Savannah.

Vous n'aurez plus de soutien jusqu'à la fin de votre mission. Continuez jusqu'au pont où se trouve un groupe d'ennemis.

Restez en retrait pour localiser vos cibles et en particulier les Elites invisibles. Evitez leurs tirs en restant en mouvement et lancez vos grenades contre les groupes de Grognards. Restez près de vos amis pour avoir une puissance de feu plus importante et nettoyez le pont. Allez ensuite vers les commandes et activez la séquence de ravitaillement.

Retournez au hangar et aider Jorge

Reprenez le chemin vers le hangar et éliminez le premier groupe d'ennemis qui vous barrent la route. Neutralisez ceux qui se trouvent dans la grande salle et continuez vers le hangar. Attaquez par derrière les Covenants qui attaquent Jorge et allez ensuite près de la bombe.

Protéger la bombe de rupture spatio-temporelle

Repérez les ennemis et empêchez-les de s'approcher de la bombe. Tirez sur les containers explosifs quand les aliens sont à proximité. Repoussez les vagues d'attaques et pensez à prendre les armes qui se trouvent derrière le vaisseau.

La dernière vague est la plus dangereuse ; plusieurs Elites passent à l'attaque et utilisent des armes puissantes. Esquivez leurs tirs et utilisez tout votre arsenal pour les abattre et protéger la bombe. Rejoignez enfin Jorge pour la suite des événements

Mission 7 : Exode

Rejoindre force de l'UNSC

Après le sacrifice de Jorge, vous vous retrouvez sur Reach à la Nouvelle Alexandrie, à Eposz plus précisément. Avancez entre les cadavres dans la ville fantôme et franchissez les deux portes. Montez les marches et éliminez les ennemis.

Entrez ensuite dans le bâtiment et butez tout le monde en repossant les Covenants suicides qui avance vers vous. Avancez à gauche et activez la vision nocturne. Avancez dans le couloir en éliminant les Grognards et tournez à gauche. Descendez les marches et entrez dans le couloir pour éliminer d'autres Covenants suicide. Neutralisez ceux qui descendent l'escalier et montez. Entrez à gauche pour retrouver des civils.

Evacuer civils de la tour Traxsus

Rejoignez les Marines qui combattent les Covenants et éliminez la première Brute. Prenez son arme et neutralisez les ennemis qui vous barrent la route. Nettoyez la cour en compagnie des soldats avant d'entrer dans le bâtiment.

Progresser vers Atrium de l'ascenseur

Avancez dans le hall et éliminez les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez vers les escaliers et restez pour le moment en bas. Attendez que les aliens viennent vers vous pour les accueillir. Dégagez le chemin vers l'ascenseur en éliminant les Brutes et ramassez les munitions qu'ils laissent derrière eux. Approchez-vous de l'ascenseur et appelez-le.

Défendez ensuite cette position contre ceux qui arrivent par les portes droite et gauche. Restez loin des Brutes équipées de marteaux Antigrav et éliminez-les en premier. Montez ensuite dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour le faire descendre.

Acquérir le power-up d'armure jet pack

Passez le hall et tournez à gauche pour sortir dans le balcon. Passez le pont à droite et entrez dans la cellule pour prendre un jet-pack.

Traverser baie de chargement

Utilisez votre jet-pack pour passer d'une plateforme à l'autre en suivant les autres soldats. Neutralisez les ennemis qui grouillent dans la zone et avancez vers l'escalier. Eliminez les Brutes et en particulier celui équipé d'un marteau.

Utilisez vos grenades et ramassez le Needler ennemi pour l'utiliser contre ces Brutes. Continuez d'avancer et neutralisez celui équipé d'un fusil à concussion, qui garde l'entrée des escaliers. Avant de monter, regardez en haut des deux piliers métalliques. Utilisez alors le jet-pack pour atteindre la passerelle. Avancez ensuite vers le cadavre pour trouver un terminal de données. Descendez enfin et montez les escaliers vers la zone suivante.

Progresser vers tour Traxus

Montez ensuite l'escalier et entrez dans le grand hall. Utilisez le jet pack pour atteindre le dernier étage et passez par la porte qui se trouve à droite des vitres.

Avancez et montez à l'étage pour trouver des réserves d'armes et de munitions. Utilisez le fusil-sniper pour éliminer les Brutes qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Allez ensuite vers ce bâtiment et entrez pour affronter d'autres Covenants.

Sécurisez module d'atterrissage

Restez dans les balcons pour neutraliser les ennemis qui se trouvent au rez-de-chaussée. Descendez ensuite et approchez-vous de la porte. Vous devez détruire les deux tourelles qui se trouvent dans la terrasse extérieure. Ramassez le canon à combustibles, laissé par une Brute et restez à couvert derrière la porte. Détruisez ensuite les deux tourelles pour permettre à vos alliés d'atterrir.

Evacuer transports civils

Allez vers l'hélico et embarquez. En chemin, utilisez la mitrailleuse pour neutraliser les Covenants qui envahissent la ville. Avant l'atterrissage, occupez-vous des ennemis qui se trouvent près de la zone d'atterrissage pour dégager le chemin.

Armer batteries missiles

Avec l'appui des soldats, vous devez attaquer les positions ennemies pour armer les batteries des missiles. Montez sur le véhicule, conduisez et avancez vers le Banshee pour que votre ami bute son conducteur.

Descendez alors et prenez le contrôle du Banshee. Avancez vers la position ennemie avec ce véhicule et neutralisez facilement ceux qui gardent la première batterie. Nettoyez la zone et allez armer la première batterie.

Allez ensuite vers la deuxième batterie et traversez le pont. Liquidez la Brute qui fonce sur vous avec son marteau. Utilisez le canon à combustibles pour nettoyer la zone avant d'activer la deuxième batterie.

Tirer missile depuis console de commande

Dirigez-vous vers le bâtiment qui abrite la console. La zone est bien protégée par plusieurs Brutes. Utilisez vos grenades contre ces groupes d'ennemis et montez les escaliers. Restez avec les soldats pour avoir une supériorité numérique et foncez vers la console. Appuyez sur le bouton pour tirer les missiles contre la Corvette ennemie. Vous serez ensuite évacué pour retrouver vos amis.

Mission 8 : Nouvelle Alexandrie

Détruire brouilleur Covenant à l'hôpital

Pas de répit pour Noble 6 qui retrouve son boulot de pilote. Montez dans le Falcon et pilotez-le au Nord-Ouest jusqu'au

bâtiment le plus haut. Atterrissez de l'autre coté du toit et prenez le terminal de données. Reprenez ensuite votre route vers l'hôpital et atterrissez devant la porte.

Descendez ensuite et entrez pour dégommer les premiers Grognards. Eliminez l'ingénieur qui se trouve au centre et qui fournit des boucliers aux autres unités.

Descendez en éliminant les ennemis qui se trouvent dans le hall, en bas. Avancez ensuite à gauche pour affronter les Brutes qui gardent le long couloir.

Ramassez les armes des ennemis morts si vous n'avez plus de munitions en vous assurant de laisser quelques cartouches pour votre sniper. Utilisez vos grenades contres les Brutes qui sont groupées et avancez sur la passerelle pour éliminer le reste. Avancez pour retrouver un autre groupe de Brutes. Sortez votre fusil-sniper et éliminez l'ingénieur qui leur fournit leur protection. Avancez vers les ennemis pour avoir un soutien de la part des soldats. Approchez-vous enfin du brouilleur et surchauffez-le pour l'exploser.

Allez ensuite prendre le jet-pack qui se trouve derrière le brouilleur. Vous devez maintenant revenir au Falcon. Des Covenants sauterelles arrivent sur les lieux. Ils sont équipés de jet-packs aussi. Eliminez-les avec vos amis tout en avançant vers le Falcon.

Escorter le Falcon

Remontez dans le Falcon et allez rejoindre l'hélico allié qui demande de l'assistance. Restez proche de ce Falcon pour assurer sa sécurité et explosez les vaisseaux ennemis qui s'en approchent. Allez ensuite au bâtiment où se trouve le brouilleur, détruisez les deux tourelles et exterminez les ennemis qui se trouvent avant d'atterrir.

Détruire brouilleur Covenant à la tour

Entrez dans le bâtiment et descendez les marches pour vous confronter à plusieurs Chasseurs qui occupent la zone. Ces ennemis sont occupés par l'attaque des soldats. Attaquez-les donc par derrière et touchez leurs points faibles.

Utilisez les grenades à plasma contre ces colosses. Si vous avez le jet-pack, vous pouvez ignorer les affrontements supplémentaires et sauter directement vers le brouilleur et le surchauffer rapidement pour ensuite vous retirer au loin pour ne pas subir les attaques des Chasseurs. Une fois le brouilleur détruit, revenez à votre Falcon.

Défendre Marines contre Brutes

Explosez les vaisseaux ennemis qui vous entourent et avancez vers votre cible en neutralisant les tourelles sur votre chemin. Approchez du toit désigné et planez au dessus pour éliminer les Brutes désignées en rouge. Après l'évacuation des Marines allez vers votre prochain objectif.

Détruire le brouilleur Covenant à Sinoviet

Il existe un autre brouilleur à faire sauter. Atterrissez sur le héliport indiqué et entrez dans le bâtiment. Dégagez le chemin vers l'ascenseur en utilisant les grenades contre les Brutes. Montez ensuite les escaliers et entrez dans l'ascenseur. Vous arrivez dans une très grande salle déserte disposant d'une architecture complexe. Avancez à gauche jusqu'à atteindre l'arrière de la salle où se trouve le brouilleur. Explosez-le et revenez rapidement à l'ascenseur. Utilisez votre jet-pack pour éviter l'affrontement pendant votre chemin vers l'ascenseur.

Détruire toutes les tourelles anti-air

Allez vers la zone d'évacuation et commencez à détruire les tourelles pour aider les Pélicans à évacuer les hommes. Ignorez les vaisseaux ennemis et concentrez-vous sur les tourelles indiquées en rouge. Néanmoins restez mobile pour éviter de subir les tirs des vaisseaux.

Se rendre au bâtiment de l'ONI

Allez vers le bâtiment de l'ONI, atterrissez sur l'héliport et rejoignez le reste de l'équipe NOBLE pour d'autres instructions.

Mission 9 : Le colis

Détruire tours anti-air Covenantes

Votre équipe se réduit encore après la mort de Kat. Avancez à gauche dans l'eau et éliminez avec votre sniper le manieur de la tourelle. Montez ensuite sur le quai et éliminez les Grognards. Allez à droite et utilisez votre fusil-sniper pour neutraliser les deux ennemis équipés de canons. Allez ensuite à droite et attaquez le Ghost pour prendre son contrôle. Avancez avec ce dernier à gauche.

Avancez ensuite jusqu'au tank Scorpion. Faites votre choix entre utiliser le tank dévastateur et lent ou continuer avec le Ghost jusqu'à l'avant poste ennemi. Détruisez la tour ennemie qui se trouve à gauche et avancez. A droite, se trouve l'avant poste ennemi appuyé par des Ghost qui arrivent à la rescousse. Si vous utilisez le Ghost, foncez à gauche dans le camp et détruisez la tour. Nettoyez la zone et montez à bord du Revenant. Explosez alors les Ghost qui arrivent en renfort et allez vers la zone des tours anti-air.

Nettoyez la zone autour de la première tour et restez mobile pour éviter les attaques des ennemis et surtout les Banshee. Explosez les Ghost et allez vers la première tourelle. Tirez des salves à l'intérieur de la tourelle pour réduire le nombre des ennemis et descendez. Entrez dans la tour et approchez-vous du noyau. Tirez sur le bouclier pour le faire céder et lancez une grenade pour détruire ce noyau. Allez vers la deuxième tour qui est mieux gardée et nettoyez les environs avant de descendre pour exploser le noyau. Revenez ensuite à votre Revenant et poursuivez la route vers la porte.

Si vous avez opté pour le tank Scorpion, bombardez l'avant poste ennemi et explosez les Ghost qui arrivent en renfort. Avancez ensuite vers la zone des tours anti-air. Restez en retrait et commencez à bombarder les tours. Votre seul souci réside dans les attaques des Banshee.

Puisque le tank est lent, il vous faut les abattre pour éviter qu'ils vous explosent. Après la destruction de la première tour, avancez et nettoyez la zone autour de la deuxième tour. Bombardez-la et explosez les Banshee qui arrivent.

Eliminer défense Covenante porte

Après la destruction de la deuxième tour, avancez vers la porte et bombardez la tour qui se trouve en chemin. Avancez ensuite lentement pour apercevoir les tourelles et les exploser une par une avant qu'elles ne concentrent leurs tirs sur vous. Restez toujours derrière les rochers pour éviter les tirs ennemis.

Repérez les tourelles lointaines grâce aux lasers qu'ils tirent. Le canon du tank peut atteindre les tourelles à distance sans devoir vous exposer à leurs tirs. N'avancez ensuite qu'une fois les tourelles démolies. Allez enfin jusqu'à la porte de la base où vous devez malheureusement quitter votre joujou.

Entrez dans base Sword

Une fois encore, vous revenez à cette base. Avancez dans la route et attaquez les ennemis par derrière pour rejoindre le reste de votre équipe.

Entrez dans la base et éliminez les Grognards qui utilisent des tourelles. Suivez ensuite vos amis à gauche et puisque l'ascenseur ne marche pas, entrez par la porte d'en face. Avancez dans les couloirs jusqu'à atteindre les passerelles qui montent au dernier étage. Liquidez les quelques ennemis en chemin en pensant à ramasser leurs armes. Eliminez de loin les ennemis qui gardent le dernier étage et entrez par la porte qui se trouve à gauche.

Poursuivre jusqu'aux coordonnées

Avancez dans les couloirs dévastés jusqu'au hall. Affrontez les ennemis en commençant par exploser l'ingénieur qui plane au dessus.

Restez près de vos amis pour repérer les ennemis équipés de camouflage invisible et neutralisez-les. Un Elite arrive alors dans la zone et vous attaque. Restez en retrait et à couvert, sortez votre sniper et liquidez-le. Avancez ensuite et montez la pente qui se trouve à droite. Passez dans la salle de commandes et allez à la porte qui se trouve au fond. Avant d'entrer, regardez à gauche pour trouver au sol un terminal de données. Utilisez ensuite l'interrupteur pour ouvrir la porte et entrer.

Défendre labo de Hasley

Après l'ouverture du passage secret et le long chemin vers le labo de Hasley, vous devez vous occuper de la défense le temps que votre ami termine son travail. Commencez par activer les tourelles automatiques. Ignorez pour l'instant les ennemis et foncez vers les tourelles indiquées par les flèches dans votre HUD.

Revenez ensuite près de la porte du labo où se trouvent vos amis et mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable. Utilisez toutes vos armes et surtout les fusils-sniper contre les Brutes qui arrivent pour les éliminer avant qu'ils ne s'approchent d'un peu trop près.

Essayez toujours de viser la tête pour plus d'efficacité. Les tourelles sont marquées par les lettres qui se trouvent en bas à droite de votre HUD. Si elles sont endommagées, elles risquent de se désactiver pour recharger. Vous devez alors aller les réactiver manuellement. Si c'est le cas, pensez à avancer toujours derrière les rochers pour éviter autant d'ennemis que possible jusqu'à atteindre la tourelle et la réactiver.

Après un certain moment, les ennemis débarquent des Ghost. Sortez alors de votre abri et avancez à gauche tout en restant derrière les rochers. Prenez les commandes d'un Ghost et utilisez-le contre les ennemis.

Ne restez pas dans la zone d'arrivée des renforts mais revenez près de vos amis entre les sacs de sable. Utilisez aussi ce Ghost pour aller réactiver les tourelles qui se désactivent de temps à autre. Maintenez votre position jusqu'au déverrouillage de la porte du labo.

Allez alors vers l'interrupteur et activez-le pour ouvrir la porte et entrer retrouver Hasley. Vous aurez la lourde tache de remettre le colis, qui pourra changer la donne de la guerre en votre faveur, à vos supérieurs.

Mission 10 : Pillar of Autumn

Livrer le colis sur Pillar of Autumn

Un autre membre de votre équipe se sacrifie pour vous, il s'agit du commandant Carter qui choisit de faire l'appât pour leurrer les ennemis. Après le débarquement avec Emile, suivez-le jusqu'au pont. Neutralisez ces ennemis et avancez jusqu'aux Mangoustes. Conduisez l'un de ces quads et avancez sur la route en ignorant tous les ennemis en chemin.

Ne vous occupez pas de votre ami non plus et foncez sous les Scarab. Passez ensuite par les tunnels avant d'atteindre un pont démoli. Prenez de la vitesse et sautez le gouffre pour atteindre l'autre rive. Laissez ensuite votre Mangouste et continuez à pied.

Trouver autre route par les grottes

Vous pouvez faire une prouesse en passant avec le Mangouste par le grillage défoncé, à droite. Sautez ensuite la dénivellation pour tomber entre les forces ennemies et passez rapidement devant l'Apparition. Allez ensuite à gauche et entrez par les grottes en ignorant toute présence hostile dans la zone.

Si vous êtes moins cascadeur, passez la barrière à gauche et tandis que votre amis s'occupe du coté droit, avancez à gauche vers le bâtiment qui abrite les deux Brutes. Passez derrière ce bâtiment et courez vers le fond de la zone. Allez

légèrement à droite, repérez le blindé ennemi Apparition et foncez sur lui. Utilisez vos grenades pour l'exploser et éliminer ses occupants. Sans ce gros engin dans les parages, vous êtes plus tranquille.

Avancez alors à gauche vers les grottes et suivez le chemin. Vous tombez devant un Scarb qui vous barre la route. Votre commandant arrive se sacrifie en s'écrasant avec son vaisseau sur le Scarab qui vous gène. Vous n'êtes plus que deux sur cette mission.

Continuez dans les grottes et ramassez les munitions des soldats morts. Ramassez aussi le fusil-sniper pour attaquer les vermines qui arrivent. Restez loin des ces petites bêtes volantes et éliminez-les. Continuez ensuite d'avancer en suivant Emile et neutralisez d'autres Covenants jusqu'à atteindre le vaisseau en construction.

Poursuivre vers Pillar

La bataille est féroce en bas et vous pouvez vous joindre aux soldats et éradiquer la menace Covenant dans la première cour. Sinon, vous pouvez sauter à gauche et courir jusqu'à arriver sous le vaisseau. Sprintez ensuite vers la droite pour éviter les tirs des tourelles et restez derrière le bâtiment. Sortez votre fusil-sniper et dégommez les Covenants sans trop vous exposer. Eliminez les tireurs qui se trouvent dans les tourelles et quand un Ghost arrive vers-vous, prenez son contrôle et utilisez-le pour dégager le chemin vers l'entrée.

Entrez par la porte située à droite et affrontez les Elites et autre Covenants. Avancez sur la passerelle et entrez dans le couloir. Visitez la première salle à gauche pour prendre des munitions. Sortez et continuez dans le couloir. Avant de sortir par la porte, regardez à droite et brisez la vitre de la salle. Entrez dans cette salle et allez dans le coin, à droite de la porte. Prenez le dernier terminal de données et sortez.

Passez maintenant par la porte. Avancez avec les soldats pour affronter d'autres Covenants. Frayez-vous un chemin en butant les ennemis et pensez à ramasser des munitions des cadavres et à fouiller les armoires à la recherche de munitions. Continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant deux Chasseurs. Commencez par éliminer les autres Covenants qui entourent les deux ennemis.

Concentrez-vous ensuite sur les Chasseurs et laissez votre ami servir d'appât pendant que vous attaquez ces colosses par derrière. Utilisez vos grenades qui sont très utiles contre ces bêtes puis avancez vers la porte qui se trouve en haut des marches au fond et entrez.

Faites le plein de munitions et entrez dans le hangar pour dégommer les Elites et leurs sbires. Montez ensuite l'escalier, allez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin et montez les escaliers. Avancez encore pour sortir du bâtiment.

Nettoyer plateforme pour Keyes

Avancez rapidement et descendez l'escalier. Allez à gauche et montez sur le toit du bâtiment qui se trouve à gauche pour trouver un fusil-sniper. La bataille s'annonce rude et plusieurs Brutes débarquent en compagnie d'autres unités Covenantes. Utilisez votre sniper pour réduire leur nombre dès l'atterrissage.

Visez la tête pour moins de gaspillage de munitions et laissez Emile se sacrifier à son tour et s'aller prendre le contrôle de la tourelle (il ne pourra plus évacuer quand le Pélican arrivera). Il ne pourra pas non plus vous aider pendant tout l'affrontement.
Il s'occupera de repousser les vaisseaux ennemis bien qu'il laisse les transporteurs atterrir avec des renforts.

Restez mobile et surveillez toujours vos arrières puisque les ennemis arrivent de tous les cotés.

Pensez à ramasser les armes des Covenants puisque les vagues d'attaques sont nombreuses et vous manquez de munitions. Ramassez les grenades laissées par les ennemis pour les utiliser sur les unités puissantes des ennemis comme les Elites. Après la mort du dernier alien, le Pélican tant attendu arrive pour vous récupérer ainsi que le colis.

Réactiver canon de masse

Vous assistez ensuite à la mort d'Emile et vous décidez de vous sacrifier à votre tour en restant sur la planète pour réactiver le canon. Allez alors vers le canon et éliminez les Grognards en chemin. Entrez dans le bâtiment qui grouille d'Elites.

Utilisez tout votre arsenal pour les éliminer et prenez les munitions qui se trouvent dans la salle située à gauche. Montez ensuite vers le canon, regardez à gauche pour faire un dernier hommage à Emile et prenez-place pour le contrôler.

Eliminer le destroyer Covenant

Commencez par exploser les vaisseaux ennemis qui vous attaquent. Neutralisez toujours ceux qui sont les plus proches de vous. Attendez que le Destroyer s'approche et, quand il est à la bonne distance, tirez sur la cible en rouge pour le détruire. Vous permettez ainsi à vos amis de décoller en vous laissant derrière eux seul sur cette planète hostile.

Mission 11 : Loup solitaire

Attendez la fin du générique pour retrouver NOBLE 6, seul sur une terre infestée de Covenants. Vous devez accomplir un dernier acte héroïque et continuer à combattre jusqu'au bout pour honorer la mémoire de vos amis qui se sont sacrifiés avant vous.

Utilisez alors les tourelles pour éliminer un max d'ennemis jusqu'à succomber au surnombre des Covenants.

SUCCES DLC NOBLE MAP PACK

Double canon : 50G

Noble 1 : effectuez un Double frag avec le fusil à pompe lors d'un Matchmaking multijoueur.

D'un bout à l'autre : 50G

Noble 1 : tuez un joueur à longue distance avec le DMR lors d'une partie d'Assassin en Matchmaking.

Pilote agressif : 20G

Noble 1 : effectuez un frag lors d'une partie Rocket Race en Matchmaking.

Verrouillage intempestif : 25G

Noble 1 : détruisez un véhicule à l'aide de la Carapace lors d'une partie en Matchmaking.

Méritant au possible : 50G

Noble 1 : effectuez un Double frag d'outre-tombe lors d'un Matchmaking multijoueur.

Vous avez tout pris : 42G

Noble 1 : récupérez tous les drapeaux lors d'une partie Réserves en Matchmaking.

ça a pété : 13G

Noble 1 : explose les labos de recherche de Point de rupture lors d'une Invasion en Matchmaking.

RANGS ET NOMBRE DE CRÉDITS (CR)

Recrue: 5 000Cr (crédits de départ)
Private: 7500Cr (+2 500Cr)
Caporal: 10 000Cr (+2 500Cr)
Caporal grade 1: 15 000Cr (+5 000Cr)

Sergent: 20 000Cr (+5 000Cr)
Sergent grade 1: 26 250Cr (+6 250Cr)
Sergent grade 2: 32 500Cr (+6250Cr)

Adjudant: 45 000Cr (+12 500Cr)
Adjudant grade 1: 78 000Cr (+33 000Cr)
Adjudant grade 2: 111 000Cr (+33 000Cr)
Adjudant grade 3: 144 000Cr (+33 000Cr)

Capitaine: 210 000Cr (+66 000Cr)
Capitaine grade 1: 233 000Cr (+23 000Cr)
Capitaine grade 2: 256 000Cr (+23 000Cr)
Capitaine grade 3: 279 000Cr (+23 000Cr)

Major: 325 000Cr (+46 000Cr)
Lieutenant grade 1: 350 000Cr (+25 000Cr)
Lieutenant grade 2: 375 000Cr (+25 000Cr)
Lieutenant grade 3: 400 000Cr (+25 000Cr)

Lieutenant colonel: 450 000Cr (+50 000Cr)
Lt. colonel grade 1: 480 000Cr (+30 000Cr)
Lt. colonel grade 2: 510 000Cr (+30 000Cr)
Lt. colonel grade 3: 540 000Cr (+30 000Cr)

Commandant: 600 000Cr (+60 000Cr)
Commandant grade 1: 650 000Cr (+50 000Cr)
Commandant grade 2: 700 000Cr (+50 000Cr)
Commandant grade 3: 750 000Cr (+50 000Cr)

Colonel: 850 000Cr (+100 000Cr)
Colonel grade 1: 960 000Cr (+110 000Cr)
Colonel grade 2: 1 070 000Cr (+110 000Cr)
Colonel grade 3: 1 180 000Cr (+110 000Cr)

Brigadier: 1 400 000Cr (+220 000Cr)
Brigadier grade 1: 1 520 000Cr (+120 000Cr)
Brigadier grade 2: 1 640 000Cr (+120 000Cr)
Brigadier grade 3: 1 760 000Cr (+120 000Cr)

Général: 2 000 000Cr (+240 000Cr)
Général grade 1: 2 200 000Cr (+200 000Cr)
Général grade 2: 2 350 000Cr (+150 000Cr)
Général grade 3: 2 500 000Cr (+150 000Cr)
Général grade 4: 2 650 000Cr (+150 000Cr)

Maréchal: 3 000 000Cr (+350 000Cr)
Héros: 3 700 000Cr (+700 000Cr)
Légende: 4 600 000Cr (+900 000Cr)

Mythique: 5 650 000Cr (+1 050 000Cr)
Noble: 7 000 000Cr (+1 350 000Cr)

Éclipse: 8 500 000Cr (+1 500 000Cr)
Nova: 11 000 000Cr (+2 500 000Cr)

Forrerunner: 13 000 000Cr (+2 000 000Cr)
Dépositaire: 16 500 000Cr (+3 500 000Cr)
Légataire: 20 000 000Cr (+3 500 000Cr)

GRADES DE L'ARENA

Acier

Moyenne quotidienne requise : - de 1300

Bronze

Moyenne quotidienne requise : + de 1300

Argent

Moyenne quotidienne requise : + de 1400

Or

Moyenne quotidienne requise : + de 1500

Onyx

Moyenne quotidienne requise : + de 1590

VOIR SPARTAN 117

Dans la mission numéro 10, Le Pillar of Autumn, après avoir détruit le destroyer covenant, vous avez droit à une cinématique. Peu après que le Pillar of Autumn ait décollé, la caméra offrira une vue de l'intérieur du vaisseau. A ce moment là, mettez les deux joysticks vers la droite, vous verrez alors John 117 dans sa chambre cryogénique.

CONTRER L'ENERGY SWORD

Pour survivre à un coup de cette arme dévastatrice qui normalement devrait vous être fatal, donnez un coup de crosse en direction de votre adversaire juste avant que l'épée ne vous touche. Cela aura pour conséquence de vider votre bouclier, mais cela ne vous tuera pas si vous avez encore de la santé. Notez que cette technique ne marche que si vous avez beaucoup de santé et le bouclier plein ou presque. Échappez à la mort et renversez ainsi le cours de vos duels.

ETRE PLUS EFFICACE AVEC LE DMR

Si vous avez du mal à jouer avec cette arme quelque peu déconcertante pour les débutants, voici quelques petites astuces pour vous aider à vous améliorer :

- Ne mitraillez pas la gâchette ! Le DMR n'est pas un fusil d'assaut, prenez donc votre temps entre chaque tir. Si vous tirez trop rapidement, le réticule s'agrandira et vos balles seront moins précises, attendez donc un peu moins d'une seconde avant de tirer à nouveau pour être plus précis et faire plus de dégâts !

- Ne rechargez pas directement après avoir tué un adversaire. Comme vous le savez, le chargeur possède beaucoup de balles, suffisamment pour tuer 3 ennemis avant de devoir recharger. Ne perdez pas de précieuses secondes à recharger inutilement ou vous deviendrez une cible facile.

- Visez la tête ! Ça peut paraître évident, mais c'est encore le meilleur moyen pour faire des dégâts. À titre de comparaison, il vous faudra utiliser deux à trois fois plus de balles en tirant dans le corps pour achever un adversaire, alors qu'en général quatre balles dans la tête suffisent.

- Essayez de ne pas trop zoomer. C'est une astuce quelque peu paradoxale, vu le statut de "mini fusil de sniper" de l'arme, mais le zoom qu'elle propose n'est efficace que si l'ennemi est réellement très loin. La plupart du temps, les balles sont assez précises pour descendre une tête à 50m sans recourir au zoom. Gardez à l'esprit que le DMR est plus une arme de proximité qu'un vrai fusil de précision, même si elle peut s'avérer efficace de loin.

- Baissez la sensibilité ! C'est sûrement le facteur le plus crucial ; il est en effet préférable de jouer avec une sensibilité inférieure ou égale à 3 avec le DMR, surtout en débutant. Certes, cela vous rendra moins réactif si un ennemi vous attaque par derrière, mais vous viserez bien plus facilement.

- Si vous êtes dans un "duel de DMRs", faites de nombreux petits pas de côté dans des directions opposés pour déstabiliser votre adversaire et devenir plus difficile à viser.

- Enfin, si vous maîtrisez déjà toutes les précédentes techniques mais que vous voulez encore vous parfaire, vous pourrez éventuellement alterner l'accroupissement et la course pour rendre votre visée plus précise et devenir une cible plus difficile. Sachez toutefois que vous n'aurez besoin de cette méthode que contre de réels pros de la gâchette, lors d'un tournoi par exemple. En matchmaking normal, vous vous en sortirez sans.

Vous savez maintenant tout ce qu'il y a à savoir pour devenir un monstre du DMR et remporter la plupart de vos duels.

OBTENIR RAPIDEMENT LA ENERGY SWORD SUR SWORD BASE

Comme vous le savez, la map Sword Base est l'une des celles qui tombent le plus souvent en Matchmaking. Si vous vous retrouvez dans l'équipe bleue, vous pourrez ainsi facilement obtenir la Energy Sword en allant directement dans la salle juste à droite de votre lieu de spawn... Et ainsi vous assurer un excellent score à vous et votre équipe. Sachez également que cette arme réapparaîtra 2 minutes exactement après qu'on l'ait ramassée, ce qui vous permettra éventuellement de l'utiliser plusieurs fois au cours de la partie. Faites ainsi exploser de rage vos adversaires impuissants !

COMMENT BIEN RÉUSSIR UNE MAP !

Voici quelques conseils pour bien réussir une variante de carte en mode Forge.

-Ne vous attaquez pas encore à la Forge : cherchez des idées pour votre map. Faites un plan dans votre tête, ou si nécessaire, dessinez-le ! Cela vous évitera de passer du temps à réfléchir sur quels blocs mettre, etc...

-Trouvez le bon endroit pour débuter la construction. L'univers Forge est très vaste, mais il n'existe que certains endroits clés pour la construction de maps. Donc choisissez celui qui vous paraît le mieux adapté. Mais il faut néanmoins savoir que la construction de maps sur d'autres maps déjà existantes dans le jeu est possible, mais ce sera plus complexe, car il vous manquera beaucoup d'espace. L'univers Forge est donc recommandé.

-Si vous avez l'intention de faire une map entourée de murs, les murs Colisée seront les meilleurs. Commencez toujours par placer ces murs avant tout, cela vous permettra de délimiter l'espace de construction, et ça servira également de décoration. Vous pouvez aussi les mettre à la fin de la construction, pour être sûr de ne pas vous tromper sur la taille de la map.

-Inspirez-vous d'autres maps ! Visitez souvent les maps que Bungie a créées sur l'univers Forge, vous pourrez ainsi développer vos idées, ou en avoir de nouvelles ! Allez également jetez un oeil sur les maps réalisées par vos amis, s'ils en ont faites, et demandez-leur des conseils.

-Faites en sorte que le placement des blocs soit le plus parfait possible. Il est primordial de faciliter le déplacement des joueurs sur une map. Cela rendra cette dernière plus jolie.

-N'hésitez pas à décorer. Une map sans décoration lui donnera un effet de vide, que les joueurs pourraient ne pas trop apprécier.

-Placez les armes convenablement. Les appuyer contre un mur peut donner plus de style, ou bien posez-les par terre, mais dans le sens du pont (par exemple). Posez-les, par terre toujours, verticalement ou horizontalement si c'est sur de l'herbe, ou sur une plateforme.

-Les armes lourdes doivent être placées dans des endroits complexes. Les joueurs ne doivent pas prendre possession d'une arme destructrice si facilement. Cela ajoutera un peu de difficulté à la map.

-Servez-vous de plusieurs éléments de construction pour faire une seule et même structure. Cela rendra la map plus jolie, et plus amusante à jouer.

-Utilisez des blocs plats ou petits pour faire des murs.

-Le bloc 1x1 grand et fin est très efficace pour faire de grandes colonnes.

Avec ces astuces, vous progresserez plus rapidement et plus efficacement dans la réalisation de maps. Bonne chance !

Halo Wars

© Microsoft / Ensemble Studios 2009

SUCCÈS

Juger l'Arbiter (30)

Terminer la campagne en difficulté Héroïque

Un détour dans le Grand Voyage (50)

Terminer la campagne en difficulté Légendaire

Le p'tit chouchou à sa maman (5)

Obtenir une médaille d'or dans n'importe quelle mission

Couleurs écrasées (10)

Améliorer votre score quelle que soit la mission de la campagne

Monsieur Ponctuel (15)

Terminer toutes les missions en difficulté Héroïque avant la fin du temps imparti

Votre propre pire ennemi (20)

Obtenir une médaille d'or avec tous les crânes d'affaiblissement actifs

Mur de reconnaissance (30)

Obtenir une médaille d'or dans toutes les missions de la campagne

Broyeur épique (40)

Obtenir un score de campagne historique de plus de 1.000.000

Dans le cochon, tout est bon (5)

Mission 1 : renverser 50 Grognards avec des warthogs

Qu'est-ce qu'on s'amuse ! (5)

Mission 2 : détruire tous les réservoirs de méthane

Largage covenant (5)

Mission 3 : tuer au moins 5 unités covenantes sur le pont

Le vrai vainqueur (5)

Mission 4 : sauver Adam

Voleur de voitures (5)

Mission 5 : voler 6 véhicules covenants

Amateur de rhino (5)

Mission 6 : protéger avec succès tous les rhinos

Micro-gestion (5)

Mission 7 : ne détruisez aucun noeud d'alimentation

La grande vadrouille (5)

Mission 8 : utiliser des éléphants pour entraîner 100 unités d'infanterie

Une bonne petite sieste (5)

Mission 9 : mettre toutes les colonies en mode Hibernation en même temps

A toujours vouloir tergiverser (5)

Mission 10 : désactiver tous les rayons tracteurs

Fermez les écoutilles ! (5)

Mission 11 : protéger tous les sas

Un bricoleur né (5)

Mission 12 : réparer le noyau de puissance en moins de 4 minutes

Rayonnant de fierté (5)

Mission 13 : détruire 25 unités avec le scarab

Se contenter de sa base (5)

Mission 14 : ne pas capturer de base supplémentaire

Les Portes de la perception (5)

Mission 15 : ouvrir les portes dans l'ordre

Symbiose parfaite (10)

Terminer n'importe quelle mission de la campagne en mode coopératif

On est trop forts (40)

Terminer la campagne complète en mode coopératif

A l'attaque (15)

Gagner une partie escarmouche avec chaque commandant

Balade intergalactique (25)

Gagner une partie sur chaque carte escarmouche

Bâtisseur d'empire (5)

Gagner une partie dans chaque mode de jeu escarmouche

Titan (15)

Obtenir 20.000 points dans n'importe quelle partie escarmouche

L'I.A. s'en donne à coeur joie (10)

Gagner une partie escarmouche héroïque contre l'I.A. en moins de 10 minutes

Mes amis virtuels m'adorent (10)

Gagner une partie escarmouche 3 contre 3 avec 2 alliés I.A.

Gagnant final (30)

Utiliser l'un des 6 principaux pouvoirs de commandant pour détruire la dernière unité d'un ennemi

Deux bêtes valent mieux qu'une (10)

Gagner une partie escarmouche avec deux Scarabs

Près de ses sous (10)

Obtenir un score élevé gagnant contre l'I.A. avec 10 escouades ou moins en mode Héroïque

Plus un p'tit nouveau (10)

Gagner une partie escarmouche en matchmaking sur Xbox LIVE

La solitude des sommets (20)

Gagner et obtenir le meilleur score dans une partie escarmouche en matchmaking sur Xbox LIVE

Du lait derrière les oreilles (10)

Obtenir le classement Recrue sur Xbox LIVE

Officier à l'appel (30)

Obtenir le classement Lieutenant sur Xbox LIVE

Bien, mon général (50)

Obtenir le classement Général sur Xbox LIVE

Repose en paix (5)

Ramasser votre premier crâne

Pilleur de tombes (30)

Ramasser tous les crânes

Académicien Halo (15)

Déverrouiller 20 évènements chronologie

Historien Halo (40)

Déverrouiller tous les évènements de la chronologie

Prêt pour la suite (75)

Achevez le jeu à 100 %

24 heures de qualité (20)

Jouer à Halo Wars pendant au moins 24 heures au total

Guerriers des glaces (40)

Acte I terminé quel que soit le niveau de difficulté

Retrouver le sergent Forge (10)

Mission 1 accomplie quel que soit le niveau de difficulté

Clé de Pirth (50)

Acte II terminé quel que soit le niveau de difficulté

La laideur vient de l'extérieur (70)

Acte III terminé quel que soit le niveau de difficulté

Sans possibilité de retour (70)

Acte IV terminé quel que soit le niveau de difficulté

IMAGES DE JOUEUR

Professeur Anders

Terminer la campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

Sergent Forge

Charger Halo Wars sur votre profil.

OBTENIR TOUS LES CRÂNES

Il est possible de trouver, dans chaque niveau, un crâne qui offre un bonus variable une fois activé dans le menu pause. Mission par mission, voici leur emplacement ainsi que leurs conditions d'apparition :

1-Alpha Base : Tuez 100 Grunts pour faire apparaître le crane à l'est de l'entrée de la Alpha Base.
2-Relic Approach : Tuez 20 Jackals pour faire apparaître le crane en bas de votre base.
3-Relic Interior : Tuez 45 Hunters pour faire apparaître le crane à l'endroit où vous sauvez Anders et les Marines.
4-Arcadia City : Tuez 50 Elites pour faire apparaître le crane au sud de la base Covenant, sur le côté est de la carte.
5-Arcadia Outskirts : Tuez 5 Wraiths pour faire apparaître le crane sur la portion d'autoroute la plus au nord, à l'ouest de la cart.
6-Dome of Light : Tuez 50 Banshees pour faire apparaître le crane sur la petite plateforme ou vous enfermez le troisième Rhino.
7-Scarab : Tuez 10 Locusts pour faire apparaître le crane à côté du Power Node situé le plus au Nord ouest.
8-Anders' Signal : Tuez 750 Infections Forms pour faire apparaître le crane au nord de l'endroit où vous installez votre base.
9-The Flood : Tuez 20 Flood Stalks pour faire apparaître le crane à l'est de votre base, à côté du Pelican.
10-Shield World : Tuez 350 Swarms pour faire apparaître le crane sur la petite île, au niveau du pylône sud.
11-Cleansing : Tuez 100 Sentinels pour faire apparaître le crane à l'arrière du vaisseau, à l'endroit ou commence le bouclier nettoyant.
12-Repairs : Tuez 12 Transports pour faire apparaître le crane à côté de l'arrière du vaisseau, juste au dessus des deux emplacements vides (ceux qui nécessitent une unité d'air).
13-Beachhead : Tuez 10 Bomber Forms pour faire apparaître le crane dans la petite vallée située à l'ouest de l'endroit ou vous commencez le niveau.
14-Reactor : Tuez 20 Vampires pour faire apparaître le crane en bas de la troisième rampe, entre la deuxième base Covenant et la paroi rocheuse.
15-Escape : Tuez 3 Scarab pour faire apparaître le crane au milieu de la partie nord de la carte, au milieu de The Flood.

Happy Tree Friends : False Alarm

© Sega 2008

SUCCÈS

Chance du débutant (5)

Termine le didacticiel.

Joue avec le feu (5)

Fais brûler 200 personnages jusqu'à ce que mort s'en suive.

À vos ordres docteur ! (10)

Termine une zone sans blesser le moindre Happy Tree Friend.

Doux parfum de cuivre (10)

Obtiens un prix en bronze

La dernière goutte (10)

Termine une zone avec une santé inférieure à 25% pour tous les personnages.

L'argent fait le bonheur (15)

Obtiens un prix en argent.

T'es en or ! (20)

Obtiens un prix en or.

Un jeu d'enfant (20)

Récolte au moins le bronze dans 15 niveaux.

T'es un crack ! (25)

Atteins un score de carrière d'au moins 18,000,000.

Emballez, c'est pesé ! (25)

Déverrouille la seconde partie de l'épisode.

Tu peux le faire ! (25)

Obtiens au moins 500,000 dans chaque niveau.

Poule aux oeufs d'or (30)

Obtiens un prix en or dans chaque niveau.

Hard Corps : Uprising

© Konami / Arc System Works 2011

MUSIQUE DE CONTRA

Pendant l'écran de chargement de la première mission, faites le code légendaire de Konami : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A**. Si vous l'avez effectué assez rapidement (avant la fin du chargement), vous entendrez une voix dire "Let's rock!" et la musique sera remplacée par un remix de celle du premier Contra.

DERNIÈRE CHANCE

Lors d'une partie à 2 joueurs, faites le code légendaire de Konami : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A** juste après avoir perdu votre dernière vie et à condition que votre coéquipier soit encore en vie. Vous reviendrez alors avec une vie bonus (en mode Arcade) ou deux vies (en mode Rising).

UPRISING R (30 VIES)

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, cliquez une fois sur le stick gauche, cliquez une fois sur le stick droit**. Vous débloquerez alors le mode Uprising R dans la boutique et vous aurez 30 vies. Si vous ne voulez pas payer, vous devez terminer le jeu pour débloquer cette option.

CP INFINIS EN MODE RISING

Lorsque vous combattez l'hélicoptère qui lâche des bombes au niveau 2, utilisez l'arme H (flammes) (avec le tir automatique si possible) et postez-vous dans le coin inférieur droit. Chargez votre arme et détruisez les bombes et les ennemis mais pas l'hélicoptère. Vous pourrez ainsi faire grimper votre combo à 70 puis, avant qu'il ne devienne négatif, changez d'arme et faites-vous tuer, puis recommencer avec l'arme H. Vous empocherez entre 50 et 70 millions de CP par vie, ce qui vous permettra de booster vos personnages rapidement.

SUCCÈS

Finir le niveau (5)

(MODE ARCADE) Finir le niveau 1

Tout finir (10)

(MODE RISING) Finir toutes les missions

Faisons ça bien ! (5)

(MODE ARCADE) Vaincre 10 Soldats ou plus

Soldat décoré (10)

(MODE RISING) Obtenir tous les Star Chips

Esprit ardent (10)

(MODE RISING) Obtenir le meilleur classement sur tous les niveaux

On ne joue jamais assez (10)

(MODE RISING) Acheter tous les objets possibles au magasin

Le Guerrier le plus fort (20)

(MODE ARCADE) Finir toutes les missions

La Guérilla dans le sang (25)

(MODE ARCADE) Finir toutes les missions sans battre plus de 50 restrictions

Guerrier disponible (25)

(MODE ARCADE) Accumuler 20 vies supplémentaires ou plus

Paix mondiale (25)

(MODE ARCADE) Finir toutes les missions en compagnie d'amis du monde entier

Vous êtes le guerrier suprême ! (25)

(MODE ARCADE) Finir toutes les missions sans jamais ramasser aucun objet d'arme

Ils vont me le payer... (30)

(MODE ARCADE) Finir toutes les missions sans mourir

Hardwood Backgammon

© Silver Creek Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Vétéran du Backgammon (10)

Jouez 100 parties, en Solo ou sur Xbox Live.

Méga série (30)

Gagnez 25 parties à la suite, en Solo ou sur Xbox Live.

Maître du pip (10)

Gagnez 25 parties, en Solo ou sur Xbox Live.

Gammon en ligne (10)

Terminez 10 parties sur Xbox Live.

Débutant au Backgammon (10)

Gagnez 10 parties, en Solo ou sur Xbox Live.

Mini série (20)

Gagnez 10 parties de suite, en Solo ou sur Xbox Live.

Chasseur de gammon (10)

Gagnez une partie avec un gammon, en Solo ou sur Xbox Live.

Grande star bigarrée (20)

Gagnez une partie avec 75 pips d'avance, en Solo ou sur Xbox Live.

Bébé Backgammon (10)

Gagnez une partie avec un backgammon, en Solo ou sur Xbox Live.

Star bigarrée (20)

Gagnez une partie avec 50 pips d'avance, en Solo ou sur Xbox Live.

Baron de la barre (40)

Placez quatre pions de votre adversaire sur la barre en même temps, en Solo ou sur Xbox Live.

Double gain (10)

Gagnez une partie avec un bonus de dé doubleur, en Solo ou sur Xbox Live.

Harms Way

© Microsoft / Bongfish 2010

+ D'INFOS FORUM

IMAGE DE JOUEUR

Débloquer le succès "première victoire".

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique.

Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

- Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

- Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

- Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy. Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape

d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

- Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

- Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

- Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

- Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

- Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle sur Demande.

- Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

- Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

- Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de

l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

- Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

- Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

- Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

- Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

- Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

- Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

- Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.

Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de

Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

Obtenir les mots de passe des 12 portraits

- Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

- Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

- Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

- Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

- Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

- Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

- Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

- Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

- Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

- Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

- Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

- Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

SALLE DES RÉCOMPENSES

Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

SUCCÈS

Coupe Personnages (10)

Rencontre tous les personnages du jeu.

Coupe Explorateur (10)

Visiter chaque zone connue de Poudlard.

Terminer niveau découverte 1 (10)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 1.

Terminer niveau découverte 2 (10)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 2.

Terminer niveau découverte 3 (10)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 3.

Terminer niveau découverte 4 (10)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 4.

Coupe Mot de passe de portraits (10)

Découvre les mots de passe de tous les portraits de Poudlard.

Coupe Fantôme (10)

Trouve tous les fantômes de Poudlard.

Coupe Ornithologie (10)

Trouve toutes les créatures volantes de Poudlard.

Coupe Devoirs (10)

Accomplis toutes les tâches des professeurs.

Coupe Architecture (10)

Découvre tous les symboles cachés de Poudlard.

Coupe Contrebande (10)

Trouve les colis cachés de Fred et George.

Coupe Statue secrète (10)

Trouve les statues d'échecs secrètes de Poudlard.

Coupe Sorcières et sorciers (10)

Trouve les plaques de sorciers cachées autour de Poudlard.

Coupe Nature (10)

Trouver toutes les traces de créatures rares cachées dans Poudlard.

Coupe Fierté de l'école (10)

Range Poudlard.

Coupe Grand maître (20)

Bats tous les champions du jeu d'échecs, version sorcier.

Coupe Bataille explosive (20)

Bats tous les champions de bataille explosive.

Coupe Bavboule d'or (20)

Bats tous les champions de Bavboules.

Coupe Ami de l'année (20)

Retrouve les affaires de Luna.

Terminer niveau découverte 5 (20)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 5.

Terminer niveau découverte 6 (20)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 6.

Terminer niveau découverte 7 (20)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 7.

Terminer niveau découverte 8 (20)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 8.

Terminer niveau découverte 9 (20)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 9.

Terminer niveau découverte 10 (20)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 10.

Coupe Défense (20)

Lance tous les sorts défensifs en une seule rencontre.

Aller à Poudlard (20)

Termine les initiations du square Grimmaurd.

Trouver la Salle sur Demande (30)

Découvre la Salle sur Demande.

Terminer niveau découverte 11 (30)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 11.

Terminer niveau découverte 12 (30)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 12.

Terminer niveau découverte 13 (50)

Explore suffisamment ton environnement pour terminer le niveau de découverte 13.

Gagner niveau le plus difficile (100)

Termine le Scénario au niveau le plus difficile.

Recruter l'Armée de Dumbledore (100)

Recrute l'Armée de Dumbledore.

Exaspérer Ombrage (100)

Sème le chaos dans le Poudlard d'Ombrage.

Terminer le Scénario (100)

Termine le Scénario.

Succès secrets

500 magique (10)

Réussir à lancer 500 sorts .

Traverser la plateforme (10)

Parcourir 9 miles 3/4.

AD 10 (10)

Recruter 10 membres de l'AD.

AD 20 (10)

Recruter 20 membres de l'AD.

Gagner la coupe Succès Studieux (20)

Obtenez un 'O' dans toutes les leçons.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

3 Ecussons	Duels 2 joueurs (Drago & Luna)
8 Ecussons	Plus d'énergie dans les duels
14 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement)
21 Ecussons	Bombabouses débloquées
29 Ecussons	Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle)
38 Ecussons	Meilleur score au Quidditch
48 Ecussons	Chaudrons explosifs débloqués
59 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (transfiguration)
71 Ecussons	Encore plus d'énergie dans les duels
84 Ecussons	Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione)
98 Ecussons	Filtre d'amour accessible au club de potions
113 Ecussons	Arène duels 2 joueurs (cour pavée)
129 Ecussons	Plus de mini-écussons
150 Ecussons	Duels 2 joueurs (Severus Rogue)

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin.

Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers

les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte. Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre

ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.

SUCCCÈS

Chasseur de saletés (10)

Nettoyer le Terrier après le passage de Fred et George

Tu as utilisé la Pensine (10)

Voir le premier souvenir de Dumbledore sur Tom Jedusor dans la Pensine

Capitaine d'équipe (10)

Réunir l'équipe de Quidditch de Gryffondor

Fabuleuse fête (10)

Organiser une fabuleuse fête de Noël pour Slughorn

Bonne action (20)

Aider l'élève à récupérer sa Bavboule volée

Super camarade (20)

Aider Ron à éviter Lavande

Manuel caché (20)

Cacher le manuel de potions du Prince de Sang-Mêlé

Débutant en portraits (10)

Utiliser le premier raccourci caché derrière un portrait

Expert en portraits (20)

Utiliser tous les raccourcis cachés derrière les portraits

Tu as terminé l'aventure (100)

Terminer l'aventure

Collection d'écussons 1 (10)

Terminer la collection d'écussons 1

Collection d'écussons 2 (10)

Terminer la collection d'écussons 2

Collection d'écussons 3 (10)

Terminer la collection d'écussons 3

Collection d'écussons 4 (10)

Terminer la collection d'écussons 4

Collection d'écussons 5 (20)

Terminer la collection d'écussons 5

Collection d'écussons 6 (20)

Terminer la collection d'écussons 6

Collection d'écussons 7 (20)

Terminer la collection d'écussons 7

Collection d'écussons 8 (20)

Terminer la collection d'écussons 8

Collection d'écussons 9 (30)

Terminer la collection d'écussons 9

Collection d'écussons 10 (30)

Terminer la collection d'écussons 10

Collection d'écussons 11 (30)

Terminer la collection d'écussons 11

Collection d'écussons 12 (40)

Terminer la collection d'écussons 12

Collection d'écussons 13 (50)

Terminer la collection d'écussons 13

Collection d'écussons 14 (60)

Terminer la collection d'écussons 14

Débutant en potions (10)

Gagner le badge chance du débutant en potions

Badge de la rapidité (10)

Gagner le badge de la rapidité

Star du club de potions (10)

Gagner le badge star du club de potions

Vétéran du club de potions (20)

Gagner le badge de Vétéran du club de potions

Maître des potions (50)

Gagner le badge de Maître des potions

Débutant en duel (10)

Gagner le badge chance du débutant en duel

Badge de réflexe (10)

Gagner le badge de réflexe

Champion de duel (10)

Gagner le badge de champion du club de duel

Vétéran des duels (20)

Gagner le badge de vétéran des duels

Badge de Maître des duels (50)

Gagner le badge de Maître des duels

Débutant en Quidditch (10)

Gagner le badge chance du débutant en Quidditch

Badge du vol de précision (10)

Gagner le badge du vol de précision

Badge de vol acrobatique (10)

Gagner le badge de vol acrobatique

Badge de passionné du vol (20)

Gagner le badge de passionné du vol

Maître du vol (50)

Gagner le badge de Maître du vol

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

TOUT DÉBLOQUER

Allez dans le menu des récompenses (badges et crédits) et faites : **Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas et Gauche** pour débloquer tout le contenu du jeu.

Harry Potter et les Reliques de la Mort - Deuxième Partie

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2011

GUIDE VIDÉO : CONTRER UN CONFRINGO

Lorsqu'un ennemi lance dans votre direction le sort Confringo, activez votre Protego juste avant l'impact pour le contrer et ainsi garder votre bouclier intact.

Ce guide vidéo est une contribution de **Enarpilod**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/Enarpilod

GUIDE VIDÉO : L'OBJET CACHÉ À PRÉ-AU-LARD

Une fois la capacité Transplaner acquise, revenez à l'emplacement où des Mangemorts vous attaquent à distance depuis l'étage d'une maison pour repérer les barils qui bloquent l'entrée. Utilisez Transplaner dans leur direction pour passer de l'autre côté et ainsi récupérer l'objet qui se trouve à l'étage de la maison.

Ce guide vidéo est une contribution de **Enarpilod**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/Enarpilod

SOLUTION COMPLÈTE

Gringotts

Commencez par suivre Hermione et Ron et familiarisez-vous avec les commandes. Avancez ensuite jusqu'au repère lumineux qui indique l'objectif.

Si vous perdez votre chemin, utilisez ces repères pour savoir où aller. Passez ensuite par la porte et continuez votre chemin.

Avancez vers le repère lumineux pour vous mettre à couvert. Utilisez ensuite votre sort Stupéfix pour neutraliser les deux gardes. Suivez ensuite Hermione vers la lumière suivante et franchissez la porte. Descendez les marches et placez-vous à couvert pour éviter d'être repéré par le wagonnet.

Effectuez ensuite un sprint pour éviter le wagonnet suivant. Avancez jusqu'au bord du gouffre ensuite allez à droite pour vous mettre à couvert devant la porte. Attendez l'arrivée des gardes et neutralisez-les avant de passer par la porte.

Avancez en utilisant le sort Protego pour vous protéger des tirs du garde.

Approchez-vous de lui et mettez-vous à couvert pour l'éliminer plus facilement. Avancez ensuite derrière votre bouclier

et neutralisez les Mangemorts tout en restant à couvert. Continuez pour voir le passage s'effondrer.

Allez alors à gauche et planquez-vous derrière la rambarde en bois. Aidez vos amis en neutralisant les gardes qui arrivent d'en bas. Lorsque le pont s'effondre, allez derrière un abri et continuez à neutraliser les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez ensuite vers la porte et couvrez Hermione pendant qu'elle l'ouvre.

Poursuivez votre route et neutralisez le groupe de gardes qui vous barrent la route. Avancez ensuite et cachez-vous derrière les wagons pour neutraliser les gardes et surtout ceux qui se trouvent en hauteur à droite et à gauche. Continuez d'avancer en battant les ennemis jusqu'à atteindre le dragon.

Avancez ensuite en vous cachant derrière les colonnes pour éviter les flammes crachées par le dragon. Mettez-vous à couvert derrière la colonne brisée et tirez sur les torches qui entourent le dragon pour détourner son attention pendant quelques secondes.

Allez derrière la colonne suivante et tirez sur une autre torche pour détourner une autre fois l'attention du dragon puis profitez-en pour sprinter vers la gauche pour atteindre la chambre forte avec vos amis.

Les rues de Pré-au-Lard

Avancez dans la ville pour être rapidement confronté à vos ennemis. Planquez-vous derrière les barrières et neutralisez-les.

A la fin des affrontements, vous obtenez le sort Expelliarmus. Avancez ensuite et utilisez votre nouveau sort pour briser les boucliers de vos ennemis avant de les attaquer avec un Stupéfix.

Avancez ensuite pour faire face à deux adversaires qui tirent sur vous à distance, depuis les fenêtres de la maison du fond. Utilisez Protego pour avancer et vous mettre derrière un abri à gauche et neutralisez le premier Mangemort qui se trouve à la fenêtre de droite. Utilisez Protego pour vous mettre à couvert à droite et neutralisez le deuxième ennemi.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour repousser ceux qui arrivent par derrière. Empêchez-les de s'approcher de vous pour qu'ils ne vous encerclent pas. Tirez sur les torches pour les faire exploser à proximité des sorciers.

Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer d'autres ennemis. Avancez ensuite vers la maison pour être attaqué par deux assaillants qui arrivent par surprise. Utilisez Protego le temps de reculer et de vous mettre à couvert. Neutralisez-les et entrez dans la maison.

Montez les marches et passez par le trou dans le mur pour vous mettre immédiatement à couvert. Neutralisez les deux premiers sorciers situés dans le kiosque avant de vous attaquer aux autres. Avancez ensuite vers le kiosque et mettez-vous à couvert à l'intérieur de ce dernier pour éviter les tirs des Mangemorts qui rappliquent de tous les cotés. Suivez ensuite Hermione et passez la porte.

Avancez pour vous planquer derrière un abri avant l'arrivée des ennemis. Commencez par briser les boucliers des Mangemorts masqués ensuite neutralisez-les avant de vous occuper des autres. Vous devez protéger le marché couvert des attaques de ces créatures.

Allez donc vous mettre à couvert à l'intérieur du marché et repoussez ceux qui essayent de vous atteindre.

Un problème de sécurité

Une fois à l'intérieur de Poudlard, vous devez vaincre Amyeus et Alecto Carrow. Mettez-vous à couvert derrière une table et attaquez vos ennemis. Brisez leurs boucliers avec Expelliarmus et lancez tout de suite après des Stupéfix.

Concentrez-vos tirs sur l'un des ennemis en commençant par celui qui avance vers vous. Empêchez-les de vous atteindre pour ne pas vous retrouver entre leurs tirs. Restez planqué pendant tout le déroulement du combat pour arriver enfin à les vaincre.

Vous devez ensuite combattre le professeur Rogue. Puisque, cette fois, vous ne pouvez vous mettre à couvert nulle part, utilisez fréquemment le sort Protégo pour vous protéger des tirs de votre ennemi. Brisez son bouclier avant de lui tirer dessus rapidement.

Il ne s'attardera pas dans la même position mais changera toujours de place après vos attaques. Quand il se place en haut, sur les corniches, évitez ses projectiles en changeant de place à votre tour puis brisez son bouclier et tirez tout de suite après sur lui. Maintenez cette tactique jusqu'au ce que Rogue prenne la fuite.

Le crochet de Basilic

Avancez avec Ron dans le tunnel en incarnant Hermione jusqu'à entrer dans la grotte. Eliminez les araignées avec le sort Expulso et avancez jusqu'à la porte. Protégez ensuite Ron pendant qu'il ouvre la porte et explosez les araignées avant qu'elles ne l'atteignent.

Si vous êtes submergé par ces insectes, utilisez le sort Protego pour les repousser. Neutralisez le reste des ennemis et passez la porte.

Avancez et éliminez les araignées qui vous lancent dessus leurs toiles. Avancez encore et protégez encore une fois Ron pendant qu'il ouvre une porte. Avancez ensuite vers une porte. Protégez comme d'habitude Ron pendant qu'il l'ouvre.

Entrez ensuite mais la porte reste ouverte et une avalanche d'araignées débarque. Utilisez Protego pour exploser les araignées proches de vous tandis qu'Expulso sera utile contre ceux qui arrivent vers vous. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à la Chambre des secrets.

Avancez ensuite vers le squelette pour récupérer un cochet. Vous devez ensuite courir pour éviter d'être englouti par la vague. Evitez les obstacles en chemin pour ne par être rattrapé par la vague.

Une mission à accomplir

Vous incarnez cette fois Seamus qui doit piéger le pont pour le faire exploser. Pendant que vos amis vous protègent, vous devez poser six charges sur le pont. Avancez à gauche et mettez-vous à couvert pendant que vos amis repoussent les ennemis.

Attendez le signal de votre ami pour courir d'un abri à l'autre ensuite posez la première charge.

Avancez à droite et utilisez le sort Confringo contre les groupes d'ennemis qui avancent vers vous. Avancez en neutralisant les Mangemorts et allez vers la position de la deuxième charge.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent par derrière et posez la charge. Allez vers la position suivante en évitant les tirs ennemis. Neutralisez ceux qui débarquent près de la position de la charge avant de la poser.

Avancez vers la position suivante et affrontez une grande résistance en chemin.

Quand les choses se calment, posez votre quatrième charge. Pour les deux autres charges, vous devez éliminer les ennemis qui vous barrent la route ensuite ceux qui gardent les positions des charges.

Vous incarnez par la suite Neville qui, depuis le pont couvre Seamus. Utilisez le sort Petrificus Totalus contre les ennemis qui attaquent votre ami. Commencez par ceux qui avancent et essayent de l'encercler. Vous allez ensuite changer de position pour couvrir la retraite de votre ami.

Des Mangemorts vont alors vous cibler depuis le sol. Commencez alors par les neutraliser avant de continuer votre mission de protection. Mettez-vous ensuite à couvert pour contrer les attaques des ennemis qui arrivent sur le pont puis amorcez les charges et prenez la fuite avant qu'elles n'explosent. Courez alors en tirant sur l'ennemi qui essaye de vous rattraper.

Un problème de taille

Vous devez ensuite affronter un géant qui essaye d'entrer dans Poudlard.

Utilisez votre sort Stupéfix en plus du nouveau sort Impedimenta qui touche plusieurs ennemis en même temps. Repoussez les Mangemorts qui arrivent ensuite concentrez vos attaques sur le géant. Vous devez enfin lui lancer un Impedimenta pour le déséquilibrer et le faire tomber du pont.

Un autre géant fera son entrée en scène. Ce dernier vous lance dessus de gros rochers en avançant. Evitez-les tout en déployant votre bouclier Protego ou tirez sur les projectiles en l'air avant qu'ils ne vous atteignent pour les détruire. Neutralisez les sbires du géant et tirez sur les torches pour les exploser et toucher vos ennemis par la même occasion. Repoussez le géant et utilisez fréquemment Impedimenta pour enfin le déséquilibrer et le faire tomber. Ce dernier s'accroche à la corniche et tente de vous attaquer. Suivez les indications qui s'affichent pour le repousser et le faire tomber une fois pour toutes.

Le diadème perdu

Vous incarnez ensuite à Harry à la recherche du diadème. Affrontez vos ennemis pour les faire fuir ensuite allez à gauche. Planquez-vous derrière un abri et utilisez Expulso sur vos ennemis pour les faire fuir encore une fois.

Avancez à droite pour affronter à nouveau Drago et ses sbires. Poursuivez votre chemin, planquez-vous et tirez Expulso ou Confringo sur l'abri de Drago. Rééditez la même opération avec l'abri suivant et avancez. Repoussez encore une fois Drago et ses amis et avancez pour récupérer le diadème.

Vous devez maintenant courir pour éviter les flammes qui embrasent la zone mais aussi cibler les débris et les détruire avec Impedimenta avant qu'ils ne vous atteignent et ne vous ralentissent. Explosez-les en l'air en évitant de heurter les objets en chemin jusqu'à quitter cette zone.

La bataille de Poudlard

Vous êtes maintenant dans le hangar, avancez et utilisez la nouvelle aptitude Transplaner pour vous mettre rapidement à couvert derrière un abri. Neutralisez les ennemis et avancez pour que les Mangemorts masqués fassent éruption dans la zone.

Repliez-vous et neutralisez-les avant de sortir par la gauche. Cachez-vous derrière la corniche et éliminez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive et ceux situés en hauteur.

Avancez ensuite à gauche en neutralisant d'autres Mangemorts et passez entre les trous au sol. Vous devez ensuite protéger Hermione pendant qu'elle débloque la porte. Avancez en éliminant les sorciers et entrez par la porte de droite. Repoussez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent sur la passerelle, en haut. Vous devez ensuite protéger Hermione pendant qu'elle ouvre la porte.

Suivez ensuite vos amis et montez les marches. Descendez les escaliers en éliminant les ennemis en chemin et une fois en bas, planquez-vous derrière un abri et repoussez les attaques des Mangemorts. Rejoignez ensuite la sortie qui se trouve de l'autre coté.

Vous allez ensuite incarner Hermione qui va affronter Fenrir. Planquez-vous et tirez sur ses sbires qui arrivent dans la zone. Quand Fenrir s'arrête près d'une torche, tirez sur cette dernière pour l'exploser et le blesser. Brisez à chaque fois son bouclier et tirez-lui dessus tout de suite après avant qu'il ne change de position.

Touchez les torches avec vos sorts pour blesser votre ennemi et neutraliser ses sbires. Maintenez cette tactique jusqu'çà l'éliminer.

Vous revenez ensuite à Harry et Ron. Descendez les marches vers le hangar à bateaux et éliminez les Mangemorts en chemin.

Faites attention à ceux qui apparaissent en haut une fois que vous aurez emprunté les escaliers pour descendre.

Reddition

Après la mort de Rogue, Harry décide d'aller retrouver Voldemort. Avancez en éliminant les ennemis sur le pont. Ecrasez ensuite les Mangemorts qui vous attendent dans la forêt. Avancez en compagnie des fantômes de vos parents et amis jusqu'à rejoindre Voldemort.

Enchaînement d'événements

Après les cinématiques, vous allez enfin affronter Voldemort. Mettez-vous à couvert pour éviter les attaques de votre ennemi et lancez-lui vos sorts dessus (comme le Petrificus Totalus). Quand il commence à se transplaner d'un endroit à l'autre, suivez les marques de Transplanage pour repérer votre ennemi qui essayera de vous attaquer par derrière.

Changez alors de position et utilisez Protego pendant vos déplacements. Soyez patient et effectuez une attaque à la fois pour ne pas subir les contres de Voldemort. Vous pouvez aussi tourner autour du boss pour en même temps éviter ses attaques et pouvoir riposter. Maintenez cette tactique pour gagner ce round contre Voldemort.

Vous devez maintenant fuir. Tirez donc sur les objets scintillants qui se trouvent en chemin pour ralentir l'avancée de votre ennemi pour qu'il ne puisse pas vous rattraper. Les premiers objets dans l'escalier sont cruciaux pour ralentir le boss dès le début, essayez de n'en rater aucun. Continuez ensuite votre fuite à travers le château jusqu'à la porte et explosez-la avec vos tirs.

Vous incarnez maintenant Ron qui poursuit Nagini avec Hermione. Suivez Hermione dans les escaliers en éliminant les ennemis en chemin. Attention aux embuscades des Mangemorts et restez toujours près d'Hermione pour qu'elle protège vos arrière. Suivez-la pour ne pas vous perdre dans les escaliers jusqu'à trouver Nagini.

Pas ma fille !

La résistance contre les forces de Voldemort s'active et vous devez défendre la cour de Poudlard.

Restez à couvert dans le centre de la cour où il y a des abris tout autour de vous et repoussez les vagues d'attaques ennemies. Quand tout un groupe apparait en même temps, utilisez le sort Impedimenta pour les toucher tous ensemble.

Si vous êtes débordé par les ennemis, reculez vers la porte et planquez-vous derrière les débris. De cette façon, vous évitez d'être attaqué de tous les cotés et surtout par derrière. Tenez bon jusqu'à l'arrêt des hostilités et entrez par la porte.

Après la cinématique, vous devez affronter et vaincre Bellatrix. Mettez-vous directement à couvert à droite et utilisez votre sort Expulso pour la toucher.

Elle est trop rapide et change fréquemment de position mais la marque de Transplanage trahira sa position suivante. Utilisez ceci en votre faveur et tirez sur votre ennemie dès qu'elle atteint sa nouvelle position. Appuyez sur le bouton indiqué pour éviter les débris qu'elle vous lance. Le Petrificus Totalus vous sera très utile aussi quand Bellatrix s'immobilise pour quelques instants pour lancer un sort puissant. Maintenez cette tactique jusqu'à l'éliminer.

Le dernier combat de Voldemort

De retour à Harry, vous allez combattre Voldemort dans le hangar. La tactique à utiliser tout au long du combat consiste à bloquer les attaques de votre ennemi avec Protego pour lancer les vôtres, tout de suite après.

Puisqu'il n'y a pas d'abris, votre seule défense est le bouclier Protego. Même si le boss change de position, maintenez la même tactique en alternant entre Protego et les sorts d'attaque jusqu'à passer au dernier round de l'affrontement entre Voldemort et Harry.

Lors de cet ultime affrontement, vous devez maintenir le faisceau sur Voldemort pour l'épuiser. Maintenez donc le point lumineux entre le rayon de votre baguette et de celui de Voldemort pointé sur ce dernier.

Effectuez des mouvements souples pour ne pas perdre le contrôle du faisceau de votre baguette. Contrôlez- le faisceau pour enfin toucher Voldemort et l'éliminer une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez achevé la dernière des quêtes de Harry Potter.

SUCCÈS

Confiance abritée (20)

Bats 100 sorciers ennemis en étant à couvert.

Pure chance (5)

Bats 10 sorciers ennemis en étant à couvert et sans viser.

Apprenti sorcier (40)

Termine le jeu en niveau de difficulté Normal.

Sorcier accompli (150)

Termine le jeu en niveau de difficulté Expert.

Maître de la sorcellerie (80)

Termine le jeu en niveau de difficulté Avancé.

Protego ! (20)

Contre 100 sorts avec Protego.

Expelliarmus ! (20)

Annule 100 boucliers ennemis générés par Protego en lançant Expelliarmus.

Petrificus Totalus ! (15)

Paralyse 100 sorciers ennemis avec Petrificus Totalus.

Expulso ! (10)

Bats 100 sorciers ennemis avec Expulso.

Confringo ! (10)

Bats 100 sorciers ennemis avec Confringo.

Apparition (10)

Transplane sur plus de 100 mètres.

Stratégie magique (10)

Bats 50 sorciers ennemis en lançant plus d'un sort.

La meilleure défense (10)

Utilise Protego pour battre 20 sorciers ennemis à courte distance.

Réflexion (10)

Bats 10 sorciers ennemis en renvoyant leur sort avec Protego.

Bien fait pour eux (10)

Bats 4 sorciers ennemis avec un seul Confringo.

Cinq d'un coup ! (10)

Bats 5 sorciers ennemis avec un seul Impedimenta.

Bons réflexes (10)

Bats 10 sorciers ennemis avant qu'ils aient le temps de lancer un sort.

Bien parti (10)

Bats 100 sorciers ennemis dans le mode Histoire et/ou Défis.

Sorcier émérite (20)

Bats 500 sorciers ennemis dans le mode Histoire et/ou Défis.

Défenseur de Poudlard (20)

Bats 1 000 sorciers ennemis dans le mode Histoire et/ou Défis.

Les bons et les méchants (40)

Trouve tous les personnages.

Une oreille attentive (40)

Trouve toutes les pistes musicales.

Exploration minutieuse (50)

Récupère tous les objets.

Intouchable (5)

Termine un niveau sans te faire battre.

Maîtrise absolue (30)

Termine tous les défis.

Exemple lumineux (50)

Termine tous les défis au niveau Or.

On s'éclate ! (5)

Déclenche 5 réactions explosives.

Dégâts minimes (20)

Échappe à Voldemort en limitant les dégâts à Poudlard.

Premier échelon (10)

Termine ton premier défi.

Succès secrets

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Harry Potter et les Reliques de la Mort - Première Partie

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à effectuer depuis le menu des bonus de l'écran d'options.

Défis élite

Y, Haut, X, LT, RT, A

Potions de super force

X, Gauche, Droite, A, RT, RB

Sort Protego Totalum

Y, B, Haut, Gauche, RT, Droite

CODES

Ces codes sont à saisir dans l'écran des bonus du menu Options.

BKTDSL	Potion de super force
PFCVWG	Défis élite
WNVTKS	Impedimenta Maxima
YBGCWW	Protego Totalum

SOLUTION COMPLÈTE

Les sept Potter

Vos débutez l'aventure dans le side-car de la moto de Hagrid. Vous êtes poursuivi par des sorciers de toutes sortes.

Utilisez votre baguette magique et le sort Stupéfix pour éliminer vos poursuivants. Les ennemis arrivent de tous les cotés et essentiellement par derrière. Neutralisez les trois vagues d'attaques avant d'atteindre l'autoroute.

Là aussi les ennemis arrivent par vagues mais cette fois de face.

Continuez d'utiliser le sort Stupéfix qui sera votre meilleure arme pendant toute l'aventure. Passez dans le tunnel, neutralisez vos ennemis jusqu'à ce que Hagrid soit touché. Poursuivez alors votre fuite dans les airs. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer de tous les cotés. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Voldemort.

Vous devez maintenant alterner les attaques contre Voldemort et ses sorciers qui vous pourchassent. Quand tous les sbires du sorcier sont éliminés, concentrez vos attaques Stupéfix sur ce dernier jusqu'à la fin de la poursuite.

Le mariage

Après votre fuite, vous débarquez en plein milieu d'un mariage. Suivez les indications pour utiliser le sortilège Quatre-points qui vous indique le chemin à prendre à l'aide d'une lueur bleuâtre. Allez donc à droite derrière la serre pour parler à Lovegood, le père de Luna.

Ce dernier vous informe que M. Weasley vous cherche. Lancez le sortilège Quatre-points pour trouver votre chemin et avancez. Suivez la route jusqu'à atteindre M. Weasley.

Après la conversation, vous allez devoir combattre les Mangemorts qui débarquent. Utilisez le Stupéfix contre le premier ennemi et suivez les indications pour apprendre à vous mettre à couvert.

Eliminez les trois autres ennemis qui arrivent. Avancez ensuite dans le champ et apprenez à lancer le sortilège Bouclier qui vous protégera momentanément contre les attaques si vous n'êtes pas à couvert.

Avancez ensuite en suivant l'indication du Quatre-points et ramassez les objets laissés par les ennemis neutralisés. Utilisez les mottes de foin comme abri et neutralisez les ennemis en chemin. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre la maison.

Un endroit où se cacher

Après votre nième fuite, vous vous retrouvez dans la ville. Vous devez vous assurer qu'il n'existe pas de Mangemorts dans les parages. Endossez la cape d'invisibilité et allez inspecter les lieux.

Votre suspect principal est le vendeur de journaux. Ne touchez pas les personnes qui se baladent dans la ville sinon vous serez repéré et la mission se soldera par un échec. Si le triangle bleu qui se trouve à gauche de l'écran devient rouge, arrêtez-vous pour recharger la cape d'invisibilité sinon elle disparaitra.

Avancez alors en évitant les obstacles et en les passant jusqu'à atteindre le vendeur de journaux qui n'est en fin de compte pas un Mangemorts.

Revenez ensuite vers vos amis. Vous pouvez vous cacher dans un coin loin des yeux des passants pour retirer ou remettre la cape. Ceci permettra de recharger cette dernière et vous n'aurez pas à vous arrêter pour le faire. Une fois près de vos amis, vous devez contrôler un deuxième suspect. Cette fois, il s'agit de la femme qui tient une pancarte. Approchez-vous d'elle sans alerter personne pour vous apercevoir qu'il s'agit d'une simple Moldu.

Revenez alors à vos deux amis pour les informer. Ensuite, et puisque le chemin est dégagé, avancez normalement sans utiliser votre cape. Utilisez le sort Quatre-points pour retrouver votre chemin et entrez dans le Luchino café. Après la courte cinématique, restez à couvert derrière les tables et utilisez le sort Stupéfix contre vos assaillants. Neutralisez-les un par un en restant à l'abri de leurs tirs avant de vous enfuir.

Le récit de Kreattur

Une fois dans la grande maison de square Grimmaurd, vous devez trouver la cuisine. Descendez alors l'escalier pour atteindre la cuisine. Vous affrontez alors un nouveau genre d'ennemis, les Doxys.

Ils n'arrêteront pas d'apparaitre et vous ne pouvez pas les éliminer avec votre simple Stupéfix. Allez alors au fond à gauche pour récupérer la potion de Doxycide. Lancez cette potion dans l'endroit ou sont concentré les Doxys pour les paralyser. Profitez de cet instant pour éliminer ces créatures. Quand d'autres Doxys apparaissent, allez prendre une autre potion qui se trouve de l'autre coté de la cuisine et lancez-la sur les Doxys. Eliminez-les ensuite pour pouvoir continuer votre aventure.

Remontez ensuite l'escalier pour revenir dans le hall. Entrez dans la salle à manger pour ouvrir le coffre et prendre le mot de passe de Potterveille. Montez ensuite l'escalier et entrez par la seule porte ouverte. Eliminez encore une fois les Doxys en utilisant la Doxycide. Fouillez ensuite la chambre avant de revenir voir vos amis.

Vous devez ensuite revenir à la cuisine pour chercher Kreattur l'elfe de maison. Descendez alors vers la cuisine et allez au fond pour le retrouver. Discutez avec ce dernier et donnez-lui ensuite le médaillon. Remontez ensuite l'escalier et entrez dans la pièce qui se trouve à gauche. Avancez vers l'armoire qui tremble pour qu'un Détraqueur jaillisse de cette armoire.

Pour éliminer cet ennemi, appuyez sur le bouton indiqué plusieurs fois pour déclencher le sort Patronus quand votre ennemi est proche de vous. Oubliez le Stupéfix et autres sorts qui n'agissent pas sur ce genre d'ennemis. Une fois débarrassé de lui, revenez voir vos amis dans la cuisine avec Kreattur et interrogez Mondingus.

La station abandonnée

Dans ces missions intermédiaires qui interviennent entre les chapitres principaux de l'histoire, vous avez des quêtes à accomplir. Vous devez sauver les Nés-Moldus qui sont retenus par les ennemis. Avancez, en suivant le Quatre-points.

Eliminez les premiers ennemis et prenez les objets qu'ils laissent derrière eux. Avancez ensuite à gauche vers le champ des installations électriques. Restez à couvert pour neutraliser les ennemis qui arrivent dans cette zone. Changez constamment de planque pour en pas être attaqué par derrière. Approchez-vous ensuite de la dame emprisonnée et qui se trouvait entre les ennemis et libérez-la.

Continuez ensuite votre route en éliminant les ennemis en chemin jusqu'à entrer dans un grand bâtiment. Montez l'escalier et mettez-vous à couvert derrière les taules. Eliminez les ennemis qui se trouvent en bas et avancez à gauche. D'autres sorciers vont apparaitre sur la passerelle qui est en face de vous.

Neutralisez-les et avancez au fond pour trouver le coffre contenant un mot de passe de Potterveille.

Descendez ensuite l'escalier et neutralisez les ennemis qui restent avant de libérer le Né-Moldu. Sortez ensuite du bâtiment et restez à couver derrière les barils et caisses. Eliminez vos assaillants avant d'utiliser les Quatre-points pour poursuivre votre chemin.

Avancez alors en éliminant vos ennemis jusqu'à atteindre les grandes cheminées. Neutralisez les Détraqueurs pour libérer le prisonnier et continuez votre chemin. Eliminez ensuite les sorciers et les Détraqueurs qui gardent les deux derniers Nés-Moldus. Libérez enfin ces derniers pour quitter cet endroit.

Les ruines

Utilisez le sort Quatre-points pour trouver votre chemin et avancez en éliminant les sorciers. Vous arrivez dans un champ de bataille où se déroule un combat entre les forces du mal et celles du bien. Vous devez alors aider les sorciers contre les Rafleurs maléfiques.

Restez toujours à couvert et surveillez vos arrières pour ne pas vous retrouver entre plusieurs tirs. Aidez surtout les sorciers qui sont attaqués par plusieurs ennemis. Vous devez vous assurer que les sorciers résistent jusqu'à la fin des vagues d'attaques.

Les grottes obscures

Votre objectif dans cette mission est de vous échapper de l'antre du dragon. Avancez dans la grotte et oubliez d'attaquer le dragon, vos sorts sont inutiles contre lui.

Avancez pour vous mettre devant lui en courant mais vous n'allez pas éviter ses flammes. Pour le deuxième passage devant ce colosse, ramassez en courant la potion anti-feu qui vous donnera une petite immunité contre les flammes pendant votre bref passage.

Neutralisez ensuite les ennemis qui vous barrent la route. Passez une troisième fois devant le dragon en restant derrière les rochers et ramassez la potion pour vous permettre de passer sans trop de mal. Continuez d'avancer dans les galeries de cet antre et ouvrez le coffre en chemin pour prendre la gazette du sorcier. Continuez votre chemin en éliminant les ennemis sur votre route.

Passez encore une fois devant le dragon toujours en courant. Ouvrez un autre coffre en chemin pour trouver un mot de passe de Potterveille.

Suivez ensuite le tunnel en abattant les ennemis avant de quitter cet antre.

La magie est puissante

Dans cette mission, vous devez encore une fois utiliser votre cape d'invisibilité. Commencez par suivre Reg Cattermole sans toucher les passants. Suivez Reg jusqu'à ce qu'il s'arrête au bout d'une impasse et attaquez-le par derrière pour le mettre KO.

Récupérez ensuite le Polynectar laissé par ce dernier. Allez devant la voiture blanche et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier.

Vous devez maintenant trouver et suivre Mafalda Hopkirk de la même manière.

Attendez qu'elle s'arrête dans la cour du bâtiment et attaquez-la par derrière pour prendre le Polynectar. Si des ennemis vous repèrent et vous attaquent, quittez la zone pour trouver un coin où vous cacher et remettre votre cape d'invisibilité.

Votre dernière cible est Albert Runcorn. Suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête devant la porte d'un immeuble, attendez que la rue se vide et attaquez-le rapidement avant qu'il ne prenne la fuite.

Récupérez alors le Polynectar et revenez vers vos amis pour boire ce Polynectar et prendre l'apparition de vos trois victimes. Avancez ensuite sans crainte et utilisez les Quatre-points pour atteindre les toilettes publiques menant au ministère de la magie.

Une fois dans le ministère, avancez en suivant les Quatre-points jusqu'à l'ascenseur. Vous devez maintenant vous rendre au bureau des agents de sécurité pour découvrir quel ascenseur vous conduit au niveau 1. Avancez alors en suivant les Quatre-points et passez par l'escalier, dans le tunnel. L'effet du Polynectar s'épuise et vous devez désormais utiliser votre cape d'invisibilité.

Avancez ensuite dans le grand hall et entrez dans le bureau gardé par des sorciers. Passez derrière les grilles, allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier.

Allez ensuite à gauche et attendez que les personnes quittent le bureau pour prendre leur place et apprendre que l'ascenseur du milieu vous conduira au niveau 1. Revenez alors aux ascenseurs et empruntez celui du milieu.

Vous devez maintenant trouver Ombrage dans ce niveau. Avancez avec votre cape d'invisibilité en évitant la collision avec les sorciers.

Avancez jusqu'à la grande salle et allez voir derrière les caisses pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Suivez ensuite les Quatre-points jusqu'à atteindre le bureau d'Ombrage. Elle n'est pas sur place, prenez alors le grimoire du sort Expulso qui se trouve sur le bureau. Quittez ensuite le bureau d'Ombrage.

Vous devez maintenant fouiller les six bureaux à la recherche d'indices qui vous indiqueront où se trouve Ombrage. Avancez dans le couloir et passez d'un bureau à l'autre et ouvrez le coffre qui se trouve dans l'un d'eux pour prendre le mot de passe de Potterveille.

Entrez dans le dernier bureau gardé par deux sorciers. Evitez-les et approchez-vous du bureau pour connaitre enfin l'emplacement de votre cible. Elle se trouve donc dans la salle d'audience.

Utilisez les Quatre-points pour trouver votre chemin et atteindre la salle d'audience. Empruntez l'ascenseur pour descendre et continuez votre route.

Le chemin est assez long et vous devez utiliser votre cape d'invisibilité pour passer inaperçu à plusieurs endroits. Vous pouvez aussi passer en force et éliminer tous les ennemis qui vous barrent la route. Evitez la collision avec les passants, si vous avez opté pour la discrétion et faites des pauses en chemin pour recharger votre cape.

Fouillez tous les recoins sur votre chemin pour trouver une Gazette du sorcier et un Chicaneur. Entrez enfin dans la salle d'audience pour combattre Ombrage.

Commencez par lancer des attaques Stupéfix contre Ombrage jusqu'à ce qu'elle s'enfuit une première fois.

Allez ensuite vous mettre à couvert entre les tribunes pour éviter les attaques des sorciers qui rappliquent. Neutralisez ces derniers sans trop vous exposer puis, lorsqu'Ombrage réapparait, reprenez les attaques contre elle. Eliminez aussi les Détraqueurs qui arrivent après la fuite de votre ennemie.

Rééditez cette opération plusieurs fois jusqu'à la battre. Vous devez maintenant récupérer le médaillon qui se trouve sur la pile de livres. Vous pouvez alors battre vos ennemis ou les ignorer pour récupérer le médaillon rapidement.

Quittez les lieux en compagnie de vos amis. Il est impossible de passer inaperçu en utilisant votre cape. Vous devez donc éliminer tous les ennemis qui se dressent devant vous. Restez toujours à couvert pour affronter plusieurs sorciers à la fois et restez aussi près de vos amis pour qu'ils vous soutiennent.

Utilisez l'ascenseur pour remonter et continuer votre fuite. Suivez les Quatre-points pour ne pas vous perdre dans le ministère.

La revanche du gobelin

Dans ce nouvel endroit, vous devez suivre Dean sans vous faire repérer. Utilisez les Quatre-points pour trouver votre chemin en éliminant les premiers sorciers.

Avancez encore et éliminez les Doxys. Neutralisez aussi les araignées qui infestent la forêt. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre les cabanes abandonnées. Sur place, plusieurs ennemis vous attendent et vous attaquent de tous les cotés. Restez à couvert près de vos amis et éliminez tous les sorciers qui apparaissent dans la zone.

Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à apercevoir des saules cogneurs. Vous devez avancer rapidement entre ces arbres pour éviter leurs attaques qui vous mettraient KO. Neutralisez ensuite les ennemis en chemin. Avancez à gauche vers le tas d'ordures et ouvrez le coffre contenant le mot de passe de Potterveille.

Continuez d'avancer pour trouver des maisons abandonnées. Entrez dans la maison et montez la passerelle en éliminant les ennemis qui arrivent. Poursuivez votre chemin en passant par le trou dans le mur et quittez la zone des habitations.

Descendez la clairière et allez vers le tas d'ordures pour trouver le coffre contenant le Chicaneur. Continuez de suivre les Quatre-points pour arriver dans la zone des cheminées géantes.

La zone est fortement gardée par des sorciers, abattez-les et traversez la première cheminée. Vous rencontrez alors des Inferi, des zombies insensibles aux sorts. Ces derniers ne font que les immobiliser pour un court laps de temps.

Esquivez alors leurs attaques et traversez la zone. Passez d'une cheminée à l'autre en éliminant les sorciers en chemin. En avançant vers les poteaux électriques, utilisez le sort Wingardium Leviosa pour déplacer les barils qui sont sur votre chemin. Continuez à avancer jusqu'à trouver un barrage de rochers sur votre chemin.

Impossible de traverser ce barrage pour l'instant et tous vos sorts actuels sont inefficaces. Rebroussez alors chemin et utilisez les Quatre-points à la recherche d'un nouveau sort. Neutralisez les ennemis qui apparaissent dans le champ des

poteaux électriques. Suivez les Quatre-points qui vous mènent derrière une cabane.

Prenez alors le grimoire du nouveau sort Confringo qui vous sera utile pour déblayer le barrage sur la route. Revenez donc au barrage et utilisez le sort en restant loin de la zone d'impact.

Poursuivez votre route et évitez l'attaque du premier saule cogneur. Esquivez le deuxième et éliminez les Doxys. Ouvrez ensuite le coffre en chemin et récupérez le mot de passe de Potterveille. Après la cinématique, vous devez rebrousser votre chemin. Evitez alors les saules cogneurs et éliminez les différents ennemis qui se dressent devant vous.

Revenez donc à la zone des cheminées, passez sous la deuxième cheminée et parlez à Hermione pour terminer la mission.

Zone de détention du ministère

Vous devez encore une fois exécuter une mission de sauvetage. Vous devez sauver les sept Nés-Moldus qui attendent d'être jugés au ministère de la magie. Avancez vers les cellules et éliminez les gardes. Entrez ensuite pour libérer le premier prisonnier.

Quand les Détraqueurs arrivent, utilisez Patronus pour les éliminer. Passez d'une cellule à l'autre et, si vous êtes gravement touché, restez à l'abri dans une cellule. Les ennemis n'oseront pas y pénétrer. Utilisez le sort Confuso quand plusieurs ennemis vous encerclent. Les gardes des cellules n'arrêteront pas d'apparaitre, donc oubliez l'idée de neutraliser tout le monde dans une seule zone.

Avancez dès que le chemin est dégagé. Maintenez la même tactique jusqu'à la libération de tous les Nés-Moldus.

L'Acromentule

Vous devez progresser cette fois dans la forêt et vos principaux ennemis seront les araignées.

Eliminez aussi les sorciers qui se trouvent en chemin. Allez ensuite à gauche pour trouver une grotte où se trouve un coffre contenant un Chicaneur. Prenez ce dernier et allez vers la sortie pour éliminer le sorcier. Neutralisez d'autres ennemis qui gardent un Né-Moldu et libérez-le.

Poursuivez votre route en éliminant ou en évitant les araignées et neutralisez les sorciers qui vous barrent la route. Libérez le dernier Né-Moldu pour terminer votre mission.

La proie

Il s'agit d'une mission de survie durant laquelle vous devez résister aux vagues d'attaques ennemies pendant une durée assez longue. Dès le début de l'affrontement, restez en arrière et mettez-vous à couvert pour éviter de vous retrouver entre les tirs ennemis.

Surveillez vos flancs pour repousser ceux qui essayent de vous surprendre par derrière. Repérez les deux torches et allez vers elles pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Changez de position sans trop avancer vers les rochers qui sont en face de vous où les ennemis font leur apparition. Repoussez les vagues d'assaillants jusqu'au dernier pour couronner cette mission de succès.

Godric's Hollow

De retour à l'histoire principale et après la cinématique, utilisez votre cape d'invisibilité pour avancer sans être repéré.

Avancez donc dans la ville sans toucher personne et prenez des pauses en chemin pour recharger votre cape. Entrez dans la cour de la maison ouverte pour ouvrir le coffre et prendre le mot de passe de Poterveille. Avancez vers le cimetière à la recherche de la tombe des parents d'Harry. Avancez derrière la chapelle pour trouver le coffre contenant

une Gazette du sorcier. Prenez-la et continuez vos recherches. La pierre tombale se distingue des autres par sa forme et sa couleur blanche. Trouvez alors la tombe des parents d'Harry.

Après la cinématique, suivez la mystérieuse vieille femme. Sortez du cimetière, allez à gauche pour trouver un coffre, près de la poubelle, contenant un Chicaneur. Continuez de suivre la vieille femme jusqu'à tomber dans le piège de Nagini.

Vous devez dès lors combattre le serpent en lui lançant des Stupéfix en pleine tête avant qu'il ne vous attaque à son tour.

Il s'agit de la seule zone vulnérable du serpent géant. Après une série de coups, le reptile vous envoie dans une nouvelle zone et passe à l'attaque. Repoussez-le encore une fois en lui tirant en pleine tête. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à l'intervention d'Hermione.

Le camp de Rafleurs

Encore une mission de sauvetage de Nés-Moldus. Ils sont cette fois retenus par les Rafleurs. Avancez et neutralisez les araignées géantes en chemin. Eliminez ensuite les premiers sorciers et ouvrez le coffre pour prendre un Chicaneur. Continuez votre chemin et utilisez le sort Confringo contre la barrière rocheuse. Une fois dans le camp, planquez-vous et commencez à neutraliser les Rafleurs ennemis.

Libérez les deux Nés-Moldus qui se trouvent dans le camp et passez sous le pont. Neutralisez d'autres sorciers et dirigez-vous vers le prisonnier qui se trouve en haut de la pente. Avancez ensuite vers les rochers pour trouver et prendre le symbole des reliques de la mort.

Avancez alors vers le pont et nettoyez-le pour pouvoir libérer le prisonnier qui se trouve au bout.

Les créatures du brouillard

Vous devez maintenant combattre les Rafleurs et les Mangemorts. Restez sous les arcades pour trouver refuge si plusieurs ennemis vous attaquent en même temps.

Restez à l'intérieur des ruines sinon vous allez rencontrer les zombies Inferi qui risquent de vous gêner considérablement pendant votre bataille contre les ennemis. Changez de position pour ne pas être attaqué par derrière. Des renforts de Nés-Moldus viendront vous prêter main forte.

Une aubaine pour vous mais ne laissez pas ces Nés-Moldus combattre seuls. Vous devez garder en vie au moins un Né-Moldu jusqu'à la fin de la mission. Repoussez alors les vagues d'attaques des sorciers ennemis et tenez bon jusqu'à la fin de la mission.

Les rues de Godric's Hollow

Vous devez cette fois sauver les six Nés-Moldus retenus prisonniers par les Mangemorts et les sorciers dans les rues de Godric's Hollow. Restez discret et utilisez votre cape d'invisibilité pour avancer dans la ville. Evitez de toucher les ennemis qui se trouvent dans la rue et ceux qui patrouillent.

Avant de sauver un Né-Moldu, passez toujours derrière les gardes qui le surveillent. De cette façon, quand vous perdez votre cape pour libérer le prisonnier vous ne serez pas aussitôt repéré. Même si les cibles sont sous une bonne garde, vous n'aurez pas beaucoup de difficulté pour passer derrière ces ennemis et libérer tous les Nés-Moldus.

La biche argentée

De retour à l'histoire principale avec Harry et Hermione. Commencez par avancer dans la forêt jusqu'à apercevoir une biche argentée.

Eliminez ou ignorez les araignées en chemin jusqu'à atteindre la zone des saules cogneurs. Passez rapidement entre les plantes et continuez votre poursuite. Suivez la biche argentée jusqu'à la rattraper.

Après la cinématique et les retrouvailles avec Ron, vous devez combattre l'âme de Voldemort. Eloignez-vous de lui et évitez à tout prix les boules vertes qu'il lance sur vous. Tournez autour de votre ennemi tout en attaquant les têtes de serpents à coups de Stupéfix.

Après un certain temps, votre ennemi vous envoie des araignées, neutralisez-les et passez ensuite aux têtes de serpents. Evitez les rayons verts lancés par votre ennemi et utilisez les arbres comme abris. L'âme de Voldemort va ensuite combiner les trois attaques en même temps. Profitez du laps du temps entre les différentes attaques pour lancer votre sort sur les têtes de serpents jusqu'à les éliminer toutes.

Après la cinématique, rebroussez chemin avec Ron en direction du campement où se trouve Hermione. Neutralisez les sorciers ennemis en chemin et ouvrez le premier coffre sur la route pour prendre un Chicaneur.

Continuez votre chemin et allez à droite vers le petit mur en ruine où se trouve un autre coffre contenant un Chicaneur. Reprenez votre route en neutralisant les ennemis qui se placent sur les escaliers et le pont. Retrouvez enfin Hermione dans le campement.

Xenophilius Lovegood

Vous devez maintenant chercher et trouver la maison de Xenophilius Lovegood pour lui poser quelques questions. Suivez les Quatre-points et avancez dans la forêt. Eliminez les Doxys et traversez la rivière. Neutralisez les Détraqueurs et allez à droite.

Avancez sur le pont détruit et ouvrez le coffre pour vous emparer du Chicaneur. Reprenez ensuite votre chemin et explosez la barrière rocheuse. Avancez encore pour trouver un coffre contenant une Gazette du sorcier. Reprenez la route et explosez une autre barrière rocheuse.

Avancez pour rencontrer des araignées géantes. Eliminez-les et avancez à droite pour trouver le coffre contenant un mot de passe de Potterveille.

Continuez votre route et approchez-vous de la zone rocheuse pour trouver un coffre contenant un Chicaneur. Reprenez votre route en éliminant les ennemis et en évitant les zombies. Evitez les saules cogneurs et détruisez une autre barrière rocheuse. Avancez et prenez le symbole des reliques de la mort qui se trouve entre les plantes.

Continuez d'avancer entre les araignées et les saules cogneurs jusqu'à atteindre la maison de Lovegood.

Après la cinématique, des Mangemorts et des Rafleurs encerclent la maison et commencent à la démolir. Restez à couvert en neutralisant vos ennemis et ciblez essentiellement ceux qui se tiennent devant les ouvertures et qui lancent des sorts Confringo.

Passez d'une ouverture à l'autre pour ne pas laisser le temps à vos ennemis de prendre place et de commencer la démolition. Tenez-bon jusqu'à quitter la maison.

Vous devez maintenant faire le chemin inverse en éliminant les différents sorciers ennemis qui apparaissent sur la route. Évitez comme d'habitude les saules cogneurs et les zombies.

Les Rafleurs

Vous devez combattre les Raffleurs qui arrivent de tous les cotés. Restez à couvert et éliminez autant d' d'ennemis que possible.

Restez près de vos amis et neutralisez vos assaillants en visant les têtes pour une élimination plus rapide. Malheureusement, après tous ces efforts, vous serez quand même capturé par les ennemis.

Le manoir des Malefoy

Après la cinématique durant laquelle Hermione est emmenée à Bellatrix Lestrange, vous devez tout faire pour la libérer. Allez à droite dans la cellule pour prendre le symbole des reliques de la mort.

Sortez ensuite de votre cellule et éliminez les premiers ennemis en restant à couvert derrière les piliers. Montez l'escalier, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre la Gazette du sorcier. Reprenez votre chemin et montez les marches pour retrouver la famille Malefoy.

Dès le début de l'affrontement, lancez un Confringo sur la famille pour les toucher tous en même temps. Mettez-vous à couvert derrière un pilier, ne perdez pas de temps et lancez d'autres Confringo contre vos ennemis avant qu'ils ne vous éliminent avec leurs sorts puissants. Dobby viendra par la suite à votre secours et vous téléportera loin du manoir.

SUCCÈS

À couvert ! (10)

Lance un Wingardium Leviosa pour te protéger des sorts lancés contre toi.

Abonné de La Gazette du sorcier (20)

Récupère tous les numéros de La Gazette du sorcier.

Auditeur de Sorcellerie-Info (15)

Récupère la moitié des mots de passe de l'émission Potterveille.

Baguette de précision (25)

50 stupéfixions rapides.

Collectionneur du Chicaneur (20)

Récupère tous les numéros du Chicaneur.

Confusion (5)

Lance un Confundo sur un adversaire pour qu'il terrasse d'autres ennemis.

De derrière la cape (25)

50 stupéfixions furtives.

Défenseur contre forces du Mal (25)

Termine le jeu en niveau de difficulté Facile.

Des adversaires amicaux (5)

Compare ta position dans n'importe quel défi avec celle d'un ami de ta liste d'amis.

Des sifflements dans la neige (20)

Découvre le secret près de l'endroit où tout a commencé.

Détraqué (10)

Repousse le baiser d'un Détraqueur.

Entraînement magique (40)

Termine la mission Kinect finale.

Esquive de dragon (10)

Échappe-toi de l'antre d'un dragon après l'avoir réveillé !

Fan de Sorcellerie-Info (30)

Récupère tous les mots de passe de l'émission Potterveille.

Frimons un peu (10)

Poste ton résultat en ligne pour chaque défi afin de comparer avec tes amis.

Graine d'Auror (35)

Termine le jeu en niveau de difficulté Moyen.

Le héros de Ron (10)

Bats 35 Acromentules.

Lecteur de La Gazette du sorcier (10)

Récupère la moitié des numéros de La Gazette du sorcier.

Lecteur du Chicaneur (10)

Récupère la moitié des numéros du Chicaneur.

Maître de la baguette (20)

Utilise avec succès tous les sorts du jeu au moins une fois.

Mouvement de baguette (15)

Termine une mission Kinect en solo.

Mouvements de baguettes (15)

Termine une mission Kinect en coopération.

Première publication (10)

Poste ton résultat en ligne pour un défi afin de comparer avec tes amis.

Pro des sorts (15)

Lance tous les sorts Kinect.

Puissant bouclier (5)

20 sortilèges déviés avec Protego.

Recrue de l'Ordre du Phénix (60)

Termine le jeu en niveau de difficulté Difficile.

Survivant (30)

Obtiens 5 étoiles à n'importe quel défi en niveau Difficile.

Tu as atteint le niveau 10 (30)

Améliore les compétences de Harry au niveau 10.

Tu as atteint le niveau 15 (40)

Améliore les compétences de Harry au niveau 15.

Tu as atteint le niveau 20 (50)

Améliore les compétences de Harry au niveau 20.

Tu as atteint le niveau 3 (10)

Améliore les compétences de Harry au niveau 3.

Tu as atteint le niveau 6 (20)

Améliore les compétences de Harry au niveau 6.

Tu as battu 1 000 ennemis (75)

Bats 1 000 ennemis dans le mode histoire.

Tu as battu 100 ennemis (10)

Bats 100 ennemis dans le mode histoire.

Tu as battu 250 ennemis (25)

Bats 250 ennemis dans le mode histoire.

Tu as battu 500 ennemis (50)

Bats 500 ennemis dans le mode histoire.

Un allié inattendu (10)

Fais la paix avec Kreattur et découvre l'identité du criminel.

Un ami lointain (10)

Rencontre l'élève et le gobelin.

Un ami valeureux (20)

Tous, sauf un, vivent pour se battre un jour de plus.

Un atterrissage chaotique (10)

Rejoins le Terrier avec Hagrid.

Un café bien amer (10)

Échappe-toi du café à Londres.

Un déménagement inévitable (20)

Abandonne tout espoir de voir un ami revenir.

Un indice intéressant (10)

Analyse ce que tu as vu pour décider d'une destination.

Un jour inoubliable (10)

Survis aux événements du mariage.

Un peu d'expérience (5)

Améliore les compétences de Harry d'un niveau pour la première fois.

Une affaire difficile (20)

Entre et ressors de la salle d'audience d'Ombrage.

Une expérience liquéfiante (20)

Utilise avec succès toutes les potions disponibles dans le jeu.

Une nuit d'effroi (20)

Suis la lumière et fais face aux ténèbres.

Une trahison désespérée (20)

Découvre quelques réponses en échange de la liberté.

Hasbro : Best of des Jeux en Famille

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES

Essayez de remporter un maximum d'épreuves sur toutes les variantes de jeu pour obtenir des éléments décoratifs pour votre pièce perso.

Hasbro : Ce Soir on Joue en Famille 3

© Electronic Arts 2010

RÉCOMPENSES

Trophée Cluedo

Jouer à Cluedo au moins 2 fois.

Trophée Life

Jouer à Life au moins 2 fois.

Trophée Twister

Jouer à Twister au moins 2 fois.

Tenue de M. Patate (Cluedo)

Jouer à Cluedo au moins 3 fois.

Tenue de M. Patate (Twister)

Jouer à Twister au moins 2 fois.

Haunt

© Microsoft / Nanaon-Sha 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après votre réveil suite à votre chute, prenez la lampe torche qui se trouve par terre.

Familiarisez-vous avec les mouvements de base et suivez les indications de la voix qui vous parle. Pour tourner à droite ou à gauche ou regarder en haut et en bas, déplacez la lampe torche vers l'extrémité de l'écran.

Braquez ensuite la torche sur l'armure située à droite.

Pour le faire, déplacez la lampe torche vers l'extrémité de l'écran à droite. Braquez ensuite la lampe sur l'armure qui se trouve à gauche puis sur le tableau qui se trouve au fond du couloir, devant vous.

Vous rencontrez alors Benjamin le propriétaire des lieux et la voix de tout à l'heure. Il est coincé dans le tableau mais peut s'incarner dans tous les portraits de la maison. Suivez alors ses indications et avancez dans le couloir, à droite. A l'embranchement, tournez à gauche et montez les escaliers. Passez la porte et entrez dans le grand hall.

Parlez ensuite à Benjamin qui se déplace d'un portrait à l'autre vous demandant de le retrouver à chaque fois. Avancez alors et regardez à gauche pour voir Benjamin sur le portrait de gauche. Allez vers le livre qui se trouve sur le piédestal.

Quand vous ramassez les coupures de presse éparpillées dans le manoir, elles glisseront dans ce livre dans l'ordre. Prenez ensuite la première coupure qui se trouve sur l'étagère de gauche.

Entrez par la porte qui se trouve à droite du portrait puis avancez jusqu'au portrait suivant. Ecoutez ce que vous dit votre ami et regardez le coffre qui se trouve à gauche. Approchez-vous de ce dernier et braquez votre lampe torche dessus. Ouvrez-le puis prenez de la vitalité.

Avancez ensuite dans le couloir de droite et esquivez le fantôme chargeur qui fonce sur vous en suivant l'indication qui s'affiche. Baissez-vous alors pour éviter votre ennemi et continuez à suivre les indications qui s'affichent pour affronter ou éviter les autres ennemis.

Approchez-vous ensuite du portrait pour parler encore une fois à Benjamin et poursuivez ensuite votre chemin dans le couloir jusqu'au portrait suivant. Entrez par la porte de gauche.

Ouvrez le tiroir de gauche pour récupérer de la vitalité. Ouvrez ensuite l'armoire à droite pour en récupérer une autre dose puis celui de droite pour trouver une fiole de vitalité.

Allez ensuite à droite pour fouiller le bureau et trouver une troisième dose puis regardez le portrait pour retrouver Benjamin. Il vous demande alors de sortir en passant par la porte qui se trouve à gauche.

Essayez de l'ouvrir mais elle est fermée. Prenez alors la clé derrière vous et ouvrez la porte.

Avancez dans le couloir et esquivez les objets en vous inclinant à gauche ensuite à droite et enfin en vous baissant. Parlez encore une fois à Benjamin et entrez par la porte.

Vous allez affronter un premier fantôme dans cette pièce. Il s'agit d'un fantôme brutal qui utilise ses poings pour vous attaquer. Vous devez esquiver ses coups en suivant les indications.

Baissez-vous en premier lieu puis ripostez avec un coup de poing. Braquez ensuite votre lampe torche sur votre ennemi pour l'illuminer. Lorsqu'il reprend ses esprits, esquivez une autre de ses attaques en vous inclinant à gauche et contrez directement avec un autre coup de poing. Illuminez-le une dernière fois avec votre lampe torche jusqu'à l'éliminer.

Allez ensuite vers le portrait de droite pour parler à Benjamin. Allez ensuite vers le coffre qui se trouve dans le coin. Ouvrez-le et prenez la Fantôfiole.

Passez ensuite par la porte et suivez le chemin. Montez l'escalier et baissez-vous pour éviter l'attaque de l'armure. Avancez, parlez à Benjamin et entrez par la porte de droite. Descendez les marches pour voir trois fantômes rappliquer et voler les Fantôfioles de Benjamin.

Allez ensuite placer la votre dans la statue indiquée pour qu'un fantôme rapplique et vous empêche de le faire. Esquivez, son attaque puis remisez avec un coup de poing et illuminez-le avec votre lampe torche. Rééditez l'opération encore une fois pour battre cet ennemi.

Placez alors la Fantôfiole dans la fente avant de parler avec Benjy une nouvelle fois.

Il vous demande de trouver les autres Fantôfioles en cherchant dans les différentes zones de son manoir. Vous pouvez accéder aux zones depuis l'étage. Vous avez la possibilité de choisir la zone à visiter sans vous contraindre par un ordre établi.

Entrez par la porte située à droite et qui mène à l'Auditorium. Empruntez ensuite celle située à droite et qui mène à l'Auditorium.

Auditorium

Niveau 1

Parlez avec Benjy pour qu'il vous explique un peu la nature de l'endroit. Avancez à droite et couvrez vos oreilles pour éviter les cris assourdissants des squelettes.

Allez au portrait suivant pour parler avec Benjy. Il vous parle cette fois des fantômes hurleurs de cette zone. Ces derniers utilisent des attaques sonores à base de cris et autres nuisances auditives. Vous devez donc couvrir vos oreilles pour éviter leurs attaques. Allez ensuite à gauche et entrez dans la première salle, à droite.

Eliminez l'ennemi qui se trouve dans la chambre en esquivant ses coups et en contrant immédiatement après.

Illuminez-le aussi avec votre lampe torche pour le neutraliser puis fouillez la commode qui se trouve à droite pour prendre la fiole de vitalité. Quittez ensuite cette chambre.

Allez à droite et descendez les marches. Restez silencieux pour ne pas alerter le fantôme qui passe dans le couloir.

Entrez ensuite dans le boudoir et prenez la coupure de presse qui se trouve sur la commode, à gauche du lit. Reprenez ensuite votre route et montez les escaliers. Avancez vers le portrait pour parler à Ben. Il vous parle des barrières soniques qui bloquent le passage dans cette zone. Il vous demande aussi de rester silencieux pendant que vous avancez dans le couloir pour ne pas réveiller les portraits qui dorment.

Attendez alors que la cloche sonne pour avancer entre les portraits.

Avancez sans faire de bruit et avant que la cloche ne sonne à nouveau. Avancez ensuite tout droit et regardez l'interphone. Après les explications de Benjy, faites face à l'Interphone et prononcez votre nom à haute voix pour ouvrir

la porte. Entrez alors dans le salon de musique.

Allez vers le gong et frappez-le jusqu'à briser la vitre de l'étagère située à gauche. Avancez ensuite vers cette étagère et prenez le micro.

Vous devez combattre un nouveau genre de fantômes. Commencez par braquer votre torche dessus puis couvrez vos oreilles pour éviter l'attaque hurlée du fantôme. Frappez-le ensuite et illuminez-le encore une fois. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à éliminer le fantôme.

Sortez de cette salle et allez à droite. Rebroussez chemin et passez silencieusement entre les portraits. A l'intersection suivante, allez à gauche et descendez les marches. Avancez ensuite en suivant les pancartes jusqu'au bureau privé et placez le micro sur l'interphone.

Dites ensuite votre nom pour pouvoir entrer dans le bureau privé. Regardez le portrait dans la salle pour acquérir la capacité de cri.

Allez ensuite vers la porte protégée par la barrière sonique bleue. Criez dessus avec votre nouvelle capacité pour la briser. Entrez ensuite par cette porte et allez à gauche.

Avancez, couvrez vos oreilles en chemin et montez les escaliers. Une fois en haut, utilisez la lampe pour repousser les attaques du fantôme et avancez avant de tourner à droite par la suite.

Avancez encore une fois entre les portraits sans les réveiller et à la prochaine intersection, tournez à droite. Avancez vers la porte pour affronter en chemin un fantôme. Utilisez la lampe et couvrez vos oreilles. Frappez votre ennemi et utilisez le cri pour l'étourdir. Rééditez cette opération plusieurs fois jusqu'à l'éliminer. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la porte. Utilisez alors la capacité de cri pour détruire la barrière sonique et avancez jusqu'à la porte.

Niveau 2

Avancez vers le portrait pour parler avec Ben. Il vous parle des Fantôfioles mais aussi de ses anciens disques. Avancez tout droit et à l'intersection, allez à gauche. Avancez et neutralisez le fantôme en braquant votre lampe torche dessus. Suivez ensuite le couloir et entrez par la porte de droite.

Entrez dans la chambre d'amis B et ouvrez la commode de gauche pour prendre la fiole de vitalité. Allez ensuite à gauche vers l'armoire et ouvrez-la pour prendre le disque de phonographe.

Sortez de la chambre, suivez le couloir de droite et tournez encore à droite. Neutralisez un autre fantôme, avancez et entrez à gauche dans la salle de bain des invités. Ouvrez la boite à pharmacie pour prendre un autre disque de phonographe puis sortez, allez à gauche et tournez à droite. Avancez et entrez dans la chambre d'amis A.

Fouillez la commode qui se trouve à gauche et prenez la manivelle du phonographe.

Sortez de cette chambre, allez à droite dans le couloir et tournez ensuite à gauche.
Avancez tout droit jusqu'à la porte et entrez dans le salon d'écoute.

A cet endroit, neutralisez le fantôme grâce à votre lampe et à vos coups de poing.

Une fois l'ennemi neutralisé, avancez vers l'armoire à droite, ouvrez-la et prenez le disque de phonographe. Avancez ensuite vers le bureau et prenez la coupure de presse. Allez devant le phonographe et placez la manivelle dessus.

Placez ensuite les disques dans les emplacements situés dans le tableau accroché au mur. Placez ensuite le disque avec l'image de la clé dans le phonographe et tournez la manivelle. Prenez enfin la clé du Dépôt qui sort de la gueule de la tête de rhinocéros accrochée devant le phonographe. Sortez de cette chambre.

Avancez dans le couloir et tournez à droite. Esquivez le fantôme en chemin et suivez le couloir. Laissez passer le

fantôme suivant sans faire de bruit.

Avancez ensuite et à la deuxième intersection, tournez à droite. Utilisez alors la clé pour ouvrir la porte du fond et entrez dans le Dépôt.

Commencez par prendre la coupure de presse qui se trouve sur l'étagère, à gauche. Allez ensuite vers le portrait pour parler à Ben. Regardez ensuite la série de cloche. Vous ne possédez pas pour le moment la bonne combinaison pour les sonner dans l'ordre voulu. Allez alors vers le coffre et prenez un autre disque. Quittez cette salle et suivez le couloir jusqu'à revenir au salon d'écoute.

Placez le nouveau disque dans le dernier emplacement avant de le mettre dans le phonographe. Tournez la manivelle pour obtenir la combinaison des cloches.

Revenez alors au dépôt en neutralisant le fantôme en chemin. Allez vers les cloches et sonnez-les selon l'ordre des couleurs obtenues. Un passage secret sera alors dévoilé. Entrez donc par ce dernier.

Avancez vers la porte et entrez pour prendre la Fantôfiole située à droite. Quittez ensuite la salle et neutralisez le fantôme en chemin. Vous obtenez alors des protections auditives. Allez vers le portrait et parlez à Ben puis sortez du dépôt et suivez les pancartes vers la sortie. Avancez vers l'escalier sans craindre les cris des squelettes puisque vous possédez des protections auditives.

Parlez encore une fois à Benjy et avancez à droite. Abaissez ensuite le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir la grille et avancez.

Descendez les escaliers et placez la troisième Fantôfiole dans son socle, au pied de la statue. Montez ensuite à l'escalier et entrez dans la porte du milieu qui mène au Luminarium.

Luminarium

Niveau 1

Avancez et parlez à Benjy qui vous demande de trouver le générateur pour remettre le courant. Suivez ensuite le couloir en allant tout droit jusqu'au bout et entrez par la porte de droite. Neutralisez un fantôme comme précédemment.

Vous êtes dans la salle d'exhibition où se trouvent (à gauche) deux projecteurs avec deux diapositifs manquants.

Vous devez donc les trouver. La porte qui se trouve dans la salle est fermée à cause de l'absence de courant dans la zone. Quittez alors cette salle et rebroussez chemin. Regardez les pancartes à droite et avancez dans le couloir droit, qui mène à la salle à manger et au bureau du chef mais aussi à la sortie.

Commencez par visiter la salle à manger puisque le bureau du chef est fermé pour l'instant.

En chemin, parlez à Benjamin qui vous prévient des fantômes qui existent dans la zone. Ils se cachent dans le noir et vous attaquent par surprise en essayant de vous aveugler avec la lumière. Vous devez donc les trouver et vous couvrir les yeux quand ils essayent leurs attaques. Avancez, tournez à droite et entrez dans la salle à manger.

Ouvrez l'armoire qui se trouve à droite pour trouver le premier diapositif.

Un fantôme débarque aussi de l'armoire, vous devez le trouver dans le noir en cherchant avec votre torche. Quand il vous saute dessus, couvrez vos yeux pour éviter d'être ébloui par la lumière. Attrapez-le ensuite et braquez votre torche dessus. Répétez cette opération jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite la coupure de presse qui se trouve sur la table de la salle à manger. Quittez ensuite la salle à manger par la deuxième porte.

Fouillez le coffre à droite avant d'aller vers le levier de gauche. Tirez ce levier pour tomber au sous-sol.

Avancez vers le portrait pour parler à Benjy qui vous informe que le générateur se trouve dans cette zone. Agitez ensuite votre lampe torche pour la remettre en marche et avancez dans le couloir. Dans le croisement, allez à gauche et agitez les bras pour éviter l'arrivée du nuage de chauves-souris. Continuez tout droit jusqu'à entrer dans la salle du générateur qui se trouve à droite.

Faites tourner la manivelle du générateur pour le remettre en marche.

Un fantôme rapplique aussitôt et vous attaque, il se combat de la même façon que son prédécesseur. Cherchez-le dans le noir et cachez vos yeux puis attrapez-le et braquez dessus votre lampe torche. Une fois le fantôme éliminé, fouillez la zone puis sortez par la porte nouvellement ouverte avec l'indicateur vert à sa gauche.

Montez les escaliers et prenez la nouvelle lampe torche accrochée au mur. Entrez ensuite par la porte à gauche pour vous retrouver dans la salle de représentation.

Quittez la salle et avancez cette fois en suivant les pancartes à droite jusqu'à atteindre le bureau du manager. Entrez et prenez la fiole de vitalité qui se trouve sur le bureau.

Regardez ensuite à gauche et ouvrez le rideau du bureau pour trouver et prendre le deuxième diapositif du projecteur.

Fouillez la zone avant de sortir et de vous diriger vers la salle d'exhibition. Agitez les mains quand les chauves-souris arrivent dans le couloir ensuite continuez votre chemin.

Entrez dans la salle d'exhibition et placez les deux diapositifs dans le projecteur.

Regardez ensuite le signe qui s'affiche sur le tableau à droite pour apprendre un sort magique. Parlez ensuite à Benjy qui vous indique comment utiliser ce sort. Vous allez rapidement tester ce sort puisqu'un fantôme arrive dans la zone. Comme d'habitude, repérez-le dans les coins sombres ensuite couvrez vos yeux quand il attaque. Attrapez-le ensuite et dessinez le sort avec votre main pour emprisonner votre ennemi et de cette façon gagner plus de temps pour le brûler avec votre torche.

Répétez cette action jusqu'à l'élimination de ce fantôme. Sortez ensuite de la salle et suivez la pancarte qui indique la sortie.

Suivez le couloir à droite ensuite tournez à gauche. Avancez en esquivant le fantôme qui vous fonce dessus. Une fois devant la porte scellée par le sort magique, dessinez le sort que vous aviez appris pour l'ouvrir.

Niveau 2

Avancez ensuite et parlez à Ben. Allez à gauche et descendez en empruntant l'escalier. Entrez dans le salon des gentlemen. Allez vers le bureau pour ramasser la coupure de presse.

Avancez vers la porte d'en face pour sortir pour qu'un fantôme arrive sur les lieux. Neutralisez-le et passez par cette porte.
Montez l'escalier et entrez dans la réserve. Ouvrez le coffre et prenez la clé de la Galerie. Sortez ensuite de la salle et suivez le couloir qui mène à droite.

En chemin, baissez-vous pour éviter les lasers des squelettes. Avancez ensuite tout droit jusqu'à la porte et entrez dans la salle du globe. Allez à gauche du globe et nettoyez le bouclier de l'armure. Revenez ensuite au globe et illuminez la lentille qui va projeter la lumière sur les boucliers puis sur l'armure située à droite.

Allez vers cette armure et prenez le Cristal lumineux. Avant de sortir de la salle, neutralisez le fantôme qui rapplique en utilisant votre lampe torche.

Quittez la salle et avancez dans le couloir en esquivant les objets lancés par les fantômes. Rebroussez votre chemin, descendez les escaliers et entrez dans le salon des gentlemen.

Neutralisez un fantôme, cette fois, en le frappant puis en le brulant avec votre lampe.

Passez par la porte opposée et montez l'escalier. Avancez dans le couloir et soyez rapide pour esquiver le fantôme qui fonce sur vous. Continuez d'avancer dans le couloir jusqu'au bout où un arbre défonce la fenêtre et bloque le passage.

Retournez-vous alors puis avancez et tournez à gauche dans la première intersection. Avancez jusqu'à la porte et utilisez la clé trouvée pour entrer dans la Galerie.

Ouvrez la commode située à gauche et prenez la fiole de vitalité. Regardez ensuite à gauche vers le mur pour repérer une coupure de presse accrochée entrer les tableaux.

Sortez de la salle par la porte puis avancez dans le couloir et évitez encore une fois les objets lancés par les fantômes. Continuez d'avancer, tournez à gauche et fouillez le coffre pour prendre une autre fiole de vitalité. Avancez dans le couloir et entrez dans le studio photo.

Avancez directement vers la porte opposée et entrez dans la chambre noire. Ouvrez l'armoire et prenez le flash de l'appareil photo.

Revenez ensuite à la salle précédente puis approchez du socle qui se trouve en face et à gauche de l'appareil photo et placez le Cristal lumineux. Placez ensuite le flash sur l'appareil photo et tirez la chaine pour dévoiler un nouveau passage.

Avancez dans ce dernier et agitez vos bras pour éviter l'arrivée des chauves-souris. Continuez d'avancer, ouvrez la porte et prenez la Fantôfiole qui se trouve à droite.

Passez ensuite par la porte qui se débloque puis avancez à gauche et tirez le levier pour lever la grille. Avancez encore et tournez à gauche pour atteindre la porte scellée. Dessinez alors le sort devant la porte pour l'ouvrir.

Descende ensuite les escaliers et allez placer la Fantôfiole dans la fente, au pied de la statue.

Remontez les escaliers pour choisir une autre zone du manoir à fouiller pour trouver la Fantôfiole suivante. Empruntez alors la porte à gauche qui mène au Caveau de motilité.

Caveau de motilité

Niveau 1

Avancez et parlez à Benjy. Avancez ensuite à droite et à l'intersection allez à gauche. Parlez encore une fois à Benjy à propos du nouveau genre de fantômes puis entrez par la porte de gauche dans la gare de l'Est.

Affrontez donc le nouveau genre de fantômes. Esquivez ses projectiles puis sautez pour éviter l'onde de choc. Braquez votre lampe torche dessus pour l'attirer et donnez-lui un coup de pied.

Allez voir ensuite une nouvelle fois à Benjy qui vous parle de l'atelier des trains. Sortez par la porte qui se trouve à gauche du portrait.

Avancez, tournez à droite et évitez la vapeur qui sort des conduits dans le couloir.

Continuez de suivre le couloir jusqu'à la porte du fond et évitez l'attaque de l'armure. Entrez ensuite dans l'atelier des trains et parlez à Benjy à travers le portrait qui se trouve à gauche.

Continuez vers le wagonnet et poussez-le contre la porte fermée.

Tirez ensuite le levier qui se trouve à droite pour que le véhicule traverse la porte qui s'ouvre. Neutralisez par la suite le fantôme qui débarque dans la salle. Comme précédemment, esquivez ses attaques puis sautez pour éviter l'onde de choc. Braquez ensuite votre lampe dessus pour l'attirer et donnez-lui un coup de pied. Rééditez cette opération si nécessaire pour neutraliser votre ennemi. Allez ensuite ver s le wagonnet qui se trouve entre les portes pour prendre une fiole de vitalité.

Passez par la porte située à droite puis avancez dans le couloir et entrez dans le salon de thé.

Ouvrez ensuite la commode à droite pour prendre une coupure de presse. Allez ensuite à gauche et approchez du tableau pour prendre la clé du placard à outils. Sortez enfin de cette salle.

Avancez vers la trappe au sol et agitez les bras quand les chauves-souris jaillissent de cette trappe. Poursuivez votre chemin et entrez par la porte pour revenir à l'atelier des trains. Passez ensuite par la porte qui vous ramène à la gare de l'Est d'où vous êtes venu.

Evitez la vapeur comme précédemment et entrez dans la gare de l'Est.

Le wagonnet arrivera alors par la porte à droite et Benjy vous parlera. Allez ensuite vers le tourniquet qui se trouve en face de vous et tournez-le.

Rien ne se passe pour l'instant puisqu'un rouage est manquant. Sortez alors par la porte qui se trouve à droite des engrenages d'où vous êtes arrivé la première fois.

Avancez tout droit dans le couloir pour passer par la première intersection de la zone. Evitez l'attaque de l'armure et utilisez la clé pour ouvrir la porte du placard à outils.

Entrez donc dans le placard à outils et prenez la Poignée de valve qui se trouve sur l'étagère de gauche.

Fouillez ensuite le coffre situé à gauche pour prendre la fiole de vitalité. Quittez cette salle et revenez à la gare de l'Est.

Allez ensuite vers la porte avec les pancartes bureau du chef et la chaufferie. Entrez, avancez et tournez à gauche. Utilisez la Poignée de valve avec le conduit et tournez-la pour arrêter la vapeur qui vous empêche d'avancer. Entrez ensuite dans le bureau du chef.

Prenez la coupure de presse qui se trouve sur le bureau. Allez ensuite vers le portrait qui se trouve à gauche pour acquérir la Capacité de Déviation.

Ce pouvoir vous permet de renvoyer les projectiles de vos ennemis à leurs envoyeurs. Testez ensuite ce pouvoir sur l'ennemi qui rapplique. Utilisez ce pouvoir pour lui retourner ses projectiles. Braquez ensuite votre lampe dessus pour l'attirer et donnez-lui un coup de pied. Rééditez cette opération jusqu'à neutraliser votre ennemi.

Quittez cette salle et avancez dans le couloir en couvrant votre nez pour éviter les vapeurs toxiques. A l'intersection, allez à gauche et montez à l'escalier. Entrez ensuite dans la chaufferie.

Avancez vers les manivelles et tournez-les pour qu'un ennemi rapplique et vous attaque. Utilisez alors votre nouveau pouvoir et renvoyez-lui ses projectiles avant de braquer votre lampe dessus. Donnez-lui ensuite un coup de pied puis répétez cette opération si nécessaire pour vous débarrasser de ce fantôme. Tournez ensuite les manivelles pour récupérer le rouage. Quittez maintenant la salle et rebroussez chemin jusqu'à la gare de l'Est.

Placez donc le rouage dans son emplacement et tournez le tourniquet après avoir neutralisé le fantôme avec votre lampe et vos coups de poings. Montez ensuite à bord du wagonnet.

Niveau 2

Pendant le trajet, évitez les squelettes puis l'attaque de la dernière armure. Neutralisez le fantôme qui vous coupe la route en utilisant la Capacité de Déviation. Quand le wagonnet ralentit en chemin, ouvrez les cercueils qui se trouvent à droite et à gauche pour récolter des doses de vitalité. Agitez ensuite vos bras pour éviter les chauves-souris.

Après le passage à niveau, frappez le levier situé à droite pour tourner les rails à gauche. Esquivez enfin l'arrivée du fantôme avant d'entrer dans la gare de l'Ouest.

Descendez alors du wagonnet et allez vers le portrait à gauche pour parler à Benjy. Passez ensuite par la porte qui se trouve à gauche.

Avancez dans le couloir et allez à droite. Esquivez les attaques du fantôme et continuez d'avancer tout droit.

Entrez à gauche dans la salle de sécurité et prenez la coupure de presse qui se trouve sur le bureau. Regardez à droite pour voir un levier et abaissez-le.

Sortez de la salle et avancez vers le portrait pour parler à Benjy. Il vous informe de la présence d'un nouveau genre d'ennemis. Avancez ensuite et arrêtez-vous quand le grand oeil qui se trouve au fond s'ouvre.

Continuez d'avancer quand celui-ci se referme et tournez à droite puis entrez dans l'armurerie.

Avancez dans la salle pour faire apparaitre un fantôme. Neutralisez-le immédiatement avec votre lampe torche et vos coups de poing. Abaissez ensuite le levier et approchez-vous du piédestal pour prendre la clé de la chambre forte.

Quittez cette salle et avancez dans le couloir en couvrant votre nez. Avancez et à l'intersection tournez à droite puis entrez dans la gare de l'Ouest. Neutralisez le fantôme qui arrive en utilisant votre capacité de Déviation et entrez par la porte de droite, elle mène vers la chambre forte.

Suivez alors le couloir en évitant l'attaque de l'armure et entrez par la porte. Allez à gauche et utilisez la clé avec le coffre. Tournez ensuite la vanne selon les directions indiquées pour ouvrir ce dernier.

Entrez dans le coffre fort et allez vers la Fantôfiole qui se trouve à droite. Un fantôme arrive et vous la subtilise. Suivez-le et courez sur les rails puis sautez par dessus les obstacles et esquivez les squelettes. Combattez ensuite le fantôme et utilisez la capacité de Déviation pour le battre et prendre la dernière Fantôfiole.

Une fois sorti de la zone, avancez vers les escaliers et prenez la fiole de vitalité qui se trouve sur la commode à droite. Descendez ensuite les escaliers et avancer pour placer la Fantôfiole dans son emplacement, au pied de la statue. Quatre fantômes passent alors à l'attaque.

Il s'agit de fantômes que vous aviez rencontrés tout au long de votre aventure. Commencez par affronter le premier et esquivez ses coups puis frappez-le et braquez votre lampe dessus.

Après la fuite du premier, le deuxième passe à l'attaque. Couvrez vos yeux pour éviter son attaque ensuite attrapez-le et frappez-le. Dessinez le sort pour l'immobiliser quelques instants et braquez votre lampe sur lui.

Le deuxième préférera la fuite aussi et le troisième entre en scène. Utilisez votre lampe contre ses projectiles puis couvrez vos oreilles, frappez-le et utilisez le la capacité de cri. C'est là que le quatrième fantôme rapplique, renvoyez-lui ses projectiles puis sautez pour éviter l'onde de choc. Braquez votre lampe dessus pour l'attirer et donnez-lui un coup de pied pour provoquer sa fuite.

Vous devez ensuite combattre à nouveau ces mêmes fantômes un par un. Utilisez toujours les attaques correspondantes à chaque ennemi pour les éliminer tous.

Allez vers la statue pour placer la Fantôfiole et tournez la vanne à gauche puis tirez le levier à droite.

Félicitations ! Vous avez pu libérer Benjamin mais ce dernier vous à doublé et vous vous retrouvez emprisonné dans les

portraits comme il l'a jadis été.

Heavy Weapon : Atomic Tank

© CTXM / PopCap Games 2007

SUCCÈS

Gros bouton rouge (10)

Frappez fortâ¦ Lancez votre première Bombe-A !

Arme absolue (10)

Collectez les composants du Mégalaser.

Coopération (10)

Alliez-vous à un autre joueur pour terminer une mission.

Liaison satellite (10)

Jouez avec trois autres joueurs via Xbox Live pendant au moins une minute.

Tour du Monde (15)

Détruisez chaque pays de l'Etoile Rouge ! Terminez les 9 premières missions.

Réserve (15)

Marquez 5 000 000 points.

Résistant de la liberté (15)

Résistez pendant 8 minutes aux assauts de l'Etoile Rouge dans toute partie de survie.

Fou du canon (20)

Terminez 11 missions sans Bombe-A ni renforts.

Tankiste ultime (25)

Eliminez les ennemis de la liberté. Terminez le mode Mission.

Dernier espoir de la liberté (25)

Battez les 19 champions de l'Etoile Rouge en mode Blitz Boss.

Champion de la liberté (25)

Résistez pendant 12 minutes à l'ennemi dans toute partie de survie.

Destruction Massive (20)

Détruisez 12 ennemis avec une seule Bombe-A.

Hellboy : The Science of Evil

© Konami / Krome Studios 2008

SUCCÈS

L'oeil sur la prime (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 1.

Trouver c'est garder (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 2.

Observant ce qui manque (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 3.

Je te vois (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 4.

Évaluation d'artefact (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 5.

Cher journal (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 6.

Vertige (10)

Tomber de falaises 20 fois.

En chute (10)

Vaincre 50 ennemis en les lançant des falaises.

Personnalité épineuse (10)

Vaincre 50 ennemis en les lançant sur des piques.

J'ai de la chance (10)

Vaincre 50 ennemis avec le samaritain.

But ! (10)

Botter 50 têtes de bambinis.

Face tu gagnes... (10)

Vaincre 25 ennemis avec des têtes de bambinis.

Boum-Boum (10)

Vaincre 25 ennemis avec des battes d'Oni.

Plombier en colère (10)

Vaincre 25 ennemis avec des tuyaux d'évacuation.

Explomelette (10)

Vaincre 25 ennemis avec des oeufs de batracien.

Armé et dangereux (10)

Vaincre 25 ennemis avec des armes de Krieger.

Chiropracteur (10)

Vaincre 25 ennemis avec la colonne vertébrale du singe.

Collecteur de dettes (20)

Trouver tous les artefacts.

Je devine du... coopératif (50)

Terminer un chapitre multijoueur avec Abe (Xbox Live).

Certains l'aiment chaud (50)

Terminer un chapitre multijoueur avec Liz (Xbox Live).

Promeneur (50)

Terminer le chapitre 1 en Solo.

Visiteur (75)

Terminer le chapitre 2 en Solo.

Touriste (75)

Terminer le chapitre 3 en Solo.

Spéléologue (75)

Terminer le chapitre 4 en Solo.

Légionnaire (75)

Terminer le chapitre 5 en Solo.

Exterminateur (100)

Terminer le chapitre 6 en Solo.

Il en faut deux (100)

Terminer tous les chapitres en multijoueur (Xbox Live).

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Heroes over Europe

© Ubisoft / Transmission Games 2009

TOUS LES AVIONS

Terminez chaque mission dans les niveaux de difficulté indiqués pour débloquer les avions correspondants. Les objectifs bonus doivent être complétés uniquement dans les difficultés Pilot et Ace.

Appareil	Mission	Difficulté
Beaufighter TF Mk X	Operation Cerberus	Pilot
Bf-109 E4	London Burning	Rookie
Bf-109 E4 Ace	Heart of the Empire	Ace
Bf-109 G10	Heart of the Empire	Pilot
Bf-109 G6	London Burning	Pilot
Bf-110 C-4	Firestorm	Rookie
Bf-110 G-4	Firestorm	Pilot
Fw190 A8	Operation Jericho	Rookie
Fw190 F8	Operation Jericho	Pilot
Fw190 F8 Ace	The Butcher's Birds	Ace
G41 Meteor Mk III	Eye of the Storm	Ace
He 219A-7/Rl Owl	Firestorm	Ace
Hurricane Mk I I-c	Phoney War	Pilot
Hurricane Mk I I-d	Defense of the Realm	Pilot
Ju-87-B Stuka	Fighter Superiority	Rookie
Macchi.202 Folgore	Defense of the Realm	Ace
Me-262 A-2	Operation Jericho	Ace
Me-262 Ace	The Black Heart	Ace
Mosquito FB Mk V Series 3	Party Crashers	Pilot
Mosquito NF Mk V Series 2	Operation Cerberus	Rookie
P-38J Lightning	Eagle Day	Ace
P-40-B Tomahawk	Phoney War	Rookie
P-47B Thunderbolt	Party Crashers	Rookie
P-47D-23 Thunderbolt	The Butcher's Birds	Pilot
P-51A Mustang	Eagle Day	Rookie
P-51D (NA-124) Mustang	Battle of the Bulge	Pilot
P-51D Mustang	Battle of the Bulge	Rookie
P-51H (NA-126) Mustang	The Black Heart	Pilot
P-61 Black Widow	The Black Heart	Rookie
P-80 Shooting Star	Battle of the Bulge	Ace
Spitfire Mk I-a	Defense of the Realm	Rookie
Spitfire Mk IX-c	Fighter Superiority	Ace
Spitfire Mk V-b	Fighter Superiority	Pilot
Spitfire XVI-e	Party Crashers	Ace
Swordfish	Heart of the Empire	Rookie
Tempest FB Mk II	Eye of the Storm	Pilot
Tempest Mk V-II	Eye of the Storm	Rookie
Typhoon Mk I-b	The Butcher's Birds	Rookie
Whirlwind Mk II	Eagle Day	Pilot
Yak-9U	Phoney War	Ace

CHEAT CODES

Avertissement : ces codes désactivent l'obtention des succès.

Toutes les missions

Au menu principal, faites : **Haut (stick droit), Bas (stick droit), LB, RB, Gauche (stick droit), Droite (stick droit)**.

Tous les avions

Au menu principal, faites : **LT, Gauche (stick droit), RT, Droite (stick droit), LB, Y**.

Menu de triche

Au menu principal, faites : **Y, LT, Gauche (stick droit), RT, Droite (stick droit), LB**.

High School Musical 3 Dance ! Nos Années Lycée

© Disney Interactive 2008

SUCCÈS

Accro au shopping (120)

Déverrouille tous les vêtements

Le plus populaire (10)

Déverrouille tous les personnages

Retour du Roi (5)

Crée un personnage CAW masculin

Retour de la Reine (5)

Crée un personnage CAW féminin

Bonne note (50)

Réussis toutes les chansons

Major de la promotion (120)

Gagne un A+ sur toutes les chansons

Bienvenue en Terminale ! (20)

Déverrouille une difficulté de terminale

Pop Quizz (10)

Termine tous les quizz

Service Orientation du Lycée (5)

Termine le tutoriel

Chut... c'est un secret (20)

Termine toutes les billes secrètes

Grande personnalité (10)

Joue à 50 quizz

Fan numéro un (25)

Déverrouille toutes les signatures

Lycéen Diplômé (100)

Obtiens ton diplôme !

Une étoile aveuglante (25)

Passe deux heures en mode Super Star

Bloqueur (25)

Passe deux heures

1 000 billes (15)

Touche 1 000 billes

Précision parfaite (25)

Touche 1 000 billes parfaitement

Pluie de météores (20)

Active Super Star 100 fois

Bienvenue à East High (15)

Gagne un A sur toutes les chansons HSM1

Vacances d'été (15)

Gagne un A sur toutes les chansons HSM2

Terminale (15)

Gagne un A sur toutes les chansons HSM3

Fais sauter la banque (30)

Gagne 100 millions de points

Crédit supplémentaire (40)

8 heures de jeu bonus

Un Wildcat classe (25)

Termine tous les quizz

Prestation parfaite (10)

Gagne un A+ sur une chanson

Machine à danser (10)

Gagne le maximum de points en précision

Perfectionniste (15)

Touche correctement plus de la moitié des notes

Ecoute tes chansons préférées (10)

Passe une chanson en n'utilisant qu'un secteur

Clown de la classe (0)

Rate une chanson

Manque de concentration (15)

Passe une chanson sans toucher de billes tenues

Explorateur Wildcat (10)

Termine une phrase Bille secrète

50 fois le danseur (5)

50 à la suite

100 fois le danseur (10)

100 à la suite

300 fois le danseur (25)

300 à la suite

Etoile Filante (15)

Active trois fois Super Star pendant une chanson

Repêchage (5)

Remplis la jauge de performance après avoir quasiment raté une chanson

Evite l'élimination (5)

N'entre jamais dans la zone rouge de la jauge de performance

Tuteur (10)

Double les points de précision de ton partenaire dans le duo de danse

On est tous dans le même bain (10)

100 points combo dans le duo de danse

Je dois suivre ma route (5)

Bloque ton adversaire lors du duel de danse

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Hitman : Blood Money

© Eidos Interactive / IO Interactive 2006

GUIDE DU MAÎTRE ASSASSIN

Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore (de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

Un Grand Cru

Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le

labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

Dernier Acte

Pas d'armes

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées. Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

Droit Dans Le Mur

Pas d'armes

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à

droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates. Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

Un Nouveau Départ

Pas d'armes

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

Espèce Menacée

Pas d'armes

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou). Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

Aux Aguets

Pas d'armes

NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on

vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

Mort Sur Le Mississipi

Pas d'armes

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air. Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

Gator 1
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

Gator 2
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

Gator 3
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

Gator 4 et 5
Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

Skip Muldoon et Gator 6
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au

bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible. Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

Un Château de Cartes

Sniper W2000

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

Une danse endiablée

Sniper W2000

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour

finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

25ème Amendement

Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le

toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head". Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail. Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

SUCCÈS

Kruger Schmidt niveau 2 (5)

Vous avez débloqué le niveau 2 d'amélioration du Kruger Schmidt.

Kruger Schmidt niveau 3 (15)

Vous avez débloqué le niveau 4 d'amélioration du Kruger Schmidt.

Kruger Schmidt niveau 4 (20)

Vous avez débloqué le niveau 2 d'amélioration du Kruger Schmidt.

Classement spécial (20)

On vous a attribué un classement spécial.

Un accident est si vite arrivé (20)

Vous avez déguisé un meurtre en accident.

47 cadavres (20)

Vous avez rempli une mission en faisant 47 victimes.

1ère mission réussie (25)

Vous avez terminé la mission 'La mort d'un artiste'.

Mode débutant terminé (25)

Vous avez terminé le jeu en mode débutant.

Maître-assassin (25)

On vous a attribué un classement maître-assassin.

5 fois Maître-assassin (normal)(25)

On vous a attribué 5 fois un classement maître-assassin en mode normal.

Silverballers modifiés (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour silverballers.

Mitraillette tactique modifiée (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour mitraillette tactique.

Fusil SP12 totallement modifié (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour fusil SP12.

M4 totallement modifié (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour M4.

Fusil de précision W2000 modifié (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour fusil de précision W2000.

Mode normal terminé (50)

Vous avez terminé le jeu en mode normal.

5 fois Maître-assassin (expert)(50)

On vous a attribué 5 fois un classement maître-assassin en mode expert.

Le millionnaire (50)

Vous avez accumulé 5 000 000 $.

Sa tête me dit quelque chose (50)

Vous avez fait de 47 l'homme le plus recherché de la planète.

Rédemption (50)

Quelqu'un qui a de la volonté peut toujours s'en sortir...

Mode expert terminé (75)

Vous avez terminé le jeu en mode expert.

5 fois Maître-assassin (pro)(100)

On vous a attribué 5 fois un classement maître-assassin en mode pro.

Collectionneur d'armes à feu (100)

Vous possédez toutes les armes à feu dans votre planque.

Mode professionnel terminé (150)

Vous avez terminé le jeu en mode professionnel.

DERNIER ACTE

Pour terminer le niveau Dernier Acte en moins d'une minute, il suffit de poser une bombe près de l'entrée à l'abri des regards (le meilleur endroit étant juste après les petits escaliers du hall menant à l'étage inférieur) puis de la faire exploser à distance (toujours à l'abri des regards). Les gardes du corps de l'ambassadeur Delahunt vont alors se rendre sur les lieux de l'explosion, y compris ceux situés derrière la porte fermée à clef donnant accès au balcon privé. Il suffit alors de s'y rendre rapidement pour tuer Delahunt, et du même emplacement tirer au silencieux sur l'acteur Alvaro d'Alvade qui se trouve encore sur scène. Une fois le crime accompli, vous n'avez plus que quelques mètres à franchir pour retourner au début du niveau et finir la mission.

Hitman : HD Trilogy

© Square Enix / IO Interactive 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Hitman 2 : Silent Assassin

Quelques conseils

Si vous suivez les conseils de cette solution, vous devriez finir la plupart des missions avec un classement Assassin Silencieux (au pire Professionnel). Mais il existe un grand nombre de possibilité pour finir Hitman 2, on peut en compter environ 3 par missions. Libre à vous de chercher les autres chemins qui vous mèneront à votre cible. Voici de plus quelques conseils d'ordre général.

- Éviter les morts inutiles
Si vous éprouvez des difficultés à rester parfaitement furtif, sacrifiez votre classement et tuez un garde pour vous emparer de son uniforme, vous pourrez alors évoluer plus tranquillement, mais on vous comptera un mort de plus. L'essence de Hitman, est bien d'infiltrer, de tuer sa cible et de sortir. Aussi, évitez de vous en prendre à d'autres, et surtout aux civils si vous ne voulez pas finir une mission avec un rank de Simplet.

- Ne pas éveiller les soupçons.
Ne courez pas, à moins d'être sûr que personne ne vous verra ou ne vous entendra, vos ennemis ouvriront le feu s'ils vous voient en train de gambader dans leur pattes, déguisement ou pas. De plus, porter un costume ou un uniforme ne vous met pas totalement hors de danger, alors ne vous collez pas trop aux autres personnages. S'il arrive que votre indicateur de suspicion passe dans le rouge lorsque vous croisez un garde, poursuivez votre route, ne courez pas, ne vous retournez pas et surtout, ne sortez pas votre arme, à moins que le garde ne commence à manifester ses doutes d'une manière plus véhémente. Sinon, marchez et il vous oubliera. Un autre facteur de suspicion chez les ennemis, les allers et venues suspectes. Si vous cherchez votre chemin, évitez de passer et de repasser trop souvent sous leur nez. Bien évidement, pensez à vous servir du mode furtif pour passer dans le dos d'un garde et n'oubliez pas que le sol peut être plus ou moins bruyant en fonction de la matière. Vous disposez d'un outil formidable pour éviter les mauvaises rencontres, votre carte qui vous renseignera sur les rondes des gardes et même sur leur angle de vue, abusez-en et vous pourrez passer entre les mailles.

- Petit point sur les armes.
On peut classer les armes de Hitman 2 en 3 groupes simples : les armes de poings, les armes blanches et les armes lourdes (mitrailleuses, fusils de snipe et fusil simples).

Les armes de poings
Les armes de poings sont toutes assez similaires mais il en est deux qui se distinguent du lot, le pistolet SD et les ballers SD. Oubliez les autres qui ne disposent pas d'un silencieux. Ces deux armes seront probablement les plus utilisées. Le pistolet SD .9 mm en particulier, qui est aussi discret qu'efficace. Le cas des Ballers est un peu spécial. Il s'agit d'armes très puissantes et peu bruyantes en SD, mais leur défaut est de projeter leur victime assez loin, ce qui peut nuire grandement à votre discrétion si le corps arrive au beau milieu d'une zone fréquentée. Aussi, je vous conseille de les utiliser essentiellement pour éliminer plusieurs cibles ou une seule isolée.

Les armes blanches (close combat)
Dans cette catégorie, le roi est le poignard et la reine, la corde de piano. Parfaitement silencieuse, cette dernière sera votre meilleure amie. Les autres ustensiles de cette catégorie sont assez anecdotiques (couteau de boucher, scalpel,

hache, club de golf etc) et leur côté très fun ne compensera pas leur manque de discrétion. A placer dans cette section, l'anesthésique qui saura se montrer utile, mais attention, les victimes ne resteront dans les vapes que très peu de temps.

Les armes lourdes

Gros défaut de ces engins, ils sont impossibles à dissimuler et sont de plus beaucoup trop bruyants. Les seuls qui vous serviront réellement sont les fusils de snipe, et pour des missions bien précises. Les autres, comme les SMG, ne sont que des éléments de déguisement ou de collection avec lesquels on évitera de faire feu (tel que le fusil à canon scié) sauf en cas de nécessité. En poussant fort, on fera entrer l'arbalète dans cette catégorie, efficace comme arme de snipe très silencieuse, son encombrement en fait toutefois plus un handicap qu'un atout. Elle ne s'avèrera utile que dans une seule mission (8 - Devant les portes)

Un dernier mot sur les armes, sachez que vous pouvez les utiliser pour assommer un adversaire si vous êtes suffisament proche de lui.

Tutorial - Le sanctuaire de Gontranno

Allez parler au Père. Rejoignez l'escalier et franchissez la porte. Dans la cour, prenez la porte sur la droite, puis celle de gauche. Ne montez pas l'escalier il y a une porte sur la droite, le confessionnal se trouve ici. Écoutez la confession de Code 47.

Après la cinématique, retournez dans la cour de l'église pour prendre le fameux paquet.

Code 74 est de retour. Retournez maintenant à l'abri de jardin. Suivez le tutorial, lorsque vous serez paré, revenez à l'abri de jardin.

I - Anathème

Descendez de la colline. Le long du mur, près des arbres, au coin, il y a une porte, allez vous placer sur la droite, un garde va sortir faire sa petite affaire, faites la lui à votre façon. Planquez son corps et prenez ses vêtements avant de franchir la porte vous-même. Sur la gauche se trouve le garage, entrez et prenez le fusil. Pensez à le ranger ensuite. Notez que l'on peut s'enfuir avec la voiture. ressortez et longez la maison vers le Nord, vous atteindrez une porte pour franchir le mur. Montez l'échelle à gauche. Traversez le toit. Le bureau du don est derrière la porte. Surveillez la carte pour contrôler la présence de gardes. Tuez le don et prenez les clés qu'il porte. Un garde ventripotent a sur lui des clés de voiture, il ne devrait pas manquer de s'en prendre à vous. Une fois refroidis, il n'aura plus besoin de ses clefs. Si des gardes se pointent, tuez-les et tirez-vous. Redescendez du toit et revenez de l'autre côté du mur. Sans courir, dirigez-vous vers un escalier qui mène à la cave (après celui qui conduit aux cuisines, là où se trouve un garde.) Descendez, prenez la porte pour constater la disparition du Père Vittorio. Retournez au garage et fuyez avec la voiture. Si vous n'avez pas pris les clés, filez vers les hauteurs du début.

II - Saint-Pétersbourg

Partez sur la droite pour trouver le casier. Récupérez votre matériel dans le casier 137. Évitez les passants qui risquent d'appeler les soldats s'ils vous voient vous promener un fusil à la main. Retournez vous et longez les rails de droite. Allez prendre l'escalier (indiqué sur la carte) du côté Ouest. Avancez dans le couloir, montez l'escalator. Vous devez entrer dans la salle sur la gauche, au bas de l'escalier. Contrôlez la présence des gardes sur la carte en premier lieu. Passez la porte, puis la seconde. Crochetez la serrure et entrez dans les égouts. A l'embranchement, partez sur la droite, franchissez la passerelle, et revenez sur la gauche pour repartir ensuite dans le chemin de droite,un peu plus loin se trouve une sortie. Montez, mais avant de pointer le bout de votre nez à la surface, vérifiez que la voie est libre. Près du camion vous trouverez un uniforme, mettez-le et retournez dans les égouts. Vous devez maintenant rejoindre la sortie qui se trouve au Nord-Est. Prenez à droite jusqu'à la prochaine intersection. Une fois dehors, descendez vers la rue et prenez à droite, votre objectif est l'immeuble marqué d'un point d'exclamation sur la carte. Restez à bonne distance des soldats et ils vous laisseront en paix. A l'embranchement en pente, allez à droite, longez les immeubles sur la gauche et entrez dans le second. Poursuivez dans le couloir pour accéder à l'escalier. Montez aussi haut que vous le pouvez, en fonction du temps qu'il vous reste. Le troisième étage est parfait, entrez par la première porte que vous trouvez et préparez-vous à faire feu. Malheureusement, la cible n'est pas clairement identifiée. Si les informations de Diana ne vous suffisent pas, sachez que votre cible est le général en uniforme assis le plus près de la fenêtre. Vous pouvez maintenant revenir par le chemin par où vous êtes venu mais il vous faut plus que jamais éviter les gardes.

Quand vous franchirez la porte, vous croiserez un soldat, ne faites rien de suspect et vous ne serez peut-être pas contraint de le faire taire. Revenez à la station de métro. Approchez de la rame pour terminer la mission.

III - Rencontre dans le parc Kirov

Vous revoilà à St Pétersbourg, votre équipement se trouve quasiment sous votre nez, à droite, derrière les poubelles. Attendez que le garde en patrouille soit parti. Ne prenez pas le SVD ou vous êtes sûr de vous faire prendre, en revanche, prenez bien les deux bombes. Ensuite, en veillant à ce que l'on ne vous voit pas, entrez dans les égouts par la bouche près de vous. Suivez le chemin pour accéder à la sortie au sud su votre carte (avancez vers la droite et prenez la première intersection, sans franchir de passerelle). Montez à l'échelle mais ne sortez pas, attendez que la limousine vienne se garer (si ce n'est déjà fait) pour placer la première bombe. Maintenant, en vous aidant de la carte, rendez-vous à la sortie la plus au Nord. Sortez et cachez-vous derrière la caisse en attendant le chauffeur qui va venir se soulager contre un mur, étranglez-le et prenez ses fringues. Descendez vers le sud pour poser la bombe sur la seconde limousine. Ensuite, partez tranquillement vers l'est, puis au sud pour revenir au quai et vous enfuir en bateau.

IV - Soucis souterrains

- Le dépôt
Franchissez la passerelle pour vous diriger vers le point rouge indiqué sur votre carte. Passez le second pont et prenez le chemin qui monte. Sortez par l'échelle et planquez-vous derrière les caisses. Les choses commencent à se corser ici. Regardez votre carte pour étudier les allers et venues des gardes. Vous allez devoir passer entre les mailles pour traverser ce dépôt et aller au Sud Est. Les deux hommes en faction devant la porte ne sont pas une menace. Le soldat qui se trouve près des caisses, à l'est sur la carte, va partir en premier vers l'ouest et regardera dans cette direction. c'est ensuite celui qui se trouve plus bas qui va bouger à son tour vers l'ouest. Lorsqu'il sera à mi-chemin, le premier soldat reviendra. Vous devez passer avant que cela se produise et bien synchroniser vos mouvements. Quand la voie est libre, allez vous placer au milieu des trois caisses juste devant vous. Attendez les prochains mouvements pour aller vous dissimuler en plein milieu des conteneurs qui se trouvent au centre du dépôt. Une fois là, profitez du retour du garde situé au Sud pour vous rendre au point indiqué sur la carte, d'où vous êtes, vous devez apercevoir les conteneurs marqués FCK. Mais attention, il vous reste le soldat du poste de garde à éviter. Ici encore, surveillez la carte. Vous verrez que le soldat qui garde l'entrée va quitter le poste de garde au moment ou la patrouilleur du sud va revenir vers vous. Attendez un peu et, miracle, ce dernier va se tourner face au mur, passez silencieusement dans son dos, contournez les conteneurs FCK et prenez votre matériel.
Maintenant, attendez que le soldat du portail reparte, que celui du sud ne puisse pas vous voir (soit face au mur, soit à l'est) et surtout que le premier soldat soit à son poste initial, près de votre point d'insertion, lorsque vous voyez se profiler cette configuration, filez vers le camion. Passez derrière en restant très discret et montez. Accroupissez-vous et restez au fond du camion.

- Cour du QG
Quand le camion s'arrête, jetez un oeil sur la carte. Vous devez voir un homme qui patrouille en partant de la bouche d'égout en bas. Attendez qu'il soit tourné pour sortir du camion et aller vous cacher derrière les conteneurs sur la droite. Bien il faut à présent s'introduire dans le QG. Vous remarquez un garde venant du Nord. Vous devez passer après lui, mais vieillez bien à partir une fois que le soldat qui vient d'en dessous soit reparti à sa place. Attendez que le type du Nord soit entré et partez, suivez l'impasse et cachez-vous derrière les conteneurs du fond.

- QG Rez-de-chaussée
Attendez le retour du soldat pour entrer. Attention, il y a un homme à l'intérieur, cachez-vous sur la droite. Son tour de garde passe par l'escalier sur votre gauche, vous allez devoir le suivre, en évitant soigneusement que l'autre soldat qui fait des allers et venues entre ici et le camion ne vous voit pas, patientez donc jusqu'à ce que leurs patrouilles "coïncident" avec vos intentions. Vous devrez pour cela surveiller la carte du QG et de la cour. Montez l'escalier en restant assez loin du soldat et entrez dans la salle de gauche pour vous changer. Vous voilà plus en sécurité. Prenez aussi les armes dans le bureau. Descendez prendre l'ascenseur et rendez-vous au sous-sol.

- QG 1er sous-sol
Un soldat vous tournant le dos part dans le couloir, suivez la même direction, mais restez à distance, avancez pour dépasser la caméra et dégommez la avec votre silencieux. Poursuivez, avant que le couloir ne tourne à droite, détruisez

la seconde caméra et mettez-vous dans l'alcôve à gauche. Quand le garde sera revenu et vous aura dépassé, vérifiez sur la carte que le second garde dans le couloir soit loin et passez, dissimulez-vous dans la première alcôve. Faites de même pour aller rejoindre la porte qui donne sur la salle de contrôle (indiquée sur la carte.). Occupez-vous de la caméra et de l'ampoule au plafond. Vous avez deux choix, soit vous optez pour une approche directe en ouvrant la porte et en endormant le garde (risqué) soit vous suivez la méthode suivante. Quand la voie est libre, revenez dans le couloir, placez-vous dans la seconde alcôve. En évitant la patrouille, allez au point de rencontre pour obtenir un fusil AK. Vous devez maintenant vous rendre dans la salle de contrôle par la porte qui se trouve juste à côté. Mettez-vous dans un coin et dégommez les lumière, le garde ne piquera pas une grosse crise même s'il ne va pas comprendre ce qui se passe. Allez dans la salle des serveurs (porte de droite) et tirez dessus avec le silencieux pour désactiver les caméras.
Sortez par la porte de droite, descendez le couloir et rendez-vous au point stratégique qui se trouve après la seconde chambre de gardes, après le virage à droite.

Prenez l'uniforme d'officier. Ressortez et utilisez la carte pour rejoindre le point jaune, prenez garde au soldat qui patrouille. Passez la porte et aller poser la bombe quand on vous signale que la distance est bonne. Prenez la bombe, armez la et posez la simplement Retournez dans le couloir et suivez-le jusqu'à l'ascenseur qui vous mènera au second sous-sol.

- QG 2nd sous-sol
Avancez dans le corridor pour rejoindre la salle d'observation en évitant le seul garde qui patrouille ici. Allez crocheter la serrure de la salle d'observation. Tuez le Général à travers la glace (attention, ne ratez pas votre coup ou il tuera l'agent), passez dans l'autre salle et partez avec le prisonnier par l'ascenseur. Sortez, le garde ne devrait pas vous poser de problème si vous partez assez vite, dans le cas contraire éliminez-le rapidement avant de cacher son corps derrière le bureau. Vous pouvez partir vers la station de métro (là où vous avez posé la bombe). Si vous croisez des gardes, restez tranquille, passez sans traîner mais sans courir, ils vous laisseront en paix. Faites sauter la bombe avec la télécommande et fuyez. Dans les égouts, suivez la carte pour sortir.

V - Les soirées de l'ambassadeur

Pensez à vous munir de sédatif pour cette mission.
Allez chercher votre matériel vers le sud, partez sur la gauche, au pont, prenez à droite et avancez en suivant la carte. Vous faites alors face à l'ambassade, allez vers l'entrée sur la droite et forcez-là. Surveillez bien les gardes. Entrez le plus simplement du monde dans les jardins et dirigez-vous vers l'entrée principale de l'ambassade, franchissez la porte.

- La mallette
Filez droit jusqu'à la réception. Au passage, remarquez sur une table un petit tas tout doré et les commentaires des convives, "Les soirées de l'ambassadeur sont réputées pour leur bon goût" :). L'ambassadeur arrive par la droite (le point blanc sur votre carte), le Spetznaz est en face. Il est sur le coup et force le politicien à l'emmener au coffre. Suivez-les et postez-vous devant la porte du bureau. Quand il vous sera signifié que le coffre est ouvert, entrez et éliminez (où endormez) le Spetznaz. Assommez l'ambassadeur et prenez la mallette (et les chocolats si vous le voulez :). Pas de souci, à son réveil, l'ambassadeur ne fera pas de vagues.

- Zhupikov
Revenez maintenant dans la salle de bal, traversez-la (vérifiez la présence de Zhupikov) et passez la porte, rendez-vous dans la seconde pièce du couloir. Endormez la femme de ménage et cachez-la. attendez le général et liquidez-le. Vous pouvez repartir, calmement, froidement, à votre point d'arrivée dans ce niveau.

VI - Sur la piste de Hayamoto

Voilà une mission peu ordinaire, placer un traceur sur un type et le tuer pour suivre son cadavre. Pourquoi pas ? Allons y, attendez que les 2 gardes soient passés et approchent de la sortie et longez la palissade pour aller vous cacher de nouveau derrière un rocher. Un garde patrouille ici, surveillez-le. Dès que possible, allez vers les garages, si nécessaire, utilisez le petit cerisier pour vous cacher. Une fois près de la voiture, klaxonnez. Après la cut scene, planquez-vous à droite de la porte, derrière la poubelle. Attendez que le garde soit au niveau de la voiture et passez la porte SANS courir. Passez le rideau vert à droite et ressortez de l'autre côté. Vérifiez la carte pour visualiser les gardes. Attendez que celui qui fait sa ronde derrière la porte sorte du couloir, passez vite en vous plaquant contre le mur et entrez par la

première porte à droite. Allez vers le Nord, regardez le couloir, à un certain moment il sera vide, sortez et entrez dans la chambre de gauche. Vous avez trouvé de nouveaux vêtements. Attendez de nouveau que les gardes aient quitté le couloir et rendez-vous au second point d'intérêt, au Nord-Est. Passez les rideau bleus puis la porte après la table. Coupez le poisson et prenez la partie empoisonnée. Revenez dans la cuisine et placez le traceur et le poison au centre de la table, sur le plat à Fugu. Sortez par la porte au Nord, restez tranquille malgré la présence et la suspicion du chef. Une fois dehors, partez vers l'est. Au coin, vous verrez un rocher, faites attention au garde, passez derrière le rocher et utilisez ensuite l'arbuste pour rester caché. Allez vers le garage, et reprenez la même méthode qu'au début revenir à votre point d'arrivée, derrière le rocher. Restez à bonne distance du garde. Une fois au rocher, attendez que les deux hommes qui patrouillent s'arrêtent devant la pierre pour courir vers l'entrée principale.

VII - La vallée cachée

Partez sur la gauche en restant derrière les arbres, vous pouvez courir. Rejoignez le bâtiment et longez le mur pour aller prendre votre matériel près du camion. Faites attention au garde, attendez qu'il parte au loin pour prendre votre équipement (ce n'est pas une nécessité ici). Passez derrière le camion et dès que possible, bougez vers les arbres sur la gauche. D'ici, filez vers l'abri en bois qui mène au sous-terrain. Descendez l'échelle, mais avant d'arriver en bas, vérifiez la carte, vous devez attendre que le garde entre dans la pièce située au nord de celle dans laquelle vous allez déboucher. Descendez et entrez dans le tunnel. Cachez-vous entre les piliers pour attendre le camion et monter à l'arrière. Ici, il est probable que vous rencontriez des ennuis. En effet, il semble qu'un bug pose problème car le camion a la fâcheuse tendance d'écraser des gardes qui se mettent alors en alerte, non seulement ils vont vous trouver mais en plus le camion s'immobilisera. Si tout se passe bien voilà ce que vous devez faire. Dans le camion, vous allez passer au travers d'une patrouille de 3 ninjas. Le camion repart et stoppe, descendez et filez entre les piliers. En utilisant la même technique que prècédemment, rejoignez l'échelle et sortez (si les ninjas vous détectent soit à cause du bug soit par manque de discrétion, filez vite). Regardez votre carte, vous devez rejoindre le prochain point d'accès au tunnel qui se trouve au Sud-Est. Un sniper est sur votre route, tâchez de l'éviter. Retournez dans le tunnel. Encore une fois, surveillez la carte. Malheureusement la porte du garage est fermée, il va falloir ruser. Une fois sorti de la première pièce, cachez-vous derrière les caisses juste devant-vous. Attendez que le garde soit tourné pour tenter un passage discret. Il y a des chances pour qu'il vous remarque, liquidez-le dans ce cas. Vous pouvez retourner dans le tunnel. Pour passer inaperçu. attendez pour voir si un camion arrive (ce qui doit normalement être le cas) et montez. Sinon, vous allez devoir faire un joli slalom entre les piliers. Guétez les mouvements des deux gardes qui patrouillent et faites une partie de cache-cache. Rejoignez ainsi le dernier garage. Pour éviter le garde qui fait sa ronde, attendez simplement qu'il passe au nord du camion garé. Passez vous-même sur la droite, dès qu'il part, passez la porte et sortez pour revenir à la surface. D'ici, vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie, à l'est.

VIII - Devant les portes

Regardez la carte, vous devez voir un garde isolé. Revenez au jeu, partez sur la droite, cachez-vous derrière les arbres. Vous pouvez au choix vous approcher lentement pour l'avoir en close combat ou l'endormir ou le tuer à distance avec l'arbalète si vous l'avez prise. Prenez ensuite ses vêtements mais attention, restez loin des autres gardes malgré votre déguisement, ils vous reconnaîtront facilement. Pensez à abandonner votre arbalète, elle ne colle pas avec votre nouvelle tenue. Quittez cette butte par le sud et partez ensuite vers l'est, vers le château. Vous devez rester le plus loin possible des gardes. Diana vous indiquera la position des générateurs. Regardez votre carte et localisez les points bleus. Dirigez-vous vers celui près duquel un garde patrouille. Pour l'atteindre, vous devez monter sur la hauteur sur votre droite. Vous pouvez soit tirez sur le générateur (l'explosion tuera le garde mais ne sera comptabiliser dans vos morts en fin de niveau) soit éliminer le soldat et allez couper manuellement le courant. A présent, plaquez-vous contre le mur pour gagner l'entrée principale. Avant d'entrer, regardez la carte, un garde patrouille dans un couloir à droite de l'entrée, attendez qu'il soit passé pour pénétrer dans le bâtiment, sur votre droite, vous trouverez un mur en bois, c'est une porte, ouvrez-lae. Montez l'escalier, contrôlez la carte car un garde est en haut, dès qu'il s'éloigne, montez et prenez la première porte, à gauche en montant, vous voilà dehors. Allez vers le sud pour trouver l'objectif mais attention, il y a un sniper juste au-dessus, alors progressez très prudemment.
Derrière vous, vous devez voir une rampe, allez-y et passez la porte. Surveillez les gardes et allez au bout de cette salle désactiver la dernière console, prenez garde au soldat qui patrouille dehors et sortez pour franchir le passage vers l'ouest, gare au sniper au-dessus. Vous êtes sur un petit chemin en légère pente, en haut prenez immédiatement à droite et montez l'escalier à l'angle, après la porte laser désactivée. Vous n'avez plus qu'à sortir.

IX - Coup fatal

Passez la porte en bois sur la droite des escaliers, montez. Devant la porte, contrôlez la position du garde, dés qu'il tourne le dos, entrez et collez au mur en partant sur la gauche, pour prendre les escaliers. Attention, ne marchez que sur les poutres car le plancher craque sous vos pas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'uniforme du garde avant de partir. Mais il faudra le liquider. En bas, prenez la porte en bois sur la droite. Traversez le couloir et avant d'ouvrir, vérifiez la présence d'une ou plusieurs personnes, restez à droite de la bannière rouge. Prenez la carte d'accès avant de poursuivre le long du couloir. Sur la carte, vous constatez qu'un garde fait sa ronde, l'autre point indiqué est un ninja sur une poutre. Vous devez passer en longeant le mur de droite au maximum et suivre le garde. Franchissez la porte. La section suivante est identique. Vous devez vous rendre dans la pièce marquée d'un point d'exclamation sur la map. Passez en mode furtif et entrez dans la première salle, deux ninja sont assis ne vous voient pas, désactivez la porte laser et allez prendre la bombe et la télécommande. Si vous le souhaitez, tuez les deux ninja (rapidement) pour prendre leur tenue et passer plus inaperçu. Vous devez maintenant revenir au grenier pour ouvrir la grille laser. Passez les deux ninjas, au fond à droite, descendez l'escalier. Entrez dans la salle et traversez pour franchir la porte en face. Avancez jusqu'au musée pour prendre le système de guidage au centre du mur droit) et un .22 silencieux (à droite du mur). Revenez au grenier et jusqu'au début du niveau pour poser la bombe sur l'hélico. Ensuite, entrez de nouveau et passez la grille laser pour emprunter l'escalier qui monte. La carte vous indique que vous êtes au niveau 1. Allez prendre les escaliers par la droite. Gare au ninja (il regarde de l'autre côté), atteignez le niveau deux, un point d'exclamation vous indique le contrôle de l'alarme. Allez la déclencher puis revenez en marchant vers l'hélico. Quand vous le verrez, ne sortez pas, placez-vous à couvert et attendez de l'entendre décoller pour faire sauter la bombe. Tournez-vous, la sortie est derrière.

X - Massacre en sous-sol

Attendez que le garde qui se trouve près de votre équipement soit parti pour aller le chercher, on dirait que la police malaisienne ne rigole pas. Ressortez vite fait avant qu'il ne revienne. Maintenant, direction la lingerie (laundry sur votre carte). Attendez à l'extérieur que deux gardes entrent, dès qu'ils sont au fond du couloir, entrez et cachez-vous dans la première pièce. Ils ressortent et vous, vous allez placer la bombe fumigène dans la lingerie. Revenez dans le hall. L'alarme se déclenche, en route pour la suite. Votre nouvelle destination est le point sécurité incendie. Attendez que les pompiers soient sortis et entrez pour prendre une tenue et une hache. Avec ça, plus de problème de détecteurs de métaux. Passez les barrières et allez prendre les escaliers derrière la double porte, au nord-ouest. Allez ensuite dans la salle de vidéo-surveillance, sans vous faire remarquer, bien entendu. Détruisez les PC pour couper la sécurité et passez la porte pour atteindre le niveau -2 avancez droit vers votre cible. Crochetez la dernière porte et passez en mode furtif. Attention aux paquet de chips sur le sol. Approchez et utilisez la corde à piano. Vous pouvez remonter vers la salle de vidéo-surveillance pour prendre l'ascenseur, mais vous devrez agir vite, deux gardes s'y trouvent, passez sans leur laisser le temps de réagir.

XI - Équipe de minuit

Sortez et tournez à droite pour rejoindre le premier point d'intérêt. Ouvrez la carte et étudiez la ronde du gardien, celui-ci va sortir dans le couloir et se poster au sud, c'est le moment de lui passer dans le dos, partez à droite et entrez dans la première salle prendre la carte d'accès. Revenez à l'ascenseur dès que la voie sera libre. De là, allez au nord, vers la salle Aircon. Tirez sur la machine pour faire chauffer le serveur. L'administrateur va venir et entrez dans la pièce d'en face, profitez en pour entrer et endormez-le. Placez le système de piratage. Revenez une fois de plus à l'ascenseur, vous devez vous rendre dans le bureau en bas à gauche de la carte, celui qui donne sur la passerelle. Au fond à droite, vous trouverez une baie vitrée. Brisez-la avec le silencieux et sautez. Deux gardes vont s'affoler, passez discrètement est possible si vous vous cachez et entamez un slalom. Restez assis et attendez qu'ils soient ensembles et regardent vers le sud pour passer.

XII - Coinçage de bulle dans le jacuzzi.

Longez la corniche pour atteindre la salle du coffre fort, direction Sud. Baissez-vous pour passer la baie vitrée et ne perdez pas trop de temps à apprécier la belle musique. Stoppez à la troisième terrasse et passez sur le parapet. Une porte donne sur le salon, l'autre sur le bureau d'une secrétaire, là ou se trouve le coffre. Sortez pour rendre la pièce de gauche (sur la carte). Détruisez les fusibles (au passage, il y a un revolver sur le bureau). Allez vider le coffre derrière le

tableau, ensuite direction le salon pour y prendre les lunettes de vue nocturne et une statuette. Allez tuer Charlie dans son jacuzzi et filez pour vous ruer dans l'ascenceur.

XIII - Meurtre au bazar

Foncez le plus vite possible vers le nord-est, là ou se trouve la maison du lieutenant. Engouffrez-vous sur la droite et crochetez la serrure. Un coup d'oeil sur la carte pour s'assurer que la voie est libre, vous pouvez monter et tuer en douceur votre cible, en douceur mais vite. Les gardes entrent au rez-de-chaussée, attendez qu'ils sortent avant de vous manifester. Prenez les coordonnées et les vêtements avant de passer à la cible suivante. Revenez à votre point départ et avancez vers les deux gardes en faction, dépassez-les, vous allez entrer par l'est, suivez le chemin pour faire le tour du bazar, les gardes vont vous regarder, mais ne vous poseront pas de problème si vous suivez votre chemin sans vous « démonter ». Entrez et attendez dans le renfoncemement à gauche derrière les caisses qu'il vienne fumer une cigarette. En mode furtif, approchez-vous et étranglez-le. Cachez son cadavre derrière les caisses et partez tranquillement vers la sortie qui se trouve à l'est. Et voilà, un classement Assassin Silencieux de plus.

XIV - Le cortège

Je vous conseille de repérer les lieux avant de vous lancer dans votre mission, cela vous évitera de errer après avoir pris votre équipement. Quitte à devoir recommencer ensuite faute de temps pour réussir la mission. Vous portez un costume de paysan, même si vous courez, les gardes ne s'en préoccuperont pas. Allez chercher votre matériel dans l'impasse au nord. Vous devez ensuite vous faufiler entre les gardes et les civils, ce qui ne sera pas une mince affaire car vous transportez un énorme fusil de snipe. Vous opérerez depuis le toit de la mosquée, elle se trouve près de la sortie du niveau (toujours en bleu sur votre carte). Prenez l'escalier puis l'échelle et tournez-vous vers la route qui mène au village. Vous n'avez plus qu'à oeuvrer et à rejoindre la sortie. Attention, vous ne devez tuer personne d'autre. Tirez avant que la Limousine n'ait franchi les portes.

XV - Marchandise souterraine

Rejoindre l'entrée souterraine ne sera pas vraiment un problème. De votre point de départ partez vers l'ouest, un garde isolé patrouille, passez avant qu'il n'arrive (vous pouvez courir, du moment que l'on ne vous voit pas). Au sud se trouve un mur qui forme un U aplati, passez derrière (en dessous), un garde patrouille à l'ouest, un autre au centre, autour d'une ruine circulaire. Surveillez-les et passez pour rejoindre l'héliport. Cachez-vous, au nord de l'entrée, de l'autre côté des gardes. Deux soldats sont en faction près de l'entrée qui nous intéresse. L'un d'eux va venir sur l'héliport, liquidez-le et prenez ses fringues avant d'aller régler son compte à son collègue, faites le tour du mur nord pour lui arriver dans le dos. Cachez les corps. Vous pouvez entrer. Au bas des escaliers, vous allez débouler sur une scène de torture. Descendez vers le sud. Regardez la carte, votre cible se trouve vers la pièce circulaire à l'est. Attendez que le garde s'éloigne pour entrer, sortez une arme avec silencieux, passez la porte à droite et faites votre travail avant même que le Lieutenant ait compris que la porte était ouverte. Rangez vos armes, reprenez le AK et partez tranquillement vers l'ascenseur qui se situe au nord-ouest sur la carte, le point d'exclamation le plus haut.
Note : Vous pouvez obtenir un classement Assassin silencieux si vous ne tuez pas les deux gardes devant l'entrée du souterrain, mais il faudra alors vous passer de déguisement.

XVI - Le temple maudit

Allez rencontrer le premier contact, signalé par un point rouge sur la carte. Inutile de préciser qu'il ne faut pas prendre le fusil posé près de lui. Allez ensuite au second point. Gardez un oeil sur la carte, c'est un vrai labyrinthe ici. Parlez à l'agent, vos objectifs changent, vous devez aller tuer les deux assassins sur le marché. L'un d'eux navigue d'une place à l'autre pendant que son comparse joue les snipers sur la place à droite. Allez au nord de la place, et entrez par un magasin ouvert (ne cherchez pas une porte, mais un store levé.
Il est possible qu'un tueur se mette à vous suivre (il apparaît en vert sur la carte, comme un civil) pour vous en débarrasser, entraînez-le derrière le bâtiment, il y a une impasse et plus loin, une porte qui donne sur une pièce vide. Sinon, montez à l'étage, passez en furtif et agissez en professionnel. Faites attention à la fenêtre, que les passants ne vous voient pas oeuvrer. Prenez le snipe et attendez que le client suivant arrive sur la place. Il est vêtu de la même façon que le tueur précèdent et porte des lunettes de soleil. Attention, il est possible que vous rencontriez un bug ici, il arrive que le second tueur reste bloqué sur la seconde place, allez le voir, approchez-vous et revenez à votre poste.

Tuez-le et allez prendre la photo en attendant que la police soit loin. Retournez-voir le contact. Deux assassins sont maintenant affichés sur votre carte, les tuer n'est pas une nécessité car vous pourrez passer en vous cachant. Si vous le faites, utilisez l'échelle pour montez sur le toit et passez la porte au fond de la terrasse. Sinon, allez directement à la sortie.

XVII - La mort d'Hannelore.

Un garde patrouille sur la plage, attendez qu'il monte au-dessus de vous pour courir vers l'héliport, le temps que vous arriviez, le garde qui s'y trouve sera parti. Au bout de votre course, quand vous verrez le mur de pierre, prenez à droite pour passer derrière la piste et entrer dans les égouts. Suivez la carte jusqu'à l'échelle indiquée. Ne montez pas par là, sur la droite en entrant, il y a une alcôve au fond de laquelle vous trouverez des escaliers et une autre échelle. En haut, évitez les gardes, les malades et les médecins. Vous devez vous rendre dans une chambre marquée d'un point d'exclamation au nord est. Vous y trouverez une tenue de patient. Utilisez les piliers et sachez que les chambres communiquent toutes entre elles, donc si elles sont vides, entrez pour vous cacher. Sortez et allez tranquillement dans la réserve pour y prendre la clef et le poison (aux deux extrémités de la pièce). Sortez et allez prendre les escaliers qui se trouvent après la porte principale, au nord. Montez les escaliers. Il y a un patient qui risque de venir dans le bureau du Docteur, attendez qu'il parte et entrez dans le bureau. Elle va vous parler et se pencher au balcon, empoisonnez alors son verre d'eau et patientez. Plus qu'à emmener son corps dans la pièce au sud-ouest. Vous pouvez rejoindre votre bateau au début du niveau, en suivant le même chemin qu'à l'aller.

XVIII - Hospitalité incurable

Sortez des rochers, vérifiez que le type sur le yacht regarde ailleurs et montez les escaliers. Serrez-vous contre le mur, dès que le garde part à droite, passez derrière lui et allez vous cachez derrière les rochers. Regardez la carte, vous devriez voir un chemin qui mène au bassin à l'est, suivez-le et attendez que la voie soit libre pour aller vers le point d'intérêt, une tenue plus discrète. Un seul garde fait une ronde ici, une fois qu'il sera de l'autre côté, vers l'est, passez et changez de tenue, à Rome, faisons comme les romains, il vous manque un accessoire que vous trouverez dans le temple, au fond : un AK 47. Poursuivez ensuite sur le chemin vers l'hôpital en vous dirigeant vers le prochain point d'intérêt. Passez par la fenêtre. Laissez votre AK 47 ici et allez dans la pièce au sud. Ensuite montez les escaliers. Ouvrez la carte pour localiser votre destination. C'est une salle au sud ouest, mais vous devrez crocheter une serrure pratiquement sous le nez d'une secrétaire. Si elle vous remarque lors de votre arrivée, sortez sur la terrasse et revenez en mode furtif. Dans la salle, prenez la clé et la vision nocturne puis passez dans la pièce suivante pour trouver une blouse de médecin et des sédatifs. Maintenant direction l'ascenseur, vers le sous-sol.
Au sous-sol, allez à gauche, vers le premier point d'intérêt, attendez le départ du garde pour crocheter les serrures, entrez pour prendre un scalpel. Descendez dans la dernière salle au sud pour couper le courant. Mettez vos nights googles et allez fouiller les salles d'opération. Quand vous aurez retrouvé le chef du culte, sortez votre scalpel et « opérez ». Vous pouvez ensuite emprunter les escaliers en colimaçon qui se trouvent à l'est pour rejoindre les étages supérieurs. Dans la cour, évitez les gardes et allez à votre bateau.

XIX - Retour à St-Pétersbourg

Bien, nous voilà de retour, laissez tomber l'équipement du casier 137 qui n'est d'aucune utilité, de toutes façons, le SVD est fourni sans munitions (étrange, non ?). Sortez dans la rue et rendez-vous sur la place du Bâtiment Pushkin. Un sniper vous attend dans l'immeuble mail il n'apparaît pas sur la carte. Vous devez le repérer vous-même. Il se trouve à une fenêtre ouverte (position aléatoire), face à la rivière (sud ouest).
Repérez bien sa position car vous allez devoir aller le tuer. Sur la carte, trouver un chemin qui vous permettra de contourner le bâtiment, longez ensuite le mur pour entrer par la porte principale. Retrouvez le tireur, passez en mode furtif et montez les escaliers. Une fois que vous l'aurez localisé, étranglez-le et regardez la cinématique. Prenez les vêtements du sniper (mais pas son arme) et tirez-vous, vous êtes tombé dans un piège. Filez-vers la bouche d'égout la plus proche au sud (entre 3 immeubles, derrière un mur). Dans les égouts, dirigez-vous vers la sortie à l'est (non indiquée, il s'agit d'une veine qui donne en plein sur l'est, vers le métro) en évitant les gardes. Ce sera facile, il fait très sombre. Prenez à droite, franchissez la première passerelle et ensuite à droite. Passez la porte mais avant d'ouvrir la seconde, vérifiez la carte. Deux gardes sont présents, attendez qu'ils partent dans le couloir vers le nord-ouest pour partir vers le métro. En route pour la dernière mission.

XX - Rédemption

Bien voilà une mission assez... violente. En premier lieu, vous allez filer vers votre cabane, là où se trouvent vos armes. Équipez-vous et commencez le massacre des gardes qui vous ont suivi. Prenez un fusil de snipe et dégommez le tireur qui se planque dans le jardin (indiqué sur la carte). Posez le snipe et optez pour une arme automatique « à haut débit ». Maintenant, direction l'abri de jardin d'où commencent vos missions. N'entrez pas ici, mais pénétrez dans le monastère par la porte à côté. Tuez le garde.

Ressortez et allez passer la porte principale de l'Église, deux gardes sont derrière la porte, tuez-les au silencieux. Montez les escaliers après la porte de gauche. Passez la porte à gauche en haut et tuez discrètement le sniper derrière, prenez son arme. Prenez l'autre porte pour liquider les deux tireurs et revenez à l'autre balustrade pour tuer le tireur qui reste avec le SVD. Restez accroupis et occupez-vous de ceux d'en face. Changez de rambarde pour voir si vous pouvez avoir l'un des snipers au rez-de-chaussée. Redescendez. Et prenez l'autre porte à droite. Sortez de cette pièce et liquidez le garde au silencieux. Restez discret, il vous reste du monde à nettoyer. Un sniper que vous devriez voir d'où vous êtes, au nord ouest et des gardes à l'est. Tuez le sniper au fusil à lunette, ensuite prenez une autre arme (les ballers si vous les avez pris) et sortez de votre planque pour liquider les deux autres gus. Avancez pour aller régler son compte au dernier, un peu plus en avant. Lorsque vous entendrez une voix, placez-vous de manière à voir le confessionnal et le balcon au-dessus. Visez, avec un fusil de snipe, la vitre rouge qui se trouve dans le confessionnal. Serguei va sortir et monter au balcon, alignez-le, abattez-le.

Hitman Contracts

Introduction

Infiltration et déguisements

Quelques rappels d'ordre général, ça ne peut pas faire de mal, surtout si c'est votre première fois avec l'agent 47. Tout le challenge et l'essence du jeu repose sur **l'infiltration**. Vous n'êtes pas là pour faire un massacre, mais pour entrer, tuer une fois et ressortir l'air décontracté. La première chose à bannir de votre vocabulaire est le verbe **"courir"**. D'une manière générale, on ne court pas dans Hitman, sauf dans certains cas, le plus souvent si vous avez un timing serré et surtout, que personne ne vous voit, car courir, c'est louche et ça éveille les soupçons. Votre allure standard est la marche normale, même la démarche furtive doit être employée uniquement si personne ne vous voit. De même pour la position accroupie à éviter en public
Pour avoir l'air normal, vous devez vous fondre dans le décor. S'il est souvent possible de passer furtivement, en évitant les gardes, il est plus prudent (et plus efficace) d'avoir recours à un **déguisement**. Si on peut en trouver des prêts à l'emploi dans certains niveaux, la plupart du temps, il faut emprunter les vêtements d'un autre. Si vous souhaitez obtenir le meilleur classement, ne tuez pas le propriétaire d'une tenue, à plus forte raison s'il s'agit d'un civil. Les **seringues d'anesthésique** c'est pas fait pour les chiens. Ce qu'il ne faut surtout pas oublier, c'est que les vêtements seuls ne suffisent pas à faire un déguisement, il faut penser aux accessoires. On ne se trimballe pas avec une Kalashnikov si on porte une tenue du GIGN. On opte pour un SPAS 12 ou un GK 17 plutôt. D'ailleurs, globalement, les **armes** ne sont que des accessoires dans le jeu, même celles que l'on utilise ne doivent être sorties de leurs étuis que si on compte s'en servir.
Une fois que vous porterez votre déguisement, il vous faudra tout de même guetter **l'indicateur de suspicions**. Même grimé, ne passez pas trop près des gardes, ne restez pas non plus trop longtemps au même endroit, c'est une attitude suspecte. Et quoi qu'il arrive, conservez un comportement calme et normal tant qu'il ne vous a pas été clairement signifié que votre couverture a rendu l'âme. En passant entre deux soldats ennemis, l'indicateur de suspicions va virer au rouge et s'affoler, ce n'est pas une raison pour vous mettre à courir, **"keep cool"**. C'est ça le plus marrant dans Hitman.

Les armes, ça sert à rien

Un petit mot sur les armes. Même si on en compte un bon paquet dans Hitman Contracts, la plupart des armes ne vous serviront jamais si vous visez le classement Assassin Invisible. Leur rôle se cantonne à celui d'accessoires de

déguisements. Votre arme de prédilection sera la **corde de piano**. Le **couteau** fait aussi bien et se montre même plus rapide que la corde. Le **Silbverballer** avec silencieux est également un bon choix, à la fois puissant et silencieux. Gare à la version double en revanche, son problème étant qu'il est impossible de ne tirer qu'une seule balle, on leur préférera donc un simple pistolet à silencieux. Le fusil de snipe ne sera pas employé dans la solution que je vous propose. Le **poison** sera en revanche fréquemment sollicité. Ne sous-estimez pas non plus les **seringuesN pour neutraliser sans tuer. De même, n'oubliez pas qu'il est possible d'assommer d'un bon coup de crosse (attention toutefois, la victime ne restera pas longtemps dans les vapes).**
On notera que diverses armes "maisons" peuvent être utilisées, comme la queue de billard ou la pelle.

NB : Comme je l'avais fait pour la solution de Hitman 2, je vous propose ici un guide qui vous permettra d'atteindre le classement Assassin Invisible. Messieurs les bourrins, il va donc falloir vous calmer. La solution a été réalisée en mode Normal, mais reste valable pour le mode Professionnel. Les différences résidant dans le type d'informations affichées sur la carte et la réaction de l'IA face aux alertes. Dans la mesure ou le but de la solution est de ne pas en déclencher, voilà qui pose peu de problèmes.

Solution

Une histoire de dingue

Pour ceux qui l'ignorent, sachez que ce niveau est précisément le dernier du premier Hitman (o_O), l'asile dans lequel Code 47 met fin à son aventure en achevant les Code 48. Ici, votre tâche sera de l'en sortir. Commencez par approcher du corps et par prendre ses clés de voiture. Ensuite, en mode Normal, sur votre carte doit s'afficher un chemin tout tracé en vert (profitez-en, ça n'arrivera plus). Suivez-le le long du couloir, lorsque vous serez bloqué par une grille, prenez la porte. Une fois dans la salle ou se trouvent les cuves à clones, sortez et prenez immédiatement à gauche. Ne vous occupez pas du point d'intérêt, il ne vous servira pas. Continuez tout droit.
Lorsque vous arriverez dans une salle avec un petit escalier, prenez la porte sur la gauche (en haut, ne prenez pas l'escalier) et poursuivez jusqu'à l'ascenseur que vous devriez trouver sans mal. Montez au premier étage. Sortez et sur la gauche, repérez la policier mort. Prenez ses vêtements en n'oubliant pas le Spas. Reprenez l'ascenseur pour descendre au rez de chaussée. En sortant, allez sur la gauche vers la porte indiquée Exit, les flics vont tiquer mais rien de grave, vous arrivez dans le salon, poursuivez vers la prochaine porte Exit. Vous allez passer entre 4 policiers, continuez par la porte de gauche. Suivez le seul chemin vers l'extérieur. Une fois dehors. Sur la carte vous devriez voir une marque Exit, allez à droite, vers la voiture. Enfuyez-vous avec. Et voilà votre premier classement Assassin Invisible. Enfin là c'était facile.

Le Roi de la viande

En premier lieu, profitez du boucher assommé pour vous changer. Pensez à vous débarrasser de vos armes, vous pouvez toutefois conserver les seringues et bien sûr le crochet. Sortez du camion et allez vers l'entrée pour vous faire fouiller et entrez. Avancez passez la première porte. Allez vers les escaliers et repérez leur position, nous y reviendrons. Prenez la double porte à droite, et allez ensuite franchir la porte suivante. Vous passez une porte marquée B puis vous arriverez vers le premier point d'intérêt (ne vous en occupez pas), allez vers le second, dans la cuisine. Ouvrez la porte, si votre timing est bon, une cut scene se lance, un boucher vous demande de monter un plat à Sturrock. Allez vers la desserte devant vous. Choisissez l'action "placer arme" et partez avec ce poulet. Posez-le par terre dans un coin dans le couloir. Retournez vers les marches de tout à l'heure et montez. En haut, allez à gauche, vers la porte, puis encore à gauche, et encore une fois. Sur la carte, vous devez voir un point d'intérêt et un garde. Il s'agit en fait du frère de Sturrock et de la fille que vous devez libérer. Attendez que le type sorte de là et se dirige vers la pièce au sud. Vous pouvez au choix le suivre et l'endormir ou alors, filer rapidement vers la salle de torture pendant qu'il est éloigné. Ici, pensez à prendre "la preuve" avant de partir, soyez rapide sinon le boucher va revenir et vous voir, ce qui vous obligera à le tuer et donc à perdre des statistiques. Ah, si jamais vous croisez un type en caleçon, ce n'est rien, seulement le boucher assommé pendant la cinématique qui s'est réveillé, évitez de traîner à côté de lui.
Bien, maintenant, on va se charger du Roi de la viande. Allez récupérer votre poulet, Code 47 va agir (c'est classe non ?). Allez tout droit, vous passez la porte du bloc C et débarquez au milieu de la fête. En face se trouve l'entrée d'un corridor qui mène à la zone suivante, allez-y. Vous allez arriver dans une sorte de salon VIP. Montez les marches en face puis l'escalier à droite. Assurez-vous de n'avoir aucune arme et faites-vous fouiller. Entrez par la porte à droite.

Vous devez voir le Roi de la Viande avec ses demoiselles de compagnie. Prenez la porte à gauche pour entrer, à gauche, sur un pilier près des fenêtres, notez un interrupteur rouge qui va vous permettre de baisser les stores. Une fois les jeunes-femmes sorties, sortez le crochet de sa planque et équipez-le pour régler le cas Roi de la viande. Bien, plus qu'à s'occuper de l'avocat véreux
Retournez là où se déroule la fête (la salle principale en fait) et allez vers le barman (un point d'intérêt vous indique sa position au nord de la fête), prenez une pipe à opium. Ensuite, vous allez repartir dans la couloir ou vous aviez pris puis posé le poulet, mais cette fois, en allant vers le point d'intérêt délaissé précédemment. Il s'agit d'un vestiaire au fond duquel vous trouverez une tenue de serveur de pipe à opium. L'avocat attend une pipe dans la salle de la fête, il se trouve dans le premier fumoir, sa position est indiquée sur la map. Le problème c'est qu'il n'y a normalement qu'un seul serveur autorisé. Si on vous remarque, vous ne serez pas découvert, mais le niveau de suspicion va augmenter, tâchez de l'éviter.

Je vous conseille de vous diriger vers la salle principale et d'attendre en restant dans le hall qui y donne accès si jamais il s'y trouve. Une fois que le champ est libre vous pouvez allez voir l'avocat et lui assener un coup de crochet. Il est possible que l'avocat soit sorti de son fumoir (notamment pour aller aux toilettes ce qui constitue une autre ouverture pour son cas), vous allez alors devoir l'attendre patiemment. Mais Hitman, c'est une question de patience.
Il s'agit maintenant de filer à l'anglaise. Retournez une fois de plus vers la cuisine, le chef va vous gueuler dessus puisque les serveurs d'opium n'ont rien à faire ici, mais peu importe, filez tout droit, passez une série et vous voilà dehors, allez vers la sortie indiquée sur la carte.

La Bombe de Bjarkhov

Restez planqué là où vous venez d'apparaître et attendez l'arrivée d'un homme venant prendre une caisse de provision. Sortez une seringue et filez l'endormir, cachez son corps, prenez ses vêtements et une caisse de provisions. Sortez de l'avion et tournez à droite, vers le bâtiment au nord ouest dont l'entrée est bordée de deux colonnes. A l'intérieur, rendez-vous dans la cuisine sur la gauche, attendez que le chef arrive et parlez avec lui. Posez votre caisse, à gauche en entrant, allez prendre le laxatif que vous verserez ensuite dans la marmite de soupe. Regardez votre carte et repérez une petite pièce en haut à droite, il s'agit des toilettes, allez-y et attendez. Sur la carte, votre cible doit apparaître, Fuchs va manger la soupe et fatalement venir faire un tour aux toilettes. Dès que la porte sera refermée, tuez Fuchs d'une seule balle avant de prendre ses vêtements et de vous substituer à lui en sortant. Un soldat va vous emmener avec lui, suivez-le jusqu'au petit train. Actionnez le levier et soyez patients. L'homme que vous avez endormi s'étant sans doute réveillé, il est probable que les gardes recherchent un civil suspect, vous ne risquez rien. En bout de course, descendez et allez vers la gauche pour rencontrer le Commandant. Allez droit au sud, la cible doit être indiquée, l'entrée est au fond, après le container. Prenez la seconde porte à droite et montez, suivez le chemin jusqu'à vous retrouver sur une coursive à l'extérieur. Un garde va vous fouiller et vous prendre vos armes, c'est l'une des rares choses inévitables du jeu. Allez vers la première porte, entrez. Le Commandant va venir vers vous puis partir se servir un verre. Suivez-le de près. Ne faites rien, il va se retourner une première fois vers vous, attendez, ensuite seulement étranglez-le avec la corde à piano. Sur la table, prenez la passe et la SG avec silencieux.
Bien votre prochain objectif est la destruction du sous-marin. La première solution consiste à aller chercher une tenue anti-radiation afin de pouvoir entrer à l'intérieur récupérer les bombes, mais il y a plus simple. Passez la porte qui donne sur un escalier, en bas, franchissez le long couloir avant d'arriver dans le vestibule du départ, ouvrez la porte donnant sur une salle avec 3 gardes (la deuxième donc), entrez, passez au milieu du groupe (une petite sueur froide) et allez dans la pièce du fond où vous trouverez 3 bombes. Sortez du bateau. Repérez le sous-marin sur votre carte et dirigez-vous vers lui. Lorsque vous serez face au nez du navire, allez vers la droite, sur la passerelle et rendez-vous au bout de celle-ci. Attendez le départ du soldat pour descendre l'échelle. L'emplacement de chaque faille est indiqué sur votre map, allez poser les bombes avant de revenir. Sur la passerelle, tenez-vous le plus éloigné que possible des soldats. Ecartez-vous du sous-marin et faites exploser les bombes à l'aide de la télécommande. Voilà, il ne vous reste plus qu'à reprendre le petit train et à remonter dans l'avion, vers le signe EXIT indiqué sur votre carte.

Manoir Beldingford

Allez sur l 'escalier et passez de l'autre côté des ruines, descendez doucement en faisant attention aux deux gardes. Sur la carte, repérez le labyrinthe. En mode normal, ils se trouvent sur la gauche, en face de vous lorsque vous arrivez en haut de l'escalier. Lorsque les deux gardes partent patrouiller, faufilez-vous et allez vers l'entrée du labyrinthe. Faites

halte dans les fourrées juste avant afin de vérifier la position d'un troisième garde qui patrouille dans ce secteur, s'il vous tourne le dos, filez dans le labyrinthe et dirigez-vous vers le point d'exclamation. Descendez et suivez le couloir. Regardez votre carte pour voir où se trouve le garde en patrouille dans ce secteur, s'il n'est pas ici, passez la porte et allez vous planquer sur la droite, près des sacs et des jerrycans, attendez-le avec une seringue. Endormez-le dès qu'il passe et prenez ses vêtements.

Notez que 'est ici que vous pouvez prendre le jerrycan qui permet de faire exploser la cheminée du salon, mais si vous tenez à être discret, il y a mieux à faire.
Reprenez tout droit vers la cave à vin et allez franchir la porte au fond à droite, suivez l'escalier. En sortant, passez la double porte à droite puis la porte simple à gauche pour descendre vers une cuisine pleine de gardes. Traversez-là pour aller prendre l'escalier de l'autre côté. En haut, vous trouverez une porte à gauche, deux à droite. Entrez dans la deuxième chambre à droite et prenez le poison sur la table de nuit. La pièce de gauche est une salle de bain occupée, redescendez, en bas de l'escalier, prenez à droite puis à gauche afin d'entrer dans une pièce dans laquelle vous trouverez une chaudière, éteignez-là.
Le douche va se libérer, montez-y. Actionnez le mécanisme du miroir pour ouvrir le passage secret. Ce passage dérobé donne directement dans la chambre de lord Beldingford. S'il n'est pas là, allez vous planquer derrière le paravent et attendez son retour. Il ne tardera pas à revenir dans la chambre. Une fois qu'il sera recouché, attendez quelques secondes pour être certain qu'il dort et approchez-vous très lentement du lit. Au pied du lit, prenez l'oreiller et approchez du lord, activez l'action "Étouffer" qui apparaît à l'écran. Si le lord quitte sa chambre au moment où vous arrivez ou peu après, vous avez alors le temps d'essayer une autre méthode. Allez vers sa table de nuit et empoisonnez son verre de lait. Retournez immédiatement derrière le paravent, attention, le timing est assez serré.
Quelque soit la méthode appliquée, sortez de suite par la porte de la chambre (il y a urgence, votre couverture va sauter d'un instant à l'autre) et dans la pièce suivante, ouvrez le panneau secret à droite de la porte. Allez grimper sur l'échelle (pour le jerrycan d'essence, c'est ici). Passez la porte et descendez un premier escalier qui va vous conduire à un escalier en colimaçon, descendez un étage et entrez en mode furtif dans la chambre. A droite du lit, prenez la tenue de chasseur et le fusil. Sortez, avancez et au billard, allez à droite pour descendre les escaliers du fond. En bas, mettez-vous dos au mur, allez franchir la double porte du centre, une seconde et enfin, vous voilà dans une pièce avec deux portes simples prenez celle du fond. Descendez l'escalier en colimaçon (la partie descendante est masquée par la porte, c'est idiot mais on peut se faire avoir) jusqu'à la cave et empoisonnez le tonneau de Whisky. Attention, si le majordome est là, vous allez devoir attendre. Remontez et retournez au pied des escaliers du billard passez la double porte à votre gauche pour sortir du manoir. Allez vers la droite, vers l'écurie, il est temps d'aller libérer l'otage avant qu'il ne serve de lièvre à ces chasseurs tarés.
Rendez-vous à la seconde écurie, celle en forme de T et allez vers la marque qui indique la présence d'un interrupteur. Sur la carte, repérez la salle où se trouvent les gardes. Actionnez l'interrupteur pour couper le signal de la TV et attendez l'arrivée des gardes. Entrez et dirigez-vous vers la salle où il regardaient la TV, prenez le passe et sortez. Dans le couloir, allez par la double porte de droite, notez au passage la porte qui donne sur l'extérieur, c'est par là que vous sortirez, puis passez la porte simple de droite, l'otage se trouve dans le dernier box. Les chevaux vont alerter les gardes alors dès la fin de la cut scene vous devrez sortir de là. Vous devez maintenant regagner la zone d'extraction qui se trouve à l'entrée du niveau. Tenez-vous loin des gardes et tout ira bien. Vous n'avez qu'à suivre le chemin qui contourne le manoir.

Du Rififi à Rotterdam

Dans la chambre d'hôtel, sortez par la porte marquée Exit, descendez l'escalier. Deux motards s'affèrent autour d'un camion, attendez que le premier passe de l'autre côté et tuez le second pour prendre ses vêtements. Vous pouvez également tenter d'entrer en Hitman et prendre un costume à l'intérieur. Entrez dans le bâtiment, à l'intérieur, allez franchir la porte en face. Si vous n'avez pas de tenue, passez la double porte qui donne sur l'escalier. En haut, passez la double porte, puis la porte de droite dans le couloir, en mode furtif, allez prendre les vêtements sans éveiller l'attention du "couple". Si vous avez déjà un déguisement, restez au rez de chaussée et sortez en crochetant la serrure de la porte au panneau Exit, à droite. Dehors, partez à gauche, vous tomberez sur une faille dans la palissade, entrez par là. Allez vers le droite, tout au fond, vous trouverez une escalier qui descend vers une porte fermée. Veillez à ce que le garde au-dessus regarde ailleurs et crochetez la serrure. Bien, sur la droite de ce couloir, vous voyez deux points d'exclamation.

Au premier, vous trouverez des munitions et surtout un canon scié. Prenez ensuite le couteau au second. Revenez en

arrière, sur votre carte vous devez voir le symbole indiquant un interrupteur, allez vers ce dernier et activez-le pour couper le courant et faire sortir le bourreau, filez vers votre cible indiquée sur la carte. Tuez l'agent en silence (au couteau par exemple). Sortez, prenez de suite et rendez-vous au stand de tir (indiqué par le dernier point d'exclamation). Vous devez trouver 2 gardes (il est possible qu'ils soient en route), endormez celui qui porte un casque pour lui prendre sa carte VIP et sortez en laissant son pote tranquille. Montez les escaliers à votre droite en sortant, allez au dernier étage. En haut, passez la porte.
Localisez votre seconde cible, s'il n'est pas dans sa chambre, entrez-y (la première porte à votre droite) et attendez-le avec votre couteau ou la corde de piano. Sinon, entrez et tuez-le au ballers avec silencieux. Prenez le Gold Eagle et le code du coffre et récupérez les photos à l'intérieur. Voilà, plus qu'à rejoindre la sortie en restant tranquille, celle-ci se trouve au début du niveau, près du camion.

Dézingueurs en pargaille

Entrez dans le bar à droite, une fois la double porte franchie, près du bar, allez dans le couloir à gauche, tout au bout, parlez à la prostituée pour qu'elle vous débarrasse du chauffeur. Sortez, une fois qu'il se sera écarté de la voiture, posez le GPS dessus afin de ne pas la perdre de vue. Suivez la rue et allez au compteur électrique indiqué sur la carte, lorsque vous voyez le poste de garde de l'entrée du port, allez vers la droite, derrière le container. Coupez le courant et attendez le gardien pour l'endormir et prendre son uniforme. Pendant ce temps, la voiture va monter dans un container, la bombe sera ensuite armée.
Passez le poste de garde, descendez la grande allée en vous dirigeant vers le point d'exclamation. A l'angle, entrez dans le petit cabanon pour changer de vêtements et vous grimer en mécano, pensez donc à prendre la caisse à outils à côté et surtout à déposer vos armes. Veillez à ce qu'aucun policier ne soit dans le coin avant de sortir, puis continuez à descendre l'allée vers le cargo. En bout de course, trouvez la bouche d'égout et descendez. Il y a 3 sorties, vous prendrez la seconde. Une fois dans l'entrepôt, tournez-vous pour voir la rampe et montez à l'étage pour chercher une tenue de main. Revenez dans les égouts puis aux quais.
Montez sur le cargo par la rampe. Allez à droite, tout au bout et montez sur l'échelle. En haut, partez encore à droite, entrez par la porte près de l'échelle. La porte à gauche donne sur la cabine de Boris. S'il est là, entrez en furtif et étranglez-le. S'il n'est pas arrivé, attendez-le.
Vous pouvez filer, retournez prendre la tenue de policier et regagnez le début du niveau. Attention, si le policier s'est réveillé, vous devrez être très prudent.

Conférence explosive

En premier lieu, déposez vos armes ainsi que la mallette et prenez la carte magnétique à vos pieds. Avancez vers l'entrée de l'hôtel et passez le contrôle des policiers avant d'entrer. Une fois dans le hall, allez vers la droite pour entrer dans un couloir qui vous mènera vers une autre aile. Vous arrivez devant une porte verrouillée portant un écriteau. Guettez le policier en patrouille et crochetez la serrure pour entrer dans l'aile où un crime a eu lieu (notez le changement des lumières). Allez à gauche, tout droit vers la chambre 108 (sur la carte, vous devez y voir un policier). Si vous voyez un fantôme en route, c'est normal. Devant la porte de la chambre 108, regardez par la serrure pour surveiller le policier et attendre qu'il cesse de se fixer dans le miroir. Entrez et prenez son uniforme et son arme.
Reprenez votre route dans le couloir, vous allez passer près d'un policier en faction sur la scène du meurtre, poursuivez jusqu'aux escaliers. Montez au troisième étage. Sur la carte, repérez le point d'intérêt au sud et allez-y. Partez sur la gauche, descendez le couloir et au bout, entrez dans le PC Sécurité de l'hôtel. Passez les deux gardes et utilisez l'interrupteur pour désactiver les détecteurs de métaux. Ne traînez pas pour ressortir. Bien, maintenant, vous devez un trouver homme d'entretien, il doit y en avoir à cet étage, suivez-le et lorsqu'il entre dans une chambre, prenez son passe sur la porte.
Bien, vu que je ne sais pas où vous êtes maintenant (selon le lieu où vous avez trouvé votre passe), retournez dans le hall de l'hôtel. Prenez les escaliers vers la droite, en haut, suivez le couloir sur la gauche. Continuez jusqu'à la chambre 203 dans laquelle vous allez entrer. Franz Fuchs est à côté. Sortez sur le balcon. Attendez que son garde du corps sorte sur le balcon, une fois qu'il sera de nouveau à l'intérieur, passez sur son balcon, en mode furtif, entrez et endormez le garde du corps.

Entrez dans la salle de bain et étranglez Fuchs. N'oubliez pas la mallette en sortant, et éventuellement les petites choses qui traînent sur la table. Retournez dans le hall. Allez à gauche des escaliers (pas sur les escaliers, mais à leur gauche), pour trouver une porte verrouillée. Crochetez la serrure, vous arrivez dans la zone des bains. Une fois au

bassin, allez à droite, la deuxième porte mène au sauna, si Fuchs est à l'intérieur, actionnez la commande et admirez. Entrez dans le sauna et prenez la clé de Fuchs.
Il ne reste qu'à retrouver la bombe maintenant. En partant du hall, montez les escaliers à gauche, ensuite, allez prendre ceux sur la droite.
En haut, allez à gauche, vous verrez une porte avec un panneau lumineux EXIT. Dehors, contournez la verrière pour vous diriger vers les deux fenêtres ouvertes. Attention au garde à l'intérieur. Entrez par la fenêtre de gauche, puis sortez discrètement de la pièce pour vous rendre dans le couloir. Allez à droite, direction la pièce suivante, mais gare une fois de plus au garde. Attendez qu'il aille se poster au nord-est de la pièce pour entrer furtivement et filer vers le point d'intérêt dans la salle suivante. Vous pouvez également tenter un gros coup de culot. Attendez que les deux gardes soient postés au nord est de deux pièces. Entrez par la fenêtre et traversez les deux chambres en furtif jusqu'à la troisième salle. Ici, prenez la bombe. Vous devez maintenant faire machine arrière, repassez la fenêtre et retournez dans le hall. Libre à vous de vous enfuir.

La mort du Dragon

Bien, avancez droit devant jusqu'à la route puis prenez à droite, suivez la route. A la seconde intersection, allez à gauche, puis encore à gauche à la prochaine. Vous devez voir un immeuble dont la porte est éclairée par deux lampions verts. Entrez. Montez au dernier étage et prenez la tenue qui s'y trouve. Déposez la mallette et vos armes. Redescendez, sortez de l'immeuble et entrez dans le parc face à vous. Après la fouille, allez vous poster sur le pont à droite ou au nord de la pagode centrale. Attendez patiemment que le négociateur du Lotus s'éclipse pour parler avec un garde. Rapidement, mais discrètement, allez faire goûter votre corde à piano au négociateur du Dragon Rouge pendant qu'il se trouve au nord de la pagode. Aussitôt fait, sortez du parc et dirigez-vous vers la sortie.

Embuscade au Wang Fou

Sur la carte, repérez la bouche d'égout et allez vous poster près d'elle. Dans quelques secondes, le chauffeur de la limousine va venir se soulager ici. Profitez en pour l'assommer ou l'endormir et prendre sa tenue. Trouvez ensuite l'échelle indiquée par la carte, à droite du restaurant. Allez vers elle et montez. Attention, sur le balcon se trouve un garde, passez donc en mode furtif afin de ne pas vous faire remarquer. Crochetez la serrure de la première porte à droite et entrez pour prendre la bombe et le détonateur. Redescendez. Dirigez-vous vers la voiture, côté conducteur et sélectionnez l'action "poser la bombe". Retournez près de la bouche d'égout et surveillez la carte. Le négociateur et deux hommes de la triade vont partir à bord de la voiture, attendez encore avant d'actionner le détonateur. Dès qu'ils seront au niveau des deux autres membres de la Triade au nord est, faites sauter la bombe. Et voilà, 5 de moins. On passe aux suivants.
Remontez dans la pièce où vous avez trouvé la bombe et cette fois, prenez la tenue du Dragon Rouge. Il existe une multitude de manières de tuer les deux derniers membres du Lotus en toute discrétion, malheureusement, il semble que ces deux gaillards aient certains troubles du comportement assez agaçants, en clair, l'IA est capricieuse ici et ce qui marche une fois ne le fera pas nécessairement une seconde (une fois on vous suit, l'autre non, on se lève, on se lève pas etc.). Voilà la technique qui semble finalement le mieux fonctionner. Après avoir changé de fringues, allez vers le nord, à l'ascenseur et descendez au rez-de-chaussée. Sortez d'ici et prenez à gauche, passez le couloir, prenez la deuxième à gauche, traversez la pièce, et repérez vos cibles sur la carte. Il s'agit de les approcher sans que l'un d'eux ne se lève (ce qui peut se produire simplement si un garde vous voit (?!)). Au bout de la salle de gauche, allez à droite par l'arcane pour vous diriger vers la pièce ronde (je vous suggère de sauvegarder), passez en mode furtif et longez le mur pour entrer dans la salle à manger, allez sur la droite pour vous placer derrière vos cibles qui doivent rester assises et abattez-les au silencieux le plus Rapidement possible. Sortez et filez vers la sortie du niveau. Si tout c'est bien passé, vous avez bien un classement Assassin Invisible.

Un Gros Poisson

Partez immédiatement à droite dans la ruelle, passez près du taxi rouge, et continuez tout droit, vers les points d'intérêt, sur la droite, vous devez voir un escalier qui descend, allez ouvrir la porte en bas. A l'intérieur, allez dans la pièce de droite pour trouver une tenue de cuisinier. Sortez. Sur la carte, repérez la bouche d'égout au nord et l'homme du Dragon Rouge qui s'y trouve. Rendez-vous là-bas, le chemin est simple. Etranglez le Dragon Rouge pendant qu'il tourne le dos, jetez son corps dans les égouts, descendez pour prendre son amulette. Regardez la carte, notez le point d'exclamation au niveau d'une bouche d'égout près de l'escalier que vous avez descendu tout à l'heure.

Allez-y et descendez dans les égouts, cherchez et prenez la mort-au-rat. Remontez et descendez les escaliers. Face à vous, au fond, se trouve la chaudière à gaz, allez la saboter puis planquez-vous dans la petite pièce où vous avez trouvé le déguisement pour attendre que le chef vienne réparer la chaudière. Guettez sa venue sur la carte, puis endormez-le. Récupérez sa clef et sortez. En haut des escaliers, prenez à droite, vous devez voir un van, allez vers lui, prenez encore à droite à son niveau et dirigez-vous vers les escalier au fond, entrez dans les cuisines et empoisonnez les verres. Regardez la carte, attendez que le barman aille discuter avec le policier. Vous devez l'éviter car il ne se laissera pas berner pas votre costume. Pendant qu'il parle, passez la porte du bar et entrez en salle, passez dans son dos sur la droite et allez monter les escaliers. En haut, servez les verres à vos deux cibles en vous dirigeant vers la table. Eloignez-vous et planquez vos dans un coin pour attendre que le poison fasse effet. Une fois le chef de la police et le négociateur de la Triade morts, allez poser l'amulette sur la table. Redescendez en prenant garde au barman, ressortez des cuisines et dirigez-vous vers une sortie.

La Mort de Lee Hong

Filez vers le restaurant que vous devez commencer à connaître. Il s'agit du plus gros bâtiment, allez là où se trouve deux gardes en train de monter... ben la garde. Entrez, et allez à gauche vers la double porte en bois. Trouvez le barman (point d'exclamation) et parlez-lui. Après son départ en trombe, prenez l'invitation au bordel sur le comptoir. Passez derrière le comptoir à gauche pour prendre le flacon de laxatif (et là on comprend de suite mieux pourquoi le barman est parti en courant). Revenez dans le hall principal. Allez vers la port au nord de cette salle, passez les gardes et suivez celui qui vous escorte. Lorsqu'il s'arrête au pont, continuez, parlez à la vieille femme à gauche et suivez-la jusqu'à Mei Ling, puis suivez Mei Ling. Après avoir parlé avec elle et accepté de lui offrir votre aide, sortez par la porte qui donne sur le balcon. Filez le long du balcon, au bout , une fois bloqué par la rambarde, entrez à gauche prendre le poison sur le coffre puis ressortez et sautez la rambarde pour passer de l'autre côté. Attention, après avoir sauté, restez collé à la rampe car Mei Ling peine à faire le saut, si vous ne bougez pas, vous l'aiderez à monter, sinon, elle mourra, ce qui, outre le fait d'être triste, va foutre en l'air la suite. Avancez jusqu'à voir un pont. Faite halte et passez en mode furtif pour passer sur le pont en longeant bien le côté droit. Traversez, passez la porte de l'autre côté. Allez à droite en restant derrière les caisses et descendez les escaliers. Attention au garde en bas à gauche. Allez à droite et cachez-vous derrière les caisses. Attendez qu'il s'éloigne puis, filez sur la gauche de l'escalier, là où il se trouvait et passez la double porte en bois. Dans le couloir, allez vers le nord, laissez la double porte à gauche, poursuivez dans le couloir sombre, franchissez une porte en métal qui donne sur une petite pièce blanche et cradingue, sortez par la double porte à droite. A l'extérieur, conduisez Mei Ling au portail. Tournez-vous, repérez les containers à ordure à gauche, allez vous cacher derrière et attendez qu'un garde vienne dans la coure. Lorsqu'il entre de nouveau dans le bâtiment, endormez-le et prenez sa tenue. Trouvez les escaliers qui descendent au sous-sol et empruntez-les.
Une fois en bas, regardez la carte pour repérer le point d'intérêt. Vous devez aller au nord, sur la carte, les cellules se trouvent dans la section horizontale du couloir, allez dans la dernière pour libérer l'agent de la CIA et obtenir des informations sur le coffre-fort. C'est là que les choses se corsent, sa position varie aléatoirement entre 4 lieux.

Le dépôt d'armes

Sortez de la cellule et prenez à gauche, vous allez en faitredescendre la couloir. Après avoir franchi la seconde double porte, entrez à gauche, dans le dépot. Passez encore à gauche dans l'autre pièce et ouvrez le coffre.

Au second étage du manoir (VIP)

Redescendez le couloir pour prendre l'ascenseur et monter à l'étage. Allez prendre les escaliers à l'ouest pour monter.

Entrée du restaurant

Souvenez-vous du bureau sur le balcon où vous avez trouvé la bombe télécommandé du niveau Embuscade au Wang Fu. C'est là qu'est le coffre.

Bien, où que vous soyez, revenez au sous sol, aux escaliers par où vous y avez accédé la première fois pour être exact. Avancez en face, passez la porte en métal, au sol, vous voyez une première tenue, prenez à gauche, derrière les voiles, il y a une tenue de chef, mettez-la.
Remontez à l'étage et rendez-vous au point d'intérêt au nord est. Vous arrivez dans les cuisines. Sur la table, vous

trouverez un bol de soupe. Versez-y du laxatif (pas du poison) et partez avec le bol pour l'apporter à Hong. Servez la soupe, Zun va la goûter et apprécier la façon dont vous l'avez arrangée. Profitez de son absence pour étrangler Lee Hong. Quittez le restaurant et dirigez-vous vers la sortie du niveau.

Traqueur traqué

Dés que la mission démarre, sortez de votre chambre par la gauche et entrez dans la première chambre à à droite dans le couloir. Il n'y a pas une seconde à perdre ou il sera trop tard. Dans cette chambre, allez au balcon et sautez sur le toit. Partez à gauche et sautez sur le balcon de la chambre suivante. Vous êtes maintenant passé dans le dos du GIGN. Sortez et allez couper la lumière sur le compteur à votre droite. Entrez vous planquer pendant que deux agents viennent remettre la lumière, passez dans leur dos et descendez l'escalier. Attention, une fois de plus le timing est serré. Une fois en bas, partez à droite. Au détour du couloir, vous verrez un garde en faction, approchez lentement et endormez-le. La porte qu'il gardait est verrouillée, ouvrez-la et traînez-le à l'intérieur et cachez-le derrière le lit, le GIGN va fouiller toutes les chambres. Prenez ses vêtements et la seringue du junkie. Descendez les escaliers pour sortir du bâtiment. Dehors, prenez à gauche, tout droit jusqu'au grillage. Méfiez-vous des policiers portant la même tenue que vous, ils se montrent très suspicieux. Au grillage, allez à gauche, puis prenez la ruelle à droite. Au coin, vous verrez un pompier. Il va falloir être délicat, je vous suggère d'ailleurs de faire une sauvegarde. Approchez-vous de lui très discrètement en rasant le mur de droite, sortez une arme et assommez-le d'un coup de crosse. Traînez le pompier dans la ruelle et préparez une seringue en attendant qu'il se réveille. Endormez-le pour de bon cette fois et prenez son uniforme et ses clés. Sortez de la ruelle, descendez l'avenue, vous allez rejoindre Fournier, votre cible. Bien, je prends un peu de temps pour dire que cette dernière mise à mort est d'un ridicule absolu, je ne sais pas si c'est un problème de temps ou simplement parce qu'Io en avait marre, mais là vraiment, chapeau. Passez derrière Fournier, vous devez courir derrière les deux membres du GIGN pour les distraire et les faire se tourner vers la foule (hem...), ensuite, faufilez-vous entre eux en prenant garde à ce qu'ils ne se tournent pas de nouveau vers Fournier (ce qui n'est pas si évident que cela), approchez la cible et étranglez-là. Filez rapidement dans la ruelle à droite. Vous devez fuir par la sortie indiquée au nord de la carte, vous y trouverez une ambulance.

Hitman : Blood Money

Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore (de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

Un Grand Cru

Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

Dernier Acte

Pas d'armes

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées.
Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal.

L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

Droit Dans Le Mur

Pas d'armes

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates.
Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

Un Nouveau Départ

Pas d'armes

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

Espèce Menacée

Pas d'armes

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou).
Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

Aux Aguets

Pas d'armes

NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son

costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

Mort Sur Le Mississipi

Pas d'armes

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air.
Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

Gator 1
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

Gator 2
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

Gator 3
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

Gator 4 et 5

Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

Skip Muldoon et Gator 6
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible.
Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

Un Château de Cartes

Sniper W2000

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le

verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

Une danse endiablée

Sniper W2000

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

25ème Amendement

Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers

sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head".
Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail.
Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

ASTUCES POUR HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

Nouvelles armes

Obtenir le silencieux pour le ballers gun

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin".

Obtenir le Fusil à canon scié

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin" deux fois.

Obtenir le M4

Finissez les missions de ST Petersbourg en "Assassin invisible" puis terminez la mission à l'ambassade.

Assassin invisible

Pour obtenir le niveau "Assassin invisible", Activer le code pour passer les niveaux dès le début d'un stage.

Avoir une arme différente dans chaque main

Assurez-vous d'avoir trois armes différentes dans l'inventaire dont les Ballers. Lâchez toutes ces armes et ramassez celle que vous voulez tenir dans la main gauche. Prenez ensuite les Ballers puis l'arme que vous voulez à droite. Notez que vous ne pourrez pas recharger l'arme de gauche mais que celle de droite aura un chargeur illimité.

Cheat codes (PS3)

Entrez ces codes pendant le jeu.

Choix du niveau
R2, L2, Haut, Bas, ▢ , Triangle, ○

Sauter un niveau
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , L3, ○ , ✕ , ○ , ✕

God mode
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , R2, L2, R1, L1

Santé maximale
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, Bas

Toutes les armes
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, ▢ , ✕

Ralenti
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, L2

Tirs mortels
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , R1, R1

Autoriser les coups de poings
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, Haut

Gravité
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , L2, L2

Mode agrapheuse
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , L1, L1

Mode bombe
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, L1

Mode megaforce
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , R2, R2

Cheat codes (360)

Choix du niveau
R, L, Haut, Bas, X, Y, B

Sauter un niveau
R, L, Haut, Bas, X, clic Stick Gauche, B, A, B, A

God mode
R, L, Haut, Bas, A, R, L, Noir, Blanc

Santé maximale
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Bas

Toutes les armes
R, L, Haut, Bas, A, Haut, X, A

Ralenti
R, L, Haut, Bas, A, Haut, L

Tirs mortels
R, L, Haut, Bas, A, Noir, Blanc

Autoriser les coups de poings
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Haut

Gravité
R, L, Haut, Bas, A, L, L

Mode agrapheuse
R, L, Haut, Bas A, Blanc, Blanc

Mode bombe
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Blanc

Mode megaforce
R, L, Haut, Bas, A, R, R

ASTUCES POUR HITMAN CONTRACTS

Seconde chance

Si vous êtes tué, tentez de tuer 4 personnes d'une balle dans la tête pendant que l'écran vire au blanc. Si vous y parvenez, vous reprendrez la partie.

Débloquer les armes

Terminez les missions en Assassin Silencieux pour débloquer les armes indiquées :

Mission 1	Doubles CZ 2000
Mission 2	Doubles Micro Uzi
Mission 3	Doubles Silverballer avec silencieux
Mission 4	Doubles Magnum 500
Mission 5	Fusil à canon scié
Mission 6	Carabine M4 avec silencieux
Mission 7	Doubles SG220 .S

Mission 8	MP5 avec silencieux
Mission 9	AK 74 avec silencieux
Mission 10	Doubles GK 17
Mission 11	Doubles Micro Uzis avec silencieux
Mission 12	Fusil de snipe PGM avec silencieux

Fantôme

Dans la mission Réunion Explosive, dans l'aile où un meurtre a été commis, vous devriez apercevoir un fantôme. Ouvrez une porte (pas celle derrière laquelle un policier est en train de prendre sa douche), et rendez-vous dans la salle de bain. Regardez dans le miroir pour apercevoir le fantôme, puis retournez-vous et tirez en direction du fantôme. Vous verrez une trace de sang apparaître.

Tube en carton

Terminer le niveau d'entraînement avec le rang Silent Assassin pour débloquer cette arme spéciale.

Cheat Codes (360)

Choix du niveau

Faites X, Y, B, Gauche, haut, droite, L, R à l'écran principal.

Terminer le niveau avec un rank Silent Assasin et les armes spéciales

Faites R, L, haut, bas, X, A, clic gauche (stick), B, A, B, A en cours de jeu au premier lancement d'un niveau.

Cheat Codes (PS3)

Choix du niveau

Faites , , , Gauche, haut, droite, L, R à l'écran principal.

Terminer le niveau avec un rank Silent Assasin et les armes spéciales

Faites R2, L2, haut, bas, , L3, , , , , en cours de jeu au premier lancement d'un niveau.

ASTUCES POUR HITMAN : BLOOD MONEY

Dernier Acte

Pour terminer le niveau Dernier Acte en moins d'une minute, il suffit de poser une bombe près de l'entrée à l'abri des regards (le meilleur endroit étant juste après les petits escaliers du hall menant à l'étage inférieur) puis de la faire exploser à distance (toujours à l'abri des regards). Les gardes du corps de l'ambassadeur Delahunt vont alors se rendre sur les lieux de l'explosion, y compris ceux situés derrière la porte fermée à clef donnant accès au balcon privé. Il suffit alors de s'y rendre rapidement pour tuer Delahunt, et du même emplacement tirer au silencieux sur l'acteur Alvaro d'Alvade qui se trouve encore sur scène. Une fois le crime accompli, vous n'avez plus que quelques mètres à franchir pour retourner au début du niveau et finir la mission.

Hitman Absolution

© Square Enix / IO Interactive 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Un contrat personnel

Le premier chapitre de Hitman Absolution est une sorte de tutoriel géant vous aidant à prendre en main les mécanismes multiples et complexes du jeu. De la sorte, vous serez guidés tout au long de cette infiltration par cette voix féminine vous indiquant que vous pouvez emprunter deux marches à suivre : l'infiltration ou une manière carrément plus bourrine. Si la seconde option est bien plus facile et rapide, la première demande davantage d'attention, de précaution et d'interaction avec le décor. Aussi, cette solution se concentrera essentiellement sur l'infiltration, puisque courir en tirant sur la moindre personne qui bouge, tout le monde sait le faire. Vous trouverez ainsi dans le texte et surtout dans les images l'illustrant l'emplacement des nombreux objets et éléments du décor qui vous permettront d'être l'assassin le plus efficace possible.

Commencez donc par progressez au milieu des branchages afin d'appréhender les indications données à l'écran (barre de vie, radar, case d'objet...) ainsi que les mouvements simples, comme par exemple ramasser quelque chose. Passez les premiers gardes discrètement, puis arrivez à droite d'un terrain de tennis. Vous pouvez si vous le souhaiter prendre le temps d'écouter les conversations de chaque gardes, qui s'avèrent très intéressantes pour glaner des informations et pour s'immerger davantage dans le jeu. Descendez par les marches de droites pour trouver une sorte de petit " labyrinthe ", que vous devez traverser en diagonale jusqu'à rentrer dans un bâtiment.

Là, munissez-vous du couteau sur l'établi de cuisine et mettez hors d'état de nuire les deux gardes qui occupent la salle. Vous ne tardez pas à trouver un déguisement de jardinier, indispensable pour pénétrer dans la serre. Ici, dirigez-vous tout au fond et tournez la valve présente sur le tuyau pour arroser les gardes qui bloquent l'entrée au bâtiment ; ceux-ci se déplacent, la voie est libre. Continuez en gravissant les marches jusqu'à devoir grimper sur un rebord de la façade. Là, faites tomber l'homme téléphonant à la fenêtre et pénétrez dans le bâtiment. Enfilez un costume de garde des lieux, et pénétrez dans le rez-de-chaussée où les choses sérieuses commencent.

Le plus simple est d'attendre que le cuisiner ait fini de râler sur le garde avec lequel il se trouve pour ensuite le tuer et vêtir sa tenue. Les gardes ne vont reconnaîtront alors pas ; n'oubliez pas de mettre le corps du monsieur dans le congélateur présent dans la salle. Dans la salle principale se trouve votre cible, le chef de la sécurité. Plusieurs éléments vous permettent de détourner l'attention du personnel : la commande pour les stores qui se trouve à l'étage, ou encore la radio posée sur le bar à droite de la salle. Une fois éliminé, vous pouvez accéder dans la partie du premier étage du bâtiment pour aller assassiner Diana au cours d'une cinématique.

Vous devez maintenant retrouver Victoria, la jeune demoiselle qu'il vous faut désormais protéger par-dessus tout. Poursuivez donc votre chemin jusque dans une salle où se trouvent plusieurs gardes. Si vous choisissez la manière forte, sachez que vous pouvez vous la jouer à la Max Payne en utilisant vos sens aigus : stoppez le temps et visez correctement chaque garde en le marquant d'un repère en forme de tête de mort. Une fois la zone nettoyée, vous récupérez l'adolescente et terminez ainsi ce prologue. Si vous jouez sur console, c'est à partir de maintenant que vous compétences de jeu peuvent vous rapporter des trophées ou succès.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Lourd fardeau

Partie I

Le roi de Chinatown

Votre objectif dans cette mission est de tuer l'homme qui se fait appeler " Le roi de Chinatown ". La tâche n'est pas aisée car vous opérez au milieu d'une véritable fête remplie de monde. Votre homme se trouve au centre de la place, bien gardé dans le chapiteau central. Divers éléments du décor peuvent vous être utiles : bouteilles, bidon d'essence pour provoquer un accident... Vous pouvez également monter à l'étage mais la zone est interdite et surveillée par des policiers, ce n'est donc pas conseillé. Attendez donc un moment que le roi de Chinatown ait fini sa petite conversation et parte faire un tour pour aller manger des sushis.

Restez calme et attendez qu'il ait terminé sa dégustation. Il se dirige alors dans un cul-de-sac où se trouvent deux policiers. Heureusement, ces derniers s'en vont au même moment où le roi de Chinatown arrive, vous simplifiant carrément la tâche. L'homme se place dans un angle, sous un monte-charge : vous pouvez tirer sur la chaîne le retenant pour écraser le monsieur, ce qui n'est à vrai dire pas un meurtre propre. La meilleure solution est d'attendre qu'il revienne sur ses pas pour l'achever discrètement par derrière. Juste à côté de vous se trouve un conteneur à poubelles qui fera une parfaite cachette pour le corps. La porte de sortie se trouve également juste à côté (à droite de l'endroit où le roi de Chinatown s'est arrêté à l'instant).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Régicide

Terminus

Votre objectif est d'atteindre la chambre 899 de l'hôtel Terminus. Pour cela, vous commencez dans la rue. Rien de difficile, avancez tout droit et pénétrez dans le bâtiment par la porte principale. Là, vous ne tardez pas à comprendre que les lieux sont sacrément bien gardés, et pour cause, une sorte de parrain de la mafia américaine se cache dans la salle que vous devez atteindre. Le meilleur moyen pour monter discretos est donc d'enfiler les habits d'un de ces gardes qui vous lancent des commentaires assez spéciaux. Attendez donc que l'un d'entre eux aille aux toilettes pour le suivre et l'exécuter discrètement... En faisant bien attention à ce qu'aucun autre n'arrive sur les lieux à ce moment-même.

Habillé comme les gardes, vous n'avez alors aucun mal à prendre l'ascenseur qui vous mène bien haut dans l'hôtel. Là, vous arrivez dans une salle sacrément bien gardée, remplie entre autre de femmes de ménage. Attention, ces dames sont aussi susceptibles de vous démasquer et de vous dénoncer aux sortes de cowboy qui s'amusent dans leur coin. Si jamais votre masque tombe, faites mine de vous rendre afin de surprendre l'adversaire et de prendre l'avantage. Quoiqu'il en soit, vous pouvez passer par les fenêtres en grimpant sur les rebords de la façade pour accéder à l'étage supérieur via une chambre dans laquelle se trouve une femme de ménage.

Ceci fait, vous avez plusieurs alternatives pour rejoindre la salle 899 : soit neutraliser un civil de l'hôtel (en juste-au-corps et caleçon) et se faire passer pour lui, soit de prendre carrément les habits d'un de ces gars aux chapeaux style western, ce qui est plus risqué vu qu'ils ne sont pas souvent seuls. Les éléments du décor sont là pour vous filer un coup de main, n'hésitez pas à user de vos sens pour les distinguer (surlignage vert). Une fois chose faite, sortez par la fenêtre pour grimper une nouvelle fois à l'étage supérieur grâce aux sortes de barres de métal suspendues au-dessus du vide. Vous arrivez enfin devant la fameuse chambre et préférez emprunter le conduit d'aération à droite de la porte pour écouter la conversation sur Victoria. Vous terminez ainsi votre mission.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La chambre des secrets

Sauve qui peut !

Dans cette mission, le seul objectif est de fuir, fuir, fuir constamment. Aucune cible à abattre, ce qui facilite un peu les choses. Commencez par quitter précipitamment la salle en feu par la fenêtre, et hissez-vous depuis la façade sur le toit. Là, assommez un policier et prenez son uniforme qui va vous être bien utile par la suite. La brume masque vos gestes ; prenez tout de même la peine de cacher le corps. Poursuivez jusqu'à atteindre la bibliothèque qu'il vous faut quitter en toute discrétion (sauf si vous avez le costume qui permet de passer à travers). Descendez de la mezzanine par la

gauche et poursuivez au milieu des étagères " labyrinthiques ".

Là, vous arrivez dans une sorte de cage d'escalier en sacré mauvais état.
Montez jusqu'à être bloqué par des échafaudages et observez le lustre qui pend au milieu du vide. En tirant sur la chaîne qui le retient, vous le faites tomber en contrebas et éliminez un ou plusieurs membre des forces de l'ordre. Pas très utile, puisque vous pouvez fuir par le haut en vous hissant à un rebord et en traversant grâce à une poutre. Vous arrivez alors sur les toits et progresser dans un pigeonnier en prenant bien soin à ne pas vous faire voir par l'hélicoptère qui vous traque avec ses éclairages.

Vous traversez un nouveau toit, sans trop de souci si vous êtes vêtu d'un uniforme de policier, et arrivez dans un appartement de hippies. Là, pas de chance pour eux, une vaste plantation de cannabis est découverte et les jeunes gens passent un mauvais quart d'heure. Il n'est donc carrément pas recommandé de s'habillé comme eux pour ne pas s'attirer des ennuis inutiles. L'ascenseur de sortie se trouve au bout du couloir mais est malheureusement gardé par de nombreux policiers : allez donc dans la salle de gauche brancher la boule disco et de la musique pour les distraire et ainsi dégager la voie (si c'était aussi facile en vrai...).

Vous descendez ainsi jusqu'au rez-de-chaussée où vous n'avez plus qu'à sortir pour vous mêler dans la foule. Pfiou, enfin sorti ! Enfin, pas tout à fait, puisqu'il vous faut maintenant prendre un métro afin d'être vraiment hors d'atteinte. Passez donc calmement sur le quai sans créer de mouvement de panique avec la foule et atteignez la loge qui se trouve à l'étage, au-dessus des voies. Là, tuez le vigil seul et réactivez la rame sur le tableau de bord. Dirigez-vous alors vers le quai (sortez vers celui de gauche) et attendez une looongue minute que votre métro arrive. Bien sûr, restez dans l'escalier, à distance des policiers afin de ne pas attirer l'attention inutilement. Vous vous sortez enfin de ce sacré pétrin !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le poinçonneur

Chasseur et proie

Cette fois, vous devez traverser une salle de... Spectacle féminin aux danseuses peu habillées, afin d'y glaner de précieuses informations dans un bureau. Votre première tâche est de pénétrer dans le bâtiment, ce qui n'est déjà pas chose aisée. Commencez par progresser dans la ruelle en décombres et vêtez-vous si vous le voulez des habits des gens qui y trafiquent. Arrivé devant la fameuse salle de spectacle, vous avez deux alternatives : ou bien vous réussissez à attirer l'un des gardiens pour prendre son apparence, ou bien vous passez à droite, descendez encore les gravas pour pénétrer dans l'intérieur grâce à un conduit d'aération. Attention toutefois, la salle dans laquelle vous arrivée est bien remplie puisqu'on y trouve une fille en train de se maquiller (sans commentaire) ainsi que de nombreux hommes armés.

Ici, votre première cible est un certain homme particulièrement froussard qui se cache à distance de la scène, dans la grande salle de pole dancing. En général, ses gardes du corps se déplacent, et vu que l'attention de tout le monde est portée vers ces charmantes demoiselles qui se déhanchent sur scène, il est facile de faire un crime discret (en le maîtrisant par derrière). Inutile de cacher le cadavre si vous avez préalablement pris la peine de vêtir un habit de " staff ", puisqu'on ne vous reconnaîtra pas en cas de découverte du corps. A vous alors de vous promener dans le bâtiment pour y apprendre de précieuses informations ou tout simplement pour faire du tourisme dans ce club fort sympathique.

Vous pouvez désormais monter à l'étage dans le fameux bureau, en passant par la scène comme le montre l'image ci-dessous. Là, écoutez le répondeur du maître des lieux pour apprendre que votre ami le dresseur de pigeons est en danger, traqué par Wade. Il faut faire vite ! Quittez le bâtiment en décombres en faisant attention aux policiers en train d'enquêter, et sortez pas le toit pour rejoindre Chinatown. Là, vous pouvez maîtriser un cuisinier asiatique pour prendre ses habits et vous mêler plus facilement dans la masse.

Lorsque vous arrivez dans la grande place où vous aviez lors du deuxième chapitre tué le roi de Chinatown, ce sont maintenant trois cibles qui vous sont données : les trois hommes de Wade venus pour tuer Birdie. Procédez discrètement ou de manière plus... Bruyante au milieu de la foule qui n'hésitera pas à s'alarmer au moindre échange de coup de poing (inévitable si vous vous frottez de trop près à l'un des trois hommes).
Pour le reste, vous êtes en territoire connu puisque vous avez déjà opéré discrètement ici au début du jeu. Finissez donc par sortir par la même porte qu'autrefois afin de mettre un terme à ce long chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Avant-garde

Rosewood

La situation est grave, Victoria est en danger. Vous décidez donc d'aller la chercher à l'orphelinat pour la mettre en sécurité. Dès le début de la mission, vous la tenez dans vos bras et êtes forcé de marcher au ralenti ; heureusement, aucun ennemi et aucune cible à l'horizon, simplement l'objectif d'emprunter l'ascenseur pour partir d'ici. Cela dit, lorsque vous arrivez devant la porte coulissant, des ennemis s'apprêtent à en sortir. Faufilez-vous alors rapidement derrière les voiles sur la gauche pour passer inaperçu et pouvoir vous glissez dans la cabine à votre tour. Là, l'électricité est coupée et vous laissez Victoria pour aller chercher les fusibles nécessaires au rétablissement du courant.

Il y a en tout quatre fusibles à glaner, qui sont dispersés ci et là sur des tables aux quatre coins du bâtiment (crédible...). Dès votre sortie de la cage d'ascenseur, attendez que les gardes aient fini leur discussion et commencent à partir pour maîtriser le plus proche et revêtir ses habits. Il est tout de suite beaucoup plus aisé de se déplacer au sein de l'orphelinat pour récupérer les précieux objets. Pas de chemin particulier à prendre, donc, suivez simplement votre radar qui vous indique l'emplacement des fusibles ainsi que l'étage auquel il se trouve (flèche vers le haut ou vers le bas). Si vous souhaitez faire tout cela en costume de 47, vous disposez d'un tas d'endroit pour vous cacher, à l'instar du parc de boules pour enfant présenté en image ci-dessous.

Ceci fait, allez placer les quatre fusibles sur le tableau de bord pour rétablir le courant. Malheureusement, Victoria se fait alors attraper par Wade, qui devient alors votre nouvelle cible à éliminer. Si vous possédez toujours les habits d'hommes de Wade, pas de souci, progressez dans le sous-sol au milieu des machines jusqu'à trouver le fameux bonhomme qui vous surprend avec plusieurs gardes pour un tir réflexe que vous ne déclenchez pas vous-même. Soyez alors rapide et abattez toutes les cibles, dont Wade, pour terminer la mission ainsi que la première partie d'Hitman Absolution.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chien qui aboie ne mord pas

Partie II

Bienvenue à Hope

Cette première mission de la deuxième partie d'Hitman Absolution fait partie de celles qui sont très courtes et qui se bouclent facilement en une poignée de minutes. Là, votre objectif est simplement de traverser le bar jusqu'à atteindre le barman pour l'interroger au sujet de Lenny. Pour cela, progressez dans la première salle puis passez dans la seconde où une grosse bagarre a éclaté. Avancez en distribuant des mandales aux hommes qui s'en prennent à vous sur votre chemin, soit une petite dizaine jusqu'au barman. Le chemin est tout droit et les combats de QTE pas vraiment difficiles. Vous ne tardez donc pas à atteindre votre cible. (Si vous le voulez, vous pouvez toujours récupérer des objets pour frapper efficacement les clients apparemment en manque d'action.)

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Barman Begins

Le cadeau de Birdie

Votre objectif dans cette mission est de récupérer vos deux pistolets fétiches, marque de fabrique du personnage de l'agent 47. Malheureusement, ils sont protégés par une vitrine, et vous allez devoir les prendre à la loyale... Ou pas. Ici encore comme dans tout le jeu, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. Puisque vous êtes dans un magasin d'armes couplé à un stand de tir, les pistolets et autres fusils de manquent pas. Libre à vous de déclencher une joyeuse fusillade pour mettre hors d'état de nuire les personnes qui refusent de vous livrer vos biens.

Cela dit, il serait bien dommage d'en arriver là, surtout vus les arguments de la charmante demoiselle qui vous propose un concours de tir : si vous battez son record, vous récupérez vos armes. Le challenge n'est pas difficile mais peut demander plusieurs essais. Contentez-vous de tirer bien au centre des cibles qui apparaissent sporadiquement afin de marquer 7 points (et non 3 ou 1 si les tirs sont moins précis). Lorsque plusieurs cibles apparaissent en même temps,

passez en tir réflexe pour stopper le chronomètre et marquer plusieurs points d'un coup. Vous ne manquerez jamais de la barre de sens (en bas à droite), donc ne lésinez pas sur les tirs réflexe ! Au terme du concours, vous remportez l'estime de la demoiselle ainsi que vos précieuses armes. Enfin !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Armes fétiches

Sur le fil du rasoir

Votre objectif dans cette mission est de tuer tous les membres du gang de Lenny, c'est-à-dire un total de cinq personnes. Il vous faudra également assommer le fiston en question pour ensuite le kidnapper. Dans cette première zone, il n'y a que trois hommes à abattre : deux près de la voiture vue dans la cinématique et un qui est partie se détendre sur la gauche. Malheureusement, l'endroit est également occupé par des policiers, mais vous pouvez réussir à l'assassiner discrètement si vous vous mettez bien dans l'angle de la cour. Les deux autres sont plus délicats car exposés au grand jour. Vous pouvez toujours revêtir un uniforme de policier et les tirer rapidement pour que personne ne voie d'où proviennent les tirs. Ceci fait, poursuivez en passant le grillage puis en pénétrant dans l'enceinte de la maison où Lenny organise une petite fête entre amis.

Ici, ce sont donc deux autres hommes qu'il vous faut tuer. Le premier se trouve près du barbecue à droite, l'autre, à l'intérieur. Descendez les marches sur la gauche et pénétrez pas le bas de la maison, en enfilant des habits de policier (à chapeau de cowboy) si ce n'est pas encore fait. Les deux cibles se déplacent de manière scriptée et s'isolent tous les deux au bout d'un moment ; attendez donc le moment opportun pour les maîtriser et les éliminer. Veiller cependant à ne pas tuer Lenny, car il vous le faut vivant ! Ne craquer donc ni sa nuque, ni votre sang froid en sortant une arme. Lenny aussi finit par sortir de la maison et par descendre les petits escaliers pour se retrouver seul. L'occasion idéale pour l'assommer, puisqu'il vous faut ensuite le tirer jusqu'à la sortie (qui est donc toute proche). Vous terminez ainsi ce chapitre plutôt court.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Les doigts dans le nez

Fin du voyage

Voici un deuxième chapitre ultra-court, puisqu'ici, la seule chose que vous avez à faire est de décider quelle sera la fin de Lenny. A tout moment, vous pouvez quitter les lieux en remontant dans votre voiture.
Vous pouvez aussi achever Lenny de vos propres mains (si vous ne le faites pas, les vautours s'en chargeront forcément). Ou bien, si vous faites plutôt dans le sadisme, vous pouvez le suivre et écoutez ses délicieuses lamentations de désespoir et de supplications. A vous de voir...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Lenny-fiant

Dexter industries

Votre premier objectif de cette mission est de vous infiltrer dans la scierie de Dexter industries. Pour cela, progressez doucement jusqu'au premier poste de garde dans lequel vous rentrez par la petite fenêtre de droite pour maîtriser le gardien de dos. Enfilez son costume et désactivez le premier système auxiliaire sur les commandes au mur. Poursuivez ensuite jusqu'au fond de la cour pour trouver une autre cabane où la démarche à suivre est exactement la même (fenêtre + garde + désactiver). Vous pouvez ainsi pénétrer dans le bâtiment de la scierie où il vous faut éviter les gardes, par exemple en créant une diversion en courant le courant sur le tableau d'électricité.

A vous désormais de trouver la sortie de l'autre côté. Pour cela, traversez simplement le bâtiment en montant les marches et en passant par un rebord au-dessus du vide entre deux escaliers. A l'extérieur, c'est une sacrée descente qui vous attend puisqu'il faut atteindre tout le bas des constructions. Echafaudages en bois, échelles, rebords, tout est bon pour descendre. Le chemin est assez linéaire, s'il y en a plusieurs suivez toujours celui qui descend. Inutile de se fritter à la faune locale, vous êtes habillé en garde et vous passez totalement incognito, même quand plusieurs gardes sont en " réunion " et que vous devez traverser le lot.

Vous arrivez enfin devant l'ascenseur qui vous mènera tout en bas. Le souci est qu'il est hors-circuit : montez les

escaliers à droite pour réactiver le courant, appelez l'ascenseur avec la commande contiguë puis empruntez-le. Tout en bas, sortez à la lumière et traversez le pont qui est franchissable en s'accrochant sur le côté si l'on veut passer inaperçu. Rentrez ensuite dans le nouveau bâtiment dans lequel se trouve votre point de sortie : un ascenseur se trouvant après la salle de réception, facile à atteindre si vous êtes camouflé. N'hésitez pas à fouiller les lieux pour trouver divers objets et costumes à supposer que vous aimez vous déguiser.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Vers la lumière

L'usine de la mort

Dans cette mission, votre objectif est d'éliminer plusieurs cibles successives, à chaque fois des ingénieurs qui travaillent pour Dexter industries. Commencez par avancez jusqu'à ne plus pouvoir continuer : vous devez récupérer les dossiers volés sur la table du bureau à votre gauche. Pour cela, faites sautez les plombs, attendez qu'un homme sorte, maîtrisez-le, prenez ses habits, et allez chercher ce qui vous intéresse. Passez ensuite dans la salle adjacente pour ouvrir le sas de sécurité et vous enfoncer dans le bâtiment. Là, vous ne tardez pas à voir votre cible, le Dr Green, un savant fou qui apparemment aime les cochons. Contournez la zone de test sur la droite et grimpez à l'échelle qui se trouve au fond.

Descendez dans le bâtiment par l'autre côté jusqu'à arriver dans la salle où se trouve l'ordinateur permettant de désactiver le système de sécurité. Plusieurs moyens sont bons pour détourner l'attention de gardes : faire exploser une mine télécommandée au loin ou tout simplement couper momentanément le courant. Ceci fait, vous pouvez aller tuer le Dr Green en attendant que celui-ci se trouve seul dans une pièce (il se déplace). Passez ensuite à la partie suivante du bâtiment, la zone de décontamination, dans laquelle la manoeuvre est la même : désactivez le système de sécurité. Là, pas besoin de distraire le personnel, ils sont déjà plongés dans un match de catch. Ignorez la télé, vous aurez droit à votre propre baston sur ring très bientôt.

Ici, vous avez deux cibles à éliminer : le Dr Valentine et le Dr Ashford. Le premier se trouve rapidement sous vos mains, tandis que le second se trouve tout en bas de la " spirale " que vous devez descendre. Dans cette salle, vous pouvez d'ailleurs faire sortir du gaz en tournant une vanne (voir image ci-dessous) afin de passer inaperçu. Ceci fait, appelez la très lente plateforme qui vous mène dans la salle d'études sur Victoria.
Une fois à l'intérieur, vous pouvez lire l'enregistrement des travaux pour en apprendre plus sur les capacités de l'adolescente (ainsi que sur Sanchez au passage). Détruisez maintenant toutes ces données en sabotant le serveur grâce aux tableaux électriques dans l'angle droit au fond de la pièce. Ceci fait, sortez, vous terminez le chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Coup dur

Nuit de combat

Dans cette mission, votre objectif est de tuer Sanchez, le garde du corps plutôt musclé de Dexter. Le chapitre est séparé en deux parties : la première consiste à prendre la place du " Patriote ", l'ennemi officiel de Sanchez, et la seconde est le combat sur ring. Pour commencer, vous devez donc éloigner le plus possible les hommes du Patriote, par exemple en débranchant l'alimentation de leur caravane ou en faisant exploser au loin une mine télécommandée (il y en a au fond droit de la salle). N'oubliez pas de vous changer pour procéder discretos. Une fois ceci fait, vous n'avez plus qu'à maîtriser le catcheur pour prendre son costume et vous présenter à la porte.

Là, posez vos armes sur le présentoir et allez sur le ring pour affronter Sanchez. Le combat est bien plus facile que lors de votre première rencontre (la raclée dans l'hôtel Terminus). Il ne s'agit que de QTE plutôt aisées au milieu desquelles une petite cinématique vous en apprend plus sur l'endroit où se trouve Victoria. Finissez ensuite le combat en tuant Sanchez une bonne fois pour toute. Vous pouvez désormais sortir de la salle de combat, récupérer vos précieux Silverballers et quitter les lieux pour passer au chapitre suivant. La mission que tous les fans attendaient va enfin pouvoir commencer...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La foi déplace les montagnes

L'attaque des Saintes

Bien entendu, l'attaque des Saintes ne se passe pas réellement comme dans le somptueux trailer qui a mis l'eau à la bouche de nombreux joueurs. En réalité, c'est séparées ou plutôt par petits groupes que vous allez devoir vous occuper des nones. Commencez par sortir des décombres de votre chambre d'hôtel et changez si vous le désirez d'habits pour prendre un look plus respectable. Deux nones vous attendent dans la cour en contrebas : l'une va monter les escaliers au fond à gauche, l'autre reste sur place. Avancez alors sur la gauche et attendez que les gardes arrivent jusqu'à vous pour faire irruption et descendre tout ce beau monde (ou juste la none si vous souhaitez épargnez ces soldats qui n'ont rien demandé). Descendez ensuite et éliminez la seconde Sainte qui attend dans la cour.

Dans la zone suivante, ce sont deux nouvelles nones qu'il vous faut descendre. Cette fois, la configuration des lieux est bien plus propice à l'infiltration, puisqu'ils regorgent de caisses, véhicules, rebords, bars et autres meubles vous permettant de vous déplacer accroupi. N'oubliez pas que vous pouvez enfiler la veste des gardes accompagnant les nones afin de passer davantage incognito. Les deux cibles ne sont pas ensemble cette fois : la première se trouve dans un bar auquel vous pouvez accéder depuis une porte (de derrière, pratique !). La seconde se trouve dans une cour et il est plus facile de l'éliminer au loin grâce à une arme à feu. Ceci fait, sortez de l'enceinte de l'hôtel pour passer aux trois dernières Saintes.

Là, la tâche est bien plus aisée : vous disposez d'un gigantesque champ de maïs pour procéder, dans lequel vous passez inaperçu si vous êtes accroupi et vous déplacez lentement. Eliminez donc si vous le désirez les gardes seuls au milieu des légumes, ou concentrez-vous sur les nones qui se déplacent et iront forcément à un moment où un autre dans les plantations. Certaines s'isolent même à d'autres endroits, comme la première qui va dans une petite cabane en bois dans laquelle se trouve même un conteneur pour cacher le corps (si c'est pas un cadeau ça !). Une fois les sept Saintes éliminez, décrochez le téléphone portable qui vibre au sol au centre du campement, à côté des installations informatiques, pour terminer ce chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Champs-boule-tout

La loi de Skurky

Vous voici dans un tribunal, en-dessous duquel se trouvent des cellules où se trouve la petite Victoria après laquelle vous courrez maintenant depuis un sacré moment. La porte à atteindre se trouve à droite de l'estrade du juge, mais le souci est que l'accès vous est interdit. Plusieurs démarches peuvent alors être suivies, par exemple enfiler un habit de policier, il y en a plein dans l'entrée du tribunal ainsi que dans le jardin. Depuis ce même jardin, vous pouvez accéder à la loge privée du juge (en montant à un rebord puis par la fenêtre). Là, vous trouvez un bon paquet d'objet et pouvez attendre que le monsieur ait fini son audience. Quoiqu'il en soit, finissez par emprunter la fameuse porte pour arriver dans une petite pièce. De celle-ci, passez par le conduit d'aération afin d'accéder au couloir menant à l'entrée des cellules.

Votre objectif est maintenant d'atteindre le lieu où Victoria est détenue, qui se trouve forcément tout au fond de la prison. Descendez donc les couloirs par l'unique chemin en prenant garde à ne pas attiser la méfiance des policiers (pour cela, le mieux est clairement d'être vêtu comme eux). Arrivé dans le grand poste de garde, pénétrez dans la loge centrale pour ouvrir la porte des cellules avec la commande. Attention, cela éveille les soupçons de l'entourage, alors soyez discret et efficace. N'hésitez pas pour cela à détourner leur attention préalablement. Ceci fait, continuez dans les cellules en ouvrant les portes de fer. Ignorez le trou où se trouvent deux détenus, et continuez jusqu'à une porte à crocheter. Victoria se trouve juste derrière, tout comme Skurky et sa... Charmante copine. Malheureusement, vous vous faites piéger.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Taulard

Opération Marteau

Pour commencer, vous devez sortir de la prison ainsi que du tribunal. Pour cela, détachez vos liens simplement et actionnez l'alarme dans la salle pour faire venir un policier. Maîtrisez-le, prenez ses habits, et empruntez le chemin de la sortie sans oublier de récupérer vos Silverballers dans la salle d'entrée des lieux. Une fois dehors, l'agence qui vous embauchait prend le dessus et investit toute la ville... Attention, leurs gardes sont particulièrement réactifs et vous reconnaîtront facilement. Le mieux est donc de rapidement prendre leur apparence afin de se mêler dans la foule.

Suivez vos indicateurs de sortie (puisque c'est là votre objectif) et traversez les nombreux bâtiments sans trop faire de grabuge. Tenez-vous à distance des forces armées et préférez les chemins isolés comme ceux en hauteurs ou ceux cachés par des meubles.

Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver dans un bâtiment qui surplombe une grande place. Là, on vous indique que les cibles en contrebas sont impuissantes contre un fusil de précision, mais ne vous laissez pas avoir par cette solution violente de facilité. Si ce n'est pas encore fait, récupérez un costume de soldat d'élite sur celui qui est à vos côtés sur le balcon, et descendez calmement pour traverser la place du marché. Evitez bien sûr le regard attentif des gardes et dirigez-vous au fond à droite pour définitivement sortir de ce lieu. Vous arrivez alors devant une église où s'est réfugié Skurky : suivez-le et pénétrez dans le bâtiment saint pour assister à une cinématique. A son terme, vous entrez en tir réflexe et devez rapidement tuer Skurky d'une balle bien placée dans la tête. Le sheriff de Hope meurt ainsi sous l'Ave Maria de Schubert tandis que vous, agent 47, terminez la deuxième partie d'Hitman Absolution.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Heure du jugement

Partie III

Modèle unique

Voici le troisième et dernier " mini-chapitre " d'Hitman Absolution, qui est encore plus court que les deux précédents. Concrètement, vous n'avez qu'une seule chose à faire ici : entrer, suivre le tenant du magasin de costumes, aller dans la cabine au fond à droite, prendre votre nouvel habit, sortir. Dire merci, accessoirement. Vous pouvez également fouiller un petit peu la boutique pour récupérer quelques objets utiles pour ceux qui comptent compléter à 100% l'inventaire de chaque mission. Bref, pas besoin de violence, en tout cas sûrement pas vis-à-vis d'un couturier aussi charitable. Maintenant que vous êtes bien habillé, il est temps d'aller éliminer Dexter.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Look ultime

Blackwater Park

Lorsque vous arrivez en bas de l'immeuble dans lequel se terre Dexter, vous apprenez dans le hall d'entrée que l'accès est interdit, même aux habitants des lieux. Inutiles donc de chercher à prendre les vêtements d'un citoyen. Retournez à l'extérieur où se trouvent de nombreux gardes. A vous d'en attirer un, de le maîtriser et de récupérer ses vêtements. Pour cela, vous pouvez utiliser les alarmes des voitures même s'ils n'y réagissent pas trop. La solution la plus rapide est d'utiliser un tir réflexe sur les deux gardes devant l'entrée : les autres n'entendront rien avec le tonnerre qui gronde. Traînez ensuite les corps à l'ombre des marches et enfilez le costume bleu. Pénétrez de nouveau dans le bâtiment.

Maintenant que le rez-de-chaussée est accessible, votre objectif est de désactiver le lecteur rétinien qui permet d'ouvrir l'ascenseur. Pour cela, allez à l'arrière du bâtiment avec vos habits de policier et désactivez la fonction grâce à l'ordinateur approprié. Pas de crainte, l'officier qui se trouve juste à côté semble bien trop occupé dans ses affaires pour prêter garde à vos agissements. Ceci fait, allez récupérer dans une pièce (depuis l'entrée principale, tournez au fond à gauche) des habits de service hôtelier, puis montez comme si de rien n'était par l'ascenseur. Durant la cinématique, vous apprenez que votre cible est donc Layla, la copine de Dexter. Vous avez aussi droit à une scène assez comique avec un livreur de sushis qui se fait joyeusement descendre à votre place une fois arrivés à destination.

Maintenant, vous n'avez plus qu'à abattre Layla. Hâtez-vous de prendre l'apparence d'un des gardes rapprochés de Dexter pour vous fondre dans le décor, d'autant plus si vous réussissez à tuer un garde cagoulé, ce qui vous rend totalement méconnaissable. Layla a un déplacement scripté qui monte un moment sur la mezzanine, où elle se trouve seule. C'est le parfait endroit pour lui craquer la nuque et la glisser ni vu ni connu dans le conteneur juste à côté. N'oubliez pas de faire un petit saut dans la salle des oeuvres d'art (celle avec tous les lasers rouges) dans laquelle de nombreuses armes historiques sont à glaner. Pour finir, rejoignez la chambre de Dexter en vous glissant dans le passage secret dans le mur juste à droite du globe (voir photo ci-dessous).

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Détruire quelque chose de beau

Compte à rebours

Enfin, Dexter est à vous. Après une introduction de chapitre très très (très) classe, vous prenez le contrôle de l'agent 47 sur le toit. Là, il y a énormément de brume, ce qui vous facilite beaucoup la tâche : maîtrisez un garde et prenez ses vêtements, sans oublier d'éloigner son corps des autres personnes. Progressez simplement en suivant votre radar pour atteindre Dexter et Victoria. Mais attention, le toit est truffé de mines de proximité, ce qui ne rend pas l'avancée facile. Heureusement, vous disposez de vos sens pour visualiser la portée des explosifs, ce qui vous permet de trouver un chemin en slalomant entre les cercles verts dans lesquels il ne faut surtout pas mettre les pieds.

Arrivé en haut de l'escalier, vous apercevez l'hélicoptère et, si vous avez une bonne vue, Dexter. Inutile de tenter de l'abattre à cette distance, vous pouvez vous rapprocher. Mais pas en ligne droite, puisqu'encore une fois, des rangées de mines vous bloquent le chemin. Pour passer, il faut donc d'accrocher au rebord de l'immeuble et avancer ainsi jusqu'à la parcelle de toit dégagée de tout explosif. De là, vous pouvez vous hisser jusqu'à la piste d'atterrissage de l'hélicoptère pour aller tuer Dexter de la manière que vous désirez.
Depuis le temps qu'il vous narguait celui-là, vous pouvez vous laisser libre court à votre imagination pour vous faire plaisir. Vous récupérez enfin Victoria saine et sauve, et pour de bon cette fois ! Mais tout n'est pas encore fini...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : La fin est proche

Epilogue

Absolution

Deux cibles dans cette mission. Jade, Travis. Honneur aux dames. C'est un beau cadeau que vous tenez entre vos mains dès le début du chapitre, puisqu'il ne s'agit pas moins d'un fusil sniper. Cependant, rangez-le au chaud dans votre inventaire, il vous servira plus tard. Pour l'instant, allez récupérer un uniforme de garde sur un des hommes qui a bêtement le dos tourné. Vous pouvez désormais progresser sans risque jusqu'à trouver Jade entourée d'autres gardes. A vous de déterminer le moyen par lequel vous allez l'éliminer (lancé de brique pour votre guide, voire image ci-dessous). Quoiqu'il en soit, vous pouvez vous faire repérer puisqu'un déguisement de scientifique (grande combinaison de plastique blanche) se trouve non loin de là, vous permettant donc de passer inaperçu juste après le crime.

Ceci fait, passez dans la zone du crématorium. Là, trois gardes d'élites super entraînés, les Prétoriens. Mais vous, vous êtes l'Agent 47, vous êtes une légende. C'est le moment de sortir le fusil sniper et de tirer bien en bas du cimetière la tête de chacun de ces trois soldats. Une fois le ménage fait, montez la colline jusqu'au crématorium en prenant garde aux mines antipersonnel à détection laser que vous pouvez discerner grâce à vos sens. Une fois en haut, prenez le paquet d'explosifs et posez-le sur la porte. Eloignez-vous et actionnez-le. Rentrez. Vous trouvez enfin Benjamin Travis qui vous traque depuis le début du jeu. Finalement, c'est vous qui l'avez trouvé.

Félicitations, vous avez terminé Hitman Absolution !

Vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Un contrat personnel
En terminant Hitman Absolution au niveau de difficulté professionnel, vous obtenez le trophée or / succès 50G : Absolution

Hole in the Wall

2011

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque bleu

Remporter le show américain.

Haut Spandex

Remporter le show chinois.

Bas Spandex

Remporter le show russe.

HoopWorld

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES BONUS

Nalaks

Remportez le mode Tournoi en difficulté Crazy avec n'importe quelle équipe.

Kalans

Remportez le mode Tournoi en difficulté Normal avec n'importe quelle équipe.

ShadowSkulls

Remportez le mode Tournoi en difficulté Hard avec n'importe quelle équipe.

SlimeSkulls

Remportez le mode Tournoi en difficulté Hard avec toutes les équipes standards.

DIFFICULTÉ CRAZY

Remportez le mode Tournoi en difficulté Hard avec n'importe quelle équipe.

Hot Wheels : Beat That !

© Activision / Digital Bros 2007

SUCCÈS

Perfect 10! (10)

Gain 10,000 Hot Wheels Points in a single event

Got Even! (10)

Awarded for performing a Revenge Attack

More Score! (10)

Awarded for achieving a Secondary Goal in an event

Supercharged! (10)

Awarded for hitting an opponent with a super charged weapon

Touchdown! (10)

Awarded for landing a jump on all 4 wheels

Point Power! (10)

Gain 15,000 Hot Wheels Points in a single event

Stunt Master! (15)

Gain 20,000 Hot Wheels Points in a single event

Double Trouble! (20)

Awarded for performing 2 Revenge Attacks in a single event

Gold Rush! (20)

Awarded for achieving Gold in any Quickrace event

Wild Animal! (25)

Gain 25,000 Hot Wheels Points in a single event

No Rookie! (40)

Awarded for the full completion of Bedroom, Turbo

Rogue Trader! (40)

Awarded for the full completion of Mini Golf, Turbo

Ace of Race! (40)

Awarded for the full completion of Attic, Turbo

Hot Stuff! (40)

Awarded for the full completion of Bowling Alley, Turbo

Level Up! (45)

Awarded for unlocking Nitro mode

Raging Inferno! (50)

Awarded for unlocking Inferno mode

Fearless! (55)

Awarded for the full completion of Bedroom, Nitro

Trick or Treat! (55)

Awarded for the full completion of Mini Golf, Nitro

Troublesome! (55)

Awarded for the full completion of Attic, Nitro

Fire Started! (55)

Awarded for the full completion of Bowling Alley, Nitro

Rampaging Renegade! (75)

Awarded for the full completion of Bedroom, Inferno

Mean Business! (75)

Awarded for the full completion of Mini Golf, Inferno

No Angel! (75)

Awarded for the full completion of Attic, Inferno

Blazing Saddle! (75)

Awarded for the full completion of Bowling Alley, Inferno

Beat That! (85)

Awarded for obtaining the Beat That! Rank

Hour of Victory

© Warner Interactive / N-Fusion Interactive 2007

SUCCÈS

Barbares au Portail Ross (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Ross.

Barbares au Portail Bull (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Bull.

Barbares au Portail Taggert (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Taggert.

La Colline Ross (10)

Complétez le niveau La Colline avec Ross.

La Colline Bull (10)

Complétez le niveau La Colline avec Bull.

La Colline Taggert (10)

Complétez le niveau La Colline avec Taggert.

L'Enfer Vient du Ciel Ross (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Ross.

L'Enfer Vient du Ciel Bull (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Bull.

L'Enfer Vient du Ciel Taggert (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Taggert.

Ascension Ross (10)

Complétez le niveau Ascension avec Ross.

Ascension Bull (10)

Complétez le niveau Ascension avec Bull.

Ascension Taggert (10)

Complétez le niveau Ascension avec Taggert.

Le Piège se Referme Ross (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Ross.

Le Piège se Referme Bull (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Bull.

Le Piège se Referme Taggert (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Taggert.

Les Halls Sacrés Ross (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Ross.

Les Halls Sacrés Bull (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Bull.

Les Halls Sacrés Taggert (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Taggert.

Stratégie Réglementaire Ross (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Ross.

Stratégie Réglementaire Bull (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Bull.

Stratégie Réglementaire Taggert (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Taggert.

Seuil Critique Ross (10)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Ross.

Seuil Critique Taggert (10)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Taggert.

Escadron abattu (10)

Tuez 10 ennemis.

Evasion (15)

Complétez le niveau Evasion.

Combat des Titans (15)

Complétez le niveau Combat des Titans.

Seuil Critique Bull (15)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Bull.

Chasseur de têtes (20)

Tuez 20 ennemis d'un tir à la tête.

Expert en Grenades (20)

Tuez 50 ennemis à la grenade.

Compagnie Abattue (20)

Tuez 100 ennemis.

Joueur Multijoueur (20)

Complétez une partie Multijoueur.

Bon Citoyen (20)

Hébergez des parties actives Multijoueur pour au moins 20 heures.

Médaille d'argent (20)

Capturez 25 drapeaux au cours de parties avec classement "Capture du Drapeau".

Campagne Al Shatar (25)

Complétez la campagne Al Shatar.

Campagne Château Festunburg (25)

Complétez la campagne Château Festunburg.

Campagne Dernier Espoir (25)

Complétez la campagne Dernier Espoir.

Le Bon Combat (25)

Finissez premier sur l'équipe perdante d'une partie Multijoueur.

Expert en Démolitions (25)

Détruisez 25 cibles au cours de parties avec classement "Dévastation".

La Brute (25)

Tuez 100 ennemis au cours de parties avec classement.

Défenseur Héroique (30)

Sauvez 50 drapeaux au cours de parties avec classement "Capture du Drapeau".

Première Place (30)

Terminez premier d'une partie avec classement pour les trois types de parties.

L'Immortel (30)

Tuez 10 ennemis à la suite sans mourir au cours d'une partie avec classement.

Expert en désamorçage (30)

Désamorcez 50 bombes au cours de parties avec classement "Dévastation".

Victoire silencieuse (40)

Tuez 25 ennemis par meurtre silencieux.

Multi Multijoueur (40)

Complétez une partie avec chaque mode Multijoueur.

Tireur d'élite (50)

Tuez 75 ennemis en mode Sniper.

Bataillon Abattu (50)

Tuez 500 ennemis.

Victoire Totale (100)

Complétez toutes les campagnes.

Arrose et prie (0)

Soyez à cours de munition lors d'une partie avec classement .

Héro de la dernière seconde (50)

Marquez dans les 10 dernières secondes le point permettant de départager deux équipes au cours d'une partie avec classement "Dévastation".

Hunted : The Demon's Forge

© Bethesda Softworks / inXile Entertainment 2011

MODE OLD SCHOOL

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

MODE AVENTURE+

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ce mode. Il vous permet de conserver tout ce que vous aviez déjà acquis et d'utiliser les flèches infinies, la régénération et la mort subite.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : La fontaine d'Elisha

Vous débutez l'aventure dans les rêves de Caddoc. Avancez vers les torches et entrez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à vous réveiller et quitter ce rêve. Vous incarnez ensuite E'lara l'elfe. Avancez jusqu'à la porte et tirez sur la corde pour l'abaisser.

Entrez et récupérez les flèches qui se trouvent au sol. Suivez votre ami et utilisez votre arc pour éliminer les araignées géantes. Utilisez ensuite le guide spirituel pour trouver votre chemin et utilisez votre épée pour déblayer le chemin. Eliminez ensuite d'autres insectes géants et allez vers la fontaine pour remplir votre flasque.

Allez ensuite vers la porte et aidez votre ami à l'ouvrir.

Entrez et passez sous le tronc d'arbre puis avancez jusqu'à la pierre des morts. Après la cinématique, courez pour éviter l'effondrement des piliers. Mettez-vous à couvert pour neutraliser les squelettes avec vos flèches. Suivez votre ami en éliminant les ennemis et ramassez la Fiole de régénération. Utilisez cette dernière par la suite pour soigner votre ami.

Avancez jusqu'à la porte et approchez-vous du feu (à gauche) pour enflammer votre flèche. Tirez ensuite sur la torche qui se trouve à droite pour ouvrir la porte.

Utilisez l'obélisque pour changer de personnage et contrôler Caddoc. Utilisez la force de ce dernier pour pousser le pilier à droite et ouvrir la porte.

Entrez par cette porte et ramassez les cristaux sur votre chemin. Continuez d'avancer jusqu'au cadavre et utilisez la Pierre des morts sur le cadavre pour obtenir des indices.

Montez les marches, avancez et éliminez les squelettes en chemin. Détruisez ensuite le râtelier d'armes pour récupérer une nouvelle épée. Ramassez la Fiole de santé pleine et continuez votre chemin.

Avancez en éliminant les arachnides et repérez la hache qui se trouve à droite. Approchez-vous du brasier et interagissez avec pour que votre amie enflamme sa flèche. Approchez-vous ensuite du bord et désignez la torche qui se trouve sur l'autre rive pour qu'E'lara lance une flamme et l'allume pour qu'un pont se déploie et vous permette d'atteindre la hache.

Testez votre nouvelle arme sur les squelettes qui vous attaquent et continuez votre chemin. Apprenez ensuite à faire des parades en affrontant les nouveaux ennemis et récupérez un bouclier. Neutralisez le groupe de squelettes qui gardent la porte et passez par cette dernière.

Après la nouvelle rencontre avec Seraphine, apprenez à utiliser les sorts. Ramassez la Fiole de sort qui se trouve sur le cadavre et avancez. Quand vous tombez dans le gouffre, utilisez votre sort pour neutraliser les vagues de squelettes qui vous attaquent. Ramassez la fiole qui se trouve devant la statue et poussez cette dernière. Prenez la nouvelle arme si vous le voulez et revenez en arrière pour suivre votre guide spirituel.

Dans la nouvelle salle, éliminez les squelettes et observez le mur situé à gauche. Demandez ensuite à votre amie de tirer sur les corde. Dépêchez-vous de pousser le pilier pour qu'il détruise le mur pour que vous puissiez vous enfuir.

Chapitre 1 : Ville de Dyfed

Avancez dans la ville et regardez à droite pour trouver un obélisque qui vous permet de changer de personnage. Détruisez les jarres en chemin pour récupérer des objets. Avancez ensuite et neutralisez les ennemis Wargars qui vous tirent dessus avec des arbalètes.

Ramassez les pièces d'or laissées par ces ennemis. Détruisez le râtelier d'armes pour prendre une nouvelle hache. Allez ensuite à gauche jusqu'à la porte et ouvrez-la en compagnie de votre amie. Prenez ensuite la Larme du dragon qui se trouve dans le coin.

Progressez dans la ville en éliminant les ennemis et libérez le prisonnier ligoté qui se trouve à droite. Continuez votre chemin et abattez ceux qui sortent de la maison. Entrez dans la ruelle qui est à droite de la maison pour trouver un cadavre. Utilisez la Pierre des morts pour faire parler ce dernier et obtenir des informations. Entrez ensuite dans la maison.

Descendez la dénivellation et traversez la poutre. Allez ensuite à gauche pour ramasser des Fragments de cristal ainsi que les pièces. Continuez votre chemin et neutralisez d'autres Wargar. Ramassez le cristal qui se trouve en chemin et descendez dans la route qui mène en bas. Eliminez les ennemis et allez à l'arrière de la zone pour prendre une curasse.

Passez ensuite par la porte et avancez jusqu'à une autre qu'il faut ouvrir à deux. Approchez-vous de la lueur et effectuez les améliorations nécessaires à vos personnages.

Sur place il y a aussi un obélisque si vous voulez changer de personnage. Avancez ensuite et libérez le prisonnier en chemin. Entrez ensuite dans la maison et montez à l'étage. Nettoyez ce dernier avant de sauter en bas dans la cour pour affronter d'autres Wargars. Regardez les archers dans la maison pour que votre amie les attaque et tire sur les explosifs.

Neutralisez ensuite ceux qui arrivent et entrez dans la maison à droite pour récupérer un cristal. Montez à l'étage et nettoyez le reste de la maison. Sautez ensuite sur le plancher qui cède sous votre poids.

Avancez vers la place de la ville où il y a le feu et abattez les ennemis qui arrivent par vagues. Utilisez votre sort Souffle du dragon contre ces hordes d'ennemis. Prenez aussi le cristal qui se trouve près du chemin de sortie. Avancez et ouvrez la porte pour entrer dans les catacombes.

Approchez-vous du feu et demandez à votre amie d'enflammer sa flèche. Regardez ensuite la torche pour qu'elle l'allume pour ouvrir la grille avec sa flèche. Avancez dans le nouveau chemin et prenez la Larme de dragon.

Allez de l'autre coté en suivant votre guide spirituel. Ouvrez la porte et mettez-vous à couvert. Laissez votre amie

s'occuper des archers et quand les soldats Wargars arrivent, sortez de votre cachette et tailladez-les.

Utilisez les parades si plusieurs ennemis vous attaquent et attaquez tout de suite après leurs enchainements. Neutralisez d'autres ennemis en avançant et passez une nouvelle porte pour atteindre les quartiers chics.

Avancez et éliminez les araignées qui débarquent de tous les cotés. Neutralisez ensuite le guerrier Wargars et entrez par le passage qu'il a ouvert. Vous rencontrez un soldat qui agonise et qui vous demande de détruire le pont supérieur.

Continuez votre chemin et sortez par la porte. Eliminez les Wargars et demandez à E'lara d'enflammer sa flèche. Allez ensuite sur le pont et demandez à votre amie d'enflammer le chariot de foin. Poussez ensuite le chariot pour détruire le pont.

Passez sur la poutre et éliminez les ennemis. Provoquez les explosifs qui se trouvent contre le mur gauche pour ouvrir un passage.

Montez les escaliers et regardez les barils explosifs pour que votre amie les explose. Continuez ensuite de monter et examinez le cadavre qui se trouve à droite avant d'atteindre l'obélisque.

Avancez ensuite dans la zone où se trouve la baliste. Restez derrière les abris et attendez les tirs pour avancer pendant qu'elle recharge.

Eliminez ensuite le tireur et contrôlez la baliste. Explosez alors les Wargars qui arrivent par la droite. Nettoyez la zone pour sauver les habitants de cette zone.

Avancez et éliminez les différents ennemis. Montez les marches et placez-vous à couvert pour éliminer le sniper situé en haut de la tour.

Passez ensuite par la porte suivante. Neutralisez les soldats et les guerriers Wargars pendant qu'E'lara s'occupe des archers. Poursuivez ensuite votre chemin et comme d'habitude, E'lara s'occupera des archers pendant que vous vous frayez un chemin vers la baliste située à gauche.
Eliminez le tireur et prenez le contrôle de l'arme. Visez ensuite le clocher et tirez dessus jusqu'à le détruire.

Après l'entretient avec le maire, avancez dans le donjon jusqu'à la tête parlante. Vous devez lui apporter une flamme bleue appelée Lueur d'azur pour pouvoir continuer votre chemin. Enflammez la flèche d'E'lara et rebroussez chemin auprès de l'obélisque. Enflammez la torche pour ouvrir un passage et entrez dans celui-ci.

Avancez dans la crypte ensuite dans le passage à droite. Poussez le mur par lequel arrive le courant d'air pour dévoiler un passage. Entrez, descendez les marches et avancez. Tournez à droite pour trouver la Lueur d'azur.

Enflammez votre flèche et rebroussez chemin jusqu'à la Tête parlante, éliminez le squelette qui la protège et enflammez ses yeux. Entrez par ce passage et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'à sortir des donjons. Affrontez les deux Wargars équipés de boucliers et d'armures et entrez dans la maison. Allez à droite pour faire parler le cadavre qui se trouve dans la cour ensuite allez à gauche pour prendre le cristal. Montez ensuite à l'étage et éliminez l'ennemi. Descendez vers le champ de mais et traversez-le.

Ce champ est infesté de Wargars que vous devez éliminer pour atteindre l'entrée de la clôture du château. Avancez vers la porte et ouvrez-la pour entrer.

Prenez le cristal qui se trouve à gauche et avancez vers le château. Entrez par la porte pour affronter un Wargar infecté et ses sbires. Planquez-vous et utilisez vos flèches sur les archers et le boss qui se trouvent en haut des murs. Restez à couvert jusqu'à l'arrivée des soldats Wargars.

Occupez-vous de ces ennemis et évitez qu'ils vous encerclent vous ou votre amie. Quand le boss descend dans la cour, utilisez votre sort Souffle de dragon pour l'attaquer lui et ses sbires. Ramassez les fioles laissées par les ennemis pour

vous soigner et pour vous recharger en Mana. Continuez d'attaquer le boss avec votre sort jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 2 : Donjons de Dyfed

Avancez et libérez le prisonnier en tirant sur la corde qui le maintient.

Avancez et éliminez les deux assaillants avant de faire parler le cadavre. Continuez votre chemin et ouvrez la porte pour affronter de nouveaux ennemis. Restez à droite sur les escaliers pour éviter les tirs de ceux qui se planquent sur la corniche d'en face et éliminez ceux qui débarquent. Nettoyez ensuite la zone en utilisant votre sort et passez la grille.

Là aussi, nettoyez la zone pour que la grille s'ouvre.

Allez ensuite à droite, montez les marches et faites parler un cadavre. Passez ensuite la grille et ouvrez la porte. Avancez et enflammez la flèche d'E'lara. Faites parlez un cadavre avant d'allumer le feu dans la pièce suivante pour trouver votre chemin. Neutralisez les araignées avant de descendre dans une nouvelle zone.

Eliminez d'autres araignées et allez trouver un cadavre à droite. Entrez ensuite sous l'arcade (à droite aussi) et brisez les planches. Ramassez la Larme de dragon et reprenez votre route. Ouvrez la porte, avancez et allumez la torche pour illuminer le chemin.

Descendez ensuite tout en bas et éliminez d'autres bestioles puis allez à droite pour trouver un nouveau cadavre. Passez sous les arcades pour avancer et franchissez la porte pour rencontrer un habitant.

Avancez et passez par le chemin étroit puis descendez dans la prison et éliminez les ennemis. Ouvrez ensuite les cellules, en tirant les leviers pour libérer les prisonniers.

Faites parler le cadavre qui se trouve dans la cellule de gauche. Tournez ensuite la manivelle pour ouvrir la grille et passez. Neutralisez les ennemis dans la nouvelle zone et montez l'escalier pour libérer les prisonniers de cet étage. Enflammez la flèche d'E'lara et placez-vous sur la dalle située au centre pour ouvrir une petite grille située dans le mur d'en face.

Tirez une flèche sur la cible pour ouvrir la grille inférieure et descendez pour récupérer une Larme de dragon. Reprenez votre route et tournez la manivelle pour ouvrir une nouvelle grille et passer.

Avancez dans le couloir et ouvrez une nouvelle porte. Eliminez les ennemis en chemin et montez les marches. Neutralisez les Wargars qui infestent la zone et avancez jusqu'à la porte. Passez ensuite une autre porte et montez sur le monte-charge. Votre amie tournera la manivelle pour faire descendre cette plateforme.

Pendant le trajet, utilisez votre arbalète pour neutraliser les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive. Visez les barils explosifs pour les éliminer rapidement. Une fois en bas, éliminez le Wargar et descendez les marches. Sortez votre arbalète et tirez sur les barils explosifs pour permettre à votre amie de vous rejoindre.

Avancez ensuite, passez sous les décombres et faites parler le cadavre qui se trouve dans la grotte (à droite). Continuez votre chemin et éliminez les larves d'araignées. Passez la nouvelle porte pour apercevoir les prisonniers en bas, sur le pont.

Neutralisez les ennemis et descendez à droite. Avancez et entrez dans la grotte de droite pour parler avec un cadavre. Continuez à descendre et passez la porte.

Entrez dans la grande salle suivante, mettez-vous à couvert jusqu'à ce que les ennemis s'approchent et tailladez-les par la suite. Continuez votre chemin dans le couloir d'en face. Passez ensuite sur la poutre et sautez jusqu'en bas. Eliminez les larves et entrez par la porte suivante.

Descendez en éliminant les ennemis et passez la porte. Traversez le premier pont et nettoyez la zone.

Traversez ensuite le deuxième pont pour affronter d'autres Wargars. Eliminez-les et franchissez la porte. Suivez le chemin et parlez avec le cadavre qui se trouve à gauche, près du gouffre. Entrez dans la grotte et éliminez les larves avant de libérer le prisonnier. Descendez dans le chemin et comme d'habitude affrontez les hordes de Wargars. Utilisez le sort Souffle du dragon amélioré qui est efficace contre ces ennemis.

Avancez dans les ruines et allez à droite pour parler avec le cadavre puis avancez dans le passage suivant et parlez avec un autre cadavre. Passez ensuite sous les décombres pour croiser un oeil géant.

Continuez de descendre dans le donjon en abattant les Wargars et franchissez une nouvelle porte. Passez par un obélisque et poursuivez votre chemin. Avancez ensuite jusqu'à la zone de la baliste et passez d'un abri à l'autre pour vous approcher de la baliste. Attaquez le Wargar infecté qui la contrôle et éliminez-le ainsi que ses sbires.

Utilisez ensuite cette baliste contre les autres ennemis.
Entrez par la porte suivante et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche pour libérer un prisonnier. Avancez jusqu'au bout du chemin bloqué et prenez la Curasse de soldat. Remontez ensuite et neutralisez les ennemis pour continuer votre chemin.

Entrez dans la zone suivante et commencez par éliminer les archers qui se trouvent sur les platee-formes.

Occupez-vous ensuite du Wargar infesté et poursuivez votre chemin. Tirez le levier pour ouvrir le passage vers le bas. Sautez alors dans le tour et avancez jusqu'à la porte pour l'ouvrir et entrer. Passez par l'obélisque et entrez par une autre porte. Entrez dans la grande salle et vous avez le choix de boire le liquide argenté pour pouvoir éradiquer la présence ennemie sans difficulté ou les combattre avec votre force normale.

Si vous buvez ce liquide, vous serez sous son emprise et ça affectera la fin de l'histoire. Si vous résistez à la tentation vous aurez droit à la meilleure fin.

Avancez encore pour affronter les nombreux Wargars ainsi que le prêtre. Utilisez votre Souffle du dragon amélioré pour terrasser vos ennemis et concentrez vos tirs sur les prêtres. Une fois la zone nettoyée, allez vers le sarcophage qui se trouve en haut des escaliers.

Suivez ensuite le chemin à gauche et ramassez le cristal. Sautez en bas et ramassez un autre cristal. Descendez ensuite dans la grande grotte pour que la reine des araignées vous attaque. Courez loin de cette bête en suivant le guide spirituel. Ignorez les ennemis en chemin et avancez vers les balistes. Prenez le contrôle de l'une des balistes et tirez sur la bestiole géante. Tirez ensuite sur le rocher au dessus de la bestiole pour le faire tomber sur cette dernière et l'éliminer.

Chapitre 3 : La forêt de Dyfed

Vous remontez enfin à la surface sous la lumière du jour. Traversez le pont et neutralisez les ennemis avant de libérer le prisonnier qui se trouve à gauche. Avancez dans la jungle et libérez la prisonnière en chemin. Avancez et utilisez vos flèches pour abattre les ennemis qui se trouvent sur le mur d'en face. Avancez et nettoyez les deux zones suivantes avant de rencontrer un soldat demandant votre aide.

Passez alors la porte et allez vous mettre à couvert derrière les abris. Utilisez vos flèches contre les archers en attendant les guerriers. Neutralisez les ennemis qui infestent la zone et passez la porte suivante. Ramassez le bouclier noble accroché au mur et avancez. Neutralisez les ennemis dans les couloirs et passez par la porte au fond.

Courez à droite en ignorant et évitant les ennemis et entrez dans la tour. Avancez pour contourner la catapulte et prenez le contrôle de cette dernière.

Catapultez ensuite vos ennemis et ne les laissez pas s'approcher de la tour pour ne pas vous atteindre. Tirez sur les décombres qui se trouvent à gauche avant de poursuivre votre route.

Avancez dans les bois et entrez dans la grotte située à droite pour faire parler un cadavre. Continuez votre chemin et

planquez-vous pour éliminer les archers qui vous barrent la route. Neutralisez ensuite le reste des ennemis qui rappliquent. Avant de continuer votre chemin, allez à gauche vers le feu et ramassez le cristal qui se trouve au bord de la falaise. Reprenez ensuite votre chemin.

Entrez dans la grotte située à gauche et libérez la prisonnière. Allez ensuite à droite vers la porte par laquelle arrivent plusieurs ennemis. Vous pouvez boire le liquide argenté qui se trouve sur l'autel au centre pour affronter ces créatures sans difficulté. Sinon affrontez-les avec vos capacités normales couplées à votre intelligence. Utilisez votre sort Souffle de dragon pour électrocuter vos ennemis et les éliminer rapidement.

Passez ensuite la porte et parlez au cadavre qui se trouve à droite. Continuez d'avancer jusqu'à trouver un camp Wargar. Vous avez le choix entre ; aller par les cotés ou bien de foncer dans le tas. Choisissez le coté gauche pour monter en haut de la pente et avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Commencez par éliminer le sniper situé en haut de la tour.

Abattez ensuite le Wargar infesté puis nettoyez la zone. Entrez dans la grotte de gauche, nettoyez-la et allez vers la cellule pour libérer Peredur le chef de la rébellion. Direction maintenant le temple.

Eliminez les ennemis qui vous attendant à la sortie ensuite ceux qui arrivent par la porte. Passez par cette dernière et allez à droite pour récupérer un cristal. Suivez ensuite le chemin à gauche. Passez la porte, avancez et tournez à gauche pour trouver une Larme de dragon dans le coin.

Reprenez ensuite votre route. Attaquez-vous au camp Wargar et libérez le prisonnier qui se trouve à gauche. Empêchez les ennemis d'utiliser la corne située à gauche pour qu'il n'appelle pas des renforts. Avancez ensuite et nettoyez un autre camp en libérant le prisonnier situé à droite.

Attaquez un autre camp de la même manière et libérez le prisonnier. Encore un camp Wargar à nettoyer. Sécurisez la corne pour éviter l'arrivée des renforts et après l'affrontement libérez les prisonniers. Dans le camp suivant, sécurisez les deux cornes, neutralisez les ennemis et libérez les prisonniers.

Avancez ensuite et entrez dans les ruines. Prenez l'armure accrochée au mur et continuez votre route.

Passez la porte pour faire face au temple qui est protégé par des catapultes. Courez vers ces dernières en évitant les ennemis en chemin. Nettoyez les snipers qui les gardent et prenez le contrôle de l'une d'elles. Utilisez-la alors pour défendre votre position en bombardant vos ennemis. Eradiquez la présence ennemie avant d'entrer dans le temple.

Entrez dans le temple et allez à droite pour parler avec un cadavre. Ouvrez la porte et avancez dans le marécage. Allez à gauche pour prendre le cristal et continuez votre chemin. Ouvrez une nouvelle porte et allez à droite. Tirez sur les explosifs qui se trouvent dans les décombres pour libérer la chaine. Allez ensuite à gauche et tournez la manivelle pour élever le pont en forme de balance.

Attendez que votre amie se place sur l'extrémité du pont pour le traverser. Allez ensuite à droite pour prendre le bouclier accroché au mur situé en haut des marches. Eliminez les archers postés en haut avant de monter vers le pont suivant. Traversez le pont et montez les escaliers en éliminant les ennemis.

Passez une nouvelle porte et avancez dans le couloir en éliminant les Wargars et les bestioles. Passez par la porte suivante pour affronter les minotaures.

Esquivez leurs charges et utilisez votre Souffle de dragon pour les attaquer. Montez ensuite les marches et après la conversation avec Seraphine, vous devez affronter d'autres minotaures et des Wargars. Utilisez le sort Souffle de dragon amélioré sur vos ennemis et attaquez les colosses par derrière pendant que votre amie s'occupe des archers.

Soignez-vous fréquemment et ramassez les potions laissées par les ennemis morts. Tirez sur les explosifs quand les minotaures passent à proximité pour les blesser et les affaiblir. Nettoyez la zone et prenez le cristal qui se trouve dans la cour. Entrez ensuite par les portes qui s'ouvre à la fin de la confrontation.

Avancez et évitez de marcher sur les parties du sol qui s'effondrent.

Allez ensuite à droite et parlez au cadavre. Avancez dans le couloir et ramassez la curasse de chevalier avant de passer par la porte. Utilisez les catapultes contres les ennemis et explosez-les avant qu'il ne remonte jusqu'à vous. Poursuivez ensuite votre chemin et parlez au cadavre en route. Ramassez ensuite la nouvelle hache plus puissante et continuez votre route. Avancez vers l'autel pour trouver un humain.

Après sa fuite et l'arrivée des ennemis, vous pouvez boire le liquide argenté appelé Sleg pour obtenir une force surhumaine. Descendez alors dans l'arène et affrontez les différents ennemis sans crainte. Affrontez même les minotaures avec votre hache.

Nettoyez la zone et passez par le portail. Sinon vous pouvez affronter ces ennemis sans boire du Sleg et en usant de plus de tactique de combat.

Avancez ensuite vers le quai pour affronter la sorcière. Passez à l'attaque jusqu'à ce votre ennemi disparaisse. Attaquez ensuite son bâton avant qu'elle ne revienne pour le récupérer. Quand elle duplique son bâton, détruisez les répliques qui vous lancent des projectiles. Attaquez-vous ensuite à la sorcière et utilisez votre Souffle de dragon amélioré et votre hache si vous l'attaquez par derrière.

Parez ses frappes surtout celle ou elle arme ses deux main pour frapper. Maintenez la même tactique jusqu'à venir à bout de cette sorcière et partir vers la ville de Llyr

Chapitre 4 : Ville de Llyr

Avancez dans le quai et ramassez la nouvelle hache puis allez jusqu'à l'obélisque. Allez à gauche de ce dernier et sautez à gauche sur le quai pour atteindre le cristal.

Avancez ensuite et allez cette fois à droite de l'obélisque. Eliminez les ennemis en chemin et avant de descendre les marches allez à droite pour parler avec un cadavre. Reprenez votre chemin et descendez les marches (à gauche) pour faire parler un cadavre ensuite remontez. Passez la porte et avancez jusqu'à rencontrer de nouveaux ennemis. Nettoyez la zone avant d'aller par le chemin de droite pour voir un dragon.

Neutralisez le Minotaure et les autres Wargars puis empruntez les marches de gauche pour parler avec un cadavre. Allez ensuite à droite vers les escaliers. Avant de monter allez vers la cheminée qui se trouve en bas et récupérez les ossements de l'esprit.

Enflammez ensuite une flamme verte et montez les marches. Repérez une autre cheminée sous la grille et allumez-la avec la flamme verte pour ouvrir un passage secret. Récupérez les deux cristaux et parlez au deuxième esprit dans la cheminée. Sortez ensuite et allez à gauche. Sautez le muret pour entrer dans une maison. Poussez ensuite le mur pour récupérer la Larme du dragon. Remontez maintenant les marches et passez sous les décombres.

Avancez en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre la cour. Neutralisez les yeux géants et les Wargars jusqu'à l'arrivée de la sorcière. Battez-la comme précédemment et libérez le prisonnier qui se trouve entre les ruines.

Passez ensuite la porte située à droite. Montez les marches et passez par le trou au mur. Sautez en bas et attendez que le Minotaures se débarrasse des Wargars pour l'éliminer. Passez ensuite par le mur qui vient de s'effondrer.

Dans la nouvelle zone, éliminez le Minotaure et les Wargars et parlez au cadavre qui se trouve dans la pièce à gauche. Entrez dans le bâtiment suivant et allez à gauche pour récupérer un cristal.

Avancez ensuite de l'autre coté et traversez la poutre. Parlez au garde qui vous indique l'emplacement du roi. Allez ensuite à gauche et parlez avec un cadavre avant de continuer votre chemin.

Entrez dans l'auberge et éliminez les ennemis. Avant de passer la porte, parlez au cadavre qui se trouve à droite. Passez ensuite la porte et montez les escaliers en éliminant les ennemis en chemin. Sautez ensuite en contrebas et

libérez le prisonnier. Continuez votre chemin jusqu'à l'aqueduc.

Sprintez pour éviter les tirs des catapultes, repérez le roi au sous-sol et essayez de le rejoindre. Vous rencontrez alors un groupe d'ennemis en chemin. Neutralisez-les et parlez au cadavre qui se trouve à droite. Libérez ensuite le prisonnier qui se trouve à gauche et continuez votre chemin.

Après l'entretient avec le roi, allez vers les quais pour chercher une embarcation. Neutralisez les premiers ennemis ensuite mettez-vous à couvert pour éviter le canon à flèches. Eliminez le tireur de la machine et prenez le contrôle de cette dernière.

Canardez les ennemis qui rappliquent avant qu'ils ne puissent s'approcher de vous. Allez ensuite à droite sur le bord de mer et récupérez le cristal. Avancez au fond de la zone pour libérer une prisonnière, à droite. Continuez ensuite votre chemin pour retrouver Seraphine.

Après la conversation, montez les marches, prenez le cristal et avancez. Vous devez affronter un démon venant tout droit de l'enfer. Restez mobile quand il commence à lancer ses projectiles et neutralisez les ennemis qui arrivent.

Inutile d'attaquer le boss à ce moment puisqu'il est derrière son bouclier. Contentez-vous sur les cadavres qui sont autour de lui et qui maintiennent son bouclier. Evitez aussi la zone d'impact des projectiles. Restez loin du boss quand il déploie son rayon rouge. Une fois le bouclier tombé, utilisez votre sort Souffle de dragon sur ce boss. Evitez le corps à corps et électrocutez votre ennemi de loin. Ramassez les potions de santé et de Mana laissées par les ennemis morts et si vous en manquez, pensez à éliminer d'autres ennemis rapidement pour refaire le plein. Attaquez le boss par derrière quand il s'occupe de votre amie et abusez de votre Souffle de dragon amélioré jusqu'à renvoyer le démon en enfer.

Chapitre 5 : Environs de Kala Moor

Vous voila maintenant dans les environs de Kala Moor. Eliminez les premiers ennemis et avancez. Neutralisez les archers qui se trouvent sur le chemin en hauteur. Allez à gauche et parlez au cadavre avant de continuer votre chemin. Prenez le contrôle du canon à flèches et repoussez les ennemis qui essayent d'avancer.

Descendez ensuite dans le chemin et ramassez les deux cristaux qui se trouvent en face du portail. Passez par ce dernier et parlez au cadavre en chemin.

Avancez ensuite jusqu'à la grande arène. Buvez ou non le Sleg et affrontez les ennemis qui arrivent de tous les cotés. Terminez l'affrontement en battant un démon qui ne pourra rien faire contre votre force surhumaine.

Passez ensuite la porte et ramassez les deux cristaux ainsi que la nouvelle arme. Passez la porte suivante pour atteindre la carrière.

Avancez en éliminant les ennemis et quand vous voyez la grue, allez à droite pour trouver un cristal et un cadavre. Avancez et avant d'entrer par la porte, suivez le chemin à gauche pour trouver un cristal. Revenez à la porte, prenez le nouveau bouclier et entrez. Neutralisez d'autres ennemis avant d'entrer dans le bâtiment. Avancez jusqu'à sortir de la carrière et éliminez ceux qui gardent le pont.

Passez ensuite sous ce dernier pour vous abriter et reprenez votre chemin en éliminant les ennemis et entrez dans les égouts.

Eliminez les bestioles et tirez sur l'explosif pour détruire le mur. Entrez dans cette entrée et prenez le cristal. Continuez ensuite votre chemin en abattant d'autres ennemis qui se trouvent dans la grande salle. Allez ensuite à droite et faites parler un cadavre. Continuez le massacre des ennemis et passez la porte. Une fois dans la salle fermée, tirez sur les explosifs qui se trouvent en haut de la grille pour ouvrir un passage. Montez alors le chemin et libérez le prisonnier avant de passer par l'ouverture à gauche.

Avancez dans le couloir en repoussant les hordes d'ennemis qui débarquent. Continuez d'escalader les murailles et

affrontez les ennemis en chemin. Utilisez votre Souffle de dragon qui est efficace contre les ennemis et abattez-les avant même qu'ils ne s'approchent de vous.

Passez ensuite sous les décombres pour atteindre une autre zone de murailles. Abattez les Minotaures et autres Wargars et avancez.

Descendez ensuite les marches et affrontez d'autres ennemis. Une fois la zone nettoyée, allez à droite pour parler avec un cadavre. Dirigez-vous vers le pont pour rencontrer encore de la résistance. Eliminez les Minotaures en priorité et laissez votre amie s'occuper des archers. Abattez tous les ennemis même ceux qui se trouve sur la rive d'en face avant d'aller vers la porte.

Placez-vous ensuite sur la dalle qui se trouve à droite de la porte pour ouvrir la grille. Passez la porte et avancez vers le pont en neutralisant les ennemis en chemin. Avant de traverser, allez à gauche, descendez les marches et récupérez le cristal. Traversez ensuite le pont et entrez par la porte.

Montez les escaliers et passez une autre porte. Eliminez comme d'habitude les ennemis en chemin et parlez au cadavre. Avancez jusqu'au canon à flèches et éliminez le tireur. Prenez le contrôle de ce canon et éliminez les ennemis qui rappliquent par derrière. Passez ensuite une autre porte et planquez-vous derrière le rebord. Eliminez les ennemis en bas avant d'avancer et de descendre par le trou au sol.

Entrez ensuite dans ce qui semble être une cathédrale et éliminez la sorcière ainsi que les Minotaures. Repoussez ensuite les Wargars qui rappliquent. Parlez au cadavre qui se trouve à gauche. Reprenez votre route et abattez d'autres ennemis. Vous allez ensuite tomber dans les égouts. Neutralisez les bestioles ensuite abattez le démon qui rapplique. Passez la porte pour retrouver un prisonnier.

Montez les marches et parlez au cadavre en chemin. Entrez par la porte suivante, massacrez les ennemis qui arrivent en choisissant de boire ou non le Sleg. Passez ensuite par la porte suivante et avancez jusqu'à l'attaque du dragon. Pour le battre, vous devez utiliser les balistes qui se trouvent des deux cotés de la zone. Eliminez avant tout, les squelettes en évitant les tirs massifs du dragon ensuite placez-vous derrière la baliste.

Tirez sur le dragon jusqu'à ce qu'il change de position. Passez alors à la baliste suivante en neutralisant les ennemis qui l'entourent et tirez sur le dragon. Changez de baliste selon la position de dragon et attaquez-le jusqu'à le neutraliser.

Chapitre 6 : Les profondeurs de Kala Moor

Commencez par prendre les deux cristaux et avancez dans le chemin. Traversez le pont en éliminant les ennemis et entrez par la porte. Affrontez ceux qui se trouvent dans la zone suivante et parlez avec le cadavre qui se trouve à droite. Avancez ensuite dans la zone avec la fontaine de Sleg et neutralisez les ennemis.

Restez en retrait pour ne pas subir les attaques de tous les ennemis en même temps dans cet espace confiné.

Avancez vers la fontaine pour utiliser les commandes et descendre avec le monte-charge. Avancez et affrontez d'autres ennemis dans cette nouvelle zone. Avancez ensuite sur les remparts en bois, tournez à gauche et récupérez le cristal qui se trouve dans un coin. Continuez votre chemin en suivant le guide spirituel jusqu'à retrouver un prisonnier.

Reprenez votre chemin en éliminant les ennemis et en évitant les projectiles des dragons qui survolent la zone. Avancez vers une nouvelle fontaine de Sleg, bien protégée elle aussi. Neutralisez les premiers Wargars pour libérer le chemin vers le démon. Neutralisez son bouclier et attaquez-le avec vos plus puissants coups et lancez des sorts. Descendez ensuite avec le monte-charge de la fontaine. Affrontez ensuite la sorcière et ses sbires dans la grande cours avant de continuer votre chemin.

Allez vers le canon à flèche et utilisez-le pour repousser les Minotaures et les Wargars qui arrivent vers vous. Poursuivez ensuite votre route et tournez à gauche pour parler avec un cadavre. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis en chemin et dans la grande cour, massacrez vos ennemis avec ou sans l'aide du Sleg.

Continuez votre chemin et prenez le cristal qui se trouve à droite et celui à gauche. Passez ensuite par le passage étroit, éliminez les ennemis et franchissez la grande porte.

Ramassez les deux cristaux et parlez avec le squelette du dragon. Avancez jusqu'à la grande salle et éliminez le démon et ses sbires. Continuez votre chemin et avant d'entrer par la porte de droite, allez à gauche pour parler au cadavre. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss final Annuvin.

Commencez par vous mettre à couvert des attaques de l'ennemi.

Repérez-les grâce aux cris que pousse le boss ainsi que le mouvement de ses bras qui indiquent une attaque imminente. Si vous contrôlez Caddoc, utilisez ses flèches ou le sort le plus puissant sur le boss. Eliminez aussi les squelettes qu'il invoque. Attendez le moment ou il se soigne avec les piliers qui l'entoure et allez pousser l'un d'eux pour l'effondrer.

Revenez ensuite à l'abri et éliminez les squelettes. Vous pouvez laisser E'lara s'occuper des attaques contre le boss pendant que vous la protégez des squelettes. Quand Annuvin se soigne, allez vers un autre pilier et démolissez-le. Répétez cette action jusqu'à démolir tout les piliers. Attaquez ensuite le boss pour lui donner le coup de grâce. Si vous contrôlez E'lara, contentez-vous de l'attaquer ainsi que les squelettes qui arrivent sur vous, pendant que Caddoc s'occupe des piliers. Donnez ensuite le coup de grâce au boss pour en finir avec lui.

Après le combat final, vous découvrez que vous vous êtes fait avoir par Seraphine. Si vous avez bu le Sleg au cours de votre aventure, vous aurez la mauvaise fin dans laquelle vous devez vous entre tuer entre amis. Si vous n'avez pas bu le Sleg vous ne serez pas sous l'emprise de ce dernier et vous éliminerez Seraphine.

Hybrid

© 5th Cell 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Formation de base (10 G)

Terminer le didacticiel

Supériorité (10 G)

Obtenir 15 frags en une seule partie

Mission accomplie (10 G)

Terminer une mission

Machine à tuer (10 G)

Obtenir 50 frags avec votre Preyon

Foudre de guerre (10 G)

Obtenir 50 frags avec votre Warbringer

Rock n' Roll (10 G)

Obtenir 50 frags avec votre Stalker

À mi-chemin (10 G)

Atteindre le 25e grade

Retour à l'expéditeur (10 G)

Pirater un Preyon pour tuer son propriétaire

Cool Story Bro (10 G)

Se faire exécuter pendant une provocation par un Preyon ennemi

Dégâts collatéraux (10 G)

Obtenir 2 frags en un tir de fusil à pompe

Maître d'armes (10 G)

Déverrouiller une arme de chaque catégorie

Chic et choc (10 G)

Changer le casque de votre personnage

Spécialisé (10 G)

Atteindre le 5e niveau d'une spécialisation

Sauveur (10 G)

En Tactique, gagner une manche alors que le reste de l'équipe est éliminé

Brouillard fatal (10 G)

Obtenir un frag en étant pris dans un nuage de fumigène

Il ne peut en rester qu'un (10 G)

En Dominateur, gagner une manche en étant Dominateur à la fin de la partie

D'une pierre trois coups (20 G)

Obtenir 3 frags avec une seule grenade

Exhaustif (20 G)

Atteindre le 5e niveau de toutes les spécialisations

Tête baissée (20 G)

Obtenir 3 frags de suite sans atterrir à couvert

Sacrifice ultime (20 G)

Dans la zone royale, obtenir 3 frags en une désintégration

Les ordres sont les ordres (20 G)

Terminer 50 missions

Longue haleine (25 G)

Terminer une saison

La cour des grands (25 G)

Déverrouiller le grade Élite 1

Victoire finale (40 G)

Remporter une saison

Vieux briscard (50 G)

Atteindre le grade Élite 50

Hydro Thunder Hurricane

© Microsoft / Vector Unit 2010

+ D'INFOS FORUM

NEUTRALISER L'IA

Faites une partie multijoueur en local avec au moins deux joueurs humains qui choisiront tous les deux le canard en plastique. Cela aura pour effet de désactiver l'IA des adversaires contrôlés par la console et ces derniers feront n'importe quoi.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt Hydro Thunder Hurricane

Obtenez au moins 800 points pour débloquer ce T-shirt.

LISTE DES SUCCÈS

Petit bain (35)

Gagner un trophée de bronze ou mieux dans une épreuve solo.

Bon début (20)

Gagner un trophée de bronze ou mieux dans chaque circuit du mode solo.

Maître des médailles (10)

Gagner un trophée de bronze ou mieux dans chaque épreuve du mode solo.

Livraison spéciale (5)

Récupérer 80 objets cachés.

Il est l'or, monseignor (10)

Gagner un trophée d'or dans chaque épreuve du mode solo.

Dans mon sillage (10)

Finir premier de 10 épreuves multijoueur en ligne.

Sociable (20)

Gagner 10 000 crédits en jouant à des épreuves en ligne ou en multijoueur local.

Bravo les mammifères (10)

Faire une course à 4 en multijoueur local dans laquelle tous les humains battent l'IA.

Ding Dong (10)

Percuter une bouée par point de contrôle sur Lac Powell et terminer quand même premier.

Aumône (35)

Gagner 1 000 crédits.

Ka-tching ! (25)

Gagner 5 000 crédits.

Crédibilité (10)

Gagner 100 000 crédits.

IMAGES DE JOUEUR

"Damn the Torpedoes"

Remporter uen course.

"Razorback"

Empocher 5 000 crédits.

Hydrophobia

© Dark Energy 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Mavi

Terminer l'acte 1.

T-Shirt "Reine du monde"

Terminer l'acte 2.

IMAGES DE JOUEURS

Image de joueur 1

Terminer l'acte 2.

Image de joueur 2

Terminer le jeu.

I Am Alive

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Le Retour

Avancez tout droit jusqu'à atteindre le pont démoli. Sautez par-dessus le trou en suivant les instructions. Grimpez au pilier à droite et dépêchez-vous d'atteindre le sommet avant que la jauge d'endurance n'atteigne sa limite. Avancez sur la barre de fer puis descendez rapidement l'autre pilier. Sautez de l'autre coté du pont puis grimpez rapidement aux échelles, à gauche. Dans la deuxième partie de votre ascension, le chemin sera encore plus long. Suivez les instructions pour vous accrocher et prolonger un peu votre endurance.

Avancez sur la passerelle puis ouvrez votre inventaire et utilisez la bouteille d'eau pour récupérer votre endurance perdue. Descendez par la corde de droite. Avancez vers le camion à gauche puis accroupissez-vous et passez en-dessous du pilier.

Ramassez l'antalgique en bas de la pente puis rebroussez chemin. Approchez-vous du trou puis suspendez-vous au carrosse du camion. Continuez tout droit et descendez la pente. Descendez en empruntant l'échelle du camion des pompiers et atterrissez au bon moment sur le pont. Sautez par-dessus les deux trous puis continuez tout droit. Sautez sur les deux piliers puis sur la passerelle et entrez dans le tunnel. Tournez à droite puis prenez le passage lumineux à votre gauche.

L'appartement : (victime 1)

Avancez dans les égouts puis tournez à droite. Surtout ne vous approchez pas de l'homme à gauche. Montez sur la rampe à votre droite pour entrez dans la ville. Longez le mur à gauche puis entrez dans la ruelle de droite. Ramassez la tentative sur les boites puis sautez par-dessus le grillage. Avancez vers la grille de droite pour qu'un ennemi se pointe derrière vous. Menacez-le avec votre pistolet en suivant les instructions. Surtout ne tirez pas sinon il va s'apercevoir que votre chargeur est vide et il vous attaquera. Ordonnez-lui de reculer et lorsqu'il atteint le bord du trou, suivez les instructions pour le pousser au fond.

Dès que vous aurez ramassé la machette, déchirez la grille et traversez-la. Vous serez alors arrêté par un groupe de bandits. Laissez l'homme armé d'un pistolet s'approcher de vous puis effectuez une attaque rapide avec la machette. Menacez celui près du camion avec votre pistolet mais ne tirez pas. Attendez qu'il s'agenouille pour le frapper à mains nues. Tirez une seul fois sur l'un des deux hommes qui débarquent par la porte d'en face puis menacez le survivant et approchez-vous de lui suffisamment pour lui donner un coup de machette.

Défoncez la grille à gauche puis descendez la pente et ramassez le kit de premiers soins. Continuez à avancer et au croisement prenez la ruelle de gauche. Ramassez le soda puis revenez à la route principale. Tournez cette fois à droite et parlez au couple sur le banc. Donnez-leur le kit et vous gagnerez une tentative.

Poursuivez votre route en avançant vers votre appartement, à gauche. Une vieille dame garde l'entrée. Ne vous approchez pas d'elle et essayez de contourner le bâtiment. Traversez le trou en marchant sur le poteau électrique puis entrez dans votre maison. Entrez dans la cuisine sur votre droite et ramassez la salade de fruits. Examinez enfin la lettre sur la cheminée.

Après la cinématique, quittez les lieux et dirigez-vous vers la cour qui se trouve en face de votre maison. Avancez vers la petite fille et lorsqu'elle prend la fuite, poursuivez-la. Sautez par-dessus le grillage (à gauche) et traversez la ruelle.

Traversez les deux trous (à droite) et entrez dans la nouvelle ruelle. Sautez par-dessus le grillage et attendez que l'un des bandits se rapproche de vous. Effectuez une attaque rapide puis tirez rapidement sur celui armé d'un pistolet, à gauche. Menacez le dernier et sans tirer, approchez-vous de lui et attaquez-le avec la machette.

Une fois que Mei soit accrochée à votre dos, ramassez le pistolet du bandit que vous venez de tuer puis déchirez la grille. Sautez par-dessus le grillage à droite et continuez tout droit. Suivez la route principale et au croisement, tournez à gauche. Entrez donc dans le centre commercial.

L'abri : (victime 2)

Prenez les escaliers menant à l'étage puis entrez dans la pièce près de la pancarte " NEED WATER ". Ramassez le piton et accrochez-vous au mur d'en face. Suivez les briques et lorsque la jauge d'endurance commence à diminuer, suivez les instructions pour placer le piton et pour vous reposer un peu. Une fois à l'étage, avancez tout droit et entrez par la double porte rouge. Escaladez la pente et vous entendrez les cris d'une autre victime. Entrez dans la pièce de droite pour déclencher une cinématique.

Récupérez le piton sur la table puis le soda derrière le comptoir sur votre droite. Quittez le restaurant et avancez vers l'ascenseur détruit. Grimpez aux murs puis allez vers la droite. Placez le piton si besoin et continuez votre ascension.

En arrivant au sommet, descendez par la droite et entrez par la porte de l'ascenseur pour atterrir dans le 5ème étage. Ramassez donc l'inhalateur près de la pancarte " FOR SALE " puis rebroussez chemin vers la porte de l'ascenseur. Descendez par la droite puis par la gauche. Vous serez donc dans le 3ème étage, en face de la 2ème victime. Donnez-lui l'inhalateur pour la sauver. Ainsi vous gagnerez une tentative.

Tirez sur le cadenas de la grille au fond de la pièce pour l'ouvrir. Récupérez l'antalgique puis sortez par la porte près du feu de camp. Escaladez le mur par la droite pour revenir au 5ème étage. Traversez donc le pont et récupérez le soda. Grimpez rapidement au pilier droit et montez sur la bordure pour vous reposer un peu.

Avancez vers la plateforme de droite et ramassez le kit de premiers soins. Retournez sur la bordure et avancez à gauche. En arrivant à la pancarte, suspendez-vous et continuez à progresser. Montez sur le plancher et avant d'examiner la longue-vue, ramassez l'antalgique derrière le comptoir, à gauche. Après la cinématique, récupérez le jerrican et prenez l'élévateur à votre gauche.

Poussière

Ramassez l'antalgique près de la tente puis glissez par la pente d'en face. Pensez à ralentir pour amortir votre chute. Grimpez ensuite sur le conduit d'eau en face pour glisser sur deux autres pentes. Maintenant que la poussière est épaisse, votre endurance décroit en continu. Ramassez rapidement le soda dans le coin droit de cette cour (cet objet vous aide à récupérer votre souffle) puis grimpez rapidement au pilier en face.

Une fois sur les rails, avancez à droite jusqu'au lancement d'une cinématique. Retournez un peu vers l'arrière puis descendez par le premier conduit d'eau à votre droite. Courez tout droit et grimpez rapidement à l'échafaudage. En atteignant le sommet, allez d'abord à gauche pour trouver une bouteille de vin. Suspendez-vous une autre fois et allez cette fois à droite.

Gratte-Ciel : (victime 3)

Grimpez à l'échafaudage à gauche puis montez sur le plancher. Glissez par la pente puis passez à l'étage de gauche. Récupérez la bouteille d'eau sur les planchers puis descendez les escaliers. Vous trouverez en-dessous un antalgique. Remontez à l'étage et empruntez les escaliers qui suivent. Glissez par la pente et effectuez des roulades vers la gauche pour atteindre le conduit d'eau. Suivez-le et grimpez jusqu'à l'étage. Sautez par-dessus des caisses et avancez tout droit. Vous serez arrêté par trois bandits. Attendez que l'un d'eux s'approche de vous pour l'égorger avec la machette. Tirez sur celui armé d'un pistolet puis menacez le dernier. Exécutez-le avec la machette.

Ouvrez la porte au fond de cette salle puis grimpez au pilier en métal. Avancez un peu et sautez par-dessus des

caisses. Trois autres hommes vous arrêtent. Procédez comme d'habitude, égorgez celui qui s'approche de vous, tirez sur l'un des deux qui restent puis exécutez l'autre avec la machette. Récupérez le pistolet de votre ennemi puis avancez dans l'étage jusqu'à atteindre les escaliers. Ramassez donc l'antalgique près du pilier puis montez à l'étage suivant.

Suivez le seul chemin possible puis ouvrez la porte. Trois hommes armés de machettes vous stoppent. Tirez sur le plus costaud pour que les deux autres se rendent. Dès qu'ils s'agenouillent, effectuez une attaque rapide pour les neutraliser. Ouvrez la porte suivante et ramassez le piton sur votre gauche. Sautez vers l'autre coté du pont puis descendez par le conduit d'eau à droite. Ramassez le kit de premiers secours.

Remontez sur le pont et entrez dans l'élévateur. Vous aurez besoin de deux jerricanes pour l'activer. Sortez de l'autre côté et escaladez les barres de fer. En arrivant à l'étage, glissez par la pente et ramassez la bouteille d'eau sur votre gauche. Grimpez au pilier puis par le conduit d'eau, avancez sur la poutre puis déplacez-vous à gauche. Récupérez l'antalgique et continuez d'avancer sur les poutres. Descendez par le pilier à droite et récupérez le premier jerricane et deux pitons près du feu de camp.

Escaladez le pilier jusqu'au sommet puis allez à gauche. Descendez sur la plateforme et récupérez le deuxième jerricane. Rebroussez chemin vers l'élévateur et utilisez les jerricanes pour mettre en marche le moteur.

Sortez par la gauche et escaladez l'immeuble par les barres de fer. Utilisez les pitons pour récupérer votre endurance. Allez par la droite et descendez sur la plateforme à l'intérieur du bâtiment. Grimpez au pilier et déplacez-vous à droite. Lorsque le conduit lâche, vous glisserez sur la pente en bas. Ralentissez et effectuez des roulades à gauche. Une fois suspendu au conduit, dirigez-vous rapidement vers l'échelle de droite. Utilisez le piton pour vous reposer et continuez votre escalade.

Montez sur la poutre supérieure et avancez vers la gauche. Glissez encore une fois par la dernière pente et accrochez-vous à la bordure. Escaladez le mur par les barreaux métalliques puis ramassez la bouteille d'eau et le piton à l'étage.

Regrimpez au mur extérieur vers la caisse suspendue et n'hésitez pas à utiliser le piton lorsque vous serez à court d'endurance. Après la cinématique, lancez votre grappin sur l'anneau en face et balancez-vous sur le toit. Balancez-vous maintenant par l'anneau de gauche et atterrissez sur la plateforme. Utilisez encore une fois le grappin pour atteindre le pilier. D'ici, balancez-vous vers la plateforme juste derrière.

Vous sentirez alors une secousse. Glissez par la pente puis ramassez le piton à droite. Descendez sur la plateforme et glissez sur le mur extérieur du gratte-ciel. Effectuez des roulades à gauche pour vous reposer sur la plateforme. Continuez votre glissade et en arrivant en bas de l'immeuble, dirigez-vous vers l'étage de gauche. Balancez-vous par la poutre métallique et accrochez-vous au mur d'en face.

Suspendez-vous par le conduit d'eau en bas et descendez vers l'étage. Marchez sue la poutre à droite et ramassez les sels de réhydratation. Descendez encore d'un étage et aidez la 3ème victime en lui donnant le kit de premiers secours. Remontez au niveau supérieur puis accrochez-vous au pilier métallique à gauche. Descendez rapidement et avancez vers la zone lumineuse.

Mei : (victimes 4 et 5)

Avancez vers le bord et descendez par le conduit. Courez à gauche et grimpez au premier pilier vers les rails du métro. Une fois la haut, dirigez-vous vers la gauche et descendez la pente. Escaladez le premier immeuble à votre droite. Ramassez la batterie qui se trouve derrière les conduits d'aération sur le toit, à droite. Descendez sur la passerelle à gauche et sautez sur le toit du bâtiment voisin. Donnez au couple la bouteille de vin que vous avez ramassé à la fin de l'épisode 4.

Retournez à l'immeuble précédent et descendez à la rue. Ramassez la salade de fruits et le soda près des barbelés à droite. Continuez tout droit pour retrouver la 5ème victime coincée sous les gravats. Utilisez la batterie pour la sauver. Retournez maintenant sur les rails et avancez tout droit jusqu'à atteindre un énorme trou. Montez donc sur le wagon et utilisez votre grappin sur la tige métallique pour atterrir de l'autre coté.

Continuez à progresser et marchez sur la poutre à gauche. En arrivant au bord, balancez-vous par le lampadaire. Grimpez à la barre métallique puis marchez sur les conduits à gauche. Montez à l'étage et menacez, avec votre pistolet, l'homme qui vous arrête. Approchez-vous de lui puis exécutez-le avec votre machette. Ramassez l'antalgique puis descendez par les planches à gauche. Vous serez donc entouré par quatre ennemis. Egorgez celui qui s'approche et tirez sur les deux hommes de la bande. Menacez le dernier puis exécutez-le. Dirigez-vous ver l'élévateur.

Mei - 2e Partie

Quittez la pièce et descendez un peu sur la pente à gauche. Balancez-vous par la pancarte " Cool-Ice " vers l'autre coté de l'étage. Dirigez-vous vers le feu de camp et observez le pilier à droite pour apercevoir le conduit métallique. Grimpez d'abord jusqu'à l'étage suivant et ramassez le piton derrière la cabine. Descendez ensuite jusqu'au sous-sol et avancez vers la zone lumineuse.

Ligne 4 : (victimes 6, 7 et 8)

Récupérez la balle puis descendez les escaliers. Vous serez arrêté par quatre hommes. Egorgez comme d'habitude celui qui s'approche puis tirez sur l'homme avec le pistolet et sur le costaud à gauche. Ordonnez au dernier de s'approcher du feu de camp et poussez-le dedans. Récupérez les deux antalgiques dans la pièce de droite puis descendez les escaliers suivants et avancez vers le fond de la salle. Après la cinématique, pointez votre arme sur l'homme agressif. Pas besoin de tirer pour sauver la 6ème victime.

Ramassez la boite de conserve derrière la petite demoiselle (gardez-la pour sauver la 8ème victime) puis ouvrez la grille à droite et descendez les escaliers. Passez à l'autre quai et récupérez les viandes de rats sur le feu de camp et derrière la table au fond (gardez le plus gros morceau pour la 9ème victime). Allez à droite et entrez dans la pièce du fond. Vous trouverez deux hommes qui gardent des otages. Tirez sur l'un et attaquez l'autre avec la machette.

Tirez sur le cadenas et ouvrez la grille. Une fois la 7ème victime sauvée, ramassez le paquet de cigarettes à gauche (gardez-le pour la 10ème victime) et la viande de rat. Retournez près du feu de camp et montez les escaliers. Accroupissez-vous et entrez dans la baraque. Ramassez la bouteille d'eau et sortez par la droite pour retrouver deux balles de pistolet.

Rebroussez chemin vers les rails et suivez le tunnel à droite. Accroupissez-vous et passez en-dessous du mur démoli.

Suspendez-vous du bord et descendez par la barre de fer. Suivez les pierres à droite jusqu'à atteindre la plateforme. Reposez-vous un peu puis reprenez votre escalade. Dirigez-vous à droite et suivez les instructions pour effectuer un long saut.

Descendez rapidement sur la falaise pour reprendre votre souffle. Grimpez à l'échelle à gauche puis sautez vers celle à coté. Montez jusqu'au sommet et suivez le petit chemin à gauche. Ramassez le soda puis retournez à l'échelle et suivez les pierres en bas à droite. Descendez par la barre de fer et ramassez la balle. Balancez-vous par la poutre vers le tunnel et récupérez le piton et la bouteille d'eau.

Balancez-vous à nouveau vers la plateforme et grimpez à la falaise pour atteindre le tunnel. Escaladez ensuite le pilier à droite. Grimpez vers le train en suivant les pierres en haut. Accrochez-vous aux rails puis entrez dans le wagon. Descendez la pente puis suspendez-vous dans le wagon suivant. Glissez par la barre métallique et descendez vers la charrette qui suit. En arrivant au tunnel, tirez sur le cadenas de la grille à gauche et ouvrez-la. Ramassez l'inhalateur, la batterie, la balle et la boite de conserve (gardez-la pour la 8ème victime).

Retournez au tunnel et entrez dans la pièce à droite. Placez la batterie dans la boite électrique près de l'élévateur pour l'ouvrir. Ramassez donc le kit de premiers secours qui se trouve dedans. Accroupissez-vous et traversez le couloir pour retrouver un antalgique. Retournez au tunnel et avancez tout droit pour qu'un groupe d'ennemis vous arrête. Eliminez-les en économisant vos balles. Vous pouvez utiliser le trou qui se trouve derrière.

Continuez tout droit et descendez par le trou du fond. Dès que vous atteignez l'étage inférieur, un groupe de cinq bandits vous accueille. Egorgez celui qui s'approche et tirez sur l'homme armé. Tuez le plus costaud pour que les deux

autres se rendent. Retournez un peu en arrière avant de monter la pente pour ramasser un antalgique. Entrez dans les égouts et allez à gauche sur la passerelle. Donnez deux boites de conserve à la dame pour sauver la 8ème victime.

Descendez de la passerelle et ramassez le soda. Remontez et sortez des égouts par l'autre sortie. Récupérez l'antalgique en face et montez les escaliers. Vous vous trouverez donc dans un parking. Ramassez la salade de fruits, en face de la voiture de police dans le rayon 25 (gardez-la pour la 9ème victime) puis prenez l'ascenseur.

Henry

Avancez vers Henry puis entrez dans la chambre à gauche. Ramassez les sels de réhydratation sur le matelas. Retournez au couloir puis récupérez l'arc sur la table de la cuisine. Suivez les instructions pour apprendre à changer d'arme et tirer. Il faut noter que les flèches sont rares, tachez alors de les récupérer après les avoir utilisées. Parlez de nouveau à Henry ensuite prenez l'ascenseur.

Radio Haventon : (victimes 9, 10, 11 et 12)

Quittez la cour du bâtiment et avancez à droite. Au croisement, suivez la route à gauche. Grimpez sur le conduit d'eau près de l'affiche " FOOD=HOME " pour reprendre votre souffle.

Ramassez l'inhalateur sur la passerelle (gardez-le pour la 9ème victime) puis redescendez par le conduit. Traversez la ruelle juste à coté et récupérez la bouteille d'eau près des poubelles. Entrez dans la baraque en face dès que vous sortiez de l'allée et ramassez le kit de premiers secours (gardez-le pour la 12ème victime). Rebroussez chemin et retournez rapidement sur la passerelle où vous avez trouvé l'inhalateur.

Suspendez-vous de la plateforme puis passez à la bordure du bâtiment voisin qui porte le drapeau des états unis.

Déplacez-vous à droite puis descendez par le conduit d'eau. Entrez dans l'immeuble et avancez vers la silhouette de l'homme en face. Ce dernier vous demande de lui donner : une salade de fruit, une boite de conserve, un soda, un inhalateur et un morceau de viande. La 9ème victime vous donne alors un fusil à pompe en guise de remerciement.

Rebroussez chemin et regagnez votre place sur la passerelle. Descendez par le conduit et suivez les barbelés sur votre gauche. Traversez le grand trou en marchant sur le poteau.

Ramassez le soda sur le banc de la station de droite puis longez le mur de droite. Montez sur les planchers de l'échafaudage puis grimpez à l'échelle. Vous trouverez donc la 10ème victime adossée au mur. Donnez-lui le paquet de cigarettes.

Montez les escaliers à gauche et avancez tout droit. Une jeune fille vous appelle à l'aide et lorsque vous vous approchez d'elle, vous serez attaqué par trois bandits. Tirez une flèche sur le premier et une balle sur le second pour que le dernier se rende. Récupérez votre flèche puis tirez une balle sur la menotte de la jeune demoiselle. Ainsi vous aurez sauvé la 11ème victime.

Retournez près du vieillard (la 9ème victime) et descendez par l'échelle. Descendez par les planchers et faites demi-tour. Avancez tout droit jusqu'à trouver un énorme trou. Suspendez-vous du bord et atterrissez sur le plancher. Marchez sur le gros conduit puis entrez dans la baraque. Donnez le kit de premiers secours à la 12ème victime. En sortant de la baraque, ramassez le soda à gauche et la seringue d'adrénaline près des barbelés.

Rebroussez chemin jusqu'au bâtiment où se trouve la 9ème victime. Sautez sur le plancher en face de l'échelle et montez à l'étage en utilisant la grande caisse. Vous trouverez près de la carcasse de l'hélico un antalgique. Ramassez aussi les sels de réhydratation qui se trouvent derrière le rocher en face (gardez-le pour la 14ème victime).

Redescendez par l'échelle puis dirigez-vous vers les escaliers de la station métro juste à droite. Vous trouverez en bas un kit de premiers secours qui vous servira pour une des victimes, plus tard. Allez maintenant sur la voie ferrée en haut et avancez à droite vers le bâtiment où vous avez donné la bouteille de vin au vieux couple. Une cinématique se lance et vous montre comment accéder au bateau. Grimpez à l'immeuble avec le drapeau des états unis et avancez vers la

porte en surbrillance.

Radio Haventon - 2e Partie : (victimes 13 et 14)

Traversez la passerelle pour que trois bandits vous accueillent sur le bateau. Egorgez celui qui s'approche et tirez une flèche sur le costaud pour que le dernier se rende. En le frappant, vous obtiendrez un antalgique. Entrez par la porte en face puis pénétrez dans la première chambre à votre gauche et ramassez un deuxième antalgique sur la table. Entrez ensuite dans la chambre au fond du couloir et tirez une flèche sur l'homme qui vous attend sur place. Récupérez le kit de premiers secours à coté du lit à votre droite.

Retournez à l'air libre et descendez les escaliers sur la gauche. Entrez dans la pièce en face et neutralisez l'ennemi avec votre arc. Récupérez l'antalgique sur la caisse puis traversez le couloir à gauche. Entrez dans la chambre suivante et récupérez la seringue d'adrénaline qui se trouve derrière le moteur en bas. Retournez au couloir et continuez tout droit. Vous apercevrez un homme en train de torturer un otage. Eliminez-le avec une flèche puis donnez deux antalgiques à la 13ème victime.

Rebroussez chemin vers les escaliers de sortie et au lieu de les emprunter, entrez par la porte à droite. Descendez les escaliers et entrez dans la grande salle. Tirez une flèche sur l'homme qui pointe son arme sur les otages puis menacez les deux autres avec le pistolet. Poussez l'un d'eux dans le feu de camp pour que l'autre se rende.

Entrez ensuite par la porte en face et grimpez à l'échelle. Suivez les instructions pour apprendre à viser. Tirez une flèche sur la tête de l'homme qui s'apprête à vous attaquer. Récupérez-la ainsi que son gilet de protection. Tournez à gauche et ramassez la tentative sur la boite.

Montez les escaliers et faites demi-tour. Neutralisez avec votre arc le premier homme puis entrez par la porte à droite. Tuez rapidement le deuxième homme avant qu'il ne vous tire dessus. Ramassez la salade de fruits et la balle sur les caisses puis quittez les chambres et allez à gauche. Avant de prendre les escaliers, avancez vers l'affiche des petites bougies. Suspendez-vous du bord et déplacez-vous à droite. Donnez les sels de réhydratation à la 14ème victime.

Montez à l'étage supérieur par les escaliers ensuite grimpez à l'échelle de la cheminée. Récupérez la balle puis dirigez-vous à la cabine de commandement et ramassez l'émetteur. Descendez les escaliers et préparez votre arc. Tirez une flèche sur l'un des deux hommes qui vous attaquent et menacez l'autre avec votre pistolet puis frappez-le avec la machette (n'oubliez pas de récupérer la flèche). Traversez le couloir à droite et descendez les escaliers. Eliminez de la même façon deux autres ennemis. Sortez au pont du bateau par la droite et descendez dans le trou par la chaine de l'ancre.

Récupérez la bouteille de vin et la viande de rat sur la caisse. Vous pouvez aussi prendre la bouteille d'eau et plus de viande dans la planque qui se trouve juste en face. Remontez et sortez par la porte d'en face. Tirez une flèche sur celui qui tient un pistolet puis menacez l'autre. Exécutez-le avec la machette et avancez tout droit vers les escaliers qui mènent en bas. Vous serez alors arrêté par trois autres hommes. Tirez rapidement une flèche sur le premier et récupérez-la pour tuer le second. Tirez enfin sur la tête du dernier qui porte le gilet de protection.

En arrivant au dernier niveau, vous trouverez cinq hommes dont un avec un gilet de protection. Pour vous en débarrasser en économisant vos balles, tirez à chaque fois une flèche sur l'un d'eux puis menacez les autres le temps de la récupérer pour tirer sur un autre. Laissez celui avec le gilet pour la fin car vous devez viser sa tête. Traversez la passerelle, entrez dans le bâtiment et avancez vers la zone lumineuse.

Dans les Profondeurs

Avancez tout droit et marchez sur la barre du drapeau. Sautez vers le panneau de l'affiche publicitaire et grimpez jusqu'au sommet puis sautez vers l'immeuble en face. Montez jusqu'au toit et passez au bâtiment voisin. Grimpez sur le château d'eau puis glissez sur la pente à droite. Vous atterrissiez à deux pas de la demeure de Henry. Entrez.

Henry - 2e Partie

Vous pouvez vous entrainer à tirer avec l'arc sinon sortez de l'immeuble.

Etrangers

Avancez dans le couloir et préparez votre arc. Tirez une flèche sur l'homme armé et éliminez l'autre avec la machette. Tuez le dernier près de la porte de sortie et récupérez le masque à gaz. Sortez par la grande porte et au croisement tournez à gauche. Ramassez le morceau de viande dans la baraque collée au mur puis traversez le trou en marchant sur le lampadaire.

Récupérez tous les objets que vous rencontrerez sur votre passage et n'hésitez par à escalader les panneaux des affiches publicitaires pour respirer un peu d'air frais. Grimpez sur l'une des barres métalliques qui mènent à la voie ferrée en haut. Montez sur le wagon au fond puis balancez-vous vers l'autre coté. Descendez par la droite et suivez le chemin tracé sur votre carte. Traversez le second trou en marchant sur le lampadaire et continuez tout droit. Récupérez la salade de fruits près de l'enseigne de l'hôtel puis allez vers l'entrée par la droite.

Blue Hotel : (victimes 15, 16 et 17)

Avancez dans le couloir puis entrez par la porte à gauche. Montez doucement les escaliers et ne montrez surtout pas votre arme. Laissez un des bandits s'approcher de vous pour l'égorger. Tirez ensuite rapidement sur l'homme armé et récupérez directement son pistolet. Eloignez-vous un peu de ceux qui restent en courant. Tirez une flèche sur l'homme avec la machette puis visez la tête du bandit avec le gilet de protection.

Récupérez le kit de premiers soins dans le coin gauche. Retournez au couloir de l'entrée et allez aux toilettes des hommes en face pour retrouver un antalgique. Entrez dans le restaurant à gauche de la porte d'entrée de l'hôtel et avancez vers les deux femmes au fond. Donnez donc à la 15ème victime le kit de premiers secours. Récupérez la viande de rat et l'antalgique derrière le comptoir puis retournez au premier étage.

A gauche des escaliers qui mènent au second étage, vous trouverez un antalgique, ramassez-le. Ouvrez la grille en haut et avancez doucement vers le comptoir à droite. Cachez-vous puis tirez une flèche sur l'homme armé en face. Menacez les autres et récupérez rapidement le pistolet par terre. Tirez ensuite sur la tête du bandit avec le gilet de protection puis faites le ménage.

Ouvrez la grille derrière le rideau au fond de la salle à gauche. Suivez le seul chemin possible et ramassez la viande de rat près des étagères. Entrez dans la pièce à gauche et tirez une balle sur le cadenas. Vous trouverez dans cette chambre une seringue d'adrénaline, un antalgique, des sels de réhydratation (gardez-les pour la 18ème victime) et une bouteille d'eau ce qui est plutôt rentable pour une balle. Reprenez votre route en préparant votre arc pour tuer un bandit qui vous attaquera directement.

Montez les escaliers jusqu'au quatrième étage. Suivez le couloir puis tournez deux fois à droite. Entrez dans la chambre trouée et visez avec votre arc la silhouette de l'homme. Si vous ne l'avez pas touché, il sortira vous chercher ce qui vous permet de lui tirer dessus à nouveau. Vous sauverez ainsi la 16ème victime. Rejoignez-la pour récupérez votre flèche.

Traversez doucement le couloir à droite. Vous serez donc entouré par cinq bandits. Approchez-vous de l'homme à gauche et égorgez-le. Restez dans le coin et menacez les autres avec le pistolet. Tirez en premier sur le costaud et ordonnez aux autres de reculer. Tirez une flèche sur l'un d'eux puis permutez rapidement avec une arme à feu pour que les survivants gardent leurs distances. Récupérez la flèche et lancez-la sur un autre. Refaites la même procédure pour tuer le dernier. Entrez dans les toilettes de la chambre en face pour trouver un antalgique.

Retournez au couloir et avancez doucement jusqu'à la dernière chambre. Eliminez les deux hommes armés et faites attention à celui qui vous attend dehors. Approchez-vous enfin de la mère de Mei pour la libérer.

Suivez la dame jusqu'au deuxième étage. Cette dernière s'arrêtera et vous demandera d'aller vérifier si la voie est libre. Avancez en préparant votre arc et éliminez le premier homme. Récupérez rapidement la flèche et tirez sur les autres. Laissez toujours ceux avec le gilet en dernier car vous aurez besoin de plus de concentration pour viser leurs têtes.

Une fois la zone nettoyée, descendez au premier étage et ramassez l'antalgique près des caisses à droite. Passez au parking et tournez directement à droite. Projetez la lumière de la lampe torche sur la fenêtre et restez devant la porte en préparant votre arc. Tirez directement une flèche sur le bandit qui vous ouvre la porte.

Ramassez la bouteille d'eau à droite et tirez une balle sur les menottes de l'otage. Vous sauverez ainsi la 17ème victime.

En quittant la chambre, avancez tout droit pour trouver un paquet de cigarettes près d'une voiture blanche. Rejoignez enfin la mère de Mei près de la sortie, à gauche.

Ligne 2

Descendez les escaliers et avancez tout droit. Ramassez le soda derrière les guichets puis ouvrez la grille à gauche. Descendez les escaliers et avancez vers les rails. Attendez que l'homme armé monte sur le quai et s'approche de vous pour l'égorger. Menacez les deux autres avec votre pistolet. Poussez l'un dans le feu de camp et tirez une flèche sur l'autre.

Avancez vers la gauche et avant d'entrer d'emprunter le passage de droite, sautez par-dessus le grillage pour récupérer une salade de fruits. Suivez enfin le seul chemin possible vers la maison de Henry.

Retrouvailles

Discutez avec Henry et la mère de Mei pour avoir plus d'informations sur la mission suivante puis quittez l'immeuble.

L'aurdre...

Quittez la demeure de Henry et avancez à droite. Tournez ensuite à gauche et traversez le grand trou en marchant sur le lampadaire. Avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez l'immeuble. Marchez sur la barre métallique puis grimpez au poteau, à gauche.

Feux d'artifice : (victime 18)

Grimpez à l'échelle puis sautez vers les conduits d'eau à gauche. Escaladez jusqu'à la fenêtre brisée qui se trouve tout en haut. Entrez puis descendez à l'étage. Avancez un peu puis entrez dans le faux plafond à gauche. Empruntez le passage en haut puis sautez à l'étage. Grimpez sur les conduits d'eau pour monter puis entrez par le trou suivant. Accrochez-vous à la barre métallique à gauche pour atteindre l'autre coté du trou.

Descendez à l'étage inférieur derrière le rideau et laissez-vous tomber dans le trou suivant. Ramassez la bouteille d'eau derrière le rideau à gauche. Traversez le couloir puis descendez d'un étage par la fenêtre de gauche. Suspendez-vous par le trou et atterrissez sur la poutre. Accrochez-vous au conduit d'eau puis déplacez-vous en bas à droite. Sautez rapidement d'une grille à l'autre avant qu'elles ne tombent.

Marchez sur la barre métallique à gauche puis sautez vers le mur en face. Déplacez vous rapidement à gauche, grimpez puis allez à droite. Buvez du soda si vous êtes à court d'endurance et sautez vers le trou en haut. Entrez par la porte en face et récupérez le pistolet puis retournez au couloir et prenez le passage derrière le rideau. Faites demi-tour et grimpez au le mur en utilisant les conduits d'eau.. Montez en empruntant les pentes et sortez de l'immeuble.

Avancez vers le coin droit et grimpez au mur par les barreaux métalliques. Tournez à gauche et effectuez un long saut. Montez sur la petite rampe pour reprendre votre souffle puis sautez vers le conduit d'eau à gauche. Montez rapidement à l'étage puis sur la poutre et ramassez le pistolet. Balancez-vous par le crochet et accrochez-vous à l'échelle.

En arrivant à l'étage suivant, suspendez-vous par le conduit de droite. Déplacez-vous à droite et effectuez le long saut. Reprenez votre souffle puis grimpez au conduit d'eau à droite. Déplacez-vous directement à gauche et effectuez un long saut. Faites un deuxième long saut mais vérifiez d'abord votre endurance. Arrivé au bureau, avancez vers la fenêtre au coin gauche.

Grimpez à la barre métallique puis sautez vers celle de gauche. Entrez par la fenêtre en haut et avancez dans la salle. Sautez par-dessus la table pour vous retrouvez devant deux choix ; soit vous tuez les bandits qui vous arrêtent, soit vous vous suspendez par la fenêtre à droite et vous faites le tour de l'immeuble pour les éviter. Montez donc les escaliers pour rejoindre un autre camp de survivants. Entrez dans le petit jardin et ramassez deux tomates pour la 19ème victime. Avancez ensuite vers le couple dans le coin droit de la salle et donnez les sels de réhydratation à la 18ème victime.

Dirigez-vous maintenant au salon dans le coin gauche et entrez dans la tour de l'ascenseur. Grimpez au mur de gauche et reposez-vous sur l'élévateur. Reprenez votre escalade vers l'étage suivant. Ramassez le piton au coin du bureau qui se trouve à gauche puis suspendez-vous à la barre métallique de la fenêtre. Grimpez à l'immeuble puis déplacez-vous à droite. Reposez-vous à chaque fois sur les petites rampes puis continuez votre escalade vers le toit.

Après avoir lancé les feux d'artifice, glissez par la pente en face. Accrochez-vous à la barre métallique en bas et descendez par le poteau où se trouve l'antalgique. Glissez jusqu'à la deuxième fenêtre et entrez dans le bureau. Eliminez l'homme qui vous attaque puis ramassez le premier jerricane au coin gauche.

Ressortez par la fenêtre et regrimpez au bâtiment par le même poteau. Reposez-vous en entrant par la première fenêtre puis reprenez votre escalade et déplacez-vous à droite. Entrez dans la salle et ramassez le second jerricane derrière les bureaux, en face. Ressortez par la même fenêtre et laissez-vous tomber vers celle juste en dessous. Vous vous retrouverez alors à l'étage où vous aviez sauvé la 18ème victime. Entrez dans la tour de l'ascenseur et utilisez le jerricane avec le moteur de l'élévateur. Passez au second élévateur et remplissez son moteur grâce au second jerricane. Ainsi vous débloquerez le succès " Mécanicien d'ascenseur ".

Récupérez le piton sur la table et suivez le couloir qui mène à gauche. Suspendez-vous par la fenêtre et descendez via l'échelle.

Rues dangereuses : (victime 19)

Avancez dans la ruelle pour qu'un groupe de bandits vous attaque. Egorgez celui qui s'approche de vous et tirez une flèche sur l'homme armé. Récupérez-la rapidement et lancez-la sur la tête de l'homme avec le gilet de protection.

Tournez deux fois à gauche et traversez le trou en marchant sur le poteau. Retournez à l'immeuble où vous aviez sauvé la 10ème victime pour reprendre votre souffle. Depuis cet endroit, descendez en empruntant l'échelle et faites demi-tour. Suivez la route principale puis tournez à droite. Avancez un peu puis grimpez à l'échelle du premier immeuble à voter gauche.

Passez au niveau supérieur en escaladant le béton puis prenez les escaliers. Vous trouverez la 19ème victime près d'une baraque au fond du toit. Donnez-lui les tomates.

Rebroussez chemin vers le lieu de rencontre indiqué sur la carte. Quatre autres ennemis vous accueilleront devant la maison de Henry. Egorgez celui qui se rapproche de vous et tirez une flèche sur l'homme sans protection. Laissez les deux qui portent les gilets pour la fin car vous devez viser tranquillement leurs têtes.

Récupérez le butin et progressez sur la route principale. Ramassez la seringue d'adrénaline sur le banc de la station près de la zone lumineuse puis continuez tout droit.

Les quais : (victime 20)

Grimpez sur le cadre rouge de la porte d'entrée et atterrissez dans le parc d'attraction. Faites demi-tour et ramassez le kit de premiers secours près du grillage. Montez sur les caisses puis sur le toit et descendez par la gauche. Donnez le kit à la dernière victime. Ramassez l'antalgique juste derrière puis remontez sur le toit. Accroupissez-vous et avancez doucement vers le toit d'en face. Egorgez l'homme qui surveille sur votre droite.

Eliminez les deux hommes qui vous rejoignent puis descendez par la pente et tournez à gauche. Tirez sur les deux hommes armés et neutralisez le troisième avec la machette. Tournez à gauche et éliminez tous ceux qui vous

attaquent. Gardez deux balles dans votre fusil à pompe pour tuer le bandit portant le gilet de protection et le casque. Il faut tirer deux fois sur sa tête.

Prenez les escaliers près de la chaise roulante de Henry et ouvrez la grille en face pour sauver Mei. Vous sentirez alors un tremblement de terre. Tout le parc commence à se noyer dans l'eau. Sautez vers le toit en face puis celui de droite. Avancez tout droit et marchez sur le plancher en face. Vous apercevrez alors la mère. Grimpez aux échelles pour l'atteindre. Descendez les escaliers à droite et longez le mur jusqu'à atteindre le bateau. Montez-dessus.

Félicitations ! Vous venez de sauver la dernière victime et vous avez fini le jeu.

SUCCÈS

1ère exécution à la machette (5 G)

Première exécution rapide d'un ennemi à la machette alors qu'il essaie de vous intimider

3e exécution à la machette (5 G)

Trois exécutions rapides d'ennemis à la machette alors qu'ils essaient de vous intimider

Premier sauvetage (5 G)

Aider ou secourir une victime pour la première fois

Mécanicien d'ascenseur (10 G)

Réparer l'ascenseur pour sauver les personnes bloquées dans l'épisode Feux d'Artifices

5e exécution à la machette (10 G)

Cinq exécutions rapides d'ennemis à la machette alors qu'ils essaient de vous intimider

Des tomates pour la dame (10 G)

Apporter des tomates à la femme qui meurt de faim dans l'épisode Poussière

Aider trois victimes (15 G)

Aider ou secourir trois victimes

Aider cinq victimes (20 G)

Aider ou secourir cinq victimes

Aider dix victimes (20 G)

Aider ou secourir dix victimes

Première fois (20 G)

Finir le jeu une fois dans n'importe quel niveau de difficulté

Survivant (40 G)

Finir le jeu en mode Survie

Sauveteur ultime (40 G)

Aider ou secourir toutes les victimes du jeu

OBTENIR LE FUSIL À POMPE

Pour obtenir le fusil à pompe il vous suffit d'aider une victime en particulier, cette victime demande un certain nombre de ressources : il vous faudra une salade de fruits, une boîte de conserve, un soda, un inhalateur et une viande. Vous trouverez l'inhalateur dans ce chapitre sur la passerelle située entre un bâtiment et celui avec les drapeaux américains. Pour pouvoir le trouver il vous suffira d'utiliser la passerelle pour grimper le long du bâtiment aux drapeaux jusqu'à atteindre un conduit qui vous permettra de descendre (le bâtiment en question ce trouve non long de celui d'Henry). Puis entrez dans le bâtiment. Vous obtiendrez donc un fusil avec 5 balles, à utiliser avec modération (impossible de récupérer des munitions).

Ikaruga

© Treasure 2008

SUCCÈS

Dot Eater (10)

Terminez un chapitre dans n'importe quel mode sans jamais tirer.

Good grade (20)

Terminez le chapitre 1 dans n'importe quel mode avec un rang A

Fine grade (20)

Terminez le chapitre 2 dans n'importe quel mode avec un rang A

Excellent grade (20)

Terminez le chapitre 3 dans n'importe quel mode avec un rang A

Tellar grade (20)

Terminez le chapitre 4 dans n'importe quel mode avec un rang A

Star player (20)

Terminez le dernier chapitre dans n'importe quel mode avec un rang A

Unstoppable (25)

Terminez le jeu dans n'importe quel mode sans utiliser de Continue

Target : Buppousou (10)

Détruisez Buppousou

Target : Eboshidori (10)

Détruisez Eboshidori

Target : Misago (15)

Détruisez Misago

Target : Tageri (15)

Détruisez Tageri

Target : Uzura (15)

Détruisez Uzura

BONUS

Débloquer des "continues" supplémentaires.

Une heure de jeu débloque un continue supplémentaire par partie.

Débloquer les "continues" infinis.

Avoir joué au jeu pendant 8 heures.

IL-2 Sturmovik : Birds of Prey

© 1C Company / Gaijin Entertainment 2009

GUIDE DES AVIONS DU JEU

Avions pilotables

1:Hurricane MkII
2:Spitfire MkII
3:Blenheim MkIV
4:He-111H-3
5:Ju-87B-2
6:Bf-110C-4
7I-16 type 24
8Yak-1B
9IL-2
10IL-4
11Bf-109F-4
12He-111H-6
13Ju-87D-3
14I-153
15Bf-109G-10
16Fw-190D-9
17Fw-190F-8
18Arado-234
19La-7
20Yak-3
21IL-10
22Me-262A-1a
23Bf-109K-4
24He-162A-2
25Ta-152H-1
26IL-2M
27Bf-109G-6
29Fw-190A-5
30P-51D-5
31B-17G
32Spitfire Mk XVI
33Spitfire MkIX
34P-51B
35Bf-109G-2
36A-20G
37He-111H-16
38MC-202
39Po-2
40La-5FN
41Yak-9T

Avions non pilotables

42La-7
43C-47
44Ju-52

SUCCÈS

Défenseur de l'Angleterre (5 G)

Terminez le chapitre «Bataille d'Angleterre»

Défenseur de Stalingrad (10 G)

Terminez le chapitre «Bataille de Stalingrad»

Libérateur de la Sicile (10 G)

Terminez le chapitre «Bataille de Sicile»

Libérateur de Korsun (10 G)

Terminez le chapitre «Bataille de Korsun»

Défenseur des Ardennes (10 G)

Terminez le chapitre «Bataille des Ardennes»

Libérateur de Berlin (15 G)

Terminez le chapitre «Bataille de Berlin»

Héros international (25 G)

Terminez la campagne Un joueur

Recrue d'un club de pilotage (20 G)

Terminez n'importe quel chapitre de campagne en mode Réaliste

Membre d'un club de pilotage (40 G)

Terminez la campagne Un joueur en mode Réaliste

Recrue d'un club d'élite (30 G)

Terminez n'importe quel chapitre de campagne en mode Simulateur

Membre d'un club d'élite (60 G)

Terminez la campagne Un joueur en mode Simulateur

Pilote d'élite né (5 G)

Détruisez 5 avions en une mission

En plein dans le mille (5 G)

Détruisez un navire en le bombardant

L'ami de la Royal Navy (5 G)

Terminez la mission «Convoi»

Préparez-vous! (35 G)

Déverrouillez toutes les missions Un joueur

Toujours prêt à attaquer (15 G)

Terminez toutes les missions Un joueur avec la mention «attaque au sol»

Toujours prêt à venir en aide (15 G)

Terminez toutes les missions Un joueur avec la mention «besoin d'aide»

Toujours prêt à se battre (15 G)

Terminez toutes les missions Un joueur avec la mention «combattant»

Pilote d'essai (15 G)

Terminez la mission de formation de chaque avion

Passionné d'oiseaux (30 G)

Déverrouillez tous les avions

Collectionneur d'armes (40 G)

Déverrouillez toutes les présélections d'armes

Yeux d'aigle (20 G)

Endommagez 100 fois les unités au sol avec des fusées ou des bombes

Défense parfaite (20 G)

Détruisez 50 avions en Vue du mitrailleur

Ciel dégagé (25 G)

Détruisez 100 avions

Menace venant des airs (25 G)

Détruisez 100 unités au sol

Pilote érudit (20 G)

Déverrouillez tous les articles de l'encyclopédie

Char volant (40 G)

Terminez 100 missions en mode Un joueur ou En ligne avec un IL-2 Sturmovik

Pilote invulnérable (15 G)

Terminez «Escorte» en Carburant, Munitions limités et en Tentatives réglé sur 0

Vrais sentiments (15 G)

Terminez la mission «Le ciel embrasé de Douvres» en mode Cockpit réel

Expert aérien soviétique (20 G)

Terminez une mission ou une partie avec chaque avion soviétique

Expert aérien allié (20 G)

Terminez une mission ou une partie avec chaque avion des forces alliées

Expert aérien de l'Axe (20 G)

Terminez une mission ou une partie avec chaque avion de l'Axe

Champion Bataille d'équipe (35 G)

Gagnez 50 parties en mode Bataille d'équipe

Champion Combat rapproché (35 G)

Gagnez 30 parties en mode Combat rapproché

Champion Attaque (35 G)

Gagnez 50 parties en mode Attaque

Champion Capturer les aérodromes (35 G)

Gagnez 50 parties en mode Capturer les aérodromes

L'as des as (20 G)

Détruisez 100 avions d'un joueur

Pilote immortel (10 G)

Détruisez à la suite 5 avions d'un joueur sans mourir

Tous les cieux m'appartiennent (15 G)

Gagnez une partie En ligne pour chaque emplacement

Plus un petit débutant (15 G)

Gagnez une partie En ligne dans chaque mode

Chasseur honoré (20 G)

Jouez 50 fois à des parties avec classement

Spécialiste de l'atterrissage (30 G)

Réussissez 50 atterrissages dans Capturer les aérodromes en mode Réaliste

Expérience réelle (10 G)

Réussissez votre atterrissage en niveau de réalisme Simulateur

Compagnons d'armes (20 G)

Invitez deux amis dans votre équipe et remportez une partie

Maître du vol acrobatique (30 G)

Toutes les manœuvres acrobatiques réalisées en mode Réaliste

Nouvelles forces (5 G)

Terminez la formation primaire

Première étape (5 G)

Effectuez une manœuvre de vol dans la 1ère mission de formation

Vrai aviateur (5 G)

Terminez la 1ère mission du chapitre «Bataille d'Angleterre» en mode Simulateur

Bon partenaire (10 G)

Défendez votre chef en mission «Baptême de feu»

Mission alternative (10 G)

Trouvez la Porte de Brandebourg et attaquez le véhicule à proximité

ilomilo

© Microsoft Game Studios / Southend Interactive 2011

MINI-JEU : "ILOMILO SHUFFLE"

Au menu principal, faites : **LT, RT, LB, RB**.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Ilo & Milo

Récupérer assez de fragments de mémoire pour débloquer une mémoire complète.

T-Shirt

Terminer 3 niveaux.

SUCCÈS

L'étudiant (20 G)

Terminer votre premier niveau

Accréditation (10 G)

Atteindre le chapitre 1

Progression (10 G)

Terminer les six niveaux du chapitre 1

On y est presque (10 G)

Atteindre le chapitre 3

Prendre le train (10 G)

Se rencontrer dans le train dans le chapitre 3

Champion des bonus (10 G)

Terminer un niveau bonus

Bonus gratuit (10 G)

Déverrouiller le premier niveau bonus

La main verte (20 G)

Trouver tous les safkas verts

Couleur du soleil (10 G)

Trouver tous les safkas jaunes

Pluie violette (10 G)

Trouver tous les safkas violets

Cuit dur (10 G)

Trouver tous les œufs

Les safkas sont sauvés (20 G)

Trouver tous les safkas du jeu

Le chasseur (20 G)

Terminer tous les niveaux bonus

Chapeau de fête (10 G)

Terminer tous les niveaux œufilogues

Enfin réunis (20 G)

Terminer tous les niveaux du jeu

Infernal : Hell's Vengeance

© Playlogic International / Metropolis 2009

SUCCÈS

Mode facile (100)

Terminez le jeu en mode facile

Mode normal (150)

Terminez le jeu en mode normal

Mode Infernal (200)

Terminez le jeu en mode difficile

Pouvoir Infernal (10)

Obtenir le pouvoir Infernal

Téléportation (10)

Obtenir le pouvoir de Téléportation

Multi-téléportation (10)

Obtenir le pouvoir de Multi-téléportation

Booster de mana (30)

Trouvez 3 boosters de mana pour augmenter votre mana

Booster de santé (30)

Trouvez 3 boosters de santé pour augmenter votre santé

Trahison (20)

Prologue complet

L'ange noir (20)

Rejoignez ABYSS

Le monastère (20)

Pénétrez dans le monastère

Téléphérique (20)

Accédez au monastère supérieur

Les Acolytes (20)

Survivez dans le monastère supérieur

Murs de douleur (20)

Remplissez la mission 1

La poursuite (20)

Trouvez Elena

Duel (20)

Triomphez d'Elena

La descente (20)

Trouvez le laboratoire de Wolf

Le triomphe des cieux (20)

Remplissez la mission 2

L'aciérie (20)

Entrez dans l'aciérie

En fuite (20)

Remplissez la mission 3

Ailes d'acier (20)

Trouvez l'avion

Reflets (20)

Trouvez la machine à bord de l'avion

La Résurrection (20)

Trouvez Barbara

Attaque aérienne (20)

Remplissez la mission 4

L'île (20)

Trouvez l'Observatoire

Le Saint (20)

Remplissez la mission 5

La voie du cowboy (20)

Trouvez les doubles Pistolets

Sous les tirs (20)

Utilisez le lance-roquettes 20 fois

La force des ténèbres (20)

Utilisez les pouvoirs infernaux 100 fois

Précision (20)

N'activez pas les pièges à base de gaz dans l'avion

Le collectionneur (20)

Récupérez l'énergie de 100 ennemis

Infinite Undiscovery

© Square Enix / Tri-Ace 2008

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu en Normal pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

MODE INFINITY

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer le mode Infinity.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la scène cinématique, vous prendrez les commandes de Capell et devrez affronter les deux gardes qui essayeront de vous éliminer. Cette première partie et donc ce premier combat font office de tutorial où pour gagner, vous devez suivre les instructions à l'écran.

Une pression sur les boutons " A " et " B " vous permettront d'attaquer. Le bouton " A " consistera en une attaque rapide alors que le bouton " B " provoquera une attaque plus puissante mais aussi plus lente. Pour réaliser des combos souvent dévastateurs, vous pouvez combiner ces deux attaques en " A, B ", " A, A, B) ou en " A, A, A, B ". Maintenez l'un des boutons " A " ou " B " enfoncé pour ouvrir le menu des Battle Skills. Ces Battles Skills consomment des MP et à l'instar des coups décrits précédemment ceux exécutés avec le bouton " B " sont plus puissants. Vous pouvez aussi utiliser les Chained Attacks (les attaques enchaînées) qui permettront de rendre vos affrontements plus simples. Important : pour parer les coups ennemis, appuyez sur " L1 ".

Mettez en épreuve ces consignes théoriques et commencez votre combat. Enchaînez les combos pour venir à bout facilement de ces deux gardes. Aya, une fille qui est venue vous libérer par erreur se joint à vous.

Graad Prison

Avancez dans la prison et empruntez la porte. Aya vous arrête et vous donne des potions afin de mieux entamer l'aventure. Vous recevez alors trois Red Berry Potions, une Blue Berry Potion et cinq Miraculous Medicine. En appuyant sur la touche " Back ", vous pourrez accéder au menu.

Continuez votre route et montez l'escalier. Avancez tout droit pour découvrir deux coffres remplis de trésors. Approchez-vous de celui de droite, rangez votre épée et ouvrez-le pour prendre les Bronze Scale Greaves. Mettez immédiatement ces nouvelles bottes. Dirigez-vous maintenant vers le coffre qui est à gauche et examinez-le. Il est fermé à clé. Sortez votre épée, frappez le coffre jusqu'à ce qu'il soit détruit et prenez la Black Berry Potion.

Poursuivez votre chemin et allez à gauche. Parlez au villageois dans la cellule près des escaliers. Il vous demande de lui rendre un service en rendant un certain emblème en or à sa famille. Acceptez et allez au point de sauvegarde, représenté par une sphère bleue. Montez ensuite aux escaliers. Approchez de la porte de la première cellule et ouvrez-la. Entrez et allez à gauche pour prendre la Black Berry Potion dans le coffre. Sortez et descendez l'escalier. Avancez dans le couloir près du point de sauvegarde. Aya vous arrête encore une fois et vous parle de l'option connexion entre les membres. Appuyez sur " RB " et sélectionnez Aya en appuyant sur " X ". Appuyez à nouveau sur cette touche pour choisir l'attaque Ravaging Raptor. Visez le baril explosif et tirez. L'explosion entraînera la mort du garde.

Avancez et tournez à droite pour examiner le coffre. Prenez le Bronze Scale Helmet et portez-le (équipez-vous en). Avancez vers l'ascenseur et après la scène cinématique, activez le levier. Montez dans l'ascenseur et actionnez un nouveau levier pour monter. Une fois sur place, sortez et dirigez-vous derrière l'ascenseur pour prendre la Red Berry Potion dans le coffre. Avancez ensuite vers l'escalier et montez.

L'alarme se déclenche, des ennemis vous prennent en chasse. Détruisez les barricades avec votre épée et rangez-la afin de courir plus vite. Fouillez le coffre avant l'arrivée des gardes, prenez la Miraculous Medicine et poursuivez votre chemin. Ici, vous pouvez ignorer les gardes et ne pas les combattre pour éviter d'être rejoint par l'ogre. Continuez votre chemin et ne sortez votre arme que pour détruire les barricades. Ne restez pas entre les gardes et zigzaguez pour éviter les flèches. Une fois en haut, vous serez bloqué et rejoint par l'ogre. Connectez-vous avec Aya et avec son Ravaging raptor, tirez sur le baril explosif près de l'ogre. L'explosion l'éjectera hors de la corniche. Il laissera alors derrière lui les clés de la prison. Ramassez-les et ouvrez la porte.

Si vous avez détruit toutes les barricades, vous recevrez un Situation Bonus et vos barres de santé et d'énergie seront remplies.

Occupez-vous maintenant des gardes qui vous poursuivent. Une fois éliminés, ouvrez les trois coffres et ramassez la Bronze Scale Armor, la Miraculous Medicine et la Red Berry Potion. Sauvegardez maintenant votre position et sortez par la grande porte rouge.

Graad Wood

Cette forêt est remplie de gardes, vous devez donc rester furtif et avancer lentement vers vos ennemis afin de les surprendre. Approchez-vous du premier garde et passez à Aya pour utiliser votre Ravaging Raptor. Lorsqu'un garde sera surpris, vos coups seront critiques pendant quelques temps. Profitez de cet avantage pour éliminer votre ennemi le plus rapidement possible. Ceci fait, localisez le coffre à gauche de la torche et fouillez-le pour prendre la Red Berry Potion.

Poursuivez ensuite votre route en suivant le seul chemin de votre carte. Aya vous montre des pommes qu'elle peut faire tomber avec ses flèches. Approchez-vous de l'arbre et prenez le contrôle d'Aya. Visez ces pommes et tirez leur dessus pour les faire tomber. Avancez et ramassez les deux Burguss Apples. Continuez sur le chemin illuminé par les torches jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Les gardes sont désormais équipés de lumière et peuvent vous débusquer. Une fois la cinématique terminée, retournez-vous et courez afin de ne pas être surpris par les gardes. Si jamais cela vous arrivait, évitez l'affrontement jusqu'à ce que leur jauge d'attaques critiques disparaisse. Eliminez alors les deux gardes et poursuivez votre chemin.

Evitez le garde qui patrouille et dirigez-vous vers la torche à droite. Ramassez la Medical Herb et éliminez le garde qui patrouille. Avancez maintenant dans le noir jusqu'à ce qu'une nouvelle scène cinématique présentant vos nouveaux ennemis se déclenche. Vous allez maintenant être confronté à des loups répondant au délicat patronyme de Order Hounds. Leur principal atout pour vous faire peur est leur nombre, évitez de rester en leur centre et enchaînez les combos afin de les neutraliser.

Avancez maintenant vers l'ennemi qui monte la garde. Utilisez le Ravaging Raptor d'Aya pour l'éliminer. Allez maintenant vers la torche pour neutraliser les gardes et les Giants Wasp. Fouillez le coffre de la torche et ramassez la Blue Berry Potion. Ramassez la pomme et abattez les Giants Wasp qui sont sur place. Avancez de torche en torche, en

donnant à Aya la liberté d'action afin qu'elle élimine les ennemis par surprise en les apercevant.

Prenez l'herbe médicinale à gauche d'une des torches et faites attention de ne pas être attaqué par derrière. Continuez votre chemin et éliminez le soldat qui garde le coffre. Prenez la Miraculous Medicine et poursuivez votre chemin. Avancez vers un autre coffre et prenez la Blue Berry Potion. Continuez votre route, jusqu'à ce que vous croisiez un nouvel ogre.

Ne l'affrontez pas, rangez votre arme et courez vers les torches. Ignorez aussi les gardes et les autres ennemis qui pourraient être présents ici. Ouvrez le coffre qui près d'une torche pour prendre la Miraculous Medicine et reprenez votre chemin jusqu'au pont. Emparez-vous de l'herbe qui à gauche du pont et traversez-le.

Après une longue cinématique, vous vous retrouverez dans un campement allié. Sauvegardez votre partie et parlez à tout le monde. Dirigez-vous ensuite vers Aya et ramassez l'herbe qui est derrière elle. Parlez-lui pour déclencher une nouvelle longue scène cinématique.

Une fois terminée, avancez pour obtenir une Emblazoned Sword. Avant de suivre vos amis, revenez dans la zone où se tenait le campement et prenez l'herbe à gauche. Avancez avec vos amis qui vous escortent et restez loin des combats. N'avancez que pour ramasser les objets laissés par vos ennemis. Lorsque vous apercevrez un lapin, poursuivez-le, il vous conduira à une Novo Herb. Continuez maintenant de suivre vos amis jusqu'à ce que les chemins se séparent.

Luce plains

Vous allez rencontrer un dragon cracheur de feu et avec Aya dans les bras, vos solutions ne sont guère nombreuses. Courez en restant sur le chemin à gauche et zigzaguez pour éviter les boules de feu lancées par le dragon tout en ignorant les différents ennemis qui sont sur place. Si vous décidez de ramasser les plantes, vous serez touché par ces boules.

Nolaan

Une fois dans le village, suivez Rico et Rucha qui vous emmèneront chez eux. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde et entrez dans la maison. Fouillez le coffre situé à droite et prenez le Graad Onion. Le deuxième coffre est bloqué pour le moment. Parlez aux jumeaux et à leur mère et sortez. Parlez à la vieille femme anxieuse qui vous donne la Black Berry Potion. Continuez votre descente et parlez aux deux femmes près du puits. Elles vous donneront des Red Berry Potions. Parlez ensuite au vieil homme pour qu'il vous donne une Panacea. Amenez Rucha avec vous et parlez au garçon qui court afin qu'il lui donne un antidote. Rico a la capacité de communiquer avec les animaux. Amenez-le donc avec vous, il parlera au chien. Parlez ensuite à l'enfant à la recherche de son animal de compagnie.

Allez maintenant à la cabane à l'entrée du village. C'est la boutique du village. Entrez et fouillez le coffre pour prendre quelques Cobasana Lettuce. Faites vos achats et sortez.

Dirigez-vous ensuite vers le chemin de la maison des jumeaux. Ne montez cependant pas la pente, avancez plutôt vers le temple de Dragonbone.

Dragonbone Shrine

Avancez dans la grotte et prenez le chemin de gauche pour y découvrir deux rats. Connectez-vous avec Rico et parlez-leur. Ils vous donneront des informations sur ce lieu et sur vos nouveaux ennemis. Ces rats ont des capacités assez proches des chauves souris et peuvent donc attaquer dans l'obscurité. Dirigez-vous maintenant sur le chemin de droite et rangez votre arme.

Courez vers l'interrupteur lumineux et actionnez-le pour éclairer la cave. Sortez alors votre arme et commencer à éliminer les suceurs de sang. Avancez ensuite et tuez le cobra qui vous coupe la route. Laissez vos deux compagnons

une liberté d'action pour qu'ils interceptent les ennemis avant qu'ils ne vous atteignent.

Avancez et entrez dans la seconde alcôve à gauche et prenez l'antidote dans le coffre. Continuez votre chemin jusqu'à la zone remplie de cobras. Utilisez Rico pour lancer une attaque de loin et les prendre par surprise. Courez ensuite vers eux et tuez-en le maximum durant la période efficace d'attaques critiques. Surveillez toujours votre jauge de santé ainsi que celle de vos amis. S'ils sont en difficulté, appuyez sur " Y " pour qu'ils se soignent ou pour qu'ils vous soignent.

Puisque l'alcôve de gauche et bloquée par un rocher, continuez alors tout droit et entrez dans une alcôve suivante toujours à gauche. Parlez au rat Scamper avec Rico. Il vous renseignera sur la présence d'une pièce secrète dans cette zone. Rebroussez chemin et avancez jusqu'au squelette de dragon en ruine.

En actionnant le levier, vous serez surpris par des suceurs de sang qui débarquent par le plafond. Eliminez-les et avancez. A l'intersection prenez le chemin de gauche pour parler au rat Sewaria. Revenez voir Scamper pour qu'il vous indique la toute à suivre pour atteindre la pièce secrète. Suivez-le. Si vous n'y parvenez pas, repérez-le en utilisant le radar. Appuyez sur l'interrupteur pour éclairer la salle et combattre les ennemis. Vous pouvez également les ignorer pour suivre plus rapidement Scamper.

Une fois devant la porte de la pièce secrète parlez-lui une dernière fois avec Rico et ouvrez la porte. Entrez pour récupérer un Situation Bonus. Ouvrez les trois coffres et parlez au rat qui est dans la salle secrète. C'est Snouty l'animal de compagnie du garçon du village. Enmenez-le avec vous et sortez.

Avancez pour atteindre une grande porte. Montez l'escalier et examinez la porte. Vous devez amenez un cobra et une chauve souris devant la porte et les sacrifier pour qu'elle puisse s'ouvrir. Rebroussez chemin et allez à la rencontre de ces deux ennemis. Utilisez Rico et son Penguin Parade pour qu'il neutralise les attaques de la chauve-souris. Elle vous suivra jusqu'à la porte. Rangez alors votre arme et appuyez sur " A " pour apporter la première offrande. Revenez sur vos pas et effectuez la même opération avec le cobra. Comme cet animal est plus lent, il sera alors parfois nécessaire de lui lancer deux fois le sort. Une fois le sacrifice accompli, ouvrez la porte et entrez.

Boss : Rambert
Rambert est un ogre bleu épaulé de cobras. Derrière eux, vous trouverez un dragon qui lance périodiquement des boules de feu, qu'il faudra absolument éviter. Laissez vos deux compagnons s'occuper des cobras et attirez Rambert à vous. Évitez de rester en face de lui et attaquez-le par derrière. Evitez ses coups puissants quand il lève les bras pour charger le coup Ravaging Arc Attack et enchaînez avec des combos puissants en combinant les touches " A " et " B ". Surveillez votre jauge de santé et demandez des soins en appuyant sur " Y " si cela s'avère nécessaire. Après quelques combos bien placés, Rambert s'écroule et le dragon arrêtera de vous lancer ces boules de feu.

Après ce combat, le dragon qui ne sera plus sous l'influence maléfique et vous donnera le Saruleus Amarlista et la Saruleus Flute. Il vous communiquera également les partitions de deux mélodies : Prudentiae et Percipere Tunes. La dernière vous permet de dévoiler des zones et des objets cachés. Contournez le trône du dragon et jouez de la flûte pour faire apparaître un passage. Avancez dans le couloir jusqu'au coffre et ouvrez-le. Prenez les mémoires du mage et continuez votre chemin dans le couloir.

Dans le coin gauche où un son se fait entendre et des ondes bizarres ondulent, jouez de la flûte pour faire apparaître un coffre. Ouvrez-le, prenez le soin miraculeux et continuez votre route. Montez les marches et passez par la porte qui vous entraîne directement dans le village.

Nolaan

Nous sommes de retour au village. Avancez vers la maison de droite et jouez de la flûte pour faire apparaître un coffre. Prenez l'anneau de bronze et allez à la maison des jumeaux. Sauvegardez votre partie et entrez. Après la scène cinématique, prenez Rico avec vous et allez retournez dans le village. Parlez au garçon et rendez-lui sont rat. Il vous offre quelques Red Berry Powder.

Laissez partir Rico, allez parler à l'homme en bleu et acceptez de lui délivrer sa lettre. Allez maintenant vers la boutique

et entrez. Parlez au gérant qui vous demande de faire des livraisons. Apportez la Potter's Wheel à un vieil homme. Repérez l'homme de la lettre et entrez dans la maison qui est devant lui. Livrez le vieil homme et revenez à la boutique.

La seconde livraison est destinée à la fille qui est à l'entrée du village et la troisième est pour le vieil homme qui se promène. Une fois ce travail accompli, vous obtiendrez une Miraculous Medicine comme récompense. Faites vos achats à la boutique et quittez le village en direction de Luce Plains.

Luce plains

Profitez de votre visite dans cette zone pour augmenter vos points d'expérience. Vous y affronterez de nouveaux ennemis ainsi que des adversaires déjà connus. Ils sont tous à votre portée et les battrez sans trop de problème. Ne laissez pas vos compagnons abusés des sorts, leurs MP diminueraient et ils ne seront alors plus capables de se soigner. Profitez également de cette zone pour ramasser des fruits et des herbes utiles dans la création de potions et d'autres produits.

Explorez toute la zone et entrez dans la caverne pour atteindre l'autre côté de Luce plains. Nettoyez la zone et suivez les pavés qui se dirigent à gauche. Vous êtes désormais devant le portail du château. Commencez par éliminer les soldats qui protègent la porte et ceux qui débarquent par vague. Lorsque les catapultes arrivent, rangez votre arme et prenez le contrôle de l'une d'entre elles. Visez la porte et maintenez le bouton " A " appuyé pour tirer loin et fort. La catapulte sera détruite après quelques tirs ennemis. Prenez le contrôle d'une autre catapulte jusqu'à ce que la porte soit détruite.

Castle Prevant

Une fois dans le château, parlez à Genma. Demandez à vous reposer pour récupérer vos MP et vos HP pour ensuite faire vos achats. Sauvegardez maintenant votre partie et commencez votre aventure à l'intérieur du château.

Avancez et attaquez la statue en forme de gargouille qui vous fait face, c'est en réalité un ennemi camouflé. Eliminez-le et allez dans le couloir de gauche. Eliminez les ennemis qui vous coupent la route et ramassez la clé de la cellule. Ignorez les deux premières cellules, elles sont fermées. Entrez dans la troisième et libérez le soldat. Il vous rejoindra durant les combats. Fouillez le coffre au fond de la cellule et prenez 1500fol.

Sortez et rebroussez chemin en éliminant les ennemis sur la route. Avancez dans le couloir opposé et éliminez le soldat qui sort de la première cellule à gauche. Poursuivez votre chemin et tuez le soldat qui se bat contre un de vos équipiers. Entrez dans la seconde cellule et ouvrez les trois coffres pour ramasser les deux Sunstones et un Staff paper.

Avancez ensuite dans le couloir et tournez à gauche pour entrer dans la cellule. Ouvrez le coffre pour prendre une clé. Vous aurez le choix de la cellule à ouvrir. Suivez encore le couloir jusqu'à rejoindre les alliés en pleine bataille. Prêtez-leur main forte et débarrassez-vous des ennemis.

Avancez ensuite jusqu'aux trois soldats qui bloquent le chemin et attirez-les près du baril explosif pour les éliminer avec l'arc d'Aya. Vous pouvez aussi les attaquer normalement mais loin du baril pour ne pas subir des dégâts au cas où il exploserait. Attaquez ensuite les archers de loin et essayez de les surprendre pour prendre le dessus.

Continuez votre route jusqu'à la salle aux gargouilles et attaquez la première, la quatrième et la sixième. Eliminez aussi le soldat qui garde la zone. Avancez et montez l'escalier jusqu'à la salle sombre. Utilisez la Sunstone pour éclairer votre chemin et attaquez la première gargouille. Avancez en attaquant les gargouilles par surprise pour qu'elles ne prennent pas le dessus. Eliminez le soldat qui se repère grâce à la Sunstone qu'il utilise. Si vous êtes dans le noir, utilisez votre carte pour retrouver votre chemin.

Poursuivez maintenant votre route et éliminez les ennemis qui gardent une cellule ouverte. Entrez et jouez de la flûte pour dévoiler un coffre qui contient du Marble. Sortez et continuez votre route. A l'intersection continuez tout droit pour éliminer d'autre soldat puis revenez et prenez l'autre chemin. Aidez vos alliés et avancez. Eliminez d'autres ennemis qui combattent vos amis.

Vous arrivez dans un nouveau couloir sombre rempli de gargouilles. Utilisez Aya pour savoir lesquels sont vivants et attaquez-les avant qu'ils ne le fassent. Traversez ensuite le couloir en éliminant le garde sur place. Continuez à avancer et montez les escaliers pour déboucher devant un grand portail.

Rangez votre arme, ouvrez-le et entrez. Après la scène cinématique Rico et Rucha vous quittent tandis que Edward vous rejoint. Ouvrez les coffres et ramassez les potions, parlez à Genma et reposez-vous. Sauvegardez votre partie et ouvrez le grand portail.

Avancez, montez les escaliers et entrez dans la grande salle. Avancez vers ce qui semble être un coffre, arme à la main, et attaquez la créature camouflée avec le coffre. Bien que ses points de vie soient énormes, il vous suffit de l'acculer dans le coin et de l'attaquer avec des combos enchaînés pour en venir à bout. Edward et Aya seront ici d'une grande aide. Eliminez ce monstre pour obtenir une belle récompense. Avancez pour rejoindre Sigmund. Une nouvelle scène cinématique se déclenchera.

Vous revoilà en face de Genma. Reposez-vous pour récupérer votre énergie et sauvegardez votre partie. Repartez maintenant voir Sigmund en empruntant la même porte. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et ignorez la grande porte. Avancez au bout du chemin et jouez de la flûte pour dévoiler des escaliers. Montez-les pour combattre un nouveau boss.

Boss : Lester
Le point fort de Lester se sont ses attaques dévastatrices alors que son point faible est son niveau de HP faible pour une personne aussi puissante. D'autres créatures le protègent. Dès le début du combat, ignorez ces ennemis et concentrez-vous sur Lester. Evitez toujours ses attaques. N'attaquez que lorsqu'il a fini de déclencher son attaque. Eloignez vous de la zone de combat quand il appelle la foudre. Contrôlez toujours les jauges de vie de votre groupe et au moindre pépin demandez des soins. Amenez Lester loin de Saranda et ruez-vous dessus avec vos combos. Sigmund et Edward vous aideront à faire le ménage. Encerclez-le et attaquez-le de toutes vos forces pour le battre en moins de deux minutes et remporter ainsi le bonus de situation. Vos récompenses consisteront en une Yellow Berry Potion et une White Berry Potion.

Luce plains

Après avoir libéré le château des forces maléfique, vous devez aller à Burgesstadt en passant par Luce Plains. Sauvegardez votre partie et avancez sur le chemin pavé tout droit. Combattez les différents ennemis qui sont dans la zone pour gagner un peu d'expérience. Continuez votre route tout droit vers Burgesstadt.

Burgesstadt

Ici, vous aurez beaucoup de choses à faire. Si elle semble immense, les lieux à visiter, eux, ne sont pas trop nombreux. Parlez à l'homme en bleu qui possède des facultés particulières.

Entrez maintenant dans la seule maison qui se trouve dans la zone et donnez à la femme l'emblème en or que le prisonnier vous a donné. Vous recevez une White Berry Potion comme récompense.

Sortez ensuite et avancez vers le coffre dans l'allée près du bar. Ramassez les 330fol et entrez dans le bar. Parlez à l'homme assis devant une table. C'est Denton. Donnez-lui la lettre pour prendre le Karathos Wristband. Parlez ensuite avec le vieil homme et donnez lui raison pour recevoir cinq Red Berry Potions. Ouvrez le coffre près de Balgaban et prenez la Burguss Fruit Liquor.

Sortez du bar, prenez Rico avec vous dans la boutique et parlez au propriétaire. Lors de votre petite conversation vous obtiendrez une Scoop of Berry Ice Cream. Ouvrez le coffre et prenez les Launs Sandals. Faites vos achats et améliorez l'équipement de tout votre groupe. Prenez aussi des potions de HP et de MP. Pensez à vendre vos anciens équipements pour gagner un peu d'argent.

Sortez et dirigez-vous vers l'auberge. Entrez-y et payez 300fol si vous souhaitez vous y reposer et ainsi remplir vos jauges de HP et MP. Sauvegardez votre partie et sortez. Dirigez vous vers la porte du château et entrez.

Avancez dans le couloir et parlez à tout le monde. Entrez dans la salle de droite et prenez la Miraculous Medicine dans le coffre. Allez maintenant dans le couloir gauche. Entrez par la porte de gauche pour déclencher une scène cinématique qui présentera Michelle et d'autres membres du groupe. Ouvrez le coffre dans la salle et prenez le Soup Stock.

Sortez ensuite de cette salle et entrez par la première porte de droite. Parlez à l'aristocrate et sortez. Entrez dans la seconde pièce à droite pour voir Sigmund. Après la scène cinématique, jouez l'air " Percipere " avec la flûte pour découvrir un coffre. Ouvrez-le et prenez la Sea Axe.

Dirigez-vous maintenant vers le couloir de l'autre côté en direction de la salle des rites et assistez au spectacle. Revenez voir Sigmund dans sa chambre. Il vous annonce que le groupe va partir pour Fayal. Sortez du château et avant de quitter la ville, réglez quelques affaires. Parlez à la vielle femme qui vous demandera de faire une livraison à Nolaan. Le vieil homme vous demandera de rendre service à Faya, ce que vous accepterez. Revenez au bar et parlez à Denton. Il a du mal à déchiffrer la lettre que vous lui tendez. Sortez et allez voir l'homme en bleu pour qu'il vous l'explique. Ceci fait, revenez voir Denton et lisez-lui la lettre. Il vous donnera 2000fol en récompense.

Parlez à la serveuse et écoutez sa chanson. Choisissez la première réponse pour ne pas l'offenser. Vous obtiendrez ainsi une bouteille de Blue Berry Potion en récompense. Allez à l'auberge pour sauvegarder votre partie et sortez de la ville. Tuez quelques ennemis en chemin et longez le mur droit pour atteindre une grotte. Entrez-y et avancez pour atteindre Oradian Dunes.

Oradian Dunes

Avant de commencer votre aventure, divisez vos compagnons en deux groupes. Prenez avec vous Sigmund, Aya et Rico et placez Edward, Balgaban, Eugene et Rucha dans le second groupe. Avancez ensuite dans les dunes et préparez-vous à affronter vos nouveau ennemis.

Repérez les poissons qui nagent dans le désert et attaquez-les avant qu'ils ne vous surprennent par derrière. Attaquez l'ennemi volant appelé Garuda et continuez votre chemin tout droit. Une tempête se déclenchera sur votre route. Evitez de passer près de cette tempête pour ne pas subir de dommages.

Cherchez le point bleu dans les dunes. C'est un point de sauvegarde et c'est là qu'il vous faut vous rendre. Avant de l'atteindre, une scène cinématique se déclenchera après laquelle vous devrez réorganiser votre groupe. Laissez le pour l'instant tel quel et sauvegardez votre partie. Continuez d'avancer et allez vers les rochers en forme d'arcade. Il y a un panneau indiquant le chemin vers Sapran. Avancez et tuez les cactus qui vous attaquent en chemin et les autres ennemis qui vous empêchent d'avancer. Ouvrez le coffre à droite de l'entrée de Sapran et ramassez 1000fol. Dirigez-vous maintenant vers Sapran.

Sapran

Placez vos compagnons en trois groupes. Deux pour détruire les cristaux et un pour combattre les monstres. Placez un soigneur dans chaque groupe et Balgaban dans le groupe qui affronte les monstres.

Commencez par détruire les cristaux qui sont devant vous. Ensuite tout en avançant vers chaque cristal, éliminez les ennemis qui les gardent. Si vous ne les éliminez pas, ils vous poursuivront et s'additionneront aux gardes suivants.

Entrez dans les maisons pour chercher les cristaux. N'oubliez pas de vérifier les plafonds avant de sortir. Pour détruire les cristaux qui se trouvent en hauteur, utilisez les flèches d'Aya. Une fois la zone nettoyée, allez près de l'entrée de la cité et jouez l'air " Precipere " pour dévoiler une alcôve qui contient un cristal. Détruisez-le et dirigez-vous vers la sortie du village. Effectuez alors la même opération pour trouver un autre cristal.

Un nouveau cristal est dissimulé dans une maison près de la sortie de la cité. Jouez " Precipere " pour le dévoiler et détruisez-le. Une fois la jauge bleue vidée, le champ énergétique qui bloque les chemins sera rompu et vous pourrez alors combattre le boss.

Boss : Semberas
Encore un boss bien entouré. Commencez par éliminer ses acolytes avant de vous attaquer à lui. Ne l'attaquez qu'après qu'il ait lancé l'une de ses trois attaques dévastatrices. Attaquez avec vos combos puissants mais ne restez pas trop collé à lui où il vous projettera loin avec ses coups puissants. Détruisez les sphères qu'il crée avant qu'elles ne drainent vos points de santé. Contrôlez toujours les barres de vie des membres de votre groupe et demandez des soins avant que la barre soit presque vide. Les coups de Semberas sont puissants et peuvent tuer même si sa barre de vie et proche du zéro. Continuez de l'attaquer avec Sigmund et Edward pour l'éliminer plus rapidement.

Si vous le battez en moins de deux minutes, vous gagnerez un Bonus de situation et vous recevrez du Steel Metal et un Granite en récompenses.

Après le combat, sauvegardez votre partie et quittez la cité vers Oradian Dunes.

Oradian Dunes

Avancez dans les dunes et combattez les différentes créatures pour augmenter votre niveau. Avancez toujours à gauche et longez le mur pour rejoindre un groupe de réfugier. Après la cinématique, parlez à tous les réfugiés deux fois et revenez voir Sigmund. Vous recevez quatre bouteilles de Red Berry Potion, deux de Black Berry Potion et trois Miraculous Medicines. Vous aurez la responsabilité de les escorter vers Sapran. Sauvegardez votre partie et commencez le voyage. Restez légèrement en avance pour intercepter les ennemis. Les réfugiés vous alerteront lorsqu'ils seront attaqués. La barre de vie générale du groupe est en rouge. Chaque réfugié à sa propre barre de vie au-dessus de lui.

Surveillez votre mini-carte pour localiser les ennemis qui attaquent le convoi. Mettez-vous entre les ennemis et les réfugiés pour qu'ils s'occupent de vous et laissent filer vos amis. Vous obtiendrez un bonus de situation, à condition de ramener le groupe entier intact au point d'eau. Vous gagnerez alors 7500 points d'expérience.

Après la scène cinématique et la perte d'un garçon, parlez à tous les réfugiés deux fois. Parlez ensuite à la soeur de ce garçon et sauvegardez votre partie. De votre position, avancez comme si vous alliez à Sapran. Restez sur le chemin de droite pour retrouver le garçon sur le point de se faire dévorer par un ours et des cobras. Eliminez les ennemis qui l'entourent rapidement en commençant par les cobras et placez-vous derrière l'ours. Placez quelques Skills pour battre l'ours sans subir de dommages tout en restant derrière lui. Un Garuda attrape le petit et s'envole. Utilisez Aya est son Ravaging Paptor et tirez sur le bête pour que le garçon puisse tomber. Ne laissez pas le Garuda s'envoler trop haut, sinon il sera impossible à Aya de le toucher, soyez donc rapide.

Sapran

Vous revoilà à Sapran avec les réfugiés. Allez vers la maison de Lief et de sa soeur et prenez un bon dîner pour récupérer de la santé et de l'énergie. Dirigez-vous ensuite près de la rivière et ramassez l'objet qui brille à terre. Sauvegardez votre partie et quittez la cité.

Oradian Dunes

Avancez dans les dunes et revenez à la zone où vous avez trouvé les réfugiés. Après la cinématique allez chercher du bois pour Aya. Commencez par les branches qui se trouvent derrière Aya. Descendez ensuite le chemin et ramassez-les. En général, vous les trouverez près des murs autour des dunes qui regorgent d'objets lumineux. Ramassez les branches et les objets et revenez voir Aya. Au levé du jour, poursuivez votre route pour atteindre Fayel.

Fayel

Avancez dans la ville et entrez dans le bar qui se trouve à droite près du stand de vente. Ouvrez le coffre et ramassez le Staff Paper. Sortez et faites vos achats de potions, d'accessoires, d'armes et d'armures aux stands. Entrez ensuite dans l'auberge, montez l'escalier et entrez dans la première pièce à droite. Prenez l'Oradian Chiken Sandwich et redescendez.

Sortez, entrez dans la maison qui fait face et ramassez la Silver Fox Fur dans le coffre. Sortez, avancez vers la porte du château et regardez les cinématiques qui se succèdent. Le lendemain matin, vous vous retrouverez dans l'auberge. Descendez et sauvegardez votre partie.

Sortez de l'auberge, vous serez alors interpellé par une femme. Vous devez chercher l'ours de compagnie d'Aya. Dirigez-vous vers la sortie du village et parlez deux fois au gamin qui est près de Genma qui vous annonce que l'ours est sorti de la ville. Revenez voir la servante d'Aya. Amenez Sigmund et les jumeaux avec vous et sortez vers les dunes.

Oradian Dunes

Prenez le chemin de droite et ramassez les fruits en chemin. Avancez pour trouver l'ours Gustav qui se bat contre un ogre. Dominica, une mercenaire, se joindra à vous. Ruez- vous sur l'ogre et lancez vos plus puissants combos avant que Gustav ne soit touché. Vous gagnerez alors un bonus de situation et une Yellow Berry Potion.

Fayel

Une fois dans la ville, entrez dans l'auberge pour rencontrer Eugène qui vous demande de vous préparer pour aller à Vesplume tower. Amenez-le avec vous et parlez à la vendeuse d'accessoires. Elle vous demande de lui rapporter le Blood of Fayel. Dirigez-vous vers les dunes et revenez à la zone où vous aviez campé avec Aya et les jumeaux. Ramassez l'objet qui brille au sol. Revenez voir la vendeuse. Vous serez récompensé d'une Ring of life.

Avancez maintenant vers le château et entrez. Avancez tout droit dans la salle des rites et prenez le soin miraculeux dans le coffre. Sortez de la salle et avancez dans le couloir droit. Entrez dans la chambre de Segmund à droite et jouez " Percipere " pour trouver un coffre contenant un Iron Bow. Sortez et entrez dans la pièce d'en face. Prenez le Granite Nicklace dans le coffre. Sortez et montez les escaliers. Avancez et entrez par la petite porte qui se trouve au fond à gauche. Prenez l'Imperial stewed hot pot. Sortez dans la ville, faites le plein de potion et allez voir Eugène pour lui dire que vous êtes prêt. Après une nuit de repos, sauvegardez votre partie et quittez l'auberge.

Oradian Mountains

Avancez dans la montagne en suivant Sigmund. Eliminez les nouveaux ennemis qui vous croisent sans le perdre de vue. Ramassez les herbes et fruits en chemin. Quand il emprunte le chemin qui monte, faites attention aux boulets de pierre qui descendent sur le chemin. Restez collé au mur de gauche pour atteindre le coffre et prenez les 20000fol. Allez ensuite du côté droit et avancez pour éviter les rochers.

Poursuivez encore Sigmund et évitez d'autres pierres sur le chemin étroit qui zigzaguent et tombent en nombre. Evitez-les et avancez pour quitter cette zone. Après la cinématique, reposez-vous et achetez plein de potion de Genma. Sauvegardez maintenant votre partie et avancez dans la nouvelle zone.

Poursuivez encore Segmund et éviter à nouveau les boulets de pierres. Prenez votre temps dans cette zone et après l'avoir nettoyée, suivez Segmund vers Vesplume Tower. Ne quittez pas cette zone et revenez sur vos pas pour découvrir que vos ennemis sont revenus. Eliminez-en au maximum en vous baladant ici. Quand vous attaquera l'ogre, placez-vous toujours derrière lui pour éviter ses coups de massues. Puisque vous pouvez atteindre facilement le niveau

23 dans cette zone, ne vous ennuyez pas à essayer de tuer les monstres. Après avoir atteint un niveau de 22 ou de 23, avancez vers Vesplume Tower.

Vesplume tower

Sauvegardez votre partie et constituez vos groupes et placez-y les jumeaux. Mettez au moins un soigneur dans chaque groupe en équilibrant les forces et laissez Gustav, l'ours, tout seul.

Après la scène cinématique, en compagnie de Sigmund et des jumeaux, avancez vers le château. Eliminez le premier groupe de soldats qui essayent de vous encercler. Entrez par la porte d'en face pour voir vos amis à l'oeuvre de l'autre côté du grillage. Avancez dans le couloir et tuez le soldat qui descend de l'escalier. Montez, suivez le chemin et descendez. Attaquez vos ennemis par surprise en commençant par les archers Order Ranger qui sont plus dangereux.

Continuez votre route et éliminez d'autres soldats ennemis. Commencez par le magicien pour passez ensuite aux autres. Montez l'escalier et éliminez les deux archers. Examinez le Dais of Chaos et reprenez votre chemin.

Revenez sur vos pas pour recevoir le pigeon qui transmet le message d'Edward. Revenez vers la salle avec le grillage où vous avez pu voir vos amis au tout début. Parlez à Edward et prenez l'orbe. Revenez au Dais of Chaos et placez l'orbe dessus. Cette action débloquera la porte d'en bas. Descendez et entrez. Montez dans le téléporteur pour atterrir dans une autre zone. Sauvegardez votre partie et avancez sur un nouveau téléporteur. Vous serez téléporté dans une nouvelle zone. Avancez, éliminez les chauves-souris et entrez dans la salle.

Frappez la boule qui se trouve au centre pour débloquer la porte. Passez la porte puis une seconde pour vous retrouver sur le balcon. En bas, vos amis sont au beau milieu d'un combat. Tournez à droite et entrez par la porte. Eliminez les soldats et continuez votre chemin. Entrez dans une salle avec plusieurs miroirs et un projecteur. Le but ici est de dévier le rayon en utilisant les miroirs de sorte à ce qu'il atteigne la porte. Attention, après chaque tentative, les miroirs reprennent leurs places initiales.

Entrez ensuite par cette porte et ignorez celle d'en face pour le moment. Tournez à droite pour affronter des soldats ennemis. N'entrez pas dans la grande salle et attirez-les un par un pour mieux les éliminer. Entrez maintenant et dirigez-vous armes à la main vers la créature qui a pris la forme d'un coffre. Eliminez-le avec vos amis et revenez à l'autre porte.

Un ogre entre en scène. Attaquez-le par derrière et ignorez les archers qui se trouvent sur le balcon. Vos amis s'occuperont de ces ennemis. Une fois l'ogre éliminé, passez par la porte qui de droite. Tuez le soldat qui garde le couloir et avancez. Entrez par la porte et éliminez les chauves-souris. Placez-vous ensuite entre les deux boulets et frappez en appuyant sur " B ". Ainsi, vous actionnerez ces boulets en même temps et débloquerez la porte. Avancez et entrez dans un téléporteur.

Sauvegardez votre partie et sautez sur le téléporteur d'en face. Avancez dans le couloir jusqu'à rencontrer le second groupe. Parlez à Aya qui vous donnera deux Red Berry Potions et deux Black berry Potions. Avancez pour sortir sur le grand balcon de la tour. Eliminez le loup et allez à gauche. Prenez la Black Berry Potion qui se trouve dans le coffre et allez à droite. Tuez les soldats et l'ogre pour pouvoir reprendre votre chemin. Avancez jusqu'au bout du balcon pour trouver deux coffres. L'un contient 5000fol et l'autre une Miraculous Medicine. Revenez en arrière et entrez par la porte.

La zone est gardée par des soldats clones d'ombre qui prennent l'apparence des membres de votre groupe. Ils disposent alors des mêmes caractéristiques que les personnages qu'ils copient. Occupez-vous des clones de Sigmund et de Capell qui sont les plus dangereux pour ensuite vous débarrasser des autres. Eliminez-les et entrez par la porte suivante, vous y découvrirez de nouveaux miroirs dans cette salle. Tournez le premier miroir et actionnez le projecteur pour ouvrir la porte à gauche. Entrez et prenez l'orbe dans le coffre. Sortez et déplacez les miroirs pour débloquer la seconde porte. Entrez et regardez la courte scène cinématique.

Echangez vos orbes avec Aya et placez l'orbe sur le Dais of Patience. Empruntez la porte qui est maintenant déverrouillée et suivez le couloir jusqu'au balcon. Allez à gauche et ouvrez uniquement le coffre de gauche, l'autre est

piégé. Prenez le fragment d'orbe et allez à droite.

Avancez en éliminant les soldats et les loups. Ignorez la porte et allez au bout du balcon. Tuez le loup qui garde le coffre et ouvrez-le pour y découvrir un autre fragment d'orbe. Revenez à la porte et entrez. Suivez le couloir et entrez dans la petite salle. Vous serez pris dans une embuscade et des ennemis arrivent en vagues. Restez sous la corniche pour attaquer les soldats par derrière dès qu'ils y atterrissent.
Repoussez les trois vagues ennemis et entrez par la porte.

Traversez le couloir et éliminez les chauves-souris. Avancez et placez-vous entre les boules et exécutez une Spinning Waltz. Avancez et montez sur le téleporteur. Parlez à Genma, reposez vous, achetez des potions et sauvegardez votre partie. Montez sur le téléporteur pour atteindre une nouvelle zone. Éliminez les ennemis vous attendent puis avancez. Avant d'actionner le projecteur de la nouvelle salle, allez vers le socle sans miroir. Jouez l'air " Percipère " à la flûte pour faire apparaître le miroir et ajustez tous les miroirs. Actionnez le projecteur pour débloquer la porte. Entrez et prenez un autre fragment d'orbe.

Ajustez encore une fois les miroirs en modifiant l'inclinaison du second pour qu'il renvoie le rayon directement sur le miroir du coin droit. Avancez et sortez par la porte en direction du balcon. Allez à gauche, éliminez les soldats et la gargouille puis prenez la Panacea qui est dans le coffre. Allez maintenant à droite et repoussez les attaques ennemies. Encore une embuscade ! Ici, vous devrez maintenant éviter les pierres jetées par les ennemis tout en esquivant les attaques des magiciens jusqu'à ce que vos amis les éliminent.

Continuez votre route et éliminez les soldats et la gargouille. Entrez par la porte et ignorez le coffre qui est au bout, il est piégé. Après la courte scène cinématique, rangez votre arme et entrez dans le menu de création. Choisissez la création d'items et rassemblez les fragments de l'orbe avec Sigmund. Donnez l'orbe à Aya et entrez par la porte.

Eliminez les ennemis qui vous croisent dans le couloir et entrez par la porte. Eliminez les trois mages qui sont dans la salle. Ordonnez à un de vos amis d'attaquer une boule pendant que vous attaquer la seconde pour débloquer la porte. Avancez et montez sur le téléporteur. Sauvegardez votre partie et avancez vers un nouveau téléporteur.

Avancez dans la salle où se trouvent les quatre boules. Pour les toucher rapidement appuyez sur " A " en maintenant la flèche vers l'avant, vous réaliserez ainsi un coup sprinté. Allumez les quatre boules en même temps pour ouvrir la porte.

Avancez jusqu'à rencontrer un ennemi peu ordinaire. C'est un ennemi en forme d'oeil et répond au patronyme de Kron. Il est accompagné par deux loups. Evitez de rester devant lui et neutraliser les deux animaux. Evitez les attaques de l'oeil et attaquez-le par derrière quand il déclenche son attaque. Placez des combos puissants et sauvez-vous avant que l'ennemi ne se retourne. Une fois les ennemis éliminés, la porte se débloque, vous pourrez alors sortir. Avancez et montez les escaliers pour retrouver le boss. Si vous battez Kron en moins d'une minute vous obtiendrez un Situation Bonus et vous gagnerez une Blue Berry Powder et un Giant Eye. Ici, vous ne combattrez pas un seul boss mais deux. D'autres ennemis seront invoqués sur place comme des soldats et des archers.

Boss : Dmitri
C'est un archer très puissant. Il se téléporte d'un endroit à un autre, il est donc difficile à toucher. Eliminez les ennemis qui s'interposent entre vous et Dmitri. Quand il décoche ses flèches de loin, vous pourrez les éviter en zigzaguant. Une fois Dmitri entre vos mains, placez des combos et des Skills pour lui infliger de gros dommages avant qu'il ne disparaisse à nouveau. Demandez toujours des soins pour vos amis et vous. Restez loin de Sigmund et de Leonid au risque de subir des attaques utilisant des chaînes de Leonid. Eliminez la seconde vague d'ennemis invoqués et commencez à éliminer les archers les plus problématiques de part leur position. Rassurez-vous, ils ne sont pas très résistants. Continuez vos attaques jusqu'à ce que Dmitri soit vaincu.

Boss : Leonid
Leonid est moins mobile mais plus coriace que Dmitri, il est alors de votre devoir de vous en éloigner pendant ses attaques de chaînes. Bloquez-le dans un coin et enchaînez les combos. Quand il prépare son attaque, éloignez-vous un moment pour mieux revenir à l'assaut. Lancez des Skills et les combos habituels contre lui. Faites attention à l'attaque avec des chaînes qui surgissent de terre, elle est redoutable. Cela dit, vous pouvez l'éviter en restant à bonne distance de votre ennemi. Si vos points de vie sont en jaune, écartez-vous du combat et demandez des soins. Les coups de

Leonid font très mal, il peut vous tuer d'un seul enchaînement si votre santé est faible. Continuez alors à utiliser ces tactiques jusqu'à sa défaite, une scène cinématique se déclenchera alors.

Fayel

Descendez les escaliers pour déclencher une nouvelle cinématique qui comportera Edward. Sortez maintenant du palais et dirigez-vous vers l'auberge. Montez l'escalier et entrez dans la première chambre pour y voir les jumeaux en plein sommeil. Eugène se trouve dans la seconde chambre de droite. Michelle a la chambre de gauche. Sortez ensuite de l'auberge et allez vers la porte de sortie en direction des Oradian Mountains et parlez à Balbagan qui vous informera de sa décision de quitter le groupe.

Revenez au palais, montez et sortez sur le balcon pour y rencontrer Aya. Réorganisez maintenant votre groupe pour partir vers port Zala.

Oradian Dunes

Pour atteindre le port vous devrez traverser les dunes d'Oradian. Restez sur le chemin à gauche et avancez en éliminant les ennemis jusqu'à l'entrée du port. Avant d'y pénétrer, vous pouvez faire un petit tour dans les mines de Bihar.

Bihar Mines

Avancez dans la mine et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Votre objectif est d'atteindre une porte à droite. Vous pouvez frapper sur les chariots pour les pousser et les faire rouler sur les rails. S'ils écrasent un ennemi ou l'un de vos amis, la mort est assurée. Entrez et éliminez les ennemis à l'intérieur et le Mimic en forme de coffre. Il laissera une White berry derrière lui. Sortez ensuite et montez sur le monte-charge. Actionnez le levier pour monter. Neutralisez vos ennemis et dirigez-vous vers la porte. Ouvrez-la et nettoyez la zone. Si vous montez sur le premier monte-charge, il vous mènera près de la sortie en direction des montagnes d'Oradian. Vous pouvez aussi avancer, monter les marches et allez sur le balcon de droite pour y trouver un coffre. Prenez le Musician quill et allez vers la porte de gauche. Entrez et fouillez le coffre situé à gauche pour prendre une Fugue notations. Dirigez-vous maintenant vers la porte de droite et entrez. Débarrassez-vous de vos ennemis et utilisez l'interphone qui de gauche pour appeler l'ascenseur.

Eliminez les ennemis qui montent en empruntant le monte-charge et actionnez le levier pour descendre. Nettoyez cette zone et prenez le chemin du retour vers les dunes d'Oradian. Grâce à cette petite virée, votre niveau sera augmenté.

Port Zala

Baladez-vous dans le petit port dévasté par un Tsunami et parlez à tout le monde. Faites vos achats chez les marchands mais vous n'y ferez pas d'affaires, ils n'offrent pas grand-chose. Fouillez les quelques maisons pour trouver des coffres. Visitez les entrepôts à droite du port pour y découvrir des coffres contenant différents types de poissons. Allez sur la plage et fouillez le coffre à coté des bateaux détruits. Prenez le Zala Rock Salt et revenez au centre pour entrer dans l'auberge. Jouez l'air " Percipere " pour faire apparaître un coffre près du comptoir. Sauvegardez votre partie et retournez à la plage. Continuez votre chemin pour atteindre la côte de Zala.

Zalan Coast

Boss : Niedzielan
Avancez pour rencontrer un nouveau boss. Son élément est l'eau qu'il utilise comme arme. Ses attaques sont le water gun, le marine maul, le miasma ou le deepsea drive. Vous devez essayer de les éviter toutes. Par chance, Niedzielan prend un temps fou pour les déclencher, vous pourrez alors assez facilement les anticiper et vous éloigner de la zone

de combat. Votre objectif est la sphère qui est attachée à la chaîne. Elle est protégée par un bouclier et par une autre couche protectrice. Le bouclier ne tombe que si Niedzielan est mis KO pendant quelques temps.

Commencez donc par attaquer votre ennemi en laissant vos amis s'occuper des autres créatures aquatiques. Une fois que la sphère aura perdu son bouclier, ruez-vous dessus et donnez le maximum de coups avant qu'il ne réapparaisse. Quand Niedzielan plante son épée au sol, le danger est imminent. Il provoque l'arrivée d'un tsunami qui ravage tout sur son passage et inflige de nombreux dégâts à tout le groupe. Vous resterez KO un certain temps sans pouvoir ni vous soigner ni faire le moindre geste. Pour éviter cette grande vague, allez derrière les rochers qui forment un arc au centre de la zone. Si vous vous abritez du tsunami, tout le groupe fera de même et vous pourrez ainsi passer à l'attaque juste après cette vague. Abritez-vous ainsi que vos amis pour vous protéger de toutes les vagues ainsi d'obtenir " le succès ".

Attaquez votre ennemi avec vos combos les plus puissants et passez à la sphère. Une fois sa couche de protection détruite, il ne vous reste plus grand-chose à faire. Revenez combattre Niedzielan quand le bouclier se reforme. Combattez-le jusqu'à sa défaite puis allez vers la sphère et détruisez-la.

Port Zala

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur la plage de Zala. Allez vers l'auberge pour déclencher une nouvelle cinématique et ramassez les sacs en chemin. Avancez ensuite vers le port pour voir Edward et ramassez les sacs sur la route. Allez visiter les alentours des entrepôts pour trouver de nouveaux sacs. Après la dernière scène cinématique, sauvegardez votre partie et sortez de l'auberge.

Kolton

Dès que vous mettrez le pied dans Kolton, vous ferez face à un nouveau genre d'ennemi que vous seul ne pourrez voir. Ils sont invulnérables jusqu'à ce que tout votre groupe les repère. Jouez l'air " Percipere " pour les faire apparaître et attaquez-les. Éliminez vos ennemis en moins d'une minute pour gagner le Situation Bonus et quelques Blue Berry Powder.

Alors qu'Edward tombe malade et que Michelle le soigne, ils quittent le groupe. La petite fille que vous avez sauvée se joint alors à vous. Elle s'appelle Vic et Capell croit encore que c'est un garçon. Cette jeune fille a la capacité d'ouvrir les coffres fermés.

Vous débutez dans l'auberge. Connectez-vous avec Vic et baladez-vous dans la grande cité. Le chemin de gauche se dirige vers le téléporteur qui vous emportera vers Cobasna Timberlands. Vous reviendrez dans cette zone après avoir exploré la cité. Revenez ensuite vers l'intersection et prenez le chemin de droite. Avancez pour atteindre l'église. Entrez-y, descendez les marches et fouillez le coffre derrière les chaises de gauche. Il contient le Michelle Diary. Sortez de l'église et entrez par la porte de gauche. Avancez, ouvrez le coffre et prenez le Shamshir. Sortez et allez vers la porte d'en face. Avancez et prenez les 10000fol dans le coffre.

Sortez, tournez à droite et traversez le portail pour continuer votre balade. Traversez un autre portail et entrez dans le bar. Montez à l'étage et ouvrez le coffre qui se trouve sur le balcon. Il contient une Sacrificial Doll. Continuez votre route et à l'intersection tournez à droite pour entrer dans l'Emporium. Prenez les Lux Sandals dans le coffre et faites vos achats.

Sortez, ignorez la grande porte qui mène vers le port et continuez votre route. Traversez un autre portail et entrez dans la maison de droite. Prenez la Kolton Omelet et sortez. Continuez votre route pour boucler votre tour et vous retrouver au point de départ. Avancez alors vers le chemin du téléporteur qui mène vers Cobasna Timberlands.

Cobasna Timberlands

Réorganisez vos groupes en prenant, Aya Rico et Rucha ou Eugene avec vous. Laissez Gustav au repos. Cette forêt

est un vrai labyrinthe. Vous pouvez l'explorer entièrement mais vous perdrez beaucoup de temps. Aidez-vous avec votre carte pour trouver le chemin de Halgita. Evitez de trop rester dans la Lunar Rain qui transforme vos personnages.

Ignorez la première intersection et éliminez les ennemis. Ne restez pas au milieu du chemin pendant votre progression afin d'éviter la grosse bête qui débarquera. Tournez à droite dans la seconde intersection. Eliminez les ennemis sur votre passage et tournez à gauche à l'intersection. Avancez en passant sous la Lunar Rain et tournez à droite au prochain embranchement. Continuez tout droit pour atteindre la ville natale de Sigmund.

Halgita

Cette ville est vraiment immense. Elle est vaste et se compose de plusieurs étages. Avancez et tournez à gauche. Entrez dans l'auberge et sauvegardez votre partie. Sortez ensuite et allez sur le chemin de droite. Ignorez l'ascenseur et l'escalier et passez par la porte du grillage. N'achetez rien, attendez d'avoir Vic avec vous, il réussira à obtenir des remises de 10% à votre place.

Avancez sur le long chemin qui mène vers les marchands et les maisons. Faites vos achats pour améliorer votre équipement et avancez vers les maisons. Entrez dans la première maison et ouvrez le coffre pour prendre une Miraculous Medecine. Sortez, entrez dans la maison suivante et ouvrez le coffre situé près de Genma. Il contient un Ebony Wood. Sortez et avancez au bout du chemin. Jouez " Percipere " pour faire apparaître un coffre dans le coin gauche. Ouvrez-le avec Vic et prenez le Silk Shawl.

Revenez maintenant avec Vic vers l'entrée de la ville et entrez dans la porte au centre qui mène à une église. Montez l'escalier de gauche et ouvrez le coffre, il contient le Bishop Staff. Descendez, sortez et allez à l'ascenseur. Avancez et descendez les marches pour trouver quatre maisons. Entrez dans la seconde pour récupérer une Sacrifice Doll. Visitez maintenant la troisième pour prendre quelques Staff Paper. Remontez vers l'ascenseur et allez à droite.

Entrez dans la librairie située à droite et montez les escaliers de droite. Ouvrez le coffre et prenez le Karathos Wristband. Sortez et suivez le couloir, tournez à droite et avancez. Entrez dans la seconde pièce et ramassez le Black Berry Potion dans le coffre. Sortez et entrez dans la quatrième pièce pour prendre quelques Malus Wood. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez vers le troisième étage.

Sortez de l'ascenseur, montez les marches et entrez dans la chambre de la reine. Allez derrière les bancs rouges et ouvrez le coffre pour prendre la Black Berry Potion. Sortez, descendez l'escalier et tournez à droite. Éloignez-vous de la porte gardée de la salle du trône pour ne pas déclencher la cinématique et avancez dans le couloir. Tournez à droite et entrez dans la première chambre. Prenez le Miraculous Medecine et allez dans la seconde chambre. Prenez les 5000fol dans le coffre et revenez à la salle du trône pour déclencher une scène cinématique.

Cobasna Timberlands

Vous devez maintenant vous rendre à la maison du guérisseur en traversant la forêt. Suivez les instructions suivantes afin de ne pas vous perdre :
-Avancez jusqu'à la première intersection et tournez à gauche.
-A la deuxième intersection tournez à droite. Continuez tout droit et à la troisième intersection tournez à droite pour traverser le téléporteur.
-Une fois dans cette nouvelle zone, avancez et tournez à gauche. Vous arriverez dans une zone ouverte où vous allez devoir combattre une bête appelée Orthros qui rode sur le chemin.

Evitez de rester en face de votre ennemi. Attaquez-le par derrière ou par le côté. Evitez ses attaques de charge qui sont très puissante. Ne vous arrêtez pas de l'attaquer quand il crache du feu. Cette attaque n'est pas très puissante et ne vous empêchera pas de continuer vos attaques, ne perdez donc pas de temps à vous enfuir.
-Reprenez votre route et prenez le chemin de droite sur votre carte.
-Tournez maintenant à gauche.
-A l'intersection, tournez à gauche et passez par le téléporteur.

-Avancez et tournez à droite à l'intersection.
-Continuez enfin votre route pour atteindre le guérisseur.

Après la scène cinématique, prenez le chemin du retour vers Kolton. Revenez à l'endroit où vous avez combattu Orthros. Allez cette fois sur le chemin de gauche sur votre carte. Passez dans le téléporteur pour atteindre une nouvelle zone. Avancez jusqu'à l'intersection et tournez à droite. Avancez jusqu'à la deuxième intersection et tournez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au téléporteur qui emmène vers Kolton.

Kolton

Réorganisez votre groupe et préparez-vous à affronter Edward.

Boss : Vermified Edward
Vous devez battre votre ennemi avant que la barre de temps en rouge ne se vide. Ce combat se divise en trois parties. Assurez-vous que vous avez le Skill Symphonic Blade en plus de l'air " Percipere ".

Au cours de la première partie du combat, jouez " Percipere " pour révéler l'ennemi à vos amis. Connectez-vous avec Aya et lancez la technique Symphonic Blade. Dans la deuxième partie du combat, continuez vos attaques de Symphonic Blade et quand l'ennemi redevient invisible à vos amis, rejouez " Percipere ". Dans la troisième partie, avancez pour que votre ennemi sorte de sa cachette. Jouez " Percipere " et connectez-vous à Aya pour lancer Symphonic Blade, jusqu'à sa défaite. Vous recevrez huit Lunar pour avoir abattu le boss.

Si vous le battez en moins de trois minutes, vous recevrez un bonus de situation de 20000exp. Après la scène cinématique et le didacticiel sur les effets de la Lunar Rain sur le Lunaglyphs, faites vos achats dans la ville et sauvegardez votre partie. Vous devez reprendre le chemin vers Halgita en passant par la forêt.

Cobasna Timberlands

Suivez le même chemin qui vous à conduit la première fois à Halgita mais cette fois faites attention à la Lunar rain. Ne restez pas longtemps sous cette pluie et surveillez la transformation de vos alliés. Ils commencent par avoir des ailes transparentes puis ces ailes s'agrandissent. L'étape suivante de la transformation ne vous permettra plus de vous connecter au personnage. Lorsqu'il se transforme en noir, c'est qu'il sera complètement transformé. Il se retournera contre vous et devient invisible à vos amis. Vous devez jouer " Percipere " pour le faire réapparaître et le combattre afin qu'il redevienne normal. Pour éviter toutes ces embrouilles, quittez la zone de pluie dès les premiers signes de transformation.

Avant d'atteindre Halgita, une nouvelle scène cinématique se déclenche. Vous vous retrouverez immédiatement dans la ville.

Halgita

Rangez votre arme pour avancer plus vite et montez les marches vers le troisième étage où se trouve la salle du trône. Ignorez les ennemis en chemin. Surveillez la barre rouge en haut de votre écran. Vous devez atteindre Svala avant qu'elle ne se vide. Si vous arrivez à la salle du trône dans les trois minutes, vous gagnez un bonus situation et recevrez quelques Malus Wood.

Après les scènes cinématiques, allez vers l'ascenseur et descendez au premier. Allez vers la sortie de la ville et parlez à Faina. Faites vos achats et sortez vers la forêt.

Cobasna Timberlands

Vous devez rejoindre la ville de Dais. Pour traverser plus facilement la Lunar Rain, rangez votre arme et ne la sortez que pour attaquer les ennemis.
-Avancez sur le chemin jusqu'à l'intersection et tournez à gauche.
-A la prochaine intersection tournez à droite.
-Avancez tout droit et à la troisième intersection tournez à gauche.
-Tournez ensuite à droite et continuez tout droit vers le téléporteur. Connectez vous avec Komachi pour ouvrir le coffre en chemin et continuez votre route.
-Avancez et tournez à droite vers un autre téléporteur.
-Avancez enfin tout droit vers Dais.

Dais

Après la scène cinématique, vous devez éliminer les araignées qui vous entourent. Elles ne sont pas trop difficiles à éliminer. N'oubliez pas de tuer les petites araignées pour nettoyer la zone. Après la cinématique, avancez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Vous devez maintenant vous frayer un chemin dans ce labyrinthe. Avancez sur le chemin de gauche du point de sauvegarde. Connectez-vous avec Komachi et utilisez Ash pour qu'elle détruise la toile qui bloque la route. Eliminez les petites araignées qui surgissent et poursuivez votre route jusqu'au bout. Connectez-vous avec Komachi et ouvrez le coffre pour recevoir un Halgitian Paper.

Revenez à l'intersection et prenez le second chemin. A l'intersection prenez la route de droite. Tuez les araignées et continuez à droite pour trouver deux coffres. L'un contient une Red Berry Powder, le second est un Mimic que vous devez combattre.

Revenez ensuite à la zone initiale où se trouve le point de sauvegarde et prenez le chemin obstrué par la toile. Connectez-vous avec Aya et choisissez son Cardinal Cloak pour détruire la toile. Avancez tout droit jusqu'au bout du chemin où se trouve une grande araignée. Eliminez-la et revenez en arrière pour prendre le second chemin. Ignorez les champignons et éliminez les petites araignées qui vous coupent le chemin. Observez comment la grande araignée traverse le trou. Eliminez maintenant le scorpion et l'araignée et passez sur la toile.
Eliminez les ennemis en chemin et continuez jusqu'au bout. Abattez les deux Mimic en forme de coffre et revenez en arrière. Prenez le second chemin et attendez que l'araignée tisse un pont. Eliminez-la ensuite et avancez.

Utilisez le Cardinal Cloak d'Aya pour détruire la toile et avancez sur le chemin. Jouez " Percipere " pour dévoiler un coffre qui contient un Rachnuvus Cloth. Sortez ensuite et avancez dans le second chemin. Attendez que l'araignée tisse un pont et traversez-le. Eliminez-la et avancez.

Tuez les petites araignées qui sortent des trous dans le mur le long du chemin. Avancez sur le pont en toile et éliminez l'araignée qui l'a conçu. A l'intersection prenez à gauche et utilisez le Cardinal Cloak d'Aya pour détruire la toile. Eliminez les araignées et le scorpion et prenez le Para-gone qui se trouve dans le coffre. Revenez à l'intersection et allez à droite. Traversez le pont et éliminez les ennemis. A l'intersection allez à gauche et combattez l'araignée. Revenez ensuite à l'intersection et allez à droite.

A la prochaine intersection allez à gauche pour trouver deux coffres. Connectez-vous avec Komachi et ouvrez-les. L'un contient un antidote et le deuxième un Genius' quill'. Revenez à l'intersection et prenez l'autre chemin.

Traversez le pont en toile et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez le Cardinal Cloak pour détruire la toile. Avancez et à l'intersection allez à droite. Eliminez les trois scorpions et revenez vers l'autre chemin.

Prenez ensuite le chemin à droite et éliminez l'araignée. A l'intersection prenez à gauche. Combattez le Mimic en forme de coffre et ouvrez les deux autres avec Komachi pour prendre une White Berry Potion et un Malus Wood. Revenez maintenant au chemin de droite et avancez jusqu'à l'intersection.

Allez à gauche et jouez " Percipere " pour dévoiler un coffre. Ouvrez-le avec Komachi et prenez la Prismatite Sword.

Revenez sur le chemin de droite et avancez.

Boss : Queen Rachnuvus
Assurez vous d'avoir la potion Para-gone qui soigne la paralysie. La reine des araignées est accompagnée par plusieurs congénères, des larves et des scorpions. Oubliez la reine quand elle se planque dans le trou. Eliminez toutes ses congénères pour qu'elle sorte de son refuge. Lorsqu'elle en sortira, ne restez pas en face et attaquez-la par le côté). Ruez-vous sur elle avant qu'elle ne se cache à nouveau et ne vous envoie ses gardes. Utilisez la Reginleif, une attaque très efficace contre cette bestiole.

Après avoir vaincu la reine, avancez et ouvrez les coffres pour prendre l'Odious Eye et le Panacera. Suivez la route vers le point de sauvegarde et ouvrez les deux coffres à droite pour prendre l'Ouverture Notations et la Silk Robe. Sauvegardez ensuite votre partie et avancez vers la chaîne.

Boss : Held
Contre ce boss vous aurez l'appui de deux guérisseurs Kiriya et Savio. Ils peuvent vous soigner mais ne peuvent vous ressusciter si vos amis décèdent. Held utilisera des sphères pour vous attaquer dangereusement. Vous avez deux choix, soit briser ces sphères et laisser vos amis s'occuper d'Held, soit vous ruez sur Held et le marteler jusqu'au KO en demandant que vos amis vous soignent. Si vous êtes suffisamment puissant, choisissez la seconde option.
Held tombera en moins de deux minutes. Si vous l'achevez dans ce lapse de temps, vous recevrez un Situation Bonus et vous gagnerez le Memoirs of a Mage.

Boss : Vermified Held
Après sa défaite, Held se transforme et devient invisible à vos amis. Jouez " Percipere " pour le localiser. Connectez-vous maintenant avec aya et utilisez la Symphonic Blade. Détruisez aussi les sphères que Held crée avant qu'elles ne vous attaquent. Soignez-vous régulièrement et frappez Held dès que possible. Après quelques coups, Held se fatigue et la barrière qui protège la sphère de la chaîne tombe. Courez alors vers elle et placez vos meilleurs combos pour provoquer un maximum de dégâts avant que la barrière ne refasse surface. Répétez cette tactique jusqu'à ce que Held s'écroule. Dirigez-vous maintenant vers la sphère et détruisez-la.
Revenez ensuite à Halgita et allez à la sortie pour rencontrer Faina. Sortez vers Cobasna. Dirigez-vous vers Kolton. Après la scène cinématique, entrez à nouveau dans le palais pour déclencher une nouvelle cinématique. Une fois terminée, dirigez-vous vers un port pour rejoindre le port Zala.

Port Zala

Sauvegardez votre partie dans l'auberge et sortez vers les Oradian dunes. Pour atteindre plus facilement Fayel, coupez à travers les Bihar Mines et les Oradian Montains.

Fayel

Avancez vers l'auberge et sauvegardez votre partie. Entrez dans le château et montez au troisième étage. Avancez pour déclencher une nouvelle scène cinématique.

Oradian Dunes

Vous devez rejoindre Sapran en moins de trois minutes pour gagner le Situation Bonus. Repérez-le sur votre carte et courez avec votre arme dans son fourreau pour gagner de la vitesse. Ignorez tous les ennemis en chemin. Si vous arrivez en moins de trois minutes à rejoindre votre but, vous recevrez 30000 points d'expérience.

Sapran

Choisissez Aya, Edward et Rico comme membres de votre groupe et attaquez les trois ennemis en Vermiform. Jouez "

Percipere " pour les faire apparaître à vos amis et connectez-vous à Aya pour lancer la Symphonic Blade contre ces ennemis.

Fayal

Après la scène cinématique, vous revenez à Fayal. Faites vos achats et entrez dans le château. Connectez-vous à Komachi et entrez dans la pièce d'Aya. Ouvrez le coffre qui était fermé jusqu'à présent et prenez le Charming Parfume. Après les scènes cinématiques, revenez vers Port Zala et naviguez en direction de Kolton.

Kolton

Après la scène cinématique, allez vers la salle de réunion pour revoir Svala. Sortez du château et allez vers l'auberge. Allez ensuite vers le téléporteur qui mène vers Cobasna Timberland. Choisissez d'aller vers Castle Valette.

Castle Valette

Prenez Aya, Komachi pour débloquer les coffre et Rico dans votre groupe et placez vos autres personnages les plus forts dans les deux autres groupes.

Éliminez les ennemis pour débloquer le passage et avancez. Tuez les ennemis volants et montez les marches. Éliminez les ennemis en commençant par les deux mages. Nettoyez la zone et allez vers le coin droit pour ouvrir le coffre avec Komachi et prendre le Miraculous medecine. Allez ensuite au coin gauche et avancez vers le coffre. C'est un Mimic en forme de coffre que vous devez battre. Avancez ensuite en descendant les marches vers une autre salle. Éliminez les ennemis volants et montez les marches. Battez les deux soldats qui gardent le chemin et tournez à droite. Suivez le couloir en éliminant vos ennemis pour rencontrer des soldats en forme de squelettes. Vous ne pourrez continuer votre route que lorsqu'ils seront tous morts. Heureusement, ils ne sont pas trop difficiles à battre et leur force réside dans leurs nombre. Éliminez-les et n'oubliez de battre l'Order mage.

Suivez le chemin jusqu'à la première intersection. Prenez celui de gauche et éliminez les ennemis en route. Allez vers l'écriture en bleu et examinez-la. Pour ouvrir la porte, vous devrez toucher l'interrupteur au dessus de la porte lorsqu'il sera bleu. Si vous le touchez, alors qu'il est rouge, vous tomberez dans une embuscade qui vous obligera à combattre tous vos ennemis avant de pouvoir faire une nouvelle tentative. Avec Aya choisissez Ravaging Raptor et tirez la flèche quand l'interrupteur est encore rouge pour anticiper. Entrez ensuite dans la pièce secrète et ouvrez les trois coffres qui contiennent respectivement : 1000fol, 3000fol et 5000fol.

Revenez à l'intersection et avancez sur l'autre chemin. Éliminez les soldats et prenez le chemin à gauche. Éliminez les Lifestealer dans le couloir et avancez. Abattez toujours les mages avant qu'ils ne lancent leurs attaques. Approchez-vous alors d'eux et ne leur laisser pas le temps de réagir.

Avancez à gauche pour trouver une autre porte avec un interrupteur. Avec aya, visez cet interrupteur et tirez lorsqu'il est bleu. Tirez toujours quand ces interrupteurs sont rouges afin d'anticiper et les toucher lorsqu'ils passeront bleus. Entrez et avec Komachi ouvrez les trois coffres pour trouver un Feather Wristband, un Viper Fang et un Glacial Delight. Ceci fait, revenez maintenant en arrière et prenez le chemin de droite.

À l'intersection continuez tout droit et éliminez les lifestealer pour atteindre un coffre. Ouvrez-le avec Komachi et prenez le Memoirs of Mage. Rebroussez chemin et tournez à droite pour tomber sur une autre embuscade avec des soldats squelettes. Éliminez-les pour ouvrir le passage et avancez sur le chemin de gauche où se trouve la porte bleue. Connectez-vous avec Aya et tirez une flèche sur l'interrupteur lorsqu'il est en bleu. Cette fois l'interrupteur clignote rapidement. Tirez lorsqu'il passe au bleu. Il passera au rouge puis reviendra au bleu lorsque la flèche l'atteindra. Entrez dans la salle secrète et ouvrez les coffres avec Komachi. Prenez le Junk, le Crystallite Metal et le Memoirs of a thief. Revenez en arrière et prenez le second chemin.

Avancez, descendez les marches et affrontez les soldats squelettes une dernière fois avant découvrir le boss de la zone. Lorsqu'ils sont groupés, utilisez le Skill Reginleif pour éliminer plusieurs ennemis en une seule fois.

Boss : Envy
Assurez-vous de détenir la potion Maiden's Scorn pour vous soigner contre les charmes d'Envy, accompagné de chevaliers et de soldats squelettes. Vous ne serez pas seul, vos amis vous rejoindront pour vous faciliter la tache. Eliminez d'abord les sbires d'Envy pour dans un second temps vous en occuper. Utilisez Cutting Gavotte et le puissant Reginleif pour mettre à mal plusieurs ennemis. Contrôlez votre barre de vie et demandez des soins en utilisant la touche " Y " si cela est nécessaire.

Sauvegardez votre partie et dirigez-vous vers la porte donnant sur les chambres des éléments. Lisez ce qui est écrit pour résoudre cette énigme. Pour ouvrir les portes, vous devrez utiliser ces couleurs dans cet ordre : rouge, blanc, bleu, jaune, violet, rouge, blanc, bleu, jaune, violet, rouge, blanc, bleu, jaune, violet.

Si vous passez ces portes, sans faire la moindre erreur, vous obtiendrez un bonus de situation, vos MP et HP seront pleins. Avancez et éliminez les ennemis qui sont en bas, alors que les autres groupes s'occuperont de ceux qui sont sur la corniche. Une fois la zone nettoyée, regardez en haut pour voir un coffre. Connectez-vous à Komachi et utilisez Honeysuckle pour prendre l'objet qui est dans le coffre. C'est une Instrumental Sword.
Equipez-vous en, avancez maintenant à gauche et tournez à droite. Éliminez les ennemis dans la zone et continuez votre route. Suivez le couloir jusqu'au coffre, attention c'est un Mimic en forme de coffre. Abattez-le et entrez dans la salle située à droite.

Avancez et lisez ce qui est écrit sur le mur droit. Allez vers les deux sphères et frappez la première quand elle est bleue et courez vers la seconde pour la frapper lorsqu'elle sera également bleue. Cette action ouvrira la porte de gauche. Entrez, ramassez les 40000fol dans le premier coffre, les 6550fol dans le second et le Memoirs of a Hunter dans le troisième. Frappez ensuite les deux sphères quand elles sont vertes pour ouvrir la porte d'en face.

Avancez et frappez à nouveau deux autres sphères lorsqu'elles seront bleues pour ouvrir la porte de droite. Entrez et prenez le Rachnuvus Cloth, la Capriccio Notation et le Rachnuvus Shell. Frappez ensuite les deux sphères quand elles sont vertes pour ouvrir le passage.

Avancez maintenant et jouez " Percipere " pour faire apparaître les deux sphères. Frappez-les quand elles sont bleues pour ouvrir la porte située à gauche et entrez pour ouvrir les trois coffres. Prenez deux Blaze Metal et la Salamander Skin. Sortez et frappez les deux sphères quand elles sont vertes pour ouvrir la porte d'en face. Avant d'aller affronter le boss, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Vous pourrez avancer sans avoir à refaire toutes les manipulations. Prenez ensuite le chemin en direction du boss et éliminez les soldats squelettes qui sont dans le couloir.

Boss : Saranda
Attendez l'arrivée de tous vos amis pour attaquer Saranda. Elle est très puissante et ses attaques sont dévastatrices. Vous passerez la majeure partie du temps à demander des soins pour vous et vos amis. Restez loin d'elle quand elle déclenchera ses attaques et ripostez immédiatement pour vous en éloigner juste après. Si vous n'avez pas assez de temps pour faire cette manoeuvre, placez-vous de façon à ce que la sphère se retrouve entre Saranda et vous-même. Cette dernière restera sur place et tous vos amis l'attaqueront. Restez à l'abri et contentez-vous de soigner vos amis. Une fois que Saranda sera fatiguée, la barrière qui protège la sphère tombe quelques instants. Jetez-vous sur la sphère et sortez vos plus puissants coups. Quand elle sera à nouveau en forme, le bouclier se reformera. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Rappelez-vous que plus la fin de Saranda sera proche, moins le temps à votre disposition pour frapper la sphère sans bouclier sera important.

Plodhif Caverns

Après le combat, avancez vers Genma, achetez des potions et choisissez l'option repos. Sauvegardez votre partie. Avancez maintenant et connectez-vous à Komachi. Ouvrez le coffre à droite avec le Honeysuckle et prenez le Mercuriuc Metal. Avancez pour vous faire surprendre par un mille-pattes géant qui vous séparera du reste du groupe.

Avancez maintenant tout seul.

Continuez d'avancer et ouvrez le coffre pour prendre un Crystallite Metal. Avancez pour voir vos amis de l'autre côté de précipice. Continuez votre chemin et évitez de rester dans la trajectoire de la bête pour ne pas subir de dommages. Si vous êtes touché, demandez à vos amis de vous soigner. Avancez et éliminez les petites larves en chemin. Laissez-les ensuite s'occuper des ennemis devant vous. Ouvrez maintenant le coffre pour ramasser une Red Berry Powder.

Reprenez votre chemin jusqu'à l'intersection. Empruntez le chemin à droite. Tuez les ennemis en route et allez à gauche où se trouve un coffre fermé. Allez encore à droite et jouez " Percipere " pour faire apparaître un nouveau coffre contenant une Mysterious Medecine.

Revenez à l'intersection et prenez le chemin de gauche. Avancez en éliminant les ennemis et prenez le chemin de gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous entendiez le son qui indique une zone cachée. Jouez " Percipere " pour dévoiler une cachette. Entrez et éliminez les ennemis volants et approchez-vous des coffres. Celui de droite est un Mimic. Abattez-le et ouvrez le second coffre pour recevoir 160000fol.

Après avoir exploré toute la grotte, avancez sur le chemin qui mène en bas de votre carte. Éliminez les ennemis en les obligeant à vous suivre pour les attaquer un par un. Avancez ensuite et éliminez les larves avant d'ouvrir le coffre piégé par un Paralysis Trap. Ouvrez le coffre qui contient une White Berry Potion et avancez. Évitez la charge du mille-pattes et poursuivez votre route.

Vous revoilà avec vos amis. Reformez votre groupe en prenant Aya et Komachi. Sauvegardez votre partie et avant de reprendre votre chemin, connectez-vous à Komachi. Ouvrez votre carte. Repérez les coffres qui n'ont pas été ouverts et allez les fouiller. Le premier contient un Rachnuvus Cloth. Les deux autres s'ouvrent à l'aide de l'Honeysuckle de Komachi. Ils contiennent un Genius' Guill et un Mercenary Helmet. Revenez ensuite au point de sauvegarde en éliminant le plus grand nombre d'ennemis possible afin que Capell atteigne au moins le niveau 50.

Pieria Marshlands

Après la scène cinématique connectez-vous avec Komachi et ouvrez le coffre sur le rocher. Il contient un Atlantis Metal. Avancez maintenant et affrontez le boss.

Boss : dragon
Allez directement près de l'entrée pour obliger le dragon à vous suivre. De cette façon ses attaques ne détruiront pas les coffres. Éliminez les ennemis envoyés par lui pour l'obliger à se poser. Evitez de rester devant ou derrière lui et attaquez par le côté. Utilisez le Skill Grinn Valesti très puissant et enchaînez les combos jusqu'à ce que le dragon se mette à voler. Continuez à le frapper pendant son lent décollage. Recommencez cette tactique et achevez-le lorsqu'il atterrira une seconde fois.

Si vous parvenez à l'éliminer en moins de deux minutes, vous gagnerez un Situation Bonus et obtiendrez un Dragon Eye.

Après le combat, connectez-vous à Komachi et ouvrez les coffres éparpillés dans la zone. Des ennemis apparaissent près de chaque coffre. Avancez ensuite sur le chemin pour que des scènes cinématiques se déclenchent.

Vous n'êtes accompagné que par Aya. Jouez " Percipere " pour dévoiler un coffre et prenez le Dragon Hide. Avancez ensuite, descendez les marches et sauvegardez votre partie. Avancez encore pour déclencher une nouvelle cinématique.

Réorganisez encore une fois votre groupe et choisissez Aya, Rico et Komachi comme membres de votre groupe.

Revenez maintenant au point de sauvegarde et allez voir Genma qui est à gauche des escaliers. Reposez-vous ensuite et faites le plein de potions. Allez à droite des escaliers et téléportez-vous vers Kolton si vous voulez faire des achats. Vous ne pourrez y revenir par la suite qu'une fois le jeu terminé.

A Kolton, prenez Balbagan comme membre de votre groupe et revenez aux Plodhif Caverns. Avancez et avant d'atteindre la zone où vous avez battu le dragon, connectez-vous avec Balbagan et détruisez le rocher pour atteindre le coffre qui contient une White Berry Powder. Entrez dans la caverne et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Détruisez un autre rocher pour atteindre le coffre contenant un Empyrean cloth. Revenez maintenant à Kolton pour réorganiser le groupe et téléportez-vous à Pieria Marshlands. Sauvegardez votre partie et avancez sur le chemin à droite vers l'Underwater Palace. Montez sur le téléporteur pour entrer dans le château.

Underwater palace

Avancez pour combattre votre premier boss dans le château.

Boss : Iskan Du Bal
Les attaques de votre ennemi sont facilement évitables car il est particulièrement lent. Mais attention, s'elles vous touchent ou touchent l'un de vos ami, elles feront très mal. Ayez alors toujours un oeil sur votre jauge de vie. Demander des soins tout au long du combat. Lancez vos coups spéciaux et vos combos en restant derrière votre ennemi. Après avoir donné suffisamment de coups à Iskan, laissez vos amis le détruire pour obtenir un Situation Bonus et gagner 35000 points d'expérience.

Après la scène cinématique, organisez vos trois groupes. Mettez Aya, Edward et Rico dans votre groupe et placez les plus forts de vos personnages dans les deux autres groupes. Avancez vers le téléporteur et allez derrière lui pour ouvrir le coffre et prendre le Solar Necklace. Montez ensuite dans le téléporteur.

Avancez et ouvrez la porte. Montez les marches et entrez dans la grande salle. Éliminez les ennemis qui vous attendent en commençant par abattre les loups. Passez ensuite aux oiseaux et soignez-vous durant le combat.

Sortez par la porte et prenez la Feebel Cape dans le coffre. Sortez, montez les marches et dans le téléporteur. Avancez, passez la porte et montez les marches pour affronter le boss de cet étage.

Boss : deux Veld the evil eye
Attaquez ces yeux par derrière. Si vous optez pour une attaque spéciale, attaquez votre ennemi pendant qu'il lance sa propre attaque. De cette façon, il n'esquivera pas la vôtre et ne perdrez pas vos points MP. Demandez des soins pour votre groupe et vous même. Focalisez-vous sur un ennemi à la fois pour les battre plus rapidement.

Après le combat, avancez et ouvrez la porte pour trouver un coffre contenant une Phoenix Feather Jacket. Avancez et montez les marches vers le téléporteur qui mène au troisième étage.

Avancez et montez les marches. Préparez-vous à affronter une horde d'ennemis. Essayez d'éviter qu'ils vous encerclent où vous connaîtrez une fin prématurée. Commencez par éliminer les sorcières puis les archers, passez ensuite aux ennemis encore en vie. Sortez par la porte et prenez le Feeble Wristband qui est dans le coffre. Ceci fait, continuez votre chemin jusqu'au quatrième étage.

Boss: Tarasque

Évitez les charges de cet ennemi pour être sauve. Attaquez-le avec le Reginleif et le Grinn Valesti pour lui infliger un maximum de dégâts. Restez loin de votre ennemi quand il crache du feu et continuez à lancer Reginleif de loin. Soignez-vous régulièrement pour ne pas risquer de mourir et alors devoir tout recommencer.

Une fois ce monstre éliminé, continuez votre route vers le cinquième étage. Éliminez les ennemis dans la grande salle et ouvrez le coffre pour prendre le Phoenix Feather Hood.
Continuez votre route jusqu'au sixième étage et le combat contre un autre boss.

Boss: Greed

C'est un ennemi squelettique qui en invoque d'autres. Éliminez ces soldats qui inquiètent vos amis guérisseurs et lancez

Reginleif sur Greed. Restez loin de lui pour ne pas être touché par les épées qu'ils utilisent comme bouclier. Soignez-vous régulièrement et prenez des Black Berry Potion pour augmenter votre barre de MP si nécessaire.

Sortez maintenant de la salle et ouvrez le coffre pour prendre les Phoenix Feather Boots. Continuez votre route vers l'étage suivant. Faites à nouveau le plein de potions chez Genma et reposez-vous. Sauvegardez votre partie et sortez. Prenez l'Amarlista qui est dans le coffre et reprenez votre chemin vers un autre étage.

Boss : Kraken
Ce boss est vraiment très facile à battre. Malgré ses attaques puissantes, il est très lent et vous esquiverez facilement ses assauts. Néanmoins pour éviter tout risque, restez derrière votre ennemi et placez vos deux Skills pour l'éliminer rapidement.

Empruntez ensuite la porte et prenez le Sovereignty Ring qui est dans le coffre. Vous pouvez, si vous le voulez revenir au point de sauvegarde pour sauvegarder votre partie avant d'affronter les deux prochains Boss.

Avancez maintenant et maintenez la même composition de groupe. Après la scène cinématique, vous devez affronter un nouvel ennemi.

Boss : Karathos
Ne faites jamais face à ce monstre, restez toujours derrière lui et lancez vos attaques. Attaquez-le quand il prend vos amis comme cible. Quand il commence à pivoter et à se déplacer dans tous les sens rapidement, abritez-vous derrière un pilier et faites passer l'assaut. Sortez ensuite de votre cachette et enchaînez un Reginleif pour l'abattre.

Vous n'aurez pas de répit et vous combattrez Leonid tout de suite après.

Boss : Leonid
Commencez par détruire les chaînes qui forment le bouclier de Leonid avec le Reginleif.
Sans bouclier, attaquez-le avec un Grinn Valesti. Remplissez toujours votre barre de MP et enchaînez les coups spéciaux sans relâche. Soignez-vous régulièrement et évitez ses attaques de chaîne. Ne l'attaquez pas quand il est dans les airs, vos attaques sont inefficaces et vous risquer de prendre son attaque " boule d'énergie " en pleine figure. Restez loin de lui quand il essayera de vous balayer avec sa chaîne. Après plusieurs coups, laissez vos amis s'occuper de lui pour gagner un Situation Bonus et obtenir 40000 points d'expérience.

Après le combat sauvegardez votre partie et reprenez votre chemin pour que plusieurs scènes cinématiques se déclenchent.

Lunar Sanctuary

Avancez et regardez ces cinématiques jusqu'à retrouver Leonid mais cette fois. " vermifié ".

Boss : Leonid
La tactique est la même que le combat précédent. Les seuls changements résident dans une résistance et une puissance plus forte. Evitez comme toujours ses attaques de chaînes et soignez-vous plus fréquemment que la première fois. Vous pouvez frapper Leonid jusqu'à sa défaite sans se soucier du bonus de situation. Essayez d'éviter les coups et de ne pas utiliser trop de potion. Vous combattrez le boss final juste après ce combat. Essayez de faire le plein de MP et de HP pendant l'affrontement contre Leonid pour commencer le combat contre le boss avec barres au maximum.

Boss : Veros
Le boss final est vraiment très dangereux et si vous faites la moindre erreur vous perdrez le combat. Avant d'atteindre le boss, il faudra briser les six Nethermyrmidon qui le protègent. Le Reginleif et la meilleure arme pour ce boulot. Attaquez-les de loin quand elles sont immobiles. Eloignez-vous en lorsqu'elles commenceront à tourner.

Attaquez les clones que Veros invoque. Se sont vos clones, attaquez-les avec l'aide de vos amis en vous focalisant sur

un seul ennemi à la fois. Soignez-vous régulièrement et remplissez votre barre de MP. Intensifiez les assauts sur les Nethermyrmidon pour les détruire.

Ceci fait, le tour des Supernhelot qui forment un autre bouclier est venu. La stratégie est la même que pour le bouclier précédent. Utilisez le Reginlief et le Grinn Valesti pour les détruire. Vous devez vous sauver des que Veros préparera ses attaques qui utilisent des boules d'énergie ou des boules de feu.

Une fois les boucliers détruits, Veros sans bouclier, commencera à bouger dans tous les sens. Il invoque des météorites qui s'abattent sur la plate-forme. Pour les éviter, restez sur le bord de la plate-forme et tournez autour du boss. Demandez toujours des soins et passez à l'assaut entre ses attaques. Utilisez toujours le Reginlief et le Grinn Valesti contre cet ennemi. Les autres attaques vous feront perdre du temps et ne seront pas utiles. Répétez ces actions jusqu'à ce que le Dieu Veros soit définitivement éliminé.

Voilà, vous venez de terminer Infinite Undicovery. Félicitations. Vous pouvez maintenant regarder les dernières scènes cinématiques et sauvegarder votre partie dans un nouveau slot, après le défilement des crédits.

Insanely Twisted Shadow Planet

© Fuel Cell 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt Shadow Planet

Rendez-vous sur la Shadow Planet.

Soucoupe volante

Terminez la campagne solo.

SUCCÈS

Millionnaire (10)

Marquez un million de points en Course de lanterne.

Marathon (20)

Atteignez la 9e arène en Course de lanterne.

Archéologue (20)

Retrouvez tous les artefacts de la Shadow Planet.

Terminer le jeu (50)

Terrassez le boss final.

Explorateur (20)

Explorez tous les recoins de la Shadow Planet.

Terminer le niveau Électrique (10)

Terrassez le boss à la fin de la zone Électrique.

Pleine charge (20)

Retrouvez toutes les améliorations pour vaisseau de la Shadow Planet.

Terminer la zone Mécanique (10)

Terrassez le boss à la fin de la zone Mécanique.

Terminer le niveau Glace (10)

Pulvérisez le cristal rouge et frayez-vous un chemin jusqu'à la zone Magnétique.

Terminer le niveau Océan (10)

Échappez-vous de la grotte aquatique au fond de l'océan.

Terminer le niveau Organique (10)

Terrassez le boss à la fin de la zone Organique.

Terminer le Monde d'origine (10)

Parcourez votre monde d'origine pour voyager jusqu'à la Shadow Planet.

Interpol : The Trail of Dr. Chaos

© Microsoft / TikGames 2009

SUCCÈS

Celui qui le trouve, le garde (20)

Trouvez les 8 objets dans un endroit de la ville en solo ou coopératif

Ca dégaine vite (10)

Trouvez 3 objets en 5 secondes

Plan bonus (10)

Trouvez les 9 objets bonus en une seule mission

Pas impossible (10)

Complétez une mission

Premier indice gratuit... (10)

Complétez une mission sans utiliser aucun indice

Juste dit "non" (25)

Complétez toutes les missions sans utiliser d'indices

Vlan, boum... (25)

Complétez site en ville en moins de 30 secondes

Interprète star (25)

Gagnez le titre d'agent d'élite dans n'importe quelle mission

La première fois (10)

Complétez la mission 3 et capturez Monsieur Smith

De retour (15)

Complétez la mission 6 et capturez Le Marteau

Jamais deux sans trois (15)

Complétez la mission 9 et capturez L'Artiste

Et de quatre (25)

Complétez la mission 11 et capturez Dr. Chaos

Inversion

© Namco Bandai / Saber Interactive 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I - L'attaque de Vanguard

L'histoire commence par une réflexion profonde sur ce que vous avez vécu jusqu'ici. Vous êtes en piteux état, attaché et prêt à être sacrifié par une espèce de barbare qui prononce des mots incompréhensibles. Votre premier flashback vous emmène dans une ville, tourelle mitrailleuse entre les mains. A vous de vous familiariser avec les commandes de tir en éliminant tous les ennemis qui apparaissent sur le bâtiment en face. N'hésitez pas à tirer sur les colonnes qui soutiennent la construction, car dans Inversion, beaucoup d'éléments du décor sont destructibles. Le second flashback vous transporte sur un lieu de combat, fusil en main. Il s'agit là de comprendre les principes de gravité du jeu.

Il arrive effectivement que l'apesanteur change de direction et vous plaque contre une façade. A vous de stabiliser votre sens de l'orientation pour continuer comme si de rien n'était de tirer sur les barbares qui vous font face. Le flashback revient ensuite un bon mois en arrière et l'aventure commence réellement. Vous êtes Davis, un flic normal qui rentre chez lui pour offrir à sa fille son cadeau d'anniversaire... Et êtes surpris par une véritable invasion de grosses brutes incapables de parler. Pas le temps de réfléchir, accompagné de votre fidèle associé, vous empoignez les armes pour éliminer la menace.

Poursuivez votre chemin parmi les voitures accidentées jusqu'à apercevoir une brique de lait suspendu dans les airs. Votre nouvel objectif est de rejoindre votre appartement pour y retrouver votre famille. Continuez donc d'avancer tout en tuant vos opposants. Passez par le parking souterrain et gravissez les étages par les escaliers. Vous arrivez dans une salle où un homme git au sol, implorant votre aide. Pas le temps de s'attendrir : des envahisseurs vous attendent juste en face et cassent le mur pour mieux vous surprendre. (Tuez le premier avec une attaque au corps à corps.)

Continuez votre chemin. L'immeuble s'effrite progressivement à cause d'une inversion gravitationnelle. Vous affrontez d'ailleurs un ennemi debout au plafond ! Empruntez les derniers escaliers jusqu'à trouver votre épouse... Décédée. Sous le choc, vous ne réagissez pas face à l'attaque ennemie qui arrive et êtes retenu prisonnier. Avant d'être assommé, vous apercevez cependant votre fille toujours en vie qui appelle à l'aide...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre un

Chapitre II - Pris au piège

Vous voilà déporté dans un désert, prisonnier des Lutadores. Suivez le convoi des futurs esclaves sans broncher jusqu'à votre cellule. Là, vous faites la rencontre d'un soldat de la résistance qui éveille en vous une lueur d'espoir. Vous êtes ensuite appelés aux travaux forcés. Encore une fois, marchez tranquillement jusqu'à une nacelle qui vous descend dans les profondeurs de la mine... Là, vous vous emparez du Gravlink, cet outil qui vous permettra de contrôler la gravité jusqu'à la fin du jeu. Vous pouvez désormais faire flotter des objets ou des ennemis, les agripper, puis les projeter au loin.

Continuez votre route en suivant les rails dans la galerie souterraine. **Vous obtenez le trophée argent / succès 25G : Grappin**. Le Gravlink vous permet de dégager les encombrements qui vous bloquent le passage. Poursuivez sur la droite pour arriver dans un précipice. Pour passer, utilisez la fonction rouge du Gravlink sur la poutre en hauteur : elle tombe et vous permet ainsi de passer en équilibre. Aidez-vous ensuite de votre compagnon pour passer au-dessus de la grille fermée. Tout au long du jeu, de nombreux éléments du décor nécessiteront ainsi la coopération entre les deux héros.

Plus loin, une porte en bois barricade le passage. Faites planer un baril sur votre droite, agrippez-le, et projetez-le sur la porte pour la faire voler en éclat. Juste après, des Lutadores vous repèrent et vous prennent pour cible. Désarmez, vous devez encore une fois utiliser le Gravlink pour les cribler de projectiles, comme des morceaux de pierre. Une fois les ennemis achevés, progressez au milieu des échafaudages, grimpez sur une espèce de grue, et poursuivez jusqu'à arriver dans une salle sans issue. Plusieurs stalactites et stalagmites obstruent une porte de sortie : éclatez-les en projetant une nouvelle fois un élément du décor dessus.

En continuant votre exploration de la grotte, vous croisez une sorte de source lumineuse bleutée. Elle permet de recharger, en marchant dessus, les batteries de votre Gravlink. Vous arrivez ensuite dans une salle où un robot volant sort du sol... Il vous attaque ! La technique est toujours la même : faites flotter puis empoignez divers éléments du décor pour ensuite les envoyer s'écraser sur lui. Ce mini-boss n'est pas difficile à battre. Au terme du combat, vous décidez d'emprunter le trou pour sortir définitivement de ce cauchemar... Trop tard, les Lutadores vous ont rattrapé. Retour en prison.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre deux

Chapitre III - Evasion

Votre voisin de cellule vous propose de l'aide afin de fuir. En attirant l'attention du garde Lutadore, il vous permet de quitter la cellule afin de reprendre la direction du trou dans le sol. A vous de vous faufiler discrètement à travers le camp ennemi en restant constamment planqué derrière des éléments du décor. Attention aux cercles de lumière des projecteurs qui surveillent les lieux, car si vous passez dedans, vous êtes repérés et c'est l'échec de la mission. Après avoir traversé une poutre et escaladé un mur, vous assommez deux ennemis et récupérez enfin de quoi vous battre. S'en suivent alors plusieurs gun-fights durant lesquels vous progressez en direction de la fameuse grotte.

En arrivant dans ce qui semble être une salle d'opération, vous êtes surpris par un capitaine lutadore vraiment très facile à battre. Vous récupérez enfin vos précieux Gravlinks. Poursuivez ensuite dans le souterrain au milieu des gunfights. Lorsque vous apercevez un chariot de mine, n'hésitez pas à vous cacher derrière tout en le poussant avec votre dos pour progresser en direction de l'ennemi. Utilisez de nouveau le monte-charge pour descendre dans les profondeurs et réempruntez le même chemin que précédemment jusqu'au trou dans le sol. Vous faites sautez la salle grâce à des explosifs et sortez enfin de cette maudite prison.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre trois

Chapitre IV - Retour à la maison

Votre but est maintenant de retourner une nouvelle fois à votre appartement afin d'y retrouver votre chère fille Leila. Descendez par le toit d'une épave d'autobus et frayez-vous un chemin dans des rues totalement dévastées par l'invasion lutadore. Vous ne tardez d'ailleurs pas à croiser la route de quelques de ces vermines. Après avoir aperçu un homme étrange derrière un grillage, utilisez votre Gravlink pour débloquer la grande plateforme oblique. Vous apprenez à utiliser l'onde de choc, idéale pour tuer plusieurs ennemis proche de vous. De nombreux Lutadores vous attendent dans le magasin à jouet : éliminez-tous pour continuer en direction de votre immeuble.

A la sortie de la boutique, vous êtes la cible d'un sniper placé sur le pont en face. Faites-le flotter dans les airs pour mieux pouvoir le descendre. Un autre ennemi est sur la passerelle en bois sur votre droite. Même méthode. N'oubliez pas de récupérer l'arme tant prisée qui vous sera très utile pour la suite du niveau. Poursuivez en grimpant les escaliers successifs jusqu'à arriver devant un camp de travail ennemi. Restez en hauteur et shootez-les avec votre sniper. Descendez ensuite en bas et passez sous le rideau métallique grâce à votre coéquipier pour rentrer dans l'enceinte bâtiment. De nouveaux envahisseurs s'y trouvent, éliminez-les puis continuez votre route. La vidéo suivante montre comment dénicher un augmentateur de l'énergie du Gravlink dans la zone.

Vous ne tardez pas à tomber nez à nez avec une foreuse qui sort du sol. Détruisez-la rapidement en jetant une des grenades à disposition devant vous en son intérieur. Une fois la menace éradiquée, poursuivez et utilisez la courte-échelle pour passer le mur de planches. Vous arrivez alors dans une zone où la gravité est nulle. Plus clairement, vous flottez dans l'air et devez donc vous déplacer en vous propulsant de plateforme en plateforme. Vous

arrivez donc dans votre immeuble et le traversez pour trouver Leila... En vain. Elle a dû être emmenée par des Lutadores... Vous décidez donc de reprendre le combat jusqu'à la trouver, quitte à aller jusqu'au bout du monde pour cela.

A la sortie de l'immeuble, de nombreux Lutadores vous attendent, et heureusement, un sniper est là aussi pour se glisser entre vos mains. Attention, un bon nombre d'ennemis armés de snipers sont cachés dans l'immeuble de l'autre côté de la rue. Une fois descendus, vous découvrez une espèce de machine de guerre, un Lutadore en armure lourde avec un canon mitrailleur : un Behemoth. Pour le tuer, il faut lui faire perdre l'équilibre au moyen d'une grenade, puis tirer dans son dos nu. Une fois le molosse à terre, vous faites la connaissance du leader de l'opposition armée humaine qui veut intègre dans son équipe afin de continuer le combat face à l'invasion. Un coup de main n'est jamais de refus.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre quatre

Chapitre V - Combat de rue

Progressez tout droit dès le début du niveau pour voir arriver une véritable armée lutadore avec entre autres une foreuse. Eliminez-en le plus possible, puis repliez-vous dans la ruelle à droit sur les ordres du commandant. Là, cachez-vous derrière les murets pour résister face à l'ennemi qui arrive aussi dans la ruelle, au sol comme en hauteur. Attention notamment au Lutadore qui possède aussi un Gravlink. Tirez sur les bidons d'essence pour détruire la passerelle en hauteur sur laquelle se trouvent plusieurs ennemis. Courrez ensuite pour rentrer dans le bâtiment sur la droite où votre coéquipier vous attend.

Progressez au milieu des gravats, escaladez le muret, puis récupérez l'arsenal dont vous avez besoin dans la salle avec la grande fenêtre. Plusieurs ennemis vous attendent derrière la porte que vous devez enfoncer au pied, autant se tenir prêt. Après avoir vu une famille entière morte au sol, descendez les escaliers pour vous trouver face à une mitrailleuse indestructible de front. La stratégie est de contourner la barricade pour pouvoir la détruire de derrière pendant que les soldats occupent l'attention du tireur. Foncez donc dans l'immeuble ouvert à droite, traversez-le en tuant vos opposants, puis prenez place mitraillette en mains. Cette scène doit vous rappeler quelque chose : c'est le premier flashback auquel vous avez assisté au début du jeu.

Vous savez donc déjà quoi faire : visez les piliers afin d'écrouler le bâtiment. Un Behemoth se joint à la fête, et vous n'en faites qu'une bouchée vu l'arme surpuissante entre vos mains.

Allez ensuite récupérer son canon puis continuez. Les soldats décident de prendre un autre chemin que le vôtre. Pendant qu'ils cherchent un véhicule, vous devez enquêter pour en apprendre plus sur le camp Lutadore. Alors que vous assistez à l'effondrement de trois gratte-ciels, vous êtes attaqué de front par de nouveaux ennemis. Il s'agit de la seconde scène du flashback, durant laquelle vous êtes scotché à la façade de droite. Poursuivez comme si de rien n'était et dirigez-vous vers l'espèce de source de fumée bleutée, qui permet de changer de plan d'apesanteur.

Poursuivez à travers le bâtiment jusqu'à arriver dans une salle prise pour cible par des snipers ennemis. Ca tombe bien, c'est également ici que vous trouvez un sniper rien que pour vous (contre le mur à droite). Attention, car les murets derrière lesquels vous vous protégez sont détruits petit à petit par les tirs ennemis. Traversez ensuite l'appartement et passez sur les échafaudages accrochés à la façade. Descendez la petite échelle puis changez une nouvelle fois la gravité. Là, vous devez vous servir d'un câble suspendu comme tyrolienne pour traverser. Continuez votre route jusqu'à arriver à une véritable réunion de Lutadores. Leur chef prend la fuite ; rattrapez-le pour affronter le tout premier boss du jeu, le Boucher. La vidéo suivante vous aidera à appréhender de la meilleure manière ce combat peu évident.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : L'Homme de Fer

Au terme du combat, vous obtenez une amélioration pour votre Gravlink : il vous est désormais possible de porter des objets lourds pour les lancer sur l'ennemi ! Sortez de la grande salle en soulevant le volet métallique et progressez jusqu'à une impasse. A vous d'utiliser votre nouveau pouvoir pour casser les planches de bois qui retiennent les gros tuyaux. Pour cela, envoyez simplement des barils dessus. L'éboulement casse la grille de métal et vous ouvre l'accès. Vous débouchez ensuite sur une nouvelle zone où la gravité est nulle. Avancez en flottant dans le vide et utilisez votre

Gravlink pour enfoncer les poutres qui obstruent votre chemin. Attention, plusieurs ennemis vous attendent à l'intérieur de la bibliothèque. Pour les battre, restez accroché à un rebord et visez tout simplement avec votre arme. Vous pouvez aussi utiliser les pouvoirs du Gravlink pour leur lancer des éléments du décor. Poursuivez votre chemin sur la terre ferme jusqu'à une courte échelle qui marque la fin du cinquième chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre cinq

Chapitre VI - La route vers l'enfer

Vous voilà de nouveau sur les toits de la ville. Progressez grâce aux escaliers (attention aux bus qui tombent) et utilisez votre ami comme grimpez en hauteur. Prenez à droite, montez l'échelle, et descendez les escaliers à moitié détruits. Vous affrontez alors des Lutadores sur une sorte de petit pont en piteux état, après quoi vous devrez emprunter un nouveau câble en tyrolienne. Eliminez vos opposants, escalader le mur, puis utilisez la source d'énergie pour faire basculer la gravité. Là, poursuivez sur la façade au milieu des conduits d'aération en prenant garde aux envahisseurs perchés sur d'autres murs d'immeubles.

Poursuivez ensuite à travers les murs en lambeaux et les baies vitrées jusqu'à retrouver... Fitzgerald, le type qui vous a aidé à vous échapper de prison ! Il fait aussi partie des hommes de Banks, excellente nouvelle. Vous ne tardez d'ailleurs pas à retrouver votre ami chauve puisqu'il est en train d'affronter l'ennemi juste derrière la porte... Ou plutôt de subir la colère d'une mitraillette accompagnée d'un mortier. Emparez-vous des multiples lance-roquettes que vous trouvez en progressant prudemment derrière les épaves de voitures et explosez en premier lieu la tourelle. Un Behemoth ne tarde pas à se joindre à la partie : éliminez-le comme d'habitude, en attendant qu'il se dirige vers Leo pour lui tirer en plein dans le dos.

Pénétrez ensuite dans le bâtiment dont vous venez de défoncer l'entrée, passez à deux sous le rideau métallique et passez dans une nouvelle zone de gravité zéro. Voletez grâce aux différents rebords en faisant attention aux quelques Lutadores qui se trouvent sur votre chemin. Vous ne tardez pas à arriver juste au-dessus du mortier qui pilonne vos coéquipiers : utilisez votre lance-roquettes pour le faire taire aisément. Passez alors par la petite brèche dans le mur et redescendez sur le parking pour retrouver Banks et le véhicule ennemi qu'il a réquisitionné. Il vous faut maintenant protéger ce char blindé de multiples ennemis croisés sur la route. Prenez les devants et utilisez sans modération votre Gravlink, très rapide et efficace face à l'adversaire.

Après cette phase de protection, vous obtenez une nouvelle amélioration pour le Gravlink qui vous permet désormais de soulever des voitures ! Et bien sûr de les projeter selon votre bon vouloir. Frayez ainsi un passage au véhicule de Banks jusqu'à arriver sur une grande route remplie d'épaves d'automobiles. C'est l'occasion idéale pour balancer tout ce qui se trouve sous votre main ! De nombreux ennemis approchent naïvement, n'hésitez pas à vous croire sur une piste de bowling. C'est d'ailleurs le meilleur endroit du jeu pour obtenir le **trophée bronze / succès 25G : Triplé et le trophée argent / succès 50G : Tape m'en cinq**, comme le montre la vidéo suivante. Ils demandent de tuer avec un objet lancé grâce au Gravlink respectivement trois et cinq Lutadores.

Ceci fait, vous avez un second mortier à dénicher puis à détruire. Commencer par détruire la tourelle qui vous barre la route à l'aide d'une nouvelle épave de voiture, puis passez sous le rideau métallique grâce à votre coéquipier. Montez dans l'immeuble jusqu'à déboucher sur une zone de gravité nulle où vous attendent plusieurs Lutadores armés. Progressez ainsi en montant une sorte d'échafaudage jusqu'à arriver juste au-dessus du mortier, que vous détruisez toujours grâce à un lance-roquettes. Félicitations, vous pouvez enfin sortir de cette ville totalement détruite par l'invasion lutadore...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre six

Chapitre VII - Le bout du monde

Votre véhicule est stoppé dans une sorte de cimetière. Dépêchez-vous de vous mettre à l'abri derrière le mur que vous voyez devant vous, et n'hésitez pas à utiliser le bazooka au sol pour dégommer les Lutadores qui vous attaquent. Attention notamment à celui perché au sommet du clocher ! Pénétrez ensuite dans l'église et détruisez les poutres de la charpente pour déloger les ennemis qui s'y trouvent. Sortez par l'arrière du bâtiment et avancez à couvert pour trouver

un autre lance-roquettes vous permettant d'éliminer la tourelle. Après une petite discussion, votre partenaire casse la grille et vous voilà volant dans une nouvelle où la gravité est nulle.

En vous approchant du camp T'Kal, vous effondrez une parcelle de terre qui vous sépare de l'équipe. Heureusement, vous ne restez seul que peu de temps. Vous avez d'ailleurs droit à une partie de tir aux pigeons puisqu'un sniper vous attend, ainsi que plusieurs ennemis en contrebas. Utilisez ensuite votre Gravlink pour dégager les voitures à la base des grands tuyaux qui vont servir de pont. Après que vos amis aient traversé, ils vous envoient la passerelle pour que vous puissiez les retrouver. En progressant au milieu de la décharge de voitures, vous trouvez un petit garçon... Humain. Il s'est échappé du camp T'Kal qui se trouve à un kilomètre devant vous. Il est temps de se séparer de Banks qui raccompagne l'enfant, tandis que vous et Leo partez à l'assaut du campement.

Utilisez votre sniper pour éliminer les premiers gardes que vous apercevez au loin. Sous l'espèce de pont, vous trouvez une source qui recharge les batteries de votre Gravlink. Vous ne tardez pas à vous trouver face à une immense porte en pont-levis. Passez par la droite, et faites planer au-dessus du sol les Lutadores avec les gros boucliers pour mieux les éliminer. A l'étage de la petite cabane en tôle se trouve un nouveau sniper. Tuez ensuite les ennemis dans l'espèce de petite grotte pour pouvoir actionner un premier levier. Il en reste un second pour ouvrir entièrement le pont-levis.

Passez de l'autre côté par les douves et grimpez la petite échelle pour trouver le deuxième levier. Retournez face à la porte pour la détruire. Attention aux gros Lutadores qui vous foncent dessus avec leur hache : éliminez-les en quelques coups au corps-à-corps. Pour exploser le mur qui vous barre le chemin, utilisez l'essence dans les barils grâce au Gravlink et lancez-le pour qu'il embrase les tôles. Les voitures font aussi un excellent bélier. En entrant dans le camp, vous ne tardez pas à rencontrer un pauvre prisonnier qui a perdu la raison. Ne le libérez pas. En revanche, méfiez-vous des gros Lutadores comme il vous l'a conseillé. Un Behemoth et deux Lutadores au bouclier arrivent d'ailleurs plomber la conversation. Eliminez en premier les deux " petits " en les faisant voler, puis le gros avec la méthode traditionnelle.

Poursuivez votre chemin en récupérant le maximum de munitions que vous trouvez. Vous en aurez bientôt grand besoin. Vous croisez d'ailleurs plusieurs esclaves humains assez bizarres derrière leurs barreaux... Vous pouvez les tuer, ils ne sont de toute façon plus dans votre camp. Vous arrivez ensuite dans une arène... Voici le second grand boss du jeu, le Maître des esclaves. Le battre n'est vraiment pas aisé : tuez d'abord les esclaves qu'il vous envoie, puis tirez-lui dessus ou envoyez-lui des projectiles après qu'il ait attaqué, donc ôté son bouclier. Restez toujours le plus loin possible de lui et de ses attaques au fouet. Le plus simple est de toujours se mettre à son opposé vis-à-vis du trou au centre de l'arène. La vidéo suivante montre la démarche à suivre pour le vaincre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le collectionneur

Vous obtenez un nouveau pouvoir pour votre Gravlink : la gravité forte. Elle vous permet d'attirer des objets lourds au sol. Utilisez-le sans plus attendre sur les deux poids qui vous permettent de lever la grande porte qui sert de sortie à l'arène. Vous obtenez aussi un bouclier qui vous permet, tout comme le maître des esclaves, de vous protéger des attaques ennemies. Arrivé sur la passerelle, activez le levier pour traverser le précipice. Vous tombez nez à nez avec une immense foreuse... Il est grand temps de passer sous terre pour découvrir tous les secrets de ce monde et de cette énergie gravitationnelle bien mystérieuse...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre sept

Chapitre VIII - La descente

Vous débouchez sous terre dans une immense zone de gravité zéro. Avancez jusqu'à pouvoir poser les pieds sur l'espèce de construction où vous attendent deux Lutadores. Tuez-les rapidement, puis progressez vers les snipers en poussant de votre dos un chariot sur les rails. Utilisez les barils d'essence pour détruire la passerelle sur laquelle se trouvent les deux tireurs. Progressez et sautez en contrebas sur la plateforme remplie de conteneurs. Plusieurs ennemis débarquent alors de la gravité zéro. Bien entendu, vous devez tous les éliminer pour continuer.

Utilisez ensuite la gravité forte sur le conteneur suspendu afin de le décrocher et de créer un pont. Sur l'espèce de monte-charges, actionnez le levier pour vous déplacer latéralement. De nombreux ennemis vous attendent en face,

soyez rapide et efficace. Vous vous retrouvez ensuite face à une tourelle impossible à détruire de votre position. L'astuce est de faire tomber au sol les différents conteneurs suspendus avec la gravité forte de manière à pouvoir progresser en se planquant derrière eux pour récupérer de l'énergie. Une fois à droite de la maison en tôle et à l'abri des tirs, shootez le bâtiment pour le faire exploser. Vous poursuivez maintenant à travers un tunnel où de grosses secousses se font sentir... Vous devez vous aider de Leo qui vous fait la courte-échelle pour passer. Malheureusement, un effondrement de la structure vous sépare de lui...

Ne vous en faites pas, vous n'allez pas être séparés bien longtemps. D'autant plus que c'est une véritable partie de plaisirs qui vous est offerte là : avancez en prenez place sur la tourelle pour dégommer tout ce qui se trouve en bas, dont un Behemoth. N'oubliez pas de protéger votre ami qui n'a pas la même chance que vous. Attention tout de même aux snipers posés dans les échafaudages qu'il vous est bien sûr possible de détruire. Ceci fait, grimpez sur la plateforme suspendue pour que Leo vous ramène vers la terre ferme. Continuez de le protéger en tuant les esclaves qui l'attaquent. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur pour... Faire face à un nouveau maître d'esclaves... Bonne chance. La méthode est la même que pour le précédent (ce n'est pas pour rien qu'il y a un trou au milieu de cette nouvelle arène...). La vidéo suivante vous guidera dans ce combat peu évident.

Une fois le combat achevé, empruntez l'ascenseur. En bas vous attend un petit comité d'accueil : faites très attention aux esclaves kamikazes qui vous foncent dessus avec leurs ceintures d'explosifs. Passez ensuite dans une zone de gravité zéro assez grande dans laquelle vous attendent des femmes Lutadores pas jolies du tout. Aucune méthode spéciale pour les éliminer, votre arme à feu ou bien votre Gravlink conviennent parfaitement. Au terme de ces affrontements en apesanteur, vous arrivez dans une sorte de grand couloir au bout duquel les Lutadores sont aux prises avec des robots volants, comme celui que vous aviez affronté au tout début du jeu. Les deux camps sont vos ennemis, ne vous privez pas de les attaquer par derrière, d'autant plus que vous trouvez pas mal d'armes à votre disposition. Foncez ensuite dans l'ascenseur pour achever le chapitre huit.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre huit

Chapitre IX - Illumination

Vous arrivez dans une sorte de gare géante. Votre objectif est de prendre le train que vous apercevez et qui devrait vous mener à l'endroit d'où viennent les Lutadores. Progressez dans le couloir jusqu'à arriver à une conversation entre ennemis. Ils vous repèrent et ouvrent les hostilités, lançant plusieurs esclaves humains à vos trousses. Vous ne tardez pas à rencontrer un nouveau Boucher, pour laquelle la démarche à suivre est légèrement différente. Utilisez en priorité les bombonnes explosives avant qu'il ne les envoie lui-même sur vous, et éventuellement les lance-roquettes disséminés un peu partout autour de l'arène. Ensuite, décrochez les voitures suspendues grâce au Gravlink en gravité forte, et envoyez-les sur l'ennemi pour en venir à bout rapidement, comme le montre la vidéo ci-dessous.

Vous êtes confronté juste après à un nouveau maître des esclaves, toujours plus coriace que ses prédécesseurs. Avant que le combat ne commence, brisez le porte-armes pour récupérer des munitions rapidement, puis menez le combat comme vous avez maintenant l'habitude de le faire. Attention cependant aux quelques Lutadores qui s'invitent dans la fête... La vidéo suivante pourra vous aider.

Sortez ensuite de l'arène en soulevant la poutre qui condamne la grille, puis poursuivez en grimpant l'échelle à gauche des caisses. Là, utilisez la gravité forte pour faire tomber le conteneur qui vous servira à traverser, pour finalement vous retrouver face à une tourelle ennemie. L'astuce est toujours la même : faites tomber les caisses suspendues pour pouvoir progresser en vous cachant derrière et contourner la mitrailleuse par la droite. Après avoir refroidi quelques Lutadores, faites une nouvelle fois tomber la foreuse attachée en hauteur pour effondrer le pont et pouvoir rejoindre la tourelle en toute sécurité. Enfin, presque, car il vous reste quand même quelques Lutadores à abattre avant de pouvoir la prendre en mains. Une fois le ménage fait, prenez place derrière la mitrailleuse... Et commence alors la phase de jeu la plus jouissive d'Inversion : détruisez absolument tout ce qui bouge ! Tellement jouissive que nous n'avons pas résisté au plaisir de vous faire une petite vidéo...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre neuf

Chapitre X - Révélation

Le train vous amène dans un endroit totalement inconnu. Progressez en ramassant des munitions sur les différents cadavres qui jonchent le sol, et affrontez les Lutadores qui arrivent de la zone de gravité zéro. Plongez-y à votre tour pour faire face à de nouvelles femelles Lutadores qui n'hésitent pas à vous approcher de près. Videz tout simplement votre chargeur sur elle en restant à l'abri dans ce genre de situation. Vous ne tardez pas à arriver dans un couloir rouge. Allez à son extrémité (droite) pour laisser les portes s'ouvrir... Après avoir détruit les robots et tué les brutes, vous vous trouvez face à un Securitybot bien plus coriace que les autres. Pour le vaincre, la méthode est de chopper les petits robots grâce au Gravlink et de les envoyer sur leur " maman ". La vidéo ci-dessous vous guide dans la démarche à suivre.

Après le combat, grimpez la grille à l'aide de Leo, continuez tout droit puis prenez à gauche pour une nouvelle zone de gravité nulle. Laissez les robots et les Lutadores s'entretuer, à moins que vous n'appréciez de les chopper pour les envoyer s'écraser contre des murs. Vous arrivez ensuite dans une salle où s'ouvrent de grands rideaux métalliques... C'est le moment de la grande révélation... Votre planète, la Terre, n'est qu'une terre dans un dôme, une parcelle en culture sur un énorme vaisseau spatial qui en regroupe plusieurs. Ca va aller, vous tenez le choc ? Il faut reprendre la route maintenant. Prenez l'ascenseur de sortie de la zone 143 pour terminer le dixième chapitre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre dix

Chapitre XI - Ciel rouge

Vous arrivez donc dans le dôme Lutadore... Une terre volcanique dévastée par les coulées de lave. Dès le début du niveau, dégagez les gravats sur la voie avec votre Gravlink pour pouvoir descendre, sautez en contrebas, puis marchez le long du torrent de lave. Vous ne tardez pas à apercevoir quelques Lutadores... Que le combat commence. Attention, vous êtes en territoire ennemi : ils sont particulièrement nombreux et coriaces. Pour lever la grande porte blindée, abaissez la charge qui se trouve au-dessus grâce à la gravité forte. Un Maître des esclaves vous attend alors, et il envoie son bétail sur vous. Eliminez-les et progressez. Attention, des Lutadores arrivent sur le pont en bois en hauteur, en face de vous. Effondrez cette structure pour les tuer rapidement.

Vous avez ensuite affaire à un grand nombre d'esclaves qui vous foncent dessus et de Lutadores qui vous tirent depuis la structure de droite. Courage, ce combat est relativement difficile. Restez bien planqué derrière le mur à gauche et ne sortez que pour frapper efficacement. Gardez vos munitions pour les esclaves qui arriveraient jusqu'à vous et utilisez le Gravlink pour agripper puis envoyer valser les brutes. Attention enfin aux Lutadores à la hache qui vous foncent également dessus. A l'issue du combat, faites le plein de munitions puis poursuivez votre route parsemées de retournement gravitationnels tout en éliminant les ennemis qui s'opposent à vous.

Vous traversez ensuite un grand pont en bois au-dessus de la lave, puis pénétrez dans une nouvelle zone de gravité zéro où vous êtes attaqués par des ennemis qui sortent de trois foreuses. Votre chemin rencontre ensuite celui d'un mur en bois vous bloquant l'accès. L'astuce est d'utiliser la gravité faible du Gravlink dans la lave pour créer en créer une grosse bulle, de l'attirer, puis de la jeter sur la construction qui ne résistera pas. Prenez le temps de bien vous familiariser avec cette technique, vous en aurez grand besoin face aux prochains boss. Elle est bien sûr très efficace contre les simples Lutadores. Après une petite descente en tyrolienne, vous arrivez dans une arène face au dernier type de boss du jeu : la Brute. Très simple, ce combat vous demande uniquement de créer des bulles de lave et de les envoyer sur l'ennemi, comme le montre la vidéo suivante.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Le grand exterminateur

Vous récupérez alors sûrement une des armes les plus efficaces d'Inversion : le canon à lave ! A vous les joies des barbecues de dizaines d'ennemis ! Commencez par brûler les portes en bois qui vous bloquent la route, puis poursuivez en cramant tout ce qui vous attaque, essentiellement des esclaves. Vous arrivez face à une nouvelle tourelle où la technique d'approche est toujours la même : faites tomber les conteneurs suspendus au-dessus du terrain pour pouvoir progresser doucement, mais sûrement. Attention tout de même, car cette fois-ci, de nombreux ennemis vous foncent dessus pour vous cueillir dans votre partie de cache-cache. Vous ne tardez d'ailleurs pas à débloquer **le trophée bronze / succès 25G : Volcano** qui vous demande de flamber au canon à lave vingt-cinq ennemis.

Une fois sur le côté droit de la cabane à tourelle, utilisez le lance-roquettes posé au sol pour l'exploser littéralement, puis allez utiliser la gravité forte sur l'espèce de plateforme surélevée pour la faire descendre et pouvoir passer. Vous montez ensuite un petit muret grâce à l'aide de Leo, et vous tombez nez à nez avec... Un nouveau Maître des esclaves. Oui, nous savons, vous ne le sentez pas bien et vous en avez marre, et vous ne pensez pas si bien dire... Car ce dernier tas de graisse est tout simplement le plus difficile d'entre ses semblables. Accrochez-vous pour ce combat à couper le souffle durant lequel vous devrez éliminer bon nombre de Lutadores armés d'une hache. D'ailleurs, une fois le Maître tué, ne criez pas victoire trop vite puisque les derniers Lutadores continueront de vous attaquer jusqu'au déclenchement de la cinématique. (On sait que quoi on parle, votre guide a eu game over comme ça...) La vidéo suivante vous montre comment procéder.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre onze

Chapitre XII - Comme Vanguard

Dans votre bateau de tôle et d'acier, vous arrivez sur les quais de la cité Lutadore, où de nombreux enfants sont enfermés dans des cages. Il est temps de frapper la menace ennemie en plein coeur ! Dès le début du niveau, emparez-vous du canon à lave qui vous attend sur une caisse et offrez-vous un joli feu de joie en brûlant tous les ennemis, esclaves et Lutadores, qui vous foncent dessus. Attention tout de même aux kamikaze et leurs ceintures de dynamite. Poursuivez votre route en enchaînant les combats. N'oubliez pas que le plus efficace reste qu'agripper un ennemi grâce au Gravlink pour pouvoir l'éliminer le plus rapidement possible, voire même l'envoyer sur ses congénères.

Vous ne tardez pas à croiser le chemin d'une nouvelle Brute. La démarche est toujours la même : créez des bulles de laves et envoyez-les sur sa carrosserie. Cette fois, des femelles Lutadores sont aussi de la partie ; éliminez-les rapidement grâce au Gravlink comme le montre la vidéo suivante.

Soulevez ensuite la poutre qui condamne la grille et empruntez le pont sur lequel se trouvait la Brute. Vous arrivez dans un nouveau bâtiment rempli d'esclaves kamikaze en manque d'affection. Après avoir passé à deux le rideau métallique, vous vous trouvez dans une nouvelle zone de gravité zéro qu'il faut traverser. Ne prêtez pas garde aux effusions de magma, elles ne peuvent pas vous blesser. De nouvelles femmes lutadores vous attendent, et si vous n'avez pas jeté votre canon à lave entre temps, vous ne devriez en faire qu'une bouchée.

Vous arrivez ensuite sur les débris suspendus d'une autoroute. Attention, de nombreux ennemis se trouvent en face de nous, dont plusieurs snipers dans les bâtiments d'en face. Par chance, vous en trouvez un vous aussi, sur une parcelle de route décrochée sur la gauche. Faites le flotter puis attirez-le avec le Gravlink pour le récupérer et combattre à armes égales avec vos opposants. C'est ensuite une autre zone de gravité nulle qui s'offre à vous, durant laquelle votre fusil à lunettes et bien sûr utilisable. De retour sur la terre ferme, emparez-vous du lance-roquettes à vos pieds, car vous en aurez bien besoin face au Behemoth qui vous attend dans la salle suivante. En effet, pas moyen de se cacher pour atteindre son dos : bourrinez simplement avec la roquette et des grenades pour en venir à bout. Vous arrivez enfin dans la salle où sont enfermés les enfants... Mais... Votre fille n'est pas là. Précipité par le désespoir, vous vous faites capturer par les Lutadores. Direction le tout début du jeu, et fin du long flashback que furent ces douze chapitres.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre douze

Chapitre XIII - Réversion

Il est temps de livrer le combat final et de tuer le prophète. Enfin, ne soyez pas trop pressés, le bougre vient de s'enfuir sous vos yeux. Dès le début du niveau, vous êtes confronté à plusieurs robots et Lutadores. Eliminez-les, ce après quoi deux Brutes apparaissent simultanément ! Pas de souci, ils sont moins résistants que les précédents. Comme d'habitude, utilisez la petite mare de lave devant vous pour créer des bulles et les envoyer sur vos ennemis. N'oubliez pas de récupérer un canon à lave à l'issue du combat. La vidéo suivante vous montre la marche à suivre.

Vous pénétrez ensuite dans une zone de gravité zéro particulièrement longue. Dans un premier temps, éliminez simplement les ennemis tout en progressant. Vous arrivez alors dans une salle géante où un gros rayon laser s'enclenche par intermittence. Pour progresser sans être immédiatement désintégré, il faut se dépêcher après chaque

laser et aller s'accrocher sur les arcs de cercles en alternant droite et gauche, comme le montre la vidéo suivante. La salle suivante est encore plus difficile puisque toujours en apesanteur, vous êtes confronté à deux Securitybot successifs, avec des Lutadores pour pimenter l'action. Comme toujours, balancez-leur tout ce qui vous tombe sous la main, en privilégiant les petits robots de sécurité. Vous mettez enfin les pieds au sol... Direction le combat final d'Inversion.

Vous voilà face à Kiltehr, le prophète lutadore derrière toute cette invasion. Il n'est pas difficile à battre, à ceci près que l'on si prenne correctement. Vous remarquez que l'ennemi a deux barres de vies : la première correspond en réalité à l'espèce de bouclier qui l'entoure. Tirez-lui dessus pour l'endommager jusqu'à ce la jauge devienne grise, moment où Kiltehr va recharger. A vous d'attaquer alors le grand générateur central, l'espèce de sphère lumineuse qui tourne, en lui tirant dessus ou en envoyant les mini robots qui gravitent autour. Soyez rapide, car Kiltehr recharge petit à petit son bouclier. Si vous manquez de munitions, allez en chercher sur les socles disposés un peu partout autour de l'arène, comme la montre bien la vidéo suivante. Répétez l'action jusqu'à ce que son bouclier son hors-service. Vous n'avez alors plus qu'à le descendre comme tout Lutadore, pour terminer en beauté Inversion... Et assister à la cinématique de fin durant laquelle vous est dévoilé un bien triste secret. Félicitations !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Affronte ton maître

Vous obtenez le trophée bronze / succès 10G : Chapitre treize

En terminant la campagne en difficulté Gravité faible ou supérieure, vous obtenez le trophée bronze / succès 25G : Tranquille

En terminant la campagne en difficulté Gravité normale ou supérieure, vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Un type ordinaire

En terminant la campagne en difficulté Gravité forte, vous obtenez le trophée or / succès 75G : Solide comme un roc

SUCCÈS

Tranquille (25 G)

Terminer la campagne en mode Gravité faible

Un type ordinaire (50 G)

Terminer la campagne en mode Gravité normale

Solide comme un roc (75 G)

Terminer la campagne en mode Gravité forte

Frères d'armes (50 G)

Terminer la campagne avec un Ami (n'importe quelle difficulté)

Expert en Gravité faible (15 G)

Réaliser 10 Coups de grâce en utilisant les pouvoirs de la Gravité faible (en mode Campagne)

Champion de Gravité faible (25 G)

Réaliser 50 Coups de grâce en utilisant les pouvoirs de la Gravité faible (en mode Campagne)

Expert en Gravité forte (15 G)

Réaliser 10 Coups de grâce en utilisant les pouvoirs de la Gravité forte (en mode Campagne)

Champion de Gravité forte (25 G)

Réaliser 50 Coups de grâce en utilisant les pouvoirs de la Gravité forte (en mode Campagne)

As du Gravlink (10 G)

Utiliser le Gravlink pour projeter 15 Lutadores (en mode Campagne)

Virtuose du Gravlink (15 G)

Utiliser le Gravlink pour projeter 30 Lutadores (en mode Campagne)

Maître du Gravlink (25 G)

Utiliser le Gravlink pour projeter 50 Lutadores (en mode Campagne)

Guillaume Tell (50 G)

Dézinguer 100 casques lutadores (n'importe quelle difficulté)

Triplé (25 G)

Utiliser le Gravlink pour tuer 3 Lutadores à l'aide d'un objet (en mode Campagne)

Tape m'en cinq (50 G)

Utiliser le Gravlink pour tuer 5 Lutadores à l'aide d'un objet (en mode Campagne)

Vol au-dessus d'un nid de rôdeur (10 G)

Libérez-vous 5 fois de l'étreinte des rôdeuses (en mode Solo)

Dynamite (25 G)

Tuer 100 Lutadores avec des explosifs (grenades, roquettes, barils) en mode Campagne

Lascar, lève-toi ! (5 G)

Ressusciter un ami en ligne (en mode Coop)

Répugnant ! (5 G)

Utiliser le Gravlink pour jeter un cadavre sur votre ami (en mode Coop)

Bain de sang (25 G)

Utiliser un fusil à pompe pour dégommer 25 Lutadores (n'importe quelle difficulté)

Courte échelle (5 G)

Se faire projeter par un ami sur une corniche (en mode Coop)

L'as des as (10 G)

Terminer premier dans une partie de Match à mort (Matchmaking)

Droit devant (15 G)

Participer à la victoire de votre équipe en mode Assaut (Matchmaking)

L'union fait la force (15 G)

Participer à la victoire de votre équipe dans une partie de Match à mort par équipe (Matchmaking)

Le Créateur (5 G)

Modifier l'apparence de vos personnages en mode Multijoueur

Avorton (5 G)

Atteindre le rang Sergent d'argent en mode Multijoueur

Soldat (15 G)

Atteindre le rang Capitaine de bronze en mode Multijoueur

Exécuteur (25 G)

Atteindre le rang Commandant d'or en mode Multijoueur

Prêtre de la mort (50 G)

Atteindre le rang Général de diamant en mode Multijoueur

Maître absolu (50 G)

Terminer tous les défis d'arme en mode Multijoueur

Carton plein (50 G)

Terminer tous les défis de base en mode Multijoueur

Grappin (25 G)

Prendre le Gravlink aux Lutadores

Succès secrets

Chapitre un (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans L'attaque de Vanguard en mode Gravité normale ou forte

Chapitre deux (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Pris au piège en mode Gravité normale ou forte

Chapitre trois (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Évasion en mode Gravité normale ou forte

Chapitre quatre (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Retour à la Maison en mode Gravité normale ou forte

Chapitre cinq (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Combat de rue en mode Gravité normale ou forte

Chapitre six (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans La route vers l'enfer en mode Gravité normale ou forte

Chapitre sept (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Le bout du monde en mode Gravité normale ou forte

Chapitre huit (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans La descente en mode Gravité normale ou forte

Chapitre neuf (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Illumination en mode Gravité normale ou forte

Chapitre dix (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Révélation en mode Gravité normale ou forte

Chapitre onze (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Ciel rouge en mode Gravité normale ou forte

Chapitre douze (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Comme Vanguard en mode Gravité normale ou forte

Chapitre treize (10 G)

Terminer le dernier point de contrôle dans Réversion en mode Gravité normale ou forte

L'Homme de Fer (10 G)

Anéantir le Boucher (n'importe quelle difficulté)

Le collectionneur (10 G)

Anéantir le Maître des esclaves (n'importe quelle difficulté)

Le grand exterminateur (10 G)

Anéantir la Brute (n'importe quelle difficulté)

Affronte ton maître (15 G)

Anéantir Kiltehr le Prophète (n'importe quelle difficulté)

Invincible Tiger : The Legend of Han Tao

© Namco Bandai / Blitz Arcade 2009

SUCCÈS

Battre les Développeurs (15)

Jouer jusqu'à la fin du générique.

Récolte Dorée (15)

Obtenir l'Or en mode Épreuve du temps.

Double Prise (5)

Tuer deux ennemis en une fois.

Maître Zen (15)

Libère l'attaque Zen parfaite.

Seigneur Dragon (15)

Atteins le rang de Dragon.

Pas de Guérison (20)

Passe un niveau sans méditer.

Bain de Sang (10)

Obtiens un score de 100.000 avec une seule attaque.

Aucun Blessé dans le Tournage (10)

Ne tuez pas les guerriers de pierres.

Papillon Insaisissable (15)

Effectue 200 esquives.

Piqûre d'Abeille (15)

Utilisez une bombe intelligente à tout niveau.

Course aux Seaux (30)

Renverse 100 seaux.

Armée de Céramique (25)

Vaincs 10 000 ennemis.

Ion Assault

© Black Inc. / Coreplay Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Triomphe (40)

Terminer la campagne en solo.

Victoire de l'alliance (40)

Terminer la campagne en coopératif.

Vaisseau de guerre (10)

Détruire cinq astéroïdes d'un coup.

Abstinence (10)

Compléter un niveau sans récolter nul Power-Up.

Destroyer (10)

Détruire sept astéroïdes d'un coup.

Imbattable (1O)

Terminer un secteur entier sans mourir une seule fois.

Hypervitesse (15)

Finir le niveau en moins de 90 secondes.

Gain (10)

Marquer plus de 500 000 points en une seule partie.

Gros lot (15)

Marquer 1 500 000 points en une seule partie.

Survivant (10)

Survivre durant 3 niveaux sans mourir une seule fois.

Rock 'n' Roll (15)

Détruire 50 gros obstacles en une seule partie.

Médecine de terrain (15)

Nombre suffisant de Points-Orbe récoltés en un seul tour pour obtenir deux vies d'un coup.

Iron Brigade

© Microsoft Game Studios / Double Fine Productions 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt

Valider le certificat de tranchée mobile.

Trenchie

Arracher le contrôle de l'Europe au Pylône Nord.

SUCCÈS

Recrue de Tranchée mobile (5 G)

Terminer la mission du didacticiel

Pilonneur (10 G)

Battre le Pylône du nord

Exécuteur (10 G)

Battre le Gardien du Pylône du sud

Bourreau de Farnsworth (10 G)

Battre Vlad

Faiseur de pluie (10 G)

Gagner 20 000 $ en prime de mission réussie

Récupérateur (10 G)

Récolter 10 000 unités de Matériaux

Compa-gnons d'armes (5 G)

Terminer une mission avec 4 joueurs

Potes de régiment (20 G)

Terminer 10 missions à 2 joueurs ou plus

Amis d'Europe (5 G)

Battre le Pylône du nord avec 2 joueurs ou plus

Alliés d'Afrique (5 G)

Battre le Gardien du Terminal sud avec 2 joueurs ou plus

Partenaires du Pacifique (5 G)

Battre Vlad avec 2 joueurs ou plus

Massacre de Monovisions (15 G)

Éliminer 3 500 Monovisions

Lucky Luke (5 G)

Tuer un ennemi d'un tir de sniper avec 4 ricochets

Artificier (5 G)

Détruire 5 ennemis avec une explosion unique

Étoile de bronze (15 G)

Décrocher une médaille de bronze à chaque mission

Étoile d'argent (20 G)

Décrocher une médaille d'argent à chaque mission

Médaille d'honneur (30 G)

Décrocher une médaille d'or à chaque mission

Dépensier (5 G)

Effectuer un achat à la boutique

Razputin (5 G)

Réussir une mission en portant l'uniforme d'un agent PSI d'élite

Objecteur de conscience (5 G)

Réussir une mission en solo sans tirer un seul coup de feu

SUCCÈS DLC (L'AVÈNEMENT DE L'OURS MARTIEN)

Chasseur d'ours (25 G)

Vaincre l'ours martien

Survivant des marais (10 G)

Terminer la vague 20 en Survie : marais

Sauveur de la colonie (15 G)

Terminer la vague 30 en Survie : colonie

Iron Man

© Sega / Secret Level 2008

ARMURES SPÉCIALES

Armure Classic

Terminer le mode One Man Army VS Mercs

Armure Extremis

Terminer le mode One Man Army VS Maggia

Armure Hulkbuster

Terminer le mode One Man Army VS AIM-X

Armure Mark I

Terminer le mode One Man Army VS AIM

Armure Mark II

Terminer le mode One Man Army VS Ten Rings

Armure Ultimate

Terminer le mode Story.

SUCCÈS

De la vieille école (15)

Battez le Marchand de fer en utilisant l'armure Silver Centurion

Confrontation classique (15)

Battez Titanium Man en utilisant l'armure classique

Prise de Hulk ! (15)

Réussissez une prise contre un adversaire avec l'armure Hulkbuster

Vendetta personnelle (15)

Battez 20 soldats dans la mission Bataille arctique

Poing sismique (15)

Battez un adversaire en utilisant le poing sismique avec l'armure Extremis

Y a de l'obus (15)

Blessez ou éliminez un autre ennemi tout en prenant un obusier

Lancement annulé (15)

Détruisez tous les missiles Prométhée en moins de 10 minutes dans la mission Complexe de la Maggia

Dégâts collatéraux (15)

Détruisez un missile Prométhée en détruisant un camion-citerne dans la mission Complexe de la Maggia

Objet en mouvement (15)

Détruisez n'importe quelle cible avec une collision

Impénétrable (15)

Terminez une mission (sauf Fuite ou Premier vol) sans endommager l'armure

Cloué au sol (15)

Réussissez une prise et lance un avion

Roi de la route (15)

Détruisez tous les convois en moins de 2 minutes dans la mission Armes Stark

Retour à l'expéditeur (15)

Blessez ou éliminez un autre ennemi tout en prenant un lance-missiles sol-air

Supériorité aérienne (15)

Détruisez les navettes avant que la canonnière Stark ne soit volée dans la mission Premier vol

Surarmement (15)

Battez un soldat en utilisant l'unirayon

La raclée (15)

Battez Titanium Man avant qu'il ne recharge pour la deuxième fois dans la mission Légitime défense

Pugiliste (15)

Réussissez n'importe quelle mission (sauf Fuite) sans utiliser de système d'armement

L'AIM-X anéantie (25)

Relevez le défi Survie contre l'AIM-X sans que votre armure ne subisse de dégâts

Tire-toi ! (25)

Détruisez les régulateurs d'énergie dans la mission avec le Marchand de fer

Objectif satellite (25)

Coupez le câble de liaison avant que le satellite ne surcharge dans la mission Liaison spatiale

Antiproton (25)

Empêchez les attaques des canons contre les cibles civiles dans la mission Anéantissement de l'île

Choquant ! (25)

Protégez les bâtiments éloignés qui sont occupés dans la mission Sauver Pepper

Gardien (25)

Protégez les ouvriers du hangar dans la mission Usines de la Maggia

Economiseur d'énergie (25)

Évitez de couper l'alimentation électrique de la ville dans la mission Légitime défense

Pas une égratignure (25)

Évitez d'endommager le destroyer et son équipage dans la mission Destroyer disparu

L'AIM anéantie (25)

Relevez le défi Survie contre l'AIM sans que votre armure ne subisse de dégâts

Mercenaires anéantis (25)

Relevez le défi Survie contre les mercenaires sans que votre armure ne subisse de dégâts

Tatyana interrompue (25)

Protégez les installations nucléaires dans la mission Bataille arctique

Génie civil (25)

Évitez les pertes civiles dans la mission Forteresse flottante

La Maggia anéantie (25)

Relevez le défi Survie contre la Maggia sans que votre armure ne subisse de dégâts

Les Dix anneaux anéantis (25)

Relevez le défi Survie contre les Dix anneaux sans que votre armure ne subisse de dégâts

Retirer de la circulation (25)

Détruisez tous les missiles Prométhée dans la mission Complexe de la Maggia

Ejection! (25)

Sauvez les pilotes des avions américains dans la mission Armes Stark

Désarmement (25)

Détruisez toutes les réserves d'armes Stark dans la mission Fuite

Protecteur de la ville (25)

Détruisez les drones sans causer de pertes civiles dans la mission Premier vol

Acolyte (75)

Réussissez toutes les missions au niveau de difficulté facile

Héros (75)

Réussissez toutes les missions au niveau de difficulté moyen

Super-héros (75)

Réussissez toutes les missions au niveau de difficulté avancé

Excelsior ! (75)

Réussissez les objectifs héros de toutes les missions.

COMMENT VAINCRE TITANIUM MAN ?

Ce boss est dur à battre si l'on n'utilise pas la bonne technique. Pour en venir à bout rapidement. Il faut utiliser le module de rapidité de tir et les missiles guêpes. Il faut s'éloigner du boss et le mitrailler en continu avec le canon de la main droite et lui tirer les missiles dès qu'ils sont disponibles. Vous viendrez donc à bout de ce boss en quelques minutes et facilement.

Iron Man 2

© Sega / Secret Level 2010

LISTE DES SUCCÈS

Secoue-le (3)

Récupère après l'attaque EMP de Roxxon.

Force inutile (7)

Bats un soldat avec l'unirayon d'Iron Man.

Accès refusé (10)

Empêche Roxxon de voler les archives Stark.

Déportation (15)

Empêche les séparatistes russes de déployer les Mécatireurs Roxxon.

Coupure de courant (15)

Élimine la Dynamo Pourpre.

Anti-PROTEAN (20)

Détruis le Projet PROTEAN.

Improvise sous feu ennemi (20)

Sauve Rodhey et le blindé Stark de l'attaque A.I.M.

Opération Aurore (20)

Bats A.I.M. et sauve l'héliporteur S.H.I.E.L.D.

Stormbreaker (20)

Coupe l'émetteur énergétique GREENGRID.

Plus c'est gros (30)

Bats ULTIMO.

Pas de ça chez moi (15)

Empêche la première vague de transporteurs Roxxon de déployer leurs drones.

Plein vol (15)

Un seul transporteur S.H.I.E.L.D. de perdu dans le canyon.

Zone sécurisée (20)

Au moins 10 unités S.H.I.E.L.D. survivent à la bataille des docks.

Débrancher (15)

Détruis les quatre stabilisateurs de réacteurs Tesla en moins de 60 secondes.

Maîtrise de soi (15)

Détruis la plupart des bâtiments de la base de Shatalov.

Piégé (15)

Atteins le bas du conduit de l'ascenseur sans toucher les lasers.

Meilleur défenseur de l'année (20)

Protège les quatre répulseurs et les quatre stabilisateurs de l'héliporteur S.H.I.E.L.D.

Force brute (30)

Détruis le Mécatireur Arc d'A.I.M. sans utiliser le déflecteur de missiles.

Gardien (25)

Coupe GREENGRID sans avoir à réparer le Mécatireur Arc.

Standardiste (20)

Remets en place tous les relais GREENGRID sans interruption.

Même pas mal (40)

Bats ULTIMO sans subir de dégâts.

Ultimatum (15)

Termine toutes les missions en difficulté Facile.

Iron Man (30)

Termine toutes les missions en difficulté Moyen.

Invincible (100)

Termine toutes les missions en difficulté Redoutable.

Poings de fer (20)

Bats 100 ennemis en combat rapproché.

Eclair de plomb (20)

Bats 100 ennemis avec le minigun de War Machine.

Tire et oublie (10)

Bats 100 ennemis avec des missiles à tête chercheuse.

La subtilité d'une roquette (15)

Bats 100 ennemis avec le lance-roquettes.

Balayage (20)

Bats 100 ennemis avec le fusil à pompe de War Machine.

Super croquant (20)

Bats 100 ennemis avec le laser d'Iron Man.

Recul (20)

Bats 100 ennemis avec le répulseur d'Iron Man.

En toute intimité (20)

Bats 100 ennemis avec le canon blaster d'Iron Man.

Extermination (25)

Bats 100 ennemis avec l'unirayon d'Iron Man.

Hall des armures (35)

Déverrouille toutes les armures.

Génie technique (50)

Invente toutes les améliorations de modules, munitions et armes.

Besoin de gros bras (30)

Bats plus de 1 000 ennemis.

Pare-balle (30)

Bats 50 ennemis en combat rapproché lorsqu'Iron Man est invincible.

Iron Man ultime (10)

Déverrouille l'armure Ultimate d'Iron Man.

Iron Man classique (10)

Déverrouille l'armure Classique d'Iron Man.

Type I classique (10)

Déverrouille l'armure Classique Type I d'Iron Man.

Extremis (10)

Déverrouille l'armure Extremis d'Iron Man.

Type III (10)

Déverrouille l'armure Type III d'Iron Man.

Type II (10)

Déverrouille l'armure Type II d'Iron Man.

Type VI (10)

Déverrouille l'armure Type VI d'Iron Man.

Silver Centurion (10)

Déverrouille l'armure Silver Centurion.

Armée à deux (10)

Élimine les séparatistes russes avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Deux, c'est trop (10)

Élimine Dynamo Pourpre avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Homme et Machine (10)

Détruis Projet PROTEAN avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Bipolaire (10)

Coupe les émetteurs énergétiques GREENGRID avec Iron Man et aussi avec War Machine.

Homme oméga (30)

Bats 100 ennemis avec War Machine en utilisant les Système Oméga.

Islands of Wakfu

© Microsoft / Ankama Play 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Platypus bleu

Obtenir le succès "Who's Who?".

T-shirt Merch

Obtenir le succès "The Chosen One".

SUCCÈS

Platypus 10 G

Trouve 10 nids de Platypus

Gardien 15 G

Tu as sauvé Zora

L'Elu 5 G

Franchi le premier Voile

Adorateur 35 G

Trouve toutes les larmes de la Déesse éparpillées à travers le monde

Historien 20 G

Découvre tous les mystères de l'herbier de Chibi

Optimisé 35 G

Achète toutes les Techniques d'Arts Dimensionel

Qui est qui ? 10 G

Découvre la vraie identité du Platypus

Coff-Coff 10 G

Elimine 30 ennemis avec du gel explosif

Champion 40 G

Retrouve la Déesse à la fin des temps (mode Initié uniquement)

Botaniste 10 G

Utilise du gel de Wakfu pour faire pousser 10 calices de Manolias

A deux, c'est mieux 5 G

Bats le boss Prespic en mode Coop

Succès secret

A deux, c'est mieux 5 G

Bats le boss Prespic en mode Coop

James Cameron's Avatar : The Game

© Ubisoft 2009

LISTE DES SUCCÈS

Nettoyage du Lagon Bleu (20)

Surmonter tous les défis de secteur du Lagon Bleu.

Nettoyage des Hautes Collines (20)

Surmonter tous les défis de secteur des Hautes Collines.

Nettoyage de la Frange (20)

Surmonter tous les défis de secteur de la Frange.

Nettoyage du Caveau (20)

Surmonter tous les défis de secteur du Caveau.

Nettoyage des Jardins Flottants (20)

Surmonter tous les défis de secteur des Jardins Flottants.

Nettoyage des Plaines de Goliath (20)

Surmonter tous les défis de secteur des Plaines de Goliath.

Nettoyage de l'Iknimaya (20)

Surmonter tous les défis de secteur de l'Iknimaya.

Nettoyage de Swotulu (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Swotulu.

Nettoyage de Va'erä Ramunong (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Va'erä Ramunong.

Nettoyage de Kxanìa Taw (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Kxanìa Taw.

Nettoyage de Torukä Na'rìng (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Torukä Na'rìng.

Nettoyage de Pandora (75)

Surmonter tous les défis de secteur du jeu.

Invasion (25)

Prendre le contrôle de 50 % de tous les territoires

Rat de bibliothèque (20)

Débloquer 20 articles de la Pandorapédie.

Une arme de choix (20)

Tuer 100 ennemis avec un Double Dard ou votre arc.

Innombrables talents (30)

Utiliser 20 fois tous les talents de niveau 4.

Toute-puissance (20)

Faire 10 victimes d'affilée sans mourir.

Venez vous battre ! (20)

Terminer 150 parties en multijoueur.

Le fléau de l'ennemi (20)

Terminer un Deathmatch en équipe en ayant fait le plus de victimes dans les deux équipes.

Victoire écrasante (20)

Gagner par 3-0 en mode 'Capture du drapeau'.

Conservation destructive (20)

En tant que soldat de la RDA, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 missiles intacts.

Protecteur de Pandora (20)

En tant que guerrier Na'vi, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 cristaux intacts.

Le Conquérant (20)

Gagner 5 parties en mode "Capture et défense".

Longue vie au roi ! (20)

Gagner 5 parties en mode "Roi de la colline".

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Prologue

L'Enfer

Après la cinématique et l'atterrissage dans la base appelée l'Enfer, avancez vers l'officier Kendra pour discuter avec elle. Elle vous demande de rencontrer l'officier scientifique Monroe qui se trouve dans le labo. Avancez alors et entrez dans le complexe. Suivez le chemin jusqu'au labo et parlez à Monroe. Montez ensuite dans le caisson de lien pour essayer votre Avatar. Revenez ensuite vers Kendra et prenez le Pandora-pedia qui se trouve sur la table située à gauche. Kendra vous demande de prendre l'ascenseur pour aller voir le commandant Falco. Suivez la marque jaune sur votre radar et montez dans l'ascenseur.

Avancez ensuite et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Parlez à Falco pour obtenir votre première assignation. Vous devez aller à la base du lagon, à bord d'un hélico. Sortez du bureau et examinez le panneau central pour obtenir un nouveau Pandora-pedia. Descendez en empruntant l'ascenseur et quittez le complèxe. Allez vers le pilote et demandez-lui de vous amener à la base du lagon qui se trouve dans le lagon bleu.

Lagon bleu

Tir de couverture

Dès l'atterrissage, vous obtenez un Pandora-pedia audio. Parlez ensuite à Kendra pour recevoir vos premiers ordres. Allez vers la porte principale et prenez les commandes de la tourelle. Courez vers la porte et éliminez les loup-vipères qui entrent dans l'enceinte. Montez à l'échelle et allez à droite pour prendre les commandes de la tourelle. Tirez ensuite sur les loup-vipères qui arrivent des deux cotés. Eliminez cinq bêtes pour atteindre votre objectif. Descendez ensuite voir Kendra.

Marche à pied

Vous devez embarquer sur le buggy et aller dans la jungle chercher Dalton qui se trouve à l'ouest. Avancez en suivant le point jaune sur votre radar et écrasez les loups sur votre chemin. La route est bloquée et vous devez continuer à pieds jusqu'à Dalton. Eliminez les bêtes en chemin et apprenez à esquiver leurs attaques. Une fois auprès de Dalton, éliminez les créatures qui l'entourent et parlez avec lui.

Réglage précis

Envoyez-le à la base pour prendre sa place et continuer la mission. Retournez à votre buggy et reprenez la route du nord-est. Activez ensuite l'appareil et reprenez la route vers la base. Parlez au soldat qui se trouve à droite et prenez un Gator pour remonter la rivière au sud et atteindre Kendra. Rejoignez alors le premier avant-poste et allez à droite.

Ultasons

Allez ensuite voir Dalton qui se trouve près de la clôture. Ce dernier vous demande de patrouiller le long de la clôture et de réparer les répulseurs. Avancez, prenez le Gator et allez d'abord à la clôture sud.

Courez vers le répulseur et activez-le. Restez dans son champ pour vous mettre à l'abri des bêtes et éliminez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Allez ensuite avec votre Gator au répulseur suivant et activez-le avant d'abattre les bêtes qui prennent la fuite. Revenez ensuite voir votre ami Dalton.

Changement de décor

Dalton vous informe que l'officier Kendra Midori demande à vous voir. Allez la retrouver pour recevoir les nouveaux ordres. Elle vous demande d'utiliser la chambre de lien pour vous connecter à votre Avatar. Montez l'escalier qui se trouve à gauche et entrez dans l'installation. Utilisez ensuite le caisson de lien pour vous retrouver dans la peau de votre Avatar. Revenez voir Kendra qui vous demande d'aller voir le docteur Harper au centre Avatar.

Echantillons de plantes

Pendant que vous incarnez l'Avatar, évitez de tirer sur les bêtes qui ne vous attaquent pas. Rejoignez le centre Avatar et parlez au docteur Harper. Parlez ensuite à Epstein, un autre Avatar qui vous demande de lui apporter des échantillons de plantes. Un échantillon de calice et cinq Chardons scorpions. Avancez à pied dans la jungle jusqu'à l'installation inoccupée. Localisez les plantes qui sont en surbrillance et prenez vos échantillons.

Kendra vous appelle et vous demande de revenir voir le docteur Harper. Suivez la marque jaune pour le rejoindre. Après la cinématique, parlez à Tan Jala. Il vous demande de tuer les Métabêtes malades.

Lutte contre l'infection

Allez vers la zone indiquée sur votre radar et prenez les échantillons de cellules qui se trouvent dans les plantes vertes en surbrillance. Avancez jusqu'au canal d'irrigation où se trouve un troupeau de Métabêtes.

Abattez deux d'entre elles ensuite allez vers la nouvelle marque jaune qui apparait sur votre radar. Vous retrouvez le commandant Falco qui vous donne l'ordre de suivre Tan Jala qui vous conduira à la taupe.

La taupe

Suivez votre radar jusqu'au sentier et avancez vers les Equidius bleus qui ressemblent à des chevaux. Chevauchez l'un d'eux et continuez votre chemin. Continuez votre poursuite jusqu'à atteindre la taupe qui n'est autre que le docteur Harper. Après la cinématique, vous recevez l'ordre de tuer Harper qui s'est rangé du coté des Na'vis, tandis que ce dernier vous demande de tuer Falco et les soldats de la RDA. Vous devez effectuer un choix qui sera décisif pour la suite du jeu.

Campagne Na'vi

Choisissez de tuer les soldats de la RDA qui essayent d'exterminer les Na'vis. Ces derniers ont l'avantage du terrain et de leurs imposants gabarits. La jungle ne sera pas aussi dure avec eux qu'avec les humains de la RDA. Falco prend la fuite et vous suivez Harper vers le village des autochtones.

Iknimaya

Première impression

Harper vous demande d'aller parler à Marali. Traversez le pont et grimpez à la plante jusqu'au balcon.

Parlez à Marali qui vous demande d'apporter une herbe de feu pour montrer votre respect envers Beyda'amo. Avancez alors vers la marque jaune et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez votre arc et tirez sur le Bourgeon d'ermite qui se trouve sur la rive d'en face pour qu'il explose. L'explosion fera bouger la plateforme flottante. Avancez alors sur cette plateforme et prenez l'herbe de feu. Rapportez-la ensuite à Beyda'amo. Ce dernier vous renvoie à Marali pour une autre mission.

Représailles

Vous devez récupérer sept charges explosives éparpillées dans la jungle et les utiliser pour détruire les tours. Ramassez la première charge qui se trouve derrière Marali. Suivez ensuite votre radar pour atteindre la deuxième charge à proximité de laquelle des humains attaquent des Na'vis.

Prêtez main forte à vos amis bleus et éliminez les soldats avec votre mitrailleuse. Avancez vers la zone suivante où la RDA à lancé une grande offensive. Vous devez nettoyer la zone avant de récupérer les deux charges explosives. Utilisez votre arc pour éliminer les soldats qui se trouvent loin de vous et optez pour le bâton de combat pour le corps à corps. Mettez-vous à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les taillader plus facilement. Ne restez pas à découvert entre les feux ennemis sinon c'est la mort garantie. Esquivez les tirs des ennemis pendant que vous leur foncez dessus pour les éliminer. Allez ensuite vers la plante qui mène aux zones surélevées et montez pour prendre la charge explosive. Descendez, avancez dans le chemin étroit et prenez une autre charge explosive.

Avancez dans une autre zone de combat et restez sur la plateforme rocheuse qui sert de passage vers la charge explosive qui se trouve à gauche. Depuis votre position en hauteur, utilisez votre arc contre les soldats ennemis. Descendez ensuite à gauche et prenez la sixième charge. Continuez d'avancer en suivant l'emplacement des charges et grimpez à la plante pour atteindre une autre zone infestée d'ennemis. Utilisez vos flèches contre ceux qui se trouvent sur les plates-formes d'en face. Descendez ensuite en utilisant la plante et allez au fond à gauche. Grimpez à la plante et éliminez les soldats qui se trouvent dans cette zone. Utilisez vos flèches contre les drones explosifs avant qu'ils ne vous atteignent. Remontez ensuite vers le grillage et prenez la charge explosive qui se trouve à droite au bord de la plateforme.

Avancez ensuite et tirez sur le Bourgeons d'ermites pour faire tomber les rochers sur les ennemis. Eliminez le reste en utilisant votre arc et en vous abritant derrière les rochers. Avancez vers la tour et tirez sur les ennemis qui se trouvent en haut de la tour. Tirez aussi avec votre arc sur la tourelle qui se trouve à gauche. Courez sous la tour et placez l'explosif.

Marcher dans les nuages

Après la destruction de la tour, allez voir Beyda'amo. Il vous demande de grimper jusqu'au nid de Banshees. Grimpez alors sur la plante qui se trouve à droite. Une fois en haut, avancez à droite en suivant votre radar. Eliminez les bêtes en chemin et grimpez sur une autre plante. Avancez et, encore une fois, grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les soldats, en plus des drones volants. Suivez le chemin montant jusqu'à déclencher la cinématique qui vous montre le reste du chemin à faire pour atteindre le nid.

Continuez à monter et avancez en évitant les bombardements des hélicoptères ennemis ainsi que les tirs de ceux qui se trouvent à droite. Continuez d'avancer en éliminant les soldats avant de grimper aux plantes. Utilisez vos flèches pour aider vos amis et éliminer les adversaires en restant à distance, bien à l'abri. Continuez à monter jusqu'à atteindre les Banshees.

Après la cinématique, contrôlez le Banshee et apprenez à le manoeuvrer. Passez sur les tours en suivant le chemin marqué sur le radar. Atterrissez ensuite sau milieu du cercle qui se trouve à proximité de Beyda'amo. Il vous demande ensuite de partir avec eux pour une nouvelle mission.

Les yeux aveugles

Beyda'amo vous demande de détruire les tours de la RDA en volant avec votre Banshee. Vous devez donc détruire trois tours, une au sud, l'autre au nord et la dernière à l'est. Allez dans un premier temps vers la tour sud et atterrissez sur la plateforme qui se trouve à sa gauche. Eliminez les gardes avec vos flèches et détruisez les tourelles qui protègent la tour. Approchez-vous ensuite de la base de la tour où se trouve un panneau et sabotez-la pour la détruire. Revenez sur votre Banshee et volez vers la tour suivante.

Allez vers la tour qui se trouve à l'est et atterrissez sur la plateforme située à gauche. Détruisez les tourelles qui se trouvent à gauche ainsi que les drones qui survolent la zone. Eliminez les soldats et allez détruire la tour. Revenez à votre Banshee et volez vers votre dernier objectif qui se trouve au nord.

Cette tour est très bien protégée. Atterrissez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la zone de la tour. Utilisez vos flèches pour nettoyer les environs depuis votre position en hauteur. Cette fois, vous aurez l'appui de vos amis qui sont déjà sur le coup mais qui ne feront pas long feu. Approchez-vous de l'objectif et explosez-le. Prenez ensuite la fuite sur

votre véhicule avant l'arrivée des renforts. Allez voir Beyda'amo qui se trouve dans le village.

Le dernier lien

Beyda'amo vous demande de retrouver Harper qui a apporté le caisson de lien. Ce dernier se trouve lui aussi dans le village. Il vous demande de grimper le plus haut possible dans le village et d'attaquer l'hélico dragon de la RDA. Regardez derrière vous et grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ennemis. Grimpez à une autre plante et éliminez ceux qui vous attendent en haut. Montez jusqu'au sommet et sautez ensuite sur l'appareil. Frappez dans l'endroit indiqué pour l'endommager.

Descendez ensuite jusqu'au pont et prenez celui de droite. Eliminez les ennemis avec vos flèches et grimpez à la plante indiquée. Sautez sur le dragon et endommagez une autre partie de l'appareil. Descendez ensuite et traversez le pont vers une autre zone. Eliminez les ennemis par derrière pendant qu'ils tirent sur vos amis. Grimpez sur une autre plante et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut. Grimpez encore pour atteindre le sommet et sautez sur l'appareil. Donnez le coup de grâce au dragon pour le détruire en entier.

Kelutral

Vers Swotulu

Parlez à la prêtresse qui se trouve devant vous. Elle vous demande d'aller voir Tan Jala.

Allez alors vers ce dernier pour recevoir une nouvelle mission. Allez voir le Na'vi qui se trouve près des Banshees et demandez-lui de vous conduire jusqu'à Swotulu. Une fois dans le village, allez voir le chef Mekanei pour obtenir une nouvelle mission.

Swotulu

Sur la piste de Lungoray

Le chef vous demande d'examiner trois camps pour suivre la piste de Lungoray. Avancez dans la forêt en éliminant les soldats qui attaquent les villages. Approchez-vous du premier camp et éliminez les ennemis en faisant attention à celui qui utilise le lance-flamme. Ne marchez pas non plus sur le feu. Nettoyez ce camp et examinez-le avant de partir vers le deuxième. Vous pouvez prendre une monture pour avancer plus rapidement dans la jungle. Eliminez les assaillants qui se trouvent dans le deuxième camp en commençant par le AMP ennemi.

Allez ensuite vers le troisième camp et éliminez rapidement les soldats. Quand le véhicule ennemi équipé de tourelle débarque, restez loin de lui et tirez-lui dessus avec vos flèches ou utilisez votre mitrailleuse si vous avez encore des munitions. Après l'inspection du dernier camp, allez voir Mekanei pour l'informer de la situation. Il vous assigne alors une autre mission.

Mordre la poussière

Vous devez retrouver Unipey dans la zone minière de la RDA. Allez à gauche et frappez la fissure qui se trouve dans le grillage. Parlez au Na'vi qui se trouve à gauche puis avancez à droite vers le bulldozer. Eliminez les ennemis qui se trouvent à sa droite et frappez le bourgeon ermite explosif qui se trouve sur le mur de droite pour le détruire. Avancez et parlez à Unipey pour obtenir une autre mission.

Les destructeurs

Votre mission consiste à neutraliser les bulldozers télécommandés. Allez vers la plante qui se trouve à droite du bulldozer et escaladez-la. Attendez ensuite que le bulldozer passe sous vos pieds vous pour sauter sur son toit. Avancez vers l'émetteur et détruisez-le pour arrêter l'appareil. Allez vers le deuxième qui est escorté par un hélicoptère.

Restez donc en bas et utilisez vos flèches pour tirer sur l'émetteur. Puisque le bulldozer est lent, devancez-le et visez correctement avant de tirer, pour ne pas gaspiller les flèches.

Après que les deux bulldozers soient immobilisés, allez vers la tour pour la détruire. Eliminez les gardes qui l'entourent et tirez sur les bourgeons d'ermites qui se trouvent sur la paroi, à gauche de la tour, pour déclencher un éboulement. Revenez ensuite voir Unipey pour une autre mission.

Evasion

Vous devez libérer les Na'vis prisonniers dans l'avant poste de la RDA. Allez sur place et commencez par éliminer les deux occupants de la tour. Allez à gauche du grillage et ouvrez une brèche pour entrer. Courez vous mettre à l'abri à gauche, derrière les réservoirs, et attendez que les ennemis viennent vers vous pour les éliminer. Utilisez ensuite votre capacité d'invisibilité pour passer derrière les soldats et pour ouvrir la grille et libérer le prisonnier. Sortez ensuite de la base et revenez voir Unipey.

Des battons dans les roues

Unipey vous demande de détruire l'usine minière de la RDA. Allez vers cette dernière et créez une brèche dans le grillage de droite. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à gauche. Allez vers la porte suivante et aidez votre ami à exterminer les soldats. Ouvrez la porte avec l'interrupteur qui se trouve à gauche et entrez dans l'usine. Approchez-vous du cadavre qui se trouve au centre de la zone pour voir trois AMP vous attaquer. Courez vous mettre à l'abri derrière les bulldozers et utilisez votre arbalète ou votre massue pour détruire ces AMP.

N'oubliez pas de vous soigner si votre jauge de vie vire au rouge. Une fois la zone nettoyée, grimpez sur la plante qui se trouve au fond de la zone et éliminez les ennemis qui se trouvent au sommet de l'installation. Sautez vers leur position et sabotez l'installation pour la détruire. Revenez encore une fois vers Unipey pour d'autres instructions.

Le chemin des saules

Vous devez suivre les saules luisants pour trouver Lungoray. Suivez les plantes lumineuses où les marques sur votre radar. Passez le grillage et prenez une monture pour avancer plus rapidement. Quand les ennemis bloquent le chemin, éliminez-les et tirez ensuite sur les bourgeons d'ermite pour qu'ils explosent et ouvrent le passage. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver Lungoray.

Chasse aux fragments

Vous devez récupérer les trois fragments qui se trouvent à la clairière et les rapporter à Lungoray. Les positions des fragments sont indiquées sur votre radar. Avancez vers le premier fragment et nettoyez la zone avant de vous en emparer. Allez vers le deuxième fragment en chevauchant un Equidius. Descendez de votre monture entre les soldats pour qu'elle combatte à vos cotés. Eliminez l'AMP en premier, ensuite nettoyez la zone avant de prendre le fragment. Avancez vers le dernier et restez près des plantes carnivores pour qu'elles dévorent les soldats. Eliminez le reste et prenez le dernier fragment. Retournez voir Lungoray qui se trouve dans la grotte des chants.

Après la cinématique durant laquelle Lungoray est tué, éloignez-vous de l'arbre et marchez autour de lui pour chercher les points sur lesquels placer les fragments. Quand vous entendez un bourdonnement et que la terre vibre, avancez lentement pour trouver la position d'un fragment et le placer. Placez ensuite le deuxième de la même manière et cherchez dans l'eau pour trouver la position du dernier fragment. Revenez ensuite voir Tan Jala pour d'autres instructions.

Retour au Kelutral

Tan Jala vous demande de rapporter le chant au Kelutral et de parler à Tsahik. Quittez alors la grotte et parlez au Na'vi pour qu'il vous amène au Kelutral. Montez jusqu'à Tsahik qui vous demande de lui transmettre le chant.

Premier couplet

Allez vers le point lumineux pour transmettre le chant à Tsahik. Revenez lui parler pour qu'elle vous demande d'aller parler à Tan Jala. Descendez parler à cette dernière qui vous demande d'aller vers Torukä Na'ring.

Torukä Na'ring

Sauvetage animal

Avancez et parlez à Amanti qui vous demande d'aller éliminer les soldats, de libérer les animaux captifs et d'abattre les créatures sous contrôle. Suivez votre radar et rendez-vous au camp ennemi. Restez en hauteur et utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et les animaux sous contrôle. Avec l'appui de vos amis, détruisez aussi les véhicules de l'armée. Tirez sur les bourgeons d'ermite pour les faire exploser à proximité des soldats ou de leurs véhicules pour provoquer plus de dégâts.

Quand l'hélicoptère entre en jeu, mettez-vous à l'abri et sortez votre arbalète. Lancez vos flèches sur les bourgeons d'ermite qui l'entourent pour les exploser et ainsi détruire l'hélicoptère. Revenez voir Amanti qui vous envoie à Beyda'amo. Restez sur les branchents qui se trouvent en haut si vous ne voulez pas participer aux combats qui se déroulent en bas.

Mort au dragon

Une fois devant Beyda'amo, recevez vos nouvelles instructions. Vous devez détruire le dragon avant qu'il ne quitte la zone. Utilisez votre arbalète contre les quatre rotors de l'appareil. Vous pouvez aussi sauter au dessus du dragon et utiliser votre massue ou votre arc si vous n'avez plus de munitions pour l'arbalète.

Détruisez aussi les drones avant qu'ils n'explosent à proximité de vous. Une fois le dragon à terre, allez vers les cages et détruisez les interrupteurs pour ouvrir les portes. Parlez ensuite à Hukato qui vous demande de lui rapporter des plantes médicales pour soigner son Thanator. Ces plantes se trouvent dans les nids des Banshees.

L'animal blessé

Grimpez sur la plante indiquée et avancez sur les branches pour prendre les plantes. Restez toujours sur les branches pour récolter les cinq plantes en suivant votre radar. Revenez alors voir Hukato et donnez-lui les plantes. Vous pouvez désormais chevaucher le Thanator.

Allez vers Beyda'amo et parlez-lui. Chevauchez alors votre nouvel ami pour la vie et partez vers le fragment. Le Thanator possède la capacité d'attaquer les ennemis avec ses griffes et cause d'importants dégâts. Saisissez le fragment et revenez voir Beyda'amo.

Les ordres de Beyda'amo

Il vous ordonne de retrouver Tan Jala qui se trouve au nord. Chevauchez vers votre ami et éliminez les groupes d'ennemis qui se trouvent en chemin. Parlez ensuite à Tan Jala pour recevoir votre nouvelle mission.

Terre sacrée

Vous devez éliminer toutes les unités de la RDA qui se trouvent dans le secteur. Utilisez les attaques de votre Thanator contre les vagues d'ennemis qui arrivent dans la zone.

Restez toujours près de Tan Jala pour unir vos forces contre les soldats. Si votre monture meurt, utilisez alors votre massue contre les AMP ennemis. Utilisez les double-lames contre les animaux sous contrôle ennemi. Allez ensuite vers le deuxième fragment et prenez-le. Reparlez à Tan Jala qui vous envoie vers Amanti.

Un mauvais endroit

Vous devez aller à la base de la RDA et retrouver Beyda'amo. Vous devez ensuite retrouver et tuer les deux Thantanors sous contrôle humain. Avancez et tuez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Une fois devant le premier Thanator, utilisez votre mitrailleuse pour l'attaquer en restant au loin. Quand il fonce sur vous, esquivez son attaque, éloignez-vous et reprenez les tirs.

Eliminez cette première bête et allez vers la suivante en éliminant les loup-vipères et les soldats en chemin. Eliminez le deuxième Thanator de la même manière et allez voir vos amis.

La piste Vu'long

Amanti vous indique le chemin du dernier fragment. Avancez en éliminant les soldats en chemin. La zone où se trouve le fragment est infestée de soldats. Nettoyez le secteur avant de prendre le fragment et allez vers la marque jaune indiquée sur votre radar pour retrouver vos congénères.

Votre deuxième chant

Tan Jala vous demande d'extraire le chant de saule. Allez alors sur les trois plates-formes qui entourent l'arbre et placez les fragments récoltés. Reparlez à Tan Jala qui vous demande d'apporter le chant à Tsahik au Kelutral.

Kelutral

Deuxième couplet

Montez vers Tsahik. Trasmettez le deuxième couplet du chant à Tsahik en vous plaçant dans la zone lumineuse. Revenez voir Tsahik qui vous demande de rejoindre Tan Jala.

Vers Va'erä Ramunong

Tan Jala vous demande de voler jusqu'à Va'erä Ramunong. Parlez alors au Na'vi transporteur pour qu'il vous amène à la nouvelle localisation.

Va'erä Ramunong

Des fragments pour chant

Tan Jala vous demande d'assister les tribus locales pour qu'elles vous aident à retrouver les fragments de cette zone. Descendez alors voir le chef du village pour proposer votre aide.

Intervention

Swawta, le chef, vous demande de sécuriser le village situé au nord. Avancez et éliminez les ennemis qui patrouillent dans le chemin menant au village. Détruisez avant tout les tourelles qui se trouvent des deux cotés de la route. Une fois dans le village, utilisez votre arbalète ou votre massue contre les unités AMP ennemies. Nettoyez la zone et parlez à Mendala pour recevoir une autre mission.

Protection vitale

Vous devez retrouver Fmilam, la guérisseuse, qui se trouve près des falaises et l'escorter jusqu'au village. Repérez sa position sur votre carte et allez la voir. Vous devez maintenant la ramener au village saine et sauve. Sortez votre arc e repérez les ennemis de loin. Eliminez-les avant d'avancer avec Fmilam. Vous pouvez aussi lui ordonner de rester sur place pendant que vous allez vers les ennemis pour les éliminer au corps à corps.
Une fois dans le village, sortez votre massue et explosez l'AMP ennemi. Revenez alors voir Mendala qui vous envoie voir Tsaro.

Allez, allez !

Parlez à Tsaro pour qu'il vous indique l'emplacement du fragment. Allez derrière lui et utilisez la liane pour monter. Avancez et descendez de l'autre coté. Avancez dans la zone où l'hélicoptère débarque des ennemis. Utilisez vos flèches contre ces ennemis et descendez prendre le fragment. Allez vers la marque jaune où vous attend Naalot.

Un indice

Naalot vous demande d'aller voir Oloniwin au village de l'est. Allez-y et éliminez les soldats de la RDA qui gardent la route. Entrez ensuite dans le village et parlez au chef.

Premiers soins

Vous devez rapporter les plantes médicinales pour soigner un Ancien blessé. Sortez du village et éliminez les soldats qui débarquent en commençant par celui équipé d'un lance-flamme. Avancez en prenant par la zone qui grouille de Méta-bêtes. Essayez de les éviter pendant que vous recueillez les feuilles des plantes mauves.

S'ils s'en prennent à vous, cachez-vous dans le canyon central jusqu'à ce que les bêtes se calment. Ramassez les cinq plantes et revenez au village. Parlez ensuite à Oloniwin pour obtenir une autre mission.

Une tribu réunie

Vous devez trouver les chasseurs dispersés et leur dire de rejoindre la tribu. Avancez et prêtez main forte au chasseur. Parlez ensuite aux trois autres pour qu'ils reviennent à la tribu. Montez ensuite sur le rocher pour convaincre Raltaw, le dernier chasseur, de revenir au village.

Point de ralliement

Retournez voir Oloniwin au point de ralliement. Il vous informe que son peuple a localisé le fragment à votre place.

Un fragment bien mérité

Le fragment se trouve dans la grotte indiquée par Oloniwin. Avancez pour retrouver une unité ennemie dans la zone. Tirez sur les plantes explosives et toxiques pour affaiblir les unités ensuite attaquez-les avec l'aide de vos amis. Avancez vers le fragment et abattez les soldats qui le gardent. Prenez-le et allez voir Otamu.

Piège mortel

Vous devez partir à la recherche du troisième fragment de cette zone. Allez, avant tout, au nord et parlez à Beyda'amo pour recevoir une nouvelle mission.

La fureur de Beyda'amo

Vous devez vaincre les troupes de la RDA au nord-est et faire traverser la zone de combat aux survivants. Allez à la zone d'affrontement et tailladez les ennemis en vous concentrant sur les deux qui manient les lance-flammes. Détruisez ensuite l'AMP au corps à corps en utilisant vos lames pour nettoyer la zone. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Diversion

Vous devez aller à la grotte située au nord pour faire sauter les caisses de munitions de la RDA. Suivez votre radar et avancez jusqu'à la grotte. Eliminez les soldats qui sont à l'extérieur avant d'entrer. Entrez ensuite et mettez-vous à l'abri derrière les caisses qui se trouvent à gauche. Utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et si vous n'avez plus de flèches, attendez que les ceux-ci se rapprochent de vous pour sortir et les éliminer rapidement avec vos lames. Placez ensuite les explosifs et quittez rapidement la zone avant la fin du compte à rebours. Revenez enfin voir Beyd'amo.

Gagné !

Encore une bataille et vous récupérez le dernier fragment de la zone. Approchez-vous du bord de la falaise et utilisez vos flèches pour faire le ménage avant de descendre. Descendez ensuite et allez vers l'entrée de la mine. Eliminez les ennemis qui sortent par la porte et entrez. Neutralisez les soldats équipés de lance-grenades et montez sur les gros cristaux verts qui feront office de passerelles. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le fragment et prenez-le. Revenez voir Tan Jala.

Allez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de l'arbre pour récupérer le chant avant que le bombardement ennemi ne s'intensifie. Remontez vers Tan Jala et éliminez les soldats en chemin.

Kelutral

Troisième couplet

Remontez voir Tsahik et placez-vous dans la lumière bleue pour lui transmettre le troisième couplet. Allez ensuite voir Tan Jala pour partir à la recherche du dernier chant dans une autre zone.

Kxania Taw

Résistance

Le premier fragment de la zone se trouve près du site du crash d'un appareil ennemi. Eliminez les soldats qui entourent l'hélicoptère en feu.

Avancez ensuite vers le fragment qui sera malheureusement détruit par l'ennemi. Quittez alors la zone en éliminant les soldats qui arrivent en renfort. Parlez encore une fois à Beyda'amo pour localiser un autre fragment.

Etude de fragment

Vous devez aller à la base du sud et dérober un autre fragment. Prenez une monture et sautez par-dessus toutes les barrières pour éviter les ennemis et passez dans leur dos. Laissez ensuite votre monture parmi les groupes d'ennemis pour qu'elle se déchaine sur eux. Allez vers le fragment pour être devancé par un hélicoptère ennemi qui détruit à nouveau le fragment. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir les nouveaux ordres.

Soif de sang

Beyda'amo a l'attention d'attaquer la base de la RDA et vous demande de le rejoindre. Cherchez une monture et avancez entre les soldats ennemis. Rejoignez Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

Au milieu du troupeau

Vous devez pénétrer la base de la RDA avec l'aide des Na'vis. Ils vont utiliser le troupeau de Méta-bêtes pour démolir les portes de la base. Entrez dans la base et commencez le nettoyage. Repérez les soldats ennemis et commencez à les éliminer avec vos flèches. Restez dans un bâtiment pour éviter d'être attaqué par les Méta-bêtes à votre tour.

Attendez que les soldats s'occupent des bêtes pour sortir vos lames et commencez le carnage. Tailladez les gardes de la RDA ensuite allez vers le bâtiment indiqué sur votre radar pour essayer de récupérer le fragment. Vous devez ensuite quitter la base et rejoindre le saule en emportant le fragment. Sortez alors de la base et prenez un Equidius. Allez vers le saule et éliminez l'AMP avec votre massue. Parlez ensuite à Beyda'amo.

Le quatrième chant

Approchez-vous du saule et, même sans les fragments, vous arriverez à obtenir le chant. Parlez avec votre ami et, comme pour tous les autres chants, rapportez ce dernier au Kelutral.

Kelutral

Quatrième couplet

Parlez à Tsahik ensuite avancez dans la lumière bleue pour lui transmettre le dernier chant d'Eywa. Descendez ensuite pour retrouver Kendra.

De vieilles connaissances

Vous devez trouver Tan Jala qui vous guidera dans la dernière étape de votre voyage. Remontez alors pour lui parler. Il vous demande de mettre le cap vers Kaoliä Tei.

Kaoliä Tei

Devoir de guerrier

Parlez à Beyda'amo avant d'aller parler aux trois chefs Na'vis. Avancez vers Swawta pour recevoir une mission.

Le démolisseur

Swawta vous demande de trouver et de tuer Batista. Allez alors vers la base dans laquelle se trouve ce dernier. Commencez par éliminer ses gardes ensuite explosez les deux tourelles. Concentrez ensuite vos attaques sur Batista et utilisez votre massue pour le défoncer. Revenez vers Swawta pour l'informer du succès de la mission. Allez ensuite voir le chef Hukato pour une autre mission.

Le commandant

La mission consiste à trouver et à tuer Winslow, le commandant des troupes de la RDA. Prenez un Equidius et allez vers la base ennemie sans vous attarder avec les ennemis qui se trouvent en chemin. Commencez par éliminer les soldats qui protègent Winslow avant de vous attaquer directement à lui.

Attaquez en mêlée et utilisez vos puissantes lames contre cet ennemi. Même s'il arrive à vous étourdir, revenez directement à la charge et tournez autour de lui pour ne pas lui laisser le temps de vous tirer dessus. Une fois Winslow mort, revenez voir Hukato pour l'informer de la réussite de la mission. Prenez ensuite un Banshee pour aller à la rencontre du troisième chef.

Le spécialiste

Raltaw vous demande de retrouver et de tuer Savoy. Prenez votre Banshee et allez à la zone d'affrontement. Commencez par réduire le nombre de soldats qui entourent l'AMP de Savoy. Sortez ensuite votre massue et ruez-vous sur Savoy et son armure AMP.

Restez collé à l'AMP pour qu'il trouve des difficultés à vous toucher. Une fois l'AMP détruit, Savoy vous attaque sans son armure. Dégainez alors vos lames pour lancer des attaques plus rapides. Continuez vos frappes jusqu'à la mort de Savoy. Revenez alors voir Raltaw. Parlez ensuite à Beyda'amo. Vous devez rejoindre Tantalus pour essayer d'arrêter Falco.

Tantalus

Marathon

Vous devez traverser la grotte pour rejoindre Amanti qui se trouve au village. Avancez dans le chemin en éliminant les soldats qui vous coupent la route. Vous pouvez aussi utiliser l'invisibilité pour passer inaperçu entre les groupes de soldats. Une fois dans le village, parlez à Amanti pour recevoir une nouvelle mission.

Résistance

Vous devez éliminer les forces de la RDA qui attaquent le village. Il faut tuer les 18 soldats avant la fin du temps imparti. Commencez à éliminer les hommes armés jusqu'à l'arrivée de l'AMP. Détruisez ce dernier avec votre massue et revenez aux soldats. Une fois que le nombre requis est atteint, continuez à défendre le village jusqu'à la fin du compte à rebours. Revenez ensuite voir Amanti.

Ni'awve Mokri

Amanti vous demande de trouver un moyen d'atteindre le Puits des âmes pour terminer le rituel. Il s'agit de votre dernière mission pour les Na'vis. Allez alors vers le sommet du village et prenez les commandes du Léonoptéryx. Il se conduit comme le Banshee.

Passez par la grotte, volez vers le puits des âmes et atterrissez dans la zone indiquée. Avancez ensuite à gauche jusqu'au grand arbre. Entrez dans la zone indiquée pour réveiller le Puits des âmes. Félicitations, vous avez terminé la partie du jeu avec les Na'vis.

Campagne RDA

Revenez au choix et cette fois-ci choisissez de rallier la RDA. Eliminez alors Harper qui est la taupe. Vous aurez comme ennemi, en plus des Na'vis, toutes la planète ainsi que sa faune et sa flore.

Un homme à terre

Après le crash de votre avion, kendra vous demande d'aller vers la mine et de chercher de l'aide. Avancez, traversez le pont et grimpez à la liane. Réparez le Muni-pod pour faire le plein de munitions. Continuez d'avancer en éliminant les plantes qui vous crachent dessus leur toxine. Eliminez aussi les loup-vipères qui rodent dans la zone. Entrez ensuite dans la mine qui elle aussi souffre des attaques des Na'vis.

Appât à Banshee

Winslow vous prête un hélicoptère scorpion pour partir sauver vos amis. Volez vers le site du crash et éliminez les Banshees qui essayent d'attaquer votre appareil. Restez toujours en hauteur pour éviter les projectiles lancés par les plantes. Atterrissez ensuite près du site du crash et parlez à Kendra.

Le dard du scorpion

Vous devez récupérer le circuit de tir de l'appareil détruit et l'installer sur le votre pour remettre en marche vos missiles. Même si le site du crash est à proximité, l'atteindre ne sera pas chose facile. Eliminez les loup-vipères qui vous attaquent. Rejoignez l'appareil en feu et allez vers la zone indiquée pour prendre le circuit de tir. Revenez vers Kendra en éliminant encore une fois les bêtes en chemin. Recevez enfin la mission suivante.

Extermination

Kendra vous demande de détruire les nids des Banshees qui se trouvent près de la mine. Localisez-les sur votre radar et allez les détruire. Explosez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Evitez de rester immobile très longtemps sinon vous serez attaqué par les Banshees. Détruisez cinq nids ensuite allez vers la mine. Entrez dans l'installation pour parler à Kendra.

Roches étranges

Monroe vous demande de trouver les fragments et le saule sur les hautes collines. Prenez un buggy et allez vers le premier fragment. Ecrasez les ennemis en chemin et ne vous arrêtez que pour le prendre. Plusieurs ennemis arrivent et vous empêchent de partir, écrasez-les avec votre buggy et partez pour le deuxième fragment.

Entrez dans la grotte en écrasant les Na'vis et leurs animaux en chemin. Prenez le fragment ensuite dirigez-vous rapidement vers la sortie avant l'effondrement de la grotte. Tuez les ennemis qui essayent de vous bloquer dans la grotte. Prenez un autre buggy et allez vers le dernier fragment.

Comme d'habitude, écrasez tout sur votre chemin. Eliminez ensuite les Na'vis qui protègent le fragment avant de prendre ce dernier. Quittez l'endroit en éliminant les ennemis, trouvez un buggy et allez vers le saule pour accorder les fréquences des fragments. Le saule est bien protégé et vous devez éliminer toute la résistance ennemie avant de placer les trois fragments autour de l'arbre. Revenez ensuite à l'entrée de la grotte pour trouver Kendra.

Votre premier harmonique

Vous devez rejoindre l'Enfer et remettre l'harmonique à Monroe. Avancez vers votre pilote personnel, il a été mis à votre disposition par Falco. Montez à bord du scorpion pour faire le voyage jusqu'à l'Enfer.

L'enfer

Premier harmonique

Avancez vers l'ascenseur et montez voir Monroe. Il vous demande de charger le premier harmonique. Utilisez alors le terminal qui se trouve derrière vous. Entrez ensuite dans le bureau pour recevoir votre nouvelle mission de la part de Falco qui vous demande de partir vers la Frange.

Frange

Trois dans la Frange

Parlez à Kendra pour votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les trois fragments et effectuer d'autres missions en chemin. Vous devez aussi aller au secours des hommes de Kendra qui se trouvent au sud.

Le prix fort

Prenez un buggy et allez vers la position de vos alliés. Ecrasez les premiers ennemis ensuite descendez du véhicule. Restez entre vos amis et occupez-vous des Na'vis pendant qu'ils repoussent les attaques des loups-vipères qui foncent vers vous.

Une fois la zone sécurisée, allez parler à Magnusson qui vous demande de récupérer les fragments. Contournez-le d'abord et ramassez le premier fragment. Revenez ensuite lui parler pour recevoir d'autres instructions.

Dans l'antre de la bête

Allez ensuite au sud-est pour assister au crash d'un hélicoptère. Parlez au pilote qui vous indique l'emplacement du prochain fragment. Elle vous informe aussi qu'une créature protège l'endroit. Avancez vers la zone indiquée en utilisant les différents véhicules qui se trouvent dans les camps de la RDA.
La zone est infestée de loup-vipères en tous genres. Eliminez-les ou écrasez-les jusqu'à atteindre l'antre de la bête.

Vous devez affronter un Thanator énorme. Restez toujours loin de cette bête et esquivez ses attaques quand elle fonce sur vous. Videz vos chargeurs sur elle en évitant le corps à corps. Quand l'ennemi est proche, éloignez-vous de lui en

sautant deux fois pour ne pas être atteint par son coup de griffe. Continuez de tirer sur la bête jusqu'à sa mort. Allez alors vers le fragment et prenez-le. Parlez ensuite à Kendra et embarquez dans l'hélicoptère.

Le titan

Allez vers votre prochaine mission pour rencontrer Buckland. Un Titanosaure bloque le chemin vers le fragment et vous devez l'abattre. Avancez avec vos amis pour combattre le titan. Restez loin de cette bête et tournez autour d'elle en lui tirant dessus.

Eliminez aussi les loups-vipères qui vous attaquent en même temps. Evitez les attaques de charge du Titanosaure et l'onde de choc qu'il provoque quand il frappe le sol. Videz vos chargeurs sur ce monstre pour l'éliminer. Prenez alors le fragment et retournez voir Buckland. Rejoignez ensuite Kendra qui se trouve à l'ancien poste de communication.

Votre deuxième harmonique

Kendra vous demande d'utiliser les fragments pour accorder le saule et pouvoir extraire l'harmonique. Prenez un véhicule pour rejoindre l'endroit. Eliminez les Na'vis qui gardent la zone et approchez-vous du saule. Placez les trois fragments autour pour obtenir l'harmonique. Beyda'amo le grand guerrier Na'vi, entre en scène et vous attaque. Esquivez ses puissantes frappes et éloignez-vous de lui. Tirez-lui dessus et utilisez votre fusil à pompe qui le projette à terre.

Tirez aussi quand il est à terre avant qu'il ne se redresse et reprenne ses assauts. Esquivez et tirez jusqu'à l'élimination de Beyda'amo. Rejoignez ensuite Kendra au point d'extraction pour l'Enfer.

L'Enfer

Deuxième harmonique

Entrez dans la base et rejoignez le docteur Monroe. Chargez ensuite l'harmonique dans l'appareil et allez parler au commandant Falco. Ce dernier vous demande de vous rendre au Caveau pour chercher les trois fragments suivants. Sortez alors de la base et parlez à votre pilote.

Le Caveau

Pillage du village

Le fragment suivant se trouve dans un village. En plus des ennemis Na'vis, Falco va bombarder le village pendant que vous cherchez le fragment. Foncez vers le village et éliminez les ennemis en chemin. Heureusement que vous avez le soutien de vos amis qui arrosent la zone avec leurs lance-flammes. Utilisez votre fusil à pompe pour vous frayer un chemin jusqu'au fragment et prenez-le. Vous devez maintenant rejoindre Fulson au camp Zulu.

Sur la défensive

Fulson vous demande de garder la porte ouest et de repousser les attaques ennemies. Allez près de la porte et restez derrière vos amis. Prenez une arme de longue portée et commencez à éliminer les ennemis qui essayent d'entrer dans le camp.

Vous devez tuer 10 assaillants avant de partir vers la porte suivante et faire la même chose. Allez ensuite à la dernière porte et éliminez 10 Na'vis. Revenez voir Fulson pour obtenir une nouvelle mission.

Dispersion

Elle vous demande de prendre le contrôle de la tourelle du Cygne et d'attirer le troupeau de Mêta-bêtes loin du camp

Zulu. Montez à bord du vehicule et tirez avec la tourelle sur les bêtes que vous rencontrez. Quand le véhicule cale et refuse de démarrer, éliminez les Na'vis qui s'approchent de votre position.

Ils attaquent de tous les cotés, donc ne vous concentrez pas sur un seul coté en laissant les autres sans surveillance. Quand le véhicule démarre, reprenez votre chasse aux Méta-bêtes jusqu'à rejoindre Kendra. Parlez-lui pour recevoir l'emplacement du prochain fragment.

Une pièce du puzzle

Ce fragment aussi se trouve dans un village Na'vi. Vos amis sont déjà sur le coup et attaquent ce village. Profitez de ce désordre pour avancer directement vers le fragment en n'éliminant que les ennemis qui vous bloquent la route. Tuez aussi les Na'vis qui gardent l'objet puis prene-le. Revenez ensuite voir Kendra en ignorant la bataille.

Ombres d'un fragment

Le troisième fragment se trouve dans un camp abandonné, au sud-est. Embarquez sur le Cygne et conduisez jusqu'au camp. Prenez alors les commandes de la tourelle et exterminez les Méta-bêtes qui rodent dans la zone. Descendez ensuite de la tourelle et allez vers la cabane en ruines. Entrez et prenez l'objet en surbrillance qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers votre groupe.

Victoire sur les Bleus

Vos amis sont attaqués par les Na'vis. Jezik vous demande de les aider à repousser les assauts ennemis et de récupérer le fragment qui se trouve dans le village. Attendez que vos alliés passent à l'attaque, devenez invisible et faufilez-vous jusqu'au fragment. Prenez-le et revenez voir Jezik qui vous indique la position du saule.

Le troisième harmonique

Vous devez tuer Tan Jala avant de pouvoir récupérer l'harmonique du saule du nord-est. Avancez dans le village et commencez par éliminer les villageois pour qu'ils n'interférent pas pendant votre combat avec Tan Jala. Avancez ensuite vers le saule pour trouver votre ennemi. Tirez-lui dessus avant qu'il ne s'approche de vous.

Utilisez votre fusil à pompe quand il est à proximité pour le projeter à terre et l'étourdir pendant un moment. Vous pouvez alors reculer et tirer avec le lance-grenades quand il est encore à terre. Finissez-le ensuite avec vos fusils sans penser aux munitions. Après sa mort, placez les trois fragments pour récupérer l'harmonique. Rejoignez ensuite Kendra pour qu'elle vous amène au bercail.

L'Enfer

Troisième harmonique

Entrez dans la base, parlez à Monroe et placez l'harmonique dans l'appareil. Allez ensuite voir Falco pour recevoir votre nouvelle mission. Falco vous demande de vous rendre aux jardins flottants.

Les jardins flottants

Dès l'atterrissage, tirez sur les ennemis qui envahissent le camp. Restez entre vos amis et éliminez dix Na'vis pour ensuite parler avec Winslow.

Chasse aux nuisibles

Vous devez réactiver les répulseurs de l'ancien dépôt avant d'aller voir Batista. Prenez un buggy et avancez jusqu'au camp abandonné où se trouvent deux répulseurs. Activez-les pour voir débarquer Batista.

Démolition

Batista vous demande de récupérer les détonateurs qui se trouvent sur les missiles de l'hélico qui s'est crashé et de les ramener à Winslow. Prenez votre buggy et allez vers le site de crash. Ce site est infesté de loup-vipères, éliminez-les et récupérez les détonateurs qui se trouvent près de la carcasse de l'hélico. Revenez ensuite voir Winslow à bord de votre buggy.

Excavation

Winslow vous donne l'ordre de faire sauter les deux parois rocheuses. Allez vers les deux parois et placez les explosifs. Eloignez-vous ensuite pour ne pas périr sous les décombres. Revenez ensuite voir Winslow.

La meute sauvage

L'explosion des deux parois a ouvert le chemin pour les loup-vipères. Ils s'acharnent alors sur vos amis et vous devez les exterminer. Avancez dans le premier chemin ouvert avec l'explosion et placez deux explosifs dans les tanières des loup-vipères.

Faites attention aux plantes qui protègent les tanières. Eloignez-vous de l'explosion et allez vers les deux tanières du deuxième chemin. Eliminez les bêtes en route et placez les explosifs pour stopper les assauts des loup-vipères. Revenez ensuite voir Winslow.

Rafistolage

Winslow vous demande de trouver une batterie au sud et de l'utiliser pour réactiver le radar qui se trouve au nord. Prenez un buggy et allez prendre la batterie qui se trouve entourée par des loup-vipères. Empruntez ensuite le chemin vers le radar. Avant de réactiver ce dernier, utilisez votre lance-flamme et brulez les loup-vipères qui arrivent en surnombre. Réactivez ensuite le radar et téléportez-vous près de Winslow.

Chasse au Harper

Vous devez trouver les deux chambres de lien et éliminer les Avatars que vous rencontrez avec comme cible numéro un le renégat Harper. Allez vers la première marque sur votre radar et éliminez l'Avatar qui se trouve près de la cabane qui contient le caisson de lien. Revenez ensuite à cette cabane et éliminez l'humain qui était au contrôle de l'Avatar. Allez vers la deuxième cible, éliminez l'Avatar et ses amis Na'vis ensuite occupez-vous de l'humain qui sort du caisson de lien. Aucun de ces deux humains n'est Harper. Revenez à Winslow et faites votre rapport. Parlez ensuite à Kendra.

A la recherche des fragments

Kendra vous donne les emplacements des trois fragments. Allez vers le fragment qui se trouve à gauche, sur votre carte, à bord d'un buggy. Placez des explosifs devant les tanières des loup-vipères et éliminez ceux qui entourent le fragment. Prenez ce dernier et partez vers le deuxième.

Allez vers le fragment qui se trouve en bas, au centre, sur votre carte. Avancez en éliminant les Loup-vipères jusqu'à arriver devant un immense rocher. Montez au sommet de ce rocher pour prendre le deuxième fragment ensuite descendez et téléportez-vous près de vos deux amis. Prenez ensuite la direction du dernier fragment.

Le dernier fragment se trouve dans un village. Prenez un buggy et allez jusqu'à l'entrée du village. Passez en mode invisible et entrez puis prenez le fragment et attendez que la capacité invisibilité se recharge avant de sortir du village sans que personne ne vous remarque. Reprenez alors le chemin vers le camp pour parler à Kendra et Winslow qui vous donnent chacun une mission.

Le quatrième harmonique - Le signal

Kendra vous donne la position du saule tandis que Winslow vous demande de trouver et de tuer Harper. Les deux

missions sont liées. Vous retrouverez Harper près du saule. Prenez un buggy et rejoignez le saule qui est inaccessible pour le moment. Vous devez alors trouver Batista l'expert en explosifs qui vous donnera un coup de main.

A l'attaque

Batista vous fournit un véhicule pour démolir la barricade qui bloque le chemin vers le saule. Allez alors vers ce véhicule équipé de missiles et foncez vers la barricade. Ignorez les ennemis et défoncez la barricade avec un missile. Entrez ensuite dans la cathédrale.

La cathédrale

Avancez et localisez Harper qui se trouve en haut, sur les rochers. Il commence à tourner autour de vous en vous tirant dessus. Tirez à votre tour sur Harper ainsi que sur les Na'vis qui passent à l'attaque. Suivez ses déplacements et focalisez vos tirs dessus jusqu'à éliminer son Avatar. Avancez ensuite pour retrouver Harper sous sa forme humaine. Utilisez le fusil à pompe contre votre ennemi.

Si plusieurs Avatars vous attaquent en même temps, utilisez votre lance-flammes pour les disperser puis revenez à la charge jusqu'à la mort de votre ennemi. Avancez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de lui pour récupérer l'harmonique. Sortez ensuite de la cathédrale pour rencontrer Winslow et Kendra et rentrer à l'Enfer.

L'Enfer

Quatrième harmonique

Même si Monroe a disparu, allez à son labo et rechargez le quatrième harmonique. Falco a lui aussi disparu. Sortez alors pour retrouver Kendra.

Coups bas

Après l'explication de Kendra, elle vous demande de rallier les plaines de Goliath. Allez à votre pilote personnel et allez vers votre nouvelle destination.

Plaines de Goliath

Parlez à Winslow qui vous envoie voir le nouveau commandant. Prenez un AMP et traversez le champ de bataille en éliminant les ennemis en chemin. Parlez ensuite au colonel Quaritch.

Plans de bataille

Quarritch vous demande de vous présenter aux trois commandants sur le terrain pour recevoir vos instructions. Parlez alors à Batista pour recevoir votre première mission.

L'éclaireur

Batista vous demande de trouver et d'éliminer Swawta, l'un des chefs Na'vis. Avancez vers le village où se trouve Swawta. Avancez vers ce dernier qui vous propose de rallier le camp des Na'vis pour l'ultime bataille.

Ignorez son offre et abattez-le. Ce boss est très rapide, il esquive parfaitement les attaques et est habile avec les flèches. Il vous faut trouver une planque et lui tirer dessus tout en essayant de rester à couvert. Utilisez votre mitrailleuse contre cet ennemi qui utilise un arc et qui restera toujours à distance donc hors de la portée du fusil à pompe(utilisez cette arme quand le boss est à proximité). Eliminez Swawta et foncez vers l'hélicoptère pour quitter le village.

Le sauvage

Parlez à Batista puis à Winslow qui vous demande de tuer Hukato, un autre chef Na'vi. Prenez un véhicule et allez au village de Hukato. Commencez par éliminer les villageois avant d'aller affronter votre cible. Ce dernier chevauche un Thanator que vous devez éliminer en premier avant de vous attaquer au boss. Restez près de la borne de munitions et sortez votre lance-grenades. Bombardez votre ennemi et tous les Na'vis avec vos grenades.

Une fois le Thanator éliminé, le boss fonce sur vous avec sa massue. Esquivez ses attaques et utilisez votre fusil à pompe quand il est proche et votre fusil d'assaut quand il est loin. Eliminez ce chef et revenez au camp pour faire votre rapport à Winslow. Prenez ensuite les commandes du Scorpion pour aller au dernier commandant.

Le chasseur

En chemin, tirez sur les plates-formes flottantes qui obstruent la route vers la base. Eliminez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Atterrissez ensuite et parlez à Savoy. Il vous demande de traquer et d'éliminer Raltaw. Empruntez un Scorpion et allez vers le village de Raltaw. Vous pouvez atterrir et affronter directement Raltaw mais il est trop rapide et difficile à toucher. Il utilise un arc et restera toujours loin de vous. En plus, il s'agit d'un bon chasseur donc il ne rate presque jamais sa cible.
Vous pouvez aussi rester dans le Scorpion et diriger le feu de la mitrailleuse de l'hélico sur ce boss jusqu'à l'éliminer tout en restant en sécurité dans l'appareil.

Revenez ensuite voir Savoy. Allez ensuite vers Quaritch pour recevoir votre dernière mission qui consiste à arrêter Falco.

Tantalus

Partie de chasse

Vous devez rejoindre l'avant-garde et essayer de les aider. Prenez alors les commandes du dragon et foncez vers l'avant poste. Parlez au chef du camp qui vous demande de placer des explosifs sur la paroi pour dégager la voie aux renforts aériens. Récupérez les trois explosifs qui se trouvent à gauche ensuite prenez un AMP et foncez vers le village Na'vi.

Vous devez éliminer les ennemis qui protègent la zone. Localisez la borne de munitions et utilisez votre lance-grenades pour éliminer les groupes d'ennemis qui vous attaquent. Résistez et repoussez les Na'vis jusqu'à l'arrivée des renforts. Placez ensuite les trois explosifs et mettez-vous dans un endroit sûr pour éviter l'explosion. Avancez ensuite et parlez au commandant.

Point final

Vous devez rejoindre le Puits des âmes. Prenez alors un dragon et volez vers Falco. Approchez-vous de Falco et tirez-lui dessus avec votre fusil d'assaut. Il est rapide est évasif donc évitez d'utiliser le lance-grenades ou le lance-flammes. Lorsque vous le touchez et qu'il se tord de douleur, courez vers lui, sortez votre fusil à pompe et arrosez-le jusqu'à ce qu'il déclenche l'onde de choc qui vous projette loin de lui.

Evitez l'ennemi quand il est coloré en rouge et esquivez ses attaques. Reprenez alors votre fusil d'assaut et canardez Falco jusqu'à lui faire très mal. Finissez-le ensuite avec votre fusil à pompe. Vous avez arrêté Falco et sauvé la planète. Félicitations, vous avez terminé les missions de la RDA et le jeu !

JASF : Jane's Advanced Strike Fighters

© Trickstar Games / Evolved Games 2012

SUCCÈS

Easy Rider (15 G)

Terminer le mode Campagne en mode facile ou plus difficile (Solo ou Coopératif).

Sois mon équipier (15 G)

Détruire un avion ennemi ayant verrouillé un coéquipier en mode Campagne Coopératif.

Canon en feu (15 G)

Terminer une mission en utilisant uniquement les canons en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Bombardier (15 G)

Détruire une cible avec une bombe larguée à plus de 1000 m (Solo ou Coopératif).

Premier pas (15 G)

Détruire un ennemi dans une partie en mode Multijoueur.

Frères d'armes (15 G)

Gagner une partie Team Dogfight en mode Multijoueur.

Dans le terrier (15 G)

Gagner une partie Rabbit en mode Multijoueur.

Survivant (15 G)

Gagner une partie Base Assault en mode Multijoueur.

Vol en solo (15 G)

Gagner une partie Dogfight en mode Multijoueur.

Poussée vectorielle (15 G)

Effectuer une manœuvre de poussée vectorielle en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

5e génération (15 G)

Débloquer le F-22 Raptor en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Je suis dangereux (15 G)

Tuer 50 unités ennemies en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Bombes larguées (15 G)

Bombarder une cible en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Homme en mission (15 G)

Terminer une mission en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Prêt à tirer (15 G)

Détruire un avion ennemi avec les canons en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Sous le radar (15 G)

Détruire une station radar sans être repéré (Solo ou Coopératif).

Maître de l'évasion (15 G)

Éviter 10 missiles avec les contre-mesures en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Fou de missiles (15 G)

Détruire 250 ennemis en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Faucheuse (30 G)

Gagner 5 parties Dogfight en mode Multijoueur.

Éliminateur (30 G)

Gagner 5 parties Base Assault en mode Multijoueur.

Supériorité aérienne (30 G)

Détruire 5 ennemis sans mourir dans une partie simple en mode Multijoueur.

Équipier (30 G)

Gagner 5 parties Team Dogfight en mode Multijoueur.

Lapin blanc (30 G)

Gagner 5 parties Rabbit en mode Multijoueur.

Normalité (30 G)

Terminer le mode Campagne en mode normal ou plus difficile (Solo ou Coopératif).

Hardcore (80 G)

Terminer le mode Campagne en mode difficile (Solo ou Coopératif).

Oscar Mike Delta (80 G)

Détruire 10 ennemis sans mourir dans une partie simple en mode Multijoueur.

Maître des armes (30 G)

Détruire 3 avions ennemis en 10 secondes en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Fine gâchette (30 G)

Détruire un avion ennemi avec les roquettes (Solo ou Coopératif).

Sans égratignure (30 G)

Terminer une mission Campagne sans subir de dégâts (Solo ou Coopératif).

Qui se sert des freins ? (30 G)

Terminer une mission Campagne à vitesse maximale pendant 90 % de la mission (Solo ou Coopératif).

Équipe éclair (25 G)

Terminer une mission Campagne Coopératif en tant que client.

Blitzkrieg (25 G)

Terminer une mission Campagne Coopératif en tant qu'hôte avec un ou plusieurs équipiers.

Tireur d'élite (30 G)

Détruire 50 avions ennemis avec les canons en mode Campagne (Solo ou Coopératif).

Succès secrets

Succès secret (80 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Jeremy McGrath's Offroad Racing

© D3 Publisher / 2XL Games 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Carrière Sportsman terminée (20 G)

Terminer les épreuves de carrière Sportsman

Carrière ProLite terminée (20 G)

Terminer les épreuves de carrière ProLite

Remporter la première course (10 G)

Remporter la première course

Contre-la-montre (20 G)

Terminer 5 tours en contre-la-montre

Jouer 1 heure (5 G)

Jouer 1 heure

Gagner 3 courses de suite (20 G)

Gagner 3 courses de suite

Carrière Pro Buggy terminée (20 G)

Terminer les épreuves de carrière Pro Buggy

Carrière Rally Class terminée (20 G)

Terminer les épreuves de carrière Rally Class

Rouler 100 miles (5 G)

Rouler 100 miles au total

Terminer 10 épreuves (20 G)

Terminer 10 épreuves

Rouler 1000 miles (20 G)

Rouler 1000 miles au total

Récompense or 2XL (20 G)

Terminer tous les événements de la carrière

Jetpac Refuelled

© Microsoft / Rareware 2007

SUCCÈS

Lancement Alpha (10)

Commencer depuis le niveau 1 en mode Refuelled 1 joueur.

Pacifiste de Squid Port (10)

Terminer le niveau 3 en mode Refuelled 1 joueur sans avoir utilisé ni laser ni bombe EMP.

Puissance max (10)

Améliorer le laser au maximum en mode Refuelled 1 joueur.

Va y avoir du score (10)

Marquer 250 000 points en mode Refuelled 1 joueur.

Survivant (20)

Atteindre le niveau 10 sans mourir en mode Refuelled 1 joueur.

Pro du Retro (20)

Terminer les 16 niveaux en Retro.

Fusée Robo (20)

Construire une fusée Robo en mode Refuelled 1 joueur.

Demi-millionnaire (20)

Marquer 500 000 points en mode Refuelled multijoueur sur Xbox LIVE.

Le millionnaire (30)

Marquer 1 000 000 points en mode Refuelled 1 joueur.

Vers l'infini, et au-delà (20)

Jouer au niveau 44 en mode Refuelled 1 joueur.

Tout le monde descend ! (30)

Terminer les 128 niveaux en mode Refuelled 1 joueur.

Infection (0)

Jouer avec un autre joueur contaminé sur Xbox LIVE.

Jewel Quest

2006

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Archéologue (20 G)

Terminez le jeu et obtenez le grade d'Expert

Aventurier (20 G)

Terminez le jeu et obtenez le grade d'Archéologue

Maître du jeu (40 G)

Obtenez un score de 500 000 points

Templo del Fuego (10 G)

Terminez le Niveau 5

Boca del gato (10 G)

Terminez le Niveau 4

Ofrenda (10 G)

Terminez le Niveau 3

Advertencia (10 G)

Terminez le Niveau 2

Comienzo (10 G)

Terminez le Niveau 1

Novice (10 G)

Récompense pour avoir terminé le niveau 1-3

Première découverte (10 G)

Récompense pour avoir terminé le niveau 1-1

Expert (20 G)

Terminez le jeu et obtenez le titre de Chercheur

Chercheur (30 G)

Terminez le jeu

Joe Danger 2 : The Movie

© Hello Games 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Premier jour sur le tournage ! (5 G)

Terminer le deuxième niveau

Réalisateur de films ! (5 G)

Charger un niveau

Dénicheur de talents ! (15 G)

Collecter trois étoiles cachées

Amateur de cinéma ! (5 G)

Recevoir un niveau

Cinq étoiles ! (20 G)

Attraper cinq étoiles en une course !

Héros de tous les temps ! (25 G)

Gagner toutes les étoiles en mode Film !

Roi du Cupcake ! (15 G)

Terminer le circuit Cupcake dans les Scènes coupées !

Total Totem ! (15 G)

Terminer le circuit Totem dans les Scènes coupées !

McLucky, pardi ! (15 G)

Terminer le circuit Mclucky dans les Scènes coupées !

M. Roboto ! (15 G)

Terminer le circuit Roboto dans les Scènes coupées !

Post-historique ! (15 G)

Terminer le circuit Dino dans les Scènes coupées !

Des étoiles dans leurs yeux ! (15 G)

Obtenir 7 mini étoiles !

Impeccable ! (15 G)

Obtenir 6 étoiles Combo !

L'hiver arrive ! (15 G)

Terminer le deuxième acte du mode Film !

La loi, c'est MOI ! (15 G)

Terminer le troisième acte du mode Film !

Roi des fêtards ! (15 G)

Terminer le quatrième acte du mode Film !

Homme-fusée ! (15 G)

Terminer le cinquième acte du mode Film !

Meilleur réalisateur ! (10 G)

Terminer tous les didacticiels Réalisateur !

Étoile filante ! (15 G)

Obtenir 5 étoiles Temps !

C'est dans la boîte ! (25 G)

Gagner toutes les étoiles des Scènes coupées !

Ligue pro ! (15 G)

Décrocher cinq médailles Pro !

Joe 24 carats ! (25 G)

Décrocher toutes les médailles Pro !

Meilleur second rôle masculin ! (5 G)

Terminer une course multijoueur à quatre participants !

Succès secrets

Succès secret (5 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (15 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (5 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Joe Danger : Special Edition

© Microsoft / Hello Games 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Heaume du pouvoir

Trouver la première série "D-A-N-G-E-R"

Cape du destin

Trouver la deuxième série "D-A-N-G-E-R"

Pantalon du triomphe

Trouver la deuxième série "D-A-N-G-E-R"

SUCCÈS

RETOUR EN SELLE (5 G)

Termine les deux premiers niveaux

LE ROI DES ENCHAÎNEMENTS ! (5 G)

Obtiens une Étoile combo de niveau

LE DÉMON DE LA VITESSE ! (5 G)

Obtiens une Étoile temps

RÔDEUR ! (10 G)

Trouve 3 Étoiles cachées

AMASSEUR DE PIÈCES ! (10 G)

Obtiens 5 étoiles Défi des Pièces

CONCENTRÉ SUR LA CIBLE ! (10 G)

Obtiens 5 Étoiles cibles

COLLECTEUR (10 G)

Collecte tous les Bonus sur 8 niveaux

FAIS-EN PROFITER LES AUTRES ! (5 G)

Envoie 1 niveau à un ami

BATS-LES À LEUR PROPRE JEU ! (5 G)

Reçois 1 niveau de la part d'un ami

ON A TOUT NOTRE TEMPS ! (10 G)

Obtiens 15 Étoiles temps

LE MAÎTRE DES FIGURES ! (10 G)

Obtiens 30 Étoiles combo

MÉGA COMBO ! (10 G)

Obtenir un combo x100

ÉTOILES NINJA ! (5 G)

Obtenir 4 étoiles en une course

À TRAVERS LE MONDE ! (10 G)

Déverrouiller le niveau des crédits

MON NOM EST DANGER (20 G)

C'est aussi son deuxième prénom : Joe Danger Danger. Collecte toutes les étoiles en mode Carrière.

MAESTRO DE LA FOLIE ! (10 G)

Relève les premiers défis du Labo pour devenir le Maestro de la Folie !

CAPITAINE CATASTROPHE ! (15 G)

Survole la seconde Tournée du Labo pour devenir Capitaine Catastrophe !

LE BARON DE LA DESTRUCTION ! (15 G)

Ressors indemne du troisième Labo pour devenir le Baron de la Destruction !

LE ROI DU CHAOS ! (15 G)

Viens à bout du quatrième Labo pour être sacré Roi du Chaos !

LE MAÎTRE DU DÉSASTRE ! (15 G)

Termine la cinquième tournée du labo

JoJo's Bizarre Adventure HD

© Capcom 2012

AFFRONTER DEATH 13

Pour affronter Death 13, vous ne devez perdre aucun combat et vous devez jouer avec l'un des 6 personnages principaux : Jotaro, Joseph, Avdol, Iggy, Polnareff, Kakyoin. L'adversaire Death 13 apparaîtra après le 5ème combat.

Jonah Lomu Rugby Challenge

© Home Entertainment Suppliers / Sidhe Interactive 2011

SUCCÈS

Bien joué (40)

Finis 25 matchs en ligne

Capitaine en ligne (125)

Finis 50 matchs en ligne

Aussi grand que Metcalfe (15)

Remporte 60% de remise en jeu contre le lancer dans un match

Domination Champ. du Monde (60)

Remporte la Compétition Championnat du Monde sans aucune défaite ou nul

Possédé (10)

Maintiens plus de 60% de Possession dans un match

C'est Mon Terrain (10)

Maintiens plus de 60% de Terrain dans un match

Manque de discipline (10)

L'arbitre te donne un carton rouge

Un Match de Gentleman (15)

Ne concède pas plus de 2 pénalités dans un seul match

D'un bout à l'autre (40)

Fais un sprint pour un essai depuis ta ligne d'en-but

Transformation Pro (35)

Marque une transformation en difficulté pro

Esprit d'Équipe (40)

Remporte 10 matchs, tous avec une équipe différente

Joué pour nos péchés (35)

Remporte un match avec 2 joueurs renvoyés

Service à la mémoire de Catt (20)

Débarasse-toi d'un arrière avec Jonah Lomu

Où est Tim Timber? (50)

Remporte la Compétition ITM Cup

Super, Merci d'Avoir Demandé (50)

Remporte la Compétition Rugby 15

Pas de Forfait pour Celle-là (50)

Remporte la Compétition Top 14

On Travaille les Quads (50)

Remporte la Compétition Quad-Nations

Fan Inconditionnel (100)

Finis le mode Carrière

Banque de Toulon (100)

Rassemble 100 000 Rugby Dollars

Pas de difficulté écolier Ici (30)

Obtiens les médailles d'or pour tous les tutoriels

C'est Pas Du Grand Art Mais Bon (10)

Crée et sauvegarde un joueur personnalisé

Que de Souvenirs ! (20)

Marque 4 essais de suite avec Jonah Lomu contre l'Angleterre

Hommage (75)

Débloque l'"Équipe Lomu"

Joust

© Midway / Digital Eclipse 2005

SUCCÈS

Campeur (10 G)

Survivez 120 secondes à la vague 1 avec les paramètres par défaut

Ptérodactyle (15 G)

Trouvez un moyen de vaincre un ptérodactyle

Vague 5 (10 G)

Atteignez la vague 5 avec les paramètres par défaut

Parfait (5 G)

Survivez au niveau 1 avec les paramètres par défaut

Vague 10 (15 G)

Atteignez la vague 10 avec les paramètres par défaut

Vague 30 (25 G)

Atteignez la vague 30 avec les paramètres par défaut

Vague 100 (40 G)

Atteignez la vague 100 avec les paramètres par défaut

Meilleur score (10 G)

Hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

Triple ptérodactyle (25 G)

Battez 3 ptérodactyles en une seule partie avec les paramètres par défaut

COOP (10 G)

Terminez la vague 5 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Maître du COOP (25 G)

Terminez la vague 20 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Opposition (10 G)

Jouez des parties OPPOSITION avec classement sur Xbox Live et obtenez le rang 5

Joy Ride Turbo

© Microsoft / Microsoft Game Studios 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Star du sport (10 G)

Finir votre 1re coupe 100 % sport

Toutouyoutou (10 G)

Finir votre 1re coupe 100 % muscle

Les routiers sont sympa (10 G)

Finir votre 1re coupe 100 % camions

Débutant des coupes (20 G)

Finir les coupes 100 cv

Pro des coupes (20 G)

Finir les coupes 200 cv

Champion des coupes (20 G)

Finir les coupes 300 cv

Portefeuille bien rempli (5 G)

Gagner plus d'un million de pièces

Collectionneur (30 G)

Récupérer les 126 éléments de véhicules

Pro du pourpre (20 G)

Récupérer tous les trophées du Parc pourpre

Perfectionniste du péril (20 G)

Récupérer tous les trophées dans le Parc du péril

Garage complet (25 G)

Acheter tous les véhicules

Pilote d'endurance (10 G)

Effectuer 50 tours consécutifs en Contre la montre

Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

NOUVELLES VOITURES

Dans le menu des challenges, entrez les codes suivants. De nouvelles épreuves apparaissent. Si vous les remportez, vos obtiendrez de nouvelles voitures.

GVDL	BMW Z4 ROADSTER
RBSG	HOLDEN MONARO
BSLU	HYUNDAI COUPE 2.7 V6
MRHC	INFINITY G35
MNCH	INFINITY G35 (RED DESIGN)
KDTR	KOENIGSEGG CCX
DOPX	MITSUBISHI PROTOTYPE X
PRGN	NISSAN 350Z
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF	SALEEN S7
FAMQ	SEAT LEON CUPRA R

SUCCÈS

Ligue 4 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 4 en ligne.

Commerçant ! (5)

Tu as acheté ou vendu une voiture en ligne.

Jolie carrosserie ! (5)

Tu as acheté un sticker prédéfini en ligne.

Ligue 5 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 5 en ligne.

Chanceux ! (5)

Tu t'es inscris dans une course avec carte grise à la clé.

Ligue 6 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 6 en ligne.

Ligue 7 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 7 en ligne.

Ligue 7 (5)

Tu as été promu à la ligue 7.

Ligue 6 (5)

Tu as été promu à la ligue 6.

Ligue 5 (5)

Tu as été promu à la ligue 5

Ligue 4 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 4 en ligne.

Ligue 3 (5)

Tu as été promu à la ligue 3.

Ligue 2 (5)

Tu as été promu à la ligue 2.

Ligue 1 (5)

Tu as été promu à la ligue 1.

Classe mondiale (5)

Tu as été promu à la classe mondiale.

Élite (5)

Tu as été promu à la Élite.

Ligue 3 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 3 en ligne.

Ligue 2 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 2 en ligne.

Ligue 1 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 1 en ligne.

Classe mondiale en ligne (5)

Tu as été promu à la classe mondiale en ligne.

Élite en ligne (5)

Tu as été promu à Élite en ligne !

Amateur légende (10)

Tu as accompli tous les objectifs Amateur.

Légende de ligue 7 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 7.

Légende de ligue 6 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 6.

Légende de ligue 5 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 5.

Légende de ligue 4 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 4.

Légende de ligue 3 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 3.

Légende de ligue 2 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 2.

Légende de ligue 1 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 1.

Légende de classe mondiale (10)

Tu as accompli tous les objectifs de classe mondiale.

Légende Élite (10)

Tu as accompli tous les objectifs Élite.

Vaillant ! (10)

Tu t'es inscris dans 10 courses avec carte grise à la clé.

Amateur légende en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs Amateur en ligne.

Légende de ligue 7 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 7 en ligne.

Légende de ligue 6 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 6 en ligne.

Légende de ligue 5 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 5 en ligne.

Légende de ligue 4 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 4 en ligne.

Légende de ligue 3 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 3 en ligne.

Légende de ligue 2 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 2 en ligne.

Légende de ligue 1 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 1 en ligne.

Légende cl. mondiale en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de classe mondiale en ligne.

Légende Élite en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs Élite en ligne.

Concessionnaire! (10)

Tu as acheté ou vendu cinq voitures en ligne.

Classe ! (10)

Tu as acheté cinq stickers prédéfinis en ligne.

Collectionneur d'ADN ! (10)

Tu as téléchargé l'ADN de quelqu'un.

Magnat ! (15)

Tu as acheté ou vendu dix voitures en ligne !

Téméraire ! (15)

Tu t'es inscris dans 25 courses avec carte grise à la clé.

Roi du style ! (15)

Tu as acheté dix stickers prédéfinis en ligne !

Reste attentif ! (15)

Tu as maximisé une voiture !

Millionnaire ! (15)

Tu as gagné un million de dollars !

Met les gaz ! (20)

Tu as maximisé cinq voitures !

Très riche ! (20)

Tu as gagné cent millions de dollars !

Milliardaire ! (25)

Tu as gagné un milliard de dollars !

Juiced ! (25)

Tu as maximisé dix voitures !

Prestige (45)

Challenges célébrités tous terminés

Champion HIN (45)

Challenges équipes HIN tous terminés

Drift impeccable ! (50)

Tu as obtenu 5 000 000 de points de drift.

Marathon de drift ! (100)

Tu as obtenu 20 000 000 de points de drift.

Excellent ! (100)

Tu as terminé le jeu à hauteur de 100 %.

Drift imparable ! (150)

Tu as obtenu 50 000 000 de points de drift.

Jumper : Griffin's Story

© Brash Entertainment / Red Tribe 2008

SUCCÈS

Halte à l'autodestruction (50)

Exécutez un finish move de l'avant

Cubes et lamelles (50)

Exécutez un finish move de l'arrière

Coup de circuit (50)

Exécutez un finish move depuis la gauche

Crochet droit (50)

Exécutez un finish move depuis la droite

Fin des fins (50)

Réalisez un "drop zone kill"

Livraison urgente (50)

Tacklez un ennemi

Combo #5 (50)

Portez 5 attaques consécutives

Esquive ça ! (50)

Esquivez une prise

Nain de jardin (50)

Collectez 7 items

Vous dansez ? (50)

Réalisez un combo aérien de 7 coups

Solaire (50)

Trouvez les 4 couvertures de comics

Tout sauf le filet (50)

Echappez au filet

Gladiateur (50)

Totalisez 20 000 points d'expérience

La secousse (50)

Totalisez 45 000 points d'expérience

Impulsion 9 (50)

Collectez toutes les armes

Tout est bien (50)

Terminez le jeu

Collectionneur (50)

Trouvez tous les items à collectionner

Démon de la vitesse (50)

Terminez le jeu en un temps record

Cible ardue (50)

Terminez le jeu sans mourir

Jet mortel (50)

Jetez un ennemi sur toutes les "drop zones"

Jurassic : The Hunted

© Activision / Cauldron

FUSIL LASER

Terminer le jeu en Normal pour que le fusil laser devienne disponible en mode Difficile.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Survie

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

SUCCÈS

Welcome to the Jungle (30 G)

Kill 50 Deinonychus

Raptor Extinction (50 G)

Kill 100 Deinonychus

Woah (25 G)

Kill 1 dinosaur during an Adrenaline Burst

Not so Fast (50 G)

Kill 3 Raptors during a single Adrenaline Burst

Adrenaline Junkie (50 G)

Kill 25 dinosaurs during Adrenaline Bursts

These are not the Hammer (50 G)

Kill 20 dinosaurs using melee attacks

Gunman (25 G)

Kill a dinosaur using each weapon

Firepower (30 G)

Kill 50 dinosaurs using stationary weapons

Dinomite! (25 G)

Kill 50 Raptors with a single shot each

Six Foot Turkey (25 G)

Kill a Utahraptor

What a Prick (50 G)

Survive a Spinosaurus attack

I'm the King (40 G)

Kill a Tyrannosaurus

Outta Nails (25 G)

Complete any fortification objective without repairing

Handyman (25 G)

Complete any fortification objective without the dinosaurs getting in

Preparing for the Future (25 G)

Repair all broken entrances before unlocking the gate

Pack Hunting (25 G)

Kill 3 Raptors with one grenade

Who Needs a Bug Zapper? (25 G)

Kill 50 Pterosaurs in Rise Above

Death from Below (25 G)

Kill 1 Pterosaur with a grenade

Blast in the Past (25 G)

Kill 20 Dinosaurs with grenades

Plumber Stomachache (25 G)

Destroy 50 exploding mushrooms

1-Up (25 G)

Kill 1 enemy using an exploding mushroom

Crispy Critters (25 G)

Kill 5 Scorpions with the RPG

Scorpion King (30 G)

Kill 50 Scorpions

Chicken Chaser (20 G)

Kill 50 Velociraptors

Nuck Chorris Rex (100 G)

Complete the game without dying

Life Will Find a Way (50 G)

Complete the game

Hard as Nails (100 G)

Complete the game on the Hard difficulty

Succès secrets

Die in a Fire (0 G)

Killed by fire or lava

Allergic Reaction (0 G)

Killed by thorny plants

Clever Girl (0 G)

Died in a Raptor Melee QTE

Mari-Ouch (0 G)

Killed yourself with an exploding mushroom

Jurassic Park : The Game

© Kalypso Media / Telltale Games

SUCCÈS

Bienvenue à Jurassic Park (20 G)

Sors de la jungle.

Dodgson va être content (10 G)

Infiltre le parc.

Premier dino de l'excursion (20 G)

Survis à l'attaque du lézard à deux crêtes.

Maman poule (10 G)

Évite la mort par piétinement.

Si on bouge pas, il ní verra pas (20 G)

Survis à l'attaque du roi des lézards tyrans.

Miss Machette (20 G)

Montre à quel point Nima manie bien la machette.

Sens de l'observation (20 G)

Scrute chacun des endroits atypiques du paysage à l'aide des jumelles.

Le meilleur papa du monde (10 G)

Dis à Jess des choses qu'aucun parent ne devrait dire à un ado.

Restes (10 G)

Trouve le badge de Nedry.

Mi español es perfecto (20 G)

Prouve que tu maîtrises totalement l'espagnol.

La vie continue (60 G)

Ne meurs pas une seule fois.

Jurassic Park: L'intrus (20 G)

Termine Jurassic Park: L'intrus.

Pied-à-terre (20 G)

Atterris à l'extérieur du Centre des visiteurs.

J'appelle mon... copain ? (10 G)

Appelle les secours.

Par là... (10 G)

Retrouve la trace du ravisseur.

Sensation extrême (10 G)

Fais un tour sur le Secoueur d'os.

Revenons à nos "moutons" (20 G)

Libère les parasaurolophus.

Lâche-moi ! (20 G)

Résiste tant bien que mal à l'attaque-surprise.

Secoueur d'os (20 G)

Fais un sans-faute avec le Secoueur d'os.

Qu'est-ce qu'ils ici ? (20 G)

Sauve ta peau en t'enfuyant du château d'eau.

Pour raison médicale... (30 G)

Soigne la blessure de Nima.

Sur écoute (30 G)

Écoute discrètement la conversation houleuse entre Dr Sorkin et Gerry.

Taille minimum (30 G)

Trouve le panneau M. ADN.

Jurassic Park : La cavalerie (20 G)

Termines Jurassic Park : La Cavalerie

Les pauvres ! (20 G)

Assiste au crash de l'hélicoptère.

Naissance d'un plan (10 G)

Convaincs Yoder de t'aider à revendre les embryons.

Femmes et enfants d'abord (10 G)

Récupère la bombe.

Un traqueur sachant traquer (10 G)

Tu as survécu à l'attaque des raptors dans les tunnels.

L'issue (20 G)

Ouvre les portes anti-explosion de la centrale électrique.

Incassable (20 G)

Attrape l'antenne sans prendre le jus.

L'art de la négo (20 G)

Convaincs Yoder de t'aider à revendre la bombe de mousse à raser le plus rapidement possible.

¡Ándale! ¡Arriba! (20 G)

Échappe aux griffes du T-Rex en passant par l'enclos des parasaurolophus.

Petite lumière verte (30 G)

Atteins la bombe sans attirer l'attention du T-Rex.

Un raptor ! (30 G)

Terrasse un vélociraptor au corps-à-corps.

Dans les conduits (30 G)

Survis à l'attaque des raptors dans les tunnels : tu n'as pas le doit à l'erreur.

Jurassic Park : Les Profondeurs (20 G)

Tu as terminé Jurassic Park : Les Profondeurs

Yoder ? Ou plutôt le "tueur" ! (20 G)

Parle avec Yoder de ses envies de meurtre.

L'antre des troödons (10 G)

Échappe-toi du nid des troödons.

Je sais lire un plan (10 G)

Sors des tunnels.

Tous réunis (10 G)

Rassemble tout le groupe.

Coquillages et crétacé (20 G)

Regagne la plage.

L'œuf ou le dino ? (20 G)

Sors de l'enclos sans une égratignure.

C'est pas tout, faut y aller (20 G)

Tu as survécu à la tentative du Dr Sorkin de libérer le mosasaure.

Petite futée (20 G)

Tu as terminé le combat avec Yoder encore vivant.

Dans ma maison sous terre... (30 G)

N'utilise que trois fusées de détresse en cherchant la sortie du tunnel.

Le monde de Nima (30 G)

Découvre tout ce qu'il faut savoir sur le passé de Nima.

On compte sur le conteneur (30 G)

Échappe aux griffes du T-Rex.

Tayaut-saurus Rex (20 G)

Choisis de sauver Jess tandis que tu cours jusqu'aux quais.

Barbasol(ution) (20 G)

Choisis de récupérer la bombe tandis que tu cours jusqu'aux quais.

Jurassic Park : Les Survivants (20 G)

Termine Jurassic Park : Les Survivants

Just Cause

© Eidos Interactive / Avalanche Studios 2006

SUCCÈS

10 missions secondaires finies (5 G)

Terminez 10 missions secondaires.

Combattant de la liberté (25 G)

Libérez 11 provinces de San Esperito.

Mission 7 (25 G)

Terminez mission principale 7.

Mission 14 (50 G)

Terminez mission principale 14.

Missions principales terminées (125 G)

Terminez toutes les missions principales.

Protecteur du peuple (50 G)

Libérez 22 provinces de San Esperito.

Sauveur de San Esperito (75 G)

Libérez toutes les provinces de San Esperito.

15 missions prise de pouvoir (25 G)

Terminez 15 missions prise de pouvoir

30 missions prise de pouvoir (50 G)

Terminez 30 missions prise de pouvoir.

45 missions prise de pouvoir (75 G)

Terminez 45 missions prise de pouvoir.

Raffinerie de sel... Mais bien sûr (5 G)

Terminez la mission collection 1.

Récupération discrète (5 G)

Terminez la mission collection 2.

Je veux une super arme (5 G)

Terminez la mission collection 3.

J'ai les plans, mec (5 G)

Terminez la mission collection 4.

Noir c'est noir... (5 G)

Terminez la mission collection 5.

Les yeux rouges (5 G)

Terminez la mission collection 6.

On va vous faire parler? (5 G)

Terminez la mission collection 7.

Rico ratisse la plage (5 G)

Terminez la mission collection 8.

La drogue du pouvoir (5 G)

Terminez la mission collection 9.

Le clivage (5 G)

Terminez la mission collection 10.

Court-circuit (5 G)

Terminez la mission collection 11.

Une nouvelle drogue (5 G)

Terminez la mission collection 12.

Les plages blanches (5 G)

Terminez la mission collection 13.

Toutes les missions de course (15 G)

Terminez toutes les missions de course.

Toutes missions de collection (45 G)

Terminez toutes les missions de collection.

20 missions secondaires finies (10 G)

Terminez 20 missions secondaires.

30 missions secondaires finies (15 G)

Terminez 30 missions secondaires.

40 missions secondaires finies (20 G)

Terminez 40 missions secondaires.

50 missions secondaires finies (25 G)

Terminez 50 missions secondaires.

Champion course 1 (5 G)

Terminez course 1.

Champion course 2 (5 G)

Terminez course 2.

Champion course 3 (5 G)

Terminez course 3.

Champion course 4 (5 G)

Terminez course 4.

Champion course 5 (5 G)

Terminez course 5.

Champion course 6 (5 G)

Terminez course 6.

Champion course 7 (5 G)

Terminez course 7.

Champion course 8 (5 G)

Terminez course 8.

Champion course 9 (5 G)

Terminez course 9.

100 tués (10 G)

Tuez 100 ennemis.

250 tués (20 G)

Tuez 250 ennemis.

500 tués (50 G)

Tuez 500 ennemis.

Recherché 1 minute (10 G)

Survivez 1 minute au niveau d'alerte maximal.

Recherché 2 minutes (25 G)

Survivez 2 minutes au niveau d'alerte maximal.

Recherché 5 minutes (50 G)

Survivez 5 minutes au niveau d'alerte maximal.

20 cascades sur route (10 G)

Effectuez 20 cascades sur route.

20 cascades aquatiques (10 G)

Effectuez 20 cascades aquatiques.

20 cascades aériennes (10 G)

Effectuez 20 cascades aériennes.

Toutes les cascades finies (50 G)

Terminez toutes les cascades.

20 sauts sur véhicule (5 G)

Effectuez 20 sauts sur véhicule.

Saut de 1000 mètres (5 G)

Sautez de 1000 mètres ou plus.

Just Cause 2

© Square Enix / Avalanche Studios 2010

LISTE DES SUCCÈS

Agent spécial (20)

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Normal.

Agent héroïque (30)

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Expérimenté.

Agent légendaire (40)

Bonus pour avoir terminé le jeu en mode Hardcore.

S'installer (10)

Prenez possession de 3 bases.

Monopole sur Panao (20)

Prenez possession de 9 bases.

Homme de confiance (20)

Terminez 49 missions de faction.

Le goût du chaos (10)

Semez le chaos pour la première fois.

Saboteur (10)

Effectuez 150 sabotages.

Destructeur (20)

Effectuez 1000 sabotages.

Tueur à gages (20)

Assassinez 25 colonels.

Amateur de défis (10)

Terminez 10 défis.

Professionnel des défis (20)

Terminez 50 défis.

Chercheur d'aiguilles (25)

Récupérez 1000 objets de ressource.

Collectionneur (15)

Récupérez 100 objets de ressource.

Bienfaiteur des factions (20)

Récupérez 150 objets de faction.

Globe-trotter (20)

Découvrez 100 lieux.

Grand voyageur 1 (10)

Terminez 15 lieux à 100%.

Grand voyageur 2 (20)

Terminez 100 lieux à 100%.

Pile de cadavres (15)

Tuez 750 ennemis.

A mains nues (15)

Tuez 50 ennemis au corps à corps.

Gravité + Grappin = bobo (15)

Tuez 30 ennemis en utilisant le grappin pour les tirer dans le vide.

A la queue leu leu ! (15)

Tuez 5 ennemis en les traînant avec votre véhicule à l'aide du grappin.

Pendez-les haut et court ! (15)

Tuez 30 ennemis suspendus dans les airs par le grappin.

Boulet de démolition (15)

Tuez 5 ennemis à l'aide d'un objet accroché à votre véhicule par le grappin.

Cinco de Mayo (15)

Tuez 5 ennemis au corps à corps alors qu'ils sont suspendus par le grappin.

Jongleur (15)

Tuez 30 ennemis en pleine chute.

Permis à points (10)

Tuez 30 ennemis en les écrasant avec un véhicule.

Sniper (15)

Tuez 50 ennemis d'une balle dans la tête.

Folie meurtrière (20)

Tuez 20 ennemis en 60 secondes.

Invincible et sanguinaire (20)

Tuez 50 ennemis d'affilé avec les armes de votre inventaire sans être touché.

Envie de tout casser (10)

Détruisez 30 objets en 60 secondes.

Pilote d'essai (10)

Pilotez 30 véhicules différents.

Touche-à-tout (25)

Pilotez les 104 véhicules.

On the road again (20)

Parcourez 75 kilomètres en véhicule terrestre.

Hé, tu me la prêtes ?! (10)

Détournez 50 véhicules ennemis.

Cascadeur (10)

Obtenez 100 points de cascade.

A mi-chemin (25)

Atteignez 50 % de progression en mode normal ou en mode mercenaire.

Parachutage (10)

Ouvrez le parachute et atterrissez 300 mètres au-dessus de votre point de départ.

Ouvrir ses ailes (10)

Effectuez un base jump de 1 000 mètres.

Passage sous un pont (20)

Passez en avion sous 30 ponts différents de Panao.

Rase-mottes (10)

Pilotez un avion en rase-mottes pendant 30 secondes.

Perfectionniste (25)

Atteignez 75 % de progression en mode normal ou en mode mercenaire.

Sommet du monde (10)

Tenez-vous debout sur le point le plus élevé de Panao.

Bienvenue à Panao ! (10)

Terminez la 1ère mission de l'Agence.

Descente au casino (20)

Terminez la 2ème mission de l'Agence.

Le Tigre blanc (30)

Terminez la 3ème mission de l'Agence.

Sauvetage dans les montagnes (40)

Terminez la 4ème mission de l'Agence.

D'une pierre trois coups (50)

Terminez la 5ème mission de l'Agence.

Dans l'antre (60)

Terminez la 6ème mission de l'Agence.

Une juste cause (70)

Terminez la dernière mission de l'Agence.

EMPLACEMENT DU BUBBLE BLASTER

Rendez-vous sur le territoire du désert Lautan Lama, au sud-ouest de l'avant-poste de communication de Gurun Lautan Lama Gamma. Vous accéderez à une grande zone avec des arbres à feuilles blanches. Au nord de cette zone se trouve un clocher. Montez au sommet de ce clocher pour trouver le Bubble Blaster posé sur une petite table.

Missions de l'agence

1-Prologue

Rico reprend du travail et devra semer le chaos dans Panao pour affaiblir le pouvoir en place et obliger le peuple à se révolter contre son dictateur de président. Après la cinématique et après le saut de l'hélicoptère, vous devez planer vers le soldat mort qui possède vos carte-mémoires.

Dirigez-vous vers lui et plongez pour le rattraper. Ouvrez ensuite votre parachute et dirigez-vous vers la zone d'atterrissage. Vous devez alors récupérer les cinq carte-mémoires éparpillées dans la zone.

2-Bienvenue à Panao

Avancez dans la neige jusqu'au mur de la base et utilisez votre grappin pour monter. Le grappin est votre meilleure solution pour atteindre les endroits en hauteur ou pour passer les obstacles. Avancez et repérez le garde qui se trouve en haut de la dénivellation. Lancez le grappin sur le garde et tirez pour le faire tomber dans le vide. Cette technique est très utile contre les soldats et snipers qui se trouvent dans les tours ou sur les toits. Utilisez encore une fois votre grappin pour monter et entrer dans la base.

Utilisez votre grappin pour monter sur les toits des bâtiments. Avancez d'un toit à l'autre jusqu'à atteindre la première carte mémoire. Prenez-la pour qu'un garde se pointe et vous tire dessus. Regardez alors sur le toit d'en face pour apercevoir des barils explosifs. Utilisez votre grappin pour les tirer et les faire tomber sur le garde.

Vous devez maintenant trouver une arme. Suivez votre radar et entrez dans la partie suivante de la base. Avancez vers le cache d'armes et prenez le pistolet. Eliminez ensuite les deux ennemis qui arrivent par le chemin d'en face. Avancez ensuite et ramassez leurs armes et munitions en chemin. Montez la pente et utilisez votre grappin pour faire sortir les soldats de leurs abris.

Eliminez-les ensuite et allez à gauche vers la boite à pharmacie pour vous soigner. Tournez à gauche et éliminez les deux gardes qui se trouvent en haut, près du dôme. Montez à l'escalier qui se trouve à droite et récupérez la carte mémoire qui se trouve près de la batterie anti-aérienne. Utilisez cette batterie DCA pour exploser l'hélicoptère ennemi qui vient vers vous. Profitez de cette DCA et détruisez le dôme, les radars et les tours ennemies et pour semer le chaos.

Quittez la DCA et sautez vers le téléférique. Activez-le et entrez dans la navette. Une fois de l'autre coté de la base, éliminez les deux soldats qui vous attendent à la sortie du téléférique. Prenez les explosifs qui se trouvent dans la caisse et éliminez les renforts ennemis qui arrivent. Il y a une boite à pharmacie qui se trouve à gauche et que vous pouvez utiliser en cas de besoin.

Vous trouverez toujours, au cours de vos missions, des boites à pharmacie accrochées sur les murs, n'hésitez pas à les utiliser et cherchez-les si vous êtes salement touché. Allez à gauche pour trouver une pièce d'armure. Suivez ensuite votre radar vers la carte mémoire pour trouver une caisse d'argent. Prenez la carte mémoire qui se trouve en haut des marches.

Vous devez maintenant vous accrocher à l'hélico de Kane qui vous transportera vers une autre partie de la base ennemie. Avant de descendre dans la base, tirez sur les sommes armés et sur les barils explosifs pour neutraliser tous les gardes et descendre en toute sécurité. Inspectez la zone d'atterrissage pour trouver des munitions ensuite traversez le pont. Prenez la carte mémoire qui se trouve à l'extrémité du pont et continuez.

Il est temps de faire taire les DCA pour que Kane revienne avec l'hélico et vous emporte avec elle. Avancez alors vers le chemin montant. Vous trouverez à gauche une pièce de véhicule et une boite à pharmacie. Eliminez les soldats qui protègent les DCA ensuite lancez des grenades sur ces batterie.

Quand elles sont détruites, d'autres renforts ennemis rappliquent sur des véhicules et accompagnés d'un blindé. Restez à couvert derrière la base des DCA en éliminant les ennemis qui s'approchent de votre position. Attendez ensuite l'arrivée de Kane avec l'hélicoptère et agrippez-vous à ce dernier pour quitter cet enfer.

3-Descente au casino

Après la cinématique, vous vous retrouvez devant l'immense casino. Avancez vers ce casino et prenez l'arme et les munitions qui se trouvent dans les caisses de droite. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se mettent à couvert et avancez pour prendre leurs armes. Avancez encore pour qu'un expert en explosifs balance des grenades dans votre direction. Eliminez-le rapidement et utilisez votre grappin sur lui pour l'empêcher d'utiliser ses explosifs.

Après sa mort, restez loin de son corps pour que tous ses explosifs explosent sans vous toucher. Vous devez ensuite grimper à une tour pour atteindre les charges explosives bien gardées. Eliminez les soldats qui protègent la charge en restant à couvert derrière les piliers et les pots. Appuyez ensuite rapidement sur les boutons qui s'affichent pour désamorcer la charge.

Sautez ensuite sur la passerelle qui relie les deux tours et allez vers la deuxième charge. Eliminez les soldats et désamorcez-la. Un hélicoptère ennemi entre en scène et vous devez le détruire pour pouvoir progresser. Restez à couvert derrière les piliers et les grands pots de fleurs pendant que vous visez l'hélice de l'hélicoptère. Utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur pour vous soigner et abattez l'hélicoptère. Sautez ensuite sur la passerelle, avancez et descendez par le trou pour trouver votre cible Karl Blaine.

Après la cinématique, utilisez la boite à pharmacie accrochée au mur de la cabane. Prenez les munitions qui se trouvent dans les caisses et allez vers la voiture qui se trouve à gauche, dans le fossé. Regardez de l'autre coté de la route pour trouver un tracteur. Utilisez le grappin pour accrocher le tracteur à la voiture et tirez cette dernière à l'aide du tracteur.

Montez ensuite sur le toit et attendez l'arrivée des voitures ennemies qui vous poursuivent. Tirez sur les soldats qui vous tirent dessus depuis les voitures avant qu'ils ne s'approchent de vous. Vous pouvez aussi crever les pneus avant des voitures ennemies pour provoquer des accidents et éliminer plusieurs poursuivants en même temps. Repoussez vos ennemis jusqu'au dernier pour terminer cette mission.

Entre les missions principales, vous devez accomplir des missions pour les factions et ce dans le but de gagner des points de chaos et accéder aux missions de l'agence. Il existe trois factions sur l'ile ; les Ular Boys, les Reapers et les Roaches. Utilisez la carte pour les localiser et accomplissez leurs missions.

Maintenant que vous disposez d'assez de points de chaos pour entamer une nouvelle mission de l'agence, allez vers la maison de Karl et rendez-vous au petit port pour trouver un hors-bord. Utilisez-le pour atteindre l'île qui abrite votre nouvelle mission. Revenez à la terre ferme et utilisez un véhicule pour atteindre le point de rendez-vous.

4-Le tigre blanc

Après la conversation, traversez l'eau à la nage vers la tanière du flambeur. Entrez dans la tanière et nettoyez la cour. Utilisez votre grappin pour projeter les snipers du haut de leurs tours dans le vide. Montez ensuite dans une tour et prenez le talkie-walkie. Prenez ensuite le fusil sniper et éliminez le bourreau qui marche derrière Ken Pang. Abattez ensuite les deux gardes qui arrivent dans la cour et utilisez le grappin pour descendre puis suivez votre ami.

Quand il s'arrête, cela veut dire que des ennemis se trouvent sur le chemin. Eliminez-les et utilisez vos grenades pour les débusquer. Utilisez aussi votre grappin pour les faire sortir de leurs cachettes. Attendez que votre ami avance pour ensuite le suivre. Mettez-vous à l'abri près de lui et empêchez les ennemis de s'approcher de sa position.

Ken Pang va vous conduire vers le Tigre blanc. Montez sur la moto et suivez-le jusqu'à l'embuscade. Descendez alors de la moto et éliminez les ennemis en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Suivez encore une fois Pang pour trouver d'autres motos. Montez et roulez jusqu'à atteindre la cachette du Tigre blanc encerclée par les soldats.

Vous devez alors récupérer la carte mémoire que les soldats ont trouvée. Avancez vers l'entrée et prenez les munitions.

Entrez et tirez sur les barils explosifs pour éliminer les soldats. Nettoyez le reste des ennemis et avancez à droite. Éliminez le soldat qui se trouve sur la passerelle en bois et avancez lentement. Le colonel entre en jeu, il porte une protection complète et seule sa tête est vulnérable. Visez alors sa tête et tirez rapidement avant qu'il ne trouve le temps d'attaquer. Restez toujours à couvert et utilisez aussi vos grenades contre ce boss. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du colonel et prenez la carte mémoire qu'il laisse tomber.

Vous devez aller rejoindre Sheldon dans sa nouvelle cachette. Quand l'hélicoptère ennemi arrive, accrochez-vous à lui et tuez le tireur. Balancez le pilote dans le vide et volez jusqu'à la balise pour rencontrer Sheldon.

Après les retrouvailles, le camp est attaqué par des soldats. Avec votre mitrailleuse en main, vous devez protéger Sheldon et éliminer les ennemis.
Restez toujours près de votre ami pour attirer l'attention des soldats et les dégommer avec votre mitrailleuse. Ne dépassez pas Sheldon pour ne pas vous tromper de chemin et laisser votre ami sans protection. Eliminez tous les soldats et utilisez les barils explosifs en chemin. Une fois la zone est nettoyée, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois effectuer quelques missions pour les factions afin de gagner des points de chaos qui vous permettront d'activer d'autres missions de l'agence.

5-Sauvetage en montagne

Une fois les points de chaos pour cette mission acquis, trouvez un hors-bord et rejoignez Sheldon et Kane qui se trouvent sur la plage. Votre mission sera de sauver Jade Tan emprisonnée et interrogée par l'armée. Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers la base militaire.

Utilisez cet hélicoptère pour détruire les installations de la base et gagner des points de chaos. Tournez autour de la base pour éviter les tirs des batteries SAM ensuite posez-vous dans la première base, près de la station de ventilation. Entrez dans la station et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Explosez ensuite la station de ventilation et quittez les lieux à bord de l'hélicoptère s'il est encore intact ou prenez un véhicule ennemi. Allez vers la deuxième base et foncez directement vers la station de ventilation en ignorant les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Neutralisez les soldats qui se trouvent à l'intérieur et explosez la station.

Allez ensuite vers la troisième station qui se trouve un peu plus haut sur la montagne. En chemin, prenez le blindé ennemi garé près de la tour, caché derrière une barricade. Allez alors vers la troisième station et explosez le point de contrôle. Contournez le barrage et entrez dans la base. Visez ensuite l'ennemi équipé de lance-roquettes qui se trouve sur le balcon (à gauche) et explosez-le avec le canon du blindé. Nettoyez la zone sans quitter votre véhicule et utilisez le canon pour exploser la station de ventilation. La dernière station étant la plus facile à détruire, allez vers la base, exterminez les soldats qui se trouvent sur le toit de la station et explosez cette dernière sans quitter votre blindé.

Vous devez maintenant revenir à la première base et, de là, allez sur la passerelle qui vous mène à l'entrée qui se trouve en bas. Trois ninjas vous barrent la route. Placez-vous toujours à couvert et tirez-leur dessus en visant la tête. Quand ils disparaissent, changez de position et mettez-vous à l'abri. Surveillez toujours vos arrières car vos ennemis furtifs réapparaissent toujours derrière vous. N'oubliez pas de vous soigner avec les boites à pharmacie accrochées aux murs. Une fois que les ninjas sont morts, entrez par le grand portail.

Après la cinématique, avancez vers le bord de la falaise et sautez dans le vide. Ouvrez votre parachute et dirigez-vous vers la voiture. Montez à bord et pourchassez les voitures ennemies. Localisez le véhicule qui transporte Jade et rejoignez-le. Montez ensuite sur le toit de votre voiture et utilisez le grappin pour vous accrocher à celle qui transporte Jade. Eliminez les deux ninjas ensuite prenez la place du conducteur pour sauver la cible. Soyez rapide car il ne faut pas que les voitures atteignent le sous-marin ennemi. Quand Jade sera sauvée, la mission sera terminée avec succès.

Vous devez ensuite exécuter des missions pour les factions pour gagner des points de chaos et débloquer la mission suivante.

6-D'une pierre trois coups

Rejoignez Sheldon dans l'île pour recevoir votre nouvelle mission. Vous devez traquer et éliminer les représentants chinois, russe et japonais. Vous serez alors parachuté au dessus de l'hôtel Three Kings.

Atterrissez sur le toit indiqué. Le représentant chinois Zhang Sun sera à l'accueil et vous devez l'affronter. Commencez par éliminer ses sbires et bougez pour éviter les explosifs qu'il vous lance dessus. Ne vous déplacez que lorsque le général chinois vous lance un explosif. Déplacez-vous à droite ou à gauche et ne revenez pas sur vos pas pour ne pas toucher les explosifs qui ne sont pas activés. Vous devez ensuite viser manuellement la tête du général et utilisez votre plus puissante arme pour affaiblir ce boss. Quand il recommence à lancer des explosifs, bougez pour les éviter jusqu'à ce qu'il commence à vous tirer dessus. Visez encore la tête en restant à l'abri jusqu'à l'éliminer.

Sheldon arrive alors avec l'hélicoptère. Accrochez-vous à l'appareil avec votre grappin.

Sautez sur le toit suivant et mettez-vous à couvert dans la cage d'escalier.
Vous devez affronter le général russe Alexander Mirkov qui a dépêché un char sur le toit pour l'occasion. Restez à l'abri des tirs de la mitrailleuse et n'avancez pas vers le russe pour ne pas tomber sur les mines placées autour de lui. Laissez les hommes du boss s'approcher de vous pour les éliminer plus facilement. Quand Sheldon attaque le char et le distrait, sortez de votre cachette et lancez les explosifs sur le blindé. Explosez ensuite les bombes avec le détonateur. Si le char n'est pas encore détruit, utilisez les grenades pour l'exploser une fois pour toutes.

Sautez ensuite vers le toit de la tour suivante où se cache le général japonais Washibo. Il est encore dans sa suite. Depuis ce toit, descendez les escaliers et neutralisez les hommes qui gardent les deux entrées de la suite.

Une fois les gardes morts, lancez des grenades sur les deux portes de la suite pour faire sortir le général. Vous devez ensuite l'affronter sur le toit. Il possède un petit satellite qui vous repère grâce à son laser pour indiquer votre position aux missiles. Déplacez-vous alors et allez vers le boss qui se trouve sur l'estrade.

Quand les rayons se rejoignent, quittez la zone rapidement avant que les missiles ne vous touchent. Avec cette tactique vous pouvez blesser, voir tuer le général avec ses propres missiles. Sinon vous pouvez toujours viser et tirer sur la tête du boss quand il utilise son satellite pour vous débusquer. Une fois les trois généraux tués, la mission sera terminée.

Vous devez encore une fois accomplir quelques missions de faction pour gagner des points de chaos. N'oubliez pas aussi de détruire toutes les structures gouvernementales qui se trouvent sur votre chemin pendant les missions secondaires. Ceci augmentera vos points de chaos et vous aidera à gagner du temps pour débloquer les missions de l'agence.

7-Dans l'antre

Allez rejoindre Sheldon dans l'ancienne villa de Blane. Sheldon vous demande d'aller à la forteresse du président panavien et de l'éliminer.

Cette forteresse est bien gardée et vous aurez besoin d'un coup de main pour parvenir à vous frayer un passage vers le président. Vous devez alors choisir l'une des factions pour qu'elle vous donne un coup de main dans cette rude tache. Choisissez alors la faction qui vous accompagnera et dirigez-vous vers son QG.

Parlez à son chef pour obtenir son accord et partez pour votre mission. Le QG des Rochers se trouve en haut de la carte, celui des Reapers au centre et il est le plus proche de votre position. Enfin celui des Ular Boys est au sud, sur la carte.

Rejoignez les troupes et avancez vers le canyon. Restez derrière les troupes de la faction qui feront la plus grande partie du boulot et nettoieront la route devant vous.

Pensez à les protéger contre les snipers et ramassez les munitions laissées par les ennemis. Une fois devant le grand portail, une explosion détruira ce dernier et un blindé arrivera à la charge. Mettez-vous à couvert et éliminez le tireur qui est derrière la tourelle. Prenez ensuite le contrôle du blindé et, derrière sa tourelle, neutralisez les soldats qui rappliquent.

Quittez le blindé et entrez dans la base par le grand trou. Vous devez détruire les DCA ennemis pour permettre à vos alliés d'envoyer un ingénieur qui piratera le système de la base.

Utilisez alors votre grappin pour monter sur les toits et éviter de cette façon le face à face avec les soldats. Montez jusqu'à l'antenne radar ennemie et explosez-la. Lancez ensuite des charges explosives sur le canon DCA qui se trouve derrière l'antenne. Explosez-le et protégez l'ingénieur parachuté. Prenez place alors derrière la mitrailleuse et nettoyez la zone.

Laissez l'ingénieur faire son boulot et embarquez sur le téléférique vers le canon DCA suivant. Depuis le périphérique, éliminez le sniper qui se trouve à gauche et sortez pour affronter le reste des ennemis. Restez à l'abri des mitrailleuses qui se trouvent à gauche et éliminez les soldats qui arrivent par la droite. Ensuite éliminez les tireurs des tourelles un par un sans trop vous exposer. Explosez ensuite le deuxième canon DCA pour permettre à l'ingénieur de vous rejoindre.

Montez sur le téléférique suivant pour atteindre la zone du troisième canon DCA. Eliminez les soldats qui arrivent vers vous et avancez lentement vers la zone du canon. Restez loin du canon et explosez les deux tourelles automatiques qui gardent ce dernier.

Explosez le canon DCA qui est moins protégé que les deux autres puis allez vers le téléférique suivant et montez pour atteindre la console de contrôle de l'entrée.
Montez les marches et utilisez la console pour ouvrir la porte vers le dôme de Babay Panay, le président. Avancez dans la zone déserte jusqu'à croiser le président.

Après la cinématique durant laquelle Blane tue Panay et se suicide, vous devez vous frayer un chemin vers la console qui se trouve en bas, au centre, pour ouvrir la porte de sortie. Commencez par abattre l'hélicoptère qui vous attaque en évitant ses roquettes.

Visez l'hélicoptère et non les soldats qui tirent depuis l'hélicoptère. Une fois que ce dernier est abattu, descendez vers la console centrale. Restez toujours à l'abri pour éviter les tirs des soldats qui gardent la zone. Dès que la zone où se trouve la console est nettoyée, courez vers cette dernière et piratez le système avant que les renforts n'arrivent.

Le dôme et la forteresse vont s'autodétruire, vous devez alors quitter les lieux rapidement. Utilisez donc votre grappin pour atteindre la porte, ignorez les gardes et sortez du dôme avant qu'il ne parte en miettes.

8-Une juste cause

Pas de répit pour votre personnage, vous devez immédiatement embarquer vers une autre mission. Il s'agit de la dernière mission de l'agence. Pensez alors à bien vous armer en améliorant et en achetant des armes auprès de Sheldon. Après la mort du président, toutes les grandes puissances ont envoyé leurs pétroliers et leurs troupes pour occuper Panao et s'emparer de son pétrole. Vous devez alors les empêcher de réaliser leurs objectifs.

Prenez l'hélicoptère de l'agence et volez vers le champ pétrolier.

En chemin, vous croisez un sous-marin nucléaire. Il possède des canons DCA et il est escorté par des hélicoptères. Tournez autour du sous-marin et détruisez ses canons DCA. Explosez aussi les hélicoptères et quand le votre est détruit prenez possession d'un hélicoptère ennemi.

Vous pouvez nettoyer le pont du sous-marin en restant dans l'hélicoptère après la destruction de tous les canons DCA. Descendez ensuite sur le sous-marin et éliminez les soldats qui se trouvent sur le pont. Utilisez votre meilleure arme parce qu'ils sont coriaces et lourdement armés. Ramassez les armes et les munitions qu'ils laissent derrière eux et allez déverrouiller les portes.

Entrez alors pour rencontrer le président Panay qui a survécu à l'explosion de la grenade de Blane. Panay est escorté par des ninjas et manie un lance-roquettes puissant qui peut lancer plusieurs roquettes dans court laps de temps. Restez derrière les lingots d'or pour vous abriter.

Commencez par viser les ninjas qui disparaissent quand vous leur tirez dessus. Quand ils sont projetés vers l'arrière cela signifie que le ninja est mort. Eliminez alors ceux qui vous encerclent ensuite visez la tête du président sans trop vous exposer. Abritez-vous dès qu'il lance la première roquette pour éviter la série d'attaques du boss. Les ninjas n'arrêteront pas de réapparaitre. Assurez-vous donc que ces ennemis soient morts avant de vous attaquer au boss. Visez ensuite la tête du boss pour l'affaiblir considérablement avant sa riposte. Maintenez cette tactique jusqu'à sa fuite.

Après la cinématique, vous vous accrochez à l'un des quatre missiles lancés par Babay Panay. Vous devez pirater les systèmes de guidage de ces missiles pour les empêcher d'atteindre leurs cibles et d'enclencher une guerre planétaire.

Babay Panay vous empêchera de le faire et vous tirera dessus à chaque fois que vous essayez de commencer le piratage. Alors tirez-lui dessus jusqu'à le mettre KO et piratez rapidement le premier missile en appuyant rapidement sur les boutons avant la fin du temps imparti. Sautez ensuite vers le missile suivant, tirez sur Panay et répétez la même action. Passez au troisième missile, neutralisez Panay et piratez le système de guidage. Sautez enfin vers le missile sur lequel se trouve Babay Panay pour changer sa trajectoire et en finir une fois pour toutes avec votre ennemi et son pétrole.

Félicitations ! Vous avez libéré Panao de l'emprise de Babay Panay et vous avez terminé le jeu.

Missions secondaires

Il existe des centaines de missions secondaires que vous devez accomplir pour récupérer des points de chaos. Une fois que la barre est remplie, vous pouvez alors passer à la mission de l'agence qui se débloquera aussitôt. Voici le genre de missions qui peuvent vous rapporter des points de chaos.

Capture de base

C'est la plus importante mission de faction. Vous devez rejoindre les membres de la faction et attaquer une base gouvernementale. Vous devez aussi protéger l'ingénieur qui vous accompagne et qui piratera les codes du système de la base. Vous devez toujours utiliser votre grappin pour passer les murs de la base, éliminer les gardes et ouvrir le portail pour vos amis. Avancez ensuite avec vos amis sans les laisser derrière vous pour qu'ils n'affrontent pas seuls les soldats ennemis. L'ingénieur vous indiquera la présence de mitrailleuse, de véhicule ou de snipers ennemis dans la zone. Vos amis se mettront à l'abri en attendant que vous éliminiez la menace ennemie.

Avancez ensuite jusqu'à la console que l'ingénieur devra pirater. Vous devez alors assurer sa sécurité pendant qu'il pirate le système. Eliminez entre temps les commandants des bases qui arrivent dans des blindés ou des hélicoptères. Vous pouvez arracher la mitrailleuse de son socle pour avoir une plus grande liberté de mouvement surtout contre les hélicoptères.

Eliminez tous les ennemis pour prendre le contrôle de la base. N'oubliez pas de détruire les radars, canon DCA, réservoirs et autres objets susceptibles de vous rapporter des points de chaos supplémentaires. La base en question devient la propriété de la faction.

Elimination des colonels

Pour ces missions, vous devez traquer la cible indiquée sur votre radar et la neutraliser. La cible est toujours gardée par des soldats gouvernementaux. Vous devez alors les éliminer avant de vous attaquer au colonel.

Ce dernier possède toujours une armure de protection et seule sa tête est à découvert. Pour ne pas gaspiller vos munitions et pour être efficace, visez directement la tête. Vous pouvez aussi utiliser les grenades pour les débusquer. Le grappin ne fonctionne pas contre ce genre d'ennemis donc oubliez-le.

Kidnapping

La cible est toujours indiquée par le radar. Rejoignez les véhicules escortés par des soldats. Commencez par éliminer ces derniers et utilisez votre grappin pour vous accrocher à la voiture de la cible. Eliminez ses gardes du corps ensuite

prenez la place du conducteur et détournez le véhicule.

Les soldats se mettront à votre poursuite et n'hésiteront pas à vous attaquer. Vous devez veiller à ce que l'otage reste en vie. Si votre véhicule est détruit prenez un autre et attendez que l'otage vous suive pour aller vers le point de livraison.

Désamorçage

Lors de ces missions, vous devez protéger les installations et les structures des factions des tentatives de démolition des soldats gouvernementaux. Vous devez atteindre les positions des explosifs et les désamorcer avant qu'ils n'explosent. Nettoyez toujours la zone pour ne pas subir des attaques dans le dos pendant que vous désamorcez les explosifs. Si c'est le cas, vous devez recommencer la tentative de piratage dès le début et suivre les touches qui s'affichent pour désamorcer les charges.

Transport

Vous devez transporter des cargaisons pour le compte des factions. Vous devez éviter les accrochages avec les ennemis et veiller à ce que votre véhicule ne soit pas démoli par les tirs ennemis. Vous ne pouvez pas changer de véhicule puisque vous ne pouvez pas transporter la cargaison avec vous. Optez alors pour les raccourcis et essayez de pousser les voitures ennemies pour provoquer des accidents.

Sabotage

Vous devez aller vers les zones indiquées par les factions et effectuer des actions de sabotage en explosant des pipelines ou d'autres structures. Ces zones sont toujours bien gardées. Pensez à éliminer les soldats avant de passer à votre mission de sabotage. N'éliminez-pas les simples ouvriers qui se trouvent dans la zone. Explosez toutes les cibles pour réussir votre mission.

Sauvetage

Les agents des factions se retrouvent souvent dans des situations dangereuses. Vous devez alors aller les rejoindre pour les sauver. Ils sont dans la plupart des cas encerclés par les soldats ennemis. Profitez alors de cette occasion et attaquez les ennemis par derrière. Parlez ensuite avec l'agent et trouvez un véhicule pour le ramener au point de livraison. Vous devez éviter les barrages en chemin et semer vos poursuivants tout en vous assurant de la survie de votre compagnon.

Escorte

Dans les missions d'escortes, vous devez surveiller la jauge de vie de votre compagnon et éviter qu'il reste longtemps sous le feu ennemi. L'individu escorté vous suivra et montera dans tous les véhicules que vous prenez pourvu qu'il y a de la place dans celui-ci. Essayez de ne pas affronter les soldats et évitez-les pour ne pas mettre en danger votre ami.

TROUVER LE CACHALOT ÉCHOUÉ

Rendez-vous à l'île au sud-est de Panao. Une longue rivière traverse celle-ci. A l'extrême sud, se situe un cachalot échoué sur une plage. En faisant exploser des bombes ou des grenades sur celui-ci, une pièce d'armure sera débloquée.

MR. SNOWMAN

Rendez-vous à la station de Ski de Panao, section nord près des habitations, pour trouver Mr Snowman, un bonhomme de neige avec lequel il est possible d'interagir en pressant la touche d'action.

FAUX REQUIN

A l'est du territoire désertique de Lautan Lama se trouve un lac d'une taille considérable. Au centre de celui-ci se trouve un aileron de requin monté sur une hélice qui fait le tour du lac.

CONTRÔLER UNE MONGOLFIÈRE

A l'est de la capitale de Pano, au centre de la forêt, entre deux montagnes, se situe une mongolfière que vous pouvez contrôler. Celle-ci peut s'élever à la hauteur maximale de la carte.

ILE DE "LOST"

Sur l'île située tout à fait au nord-ouest de la carte se trouve une île cachant des mystères relatifs à la série télévisée "LOST". Sur la plage au sud-est, des lettres formant "Search" et une carcasse d'avion s'y trouvent, tandis qu'au nord se balade une étrange fumée noire.

COORDONNÉES SPÉCIALES

Aux alentours de la base militaire Forteresse de Wajah Ramah, aux coordonnées X:30187 et Y:30387, se trouvent des visages gravés dans la roche comme le mont Rushmore aux Etats - Unis d'Amérique.

Rendez vous à la base militaire de Pan Milsat aux coordonnées X:23440 et Y:17420 pour y découvrir une base militaire ressemblant à la base dans James Bond Goldeneye.

Au nord, aux coordonnées X:24450 et Y:926, se trouve une île en forme de part de gâteau.

Rendez-vous aux coordonnées X:13835 et Y:29485 pour découvrir devant le ponton au fond de l'eau un lampadaire sous-marin.

Rendez-vous aux coordonnées X:23017 et Y:27643 pour y découvrir des vestiges d'une cité engloutie.

Au centre de la carte se trouve une base militaire en forme d'éventail, au milieu au nord de cette île se trouve un gigantesque crâne au sol, aux coordonnées X: 14384 et Y:17323.

AIDE AU SUCCÈS "OUVRIR SES AILES"

Si vous n'arrivez pas à obtenir ce succès, rendez-vous au Mile High Club (la boîte de nuit volante), placez-vous sur l'aileron latéral d'un des deux ballons et exécutez votre base jump. Une fois au sol, allez admirer votre collection. Logiquement, cela ne devrait pas fonctionner puisque vous avez sauté d'une machine en plein vol, mais comme la boîte de nuit ne bouge pas, elle est considéré comme un lieu à part entière et c'est comme si vous veniez de sauter de la plus haute montagne du jeu.

VOLER AVEC LA MONTGOLFIÈRE

Pour prendre la montgolfière qui se situe au sud-est des trois villes sur l'île de Panao, il faut, en appuyant sur B avec le grappin, retirer les sacs de sable qui permettent de retenir celle-ci. Ils sont situés sur les côtés de cette montgolfière. Ensuite, montez dedans et appuyez sur Y.

Just Dance 3

© Ubisoft 2011

CHORÉGRAPHIE EXTRÊME

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite**.

SUCCÈS

Perfectionniste - Bronze (5 G)

Terminez une chanson du menu Titres sans manquer un seul mouvement.

Perfectionniste - Argent . (25 G)

Terminez une chanson du menu Titres avec Good ou mieux sur tous les mouvements

Perfectionniste - Or (35 G)

Terminez une chanson du menu Titres avec au moins 90 % de Perfect.

Big Band Theory - Bronze (5 G)

Terminez un Dance Crew avec les 4 joueurs à au moins 3 étoiles (titres à 4 coaches).

Big Band Theory - Argent (25 G)

Terminez un Dance Crew avec les 4 joueurs à au moins 4 étoiles (titres à 4 coaches).

Big Band Theory - Or (35 G)

Terminez un Dance Crew avec les 4 joueurs à 5 étoiles (titres à 4 coaches).

Highway to Stars - Bronze (5 G)

Gagnez 5 étoiles sur 2 chansons du menu Titres à la suite.

Highway to Stars - Argent (25 G)

Gagnez 5 étoiles sur 6 chansons du menu Titres à la suite.

Highway to Stars - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles sur 10 chansons du menu Titres à la suite.

Paire d'as - Bronze (5 G)

Terminez un duo avec 2 joueurs ayant au moins 3 étoiles sur les deux chorés (titres à 2 coaches).

Paire d'as - Argent (25 G)

Terminez un duo avec 2 joueurs ayant au moins 4 étoiles sur les deux chorés (titres à 2 coaches).

Paire d'as - Or (35 G)

Terminez un duo avec 2 joueurs ayant 5 étoiles sur les deux chorés (titres à 2 coaches).

Décrocher les étoiles - Bronze (5 G)

Gagnez au moins 3 étoiles sur toutes les chorés du menu Titres.

Décrocher les étoiles - Argent (25 G)

Gagnez au moins 4 étoiles sur toutes les chorés du menu Titres.

Décrocher les étoiles - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles sur toutes les chorés du menu Titres.

Sweat pour le score - Bronze (5 G)

Gagnez 150 Sweat Points et 3 étoiles sur un titre avec le mode Sweat activé.

Sweat pour le score - Argent (25 G)

Gagnez 250 Sweat Points et 4 étoiles sur un titre avec le mode Sweat activé.

Sweat pour le score - Or (35 G)

Gagnez 350 Sweat Points et 5 étoiles sur un titre avec le mode Sweat activé.

Maître Jacques - Bronze (5 G)

Gagnez 3 étoiles en mode Jacques a dit.

Maître Jacques - Argent (25 G)

Gagnez 4 étoiles en mode Jacques a dit.

Maître Jacques - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles en mode Jacques a dit.

Styliste - Bronze (5 G)

Décrochez chaque style une fois (hors Just Create).

Styliste - Argent (25 G)

Décrochez quatre styles d'un coup ! (hors Just Create)

Styliste - Or (35 G)

Décrochez tous les styles avec le même joueur en une partie ! (hors Just Create)

Pro de la danse - Bronze (5 G)

Jouez à 50 titres. (hors Just Create)

Pro de la danse - Argent (25 G)

Jouez à 100 titres. (hors Just Create)

Pro de la danse - Or (35 G)

Jouez à 200 titres. (hors Just Create)

Sweat Me a River - Bronze (5 G)

Gagnez 1 000 Sweat Points avec le mode Sweat activé.

Sweat Me a River - Argent (25 G)

Gagnez 10 000 Sweat Points avec le mode Sweat activé.

Sweat Me a River - Or (35 G)

Gagnez 20 000 Sweat Points avec le mode Sweat activé.

Les yeux fermés ! - Bronze (5 G)

Gagnez 5 étoiles sur un titre avec les pictos du menu Paramètres désactivés. (hors Just Create)

Les yeux fermés ! - Argent (25 G)

Gagnez 5 étoiles/5 titres à la suite avec les pictos désactivés dans Paramètres. (hors Just Create)

Les yeux fermés ! - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles/10 titres à la suite avec les pictos désactivés dans Paramètres. (hors Just Create)

Chorégraphe - Bronze (5 G)

Créez une chorégraphie dans Just Create.

Chorégraphe - Argent (25 G)

Créez 25 chorégraphies dans Just Create.

Chorégraphe - Or (35 G)

Créez 50 chorégraphies dans Just Create.

Chanteur - Bronze (5 G)

Donnez de la voix au moins une fois dans une chanson.

Chanteur - Argent (25 G)

Donnez de la voix au moins une fois dans 10 chansons.

Chanteur - Or (35 G)

Donnez de la voix au moins une fois dans 20 chansons.

Membre de la communauté - Bronze (5 G)

Jouez à l'une de vos propres chorés.

Membre de la communauté - Argent (5 G)

Téléchargez une choré Just Create.

Membre de la communauté - Or (5 G)

Partagez l'une de vos propres chorés.

Marathon (25 G)

Dansez pendant plus d'une heure en Non-Stop Shuffle.

Danse avec le diable (25 G)

Dansez entre minuit et 4 h du matin.

Fièvre du samedi soir (15 G)

Jouez pendant 3 heures entre 20 h et 3 h du matin un samedi.

Gym du matin (15 G)

Gagnez 1 000 Sweat Points entre 5 et 9 h du matin avec le mode Sweat activé.

Les Dalton (15 G)

Alignez 4 joueurs du plus petit au plus grand dans l'écran d'avant-partie.

Je suis fan ! (5 G)

Jouez la même chanson cinq fois d'affilée.

Maître de Just Dance ! (15 G)

Jouez toutes les chansons du menu Titres au moins une fois.

Je pourrais y passer la nuit ! (25 G)

Dansez sur toutes les chansons du menu Titres à la suite dans une même partie.

Just Dance Greatest Hits

© Ubisoft 2012

SUCCÈS

Über perfectionniste - Bronze (5 G)

Terminez une chanson du menu Titres avec au moins 4 étoiles.

Über perfectionniste - Argent (25 G)

Terminez une chanson du menu Titres sans manquer un seul mouvement.

Über perfectionniste - Or (35 G)

Terminez une chanson du menu Titres avec au moins 90 % de Perfect.

Étoile qui monte - Bronze (5 G)

Gagnez 5 étoiles sur 2 chansons du menu Titres de suite.

Étoile qui monte - Argent (25 G)

Gagnez 5 étoiles sur 6 chansons du menu Titres de suite.

Étoile qui monte - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles sur 10 chansons du menu Titres de suite.

Duo de choc - Bronze (5 G)

Terminez un duo avec les 2 joueurs ayant au moins 3 étoiles sur les 2 chorés (2 coaches).

Duo de choc - Argent (25 G)

Terminez un duo avec les 2 joueurs ayant au moins 4 étoiles sur les 2 chorés (2 coaches).

Duo de choc - Or (35 G)

Terminez un duo avec les 2 joueurs ayant au moins 5 étoiles sur les 2 chorés (2 coaches).

Écrit dans les étoiles - Bronze (5 G)

Gagnez au moins 3 étoiles sur toutes les chorés du menu Titres.

Écrit dans les étoiles - Argent (25 G)

Gagnez au moins 4 étoiles sur toutes les chorés du menu Titres.

Écrit dans les étoiles - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles sur toutes les chorés du menu Titres.

Sweat étoilée - Bronze (5 G)

Gagnez 150 Sweat points et 3 étoiles sur un titre, mode Sweat activé.

Sweat étoilée - Argent (25 G)

Gagnez 250 Sweat points et 4 étoiles sur un titre, mode Sweat activé.

Sweat étoilée - Or (35 G)

Gagnez 350 Sweat points et 5 étoiles sur un titre, mode Sweat activé.

Maître Jacques - Bronze (5 G)

Gagnez 3 étoiles dans Jacques a dit.

Maître Jacques - Argent (25 G)

Gagnez 4 étoiles dans Jacques a dit.

Maître Jacques - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles dans Jacques a dit.

Méga pro de la danse - Bronze (5 G)

Jouez à 50 titres (hors Just Create).

Méga pro de la danse - Argent (25 G)

Jouez à 100 titres (hors Just Create).

Méga pro de la danse - Or (35 G)

Jouez à 200 titres (hors Just Create).

Rivière de Sweat (5 G)

Gagnez 1 000 Sweat Points, mode Sweat activé.

Lac de Sweat (25 G)

Gagnez 7 500 Sweat Points, mode Sweat activé.

Océan de Sweat (35 G)

Gagnez 15 000 Sweat Points, mode Sweat activé.

J'assure grave - Bronze (5 G)

Gagnez 5 étoiles sur un titre après avoir désactivé les pictos dans Paramètres (hors Just Create).

J'assure grave - Argent (25 G)

Gagnez 5 étoiles sur 5 titres à la suite sans les pictos du menu Paramètres (hors Just Create).

J'assure grave - Or (35 G)

Gagnez 5 étoiles sur 10 titres à la suite sans les pictos du menu Paramètres (hors Just Create).

On se lâche - Bronze (5 G)

Donnez de la voix au moins une fois dans une chanson.

On se lâche - Argent (25 G)

Donnez de la voix au moins une fois dans 5 chansons différentes.

On se lâche - Or (35 G)

Donnez de la voix au moins une fois dans 10 chansons différentes.

Just Dance revu et corrigé (15 G)

Jouez à toutes les chansons du menu Titres au moins une fois.

Fan des années 90 (15 G)

Gagnez 5 étoiles sur tous les titres de la playlist "Dance années 90" en une seule session.

Street star (15 G)

Gagnez 5 étoiles sur tous les titres de la playlist "Street" en une seule session.

Disciple disco (15 G)

Gagnez 5 étoiles sur tous les titres de la playlist "Disco" en une seule session.

Au top de la pop (15 G)

Gagnez 5 étoiles sur tous les titres de la playlist "Top 40 Pop (radio)" en une seule session.

L'intemporel (15 G)

Gagnez 5 étoiles sur tous les titres de la playlist "Les intemporels" en une seule session.

Toujours au taquet (15 G)

Gagnez 5 étoiles sur tous les titres de la playlist "Échauffement" en une seule session.

Voleur de score (15 G)

Emparez-vous du meilleur score dans les 10 dernières secondes d'un titre (Multijoueur/mode Dance).

Multitâches (15 G)

Gagnez 5 étoiles en même temps que 300 Sweat Points et une étoile de chant.

Ruée vers l'or (15 G)

Réussissez tous les mouvements en or sur 5 titres à la suite.

Mime (15 G)

Réussissez parfaitement chaque mouvement en rejouant une Compète.

Stylé (15 G)

Décrochez chaque style au moins une fois (hors Just Create).

Styliste (25 G)

Décrochez les quatre styles de danse à la fois ! (hors Just Create)

Tournicotas (25 G)

Dansez deux fois sur un titre lors d'une session Non-Stop Shuffle.

Ze mix (15 G)

Gagnez 5 étoiles dans un medley.

Ça chauffe (25 G)

Mettez quatre joueurs "On Fire" en même temps.

Esprit d'équipe (25 G)

Ayez les 4 joueurs à 5 étoiles sur un titre.

Chorégraphe (5 G)

Créez une choré dans Just Create.

Répertoire complet (15 G)

Collectionnez 10 chorés dans la Galerie.

Gémeaux (35 G)

Ayez 2 joueurs au même score en duo. (score supérieur à 0)Succès

Just Dance Kids

© Ubisoft 2011

SUCCÈS

La première danse (20 G)

Danse en mode Normal !

Dansons ensemble ! (25 G)

Danse en mode Record Équipe avec 2 joueurs !

Prends la pose ! (20 G)

Danse en mode Poses et Secousses !

Mix moderne (15 G)

Crée "Ta Playlist" en mode Playlist !

Première playlist finie ! (30 G)

Danse sur toute une playlist en mode Playlist !

Belle chorégraphie ! (20 G)

Crée une danse originale en mode Création !

Fais de ton mieux... (20 G)

Danse sur une danse originale créée en mode Création !

Échauffement (30 G)

Danse 10 fois !

Passer pro (50 G)

Danse 100 fois !

Pas de repos pour les braves ! (100 G)

Danse 1000 fois !

Danser ensemble, c'est le pied ! (40 G)

Danse 50 fois en mode Record Équipe en multijoueur !

Quel poseur ! (40 G)

Danse 50 fois en mode Poses et Secousses !

Un nouveau maître Just Dance ? (40 G)

Danse 50 fois n'importe lesquelles des chansons créées en mode Création !

Exercice (50 G)

Danse 25 fois en une session de jeu!

Ma chanson préférée (40 G)

Danse 30 fois sur la même chanson !

Star de la danse ! (50 G)

Danse une fois sur toutes les chansons !

Tu connais le numéro (50 G)

Gagne 15 000 points ou plus quand les icônes de mouvement suivant sont désactivées en Normal !

Maître des combos ! (40 G)

Marque au moins 7 Parfaits d'affilée dans n'importe quelle chanson en mode Normal !

Impressionnant, ce score ! (30 G)

Remporte au moins 10 000 points sur n'importe quelle chanson en mode Normal !

Ça c'est du travail d'équipe (30 G)

Remporte au moins 35 000 points sur n'importe quelle chanson en mode Record Équipe !

Pro en Poses et Secousses (30 G)

Remporte au moins 10 000 points dans toutes les chansons en mode Poses et Secousses !

... Peut mieux faire ! (30 G)

Remporte au moins 10 000 points sur n'importe quelle chanson en mode Création !

Virtuose de Just Dance (100 G)

Remporte au moins 10 000 points dans toutes les chansons en mode Normal !

Équipe de rêve (50 G)

Remporte au moins 35 000 points dans toutes les chansons en mode Record Équipe !

Maître de Poses et de Secousses (50 G)

Remporte au moins 10 000 points dans toutes les chansons en mode Poses et Secousses !

Kameo : Elements of Power

© Microsoft / Rareware 2005

LISTE DES BONUS À DÉBLOQUER

Réalisez les scores suivants dans le niveau requis pour débloquer différents bonus.

Château de Thorn

Cheats n°1 : 2 500 000
Costume pour Kameo : 100 000
Mode Test Cut-scenes : 2 000 000
Musique Troll : 1 000 000
Vidéo Concept : 1 500 000
Vidéo Décor : 500 000

Forêt Perdue

Cheats n°2 : 2 000 000
Costume pour la Plante : 400 000
Costume pour le Rocher : 1 200 000
Mode Cut-scenes : 1 600 000
Vidéo Animation : 200 000
Vidéo Livre Wotnot : 800 000

Temple de l'Eau

Cheats n°3 : 3 000 000
Costume pour Kameo : 500 000
Costume pour le Dragon : 1 000 000
Costume pour le Tatou : 2 000 000
Mode Boss : 2 500 000
Vidéo Cut-scènes : 1 500 000

Temple de la Neige

Cheats n°4 : 3 000 000
Costume pour le Monstre Bleu : 1 000 000
Costume pour le Yéti : 2 000 000
Mode Sound Test : 1 500 000
Vidéo Evolution des Personnages : 500 000
Vidéo Modèle Personnage : 2 500 000

Chemin de Thorn

Cheats n°5 : 5 000 000
Costume pour Flex : 4 000 000
Costume pour Kameo : 2 500 000
Vidéo Animations 1 : 4 500 000
Vidéo Evolution : 3 500 000

Vidéo Mouvements : 3 000 000

Dirigeable de Thorn

Cheats n°6 : 3 000 000
Costume pour le Monstre des Glaces : 1 500 000
Vidéo Concept Final : 2 500 000
Vidéo Dirigeable Concept : 2 000 000
Vidéo Originale : 500 000
Vidéo Scènes coupées : 1 000 000

Score total sur l'ensemble du jeu

Concept Art 1 : 9 000 000
Concept Art 2 : 12 000 000
Costume pour la Plante : 15 000 000
Costume pour Thermite : 24 000 000
Vidéo Animations 2 : 18 000 000
Vidéo scènes coupées : 21 000 000

SUCCÈS

Frappedur (20 G)

Kameo transfo. 1 Guerrier élém.

Gravas (20 G)

Kameo transfo. 2 Guerriers élém.

Cendre (20 G)

Kameo transfo. 3 Guerriers élém.

Halis libre (100 G)

Kameo lib. Halis - Temple forêt

Major Ruine (20 G)

Kameo transfo. 4 Guerriers élém.

Grand Bleu (20 G)

Kameo transfo. 5 Guerriers élém.

Chilla (20 G)

Kameo transfo. 6 Guerriers élém.

Lenya libre (100 G)

Kameo lib. Lenya - Temple marin

Flex (20 G)

Kameo transfo. 7 Guerriers élém.

Moins 40 (20 G)

Kameo transfo. 8 Guerriers élém.

Piège ! (20 G)

Kameo transfo. 9 Guerriers élém.

Yeros libre (100 G)

Kameo lib - Yeros Temple neiges

Thermite (20 G)

Kameo commande Guerriers élém.

Thorn battu (100 G)

Kameo a battu Roi des trolls !

Partie terminée (50 G)

La partie est terminée !

P. Granbois battu (Coop.) (10 G)

P. Granbois vaincu quête Coop.

Coraux battu (Coop.) (10 G)

Coraux vaincu dans quête Coop.

Reine Thyra battue (Coop.) (10 G)

Reine Thyra vaincue quête Coop.

Lord Drok battu (Coop.) (10 G)

Lord Drok vaincu ds quête Coop.

Thorn battu (Coop.) (10 G)

Thorn vaincu dans quête Coop.

Château de Thorn - Coop. 'A' (0 G)

Classement Coop. 'A' obtenu sur le Château de Thorn

Aéronef de Thorn - Coop. 'A' (0 G)

Classement Coop. 'A' obtenu sur l'Aéronef de Thorn

Passe de Thorn - Coop. 'A' (0 G)

Classement Coop. 'A' obtenu sur la Passe de Thorn

Temple des neiges - Coop. 'A' (0 G)

Classement Coop. 'A' obtenu sur le Temple des neiges

Forêt oubliée - Coop. 'A' (0 G)

Classement Coop. 'A' obtenu sur la Forêt oubliée

Temple marin - Coop. 'A' (0 G)

Classement Coop. 'A' obtenu sur le Temple marin

Class. Château de Thorn (50 G)

Class. 'A' - Château de Thorn

Class. Aéronef de Thorn (50 G)

Class. 'A' - Aéronef de Thorn

Class. Passe de Thorn (50 G)

Class. 'A' - Passe de Thorn

Class. Temple neiges (50 G)

Class. 'A' - Temple neiges

Class. Forêt oubliée (50 G)

Class. 'A' à la Forêt oubliée

Class. Temple marin (50 G)

Class. 'A' au Temple marin

10 parties Coopération Live (0 G)

Vous avez hébergé 10 parties Xbox Live sur une seule partie enregistrée !

20 parties Coopération Live (0 G)

Vous avez hébergé 20 parties Xbox Live sur une seule partie enregistrée !

50 parties Coopération Live (0 G)

Vous avez hébergé 50 parties Xbox Live sur une seule partie enregistrée !

Château de Thorn - Expert (0 G)

Affronte le Château Thorn en mode Expert

Forêt oubliée - Expert (0 G)

Affronte la Forêt oubliée en mode Expert

Temple marin - Expert (0 G)

Affronte le Temple marin en mode Expert

Temple neiges - Expert (0 G)

Affronte le Temple neiges en mode Expert

Passe Thorn - Expert (0 G)

Affronte la Passe Thorn en mode Expert

Aéronef Thorn - Expert (0 G)

Affronte l'Aéronef Thorn en mode Expert

Château - Attaque chrono 'A' (0 G)

Class. 'A' en Attaque chrono (Château Thorn)

Forêt - Attaque chrono 'A' (0 G)

Class. 'A' en Attaque chrono (Forêt oubliée)

Eau - Attaque chrono 'A' (0 G)

Class. 'A' en Attaque chrono (Temple marin)

Neiges - Attaque chrono 'A' (0 G)

Class. 'A' en Attaque chrono (Temple neiges)

Passe - Attaque chrono 'A' (0 G)

Class. 'A' en Attaque chrono (Passe Thorn)

Aéronef - Attaque chrono 'A' (0 G)

Class. 'A' en Attaque chrono (Aéronef Thorn)

Chasseur de trésor (0 G)

Tu as trouvé une Pierre mystère mythique ! (Bataille runes)

Champion des runes (0 G)

Tu as gagné 5 000 runes en une seule bataille !

Et le gagnant est... (0 G)

Tu as téléchargé les skins gagnantes de la compétition Kameo Dessine une skin !

Kane & Lynch 2 : Dog Days

© Square Enix / IO Interactive 2010

LISTE DES SUCCÈS

Bienvenue à Shanghai (20)

Terminer 'Bienvenue à Shanghai' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Guérilla urbaine (20)

Terminer 'Les détails' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Peine de mort (20)

Terminer 'Sang, Sueur et Larmes' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Nulle part où aller (25)

Terminer 'Profil bas' dans n'importe quel niveau de difficulté.

A l'abri (25)

Terminer 'Retour au bercail' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Amour perdu (25)

Terminer 'Les risques du métier' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Double jeu (25)

Terminer 'Le deal' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Un train pour l'enfer (30)

Terminer 'Adieu Shanghai' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Tout casser (30)

Terminer 'Frappe aérienne' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Sale temps (60)

Terminer le mode Histoire dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mort-vivant (60)

Terminer le mode Histoire en niveau de difficulté Extrême.

Attrape ! (10)

Pousser votre bouclier humain sur un ennemi en mode Histoire.

Explosif ! (10)

Tuer 10 ennemis en faisant exploser des bonbonnes.

Spectacle mexicain (10)

Tuer 5 ennemis alors que vous êtes touché, avant d'avoir récupéré.

Spécialiste du Sichuan (10)

S'enfuir du restaurant dans 'Profil bas' sans être touché dans n'importe quel niveau de difficulté.

La main de Dieu (20)

Terminer une mission du mode Histoire sans mourir dans n'importe quel niveau de difficulté.

Valse chinoise (10)

Tuer 5 ennemis sans perdre votre bouclier humain.

Dansez ! (10)

Abattre 30 ennemis en les utilisant comme boucliers humains.

La gâchette facile (15)

Tuer 5 ennemis en 15 secondes avec n'importe quelle arme sans perdre de santé.

Deux fois plus de bonheur (15)

Tuer 6 ennemis d'affilée d'une seule décharge de fusil à pompe chacun.

Sans trembler (15)

Réussir 5 tirs à la tête d'affilée avec le même chargeur.

Assoiffé de sang (30)

Tuer 1000 ennemis.

Avec l'aide d'un ami (10)

Terminer une mission en Co-op.

Point de non-retour (20)

Terminer 5 missions en Co-op.

Sans issue (40)

Terminer le mode Histoire en Co-op.

Coup de main (15)

Achever 30 ennemis touchés par votre équipier en mode Co-op.

Je te couvre (10)

Ranimer 10 fois votre équipier en mode Co-op.

Bienvenue (10)

Réussir à s'enfuir une fois en mode Arcade ou dans une partie avec classement.

Tout va bien (10)

Réussir à atteindre la 5e manche en mode Arcade.

L'odeur de l'argent (20)

Réussir à atteindre la 10e manche en mode Arcade.

Cupidité (10)

Gagner au moins 5 000 000 $ dans chaque niveau du mode Arcade.

Pillage express (10)

Amasser 8 000 000 $ en moins de 6 minutes de jeu effectif en mode Arcade.

Le crime était parfait (10)

Terminer 5 manches d'affilée sans recevoir aucune pénalité en mode Arcade.

Dur à cuire (15)

Terminer une session dans chaque mode multijoueur (partie avec classement).

Accro (20)

Remporter 20 sessions de 'Flics & Voleurs' (partie avec classement).

Nettoyeur (20)

S'enfuir en tant que traître avec 50% du montant total en mode Arcade ou partie avec classement.

S'évader... de nulle part (20)

S'enfuir 25 fois d'un braquage en mode Arcade ou dans une partie avec classement.

Tout seul (20)

S'enfuir avec plus de 2 500 000 $ dans une manche du mode Arcade ou dans une partie avec classement.

Rendez-vous au Ritz (20)

Terminer une manche avec le statut d'Expert dans une partie avec classement 'Fragile Alliance'.

Du blackjack et des putes ! (10)

Accumuler 25 000 000 $ dans votre carrière (mode Arcade ou partie avec classement).

Avis de recherche (25)

Accumuler 50 000 000 $ dans votre carrière (mode Arcade ou partie avec classement).

Le cerveau (50)

Devenir Cerveau criminel (le plus haut rang).

Tueur de rats (20)

Tuer le flic infiltré en étant le dernier criminel vivant et s'enfuir (partie avec classement).

Au service de la loi (20)

Gagner en tant que flic infiltré en tuant soi-même tous les criminels (partie avec classement).

Harry Houdini (10)

Fausser compagnie au joueur qui vous utilise comme bouclier humain dans une partie avec classement.

Un travail à finir (10)

A terre, tuer un criminel ayant reçu un carton jaune (mode Arcade ou partie avec classement).

Mâle dominant (20)

Tuer le plus grand nombre d'ennemis dans une partie avec classement 'Flics & Voleurs'.

C'est moi, le traître (15)

Devenir une Sous-merde dans l'un des modes multijoueur (partie avec classement).

Indépendant (15)

Gagner le plus haut niveau de Loyauté criminelle dans une partie avec classement.

Lui ou moi ! (30)

Terminer 'Résurrection' dans n'importe quel niveau de difficulté.

Kane & Lynch : Dead Men

© Eidos Interactive / IO Interactive 2007

PERSOS JOUABLES (FRAGILE ALLIANCE)

Lynch	Atteindre le rang 30
Kane	Atteindre le rang 35

SUCCÈS

Célébrité (0)

Incarnez Lynch en Fragile Alliance.

Véritable élite (0)

Incarnez Kane en Fragile Alliance.

Membre de la Famille (5)

Terminez une session Fragile Alliance.

Un peu... (5)

Echappez-vous avec 50 000 $ venant d'un braquage Fragile Alliance.

Douce vengeance (5)

Accomplissez une vengeance personnelle en Fragile Alliance.

Fragile Alliance (10)

Terminez le premier niveau en co-op.

Béhémoth (10)

Arrêtez le monstre blindé.

Une balle entre les deux yeux (10)

47 tirs dans la tête.

On achève bien les chevaux. (10)

Lynch achève des blessés.

Retour à l'envoyeur (10)

Renvoyez sur les ennemis leurs propres grenades.

Pare-balles (10)

Terminez un niveau sans utiliser d'adrénaline.

Ouverture de la chasse (10)

Descendez ce gros coucou.

Justice ! (10)

Tuez 10 traîtres en Fragile Alliance.

Beaucoup ! (15)

Echappez-vous avec1 500 000 $ venant d'un braquage en Fragile Alliance.

Mercenaire (15)

Terminez une session dans chaque scénario Fragile Alliance.

Heure de pointe (15)

Echappez-vous de toutes les manches d'une session Fragile Alliance.

Sun Tzu (20)

Laissez votre équipe faire le sale boulot.

L'impact (20)

Echappez-vous du couloir de la mort.

Traître ! (20)

Laissez-les brûler.

Voyagez armé, Partie I (20)

Voyagez vers le Soleil Levant.

Voyagez armé, Partie II (20)

Animez la contre-révolution.

Voyagez armé, Partie III (20)

Le début de la fin.

Symphonie des lames (20)

Eliminez vos cibles au corps à corps.

Grenade (20)

5 avec une seule grenade à fragmentation.

Fusil à canon scié (20)

Le messie au fusil à pompe.

Teflon (20)

Terminez un niveau sans vous faire toucher.

Vengeance, Partie I (20)

Réduisez le Muet au silence.

Vengeance, Partie IV (20)

Le Lion est mort ce soir...

Dans le mille (20)

Lynch réagit vite lors de l'échange.

Vengeance, Parties II & III (20)

C'est qui l'ancien, maintenant ?

Problème double (25)

Tuez 2 traîtres dans une manche Fragile Alliance.

Accro au cash (25)

Aidez à voler tout l'argent dans une manche Fragile Alliance.

50 victoires (25)

Gagnez 50 manches en Fragile Alliance.

Partage équitable (25)

Tous les joueurs se partagent équitablement l'argent d'un braquage Fragile Alliance.

Trop tard pour reculer (30)

Allez au point de non-retour en Co-op.

Le sens de l'honneur (30)

On peut pas les laisser tomber !

Maîtrise de la foule (30)

Précision chirurgicale dans le nightclub.

Vengeance, Partie V (30)

La vengeance est un plat... délicieux !

Psychopathe délirant (30)

"Tirez" le meilleur de Lynch.

N'abandonnez jamais (30)

Accomplissez 3 vengeances personnelles dans une session Fragile Alliance.

Le nettoyeur (30)

Accomplissez 30 vengeances personnelles en Fragile Alliance.

M. Popularité (35)

Tuez 100 traîtres en Fragile Alliance.

Vétéran (35)

Terminez 200 sessions Fragile Alliance.

Bout du chemin (50)

Terminez le jeu en Co-op.

Fleur de fer (50)

Terminez le jeu en difficile.

Avis de recherche (50)

Echappez-vous avec 150 000 000 $ venant de braquages en Fragile Alliance.

M. Franc-jeu (50)

Gagnez 50 manches en Fragile Alliance en tant que mercenaire.

Succès secret (100)

Succès secret (50)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (50)

Karaoke Revolution

© Konami 2009

SUCCÈS

Horizons dégagés (15)

Débloquer le deuxième disque de Carrière.

Un avenir prometteur (20)

Débloquer le troisième disque de Carrière.

Premier album (10)

Terminer tous les concerts du premier disque.

Édition spéciale (15)

Terminer tous les concerts du deuxième disque.

Les plus grands succès (20)

Terminer tous les concerts du troisième disque.

Tournée mondiale (30)

Terminer les trois disques.

Star locale (10)

Note de Carrière obtenue (Artiste de bar).

Qualité de star (15)

Obtenir la note de Carrière (Célébrité nationale).

Le succès de toute une vie (50)

Obtenir la note de Carrière (Légende).

Le prix du mérite (30)

Réussir un concert à haut risque sans jamais faire d'accroc sur une chanson "Expert" entière.

Tout le monde se l'arrache (5)

Chantez votre première chanson en Mode fête.

La vie en communauté (5)

Terminer une liste de fête avec tous les joueurs dans la même équipe.

Un bon moment, tout simplement (5)

Terminer une liste de fête avec 4 joueurs ou plus.

Sensation mineure (20)

Remporter 100 récompenses de score "Sensationnel".

Sensation unanime (30)

Remporter 200 récompenses de score "Sensationnel".

Zone 51 (10)

Débloquer les éléments de scène Zone 51 et chanter devant eux.

Tube en série (20)

Réaliser une série de 10 phrases "Excellent".

Foudre (40)

Réaliser une série de 10 phrases "Excellent" en Expert.

Sacré booster (30)

Gagner un multiplicateur 6x avec un seul boost de star.

La foire aux multiplicateurs (20)

Réussir un multiplicateur 20x.

Une nouvelle voix (5)

Incarnez un nouveau personnage entièrement créé.

Multiplicateur en folie (30)

Gagner un multiplicateur 30x.

Classe galactique (30)

Activer le boost de star 4 fois pendant une chanson.

Préparateur de scène (5)

Jouer dans une scène entièrement créée.

Phénoménal (20)

Obtenez la note de Carrière (Phénomène).

Joli duo, non ? (20)

Obtenir un score Sensationnel en Duo.

Concurrents (10)

Jouer dix manches de Face-à-face.

DE LA CERVELLE ! (10)

Jouer sur une scène avec un Zombie en pièce centrale et en arrière-plan.

Tout feu tout flamme (10)

Jouer dix Medleys.

Rêves éclectiques (40)

Chanter un Medley de 5 chansons d'un genre différent et obtenir une note platine.

Endurance vocale (10)

Chanter une liste de 5 chansons pour la première fois.

Crise d'identité (10)

Chanter une liste de 5 chansons d'un genre différent.

En live et ça s'entend (50)

Marquer au moins 5 millions de points en une seule liste.

Micros à quinze temps (10)

Jouer un match en ligne Face-à-face.

Espionnage musical (10)

Chantez sur une scène créée par un autre joueur en ligne. - Parcourez les présélections de scène !

Taisez-vous ! (10)

Participer à un tournoi en ligne.

Spartiate (20)

300 représentations terminées.

La star des boosters (30)

Activer le boost de star 100 fois.

Mégastar (10)

Marquer plus d'un million de points en une seule chanson.

Sur la route du paradis (30)

Obtenir un total de 50 millions de points en comptant tous les modes de jeu.

La route est longue (40)

Obtenir un total de 100 millions de points en comptant tous les modes de jeu.

Double album (15)

Gagnez 45 récompenses platine.

Temple de la renommée (30)

Gagnez 90 récompenses platine.

Recordman (15)

Chanter toutes les chansons du disque au moins une fois.

Platine (10)

Terminer une chanson avec une précision de plus de 90%.

Perfection (40)

Terminer une chanson avec une précision de 100%.

Carbone pur (50)

Obtenir une note Parfait en Expert.

Contrôle au sol (10)

Chanter Space Oddity dans l'espace.

Le 5 de platine (10)

Obtenir une note de platine sur un medley Jackson de 5 chansons.

Hors des flammes ! (10)

Débloquer tous les éléments de scène en mode Carrière.

Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2

© Konami / Blitz Games

SUCCÈS

Les amis de Randy (20)

Obtenez le platine pour au moins 10 des chansons préférées de Randy dans un concours American Idol.

Les idoles de Simon (20)

Obtenez le platine pour au moins 10 des chansons préférées de Simon dans un concours American Idol.

L'âme soeur de Paula (20)

Obtenez le platine pour au moins 10 des chansons préférées de Paula dans un concours American Idol.

À vous la vie de star (10)

Chantez mieux que les autres concurrents pour gagner votre premier tournoi Un joueur American Idol.

Une légende est née (50)

Remportez le tournoi complet American Idol en mode Un joueur et en Expert.

Amis pour la vie (30)

Obtenez cinq « Excellent » d'affilée de la part de Simon pendant la phase finale d'American Idol.

Seul contre tous (10)

Disputez une partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Face à face.

La fête générale (10)

Participez hors ligne à un concours multijoueur d'American Idol.

Parcours sans fautes (30)

Remportez un tournoi American Idol en mode Expert sans jamais faire partie du dernier groupe.

La nouvelle idole (10)

Remportez 15 tournois d'American Idol en mode Un joueur.

Sur la bonne voie (10)

Participez à 5 face à face hors ligne.

20000 lieues sous la télé (10)

Participez à 5 parties de ligue hors ligne.

Harmonie à deux (15)

Décrochez la note de diamant en interprétant un Réel duo en mode Duo.

Géologie (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Rock et Hard Rock pour décrocher la note de platine.

Laque (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Pop et R'n'B pour décrocher la note de platine.

Chanteur de charme (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Classiques, Country et Slow pour décrocher la note de platine.

Du rose et des paillettes (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Disco et années 80 pour décrocher la note de platine.

Ensemble pour la vie (20)

Décrochez la note de diamant en mode Duo pour tous les Réels duos fournis avec le jeu.

Le monde vous appartient (10)

Disputez une partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Ligue.

Renverser le monde (10)

Gagnez une 1ère partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Face à face.

Ligues internationales (15)

Gagnez une 1ère partie avec avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Ligue.

L'idole planétaire (15)

Gagnez une 1ère partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en Tournoi American Idol.

Globalisation (10)

Disputez une partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en Tournoi American Idol.

Virtuose (20)

Montrez votre talent en remportant 5 parties avec classement sur Xbox LIVE en Tournoi American Idol.

Les vertus du mérite (20)

Montrez votre talent en remportant 15 parties avec classement Face à face Xbox LIVE.

Premier album (10)

Déverrouillez chaque chanson et chantez-la au moins une fois !

Premier numéro un ! (25)

Interprétez une chanson à la perfection pour décrocher votre premier disque de diamant !

Virtuose des ligues (20)

Montrez votre talent en remportant 5 parties avec classement sur Xbox LIVE en mode Ligue.

Greatest Hits (75)

Interprétez toutes les chansons à la perfection et empochez tous les disques de diamant !

Une voix de diamant (25)

Réussissez 50 interprétations de diamant.

Une voix en or (35)

Réussissez 100 interprétations de diamant.

T'as l'oeil du tigre ! (15)

Interprétez intégralement « Eye of the Tiger » vêtu de la tenue complète « Bannière étoilée ».

12 millions (20)

Marquez 12 millions de points (cumulés dans n'importe quel mode).

Le chemin de la célébrité (35)

Marquez 25 millions de points (cumulés dans n'importe quel mode).

Les diamants du mérite (20)

Décrochez un disque de diamant en mode Difficile.

Les diamants de la perfection (30)

Décrochez un disque de diamant en mode Expert.

Chambre avec vue (25)

Réussissez au moins 200 interprétations de platine.

La révélation de l'année (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans le studio d'enregistrement en mode Difficile ou Expert.

VIP (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans la discothèque en mode Difficile ou Expert.

Manhattan (10)

Décrochez 1 disque de diamant à New York en mode Difficile ou Expert.

Au stade (10)

Décrochez 1 disque de diamant au stade en mode Difficile ou Expert.

Encore un pour la route ! (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans le bar en mode Difficile ou Expert.

Historique ! (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans les ruines gothiques en mode Difficile ou Expert.

La tête dans les étoiles (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans le clip vidéo en mode Difficile ou Expert.

L'habit fait le moine (10)

Personnalisez entièrement un personnage et utilisez-le pour interpréter une chanson.

Le roi du combo ! (50)

Réussissez un combo parfait de 50 phrases.

Chanteur professionnel (50)

Obtenez une note de platine pour une chanson, sans les paroles ni la partition.

Les années disco (10)

Enfilez une tenue des années 80 et chantez intégralement un Duo d'une chanson des années 80 !

La fièvre du samedi soir (15)

Interprétez intégralement « Stayin' Alive » habillé en roi du disco des années 70 !

Ça va bouger ! (15)

Interprétez intégralement un duo de Y.M.C.A en portant le couvre-chef approprié.

TOUS LES PERSONNAGES

DeVron

Remporter 40 disques de platine pour 40 chansons.

Georgia

Remporter 22 disques de platine pour 22 chansons.

Jessica

Remporter 35 disques de platine pour 35 chansons.

Kazz

Remporter 18 disques de platine pour 18 chansons.

Keith

Remporter 3 disques de platine pour 3 chansons.

Marianne

Remporter 1 disque de platine pour 1 chanson.

Sarah

Remporter 12 disques de platine pour 12 chansons.

Tyler

Remporter 1 disque de diamant pour 1 chanson.

TOUTES LES CHANSONS

"Crazy In Love"

Remporter 5 disques de platine pour 5 chansons.

"Dance Like There's No Tomorrow"

Remporter 20 disques de platine pour 20 chansons.

"It's Not Over"

Remporter 10 disques de platine pour 10 chansons.

"Since U Been Gone"

Remporter 2 disques de platine pour 2 chansons.

"Wait For You"

Remporter 15 disques de platine pour 15 chansons.

TOUTES LES VIDÉOS

"All Judges"

Terminer le mode "American Idol".

"I'm Every Woman" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "I'm Every Woman".

"I'm Every Woman" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "I'm Every Woman".

"Imagine" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Imagine".

"Imagine" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Imagine".

"Islands In The Stream"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Islands In The Stream".

"Livin' On A Prayer" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Livin' On A Prayer" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Paint It Black"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Paint It Black".

"Since U Been Gone"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Since U Been Gone".

"Stayin' Alive"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Stayin' Alive".

Kengo Zero

© Genki 2008

DÉBLOQUER JION

Si vous terminez le jeu avec les 9 principaux Samurais, vous pourrez utiliser Jion dans le Mode Combat.

SUCCÈS

1er-dan (5)

Vous avez gagné 1 duel en ligne.

Missions terminées (AB) (10)

Toutes les missions ont été terminées au niveau Assez Bien ou mieux.

2eme-dan (10)

Vous avez gagné 3 duels en ligne.

Satori (10)

Mission "Satori" terminée.

Verdict: la mort (10)

Mission "Verdict: mort" terminée.

Menaces à Edo (10)

Mission "Menaces à Edo" terminée.

La fin de la Shinsengumi (10)

Mission "La fin de la Shinsengumi" terminée.

Assassins! (10)

Mission "Assassins!" terminée.

Sauver Sanako! (10)

Mission "Sauver Sanako!" terminée.

Les sept compagnons (10)

Mission "Les sept compagnons" terminée.

Mort sur la Maison Kira (10)

Mission "Mort sur la Maison Kira" terminée.

Trois Ronins (10)

Mission "Trois Ronins" terminée.

Rixe (10)

Mission "Rixe" terminée.

3eme-dan (15)

Vous avez gagné 5 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 80%.

Sakamoto Ryoma - Terminé (15)

Mode principal terminé avec Sakamoto Ryoma.

Okita Soji - Terminé (15)

Mode principal terminé avec Okita Soji.

Miyamoto Musashi- Terminé (15)

Mode principal terminé avec Miyamoto Musashi.

4eme-dan (20)

Vous avez gagné 7 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 70%.

5eme-dan (25)

Vous avez gagné 10 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 60%.

Duel à cinq (25)

Vous avez réussi le duel en solo - cinq adversaires.

Chiba Sanako - Terminé (25)

Mode principal terminé avec Chiba Sanako.

Yagyu Jubei - Terminé (25)

Mode principal terminé avec Yagyu Jubei.

Sasaki Kojiro - Terminé (25)

Mode principal terminé avec Sasaki Kojiro.

6eme-dan (30)

Vous avez gagné 20 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 50%.

Missions terminées (B) (30)

Toutes les missions ont été terminées au niveau Bien ou mieux.

Mode principal terminé (N) (30)

Mode principal au niveau normal terminé avec tous les personnages.

7eme-dan (35)

Vous avez gagné 30 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 25%.

Okada Izo - Terminé (40)

Mode principal terminé avec Okada Izo.

Horibe Yasubei - Terminé (40)

Mode principal terminé avec Horibe Yasubei.

Ito Ittosai - Terminé (40)

Mode principal terminé avec Ito Ittosai.

8eme-dan (40)

Vous avez gagné 40 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 10%.

9eme-dan (45)

Vous avez gagné 50 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 5%.

Maître (50)

Vous avez gagné 100 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 1%.

Missions terminées (TB) (50)

Toutes les missions ont été terminées au niveau Très Bien.

Mode principal terminé (D) (60)

Mode principal au niveau difficile terminé avec tous les personnages.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Kinect Adventures !

© Microsoft 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Gants

Participer à la cérémonie de remise des prix pour l'aventure Treasure Grab.

Lunettes de soleil

Participer à la cérémonie de remise des prix pour l'aventure Chasing the Sun.

Bandeau

Participer à la cérémonie de remise des prix pour l'aventure Gearing Up.

Montre

Participer à la cérémonie de remise des prix pour l'aventure Winning Time.

Tenue d'expert

Participer à la cérémonie de remise des prix pour l'aventure Ultimate Treasure.

SUCCÈS

Ouistiti ! (10G)

Vous avez vu prendre une photo

Souvenirs (10G)

Vous avez vu une photo sauvegardée

Légendes saisies (30G)

Vous avez vu 10 légendes différentes sur vos photos

Artiste de l'enregistrement (20G)

Vous avez enregistré 2 statues vivantes

Meilleurs amis (20G)

Vous avez été rejoint par un ami au cours d'une activité ou pendant un défi

Comme si vous y étiez (20G)

Vous avez joué à une activité individuelle avec un autre joueur en ligne

Acteur de l'enregistrement (30G)

Vous avez enregistré 6 statues vivantes

Partager = se soucier d'autrui (20G)

Vous avez enregistré une statue vivante ou une photo sur Internet

Assortiment (20G)

Vous avez fait toutes les activités en Jeu libre

Exemple brillant (40G)

Vous avez décroché une médaille d'or dans chaque activité en Jeu libre

Explorateur (50G)

Vous avez fait chaque niveau en Jeu libre

Entraînement de base (20G)

Vous avez gagné une médaille d'argent ou en avez vu une être gagnée : niveaux Jeu libre de base

Cuiller en argent (30G)

Vous avez gagné une médaille d'argent ou en avez vu une être gagnée : niveaux Jeu libre interméd.

Avancement brillant (40G)

Vous avez gagné une médaille d'argent ou en avez vu une être gagnée : niveaux Jeu libre avancés

Or 14 carats (30G)

Vous avez gagné une médaille d'or ou en avez vu une être gagnée : niveaux Jeu libre de base

Or 18 carats (40G)

Vous avez gagné une médaille d'or ou en avez vu une être gagnée : niveaux Jeu libre intermédiaires

Or massif (50G)

Vous avez gagné une médaille d'or ou en avez vu une être gagnée : niveaux Jeu libre avancés

En orbite (30G)

Vous avez participé à la cérémonie de récompense de l'aventure Butin spatial

Bloqueur de Davy Jones (30G)

Vous avez participé à la cérémonie de récompense de l'aventure Trésor englouti

Globe-trotter (30G)

Vous avez participé à la cérémonie de récompense de l'aventure Autour du monde

Échauffement (25G)

Vous avez participé à toutes les cérémonies de récompense des aventures basiques

Aventurier (50G)

Vous avez participé à toutes les cérémonies de récompense des aventures intermédiaires

Rang avancé (75G)

Vous avez participé à toutes les cérémonies de récompense des aventures avancées

Destin accompli (50G)

Vous avez participé à toutes les cérémonies de récompense

Maître de l'enregistrement (50G)

Vous avez enregistré les 11 statues vivantes

Le temps s'écoule (30G)

Vous avez réussi à terminer tous les défis chronométrés Max réflexes ou les avez vus être terminés

Rafting, mon beau rafting (30G)

Vous avez réussi à finir tous les défis chrono Descente infernale ou les avez vus être terminés

Partie suspendue (30G)

Vous avez réussi à terminer tous les défis chronométrés Rebonds ou les avez vus être terminés

Oooh... ça brille ! (10G) (Succès secret)

Vous avez joué à une activité individuelle avec un autre joueur en ligne

C'est du travail d'équipe ! (50G) (Succès secret)

Vous avez joué à tous les niveaux avec plusieurs joueur

Platine à gogo (20G) (Succès secret)

Vous avez gagné une médaille de platine ou en avez vu une être gagnée : niveaux de Jeu Libre

Faites sauter le requin (10G) (Succès secret)

Vous avez fait sauter le requin tout en enregistrant une statue vivante Plongeon.

Kinect Fun Labs

© Microsoft / Good Science Studios 2011

SUCCÈS DLC (KINECT ME)

Miroir magique (5 G)

Votre tête a été scannée

Jolie tenue (5 G)

Votre corps a été scanné

Mise en scène parfaite (5 G)

Vous avez choisi votre propre arrière-plan

Bouche à oreille (5 G)

Partage effectué sur KinectShare.com

Content de faire ma connaissance (5 G)

Partage effectué avec vos amis

Célébrité (10 G)

10 séances photo partagées avec vos amis

Caméléon (5 G)

Photo prise devant chaque arrière-plan

Spécialiste Kinect Me (10 G)

Vous avez posé pour 25 séances photo

Entrée en lice (5 G)

Scanner un objet

Et le vainqueur est... (5 G)

Remporter un combat contre un adversaire IA

Et voici le challenger (5 G)

Partager avec des amis

Souvenir (5 G)

Partager sur KinectShare.com

Quatre à la suite (5 G)

Décrocher 4 victoires avec 1 combattant

Chifoumi (10 G)

Bloquer les 3 techniques au cours d'un combat

Survivant (5 G)

Vaincre un adversaire avec une super technique

Promoteur (10 G)

Créer 25 combattants

Pizza (10 G)

Brûler 35 calories au cours d'une seule partie

Apprendre à partager (5 G)

Partager une image de victoire épique avec vos amis

Cupcakes (5 G)

Brûler 18 calories au cours d'une seule partie

Haut du panier (10 G)

Marquer 20 000 points

Barre des 5 000 (5 G)

Marquer 5 000 points

Chocomenthe (5 G)

Brûler 3 calories au cours d'une seule partie

Bûcheronnage (5 G)

Parcourir 40 écrans d'objets sans rien rater

La victoire en image (5 G)

Partager 10 images de victoire épiques

Origines (5 G)

Créer un héros

Identité secrète (5 G)

Renommer un héros

Le secret dévoilé ! (5 G)

Partager avec des amis

Héros mondial (5 G)

Partager sur KinectShare.com

Alter egos (10 G)

Utiliser les 4 familles de pouvoirs

Le challenger (10 G)

Interrompre les 4 pouvoirs principaux en mode multijoueur (joueur principal récompensé)

Grandes responsabilités (10 G)

Utiliser vos pouvoirs sur un objet dans l'aire de jeu

Insertion pilotée (5 G)

Piloter le Curiosity à travers l'atmosphère de Mars

Pyrotechnique (5 G)

Réussir la phase de descente

Descente propulsée (5 G)

Poser le Curiosity sur la surface de Mars

Entraînement terminé (5 G)

Poser le Curiosity 5 fois

Intégrité parfaite (5 G)

Poser le Curiosity sans compromettre son intégrité structurelle

Cratère Gale (5 G)

Poser le Curiosity au centre de la zone d'objectif

Atterrissage d'urgence (10 G)

Poser le Curiosity sans qu'il s'écrase après avoir épuisé sa réserve de carburant

Directeur de vol (10 G)

Décrocher 5 étoiles d'évaluation pour une mission parfaitement menée

SUCCÈS DLC (GOOGLY EYES)

C'est moi que vous regardez ? (5 G)

Créer une marionnette

Silence, on tourne ! (5 G)

Jouer une scène

Contact visuel (5 G)

Partager avec un ami

Je n'ai d'yeux que pour toi (5 G)

Partager sur KinectShare.com

Un regard, un sourire (10 G)

Partager 10 fois

J'ai la tête qui tourne (5 G)

Faire rebondir des Zyeuxronds pendant 20 secondes

Opticien (5 G)

Tester toutes les configurations de Zyeuxronds

Spécialiste Googly Eyes (10 G)

Créer 25 marionnettes

SUCCÈS DLC (BUILD A BUDDY)

Un ami très généreux (10 G)

Partager 10 fois

Personnalités multiples (5 G)

Créer les huit personnalités d'amis

Mon ami, tu es une star ! (5 G)

Partager une vidéo sur KinectShare.com

Je vous présente mon ami (5 G)

Partager une vidéo sur votre Flux Amis

Mieux vous connaître (5 G)

Découvrir tous les comportements de votre ami

J'assure ! (5 G)

Faire tenir votre ami accroupi pendant 5 secondes

C'est VIVANT ! (5 G)

Donner vie à un objet

Build A Buddy Pro (10 G)

Créer 25 amis

SUCCÈS DLC (BOBBLE HEAD)

Je vous vois ! (5 G)

Terminer Scan joueur

Un Bobble qui parle (5 G)

Toucher un Bobble et activer une voix

Tout ça, c'est dans la tête (5 G)

Partager avec vos amis

Regarde maman, je suis un Bobble (5 G)

Partager sur KinectShare.com

Treize à la douzaine (10 G)

Partager 13 fois

À l'habillage (5 G)

Créer un Bobble avec un costume

Bal masqué (5 G)

Créer un Bobble avec chaque costume

Spécialiste Bobble Head (10 G)

Créer 25 Bobbles uniques

SUCCÈS DLC (AVATAR KINECT)

Bonjour à tous (5 G)

Vous leur avez tout dit.

Rencontre à deux (5 G)

Discutez avec un ami.

Cercle d'amis (5 G)

Percussions à quatre mains.

Je veux mes deux minutes (5 G)

Tard dans la nuit avec moi.

Être ou ne pas être... (10 G)

Publiez 10 soliloques d'un intérêt social majeur.

Cassez la baraque (5 G)

Recréez le groupe et cassez la baraque.

Lumières, caméra, action ! (5 G)

Libérez vos émotions !

Avatar Kinect Pro (10 G)

Phénomène culte.

SUCCÈS DLC (KINECT SPARKLER)

Une pose parfaite ! (5 G)

Créer votre premier arrière-plan en 3D

Étincelez-moi ! (5 G)

Faire votre premier dessin Sparkler !

Regardez, c'est moi l'artiste ! (5 G)

Partager avec des amis

C'est moi la star ! (5 G)

Partager sur KinectShare.com

Super Sparkler ! (10 G)

Partager 10 fois

Étincelles d'équipe ! (5 G)

Créer un arrière-plan avec plus d'une personne !

Spécialiste Sparkler (5 G)

Créer 15 images

Maître Sparkler (10 G)

Créer 25 images

SUCCÈS DLC (AIR BAND)

Hyperactif (5 G)

Atteindre le niveau d'activité maximal de n'importe quel instrument (joueur principal récompensé)

Star de la guitare (5 G)

Jouer à la fois les guitares pour gaucher et droitier en un seul morceau (joueur principal récomp.)

Homme-orchestre (5 G)

Jouer chacun des trois instruments en un seul morceau (joueur principal récompensé)

Récital (5 G)

Jouer chacun des cinq morceaux en une seule session (joueur principal récompensé)

Virtuose de la vidéo (5 G)

Partager une vidéo sur KinectShare.com (joueur principal récompensé)

Séance promo (5 G)

Partager une photo sur KinectShare.com (joueur principal récompensé)

La rançon de la gloire (10 G)

Partager une interprétation contenant les trois instruments (joueur principal récompensé)

Manœuvres orchestrales (10 G)

À deux, effectuer toutes les combinaisons d'instruments en un seul morceau (joueur princip. récomp.)

SUCCÈS DLC (MUTATION STATION)

Transformateur en série (10 G)

Partager du contenu trois fois en une seule session de jeu (joueur principal récompensé)

Professeur Parfait (10 G)

Découvrir l'éventail des effets de transformation en une seule session (joueur principal récompensé)

Révérencieux (5 G)

Vous incliner autant que possible dans deux directions (joueur principal récompensé)

La magie à l'œuvre (5 G)

Partager une photo sur KinectShare.com (joueur principal récompensé)

Cinématographe (5 G)

Partager une vidéo sur KinectShare.com (joueur principal récompensé)

Double détente (5 G)

Activer le deuxième faisceau de transformation (joueur principal récompensé)

Géométrie variable (5 G)

Gonfler et dégonfler votre tête au maximum (joueur principal récompensé)

Retour au réel (5 G)

Subir votre première transformation intégrale (joueur principal récompensé)

SUCCÈS DLC (MUSICAL FEET)

Artiste de l'enregistrement (10 G)

Enregistrer un échantillon et le jouer à l'aide du clavier

Rock Star (5 G)

Créer 10 vidéos

Homme-orchestre (10 G)

Jouer tous les sons

Musicos (5 G)

Partager avec des amis

Je suis célèbre ! (5 G)

Partager sur KinectShare.com

Glissando ! (5 G)

Exécuter une glissade sur clavier

Jouer en duo (10 G)

Jouer un son personnalisé avec un ami (joueur principal récompensé)

Kinect Héros : Une Aventure Disney-Pixar

© Microsoft Game Studios / Asobo Studio 2012

SUCCÈS

Un nouveau moi ! (10 G)

Effectue ta première analyse.

Initiation rapide (20 G)

Termine ton premier épisode, en solo ou avec un ami.

Aventurier confirmé (20 G)

Termine ton premier monde, en solo ou avec un ami.

Toi et moi (15 G)

Débloque ton premier héros, en solo ou avec un ami.

Un nouveau toi ! (20 G)

Débloque ton premier personnage jouable, en solo ou avec un ami.

Deuxième coup de main (15 G)

Débloque ton premier objectif secondaire, en solo ou avec un ami.

Ça va faire mal ! (20 G)

Débloque ton premier talent spécial, en solo ou avec un ami.

Médaille de bronze ! (10 G)

Remporte une médaille de bronze, en solo ou avec un ami.

Médaille d'argent ! (20 G)

Remporte une médaille d'argent, en solo ou avec un ami.

Médaille d'or ! (25 G)

Remporte une médaille d'or, en solo ou avec un ami.

Perfection absolue ! (30 G)

Remporte une médaille de platine, en solo ou avec un ami.

Regarde ce que j'ai fait ! (15 G)

Partage un prix par le biais de KinectShare.

Top du top (20 G)

Consulte les classements d'un épisode, en solo ou avec un ami.

Coup du chapeau (30 G)

Remporte 3 médailles d'or d'affilée, en solo ou avec un ami.

Paris sera toujours Paris (10 G)

Accède à toutes les zones Héros des épisodes Ratatouille, en solo ou avec un ami.

Plus d'impasses (15 G)

Atteins toutes les zones Cars avec le vol plané et les missiles, en solo ou avec un ami.

Un pour tous, tous pour un (20 G)

Accède à toutes les zones Héros des épisodes Toy Story, en solo ou avec un ami.

Une super équipe (15 G)

Accède à toutes les zones Héros des épisodes Les Indestructibles, en solo ou avec un ami.

Fidélité à toute épreuve (15 G)

Accède à toutes les zones Héros des épisodes Là-haut, en solo ou avec un ami.

Preuve d'héroïsme (30 G)

Accède à toutes les zones Héros du jeu, en solo ou avec un ami.

Jusqu'au bout (10 G)

Regarde les crédits jusqu'à la fin.

Amis pour la vie (30 G)

Débloque tous les héros, en solo ou avec un ami.

L'équipe est au complet (30 G)

Débloque tous les personnages jouables, en solo ou avec un ami.

Tous les pouvoirs (30 G)

Débloque tous les talents spéciaux, en solo ou avec un ami.

Le tour des mondes (30 G)

Débloque tous les épisodes du jeu, en solo ou avec un ami.

C'est qui, le boss ? (40 G)

Terrasse tous les boss, en solo ou avec un ami.

Deuxième tour (25 G)

Débloque tous les objectifs secondaires d'un monde, en solo ou avec un ami.

Tour complet (30 G)

Débloque tous les objectifs secondaires du jeu, en solo ou avec un ami.

Esprit d'aventure (20 G)

Termine le monde Là-haut, en solo ou avec un ami.

Tu n'es qu'un jouet ! (20 G)

Termine le monde Toy Story, en solo ou avec un ami.

Ligne d'arrivée (20 G)

Termine le monde Cars, en solo ou avec un ami.

Chef étoilé (20 G)

Termine le monde Ratatouille, en solo ou avec un ami.

Tout simplement super (20 G)

Termine le monde Les Indestructibles, en solo ou avec un ami.

Je sais tout faire ! (20 G)

Partage 10 prix KinectShare.

Lancer de balles (15 G)

Lance 20 balles de tennis dans l'épisode "Inondation", en solo ou avec un ami.

Sur toute la ligne (15 G)

Change 10 fois de tyrolienne dans "Oiseaux en cage", en solo ou avec un ami.

Vers l'infini... et au-delà ! (15 G)

Termine le monde Toy Story en jouant Buzz l'Éclair, en solo ou avec un ami.

Comme au bon vieux temps (15 G)

Termine le monde Les Indestructibles en jouant M. Indestructible, en solo ou avec un ami.

Cuisine gastronomique (15 G)

Termine le monde Ratatouille en jouant Rémy, en solo ou avec un ami.

Explorateur confirmé (15 G)

Termine le monde Là-haut en jouant Russell, en solo ou avec un ami.

Je suis rapide (15 G)

Termine le monde Cars en jouant Flash McQueen, en solo ou avec un ami.

Pro de la glisse (25 G)

Glisse à travers l'épisode "Métroville en danger" sans tomber.

Le grand canyon (20 G)

Survis à l'épisode "Expédition dans le canyon" sans tomber.

Pilotage expert (15 G)

Termine l'épisode "Épreuve de pilotage" sans heurter d'obstacles.

Équilibre parfait (15 G)

Termine l'épisode "La grande évasion" sans tomber.

Alerte aux rats volants (20 G)

Effectue un vol plané de 8 secondes dans "Panique sur les toits" en un seul essai.

Un bon coup de fouet (20 G)

Accède à toutes les zones grâce au fouet dans "La maison volante", en solo ou avec un ami.

Roquettes à gogo (20 G)

Ouvre toutes les boîtes de "La grande évasion" avec des roquettes, en solo ou avec un ami.

Fin des embouteillages (20 G)

Effectue un vol plané sur 100 mètres dans l'épisode "Équipe de déminage".

Je vois dans le noir (20 G)

Trouve toutes les zones de vision nocturne de "À l'assaut des robots", en solo ou avec un ami.

Kinect Joy Ride

© Microsoft 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque

Faites 10 fois chaque activité en solo.

Lunettes d'aviateur

Faites 1 fois chaque activité en solo.

Sweat à capuche

Essayez tous les parcours.

Tenue de marathonien

Jouez pendant 10 heures.

Veste en cuir

Essayez tous les styles de véhicules.

SUCCÈS

Poseur (5 G)

Réussissez 100 poses dans l'activité Figure

Amateur de Figure (25 G)

Jouez 10 fois à l'activité Figure

Passionné de Figure (50 G)

Jouez 30 fois à l'activité Figure

Points de figures (5 G)

Cumulez 300 000 points dans l'activité Figure

Double reproduction ! (25 G)

Faites un sans-faute pour toutes les poses de chaque joueur dans l'activité Figure à deux

Reproduction parfaite ! (10 G)

Faites un sans-faute pour toutes les poses dans l'activité Figure

Amateur de Cascade (25 G)

Jouez 10 fois à l'activité Cascade

Passionné de Cascade (50 G)

Jouez 30 fois à l'activité Cascade

Saut en hauteur (5 G)

Sautez à 110 mètres de hauteur dans l'activité Cascade

Cascadeur d'élite (5 G)

Obtenez un score de 1 500 000 points en une manche de l'activité Cascade

Collectionneur de bonus (25 G)

Touchez un total de 5 000 objets bonus dans l'activité Cascade

Prime de bonus (10 G)

Obtenez le platine pour sept cascades dans une manche de l'activité Cascade

Amateur de sprint (25 G)

Jouez 10 fois à l'activité Sprint

Passionné de Sprint (50 G)

Jouez 30 fois à l'activité Sprint

Essai impeccable (25 G)

Réussissez un sans-faute dans l'activité Sprint

Double Dragster (5 G)

Terminez une course avec un deuxième joueur dans l'activité Sprint

Rien ne sert de courir (10 G)

Manquez 40 obstacles d'affilée dans l'activité Sprint

Démon de la vitesse (5 G)

Atteignez la vitesse de 220 km/h dans l'activité Sprint

K.O. éclair (5 G)

Détruisez la Statue du Boss en moins de 30 secondes dans l'activité Casse

Super casseur (25 G)

Détruisez un total de 2 000 mini statues dans l'activité Casse

Dérapage fatal (5 G)

Détruisez 100 mini statues en un seul dérapage dans l'activité Casse

Amateur de Casse (25 G)

Jouez 10 fois à l'activité Casse

Passionné de Casse (50 G)

Jouez 30 fois à l'activité Casse

Casse la baraque (10 G)

Obtenez 800 000 points en une manche de l'activité Casse

Roi de la Course (10 G)

Hors ligne, terminez 10 fois premier dans l'activité Course pro ou Course bataille

Amateur de Course (25 G)

Hors ligne, jouez 10 fois à l'activité Course pro ou Course bataille

Passionné de course (50 G)

Hors ligne, jouez 30 fois à l'activité Course pro ou Course bataille

Partageur (5 G)

Hors ligne, courez en écran partagé dans l'activité Course pro ou Course bataille

Cascadeur (25 G)

Hors ligne, réalisez 500 cascades dans l'activité Course pro ou Course bataille

Champion pacifiste (5 G)

Hors ligne, remportez une Course bataille sans utiliser d'objet

Roi des airs (10 G)

Restez en l'air pendant 12 secondes d'affilée

La tête dans les nuages (10 G)

Hors ligne, passez un total de 300 secondes en l'air

Roi du dérapage (10 G)

Faites un dérapage de 200 mètres

Dérapage contrôlé (10 G)

Hors ligne, dérapez sur un total de 5 kilomètres

Grand voyageur (10 G)

Hors ligne, conduisez sur un total de 50 kilomètres

Expérience (10 G)

Hors ligne, jouez une fois à chaque activité en mode solo

Ami fidèle (10 G)

Hors ligne, jouez à chaque activité avec un deuxième joueur

On ne s'en lasse pas (25 G)

Hors ligne, jouez 10 fois à chaque activité

Marathon (25 G)

Hors ligne, passez 5 heures derrière le volant

J'ai tout vu, j'ai tout fait (100 G)

Hors ligne, jouez sur chaque circuit

Quatre fois mieux (10 G)

Connectez quatre profils du joueur

Permis de conduire (10 G)

Terminez le didacticiel

Pilote essayeur (100 G)

Hors ligne, conduisez tous les styles de véhicule

Branché (10 G)

Faites une course Xbox LIVE

Super marathon (50 G)

Hors ligne, passez 10 heures derrière le volant

Kinect Sports

© Microsoft / Rare 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casquette

Remporter le badge Amateur.

T-shirt classic

Remporter le badge Professionnel.

T-shirt étoile

Remporter le badge Maître.

T-shirt "I Heart"

Remporter le badge Champion.

Trophée de champion

Remporter le badge Légendaire.

SUCCÈS

K.O. technique (15G)

Match de boxe remporté par un K.O. technique

Et le gagnant est... (30G)

Match de boxe remporté

Ils croient que tout est joué... (30G)

Match de football remporté

Mini-distance (20G)

Vous avez lancé le disque à moins de 4 mètres

Moulin à vent (20G)

Vous avez fait le moulin à vent en saut en longueur

En formation (10G)

Vous êtes un sportif amateur

Des récompenses pour des points (30G)

Compétition d'athlétisme remportée

Roi de la plage (30G)

Match de volley remporté

Épouvantail (15G)

Vous avez effrayé l'oiseau des cages de football

Vous voilà pro (20G)

Vous êtes un sportif professionnel

Pro du coup du chapeau (15G)

Vous avez réalisé un coup du chapeau au football

Et voilà ! (15G)

Match de tennis de table remporté avec un smash

Roi de la table (30G)

Match de tennis de table remporté

Champion du peuple (30G)

Vous êtes un vrai champion

Hors concours (40G)

Vous êtes un maître dans votre catégorie

Star du sport (50G)

Vous êtes une légende du sport

Quille renversée (30G)

Partie de bowling remportée

Champion des Néons Bowling (10G)

Partie de bowling remportée (niveau Champion)

Mission : split (15G)

Split de bowling réussi

Bûcheron (15G)

Piste de bowling endommagée

Triple triomphe (15G)

Triple strike réalisé au bowling

Boule Blitz (25G)

Vous avez marqué 350 points ou plus dans le mini-jeu de bowling Quilles à gogo

Piste dégagée ! (25G)

Vous avez marqué 10 points ou plus dans le mini-jeu de bowling Boule fatale

Roi des quilles (15G)

Vous avez marqué plus de 250 points au bowling

Champion du Jardin de la Tornade (10G)

Match de boxe remporté (niveau Champion)

Embrasser le plancher (15G)

Adversaire mis au tapis par uppercut en boxe

Retour gagnant (15G)

Match de boxe remporté après avoir été mis au tapis 4 fois

Retour incroyable (15G)

Assommé, vous avez survécu en esquivant les coups en boxe (niveau Pro ou Champion)

Champion du Lotus Park (10G)

Match de football remporté (niveau Champion)

...là, c'est le cas ! (15G)

Match de football remporté en marquant dans les 10 dernières secondes

Gants d'or (25G)

Vous avez marqué 100 points ou plus dans le mini-jeu de football Super gardien

Tireur d'élite (25G)

Vous avez marqué 80 points ou plus dans le mini-jeu de football Tirs ciblés

Crampons d'or (15G)

Vous avez marqué au moins 5 buts dans un match de football (niveau Pro ou Champion)

Champion du Centre Blade (10G)

Match de tennis de table remporté (niveau Champion)

Fatiguez-les (15G)

Vous avez obligé votre adversaire à courir après la balle 3 fois lors d'un match de tennis de table

À gauche, à droite (15G)

Vous avez remporté deux parties de tennis de table, chacune avec une main différente

Retour à l'envoyeur (25G)

Vous avez marqué 60 points ou plus dans le mini-jeu de tennis de table Échange maximum

Raquette en or (25G)

Vous avez marqué 150 points ou plus dans le mini-jeu de tennis de table Raquettes en délire

Maître de la table (15G)

Match de tennis de table remporté sans laisser de points à l'adversaire (niveau Pro ou Champion)

Champion du Stade Flamboyant (20G)

Compétition d'athlétisme remportée (niveau Champion)

Jambes de gazelle (20G)

Vous avez réalisé un départ et une arrivée éclair en 100 m

Démolisseur (20G)

Vous avez cassé l'équipement électrique du stade au lancer de javelot

Carnage (20G)

Vous avez remporté une course en renversant toutes les haies de la course

Champion de Sport Plage (10G)

Match de volley remporté (niveau Champion)

Ultra combo ! (15G)

Vous avez marqué un point avec une manchette, un placement suivi d'un super smash au volley

Eh, sans les mains ! (15G)

Vous avez marqué un point avec votre pied ou votre tête au volley

Tisser un réseau (15G)

Vous avez bloqué au volley

Corps d'acier (25G)

Vous avez marqué 85 points ou plus dans le mini-jeu de volley Corps perdu

Smash-osaure (25G)

Vous avez marqué 130 points ou plus dans le mini-jeu de volley Cible vivante

Maître des sables (15G)

Match de volley remporté sans laisser de points à l'équipe adverse (niveau Pro ou Champion)

Ouah ouah ouah ! (25G)

Marquez au moins 360 points au mini-jeu de bowling Le maître des quilles

Maître plus ultra (30G)

Faites tomber au moins 50 quilles en 4 secondes dans le mini-jeu de bowling Le maître des quilles

Pif paf pouf ! (25G)

Marquez au moins 12 points dans le mini-jeu de boxe Le Roi du ring

Défouloir (20G)

Donnez au moins 5 coups de poing à un adversaire sonné dans le mini-jeu de boxe Le Roi du Ring

Démonstration de tir (25G)

Marquez au moins 50 points dans le mini-jeu de foot Super tireur

Avalanche de buts (20G)

Marquez au moins 10 buts d'affilée dans le mini-jeu de foot Super tireur

Dégommage de cibles (25G)

Marquez au moins 130 points dans le mini-jeu de tennis de table Destruction de cible

Et vlan (30G)

Réussissez au moins 3 smashs d'affilée dans le mini-jeu de tennis de table Destruction de cible

Dévoreur de kilomètres (25G)

Marquez au moins 1000 points dans le mini-jeu d'athlétisme Coureur rapide

Compote de fruits(25G)

Marquez au moins 50 points dans le mini-jeu de beach-volley Écraseur de fruits

Transpirez un bon coup(25G)

Vous avez vaincu le céleri dans un défi calories rapide

Un peu d'énergie(25G)

Vous avez vaincu la banane dans un défi calories court

Sentez vos muscles chauffer(25G)

Vous avez vaincu le lait dans un défi calories moyen

En pleine forme(25G)

Vous avez vaincu le Soda Supersonique dans un défi calories long

Brûlure maximale (30G)

Vous avez vaincu le chocolat dans un défi calories difficile

Champion des calories(30G)

Vous avez vaincu la pizza dans un défi calories maximum

5 par jour(30G)

Vous avez vaincu 5 adversaires de calories en un seul jour

Un advers. de calories par jour(30G)

Vous avez vaincu un adversaire de calories tous les jours pendant 5 jours d'affilée

Milk-shake (15G)

Vous avez vaincu les adversaires banane et lait en une seule session

Fast-food (15G)

Vous avez vaincu les adversaires pizza et soda en une seule session

Kinect Sports Saison 2

© Microsoft / Rare 2011

BATTE EN OR

Lors d'un match de baseball, levez les bras en l'air pendant 5 secondes pour obtenir la balle en or et la batte en or. Avec cette batte vous pouvez exécuter une " super-frappe ". La balle en or, elle, permet de faire un super-lancer.

SUCCÈS

Regard perçant (20 G)

Au golf, faire le geste 'voir le trou' sur un parcours

Du tee au trou (20 G)

Au golf, mettre la balle dans le trou en un seul coup

Dehors-dedans (20 G)

Au golf, frapper la balle pour qu'elle fasse le tour du trou avant de rentrer

Brise-bunker (20 G)

Au golf, mettre une balle directement dans le trou en la frappant depuis un bunker

Putter parfait (20 G)

Au golf, réussir un putt de plus de 40 yards sur le trou de la Baie du phare

Pulvérisateur de points (25 G)

Marquer plus de 50 points dans Driver océanique

Star sous le par ! (25 G)

Jouer les neuf trous de Maple Lake et finir sous le par

Maître du retour (20 G)

Au tennis, marquer un point suite à un coup 'puissant'

Fant-ace-tique (20 G)

Au tennis, réaliser votre premier ace

Pas si ace que ça ! (20 G)

Au tennis, marquer un point en renvoyant un service parfait

Non, mais j'hallucine ! (20 G)

Au tennis, remporter votre première 'objection'

Juge et partie (20 G)

Au tennis, toucher un juge de ligne avec la balle

Jeu, set et smash (25 G)

Marquer plus de 90 points dans l'Allée des smashes

Star des smashes ! (25 G)

Au tennis, marquer 5 points en faisant des smashes (cumulatif)

Finish phénoménal (20 G)

Marquer 170 points (triple 20, triple 20, mille) pour terminer une partie de fléchettes

9, sinon rien (20 G)

Terminer une partie de fléchettes avec un finish en 9 fléchettes

Festival 2000 (20 G)

Aux fléchettes, mettre dans le mille 3 fois de suite en une volée (3 fléchettes)

180 de folie (20 G)

Aux fléchettes, marquer 180 points (3 triples 20) en une volée

Shanghai (20 G)

Aux fléchettes, réussir un simple, un double et un triple sur un même nombre

Perce-ballons (25 G)

Marquer plus de 25 points dans Tir aux pigeons

Star du 180 ! (25 G)

Aux fléchettes, marquer dix 180 (cumulatif)

Grand chelem (20 G)

Au baseball, réaliser un Home Run quand toutes les bases sont occupées

Lanceur accompli (20 G)

Au baseball, utiliser toutes les techniques et vitesses de lancer

La foire aux Home Runs (20 G)

Au baseball, marquer 5 Home Runs dans un même match

Rattrapage en règle (20 G)

Au baseball, attraper une balle de justesse

Reçu 5 sur 5 (20 G)

Au baseball, suivre les signaux du receveur avant de lancer la balle

Vers l'infini et l'au-delà (25 G)

Marquer plus de 2 500 points dans Super-batteur

Star de la frappe ! (25 G)

Au baseball, faire parcourir 5 000 pieds à la balle (score cumulatif)

Terrain couvert (20 G)

Au football américain, marquer un touchdown sur un retour de coup d'envoi

Passe royale (20 G)

Au football américain, marquer un touchdown avec une passe de plus de 60 yards

Field goal gagnant (20 G)

Remporter un match de football américain avec un field goal

C'est vous le patron (20 G)

Au football américain, réussir une passe après avoir changé de tactique

Field goal extrême (20 G)

Au football américain, réussir un field goal d'au moins 40 yards

Une seule suffit (20 G)

Au football américain, marquer un touchdown lors d'une 1ère tentative

Coureur d'élite ! (25 G)

Au football américain, courir sur une distance de 1 000 yards (cumulatif)

Course parfaite (20 G)

Au ski, réussir une descente parfaite (sans rater aucune porte) sur les deux pistes

Go ! Go ! Go ! (20 G)

Au ski, réaliser un départ parfait

Saut sensationnel (20 G)

Au ski, réaliser un saut parfait sur n'importe quelle descente

Vitesse maximale (20 G)

Au ski, foncer en vous mettant accroupi pendant au moins 10 secondes

Superbes sommets (20 G)

Réaliser une descente parfaite sur les trois pistes des Sommets ensoleillés

Rien ne vous arrête ! (25 G)

Marquer plus de 50 points dans le Slalom de la peur

Star de la descente ! (25 G)

Au ski, réaliser six descentes parfaites (score cumulatif)

Never Gonna Give You Up (10 G)

Obtenez votre première chanson d'encouragement de Kinect Sports: Season Two

Foule en délire (5 G)

Enflammer la foule avec votre avatar dans n'importe quel sport

Que les jeux commencent (5 G)

Jouer pour la première fois à un sport de Kinect Sports: Season Two

Victoire ! (5 G)

Remporter une première victoire dans un sport de Kinect Sports: Season Two

Marathon Kinect Sports (25 G)

Jouer à Kinect Sports: Season Two pendant plus de 2 heures (temps cumulé)

Défi survolé (25 G)

Remporter un premier défi dans Kinect Sports: Season Two

Lanceur de défi (25 G)

Envoyer un premier défi dans Kinect Sports: Season Two

Pour les fans ! (5 G)

Obtenir un premier groupe de fans dans Kinect Sports: Season Two

SUCCÈS DLC (EXTENSION GOLF MAPLE LAKES)

Exploits volcaniques (20 G)

Faire un trou en un sur les Sources du cratère. Utilisez la topologie du lieu. (Toutes difficultés)

Test du Trident (20 G)

Réussir un albatros au Port Trident. Un long coup depuis le tee vous aidera. (Toutes difficultés)

Victoire vertigineuse (20 G)

Faire un trou en un aux Sifflants. Un bon départ au tee vous aidera. (Difficulté Pro et Champion)

Magnifique marelle (20 G)

Réaliser un condor sur la Côte marelle. Le vent devrait vous aider. (Difficulté Pro)

La passion avant tout (45 G)

Finir les 18 trous de golf de Kinect Sports: Season Two en une seule session

SUCCÈS DLC (EXTENSION MIDNIGHT MOUNTAIN SKI)

Nature domptée (25 G)

Retour à la nature : Finir la Descente sauvage du Mont Minuit en 01:50:00. (Difficulté Champion)

Minuit sonné (25 G)

Nyctalope : Terminer la piste Nuit noire du Mont Minuit en moins de 01:55:00. (Difficulté Champion)

Ouvert 24h/24 (25 G)

Le temps presse : Finir la piste Nuit blanche du Mont Minuit en 02:15:00. (Difficulté Champion)

Les portes de la gloire (25 G)

Un classique : Franchir un total de 500 portes sur le Mont Minuit. (Cumulatif)

Cocotte-minute (25 G)

La pression se fait sentir : Réaliser une descente parfaite sur chaque piste du Mont Minuit.

SUCCÈS DLC (EXTENSION DE DÉFIS BASKETBALL)

Bouquet final (25 G)

Marquer 75 points dans Festival de tirs.

Star des platines (25 G)

Terminer deux manches en 25 secondes dans Festival de tirs.

Diva du disco (25 G)

Obtenir un multiplicateur x10 dans Festival de tirs.

Double star (25 G)

Marquer plus de 55 points dans Star du panier à trois points.

Imparable (25 G)

Marquer 15 paniers consécutifs dans Star du panier à trois points.

Perfection à 3 points (25 G)

Marquer avec 4 ballons bonus lors d'une partie de Star du panier à trois points.

Tout en dunk (25 G)

Marquer 50 points dans Alley-oop de folie.

Dunky King (25 G)

Faire 5 passes au dinosaure vert lors d'une partie d'Alley-oop de folie.

As des passes (25 G)

Réussir 15 passes à la suite dans Alley-oop de folie.

Super marqueur (25 G)

Marquer 200 paniers dans la nouvelle Extension de défis Basketball.

Kinect Star Wars

© LucasArts 2012

SUCCÈS

La dette des Wookiees (40 G)

Terminez toutes les missions sur Kashyyyk en une seule session, seul ou avec un ami.

Qui compte les points ? (25 G)

Terminez toutes les missions du Providence en une seule session, seul ou avec un ami.

Felucia en un éclair (25 G)

Terminez toutes les missions sur Felucia en une seule session, seul ou avec un ami.

Sauveur de Coruscant (50 G)

Terminez Destinée de Jedi : L'ascension du côté obscur, seul ou avec un ami.

Deux pour le prix d'un (10 G)

Battez au moins 2 droïdes en une seule utilisation des pouvoirs de la Force, seul ou avec un ami.

Teras Kasi (10 G)

Faites tomber un ennemi d'une corniche d'un coup de pied, seul ou avec un ami.

La Force nous relie (20 G)

Terminez 1 mission de combat au sol de Destinée de Jedi en coop sans qu'aucun des joueurs ne perde.

À portée de feu (20 G)

Détruisez tous les boucliers en un seul passage (mission 5 sur Felucia), seul ou avec un ami.

Attrape pas la grosse tête (40 G)

Terminez les 4 missions de combat spatial sans recommencer, seul ou avec un ami.

C'est un piège ! (20 G)

Terminez la mission 1 du Providence sans que votre vaisseau ne soit détruit, seul ou avec un ami.

Wookiee en vue ! (10 G)

Détruisez 10 vaisseaux esclaves trandoshans en fuyant Kashyyyk, seul ou avec un ami.

Peine capitale (20 G)

Détruisez le vaisseau capital de classe Subjugator seul ou avec un ami.

Pour la femme de ménage (15 G)

Détruisez 13 speeders ennemis lors de la poursuite en speeder sur Kashyyyk, seul ou avec un ami.

À la rescousse (15 G)

Atteignez le camp d'entraînement Jedi sur Kashyyyk seul ou avec un ami.

Bouclier désactivé ! (15 G)

Désactivez le bouclier de la forteresse de la Guilde du Commerce seul ou avec un ami.

Copilote Wookiee (15 G)

Faites équipe avec un ami pour terminer une poursuite en speeder en mode coop 2 joueurs.

Épisode duels déverrouillé (10 G)

Terminez les didacticiels des duels de Destinée de Jedi seul ou avec un ami.

Affrontez l'élu (15 G)

Terrassez Ror avec un rang de chevalier Jedi, seul ou avec un ami.

Maître des forces du mal (25 G)

Terminez le duel contre Dark Vador avec un rang de maître Jedi, seul ou avec un ami.

Intouchable (30 G)

Terminez un duel sans encaisser le moindre coup, seul ou avec un ami.

Maîtrise de la forme Juyo (20 G)

Terminez un duel en moins de 3 minutes, seul ou avec un ami.

Sleemo ! (40 G)

Détruisez 3 modules adverses dans la même course, seul ou avec un ami.

Ennemis jurés (10 G)

Courez avec le module de Sebulba, seul ou avec un ami.

Bantha poodoo (10 G)

Franchissez la ligne d'arrivée en bon dernier, seul ou avec un ami.

Aucune limite à mon pouvoir ! (10 G)

Utilisez une amélioration 100 % optimisée dans la course de modules, seul ou avec un ami.

Patate chaude (10 G)

Faites sauter 1 créature/droïde sur un ennemi dans la course de modules, seul ou avec un ami.

Des réflexes de Jedi (15 G)

Gagnez toutes les courses de Destinée en 1 session, sans assistance ni tracé, seul ou avec un ami.

Arrête ton char, Ben-Hur (10 G)

Terminez le mode Destinée de la course de modules en Débutant, seul ou avec un ami.

Sky Walker (20 G)

Terminez le mode Destinée de la course de modules en Pro, seul ou avec un ami.

As de la Boonta (30 G)

Terminez le mode Destinée de la course de modules en Vétéran, seul ou avec un ami.

C'est ça, la course de modules ! (10 G)

Gagnez votre 1ère course en mode Destinée de la course de modules, seul ou avec un ami.

Le seul humain qui y arrive (15 G)

Arrivez premier sur 3 courses de modules de suite en 1 session, seul ou avec un ami.

Catch-22 (20 G)

Terminez deux courses 2 joueurs.

Anti-émeute (20 G)

Tuez 15 personnes ou droïdes en une attaque, seul ou avec un ami.

Pas content du tout (10 G)

Jouez à Carnage de rancor en mode Furie, en coop.

Globe-trotter en colère (10 G)

Jouez à Carnage de rancor sur une carte en niveau 5 ou plus, seul ou avec un ami.

Découvre le pouvoir (10 G)

Utilisez toutes les attaques spéciales dans 1 mode de Carnage de rancor, seul ou avec un ami.

Chasseur de TIE (20 G)

Détruisez 5 chasseurs TIE dans 1 mode de Carnage de rancor, seul ou avec un ami.

Un, levez ; deux, lancez (10 G)

Dans Carnage de rancor, détruisez 1 PLM de Felucia en un lancer, seul ou avec un ami.

Commando rebelle (10 G)

Désactivez le bouclier de la garnison impériale sur Mos Eisley seul ou avec un ami.

La revanche des pillards Tusken (20 G)

Éliminez tous les pilotes de modules sur Mos Espa dans Carnage de rancor, seul ou avec un ami.

Ah ça ira, ça ira, ça ira... (10 G)

Détruisez toutes les statues de Theed dans Carnage de rancor en 1 session, seul ou avec un ami.

Un beau bébé (30 G)

Jouez sur une carte de niveau 10 dans Carnage de rancor, seul ou avec un ami.

La vraie Force de la galaxie (20 G)

Incarnez le rancor Coloi seul ou avec un ami.

Je suis invincible ! (30 G)

Terminez Mos Espa en Carnage de rancor sans perdre de vie, seul ou avec un ami.

J'ai envie de danser (10 G)

Terminez votre première chanson en mode coop.

Tu vas quelque part, Solo ? (50 G)

Terminez "I'm Han Solo" sans perdre de multiplicateur, seul ou avec un ami.

La ballade est terminée (40 G)

Gagnez 5 étoiles sur "Celebration" en niveau de difficulté confirmé, seul ou avec un ami.

On va avoir de la visite ! (20 G)

En jouant en mode coop, chaque joueur doit remporter 5 étoiles sur une chanson.

L'Élu (30 G)

Dépassez les 500 000 points sur une chanson sur l'Étoile de la Mort, seul ou avec un ami.

JOUER AVEC SEBULBA

Pour jouer avec Sebulba (en mode Jeu Rapide) vous devez finir la campagne Destinée.

Kinectimals

© Microsoft 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt léopard

Allez à Cherry Blossom Grove.

T-Shirt lion

Allez à Fiddler's Beach.

T-Shirt chimpanzé

Allez à La Selva.

T-Shirt panthère

Allez à Suri Moutain.

T-Shirt tigre

Allez à Glade.

ANIMAUX CACHÉS

Jaguar blanc

Obtenir 3 médailles d'argent à La Selva.

Lynx roux

Obtenir 3 médailles d'argent à Cherry Blossom Grove.

Léopard tacheté de Bornéo

Obtenir 3 médailles de bronze à Woodland Glade.

Serval

Obtenir 3 médailles de bronze à Fiddler's Beach.

Tigre de Sibérie

Obtenir 3 médailles d'or à Suri Mountain.

Tigre à dents de sabre

Terminer le jeu en obtenant une médaille au dernier concours du Glacier Céleste.

SUCCÈS

Un ami pour la vie (10 G)

Tu as choisi ton premier animal dans ta partie.

Premier contact (10 G)

Tu as caressé ton animal pour la première fois.

Attrape-moi si tu peux (10 G)

Tu as lancé pour la première fois un disque à ton animal pour qu'il le rattrape.

Décorateur d'intérieur (10 G)

Tu as personnalisé pour la première fois la décoration de ta maison.

Soigneur animalier (10 G)

Tu as lavé et nourri ton animal pour la première fois.

Entrée en lice (10 G)

Tu as participé à ton premier concours.

Une affaire de style (10 G)

Tu as mis son premier collier à ton animal.

Veux-tu jouer ? (10 G)

Tu as joué avec un jouet que ton animal t'a rapporté.

Découvreur de trésors (10 G)

Tu as utilisé le trésoroscope pour découvrir ton premier secret.

Roi des vagues (30 G)

Tu as effectué ta première visite à la Plage du Violoniste dans ta partie.

Archéologue (30 G)

Tu as effectué ta première visite à La Selva dans ta partie.

Sous les cerisiers (30 G)

Tu as effectué ta première visite au Bosquet du cerisier dans ta partie.

Pentes vivantes (30 G)

Tu as effectué ta première visite à la Montagne Suri dans ta partie.

Alpiniste (30 G)

Tu as effectué ta première visite au Glacier Céleste dans ta partie.

Chasseur de trésors (30 G)

Tu as complété la carte des pirates dans ta partie.

Et il n'en resta que deux (30 G)

Tu as rencontré le premier animal déverrouillé dans ta partie.

Dans le mille (20 G)

Tu as touché trois cibles mouvantes lors d'un défi de lancer de disque.

Pas de "je" dans "nous" (20 G)

Tu as gagné une médaille d'or dans la partie d'un autre joueur.

Sous la neige (20 G)

Tu as terminé le concours de volley avec boules de neige sans rater une seule boule de neige.

Télékinésie (20 G)

Tu as utilisé 25 fois l'effet dynamique sur un disque.

Ennemis jurés (20 G)

Tu as obtenu le meilleur score parmi tes amis dans un concours.

Dressage de maître (20 G)

Tu as terminé un parcours d'obéissance sans une seule pénalité.

L'intrépide (20 G)

Tu as collecté les objets dans une course de voiture télécommandée et remporté l'or dans ta partie.

L'or sinon rien (50 G)

Tu as remporté une médaille d'or dans tous les concours dans ta partie.

Cadeau de bienvenue (20 G)

Tu as acheté un meuble à la Boutique dans la partie d'un autre joueur.

Félin aux pieds agiles (20 G)

Tu as terminé un parcours d'agilité sans rater un seul obstacle.

Saut ultime (20 G)

Tu as exécuté le saut ultime.

Le maître de l'arène (50 G)

Tu as exécuté tous les tours.

Collectionneur (20 G)

Tu possèdes tous les jouets de chaque catégorie dans ta partie.

La tête dans les nuages (20 G)

Tu as fait attraper un disque à ton animal d'un bond dans les airs.

Grand voyageur (20 G)

Tu as disputé tous les concours.

À point (20 G)

Tu as placé 3 anneaux de suite sur un piquet dans un concours d'anneaux.

Joueur de champ (20 G)

Tu as fait attraper un disque à ton animal 15 fois.

Ticket gagnant (20 G)

Tu as remporté une médaille d'or à un concours du premier coup dans ta partie.

Restaurateur d'intérieur (20 G)

Tu as décoré ta maison autour d'un seul thème dans ta partie.

Récréation (20 G)

Tu as fait jouer ton animal avec un jouet dans la maison pour la première fois.

Déco hétéroclite (20 G)

Tu as décoré ta maison en utilisant tous les thèmes en même temps.

À deux, c'est mieux (20 G)

Tu as échangé avec un autre joueur en mode libre.

Jamais sans mes amis (20 G)

Tu as disputé un concours avec quelqu'un d'autre.

Maison d'hôte (20 G)

Un joueur t'as rendu visite chez toi dans ta partie.

Quatuor (20 G)

Tu as disputé un concours avec quatre personnes ou plus.

Bracelet d'amitié féline (20 G)

Tu as acheté un collier ou un pendentif à la Boutique dans la partie d'un autre joueur.

Succès secrets

Vertiges (10 G)

Tu as fait tourner ton animal jusqu'à ce qu'il ait le tournis.

Applaudastique (10 G)

Tu as fait applaudir ton animal cinq fois sans tomber.

Coco-folie (10 G)

Tu as fait tomber une noix de coco avec une autre noix de coco.

Complètement givré (10 G)

Tu as lancé cinq boules de neige à la suite à ton animal.

Merci pour la peine (10 G)

Tu as remporté 2000 pièces bonus en aidant un ami.

Cascadeur (10 G)

Tu as fait un saut de 3 mètres avec une voiture télécommandée.

Halo, Halo (10 G)

Tu as joué avec un jouet Halo pour la première fois en dehors d'un concours.

Felis Aurum (50 G)

Tu as découvert le secret de Felis Aurum dans ta partie.

King Kong

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, en maintenant les 4 gachettes enfoncées, faites : Bas, Haut, Y, X, Bas, Bas, Y, Y. Relachez les gachettes pour faire apparaître le menu des cheat codes et tapez dans celui-ci :

`8wonder`	Invincibilité
`GrosBras`	Mort en un coup
`KK 999 mun`	999 munitions
`KKcapone`	Mitraillette
`KKmuseum`	Tous les bonus
`KKsh0tgun`	Fusil à pompe
`KKsn1per`	Fusil à lunette
`KKst0ry`	Choix du niveau
`KKtigun`	Pistolet

PS : ces codes n'ont pas d'effet lorsque vous jouez King Kong.
PPS : 0 = le chiffre zéro, et pas la lettre O

BONUS À DÉBLOQUER

Weta Artworks : Environnements Part 1
Finissez le jeu à 5%.

Weta Artworks : Environnements Part 2
Finissez le jeu à 25% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Weta Artworks : Environnements Part 3
Ayez au moins 50 000 points et finissez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Creatures
Finissez le jeu à 50%.

Weta Artworks : Kong Part 1
Finissez le jeu à 75%.

Weta Artworks : Kong Part 2
Ayez au moins 20 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 3
Ayez au moins 100 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 4
Ayez au moins 150 000 points et terminez le jeu à 100%.

Look vieux film
Finissez le jeu à 15%.

Contraste élevé
Finissez le jeu à 100%.

Horizontal flip
Finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Interview de Peter Jackson
Ayez au moins 75 000 points et terminez le jeu à 100%.

Interview de Philippa Boyens
Ayez au moins 75 000 points, finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Fin alternative
Ayez au moins 250 000 points et terminez le jeu à 100%.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous arrivez sur l'île, commencez par suivre vos compagnons et montez les escaliers. Une fois dans la grotte, acceptez l'arme de Hayes et commencez à tirer sur les crabes qui vous attaquent. Dans le meilleur des cas, si vous n'êtes pas en danger, laissez faire votre ami afin d'économiser les précieuses munitions. Puis avancez. Brisez la porte et rejoignez la plage. Là, saisissez-vous de la poignée de bois dans le poteau disposé en contrebas. Puis actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la porte. Dès que Ann commence à hurler, retournez-vous et préparez-vous à affronter une horde de crabes. Une fois ceux-ci décimés, vous devrez combattre un de leurs congénères géants. Grimpez sur la petite pente à votre gauche et visez sous la carapace de la créature. De là où vous êtes, vous ne risquez rien donc profitez-en pour clore cette bataille rapidement. Attendez que vos deux compagnons dégagent la voie et engagez-vous y. Suivez le seul chemin présent, et saisissez le fusil à pompe dans la caisse que Hayes va briser pour vous. Là, approchez-vous de l'ouverture à droite, et abattez le crabe. Poursuivez, brisez la porte, et tuez les ennemis présents. Ramassez la poignée à terre et plantez-la dans le poteau devant vous. Puis poussez cette dernière avec l'aide d'un des personnages et avancez.

Chapitre 2

Avancez jusqu'à la caisse et tirez dessus pour accéder à ce qu'elle contient. Saisissez le fusil. Retournez-vous et regardez l'espèce de tas d'os. Prenez-en un (afin d'économiser les munitions en combat) et continuez. Empruntez une lance sur la gauche, près des buissons épineux et enflammez-la à l'aide du feu présent juste à côté. Puis, embrasez les herbes grâce à cette dernière. Entrez dans les catacombes et observez les environs. Des insectes se jettent sur vous en descendant le long des parois. Levez votre lance, et projetez-la sur ces créatures particulièrement féroces. Un moyen sûr de les tuer en un seul coup et d'économiser des munitions. Prenez bien garde à protéger vos compagnons. Après un combat épique, sortez de ce lieu maudit et suivez Denham. Eliminez les scolopendres qui vous agressent et défendez ce brave homme. Une fois à l'extérieur, prenez garde encore une fois aux insectes, puis avancez. Un monstre volant s'en prend à vous. Tuez-le à l'aide d'un os, puis marchez sur le petit ponton en bois jusqu'à la bordure de la falaise juste en face. Prenez les chargeurs dans les caisses à votre gauche, puis arrêtez-vous. En effet, Anne va se faire attaquer par des insectes. Massacrez-les en évitant de perdre l'actrice des yeux. Une fois qu'elle est parvenue en haut, rejoignez-la et poursuivez sans oublier de vous munir d'un os. Allez tout droit, et dès que vous apercevrez une sorte de ptérodactyle, éliminez-le pour que les scolopendres au sol le mangent. A ce propos, le système d'interaction

entre les espèces vous servira souvent. Une fois ces derniers en plein repas, profitez-en pour les neutraliser. Mettez alors le feu à une des lances non loin de vous, et brûlez les herbes. Une fois cela fait, attention à l'attaque d'un ennemi fourbe. Anne va monter vous ouvrir la porte. Défendez-la et restez sur vos gardes. Une fois le passage libre, avancez, et repérez les larves sur la droite. Empalez-en une avec un objet pointu et jetez-la hors du chemin pour que les araignées se jettent dessus et vous laissent ainsi passer.

Chapitre 3

Suivez Ann, et une fois hors du couloir, abattez l'espèce de bête volante à l'aide d'une lance. Avancez jusqu'à un champ de buissons confiné entre deux murs. Là, laissez Ann se rendre devant le feu pour vous dégager le chemin. En attendant protégez-la des ennemis volants. Puis, une fois la route accessible, jetez-vous dans l'eau et suivez votre amie qui tuera les créatures aquatiques pour vous. Prenez sa main une fois au bout du périple, et continuez. Avancez ensuite entre les herbes et tuez les espèces de scorpions qui tenteront de vous exterminer. Continuez jusqu'à arriver près de l'espèce de chauve-souris géante suspendue. Là, faites brûler votre lance, et enflammez les herbes devant vous. Eliminez la créature lorsque les scorpions surviennent afin de les distraire et occupez-vous d'eux au moment où ils commencent à dévorer le cadavre du monstre volant. Puis, éliminez le scolopendre. Maintenant, pensez bien à mettre le feu aux buissons sur votre gauche, de manière à rejoindre une caisse de munitions. Tuez les deux insectes qui se postent près de Anne et en route droit devant. Vous arrivez alors à une arche. Un masque en feu trône tout au sommet de cette dernière. Faites-le tomber en lançant un os ou une sagaie dessus. De ce fait, il enflammera les herbes, vous libérant du coup le passage. Vous retrouvez alors le cinéaste et Hayes. Ce dernier vous donnera le fusil à lunette, très sympathique. Occupez-vous des deux scolopendres vous prenant à revers, puis empruntez le pont nouvellement créé.

Chapitre 4

Dès le début, suivez Ann sur la "plate-forme" en haut à droite. De là, repérez où se trouvent les scorpions et prenez une lance. Tuez les deux premiers (les plus proches de vous) puis descendez et longez le petit chemin au creux des herbes. Là, mettez le feu à celles-ci grâce au crâne suspendu sur la paroi attenantes au tas de lances où Ann va s'empresser de s'asseoir. Une fois votre boulot de pyromane effectué, empalez l'une des libellules se tenant derrière vous, et lancez-la vers le fond d'écran afin d'y attirer les scorpions. Puis faites quelques pas vers le centre de la zone. Là, un ennemi volant vous attaque. Tuez-le, ce qui fera une autre source de nourriture pour les insectes un peu énervés. Profitez-en pour faire un carnage, en restant toujours proche des os et des lances et protégez votre amie qui aura sûrement quelques petits problèmes. Servez-vous d'ailleurs de votre fusil si la situation venait à devenir dangereuse. Maintenant, faites tomber l'autre crâne juste au-dessus de l'entrée de la caverne pour vous libérer une fois pour toute l'accès. Avancez ensuite jusqu'à un ponton. Continuez votre progression et vous atterrirez dans une grande salle bourrée de buissons et d'insectes. Commencez, à l'aide de lances et d'os à opérer un premier massacre visant les ennemis les plus susceptibles de vous attaquer. Une fois cela fait, faites tomber le crâne juste devant vous pour déclencher le feu. Puis avancez un peu à droite et effectuez la même opération en faisant bien attention de rester en retrait des assauts ennemis. Enfin, finissez le travail à gauche de la même manière. Maintenant que tout est bien plus calme, avancez en prenant garde à l'ennemi volant, puis pénétrez dans le corridor. Laissez alors Ann monter sur le mur juste après la fin du couloir pour actionner le mécanisme. Une fois les deux portes ouvertes, vous voilà face à une tribu indigène qui semble ne pas vous vouloir particulièrement de bien.

Chapitre 5

Attaché dans une sorte de fosse, vous êtes contraint d'observer Ann se faire offrir à King Kong sans possibilité de la sauver. Après l'enlèvement de la jeune fille, Denham vient vous libérer et une course éreintante s'en suit alors. Sortez par l'ouverture derrière lui, et foncez tout droit en direction de la jungle. Sautez en contrebas par deux fois, et courez sans vous arrêter, tout en longeant les buissons en feu. Une fois arrivé sur l'autel où se trouvait Ann, prenez le chemin droit devant vous afin de rejoindre Karl. Suivez-le jusqu'à arriver à une porte en bois. Après un discours toujours palpitant de Denham, un raptor va vous attaquer venant de la gauche. Attendez-le avec une bonne lance, et transpercez-le par un lancer précis. Suite à cela, un scolopendre va se joindre à la fête. Réservez-lui le même sort. Vous pouvez également vous cacher derrière les colonnes d'un petit temple sur la droite. Maintenant, rendez-vous face à la porte en bois. Faites demi-tour pile dans l'axe de cette dernière et embrasez les herbes sur la droite une fois arrivé à un cul-de-sac. Là, vous dénicherez la poignée de bois nécessaire à l'utilisation du mécanisme d'ouverture fichée dans un poteau. Prenez-la et allez donc actionner cette porte. Prenez alors une lance, et dirigez-vous vers l'espèce

d'habitation en contrebas des escaliers.

Chapitre 6

Dès le début du niveau, attendez que Denham vous appelle afin de le visualiser. Une fois cela fait, suivez-le sans crainte jusqu'à apercevoir ce bon vieux Kong. Continuez alors à sa suite, tout en poursuivant le singe géant. Vous arrivez en peu de temps sur une "plate-forme" rocheuse dévastée. C'est à ce moment que Karl va se faire enlever par une créature volante immense. Ne cherchez pas à la blesser, vous ne pourrez rien lui faire. Laissez-la partir avec votre ami. Mais ça ne vous empêche pas de la prendre en chasse. Eliminez la bête immonde qui vous assaille juste après, puis descendez le petit chemin à droite. Continuez, en passant devant une cascade, et ralliez une porte dérobée à peine illuminée par les flammes. Cassez-la et montez en suivant le passage longeant la falaise. Là, prenez garde au raptor. Tuez-le d'une lance bien placée et avancez. Vous vous retrouvez dans une sorte de pièce exiguë où deux autres dinosaures vous assaillent. Servez-vous des os sans traîner (toujours en les lançant bien entendu) et continuez votre course. Un autre duo vous assaille. Débarrassez-vous en et courez à en perdre haleine jusqu'à l'extérieur. Une fois sur place, saisissez les lances et éliminez les deux créatures ailées vraiment féroces. Allez ensuite à droite et continuez votre ascension. Au bout de la corniche, repérez le pont sur la gauche et empruntez-le. De l'autre côté, ne cherchez pas à tuer les ennemis, et rentrez directement dans la grotte en face de vous. Cela vous permettra de vous en sortir vivant, le timing pour le combat étant vraiment trop serré.

Avancez et sortez de la caverne. Là, vous apercevez la bête qui a enlevé Karl entourée de dizaines d'autres plus petites. Commencez d'abord par vous occuper des plus proches de vous à la lance. Ne vous inquiétez pas, elles viendront vous chercher. Une fois à peu près tranquille, dirigez-vous vers la caisse de munitions suspendue. Prenez le fusil à pompe et avancez. Une fois proche du sommet, prenez le pont pas très rassurant sur la droite et montez vers le haut du "nid". Là, tournez-vous un peu sur la gauche et vous verrez Denham. Libérez-le des créatures qui l'assaillent, au fusil, puis prenez le pistolet dans la caisse près de lui. Une fois l'ensemble des sous-fifres vaincus, la mère va venir vous expliquer sa vision des choses. Attention, ce combat nécessite de bons réflexes. En fait il va falloir éviter ses assauts latéralement. Prenez une lance et attendez que la bestiole vous fonce dessus. Là, blessez-la et décalez-vous immédiatement au cas où vous l'auriez ratée. Recommencez cette opération quelques fois pour en venir à bout. Notez qu'il vaut mieux éviter de vous faire toucher dès le début du combat, sous peine d'avoir du mal à vous stabiliser ensuite, le temps de reprendre vos esprits. Suivez alors Denham en faisant le chemin inverse de celui que vous avez emprunté pour monter, et protégez-le des attaques de "ptérodactyles". Une fois arrivé au pont, traversez, et rejoignez la caverne. Là, éliminez les deux raptors surgissant des fourrés dès votre entrée, puis passez une deuxième fois la cascade. Suivez alors Denham jusqu'à la porte en bois et actionnez le mécanisme.

Chapitre 7

Sortez de l'habitation où vous aviez commencé le niveau précédent, et longez la corniche jusqu'à un escalier. Avancez ensuite jusqu'à une clairière où se trouvent deux dinosaures très massifs. A partir de là, suivez Denham précisément jusqu'à une ruine qui vous servira de protection. N'oubliez pas en passant de prendre un os. Repérez l'endroit où ils se trouvent. Restez bien derrière les piliers afin de vous dissimuler à la vue des comiques griffus. De là, lancez un pieu sur l'un d'eux en train de manger. Le couple va tenter de vous tuer, mais ils ne pourra pas vous atteindre dans votre cachette. Attendez que les créatures se calment, puis sortez par le côté gauche de votre planque afin de saisir un os. Lancez-le sur la bête ailée, afin de détourner l'attention des sauriens. Reprenez un pieu et tirez une nouvelle fois sur le même ennemi. Cachez-vous, attendez, et dès que les choses s'apaisent, sortez vite, prenez une arme, abritez-vous et frappez. Recommencez l'opération jusqu'à la mort de dinosaures. Faites maintenant tomber le crâne à l'opposé de la porte, près des hautes herbes. Profitez de l'embrasement général pour mettre le feu à une lance. Puis brûlez les buissons sur la droite de la zone, sous une arche. Vous trouvez alors un premier levier dans les restes de la végétation. Puis, revenez à votre cachette, empalez une larve et retournez à l'entrée de la zone (la grotte). Continuez jusqu'à atteindre un groupe d'araignées que vous aviez croisé en descendant. Jetez la larve de façon à éloigner ces charmantes bestioles, et saisissez le levier planté dans le tronc d'arbre.
Allez une nouvelle fois à la porte où Karl vous attend et ouvrez-la. Avancez, prenez les munitions, et suivez Denham jusqu'à une petite salle exiguë. Engagez-vous dans le passage étroit et prenez garde au scolopendre. Ensuite, jetez-vous à l'eau tout en faisant attention à regagner le bord au plus vite, sur la gauche, dès que vous tombez. Eliminez l'insecte tout proche, et défendez alors Denham qui se fait lui aussi attaquer. Poursuivez votre exploration de la rivière tout en vous méfiant des scolopendres. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de garder vos distances et de prendre

une nouvelle lance.

Grimpez alors les marches sur la gauche après le second insecte aux nombreuses pattes, et suivez le cinéaste. Avancez dans la caverne, tuez un insecte et vous voilà dehors. Vous retrouvez du même coup Hayes, ce qui est bien, et des raptors, ce qui l'est moins. Aventurez-vous dans la rivière et attendez que les dinosaures s'éloignent. Embrochez un poisson, et une fois sur l'autre rive lancez-le au loin pour distraire les raptors. Puis rentrez dans l'enceinte. Là, courez immédiatement vers la petite ouverture sur la droite et rentrez. Maintenant vous allez devoir passer de grotte en grotte en faisant bien attention aux raptors qui rôdent. Avancez-vous à chaque ouverture pour jeter un petit coup d'oeil et lancez-vous à chaque fois vers l'abri en face de vous, jusqu'à arriver en face d'une grande porte ouverte. Là, vérifiez si vous êtes "seuls" et allez rapidement vous jeter dans la zone d'eau derrière ladite porte. Continuez, montez les marches et demandez à Hayes sa mitraillette. Un carnivore surgit alors. Tirez-lui dessus lorsqu'il est près de votre ami, et la bête va sauter sur vous. Tuez-le de quelques balles, et attrapez ensuite une lance. Mettez-y le feu et lancez-la dans les hautes herbes à droite de Hayes. Lancez-en une seconde juste un peu plus loin, et prenez-en une troisième. Revenez au point d'eau et attendez à la porte. Deux raptors surgissent. Lancez votre pieu sur le premier et pendant qu'il est à terre, tirez sur le second. Puis préparez-vous à subir une attaque groupée. Contentez-vous d'arroser juste devant vous et le problème sur pattes sera réglé. Avancez tout droit, et prenez la poignée sur le tronc d'arbre mort contre la paroi. Revenez près du point d'eau, et actionnez le mécanisme de la porte en bois où se trouvent déjà vos compagnons. Puis suivez ces deux comiques. Vous arrivez à l'extérieur.

Chapitre 8

Dès le début suivez vos compatriotes et saisissez-vous de l'arme et des munitions dans la caisse. Vous arrivez dans une petite clairière. C'est à ce moment précis que vous allez vous faire attaquer par un T-Rex, rien que ça. Courez vous dissimuler derrière une sorte d'arche à droite de la porte en bois que Hayes et Denham tentent d'ouvrir désespérément. Puis, attendez que la bête immonde arrive. Repérez bien les deux ptérodactyles, ils vont vous servir à attirer le T-Rex. Tuez d'abord le plus lointain avec la mitraillette dès que le tyrannosaure arrive vers lui. Pendant qu'il se nourrit, cherchez le second volatile et réservez-lui le même sort. C'est à ce moment qu'il va falloir innover. Une fois que le grosse bestiole a fini son repas, laissez-la un peu s'approcher de vos amis et tirez-lui dans la tête, le pied, tout ce que vous voulez tant qu'elle se retourne. Le monstre va alors foncer vers vous. Placez-vous bien sous l'arche et attendez qu'il soit très proche. Là, videz votre chargeur sur lui. Pris de rage, il commence à détruire votre "cachette". Faites-en le tour et dès qu'il vous voit, arrosez-le copieusement, jusqu'à ne plus avoir de balles. Cela aura pour effet de le ralentir un peu, le temps pour vous d'atteindre la porte dès que vos compagnons vous le demanderont. Une fois cette dernière passée, courez droit devant jusqu'à une grotte (suivez simplement les autres) et cachez-vous y le plus profondément possible. Après une tentative vaine de vous attraper, le T-Rex se sauve suite au cri d'un animal plus gros que lui. Kong est dans la place ! Sortez donc derrière Hayes et Denham pour chasser le singe. N'oubliez pas en passant de prendre le levier coincé dans un tronc sur la gauche dès le début de votre poursuite. Suivez la troupe et fichez le levier dans le mécanisme de la porte.

Continuez tout droit et lorsque Hayes vous le demande, échangez votre arme avec la sienne. Puis marchez sur le petit pont de bois devant vous. Malheureusement celui-ci s'écroule. Remontez alors par la pente sur la gauche. Le groupe se sépare. Rentrez dans la grotte un peu plus loin sur la droite.

Chapitre 9

Avancez, et vous arrivez dans une zone aux herbes hautes. Remarquez la caisse de munitions. Prenez-les toutes mais conservez votre mitraillette. Continuez, et une horde de petits dinosaures très rapides va vous attaquer. Tuez-les tous à l'aide de votre arme à feu, en faisant bien attention d'avancer continuellement afin de forcer tout ce petit monde à se montrer. Puis revenez chercher le pistolet, moins gourmand en munitions. Alors poursuivez jusqu'en haut de la petite butte, près des lances et des libellules. Prenez un pieu et avancez. Ann vous fait alors signe de l'aider à s'échapper. Prenez votre courage à deux mains et surtout les munitions dans la caisse non loin. Le but de cette étape est de couvrir Ann à tout prix. Commencez donc par tirez au pistolet sur les petits dinosaures et à lancer des os si vous souhaitez économiser vos munitions. Puis suivez votre bien-aimée qui se fait une nouvelle fois attaquer. Là, ne réfléchissez pas, tirer sans compter. Alors des ennemis volants interviennent. Ramassez du coup le fusil à pompe et les cartouches dans une autre caisse située non loin et faites-vous plaisir. Pensez également à rester près des lances, au cas où. D'ailleurs, elles restent le moyen le plus radical de mettre fin à la vie de ces créatures. Notez bien que les dinosaures terrestres

peuvent sauter sur vous de l'endroit où ils se trouvent, et que les "oiseaux" s'avèrent très agressifs. Puis Ann se fait enlever par la mère des animaux volants.

Chapitre 10

Dans cette phase, vous dirigez enfin King-Kong ! Il était temps ! Reposant sur un gameplay bien plus simpliste que les étapes avec Jack, ces passages, du moins celui-ci, ne mérite pas vraiment d'explications. Sachez juste que vous aurez une première fois des armadas de volatiles à affronter, puis des hordes de raptors que vous pourrez aisément détruire avec la charge. Notez tout de même que vous trouverez un boss sur votre chemin, en la personne de la "mère" des créatures volantes. Ce combat se déroule toujours en deux parties qui reviennent à intervalles réguliers. Tout d'abord, des groupes de bêtes volantes surgissent. Eliminez-les, puis le boss charge vers vous. A ce moment-là, soit vous esquivez son assaut et la frappez d'un coup pendant qu'elle essaie de décoller de nouveau. Soit vous anticipez l'attaque, ce qui n'est pas bien difficile, et lui collez une grande claque dès qu'elle se trouve tout proche de vous lors de son piqué. Une fois que cette dernière aura subi quatre frappes, elle s'affaissera, ce qui vous permettra de lui donner le coup de grâce. Puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

Chapitre 11

Dès le début, avancez et vous trouverez une caisse de munitions. Prenez une lance afin de la décrocher, puis servez-vous. Avancez. Vous apercevez un pont sur la gauche. N'y allez pas encore et rentrez plutôt dans la grotte. Empalez une libellule et ressortez. Jetez alors votre prise dans le ravin, assez loin de vous, pour que les créatures volantes se jettent dessus et vous laissent le champ libre. Empruntez la construction de bois, et rentrez dans la grotte. Vous voyez un cadavre au loin, derrière une cascade. Pour l'atteindre, prenez la sortie juste à votre gauche. Là, prenez garde, car des animaux volants vont vous prendre à parti. Abattez-les à l'aide de votre pistolet en restant à l'abri, puis avancez le long de la paroi. Vous apercevez une construction devant vous, mais ne vous en occupez pas, faites le tour de la paroi. Vous arrivez de fait sur le corps sans vie, mais surtout sur une caisse de munitions et un fusil à lunette. Revenez donc un peu sur vos pas et visualisez les bêtes ailées accrochées à l'espèce de pont. Restez à bonne distance et tuez-les une par une à l'aide de votre nouvelle acquisition. La lentille grossit suffisamment pour que vous puissiez tirer en paix. Maintenant reprenez le pistolet et avancez. Saisissez un os et empruntez la petite passerelle. Une fois de l'autre côté, grimpez jusqu'à une petite corniche. Suivez-la sur la gauche jusqu'à une grotte. Vous arrivez dans une sorte de marais où avance une colonne de brontosaures !

Avancez et vous verrez un petit monticule exposant des lances sur la droite au bout de quelques instants. Prenez-en une et rejoignez le brasero sur une stèle de pierre juste en face de vous, près de la route des dinosaures. Allez l'enflammer et jetez-la sur les herbes qui vous bloquent le passage un peu plus loin. Continuez en montant les marches. Là, suivez la corniche, passez le pont, et récupérez la caisse de munitions. Prenez les munitions et conservez tout de même votre pistolet, puis entrez dans la grotte. Vous arrivez alors dans une caverne. Sautez dans l'eau, puis allez tout de suite sur la gauche. Prenez une lance, et empalez une chenille. Jetez-la alors près de l'ouverture derrière le petit lac, afin d'en faire sortir les occupants. Deux scolopendres se jettent dessus. Tuez-les (plutôt avec des lances pour économiser des munitions) et empalez une autre chenille. Jetez-la un peu plus loin et procédez comme auparavant. Avancez maintenant dans la pièce suivante, et saisissez une lance. Martyrisez encore une nouvelle chenille et brisez la porte en bois près de vous. Lancez l'insecte dans le couloir désormais accessible et admirez les scolopendres qui se jettent dessus. Tuez-les, puis reprenez une chenille, brisez la porte, et propulsez-la dans le troisième corridor. Prenez garde, car un scolopendre va arriver juste derrière vous. Décalez-vous, et laissez-le face à sa pitance. Abattez-les tous et approchez-vous du petit cours d'eau. Vous apercevez alors une petite ouverture sur la droite. Approchez-vous, mais reculez dès que vous voyez la bête sortir afin de ne pas être blessé. Laissez-la vivre sa vie, et sortez par ce petit tunnel. Une fois dans la grotte suivante, saisissez une larve et jetez-la un peu plus loin. Un scorpion se jette dessus, accompagné de créatures volantes. Abattez-les au pistolet, et tuez l'insecte avec une lance. Dans la foulée, avancez et perforez une libellule. Lancez-la un peu plus loin et profitez-en pour tuer les deux scorpions attirés. Continuez alors dans la grotte sur la droite. Vous arrivez à un ponton, couvert d'araignées. Tuez un poisson, et lancez-le dans la falaise près des arachnides afin que ces dernières descendent le chercher. Avancez sur le pont et un scolopendre vous agresse. Tirez-lui dessus pour le faire tomber, et continuez.

Chapitre 12

Dès le début, brisez la porte et avancez sur l'espèce de saillie rocheuse. Là, prenez le fusil sniper et les cartouches, afin de défendre vos amis juste en face. Abattez les insectes et les créatures volantes, puis, une fois le carnage terminé, reprenez votre pistolet et descendez par la corniche sur la gauche. Continuez à avancer et méfiez-vous de l'attaque des êtres volants qui vont tenter de vous tuer. Tenez-les à distance avec votre pistolet, puis passez sur la passerelle de bois. A ce moment-là, Hayes vous demande de l'aide. Courez vers la caisse de munitions et attrapez le fusil à lunette. Regardez en bas, vers la caisse, et vous verrez vos amis aux prises avec des crabes. Couvrez-les avec votre arme, et dès qu'ils arrivent à passer la porte, pénétrez dans la grotte devant vous jusqu'à un espace éclairé grouillant d'insectes. Restez en haut des marches, et regardez les scolopendres se battre. Laissez-les se blesser, puis finissez ceux qui sont encore "debout". Une fois tout ce petit monde décimé, approchez-vous de la porte et brisez-la. Empalez une chenille et jetez-la derrière la petite cascade. Les scolopendres se jettent dessus avidement. Profitez en pour en tuer un, et recommencez avec les autres grâce à une lance pour économiser les munitions. Une fois cela fait, sortez de cet enfer par la palissade en bois sur la droite. Vous croisez Haynes, mais ne pouvez le rejoindre. Continuez tout droit juste en haut de marches assez abruptes. De votre place, vous allez devoir répondre aux attaques des crabes, mais également protéger vos compagnons. Eliminez les trois crustacés s'avançant vers vous, puis occupez-vous de ceux juste en face, sur Denham et Haynes. Protégez-les coûte que coûte, puis approchez-vous de l'eau. Regardez bien au fond et tirez sur les crabes restants. Si l'un d'entre eux sort, reculez et abattez-le. Allez alors voir Denham et demandez-lui sa lance. Revenez sur vos pas, et vous verrez des buissons épineux sur la gauche. Un tronc s'y trouve, accompagné d'un levier.

Vous allez donc devoir mettre le feu aux herbes. Pour ce faire, retournez dans la salle où les scolopendres se battaient. Là, un brasero de pierre est présent, mais éteint. Levez les yeux juste au-dessus et vous verrez un crâne en feu. Posez votre lance, prenez un os et lancez-le de manière à ce que le crâne s'écrase au sol et libère des braises qui enflammeront le brasero. Maintenant reprenez la lance, embrasez-la, puis dirigez-vous à la petite cascade. Là, ne traversez surtout pas directement (ça éteindrait la flamme), mais repérez le trou sur la gauche. Lancez votre outil à travers ce dernier sur la terre ferme, de manière à pouvoir le récupérer en l'état. Passez derrière le mur d'eau, attrapez votre arme, et mettez le feu aux ronces bloquant l'accès. Emparez-vous du levier, et allez ouvrir la porte.

Chapitre 13

Vous arrivez en plein milieu du troupeau de Brontosaures. Regardez alors sur votre gauche et vous apercevrez une caisse suspendue. Rejoignez-la en vous faufilant à travers les broussailles, et prenez le fusil à pompe. Une fois ce dernier en main, suivez les dinosaures en vous méfiant des attaques des raptors. Utilisez votre fusil à pompe qui vous permettra de vous défendre efficacement. Juste après une construction en pierres, empruntez le chemin de droite, tuez les ennemis, et montez les escaliers. Vous arrivez sur un ponton. Empruntez-le très rapidement et avancez jusqu'à la vasque enflammée, droit devant vous. Une fois en vue de cette dernière, regardez en contrebas. Deux raptors vous attendent. Réglez-leur leur compte en sécurité puis rejoignez la vasque. Un nouvel ennemi apparaît et se jette sur vous. Eliminez-le de préférence à la lance puis passez à gauche de la stèle où repose le brasero afin de la contourner. Vous arrivez à une petite cascade. Passez à travers pour rejoindre votre objectif. Prenez une lance et mettez le feu aux herbes à votre droite afin de dégager la voie et surtout de faire brûler une bestiole aux griffes acérées. Puis prenez une autre lance, enflammez-la, et lancez-la sur le brasero juste en face de vous, sur un piédestal un peu plus loin. Cette dernière y mettra le feu, ce qui vous permettra de vous rendre sur les lieux, de reprendre votre pieu et d'y remettre le feu. Ouf ! Un carnivore vous agresse alors. Tuez-le et avancez. Mettez le feu aux herbes qui vous bloquent la route entre les deux points d'eau, et avancez jusqu'au cadavre de raptor pour prendre un épieu. Retournez à la vasque en feu, et allumez votre ustensile. Allumez le brasero que vous allez croiser sur le chemin du retour, sur la route principale, et profitez-en pour cramer la "pelouse". Abattez les deux dinosaures, puis continuez tout droit. Vous tombez du coup sur une caisse de munitions qui fait très plaisir. Faites attention aux deux petites créatures et avancez. D'un coup, les brontosaures se mettent à courir vers vous complètement affolés, et là ça se gâte ! Le plus simple est de continuer à avancer rapidement en éliminant les raptors sans vous soucier d'allumer les braseros.

Laissez votre lance en arrière et allez faire le ménage. Revenez alors chercher votre pieu une fois tranquille, et mettez le feu à toutes les vasques que vous croisez au cas où votre lance s'éteindrait. Embrasez les herbes hautes vous barrant le passage, puis continuez votre course en ligne droite (afin de ne pas vous faire marcher dessus) et cachez-vous dans les constructions en pierres dès que le danger se fait trop proche. Vous arrivez en fin de compte en vue de vos amis toujours près de l'arche de départ. Allumez la dernière vasque juste un peu avant la sortie, sur la gauche. Prenez une nouvelle lance, allumez-la et passez sous le portique rocheux afin d'aider vos compagnons en brûlant les buissons épineux. Un T-Rex assez taquin se jette alors sur vous. Mais ne vous inquiétez pas, si vous

avancez à mesure que les flammes s'éteignent, vous ne risquez rien.

Chapitre 14

Dès le début, prenez la caisse de munitions et privilégiez le fusil de sniper. Descendez les marches,, et une fois dans l'espèce de clairière, prenez garde. Vous allez vous faire attaquer par des hordes de petits carnivores marchant et volant qu'il vous faudra tuer au fusil, sous peine d'être submergé (pensez également à tuer des "ptérodactyles" en premier pour faire diversion). Après ce passage digne du gouffre de Helm dans le Seigneur des Anneaux, continuez votre descente. Une nouvelle vague de dinosaures survient. Réitérez la stratégie précédente, et vous arrivez en vue de Jimmy. Brisez la caisse juste au-dessus de vous et prenez les munitions. Protégez le jeune homme, et suivez Hayes sur la droite. Saisissez du coup un os et préparez-vous à vous battre contre six ou sept petits dinosaures. Privilégiez une arme "blanche" pour économiser les balles. Une fois cette menace écartée, Jimmy se fait une nouvelle fois agresser. Défendez-le en utilisant la lunette de votre fusil et évitez de tirer à côté, sans quoi le simple fait de recharger pourrait être fatal au jeune garçon. Suivez la rivière. Avancez dans l'eau et observez les indigènes qui tentent une approche. Une fois sorti de la rivière, vous arrivez dans une zone assez étroite, qui est en fait... un piège.

Des hordes de petits dinosaures vous sautent dessus. Restez derrière vos amis et descendez les créatures avec le fusil de snipe avant qu'elles ne vous atteignent. Pensez à sauver avant tout la vie de vos coéquipiers. Servez-vous également des lances si les munitions vous font un tantinet défaut. Une fois le groupe décimé, un bon vieux raptor surgit des fourrés. Réglez-lui son compte, et emparez-vous de la caisse de munitions sur la gauche de la zone, près du mur. Muni de votre fusil à pompe suivez vos deux petits boulets. Courez ensuite sans vous arrêter dans le défilé, sous les flèches des indigènes et cachez-vous avec Hayes lorsqu'il vous le dit. Attendez que le feu ravage la porte puis s'éteigne, et allez au bord de la rivière. Là, Jimmy vous attend avec un radeau. Longez le bord de l'eau sur la gauche et dès que vos ennemis vous projettent des lances, cachez-vous dans le renfoncement rocheux où se trouvent vos amis. Lors d'un moment de calme, saisissez une sagaie et mettez le feu aux buissons devant vous. Marchez sur le tronc et partez rejoindre l'embarcation au plus vite. Juste avant de grimper sur cette dernière, vous allez devoir combattre une nouvelle fois une dizaine de petits reptiles. Le mieux est de rester un peu en hauteur et de les tuer sans risquer de se faire mordre. Puis montez avec Jimmy.

Chapitre 15

Commencez par descendre tous les insectes qui essayent de vous attaquer, puis saisissez la lance qui va rapidement être à votre portée sur la gauche. Enflammez-la avec les braises présentes sur votre "navire" et attendez d'être en vue d'une tour de guet indigène sur la droite. Brûlez les herbes à son pied pour la détruire. Puis, immédiatement après, protégez vos amis de l'attaque de scolopendres. La peuplade locale vous submerge une nouvelle fois. Attendez qu'une lance arrive sur votre bateau et mettez-y le feu. Lancez-la ensuite comme précédemment sur la tour ennemie. Abattez alors les insectes et les créatures volantes qui vous assaillent. Vous êtes maintenant pris dans des rapides. Prenez l'une des sagaies plantées sur votre esquif et enflammez-la. Propulsez-la sur les herbes à droite, sous le pont de bois. Puis prenez-en une seconde et faites immédiatement de même sur une autre construction indigène.

Chapitre 16

Dans cette séquence très intense, vous allez devoir échapper aux deux T-Rex vous prenant en chasse. Si le tout est plus que linéaire, il vous faut tout de même savoir que le fait de tirer sur les deux créatures les ralentit quelque peu, mais ne les tuera pas, loin de là. Le plus malin est donc d'abattre les rares créatures volantes présentes afin de créer diversion et vous laisser un peu de marge. Attention cependant au fait que les dinosaures attaquent souvent de l'arrière, mais peuvent aussi faire le tour. Gardez donc bien un oeil sur les deux côtés autant que faire se peut, ainsi que sur les côtés. Restez attentif et tout devrait bien se passer. Au moment où tout semble perdu, un grand poilu vient vous prêter main-forte.

Chapitre 17

Aussi linéaire que la précédente intervention de Kong, celle-ci, outre quelques phases de voltige, se compose principalement de trois combats. Le premier vous oppose à un T-Rex en grande forme. A ce moment, déposez Ann. La stratégie la plus probante est d'enchaîner les coups de poings violents avec des charges relativement fréquentes, afin

de déstabiliser le reptile. Si toutefois il vous met au sol, attendez qu'il s'éloigne un peu et relevez-vous en lui offrant directement une charge pour le surprendre. Attention toutefois, car si le tyrannosaure parvient à viser votre gorge, vous serez obligé de dévier son attaque en appuyant très rapidement sur la touche correspondant à la mise à mort afin d'empêcher que ses mâchoires ne se referment sur vous. Une fois chancelant, assénez-lui le coup final à l'aide du bouton correspondant et admirez le résultat. Puis, continuez votre chemin. Vous allez alors tomber sur une dizaine de raptors. Là, le mieux est de balayer la zone à coups de poings, et d'attraper les animaux un peu sonnés pour les jeter du haut de la falaise. Une fois cette bonne action effectuée, poursuivez votre avancée jusqu'à l'affrontement majeur contre deux T-Rex. Le mieux est de conserver la tactique ayant fonctionné avec le premier tout en surveillent attentivement le déroulement de l'action. En effet, il faut faire bien attention à ne jamais se retrouver entre les deux monstres, sans quoi vous ne verrez pas arriver les coups de l'un des deux. Restez de fait en mouvement et tentez si possible de vous en prendre un maximum de fois aux deux simultanément dans le but d'éviter des assauts non prévus. Puis tuez-les grâce à une mise à mort en bonne et due forme.

Chapitre 18

Commencez par prendre un os, et faites demi-tour. Enflammez-le dans le brasero situé dans l'espèce d'habitation délaissée, et brûlez les herbes près de vos amis. Là, remarquez la caisse juste au-dessus. Brisez-la et récupérez le fusil sniper. Puis avancez vers vos compagnons. Une fois dans le marais, une sorte de bête aquatique va vous attaquer. Tuez-la d'un pieu bien placé et continuez. Continuez jusqu'à apercevoir un autre passage aquatique. Prenez une lance, et tuez la créature volante qui tente de vous attaquer. Les "crocodiles" vont se jeter dessus, ce qui vous laissera le temps de les massacrer. Laissez vos amis commencer à traverser. Ils se feront alors surprendre par des monstres vivant dans les marais. Couvrez-les à l'aide de votre fusil à lunette, et une fois ces derniers sur la berge, aventurez-vous dans la lagune. Deux bêtes vont alors s'en prendre à vous. Reculez, abattez-les, et rejoignez le groupe. Vous arrivez à nouveau dans une zone inondée. Là, restez en position à côté de Hayes. Tuez le premier groupe de "crocodiles" qui vous attaque, puis avancez et éliminez le second. Restez bien groupé afin de ne pas gaspiller trop de balles. Tout au long de votre avancée, vous allez subir diverses attaques identiques. Attention toutefois à celle prenant place sur deux côtés à une bifurcation du marais. La première vague arrive par la gauche et la suivant par la droite. Subissez un dernier assaut et vous aboutirez à une caisse de munitions très agréable. Continuez à avancer, abattez les bêtes volantes et entrez dans la caverne. Une fois sorti, vous allez arriver devant un parterre de buissons épineux. Tuez le volatile, puis montez sur la corniche à gauche. Prenez une lance, enflammez-la, et jetez-la dans les herbes.

Eliminez l'autre bestiole volante et préparez-vous à couvrir vos compagnons lors de leur traversée. Restez sur votre point de vue et tirez sur chaque "crocodile" tentant de manger vos compatriotes. Ne cherchez pas à les tuer en une seule fois. Tirez une balle afin de les éloigner puis finissez-les quand ils reviennent à l'assaut. Cela vous évitera de recharger trop souvent et surtout d'être submergé. Maintenant, c'est à vous de passer. Dès qu'une créature aquatique vous agresse, reculez et laisser à Hayes le soin de la tuer. Montez alors les marches une fois arrivé.

Chapitre 19

Comme les autres chapitres mettant en scène Kong, celui-ci reste dans la linéarité et fort bourrin. Ce qui n'est pas un mal au vu du plaisir ressenti. Malgré tout, une simple description s'impose. Tout d'abord, les différentes phases se résument toutes par un combat contre des raptors et des créatures volantes, juste avant de déposer Ann en haut d'un pilier. Cette dernière peut alors mettre le feu à la palissade qui bloque à chaque fois l'ascension de Kong. Néanmoins, la deuxième épreuve reposant sur ce principe-là vous obligera à briser une palissade sur la gauche de la zone, pour que la jeune fille allume d'abord la lance, puis fasse son travail une fois que vous l'aurez emmené en haut du pilier. A savoir également que si des volatiles se posent sur vous il vaut mieux rapidement les retirer à l'aide de la touche vous servant à saisir Ann. Une fois toutes ces péripéties passées, un combat contre un T-Rex accompagné de deux raptors vous attend. Occupez d'abord de ces derniers en les lançant en contrebas, puis agissez comme précédemment contre le dinosaure imposant. Brisez alors la porte en bois et assistez à une bien jolie scène qui se conclut par des tirs de mitraillette.

Chapitre 20

Après un combat contre Kong de triste mémoire sur un tronc, vous chutez dans un précipice. Miraculeusement vivant, vous vous réveillez tout au fond sans vraiment de blessures. Là, suivez le cours d'eau et rentrez dans la grotte. Passez

de votre côté de la falaise, parallèlement à Hayes, et là, ben vous finissez le niveau...

Chapitre 21

Confronté aux indigènes dans la peau de Kong, vous allez devoir utiliser vos méninges. Premièrement, saisissez l'arbre sur la gauche, et lancez-le justement sur la palissade de gauche pour éliminer vos ennemis. Puis, brisez le pilier sur la droite, et lancez le chapiteau de ce dernier sur les tours de droite. Une fois débarrassé des gêneurs, éliminez les raptors, puis avancez. Prenez Ann, et brisez la porte. Balancez-vous. Une fois arrivé, brisez les obstacles sur votre chemin en essayant d'être le plus rapide possible afin de ne pas subir trop de dégâts, puis enchaînez une autre phase de voltige. Une fois sur place, déposez Ann à terre, qui va monter sur l'espèce de petit pont pour vous dégager le passage bloqué par des pieux. Attendez qu'elle ait terminé en vous battant contre les indigènes, puis une fois le chemin ouvert, grimpez et reprenez la jeune fille. Maintenant vous allez devoir vous déplacer de murs en murs et de branches en branches durant tout un passage, confrontés aux guerriers des tribus environnantes. Procédez comme une "promenade" normale en vous contentant de donner des coups lorsque vous atterrissez sur une paroi. De plus, le simple fait de percuter une construction suffit à la faire s'écrouler. Vos parvenez alors à une saillie rocheuse. Avancez-vous près de la porte, dégagez-la et hop, un T-Rex.

Chapitre 22

Vous apercevez Ann au loin, aux prises avec un T-Rex. Approchez-vous, et cette dernière tombe dans la rivière. Là, repérez un chemin sur la gauche, dans la colline. Suivez-le jusqu'au bas du cours d'eau. Malheureusement, le dinosaure est plus rapide que vous et rattrape votre bien aimée. Passez alors entre les jambes de la bête et continuez votre progression. Regardez bien sur votre droite. Vous verrez au bout d'un moment des lances. Prenez-en une et lancez-la sur le monstre. Celui-ci s'énerve, ce qui reste logique. Courez de ce fait vers l'espèce de porte en pierre à la sortie de la rivière. Passez-la et prenez rapidement un épieu près de la première arche. Maintenant, il va falloir distraire le T-Rex pendant que Ann essaie d'ouvrir la porte. Lancez-lui dès le départ une pique. Allez ensuite vous cacher derrière la première arche. Passez du côté opposé au dinosaure à chaque fois qu'il s'approche pour éviter sa morsure. Il va finir par détruire votre cachette. Courez alors vers les structures du fond. Prenez soin de blesser une nouvelle fois votre adversaire afin qu'il laisse Ann tranquille. Continuez votre remake du chat et de la souris, puis changer de cachette dès qu'il en détruit une. Vous finirez par ne plus avoir qu'un pilier de valide quand Ann laissera le passage ouvert. Lancez une dernière attaque puis fuyez immédiatement. Passez la porte, longez les herbes par le petit chemin dans la roche, puis une fois arrivé au bout approchez-vous de la jeune fille pour l'aider à monter à votre niveau. Suivez-la.

Chapitre 23

Vous arrivez dans une grotte, harcelé par Kong qui cherche à récupérer Ann. Suivez-la. Laissez-la monter sur la corniche puis continuez et rencontrez Kong. Fin du niveau. Et oui, ça surprend...

Chapitre 24

Comme vous n'avez pas de chance, vous arrivez dans une très jolie grotte, certes, mais bourrée à craquer de raptors peu civilisés. Commencez par aller vous cacher tout en haut de la caverne, près des espèces de ruines. Là, prenez le fusil à pompe dans la caisse suspendue au parachute. Placez-vous un peu en retrait de vos compatriotes, et attendez que l'assaut survienne. Le mieux pour résister à ce bain de sang prévisible est de toujours penser à recharger rapidement, sans être surpris par un manque de cartouches dans l'action. Car les dinosaures sont vifs, très résistants (genre quatre coups de feu sans flancher), et surtout adeptes de l'attaque groupée. Laissez vos amis se défendre et ne vous occupez d'eux que lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ne descendez pas au fond de la zone, restez sur les hauteurs, et vous ne devriez pas avoir de réels problèmes. Mais une seconde partie s'enclenche bientôt, vous confrontant à une sorte de mini T-Rex particulièrement belliqueux. Si vous avez un peu de chance et que vous reculez au niveau des buissons épineux derrière vous, les raptors continueront à se battre avec cette créature. Si l'un d'eux vient vous voir, jetez-lui une lance afin de le faire reculer et ainsi le laisser repartir à l'assaut de Venatosaurus (le mini T-Rex). Observez la scène de loin sans intervenir, et les raptors viendront à bout de leur proie. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer vos ennemis restants. Une fois la zone plus calme, suivez Ann dans l'un des passages souterrains. Avancez tranquillement et vous tomberez à un moment sur un scolopendre. Tuez-le, puis avancez un petit peu jusqu'à retrouver Ann près d'un amas de lances.

Prenez-en une et suivez votre amie. Vous arrivez devant un tas de ronces. Protégez Ann du crabe, et prenez la voie de droite. Passez à travers la cascade puis nagez jusqu'au temple du centre de la pièce. Une fois sur la terre ferme, tuez les crabes qui vous agressent des trois côtés, et mettez le feu à une lance. Projetez-la vers Ann afin d'enflammer les herbes et la vasque. Reprenez une lance, puis montez par le chemin sous la chute d'eau. Brûlez votre épieu, et avancez. Tuez le scolopendre, embrasez le réceptacle, puis regardez le trou juste à côté (gauche) de ce dernier. Lancez une nouvelle lance en feu sur la vasque en contrebas, puis descendez en suivant Ann. Tuez les crabes et continuez votre avancée en mettant le feu aux différents braseros. Faites attention au scolopendre au niveau du passage inondé avant la sortie et montez enflammer les buissons épineux. Puis suivez Ann dans le second conduit pour trouver la (trop) classique poignée. Dès votre arrivée, un raptor et deux insectes se jettent sur vous. Tuez le dinosaure et laissez les scolopendres s'en délecter, vous laissant le temps de les achever. Continuez en passant sous l'arche devant Ann, puis saisissez une lance et mettez-y le feu. Approchez-vous alors de la sortie et jetez votre arme dans les fourrés en contrebas. Vous ferez brûler un dinosaure et quelques insectes. Marchez le long de la corniche, et lancez un dernier épieu enflammé sur les réfractaires du rez-de-chaussée. Sautez maintenant dans la clairière. Approchez-vous de la poignée près de la porte du fond, et des scolopendres surgissent. Planquez-vous sous les colonnes juste à l'opposé de votre position et attendez en sécurité que Ann vous couvre. Descendez l'un des insectes et courez vers les lances pour vous occuper de l'autre. Puis saisissez enfin le levier. Ressortez en passant sous les mêmes colonnes que précédemment, et rejoignez Ann. Ramenez le levier à la porte et ouvrez-la enfin.

Chapitre 25

Dès le début de ce niveau, sautez en contrebas et récupérez la mitraillette dans la caisse. Abattez les petits raptors, puis continuez jusqu'à une sorte de grotte pleine d'araignées. Retournez à l'entrée du niveau, et empalez une des libellules sur la droite. Ramenez-la avec vous, et lancez-la aux arachnides afin de détourner leur attention. Avancez, puis prenez une lance et mettez-y le feu. Revenez à la rencontre de votre groupe, et enflammez les herbes. Continuez jusqu'à un ponton. Rentrez dans l'eau, et dès que la créature aquatique vous attaque, reculez et abattez-la du haut du petit pont. Sautez dans le marais et rejoignez le bord et vos compagnons. Continuez dans la caverne et vous arrivez en vue d'un temple. Montez au sommet et vous serez confronté à des volatiles agressifs. Achevez la première salve à coups de lances et de mitraillettes, puis continuez votre ascension. Là, vous serez pris à partie par la mère de ces petits comiques et deux autres de ses rejetons. Le combat ressemble trait pour trait à celui que vous aviez déjà expérimenté précédemment. Contentez-vous d'esquiver les attaques de la grosse créature volante et de lui lancer un pieu dès qu'elle se stabilise. Tuez le couple de bestioles restant, et suivez vos compagnons. Eliminez le "ptérodactyle" près de la porte, puis passez sous cette dernière. Trois "crocodiles" se jettent sur vous dans votre dos. Utilisez les lances et faites bien attention à protéger vos coéquipiers.
Vous arrivez devant une caisse de munition protégée par trois petits dinosaures. Tuez-les de loin, et emparez-vous du fusil sniper. Continuez votre avancée jusqu'à un temple. Brisez les palissades pour passer dessous. Une fois à l'intérieur, continuez en cassant les portes en bois au fur et à mesure de votre progression. Le chemin n'est pas labyrinthique et il vous suffira de suivre vos compagnons pour ne pas vous perdre. Mais cependant faites bien attention aux nombreux "crocodiles" qui vous attaquent. Restez bien dans votre groupe afin de profiter des tirs de vos amis, et privilégiez le fusil. Puis vers la sortie, vous serez obligé de recourir à des lances. Piquez simplement les monstres pour qu'ils reculent puis finissez-les d'un épieu lancé vivement. Restez bien attentif et protégez vos amis. Sortez de cet enfer et hop, le niveau suivant.

Chapitre 26

Arrivant devant un grand lac paisible, vous voyez enfin l'hydravion se poser. Tout joyeux, c'est avec un peu de dépit que vous verrez arriver le T-Rex. Partez donc en courant, en suivant vos compagnons sur la gauche, un tout petit peu avant le dinosaure. Courez autant que vous le pouvez, jusqu'à rejoindre l'intérieur d'un temple. Là, Ann part sur un petit chemin situé sur la gauche en vous disant qu'elle va appeler Kong. Suivez-la, mais arrêtez-vous en haut de la corniche. Le but du jeu est maintenant de divertir le T-Rex. Pour ce faire, tirez sur les différents volatiles présents ici, afin de fournir de la nourriture au monstre. Prenez garde à bien les tuer devant lui pour qu'il les voit et se détourne de Ann. Si par malheur, votre pote de 12 mètres ne souhaite plus s'amuser avec votre menu fretin et se rapproche dangereusement de votre belle, tirez-lui directement dessus dans le but de le ralentir. Il hésitera de fait à s'avancer et cela pourra, en dernier recours, laisser le temps à votre amie d'avertir le grand singe. Un passage intense en tout cas.

Chapitre 27

Ce passage avec Kong ressemble énormément à ceux de d'habitude, bien bourrin et relativement basique. Néanmoins il réserve une surprise de taille qui lui donne une toute autre importance. Dès le départ, vous débutez par un duel contre un T-Rex. Vous savez comment en venir à bout, même si celui-ci se révèle particulièrement vif et résistant. N'hésitez pas à charger et à utiliser les coups sur la poitrine pour déclencher la rage de Kong. Notez tout de même que des volatiles viendront vous ennuyer quelque peu. Mais une claque bien sentie devrait rapidement mettre fin à leur triste vie. A ce moment Ann se fait enlever par une des mères des créatures volantes. Poursuivez-la en vitesse et vous voilà soumis à un passage de balancement d'arbres en arbres et de falaises en falaises. Juste un conseil, ne cherchez pas à abattre les bêtes qui vous suivent, cela vous fera seulement perdre du temps. Deuxièmement, vous verrez à un moment deux "ptérodactyles" foncer sur vous lorsque vous serez suspendu à un mur. Ne tentez rien contre eux, et attendez qu'ils vous aient dépassé pour sauter en face. Dans le cas contraire, ils vous toucheront en l'air et vous feront tomber. Au bout de quelques instants vous parvenez au centre d'une coulée de lave sur un petit pilier. Là, n'attendez pas le déluge, et sautez directement sur la branche juste derrière-vous qui se distingue assez difficilement, d'où ce coup de pouce. Après un petit moment vous parvenez à un plateau rocheux. Un combat vous attend.
La mère des volatiles survient accompagnée d'une amie. Dès le début du combat, empoignez le tronc d'arbre sur la zone de combat et propulsez-le sur l'un des deux monstres. Puis faites bien attention à la charge du second qui s'ensuit. Evitez-la, débarrassez-vous des petits êtres volants qui vous assaillent, et préparez-vous à la seconde attaque de la bête massive. Là, attendez qu'elle soit à votre portée, et lancez-lui un coup de poing massif. Puis procédez comme lors de la première rencontre dans le chapitre 10. Maintenant, continuez votre progression et vous déboucherez au bout d'un court moment dans un cours d'eau terminé par une cascade. Et là, ce n'est pas un, ni deux, mais trois T-Rex que vous aurez à affronter. Néanmoins le troisième ne vous attaquera pas tant que vous n'aurez pas éliminé l'un des deux premiers. Dans l'absolu, ce combat n'est pas bien différent de vos précédents pugilats. Le seul changement réside dans le fait qu'il faut faire attention à Ann et dans la présence de lianes sur les bords du "ring". Vous pouvez en effet vous y accrocher et sauter sur un dinosaure le poing devant, dans une sorte d'ersatz de Hulk Hogan. Prenez bien garde à ne pas vous faire encercler et tout devrait se passer à merveille. Avancez, et finissez le niveau.

Chapitre 28

Dès le début de ce chapitre, et après la mort de Hayes, Jimmy se jette à l'extérieur, plein de rancoeur. Malheureusement, des raptors l'attendent, pleins de rage. Saisissez une lance et couvrez le jeune garçon, en faisant bien attention de repousser d'un coup sec les dinosaures s'approchant trop près de vous, avant de les empaler. Là, rejoignez Jimmy sur la gauche de la zone, près de la porte en bois. Ouvrez la porte en tirant la poignée vers vous, et suivez votre ami le boulet de service. Descendez l'escalier et vous arriverez face à deux raptors. Brisez immédiatement la petite palissade en bois juste devant vous, et rentrez dans le bâtiment. Ici, les dinosaures ne pourront pas vous atteindre si vous restez bien au centre de la pièce. Attendez alors que ces créatures passe la tête dans l'embrasure de la porte, et jetez-leur une lance. Ramassez les épieux que vous trouverez près de la porte de droite en faisant attention puis, si vous êtes à sec, tentez une sortie sur la gauche en regardant bien que les raptors se soient éloignés pour récupérer un pieu. D'ailleurs, si ces derniers se retirent, avancez un peu à l'extérieur pour les forcer à revenir. Continuez ainsi de suite. Suivez Jimmy, et vous allez tomber sur un autre raptor. Tenez-le à distance avec des lances et prenez soin de tuer si vous avez le temps un volatile pour le divertir quelque peu. Puis continuez votre progression jusqu'à un petit temple sur la gauche où se trouve votre jeune ami. Défendez-le de l'attaque des créatures volantes, et courez ensuite juste en face pour récupérer le feu dans la vasque. Brûlez les herbes en contrebas et partez retrouver votre compagnon. Passez le pont menant au cadavre de dinosaure, puis avancez encore un peu en direction de la caisse de munitions. Là, un carnivore apparaît. Percez-le de votre lance, et continuez à le harceler pendant qu'il est à terre. Puis, brisez la caisse, et prenez la mitraillette à l'intérieur. Marchez un peu et deux raptors se jettent sur vous. Tuez-les avec aisance grâce à votre nouveau joujou et allez chercher une autre flamme pour mettre le feu aux buissons vous empêchant de rejoindre le pilote. Accédez alors à l'avion devant vous.

Chapitre 29

Vous êtes maintenant seul. Avancez jusqu'à une caisse de munitions, puis continuez et montez les escaliers. Vous arrivez devant une cascade. De ce point, commencez à tuer les volatiles environnants à l'aide de votre lunette. Puis traversez le cours d'eau. Montez les marches du temple et au premier pallier, vous serez attaqué par quatre créatures volantes assez belliqueuses. Commencez à éliminer les plus rapides au fusil, puis les autres à l'aide de diverses lances. A l'étage suivant ce sont six bêtes qui vous agressent. Commencez au fusil et lorsque vous n'avez plus de munitions, utilisez les os. Repoussez l'attaque de vos ennemis et transpercez-les ensuite. Continuez comme cela jusqu'à une porte

en bois sur la droite d'un volatile en train de manger une carcasse. Brisez donc cette palissade et plongez dans l'étendue d'eau. Nagez jusqu'à l'escalier et une fois en haut des marches, vous arrivez en vue d'une sorte de clairière abritant malheureusement un Venatosaurus. Eliminez deux volatiles, puis continuez sur la corniche. Là, lancez trois ou quatre lances dans le corps du dinosaure pour l'affaiblir, et sautez en contrebas. Vous apercevez alors un temple près du carnivore. Courez vous y abriter, détruisez la palissade à l'intérieur, et montez les marches. Une fois en haut, débarrassez-vous des créatures volantes et guettez le retour du Venatosaurus juste en bas. Prenez la caisse de munitions et assénez-lui l'entièreté de votre chargeur avant de le finir à la lance, sans descendre bien sûr. Une fois ce dernier mort, repérez les escaliers bouchés par des ronces. Descendez et allez dans le temple à gauche de cette dernière.
Là, brisez la palissade et montez enflammer un pieu sur la vasque en haut des marches. Revenez sur vos pas, et dégagez-vous le chemin. Puis empruntez cette sortie. Arrivé à l'étage, ne vous occupez pas du volatile en train de manger et prenez une lance. Eloignez-vous des araignées et profitez-en pour empaler une larve. Jetez-la un peu plus loin pour attirer tous ces insectes, et prenez le levier fiché dans le tronc. Revenez alors au centre de la zone, au "rez de chaussée", et remarquez la grande porte en bois, qui exceptionnellement, ne nécessite qu'un seul levier. Comme c'est bizarre... Néanmoins, poussez le levier et ouvrez cette dernière. Prenez la caisse de munitions et avancez.

Chapitre 30

Dès votre arrivée, prenez la caisse, et montez prudemment sans faire de bruit. Les "oiseaux" en train de manger ne tenteront rien contre vous. Deux essaieront ensuite de vous attaquer. Tuez-les mais ne touchez pas à ceux se restaurant. En fait, le principe est de ne se défendre que lorsque l'on est attaqué. Pas de panique gratuite de ce fait. Cela vous évitera de subir des assauts incessants. Une fois près de l'entrée du repaire, quatre volatiles vont s'en prendre à vous. Tuez-les rapidement, puis entrez. Là, passez par la gauche afin de récupérer un os, puis continuez tout droit jusqu'à une rivière souterraine. Continuez à nager puis, une fois arrivé devant Kong endormi, parlez à Ann. Elle vous rejoint dans l'eau et se fait attaquer par une sorte de ver géant.

Chapitre 31

Vous revoici dans les pattes de Kong pour un combat contre des espéces de vers géants assez fourbes. En fait le but du jeu est d'éliminer les deux plus gros et surtout les plus dangereux. Débutez par une attaque en règle sur le premier qui arrive vers vous en lui assénant quelques coups de poing et une charge. Ne le laissez surtout pas se relever et suivez-le en vous suspendant aux lianes et aux piliers s'il s'échappe. Collez-le le plus souvent au sol et surtout éloignez-le de son compère. Enchaînez simplement les coups normaux et profitez-en pour rattraper cette créature en l'air afin de poursuivre votre combinaison destructrice. Une fois cette dernière plus calme, saisissez-la avec la touche de mise à mort et écrasez-la sur la roche. Faites de même avec la seconde en pensant toujours bien à vous servir des murs et des ruines pour donner des assauts ou vous échapper. Ne cherchez pas à vous battre contre les vers plus petits. Enlevez-les seulement avec la touche habituelle lorsqu'ils grimpent sur votre dos. Et n'oubliez pas de déclencher votre rage dès que vous commencez à perdre pieds.

Chapitre 32

Dans cette scène, contentez-vous de suivre Ann. Le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo est devant vous.

Chapitre 33

Dès le départ du niveau, suivez Ann et rendez-vous jusqu'à un temple en passant derrière des dinosaures qui se dévorent entre eux. Là prenez une lance et restez dans votre cachette en attendant que votre amie vous demande de la suivre. Restez un tantinet dans le temple plutôt, et observez le Venatosaurus s'éloigner. Là, regardez-le finir son combat contre le raptor en restant à couvert, puis remarquez le feu au loin. Courez vers le temple accolé au rocher où se trouve la vasque, puis pénétrez à l'intérieur. Là, au fond, se trouve un escalier. Montez-le pour accéder aux flammes. Embrasez votre arme et regardez si Ann n'a pas besoin d'aide. Normalement elle se cache dans l'autre temple et fait diversion (je sais c'est cruel) pour le Venatosaurus. De fait, redescendez et allez tout à droite de la zone, vers des buissons épineux. Brûlez-les et suivez Ann, qui vous aura rejoint, le long de la côte. Continuez votre chemin en droite ligne et vous voilà à la fin du niveau.

Chapitre 34

Suivez le chemin, et vous allez tomber sur un raptor esseulé en train de se nourrir. Profitez-en pour l'agresser avec l'aide de Ann. Une fois ce dernier mort, faites tomber le crâne de gauche en feu dans les buissons épineux bloquant le chemin. Continuez à avancer et vous rencontrez deux petits dinosaures. Tuez-les, et avancez toujours à la suite de Ann. Un raptor surgit. Lancez-lui un pieu et protégez votre amie à tout prix. Poursuivez votre chemin et quatre carnivores de taille moyenne se jettent sur vous. Prenez soin de rester en arrière et tuez-en deux avant même qu'il n'arrive à vous. Puis occupez-vous des autres avec le concours de votre guerrière bien-aimée. Vous allez arriver dans une sorte de champ pleins d'herbes hautes. Les indigènes vous attaquent alors. Sortez vite de la végétation en feu, et réfugiez-vous dans la caverne derrière-vous. Attendez que les comiques se calment, et partez en courant à l'autre bout de la zone. Prenez soin de longer le plus possible la paroi de droite afin de ne pas trop encaisser de dégâts dus aux flèches. Puis, bifurquez vers une grotte une fois au bout. Continuez tout droit.

Chapitre 35

Suivez Ann jusqu'à un espace empli de buissons épineux. Retournez-vous et vous apercevrez un crâne en feu sur la gauche. Faites-le tomber dans la végétation, puis passez. Avancez jusqu'à un autre passage bloqué. Procédez de manière identique. Continuez et vous verrez un troisième crâne. Refaites tout brûler et prenez non pas le passage totalement dégagé, mais le chemin étroit passant à l'intérieur d'une construction en pierre juste à côté. Sortez par la seule porte dégagée, et observez les alentours. Un crâne se trouve en haut à droite de la zone, dans une sorte de petit temple, et l'autre juste sur le mur attenant à la sortie que vous venez de prendre. Faites-les choir tous deux et attendez. Suivez alors Ann dans le souterrain qu'elle se dépêche de prendre. Ne la quittez pas des yeux ! Une fois arrivée à destination, cette dernière tente de vous fournir une corde et se fait malencontreusement ramener dans le village.

Chapitre 36

Ivre de rage, Kong se jette dans le village des indigènes afin de récupérer sa belle. Ce niveau très court ne diffère pas vraiment des autres stages mettant en scène le gorille géant. Seule une petite chose nécessite une légère réflexion. En fait, lorsque vous vous trouverez devant une porte bloquée par un monument en pierre, vous ne pourrez bouger ce dernier qu'une fois les indigènes sur le côté éliminés. Commencez par ceux de gauche en brisant le portique en bois situé non loin de la porte. Une fois entré, grimpez avec les lianes et balancez-vous jusqu'à vos ennemis en vous aidant des saillies rocheuses. Revenez alors à la sortie bloquée, et regardez les morceaux de pierre sortant de la paroi à droite. Servez-vous alors de ces prises pour rejoindre les hommes armés sur la droite et ainsi perpétrer votre massacre. Continuez votre périple jusqu'à trouver Ann et laissez-la enflammer la palissade pointue lorsque cela est nécessaire. Poursuivez votre course désespérée et vous tomberez sur Denham et ses hommes. Votre défaite est alors obligatoire.

Chapitre 37

Vous n'avez rien à faire ici. Profitez-en pour aller boire un verre ou répondre à vos e-mails. Vous pouvez aussi donner des coups de poing à Kong, mais bon, ça ne vous apportera pas grand-chose.

Chapitre 38

Vous voici enfin à New-York. Commençant enchaîné dans la peau de Kong, vous allez tout d'abord devoir vous libérer de votre condition de simple attraction. Pour ce faire, il vous suffit de marteler le bouton d'action associé à une direction (droite ou gauche). Le singe brise du coup ses entraves et se jette dans la foule apeurée. A ce moment précis, cette phase de jeu, bien qu'en ville, ne change rien aux habituels passages avec le gorille géant. En fait, il vous suffit d'avancer en rouant de coups les automobiles et en détruisant sans ménagement les grilles vous barrant la route. Les seules indications que je peux vous donner sont plutôt des conseils. Premièrement, si vous êtes pris à partie par des tireurs disposés sur les toits, tentant de vous aveugler avec des projecteurs, saisissez une voiture et lancez-la sur eux afin de vous en débarrasser sans subir trop de dégâts. Pensez donc à vous munir d'une automobile dès que vous voyez des rais de lumière au loin. Ensuite, vous tomberez à un moment sur un grillage protégé par un bus assez massif. Ne pouvant l'attraper, vous devrez le soulever à la manière des piliers de pierre de Skull Island. D'autre part, et pour en revenir au lancer de voitures, il vaut mieux procéder également de cette manière contre les camions militaires fort dangereux. Au contraire, dans le cas des engins de la police, le plus simple est de saisir un véhicule et d'en donner de

larges coups avec le bouton d'action. Enfin, au bout de votre périple très court, vous arriverez dans une grande rue, encerclé par les militaires. Là, avancez en courant sans vous arrêter, afin que les hommes postés à chaque coin de rue n'aient pas le temps de faire feu sur vous. N'essayez pas de les attaquer, contentez-vous de progresser en ligne droite jusqu'à ce que Ann s'approche de vous. A ce moment, grimpez immédiatement sur l'immeuble à votre gauche, en vous plaçant bien dans le coin formé par ce dernier et le building se situant juste à sa droite. Plus précisément, grimpez dans le coin juste en face de vous, tout en sachant que vous ne pouvez continuer qu'en prenant appui dans des angles. Montez alors lestement jusqu'au sommet.

Chapitre 39

Dans la peau de Kong, vous allez devoir vous battre contre une horde d'avions. Mais de toute façon ne vous embêtez pas, vous êtes obligé de mourir, c'est dans le scénario. Néanmoins essayez d'avoir une mort digne en combattant vaillamment avec l'énergie du désespoir. Il a un vrai sens de l'honneur ce singe géant ! Notez que vous pouvez attraper les avions et les lancer sur leurs semblables pour le fun, si vous désirez vraiment donner un côté épique à la fin du jeu. Ca ne sert à rien, mais c'est plus classe. Admirez alors avec une petite larme à l'oeil la "belle qui a tué la bête" (copyright Denham)...

Chapitre 40

Ce niveau bonus, dont je vous laisse la surprise, vous permettra enfin de vous réconcilier avec le scénario du film et par extension celui du jeu. Le fin varie en effet grandement, s'avérant beaucoup plus juste. Enfin d'un certain point de vue. Et c'est ainsi que prend fin cette quête qui ne peut se conclure que par la vision du film de Peter Jackson et surtout celle du long métrage de Cooper et Schoedsack de 1933. Bon singe à tous !

SUCCÈS

Pyromane (100)

Jack a utilisé le feu pour faire peur aux ennemis et sortir de la voie du mal

Roi de la Jungle (100)

Kong a imposé sa suprématie sur les habitants de la jungle

Tueur de V-Rex (100)

Les V-Rex ont goûté au pouvoir de Kong

Protecteur (100)

Jack a protégé ses amis du mal

Maître de la chaîne alimentaire (100)

Jack s'est servi de la chaîne alimentaire pour échapper à une mort certaine

Roi de Skull Island (100)

Kong a tué les serpents géants

Roi de la démolition (100)

Kong a détruit le village des habitants

Jeu terminé (200)

Complétez le jeu

Kingdom under Fire : Circle of Doom

© Phantagram Interactive / Blueside Studios 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Curian

Terminez le jeu avec Celine.

MODES DE DIFFICULTÉ

Hard

Terminez le mode Normal.

Extreme

Terminez le mode Hard.

COMPÉTENCES AVANCÉES

Bless

Terminez le mode Normal avec Kendal ou Regnier.

Blizzard

Terminez le mode Hard avec Kendal.

Meteor

Terminer le jeu en mode Hard avec Duane.

Mighty Sword

Obtenir la faveur de la marguerite à 100% avec Duane.

Vine

Terminer le jeu en mode normal avec Duane.

SUCCÈS

Un jeu convivial (10)

Terminez le didacticiel.

Le Début de la sagesse (10)

Apprenez une compétence.

L'Origine de l'obsession (10)

Réussissez la synthèse d'objet.

La Forêt perdue (10)

Tuez le Gardien de la Forêt.

Orgueil et imprudence (10)

Tuez Loki.

Attrapez-moi si vous pouvez (10)

Traquez la tête de Loki.

Fin de l'Amour glacé (10)

Tuez la Demoiselle de glace.

Fin de la frénésie (10)

Tuez le Balrog.

Fin de la dimension (10)

Tuez Encablossa.

Souvenir de Walter (20)

Terminez le jeu avec Kendal.

Fin de la douleur (20)

Terminez le jeu avec Regnier.

L'Amant retrouvé (20)

Terminez le jeu avec Céline.

Reconstruire l'Empire (20)

Terminez le jeu avec Leinhart.

Marguerite, mon amour (20)

Obtenez jusqu'à 100% des faveurs de Marguerite.

But du voyage (20)

Terminez la partie avec Curian.

L'Humble créateur (20)

Regardez tous les crédits, du générique de début au générique de fin !

Un malheur ne vient jamais seul (20)

Ayez une conversation réconfortante avec Bertrand.

Né pour se battre (20)

Obtenez jusqu'à 50% des faveurs de Marguerite !

Étranger de la dimension (20)

Atteignez le Niveau 10 avec n'importe quel personnage.

Fin de la mutation (20)

Tuez Curian mutant.

Gourmandise (20)

Récupérez tous les objets laissés par un boss.

Protéger l'Âge (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Kendal.

Détruire l'Âge (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Regnier.

L'Amour éternel (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Céline.

Ambition et compétence (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Leinhart.

Où est le Golem de pierre ? (30)

Traquez un Golem de pierre.

Maître alchimiste (40)

Synthétisez le même équipement 10 fois.

Aventurier de la dimension (40)

Atteignez le Niveau 40 avec n'importe quel personnage.

Roi de la Soif de sang (80)

Réussissez un combo de 20 coups avec une arme munie de l'amélioration Soif de sang !

Le Mentor du Maître (80)

Synthétisez le même équipement 20 fois.

Seigneur de la dimension (80)

Atteignez le Niveau 120 avec n'importe quel personnage.

La Malédiction du créateur (200)

Atteignez le Niveau 80 avec TOUS les personnages.

Knights Contract

© Namco Bandai 2011

SUCCÈS

Terreur (20 G)

Obtenez la faux de la Reine meurtrière.

Effroi (25 G)

Obtenez la faux du massacre impérial.

Faucheur d'âmes (20 G)

Accumulez 10 000 âmes.

Moissonneur d'âmes (20 G)

Accumulez 100 000 âmes.

Bourreau légendaire (40 G)

Terminez le jeu en tant que Tueur de sorcières.

L'arme fatale (30 G)

Obtenez le canon spirituel.

Belle prise (20 G)

Eliminez 5 ennemis à la fois avec la Rose de Mag-Mell.

Forme olympique (20 G)

Obtenez 100 objets de soin.

Ames jumelées (20 G)

Eliminez 200 ennemis avec le sortilège Berserker.

Maître des combos (20 G)

Réalisez le combo de la meilleure valeur possible.

Rapide comme l'éclair (20 G)

Réalisez un combo à 30 coups.

Le don de soi (20 G)

Réalisez 10 contre-attaques tout en vous faisant toucher.

Bourreau d'exception (30 G)

Terminez le jeu en tant que Chevalier Hexen ou plus difficile.

A la prochaine fois... (20 G)

Forcez Faust à battre en retraite.

Destructeur de tempêtes (20 G)

Eliminez la sorcière Trendula.

Coiffeur (20 G)

Eliminez la sorcière Raiponce.

Collectionneur d'os (20 G)

Eliminez la sorcière Straeggele.

Briseur de glace (20 G)

Eliminez la sorcière Trude.

Pompier (20 G)

Eliminez la sorcière Holda.

Casse-brique (20 G)

Eliminez la sorcière Verderinde.

Dans les flammes de l'Enfer (20 G)

Eliminez Faust.

Bourreau novice (10 G)

Terminez le jeu en tant que Page ou plus difficile.

Bourreau ordinaire (15 G)

Terminez le jeu en tant qu'Ecuyer ou plus difficile.

Bourreau de talent (20 G)

Terminez le jeu en tant que Chevalier ou plus difficile.

Bien essayé ! (20 G)

Repoussez 10 fois les attaques de l'ennemi.

A peine une égratignure... (15 G)

Réalisez votre première réanimation.

Même pas mal ! (20 G)

Réalisez 50 réanimations.

Exécution élégante (20 G)

Réalisez 100 coups fatals parfaits.

Casse-tête (20 G)

Cognez 5 fois le même ennemi contre un mur.

Tout le monde debout ! (20 G)

Agrippez 5 fois le même ennemi.

Elan de générosité (15 G)

Attaquez l'ennemi avec un sortilège qui vous touche vous aussi.

Attention ! (20 G)

Infligez 10 fois des dégâts à vous-même et à un ennemi via une attaque magique.

Transporteur (20 G)

Portez Gretchen pendant une longue durée.

Garde du corps (15 G)

Sauvez Gretchen d'une attaque ennemie.

Ange gardien (20 G)

Sauvez Gretchen de 50 attaques ennemies.

Jeune beauté (20 G)

Utilisez le sortilège Châtiment magique sans qu'il y ait d'ennemis présents.

Exécution (15 G)

Réalisez un coup fatal.

Exécution habile (15 G)

Réalisez 100 coups fatals.

Exécution maîtrisée (20 G)

Réalisez 1000 coups fatals.

Collectionneur de sortilèges (20 G)

Obtenez tous les sortilèges.

Elégance (20 G)

Obtenez tous les accessoires d'équipement.

Lecteur (15 G)

Obtenez un objet à récupérer.

Sang versé (15 G)

Eliminez un ennemi.

Bain de sang (20 G)

Eliminez 100 ennemis.

Massacre sanglant (25 G)

Eliminez 1000 ennemis.

Puissance à l'état pur (20 G)

Eliminez 200 ennemis avec le sortilège Châtiment magique.

Apprenti performant (20 G)

Eliminez 50 ennemis avec l'aide de Minukelsus.

Puissance croissante (20 G)

Améliorez un sortilège.

Erudit (20 G)

Obtenez tous les objets à récupérer.

Succès secret

La paix de l'âme, enfin... (20 G)

Vous avez éliminé votre véritable ennemie.

KrissX

© Konami / Blitz Arcade 2010

LISTE DES SUCCÈS

Contre la montre (15)

Débloquez le mode contre la montre.

Infini (20)

Débloquez le mode infini

Premier Or (5)

Obtenez le premier badge Or.

Premier Platine (10)

Obtenez le premier badge Platine.

Premier Ultime (15)

Obtenez le premier badge Ultime.

Embrasement (15)

Terminez deux mots avec un bonus Embrasement.

Embrasement extrême (20)

Terminez tous les mots d'un casse-tête avec un bonus Embrasement.

Cascade (10)

Terminez 3 mots d'un casse-tête avec des bonus Cascade.

Horloge en péril (15)

Terminez un casse-tête avec moins d'une seconde restante au chrono !

Heureux à 50 (25)

Progressez jusqu'au niveau 50 en mode Quête.

Combo 10 000 (20)

Marquez une combo à 10 000 + points.

Tous les badges (30)

Obtenez tous les badges.

Kung Fu Panda 2

© THQ / Griptonite Games 2011

SUCCÈS

Destinée à la topissitude (10 G)

Trouve 100 unités de fer

Plutôt sympa (20 G)

Trouve 300 unités de fer

Dragon démoli (90 G)

Bats Xiao Dan au combat

Vaincu dans le village (30 G)

Bats 2 fois le chef des gorilles

Échappé à l'ennemi (10 G)

Échappe à ta première rencontre avec Xiao Dan

De plus en plus incroyable (30 G)

Trouve 600 unités de fer

Youhou! (10 G)

Trouve 100 unités d'or

Skadoosh! (20 G)

Trouve 300 unités d'or

Ridiculement génial (30 G)

Trouve 600 unités d'acier

GÉNIAL! (10 G)

Trouve 100 unités d'acier

Incroyablement génial (20 G)

Trouve 300 unités d'acier

Tombé de la Tour (10 G)

Bats une fois le chef des gorilles

Trophée des singes (10 G)

Bats 3 gorilles

Grand trophée des singes (15 G)

Bats 12 gorilles

Super trophée des singes (25 G)

Bats 24 gorilles

Poings infinis (10 G)

Bats 10 loups

Prisonnier panda (15 G)

Bats 40 loups

Frappe avec style (25 G)

Bats 80 loups

Aidé dans le port (10 G)

Bats une fois le chef des loups

Écrasé par Croc (30 G)

Bats 3 fois le chef des loups

Démolisseur de dragons de Komodo (10 G)

Bats 8 dragons de Komodo

Tao de prisonnier (15 G)

Bats 32 dragons de Komodo

L'attaque du panda (25 G)

Bats 64 dragons de Komodo

Chakabouillie! (30 G)

Trouve 600 unités d'or

Série gagnante (20 G)

Gagne 8 défis de pousse-pousse

Tour d'honneur (30 G)

Obtiens le max de points dans 2 défis de pousse-pousse

La fourrure de la terreur (10 G)

Gagne ta première médaille d'or de pousse-pousse

Skadoosh ! (20 G)

Gagne 4 défis de tourelle

Les pattes du pouvoir (30 G)

Obtiens le max de points dans deux défis de tourelle

Baguettes en or (10 G)

Gagne ta première médaille d'or de Nouilles

Villageois heureux (10 G)

Gagne 1/4 des médailles dans le Palais de Shantou

Villageois fougueux (30 G)

Gagne 2/3 des médailles dans le Palais de Shantou

Deviens le maître (10 G)

Termine toutes les sessions d'entraînement.

Nourriture du peuple (20 G)

Gagne 8 défis de nouilles

Vérité, justice et tofu (30 G)

Obtiens le max de points dans 2 défis de nouilles

Jet d'or (10 G)

Gagne ta première médaille d'or dans la tourelle

Singes fougueux (30 G)

Gagne 2/3 des médailles dans la Forêt de bambous

Heureux dans le désert (10 G)

Gagne 1/4 des médailles dans le Désert de Guji

Singes heureux (10 G)

Gagne 1/4 des médailles dans la Forêt de bambous

Citoyens heureux (10 G)

Gagne 1/4 des médailles dans la ville des sonneurs

Citoyens fougueux (30 G)

Gagne 2/3 des médailles dans la ville des sonneurs

Fougueux dans le désert (30 G)

Gagne 2/3 des médailles dans le Désert de Guji

Batailleur méchant (20 G)

Gagne 8 défis de combat

Maître de l'arène (30 G)

Obtiens le max de points dans deux arènes

Les poings d'or (10 G)

Gagne ta première médaille d'or de l'Arène

Tout le monde est content ! (20 G)

Gagne 2/5 des médailles partout

Tout le monde est très content ! (60 G)

Gagne TOUTES les médailles. Absolument TOUTES.

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / Luxoflux 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans la section Triche du menu Extras.

Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

SUCCÈS

Niveau 1 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le rêve de Po" à 100%.

Niveau 2 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Tournoi du guerrier dragon" à 100%.

Niveau 3 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Au commencement" à 100%.

Niveau 4 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Protéger le palais" à 100%.

Niveau 5 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Lac de larmes" à 100%.

Niveau 6 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Temple Wudang" à 100%.

Niveau 7 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Eaux troubles" à 100%.

Niveau 8 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Sauvetage de Wudang" à 100%.

Niveau 9 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Hurler à la lune" à 100%.

Niveau 10 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le secret des sables" à 100%.

Niveau 11 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le palais" à 100%.

Niveau 12 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le destin du guerrier" à 100%.

Niveau 13 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "L'ultime batailler" à 100%.

Génie du Kung Fu (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 15 coups.

Guerrier le plus rapide (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 10 coups avec des attaques rapides.

Guerrier le plus puissant (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 5 coups avec des attaques puissantes.

Maître de la charge (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 5 coups en utilisant la charge du panda.

Charge extrême (20)

Utilise la charge du panda pendant 60 secondes. La charge forcée ne compte pas.

Jeu terminé - Normal (20)

Termine le jeu en mode de difficulté "Normal".

Intouchable (20)

Traverse entièrement un niveau sans être touché.

Intrépide (20)

Traverse entièrement un niveau sans parer une seule attaque.

Guerrier dragon ultime (30)

Achète toutes les améliorations

Maître absolu (30)

Débloque tout.

Fabuleusement fabuleux (30)

Bats 250 ennemis

Invincible (50)

Termine le jeu sans mourir une seule fois.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite, la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles. Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier

se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2 villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a 2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

TOUTES LES MAPS MULTIJOUEURS

Dans la section Triche du menu Extras, faites : **Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas**.

Kung Fu Strike : The Warrior's Rise

© 7sixty / Qooc Soft 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Débutant (15 G)

Terminer les 3 premiers niveaux.

Partenaire (20 G)

Terminer un niveau de la campagne Coop.

Invitation au voyage (50 G)

Terminer tous les niveaux de la campagne.

Amélioration (10 G)

Équiper un objet de la boutique.

Chaland (30 G)

Dépenser un total de 20 000 pièces d'or en objets et techniques.

Broyeur (30 G)

Réussir 50 coups critiques dans n'importe quel mode.

Échange de capacités (15 G)

Jouer une fois en mode Duel.

Arriviste (30 G)

Obtenir 3 rangs "S".

Défi (40 G)

Terminer 8 niveaux en campagne Coop

Acrobate (10 G)

Réaliser une technique Chi en plein vol.

Allié (70 G)

Invoquer une fois le Gardien géant.

Nirvana (80 G)

Obtenir 20 rangs "S".

Kung-Fu High Impact

© Black Bean / Virtual Air Guitar Company Ltd 2011

SUCCÈS

Réveil difficile (25 G)

Se réveiller d'un terrible cauchemar dans le chapitre 1 : Peurs à moitié oubliées.

La vie de docker (25 G)

Fermer tous les conteneurs dans le chapitre 2 : Problème aux docks.

Sécurité du lieu de travail (25 G)

Combattre la menace pesant sur le magasin de bandes dessinées dans le chapitre 3 : Ça dégénère.

Tête en métal (25 G)

Empêcher le vol d'un artéfact mystique dans le chapitre 4 : La bourde du casque.

Touriste (25 G)

Visiter un temple pittoresque et survivre pour raconter l'histoire dans : L'œil du dragon.

Menuisier (25 G)

Survivre à la faune hostile dans le chapitre 6 : Carrefour.

Un million de volts (25 G)

Provoquer assez de dégâts pour échapper au danger dans le chapitre 7 : Dansons dans la jungle.

La créature du marais (25 G)

Survivre aux horreurs des marais dans le chapitre 8 : Une aide ailée.

Circulez, y'a rien à voir (25 G)

Débarrasser les ruines des squatteurs monstrueux dans le chapitre 9 : Gros, méchant et hideux.

Suivant ! (25 G)

Réussir à vaincre une horde de larbins dans le chapitre 10 : Le nouveau chef en ville.

Combat reporté (25 G)

Survivre à la première rencontre avec un dangereux ennemi au chapitre 11 : Faire parler la poudre.

Éclipsée (25 G)

Renvoyer dormir un souvenir oublié dans le chapitre 12 : Une ombre du passé.

Un peu de nettoyage (25 G)

Se débarrasser d'une horde de monstres dans le chapitre 13 : La grande échappée.

Tout ça en un jour de travail (25 G)

Sauver le monde dans le chapitre 14 : Les hordes de la mort.

Gardien de zoo (20 G)

Atteindre le round 7 dans Survie : Horde.

Illuminé (20 G)

Atteindre le round 7 dans Survie : Ténèbres.

Boxeur de l'ombre (20 G)

Atteindre le round 7 dans Survie : Guerriers de l'ombre.

Démasqueur (20 G)

Atteindre le round 7 dans Survie : Guerriers masqués.

Survivant de l'extrême (40 G)

Atteindre le round 21 dans Survie : Horde.

Ceinture bleue (10 G)

Battre 100 ennemis.

Ceinture rouge (15 G)

Battre 200 ennemis.

Ceinture noire (25 G)

Battre 400 ennemis.

Magnitude 4 (15 G)

Infliger des dégâts à au moins quatre ennemis avec une seule secousse de sol.

Électrique (15 G)

Éliminer au moins trois ennemis dans un combat à l'aide de l'éclair.

Puni (15 G)

Frapper un ennemi par derrière avec le coup renforcé.

Supériorité aérienne (15 G)

Frapper un ennemi volant avec le coup renforcé.

Maître du ralenti (15 G)

Infliger des dégâts à six reprises lors d'un seul arrêt du temps.

Juste à temps (15 G)

Bloquer une attaque en ayant moins de 10 % de santé.

T'as le style ou tu l'as pas (30 G)

Atteindre 100 % de style dans un seul combat en utilisant plusieurs types d'attaques.

Marathon de combat (30 G)

Battre 100 ennemis ou plus au cours d'un seul combat.

En pleine tête ! (15 G)

Atteindre un géant à la tête avec l'arc magique.

Fête de Kung-Fu ! (20 G)

Terminer un combat en multijoueur contre au moins 3 joueurs contrôlant les ennemis.

Maître de l'esquive (15 G)

Esquive, baisse la tête, saute en l'air, fais un saut périlleux avant et arrière dans un combat !

Guillaume Tell (15 G)

Tirer cinq flèches à la suite et faire mouche avec l'arc magique.

Tenace (25 G)

Dans le chapitre 4 : La bourde du casque, battre le soldat de l'ombre sans la secousse de sol.

Choisis quelqu'un de ta taille (15 G)

Éliminer un géant en se transformant en géant.

Tacticien (25 G)

Remporter un combat sans toucher directement les ennemis.

Bam ! (15 G)

Frapper une créature de l'encre avec armure avec un boost de dégâts.

Multitâche (15 G)

Atteindre un ennemi en en électrifiant un autre avec l'éclair.

Rapide comme l'éclair (20 G)

Terminer un combat personnalisé contre 6 ennemis ou plus avec une échelle de temps de 150 %.

À mes pieds ! (20 G)

Éliminer un géant en le faisant tomber à genoux, puis faire une secousse de sol sur son dos.

Tchac ! (20 G)

Tirer au moins 100 flèches avec l'arc magique pendant un combat.

Dans le mille ! (15 G)

Utiliser l'arc magique pour atteindre un ennemi à plus de 30 mètres.

Double ceinture noire de classe (65 G)

Débloquer tous les autres succès.

Intouchable (30 G)

Pendant 3 minutes, éviter de toucher et d'être touché dans le chapitre 2 : Problème aux docks.

L'Age de Glace 3 : Le Temps des Dinosaures

© Activision / Eurocom 2009

SUCCÈS

Collection de cristaux cyan (25)

Ramasse les 16 cristaux cyan

Collection de cristaux violets (25)

Ramasse les 16 cristaux violets

Collection de cristaux ambre (25)

Ramasse les 16 cristaux ambre

Collection de cristaux rouges (25)

Ramasse les 16 cristaux rouges

Collection de cristaux bleus (25)

Ramasse les 16 cristaux bleus

Collectionneur dévoué (90)

Ramasse les 5 séries de 16 cristaux

Lève-tôt (15)

Terminer Sid, de bonne heure

Terrain de jeu (15)

Terminer Sécurité-bébé

Poursuite (15)

Terminer Poursuite

Chasse aux œufs (15)

Terminer Paresseux solitaire

Egbert, Shelly et Yoko (15)

Terminer Course à l'œuf

S'échapper ! (15)

Terminer Cours, Sid, cours

Le rival (15)

Terminer Fou de Scratina

Rencontre avec Buck (15)

Terminer Buck à la rescousse

Fin jardinier (15)

Terminer Flower Power

Opération de sauvetage (15)

Terminer Les racines du mal

Aider Scratina (15)

Terminer Jungle de Scrat

Il faut suivre les règles ! (15)

Terminer Place à l'inattendu !

Protéger les bébés (15)

Terminer Tapage nocturne

Tireur d'élite (15)

Terminer Le vol du ptérodactyle

Chaos du ptérosaure (15)

Terminer Il faut sauver le soldat Sid

Sauvetage de Sid (15)

Terminer La revanche de Rudy

Amoureux (15)

Terminer La Mare de goudron de Scrat

À la colle ! (15)

Terminer Ça sent le sapin

Épreuve finale (15)

Terminer Le pont du squelette

Une brise rafraîchissante (50)

Terminer les niveaux de L'Age de Glace

Fuir l'inconnu (50)

Terminer les niveaux sous la glace

Rentre à la maison (90)

Terminer le jeu

L'équipe de développement (10)

Voir les crédits

Défi de Diego (25)

Termine le Défi de Diego en moins de 45 secondes

Sauver Egbert (25)

Termine le défi Course à l'œuf 1 en moins de 40 secondes

Sauver Shelly (25)

Termine le défi Course à l'œuf 2 en moins de 1 minute 15 secondes

Sauver Yoko (25)

Termine le défi Course à l'œuf 3 en moins de 1 minute 45 secondes

Défi Récré de Scrat 1 (25)

Termine le défi Fou de Scratina en moins de 1 minute

Défi Récré de Scrat 2 (25)

Termine le défi Jungle de Scrat en moins de 2 minutes 15 secondes

Défi Récré de Scrat 3 (25)

Termine le défi La Mare de goudron de Scrat en moins de 2 minutes

Assaut du Ptérosaure (25)

Termine le défi Il faut sauver le soldat Sid en moins de 2 minutes 50 secondes

Défi de Mamma (25)

Marque 350 points ou plus dans le défi Cours, Sid, cours

Temps mort (25)

Marque 700 points ou plus dans le défi Tapage nocturne

Pilote dino (25)

Marque 700 points ou plus dans le défi Le vol du ptérodactyle

Le défi de Rudy (25)

Marque 450 points ou plus dans le défi La vengeance de Rudy

L'Age de Glace 4 : La Dérive des Continents - Jeux de l'Arctique !

© Activision / Behaviour Interactive 2012

SUCCÈS

Champion de bobsleigh (20 G)

Terminer une course de Crash-bobsleigh en mode Histoire

Sauteur de glacier (20 G)

Terminer une course de Saut du glacier en mode Histoire.

Lanceur de noix de coco (20 G)

Terminer une partie de Fronde noix de coco en mode Histoire.

Slalomeur (20 G)

Terminer une partie de Slalom géant en mode Histoire.

Lanceur (20 G)

Terminer une partie de Curling en mode Histoire.

Canonnier à Scrat (20 G)

Terminer une partie de Canon à Scrat en mode Histoire.

Glisseur de tunnel (20 G)

Terminer une partie de Tunnel de glisse en mode Histoire.

Brise-glace (20 G)

Terminer une partie de Brise-glace en mode Histoire.

Sauteur stylé (20 G)

Terminer une partie de Saut stylé en mode Histoire.

Scrat plombier (20 G)

Terminer une partie de Plombier préhistorique en mode Histoire.

Parfait (15 G)

Briser tous les murs de votre équipe, sans casser aucun mur adverse en Crash-bobsleigh.

Fou des noisettes (15 G)

Trouver toutes les noisettes dans Saut du glacier.

Slalomer comme un chef (15 G)

Franchir toutes les portes dans une course de Slalom géant.

Dans le mille (15 G)

Placer toutes les carapaces sur la cible dans une manche de Curling.

Au bout de la route (15 G)

Atteindre la fin du niveau en seulement 20 rebonds dans Canon à Scrat.

Turbo (15 G)

Terminer une partie de Tunnel de glisse sans toucher un tas de neige.

Sur le fil (15 G)

Récupérer toutes les noisettes et atteindre l'objectif en moins de 1:00 minute dans Brise-glace.

Prendre la pose (15 G)

Réussir 8 figures dans une partie de Saut stylé.

Du rêve à la réalité (20 G)

Trouver la noisette cachée dans Canon à Scrat.

Bobsleigh d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Crash-bobsleigh. (Jeu libre)

Glacier d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Saut du glacier. (Jeu libre)

Frondeur d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Fronde noix de coco. (Jeu libre)

Skieur d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Slalom géant. (Jeu libre)

Lanceur d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Curling. (Jeu libre)

Canonnier d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Canon à Scrat. (Jeu libre)

Tunnel d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Tunnel de glisse. (Jeu libre)

Glace d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Brise-glace. (Jeu libre)

Sauteur d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Saut stylé. (Jeu libre)

Plombier d'or (20 G)

Gagner une noisette d'or dans Plombier préhistorique. (Jeu libre)

Apprenti-pilote (30 G)

Survoler 500 miles sur terre ou en mer.

Tireur d'élite (30 G)

Détruire toutes les cibles dans Fronde noix de coco.

En plein dans le mille (30 G)

Placer une carapace en plein centre, sans la diriger et sans toucher une autre carapace.

C'est mon trésor ! (30 G)

Gagner un tournoi contre un ami.

Oh, poule mouillée ! (10 G)

Chuter 15 fois dans l'eau avec Diego ou Shira.

Noisettes en stock (40 G)

Récupérer 1000 noisettes.

Migration (40 G)

Glisser 1000 miles sur la glace ou la neige.

Capitaine pirate (50 G)

Terminer le mode Histoire en jouant l'équipage.

Héros du troupeau (50 G)

Terminer une partie de Brise-glace en mode Histoire.

Tout l'or du monde (75 G)

Gagner une noisette d'or dans chaque épreuve.

La plus belle histoire (75 G)

Terminer le mode Histoire sans perdre une seule épreuve.

L'Entraîneur 2007

© Eidos Interactive / Gusto Games 2007

SUCCÈS

Victoire (5 G)

Les choses commencent bien : votre équipe a remporté son premier match officiel.

Débuts remarqués (5 G)

Votre nouvelle recrue fait une entrée fracassante en marquant dès son premier match.

Roi du come-back (5 G)

Votre équipe a gagné un match après avoir été menée de deux buts.

Coup du chapeau (5 G)

L'un de vos joueurs a réussi un hat-trick.

0 but encaissé (10 G)

Votre gardien est en grande forme : ses cages sont restées inviolées pour la 5e fois consécutive.

Maître des coups de pied arrêtés (10 G)

Vous avez créé 5 tactiques sur coups de pied arrêtés et marqué un but dans un match grâce à elles.

3 saisons terminées (15 G)

Félicitations. Vous avez terminé votre 3e saison en tant qu'entraîneur.

Entraîneur du mois (10 G)

Vous avez été nommé Entraîneur du mois.

Entraîneur de l'année (20 G)

Bravo, vous avez reçu le trophée d'Entraîneur de l'année.

Joueur du mois (5 G)

Un de vos joueurs a été élu Joueur du mois.

Joueur de la saison (10 G)

Un de vos joueurs a été élu Joueur de l'année.

Négociations contractuelles (5 G)

Vous avez négocié votre première prolongation de contrat.

Vainqueurs du championnat (20 G)

Félicitations, vous avez remporté le championnat.

Entrée au Panthéon (50 G)

Félicitations, vous êtes entré au Panthéon.

Vous avez terminé 5 saisons (15 G)

Félicitations. Vous avez terminé votre 5e saison en tant qu'entraîneur.

10 saisons terminées (20 G)

Félicitations. Vous avez terminé votre 10e saison en tant qu'entraîneur.

Coupe continentale (25 G)

Votre équipe surclasse toutes les autres et remporte une coupe continentale.

15 saisons terminées (30 G)

Félicitations. Vous avez terminé votre 15e saison en tant qu'entraîneur.

Gros acheteur (15 G)

Vous achetez au moins 100 joueurs via le système des transferts.

Gros vendeur (20 G)

Vous avez vendu au moins 100 joueurs via le système des transferts.

Dépensier (15 G)

Vous avez dépensé 100 millions en indemnités de transfert.

As des affaires (25 G)

Vous avez gagné 100 millions en indemnités de transfert.

Négociateur de génie (10 G)

Vous recrutez un joueur à moitié prix, les transferts conclus sous l'arrêt Bosman exclus.

Fidèle au poste (25 G)

Vous êtes dans le même club depuis 10 ans.

Petits poucets (20 G)

Vous avez réussi à créer la surprise en coupe.

Série de victoires (25 G)

Votre équipe est invincible : elle vient de remporter 10 victoires d'affilée.

Très longue série de victoires (40 G)

Qui pourra vous arrêter ? Vous avez remporté vos 20 dernières rencontres.

Meilleure défense championnat (30 G)

Grâce à votre défense de fer, votre équipe est celle qui a concédé le moins de buts cette saison.

Réussite du doublé national (40 G)

Vous avez remporté deux trophées nationaux en une seule saison.

20 saisons terminées (60 G)

Félicitations. Vous avez terminé votre 20e saison en tant qu'entraîneur.

Série de défis remportée (50 G)

Vous avez remporté un défi avec toutes les équipes.

Vous avez remporté un défi. (30 G)

Vous avez réussi votre premier défi.

Un de chaque défi (60 G)

Rien ne semble pouvoir vous arrêter : vous avez terminé un scénario pour chaque bloc de défis.

Star des points (75 G)

Excellent ! Vous avez gagné 1 million de points d'entraîneur.

Plein aux as (50 G)

La totalité des salaires et primes perçus durant votre carrière est supérieure à 1 million.

Réussite du triplé national (50 G)

Vous avez remporté 3 compétitions nationales dans la même saison

Vainqueur d'un Affrontement (10 G)

Félicitations, vous avez gagné une partie en mode Affrontement.

Légende du mode Affrontement (60 G)

Vous êtes une légende vivante. Vous avez gagné 50 parties en mode Affrontement.

Champion du mode Affrontement (25 G)

Bravo, vous avez remporté 10 matches d'affilée.

Succès secrets

Perdant d'affrontement (0 G)

Vous avez perdu 10 matchs a la suite dans le mode affrontement.

Six mois sans travail (0 G)

Vous n'avez pas travaillé les 6 derniers mois.

Série perdante (0 G)

Ça a mal tourné? Vous avez perdu vos 10 dernier match.

L.A. Noire

© Rockstar Games / Team Bondi 2011

COSTUMES

Uniforme Beat Cop

Obtenu lorsque Phelps est affecté à la police de quartier.

Golden Boy

Obtenu lorsque Phelps est affecté à la circulation.

Sword of Justice

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 3.

Sunset Strip

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 8.

The Outsider

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 13.

The Hawkshaw

Obtenu lorsque Phelps atteint le rang 18.

Chicago Lighting

Se connecter au "Social Club" de Rockstar. Améliore la précision avec certaines armes à feu.

Button Man

Obtenu en terminant le défi Badge Pursuit.

SUCCÈS

Cinéphile (30 G)

Trouvez et examinez toutes les bobines dorées.

Passionné de voitures (30 G)

Conduisez tous les véhicules de la ville.

Collectionneur de voitures (15 G)

Conduisez 40 véhicules différents.

Amateur de voitures (15 G)

Conduisez 5 véhicules différents.

Le coup du chapeau (15 G)

Gagnez un combat au corps à corps sans perdre votre chapeau (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

L'homme invisible (15 G)

Évitez d'être à couvert ou incognito en suivant Candy, sauf au début ou lorsque vous recommencez.

Ennemi public (30 G)

Dépassez 47 000 $ de dégâts en une seule affaire (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Le touriste (15 G)

Découvrez tous les monuments de la ville.

Mon petit doigt m'a dit... (30 G)

Utilisez 4 points d'intuition dans un interrogatoire avec un même suspect, avec la bonne approche.

Tout est lié ! (30 G)

Choisissez la bonne approche pour toutes les questions de tous les interrogatoires d'une affaire.

Dans l'ombre (15 G)

Suivez un suspect sans vous faire repérer dans une affaire.

Perfectionniste (80 G)

Trouvez et inspectez 95% de tous les indices.

Le choix des armes (15 G)

Tuez au moins un criminel avec chacune des armes à feu.

Le Grand Sommeil (15 G)

Tuez 100 criminels avec une arme à feu.

Lot de costumes en sapin (30 G)

Éliminez 30 criminels en leur tirant dans la tête.

Le compteur tourne (15 G)

Roulez sur plus de 194,7 miles (314 km).

Chauffeur, si t'es champion? (15 G)

Roulez à plus de 130 km/h (80 mph) pendant plus de dix secondes.

Ça se complique ! (15 G)

Trouvez et résolvez un casse-tête en cours d'enquête.

Petit génie (15 G)

Terminez une affaire en découvrant tous les indices (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur)

Et d'un ! (15 G)

Trouvez et examinez un indice (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Dans le mille (15 G)

Utilisez un indice pour montrer qu'un suspect ment (inspecteur du L.A.P.D. ou enquêteur).

Panne totale (15 G)

Neutralisez un véhicule suspect avec l'aide de votre coéquipier.

Regarde les hommes tomber (15 G)

Poursuivez un suspect à pied et plaquez-le (inspecteur du L.A.P.D.).

Pas si vite ! (15 G)

Arrêtez un suspect en fuite avec un tir de sommation (inspecteur du L.A.P.D.).

C'est qui, le patron ? (30 G)

Atteignez le rang maximum.

Enquêteur 5 étoiles (80 G)

Terminez toutes les affaires du scénario avec une note de 5 étoiles.

Le top du top (30 G)

Terminez une affaire du scénario avec 5 étoiles.

La Cité des anges (80 G)

Terminez le jeu à 100%.

Un flic à chaque coin de rue (15 G)

Sanctionnez un délit survenant dans la rue.

Toujours prêt (30 G)

Intervenez sur 20 délits.

Nul n'échappe à la justice (30 G)

Sanctionnez tous les délits survenant dans la rue.

Succès secrets

Pavé de bonnes intentions (15 G)

Terminez toutes les affaires de la division de la Circulation.

Bonimenteur (15 G)

À Elysian Fields, soyez plus malin que Leland Monroe en parlant de ses chantiers ou de sa publicité.

Le compte est bon (15 G)

Au Bamba Club, obtenez de Dick McColl la plaque d'immatriculation du compagnon de Celine Henry.

Le petit rapporteur (15 G)

Persuadez Felix Alvarro de dénoncer ses frères d'armes pour le casse du Coolridge.

Police Academy (15 G)

Terminez toutes les affaires en patrouille

Aucun crime n'est parfait (15 G)

Terminez toutes les affaires de la Criminelle.

Tout feu, tout flamme (70 G)

Terminez toutes les affaires du bureau des Incendies criminels.

O tempora, O mores ! (15 G)

Terminez toutes les affaires de la brigade des Moeurs.

Attention, ça pique ! (15 G)

Au Ray's Café, trouvez le couteau ensanglanté dès votre première inspection de la scène de crime.

ECHANGER LE PISTOLET CONTRE UN FUSIL

Si vous en avez assez du petit pistolet de base, vous pouvez ouvrir le coffre de votre voiture pour y récupérer un fusil. Cette astuce ne marche qu'en cas de conflit et uniquement avec votre voiture.

Chapitre 1 : Unité de patrouille

1- Tout bien réfléchi

Vous commencez le jeu en conduisant votre voiture. Rendez vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Après la cinématique, Avancez un peu puis allez vers les caisses, à droite. Examinez le journal et tapez dessus encore une fois pour lancer une autre cinématique. Il s'agit de l'un des 13 journaux cachés que vous devez trouver durant le jeu. Examinez ensuite la porte tachée de sang. Suivez les indications affichées sur l'écran à gauche pour savoir comment utiliser votre carnet. Tournez à gauche et examinez la fenêtre ouverte à droite. Vous verrez sur la vitre la réflexion d'un pistolet sur le toit. Suivez la ruelle et grimpez au mur du bâtiment grâce au conduit de l'eau. Avancez sur le toit et observez l'arme. Orientez-le à droite pour noter son numéro de série et appuyez dessus encore une fois pour voir combien de balle ont été tirée. Redescendez du toit et allez à votre voiture. Désignez l'armurerie comme prochaine destination ensuite rendez-vous sur place.

Entrez dans l'armurerie et après la brève discussion avec le vendeur, tapez sur le registre des ventes pour l'ouvrir. Cherchez maintenant le type d'arme que vous avez trouvé : " 27, canon de 4', nickel poli, crosse nacrée ". C'est le cinquième dans la liste sur la deuxième page. Tapez dessus pour obtenir l'adresse du suspect.

Remontez dans votre voiture et sélectionnez l'appartement de Schroeder comme destination. Entrez dans le bâtiment indiqué sur la mini-carte et consultez les boite à lettres, à droite. Vous remarquerez que l'appartement de Schroeder est le n°2. Montez les escaliers et tapez sur la porte, à droite. Après une brève discussion avec l'homme, vous allez l'affronter. Suivez les indications affichées à l'écran à gauche pour apprendre comment frapper et comment esquiver. Une fois le combat terminé, examinez les étagères à droite. Ouvrez le carnet et tournez les feuilles jusqu'à ce que vous aperceviez le nom de Floyd Rose.

2- Armés et dangereux

Allez rapidement à l'endroit marqué sur la mini-carte. Après avoir fait votre entrée, suivez les instructions affichées en haut à gauche pour neutraliser les bandits. Restez à couvert derrière le véhicule et tirez sur les malfrats. Une fois la voie libre, allez près de la porte d'entrée du bâtiment et couvrez-vous au mur. Eliminez le reste de la bande à l'intérieur en faisant attention à celui qui possède une mitrailleuse.

3- Libéré sur parole

Il s'agit d'une mission de poursuite ; courez derrière Wendell. Ne le perdez pas des yeux et suivez-le jusqu'à ce qu'il vous surprenne avec un coup de poing. Vous allez donc l'affronter à mains nues. Faites comme le combat précédent, évitez ses coups et enchainez un combo pour le mettre à terre.

4- Service après-vente

Vous commencez cette mission devant un cadavre. Votre première tâche est assez claire : examiner ce tas de viande. Fouillez la poche gauche de sa veste pour trouver un reçu au nom de C. Galletta. Notez ensuite le numéro inscrit en

bas de la feuille. Approchez-vous maintenant de la route juste derrière le cadavre et examinez les objets qui brillent au sol, il s'agit de douilles. Fouillez ensuite la poubelle blanche à droite de l'homme mort. Vous trouverez alors l'arme du crime. Faites-la pivoter pour voir son numéro de série. Votre collègue vous demandera tout de suite après d'aller interroger un témoin. Suivez l'officier de police et parlez à l'homme qui s'avance vers vous. Ce denier vous informe qu'il y a un autre témoin dans le magasin de chaussures. Avant d'aller lui parler, visitez rapidement l'armurerie Eaglessons. Sélectionnez-la dans votre carnet pour marquer l'endroit avec un drapeau jaune. Rendez-vous sur place et discutez avec le vendeur pour obtenir plus d'informations sur le propriétaire du pistolet.

Revenez au lieu du crime en sélectionnant " chaussure Nunn Bush " comme destination. Entrez dans le magasin et interrogez la jeune femme. Tapez sur " témoignage " dans votre carnet pour commencer le questionnaire. Lorsque vous choisissez une question et que le témoin vous réponde, vous devez anticiper s'il s'agit de la vérité ou d'un mensonge, sinon dites que vous avez des doutes là dessus. Vous serez informé si votre réaction est la bonne ou pas. Pour la première question, notez que ce que dit Mme. Galletta est un mensonge. Choisissez le reçu dans votre carnet comme preuve. Dites dans la question qui suit que vous avez des doutes sur les informations que révèle la jeune dame. Pour la dernière question, affirmez que c'est la vérité.

Si vous avez réussi à poser correctement les trois questions, vous aurez quelques points d'expérience comme récompense. Quittez les lieux et montez dans votre voiture. Ouvrez votre carnet et indiquez le lieu de la bijouterie Hartfield. Avancez vers le stand en face pour parler à Mr Kalou qui prend la fuite dès que vous demandez à le voir. Sautez sur le comptoir et poursuivez-le. Ici, vous avez deux choix ; soit vous le capturez en continuant votre poursuite jusqu'au bout. Soit vous pointez votre arme sur le suspect pendant la durée affichée au milieu de l'écran. Pour le deuxième choix, il vous faut un champ visuel assez dégagé pour y arriver. Une fois arrêté, vous revenez au commissariat pour débuter votre premier interrogatoire.

Discutez tout d'abord à propos de sa dispute avec Gage. Accusez-le de mentir et argumentez avec l'information " suspect identifié " qui se trouve dans votre carnet. Pour le deuxième sujet " angle antisémite ", mettez en doute ce qu'il dit pour clôturer le chapitre avec une promotion. Vous devenez alors inspecteur.

Chapitre 2 : Brigade circulation

1- La place du mort

Descendez les escaliers à votre droite et quittez le commissariat. Montez en voiture et rendez-vous à l'endroit indiqué sur la mini-carte. Avancez un peu pour parler à l'officier de police. Examinez l'intérieur de la voiture ensuite jetez un coup d'oeil dans le coffre arrière. Lisez le reçu pour l'achat d'un cochon. Dirigez-vous ensuite vers le poteau, à gauche, et inspectez le tuyau ensanglanté par terre. Faite-le pivoter à droite pour noter sa marque. Maintenant, allez près du poteau en face de la voiture et examinez les indices. Ramassez d'abord la lunette puis tournez-la à droite pour lire sa marque. Ouvrez ensuite le portefeuille et observez la photo et le permis de conduire.

Parlez maintenant à Nate, le seul témoin. Tout ce que dit l'homme est vrai sauf à propos du contenu du portefeuille. Mettez alors en doute son témoignage sur ce sujet. Regagnez maintenant votre voiture et visitez le domicile des Blacks (l'adresse se trouve dans le carnet). Avant d'entrer par la porte de la maison, tournez à droite et avancez dans le jardin. Examinez le chauffe-eau accroché au mur, à gauche. Une partie de puzzle se lance, remettez alors les tuyaux à leur place. Frappez maintenant à la porte du domicile. Ne rejoignez pas directement la femme, tournez plutôt à droite et lisez le journal sur la table du salon. Examinez aussi la boite d'allumettes juste à côté, tapez dessus deux fois pour lire ce qu'il est écrit à l'intérieur. Passez maintenant à la cuisine et observez la table blanche en face. Examinez la facture et le prospectus chauffe eau. Pour ce dernier, tapez dessus deux fois de suite pour lire le verso. Jetez un oeil sur la deuxième boite d'allumettes à côté de la cuisinière.

Entrez ensuite dans la chambre au milieu du couloir (celle du mari). Examinez l'étui à lunettes, sur la coiffeuse. Tapez dessus encore une fois pour l'ouvrir. Inspectez le cadre-photo juste à côté. Ouvrez-le et lisez ce qu'il est écrit dessus. Allez vers l'armoire et ramassez le dernier indice ; le billet de train. Revenez au hall, à l'entrée de la maison, et utilisez le téléphone pour appeler le Central. Lancez maintenant votre interrogatoire avec Mme Black. Les réponses de la dame aux cinq premières questions sont vraies. La dernière est un mensonge. Sélectionnez alors le message dissimulé dans votre carnet pour justifier votre réaction. Quittez les lieux et allez avec votre voiture au bar (sélectionnez toujours votre destination depuis le carnet).

Parlez au barman pour qu'il vous indique où se trouve Franck Morgan. Rejoignez-le dans la pièce du fond et parlez-lui de la voiture abandonnée. Accusez-le de mentir puis sélectionnez le reçu pour un cochon vivant comme preuve. Passez à la deuxième question et doutez de ses paroles. Décidez enfin de l'arrêter puis prenez votre voiture et dirigez-vous vers l'appartement de Morgan.

En entrant dans l'immeuble, jetez un oeil sur les boites à lettre, à gauche. Montez à l'étage et frappez à la porte de l'appartement n°2, dans le couloir de gauche. Poursuivez Mr Black et arrêtez-le.

2- Un mariage au paradis

Sortez du commissariat et dirigez-vous vers le Ray's café. Après la présentation de la scène de l'accident, examinez dans l'ordre les indices marqués d'une affichette jaune de A à D. En arrivant au cadavre, fouillez sa poche droite pour trouver une lettre. Lisez-la puis fouillez sa poche gauche pour trouver le portefeuille. Appuyez sur le permis de conduire pour récupérer plus d'informations. Laissez le cadavre et entrez dans la ruelle, à droite. Examinez la petite poubelle pour tomber sur un couteau ensanglanté. Pivotez-le pour lire ce qu'il est écrit dessus.

Parlez maintenant à la jeune femme qui a assisté à l'accident et demandez-lui son témoignage. Croyez-la puis passez à la description du véhicule suspect et ses dires seront aussi vrais. En ce qui concerne la dispute entendue, doutez de ce qu'elle dit. Une fois dans le bar, ramassez le journal sur le comptoir et consultez-le. Allez au fond de la pièce et utilisez le téléphone pour appeler le Central. Lorsque vous aurez reçu les données sur le suspect, parlez au barman. Commencez par le sujet de l'accident avec le délit de fuite et mettez en doute ses dires. Ensuite demandez-lui quelle est sa relation avec la victime, confirmez que ce qu'il a dit est vrai. Mettez ensuite les deux sujets qui restent en doute.

Montez dans votre voiture et dirigez-vous vers le domicile des Pattison. Frappez à la porte et suivez Mme Pattison au salon. Commencez l'interrogatoire par l'Accident avec délit de fuite puis passez à la nature de la dispute.
Mettez les réponses à ces deux questions en doute. La réponse à la dernière question est un mensonge, sélectionnez la lettre de l'assurance pour argumenter. Sortez de la maison et utilisez le téléphone à gauche (indiqué aussi sur la mini-carte) pour appeler le Central.

Maintenant regagnez votre voiture et choisissez le domicile de Shelton comme destination. En arrivant, attendez un peu pour ensuite poursuivre le criminel. Essayez de le faire sortir de la route, sinon il tentera de rejoindre la gare la plus proche et vous pouvez ainsi l'attraper facilement en pointant votre arme dessus.

Revenez à la voiture, tapez SELECT et choisissez Morgue centrale. Une fois dans le bâtiment, entrez par la porte ouverte à droite. Parlez au médecin légiste et quittez les lieux. Retournez au domicile des Pattison. En frappant à la porte, préparez-vous à une poursuite qui peut aboutir à deux fin. Soit vous fixez votre viseur sur le tueur lorsqu'il traverse la route. Soit vous lui tirez dessus quand il tient un otage. Il faut noter que les deux options n'affectent pas l'obtention des cinq étoiles.

3- Tombée dans le panneau

Quittez le commissariat et allez sur les lieux de l'accident. Descendez la colline à gauche pour atteindre la voiture accidentée. Examinez d'abord le sac posé sur le coffre de la voiture pour trouver une lettre puis jetez un oeil sur la culotte juste à côté. Discutez avec le médecin légiste pour qu'il vous montre une fausse tête. Pivotez-la pour voir sa face et ainsi trouver un nouvel indice. Remontez maintenant la colline et allez à gauche vers l'ambulance. Parlez à Mme McAfee et commencez votre interrogatoire. Mettez en doute la réponse à la première question.

Accusez-la de mentir à propos de la passagère blessée et sélectionnez les sous-vêtements pour justifier votre intuition. Mettez enfin en soute les réponses des deux dernières questions. Montez dans votre voiture et rendez-vous à l'hôpital central. Une fois dans la chambre de Jessica Hamilton, examinez le rapport au pied du lit. Vous pouvez maintenant commencer votre interrogatoire. Cette jeune fille va vous mentir à propos du témoignage sur l'accident et pour le prouver, sélectionnez les sous-vêtements. Accusez-la de mentir encore une fois après lui avoir demandé de contacter ses parents. Justifiez votre jugement en tapant sur la lettre de la mère. Mettez ensuite en doute ses dires concernant le lien avec Bishop puis croyez-la lorsqu'elle vous parle de la preuve du viol.

Quittez la chambre et observez la cinématique. Suivez l'actrice avec votre voiture et ne la laissez pas vous repérer. Pour cela, gardez vos distances, si vous vous rapprochez trop, une vibration de la manette vous le signalera. Si vous la perdez de vue, suivez l'icône rouge sur votre mini-carte. Une fois devant le café, cachez-vous jusqu'à ce que Mme McAfee passe un coup de téléphone. Entrez à ce moment rapidement au café et placez-vous à la table de gauche sur laquelle se trouve un journal. Après avoir noté l'adresse de l'appartement de Bishop, attendez le départ de l'actrice pour monter dans votre voiture et vous rendre à cette adresse.

Entrez dans l'hôtel et prenez l'ascenseur. Traversez le couloir (à gauche) et entrez dans l'appartement n° 803. Affrontez les deux malfrats et mettez-les à terre. Il est temps de fouiller les lieux. Commencez par la photo sur le meuble à gauche de Gloria.

Traversez le couloir et entrez par la première porte à droite. Inspectez le monument de la grande muraille de Babylone sur le meuble de droite. Un peu plus à gauche, vous trouverez une seconde photo, examinez-la. Sortez de la pièce et jetez un oeil sur la selle dans le couloir pour obtenir un autre indice. Entrez dans la chambre suivante et ramassez le chèque par terre.

Vous pouvez maintenant commencer l'interrogatoire avec Gloria Bishop. Parlez-lui de l'agression au domicile et le doute sera l'intuition à avoir par rapport à cette réponse. Demandez-lui ensuite où se trouve son mari et elle vous dira la vérité. Mettez enfin les réponses des deux dernières questions en doute. Utilisez ensuite le téléphone pour localiser le magasin d'accessoires Silver Screen. Sortez de l'immeuble, prenez votre voiture et rendez-vous sur place. Entrez dans le magasin pour trouver Marlon Hopgood. Suivez-le jusqu'à la cour extérieure puis tournez à droite et ramassez le journal.

Rejoignez Marlon et entrez dans le vieux studio d'enregistrement. Inspectez le miroir dans la pièce de droite ensuite examinez les étagères d'en face.
Ressortez dans la cour et cliquez sur le mur au fond à gauche (en face de la table où se trouvait le journal). Il s'agit d'un passage secret qui mène à la pièce que vous aviez vu derrière le miroir. Défoncez la porte et examinez les étagères, à gauche. Jetez un oeil ensuite sur la boite posée sur la commode, juste à côté. Tapez encore dessus pour l'ouvrir. Examinez le coin droit de la pièce pour tomber sur un autre miroir permettant de regarder l'intérieur des toilettes. Ressortez par le portail secret et examinez les tables à gauche pour trouver le dernier indice.

Rejoignez Marlon et commencez votre interrogatoire. Il vous mentira au sujet du lien avec Bishop et vous pouvez le

contrer avec la preuve du viol. Demandez-lui où se trouve Bishop et il vous dira la vérité. Sa réponse à propos du lien avec Ballard est un autre mensonge que vous pouvez justifier avec la boite de pellicule vide. Accusez-le encore une fois de mentir lorsqu'il vous parle de la preuve de chantage. Argumentez avec le chèque de 20.000 $. Une fois dehors, sortez de votre voiture et tuez toute la bande. N'oubliez pas de vous cacher derrière un obstacle pour éviter leurs tirs. Remontez dans votre voiture et dirigez-vous vers le décor des Tambours de la Jungle.

Arrivé sur place, Mark Bishop prendra la fuite. Suivez-le et faites attention à l'écroulement du sol. Ne le perdez pas de vue sinon la mission sera un échec. Vous arriverez enfin à le rattraper mais des tueurs à gage veulent le buter.

Vous devez maintenant le protéger des tirs ennemis. Suivez-le et planquez-vous à chaque attaque derrière un obstacle. Tuez-les tous et n'hésitez pas à ramasser leurs armes. Faites exploser les barils d'essence pour vous débarrasser d'un coup d'un max d'adversaires. Lorsque votre coéquipier arrive pour vous ouvrir le chemin, abritez-vous derrière une caisse dans la cour et tirez sur les barils en haut à droite. Une fois dehors, faites attention à ne pas tirer sur des policiers. Jetez un oeil sur le radar pour localiser les bandits qui restent. Faites alors le ménage.

Chapitre 3 : Brigade criminelle

1- Rouge sang
Montez dans votre voiture et allez sur le lieu du crime. Avancez vers la scène pour qu'un policier vous informe de ce qu'il s'est passé. Parlez ensuite au médecin légiste pour pouvoir examiner le cadavre. Jetez un oeil sur ce qu'il est écrit sur le ventre puis faites tourner la main gauche de la victime pour remarquer l'absence d'une bague. Faites enfin pivoter sa tête pour apercevoir la blessure mortelle. Il est temps de fouiller dans ses affaires, qui sont éparpillées dans la scène mais faciles à trouver grâce aux étiquettes jaunes. Suivez l'ordre alphabétique de A à C. Vous trouverez en premier lieu un rouge à lèvre dans le sac. Tapez dessus encore une fois pour l'observer en détail. Le deuxième indice est l'empreinte d'une chaussure. Le troisième est un mini-jeu qui consiste à faire tourner les trois parties du globe pour former la carte de l'Amérique (vous entendrez un petit click si une partie est correctement placée).

Remontez dans votre voiture et désignez Le Bamba Club comme destination. Entrez dans le bar ensuite parlez à l'homme assis tout seul au fond de la salle. Commencez alors l'interrogatoire avec McColl. Ce dernier vous dira la vérité à propos du suspect aperçu avec la victime. Pour les deux autres questions, le doute sera la bonne intuition. Utilisez maintenant le téléphone qui se trouve à gauche de la porte de sortie. Quittez le bar et dirigez-vous vers le domicile des Henry. Une fois à l'intérieur, ramassez le journal sur le sol à gauche. Traversez le couloir à gauche et entrez dans la chambre à coucher. Examinez la photo sur la coiffeuse à gauche puis la petite boite bleue juste à côté. Tapez dessus encore une fois pour l'ouvrir et voir la marque. Passez maintenant à la salle à manger et jetez un oeil sur la chaussure à talon aiguille, en face de la fenêtre. Faites-la tournez pour voir la pointure. Entrez ensuite dans la cuisine et lisez la note accrochée sur le réfrigérateur. Regardez la fenêtre cassée puis sortez par la porte arrière de la maison. Parlez à la voisine (à gauche) qui vient d'arriver avec sa voiture.

Montez dans votre bagnole et rendez-vous à l'appartement de Jacob Henry. Avancez dans l'allée pour défoncer la porte. Avant de commencer l'interrogatoire, il faut d'abord fouiller l'appartement. Entrez dans la chambre à coucher et examinez la valise sur le lit. Faites tourner la chaussure pour voir la pointure. Sortez de la pièce et examinez le bloc-notes près du téléphone. Frottez avec le crayon pour voir le message dissimulé. Il est temps de questionner le suspect. Commencez par le déplacement de la victime et sa réponse sera un mensonge. Argumentez avec l'Alibi du mari. Ensuite il vous dira la vérité à propos de son dernier contact avec la victime. Accusez-le enfin de mentir en lui demandant le motif du meurtre et renforcez votre décision avec la menace de mort. La réaction de Jacob sera forte, vous devez donc l'affronter et le mettre à terre. Faites attention à ses coups puissants et contre-attaquez pour le vaincre facilement. Utilisez enfin le téléphone.

Montez dans votre voiture et allez au commissariat central. Entrez par la porte de l'interview et parlez à Jacob.

Demandez-lui s'il a accès à l'arme du crime. Sa réponse sera un mensonge et vous pouvez le contrarier avec l'alibi du mari. Il vous dira vrai à propos de rouge à lèvres. Accusez-le de mentir en abordant le sujet de la dégradation de la vie conjugale et argumentez avec les problèmes conjugaux.

Croyez enfin son histoire sur les bijoux manquants.
Sortez du commissariat et dirigez-vous avec votre voiture vers l'appartement de Mendez. Avant d'entrer dans l'immeuble, jetez un oeil sur les boites à lettre, à gauche. Une autre pancarte près des escaliers vous indique que l'appartement du suspect est au quatrième étage. Une fois en haut, entrez par la porte n°16 au fond du couloir. Pénétrez directement dans la chambre à coucher qui se trouve au fond du hall à gauche. Examinez la chaussure et faites-la pivoter pour voir la pointure identique à celle du criminel.

Puis, inspectez la boite ensanglantée pour trouver un rouge à lèvres et l'arme du crime. Faites-les tourner pour voir leurs marques. En sortant de la chambre, Mendez fera son apparition. Poursuivez-le à pied et une fois dans la rue, rejoignez votre coéquipier en voiture et prenez le volant. Essayez de vous placer à côté de la voiture du criminel et surtout ne le perdez pas. La mini-carte vous sera d'une grande utilité lorsque vous l'aurez perdu de vue. Suivez-le jusqu'à ce que la voiture de votre coéquipier tombe en miettes.

2- Le papillon doré

Sortez du commissariat et rendez-vous sur les lieux du crime. Comme d'habitude, parlez au policier en fonction pour qu'il vous présente la scène. Commencez par examiner le cadavre. Faites tourner ses deux mains pour remarquer qu'elles étaient attachées et qu'une bague manque à son doigt. Jetez un oeil sur son torse puis inspectez les traces sur le cou (il faut le faire pivoter à gauche). Laissez le corps en paix et parlez au médecin légiste. Fouillez son sac et retirez l'argent puis une pièce d'identité. Examinez enfin les empreintes indiquées par l'étiquette jaune C.

Prenez votre voiture et dirigez-vous vers le domicile des Moller. Une fois dans la maison, entrez dans la chambre à coucher, au fond du couloir à gauche. Examinez les chaussures sous la fenêtre et faites-les pivoter pour voir leur pointure. Jetez un oeil sur la coiffeuse et ouvrez les deux boites de bijoux. Revenez au salon et parlez à Michelle. Questionnez-la à propos des bijoux manquants et elle vous dira la vérité. Doutez par contre des deux réponses suivantes. Dès que vous terminez l'interrogatoire, son père fera son apparition et un nouveau questionnaire se déclenche. Abordez le sujet des traces de pas sur la scène de crime. Accusez-le de mentir et justifiez avec les chaussures, pointure 41. Mettez en doute la réponse au signalement de la disparition. L'alibi pour Hugo Moller est un autre mensonge et la preuve est l'alibi du mari selon les dires de Michelle. Il vous racontera un dernier mensonge concernant les antécédents de violences conjugales et pour le prouver, sélectionnez la broche en forme de papillon.

En sortant de la maison, courez vers la voisine indiquée dans la cinématique. Tout de suite après, poursuivez le suspect et tapez sur le bouton indiqué en haut de l'écran pour lui sauter dessus. Examinez la chaussure sur le baril rouge et faites-la tourner pour voir les taches de sang. Lorsque vous envoyez Hugo en prison, utilisez le téléphone à droite de votre voiture pour appeler le Central.

Montez dans votre bagnole et partez pour le moment vers la morgue centrale. Entrez dans la pièce à droite et examinez les cordes qu'indique le médecin légiste dans la cinématique. Choisissez la corde qui est tout en bas et rapprochez-la de la photo de la victime. Passez maintenant au moulage des empreintes à chaussures, juste à droite. Placez votre doigt au-dessus du 8 du plâtre de droite et tapez dessus.

Utilisez ensuite le téléphone du bureau en face pour appeler le Central et recevoir un message. Reprenez votre voiture

et rendez-vous au lycée de Belmont. Préparez-vous alors à faire une poursuite pour rattraper un autre suspect. Soit vous lui sautez dessus, soit vous terminerez le parcours avec un combat à mains nues. Après la cinématique, observez la broche puis allez jeter un oeil dans le coffre de la voiture. Commencez par la combinaison de travail verte puis le levier ensanglanté et enfin la corde. Utilisez le téléphone à droite de votre voiture (indiqué sur la mini-carte) pour appeler le Central.

Remontez en voiture et sélectionnez le commissariat central comme prochaine destination. Entrez dans le bâtiment et avancez vers le policier de la réception pour qu'il vous indique où se trouvent les deux suspects. Suivez votre partenaire puis entrez par la porte de l'Interview Room 1. Approchez-vous du pédophile Rooney pour commencer l'interrogatoire. Mettez en doute les deux premières réponses puis croyez-le lorsqu'il vous parle de l'accès à un cordage tressé. Doutez encore une fois de ses dires à propos de la dernière question. Choisissez de quitter l'interrogatoire et suivez votre coéquipier vers la deuxième pièce où se trouve Moller.

Commencez le questionnaire avec la destruction des preuves et il vous dira la vérité. Accusez-le de mentir à propos de la réponse concernant le véhicule de la victime récupéré et justifiez avec la combinaison de travail. Parlez-lui de l'accès à un démonte-pneu et il vous répondra avec un autre mensonge que vous pouvez confondre avec le démonte-pneu couvert de sang. Doutez enfin de sa réponse à propos de son accès à un cordage tressé. Choisissez de quitter l'interrogatoire. Même si le mari (Hugo Moller) est le premier suspect, allez inculper le pédophile Rooney pour obtenir les cinq étoiles.

3- Le meurtre au bas de soie

Rendez-vous sur les lieux du crime et commencez par inspecter le cadavre. Faites tourner correctement la tête puis la main gauche. Ramassez le bout de papier dans sa main droite et enfin lisez ce qu'il est écrit sur son ventre. Examinez maintenant le Bas ensanglanté qui se trouve sous l'arbre à côté. Un peu en bas du cadavre, vous trouverez des tâches de sang. Tapez dessus puis suivez ces traces. Ils vous mèneront au chapeau de la victime. Pivotez dans le bon sens pour voir le nom écrit dessus.

Continuez à suivre les taches de sang pour tomber sur une chaussure ensanglantée dans une autre poubelle. Faites-la tourner pour conclure qu'elle appartient à la décédée. Un peu plus loin, toujours en suivant les traces de sang, vous trouverez une clé attachée à des tuyaux rouges. Notez le numéro gravé dessus. Un peu plus loin à gauche, vous trouverez une feuille sur laquelle est inscrit une sorte de code (50). Ramassez-la puis avancez vers l'échelle, à droite. Tapez dessus puis montez sur le toit.

Entrez dans le pigeonnier et ramassez l'enveloppe, à droite. Cliquez dessus pour l'ouvrir et constater qu'elle est vide. Continuez à suivre les traces de sang en descendant sur l'autre toit, à droite. Récupérez le poudrier sur votre chemin et ouvrez-le pour voir l'intérieur. Avancez tout droit et observez le sang sur le mur, au fond à droite. Grimpez au conduit pour atteindre un nouveau toit puis examinez la bague pendue au bout d'un fil accroché sur une bouche d'aération. Passez au toit d'en face, toujours en suivant les taches de sang puis inspectez le pinceau à gauche. Votre dernier indice est un sac qui se trouve dans le coin gauche du toit. Ouvrez-le pour trouver le second bout de papier de la bibliothèque. Vous serez ensuite automatiquement transporté près de votre véhicule. Montez et dirigez-vous vers le domicile d'Antonia.

Frappez à la porte ensuite laissez la vieille dans le salon et traversez le couloir d'en face. Prenez les escaliers à gauche et entrez dans la chambre n°5. Examinez la fenêtre cassée et avancez vers elle pour l'ouvrir et sortir au balcon. Inspectez alors le piquet de fer à gauche et faites-le tourner correctement pour l'ajouter à la liste de vos indices. Entrez dans la chambre et ramassez l'enveloppe dans la valise. Cliquez dessus encore une fois pour lire le contenu de la lettre. Observez enfin la photo renversée sur le meuble à gauche pour remarquer l'absence d'un bracelet de la scène du

crime.

Il est temps de lancer l'interrogatoire avec Mme Lapenti qui se trouve dans la salle du bas. Commencez par les suspects potentiels et elle vous dira la vérité. Le doute sera la bonne intuition pour sa réponse concernant le déplacement de la victime. Accusez-la de mentir à propos des signes d'effraction et justifiez avec la fenêtre brisée. Sa réponse à la désagrégation du mariage n'est qu'un autre mensonge que vous pouvez contrer avec le bracelet sur la photo. Reprenez votre voiture et dirigez-vous pour l'instant vers le bar El Dorado.

Arrivé à votre destination, le barman vous donnera une lettre qu'a laissée la victime. Ouvrez-la et lisez le tout. Reposez l'enveloppe pour commencer l'interrogatoire. Mettez ses dires en doute quand il vous parle des bijoux manquants. Croyez-le enfin à propos des déplacements de la victime. Prenez maintenant l'allée à gauche et examinez le téléphone.

Sortez ensuite par la porte arrière et après la cinématique, allez au marché trésor du jardin qui est à gauche du bar dans la voie opposée (si vous n'arrivez toujours pas à le repérer, montez dans votre voiture et sélectionnez-le sur votre carnet). Partez maintenant vers le domicile des Maldonado. Avant d'entrer dans l'immeuble, Jetez un oeil sur les boites à lettre à droite. Montez ensuite au dernier étage et préparez-vous à affronter Angel et son frère.

Une fois débarrassé d'eux, entrez dans la cuisine à droite. Examinez la boite venant du marché trésors du jardin qui se trouve par terre. Inspectez ensuite la boite à allumettes d'El Dorado à droite du lavabo. Il ne vous reste que la chemise tachée de sang accrochée au mur, derrière vous. Cliquez sur les deux taches pour mettre à jour vos indices. Quittez l'appartement en allant chercher d'autres réponses. Frappez alors aux portes des voisins dans tout le couloir, vous aurez l'information la plus précieuse de la part de la femme qui habite au 302. Retournez à l'appartement d'Angel et utilisez le téléphone, à droite de l'entrée.

Montez dans votre véhicule et rendez-vous au commissariat central. Suivez votre coéquipier vers la salle des indices où trois hommes vous attendent pour vous montrer une lettre et un poème. Examinez-les dès que vous le pouvez. Quittez la pièce et allez interroger Angel dans l'Interview Room 2 au rez-de-chaussée (il suffit de suivre votre camarade pour la trouver).
Commencez par son dernier contact avec la victime et accusez-le de mentir. Justifiez avec l'alibi du mari. Il vous racontera un autre mensonge en abordant le sujet de la procédure de divorce. Argumentez avec les papiers de divorce. Croyez-le quand il vous parle des bijoux pris sur le cadavre et mettez en doute ses dires concernant la chemise recouverte de sang.

Quittez maintenant le commissariat et allez au marché Trésors du jardin. Parlez directement avec le vendeur derrière le comptoir. Mettez en doute ses dires à propos des deux premières questions puis croyez-le lorsqu'il vous parle du déplacement de la victime. Entrez ensuite par le portail vert à gauche.

Examinez le scalpel ensanglanté sur le bureau (à gauche) et faites-le tourner correctement. Examinez ensuite le boitier dans le tiroir de droite et insérez le code " 2 " " 5 " " 3 " (de gauche à droite en tournant les boutons). Examinez les pendentifs puis retournez voir le vendeur. Poursuivez-le avec votre voiture et approchez-vous de lui pour que votre coéquipier fasse exploser ses roues.

4- La belle et le clochard

Quittez le commissariat et allez au lieu du crime. En arrivant à destination, suivez la voiture de police qui vous montrera le chemin vers la scène du crime. Examinez le cadavre en tournant la tête à droite pour voir une étiquette. Inspectez

ensuite les empruntes indiquées par l'affichette jaune B. Terminez l'inspection avec les traces de pneus, juste à côté. Dirigez-vous vers votre voiture pour qu'un policier vous présente une dame qui prétend avoir vu quelque chose. Croyez ses dires à propos des personnes suspectes. Utilisez ensuite le téléphone indiqué sur la mini-carte pour connaitre les adresses de la blanchisserie et du campement de clochards.

Montez en voiture et dirigez-vous vers la blanchisserie. Avancez vers le comptoir pour parler à l'homme qui se trouve derrière. Il vous donnera alors un registre. Ouvrez-le et pointez du doigt le F1363 (62). Regagnez votre voiture et partez vers une nouvelle destination ; le 42 Emerald Street.

Frappez à la porte de la maison et après la petite cinématique, utilisez le téléphone qui se trouve sur la petite bibliothèque à gauche. Ramassez ensuite la boite à allumettes à côté du jeu d'échecs dans la deuxième partie de la salle. Entrez ensuite dans la cuisine et tournez à gauche. Récupérez le sac à côté du lavabo et examinez son contenu. Vous trouverez un rouge à lèvres et un permis de conduire. Jetez un oeil sur les bottes sales (à droite) et faites-les tourner pour voir la pointure. Observez maintenant la chemise encore mouillée qui est accrochée à la porte qui mène à la cuisine. Passez ensuite à la chambre des parents qui est en face de la cuisine. Jetez un oeil sur la coiffeuse et examinez la boite à allumettes puis la photo retournée. Rendez-vous dans le jardin et inspectez la corde coupée accrochée à l'avant du bateau.

Il est temps de commencer l'interrogatoire avec Mr. Taraldsen. Accusez-le de mentir pour la réponse à la première question et justifiez avec la bouline. Mettez en doute les deux réponses qui suivent. Signalez le mensonge dans la dernière réponse et les preuves sont les chaussures boueuses. Quittez la maison en allant au bar Baron's. Avancez vers le barman pour commencer le questionnaire. Croyez-le en parlant de son dernier contact avec la victime et il vous donnera le matricule du taxi. Le doute sera la bonne intuition par rapport au sujet du clochard suspect. Il vous dira enfin la vérité en répondant à la dernière question.

Tout juste après, vous allez poursuivre Richard. Sortez par la porte arrière et courez derrière lui. Prenez ensuite la voiture qui s'arrête au milieu de la rue et poursuivez sa camionnette. Faites attention à ne pas heurter les gens et ne le laissez pas fuir. Approchez-vous de lui comme d'habitude pour que votre coéquipier puisse éclater ses pneus.

Vous pouvez ensuite commencer l'interrogatoire. Mettez en doute ses réponses aux deux questions notées sur le carnet. Une fois emballé, passez un coup de téléphone de la plus proche borne d'appel. Prenez votre voiture (ou une voiture de police) et dirigez-vous vers le commissariat central. Vous recevrez alors en route un appel radio vous informant que le taxi a été vu dans une zone indiquée par le drapeau jaune, sur la mini-carte. Partez rapidement à sa recherche jusqu'à ce que vous le trouviez.

Après avoir entendu ses précieuses informations, reprenez la route vers le Central. Parlez au policier dans la réception puis entrez dans l'Interview Room 2.
Pour toutes les réponses de James, le doute sera la bonne intuition. En terminant l'interrogatoire, prenez votre voiture et partez vers la gare routière. Entrez dans la station pour que la dame au guichet vous donne une carte. Ouvrez-la pour que le trajet du bus que vous cherchez soit coloré en rouge. Suivez ce trajet en activant votre sirène jusqu'à ce que vous le trouviez. Lorsqu'il s'arrête, allez poser au chauffeur quelques questions.

Il est temps d'aller au campement des clochards. Arrivés sur les lieux, toute la bande va vous attaquer. Concentrez-vous seulement sur votre homme, celui qui vient vous affronter. Evitez ses coups de poing et enchainez avec vos attaques jusqu'à le mettre à terre. Après l'avoir envoyé en prison, entrez dans sa cabane et ramassez le journal à droite. Examinez ensuite la corde ensanglantée sur la table de nuit, à côté du lit. Faites-la tourner pour l'ajouter dans la liste des indices. Ramassez ensuite le porte-monnaie sur la table en face du lit. Pivotez-le pour voir le motif ensuite cliquez dessus pour l'ouvrir. Observez bien le ticket pour le Crystal Ballroom en le faisant tourner dans tous les sens.

Prenez votre voiture et dirigez-vous vers le Central. Entrez dans l'Interview Room 1 et commencez l'interrogatoire avec Stuart Ackerman. Accusez-le de mentir à propos du motif du meurtre et justifiez avec le bout de corde ensanglanté. Mettez enfin en doute les deux dernières réponses pour terminer cette affaire.

5- Faute de frappe

Prenez votre voiture et partez en premier temps vers le prêteur sur gages. Avancez vers le comptoir et examinez correctement les deux bagues que vous a données le propriétaire. Rendez-vous maintenant au lieu du crime ; le dépôt ferroviaire. Un policier vous guidera vers la scène. Parlez au médecin légiste puis examinez le cadavre. Faites tourner sa tête et sa main droite. Laissez ensuite le cadavre en paix et inspectez les taches de sang sur le wagon, à votre droite. Examinez correctement tous les objets sur la couverture jaune ensuite ouvrez le sac à main et jetez un oeil sur les papiers qui se trouvent dedans.

Il est temps de lancer l'interrogatoire. Commencez par John, l'homme assis à côté d'un policier. Il vous montrera un rouge à lèvres qui appartient à la victime. Observez-le en détail ensuite débutez le questionnaire. Il vous dira la vérité en parlant des interactions avec les indices. Mettez ensuite en doute ses dires à propos de sa découverte du corps de la victime. Passez maintenant au second témoin qui vous dira tout ce qu'il sait sans poser de questions. Utilisez le téléphone non loin de votre voiture pour appeler le Central et obtenir une nouvelle adresse.

Rendez-vous au magasin des spiritueux Levine's Liquor. En entrant, le propriétaire vous montrera la cachette de la victime. Suivez-le et commencez votre fouille. Vous trouverez en face du lit une quille (où est noté le nom d'un bowling) et deux autres objets. Examinez-les correctement pour mettre à jours vos indices. Jetez un oeil sur la photo à côté du lit et ouvrez le livre posé par terre. Maintenant, allez poser quelques questions à Robbins qui se trouve dans le couloir menant à la sortie. Croyez tout ce qu'il dit sauf pour la dernière réponse que vous devez mettre en doute.

Partez en voiture vers le bar Mensch's et débutez un autre interrogatoire avec l'homme assis seul. Mettez en doute sa réponse à propos de son passé judiciaire. Accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle de ses liens avec la victime et justifiez avec le livre. En reprenant votre bagnole, vous aurez un message du Central. Rendez-vous sur place rapidement. Une fois arrivé, descendez au sous-sol et entrez dans la chambre des indices. Montez ensuite à l'étage et utilisez le téléphone le plus proche puis prenez le volant et dirigez-vous au Rawling's bowling.

La dame au comptoir vous indiquera que l'homme que vous cherchez se trouve dans la pièce, au fond du couloir à gauche. Rejoignez-le pour qu'une petite cinématique se lance. Poursuivez le suspect par voiture et comme d'habitude essayez de vous rapprocher de son côté gauche pour que votre coéquipier lui explose les pneus.

Une fois arrêté, visitez l'appartement de McCaffrey. Avant d'entrer dans l'immeuble, jetez un oeil sur les boites à lettre à gauche. Le suspect habite dans l'appartement n°6 au premier étage à gauche. Défoncez la porte et examinez la chemise tachée de sang puis le démonte-pneu ensanglanté. Faites tourner ce dernier pour remarquer qu'il vient du bowling Rawling's. La voisine fera son apparition à ce moment.
Avant de sortir, ramassez la lettre sur le bureau dans la salle. Lisez le tout pour qu'il s'ajoute à la liste des indices. Grimpez ensuite jusqu'au toit en prenant les escaliers et dès que McCaffrey prenne la fuite, poursuivez-le et mettez-le à terre (76).

Allez au commissariat central où deux interrogatoires vous attendent. Entrez en premier lieu dans l'Interview Room 1 pour commencer le questionnaire avec Tiernan. Accusez-le de mentir au sujet de ses liens avec la victime et justifiez avec le dernier signalement. Mettez en doute ses dires à propos du livre de la victime trouvé. La réponse à l'alibi de James Tiernan est un autre mensonge que vous pouvez prouver avec l'achat d'alcool. Le doute sera la bonne intuition pour la dernière réponse. Quittez ensuite la pièce et allez à l'Interview Room 2.

Sur place, se trouve McCaffery. Il vous mentira en parlant de l'Alibi de McCaffrey. Confondez-le avec la lettre déchirée. Il dira un autre mensonge à propos de l'accès à un démonte-pneu. Justifiez votre décision avec l'accusation de Tiernan. Quittez la pièce et utilisez le téléphone mural dans le couloir. Posez la dernière question à Tiernan qui se trouve encore dans l'Interview Room 1. Il vous mentira encore une fois. Argumentez avec l'accusation de McCaffrey. Quittez la pièce et revenez au second suspect (McCaffrey). Abordez le sujet de service militaire et accusez-le de mentir. La preuve est le casier judiciaire de McCaffrey. Il ne vous reste qu'à l'inculper du meurtre.

6- Sous une lune meurtrière

Commencez par examiner les trois indices sur la table : l'enveloppe, le livre rouge et la lettre. Quittez le commissariat et rendez-vous au Square Pershing. Examinez la fontaine et une fois dessus, lisez la lettre puis jetez un oeil sur la carte de sécurité sociale. Ouvrez maintenant la carte et désignez comme destination l'Archive Municipale. Pour cela, faites un zoom arrière et vous le trouverez en haut à droite de votre position initiale.

Une fois dans le bâtiment, parlez au policier dans la réception. Suivez ensuite votre coéquipier jusqu'à la salle de maintenance puis grimpez à l'échelle. Vous devez marcher sur le câble en métal. Suivez les instructions en haut à gauche pour savoir comment garder votre équilibre. Allez-y doucement jusqu'à atteindre le lustre. Examinez attentivement les deux indices ensuite préparez-vous à un jeu d'acrobatie. Balancez le lustre d'avant en arrière pour pouvoir atteindre la corniche en face avant que vous ne soyez écrasé en bas.

Quittez le bâtiment et ouvrez la carte. Sélectionnez la Bibliothèque Municipale L.A. comme destination (elle se trouve à côté de la fontaine de tout à l'heure). Rendez-vous là bas et grimpez la gouttière puis les plates-formes à gauche. Grimpez à l'échelle à droite puis suivez le seul chemin possible en passant par les planches et les échelles. Une fois au sommet, faites le tour pour trouver les deux indices que vous cherchez à savoir le pendentif et une lettre. Examinez-les correctement.

Vous serez automatiquement transporté près de votre coéquipier. Ouvrez la carte et désignez les Puits de bitume de Westlake comme prochaine destination. Elle se trouve à gauche de votre position sur la carte.

Arrivé sur les lieux, avancez vers le lac pour mettre la combinaison. Vous devez suivre le pont à peine visible sinon vous allez vous noyer. Vous pouvez le repérer grâce aux piquets de bois qui ressortent de l'eau. Allez-y doucement jusqu'à atteindre le petit ilot. Examinez alors les deux indices à savoir la chaussure et la lettre.

Vous retournerez automatiquement sur la terre ferme. Ouvrez la carte et désignez maintenant le Musée d'art de L.A. qui se trouve juste au dessus de votre position initiale.

Entrez tout d'abord dans le labyrinthe que vous trouverez en suivant les panneaux " This Way To Maze ". Suivez le couloir et au premier croisement tournez à droite. Continuez votre chemin et au second croisement tournez à droite puis directement à gauche. Continuez tout droit dans l'intersection suivante pour atteindre le centre où se trouvent une bague et une autre lettre. Examinez-les avec attention.

Votre prochaine destination sera le Décor d'Intolérance qui se trouve à droite de votre position sur la carte. Défoncez le portail avec votre voiture pour entrer. Avancez vers le portail métallique en face et prenez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme qui devient subitement instable. Vous devez vous déplacer de façon à garder l'équilibre de ce pilier. Accrochez-vous un peu le temps que votre coéquipier place en face de vous une planche. A ce moment, faites balancer la plateforme pour pouvoir atteindre l'autre côté. Descendez via l'une des échelles ensuite examinez les indices sur le

trône à savoir une bague et une lettre. Courrez enfin tout droit avant que le décor ne s'écroule.

Le dernier lieu où vous devez vous rendre est l'Eglise des épines du Christ qui se trouve à proximité sur la carte. Une fois là bas, entrez dans l'église pour rencontrer le fameux meurtrier. Après la cinématique, prenez l'allée à gauche de l'autel et entrez dans le bâtiment en face. Traversez en-dessous de la voute à gauche puis défoncez la porte à droite. Regardez le bain rempli de sang ensuite examinez correctement le démonte-pneu par terre. Descendez aux catacombes grâce à l'échelle à votre gauche. Suivez le meurtrier en vous couvrant de ses tirs successifs. Avancez lorsqu'il change de place et essayez à ce moment de tirer dans son dos. Si vous n'êtes pas parvenu à le toucher dans un des couloirs, vous pourrez le tuer d'un coup une fois que vous serez dehors. Vous le trouverez caché dans les bosquets d'un jardin.

Chapitre 4 : Brigade des moeurs

1- Le César Noir

Prenez le volant et partez sur le lieu du crime. Montez les escaliers et entrez dans le dernier appartement au fond du couloir. Examinez d'abord l'homme assis pour voir les deux seringues. Ouvrez ensuite le porte-monnaie sur le tapis derrière vous. Vous trouverez dedans un permis de conduire et un bout de billet. Récupérez le gobelet en carton et faites-le tourner pour trouver sa provenance. Observez-le encore en détail pour remarquer qu'il y a quelque chose de collé sur le bas de ce dernier. Passez maintenant à l'autre victime allongée sur le sol. Examinez son bras gauche pour voir les piqures puis ramassez le porte-monnaie dans sa poche gauche. Cliquez sur le permis de conduire puis retirez le bout de papier à droite. Regardez maintenant la table ronde dans la salle. Examinez les trois objets à savoir le griffonnage sur le papier, une partition musicale et un autre gobelet (observez ce dernier en détail pour voir le fond). Examinez attentivement les deux seringues par terre à droite de l'entrée de la cuisine.

Une fois la liste des indices mise à jour, entrez dans la cuisine et observez de près le gobelet en face du toaster. Inspectez-le en détail pour voir la seringue collée au fond. Quittez l'appartement et prenez la voiture. Partez vers Grill Le César Noir qui est à deux pas. En arrivant, le cuisinier prendra la fuite. Poursuivez-le sur les toits pour enfin l'affronter. Evitez ses coups et contre-attaquez. Lorsque vous gagnez, vous revenez automatiquement au Gill. Vous pouvez alors commencer votre fouille. Ouvrez la valise rouge en face et examinez de près l'accessoire de la trompette. Ouvrez-le pour trouver dedans des billets de loterie. Récupérez ensuite le ticket à gauche. Sur son dos est écrit le nom d'un nouvel individu à questionner. Passez maintenant au grand carton en face de la machine de popcorn. Observez correctement une des seringues qui se trouve dedans.

Tous les indices enregistrés, allez questionner Morgan dehors. Parlez-lui des victimes d'overdose de morphine et il vous répondra par un mensonge. Confondez-le avec les gobelets à morphine. Mettez en doute ses dires à propos du billet de loterie clandestine. Passez ensuite un coup de téléphone de la borne d'appel à gauche du Grill. Prenez la voiture et partez à l'Agence artistique Jones. Montez les escaliers et jetez un oeil sur la plaque à gauche de la porte. Entrez dans l'immeuble puis dans la première agence à votre gauche. Parlez au patron assis derrière son bureau puis examinez la radio dans le coin droit de la pièce. Tournez le premier bouton (gauche à droite) pour l'allumer. Passez en mode FM grâce au bouton du milieu. Changez enfin la fréquence sur 275 en utilisant le bouton à droite. Une fois la cachette de drogue révélée, vous allez affronter les deux costaux qui étaient assis à l'entée de l'agence. Réglez-leur leur compte en évitant de recevoir des coups critiques. Retournez à la radio et examinez tout ce qui se trouve dedans y compris l'étiquette verte collée au couvercle. Examinez ensuite la radio qui se trouve sur le meuble derrière Jones (le patron).

Il est temps de lui poser quelques questions. Mettez en doute ses dires à propos de la morphine des surplus de l'armée. Accusez-le de mentir au sujet du rôle de " Ottie " en lui parlant du revendeur identifié. Doutez enfin de ce qu'il dit à propos de la connexion avec " Ramez Removals ". Une fois dehors, utilisez le téléphone à droite de votre voiture. Partez

maintenant vers le centre de loterie clandestine. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers. Après la cinématique, examinez la machine rouge au fond de la salle. Elle contient un levier pour faire tourner les trois roues et trois boutons HOLD pour arrêter une des roues sur l'image que vous désirez. Il faut donc avoir la combinaison : cerise, cloche et WIN (en commençant par la gauche) comme le dessin que vous aviez trouvé dans l'appartement des victimes. Un boitier s'ouvre, examinez tout ce qui s'y trouve. Quand vous aurez enregistré tous les indices, Ottie prendra la fuite. Poursuivez-le et mettez-le à terre. De retour au centre, jetez un coup d'oeil sur la canne. Observez-la en détail pour y trouver une reconnaissance de dette.

Il est temps de commencer l'interrogatoire. Accusez-le de mentir à propos de morphine des surplus de l'armée et parlez-lui de Finkelstein identifié. Abordez le sujet de reconnaissance de dette de José Ramez et il vous dira la vérité. Une fois dehors, prenez la voiture et partez à Ramez Removals. En arrivant sur place, le suspect prendra directement la fuite avec son camion. Poursuivez-le et évitez les projectiles que jette l'homme par derrière.
Approchez-vous du camion pour que votre partenaire élimine l'homme et éclate l'une des roues du camion.

Après avoir arrêté Ramez, commencez votre fouille de l'entrepôt. Récupérez tout d'abord le journal sur le bureau un peu à gauche de l'entrée. Ouvrez ensuite le registre de livraison sur la table en face. Pointez du doigt en premier lieu Merlon Ottie Esp. puis Polar Bear Ice Company. Le registre se fermera automatiquement. Suivez en ce moment les flaques d'eaux à l'entrée de l'entrepôt. Elles vous mènent, en traversant le labyrinthe de meubles, à une échelle métallique. Grimpez et longez la passerelle en haut. Cliquez sur la grue et utilisez-la pour déplacer les deux caisses qui bloquent l'entrée de la chambre froide en bas à gauche. Votre partenaire entre en premier, redescendez en empruntant l'échelle et rejoignez-le. Tirez sur le bloc de glace pour le briser ensuite examinez attentivement une des seringues qui se trouvent dans la boite. Après la cinématique, poursuivez José dans l'entrepôt. Couvrez-vous et neutralisez-le .

Reprenez la voiture et allez cette fois au fabricant de glace l'Ours polaire. Lorsque vous serez en place, Lenny prendra la fuite. Poursuivez-le dans l'usine en vous couvrant, dans chaque nouvelle pièce, des tirs successifs de l'ennemi. Eliminez-les tous et n'hésitez pas à prendre leurs armes pour augmenter votre puissance de tir. Faites attention à ne pas tirer sur votre partenaire et gardez-le en vie. En arrivant à la grande chambre froide, faites le ménage en bas et rejoignez Lenny à son bureau en haut. Une petite cinématique se lance. Il faut garder les yeux ouverts car à la fin, vous devrez tuer Lenny avant qu'il ne tire sur vous. Jetez un oeil sur la grande caisse où se tient votre coéquipier pour clôturer cette affaire.

2- Le coup monté

Avancez vers l'homme qui frappe à la porte. Une fois dans les vestiaires, ramassez tout d'abord le journal sur la table, au milieu de la salle. Ouvrez ensuite le casier du boxeur Hammond et examinez le bloc-notes. Quittez les lieux et après la petite cinématique, utilisez le téléphone indiqué sur la mini-carte.

Prenez votre voiture et dirigez-vous à l'hôtel El Mar. Entrez dans le bâtiment et avancez vers la réception. L'homme qui se trouve derrière le comptoir vous donnera alors le registre. Ouvrez-le et cherchez le nom de Winston Churchill. Montez ensuite les escaliers et entrez dans la chambre en face. Commencez par examiner la poubelle renversée en face de la fenêtre. Jetez un oeil ensuite sur la commode à côté et observez correctement le ticket de cinéma qui se trouve dessus. Regardez maintenant le journal sur la table et tapez du doigt sur le formulaire en bas à droite de la page. Examinez la note sur la table de nuit dans le coin gauche de la chambre près du lit puis examinez la cigarette sur la table de l'autre côté.

Désignez maintenant l'adresse de Candy Edwards comme prochaine destination. Vous tomberez sur un motel. Avancez vers la réception pour connaitre le numéro de la chambre. Suivez votre coéquipier si vous avez eu du mal à la retrouver. Défoncez la porte et affrontez le costaud italien. Une fois à terre, fouillez ses deux poches pour trouver une liste de bookmakers et un couteau. Jetez un oeil ensuite sur la commode à côté et observez le billet de bus et la carte pour le

bateau Ascania. L'interrogatoire avec Candy se lance alors automatiquement.

Commencez par lui demander où se trouve Hammond. Ses dires seront un mensonge que vous pouvez contrer avec le bulletin-réponse du magazine. Parlez-lui de la liste de paris retrouvée puis accusez-la de mentir. Prouvez votre décision avec les cotes des bookmakers. Mettez en doute enfin ses dires à propos de son projet de quitter la ville.
Après la cinématique, ramassez le journal qui se trouve sur le banc. Lorsque Candy s'éloigne, posez le journal et suivez-la. Gardez vos distances et ne la laissez pas vous repérer. Cachez-vous derrière les voitures, les arbres et les clôtures. Si elle s'arrête, c'est qu'elle va regarder autour d'elle pour voir si quelqu'un la suit. Tâchez de vous cacher à ce moment. Ne la perdez pas de vue, sinon la mission sera un échec. Candy entrera enfin dans le magasin d'un bookmaker. Suivez-la puis jetez un oeil sur le bloc-notes en face du téléphone à droite. Frottez le papier avec le crayon pour connaitre votre prochaine destination.

Rendez-vous alors à l'Examiner Drugstore. Après la petite discussion avec le propriétaire, regardez la carte de taxi à côté du téléphone. Passez un coup de fil au Central puis reparlez au propriétaire.
Prenez votre voiture et allez à Ray, bookmaker. Une fois arrivé, Candy prendra un taxi. Suivez-la sans vous faire repérer. Ne la quittez pas des yeux et en même temps ne vous approchez pas trop du taxi. Si c'est le cas, votre coéquipier vous le signalera et l'icône du taxi clignotera sur la mini-carte.

La poursuite vous conduira au dépôt de bus Interstate. Asseyez-vous sur le siège en face où se trouve le journal et ne perdez pas de vue Candy. Lorsqu'elle entre dans les toilettes pour dames, dépêchez-vous de la rejoindre. Après la vidéo, examinez correctement le pistolet par terre. Ouvrez le chargeur pour trouver une balle manquante. Passez au sac à main à côté. Vous trouverez dedans l'autre moitié du ticket de cinéma.

Partez à l'Egyptian Theater. Entrez dans l'immeuble et suivez votre partenaire. Une fois dans la salle de projection, tirez sur Arquero dans le balcon à gauche pour qu'il prenne la fuite. Tuez ensuite les deux hommes qui vous tirent dessus. Entrez par la porte à droite de l'écran de projection et prenez les escaliers de gauche. Débarrassez-vous une bonne fois pour toutes d'Aquero.

3- Le destin manifeste

Rendez-vous au lieu du crime et après la présentation de la scène du meurtre, examinez le premier cadavre en face du comptoir. Avancez vers l'estrade à droite et penchez-vous sur la deuxième victime. Fouillez sa poche droite pour trouver une dose de morphine. Passez maintenant à la valise indiquée par l'étiquette B. Ouvrez-la et examinez les trois boutons en bas de la trompette. En plaçant le dernier, un petit tiroir secret s'ouvre. Inspectez alors le ticket et la seringue qui se trouvent dedans. Entrez par la porte à droite (à gauche de l'estrade) et examinez correctement les paquets de cigarettes dans la caisse. Observez ensuite de près les armes sur le mur du fond de la pièce. Retournez maintenant à la chambre faisant face à l'entrée du club et jetez un oeil sur le coffre-fort.

Il est temps de questionner l'hôtesse qui se trouve derrière le bar. Mettez en doute ses dires à propos de la fusillade au Club 111. Croyez-la ensuite lorsqu'elle vous parle de ses liens avec McGoldrick. Prenez la voiture et allez au Blue Room. Traversez les deux portails pour débuter l'interrogatoire avec la chanteuse. Mettez en doute ses réponses aux deux questions disponibles (113). Attendez la fin de la cinématique pour prendre en filature le taxi ayant pris en charge Elsa. Vous savez maintenant comment procéder pour ne pas vous faire repérer.

De retour au boulot, entrez dans le club Mocambo et suivez le maitre d'hôtel. L'interrogatoire avec Mickey se lance alors automatiquement. Doutez de toutes ses réponses pour revenir au commissariat central. Suivez votre coéquipier au bureau de Caldwell. Ce dernier vous présente un registre. Tapez du doigt sur les lignes entourées par un cercle rouge.

Tout de suite après, vous aurez une mission d'urgence. Prenez la voiture et rendez-vous au lieu de la fusillade. Dès que vous reprenez le contrôle de votre détective, allez à gauche et contournez l'immeuble où se trouve le tireur. Grimpez à l'échelle et couvrez-vous derrière le mur. Tuez le criminel lorsque le champ de tir sera libre.

Une fois à terre, fouillez sa poche droite pour trouver un carnet. Examinez de près la mitrailleuse sur le sol pour voir son numéro de série. Vous serez ensuite transporté en bas pour lancer un interrogatoire avec le chauffeur du bus. Doutez de ses dires à propos de sa connaissance du casse du Coolridge. Accusez-le de mentir au sujet du motif de la fusillade et parlez-lui du carnet du tueur. Utilisez ensuite le téléphone à côté de l'ambulance pour connaitre votre prochaine destination.

Montez en voiture et partez à l'appartement de Kelso. A peine arrivé, une vidéo se lance et vous finirez dans le commissariat pour débuter un autre interrogatoire. Mettez en doute les paroles de Kelso au sujet de la morphine des surplus de l'armée. Croyez-le lorsqu'il vous parle de McGoldrick ainsi que des armes volées sur l'USS Coolridge. En ce qui concerne la casse de l'USS Coolridge, le doute sera la bonne intuition à avoir.

Une fois le questionnaire terminé, un policier vient vous informer qu'une autre fusillade a lieu. Dépêchez vous de prendre la voiture et de vous rendre au Drive-in Robert's Diner. Lorsque vous atteignez cette destination, les criminels prendront la fuite. Suivez-les avec votre voiture et cette fois, il faut éviter les tirs ennemis pendant la poursuite. Restez toujours à gauche de la voiture des adversaires et essayez de vous rapprocher pour que votre coéquipier leur tire dessus.
Dès qu'ils se plantent dans la petite ruelle, mettez-vous à l'abri et tuez-les tous.

Vous pouvez maintenant commencer votre fouille. Ramassez tout d'abord le journal qui se trouve entre les deux cadavres. Examinez ensuite les poches du criminel en face de la voiture détruite pour trouver une liste (poche gauche) et un carnet (poche droite). Lisez-les et attendez que les données soient enregistrées comme indices.

Tous les indices récupérés, allez au bureau de poste d'Hollywood. Vous tomberez sur une autre fusillade. Utilisez les voitures comme couvertures et tirez sur les ennemis dans le bâtiment. Commencez par ceux qui tiennent des armes lourdes et visez la tête pour vous en débarrasser rapidement.

Examinez le cadavre en face de vous et quand il pousse son dernier souffle, ramassez la carte de visite dans sa main gauche. Passez maintenant au second cadavre qui se trouve à droite du comptoir à l'entrée du bâtiment. Fouillez sa poche gauche pour connaitre votre prochaine destination. Montez dans votre voiture et dirigez-vous vers le Graumarls Chinese Theatre. Dès que vous arrivez sur place, vous assisterez à une autre fusillade. Mais cette fois, les tireurs prennent la fuite en voiture. Poursuivez-les et comme d'habitude, essayez de vous approcher de la partie gauche de leur voiture. Une fois immobilisée, descendez et réglez leur compte une bonne fois pour toutes aux criminels.

Partez maintenant au lieu du rendez-vous. Vous allez affronter encore une fois une bande de malfrats. Tuez d'abord les deux hommes derrière la voiture. Gagnez leur place rapidement et ramassez la mitrailleuse. Maintenant, tirez sur l'homme sur le toit de gauche puis celui sur la passerelle, à droite. Eliminez les deux hommes qui arrivent par voiture et enfin neutralisez ceux qui prennent la fuite. Attention, il y'en a même qui essaient d'atteindre le toit en grimpant à l'échelle de droite.

Une fois la zone nettoyée, retournez au commissariat d'Hollywood. Entrez dans l'Interview Room 2 et commencez votre interrogatoire. Abordez le sujet du 6ème régiment des Marines pris pour cible. Accusez Sheldon de mentir et désignez la note comme preuve. Ses dires à propos de la casse de l'USS Coolridge ne sont qu'un autre mensonge. Pour le confondre, parlez-lui des derniers mots de Walter Beckett.

Chapitre 5 : Brigade des incendies criminels

1- Le gazier

Sortez du commissariat et commencez par enquêter sur l'incendie du domicile des Steffens. Une fois sur les lieux, prenez l'allée qui est à gauche de la maison brulée. Ouvrez le chauffe-eau sur le sol pour noter le nom d'un certain Mattew Ryan. Allez maintenant parler à Mr Steffens qui se trouve de l'autre côté. Remettez-lui la carte qu'il vous montre et commencez le questionnaire. Il vous dira la vérité à propos du concours pour un voyage. Mettez en doute ses dires lorsqu'il vous parle des fonds de Rénovation. Utilisez ensuite la borne d'appel que vous pouvez localiser grâce à la mini-carte.

Partez pour l'agence de voyage Gulliver et lorsque le vendeur vous présente son registre, désignez du doigt les deux noms de famille Steffens et Sawyer (126). Un interrogatoire se lance alors automatiquement. Croyez-le quand il vous parle des fonds de Rénovation puis mettez en doute ses dires à propos des concours publicitaires pour un voyage.

Il est temps d'aller inspecter l'incendie du domicile des Sawyer. Lorsque vous vous rendez sur le lieu, avancez vers le médecin légiste pour qu'il vous présente la scène. Allez ensuite à droite de la maison et observez de près la valve de régulation sur le sol. Après la cinématique, poursuivez le pyromane et mettez-le à terre.

Dirigez-vous maintenant vers les fonds de Rénovation Suburbaine. Après la brève discussion, partez vers la caserne des pompiers No.32. Avancez un peu pour que Lynch vous montre le chauffe-eau. Placez la pièce en T à gauche, la pièce bleue au centre et la troisième pièce à droite puis faites tourner le levier rouge.

Votre nouvelle destination sera l'usine InstaHeat. Suivez votre partenaire pour atteindre l'accueil. Après avoir parlé à la secrétaire, entrez dans le seul bureau ouvert et commencez l'interrogatoire avec Mr Rasic. Mettez en doute ce qu'il dit à propos d'InstaHeat modèle 70. Accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle de l'historique des réparations du modèle 70. Parlez-lui alors du chauffe-eau révisé par Ryan. Utilisez le téléphone du bureau pour appeler le Central. Reparlez à Mr Rasic pour qu'il vous montre où se trouvent les vestiaires des suspects. Examinez ce qu'il se trouve dans chacune d'elles.

Quittez la zone et rendez-vous au lieu de travail de Clemens. A peine arrivé, un questionnaire se lance automatiquement. Doutez de ses réponses aux deux premières questions puis accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle de sa connaissance de Ryan. Confondez-le alors avec le tract anarchiste de Clemens. Partez maintenant pour le lieu de Varley. En vous voyant, ce dernier prendra directement la fuite. Soit vous le poursuivez, soit vous pointez votre arme sur lui pendant une petite période de temps mais surtout ne l'abattez pas.

Rendez-vous maintenant au lieu de travail de Ryan. Ce suspect prendra la fuite par voiture. Approchez-vous de son côté gauche pour que votre partenaire lui éclate les roues. Une fois sa voiture immobilisée, descendez et arrêtez-le.

Vous continuerez l'affaire dans le commissariat de Wilshire. Avancez vers le policier dans l'accueil pour connaître où se trouvent les suspects. Entrez d'abord dans l'Interview Room 1 qui se trouve directement à droite de l'entrée. Commencez l'interrogatoire avec Ryan en lui parlant de la propagande anarchiste. Accusez-le de mentir en justifiant avec les tracts anarchistes de Ryan. Ses dires à propos de l'InstaHeat modèle 70 ne sont qu'un autre mensonge que vous pouvez contrer avec la déposition d'Ivan Rasic. Mettez enfin en doute ses réponses aux deux dernières questions. Quittez l'interrogatoire et passez à l'Interview Room 2 qui se trouve derrière l'accueil en traversant le couloir, à gauche.

Varley vous mentira à propos de sa mission au domicile de Sawyer. Justifiez avec le chauffe-eau révisé par Varley. Accusez-le de mentir encore un fois lorsqu'il vous parle des fonds de Rénovation. Confondez-le avec la déposition de Matthew Ryan. Parlez-lui enfin de l'InstaHeat modèle 70 et il va vous répondre par un autre mensonge. Prouvez-lui sa faute par le serpentin anti-moustique.

Une autre fois, vous avez le choix d'inculper l'un des deux suspects mais pour avoir les cinq étoiles, inculpez Ryan.

2- Aux champs d'Elysian

Partez pour l'adresse qu'a indiquée votre supérieur. Une fois devant la maison brulée, avancez vers le médecin légiste pour qu'il vous présente la scène du crime. Examinez en premier lieu les membres de la famille.
Ensuite jetez un oeil sur la photo indiquée par l'étiquette jaune B. Sortez et après la cinématique, tournez à gauche et ramassez le journal. Prenez l'allée, à droite de la maison (lorsque vous lui faites face) et examinez le chauffe-eau par terre. Passez maintenant au jardin de la voisine de droite et examinez de près les cigarettes et les empreintes à côté du petit arbre.

Il est temps d'interroger le voisin. Mettez en doute ses réponses aux trois premières questions. Croyez enfin ses dires à propos du concours pour gagner un voyage. Ouvrez la grue en papier que votre coéquipier vous donne. Utilisez le téléphone en face de la maison brulée. Prenez votre voiture et allez pour le moment au Rancho Escondido. Ici, vous allez affronter quelques hommes à mains nues. Dès que la voie est libre, examinez la brique qu'observe votre partenaire. Tapez dessus encore une fois pour la nettoyer. C'est tout ce que vous pouvez trouver d'intéressant dans cet endroit. Montez dans votre bagnole et rendez-vous à l'Elysian Fields.

Entrez dans le bâtiment et avancez vers le bureau d'accueil. Montez les escaliers et parlez à la secrétaire. Entrez au bureau de Mr Monroe et commencez l'interrogatoire. Mettez en doute sa réponse aux liens entre Elysian Fields et les incendies. Accusez-le de mentir lorsqu'il vous parle des concours pour gagner un voyage et appuyez votre décision par les tracts d'Elysian Fields. Doutez de sa réponse aux acquisitions locales de terrains. Il vous mentira encore une fois au sujet de l'incendie de Rancho Escondido. Confondez-le alors avec le ciment de qualité inférieure. En sortant du bureau, examinez la feuille posée devant la secrétaire et pointez du doigt Herbert Chapman.

Après la cinématique, vous recevrez un appel radio vous indiquant où se trouve l'appartement de Chapman. Rendez-vous sur place. Ouvrez le coffre de sa voiture (à gauche) et examinez en détail tout ce qui se trouve dedans à savoir : le prospectus d'Elysian Fields, le serpentin anti-moustique et les munitions de calibre .45. Une vidéo se déroule montrant Chapman prendre la fuite sur un tramway. Poursuivez-le en voiture et essayez de heurter la roue arrière à gauche du tramway avec votre pare-choc. Evitez les voitures projetées par ce dernier et essayez de rester le plus longtemps possible sur le côté gauche du tram. Votre partenaire se chargera alors de le faire sortir des rails. Tuez enfin le suspect dès qu'il montre son arme.

3- La maison en allumettes

Vous incarnez dans cette affaire Kelso. Lisez la lettre que vous donne Elsa. Lorsque vous ouvrirez le dossier de Buchwalter, lisez ce qu'il est écrit sur le papier rose ainsi que toute la lettre. Une fois toutes les informations récoltées, le dossier se fermera automatiquement et vous commencez votre interrogatoire. Parlez à Elsa du refus de paiement de la prime et mettez sa réponse en doute. Le doute sera encore de mise pour la réponse concernant les liens avec Buchwalter. Croyez enfin ses dires à propos du motif du litige.

Suivez maintenant la secrétaire jusqu'au bureau de votre supérieur. Sortez du bâtiment et allez au chantier d'Elysian Fields. Entrez dans la cabane et examinez les papiers qui se trouvent sur les deux bureaux. Sortez et affrontez l'employé qui vous bloque la route. Ce dernier à terre, il vous donne une nouvelle adresse où vous devez vous rendre.

Montez en voiture et partez à la maison démolie. Arrivé à destination, tournez à gauche et examinez le drapeau rouge non loin du bouteur. Ramassez le morceau de bois tout en bas pour le coller à un autre et ainsi former l'inscription " KEYSTONE FILMS ". Tout de suite après, vous devez prendre la fuite avant que le bouteur ne vous écrase. Sautez le premier obstacle ensuite tirez sur la machine pour qu'elle ralentisse un peu (sinon elle vous atteindra quelle que soit votre vitesse). Faites de même pour les obstacles qui suivent et en arrivant aux deux murs successifs, vous aurez droit à l'apparition d'une fenêtre de tir pour tuer le conducteur. Sinon, vous pouvez poursuivre votre fuite jusqu'à ce que vous sortiez du chantier.

Utilisez ensuite le téléphone que vous pouvez repérer grâce à la mini-carte. Dirigez-vous au studio de cinéma Keystone Films. Après la discussion avec le garde, sautez par-dessus le grillage, à droite. Examinez les poutres en bois à gauche pour trouver un reçu de livraison. Examinez ceux à droite et vous trouverez un bout de papier expliquant que ce bois est de qualité inférieure. Revenez à l'entrée et sautez par-dessus le grillage central.
Avancez tout droit puis entrez par la porte ouverte à gauche. Examinez la boite de bobine posée sur la table, à droite. Ouvrez ensuite la caisse au milieu de la salle. Elle contient une caméra avec trois boutons à l'arrière. En se référant aux aiguilles d'une montre, placez le premier à 12 h, le second à 11 h et activez enfin le dernier bouton. Profitez du spectacle.

Sortez de la pièce et passez un coup de téléphone par la cabine du gardien. Après la cinématique, prenez la voiture et allez au deuxième chantier d'Elysian Fields. Entrez dans la maison avec la lumière qui clignote. Montez les escaliers et inspectez les trois chambres à l'étage. En sortant de la dernière, trois gangsters vous attaquent. Affrontez l'un d'eux et quelque soit vos effort vous n'arriverez pas à les vaincre.

Vous serez alors jeté dans le coffre de leur voiture. Une fois libéré, courez vers la route principale et montez dans la bagnole rouge qui s'arrête. Vous allez devoir échapper à vos poursuivants. Il faut noter que vos adversaires ne s'aventurent pas dans les décors. Traversez-les donc pour vous cacher. Lorsque les icônes rouges disparaissent de la mini-carte, cela veut dire que vous vous êtes débarrassé d'eux. Dirigez-vous alors vers la maison d'Elsa indiquée par le petit drapeau jaune.

4- Sur invitation

Quittez l'hôpital et partez pour l'appartement de Curtis Benson. Avant de monter les escaliers, jetez un oeil sur les boites à lettre. Une fois en haut, tapez sur la porte numéro 2 à gauche du couloir. Commencez votre fouille en examinant les documents sur le bureau et sur la table en verre derrière votre ex-supérieur. Entrez ensuite dans la chambre à deux portes dans le salon.

Il est temps de lancer l'interrogatoire avec Curtis. Demandez-lui le motif de l'escroquerie. Sa réponse ne sera qu'un mensonge que vous devez contrer avec les actions. Continuez en lui parlant des fonds de rénovation. Accusez-le de mentir et prouvez votre intuition avec le contrat d'assurance. Doutez enfin de sa réponse au règlement de l'affaire Buchwalter. Quittez l'appartement et rendez-vous au California Fire & Life. Entrez dans l'édifice et prenez l'ascenseur au fond du couloir. Entrez dans votre office, celui de droite. Examinez le dossiez sur le bureau et tapez du doigt le coin supérieur droit de la feuille bleue. Désignez ensuite la ligne de la somme d'argent sur le papier rose (une vibration de la manette vous aidera à la retrouver).

Vous vous retrouverez automatiquement en face des archives Municipales. Entrez dans le bâtiment et avancez vers l'homme à l'accueil. Montez les escaliers et au premier étage traversez le couloir en face puis empruntez le portail à droite. Avancez vers l'homme derrière le comptoir et suivez-le entre les bibliothèques. Ouvrez le registre et tournez la page du coin droit. Vous trouverez sur la seconde page la société Sububan Redevelopment Fund. Pointez alors du doigt le nom de Courtney Sheldon.

Suivez encore une fois le réceptionniste vers le plan sur la table. Utilisez le bouton gauche pour régler la latitude sur 34 degrés, 4minutes et 29 secondes. Utilisez le bouton droit pour régler la longitude sur 118 degrés, 17 minutes et 58 secondes. Maintenant, utilisez le second appareil que vous montre le réceptionniste. Divisez 1 876 988 par 90 000 et tirez le petit levier à droite. Le résultat sera de 20. Ce nombre correspond à la lettre U (bien sur si vous comptez A=0 comme vous l'a dit le réceptionniste). Ouvrez donc le registre dans la bibliothèque surmontée de la lettre U et pointez du doigt la ligne contenant le n° 1876988 (sur la deuxième page).

Vous serez attaqué ensuite par quatre gangsters. Tuez le premier derrière la bibliothèque en face de l'entrée. Couvrez-vous derrière les livres de la bibliothèque à côté et tuez l'homme avec le fusil à pompe. Récupérez cette dernière et éliminez l'homme avec la mitrailleuse. Il ne reste plus qu'un homme caché à droite de l'entrée. Ne le ratez pas.

Vous vous trouvez après la cinématique dans le couloir menant à votre appartement. Entrez par la porte n°301 et répondez au téléphone. Partez maintenant pour l'hôtel particulier de Leland Monroe. Sur place, vous allez affronter une dizaine d'ennemis mais cette fois en compagnie d'anciennes connaissances. Nettoyez le jardin des gangsters et tâchez de ne pas tirer sur vos alliés. N'hésitez pas à récupérer les armes de vos adversaires et surtout la mitrailleuse .

Arrivé à l'entrée, défoncez la porte et couvrez-vous derrière l'un des côtés de la porte.
Eliminez les deux gardes qui vous attendent dans la salle puis traversez le portail à gauche. Tuez l'homme debout derrière la table et continuez votre chemin. Après la petite cinématique, défoncez les deux portes à gauche et mettez-vous à l'abri. Tirez sur les deux gardes en face des escaliers ensuite occupez-vous des deux qui restent en haut. Suivez le seul chemin disponible qui vous mène à Monroe.

Ramassez tout d'abord le journal sur le meuble derrière le bureau. Jetez un oeil sur la photo à côté. Examinez maintenant tout le contenu du coffre-fort à savoir le carnet, les actions et le dossier. Terminez cette affaire en observant le dossier sur le bureau et en pointant du doigt le nom de Sawyer.

5- Guerre intérieure

Rendez-vous à la société Dératisation Express et parlez au vieillard. N'oubliez pas de ramasser le précieux journal sur le comptoir. Partez maintenant pour le Nuclear dératisation. Parlez à l'homme derrière le comptoir et reprenez la route vers le Dératisation Westlake. Sur place, vous obtiendrez l'adresse exacte du suspect et juste après, une cinématique se lance et vous reprenez le contrôle de Cole. Suivez votre ancien partenaire et avant d'atteindre la scène du crime, examinez avec attention la seringue de morphine qui se trouve dans l'armoire grise en face du bureau du docteur. Lisez ensuite tout le contenu du dossier posé sur le meuble dans l'office du docteur, à droite de la porte d'entrée. Tapez avec le doigt sur la première feuille ensuite désignez le nom de Sawyer sur la seconde.

Observez le sang sur la boule de cristal qui se trouve sur le sol. Passez maintenant au bureau de Fontaine et grattez le papier calque avec le fusain. Sélectionnez ensuite le papier du journal puis la feuille bleue en hauteur. Récupérez le dernier journal caché qui se trouve à côté puis penchez-vous sur le cadavre du docteur. Faites tourner sa tête et examinez le briquet dans sa main gauche.

Une vidéo se déclenche et vous incarnerez Kelso. Entrez dans la baraque et examinez le lance-flamme à droite de l'entrée. Tournez à droite et entrez directement dans la chambre de gauche. Examinez le mur où sont accrochées des photos de soldats. Jetez un oeil sur les grues posées sur la table au fond de la pièce et enfin observez le plan des égouts accroché près de la fenêtre.

Vous reprenez après la cinématique le contrôle de Cole. Vous devez empêcher les voitures de la police d'atteindre, ou plus particulièrement d'endommager la bagnole de Kelso. Dans cette partie, une simple collision peut renverser une voiture de police. Restez alors à côté de Kelso et dès que vous voyez une voiture de flic, percutez-la en force sur le coté pour la rendre immobile.

Arrivé aux égouts, préparez-vous à une longue séance de tir. Suivez le seul chemin possible en vous couvrant derrière le béton. Eliminez tous les malfrats qui vous tirent dessus et n'hésitez pas à récupérer leurs armes. Descendez ensuite dans le bassin d'eau. Tuez l'homme qui vous attend de l'autre côté de la voute et celui qui descend de l'échelle. Grimpez et tournez à droite. Tirez sur l'homme qui ressort d'une chambre. Entrez dans cette pièce et récupérez une mitrailleuse.

Revenez au couloir de gauche et neutralisez les deux gangsters derrière les conduits. Traversez la passerelle et protégez-vous des tirs ennemis derrière la plaque métallique, en face. Eliminez les deux hommes sur la passerelle en face et les deux autres qui se cachent dans le couloir, en bas. Tournez à droite et descendez les escaliers. Nettoyez le chemin puis entrez dans la pièce en face et récupérez le lance-flamme.

Descendez par l'échelle de gauche et traversez le pont au milieu. A cet endroit, vous ne pouvez pas tirer à cause de l'eau. Alors, tâchez de vous couvrir derrière les piliers de béton et essayez d'atteindre l'échelle, à droite. Une fois dans le couloir, transformez vos adversaires en barbecue et prenez les escaliers d'en face. Grillez les deux hommes sur la passerelle ensuite prenez l'allée de gauche. Pour comprendre toute l'histoire, attendez la fin du générique0.

Félicitations ! Vous venez de résoudre toutes les affaires du jeu L.A Noire.

La Legende de Beowulf : Le Jeu

© Ubisoft 2007

SUCCÈS

Acte 1 terminé en Guerrier (20 G)

Terminez l'acte 1 en Guerrier

Acte 2 terminé en Guerrier (20 G)

Terminez l'acte 2 en Guerrier

Jeu terminé en Guerrier (50 G)

Terminez le jeu en Guerrier

Acte 1 terminé en Légende (60 G)

Terminez l'acte 1 en niveau Légende

Acte 2 terminé en Légende (60 G)

Terminez l'acte 2 en niveau Légende

Jeu terminé en Légende (80 G)

Terminez le jeu en niveau Légende

Collectionneur légendaire (50 G)

Trouvez toutes les armes légendaires

L'Intouchable (30 G)

Bloquez au moins 58 attaques

Dégats collatéraux (30 G)

Cassez au moins 58 objets

Le Pro de l'esquive (20 G)

Esquivez au moins 88 fois

La grande évasion (20 G)

Sauvez tous les guerriers prisonniers

Collectionneur berserk (20 G)

Trouvez et collectez tous les fragments de rune berserk

Collectionneur héroïque (20 G)

Trouvez et collectez tous les fragments de rune héroïque

Explosions à la chaîne (20 G)

Déclenchez au moins 38 tempêtes héroïques

Voleur d'armes (30 G)

Volez l'arme de 28 ennemis différents

La tuerie (20 G)

Tuez plusieurs ennemis en une fois à 28 reprises

Armes de choix (30 G)

Tuez au moins 1 ennemi avec chacune des armes disponibles

Règne sanguinaire (30 G)

Obtenez toutes les améliorations berserk

Ascension du Roi (30 G)

Obtenez toutes les améliorations héroïques

Phalanges dévastatrices (30 G)

Tuez 58 ennemis à mains nues

Colère noire (20 G)

Tuez 8 ennemis à l'aide de piliers

Souvenir berserk (20 G)

Tuez 8 personnes en une Rage berserk

Souvenir héroïque (20 G)

Tuez 8 ennemis avec 1 tempèe héroïque

Tueur de monstres mythiques (30 G)

Atteignez le niveau berserk maximum

Roi légendaire (30 G)

Atteignez le niveau héroïque maximum

Le chant parfait (60 G)

Réussissez un chant de Grendel parfait

Arracheur d'oeil (30 G)

Venez à bout du serpent de mer

Arracheur de bras (30 G)

Venez à bout de Grendel

Arracheur de coeur (30 G)

Venez à bout du Loup

Arracheur de glace (30 G)

Venez à bout d'Hela

Coeur de dragon (30 G)

Venez à bout du dragon

La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon

© Sierra / Etranges Libellules 2008

SUCCÈS

Hors des Catacombes (20)

Terminer les Catacombes

Forêt enchantée (10)

Terminer les Chutes du crépuscule

Chasseur libéré (30)

Terminer la Vallée d'Avalar

Fermer la Porte de Warfang (30)

Terminer Warfang

Golem tué (40)

Terminer le Golem de Warfang

Portes de la Ville souterraine (20)

Terminer les Ruines souterraines

Inonder la Vallée (30)

Terminer le Barrage du dragon

Arrêter le Destructeur (30)

Terminer le Destructeur

Terres brûlées traversées (40)

Terminer les Terres brûlées

Repaire de Malefor atteint (20)

Terminer les Iles flottantes

Détruire Malefor (30)

Terminer le Repaire de Malefor

Terminer la partie (130)

Terminer la partie à 100%

Entrepreneur (50)

Améliorer tous tes éléments au niveau Max

Duo de choc (50)

Terminer la partie en restant au moins 90% du temps en mode 2 Joueurs

Un grand pas (15)

Terminer un set d'armure

Armurerie (15)

Terminer tous les sets d'armure

Garde du corps (5)

Escorter l'Artilleur à sa catapulte en moins de 5 minutes

Tueur de Grublins (15)

Tuer 225 Grublins

Fléau des Grublins (20)

Tuer 450 Grublins

Tueur d'Orcs (15)

Tuer 100 Orcs

Fléau des Orcs (20)

Tuer 200 Orcs

Dernier rempart (5)

Fermer la Porte de Warfang sans mourir

Tueur de Troll (10)

Tuer 10 Trolls

Tueur de Wyvernes (5)

Tuer 45 Wyvernes

Chevalier noir (10)

Tuer 70 Ombres

Elitiste (15)

Améliorer un élément au niveau Max

Esprit du dragon (25)

Trouver toutes les Améliorations élémentaires

Destructeur d'élite (15)

Tue tous les ennemis d'élite

Acrobate (5)

Réaliser 100 Prises

Voltigeur (5)

Réaliser 100 Prises aériennes

Jongleur (10)

Lancer 200 ennemis dans les airs

Adepte de la combo (5)

Réaliser une combo de 70 coups

Maître de la combo (5)

Réaliser une combo de 125 coups

Doigts de feu (10)

Réaliser une combo de 300 coups

Intouchable (10)

Esquiver toutes les attaques du Golem dans la Chambre du châtiment

Coeur de dragon (25)

Trouver toutes les Améliorations de santé

Fou furieux (5)

Déclencher 20 attaques de Furie

Sauveur (5)

Protéger toutes les maisons des Guépards dans le village

Maître du Feu (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Feu

Maître de l'Electricité (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque d'Electricité

Maître du Vent (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Vent

Maître du Poison (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Poison

Maître de la Glace (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Glace

Maître de la Peur (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Peur

Bourreau (10)

Tuer 625 ennemis

Massacreur (20)

Tuer 1000 ennemis

Génie du dragon (25)

Trouver tous les Cristaux XP

Bonus déverrouillé (40)

Galeries bonus déverrouillées

Briseur de Golem (30)

Tuer le Golem sans mourir

Assassin dragon (40)

Tuer Malefor sans mourir

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et saisissez les codes suivants à l'aide du joystick analogique gauche.

Toutes les améliorations

Maintenez LB et faites : Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite.

Maximum d'XP

Maintenez RB et faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut.

Vie infinie

Maintenez LB et faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche.

Mana infini

Maintenez RB et faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas.

BATTRE LE SECOND BOSS CACHÉ

Pour battre le second boss caché (dans la vallée) il suffit de détruire son masque avec la couleur qui convient. Si son masque est rouge, il faut utiliser le feu. Pour le jaune ; l'électricité et ainsi de suite.

La Memoire dans la Peau

© Vivendi Universal Games / High Moon Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES TRUQUÉES

Allez dans le menu de Triche du menu principal et saisissez les codes suivants.

`whattheymakeyougive`	Fusils silencieux
`alwaysanobjective`	Fusils à pompe automatiques

SUCCÈS

Casanier (5)

5 passeports collectés

Gang à un homme (5)

Eliminer plusieurs adversaires avec une élimination 3 fois

Taupe (5)

Mission terminée avec moins de 10% de précision

Tireur du dimanche (5)

Terminer une mission sans utiliser d'élimination par tir

Bourreau de travail (5)

Terminer une mission sans utiliser d'élimination en mêlée

Etudiant du décor (10)

20 ennemis vaincus avec des éliminations contextuelles

Dégâts collatéraux (10)

10 objets explosifs détruits

Coup de chance ! (10)

Tuer 25 ennemis avec des tirs à la tête

Tirs groupés (10)

Mission terminée avec au moins 75% de précision

Tireur émérite (15)

Vaincre 50 adversaires avec des éliminations par tir

Grand voyageur (15)

30 passeports collectés

Bagarreur (15)

Eliminer 50 adversaires en mêlée sans réaliser une élimination

Accro à l'Adrénaline (15)

Utilisez trois barres d'Adrénaline pleines en pilotant dans les rues de Paris

Oeil sur la cible (15)

Mission terminée avec au moins 90% de précision

Menace civique (20)

Ravagez Paris : détruisez le café, le magasin de porcelaines et 200 éléments de décor

Dégâts collatéraux massifs (25)

50 objets explosifs détruits

Pugiliste (25)

Eliminer 100 adversaires en mêlée sans réaliser une élimination

Dans le mille (25)

3 missions terminées avec au moins 90% de précision

Machine à fracasser (25)

Eliminer plusieurs adversaires avec une élimination 30 fois

Arme vivante (25)

Vaincre 50 adversaires avec des éliminations en mêlée

Maître du décor (30)

100 ennemis vaincus avec des éliminations contextuelles

Citoyen du monde (30)

Collecter tous les passeports

Stagiaire de Treadstone (40)

Campagne terminée au niveau Stagiaire ou supérieur

Visée laser (50)

Tuer 150 ennemis avec des tirs à la tête

Arme de 30 millions de dollars (50)

Vaincre 200 adversaires avec des éliminations en mêlée

Tireur d'élite (50)

Vaincre 200 adversaires avec des éliminations par tir

Poids lourd (50)

Eliminer 200 adversaires en mêlée sans réaliser une élimination

Agent de Treadstone (60)

Campagne terminée au niveau Agent ou supérieur

Assassin de Treadstone (100)

Campagne terminée au niveau Assassin

SOLUTION COMPLÈTE

Marseille : Début Dangereux

-Trouver et Tuer O'Connor

Vous débutez sur une place de Marseille, avec des restaurants et des cafés sur votre droite. Allez au bout de cette petite place et prenez sur votre droite, pour passer un petit portillon. Vous devrez vous battre face à un homme, tuez-le à l'aide de vos poings. Continuez dans cette petite ruelle, pour atteindre une porte nommée : l'Huître Bleue.

Vous vous retrouvez dans un bar pas très commode. Effectuez une attaque d'adrénaline sur votre premier ennemi et tuez les 3 autres. Sortez du bar, vous serez confronté à un homme armé, prenant la fuite. Poursuivez-le, en prenant sur votre droite au bout de la ruelle. Vous devrez augmenter votre adrénaline, en tuant 3 ennemis, faites-le. Arrivé au tournant de la ruelle, tuez les 2 ennemis qui se présentent à vous. Vous verrez O'Connor, filez vers les escaliers, allez-y.

Vous disposez de 2 minutes pour fuir la zone, courez et prenez sur votre droite en haut des escaliers. Vous tomberez sur un nouvel ennemi avec une matraque, tuez-le. Continuez votre progression en montant les escaliers, un ennemi se trouvera au fond de la ruelle, courez et faites une attaque d'adrénaline en mouvement. Continuez votre route pour retrouver O'Connor. Vous voici devant une porte, vous casserez cette dernière et serez en face-à-face avec O'Connor. Pensez à vous protéger et à effectuer des parades pour le tuer. Ce dernier arrivera à s'enfuir sur les toits, suivez-le et poursuivez votre combat pour le tuer. Une fois cet objectif atteint, vous devrez traverser les Docks.

Infiltrer le chantier naval

-Trouver le ravitaillement
-S'échapper de l'hélicoptère
-Survivre à l'assaut de Solomon
-Aller à la station essence
-Activer les robinets de fuel
-Eliminer Solomon et feindre la mort

Faites une attaque furtive pour tuer le garde. Continuez votre route sur le ponton, pour atteindre un autre garde. Dégainer votre pistolet et tuez-le. Cachez-vous derrière l'armoire métallique et tuez le garde. On vous donnera comme instruction de ne tuer ni civils ni policiers. Continuez sur le ponton, un civil vous sautera dessus, maîtrisez-le. Crocheter la porte et tuez le garde. Récupérez les munitions dans la caisse. Des renforts vous seront envoyés, faites preuve de réalisme pour les tuer.

Continuez votre route, vous trouverez 2 civils et un garde. Faites une attaque multiple pour les neutraliser. Un hélicoptère viendra vous gêner dans votre progression, percutez la porte en fer pour l'ouvrir. Vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez sur la digue, au bout de celle-ci sautez et continuez l'action que l'on vous demande de réaliser avec les touches. Vous trouverez des réservoirs de propane, tirez dessus et prenez à gauche au bout du ponton. Répétez cette opération encore une fois en tirant sur une nouvelle cuve de propane. Vous arriverez dans un entrepôt, tuez le garde et montez les escaliers. Continuez votre chemin, vous rencontrerez Solomon, même principe que contre O'Connor, vous protéger pour mieux le contrer, une fois K.O. Crochetez la porte et continuez au bout du couloir de façon à atteindre la porte sur votre gauche. Descendez les escaliers et courez sur la digue de gauche pour éviter les rafales de l'hélicoptère. Passez devant la maison et allez au bout du ponton, l'hélicoptère se trouve devant vous, tirez sur la cuve de propane pour le détruire.

Vous devrez rallier la station essence pour essayer de vous faire passer pour mort. Prenez sur votre gauche et cachez-vous derrière les poubelles. Solomon ne sera pas mort. Vous serez face à un civil, neutralisez-le. Continuez sur votre gauche, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez votre chemin, vous serez dans une maisonnette, encerclée de 5 gardes. Faites des actions d'adrénaline de façon à en neutraliser plusieurs à la fois. Sortez d'ici et continuez votre chemin. Prenez les escaliers sur votre droite, vous vous trouverez dans un entrepôt. Tuez les 5 gardes avec votre pistolet. Sortez de celui-ci et défoncez la porte du grillage pour rejoindre la station.

En poursuivant votre route, vous atteindrez un parking, un camion viendra créer une collision sur ce dernier. Tuez les gardes présents, grâce à l'adrénaline du tir. Prenez les escaliers au nord-est de votre position, crochetez la porte et tuez le garde présent. De nouveaux gardes viendront, tuez-les. Crochetez la nouvelle porte. Prenez sur votre gauche, tuez les 2 gardes qui vous feront face. Arrivé à la maison, contournez cette dernière, vous verrez plusieurs gardes, un sur le toit, un autre sur votre droite et un sur votre gauche. Une fois place nette, montez le petit ponton et prenez sur votre gauche, crochetez la porte. Vous êtes proche du but, activez votre vision pour vous diriger. Vous aurez 2 min pour atteindre le bateau avant que le chantier naval saute. Vous voici sur le bateau, admirez la cinématique. Les affaires reprennent de plus belle tuez les gardes qui viendront sur ce bateau. Vous devrez combattre Solomon une nouvelle fois, répétez la copie conforme de votre premier combat et tout se déroulera pour le mieux.

Assassiner Wombosi

-Trouver et assassiner Wombosi
-Désactiver le sous-marin et l'hélicoptère
-Désactiver les systèmes d'alarme du navire
-Trouver le général et son pistolet
-Télécharger les fichiers informatiques du journal de bord
-Utiliser le téléphone de sécurité sur le pont
-Tuer Solomon

Au milieu de cette pièce se trouvera un vieux tacot. Sur le côté gauche, 4 gardes s'y trouvent, tuez-les. Prenez 2 portes successivement, pour vous retrouver dans la salle de contrôle. Tuez les 2 gardes présents et désactivez le système d'alarme au fond à droite. En continuant sur votre gauche, ouvrez la porte, vous trouverez un garde, tuez-le. Mettez-vous face au sous-marin et appuyez sur la palette de contrôle, 2 gardes en bas et 3 autres en haut viendront

vous tirer dessus, tuez-les. Montez à l'étage supérieur et appuyez de nouveau sur la 2e palette de contrôle. Le sous-marin tombera dans l'eau et sera hors d'usage. Prenez la porte de l'étage, d'où venaient les gardes qui vous tiraient dessus, pour poursuivre votre chemin. Utilisez la vision de Jason pour rallier le point indiqué.

Vous passerez successivement dans un couloir et dans une cuisine. Vous rencontrerez pas mal de gardes sur votre route. Récupérer un fusil à pompe sur l'un d'eux, ce dernier sera plus puissant et fera plus de dégâts. Vous atteindrez une salle ou le chef de la sécurité fait une réunion. Une fois la réunion terminée, prenez la porte sur votre gauche et continuez dans le couloir, tuez les 3 gardes et continuez votre route. Vous vous retrouverez sur le pont supérieur avec l'hélicoptère. Faites place nette et montez dans l'hélicoptère. Des gardes viendront vous gêner dans votre mission, tuez-les. Rentrez dans la porte qui se sera ouverte face à vous, prenez les escaliers et dirigez-vous grâce à votre vision sur le pont supérieur. Vous passerez successivement sur le haut du bateau, c'est-à-dire les piscines, ainsi que dans un bureau. Les fichiers à télécharger se trouvent dedans. Allez dans le bureau se trouvant face à vous et récupérez les fichiers sur le PC. Continuez votre fouille, vous trouverez le chef de la sécurité, tuez-le et récupérez son pistolet dans le bureau. Sortez d'ici, vous serez face à une porte bloquée, tirez dans le boîtier électrique pour la déverrouiller. Montez les escaliers et utilisez le téléphone. Continuez votre route, vous retrouverez Solomon, tuez-le. Assistez à la cinématique.

Zurich : Eliminer Divandelen

-Aller au premier étage du garage
-Poursuivre Divandelen jusqu'à l'aéroport
-Rattraper Divandelen
-Aller à la station de tramway
-Monter à bord du tramway
-Monter à bord de l'avion-cargo

Prenez sur votre droite pour atteindre le garage au niveau 3. Allez à droite du parking et neutraliser les gardes. Continuez successivement votre recherche en descendant les étages du garage 2, puis 1. Vous trouverez Divandelen au 1er niveau. Un commando viendra récupérer le prisonnier, lancez-vous à leur poursuite. Cachez-vous derrière les voitures et faites des tirs d'adrénaline. Sortez du parking, vous serez dans la rue. Cachez-vous derrière les voitures pour abattre chaque homme de ce commando. Activez la vision de Jason et suivez le point vert sur votre GPS.

Il vous mènera à l'intérieur de l'aéroport. Suivez la direction que votre GPS vous indique. L'intérieur du bâtiment sera relativement bien gardé avec des commandos armés de mitraillettes. Vous verrez Divandelen s'enfuir, prenez sur votre droite dans la salle de réunion et partez à sa poursuite. Tuez les 2 commandos dans le hall, qui se trouve sur votre droite, passez les portiques d'alarme. Vous êtes dans une salle d'attente, descendez les escalators et continuez tout droit dans le couloir. Descendez à nouveau les escalators et faites place nette sur le quai. Allez au bout de ce dernier et retrouvez Divandelen.

Courez après le tramway et montez dans celui-ci. Faites la remontée des rames une à une en tuant chaque garde que vous trouverez, afin de retrouver Divandelen. Continuez à suivre Divandelen, en dehors de la rame de tramway cette fois-ci. Vous rencontrerez bon nombre d'ennemis, ainsi que des métros qui viennent droit sur vous, évitez-les. Empruntez les escaliers. Eliminez les gardes qui se mettront en travers de votre chemin. Vous voici devant le cargo, Jason sautera dans ce dernier. Tuez les 2 gardes se trouvant face à vous. Evitez le blindé en appuyant sur la touche qui vous sera indiqué, continuer de nouveau votre progression en tuant les 3 gardes cette fois-ci. Passez le camion et tuez Divandelen. Partez à l'avant de l'avion et récupérez le parachute. L'avion s'écrasera.

Fuite de l'ambassade

-Echapper au bouclage avant la fin du compte à rebours
-Neutraliser l'officier supérieur
-Echapper aux tireurs d'élite
-Trouver le circuit et ouvrir les portes

Vous voici à l'intérieur de l'ambassade, commencez par neutraliser les 4 gardes se trouvant face à vous. Les marines

viendront semer la zizanie pour vous arrêter. Courez sur votre gauche et montez les escaliers. Continuez votre folle course dans l'ambassade, en vous aidant de la vision de Jason. Vous verrez les Marines défoncer la porte de leur supérieur. Sortez du bureau et filez neutraliser l'officier. Sortez d'ici en empruntant le balcon. Sautez successivement sur l'autre balcon. Utilisez la touche qui vous sera demandée pour neutraliser le Marine. Montez sur le câble et allez sur le toit se trouvant en face. Neutralisez les 2 gardes et évitez les tirs des snipers.

Continuez droit devant vous, Jason sautera à travers la verrière. Sortez du bureau, la Server Room se trouve sur votre gauche, crochetez la porte et désactiver le système. Revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, neutralisez les 2 gardes et continuez la traverse du couloir. Vous arrivez dans un nouveau bureau, faites attention à la grenade, neutralisez le garde. Utilisez la vision de Jason pour vous diriger vers la sortie de l'ambassade. Jason se fera conduire à Paris.

Lituanie : Vilnius : Université de Vilnius

-Réduire Rurik au silence
-S'échapper de l'université
-Eliminer le véhicule blindé
-Traverser la bibliothèque jusqu'au parc
-Aller à la distillerie de l'autre côté
-Créer une diversion pour couvrir votre fuite
-S'échapper de la distillerie

Rien de plus simple pour cette phase, utilisez les boutons qui vous seront indiqués à l'écran. L'alerte maximale sera donnée, utilisez la vision de Jason pour sortir de l'université. Vous rejoindrez la salle de contrôle, neutralisez le garde et prenez une arme dans le râtelier. Tirez à travers les vitres pour tuer les 2 gardes qui s'y trouvent. Poursuivez votre chemin, passez la salle de cinéma et tuer les 2 gardes. Vous voici sur un des balcons de l'université, tuez le garde. Revenez sur vos pas et prenez les escaliers sur votre gauche. Vous voici dans la cour de l'université, tuez les 4 gardes présents, ainsi que les 4 gardes sur les balcons face à vous. Un blindé fera son apparition dans la cour. Pour le détruire, tirez dans le bidon rouge à l'arrière du blindé, ainsi que le bidon se trouvant sous le char. Une fois le blindé détruit, prenez la porte grise.

Vous voici dans la bibliothèque, tuez le garde se trouvant de dos, cela aura pour effet de donner l'alerte. Tuez successivement les 2 gardes sur le balcon et les 2 autres face à vous. Montez les escaliers et traversez à nouveau cet étage, en faisant attention aux gardes. Descendez les escaliers et allez dans le bureau, désactivez le boîtier gris. Prenez la porte grise. Vous voici dans le parc. Faites bien attention chaque ouverture de fenêtre est bien gardée par un sniper. Tuez ce dernier en vous décalant, prenez tout droit, tuez les 2 gardes qui se présentent à vous et allez dans la petite ruelle au fond à droite. D'autres gardes seront présents, au nombre de 5, ainsi qu'un sniper. Une fois tout ce beau monde neutralisé, prenez sur votre droite pour rejoindre le parc. Un sniper se trouvera sur le balcon, tuez-le. Tuez les quelques gardes qui se trouveront dans le parc et prenez la porte que vous trouverez au nord-ouest du parc. Vous voici dans une usine, passez le bar, tuez le garde. Activez la vision de Jason et sortez d'ici en moins de 1 min 30. Une fois le haut de l'usine atteint, cette dernière explosera.

France : Paris : Combat de Castel

-Tuer Castel et protéger Marie

Castel sera un redoutable combattant, puissant dans chaque coup que vous recevrez, il vous fera d'énormes dégâts. Protégez-vous et réaliser des contre-attaques. Une fois tué, vous prendrez le contrôle d'une voiture. Vous devrez conduire vite et bien, tout en évitant la police. Un compte à rebours sera mis en place pour la 2e partie de la course, vous disposerez de temps pour échapper à la police et pour atteindre le garage. Assistez à la cinématique.

Désarmer Renard

-Entrer dans le musée
-Aller dans la salle du banquet

-Suivre l'assassin
-Approcher du garde-fou et observer Renard
-Fouiller les caisses pour trouver la bombe
-Assassiner Azar
-Poursuivre Azar

Prenez droit devant vous dans le petit couloir et montez à la gouttière. Activez la vision de Jason, pour repérer les ennemis. Neutraliser les 2 gardes qui se présentent face à vous et descendez les escaliers. Traversez la galerie et prenez les escaliers sur votre droite. Vous trouverez un garde mort... Crochetez la porte, vous verrez votre homme s'enfuir, suivez-le. En le poursuivant vous rencontrerez des gardes, tuez-les et continuez votre progression en activant la vision de Jason pour le suivre. Il vous attendra derrière un mur, tuez-le et crochetez la porte sur votre droite. Ecoutez la conversation qui se déroule en contrebas. Une fois cette dernière terminée, crochetez la porte et neutraliser le garde. Empruntez le conduit. Continuez votre chemin, vous devrez trouver la bombe dans les différentes caisses. Neutralisez tout d'abord les 2 gardes qui sont présents et récupérez leur pistolet. Fouiller les caisses, la bombe se trouvera dans la dernière.

Vous devrez assassiner Azar, lancez-vous à sa poursuite, vous rencontrerez pas mal de gardes à abattre. Vous aurez 4 minutes pour suivre Azar, autant vous dire que la mission s'avère très délicate, au point que si vous êtes mal équipé en armement, votre progression risque d'être dure. Eliminez le garde se trouvant sur les escaliers et celui en hauteur. Continuez votre chemin sur votre gauche, vous avez 3 gardes, un avec un fusil sniper et les 2 autres avec des fusils à pompe. Avancez sur le balcon, il y a face à vous un nouveau sniper, tuez-le. Progressez à nouveau, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Foncez, montez les derniers escaliers, Jason se chargera de tirer sur l'hélico, Azar s'écrasera.

Survivre au Professeur

-Mettre Marie en sûreté
-Prendre le fusil à pompe d'Eamon
-Quitter la maison et chasser l'assassin
-Tirer sur le réservoir de propane pour créer une diversion
-Tirer sur le réservoir du camion
-S'introduire dans la grange
-Tuer le professeur

Marie est prise sous les tirs du sniper, placez-vous à côté du buffet et appuyez sur la touche action. Allez dans la cuisine et dans le salon pour répéter cette opération. Emparez-vous du fusil qui se trouve à l'étage et sortez de la maison. Vous verrez le laser du sniper, tirez sur la cuve bleue au fond du jardin, pour créer la diversion. Prenez la brèche dans le mur, puis prenez sur votre droite derrière les maisons. Tirez sur le camion et allez droit devant vous, dans la forêt. Vous devrez vous introduire dans la grange, évitez les tirs du sniper et allez dans la grange. Vous serez en hauteur et le professeur en bas, videz votre chargeur pour le blesser. Le combat se terminera au corps à corps.

Planque de Treadstone

-Traverser jusqu'au toit de Treadstone
-Neutraliser les tireurs d'élite
-Accéder à la planque via le Skylight
-S'exfiltrer vers un endroit sûr
-Eliminer Manhein

Tuez le garde face à vous et utilisez le grappin pour descendre. Neutralisez cette fois le sniper et prenez possession de son fusil. Réalisez les opérations que l'on vous demande d'effectuer, pour tuer les 3 snipers. Continuez sur le toit et sauter le balcon, vous serez face à un garde tuez-le. Poursuivez votre chemin, vous monterez un petit muret, un nouveau garde, même principe tuez-le. Sauter le nouveau balcon, vous trouverez 2 snipers. Prenez le bon timing, d'une part pour effectuer un bon décalage avec votre pistolet, que vous avez pris sur le précédent garde. Continuer votre progression, vous trouverez 4 gardes armés, sur votre chemin et 2 autres en hauteur, tuez-les.

Prenez le Skylight qui se trouve face à vous. Vous voici à l'intérieur du bâtiment. Tuez le garde face à vous et descender les escaliers. Vous trouverez plusieurs gardes sur votre chemin. Autant vous dire que la progression sera dure et lente. Une fois cette progression terminée, vous êtes à l'extérieur du bâtiment, derrière une voiture. Tuez les 4 gardes des 2 côtés de cette ruelle et poursuivez votre route, 2 Vans laisseront des gardes, tuez-les. Prenez sur votre droite à l'intersection, vous trouverez d'autres gardes, faites place nette. Continuez votre route, vous êtes au milieu d'une petite placette, tuez les gardes qui viennent droit sur vous. Le portillon vert sur votre droite explosera. Tuez les 2 gardes aux fusils à pompes et évitez le tir de roquette. Ce dernier se trouvera derrière les balustres verts en hauteur. Au fond de la ruelle, prenez sur votre droite et tuez les 2 gardes qui vous y attendent. Marchez, une cinématique se lance. Jason entrera dans une cathédrale.

Appuyez sur la vision de Jason pour repérer les objets à détruire pour infliger des dégâts conséquents à Manhein. Avancez dans la cathédrale, tout en vous baissant et évitant les tirs de ce dernier. Arrivé à la dernière phase de combat, il se placera à la place du prêtre, tirez sur ce dernier. La première phase du combat est terminée. La deuxième sera un combat au corps-à-corps, pensez à vous protéger et à lui donner des coups, des attaques d'adrénaline, pour le tuer. Manhein se prendra un coup de pelle et s'écrasera en contrebas. La mémoire dans la peau se termine sur une belle cinématique.

La Nuit au Musée 2

© Majesco / Pipeworks Software 2009

SUCCÈS

Rien de nouveau sous le soleil (100 G)

Obtenez tous les Trophées de la salle des Trophées.

Flashback (20 G)

Terminez le didacticiel de tablette au Musée d'Histoire naturelle de New York.

Une nouvelle menace (20 G)

Échappez-vous des Archives fédérales.

Singeries (30 G)

Terminez Musée de l'Air et de l'Espace : À la poursuite d'Able.

Beaux-arts (30 G)

Terminez Musée d'Art de Washington.

Merveille du monde (30 G)

Terminez Muséum national d'Histoire naturelle.

Aux frontières de l'infini (30 G)

Terminez Musée de l'Air et de l'Espace : Hangar.

Les clés de la ville (40 G)

Explorez tous les musées.

Le jour se lève (50 G)

Sauvez le monde.

En orbite (10 G)

Détachez Able.

Avec un coureur de singes (10 G)

Parcourez le distributeur automatique.

Carburant fossile (10 G)

Terminez le puzzle du trilobite au Muséum national d'Histoire naturelle.

Énigmes égyptiennes (10 G)

Terminez le puzzle Anubis.

Les joyaux de la couronne (10 G)

Restituez le diamant Hope.

Lady Lindy (10 G)

Relancez le moteur de l'avion d'Amelia Earhart.

Hé ! Dum-dum ! (10 G)

Donnez le chewing-gum à la tête de pierre.

Du doigté (10 G)

Apprivoisez tous les animaux.

Rotor retord (20 G)

Terminez le vol en autogyre.

L'aigle a atterri (20 G)

Terminez la séquence de l'alunisseur en gardant au moins deux barres de Santé.

Mudface (20 G)

Réparez tous les objets cassés du Musée d'Art de Washington.

Connaissance des arts (30 G)

Activez tous les tableaux piégés du Musée d'Art de Washington avec la torche.

Qui est le plus fort ? (100 G)

Collectez 100% des objets cachés.

Un côté très attirant (20 G)

Récupérez tous les magnets.

Facteur (20 G)

Récupérez toutes les cartes postales.

Pro de la clef à molette (20 G)

Récupérez toutes les clefs à molette.

Le 4 juillet (20 G)

Récupérez tous les parchemins souvenirs.

Picasso (20 G)

Récupérez tous les tubes de gouache.

Le préféré de Rexy (20 G)

Récupérez tous les objets collector "Os".

Champion de la caisse à outils (20 G)

Récupérez tous les objets collector "Badges de pilote".

En parfaite condition (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Musée d'Histoire naturelle de New York.

Donjon et pognon (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Smithsonian Castle.

Penny-bilité (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Mémorial Lincoln.

Aucun quart (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Muséum national d'Histoire naturelle.

Inflation (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Musée national de l'Air et de l'Espace.

Tout pour l'art (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Musée des Beaux Arts de Washington.

Aucun quart (20 G)

Récupérez la pièce écrasée au Muséum national d'Histoire naturelle.

Forcez le destin (100 G)

Récupérez les pièces écrasées de TOUS les musées.

Là-Haut

© THQ / Heavy Iron Studios 2009

SUCCÈS

L'aventure est là-haut (15)

Détruis la première vague d'avions.

Vers les Chutes du Paradis (15)

Termine le niveau et suis les traces de Carl qui veut transporter sa maison aux Chutes du Paradis.

Un oiseau appelé Kévin (15)

Trouve Kévin avant Muntz.

Glisser et onduler (20)

Bats l'anaconda géant.

Une voix dans la brume (20)

Trouve la voix dans la brume.

Rencontre avec la meute (20)

Rencontre la meute de chiens composée d'Alpha, Beta et Gamma.

Une nuit dans la jungle (20)

Évite d'être capturé par les chiens de Muntz.

Terreur dans le gouffre (30)

Bats le crocodile géant.

Les Chutes du Paradis (30)

Conduit la maison de Carl en haut des Chutes du Paradis pour terminer ce niveau.

Esprit d'aventure (30)

Libère Russell et Kévin et évade-toi du dirigeable.

L'aventure est là (50)

Bats l'escadrille canine de Muntz qui survole les Chutes du Paradis.

Badge Travail d'équipe (30)

Bats soit l'anaconda géant, soit le crocodile géant en équipe.

Badge Ailes (10)

Détruis le premier avion au-dessus des Chutes du Paradis.

Badge Animation (20)

Déverrouille le bonus Art.

Badge Premiers soins (10)

Utilise la gourde de Russell trois fois.

Badge Chasse aux insectes (50)

Attrape ou écrase 100 insectes ou papillons.

Badge Ornithologie (10)

Repère Kévin pour la première fois.

Badge Défense (15)

Défends-toi face à 10 embuscades de chiens.

Badge Pêche (20)

Survis aux piranhas affamés.

Badge Citoyen du monde (20)

Assure-toi d'éteindre ton feu de camp.

Badge Randonnée (10)

Trouve la vue imprenable sur les Chutes du Paradis.

Badge Entomologie (20)

Récupère toutes les variétés de papillons et insectes dans le jeu.

Badge Karaté (20)

Ouvre 10 pastèques.

Badge Cerf-volant (20)

Sers-toi de la maison de Carl pour flotter au-dessus des abîmes dans le jeu.

Badge Outils pointus (15)

Utilise la clé de Russell pour couper trois objets dans le jeu.

Badge Noeud (10)

Attache la maison pour qu'elle ne s'en aille pas !

Badge Musique (10)

Utilise le clairon de Russell trois fois !

Badge Recyclage (15)

Rejoue n'importe quel niveau déjà effectué en mode Histoire.

Badge Pelle (25)

Utilise Dug pour déterrer tous les os cachés.

Badge Natation (10)

Traverse tous les plans d'eau en nageant.

Badge Sans échec (50)

Termine n'importe quel niveau du mode Histoire sans jamais échouer.

Conservateur de musée (35)

Trouve et récupère tous les artefacts de musée.

Chasseur de souvenirs (30)

Récupère tous les souvenirs de Carl.

Champion Badges du mérite (50)

Obtiens 6000 Badges du mérite dans le jeu pour devenir le champion des badges du mérite.

Badge Main secourable (25)

Sauve ton ami de cinq pièges.

Badge Environnement (20)

Détruis 500 objets.

Badge Sus aux bestioles (25)

Écrase 10 guêpes et araignées.

Bonus multijoueur (50)

Déverrouille les cartes de combat multijoueurs bonus.

Badge Ellie (50)

Termine toutes les cartes de quête pour gagner un badge spécial.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'aventure est là-haut

Dès que le jeu commence, vous devez protéger la maison du maitre et détruire les avions qui l'attaquent. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, visez les avions ennemis et tirez-leur dessus. Accélérez pour rattraper rapidement les appareils qui se font la malle et ralentissez pour tourner avant d'ouvrir le feu sur les avions ennemis. Une fois que les quatre avions sont détruits, vous aurez complété ce chapitre.

Chapitre 2 : Vers les chutes du paradis

Suivez le chemin de la forêt, détruisez les objets que vous rencontrez pour ramasser des pièces puis sautez par-dessus les troncs d'arbres. Avancez à droite, repérez le singe puis poussez le bloc de pierre pour débloquer le chemin.

Ensuite, descendez les marches et ramassez les pièces. Accrochez-vous au rebord de la plateforme du milieu et remontez. Poussez le bloc de pierre vers la droite puis utilisez-le pour traverser et atteindre le côté droit. Ensuite, utilisez la cane pour faire monter Russel avant de poursuivre à droite.

A présent, changez de personnage et incarnez Russel. Avancez en vous dirigeant vers le haut et traversez le long du rebord étroit. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour ne pas tomber. Une fois de l'autre côté, poussez la pierre et incarnez Russell à nouveau. Descendez dans le trou, sautez sur la pierre et remontez grâce à la canne.

Poursuivez à droite, approchez-vous du rebord et planez grâce à la maison. Utilisez le joystick pour vous déplacer et ramasser ainsi les pièces. Suivez le chemin jusqu'à la balançoire, sautez sur les plates-formes puis sur la balançoire pour propulser Russel de l'autre côté. Ensuite, descendez dans le fossé, collectez les pièces et utilisez la corde pour remonter.

Récupérez le fragment Souvenir au sud puis poursuivez à droite. Utilisez Russel, traversez le rebord vers la droite à nouveau puis poussez le bloc de pierre qui se trouve derrière le tronc d'arbre. Ensuite, rebroussez chemin let mettez-vous à deux pour pousser le tronc et ainsi vous frayer un chemin.

Par la suite, utilisez à nouveau la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Approchez-vous du rebord, sautez vers Russel pour qu'il vous rattrape puis bondissez pour atteindre le coté opposé.

A présent, avancez tout droit puis allez à gauche. Sautez sur le rebord, utilisez la canne et aidez Russel à monter puis avancez jusqu'à la balançoire. Refaites la même opération et atteignez le côté opposé. Ensuite, avancez et sautez par-dessus le vide vers le prochain rebord. Après la destruction du rebord, remontez et utilisez Russel pour traverser vers le nord. Ensuite, utilisez la corde pour remonter, avancez et mettez-vous à deux pour pousser la grosse pierre.

Maintenant, descendez et suivez le second chemin (celui de droite). Utilisez Carl, approchez-vous du petit rocher, lisez les instructions et poussez-le. Ensuite, incarnez Russel, traversez le long du rebord et appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire tomber le grand rocher. Faites traverser Russel le long de la plateforme puis utilisez Carl et sautez vers le rebord de celle-ci pour traverser. Enfin, poussez le second grand rocher, descendez et suivez le nouveau chemin qui vient de se créer.

Chapitre 3 : Un oiseau appelé Kevin

Avancez, poussez le tronc d'arbre sur le chemin et poursuivez. Utilisez Carl et déployez le pont vers le nord. Ramassez l'artéfact puis rebroussez chemin. Allez ensuite à droite, poussez le mur vertical et traversez. Avancez en prenant à droite, attaquez les araignées qui apparaissent et allez jusqu'au rebord.

Montez, sautez à gauche et poussez le bloc de pierre avant d'aider Russel à remonter. Poursuivez à gauche, sautez sur les champignons et ramassez les pièces. Ensuite, poursuivez encore à gauche et rejoignez la section glissante. Evitez les pièges et traversez le fleuve. Utilisez d'abord la compétence spéciale pour assommer les hérissons puis collectez l'artéfact dans la grotte avant de revenir. Ensuite, sautez sur le rebord de droite et faites remonter Russel. Utilisez-le pour traversez le long du rebord. Sautez sur les roches, avancez vers le haut et poursuivez à droite. Faites attention aux pièges et continuez jusqu'à Kevin l'oiseau.

Après la courte scène, vous affrontez un chien. Ce dernier commence à grogner puis vous attaque. Attendez qu'il vous charge et appuyez sur la touche d'attaque pour l'assommer. Répétez cette opération deux à trois fois pour gagner le duel. Lorsque le chien s'enfuit, vous rencontrez l'oiseau Kevin. Après la scène, accrochez-vous à lui et utilisez-le pour sauter de l'autre côté. Ensuite, utilisez-le pour sauter encore plus haut. Remontez la pente (au nord), utilisez la corde et faites monter Carl.

Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme supérieure puis poussez la pierre. Incarnez Russel et traversez le long du rebord. Ensuite, sautez et glissez le long de la rivière. Sautez sur les champignons, collectez les pièces et traversez le fossé. Par la suite, incarnez Russel et utilisez Kevin pour sauter sur la première plateforme. Allez au sud de la plateforme, sortez la corde et remontez Carl. Incarnez ce dernier, bondissez sur la plateforme supérieure et remontez Russel. Enfin, utilisez ce dernier pour couper la corde et libérer ainsi la maison.

A présent, suivez le chemin étroit qui se trouve à gauche et grimpez sur les rebords. Descendez une pente, utilisez Carl pour pousser le demi tronc d'arbre et traversez-le. Grimpez sur le rebord, sautez à droite, montez les marches et récupérez le Souvenir près de la cascade. Ensuite, rebroussez chemin, continuez vers le nord et poussez le bloc de pierre. Ensuite, utilisez Russel, accrochez-vous à Kevin et sautez de l'autre côté. Incarnez Carl à nouveau, sautez simplement sur les plates-formes et rejoignez les deux autres personnages. Par la suite, prenez Russel et sautez sur le dos de Kevin pour monter sur la plateforme. Sortez la corde, faites remonter Carl et poursuivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

Chapitre 4 : Glisser et Onduler

Choisissez l'un des personnages pour le diriger lors de sa glissade afin d'éviter les obstacles tout en ramassant un maximum de pièces.

Lorsque vous atteindrez le lac, vous devez affronter un anaconda géant. Pour cela, collectez d'abord les compétences spéciales qui sont éparpillées et utilisez-les pour lui troubler la vue. Ensuite, repérez le champignon qui se trouve à droite du lac et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez la corde, balancez Carl pour attirer l'anaconda et déplacez-le de droite à gauche pour esquiver l'attaque du serpent. Ce dernier tombera dans le piège et se fera électrifier par une anguille. Ensuite, repérez un autre champignon et effectuez la même opération deux fois jusqu'à ce que l'anaconda soit battu.

Chapitre 5 : Une voix dans la brume

Avancez droit devant vous et utilisez l'oiseau pour sauter sur la plateforme supérieure. Sortez la corde, tirez Carl pour le remonter et déplacez-vous à droite pour éviter les épines dans le mur. A présent, poursuivez le long du chemin et faites

attention aux plantes carnivores. Repérez le bloc de pierre (à gauche du chemin) et utilisez Carl pour le pousser. Entrez dans le cul-de-sac, ramassez les pièces ainsi que l'artéfact et rebroussez chemin. Continuez sur la première route, sautez vers le niveau supérieur et utilisez le tronc d'arbre, qui est à gauche, pour attacher la corde à la maison. Ensuite, allez à droite et utilisez Kevin pour sauter de vers le côté opposé. Puis, poussez le pont en bois et permettez ainsi à Carl de traverser.

Maintenant, suivez le chemin et repérez d'abord un autre bloc de pierre dans le mur. Utilisez Carl et poussez-le. Ramassez les pièces, sautez sur le champignon et collectez le Souvenir. Retournez à la grande cour, utilisez les champignons à nouveau et ramassez le maximum de pièces. Ensuite, sautez sur le champignon qui se trouve au nord et montez. Avancez jusqu'au pont en bois et traversez-le. Ramassez les pièces puis utilisez la balançoire pour propulser Russel vers la branche. Accrochez-vous à cette dernière et traversez le vide.

Dans la prochaine cour, ramassez les objets et faites attention aux plantes carnivores et aux insectes. Poursuivez le chemin vers le nord puis sautez. Ramassez d'autres objets puis avancez jusqu'aux sources d'eau. Repérez le rocher (en haut et à droite) et déplacez-le jusqu'à la source qui est au sud. Placez-vous sur le rocher qui est au nord et montez ainsi sur la plateforme.

Avancez jusqu'au cul-de-sac et battez les abeilles pour que Kevin puisse apparaitre. Utilisez Russel, sautez sur l'oiseau puis faites monter Carl grâce à la corde. Avancez jusqu'aux sources suivantes et poussez les trois blocs de pierre au dessus des trois sources d'eau. Montez sur celle de gauche pour récupérer un artéfact puis sur celle de droite pour récupérer des pièces et enfin sur celle du milieu pour poursuivre votre quête.

Avancez jusqu'à la branche verticale, sautez et accrochez-vous. Balancez-vous puis sautez et atteignez ainsi la rive opposée. Avancez, attachez-vous à nouveau à votre maison et continuez. Utilisez la balançoire, courez sur la petite plateforme (à gauche) puis sautez et accrochez-vous à celle qui supporte Russel. Enfin, mettez-vous à deux pour pousser le bloc de pierre et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Rencontre avec la meute

A présent, vous pouvez contrôler le chien. Avancez d'abord à droite et utilisez Doug pour activer le levier et actionner le pont. Traversez, repérez le mur lumineux à gauche et utilisez Carl pour le détruire. Entrez, ramassez l'artéfact et les pièces puis sortez. Avancez à droite, incarnez Doug et approchez-vous du portail. Entrez par la trappe (en bas de la porte), activez le levier et permettez ainsi aux deux autres personnages de passer.

Ensuite, approchez-vous du rebord, sautez et planez jusqu'au coté opposé. Poursuivez le chemin, esquivez les hérissons et nagez dans le lac (à gauche). Utilisez le chien Doug pour ramener Carl hors de l'eau et traversez ainsi le lac. Avancez à droite, entrez dans le second petit lac et ramassez le Souvenir qui se trouve près de la chute d'eau. Ensuite, revenez sur vos pas, allez à droite et approchez-vous de Kevin.

Vous serez alors pris dans une embuscade et attaqué par un chien. Attendez qu'il finisse de grogner puis appuyez sur la touche d'attaque pour le contrer. Répétez cette méthode deux fois puis attaquez-le lorsqu'il est assommé pour qu'il s'en aille.

Ensuite, sautez sur Kevin et atteignez la plateforme supérieure. Utilisez la corde pour faire monter Carl et poursuivez le chemin en faisant attention aux épines. Détruisez la caisse, ramassez l'artéfact puis approchez-vous du rebord. Sautez et planez jusqu'à l'autre bout. Avancez faites attention aux épines puis déployez le pont.

Avancez jusqu'au petit lac et affrontez deux autres chiens errants. Assommez-les, utilisez Doug pour activer le levier et ouvrez ainsi la porte. Ensuite, faites attention aux épines et poursuivez le chemin. Sautez d'une plateforme à l'autre, faites attention à celles qui s'effondrent et traversez. Avancez vers la droite, poussez les blocs de pierre sur les sources puis mettez-vous sur celle qui se trouve au nord pour remonter. Ensuite, utilisez Russel et traversez le rebord de la montagne. Sortez la corde et faites monter Carl.

Suivez le chemin jusqu'au fleuve, utilisez Doug pour nager et emmener Carl jusqu'à la rive. Faites très attention aux plantes carnivores et approchez-vous du pont. Après la scène, descendez les marches (à gauche), utilisez Carl et faites

monter le pont grâce aux ballons. Remontez, traversez et préparez-vous à une autre embuscade. Battez les trois chiens errants et poursuivez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Chapitre 7 : Une nuit dans la jungle

Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'au côté opposé. Après la scène cinématique, affrontez deux chiens errants et neutralisez-les. Ensuite, allez à gauche et utilisez Carl pour détruire le rocher. Incarnez Russel, montez et traversez le rebord. Enfin, utilisez la corde et remontez Carl. Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'à la section suivante.

Après la courte scène, affrontez les trois chiens errants, ramassez les pièces puis collectez un artéfact (au nord). Avancez à droite, montez sur la plateforme et faites monter Russel. Ensuite, incarnez ce dernier et escaladez les grandes marches. Déplacez-vous le long du rebord, détachez la corde près du rocher et sautez sur la branche que vous aviez déployée. Par la suite, incarnez Carl, placez-vous sur la petite marche (à droite) et sautez vers Russel. Balancez-vous à droite et gauche puis sautez de l'autre côté.

A présent, avancez vers la droite et approchez-vous du rebord. Sautez sur la première branche, balancez-vous avant de bondir vers la seconde branche. Prenez à nouveau de l'élan puis sautez sur la terre ferme. Refaites la même opération avec le second personnage et continuez.

Avancez à droite, ramassez les quelques pièces et préparez-vous à une embuscade. Affrontez les quatre chiens ennemis, assommez-les et neutralisez-les. Ensuite, poursuivez à droite et sautez sur les plates-formes de droite. Poussez le bloc de pierre pour faire fuir les chauves-souris, descendez et prenez l'artéfact qui est à gauche de la petite cour.

Maintenant, sautez dans l'eau et allez à droite. Glissez le long du fleuve, ramassez un maximum de pièces et descendez jusqu'au lac. Par la suite, Utilisez le chien Doug et emmenez Carl jusqu'à la terre ferme.

Après la scène cinématique, montez la pente et suivez d'abord le petit chemin qui mène à gauche. Repérez la brèche qui se trouve en bas du mur de pierre et utilisez Doug pour y accéder. Prenez le Souvenir qui est au fond à droite, collectez les pièces et rebroussez chemin. A présent, remontez la pente, marchez à gauche de la chute d'eau et escaladez les marches jusqu'au sommet. Faites attention au sol glissant, ne tombez pas dans le vide et ramassez les pièces qui apparaissent.

Ensuite, traversez le pont en bois, fuyez les chiens qui s'approchent et utilisez Russel pour découper les cordes du pont. Dès que vous accédez à la cour, vous serez à nouveau pris dans une embuscade et vous devrez affronter d'autres chiens errants. Affrontez d'abord une première vague composée de deux chiens puis une seconde vague qui contient, cette fois, cinq chiens. A chaque combat, contrez les deux chefs de meute trois fois pour les assommer.

Chapitre 8 : Terreur dans le Gouffre

Vous commencez ce chapitre par une longue descente à travers une grotte remplie d'eau. Ramassez un maximum de pièces lors de la descente et rejoignez le lac. Vous y affronterez un crocodile géant.

Pour battre ce monstre, incarnez Russel et nagez dans l'eau. Attirez le crocodile vers les grottes d'épines situées à droite et à gauche du lac. Attendez qu'il déclenche son attaque et esquivez-la. Lorsqu'il se retourne sur son dos, incarnez rapidement Carl qui est resté au sol et lancez la pierre sur la stalactite pour la faire tomber sur le ventre du monstre. Répétez cette opération une seconde fois en l'attirant vers la seconde grotte et achevez ainsi le crocodile. A présent, sautez sur les plates-formes puis sur le ventre du crocodile et atteignez ainsi la sortie.

Chapitre 9 : Les chutes du paradis

Avancez à gauche, utilisez Carl pour délivrer le bloc de pierre puis poussez-le jusqu'à la plateforme. Allez à gauche et saisissez un artéfact avant de revenir vers le bloc de pierre qui vous permet d'atteindre la plateforme. Avancez à gauche, sautez sur la plateforme mobile et bondissez vers la rive avant qu'elle ne s'écroule. Poursuivez à gauche, sautez et accrochez-vous à la liane. Balancez-vous et sautez à gauche.

Avancez vers la gauche jusqu'à la plateforme. Suivez d'abord le petit chemin de gauche et ramassez un artéfact. Ensuite, revenez sur vos pas et sautez sur la plateforme. Avancez, sautez d'une liane à l'autre et atteignez le côté opposé. Ensuite, bondissez d'une plateforme à l'autre puis sautez et approchez des ballons. Accrochez les ballons à la maison et permettez-lui ainsi de s'élever encore plus haut dans le ciel.

A présent, entrez dans la grotte qui vient d'apparaitre et faites attention au cordes suspendues car il s'agit de bêtes carnivores. Traversez le fleuve, montez la pente et utilisez Russel pour traverser le rebord. Ensuite, sortez votre corde, attendez que Carl s'accroche et tirez-le. Déplacez-vous vers la gauche pour l'emmener sur une autre plateforme.

Maintenant, montez la pente puis les marches et faites attention au sol glissant. Esquivez les bêtes carnivores et avancez. Sautez sur la terre ferme et quittez la grotte. Sautez à gauche, montez sur les grandes marches et suivez le chemin de droite. Utilisez Russel pour traverser le rebord de la montagne et sortez la corde avant de le déplacer vers la droite en ramassant les pièces. Par la suite, sautez d'une plateforme à l'autre puis escaladez la pente de droite. Sautez sur les ballons, ramassez les pièces éparpillées puis libérez-les.

Maintenant, utilisez Russel pour dégager la toile d'araignée et entrez dans la grotte. Ecrasez les insectes qui sortent du trou et utilisez Russel pour découper la toile et délivrer la pierre. Ensuite, utilisez Carl pour pousser le grand rocher puis déplacez la pierre sur ce rocher. Utilisez cette combinaison pour sauter au-dessus de la grande toile et atteignez ainsi le côté opposé.

A présent, escaladez la pente qui est à gauche, sautez sur la plateforme du milieu puis sur celle de droite. Remontez une autre pente, prenez à droite et écrasez les araignées. Utilisez Doug le chien et entrez dans le tunnel qui se trouve au nord. Placez le chien sur la plateforme mobile puis utilisez Carl pour sauter et faire monter Russel.

Escaladez la pente jusqu'à la prochaine section et poussez les blocs de pierre pour changer la direction des chauves-souris. Saisissez le Souvenir qui se trouve à gauche let poursuivez jusqu'à la sortie de la grotte.

Allez à droite, descendez d'abord les marches et ramassez l'artéfact qui est à votre droite. Rebroussez chemin, utilisez Russel et avancez le long du bord jusqu'à la plateforme mobile. Sortez la corde, déplacez Carl jusqu'au côté opposé et utilisez ce dernier pour faire tomber le grand bloc de pierre (à droite). Ensuite, incarnez Russel, balancez la plateforme du côté gauche puis courez et sautez sur le chemin de la montagne. Sortez à nouveau la corde, accrochez Carl et faites attention aux chauves-souris qui jaillissent des trous. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la fin du chemin. Enfin, tirez sur la corde et remontez Carl.

Sautez rapidement sur les plates-formes qui sont à droite avant qu'elles ne s'effondrent et atteignez les ballons. Ramassez les pièces, dégagez les ballons à l'aide de Carl puis montez sur les grandes marches et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 10 : Esprit d'aventure

D'abord, approchez-vous de la trappe et utilisez Carl pour dégager la grille. Utilisez Doug, faufilez-vous dans la trappe et activez la manivelle se trouvant de l'autre coté. Prenez à droite et poussez la première statue en direction du nord. Poussez la seconde à droite et entrez dans l'ascenseur.

Détruisez les tonneaux et les caisses et ramassez un maximum de pièces. Ensuite, avancez à droite et mettez-vous sur la passerelle. Utilisez Doug pour activer le levier et montez vers le niveau supérieur.

D'abord, prenez les pièces qui sont dans la caisse de droite puis allez à gauche. Mettez-vous sur une autre passerelle et faites tourner les manivelles à la même vitesse pour rester en équilibre. Ensuite, sautez sur les ballons, ramassez les pièces et rejoignez la passerelle de droite.

A présent, envoyez Doug via la passerelle qui se trouve en bas et activez le levier. Ensuite, utilisez Carl, sautez sur la passerelle supérieure et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et prenez à droite. Activez le mécanisme et continuez par la droite.

Placez-vous sur la plateforme, utilisez Doug et activez le levier. Montez et allez à gauche. Evitez les hélices, avancez jusqu'au levier et envoyez Doug pour l'activer. Montez ainsi sur la passerelle, faites attention aux jets de vapeur et rejoignez le niveau supérieur.

Prenez à droite, faites attention aux poutres mobiles et avancez au moment opportun. Il est préférable de déplacer un personnage par poutre. Ensuite, sautez sur les ballons et ramassez un maximum de pièces. Poursuivez à droite, prenez l'ascenseur et sauvez Russel qui est enfermé. Par la suite, vous serez pris dans une embuscade. Assommez les deux vagues de trois chiens errants puis ouvrez la porte qui se trouve au fond. Avancez et tournez à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur et retournez au point de départ en prenant à gauche.

Récupérez le Souvenir qui se trouve à proximité des flèches, poussez le support des statuettes puis poussez la porte (à gauche). Entrez, suivez le couloir et préparez-vous à une autre embuscade. Assommez les chiens puis libérez l'oiseau Kevin. Sortez de l'ascenseur, avancez à gauche et utilisez Russel pour traverser le long du rebord supérieur. Sortez la corde, tirez Carl et allez à gauche. Faites attention aux jets de vapeur qui émanent des trous et atteignez le côté gauche de la passerelle.

Avancez vers le nord de la passerelle, activez les manivelles et préparez-vous à une embuscade (juste après la courte scène). Assommez le chien, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez un nouvel endroit semblable au précédent. Effectuez la même opération, tirez Carl grâce à la corde et faites tourner les manivelles. Suivez la passerelle en allant par la gauche, tournez les dernières manivelles et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 11 : l'aventure est là

Dans ce chapitre, vous réaliserez les mêmes actions qu'au premier chapitre. Vous devez piloter le biplan et détruire ceux des ennemis tout en protégeant la maison. Commencez d'abord par détruire trois avions pour atteindre le point de contrôle. Ensuite, détruisez quatre biplans puis six. Utilisez les attaques spéciales qui sont éparpillées dans les airs ainsi que les missiles pour infliger plus de dégâts. Lancez les écureuils pour divertir les biplans ennemis et utilisez la clé pour réparer votre biplan.

Enfin, vous devez détruire le dirigeable. Pour cela, vous devez viser les quatre moteurs qui sont sur les côtés et les deux gouvernails qui sont à l'arrière. La meilleure technique pour y arriver rapidement est de maintenir la touche de freinage enfoncée tout en ouvrant le feu sur les cibles. Ainsi, vous gardez une bonne vitesse et vous infligez d'importants dégâts à votre cible. Une fois que le dirigeable est détruit, la mission ainsi que le jeu s'achèvent. Félicitations, vous avez réussi à venir à bout de Là-Haut !

Lara Croft and the Guardian of Light

© Square Enix / Crystal Dynamics 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Un ami dans le besoin (20)

Jouez en mode Coop.

Saut de l'ange (15)

Rattrapez Totec avec le grappin alors qu'il plonge vers une mort certaine.

Retour à l'envoyeur (15)

Renvoyez un projectile à un ennemi à l'aide du bouclier de Totec.

D'une pierre trois coups (10)

Tuez 3 ennemis avec une seule bombe.

Double saut (10)

Sautez du bouclier de Totec alors qu'il est lui-même en train de sauter.

Tu parles d'une souricière (10)

Activez tous les pics du tombeau des araignées simultanément.

Soutien de famille (25)

Réussissez le plus haut score d'objectif d'un niveau.

Voir rouge (20)

Récupérez 10 crânes rouges dans un niveau.

Bourreau de travail (15)

Réussissez un défi à récompense unique.

Pilleur de tombes (25)

Récupérez toutes les reliques, tous les artefacts et toutes les armes.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

COSTUMES À DÉBLOQUER

Tenue de biker

Obtenir 1 900 000 points en mode solo.

Tenue doppleganger

Obtenir 2 400 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°1

Obtenir 1 410 000 points en mode solo.

Tenue jungle n°2

Terminer le jeu.

Tenue Lara Croft Legends

Vaincre Xolotl.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Temple de la lumière

Après la scène cinématique du début, montez les escaliers qui sont derrière vous et ramassez les gemmes éparpillées. Par la suite, redescendez et posez des bombes près des engrenages. Eloignez-vous, déclenchez les explosifs pour ouvrir la porte et entrez.

Montez les escaliers jusqu'à la plateforme, tirez sur les urnes et récupérez les gemmes. Montez les prochaines marches, avancez jusqu'au prochain piège qui lance des flèches et utilisez les bombes pour le détruire. Ramassez les gemmes, traversez le pont et montez aux escaliers.

Après la courte scène, utilisez la lance de Totec et abattez les trois monstres qui vous attaquent. Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers et prenez à gauche.

Dans la prochaine zone, détruisez d'abord les pièges qui lancent des flèches puis ramassez les gemmes et le second crâne rouge. Ensuite, marchez sur l'interrupteur du milieu et passez la porte qui s'ouvre.

Décochez une lance dans le mur en face de la porte, sautez dessus et utilisez-la pour atteindre le rebord élevé.

Utilisez la source pour guérir de vos blessures, détruisez trois urnes et montez les marches. Tuez cinq monstres, montez et détruisez deux urnes. Détruisez également deux pièges à flèches, ramassez les trois gemmes puis lancez le grappin sur l'anneau se trouvant sur l'autre plateforme. Montez en vous accrochant au grappin, récupérez le troisième crane rouge puis marchez sur l'interrupteur de la porte et descendez. Enfin, passez la porte qui vient de s'ouvrir et montez les marches.

Tuez quatre monstres, avancez et détruisez les barils explosifs. Poursuivez vers la zone suivante, ramassez deux trousses de soin à droite des marches puis avancez à gauche. Agrippez-vous au levier, tirez pour ouvrir la porte et franchissez-la avant qu'elle ne se referme.

Par la suite, abattez quatre monstres et détruisez les deux pièges à flèches à gauche. Descendez les marches pour récupérer une trousse de soin et remontez. Approchez-vous du bord, lancez votre arme dans le mur près du crâne rouge et sautez sur celle-ci pour récupérer le crâne et traverser ainsi vers la prochaine zone.

Détruisez les deux pièges à flèches, récupérez l'Artéfact au milieu et équipez-vous-en. Ramassez les cinq gemmes, tirez le levier et passez la porte avant qu'elle ne se referme. Augmentez votre santé, récupérez les huit gemmes et grimpez à l'échelle à droite. D'abord, détruisez les pièges à flèches et éliminez quatre monstres. Récupérez le cinquième crâne rouge, trois gemmes et poussez les deux sphères vers le niveau inférieur.

Redescendez, placez les deux sphères sur les deux interrupteurs au sol, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Montez les escaliers, ramassez quatre gemmes en chemin et continuez jusqu'à la zone suivante.

A présent, sautez d'un vase à l'autre sans toucher le sol, ramassez les gemmes et le crâne rouge qui s'y trouvent et complétez ainsi le défi. Repérez l'anneau sur le mur, lancez le grappin, courez le long du mur et sautez lorsque vous vous approchez de l'autre rebord. Une fois que ceci est fait, entrez vers la section suivante.

Dès que vous entrez, un piège se déclenche. Pour le détruire, avancez d'abord dans le sens des aiguilles d'une montre et poussez la sphère sur le premier interrupteur au sol.

Remarquez alors que la flamme qui se trouve devant la porte s'est éteinte et que le levier est désormais accessible. Tirez alors le levier et détruisez ainsi la moitié du piège. Ensuite, tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et poussez la sphère vers le second interrupteur au nord. Enfin, tirez le second levier au sud et détruisez ainsi le piège. Si vous détruisez le piège en moins de 30 secondes, vous obtenez une récompense.

Passez la porte suivante, récupérez le crâne rouge et les deux gemmes. Marchez sur l'interrupteur et traversez rapidement la passerelle qui se dresse.

Dans la section suivante, récupérez trois gemmes au sud et repérez un crâne rouge en haut à gauche de la prochaine porte. Montez sur l'un des pots, placez une lance dans le mur juste sous le crâne et atteignez-le. Une fois qu'il est en votre possession, descendez et prenez l'entrée suivante.

D'abord, détruisez deux pièges à flèches en haut, sautez du rebord et détruisez six autres pièges, en bas.

Ramassez la trousse de soins, descendez les marches et plantez une première sous le crâne rouge. Montez la moitié des escaliers, lancez une seconde lance dans le mur puis lancez une troisième lance à partir de la plateforme élevée. Ensuite, sautez d'une lance à l'autre pour remonter, récupérez aussi le crâne rouge au fur et à mesure et atteignez la plateforme suivante.

Utilisez le grappin sur l'anneau élevé du mur à droite puis courez le long de ce mur pour obtenir l'amélioration santé et revenez sur la plateforme.

Ensuite, tirez sur la cible rouge au milieu et passez la porte qui vient de s'ouvrir. Ramassez les trois gemmes, tirez à nouveau sur la cible à partir de votre emplacement et ouvrez ainsi une seconde porte. Passez-la porte et regardez la scène cinématique.

Après la scène cinématique, abattez deux trolls et huit démons. Effectuez plusieurs roulades pour esquiver l'attaque du troll puis décochez-lui plusieurs lances pour l'abattre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez par la porte illuminée.

Tirez sur la cible au fond pour ouvrir la première porte, lancez une lance dans le mur de droite et utilisez-la pour atteindre l'amélioration de santé. Ensuite, revenez à l'entrée, propulsez deux lances sur les statues et traversez ainsi le vide. Grimpez vers la plateforme qui se trouve au-dessus de la cible, obtenez l'amélioration de munitions et revenez là où vous aviez battu les trolls.

A présent, détruisez les sept urnes, montez les marches et détruisez sept autres. Continuez à monter les escaliers et atteignez la zone suivante.

Avancez le long du pont, abattez deux trolls, récoltez six gemmes en chemin et utilisez deux trousses de soins. Lorsque les ennemis sont abattus, entrez par la porte illuminée à droite.

D'abord, récupérez les six gemmes à gauche et tirez sur la cible au fond à droite.

Lorsque la première porte s'ouvre, poussez la sphère jusqu'à l'interrupteur au nord et traversez la passerelle qui vient de se former tout en évitant les flèches. Tirez sur la cible une seconde fois, poussez la seconde sphère à la place de la première et revenez de l'autre côté. Tirez à nouveau sur la cible, poussez la première sphère et placez-la sur le premier interrupteur en bas de l'écran.

Par la suite, faites attention aux flèches et sautez d'une passerelle à l'autre pour approcher des pièges à flèches. Détruisez-les grâce aux bombes, obtenez l'amélioration des munitions et quittez cet endroit.

Maintenant, montez les prochains escaliers, récupérez l'artefact et entrez. Tirez le levier en haut à droite, traversez rapidement les passerelles qui se forment et atteignez la plateforme suivante.

Récupérez rapidement le crâne rouge et les huit gemmes, grimpez sur les deux premières plates-formes puis plantez une lance dans le mur mobile pour atteindre les prochaines plates-formes. Lorsque vous atteignez l'avant dernière, lancez le grappin sur l'anneau et hissez-vous vers la plateforme. Faites attention au rocher qui tombe, sautez rapidement avant que la plateforme ne s'effondre et montez les marches qui mènent vers la sortie.

Chapitre 2 : Les environs du temple

D'abord, récupérez le fusil d'assaut et descendez les marches. Partez directement à droite des marches (au nord de l'écran) et récupérez trois gemmes et un crâne rouge. Ensuite, partez au sud des marches, abattez des crocodiles en chemin et repérez un crâne rouge et trois gemmes.

Par la suite, partez au nord-ouest de la crypte et abattez des monstres qui lancent des boules magiques. Tirez sur les véhicules pour créer une explosion et achevez-les tous. Sécurisez ainsi la zone, détruisez un premier véhicule au sud et revenez. Détruisez un second véhicule juste avant d'atteindre le pont et avancez.

Traversez le pont, abattez deux monstres et sautez sur le rebord inférieur. Plantez une lance dans le mur, utilisez-la pour remonter sur le pont et avancez. Repérez la statue sur laquelle se trouve un crâne rouge, utilisez une lance pour atteindre son sommet et récupérez-le.

Lorsque vous arrivez devant l'entrée du tombeau, partez d'abord à droite, abattez des crocodiles, récupérez une trousse de soins et deux munitions. Suivez le chemin vers la droite, abattez d'autres ennemis et repérez des escaliers. Juste avant les escaliers, au nord, se trouvent des piliers sur lesquels il existe des gemmes et des munitions. Partez vers la rivière au nord-est, repérez la cascade d'eau et récupérez le crâne rouge qui se trouve derrière le rideau d'eau.

Ignorez les escaliers, revenez en arrière et contournez l'entrée du tombeau. Abattez des monstres et des crocodiles, passez à gauche du tombeau et repérez un crâne rouge entre les rochers dans l'eau.

Ensuite, partez au nord du tombeau et traversez la rivière sans toucher l'eau. D'abord, partez à droite des marches,

récupérez six gemmes et revenez sur vos pas. Prenez les escaliers à droite, courez lorsque vous traversez le pont, sautez sur le second pont à gauche plus loin et dépêchez-vous de traverser avant qu'il ne s'effondre.

Ignorez les marches pour l'instant et partez à droite. Abattez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres.

Récupérez un crâne rouge au nord, détruisez des véhicules et entrez dans la crypte à droite.

A l'intérieur de la crypte, poussez la sphère à gauche sur la première dalle qui se trouve à proximité.

Ensuite, poussez la seconde sphère vers la dalle qui se trouve à l'extrême droite. Enfin, poussez la première sphère entre les piques et placez-la sur la dalle de droite. Il ne vous reste plus qu'à prendre l'artéfact désormais accessible et sortir.

Revenez maintenant vers les escaliers que vous aviez ignorés, détruisez deux véhicules à gauche des marches puis montez.

Devant l'entrée du temple, récupérez le fusil à pompe à gauche et placez une bombe sous la main. Marchez sur la dalle interrupteur pour ouvrir la porte et explosez la bombe pour soulever la main et bloquer ainsi la porte.

Récupérez le premier disque solaire, passez la porte qui vient de s'ouvrir au sud-ouest et abattez un troll, une douzaine de crocodiles et deux monstres.

Une fois que la zone est sécurisée, rechargez vos munitions en haut des marches puis redescendez et continuez à gauche. Traversez le pont, descendez au niveau inférieur puis descendez la pente. Juste avant de tourner vers le sud, plantez une lance dans le mur au nord et utilisez-la pour atteindre l'amélioration de munitions sur la plateforme, en haut.

Traversez la passerelle en bois et approchez-vous du prochain gouffre. Plantez une lance dans le mur au nord et utilisez-la pour traverser les piques.

Traversez le prochain pont, abattez deux monstres en chemin et continuez. Remplissez votre jauge de santé grâce à la source au nord puis avancez à droite et abattez dix crocodiles. Descendez dans l'eau, abattez un monstre au nord et entrez dans la crypte.

D'abord, placez une bombe près de la cible, ne l'explosez pas pour l'instant et utilisez une lance pour dégager la première barrière et avancer. Explosez la bombe pour dégager la seconde barrière et avancez ainsi en haut des marches jusqu'à la prochaine pièce.

A présent, escaladez un petit pilier puis un autre plus haut, descendez la boule et placez-la entre les piliers. Une fois que les flèches ne peuvent plus atteindre le levier, tirez ce dernier pour soulever la cage et allez chercher le disque solaire avant qu'elle ne se referme.

Ensuite, trouvez la sortie de la pièce au nord du levier et prenez les escaliers.
En sortant, affrontez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres. Détruisez les véhicules et partez à gauche.

Descendez les marches, avancez à gauche, dépassez le tombeau central et descendez les marches plus loin. Avancez le long du pont, ne sautez pas par-dessus le vide et descendez via le piédestal. Avancez au nord, abattez plusieurs monstres et entrez dans la crypte.

A partir du haut des marches, lancez une première lance sur le pilier. Descendez au milieu des marches, plantez une seconde lance puis descendez les marches et plantez une dernière lance. Enfin, grimpez sur les lances, récupérez l'Artefact et sortez.

Regrimpez sur le pont, sautez par-dessus le vide et traversez le pont. Récupérez une sphère au nord et poussez jusqu'aux piliers à l'Est. Montez sur la sphère, plantez une lance sur le pilier et grimpez ainsi pour obtenir une amélioration de santé.

Ensuite, allez vers la construction située au nord du pont et utilisez le grappin pour traverser.

Repérez le dernier disque solaire dans la cavité élevée, utilisez une lance pour l'atteindre et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée du tombeau de l'araignée. Abattez deux trolls et des crocodiles en chemin, rejoignez l'entrée du tombeau qui s'ouvre puis abattez une douzaine d'araignée, deux trolls et deux monstres. Une fois que la zone est sécurisée, montez les marches et entrez dans le tombeau de l'araignée.

Chapitre 3 : Tombeau des araignées

Suivez le chemin, descendez les marches et approchez-vous du gouffre, plus loin. Faites attention aux nombreuses araignées qui remontent du gouffre, abattez-les en reculant et sécurisez l'endroit.

Une fois que ceci est fait, tirez le levier pour faire apparaitre un anneau et utilisez le grappin pour traverser le gouffre.

Suivez le chemin, descendez les marches et détruisez l'urne pour obtenir des munitions. Avancez jusqu'au croisement, partez d'abord à gauche pour ramasser trois gemmes puis revenez et prenez à droite. Accrochez le grappin à l'anneau en haut du mur, courez le long du mur puis sautez pour traverser le vide.

Sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi une section du pont. Montez sur la plateforme, sautez vers le pont à gauche et suivez le chemin. Ramassez trois gemmes dans le coin, abattez deux araignées et marchez sur la dalle pour ouvrir la porte.

Dans la pièce suivante, abattez une vingtaine d'araignée et dont trois géantes. Une fois que la zone est sécurisée, récoltez le premier crâne rouge dans le coin, poussez la sphère sur la source de feu et avancez ainsi à gauche.

Prenez la gemme dans le coin, descendez les marches plus loin et entrez dans la crypte.

Ramassez les sept gemmes, le lance-flammes au milieu puis abattez une vingtaine d'araignée et sortez.

A présent, descendez les marches au sud de l'écran, récupérez des munitions dans l'urne et approchez-vous de l'obus en mouvement. Placez un explosif près du poteau central, attendez le moment adéquat et explosez-le afin de l'amener directement sur les flammes à droite. Vous gagnez ainsi une amélioration de santé. Sinon, poussez simplement la roche sur les flammes une fois qu'elle est libérée.

Abattez alors plusieurs araignées, un troll et avancez. Récupérez deux gemmes dans le coin et neutralisez un autre troll et des araignées en chemin. Dirigez-vous vers le nord, sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi une autre section du pont. Sautez sur la plateforme suivante puis sur la passerelle, avancez et abattez d'autres araignées.

Au croisement, partez d'abord au sud-ouest et montez les marches. Essayez de sauter 12 fois au-dessus du piège et obtenez ainsi une amélioration de munitions. Détruisez ensuite le piège avec une bombe, récupérez les trois crânes rouges et les six gemmes et descendez.

Prenez cette fois l'autre chemin au croisement, marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et entrez. Marchez rapidement sur les trois dalles de la pièce suivante, récupérez ainsi trois gemmes et ouvrez une cavité au nord. Récupérez le crâne rouge à l'intérieur et descendez les marches.

A présent, courez sur les dalles qui émergent des piquets, récupérez les trois crânes rouges et marchez sur l'interrupteur du milieu. Pour ouvrir la porte de la crypte, vous devez marcher sur toutes les dalles de façon à atteindre l'entrée en même temps.

A l'intérieur de la crypte, plantez une lance sur l'extrémité droite des planches collées au mur, déclenchez toutes les dalles de droite et sautez sur la lance pour éviter les piquets. Une fois que la cage de l'artéfact est ouverte, attendez que les piquets redescendent, rebroussez chemin et récupérez-le.

Par la suite, sortez de la crypte et entrez par la porte qui se trouve à gauche des marches. Détruisez les urnes, obtenez

les munitions et les trousses de soins et descendez les marches. Sautez par-dessus le vide, abattez quatre araignées et repérez l'anneau sur le pilier. Utilisez le grappin pour descendre en rappel le long du pilier, obtenez une amélioration de santé et remontez. Abattez trois autres araignées et traversez le pont.

Abattez d'autres araignées en avançant, détruisez les deux urnes et obtenez des munitions et une trousse de soin. Ensuite, placez-vous sur la dalle pour stopper la plateforme en rotation, plantez une lance sur le côté de la structure et grimpez dessus. Lorsque la structure se remet à tourner, attendez qu'elle se dirige vers l'autre côté du ravin et sautez pour traverser.

Remontez la courte pente en courant, sautez sur la plateforme suspendue et étalez ainsi le pont. Revenez sur vos pas, marchez sur l'interrupteur au sol pour abaisser la plateforme en rotation et sautez sur son sommet. Sautez de l'autre côté et abattez Leglion, l'araignée géante.

Ignorez le pont pour l'instant, revenez vers les escaliers cassés et sautez par-dessus le vide. Revenez jusqu'à l'endroit du triple piège que vous aviez détruit auparavant, effectuez un grand saut au nord et partez à gauche.
Remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à ce que vous sautiez sur une plateforme qui descend vers le bas. Laissez-vous tomber jusqu'au bout, sautez sur le pilier qui est sur votre droite et récupérez le Sceptre de Cihuacoati. Ensuite, sautez sur les plates-formes de gauche et revenez ainsi vers l'endroit où vous aviez battu Leglion.

A présent, descendez les marches au nord et plantez deux lances dans le mur d'en face afin d'atteindre un crâne rouge en haut de la poutre. Maintenant, traversez le pont et faites attention au piège qui se déclenche. Approchez-vous du cylindre épineux, tirez sur les barils explosifs en haut du piège puis accrochez-vous sur le bord du pont pour l'éviter. Il ne reste plus qu'à traverser le pont et entrez pour compléter le chapitre.

Chapitre 4 : Invocation

Avant de traverser le pont, partez d'abord à gauche suivez le chemin vers l'est et repérez un premier crâne rouge entre les rochers dans l'eau.

Récupérez-le, revenez sur vos pas et partez cette fois à droite du pont. Avancez le long du mur, continuez en passant les troncs d'arbres et repérez un second crâne rouge près du mur d'en face. Récoltez-le, revenez sur vos pas et traversez enfin le pont.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par le dinosaure T-Rex et d'autres ennemis. Pour battre le dinosaure, vous devez l'amener sur les pièges à piquets et les déclencher.

D'abord, amenez sur le premier piège près de vous et marchez sur l'un des trois interrupteurs au sol pour le déclencher. Ensuite, partez à l'ouest, repérez le second piège et tirez sur la cible pour faire descendre les piquets. Attirez le dinosaure sur le piège et tirez sur la cible une seconde fois pour le déclencher et blesser ainsi la créature. Enfin, allez au nord de la zone, repérez le piège puis la cible protégée par un mur de briques. Passez derrière le mur, tirez sur la cible pour faire descendre les piquets et attirez le dinosaure pour qu'il détruise le mur. Ainsi, abattez les autres ennemis qui vous attaquent, ou ignorez-les, attendez que le dinosaure mette ses pattes sur le piège et tirez sur la cible pour l'éliminer une fois pour toutes.

Chapitre 5 : Porte oubliée

Prenez la trousse de soin, les munitions et avancez vers la zone suivante. Placez la première boule sur l'un des réceptacles et détruisez les urnes puis prenez leur contenu et montez les escaliers qui sont à droite.

Passez l'entrée illuminée par une torche bleue, éliminez plusieurs crocodiles et descendez à droite. Tirez une première fois sur la cible pour descendre le bloc, placez la sphère dessus et tirez une seconde fois pour le remonter.

Placez une bombe sur le côté droit de la sphère, éloignez-vous et tirez pour la propulser vers la section supérieure de la zone. Enfin, abattez les quatre monstres qui arrivent et poussez la sphère jusqu'à l'entrée.

Placez-la sur l'un des réceptacles et remontez les mêmes marches à droite. Continuez cette fois à remonter, détruisez quatre urnes et sautez par-dessus le vide.

Repérez la plateforme circulaire avec une sphère à l'intérieur et avancez le long du bord de cette plateforme afin de faire tomber la sphère par le trou qui se trouve au centre.

Ensuite, détruisez quatre urnes, prenez leur contenu et montez les escaliers à droite. Mettez-vous sur le carré au sol, tirez sur la cible pour monter le bloc et utilisez le grappin sur l'anneau supérieur. Courez le long du mur, sautez et atteignez la partie supérieure.

D'abord, abattez une douzaine de monstres et récupérez un crâne rouge sur un rebord, au sud.

Remontez à l'aide d'une lance, cassez les urnes et prenez leur contenu. Mettez-vous sur la dalle au sol pour descendre le pilier, relâchez et plantez des lances sur le pilier afin de pouvoir grimper par la suite. Poussez ainsi la boule, récupérez un crâne rouge sur un rebord à gauche et descendez. Poussez la boule là où se trouve la plateforme circulaire et poussez-la sur l'un des rebords à droite, ou à gauche.

Par la suite, montez les escaliers qui sont à gauche de la plateforme circulaire, marchez sur la dalle et entrez dans la pièce suivante.

Abattez un troll, plusieurs crocodiles et des monstres puis détruisez la tombe avec une bombe et récupérez les munitions. Localisez une amélioration de santé dans une alcôve à droite de l'entrée et prenez-la. Repérez le crâne rouge, plantez une lance sur le mur d'en face, récupérez rapidement l'objet et sautez sur la lance pour éviter les piquets. Une fois que ceci est fait, entrez dans la crypte, à droite.

D'abord, placez une bombe près de la cible et mettez-vous en face de l'anneau. Lancez le grappin, explosez la bombe et sautez vers le bloc qui s'élève. Grimpez-dessus à l'aide du grappin, récupérez la Flèche de pierre et sautez par-dessus le vide pour quitter la crypte.

Une fois dehors, descendez via l'échelle à gauche récupérez les pistolets mitrailleurs et descendez par l'autre échelle. A présent, vous devez marcher sur toutes les dalles mobiles pour ouvrir la cage qui renferme une sphère. Pour cela, sautez par-dessus la première dalle puis faites le tour jusqu'à revenir vers celle-ci. Obtenez une amélioration de munitions, sortez la sphère de la cage et poussez-la à droite.

Détruisez les prochaines urnes, récupérez leur contenu et poussez la boule vers la dalle au sol. Remarquez les planches qui s'étalent en haut, poussez la boule jusqu'à son réceptacle et abattez plusieurs ennemis.

Une fois que la zone est sécurisée, remontez une nouvelle fois les escaliers qui sont à droite et allez là où se trouve la plateforme circulaire. Abattez six monstres, courez sur la passerelle à gauche et sautez par-dessus le vide.

Détruisez les urnes, rappelez-vous de l'ordre de lancement des flèches et courez le long du pont. Détruisez les pièges à flèches avec une bombe, montez les marches à droite et plantez une lance dans les planches. Utilisez cette dernière pour atteindre la section élevée du pont et remontez jusqu'à la salle éclairée par les torches bleues.

A l'intérieur de la salle, récupérez les gemmes dans le coin en haut à gauche, détruisez les urnes, le sarcophage et récupérez les munitions et les trousses de soin qui en découlent. Ensuite, grimpez à l'échelle à droite et entrez dans la crypte.

Tuez les six monstres pour obtenir le Spectre de Huitzilopochtli et sortez. Utilisez les lances pour les abattre rapidement.

Suivez le petit chemin au nord et entrez dans une nouvelle zone. Abattez plusieurs monstres, une douzaine de crocodile et des sorciers. Une fois que la zone est sécurisée, tirez le levier à droite, placez une bombe près de la sphère avant que les piques ne reviennent à leur position initiale et explosez-la pour la déplacer.
Essayez d'exploser la bombe et déplacez ainsi la bombe sur le piédestal au nord pour obtenir une récompense.

Ensuite, poussez la boule dans le conduit en bois à gauche et descendez vers la section inférieure. Allez chercher la boule et placez-la sur le réceptacle, grimpez sur le bloc qui émerge à l'aide d'une lance puis sur le second bloc grâce à une deuxième lance. Poussez ainsi la seconde sphère, abattez le troll qui arrive et poussez les deux boules dans le conduit situé à gauche de l'entrée.

A présent, courez à gauche de ce conduit et sautez par-dessus le vide pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez tout droit au prochain croisement, montez les marches et repérez le crâne rouge. Faites attention aux dalles qui s'effondrent, récupérez rapidement le crâne et revenez sur vos pas.

Descendez les marches, récupérez d'abord un autre crâne rouge sur les dalles à piques et utilisez une lance pour grimper sur le rebord élevé. Montez les prochaines marches et entrez dans la pièce suivante.

Grimpez sur les passerelles à droite, utilisez le grappin sur l'anneau et traversez les piques.

Placez la boule sur la dalle interruptrice, récupérez l'amélioration de munitions dans la cavité puis poussez la boule entre les piques jusqu'à ce qu'elle soit bloquée. Placez une bombe derrière la sphère, mettez-vous sur la dalle pour rabaisser les piques et explosez la bombe pour déplacer la boule. Enfin, revenez à l'entrée de la salle grâce au grappin et poussez la boule jusqu'au conduit en bas des marches.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la plateforme circulaire et abattez les monstres. Faites descendre les trois boules par le trou de la plateforme circulaire et descendez vers le hall principal pour les placer sur leurs réceptacles.

Entrez ainsi par la porte, détruisez tous les sarcophages grâce à des bombes et trouvez un crâne rouge ainsi que des gemmes. Ensuite, avancez tout droit jusqu'à ce que les pièges se déclenchent. Courez rapidement tout droit et évitez les premiers pièges.

Ensuite, courez sur les dalles qui s'effondrent, faites attention aux rochers qui tombent du ciel et récupérez un crâne rouge en chemin.

Par la suite, vous retrouvez d'autres pistons qui s'ouvrent puis se referment. Avancez doucement lorsque les pièges s'ouvrent, restez au milieu de la zone sécuritaire et repérez les prochains pièges qui vibrent avant de se refermer. Suivez la séquence des pièges et rejoignez une autre section de dalles qui s'effondrent.

Refaites la même chose, courez avant que le pont de dalles ne s'effondre et récupérez trois crânes rouges en chemin. Lorsque vous repérez une grande boule à la fin du chemin, effectuez rapidement des roulades pour atteindre la terre ferme avant qu'elle ne tombe sur vous. Enfin, prenez l'entrée suivante et achevez ce chapitre.

Chapitre 6 : Marais toxique

Approchez-vous de la porte, utilisez le grappin sur l'anneau élevé et remontez pour obtenir une amélioration de santé.

Descendez les marches à droite, partez au sud et utilisez une lance pour grimper sur le rebord de la montagne. Récupérez plusieurs gemmes, descendez et passez rapidement les plantes qui explosent au contact. Avancez pour voir un lézard se faire tuer par l'explosion de la plante, abattez d'autres lézards plus loin et montez les marches.

Récupérez un premier crâne rouge en sautant par-dessus les plantes toxiques, continuez à droite et montez les escaliers.

Abattez plusieurs lézards, ignorez l'entrée pour l'instant et allez du côté droit de la crypte. Utilisez une lance pour grimper jusqu'au sommet de la pyramide et récoltez le second crâne rouge. Ensuite, repérez une tour au nord, utilisez une lance et grimpez. Récupérez des gemmes, redescendez puis entrez dans la crypte.

A l'intérieur, descendez par le rebord de droite, explosez le pilier en rotation et libérez la boule. Ensuite, placez-la près des trois plantes qui sont au nord et remontez-la vers la section supérieur grâce à leurs explosions. Placez la boule sur

la source des flammes et entrez dans la pièce suivante. Ramassez les gemmes au sol, la Plume de pierre sur le piédestal et quittez la crypte.

Maintenant, descendez les marches, abattez des lézards et montez la passerelle au nord. Après la scène cinématique, abattez des lézards et des monstres puis prenez les escaliers à gauche. Faites gaffe aux véhicules qui peuvent exploser à cause des plantes, abattez les ennemis et entrez dans la crypte.

Une fois à l'intérieur, récupérez le lance-grenades sur le piédestal et rechargez-le près des caisses. Ensuite, approchez-vous du bord droit, utilisez votre arme et tirez sur les engrenages pour ouvrir le premier portail.

Sortez, passez le portail, escaladez le premier pilier à droite et sautez d'un pilier à l'autre pour obtenir des gemmes. Avancez ensuite vers la gauche jusqu'à la bifurcation et prenez au nord. Abattez des monstres, poursuivez encore à droite et approchez-vous de la crypte. Eliminez des lézards et des monstres, grimpez au-dessus de l'entrée à l'aide d'une lance et récupérez un crâne rouge. Descendez et entrez dans la crypte.

Utilisez le lance-grenades, tirez sur la boule pour la déplacer et tentez de l'amener vers la source des flammes. Rechargez en bas à gauche et tirez jusqu'à ce que la boule éteigne la flamme. Récupérez alors l'Artefact dans l'alcôve et sortez.

A présent, revenez vers le croisement et prenez cette fois à l'ouest. Dirigez-vous vers les ruines qui sont légèrement au nord, regardez la courte scène cinématique qui suit et préparez-vous à combattre un Mastodonte toxique.

Restez en mouvement, tuez-le avec le lance-grenades et des bombes puis abattez les autres ennemis et remarquez que le gaz toxique s'est dissipé.

D'abord, revenez en arrière, regardez les deux bassins qui étaient remplis de gaz toxique auparavant et récupérez deux crânes rouges sur les piliers qui sont érigés.

Ensuite, revenez là où le mastodonte est apparu et descendez dans le bassin, à droite des marches. Abattez des ennemis, récupérez des gemmes sur un piédestal de droite puis entrez dans la crypte, au nord.

Descendez les marches, rechargez et entrez dans le labyrinthe. Éliminez trois trolls en chemin, plusieurs monstres toxiques et partez vers la gauche. Marchez sur la dalle qui se trouve au nord-ouest de la zone.

Ceci ouvrira une porte métallique sur votre droite. Donc, revenez légèrement en arrière et suive le petit chemin désormais accessible. A présent, marchez sur la première dalle qui est à gauche, utilisez le lance-grenades et tirez sur l'engrenage, à droite. Marchez sur la seconde dalle à droite et tirez sur l'engrenage de gauche.

Maintenant que le second portail est dégagé, sortez de la crypte, abattez des monstres et passez le portail.

Suivez le chemin droit, passez sous un pilier effondré vers la gauche et remontez les marches au sud. Montez sur ce pilier, plantez une lance dans le mur de droite et utilisez-la pour atteindre la plateforme suivante.

Partez à gauche, tuez des ennemis et partez à nouveau à gauche. Récupérez un crâne rouge et des gemmes sur le piédestal puis descendez rapidement et abattez un troll toxique.

Par la suite, revenez à droite, repérez une plateforme élevée au nord du pont brisé et utilisez une lance pour l'atteindre. Repérez l'anneau en haut, tirez sur les plantes pour exploser les fruits toxiques, lancez le grappin et courez le long du mur obtenant une amélioration de santé.

Traversez la passerelle en faisant attention aux plantes, abattez des ennemis et montez les marches. Abattez d'autres ennemis, dépassez les marches à droite et récupérez un crâne rouge et trois gemmes. Ensuite, remontez les marches et approchez-vous des grandes marches du pont.

Traversez le pont du côté gauche, sautez par-dessus la bande de dalles trouées et avancez. A ce moment, des éclairs

frappent les piliers et le pont se brise puis s'effondre. Par conséquent, évitez les ennemis, utilisez le lance-grenades pour exploser le bloc de pierre et partez à droite.

Avancez toujours le long du pont, revenez à gauche puis à droite et dégagez le passage en explosant les murs de pierre pour obtenir un crâne rouge en chemin.

Lorsque vous arrivez de l'autre côté du pont, repérez le troisième portail et descendez les marches, à droite. Abattez des lézards, suivez le chemin et descendez d'autres marches. A ce moment, partez directement à gauche et grimpez à l'échelle d'un grand pilier érigé. Prenez le crâne rouge et descendez. Revenez près des marches et partez cette fois légèrement à gauche puis traversez les planches en bois. Abattez des lézards et entrez dans le temple.

Le principe est simple, d'abord, tirez sur le levier pour abaisser les planches qui sont du côté droit et courez rapidement pour tirer une grenade sur l'engrenage de droite.

Ensuite, répétez le même processus avec le second levier qui est au nord, partez du côté gauche et tirez sur le second engrenage. Enfin, courez sur les dalles à piques du milieu, obtenez une amélioration de munitions et sortez.

Revenez alors vers le portail et entrez.

D'abord, utilisez une bombe et libérez la boule. Ensuite, poussez-la en bas des marches. Faites gaffes aux piques et aux plantes et placez-la sur les flammes pour les éteindre. Poursuivez alors le chemin et prenez l'autre sortie.

Suivez le chemin de droite, prenez les escaliers au nord puis grimpez à l'échelle d'un pilier pour obtenir un crâne rouge. Ensuite, abattez les ennemis qui s'abattent sur vous, revenez en arrière et traversez la passerelle en bois au nord.

Après une courte scène cinématique, traversez la passerelle et approchez-vous de la grande porte. D'abord, montez les marches à gauche et tirez le premier levier. Ensuite, continuez à montez les marches, suivez le chemin qui tournez à droite puis revient automatiquement vers le levier de droite.

Tirez ce dernier, descendez et marchez sur la dalle qui se trouve devant la porte. A ce moment, un plante collée à la paroi de la porte explose et enchaine ainsi plusieurs autres explosions des autres plantes.

Courez alors une nouvelle fois à gauche pour monter les marches et fuir les explosions. Faites le tour de la porte une nouvelle fois et entrez par la porte qui s'effondre.

Chapitre 7 : Passage englouti

Sautez par-dessus le vide, montez les escaliers et tirez la boule pour révéler un crâne rouge.

Ensuite, poussez la boule vers la droite et utilisez-la pour vous protéger des flèches. Détruisez les pièges à flèches, montez les marches et faites attention au squelette qui se relève. Rebroussez chemin, tirez sur les plantes et explosez-le.

Par la suite, tirez le levier pour dégager le passage et utilisez le grappin pour vous accrocher à l'anneau. Attendez que le piège revienne à son état initial, balancez-vous et sautez à droite.

En bas des marches se trouve un grand corridor rempli de pièges à flèches et de plantes toxiques. Attendez que les plantes explosent et que leur gaz commence à se dissiper puis descendez les marches, effectuez une roulade et mettez-vous derrière la boule. Poussez rapidement la boule vers le nord détruisez les pièges à flèches et abattez deux squelettes.

Maintenant que la zone est sécurisée, rebroussez chemin vers le début du corridor et récupérez l'amélioration de santé dans le coin. Ensuite, revenez à la bifurcation et partez d'abord à gauche. Sautez par-dessus les plantes toxiques, éliminez un troll qui arrive et entrez dans la crypte.

Placez la boule sur la dalle, montez sur la boule et lancez une première lance sur le mur. Descendez, lancez une seconde lance, grimpez vers le rebord élevé et récupérez ainsi l'Artefact. Repérez le crâne élevé à gauche, sautez sur l'urne, plantez une lance et utilisez-la pour l'attraper.

Sortez et partez cette fois à droite de la bifurcation. Montez les marches, récupérez un crâne au-dessus de la plante toxique puis poursuivez à droite. Accrochez-vous à l'anneau grâce au grappin et descendez du bord en rappel pour obtenir le crâne rouge.

Ensuite, balancez-vous de droite à gauche, lâchez une grenade lorsque vous êtes au-dessus de la cible et explosez-la dès qu'elle arrive à proximité. Vous ouvrez ainsi la grille métallique.

Remontez le long du grappin, avancez à droite jusqu'à la bifurcation et suivez le chemin de gauche. Détruisez une urne cachée dans le coin, avancez près du bord, projetez des lances sur le mur et traversez.

Abattez un monstre, agrippez-vous à l'anneau suivant et descendez en rappel pour prendre un crâne rouge. Par la suite, suivez l'unique chemin et détruisez les urnes que vous apercevez. Récupérez une nouvelle arme et des munitions dans le coin en bas à droite et prenez l'entrée, au nord.

Dans cette salle, abattez deux trolls et plusieurs autres monstres et crocodiles. Lorsque la pièce est sécurisée, poussez la boule près des piques et utilisez-la pour sauter par-dessus ces pièges. Détruisez donc les pièges à flèches, récupérez le crâne rouge et marchez sur la dalle pour rabaisser les piques. Enfin, tirez le levier et passez la porte suivante.

A présent, placez une bombe près de la cible et ne la déclenchez pas. Utilisez d'abord une lance pour tourner la cible, dépassez la première clôture qui descend et regardez en arrière. Tirez une seconde fois sur la cible avec la lance, dépassez la seconde clôture qui descend et utilisez enfin la bombe pour passer la dernière clôture.

Abattez quatre monstres toxiques, utilisez une lance pour atteindre le crâne rouge sur le mur et entrez dans la crypte à gauche.

Utilisez le lance-grenades, tirez une grenade conte le mur pour qu'elle tombe près de la cible et explose. La porte de la cavité s'ouvre et vous pouvez récolter l'Artefact. Ensuite, repérez un crâne rouge en haut à droite de la porte métallique, montez sur les caisses des munitions et plantez une lance dans le mur. Descendez, lancez une seconde lance et utilisez-les pour atteindre le crâne. Une fois que ceci est fait, sortez de la crypte.

Maintenant, partez à droite de l'écran et sautez par-dessus le vide. Montez les marches, abattez plusieurs lézards puis un troll.

Lorsque vous arrivez en haut des marches, avancez à droite puis à gauche et marchez sur l'interrupteur. Poursuivez le chemin à gauche et faites attention au géant toxique qui apparait. Attirez-le vers la dalle trouée et marchez rapidement sur celle située à droite pour faire sortir les piques et l'abattre.

Par la suite, abattez les quatre monstres toxiques, les trois squelettes et récupérez les munitions et les trousses de soins. Repérez les pièges à flèches à droite, utilisez le lance-grenades et tirez sur les barils explosifs pour tout exploser.

Par la suite, revenez vers le chemin à gauche et tirez le levier.
Revenez vers le chemin de droite, marchez sur la dalle pour abaisser la clôture et abattez plusieurs ennemis. Utilisez les plantes toxiques pour tuer rapidement les ennemis et partez à gauche.

Détruisez les pièges à flèches, abattez les ennemis restants et revenez à droite. Tirez sur la cible pour rabaisser la clôture suivante et explosez les pièges qui se trouvent de l'autre côté avec le lance-grenades. Avancez, abattez d'autres ennemis, récoltez les munitions, des trousses de soin et des gemmes. Marchez sur la dalle de droite et partez à gauche pour atteindre la fin de cette section.

Après la courte scène cinématique, descendez les marches et sautez par-dessus le vide. Montez d'autres marches à

gauche, abattez les ennemis qui apparaissent et atteignez une main portant un grand obus. Marchez sur la dalle pour renverser l'obus, mettez-vous dans le coin pour qu'il ne vous écrase pas et descendez les marches.

Remarquez que le mur de droite est détruit et prenez ce passage. Abattez trois squelettes féroces, détruisez les urnes et récupérez un crâne rouge dans le coin. Enfin, prenez le passage et achevez le chapitre.

Chapitre 8 : Mâchoires de la mort

D'abord, repérez un crâne rouge dans le coin inférieur droit et prenez-le.

Montez les marches, abattez les ennemis et repérez un crâne derrière la colonne, au nord.

Traversez le pont, faites gaffe aux monstres sur les colonnes et avancez. Après la courte scène, courez le long du pont, sautez par-dessus le vide et continuez sur le côté gauche. Récupérez un crâne rouge, avancez et repérez un autre crâne près des plantes toxiques. Faites attention à ne pas les exploser puis sautez par-dessus le vide.

Ensuite, courez jusqu'à ce que vous aperceviez des dalles qui ressortent des piques, ramassez le crâne rouge sur ces dalles et avancez. Tirez sur la cible pour étaler des planches et sautez ainsi par-dessus le vide. Faites attention aux monstres qui lancent des boules magiques et aux poutres qui s'effondrent. Récupérez un autre crâne à gauche et continuez. Evitez les pièges à flèches, récupérez un autre crâne à gauche et passez l'entrée.

Utilisez le grappin pour traverser le vide, remontez et avancez.

Récupérez un crâne rouge près des plantes toxiques à gauche puis continuez à droite. Ensuite, faites attention aux flèches lorsque vous sautez par-dessus les vides et approchez-vous de la fin du pont. A ce moment, marchez sur la dalle de gauche pour soulever des planches et tirez rapidement le levier qui est à droite pour activer le piège et achever ainsi le monstre. Dès que la porte s'ouvre, entrez pour finir le chapitre.

Chapitre 9 : Pont pivotant

D'abord, partez à droite, descendez les marches et récoltez le premier crâne rouge. Abattez les ennemis qui débarquent, revenez en arrière et partez cette fois à gauche. Récupérez les gemmes par terre, abattez d'autres ennemis et revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin du milieu, descendez les marches et abattez d'autres ennemis. Remarquez trois chemins différents. Partez à gauche pour détruire un baril explosif et récupérez trois gemmes. Allez à droite, accrochez-vous à l'anneau et descendez en rappel pour attraper le crâne rouge. Enfin, remontez et suivez le chemin central.

A présent, tirez sur la cible une première fois pour tourner le pont et sautez dessus. Tirez sur la cible à nouveau, tournez le pont de façon à atteindre le chemin de gauche et prenez cette direction.

Entrez dans la crypte, partez à droite et utilisez les lances ou le grappin pour traverser de l'autre côté.

Allez pousser la boule vers la dalle, sautez sur les passerelles qui s'étalent et allez vers la cible. Placez une bombe près de la cible, ne l'activez pas et allez pousser la boule à nouveau vers la seconde porte métallique, en bas. Explosez ainsi la bombe pour ouvrir la porte et poussez la boule sur la dalle au sud. Enfin, traversez une dernière fois de l'autre côté et récupérez l'Artefact.

Par la suite, sortez de la crypte, revenez jusqu'au pont mobile et tournez-le de façon à atteindre le chemin de droite. Descendez les marches, abattez des ennemis et récupérez un crâne rouge caché derrière le pilier. Récupérez également une nouvelle Arme, escaladez les prochaines marches et avancez sur la dalle pour ouvrir la porte puis entrez dans la crypte.

Dès que vous entrez, vous serez confronté à plusieurs ennemis féroces. D'abord, utilisez le lance-grenades pour détruire le bouclier du troll puis abattez-le. Éliminez également plusieurs autres ennemis, utilisez les munitions et les

trousses de soin qui se trouvent dans les urnes et lancez des bombes.

Une fois que la zone est sécurisée, allez dans le coin supérieur gauche et tirez le levier.

Sautez rapidement sur les planches qui s'étalent avant qu'elles ne retombent et montez sur la section supérieure.

D'abord, allez sur le rebord inférieur gauche et récupérez une amélioration de munition. Puis, tirez sur la cible et sautez sur les passerelles qui s'étalent au nord. Tirez le levier pour ouvrir la porte, revenez en arrière et entrez par la porte.

Maintenant, montez les escaliers, abattez tous les ennemis qui arrivent puis sautez sur un pont en bois mobile au milieu. Continuez à gauche, sautez vers l'autre côté du pont et marchez sur la dalle. Poursuivez à gauche, rejoignez la terre ferme et abattez plusieurs ennemis. Ensuite, montez les marches, tirez le levier et entrez dans la crypte suivante.

Descendez les marches, sautez d'une plateforme à l'autre et atteignez celle au milieu. Abattez les quelques monstres qui apparaissent, repérez une cible en haut à droite et tirez une lance pour soulever une passerelle. Utilisez-la pour atteindre une autre plateforme éloignée contenant un crâne rouge.

Ensuite, rebroussez chemin et partez à gauche de la plateforme centrale. Tirez également sur une autre cible en haut, sautez sur la passerelle et atteignez la plateforme suivante. Abattez trois ennemis, tirez à nouveau sur la même cible et étalez ainsi la passerelle suivante au nord.

Sautez sur cette passerelle, tirez à nouveau sur la cible et sautez rapidement sur la suivante avant que la première ne disparaisse. Abattez deux squelettes, grimpez sur la plateforme suivante à l'aide d'une lance et obtenez le crâne rouge.

Ensuite, sautez sur la suivante au nord-est et utilisez la cible à nouveau pour passer. Suivez le chemin et remontez ainsi les escaliers pour trouver la sortie.

A présent, descendez les escaliers, abattez les ennemis qui arrivent et sautez sur la plateforme sur votre gauche. Avant de sauter vers la porte de la crypte au nord, plantez une lance dans le mur et utilisez-la pour récupérer le crâne rouge en haut de la porte. Une fois que vous avez cet objet, descendez et entrez dans la crypte.

Suivez le chemin rectiligne et évitez les pièges qui se referment sur vous. Avancez doucement, repérez les blocs qui vibrent et évitez-les car ils vont se refermer par la suite. Une fois à proximité de l'Artefact, récupérez-le et rebroussez chemin sans crainte.

Une fois dehors, retournez sur le pont et partez à droite.
Sautez sur la passerelle en bois puis vers le pont suivant et marchez sur l'interrupteur. Continuez à droite et entrez dans la crypte suivante.

Sautez sur les plates-formes jusqu'à ce que vous atteigniez celle sur laquelle se trouve la cible. Tirez sur cette dernière, sautez sur les plates-formes qui se dressent et récupérez un crâne rouge. Ensuite, revenez vers l'autre côté, utilisez la cible et sautez sur les plates-formes suivantes avant qu'elles ne tombent. Continuez et atteignez la terre ferme, plus loin. Abattez les ennemis qui apparaissent et trouvez la sortie, à gauche.

Maintenant, revenez jusqu'à la plateforme mobile et tournez-la afin de suivre le nouveau chemin qui est au milieu. Abattez les ennemis, sautez sur les passerelles en bois et repérez la section d'un pont contenant un crâne rouge, sur votre gauche. Récupérez-le puis traversez le pont principal.

Abattez des trolls devant les grandes marches et empruntez-les. Faites attention aux boules qui descendent, évitez-les avec des roulades et remontez les longues marches. Dès que vous arrivez en haut, récupérez les gemmes et entrez.

Chapitre 10 : Profondeurs brûlantes

Après la scène cinématique, sautez sur les plates-formes et approchez-vous du mur. Plantez trois lances sur le mur, arrêtez-vous au milieu et utilisez le grappin pour remonter. Récupérez le crâne rouge au nord et redescendez.

Ensuite, sautez à gauche et traversez le pont brisé. Tirez sur le levier, descendez rapidement les marches et entrez dans la crypte avant que les flammes ne bloquent l'entrée.

A l'intérieur, évitez les flammes qui sont en rotation et poussez trois boules sur les trois réceptacles. Un premier à droite, un autre à gauche et un dernier au nord. Une fois que ceci est fait, sautez sur le pilier central et récupérez l'artefact.

En sortant de la crypte, descendez les marches et sautez sur les plates-formes suivantes. Sautez sur les six plates-formes pour obtenir une amélioration de munition. Récupérez un crâne rouge à gauche et faites très attention aux flammes en rotation. Récupérez aussi une amélioration de santé au nord et traversez en direction du sud-est.

Descendez les marches, sautez sur les petites plates-formes en rotation et traversez. Descendez d'autres escaliers, repérez les dalles qui s'enflamment et suivez leur sens pour obtenir deux crânes rouges à droite et à gauche. Faites aussi très attention aux deux géants qui attaquent et récupérez la mitrailleuse sur le piédestal du milieu.

Continuez à avancer, abattez les deux trolls et sautez sur les petites plates-formes en rotation. Lorsque vous arrivez dans la section suivante, vous devez éliminer les groupes d'ennemis qui arrivent pour continuer. Sécurisez la zone pour dégager le passage en haut à gauche et prenez-le. Descendez les marches, utilisez une lance pour atteindre la passerelle élevée et faites attention aux flammes.

A présent, sautez sur les plates-formes circulaires et faites attention aux flammes. Utilisez la cible pour changer le sens de rotation des flammes et traversez vers l'autre passerelle.

Avancez à gauche, attendez les flammes et utilisez le grappin pour descendre en rappel. Balancez-vous à droite et à gauche sous les flammes pour récupérer un crâne rouge et sautez pour descendre.

Soignez vos blessures, abattez les ennemis et avancez à droite. Suivez le train des flammes tout en faisant attention aux flèches. Détruisez les pièges à flèches plus loin et traversez à droite. Abattez deux monstres, récupérez un autre crâne et revenez en arrière.

Descendez, cette fois, les marches au sud-ouest, sautez sur les plates-formes circulaires et faites attention aux flammes. Sautez sur la troisième plateforme, tirez sur la cible pour changer la direction des flammes et progressez vers le nord-est. Montez les marches et entrez dans la crypte.

Sautez sur la plateforme mobile au milieu, tirez sur la cible et placez le pont mobile afin d'atteindre les deux ponts au nord-ouest et au sud. Placez une bombe près de la cible, partez vers la section sud du pont et tirez le levier. Ensuite, courez vers le pont, explosez la bombe en chemin et atteignez ainsi la cavité nord avant qu'elle ne se referme.

Par la suite, sortez de la crypte et retournez sur les plates-formes. Partez cette fois vers l'ouest, utilisez une seconde cible pour changer la direction des flammes et récupérez un crâne rouge sur une plateforme

Obtenez aussi une amélioration de santé sur le côté est et revenez à l'ouest. Enfin, sautez sur la section du pont et suivez le chemin.

Faites le plein de munitions, passez la porte et préparez-vous à combattre plusieurs vagues d'ennemis. Utilisez les bombes, le lance-grenades et abattez-les. Une fois que la zone est sécurisée, passez la porte à droite, descendez les marches et sautez par-dessus le vide.

Ensuite, faites gaffe sur les petites plates-formes en rotation et traversez-les. Commencez par sauter sur celles qui sont à droite, récupérez un crâne rouge et partez rapidement sur celles de gauche. Récupérez un autre crâne au-dessus des dalles en rotation et traversez jusqu'au pont.

Enfin, descendez les marches, faites attention aux boules qui s'effondrent et suivez le chemin en prenant tout droit puis à droite. Récupérez le dernier crâne dans le coin et revenez au croisement pour suivre le chemin du sud. Remontez les marches et trouvez finalement la sortie.

Chapitre 11 : Le ventre de la bête

Traversez le pont et récupérez le lance-roquettes sur le piédestal.

C'est l'arme qu'il vous faut pour battre le T-Rex. Avancez à droite pour que le monstre apparaisse, visez-le et lancez des roquettes. Lorsque vous êtes à court de munitions, marches sur les grandes dalles pour remonter la plateforme qui contient les caisses de munitions et traversez la passerelle qui s'étale. Il existe quatre interrupteurs dans toute la zone, utilisez-les tous pour récupérer les quatre crânes rouges situés sur les passerelles qui s'étalent.

Aussi, sautez sur les 11 plates-formes circulaires représentées par une araignée et débloquez ainsi un artefact. Continuez toujours à tirer sur le T-Rex, rechargez sur la plateforme et abattez-le.

Chapitre 12 : Passage de la forteresse

Avancez tout droit vers le hall principal, affrontez un troll géant et utilisez le lance-roquettes pour l'abattre. Détruisez les urnes, récupérez les gemmes à droite et montez les escaliers à gauche de la porte.

A présent, placez une bombe sur la poutre qui se trouve enfoncée au sol (celle de gauche), marchez sur l'interrupteur de droite et explosez-la (la poutre) lorsque les deux dalles arrivent au même niveau. La boule est ainsi projetée par l'explosion. Ensuite, utilisez les lances pour grimper au pilier et récupérez l'amélioration de munitions.

Poussez la boule en bas des marches et remontez les autres escaliers. Repérez l'anneau à mi-chemin, utilisez le grappin pour vous balancer et récoltez l'amélioration de santé.

En haut des escaliers, repérez une sorte d'entonnoir qui permet de descendre les boules jusqu'au niveau inférieur devant le porte. Utilisez alors une bombe pour soulever la boule dans les airs et l'insérer ainsi dans l'entonnoir.

Par la suite, continuez à droite jusqu'au croisement et partez d'abord au nord. Montez les marches, entrez dans la pièce suivante et remarquez la présence d'une boule dans un bassin de flammes. D'abord, plantez une lance dans le pilier qui se trouve au nord (celui qui est le plus proche du levier) et tirez le levier pour étaler les planches. Grimpez rapidement sur le pilier, sautez vers la planche suivante et relâchez une bombe dans les airs. Descendez rapidement avant que les planches ne retombent et détonez la bombe pour déplacer la boule.

Ensuite, poussez la bombe près de la porte gauche et placez également un bombe du côté droit. Tirez le levier pour ouvrir la porte et détonez la bombe pour faire sortir la boule. Faites-la descendre jusqu'en bas des marches et placez-la dans l'entonnoir grâce à une bombe.

A présent, revenez à l'endroit où vous aviez récupéré la dernière boule et descendez par une échelle à droite. Partez d'abord au nord-est et entrez dans la crypte.

Pour obtenir l'Artefact, il vous suffit de trouver le bon carré dans lequel les piques ne remontent pas en déclenchant la cible. D'abord, déclenchez-la avec une lance, placez une bombe et placez-vous sur le bon carré. En partant du bas vers le haut, et de droite à gauche, il s'agit du carré sécuritaire qui se trouve à l'intersection de la 6ème ligne horizontale et de la 2ème ligne verticale. A ce moment, explosez la bombe pour changer la cible et suivez le chemin jusqu'à l'artefact.

Sortez de la crypte et suivez l'autre chemin vers le sud-ouest. Descendez les marches, repérez un crâne rouge en haut d'un pilier et utilisez deux lances superposées pour l'atteindre (montez sur les marches pour lancer la seconde lance). Récupérez le crâne rouge, descendez et marchez sur le symbole de l'araignée dans le coin supérieur gauche.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin jusqu'à l'échelle, remontez et revenez là où se trouve l'entonnoir. Prenez cette fois le second chemin qui se trouve à droite et sautez par-dessus le vide.

Faites attention à la statue en rotation qui projette des flammes, sautez par-dessus le vide et grimpez sur le pont suivant à l'aide d'une lance. Abattez deux squelettes, grimpez à l'échelle et avancez en faisant très attention aux deux boules de feu qui tombent du haut. Récupérez l'arme sur le piédestal et montez les marches à droite.

D'abord, montez les marches sur votre gauche et atteignez la section élevée. Sautez sur la poutre du milieu, tirez sur la cible et récupérez une amélioration de santé. Redescendez via la poutre, sautez de l'autre côte et placez la boule près du bord dans le petit creux. Placez une bombe au nord de la boule, explosez-la pour la déplacer et activez aussitôt la cible pour soulever le pilier et permettre à la boule de traverser. Enfin, poussez la boule en bas des marches et descendez.

A présent, vous devez soulever les mains et placer une boule sous chaque main. Pour cela, utilisez une bombe pour soulever les mains et poussez la boule dans le piédestal avant qu'elles ne retombent. Une fois que les deux boules sont placées sur leurs piédestaux sous les mains, partez à la recherche de la troisième boule à l'est.

Suivez le chemin, montez les marches et repérez un anneau. Sautez dans les airs pour attraper le crâne rouge et lancez le grappin sur l'anneau avant de tomber.

Continuez à droite, déclenchez la cible avec une lance et placez une bombe près d'elle. Utilisez une lance pour grimper sur le mur suivant, accrochez-vous au rebord puis déclenchez la bombe et remontez aussitôt.
Montez les marches et atteignez la zone suivante.

Avancez à droite, mémorisez le rythme des flammes et sautez sur la plateforme de droite pour obtenir une amélioration de munitions. Revenez en arrière et avancez au nord. Tirez le levier, sautez sur les petites plates-formes suspendues dans les airs, récupérez un crâne rouge au nord et traversez vers le côté droit.

A présent, placez la boule près de la plateforme au sud (celle où se trouvait l'amélioration de santé) et utilisez une bombe pour l'envoyer au dessus.

Ensuite, tirez le levier au nord, traversez via les petites plates-formes une nouvelle fois et rejoignez celle de l'autre côté. Faites gaffe aux flammes, posez une bombe une nouvelle fois et poussez ainsi la boule hors de la plateforme.

Ensuite, poussez la boule à gauche, tentez de compléter le défi en plaçant la boule sur le piédestal à l'aide d'une bombe puis poussez-la dans le conduit de gauche.

Maintenant, placez la troisième boule sur son réceptacle et tirez le levier pour étaler la passerelle. Poussez ensuite les trois boules en bas des marches et abattez quelques ennemis. Descendez à votre tour et poussez les trois boules dans le conduit.

A présent, allez à l'endroit où se trouve l'entonnoir, abattez des squelettes et utilisez les bombes pour mettre les boules dans l'entonnoir. Descendez encore vers la porte principale du début, abattez des ennemis en chemin et placez les six boules sur les sources des flammes.

Dès que la porte principale s'ouvre, entrez et pénétrez dans la crypte à gauche. D'abord, tirez sur la cible pour soulever les passerelles et placer une bombe. Courez de gauche vers la droite, déclenchez la bombe lorsque vous vous approchez de l'artefact et sautez dans les airs pour atterrir dans la cavité en même temps que la porte s'ouvre. Récupérez l'artefact et sortez.

A présent, courez sur la plateforme suivante, repérez les flammes qui commencent à jaillir du sol et évitez-les. Récupérez deux crânes rouges en chemin, traversez la plateforme et atteignez les dalles qui s'effondrent. Courez toujours vers l'avant, sautez par-dessus le vide et rejoignez une autre plateforme. A ce moment, effectuez rapidement des roulades pour éviter les flammes qui arrivent par le sud et récupérez un autre crâne rouge.

Enfin, dans la dernière section, courez une nouvelle fois sur les dalles qui s'effondrent. Faites attention également aux rochers qui tombent d'en haut et récupérez les crânes rouges restants. Sautez par-dessus les trous, courez jusqu'à l'entrée et trouvez ainsi la sortie du temple. Avant de sortir, explosez la tombe de gauche et marchez sur le symbole de l'araignée.

Chapitre 13 : Réveil du miroir

Avancez en bas à gauche, regardez la carte de la zone puis repérez une boule métallique sur un piédestal et suivez le chemin de gauche. Repérez des barils explosifs sur votre gauche, détruisez-les et entrez par la brèche qui se fait dans le mur. Récupérez donc le crâne qui est au fond et revenez en arrière.

Suivez maintenant le chemin qui mène au nord, récoltez des gemmes au nord puis partez sur le pont, à gauche. Abattez un troll sur le pont et revenez sur vos pas puis partez au nord.

Descendez dans la zone inférieure, allez au nord et récupérez trois crânes rouges près des sources de lave.

Ensuite, suivez le chemin vers le sud, récupérez un cinquième crâne rouge et montez les marches puis entrez dans la crypte, à droite.

D'abord, mettez-vous sur l'interrupteur pour descendre le pilier, relâchez et lancez trois lances lorsque le pilier remonte. Ainsi, vous pouvez grimper à l'aide des lances et atteindre ainsi l'artefact.

Ensuite, sortez et partez à gauche. Descendez les marches pour récupérer un nouvelle arme puis remontez et continuez à gauche.

Après la courte scène cinématique, détruisez le bouclier du gardien puis récupérez la clé qu'il relâche et abattez-le. Utilisez le lance-grenades et, si vous êtes à court de munitions, utilisez des bombes et détruisez les urnes qui sont à proximité.

Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers à gauche et récupérez un crâne rouge en bas près de la statue en rotation. Ensuite, soignez vos blessures près de la source verte à l'ouest et entrez dans la crypte suivante.

Partez directement à gauche, suivez le chemin et rechargez vos munitions. Continuez à gauche, repérez la boule en rotation et utilisez le lance-roquettes pour la détacher. Ensuite, poussez-la vers la source des flammes, abattez le Golem qui apparait et placez-la.

Passez ainsi l'entrée dégagée et partez d'abord à droite. Récupérez un premier crâne rouge dans le coin à droite et continuez au nord-est.

Abattez les Golems qui apparaissent, récupérez un second crâne rouge dans le coin au nord-est et partez vers la gauche. Repérez un interrupteur juste au sud d'une cavité qui renferme une amélioration de munitions et atteignez-la. Abattez trois Golems en chemins, placez la boule sur la dalle et allez récupérer l'amélioration.

Ensuite, allez récupérer la boule, amenez-la à gauche vers la deuxième source de flammes.

Allez au sud-ouest de la zone, récupérez un troisième crâne rouge puis passez l'entrée que vous aviez dégagée. Ignorez les marches d'en face et continuez à gauche puis au sud. Récupérez l'Artefact sur la dalle et marchez sur cette dernière.

A ce moment, vous serez attaqué par le second gardien. Prenez votre lance-roquettes, approchez-vous-en et videz votre chargeur dessus.

Passez la porte métallique que vous aviez ouverte au sud, allez recharger près des caisses et revenez à l'assaut. Répétez cette méthode trois à quatre fois jusqu'à ce que le gardien abdique. Enfin, récupérez la clé et sortez.

A présent, revenez à droite jusqu'à l'endroit situé sous le pont et retournez là où vous aviez trouvé les premiers crânes rouges. Abattez deux trolls juste sous le pont, avancez et remarquez que les statues sont maintenant actives et en rotation. Au même moment, vous serez attaqué par le troisième gardien.

Faites très attention aux flammes, détruisez son bouclier avec le lance-roquettes puis utilisez les bombes et les roquettes pour l'attaquer. Soyez patient, vigilant et continuez à faire gaffe aux flammes.

Une fois que le gardien est achevé et que la troisième clé est entre vos mains, partez à l'ouest et sautez sur le pont brisé. Approchez-vous du bord, lancez le grappin sur l'anneau en haut et sautez dans le vide.

Remontez à l'aide du grappin, sautez sur le pont élevé à droite et utilisez une lance pour atteindre le toit de la plateforme qui contient le crâne rouge.

Récupérez cet objet, sautez sur le pont élevé, descendez en courant et sautez sur le troisième pont, au sud. Continuez à courir et sautez dans le vide pour atteindre une dernière section du pont puis la terre ferme.

Enfin, suivez le chemin de gauche pour revenir à la porte que Xolotl a fermé et entrez. Traversez le pont jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le chapitre s'achève.

Chapitre 14 : Forteresse de Xolotl

Vous voilà enfin face à face à Xolotl. Le combat se divise en trois phases.

Dans la première phase, Xolotl utilise deux types d'attaques. Dans la première, il lance des boules toxiques à partir de la plateforme sur laquelle il se trouve. Dans la seconde attaque, il fait jaillir des piques au sol mais heureusement que des cercles indiquent les dalles qui seront piégées.

Après cette démonstration, Xolotl débarque sur l'une des plates-formes de gauche ou de droite. A ce moment, évitez ses attaques et ripostez avec le lance-roquettes.

Suivez ses déplacement tout en faisant attention où vous mettez les pieds et attaquez jusqu'à ce que sa première jauge de santé s'achève.

Dans la seconde phase du combat, des araignées se joignent à la fête et vous compliquent la tâche. Refaites la même opération et faites attention aussi aux déplacements des araignées. Utilisez les bombes pour les achever d'un seul coup puis occupez-vous de Xolotl.

Lorsque sa jauge de santé est à nouveau achevée, ce dernier électrocute le cylindre épineux et le lance en votre direction. A ce moment, courez à l'extrémité droite, attendez que les piques disparaissent et dépassez rapidement le piège avant qu'ils ne remontent à nouveau.

Dans la troisième phase du combat, Xolotl commence à flotter dans les airs et vous attaque en descendant. Avant de vous atteindre, une petite brume noire se forme près de vous. A ce moment, placez une bombe, effectuez rapidement une roulade pour l'esquiver et explosez-la ou tirez avec le fusil à pompe.

Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce que sa jauge s'achève. Ensuite, plusieurs types d'ennemis débarquent. Utilisez constamment les grenades, les armes lourdes et éliminez-les tous. Par la suite, Xolotl apparait une seconde fois et vous devez encore le battre en utilisant la méthode précédente.

Une fois qu'il est vaincu, pourchassez-le en passant la porte et descendez les marches. Dans l'arène suivante, Xolotl se place sur la plateforme qui se trouve au nord et effectue deux attaques. Dans la première, il lance plusieurs rochers vers vous et dans la seconde il crée une pluie de rochers. Esquivez ces attaques en fuyant et attaquez-le avec la lance pour économiser les munitions. Il est très important de conserver les munitions et les trousses de soin pour la dernière partie du combat.

Lorsque sa jauge de santé est achevée, plusieurs Golems de feu apparaissent. Utilisez le lance-roquettes ou le fusil à pompe pour les abattre rapidement et attendez l'arrivée de Xolotl.

A ce moment, ce dernier amorce une attaque en retombant du ciel que vous devez esquiver. Evitez aussi la pluie de rochers qui tombent du ciel. Utilisez le fusil à pompe et les bombes pour attaquer Xolotl, videz sa jauge une dernière fois et ouvrez le feu lorsqu'il commence à lancer des faisceaux magiques.

Félicitations ! Xolotl est battu et vous avez restauré la lumière dans le temple !

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Tenue jungle de Lara (femme)

Terminer le jeu.

Tenue de mercenaire (homme)

Terminer le jeu.

Lazy Raiders

© Sarbakan 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Prodige (15)

Retrouve le mystérieux Crâne en cristal.

Olympien (10)

Termine un labyrinthe avant la fin du temps Or.

Plein aux as (15)

Amasse ton premier million.

Amical (15)

Empare-toi d'une relique avec ton avatar.

Collectionneur (15)

Amasse 25 idoles.

Conquérant (20)

Retrouve les 5 reliques aztèques.

Généreux (10)

Laisse les voleurs dérober au moins 1 million.

Spéléologue (20)

Retrouve les 5 reliques arctiques.

Cobaye (15)

Fais-toi blesser par tous les types de piège.

Shérif (20)

Retrouve les 5 reliques du Far West.

Sprinter (20)

Termine un labyrinthe en moins de temps que le développeur.

Légende (25)

Retrouve les 16 reliques et les 192 idoles.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chapeau du Dr. Diggabone

Trouver les 16 reliques du jeu.

Tenue du Dr. Diggabone (femme)

Télécharger le jeu et lancer une partie.

Tenue du Dr. Diggabone (homme)

Télécharger le jeu et lancer une partie.

Le Chat Potté

© THQ 2011

SUCCÈS

Adios, Amigo (10 G)

Envoyez un ennemi dans un piège

Faut que ça griffe (10 G)

Effectuez une Griffure frénétique

Olé ! (10 G)

Parez une attaque ennemie

Touché ! (10 G)

Effectuez une déviation

Ça déchire (20 G)

Battez 10 ennemis avec la Griffure frénétique

Bête noire (10 G)

Battez trois ennemis en un coup de guitare

Copie conforme (20 G)

Prenez toutes les poses

Pattes de velours (20 G)

Faites preuve d'une discrétion parfaite

L'équilibre avant tout (20 G)

Faites preuve d'un équilibre parfait

Une petite battle ? (20 G)

Exécutez une danse parfaite dans La Cantina

On ne déserte pas ! (20 G)

Faites un temps parfait dans Le canyon

La classe en toute circonstance (20 G)

Faites un temps parfait dans Le haricot magique

Score frachassant (20 G)

Jouez la sérénade à trois señoritas en réalisant un score parfait

Trop facile (50 G)

Collectez les neuf morceaux d'œuf en or

Fais ta prière (50 G)

Collectez les neuf avis de recherche

Virtuoso (10 G)

Jouez chaque note de guitare

Nom d'une pipa (20 G)

Battez 20 ennemis avec la guitare

Fier-à-bras (10 G)

Médaille de bronze à tous les niveaux

Héros (25 G)

Médaille d'argent à tous les niveaux

Légende (50 G)

Médaille d'or à tous les niveaux

Les belles moustaches (100 G)

Terminez la partie avec une progression de 100%

Miaouveilleux (20 G)

Faites un score élevé dans Barrage de barriques

Chat débotte ! (20 G)

Faites un score élevé dans Botte de bandit

Félin fougueux (20 G)

Faites un score élevé dans le Marché Mayhem

Viva el gato ! (20 G)

Faites un score élevé dans De pose en pose !

Toujours sur ses pattes (15 G)

Terminez un défi d'équipe de trois courses

Œil de lynx (100 G)

Découvrez tous les types de pièges

Un gato déchaîné (15 G)

Terminez La mine

Succès secrets

Le danger est mon jeu (15 G)

Terminez La Grande Terreur

La note s'il vous plaît (15 G)

Terminez L'hôtel

Né comme chat (15 G)

Terminez La course-poursuite

En garde ! (15 G)

Battez l'amoureux des chats

Du lait, tavernier ! (15 G)

Terminez Le bar des brigands

Miaouuuuu ! (15 G)

Jouez la sérénade à une señorita

Chasse à l'oie (15 G)

Terminez Le château du Géant

Conquistador des nuages (15 G)

Terminez Le haricot magique

Au péril de ma vie (15 G)

Rendormez un cochon

Bien joué, señor (15 G)

Terminez La Cantina

Niveau terminé (15 G)

Terminez L'attaque de la diligence

Tout est dans les bottes ! (100 G)

Terminez la partie

Le Choc des Titans : Le Jeu Vidéo

© Namco Bandai / Game Republic 2010

LISTE DES SUCCÈS

Le collectionneur d'armes (20)

Obtenez toutes les armes secondaires d'une catégorie.

Le pouvoir des 12 (20)

Récupérez une arme secondaire de chaque catégorie.

Les armes d'Hécatonchire (30)

Obtenez toutes les armes secondaires.

Dons (15)

Renforcez une arme secondaire.

Le forgeron (20)

Renforcez au maximum une arme secondaire.

Le spécialiste (30)

Renforcez au maximum toutes les armes secondaires d'une catégorie.

Surpasser Héphaïstos (50)

Renforcez au maximum toutes les armes secondaires.

Dans le mille (15)

Réussissez une Prise parfaite.

Trois contre un (30)

Réussissez 3 Prises parfaites sur 1 ennemi.

Trois dans le mille (20)

Réussissez 3 Prises parfaites sur 1 boss.

Tueur d'âmes (15)

Battez 100 ennemis avec des Prises d'âmes.

Ames liées (20)

Battez 10 ennemis à la fois avec un Enchaînement.

Le conquérant (50)

Terminez toutes les quêtes.

Le découpeur (30)

Détruisez des parties ou des équipements de protection ennemis 300 fois.

Guerrier première classe (20)

Réussissez une attaque avec chaque compétence d'arme principale.

Le champion des chasseurs (30)

Obtenez tous les objets.

Danse de l'épée (15)

Touchez l'ennemi 30 fois en 7 secondes avec une attaque à deux lames.

Bélier (15)

Projetez 5 ennemis avec une seule attaque au marteau.

Hache adamantine (15)

Battez 5 ennemis à la fois avec une attaque à la hache.

Attaque Baliste (15)

Battez successivement 10 ennemis à la fois avec une attaque à l'arc.

Courroux d'Anémoi (15)

Battez 10 ennemis à la fois avec une attaque à la plume.

Poison mortel (20)

Paralysez 3 ennemis simultanément avec une attaque à la queue.

Je te sauverai (15)

Sauvez 5 fois un personnage de soutien à l'agonie avec l'orbe Soins.

La grâce d'Erèbe (30)

Activez une attaque "Lame noire" Orbe Enfer et reliez 50 fois d'affilée, sans interruption.

Le bûcher (20)

Tuez tous les types de monstres morts-vivants à l'aide d'attaques d'orbe Feu, sauf les boss.

Défense impénétrable (15)

Repoussez 100 attaques ennemies avec une protection.

Le corps d'un Dieu (15)

Utilisez "l'Esprit d'Argos" pour tuer 5 ennemis d'un seul coup.

Destruction d'esthète (15)

Utilisez le Chant de bataille sur Persée pour détruire une partie du Roi squelette.

Partenaire (15)

Jouez en coopération en mode 2 joueurs pour la première fois.

Confiance (20)

En mode 2 joueurs, un personnage de soutien doit effectuer une Prise d'AS.

Puiser l'Ichor (20)

Détruisez 20 têtes de statues mobiles géantes.

Danse aérienne (30)

Touchez 20 fois un ennemi lorsqu'il est en l'air.

Tireur d'élite (15)

Transpercez le point faible d'un cyclope avec une attaque à l'arc.

Coiffé au poteau (20)

Battez 20 squelettes qui s'apprêtent à lancer des crânes.

Menace écartée (20)

Détruisez toutes les parties du scorpion.

Malédiction des Dieux (20)

Terminez la quête "Saison des amours" à l'aide de l'aptitude "Erosion de l'abysse".

Hauteur de l'Olympe (50)

Obtenez le rang S dans toutes les quêtes principales et toutes les quêtes défis.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu une fois et sauvegardez à l'Olympe pour pouvoir ensuite sélectionner votre niveau de départ.

Le Conte de Despereaux

© Brash Entertainment

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Jeune page (20)

Complétez le chapitre 1.

Rat de bibliothèque (20)

Complétez le chapitre 2.

Roi de l'impro (20)

Complétez le chapitre 3.

Brave souris (20)

Complétez le chapitre 4.

Balaise (20)

Complétez le chapitre 5.

Rongeur en fuite (20)

Complétez le chapitre 6.

Surfeur (20)

Complétez le chapitre 7.

Gladiateur (20)

Complétez le chapitre 8.

Ninja (20)

Complétez le chapitre 9.

Maître du déguisement (20)

Complétez le chapitre 10.

Maître des marches (20)

Complétez le chapitre 11.

Sonneur de cloche (20)

Complétez le chapitre 12.

Grand ponte (20)

Complétez le chapitre 13.

Attrapeur de rat (20)

Complétez le chapitre 14.

Dompteur de lion (20)

Complétez le chapitre 15.

Héros de roman (100)

Complétez le jeu.

Collectionneur de fromage (20)

Récupérez tout le fromage dans un chapitre.

Amateur de fromage (30)

Récupérez tout le fromage dans 8 chapitres.

Dingue de fromage (40)

Récupérez tout le fromage dans chaque chapitre.

Major de promo (20)

Obtenez un "A" dans un chapitre.

Étudiant avec mention (30)

Obtenez un "A" dans 8 chapitres.

Chef de classe (40)

Obtenez un "A" dans chaque chapitre.

Écuyer (20)

Achetez une attaque à Caravaggio.

Chevalier (30)

Achetez toutes les attaques de Caravaggio.

Amateur de souper (40)

Récupérez les 6 bols de soupe du jeu.

La délicatesse d'un éléphant (20)

Détruisez 1000 objets cassables.

Dents propres (20)

Trouvez le cure-dents (arme).

Disciple du marteau (20)

Trouvez le clou (arme).

Disciple de la massue (20)

Trouvez le tire-bouchon (arme).

Disciple de la lance (20)

Trouvez l'aiguille (arme).

Sans accroc (20)

Complétez un chapitre sans briser de pot ou de caisse.

Intolérance au lactose (30)

Récupérez moins de 50 fromages dans les chapitres 12 ou 13.

Brave chevalier (30)

Vainquez 100 ennemis.

Connaisseur en fromage (30)

Récupérez 1000 fromages.

Chasseur de boutons (30)

Récupérez 1000 boutons.

Acrobate (30)

Complétez un chapitre sans faire de chute mortelle.

Futur chef cuistot (30)

Complétez un chapitre en portant le costume de chef cuistot.

Chevalier en armure étincelante (30)

Complétez un chapitre en portant le costume de chevalier.

Le Monde de Narnia : Chapitre 2 : Le Prince Caspian

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2008

SUCCÈS

Garde-côte (10)

Repousse les navires telmarins.

Protecteur de Cair Paravel (10)

Récupère la trompe de la reine Susan dans la salle du trône.

Alliés gigantesques (10)

Élimine les archers qui menacent Cair Paravel.

Contenir la marée telmarine (10)

Scelle les portes et fuis Cair Paravel.

Débâcle des catapultes (10)

Utilise le géant pour détruire les catapultes de Cair Paravel.

Troglodyte (10)

Traverse la grotte pour trouver un grappin.

Cadeaux du Père Noël (10)

Explore les chambres du trésor pour retrouver les vêtements et les cadeaux des Pevensie.

Sauvetage en rivière (10)

Sauve Trompillon de la noyade.

Féroce forêt (10)

Trouve un moyen de traverser les bois en toute sécurité.

Vol des Griffons (10)

Utilise les Griffons pour éliminer les sentinelles sur les tourelles.

Sentinelles silencieuses (10)

Élimine les sentinelles le long des remparts du château.

Libération (10)

Sauve Cornelius des cachots du château de Miraz.

Sauvetage dans le clocher (10)

Sauve Edmund et Trompillon dans le clocher.

Petit, mais costaud (10)

Atteins la salle des commandes pour permettre à l'armée narnienne d'entrer.

Péril à la herse (10)

Ouvre la herse et fais entrer l'armée des Narniens.

Pugiliste (10)

Bats-toi dans la cour pour atteindre Peter.

Tyrus le courageux (10)

Atteins le roi Miraz en escaladant les remparts du château.

Sauvetage dans les écuries (10)

Sauve Cornelius dans les écuries du château de Miraz.

Près de la Colline d'Aslan (10)

Termine le niveau "Près de la Colline d'Aslan".

La fuite de Lucy (10)

Aide Lucy à fuir la Colline d'Aslan à cheval.

Éclats de verre (10)

Bats la Sorcière Blanche.

Miraz vaincu (10)

Bats le roi Miraz dans la zone de combat.

Pourfendeur de Gregoire (10)

Bats le seigneur Gregoire.

Dans la Citerne (10)

Trouve un moyen d'entrer dans la Citerne secrète de la Colline d'Aslan.

Un plan astucieux ! (10)

Détruis le champ de bataille en brisant les piliers.

Pourfendeur de Glozelle (10)

Bats le seigneur Glozelle dans la Citerne.

Attaque surprise (10)

Sauve le Prince Caspian sur le champ de bataille de Beruna.

Vengeance de la Nature (10)

Prends le contrôle des arbres et anéantis l'armée telmarine.

Chasseur de trésors junior (10)

Trouve et ouvre 10 coffres bonus en mode solo ou coopération.

Acrobaties équestres (10)

Bats 20 ennemis tout en étant à cheval.

Sommeil réparateur (10)

Endors 10 gardes avec les potions de Cornelius.

Camaraderie (15)

Joue 5 missions en mode coopération.

Remarquable rongeur (15)

Bats 25 Telmarins en incarnant Ripitchip.

Régal de Trompillon (15)

Bats 50 Telmarins en incarnant Trompillon.

Charge du Centaure (15)

Incarne le Centaure et charge sur 40 Telmarins.

Représailles (15)

Pare 100 ennemis telmarins sur le champ de bataille.

Le châtiment de Caspian (20)

Élimine 200 soldats telmarins.

Le pouvoir aux femmes (20)

Bats 75 Telmarins en incarnant Susan.

Chasseur de trésors (25)

Trouve et ouvre 25 coffres bonus en mode solo ou coopération.

Victoire à la Pyrrhus (35)

A fui Cair Paravel avec la trompe de la reine Susan.

Arrivée furtive (35)

Termine toutes les zones du niveau "Infiltration du château de Miraz".

Échappée belle (35)

Termine toutes les zones du niveau "Assaut du château de Miraz".

Ruines explorées (35)

Termine la zone des ruines de Cair Paravel.

Défense de la Colline (35)

Termine toutes les zones autour et dans la Colline d'Aslan.

Invincible (40)

Obtiens un niveau de santé maximal dans le jeu.

Entre amis (40)

Joue 15 missions en mode coopération.

Chasseur de trésors aguerri (50)

Trouve et ouvre 50 coffres bonus en mode solo ou coopération.

Cadeau d'Aslan (70)

Libère Narnia du joug des Telmarins.

Chasseur de trésors hors pair (75)

Trouve et ouvre 75 coffres bonus en mode solo ou coopération.

Chasseur de trésor émérite (100)

Trouve et ouvre tous les coffres bonus du jeu en mode solo ou coopération.

Le Parrain

© Electronic Arts 2006

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

+ 5 000 $

Gauche, X, Droite, Y, Droite, et appuyez sur le stick analogique gauche.

Munitions au max

Y, Gauche, Y, Droite, X, et appuyez sur le stick analogique droit.

Energie au max

Y, Gauche, Y, Droite, X, et appuyez sur le stick analogique gauche.

SUCCÈS

Première marque de respect (5 G)

Le Respect doit être d'au moins 10

En quête de respect (10 G)

Le Respect doit être d'au moins 20

Bonne impression (15 G)

Le Respect doit être d'au moins 30

En quête de respect (20 G)

Atteignez niveau de Respect 40

Homme à tout faire (25 G)

Le Respect doit être d'au moins 45

Ennemi public numéro 1 (50 G)

Le Respect doit être d'au moins 50

Assassin (10 G)

Utilisez 5 Méthodes différentes

Grand voleur (10 G)

Forcez 10 Coffres

Négociateur (5 G)

Achetez un Chef de la Police

Contrebandier (10 G)

Braquez 10 Camions de business

Investisseur immobilier (10 G)

Achetez une Planque

Garde du corps (10 G)

Engager un homme de main

Par ici la monnaie (10 G)

Extorquez 10 Commerces

Exécutant (10 G)

Prenez le contrôle de 5 Business

Marchand d'armes (10 G)

Achetez Amélioration armes à feu

Entrée en force (10 G)

Dévalisez une Banque

Expert en explosifs (10 G)

Faites sauter un Commerce

Roi du ring (15 G)

Remportez un Combat

Entrepreneur (15 G)

Ramassez 10 Bobines de film

Contrôle du quartier (20 G)

Prenez le contrôle d'un Quartier

Pour la Famille (25 G)

Remplissez TOUTES les Missions

Contrats remplis (25 G)

Honorez TOUS les Contrats

Services rendus (25 G)

Rendez TOUS les Services

Diplomate (20 G)

Aidez TOUS les Commerçants

Domination totale (50 G)

Extorquez TOUS les Commerces

En première ligne (50 G)

Acquérez TTES Couvertures

Fin des narcotiques (30 G)

Faites sauter TS Business drogue

Entrepôts sous contrôle (30 G)

Contrôlez TOUS les Entrepôts

Logistique sous contrôle (30 G)

Contrôlez TS Noyaux de transport

Elimination des familles rivales (40 G)

Détruisez TTES Propr. ennemies

Roi de l'immobilier (20 G)

Achetez/Possédez TTES Planques

Voleur de banques (10 G)

Braquez TTES Banques une fois

Champion poids lourds (25 G)

Remportez TOUS les Combats

Perceur de coffres-forts (30 G)

Forcez TOUS les Coffres

Le Don (25 G)

Accédez au grade de Don

Don de New York (50 G)

Accédez au grade de Don de NY

Exécutions variées (40 G)

Utilisez TTES méthodes

Collectionneur (30 G)

Ramassez 100 Bobines de film

SUCCÈS DLC (DÉFIS CORLÉONE)

Chaud devant (10 G)

Au volant de votre voiture, renversez 25 gangsters dans le temps imparti

Exécutions (10 G)

Menez à bien 10 exécutions uniques avant la fin du temps imparti

Collecte de fonds (20 G)

Extorquez 20 commerçants et/ou patrons de business dans le temps imparti

Braquage de camion (20 G)

Braquez 5 camions de business dans le temps imparti

Contrats - Pas d'innocents (20 G)

Tuez 100 gangsters dans le temps imparti

Prise d'entrepôt (25 G)

Prenez le contrôle d'un entrepôt en moins de 5 minutes

Chasse au Tattaglia (20 G)

Tuez 50 Tattaglia en moins de 20 minutes

Coups de batte (20 G)

Tuez 30 gangsters en moins de 15 minutes en n'utilisant que des armes de poing

Tireur d'élite (20 G)

Tuez 25 gangsters à l'arme à feu dans le temps imparti

Par explosion (20 G)

Tuez 10 gangsters à l'aide d'explosifs dans le temps imparti

Désarmement (20 G)

Désarmez 10 gangsters dans le temps imparti

Main noire (20 G)

Tuez 20 gangsters à mains nues dans le temps imparti

Chasse au Barzini (20 G)

Tuez 50 Barzini en moins de 20 minutes

Voisinage (50 G)

Prenez le contrôle d'un quartier en moins de 40 minutes

Braquage (20 G)

Dévalisez les six banques en moins de 25 minutes

Carnage (30 G)

Tuez 200 gangsters en moins de 35 minutes

Monopole (30 G)

Dépossédez une famille de tous ses commerces en moins de 65 minutes

Perceur de coffres (10 G)

Forcez 10 coffres dans le temps imparti

Démolitions (20 G)

Faites exploser 10 bâtiments en moins de 20 minutes

Récoltez de l'argent (10 G)

Gagnez 75 000 $ dans le temps imparti

Le Parrain 2

© Electronic Arts 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir lorsque vous êtes en vue Don, et seulement toutes les cinq minutes.

Empocher 5 000 $

X, Y, X, X, Y, puis enfoncer L (appuyer sur le stick analogique gauche)

Le plein de munitions

Y, Gauche, Y, Droite, X, puis enfoncer R (appuyer sur le stick analogique droit)

Le plein de vie

Gauche, X, Droite, Y, Droite, puis enfoncer L (appuyer sur le stick analogique gauche)

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Cuba

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de Michael Corleone et parlez avec lui. Ensuite, avancez à gauche, suivez le corridor et entrez dans le grand hall. Poursuivez à droite, descendez les marches jusqu'au music-hall qui se trouve en bas. Repérez la croix qui est sur votre mini-radar, atteignez-la et parlez à Aldo.

Après le court discours, les choses tournent mal et vous devez escorter Aldo et Michael Corleone jusqu'à l'aéroport. Descendez alors les marches, allez vers la cuisine et suivez le didacticiel pour apprendre à vous battre. Assommez les deux soldats qui arrivent et sortez par la porte. Ensuite, apprenez à viser et à tirer avec une arme. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, sortez par la porte métallique et avancez tout droit vers la grande cour. Tirez sur les soldats, avancez jusqu'à la croix qui est sur votre radar et éliminez tous les ennemis qui se trouvent à gauche et à droite de la cour. Traversez cette dernière, éliminez le soldat posté dans la fenêtre de droite puis traversez le pont. Prenez votre mitraillette, éliminez les autres ennemis qui sont en face et suivez le chemin qui mène vers la gauche. Dégommez d'autres soldats et avancez jusqu'à la clôture pour atteindre votre objectif.

New York

Après la scène cinématique, parlez avec Frank Pentangeli qui se trouve à proximité. Ensuite, avancez à droite, entrez dans la pièce et parlez avec votre première recrue. Demandez-lui sa spécialité puis engagez-le. Ensuite, sortez de la pièce, parlez avec Michael Corleone (il est à droite, au fond) et il vous enseignera la façon de devenir un Don.

Maintenant, sortez de la maison, prenez la voiture et suivez la croix verte sur votre radar. Descendez du véhicule, entrez dans la boulangerie et approchez-vous du videur. Ne tuez pas ce dernier mais utilisez plutôt l'intimidation pour qu'il vous laisse entrer. Descendez au sous-sol, parlez avec le propriétaire du commerce et menacez-le pour qu'il vous paye.

Revenez sur vos pas et parlez à Frank pour qu'il vous indique les nouveaux commerces à contrôler. Dès qu'ils s'affichent sur votre radar, rejoignez-les et utilisez les différentes méthodes d'intimidation pour que ces commerces deviennent sous votre protection. Surtout, ne tuez aucun des propriétaires sinon vous aurez des démêlés avec la justice et vous vous ferez de nombreux autres ennemis.

Commencez d'abord par entrer dans la taverne, assommez les gardes, montez les escaliers et intimidez le proprio qui est sur le toit. Ensuite, allez vers l'Empire room et faites peur au propriétaire. Sélectionnez le menu et choisissez d'engager des gardes pour protéger vos nouveaux commerces. Dès que vous aurez le contrôle de deux de ces commerces, vous devez trouver un téléphone et appeler Michael Corleone. Pour cela, prenez l'une des voitures et suivez le chemin marqué sur votre radar jusqu'au téléphone public. Reprenez la voiture, suivez le chemin de la croix verte sur le radar et rejoignez le domaine de la famille Corleone.

Entrez, parlez à Michael puis ressortez. C'est le moment de recruter un second soldat. Prenez la voiture, suivez la croix et allez jusqu'au parc. Parlez à Bill Bardi, demandez-lui sa spécialité et engagez-le.

Maintenant, vous devez compléter vos activités et prendre le contrôle de la Maison Rouge. Braquez une voiture, rejoignez ce commerce et entrez par la porte arrière. Ordonnez au démolisseur de défoncer la porte et entrez. Eliminez les gardes qui protègent les lieux et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, tuez un dernier garde et intimidez la propriétaire pour gagner le contrôle de ce commerce.

Dès que vous aurez pris ce business, l'un de vos commerces se fait attaquer par la famille Rosato. Atteignez le Sweet Lake et protégez-le en éliminant tous les soldats qui tentent de s'en emparer. Ensuite, entrez et repérez le téléphone qui se trouve près du comptoir. Une fois que vous aurez téléphoné, sortez. Prenez ensuite un véhicule et rejoignez la cible indiquée sur le radar. Parlez avec Frank et entrez dans votre nouvelle demeure. Montez les marches, entrez dans la pièce et parlez avec Michael Corleone. Ensuite, prenez les munitions posées sur la table, sortez de la pièce et reparlez à Frank.

Maintenant, sortez de la demeure et trouvez des hommes ayant besoin de vos services. Ces hommes sont indiqués par une clé au dessus de la tête. Dès que vous sortez de la demeure, avancez tout droit et vous trouverez un personnage qui a besoin d'un service. Pour chaque service que vous rendez, vous obtenez des informations concernant les hommes de main de Rosato et de leurs conditions d'exécution.

Entrez dans le menu pause, repérez ces hommes de main et éliminez-les en respectant les conditions obtenues.
Si vous ne respectez pas ces conditions, ils ne mourront pas. Ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard dans le jeu.

Dès que vous arrivez à éliminer un des soldats de Carmine Rosato, vous recevrez un téléphone de la part de ce dernier vous demandant de signer une trêve. Rejoignez la taverne pour essayer de négocier cette trêve et découvrez la trahison. Dès que la scène se déclenche et que le flic entre, prenez les escaliers et montez sur le toit. Descendez l'homme de Rosato, montez les escaliers de droite et combattez les flics avant de les fuir. Montez, sautez vers l'immeuble suivant et prenez les escaliers. Dégainez votre arme, planquez-vous derrière les murs et éliminez les policiers qui arrivent. Suivez le marqueur vert qui s'affiche sur le chemin menant jusqu'aux escaliers. Descendez et entrez par la fenêtre pour semer les flics. Parlez avec Michael Corleone au téléphone et rejoignez son domaine. Parlez avec ce dernier, entrez dans la cuisine et recrutez un nouveau membre dans la famille.

Sortez du domaine et protégez votre commerce qui est en train d'être attaqué. Ensuite, repérez l'un des business de Rosato et prenez-le. Commencez d'abord par vous diriger vers Sanico Incinération. Repérez les échelles qui sont à gauche de l'immeuble, grimpez et atteignez le toit. Ensuite, descendez par l'échelle qui se trouve au milieu du toit et dégommez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez dans la salle d'incinération, dégommez les soldats de Rosato qui sont en bas et avancez vers la droite en traversant la passerelle. Maintenant, entrez dans la salle et

dégommez deux autres soldats. Faites peur au proprio pour contrôler ce commerce.

Tout de suite après, dirigez-vous vers le siège de "Sanico Dump and Disposal", qui ne se trouve pas très loin de Sanico Incinération. Eliminez les hommes de main qui se trouvent à l'entrée, avancez vers la porte arrière et explosez-la. Entrez dans l'immeuble, éliminez d'autres soldats puis extorquez le proprio pour obtenir le contrôle du bâtiment. Ensuite, répondez au téléphone et dirigez-vous vers votre demeure pour parler à Michael Corleone.

Il est temps d'attaquer le domaine de Carmine Rosato. Prenez d'abord une voiture et rejoignez le domaine. Sortez du véhicule, planquez-vous derrière une colonne et prenez votre arme. Eliminez les soldats qui sont dehors puis avancez vers la porte d'entrée. Descendez d'autres soldats et montez aux escaliers de droite. Suivez le corridor, dégommez d'autres hommes et faites exploser la porte pour atteindre le Don. Eliminez ses hommes de main puis descendez-le. Enfin, prenez le contenu du coffre si vous disposez d'un cambrioleur dans votre équipe et placez une bombe sur les tuyaux de gaz (dans le coin) pour exploser tout le domaine. Vous disposez d'environs trente secondes pour fuir le domaine avant que tout n'explose.

Maintenant, trouvez un téléphone et parlez avec votre nouveau contact. Ensuite, braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport qui désormais s'affiche sur le radar. Entrez, parlez avec la jeune dame et prenez un vol pour la Floride.

Floride

En arrivant à l'aéroport, vous devez rencontrer Hyman Roth à son domicile. Pour cela, braquez un véhicule, ou prenez tout simplement une des voitures garées, puis suivez la croix verte sur le radar. Lorsque vous atteignez la maison de Roth, entrez et parlez avec lui. Après ce petit discours, Roth vous demande de libérer son associé des mains de ses kidnappeurs de Granades.

Par conséquent, sortez de sa maison, prenez un véhicule et dirigez-vous vers la croix verte sur le radar. Repérez les escaliers qui mènent sur le toit et prenez-les. Saisissez le fil à étrangler, mettez-vous accroupi, approchez doucement de l'ennemi et étranglez-le. Ensuite, restez accroupi, poursuivez vers l'avant et étranglez un second homme, plus loin. Si les autres gardes s'aperçoivent de votre présence, prenez votre arme et éliminez-les. Récupérez le pistolet silencieux près des escaliers, montez rapidement et descendez l'homme qui détient l'associé avant qu'il ne le tue. Parlez avec l'homme que vous venez de sauver puis cherchez le téléphone qui est à proximité de la rue dans laquelle vous vous trouvez. Appelez Roth puis rejoignez-le.

Lorsque vous atteignez Roth, parlez avec lui pour qu'il vous offre une nouvelle planque. Ensuite, parlez à Fredo puis recrutez un nouveau membre dans la famille. Il est préférable de recruter un mécanicien. Améliorez l'un de vos soldats en le nommant Capo puis visitez les rues de Floride pour prendre le monopole des Granades et Tony Rosato.

Essayez de prendre le monopole du trafic de diamants car dans toute la Floride, il n'existe que trois entreprises. Prenez le contrôle de ces entreprises et gagnez des gilets pare balles en prime. Effectuez toujours la même technique, éliminez d'abord tous les gardes puis harcelez les propriétaires jusqu'à ce qu'ils lâchent prise et acceptent votre protection.

Lorsque vous contrôlez l'un des monopoles, vous recevez un coup de téléphone de la part de Roth. Rejoignez-le dans sa demeure, parlez avec lui puis parlez à Fredo. Après la discussion, vous obtenez un nouvel objectif. Vous devez éliminer un homme des mains de Tony Rosato et de ses Granades. Pour cela, vous devez d'abord rendre service aux piétons qui disposent d'une clé sur leur tête. Une fois que le service est rendu, vous obtenez des informations concernant l'emplacement des hommes de main et de leurs conditions d'exécution. Remplissez ces conditions pour que les soldats soient définitivement éliminés, sinon ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard.

En même temps, vous devez protéger vos commerces en engageant des gardes. Plus vous disposez de gardes et plus vous avez de chances de préserver votre business. Si vous êtes à court d'argent, repérez les piétons qui possèdent des billets d'argent sur leur tête et faites ce qu'ils demandent pour gagner des sous. Aussi, il est préférable de contrôler le monopole de la drogue pour décupler les gains quotidiens. Pour cela, envoyez toute votre équipe attaquer l'entrepôt de

New York puis attaquez ceux qui se trouvent en Floride.

Une fois que vous aurez tué les deux hommes de main de Rosato et de Granades, trouvez un téléphone et répondez à l'appel de Michael. Ensuite, prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'aéroport. Ce dernier est bloqué et les travailleurs sont en grève. Parlez à Fredo, courez à droite de l'entrée de l'aéroport, parler avec Roth puis avec Henri Mitchell, l'agent de la CIA.

Ensuite, suivez le marqueur sur le radar et allez vers le chef du syndicat de l'aéroport. Interrogez-le puis intimidez-le pour qu'il obéisse. Lorsqu'il vous informe de l'emplacement d'Alejandro Almeida, prenez un véhicule et atteignez-le. Faites attention aux nombreux gardes et préparez-vous à une rude bataille. Dès que vous arrivez, éliminez le premier garde qui est sur les marches et montez les escaliers. Avancez droit devant vous, dégommez les hommes armés qui sont en haut et à gauche puis poursuivez le long de la passerelle. Montez, avancez vers la droite jusqu'au bout et tournez à gauche. Dégommez les ennemis qui sont sur les escaliers puis descendez les marches. Entrez dans l'entrepôt, tournez rapidement à droite et montez les escaliers. Repérez Alejandro de l'autre côté de la passerelle et ne le tuez pas avec une arme. En effet, vous devez le balancer dans le vide pour vous débarrasser de lui une fois pour toutes. Pour cela, courez en sa direction, enlevez votre arme, empoignez-le et balancez-le depuis le rebord.

Maintenant que le communiste est mort, revenez à l'aéroport, parlez avec Fredo et l'agent de la CIA puis entrez et partez pour New York.

Deuxième partie

New York

Dès que vous rentrez à New York, prenez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Parlez avec lui puis parlez avec Tom Hagen pour recevoir les nouvelles instructions. Dirigez-vous vers la Maison Rouge, montez les escaliers et parlez avec Rosa. Elle vous demande de détruire des preuves qui l'incriminent. Ces preuves se trouvent dans le bâtiment fédéral de New York.

Mais avant cela, continuez à prendre les monopoles pour débloquer le domaine de Tony Rosato puis attaquez-le. Lorsque vous êtes prêt, allez vers le domaine et éliminez tous les hommes armés de Rosato. Repérez le point faible et faites exploser tout le domaine.

Maintenant, allez au bâtiment fédéral de New York, entrez et allez à gauche. Suivez le corridor et entrez dans la pièce qui est au fond, à gauche. Ouvrez rapidement le coffre et sortez. Si les choses tournent mal et que les flics rappliquent et commencent à vous tirer dessus, sortez rapidement de l'édifice et fuyez les policiers. Ensuite, revenez à la maison rouge et parlez à Rosa. Descendez les marches, parlez à Tom puis sortez pour rencontrer le Sénateur. Vous allez parler affaires avec cet homme, dites-lui que vous voulez gagner son respect puis proposez-lui des filles de joie en échange de son aide. Après la scène cinématique, parlez avec le Sénateur pour avoir de nouvelles informations. Parlez ensuite avec Tom puis rendez-vous à l'aéroport. Prenez le premier vol pour la Floride.

Floride

Dès que vous arrivez en Floride, parlez avec la jeune femme puis allez à gauche. Entrez dans la pièce et discutez avec Michael Corleone. Ensuite, sortez de l'aéroport et détournez un véhicule. Allez rencontrer Don Mangano et discutez avec cet homme.

Maintenant, continuez à étendre votre empire et à prendre les monopoles. Une fois que les familles Granades et Rosato sont exterminées, trouvez un téléphone. Répondez à l'appel de Fredo et rejoignez-le dans votre planque. Dès que vous arrivez, une scène cinématique se déclenche. Ensuite, parlez à Fredo et préparez-vous à la guerre contre Mangano. D'abord, améliorez l'un de vos soldats et nommez-le Capo. Ensuite, recrutez un nouveau soldat et sortez de la maison. Allez parler avec Charlie Green et acceptez de l'aider. Repérez la cible qui ne se trouve pas loin de Charlie et éliminez-la pour remplir votre part du contrat.

Maintenant, dirigez-vous vers l'entrepôt de Mangano. Parlez avec le garde pour faire descendre le pont et traversez. En arrivant, allez à gauche, descendez du véhicule et dégommez les ennemis qui se trouvent dans la grande cour. Appelez l'incendiaire, ordonnez-lui d'enflammer la citerne puis revenez sur vos pas. Faites exploser le mur en béton, entrez et montez les escaliers. Grimpez à l'échelle de droite, planquez-vous derrière le mur et éliminez les gardes qui se trouvent sur le toit suivant. Descendez via une autre échelle, traversez la passerelle et allez à gauche. Montez sur le toit, descendez par la trappe et dégommez d'autres gardes. Descendez les escaliers, allez jusqu'à la cour et rejoignez la plate-forme. Grimpez aux échelles, intimidez le propriétaire et prenez le contrôle de l'entrepôt.

Ensuite, trouvez un téléphone et parlez à Mangano. Allez au point de rencontre avec l'un de ses hommes puis parlez avec Fredo après la scène cinématique. Sortez de la maison, prenez un véhicule et retrouvez Roth au point de rencontre. Après la discussion avec Roth et Mitchell, prenez un véhicule, allez à l'aéroport et prenez un vol direct pour Cuba.

Cuba

D'abord, trouvez un téléphone et parlez avec l'agent Mitchell. Retrouvez-le plus tard et acceptez de l'aider. Vous devez éliminer les meneurs dissidents. Commencez d'abord par éliminer les deux hommes qui se trouvent près de la Banque de Cuba. Approchez-vous de l'immeuble, montez les escaliers blancs qui sont à l'arrière et entrez. Montez les marches, suivez le corridor et dégommez tous les dissidents qui s'y trouvent.

Maintenant que vous avez tué deux de ses meneurs, allez à l'aéroport de Cuba. Avancez à droite du palais, éliminez rapidement toutes les cibles et faites attention à la police. Faites vite puis allez vers la piste de décollage des avions. Repérez un meneur dissident et tuez-le.

Ensuite, prenez un véhicule et allez près de la station de police. Ici aussi, soyez rapide, éliminez les cibles et fuyez avant que la police ne se mette à vos trousses. Si vous êtes recherché par la police et que vous n'arrivez pas à vous en débarrasser, trouvez une planque loin de leur site de recherche et cachez-vous jusqu'à ce que le calme revienne. Enfin, rejoignez la dernière marque sur le radar et trouvez une échelle (à droite de l'immeuble). Grimpez, montez les escaliers et éliminez les derniers renégats.

Une fois que cette tâche est accomplie, trouvez un téléphone et parlez avec Maria. Ensuite, suivez le marqueur vert et allez au palais présidentiel. Après la scène cinématique, ouvrez la porte qui mène à l'emplacement de Fidel Castro et entrez. Mettez-vous accroupi pour ne pas être repéré et avancez jusqu'au marqueur. Vous remarquerez que vous n'avez aucune arme. Par conséquent, allez à droite de la porte et descendez les escaliers. Prenez le fil à étrangler, approchez-vous du premier garde (en bas des marches) et étranglez-le. Si vous êtes repéré, vous disposez d'environs 15 secondes pour tuer le garde avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, allez à gauche et suivez le corridor. Attendez que le garde revienne et étranglez-le. Continuez et étranglez un second homme armé. Maintenant, revenez sur vos pas et prenez l'ouverture qui se trouvait près du premier garde. Eliminez rapidement les deux hommes qui sont à gauche, étranglez deux autres au centre puis éliminez le troisième (à gauche). Poursuivez vers la gauche, étranglez le soldat qui est en train de faire ses besoins puis descendez les deux soldats postés devant les escaliers. Montez les marches, éliminez un dernier garde puis repérez le balcon et le fusil (à gauche). Prenez le fusil, visez la tête de Fidel Castro et tirez.

Après la scène cinématique, vous devez quitter le palais à tout prix. Pour cela, prenez votre mitraillette et éliminez les gardes qui vous tirent dessus. Revenez sur vos pas, descendez les marches et repérez la sortie sur votre radar. Descendez aussi les hommes de la mafia cubaine et trouvez le chemin de la sortie. En sortant du palais, éliminez quatre gardes puis sortez par la grande porte.

Maintenant, vous devez rejoindre l'aéroport. Donc, détournez un véhicule et foncez directement vers votre destination. Faites attention aux barrages de l'armée et essayez de les défoncer ou de les contourner dans la mesure du possible. Une fois que vous aurez atteint l'aéroport, rejoignez le marqueur vert là où un avion vous attend.

Troisième partie

New York

Répondez au téléphone puis détournez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Après la scène cinématique, parlez avec Michael et Tom puis retrouvez Vincenzo à votre planque de New York. Mais avant cela, entrez dans le menu Œil du Don et nommez l'un de vos hommes comme Bras droit. Nommez aussi un Capo à la place de ce dernier et recrutez un nouveau soldat.

Maintenant, prenez un véhicule et rejoignez Vincenzo dans votre planque. Sur place, vous trouverez son garde du corps mort. Téléphonez à Tom Hagen et commencez à enquêter sur la disparation de Vincenzo. Interrogez le témoin qui est en face de la maison, avancez à droite et questionnez celui à droite. Ensuite, suivez les marqueurs verts et interrogez tous les hommes indiqués. Maintenant, prenez un véhicule et allez à la Maison Rouge. Montez les escaliers, intimidez les kidnappeurs de
Vincenzo et extirpez-leur des informations sur l'endroit où ils retiennent votre ami.

Sortez de la Maison Rouge, prenez un véhicule et atteignez la construction. Entrez, éliminez les gardes qui sont dehors, ignorez les escaliers et descendez la pente qui se trouve près de la voiture. Eliminez d'autres gardes, plus loin, et entrez par la petite porte puis parlez à Vincenzo.

Après la scène cinématique, parlez à Tom puis avec Michael Corleone. Ensuite, prenez un véhicule et allez à l'aéroport. Prenez un vol pour Cuba, repérez l'immeuble dans lequel se trouve l'agent Mitchell et atteignez-le. Montez les escaliers, éliminez les gardes qui sont éparpillés un peu partout et montez jusqu'au toit. Allez à droite, repérez l'agent et descendez-le. A présent, la guerre des gangs est déclarée. Vous devez éliminer toutes les familles rivales. Pour cela, vous devez commencer par leur prendre tous leurs monopoles. Il est préférable de terminer les attaques de Floride et prendre le contrôle de toute la ville avant d'engager cette guerre. Par conséquent, prenez l'avion et allez en Floride.

Floride et Cuba

Dès que vous débarquez en Floride, jetez un coup d'oeil sur votre carte et repérez tous les commerces que vous ne contrôlez pas. Visez d'abord un monopole et attaquez tous les commerces correspondants à ce premier. Ainsi, vous gagnez des bonus tels que des armures anti-balles, des voitures blindées...etc. Si l'un de vos commerces est attaqué, préparez la défense en envoyant simplement les quatre soldats. Aussi, essayez de placer un maximum d'hommes armés pour avoir plus de chances de préserver vos commerces. Une fois que vous contrôlez tous les monopoles en Floride et à Cuba, vous pourrez attaquer les domaines des Manganos et des Almeidas.

Si vous êtes à Cuba, allez au domaine des Almeidas. Éliminez les hommes de main qui sont à l'entrée et poursuivez le long de l'allée. Dégommez les ennemis qui arrivent et allez à gauche. Repérez l'entrée du domaine (à gauche), entrez et avancez vers la gauche. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte puis allez d'abord à droite. Montez les escaliers et éliminez d'autres gardes. Ouvrez le coffre fort et prenez son contenu. Ensuite, allez à gauche et prenez la nouvelle arme améliorée. Entrez par la porte qui se trouve derrière le bureau et repérez les tuyaux de gaz. Dès que vous ordonnez à votre homme d'y mettre le feu, commencez à courir et fuyez le domaine avant qu'il n'explose.

Maintenant que le domaine Almeida est entre vos mains, prenez l'avion pour la Floride et rejoignez le domaine des Manganos. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'entrée du domaine, traversez le pont et descendez d'autres hommes dans le jardin. Ensuite, allez à gauche et éliminez les hommes qui sont dans le corridor. Poursuivez vers l'avant, dégommez les gardes qui sont sur la terrasse puis faites exploser le mur qui se trouve au milieu de la zone. Entrez dans le domaine, allez à gauche puis à droite et atteignez ainsi le hall principal. Avancez d'abord à gauche, rejoignez la cuisine et prenez le nouveau pistolet silencieux. Ensuite, revenez au hall et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, descendez les derniers survivants et sortez vers le balcon par la porte à droite. Repérez les canaux de gaz et ordonnez à votre homme d'y placer une bombe. Quittez le domaine sans perdre une seconde.

Maintenant, trouvez un téléphone en sortant du domaine et parlez à Tom. Prenez un véhicule, rejoignez votre planque floridienne et discutez avec Michael ainsi qu'avec Tom. Ensuite, sortez de la planque, prenez le véhicule et allez à l'aéroport de Floride. Entrez, allez à droite, parlez avec le policier pour le corrompre. Entrez, montez les marches et préparez-vous à une grosse fusillade. Poursuivez votre chemin vers la porte d'embarquement, soyez rapide et éliminez

Roth.
Dès que ce dernier est mort, descendez par la rampe d'embarquement, prenez le gros camion et quittez l'aéroport. Détournez un autre véhicule si vous en avez l'occasion et foncez directement vers l'ancien domaine des Manganos. Faites attention aux policiers qui ne cessent de vous poursuivre et soyez rapide. Une fois que vous êtes en sécurité, avancez et entrez dans le domaine pour une dernière scène cinématique. Félicitations ! Vous êtes désormais le tout puissant Parrain de la mafia !!

SUCCÈS

Physique (5 G)

Créez un gangster dans le menu "Physique".

Recrutement (5 G)

Recrutez votre premier soldat.

Premier Monopole (15 G)

Contrôler un monopole.

Site fortifié (5 G)

Envoyer un maximum de gardes sur un même site.

Ca n'a rien de personnel (20 G)

Eliminer une famille rivale en faisant sauter son Domaine.

Tueur contractuel (15 G)

Eliminer 5 hommes de main en respectant la condition d'exécution.

Crocheteur (5 G)

Forcer cinq coffres.

Exécutant (15 G)

Réussir 10 styles d'exécution.

Passage à la Banque (5 G)

Dévalisez votre première banque.

Bon pour amélioration (5 G)

Améliorer l'armement ou les aptitudes d'un équipier.

Trois Monopoles (40 G)

Contrôler trois monopoles.

Cinq Monopoles (50 G)

Contrôler cinq monopoles.

Crime organisé (75 G)

Contrôler tous les monopoles.

Coup de pression (25 G)

Contrôler tous les commerces extorquables.

Styles d'exécution (75 G)

Réussir tous les styles d'exécution.

Sacs à billets (20 G)

Dévaliser toutes les banques.

Cambrioleur (75 G)

Forcer tous les coffres.

Mettez le feu (5 G)

Envoyer des hommes faire sauter un site depuis l'Oeil du Don.

Tirez les ficelles (5 G)

Envoyer des hommes à l'attaque d'un site depuis l'Oeil du Don.

25 gars refroidis (10 G)

Tuer 25 gangsters.

100 hommes crevés (15 G)

Tuer 100 gangsters.

250 gars en moins (20 G)

Tuer 250 gangsters.

500 costumes vides (25 G)

Tuer 500 gangsters.

750 hommes avec les poissons (30 G)

Tuer 750 gangsters.

Attaques à la Main noire (10 G)

Tuer 25 gangsters à l'aide de la Main noire uniquement.

Le plein de plomb (10 G)

Tuer 150 gangsters à l'arme à feu.

Traficant d'armes (10 G)

Trouvez une amélioration pour arme à feu de Niveau 2

Puissance de feu (20 G)

Trouver une amélioration pour arme à feu de Niveau 3.

Homme de confiance (10 G)

Elevez un de vos hommes de main au rang de Capo.

Numéro deux (15 G)

Elevez un de vos hommes de main au rang de Bras droit.

Notre belle Famille (25 G)

Recruter un arbre familial complet.

Je vous offre ce service (30 G)

Obtenir un service dans chaque catégorie.

Bienvenue au Gala de l'armement (30 G)

Trouvez toutes les améliorations pour arme à feu de niveau 2 et 3.

Le Conseiller (25 G)

Accepter Tom Hagen comme Consigliere.

Succès secret

Coup double (20 G)

Eliminer 2 familles.

Vendeta (30 G)

Eliminer 3 familles rivales.

Embuscade (40 G)

Eliminer quatre famille rivales.

Jusqu'à la dernière famille (50 G)

Eliminer les cinq familles rivales

Planques et domaines (10 G)

Débloquer toutes les planques.

c'est juste les affaires (75 G)

Eliminer Hyman Roth

Contrat CIA (25 G)

Tuez henry mitchell

Le Royaume de Ga'Hoole : La Légende des Gardiens - Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Krome Studios 2010

SUCCÈS

Un tiens vaut mieux (5 G)

Améliore ta chouette avec une paire de griffes

Victoire ! (5 G)

Défais un ennemi dans une mission

Éparpillé (5 G)

Brise l'armure d'un ennemi

Vitesse maximale (5 G)

Atteins le maximum de vitesse dans une mission

De peu ! (10 G)

Évite de justesse une collision avec un ennemi dans une mission

Fais un tonneau ! (5 G)

Fais un tonneau dans une mission

Attaque en équipe (10 G)

Aide un ailier à battre une cible

Améliore ton vol (5 G)

Débloque une nouvelle attaque

Fais du bruit (5 G)

Hulule 108 fois

Tyto pour toujours (10 G)

Termine les missions de la Forêt de Tyto

Kunir ou Kufaar (10 G)

Termine les missions du Désert de Kunir

Bats la Reine hagsmoniaque (10 G)

Termine les missions de la Retraite des Frères glauciscains

Chouettes moqueuses (10 G)

Termine la Course à la Retraite en moins de 4 minutes

Oh vraiment ? (5 G)

Rejoue une mission

Ça doit faire mal (10 G)

Réussis la Chute du Paradis

Prêt au combat (5 G)

Termine les missions d'entraînement

Casseur de c-c-combinaison (5 G)

Effectue un enchaînement d'attaques sur un ennemi durant une mission

Contre-culture (10 G)

Contre-attaque un ennemi avec succès dans une mission

Prends ça dans le bec ! (10 G)

Frappe un ennemi avec le Tournevis dans une mission

Joli tir (10 G)

Touche un ennemi avec un charbon ardent

Le Voyage (25 G)

Vole sur 100 kilomètres

L'argent fait le bonheur (25 G)

Obtiens toutes les médailles d'argent

Allume-les (10 G)

Termine l'Éclaireur sans laisser une torche s'éteindre trop tôt

Fais un plouf (10 G)

Lance un ennemi dans l'eau

Vole prudemment (10 G)

Termine Un Allié dans le sable sans toucher une tornade

Histoire de chouette (20 G)

Utilise le tournevis sur 20 ennemis

Glisser avec style (20 G)

Termine une mission sans perdre ton armure

Vaincre le mal (50 G)

Termine le jeu

Sept d'un coup (20 G)

Défais sept ennemis sans être touché dans une mission

Attention à Shard (20 G)

Complète tous les objectifs d'une mission sans mourir

Chouette à la mode (15 G)

Porte 4 paires de griffes différentes en mission

Vol libre (20 G)

Explore rapidement les cinq environnements des Missions bonus

Esquives (20 G)

Termine Représailles sans te faire toucher par une tourelle

J'adore le parfum (20 G)

Bombarde 20 tourelles

Ruée vers le boss (20 G)

Bats un boss sans perdre de vie

L'ailier de la victoire (20 G)

Utilise ton ailier 20 fois

Passif agressif (20 G)

Termine une mission en n'utilisant que tes ailiers

Numéro chance (20 G)

Effectue une combinaison de 15 attaques dans une mission

Pas de témoin (20 G)

Défais tous les ennemis en mode histoire

Le vol du corbeau (20 G)

Bats 20 corbeaux

Nouvelle partie + (30 G)

Continue de jouer une fois le jeu terminé

Brillant ! (50 G)

Récolte 4200 Luisants

Force maximale (30 G)

Choisis une paire de griffes de qualité supérieure

Vole tel le vent (30 G)

Utilise 50 courants d'air

Critique d'art (30 G)

Trouve toutes les images

L'or, Shard, l'or ! (75 G)

Obtiens l'or dans toutes les missions de l'histoire

Bonus or (50 G)

Obtiens l'or dans toutes les missions bonus

Les bras m'en tombent (50 G)

Vole plus de 200 kilomètres

Un oiseau bien différent (50 G)

Termine le jeu avec chacun des quatre personnages

Complet (50 G)

Achète toutes les paires de griffes

Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

SUCCÈS

Guerre de la Dernière Alliance (5)

Terminez le niveau d'entraînement.

Bataille du Gouffre de Helm (25)

Terminez le niveau du Gouffre de Helm en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

La conquête de l'Isengard (25)

Terminez le niveau d'Isengard en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Les Mines de la Moria (25)

Terminez le niveau Mines de la Moria en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Le siège de Minas Tirith (25)

Terminez le niveau de Minas Tirith en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Bataille des Champs du Pelennor (25)

Terminez le niveau des Champs du Pelennor en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Assaut sur Osgiliath (25)

Terminez le niveau d'Osgiliath en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Assaut de Minas Morgul (25)

Terminez le niveau de Minas Morgul en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Tout est bien qui finit mieux (35)

Terminez le niveau de la Porte Noire en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

Assaut de la Montagne du Destin (25)

Terminez le niveau de la Montagne du Destin en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

Le siège d'Osgiliath (25)

Terminez le niveau d'Osgiliath en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

La chute de Minas Tirith (25)

Terminez le niveau de Minas Tirith en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

Bataille du Mont Venteux (25)

Terminez le niveau du Mont Venteux en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

Le siège de la Moria (25)

Terminez le niveau Mines de la Moria en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

L'anéantissement de Fondcombe (25)

Terminez le niveau de Fondcombe en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

Le Pays Ténébreux (35)

Terminez le niveau de la Comté en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

Boucliers brisés (15)

Avec le guerrier, tuez 100 ennemis au cours d'une vie.

Lame qui fut brisée (15)

Avec le guerrier, frappez 30 coups d'affilée.

Epéiste (20)

Avec le guerrier, tuez 25 joueurs pendant une partie avec classement.

Oeil d'aigle (15)

Avec l'archer, réalisez 25 tirs en pleine tête au cours d'une vie.

Pluie de feu (15)

Touchez 25 ennemis avec les flèches enflammées de l'archer au cours d'une vie.

Tireur d'élite (20)

Avec l'archer, tuez 10 joueurs d'un tir en pleine tête pendant une partie avec classement.

Un poignard dans le noir (15)

Avec l'éclaireur, faites 10 attaques sournoises sur des ennemis au cours d'une vie.

Feux et massacres (15)

Tuez 25 ennemis avec les bombes de l'éclaireur au cours d'une vie.

Assassin (20)

Avec l'éclaireur, faites 10 attaques sournoises sur des joueurs pendant une partie avec classement.

Maison de guérison (15)

Avec le mage, soignez 30 alliés au cours d'une vie.

Flamme d'Anor (15)

Tuez 100 ennemis avec le mur de flammes du mage au cours d'une vie.

Tempête en approche (20)

Avec le mage, tuez 15 joueurs avec la foudre pendant une partie avec classement.

La tempête et l'éclair (50)

Marquez le plus de points dans l'équipe gagnante dans une partie avec classement en ligne.

Un soleil rouge se lève (50)

Tuez 30 joueurs par équipe dans une partie de Match à mort avec classement.

Anneaux de pouvoir (50)

Emparez-vous de 3 anneaux pendant une partie Capture de l'Anneau avec classement.

Courez à la ruine (50)

Prenez 10 points de commandement dans une partie Conquête avec classement.

Le Retour du Roi (15)

Avec Aragorn, tuez 3 Nazgûl à Minas Morgul (campagne "Guerre de l'Anneau")

Ma hache est vôtre (15)

Avec Gimli, tuez 20 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe.

Mon arc est vôtre (15)

Avec Legolas, tuez 20 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe.

Je vais l'emporter (15)

Avec Frodon, emparez-vous d'un anneau pendant une partie Capture de l'Anneau avec classement.

Vous ne passerez pas ! (15)

Avec Gandalf, battez le Balrog dans les Mines de la Moria (campagne "Guerre de l'Anneau").

Je ne suis pas un homme ! (15)

Avec Eowyn, battez le Roi-Sorcier sur les Champs du Pelennor (campagne "Guerre de l'Anneau").

Seigneur du Mordor (15)

Avec Sauron, tuez Gandalf dans la Comté (campagne "Essor de Sauron").

Seigneur des neuf cavaliers (15)

Avec le Roi-Sorcier, tuez 10 joueurs au cours d'une vie pendant une partie avec classement.

Personne ne lancera un nain ! (15)

Avec le Balrog, tuez Gimli dans les Mines de la Moria (campagne "Essor de Sauron").

La voie de la souffrance (15)

Avec Saroumane, battez Aragorn au Mont Venteux (campagne "Essor de Sauron")

Stupides hobbits (10)

Tuez 300 hobbits dans la Comté en une seule session (campagne "Essor de Sauron").

Cotte de mithril (10)

Terminez un niveau de campagne sans mourir.

La Communauté de l'Anneau (10)

Terminez un niveau de campagne en coopération.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

MODES CACHÉS

Campagne du mal

Terminez la campagne du bien dans n'importe quel niveau de difficulté.

Difficulté légendaire

Terminez la campagne en difficulté héroïque.

Entraînement

Les missions d'entraînement vous permettent de maîtriser les combats et de vous familiariser avec les combinaisons de touches.

Le Guerrier

Vous commencez les missions d'entraînement avec le guerrier. Avancez le long de la montagne, descendez jusqu'à la cour et attendez l'arrivée des ennemis. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran, utilisez les trois types d'attaques (attaque légère, moyenne et forte) et éliminez la première vague d'ennemis. Ensuite, attendez l'arrivée de la seconde vague, apprenez le combo qui apparaît à l'écran et utilisez-le pour dégommer les monstres qui arrivent.

Par la suite, lisez les nouvelles instructions et apprenez les attaques de feu. Attendez l'arrivée de la troisième vague de monstres et utilisez ces nouvelles attaques pour les éliminer rapidement. L'attaque tornade est efficace lorsque vous êtes encerclé. Dégommez tous les ennemis qui arrivent grâce aux attaques de feu ensuite lisez les informations concernant les attaques spéciales.

Utilisez la touche qui apparaît à l'écran pour viser, faites bouger le réticule vers l'ennemi jusqu'à ce qu'il change de couleur puis relâchez la touche pour lancer le projectile. Un seul coup peut tuer l'ennemi.

Ensuite, avancez le long du chemin qui vient de se créer et atteignez les marches. Utilisez l'attaque tornade pour éliminer les monstres qui apparaissent puis ramassez les sphères de santé. Montez les marches, utilisez l'attaque de dispersion pour anéantir les ennemis et continuez jusqu'au point de commandement. Pénétrez à l'intérieur du cercle et défendez ce point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Une fois que vous aurez capturé le point, vous pouvez changer de personnage et prendre l'archer.

L'archer

Repérez alors les ennemis qui apparaissent en haut de la montagne, à gauche, effectuez un zoom pour viser et éliminez-les. Par la suite, entrez par la porte brisée et descendez jusqu'au nouveau point de commandement. Utilisez les flèches empoisonnées ainsi que les flèches enflammées, éliminez les ennemis qui s'approchent de vous et capturez ainsi le second point de commandement. Dès que le point est capturé, changez de personnage est choisissez l'éclaireur.

L'éclaireur

Dès que vous incarnez l'éclaireur, appuyez sur la touche de camouflage. Attaquez les orques par derrière et éliminez-les. Ensuite, apprenez les combinaisons de touches, effectuez des combos et dégommez la nouvelle vague d'ennemis. Continuez à éliminer les orques qui arrivent et utilisez les attaques spéciales pour les exploser. Dès que vous les achevez, revenez vers le point de commandement et incarnez le guerrier.

Avancez par le portail désormais accessible, courez le long du chemin et atteignez le nouveau point de contrôle. Utilisez les attaques de feu ainsi que les combos et éliminez tous les orques qui vous entourent. L'attaque tornade est très efficace pour anéantir rapidement les adversaires qui vous encerclent. Cependant, restez à l'intérieur du cercle du point de commandement pour le capturer. Une fois que ce point est sous votre contrôle, le mage est débloqué.

Le mage

Une fois dans la peau du mage, appuyez sur la touche qui permet de charger la foudre et tirez sur les agglomérations d'ennemis pour provoquer un max de dégâts. La foudre peut se propager vers les autres ennemis. Ensuite, utilisez les attaques standards et descendez les quelques orques qui osent s'approcher de vous. De temps à autre, repérez vos compagnons blessés et guérissez-les. Une fois que tous les ennemis sont exterminés, revenez vers le point de commandement et choisissez de combattre en tant que héros.

Isildur

Isildur est un héros. Il possède les mêmes techniques d'attaque que les autres guerriers sauf que ses attaques sont encore plus puissantes. Pour battre Sauron, effectuez des attaques de feu, esquivez les assauts du grand monstre ou bloquez-les puis ripostez. Réalisez des attaques spéciales, des attaques de feu et des combos afin de lui infliger d'importants dégâts. L'attaque tornade est très efficace dans ce genre de situations. Continuez à esquiver ses coups et répétez les mêmes attaques plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

Votre entraînement est désormais fini, passez maintenant aux choses sérieuses.

Guerre de l'anneau

Gouffre de Helm

D'abord, vous devez choisir un personnage pour commencer la mission. Toutefois, lors de cette campagne, vous n'avez le choix qu'entre le guerrier et l'archer. Cependant, les deux personnages peuvent être efficaces lors de cette mission. En effet, votre objectif est de défendre le mur du gouffre. Si vous choisissez l'archer, restez éloigné, utilisez les flèches enflammées ainsi que les flèches empoisonnées et éliminez un maximum d'ennemis.

Si vous choisissez le guerrier, effectuez plusieurs combos, réalisez des attaques de feu et descendez les orques qui vous submergent. Les attaques spéciales peuvent aussi être efficaces lors de ce combat. Défendez le mur pendant environ deux minutes pour terminer le premier objectif.

Maintenant, les orques voudront mettre à feu le mur que vous protégez. Ne les laissez pas faire. En tant qu'archer, restez au-dessus du mur, visez ces orques de loin et lancez-leur plusieurs types de flèches. Si vous êtes un guerrier, vous devez alors descendre vers le champ de bataille et attaquer ces ennemis de plus près. Les petites flèches orangées qui apparaissent en haut à droite de votre radar représentent les orques qui portent des torches. Repérez-les, ignorez les autres ennemis et dégommez-les avant qu'ils n'atteignent le pied du mur.

Dès que tous les orques sont éliminés, battez en retraite et remontez sur le mur via l'une des échelles. Ensuite, remontez rapidement les marches et atteignez la grande porte. Cependant, il est préférable d'incarner le guerrier pour accomplir l'objectif suivant. Par conséquent, repérez la statue qui se trouve à droite du mur et atteignez-la puis changez de personnage.

Dès que vous aurez atteint la grande porte, vous devrez la défendre. Utilisez les attaques de feu pour éliminer les ennemis qui vous assaillent. Effectuez des combos ainsi que des attaques-tornades et ne laissez pas les orques s'approcher du portail.

Maintenant, battez en retraite, remontez la pente puis montez les marches, à gauche. Accédez à la salle de Theoden, repérez les quatre officiers orques et descendez-les. Ces derniers bloquent souvent les attaques, utilisez donc vos coups puissants pour abaisser leur garde. Les combos peuvent aussi s'avérer efficaces pour éliminer ces officiers.

Maintenant choisissez Aragorn et continuez vers l'objectif suivant. Sortez de la salle, descendez les marches et tournez à droite. Revenez au mur que vous avez défendu précédemment et essayez de le reconquérir. Attendez l'arrivée des renforts et attaquez le premier point de commandement. Utilisez les combos et les attaques puissantes pour achever les ennemis. Continuez à les repousser jusqu'à ce que vous capturiez le premier point de commandement. Par la suite,

descendez les marches, allez vers le second point de commandement et capturez-le aussi.

Lorsque les deux points sont sous votre contrôle, vous devez défendre la brèche de la muraille. Descendez les marches et éliminez tous les orques qui s'y approchent. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales et défendez l'entrée pendant une minute et demie. Une fois que cet objectif est atteint, la première mission s'achève.

La marche des Ents sur Isengard

Cette mission est assez simple. Votre objectif est de tuer les soldats ennemis et de capturer les points de commandements. Pour cela, choisissez le guerrier ou l'éclaireur et avancez jusqu'au drapeau rouge. Utilisez les combos et attaquez les ennemis qui arrivent. Repérez les groupements de soldats et lancez-leurs des bombes. Défendez ainsi le premier point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Ensuite, descendez le long du pont en bois et repérez le capitaine des orques. Faites attention car ce dernier est plus puissant que les autres soldats. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales pour lui infliger d'importants dégâts. Il est difficile d'effectuer une attaque sournoise parce que l'ennemi n'arrête pas de bouger et l'espace est restreint. Lancez également des bombes jusqu'à ce qu'il soit mort.

Maintenant, descendez par le pont suspendu qui se trouvent à droite et atteignez la machine. Visez la base de cette machine et lancez des bombes pour la détruire. Entre temps, éliminez quelques soldats ennemis pour remonter la jauge de magie puis reprenez le bombardement.

Une fois que la machine est détruite, le personnage 'Langue de serpent' apparaît. Il porte la clé de la tour dont vous avez besoin pour accéder à la zone. Le meilleur moyen de l'éliminer est de réaliser une attaque sournoise. Par conséquent, vous devez vous camoufler et le surprendre par derrière.

Ensuite, remontez la rampe et saisissez la clé de la tour. Continuez à monter le long de la seconde rampe, à gauche, et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont.
Une fois au sommet de la montagne, donnez la clé à Sylvebarbe. Ce dernier est un arbre capable d'assommer plusieurs ennemis à la fois. Par la suite, approchez-vous d'un arbre endormi et contrôlez-le. Votre objectif est de détruire les deux tours sur lesquelles se trouvent les archers. Pour cela, attaquez la base des tours avec des coups puissants. Faites attention aux mages ennemis car ils sont capables de vous brûler et de vous infliger d'importants dégâts.

Lorsque les tours sont détruites, vous devez prendre le contrôle du point de commandement qui se trouve en face d'Isengard. Gardez le contrôle de l'arbre, mettez-vous près du drapeau rouge et éliminez toutes les troupes ennemies qui s'en approchent. Dès que le point est sous votre contrôle, incarnez Gandalf.

Vous devez tuer Saroumane. Entrez à l'intérieur du temple et montez les marches. Dégommez le capitaine qui garde l'entrée des escaliers puis montez les marches. Lorsque vous apercevez Saroumane, il commencera à vous lancer des attaques de foudre. Activez votre bouclier défensif pour le contrer et attendez qu'il termine son attaque. Si vous êtes touché, utilisez Sagesse guérisseuse pour vous soigner. Attaquez-le aussitôt qu'il termine son action. Effectuez l'un des deux combos pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'il se lève, éloignez-vous et effectuez la même opération jusqu'à ce qu'il meure.

La reconquête de la mine de la Moria

Au début de cette mission, choisissez n'importe quelle classe car vous allez incarner Gimli par la suite. Descendez les marches, éliminez les soldats qui s'approchent de vous puis continuez jusqu'au fond de la salle. Eliminez la seconde troupe d'ennemis qui apparaissent puis accédez à la tombe qui se trouve à droite.

Maintenant, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Gimli. Ce dernier est un guerrier très puissant et provoque d'importants dégâts. Vous devez protéger la tombe de Balin contre les soldats ennemis. Pour cela, réalisez des longs combos et des attaques spéciales. Evitez la confrontation avec le grand monstre et dégommez tous les

autres soldats.

Une fois que la tombe est protégée, montez à l'étage supérieur via les escaliers de droite. Poursuivez le long du chemin, éliminez les ennemis qui apparaissent puis descendez les marches qui se trouvent au milieu. Dégommez les quelques soldats qui s'approchent puis dirigez-vous vers la grande porte. Activez le levier situé à gauche pour fermer la porte et stopper ainsi l'arrivée des monstres géants.

Montez les escaliers de droite et capturez le point de commandement qui se trouve aussi à droite. Si vous disposez encore de Gimli, poursuivez et éliminez autant de soldats que possible. Sinon, choisissez l'éclaireur, ou l'archer, mettez-vous à l'intérieur du cercle jaune et repoussez tous les ennemis jusqu'à ce que le point devient sous votre contrôle.

Poursuivez en haut des marches situées plus loin et tournez à gauche. Montez puis tournez à droite. Descendez les marches, rejoignez Gandalf et choisissez-le pour continuer la mission. Votre objectif est d'éliminer Balrog. Pour cela, attaquez-le de loin grâce à la foudre puis enchaînez avec une boule magique. Restez éloigné du grand monstre enflammé et répétez les mêmes attaques jusqu'à ce qu'il décède.

La résistance d'Osgiliath

Pour cette mission, choisissez l'éclaireur ou le mage. D'abord, avancez directement vers la cour qui se trouve en face. Vous devez protéger le mur des orques qui arrivent. Donc, effectuez des attaques spéciales, de longs combos et lancez des bombes pour éliminer vos ennemis. Ensuite, battez en retraite jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission et montez à cheval. Frayez-vous un chemin entre les nombreux orques et éliminez-les tout en restant sur votre monticule. Si vous tombez du cheval, remontez et reprenez l'assaut. Ensuite, poursuivez à droite, descendez jusqu'au point de commandement et descendez du cheval. Repoussez les nombreux orques qui s'approchent, lancez-leur des bombes et capturez ce point.

Une fois le point en question sous votre contrôle, changez de classe et choisissez Faramir. Avancez à gauche, montez la rampe puis dirigez-vous encore vers la gauche. Courez jusqu'à l'entrée où se trouve Frodon ainsi que les rôdeurs. Votre objectif est désormais de protéger ce dernier et de l'escorter jusqu'à la place du marché. Suivez alors Frodon et toute la troupe en traversant le pont et attaquez les soldats qui s'approchent. Utilisez toutes les attaques possibles et dégommez-les tout en protégeant Frodon.

Une fois que vous aurez atteint la place du marché, éliminez les deux grands trolls. Si vous incarnez encore Faramir, effectuez des combos puissants, éloignez-vous pour esquiver ses attaques et ripostez.
Si vous ne disposez plus de Faramir, incarnez l'éclaireur et alternez entre bombes et combos. Vous pouvez aussi effectuer une attaque sournoise pour les éliminer tous les deux en un seul coup.

Le Gondor

Cette mission est assez difficile. Il est préférable de choisir le mage pour cette mission. Au début, vous devez protéger la grande porte pendant deux minutes. Le meilleur moyen est de lancer constamment des boules magiques en direction de la porte. Aussi, essayez de viser les groupements d'ennemis et lancez-leur des boules magiques ainsi que votre attaque de foudre. Par la suite, deux trolls arrivent sur le champ de bataille. Changez de classe, prenez l'éclaireur et effectuez une attaque sournoise pour les éliminer en un seul coup.

Maintenant, remontez les escaliers et atteignez la muraille qui se trouve à droite. Utilisez les attaques de feu et détruisez les deux tours en bois pour empêcher l'arrivée des ennemis. Si vous avez le mage, lancez deux boules magiques sur chaque pont pour le détruire. Il faut que le bouclier des mages ennemis soit inactif pour que vos attaques ne soient pas contrées.

Après la destruction des ponts, vous devez défendre le point de commandement qui se trouve plus loin. Le mage est encore très efficace et peut neutraliser plusieurs ennemis rapidement grâce à ses boules de feu.

Ensuite, remontez le long du chemin jusqu'au troisième niveau. Choisissez de continuer avec Gandalf et reprenez la bataille. Vous devez défendre cet endroit pendant deux minutes. Pour cela, concentrez-vous d'abord sur les capitaines, visez les groupements d'orques et lancez-leur des boules magiques. Lorsque les trolls arrivent, éloignez-vous et lancez à nouveau des boules magiques de loin.

La charge du champ du Pelennor

Choisissez l'éclaireur pour cette mission. Votre objectif est de repousser les troupes ennemies et les empêcher d'atteindre la ligne rouge. Pour cela, repérez une catapulte, visez la base des tours et détruisez-les. Sinon, courez jusqu'aux deux tours de siège, effectuez une attaque sournoise et éliminez le troll qui se trouve derrière l'une d'elles puis allumez le feu. Refaites la même opération et détruisez la seconde tour.

Ensuite, vous devez tuer les Oliphants qui s'approchent. Par conséquent, gardez le contrôle de la catapulte, visez et lancez des obus sur les bêtes. Deux obus suffisent pour tuer un Oliphant. Restez près de la catapulte et tuez maintenant la seconde créature. Par la suite, éliminez deux autres Oliphants et détruisez la tour qui avance doucement. Si votre catapulte est détruite, vous pouvez tuer les Oliphants en vous approchant d'eux et en attaquant leurs pattes.

Maintenant, changez de classe et choisissez de continuer avec Eowyn. Votre objectif est de tuer le roi sorcier. Pour cela, fuyez rapidement ses attaques, camouflez-vous et effectuez une attaque sournoise par derrière. Cette attaque éliminera le roi sorcier en un seul coup. Toutefois, ce dernier se déplace rapidement et peut vous poser quelques problèmes. Par conséquent, attendez qu'il achève son attaque puis attaquez-le rapidement par derrière.

Minas Tirith

Dans cette mission, il est préférable de choisir le mage ou l'éclaireur. Dès que la mission commence, avancez tout droit jusqu'au point de commandement et commencez la capture. Utilisez les attaques magiques à distance et visez les groupements de guerriers orques pour les éliminer rapidement. Ensuite, effectuez des combos et éliminez ceux qui s'approchent un peu trop.

Lorsque le point de commandement est entre vos mains, poursuivez vers l'avant. Continuez à éliminer les orques qui s'approchent et détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier. Toutefois, les ennemis sont nombreux et risquent de vous compliquer la tâche. Pour cela, éliminez-les de temps à autre puis reprenez la destruction des palissades jusqu'à ce que le pont soit dégagé.

Une fois le pont dégagé, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Aragorn. Deux trolls et quelques orques apparaîtront tout de suite après. Mettez-vous derrière le troll et appuyez sur la touche qui apparaît à l'écran pour l'éliminer en un seul coup.

Dès que les portes sont détruites, entrez et avancez à gauche. Eliminez les orques qui se trouvent à l'intérieur et capturez le point de commandement qui se trouve dans la cour. Ensuite, montez les escaliers situés à gauche, dégommez les orques qui vous attaquent puis remontez le long de la rampe de gauche. Eliminez le capitaine qui se trouve dans le couloir puis activez le levier qui est à gauche de l'entrée afin d'ouvrir la porte de la prison. Battez en retraite et accédez à la cour de la prison. Vous êtes alors attaqué par des dizaines d'orques furieux.
Votre objectif est de libérer les prisonniers. Donc, accédez aux cellules des prisonniers et détruisez les portes grâce à des attaques de feu. Effectuez des combos sur les portes des cellules pour les détruire rapidement.

Une fois que les hommes du Gondor soient libérés, vous devez détruire les sources de puissance. Pour cela, sortez de la prison, montez aux escaliers de droite et attaquez le diamant vert qui émet une lumière. Faites attention aux guerriers ennemis ainsi qu'au Nazgul qui vous attaque. Essayez d'éliminer un max d'ennemis puis poursuivez la destruction de la source. Remontez les marches par la gauche, poursuivez le long du chemin jusqu'à l'autre bout et détruisez la seconde source. Ensuite, continuez à éliminer les orques, avancez à droite et détruisez la troisième source. La mission s'achève lorsque toutes les sources sont détruites.

L'assaut sur les portes noires

Votre premier objectif dans cette mission est de défendre votre position contre les nombreux assaillants pendant environ deux minutes et demi. Choisissez Aragorn ou Gandalf car ces derniers infligent le plus de dégâts. Dès que les portes s'ouvrent, lancez des boules magiques sur les ennemis, de loin et attaquez ceux qui s'approchent. Continuez le combat jusqu'à l'arrivée de la seconde vague d'ennemis. Poursuivez les assauts et les attaques et faites attention aux trolls qui arrivent. Si vous avez choisi Aragorn, essayez d'attaquer les trolls par derrière pour les éliminer en un seul coup. Si vous avez choisi Gandalf, lancez des boules magiques et effectuez des attaques de foudre. Evitez leurs attaques puis recommencez jusqu'à ce qu'ils meurent.

Une fois la position défendue, avancez en direction de la porte et capturez le point de commandement. Changez ensuite de héros et choisissez Legolas.

Maintenant, visez les capitaines ennemis qui se trouvent au-dessus des tours de contrôle et lancez-leur des flèches. Restez loin des ennemis, effectuez un zoom et lancez des flèches explosives pour leur infliger plus de dégâts. Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous devez tuer la bouche de Sauron.

Gardez Legolas, repérez le monstre de loin, effectuez un zoom et lancez-lui des flèches de tous types. La Bouche de Sauron peut activer son bouclier et contrer vos flèches. Par conséquent, attendez qu'il s'approche et désactivez son bouclier. Recommencez ensuite à lui lancer des flèches. Dans ce cas, n'effectuez pas de zoom car ceci risque de perturber votre vue. Quelques flèches explosives suffisent pour éliminer le monstre.

Enfin, vous devez repousser les assauts des ennemis et prendre le camp. Ceci n'est pas une tâche facile car le nombre d'assaillants est considérable. Essayez de garder Legolas, visez les ennemis de loin et tirez constamment des flèches sur les orques ennemis. Après une minute de combat intense, plusieurs trolls feront surface et se joindront aux troupes ennemies. Tentez des les éliminer grâce à des flèches explosives. Continuez à lancer des flèches jusqu'à ce que la majorité des orques soit anéantie et que le temps s'écoule. Si vous sentez que vous êtes submergés d'ennemis, vous pouvez changer de personnage et prendre Aragorn ou Gandalf.

Essor de Sauron

Sauron recouvre l'anneau unique

Après avoir choisi Nazgul, éliminez les quelques orques reconnus comme traîtres puis suivez le chemin tout droit. Dégommez les guerriers orques qui bloquent le chemin puis activez le levier pour ouvrir la porte. Entrez, traversez le pont, éliminez l'archer ennemi puis continuez. Tuez plusieurs autres archers et guerriers puis continuez vers la gauche. Avancez vers le casque qui brille de loin et emparez-vous de cet objet.

Maintenant, battez en retraite, courez tout droit vers la porte et activez le levier pour l'ouvrir. Entrez, avancez jusqu'au milieu de la salle et placez ainsi le casque. Ensuite, vous devez tuer 20 orques avant que la magie ne cesse de faire effet. Les attaques puissantes vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis à la fois, donc ayez recours à ces dernières si vous êtes submergé d'orques.

Une fois que les orques sont éliminés, vous allez changer de classe et continuer avec le Roi-sorcier. L'objectif est d'éliminer les deux capitaines. Donc, ouvrez la porte en activant le levier et dirigez-vous vers l'autre salle. Repérez les deux capitaines et attaquez-les un par un. Effectuez de longs combos pour leur infliger un ma de dégâts. Eliminez les quelques orques qui se trouvent aux alentours puis reprenez les assauts sur les capitaines. Lorsque ces derniers sont morts, battez en retraite, montez la rampe et attendez l'arrivée du troll. Tentez de contourner ce monstre pour le surprendre par derrière et l'éliminer en un seul coup.

Ensuite, traversez le pont et continuez tout droit. Ouvrez la porte, éliminez les orques qui arrivent puis remontez jusqu'à Frodron. Vous allez maintenant vous concentrer sur ce dernier et l'éliminer. Par conséquent, effectuez de longs combos

pour lui infliger d'importantes blessures. Après quelques attaques, Frodron commencera à disparaître et à battre en retraite. Poursuivez-le jusqu'au pont en ruine et continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort. Faites attention à ces attaques car il peut vous balancer dans le vide.

L'invasion orque d'Osgliath

Lors de cette mission, incarnez le mage. Dès que ce dernier apparaît, prenez la torche qui se trouve en face puis avancez tout droit. Eliminez les soldats du bien grâce à des attaques magiques puis continuez à droite. Ignorez les archers qui se trouvent sur le toit et dégommez les guerriers qui s'approchent par la droite. Ensuite, éliminez les soldats ennemis sur les balistes et poursuivez tout droit jusqu'à la place du Forum.

Maintenant, défendez cette zone et repoussez les troupes du bien pendant un court laps de temps. Pour cela, lancez des boules magiques sur les groupes de soldats puis alternez avec la foudre. Dès que cet objectif est atteint, changez de classe et continuez avec Bouche de Sauron.

Avancez tout droit jusqu'à la salle, entrez, dégommez quelques soldats puis montez les marches à gauche. Repérez le bélier, à droite en sortant. Maintenant, vous allez devoir escorter le bélier le long du pont jusqu'à la porte. Eliminez, donc, tous les soldats qui s'approchent et tentent de le détruire. Les boules magiques et les attaques de foudre sont très efficaces pour éliminer plusieurs ennemis à la fois. Continuez à dégommer les troupes du bien puis détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier.

Dès que la porte est détruite, entrez et préparez-vous à tuer Faramir. Accédez à la grande cour, éliminez les quelques archers (à droite) puis montez les marches. Alternez entre les boules magiques et les attaques de foudre pour lui infliger d'importants dégâts. Ensuite, approchez-vous de lui et effectuez un long combo. Par la suite, esquivez ses attaques et reprenez les mêmes techniques jusqu'à qu'il soit mort.

Minas Tirith

Choisissez un éclaireur ou un mage puis montez les escaliers. Avancez à gauche, éliminez les soldats qui se trouvent dans la cour et capturez le point de commandement. Dans cette mission, un troll vous accompagne. Essayez de le protéger lorsqu'il est submergé de soldats ennemis.

Une fois que le point est entre vos mains, poursuivez le long du pont. Éliminez les soldats et le capitaine qui s'y trouvent. Accédez ensuite à l'intérieur de la salle et saisissez la couronne du Gondor.

Ensuite, continuez à droite, sortez de la salle et descendez les archers et les guerriers qui se trouvent à l'extérieur. Poursuivez à droite, descendez le long de la rampe et continuez à dégommer les soldats qui arrivent. Montez les escaliers de gauche et accédez à la cour. Utilisez les attaques magiques ainsi que les combos et éliminez les nombreux soldats qui s'y trouvent. Ne vous approchez pas du milieu de la cour car le dragon volant peut vous attraper et vous tuer sur le coup.
Une fois que les ennemis sont anéantis, Nazgul prendra la couronne.

Poursuivez alors à droite, entrez à l'intérieur de la salle et dégommez les soldats du bien. Ensuite, sortez de l'autre côté de la salle et allez dans la cour. Avancez à gauche, continuez le long du couloir et rejoignez le bélier. Dégagez le passage pour ce dernier, descendez les ennemis qui tentent de le détruire et détruisez les palissades qui bloquent son chemin. Dès que le bélier atteint la porte, vous aurez l'opportunité de continuer avec un héros. Choisissez Saroumane.

Entrez par la porte que le bélier a détruite, montez les escaliers de gauche et préparez-vous à une rude bataille. Les soldats du bien sont très nombreux et peuvent facilement vous submerger. Par conséquent, courez à gauche dès que vous montez les marches et commencez à éliminer les soldats qui se trouvent sur ce côté. Ensuite, progressez vers le milieu et descendez les guerriers qui vous attaquent. Brûlez l'arbre blanc qui se trouve au milieu de la cour grâce à des boules magiques puis poursuivez vers la droite. Achevez les soldats restants puis montez les escaliers qui se trouvent au milieu. Eliminez les capitaines qui se trouvent dans la salle et capturez ainsi la salle du trône.

Les puits noirs de la Moria

Dans cette mission, vous pouvez choisir l'éclaireur ou l'archer. Avancez tout droit jusqu'à l'entrée, montez à l'échelle et tournez à gauche. Si vous avez choisi l'archer, restez sur la rampe, effectuez un zoom et lancez constamment des flèches sur les soldats ennemis. Une fois que la première vague est neutralisées, descendez le long de la rampe et capturez le point de commandement. Ceci peut prendre beaucoup de temps car le nombre d'ennemis ne cesse de croître. Par conséquent, prenez place à proximité du drapeau et dégommez-les avec vos flèches. Si l'un des ennemis s'approche, fuyez, descendez-le puis reprenez votre place jusqu'à ce que le point soit sous votre contrôle.

Maintenant, descendez la seconde rampe, tuez les soldats de loin puis poursuivez à gauche. Eliminez d'autres soldats et remontez les escaliers. Lorsque vous accédez à la salle, vous devez tuer le guerrier porteur de la pierre. Visez-le et lancez-lui des flèches explosives pour lui infliger un max de dégâts. Lorsque vous sentez que vous êtes submergé par soldats ennemis, reculez légèrement ou battez en retraite. Descendez les ennemis de loin puis poursuivez. Lorsque le guerrier est tué, éliminez vingt soldats du bien et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Apportez la pierre à l'autel situé au milieu de la salle puis avancez à droite. Détruisez la porte, visez les ennemis de loin et canardez-les. A ce moment, les soldats du bien deviennent plus coriaces et n'arrêtent pas de débarquer sur les lieux. Effectuez donc un zoom, visez la pierre tombale de Balin et lancez des flèches explosives pour la détruire. Une fois la tombe est détruite, entrez dans la salle et montez les escaliers, à droite. Tournez à gauche, descendez les marches et éliminez les guerriers qui approchent. Visez les archers situés en haut (à gauche), les guerriers qui se trouvent en bas et éliminez-les. Ensuite, visez le mage porteur de la pierre et lancez-lui des flèches jusqu'à ce qu'il soit mort. Ensuite, battez en retraite et regagnez la salle de l'Autel. Vous devez éliminer 25 soldats du Gondor pour que la pierre soit acceptée. Ensuite, apportez la pierre à l'Autel, choisissez de poursuivre avec Balrog et préparez-vous à tuer Gimli. Balrog est très puissant. Localisez simplement Gimli et effectuez des combos pour l'éliminer rapidement.

Le Mont venteux

Dans cette mission, vous pouvez choisir un personnage appartenant à n'importe quelle classe. Commencez d'abord par détruire les armureries qui se trouvent à gauche. Ensuite, avancez à droite et dirigez-vous vers les trois emplacements qui s'affichent sur le mini-radar. Vous pouvez utiliser l'Oliphant et détruire la catapulte qui se trouve au milieu. Ensuite, descendez de la bête et détruisez la catapulte qui se trouve sur la colline. Si vous avez choisi le mage, lancez des boules de feu sur les Ents pour les brûler. Ensuite, dirigez-vous vers le dernier emplacement et détruisez la caserne.

Une fois que tous les emplacements sont détruits, avancez tout droit vers le point de commandement et capturez-le. Mais avant cela, détruisez les palissades qui bloquent l'accès. Ensuite, choisissez de poursuivre la mission avec Saroumane et revenez sur vos pas. En effet, vous devez éliminer cinq gardes royaux. Dès que vous descendez la colline, avancez légèrement à droite et éliminez deux de ces gardes. Utilisez des boules de feu ainsi que de longs combos pour les achever rapidement. Ensuite, revenez à gauche et commencez à escalader la montagne du milieu. Descendez un troisième garde près de la caserne des soldats Gondor puis continuez à monter. Ensuite, éliminez un quatrième garde en montant par la gauche avant d'achever les deux derniers en poursuivant encore à gauche.

Une fois que toute la garde royale est éliminée, remontez jusqu'au sommet de la montagne pour affronter le roi Aragorn. Ce dernier est un adversaire très puissant et coriace. Il est rapide et effectue des combos sans cesse. Pour l'éliminer, vous devez toujours tourner autour de lui pour esquiver ses attaques meurtrières puis riposter avec des boules de feu et des éclairs. Essayez aussi d'esquiver les attaques des éclaireurs ennemis et éliminez-les si vous le pouvez. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'Aragorn soit mort.

La chute de Fondcombe

Pour cette mission, il est préférable de choisir l'archer ou le mage. Après que vous ayez choisi le point d'apparition, traversez le pont et éliminez les quelques soldats qui approchent. Poursuivez à gauche, montez la rampe et descendez d'autres ennemis en chemin. Avancez ensuite à droite, visez les soldats Sylvain de loin et lancez-leur des flèches. Lorsque le nombre d'ennemis présents devient faible, avancez et capturez le point de commandement. Restez vigilant

et continuez toutefois à lancer des flèches sur les ennemis qui approchent. Ensuite, avancez à gauche de l'entrée et repérez le troll endormi qui se trouvent à votre gauche. Appuyez sur la touche adéquate pour incarner ainsi ce monstre et accédez à la grande cour. Faites attention au grand nombre d'ennemis présents dans la cour et capturez encore une fois le point de commandement qui se trouve en plein milieu de la zone.

Maintenant, repérez la torche se trouvant à proximité du point de commandement et emportez-la jusqu'aux cloches des Elfes. Pour cela, avancez au-dessous de la passerelle qui se trouve à gauche des escaliers et avancez. Le nombre d'ennemis ne cesse d'augmenter tout au long de cette mission. Utilisez le troll pour en éliminer le maximum et pour détruire les palissades qui bloquent le chemin. Une fois que vous aurez emporté la torche jusqu'aux cloches, battez en retraite et montez les marches de gauche. Entrez dans le temple des Elfes, repérez les archives et détruisez-les. Le troll est capable de les détruire rapidement. Une fois que les quatre archives sont anéanties, vous devez éliminer Elrond, le roi des Elfes. Essayez de garder le troll car ce dernier est très puissant. Il est capable d'éliminer Elrond en quelques coups. Donc, même si vous mourez, revenez à l'endroit où se trouve le troll et manipulez-le à nouveau. Effectuez des attaques légères rapidement jusqu'à ce qu'Elrond s'écroule.

Maintenant, prenez l'anneau de l'air et quittez le temple. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et revenez jusqu'au premier point de commandement. Choisissez de poursuivre avec Sauron et attaquez la maison de la rivière. Montez les escaliers de droite, effectuez des combos et éliminez les ennemis que vous apercevez. Montez jusqu'au point de commandement et capturez-le.

Une fois que ce point est neutralisé, poursuivez vers l'avant et accédez à la cour où se trouve Legolas et Elrond. Repérez ces derniers sur le champ de bataille et effectuez des combos pour les éliminer. Legolas ne cesse de se déplacer, essayez de le coincer dans un coin pour qu'il ne s'échappe pas et attaquez-le rapidement. Si vous sentez que vous êtes entourés de plusieurs ennemis, éliminez ces derniers puis concentrez-vous sur Legolas et Elrond. La mission s'achève lorsque ces deux-la sont morts.

La destruction de la Comté

Choisissez l'archer pour cette mission. En effet, dès que la mission commence, les Hobbits jaillissent pour défendre leur village. Grâce à l'archer, vous pouvez les viser, les éliminer et brûler leur village tout en restant loin de la bataille. Gardez vos distances, effectuez un zoom et dégommez les Hobbits avec vos flèches. Les flèches empoisonnées peuvent ralentir les Ents mais il vaut mieux utiliser les flèches enflammées pour brûler les six petites maisons ainsi que les arbres Ents qui s'approchent de vous. Aussi, faites attention aux groupements de Hobbits car ces derniers sont plus puissants lorsqu'ils sont nombreux.

Une fois que les six maisons sont détruites, choisissez Balrog et préparez-vous à incinérer Sylvebarbe. Effectuez des attaques spéciales pour le brûler et lui infliger d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il meure. Ensuite, traversez la passerelle et éliminez cinquante Hobbits pour faire venir Gandalf. Réalisez les différents types d'attaques et tuez les villageois jusqu'à ce que Gandalf fasse son apparition. Dans ce combat final, vous allez choisir Sauron et affronter Gandalf. Le meilleur moyen pour l'éliminer est de le submerger de combos surpuissants.
Ne lui laissez pas le temps de réaliser une attaque. Effectuez des assauts puissants et infligez-lui d'importants dégâts. Dès que vous éliminez Gandalf, la mission ainsi que le jeu s'achèvent.

Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II

© Electronic Arts 2006

HÉROS À DÉBLOQUER

Hadhood
Terminez le premier niveau de la campagne du bien avec tous les objectifs bonus.

Maur
Terminez le quatrième niveau de la campagne du bien avec tous les objectifs bonus.

Idrial
Terminez le huitième niveau de la campagne du bien avec tous les objectifs bonus.

Brerthor
Terminez la campagne du bien.

Mektar
Terminez la campagne du bien sans qu'un seul héros ne soit mort.

Krashnack
Terminez le premier niveau de la campagne du mal avec tous les objectifs bonus.

Thrugg
Terminez le quatrième niveau de la campagne du mal avec tous les objectifs bonus.

Olog
Terminez le huitième niveau de la campagne du mal avec tous les objectifs bonus.

Tumna
Terminez la campagne du mal.

Urulooke
Terminez la campagne du mal sans qu'un seul héros ne soit mort.

Avatan
Gagnez 10 parties "capture".

Celebrim
Gagnez 10 parties "course aux ressources".

Felek
Gagnez 10 parties "héros contre héros"

Fhaleen
Gagnez 10 parties "roi de la colline"

Ohta
Gagnez 10 parties "versus".

SUCCÈS

Défendre Fondcombe (5)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 1). Débloque : Hadhod

Pouvoir d'Istari (5)

Acheter le premier pouvoir

Passer le Haut Col (5)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 2)

Nettoyer les Landes d'Etten (10)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 3)

Reprendre les Montagnes Bleues (10)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 4). Débloque : Maur

Sécuriser les Havres Gris (10)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 5)

Sauver Celduin (15)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 6)

Défendre Erebor (20)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 7)

Attaquer Dol Guldur (30)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 8). Débloque : Idrial

Détruire la Lothlórien (5)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 1). Débloque : Krashnak

Détruire les Havres Gris (5)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 2)

Fouiller la Comté (10)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 3)

Ravager Fornost (10)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 4). Débloque : Thrugg

Contrôler Route Vieille Forêt (10)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 5)

Dragons de la Brande Desséchée (15)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 6)

Piller Erebor (20)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 7)

Détruire Fondcombe (30)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 8). Débloque : Olog

Capitaines de l'ouest (25)

Terminez la campagne du Bien. Débloque : Berethor

Couvrir les terres d'obscurité (25)

Terminez la campagne du Mal. Débloque : Tumna

Serviteur du Feu sacré (80)

Terminez la campagne du Bien sans perdre un seul héros. Débloque : Mektar

Serviteur des Ténèbres (80)

Terminez la campagne du Mal sans perdre un seul héros. Débloque : Urulooke

Sergent (15)

Remportez une partie en duel

Occupation (15)

Remportez une partie Occupation

Assaut (15)

Remportez une partie Assaut

Financier de la Terre du Milieu (15)

Remportez une partie Ressources

Mes héros !!! (15)

Remportez une partie Duel héroïque

Général (30)

Remportez 10 parties en duel. Débloque : Ohta

Roi des rois (30)

Remportez 10 parties Occupation Débloque : Fhaleen

Capturez-les tous !!! (30)

Remportez 10 parties Assaut. Débloque : Avatan

Entrepreneur Terre du Milieu (30)

Remportez 10 parties Ressources. Débloque : Celebrim

Mes héros sont les meilleurs ! (30)

Remportez 10 parties Duel héroïque Débloque : Felek

Bon entraînement (5)

Remportez une partie escarmouche en solo

Le Hobbit et le Troll (50)

Remportez une partie contre un adversaire classé 20 places au-dessus de vous

Besoin d'aide ? (0)

Perdez 10 parties multijoueur d'affilée

Retour à l'initiation (0)

Perdez une partie contre un adversaire classé 20 places ou plus en-dessous de vous

SUCCÈS

Défendre Fondcombe (5 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 1). Débloque : Hadhod

Pouvoir d'Istari (5 G)

Acheter le premier pouvoir

Passer le Haut Col (5 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 2).

Nettoyer les Landes d'Etten (10 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 3).

Reprendre les Montagnes Bleues (10 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 4). Débloque : Maur

Sécuriser les Havres Gris (10 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 5).

Sauver Celduin (15 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 6).

Défendre Erebor (20 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 7).

Attaquer Dol Guldur (30 G)

Terminez ce niveau (campagne du Bien) et tous les objectifs bonus (niveau 8). Débloque : Idrial

Détruire la Lothlórien (5 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 1). Débloque : Krashnak

Détruire les Havres Gris (5 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 2).

Fouiller la Comté (10 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 3).

Ravager Fornost (10 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 4). Débloque : Thrugg

Contrôler Route Vieille Forêt (10 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 5).

Dragons de la Brande Desséchée (15 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 6).

Piller Erebor (20 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 7).

Détruire Fondcombe (30 G)

Terminez ce niveau (campagne du Mal) et tous les objectifs bonus (niveau 8). Débloque : Olog

Capitaines de l'ouest (25 G)

Terminez la campagne du Bien. Débloque : Berethor

Couvrir les terres d'obscurité (25 G)

Terminez la campagne du Mal. Débloque : Tumna

Serviteur du Feu sacré (80 G)

Terminez la campagne du Bien sans perdre un seul héros. Débloque : Mektar

Serviteur des Ténèbres (80 G)

Terminez la campagne du Mal sans perdre un seul héros. Débloque : Urulooke

Sergent (15 G)

Remportez une partie en duel

Occupation (15 G)

Remportez une partie Occupation

Assaut (15 G)

Remportez une partie Assaut

Financier de la Terre du Milieu (15 G)

Remportez une partie Ressources

Mes héros !!! (15 G)

Remportez une partie Duel héroïque

Général (30 G)

Remportez 10 parties en duel. Débloque : Ohta

Roi des rois (30 G)

Remportez 10 parties Occupation Débloque : Fhaleen

Capturez-les tous !!! (30 G)

Remportez 10 parties Assaut. Débloque : Avatan

Entrepreneur Terre du Milieu (30 G)

Remportez 10 parties Ressources. Débloque : Celebrim

Mes héros sont les meilleurs ! (30 G)

Remportez 10 parties Duel héroïque Débloque : Felek

Bon entraînement (5 G)

Remportez une partie escarmouche en solo.

Le Hobbit et le Troll (50 G)

Remportez une partie contre un adversaire classé 20 places au-dessus de vous.

Besoin d'aide ? (0 G)

Perdez 10 parties multijoueur d'affilée.

Retour à l'initiation (0 G)

Perdez une partie contre un adversaire classé 20 places ou plus en-dessous de vous.

Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord

© Warner Interactive / Snowblind Studios 2011

MISSIONS DÉFIS

Lothlorien

Terminer le chapitre 1.

Osgiliath

Terminer le chapitre 1.

MODES DE DIFFICULTÉ

Difficulté héroïque

Terminer le jeu en Normal.

Difficulté légendaire

Terminer le jeu en Normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Bree

Vous débuterez le jeu dans le bar de Bree. Parlez à Aragorn et posez-lui toutes les questions disponibles. Ce dernier vous demande de vous rendre à la cité en ruine de Fornost. Quittez alors le bar et suivez la route qui mène à droite. Sortez par le portail de droite pour afficher la carte. Sélectionnez alors Fornost.

Porte principale de Fornost

Une fois sur place, éliminez les deux gardes au niveau des escaliers puis les deux autres, près de la fontaine. Dans la cour suivante, commencez par éliminer les archers dans le couloir du bâtiment en face.

Neutralisez ensuite tous les ennemis qui vous attaquent. Vous trouverez un coffre dans la partie gauche de la cour et un

autre dans le couloir du bâtiment.

Une fois la zone sécurisée, entrez par la porte de gauche et avancez jusqu'à ce que le sol s'effondre. Plus loin, vous vous trouverez dans une grande salle avec un conduit central, en bas. Descendez les escaliers et traversez sous le pont. Repoussez l'attaque ennemie en commençant par les archers. Prenez ensuite les escaliers à gauche et suivez l'allée vers l'arrière. Vous trouverez alors un coffre ainsi qu'une cachette secrète marquée par un symbole bleu.

Redescendez puis prenez, cette fois, les escaliers à droite. Traversez la grille ensuite ouvrez le coffre de droite. Prorquessez tout droit pour lancer une cinématique. Eliminez tous les orques dans la cour et dès que vous en aurez l'occasion, déchainez l'aigle au centre.

Tuez les derniers gardes à votre gauche puis discutez avec Beleram. Epuisez la discussion pour passer à la quête suivante. Avant de traverser le portail, ouvrez le coffre au coin droit. Retournez un peu en arrière et entrez dans le bâtiment de gauche en grimpant à la petite pente. Vous y trouverez un autre coffre.

Entrez maintenant par le portail et si vous le désirez achetez ou vendez des armes et des armures. Vous pouvez le faire auprès de la lumière qui jaillit du sol. Prenez les escaliers de gauche pour entrer dans les remparts.

Remparts

Suivez le chemin de droite puis neutralisez le premier groupe d'ennemis en faisant attention aux attaques du sorcier. Sur l'échafaudage d'en face, se trouvent deux archers, tuez-les en visant avec votre arc la caisse rouge à proximité.

Poussez la première machine de guerre puis traversez le pont pour affronter une autre vague d'ennemis. Ouvrez le coffre de gauche ensuite poussez la deuxième machine de guerre.

Entrez par la grille de gauche et continuez tout droit. Tuez les orques puis ouvrez le coffre au coin gauche. Escaladez la rampe et entrez dans le couloir d'en face.

Quartiers extérieurs

Avancez vers l'aigle puis traversez le pont. Montez les escaliers à droite et neutralisez tous les orques. Visez avec cotre arc les archers au-dessus du portail en bois. Allez ensuite à droite pour trouver un coffre ainsi qu'une cachette secrète. Aventurez-vous à gauche et vous trouverez un autre coffre en bas des escaliers.

Traversez le portail en bois désormais détruit et montez les escaliers. Vos camarades vous signalent la présence d'une tourelle. Eliminez d'abord les gardes qui vous foncent dessus puis grâce à votre arc, occupez-vous de celui qui tire avec la grande arbalète.

Emparez-vous de cette tourelle et faites le ménage. N'oubliez pas les archers sur les toits des bâtiments. A gauche, vous trouverez un édifice à moitié démoli. Entrez dedans pour tomber sur un coffre ainsi qu'une cachette secrète.

Descendez les escaliers puis prenez ceux à droite et laissez-vous tomber dans la pièce circulaire, au fond de l'allée.

Sur place, vous allez affronter un Troll. Attaquez-le par derrière et lorsqu'il vous donne un coup de marteau, effectuez des roulades sur les cotés pour l'éviter. Gardez un oeil sur votre barre de santé car les coups de ce dernier causent d'importants dégâts. Vous pouvez aussi l'attaquer de loin grâce à votre arc.

Quartiers intérieurs

Après la cinématique, suivez vos nouveaux compagnons puis mettez vous à couvert. Tirez avec l'arc sur l'arbalète montée plus loin.

Dès que la voie est libre, rejoignez vos camarades et nettoyez la zone des orques. Emparez-vous maintenant de l'arbalète et repoussez l'attaque ennemie. Commencez par les archers sur le bâtiment de gauche puis nettoyez l'allée

en face.

A chaque fois que vous entendrez le son d'une corne, une nouvelle vague d'ennemis débarque. Continuez à tirer jusqu'à ce que l'allée soit vide. Rejoignez à ce moment vos alliés et faites le ménage.
Une porte s'ouvre et trois orques en sortent, tuez-les et entrez dans l'édifice. Des soldats d'élite Gobelin vous attendent sagement à l'intérieur. Tirez sur eux avec votre arc pour les exploser. Dès que vous entrez dans cette pièce, vous trouverez une cachette secrète à votre droite.

Continuez à avancer pour que d'autres orques suicidaires vous attaquent. Eliminez-les avec votre arc puis montez la pente, à gauche. Tirez une flèche sur la bombe rouge plus loin pour démolir le mur.

Dans la cour suivante, un chaman orque utilise un bouclier magique pour protéger une tourelle montée. Courrez vers les escaliers en bas à droite puis montez vers la tour et neutralisez le sorcier. Faites le ménage et avant d'activer le levier, allez au coin inférieur droit de la cour. Vous trouverez un coffre caché en suivant les traces de pas au sol.

Retournez sur la tour, activez le leviez et emparez-vous directement de la tourelle. Tirez sur vos ennemis en bas et ne les laissez pas atteindre la tour. N'oubliez pas les archers en hauteur. Une fois la grille ouverte, descendez et traversez-la. Vous serez piégé sur le pont et attaqué par les orques. Tirez sur les soldats d'élite Gobelin qui arrivent par les deux cotés de la porte avant qu'ils ne vous atteignent. Continuez à vous battre jusqu'à ce que vos alliés arrivent à ouvrir la grille suivante.

Visez la bombe rouge en bas de la tour d'en face pour la démolir puis utilisez les gravats pour monter. A l'étage, vous trouverez un coffre à votre gauche. Avant de tirer le levier, continuez tout droit pour tomber sur un autre coffre.

Dès que la grille soit ouverte, descendez rapidement et emparez-vous de la tourelle. Les ennemis attaqueront par le toit du bâtiment de gauche ou bien par-dessus la grille que vous venez de traverser. Faites attention aux soldats élites et faites les exploser avant qu'ils n'atteignent vos camarades. Si quelques orques viennent vous déranger par l'arrière, laissez l'arbalète et débarrassez-vous d'eux rapidement avant de reprendre les tirs.

Continuez à repousser l'attaque ennemie jusqu'à ce que vos alliés réussissent à ouvrir l'autre grille. Passez donc à la cour suivante pour affronter un autre groupe d'ennemis. Commencez par tuer les archers ensuite occupez-vous du chaman orque. Faites le ménage et entrez par la portière, en haut.

La Citadelle

Avancez un peu puis tirez avec votre arc sur l'arbalète montée en face.

Repoussez les ennemis qui débarquent par la gauche et tirez sur les soldats. Dès que le portail de droite s'ouvre, lancez une flèche sur la bombe rouge pour tuer le sorcier. Entrez dans la nouvelle pièce et tournez directement à gauche pour retrouver un coffre.

Traversez ensuite le pont de droite après avoir buté les archers, en haut puis éliminez le chaman orque ainsi que ses gardes. Neutralisez une autre vague d'ennemis pour que la grille du fond (à gauche) s'ouvre. Continuez tout droit et ouvrez le coffre. Inspectez la zone bleue pour lancer une cinématique.

Protégez les fils d'Elrond le temps qu'ils réussissent à enlever la malédiction qui protège le grand portail. Tuez les soldats et les orques qui prennent pour cible les Elfes. Restez à coté d'Elladan et d'Elrohir et ne laissez aucun ennemi les toucher. Gardez un oeil sur leur barre de santé qui est affichée en haut de l'écran.

A un certain moment, un Troll entre par la grille du bas, à droite. Rejoignez-le et essayez d'attirer son attention le plus longtemps possible avant qu'il n'arrive près des Elfes. Faites appel à l'aigle pour qu'il vous donne un coup de main et continuez à attaquer le géant par derrière. Une fois la zone sécurisée, inspectez le coin inférieur droit pour trouver un coffre. Entrez enfin dans la tour par le grand portail désormais ouvert.

La Tour de la Citadelle

Ouvrez le coffre qui est à votre droite puis montez les escaliers d'en face et suivez les fils d'Elrond. Passez à la zone suivante pour affronter Tharzog après la cinématique. Pour l'instant, ignorez les gardes et occupez-vous du boss. Les coups de ce dernier infligent d'importants dégâts alors gardez un oeil sur votre barre de santé et ne laissez pas la barre dépasser la moitié. Attaquez Tharzog par derrière et dès qu'il lève son épée, effectuez une roulade arrière pour éviter ses coups.

Soignez vos camarades s'ils en ont besoin et surtout Andriel car c'est la seule qui vous procure la sphère de la santé. Continuez à enchainer vos attaques sur le boss jusqu'à le tuer ensuite éliminez les gardes. Prenez les escaliers pour lancer la cinématique.
Discutez enfin avec Beleram et les fils d'Elrond pour aller au gué de Sarn.

Chapitre 2

Le gué de Sarn

Epuisez la discussion avec Halbarad qui vous demande de vous rendre aux Galgals. En suivant le chemin vers la sortie gauche, entrez dans la baraque à votre droite et parlez à Silanna.

Celle-ci vous demande de lui apporter une plante du nom d'Athelas. Il s'agit d'une quête secondaire et vous retrouverez cette plante sur votre chemin. Quittez ensuite le camp et sélectionnez les Galgals sur la carte.

Les Galgals

Suivez le sentier et avancez tout droit. En descendant la pente, prenez à droite pour tomber sur la première cachette secrète indiquée par les traces de pas au sol. Reprenez la route et avant de descendre la deuxième pente, ramassez la plante Athelas qui est en surbrillance à votre gauche.

Entrez enfin par le grand portail brillant et affrontez les morts-vivants. En sortant vers la cour suivante, vous trouverez deux Trolls en train de se battre contre des zombies. Attirez le premier Troll en lui lançant une flèche et concentrez vos attaques sur cette grande créature. Une fois à terre, faites appel au deuxième Troll et réglez-lui son compte.

Eliminez les morts-vivants puis aventurez-vous à droite pour trouver une cachette secrète en suivant les traces de pas au sol.

Continuez à progresser tout droit en éliminant vos ennemis. Vous remarquerez deux grottes bloquées par une sorte de malédiction. Avancez vers la cour en face et neutralisez tous les zombies. N'oubliez pas de tirer sur les archers en haut. Une fois la zone sécurisée, montez sur la rampe à coté de la grotte pour trouver un coffre.

Sur place, vous aurez le choix de continuer votre route ou de faire un petit détour pour accomplir une quête secondaire " Les derniers fils de Cardolan ". Pour activer cette quête, entrez dans la grotte et neutralisez tous les morts-vivants qui s'y trouvent. En sortant de cette tombe, revenez à gauche, à la première grotte que vous aviez croisée sur votre chemin. Entrez dedans et éliminez tous les zombies. Poursuivez maintenant votre route en prenant l'allée de gauche. Dans cette cour, vous affronterez l'Être des Galgals. Ce dernier va rester en hauteur et vous lancera dessus des rochers. Evitez-les en faisant des roulades sur les cotés.

Gardez vos distances et tirez sur lui avec votre arc pendant que vos camarades s'occupent des morts-vivants. Si vous êtes à court de flèches, allez en chercher en brisant les tombes qui sont derrière vous. Sinon, vous pouvez distraire les zombies pour que vos camarades attaquent le boss. Lorsque la barre de vie de l'Être des Galgals atteint la moitié, il vous rejoint dans la cour. Attaquez-le à ce moment avec votre arme à main.

Une fois que la troisième tombe s'ouvre, entrez-y et continuez tout droit pour tomber sur un coffre. Suivez ensuite le chemin de droite et tuez tous les morts-vivants en commençant par les archers puis par ceux qui portent des armures. Ainsi, la quête secondaire " Les derniers fils de Cardolan " prendra fin.

Escaladez la pente vers la sortie (à droite) et neutralisez un autre groupe d'ennemis en commençant toujours par les archers. Suivez ensuite l'allée de droite pour tomber sur un coffre, en hauteur.

Reprenez le chemin et continuez tout droit. Vous affronterez alors un autre Être des Galgals. Tirez dessus avec votre arc jusqu'à ce qu'il vous rejoigne en bas. Evitez les rochers qu'il vous lance en effectuant des roulades sur les cotés. Tuez-le ainsi que les zombies qui l'accompagnent. Quittez les lieux en grimpant à la rampe du fond.

Galgal d'Amon Gorthad

Descendez la rampe et tournez directement à gauche pour trouver un trésor et une cachette derrière le pilier. Prenez les escaliers et continuez tout droit. Eliminez les squelettes en armure et les morts vivants puis tournez à droite pour tomber sur un coffre. Prenez ensuite l'allée de gauche et ouvrez le trésor au pied de la statue.

Neutralisez les zombies qui surgissent de la terre ensuite revenez à la pièce centrale et ouvrez la grille. Suivez le seul chemin possible en tuant vos ennemis. En descendant par les escaliers, ouvrez le coffre à votre gauche puis reprenez votre route. Au couloir suivant, lancez vos flèches sur l'Être des Galgals en évitant les rochers qu'il vous lance dessus.

Lorsqu'il vous rejoint dans le couloir, tuez-le et éliminez les zombies qui l'accompagnent. Continuez ensuite tout droit et ouvrez le coffre derrière le muret en face. Entrez enfin par le grand portail.

Suivez le couloir et avancez vers l'homme allongé au centre. Discutez avec lui et dès que vous reprenez le contrôle, ouvrez le coffre au fond à gauche.
Suivez Luin dans les couloirs et avant de prendre les escaliers, ouvrez un autre coffre à votre droite.

Eliminez les morts-vivants et entrez dans la nouvelle pièce, en haut. Vous allez y affronter le Seigneur des Êtres des Galgals qui a pris le contrôle du pauvre Kilaran. Vos flèches n'auront aucun effet sur le boss et il vous envoie des zombies que vous devez tuer jusqu'au dernier. Le Seigneur envoie alors Kilaran pour vous attaquer. Faites attention à ses coups puissants et enchainez vos attaques pour réduire sa barre de vie. Après un moment, Kilaran retournera près du boss. Ce dernier lancera alors trois ondes que vous pouvez éviter en effectuant des roulades ou bien en vous cachant derrière les piliers.

Procédez ainsi deux fois de suite pour le vaincre. Rejoignez le cadavre sur la plateforme et discutez avec Luin. Ramassez le butin et quittez la zone par le portail du fond.

Chapitre 3

Fondcombe

Discutez avec Aragorn et Gandalf. Faites un tour dans la ville et parlez à toutes les personnes qui s'y trouvent dont Frodo le porteur de l'anneau.

Réparez vos armes et préparez-vous pour une nouvelle aventure. Traversez le pont au bord de la ville et sélectionnez sur la carte Lande des Etten.

Les Coldfells

Descendez la colline et neutralisez les orques en bas. Commencez toujours par les archers et faites attention à celui avec l'armure. Vous devez le contourner et l'attaquer par derrière. Une fois la zone sécurisée, montez la colline de droite et suivez les traces de pas au sol. Sautez vers l'autre montagne et tuez les petites créatures. Ouvrez enfin le coffre et rebroussez chemin.

Continuez maintenant tout droit puis entrez dans la caverne, à gauche. Eliminez les petits monstres puis ouvrez le coffre. Reprenez la route et laissez-vous tomber par la rampe. Vous allez affronter une armée d'orques accompagnés de leur chef. Occupez-vous d'abord de ce dernier. Contournez-le et enchainez vos attaques. Dès qu'il lève son épée,

effectuez des roulades arrière.

Une fois à terre, faites le ménage pour que d'autres ennemis apparaissent. Commencez par vous occuper du chaman puis des orques qui l'accompagnent. Affrontez ensuite le Troll et attaquez-le par derrière. Un second Troll entre en scène mais heureusement il sera tué par votre compagnon Beleram. Discutez avec l'aigle ensuite ouvrez le coffre au coin droit.

Traversez la porte défoncée et neutralisez les gardes près de la rivière. Montez sur la colline de gauche et tuez les archers qui sont au sommet. Sautez vers l'autre montagne (à droite) et descendez directement par la gauche. Les pieds dans l'eau, allez à gauche pour tomber sur un trésor. Remontez la pente en suivant la rivière et tuez tous vos adversaires. Faites attention au Troll et attaquez-le par derrière, faites appel à l'aigle en cas de besoin. Une fois la zone sécurisée, entrez dans la grotte de droite. Prenez l'allée de gauche et au croisement, vous trouverez une cachette secrète à droite et un coffre à gauche.

Ressortez de la caverne et suivez la rivière de droite. Tuez les archers et remontez puis au croisement, faites demi-tour et prenez l'allée de droite. Vous trouverez un coffre en bas.

Reprenez la route et jetez un oeil dans la grotte près des chutes d'eau, vous trouverez alors une cachette secrète. En arrivant à la rampe, essayez de tuer avec votre arc le maximum d'orques avant l'arrivée de leur chef. A ce moment, descendez par la rampe et occupez-vous de ce dernier.

Enchainez vos attaques et dès qu'il lève son épée, effectuez une roulade arrière pour éviter ses coups. Faites le ménage et n'oubliez pas les archers, en haut. Pas de temps pour reprendre votre souffle, un sorcier apparait accompagné d'une poignée d'orques. Concentrez vos attaques sur le chaman ensuite débarrassez-vous des vermines.

Un Troll défoncera alors le portail du fond. Procédez comme précédemment, contournez-le et attaquez par derrière. Effectuez des roulades en arrière lorsqu'il commence à balancer son arme. Une fois à terre, ouvrez le coffre sous l'échafaudage de droite. Traversez enfin le portail.

Les Hautes Landes

Avancez un peu et tuez rapidement l'archer, en haut. Descendez la colline et éliminez les gardes. Avancez vers la colline et neutralisez ceux qui vous foncent dessus. Un chaman orque vous rejoint, en compagnie d'autres monstres. Accueillez-les comme il se doit et tuez leur chef. Une fois la zone sécurisée, ouvrez le coffre derrière l'arbre à droite.

Traversez le pont et tournez directement à droite. Descendez la colline et entrez dans la grotte. Vous trouverez un trésor et une cachette secrète. Remontez et continuez tout droit. Vous arriverez à une cour où vous affronterez un chaman et quelques orques. Tuez-les tous et entrez dans la grotte par la grille en bois. Suivez le seul chemin possible en neutralisant vos adversaire jusqu'à ce qu'un Troll vous barre la route.

Faites attention car l'endroit est très étroit et vous n'aurez pas assez d'espace pour échapper aux coups du géant. Contournez-le et enchainez vos attaques en vous assurant que vous ne serez pas bloqué entre les rochers. Une fois à terre, éliminez les archers et les orques qui restent et sortez par la porte au fond de la salle. Avancez un peu et tuez les archers. Dès que vous apercevrez la sortie vers l'air libre, tournez à gauche et tuez l'orque. Vous trouverez alors un coffre dans le coin .

Quittez la grotte et éliminez le chaman et les autres.
Continuez votre route pour arriver à une nouvelle cour où vous affronterez une armée d'orques et leur chef. Occupez-vous d'abord de ce dernier puis faites le ménage. Ouvrez le coffre à gauche de la grille en bois ensuite entrez dans la grotte.

Suivez le seul chemin possible et au croisement tournez à gauche. Les traces au sol vous emmènent à une salle gardée par deux Trolls mais qui contient deux coffres et une cachette secrète. Essayez de séparer les deux géants et occupez-vous de l'un d'eux pendant que vos camarades s'occupent du deuxième. Celui qui termine en premier rejoint ses alliés pour leur donner un coup de main.

Une fois les deux monstres à terre, récupérez les butins dans les deux coffres et dans la cachette. Revenez maintenant au chemin de droite.

Gouffre de Pierre

Avant de quitter la caverne, vérifiez que vous avez assez de potions pour affronter votre prochain boss. Il s'agit du géant de pierre que vous cherchiez depuis le début de la quête. Ses pieds sont son point faible.

Enchainez vos attaques et lorsqu'il lève son pied ou qu'il s'agenouille, faites des roulades en arrière car il frappera le sol et les ondes de chocs peuvent vous toucher. Dès qu'il tombe au sol, visez ses bras à présent et prenez garde à son poing. Effectuez deux roulades en arrière pour être sur qu'il ne vous touche pas. A un certain moment, il se relève sur ses pieds. Procédez alors comme au début en orientant vos attaques sur ses pieds. Ne vous éloignez pas trop de lui car il vous lancera dessus des pierres. La jauge de vie de Bargrisar diminue petit à petit mais vous pouvez faire appel à l'aigle pour vous donner un précieux coup de main.

Discutez enfin avec Beleram et son maître. Retournez à Fondcombe pour faire votre rapport à Elrond.

Chapitre 4

Col alpin

Suivez le seul chemin possible et surprenez la patrouille d'orques. Eliminez les archers sur l'échafaudage plus loin et continuez votre route. Attaquez un autre groupe d'ennemis, près du feu de camp puis ouvrez le coffre à gauche.

Dans la cour suivante se trouvent deux Trolls et quelques gardes. Tirez une flèche sur l'un des deux géants pour l'attirer près du feu et vous éviterez ainsi les tirs des archers. Eliminez-le puis attirez le second Troll vers vous et réglez-lui son compte. Eliminez ensuite les orques et les archers. Au croisement, prenez la pente de droite et entrez dans la grotte derrière le feu de camp. Vous trouverez à l'intérieur un coffre. Reprenez votre chemin pour lancer une petite cinématique.

Eliminez la nouvelle patrouille et faites attention aux orques armés avec un grand marteau. Même si leurs coups causent d'importants dégâts, leurs mouvements sont assez lents, ils sont donc faciles à battre.

Continuez votre route pour affronter d'autres orques. En arrivant au niveau des ruines, éliminez les archers et ouvrez le coffre près du point de vente. Traversez ensuite le pont de droite et allez à gauche. Attendez qu'un Troll défonce le mur pour le confronter. Procédez comme toujours, attaquez-le par derrière et effectuez des roulades pour éviter ses coups. Une fois à terre, deux autres Trolls se trouvent à l'intérieur. De préférence, attirez-les à l'extérieur pour pouvoir faire appel à l'aigle si besoin.

Essayez de garder les deux géants séparés et occupez-vous de l'un puis de l'autre. Traversez maintenant la caverne et une fois à l'extérieur, suivez le chemin de gauche. Éliminez tous les orques et entrez par le grand portail.

Intérieur du Mont

Discutez avec le nain agonisant ensuite prenez les escaliers d'en face. Suivez le chemin de gauche et laissez-vous tomber par la falaise. Eliminez les orques et entrez dans le bâtiment d'en face. Tournez à gauche en suivant les traces de pas au sol pour trouver un coffre ainsi qu'une cachette secrète.

Inspectez le portail et brisez les deux planchers en surbrillance qui le bloquent. Tuez les gardes et les archers au fond. Avant de continuer votre route à gauche, escaladez la colline de droite et ouvrez le coffre.

Dans la cour suivante, vous affronterez un Troll qui est en train de faire tourner une barre. Ignorez les petites créatures ennuyeuses et concentrez vos attaques sur le géant. Une fois à terre, détruisez le levier en surbrillance qui est à votre gauche.

Entrez dans la tour en face désormais accessible et montez par le chemin de gauche. Suivez les passerelles et traversez les ponts suspendus puis laissez-vous tomber par la rampe. Eliminez les archers et continuez votre descente dans la deuxième tour. En bas, examinez les deux sorties avant d'avancer plus loin. Vous trouverez un coffre près d'un archer et un trésor en suivant les traces de pas au sol.

Entrez dans la zone suivante et suivez le seul chemin possible. Eliminez les petits monstres avant qu'un Troll ne vous rejoigne. Occupez-vous donc de ce dernier. Au bout d'un moment, un orque défoncera la porte du fond, tuez-le et passez dans la nouvelle zone. Des orques et leur chef vous barreront la route, neutralisez-les tous en commençant par le plus grand. Traversez le pont et en entrant par la porte, tournez à gauche pour trouver un coffre. Continuez tout droit pour lancer une cinématique.

Bruni et Nordri sont deux nains qui cherchent une arme ultime pour tuer tous les orques dans cette montagne. Vos ennemis essayeront évidemment de les en empêcher. Votre rôle est par contre d'assurer leur protection. Allez sur l'un des deux côtés et emparez-vous d'une tourelle. Tirez sur les vagues d'ennemis et ne laissez personne passer, surtout les plus grands.

Gardez un oeil sur la barre de vie des deux nains et si elle baisse, utilisez votre arc pour les aider à se débarrasser de leurs adversaires. Surveillez toujours la porte d'entrée et les autres issues par lesquelles débarquent les orques et faites attention car s'ils dépassent le champ de tir de la tourelle, ils deviendront plus difficiles à battre.

A un certain moment, les nains réussissent à activer l'arme qui va vous débarrasser de tous les monstres. Mais pendant son activation, elle attirera plus d'ennemis. Maintenant, vous allez combattre des Trolls. Prenez rapidement une tourelle et empêchez-les d'atteindre les nains.

Il faut tirer trois flèches de suite pour mettre votre cible à terre. Dépêchez-vous de tuer chaque survenant avant que d'autres le rejoignent. Continuez à défendre Bruni et Nordri jusqu'au lancement d'une cinématique.

Chapitre 5

Nordinbad

Discutez avec Bruni ensuite entrez par le grand portail. Epuisez la discussion avec le roi des nains puis descendez les escaliers. Parlez à Galar dans le stand de gauche et dites que Gorin vous envoie pour récupérer votre récompense. Quittez les lieux et dirigez-vous vers Mirkwood.

Wulfrun

Vous commencez votre nouvelle quête par un combat contre un boss. Wulfrun se protège derrière un cercle enflammé et vous lance dessus des boules de feu.

Effectuez des roulades pour les éviter le temps qu'Andriel invoque la sphère de protection. Entrez dedans et tirez avec votre arc sur le boss. Ce dernier quitte son poste et vous rejoint. Enchainez alors vos attaques et parez ou bien sautez sur les côtés pour esquiver ses coups. Ne vous éloignez pas trop de lui sinon il vous lancera dessus des boules de feu. Wulfrun se téléporte aléatoirement dans la clairière. Essayez toujours de le contourner et s'il se place sur un rocher en hauteur, tirez dessus avec votre arc pour qu'il redescende. Une fois à terre, rejoignez Beleram plus loin.

Les sombres chemins

Suivez le sentier et en voyant une créature traverser la forêt, inspectez la partie gauche pour distinguer des traces de pas au sol. En les suivant, vous trouverez une cachette secrète. Reprenez votre route pour arriver près d'un camp d'orques. Tirez sur les archers en hauteur ensuite occupez-vous des gardes avec les armures et les gros marteaux.

Faites attention car leurs coups sont critiques et l'espace est un trop étroit pour esquiver leurs attaques. Nettoyez la zone des archers et continuez à progresser tout droit.

Entrez dans la caverne en-dessous du tronc d'arbre et suivez le seul chemin possible. Dans la nouvelle zone, vous affronterez un Troll en train de prendre son repas. Contournez-le et frappez par derrière. Effectuez des roulades pour esquiver ses coups dévastateurs. Quittez la zone par la seule issue, en face.

Le bois aux mille toiles

Avancez vers la nouvelle clairière et éliminez toutes les araignées. Plus loin, vous affronterez une autre vague d'arachnides, commencez toujours par les plus grosses. Continuez d'avancer en suivant la rivière. Tirez sur les archers en hauteur et éliminez les orques qui vous foncent dessus. Prenez l'allée de gauche pour lancer une cinématique.

Arrivé devant la maison de Radagast, tuez toutes les araignées qui vous entourent. Une fois la zone sécurisée, prenez le chemin qui est à gauche de la maison.

Marécages des bois

Avancez tout droit en neutralisant vos ennemis et au premier croisement, allez à droite et suivez les traces de pas au sol.

Vous arriverez à un campement d'orques. Tuez-les tous ensuite parlez au prisonnier au coin supérieur. Retournez un peu en arrière et suivez la suite des traces de pas sur votre droite. Vous trouverez, en-dessous du tronc d'un arbre géant, un coffre. Rebroussez chemin vers le croisement et entrez dans le marécage. Neutralisez tous les orques qui vous attaquent et n'oubliez pas les archers en hauteur. Continuez tout droit pour arriver à une zone couverte par les toiles d'araignées. Repoussez alors les vagues de ces bestioles. Continuez tout droit pour passer à la zone suivante.

Au coeur de la toile

Assurez-vous que vous avez assez de potions de soin et continuez d'avancer pour affronter le boss. Saemathra vous envoie plusieurs araignées pour vous distraire. Ignorez-les et occupez-vous de la grosse créature.

Cette dernière possède trois types d'attaques. Soit elle lance des attaques de face, soit avec son aiguille ou bien elle vous fonce dessus. Pour les trois cas, effectuez des roulades sur les cotés pour les éviter. Enchainez vos attaques et faites appel à l'aigle si besoin.

Continuez à attaquer jusqu'à la mettre à terre. Discutez avec Radagast et dès que vous repreniez le contrôle de votre héros, ramassez le butin sur les cadavres des araignées. Parlez avec Glothirin et demandez-lui s'il a retrouvé son ami. Il vous informe que malheureusement il l'a perdu pendant le combat mais par contre il vous donnera ce qu'il a ramassé pendant son parcours depuis que vous l'aviez libéré.

Pensez à retourner à Fondcombe pour réparer vos armes et armures avant d'aller au repaire d'Ürgost.

Chapitre 6

Les Montagnes grises

Avancez un peu et affrontez les serviteurs du sorcier Dragon. Commencez par le chaman, près du feu de camp puis occupez-vous des gardes. Continuez votre ascension pour combattre un autre groupe d'ennemis. Montez sur la colline d'en face et entrez dans la caverne pour retrouver un coffre à l'intérieur.

Continuez votre chemin et tuez tous les gardes et les orques. Au croisement, prenez d'abord le chemin de gauche et ouvrez le coffre ensuite montez sur la colline de droite. Faites le ménage en abattant les archers et passez dans la nouvelle zone. Au détour, avant de prendre la colline de droite, suivez les traces de pas à votre gauche pour trouver un trésor ainsi qu'une cachette secrète.

Rebroussez chemin et éliminez le sorcier posté en hauteur. Continuez à avancer jusqu'à arriver à un immense pont.

Neutralisez tous les orques ensuite traversez le grand portail.

Eliminez le groupe d'ennemis près du feu de camp et avant de passer à la nouvelle zone, ouvrez le coffre, dans le coin gauche.

Arrivé à la grande salle, tuez les orques du premier niveau ensuite entrez dans la petite grotte à droite. Un coffre s'y trouve. Montez sur la colline et faites le ménage. En suivant le chemin vers le haut, vous trouverez un autre coffre sur votre passage. De nouveau à l'extérieur, tirez avec votre arc sur les archers et les chamans qui se trouvent de l'autre côté de la montagne. Eliminez les orques et en traversant le pont, laissez vous tomber par la cloison détruite, à droite.

Suivez le sentier pour trouver une cachette secrète ainsi qu'un trésor un peu plus en haut. Reprenez votre chemin et entrez par le grand portail, au fond. Tirez sur les archers qui vous attaquent et défendez-vous contre les soldats. Traversez le pont en bois et continuez votre ascension en tuant vos adversaires. Arrivé au croisement tout en haut, prenez d'abord le chemin de gauche et inspectez la cachette secrète près du point de vente. Assurez-vous que vous disposez d'assez de potions de santé ensuite quittez la grotte par le portail d'en face.

Sur place, vous allez affronter le capitaine de Carn Dûm. Au début, il va se protéger derrière un cercle enflammé et vous lance dessus des boules de feu. Effectuez des roulades sur les côtés pour les éviter. Réfugiez-vous ensuite dans la sphère de protection qu'invoque Andriel et tirez avec votre arc sur le boss. Ce dernier se téléporte aléatoirement dans la cour et fait appel à du renfort.

Ne vous éloignez pas trop de lui sinon il vous lance dessus ses boules de feu. Ignorez les gardes et concentrez vos attaques sur le capitaine. Essayez de le contourner et enchainez vos attaques tout en effectuant des roulades pour éviter ses coups de lance. N'hésitez pas à vous réfugier à chaque fois dans la sphère de protection d'Andriel. Le boss sera tout de même résistant et sa barre de vie diminuera lentement. Faites appel à l'aigle si besoin et une fois le capitaine à terre, faites le ménage des orques et pénétrez dans le grand portail de l'autre côté du fleuve.

Arrivé en face du dragon, commencez votre discussion par une petite flatterie en disant que vous êtes venu voir sa magnificence.

Dites ensuite que vous pourchassez Agandaûr. Le dragon vous proposera alors un marché, demandez-lui de quoi il s'agit. Agandaûr lui a promis Fondcombe, dites-lui alors que cette offre est faible pour qu'il change d'avis. Maintenant, qu'il s'intéresse à Carn Dûm, informez-vous sur le Roi-sorcier puis demandez au dragon s'il a peur de lui. Acceptez enfin son offre.

La créature vous informe alors qu'Agandaûr a l'intention d'attaquer Nordinbad. Pensez alors à acheter des provisions en allant à Fondcombe avant d'aller au secours de vos alliés.

Chapitre 7

Nordinbad

Neutralisez tous les orques au premier et au second niveau de la cour. Vous trouverez au troisième niveau deux coffres sur les côtés de la porte centrale. Emparez-vous ensuite de la tourelle de droite au deuxième niveau et tirez sur tous les ennemis qui sortent de la tour de siège.

Une fois la tour détruite par Beleram, passez rapidement à la tourelle de gauche et neutralisez tous les orques. Une fois détruite, revenez à celle de droite et faites de même à la nouvelle tour. Faites le ménage avec la tourelle (à gauche) puis éloignez-vous de ces machines à guerre car elles vont exploser.

Maintenant, vous devez protéger la porte intérieure des soldats d'élite Gobelins. Pour cela, montez au troisième niveau et placez-vous au centre de la cour. Tirez avec votre arc sur les orques suicidaire et ne les laissez pas s'approcher du grand portail.

Essayez de garder le portail en bon état car après la vague des soldats élite, vient le tour des Trolls. Ces derniers sont plus résistants que les autres Trolls que vous aviez croisés durant votre aventure. Armez-vous alors de votre épée la plus puissante et ne les laissez pas dépasser le second niveau. Même s'ils vous ignorent et courent vers la porte intérieure, essayez d'attirer leur attention en leur tirant dessus avec votre arc.

Cette partie est un peu difficile vu que vous ne bénéficiez pas de l'aide de Beleram. Essayez alors de stopper les Trolls avec vos propres moyens et en utilisant vos meilleures compétences.

Le dernier recours de vos ennemis sera de vous envoyer le Champion Orque. Ses mouvements sont identiques à ceux d'un Chef des orques sauf qu'il est plus robuste et ses coups causent plus de dégâts. Contournez-le et enchainez vos attaques. Effectuez des roulades pour éviter ses frappes. Concentrez vos attaques sur le boss pendant que vos alliés s'occupent de ses compagnons. Une fois à terre, faites le ménages et ramassez le butin sur les cadavres de vos adversaires.

Après avoir discuté avec Nordri, entrez par la porte intérieure et parlez à Gorin.

Chapitre 8

Carn Dûm

Grimpez à la montagne de neige ensuite entrez par les conduits de la forteresse.

Suivez le seul chemin possible jusqu'à arriver à une salle avec une grille centrale dans laquelle vous devez chercher un levier. Prenez les escaliers en face et suivez le couloir. Activez le levier à votre droite ensuite éliminez les orques libérés de leurs cages. Revenez à la grille et tournez à gauche. Ouvrez le trésor ensuite entrez par le portail de droite.

Avancez vers la nouvelle cour en tuant vos adversaires. Neutralisez les orques, les gardes, le Troll et les chamans en hauteur. Entrez ensuite dans la pièce centrale et ouvrez les deux coffres. Nettoyez la pièce des petits monstres puis activez le levier. Ressortez à la cour et affrontez les deux Trolls. Essayez de les séparer et de vous occuper d'un ennemi à la fois.

Traversez ensuite le portail de droite et suivez le couloir. Tirez sur les chamans en hauteur puis neutralisez les gardes qui vous rejoignent. Prenez les escaliers et éliminez un autre groupe d'ennemis. Traversez le pont en surveillant vos arrières puis neutralisez tous vos adversaires et particulièrement les chamans sur la falaise de droite.

Continuez à progresser pour que votre ami Beleram vous rejoigne. Discutez avec l'aigle ensuite entrez par le portail de gauche.

Citadelle de Carn Dûm

Vous voilà enfin en face d'Agandaûr. Bien que ses mouvements soient assez lents, ils causent des dégâts énormes. Il peut même vous vider votre barre de vie en trois coups. Effectuez alors des roulades pour éviter ses frappes. Contournez-le et ripostez par derrière. Le boss se téléporte aléatoirement dans la cour et à un certain moment il plane dans les airs et vous lance dessus des boules électriques. Courez sur les côtés pour les éviter et s'il vous reste un peu de temps avant qu'il ne disparaisse, tirez sur lui avec votre arc. Lorsque sa barre de vie atteint la moitié, Agandaûr fera appel à un Troll. Débarrassez-vous de lui rapidement en l'attaquant par derrière.

Le boss revient alors en force et il invoquera cette fois des gardes. Avant de vous occuper d'Agandaûr, éliminez rapidement les quelques soldats pour que vos camarades parviennent à survivre et à vous donner un coup de main. Procédez comme tout à l'heure, attaquez le boss par derrière et effectuez des roulades arrière ou sur les côtés pour éviter ses coups. A chaque fois qu'il invoque des gardes, n'hésitez pas à tuer quelques uns puis réorientez vos attaques vers Agandaûr. Continuez à enchainez les frappes et à vous échapper de la trajectoire des boules électriques jusqu'à vider sa barre de vie. Avant de le rejoindre sur le pont, prenez le butin qu'il laisse derrière lui et brisez toutes les caisses de la cour à la recherche de potions.

Une fois sur la plateforme, vous affronterez Agandaûr sans aucune intervention. Plusieurs attaques s'ajoutent à son arsenal. Il se téléporte aléatoirement dans la cour et enchaine des coups d'épée lents mais qui causent beaucoup de dégâts. Contournez-le et contre-attaquez. Lorsqu'il est sonné, enchainez vos meilleurs coups et dès qu'il s'envole, effectuez deux roulades en arrière pour éviter les ondes qu'il lance. Parfois, il plane sur les deux cotés de la plateforme et vous lance dessus une grosse boule électrique. Tirez-lui dessus avec l'arc et esquivez ses projectiles. Lorsque sa barre de vie atteint la moitié, une nouvelle technique s'ajoute à ses compétences. Il plane dans les airs en formant un champ électrique sous ses pieds. Il essayera donc de vous électrifier avec ce champ en vous fonçant dessus. Effectuez des roulades sur les cotés pour dépasser la limite de ce champ. Ne perdez pas de temps à essayer de lui tirer dessus, cela ne servira à rien. De retour sur la plateforme, accueillez-le avec votre épée et lancez vos dernières attaques jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Félicitations vous avez sauvé la Terre du Milieu et terminé le jeu.

SUCCÈS

L'espoir fait vivre (10 G)

Ressuscitez un ennemi tombé

Marteleur d'ennemis (10 G)

Tuez 200 ennemis

Furie soudaine (10 G)

Donnez 3 coups critiques en 10 secondes

Force de Notre Alliance (25 G)

Achevez un ennemi en collaboration avec 2 autres joueurs

Chercheur (20 G)

Découvrez 25 secrets.

Endiablé (10 G)

Insérez un elfstone dans un objet

Sans répit (20 G)

En mode Héros, donnez 50 coups d'affilée

Place à la colère et à la ruine! (20 G)

Tuez 4 ennemis simultanément

Fléau des Trolls (10 G)

Tuez les Trolls des neiges sauvages

Maître de combat (20 G)

Débloquez toutes les compétences actives lancées dans un arbre de compétences d'un personnage

Endurci par la guerre (10 G)

Obtenez au moins 1 rang dans une compétence à 3 niveaux

Comme un éclair (20 G)

Infligez 3 000 dégâts avec un seul coup à distance

Main terrible (20 G)

Infligez 1 500 dégâts avec une seule attaque rapprochée

Bouclier vivant (20 G)

Absorbez 25 000 dégâts au total au cours d'1 niveau

Petits et grands exploits (20 G)

Terminez 15 quêtes

Machiniste de guerre (20 G)

Tuez 150 ennemis avec des machines de guerre

Bien paré (25 G)

Équipez-vous d'une armure magique complète

Tireur d'élite de talent (20 G)

Tuez 50 ennemis avec des coups à la tête

Guerrier ailé (20 G)

Tuez 10 ennemis avec l'aide des Aigles

Guerrier exemplaire (25 G)

Débloquez toutes les compétences qui modifient le Cri de guerre, le Sanctuaire ou l'Évasion.

Défenseur du Nord (10 G)

Atteignez le niveau 10

Champion du Nord (20 G)

Atteignez le niveau 20

Maître des herbes (10 G)

Créez 15 potions

Fléau du Mordor (25 G)

Tuez 600 ennemis

Butin de dragon (20 G)

Amassez 25 000 pièces

Chasseur de trésor expert (25 G)

Localisez 5 coffres au trésor dorés

Victorieux au combat (25 G)

Terminez une partie entière en difficulté Normal, au minimum

Contre toute attente (80 G)

Terminez une partie entière en difficulté Légendaire.

L'Œil sans paupière (25 G)

Terminez l'enquête du Culte de l'Œil sans paupière

Héros de légende (50 G)

Terminez une partie entière en difficulté Héroïque.

Succès secrets

Tueur de Géant (20 G)

Tuez Bargrisar le Géant de pierre

Hors d'ici, Seigneur putride! (20 G)

Anéantissez le Seigneur des Êtres des Galgals

Sous le poids du secret (10 G)

Apprenez-en plus sur l'Anneau de Pouvoir et sur le projet de sa destruction

Dans le terrier du dragon (20 G)

Rencontrez un dragon et restez en vie

Ami du Royaume Sylvestre (10 G)

Libérez l'Elfe de ses agresseurs dans le marais de Mirkwood

Sauveur Aigle (20 G)

Anéantissez Agandaûr sans l'aide de Beleram

Ami du Porteur de l'Anneau (10 G)

Discutez avec Frodo à Fondcombe

Fléau de Tharzog (20 G)

Anéantissez le Lieutenant d'Agandaûr, Tharzog

Casseur de montagnes (25 G)

Aidez à détruire la citadelle du Mont Gundabad

Fléau de Wulfrun (20 G)

Éliminez le Sorcier Wulfrun

Pisteur (10 G)

Découvrez ce qui est arrivé aux Rangers disparus

Chasseur d'araignées (25 G)

Tuez Saenathra

Ami des Elfes (10 G)

Collaborez avec les fils d'Elrond

Ami des Aigles (20 G)

Aidez à libérer le Grand Aigle Beleram

Sauveur du siège (35 G)

Aidez à résister au siège de Nordinbad

Héros du Nord (80 G)

Achevez le Lieutenant de Sauron, Agandaûr

Le Testament de Sherlock Holmes

© Focus / Frogwares 2012

SUCCÈS

Elémentaire (30 G)

Vous partagez mon goût pour le bizarre. Vous avez récupéré le collier des Samoa, bravo !

Forceur de coffre (20 G)

Vous feriez un excellent criminel.

Maître chanteur (20 G)

Votre moralité ne s'améliore pas !

Limier (50 G)

La belle et fidèle nature des chiens !

Balade champêtre (20 G)

Avec votre heureux mélange de ruse et d'audace, vous avez récupéré tout ce qui avait été volé !

Message intime (20 G)

Ah la force de l'imagination !

Risque-tout (20 G)

Vous n'avez jamais manqué de jouer le jeu !

Pure holmésien (30 G)

Je sais que je peux compter sur vous. Vous avez trouvé tous les éléments de mes aventures passées.

Liberté de la presse (20 G)

La presse est la plus belle des institutions... si vous savez comment l'utiliser !

Haute définition (30 G)

Vous avez un don à la fois pour l'observation et la déduction !

Porte-clés (30 G)

Contrairement à vos habitudes, vous avez conclut l'affaire, Watson. Vous avez les clés !

Démineur (50 G)

Vous avez des nerfs d'acier !

Anarchie russe (20 G)

Il y a toujours des enragés pour rendre le monde meilleur. On s'ennuierait sans eux.

Irréductible Watson (20 G)

Ce qui ne varie pas, malgré les années.

Le cerveau (100 G)

On ne peut cerner vos limites... vos possibilités sont inexploitées.

Oisif parfait (20 G)

Il y a en vous un oisif parfait.

Purée de pois (10 G)

Un clair de lune vaut mieux que le smog. Vous avez demandé beaucoup d'aide.

Chimiste hors catégorie (20 G)

C'était le bisulfate de baryte !

Evasion (20 G)

Un fidèle compagnon est toujours apprécié. Bravo. Et pourtant, il y en a un qui s'est enfui.

Hors-la-loi (30 G)

J'ai beaucoup de respect pour vous. Vous avez ouvert la chambre forte.

Cherche Sherlock désespérément (20 G)

J'aurais fait un bon acteur, et un rare. Vous avez percé mon déguisement.

Lazare (50 G)

Un phénomène unique ? Un cerveau sans cœur ? J'espère que vous ne m'avez pas jugé pas trop vite !

Crocheteur (20 G)

Je vois que vous êtes un élément sur lequel on peut s'appuyer.

Apprenti détective (20 G)

Rien n'est trop petit pour un grand esprit : vous avez réussi le premier tableau de déduction.

Maître de la raison (30 G)

Les génies ont de grandes capacités pour supporter la douleur. Bravo !

Amoureux des chiffres (20 G)

Avec tout le respect dû à votre perspicacité, vous avez bien géré l'ouverture du petit coffre !

Mélomane (20 G)

Vous êtes un conducteur de lumière ! Vous avez décodé le message secret.

Cyrano de Bergerac (20 G)

La plus aimable femme que j'ai connue fut pendue pour meurtre. Mais je m'égare. Vous avez la lettre!

Grand artificier (20 G)

Vous ne pouvez pas résister à une touche de drame !

Régisseur (20 G)

Un truc simple... mais très efficace !

Le testament (150 G)

Félicitations et admiration pour le zèle et l'intelligence que vous avez montrés !

Loi de la jungle (30 G)

La nature offre bien plus que ce que l'on croit. Bien joué !

SOLUTION COMPLÈTE

1. La dot volée

Lieu : Salon de musique du Marquis

Le testament de Sherlock Holmes s'ouvre sur une première énigme qui vous permettra surtout de prendre vos marques avec l'interface du jeu.

Commencez par observer la vitrine brisée à gauche de la cheminée, puis rapprochez-vous de la fenêtre de gauche pour observer deux nouveaux indices (l'impact sur la vitre et le fait que la fenêtre soi verrouillée de l'intérieur).

Récupérez la loupe sur le rebord gauche de cheminée et observez avec attention les partitions tombées sur le sol : notez la présence de minuscules empreintes de suie sur les documents.

Ensuite, faites le tour de la pièce pour relever les différents indices qui vous permettront de reconstituer les événements et le parcours du voleur.

Le paravent : ouvrez le paravent et cherchez des traces de pas sur le sol (à côté de la plante).

L'aquarium : découvrez le poisson mort dans l'aquarium

La bougie : vous la trouverez par terre à côté de l'aquarium

Le bureau : jetez un oeil aux documents disposés sur le bureau au centre de la pièce.

Le coffre : Observez le coffre situé à droite de la cheminée.

La cheminée : cherchez des indices dans la suie sur le sol. Observez également les objets renversés et le rebord de la cheminée.

La porte d'entrée : observez simplement la porte pour tirer une nouvelle conclusion

La fenêtre de droite : notez que la fenêtre est bien fermée.

Une fois tous ces indices relevés, une cinématique se déclenchera automatiquement : Holmes dévoilera sa version des faits à l'inspecteur Baynes : première affaire résolue !

2. Le collier de pacotille

Lieu : 221B Baker Street, chez Holmes, dans la salle à manger

Après avoir pris congé du marquis, vous retrouverez Watson à votre domicile de Baker Street. Lisez le journal posé sur la table puis engagez la discussion avec l'inspecteur Baynes (épuisez tous les sujets).

Ramassez la contrefaçon posée sur le coin de la table et étudiez-la avec attention : vous remarquerez 3 défauts prouvant qu'il s'agit d'un faux.

(Dans la peau de Watson) Récupérez la carte de la ville sur le coin du bureau et cliquez sur le marqueur bleu pour vous rendre automatiquement chez l'évêque de Knightsbridge.

3. Diocèse de Knightsbridge

Lieu : Diocèse de Knightsbridge, dans les appartements de l'évêque

Après la cinématique et la découverte du cadavre de l'évêque, il vous faudra partir à la chasse aux indices.

Le tableau : Observez le portrait de Maitland posé sur le buffet

Le coffre : Tentez d'ouvrir le coffre situé à droite du buffet

Dans le buffet : fouillez les étagères du bas, vous y trouverez un fouet et un cilice. Récupérez la tige de métal servant de fermoir au cilice.

Sur le bureau : observez les traces de sang autour du presse-papier ainsi que la bouteille de whisky

Sur le sol : remarquez la bouteille cassée à côté du bureau, ramassez la fiole brisée devant le bureau et observez les traces de pas à côté de la porte d'entrée.
En mesurant et en observant les traces, vous pourrez déduire que les malfrats étaient au nombre de 3 et que l'un d'eux a quitté la pièce avec une paire de chaussures différente (ramassez l'éclat de pierre, il vous sera utile pour la suite de l'enquête).

L'évêque : observez le cadavre de l'évêque de la tête aux pieds. Profitez-en pour récupérer un morceau de corde et le doigt sur le sol (à droite et à gauche du siège).

Le scalpel : récupérez cet instrument, il est posé sur le guéridon à droite de la véranda.

La véranda : essayez d'ouvrir la porte de la véranda et notez qu'elle est fermée.
Ouvrez le livre des déductions pour mettre en relation tous les indices que vous avez trouvés.

Une fois ces premières conclusions tirées, vous aurez la possibilité d'explorer les lieux en solo.

Fouillez la véranda
Utilisez la tige de métal pour crocheter la serrure de la véranda (reproduisez le schéma de crochetage)

Une fois à l'intérieur, observez les tâches d'encre sur le tapis puis l'encrier renversé sur le bureau. Enlevez totalement le tapis pour mettre à jour un damier puis récupérez la pièce de jeu d'échec cachée sous un torchon à côté le bureau.

Vous devrez alors résoudre un puzzle : il s'agit de déplacer la pièce sur le damier comme s'il s'agissait d'un cavalier aux échecs (déplacement en L) jusqu'à parvenir à la case centrale. Le schéma suivant détaille les 25 déplacements que vous devez effectuer pour y parvenir :

Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5
1	14	9	20	3
24	19	2	15	10
13	8	25	4	21
18	23	6	11	16
7	12	17	22	5

Utilisez votre couteau pou desceller la dalle et récupérer une pile de lettres cachées.

Juste après avoir quitté la pièce, vous serez rejoint par le révérend et Watson. Intimidez le Révérend (utilisez la menace) afin qu'il vous remette les objets nécessaires pour ouvrir le coffre scellé dans le buffet.

Si vous avez opté pour le chantage, vous devrez repasser toute la zone au peigne fin pour récupérer les tiges (3 sur l'étagère droite du buffet, 2 sur le bureau et 1 dans la plante à gauche du bureau dans la véranda, 1 sur le coin du lit dans la chambre).

Vous avez maintenant tout le nécessaire pour ouvrir le coffre. Le principe de ce puzzle est de placer les tiges de façon à ce qu'elles ne croisent pas, ni à la verticale ni à l'horizontale et ni en diagonale.

Après avoir fouillé le coffre, retournez chez Holmes au 221B Baker Street (utilisez la carte et cliquez sur la loupe).

4. Le meurtre de l'évêque

Lieu : 221B Baker Street, chez Holmes

Dirigez-vous vers la table pour analyser 4 pièces à conviction ramassées sur la scène de crime.

L'éclat de pierre : blanchissez-le avec l'acide puis utilisez la brosse pour identifier le minerai.

Le doigt tranché : utilisez la pince à épiler sur l'ongle, vous découvrirez de la terre noire sous l'ongle. Prélevez cet échantillon puis observez sur la marque de morsure et l'os (toujours à l'aide de la pince).

Le scalpel : nettoyez le scalpel avec de l'eau et passez un coup de brosse pour pouvoir lire les initiales gravées sur l'objet.

La corde : utilisez la pince à épiler sur l'ensemble de la corde (de gauche à droite), remarquez la présence de glaise humide. Prélevez cet échantillon.

Echantillons de terre : placez les deux échantillons de terre côte à côte, humidifiez avec de l'eau et mélangez le tout à l'aide de la pince.

Prenez ensuite le contrôle de Watson pour aller chercher le livre " hôpitaux et dispensaires de Londres " rangé sur l'étagère à gauche de la cheminée. Posez le livre sur la table de travail de Holmes. Une fois dans la peau de Holmes,

interagissez avec l'atelier pour ouvrir le livre de déduction. Tirez vos premières conclusions comme suit :

Notez cette adresse : Dispensaire 4661, près du cimetière de Whitechapel en cliquant sur le livre avant de poursuivre votre enquête.

Il reste encore une pièce à examiner : la fiole brisée. Placez cet objet sur le matériel de chimie (à droite sur le bureau) pour débuter votre analyse.

Déplacez la fiole brisée de la bassine au tube à essai marqué d'un point d'interrogation puis remplissez le tableau d'analyse de cette façon :

Vous voilà en possession des résultats de l'analyse, faites appel à Watson pour récupérer le livre posé sur le bureau. Lisez le livre puis parlez à Holmes. Il sera temps de tirer vos secondes conclusions.

Une cinématique s'enclenchera automatiquement et vous retrouverez Holmes et Watson le lendemain matin. Ouvrez la carte et cliquez sur Whitechapel Street pour y rendre directement.

5. Whitechapel Street

Le cimetière

Une fois à destination, poursuivez tout droit jusqu'au cimetière. Dans le cimetière, approchez-vous la cabane en bois, ramassez le prospectus de soupe populaire posé sur la brouette et quittez les lieux.

Allez parler au tenancier de la roulotte de distribution de soupe situé juste à côté. Interrogez-le au sujet de Grape Ape et de Kurtz. Il ne voudra rien vous dire, notez la présence d'une table de jeu juste à côté de son stand puis reparlez-lui de nouveau.

Faites une partie (il s'agit d'un jeu de hasard). Gagnez la partie et vous apprendrez tout ce que vous aurez besoin de savoir sur Grape Ape et Kurz.

Ensuite, dirigez-vous vers le dispensaire qui se trouve juste en face du cimetière.

Le dispensaire

Entrez puis parlez à Grant, le médecin. Parlez-lui du scalpel que vous avez trouvé sur la scène de crime. Dirigez-vous ensuite vers la morgue : avancez jusqu'au fond du couloir et passez la double porte. Prenez la liste des derniers décédés avant d'entrer dans la morgue.

Une fois dans la salle, prenez les ciseaux posés sur la table d'opération. Jetez un coup d'oeil à la veste de Kurtz. Utilisez les ciseaux pour couper la poche, la manche droite et l'insigne. Vous obtiendrez de nouveaux indices : un plan, deux clés, et une tige en métal. Quittez les lieux et retournez au cimetière.

Retour au cimetière

Observez les cordes accrochées au mur extérieur de la cabane, vous remarquerez qu'elles comportent les mêmes traces d'usure que la corde que vous aviez trouvée sur la scène de crime. Ouvrez la porte de la cabane en bois à l'aide des deux clés que vous avez récupérées dans la veste de Kurtz et de la tige. Une fois à l'intérieur, observez avec attention la caisse en bois posée sur le sol. Prenez la hache et utilisez-la pour faire sauter le couvercle. Fouillez la casse puis utilisez votre couteau pour agrandir la fissure et mettre à jour des objets volés ainsi qu'une note.

Lisez le document placardé au mur avant de quitter la cabane.

Rejoignez le fond du cimetière, après la grille. Observez les pierres tombales (elles sont posées contre une cabane en

bois). Vous remarquerez qu'il s'agit du même granit et de la même peinture noire que ceux observés sur les pièces à conviction.

Observez les inscriptions gravées sur l'un des arbres (première allée sur la droite) ainsi que le tas de terre situé de l'autre côté (première allée sur la gauche). Les preuves sont maintenant accablantes, l'un des employés du cimetière a participé à l'assassinat de l'évêque.

Continuez à explorez le cimetière, vous remarquerez une tombe portant le même symbole que celui gravé sur l'arbre au milieu de la seconde allée. Allez chercher la pelle utilisez par les employés (posée contre le mur de la première cabane, à côté de la brouette) et faites creuser Watson.

Pour ouvrir la boite en métal, déplacez les chiffres de façon à obtenir le code " 78235464 " qui est gravé sur la boite.

Voici la marche à suivre :
{l Intervertir les chiffres " 75 " et " 26 "
Intervertir les chiffres " 34 " et " 68 "
Intervertir les chiffres " 84 " et " 56 "
Intervertir les chiffres " 23 " et " 45 "
Intervertir les chiffres " 54 " et " 64 "

Observez les objets cachés à l'intérieur : deux chandeliers volés, un marteau recouvert de sang et une clé. Prenez la clé. A cet instant la porte de la cabane s'entrouvre. Allez jeter un coup d'oeil. La scène qui suivra vous permettra d'obtenir l'adresse exacte de Kurtz (proposez la médiation). Quittez le cimetière pour vous rendre chez Kurtz directement.

L'appartement de Kurtz

Adresse : 8 Batter Street

Pour trouver cette rue : prendre la première à gauche en sortant du cimetière, puis la première à droite. Le numéro 8 se trouve tout au bout de la rue. Pour ouvrir la porte du domicile de Kurtz, servez-vous de la clé que vous avez trouvée dans la boite au métal.

Vous trouverez Kurtz à l'intérieur mais il ne sera plus en mesure de répondre à la moindre question. Observez son cadavre et ôtez le pansement qui recouvre son doigt à l'aide de votre couteau.

Relevez ensuite tous les indices présents dans la pièce, vous en trouverez en grand nombre sur:
{l les cadavres des chiens,
l'écuelle posée sur le sol vers l'entrée,
le morceau de papier journal à côté du sofa,
le morceau de lettre dans le tiroir du bureau,
le matériel à fumer de l'opium posé sur la table basse.

Vous avez tous les éléments en main pour faire vos déductions :

Malheureusement, ces éléments ne seront pas suffisants pour faire toute la lumière sur cette affaire.
Sous les traits de Watson, vous retournez à la morgue pour examiner le corps en détail.

Dirigez-vous vers la salle d'autopsie. Commencez par nettoyer le corps avec du coton. Les endroits à inciser seront automatiquement marqués, l'un au niveau de l'estomac et l'autre au niveau des poumons.

Au niveau de l'estomac, utilisez l'écarteur, donnez un coup de scalpel. Vous trouverez une boule papier que Kurtz avait ingérée.

Utilisez de nouveau l'écarteur au niveau du poumon, donnez un coup de scalpel et prélevez du liquide pulmonaire avec

la pipette.

Allez analyser ce liquide avec le matériel de chimie posé sur le bureau. Remplissez le tableau d'analyse comme suit :

Vous pouvez maintenant compléter le tableau des déductions :

Il est temps de se rendre à l'adresse mentionnée sur le papier que vous avez retrouvé dans l'estomac de Kurtz. Quittez le dispensaire, prenez la première à gauche puis la première à droite. Vous voilà dans Berner Street, le n°13 se trouve dans une impasse sur la droite au fond de la rue (devanture de magasin asiatique).

L'opiumerie

Adresse : 13 Berner Street

Entrez dans l'opiumerie et parlez au tenancier. En explorant la zone vous trouverez deux portes, l'une est fermée à clé, l'autre est sous bonne garde. Pour entrer dans la pièce, il faudra détourner l'attention du patron afin de pouvoir voler la clé sur le panneau à l'entrée. Faites le tour des lieux, récupérez de la cendre, de l'eau croupie, du thé et mélangez l'ensemble pour obtenir une boisson infecte.

Offrez ce breuvage à l'un des clients. La boisson le rendra malade et le patron viendra lui porter assistance. Profitez-en pour prendre la clé située en haut à gauche sur le panneau, elle vous permettra d'ouvrir la porte située à côté du garde.

Explorez la pièce, prenez le bâton et la serpe qui se trouvent en dessous de la fenêtre de ventilation. Rapprochez-vous ensuite de la draperie, vous remarquerez une autre fenêtre de ventilation qui communique avec la pièce gardée à côté.

Ramassez l'acide barbiturique, de l'opium et une seringue. Allez dans l'alcôve afin d'utiliser le matériel de " cuisine " sur la tble. Allumez le bruleur avec des allumettes et faites fondre l'opium. Combinez l'opium liquide et l'acide barbiturique dans la seringue pour obtenir un puissant somnifère.

Maintenant que vous êtes enfermé, il faut trouver le moyen de sortir. Utilisez la serpe pour desceller la fenêtre de ventilation donnant sur le couloir et placez le bâton afin de pouvoir la maintenir en position.

Une fois dehors, attendez le bon moment pour droguer le garde (attendez que Watson détourne son attention et agissez quand la seringue est verte).

La voie est libre, mais passez par les escaliers (juste à côté de la porte) pour surprendre les malfrats. La police arrive sur les lieux au même moment, vous voilà de retour à Baker Street.

6. Kendington Garden

De retour à Baker Street, il vous faudra explorer une nouvelle piste, allez à Kendington Garden, chez Henry, le neveu de l'évêque.

Le jardin d'Henry

Parlez à la vieille femme, elle ne vous laissera pas entrer mais vous autorisera à aller dans le jardin. Ramassez les pinces à linge, le râteau ainsi que la pioche que vous trouverez dans l'abri de jardin.

Observez la palissade et ôtez une planche à l'aide de la pioche. Récupérez le journal posé sur le tonneau, observez les restes de repas et le trou dans la palissade : il donne directement sur la chambre d'Henry.

Continuez à explorer les lieux, notez le panneau " à louer " sur l'une des portes. En revenant sur vos pas, vous remarquerez un vêtement suspendu dans un arbre. Utilisez le râteau pour le récupérer.

Retournez ensuite auprès de la vielle dame pour lui remettre le blouson. En remerciement, elle vous autorisera à entrer

dans la maison.

La chambre d'Henry

Une fois à l'intérieur de la maison, prenez la première porte à gauche. Ramassez l'écharpe sur le sol et regardez le violon posé sur le guéridon vers la fenêtre. Remarquez qu'il n'y a ni chapeau ni veste sur le porte-manteau.

Récupérez les morceaux de papier déchirés dans la poubelle. Reconstituez la page telle qu'elle était à l'origine (aidez-vous des marques de pliure sur le papier et de la forme de tâches).

Placez les pinces à linge sur la corde et suspendez la feuille, passez ensuite la flamme d'une bougie derrière la feuille pour révéler le texte par effet de transparence. Notez l'adresse : Stinging Street Warf 321 south bank.

Dirigez-vous ensuite vers la fenêtre. Utilisez la pioche pour découvrir un coffret caché derrière les lattes.

Observez chacune des faces du coffret pour découvrir les 4 énigmes à résoudre(suite logique et carrés magiques. Le code est le suivant: 8143.

Faites le point avec Watson pour lister les objets qui n'auraient pas dû être manquants : sélectionnez le colt, la pelle et l'étui à violon. Après avoir pris congés de la logeuse, vous rejoindrez l'usine désaffectée dont l'adresse figurait sur le papier déchiré. Cette fois, c'est Toby qui mènera l'enquête.

7. L'usine désaffectée

Suivez les traces de pas indiquées par le flair de Toby, contournez les obstacles en montant sur les passerelles. La piste vous mènera droit à la seconde maison sur la droite.

Traversez la maison, vous trouverez d'autres traces de pas mais malheureusement vous ne pourrez pas progresser à cause du pont relevé. Récupérez de la graisse sur un tonneau, elle vous permettra d 'actionner le levier dans la salle de contrôle (à l'intérieur de la maison). Grace au marche-pied, Toby pourra traverser en sautant de plot en plot. Baissez ensuite le pont afin que Holmes puisse traverser.

Poursuivez tout droit, la piste vous mènera à une porte fermée. Le hangar à gauche de la porte dispose d'un monte-charge. Dénouez la corde et utilisez la plateforme pour rejoindre l'étage supérieur.

Descendez les escaliers et ouvrez la porte afin que Holmes puisse entrer. Ramassez la barre de fer et explorez le rez de chaussée. En suivant les traces, vous remarquerez qu'un pic à glace manque sur le panneau. Utilisez la barre de fer pour forcer l'ouverture de la grande porte coulissante.

Une fois dehors, continuez sur la droite jusqu'au bout du chemin de fer. Tentez d'ouvrir la grille et de traverser le pont, puis faites monter Toby sur le monte-charge (Holmes dirigera le chariot automatiquement).

Une fois de l'autre côté il faudra trouver le moyen de faire passer Holmes à son tour. Retirez le frein du chariot situé juste à côté afin de lui créer un pont. Suivez les traces de pas, passez par les toits en grimpant sur les caisses et les sacs et avancez jusqu'à la fenêtre ouverte. Redescendez et déplacez les sacs cachés derrière les caisses. Vous trouverez ainsi un petit passage dans lequel Toby pourra se glisser.

Une fois à l'intérieur, interagissez avec la corde pour ramener la poulie vers Holmes afin qu'il puisse vous rejoindre. Grimpez sur les caisses et avancez sur la corniche jusqu'à la salle suivante.

Allez ouvrir la porte à Holmes et explorez les lieux jusqu'à trouver une autre pile de caisses sur lesquelles grimper. Passez une nouvelle fois par la canalisation puis remontez les escaliers jusqu'à ressortir dans la rue. Toby étant victime de son instinct de cabot, vous reprenez le contrôle de Holmes. Entrez dans la fonderie et descendez les escaliers. Traversez tout le rez-de-chaussée jusqu'à retrouver Henry.

Une fois que Watson vous aura rejoint, utilisez la carte pour vous rendre directement à la prison de Westgate.

8. La prison de Westgate

Une fois dans la prison, vous serez accueilli par Brighton. Vous ne pourrez rendre visite à Hans Schielman sans l'aval du directeur de la prison. Prenez la première à droite et traversez tout le couloir jusqu'au secrétariat. Adressez-vous à la secrétaire, Mlle Patterson, puis regardez la plaque sur la porte du bureau du Directeur. Le Directeur (qui se nomme lui aussi Patterson) se présentera à vous. Réclamez un laisser-passer.

Muni de ce pass vous pourrez accéder aux cellules des détenus et aller interroger Hans Schielman. Rejoignez le poste de garde qui se trouve à l'entrée de la prison. Présentez votre laisser-passer aux gardes afin qu'ils vous autorisent l'accès au sous-sol de la prison. Le garde McKenzie de chargera de vous conduire à la cellule de Hans. Hans acceptera de vous parler en échange de son stylo plume. Vous pouvez récupérer cet objet dans la salle des consignes. Retournez au secrétariat afin d'obtenir la clé de cette salle. Le Directeur vous donnera la clé mais en échange il vous demandera de percer le mystère du boitier de Hans.

Salle des consignes

Commencez par fouiller le casier de Hans. Sélectionnez les symboles chimiques H, Br, Ca et S sur le boitier pour l'ouvrir. Vous obtiendrez ainsi le stylo-plume.

Vestiaires du personnel

Allez voir Brighton, il aura justement besoin de voir pour aller dans les vestiaires. Prenez la clé et allez ouvrir son casier. Déposez son costume sur le cintre et profitez-en pour fouiner. Notez la présence d'un bocal de bicarbonate de soude. Vous trouverez également une clé appartenant à Mlle Patterson dans un livre.

Utilisez la clé pour ouvrir le casier de Jenny Paterson. Vous y trouverez une boite équipée d'un système de fermeture assez sophistiqué. Voici la combinaison permettant de l'ouvrir :

Vous y trouverez également des éléments prouvant la relation affective entre Brighton et Jenny ainsi que la liste de tour de garde qu'elle vous avait demandé de lui rapporter.

Maintenant que vous avez récupéré tout ce dont vous aviez besoin tout en vous acquittant des missions qui vous ont été confiées, allez trouver Hans dans sa cellule (vous aurez besoin de la liste de tour de garde pour pouvoir passer). Veillez à signer le livre d'or avant de rejoindre Hans. Une fois les renseignements pris concernant le poison, allez voir le directeur pour l'avertir de la possible tentative d'évasion qui se trame.

A la suite de la cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Watson. Il faudra de toute urgence enclencher l'alarme, malheureusement celle-ci ne fonctionne pas. Parlez au chef de garde, il vous demandera de prendre les clés dans le bureau et d'emprunter la porte " visiteurs ". Celle-ci étant condamnée également, parlez à O'Sullivan et lancez-lui le trousseau à travers la grille.

L'étape suivante consistera à remettre l'alarme en service. Pour cela déplacer le curseur au centre du mécanisme tout en évitant les pièces mobiles. Une fois le calme revenu, faites l'inspection de la cellule de Hans. Vous réaliserez qu'il a usurpé l'identité d'O'Sullivan pour s'échapper. Retournez à l'étage pour prévenir Holmes. La suite des évènements sera plutôt inattendue. Lisez les notes de Watson dans le journal pour connaître les motivations de Holmes.

A la suite de cette lecture, vous rejoindrez Holmes chez lui, à Baker Street. Lisez la suite des notes de Watson puis l'article de presse et allez trouver Osmond Farley dans son bureau (cliquez sur la carte).

9. Le bureau de Osmond Farley

Dans la salle d'attente, fouillez la veste pendue au porte-manteau, vous y trouverez une carte de presse et un étui à cigarette.

Essayez d'ouvrir la porte du bureau de Farley (insistez plusieurs fois). Il vous faudra provoquer un court-circuit pour obliger la secrétaire à quitter les lieux. Utilisez le cintre pour ouvrir l'armoire électrique et dérivez le courant :

Entrez dans le bureau et procédez à une fouille méticuleuse, voici les indices que vous ne devez pas manquer.

Bureau de Farley

{l La clé dans la serrure de la porte
Le titre du livre tombé de l'étagère
Les photos et articles punaisés sur le mur
Le morceau de papier dans la cheminée
Le cendrier sur le bureau (prenez les cendres)
Le trousseau de clé à côté du téléphone (utilisez le téléphone pour composer le n° inscrit sur le papier
Le fauteuil placé devant le bureau

Bureau de la secrétaire

Jetez un oeil au contenu de la corbeille à papier à côté du bureau.

Jetez les cendres sur le carnet posé sur le bureau, utilisez le pinceau qui se trouve dans la trousse à maquillage pour épousseter le document et pouvoir le lire.

Retournez dans le bureau de Farley, ouvrez le compartiment " DEF " du placard à dossier (utilisez la clé pour l'ouvrir), prenez le dossier tâché d'encre bleue.

Avec tous ces éléments, vous pouvez reconstituer le parcours de Farley :

Une fois la scène reconstituée, ouvrez de nouveau le livre de déduction et sélectionnez le point 5.

Approchez-vous de l'étagère et retirez les livres posées sur l'étagère. Mettez à jour le coffre. Voici la combinaison permettant de l'ouvrir : 4 D 10 J 16 P

Ramassez le chapeau sur le sol et retournez à Baker Street pour analyser ce nouvel indice.

10. Examen du chapeau

Lieu : Baker Street, Chez Holmes

Posez le chapeau sur le bureau de Holmes afin de l'examiner sous tous les angles.

Maintenant que vous avez votre petite idée sur l'identité du propriétaire, allez chercher le dossier et posez-le sur le bureau. Procédez par élimination pour déterminer à qui appartient ce haut-de-forme.

Une fois le propriétaire identifié avec certitude (le juge Beckett), Il ne vous restera plus qu'à aller lui rendre visite (cliquez sur la carte pour vous rendre directement à son domicile).

11. Résidence du juge Beckett

Sonnez à la porte, mais personne ne répondra. Contournez le bâtiment par la droite pour passer par le jardin. Vous aurez accès à une fenêtre elle-aussi fermée. Observez le verrou puis demandez à Watson d'aller chercher de quoi crocheter la serrure.

Sous les traits de Watson allez emprunter une épingle à cheveux à la fleuriste qui tient un stand près de l'entrée de la maison. Utilisez cet outil de fortune pour crocheter la serrure de la fenêtre.

Explorez la cuisine, soulevez les couvertures et récupérez la dame de nage. Passez dans la salle suivante (la salle de classe) et observez le tableau noir. Il vous faudra un peu de graisse pour le retourner car le mécanisme est grippé. Retournez dans la cuisine et prenez la bouteille d'huile posée à côté du poêle. Retournez dans la salle de classe afin de découvrir ce qui se cache sur le verso du tableau.

La salle de classe

Prenez les lettres posées sur le pupitre et lisez-les, observez également les photos posées sur le bureau ainsi que le coffret. Pour l'ouvrir, associez la ville de Londres avec le chiffre 10 et la ville de Bombay avec le chiffre 18.

Récupérez la clé puis allez vers les bureaux entre les deux fenêtres. Venez à bout du puzzle logique :

Prenez la dame de nage. Observez l'armoire sur la droite (notez la présence d'un livre de grec et d'une boite de bonbons). Continuez à faire le tour de la pièce, regardez la veste sur la patère (elle appartient à James) et les papiers de bonbon sur sol. Regardez le livre posé sur le petit bureau.

Quittez la pièce et prenez la note de Mrs Beckett dans le vestibule. De toute évidence c'est le jeune James qui a dérobé la poignée de l'armoire. Pour trouver où se trouve son bureau le plan de classe sera très utile. Voici la solution du puzzle :

Ouvrez le bureau de James et récupérez la poignée de porte. Ouvrez l'armoire vitrée et prenez le livre de grec.

Ramassez tous les documents dans le vestibule puis entrez dans le bureau de Beckett.

Le bureau du Juge Beckett

Récupérez la dame de nage posée sur le petit bureau, profitez-en pour jeter un coup d'oeil aux photos affichées sur le mur.

Approchez-vous de l'insigne placardé sur le mur à côté de la lourde porte dorée. Il s'agit d'un puzzle qui en combine 3 :
Écrivez le nom de la fraternité de Beckett en haut à droite (NU ZETA PI)
Placez les 3 dames de nage dans les 3 trous prévus à cet effet
Orientez les rames d'aviron de façon à former les lettres de la fraternité

Entrez dans la salle du coffre, un nouveau puzzle à résoudre vous y attend, le but sera de déplacer les billes par couleur (rouge, bleu et vert).

Suite à cette découverte, il vous faudra fuir les lieux à la sauvette. La suite des évènements entrainera la fuite de Holmes. Retournez à Baker Street.

12. A la recherche de Holmes

Lieu : Baker Street, chez Holmes

Le salon

{l Fouillez la pièce de fond en comble :
la pipe à opium de Kurtz posé sur le guéridon à côté de Toby
le stylo sur le bureau
la boite de gâteau sur le sofa
ramassez le journal posé au milieu du salon
Le courrier sur la cheminée

La chambre de Sherlock Holmes

Reposez-vous un instant dans la chambre de Watson avant de fouillez la chambre de Holmes.
Une fois que les hommes de Baynes auront quitté les lieux, faire de la tour la pièce pour chercher quelques indices oubliés : observez le mannequin dans la chambre de Holmes puis rassemblez tous les vêtements que vous trouverez.

Fouillez également le tiroir dans la chambre de Holmes, déplacez la boite de tabac pour découvrir un double fond. Utilisez le clou pour accéder aux documents cachés :

Rassemblez tous les déguisements de Holmes (3 chapeaux, 3 vestes, 3 paires de chaussures, 3 pantalons) et rangez les vêtements dans l'armoire de cette façon :

La quatrième lettre, qui n'a pas de costume, vous dévoilera l'identité actuelle de Holmes. Faites un détour dans votre chambre pour prendre un peu d'argent avant de rejoindre Whitechapel.

13. La planque de Holmes

Lieu : Whitechapel, 6 Buck's Row

Une fois sur place, prenez la première rue à droite, vous repèrerez automatiquement la pension où se trouve Holmes. Prenez la porte de gauche et faites-vous passer pour un biographe (je veux faire votre portrait / pour vous immortaliser / une bonne lumière).

Une fois dans la chambre de Holmes, vous aurez le champ libre pour fouiller. Prêtez particulièrement attention à l'attaché-case sur le sofa.

Observez les verres en cristal dans le buffet. Prenez la pipe sur la table ainsi que le journal musical. Retournez vers les verres et utilisez la pipe pour reproduire la mélodie du journal.

Passez dans le petit salon et prenez la partition tachée afin de l'analyser au microscope.

Prenez la bouteille de réactif et diluez-le avec un peu d'eau (remarquez la terre dans la bassine). Utilisez cette solution eau + réactif pour analyser la partition sur le microscope, épongez le surplus de réactif avec du papier buvard (vous en trouverez sur la commode derrière). Le code 359 apparaît

Il reste encore la clé à trouver. Retournez dans le petit salon et regardez de plus près la plante verte, trop bien entretenue pour être honnête. Vous y trouverez la fameuse clé.

Il ne reste plus à ouvrir la mallette en utilisant la clé et le code 359.

A la suite de la cinématique, et d'un voyage de quelques heures en train, vous parviendrez au moulin.

14 .Le moulin

Lieu : campagne londonienne

Sous les traits de Watson, entrez dans la maison l'arme au poing. Soulevez le drap à côté de la cheminée et récupérez un pinceau. Regardez le journal et prenez la bouteille de vodka sur la table. Parlez aux 3 hommes pour les confondre.

Prenez le contrôle de Holmes en utilisant l'interface de jeu.

Ramassez la corde à gauche de la porte. Fouillez l'intérieur du coffre posé sous la fenêtre. Fouillez la tenue de magicien, en particulier la poche cachée à l'arrière de la veste. Vous découvrez une lettre un jeu de clés.

Ouvrez les sacs de farines encore intacts à l'aide de votre couteau et récupérez les faux papiers, l'engrenage et la note de renseignements.

Reprenez le contrôle de Watson. Utilisez la farine et le pinceau sur le coffre afin de révéler le code (2, 3 et 6).

Ouvrez le coffre en utilisant cette combinaison. Puis ouvrez l'armoire à pharmacie.

Prenez la fiole, les pansements et combinez-les avec la vodka. Soignez le blessé en utilisant ce désinfectant improvisé.

Reprenez le contrôle de Holmes. Empruntez la porte et descendez les escaliers extérieurs. Prenez le balai dans la cour (à côté du chariot). Allez ensuite dans la cabane à outils un peu plus loin en direction de la rivière.

Fabriquez une pelle à l'aide du manche à balai, de la tête de pelle et du tournevis (vous trouverez ces outils sur place).

Remontez à l'étage dans le moulin, et utilisez la pioche sur le plancher, à l'endroit où il semble fragile. Vous découvrirez une cache d'arme.

Récupérez la chaîne, faites un trou dans le mur de droite (à l'endroit où il sonne creux) plus nouez l'extrémité de la corde sur l'armature du mur. Attachez la chaîne à la meule puis reliez la corde et la chaîne.

Ouvrez la trappe puis prenez le contrôle de Watson. Sous les traits de Watson, questionnez les 3 hommes sur l'engrenage manquant puis allez le récupérer parmi les buches de bois à côté de la cheminée. Faites passer l'engrenage à Holmes depuis la trappe (placez-vous sous l'échelle). Reprenez le contrôle de Holmes pour repositionner les deux engrenages sur le mécanisme. Waston de son côté devra en placer un troisième sur la grande roue crantée (ce troisième engrenage est posé contre la rambarde). Récupérez la lettre dans la main du cadavre.

Enflammez la bouteille de pétrole avec les allumettes. Holmes s'est enfui. Vous êtes dans la peau de Watson dans l'appartement de Baker Street. Prenez le journal, la pipe et entrez dans la chambre de Holmes.

15. Enquête dans les égouts

Observez la corde qui flotte sur la surface juste en face de vous, tirez ensuite sur la corde pour relever l'ancre.

Poursuivez votre investigation, notez la présence d'un mégot sur le sol. Essayez de grimpez à l'échelle sur le mur mais le barreau vous restera dans les mains. Un peu plus loin, vous trouverez une barre de fer posée contre le mur et du fil de fer. Combinez la barre et l'échelle et le fil de fer afin d'obtenir une longue barre de fer. Glissez cet objet dans les anneaux de la trappe horizontale que vous trouverez au bout des égouts. Lancez le grappin sur la barque pour la ramener à vous.

Ramassez le foulard ensanglanté et la pièce mécanique dans la barque puis rejoignez l'autre côté de la berge. Observez les traces de pas au sol. Un peu plus loin vous remarquez d'autres traces de pas à proximité d'une bouche d'égout. Nettoyez la plaque avec le foulard et actionnez le mécanisme.

Voici la marche à suivre pour les 3 puzzles (utilisez les croix directionnelles pour déplacer le curseur).

Puzzle 1 : droite, bas, droite, haut, gauche, haut gauche, bas, droite, bas

Puzzle 2 : haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, haut, gauche, bas, gauche, haut

Puzzle 3 : droite, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, haut, gauche, bas, droite

Au sous-sol, vous retrouverez Holmes .

16. Le Parc d'attractions : l'arrivée

Avancez jusqu'à la nacelle, allez un peu plus loin encore pour récupérer une barre de fer et 3 bouteilles de vodka à côté d'un tonneau.

Retournez à l'entrée de la nacelle, prenez la pince coupante dans la casse à outils. Ouvrez la caisse en bois en sectionnant les cordes avec votre couteau, vous obtiendrez ainsi une bouteille d'huile.

Utilisez la barre de fer pour briser le cadenas de la caisse en métal. Prenez la manivelle.

Il est temps maintenant de mettre en route le moteur, mettez l'huile dans le réservoir à huile, la vodka dans le réservoir à essence. Placez la manivelle dans l'endroit prévu à cet effet et actionnez-la.

17. Le Parc d'attractions : Séparons-nous

Une fois sur le toit de l'entrepôt, explorez les lieux. Récupérez 3 morceaux de corde sur les sacs de gravas situés sur le toit. Nouez-les ensemble pour former une corde nouée. Descendez les escaliers de secours, ramassez la bouteille sans vous faire repérer par le garde. Remontez sur le toit puis grimpez le long de l'échelle, récupérez le chiffon posé sur la rambarde. Combinez la corde et la bouteille et lancez là dans le réservoir afin de la remplir. Humidifiez le chiffon et retournez en bas des escaliers. Nettoyez les vitres avec le chiffon pour pouvoir espionner.

Vous reprendrez ensuite le contrôle de Holmes. Allez récupérer l'échelle qui était coincée sous la nacelle. Remontez la route jusqu'à la caisse, observez les barbelés, placez l'échelle contre la palissade puis coupez les barbelés à l'aide de la pince coupante. Dans la cour, ramassez la cible de jeu d'adresse (girafe) et observez le fil téléphonique qui alimente la plus grosse bâtisse.

Visitez la tente sur la gauche. Ramassez la cible de jeu d'adresse (lion) qui se trouve au-dessus de l'armoire. Jetez un oeil sur livre de compte posée sur la guéridon, refermez le livre puis coupez la couverture pour découvrir la comptabilité secrète du stand.

Allez dans la pièce suivante, récupérez la cible de jeu d'adresse (singe) dans la caisse enregistreuse et lisez la note qui a été oubliée sur la balustrade. Placez les 3 cibles sur les emplacements libres du jeu d'adresse. Observez avec attention le placard du milieu. Otez le poster à l'aide du couteau et remarquez la présence d'une cache. Replacez les cibles dans le bon ordre, la bonne direction et la bonne orientation. Récupérez la caisse noire du stand. Quitter les lieux. Et entrez dans la ménagerie (suivez le chemin le plus étroit).

Ouvrez la cage située au bout du couloir sur la droite. Il s'agit d'une salle de soins, notez la présence des vieux pansements ainsi que de la seringue. Ramassez la clé sur le sol avant de quitter les lieux.

Utilisez cette clé sur l'armoire à pharmacie située à l'autre bout du couloir. Prenez la bouteille d'éther. Retournez dans la salle de soin et posez une liasse de billet sur le sol. Sortez de la ménagerie et placez des liasses tout au long du chemin de façon à attirer le garde. Quittez votre cachette, fermez la porte de salle de soin et jetez la bouteille d'ether à l'intérieur pour vous débarrasser du garde.

Vous pouvez désormais accéder à la place centrale. Récupérez une corde sur le comptoir du stand rayé rouge et de blanc. Ensuite, entrez dans le Freak Show.

Une fois à l'intérieur, montez sur l'estrade et consultez le journal de Hans. Récupérez la note du directeur dans le tiroir. Lisez les deux documents. Observez Wolfman dans sa cage puis retournez vers l'entrée du freak show. Découpez un coin de l'affiche de la femme à barbe avec votre couteau. Vous obtiendrez la clé de l'établissement.

Ramassez la manivelle posée sur la chaise et placez-la dans le mas au centre. Déplacez le crochet au-dessus de la cage de Wolfman. Reliez la cage au crochet au moyen de la corde.

Renversez les caisses de bouteilles pour attirer le garde. Fermez la porte du freak show à clé. Faites le tour de la tente pour rejoindre la fenêtre puis retirez la barre qui retenait Wolfman prisonnier.

Poursuivez votre route jusqu'au portail d'entrée, Watson ne tardera pas à vous rejoindre.

18. Le Parc d'attractions : Mise au point

Continuez à avancer en compagnie de Watson, entrez dans la roulotte orange (contre la palissade)

Lisez le tract, prenez l'assiette en fer et regardez l'avis de recherche placardé au mur. Quittez la roulotte et revenez sur vos pas, espionnez la roulotte occupée par des russes. Vous découvrirez qu'ils sont en train de fabriquer des explosifs.

Revenez sur vos pas et entrez dans le théâtre, juste en face. Vous y ferez la rencontre du prince. Parlez des anarchistes, et dites-lui que Moriarty le trahit. Décrochez le cordon rouge à l'entrée de la salle. Contournez les gradins afin de vous rapprocher discrètement de la scène. Remettez les cordages en ordre (écartez les fils et faites en sorte qu'ils ne croisent pas). Le rideau tombera alors sur le prince. Actionnez le levier pour faire disparaitre le prince.

Ramassez la bague du prince (tombée sur l'estrade) ainsi que la ceinture que vous trouverez sur un mannequin posé à droite. Depuis l'inventaire, récupérez la poudre de prestidigitateur à l'aide du couteau. Retournez vers la roulotte des Russes. Glissez de la poudre dans la cheminée. Coupez l'aération avec l'assiette en fer.

Enfermez les russes dans la salle de jeux, évacuez la fumée en retirant l'assiette puis entrez dans la roulotte. Prenez le fil de fer, la petite scie et la lettre sur la banquette. Utilisez le dictionnaire anglais/russe posé sur la commode pour traduire la lettre.

19. Le Parc d'attractions : chercher un téléphone

Utilisez la scie pour sciez l'échelle plaquée sur la roulotte des russes et celle de la roulotte voisine. Réussissez les deux échelles à l'aide du fil de fer. Vous obtiendrez une grande échelle. Dirigez-vous vers la maison hantée (elle se trouve à proximité du carrousel, au centre du parc). Profitez de l'occasion pour examiner le panneau de contrôle dans le carrousel. Il y a du monde dans la maison hantée, passez par la fenêtre.

Sciez les barreaux et utilisez la bague du prince pour découper la vitre. Maintenant que vous êtes dans la peau de Watson, retournez dans la roulotte des russes. Prenez l'arrosoir, puis le grand chiffon sec suspendu à la paroi (prenez la clé qui était camouflée en dessous). Utilisez le chiffon pour ouvrir la porte du poêle et l'arrosoir pour enlever les braises. Quittez la roulotte des russes et utilisez la clé que vous avez trouvée pour ouvrir la roulotte voisine.

Ouvrez la poupée russe pour récupérer une nouvelle clé. Servez-vous en pour ouvrir le coffret dissimulé sous le bureau. Prenez la lrette en russe, le sac de billes et l'aiguille d'horloge. Quittez cette roulotte et dirigez-vous vers une roulotte verte et blanche située tout au fond de la zone. Observez l'étrange cadenas qui verrouille la porte. Placez l'aiguille d'horloge au centre du cadenas. Appuyez sur les symboles dans l'ordre suivant : bas, gauche, haut et droite pour déverrouiller le cadenas.

Entrez dans le débarras et ouvrez l'armoire. Prenez le pied de biche et servez-vous en pour ouvrir la caisse de dynamite.

Observez le papier posé sur la table, il s'agit d'un origami. Pliez le document de cette façon :

Vous obtiendrez le plan pour fabriquer une bombe. Prenez de la dynamite et récupérez les autres ingrédients nécessaires dans la caisse située un peu plus loin. Posez la dynamite sur l'établi et ajoutez tous les ingrédients dans l'ordre indiqué par le schéma. Vous devrez obtenir ce résultat :

Actionnez la manivelle puis apportez la bombe au carrousel. Observez le panneau téléphonique sur le mur puis le radar, allumez le panneau de contrôle, retenez la position des points bleus . Vous devrez repointer chacune des positions une fois que le panneau éteint.

Quittez le carrousel et rejoignez la maison hantée pour tenter de prévenir Holmes. Lancez une bille sur la vitre de la fenêtre. Contournez le bâtiment et testez une autre fenêtre. Vous n'obtiendrez pas de réponse.

Vous poursuivez alors l'aventure dans la peau de Holmes, au moment il pénètre dans la maison hantée. Ramassez la clé posée sur le guéridon. Faites sauter le cadenas du coffre de magicien avec les pinces coupantes, prenez la lettre de cession et prélevez une tige en métal sur la poupée. Elle vous sera utile pour crocheter la serrure de la vitrine.

A défaut de pouvoir prendre le fusil, prenez la burette d'huile dans le coffret d'entretien. Ouvrez l'armoire, prenez deux draps et nouez-les afin d'obtenir une corde en tissu.

Quittez la chambre et avancez dans le couloir. Pour pouvoir passer de l'autre côté de la salle et accéder à la pièce qui vous intéresse, il faudra créer un pont avec les étagères récupérées dans l'armoire du couloir.

Commencez par accrocher votre corde en tissu sur la balustrade, descendez pour modifier la position d'un paravent (huilez les gonds afin de pas faire de bruit. Explorez le labyrinthe et poussez toutes les portes afin de créer des supports pour les planches. Il vous suffira ensuite de placez les planches et d'avancer au fur et à mesure.

Ouvrez la porte à l'aide de la clé et hâtez-vous d'utiliser le téléphone. Lorsque vous percevez un bruit extérieur, ouvrez les volets : il s'agit de Watson.
Vous voilà tous deux réunis au carrousel. Branchez le poste téléphonique sur le boitier. Puis attelez-vous au déminage des bombes. Reproduisez le schéma suivant (occupez-vous seulement les billes située au centre), le but étant d'éclairer toutes les diodes du panneau.

Il est temps de faire explosez l'entrepôt. Quittez le parc d'attraction en passant par la porte principale. Montez dans la nacelle. Malheureusement vous serez bloqué à mi-parcours. Associez le sceau, la bombe et la ceinture en cuir et placez le dispositif sur le câble.

L'impact de la bombe étant imminent, il faut prendre la fuite. Le levier est hors d'usage, utilisez le système manuel (ouvrez le panneau en bois pour y accéder).

Retournez dans le parc d'attraction, entrez dans la maison hantée par la porte principale.

Empruntez le couloir de gauche et dirigez-vous vers la porte. Vous assisterez à la cinématique finale du Testament de Sherlock Holmes.

Le Tour de France

© Focus / Cyanide 2011

SUCCÈS

HOMME DE PAROLE (5 G)

Laisser un coureur qui vous a aidé dans une alliance remporter l'étape

SUPER FINISSEUR (10 G)

Remporter une étape de plaine qui arrive au sprint avec un coureur qui n'est pas un sprinter

AUSSI RAPIDE QUE LE VENT (5 G)

S'échapper du peloton dans une descente et prendre 30 secondes d'avance

NE ME LAISSE PAS SEUL (5 G)

Aider son leader à revenir dans le peloton après qu'il se soit fait décrocher (ou se faire aider)

ON REMET CA (10 G)

Remporter 2 étapes consécutives avec le même coureur

GRIMPER COMME UN ANGE (15 G)

Remporter toutes les étapes de montagne du Tour de France (mode Tour)

ROI DES GRIMPEURS (15 G)

Remporter le maillot blanc à pois rouge (mode Tour)

LE MEC RAPIDE (15 G)

Remporter une étape de plaine avec un sprinter

PAS DE PREFERENCE (15 G)

Terminer un Tour de France avec toutes les équipes du jeu

MAITRE DES ESPRITS (5 G)

Mettre en place une alliance avec le peloton et une échappée dans la même étape et la remporter

ON CONTRÔLE (5 G)

Emmener le peloton avec tous ses coureurs

FAIRE LE DEPART (5 G)

Etre le premier attaquant sur une étape

MISE EN JAMBES (5 G)

Compléter le Tutorial

PAS SANS MON OREILLETTE (5 G)

Utiliser toutes les options de communication radio

POUR LE PLAISIR (5 G)

Gagner une étape

J'HABITE A LA MONTAGNE (5 G)

Etre le premier au sommet de chaque sprint montagne lors d'une étape de montagne

EVITER LES RISQUES (5 G)

Gagner le Tour de France sans tomber une seule fois.

PUB TELE POUR MON SPONSOR (5 G)

Maintenir une échappée solitaire pendant plus de 20 km

LA CHANCE SOURIT AUX AUDACIEUX (5 G)

Tenter au moins 10 attaques lors de la dernière ascension d'une étape de montagne

DU DEBUT A LA FIN (50 G)

Porter le maillot jaune sur toutes les étapes du Tour de France

TOUJOURS A L'HEURE (50 G)

Remporter tous les sprints intermédiaires du Tour de France (mode Tour)

NE JAMAIS DIRE JAMAIS (25 G)

Remporter le Tour de France après avoir repris un débours de 10 minutes sur le leader

TOUT POUR MES EQUIPIERS (50 G)

Remporter une étape avec un coureur que vous ne contrôlez pas en lui demandant d'attaquer

PARMI LES GRANDS (50 G)

Remporter 2 Tour de France

SANS PARTAGE (150 G)

Remporter les maillots jaune, à pois et vert dans un même Tour de France avec le même coureur

DOMINATION ABSOLUE (150 G)

Remporter avec votre équipe toutes les étapes du Tour de France et les 3 maillots de leader.

JOUEUR EXPERIMENTE (50 G)

Remporter le Tour de France avec une équipe de niveau Facile, Normale, Pro et Expert

LEGENDE DU TOUR (100 G)

Remporter 5 Tour de France

LES PETITES COMPTENT AUSSI (25 G)

Terminer dans le top 10 au classement général avec une équipe de niveau Expert

UN CHAMPION SE REVELE JEUNE (15 G)

Remporter le Tour de France avec un coureur de 25 ans ou moins

USUAL SUSPECTS (15 G)

Terminer dans le Top 10 du Tour de France au moins 5 fois de suite

ROI DES SPRINTS (15 G)

Remporter le maillot vert (mode Tour)

PONCTUALITE ANGLAISE (15 G)

Remporter le contre-la-montre individuel et battre son temps la fois suivante

PREMIERE ET DERNIERE (15 G)

Remporter la première et la dernière étape du Tour de France (mode Tour)

TOUT-TERRAIN (25 G)

Remporter une étape de chaque type (Plaine,Vallons,Montagne,Contre-la-montre) avec le même coureur

TRIPLE (25 G)

Remporter 3 étapes consécutives avec le même coureur (mode Tour)

SURPRISE (15 G)

Remporter le Tour de France avec un coureur qui n'est pas le mieux classé dans son équipe

L'OBJECTIF DES FRANCAIS (15 G)

Remporter une étape avec une équipe de niveau Expert

Leedmees

© Konami 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Leçon terminée (5 G)

Terminer tous les niveaux de "Un nouveau matin".

Joueur vétéran (5 G)

Terminer tous les niveaux de "Midi pile".

Merci pour les souvenirs! (10 G)

Terminer tous les niveaux de "Une nuit sans sommeil".

Plus on est de fous... (10 G)

Terminer un niveau multijoueur.

Chaque jour est une fête ! (10 G)

Terminer tous les niveaux multijoueur.

SSSSSSS ! (20 G)

Terminer 7 niveaux ou plus avec le rang S.

Timbre d'or (20 G)

Finir tous les niveaux d'un des mondes, autre que "Un nouveau matin", avec le rang S.

Domination mondiale (20 G)

Terminer tous les niveaux solo avec le rang S.

Carnaval des miracles (20 G)

Terminer tous les niveaux multijoueur avec le rang S.

Restaurant 5 étoiles (20 G)

Menez 5 Leedmees portant une étoile à l'objectif simultanément.

Le duo du destin (30 G)

Obtenez le rang S 5 fois d'affilée dans des niveaux multijoueur.

Sauveur des Leedmees (30 G)

Menez 2000 Leedmees jusqu'à l'objectif.

Left 4 Dead

© Valve / Certain Affinity 2008

SUCCÈS

Un bon coup de main (20)

Réanimez 50 survivants mis à terre.

Médecin de campagne (20)

Soignez 25 survivants avec un kit de soins.

Pharmacien (20)

Donnez des cachets à 10 survivants.

Touche pas à mon pote (15)

Protégez un survivant de 50 attaques d'infectés.

Stoppé net (10)

Repoussez un Hunter en train de bondir.

Couronnée (30)

Tuez une Witch d'un seul tir en pleine tête.

Les intouchables (30)

Aucun survivant n'a subi de dégâts après que le véhicule de sauvetage a été contacté.

Glisser-déposer (20)

Sauvez un survivant de la langue d'un Smoker avant qu'il n'ait été blessé.

Qui verra vivra (20)

Vous (ou un autre survivant) ne devez subir aucune blessure après qu'un Boomer vous a vomi dessus.

Le pistolet, y'a que ça de vrai! (30)

Survivez à une campagne entière en utilisant uniquement des pistolets.

Un bon bol d'air frais (10)

Libérez un survivant coincé dans un placard.

Anti-Hunter (10)

Repoussez un Hunter ayant bondi sur un survivant.

Pas avec la langue ! (20)

Libérez-vous d'un Smoker qui vous a attrapé avec sa langue.

Interdit de fumer (15)

Tuez 10 Smokers ayant attrapé des survivants avec leur langue.

Feu d'artifice (20)

Incendiez 101 infectés.

Ne pas déranger (20)

Faufilez-vous en évitant de déranger une seule Witch pendant toute une campagne.

Fort comme un Tank (30)

Tuez un Tank tout seul.

La plume et l'épée (20)

Tuez un Tank sans qu'il ait pu blesser un seul survivant.

La sécurité d'abord (30)

Jouez une campagne dans son intégralité sans qu'aucun survivant n'ait été blessé par un coéquipier.

On n'abandonne personne ! (20)

Terminez une campagne avec les 4 survivants encore en vie.

Indestructible (30)

Terminez une campagne sans avoir utilisé un seul kit de soins pour vous-même.

Chasseur de Witch (20)

Tuez une Witch sans qu'elle ait pu blesser un seul survivant.

Tous à l'abattoir (20)

Tuez 1 000 infectés à l'aide d'une mitrailleuse sur pied.

Pyrotechnique (20)

Tuez 30 infectés en une seule explosion.

Génocide zombie (20)

Tuez 53 595 infectés.

Abnégation (10)

Soignez un coéquipier lorsque votre propre santé est inférieure à 10.

Bipède et fier de l'être (20)

Terminez une campagne sans avoir été mis à terre.

Psycho killer (30)

Terminez une campagne en mode Expert.

Invincible (35)

Terminez la totalité des campagnes en mode Expert.

Rien de spécial (30)

Terminez une campagne sans qu'aucun survivant ne soit blessé par un infecté spécial.

Brûlez la sorcière ! (10)

Incendiez une Witch à l'aide d'un cocktail Molotov.

La tour infernale (10)

Incendiez un Tank à l'aide d'un cocktail Molotov.

Mort a l'arrivée (10)

Tuez un infecté en un seul coup par derrière.

Bonne digestion (20)

Tous les survivants doivent terminer une campagne sans s'être fait vomir dessus.

Salade de cervelle (15)

Effectuez 100 tirs en pleine tête.

Ball-trap (20)

Tuez un Hunter en pleine tête pendant qu'il bondit.

Médecin en chef (15)

Terminez la campagne Sans merci.

Mission sauvetage (20)

Quittez un abri pour sauver un coéquipier à terre et ramenez-le à l'intérieur sain et sauf.

Du rififi en ville (15)

Terminez la campagne Arrêt de mort.

Vol de nuit (15)

Terminez la campagne Trous d'air.

Le fruit de l'effort (15)

Terminez la campagne Sanglante moisson.

Couverture (30)

Sauvez un autre survivant d'un infecté spécial alors qu'il est à terre.

Retour a l'envoyeur (10)

Repoussez un Boomer puis tuez-le sans qu'il n'éclabousse personne.

Trainée de poudre (20)

Traînez un survivant sur 30 mètres à l'aide de votre langue de Smoker.

Gros fumeur (20)

Etranglez deux survivants en une seule vie de Smoker.

La fête du vomi (20)

Vomissez simultanément sur quatre survivants.

Double saut (20)

Bondissez sur deux survivants différents en une seule vie de Hunter.

All 4 Dead (30)

Tuez les quatre survivants en une seule vie d'infecté spécial.

Destruction totale (20)

Atteignez 5 000 points de dégâts au total sur l'ensemble de vos parties jouées en infecté spécial.

A l'abattoir (20)

En étant infecté, mettez un survivant à terre qui est entré et ressorti d'un abri.

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Left or Dead est un jeu d'action dans la plus pure tradition. Cela dit, ce jeu est dynamique et à chaque nouvelle partie, les ennemis ne se situeront pas aux mêmes endroits. Au cours de cette solution, nous avons pris le parti de vous indiquer quand un ennemi sera présent dans une zone afin que vous soyez le moins surpris possible. Sa location

précise, par contre, ne vous sera pas donnée, ceci comme vous l'aurez compris étant impossible.

Sans merci

Les appartements

Vous débutez votre périple sur le toit d'un immeuble accompagné de vos fidèles compagnons, qui seront toujours à vos côtés, capables de vous prêter main forte face aux zombies. Avancez donc vers la table et prenez le fusil à pompe et le kit de soin. Allez vers la porte qui mène aux escaliers et descendez. Commencez votre carnage en nettoyant la cuisine des zombies qui l'infestent.

Avancez en compagnie de vos amis et nettoyez le salon. Tuez le gros zombie appelé Boomer tout en restant à distance pour qu'il ne vous explose pas au visage. Descendez ensuite l'escalier et tuez les zombies qui viennent à votre rencontre. Restez bien entouré lorsque vous avancez à cet étage. Il grouille de méchants zombies qui ne manqueront pas une occasion pour se jeter sur vous. Avancez maintenant jusqu'à la brèche dans le mur et entrez.

Avancez et descendez par le trou au sol. Tuez le Boomer qui essaye de s'approcher de vous. Avancez vers la porte et sortez dans l'allée. Prenez le pistolet à l'arrière de la voiture blanche et avancez dans la rue. Eliminez les hordes de zombies en chemin. Avancez en essayant de ne pas tirer sur les voitures. Si une d'entre elles vient à être touchée, son système d'alarme se déclenchera et attirera des dizaines de zombies. Avancez vers la bouche du métro et descendez. Entrez par le trou puis dans l'abri. Faites le plein de munitions et de kits soin. Fermez maintenant la porte de l'abri.

Le métro

Ouvrez la porte et commencez par tuer les zombies qui se trouvent en bas. Sautez ensuite dans le trou et éliminez les zombies qui se trouvent à l'arrière de la salle. Descendez dans la station et passez la caisse. Montez les escaliers de droite pour arriver devant un métro investi par des zombies. Entrez-y et nettoyez-le. Avancez à l'intérieur pour sortir par l'arrière. Avancez dans le tunnel et montez sur le quai de droite. Tirez comme d'habitude sur tout ce qui bouge.

Avancez vers la table près d'un compartiment et ramassez les munitions. Continuez d'avancer dans le tunnel en restant groupé pour mieux affronter les hordes d'ennemis qui avancent vers vous. Avancez et entrez dans les compartiments pour sortir par l'arrière. Montez sur le quai gauche et choisissez une des nouvelles armes sur la table. Sortez ensuite par la porte et montez les marches.

Avancez à l'intérieur du sous-sol rempli de zombies et suivez les lampes rouges pour atteindre la sortie. Montez les marches et tuez les ennemis qui surgissent par la fenêtre. Entrez ensuite dans la salle des turbines et restez planqué derrière les tables. Exterminez les mort-vivants qui vous entourent avant d'avancer vers le bouton de la porte d'en face. Appuyez dessus et courez vers la tourelle à droite.

Avant que la porte ne s'ouvre, des hordes d'ennemis surgiront de nulle part. Exterminez-les en utilisant la tourelle et n'épargnez pas le mort-vivant colossal que l'on appelle " Tank ". Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez lancer des cocktails Molotov sur vos ennemis. Une fois la porte ouverte, entrez et montez les escaliers. Avancez vers le bureau ouvert pour ramasser les munitions qui se sont sur la table. Tournez à droite en direction de la porte de sortie et éliminez les ennemis qui obstruent le passage. Avancez dans le couloir jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez vers la réception en faisant exploser vos ennemis en chemin. Sortez dans la rue et allez vers la boutique située à droite au bout de la route. Des projecteurs vous indiquent sa localisation. Avancez en éliminant les ennemis et en essayant de ne pas toucher les voitures pour ne pas déclencher les alarmes et attirer ainsi les morts-vivants. Une fois dans la boutique, entrez dans l'abri et fermez la porte lorsque tout le monde est à l'intérieur.

Les égouts

Ramassez les munitions et sortez par la porte. Suivez le chemin à gauche et exterminez les zombies en chemin. Entrez par la porte arrière du restaurant et dirigez-vous vers sa devanture pour nettoyer la rue avant de sortir. Allez à droite et montez dans l'ascenseur, activez-le. Des hordes de zombies vous attaquent par le toit et par le sol. Si vos amis

s'occupent des ennemis qui arrivent par le toit, occupez-vous de ceux qui rappliquent d'en bas et essayent de monter à l'échelle. Restez dans l'ascenseur jusqu'à ce que le calme revienne.

Avancez maintenant sur le toit et entrez par la fenêtre du bâtiment de droite. Descendez par le trou qui se trouve au sol et faites le plein de munitions. Avancez dans le couloir et descendez par l'escalier. Avancez vers la porte avec un trou. Avant de l'ouvrir, éliminez les ennemis que vous apercevrez par le trou. Entrez dans le dépôt et nettoyez-le pour atteindre la porte située à l'autre bout, à gauche. Sortez, tournez à droite et suivez le couloir jusqu'aux escaliers.

Descendez et affrontez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Focalisez vos tirs sur le Tank qui est la menace la plus dangereuse. Avancez et descendez par la bouche d'égout. Suivez le chemin qui est éclairé par les lampes et éradiquez toute présence ennemie. Entrez maintenant par la porte située à droite. Passez par la canalisation à gauche et avancez tout droit jusqu'à la sortie. Eliminez les ennemis qui entourent l'échelle rouge et ceux qui se trouvent de l'autre côté des égouts.

Montez ensuite à l'échelle pour sortir dans la rue. Eliminez les zombies tout en avançant vers l'hôpital. Eliminez le Tank qui est dans la zone avec l'aide de vos amis. Entrez dans l'hôpital et nettoyez-le avant d'entrer dans l'abri. Fermez la porte quand tout le monde est à l'intérieur.

L'hôpital

Soignez-vous, prenez les munitions et ouvrez la seconde porte de l'abri. Tournez à droite et tenez-vous près à affronter tout le staff médical infecté. Des malades sont aussi infectés et passeront à l'attaque. Avancez en suivant les panneaux " EXIT " jusqu'aux escaliers. Montez en tuant les morts-vivants. Empruntez la porte et suivez le chemin de gauche. Entrez par la porte double et faites attention aux zombies à l'étage, ils vous sauteront dessus.

Avancez vers les escaliers et montez. Tuez les différents ennemis qui se trouvent de l'autre côté du couloir avant d'avancer. Avancez et montez les escaliers. Continuez dans le couloir pour affronter un Tank. Encerclez-le avec vos amis pour l'abattre plus facilement. Tournez maintenant à droite et avancez en éliminant les morts-vivants en chemin. Avancez dans le couloir en suivant la direction de l'ascenseur. Evidemment, éliminez les ennemis qui se dressent sur votre route.

Une fois devant l'ascenseur, prenez les munitions et appelez-le. Avant qu'il n'arrive, des hordes de morts-vivants surgiront de tous les côtés en détruisant les murs de droite et de gauche. Occupez-vous d'un côté pendant que vos amis nettoieront les autres. Restez groupé et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite au 28ème étage qui est en construction et avancez en restant près du bord. Eliminez les nombreux ennemis en chemin. Longez le bord jusqu'au bout et suivez le chemin entre les constructions en vous guidant des lampes pour trouver l'abri. Entrez-y et fermez la porte.

Final sur les toits

Ramassez les munitions et le kit de soin puis sortez par la porte. Montez à l'escalier en tuant les zombies qui viennent à votre rencontre. Avancez dans le couloir jusqu'au bout et tournez à gauche. Détruisez la grille à droite de la porte et entrez. Eliminez les ennemis et montez les échelles en direction du toit.

Repérez la zone d'atterrissage de l'hélicoptère et nettoyez-la avant de la rejoindre. Descendez en bas et passez par l'échelle qui fera office de pont vers la zone d'atterrissage. Descendez la rampe vers la salle radio et répondez à l'appel. Faites le plein de munitions et soignez-vous. Demandez de l'aide par radio. Vous devez maintenant résister aux multiples assauts ennemis en attendant l'arrivée de l'hélicoptère.

Montez sur le toit et utilisez la mitrailleuse pour repousser la première vague ennemie. Lorsqu'elle arrive à votre niveau, laissez la mitrailleuse et battez en retraite jusqu'à la porte. Fermez-la et descendez en bas dans la salle radio. Restez dans le coin droit et repoussez les zombies. Eliminez aussi les zombies Tanks qui vous lancent des blocs de ciment. Restez toujours groupé pour vous entraider lorsque cela sera nécessaire. Quand l'hélicoptère débarque, avancez en tuant les ennemis qui se dressent devant vous et montez à l'intérieur de l'hélico avec vos amis. Si vous montez en premier, pensez à protéger vos amis lorsqu'ils avancent.

Arrêt de mort

Le péage

Avancez vers la voiture et prenez une arme et des munitions. Ramassez un des kits de soin à terre, à gauche. Avancez en éliminant les zombies et avancez sur le pont pour s'apercevoir qu'il est coupé. Descendez alors par son côté droit et nettoyez la zone avant de monter à l'échelle. Avancez dans le tunnel en exterminant les zombies tout en essayant de ne pas toucher les voitures. Dépassez l'amas de voitures et de camions en éliminant les zombies pour atteindre le bout du tunnel.

Entrez alors par la porte située à gauche puis dans une grande salle. Suivez la passerelle jusqu'aux escaliers. Montez et sortez dans la forêt. Suivez la lumière en exterminant les zombies. Montez ensuite la pente, entrez dans l'abri et fermez la porte.

Les conduits

Ramassez les munitions, soignez-vous et sortez de l'abri. Eliminez les ennemis dans le bassin et tournez à droite pour entrer dans le tuyau. Avancez jusqu'à une nouvelle grande salle. Avant de quitter le tuyau, liquidez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez maintenant sur la passerelle et trouvez l'échelle qui vous permettra de descendre. Ramassez les nouvelles armes et progressez dans le tunnel d'en face. Tournez ensuite à gauche pour entrer dans une nouvelle salle.

Descendez sur la passerelle et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez le pont. Attendez que tout le monde se regroupe et appuyez sur l'interrupteur. Restez près du grillage et repoussez la horde de zombies qui vous attaque. Traversez ensuite le nouveau pont et avancez jusqu'à la porte située à droite. Entrez et prenez les kits de soin et les munitions. Sortez et tournez à droite vers le tuyau d'en haut.

Eliminez les ennemis en chemin et tournez à droite. Entrez dans la nouvelle salle et nettoyez-la. Avancez et tournez à droite vers l'escalier détruit. Utilisez-le comme une échelle et montez. Sortez ensuite par la fenêtre de droite et foncez vers le hangar en éliminant les ennemis en chemin. L'abri se trouve dans le wagon. Avancez accompagné de vos amis et entrez. Refermez la porte quand tout le monde sera à l'intérieur.

L'église

Avancez, en suivant les rails vers le bâtiment qui se trouve au fond. Exterminez les morts-vivants et encerclez le Tank pour mieux le combattre. Montez ensuite les escaliers à gauche du bâtiment. Passez sur les toits des wagons et descendez sur la route de droite. Avancez en éliminant les ennemis qui vous attaquent. Restez groupé dans cet espace ouvert, passez le bus et continuez d'avancer en suivant la route.

Entrez dans la cabane située à droite et ramassez les pilules pour vous soigner. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la maison. Entrez et ramassez les munitions sans effrayer la Witch qui pleure dans un coin. Eteignez les lumières et sortez par la porte arrière. Affrontez la horde et allez vers l'ambulance pour récupérer de nouvelles pilules. Continuez votre route et traversez le cimetière en éliminant les infectés en chemin. Entrez dans l'église et parlez à l'homme qui refuse de vous faire entrer dans l'abri. Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui arrivent de tous les côtés. Quand vos amis se focalisent sur un côté, occupez-vous de l'autre tout en restant à l'intérieur de l'église. Après la fin de l'assaut, la porte de l'abri s'ouvre et l'homme devient infecté, éliminez-le et prenez place dans l'abri.

La ville

Soignez-vous, prenez des munitions et sortez de l'abri. Avant de descendre, nettoyez la route des morts-vivants qui l'occupent. Descendez ensuite et passez par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche en compagnie de vos amis. Entrez dans le magasin et repoussez la horde et les Boomer. Passez par la porte arrière pour sortir de l'autre côté de la rue. Avancez derrière les bus et la voiture de la chaîne de télévision et entrez dans la boutique du fleuriste. Sortez par la porte arrière et tuez le Tank qui attaque en compagnie de la horde. Utilisez les grenades ou

les cocktails Molotov contre ce groupe d'ennemis.

Avancez maintenant dans la rue et tournez à droite vers les appartements illuminés avec des projecteurs. Montez sur le van situé à gauche et entrez dans le bâtiment. Entrez dans la salle de droite et approchez-vous des fenêtres. Lancez une grenade ou un cocktail Molotov sur les infectés qui se trouvent en bas dans le rue et descendez. Prenez les cachets, les armes et les munitions sur la table. Dirigez-vous maintenant vers le chariot élévateur, abaissez-le et courez vous placer derrière la tourelle. La horde ne va pas tarder à débarquer. Exterminez-les tous avec la mitrailleuse alors que vos amis protégeront vos arrières.

Une fois le calme revenu, avancez à gauche sur la rampe et sautez de l'autre côté de la rue. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'au bout.
Tournez ensuite à gauche vers l'allée. Avancez et repoussez la horde pour rejoindre les escaliers. Montez et entrez dans la cabane. Nettoyez-la et sortez par la fenêtre. Traversez le pont et entrez dans un autre bâtiment. Sortez par la fenêtre de gauche et avancez sur le toit. Sautez de l'autre côté de la ruelle et courez vers l'abri.

Final dans le hangar

Faites le plein de munitions et de kits de soin puis sortez. Nettoyez le garage, ouvrez la porte de sortie et tirez sur la horde qui essaye d'entrer. La rue grouille de zombies. Restez dans le garage et tirez sur les zombies pour les attirer à vous. Ils s'aligneront devant la porte pour essayer d'entrer, à vous maintenant de tous les exterminer.

Sortez et allez vers la maison à gauche. Entrez, prenez les munitions et sortez par la porte arrière. Avancez vers la cabane et éliminez le Tank tout en reculant pour éviter ses tirs. Avancez sur le sentier éclairé par un baril en feu et éliminez les ennemis en chemin. Continuez votre route vers la maison qui se trouve au bord de la rivière et entrez. Répondez à la radio, faites le plein de munitions et soignez-vous. Appelez maintenant le secours et résistez le temps qu'ils arrivent. Sortez et dirigez-vous vers le quai à droite de la maison pour attendre les secours. Avant leur arrivée, des hordes d'ennemis vous attaqueront de tous les côtés. Accroupissez-vous et occupez-vous de l'entrée du quai pendant que vos amis feront le reste. Quand le bateau arrive, montez et protégez vos amis jusqu'à ce qu'ils embarquent.

Trous d'air

La serre

Ramassez les armes, munitions et les kits de soin sur la table et descendez les escaliers. Traversez la serre en éliminant les infectés qui rodent ici. Sortez ensuite sur le toit et traversez les planches qui forment pont. Tuez les ennemis sur l'autre toit et avancez vers le bâtiment qui se trouve à gauche. Avancez et ramassez les munitions de la cuisine. Continuez ensuite jusqu'au fond et passez sur le toit par la fenêtre. Allez vers l'échelle jaune située à droite et montez-y.

Eliminez le Boomer et avancez au bout du toit. Descendez vers la porte ouverte et entrez. Nettoyez la zone et descendez les escaliers. Passez par la fenêtre et sautez sur la remorque du camion. Eliminez les zombies sans toucher aux voitures, les alarmes se déclencheraient et des hordes d'ennemis attaqueront. Descendez du camion et entrez dans l'hôtel. Repérez l'abri au fond, entrez y et fermez la porte derrière vous.

La grue

Prenez les munitions, soignez-vous et sortez. Tuez les ennemis en chemin et sortez dans la cour. Montez la pente située à gauche et sautez par dessus le grillage. Allez à gauche et montez sur les cartons pour atteindre l'échelle jaune. Montez ensuite les escaliers de secours et entrez dans l'appartement. Prenez les nouvelles armes et repoussez les ennemis en avançant dans le couloir. Montez les escaliers et nettoyez la pièce tout en faisant attention au Tank. Vous êtes dans un milieu fermé, vous ne pourrez donc pas vous en éloigner. Passez d'une pièce à l'autre pour l'obliger à vous suivre. Sa taille énorme l'empêchera de passer facilement les portes. Tirez-lui dessus lorsqu'il tentera de le faire.

Sortez ensuite par la fenêtre et allez vers la grue. Montez-y et actionnez le levier. Restez en hauteur et éliminez les

hordes d'ennemis qui rappliquent de tous les côtés. Allez maintenant vers la benne et escaladez-la pour atteindre l'autre toit. Nettoyez celui de droite avant de traverser les planches. Montez sur la pente et traversez d'autres planches en direction du toit suivant tout en éliminant les infectés dans les environs. Entrez ensuite dans le bâtiment situé à gauche et avancez dans le couloir jusqu'au bureau. Passez par la fenêtre vers un appartement et avancez pour récupérer des kits de soin et des munitions.

Descendez les escaliers. Avancez entre les bureaux vers le fond de la salle et éliminez les ennemis pour rejoindre les escaliers. Descendez encore et traversez une nouvelle salle contenant des bureaux. Les escaliers se trouvent comme d'habitude au fond. Descendez et sortez dans la rue, évitez de tirer sur les voitures en avançant à gauche vers la boutique ouverte. Entrez et planquez-vous dans l'abri.

Le chantier

Avec le plein de munition, sortez de l'abri et tournez à gauche. Suivez l'allée et tuez les ennemis qui infestent la zone. Avancez vers le chantier et entrez dans le bâtiment en construction pour sortir par l'arrière où se trouve la barricade. Tirez sur bidons d'essence pour la détruire et attendez-vous à être pris d'assaut par les hordes. Montez les marches qui se trouvent à droite et restez en hauteur pour mieux contrer les attaques ennemies.

Empruntez maintenant le nouveau chemin et allez jusqu'au bout de l'allée pour prendre de nouvelles munitions. Avancez ensuite vers l'allée centrale et traversez-la jusqu'à trouver une porte ouverte (elle est située au fond). Entrez, nettoyez la zone et avancez vers la sortie qui mène à l'aéroport. Avancez vers les terminaux, tournez à gauche pour atteindre le parking. Eliminez les ennemis sans toucher aux voitures. Montez au deuxième étage du parking et traversez la passerelle vers l'aéroport. Courez ensuite tout droit vers l'abri.

Le terminal

Sortez de l'abri et avancez dans l'aéroport. Tuez les zombies et entrez par la double porte. Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis sans vous attarder trop dans les bureaux. Sortez et ramassez les armes sur la caisse. Descendez ensuite par les escaliers et quand tout le groupe est réuni, démarrez le van. Repoussez la horde qui arrive. Avancez maintenant par le nouveau chemin à droite et ramassez les munitions devant les comptoirs d'embarcation à gauche. Passez sur le tapis roulant des bagages et avancez par le trou. Avancez en éliminant tous les infectés pour sortir par la porte d'en bas.

Avancez ensuite et ne passez pas entre les détecteurs de métaux ou l'alarme se déclenchera et attirera les ennemis. Allez vers la statue et ramassez les munitions. Montez les escalators de droite et avancez tout en éliminant les monstres jusqu'à l'abri de droite.

Final sur la piste

Sortez de l'abri et avancez sur la passerelle. Avant de descendre, nettoyez un peu la zone en bas pour assister au crash d'un avion. Avancez à droite vers l'avion et le camion citerne. Répondez à la radio sur le cadavre et préparez-vous à l'affrontement. Demandez des secours et installez-vous derrière la mitrailleuse pour repousser les ennemis. Méfiez-vous surtout des Tank qui arrivent. Quittez la tourelle quand les ennemis attaquent par l'arrière et allez aider vos compagnons. Une fois le réservoir plein, montez dans l'avion pour fuir cet enfer.

Sanglante moisson

Les bois

Prenez les armes, le kit de soin et suivez le sentier jusqu'au pont en éliminant les ennemis en chemin. Traversez le pont et entrez dans la cabane située à gauche pour prendre des cachets et des munitions. Sortez et suivez encore le sentier en tuant les zombies. Maintenant, vous devez avancer et longez les rails jusqu'à la grande cabane où se trouve l'abri. Entrez et fermez la porte.

Le tunnel

Prenez les munitions nécessaires, soignez-vous et sortez de l'abri. Tournez à droite et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de gauche. Brisez la fenêtre et passez sur la passerelle du hangar. Nettoyez la zone en bas et avancez pour atteindre la pente. Descendez et entrez par la porte d'en face. Ouvrez la porte de secours pour que l'alarme se déclenche. Repoussez alors les hordes de zombies qui vous assaillent par l'avant et l'arrière. Entrez par la porte et avancez à gauche jusqu'au fond où se trouve une porte.

Sortez sur les rails et ramassez les nouvelles armes qui se trouvent sur la table. Suivez le tunnel de gauche et éliminez les ennemis qui se planquent entre les wagons. Montez ensuite sur les débris et avant de descendre, nettoyez la zone pour être en sécurité, une fois en bas. Avancez et montez sur le wagon citerne. Descendez de l'autre côté et entrez par l'ouverture dans le mur de gauche. Avancez dans le couloir pour trouver enfin l'abri.

Le pont

Soignez-vous, prenez les munitions et sortez de l'abri. Tournez à gauche et avancez tout en suivant les lampes rouges qui indiquent la sortie. Eliminez le comité d'accueil qui vous attend à la sortie et avancez dans le sentier. Entrez ensuite dans le bâtiment, au bout du sentier. Avancez et descendez les escaliers. Suivez le couloir jusqu'aux rails. Tournez à gauche et suivez les rails. Entrez dans le hangar de droite pour prendre des munitions et sortez.

Avancez vers le premier wagon et déverrouillez ses freins pour qu'il détruise le pont. Repoussez ensuite la horde et montez sur le pont qui vous dirige vers un nouveau sentier. Avancez tout droit vers l'abri et éliminez les zombies qui l'entourent.

La gare

Soignez-vous, prenez les munitions et sortez de l'abri. Eliminez les zombies qui se cachent entre les arbres pour atteindre la grange. Entrez et Sortez par la porte arrière. Avancez vers les rails et nettoyez la zone en bas avant de descendre. Descendez, entrez dans la grande salle et prenez les armes. Sortez et éliminez les zombies sans toucher les voitures pour ne pas déclencher les alarmes et avertir ainsi la horde. Suivez les rails jusqu'à la grande maison qui se trouve au fond. Entrez et montez les escaliers. Sortez par la fenêtre et descendez. Avancez sur le pont et entrez dans le wagon qui fait office d'abri.

Final dans la ferme

Prenez les munitions nécessaires, soignez-vous et sortez de l'abri. Avancez le long des rails et éliminez les ennemis qui se dressent devant vous. Montez sur le toit dernier wagon à l'aide de l'échelle jaune et avancez dans la forêt. Descendez ensuite dans le champ de maïs et avancez à droite jusqu'à la ferme. Eliminez les ennemis qui l'entourent et entrez. Répondez à l'appel radio et quand tout le monde est prêt appelez les secours. Prenez un coin près d'une fenêtre et repoussez les vagues d'attaques ennemis. Si un Tank entre en jeu, laissez la table avec la radio toujours entre vous pour qu'il ne puisse pas vous atteindre. Restez toujours dans cette zone ou il y a des réserves de munitions. Quand le véhicule de transport militaire arrive, il s'arrête entre la maison et la gange. Aussitôt l'attaque des infectés devient plus féroce. Restez groupé et sortez par la porte arrière de la maison pour atteindre le camion. Montez en compagnie de vos amis pour fuir cette zone. Félicitations, vous venez de terminer le dernier chapitre et donc le jeu.

Left 4 Dead 2

© Valve 2009

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Kit de soin

Terminer les 5 campagnes dans n'importe quel mode de difficulté.

T-shirt Bull Shifters d'Ellis

Remporter 10 parties en mode Versus

T-shirt Depeche Mode de Rochelle

Sauver le gnome durant la campagne Dark Carnival.

T-shirt Left 4 Dead 2

Remporter 10 parties en mode Collecte.

T-shirt main de zombie

Eliminer 10 000 infectés.

LISTE DES SUCCÈS

SURVIVANT A TOUT PRIX (20)

Terminez la campagne Centre de la mort.

MIDNIGHT RIDER (20)

Terminez la campagne Lugubre carnaval.

CAJUN EN FURIE (20)

Terminez la campagne Marais infectés.

METEOROLOGUE (20)

Terminez la campagne Pluies diluviennes.

DESTRUCTEUR DE PONTS (20)

Terminez la campagne La Paroisse.

DEFI PERSONNEL (35)

Terminez la totalité des campagnes en mode Expert.

PLUS CRUELLE LA VIE (35)

Terminez une campagne en mode Expert avec le mode Réalisme activé.

GUERRE FRONTALE (30)

Terminez une campagne en utilisant uniquement des armes de corps à corps.

TETE A TETE (15)

Décapitez 200 infectés à l'aide d'une arme de corps à corps.

ENNEMI RAPPROCHE (15)

Utilisez toutes les armes de corps à corps pour tuer des infectés communs.

LA CHAINE DE L'ESPOIR (15)

Tuez 100 infectés commun à l'aide de la tronçonneuse.

ANTI-TANK (30)

Tuez un Tank à l'aide des armes de corps à corps.

COUP DE JUS (30)

Réanimez 10 survivants morts à l'aide du défibrillateur.

PLUS RAPIDE QUE LA MORT (30)

Réanimez 10 survivants mis à terre sous l'effet accélérateur de l'adrénaline.

UN POUR TOUS (15)

Déployez une amélioration de munitions et faites-en profiter votre équipe.

TOUT FEU TOUT FLAMME (15)

Mettez le feu à 50 infectés communs en utilisant des cartouches incendiaires.

MISSION AMPUTATION (20)

Tuez 15 infectés d'un seul tir de lance-grenades.

GERBAGE DE TANK (15)

Utilisez une bombe de bile contre un Tank.

COLLECTIONNEUR (20)

Tuez un infecté spécial de chaque type.

EAUX TROUBLES (20)

Tuez 10 boueux des marais alors qu'ils se trouvent dans l'eau.

ZOMBIES SPOLIÉS (15)

Récupérez 10 flacons de vomi de Boomer sur des agents de la CEDA infectés que vous avez tués.

CL0WND (15)

Tuez 10 clowns.

BOZO EN FEU (15)

A l'aide d'un cocktail Molotov, incendiez un clown à la tête d'au moins 10 infectés communs.

A CHARGE DE REVANCHE (15)

Tuez un Charger à l'aide d'une arme de corps à corps pendant qu'il charge une cible.

REFLEXE ACIDE (15)

Tuez une Spitter avant qu'elle ait le temps de cracher.

JEUX INTERDITS (15)

Tuez un Jockey moins de 2 secondes après qu'il a sauté sur un survivant.

RAPIDE COMME UN MOUSTACHU (15)

Prouvez que vous êtes plus rapide que Moustachio.

FORT COMME UN MOUSTACHU (15)

Prouvez que vous êtes plus fort que Moustachio.

NAIN LIBRE (30)

Libérez Gnome Chompski du carnaval.

INTOUCHABLE (30)

Défendez-vous sur le lieu du crash de l'avion sans subir de dégâts.

PACIFISTE (30)

Traversez la sucrerie et rejoignez l'abri sans tuer aucune Witch.

FURTIVITE (30)

Traversez la fourrière et rejoignez l'abri du cimetière sans déclencher d'alarme.

TRAVERSEE ECLAIR (30)

Traversez le pont du final en moins de trois minutes.

ESPRIT D'EQUIPE (20)

En mode Versus, quittez l'abri pour réanimer un coéquipier à l'aide du défibrillateur.

LE POIDS DU NOMBRE (15)

Formez une équipe et battez une équipe adverse en mode Versus ou Collecte 4 vs 4.

PREMIER GALOP (15)

En tant que Jockey, chevauchez un survivant pendant plus de 12 secondes.

EN SELLE (15)

Chevauchez les survivants deux fois en une seule vie de Jockey.

ARDEURS REFROIDIES (20)

En tant que Jockey, chevauchez un survivant et menez-le dans une flaque d'acide de Spitter.

JET PRIVE (15)

En tant que Spitter, touchez chaque survivant à l'aide d'une seule zone d'acide.

MAIN-FORTE (15)

En tant que Spitter, crachez sur un survivant en train de se faire étrangler par un Smoker.

STRIKE (20)

En tant que Charger, renversez tous les membres de l'équipe adverse en une seule charge.

BULLDOZER (20)

En tant que Charger, attrapez un survivant et frappez-le contre le sol pendant 15 secondes.

TRANSPORT NON COMMUN (15)

En tant que Charger, attrapez un survivant et portez-le sur 25 mètres.

TUEUR INTIME (15)

En mode Survie, obtenez une médaille en utilisant uniquement des armes de corps à corps.

PARTIE DE CHASSE (15)

Remportez une partie Collecte.

SIPHONNEUR (20)

Récupérez 100 bidons d'essence en mode Collecte.

RAZZIA (20)

Récupérez 15 bidons d'essence en une seule partie de mode Collecte.

CHASSE AUX PILLEURS (15)

Empêchez l'équipe ennemie de récupérer le moindre bidon lors d'une partie en mode Collecte.

CRISE DU PETROLE (15)

Faites en sorte qu'un survivant fasse tomber de l'essence pendant le temps supplémentaire.

PENURIE DE PETROLE (20)

En tant qu'infecté spécial, faites tomber 25 bidons d'essence des mains de vos ennemis.

SOLUTION COMPLÈTE

Centre de la mort

Remarques

-Les emplacements des zombies et des infectés spéciaux (Witch, Boomer, Smoker, Hunters...) sont aléatoires et à chaque fois que vous lancez une nouvelle partie leurs positions changent.
-La même caractéristique s'applique aux objets, kits de soin, armes et munitions qui sont disposés aléatoirement.
-Si vous vous attardez longtemps dans une zone, même nettoyée, les groupes de zombies n'arrêteront pas de rappliquer.

Chapitre 1 : Hôtel

Après la cinématique, allez à droite et prenez une arme et un kit de soin. Descendez l'escalier et entrez dans le huitième étage. Ouvrez la porte pour affronter les premiers zombies. Quand l'un d'eux fonce sur vous, repoussez-le puis éliminez-le avec votre arme. Restez toujours à proximité de vos amis pour qu'ils couvrent vos arrières. Avancez et éliminez le Boomer qui se trouve dans la salle de droite puis prenez la bile de Boomer. Cette bile attire les Hordes, vous pouvez l'utiliser en la lançant au loin pour les éloigner.

Continuez d'avancer dans le couloir en massacrant les zombies. Approchez-vous des ascenseurs qui sont tous bloqués. Tournez alors à gauche et sortez sur la corniche. Avancez en éliminant les zombies avant qu'ils ne s'approchent de vous et qu'ils ne vous poussent dans le vide. Entrez par la dernière fenêtre et nettoyez la chambre. Sortez dans le couloir et surveillez la porte de l'escalier qui se trouve à droite. Tenez-vous près à éliminer les zombies lorsqu'ils défoncent la porte. Pensez à toujours venir en aide à vos amis qui sont à terre. S'ils sont tous à terre et que vous aussi êtes mis à terre, vous perdez la partie.

Descendez vers l'étage inférieur et restez près de la porte pour accueillir les zombies qui foncent sur vous. Avancez et entrez dans la chambre accessible qui se trouve à gauche pour prendre le katana qui est très efficace au corps à corps contre les Hordes. Avancez ensuite en éliminant les Boomers. Eliminez aussi les Hunters avant qu'ils ne s'approchent de vous. Continuez votre chemin jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour descendre.

Une fois à l'étage inférieur, sortez de l'ascenseur et ramassez le pistolet mitrailleur. Attendez ensuite l'arrivée de la horde de zombies. Ils arrivent par le coté droit et par le plafond. Eliminez-les avant d'avancer et de prendre à droite. Entrez dans le bureau qui se trouve encore à droite et prenez les armes qui se trouvent dans le casier.

Sortez ensuite et continuez d'avancer dans le couloir. Entrez dans la cuisine, éliminez les monstres et sautez par-dessus les tables. Avancez entre les flammes et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Continuez d'avancer entre les flammes en éliminant les zombies et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Nettoyez le grand hall d'en face puis avancez, entrez dans l'abri et fermez la porte derrière vous quand tous vos amis sont à l'intérieur.

Chapitre 2 : Rue

Avant de sortir de l'abri, faites le plein de munitions et soignez-vous. Sortez ensuite et commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez entrez les bus et éliminez d'autres zombies. Tirez aussi sur la bonbonne de gaz qui se trouve à droite pour l'exploser et bruler les morts-vivants. Avancez en éliminant le Boomer et le Jockey.

Descendez ensuite le long de la route et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Une Witch se trouve à l'intérieur. Evitez de l'effrayer pour qu'elle ne se déchaine pas sur vous et passez derrière elle en éteignant la lampe de votre arme. Descendez et sortez par la porte pour accueillir la horde de zombies. Sortez ensuite et allez à gauche en suivant la route. Passez sur l'autre voie et avancez à droite. Montez sur le toit de la benne et commencez à canarder les zombies qui vous entourent. Descendez dans la route suivante et montez les marches qui se trouvent à droite. Eliminez le Boomer qui sort par la porte ensuite repoussez les ennemis qui arrivent par l'arrière.

Entrez dans le bâtiment, montez l'escalier et prenez l'AK47 et le kit de soin. Sortez ensuite par la porte située à gauche et exterminez les zombies qui se trouvent sur la route, en bas à gauche. Eliminez aussi ceux qui montent sur le camion et essayent de vous atteindre. Descendez ensuite dans cette même route et avancez. Montez à l'escalier situé à droite et nettoyez la zone. Evitez de marcher ou de rester dans l'acide toxique vert. Avancez à gauche et tuez le Smoker. Montez les escaliers puis repoussez la horde d'ennemis qui montent derrière vous. Avancez ensuite sur la passerelle jusqu'à l'escalier suivant. Descendez, nettoyez la zone et allez à gauche pour entrer dans la boutique d'armes. Choisissez votre arme et prenez le viseur laser.

Approchez-vous ensuite de l'interphone et parlez au proprio de l'armurerie qui s'est barricadé, en haut. Il vous propose de détruire le camion qui bloque votre passage à condition de lui rapporter du soda. Montez les escaliers et sautez vers la boutique fermée. Ouvrez la porte pour que l'alarme se déclenche et attire plusieurs ennemis. Entrez et restez près de la porte pour contenir les attaques des zombies. Repoussez-les et entrez prendre le soda. Vous ne pouvez pas utiliser vos armes pendant que vous portez les bouteilles mais vous pourrez toujours repousser les ennemis loin de vous. Allez vers la sortie de la boutique et quand un groupe vous attaque, posez le soda et neutralisez les assaillants. Quittez la boutique et son alarme qui n'arrête pas d'attirer les zombies et allez à gauche. Avancez ensuite vers l'escalier qui se trouve à droite et montez. Eliminez les zombies et remettez les sodas au proprio de l'armurerie.

Revenez ensuite à la route et avancez par le chemin ouvert grâce à l'explosion du camion. Avancez vers le centre commercial en éliminant les ennemis qui se trouvent sous les tentes et devant l'entrée du centre commercial. Entrez ensuite dans le repère qui se trouve dans le centre.

Chapitre 3 : Centre commercial

Avant de sortir de l'abri, soignez-vous et faites le plein de munitions. Sortez et commencez par éliminer les zombies qui sont derrière la porte. Allez à droite et repoussez les zombies. Avancez vers l'escalator et explosez le Boomer avant qu'il ne vous crache dessus. Avancez ensuite vers la grille et passez en dessous. Avancez vers l'escalator suivant et descendez. Nettoyez la zone et avancez vers l'escalator suivant. Montez et évitez la Witch qui se trouve dans l'étage suivant. Avancez à droite et passez par la porte défoncée qui se trouve à droite. Avancez dans le couloir infesté d'ennemis et surveillez vos arrières pour ne pas être surpris par des zombies. Eliminez les Smokers et les Hunters qui rodent dans la zone.

Avancez dans le couloir et entrez dans le dernier bureau de gauche. Suivez vos amis pour entrer dans une autre salle ou l'un d'eux va tirer sur l'alarme qui se mettra à sonner. Vous devez la désactiver pour arrêter l'arrivée des hordes. Avancez et passez par la vitre brisée. Avancez vers l'escalator qui mène à l'étage suivant en massacrant les zombies qui vous attaquent. Une fois à l'étage supérieur, allez à droite et éliminez le Hunter qui surgit de nulle part. Entrez ensuite dans la salle de contrôle qui se trouve à gauche et désactivez l'alarme. Sortez ensuite par la sortie de secours et descendez l'escalier. Sortez par la porte et affrontez les ennemis. Tirez en reculant sur le zombie Tank qui fonce sur

vous. Montez ensuite en empruntant les escalators et allez au fond à gauche pour entrer dans l'abri.

Chapitre 4 : Atrium

Soignez-vous et rechargez votre arme ensuite sortez de l'abri. Avancez jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour descendre. Sortez ensuite et éliminez les zombies. Il vous faut huit bidons d'essence pour remplir le réservoir de la voiture et quitter le centre commercial. Prenez d'abord celui qui se trouve devant l'ascenseur et allez vers la voiture. Versez l'essence dans le réservoir de la voiture. Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à gauche et allez à droite pour trouver deux autres bidons. Eliminez les zombies qui rappliquent et restez toujours à coté de vos amis.

Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à droite et visitez les deux étages. Dans chaque coin se trouvent deux bidons d'essence. Prenez-les et jetez-les au rez-de-chaussée près de la voiture. Cela vous évitera de faire des allers-retour vers la voiture.

Dès que vous aurez accumulé la quantité nécessaire, retournez près de la voiture et remplissez son réservoir tout en repoussant les attaques ennemies. Une fois que le plein est fait, embarquez et quittez l'endroit.

Lugubre carnaval

Chapitre 1 : Autoroute

Commencez par prendre une arme et la trousse de secours qui se trouve derrière la voiture. Avancez dans l'autoroute et montez sur les voitures pour avoir une meilleure vue sur les zombies. Eliminez le groupe d'ennemis qui arrive par le coté gauche. Neutralisez ensuite les Jockeys qui se cachent derrière les véhicules. Suivez la sortie de l'autoroute vers la droite et avancez vers le véhicule militaire puis ramassez des munitions pour votre arme. Avancez ensuite à gauche sous les ponts et surveillez ces derniers pour que les Spitters et les Boomers ne vous crachent pas dessus. Eliminez le Charger qui fonce sur vous et avancez vers le motel.

Visitez les chambres du rez-de-chaussée pour prendre les munitions et les kits de soin. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour en évitant de tirer sur les voitures stationnées pour ne pas déclencher leurs alarmes et attirer les hordes de zombies. Montez ensuite à l'étage et éliminez le Charger. Avancez jusqu'à la dernière chambre à droite et entrez.

Avancez et passez par la fenêtre pour finir dans le balcon. Eliminez les zombies et allez vers l'escalier. Quand vous entendrez les sanglots de la Witch, éteignez votre torche et soyez discret quand vous passerez près d'elle. Passez ensuite derrière le motel et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la colline avant de glisser vers leur position. Abattez ceux qui se trouvent près du court d'eau et suivez ce cour en éliminant les mort-vivants jusqu'à la voiture. Allez alors à gauche et remontez la colline. Eliminez le Tank ensuite le Charger qui se trouve devant le parc d'attraction et avancez vers l'entrée du parc où se trouve un abri situé dans la cabane.

Chapitre 2 : Parc d'attraction

Prenez les munitions, soignez-vous et sortez de l'abri. Allez vers l'entrée du parc pour qu'un Tank et un Charger vous attaquent. Eliminez aussi les autres zombies qui rappliquent et avancez à gauche jusqu'au banc pour prendre l'AK47. Eliminez les Jockeys qui infestent la zone et allez derrière le grand bâtiment. Entrez par le garage et éliminez le groupe de zombies qui arrive. Avancez en ramassant les munitions et sortez par la porte de derrière. Eliminez les zombies qui se trouvent à l'extérieur et tirez sur les bonbonnes de gaz et les bidons d'essence pour causer plus de dégâts.

Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin descendant. Allez encore à gauche et traversez l'allée. Entrez dans la le bâtiment qui se trouve à droite et montez l'escalier. Repoussez les zombies qui vous pourchassent et montez l'échelle vers le toit. Exterminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et qui foncent sur vous. Avancez, montez sur le toit suivant et descendez en prenant le toboggan. Neutralisez le Charger qui se trouve en bas et allez à droite. Suivez la flèche qui vous montre le chemin vers le haut de l'escalier.

Montez et avancez dans le balcon. Avant de descendre dans la cour, tirez sur les ennemis qui se trouvent en bas pour réduire leur nombre. Descendez ensuite et allez vers l'interrupteur qui se trouve à droite du manège. Appuyez dessus pour ouvrir la porte. Le manège est activé par la même occasion et attire plusieurs zombies. Vous devez alors le désactiver pour arrêter le flux des créatures. Allez alors à gauche du manège et évitez la Witch. Eliminez les hordes de zombies en chemin et passez derrière le manège. Avancez jusqu'au levier et abaissez-le pour arrêter le manège. Allez ensuite à droite vers l'attraction " le Tunnel de l'Amour " où se trouve l'abri. Eliminez le Boomer en chemin et entrez.

Chapitre 3 : Grand 8

Ravitaillez-vous et ouvrez la porte pour avancer dans le Tunnel de l'Amour. Eliminez les zombies et suivez le tunnel à droite. Neutralisez le Charger qui fonce sur vous et continuez votre route. Entrez dans la salle de maintenance qui se trouve à gauche et montez les escaliers. Allez à gauche et montez d'autres escaliers. Avancez vers le trou qui se trouve au sol et balancez un cocktail Molotov avant de descendre. Attendez que le feu se dissipe et descendez. Eliminez le Spitter et avancez à droite jusqu'à la porte de sortie.

Eliminez le Charger et le Boomer ensuite sortez par la porte. Sortez dans la cour et entrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans l'armoire à pharmacie. Ensuite, sortez par la porte de derrière et explosez le Jockey et le Charger. Allez à droite et passez par-dessus la barrière défoncée. Eliminez les zombies qui vous entourent et passez sous le grand huit. Allez à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour activer la grande roue.

Préparez-vous ensuite à affronter les hordes de zombies qui n'arrêteront pas de rappliquer. Vous devez maintenant arrêter les wagons pour désactiver l'alarme qui attire les hordes d'ennemis. Avancez sur les rails du grand huit en repoussant les zombies en tous genres.

Eliminez les clowns qui attirent les autres zombies vers vous. Evitez de croiser le chemin d'un Charger, il risque de vous éjecter hors des rails et vous devrez alors recommencer tout le chemin. Continuez à massacrer les zombies jusqu'à atteindre l'interrupteur. Désactivez alors l'alarme et avancez sur la passerelle qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent devant l'abri et entrez.

Chapitre 4 : Etables

Faites le plein de munitions et de kits de santé et sortez de l'abri. Allez à gauche et éliminez le clown accompagné par une horde. Avancez à gauche ensuite allez vers l'attraction des auto-tamponneuses. Eliminez le Charger qui fonce vers vous ensuite entrez par la porte arrière qui se trouve à gauche. Avancez en éliminant le Smoker et entrez dans la nouvelle zone, à gauche. Eteignez vos torches quand vous entendez une Witch et avancez. Repérez l'étable qui se trouve à gauche et entrez.

Eliminez le Tank qui arrive par la porte et passez par cette même porte. Eliminez le Jockey et le Smoker ensuite sortez par la porte arrière et montez sur le toit. Repoussez le groupe d'ennemis qui arrive sur le toit et neutralisez un autre Smoker. Passez ensuite d'un toit à l'autre et descendez dans une autre zone du parc. Allez à droite et éliminez le Charger et le Boomer. Allez vers l'entrée du stade et allez dans le coin droit. Approchez-vous de la fenêtre et abaissez le levier pour ouvrir la grille qui se trouve à droite. Pendant l'ouverture de la grille, une horde d'ennemis passe à l'attaque. Prenez les munitions qui se trouvent sur l'échafaudage et repoussez ces zombies. Entrez ensuite et suivez l'allée à gauche. Neutralisez les ennemis qui arrivent par cette allée et avancez. Allez à gauche vers l'entrée et éliminez les ennemis et surtout les clowns qui rappliquent. Entrez ensuite dans l'abri.

Chapitre 5 : Le concert

Sortez de l'abri et avancez dans le couloir en éliminant les zombies. Entrez sur la scène et escaladez les gradins situés à droite. Utilisez la console pour allumer les projecteurs de la scène. Descendez par les gradins et montez sur scène. Allez vers la console située à droite et commencez le concert en allumant les feux d'artifice et en augmentant le son. Restez ensuite dans le coin ou sur l'estrade où se trouvent les kits de soin pour atteindre les hordes d'ennemis qui arrivent, attirés par le son et les feux d'artifice.

Restez groupés pour vous protéger mutuellement et repérez le coté par lequel vont attaquer les zombies, pour les repousser. Allez vers l'avant de la scène et appuyez sur la pédale pour allumer les feux d'artifice et bruler les zombies qui essayent d'atteindre la scène. Repoussez le Tank en restant à l'abri derrière les caisses de l'estrade centrale. Soignez-vous ainsi que vos amis pour résister jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère. Quand ce dernier arrive, assurez-vous que tous vos amis sont à coté de vous avant d'embarquer et de vous enfuir.

Marais infectés

Chapitre 1 : Pays des planches

Sortez du wagon et avancez à droite vers la station service. Eliminez les zombies et allez à gauche. Avancez dans le chemin qui passe devant les maisons. Eliminez les zombies et fouillez les maisons pour prendre les munitions et les différents objets. Approchez-vous du fleuve, nettoyez la zone et allez à droite pour activer le moteur qui ramène le ferry vers votre rive. Pendant l'arrivée du ferry, plusieurs hordes d'ennemis vont vous attaquer, attirées par le bruit du moteur. Explosez les Boomers loin de votre position et neutralisez les Jockeys et les Hunters. Montez ensuite à bord du ferry pour atteindre l'autre rive. Marchez à gauche sur la passerelle en bois, montez l'escalier ensuite tournez à droite pou traverser le pont.

Descendez dans le marais et allez à droite. Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin qui est à gauche, indiqué par des planches au sol. Eteignez votre lampe pour éviter la Witch et continuez d'avancer jusqu'au tunnel. Entrez ensuite dans l'abri.

Chapitre 2 : Le marais

Sortez de l'abri et avancez dans le marais. L'avancée est lente dans le marais mais pas pour les zombies qui avancent rapidement vers vous. Les zombies dit boueux vous aveuglent avec de la boue quand ils vous frappent et sont très rapides dans les marais.

Eliminez-les et continuez votre chemin jusqu'à atteindre la barque. Tournez alors à gauche et suivez le sentier. Eteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. Marchez jusqu'à la cabane en ruine et allez à gauche. Avancez sans marcher dans l'eau et allez à gauche vers la carcasse de l'avion. Entrez dans l'appareil et ouvrez la porte. L'alarme se déclenche et attire plusieurs zombies.

Sortez et restez sur l'aile de l'appareil pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis pendant que vous les massacrerez. Avancez ensuite sur l'aile et descendez. Continuez tout droit jusqu'à atteindre la cabane qui contient des munitions et des trousses de secours. Sortez à gauche et avancez. Tournez à droite et passez par les autres cabanes. Passez dans le marais et avancez vers la cabane engloutie par l'eau. Avancez jusqu'à la route et suivez-la en prenant à droite.

Quand vous arrivez au barrage, allez à droite pour trouver l'abri. Entrez, attendez que tout le monde vous suive et fermez la porte.

Chapitre 3 : Cabane

Sortez de l'abri et avancez entre les cabanes. Eliminez les zombies boueux qui foncent sur vous. Allez vers la maison qui se trouve au bout à gauche et entrez. Sortez par la porte arrière et éteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. Avancez entre les caravanes et explosez le Boomer puis ramassez les munitions éparpillées dans la zone. Passez à gauche du baril en feu et traversez la passerelle. Allez à droite du baril en feu suivant et passez sous la passerelle. Montez les marches et avancez sur la passerelle jusqu'à la maison devant laquelle se trouve une lampe allumée. Eliminez le Hunter et le Boomer et entrez.

Prenez les différents objets de soin qui se trouvent dans la cabane et sortez par la porte arrière. Avancez et suivez le sentier en éliminant le Tank en chemin. Continuez votre route jusqu'à arriver à un autre groupement de cabanes. Montez sur la planche et traversez la première cabane pour atteindre le levier. Utilisez-le pour abaisser le pont et attendez l'arrivée de la horde. Repoussez les zombies tout en restant groupés. Traversez ensuite le pont et avancez

jusqu'à la cabane indiquée par le baril en feu. Entrez et sortez par la porte arrière. Avancez dans le sentier ensuite tournez à gauche. Avancez en éliminant les zombies et repérez la cabane qui se trouve à gauche. Allez vers elle et entrez enfin dans l'abri.

Chapitre 4 : Plantation

Sortez de l'abri, allez à droite et entrez dans le village. Fouillez les maisons en éliminant les zombies. Allez à droite dans le village et, à l'intersection, tournez à gauche. Avancez sur la route en faisant attention aux ennemis qui arrivent par le coté droit de la route. Tournez ensuite à gauche et nettoyez le jardin du grand bâtiment.

Allez à gauche de ce bâtiment et montez sur l'échafaudage. Entrez par la fenêtre et descendez par le trou. Eliminez les mort-vivants et allez vers le hall. Fouillez ce bâtiment pour prendre des armes et des munitions ensuite allez à l'étage. Allez au balcon qui se trouve à l'arrière et utilisez la mitrailleuse pour neutraliser les zombies qui se trouvent en bas. Descendez, prenez le kit de soin et faites le plein de munitions. Allez vers le grand portail et utilisez la radio qui se trouve à gauche pour demander les secours.

Restez ensuite près du tas de munitions et repoussez les vagues d'ennemis qui arrivent. Protégez vos amis et ne laissez aucun d'eux à terre pour qu'ils puissent vous aider en cas de besoin. Après chaque vague de zombies, allez vers le tas de munitions et faites le plein. Quand la dernière vague composée de deux Tanks arrive, dispersez-vous pour que ces derniers ne poursuivent qu'un seul d'entre vous. Concentrez ensuite vos tir sur un Tank à la fois pour l'éliminer et diminuer la menace. Quand le portail est détruit, avancez vers le bateau en vous assurant que vos amis ne sont pas à terre et qu'ils vous suivent. Traversez l'eau et montez dans le bateau pour quitter cet endroit.

La paroisse

Chapitre 1 : Front de mer

Une fois sur le quai, prenez une arme et montez par le chemin de gauche. Avancez et éliminez les zombies qui portent des protections. Eliminez les groupes d'ennemis qui sortent de la petite porte d'en face et entrez par cette dernière. Avancez à gauche ensuite tournez à droite en éliminant les créatures en chemin. Entrez dans l'allée qui se trouve à droite et abattez les zombies et le Boomer qui se trouvent dans la cour. Avancez à gauche et entrez par la porte. Avancez dans la cuisine et éliminez le Hunter et le Jockey puis sortez par l'avant du restaurant. Ne tirez pas sur les voitures pour ne pas déclencher les alarmes qui attirent la horde de zombies. Allez à gauche et exterminez ceux qui sautent par-dessus le grillage puis entrez dans l'abri qui se trouve à gauche.

Chapitre 2 : Le parc

Sortez de l'abri et neutralisez les ennemis qui vous attendent dans la rue. Allez à droite et montez les marches pour atteindre le parc. Entrez dans le parc par la droite et avancez jusqu'à la statue. Eliminez le Charger et le Tank ensuite sortez par l'arrière du parc. Allez à gauche et entrez dans l'allée qui se trouve à droite pour atteindre l'autoroute. Allez à gauche en éliminant les zombies en chemin et entrez dans la caravane. Fermez la porte derrière-vous, soignez-vous puis ouvrez la deuxième porte. Courez dans le chemin indiqué par les flèches marquées au sol.

Eliminez les hordes de zombies qui vous attaquent de tous les cotés et prenez les munitions et les armes qui se trouvent en chemin. Montez ensuite les deux échelles et coupez l'alarme pour arrêter le flux d'ennemis. Descendez ensuite et entrez dans la station de bus. Sortez par l'avant de la station et avancez à droite. Eliminez les zombies et allez dans la petite rue à droite pour atteindre une autre zone de la station. Repérez l'abri qui se trouve au fond et rejoignez-le. Entrez et fermez la porte.

Chapitre 3 : Cimetière

Quittez l'abri et allez à gauche en avançant sous l'autoroute. Tournez ensuite à droite et éliminez les mort-vivants. Suivez la route et neutralisez le Charger avant qu'il ne vous touche. Avancez jusqu'à la dernière maison et montez en empruntant l'escalier qui se trouve à gauche. Entrez par la porte et ramassez les armes et les munitions. Sortez et

avancez dans le balcon pour faire le tour de la maison et descendre de l'autre coté de la rue. Avancez jusqu'au grillage et contournez-le en allant à gauche. Eliminez le Charger qui arrive et continuez d'avancer. Marchez jusqu'au bout de la route et montez les marches de la maison qui se trouve à droite. Tuez le Spitter en chemin et entrez dans la dernière chambre, à gauche. Eliminez ses occupants et sortez par le trou qui se trouve dans le mur. Sautez en bas, éliminez les zombies et allez à gauche.

Entrez dans la maison en ruine et éteignez vos lampes pour ne pas effrayer la Witch. Montez à l'étage, ramassez les munitions et les armes ensuite descendez par le trou. Sortez par l'arrière et éliminez le Charger. Montez à l'échelle qui se trouve à droite pour atteindre le toit de la caravane. Restez en haut pendant un moment pour repousser les zombies qui essayent de vous atteindre. Descendez ensuite et allez à gauche pour entrer par le trou qui se trouve dans la maison. Suivez le couloir et sortez par la porte principale. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Avancez tout droit et éteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. La bouche de sortie se trouve tout droit. Montez à l'échelle et prenez votre arme de corps à corps si vous le voulez. Vous ne devez pas tirer sur les voitures pour ne pas attirer les zombies. Avancez ensuite sous le pont et éliminez le Tank et le Charger. Approchez-vous de l'échelle et explosez le Boomer. Montez ensuite sur le pont et allez vers l'ambulance pour vous soigner. Après l'explosion du pont, avancez et descendez à gauche. Eliminez les zombies et avancez dans le cimetière. Eliminez les groupes de mort-vivants et ramassez les objets qui se trouvent devant les cryptes. Neutralisez les Chargers et les Smokers qui infestent le cimetière. Avancez entre les cryptes jusqu'à atteindre l'avant du cimetière. Quittez ce dernier et éliminez les zombies. Allez à droit et entrez dans le bâtiment. Sautez par-dessus le comptoir et entrez dans l'abri.

Chapitre 4 : Quartier français

Sortez de l'abri et avancez pendant que l'armée bombarde la zone. Eliminez les ennemis et entrez dans le bâtiment qui se trouve au fond. Montez à l'étage et sortez dans le balcon. Restez dans ce dernier pour avoir une meilleure vue sur les zombies et canardez-les.
Sautez ensuite en bas et allez à gauche. Tuez le Tank et entrez dans le dernier bâtiment, à droite. Montez à l'étage et allez à gauche. Sautez en bas et sortez par le garage. Eliminez le Spitter et avancez dans la ruelle qui se troue à gauche. Entrez par l'arrière du bâtiment qui se trouve à droite et montez au dernier étage en éteignant la torche pour éviter la Witch. Sortez ensuite dans le balcon et dégommez les zombies qui se trouvent à l'extérieur et ceux qui sont sous vos pieds. Sautez en bas et allez démarrer le tracteur pour qu'il tire le char.

Revenez en haut en montant les escaliers et passez sur le toit qui se trouve près de l'échafaudage. Repoussez les hordes d'ennemis jusqu'à ce que le char se place entre les deux immeubles et forme un pont. Traversez ce pont et neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le nouveau bâtiment. Descendez et sortez par la porte arrière. Avancez dans l'allée et entrez dans un autre bâtiment. Eliminez le Spitter et ouvrez l'armoire à pharmacie pour prendre un kit de soins. Sortez dans la rue et allez à gauche. Eliminez le Charger et entrez dans le dernier bâtiment, à droite. Evitez la Witch et montez à l'étage. Eliminez le Boomer ensuite sortez dans le balcon et sautez dans l'allée située à gauche. Avancez vers le pont et nettoyez les environs. Eliminez le Spitter et passez à gauche sous le pont. Tournez à droite et courez vers l'abri.

Chapitre 5 : Pont

Escaladez l'échelle et sortez de l'abri. Approchez-vous du cadavre et utilisez la radio.

Vous devez abaisser le pont et le traverser pour atteindre l'hélicoptère qui viendra vous chercher de l'autre coté. La traversée du pont sera rude puisque vous n'aurez aucun répit avec toutes les hordes d'ennemis qui vous attaquent. La meilleure tactique est de rester toujours groupés pour repousser tous les zombies. Tirez sans arrêt sur les ennemis qui foncent sur vous.

Vous trouverez des munitions et des armes le long de la route. Avancez alors entre les camions et dégommez les créatures. Eliminez les Jockeys et les Spitters et continuez votre route. Evitez de tomber dans les trous ou d'être poussé par les ennemis hors du pont. Vous pouvez monter sur les camion-citernes pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Avancez entre le camion blanc et la voiture où se trouve un tas d'armes. Refaites le plein de munitions ou changez d'arme ensuite montez la parcelle de route défoncée qui se trouve à droite.

Avancez ensuite à gauche pour éviter le trou et prenez les munitions qui se trouvent près du camion militaire. Descendez ensuite à droite vers la route qui est en bas et continuez votre extermination de zombies. Descendez sur la route et prenez les munitions qui se trouvent derrière le camion situé à gauche. Avancez ensuite sur la voie de droite pour apercevoir un Tank qui arrive vers vous. Commencez à tirer sur ce zombie et évitez les projectiles qu'il vous lance. Evitez aussi de rester derrière une voiture quand il s'approche de vous pour qu'il ne vous la pousse pas dessus.

Continuez à tirer sur ce monstre en restant près de vos amis pour venir à bout de cet ennemi. Eliminez aussi le Charger qui arrive par derrière. Continuez d'avancer et éliminez la nouvelle horde d'ennemis qui foncent sur vos. Prenez ensuite les munitions qui se trouvent à l'arrière du camion situé à droite. N'oubliez pas de vous soigner si nécessaire. Avancez ensuite à gauche et montez sur le camion citerne muni d'une échelle. Sautez vers la route et continuez votre avancée. Descendez sur la route d'en bas pour voir l'hélicoptère arriver. Avancez alors et prenez la sortie de droite. Affrontez la plus grande attaque de zombies, attirés par le bruit de l'hélicoptère. Eliminez aussi le Tank et assurez-vous qu'aucun de vos amis ne soit à terre avant d'embarquer dans l'hélicoptère et quitter cet enfer une fois pour toutes.

BIEN COMPRENDRE LES TECHNIQUES DES INFECTÉS SPÉCIAUX

Certains se demanderont comment utiliser comme il faut les infectés, suivez attentivement.

Le Hunter

Le Hunter est un infecté pouvant sauter loin et haut. Pour bien attraper un des survivants, il vous faudra monter sur un toit (non loin des survivants de préférence), et attraper le dernier personnage de la troupe. Vous aurez plus de chances de faire davantage de dégâts.

La Spitter

La Spitter (ou long cou) est une infectée pouvant cracher un liquide acide. Pour pouvoir infliger considérablement de dégâts, montez en hauteur et anticipez le mouvement des survivants. Essayez de bien viser.

Le Smoker

Le Smoker est un infecté possédant une très grande langue. Le smoker attaque à distance, il faut suivre le même procédé que le Hunter : montez sur un toit et attrapez le dernier survivant de la troupe pour pouvoir l'étrangler.

Le Charger

Le Charger est redoutable, il vous suffit d'apparaître derrière toute l'équipe adverse pour foncer et mettre à terre toute l'équipe entière. Essayez de prendre un survivant un peu à la traîne ou affaibli et emmenez-le loin de son groupe. Vous aurez de grandes chances de le tuer.

Le Jockey

Le Jockey est un infecté pouvant être redoutable s'il est bien utilisé. Pour pouvoir mettre à terre un survivant, cherchez le plus faible d'entre eux et attendez-le caché derrière un obstacle. Il vous suffira de lui sauter dessus et l'emmener loin des siens pour le mettre à terre.

Le Boomer

Le Boomer est sans doute l'un des infectés les plus importants. Il vous sera d'une grande aide lors d'une horde. Pour pouvoir l'utiliser comme il se doit, apparaissez près des survivants et essayez d'être discret. Vomissez-leur dessus, ils seront en mauvaise posture.

Le Tank

Le Tank est l'infecté le plus puissant du jeu pouvant être jouable aléatoirement. Pour commettre d'avantages de dégâts, foncez sur les survivants et cognez-les ou envoyez-leur des objets pour les mettre à terre. N'ayez crainte, le tank possède beaucoup de vie. Un conseil, évitez les flammes, les cocktails Molotovs.

BIEN CONTRÔLER LE TANK

Voici 3 petites astuces vous permettant de bien contrôler le Tank :

1- Toujours attaquer les survivants les plus faibles, ce sont ceux qui courent le moins vite, ils seront donc plus facile à avoir.

2- Évitez à tout prix le feu des cocktails molotovs. Le feu endommage sérieusement le Tank.

3- Ne pas toujours foncer sur les survivants, essayez d'attendre le moment ou l'endroit idéal pour une attaque (ex : sur le toit d'un immeuble, face à une fenêtre...).

4- Le lancer de rocher : pour pouvoir atteindre votre cible, il vous suffit tout simplement de bien anticiper le mouvement de l'adversaire. Généralement, celui-ci tourne autour de vous ou bien recule. La technique est d'anticiper, sans ça vous n'y arriverez pas.

Left 4 Dead 2 : The Passing

© Valve 2010

LISTE DES SUCCÈS

Porteur de flambeau (20)

Terminez la campagne Le passage.

Trouble-fête (30)

Charger, attrapez un survivant et envoyez-le s'écraser contre 8 chaises sur le lieu du mariage.

Gâchette facile (20)

Avec votre M60, tuez 25 infectés sans relâcher la gâchette.

Profanateur (25)

Récupérez 10 éléments perdus par un survivant déchu.

Souverain mutant (30)

Jouez dans les 6 modes de mutation.

Balle ! (25)

Décapitez 18 infectés à l'aide du club de golf.

Chante, la mort chante (20)

Passez la nouvelle chanson des Midnight Riders sur un juke-box.

Sois un homme ! (30)

Tuez un Tank en faisant uniquement appel aux survivants du jeu original.

Chasse au trésor (20)

Ouvrez 5 malles.

Port de collecte (30)

Jouez 5 parties complètes en mode Collecte sur le port.

Legendary

© Gamecock Media Group / Spark Unlimited 2008

SUCCÈS

J'ai les bull (1)

Survivez à la double attaque du minotaure dans l'épisode 8

Et vous appelez ça sécurité ? (5)

Désactivez le verrou électrique dans l'épisode 1

Tu connais un bon serrurier ? (5)

Frayez-vous un chemin hors du Web café avec la hache d'incendie dans l'épisode 1

Voyeur (5)

Espionnez l'Ordre de Pandore pendant qu'ils mettent un loup-garou en cage dans l'épisode 4

Mort au soda ! (5)

Créez une rampe avec le distributeur de sodas grâce à votre pistolet dans l'épisode 1

Pompier (5)

Eteignez le feu qui embrase la porte avec la vanne dans l'épisode 1

Un truc collé sous le pied (5)

Faites-vous marcher dessus par le golem dans l'épisode 3

Promenade digestive (5)

Commencez et terminez une partie multijoueur avec classement

Cadre dynamique (10)

Déverrouillez la sortie de l'entrepôt dans l'épisode 2

La fée électricité (10)

Trouvez le commutateur électrique qui éliminera l'Ordre de Pandore dans l'épisode 2

La revanche de Maître Soda (10)

Echappez à la salle des distributeurs occupée par les Nari dans l'épisode 3

Sac à gerbe (10)

Détruisez la reine des araignées de sang dans l'épisode 4

Doctorat (10)

Effectuez toutes les expériences du labo du quartier général du Conseil dans l'épisode 6

Structure pas aux normes (10)

Forcez la grue à lâcher des poutrelles métalliques dans l'épisode 7

Coupure d'électricité (10)

Coupez le courant dans l'avant-poste de l'Ordre de Pandore dans l'épisode 7

Je te retrouverai ! (10)

Libérez Vivian maintenue en captivité dans l'épisode 8

L'as du tir (10)

Utilisez les 8 armes à jet en mode 1 joueur au moins une fois

La bonne arme au bon endroit (10)

Utilisez toutes les armes disponibles dans une partie multijoueur avec classement

Moitié vide ou moitié plein ? (10)

Remplissez 50% de la récolte d'Animus de votre équipe dans une partie 4v4 avec classement

Boucherie (15)

Tuez 25 ennemis avec la hache d'incendie en mode 1 joueur

Maître de l'animus (15)

Utilisez la force du Pouls de l'Animus 10 fois

Bricoleur (15)

Utilisez l'Animus pour modifier la fréquence de l'appareil de contrôle Aniform en mode 1 joueur

Quand le jazz est là ! (15)

Examinez toutes les affiches du "Great Langtini" qui jonchent Times Square dans l'épisode 3

Jack et le haricot (15)

Détruisez le golem dans l'épisode 3

Le pacte des loups (15)

Tuez le premier loup-garou alpha dans l'épisode 4

Lâchez la vachette ! (15)

Obligez le minotaure à détruire le mur entier du cimetière dans l'épisode 5

10 pièces par tête (15)

Tuez les griffons qui volent bas dans l'épisode 6

Vous avez de la moutarde ? (20)

Terrassez le minotaure dans l'épisode 5

Rat de bibliothèque (20)

Rassemblez la moitié des messages des PDA

Gardien de zoo (20)

Tuez 10 loups-garous dans une partie multijoueur avec classement sans vous faire tuer

Chasseur de primes (25)

Tuez 10 joueurs ennemis dans une partie multijoueur avec classement sans vous faire tuer

Je n'aime pas l'ornithologie (25)

Tuez le Griffon dans l'épisode 5

Chef de meute (30)

Tuez le plus grand nombre d'ennemis au cours de 10 parties multijoueur avec classement à la suite

Survivant (30)

Survivez à une partie multijoueur 4v4 sans vous faire tuer

Le facteur (40)

Rassemblez tous les messages des PDA

Vétéran de guerre (45)

Participez à 200 parties multijoueur avec classement

Roi de la jungle (50)

Gagnez 50 parties multijoueur avec classement

La garderie pour chiots (50)

Terminez la partie de niveau Facile

Le contrôle de la bête (70)

Terminez la partie de niveau Normal

La loi de la jungle (90)

Terminez la partie de niveau Difficile

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (14)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Lego Batman 2 : DC Super Heroes

© Warner Bros Games / Traveller's Tales 2012

CODES DE TRICHE

Ces codes sont accessibles via la section dédiée du menu Pause.

4LGJ7T	**Coeurs supplémentaires**
5KKQ6G	**Détecteur de briques rouges**
74EZUT	**Pièces x2**
7TXH5K	**Switch bonus**
95KPYJ	**Sbire de Double-Face**
9ZZZBP	**Sbire du Joker**
BCT229	**Kart de Mr. Freeze**
BDJ327	**Bruce Wayne**
BJH782	**Acolyte du Pingouin**
BTN248	**Sous-marin du Pingouin**
BWQ2MS	**Déguisements**
C79LVH	**Moto d'Harley Quinn**
CCB199	**Le Joker (tropical)**
CHP735	**Hélicoptère du port**
CRY928	**Sbire de l'Homme-mystère**
CWR732	**Hélicoptère de police**
DDP967	**Commissaire Gordon**
DUS483	**Camion de poubelles**
DWR243	**Employé de zoo**
EFE933	**Camion blindé de Double-Face**
GCH328	**Hélicoptère**
GTB899	**Sbire de Poison Ivy**
HAHAHA	**Jet de l'Homme-mystère**
HGY748	**Poissonnier**
HJK327	**Sbire du Clown**
HKG984	**Tireur d'élite**
HPL826	**Moto de Catwoman**
HS000W	**Planeur du chapelier fou**
HTF114	**S.W.A.T.**
ICYICE	**Iceberg de Mr. Freeze**
JCA283	**Chapelier Fou**
JFL786	**Scientifique**
JKR331	**Batgirl**
JN2J6V	**Super Construction**
JRY983	**Officier de police**
JUK657	**Van du Joker**
JXN7FJ	**Vigne**
KJL832	**Voiture de police**
KJP748	**Homme de main du Pingouin**
KNTT4B	**Bat-Tank**
LEA664	**Jet privé de Bruce Wayne**
LJP234	**Moto de police**
LRJAG8	**Détecteur de Minikit**
M1AAWW	**Catwoman (classique)**

M4DM4N	**Bateau à vapeur du Chapelier Fou**
MAC788	**Van de la police**
MBXW7V	**Détecteur de briques d'or**
MKL382	**Militaire**
MNZER6	**Attraction de pièces**
MVY759	**Nightwing**
NAV592	**Marin**
NJL412	**Acolyte de Freeze**
NJL412	**Yéti**
NKA238	**Homme de main du Pingouin**
NYU942	**Man-Bat**
PLB946	**Garde de sécurité**
PLC999	**Bateau de police**
Q285lk	**Sbire de l'homme-mystère**
RDT637	**Camion d'Harley Quinn**
RYD3SJ	**Détecteur de danger**
TPGPG2	**Impossible de tomber**
TPJ37T	**Pièces des personnages**
TTF453	**Sous-marin de Robin**
UTF782	**Homme de main du Joker**
V9SAGT	**Policier**
VJD328	**Navire de police**
W49CSJ	**Lexbot**
XEU824	**Acolyte de l'Homme-mystère**
XVK541	**Freeze Girl**
YUN924	**Acolyte du Joker**
ZAQ637	**Alfred**
ZHAXFH	**Beep Beep**
ZQA8MK	**Sbire du Mime**
ZXEX5D	**Régénérateur de coeurs**

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 - Poursuite au Théâtre

Commencez par prendre vos marques avec Batman et Robin en éliminant les larbins du Joker qui terrorisent les spectateurs. Avancez vers la scène et construisez un escalier à l'aide des briques Lego posées au sol. Esquivez le marteau d'Harley, gardez vos distances et assommez-là à coup de batarang.

Sentant la défaite approcher elle s'enfuira par la trappe. Poursuivez-là. Une fois en bas, sauvegardez la partie afin d'ouvrir la grille. Explorez la pièce et sortez le Sphinx de sa cachette en frappant l'instrument de musique situé sur au fond de la salle sur la gauche. Dans la salle suivante, utilisez le grappin pour escalader les parois.

Une fois en bas, fabriquez la combinaison détectrice et utilisez-là pour pouvoir éliminer le garde sans vous faire repérer par la caméra. Positionnez-vous sur la marque blanche au sol, utilisez le pouvoir de détection de la combinaison. Assommez le Sphinx en actionnant les leviers situés au-dessus de sa tête.

Une fois l'homme mystère mis hors d'état de nuire, construisez le charriot élévateur et montez à l'étage. Fabriquez la combinaison acrobate de Robin et activez-là. Utilisez les nouvelles capacités de Robin pour rejoindre l'étage.

Une fois en haut fabriquez la pièce nécessaire afin que Batman puisse rejoindre Robin. Prenez le contrôle de Batman et

utilisez la combinaison invisible pour passer discrètement dans la salle du fond afin de construire la pièce dont Robin a besoin pour faire descendre la plateforme où se trouve Double-Face.

Mettez Double-Face au tapis. Le Joker ne tardera pas à se mettre en travers de votre route. Quand le Joker immobilise l'un de vos personnages, utilisez l'autre pour le frapper. Une fois sérieusement mis en difficulté le Joker ira se réfugier en haut d'une caméra. Utilisez la combinaison de Batman pour voir à l'intérieur du tableau électrique et provoquer un court-circuit et le faire chuter. Il vous suffira ensuite de monter sur la plateforme et de construire la pièce Lego pour quitter les lieux.

Chapitre 2 - Port de Refuge

Une fois dans la rue, dirigez-vous vers la pièce Lego signalée par le marqueur jaune sur la carte. Détruisez les briques pour récupérer la combinaison détectrice de Batman, elle vous servira à ouvrir le container renfermant le costume de Robin.

Utilisez la combinaison d'acrobate de Robin que vous venez d'obtenir pour diriger la grue et extraire un coffre. Montez le terminal informatique et utilisez-le pour demander à Alfred de vous envoyer l'hélicoptère de Robin.

Pour qu'il puisse fonctionner l'hélicoptère doit être réparé. La première pièce se trouve juste à côté de l'hélicoptère.

Pour récupérer la seconde vous devrez escalader le mur en utilisant les compétences de Robin.

La dernière pièce pourra être récupérée plus loin dans les hauteurs grâce aux pouvoirs combinés de Batman et Robin.

Une fois l'hélico en étant de marche, vous pourrez vous lancer à la poursuite du Joker. Vous devrez à la fois éliminer les sbires, tirer sur les missiles, et dès que possible tirer sur le Joker. Alternez entre les véhicules pour éviter de vous faire submerger.

Une fois que vous aurez réussi à stopper le Joker, il vous faudra l'affronter sur la terre ferme. Détruisez les briques du tractopelle devant le parc d'attraction à l'aide d'une bombe afin de fabriquer un canon. Utilisez-le pour frapper le Joker (actionnez la poignée orange)

Montez le visage de clown à droite à côté de l'entrée afin de pouvoir construire un mur bleu praticable pour Robin.

Une fois au-dessus de la porte d'entrée, faites coulisser les deux barres de fer pour les faire retomber plus bas sur le Joker. Détruisez le lance-roquette de l'auto-tamponneuse à l'aide d'une bombe, enlevez les deux protections bleues et posez une dernière bombe afin de détruire totalement le véhicule.

Il ne vous restera plus qu'à assembler un marteau géant pour assommer le Joker et le mettre définitivement hors d'état de nuire.

Chapitre 3 - Singeries à l'Asile d'Arkham

Prenez le contrôle de la Batmobile grâce au terminal et testez l'armement sur les pylônes répartis autour de la zone. Rejoignez ensuite la Batcave (suivre les balises bleues sur la route). Arrêtez-vous au niveau du batsignal et activez le terminal.

Après la cinématique, rejoignez le pont pour activer le centre de contrôle de la Ligue des Justiciers. Sélectionnez la balise et les marques bleues pour rejoindre la prison asile d'Arkham.

Activez le terminal pour monter le pont levis et pouvoir entrer dans l'asile. Pour rattraper Catwoman, il vous faudra récupérer les costumes de Robin et de Batman. Commencez brisez les colonnes vertes avec le batarang pour pouvoir monter les pièces Lego sur votre gauche. Utilisez ensuite les compétences Batman pour tirer le levier et libérer le signal du costume d'acrobate de Robin. Utilisez le bâton d'acrobate pour traverser l'égout, rejoignez l'autre côté du mur pour monter le signal combinaison de Batman.

Il vous suffira ensuite de monter les pièces placées le long du mur pour que Batman puisse vous rejoindre. Pour faire chuter Catwoman, brisez la grille d'acier et la statue Lego argentée avec une bombe. Une fois hors d'état de nuire, c'est Double Face qui fera des siennes. Poursuivez l'exploration jusqu'à trouver le costume chauve-souris pour Batman. Brisez des éléments en verre pour stopper le camion de double-face (utilisez la bulle de Robin pour dégager le batsignal coincé dans le mur.

En poursuivant votre exploration, vous verrez apparaître la foreuse de Bane. Explorez le labyrinthe et actionnez les deux leviers à côté de la fontaine pour récupérer la combinaison antigel de Robin.

Gelez l'eau sur les parois pour pouvoir circuler sur les murets. Récupérez la super-combinaison de Batman afin de pouvoir briser la statue en argent située non loin de là. Gelez le liquide qui s'échappe à l'aide de la lance de Robin pour faire dévier la foreuse de sa course.

Chapitre 4 - Mission dans l'asile

Retrouvez le Commissaire Gordon dans la cour puis pénétrez dans l'asile. Récupérez la combinaison anti-radiations de Robin pour éteindre les flammes qui vous empêchent de progresser. Grâce à la combinaison de Robin, vous pourrez empruntez le passage sous l'eau et faire remonter le costume Anti-Choc pour Batman.

Stoppez les générateurs qui alimentent les hélices avec Batman afin que Robin puisse continuer à explorer la fosse immergée. Avec Batman, montez la pièce Lego permettant d'ouvrir le sas pour Robin.

Une fois revenu à la surface avec Robin, utilisez la lance anti-périls pour activer le mécanisme frappé du logo " eau " afin de faire descendre l'escalier.

Activez le terminal au premier étage et grimpez la paroi. Après avoir éliminé quelques sbires, brisez le décor afin de découvrir le costume antigel de Robin qui vous permettra de geler les deux jets d'eau et la paroi.

Une fois de l'autre côté, fermez la vanne d'air gelé afin que Batman puisse passer. Il vous faudra ensuite escalader les parois avec Robin jusqu'à atteindre le terminal situé dans la cellule de droite. Gelez la paroi murale afin de permettre à Batman de passer et de court-circuiter le terminal.

Après avoir emprunté l'ascenseur, vous apercevrez furtivement l'Epouvantail mais les caméras de sécurité vous empêcheront de le poursuivre. Activez les écrans de vidéo surveillance avec Batman et utilisez le costume Acrobate de Robin pour enclencher le mécanisme situé au centre de la pièce. Gérez le déplacement de la caisse qui contient combinaison détectrice de Batman vous aidant des écrans de surveillance (le plan est sur l'écran du bas).

Equipé de la combinaison détectrice, vous pourrez désactiver les caméras afin que Robin puisse vous suivre et éteindre les flammes avec sa combinaison antigel. Utilisez la fonction détectrice de la combinaison de Batman pour lever le pont et permettre à Robin d'actionner le levier.

Vos devrez ensuite résoudre une deuxième énigme à l'aide de Batman. Activez les modules électriques derrière la porte pour faire circuler le cylindre. Le combat contre l'Epouvantail pourra alors débuter.

La première phase ne vous posera aucune difficulté : tuez les sbires et attaquez l'épouvantail dès que possible. Au bout de la 3ème cartouche de gaz, la visibilité sera très fortement réduite. Tournez les vannes de chaque côté de la pièce afin de permettre à l'un des personnages d'accéder aux leviers du premier étage.

La dernière phase du combat pourra alors débuter. Rester invisible avec Batman vous permettra d'achever l'Epouvantail très rapidement et sans aucune difficulté.

Retrouvez Gordon à l'extérieur. Le cambriolage de l'usine chimique sera bien évidemment votre prochaine mission.

Chapitre 5 - Une crise chimique

Suivez les marqueurs bleus pour vous rendre à l'entrée de ville. Utilisez la combinaison anti-choc pour ouvrir la grande porte.

Continuez votre route jusqu'à atteindre l'usine Ace Chemicals. Une fois à l'intérieur, votre mission sera de récupérer 5 fioles de produits chimiques. Utilisez la combinaison anti-radiations de Robin pour récupérer le premier échantillon situé sur la corniche.

Dans la salle suivante, nettoyez le batsignal à l'aide de la lance anti péril (remplissez le réservoir avec de l'eau en plongeant dans le bassin). Prenez le contrôle de Batman pour désactiver le champ de force et récupérer le second échantillon.

Nettoyez la salle suivante (toujours à l'aide de la lance de robin) pour obtenir le costume aimant. Utilisez-le pour grimper sur la corniche et accéder au 3ème conteneur de produits chimiques.

Poursuivez votre route jusqu'à la plateforme suivante. Progressez en sautant sur les barils en mouvement pour vous déplacer de plateforme en plateforme puis ramenez les barils bleu à vous pour pouvoir atteindre le 4ème réservoir.

Une fois la combinaison de Robin récupérée, transvasez les produits chimiques dans les réservoirs à l'aide de la lance (en fonction des couleurs). Après avoir éliminé les quelques ennemis, videz la cuve centrale afin de libérer l'accès au 5ème et dernier réservoir.

Sauvegardez la partie si nécessaire et activez la citerne au fond de la salle afin que Robin puisse nettoyer les lieux et éteindre les flammes. Utilisez sa combinaison d'acrobate pour traverser la salle et actionner le pont pour que Batman puisse passer.

Ouvrez les sas pour récupérer la super-combinaison de Batman qui vous permettra d'ouvrir la grille située un peu plus loin. Les capacités de Robin vous permettront de progresser tout en libérant le passage pour Batman. Progressez dans les hauteurs en détruisant les pièces argentées avec Batman.

Détruisez le décor pour monter le mécanisme au centre de la salle. Déplacez la souris sur l'écran face à vous en utilisant la bulle de Robin. Cliquez sur le pistolet en haut à gauche, sur le visage du Joker puis sur le pistolet de droite. Cette action permettra de couper les vannes de gaz sur la corniche.

Grimpez dans la cage d'ascenseur avec Robin. Une fois que vous aurez traversé par les airs grâce au double saut de Robin, actionnez le mécanisme pour que Batman puisse vous rejoindre. Récupérez la combinaison anti-choc de Batman puis remontez grâce à la poignée.

Ouvrez la grille grâce à Batman et utilisez la perche de Robin pour traverser la salle. Utilisez chacun des personnages pour baisser les leviers et ramener la caisse à côté de la soupape.

Dans la salle suivante, vous pourrez bénéficier de l'aide de Superman. Prenez le contrôle de ce nouveau personnage pour actionner la poignée située sur la corniche. Gelez l'eau qui se déverse afin de pouvoir escalader la paroi avec tous les personnages. Une fois en haut, cassez l'armoire pour récupérer la super-combinaison de Batman qui vous permettra de briser la grille renfermant celle de Robin.

Utilisez la vision laser de Superman pour ouvrir les vannes derrière le mur afin que Robin puisse déverser les produits chimiques dans les tuyaux adéquats grâce à sa lance. Utilisez ensuite le souffle de gel de Superman pour transformer les jets d'eau en plateformes pour que les 3 personnages puissent progresser.

Enfilez la combinaison anti-choc de Batman, traversez le champ de force électrique et désactivez-le. Utilisez la vision laser de Superman pour découper les plaques dorées et éteindre les flammes qui empêchent les autres personnages de progresser. Pour pouvoir poursuivre, gelez la seconde chute d'eau. Il ne vous restera plus qu'à court-circuiter l'ascenseur grâce à la combinaison anti choc de Batman.

Prenez le contrôle de Batman pour traverser le champ électrique. Brisez les deux blocs dorés avec le laser de

Superman afin que Batman puisse accéder à la plateforme. Retournez ensuite récupérer la super-combinaison afin de détruire les deux pylones gris.

Chapitre 6 - Signature chimique

Une fois à l'extérieur, sautez dans la Batmobile et lancez-vous à la poursuite du fourgon blindé. La carte ne vous fournira pas d'indication utile, contentez-vous de suivez les marqueurs bleu au sol pour rejoindre le fourgon (la cinématique ne se déclenchera que si la batmobile se trouve à l'arrière du fourgon. S'ensuivra une séquence rail-shooter où vous devrez à la foi détruire l'armement du fourgon mais également les hélicoptères ennemis.

Une fois dans le fourgon, éliminez les sbires de Lex et récupérez la combinaison aimant pour Robin. Vous pouvez effectuer une sauvegarde si vous le souhaitez. Utilisez l'aimant pour faire circuler la boule bleue vers la porte afin de faire apparaître les tuyaux praticables pour Robin. Libérez l'échelle pour Batman et faites coulisser le panneau bleu pour obtenir la combinaison détectrice de Batman.

Prenez le contrôle de Batman, activez l'invisibilité et montez sur le toit du fourgon. Désactivez la caméra de surveillance en détruisant le bloc Lego situé au-dessus des escaliers afin que Robin puisse vous rejoindre et détruire les blocs bleu qui freinent votre progression. Utilisez ensuite la vision détectrice de Batman pour court-circuiter le second panneau.

Utilisez le batarang pour éliminer les deux sbires en jetpack, vous obtiendrez ainsi la combinaison chauve-souris pour Batman. Planez jusqu'au générateur d'électricité et détruisez-le afin de libérer le passage pour Robin. Utilisez l'aimant de Robin pour détruire le panneau bleu et accéder au terminal. Profitez de la brèche ouverte par l'avion de Batman pour gagner l'étage inférieur.

Dans la salle suivante, vous devrez activer 3 leviers pour lever la protection du noyau d'énergie situé au centre de la salle. Le premier interrupteur est en bas sur la gauche. Pour désactiver le second utilisez la combinaison de Robin et montez sur la corniche. Prenez le contrôle de Batman pour désactiver le 3ème en vous déplaçant grâce au grappin.

Malheureusement, Joker et Lex trouveront un nouveau moyen pour vous fausser compagnie.

Chapitre 7 - Les intrus

Empruntez la moto de Robin pour rejoindre la batcave. Activez le panneau de contrôle et analysez la cryptonite fabriquée par le Joker. Les deux vilains feront irruption dans la Batcave. Vous ne pourrez pas attaquer le Joker et Lex de front. Utilisez le canon de la moto pour viser Lex Luthor. Une fois ce premier véhicule détruit vous obtiendrez la combinaison anti-choc pour Batman. Allez dans la salle de gauche pour débloquer le costume Acrobate de Robin qui vous permettra d'accéder à l'avion de Batman situé un peu plus loin.

Une fois à bord du véhicule, tirez à nouveau sur Lex. Libérez la rampe pour que Batman puisse accéder à sa super combinaison. Rejoignez la salle de droite, activez le mécanisme et tirez une nouvelle fois sur Lex à l'aide des canons du bateau de Batman.

Une fois de plus Superman viendra vous prêter main forte. Après avoir sauvegardé votre partie, utilisez la vision laser de Superman pour ouvrir la porte dorée. Utilisez le monte-charge pour grimper à l'étage supérieur. Utilisez ensuite le souffle gelé de Superman pour éteindre les flammes et pouvoir construire les échelles qui permettront à Batman et Robin d'avancer. Utilisez le grappin de Batman pour rejoindre la plateforme supérieure.

Servez-vous des capacités de Robin pour continuer à monter dans les étages supérieurs. Solidifiez la chute d'eau avec le souffle gelé de Superman. Une fois arrivé au dernier étage, détruisez la poignée argentée du sas en utilisant une bombe (avec Batman).

Utilisez la vision rayons X de Superman pour ouvrir le sas menant à la dernière salle. Empruntez le chemin de gauche pour récupérer la combinaison aimant de Robin qui vous permettra d'atteindre la plateforme suivante. Plus loin utilisez le grappin pour faire descendre l'échelle et accéder à la salle de contrôle. Utilisez la vision laser de Superman pour détruire le bloc doré. Dirigez Batman jusqu'à la plateforme située tout à droite, glissez le long du câble mis à nu pour

rejoindre Robin et Superman sur la plateforme centrale.

Cassez les briques argentées à coup de bombes et fabriquez le mécanisme à l'aide des briques légo découvertes. Pour pouvoir activer le mécanisme avec la bulle, il faudra que Robin soit équipé de sa combinaison acrobate. Reprenez le contrôle de Robin et retournez chercher son costume Acrobate à l'entrée de la salle. Suivez le même itinéraire que celui que vous avez emprunté avec Batman. Orientez le dinosaure Lego jusqu'à ce que la poignée soit accessible pour Batman.

Grimpez avec Batman, brisez le cristal qui obstrue la sortie à l'aide de plusieurs bombes pour permettre à Superman s'échapper.

Chapitre 8 - Destination Metropolis

En début de chapitre, prenez le contrôle de Superman et survolez le jardin botanique pour rejoindre le vaisseau de Lex Luthor. Alternez entre les différents personnages pour détruire l'arsenal du vaisseau de Lex ainsi que les hélicoptères des sbires. Dès que possible, utilisez superman pour détruire les canons et les plaques dorées.

Prenez le contrôle de Batman. Tout en évitant les barils, tirez les poignées rouge situées de chaque côté du vaisseau pour libérer les deux blocs dorés que Superman pourra détruire avec son laser. Détruisez les autres deux plaques situées en hauteur pour ouvrir la porte.

Tirez sur la poignée de l'hélicoptère avec le grappin pour éliminer le pilote. Détruisez la protection du panneau de contrôle sur la corniche de gauche à l'aide du batarang puis utilisez la vision de Superman pour désactiver le champ de force qui empêche Batman d'accéder à sa combinaison anti-choc.

Une fois le costume enfilé, vous pourrez charger la combinaison et faire fonctionner le plateau élévateur. Actionnez les deux leviers avec chacun des personnages pour ouvrir la porte. Découpez la plaque dorée, détruisez les blocs Lego disposés autour de pièce permettre à Superman d'ouvrir la poignée de la porte.

La salle suivante étant remplie de cryptonite, continuez la progression avec Batman. Utilisez le véhicule ennemi pour détruire le décor de la salle. Montez en priorité les pièces qui vous permettront de bloquer les écoutilles par lesquelles les sbires arrivent. Construisez les autres éléments Lego afin de récupérer une torpille. Une fois la torpille en place, détruisez la pièce jaune avec Superman pour la lancer sur la porte du fond.

Gelez les flammes Lego avec Superman pour pouvoir progresser. Fermez les deux sas ennemis avec Superman puis volez jusqu'au-dessus de la salle pour débloquer la combinaison chauve-souris de Batman qui vous permettra de détruire les plaques de verre Lego.

Empruntez les tuyaux d'aération pour rejoindre le toit. Il ne vous restera plus qu'à détruire la grande plaque de verre au centre de la pièce pour atteindre la salle de contrôle mais Joker et Lex parviendront une nouvelle à se faire la belle !

Chapitre 9 - Recherche et développement

Pour vous rendre chez Lex Luthor rapidement, prenez le contrôle de Superman et suivez le marqueur aérien jusqu'au déclenchement de la cinématique. Détruisez la structure dorée à l'étage pour forcer le robot réceptionniste à quitter sa cachette. Récupérez la combinaison de Batman et lancez des bombes sur le robot dès qu'il est étourdi afin de l'anéantir. Pour rejoindre l'étage supérieur, désactivez le système d'alarme avec Superman (connectez les tuyaux pour fermer le circuit électrique).

A l'étage, détruisez les briques argentées avec des bombes. Fabriquez le levier nécessaire à l'ouverture de l'ascenseur puis grimpez à l'intérieur. Détruisez ensuite les briques argentées et dorées pour obtenir la combinaison anti-chocs de Batman. Désactivez le champ de force puis récupérez la super combinaison pour détruire les blocs suivants et pouvoir actionner le tapis roulant. Lancez une bombe sur le tapis pour faire exploser les tuyaux et désactiver le champ de cryptonite.

Vous voici arrivé tout au fond de la salle. Découpez la porte dorée avec la vue laser de Superman et tirez le levier pour pouvoir accéder à l'ascenseur.

Cassez la brique dorée pour pouvoir récupérer la combinaison détectrice de Batman. Activez l'invisibilité et activez le levier protégé par la caméra de surveillance. Attendez que le tapis roulant se mette en marche puis appuyez sur le bouton poussoir sous la bulle verte pour éliminer le vaisseau ennemi. Répétez l'opération jusqu'à ce que les gardes brisent la vitre, vous laissant ainsi le champ libre pour monter à l'étage supérieur par la bouche d'aération.

Détruisez les briques dorées de part et d'autre pour couper l'arrivée de gaz cryptonien.

Au deuxième pylône, activez le levier pour permettre à Batman de progresser. Allez chercher la combinaison Chauve-Souris tout au fond de la salle. Revenez sur vos pas, et brisez la paroi en verre pour stopper le gaz.

Dans la dernière salle brisez le bloc Lego pyramidal avec Superman et positionnez-vous sur le bouton poussoir. Utilisez ce tremplin de fortune pour traverser la bulle de cryptonite avec Batman Chauve-souris. De l'autre côté, brisez la paroi de verre pour accéder à la salle de contrôle et désactiver le cristal de cryptonite. Découpez la plaque dorée et traversez le tunnel avec Superman.

Une fois de l'autre côté, éliminez les sbires et déverrouillez la porte avec la vision laser de Superman. Entrez dans la salle de contrôle, détruisez le décor pour fabriquer les sièges qui vous permettront de contrôler un mecha à distance.

Pour vaincre le robot adverse, esquivez ses charges et frappez-le lorsqu'il est étourdi.

Une fois le robot abattu, reprenez le contrôle de Batman et Superman. Pénétrez dans la salle de contrôle, brisez les parois de verre avec Batman et faites exploser la paroi dorée avec Superman.

Chapitre 10 - Les pieds sur terre

Dès la fin de la cinématique suivante, vous retrouverez Lex et Joker dans un mecha géant, bien décidés à vous anéantir une bonne fois pour toute. Poursuivez-les dans les airs en visant les pieds du robot pour le faire chuter au sol.

En plein combat, vous serez interrompu par un hélicoptère ennemi, utilisez le grappin pour faire tomber le pilote et détruire l'appareil. Eteignez les flammes avec le souffle de Superman puis récupérez la super combinaison de Batman. Utilisez les explosifs pour détruire les moteurs, puis les pouvoirs de Superman pour casser les pièces dorées sur les deux ailes du robot.

Chapitre 11 - Refuge souterrain

Superman ne pouvant plus voler, suivez les marqueurs au sol jusqu'à la bouche de métro du centre ville. Utilisez le rayon laser pour détruire le cadenas doré qui en bloquait l'accès. Une fois que vous aurez pénétré à l'intérieur la cinématique débutera. Lorsque vous traverserez la voie, le piège se refermera sur vous. Utilisez la super-force de Superman pour dégager le signal combinaison anti-choc de Batman et libérer la voie.

Prenez le contrôle de Batman pour activer le levier sur la voie et utilisez à nouveau Superman pour éteindre l'incendie qui vous empêche de progresser. Récupérez la super combinaison et brisez toutes les pièces Lego argentées. Reprenez la combinaison anti choc pour activer le terminal. Reprenez une nouvelle fois la super combinaison pour dégager la voie. Au fond du tunnel, utilisez le laser de Superman et avancez jusqu'à la salle suivante.

Brisez les pièces argentées pour récupérer la combinaison chauve souris de Batman. Brisez les parois en verre et utilisez le souffle de Superman pour transformer l'eau en paroi. Escaladez la paroi avec Batman et planez jusqu'à la plateforme située en face pour stopper le métro.

Utilisez le laser de Superman pour briser le bloc doré dans le tunnel. Montez la rampe arrière de la rame de métro et actionnez la poignée pour dégager la voie avec le super pouvoir de Superman.

Une fois cet obstacle passé, détruisez les briques et montez sur la plateforme de gauche. Planez avec Batman pour rejoindre l'autre côté de la voie. Vous pourrez ainsi casser le verre et libérer l'échelle qui permettra à Superman de couper l'alimentation avec sa vue Laser.

La main du Joker vous empêchera de poursuivre votre exploration en vous envoyant des salves de sbires. Utilisez le laser de Superman pour briser les pièces dorées tout en contrôlant Batman pour le couvrir.

Entrez dans la rame de métro et continuez à progresser en passant par les toits. Montez la combinaison anti choc en bout de rame et désactivez le champ de force afin que Superman puisse vous suivre. Il ne vous restera plus qu'à rejoindre la locomotive et stopper les moteurs.

Chapitre 12 - Le prochain président

Empruntez un véhicule et rejoignez le quartier de l'hôtel de ville. La cinématique se déclenchera dès que vous arriverez à proximité du robot Joker.

Utilisez les pouvoirs de Superman pour mettre à jour une vanne dans le mur de l'Hôtel de Ville, puis récupérez la super combinaison de Batman en détruisant les spots sous la grande affiche sur la gauche. Faites exploser la canalisation d'eau afin que Superman puisse la solidifier.

Grimpez et détruisez les briques dorées sur la corniche afin d'obtenir la combinaison anti-choc pour Batman. Elle vous permettra de poursuivre l'ascension vers le toit. Utilisez les pouvoirs de Superman et de Batman pour vous frayer un chemin jusqu'au bras du Robot Joker. Détruisez la fleur avec le laser Superman.

Une fois le Robot au Joker au sol. Reconstruisez l'hélicoptère avec les briques lego. Montez les escaliers sur la gauche pour récupérer la combinaison chauve-souris. Sautez de la plateforme et planez jusqu'à l'hélico pour en prendre le contrôle. Aveuglez le joker avec le faisceau lumineux.

Procédez de la même façon avec le projecteur situé sur la plateforme de droite. Vous aurez besoin de la combinaison chauve-souris pour briser le verre, et de la combinaison anti-choc pour prendre le contrôle du projecteur.

Une nouvelle fois aveuglé, le Joker chutera, vous pourrez tirer la poignée orange de la fleur à l'aide des super-pouvoirs de Superman.

Chapitre 13 - Instabilité du noyau

Suite à la cinématique, vous serez entraîné dans une folle course-poursuite avec ce qui reste du Robot Joker. Détruisez les éléments du décor pour blesser son coeur. Alternez entre la moto de Robin ou la Batmobile selon le type d'éléments que vous devrez détruire (missiles, blocs argentés, etc).

La chute du robot mettra fin à ce chapitre.

Chapitre 14 - Le défi de la tour

Foncez droit devant en direction de la Tour Wayne pour déclencher la cinématique. Votre première mission sera de rejoindre le haut de la tour. Prenez le contrôle de Cyborg pour faire tomber le conteneur bleu. Ouvrez-le en détruisant le cadenas doré. Utilisez ensuite le pouvoir de Green Lantern pour créer un pont avec les pièces vertes éparpillées.

Dans la salle suivante, tirez la poignée orange avec Cyborg et utilisez à nouveau le pouvoir de transformation de Green Lantern. Utilisez la combinaison Antigel de Robin pour geler la paroi. Dans la salle suivante, utilisez la lance réfrigérante le long des tuyaux pour permettre à Cyborg de progresser. Cassez les briques Lego dorées afin que Green Lantern puisse fabriquer un robot.

Grace au chemin fabriqué par le robot, Batman pourra récupérer sa super combinaison. Montez sur les décombres et détruisez la porte blindée à l'aide d'une bombe. Dans l'ascenseur, utilisez la lance réfrigérante de Robin pour éteindre

les flammes et activer le mécanisme gelé sur la paroi. Tirez la poignée à l'aide du grappin de Batman pour rejoindre l'étage supérieur.

Libérez la combinaison anti-choc de Batman en activant le mécanique gelé avec Robin. Continuez à progresser vers les hauteurs. Avec Batman, faites surchauffer les lignes électriques pour libérer des pièces vertes que Green Lantern pourra utiliser pour détruire l'hélice.

Une fois tout en haut de la tour, détruisez le décor et fabriquez un projectile avec le pouvoir de Green Lantern. Utilisez Cyborg pour ouvrir le sas qui renferme la combinaison anti-radiations de Robin. Nettoyez tous les déchets toxiques puis prenez contrôle de Cyborg pour actionner la poignée.

Empruntez le nouveau passage et électrocutez une dernière fois le Robot Joker en activant le terminal avec Batman. La confrontation avec le Robot sera alors inévitable. Détruisez les éléments du décor pour construire un canon. Alternez entre les tirs au canon et l'élimination des vagues de sbires jusqu'à ce que ce Green Lantern puisse achever une nouvelle construction.

Suivez le robot Joker dans sa chute. Evitez les missiles et les objets du décor. Sur le robot, éliminez les sbires et visez le Joker 4 fois avec le Batarang (attendez qu'il soit à découvert).

Chapitre 15 - L'héroïsme unifié

Approchez de la zone du crash pour lancer la cinématique. Il vous faudra ensuite avoir recours à toutes les compétences des membres de la ligue pour venir à bout du Joker. Commencez par détruire les caisses dorées avec Cyborg afin que Batman puisse équiper sa combinaison anti-choc. Prenez le contrôle de Batman pour activez le terminal dans la main ouverte du Joker. Utilisez ensuite le lasso et les capacités de vol de Wonder Woman pour libérer des briques vertes pour Green Lantern.

Prenez le contrôle de Cyborg pour découper la paroi puis de Wonder Women pour retirer les boulons à l'aide du lasso. Reprenez ensuite le contrôle de Cyborg pour retirer les pièces bleues grâce à son pouvoir magnétique. Une fois les deux bras du Joker détruits, vous aurez accès au costume de Robin acrobate. Plantez la perche de Robin dans l'épave du robot pour déverser d'autres briques vertes pour Green Lantern.

Le combat contre le Joker pourra alors véritablement commencer. Comme lors de votre première rencontre, il électrocutera les personnages qui s'approchent de lui. Alternez entre les personnages pour éliminer les sbires et le Joker.

Quand le Joker sera mis au tapis, Lex Luthor fera son apparition. Forcez-le à utiliser son rayon destructeur sur les 3 gros piliers noirs. Utilisez les débris pour construire un mécanisme bulle pour Robin. Visez Lex Luthor et touchez-le 4 fois pour détruire son robot. Il ne vous restera plus qu'à lui assener le coup de grâce pour mettre un terme définitif à la menace qui planait sur la ville de Gotham.

SUCCÈS

Poursuite au théâtre (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 1

Cacher un criminel (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 2

Singeries à l'Asile d'Arkham (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 3

Mission dans l'asile (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 4

La crise chimique (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 5

Signature chimique (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 6

Les intrus (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 7

Destination Metropolis (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 8

Recherche-développement (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 9

Les pieds sur Terre (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 10

Refuge souterrain (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 11

Le prochain Président (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 12

Instabilité du cœur (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 13

Le défi de la tour (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 14

Les Héros unifiés (25 G)

Termine mode Histoire, niveau 15

Citadin (35 G)

Récolte toutes les Briques dorées (Un joueur)

À moitié (50 G)

Atteins 50% (Un joueur)

La fin (70 G)

Atteins 100% (Un joueur)

Extra ! Extra ! (20 G)

Récolte toutes les Briques rouges (Un joueur)

Teste un Héros (20 G)

Teste un personnage customisé

Héros Minikit (20 G)

Utilise tous les véhicules Minikit

Construction d'équipe (50 G)

Déverrouille tous les personnages (Un joueur)

Super-héros (50 G)

Atteins Super-héros dans tous les niveaux (Un joueur)

Mon héros (50 G)

Sauve tous les Citoyens en danger (Un joueur)

Le duo dynamique (20 G)

Joue un niveau en mode co-op

La Ligue de Justice (20 G)

Déverrouille tous les personnages Ligue de Justice

Gotham en miniature (20 G)

Termine le niveau Bonus

Super-villain (20 G)

Déverrouille tous les boss (Un joueur)

Héros du métro (20 G)

Prends le Métro de Gotham City

Héros du combo (20 G)

Fais une mise-au-sol

La maison de Luthor (20 G)

Récolte 10.100.000.000 pièces (Un joueur)

Puissance femelle (20 G)

Déverrouille toutes les héroïnes et villaines (Un joueur)

Machines inférieures (20 G)

Vaincs n'importe quel LexBot avec Brainiac

C'est un oiseau, c'est un avion (20 G)

Vole avec Superman

La lumière de Green Lantern (20 G)

Vaincs Sinestro avec Green Lantern

Kal-El, dernier fils de Krypton (20 G)

Vaincs Zod avec Superman

Singeries (20 G)

Grimpe jusqu'en haut de la Tour Wayne sur le dos d'un gorille avec un personnage femme.

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

SUCCÈS

Le Jeune Prodige. (10)

Faire 20 backflips de suite avec Robin.

Un habitat bien naturel. (10)

Détruire tous les lampadaires dans le premier niveau du premier épisode.

Boule de cannon. (10)

Électrifier 30 personnages avec le buzzer électrifié du Joker.

Aller-retour. (10)

Détruire 10 objets d'un seul jet du Batarang.

Est-ce un oiseau ou un avion ? (10)

Planer pendant 9 secondes.

Tactiques de frayeur. (10)

Faire peur à 5 ennemis avec l'Épouvantail.

Messieurs, vos ceintures... (15)

Renverser 5 personnes d'un coup avec un véhicule.

Acolyte. (15)

Terminer un niveau en co-op.

Un baiser de rose. (15)

Manger 15 ennemis avec la voiture Venus.

Un accueil glacial. (15)

Congeler 50 ennemis avec Mister Freeze.

Dis bonjour à mes p'tits copains (15)

Détruis 20 policiers avec les Bombes-Pingouins.

Le début d'une belle histoire. (15)

Électrifie le Joker avec le Joker.

Le destructeur de planètes. (15)

Détruire 12 objets d'un coup avec les Bat Bombes.

Ronge du sol...riche en fibres. (15)

Plaque 20 truands au sol avec Batman.

Dans le terrier du lapin. (20)

Utiliser le contrôle d'esprits du Chapelier Fou pour forcer 5 ennemis à tomber à leur mort.

Tue une mite. (20)

Vaincs Killer Moth.

Marteler Gordon. (20)

Vaincre le Commissaire Gordon avec le marteau d'Harley Quinn.

Le plus dangereux sur Terre. (20)

Vaincre le Joker, Pile ou Face, le Sphinx et Catwoman avec Batman.

Pile je gagne, face tu perds. (20)

Vaincre 10 hommes de mains et 10 policiers avec Pile ou Face dans un seul niveau.

La curiosité est un défaut. (20)

Vaincre Catwoman 9 fois.

Viser les hommes de mains. (20)

Vaincre 8 hommes de mains en 8 secondes.

Y'a tout qui remonte. (20)

Jeter 50 policiers avec la super-puissance.

Le Backbreaker atomique. (20)

Faire un Backbreaker sur Batman avec Bane.

0000001 00000011. (20)

Construire le robot LEGO géant.

École de conduite Cobblepot. (20)

Détruire toutes les voitures dans le niveau robot.

Super constructeur. (20)

Construire 50 articles en LEGO.

Belle tenue ! (20)

Trouver toutes les tenues.

Se mettre sur son trente-et-un. (20)

Trouver toutes les améliorations de tenues.

Plus vite que ça, hein ! (20)

Construire le manège Killer Croc.

Milice. (25)

Porter secours à 30 civils.

Héros. (25)

Terminer le premier épisode - Héros.

Super-héros. (25)

Terminer le deuxième épisode - Héros.

Justicier. (25)

Terminer le troisième épisode - Héros.

Vilain. (25)

Terminer le premier épisode - Vilain.

Super-vilain. (25)

Terminer le deuxième épisode - Vilain.

Gros bonnet. (25)

Terminer le troisième épisode - Vilain.

La ligue d'assassins. (30)

Débloquer tous les personnages Vilains.

La ligue des justiciers. (30)

Débloquer tous les personnages Héros.

C'est bien la voiture, ouais ? (30)

Débloquer tous les véhicules (Héros/Vilain).

1007 Mountain Drive. (30)

Terminer le niveau bonus Manoir Wayne.

Incassable. (30)

Terminer un niveau sans mourir et sans aide bonus.

Mille fois merci. (30)

Termine le niveau bonus d'Arkham.

Souvenirs. (35)

Trouver tous les souvenirs.

Soit l'Héros. (40)

Véritable Super-héros dans chaque niveau.

L'homme le plus riche de Gotham. (40)

Remplir le compteur de pièces.

La ville est saine et sauve... (50)

Terminer le jeu à 100%.

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)

MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang
ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour

vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même

canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la

borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.

Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage. Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour

ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux

escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la

manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour

qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi

sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin. Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la

barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx

devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators. Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et

construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer

ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et

revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et

présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la

tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

NIVEAUX SPÉCIAUX

Arkham

Obtenir le titre de Super Vilain pour tous les niveaux joués du côté des méchants.

Manoir Wayne

Obtenir le titre de Super Héros pour tous les niveaux joués du côté de Batman.

Lego Harry Potter : Années 1 à 4

© Warner Interactive / TT Games 2010

CODES DES SORTILÈGES

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Entomorphis	MYN3NB
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Rictusempra	2UCA3M
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Tarentallegra	KWWQ44
Trip Jinx	YZNRF6

CODES DES BRIQUES D'OR

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Brique d'or 01	QE4VC7
Brique d'or 02	FY8H97
Brique d'or 03	3MQT4P
Brique d'or 04	PQPM7Z
Brique d'or 05	ZY2CPA
Brique d'or 06	3GMTP6
Brique d'or 07	XY6VYZ
Brique d'or 08	TUNC4W
Brique d'or 09	EJ42Q6
Brique d'or 10	GFJCV9
Brique d'or 11	DZCY6G

CODES DIVERS

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Carottes	AUC8EH
Coeurs bonus	J9U6Z9
Coeurs régénérés	89ML2W
Creuser rapidement	Z9BFAD
Déguisement	4DMK2R
Détecteur d'emblèmes Poudlard	TTMC6D
Détecteur de briques d'or	84QNQN
Détecteur de briques rouges	7AD7HE
Détecteur de jetons	HA79V8
Invincibilité	QQWC6B
Magie rapide	FA3GQA
Mandragore chantante	BMEU6X
Noël	T7PVVN
Patinoire	F88VUW
Pièces LEGO	H27KGC
Pièces LEGO magnétiques	67FKWZ
Sauvetage	ZEX7MV
Score x2	74YKR7
Score x4	J3WHNK
Score x6	XK9ANE
Score x8	HUFV2H
Score x10	H8X69Y
Silhouettes	HZBVX7

LISTE DES SUCCÈS

Junior (50)

Termine les niveaux Histoire en Année 1.

Senior (50)

Termine les niveaux Histoire en Année 2.

Préfet (50)

Termine les niveaux Histoire en Année 3.

Président des élèves (50)

Termine les niveaux Histoire en Année 4.

Chouchou du professeur (70)

Termine toutes les leçons en mode Histoire (Seulement 1 Joueur).

Histoire Terminée ! (70)

Terminer les niveaux Histoire dans les quatre années.

Collectionneur d'emblèmes (30)

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 1 (Seulement 1 Joueur).

Fanatique d'emblèmes (30)

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 2 (Seulement 1 Joueur).

Super collectionneur (30)

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 3 (Seulement 1 Joueur).

Le Collectionneur ultime (30)

Trouve tous les Emblèmes Maison en Année 4 (Seulement 1 Joueur).

Power-up ! (45)

Trouve toutes les Briques rouges (Seulement 1 Joueur).

Le Niveau bonus est à toi (70)

Trouve toutes les Briques dorées (Seulement 1 Joueur).

Rescousse d'étudiants (45)

Porte secours à tous les Étudiants en danger (Seulement 1 Joueur).

Aimant à pièces (30)

Atteins Véritable Sorcier dans chaque niveau (Seulement 1 Joueur).

T'es le meilleur (70)

Termine le jeu à 100% (Seulement 1 Joueur).

Sorciers du Mal (10)

Achète toutes les versions de Voldemort (Quirrell/Tom Jédusor/Voldemort) (Seulement 1 Joueur).

L'Equipe de Quidditch (10)

Achète l'équipe entière de Quidditch Gryffondor du Livre 1 (Seulement 1 Joueur).

Dans le temps (10)

Utilise le Retourneur de Temps.

Brique par brique (30)

Termine tous les niveaux didacticiels Constructeur LEGO (Seulement 1 Joueur).

Bon chien (10)

Vaincs 20 ennemis avec Crockdur.

Les Merveilleux Weasley (10)

Achète l'entière famille Weasley (Seulement 1 Joueur).

Le Dilemme Quirrell (15)

Vaincs Quirrell avec Voldemort dans la bataille contre Quirrell.

Multiplicateur (10)

Récolte 10 millions de pièces dans un niveau (Seulement 1 Joueur).

Arachnophobe ? (10)

Vaincs 20 araignées avec Ron.

Gardez le sang froid (10)

Gèle 20 personnages avec le sortilège Gèle-Flamme.

Hou ! (10)

Fais peur à 20 étudiants avec un personnage fantôme.

Animagus (10)

Déverrouille tous les Animagus (Seulement 1 Joueur).

A Contresens (15)

Vaincs le troll des montagnes en utilisant Quirrell.

Chauffard (15)

Renverse 10 personnages à partir d'un objet chevauchable.

Rogue est en forme (15)

Cache-toi dans un tonneau en utilisant Rogue.

Inversion des rôles (15)

Vaincs Harry (en étant Voldemort) dans le Cimetière.

Du Silence ! (15)

Baisse le son et la musique jusqu'à 0 dans le menu options lorsque dans la bibliothèque.

Des Ennuis Moldus (15)

Vaincs 10 ennemis en utilisant un personnage Moldu.

Lumos Solem (15)

Détruis 50 plantes Filet du Diable.

Allez, du balai ! (15)

Termine le niveau Quidditch en moins de 5 minutes.

Trophée spectral (15)

Récolte 500 pièces spectrales.

LES 20 BRIQUES ROUGES

Brique rouge 1 (Mandragore chantant)

Elle se trouve dans la deuxième serre (Pour y aller, entrer dans la salle de botanique puis sortir par la porte du haut et entrer ensuite dans la serre de droite). Il faut créer la potion de puissance pour tirer sur la corde à gauche qui servira à ouvrir une porte. Il suffit ensuite de mettre les trois mandragores de la salle dans les trois pots pour avoir la brique rouge.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 2 (détecteur de jetons personnages)

Elle se trouve dans une salle sous la pièce ou l'on apprend le sort LUMOS. Ouvrir le coffre à gauche de la salle avec Gripsec puis entrer dans la trappe "?". Ensuite avancer en évitant de marcher sur les grilles et continuer en évitant les "chiens". entrer ensuite dans la salle ou se trouve cette brique.¨Parler en fourchelang au serpent a droite puis détruire avec un personnage du mal la pierre que le serpent libère: la brique rouge est dedans.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 3 (Rescousse de chute)

Elle se trouve dans le parc devant la maison d'Hagrid. Lancer un wingardium Leviosa sur les briques rondes qui sont a gauche du parc pour former un nuage : arroser la terre avec ce nuage pour créer 4 parterres de fleur, détruire chacun de ces parterres avec un wingardium Leviosa et la brique rouge apparaîtra.
vlPRIX: 125 000

Brique rouge 4 (pièces personnages)

Elle se trouve dans la grande salle. Il faut simplement frapper la dinde au bout de la table qui est a l'extrême gauche pour avoir la brique.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 5 (Score X2)

Elle se trouve dans la salle de l'horloge (au présent) (accessible en détruisant un épouvantard dans la cour de l'horloge pour avoir une clé et ouvrir un cadenas vert). Il faut mettre 4 mini-horloges sur leurs piliers (on sait lequel vont avec telles horloges grace à leurs couleurs.) Les horloges se trouvent dans 2 coffres sur les cotés des 4 piliers.
vlPRIX: 200 000.

Brique rouge 6 (Score X4)

Elle se trouve dans le dortoir des Serpentard. Cette brique est déjà visible et peut être prise sans faire aucune action,

elle se trouve devant le lit à droite de la pièce.
vlPRIX: 400 000.

Brique rouge 7 (Score X6)

Elle se trouve dans la salle derrière la "maisonnette" dans le grand escalier. Il suffit de frapper une fois l'imprimante puis une deuxieme fois le papier que va imprimer l'imprimante pour l'avoir.
vlPRIX:600 000.

Brique rouge 8 (Score X8)

Elle se trouve dans les toilettes des hommes (salle fermé d'un cadenas en métal dans le couloir des toilettes). Il faut réparer deux des quatres douches en collant sur ces deux douches deux morceaux qui sont visible sur le sol. Il faut ensuite frapper les 4 boutons des 4 douches pour avoir la brique.
vlPRIX: 800 000.

Brique rouge 9 (Score X10)

Elle se trouve dans la salle suivant la salle du cours de potion(il faut entrer dans le cours de potion et prendre la porte de droite). Elle est en hauteur et pour l'avoir il faut fabriquer des escaliers avec des pièces de Tetris. pour avoir ces pièces, il faut 3 clés:
1 la première est dans l'armoire que l'on ouvre avec un personnage qui a un livre.
2 la deuxième est dans le portrait d'un poufsoufle(il faut prendre un poufsoufle pour l'avoir
3 la troisieme est dans la bouche du serpent, pour lavoir, il faut détruire la gragouille de gauche et fabriquer un coffre avec ce qu'elle renfermait. Il faut ensuite ouvrir le coffre avec Gripsec.
vlPRIX: 1 000 000.

Brique rouge 10 (Aimant a pièce)

Elle se trouve dans le terrain devant le stade de quidditch (au passé). Il suffit de briser le bloc de glace a droite de la tente avec un marteau pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 11 (régénérer coeur)

Elle se trouve dans la salle derrière la salle de l'épouvantard (que l'on a après avoir cassé un coffre et construit la porte.). Il faut détruire 5 épouvantards pour l'avoir:
1. il se trouve a droite du hibou.
2. il se trouve en haut, on y accède en sautant sur un ressort.
3. il se trouve a l'extrême droite de la salle: on y accède en marchant sur les rouages.
4. il est près de l'escalier (il est retenu par un lutin)
5. il est en haut des escaliers : il faut une potion de puissance pour tirer sur la corde pour la prendre.
vlPRIX: 50 000

Brique rouge 12 (coeur bonus)

Elle se trouve dans la salle du dragon blanc (salle qui se trouve sous la trappe"?" de la salle où on apprend le wingardium leviosa. Pour l'avoir, il faut détruire la pierre noire a droite de la salle avec un personnage du mal.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 13 (Invincibilité)

Elle se trouve dans le bureau de Dumbledore, en haut du grand escalier. Il faut simplement s'approcher du phénix pour qu'il s'enflamme et libère la brique rouge.
vlPRIX: 500 000.

Brique rouge 14 (Détecteur de brique rouge)

Elle se trouve dans la 2eme salle de la bibliothèque(on y accède en faisant quelques actions et en préparant une potions de vieillissement). Il suffit de ranger les livres de l'étagère en haut a droite de la salle par couleur pour que la brique tombe.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 15 (Détecteur d'emblème Poudlard)

Elle se trouve dans la salle commune des Serdaigles. Il faut construire un oiseau au centre de la salle avec les objets alentours, frapper ensuite l'oiseau qui s'envolera et laissera tomber la brique rouge.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 16 (Détecteur de brique dorée)

Elle se trouve dans la volière, au 1er étage (au passé).Il faut réparer le vidéo-projecteur en lancant un wingardium leviosa sur un objet a gaucge ges tiroirs. Lancer un autre wingarduim leviosa sur l'image qui va s'afficher pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000.

Brique rouge 17 (Noël)

Elle se trouve dans le dortoirs des poufsoufles. Il faut frapper les feuilles au centre de la pièce pour faire pousser un arbre. Frapper ensuite toutes les fleurs de cette arbres pour avoir la brique.
vlPRIX: 80 000.

Brique rouge 18 (Récolter les pièces des fantômes)

Elle se trouve dans la cour du clocher. Il faut juste détruire les 4 statues autour de la fontaine et avec les débris reconstruire un personnage qui va libérer la brique rouge.
vlPRIX: 99 000

Brique rouge 19 (Magie rapide)

Elle se trouve dans la salle de l'épouvantard. Il faut simplement détruire la pierre noire avec un personnage de mal pour l'avoir.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 20 (creuser rapidement)

Elle se trouve dans le dortoir des Gryffondor. Il faut soulever la plante à gauche de la pièce avec un wingardium leviosa et ensuite frapper la valise pour l'avoir.
vlPRIX: 60 000

SOLUTION COMPLÈTE

Année 1

Que la magie commence

Après avoir fait la connaissance d'Harry Potter et d'Hagrid, explorez la zone et récupérez des pièces d'or. Ensuite,

approchez-vous de la citerne (nord-est), changez de personnage et utilisez la magie de Hagrid pour soulever Harry Potter vers le haut. Montez les marches, récupérez le mécanisme et redescendez. Placez-le sur la porte du milieu, utilisez à nouveau la magie d'Hagrid pour l'ouvrir et sortez.

Utilisez la magie d'Hagrid pour soulever les pièces de Lego et sur le mur d'en face. Une fois que ce dernier s'ouvre, sortez et approchez-vous d'abord de la fenêtre, à gauche. Appuyez sur la touche qui s'affiche, récupérez la section d'armure qui sort de la porte et poursuivez à droite. Utilisez la magie d'Hagrid sur le baril, créez ainsi un robot nettoyeur et suivez le chemin.

Au bout du chemin, approchez de la toile d'araignée pour ramasser l'objet et mettez-le dans le chaudron, au fond. Mettez-y également la glace qui se trouve à proximité puis récupérez les fleurs sur la table de droite et plongez-les également dans le chaudron pour l'exploser.

Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le chef de l'assemblée. Après la cinématique, vous prenez le contrôle de ce dernier. Allez alors à gauche pour ouvrir la serrure, entrez et utilisez Hagrid pour tirer le levier de la prochaine porte métallique.

Entrez, utilisez le cochon pour ouvrir le coffre fort puis utilisez Hagrid pour créer un tableau avec les pièces de Lego. Interagissez avec ce dernier pour ouvrir un portail et entrez.

Après la courte séquence, avancez à gauche et tirez sur le levier pour faire disparaitre le dragon. Utilisez la clé du cochon pour activer le mécanisme qui est à proximité et franchissez la porte. Une fois dehors, avancez au sud et entrez dans la taverne de droite.

Le chaudron baveur

Après la scène, apprenez comment lancer des sorts et jetez-les sur la machine qui se trouve au milieu. Ensuite, lancez des sorts sur les toits des lits, ramassez les pièces d'or et ouvrez également les coffres qui sont près des lits. Enfin, lancez le sort sur les araignées qui bloquent la sortie droite et sortez.

Dans la zone suivante, interagissez avec les différents objets et jetez-leur des sorts pour ramasser des pièces. Ensuite, avancez et repérez la table qui mange les pièces de Lego et qui bloque le chemin. Lancez un sort sur le tableau de droite puis sur le magicien qui est dans le tableau et attirez ainsi la table pour pouvoir passer.

Avancez vers le sud puis à gauche, descendez les escaliers et montez d'autres marches à droite. Approchez-vous du tuyau en verre, prenez le contrôle de Ron et relâchez un Croûtard. Dirigez ce dernier à travers les canalisations et poussez le levier. Ensuite, descendez les marches, saluez le tableau pour rediriger les marches et descendez.

Jetez des sorts sur les armures jaunes, le tableau se trouvant au-dessus de la première armure et poursuivez à gauche pour prendre l'entrée. Dans le grand hall, avancez à gauche, détruisez plusieurs objets pour récupérer des pièces et poursuivez à gauche. Prenez encore la sortie gauche, suivez le professeur et entrez.

Après la scène, avancez à droite et utilisez la magie pour descendre le contrepoids et sauver ainsi le premier de vos camarades. Ensuite, avancez à gauche et repérez les pièces de Lego dans le coin. Placez-les de la même façon que l'image du tableau et montez ainsi au niveau supérieur. Lancez un sort sur le tableau puis tirez le contrepoids pour sauver le second ami.

Ensuite, poursuivez à droite et repérez le troisième contrepoids. Avant de le tirer, placez les trois morceaux d'armure sur leur piédestal et tirez pour libérer ainsi le troisième ami. Placez le thorax d'abord, la tête en forme de boule puis le bâton.

Par la suite, sortez, repérez l'étudiant à gauche et utilisez votre nouvelle capacité pour attraper la pomme sur l'étagère. Ensuite, partez à droite et entrez par la prochaine porte.

De retour dans le grand hall, suivez le professeur jusqu'à la porte métallique et repérez le tableau à gauche. Utilisez la magie pour soulever les cubes et placez-les comme dans l'ordre du tableau (bleu, vert et jaune).

Une fois que la porte est ouverte, entrez et suivez le chemin jusqu'à un autre hall. Avancez d'abord à droite de la porte, utilisez la magie sur le dispositif bleu et récupérez les pots de fleurs. Ensuite, partez à gauche, relâchez la petite souris et remontez le tuyau pour ramener la tête de la statue.
Utilisez la magie pour recoller la tête et les bras de la statues et ouvrez ainsi la section de gauche.

A présent, approchez-vous de l'armoire magique et utilisez Hermione pour résoudre son énigme. Rappelez-vous de l'ordre selon lequel les vitres s'allument et reproduisez-le à votre tour pour gagner de nombreuses pièces. Enfin, allez devant la grande porte, utilisez la magie pour rétablir les pièces de Lego se trouvant devant la porte et ouvrez-la.

Hors du cachot

Après la scène cinématique, lancez des sorts sur les pots de fleurs près de la bibliothèque et suivez ce chemin. Après la séquence durant laquelle le monstre détruit le mur, envoyez Croûtard dans les canalisations. Poussez d'abord l'interrupteur qui est en haut, à gauche, poursuivez à droite et poussez un autre à l'extrémité du tuyau. Une fois que les jets de vapeur sont arrêtés, avancez à droite et rejoignez la prochaine section.

Repérez l'étagère de droite, tirez sur les cubes puis placez-les sur le bloc mauve pour pouvoir grimper au niveau supérieur. Tirez sur les deux pots de fleurs, sautez par-dessus la fontaine pour atteindre l'autre côté (à droite) et utilisez la magie sur la torche. Ensuite, descendez et utilisez la magie sur les pièces qui viennent de tomber et créez ainsi un trident pour la statue de droite. Cette dernière débloquera le chemin par la suite. N'oubliez pas de tirer sur deux autres pots et de poursuivre à droite.

Utilisez la magie sur les objets qui se trouvent devant le tableau et créez ainsi une lampe. Ensuite, lancez un sort sur le tableau pour qu'il vous transforme en fille et entrez dans les toilettes des filles. Tirez sur deux autres pots de fleurs avant d'entrer.

Dans les toilettes, vous allez affronter le monstre en question. Pour ce faire, attirez son attention pour qu'il détruise les portes des toilettes et fuyez ses attaques. Lorsque des fragments s'écroulent du toit, utilisez la magie pour les lancer sur lui. Par la suite, attendez qu'il vous lance un projectile et utilisez votre magie pour le renvoyer sur lui. Dès qu'il est assommé, approchez-vous vous de lui et utilisez la magie sur son bâton pour le frapper une fois pour toutes.

Poudlard

Après la scène, suivez le professeur et allez jusqu'à la salle de classe. Utilisez la nouvelle magie acquise (Lumos) pour récupérer les six coins de l'étoile et placez-les à leur place. Avancez à gauche, placez les blocs pour grimper au niveau supérieur et ramassez les cônes restants. Une fois que ceci est fait, sortez de la salle de classe et suivez le fantôme jusqu'à la zone suivante.

Utilisez alors le nouveau sort acquis pour dégager les pattes d'araignée qui bloquent le chemin et avancez à droite. Approchez-vous de la porte métallique qui est au fond, utilisez Lumos et ouvrez ainsi la porte.

Après la scène, vous devez trouver les trois ingrédients se trouvant dans la salle pour concocter la potion magique. D'abord, utilisez la magie sur le serpent collé au poteau qui est au milieu de la pièce et récupérez le premier ingrédient.

Allez au nord-ouest de la pièce, assemblez les objets devant le tuyau et envoyez Croûtard à l'intérieur. Récupérez ainsi le second ingrédient et allez, cette fois, au sud-ouest de la pièce. Utilisez la magie sur les blocs jaunes puis sur le mécanisme blanc pour récupérer le dernier objet. Enfin, placez tous les ingrédients dans le chaudron et buvez la potion pour obtenir davantage de puissance. Tirez ainsi sur le levier, à droite du chaudron, ouvrez la porte se trouvant au sud-ouest et franchissez-la.

Suivez ensuite le fantôme jusqu'au grand hall et montez les marches. Grimpez sur les rebords du mur, utilisez la magie sur la caisse et ouvrez ainsi le passage secret, sous la statue. Suivez le fantôme vers la gauche, dégagez les pattes d'araignées et suivez-le jusqu'à la serre vitrée.

Après la scène, lancez le sort Lumos Solem sur les pattes d'araignées à gauche puis sur le dispositif blanc à droite.

Ensuite, changez de sort et utilisez la magie pour assembler un chariot qui est placé sur les rails. Montez sur ce wagon pour détruire la toile se trouvant au nord puis utilisez le sort pour libérer votre ami.

Sortez de la serre, revenez en arrière et entrez par la porte de gauche. A présent, apprenez à piloter un balai magique et tentez de récupérez le bol. Lancez des sorts et tirez sur les statues au mur. Lorsque l'une d'elles s'envole dans les airs, poursuivez-la et frappez-la à trois reprises. Enfin, tirez sur les trois fleurs du monstre collé au mur et récupérez le bol.

Ensuite, suivez le fantôme, à droite, et attaquez les trois étudiants qui tourmentent leur camarade. Poursuivez à droite et atteignez un autre jardin.

D'abord, lancez des sorts Lumos Solem sur les quatre bestioles au sol et libérez les objets. Tirez également sur le dispositif au sud-ouest et dégagez un autre objet. Ensuite, rassemblez le dispositif et placez-le sur son réceptacle. Par la suite, vous devez trouver les trois ingrédients pour réaliser la potion magique. Cherchez dans les herbes se trouvant dans les coins de la cour et utilisez le sort Lumos Solem pour les découvrir. Placez-les dans le chaudron, buvez de cette potion et tirez sur le levier du dispositif.

Montez sur le balais, volez vers la droite et suivez le fantôme jusqu'à la tente.

Un balai ensorcelé

Descendez les marches, levez le drapeau et déplacez les blocs à gauche des marches. Passez derrière les escaliers, avancez et traversez le vide à l'aide d'un balai magique. Descendez au niveau inférieur, levez un second drapeau puis un troisième, à droite.

Lorsque vous arrivez devant la canalisation, placez les bouts du tuyau aux bons endroits. Levez un autre drapeau à droite puis envoyez Croûtard dans le tube. Guidez-le vers le niveau supérieur pour qu'une séquence se déclenche et des blocs de Lego tombent.

Regardez l'affiche sur le mur d'en face, placez les blocs de Lego dans le bon ordre et remontez d'un niveau. Dégagez les blocs, avancez, tirez sur les boutons jaunes et assemblez une bibliothèque magique. Utilisez Hermione pour allumer les vitres dans le bon ordre et prenez le passage à droite.

Maintenant, levez deux drapeaux puis tirez sur le rideau orange. Tirez sur le tableau pour faire tomber l'étudiant, placez les blocs colorés afin de grimper et, une fois en haut, prenez l'échelle.

A présent, allumez la bibliothèque (à droite) et obtenez des pièces. Soulevez les pièces vers le mur d'en face et placez-les sur les accroches. Ensuite, assemblez les objets qui sont à gauche pour former des escaliers. Montez et grimpez sur les rebords du mur.

Enfin, avancez à gauche, tirez sur le dispositif qui est à gauche puis utilisez la magie pour dégager le passage.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'au château de Poudlard, utilisez la magie pour former le pont et avancez à gauche. Après la courte scène, avancez jusqu'au tableau, faites un signe et entrez.

Le Rayon restreint

Après la scène cinématique, utilisez la Cape d'invisibilité et attrapez les deux livres rouges dans la salle. Approchez-vous de la statue de droite et tirez sur les plantes qui sont à proximité. Soulevez le chaudron qui apparait et mettez-le à sa place.

Ensuite, placez-vous sur le livre de la statue pour que votre camarade vous porte vers le haut. Approchez-vous des pots de fleurs, récupérez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Remontez une nouvelle fois sur le rebord de

droite et tirez, cette fois, sur l'étagère pour révéler une toile d'araignée. Prenez le second objet, placez-le dans le chaudron et partez près de la statue de gauche.

Tirez sur le tiroir pour faire sortir un livre et utilisez la magie pour l'assembler et le mettre en place. Placez-vous sur le livre jaune, sautez sur le tas de bouquins et sautez vers le niveau supérieur. Déplacez la torche sur la glace pour dégager le portail et récupérez le dernier objet du chaudron. Mettez-le, dégagez ainsi le passage et entrez.

Maintenant, tirez sur le tas de livres et récupérez un tuyau vert. Placez-le dans le mécanisme de la porte, placez également les deux autres tuyaux qui se trouvent à proximité et ouvrez ainsi la porte. Avancez dans le couloir, récupérez la clé et revenez la mettre dans la serrure de la porte de droite.

Entrez, tirez sur les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez Croûtard à l'intérieur. Remontez-le et faites tomber le mécanisme près du bord. Ensuite, reprenez le contrôle d'Harry et placez-le sur la porte pour l'ouvrir.

Entrez, avancez à gauche jusqu'à la cavité comprenant des pattes d'araignée et utilisez la lumière Lumos. Ensuite, tirez sur les deux chauves-souris qui se sont placées en haut du rideau et approchez-vous du miroir.

Après la scène cinématique, poursuivez le fantôme jusqu'au jardin et poursuivez jusqu'à la demeure d'Hagrid.

La forêt interdite

D'abord, attaquez les abeilles avec Hagrid et avancez à droite. Repérez l'étudiant pris entre les pattes d'araignée et sauvez-le. Avancez à droite, assemblez les morceaux qui sont devant l'arbre et formez ainsi un nuage. L'arbre grandit et une échelle se forme. Incarnez le chien, grimpez à l'échelle et creusez un trou près du bord.

Lorsqu'une autre échelle se forme, reprenez le contrôle d'Harry et grimpez-y. Avancez à droite, détruisez la ruche d'abeilles et utilisez le chien pour creuser là où se trouvent quelques feuilles de fougères puis entrez par le trou.

Avancez, utilisez la lumière Lumos pour dégager les branches, tirez sur les branches suivantes et entrez.

Avancez à droite, descendez dans le lac et creusez sur le petit bout de terre pour dégager l'eau. Dégagez les branches, creusez à droite puis utilisez Hagrid pour tirer le levier qui apparait.

Ensuite, remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, tirez sur les toiles d'araignées pour libérer deux blocs de Lego et creusez pour obtenir le troisième. Placez-les afin de monter vers le bord supérieur, avancez le long du rebord de droite et atteignez les trois toiles d'araignée qui bloquent le passage. Tirez dessus pour les détruire, récoltez les pièces et entrez pour achever ce niveau.

Poudlard

Suivez le spectre, saluez le tableau pour changer la direction des escaliers et entrez par la porte suivante.

Le visage de l'ennemi

D'abord, tirez sur le tableau collé au mur et obtenez un jouet. Tirez sur ce dernier pour le gonfler, soulevez-le et donnez-le aux chiens. Ensuite, assemblez les pièces pour obtenir une harpe, neutralisez ainsi le chien et descendez par la trappe.

A présent, dégagez les branches avec le sort Lumos, libérez votre ami en tirant sur les plantes et descendez par le trou, à droite.

Avancez à droite, dégagez les plantes puis tirez sur la grosse clé jaune.

Ensuite, approchez-vous de l'armure jaune et soulevez le sceau se trouvant à proximité. Montez sur le balai magique, tirez sur la clé à trois reprises puis utilisez la magie pour l'insérer dans la serrure.

Dans la pièce suivante, vous devez jouer aux échecs et battre l'équipe des blancs. Pour cela, tirez d'abord sur les pions noirs, montez sur la tour puis assemblez les objets pour créer une reine. Stimulez la reine pour qu'elle fonce vers le roi adverse qui abdiquera.

Boss : Voldemort
Dans ce combat, esquivez d'abord les boules de feu que l'ennemi vous envoie, attendez qu'il vous jette un sort de couleur verte et renvoyez-le sur lui. Une fois qu'il est assommé, approchez-vous de lui et frappez-le pour lui infliger des dégâts. Répétez cette attaque deux autres fois, faites attention lorsque vous sautez par-dessus le ravin et battez ainsi ce boss.

Année 2

Poudre de Cheminette !

Explorez le jardin, ramassez des pièces et entrez dans la maison. Utilisez la magie sur les assiettes pour les mettre sur la table, réparez le robinet et tirez sur le tas de livres. Par la suite, avancez à gauche, tirez sur le fauteuil orange et saluez le tableau qui se trouve au-dessus de la cheminée. Obtenez ainsi la poudre de cheminette et placez-la dans la cheminée pour l'allumer.

A présent, versez le contenu de la fiole se trouvant au-dessus de l'aquarium puis utilisez le balai pour nettoyer le miroir qui est en bas des marches. Incarnez Hagrid, approchez-vous de la main (entre l'aquarium et la main) et tirez le levier qui est invisible (toutefois, visible dans le miroir).

Tirez sur un coffre à gauche pour obtenir d'autres éléments puis assemblez toutes les pièces pour obtenir une épée. Mettez cette épée dans le tableau, obtenez ainsi une clé et insérez-la dans la serrure de la porte qui est à droite.

Une fois dehors, tirez sur les blocs de Lego et libérez les pièces du levier. Assemblez-le et placez-le à son emplacement puis utilisez Hagrid pour le tirer. Suivez ainsi le nouveau passage, utilisez Hagrid pour tirer le levier et sortez.

Poudlard

De retour au château de Poudlard, suivez le spectre vers la cour et tirez sur les plantes pour trouver les trois ingrédients de la potion. Mettez-les dans le chaudron, buvez la potion et tirez sur le levier près du poteau.

Prenez l'entrée de droite, suivez le fantôme et entrez dans la serre. D'abord, tirez sur les bols qui sont au milieu et partez au nord de la serre. Ouvrez le placard pour obtenir des oreillettes, attrapez les plantes qui crient et mettez-les dans les bols.

Sortez de la serre et revenez en arrière jusqu'au hall. Entrez dans le placard près du mur de gauche pour obtenir des oreillettes puis neutralisez la plante qui n'arrête pas de crier à droite. Prenez ainsi la sortie de droite et suivez le spectre jusqu'au prochain hall.

Remontez les marches (à droite), entrez dans le placard puis revenez près des autres arches à gauche. Prenez la Mandragore (la plante qui crie) et placez-la devant la porte pour la détruire. Ensuite, avancez et entrez par la porte.

Une fois que vous êtes en classe, tirez sur les lutins une première fois pour les immobiliser puis une seconde fois pour les détruire. Achevez toutes les créatures et apprenez ainsi le sort Immobulus.

Sortez de la salle de classe, descendez les marches et suivez le spectre pour entrer dans la tente.

Le plan de Dobby

D'abord, levez les deux drapeaux sur les côtés, ouvrez la trappe du milieu et descendez. Tirez sur le coffre près de l'échelle, tirez sur le dispositif qui vient de sortir et détruisez le mur de gauche. Partez dans cette direction, assemblez

les morceaux qui sont par terre et revenez à droite. Placez l'affiche sur le mur, sautez sur le dispositif que vous venez de construire et atteignez le niveau élevé.

Avancez à droite jusqu'au bord, tirez sur Dobby pour le faire fuir puis utilisez Hagrid pour tirer le levier. Traversez la passerelle, tirez sur Dobby une seconde fois et utilisez votre nouvelle compétence pour éliminer les deux lutins. Dégagez les branches de la plante, avancez à droite et assemblez les objets pour créer des escaliers.

Montez, avancez à droite et retrouvez Dobby. Levez les deux drapeaux, soulevez également le poids pour l'accrocher à la chaine et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle de gauche et utilisez Hagrid pour tirer le levier.

Descendez, placez les pièces de Lego et remontez au niveau supérieur, à droite. Tirez sur le coffre fort au milieu, sur Dobby une autre fois et descendez. Tirez sur les lutins qui empêchent le pont de s'étaler, traversez-le et tirez sur la poubelle. Soulevez-la pour faire sortir Dobby et tirez sur lui.

Après la scène, utilisez la magie pour soulever le lit à gauche puis rassemblez les pièces de Lego pour former une armure qui ouvrira la porte. Avant de prendre la porte, placez la tête du squelette sur le corps et obtenez le premier objet à placer dans le chaudron.

Ensuite, utilisez l'enseignante pour détruire le cadenas du placard à droite et faites entrer Hermione. Prenez le Mandragone, utilisez-le pour détruire la vitre près de la porte et mettez le second ingrédient dans le chaudron.

Ensuite, prenez la porte, repérez un balai mauve à proximité et utilisez-le pour détruire la toile d'araignée à deux reprises. Récupérez ainsi le dernier objet, mettez-le dans le chaudron et sauvez ainsi Harry Potter.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et entrez. Utilisez le nouveau sort Expellarmius pour attaquer cinq robots qui sortent des trois portes, changez de personnages et détruisez cinq autres. Ensuite, attaquez l'étudiant sur la table à plusieurs reprises et maitrisez ainsi cette technique.

Suivez à nouveau le spectre jusqu'à une grille métallique fermée et interagissez avec le serpent à droite. Ensuite, placez les morceaux du serpent sur le piédestal à gauche et ouvrez ainsi la grille.

Entrez, descendez les marches et tentez d'ouvrir la porte qui est au milieu des marches. Regardez la scène cinématique qui suit puis remontez les marches et suivez le spectre.

Dans la prochaine pièce, tirez sur une caisse se trouvant à gauche pour qu'un serpent attaque un étudiant et vous permette de récupérer le premier objet.

Ensuite, déplacez le mur jaune en bas à gauche, éliminez le lutin qui est à l'intérieur et obtenez le second objet. Enfin, approchez-vous de la table qui est en bas à droite et tirez sur les trois bouteilles colorées pour créer un arbre. Récupérez le troisième objet de la plante, mettez-le dans le chaudron et débloquez ainsi un personnage. Buvez du chaudron, prenez l'apparence du personnage que vous venez de débloquer et saluez le tableau de droite pour maitriser la technique Polynectar.

Sortez par la porte sud-ouest, suivez le spectre et atteignez une nouvelle zone du château. Lorsqu'un faisceau de vapeur vous bloque le chemin, changez la position du tuyau pour changer la direction du faisceau et passez.

Après une scène cinématique, prenez la porte qui est désormais accessible.

Crabbe et Goyle

D'abord, soulevez le balai dans le coin gauche et obtenez une vanne. Placez-la dans la citerne du mur gauche, obtenez

le premier objet et mettez-le dans le chaudron.

Ensuite, approchez-vous des deux étudiants endormis à droite et soulevez leurs cheveux pour obtenir le second ingrédient. Placez-vous sur le couvert d'une toilette, tournez la vanne élevée grâce à la magie puis sautez d'un couvert à l'autre vers la gauche. Ensuite, déplacez la pièce vers le bac de fleurs à gauche et déplacez le produit obtenu pour acquérir le dernier objet à placer dans le chaudron. Enfin, approchez-vous de ce dernier et buvez.

Après la courte scène, descendez les marches, dégagez les branches dans la cavité de droite et déplacez le coffre. Assemblez les pièces et obtenez ainsi une flute. Ensuite, tirez sur les têtes des quatre serpents qui apparaissent des égouts et assemblez ainsi les objets obtenus. Une fois que l'eau est arrêtée, interagissez avec la porte et entrez.

Avancez à l'extrême droite, repérez le grand bol et soulevez-le. Placez le poisson dans l'aquarium contenant le crâne, soulevez le crâne puis placez les yeux du serpent.

Journal de Tom Jédusor

Boss : Mimi Geignarde
Pour battre ce boss, renvoyez les objets qu'il vous envoie afin de détruire toutes les portes des toilettes puis visez-le lorsqu'il se place dans la dernière cabine et tirez pour le blesser. Répétez cette technique trois fois jusqu'à ce qu'il commence à s'envoler dans les airs. A ce moment, visez-le rapidement et tirez pour l'abattre.

Après le combat, approchez de l'étagère qui est à proximité et secouez-la pour obtenir le premier objet à mettre dans le chaudron.

Avancez à droite, sautez sur les interrupteurs au sol puis sautez sur les plates-formes du mur et atteignez la section élevée, à gauche. Tirez sur le tonneau dans le coin, récupérez le second objet et mettez-le dans le chaudron. Ensuite, refaites le même procédé pour atteindre un niveau plus élevé à droite et tirez sur le banc pour obtenir le dernier ingrédient.

Avant de boire la potion, approchez-vous d'une cavité entre deux drapeaux et assemblez les pièces pour former un placard. Entrez-y pour obtenir des oreillettes, avancez à droite et capturez le Mandragore. Utilisez-le pour briser la vitre, neutralisez-le dans le pot puis buvez la potion et tirez le levier.

Par la suite, attaquez les lutins pour récupérer deux autres pièces de Lego et placez-les sur les autres blocs pour pouvoir sauter d'un bord à l'autre. Buvez la potion une seconde fois, remontez le long des plates-formes, sautez sur les blocs que vous aviez placés et tirez le levier au fond. Enfin, descendez et prenez la sortie.

Avancez au sud puis à droite, entrez dans la cavité et marchez sur le bouton pour changer la direction des escaliers. Montez, tirez sur le tableau pour obtenir la pièce du bouton et placez-le. Marchez dessus, prenez les marches et repérez une table près du mur.

Faites tourner la table pour tourner le placard à droite et changez rapidement de personnage et passer de l'autre côté. Ensuite, tournez une seconde table pour rassembler les deux hommes et partez à droite.

A présent, tirez sur le long drapeau près de l'homme assis sur le banc et assemblez les pièces qui en découlent. Sautez sur le tremplin ainsi formé, dégagez les branches et obtenez ainsi des petites plateformes. Descendez, placez ces dernières sur le petit mur de droite et utilisez-les pour monter au niveau supérieur. Enfin, réorganisez les poutres pour dégager le passage et achever ce niveau.

Suivre les araignées

D'abord, utilisez la magie pour soulever le dispositif enfui dans le sol et montez à bord. Bougez-le à droite et utilisez-le pour sauter sur le rebord. Ensuite, tirez sur les herbes qui se trouvent près du gigantesque tronc et révélez ainsi des morceaux de nuage. Assemblez les morceaux, placez le nuage au-dessus de l'arbre à gauche et créez ainsi une échelle pour permettre à vos camarades de monter.

Maintenant que l'équipe est rassemblée, incarnez le chien et creusez près du tronc qui se trouve à droite. Traversez-le, repoussez l'attaque des abeilles et traversez un pont. A l'extrémité du pont, utilisez le balai pour voler au-dessus de l'eau puis détruisez la ruche et atteignez le côté droit de la rive. Assemblez les morceaux qui se trouvent sur le second pont et permettez ainsi à vos amis de vous rejoindre.

Grimpez à l'échelle, avancez à droite et abattez les lutins puis creusez un trou près du tronc.

Boss : Aragog
Dans ce combat, tirez d'abord sur une araignée grise pour l'assommer, soulevez-la puis appuyez à nouveau sur le même bouton pour la tourner et l'envoyer sur l'araignée. Faites attention aux toiles qu'elle envoie, attaquez-la à trois reprises et battez-la.

Par la suite, conduisez rapidement la voiture et klaxonnez pour dégager les araignées qui s'agrippent au toit.

Basilic

D'abord, avancez à gauche et tirez sur le tableau pour libérer l'accès au tube. Ensuite, ouvrez les cabines des toilettes et déplacez les tuyaux. Envoyez la souris dans le tube, poussez un premier bouton pour obtenir quelques pièces puis poursuivez à droite. Dégagez les plantes pour déplacer les tuyaux puis poussez un second bouton encore à droite. Ensuite, placez le morceau au bon endroit et atteignez ainsi le second bouton du tube.

A présent, suivez le morceau qui est entré dans un casier et soulevez ce dernier. Assemblez les pièces obtenues, montez sur la ventouse et entrez dans la seconde toilette pour libérer les morceaux restants. Enfin, assemblez toutes les pièces pour obtenir un lavabo et placez le dans son emplacement à droite. Révélez ainsi un passage secret et descendez dans le trou.

Dans les égouts, avancez à gauche, repérez une ventouse sur les débris et utilisez-la pour neutraliser la pieuvre. Assemblez ainsi les morceaux obtenus, montez sur la plateforme et atteignez le niveau supérieur.

Avancez à droite, assemblez les pièces d'un pêcheur qui révèle une ventouse et une pieuvre. Utilisez le jet d'eau pour atteindre l'autre côté (à droite), assemblez les morceaux et obtenez un pont. Traversez-le, faites descendre le serpent vert puis montez dans sa gueule pour aller vers le haut. Enfin, entrez dans le tunnel et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Basilic
Dans ce combat, vous devez d'abord vous placer devant les tas de pierres pour blesser le serpent et obtenir en même temps un objet pour le chaudron. Placez-vous devant le tas de gauche, déplacez ensuite une pierre pour révéler le petit serpent et récupérez un premier objet.

Placez-le dans le chaudron, mettez-vous devant le premier tas de pierre (à partir de la droite), déplacez une autre pierre et récupérez le second objet. Ensuite, détruisez le dernier tas, à droite, et obtenez le dernier objet en interagissant avec le serpent.

Par la suite, buvez la potion et allez à gauche pour tirer le levier. Après la courte séquence, revenez au milieu de la salle et tirez sur la cavité située au-dessus du chapeau. Revenez à gauche, assemblez les pièces obtenues et remontez sur le rebord. Avec l'aide d'Hermione, soulevez les chaines puis tirez pour abaisser le canal pour y entrer.

Avancez à droite et soulevez le chapeau pour obtenir une épée.
Enfin, attendez le bon moment et placez-la sur sa tête pour l'achever une fois pour toutes.

Année 3

Des nouvelles d'Azkaban

Faites attention au livre qui vous attaque, sautez sur le lit pour l'éviter et redressez le tableau. Tirez ensuite sur le second tableau, suivez la scène dans laquelle le livre est assommé et neutralisez-le.

Malheureusement, le livre est coriace. Retournez sur le lit, redressez le tableau une nouvelle fois et tirez cette fois sur le tableau situé au-dessus de la cheminée. Déplacez les pièces dans la cheminée, utilisez le soufflet pour allumer la braise et tentez de neutralisez à nouveau le livre. Enfin, redressez le tableau près du lit une dernière fois et neutralisez le livre une fois pour toutes.

Une fois à la gare, tirez sur la cage de l'oiseau puis déplacer le pot de fleurs sur le faisceau de vapeur pour l'arrêter. Avancez à l'extrême droite, placez le haut-parleur sur le poteau et réveillez les passagers.

Ensuite, tirez sur les deux valises près du quai pour obtenir un premier ingrédient pour la potion et des pièces de Lego. Assemblez les pièces pour obtenir un cube et placez-le sur un autre cube à gauche près du wagon.

Sautez sur le toit du wagon, dépassez la barrière à gauche et descendez de l'autre côté du quai. Assemblez à nouveau les pièces pour créer un chaudron. Placez le premier ingrédient et repérez une cage en or à gauche. Tirez dessus pour obtenir un second ingrédient et placez-le dans le chaudron. Ensuite, remontez à nouveau sur le toit du train, récupérez un dernier ingrédient à droite et rajoutez-le à la soupe.

Avant de boire la potion, tirez sur une valise bleue non loin et formez le levier. Buvez la soupe, tirez ce levier et entrez dans le wagon.

A l'intérieur du train, suivez le chariot et donnez des bonbons aux petits enfants jusqu'à ce que vous obteniez une clé. Insérez-la dans la serrure, entrez dans la cabine et regardez la scène qui suit.

Par la suite, incarnez le professeur Lupin et partez à gauche. Utilisez le sort Patronus pour détruire le Détraqueur, entrez dans la cabine et ouvrez le coffre pour récupérer une pioche. Utilisez la pioche pour détruise le bloc de glace, assemblez les morceaux suivants pour obtenir un chariot et placez les valises de la cabine dans le chariot. Tirez sur ce dernier pour ouvrir la porte de droite et entrez.

A présent, avancez à droite et déplacez les pièces qui bloquent l'accès au tube. Envoyez Croûtard dans la canalisation, poussez le livre au fond puis tirez sur la valise pour l'ouvrir. Récupérez la clé à l'intérieur, avancez à l'extrême droite et insérez-la dans le boitier. Prenez la pioche dans le boitier, brisez la glace et entrez.

Débloquez le placard grâce à Hermione, assemblez les pièces obtenues et formez un rideau. Placez-le sur la fenêtre pour permettre à Lupin de passer et utilisez la pioche (près de la fenêtre) pour briser la glace. Enfin, soulevez un second rideau sur la prochaine fenêtre et abattez les trois Détraqueurs, au bout du chemin.

Poudlard

Suivez le professeur Lupin vers la salle de classe et préparez-vous à apprendre un nouveau sort. Approchez-vous de la zone d'attaque et attaquez l'épouvantard trois fois avec le sort Ridikulus. Changez de personnage, attaquez l'araignée trois fois et complétez ainsi cette leçon.

Ensuite, sortez de la salle, avancez à droite et approchez-vous de la porte bloquée. Repérez l'épouvantard qui sort d'une valise, attaquez-le avec un Ridikulus et obtenez une clé. Insérez-la dans le cadenas de la porte à droite et entrez.

Dans le jardin suivant, accrochez-vous aux pots de fleurs sur les attaches du mur et dégagez ainsi le passage. Mais avant de suivre la jeune femme, tirez sur les herbes au sud-ouest, au nord-ouest et au nord-est et obtenez ainsi les trois ingrédients de la potion. Ingurgitez-la, tirez le levier près du mur au nord-est et volez sur le balai pour déloquer le personnage.

Une fois que ceci est fait, suivez la dame et entrez dans la pièce suivante. Déplacez la première tasse sur la sous-tasse et allez au nord-est de la pièce. Tirez sur la pyramide de tasses devant le placard, assemblez les pièces et placez ainsi la seconde tasse. Enfin, allez au sud-est de la pièce, tirez sur une autre pyramide de tasses, utilisez Hermione pour

déchiffrer le placard et formez ainsi la dernière tasse.

Maintenant, sortez de la salle, suivez les flèches et atteignez la forêt. Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre, tirez sur les plantes à proximité puis utilisez le chat de Hermione pour creuser le sol. Dégagez les branches, récupérez le premier morceau de poulet et revenez près de Hagrid pour le placer sur la table.

Ensuite, avancez à droite et descendez dans le creux. Poursuivez à l'extrême droite, détruisez une ruche d'abeilles, récupérez un second morceau de poulet dans le coin et revenez le mettre sur la table.

Revenez à nouveau dans le creux de droite et déplacez une roche, utilisez le chat pour creuser le sol et grimpez à l'échelle. Tirez sur les feuilles pour qu'elles flottent sur l'eau, utilisez-les pour atteindre le dernier morceau de poulet puis pour rebrousser chemin jusqu'à la table.

Une fois que le Manier Buck est maitrisé, suivez le spectre jusqu'à ce que le prochain niveau commence.

Pré-au-Lard

Descendez, avancez à droite et dégagez les branches avec un Lumos Solem. Abattez le lutin, placez la plateforme sur le support de droite et atteignez-la. Déplacez une seconde plateforme à droite, mettez-la sur le second support et ainsi de suite jusqu'à ce que vous traversiez le ravin.

Ensuite, déplacez le poids vers le support de droite et rabaissez le pont. Traversez-le, soulevez la torche vers les branches pour les dégager et traversez.

Maintenant, incarnez l'un des deux frères et neutralisez l'homme qui sort du coffre de droite en utilisant un Ridikulus. Tirez le rideau rouge ; placez la fleur devant le visage au grand nez, le gâteau devant celui à la grande bouche et le cadre devant celui aux grands yeux. Enfin, remontez les marches et grimpez à l'échelle.

Maintenant, repérez le paquet rose sur l'étagère et placez-le sur la balance.

Sortez, avancez vers le bonhomme de neige et regardez la courte séquence. Récupérez la torche que le vieillard a laissée, faites fondre la neige au bord du trottoir puis déplacez le tout près du bonhomme pour le faire fondre.

Poursuivez votre chemin et préparez-vous à affronter Drago.

Boss : Drago
Dans ce combat, évitez les trois premiers projectiles puis renvoyez le quatrième sur Drago (Ce dernier fait un signe avant de lancer le projectile le plus lent). Répétez cette attaque trois fois jusqu'à ce qu'il crée un canon. A ce moment, renvoyez tous les projectiles qu'il lance et battez-le ainsi.

Après le combat, déplacez le balai vers la grosse boule de neige, avancez au sud et placez la cage au-dessus du traîneau. Déplacez le second balai vers la boule de neige, approchez-vous des sapins près de la fontaine et tirez dessus pour obtenir un troisième balai. Montez sur le balai pour vous approcher de la boule et placez-le pour pouvoir entrer dans l'auberge.

Le méfait est accompli

D'abord, utilisez la torche du mur gauche sur les branches du plafond et récupérez la première clé. Insérez-la dans la serrure de gauche, tirez sur l'armoire de droite et assemblez les pièces. Tirez ensuite sur l'armure ainsi créée, récupérez la clé et insérez-la pour ouvrir la porte avec votre ami.

Traversez le couloir jusqu'à la pièce suivante, utilisez Ron pour tirer sur l'araignée qui sort du coffre de droite puis tirez sur le placard.

Assemblez les pièces pour former un chaudron, soulevez le marteau et frappez la plante pour obtenir un premier

ingrédient à placer dans le chaudron. Tirez sur le drapeau enroulé au nord-ouest, récupérez le second objet et ajoutez-le à la sauce. Ensuite, empilez les cubes vert, rouge et bleu puis descendez dans la trappe et tirez sur le squelette pour obtenir le dernier ingrédient.

Une fois que la potion est prête, buvez-la et tirez sur le levier dans la trappe. Placez ensuite la pierre sur le piédestal de gauche et ouvrez la porte.

Dans la zone suivante, utilisez Ron pour abattre l'épouvantard de gauche puis Harry Potter pour interagir avec le serpent. Assemblez ainsi les pièces obtenues et créez une passerelle dans le mur.

Avancez à droite, dégagez les branches pour voir le chaudron et utilisez la pelle pour obtenir une plante. Récupérez ainsi le premier ingrédient et placez-le dans le chaudron.

Maintenant, descendez par les passerelles dans le mur, tirez sur la toile d'araignée et récupérez le second ingrédient. Remontez, tirez sur les angles de la fontaine, formez la vanne et tournez-la pour faire couler l'eau. Remontez au niveau supérieur grâce à la plante, entrez par la fenêtre pour prendre le morceau de poulet et revenez le mettre dans le chaudron.

Une fois que la sauce est prête, faites boire vos deux personnages et remontez. Avancez à droite, tirez sur les deux chaines pour ouvrir la fenêtre et entrez.

A présent, avancez dans le couloir, tirez sur les deux coffres pour obtenir des pièces et formez ainsi un violon.
Jouez du violon pour obtenir la clé, insérez-la dans la serrure de la porte qui est à gauche et complétez ainsi ce niveau.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et préparez-vous à prendre une nouvelle leçon. D'abord, utilisez Spectro Patronum, tirez sur le coffre pour faire sortir les Détraqueurs et tirez sur eux une seconde fois pour les éliminer. Achevez le lutin qui est à gauche, ouvrez le coffre et tirez sur un autre Détraqueur.

A droite, se trouve un coffre pris entre des branches. Utilisez la lumière pour dégager les branches et neutralisez le Détraqueur qui s'y trouve. Enfin, tirez sur le placard au sud-est, formez un projecteur avec les pièces de Lego et tirez sur le tableau pour obtenir le dernier coffre.

A présent, suivez le spectre jusqu'à la maison d'Hagrid et regardez la scène qui suit.

La cabane Hurlante

Boss : Saule cogneur
Pour battre le Saule cogneur, esquivez d'abord ses attaques en sautant lors de l'impact. Lorsqu'il attaque avec sa main centrale, approchez-vous-en et montez. Visez l'une des trois sphères, tirez et infligez-lui ainsi des dégâts. Répétez cette attaque trois fois et libérez ainsi le trou qui se trouve près du tronc.

Après le combat, descendez dans le trou et utilisez la lumière pour étaler un pont formé de branches. Traversez, descendez et tirez deux fois sur la branche brune (à droite) pour libérer une boule verte. Ensuite, tirez sur la plante pour arroser la boule verte et grimpez aux rebords ainsi créés.

Par la suite, sautez sur la première toile d'araignée et atteignez la cavité de gauche. Déplacez un mécanisme dans le coin et dégagez la première branche qui bloque le passage supérieur.

Ensuite, passez au-dessous de la toile (à droite) et déplacez un second mécanisme. Remontez et poursuivez à droite le long les toiles d'araignées. Tirez sur les deux boules violettes accrochées au rebord et bouchez les deux trous qui crachent de l'eau. Ensuite, utilisez la planche pour remonter, utilisez le mécanisme de gauche puis poursuivez votre chemin par la droite.

Maintenant que vous incarnez Cyrius et Lupin, poursuivez la souris et tirez sur les objets qui vibrent. Une fois que vous avez acquis toutes les pièces, assemblez ainsi un piège à souris et capturez la bête.

Après la courte scène, dégagez les branches et soulevez les pièces enfouies dans le sol. Tirez sur la boule ainsi formée, placez les cubes et atteignez la partie supérieure.

Avancez à droite, utilisez le chat d'Hermione et creusez au sol pour obtenir le chaudron. Repérez un squelette en haut à gauche et tirez pour le libérer. Réparez-le, obtenez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Tirez sur les trois pierres autour de ce chaudron, soulevez les boules vertes pour créer des plantes et récupérez le second ingrédient. Enfin, tirez sur les objets accrochés au mur de la montagne et ramassez le dernier ingrédient.

Buvez la potion, tirez le levier et utilisez le chat d'Hermione pour creuser un trou. Grimpez à l'échelle ainsi formée et attaquez les araignées. Avancez, libérez l'étudiant de la toile d'araignée, assemblez les pièces de Lego pour former un champignon et sautez pour compléter ce niveau.

Baiser du Détraqueur

Avancez au nord-ouest, entrez dans le placard et mettez les oreillettes. Avancez à droite, tirez sur la plante dans le sceau et placez le Mandragore dans le sceau.

Ensuite, tirez sur la plante qui réapparait à gauche du sceau et versez ainsi un second sceau à gauche. Prenez le poisson, donnez-le à Buck puis assemblez les pièces obtenues. Donnez également le morceau de poulet à Buck, utilisez la hache qui apparait et libérez-le.

Par la suite, avancez à droite, descendez dans le bassin vide et tirez sur les lutins. Assemblez les pièces pour former un nuage puis sautez sur la grande feuille pour atteindre la zone supérieure suivante. Avancez sur le bord gauche, dégagez les branches et assemblez un haut-parleur.

Ensuite, revenez et approchez-vous de l'arbre se trouvant au milieu de l'ile. Tirez sur le crochet, attachez-le à l'arbre et ouvrez le coffre en lui tirant dessus. Récupérez l'objet, revenez sur vos pas et placez-le dans le haut-parleur. Mettez également le disque se trouvant à proximité et regardez la courte scène qui suit.

Maintenant, avancez à gauche et soulevez les branches pour fabriquer un pont. Traversez-le, grimpez à la montagne et tirez sur la plante à droite. Assemblez une grosse boule, descendez et tirez sur tous les Détraqueurs pour finir le niveau.

Par la suite, approchez-vous de Buck et montez-le pour commencer le niveau suivant.

La tour noire

Avancez à droite, tirez sur le coffre pour obtenir une pioche et utilisez-la pour briser la glace. Dégagez les branches, avancez jusqu'à la fontaine et bougez le lampadaire pour l'allumer. Déplacez le tonneau vers le jardin, tirez sur les fleurs et remontez au niveau supérieur.

Tirez sur la statue pour faire fondre la moitié de la glace, tirez sur le coffre à droite et assemblez les pièces pour obtenir une autre statue. Tirez dessus également pour faire fondre l'autre moitié, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Dans la cabane, avancez sur la passerelle de droite et déplacez la plateforme sur le support de gauche. Allez sur la passerelle de droite, utilisez la torche et brulez les branches qui sont à droite pour libérer la palette. Revenez à nouveau sur la passerelle de droite et déplacez une autre plateforme. Faites le va-et-vient, assemblez les pièces pour passer et ouvrez ainsi la porte au fond.

Une fois dehors, avancez à droite, mettez le chaudron en place et approchez-vous de l'arbre qui est au nord-est. Utilisez la magie pour révéler une hache, coupez une section de l'arbre et récupérez le premier ingrédient de la potion. Revenez en arrière, tirez sur le bac à fleurs rouges et obtenez le second ingrédient. Descendez à l'échelle qui se trouve au sud-ouest, soulevez la statue pour détruire la vitre et entrez. Utilisez Hermione pour ouvrir l'armoire, obtenez le dernier

objet et mettez-le dans le chaudron.

Enfin, buvez la potion, tirez le levier et traversez le pont qui vient d'être étalé. Abattez les Détraqueurs, montez les escaliers et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Maitre Détraqueur
Dans ce combat, abattez les Détraqueurs qu'il invoque et versez les deux tonneaux pour obtenir des pièces. Lorsque le maitre Détraqueur commence à aspirer, il sera assommé par les objets que vous aviez placés au sol. Ensuite, tirez sur les deux statues pour faire fondre la glace, versez le contenu des tonneaux et répétez le même processus jusqu'à ce que vous le battiez.

Année 4

La coupe du monde de Quidditch

Une fois que vous avez le contrôle d'Hermione, avancez tout droit et repérez Ron pris au piège sous une table. Tirez sur le Mangemort, soulevez la table et libérez-le. Revenez au point de départ, partez à droite et tirez sur les fusées pour libérer Goerge.

Poursuivez à droite et retrouvez Arthur. D'abord, tirez sur le barbecue pour obtenir le premier objet, puis sur la toile d'araignée pour le second ingrédient et utilisez le chat d'Hermione pour creuser le sol et vous emparer du dernier objet. Buvez la potion, soulevez la poêle à proximité et frappez le Mangemort.

Restez invisible, suivez le chemin qui est le plus à gauche et neutralisez le livre. Avancez, soulevez la tente qui bouge et libérez ainsi Weasley.

Maintenant que tout le monde est parti, tirez sur la sorte de balançoire qui est en face de vous et formez ainsi un trampoline. Utilisez-le pour sauter par-dessus les débris puis avancez à droite et soulevez l'armoire pour trouver un sceau. Utilisez le sceau pour éteindre les flammes, le chat pour creuser et placez la roue dans le véhicule de droite. Poussez-le, suivez le chemin et tirez sur le coffre en chemin. Soulevez la hache qui en sort, suivez le passage ainsi créé et tirez sur la caisse qui se trouve au-dessus du tonneau.

Récupérez ainsi un premier ingrédient, avancez à l'extrême droite et libérez le chaudron des pattes vertes. Mettez l'ingrédient dans le chaudron, tuez le lutin, prenez le robinet et placez-le dans le tonneau, au sud. Eteignez les flammes, récupérez un second ingrédient dans le trou puis un troisième ingrédient dans les débris de gauche.

Buvez la potion, tirez le levier à gauche de la porte et entrez.

Boss : Serpent
Pour battre ce boss, vous devez battre tous les Mangemorts qui vous attaquent. Anticipez leurs positions, tuez-les, abattez également les petit serpents qui arrivent et achevez ainsi ce boss.

Château de Poudlard

A présent, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe dans laquelle vous allez apprendre une nouvelle leçon.

D'abord, dégagez les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez le chat d'Hermione à l'intérieur. Libérez l'oiseau de la cage, reprenez le contrôle de l'un des personnages et tirez sur ce dernier qui se pose sur la table. Placez la viande d'oiseau au-dessus de l'aquarium, obtenez ainsi le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron.

Au sud-est, tirez sur le coffre pour obtenir une petite pièce que vous devez placer dans la pompe à gauche. Montez sur cette pièce pour pomper l'eau et obtenir ainsi le second ingrédient.

Enfin, allez au sud-ouest de la pièce, déplacez les cornes de la statue et ouvrez le placard avec Hermione. Assemblez

les pièces obtenues, mélangez les couleurs une par une et obtenez ainsi le troisième ingrédient pour la potion. Buvez de la potion de vieillesse pour qu'une scène se déclenche.

Une fois que ceci est fait, suivez le spectre vers la prochaine salle, regardez la scène et suivez jusqu'à la maison d'Hagrid.

Dragons

Avancez à droite, déplacez l'oeuf violet sur le support violet en haut à gauche puis tirez sur le cadenas et entrez. Déplacez l'oeuf dans le tube pour le faire sortir de l'autre extrémité. Continuez à avancer à droite et éliminez les lutins devant le pont. Assemblez un levier avec les pièces obtenues et utilisez Hagrid pour tirer.

Traversez le pont dès que la voie est libre, dégagez les branches et formez un champignon rouge avec les pièces obtenues. Sautez sur le champignon pour atteindre le niveau supérieur et construisez un levier. Tirez-le avec Hagrid, et traversez le pont.

Lorsque vous apercevez le prochain dragon, déplacez le dispositif à gauche de la cage pour étaler un instrument de musique. Suivez la couleur des notes que le dragon vous indique, jouez-les et le dragon s'endormira. Poursuivez ainsi votre chemin à droite, sautez par-dessus les trous tout en évitant les flammes bleues et poursuivez vers la gauche.

Lorsque vous arrivez près des flammes, récupérez le bac au sol, remplissez-le avec l'eau du bassin et déversez-le sur les flammes plusieurs fois pour les éteindre. Créez une passerelle avec les pièces au sol et montez.

Déplacez l'anneau violet et placez-le derrière les trois attaches pour que le dragon brise les chaines de la porte bloquant le passage. Avancez, placez les pièces de Lego l'une sur l'autre pour pouvoir sauter vers l'autre côté du pont et avancez à droite. Mettez-vous à deux pour tirer les deux chaines du mur et poursuivez à droite.
A présent, utilisez le chien pour creuser le sol et descendez dans la section inférieure avec Hagrid. Tirez le levier, laissez Harry Potter en haut et utilisez la Cape d'invisibilité pour passer le dragon. Avancez, dégagez les branches avec la lumière et tirez sur la plante. Soulevez le bloc gris pour faire passer vos amis, avancez à droite, attendez qu'il vous ouvre le passage à travers le tronc et entrez.

Enfin, incarnez le chien et creusez le trou. Utilisez Hagrid pour soulever la chaine et utilisez Harry pour tirer sur l'attache de la chaine.

Château de Poudlard

Sortez de la chambre, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe et apprenez une nouvelle technique. Durant cet exercice, tirez sur les étudiants qui sont pris au piège et apprenez ainsi la technique Reducto.

Ensuite, suivez les flèches et le spectre jusqu'à la tente.

La première tâche

D'abord, utilisez le tonneau de gauche et avancez à droite pour éviter les boules de feu du dragon. Au bout du chemin, assemblez les pièces au sol et fabriquez un chien.

Une fois que la barrière de rocher est détruite, avancez à droite et approchez-vous de l'impasse. D'abord, déplacez le cratère violet et mettez-le sur son emplacement, au-dessous du dragon. Assemblez ainsi les objets obtenus et formez le chaudron.

A présent, dégagez les branches pour obtenir le premier ingrédient. Reconstruisez le squelette (à droite) pour le second ingrédient et tirez sur le serpent (à gauche) pour le troisième.

Maintenant, buvez la potion, montez sur le cratère et tirez le levier pour faire fuir le dragon. Grimpez, déplacez le second cratère sur le support violet (à droite) et utilisez-le pour traverser le ravin. Par la suite, évitez les flammes et sautez

lorsque le dragon souffle loin de vous. Soulevez le baril pour éteindre les flammes et continuez à avancer.

Tirez sur le rocher vert pour dégager les pièces de Lego vertes et assemblez-les. Utilisez le chat d'Hermione pour creuser et déterrer le morceau bleu et tirez sur les lutins (à gauche) pour obtenir la pièce rouge. Placez-les selon l'ordre de couleurs indiqué sur le mur et grimpez dessus pour atteindre le niveau supérieur.

Après la courte scène, courez le long de la muraille, fuyez les flammes et entrez dans le château. Continuez à fuir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le niveau s'achève.

Le secret de l'oeuf

Dès que vous commencez, déversez le tonneau en bas de l'écran et assemblez les pièces obtenues. Placez-le sur les toilettes, entrez dans la cabine et utilisez la magie à deux pour obtenir le premier coquillage.

Mettez-le dans son emplacement près du bassin et revenez à gauche. Tirez sur les casiers pour libérer un objet jaune, donnez-le au vieil homme dans le tableau et obtenez le second coquillage. Tirez également sur les lavabos pour obtenir un autre coquillage et récupérez un dernier coquillage sur le sol.

Une fois que vous avez placé tous les coquillages, entrez par la trappe qui vient de s'ouvrir et atteignez la zone suivante.

D'abord, avancez jusqu'à la vitre et utilisez le balai pour la nettoyer.

Ensuite, tuez les scorpions pour pouvoir assembler les pièces et former un train. Déplacez ensuite le nuage du train vers la vitre, l'eau monte et la sirène vous donne une valve. Placez cette valve sur le dispositif de droit, regardez la scène qui suit et achevez ce niveau.

Le lac noir

Nagez à droite, passez par le conduit bleu et nagez encore à droite. Repérez un autre conduit bloqué par des pierres et tirez dessus pour les détruire. Faites passez Cédric à travers le conduit, nagez à droite et mettez-vous à deux pour dégager les pattes de la pieuvre qui bloque le chemin.

Nagez encore à droite, assemblez les pièces pour former un poisson et dégagez la voie. Ensuite, envoyez chaque personnages dans un chemin différent et avancez. D'abord, tirez sur les plantes au niveau inférieur et passez.

Ensuite, déplacez le crabe géant sur le support violet et faites passer le personnage en haut. Tirez sur l'oeil de la pieuvre située en haut, utilisez la lumière pour passer et faites attention à l'encre.

Passez dans le tunnel en haut à droite, tirez sur la plante pour récupérer la perle et descendez dans le tunnel inférieur pour la placer dans le coquillage.

Après la courte scène, déplacez les ancres situés à gauche et à droite de la zone puis tirez sur les pierres qui bloquent le conduit.
Entrez-y pour changer de position, déplacez la boule mauve sur la balance et tirez sur les attaches pour libérer vos trois compagnons.

Le retour de Voldemort

Dans le labyrinthe, tirez d'abord sur les plantes qui sont autour du piédestal et assemblez les pièces obtenues. Tirez sur l'armure, entrez dans les couloirs selon l'ordre que la statue a indiqué et atteignez la zone suivante.

A présent, éliminez les lutins et faites la même opération. Dans la pièce suivante, dégagez les branches avec un Lumos Solem et répétez la même méthode.

Dans la prochaine zone, avancez tout droit et évitez les murs mobiles. Repérez un lutin sur la droite, éliminez-le et prenez l'objet. Placez-le sur le support plus loin et tournez-le pour déplacer le mur.

Entrez, avancez à droite au croisement et fouillez le livre. Assemblez les pièces obtenues, sautez sur le tremplin et passez au-dessus du mur de droite. Dégagez les branches, placez une première mouche sur la toile d'araignée puis placez une seconde sur une autre toile collée au mur.

Une fois que les murs sont détruits, approchez-vous du Sphinx et assemblez les pièces d'une mouche pour qu'il bouge et dégage le chemin.

Boss : Voldemort
Dans ce combat final, éliminez les Mangemorts qui sont aux alentours pour que Voldemort apparaisse. A ce moment, appuyez de façon répétitive sur la touche d'attaque qui s'affiche et renvoyez le sort sur Voldemort. Répétez cette attaque trois fois et battez ainsi ce monstre.

Félicitations ! Vous avez battu Voldemort et terminé le jeu !

TOUS LES PERSONNAGES

Voici l'emplacement de tous les personnages du jeu.

- Harry Chemise Bleue: Sur la terrasse avant la grande salle, après avoir ouvert les rideaux rouges (avec un Poufsouffle), derrière les escaliers.
- Harry Pull-Over: Dans le chemin de traverse (année 2, niveau 1) dans un coffre.
- Harry Poudlard: Année 1 niveau 2, avant de rentrer dans les toilettes des filles, dans le bureau cadenassé à droite.
- Harry tâche dragon: Année 4 niveau 3, après le mur de pierre dans une boule noire à casser avec un méchant.
- Harry tâche lac: Année 4 niveau 5, dans un coffre à gauche après le premier tuyau.
- Harry tache labyrinthe: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, tirer sur les 3 étendards 4 couleurs en haut de la salle.
- Harry Quidditch: Cours de vol sur balai, creuser les 5 trous.
- Harry fille: Année 1 niveau 3, prendre un animal de compagnie et passer sous les marches.
- Harry serpentard: Année 1 niveau 6, dans une armoire cadenassée dans la salle des clés.
- Harry pyjama: Année 1 niveau 4, cassé les objets métallique de la première salle.
- Harry Smoking: Au chemin de traverse, dans la boutique à personnage, dans la cabine d'essayage de droite, avec un sorcier.
- Hermione Poudlard: Dans la volière, avec le retourneur de temps, à l'étage avec le tourne disque.
- Hermione capuche Rouge: Année 3 niveau 4, quand on sort de la cabane hurlante, dans un coffre cadenassé.
- Hermione haut bleu: Dans le cours de Divination, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant.
- Hermione capuche grise: Dans la volière à droite.
- Hermione Chat: Dans le couloir vers les toilette de mimi, ouvrir la bibliothèque sur la gauche construire le petit meuble puis l'ouvrir.
- Hermione robe de bal: Au chemin de traverse, dans la boutique à personnage, refaire le portique de vêtement.
- Ron Poudlard: Dans un coffre de la chambre Griffondor.
- Ron Pyjama: Dans la salle de cours Reducto, allumer les 4 torches.
- Ron Pull Over: Année 2 niveau 5, là où les bestioles bleues démontent l'échelle.
- Ron Veste Marron: Dans le jardin d'Hagrid, Faire un Wingardium leviosa sur les 3 champignons.
- Ron déguisement Serpentard: Année 2 niveau 3, dans la salle commune Serpentard, à droite dans un bureau cadenassé.
- Ron déguisement fille: Année 1 niveau 2, au début du niveau dans la bibliothèque à ouvrir avec hermione.
- Ron Smoking: Sauver l'étudiant en danger sur le ponton près du lac.
- Ron gilet: Année 1 niveau 6, à la partie d'échec, dans une pièce noire sur le pont de sortie.
- Professeur Dumbledore: Dans le bureau de Dumbledore, au fond de la pièce, dans un coffre noir à détruire avec

méchant.
- Dumbledore gris: Dans le bureau de Dumbledore, avec la potion force, puis détruire structure.
- Professeur McGonagall: Poudlard, salle secrète dans le cours de metamorphose, transformer 9 pantins.
- Hagrid: Année 1 niveau 5, dans un coffre cadenassé près d'une construction de LEGO.
- Professeur Flitwick: Poudlard, salle secrète dans le cours de Lumos, dans un coffre riddiculus.
- Professeur Rogue: Dans la salle secrète du cours de potion: dans un coffre cadenassé sur le balcon.
- Maugrey Fol Oeil: Poudlard, salle secrète dans le cours de Windgardium Leviosa, casser les 2 boules grises devant le dragon.
- Professeur Quirrell: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, au bout du passage secret.
- Professeur Lupin: Année 3 niveau 5, à droite de l'arbre qu'on utilise pour aller chercher un coffre au fond de l'eau, dans un coffre cadenassé.
- Madame Bibine: Dans les toilettes à coté de ceux de Mimi, faire une peinture au mur à droite de l'armoire verte.
- Gilderoy Lockhart veste verte: Dans le jardin d'Hagrid, avec le retourneur de temps, tirer sur la hache cadenassée.
- Gilderoy Lockhart: Année 2 niveau 6, sous les toilettes, dans un coffre à ouvrir avec un méchant après avoir fait un Lumos.
- Madame Pomfresh: Année 2 niveau 2, dans la deuxième pièce de l'infirmerie, au mur avec un méchant.
- Madame Pince: Retourner les 3 tableau dans le couloir pour aller à la cabane d'Hagrid.
- Professeur Chourave: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, puis la pièce au fond de ce passage, casser 5 verres avec Mandragore.
- Professeur Trelawney: Dans le cours de Divination, dans le coffre fort.
- Professeur Binns: Allumer les bougies devant l'entrée du bureau de Dumbledore.
- Professeur Sinistra: Année 2 niveau 5, après avoir passé l'eau dans un coffre à ouvrir avec un méchant.
- Professeur Vector: Année 2 niveau 4, dans un coffre fort à la fin du niveau.
- Katie Bell: Lever les drapeaux griffondor devant terrain de Quidditch.
- Seamus Finnigan: Dans le dortoir Gryffondor, utiliser le retourneur de temps, dans un coffre
- Percy Weasley: Sortir les 4 carrottes dans le parc devant chez Hagrid.
- Percy Pull Over: Quand on monte vers le bureau de Dumbledore, devant la porte bleue, tirer sur les pots de fleur puis sur les fleurs.
- Fred Weasley: Poudlard, salle secrète dans le cours de metamorphose, derrière le tableau au fond de la salle.
- Fred Quidditch: Année 1 niveau 3, dans un coffre cadenassé là où il faut construire un escalier LEGO.
- Fred Pull Over: Année 3 niveau 3, quand on prépare la potion d'invisibilité, la pièce où se trouve la cuisse de poulet, passer derrière la table.
- Neville Londubat: Vers la salle commune Poufsouffle, casser 3 verres avec Mandragore.
- Neville pyjama: Année 1 niveau 4, dans la salle du miroir de Rised, dans une armoire à oouvrir avec un méchant.
- George Weasley: Année 2 niveau 1, creuser au fond du jardin, derrière le panier de basket.
- George Quidditch: Près du terrain de Quidditch, avec le reourneur de temps, faire fondre la glace du stand.
- George pull-over: Année 3 niveau 3, après le premier couloir, dans l'armoire à ouvrir avec Hermione.
- Olivier Dubois: Dans la cours avant la salle de divination, faire la potion force, ouvrir la porte (ce qui libère des anneaux) passer dans tous les anneaux avec Harry sur un balai.
- Ginny Weasley: Dans la salle de cours Riddiculus, derrière la grille au fond de la salle, ouvrir avec méchant.
- Ginny capuche: Année 4 niveau 2, dans la deuxième partie, après être passer au-dessus des flammes, aller détruire les débris en bas.
- Ginny Gilet: Dans le parc devant chez Hagrid, allumer la fusée bleue et prenez la citrouille volante pour aller la chercher en hauteur.
- Colin Grivey: Dans la grande salle, objet métallique au fond de la salleà droite.
- Parvati Patil: Tirer sur les 4 livres dans la salle où on apprend Riddiculus.
- Parvati Patil robe de bal: Dans la salle de cours du Patronus, tirer sur les trois toiles d'araignées.
- Dean Thomas: Dans le dortoir Gryffondor, utiliser le retourneur de temps, dans un coffre.
- Angelina Jonhson: Tirer sur les 10 torches dans la cours se trouvant derrière le pendule.
- Lee Jordan: Dans la salle avant le cours de potion, sur le balcon de droite, tirer sur les 3 statues en or.
- Alicia Spinnet: Poudlard, dans la bibliothèque, passer le passage vieillesse, ouvrir l'armoire avec Hermione, construire le chariot et ramasser 5 livres roses à terre.
- Garçon griffondor: Derrière un fauteuil de la salle commune Griffondor.
- Fille gryffondor: Dans la salle avant le cours de potion, un garçon tient le jeton dans les mains. Lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il se trouve devant le serpent qui sort du saut, puis lui faire peur en faisant sortir le serpent.

- Drago Malfoy: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, tuer 4 bestioles bleues.
- Drago Quidditch: Année 2 niveau 2, après avoir touché Doby la deuxième fois, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Drago pull-over: Année 3 niveau 2, après avoir tué Drago, tirer sur le sorcier rose qui tient le jeton dans les mains, puis lui faire peur avec le serpent.
- Drago Poudlard: Année 1 niveau 5, dans une grosse boule à casser avec un méchant, à côté de l'étang à vider.
- Vincent Crabbe: Année 2 niveau 3, dans les toilette derrière les panneaux métalliques.
- Crabbe pull-over: Année 3 niveau 2, après le pont, dans la boule noire à casser avec un méchant.
- Gregory Goyle: Année 2 niveau 3, dans la salle commune Serpentard, à droite de la cheminée, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Goyle pull-over: Année 3 niveau 2, à la sortie du tunnel, dans la boutique, dans le guichet cadenassé.
- Marcus Flint: Année 1 niveau 3, dans la deuxième partie du niveau, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Millicent Bulstrode: Dans la salle avant le cours de potion, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant.
- Préfet Serpentard: Dans la cours derrière le pendule, ouvrir le coffre noir, puis faire tourner le fleur.
- Garçon Serpentard: Dans la salle commune de Serpentard, tirer sur le tableau à l'entrée puis sur la valise entre les canapés.
- Fille Serpentard: Dans la salle commune de Serpentard, allumer les 5 lampes de chevet.
- Padma patil: Lever les drapeaux Serpentard devant le terrain de Quidditch.
- Padma robe de bal: Dans le dortoir Serdaigle, au dessus du premier lit.
- Cho Chang: Dans la volière, à l'étage, mettre 3 disque dans le tourne disque (1 disque dans le chevet de droite).
- Pénélope Deauclair: Vers le salle commune Serdaigle, derrière la grille fermée.
- Préfet Serdaigle: Dans la cours avec le pendule, casser la statue de métal dans la fontaine, puis ramasser les 5 tâches jaunes au sol.
- Garçon Serdaigle: Près du terrain de Quidditch, mettre 4 fleurs sur le stand à droite.
- Fille Serdaigle: Poudlard, dans la bibliothèque, ouvrir la grille cadenassée, construire le poste de musique puis le mettre en route.
- Justin Finch Fletchley: Salle de cours des potions, quand on prépare le polynectar la première fois.
- Cédric Diggory: Année 4 niveau 4, dans les toilettes des préfets, dans le coffre Riddiculus.
- Cédric tache dragon: Année 4 niveau 3, éteindre le premier feu.
- Cédric tâche lac: Dans le parc devant chez Hagrid, tirer sur la fusée avec un réducto, puis aller chercher le jeton en l'air avec la citrouille volante.
- Cédric tâche labyrinthe: Année 4 niveau 6, tirer sur les 8 fleurs jaunes tout au long du niveau.
- Cédric Pull-over: Année 4 niveau 2, après le troisième dragon, dans un coffre fort.
- Susan Bones: Poudlard, dans la bibliothèque, au dessus des 3 plantes sous le tableau du sorcier dans la baignoire. (Attention la première fois, la plante jaune ne tournait pas...BUG...)
- Ernie MacMillan: Dans la salle avant le cours de potion, sur le balcon de gauche, casser les 6 verres avec la mandragore.
- Hannat Habbot: Dans la salle avant le cours de potion, allumer les 8 torches au mur.
- Préfet Poufsouffle: Dans la cours avec Buck, avant d'aller délivrer Sirius Black, ouvrir le coffre puis construire un escalier pour aller chercher le jeton en l'air.
- Garçon Poufsouffle: Casser les 5 verres avec la mandragore dans la cours où se trouve le pendule.
- Fille Poufsouffle: Dans le dortoir Poufsouffle, dans le coffre enchainer puis construire le poste.
- Arthur Weasley: Année 2 niveau 1, chez Barjow et Buk, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Molly Weasley: Dans la grande salle, objet métallique au fond de la salle à gauche.
- Sorcière grise: Année 3 niveau 4, au saule cogneur, creuser à droite puis ouvrir le coffre avec un méchant.
- Sirius Black: Année 3 niveau 6, là où on fait la potion de force, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Lily Potter fantôme: Année 3 niveau 6, quand on rentre dans le château, dans un coffre cadenassé.
- James Potter fantôme: Année 3 niveau 6, derrière la porte cadenassé, avec l'étudiant en danger en contre-bas.
- Lord Voldemort: Rassembler les 200 briques dorées, aller dans la boutique Barjow et Buck dans l'allée des embrumes et faire le niveau bonus.
- Professeur Quirrell (Voldemort): Année 1 niveau 6, à la partie d'échec, dans une pièce noire sur le pont de l'entrée.
- Lucius Malfoy: Année 2 niveau 5, face à l'araignée, dans un coffre cadenassé.
- Tom Jedusor: Année 2 niveau 6, dans la salle du Basilic, dans un coffre fort.
- Peter Pettigrow: Année 3 niveau 4, dans la cabane hurlante, dans l'armoire à ouvrir avec un méchant sur la gauche.
- Igor Karkaroff: Dans l'allée des embrumes, sur une passerelle.

- Barty Croupton Jr.: Année 4 niveau 1, quand il faut sauver Harry, dans un coffre cadenassé là où il faut faire la potion force.
- Mangemort: Année 4 niveau 1, dans la première partie du niveau, dans une boule noire à casser avec un méchant.
- Le Baron Sanglant: Dans l'allée des embrumes, au dessus d'un chariot.
- Le Gros Moine: Dans la salle commune de Poufsouffle, Tirer sur le tableau à gauche (près de l'armoire pour mandragore) puis détruire le gâteau.
- La dame grise: Année 3 niveau 3, là où on fait la potion d'invisibilité, sur le balcon dans la fenêtre cadenassée.
- Nick Quasi-sans-Tête: Dans le bureau de Dumbledore, tirer sur la lampe à droite.
- Mimi Geignarde: Année 2 niveau 4, dans les toilette à droite dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Mimi Geignarde maillot de bain: Année 4 niveau 4, au début dans une armoire à ouvrir avec un méchant.
- Crockdur: Année 1 niveau 5, au début du niveau, dans un trou à creuser en bas à droite, derrière une plante lumos.
- Dobby: Année 2 niveau 2,dans l'infirmerie, au dessus d'un lit.
- Gripsec: Année 1 niveau 1, dans les sous-sol de la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé.
- Amos Diggory: Dans le jardin d'Hagrid, dans le coffre cadenassé puis Riddicullus.
- Barty Croupton Sr.: Dans la volière, avec le retourneur de temps, ouvrir armoire cadenassée puis ramasser les taches au sol.
- Doris Crockford: Allumer les 3 torches dans le couloir pour aller vers la cabane d'Hagrid et les 6 dans la salle avant la bibliothèque.
- Sorcier rouge: Poudlard, dans la bibliothèque, passer le passage vieillesse, sur le balcon tirer sur les livres.
- Sorcière blanche: Avant la grande salle, dans une armoire noire à ouvrir avec un méchant.
- M. Ollivander: Année 1 niveau 1, dans la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé (gauche).
- Tom le Tavernier: Année 1 niveau 1, dans la bank Gringotts, dans un coffre cadenassé (droite).
- Rusard: Année 1 niveau 4, dans un coffre fort de la deuxième salle.
- Madame Guipure: Année 1 niveau 2, dans les toilettes des filles, dans l'armoire verte cadenassé.
- Madame Rosmerta: Dans la salle d'horloge, avec le retourneur de temps, dans l'armoire cadenassé à ouvrir avec Hermione.
- Stan Rocade: Année 3 niveau 1, sur le quai de la gare, dans le coffre cadenassé à ouvrir avec un méchant.
- Rita Skeeter: Vers la salle commune Serpentard, avec Hagrid tirer sur les 2 poignées dans les bassins d'eau.
- Cornelius Fudge: Année 3 niveau 5, à droite du Lac, dans un arbre où il faut parler fourchelangue.
- Ernie Danlmur: Année 3 niveau 1, sur le quai, dans l'armoire à droite, à ouvrir avec un méchant.
- Macnair: Année 3 niveau 5, à droite du lac, dans un rocher à détruire avec un méchant.
- Garçon: Salle Wingardium Leviosa, bouger 3x les livre sur le balcon.
- Fille: Salle Lumos, allumler les 4 bougies.
- Chanteur: Année 2 niveau 4, dans la deuxième partie avec Tom, dans un coffre fort.
- Guitariste: Année 4 niveau 5, après avoir former le poisson pour casser un mur, dans un coffre.
- Bassiste: Vers le Lac, tirer sur les taupes.
- Batteur: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, puis la pièce au fond de ce passage, dans le coffre Riddicullus.
- Sorcier vert: Année 2 niveau 6, sous les toilettes, dans un coffre à ouvrir avec un méchant après avoir fait un Lumos.
- Dresseur de dragon: Année 4 niveau 2, juste avant Le Magyar à Pointe, dans un coffre cadenassé.
- Sorcier Louche: Dans l'allée des embrumes, dans un coin, utiliser la table à coté.
- Sorcière à chariot: Année 3 niveau 1, dans le train, dans le premier compartiment à ouvrir avec un méchant.
- Chef de gare: Allumer les 4 torche dans la salle où on apprend Riddiculus.
- Fleur Delacour: Au fond de la salle de cours Mandragore, prendre le passage secret, dans un coffre cadenassé.
- Fleur tache dragon: Année 4 niveau 3, sur les remparts du chateau, quand on rentre dans la première salle à droite tout de suite.
- Fleur tache lac: Dans la salle de bain des préfets, ouvrir le placard cadenassé.
- Fleur tâche labyrinthe: Année 4 niveau 6, dans un coffre Riddiculus à gauche du premier mur mouvant.
- Krum requin: Année 4 niveau 5, dans un coffre là où il faut détacher les otages des sirènes.
- Viktor Krum: Dans le parc devant chez Hagrid, allumer la fusée attaché par un cadenas noir méchant.
- Viktor tâche dragon: Cours de vol sur balai, dans le coffre cadenassé puis passer dans les anneaux avec un balai.
- Viktor tâche lac: Année 4 niveau 6,prendre le deuxième passage à débloquer avec un méchant, creuser en bas .
- Viktor smoking: Poudlard, salle secrète dans le cours de Riddiculus, allumer 7 lampes.
- Gabrielle Delacourt: Dans la salle commune Serdaigle, dans le coffre à l'entrée.
- Elève Durmstrang: Année 4 niveau 2, à droite de l'aquarium, dans une armoire à ouvrir avec un méchant.

- Vernon Dursley: Dans la salle d'horloge, avec le serpent.
- Pétunia Dursley: Dans le jardin d'Hagrid, avec le retourneur de temps, creuser au fond.
- Dudley Dursley: Toujours dans cette salle, tirer deux fois sur l'ordinateur.
- Laitier: Dans la salle d'horloge, avec le retourneur de temps.
- Madame Mason: Aller dans cette porte bleue, au fond de la pièce, tirer sur une bestiole marron par terre.
- M. Mason: Tirer sur le perso sur le banc au fond de cette même pièce, puis sur le perso qui en sort.

LES QUATRE DERNIÈRES BRIQUES DORÉES

Lorsque vous aurez terminé les quatre films à 100%, rendez-vous dans le sous-sol du chaudron baveur par une trappe que vous aurez ouverte grâce au sortilège Reducto. Là, vous trouverez quatre ensembles de pièces à construire, assemblez-les avec la magie et vous formerez un monument pour chaque ensemble, chacun de ces monuments vous rapportera une brique dorée.

Lego Harry Potter : Années 5 à 7

© Warner Interactive / TT Games 2011

CODES BONUS

Allez dans la section Bonus du menu Pause et entrez les codes suivants.

2FLY6B	**Pièces LEGO fantômes**
74YKR7	**Score multiplié par 2**
84QNQN	**Détecteur de briques dorées**
AUC8EH	**Les baguettes se transforme en carottes**
H27KGC	**Pièces Personnage**
HUFV2H	**Score multiplié par 8**
J9U6Z9	**Coeurs bonus**
QQWC6B	**Invincibilité**
TTMC6D	**Détecteur d'emblèmes Poudlard**
XK9ANE	**Score multiplié par 6**
Z9BFAD	**Creuser rapidement**
ZEX7MV	**Plus de chutes**

SOLUTION COMPLÈTE

L'Ordre du Phénix

Des Jours Sombres

Vous vous retrouverez dans un jardin d'enfants. Pour commencer, récupérez tous les clous éparpillés et brisez tous les objets que vous trouverez autour de vous : les nombreux buissons, le manège. Le jeu vous indiquera lui-même quels objets vous pouvez briser ou faire léviter.

Sautez sur la balançoire et récupérez encore des clous.

Faites léviter la poignée orange et fixez-la au manège. Utilisez Dudley pour tirer sur la poignée et récupérer les clous qui en jaillissent. Sautez sur le trampoline et sur le jeu de bascule pour récupérer un maximum de clous.

Pour le moment, vous devez ignorer certaines choses telles que les clous tout en haut de la cage à poule et les symboles concernant les animaux domestiques.

Pour sortir du jardin d'enfants, faites léviter les buissons qui obstruent la sortie. Brisez-les et ramassez les clous. Puis changer de personnage et utilisez Dudley pour tirer sur la poignée orange sur la porte.

En dehors du jardin, continuez de briser tous les objets autour de vous. La poignée orange sur la vielle auto sert à briser cette dernière pour libérer des Lego qu'Harry doit faire léviter pour construire un pont afin d'atteindre l'autre côté.

En passant, ignorez la personne enfermée dans le tunnel. De l'autre côté, collectez les clous. Faites exploser les

caddies à l'entrée du tunnel pour libérer les Legos et faites-les léviter pour construire un petit escalier et atteindre le niveau supérieur.

Dans le tunnel, vous devrez vous défendre contre les Détraqueurs.

Une cinématique se déclenchera et vous serez sur votre balai. Allez de gauche à droite et de haut en bas pour ramasser les clous.

Après une deuxième cinématique, vous serez dans une cour. Détruisez tous les objets que vous trouverez pour ramasser vos clous. Dans un petit coin sombre à gauche de la cour, vous trouverez deux Lego violets que vous devrez faire léviter afin de pouvoir couper l'arbre et libérer ainsi Tonks.

Pour information, les Lego violets peuvent tous être attachés à un objet. Allez vers le kiosque et utilisez les pouvoirs de Kingsley pour détruire le verrou et libérer un marteau.

Reprenez le contrôle d'Harry et servez-vous du marteau pour libérer encore un membre de l'Ordre du Phénix.

Allez à gauche de la fontaine, vous trouverez trois Lego violets, attachez-les à la brouette et libérez encore un sorcier.

Ensuite, allez vers la fontaine et utilisez vos pouvoirs de lévitation afin de libérer Maugrey Fol-Œil. Vous trouverez sa canne vers la droite de la fontaine.

En cours de jeu, vous remarquerez des flèches ou des Lego translucides qui vous indiqueront le chemin à suivre.

Après la cinématique, vous serez dans le Ministère de la Magie. Ramassez-les clous autour de vous, faites pivoter les chaises au fond pour collectionner encore des clous et utilisez les pouvoirs d'Arthur Weasley pour réparer le Lego bleu.

Faites léviter les objets dans la cheminée et allez-y pour vous retrouver de l'autre côté de la petite barrière. Faites le tour de la salle et collectez tous les clous que vous trouverez, dans les chaises, autour de la fontaine, dans les nombreux objets aux alentours.

Utilisez vos pouvoirs de lévitation et faites tourner la soupape rouge au milieu de la fontaine. Vous devez former un mini-avion avec les Legos qui en tomberont et l'envoyer au-delà du portail doré. Le portail s'ouvrira, allez-y.

Changez de personnage et réparez la porte de l'ascenseur en Lego bleu.

Trouvez le crapaud du sorcier, il se trouve dans l'ascenseur à côté de celui dont Arthur a réparé la porte. Rendez-le au sorcier et il fera léviter la boîte qui se trouve à côté de lui. Elle libèrera deux Lego verts que vous assemblerez avec une valve jaune au milieu de la pièce. La valve se place sur un support dans l'ascenseur du milieu.

Une cinématique se déclenchera. Vous passez un niveau.

Harry est maintenant sur le Chemin de Traverse avec Ron et Hermione. Les magasins et les échoppes sont pour la plupart inaccessibles pour le moment. Allez au fond de l'allée, placez-vous sur le point rouge et ouvrez le mur. Passez la porte au fond à droite. Dirigez-vous vers l'entrée de la gare à gauche.

Récupérez un billet de train dans le distributeur bleu et remettez-le au chef de gare.

Avant, vous passez par Pré-au-Lard. Cette fois, vous êtes accompagné de Luna Lovegood. Allez vers le point indiqué par la flèche sous l'arcade. Suivez le sentier de terre, mais faites attention car un champignon sortira de terre pour vous attaquer. D'autres êtres similaires vous attaqueront sur le sentier. Vous trouverez un chariot auquel il manque deux roues. Allez sur le talus à droite pour trouver une première roue et placez-la sur le chariot au milieu du sentier. Interagissez avec le buisson juste à gauche du chariot cassé pour trouver une deuxième roue. Sautez sur le chariot et pénétrez dans l'enceinte du château. Ramassez les clous autour de vous, puis suivez le petit Lego fantôme jusqu'à

l'entrée de Poudlard.

Vous êtes maintenant dans le dortoir d'Harry et Ron est avec vous. Sortez du dortoir et rendez-vous dans la Salle Commune, où vous retrouvez Hermione. Suivez le fantôme. Vous devez ensuite passer la trappe menant en dehors de la Salle Commune mais une fille vous demandera d'abord de lui apporter des fleurs que vous trouverez dans un petit pot à côté du fauteuil rouge. Pour sortir, servez vous de votre baguette magique.

Dans le couloir, vous trouverez des clous à droite. Avant de descendre les escaliers, vous trouverez un petit chaudron qui propose différentes potions. Pour le moment, vous avez seulement accès à la potion de puissance. Descendez les marches.

En interagissant avec le panneau serpent vert au devant de la classe, vous devrez reproduire la séquence que le jeu vous montrera puis placez le Lego vert sur le projecteur et observez.

Allez casser les objets suspendus à droite complètement et trouver une pelle. Ramassez la pelle et donnez-la à l'étudiant à l'arrière de la classe, il vous donnera un ingrédient.

Servez-vous de votre magie sur la malle qui se trouve à côté et assemblez un chaudron, mettez l'ingrédient que vous possédez déjà pour commencer.

Utilisez le balai que vous trouverez à gauche sur la toile d'araignée au plafond. Elle libère un ingrédient pour votre potion. Pour le dernier ingrédient, interagissez avec poids suspendu au plafond à droite. Vous pouvez maintenant aller préparer votre potion pour augmenter votre puissance et aller tirer sur la poignée orange sur l'armoire à droite.

Utilisez votre magie sur l'armoire à droite pour libérer des Legos, assemblez-les pour faire l'avion que Ron vous a dessiné pendant la cinématique.

Servez-vous du sort vert de Ron ou d'Hermione pour faire venir leur animal de compagnie. Grimpez dans le tuyau et jetez les livres que vous trouverez en montant. Revenez aux sorciers pour ramasser la clé et passer la porte.

Suivez votre fantôme jusqu'à une porte à gauche. Continuez et vous trouverez un étudiant qui bloque le mur. Pour passer, allez trouver l'étudiant qui porte une cuillère et effrayez-le en utilisant votre cape d'invisibilité, que vous pouvez sélectionner en choisissant le sort de couleur vert et en pressant sur la touche d'interaction. Ramassez la cuillère et donnez-la à l'élève. Il vous donnera en retour des os, utilisez-les pour nourrir la tête de lion et libérer le passage.

Suivez encore le fantôme. Des plantes grimpantes vous bloquent la route. Pour passer, servez-vous du sort de lumière, Lumos ; celui-ci servira à repousser les plantes.

Suivez le fantôme dans la cour jusqu'à la prochaine apparition de plantes grimpantes. Réitérez votre action précédente pour les effrayer.

Vous serez mené jusqu'à la Forêt Interdite. Ici, vous vous retrouvez avec Luna et vous devez nourrir les trois Sombrals. Le premier, vous le trouverez en haut du sentier à droite. Plus loin, vous devrez vous servir de Lumos et de vos pouvoirs magiques pour tuer la plante qui bloque l'arbre. La magie permettra à l'arbre de vous donner des Legos, servez-vous en pour construire une canne à pêche et attrapez un poisson que vous donnerez au premier Sombral.

Continuez votre chemin et trouvez un marécage. Passez sur le rocher pour atteindre l'autre côté et affrontez la plante qui se dresse contre vous. Construisez les Legos restants et placez-les sur le rocher pour le faire couler. Continuez votre route en passant par le tronc d'arbre. Des champignons vous attaqueront, défendez-vous. Un Lego jaune près de l'escarpement servira à faire pousser des plantes qui vous mèneront au deuxième Sombral. Ce dernier vous demandera une cuisse de poulet que vous obtiendrai en usant de votre magie sur le Lego rouge à proximité.

Sautez de l'escarpement et trouvez le ruisseau. Plus loin se trouve un barrage. Vous y trouverez une crevasse que vous devrez détruire pour libérer des Legos. Ces derniers vous serviront à construire un pont. Vous trouverez plus loin le troisième animal qui vous demandera également un poisson. Regardez à droite et cherchez l'oiseau qui tient un poisson

dans le bec. Pour le faire lâcher le poisson, servez-vous de la magie. Retournez auprès du Sombral et nourrissez-le. Vous venez de débloquer les Sombrals.

Maintenant, suivez de nouveau le fantôme pour retourner à votre dortoir.

L'Armée de Dumbledore

Suivez les clous jusqu'à votre dortoir.

Une cinématique s'ensuit et vous serez à Pré-au-Lard avec Ron et Hermione. Vous verrez quatre élèves en haut de votre écran : allez à leur recherche et aidez-les.

Premièrement, allez à droite sur la petite pile de clous à creuser. Servez-vous du chat d'Hermione pour creuser et vous aurez trouvé le premier élève. Il vous demandera de lui remettre sa baguette qui est au sol à côté de lui. Grâce à lui, vous obtiendrez de quoi construire un petit pont pour passer de l'autre côté.

Une fois de l'autre côté, détruisez les quatre poulaillers pour obtenir des blocs qui vont vous permettre de construire la tête d'une statue de sanglier. Puis faites léviter la tête et placez-la à l'entrée de la clôture. Utilisez la magie sur les deux têtes en même temps pour ouvrir la porte.

Montez le long du sentier enneigé pour aller vers la petite boutique. Utilisez votre magie sur le tonneau pour libérer la deuxième élève. Celle-ci vous demandera une cruche, vous la trouverez sur une table près du rebord de la vitrine de la boutique. Elle vous aidera en libérant le passage plus loin.

Vous rencontrez deux élèves qui ont besoin de votre aide. Trouvez une pelle pour le garçon et des fleurs pour la fille. Retournez sur vos pas et trouvez une petite cour sur le sentier : la pelle s'y trouve. Remettez-la à l'élève et il vous donne un chaudron.

Vous devrez trouver trois ingrédients, dont un os que vous trouverez en utilisant la magie sur le coffre. Le deuxième ingrédient est une fiole blanche sur le rebord de la fenêtre. Vous trouverez le troisième ingrédient en nettoyant les débris au milieu de la neige avec le balai qui se trouve à droite.

Une fois la potion prête, buvez-la et allez tirer sur les poignées de couleur orange. Celles-ci libèreront les fleurs que vous devez donner à l'élève. Avec son aide, vous obtiendrez un Lego violet.

Appelez Pattenrond, faites-le creuser où indiqué et faites-le grimper dans le tunnel pour débloquer le Lego coincé en haut. Assemblez tous les Legos et placez-les sur la façade de l'auberge.

A l'intérieur, vous devrez convaincre trois élèves de l'école. Pour le garçon à côté du bar, ouvrez les trois tonneaux à gauche et servez-vous des Legos pour assembler une image animée, ramassez l'objet rouge et donnez-le au garçon.

Allez voir Ginny à côté de la fenêtre de droite. Vous devrez lui trouver une figurine de Lord Voldemort. Vous y parviendrez en vous servant de votre baguette pour démolir la table rouge et blanche au-delà de la porte d'entrée. Un petit théâtre de marionnette apparaîtra, sautez dedans pour l'animer et récupérez la statue à la fin pour la remettre à Ginny.

A gauche du spectacle de marionnette, il y a une petite étagère. Interagissez avec et les symboles s'allumeront. Répétez à votre tour la séquence que l'on vous montrera. Ramassez la pomme qui apparaîtra et donnez-la à la tête de sanglier suspendu à gauche de la pièce. Un Epouvantard en forme de Détraqueur apparaîtra, tuez-le avec votre sort anti-Mangemorts. Ramassez l'os laissé derrière et donnez-le au dernier étudiant.

Vous venez de terminer ce niveau avec une petite cinématique.

Afin de passer la porte indiquée par la flèche, ramassez la caméra qui traîne à gauche sur les bancs et donnez-la à l'élève et recevez une clé en retour. Allez maintenant dans la salle indiquée.

Après la cinématique, vous incarnez les jumeaux Weasley. Vous devez compléter le tutoriel pour pouvoir continuer. Vous verrez que le côté de votre adversaire est d'une couleur différente que le vôtre. Il faut que les deux couleurs soient les mêmes pour que votre sort prenne effet sur l'ennemi.
Permutez entre vos sorts pour trouver le sort violet. Puis, quand la couleur du côté de votre ennemi vire au blanc, changez encore de sort et choisissez celui de couleur blanche. Maintenant que vous avez compris ce concept basique, éliminez votre adversaire.

Une fille vous affrontera après : bougez de gauche à droite pour éviter les sorts qu'elle vous lance et changez rapidement entre vos sorts pour la vaincre. Il arrive qu'un rayon lumineux se forme entre vous. Dans ces cas-là, pressez aussi rapidement que possible sur la touche d'attaque. Dans le cas où vous identifiez une couleur de sort que vous ne possédez pas, mettez-vous en mode défense jusqu'à qu'elle reprenne des couleurs de sort que vous possédez.

Après l'avoir vaincue, vous débloquez l'option de duels magiques.

Retournez ensuite à votre dortoir et vous commencerez le prochain niveau.

Concentrez-vous !

En reprenant la partie, vous serez dans une sorte d'état semi-conscient avec le professeur Rogue. Pour avancer, prenez contrôle de Rogue et visez le nuage au-dessus de Dudley. Ce dernier vous réclamera du gâteau. Pour en trouver, détruisez la pile de Legos au milieu du jardin d'enfants. Utilisez les Legos qui en sortent pour former un petit véhicule et commencer à déblayer le bac à sable. Donnez à Dudley le gâteau que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans une maison. Allez utiliser votre magie sur le placard à droite au bout du couloir. Prenez la brosse que vous trouvez au sol et brossez le tableau à votre droite. Ramassez la boule que l'homme du portrait vous enverra. Permutez avec Rogue et utilisez votre magie sur le nuage au-dessus de la fille devant la porte. Donnez-lui la boule magique.

Dans la grande pièce, qui est en fait une salle d'entraînement, attaquez les quatre mannequins, cela libèrera un monstre. Abattez-le également, ramassez la baguette qu'il laissera au sol. Servez-vous de Rogue pour briser le nuage au-dessus de la fille et rendez-lui sa baguette.

Dans le couloir du Ministère, cassez la poubelle devant vous à droite ainsi que l'objet accroché au mur en face pour créer un filet. Faites-le léviter pour attraper un des petits avions en papier volants et allez au fond détruire le nuage au-dessus du monsieur avec l'aide des pouvoirs de Rogue, donnez-lui ensuite l'avion en papier que vous avec attrapé.

Sur la gare, courez tout droit le long du train, puis attendez que la foule se disperse pour lancer un sort jaune sur le nuage au-dessus de Lord Voldemort.

De retour à l'école, suivez le fantôme.

En classe, utilisez votre sort de Diffindo sur les Legos rouges. Vous créez ainsi une séquence que vous devrez suivre et couper du bloc.

Construisez les briques qui en tomberont en les faisant léviter. Brisez les Legos rouges des deux côtés de la salle de classe et utilisez encore Wingardium Leviosa pour placer les Legos au devant de la salle et construire un aspirateur qui aspirera les débris à gauche de la classe.

Une autre surface de Lego rouge sera ainsi libérée. Cette fois-ci, interagir avec la surface de Lego rouge en vous servant de Diffindo créera un escalier.

Montez-y, assemblez les Legos pour former un seul gros tube. Cassez la prochaine surface rouge que vous rencontrez, à l'entrée du tube, et servez-vous de l'animal de compagnie de Ron ou d'Hermione.

Un dernier mur rouge apparaîtra, recommencez et construisez les Legos qui en sortent. Diffindo est maintenant à votre

disposition.

Suivez le fantôme de nouveau, lancez un Diffindo sur la porte et passez à travers. Vous serez amené jusqu'à la gare. Encore une surface de Lego rouge se présentera à vous. Vous pouvez directement prendre votre train.

Les gênes de Kreattur

Vous êtes de retour à 12, Square Grimmaurd. Vous devez trouver une boule de crystal à accrocher à la porte de derrière. Il y a une porte à votre gauche, sur laquelle vous pouvez utiliser la magie. Construisez les Legos qui en tombent et le four vous donnera un gâteau pour attirer le Père Noël et lui faire abandonner une boule. Placez-la sur la porte vers le couloir et faites-la tourner.

Eliminez l'armure en sortant, sortez de la salle-à-manger et continuez à l'étage. Vous trouverez des têtes de gobelins, faites-les tourner une à une pour vous permettre de continuer de monter.

En haut, servez-vous de votre Cape d'Invisibilité pour passer devant la dame du portrait sans la faire hurler et atteignez l'étagère. Vous devrez couvrir le tableau afin d'interagir avec l'étagère.
Pour ce, cassez l'armoire Lego marron à côté et servez-vous des Lego pour créer une corde et baisser le rideau sur le portrait. Permutez avec Hermione et suivez les symboles indiqués par le tableau.

Vous venez d'obtenir la boule de crystal que vous cherchiez. Vous pouvez maintenant descendre l'attacher à la porte au rez-de-chaussée. La porte s'ouvre sur une pièce de puzzle.

Vous êtes maintenant en compagnie du parrain d'Harry, Sirius Black. Utilisez sa magie sur le coffre et placez le Lego dans l'emplacement correspondant aux couleurs. Détruisez l'horloge. Prenez le Lego vert et mettez-le sur la surface de Lego vert à gauche.

Harry devra interagir avec les symboles serpents. Un Lego vert apparaîtra. Dirigez-vous vers le portrait animée à gauche et renversez le vase que vous trouvez. Prenez les contrôles de Sirius Black et métamorphosez-vous en chien en utilisant son sort vert. Creusez, ramassez le dernier Lego vert et allez l'insérer dans la surface de Lego vert.

Vous terminez ce niveau.

Vous êtes de retour à l'école et vous devez suivre le fantôme encore. Vous apprendrez maintenant à jeter le sort d'Spero Patronum. Le sort est celui de couleur blanche complètement à gauche sur votre menu de sort. Sélectionnez-le et utilisez-le sur les Epouvantards.

Vous devez utilisez chaque étudiant pour lancer ce sort sur les nombreux Epouvantards cachés dans la salle. Vous en trouverez un dans le coin droit de la pièce. Construisez et attaquez la boîte qui apparaîtra quand vous utilisez votre magie sur les Lego bloquant la fenêtre du fond.

Pour Ron, trouvez les tuyaux au fond à gauche. Faites léviter le ballon rouge à gauche, en haut et à gauche encore pour atteindre le bouton rouge. Envoyez le hibou de Ron dans les tuyaux, alignez les tuyaux grâce au bouton rouge. Ramassez la clé au bout. Renvoyez votre animal et ramassez la clé pour ouvrir le placard. Servez-vous d'Spero Patronum sur l'Epouvantard qui en sortira.

Maintenant, dirigez-vous vers la gauche et trouvez l'étagère. Entrez la séquence que vous montre le panneau. Assemblez les pièces libérées et sautez sur l'objet formé pour faire apparaître un Epouvantard. Débarrassez-vous de lui.

Vous trouverez le dernier Epouvantard en forme de Détraqueur à droite de la salle. Chassez les plantes grimpantes et servez-vous de votre baguette sur les Lego. Le Détraqueur apparaîtra.

Vous serez ensuite mené jusqu'à la Forêt Interdite. La force de Hagrid servira à déraciner le tronc d'arbre et Pattenrond servira à creuser les Lego.

Déplacez l'arrosoir à droite et faites pousser une fleur. Brisez toutes les fleurs que vous trouverez et utilisez les briques pour échafauder un ventilateur dans le tronc d'arbre creux. Le vent dans le tunnel vous permettra de monter sur le tertre plus haut.

Attaquez les buissons à gauche, juste à l'entrée et faites léviter le cor pour le géant, Graup.

Assemblez les Lego à droite et construisez un canard. Amenez le canard hors de l'eau. Montez sur le canard.

Le géant voudra ensuite un accordéon. Utilisez votre magie sur les Lego à la droite du géant, faites-les léviter puis servez-vous encore de votre magie. Le géant s'adoucira.

Vous devez suivre les clous transparents jusqu'à un grand portail. Pour passer, brisez le coffre à côté de Rogue et donnez-lui la louche que vous trouverez.

Vous êtes maintenant dans la peau de James Potter en alternance avec Sirius Black et Remus Lupin, tous à l'époque où ils étaient encore à Poudlard. Courez après Rogue. Pour passer la porte fermée, assemblez les pièces de l'écusson de Poudlard. La clé ouvre la porte par où Rogue est passé.

Servez-vous de la magie sur les casiers et dès que Rogue en sort, il fuit. Suivez-le jusqu'à l'arbre.

Pour avancer, servez-vous de Sirius Black pour creuser et trouver des pièces de Lego pour fabriquer des cisailles. Celles-ci servent à faire descendre Rogue de l'arbre. Vous devez maintenant l'affronter en duel. En ce faisant, vous apprenez à vous concentrer.

Suivez le fantôme de Poudlard et incarnez les jumeaux Weasley après la cinématique. Faites sauter les Lego de la boîte et connectez la fusée à la base. Ramassez les Lego répandus pour en faire un marteau qui sert à détruire le portail.

Débarrassez les plantes au centre pour trouver le chaudron caché.

Il vous faut trois ingrédients pour compléter la potion. Allez à droite et interagissez avec la surface rouge comme vous l'avez appris en classe, vous trouvez ainsi la fiole. Trouvez le deuxième ingrédient en renversant le pot suspendu à l'entrée à gauche du chaudron. Trouvez ensuite la lanterne à côté des Lego multicolores et interagissez avec pour obtenir votre troisième ingrédient.

Mélangez tout dans le chaudron et approvisionnez-vous en puissance. Tirez sur la poignée orange sur la grille à gauche.

Vous trouverez des Baskets Collantes dans la boîte. Les murs multicolores sont maintenant à votre portée : vous pouvez y grimper. Montez sur celui qui se trouve devant vous et utilisez l'interrupteur pour baisser les marches de l'escalier.

La prochaine boîte ouverte, vous collecterez des Lego pour construire encore une fusée. Puis, de l'autre côté, faites un des frères Weasley tenir le mur en lévitation pendant que l'autre l'escalade. Puis allez en haut et ouvrez la boîte pour créer une nouvelle fusée et ouvrir la porte de Poudlard.

Vous êtes dans une salle sombre à l'intérieur de l'école. Détruisez les étagères au fond à droite de la salle. Assemblez-les pour former une lampe et placez-la sur la petite surface violette au fond. Servez-vous de votre magie pour découvrir un compartiment caché.

Allez vers les étagères au mur au fond à gauche. Assemblez les Lego qui en sortiront et mettez-les sur la table.

Puis brisez les deux cages à gauche. Ce sont les cages qui sont superposées que vous devez détruire. Les Lego doivent être assemblés de nouveau et mis sur la table.

Détruisez les étagères complètement au fond de la salle et ramassez votre fusée. Vous venez de débloquer les Boîtes Weasley.

Retournez suivre votre fantôme dans la cour de Poudlard.

Une Virtuose Gigantesque

Dans le bureau d'Ombrage, ramassez la bouteille à gauche de la porte et mettez-la dans un des portraits vides. Utilisez la magie sur le portrait à trois reprises et ramassez la soucoupe qui en tombera.

Ramassez-la et mettez-la dans le coin à droite et faites tourner trois fois le portrait violet pour libérer les pièces de Lego qui vous aideront à assembler un dernier portrait.

Tournez ce portrait-ci trois fois également, ramassez la potion que renverse le chat et déposez-la dans la cheminée.

Arrivé dans la forêt, vous devez vous dirigez vers la droite avec Hermione. Trouvez les buissons Lego et bougez-les jusqu'à qu'ils disparaissent et assemblez les pièces restantes. Des plantes grimpantes apparaîtront plus loin.

Servez-vous de Lumos sur les plantes. Continuez ensuite dans la forêt et vous trouverez encore des plantes. En les chassant, vous trouverez un Lego que vous devez attacher à la plante violette à droite de l'escarpement. Servez-vous de Pattenrond pour trouver encore deux Lego, assemblez-les.

Les rafales de vents créées vous mèneront en haut de la falaise. Allez à droite, vous trouverez des Lego bleus mobiles. Brisez-les tous. Les briques restantes servent à assembler un sécateur, servez-vous en pour cueillir quatre fleurs pourpres. Passez par le chemin qui s'ouvre devant vous et sous les toiles d'araignées.

La cinématique terminée, regardez à gauche dans le fond. Servez-vous de la magie sur les plantes sous l'oiseau vert que vous verrez. Brisez tout ce qui est destructible autour de vous. Assemblez les Lego que vous trouverez pour terminer l'engin à cloche. Conduisez la petite voiture en sonnant votre cloche sur tous les points rouges pour que les oiseaux ouvrent le chemin dans la forêt.

Descendez de l'engin pour tuer la plante et retournez sur votre machine pour aller à la rencontre de Graup, réveillez-le avec votre cloche.

Pour mener le géant à la grille, roulez sur chacune des marques rouges sur le sol et sonnez votre cloche.

Vous avez terminé ce niveau.

Suivez les clous translucides et sautez sur le dos du Sombral.

Une Menace Voilée

Quand vous commencez, utilisez Wingardium Leviosa sur les Lego illuminés sur les étagères.

Ramassez le Lego qui en tombe et allez le placer sur le point indiqué, dans le chaudron au fond à droite complètement.

Pour trouver les fleurs qui manquent, regardez au fond derrière le chaudron.
Vous trouverez un chariot de plusieurs couleurs. Faites correspondre les Lego aux couleurs pour obtenir votre fleur.

Retournez dans l'allée en allant à gauche, montez sur le vieux chariot en-dessous de la toile d'araignée, faites léviter le chariot et récupérez l'araignée rouge qui est votre dernier ingrédient.

Allez mettre tous les ingrédients dans le chaudron. Un chemin s'ouvrira à vous vers la droite, suivez-le. Après la cinématique, courez et évitez en même temps les globes qui tombent. Dans la nouvelle pièce, défendez-vous contre les ennemis qui apparaîtront.

Puis, vous serez en compagnie de Sirius Black que vous devez métamorphoser en chien et utiliser pour creuser la mini figurine, tout en faisant attention aux éclats de sorts autour de vous. Passez la guirlande de Lego et courez creuser la plante à gauche. Regardez à droite, vous trouverez des Lego rouges, jetez un sort de Diffindo sur la surface rouge. Cassez les roches à gauche. Faites léviter les Lego que vous avez trouvé et envoyez les sur les ennemis et vous libérez ainsi vos amis. Assemblez les briques près du portail pour faire un squelette et lancez-le. Vainquez un des sorciers qui vous attaquent.

Vous avez ensuite la possibilité de jouer avec Dumbledore. Pour commencer, défendez-vous, puis attaquez. Evitez les boules de feu lancées par le dragon qui apparaîtra jusqu'à qu'il s'écrase au sol. Quand il lève sa tête, des Lego apparaîtront. Assemblez-les pour pouvoir vous servir des soupapes à droite et à gauche, ouvrez-les et le diffuseur mettra le dragon hors jeu. Allez à la fontaine et servez-vous de la boule d'eau pour assommer Voldemort. Quand il se lèvera, appuyez rapidement sur les touches que votre écran vous montrera. Ensuite, vous devrez rassembler les Lego qui tomberont quand les éclats de vitre cogneront contre le bouclier de Dumbledore et les jeter sur Voldemort. Retournez à Harry et assemblez des Lego pour les jeter encore à Voldemort.

Le Prince de Sang-Mêlé

Reprise d'Activités

Suivez les doublons translucides jusqu'aux rues de Londres.

Vous incarnerez Dumbledore et Harry Potter. Courez le long de la rue vers la caméra vers la droite et trouvez la grille de Lego. Chassez les plantes grimpantes à gauche pour pouvoir assembler les Lego qu'elles feront tomber. Vous créez ainsi un point de Transplanage uniquement utilisable par Dumbledore pour l'instant. Allez testez le point pour passer la barrière.

Derrière le point de Transplanage, servez-vous du sort orange sur le Lego métallique pour libérer le passage. Puis vous aurez besoin d'ingrédients pour une potion. Trouvez l'os dans les poubelles à gauche du garage.

Attaquez ensuite la statue et brisez la, assemblez les Lego et un oiseau viendra vous porter la fiole.

Le troisième ingrédient se trouve par-dessus la grille. Lancez une attaque sur la tondeuse à gazon et passez dans la cour. Un des personnages doit tournez la valve pendant que l'autre soulève la brouette pour qu'une fleur apparaisse.

La prochaine étape consiste à trouver le chaudron. Allez au garage et faites léviter les deux cordes en même temps en alternant entre vos personnages. La porte s'ouvre, lancez des sorts sur le coffre de la voiture. Les Lego que vous voyez sont les pièces à assembler pour obtenir votre chaudron. Buvez la potion que vous venez de fabriquer pour augmenter votre puissance.

Allez maintenant ouvrir la porte d'entrée de la maison. Lancez un sort au piano que vous verrez à l'intérieur, attachez le Lego aux portes à l'arrière. Avec l'aide de votre partenaire, ouvrez les portes.

Dumbledore s'en va. Servez-vous du sort de couleur orange de Slughorn pour détruire deux Lego à l'arrière.

Construisez les pièces que vous ramassez pour faire une table à manger. Vous gagnez une image que vous devez aller placer sur le meuble à gauche.Lancez des sorts au plafond sur l'installation qui étincelle et sur la lampe qui étincelle également. Une deuxième image vous sera donnée. Lancez un sort sur la cheminée et utilisez le balai pour nettoyer la saleté pour trouver une troisième image. Mettez les images que vous avez trouvées sur la table à gauche.

Maintenant vous êtes avec Hermione et Ron dans la boutique des jumeaux Weasley. Détruisez les Lego verts qui menacent la dame sur les escaliers et empruntez les escaliers.

Faites ouvrir la bouche du clown et lancez des sorts dans sa bouche.

Ron doit fouiller l'étage et trouver de quoi fabriquer une Boîte-à-farce Weasley. Utilisez la Boîte-à-farce Weasley et placez la fusée en avant-plan. Retournez au rez-de-chaussée de là où vous venez et connectez le Lego au reste. Vous pouvez ensuite vous échapper de la boutique.

Vous complétez ce niveau après la cinématique.

Suivez de nouveau les doublons translucides pour prendre le train.

Vous serez avec Luna cette fois. Prenez des Lorgnospectres dans le distributeur à droite.

Mettez les lunettes et tournez à droite pour voir les Lego qui sont autrement invisibles, à côté du mât.

A droite construisez encore deux Lego. Donnez le marteau géant que vous avez créé à l'armure pour qu'elle libère le passage.

Suivez les doublons translucides. Ramassez les lunettes à côté du grand portail, puis assemblez les pièces devant le portail et servez-vous de la magie pour enclencher l'alarme.

La nouvelle année à Poudlard commence.

Suivez le fantôme. La route est bloquée. Il y a des Lego invisibles autour de vous, vous pouvez voir des étincelles colorées mais ni voir ni assembler les Lego. A gauche de la grille se trouve un distributeur, à côté du perron. Avec les lunettes, vous pouvez assemblez les Lego à gauche et à droite de la statue, les soulever et les placer sur les socles violets.

Passez la porte et assistez à votre classe. Il vous manque trois ingrédients à votre potion. Regardez à l'arrière de la classe, faites correspondre les peintures du haut avec celles du bas en liant les couleurs pour obtenir votre premier ingrédient.

Allez maintenant à l'autre bout de la classe et dirigez vous à gauche. Assemblez un distributeur de Lorgnospectres avec les Lego, puis créez un coffre-fort avec les Lego invisibles. Ouvrez-le et assemblez les Lego pour obtenir le deuxième ingrédient.

Enfin, allez au cabinet serpent, prenez le contrôle d'Harry et entrez le code pour obtenir le troisième ingrédient.
Allez préparer votre potion.

Suivez à nouveau les doublons.

Vous arriverez à un point où les escaliers disparaissent. Retournez sur les escaliers et trouver un distributeur à Lorgnospectre à gauche complètement. Retournez en haut et trouvez les Lego invisibles que vous devez assembler pour former un escalier.

Une surface rouge apparaîtra, servez-vous de Diffindo pour l'ouvrir. Des briques en tomberont, assemblez-les en une cloche. En lui lançant un sort, un nouvel étage apparaît.

Vous trouverez en haut une Boîte-à-farce Weasley et seulement Ron pourra l'ouvrir et faire exploser la fusée pour créer de nouvelles marches.

Vous verrez devant deux cordes. Pour pouvoir continuer à monter, servez-vous de deux personnages pour faire léviter les cordes.

Vous arrivez enfin à la rencontre de Dumbledore.

Après la cinématique, vous contrôlez Dumbledore et Madame Cole. Madame Cole possède la clé pour la porte à droite et pour la prochaine serrure qui fait venir un ascenseur. Montez et allez à l'étage avec Dumbledore. Servez-vous des

pouvoirs magiques de ce dernier pour faire léviter le Lego, l'attacher et faire tourner la valve.

La fontaine libèrera des Lego que vous devez transformez en une serrure et une porte tournante. Madame Cole doit interagir avec la serrure et faire tourner la porte tournante.

Montez les escaliers et laissez Dumbledore réparer les escaliers à l'aide de Lego. Puis, faites Madame Cole descendre et faire monter l'ascenseur.

Traversez l'ascenseur et utilisez vos pouvoirs pour placez un Lego au-dessus de l'autre. Madame Cole peut maintenant passer la porte. Assemblez les Lego au rez-de-chaussée pour créer une porte et aller à droite. Vous voyez une porte en haut des marches et Madame Cole en a la clé. Passez la porte et c'est la fin de ce flashback.

Descendez maintenant les marches et tirez sur les deux cordes. Suivez le parcours des doublons translucides toujours et approchez vous de Pré-au-Lard. L'étudiant près de la porte vous demandera une cuillère que vous trouverez en brisant les Lego à droite de l'entrée. Vous obtenez la clé de la porte de Pré-au-Lard. Suivez les doublons.

Un Dessert Bien Mérité

Vous êtes maintenant dans une taverne. Pour trouver la Bièraubeurre du professeur, montez les escaliers au fond, jetez le canard à l'aide d'un sort puis ramassez-le et allez le donner au portrait de l'homme dans le bain, ramassez la pièce qu'il vous donnera. Placez-la sur le tonneau le plus grand et récupérez la bière pour le professeur.

Une cinématique s'enclenchera et vous devez ensuite aider Professeur Slughorn à nettoyer. Vous devez prendre le balai et nettoyer tout ce que vous trouverez sur la table et attaquer ensuite le Lego indiqué. Transformez les Lego que vous récolterez en évier et mettez-y les plats qui se trouvent sur la table. L'éponge qui apparaîtra vous servira à nettoyer la table à l'aide de la magie.

Vous êtes maintenant dans la fête de Noël. Avec Luna comme partenaire, courez vers l'arrière et trouvez Hermione en rose. Elle se trouve au fond à droite. Servez-vous de la magie et elle s'enfuira vers les citrouilles en décoration vers le fond à gauche. Soulevez la citrouille et attachez-la à la plante.

Hermione trouvera une autre cachette en avant-plan, sous la marmite noire. Assemblez les Lego verts qu'Hermione jette au passage et placez-les aux endroits indiqués par l'écran. Faites-les tourner et vous complétez le niveau.

Vous devez maintenant vous rendre en classe, suivez-donc les doublons translucides. Vous devez apprendre le sort d'Aguamenti, pour faire jaillir de l'eau de votre baguette. Choisissez le sort bleu de votre menu et faites apparaître de l'eau.

Pour éteindre le feu sur l'étagère, cherchez le récipient Lego de couleur claire et remplissez-le d'eau à l'aide de votre sort d'Aguamenti. Faites le léviter au-dessus des flammes et renversez le tout dessus. Les petites flammes seront éteintes grâce à votre sort bleu. Permutez avec Hermione et interagissez avec l'étagère que vous venez d'éteindre.

Entrez la séquence indiquée. Ramassez le Lego vert qui en sortira et mettez-le au point indiqué. Remplissez de nouveau le Lego clair avec de l'eau. Quand le récipient sera rempli, servez-vous des marches qui apparaîtront pour atteindre le prochain niveau.

Une peinture est en feu devant vous : répétez le même processus avec le Lego clair que vous trouvez.
Lancez un sort à la pompe à gauche du récipient pour obtenir des Lego que vous devez transformer en nouveau Lego clair. Remplissez-le d'eau pour donner à la plante à droite et recevoir une clé. Allez maintenant délivrez votre professeur de la boîte.

Suivez les doublons jusqu'au train.

Un Noël Malheureux

Vous êtes maintenant Harry et Arthur Weasley. Vous trouverez un des trois Lego verts dont vous avez besoin en lançant un sort sur la pile de papier à gauche de la table devant vous. Vous trouverez le deuxième Lego à l'arrière dans un buffet. Un verrou vous empêche d'ouvrir la porte du buffet, utilisez le sort orange d'Arthur pour le faire sauter.

Débarrassez-vous des toiles d'araignées à l'intérieur et ramassez le Lego vert. Il y a une machine cassée sur la table au centre. Arthur peut la réparer mais elle explosera. Ramassez les Lego qui en sortent puis lancez un sort sur ce que vous aurez construit. Ramassez le Lego vert et mettez le tout dans la machine.

Après la scène animée, vous serez en possession de Molly Weasley, Remus Lupin et Nymphadora Tonks. Passez la petite cabane devant vous et continuez pour trouver une pile de Lego en bois. Soulevez-les et métamorphosez Lupin en loup-garou en utilisant son sort vert.

Creusez pour trouver les Lego enfouis. Re-métamorphosez Lupin en humain. Il y a une poignée orange au sol, ramassez-la et attachez-la à a cabane. Redevenez loup-garou et tirez sur la poignée orange.

Ramassez le Lorgnospectre dans la cabane. Trouvez les Lego invisibles. Assemblez -les et attachez la roue à gauche de la cabane et tournez.

Allez à droite de la maison et assemblez les Lego que vous trouvez pour faire un récipient que vous devez remplir. Quand vous aurez fini de remplir, approchez-vous de la machine et montez dessus et éteignez le feu.

Dans le reste de la cour, attaquez les Lego et sauvez Arthur. Ramassez la roue Lego verte contre la maison à l'arrière. Placez-la sur l'ajutage et utilisez les compétences d'Arthur pour réparer les Lego qui lancent des étincelles. Volez à gauche à bord du chariot à eau et arrosez les flammes. Passez le portail et servez-vous d'Arthur pour réparer les Lego cassés que vous trouverez. Retournez dans votre charrette et éteignez le feu à droite.

Dans cette nouvelle scène, vous serez Tonks ou Remus Lupin. Utilisez le sort vert de Lupin pour creuser et trouver les Lego enfouis. Utilisez ces Lego pour en faire des cisailles et couper les buissons à droite. Courez à droite et trouvez le bateau. Chassez les plantes grimpantes qui le retiennent avec Lumos et rechangez Lupin en loup-garou et tirez sur la poignée orange. Courez affrontez les Mangemorts à l'arrière.

Vous jouerez ensuite Harry, Molly, Arthur, Remus, Tonks et Ginny et devrez affronter encore des Mangemorts. Au bout d'un moment, Bellatrix Lestrange apparaîtra. Attendez qu'elle jette deux Lego et préparez-vous : utilisez la magie au moment même où elle vous lance le troisième Lego. Relancez-lui son Lego et attaquez-la tout de suite avec vos sorts offensifs. D'autres Mangemorts arriveront, affrontez-les. Attaquez Fenrir Greyback, l'homme-loup, quand il apparaît. Laissez-le attaquer un de vos joueurs et dès qu'il l'attrape, changez de joueur et lancez des attaques magiques.

Bellatrix revient et répétez les mêmes actions qu'avant pour la vaincre. Puis, tous vos ennemis attaquent en même temps. Affrontez d'abord les Mangemorts, puis Greyback et en dernier la sorcière. C'est en la mettant hors jeu que vous terminerez ce niveau.

Après cette scène, vous êtes en sécurité à Poudlard. Allez en classe pour apprendre le sort d'attaque orange, Réducto. Utilisez ce dernier pour détruire les statues dans la classe. Trouvez les autres statues et détruisez-les : deux au milieu de la classe, deux au fond et une en haute des escaliers.

Allez à l'escalier dans le Grand Hall et tirez sur les deux cordes pour retrouver Dumbledore.

Après la scène animée, descendez et faites descendre les escaliers en usant de votre magie sur les deux cordes. Continuez à la rencontre du professeur Slughorn.

L'Amour Fait Mal

Vous devez ici guérir Ron de son empoisonnement. C'est le Professeur Slughorn qui vous aidera ici. Vous trouverez dans la pièce un chaudron, vous avez donc trois ingrédients à trouver. Approchez-vous de la table derrière Ron et prenez la partition pour la placer sur le piano.

Ensuite remplissez le récipient d'eau pour trouver la deuxième partition que vous devez également placer sur le piano.

Jouez du piano et les sorciers du portrait vous lanceront un ingrédient. Lancez un sort dans le feu de la cheminée pour collecter le deuxième ingrédient. Cassez l'objet métallique sur la table en bois à droite pour obtenir le dernier ingrédient. Allez préparer votre potion et donnez-la à Ron.

Une petite scène s'animera. Quand le jeu reprend, assemblez les Lego à côté de Ron, mettez tout au-dessus de la cheminée. Le lustre descendra, utilisez votre Réducto dessus et brisez-le. Ramassez la clé qui en tombe et allez l'insérer sur le Lego brun à gauche du portrait. Lancez des sorts deux fois à l'intérieur du récipient et attendez la cinématique.

Vous êtes dans les toilettes des garçons. Affrontez en duel Drago Malfoy. Puis, regardez autour et cherchez un engin à pression. Ron doit tenir la machine ouverte tandis que vous la remplissez avec de l'eau.

Appelez ensuite l'hibou de Ron et faites-le passer par le tuyau jusqu'en haut. Utilisez le tuyau obtenu du plafond pour ajouter de l'eau à l'engin à pression. Assemblez les Lego qui en sortent afin de former de la dynamite et placez-la devant la cabine indiquée. Lancez ensuite un sort pour tout déclencher.

Vous devez encore affronter l'ennemi.

Dans la chambre secrète, Ginny vous accompagne. Trouvez les ingrédients pour votre potion. Attaquez-vous au buffet à côté de la surface Diffindo rouge, cassez le verrou à l'aide d'un sort orange et assemblez les briques pour récupérer un premier ingrédient.

Changez avec Ginny et remplissez le récipient clair derrière le chaudron avec de l'eau. Ginny a un animal de compagnie, servez-vous de lui pour escalader le tuyau et en haut vous trouverez le deuxième ingrédient.

Lancez Diffindo sur la surface rouge et créez un escalier, le dernier ingrédient est tout en haut.

Allez trouver votre chaudron et compléter votre potion. Vous obtenez plus de puissance et pouvez maintenant tirer sur la poignée orange à droite du chaudron. Cassez le Lego métallique que vous trouvez avec Réducto, assemblez-le en lustre, faites léviter le lustre pour faire tomber une Boîte-à-farce Weasley. Seule Ginny pourra ici ouvrir la boîte. Construisez votre fusée.

Dans le reste de la pièce, il y a une statue: brisez-la à l'aide d'un sort orange. Assemblez les Lego que vous trouvez et continuez ensuite à droite. Vous voyez une bâche au bout du couloir. A gauche de la bâche, il y a un Lego clair, remplissez-le d'eau et découvrez une moitié de la bâche. Lancez un sort de Diffindo sur le mur rouge à droite, assemblez les pièces et servez-vous de Wingardium Leviosa pour attacher l'ancre sur la chaîne.

Retournez à présent à Poudlard. Vous serez mené jusqu'à une grande plante verte, remplissez la plante d'eau pour la détruire.

Dirigez-vous vers un autre niveau.

Felix Felicis

Vous êtes dans la cour et le Professeur Slughorn vous accompagne. Vous devez détruire plusieurs plantes pour affaiblir l'énorme plante qui bloque le chemin. Dirigez-vous le long du sentier et allez un peu vers la droite pour trouver des débris. En lançant un sort sur chacune des piles de Lego, vous ouvrez la porte d'une serre. Allez à l'intérieur de la serre et dirigez-vous vers la surface de Lego marron. Soulevez le tonneau rouge et arrosez la plante à droite. Soulevez le tonneau vert et le tonneau bleu et arrosez encore. Détruisez la plante qui apparaît.

Retournez dehors, courez vers l'avant-plan et allez à droite. Remplissez le récipient que vous trouvez et arrosez les fleurs, détruisez la plante qui jaillit d'entre les fleurs. Allez maintenant à gauche de la grille et servez-vous de Lumos sur les plantes grimpantes que vous trouvez. Trouvez le seau orange et ramassez le poison qui s'y trouve, donnez le poison

aux plantes qui bloquent l'entrée de la serre et tuez-les.

Il y a une plante dans la serre. Cassez-le cadenas qui la tient avec Réducto et détruisez-la. Retournez maintenant vous attaquer à la plante qui bloque toujours le sentier. Lancez trois sorts sur les trois plants.

Rendez-vous à l'extérieur. Trouvez le Lego métallique et brisez-le. Un tronc d'arbre creux apparaît, montez dessus et grimpez sur le rebord. Vous voyez une araignée géante morte devant vous. Crockdur vous accompagne. Allumez votre baguette et chassez les plantes grimpantes à gauche de l'araignée. Assemblez les Lego qui apparaissent pour former une pompe. Lancez un sort pour écarter les buissons que vous trouvez à droite.
Faites Crockdur fouiller et trouver d'autres Lego à placer sur votre pompe.

Il vous faut un chaudron pour fabriquer l'élément manquant à votre pompe. Revenez vers l'avant-plan à droite de l'araignée et ramassez le chaudron.

Il y a des toiles d'araignées et des buissons à gauche, dégagez le tout à l'aide de la magie pour trouver deux des trois ingrédients nécessaires. Pour obtenir le troisième ingrédient, retournez au tronc d'arbre et interagissez avec le mur rouge en lançant Diffindo, puis assemblez les Lego et allez à votre chaudron. Quand la potion est complète, allez placer la pièce que vous venez d'obtenir sur votre pompe pour fabriquer le venin d'araignée.

Vous avez complété ce niveau et pouvez donc retourner à l'intérieur de l'école.

Le Horcruxe et La Main

Vous êtes avec Dumbledore dans la grotte. Transplanez à partir de la plateforme rouge avec les pouvoirs de Dumbledore. Formez un pont avec les Lego au milieu de l'île. Longez le pont à gauche, trouvez le mur rouge et utilisez Diffindo pour le briser. Assemblez les pièces pour former une torche et allumez-la avec le feu. Effrayez maintenant les plantes grimpantes. Montez l'échelle. A droite, il y a un Lego métallique que vous devez détruire à l'aide de votre Réducto. Effrayez les plantes grimpantes plus loin et permutez avec Harry pour pouvoir interagir avec le panneau serpent. Passez par le pont qui apparaîtra et dirigez-vous à gauche. Vous trouvez plus loin des Lego violets, placez-les là où vous verrez le plus d'étincelles roses. La porte qui mène à la cave s'ouvrira. Créez un pont en utilisant les Lego que vous trouvez dans la fosse. Vous arrivez bientôt à une étendue d'eau. Faites léviter le Lego vert à votre droite pour faire apparaître un placard-serpent et entrez la séquence indiquée. Ramassez le balai et nettoyez les toiles d'araignées sur le rivage. Les Lego de différentes couleurs vont s'allumer, entrez : rouge, jaune, vert, bleu, rouge, jaune, vert, jaune, rouge, bleu. Si tout se passe bien, un bateau apparaît. Servez-vous du bateau pour vous dirigez droit devant et entrer une nouvelle partie de la cave. Continuez tout droit vers l'arrière et trouvez les boutons à droite. Montez sur les boutons pour débloquer un emplacement secret en bas à droite. Vous y trouverez un château Lego que vous devez placer au point indiqué. Pressez les nouveaux boutons qui apparaissent et vous découvrirez un deuxième emplacement secret. Prenez encore une fois les Lego et placez-les sur le marqueur.

Une armée d'Inferi apparaît. Pour vous en sortir, servez-vous des pouvoirs d'Harry, surtout du sort orange, pour vous défendre et empêcher les zombies de vous approcher pendant que Dumbledore interagit avec le Lego à cinq reprises.

Quand vous aurez réussi, vous retournez à Poudlard en compagnie de Ginny. Suivez les doublons translucides et combattez les Mangemorts. Servez-vous de votre sort d'eau, Aguamenti, sur le Lego en feu. Trouvez l'ajutage parmi les flammes et placez-le sur la pompe en avant-plan, remplissez la pompe d'eau. Servez-vous trois fois de la pompe que vous avez remplie pour éteindre le feu. Courez tout droit jusqu'au duel. Affrontez Rogue et gagnez le duel.

Les Reliques de la Mort

Sept Harry

Suivez les doublons.

Vous commencez le niveau maintenant et êtes avec Maugrey Fol-Œil et Arthur Weasley. Vous devez trouver trois

ingrédients pour votre potion. Un aspirateur cassé se trouve à gauche. Servez-vous d'Arthur pour le réparer. Lancez un sort sur l'aspirateur et ramassez l'ingrédient.

Allez dans la cuisine. Trouvez le verrou et brisez-le à l'aide de Réducto, puis prenez les cerises sur le gâteau.

A droite du chaudron se trouve un abat-jour, lancez un sort sur chacune des trois tasses et ramassez la pomme qui tombe. Allez préparer votre potion de Polynectar pour que tout le monde se transforme en Harry.

Après la cinématique, vous devez trouver les pièces manquantes à la moto de Hagrid. Remplissez le Lego clair et placez l'ajutage sur la gouttière pour la réparer. Ramassez la roue qui tombe et allez l'assembler à la moto.

Servez-vous de la magie pour faire tomber une autre pièce de la plante à gauche.

Vous avez besoin de Hagrid pour tirer sur la poignée orange sur la poubelle devant la moto, qui contient la dernière pièce manquante.

Tout juste après la cinématique, vous serez sur l'autoroute. Evitez les sorts lancés par les Mangemorts du mieux que vous pouvez et en même temps portez attention au trafic jusqu'à rejoindre vos alliés.

Vous découvrez que Ron ne peut plus se servir du sortilège Lumos mais possède à la place le Déluminateur. Utilisez-le sur la lampe dans le fond et allez mettre la lumière que vous avez capturée dans la cheminée pour faire apparaître un Lego. C'est Hermione qui doit se servir de la pièce rose. Puis vous pouvez quitter la maison.

D'autres Mangemorts attaquent. Continuez de vous défendre et servez-vous de Ron en même temps pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à gauche. A droite, lancez un sort d'Aguamenti pour éteindre les flammes qui entourent le gâteau et détruisez-le ensuite. Vous créez ainsi un mini nuage et la pluie sert à éteindre le feu partout.

Assemblez les Lego marron qui tomberont et continuez à droite.

Ici, vous trouverez d'autres petites flammes qui peuvent être éteintes à l'aide d'Aguamenti. Servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose que vous avez dégagée. Assemblez les pièces pour former un pic. Utilisez le pic pour casser le bloc Lego blanc et violet.

Placez la sculpture sur les plus grandes flammes pour les éteindre et assemblez les briques qui tombent. Vous voyez une nouvelle plaque rose, répétez les mêmes actions pour la dégager et laissez Hermione s'en servir. Remplissez le distributeur d'eau qui apparaît et placez-le sur les flammes pour les éteindre. Assemblez les pièces. Servez-vous du Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe du gâteau. Vous complétez ainsi ce niveau.

Une fois de retour à Londres, entrez dans le café et affrontez les deux sorciers qui vous attaquent. Défendez-vous et lancez des sorts sur les tables pour qu'elles vous protègent.

Ils vous lanceront des plats, saisissez les plats en plein vol et renvoyez-les leur, puis attaquez-les avec vos sorts. Attendez qu'ils lancent une troisième boule de feu pour les attaquer. Ils lanceront ensuite des Lego, saisissez les Lego en plein vol et renvoyez-les sur les ennemis avant d'attaquer.

Vous êtes de nouveau dehors et devez suivre les doublons jusqu'au prochain niveau.

La Magie est Pouvoir

Vous êtes ici sous l'influence du Polynectar avec Ron. Allez à droite et cassez les poids qui tiennent le grand portrait. Utilisez Diffindo sur le mur rouge. Assemblez les pièces que vous voyez et lancez un sort sur le petit objet quand il sera face aux sorciers pour tous les chasser.

Allez maintenant au fond, cherchez une lampe à gauche, ramassez sa lumière avec le Déluminateur de Ron et relâchez la lumière sur la lampe à gauche de la porte du milieu.

Assemblez les blocs et pressez sur votre touche magie jusqu'à ouvrir la porte. Allez maintenant à l'intérieur. Lancez un sort sur le bouclier blanc et rouge et sur le bureau pour trouver une des deux clés violettes qui vous permettront d'entrer dans le buffet verrouillé à l'intérieur du bureau. La seconde clé est sur le bureau.

Plus loin, la porte à droite s'ouvre. Passez la porte et allez à droite. Remplissez le Lego clair que vous trouvez avec de l'eau.

Faites léviter la plante qui apparaîtra jusqu'au Lego violet sur la fenêtre. La porte s'ouvre à votre droite, continuez, tournez à droite et entrez dans la salle des ascenseurs.
Cassez les cadenas sur la porte de l'ascenseur avec votre sort orange et assemblez les pièces pour en faire un tuyau dans lequel vous devez envoyer l'hibou de Ron renverser les Lego coincés.

Assemblez les briques pour faire marcher l'ascenseur.

Une cinématique s'enclenchera et ensuite vous devez combattre les officiers. Puis, on vous lancera des objets. Evitez-les et saisissez le troisième et renvoyez-le. Affrontez la sécurité. On vous lancera maintenant quatre objets, saisissez le quatrième pour le renvoyer. Puis, vous aurez droit à un duel magique. Quand celui-ci sera terminé, elle vous lancera encore 5 objets, saisissez le cinquième pour le lui renvoyer. Maintenant vous affrontez le boss. Elle se cachera en même temps que vous, n'oubliez donc pas que vous pouvez lancer des sorts à travers votre bouclier.

Quand vous gagnez, vous êtes dans un couloir ; courez droit devant.

Vous complétez le niveau.

A Poudlard, servez-vous d'Hermione pour interagir avec la plaque rose. Assemblez les Lego et formez un bloc de Transplanage pour commencer le prochain niveau.

En Grave Danger

Harry et Hermione sont maintenant dans un cimetière. Utilisez Hermione pour déblayer les tombes et trouver des indices. Dépassez la première tombe et allez à droite trouver une tombe couverte de neige. Prenez le shaker et placez-le sur la tombe pour enlever la neige. Rien ne se passe. Continuez à droite pour trouver une de vos plaques roses. Servez-vous en pour faire apparaître un sèche-cheveux et faire fondre la neige.

Rien ne se passe encore une fois. Allez brisez le tuyau métallique près de l'entrée, à côté de l'église. Construisez le tout pour faire une machine à vapeur qui va évaporer toute la neige et permettre à Hermione d'examiner le cimetière. Mais elle ne trouve rien.

Allez à gauche du cimetière, prenez les Lorgnospectres sous la petite arcade. Assemblez les pièces et faites évaporer la neige. C'est le bon indice.

Après la cinématique, il y a des livres qui bloquent le chemin et vous empêche de suivre Bathilda Tourdesac en haut des escaliers. Utilisez Réducto sur le verrou qui retient les livres. Hermione peut interagir avec la plaque rose qui apparaît pour créer une pompe à eau. Remplissez celle-ci d'eau et faites-la léviter au-dessus de la chaudière. Assemblez les pièces qui tomberont pour former des dents géantes que vous devez porter jusqu'aux livres et la voie des escaliers sera libre.

Affrontez le serpent géant qui vous attend. Evitez autant que vous pouvez le venin du serpent. Ramassez les Lego jetés par le serpent et utilisez-les contre lui trois fois. Il sera étourdi, profitez-en pour lui faire avaler un objet, puis servez-vous de l'objet dans son estomac et repoussez-le. Vous aurez maintenant plus de place pour vous battre contre le serpent. Continuez d'éviter son venin et envoyez-lui du gâteau dès que possible, cela l'aveuglera. Assemblez les Lego qui tombent pour en faire une plaque rose et utilisez Hermione pour l'utiliser et former un marteau pour assommer le serpent. Envoyez encore un objet dans la gueule du serpent et faites-le reculer. Vous êtes dans encore une nouvelle pièce. Evitez son venin à nouveau mais lancez-lui des objets à chaque fois cette fois-ci. Dès qu'il sera étourdi, lancez un

objet dans sa gueule, visez son estomac et lancez des sorts pour le vaincre enfin.

Vous serez ensuite en plein air et vous devez utiliser Hermione pour produire une petite créature encagée à partir de la plaque rose. Faites fondre le bonhomme de neige avec la créature et allez à gauche suivre le Patronus et les doublons.

Vous complétez le niveau.

Epée et Médaillon

Vous êtes sous l'eau avec Ron. Lancez un sort au tentacule sur votre droite et sur l'espadon squelette et scier à travers la glace. Descendez vers la gauche en gardant votre baguette allumée pour éloigner les plantes grimpantes et allez jusqu'au corral. Descendez maintenant vers la droite. Un crabe essaiera de vous arrêter. Il y a un large rocher et en-dessous, il y a des Lego. Faites-les léviter et laissez votre compagnon passer à côté des rochers. Il devra aussi tenir les bulles pour passer le crabe, qui vous libère le passage. Allez vers la gauche et attachez le Lego au fond à la ligne que vous verrez. Un poisson apparaît ainsi qu'un squelette. Assemblez les Lego en marteau et amenez-le aux Lego violets dans la glace. Cassez tout et récupérez l'épée de Gryffondor.

Courez à gauche vers l'avant-plan dans la forêt. Nettoyez les plantes qui obstruent l'embase. Transplanez et allumez votre baguette pour effrayer les plantes, sautez sur la feuille et utilisez la magie pour monter.
Descendez et nettoyez les débris. Détruisez tous les débris et ramassez une partie des pièces dont vous avez besoin.

Descendez et placez la statue sur la plateforme. Allez vers l'avant-plan à droite maintenant, cassez la glace qui vous empêche d'interagir avec le mur rouge et utilisez Diffindo.

Assemblez les pièces pour en faire un flambeau et utilisez-le pour faire fondre la neige à gauche. Vous obtenez ainsi une deuxième statuette que vous devez mettre sur la plateforme.

Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît en entrant la séquence indiquée. Voldemort apparaît devant vous.

Restez à proximité de Ron et courez vers le point rouge devant le médailllon. Combattez l'armée d'araignées qu'il lance sur vous. Servez-vous de l'épée en possession de Ron pour attaquer et dès que les tourbillons vous attaquent, assemblez les Lego en une plateforme et placez la chaise et la fleur dessus pour vous défendre contre les formes translucides. Continuez jusqu'à qu'elles se retournent contre l'Horcruxe. Avec une dernière attaque à coup d'épée et vous serez débarrassé de Voldemort pour le moment.

Une petite plaque rose attend Hermione après ce combat et un oiseau en jaillira pour faire tomber un arbre qui vous permettra de former un point de Transplanage en l'assemblant.

La Folie de Lovegood

Vous êtes devant une maison : remplissez le Lego clair à droite d'eau. Des plantes et un ballon se rempliront en même temps. Attaquez un des cerfs-volants avec le ballon.

Allez vers les plantes grimpantes et dégagez les Lego enfouis avec Lumos. Appelez Pattenrond pour qu'il creuse et fasse apparaître la plaque rose d'Hermione. Elle formera une glace que vous devez donner à l'abeille géante. Activez votre magie sur le ballon orange pour faire disparaître le deuxième cerf-volant. Allez vers les marches menant à la maison et faites léviter le dernier ballon pour détruir le dernier cerf-volant.

Assemblez les Lego qui sont apparus dans la cour en un heurtoir que vous devez attacher à la porte d'entrée et utiliser pour frapper à la porte.

Vous êtes à l'intérieur de la maison, allez à gauche et cherchez le buffet au verrou rouge. Utilisez Diffindo sur le verrou et assemblez en une corde. Tirez sur les deux cordes maintenant et vous aurez accès à l'escalier.

Montez et vous vous retrouvez dans l'histoire des Reliques de la Mort, incarnant les trois frères. Servez-vous du frère

aîné pour briser toutes les roches devant vous, y compris le Lego doré. Continuez à droite, montez sur la feuille et faites un des autres frères léviter la feuille et la faire monter. Lancez des sorts aux fruits au-dessus de vous et assemblez les Lego qui tombent pour former un champignon et sautez sur le champignon pour accéder au niveau plus haut et continuez à droite. Servez-vous du frère cadet et de sa Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous rencontrez. Bougez le fantôme à droite et faites le activer l'interrupteur. Passez le pont, continuez à droite et vous atteindrez un pont à bascule. Reprenez contrôle du frère aîné pour casser les briques dorées et lancez des sorts aux plantes pour vous en débarrasser. Retournez au pont et montez dessus pour l'incliner vers le haut, courez dessus et allez à droite. Prenez contrôle du dernier frère et servez-vous de la Cape d'Invisibilité pour passez incognito à côté de la Mort. Amenez la hache que vous trouvez devant à l'arbre. Brisez le Lego doré avec la baguette de sureau et sortez de la forêt par la droite. Continuez à travers les prés jusqu'au moulin et servez-vous de la Pierre de Résurrection sur le fantôme que vous trouvez pour lui faire éteindre l'interrupteur. Passez et plus loin vous rencontrez la Mort encore une fois. Reprenez le troisième frère et mettez la Cape, passez à côté, enlevez la Cape et jetez les trois citrouilles à la Mort. Vous verrez ensuite un Lego doré en forme d'ancre, le premier frère peut le détruire avec sa baguette. Changez ensuite avec le frère à la Pierre et servez-vous d'elle sur le fantôme pour la faire activer un interrupteur qui libère des boîtes sur lesquelles vous pouvez sauter pour traverser l'eau. Allez jusqu'au pont à droite et retournez dès que la Mort coupe le pont en deux. Réparez le pont avec la magie et servez-vous de la Cape pour contourner la Mort. Continuez jusqu'au portail, brisez le Lego doré et prenez contrôle du fantôme pour s'élever le long de l'ascenseur à gauche et activer l'interrupteur.

Passez le portail, redevenez invisible avec le dernier frère. Utilisez la magie sur la lampe pour effrayer la Mort et continuez à droite. Continuez votre chemin et cassez le Lego doré avec la baguette de sureau.
Lancez un sort sur le puits et assemblez les Lego. Sautez dans la cave et cassez les prochaines pièces dorées, construisez ensuite des escaliers avec ce que vous trouvez.

Vous êtes maintenant de retour dans la maison des Lovegood. Servez-vous d'Hermione pour entrer la combinaison dans le buffet.

Regardez au-dessus de vous, il y a un levier : en tirant dessus, la presse vous donnera un ingrédient.

Il y a également un distributeur de Lorgnoscope, prenez-en un et cassez le verrou au fond de la chambre. Assemblez les Lego invisibles et collectez le second ingrédient dans la bouche du monstre.

Il y a une surface rouge à côté du buffet, utilisez Diffindo dessus et créez une brosse et utilisez-la sur les toiles d'araignées sur la fenêtre, lancez un sort sur le vase et récupérez votre dernier ingrédient.

Avec votre nouvelle potion, vous acquérissez une nouvelle puissance. Tirez sur la poignée orange au fond et appelez un des animaux pour qu'il passe dans les tuyaux et jette des Lego.

Assemblez les Lego et faites-en une corde. Faites descendre les escaliers en tirant sur les deux cordes. Cassez le verrou en haut des escaliers avec Réducto, ramassez le Lego vert et placez-le où indiqué. Tournez le levier pour compléter ce niveau.

Une plaque rose attend Hermione. Vous obtenez une boule, soulevez-la et attachez-la à une chaîne et brisez la grille. Vous avez terminé.

DOBBY !

Vous avez cette fois quatre personnages votre disposition. Servez-vous du hibou de Ron pour monter dans le tube à l'arrière.

Ramassez l'ingrédient qui tombe du tuyau. Prenez des Lorgnospectres sur votre droite et construisez les Lego invisibles.

Collectez la lumière de la lampe à gauche et allez la mettre dans la lampe au fond à droite. Les plantes grimpantes laissent tomber votre deuxième ingrédient.

Roulez dans le buffet à droite pour ramasser une clé, puis reconstruisez les Lego pour faire votre chaudron.

Allez complètement à gauche de la cellule, cassez les trois tonneaux et reconstruisez les Lego. Ramassez le dernier ingrédient fourni par l'araignée.

Allez préparer votre potion. Interagissez avec le panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence comme montrée. Assemblez les Lego.

Vous terminez le niveau.

Choisissez un ennemi à l'étage et affrontez-le. Attendez que le boss lance un dernier Lego. Attrapez le dernier Lego et renvoyez-le-lui. Lancez-lui des sorts et répétez le tout avec le deuxième Mangemort et pour la deuxième fois que le boss vous attaque (lancez-lui le Lego violet). Les deux autres Mangemorts vous lanceront encore des Lego, attendez de voir le Lego violet, saisissez-le et renvoyez-le. Le boss revient, affrontez-la avec la même tactique.

La Chute du Voleur

Suivez les doublons mais faites attention aux attaques que vous lancent les Mangemorts.

Tirez sur tous les feux rouges.

Vous avez cinq membres dans votre équipe dont deux Goblins. Faites léviter le marteau à gauche pour faire apparaître une clé.

Assemblez les débris à droite pour faire une plaque rose, interagissez avec et insérez la clé sur le taureau mécanique. Poussez ce dernier jusqu'au point rouge pour effrayer le dragon et courez à droite jusqu'à l'autre pièce.

Cherchez maintenant le calice qui se trouve dans cette pièce. Cherchez le serpent vert et lancez un sort orange sur le Lego métallique qui se trouve juste en dessous.

Eteignez les flammes avec votre Aguamenti. Hermione doit se servir de la plaque rose pour appeler un oiseau. Approchez-vous du museau du serpent et ramassez la plume que laisse tomber l'oiseau. Celle-ci vous servira à gratter le museau du serpent et à le faire cracher des Lego.

Assemblez les Lego et ceux qui sortent du coffre également. Allez au panneau serpent qui apparaît et entrez la séquence indiquée. Plus d'objets apparaîtront quand vous essayez de ramasser le calice qui tombe. Assemblez les Lego et utilisez la clé de Griphook sur l'objet que vous venez de créer. Servez-vous du Déluminateur de Ron pour prendre la lueur de la lampe qui descend.

Allez au fond à droite, en-dessous de la petite corniche et relâchez la lumière sur la lampe que vous trouvez. Les plantes grimpantes se retirent et vous pouvez utiliser la clé de Griphook sur l'engin que vous trouvez.

Encore une fois, les plantes grimpantes s'en vont quand la lampe monte.
Montez sur la pile de trésors et laissez Hermione agir sur la plaque rose.

Vous êtes de retour dans la chambre du dragon et Griphook n'est plus avec vous. Allez éteindre le feu sur la plaque rose du fond et laissez agir Hermione. Servez-vous du marteau que vous avez fait apparaître pour casser le cadenas sur la chaîne et lancez un sort pour libérer la chaîne.

A gauche, vous trouverez encore un cadenas et vous pouvez vous servir des deux mini-figurines pour tourner les clés et libérer la chaîne. Utilisez la clé de Bogrod pour allumer la lampe et chasser les plantes qui retiennent le cadenas à gauche. Faites la même chose avec la dernière chaîne à droite. Ramassez la lumière à l'aide du Déluminateur et relâchez-la sur la lampe à gauche. La clé de Bogrod sert à soulever la lampe et à chasser les plantes encore une fois.

Tirez maintenant sur les Lego violets et relâchez le dragon. Harry contrôle le dragon, servez-vous donc d'Hermione pour combattre les 5 Goblins, en haut sur les terrasses, qui vous attaquent. Faites attention au Goblin sur la terrasse à droite complètement. Quand vous les aurez abattus, vous sortez automatiquement de la banque.

Vous êtes de retour à votre camp. Servez-vous de Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego qui en tombent. Créez une Boîte-à-farce Weasley et laissez Ron créer une fusée. Assemblez les Lego qui tombent et formez un point de Transplanage, servez-vous en.

La Rentrée

Vous êtes à Pré-au-Lard. Combattez les Mangemorts autour de vous. Au bout de la rue, vous serez bloqué par des Lego sur votre route. Servez-vous de Pattenrond pour creuser et faire apparaître une plaque rose. Hermione fait apparaître une machine aspiratrice. Attachez la manivelle aux Lego qui apparaissent et faites-la tourner à l'aide la magie.

Assemblez les Lego qui tombent et continuez votre route jusqu'à la prochaine pile de Lego. Combattez les Mangemorts qui vous attaquent et cherchez les trois ingrédients manquants pour une potion. Allez à droite et trouvez celui qui se trouve dans la charrette. Assemblez les Lego qui sont plus loin à droite et servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Remplissez la baignoire qui apparaît avec de l'eau et collectez le deuxième ingrédient.

Retournez maintenant à l'installation que vous avez laissée derrière vous, regardez sur le mur de droite et capturez la lumière que vous verrez et allez la placer sur la lampe devant à gauche.

L'étudiant dans la glace vous donnera le dernier ingrédient. Préparez votre potion. La voie est libre.

Une cinématique s'enclenchera.

A l'intérieur de Poudlard, cherchez la surface rouge à gauche. Lancez votre Diffindo et assemblez les Lego, lancez un sort sur le réveil pour réveiller l'élève.

Allez à droite et placez les Lego de différentes couleurs dans l'emplacement correspondant. Assemblez les Lego qui tombent en une Boîte-à-farce Weasley, servez-vous en pour réveiller un autre élève.

Allez à droite maintenant et servez vous de la plaque rose. Faites léviter la radio qui apparaît et réveiller un troisième et dernier élève.

Après la cinématique vous serez dans le Grand Hall et devrez affronter votre ennemi en duel. Courez trouver Rogue au bout du couloir et attendez qu'il vous lance le Lego violet pour le lui renvoyer. Faites ceci trois fois et entrez ensuite en duel contre Rogue. Le niveau sera complet quand vous l'aurez vaincu.

Suivez les doublons translucides. Trouvez les objets que les professeurs vous demandent. Le premier est sur le banc tout près de là où vous venez.

Les deux autres sont au milieu de la cour et à gauche.

Vous terminez ce niveau.

Brûler les Ponts

Vous commencez ce niveau avec Luna. Dirigez-vous à droite et tirez sur la corde à gauche du tableau. Placez le soleil tout en haut, les nuages, puis tout au bas l'oiseau. Assemblez les Lego que vous débloquez pour former un distributeur à Lorgnospectres.

Prenez-en un et allez éteindre le feu dans la cheminée et assemblez les Lego invisibles que vous trouvez. Allez faire

léviter le burin et soulevez le marteau pour heurter le burin à chacun de ses mouvements.

Cassez le reste de la barrière avec un sort orange. A droite, il y a un chaudron sous les escaliers. Arrosez les plantes à gauche du chaudron pour obtenir le premier ingrédient.

Puis allez chercher une autre paire de Lorgnospectres si nécessaire pour assemblez les Lego en haut près de la fenêtre.
Cassez la statue avec un sort orange et récupérez le deuxième ingrédient.

Allez vers le chaudron et utilisez la magie sur la statue au-dessus du chaudron. Les escaliers sont en place, servez-vous de la magie sur le symbole de Serpentard et un panneau apparaît, entrez la séquence que vous montre le panneau. Tournez la statue du chevalier et reprenez l'ingrédient dans la bouche du serpent.

Allez préparer une potion de puissance et tirez sur la poignée orange à droite. Assemblez les Lego et utilisez ce que vous avez construit pour ramasser la substance verte gluante au sol.

Continuez à droite et vous serez bloqué par un grand feu. Un récipient clair se trouve à droite, remplissez-le d'eau et renversez-le sur le feu. Dirigez-vous vers le fantôme.

Après la cinématique, vous êtes Seamus et Neville. Vous avez besoin de cinq explosifs. Allez à l'avant-plan à gauche, brisez la boîte Lego et ramassez le premier explosif. Allez le placer à l'endroit indiqué.

Allez à droite sur l'allée du pont. Arrosez les plantes avec un sort d'eau et sautez sur les coussinets vers la droite.

Allez au fond et chassez les plantes sur le coffre avec Lumos, ramassez les explosifs et allez les placer comme indiqué. Allez faire léviter la torche en haut de la rampe pour libérer la planche et vous permettre de passer. Soulevez la première planche et faites la même chose avec la deuxième pour créer un passage.

Connectez les deux Lego violets et sautez dessus pour traverser, lancez des sorts sur les toiles d'araignée et placez l'explosif. Allez sur le sentier vers le bas, retournez sur les rampes vers le haut et allez sur la planche pour aller à droite. Allez localiser le mur rouge et Assemblez les Lego qui en tombent quand vous utilisez votre Diffindo dessus. Après une petite animation, utilisez la toile qui apparaît à gauche pour sur le rebord au-dessus. Explosez le coffre, ramassez votre explosif et placez-le.

A gauche du mur rouge se trouve une pile de Lego, assemblez-les et servez-vous de la pelle de Neville pour creuser et déterrer le dernier explosif et le placer.

Vous avez terminé cette petite mission.

Ron est Hermione sont ensemble, allez maintenant au fond et chassez les plantes avec le Lumos d'Hermione. Laissez-la interagir avec la plaque rose et servez-vous du pinceau pour peindre toute la surface violette.

Sautez sur les rochers. Vous remarquez qu'en sautant sur un rocher, un autre s'élève. Ron peut ainsi atteindre le rebord à gauche de la cascade et trouver la Boîte-à-farce Weasley.

Cette fois, elle recèle les Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée et allez à gauche. Montez sur le rebord et attrapez la lumière avec le Déluminateur.

Descendez et allez au fond à droite, vous trouverez une porte Lego. Allumez la lampe à droite de la porte, assemblez les briques et formez un panneau serpent. Ron doit entrer le code lui-même. Suivez la séquence et ouvrez la porte circulaire.

Entrez et allez vers la droite jusqu'à la barricade. Regardez dans la bouche du serpent droit devant, au-dessus de l'eau. Faites léviter ce coffre jusqu'à vous et ouvrez-le pour trouver des Lego.

Assemblez-les pour en faire une plaque rose dont Hermione doit se servir pour former une foreuse. Sautez dans la machine et commencez à percer les rochers.

Puis lancez un sort au Basilisk et assemblez les Lego qui tombent. Vous aurez encore une plaque rose en les assemblant mais cette fois vous obtiendrez des pincettes pour arracher les dents.

Vous avez terminé. Vous quittez la Chambre des Secrets et devez continuer à suivre les doublons translucides.

Frénésie Feudeymon

Ron et Hermione sont coincés dans la chambre secrète au septième étage. Servez-vous des pouvoirs d'Hermione sur la plaque rose. Faites léviter le Lego et nettoyez les toiles. Vous trouverez le premier ingrédient.

Lancez un sort orange sur la table à gauche du portrait et appelez Pattenrond pour qu'il déterre le deuxième ingrédient.

Servez-vous de Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley à droite et ramassez le ventilateur pour donner au portrait, vous obtenez ainsi le dernier ingrédient.

Lancez un sort sur tous les chaudrons sur le mur de droite pour obtenir votre chaudron. Faites la potion et vous aurez la voie libre.

Allez trouver le buffet dans la seconde pièce et permutez avec Hermione pour entrer la combinaison indiquée. Assemblez les Lego et mettez le tout en place en le faisant léviter. Sautez dessus et comptez sur votre compagnon pour tout soulever. Sautez sur la plateforme et prenez un Lorgnospectre.

Assemblez les Lego invisibles et formez une catapulte qui vous sert à détruire la barrière.

Allez à droite. Cherchez la lampe au coin et utilisez le Déluminateur. Relâchez la lumière sur la lampe sur la table. Les gardiens s'en vont et vous pouvez continuer votre route.

Alignez les tuyaux à gauche.

Puis allez à gauche et lancez un sort orange pour détruire les Lego et vous permettre d'atteindre le dernier tube. Allez le placer sur le reste de l'installation. Appelez un des animaux de compagnie et faites le escalader les tuyaux. Appuyez sur le bouton à gauche et quittez le tube par la droite. Approchez-vous du trésor et ramassez-le.

Echappez-vous du feu. Allez à droite tout en utilisant Aguamenti pour libérer un peu le passage. Votre chemin sera bloqué donc faites léviter la voiture pour que vos partenaires puissent passer le feu, et faites-les tenir la voiture pour que vous passiez. Utilisez ensuite Ron pour ouvrir la Boîte-à-farce Weasley qui vous permettra de passer un pont.

Sur la pile de sacs, lancez un sort au buffet et allez interagir avec le mur rouge qui apparaît. Assemblez ensuite les Lego et grimpez vite à l'échelle formée et vous échapperez aux flammes.

Une cinématique s'enclenche puis vous serez sur des balais. Allez activer les trois pompes à eau : une devant vous. Descendez de votre balai, assembles les Lego et remplissez la pompe d'eau. Remontez ensuite sur le balai et allez à gauche, assemblez les Lego pour former un petit avion. Montez-y et détruisez les Lego qui obstruent la pompe. Lancez encore quelques sorts orange pour détruire le reste des briques. Utilisez la magie sur la boîte pour construire une pompe et réparez la pompe. Remplissez la pompe. Allez maintenant à droite de la plateforme et détruisez les Lego rouges à l'aide d'un sort rouge. Lancez un sort orange sur les Lego en métal. Avec Harry, entrez la séquence indiquée sur le panneau. Assemblez les Lego qui tomberont devant vous pour créer la dernière pompe. Attachez la pompe au récipient à l'aide d'un sort et remplissez-la d'eau.

Vous terminez ce niveau.

Suivez les doublons translucides.

Les Larmes de Rogue

Ici, remplissez le Lego clair à droite des flammes et soulevez le récipient pour trouver une Boîte-à-farce Weasley et y prendre une paire de Baskets Collantes. Montez sur la surface colorée à droite et assemblez les Lego. Placez le Lego sur le Lego violet sur le mur de pierre à gauche.

Une porte est maintenant ouverte, allez-y et dirigez-vous à droite. Des Mangemorts et des araignées vous attaquent, descendez les escaliers en vous défendant. Une fois dehors, repérez la statue de Dumbledore et lancez-lui un sort. Hermione peut maintenant interagir avec la plaque rose. Une catapulte apparaît, visez à l'endroit indiqué pour heurter le géant.

Défendez-vous contre vos ennemis tandis que le géant s'agite. Dès qu'il s'arrête, attaquez-le encore une fois avec votre catapulte et vous verrez qu'il arrête de bouger. Attaquez-le encore en visant l'endroit indiqué par l'écran. Défendez-vous encore contre vos ennemis et réparez votre catapulte et réitérez votre attaque sur le géant au moment propice. La troisième fois que vous le cognez, le géant sera vaincu.

Faites léviter les plateformes au fond et reliez-les aux Lego violets. Montez sur les plateformes pour atteindre le niveau supérieur et allez vers la porte en bas des escaliers à droite. Vous rencontrez encore un géant près de la sortie, sortez la Cape d'Invisibilité d'Harry pour passer inaperçu et allez à droite.

Utilisez Diffindo sur le mur rouge et assemblez les Lego pour créer une diversion face au géant. A gauche se trouve une Boîte-à-farce Weasley et lancez un sort sur la petite boîte que vous trouvez et en l'ouvrant pour vous pouvez vous débarrasser définitivement du géant. Entrez dans le bâtiment.

Après la cinématique, vous êtes dans la cabane.

Allumez votre baguette pour libérer l'ancre des plantes qui la retiennent. Soulevez l'ancre et placez-la sur la chaîne Lego.

Assemblez les Lego qui tombent pour réparer la poulie. Utilisez la magie pour la tourner et libérer le passage en bougeant le gros poisson.

Allez interagir avec l'armoire du fond en entrant le code indiqué.
Assemblez les Lego que vous voyez pour en faire un petit bateau. Assemblez les Lego dans l'eau pour en faire un ventilateur qui vous permettra de sortir de l'eau et de vous diriger vers la grande fenêtre au fond. Vous voyez Rogue près de la fenêtre, utilisez le sort jaune d'Harry pour savoir ce dont a besoin Rogue.

Il vous demande un tonneau. Allez à la gauche de Rogue et enfermez la lumière de la lampe avec le Déluminateur de Ron et allez à droite, vers la première colonne et allumez la lampe qui s'y trouve pour chasser les plantes.

Ramassez la roue Lego qui tombe et allez la placer là où le marqueur pointe. Remplissez le récipient d'eau et utilisez la magie pour démarrer la machine et remplir le tonneau jusqu'à qu'il explose. Portez le tonneau vide à Rogue. Vous collectez les larmes de Rogue.

Allez maintenant affronter Voldemort.

Un Mauvais Plan

Suivez les doublons.

Vous êtes dans la cour de Poudlard avec Ron, Hermione et Neville. Les Mangemorts vous attaquent. Allez trouver une barrière Lego à droite entre les débris sur le petit sentier. Lancez un sort sur la barrière, puis lancez encore un sort orange sur le Lego métallique et allez maintenant chercher les ingrédients pour le chaudron qui est apparu. Regardez sur le tertre tout près de là d'où vous venez. Détruisez le mur rouge et ramassez le premier ingrédient. Regardez vers la

serre, il y a des Lego à côté sur lesquels vous devez lancer un sort. Assemblez-les en un récipient et remplissez-le pour obtenir le deuxième ingrédient. Retournez au chaudron et trouvez le géant qui dort devant. Servez-vous de votre magie pour retirer le troisième ingrédient de sa main.

La potion que vous faites va exploser et vous permettre de vous rapprocher de Voldemort.

Une petite cinématique apparaîtra.

Vous êtes maintenant Kingsley Shacklebolt et Molly Weasley. Ouvrez la Boîte-à-farce Weasley à gauche et grâce à la fusée vous pourrez aller au fond vers le pont.

Réparez le pont à l'aide de la magie et allez combattre tous les Mangemorts.

Usez de votre sort bleu pour éteindre le feu. Assemblez les Lego que vous trouvez et soulevez le poids pour l'attacher à la chaîne, soulevant ainsi un autre pont. Traversez le pont et allez à droite. Vous arriverez à une petite descente sur la passerelle. Assemblez les Lego que vous trouvez plus bas et faites-en un coussinet pour rebondir plus haut sur le rebord à droite. Allez à droite et reliez le pont à la partie inférieure des Lego marron pour former un pont complet.

Allez maintenant affronter la sorcière au fond.

Des Mangemorts essaieront de vous attaquer, repoussez et mettez-les en échec. Entrez en duel contre la sorcière, gagnez et affrontez les Mangemorts, puis combattez encore une fois Bellatrix et recommencez ceci une dernière fois.

Allez vers Nagini, le serpent de Voldemort. Attaquez les araignées qui viennent sur vous et dès que vous renversez l'une d'entre elles, saisissez-la et envoyez-la sur le serpent. D'autres Mangemorts vous attaqueront ainsi que des araignées. Combattez d'abord les Mangemorts. Le serpent crache toujours son venin, attendez les intervalles pour lui envoyer les araignées que vous renversez. D'autres ennemis viennent vous combattre, attaquez-vous d'abord aux Détraqueurs puis renversez une araignée et lancez-la dans la gueule de Nagini pour l'étourdir. Lancez-lui des sorts puis prenez l'épée de Neville et utilisez-la sur la marque rouge qui apparaît au sol.

Vous affrontez Voldemort. Pressez le bouton d'attaque aussi rapidement que possible pour blesser Voldemort au moins une fois. Ceci fait, vous reprenez les contrôles de Ron, Hermione et Neville. Servez-vous des deux premiers pour combattre les ennemis qui vous attaquent jusqu'à retourner au combat contre Voldemort. Recommencez à presser le bouton d'attaque jusqu'à que vous gagniez contre Voldemort.

SUCCÈS

Albus Perceval Wulfric Brian (10 G)

Terminer "Des jours sombres"

Hors du sentier battu (10 G)

Terminer "L'armée de Dumbledore"

Essaie de résister (10 G)

Terminer "Concentrez !"

Papa Noël mange ce gâteau ? (10 G)

Terminer "Kreattur ébranlé"

Accorder l'accordéon (10 G)

Terminer "Une virtuose gigantesque"

Il est de retour ! (10 G)

Terminer "Une menace voilée"

Le Phénix en ascension (25 G)

Terminer Année 5

Il est chaise-duisant (10 G)

Terminer "Reprendre ses activités"

Le club de Slug (10 G)

Terminer "Un dessert bien mérité"

Le malheur des Weasley (10 G)

Terminer "Un Noël malheureux"

Sectumsempra (10 G)

Terminer "L'amour fait mal"

Une devinette dévoilée (10 G)

Terminer "Felix Felicis"

La disparition de Dumbledore (10 G)

Terminer "L'Horcruxe et la Main"

Je suis le Prince de Sang-Mêlé (25 G)

Terminer Année 6

Mangemort ou mange-gâteau ? (10 G)

Terminer "Les sept Harry"

Un bon déguisement (10 G)

Terminer "La puissance de la magie"

Muer bruyamment (10 G)

Terminer "Danger au cimetière"

Les états d'âme (10 G)

Terminer "L'Épée et le Médaillon"

Le Conte des trois frères (10 G)

Terminer "La folie de Lovegood"

Çi-gît un elfe libre (10 G)

Terminer "DOBBY !"

À suivre (25 G)

Terminer Année 7

"Quel dommage" (10 G)

Terminer "La Cascade des Voleurs"

L'Indésirable No.1 (10 G)

Terminer "La rentrée"

Toi et qui d'autre ? (10 G)

Terminer "Brûler les ponts"

... quand abonde l'esprit (10 G)

Terminer "La frénésie du Feudeymon"

Larmoyer (10 G)

Terminer "Les larmes de Rogue"

La disparition de Voldemort (10 G)

Terminer "Un mauvais plan"

Tout se passait bien (50 G)

Terminer Année 8

Le choix du collectionneur (25 G)

Terminer le niveau Bonus

Mais... je suis l'Élu (100 G)

Terminer le jeu à 100% (Un joueur)

Poudlard a bien changé (30 G)

Visiter le Vestibule Poudlard dans Année 7

À mi-chemin (30 G)

Débloqué en achevant 50% du jeu (Un joueur)

Lecteur passionné (25 G)

Utiliser un Distributeur du Chicaneur 25 fois

Au ralenti (20 G)

Rester immobile pendant 5 minutes sans utiliser la manette

Leçons tirées (30 G)

Terminer toutes les leçons (Un joueur)

Nous sommes la D.A. (30 G)

Débloquer tous les membres de l'armée de Dumbledore (Un joueur)

Fais gaffe aux Weasley (25 G)

Utiliser une Boîte-à-farces Weasley avec chaque Weasley

Les enfants (20 G)

Recréer la scène où Hermione et Harry dansent dans la tente

Attention aux Noises (50 G)

Récolter 1.000.000.000 pièces (Un joueur)

Et si ? (20 G)

Vaincre toutes les versions d'Harry en tant que Voldemort

Une gageure (40 G)

Débloquer toutes les versions des personnages dans L'Ordre du Phénix (Un joueur)

Le meilleur ami de la minifigure (30 G)

Débloquer chaque personnage muni d'un animal apprivoisé (Un joueur)

Ensorcelée ! (50 G)

Débloquer tous les personnages sorcières (Un joueur)

Pyjama dramatique (20 G)

Débloquer toutes les versions des personnages en pyjama (Un joueur)

Un plat qui se mange froid (20 G)

Vaincre Bellatrix dans un duel avec Neville (Serveur)

Pas des "mecs sympas" (15 G)

Vaincre 30 Chaporouges

Des jours sombres arrivent (25 G)

Débloquer tous les sorciers des forces du Mal (Un joueur)

Éclaireur (10 G)

Utiliser le Déluminateur

Des ennuis chez Sirius (20 G)

Vaincre Bellatrix dans un duel en tant que n'importe quelle version de Sirius Black

Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue

© LucasArts / Traveller's Tales 2009

CODES

Personnages

2GK562	Mutt
2UJQWC	Mannequin (garçon)
2W8QR3	Indiana Jones (déguisement)
3FQFKS	Indiana Jones (officier)
3PG5EL	Mannequin (fille)
4C5AKH	Professeur Henry Jones
7AWX3J	Lao Che
7EQF47	Boxeur
82RMC2	Mola Ram
8BDJG5	Indiana Jones (CS)
94RUAJ	Willie (chanteuse)
DZFY9S	Indiana Jones (collectionneur)
E88YRP	Salah
FGLKY5	Indiana Jones 2
FTL48S	Rene Belloq
J2XS97	Indiana Jones (Kali)
M4C34K	Indiana Jones (Désert)
P4PCDY	Mac
PGWSEA	Indiana Jones 1
QPWDMM	Mannequin (homme)
QUNZUT	Indiana Jones (DJ)
U7SMVK	Mannequin (femme)
WL4T6N	Dovchenko

Objets

2U7YCV	Fouet serpent
EGSM5B	Aimant à pièces

Véhicules

7VLKAF	Biplan
BC5PTY	Rolls-Royce Phantom
PXT4UP	Alien
RM3E84	Avion acrobatique
YLG2TN	Hotrod

CODES DE GAMEPLAY

En cours de partie, mettez la pause et entrez les codes suivants.

Beep Beep	UU3VSC
Construction rapide	SNXC2F
Creuser rapidement	XYAN83
Déguisement	Y9TE98
Fast Fix	3Z7PJX
Invincibilité	6JBB65
Patinoire	TY9P4U
Sans peur	TUXNZF
Score x10	V7JYBU
Score x2	U38VJP
Score x3	PEHHPZ
Score x4	UXGTB3
Score x6	XWJ5EY
Score x8	S5UZCP
Silhouettes	FQGPYH

SUCCÈS

Vipères dangereuses, toi va. (15 G)

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Aventuriers.

Je n'y crois pas aux trucages. (20 G)

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Aventuriers.

Il était fort, très fort. (25 G)

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Aventuriers.

Tu as trahi Shiva ! (15 G)

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Temple Maudit.

Suis-je un singe prétentieux ? (20 G)

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Temple Maudit.

Tu n'oses pas le faire. (25 G)

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Temple Maudit.

On a appellé le chien Indiana. (15 G)

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Croisade.

J'y arrive presque. (20 G)

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Croisade.

La situation ne s'améliore pas. (25 G)

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Croisade.

Je le croyais plus près. (15 G)

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Crâne 1.

Je voulais dire crève...comrade (20 G)

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Crâne 1.

T'as quoi, 80 piges ? (25 G)

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Crâne 1.

Attrape le serpent ! (15 G)

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Crâne 2.

On est pas pilleurs de tombe. (20 G)

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Crâne 2.

T'es vraiment un vieux dingue.(25 G)

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Crâne 2.

Et trois fois ça tombe ! (15 G)

Termine tous les Niveaux en mode Histoire du Noyau Crâne 3.

Ils étaient archéologues ! (20 G)

Termine tous les Niveaux en mode Trésor du Noyau Crâne 3.

Dans l'espace entre les espaces. (25 G)

Termine tous les Niveaux en mode Bonus du Noyau Crâne 3.

Purifié par la colère de Dieu. (25 G)

Modifie un niveau Bonus dans le Constructeur.

J'aime même la couleur. (20 G)

Crée un niveau Constructeur validé.

Qu'est-ce que tu regardes gars ? (10 G)

Crée un personnage personnalisé.

Compter sur soi-même. (15 G)

Termine les niveaux du Didacticiel Constructeur.

Quelle imagination frappante. (20 G)

Termine une “Crée Ta Propre Aventure”.

Succès secrets

Des communistes dans ma soupe. (15 G)

Détruis 50 russes avec mutt

T'es quoi,un triple agent? (15 G)

Détruis Indy 3 fois avec mac

"T'es prof?" "à mi-temps". (15 G)

Utiliser l'accés Érudit 10 fois.

Collecteur d'antiquités. (75 G)

Trouve tous les coffres à tresor dans le jeu

Couvre-toi les oreilles. (20 G)

Tire un bazooka 100 fois

Tu sais voler,ouai? (35 G)

Termine toutes les courses en avion

Pas aussi facile qu'avant. (25 G)

Termine Hangar 51 en moins de 5 minutes

Do svidanya,Docteur Jones. (15 G)

Détruis Indy avec Spalko

L'attente se fait longue? (40 G)

Débloque le chevalier du Graal

Tu deviens méchant,là. (40 G)

Débloque tous les ennemis dans le jeu

Purée! Atterissage en crach! (25 G)

Détruis 100 véhicules ennemis

Vas-y monte,pépé! (40 G)

Débloque tous les véhicule dans le jeu

Tu choisis de mauvais amis. (50 G)

Termine tous le niveaux histoire en mode jeu rapide

C'est quoi? des astronautes? (40 G)

Débloque l' etre inter-dimensionnel

Sans dernier mot Docteur Jones? (100 G)

Termine le jeu a 100%

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram

H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)
KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis

VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip
VUT673	Détecteur de colis
WWQ1SA	Argent sale

COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

SUCCÈS

Il n'y a rien à craindre. (10)

Terminer le niveau "Le temple perdu" en mode Histoire.

Fais-moi confiance Marion. (10)

Terminer le niveau "Dans les montagnes" en mode Histoire.

Son bourdon est trop long. (10)

Terminer le niveau "La Ville du Danger" en mode Histoire.

Obligé...encore des serpents ! (10)

Terminer le niveau "Le puits des âmes" en mode Histoire.

J'improvise. (10)

Terminer le niveau "Sur la piste de l'Arche" en mode Histoire.

Gardes les yeux fermés ! (10)

Terminer le niveau "L'ouverture de l'Arche" en mode Histoire.

Short Round, en avant toute ! (10)

Terminer le niveau "Règlement de comptes à Shanghai" en mode Histoire.

Assez de couleuvres au déjeuner. (10)

Terminer le niveau "Les secrets de Pankot" en mode Histoire.

Kali Ma reignera sur tout. (10)

Terminer le niveau "Le temple de Kali" en Mode Histoire.

Ne fais pas l'idiot avec lui. (10)

Terminer le niveau "Libérer les esclaves" en mode Histoire.

Prends le tunnel à gauche ! (10)

Terminer le niveau "Sortir des mines" en mode Histoire.

Préparez-vous à rencontrer Kali. (10)

Terminer le niveau "Combat sur le Pont" en mode Histoire.

Un X marque l'emplacement. (10)

Terminer le niveau "À la Recherche de Sir Richard" en mode Histoire.

Ne m'appelle PAS Junior ! (10)

Terminer le niveau "Rescousse au Château" en mode Histoire.

On ne prend pas le bateau ? (10)

Terminer le niveau "Évasion en Moto" en mode Histoire.

Pas de billet (10)

Terminer le niveau "De Gros Ennuis dans le Ciel" en mode Histoire.

Père, on est hors de portée. (10)

Terminer le niveau "Guet-apens dans le Désert" en mode Histoire.

Il a choisi...bien mal. (10)

Terminer le niveau "Le Temple du Graal" en mode Histoire.

Tu oses m'embracer! (15)

Embrasse Marion, Willie et Elsa à l'aide de ton fouet.

Oh que ça me brise le coeur... (15)

Oh que ça me brise le coeur...

Tu deviendras un vrai croyant. (20)

Utiliser une Statue Thuggee 20 fois.

Mauvaises dattes. (20)

Donner 20 bananes aux singes.

Que je suis prudent. (20)

Détruire 50 objets avec un bazooka ou un autre appareil explosif.

C'est de l'archéologie ça ? (20)

Utiliser les compétences académiques d'un personnage érudit 50 fois.

Le meilleur fouilleur au Caire. (20)

Découvrir 50 morceaux de trésor ensevelis avec les compétences de fouille.

Quelle femme bruyante. (20)

Détruire 50 objets ou personnages en utilisant la capacité du cri ou du super cri.

Jock, mets en marche ! (20)

Utiliser les compétences de réparations d'un personnage mécanicien 50 fois.

Un au revoir allemand. (20)

Accéder à des zones d'ennemis restreintes 50 fois.

Je hais ces types. (20)

Détruire 200 méchants.

Tu as choisi...judicieusement. (30)

Débloquer tous les personnages disponibles.

C'est pas les années ma chère... (40)

Terminer n'importe quel niveau sans mourir et sans utiliser l'invincibilité.

Ceci...ceci est l'histoire. (40)

Trouver toutes les artefacts.

Le courrier est sur le bureau. (40)

Poster tous les colis.

Fortune et gloire. (100)

Terminer le jeu à 100%.

Succès secrets

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire

disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu

plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez

le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches. Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond.

Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place

suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer

sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche

carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.

Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la

troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se

déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux, il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa

de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour

tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte. Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi,

puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes. Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer

la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

L'ARGENT TOMBE DU CIEL

Si vous manquez de points pour débloquez tous les bonus du jeu, essayez de terminer l'aventure à 100% pour faire tomber une pluie d'argent !

Lego Le Seigneur des Anneaux

© Warner Interactive / TT Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La communauté de l'anneau

Prologue

En guise d'introduction, vous aurez pour mission d'abattre 8 porte-étendards de l'armée de Sauron (vous pouvez utiliser le personnage de votre choix). Lorsque les 3 objets Lego de Morgul (noir et rouge) surgissent du sol, prenez le contrôle d'Elendil. Grâce au pouvoir de son épée Narsil, vous pourrez détruire les 3 tourelles très rapidement.

Une fois ces premiers objectifs atteints, vous serez face à Sauron. Ne l'attaquez pas directement, contentez-vous d'éliminer ses sbires et d'esquiver ses attaques jusqu'à ce que sa masse se coince dans le sol. Vous aurez alors le champ libre pour asséner quelques coups d'épée sur son arme. Répétez l'opération 3 fois pour détruire l'arme de Sauron.

Après la cinématique, vous aurez la possibilité d'incarner Isildur et Elrond. Prenez le contrôle d'Isildur, éliminez les quelques ennemis qui se dressent devant vous, traversez la rivière de lave en sautant sur les plateformes puis utilisez les rambardes pour vous hisser sur la corniche.

Poursuivez votre progression en prenant garde à éviter les jets de flammes jusqu'à atteindre une zone qui ne sera accessible que pour Elrond. Poussez la pierre dans la lave afin qu'Isildur puisse traverser à son tour.

Une fois tous les ennemis éliminés la porte menant au coeur du volcan s'ouvrira, empruntez le passage et avancez jusqu'au bout du pont. Une cinématique s'enclenchera automatiquement, mettant fin au prologue/tutoriel du jeu.

Le Cavalier Noir

C'est dans le petit village hobbit d'Hobbitebourg que se poursuivra votre aventure. Après avoir assisté à la cinématique, suivez les pièces guide Lego jusqu'à atteindre les champs de maïs où vous pourrez retrouver Merry et Pippin.

Dans les bois, suivez le chemin balisé par les pièces Lego, brisez les éléments du décor pour récupérer un projectile. Jetez-le sur l'oiseau afin de détourner l'attention du Cavalier Noir.

Durant toute la phase qui suit, soyez particulièrement prudent et évitez de vous rapprocher du Cavalier Noir. Si vous êtes repéré, effectuez l'action contextuelle indiquée à l'écran.

Prenez le contrôle de Sam et utilisez sa pelle pour déterrer un nouveau caillou. Projetez-le sur la pierre pour détourner l'attention du Cavalier Noir.

Continuez à avancer, utilisez la trappe pour grimper dans l'arbre. Effrayez l'oiseau pour faire fuir le cavalier une nouvelle fois. Rapprochez-vous ensuite de la zone lumineuse sur le sol et utilisez les compétences de Sam pour faire pousser une plante.

Ce stratagème vous permettra d'échapper à la vigilance du Cavalier Noir pour de bon. Vous voici désormais dans la peau de Gandalf. Une fois la cinématique terminée, vous devrez vous opposer à Saroumane. Evitez ses boules feu,

sautez lorsqu'il retombe sur le sol et projetez-le contre le mur dès qu'il est affaibli.
Une fois de retour dans la forêt en compagnie des Hobbits, fouillez la zone pour récupérer des morceaux de carrelage. Ils vous permettront, une fois posés sur la plateforme, de faire diversion en déplaçant le rocher.

Un peu plus loin, ce sera au tour de Merry de prouver sa valeur. Rapprochez du ponton et utilisez sa canne à pêche pour attraper un poisson. Il vous suffira ensuite de le jeter sur la torche pour enflammer le pont et faire fuir le Cavalier Noir.

Traversez la rivière et prenez le contrôle de Sam. Creusez le sol pour récupérer un caillou et jetez le sur la ruche. Cette manoeuvre vous permettra de pouvoir traverser le tronc d'arbre et d'échapper une nouvelle fois à la vigilance du Cavalier Noir.

Malheureusement le répit sera de courte durée. Dans la séquence suivante, courrez droit devant tout en évitant de percuter les obstacles qui se dressent devant vous. Cette course-poursuite marque la fin du niveau.

Le Mont Venteux

Suivez les pièces Lego jusqu'à l'entrée du village de Bree. Commencez par vous adresser au villageois qui se trouve devant l'auberge de la bourgade, il aura besoin de votre aider pour remplacer sa truelle. Suivez la direction indiquée par les pièces bleues pour vous rendre directement à la forge. Vous y trouverez votre premier plan de forge. Sélectionnez le plan sur l'étagère, attendez que le forgeron place le mithril dans la forge puis sautez sur le soufflet pour raviver les flammes.

Pour pouvoir quitter la pièce, sélectionnez la pelle dans la liste des trésors (inventaire).
Retournez ensuite devant l'auberge et donnez l'objet à ce brave villageois. En échange de ce service, il vous invitera à pénétrer dans l'auberge où vous pourrez faire la rencontre d'Aragorn.

Une fois dans la peau d'Aragorn, suivez les balises bleues qui vous mèneront jusqu'au Mont Venteux.

Votre prochaine mission sera de préparer un petit déjeuner digne de ce nom. Pour ce faire il vous faudra ramasser un certain nombre d'ingrédients dissimulés dans les environs :
Commencez par ramasser du bois pour allumer un feu (avec Sam). Vous trouverez le dernier morceau de bois en hauteur, l'endroit est accessible par un petit tunnel à dégager à l'aide de pièces lego. C'est également à cet endroit que vous pourrez récupérer un oeuf (dans le nid sur la droite).

Prenez le contrôle de Merry pour pêcher un poisson. Faites pousser une plante grâce au talent de Sam, vous obtiendrez une tomate. Placez les ingrédients (oeuf, tomate et poisson) dans la poêle et faites les cuire sur le feu.

Quand le temps sera venu de fuir, prenez le contrôle de Sam, vous aurez besoin de ses 3 compétences (creuser le sol, allumer un feu et faire pousser des plantes) pour pouvoir gravir la montagne. Utilisez les pierres pour détruire les plantes qui vous empêchent de progresser, allumez les feux aux endroits indiqués et utilisez les plantes pour traverser les plateformes.

Une fois au sommet du Mont, le combat contre les Nazguls débutera. Il se déroule en deux étapes. Dans un premier temps, il vous faudra allumer 5 feux. Vous aurez besoin de Sam naturellement mais également de Frodon qui pourra fabriquer un foyer à l'aide des débris de la statue qui se trouve au fond à gauche (faites là chuter).
Lorsque les 5 feux sont allumés, prenez le contrôle de Sam, ramassez les cailloux tombés au sol et utilisez les pour détruire les cibles indiquées à l'écran. Vous pourrez ainsi obtenir du bois qui une fois enflammé vous permettra de lutter contre les Nazgul (les coups d'épée n'ont aucun effet sur eux).

Le Col de Caradhras

Chevauchez jusqu'à Fondcombe en suivant les pièces Lego et les flèches bleues. Faites de même une fois que vous êtes dans la peau de Frodon : les balises bleues vous mèneront directement à la réunion du Grand Conseil où sera formée la Communauté de l'Anneau. Il sera temps ensuite de faire route vers le Col De Caradhras. Suivez le chemin

balisé jusqu'à la rivière. Prenez le contrôle de Legolas et utilisez votre arc pour créer un éboulement. Les rochers tombés feront office de plateforme afin que vous puissiez poursuivre votre route.

Lorsque le chemin est enneigé, vous devrez utiliser les grands personnages (Aragorn, Boromir, Legolas ou Gandalf) pour aider les personnages de plus petite tailler à traverser en les portant.

Utilisez Gimli pour briser les pièces Lego lézardées. Il peut également être lancé par un personnage de grande taille pour briser les plaques lorsqu'elles sont en hauteu. Cette technique vous sera utile pour progresser au cours de l'ascension du col. Vous aurez également besoin du personnage de Legolas pour détruire les cibles rouge et jaune.

Une fois parvenu au campement, détruisez tout le décor, récupérez le bois et allumez un feu. Le dégel mettra à jour un mécanisme qui permettra à Legolas de rejoindre la plateforme supérieure. Plantez des flèches dans les cibles jaunes pour lui permettre de progresser.

Plus loin, vous serez bloqué dans votre progression par un bloc de glace, aidez Gimli à traverser l'étendue de neige avec un grand personnage puis faites-lui emprunter la trappe située dans le mur. Vous pourrez non seulement créer une avalanche qui permettra aux autres personnages de petite tailler d'avancer mais vous débloquerez également un foyer que Sam pourra allumer pour faire fondre le bloc de glace.

Utilisez ensuite alternativement les compétences de Sam et de Gimli pour progresser et construire les mécanismes qui permettront aux autres personnages de vous rejoindre. Utilisez enfin les compétences de Legolas pour abattre les cibles situées au-dessus du gros rocher qui bloque votre progression. Fabriquez la pièce Lego avec les débris puis brisez là en utilisant la hache de Gimli. Prenez le contrôle d'un personnage de grande taille pour traverser l'étendue de neige jusqu'au déclenchement de la cinématique.

Une fois ce long périple à travers le col achevé, vous prendrez la direction des Mines de la Moria.
Pour résoudre l'énigme de la porte, vous aurez besoin de 3 personnages bien particuliers. Utilisez Legolas pour faire chuter une statue sur le sol. Utilisez Gimli pour faire tomber la seconde partie (empruntez le passage secret à droite de l'écran) et enfin utilisez Sam pour allumer un feu devant la porte.

Au moment où vous avancerez vers la porte, le guetteur de l'eau fera son apparition. Pour le vaincre, attendez que ses tentacules vous visent puis esquivez-les au dernier moment, vous pourrez alors les sectionner (visez les marques rouges). Une fois les tentacules détruites, soulevez Gimli et projetez-le sur la plaque argentée, prenez ensuite le contrôle de Legolas et visez la gueule du monstre. Répétez l'opération une seconde fois pour le contraindre à prendre la fuite.

Les Mines de la Moria

Pénétrez dans les mines. Votre première mission sera de reconstituer le mécanisme du puits. Brisez tous les éléments du décor pour reconstituer une partie du puzzle. Utilisez Gimli pour récupérer la manivelle. Utilisez Legolas pour mettre à jour un coffre, puis utilisez Sam pour récupérer la clé (allumez le feu à droite de la salle), vous pourrez ainsi obtenir la roue crantée.

Il ne vous restera plus qu'à placer la roue crantée sur le mécanisme, puis la manivelle que vous devrez ensuite actionner pour remonter le maladroit hobbit à la surface.

Les orcs ne tarderont pas à venir vous rejoindre. Renforcez la porte à l'aide des pièces Lego présentes dans le décor. Utilisez également les compétences de Legolas pour libérer deux cordes de chaque côté de la porte. Placez un personnage Lego sur chacune d'elle.

Il vous faudra ensuite venir à bout du troll des cavernes. Prenez le contrôle de Legolas et montez sur les plateformes situées à gauche et à droite de la salle. Sur chacune d'entre elles se trouve un piège Lego à fabriquer. Positionnez-vous sur le piège et esquivez afin que le troll coince son arme dans le piège. Visez la cible qui apparait sur sa tête.

En phase deux vous devrez reproduire cette technique en incarnant un personnage de petite taille. Utilisez les tunnels

pour rejoindre la plateforme puis sautez sur la tête du troll (placez-vous sur le rond brillant au sol). Frappez la tête du troll jusqu'à ce qu'une cible apparaisse. Prenez ensuite le contrôle de Legolas et décochez une flèche sur la cible.

L'action enchaînera de plus belle avec une horde d'orcs qui se précipitera sur vous. Avancez et éliminez les ennemis tout en restant sous la protection du bouclier de Gandalf. Le chemin vous conduira à une porte verrouillée. Utilisez les compétences de plusieurs personnages pour réparer le mécanisme (Pippin doit puiser de l'eau pour éteindre le feu, Gimli doit briser la brique argentée sur le mur pour récupérer la manivelle, Gandalf doit replacer la roue crantée sur le mécanisme. L'un des personnages doit pousser le charriot contre le mur). Une fois tous les éléments du puzzle remis en place, actionnez la manivelle pour ouvrir la porte.

Jetez Gimli sur la pièce Lego argentée située sur le sol, de l'autre côté du gouffre. Prenez le contrôle de Sam pour explorer le tunnel mis à jour. Allumez un feu pour provoquer l'éboulement du pilier puis prenez le contrôle de Legolas. Visez les cibles pour créer un pont qui permettra aux autres personnages du groupe de progresser.

Peu après avoir traversé le pont, Gandalf sera confronté au redoutable Balrog. Accélérez pour récupérer votre épée et continuez à descendre jusqu'à rejoindre le monstre. Frappez sa tête jusqu'à ce que vous soyez invité à utiliser la touche d'action. En seconde phase, vous devrez également esquiver son souffle de feu en obliquant vers la droite ou vers la gauche (observez son inspiration pour savoir de quel côté il va souffler).

Une fois le combat terminé, vous devrez quitter les Mines de la Moria. Prenez le contrôle de Legolas et frayez-vous en chemin en plaçant une flèche dans l'encoche murale. Une fois de l'autre côté, déroulez le pont pour permettre à vos compagnons de vous rejoindre. Prenez le contrôle de Gimli et détruisez le bloc argenté lego qui bloque la porte vous serez libre de quitter la Moria.

Amon Hen

Suivez le chemin balisé par les pièces Lego bleues pour vous rendre auprès de Galadriel. Vous devrez ensuite rejoindre l'Argonath en canoë. Le parcours est tout tracé, suivez simplement le chemin balisé tout en pagayant (pressez la touche action) jusqu'au déclenchement de la cinématique.
Pour échapper à Boromir, vous devrez détourner son attention. Tandis que vous êtes invisible, prenez un caillou sur le sol et jetez-les dans les herbages un peu plus loin. Avancez prudemment jusqu'au tunnel dissimulé dans un tronc d'arbre. Il vous conduira en haut des escaliers. Poussez le pilier sur votre droite pour faire diversion.

Utilisez les pièces Lego argentées pour fabriquer un escalier, détruisez les éléments du décor pour récupérer une pierre que vous jetterez au loin. Servez-vous des pièces Lego argentées pour fabriquer un nouvel escalier qui vous permettra de contourner Boromir. Continuez à avancer, détruisez les éléments de décor pour obtenir de nouveaux éléments de construction (catapulte). Actionnez la catapulte afin de détourner l'attention de Boromir avant de poursuivre votre avancée. Plus loin vous trouverez une pierre, utilisez-la pour atteindre les briques Lego situées en hauteur.

Faites chuter les statues pour détourner une nouvelle fois l'attention de Boromir puis pénétrez dans le tunnel situé un peu plus loin. Il vous mènera sur la plateforme située en hauteur à droite de l'écran. Récupérez une pierre et jetez-la sur l'arche qui se trouve au-dessus de Boromir. Une fois assommé il reprendra ses esprits et vous pourrez continuer à avancer. Effectuez l'action contextuelle demandée pour retirer l'anneau de votre doigt.

Vous voilà de retour sur la berge, à la tête du trio Gimli / Legolas / Aragorn. Détruisez les pagaies afin de récupérer une torche. Enflammez là pour détruire les plantes qui bloquent le passage.

Prenez le contrôle de Legolas et libérez les pièces Lego en hauteur afin de fabriquer un marche-pied pour les autres personnages.

Prenez ensuite le contrôle de Gimli pour détruire la pièce Lego fissurée qui bloque le passage. Un peu plus loin, prenez le contrôle d'Aragorn pour projeter Gimli sur une plaque fissurée située en hauteur. La manoeuvre vous permettra d'accéder à une plateforme que Legolas pourra emprunter.

Prenez le contrôle de Gimli pour détruire la dalle fissurée. Construisez le pilier et déplacez les deux piliers sur la surface

carrelée de façon à pourvoir rejoindre le chemin située en hauteur. Continuez votre progression en utilisant les compétences de Gimli et de Legolas.

Au terme de ce périple, prenez le contrôle d'Aragorn et saisissez l'épée de Frodon plantée dans le sol. Suivez la lueur verte (au fond dans les buissons) jusqu'au déclenchement de la cinématique.

Dans la séquence suivante, vous serez amené à combattre d'une horde de Uruk-hai. Détruisez les éléments de décor pour faire chuter ceux qui se trouvent en hauteur, les Uruk hai qui n'ont pas de bouclier peuvent être abattus par Legolas.

Vous ne tarderez pas à faire face au chef des Uruk Hai. Eliminez ses sbires puis utilisez un petit personnage pour gagner la plateforme où se trouve le chef (soit par le tunnel à gauche de l'écran, soit en utilisant la plateforme à construire à l'aide de brique Lego). Cette action (à répéter plusieurs fois) enclenchera les phases cinématiques qui conduiront au duel final.

Esquivez les projectiles que vous lance le chef et attendez qu'il vous rejoigne. Lorsque l'un de vos personnages est soulevé en l'air, utilisez l'autre pour affaiblir le boss. Quelques coups d'épée suffiront pour en venir à bout.
Votre victoire clôturera ce premier volet de la trilogie.

Chapitre 2 : Les Deux Tours

L'apprivoisement de Gollum

Avec Frodon, avancez tout droit jusqu'à la flèche de direction bleue. A la suite de la cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Gandalf. Suivez le chemin de gauche, brisez les éléments du décor et construisez les éléments Lego qui vous permettront de progresser jusqu'au sommet (aidez-vous du schéma sur le mur).

En haut de la tour, vous y retrouverez le Balrog. Lors de l'affrontement, évitez ses coups de fouet en sautant vers l'arrière et ses jets de flammes en esquivant sur le côté et en sautant. Approchez-vous des zones électrifiées pour charger votre épée puis frappez le Balrog.
De retour dans la peau des Hobbits, vous aurez pour mission de récupérer 6 poissons et de les déposer dans la bassine posée sur la porte. Vous trouverez les 2 premiers à côté de Sam et de Frodon. En utilisant le corde elfique de Sam pour atteindre la zone située en hauteur vous pourrez en récupérez un troisième. Au bout du chemin, creusez le sol avec Sam pour atteindre la plateforme située en hauteur.

Vous trouverez un autre poisson sur la plateforme menant à la grotte. Pour l'atteindre, détruisez tous les éléments du décor et faites un feu. Le cinquième poisson se trouve dans le renfoncement d'une caverne située un peu plus loin. Prenez le contrôle de Sam pour créer l'accès puis utilisez la fiole de Frodon pour éclairer le renfoncement et pouvoir récupérer le poisson.
De retour sur le chemin, poussez le rocher pour créer un escalier. Il vous reste un poisson à trouver, poursuivez sur la droite jusqu'à trouver un renfoncement sombre. Utilisez la lampe de Frodon pour éclairer la zone. Vous mettrez à jour un tas de terre que Sam peut creuser. C'est à cet endroit que vous trouverez le dernier poisson.

Déposez les 6 poissons dans la bassine pour ouvrir la porte. Vous retrouverez Gollum, guère décidé à se laisser capturer. Détruisez tous les éléments du décor pour mettre à jour 3 objets violets que Sam pourra assembler pour construire une canne à pêche. Le premier morceau se trouve dans la grotte, le second est enterré devant la grotte et le troisième se trouve sur la plateforme en haut à gauche.

Le but du jeu sera d'attirer Gollum avec des poissons et de de le capturer en utilisant la corde elfique de Sam. Au bout de 3 fois, la créature se laissera enfin apprivoiser.

Le Marais des Morts

La suite de votre périple se fera en compagnie de Gollum qui vous servira de guide à travers les marais. Suivez les

traces de Gollum pour ne pas vous embourber. Régulièrement vous devrez faire appel aux compétences de Sam pour pouvoir progresser. Pour éteindre les flammes, déterrez un sceau dans le sol et puisez l'eau du marais. A deux reprises, vous aurez besoin de l'aide de Frodon (pour activer un mécanisme pendant que vous puisez de l'eau et pour éclairer un renfoncement dans lequel se trouve un grappin).

Dans la séquence suivante vous devrez progresser tant en échappant à la vigilance du Nazgul. Progressez de plateforme en plateforme, tout en vous protégeant du Nazgul. Placez Sam dans la souche d'arbre et utilisez la cape d'invisibilité de Frodon à chaque fois qu'il s'approche de la plateforme où vous vous trouvez. Une fois le Nazgul passé, Gollum vous guidera jusqu'à la plateforme suivante. Vous devrez également utiliser les compétences de Sam pour dégager les voies obstruées.

Dans la séquence suivante, vous aurez pour mission de mettre à bas les deux Oliphants. Détruisez les éléments du décor pour construire un trampoline Lego. Utilisez-le pour attraper la corde sur le harnais de l'animal. Eliminez les ennemis et récupérez la corde dans le tonneau, elle vous permettra d'atteindre le meneur que vous pourrez éliminer via une pression sur la touche action. Répétez l'opération sur le second Oliphant. La cinématique qui suivra mettra fin au niveau.

Le Pistage des Hobbits

Prenez le contrôle de Frodon et suivez la piste balisée. Au bout du chemin, vous n'aurez pas d'autre option que de changer de personnage (l'oeil de Sauron bloque votre avancée). Une fois la cinématique passée, vous serez à la tête du trio formé par Gimli, Aragorn et Legolas. Commencez par prendre le contrôle de Legolas pour détruire les cibles. Construisez un escalier grâce aux pièces Lego collectées. Détruisez la pièce lézardée avec Gimli. Ramassez la ceinture sur le sol.

Elle permettra à Aragorn de pister les hobbits. Vous devrez récupérer une série d'indices qui vous permettront de retracer leur parcours.
Le premier indice vous sera fourni en suivant la piste. Pour obtenir le second, visez la cible sur l'arbre pour récupérer un grappin. Continuez à suivre la piste pour mettre à jour une pièce Lego lézardée que Gimli pourra détruire. La dernière piste vous mènera à l'orée de la forêt de Fangorn et déclenchera une cinématique.

Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Merry et Pippin. Suivez le chemin de droite jusqu'au tronc d'arbre. Suspendez-vous aux leviers pour le faire chuter et libérer un nouveau passage. Continuez à progresser tout en éliminant les ennemis et détruisez le décor pour dévoiler un tunnel caché puis une échelle qui permettra à Pippin de grimper sur l'Ent.

Prenez le contrôle de l'ent pour éliminer facilement et rapidement tous les ennemis qui tenteront de freiner votre progression. Attrapez Merry pour traverser la rivière. Plus loin, l'ent sera bloqué par un arbre en flammes. Prenez le contrôle de Merry et glissez-vous dans le tunnel. Sautez sur la corde pour libérer l'eau contenue dans le tronc, ce qui permettra d'éteindre les flammes.

Il ne vous restera plus qu'à rejoindre la clairière située non loin de là.

Les Ouargues attaquent !

Suivez le chemin balisé jusqu'au château. Votre première mission sera de libérer le Roi Théoden de l'emprise du maléfique Saroumane. Prenez le contrôle de Gandalf et éliminez les ennemis. Soignez Theoden une première fois. Pour vous débarrasser de Grima, vous devez l'enfermer dans deux pièges à construire (à droite et à gauche de l'écran). Une fois ce dernier prisonnier, vous aurez le loisir de guérir Théoden.
La séquence suivante ne présentera aucune difficulté particulière, il vous de combattre les ouargues jusqu'au déclenchement de la cinématique. Utiliser une monture vous conférera un avantage certain.

Le Gouffre de Helm

Prenez le contrôle de Legolas et visez les cibles pour récupérer des rouages. Détruisez la plaque argentée avec Gimli

pour obtenir la manivelle. En actionnant le mécanisme, vous pourrez obtenir de quoi construire un escalier qui vous permettra de rejoindre les remparts.

Une fois les remparts atteints, il vous faudra les défendre. Détruisez les échelles à l'aide des compétences des différents personnages : Legolas peut faire chuter les Uruk hai, Gimli peut se glisser dans un tunnel sur la droite pour faire tomber un rocher sur les ennemis et briser les pièces lego argentée. Les autres échelles peuvent être détruites par n'importe quel personnage en brisant les deux attaches situées sur les côtés.
De retour au pied du mur, prenez le contrôle de Gimli pour briser la brique lézardée sur le mur. Prenez le contrôle de Legolas, détruisez le râtelier de lances. Vous obtiendrez un élément à construire ainsi qu'une zone de super-saut pour Legolas. Une fois en haut, poussez la pierre pour débloquez le passage à vos compagnons. Poursuivez par la gauche jusqu'à trouver l'entrée de la citadelle.

Au bout du chemin, projetez Gimli sur les ennemis et utilisez les briques Lego pour consolider la porte. Avec Legolas, faites tomber les 3 premières échelles de siège. En détruisant la quatrième vous obtiendrez une pièce carrelée à fabriquer. Faites glisser le bloc sur la surface carrelée pour écraser les derniers ennemis massés sous la porte. Il ne vous restera plus qu'à fabriquer le marche-pied qui permettra à Aragorn et à Gimli d'attraper la corde.

La séquence qui suivra, sous forme de cinématique jouable ne posera aucune difficulté, détruisez simplement tout ce qui se présente à portée d'épée pour remplir la jauge Lego.

Osgiliath

De retour en compagnie de Faramir et des Hobbits, vous devrez faire face à la menace d'un Nazgul. Pour ce faire, grand et petits personnages doivent coopérer. Prenez le contrôle de Faramir et visez la cible ce qui permettra aux Hobbits d'emprunter un tunnel.
Utilisez le grappin pour faire chuter les pierres qui bloquent le passage. De son côté Faramir devra se hisser sur un pilier pour pouvoir viser la cible qui ouvrira le portail des deux côtés. De retour dans la peau des hobbits, détruisez le décor pour construire la plateforme qui vous permettra d'avancer. Construisez une échelle de briques Lego, récupérez l'épée et libérer Gollum.
Une fois en hauteur avec Gollum, poussez la statue pour mettre aux hobbits de vous rejoindre. Le nazgul empêchera les deux hobbits de progresser (faites le fuir avec Faramir). Dans la peau des hobbits détruisez le décor pour mettre à jour un rouage.
Utilisez Gollum pour pêcher la manivelle. Prenez le contrôle de Faramir pour chasser définitivement le Nazgul à l'aide d'une flèche bien placée.
A la suite de la cinématique, vous contrôlerez l'Ent qui conduit Merry et Pippin en sécurité: avancez en évitant les obstacles et en utilisant les citernes d'eau pour éteindre les murs de flammes.

Avancez jusqu'au barrage, faites chuter les tours avec des pierres afin de vous rapprocher de la paroi. Il ne vous restera plus qu'à détruire les deux piliers pour libérer les eaux et mettre fin à ce second chapitre.

Chapitre 3 : Le Retour du Roi

L'escalier secret

Dès le début du niveau prenez le contrôle de Gollum pour escalader la paroi murale sur la droite. Une fois dans la cité morte, prenez régulièrement le contrôle de Frodon afin qu'il ne traverse pas le pont. Prenez le contrôle de Sam pour creuser le tas de terre caché dans un renfoncement mural (à éclairer avec la fiole de Frodon).

Construisez le mécanisme et poussez la statue. Vous obtiendrez de nouvelles pièces qui vous permettront d'enflammer la seconde statue, libérant les premières pièces de construction de l'escalier. Poursuivez vers le sud (à l'opposé du pont), jusqu'au mur que Gollum pourra escalader.

Une fois en haut, brisez la pierre afin que Sam et Frodon puissent grimper. Creusez le sol avec Sam pour récupérer un caillou, jetez-le sur le rocher situé non loin de là pour mettre à jour un grappin.

Utilisez la corde elfique pour créer une plateforme que le groupe pourra emprunter. Eclairez la caverne avec la fiole de Frodon, réparez la surface carrelée et poussez le rocher pour libérer les pièces Lego qui vous permettront de finaliser la construction de l'escalier.

Montez les escaliers et progressez par la droite en utilisant les rambardes. Eclairez la zone avec Frodon jusqu'à trouver une paroi murale pour Gollum.

Une fois en haut, faites chuter la pierre. Prenez le contrôle de Sam, creusez le sol pour mettre à jour du carrelage Lego. Poussez la pierre de façon à pouvoir accéder à l'escalier.

Récupérez une pierre dans la caverne (avec Frodon) et jetez là sur la toile d'araignée pour mettre à jour un grappin.

Tirez sur le grappin avec la corde elfique pour libérer le passage puis progressez vers la gauche en utilisant les rambardes. Une fois de l'autre côté, utilisez la fiole de Frodon pour détruire les toiles d'araignée qui recouvrent le mur que Gollum pourra escalder. En brisant le décor avec Gollum, vous trouverez de quoi fabriquer une catapulte, sautez sur le mécanisme pour détruire les pierres qui bloquaient l'entrée d'un tunnel. Entrez dans le tunnel avec Sam, creusez le sol et faire pousser la plante qui permettra de fabriquer un nouvel escalier.

Après la cinématique, progressez dans la caverne en chassant les araignées à l'aide de la fiole de Frodon. Accompagnez Gollum jusqu'au mur qu'il devra escalader.

Avec Gollum, poussez le rocher, ce qui libèrera un tunnel pour Frodon. Poursuivez l'exploration en détruisant les toiles jusqu'à trouver des ossements. Brisez-les pour construire des rambardes qui vous permettront de rejoindre la plateforme supérieure.

Plus loin, brisez les éléments de décor pour libérer les pièces d'un mécanisme. Actionnez le mécanisme à l'aide des projectiles que vous trouverez dans le décor. Il ne vous restera plus qu'à quitter les lieux à toutes jambes.

Cirith Ungol

Le chapitre débutera par un affrontement des plus épiques contre l'Arakne géante. Utilisez la fiole de Frodon pour rendre l'araignée vulnérable puis frappez-là avec l'épée (placez-vous sur le cercle doré). Lancez la fiole sur l'Arakne pour la faire descendre de sa plateforme. Ramassez vos armes sur le sol et répétez l'opération 2 fois de plus pour lui faire prendre la fuite pour de bon.
Dans la séquence suivante, vous devrez trouver le moyen de vous échapper de la tour. Arrachez le grappin pour libérer un projectile que vous pourrez lancer le lustre pour le faire tomber. Descendez à l'étage intérieur en glissant le long de la corde. Après avoir éliminé les quelques ennemis, allez chercher un rouage dans le renfoncement obscur sur la gauche de la salle. Placez le sur le mécanisme et suspendez les deux hobbits de chaque côté de la chaîne puis frayez-vous un chemin jusqu'à la sortie.

Dans la zone suivante, vous aurez pour mission de récupérer un déguisement de patrouilleur orc. Commencez par lancer un caillou au-dessus du guetteur, il laissera tomber son armure.

Prenez le contrôle de Sam, allumez le foyer qui se trouve à droite du poste de garde et sautez sur la corde pour bruler toute la zone.
Fabriquez une catapulte à l'aide des débris et utilisez-là pour vous projeter sur la plateforme située en hauteur. Libérez les tonneaux pour éliminer le garde. Vous pourrez récupérer le casque et de quoi construire une échelle pour Frodon. Utilisez la cape d'invisibilité de Frodon pour vous infiltrer sur la gauche.

A l'étage supérieur, vous trouverez deux éléments de construction qui vous permettront de construire un marteau. Brisez la pièce Lego lézardée, actionnez le levier pour pouvoir récupérer le second casque.

Prenez le contrôle de Sam, allumez le foyer sur la gauche de la plateforme et poussez les deux pierres sur le sol. Réparer le carrelage sur la plateforme située en bas et faites glisser le pilier vers la droite. Brisez la herse pour récupérer le second plastron.

Mission accomplie ! Une fois déguisés, placez-vous devant les gardes qui vous laisseront quitter les lieux.

Le Chemin des Morts

Après les cinématiques, prenez le contrôle du trio formé par Gimli, Legolas et Aragorn et suivez la piste à travers la montagne. Détruisez les briques Lego Morgul (rouge et noir) avec Aragorn pour construire un escalier.

Plus loin, vous trouverez une zone de super-saut pour Legolas, et un tunnel que Gimli pourra révéler en brisant une pièce argentée. Tirez une flèche dans l'encoche pour rejoindre la plateforme supérieure avec Legolas. Poussez la caisse pour que Gimli puisse fabriquer une échelle. Brisez la porte avec Gimli (frappez la pièce argentée).

Prenez ensuite le contrôle de Legolas pour détruire les deux cibles et obtenir de quoi fabriquer un pont menant à un nouveau cul de sac. Prenez le contrôle de gimli pour briser la pièce lego lézardée sur le coin gauche. Montez avec Legolas et pousser la pierre pour permettre à tout le groupe de poursuivre son avancée.

Reprenez le contrôle d'Aragorn pour briser les blocs Lego Morgul, poussez la statue pour pouvoir accéder à l'échelle à droite de la salle.

Reprenez le contrôle de Legolas pour emprunter la corde raide. Prenez le contrôle d'Aragorn pour lancer Gimli sur Legolas. Brisez la pièce lego lézardée avec Gimli. Il ne vous restera plus qu'à emprunter le tunnel pour actionner le mécanisme relevant la herse.

La séquence suivante vous conduira à affronter le Roi des Morts. Prenez le contrôle de Gimli pour détruire rapidement le décor. Fabriquez une barricade à l'aide des débris. Prenez ensuite le contrôle d'Aragorn qui est le seul à pouvoir lutter efficacement contre le roi. Bataillez depuis la plateforme et reconstruisez-la dès qu'elle est détruite jusqu'à ce que le roi se soumette à votre autorité.

La bataille des Champs du Pelennor

Durant la première séquence, vous devrez simplement chevaucher en abattant tout ce qui se présentera à portée de votre épée. Vous devrez ensuite livrer bataille avec le dragon du Nazgûl. Evitez ses attaques, restez à l'écart lorsqu'il lance son cri et attendez qu'il s'étourdisse tout seul (il frappe sa tête contre le sol) avant de le frapper. En seconde phase vous affronterez le chef des Nazgûl. Arrangez-vous pour l'attirer vers le piège Lego qui se trouve au milieu du champ de bataille. Vous trouverez de quoi fabriquer deux autres pièges en brisant des éléments du décor à gauche et à droite du terrain. Après avoir été frappé 3 fois de suite, le Nazgûl se saisira d'Eowyn. Prenez le contrôle de Merry pour la libérer. Puis reprenez le contrôle d'Eowyn pour lui porter le coup de grâce.
La bataille se poursuivra avec le duo Aragorn / Legolas contre les Oliphants. Avec Legolas, tirez des flèches sur les pattes pour atteindre la corde et pouvoir tuer le conducteur. Avec Aragorn, concentrez vos attaques sur les pièces morgul, puis grimpez jusqu'à la tête de l'Oliphant pour lui porter le coup de grâce. Agissez de la sorte jusqu'à éliminer les 3 Oliphants.

La Porte Noire

En début de chapitre, vous devrez simplement vous diriger vers la porte noire. Prenez le contrôle de Legolas pour tirer la cible sur le bateau. Poursuivez par le chemin qui serpente dans la montagne. Traversez le marais des morts en suivant les balises Lego.

Les choses sérieuses débuteront avec le combat qui vous opposera à un troll. Prenez le contrôle de Gimli pour détruire le bloc Lego lézardé. Vous pourrez fabriquer un piège où le troll coincera son arme. Les rochers qui seront lancés sur vous vous permettront de fabriquer un second piège. Répétez l'opération avec les blocs Lego de Morgul (prenez le contrôle d'Aragorn pour les détruire).
Une fois cette première victoire acquise vous devrez combattre le reste de l'armée de Sauron. Le combat débutera par un combat contre un dragon. Prenez le contrôle de Legolas restez à distance pendant qu'il pousse son cri, évitez ses attaques, et plantez une flèche dans la cible dès qu'elle apparait.

Viendra ensuite un troll, tirez des flèches au niveau de ses épaules. Agacé, il brisera un tas de pierre qui permettra à un hobbit de fabriquer un tunnel. Sautez sur la tête du troll et martelez la touche action pour l'abattre.

Le Nazgul reviendra dans votre direction, procédez de la même manière que lorsque vous l'avez combattu la première fois. Enfin, l'assaut final sera lancé par un autre troll, prenez le contrôle d'Aragorn et fuyez jusqu'à temps qu'il s'étourdisse lui-même. Vous pourrez alors détruire son armure faite de pièces Lego Morgul. Une fois l'armure détruite, poursuivez le à l'ouest de la carte. Prenez le contrôle de Legolas, grimpez sur la plateforme et détruisez les éléments pour créer un piège. Une fois la masse du troll coincée dans le piège, il vous suffira de l'abattre d'une dernière flèche.

La Montagne du Destin

Au cours de cet épisode final, vous devrez accompagner Sam et Frodon jusqu'au coeur du volcan. Dans la montagne, brisez les éléments Lego pour construire un pont. Frodon étant incapable de sauter, prenez le contrôle de Sam pour attirer une plateforme à l'aide du grappin. Et créer un pont au-dessus de la lave.

Une fois sur la plateforme supérieure explorez la cavité à l'aide de la fiole de Frodon, poussez la pierre le long du carrelage, déterrez un projectile que vous devrez lancer sur un rocher afin de créer un éboulement. Pour traverser l'étendue de lave suivante, sautez sur les rambardes avec Sam.

Poursuivez votre route en illuminant le passage avec la fiole de Frodon et en utilisant les compétences de Sam pour rabattre des ponts que Frodon pourra emprunter. Vous devrez faire la bascule avec Frodon pour permettre à Sam de traverser.

Lorsque les flammes bloqueront votre avancée, utilisez le grappin pour provoquer une chute de pierre. Brisez les éléments de décor pour fabriquer une plateforme coulissante. Utilisez la pour déplacer Frodon et poursuivez votre avancée en traversant la cavité sombre. Vous pourrez ainsi briser la pierre, ce qui libérera une trappe.

Dans la séquence suivante, vous devrez faire face à la hargne de Gollum. Jetez-lui des pierres tour à tour jusqu'à ce que Frodon puisse s'échapper.

Sur le pont, vous devrez unir les forces de Frodon et de Sam pour vous débarrasser définitivement de la créature. Une fois que Frodon parvient à s'en défaire, Sam devra le frapper. A chaque fois que Gollum perd une vie, Sam est propulsé plus bas et doit construire la plateforme qui lui permettra de remonter.

A la dernière étape, c'est Frodon qui devra construire la plateforme à l'aide de briques brillantes (au bord du ponton). Au terme de ce farouche affrontement, l'anneau de pouvoir sera définitivement détruit, et Gollum sombrera dans les flammes avec lui.

Courrez pour vous échapper du volcan en éruption.

La cinématique qui suivra marquera la fin de votre aventure dans les Terres du Milieu Lego !

Niveau Bonus

Une fois l'histoire principale achevée vous pourrez accéder au niveau bonus qui vous permettra de récolter 1 000 000 de pièces Lego. Pour trouver la porte d'entrée, suivez les pièces guides à la fin de l'aventure (depuis Minas Tirith), ou dirigez-vous directement à la sortie de Fondcombe. L'entrée se trouve sous la cascade.

Le but du jeu est de tout détruire, vous pourrez utiliser tous les personnages que vous avez débloqués au cours du mode histoire et ceux que vous aurez éventuellement achetés. Le personnage de Shagrat (débloqué dans le mode histoire) sera suffisant pour détruire les éléments les plus solides comme les poignées orange. Vous pourrez débloquer deux personnages supplémentaires à l'issue du niveau Bonus (Sauron et " Sauron Bouche ").

Quêtes annexes

Les Terres du Milieu regorgent de citoyens qui auront besoin de votre aide. LEGO Le seigneur des Anneaux comprend 50 quêtes annexes réparties dans différentes zones. Pour les débloquer ou les compléter, vous aurez besoin de faire appel aux compétences de certains personnages et/ou objets spécifiques, il est donc préférable de les accomplir en mode " jeu libre " après avoir terminé l'aventure principale. Une fois la quête découverte, vous pouvez la lancer à tout moment en cliquant sur l'objet à découvrir depuis la carte, une trainée de pièces guides vous conduira jusqu'à l'objet.

Quêtes de Hobbitebourg

Quête n°1

Pré-requis : Personnage Berserker ou sort " Feux d'artifice "
Objectif : Rapporter une carotte dorée (trésor caché dans le niveau La bataille des Champs du Pelennor)
Récompense : une brique de Mithril

Quête n°2

Pré-requis : Corde en Mithril (plan de forge située à Amon Hen)
Objectif : Rapporter la baguette d'arrêt de Gandalf (trésor caché dans l'épisode Amon Hen, à l'endroit ou Frodon fait chuter le pont de pierre sur Boromir)
Récompense : une brique de Mithril

Quête n°3

Prérequis : Arc
Objectif : Rapporter la clé de la maison (Trésor caché dans le niveau des Mines de la Moria)
Récompense : une brique de Mithril

Quête n°4

Pré-requis : Aragorn
Objectif : Fabriquer la corde en Mithril (plan de forge située à Amon Hen)
Récompense : une brique rouge (argent sale)

Quêtes de Bree

Quête n°5

Pré-requis : Aucun (quête du mode histoire)
Objectif : Fabriquer une truelle en Mithril et la confier au personnage qui se situe devant l'auberge (le plan est posé sur la table dans la forge de Bree)
Récompense : Brique rouge (Détecteur de quêtes)

Quête n°6

Pré-requis : Aucun
Objectif : Récupérer la marmite (objet caché dans le niveau " Le cavalier Noir "
Récompense : une brique en Mithril

Quête n°7

Pré-requis : Corde Elfique
Objectif : Récupérer un parapluie élégant (objet caché dans le niveau " Le marais des morts ")
Récompense : une brique en Mithril

Quête n°8

Pré-requis : Berserker ou feux d'artifice en Mithril
Objectif : Fabriquer des gants en mithril (plan de forge du niveau Osgiliath)
Récompense : Brique rouge (détecteur de Brique en Mithril)

Quête n°9

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une couronne en champignon (objet caché dans le niveau " Le Cavalier Noir ")
Récompense : Une brique en Mithril

Quêtes du Mont Venteux

Quête n°10

Pré-requis : Berserker ou feu d'artifice en Mithril
Objectif : Fabriquer un Arc de glace en Mithril (plan de forge du niveau " Cirith Ungol ")
Récompense : Une brique rouge (régénération des coeurs)

Quête n°11

Pré-requis : Arc et force
Objectif : Fabriquer un maillet en Mithril (plan de forge du niveau " Marais des morts ")
Récompense : Une brique rouge (détecteur de Minikits)

Quêtes de Fondcombe

Quête n°12

Pré-requis : Magie
Objectif : Rapporter la Pierre Lumineuse (trésor caché dans le niveau du Col de Caradhras)
Récompense : Une brique de Mithril

Quête n°13

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une plume (trésor caché dans le niveau du Mont Venteux)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°14

Pré-requis : Arc
Objectif : Fabriquer une paire de gants de Mithril (Plan de forge du niveau Les Ouargues attaquent)
Récompense : Brique rouge (Pièces x2)

Quêtes du col de Caradhras

Quête n°15

Pré-requis : Force
Objectif : Rapporter un peigne à barbe (Trésor du Niveau Cirith Ungol)

Récompense : Une brique en Mithril

Quête n°16

Pré-requis : Force
Objectif : Rapporter une roche de magma (trésor du niveau " La montagne du Destin ")
Récompense : une brique Lego en Mithril

Quête n°17

Pré-requis : Arc, corde elfique, berserker (ou feux d'artifice en Mithril)
Objectif : Fabriquer un cor musical en Mithril (Plan de forge du niveau " Le cavalier Noir ").
Récompense : Brique rouge (déguisements Boss)

Quête n°18

Pré-requis : pêche
Objectif : Rapporter un chapeau féminin (Trésor du niveau " Le Mont Venteux ")
Récompense : une brique Lego en Mithril

Quêtes de la Lothlorien

Quête n°19

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer une hache de choc en Mithril (Plan de forge du Prologue)
Récompense : Brique rouge (rescousse de chute)

Quête n°20

Pré-requis : Force
Objectif : Rapporter une hache dorée (Trésor caché du niveau " Le Chemin des Morts ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°21

Pré-requis : Corde elfique
Objectif : Fabriquer un arc carotte en Mithril (Plan de forge du niveau " L'apprivoisement de Gollum ")
Récompense : Brique rouge (Aimant à Pièces)

Quêtes de Amon Hen

Quête n°22

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un faux serpent (Trésor du niveau " Le Marais des Morts "
Récompense : Une Brique Lego en Mithril

Quête n°23

Pré-requis : Corde elfique
Objectif : Fabriquer une canne à pêche en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Pistage des hobbits ")
Récompense : Une brique rouge (pièces x4)

Quête n°24

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un chapeau à plumes (Trésor du niveau " Le gouffre de Helm ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes du Marais des Morts

Quête n°25

Pré-requis : Arc
Objectif : Rapporter la clé squelette (Trésor du niveau " Le Chemin des Morts ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°26

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un fragment de l'armure boueuse (Trésor du niveau " L'Escalier des Secrets ")
Récompense : Une Brique Lego en Mithril

Quête n°27

Pré-requis : Escalade (Gollum ou bottes en Mithril)
Objectif : Fabriquer une coiffe en Mithril (Plan de forge du Niveau : " Le Pistage des Hobbits ")
Récompense : Une brique rouge (Coeurs en Mithril)

Quêtes d'Edoras

Quête n°28

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer un haut de forme en Mithril (Plan de forge du niveau " La bataille des champs du Pelennor ")
Récompense : Brique rouge (Pièces x6)

Quête n°29

Pré-requis : Faire pousser les 3 plantes devant la maison (Sam)
Objectif : Récupérer la boisson Ent (trésor du niveau : Le Pistage des Hobbits)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°30

Pré-requis : Sam et le sceau (faire pousser une plante pour récupérer de l'eau sur le toit et éteindre le feu)
Objectif : Fabriquer un arc multiflèches en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Col de Caradhras ")
Récompense : Une brique rouge (déguisements)

Quête n°31

Pré-requis : Corde elfique
Objectif : Rapporter les bandages du garde (Trésor du niveau " Le gouffre de Helm ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°32

Pré-requis : Aucun (le donneur de quête se trouve dans la forêt de Fangorn)
Objectif : Rapporter un chapeau de chef (Trésor du niveau " Cirith Ungol ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes du Gouffre de Helm

Quête n°33

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une Épée Uruk (Trésor du niveau " Amon Hen ")
Récompense : Une Brique Lego en Mithril

Quête n°34

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer un bouclier en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Chemin des Morts ")
Récompense : Une brique rouge (Pièces x6)

Quête n°35

Pré-requis : Lancer de nain !
Objectif : Rapporter le fer à cheval décoratif (Trésor du niveau " Les Ouargues attaquent ")
Récompense : Une brique lego en Mithril

Quêtes de l'Isengard

Quête n°36

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer des bottes Musicales en Mithril (Plan de forge du niveau " Le Mont Venteux ")
Récompense : Une brique rouge (Constructions rapides)

Quête n°37

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un plastron avec une emprunte de main (Trésor du niveau " La Porte Noire ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes de Minas Morgul

Quête n°38

Pré-requis : Corde elfique et Arc
Objectif : Rapporter un chapeau d'artiste (Trésor caché du niveau : " Les mines de la Moria ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°39

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer un arc de flamme en Mithril (Plan de Forge du niveau " Le gouffre de Helm ")
Récompense : Une Brique rouge (Pièces personnages)

Quête n°40

Pré-requis : Aucun (Osgiliath)
Objectif : Rapporter un bouclier scintillant (Trésor caché du niveau " La bataille des champs du Pelennor ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°41

Pré-requis : Aucun (Osgiliath)
Objectif : Rapporter un Luth Elfique (Trésor caché du niveau " La porte noire ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes de Cirith Ungol

Quête n°42

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer une épée sifflante en Mithril (Plan de forge de Bree)
Récompense : Une brique Rouge (Action assistée)

Quête n°43

Pré-requis : Aucun
Objectif : Poudrière en Mithril (Plan de forge du niveau "La Porte Noire ")
Récompense : Une Brique Rouge (Invicibilité)

Quête n°44

Pré-requis : Legolas (monter sur la corniche, à côté du pont)
Objectif : Récupérer l'armure scintillante (trésor caché du Prologue, dans une grotte à éclairer avec la fiole de Frodon)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°45

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter une sucette glacée (Trésor caché du niveau " le Col de Caradhras ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°46

Pré-requis : Aucun
Objectif : Fabriquer une épée qui couine en Mithril (Plan de forge du niveau " L'escalier secret ")
Récompense : Une brique Lego Rouge (Pièce x 10)

Quêtes de La Porte Noire

Quête n°47

Pré-requis : Legolas (grimpez en haut de la tour de guêt)
Objectif : Fabriquer une paire de gottes d'Escalade en Mithril (Plan de forge du niveau " La Montagne du Destin ")
Récompense : Une Brique Rouge (Musique 8-bits)

Quête n°48

Pré-requis : Gimli
Objectif : Récupérer une pipe à bulles (Trésor caché du niveau Osgiliath)
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quêtes de Minas Tirith

Quête n°49

Pré-requis : Aucun
Objectif : Rapporter un chapeau de statue (Trésor caché du niveau " Osgiliath ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Quête n°50

Pré-requis : Aucun (frappez la cloche pour ouvrir la grille)
Objectif : Récupérez les Jambières d'Assurance (Trésor caché du niveau " L'escalier secret ")
Récompense : Une brique Lego en Mithril

Cheat codes

Codes valables sur les versions PS3, Xbox 360, Wii, PC/Mac, Nintendo DS, 3DS et PS VITA.

1F5YH2	**Briques x2**
2MCRDN	**Découvreur de coeurs de mithril**
5LV6EB	**Radagast le Brun**
73HJP6	**Hama**
7B4VWH	**Galadriel**
A24TVJ	**Kit de découverte de trésors**
A2LU58	**Construction rapide**
A9FB4Q	**Elrond (2ème Age)**
AVJII1	**Gamling**
B72D7E	**Kit de découverte de Mithril**
BU95CB	**Grima Langue de Serpent**
C19F3A	**Madril**
C2A58D	**Elfe de la Lothlorien**
C7FJ7B	**Attirer les briques**
D49TXY	**Briques déchets**
EY4K32	**Découvreur de quêtes**
F3H14H	**Déguisement de boss**
F4M7FC	**Bouche de Sauron**
GD35HC	**Musique 8-Bits**
H5L6N6	**Régénérateur de coeurs**
HTYADU	**Boromir (Capitaine)**
IH7E58	**Roi des Morts**
J4337V	**Bilbon Saquet**
LG5GI7	**Eclaireur du Gondor**
LYQU1F	**Nazgûl Blanc**
MX26RJ	**Déguisements**
PJB6MV	**Shagrat**
PR3V4K	**Briques de personnages**
QL28WB	**Lurtz (nouveau-né)**
R7XKDH	**Orientaux**
RJV4KB	**Denethor**
T1JM4R	**Action Assist**

U47AOG **Eomer**
UE5Z7H **Berserker**
WS68P2 **Chute sans effet**

TOUS LES CODES

1F5YH2 **Briques x2**
2MCRDN **Découvreur de coeurs de mithril**
5LV6EB **Radagast le Brun**
73HJP6 **Hama**
7B4VWH **Galadriel**
A24TVJ **Kit de découverte de trésors**
A2LU58 **Construction rapide**
A9FB4Q **Elrond (2ème Age)**
AVJII1 **Gamling**
B72D7E **Kit de découverte de Mithril**
BU95CB **Grima Langue de Serpent**
C19F3A **Madril**
C2A58D **Elfe de la Lothlorien**
C7FJ7B **Attirer les briques**
D49TXY **Briques déchets**
EY4K32 **Découvreur de quêtes**
F3H14H **Déguisement de boss**
F4M7FC **Bouche de Sauron**
GD35HC **Musique 8-Bits**
H5L6N6 **Régénérateur de coeurs**
HTYADU **Boromir (Capitaine)**
IH7E58 **Roi des Morts**
J4337V **Bilbon Saquet**
LG5GI7 **Eclaireur du Gondor**
LYQU1F **Nazgûl Blanc**
MX26RJ **Déguisements**
PJB6MV **Shagrat**
PR3V4K **Briques de personnages**
QL28WB **Lurtz (nouveau-né)**
R7XKDH **Orientaux**
RJV4KB **Denethor**
T1JM4R **Action Assist**
U47AOG **Eomer**
UE5Z7H **Berserker**
WS68P2 **Chute sans effet**

Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2011

CODES

Au menu principal, allez dans la section Codes du menu Options pour saisir les codes suivants. N'entrez qu'un code à la fois.

13glw5	Jimmy Legs
4djlkr	Davy Jones
644thf	Clubba
64bnhg	Cannibale affamé
bwo656	Jacoby
d3dw0d	Barbe Noire
dlrr45	Angelica (déguisée)
ew8t6t	Ammand le Corsair
gdetde	Maîtresse Ching
kdlfkd	Twigg
ld9454	Gouverneur Weatherby Swann
p861jo	L'Espagnol
rked43	Roi George
rt093g	Koehler
rx58hu	Quartermaster
vdjspw	Jack Sparrow
vgf32c	Cannibale en colère
wev040	Phillip
y611wb	Canonnier
zm37gt	Clanker

SUCCÈS

La malédiction du Black Pearl (20)

Termine l'Histoire du Film 1.

Le secret du coffre maudit (20)

Termine l'Histoire du Film 2.

Jusqu'au bout du monde (20)

Termine l'Histoire du Film 3.

La fontaine de jouvence (20)

Termine l'Histoire du Film 4.

Prends ce que tu veux (65)

Récolte toutes les Briques Dorées (Un Joueur).

Amenez-moi cet horizon (100)

Termine le jeu à 100 % (Un Joueur).

Des bêtes se trouvent ici (15)

Fais-toi dévorer par une bête dans les eaux mortelles.

Croire aux histoires de fantômes (25)

Débloque tout l'équipage du Black Pearl (Un Joueur).

As-tu peur de la mort ? (25)

Débloque tout l'équipage du Hollandais Volant (Un Joueur).

Le pirate que tout pirate craint (25)

Débloque tout l'équipage du Queen Anne's Revenge (Un Joueur).

Tu peux jeter mon chapeau (40)

Récolte tous les chapeaux rouges (Un Joueur).

Garde un oeil sur l'horizon (15)

Utilise une longue-vue.

L'Éclair Vert (15)

Regarde un coucher de soleil.

Bienvenue aux Caraïbes ! (12)

Termine Port Royal.

Tu es là ma poupée ! (15)

Débloque tous les personnages Elisabeth (Un Joueur).

Le Tribunal de la Confrérie (25)

Débloque tous les personnages Seigneur des Pirates (Un Joueur).

Le meilleur pirate que j'ai vu (15)

Termine Port Royal en mode Histoire sans mourir .

Le pire pirate que j'ai vu (15)

Termine Port Royal en mode Histoire en ayant zéro pièces.

Plutôt des directives, je dirais (15)

Termine Le Tribunal de la Confrérie.

C'est la vie de pirate pour moi (15)

Essaie n'importe quel personnage customisé.

Espèce de sac à puces ! (15)

Termine tous les niveaux Chien de garde.

Essayez de porter un corset (15)

Fais 5 flips en arrière de suite avec une femme.

Que désires-tu le plus ? (25)

Dans n'importe quel niveau, utilise la boussole pour trouver tous ses secrets en une fois, tout seul.

Hissez nos couleurs ! (50)

Pilote tous les Minikits dans le Port.

Pourparler ! (25)

Débloque tous les personnages (Un Joueur).

De vrais forbans (25)

Incarne tous les personnages du Bonus Defilement.

Tu comprends ? (15)

Débloque tous les personnages Jack Sparrow (Un Joueur).

Du vent dans les voiles ! (15)

Atteins un perroquet en plein vol dans Tanière de contrebandiers.

Pièces de Huit (88)

Atteins 888.888.888 pièces.

Vous avez vu ça ? (20)

Plongeon en hauteur dans le Mælstrom.

Le voilà le Jack que j'connais (25)

Atteins le rang Véritable Pirate dans tous les niveaux (Un Joueur).

Bien, capitaine ! (15)

Joue un niveau en co-op.

Tortues de mer, mon gars (25)

Monte sur tous les types d'animaux dans le jeu.

Messieurs, allez-y à pied ! (20)

Marche au fond de la mer avec tous les personnages possibles.

Je suis un homme mauvais (15)

Joue un niveau avec tous les Extras activés (Un Joueur).

Bats-toi jusqu'à la fin ! (20)

Vaincs 100 ennemis.

Cinq coups de fouet (15)

Fouette Will Turner 5 fois en tant que Jimmy Legs.

Feu ! (15)

Tire 100 boulets de canon.

Tu as quitté le bord de la carte (15)

Trouve le 6ème endroit secret sur les 4 cartes de sélection de niveau (Un Joueur).

Salut, la bête (25)

Fais-toi dévorer par une bête dans les eaux mortelles.

NAGER SANS AVOIR BESOIN DE RESPIRER

Pour aller dans l'eau sans avoir besoin de remonter régulièrement pour prendre sa respiration, hissez-vous dans un tonneau puis allez dans l'eau. Vous pourrez y rester autant de temps que vous voudrez !

SOLUTION COMPLÈTE

La malédiction du Black Pearl

Chapitre 1 : Port royal

Après la cinématique, vous incarnez Will Turner avec son ami Mr Brown. Vous pouvez alterner entre les personnages en appuyant sur le bouton indiqué. De cette façon aussi, vous pouvez utiliser les aptitudes de chacun d'entre eux pour arriver à vos fins.

Récoltez aussi les pièces de Lego qui se trouvent éparpillées dans la zone. Allez ensuite vers la roue qui se trouve à droite et réparez-la.

Passez ensuite à Brown pour qu'il répare la machine scintillant en rouge. Tournez ensuite la manivelle pour faire monter la roue. Allez à la caisse qui se trouve à gauche pour prendre une carotte. Donnez-la au mulet pour qu'il se réveille et montez dessus. Utilisez ce dernier sur le bras de l'engrenage pour remettre le mécanisme en marche.

Le capitaine Jack Sparrow entre en scène et vous devez maintenant l'affronter. Donnez un premier coup au capitaine pour qu'il se sauve en haut, sur la plateforme en bois. Allez à gauche et formez un mur à escalader avec les restes de la charrette.

Escaladez ce mur et allez à droite sur la plateforme pour affronter le capitaine. Attaquez-le en le suivant sur les poutres et les plates-formes jusqu'à l'arrivée des soldats qui le capturent.

Après la cinématique et le kidnapping de la princesse, vous devez trouver un moyen de libérer le capitaine. Allez à droite vers la dernière cellule pour récupérer l'os du squelette. Revenez vers le chien et donnez-lui l'os. Incarnez ensuite l'animal et entrez par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Une fois en haut de la dénivellation, faites tomber la table. Revenez à Will et posez la table sur la plateforme verte pour ouvrir la porte à Jack. Revenez au chien et allez vers la dernière cellule pour creuser et récupérer un rouage. Revenez à un personnage humain et placez le rouage sur le mécanisme de la porte qui se trouve à droite pour l'ouvrir et sortir.

Avancez à droite dans la cour et, avec Jack, sautez sur le tonneau. Déplacez-vous sur ce dernier et placez-le sur la dalle qui se trouve à gauche de la porte. Continuez de rouler le tonneau pour ouvrir la porte. Combattez ensuite les gardes qui rappliquent. Utilisez ensuite la boussole de Jack pour trouver les planches enfouies dans le sable. Utilisez le chien pour creuser et trouver ces planches. Revenez à Jack et placez-les pour créer un pont puis traversez-le.

Nettoyez la nouvelle zone et utilisez vos haches pour cibler le soldat qui se trouve dans la fenêtre, en haut. Revenez ensuite à la première zone et montez sur le tonneau. Roulez dessus, traversez le pont et placez-le sur le socle, à droite de la porte. Continuez de le rouler pour ouvrir la porte.

Avancez dans le nouveau chemin et utilisez le tonneau pour plonger dans l'eau et placez-vous dans la cage. Une fois sur le quai, descendez pour récupérer la manivelle qui se trouve à gauche. Remontez près de la grue et placez la manivelle dans son socle pour tourner la grue. Sautez vers la corde qui se trouve en haut et hissez-vous au sommet de la grue.

Utilisez votre épée pour lancer la corde vers le navire et utilisez-la comme tyrolienne.

Chapitre 2 : Tortuga

Avancez vers la grille rouge et prenez une torche. Revenez ensuite vers le canon et tirez sur la porte pour l'exploser. Passez par ce nouveau chemin. Avancez à droite dans la place de la ville et placez les deux roues sur le chariot. Allez ensuite vers le puits et prenez la pomme verte.

Donnez-la au cheval pour l'apprivoiser. Montez dessus pour déplacer le chariot qui bloque le passage.

Entrez dans la nouvelle zone et allez à droite. Détruisez la grande caisse qui se trouve à gauche du paysan dormant. Rassemblez les pièces de Lego pour fabriquer un bassin. Prenez la manivelle qui se trouve dans le bassin et placez-la dans le mécanisme, à droite. Utilisez ce mécanisme pour faire monter le récipient vide.

Allez ensuite à droite et détruisez la deuxième grande caisse. Accrochez-vous ensuite à l'échelle pour monter. Prenez le récipient et placez-le sur la dalle verte située à gauche. Versez de l'eau dans ce récipient et remettez-le à sa place initiale.

Après la cinématique, vous serez rejoint par Mr Gibbs. Allez avec ce dernier à gauche et réparez le mécanisme de la

porte pour l'ouvrir et revenir à la place de la ville. Allez vers la chaudière et réparez les pièces qui scintillent en rouge.

Entrez ensuite dans la chaudière et récupérez une torche. Allez vers l'entrée de la ville et utilisez la torche pour exploser les feux d'artifices.
Descendez alors dans ce nouveau passage.

Avancez jusqu'à la grotte et ramassez la pelle qui se trouve à gauche. Avec Jack, cherchez l'arme à feu avec votre boussole pour trouver sa position. Utilisez alors la pelle pour déterrer le coffre et prenez l'arme à feu. Donnez ce dernier à Marty pour qu'il vous rejoigne. Incarnez-le pour passer par la petite ouverture dans le mur qui se trouve à gauche.

Une fois dans la cellule, utilisez votre arme pour détruire la structure argentée et faire descendre un monte-charge. Tirez sur les blocs argentés dans le monte-charge et montez à l'échelle.

Allez à gauche avec Mr Gibbs et réparez la machine de couleur rouge pour remonter le chandelier. Accrochez-vous ensuite au premier chandelier qui se trouve à droite et sautez d'un chandelier à l'autre jusqu'à atteindre l'étage. Entrez dans la chambre d'Anamaria et sauvez-la des griffes des pirates. Pour vous suivre, elle vous demande de lui trouver un rubis rouge. Utilisez la boussole de Jack pour trouver cet objet dans le meuble à droite.

Remettez ensuite le rubis à la femme pour qu'elle vous rejoigne. Utilisez ensuite le double saut d'Anamaria pour fermer les stores et empêcher l'arrivée des pirates et des bombes. Neutralisez ensuite les assaillants pour quitter la chambre.

Restez avec Anamaria et utilisez les perches pour atteindre les bâtiments, à gauche. Avancez dans le balcon et poussez le bloc vers le bas. Descendez ensuite et ramassez la boite à musique pour la placer sur la dalle qui se trouve à droite.

Quand la porte s'ouvre, entrez dans la taverne. Poussez le bloc vers la gauche et sautez dessus avec Anamaria. Neutralisez ensuite les ennemis qui sont attaqués par le perroquet. Suivez ce dernier sur le chandelier pour le faire tomber. Le perroquet reviendra alors à Cotton qui vous rejoindra immédiatement. Revenez ensuite au quai et montez sur la barque qui vous ramène au bateau.

Chapitre 3 : L'attaque du Black Pearl

Prenez la torche accrochée au mat et utilisez-la pour tirer avec le canon sur la première grille du vaisseau pirate. Utilisez Mr Gibbs pour réparer le deuxième canon et explosez la seconde grille. Sautez ensuite dans la cale. Utilisez la torche avec le premier canon pour exploser une autre grille. Passez ensuite au dernier canon à droite et tirez sur la grille suivante.

Détruisez ensuite le décor (à droite) et accrochez-vous au plafond pour faire tomber des pièces bleues et blanches. Rassemblez ces pièces et portez-les près de la machine qui se trouve derrière le canon central. Placez alors ces pièces sur le sol pour former une dalle. Allez ensuite à gauche, détruisez le décor et accrochez-vous au plafond pour faire tomber d'autres pièces blanches et bleues en plus d'une manivelle.

Prenez cette manivelle et placez-la sur le mécanisme situé à droite du canon central pour ouvrir la fenêtre. Tirez alors avec ce canon qui tombe en morceau. Ramassez-le et placez-le sur le monte-charge vert. Revenez ensuite à gauche et ramassez les pièces bleues et blanches. Placez-les sur le sol pour former une dalle et poussez le premier bloc du monte charge. Allez ensuite à droite et poussez le deuxième pour faire monter le canon.

Montez ensuite sur le pont principal avec l'échelle. Placez ce canon sur le socle situé à droite et tirez sur la dernière grille pour libérer Jack.

Après la cinématique, allez à gauche et assemblez la dalle pour pouvoir pousser le bloc de Lego jusqu'à le faire tomber dans l'étage inférieur. Descendez ensuite dans la cale et utilisez un tonneau pour plonger dans l'eau.

Au fond du navire inondé, avancez sur les deux boutons au sol avant de remonter à la surface.

Assemblez le bloc que vous aviez fait tomber d'en haut et poussez-le à gauche pour remonter la grille de la zone inondée. Plongez encore une fois à l'aide d'un tonneau et passez la grille pour prendre le médaillon.

Après que le singe vous ait dérobé le médaillon, vous devez le poursuivre pour reprendre votre bien. Commencez par le poursuivre avec Jack et passez sur le mat.

Allez ensuite à gauche et attaquez le singe pour le faire fuir. Allez à gauche et utilisez la corde pour monter sur le mat. Avancez ensuite sur les planches pour l'attaquer une nouvelle fois et quand il s'échappe, sautez et agrippez-vous à la chaine pour faire tomber un bloc. Ramassez-le et placez-le sur la dalle verte. Assemblez ensuite les pièces.

Passez ensuite à Gibbs et réparez le mécanisme qui se trouve à gauche.

Utilisez le tonneau avec le mécanisme pour faire monter la barque et le bloc.
Placez ce dernier sur la deuxième dalle verte et assemblez les pièces. Tournez ensuite le mécanisme pour déployer des plates-formes. Passez à Anamaria et sautez en haut du mat pour poursuivre et attaquer le singe. Terminez enfin la poursuite au sol.

Chapitre 4 : Tanière de contrebandiers

Utilisez votre boussole pour trouver la trappe au sol. Pour la déterrer, il vous faut la pelle que tient le singe. Avant d'aller le voir, placez le bois à droite en attendant de faire un feu. Vous devez ensuite utiliser votre boussole pour trouver un bananier et récupérer une banane. Troquez la banane contre la pelle du singe et déterrez l'entrée. Détruisez ensuite le cadenas et descendez.

Roulez le tonneau sur le mécanisme pour soulever la première partie du pont. Passez à Elisabeth et effectuez un double saut pour vous accrocher à la corde (en haut) et remonter la deuxième partie du pont. Avancez sur ce dernier et effectuez un double saut pour atteindre la perche. Sautez à droite jusqu'à atteindre la rive puis allez au dernier squelette (à droite) et frappez-le pour récupérer une manivelle.

Prenez-la et revenez près du pont. Placez-la sur le mécanisme pour soulever la dernière partie du pont pour que Jack vous rejoigne.

Utilisez ensuite l'épée de Jack avec un autre mécanisme pour ouvrir une trappe. Elizabeth fera descendre l'échelle qui vous permettra d'atteindre la surface.

Avancez à gauche en suivant le singe et utilisez la longue-vue. Suivez le soldat bleu qui n'arrive pas à vous voir dans le noir.

Après la cinématique, utilisez votre boussole pour trouver l'emplacement de la catapulte. Détruisez les décors pour continuer l'assemblage de la catapulte. Allez prendre les pièces qui se trouvent près de la trappe et placez-les sur la catapulte. Utilisez la manivelle pour lancer les pièces sur l'île située à gauche.

Traversez ensuite le navire pour atteindre l'île située à gauche. Descendez au sous-sol et allez à droite pour assembler la structure qui va dévier la lumière et déployer deux gouvernails. Placez vos héros devant ces gouvernails pour dévier la lumière jusqu'à exploser le bloc.

Allez ensuite à droite pour assembler les pièces et déviez encore une fois la lumière à gauche.

Assemblez les planches pour créer un pont et allez récupérer celles qui se trouvent à gauche. Placez-les dans le monte-charge pour le faire monter. Récupérez ensuite la pièce jaune et allez la placer à gauche des escaliers.

Déviez la lumière vers cette pièce et montez à la surface. Allez récupérez les planches qui se trouvent dans le monte charge et placez-les dans le feu de camp en plus des planches de tout à l'heure pour raviver le feu et attirer l'attention du navire britannique.

Chapitre 5 : L'île de la Muerta

Avancez avec Jack et utilisez son épée pour déployer une planche. Passez ensuite à Elizabeth et traversez la planche.

Sautez sur la corniche et avancez à gauche. Prenez la manivelle et revenez à droite pour l'insérer dans le mécanisme. Utilisez la manivelle pour faire tourner le pont pour Jack. Sautez ensuite d'une perche à l'autre pour atteindre le rocher. Avec Jack, avancez sur le pont et utilisez la corde pour atteindre votre amie. Accrochez-vous aux cordes pour ouvrir le passage devant vous.

Eliminez les ennemis en restant dans la lumière et utilisez leurs ossements pour créer un gouvernail.

Tournez ce dernier pour déployer un pont à droite. Traversez-le avec Jack et prenez la torche. Tournez le gouvernail avec Elizabeth pour déployer un autre pont pour Jack. Utilisez le canon et explosez les trois grilles pour former un pont.

Traversez-le et utilisez la boussole pour trouver la lampe. Placez-la sur son socle et détruisez le décor pour récupérer les deux coupoles qui vous aideront à dévier la lumière jusqu'au crane qui se trouve dans le mur.

Vous devez maintenant combattre Barbossa. Affrontez-le dans le noir pour pouvoir l'affaiblir et quand il lance ses hommes sur vous, combattez-les dans la lumière.

Utilisez leurs ossements pour fabriquer un tonneau que vous roulerez sur le socle qui se trouve à gauche. Vous déployez alors une première partie du pont.

Allez ensuite à gauche, combattez Barbossa puis ses hommes. Utilisez leurs os pour monter et atteindre les deux blocs à pousser pour dévoiler une autre partie du pont.

Allez ensuite à droite, faites fuir Barbossa et neutralisez ses sbires. Utilisez les os pour dévoiler une cible et lancez une des haches de Will sur cette cible pour faire monter la plateforme.

Montez ensuite et poussez les deux blocs. Traversez le pont et combattez Barbossa jusqu'à sa fuite.

Poursuivez-le en évitant de tomber dans les gouffres. Pendant l'affrontement final, lancez une pierre sur le boss pour l'étourdir et attaquez-le tout de suite après. Si son singe vient vous perturber, changez de personnage et continuez avec la même tactique jusqu'à battre le boss.

Le secret du coffre maudit

Chapitre 1 : PeLegotos

Vous êtes emprisonné dans une cage d'os et vous êtes suspendu dans le vide. Balancez-vous de droite à gauche pour sauter ensuite à gauche. Suivez le chemin et sautez sur la rampe pour atteindre l'autre rive. Suivez le chemin et écrasez les deux ennemis avant de vous placer sur le socle de la boule d'ossements.

Passez par le nouveau chemin et détruisez tout dans la cave. Remontez ensuite et montez la dénivellation grâce au filet. Ecrasez les ennemis et allez à gauche.

Placez-vous sur un socle pour libérer le passage et traversez le pont. Montez la dénivellation et entrez dans la roue pour la tourner et faire circuler l'eau. Sautez ensuite sur la rampe pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et entrez dans la grande roue pour qu'elle vous amène sur la plateforme supérieure.

Allez à droite et passez par les grandes roues pour que votre ami vous remonte. Une fois en haut, passez par le trou au mur pour ouvrir un passage à votre ami pour qu'il vous rejoigne.

Montez ensuite vers les ennemis et écrasez-les avant de vous placer sur les socles afin d'ouvrir le passage. Traversez

le pont et avancez dans le chemin descendant en évitant les pièges au sol et aux murs.

Evitez aussi de tomber dans les trous en chemin. Traversez ensuite le pont pour finir en bas et retrouver Jack.

Utilisez la boussole pour trouver un os et donnez-le au chien. Utilisez ensuite la boussole pour trouver le bloc de Lego et utilisez le chien pour le déterrer. Placez ce bloc sur la dalle verte puis nagez vers la rive droite et déterrez les planches avec le chien pour ensuite constituer un pont.

Allez à droite, ramassez la caisse de pièces et traversez le pont pour placer la caisse sur la dalle verte. Rassemblez les pièces et escaladez le mur. Réparez ensuite le mécanisme avec Gibbs. Utilisez la tyrolienne pour atteindre la dénivellation de droite et tirez sur la corde pour faire tomber un rocher.

Eliminez les ennemis et avancez par ce nouveau chemin. Détruisez enfin le barrage pour atteindre la plage.

Chapitre 2 : Le doigt du destin

Utilisez votre boussole pour trouver l'emplacement de l'oeil de Ragetti. Utilisez la pelle qui se trouve sur place pour déterrer cet oeil et remettez-le à Ragetti qui vous rejoigne aussitôt.

Utilisez encore une fois la boussole pour repérer et récupérez l'arme de Pintel et remettez-la lui. Replacez ensuite la cage sur la barque et tournez la manivelle pour avancer avec tout ce beau monde. Quand la barque est bloquée par les tentacules vertes, allez sur la plateforme de droite et détruisez tout pour obtenir de la dynamite.

Utilisez la torche pour exploser la dynamite et libérer la barque. Avancez ensuite et lancez les haches de Will sur les cible pour tourner les plates-formes.

Prenez une torche et sautez sur ces plates-formes sans tomber dans l'eau. Allumez la dynamite pour libérer le chemin de l'emprise des tentacules et réparez le chemin avec Gibbs. Continuez ensuite à bord de la barque.

Sautez avec Gibbs sur la plateforme verte pour atteindre le mécanisme de la grue et réparez-le. Utilisez ensuite la grue pour remonter la cage du singe et placez-la sur la catapulte.

Utilisez l'épée de l'un de vos personnages pour tourner la catapulte et lancez la hache de Will sur la cible pour catapulter la cage. Tirez ensuite la corde qui se trouve en bas à droite pour déployer le pont.

Traversez les deux ponts et changez la position de la cage du singe pour qu'elle soit emportée par un crocodile géant. Sautez sur les planches à gauche et avec Jack, utilisez la corde pour atteindre une nouvelle zone. Poussez les deux blocs à droite et à gauche pour déployer un pont.

Quand vous affrontez le crocodile, évitez ses attaques lorsqu'il se jette sur le quai et attendez que les indigènes vous lancent des bombes pour faire rebondir ces dernières dans sa gueule. Répétez cette action plusieurs fois pour venir à bout de la bête.

Allez ensuite prendre la cage et placez-la sur la balance. Allez à droite et utilisez les épées de vos personnages sur les deux mécanismes pour remonter la manivelle. Revenez avec cette manivelle vers le mécanisme et placez-la dessus. Tournez-la pour déployer un pont, montez sur la cage et roulez-la jusqu'au socle pour ouvrir la porte.

Après la cinématique, tirez les cordes à droite pour dévoiler les escaliers. Accrochez-vous ensuite au plafond pour faire tomber les pièces bleues et blanches. Descendez ensuite et rassemblez ces pièces au sol.
Allez à droite et détruisez la table pour faire tomber un bloc. Poussez ce bloc à gauche et utilisez votre épée avec le mécanisme pour faire tomber ce bloc à l'étage inférieur.

Descendez ensuite et rassemblez les pièces de la carte. Utilisez la longue-vue pour suivre le navire.

Chapitre 3 : Le secret du Hollandais

Prenez une lampe et allez vers le pont supérieur. Avec Bill, illuminez les tentacules qui se trouvent au centre pour leur faire peur et prenez le passage entre les deux portes. Allez à droite avec Bill pour faire peur à d'autres tentacules et faire tomber des planches. Descendez et assemblez les planches pour constituer un escalier.

Montez alors avec Will et grimpez au mat. Tirez une hache sur la cible pour faire tomber le filet. Descendez et assemblez les pièces du premier pirate.

Tournez ensuite le levier pour faire monter le canon jusqu'au sommet avant de le faire tomber. Allez vers la zone d'impact et rassemblez les pièces du deuxième pirate. Donnez ensuite à ce pirate le balai qu'il demande.

Utilisez votre épée avec le mécanisme pour étaler des algues au sol. Passez par ces algues en utilisant Bill pour finir dans partie gauche du navire. Détruisez le récipient marron et rassemblez les pièces du dernier pirate.

Après la cinématique, descendez par la trappe et allez à gauche. Montez sur le tonneau et placez-le sur le socle pour ouvrir le premier mécanisme de la grille d'en haut. Utilisez Bill pour traverser le mur de droite et tournez le gouvernail pour faire descendre une échelle. Utilisez cette échelle pour remonter. Pendant que l'un de vos personnages place son épée dans le mécanisme, le deuxième poussera le bras vert pour ouvrir la grille.

Suivez le capitaine et entrez dans ses quartiers. Incarnez Bill pour qu'il traverse les algues et utilisez son épée avec le premier mécanisme. Revenez à Will, poussez le gouvernail à droite ensuite tournez-le. Revenez à Bill et utilisez votre sabre sur le deuxième mécanisme situé à gauche. Poussez le deuxième gouvernail à gauche avec Will et tournez-le pour former un chemin.

Ramassez le bloc de Lego et passez sur le chemin. Placez le cube sur la dalle pour voir les dalles se colorer. Sautez dessus en commençant par les bleues puis les violettes et enfin les roses. Sautez vers le capitaine.

Chapitre 4 : L'ile des quatre vents

Utilisez la boussole pour trouver la banane et donnez-la au premier pirate. Utilisez ensuite la boussole pour chercher l'objet qui se trouve en bas à droite de la sélection. Pour le déterrer, prenez la pelle qui se trouve contre le navire en ruine.

Assemblez ensuite les pièces de la catapulte puis allez à droite et escaladez le cocotier. Accrochez-vous à la perche pour faire tomber une noix de coco. Placez cette noix sur la catapulte et tirez-la sur l'étoile de mer géante qui se trouve sur le navire.

Entrez dans ce navire avec Jack et utilisez la corde pour monter. Allez à droite pour atteindre l'autre coté de la plage. Utilisez votre boussole pour trouver un crabe géant qui vous catapultera dans la première zone de la plage. Tournez alors la catapulte vers le crabe et lancez-lui deux noix de coco. Traversez ensuite le sable mouvant en sautant sur les restes du crabe et déterrez le trésor.

Après la cinématique, pourchassez Jack et lancez-lui vos haches. Quand il entre dans le fort, assemblez les pièces pour former un rouage et allez le placer dans le mécanisme de droite. Utilisez ensuite votre épée pour mettre en marche ce mécanisme et faire sortir une caisse contenant un marteau. Prenez ce dernier et réparez le mécanisme de la porte scintillant en rouge. Entrez ensuite dans le fort.

Utilisez votre hache sur la cible située en haut de la porte pour faire descendre une planche. Montez sur cette planche et utilisez le mécanisme pour permettre à votre ami de monter. Montez encore un étage ensuite agrippez-vous à l'échelle pour la faire descendre jusqu'à votre amis et montez. Attaquez encore une fois Jack avant qu'il ne s'échappe.

Sortez par la porte et prenez la torche. Avancez sur le rebord et montez à l'étage en grimpant au mur. Allumez la mèche située à gauche pour ouvrir un passage dans le mur. Utilisez ensuite votre hache et escaladez le filet. Suivez Jack sur les planches et combattez-le.

Vous tombez ensuite en compagnie de votre ami sur une grande roue. Attaquez les pieds de Jack qui est coincé dans

la roue. Affrontez-le ensuite au centre de la roue en passant par les plates-formes mouvantes.

Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'il remonte au sommet de la roue pour vous affronter. Repoussez-le jusqu'à atteindre la plage.

Une fois sur la plage, vous devez battre les pirates dans un court laps de temps pour qu'ils ne puissent pas se régénérer. Ignorez alors les simples pirates et focalisez-vous sur ceux indiqués. Utilisez les tirs de loin pour gagner du temps et essayez de regrouper au moins deux pirates pour les éliminer en même temps.

Chapitre 5 : Le Kraken

Allez à gauche et utilisez la torche avec le canon pour tirer sur les ventouses du tentacule du Kraken pour qu'il lâche cette zone et libère le passage pour l'un de vos amis.

Allez au canon situé à droite et rééditez la même opération pour être rejoint par un autre ami.

Placez ensuite la première caisse de dynamite sur l'une des plaques vertes. Allez ensuite à gauche et attendez l'attaque de tentacule pour assembler la caisse de dynamite et placez-la sur un plaque verte. Allez vers la troisième caisse qui se trouve dans une cage de fer. Passez à Marty, tirez sur la chaine pour libérer la caisse et placez-la sur la dernière plaque verte.

Allez ensuite vers le mat et réparez les bras du tourniquet avec Gibbs. Tournez-le ensuite pour faire monter les caisses de dynamite jusqu'à l'étage supérieur. Montez ensuite et tournez le gouvernail pour abaisser les plates-formes qui sont devant vous. Utilisez Marty pour passer par la trappe qui se trouve à gauche de la grille. Poussez la caisse de dynamite à droite pour la sortir de la grille et placez-la sur la plaque verte.

Allez ensuite à gauche et tirez sur la cible pour que la tentacule lâche la caisse de dynamite. Ramassez cette dernière et placez-la sur la plaque verte. Montez ensuite les escaliers pour qu'ils s'effondrent. Assemblez alors les deux bras du tourniquet et tournez-le pour faire monter les caisses de dynamite. Escaladez enfin l'escalier de droite pour atteindre le pont supérieur du navire.

Allez vers le mat et essayez de tourner le tourniquet mais le mécanisme est défectueux.

Passez alors à Jack et utilisez la corde pour monter au sommet du mat. Utilisez la tyrolienne pour atteindre la mat suivant et avancez sur la planche. Détruisez le verrou pour libérer la corde. Utilisez ensuite Gibbs pour qu'il grimpe à cette corde et atteigne le mat. Réparez alors le mécanisme du tourniquet. Tournez ensuite ce dernier pour monter les caisses de dynamite. Allez à gauche, prenez une torche et utilisez le canon pour tirer sur les caisses.

Vous devez maintenant affronter le Kraken en face à face. Cachez-vous derrière la grande caisse située à droite pour éviter d'être aspiré par votre ennemi.

Lorsqu'il crache différents objets, allez en ramasser un et approchez-vous du boss pour le lui lancer dans la gueule. Répétez ces actions plusieurs fois pour qu'il change de tactique.

Il essayera maintenant de vous toucher avec ses tentacules. Evitez-les et leurs ondes de choc quand elles percutent le sol. Prenez ensuite une torche et allez sur la tentacule du boss pour allumer la caisse de dynamite.

Rééditez la même opération de l'autre coté. Le boss changera alors de tactique pendant la phase finale du combat.

La tactique est la même que lors de la première phase mais cette fois le boss crachera une caisse de bombes parmi les autres objets. Ramassez alors à chaque fois une bombe et lancez-la dans la gueule du Kraken. Restez à l'abri pendant les phases d'aspiration et répétez ces actions jusqu'à en finir avec le boss.

Jusqu'au bout du monde

Chapitre 1 : Singapour

Avancez à gauche et détruisez l'étale de poisson pour en récupérer un. Donnez-le ensuite au vendeur, en haut.

Effectuez ensuite un double saut pour atteindre la perche et montez sur le toit. Utilisez la tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche et attendez devant le pont pour que Barbossa utilise son épée avec le mécanisme et vous le déploie. Sautez ensuite d'un perche à l'autre pour atteindre l'autre rive. Brisez la chaine pour déployer un pont pour Barbossa.

Brisez les blocs pour dévoiler les escaliers situés au fond et montez. Utilisez vos épées avec les mécanismes pour débloquer un chemin à gauche et descendez. Utilisez ensuite la barque pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite le gouvernail et le levier pour faire sortir la boule du labyrinthe et ouvrir le portail. Le gouvernail sert à ouvrir les passages verts et bleus et le levier vous permet de tourner la roue.

La boule doit sortir par le bas pour que la porte s'ouvre. Avancez et poussez les deux jacuzzis. Avancez ensuite vers les personnages situés au fond.

Après la cinématique, allez à droite et récupérez un pistolet pour le donner Tai Huang pour qu'il rejoigne votre équipage. Avec ce dernier, tirez sur la cible qui se trouve sur le toit, à gauche. Récupérez la carotte et donnez-la au pirate tatoué. Avec ce dernier, tirez la poignée qui se trouve sous Tia Dalma pour créer un pont et aider cette dernière à descendre.

Neutralisez ensuite les soldats qui arrivent et allez à droite. Tirez le pont avec le pirate tatoué et traversez. Utilisez ensuite Tai Huang pour tirer sur la cible et faire tomber une grande caisse. Portez cette caisse avec le tatoué et placez-la sur la plaque verte. Assemblez les pièces du chariot et poussez-le contre la barricade jusqu'à ce qu'il explose et libère le passage.

Avancez et placez le canon sur son socle, utilisez ensuite la torche pour tirer et écarter les ennemis de votre chemin. Continuez d'avancer et tirez sur la cible pour déployer une planche qui vous mènera jusqu'au navire.

Chapitre 2 : le coffre de Davy Jones

Utilisez la boussole pour trouver la barque et le Jack imaginaire possédant une pelle. Utilisez ensuite la boussole pour trouver son canard en plastique pour qu'il accepte de vous rejoindre. Allez alors à droite et avec ce dernier, déterrez la partie avant du navire. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la fleur violette.

Donnez-la au bouc pour l'apprivoiser. Utilisez ensuite le Jack imaginaire possédant un pistolet et tirez sur la cible. Montez dans le navire puis escaladez jusqu'au sommet du mat pour faire tomber un autre Jack imaginaire.

Trouvez-lui une cacahuète avec la boussole pour qu'il vous rejoigne.

Allez alors à gauche et lancez des bombes avec le dernier Jack pour libérer la partie arrière du navire. Assemblez ensuite les pièces. Montez sur le bouc et utilisez-le pour tirer cette partie. Embarquez ensuite dans le navire et tournez le tourniquet pour lever l'encre. Accrochez-vous à la corde de la proue.

Après la cinématique, descendez d'un étage et avec Marty, explosez la grille qui se trouve à droite pour libérer un pirate.

Allez ensuite au centre et assemblez les pièces de l'engrenage. Allez à gauche et tirez sur la cible pour faire tomber une caisse. Ramassez-la et placez-la sur la plaque verte. Assemblez ensuite les pièces et revenez à la prison (à droite) pour prendre la manivelle. Placez-la sur le mécanisme (à gauche) et tournez-la pour ouvrir la grille et faire sortir un autre pirate.

Descendez ensuite d'un autre étage et entrez par la trappe de droite. Poussez le baril à gauche et explosez les autres, ceux qui bloquent le chemin. Passez à Barbossa et utilisez son épée pour ouvrir le robinet et réveiller Gibbs. Remontez ensuite vers le pont supérieur.

Libérez les deux pirates attachés au mat en tirant avec Marty sur la chaine.

Tirez ensuite sur les deux canons pour libérer un autre pirate. Utilisez ensuite une torche avec le baril d'explosif pour libérer un quatrième pirate. Passez à Barbossa et grimpez à la chaine. Passez au mat suivant en utilisant la corde et placez votre épée dans l'engrenage. Une fois que la cage argentée est en bas, tirez dessus avec Marty pour la détruire et libérer un autre pirate. Allez ensuite vers le gouvernail et explosez-le pour réveiller Will.

Allez enfin vers la chaine et accrochez-vous. Balancez-vous de droite à gauche pour terminer le niveau.

Chapitre 3 : Le choix de Norrington

Allez à gauche du navire et utilisez votre épée avec le mécanisme. Tirez ensuite avec un soldat sur la cible.

Accrochez-vous à la chaine pour faire tomber une caisse qui ouvrira un passage vers l'intérieur du navire.

Descendez tout en bas et faisant peur aux tentacules avec la torche. Faites peur ensuite à la tentacule qui se trouve sur la plaque en damier. Faites peur aussi à la tentacule qui se trouve au fond à gauche. Poussez ensuite le mécanisme et utilisez les gouvernails pour dégager le chemin.

Placez le mécanisme dans son socle et utilisez votre épée sur ce dernier. Passez à un soldat et prenez l'épée qui se trouve à gauche pour la placer dans le deuxième mécanisme et ouvrir la trappe.

Descendez alors et allumez le baril explosif pour détruire la grille de la prison. Montez à l'échelle en éliminant les ennemis en chemin et passez au pirate tatoué. Utilisez sa force pour ouvrir le passage, à gauche. Utilisez ensuite la torche avec les deux canons pour libérer le passage.

Avancez à droite et avec Elisabeth, effectuez un double saut pour vous accrocher à la barre et déployer le filet. Sautez ensuite, avec Tai Huang, à droite d'une plateforme à l'autre et accrochez-vous à la dernière pour dévoiler un gouvernail. Tournez-le pour remonter la barque. Sautez sur cette barque et tirez sur la cible.

Accrochez-vous ensuite à la chaine et sautez à droite. Neutralisez les ennemis et utilisez la torche pour faire peur aux tentacules. Sautez dans le balcon ensuite en tyrolienne vers l'autre navire. Passez au pirate tatoué et tirez sur les quatre poignées.

Chapitre 4 : Le tribunal de Confrérie

Avancez et placez vos épées dans les mécanismes pour faire tomber une caisse. Complétez la construction de la statue pour qu'un membre de la confrérie parte à la réunion.

Avancez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'à trouver un autre membre de la confrérie. Placez l'engrenage sur la plaque verte et poussez le tourniquet. Utilisez ensuite la boussole de Jack pour trouver une torche et utilisez-la sur le canon pour tirer sur les cadenas du coffre. Vous avez aidé un deuxième membre de la confrérie à participer à la réunion.

Allez ensuite à gauche et descendez en contre bas. Poussez le bloc situé à gauche pour récupérer la première perruque de la dame. Placez-la alors sur la plaque verte. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la deuxième perruque et placez-la sur la plaque verte. Avancez ensuite sur la planche, au sud du balcon, pour prendre la troisième perruque et la mettre au même endroit. La dame acceptera alors de partir à la réunion.

Revenez tout en bas et avancez à gauche jusqu'au fond vers un autre membre. Tournez le gouvernail pour faire bouger le labyrinthe et tirez la chaine pour changer de sens.

Récupérez ensuite le cylindre et placez-le dans son socle, à droite. Utilisez votre épée avec le mécanisme pour que le membre monte dans l'ascenseur.

Revenez ensuite à gauche et montez avec le monte-charge. Allez à droite et utilisez la boussole pour trouver une manivelle. Utilisez la manivelle avec le mécanisme à droite et avec l'aide de votre ami remontez la barque pour sauver le membre de la confrérie.

Descendez ensuite et allez à gauche. Effectuez des sauts muraux pour atteindre le sommet où se trouve votre cible. Agrippez-vous ensuite aux chaines suspendues. Vous devez suivre les danseuses qui sautent sur le damier. Concentrez-vous sur le mouvement d'une seule danseuse et répétez ses mouvements. Votre ami se placera alors sur les bonnes dalles. Après les trois sessions, le dernier membre de la confrérie embarquera dans l'ascenseur.

Montez également dans cet ascenseur et utilisez vos épées sur les mécanismes pour l'activer. Une fois en haut, placez vos épées dans les socles comme tous les autres membres.

Après la cinématique, entrez dans la salle (à gauche) et prenez l'os du premier squelette. Remettez cet os au chien de la première salle et utilisez ce dernier pour qu'il ouvre un passage au sol dans la salle de gauche.

Toujours avec le chien, entrez par la trappe de droite et accrochez-vous au crochet (en haut) pour ouvrir la porte. Entrez ensuite et prenez la valise. Portez cette valise jusqu'à la grande salle et placez-la sur la table.

Chapitre 5 : le Maelstrom

Utilisez la longue-vue pour apercevoir la dame sur l'autre navire. Suivez-la avec le regard pour qu'elle vous envoie une bouée. Récupérez la bouée et placez-la dans la cuvette.

Allez ensuite à gauche et détruisez les caisses pour trouver une trompette.
Ramassez cette trompette et placez-la dans la cuvette.

Allez ensuite à droite, derrière la mat, et ouvrez le coffre pour récupérer une ombrelle. Donnez-la à Ragetti pour qu'il perde son oeil de verre. Prenez alors son oeil et placez-le dans la cuvette. Allez ensuite avec Will à droite et tirez sur la cible qui se trouve en haut, derrière le gouvernail. Grimpez ensuite à la corde et allez à gauche pour récupérer la pierre précieuse noire. Descendez et placez-la dans la cuvette.

Revenez ensuite en haut du mat et utilisez la corde qui se trouve à gauche pour atteindre le mat suivant. Utilisez la torche sur la mèche du canon pour exploser les caisses situées en bas. Descendez et récupérez la saucisse pour la mettre dans la cuvette. Prenez ensuite une torche et sautez sur la barque. Faites peur aux tentacules pour récupérer le dernier objet et placez-le dans la cuvette.

Après la cinématique, allez à droite et tournez le gouvernail trois fois pour faire descendre le canon sur le pont principal. Rejoignez ensuite ce canon et placez-le dans son socle. Un éclair fera tomber un autre canon à placer dans son socle aussi. Prenez une torche et utilisez les deux canons sur le navire ennemi.

Visez les planches sur le coté. Assemblez ensuite les pièces autour du canon central et tournez le gouvernail. Utilisez ensuite le canon sur la dernière cible sur le navire.

Après la cinématique, commencez par affronter Bill Turner. Assemblez ensuite ses membres pour le contrôler par la suite.

Traversez le passage d'algues et prenez la lanterne. Allez ensuite au centre du navire et faites peur aux tentacules. Poussez ensuite le bloc contre le coffre à gauche.

Passez ensuite à Jack, montez sur le coffre et utilisez la corde pour atteindre Davy Jones. Affrontez-le avant qu'il ne prenne la fuite. Passez alors à Bill pour le suivre par le passage d'algue et attaquez-le. Revenez ensuite à Jack pour pouvoir suivre Davy Jones en utilisant les cordes.

Suivez-le d'un mat à l'autre pour l'attaquer et grimpez à la dernière corde pour l'atteindre et en finir avec lui.

La fontaine de jouvence

Chapitre 1 : Londres

Commencez par neutraliser les soldats et prenez un fusil. Tirez sur les cibles qui se trouvent à gauche ensuite assemblez les pièces pour amener une corde à Jack. Utilisez-la pour monter dans le balcon et poussez la statue vers le bas.

Tirez ensuite sur la corde pour faire basculer le lustre. Descendez et poussez la statue sur la table, à gauche. Montez-dessus et accrochez-vous au lustre. Sautez ensuite dans le balcon, à droite. Utilisez la corde pour atteindre l'autre balcon et passez la porte.

Descendez les marches et avancez dans le couloir. Neutralisez les gardes et détruisez la vitrine située à droite pour libérer le canon. Assemblez ensuite ses pièces et tirez sur la statue. Tirez ensuite sur les cible qui se trouve sur l'immeuble d'en face.

Sortez par la fenêtre et grimpez à la gouttière. Passez ensuite par le mur et les perches pour atteindre la corde située à droite. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'un autre immeuble. Passez sur la planche à gauche et réparez le mécanisme avec Gibbs.

Utilisez l'épée de Jack avec le mécanisme pour remonter Gibbs puis avancez avec ce dernier à droite pour déployer une échelle pour Jack.

Balancez-vous sur les cordes pour déployer les planches et sautez dans le balcon de droite. Traversez les planches et escaladez la gouttière. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour descendre sur le chariot.

Après la cinématique, sautez sur le chariot jusqu'à celui où se trouvent les soldats. Neutralisez-les et prenez un fusil pour tirer sur la cible et déployer un pont.

Continuez de sauter sur les chariots jusqu'à atteindre celui contenant des cercueils. Détruisez-les pour former un pont vers un autre chariot. Sautez ensuite jusqu'au chariot transportant du charbon et réparez le mécanisme avec Gibbs. Utilisez l'épée de Jack pour activer le mécanisme et lancez du charbon sur les deux cibles à l'arrière du chariot.

Vous devez maintenant combattre le faux Jack. Touchez-le une première fois et neutralisez ses sbires. Détruisez la porte avec Jack pour poursuivre votre ennemi.

Combattez-le avant qu'il ne prenne la fuite encore une fois. Montez ensuite sur le tonneau et placez-le dans son socle, à droite, et roulez-le pour ouvrir l'accès au monte-charge, à gauche. Montez et attaquez votre ennemi sur les poutres. Revenez ensuite en bas et placez-vous sur la soufflerie pour faire tomber du charbon sur le sol. Quand le faux Jack passera sur ce charbon il tombera de son tonneau. Attaquez-le alors une dernière fois.

Chapitre 2 : Queen Anne's Revenge

Avancez à droite et utilisez votre épée avec le mécanisme pour faire tomber des boules de canon qui vont détruire la grille de droite.

Réparez le sol pour pouvoir pousser la caisse de dynamite à droite. Utilisez ensuite votre boussole pour chercher la caisse de bombes. Lancez ces bombes sur les câbles qui tiennent le hamac du Chef. Ce dernier a besoin d'un oeuf. Utilisez alors votre boussole pour lui dénicher un oeuf. Remettez-le-lui pour qu'il vous prépare une omelette.

Laissez-la pour l'instant et allez au fond à droite. Utilisez les bombes sur le hamac de Garheng. Jouez ensuite de la guitare pour Garheng pour qu'il vous rejoigne.

Utilisez ce dernier pour tirer la poignée de la grille de la prison. Revenez au chef et prenez l'omelette pour la donner à

Salaman. Avec ce dernier, réparez le mécanisme qui scintille en rouge. Prenez ensuite une torche et explosez la dynamite. Assemblez enfin l'échelle et montez.

Dans ce niveau, utilisez les bombes sur les trois blocs argentés au plafond pour fermer les fenêtres et arrêter l'arrivée des ennemis. Allez ensuite à gauche et frappez le squelette pour faire apparaitre un baril de dynamite. Explosez cette dynamite en utilisant une torche et entrez dans la nouvelle zone.

Avance à gauche et arrachez la grille de la prison avec Garheng. Allez ensuite au fond à droite et montez sur un tonneau. Roulez ce dernier jusqu'à la prison pour le placer dans son socle. Roulez-le pour faire apparaitre un squelette tenant une mèche. Utilisez la torche sur cette mèche pour exploser la dynamite. Montez ensuite à l'escalier.

Après la cinématique, allez à l'arrière du navire (à gauche) et détruisez les chandeliers. Utilisez les débris pour compléter les engrenages du mécanisme. Utilisez l'épée de Jack sur ce mécanisme tandis que l'autre personnage se placera sur le geyser d'eau. Une fois en haut du mat, prenez le fusil et tirez sur la cible, à droite. Sautez ensuite sur les plates-formes qui se balancent et rejoignez le mat suivant.

Frappez les blocs qui se trouvent sur le mat pour faire tomber des pièces. Avec Jack, assemblez-les pour utiliser la corde et atteindre le mat puis utilisez votre épée sur le mécanisme. Utilisez ensuite la tyrolienne, à droite, pour atterrir à l'avant du navire. Utilisez le gouvernail pour placer le prisonnier à votre niveau et brisez ses liens pour le libérer.

Chapitre 3 : Baie de White Cap

Attaquez-vous à la barque sur la plage ensuite utilisez ses pièces pour assembler un bloc. Poussez ce bloc pour qu'il comble le trou dans le quai. Utilisez ensuite votre boussole pour trouver une caisse. Prenez la pelle du squelette et creusez pour déterrer cette caisse.

Portez-la ensuite sur le quai et utilisez l'épée d'un autre personnage pour qu'il vous déploie le pont. Placez la caisse sur la plaque verte et passez à Angelica.

Allez à droite et utilisez le double saut ensuite la perche pour atteindre la dénivellation. Allez à gauche et tournez la manivelle pour déployer une échelle pour vos amis. Montez les escaliers et dégagez le chemin pour vos amis avec Garheng.

Montez au sommet du phare, prenez la torche en chemin et allumez la première lampe. Descendez ensuite à l'étage inférieur et réparez le mécanisme avec Salaman. Rallumez la première lampe et revenez en bas. Tournez la structure pour alimenter la deuxième lampe. Tournez ensuite le gouvernail pour ouvrir la vanne pour que le liquide atteigne la lampe.

Montez alors et allumez cette lampe. Revenez en bas et rééditez la même opération pour la troisième lampe. Une fois les trois lampes allumées, utilisez la longue-vue pour repérer la sirène et suivez-la du regard.

Après la cinématique, descendez en bas du phare et allez à gauche près de la sirène. Cette dernière lancera alors un cri qui brisera la glace qui emprisonnait la caisse. Allez à droite et utilisez la corde avec Jack pour monter. Utilisez le gouvernail pour faire monter la caisse et placez-la sur la plaque verte. Tournez encore une fois le gouvernail pour faire descendre le crochet.

Descendez ensuite et embarquez sur la barque. Récupérez une caisse et revenez sur le quai. Traversez les planches sans tomber dans l'eau et accrochez la caisse au crochet. Remontez ensuite près du gouvernail et tournez-le pour faire monter la caisse. Placez-la aussi sur une plaque verte et utilisez la torche pour exploser la dynamite.

Chapitre 4 : un héritage espagnol

Commencez par pousser le coffre à droite. Allez ensuite à gauche et utilisez votre sabre avec le mécanisme pour faire tomber un coffre. Poussez-le alors à droite aussi. Assemblez ensuite les débris pour construire une échelle et montez.

Allez à gauche et détruisez les objets pour les assembler par la suite et obtenir une harpe.

Grimpez au mur et accrochez-vous au filet du plafond pour faire tomber des pièces. Rassemblez-les pour réparer le chemin en damier. Poussez ensuite la harpe au bout du chemin en damier. Allez ensuite au fond à gauche et montez sur un tonneau. Placez ce tonneau dans son socle à droite et roulez-le pour faire descendre un piano.

Détruisez les objets à droite et assemblez les pièces pour reformer le chemin en damier. Poussez ensuite le piano jusqu'au fond. Un trésor apparaitra alors au pied du lit. Ouvrez-le puis placez-le sur la plaque verte pour utiliser la longue-vue. Suivez le cavalier jusqu'à ce qu'il entre dans le fort.

Après le changement de décor, avancez en sautant d'une planche à l'autre et approchez-vous de la porte du fort. Avec Barbossa, lancez ensuite une grenouille rouge sur le garde.

Entrez et détruisez tout le décor à droite et assemblez les pièces pour placer les couverts sur la table. Détruisez ensuite les objets à gauche pour assembler des chaises. Placez le poulet qui se trouve à droite sur la plaque verte et tournez-le pour le rôtir. Placez ensuite ce poulet sur le plat à gauche et tirez sur les cordes avec votre ami pour sonner la cloche.

Entrez ensuite par le grand portail, à gauche. Utilisez l'épée du premier personnage avec le mécanisme. Prenez une torche avec le second et tirez avec le canon sur les charnières de la porte ensuite sur la porte elle-même. Avancez ensuite en neutralisant les soldats. Utilisez votre pelle pour déterrer la première caisse et déposez-la sur la plaque verte. Utilisez ensuite la boussole pour trouver la deuxième et placez-la sur la plaque verte.

Allez ensuite à droite, détruisez les blocs et récupérez la dernière caisse. Placez-la sur la plaque verte puis assemblez le tout pour former un pont.
Traversez-le et dans la zone suivante, entrez dans la tente et prenez un calice.

Après la cinématique, attaquez votre ennemi pour le faire fuir. Quand il vous lance des bombes depuis le toit, placez-vous près des blocs argentés pour qu'elles explosent dessus. Esquivez-les pour ne pas être touché et assemblez ensuite les pièces pour les placer sur la plaque verte.

Tournez ensuite la manivelle et placez les deux chaises au sommet du cocotier. Placez-vous enfin sur ces chaises pour être catapulté loin de votre ennemi.

Chapitre 5 : la fontaine de jouvence

Utilisez la boussole pour trouver la longue-vue. Impossible de la récupérer pour l'instant puisque vous n'avez pas de pelle. Passez à Angelica et utilisez son double saut pour atteindre la dénivellation et prendre la pelle. Déterrez la longue-vue et placez-la ensuite sur son socle. Utilisez-la pour suivre le cours d'eau dans les rochers. Entrez ensuite dans la grotte.

Avancez et frappez la grande toile d'araignée à plusieurs reprises. Rassemblez ensuite les pièces pour former une lanterne. Allez ensuite à droite et montez sur le tonneau pour le placer sur son socle. Roulez-le pour faire monter la lanterne qui fera fondre la glace et permettre à l'eau de circuler.

Avancez à droite et utilisez le double saut d'Angelica pour vous accrocher à la chaine et faire monter la lanterne près de la glace.

Avancez vers le fond de la caverne. Utilisez votre boussole pour trouver la lampe noire et assemblez ses pièces. Prenez ensuite le gouvernail et placez-le sur son socle. Tournez-le pour faire monter la dernière lanterne et faire fondre la glace. Placez-vous ensuite au centre de la flaque d'eau pour remonter à la surface.

Après la cinématique, allez à gauche et utilisez la boussole pour trouver la première statue de sirène. Tirez ensuite sur la cible qui se trouve en haut à gauche pour faire tomber le squelette et la pelle. Prenez cette dernière pour déterrer la statue. Assemblez-la et poussez-la pour arrêter le geyser d'eau.

Allez ensuite à droite et utilisez la boussole pour trouver la caisse de bombes. Utilisez une bombe contre les rochers argentés pour obtenir des pièces. Assemblez-les pour former une échelle. Escaladez-la et neutralisez les deux soldats. Récupérez la deuxième statue de sirène et descendez avec elle. Poussez ensuite la caisse marron qui se trouve à droite pour la placer dans l'alcôve.

Poussez l'autre caisse à gauche pour au final former un pont de planches. Traversez ce pont et placez la statue sur la plaque verte ensuite poussez-la sur le geyser. Traversez ensuite le pilier pour affronter le boss.

Commencez par éviter les tirs de Barbe noire. Attaquez-le avec l'épée quand il vient vers vous pour l'étourdir. Après la cinématique, évitez les tirs du boss ensuite étourdissez-le à nouveau. Pendant ce laps de temps, passez à Syrena et donnez à boire à Angelica.

Quand le boss vous lance de plus gros projectiles, attendez qu'il vous balance des bombes pour les lui renvoyer à la figure et l'énerver. Attaquez-le une nouvelle fois en duel pour l'étourdir. Passez encore une fois à Serena pour lui faire boire l'eau de la fontaine. Rééditez ces actions jusqu'à guérir Angelica et tuer Barbe noire. Félicitations ! Vous avez terminé tous les épisodes de Pirates des Caraïbes.

LES 20 CHAPEAUX ROUGES

Aimant à trésor

Avec le nombre de briques dorées requis, construisez le château doré pour faire apparaitre le chapeau sur la plage de la zone centrale.

Coeur bonus

Avec le personnage « l'Espagnol » (par exemple), lancez des bombes sur les structures argentées immergées puis remettez en place le pont en bois en actionnant la barre de navigation au premier plan. Sautez sur les deux barres vertes avec un personnage féminin pour faire apparaitre le chapeau.

Construction rapide

Lorsque vous avez 32 briques dorées (ou plus), détruisez la caisse en or près de la tour à l'Est, actionnez l'élévateur et trouvez le chapeau dans le renfoncement camouflé par l'ascenseur à votre arrivée.

Creuser rapidement

Avec le nombre de briques dorées requis, placez un tonneau sur le mécanisme prévu à cet effet à gauche de la zone Ouest. Vous pouvez ainsi reconstruire le pont et faire apparaitre le chapeau de l'autre côté mais aussi le personnage Barbe Noire et l'accès à la cabane sombre.

Défilement bonus

Sur le balcon de la maison, faites sauter la serrure avec une bombe ou un tir explosif. Le chapeau se trouve juste derrière.

Déguisements

Derrière la tour de la zone Est, faites sauter le baril de dynamites avec une torche disponible en contrebas.

Détecteur de Chapeau Rouge

Devant la grande tour avec Jack, recherchez le chapeau rouge grâce à sa boussole puis frappez chaque fleur qui apparait.

Double Trésors

Allumez les canons de la zone Est avec la torche située juste sure votre gauche. Détruisez ensuite les trois cibles en tirant lorsqu'elles sont dans l'eau. En effet, le temps que le boulet fasse son bout de chemin, les cibles seront émergées au bon moment.

Détecteur de Minikits en Bouteille

Sur la plage de la zone centrale, suivez un gros crabe jusqu'à ce qu'il s'épuise et que vous puissiez lui grimper dessus. Le chapeau apparait subitement sur un rocher au centre de la zone sablée.

Forgeage rapide

Au bout du ponton Est, réparez la machine avec GIbbs (par exemple) pour que le chapeau apparaisse sur l'eau.

Invincibilité

Dans la cabane sombre tout à fait à l'Ouest (voir le chapeau " Creuser rapidement"), détruisez le coffre rouge et noir avec le pouvoir de Barbe Noir.

Régénérer Coeurs

Avec le nombre requis de briques dorées, assemblez les pièces de LEGO en or sur la plage de la zone centrale.

Rescousse de chute

Avec un personnage pouvant lancer ou tirer des projectiles, frappez les trois cibles disposées à l'entrée de la grande maison de la zone à l'Est. Avec ce chapeau, vos personnages ne tomberont plus jamais dans le vide infini !

Respirer sous l'eau

Allez sous l'eau de la zone centrale avec un personnage pouvant couler et lancer des explosifs en même temps (Jacoby peut faire cela). Faites sauter les trois cadenas en argent sous le ponton principal.

Trésors Personnage

Dans la taverne accessible en entrant dans la grande bâtisse de la zone Ouest, détruisez tous les éléments du décor devant les tonneaux. Ce chapeau vous permet d'obtenir des pièces en tuant des ennemis.

Trésor x2

Sur la plage de la zone centrale, sautez rapidement sur les blocs arrondis afin qu'ils soient tous enfouis sous le sable. Cela fait, ils ressortent et le chapeau apparait.

Trésor x4

Devant la grande maison de la zone Ouest, ouvrez l'accès à une nouvelle pièce grâce au pouvoir de Barbossa. Dedans, brisez l'aquarium avec Sirena (disponible en terminant le mode Histoire).

Trésor x6

Avec Marty ou un lanceur de bombes, faites tourner les trois structures argentés autour du puits dans la zone Ouest.

Trésor x8

Dans la cabane sombre à l'Ouest (voir le chapeau " Creuser rapidement"), détruisez tous les éléments du décor pour faire apparaitre le chapeau rouge. Préparez la monnaie !

Trésor x10

Montez au premier étage de la tour à l'Est (voir le chapeau rouge "Construction rapide") puis sautez sur la chaîne afin d'atteindre le sommet. En regardant dans la longue-vue, suivez du regard le pirate qui va creuser à trois reprises. Insistez jusqu'à voir la séquence complète.

Pour 2 500 000 pièces, vous aurez le chapeau rouge ultime !

LES QUATRE DERNIÈRES BRIQUES DORÉES

En terminant tous les niveaux à 100 %, vous remarquez que vous n'avez que 80 briques dorées au compteur. Vous pouvez dès à présent aller en chercher 4 très facilement.

Rendez-vous sur les pontons dédiés aux minikits au Port. Si vous avez la totalité des minikits d'un monde, une brique dorée vous attendra sagement au bout du ponton en question. Cela donne donc 4 briques dorées pour les 4 mondes du jeu.

Lego Rock Band

© Warner Interactive / TT Games 2009

SUCCÈS

Débutant sur la Scène (10 G)

Termine ton premier concert de la Tournée Mondiale

Tour de Force (20 G)

Joue dans chaque salle de concert de la Tournée Mondiale

Artiste Vétéran (50 G)

Termine tous les concerts de la Tournée Mondiale (à part les Setlistes Marathon Rock et Sans Fin)

Rockeur à Longue Distance (30 G)

Termine la Setliste du Marathon Rock de la Tournée Mondiale

Fin Honteuse (50 G)

Termine la Setliste Fin Honteuse de la Tournée Mondiale

En Caisse (10 G)

Achète le 2ème véhicule de la Tournée Mondiale

Pied Marin (10 G)

Achète le 3ème véhicule de la Tournée Mondiale

Club Rotary (10 G)

Achète le 4ème véhicule de la Tournée Mondiale

Route Dégagée (10 G)

Achète le 5ème véhicule de la Tournée Mondiale

Marcher sur les Nuages (10 G)

Achète le 6ème véhicule de la Tournée Mondiale

Dans les Profondeurs (10 G)

Achète le 7ème véhicule de la Tournée Mondiale

Jet-Setter (10 G)

Achète le 8ème véhicule de la Tournée Mondiale

Port Téléport (10 G)

Débloque le Téléport dans la Tournée Mondiale

Expert Démolition (10 G)

Termine le Défi Power Rock Ruine et Roll

Scribouillard (10 G)

Embauche un Manager du Groupe

T'es embauché ! (10 G)

Embauche un membre d'entourage

Chef #1 (40 G)

Embauche tous les membres d'entourage

Mon Taudis Adoré ! (10 G)

Achète un meuble pour l'antre du rock

Fier de Son Chez-soi (20 G)

Dépense 100.000 pièces sur des meubles pour l'antre du rock

Habitation de Luxe (40 G)

Dépense 1.000.000 pièces sur des meubles pour l'antre du rock

Essentiels de Base (10 G)

Achète un vêtement

Famine de Vêtements (20 G)

Dépense 100.000 pièces ou plus sur des vêtements

Victime de la Mode (40 G)

Dépense 1.000.000 pièces ou plus sur des vêtements

Passioné des Vitesses (10 G)

Achète un instrument

Instrumental (40 G)

Dépense 1.000.000 pièces ou plus sur des instruments

Légende Locale (10 G)

Gagne 100 admirateurs

Fantastique (30 G)

Gagne 1.000.000 admirateurs

Ma Petite Étoile (10 G)

Gagne 100 Étoiles

Super Stars (30 G)

Gagne 1000 Étoiles

Acclamation Universelle (50 G)

Termine l'Histoire

Travail de Frette Parfait (20 G)

100% des notes frappées comme Guitariste

Batterie Parfaite (20 G)

100% des notes frappées comme Batteur

Chant Parfait (20 G)

100% comme Chanteur

Groove Parfait (20 G)

100% des notes frappées comme Bassiste

La Ferme (20 G)

Réussi un Repêchage de Pièces à 100% pendant une représentation

Brian May est jaloux ? (20 G)

Atteint un solo guitare à 100% en Expert

The Final Countdown (40 G)

Atteint un solo guitare à 100% de "The Final Countdown" en Expert

Tous Pour Un (20 G)

Termine une chanson avec 4 membres du groupe

la pratique est la clé du succès (50 G)

Les 4 membres du groupe reçoivent 100% des notes frappées chacun

Facilement Doré ! (50 G)

Étoile d'Or sur n'importe quelle chanson

Succès secrets

Représentation par Décret Royal (10 G)

Les Rois du Rock et Troll terminé

Fini de Faire le Gentil (10 G)

Faire des vagues terminé

Tucroisquilnouzavuausaure (10 G)

Sécuri-T-Rex terminé

Roi de la Pluie (10 G)

Rock la Récolte terminé

Frapper les Tentacules (10 G)

Rock Pieuvre terminé

L'École du Choc (10 G)

Groupe de Choc terminé

Apocalypse Dehors (10 G)

Stop le Rock terminé

Démarre-moi (10 G)

Carburant Rock-ette terminé

Révolution de l'Équipe (10 G)

Équipe de Tournée terminé

Lego Star Wars : La Saga Complète

© Activision / Traveller's Tales 2007

BONUS CACHÉS

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley, choisissez l'option "Entrez Code" et saisissez l'un des codes suivants. Allez ensuite dans le menu 'Personnages' pour débloquer les persos.

584HJF	Zam Wesell
AAB123	Droïde Tri-Fighter
BDC866	Droïde vautour
BRJ437	Déguisement
CLZ738	Grappin Jedi
DDD748	Comte Dooku
EUK421	Dark Maul
EVILR2	Droïde R2-Q5
EWK785	Ewok
GIJ989	IG88
HHY697	Boss Nass
HUT845	Navette impériale
INT729	Interceptor Tie
KLJ897	Jango Fett
NBN431	Stormtrooper
PLL967	Watto
PMN576	Général Grevious
QRN714	Capitaine Tarpals
UUU875	Airspeeder de Zam
ZZR636	Greedo

INDIANA JONES

Rendez-vous dans la zone bonus de la Cantina, passez la porte "Trailers" et visionnez la vidéo d'Indiana Jones. Il sera alors disponible à l'achat pour 50 000 studs.

BOWLING JEDI

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley et utilisez la force sur tous les panneaux bleus qui jonchent le sol. Une boule de bowling apparaîtra si vous les avez tous touchés, et vous pourrez utiliser la force dessus pour obtenir des studs.

SUCCÈS

Bas les pattes ! (10)

Vengeance : Tue Anakin avec Dooku.

Obi-Wan ? Pourquoi faire ? (10)

Vengeance : Tue Dark Maul avec Qui-Gon.

Suicide (10)

Paradoxe : Tue Anakin avec Vador.

Patricide (10)

Paradoxe : Tue Jango Fett avec Bobba Fett.

Régicide (10)

Paradoxe : Tue l'Empereur avec Dark Maul.

Je t'ai déconcentré ? (10)

Vengeance : Tue l'Empereur avec Mace Windu.

Surprise... (10)

Vengeance : Tue l'Empereur avec Kit Fisto.

Frappe fort (10)

Vengeance : Tue Dark Vador avec Obi-Wan.

Laisse gagner le Wookiee. (20)

Arrache 25 bras à d'autres personnages.

La Menace Fantôme (20)

Finis l'Épisode I en mode Histoire.

L'attaque des clones (20)

Finis l'Épisode II en mode Histoire.

La revanche des Sith (20)

Finis l'Épisode III en mode Histoire.

Un nouvel espoir (20)

Finis l'Épisode IV en mode Histoire.

Élu de la foule (20)

Tue Jar Jar 20 fois.

Utilise la Force, Luke ! (20)

Fais le tour du couloir de l'Étoile noire sans tirer.

Destruction (20)

Tue 5 personnes d'un seul coup (Secousse Jedi).

Inoffensif ? (20)

Désactive 5 Droidikas avec R2D2.

Pourfendeur de stormtroopers (20)

Détruis 300 stormtroopers.

Pourfendeur de droïdes. (20)

Détruis 300 droïdes.

Gardien à sabre laser (20)

Fais 200 déviations au sabre laser.

Bagarre générale (20)

Déclenche une bagarre à la Cantina avec 50 victimes.

L'Empire contre-attaque (20)

Finis l'Épisode V en mode Histoire.

Le retour du Jedi (20)

Finis l'Épisode VI en mode Histoire.

Maître au sabre laser (20)

Fais un combo de 20 attaques imparables.

Roublard (20)

Fais 200 esquives de blasters.

As du ciel (20)

Détruis 50 TIE fighters.

Hue ! (20)

Essaye tous les types de montures et de véhicules à chevaucher.

Fais sonner la caisse (20)

Vends ton moto-jet aux Jawas.

Grenade ! (20)

Tue 10 personnages avec un détonateur thermique.

Roi du disco (20)

Occupe-toi des trois discothèques.

Maître-bâtisseur de LEGO (20)

Fais 100 constructions dans le jeu.

Écureuil (20)

Atteins le maximum du compteur de briques.

Couverture nuageuse (20)

Finis la Cité des nuages en portant un casque.

Victime de la mode (20)

Porte tous les chapeaux.

Maître Arcade (20)

Gagne 100 points en mode Arcade.

Joueur en ligne (20)

Jouer un niveau entier en ligne.

Premier tir (20)

Premier tir.

Collectionneur (60)

Débloque tous les personnages.

Maître des secrets (60)

Collectionne toutes les briques rouges disponibles.

La ruée vers l'or (60)

Collectionne toutes les briques dorées disponibles.

Mini-désastre (60)

Collectionne tous les minikits.

100% (100)

Termine le jeu à 100%.

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

NIVEAUX BONUS

Episode IV : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 8 briques d'or.

Episode V : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 16 briques d'or.

Episode VI : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 32 briques d'or.

INVINCIBILITÉ

Au chapitre 5 de l'épisode IV, en mode Free Play, utilisez C3PO pour déverrouiller la première porte. Ensuite, prenez un Jedi pour qu'il use de la force afin de pousser le frigo dans la pièce. Ce dernier s'ouvrira en faisant sortir un Super Bloc Rouge, ce qui vous permettra d'acheter l'option Invincibilité à la Cantina pour 900 000 pièces.

MISSIONS "CHASSEUR DE PRIMES"

Achetez tous les chasseurs de primes, à savoir Greedo, Boba Fett, IG-88, Bossk, Dengar et 4-LOM.

PERSONNAGES DU 1ER LEGO STAR WARS

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Lego Star Wars sur votre carte mémoire, vous pourrez acheter l'objet "Use Old Save" dans le menu Extras pour 250 000 points. Ensuite, en cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans le menu Extras et activez l'option "Use Old Save". En rejouant un niveau en mode Libre, vous aurez accès à tous les anciens personnages du premier Lego Star Wars.

PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant en mode libre :

UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi (fantôme)
VHY832	Garde bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Tropper étoile de la mort
TTT289	Ewok
YZF999	Garde gamorrean
NFX582	Droïde gonk
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
YWM840	Han Solo
NXL973	IG-88
MMM111	Garde impérial
BBV889	Officier impérial
VAP664	Pilote de shuttle impérial
CVT125	Espion impérial
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Garde du palace
CYG336	Pilote rebelle
EKU849	Rebel Trooper (Hoth)
YDV451	Sandtrooper
GBU888	Garde skiff
NYU989	Snowtrooper
PTR345	Stormtrooper
HHY382	L'empereur
HDY739	Tie Fighter
NNZ316	Pilote de Tie Fighter
QYA828	Tie Interceptor
PEJ821	Tusken Raider
UGN694	ugnaught

LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour terminer la mission 4 de l'épisode IV, vous devez trouver la cellule dans laquelle est enfermée la princesse Léia. Pour cela, vous devez actionner les leviers qui se trouvent dans le couloir où arrivent les Stormtroopers, en activant les leviers deux par deux. A chaque fois, une cellule s'ouvrira, cachée dans un renfoncement invisible sur le côté que vous pourrez localiser en longeant les murs.

FONTAINE DE LEGO

Récupérez les 99 briques d'or et utilisez-les pour construire une fontaine à l'extérieur du spatioport afin de produire des Lego à l'infini.

SUCCÈS

Niveau Plans secrets terminé (20 G)

Terminer le premier niveau de l'Épisode IV intitulé Plans secrets.

Plans secrets - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Désert de Jundland - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Spatioport Mos Eisley - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Sauver la princesse - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Évasion Étoile Noire - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Attaque Rebelle - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

La Bataille de Hoth - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Évacuation Base Echo - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Le Vol du Faucon - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Dagobah - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Piège Cité des Nuages - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Trahison sur Bespin - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Le Palais de Jabba - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Fosse de Carkoon - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Poursuite à moto-jets - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

La Bataille d'Endor - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Le Destin d'un Jedi - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Dans l'Étoile Noire - invaincu (20 G)

Terminer ce niveau sans mourir. Aucun Extra ne peut être activé.

Termine 20% du jeu ! (20 G)

Terminer 20% du jeu.

Missions terminées (40 G)

Terminer les dix missions du Chasseur de primes.

Termine 40% du jeu ! (40 G)

Terminer 40% du jeu.

Épisode IV terminé (50 G)

Terminer les six niveaux de cet Épisode en mode Histoire.

Épisode V terminé (50 G)

Terminer les six niveaux de cet Épisode en mode Histoire.

Épisode VI terminé (50 G)

Terminer les six niveaux de cet Épisode en mode Histoire.

Niveau LEGO City terminé (50 G)

Terminer le niveau LEGO City.

Termine 60% du jeu ! (60 G)

Termine 60% du jeu.

Termine 80% du jeu ! (80 G)

Termine 80% du jeu.

100% du jeu terminés (180 G)

Terminer le jeu tout entier !

Lego Star Wars III : The Clone Wars

© Activision / Traveller's Tales 2011

CHEAT CODES

Pour rentrer ces codes, il suffit de faire pause, d'aller dans le menu Extras, puis de choisir Saisir Code Secret.

Personnages

272y9q	Amiral Ackbar (Classique)
2c8nhp	Super Droïde de Combat Doré
2d3d3l	Princesse Leia (Classique)
2kef2d	MagnaGarde
2klw5r	Robonino
2vg95b	Aayla Secura
2vj9th	Ahsoka
3neuxc	Lieutenant Thire
4592wm	Poggle le Bref
4axty4	HELIOS 3D
4ptp53	Rys
4vvyqv	Whorm Loathsom
574226	C-3PO
5a7xyx	Hondo Hohnaka
5c62yq	Chancelier Palpatine
5c62yq	Sionver Boll
5kzq4d	Jango Fett
5mxsya	R4-P17
5w6fgd	Garde Impérial (Classique)
5xzqsv	Commandant Stone
5y7ma4	Droïde de combat
66uu3t	Chewbacca (Classique)
7cb6ns	Commandant Bly
7fnu4t	Général Grievous
7gfncq	Shadow Trooper (Classique)
7pmc3c	R6-H5
8nvrwj	Mace Windu
8x87u6	Padmé Amildala
9muts2	Droïde destroyer
9q7yct	Sénateur Philo
9u4tf3	Bib Fortuna
ayrec9	Jek
bh2ehu	Pirate Voyou
bjb94j	Neimoidien
bnje79	Waxer
btvtz5	Barriss Offee
bud4vu	Plo Koon
c686pk	Droïde d'alimentation GNK
csqtmb	Yoda
d8sngj	Capitaine Antilles (Classique)
db7zqn	Onaconda Farr

drglws	Wedge Antilles (Classique)
ea4e9s	Sénateur Kharrus
eabpcp	IG-86
egqq4v	L'Apprenti à Vador (Classique)
epbplk	Commando du Sénat
eraewe	Lando Calrissian (Classique)
eub8ug	Hevy
ewr7wm	Comte Dooku
f9vuyj	Anakin Skywalker
ffbu5m	Obi-Wan Kenobi (Classique)
fm4jb7	Dark Vader (Classique)
fuw4c2	Greedo (Classique)
fyvshd	Tee Watt Kaa
g2bfen	Adi Gallia
g4n7c2	Shahan Alama
g65kjj	Super Droïde de Combat Lourd
gafzud	Garde Géonosien
gc2xsa	Pillard Tusken (Classique)
gd6fx3	Capitaine Typho
gehx6c	Bail Organa
hebhw5	Turk Falso
hgbctq	Ki-Adi-Mundi
hpe7pz	Stormtrooper (Classique)
hq7bvd	Pilote Clone
j9hnf9	Obi-Wan Kenobi
jb9e5s	Echo
jrpr2a	Commandant Ponds
kfdbxf	Han Solo (Classique)
lkhd3b	Qui-Gon Jinn (Classique)
lsu4lj	Commandant Droïde de combat
m2v1jv	Aurra Sing
mb9emw	Dr Nuvo Vindi
mell07	Savage Opress
mespts	Jar Jar Binks
mjkdv5	Super droïde de combat
mkuyq8	Luminara Unduli
mp9dre	Soldat Clone Sportif
mw3qyh	Capitaine Rex
ng6pyx	Amiral Yularen
NH2405	Grand Moff Tarkan
nhme85	Cad Bane
nmjfbl	Dark Vader Endommagé (Classique)
np5gtt	Soldat Clone
pe7fgd	TX-20
pg73hf	Luke Skywalker (Classique)
pywj6n	Kit Fitso
pzmqnk	Commando Rebelle (Classique)
q5q39p	Boil
qegu64	Droïde commando
qfyxmc	Nute Gunray
qgenfd	Mort-vivant Géonosien
qh68ak	Dark Maul (Classique)
qxy5xn	Dark Sidious (Classique)
r35y7n	Villageois Lurmen
rz5huv	R2-D2

s4y7vw Commando du Sénat (Capitaine)
s6grnz MSE-6 (Droïde souris)
sm3y9b Droïde LEP domestique
smn259 Commandant Cody
tkcyuz Lok Durd
ty2byj Boba Fett (Classique)
u25hfc Commandant Fil
u2t4sp Droïde sonde
v4wmjn Droïde de luxe
vruvsz Wag Too
wsfzzq Garde Gammorean
wufdya Eeth Koth
wxutwy Soldat Clone Armes Lourdes
yg9dd7 Asajj Ventress
z87pau R3-S6
zkxg43 Nahdar Vebb
zp8xvh Wat Tambor
zqrn85 Reine Neeyutnee

Vaisseaux République

25fmvt Chasseur Jedi à Obi-Wan
77qejl Yacht Royal Type-H
aka9bb Chasseur V-19 Torrent
bet7cu Frégate Médicale (Torpilles)
bqcxwr Navette d'Attaque République
c7m3du Canonnière République
h68d3k Chasseur Jedi à Kit Fitso
hrx2uk Navette Jedi
j2jndd Canonnière République (Feu Rapide)
j3mfjz Croiseur de la République (Missiles/Torpilles)
l4lcdv Chasseur Jedi à Plo Koon
rctflv Chasseur Jedi d'Anakin
t4k5L4 Le Crépuscule
xpy46k Vaisseau Furtif (Missiles/Torpilles)
xtl6y3 Chasseur Y-Wing
zy3ae2 Chasseur ARC-170 (Feu Rapide)

Vaisseaux terrestres République

3nqgyL Char Speeder Pirate
3re9xv Speeder Starhawk
aa279h NA-TT (AT-AP)
p8z9m5 Char RX-200
vbezez AT-TE
ymwv33 Speeder BARC
z7h46t NR-TT (AT-RT)

Vaisseaux Séparatistes

6lt4ql Navette Neimoidienne
7rl23g Sans-Ame (Feu Rapide)
7w7k7s Droïde Vautour
edenec Chasseur Géonosien
hj5hhd Chasseur MagnaGarde

jsbljs Vaisseau d'Assaut Trident (Missiles/Torpilles)
kddqvd Slave I
lq2svt Xanadu Blood (Feu Rapide)
mhg3xb Le Halo (Feu Rapide)
npgg24 Bombardier Hyena
pj2u3r Voilier Solaire Géonosien
z567hr Soucoupe Pirate (Missiles)

Vaisseaux terrestres Séparatistes

3nqgyL Char Speeder Pirate
3re9xv Speeder Starhawk
59uu88 STAP
7nec36 OG-9 Droïde Araignée Chercheuse
c9prkp CAB (AAT)
nacmgg Droïde Araignée Nain
rylvnw Super Char
t7xf9z Droïde Hailfire

Briques rouges

2d7jns Régénérer Coeurs
3F5L56 Ricochet Parfait
43t5e5 Score X4
4gt3vq Phosphorescence
6mz5ch Aimant à Pièces
b1d3w3 Super Speeders
bs828k Super-Coupé-Sabre
byfsaq Score X8
c4es4r Deux-sabres
csd5na Détecteur de Minikit
gchp7s Construction Rapide
j46p7a Invincibilé
n1ckr1 Score X10
n3r01a Détecteur de Brique Rouge
qd2c31 Pièce Personnage
sebhgr Score X6
x1v4n2 Coté Obscur
yzphuv Score X2

SUCCÈS SECRETS

Ta fierté mènera à ta chute (10 G)

Vaincs Anakin avec Comte Dooku

C'est pas comme les vendanges (10 G)

Faire 5 looping , 5 flips et 5 vrilles

Blocs d'or (10 G)

Surchauffe et détruis 50 briques LEGO dorées

J'ai une mauvaise intuition (10 G)

Atteris sur la Main Invisible

On avait dit pas de prisonniers (10 G)

Detruis 100 Droïdes avec la mitrailleuse automatique clone

L'attaque des clones ! (10 G)

Déploie 500 clones

Qui trouve, garde (10 G)

Détourne 20 unités ennemies dans Batailles Terriennes

Beau tir gars (10 G)

Détruis un bâtiment ennemi d'une torpille à protons

Lando Calrissian (10 G)

Dans un niveau de vol, atteris un vaisseau en étant Lando Calrissian

La Force est avec toi (10 G)

Termine un niveau Histoire sans mourir (et sans la triche d'invincibilité)

Quel costume ! (10 G)

Déguise tous les membre du groupe en Commandos du Sénat dans Crise Otage (Seulement mode Histoire)

Commandant du champ (10 G)

Avec l'habilité Radio , commande des troupes 50 fois

Ils nous verront jamais arriver (20 G)

Gagne 3 batailles consécutives en Mode Arcade

ZUT ALORS ! (20 G)

Avec la Force, contrôle un Super Droïde de Combat pour détruire 50 autres Droïdes

VÉHICULES BONUS

1. Camion à Glace (Vous l'avez dès le début).
2. Moto (Vous l'avez dès le début).
3. Mech Porte-Charge (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'Héritage de la Terreur")
4. Droïde d'Alimentation (Avoir tous les mini-kits du niveau "Les Bleus").
5. Tracteur-Tondeuse (Avoir tous les mini-kits du niveau "le virus de l'Ombre Bleue").
6. Voiture Orange (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'ennemi caché").
7. Voiture Noire (Avoir tous les mini-kits du niveau "La bataille de Géonosis").
8. Récolteur de pâte visqueuse (Avoir tous les mini-kits du niveau "Les Bleus").
9. Droïde Crabe (Avoir tous les mini-kits du niveau "Embuscade!").
10. Eléphant (Avoir tous les mini-kits du niveau "Liberté sur Ryloth").
11. Véhicule de service (Avoir tous les mini-kits du niveau "L'antre de Grievous").
12. OVNI (Avoir tous les mini-kits du niveau "Le Général Gungan).

MISSIONS DU VAISSEAU DES SÉPARATISTES

Ces missions sont disponibles sur le vaisseau des Séparatistes.

Mission 1 : R2-D2

Il se situe dès le début du niveau, utiliser Robonino pour charger le panneau de contrôle puis passer par la trappe.

Mission 2 : Yoda

Très bien caché, il se trouve tout au fond du niveau derrière un arbre rose, à gauche du char.

Mission 3 : Padmé Amidala

Tout au fond du niveau, utiliser le panneau de contrôle droïde, puis entrer dans la salle, elle est devant le jukebox.

Mission 4 : Anakin Skywalker

Alterner un perso qui vole puis un droïde pour progresser dans le niveau, Anakin se trouve au fond de la 'gare'.

Mission 5 : Capitaine Rex

Construire le mécanisme pour descendre avec le fouet, puis prendre tout de suite à gauche et voler au dessus du ravin, Rex se trouve quelques mètres plus loin.

Mission 6 : Plo Koon

Très simple, poser son vaisseau et se diriger vers la droite, il est tout au fond en train de se battre.

Mission 7 : Aayla Secur

Très dur, elle n'est sur aucune des 3 flèches bleues, il faut en fait passer de l'autre coté du gros vaisseau pour faire exploser le haut du vaisseau et débloquer une nouvelle flèche bleue, se poser puis vous la trouverez à droite des toilettes.

Mission 8 : Obi-Wan Kenobi

Se poser sur la 2eme flèche bleue, puis utiliser un petit perso pour passer dans la trappe.

Mission 9 : Ahsoka

Elle se trouve dès le début du niveau, en se dirigeant sur la gauche.

Mission 10 : Kit Fisto

Dans la salle circulaire, voler vers la gauche, ouvrir la porte avec un chasseur de prime, Kit se trouve à coté du billard.

Mission 11 : Bail Organa

Tuer les soldats bleus pour prendre leur casque, ouvrir la porte puis remettre le courant afin d'avoir accés à la 2eme salle où Bail se situe.

Mission 12 : Waxer

Pour débloquer Waxer il faut détruire les 3 parties argentées grâce aux bombes de certains chasseurs de primes, pour la partie la plus haute, s'élancer d'un rocher avec un perso volant.

Mission 13 : Commandant Cody

Le plus simple de tous, se trouve sur la passerelle au sud.

Mission 14 : Commandant Ponds

Il est dans un recoin le long de la paroi droite de la grotte, juste avant la 2eme porte 'triforce'.

Mission 15 : Luminara Unduli

Au fond de la grotte, utliser un droïde avec le panneau de contrôle pour accéder à la salle du train, Luminara s'y trouve.

Mission 16 : Eeth Koth

Assez vicieux celui-là , il faut en fait bombarder 5 fois le pare-brise du vaisseau pour débloquer Eeth.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'arène Géonosienne

Dans cette arène, vous allez apprendre les commandes de base de vos personnages. Vous êtes enchainé en compagnie de vos amis à des piliers. Suivez les indications qui s'affichent pour utiliser la force contre la bestiole.

Utilisez ensuite la force sur le pilier pour créer un escalier. Montez jusqu'au sommet et utilisez la force encore une fois pour détruire votre cible.

Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour changer de personnage. Passez alors à Padme et appuyez sur le bouton indiqué pour vous hisser en haut du pilier. Appuyez sur le bouton indiqué pour restreindre le Reek et incarnez Obi-Wan

pour utiliser le premier comme monture. Vous allez ensuite charger le Nexu avec ce Reek pour le mettre KO.

Vous allez ensuite affronter l'Acklay ; attaquez ses jambes pour les découper et passez ensuite à Padme. Appuyez sur le bouton indiqué pour restreindre l'Acklay. Passez à un Jedi et placez-vous sur la marque bleue pour lancer une attaque spéciale contre cette bestiole. Répétez cette action jusqu'à battre ce monstre.

Quand le chasseur de primes arrive, suivez les indications pour lancer votre sabre sur le chasseur et le toucher. Attaquez votre ennemi jusqu'à l'arrivée des trois vaisseaux de sauvetage. Approchez de chaque vaisseau et appuyez sur le bouton indiqué pour ouvrir les portes et permettre au Jedi de monter.

Fermez ensuite les portes pour que le vaisseau décolle. Sauver tous les Jedi pour quitter cette arène.

Comte Dooku

Chapitre 1 : La bataille sur Géonosis

Il s'agit d'une mission de combat durant laquelle vous devez utiliser de la stratégie pour capturer les bases ennemies. Vous allez en même temps apprendre les rudiments de contrôle de ce genre de niveaux. Vous allez rencontrer plusieurs niveaux de bataille dans le jeu qui se gèrent de la même manière.

Vous possédez un radar où sont représentées les bases alliées (en bleu) et les base ennemies (en rouge). Il vous permet aussi de distinguer les bases ennemies qui possèdent des boucliers dans autres. Ces boucliers sont imperméables aux tirs et ils ne permettent pas aux véhicules d'entrer dans la base. Donc vous devez avancer à pied vers le générateur de bouclier pour abaisser le levier et l'arrêter.

Utilisez les Speeders qui sont éparpillés un peu partout sur le champ de bataille pour vous déplacer plus rapidement. Défoncez les unités de droïdes qui avancent vers vos positions et pensez toujours à récolter le maximum de pièces pour posséder la somme nécessaire à la construction des bases fraichement acquises.

Utilisez les chars et autres tanks pour détruire les installations ennemies. Rappelez-vous toujours que pour détruire les structures argentées, il vous faut une puissance de tir explosive du type canon. Pour détruire les structures dorées, il vous faut un tir laser puissant ou à répétition. Vous pouvez même prendre le contrôle des engins ennemis en les affaiblissant par des attaques pour les arrêter avant de les contrôler.

Utilisez tout l'arsenal allié pour détruire les bases ennemies.

Vous pouvez installer de nouvelles bases sur les sites ennemis ou tout simplement les laisser neutres. Une fois les bases ennemies détruites, vous gagnez cette bataille.

Chapitre 2 : Le général Gungan

Après l'entrainement, vous passez aux choses sérieuses. Une autre bataille s'offre à vous et vous devez détruire les trois tours puissantes avec les torpilles protons. Le générateur de torpilles se trouve au centre, entre les bases. En incarnat Jar Jar, utilisez les Skalder comme monture pour vous déplacer dans la zone. Vous pouvez utiliser ces bêtes pour charger sur les unités et véhicules ennemis.

Les tours sont protégées par un premier bouclier qui couvre toute la base et un autre généré par un générateur indépendant. Commencez par détruire quelques bases ennemies pour affaiblir leurs défenses. Suivez ensuite le flux du bouclier de la tour pour trouver le générateur. Pour le détruire, attaquez un canon ennemi pour le faire taire sans le détruire. Contrôlez-le et tirez sur le générateur.

Prenez ensuite un véhicule ennemi et utilisez-le pour récupérer les torpilles puis lancez-les sur les trois tours indiquées en rose pour les exploser.

Chapitre 3 : Le crash

Vous pilotez cette fois un vaisseau partant à la rescousse du croiseur attaqué par les ennemis. Le vaisseau prend feu et vous devez déclencher ses trois extincteurs manuellement. Avancez vers la première zone d'atterrissage indiquée par une grande croix rouge et posez-vous. Avancez en haut à droite et effectuez des double-sauts entre les deux murs en damier pour monter la dénivellation.

Une fois en haut, avancez jusqu'au fond et abaissez l'interrupteur. Quand la porte s'ouvre, poussez la batterie qui se trouvait derrière la porte sur le chemin en damier. Branchez ensuite la batterie au premier extincteur pour le remettre en marche.

Revenez à votre vaisseau et allez à droite pour vous poser au deuxième point d'atterrissage. Descendez le chemin qui se trouve en bas de l'écran et allez à gauche. Placez-vous sur la marque bleue et effectuez une brèche dans la structure.

Allez ensuite à gauche et assemblez les pièces qui se trouvent près du coin. Revenez ensuite à la brèche et abaissez le levier pour remettre en marche le deuxième extincteur.

Revenez au vaisseau et partez vers le dernier extincteur. Sortez de votre vaisseau et allez à droite. Utilisez la force pour déployer la plateforme et sautez à droite. Abaissez ensuite l'interrupteur pour remettre le troisième extincteur en marche. Revenez enfin à votre vaisseau.

Votre travail de sauvetage n'est pas encore terminé. Allez avec votre vaisseau à gauche et posez-vous sur la zone indiquée. Avancez vers la clôture et assemblez les pièces pour former un générateur de torpilles. Allez à droite et abaissez le levier pour activer ce générateur. Revenez à votre vaisseau, récoltez les torpilles et lancez-les sur les cibles qui sont sur le vaisseau.

Entrez ensuite dans le hangar du vaisseau républicain.
Commencez par éliminer le nombre indiqué de droïdes en utilisant votre sabre laser. Prenez le contrôle d'un clone et approchez de la porte. Utilisez le grappin sur la cible située à gauche de la porte.

Avancez ensuite dans le couloir et montez à bord du vaisseau. Pilotez à gauche et lancez les torpilles sur les cibles du vaisseau ennemi. Revenez à votre vaisseau mère pour amarrer.

Chapitre 4 : les défenseurs de la paix

Après le crash, allez à droite et utilisez la force pour dégager le commandant Bly coincé sous les décombres.

Utilisez ensuite le grappin de ce dernier sur le vaisseau. Utilisez le fouet de Wag Too sur le vaisseau aussi pour tirer les pièces. Incarnez un Jedi et utilisez la force pour assembler les pièces et pour faire sortir le noyau électrique du vaisseau.

Avancez vers ce noyau qui forme le centre d'une base et construisez un canon. Utilisez-le pour démolir les rochers argentés qui bloquent le passage.

Vous vous retrouvez sur un champ de bataille où il faut comme d'habitude détruire les bases ennemies. Prenez possession de la première base. La nouveauté pour cette fois est que vous pouvez demander un support aérien. Construisez alors un générateur de véhicules pour obtenir les renforts envoyés par les vaisseaux alliés. Utilisez ces véhicules pour terrasser vos ennemis et envahir leurs bases. Utilisez comme convenu les canons puissants contre les structures argentées. Une fois les générateurs des boucliers ennemis explosés, vous pouvez ignorer le reste des bases, prendre un bipède et aller dégommer le véhicule du chef des ennemis.

Chapitre 5 : L'usine d'armement

L'aventure commence sur le champ de bataille où vous devez comme d'habitude envahir les bases ennemies. Utilisez

les Speeders et autres véhicules contre les droïdes. Les renforts ennemis sont considérables et à chaque percée de votre part, de nouvelles bases se déploient.

Vous pouvez construire des casernes pour des clones Blasters et des clones à roquettes. Utilisez un clone commandant pour commander un groupe de clones. Utilisez la puissance de feu des lasers des clones contre les structures dorées tandis que les clones lance-roquettes sont efficaces contre les structures argentées ennemies.

Utilisez les bipèdes et les chars ennemis pour exploser les canons.

Au fur et à mesure que vous capturez des bases, installez des générateurs de véhicules notamment des chars RX-200 qui sont efficaces contre les structures dorées.

Utilisez ces derniers pour détruire les installations ennemies et éradiquer la présence droïde dans la zone.

Vous passez ensuite à Ahsoka. Allez vers la marque bleue et faites un trou dans le mur pour entrer. Avancez dans la caverne jusqu'au fond. Allez devant le mur où il y'a les triangles jaunes et frappez-le. Utilisez ensuite la force pour déplacer les triangles qui possèdent une base violette pour les placer sur la porte située à gauche.

Passez par cette porte qui s'ouvre et avancez dans un autre tunnel. Approchez-vous du mur du fond pour trouver le même mécanisme que tout à l'heure. Il vous manque encore une fois trois triangles. Détruisez la structure à gauche pour faire tomber un triangle.

Allez ensuite vers la marque bleue située devant le mur et faites un trou pour récupérer le deuxième triangle à placer sur la porte. Allez ensuite à droite vers les triangles jaunes. Lancez votre sabre sur le triangle de la deuxième porte pour le faire tomber. Placez-le sur la porte pour l'ouvrir et entrer.

Avancez vers la zone suivante et éliminez tous les ennemis qui vous attaquent. Détruisez ensuite tout le décor de la zone avant d'assembler les pièces au centre pour former un trampoline. Sautez dessus pour atteindre la salle du générateur.

Quand le char arrive, attaquez les deux tourelles qui se trouvent sur ses cotés. Sautez ensuite vers la tourelle qui se trouve en haut du char et explosez-la. Prenez le contrôle du véhicule et tirez sur les parties découvertes du générateur.

Vous devez ensuite dévoiler deux autres parties du générateur pour les détruire. Quittez le char et attaquez le droïde invincible bleu. Quand il perd sa tête, emparez-vous-en et utilisez-la pour utiliser les interrupteurs qui se trouvent à droite et à gauche. Reprenez le contrôle du char en explosant ses tourelles et finissez le travail en détruisant les deux dernières parties du générateur.

Chapitre 6 : l'héritage de la terreur

Avancez à gauche et frappez les grandes pièces de Lego. Utilisez ensuite la force pour former un escalier. N'hésitez pas à contrôler un clone et montez l'escalier. Utilisez le grappin pour tirer le pilier puis marchez dessus pour le faire tomber. Incarnez un Jedi et utilisez les débris du pilier pour former une partie de la statue de la porte.

Contrôlez ensuite le commandant Cody et commandez les unités des clones Blaster pour qu'ils tirent sur les blocs dorés situés à droite. Incarnez à nouveau un Jedi et utilisez les murs en damier pour monter la dénivellation. Détruisez les débris et reconstituez le chemin en damier puis poussez la statue pour la faire tomber. Revenez en bas et assemblez la deuxième partie de la statue de la porte pour l'ouvrir.

Entrez et avancez dans le tunnel sombre. Utilisez le grappin d'un clone pour défoncer le premier mur qui vous bloque et utilisez le sabre contre le deuxième mur. Une fois au fond de la grotte, lancez votre sabre sur les pièces qui sont collées au plafond pour les faire tomber. Assemblez-les pour ouvrir le trou au sol et descendre.

Dans la nouvelle zone, contrôlez un clone et allez à gauche. Utilisez son grappin pour faire tomber le pilier devant le trou par lequel débarquent les ennemis. Revenez à un Jedi et allez à droite. Poussez le pilier qui se trouve à droite pour

qu'il obstrue le chemin aux ennemis. Avancez ensuite par le nouveau chemin disponible.

Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à arriver au boss. Commencez par utiliser la force contre le pilier qui se trouve à gauche.

Evitez ensuite les projectiles blancs du boss et utilisez les projectiles violets pour former un escalier à droite. Montez et attaquez un ennemi pour prendre votre sabre laser. Allez sur la marque bleue et utilisez l'attaque spéciale contre le pilier. Revenez en bas et utilisez la force contre ce même pilier pour le démolir. Restez ensuite à gauche, près des blocs argentés, quand le boss vous balance des bombes. Ces bombes détruiront les blocs argentés pour vous.

Montez ensuite la dénivellation en utilisant les murs en damier et placez-vous sur la marque bleue. Lancez une attaque spéciale sur ce pilier aussi. Descendez et utilisez la force pour faire tomber le pilier. Avancez ensuite vers la marque bleue pour libérer le Jedi.

Pour fuir cet endroit, il vous suffit de suivre les pièces en ignorant les ennemis en chemin.

Asajj Ventress

Chapitre 1 : L'ennemi caché

Commencez par détruire la vitre avec Anakin et passez au soldat clone. Utilisez son grappin comme tyrolienne pour atteindre l'autre rive. Revenez ensuite à Anakin pour rejoindre vos amis en utilisant la tyrolienne.

Détruisez la vitre et combattez les droïdes avec vos amis. Fermez la porte qui se trouve à droite avec la force pour arrêter le flux de renforts ennemis. Allez ensuite dans la salle de gauche et fermez la porte qui se trouve à gauche. Retirez ensuite la prise de courant du canon central et lancez ce dernier avec la force sur la porte située à droite pour la bloquer. Entrez dans l'ascenseur qui s'ouvre au centre.

Une fois sur le toit de l'immeuble, combattez les hordes d'ennemis et appuyez sur les boutons rouges au sol devant la porte de gauche et celle de droite pour les fermer temporairement et arrêter l'affluence de droïdes. Allez ensuite au centre et utilisez la force pour assembler le canon. Prenez place dans ce canon et explosez les deux DCA qui se trouvent à droite et à gauche. Combattez ensuite le droïde bleu et récupérez sa tête. Allez vers le vaisseau pour quitter les lieux.

Placez les pièces de Lego bleues au dessus de la porte fermée à gauche pour ouvrir cette dernière. Vous allez ensuite affronter Asajj. Effectuez des attaques au sol en sautant ensuite frappez le sol avec votre sabre près de votre ennemi. Quand elle lâche son sabre, allez le prendre et attaquez-la.

Répétez cette action encore trois fois jusqu'à ce qu'elle change de tactique. Quand elle vous lance des projectiles, attendez que le projectile scintille en bleu pour le renvoyer à son expéditeur et la toucher par la même occasion. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'Asajj prenne la fuite.

Poursuivez-la et utilisez la même tactique pour récupérer son sabre et l'attaquer. Poursuivez-la encore une fois et renvoyez-lui ses projectiles. En même temps, utilisez les trois pièces de Lego qui se trouvent en bas pour créer des marches et monter. Poursuivez encore une fois votre ennemi pour qu'elle vous attaque cette fois avec un robot.

Utilisez votre sabre et visez l'origine du rayon laser. Lancez votre arme rapidement pour toucher et neutraliser le canon. Refaites la même tactique avec les autres faces du robot. Attaquez en même temps les droïdes qui commencent à arriver en masse. Quand le robot essaye de vous écraser avec ses pattes, évitez cette attaque et l'onde de choc puis placez-vous dans le cercle bleu pour utiliser l'attaque spéciale contre sa patte.

Effectuez le même travail avec l'autre patte. Pendant la chute, repoussez les projectiles sur Asajj et sautez vers elle pour l'étourdir avec une attaque au sol sautée. Rééditez ces attaques jusqu'à battre ce boss et vous enfuir.

Chapitre 2 : Embuscade !

Avancez à droite avec Yoda et éliminez les droïdes en chemin. Devant le barrage en corail, passez au clone à roquettes et explosez la structure argentée qui se trouve à droite de la barrière. Passez ensuite au clone mitrailleur et explosez la structure dorée qui se trouve à gauche du barrage. Revenez ensuite à Yoda et utilisez la force pour créer des barrières avec les structures dorée et argentée.

De cette façon, vous arrêtez le flux de droïdes. Le barrage central sera alors détruit par les forces ennemies. Avancez dans le nouveau chemin et utilisez le clone mitrailleur pour tirer sur la structure dorée qui bloque le chemin.

Après la cinématique, revenez à Yoda et contrôlez un droïde de combat gris pour utiliser ses tirs contre la structure dorée. Avancez ensuite par le nouveau passage.

Utilisez le lance-roquettes contre les canons du char.

Ensuite revenez à Yoda pour exploser ce char en vous plaçant sur le cercle bleu. Avancez ensuite vers le deuxième char et utilisez la force pour contrôler un droïde gris et attaquer les canons du char. Explosez encore une fois ce char avec Yoda. Passez au troisième char et utilisez le grappin d'un clone pour détruire ses canons. Revenez à Yoda et neutralisez ce véhicule.

Avancez dans la zone suivante pour affronter les droïdes armés de boucliers invulnérables aux lasers et aux sabres. Utilisez la force de Yoda pour pousser les droïdes qui arrivent à droite dans le trou de droite. Pour les droïdes de gauche, utilisez le lance-roquettes du clone pour faire tomber les rochers qui se trouvent au dessus d'eux.

Chapitre 3 : Le virus de l'ombre bleue

Avancez à droite en neutralisant les droïdes et détruisez les caméras de surveillance qui vous repèrent et vous envoient des ennemis. Incarnez ensuite un clone pour utiliser une grenade avec le panneau.

Descendez ensuite dans le trou. Avancez dans le tunnel et fermez les deux premières portes avec Ahsoka. Fermez ensuite les deux autres portes avec le clone. Quand les droïdes Destroyers arrivent, changez de personnage et contrôlez Obi-Wan. Tirez sur les générateurs de boucliers puis sur la trappe jusqu'à l'exploser.

Sautez ensuite dans le trou. Avancez à droite en éliminant vos ennemis et utilisez la force sur la structure rose suspendue. Sautez ensuite dans le nouveau trou pour rejoindre vos amis.

Utilisez la force pour assembler un interrupteur et utilisez-le avec le clone. Allez à gauche et tirez la plateforme située à gauche. Placez ensuite l'autre Jedi sur cette plateforme et utilisez sa force pour faire monter cette plateforme. Une fois en haut, utilisez le Jedi pour faire une brèche dans la structure et détruisez le système.

Vous passez maintenant à Anakin. Avancez dans le tunnel et fermez les deux portes par lesquelles les ennemis arrivent. Pour neutraliser le bouclier du droïde, utilisez les barils et les capsules qui se trouvent dans la zone. Lancez cette capsule sur votre ennemi pour neutraliser son bouclier puis éliminez ensuite ce droïde. Avancez avec le clone et fermez deux autres portes avec le grappin. Neutralisez les Destroyers et allez à droite pour faire une brèche dans la porte avec Anakin.

Pour combattre le boss du labo, lancez-lui les éléments argentés qui se trouvent dans le décor. Evitez ses tirs et attendez qu'il passe d'une plateforme à l'autre pour l'attaquer. Répétez ces attaques jusqu'à ce que le boss prenne la fuite.

Passez ensuite à Jar Jar qui saute plus haut que les Jedi et sautez vers l'interrupteur rouge qui se trouve au dessus de la porte fermée. Abaissez-le et franchissez la porte.

Neutralisez les ennemis et avancez. Utilisez le grappin de Padme pour monter la dénivellation, à gauche. Elle sera rejointe par Jar Jar. Placez ces deux personnages sur les boutons rouges pour ouvrir le passage. Le groupe se verra

alors divisé.

Avec Padme, avancez dans la serre et attendez que les plantes bougent pour lancer une attaque dans cette direction. Quand le droïde apparait, attaquez-le pour qu'il se refugie encore une fois dans les plantes. Attendez qu'il se déplace encore une fois pour le débusquer et l'attaquer.

Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il prenne la fuite et ouvre la porte. Poursuivez-le dans la salle suivante et tirez-lui dessus tout en éliminant les droïdes qu'il appelle. Pourchassez-le jusqu'à l'exploser en morceaux.

Revenez à Anakin et Obi-Wan et avancez en éliminant les droïdes. Effectuez une brèche dans la porte pour entrer. Repoussez ensuite les bombes que le boss vous envoie en utilisant la force. Revenez ensuite à Padme et assemblez l'interrupteur pour l'utiliser.

Chapitre 4 : tempête sur Ryloth

Pilotez votre vaisseau et atterrissez dans l'endroit indiqué. Allez à gauche et utilisez votre sabre pour créer une brèche et faire apparaitre une prise de courant. Utilisez la force pour placer la prise et ouvrir la porte. Entrez et allez vous placer derrière les commandes d'une tourelle. Explosez les trois canons du vaisseau ennemi et revenez à votre vaisseau.

Allez à l'avant du vaisseau et posez-vous. Avancez vers l'interrupteur et abaissez-le pour faire apparaitre le générateur de torpilles à protons. Ignorez ce générateur pour l'instant et revenez à l'arrière du croiseur à bord de votre vaisseau. Atterrissez sur le coté gauche du vaisseau et utilisez la force pour assembler un interrupteur. Abaissez ensuite cet interrupteur et placez la prise à droite pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez une tourelle pour exploser les trois canons du vaisseau ennemi.

Revenez à votre vaisseau et utilisez le booster qui se trouve à l'arrière du croiseur. Vous atteignez alors le haut du croiseur. Atterrissez et entrez par l'ouverture dans le toit. Avancez sur le pont principal et actionnez l'interrupteur situé à gauche.

Revenez à votre vaisseau, utilisez les boosters pour revenir à l'avant du croiseur où se trouve le générateur de torpilles. Prenez trois torpilles et allez à gauche pour détruire les cibles indiquées en rose sur le vaisseau ennemi. Prenez ensuite trois autres torpilles et explosez les cibles du vaisseau situés à droite.

Revenez à la première zone d'atterrissage et posez-vous.
Entrez dans la salle et utilisez la tourelle pour exploser les canons du vaisseau. Revenez à votre vaisseau, allez à gauche et posez-vous. Entrez dans le vaisseau pour atteindre la salle avec les tourelles. Utilisez une tourelle pour exploser les canons ennemis.

Revenez encore une fois à votre vaisseau et utilisez le booster pour atteindre l'ouverture au sommet du croiseur. Entrez, neutralisez les ennemis et actionnez le levier qui se trouve à droite.

Chapitre 5 : Les innocents de Ryloth

Contrôlez le clone armé d'un lance-roquettes et explosez le pilier argenté situé à gauche. Contrôlez ensuite le commandant Cody et appelez votre unité de clones. Visez ensuite le pilier doré et balancez la sauce jusqu'à le détruire.

Revenez à Obi-Wan et utilisez la force pour diriger les bombes vers les tourelles ennemies. Allez ensuite au centre de la zone et, avec l'unité du commandant Cody, détruisez la structure dorée. Utilisez la force d'Obi-Wan pour assembler un canon. Utilisez ce dernier pour exploser le mur devant vous. Utilisez ce canon pour exploser les ennemis qui arrivent par l'ouverture.

Avancez ensuite dans la ville en éliminant vos ennemis et assemblez ensuite le radar pour demander des renforts. Montez à bord du bipède et avancez en écrasant tout sur votre chemin. Explosez le barrage et nettoyez la zone devant la porte.

Allez ensuite à droite de la porte et détruisez les plaques qui bouchent le trou et explosez le robot qui en sort. Utilisez ensuite la force pour rassembler le socle à grappin. Explosez ensuite la porte de la maison (à gauche) pour libérer un autre robot. Détruisez-le pour utiliser ses pièces pour rassembler un socle à grappin. Utilisez un clone et lancez son grappin sur le socle pour soulever la porte.

Quand les créatures ennemies arrivent, contrôlez Waxer et utilisez son lance-roquettes pour exploser les barrières argentées. Tirez ensuite sur les créatures pour les immobiliser et montez sur le dos de l'une d'elles. Placez-la sur l'un des interrupteurs qui se trouvent dans les alcôves. Rééditez la même action avec les autres créatures pour ouvrir la porte.

Passez par cette porte et avancez dans le couloir en éliminant les ennemis en chemin. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir les cellules et entrez dans la dernière. Utilisez le sabre laser pour faire une brèche dans le mur. Utilisez ensuite le lance-roquettes pour explosez le bloc argenté à droite.

Revenez à Obi-Wan et utilisez la force pour reconstituer le chemin en damier. Utilisez encore une fois la force pour déplacer le bloc depuis la brèche dans le mur jusqu'à l'interrupteur, à droite. Utilisez ensuite un clone avec l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Avancez et attaquez les canons pour les affaiblir. Prenez le contrôle de ces canons pour exploser les canons argentés ennemis.

Quand le char ennemi arrive, laissez le canon et allez derrière le char. Abaissez l'interrupteur pour couper le bouclier. Revenez à l'un des canon et explosez le blindage argenté du véhicule. Approchez-vous ensuite du cercle bleu devant le char avec Obi-Wan et utilisez l'attaque spéciale pour le neutraliser.

Chapitre 6 : Liberté sur Ryloth

Dans cette mission de bataille générale, vous devez comme d'habitude prendre en possession les bases ennemies pendant que vous avancez vers la forteresse. Les bases principales à prendre sont celles qui se trouvent à droite e à gauche du pont. Utilisez tous votre arsenal pour détruire les engins ennemis et optez pour les canons pour leur puissance de tir surtout contre les structures argentées ennemies.

Une fois les deux bases principales entre vos mains construisez les tours électriques qui vont déployer le pont. Traversez ensuite le pont à bord du bipède et explosez la porte de la forteresse pour entrer.

Général Grievous

Chapitre 1 : Duel de droïdes

Avancez en éliminant les ennemis en chemin et contrôlez l'Astromech R3-S6 pour utiliser le panneau à droite et ouvrir la porte.

Passez ensuite au capitaine Rex le clone et placez la bombe à droite. Revenez à Ahsoka et détruisez le bloc qui se trouve près du trou au sol. Utilisez ensuite la force pour assembler les pièces. Revenez à Rex et utilisez votre grappin pour faire monter le panneau central. Posez ensuite la deuxième bombe sur ce panneau.

Avancez pour placer des bombes en utilisant le même procédé. Dans la salle avec trois bombes à poser, utilisez votre sabre laser pour faire un trou dans la structure centrale. Assemblez un panneau et placez une bombe dessus. Ouvrez ensuite la porte avec l'Astromech, changez la place de la prise de courant en utilisant la force et placez une bombe.

Avancez ensuite dans le couloir et ouvrez une autre porte avec l'Astromech. Utilisez le grappin pour faire tomber les blocs sur la tourelle ensuite placez une bombe.

Avancez vers la salle suivante où quatre bombes devraient être placées. Assemblez la structure centrale pour utiliser le

grappin dessus et placez une bombe sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite la porte avec l'Astromech. Utilisez la force contre les tentacules et placez la deuxième bombe.

Ouvrez les deux grandes portes, éliminez les ennemis et placez les bombes sur les panneaux, au fond de chaque couloir.

Vous allez ensuite affronter Grievous. Utilisez la force pour lui envoyer les caisses qui se trouvent dans l'entrepôt. Attaquez-le ensuite avec votre sabre jusqu'à ce qu'il s'échappe dans les hauteurs de l'entrepôt. Passez ensuite à Anakin pour affronter les Magnaguards.

Attaquez-les en appuyant rapidement sur le bouton qui s'affiche pour les battre. Avancez ensuite jusqu'au fond et utilisez la force pour assembler R2-D2.

Revenez ensuite à Ahsoka et détruisez l'étagère pour former un escalier et monter. Utilisez la force pour placer une bombe sur la porte. Revenez ensuite à Anakin et utilisez R2-D2 pour déclencher les explosions et permettre à Ahsoka de passer par la porte. Sortez ensuite à gauche vers le hangar.

Passez à R2-D2 et allez en bas à droite du hangar pour utiliser le panneau. Planez ensuite à gauche pour atteindre la passerelle. Utilisez le panneau suivant et affrontez R3-S2. Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour le repousser.

Quand votre ennemi fait descendre un gros panneau entre vous, passez à Anakin et commencez à nettoyer le hangar. Prenez le contrôle d'un Quadripède ennemi et explosez les blocs argentés.

Rassemblez ensuite le générateur de torpilles au centre du hangar et allez au fond à droite où se trouve le vaisseau. Ouvrez la porte du vaisseau pour récupérer des pièces et assemblez votre vaisseau chasseur. Contrôlez ce vaisseau et récupérez trois torpilles. Lancez-les sur les cibles qui se trouvent sur la passerelle.

Chapitre 2 : L'ombre du Malveillant

Avancez vers le booster et utilisez-le pour aller en bas du vaisseau ennemi. Atterrissez dans la zone d'atterrissage et allez vers le levier qui se trouve à droite pour l'abaisser. Revenez ensuite à votre chasseur et récupérez les torpilles. Torpillez les deux cibles roses en bas et allez refaire le plein de projectiles. Utilisez le booster pour atteindre le niveau supérieur du vaisseau et explosez les trois cibles à torpiller.

Rejoignez ensuite la prochaine zone d'atterrissage et tirez sur le générateur de bouclier. Atterrissez ensuite et activez le générateur de torpille à l'aide de l'interrupteur qui se trouve en bas à gauche. Revenez au chasseur et faites le plein de torpilles pour exploser les autres cibles dans le secteur. Allez vers un autre générateur de torpilles et détruisez le générateur de bouclier. Sans quitter votre vaisseau, récupérez les torpilles et explosez les cibles. Une fois toutes les cibles détruites, utilisez le booster pour atteindre le coeur du vaisseau (en bas à droite) et lancez une torpille dessus.

Chapitre 3 : Détruisez le Malveillant

Avancez en éliminant les ennemis et descendez jusqu'au quai. Planez avec R2-D2 pour atteindre l'interrupteur et utilisez-le pour arrêter le train.

Passez sur ce train ensuite sur la plateforme suivante. Utilisez ensuite la force pour faire planer R2 jusqu'à la plateforme au nord. Passez à R2 et placez-le sur le bouton rouge. Allez ensuite utiliser l'interrupteur pour arrêter le train. Avancez et déplacez la plateforme pour la placer à gauche. Sautez vers le quai suivant et lancez votre sabre sur le pilier de la plateforme pour la faire descendre.
Faites planer R2 jusqu'à cette plateforme, appuyez sur le bouton rouge ensuite utilisez l'interrupteur.

Quand le train suivant arrive, utilisez la force pour le transformer en grue.

Utilisez cette dernière pour déplacer le wagon du train et le mettre sur les rails de gauche pour pouvoir avancer. Suivez

le couloir jusqu'à atteindre Padme.

Avancez à droite et utilisez la force pour placer les tubes dans leurs emplacements respectifs. Passez ensuite à R2 et utilisez le panneau pour activer les extincteurs et éteindre le feu.

Incarnez Anakin, avancez dans le couloir et détruisez les blocs qui se trouvent à gauche.

Utilisez la force pour placer le crochet pour grappin sur la structure qui se trouve à droite de la porte. Passez ensuite à Padme et utilisez son grappin sur la cible. Passez à C-3PO et observez les signaux lumineux qui s'affichent sur le panneau. Reproduisez ces signaux selon l'ordre de leur affichage.

Revenez ensuite à Obi-Wan et neutralisez le vaisseau ennemi avec une attaque spéciale. Assemblez un panneau et passez à R2 pour l'utiliser. Branchez la prise en utilisant la force d'Obi-Wan et revenez à R2. Utilisez les deux panneaux qui se trouvent des deux cotés de la porte pour aligner les lumières de la même couleur sur la porte. Avancez dans la nouvelle zone. Descendez et neutralisez les droïdes. Planez avec R2 jusqu'aux deux panneaux et actionnez les générateurs de torpilles.

Utilisez la force pour lancer ces torpilles sur les cibles. Revenez à R2 et utilisez-le avec le panneau central.

Revenez à Padme et utilisez son grappin pour faire sortir les bobines. Placez-les sur leurs socles en utilisant la force d'Anakin. Utilisez ensuite le grappin de Padme pour tirer les deux prises.

Revenez à Anakin et utilisez sa force pour brancher les deux prises. Utilisez C-3PO pour reproduire la combinaison de lumière et ouvrir la porte. Montez dans l'ascenseur et nettoyez la salle de contrôle. Effectuez deux trous dans les structures indiquées et utilisez C-3PO avec le panneau qui se trouve au centre de la salle. Utilisez ensuite la force avec la commande centrale pour diriger le vaisseau vers la lune. Neutralisez d'autres droïdes et quittez le pont par l'ascenseur situé à gauche.

Revenez ensuite à Obi-Wan et R2. Pour affronter Grievous, lancez-lui les blocs sur la gueule. Eliminez ses sbires quand il change de position. Attaquez-le ensuite de la même manière et passez derrière lui pour activer l'interrupteur.

Rééditez la même tactique quand il se déplace à droite. Neutralisez les droïdes et lancez un autre bloc sur votre ennemi. Passez derrière lui et marchez sur le bouton rouge. Avancez dans l'ascenseur.

Chapitre 4 : L'antre de Grievous

Avancez jusqu'au portail et utilisez le clone avec le lance-roquettes pour exploser le pilier qui se trouve à droite. Passez ensuite au commandant Fil et appelez son unité qui se trouve à gauche. Ciblez le pilier doré avec toute l'unité pour l'exploser.

Utilisez ensuite les grappins de deux clones pour remonter le store. Utilisez ensuite la force pour placer les pièces dans leurs socles respectifs pour ouvrir la porte.

Avancez et utilisez la force pour placer les plates-formes sur les piliers et pouvoir passer les gouffres. Neutralisez ensuite tous les ennemis et avancez dans le couloir. Branchez les deux prises pour ouvrir la porte et entrez. Passez au clone équipé de lance-roquettes et explosez les droïdes ainsi que les blocs argentés. Utilisez ensuite la force d'un Jedi pour placer les membres du droïdes sur la porte pour l'ouvrir.

Vous allez ensuite combattre Grievous. Lancez-lui la caisse qui se trouve dans la salle et quand il est étourdi, passez à un clone et utilisez le grappin pour lui retirer une jambe. Répétez ensuite cette action jusqu'à ce qu'il s'accroche au plafond. Lancez-lui encore une fois les caisses et quand il tombe au sol attaquez-le avec le sabre laser.

Entrez dans la salle suivante et marchez sur le bouton rouge. Après la chute, assemblez les pièces pour former un escalier à droite et montez. Avancez à droite pour entrer dans une nouvelle salle. Quand la bestiole attaque, utilisez les grappins de deux clones pour l'immobiliser. Revenez ensuite à un Jedi et allez vers la marque bleue pour lancer une

attaque spéciale. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à battre la bête.

Avancez ensuite jusqu'à la piste d'atterrissage. Eliminez les ennemis et débranchez la batterie qui se trouve à gauche. Poussez-la ensuite jusqu'au bout du chemin en damier puis branchez la prise du radar qui se trouve à gauche dans la batterie.
Utilisez la force pour rassembler les blocs qui se trouvent à gauche et enlevez la partie supérieure du radar.

Placez à sa place la structure que venez d'assembler. Placez ensuite la parabole du radar pour appeler votre vaisseau. Combattez ensuite Grievous jusqu'à l'arrivée de votre vaisseau.

Chapitre 5 : Les bleus

Commencez par éliminer les robots qui vous barrent la route. Vous pouvez utiliser les grenades pour immobiliser les robots ensuite les éliminer avec votre arme. Construisez ensuite une sorte de monte-charge et utilisez le grappin pour descendre en rappel.

En bas, tirez sur le serpent géant quand il ouvre sa gueule en évitant ses attaques. Quand il défonce les plaques à gauche, allez dans cette zone et construisez un pont. Traversez-le et combattez le serpent de la même manière pour l'éliminer une fois pour toutes. Construisez l'escalier pour monter sur les plates-formes. Appuyez sur le bouton rouge et détruisez l'interrupteur. Passez ensuite à Heavy et utilisez sa mitrailleuse pour détruire la grille dorée.

Utilisez ensuite le grappin pour sauter vers la plateforme suivante. Tirez sur les blocs dorés qui obstruent l'ouverture de la grotte.

Entrez et éliminez les ennemis et explosez les blocs argentés. Attaquez le droïde invincible pour prendre sa tête puis assemblez l'interrupteur et utilisez-le en portant la tête du droïde pour ouvrir la porte. Entrez et neutralisez les ennemis en chemin. Entrez dans la grande salle et faites le ménage.

Avancez ensuite avec Heavy en dégommant les droïdes et explosez la grande caisse dorée. Montez ensuite à bord du chariot et rebroussez chemin pour mettre ce chariot sur la dalle orange qui est au sol devant la barrière. Revenez ensuite au commandant Cody et montez les marches. Avancez à droite sur la passerelle et poussez la batterie jusqu'à l'interrupteur de gauche.

Abaissez ensuite cet interrupteur pour ouvrir la porte. Détruisez la grille avec une roquette et montez sur le chariot puis placez-le sur une des dalles de couleur orange au sol.

Allez ensuite à gauche et réparez les conduits de l'interrupteur. Abaissez-le pour ouvrir la porte. Entrez dans le couloir et tirez une roquette sur la grille, en haut. Utilisez ensuite le grappin pour soulever le store. Avancez et éliminez l'ennemi sur le chariot pour prendre ce dernier et le placer sur la deuxième dalle orange.

Revenez au premier chariot et avancez maintenant dans le chemin qui était bloqué. Placez ce dernier chariot sur la dernière dalle pour exploser la station.

Chapitre 6 : L'intrigue de Grievous

Avancez jusqu'à la porte et commencez par éliminer les droïdes avant l'arrivée de Grievous. Lancez-lui les objets du décor pour l'étourdir et attaquez-le par la suite. Répétez ces actions jusqu'à être capturé par Grievous.

Vous passez ensuite à Anakin en compagnie d'Adi Gallia. Avancez jusqu'à la grande salle et allez à gauche pour créer une brèche dans la structure et découvrir la boule bleue. Courez à droite et détruisez les deux autres boules pour enlever la barrière qui bloque le chemin. Avancez vers la salle suivante et utilisez la force pour placer la structure de gauche sur le socle violet pour libérer la première boule bleue. Utilisez ensuite la force pour contrôler un droïde de combat. Dirigez ses tirs vers la grille dorée pour la détruire.

Détruisez ensuite la boule bleue qui se trouve derrière la grille et celle qui se trouve à coté. Détruisez enfin la boule qui

se trouve à gauche.

Avancez vers le pont principal et neutralisez les ennemis. Allez vers le droïde invincible et attaquez-le pour récupérer sa tête. Utilisez-la avec l'interrupteur qui se trouve près du Jedi emprisonné pour le libérer.

Vous passez ensuite à Obi-Wan. Eliminez les sbires de Grievous ensuite utilisez la force pour lancer les objets sur votre ennemi. Quand il est étourdi, attaquez-le avec votre sabre. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il vous oblige à reculer dans une autre salle. Cette fois, et après avoir étourdi le boss, utilisez la force pour le soulever et le jeter dans le décor pour lui faire mal. Poursuivez ensuite votre ennemi en trouant les portes. Pendant l'affrontement suivant, attaquez Grievous avec le Jedi qui se trouve derrière lui. Evitez ensuite son attaque tournoyante et répétez la même opération jusqu'à sa fuite.

Passez ensuite à Anakin avec le vaisseau. Atterrissez et avancez vers la passerelle effondrée. Créez des brèches dans les murs et détruisez les tuyaux pour faire apparaitre des plates-formes pour vos amis.

Revenez alors à Obi-Wan et combinez l'utilisation de la force et les aptitudes du clone pour monter d'une plateforme à l'autre.

Poursuivez Grievous et trouvez le mur pour détruire les conduits et ouvrir la porte. Avancez à droite dans le hangar et détruisez les caisses qui se trouvent près du mécanisme rouge. Réparez ensuite ce mécanisme et abaissez le levier. Passez ensuite à Anakin, montez dans le vaisseau et faites le plein de torpilles. Lancez-les sur les cibles pour exploser le vaisseau. Allez ensuite vers le hangar pour exfiltrer vos amis.

Epilogue : La bête de Zillo

Dans ce niveau final, vous devez d'abord batailler pour capturer les bases ennemies. Vous devez avancer d'une base à l'autre en explosant les structures argentées avec les canons et les structures dorée avec les chars RX-200.

La base centrale ennemie est la plus importante. Vous devez la capturer pour obtenir l'arme fatale qui anéantira les droïdes. Mais pour capturer cette base vous devez neutraliser son bouclier qui est alimenté par la structure dorée qui se trouve dans la base ennemie qui est en bas de la carte. Une fois la base principale capturée, appelez vos amis pour qu'ils lancent l'arme ultime qui attaque seulement les droïdes.

Vous devez ensuite combattre la bête de Zillo. Commencez par construire des canons dans les bases pour vous permettre par la suite de construire des points de ravitaillement de char. Evitez les chars et autres véhicules lancés par la grande bête et ramassez, si vous en manquez, les pièces qui s'éparpillent dans la zone. Construisez ensuite le maximum de char RX-200 et contrôlez l'un d'eux. Visez le collier doré de la bête et tirez votre rayon pour que les autres chars vous suivent.

Restez mobile pour éviter les attaques du boss et continuez à l'attaquer jusqu'à le battre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez repoussé la grande attaque des droïdes et vous avez terminé le jeu.

Leisure Suit Larry : Box Office Bust

© Codemasters / Team 17 2009

SUCCÈS

Oscar du débutant (10)

Terminer la première mission du jeu.

Cascade de Cupidon (10)

Terminer la mission Lovegun.

Mortel (10)

Terminer la mission Frappe-cadavre.

Pont à mousse (10)

Terminer les missions Palets.

Socialiste (10)

Rencontrer tous les personnages du jeu.

Meilleur jeune acteur (10)

Collecter 10 récompenses de Larry.

Larry gymnaste (10)

Faire 3 sauts de mur consécutifs.

Bien pendu (10)

Faire 3 sauts consécutifs sur des rebords.

Diffuser du toit du monde (10)

Atteindre les sommets des Studios Laffer.

Comme un gant (10)

Utiliser tous les costumes déverrouillables pendant la même mission.

César de la mode (20)

Accumuler une garde-robe de 6 costumes.

César de la trotte (20)

Faire 100 kilomètres à pied.

Voyage voyage (20)

Conduire 400 kilomètres.

En plein dans le mille (20)

Mettre dans le mille 3 fois de suite aux palets.

Car surfin' (20)

Rester 50 secondes sur le toit d'une voiture en déplacement.

Récupérateur (20)

Détourner 50 véhicules.

Demolition Boy (20)

Détruire 3 véhicules en 60 secondes grâce à une réaction en chaîne.

Le Mans (20)

Conduire des véhicules 3 heures en cours de partie.

Un tas de Larry (40)

Terminer le Far West.

Chamone (40)

Terminer le jeu Horreur.

Ca coule de source (40)

Terminer le jeu du Britannique.

Meilleur second rôle (40)

Collecter 50 récompenses de Larry.

Oscar du césar de la récompense (40)

Terminer avec succès 4 jeux de réalisateur.

Aldo (40)

Terminer tous les jeux de séduction.

Né pour pédaler (40)

Terminer toutes les courses.

Scores de Larry (60)

Obtenir un score total de 2800 aux Palets.

Meilleur acteur (80)

Collecter 100 récompenses de Larry.

Fin (80)

Terminer toutes les missions principales du jeu.

Précoce (80)

Terminer le jeu en moins de 8 heures.

Cinémaniaque (160)

Tout terminer dans le jeu.

Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / Visual Concepts 2007

BONUS

Artworks	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (1)	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (2)	Trouver 4 jetons
Costumes ultimes	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (1990)	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (2000)	Trouver 12 jetons

BONUS DE FIN

Mode Hard

Terminez le jeu en Normal.

Skrull Arena

Terminez le jeu.

SUCCÈS

Mr. Fantastic (80 G)

Améliorer tous les pouvoirs de Mr. Fantastic

La Femme Invisible (80 G)

Améliorer tous les pouvoirs de la Femme Invisible

La Torche Humaine (80 G)

Améliorer tous les pouvoirs de la Torche Humaine

La Chose (80 G)

Améliorer tous les pouvoirs de La Chose

Héros (120 G)

Terminer le jeu en mode normal.

Super-héros (160 G)

Terminer le jeu en mode Fantastic.

Condamnation (30 G)

Terminer le jeu en mode Fantastic.

La disgrâce du Skrull (20 G)

Vaincre le Super-Skrull

Maître des éléments (20 G)

Vaincre Terrax

Pourfendeur de Skrulls (20 G)

Terminer le niveau : Le repaire des Skrulls

Relique de la guerre froide (20 G)

Terminer le niveau : Fantôme Rouge

Gâcheur de mariage (20 G)

Terminer le niveau : New York

Fort comme un roc (20 G)

Pending localization

Explorateur de l'Arctique (20 G)

Terminer le niveau : Base militaire

Prince de Shangai (30 G)

Terminer le niveau : Shangai

Chasseur de trésor (80 G)

Débloquer tous les bonus du jeu.

Les 4 Fantastiques (60 G)

Trouver les quatre symboles tournoyants.

Traqueur de Doom (40 G)

Trouver tous les Robots espions de Doom dans le jeu.

Coopération (20 G)

Réussir une attaque fusion à deux joueurs.

Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne

© Ubisoft 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Marché aux puces

Conduisez l'avion en pleine tempête et suivez le tunnel jusqu'à ce que vous soyez frappé par un éclair.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Milou. Faites apparaitre les traces de pas de Tintin pour le rejoindre facilement.

En prenant le contrôle de ce dernier, avancez jusqu'au camion puis tournez à gauche. Vous trouverez en face de la porte un coffre contenant un crabe d'or. Rejoignez rapidement votre chien pour acheter la maquette du bateau.

Suivez maintenant le marchand qui vous mène à un expert. Ce dernier vous offre un livre qui parle de ce bateau. Lisez ce qu'il est écrit en tournant les pages.

En inspectant la maquette du bateau, tournez les trois mâts vers la droite pour ouvrir une cachette dans la coque. A ce moment, des bandits s'emparent de votre bateau. Courrez dans la ruelle et entrez dans la cour, à droite. Affrontez les malfrats en leur assénant des coups de poing.

Chapitre 2 : Moulinsart

Sur la carte, suivez la trajectoire qui vous mène à votre nouvelle destination.

Avancez vers le château en suivant Milou. Prenez le chemin de droite et essayez d'entrer dans le bâtiment par l'arrière. Malheureusement la porte est fermée. Lorsque vous reprenez le contrôle de Milou, suivez les traces du rat en flairant le sol. Cela vous mène à un trou dans le jardin. Creusez pour tomber dedans.

Avancez à gauche puis creusez pour tomber au niveau inférieur. Retournez à droite et creusez encore une fois pour tomber plus bas. Aboyez sur les rats qui vous attaquent par derrière et frayez-vous un chemin dans le tunnel de droite. Grimpez tout en haut ensuite avancez à droite. Creusez deux fois pour atterrir en bas puis sautez sur le plancher à droite et descendez entre les deux plates-formes. Creusez deux fois de suite pour tomber sur un crabe d'or.

Remontez et continuez votre chemin cette fois en haut à droite. Sautez sur la rampe de droite pour pouvoir grimper au plancher et prendre à gauche. Vous trouverez à l'extrême gauche une rampe qui vous aidera à atteindre la partie de droite. Sautez enfin d'une plateforme à l'autre pour avoir accès au château. Sautez sur le bouton près de la lumière rouge à gauche pour ouvrir la porte à Tintin.

Glissez sur la pente de droite puis deux autres fois pour atteindre l'autre coté. Descendez d'un niveau puis montez à l'échelle, à droite. Sautez vers le coffre à gauche pour dénicher un crabe d'or.

Glissez sur une autre pente (à droite) puis grimpez à l'échelle. Donnez un coup de poing au serviteur ensuite montez sur la rampe de gauche. Escaladez les planches pour arriver en haut puis surprenez le domestique en suivant les instructions affichées à l'écran.

Progressez à droite et neutralisez le majordome. Traversez les deux cloisons et grimpez à l'échelle. Assommez tous les gardes ensuite passez par les deux cloisons, en haut à droite. Sautez sur la balançoire et attendez qu'elle soit inclinée

vers le haut à gauche. Courez à ce moment et accrochez-vous au plancher. Traversez la cloison et descendez pour obtenir un autre crabe d'or. Utilisez ensuite la balançoire pour atteindre le couloir de droite.

Grimpez à l'échelle et avant de mettre les pieds à l'étage suivant, tirez le garde vers le bas. Surprenez le suivant et prenez l'ascenseur en face. Avant que ce dernier n'atteigne le sol, descendez par la droite pour pouvoir accéder par la cloison en bas à gauche.

Vous trouverez dans cette pièce un coffre avec un crabe d'or. Revenez au couloir et tirez la poignée de gauche pour faire descendre un autre ascenseur. Lâchez la poignée et montez dessus. Surprenez le premier majordome ensuite poussez le second vers la pente, à droite. Grimpez à l'échelle et neutralisez vos ennemis. Grimpez à l'échelle suivante et poussez le majordome vers la pente. Glissez sur la pente ensuite sautez au bon moment sur la plateforme de droite. Surprenez le serviteur puis grimpez à l'échelle en face.

Accrochez-vous ensuite à l'anneau juste derrière pour faire descendre la plateforme. Regrimpez à l'échelle et utilisez la plateforme pour atteindre le coffre, un peu en haut. Vous trouverez dedans un crabe d'or.

Allez maintenant tout en bas et assommez par derrière les deux majordomes. Accrochez-vous à l'échelle de gauche et descendez à la cave où vous trouverez un autre coffre contenant un crabe d'or.

Remontez via l'échelle et sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la dernière, à droite. Suivez alors le seul chemin possible pour atteindre la salle suivante.

Allez d'une plateforme à l'autre vers la droite. Ramassez la bouteille au fond et lancez-la sur le bouton, en haut. Revenez à l'échelle de gauche et montez sur une des plates-formes de la première roue. Attendez d'être tout en haut pour sauter à gauche et obtenir un crabe d'or dans le coffre.

Passez à la deuxième roue et sautez cette fois dans le couloir, en bas à droite pour dénicher un autre crabe d'or. Reprenez une plateforme de la deuxième roue et attendez d'être tout en haut pour grimper à l'échelle de droite. Entrez dans la salle suivante et utilisez la balançoire (à droite) pour atteindre le coffre qui est en bas. Il contient bien évidemment un crabe d'or.

Remontez à l'étage et entrez dans le tonneau en suivant les indications. Assommez vos adversaires par l'arrière puis sautez les deux plates-formes pour atterrir sur le pilier de droite. Prenez la bouteille et revenez sur le premier plancher. Lancez cet objet sur le bouton en haut pour que la roue commence à tourner.

Une fois en haut, grimpez à l'échelle de droite et prenez une autre bouteille pour la lancer sur le sac accroché en haut. Sautez sur le serviteur en bas puis progressez à droite jusqu'à arriver à une salle avec une nouvelle roue. Lancez la bouteille sur le bouton puis allez vous cacher sous les voûtes, à gauche. Utilisez maintenant la roue pour atteindre l'étage supérieur et passez la cloison.

Avancez à droite et entrez par la première porte. Ramassez la bouteille et lancez-la sur le serviteur en haut. Montez à l'étage grâce à l'armoire (à gauche) puis ramassez une deuxième bouteille pour la lancer sur le garde qui se trouve en haut à gauche.

Dépêchez-vous de le rejoindre et d'assommer par derrière l'homme qui va le réveiller. Traversez la cloison de gauche et grimpez sur le conduit. Avancez vers Milou et accrochez-vous à l'ouverture de droite pour que votre chien puisse monter. Dans la peau de Milou, allez récupérer la clé sur le piano. Vous remarquerez la présence d'un coffre de crabe d'or que vous récupérerez plus tard. Retournez auprès de Tintin en aboyant sur les rats qui vous barrent le chemin.

Montez à l'étage grâce à la bibliothèque et ouvrez la porte. Surprenez le majordome à droite ensuite récupérez le crabe d'or de tout à l'heure dans la pièce de gauche. Montez sur les placards de droite et neutralisez le garde qui s'y trouve. Traversez par la cloison et descendez d'un étage par le conduit. Avancez dans le sous-sol puis montez sur la mezzanine. Lancez la première bouteille sur le garde en bas puis la deuxième sur celui en haut. Rejoignez ce dernier et prenez le crabe d'or dans le coffre. Entrez ensuite par la porte d'en bas.

Ouvrez tout d'abord la porte de gauche et neutralisez le garde qui est en face. Prenez la bouteille dans la pièce précédente et lancez-la sur le lustre central. Traversez la cloison de gauche pour trouver une autre bouteille, en bas. Utilisez-la contre le majordome, à droite. Prenez enfin l'ascenseur.

Avancez tout droit et ramassez la bouteille pour la lancer sur le sac de sable accroché en haut. Descendez par le trou et continuez d'avancer. Utilisez votre lampe pour griller les vermines. Vous trouverez à droite un coffre contenant un crabe d'or, prenez-le et grimpez à l'échelle puis actionnez la barre pour faire venir une plateforme.

Montez dessus et éclairez le chemin pendant tout le parcours pour tuer les insectes. En arrivant à la salle suivante, vous verrez un coffre derrière les barreaux. Pour l'atteindre, sautez par l'échelle de droite puis par celle de gauche. Éliminez les bestioles à gauche avec votre lampe puis montez tout en haut. Récupérez alors le crabe d'or.

Rebroussez chemin vers l'étage intermédiaire et grimpez à l'échelle de droite. Tuez les insectes en haut puis grimpez à l'échelle. Avant d'avancer à droite, sautez à gauche et grimpez à l'échelle pour retrouver un coffre avec un crabe d'or à l'intérieur.

Activez la barre qui est à droite et prenez l'ascenseur. Activez une deuxième barre à gauche et montez en haut grâce à la plateforme qui arrive.

Avancez à droite et grimpez à l'échelle. Récupérez la bouteille à gauche et lancez-la sur le bouton de droite. Faites en sorte qu'elle rebondisse et atterrisse à vos côtés.

Ramassez-la encore une fois et lancez-la cette fois sur le bouton en haut à gauche. Ceci fera appel à un ascenseur, montez dedans.

Passez par la cloison de droite et grimpez sur le conduit supérieur. Surprenez le serviteur en face puis entrez par la porte, à gauche. Assommez les deux gardes et prenez la porte suivante. Ramassez le ballon et lancez-le sur le mur d'en face pour qu'il rebondisse sur le serviteur qui se trouve en haut.

Entrez par la porte rouge puis grimpez sur la bibliothèque. Ceci vous permettra de contourner le garde posté en bas. Prenez sa clé et déverrouilliez la porte. Emparez-vous du ballon et lancez-le sur le lustre. Ramassez le crabe d'or dans le trou que vous aviez causé puis montez à l'étage et accrochez-vous au conduit à droite pour que Milou puisse entrer.

Avancez avec ce dernier et récupérez la clé sur les caisses puis aboyez sur les rats en revenant vers Tintin. Ouvrez la porte et ramassez le ballon. Lancez-le sur le serviteur en haut à gauche et faites en sorte que sa trajectoire touche aussi le majordome qui est à droite. Gagnez la place de ce dernier et de là, frappez avec le ballon le lustre qui est en haut à gauche.

Traversez la cloison et grimpez à l'échelle. Allez de l'autre côté du toit et descendez par le conduit.
Franchissez les deux portes et en arrivant à la grande salle avec les gardes, commencez par assommer celui d'en face. Récupérez le ballon et frappez le lustre puis utilisez-le une deuxième fois pour toucher le dernier serviteur, tout en haut. Suivez enfin le seul chemin vers la sortie.

Attendez dans votre abri jusqu'à ce que l'homme qui est en bas vous présente le dos. Sortez à ce moment et attaquez-le par derrière.

Regagnez rapidement votre cachette et patientez un peu. Lorsque son frère descend le voir et qu'il vous tourne le dos, attaquez-le discrètement par derrière. Une fois vos adversaires à terre, prenez la clé et ouvrez la vitrine.

Faites pivoter une fois à droite chaque mât du premier bateau de façon à former l'image de la licorne.

Examinez la boite cachée dans la coque, elle est vide. Faites la même chose avec le deuxième bateau et vous apprendrez rapidement que sa boite est vide également.

Une fois dehors, courez dans le jardin et sautez par-dessus les obstacles avant que la voiture ne vous écrase.

Chapitre 3 : Karaboudjan

Dans la peau de Milou, suivez les traces sur la carte pour atteindre le bateau où Tintin est enfermé.

En reprenant le contrôle de Tintin, tirez la caisse vers la gauche et descendez par les trois trappes jusqu'à l'AREA 4. Avancez à droite pour tomber sur un coffre avec un crabe d'or.

Remontez d'un étage et traversez les plates-formes de droite pour atteindre l'échelle, au fond. Entrez par la porte et montez par la trappe. Sautez sur les deux murets de droite à gauche (comme le montre le dessin sur le mur du fond) pour atterrir au niveau supérieur. Sautez sur le tapis roulant tout en haut et courez à droite pour retrouver le coffre du crabe d'or.

Courez ensuite sur les autres tapis roulants en bas et sautez au bon moment pour atteindre la plateforme de gauche. Descendez par les deux trappes pour assommer un matelot ensuite entrez par la porte de gauche. Assommez par derrière et récupérez le crabe d'or dans le coffre puis descendez par l'échelle qui est en bas et montez par la trappe, au fond du couloir à droite.

Utilisez les deux murets comme tout à l'heure pour atteindre le niveau supérieur. Entrez enfin par la porte.

Avancez à droite et descendez par les deux trappes. Donnez un coup de poing à l'homme qui vous attend sur place puis descendez par la trappe de droite. Glissez sur la glace et sautez au bon moment pour vous accrocher à l'échelle, en haut. Traversez la cloison et prenez l'écrou au sol. Lancez-le sur l'échelle qui est en haut à gauche pour qu'elle descende. Grimpez et récupérez le crabe d'or dans le coffre.

Reprenez l'écrou et lancez-le cette fois sur l'engrenage, en haut à droite. Traversez la cloison de droite puis suivez les conduits pour arriver à une nouvelle salle. Descendez deux fois et ramassez le crabe d'or dans le coffre.

En remontant, vous trouverez un homme déjà évanoui suite à son choc contre le mur. Entrez alors par la porte de droite pour affronter un scaphandrier. Descendez rapidement par l'échelle au centre puis placez-vous en bas à droite. Votre ennemi va essayer de vous rejoindre mais il glissera sur la glace et heurtera le mur. Son armure sera brisée et vous pourrez en profiter pour l'assommer avec un seul coup de poing. Entrez alors par la porte rouge qui vient de s'ouvrir.

Dès que vous reprenez le contrôle de Tintin, faites quelques pas en arrière pour retrouver un coffre de crabe d'or.

Suivez ensuite le couloir et grimpez à l'échelle. Ramassez les bananes et lancez-les en face de l'homme en patrouille lorsque ce dernier fait face à son camarade. Ainsi ils seront tous les deux neutralisés d'un coup. Descendez via l'échelle à droite puis par les conduits. Traversez la cloison à gauche avant que le scaphandrier ne vous frappe. Sortez par la trappe en haut et ramassez les bananes sur la plateforme, à droite.

Lancez-les sur votre ennemi pour qu'il heurte le mur et brise son armure. Finissez le travail par un coup de poing et récupérez la clé. Déverrouillez alors la porte centrale.

Courez sur le tapis roulant et sautez sur la plateforme puis rapidement sur un autre tapis roulant à droite. Tirez le chariot vers la gauche pour qu'une échelle suspendue descende. Réutilisez la plateforme centrale pour l'atteindre mais faites vite avant qu'elle ne tombe. Accroché à l'échelle tout en haut, sautez vers la passerelle de gauche pour dénicher un crabe d'or dans un coffre.

Revenez à l'échelle et sautez cette fois vers la passerelle de droite. Utilisez le muret pour rebondir sur la plaque du moteur au bon moment et une fois dessus, accrochez-vous à l'échelle supérieure et sautez vers le niveau le plus haut.

Descendez par les conduits à droite pour affronter deux scaphandriers. Utilisez les bananes pour briser leurs armures et assommez-les par un simple coup de poing pour déverrouiller la porte rouge. Sortez par la trappe de droite pour que l'homme qui se trouve dessus tombe. Descendez par le conduit de droite et récupérez le crabe d'or dans le coffre.

Rebroussez chemin et grimpez à l'échelle puis bondissez sur les pistons qui sont à gauche au bon moment pour

atteindre la passerelle supérieure droite. Récupérez l'écrou et lancez-le sur l'engrenage qui se trouve à droite de l'échelle, en bas. Traversez par la cloison vers l'étage puis entrez par la porte.

Descendez par l'échelle en faisant attention à la vapeur et neutralisez les deux gardes postés en bas. Descendez ensuite les deux niveaux suivants en évitant les vapeurs brulantes puis assommez les matelots qui vous foncent dessus et grimpez à l'échelle de droite.

Donnez un coup de poing à l'homme qui est en haut puis dépêchez-vous de sauter sur la passerelle de gauche. Deux autres gardes essaieront de vous rejoindre mais ils glisseront sur la glace et tomberont en bas. Revenez à ce moment à la passerelle de droite, vous trouverez au-dessus un coffre contenant un crabe d'or.

Remontez en sautant sur les passerelles de gauche et neutralisez tous vos ennemis. Utilisez la cage à gauche pour atteindre la plateforme accueillant le coffre du crabe d'or et un ballon.

Utilisez enfin cette arme pour faire le ménage dans la salle puis grimpez à l'échelle, en haut à droite. Bondissez sur les murets pour atteindre la suivante et franchissez la porte.

Une fois à l'extérieur, suivez les instructions affichées à l'écran pour passer d'un hublot à l'autre grâce à votre grappin.

De retour à l'intérieur du bateau, grimpez à l'échelle de droite puis descendez rapidement par la première trappe. Attendez que votre ennemi vous dépasse pour remonter par la deuxième trappe et l'assommer par derrière. Ramassez le crabe d'or dans la cage en bas avant d'entrer par la porte de gauche.

Surprenez le garde dans le couloir suivant puis grimpez à l'échelle de droite. Bondissez sur les murets pour lancer une petite cinématique.

En reprenant le contrôle de Tintin, ramassez le pot derrière le grillage et lancez-le sur le premier garde, en bas. Rejoignez-le rapidement et assénez-lui un coup de poing. Descendez par l'échelle de gauche et assommez par derrière le second garde. Récupérez le pot en face et lancez-le sur l'un de vos ennemis qui sont en bas. Lorsqu'il met à terre tous ses camarades, allez le calmer d'un coup de poing dans la tronche.

Entrez enfin par la porte rouge qui vient de s'ouvrir puis avancez dans le couloir et suivez Allan en empruntant l'échelle. Ce dernier prendra un ascenseur pendant que vous continuez à avancer. Assommez les deux hommes en bas et prenez le crabe d'or avant d'entrer par la porte. Dans la nouvelle salle, engouffrez-vous dans la trappe pour que l'homme qui se trouve dessus tombe. Courez derrière celui qui possède la clé et neutralisez-le. Bondissez sur le mur de droite puis grimpez à l'échelle pour tomber sur un autre coffre contenant un crabe d'or.

Déverrouillez la porte en bas. De nouveau à l'extérieur, suivez les instructions pour passer d'un hublot à l'autre.

Après la cinématique, avancez un peu et mettez-vous en face de la caisse des feux d'artifices. Dès qu'Allan lance une bombe, éloignez-vous pour qu'une fusée arrive droit sur lui. Faites la même procédure avec les deux autres caisses, en bas. Allan vous rejoindra alors dans la salle. Attaquez-le trois fois de suite en utilisant les bananes pour qu'il heurte les murs et s'évanouisse.

Ouvrez ensuite son portefeuille et subtilisez le parchemin. Faites glisser vers le haut la photo d'Allan pour finir.

Vous prendrez ensuite contrôle de François de Hadoque. Ce dernier s'aventure tout seul et vous n'avez qu'à lui bouger les bras. Agitez la torche pour allumer les deux mèches des canons.

De retour à votre bureau, affrontez les trois pirates en balançant rapidement votre épée. Lorsque vous serez dehors, neutralisez les deux pirates pour pouvoir suivre le troisième. Pour toucher ce dernier il faut d'abord parer l'une de ses attaques. S'il balance son épée horizontalement, fixez la votre verticalement et vice versa. Lorsqu'il s'évanouit, finissez le travail avec un coup d'épée pour le projeter dans la mer. A ce moment, trois autres pirates vous lanceront dessus des bouteilles et des bombes. Balancez votre épée au bon moment pour les renvoyer vers ces malfrats.

Neutralisez avec votre épée deux autres pirates pour que Hadoque descende d'un étage. Combattez les trois pirates qui vous entourent puis affrontez le plus costaud. Vous devez cette fois aussi parer ses coups pour pouvoir le toucher. Une fois que Hadoque est sur les petits navires, renvoyez les bombes que les pirates vous lancent dessus. Tout de suite après, vous affronterez le cuisinier. Parez puis frappez trois fois de suite pour le calmer. Neutralisez les deux pirates plus loin pour affronter un autre ennemi de taille. Attendez qu'il attaque pour parer et pour lui asséner un coup d'épée bien placé.

Faites cette procédure deux autres fois pour déclencher une petite cinématique. En reprenant le combat, frappez votre ennemi encore une dernière fois.

Après la cinématique, grimpez à l'échelle d'en face et avancez dans le couloir. Attendez le capitaine pour qu'il vous aide à sauter.
Une fois en haut, grimpez à l'échelle puis allez à droite pour récupérer un crabe d'or.

Reprenez votre chemin (à gauche) et sautez par-dessus l'engrenage. Haddock vous aidera à atteindre l'anneau qui est en haut et qui activera le pont. Arrivé de l'autre côté, continuez à avancer à gauche avant de prendre l'échelle pour tomber sur le dernier coffre contenant un crabe d'or.

Retournez à l'échelle puis avancez un peu et laissez-vous tomber dans l'eau. Entrez par la porte de droite et rejoignez rapidement le capitaine. Grimpez à l'échelle à droite puis sautez d'une caisse à l'autre pour atteindre l'autre rive. Faites appel à Haddock pour qu'il vous aide à vous accrocher à l'échelle, en haut. Dans le couloir suivant, fuyez la grosse vague en courant au centre de l'écran et en sautant par-dessus des obstacles. Grimpez rapidement à l'échelle pour lancer la cinématique.

Accrochez-vous à l'échelle en face pour que le bateau bascule. Sautez ensuite sur les boites à droite et attendez qu'elles flottent pour atteindre la plateforme de gauche. Grimpez à l'échelle rapidement puis traversez la cloison à droite.

Bondissez sur le muret de droite puis grimpez à l'échelle et sautez sur la caisse qui vient de tomber. Traversez la cloison et bondissez sur le mur pour atteindre le conduit supérieur. Utilisez les caisses pour pouvoir vous accrocher à l'échelle, à gauche. Sautez sur la plateforme de droite puis rapidement sur la boite à côté. Attendez qu'elle flotte vers le haut pour passer à une autre se trouvant à gauche.

Continuez votre ascension en bondissant sur les murets et en grimpant aux échelles. Faites vite avant que l'eau ne vous atteigne.

Vous êtes maintenant à bord de l'hydravion. Suivez le chemin entre les nuages et accélérez lorsqu'une tornade s'approche de vous.

Chapitre 4 : Bagghar

Sur la carte, suivez la trajectoire avec votre avion pour tomber sur un grand point d'interrogation. Vous serez donc dans un canyon. Evitez de vous écraser en suivant le chemin et tirez sur les dirigeables de vos adversaires.

En entrant dans la caverne, éloignez-vous des stalactites et tirez sur les parois pour dégager le chemin. Sprintez à la vue d'une tornade et continuez d'avancer jusqu'à ce que votre hydravion tombe en panne d'essence.

Après la cinématique, conduisez le sidecar et évitez les tirs des motards ainsi que les barils du camion pendant que le capitaine s'occupe de contre-attaquer. Au bout d'un moment, vous échangez les tâches avec Haddock. Tirez alors sur les motards et les camions ainsi que sur les hélicoptères qui vous rejoignent.

Une fois dans la ville de Bagghar, avancez tout droit et au prochain croisement prenez les escaliers à droite. Tournez à droite encore une fois et suivez l'allée pour trouver un coffre de crabe d'or au bout.

Rebroussez chemin vers l'intersection et descendez la pente à gauche. Posez toutes vos questions à l'homme debout à côté de l'affiche et vous obtiendrez plus d'informations sur Ben Salaad et Allan. Continuez à descendre et parlez à

l'homme habillé en vert. Posez-lui toutes les questions et surtout celle à propos du Café " Chez Karim ". Tournez à droite et parlez au serveur debout derrière la porte de gauche. En lui montrant la photo d'Allan, il vous informe qu'il vient juste de quitter le Café.

Dans la peau de Milou, faites apparaitre les traces de pas d'Allan et suivez-les. Faites attention car vous rencontrerez d'autres traces. Distinguez celles d'Allan et continuez votre poursuite. En remontant vers le centre de la ville, une vidéo vous indiquera l'allée qu'a prise votre suspect. Suivez-le et tournez à droite pour lancer la cinématique.

Avec votre nouvelle tenue, revenez à l'endroit où le garde vous a interdit d'entrer. Sautez par la trappe au coin de la cour puis avancez un peu dans le noir et grâce à l'aide de Haddock, sautez vers l'étage et activez le levier. Sautez dans l'eau et prenez le scooter sous-marin, vous avancez automatiquement. Evitez les obstacles tels que les méduses, les bombes et les nuages électriques en allant vers le haut ou vers le bas. Vous ne pouvez pas rater les deux crabes d'or sur votre chemin, à quelques mètres avant la surface.

Dans la nouvelle salle, lancez la bouteille sur le côté gauche de la caisse en haut. Laissez-vous tomber dans le trou qui vient de se former. Traversez le conduit ensuite lancez la banane sur l'homme en vert, ainsi il glissera et poussera son camarade dans le trou à côté. Descendez via l'échelle de droite avant de laisser le capitaine vous lancer vers le haut. Vous trouverez en bas une caisse de crabe d'or.

Revenez près de Haddock et accrochez-vous à l'échelle en haut. Sautez sur la plateforme de droite et faites tourner la barre. Avancez vers le plancher de droite et attendez que votre compagnon la brise. Grimpez à l'échelle et surprenez le garde par derrière. Continuez votre ascension grâce à l'aide du capitaine et avancez dans le couloir qui mène à gauche en sautant par-dessus les caisses.

Bondissez sur le mur portant le numéro 4 pour atteindre la plateforme de gauche. Faites de même pour la plateforme suivante et ramassez le pot. Lancez-le sur l'ennemi le plus proche et quand il neutralise ses camarades, allez l'assommer avec un coup de poing.

Activez alors le levier à côté pour mettre en marche l'électricité. Rebroussez chemin vers Haddock qui a besoin de votre aide pour se débarrasser de quelques ennemis. Attaquez avec vos poings et lorsque vous en aurez fini avec eux, descendez en empruntant l'échelle qui se trouve à proximité de la porte n°3. Haddock brisera alors le plancher, à droite. Traversez le conduit puis sortez de la trappe au moment où l'homme marche dessus pour le faire tomber. Avancez un peu puis descendez par la première trappe. Remontez par la suivante et assommez par derrière l'homme armé d'un fusil.

Grimpez à l'échelle et progressez à gauche. Une fois tout en haut, tapez sur le bouton qui ouvrira la porte et activera les plates-formes. Dépêchez-vous de les enjamber avant qu'elles ne tombent. De l'autre côté, grimpez à l'échelle et prenez l'ouverture de droite. Sortez du grillage et descendez. Prenez ensuite l'échelle à gauche et poussez la caisse jusqu'au monte charge, à droite. Lorsque Haddock le lève, poussez la caisse sur le plancher d'en bas pour le briser. Plongez dans l'eau et suivez le conduit à gauche.
Vous retrouverez un coffre de crabe d'or. Rebroussez chemin et prenez cette fois le conduit en bas à droite.

Montez par la trappe et descendez par une autre puis par la suivante. Récupérez le produit explosif et lancez-le sur le rocher en haut. Plongez dans l'eau et remontez de l'autre côté. Sortez par la trappe lorsque l'homme vous tourne le dos et attaquez-le par derrière. Entrez par la porte et lorsque le garde en bas vous poursuit, remontez et cachez-vous sous la trappe. Ressortez lorsqu'il sera juste au-dessus de vous.

Traversez la porte à nouveau et ramassez le produit explosif. Lancez-le sur vos ennemis de l'autre côté de la porte (à gauche). Reprenez un autre produit explosif et lancez-le cette fois sur le rocher, en haut. Vous trouverez juste derrière un coffre de crabe d'or.

Descendez maintenant par la trappe et faites exploser le mur de droite grâce au produit explosif. Donnez un coup de main à Haddock pour vous débarrasser des gardes puis traversez la porte de droite. Suivez le couloir pour enfin plonger dans l'eau.

En contrôlant le scooter sous-marin, évitez comme tout à l'heure les méduses, les bombes et les nuages électriques. Au premier croisement, prenez le chemin qui mène en haut pour trouver un crabe d'or.

Vous en trouverez un autre en prenant le chemin du bas, au deuxième croisement. Continuez à avancer prudemment pour arriver à la surface.

Traversez les deux cloisons et descendez directement par la première trappe. Remontez par la seconde et assommez par derrière l'homme armé d'un fusil. En passant par les cloisons de droite, vous allez affronter un scaphandrier. Dès que vous touchez le sol, grimpez à l'échelle pour qu'il vous poursuive puis descendez par la seconde, plus loin. Ramassez le produit explosif de l'autre côté de la cloison et lancez-le sur votre ennemi pour lui briser son armure. Finissez le travail en lui donnant un coup de poing. Récupérez un autre produit explosif et lancez-le cette fois sur le mur supérieur gauche.

Vous trouverez juste derrière un coffre de crabe d'or. Prenez encore une fois le produit explosif et bombardez le rocher en haut à droite. Déverrouillez alors la porte grâce à la clé que vous venez de récupérer.

Descendez par la gauche et poussez la caisse en bas à droite vers le monte-charge. Activez la barre pour remonter ensuite poussez la boite, sans vous arrêter, vers le trou droit avant que la passerelle ne revienne à son état initial.

Progressez à droite par le portail qui vient de s'ouvrir. Récupérez un produit explosif et lancez-le sur le rocher en haut. Reprenez encore une fois du produit explosif et lancez-le sur le deuxième rocher plus loin en empruntant l'échelle de gauche. Redescendez encore une fois et ramassez le produit explosif pour la troisième fois. Utilisez-le pour éclater le rocher le plus haut, mais faites attention car vous n'avez pas assez d'espace pour éviter les dégâts.

Montez par les trois trappes et avancez dans le conduit de gauche. Sortez par la dernière trappe et ramassez la bouteille. Utilisez-la pour assommer l'homme qui porte la clé. Dès que les deux scaphandriers vous rejoignent en bas, grimpez à l'une des échelles et récupérez rapidement le produit explosif. Lancez-le sur vos ennemis pour leur briser les armures. Finissez le travail par des coups de poing puis traversez par la porte, en haut.

Protégez Haddock de l'attaque ennemie pendant qu'il active la barre. Dès que l'ascenseur arrive, montez. Faites attention aux grenades sur les deux côtés et combattez tous les gardes qui vous rejoignent dans les deux étages. Arrivé tout en haut, sortez par la trappe au-dessus.

Une fois à l'air libre, avancez un peu et entrez par la porte en face pour lancer une cinématique. En reprenant le contrôle de Tintin, descendez d'un étage et entrez par la porte désormais ouverte. Avancez dans le couloir pour qu'un perroquet rejoigne l'équipe. Utilisez-le pour voler en haut à gauche puis avancez dans le couloir. Volez vers le toit en haut à droite tout en évitant de toucher les abeilles. Planez maintenant vers le plancher en haut à gauche où se trouve un coffre de crabe d'or.

Sautez ensuite vers le balcon de droite et assommez par derrière le deux gardes. Volez avec votre perroquet vers les planchers de droite puis sortez par la trappe en haut. Avancez un peu à droite pour trouver deux hommes armés de fusils et qui gardent une clé. Assommez discrètement celui en bas puis volez vers le second et donnez-lui un coup de pied par derrière. Entrez ensuite par la porte en haut.

Au bout du couloir suivant, planez et frappez les lustres pour qu'ils tombent sur les gardes en bas. Une fois la zone sécurisée, récupérez le cabre d'or dans le coffre en bas.

Volez vers l'étage suivant et sortez par la porte. Passez d'une fenêtre à l'autre en utilisant le grappin que vous venez de trouver. Il suffit de suivre les instructions.

Dans la nouvelle salle, neutralisez les deux gardes dans le couloir en bas ensuite grimpez à l'échelle et assommez celui en haut. Récupérez le crabe d'or et continuez à avancer.

Milou vous fait signe depuis une pièce en bas, rejoignez-le et donnez-lui un coup de main pour qu'il atteigne le conduit. Dans la peau de Milou, descendez la rampe et cherchez le trésor. En faisant un trou dans la première zone de couleur

jaune vous trouverez un crabe d'or. Rebroussez chemin et reprenez le contrôle de Tintin. Remontez et sortez par la droite. Sautez rapidement d'une passerelle à l'autre pour atteindre une plateforme. Ramassez le ballon et restez debout sur le coté gauche de la balance puis visez le sac de sable à droite. Vous serez ainsi projeté en haut.

Accrochez-vous à la plateforme de gauche, vous y trouverez un coffre de crabe d'or.

Balancez-vous ensuite vers l'échelle à droite grâce au crochet en haut. Progressez à gauche et utilisez le ballon pour neutraliser l'homme au fusil, en haut. Sautez sur le coté droit de la balance et visez le sac de sable pour atteindre le niveau supérieur. Sautez rapidement d'une plateforme à l'autre pour atterrir en bas d'un échafaudage. Sautez par la trappe juste au-dessus lorsque le garde en haut vous tourne le dos. Neutralisez-le en attaquant par derrière. Entrez par la porte de gauche et surprenez le premier homme, qui poussera à son tour le second vers le bas. Continuez votre ascension et utilisez les bananes pour calmer le dernier garde.

Entrez par la porte rouge qui vient de s'ouvrir et traversez sur les plates-formes à gauche jusqu'à arriver à la balance. Récupérez le ballon et utilisez-le pour assommer vos ennemis en haut. Visez le sac de sable à droite tout en restant sur le coté gauche de la balance pour vous projeter vers la porte du haut. Une autre séance d'acrobatie se lance avec le grappin. Suivez comme d'habitude les instructions pour atteindre la fenêtre de droite.

Après la cinématique, vous allez affronter pour la deuxième fois Allan. Une autre attaque s'ajoute à la panoplie de ce dernier. Il vous tire dessus avec son arme. Courez dans tous les sens pour éviter les cartouches. Placez-vous devant les boites de feux d'artifices et lorsqu'il vous balance une bombe, éloignez-vous pour qu'une fusée se dirige droit sur lui. Répétez cette procédure avec les deux autres boites pour qu'il vous rejoigne en bas. Utilisez à ce moment les produits explosifs pour l'assommer. Ses produits apparaissent sur la plateforme supérieure ou bien tout en bas. Butez-le trois fois de suite pour le mettre à terre.

Une fois la maquette du bateau en votre possession, tournez les trois mâts afin de former l'image de la tête d'une licorne. Récupérez ensuite la boite à l'intérieur de la cachette.

De retour sur l'échafaudage, descendez par l'échelle de droite ensuite planez vers le balcon de gauche en évitant de toucher les insectes. Neutralisez les deux gardes puis volez vers la plateforme à gauche. Vous trouverez dessus un coffre de crabe d'or.

Descendez sur la plateforme de droite et utilisez le produit explosif pour bruler les insectes. Continuez votre descente vers une autre plateforme puis vers le balcon de gauche. Dans la nouvelle zone, vous devrez combattre trois hommes armés. Volez vers celui qui se trouve près de la clé et donnez des coups de pied tout en vous accrochant à votre perroquet. Faites-en de même pour les deux autres en bas et ouvrez la porte.

Après la cinématique, vous reprenez le contrôle de François de Hadoque. Neutralisez les trois pirates avant d'affronter l'homme aux deux épées. Parez une seule attaque puis suivez les instructions en bas de l'écran pour le mettre à terre.

Tout de suite après, vous serez attaqué par une dizaine de pirates mais ils sont faciles à vaincre. En descendant du mât, affrontez le pirate costaud qui vous fonce dessus. Attendez qu'il vous attaque pour parer son coup et ainsi baisser sa garde et contre-attaquer. Faites ceci trois fois pour vous en débarrasser. Eliminez les trois pirates suivants pour affronter un autre costaud. Suivez la même procédure que le précédent. Deux pirates vous lancent dessus des bombes. Frappez-les lorsqu'elles deviennent vertes pour les renvoyer vers vos ennemis.

Vous affronterez maintenant le garde personnel de Rackham. Attendez qu'il lance une attaque pour la parer. Faites attention au sens de sa lame pour savoir comment la bloquer. Une fois sa défense brisée, enchainez vos coups jusqu'à ce qu'il bascule de l'autre côté de la barrière.

Une fois sur votre canot, suivez les instructions en bas de l'écran pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes du garde.

Vous voilà sur le sidecar. Tirez sur tous vos adversaires : motards, camions et hélicoptères. Faites attention aux barils

que lâche le camion. Lorsque Haddock s'arrête, tirez sur l'hélico et sur les missiles qu'elle envoie. Tout de suite après, vous changerez de place avec le capitaine et vous serez ainsi au volant. Il suffit de suivre la route et de vous éloigner des barils explosifs.

Vous contrôlerez ensuite un avion, évitez de vous écraser contre les rochers et les stalactites et tirez sur les ballons ennemis. Parfois, vous devrez dégager le chemin en tirant sur les parois rocheuses. A la fin, vous devrez monter en évitant les stalactites tombantes pour sortir de la grotte. Une fois à l'air libre, vous serez attaqué par un dirigeable et trois avions ennemis. Commencez par neutraliser ces derniers puis occupez-vous des mitrailleuses du dirigeable. Il en existe trois en haut et une en bas.

Chapitre 5 : Bretagne

Suivez, avec votre avion, la trajectoire tracée sur la carte. Arrivé à destination, vous devez repérer l'endroit où vous allez atterrir. Pour cela, suivez les quatre séries de cercles en dirigeant votre avion. En prenant la dernière photo, cinq appareils de couleur rouge vous pourchassent. Abattez-les un par un.

Glissez en bas puis ramassez une torche. Lancez-la sur le tonneau rouge en bas après l'avoir allumé. Une fois le passage libéré, récupérez la même torche et allez à droite. Brûlez les insectes pour pouvoir récupérer le crabe d'or.

Revenez un peu en arrière et grimpez aux deux échelles avec une torche allumée à la main. Visez la corde qui retient la plateforme et lancez-dessus la torche pour la bruler. Sautez vers la corniche à droite et descendez les échelles. Nagez à droite jusqu'à atteindre une caisse flottante. Utilisez-la pour atteindre le coffre de crabe d'or sur le rocher.

Plongez dans l'eau et suivez le conduit en bas en évitant les aiguilles des oursins et les méduses. Au deuxième croisement, prenez à gauche et remontez à la surface. Vous trouverez alors un coffre de crabe d'or. Rebroussez chemin et prenez cette fois le chemin de droite. Lorsque vous serez sur la terre ferme, montez sur la plateforme de gauche et récupérez un produit explosif. Lancez-le sur les oursins à droite pour dégager le passage. Plongez à nouveau et évitez le nuage de bulles électriques. Continuez à avancer et fuyez les trois grosses méduses.

En remontant à la surface, montez sur la caisse flottante à gauche puis sautez sur la corniche pour récupérer un crabe d'or. Assommez l'homme au fusil sur la plateforme de droite ensuite grimpez à l'échelle. Ramassez une torche et allumez-la. Balancez-vous au crochet de droite pour pouvoir atteindre la plateforme suivante. Visez alors les cordes qui retiennent les planches et lancez la torche enflammée de façon à ce qu'elle touche le garde de l'autre côté.

Rejoignez ce dernier et entrez par l'ouverture. Plongez dans l'eau et allez dans les profondeurs. Au premier croisement, vous trouverez une méduse qui fait le va et vient. Récupérez d'abord le crabe d'or en bas ensuite remontez à la surface par le petit tunnel en haut. Bondissez sur les murets pour atteindre la plateforme supérieure. Vous trouverez un coffre de crabe d'or à gauche. Sautez par-dessus la falaise de droite et continuez tout droit. Sautez sur une plateforme de la première roue.

Une fois en haut, sautez vers le coffre à gauche et récupérez le crabe d'or. Passez à la deuxième roue et sautez sur la plateforme de droite. Laissez-vous tomber dans le trou de droite pour récupérer un autre crabe d'or.

Plongez dans l'eau et suivez le conduit de gauche. Utilisez les roues pour remonter sur la plateforme de droite. Récupérez une torche et allumez-la. Montez sur une plaque de la deuxième roue et une fois en haut, visez les cordes qui retiennent les planches de droite et lancez la torche enflammée. Empruntez alors ce pont désormais accessible et grimpez à l'échelle pour retrouver le capitaine Haddock en plein combat. Prenez une torche enflammée et lancez-la sur l'un des ennemis. Ce dernier, affolé par le feu, va pousser tous les autres. Grimpez aux filets et prenez le chemin de droite. Descendez par l'échelle et sautez par-dessus le trou, à gauche. Récupérez une torche et lancez-la sur le tonneau rouge, à gauche. Faites en sorte qu'elle s'allume grâce à la flamme en haut avant qu'elle ne touche le baril.

Le capitaine Haddock vous aidera alors à atteindre le coffre en haut qui contient un crabe d'or. Retournez près de l'échelle et allez cette fois à droite. Grimpez à l'échelle et attendez que le capitaine vous aide à remonter. Assurez-vous que l'échelle descende pour que votre compagnon puisse vous rejoindre. Prenez une torche, allumez-la et lancez-la sur le garde en haut. Regagnez sa place et lancez une deuxième torche sur le tonneau en haut à droite.

Progressez à droite et battez vos adversaires jusqu'à ce que le pont s'effondre. Neutralisez les quatre gardes en bas et avant de traverser la porte qui s'ouvre, grimpez à l'échelle de droite et entrez dans la caverne. Vous y trouverez un coffre de crabe d'or. Dès que vous sortez par l'autre porte, prenez votre élan et sautez sur la plateforme à gauche pour dénicher un autre crabe d'or. Rejoignez le capitaine et sortez par la droite.

Avancez tout droit et faites descendre le pont en remontant dessus. Descendez l'échelle puis tournez directement à gauche pour trouver un coffre de crabe d'or. Prenez maintenant à droite et plongez dans l'eau.
Suivez l'allée à droite en faisant attention aux méduses. Montez à la surface et attendez que le niveau d'eau monte pour pouvoir atteindre le coffre du crabe d'or à droite.

Rebroussez chemin et montez sur la caisse flottante. Sautez vers le rocher à droite et faites descendre le pont. Eliminez tous vos ennemis puis grimpez à l'échelle. Traversez par la cloison de droite et récupérez la torche. Grimpez à l'échelle de gauche et visez la corde qui retient la plateforme. Lancez la torche de sorte qu'elle s'allume grâce à la flamme qui se trouve sur sa trajectoire. Progressez ensuite à droite et relâchez de la même façon une autre plateforme accrochée à une corde. Sauf que cette fois la torche doit rebondir sur le mur d'en face pour qu'elle puisse brûler la corde.

Continuez tout droit en sautant par-dessus des oursins ensuite explosez le tonneau en lançant dessus une torche enflammée. Reprenez la même torche et libérez la plateforme accrochée à la corde plus loin. Avant de traverser la caverne à droite, plongez dans l'eau et récupérez le crabe d'or dans les profondeurs.

Descendez par l'échelle puis par la trappe pour plonger dans l'eau et éviter les tirs ennemis. Contournez l'homme au fusil et assommez-le par derrière. Neutralisez les deux prochains gardes dans cette pièce ensuite ramassez la torche sur la plateforme, à droite. Grimpez aux échelles centrales puis descendez par celle de droite après avoir allumé la torche. Lancez-la ensuite sur la corde qui retient la plateforme et faites en sorte qu'elle touche l'homme en haut à droite.

Enflammé, ce dernier causera l'explosion du tonneau qui est un peu plus loin. Entrez alors dans la caverne désormais accessible pour trouver un crabe d'or. Grimpez à l'échelle et prenez une torche à droite. Lancez-la sur l'ennemi en haut après l'avoir allumée. Prenez une autre torche enflammée et traversez la cloison en haut à gauche. Libérez les plates-formes supérieures puis montez dessus en bondissant sur les murs. Un coffre de crabe d'or se trouve en haut de ce tunnel.

Rebroussez chemin ensuite grimpez à l'échelle de droite. Accrochez-vous au conduit pour que Milou puisse entrer. Dans la peau du petit chien, avancez un peu ensuite creusez un trou. Suivez le chemin en sautant par-dessus les oursins ensuite grimpez sur les rampes. Vous arriverez en face d'un tunnel bouché par le sable. Creusez jusqu'à ce que l'eau jaillisse.

Une grosse vague risque de vous noyer. Courez dans le tunnel et restez au centre de l'écran. Sautez par-dessus les oursins ensuite tournez à droite au bout du tunnel. Grimpez alors sur la rampe puis sur l'échelle.

Vous reprenez le contrôle de Tintin. Suivez le seul chemin possible et faites appel au capitaine pour qu'il vous aide à escalader l'échelle. Neutralisez les deux gardes et entrez par l'ouverture, à droite. Grimpez directement à l'échelle et utilisez la zone glissante pour briser les armures des deux chevaliers. Continuez votre ascension puis tirez le chariot en haut à droite.

Montez en empruntant l'échelle de gauche et assommez le garde par derrière. Sautez sur les plates-formes et balancez-vous par le crochet pour atteindre le portail qui est en train de se fermer. Descendez les échelles et restez debout sur la plateforme pour aller plus bas. Traversez la cloison à droite et neutralisez les deux hommes qui vous attendent sagement. Bondissez sur le mur de droite en passant d'une plateforme à l'autre pour aller en haut. Soyez rapide car les plates-formes ne tiendront pas longtemps. Vous trouverez alors un coffre de crabe d'or.

Utilisez maintenant les plates-formes pour aller à gauche. Grimpez à l'échelle et accrochez-vous à l'anneau en haut pour faire descendre le plancher. Grimpez à nouveau et bondissez sur le muret de droite pour passer à l'étage suivant.

Utilisez les bananes pour brisez l'armure du chevalier et finissez le travail avec un coup de poing. Prenez la clé et ouvrez avec la porte en haut. Accrochez-vous à l'échelle, montez puis sautez vers la plateforme, à gauche. Un coffre de

crabe d'or se trouve tout en haut.

Descendez maintenant en empruntant l'échelle puis sautez vers le mur de gauche. Laissez-vous glisser un peu puis bondissez vers l'ouverture à droite avant de tomber tout bas. Montez à l'étage et accrochez-vous à la tyrolienne. Neutralisez les trois gardes en bas puis descendez par la trappe à gauche pour ramasser un crabe d'or.

Grimpez à l'échelle et bondissez sur les murs pour aller plus haut. Accrochez-vous ensuite à la deuxième tyrolienne.

Avancez un peu pour que le perroquet se pose sur votre épaule.
Volez alors vers l'étage et neutralisez le garde qui patrouille. Entrez dans le bâtiment et avancez tout droit. Restez debout sur les plates-formes pour qu'elles tombent. Planez à ce moment vers la droite en faisant attention aux aiguilles et aux pièges. Atterrissez sur le premier échafaudage si vous avez besoin de médicament ensuite reprenez votre vol. En haut, se trouve une roue trouée.

Entrez dedans au bon moment, attendez que le trou soit en haut pour ressortir. Vous tomberez alors sur un coffre de crabe d'or. Redescendez et progressez à droite. Glissez sur la rampe et plongez dans l'eau. Nagez vers la droite et évitez de toucher les méduses. Avant de monter par la trappe, continuez à nager à droite pour trouver un crabe d'or dans les profondeurs. Une fois en haut, dirigez-vous vers la gauche pour que le perroquet vous rejoigne.

Volez ensuite à droite en évitant les aiguilles de la grosse roue. Utilisez les torches allumées pour éliminer les insectes et pour exploser les tonneaux rouges en haut. Suivez le seul chemin possible vers la sortie en évitant les pièges. Volez vers le pont de droite.

Avancez un peu ensuite tournez à droite pour récupérer le crabe d'or en bas du pont.

Reprenez votre chemin en traversant les arches. Sautez d'une plateforme à l'autre et en arrivant de l'autre côté, bondissez sur le mur et le panneau en bois pour qu'un plancher apparaisse. Utilisez-le pour atteindre le rocher où se trouve un coffre de crabe d'or.

Traversez ensuite la cloison de droite. Descendez par la trappe et sautez vers la droite pour atteindre l'échelle. Continuez votre ascension en sautant sur les plates-formes. En haut, un aigle vous attaque en vous lançant dessus des cailloux. Courez alors à droite et accrochez-vous à la tyrolienne. Neutralisez le garde à droite et sautez vers la plateforme en bas.

Balancez-vous sur le crochet vers l'échelle de droite. En atterrissant sur la planche en haut, bondissez entre le mur et la plaque en bois de droite.

Vous trouverez alors un coffre de crabe d'or caché dans une pièce en bas. Retournez sur la plaque de gauche et montez par la trappe. Assommez l'homme au fusil ensuite balancez-vous sur le crochet vers la plateforme de gauche. Montez par la trappe et neutralisez les deux gardes. Ramassez la bouteille à gauche et lancez-la sur l'échelle en haut pour qu'elle descende. Grimpez et sautez sur la plateforme de droite où se trouve le dernier crabe d'or.

Faites attention à l'aigle qui vous attaque puis descendez et avancez cette fois à droite. Passez par la trappe et sautez sur le balcon, à droite. Ramassez une torche et libérez la plateforme supérieure. Allez à gauche et sautez sur les planches à droite. Montez par la trappe et balancez-vous sur le crochet, à gauche. Grimpez sur les deux échelles puis sautez sur une plateforme de la première roue. Passez à la deuxième roue en faisant attention au vent qui vous pousse. Accrochez-vous à la tyrolienne en haut pour lancer une cinématique.

Vous affronterez alors Allan. Ce dernier est armé cette fois d'une mitrailleuse. Courez dans tous les sens pour éviter les balles. Après chaque tir, il vous lance dessus des bombes. Placez-vous dans un premier temps devant les planchers qui vous bloquent le chemin. Avant que la bombe ne vous atteigne, éloignez-vous pour qu'elle brise l'obstacle.

Procédez ainsi pour toutes les autres plaques en bois de cette pièce. Placez-vous maintenant devant les boites de feu d'artifice pour qu'un missile se lance droit vers Allan. N'oubliez de fuir les balles à chaque fois que le boss tienne sa mitrailleuse. Après avoir été touché par trois missiles, Allan vous rejoint en bas et vous lance dessus des bombes.

Gardez vos distances et brulez-lui son derrière en lui lançant des torches enflammées.

Vous pouvez vous en procurer soit auprès du caisson tout en haut, soit dans celui qui se trouve tout en bas. Brulez-le trois fois de suite pour le vaincre.

Vous rejoindrez rapidement le capitaine Haddock. Prenez un pot et visez la cible en haut à droite. Le capitaine fera de même pour celle de gauche. Lorsque la trajectoire du projectile du capitaine sera tracée, lancez votre pot pour qu'un passage secret s'ouvre.

Après la cinématique, vous prendrez contrôle du capitaine Haddock. Renvoyez les bombes et les bouteilles sur vos ennemis en les frappant au bon moment avec votre épée. Neutralisez les quatre pirates avant d'être entouré par les ennemis. Eliminez cinq autres adversaires pour affronter les pirates jumeaux. Attendez qu'ils frappent en même temps pour parer et leur asséner le coup fatal.

Une fois le capitaine détaché de ses liens, vous affronterez Rackham accompagné de quelques pirates. Parez ses coups puis éliminez le premier pirate. Rackham s'éloigne de vous et fera appel à trois hommes que vous devrez éliminer. Quatre autres pirates se joignent à la fête, neutralisez-les avec votre épée. Vous affronterez ensuite un homme avec deux haches. Parez d'abord ses coups successifs et dès qu'il s'arrête, frappez avec votre épée. Procédez de la même façon avec l'homme qui le suit.

Affrontez encore une fois Rackham le rouge. Parez ses attaques puis frappez avec votre épée. Ce dernier reculera après chaque enchainement de coups, jusqu'à ce qu'il sorte à l'air libre. Continuez à parer ses coups et à contre-attaquer pour lancer une cinématique. De retour sur le bateau, parez l'attaque de Rackham ensuite suivez les instructions en bas de l'écran pour l'envoyer à l'eau.

Maintenant vous êtes en possession des trois parchemins, pivotez ces petites feuilles pour les mettre en position droite. Ensuite superposez-les les unes sur les autres.

Avancez à droite et grimpez à l'échelle. Accrochez-vous à l'anneau pour ouvrir la porte à Haddock. Ce dernier prendra la tyrolienne en bas. Activez la barre à gauche pour remonter et prenez la deuxième tyrolienne. Après la cinématique, allez rapidement à gauche et descendez par la trappe. Vous devez arrêter la cage de Haddock avant qu'elle n'atteigne l'eau. Avancez à droite et plongez dans l'eau. Nagez dans les profondeurs (vers la droite) en évitant les méduses et les oursins. Remontez à la surface et prenez l'écrou. Rebroussez chemin vers la pièce précédente et bondissez sur le mur à droite pour atteindre la plateforme. Lancez enfin l'écrou dans l'engrenage, à droite.

Vous revoilà en avion dans les airs. Tirez sur vos ennemis et évitez leurs balles. Vous affronterez une vague de deux avions puis de trois et enfin de cinq.

Chapitre 6 : Retour à Moulinsart

Suivez avec votre avion les pointillés tracés sur la carte pour atterrir près de la propriété de Moulinsart. Pivotez le plan du bateau pour le mettre droit puis superposez-le avec le château en face. Les deux croix vous indiqueront l'emplacement du trésor.

Avancez un peu puis enfilez l'armure au centre de la salle. Vous serez alors attaqué par les homes d'Allan ainsi que les serviteurs. Assommez-les puis quittez l'armure et entrez par la porte en haut à droite. Lorsque le chevalier vous suit, reprenez rapidement l'armure et affrontez-le. Donnez-lui un premier coup pour briser sa défense et un deuxième pour le neutraliser. Récupérez la clé et déverrouillez la porte tout en haut.

Avancez à gauche et montrez-vous aux ennemis pour qu'ils vous poursuivent. Enfilez alors l'armure au centre de la salle et combattez-les tous. Montez sur la bibliothèque à gauche puis descendez par la trappe. Avancez à droite et grimpez à l'échelle. Entrez dans la pièce de gauche et ramassez l'un des deux ballons. Visez la cible de gauche pendant que le capitaine vise celle de droite. En tirant, un tableau se déplace pour révéler trois fragments qui tombent par terre.

Entrez par la porte juste derrière vous pour arriver à la salle de marine. Inspectez alors la carte du monde. Faites-la tourner et placez les trois pièces aux bons endroits.

Maintenant, placez correctement les trois cercles en suivants les petites lignes colorées à l'intersection.

Vous serez attaqué par les frères Loiseau accompagnés de quelques gardes. Traversez rapidement par la cloison de droite et grimpez aux échelles. Prenez votre élan et sautez vers la gauche. Prenez le ballon et utilisez-le pour nettoyer la salle. Utilisez les bananes au premier étage pour brisez les armures des chevaliers.

En bas, vous prendrez le contrôle de Haddock. Neutralisez avec votre épée les deux hommes puis vient combattez d'Allan. Parez son attaque puis suivez les instructions en bas pour vous en débarrasser une fois pour toutes.

Suivez enfin le seul chemin possible pour tomber sur le trésor de François de Hadoque. Félicitations, vous avez trouvé le trésor et résolu l'énigme.

SUCCÈS

Marché aux puces (10 G)

Finis le chapitre 4 !

Moulinsart (10 G)

Finis le chapitre 10 !

Karaboudjan (10 G)

Finis le chapitre 16 !

Bagghar (10 G)

Finis le chapitre 22 !

Bretagne (10 G)

Finis le chapitre 28 !

Chasseur de trésor (40 G)

Trouve le trésor de Rackham le Rouge !

Reporter acrobate (10 G)

Déplace-toi grâce au grappin le long du Karaboudjan !

Plus fort que Diego (10 G)

Bats Diego le Navarrais !

Plus fort que William (10 G)

Bats William le Pirate !

Plus fort que Rackham (20 G)

Bats Rackham le Rouge en duel à l'épée !

Pilote chevronné (10 G)

Traverse la tempête sain et sauf et atteins le désert !

Reporter international (10 G)

Rejoins Bagghar !

Rackham géant première (15 G)

Bats Rackham géant une première fois !

Rackham géant deuxième (15 G)

Détruis le galion !

Rackham géant troisième (15 G)

Bats Rackham géant une deuxième fois !

Rackham géant quatrième (15 G)

Bats Rackham géant et détruis le galion !

Castafiore débloquée (10 G)

Débloque la Castafiore !

Dupondt débloqués (10 G)

Débloque les Dupondt !

François débloqué (10 G)

Débloque François de Hadoque !

As de l'aviation (15 G)

Finis tous les niveaux des 3 types de défis en AVION !

Fine lame (15 G)

Finis tous les défis au SABRE !

Motard confirmé (15 G)

Finis tous les défis en SIDE-CAR !

Champion de platine (80 G)

Finis tous les défis platine !

Collectionneur de crabes (60 G)

Trouve tous les crabes aux pinces d'or !

Grand chasseur de trésors (100 G)

Trouve tous les TRÉSORS dans le mode "Tintin et Haddock" !

Fin limier (30 G)

Avec Milou, trouve tous les objets enterrés dans le mode "Tintin et Haddock" !

Une garde-robe bien garnie (20 G)

Achète 30 costumes !

Médaille d'or d'aviateur (20 G)

Obtiens l'or dans les trois types de défis en AVION !

Médaille d'or de sabre (20 G)

Obtiens l'or dans tous les défis au SABRE !

Médaille d'or de side-car (20 G)

Obtiens l'or dans tous les défis en SIDE-CAR !

Grand dératiseur (15 G)

Extermine 20 rats !

Le danger vient d'en bas ! (15 G)

Fais tomber 5 ennemis en étant accroché à une corniche !

Homme de fer ! (15 G)

François : utilise l'armure pour assommer 20 ennemis !

Duo d'acrobates (10 G)

Fais 5 courtes échelles à ton compagnon dans le mode "Tintin et Haddock" !

La Castafiore en tournée (25 G)

Castafiore: réalise 45 attaques en toupie !

Pêcheur à la canne (25 G)

Dupondt : élimine 22 ennemis avec ta canne !

Collectionneur de tableaux (20 G)

Assomme 10 ennemis avec un tableau de François !

Roi de la banane (15 G)

Fais glisser 15 ennemis sur une peau de banane !

Stratège éclairé (10 G)

Assomme 5 ennemis en utilisant un lustre !

Chef marmiton (10 G)

Lance une marmite sur la tête d'un ennemi !

Cocktail explosif (10 G)

Élimine 2 ennemis en même temps avec un objet explosif !

Champion de ballon (15 G)

Assomme 2 ennemis en un seul lancer de ballon en faisant un rebond !

Artiste complet (20 G)

Termine un niveau du mode "Tintin et Haddock" sans perdre de pièces ! (Ormis le niveau side-car).

Jongleur à la canne (20 G)

Fais rebondir 10 objets sur la canne des Dupondt !

Champion de bilboquet (40 G)

Rattrape un objet en plein vol avec le grappin !

Passager en transit (10 G)

Change de personnage en vol avec le perroquet !

Perroquet supersonique (30 G)

Termine le niveau "Le mystère de l'oiseau qui parle" en moins de 3 minutes 30 secondes !

Toujours sec (10 G)

Dans les défis en AVION, reste à proximité de l'eau pendant 7 secondes !

Intouchable (20 G)

Termine un défi au SABRE sans te faire toucher !

As du guidon (20 G)

Termine un défi course en SIDE-CAR sans percuter un mur ou un obstacle !

Les Chimpanzés de l'Espace

© Warner Interactive / Brash Entertainment 2008

SUCCÈS

À qui de droit (20)

Regarde les crédits dans leur intégralité.

Pourquoi tant de haine ? (20)

Élimine tous les ennemis dans une mission.

Aimant à globs. (30)

Récupère tous les globs d'une mission.

Invincible... pour quoi faire ? (35)

Termine une mission sans mourir.

Bel équilibre (35)

Termine une mission après la mission Et ça fait boum ! avec Ham sans tomber dans un trou.

Et ça fait boum ! Athlète (40)

Termine la mission Et ça fait boum ! en moins de 3 minutes.

Indigestion Athlète (40)

Termine la mission Indigestion en moins de 4 minutes.

L'initié Athlète (40)

Termine la mission L'initié en moins de 4 minutes.

Rôti de la jungle Athlète (40)

Termine la mission Rôti de la jungle en moins de 4 minutes.

L'armée de Splork Athlète (40)

Termine la mission L'armée de Splork en moins de 6 minutes.

Roi de la jungle (40)

Termine toutes les missions de la Jungle malgorienne.

Maître jardinier (40)

Termine toutes les missions du Jardin luxuriant.

Plus de secrets (40)

Débloque tous les bonus.

Dites-le avec des fleurs Athlète (50)

Termine la mission Dites-le avec des fleurs en moins de 4 minutes.

Athlète Jardin du chaos (50)

Termine la mission Jardin du chaos en moins de 6 minutes.

Spéléo style Athlète (50)

Termine la mission Spéléo style en moins de 6 minutes.

Donjons et chimpanzés Athlète (50)

Termine la mission Donjons et chimpanzés en moins de 5 minutes.

La fin de Zartog Athlète (50)

Termine la mission Tempête dans le palais en moins de 5 minutes.

La fuite (50)

Termine toutes les missions de la Grotte.

Gourou des globs (50)

Récupère tous les 560 globs du jeu

Banane pour banane (60)

Récupère toutes les bananes DOLE® du jeu.

Le bourreau (60)

Termine toutes les missions de la Bête monstrueuse.

La fin de Zartog (70)

Termine toutes les missions du Palais de Zartog.

Les Chroniques De Spiderwick

© Sierra / Stormfront Studios 2008

SUCCÈS

Chapitre un terminé (10)

Trouver le Guide.

Tueur de Cafards (10)

Collectez 10 Cafards.

Fléau des Cafards

Collectez 25 Cafards.

Chapitre deux terminé (10)

Obtenez le Monocle.

Passionné de Fruits féeriques (10)

Collectez 10 Fruits féeriques.

Passionné Roulements à billes (10)

Collectez 25 Roulements à billes.

Passionné de la Pierre gobeline (10)

Collectez 25 Pierres gobelines.

Tueur de Gobelins (10)

Collectez 100 Dents de Gobelin.

Collecteur Roulements à billes (10)

Collectez 50 Roulements à billes.

Chapitre trois terminé (10)

Brûlez le Guide.

Chapitre quatre terminé (10)

Trouvez Tante Lucinda

Coll. d'Esprits ailes-de-fleur (10)

Collecter tous les Esprits ailes-de-fleur.

Coll. d'Esprits ailes-de-cuir (10)

Enregistrez tous les Esprits ailes-de-cuir.

Coll. d'Esprits tête-de-fleur (10)

Enregistrez tous les Esprits tête-de-fleur.

Collectionneur de Lucioles (10)

Enregistrez toutes les Lucioles.

Coll. d'Esprits jeune-pousse (10)

Enregistrez tous les Esprits jeune-pousse.

Baveux (10)

Récupérez du crachat de Hobgobelin pour Simon.

Face de limace (10)

Récupérez du crachat de Hobgobelin pour Mallory.

Chapitre sept terminé (10)

Vainquez Mulgarath !

Chapitre six terminé (10)

Retournez au Manoir.

Coll. d'Esprits patineurs (10)

Enregistrez tous les Esprits patineurs.

Chapitre cinq terminé (10)

Dressez le Griffon.

Coll. d'Esprits orchidée royale (10)

Enregistrez tous les Esprits orchidée royale.

Coll. d'Esprits campanules (10)

Enregistrez tous les Esprits campanules.

Coll. de Parasites d'herbe (10)

Enregistrez tous les Parasites d'herbe.

Coll. d'Esprits scarabées (10)

Enregistrez tous les Esprits scarabées.

Collectionneur de Pierres gob. (10)

Collectez 50 Pierres gobelines.

Ouvreur de Tapoteur (10)

Terminez la page du Guide sur le Tapoteur.

Maître des Salamandres ignifuges (10)

Terminez la page du Guide sur la Salamandre ignifuge.

Maître des Trolls de rivière (10)

Terminez la page du Guide sur le Troll de rivière.

Dresseur de Griffon (10)

Terminez la page du Guide sur le Griffon.

Observation du Chapeau-rouge (10)

Terminez la page du Guide sur le Chapeau-rouge.

Chasseur de Gobelins (20)

Piégez un Gobelin dans un cercle de champignons vénéneux.

Collectionneur Fruits féeriques (20)

Collectez 20 Fruits féeriques.

Dégommeur de Gobelin (20)

Envoyez un Gobelin par-dessus une falaise avec un Esprit de distraction.

Rôtissoire gobeline (20)

Envoyez un Gobelin dans un nid de Salamandres ignifuges avec un Esprit de distraction.

Fléau des Gobelins (20)

Collectez 250 Dents de Gobelin.

Tournée des Arènes (20)

Terminez une partie de classement multijoueur dans chaque Arène ISL.

Expert en Cockatrice (20)

Terminez la page du Guide sur la Cockatrice.

Maître des Cafards (30)

Collectez 50 Cafards.

Collectionneur de Salamandres (30)

Collectez 10 Salamandres ignifuges.

Fanatique Roulements à billes (30)

Collectez 100 Roulements à billes.

Fanatique de la Pierre gobeline (30)

Collectez 100 Pierres gobelines.

Vignette verte (40)

Terminez la quête Esprits du jardin.

Fanatique des Fruits féeriques (50)

Collectez 40 Fruits féeriques.

Maître ISL (50)

Chaque joueur marque 50 points dans une Arène ISL multijoueur.

Décorateur d'intérieur (50)

Décorez la maison de Chafouin.

Maître des Gobelins (50)

Collectez 500 Dents de Gobelin.

Chapitre huit terminé (80)

Terminez le Guide.

Champion ISL (100)

Marquez 100 points pour n'avoir subi aucun dégât dans une Arène ISL "Esprits et Gobelins".

CHEAT CODES

Arsenal

En cours de partie, maintenez L + R et faites : Y, Y, A, A, X, B, X, B.

Invulnérabilité

En cours de partie, maintenez L + R et faites : Y, Y, Y, Y, A, A, Y, Y.

Munitions illimitées

En cours de partie, maintenez L + R et faites : X, X, X, B, A, A, A, Y.

Soin

En cours de partie, maintenez L + R et faites : Y, X, A, B, Y, X, A, B

Les Experts : Complot à Las Vegas

© Ubisoft / Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Affaire 1 : Cuisson express

Spa Superla

Vous débutez cette affaire dans un spa ravagé par le feu. Vous devez trouver des indices dans les décombres à la recherche de la source du feu pour établir s'il s'agit d'un accident ou si c'est une oeuvre criminelle.

Avancez et commencez par interroger Pedro Baxa appelé Pete.

Demandez le nom de la compagnie d'assurance du spa. Epuisez ensuite le dialogue pour aller à la recherche d'indices. Il vous donne alors une " carte de visite de Pete Baxa ". Examinez-la et utilisez le kit d'empreinte pour récupérer " l'empreinte digitale de Pete Baxa ".

Avancez ensuite vers les décombres où se trouvent les deux bains de boue, à gauche. Examinez le morceau de pierre qui se trouve au pied du bain de droite. Quand le menu des outils apparait, choisissez la boite de moulage pour faire un moule des trous qui se trouvent sur le morceau de pierre.

Vous obtenez alors le " moulage de deux trous distincts dans la cloison sèche du spa ". Revenez en arrière pour avoir une vue sur les deux baignoires et examinez le mur fumant qui se trouve derrière elles. Dans le menu des outils, prenez l'outil de collecte pour saisir un échantillon de " suie prélevée près des bains de boue du spa ".

Revenez encore en arrière et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Avancez vers le four et prenez la " substance brulée dans le four du spa, probablement à l'origine du feu ". Regardez ensuite à gauche puis examinez le mur et collectez un autre " échantillon de suie dans la salle de pause du spa". Regardez ensuite le plafond et examinez le faux plafond et collectez la " substance chimique ".

Entrez ensuite dans la chaufferie située à gauche et examinez le mur qui se trouve à droite pour collecter la " suie prélevée dans la chaufferie du spa ". Examinez ensuite les bonbonnes de gaz et regardez en bas de celle de gauche pour voir le conduit endommagé. Utilisez le tube de moulage pour faire un moule des " marques du conduit de gaz ".

Revenez ensuite dans la salle des bains de boue et réexaminez les deux bains. Observez celui de gauche qui est encore plein de boue. Utilisez alors l'appareil à ultrasons pour regarder ce qui se trouve dans la boue. Vous découvrez alors un corps humain emprisonné dans la boue cuite solidifiée. Prenez alors la direction de la morgue pour examiner ce corps.

Morgue

Parlez au Docteur Robbins des conditions dans lesquelles le corps a été retrouvé. Il vous annonce que la première étape consiste à nettoyer le corps pour pouvoir l'examiner et cette procédure de nettoyage va prendre beaucoup de temps. En attendant l'appel du Dr Robbins, allez au labo pour examiner les preuves collectées.

Labo

Faites un tour dans les labos pour avoir une idée sur le matériel d'analyse ensuite entrez dans celui de droite. Utilisez l'ordinateur d'analyse de substance qui se trouve à gauche pour analyser les échantillons récupérés. Choisissez l'analyse de substance chimique dans le menu et commencez par analyser la substance brulée retrouvée dans le four du spa.

Appuyez sur " recherche " pour faire apparaitre des exemples de substances dans la colonne située à droite. Choisissez alors les résultats 1, 5 et 6. Vous concluez qu'il s'agit d'un muffin.

Analysez ensuite la suie prélevée près des bains de boue du spa. Choisissez alors la première et la quatrième substance pour trouver une correspondance avec l'échantillon. Examinez ensuite la suie prélevée dans la salle de pause du spa et choisissez les résultats 1 et 3 pour avoir une correspondance.

Examinez ensuite la suie prélevée dans la chaufferie du spa et choisissez les résultats 1, 2 et 3 pour avoir une correspondance. Examinez ensuite la substance chimique prélevée sur le plafond du spa et choisissez les résultats 1, 5 et 6.

Ces analyses, en plus du trou fait dans la cloison sèche, vous conduisent affirmer que le feu a été provoqué délibérément. Vous recevez alors un appel du Dr Robbins qui vous demande de le rejoindre à la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr à propos du corps et de l'autopsie jusqu'à terminer le dialogue. Récupérez alors la " fiche d'empreinte de la victime " et " l'ADN de la victime ". Examinez ensuite le corps et utilisez l'appareil photo pour photographier la " photo des contusions sur le bras de la victime ". Parlez encore une fois avec le Dr Robbins avant de partir vers le labo.

Labo

Allez vers l'ordinateur d'analyse d'empreintes et faites une recherche sur la victime. Ses empreintes ne sont pas fichées dans l'ordinateur. Allez ensuite vers l'ordinateur d'analyse de substance et entrez l'ADN de la victime pour chercher son identité. Pas de résultat non plus.

Passez chez Bras pour demander à voir Pete Baxa. Vous décidez alors de demander à Pete Baxa s'il connaissait la victime.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Allez vers le lieu de travail de Pete et frappez à la porte pour qu'il vous ouvre. Discutez avec lui à propos de la victime et épuisez le dialogue. Il vous accompagnera alors à la morgue et identifiera le corps. Vous passez ensuite à la salle d'interrogatoire pour collecter plus d'infos sur la victime et le spa.

Salle d'interrogatoire

Commencez l'interrogatoire avec Pete et quand il nie savoir où Portia aurait pu être exposée à l'amiante, présentez-lui la preuve " amiante provenant du plafond du spa " pour contrer sa réponse. Continuez ensuite à poser vos questions normalement jusqu'à la fin de l'interrogatoire.

Loft de la victime

Vous décidez de fouiller le loft de la victime à la recherche d'indices. A peine arrivé, vous trouvez la porte défoncée et vous surprenez une personne dans le loft tenant un marteau de pompier. Il s'agit de Brian Reid le compagnon de Portia. Direction la salle d'interrogatoire pour l'interroger.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Brian jusqu'à ce qu'il nie avoir frappé Portia et utilisez la preuve " photo des contusions sur le bras de Portia "

pour le contredire. Continuez votre interrogatoire puis revenez au loft de la victime.

Loft de la victime

A l'entrée, examinez l'empreinte de chaussure et utilisez l'appareil photo pour avoir " l'empreinte de chaussure relevée devant le loft de la victime ".

Utilisez ensuite l'outil de collecte pour avoir la " substance prélevée sur l'empreinte de la chaussure devant le loft de la victime ".

Approchez-vous de la poignée de la porte et utilisez le kit de moulage pour obtenir " les marques laissées sur la porte de l'appartement de Portia ".

Entrez ensuite dans le loft et avancez vers la cuisine. Approchez-vous du four et ouvrez le tiroir inférieur pour trouver " le registre comptable indiquant que le spa Superla n'était pas prospère ". Revenez ensuite en arrière et récupérez le " TNT de pompier de Brian Reid ".

Après l'appel de Brass, approchez-vous du rideau de perle qui se trouve par terre et récupérez le " cheveu du rideau de perle de l'appartement de Portia Weissman ".

Avancez ensuite vers le bureau où se trouve le pc et remarquez qu'il manque le disque dur. Revenez ensuite au labo.

Labo

Allez vers l'ordinateur d'analyse chimique et utilisez la substance trouvée sur l'empreinte de chaussure. Effectuez la recherche et choisissez les résultats 2, 3 et 4. Allez ensuite vers l'ordinateur de droite pour effectuer une comparaison macroscopique entre le TNT et le moulage des marques laissées sur la porte de l'appartement de Portia et obtenir une concordance entre les deux.

Utilisez encore une fois la comparaison macroscopique pour comparer le TNT avec le moulage des deux trous dans la cloison du spa. Vous obtenez une autre correspondance ce qui implique que Brain est un suspect potentiel.

Continuez la comparaison avec les deux moulages pour obtenir une autre concordance. Direction la salle d'interrogatoire.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Brian et, quand il nie avoir forcé la porte de l'appartement, réfutez sa réponse en utilisant les marques de TNT relevées sur la porte. Continuez votre interrogatoire et quand il nie avoir déclenché le feu au spa, réfutez encore une fois sa réponse en utilisant le moulage des trous sur la cloison. Terminez ensuite votre interrogatoire avec Brian.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Revenez voir Pete Baxa, demandez-lui s'il a du TNT chez lui. Après la conversation, regardez à gauche de la porte où se trouve le " mouchoir taché du sang de Pete Baxa " et récupérez-le. Direction le labo pour analyser ce sang.

Labo

Examinez le mouchoir dans votre inventaire pour collecter du sang. Utilisez l'analyse ADN pour comparer le sang de Pete Baxa avec le cheveu du rideau de perle de l'appartement de Portia. Pour faire la comparaison, vous devez déplacer les allèles et les superposer pour comparer les deux ADN.

Vous concluez que Pete est passé chez Portia. Allez donc voir Brass pour demander un mandat de perquisition chez Pete en lui présentant le cheveu de Pete Baxa prélevé dans l'appartement de Portia comme preuve.

Barbier, bureau de Pete Bexa

Entrez chez le barbier et avancez vers le bureau. Prenez le " dossier contenant le registre comptable du spa tenu par Portia Weissman ". Entrez dans votre inventaire de preuves et examinez le dossier.

Prenez la carte qui se trouve dans le dossier et examinez-la pour obtenir " l'empreinte relevée sur le livre de comptes trouvé dans le bureau de Pete Baxa ". Prenez ensuite " le paquet de muffins végétariens à la myrtille ". Prenez aussi le " disque dur trouvé chez le barbier " qui se trouve à droite.

Allez ensuite à droite et ouvrez le tiroir pour prendre " la déclaration fiscale du spa indiquant d'importantes recettes ".

Revenez en arrière et entrez dans la pièce de droite. Regardez en bas, à gauche, et prenez les " chaussures chez le barbier ". Examinez-les et récupérez la " substance prélevée sous les chaussures trouvées chez le barbier ". regardez près des lacets de la chaussure droite pour récupérer " l'empreinte relevée sur les chaussures trouvées chez le barbier ".

Restez dans la même pièce et examinez le " bidon d'acétone " qui se trouve sur l'étagère. Regardez ensuite à droite et ouvrez la boite à outils pour récupérer " les cisailles de plombier trouvées dans la boite à outils chez le barbier ". Examinez ensuite la boite à outils elle-même pour récupérer " l'empreinte relevée sur la boite à outils ". Allez ensuite dans le coin droit de la pièce et prenez le " TNT trouvé chez le barbier ".

Examinez-le dans votre inventaire et récupérez "l'empreinte relevée sur le TNT trouvé chez le barbier ". Allez ensuite au labo pour examiner toutes ces preuves.

Labo

Entrez dans le labo de gauche et effectuez une analyse informatique sur le disque dur. Allez ensuite vers la base de données des empreintes pour faire la comparaison d'empreintes. Comparez celle de Pete avec celle relevée sur les chaussures pour avoir une correspondance.

Comparez ensuite les empreintes de Pete avec celles trouvées sur la boite à outils pour obtenir une nouvelle correspondance.

Comparez ensuite les empreintes de Portia avec celles trouvées sur le livre de comptes trouvé dans le bureau de Pete Baxa ensuite avec le TNT trouvé chez Pete pour trouver une concordance dans les deux cas.

Passez au labo de droite et effectuez une comparaison entre la substance trouvée sur les chaussures de Pete et celle trouvée sur l'empreinte de chaussure trouvée devant le loft, il y a encore une fois une concordance.

Comparez ensuit le muffin brulé trouvé dans le four du spa et le paquet de muffins trouvé chez Pete. Analysez la substance trouvée dans le bidon d'acétone de chez Pete et choisissez le résultat 1, 5, 7 et 8.

Allez ensuite vers le microscope et effectuez une comparaison microscopique entre les cisailles et les marques du conduit de gaz endommagé du spa.

Réglez le microscope à 60x et ajustez la vue pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une comparaison macroscopique entre le TNT de Portia et les deux trous dans la cloison ensuite avec les marques prélevées sur la porte de l'appartement.

Effectuez une autre comparaison macroscopique entre l'empreinte de chaussure relevée devant le loft et les chaussures de Pete.

L'étau se resserre sur Pete Baxa que toutes les preuves le condamnent. Avant de partir à sa recherche, un invité surprise arrive dans la salle d'interrogatoire.

Salle d'interrogatoire

C'est Beatriz Salazar appelée la reine de la ruche qui passe vous voir. Il s'agit du chef d'une grande organisation mafieuse liée au trafic de stupéfiants et au blanchiment d'argent.

Discutez avec elle et contrez sa réponse en lui montrant le registre comptable indiquant que le spa n'était pas prospère. Terminez ensuite la conversation et partez chez Pete.

Barbier, bureau de Pete Baxa

Vous trouvez Pete Baxa mort sur son fauteuil et devant lui une caméra. Examinez la vidéo pour visionner la confession de Pete avant son suicide.

Affaire 2 : Jardin secret

Hall de l'hôtel-casino l'Avventura

Balayez du regard les environs de la scène du crime ensuite avancez. Allez à droite et récupérez le " casque de la victime ".

Avancez encore vers le cadavre et prenez une photo de " l'empreinte repérée dans la terre près du corps ". Parlez à votre coéquipier puis revenez en arrière pour interroger l'ouvrier qui se tient à droite. Demandez à prendre une photo de ses semelles avant de partir vers le balcon d'où la victime est tombée.

Balcon de l'hôtel-casino l'Avventura

Regardez en bas de l'escabeau et récupérez " le câble d'alimentation ". Regardez ce câble de près pour récupérer " l'empreinte relevée sur le câble ".

Avancez au bord du balcon et examinez la rambarde tachée de sang et récupérez un échantillon de " sang prélevé sur la rambarde du balcon ". Examinez encore une fois la rambade et utilisez l'outil de collecte d'empreintes pour relever " l'empreinte sur la rambarde du balcon ".

Descendez ensuite et reparlez avec Marcus l'ouvrier pour prendre ses empreintes. Avant de partir vers le labo pour examiner les preuves, passez à la morgue voir le Dr Robbins.

Morgue

Parlez au docteur Robbins pour prendre l'empreinte, l'échantillon de sang de la victime, ses vêtements et sa lettre d'adieu. Examinez ensuite le corps et prenez des photos de " la petite marque de ligature autour du cou de la victime " et " la plus grande marque de ligature autour du cou de la victime ".

Examinez ensuite la lettre d'adieu de plus près et relevez " l'empreinte digitale relevée sur la lettre d'adieu ". Avec ces nouvelles preuves, partez au labo pour examiner le tout.

Labo

Allez à la base de données et entrez les empreintes de Marcus Kunachi pour retrouver son fichier. Entrez ensuite l'empreinte de la victime pour obtenir son identité.

Comparez ces empreintes avec celles relevées sur la rambarde pour obtenir une concordance. Comparez l'empreinte relevée sur le câble avec celle de la victime pour trouver une concordance.

Entrez ensuite l'empreinte trouvée sur la lettre d'adieu et effectuez une recherche pour tomber sur un certain Zachary

Lynch, le PDG de la compagnie de construction. Vous aurez droit ensuite à une discussion avec l'agent de l'FBI Huntby.

Puisque vous êtes dans le bureau de Brass, demandez un mandat de perquisition pour le bureau de Zachary en vous basant sur son empreinte relevée sur la lettre d'adieu de la victime. Revenez ensuite au labo.

Effectuez une analyse ADN pour comparer le sang de la victime avec celui trouvé sur la rambarde, ils concordent. Allez ensuite vers le microscope et comparez le câble d'alimentation avec la photo de la plus grosse de deux marques de ligatures autour du cou de la victime.

Il s'agit bien la trace du câble d'alimentation. Avec le mandat de perquisition en main, partez au balcon de l'hôtel où se trouve le bureau de Zachary Lynch.

Balcon de l'hôtel-casino l'Avventura

Entrez dans le bureau et parlez à Zachary Lynch. Une fois la conversation terminée, vous récupérez " la photo de semelles de Zachary Lynch ". Allez ensuite à droite vers l'ordinateur et utilisez le cristal violet pour pouvoir utiliser le tampon et prélever un échantillon de " sang sur le clavier ".

Regardez ensuite à gauche du clavier et relevez " l'empreinte digitale relevée sur l'ordinateur de bureau du chantier ". Prenez " l'ordinateur de bureau ", parlez encore une fois à Zachary avant de partir vers le labo.

Labo

Effectuez une analyse informatique sur l'ordinateur de bureau. Entrez l'empreinte trouvée sur le clavier et effectuez une recherche pour conclure qu'elle appartient à Zachary. Effectuez ensuite une comparaison ADN entre le sang trouvé sur le clavier et le sang de la victime. Les deux ADN concordent et toutes ces preuves incriminent Zachary. Allez alors voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Zachary en vous appuyant sur la preuve de l'empreinte sur le clavier.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Zachary et réfutez sa réponse en utilisant l'ordinateur de bureau come preuve. Finissez ensuite l'interrogatoire et parlez avec l'agent Huntby. Après la conversation, revenez au hall de l'Avventura.

Hall de l'hôtel-casino l'Avventura

Approchez-vous du petit jardin et examinez la plante fanée avant de collecter " la plante extraite du lieu du crime ".

Examinez-la dans votre inventaire et récupérez " la substance marron prélevée sur la plante ". Revenez illico au labo pour examiner cette substance marron.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la substance marron prélevée sur la plante. Choisissez ensuite les résultats 2, 5, 6 et 8. Vous obtenez alors la nature de l'engrais utilisé. Direction chez Brass pour qu'il vous fasse venir l'acheteur de cet engrais.

Salle d'interrogatoire.

Le nouveau suspect s'appelle Todd Stuart. Ne contredisez pas Todd pour le moment puisqu'il vous manque des éléments. Discutez avec lui et prenez une photo de ses semelles. A la fin, récupérez l'ADN de Todd.

Labo

Revenez au labo et effectuez une comparaison macroscopique entre la photo des semelles de Todd et la photo de l'empreinte trouvée près du corps. Elle indique que Todd était présent dans la scène de crime.

Salle d'interrogatoire

Revenez voir Todd pour lui montrer la photo des semelles comme preuve de sa présence sur les lieux du crime. Continuez ensuite votre interrogatoire et laissez pour le moment Todd pour aller à la recherche de nouvelles preuves.

Balcon de l'hôte-casino l'Avventura

Entrez dans le bureau et en suivant les informations données par Todd, tournez à droite et enlevez le tapis pour dévoiler un coffre.

Ouvrez ce dernier pour récupérer " l'ordinateur portable du bureau du chantier ", " la fibre prélevée dans le coffre " et " la bande de cerclage de liasse de billets ". Avec ces nouvelles preuves, revenez au labo pour les examiner.

Labo

Commencez par analyser la fibre et choisissez les résultats 2, 3, 7 et 8. La fibre provient d'un gant à usage industriel. Effectuez ensuite une analyse informatique sur l'ordinateur portable.

Ce dernier vous prouve que Marcus vous a menti. Direction alors le bureau de Brass pour demander un mandat de perquisition à l'encontre de Marcus en vous appuyant sur l'ordinateur portable comme preuve.

Bureau de Marcus Kunchai

Entrez et avancez à gauche pour fouiller la ceinture d'outil accrochée au mur et prendre le " furet électrique ".

Regardez ce furet de plus près et prenez-le en photo. Examinez son extrémité pour récupérer " la fibre prélevée sur le furet électrique ". Revenez ensuite au labo.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la fibre et choisissez les résultats 2, 3, 7 et 8 ou comparez-la directement avec celle trouvée dans le coffre pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une comparaison macroscopique avec un agrandissement 60x entre la photo du furet électrique et la photo de la plus petite des deux marques de ligature autour du cou de la victime.

Vous réalisez qu'il s'agit bien du furet qui a laissé une marque sur le cou de la victime. Allez donc voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Marcus en lui montrant le furet électrique comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Marcus et contrez sa réponse en utilisant la photo du furet. Contrez-le ensuite une autre fois en utilisant l'ordinateur portable. Continuez votre interrogatoire pour obtenir " l'ADN de Marcus " et le " gant de travail de Marcus ". Examinez le gant pour obtenir " le sang prélevé sur le gant de Marcus ".

Examinez ensuite l'intérieur de ce dernier pour obtenir " des cellules épithéliales prélevées à l'intérieur des gants de travail de Marcus Kunchai ". Revenez rapidement au labo pour examiner le tout.

Labo

Comparez le sang trouvé sur le gant de Marcus avec celui de la victime, il s'agit du même sang. Comparez ensuite l'ADN des cellules épithéliales prélevées à l'intérieur du gant de Marcus avec l'ADN de Todd.

Les résultats vous prouvent que le vrai assassin est Todd Stuart le jardinier. Allez donc voir Bras dans son bureau pour demander un mandat d'arrêt et présentez les cellules épithéliales comme preuves.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Todd et contrez sa réponse en lui présentant les cellules épithéliales comme preuves. Contrez sa deuxième négation en lui présentant la fibre de gant de travail trouvée dans le coffre.

Pour sa troisième et dernière négation, présentez-lui le sang trouvé sur les gants de travail pour le contrer. Il passera alors aux aveux et l'enquête se couronne de succès.

Affaire 3 : Code mort

Chalet de la famille Marst

Balayez la zone du regard avant d'avancer vers le corps de la victime. Regardez à droite et récupérez " les morceaux cassés du régulateur de morphine de Mary Marst ". Examinez ensuite la poche de morphine pour obtenir " l'empreinte trouvée sur la poche de morphine ".

Regardez ensuite en bas et examinez la trace de pas et prenez une photo des " traces de pas boueuses près du corps de Mary Marst ". Parlez ensuite avec l'infermière Pauline Liu qui se trouve à gauche.

Allez ensuite à droite vers le hall. Allez au fond à gauche et photographiez les " traces de pas boueuses près du buste de Frank Marst ".

Examinez le buste de près et utilisez le tube de mikrosil pour réaliser un moulage et obtenir " l'éraflure sur le buste de Frank Marst ". Avant de quitter le chalet, parlez avec la demi-soeur de la victime Jayne Barrett et épuisez le dialogue. Partez vers le labo pour analyser ces premiers indices.

Labo

Allez vers le labo de droite et effectuez une comparaison macroscopique des deux traces de pas. Les deux traces sont issues de la même chaussure. Allez ensuite à la table qui se trouve à droite et réassemblez les pièces du régulateur de morphine pour trouver son numéro de série.

Récupérez aussi le coupeau de métal trouvé dans les débris du régulateur cassé. Utilisez le microscope pour comparer ces derniers avec le moulage de l'éraflure trouvée sur le buste. Vous obtenez une concordance entre les deux.

Allez ensuite faire un examen chimique sur le coupeau de métal et choisissez les résultats 3, 5, 6 et 7. Allez ensuite au labo de gauche et entrez l'empreinte trouvée sur la poche de morphine pour effectuer une recherche. L'empreinte et celle de Jayne Barrett la demi-soeur de la victime.

Effectuez ensuite une recherche dans la base de données médicale en entrant le numéro de série du régulateur de morphine. Allez alors au bureau de Brass pour obtenir un mandat à l'encontre de Jayne en présentant l'empreinte sur la poche de morphine comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Jayne et contrez sa réponse en utilisant l'empreinte sur la poche de morphine. Contrez sa nouvelle négation en vous appuyant sur la même preuve ; l'empreinte sur la poche de morphine.

Continuez votre interrogatoire jusqu'au bout pour obtenir entre temps " les enregistrements du système de sécurité établissant l'alibi de Jayne Barrett " et " la photo des éraflures présentes sur le clapet de frein de la voiture accidentée de Mary Marst ". Allez ensuite vers la morgue pour examiner le corps.

Morgue

Comme d'habitude parlez au Dr Robbins pour obtenir les empreintes de la victime. Examinez ensuite le corps et en particulier la main de Mary et prenez " le petit bout de matière inconnue sur le dos de la main de la victime ". Allez ensuite au labo pour de nouvelles analyses.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur le petit bout de matière inconnue trouvé sur le dos de la main de la victime. Choisissez les résultats 1, 4, 5 et 7. Il s'agit d'un morceau de faux ongle. Effectuez ensuite une analyse de document sur l'enregistrement du système de sécurité.

Allez donc voir Brass pour demander que l'on vous apporte Pauline l'infirmière en vous basant sur le bout d'ongle comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Discutez avec l'infirmière et contrez sa réponse sur les faux ongles en utilisant le bout d'ongle trouvé sur le dos de la main de la victime. Epuisez ensuite la conversation avec Pauline.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Regardez à droite où se trouvent les bidons et examinez-les pour récupérer " un échantillon d'huile de moteur ".

Allez ensuite à gauche et descendez les escaliers. Effectuez un moule des " traces d'empreintes de pas laissées dans la boue du lac par John Barrett ". Discutez avec Brian et revenez au labo pour effectuer d'autres analyses.

Labo

Effectuez une comparaison macroscopique entre les empreintes trouvées près du lit et du buste dans le chalet et celle trouvée près du lac.

Elles sont du même type. Allez donc chez Brass et utilisez ces empreintes de pas pour demander un mandat à l'encontre de John Barrett. La demande nécessite du temps et vous allez rendre un service à l'agent Huntby.

Il vous donne " la statue de St Ambroise utilisée pour assassiner Umberto Salazar " et " l'échantillon de référence d'ADN de Beatriz Salazar". Examinez alors la statue et regardez à sa base pour prélever l'échantillon de sang.

Comparez ensuite l'échantillon de sang récupéré et l'ADN de Beatriz. Après l'erreur d'analyse et la discussion avec Catherine, Brass vous livre le mandat pour fouiller la chambre de John Barrett.

Chambre de John Barrett

Avancez vers le lit et prenez le " sous-vêtement, récupéré dans la chambre de John Barrett ". Examinez la culotte de plus près et prélevez un " échantillon de matériel génétique féminin prélevé sur le sous-vêtement " et un " échantillon de sperme, prélevé sur le sous-vêtement ".

Allez ensuite à gauche et fouillez la poubelle. Ramassez le " bout de faux ongles ". Examinez ce bout pour prélever " du matériel génétique attaché au morceau de faux ongle ".

Allez ensuite à droite du lit, ouvrez le dressing et prenez les " chaussures boueuses trouvées dans chambre de John ". Revenez avec ces nouvelles preuves au labo pour les examiner.

Labo

Commencez par comparer, grâce à une analyse chimique, le morceau d'ongle trouvé sur le dos de la main de Mary et celui trouvé dans la poubelle de la chambre de John pour obtenir une concordance.

Effectuez ensuite une recherche ADN sur l'échantillon de matériel génétique féminin attaché au faux ongle trouvé dans la poubelle, il appartient à l'infirmière Pauline.

Comparez l'ADN de Liu avec le matériel génétique prélevé sur la culotte pour obtenir une concordance. Effectuez une recherche ADN sur le sperme prélevé sur la culotte, choisissez le quatrième résultat pour découvrir qu'il appartient à John.

Allez ensuite au microscope et comparez les deux bouts d'ongles trouvés pour remarquer qu'il s'agit du même ongle, donc de Pauline.

Utilisez ensuite le macroscope pour comparer les chaussures boueuse trouvées chez John et les empreintes de pas trouvées près du buste et celles près du lit de Mary. Passez ensuite chez Brass pour demander un mandat contre Pauline en briguant le matériel génétique trouvé dans la chambre de John comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Pauline et quand elle commence à nier les faits, utilisez le fragment de faux ongle trouvé dans la poubelle pour la contredire.

Utilisez matériel génétique trouvé sur la culotte pour la contredire encore une fois. Terminez l'interrogatoire et revenez au bord du lac pour chercher d'autres preuves.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Avancez vers le bateau et prenez la " marionnette ayant une grande valeur sentimentale pour John " qui se trouve derrière le siège du conducteur.

Retournez ensuite au chalet à la recherche de John. Discutez avec lui pour savoir que Mary utilisait le morse pour communiquer avec son frère. Revenez alors au labo.

Labo

Effectuez une autre recherche dans la base de données médicale sur les résultats du régulateur pour transformer les résultats en code morse. Revenez ensuite voir John au chalet.

Chalet de la famille Marst

Discutez avec John qui vous donnera la " clé d'un placard du bateau où est enfermée une autre paire de chaussures boueuses ".

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Revenez à cet endroit et dirigez-vous vers le bateau puis utilisez la clé pour ouvrir le placard et récupérer " la paire de chaussures boueuses, enfermée dans un placard du bateau ". Examinez ces chaussures de plus près et récupérez " le cheveu avec sa racine trouvé sur les chaussures " coincé entre les lacets. Revenez donc au labo pour l'examiner.

Labo

Effectuez donc une recherche ADN sur le cheveu retrouvé sur les chaussures et choisissez le premier résultat. Vous disposez maintenant d'une bonne preuve pour demander un mandat chez Brass à l'encontre de Jayne Barrett.

Salle d'interrogatoire

Interrogez votre suspect et utilisez le cheveu trouvé sur les chaussures pour contrer sa négation. Récupérez ensuite le téléphone portable de Jayne. Examinez-le de plus près et prélevez " la tache visqueuse sur le téléphone ". Direction le

labo pour analyser cette nouvelle preuve.

Labo

Examinez cette tache visqueuse chimiquement et choisissez les résultats 1, 3, 6 et 7. Comparez ensuite cet échantillon avec l'huile de moteur trouvée près du lac pour obtenir une concordance. Allez ensuite chez Brass pour demander l'appareil à ultrasons et approfondir vos recherches. Utilisez la tache d'huile comme preuve.

Bord du lac, chalet de la famille Marst

Allez à droite et utilisez l'appareil à ultrasons pour sonder la zone près des bidons. Vous récupérez alors un " marteau enterré dans l'endroit où s'es rendu Jayne Barrett " et une clé à mollette enterrée aussi mais qui n'a rien à voir avec les preuves.

Examinez le marteau de plus près et collectez les " marceaux de métal trouvés dans les encoches de la tête du marteau ". Relevez aussi une " empreinte digitale " sur la poignée du marteau. Revenez ensuite au labo.

Labo

Comparez les coupeaux de bronze avec les morceaux de métal trouvés dans les encoches de la tête du marteau pour avoir une concordance. Entrez ensuite l'empreinte trouvée sur le marteau et comparez-la avec celle de Jayne pour trouver une concordance qui condamne définitivement Jayne.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Jayne Barrett la demi-soeur de la victime jusqu'à ce qu'elle passe aux aveux. Vous concluez cette affaire en coinçant la coupable.

Affaire 4 : Grand nettoyage

Station de lavage Sun' n'Moon

Effectuez une vue générale sur la scène de crime et examinez l'écran de la caméra de surveillance qui se trouve en haut à droite.

Approchez-vous ensuite de la scène puis observez la victime par le coté droit et constatez qu'il lui manque une boucle d'oreille. Allez à gauche de la voiture et ramassez la " seringue utilisée par la victime " qui se trouve sur le siège droit. Examinez-la de plus près et relevez " l'empreinte sur la seringue ". En bas du siège il y a un " GPS trouvé hors de son socle " à prendre.

Regardez ensuite en haut pour trouver le socle du GPS. Examinez-le et collectez " l'empreinte sur le socle du GPS ". Avant de partir, interrogez Veronica Carver l'amie de la victime. Ramenez toutes ces preuves au labo pour les analyser.

labo

Analysez le contenu de la seringue et choisissez les résultats 2, 5, 6 et 8. C'est mélange de drogue qui peut conduire à une crise cardiaque. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte trouvée sur le socle du GPS pour obtenir le nom de Manuel Molinez. Partez ensuite à la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr Robbins pour obtenir " l'ADN de la victime Jessica Marnier ", " les empreintes de Jessica Marnier " et " l'ADN trouvé sous les ongles de la victime ". Dirigez-vous vers la station de lavage pour collecter d'autres preuves.

Station de lavage Sun' n'Moon

Avancez à droite et regardez la poubelle pour trouver le gobelet laissé par l'amie de la victime.

Prenez un échantillon " d'ADN de Veronica ". Partez à gauche et examinez la brosse de lavage bleue pour trouver une " fibre rouge trouvée dans la brosses de la station de lavage ". Revenez ensuite au labo.

Labo

Catherine vous apporte un échantillon des combinaisons rouges des employés de la station. Comparez alors, avec le macroscope, ces échantillons avec la fibre rouge trouvée dans le rouleur de lavage pour ne pas aboutir à une concordance. Ceci écarte les employés de votre liste de suspects.

Comparez les empreintes de la victime avec celle trouvée sur la seringue pour trouver une concordance. Comparez ensuite l'ADN de Veronica avec l'ADN trouvé sous les ongles de la victime pour avoir une concordance. La voiture est enfin amenée dans le garage du labo pour un contrôle plus minutieux.

Garage du labo

Dès l'entrée vous obtenez " l'enregistrement vidéo de la station de la lavage ".

Approchez de la voiture et ouvrez la portière gauche. Examinez le siège du conducteur et ramassez le " sachet de drogue trouvé dans la voiture de la victime ". Examinez ce sachet de plus près pour prélever " une empreinte sur le sachet de drogue ".

Regardez ensuite l'appuie tête du siège et remarquez la petite déchirure. Effectuez nu prélèvement pour obtenir " le résidu sur la déchirure ". Revenez au labo avec ces nouvelles preuves.

Labo

Analysez le contenu du sachet de drogue et choisissez les résultats 1, 4, 5 et 6. Comparez le résidu trouvé dans déchirure avec celui trouvé dans la seringue pour avoir une correspondance.

Effectuez ensuite une recherche de l'empreinte qui se trouve sur le sachet de drogue pour obtenir le nom de Guillermo Rice. Repassez à la morgue pour parler au Dr Robbins avant de passer chez Brass et demander un mandat contre Guillermo en lui montrant son empreinte sur le sachet de drogue.

Salle d'interrogatoire

Interrogez le suspect qui sera assez coopératif et vous donnera un échantillon de " fibre du pull collectif " et un " échantillon d'ADN ". Revenez donc au labo pour examiner ces nouvelles preuves.

Labo

Allez directement au macroscope et comparez la fibre du pull de Rice et celle trouvée dans le rouleau de lavage. Les deux fibres sont du même pull. Allez à la maison de Rice pour faire une fouille.

Appartement de Will, Jessy et Veronica

Avancez vers le salon et prenez " le téléphone portable de la victime " qui se trouve sur la table basse. Avancez à droite vers l'écran et ouvrez le livre pour trouver une " coupure de journal sur Beatriz Salazar ".

Examinez cette coupure de près et prélevez en haut à droite " l'empreinte digitale qui se trouve sur la coupure ". Prélevez ensuite une " empreinte digitale sur la coupure de journal " sur le coté gauche. Allez ensuite vers la chambre de la victime et ramassez le " cheveu trouvé sur l'oreiller de la victime ".

Allez à droite vers le lavabo et ouvrez le placard pour prendre le " flacon de morphine ". Examinez-le de plus près et relevez " l'empreinte digitale sur le flacon de morphine ". Sortez de la chambre pour rencontrer Manuel Molinez que vous amenez avec vous pour l'interroger. Epuisez le dialogue avec Manuel.

Labo

Vous récupérez encore une fois la statue de St Ambroise. Commencez par l'examiner pour récolter un échantillon de la substance trouvée sur la statue.

Analysez cette substance et choisissez les résultats 2, 4, 6 et 7. Après la conversation avec Brass et Catherine, revenez à votre labo.

Analysez le flacon trouvé dans la chambre de Will Rice et choisissez les résultats 1, 2, 3 et 7 pour confirmer que c'est bien de la morphine. Comparez ensuite l'ADN du cheveu trouvé dans la chambre de la victime avec celui de Veronica pour trouver une correspondance.

Allez dans l'autre labo et effectuez une recherche sur les deux empreintes prélevées sur la coupure de journal pour trouver l'empreinte de Will Rice et de la Victime. Effectuez une recherche sur l'empreinte prélevée sur le flacon de morphine pour trouver encore une fois le nom de Will.

Effectuez une analyse audio sur le téléphone portable de la victime pour écouter le message laissé. Passez alors chez Brass et demandez à parler à Rice.

Salle d'interrogatoire

Interrogez Rice et utilisez l'empreinte sur le flacon de morphine pour le contredire une première fois. Utilisez ensuite l'empreinte sur la coupure de journal pour le contredire une deuxième fois. Terminez ensuite votre interrogatoire. Repassez chez Brass pour demander la convocation de Veronica avec la fibre du pull collectif comme preuve.

Interrogez alors Veronica et contredisez-la en présentant le téléphone portable. Contrez sa deuxième négation en utilisant l'ADN trouvé sous les ongles de la victime. Après l'interrogatoire, partez avec Catherine vers la caravane de Manuel.

Caravane de Manny Molinez

Avancez vers la caravane et prenez le " téléphone portable de Manny " qui se trouve sous le gilet sur le canapé.

Entrez ensuite dans la caravane et parlez avec Manny. Examinez les toilettes de la caravane et revenze voir Brass. Demandez un mandat de perquisition de la chambre de Veronica en utilisant le téléphone de Manny comme preuve.

Appartement de Will, Jessy et Veronica

Entrez dans la chambre de Veronica et récupérez " la boucle d'oreille de la victime qui se trouve sur le lit ". Examinez-la de près pour collecter " une fibre brune ".

Regardez à gauche et prenez le " câble d'ordinateur portable ". Examinez ce câble pour trouver " une empreinte digitale sur le câble ". Revenez ensuite au labo pour l'analyse.

Labo

Effectuez une recherche sur l'empreinte retrouvée sur le câble pour obtenir le nom de Manny.

Passez alors chez Brass pour demander à reparler à Veronica.

Salle d'interrogatoire

Utilisez le téléphone de Manny pour contredire sa réponse. Utilisez ensuite la boucle d'oreille de la victime trouvée dans sa chambre pour contrer sa deuxième affirmation.

Terminez ensuite votre conversation et passez chez Brass pour demander à voir Will Rice.

Interrogez Will et contredisez sa réponse en lui montrant le téléphone de Manny Molinez. Terminez votre interrogatoire et partez chez Manny. Discutez encore une fois avec Manny avant de revenir chez Brass. Demandez cette fois un mandat pour fouiller la caravane de Manny. Utilisez le câble d'alimentation de l'ordinateur portable de la victime comme preuve pour le mandat.

Caravane de Manny Molinez

Avant d'entrer dans la caravane, examinez le cadre de la porte d'entrée pour trouver " une fibre rouge ". Entrez ensuite et prenez " l'ordinateur portable " qui se trouve sur le comptoir. Visitez les toilettes et examinez la canalisation pour trouver " un gant brun coincé dans les toilettes de Manny ". Revenez ensuite au labo pour examiner ces preuves.

Labo

Effectuez une analyse informatique sur l'ordinateur portable. Après la conversation avec vos collègues, comparez l'ADN de Will et de celui de Beatriz pour trouver sept allèles en commun. Parlez ensuite avec Will Rice et épuisez la conversation.

De retour au labo, comparez la fibre rouge trouvée dans les brosses de lavage et celle trouvée sur le cadre de la porte d'entrée de la caravane de Manny. Elles proviennent du même pull. Utilisez encore une fois le microscope pour comparer la fibre trouvée sur la boucle d'oreille de la victime avec le gant trouvé dans les toilettes de la caravane de Manny.

La fibre provient effectivement de ce gant. Allez donc voir Brass pour demander un mandat d'arrêt contre Manny en vous appuyant sur le gant comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Cuisinez Manny et quand il nie les faits, utilisez la fibre trouvée sur la boucle d'oreille de la victime pour le contredire. Manny passera alors aux aveux.

Morgue

Vous apprenez que Will Rice est assassiné. Allez à la morgue et récupérez " l'ADN trouvé sous les ongles de Will Rice ". Allez alors au labo pour analyser cet ADN.

Labo

Comparez directement cet ADN avec celui de Beatriz Salazar qui est la mère de Will. La reine de la ruche a tué son propre fils et a même laissé un message expliquant que la reine doit tout faire pour protéger sa ruche.

Affaire 5 : Duel au sommet

Centre de détention de Pendleton

Avancez vers la cellule et ramassez le " pistolet trouvé près de la victime ". Examinez-le de plus près pour prélever du " sang sur le pistolet " et un " éclat trouvé coincé dans la glissière du pistolet ".

Regardez à gauche du pistolet pour prélever " la trace de poudre jaune relevée sur le lieu du crime ". Entrez ensuite dans la cellule et examinez le corps.

Revenez à l'entrée et allez vers le bureau du garde. Récupérez " l'enregistreur numérique cassé " qui se trouve à droite du garde.

Interrogez ce dernier et récupérez ensuite le " chiffon utilisé pour éponger la blessure à la tête du sergent Lipp ". Examinez ce chiffon de près pour récupérer " l'ADN extrait du chiffon ensanglanté ". Ramenez toutes ces preuves au labo pour des examens avancés.

Labo

Dans le labo, vous recevez une " balle de calibre 22 extraite de l'arme trouvée près de Manuel ". Comparez ensuite le sang de Lipp à celui trouvé sur le pistolet pour trouver une concordance. Effectuez une analyse chimique de la trace de poudre jaune et choisissez les résultats 4, 6, 7 et 8. Allez ensuite vers la table et rassemblez les pièces de l'enregistreur.

Ajoutez la pièce trouvée encastrée dans le pistolet au régulateur pour terminer l'assemblage. Partez ensuite vers la morgue.

Morgue

Parlez avec le Dr Robbins pour obtenir " la balle extraite de la tête de la victime ", " la balle extraite du coeur de la victime ", " l'ADN de Manuel Molinez " et " le crachat prélevé sur le corps de la victime ". Revenez au labo pour effectuer les examens.

Labo

Comparez les deux balles au microscope pour obtenir une correspondance. Effectuez une recherche ADN du crachat et choisissez le deuxième résultat pour découvrir le nom de Beatriz Salazar. Passez ensuite au bureau de Brass pour demander à voir le sergent Lipp avec l'enregistrement numérique comme preuve.

Salle d'interrogatoire

Interrogez le sergent Lipp et contredisez-le avec le crachat de Beatriz Salazar. Continuez à le cuisiner et contredisez-le encore une fois en utilisant l'éclat de l'enregistreur trouvé sur le pistolet. Prenez ensuite une " photo de la blessure à la tête du sergent Lipp ". Faites un tour dans le labo pour vérifier sa version.

Labo

Utilisez la table pour comparer la blessure avec le pistolet et retournez ce dernier pour que la blessure corresponde à une seule marque de pistolet.

Revenez donc à la salle d'interrogation pour reparler avec Lipp qui n'arrête pas de vous mentir.

Salle d'interrogatoire

Utilisez la photo de la blessure pour contredire Lipp pour qu'il passe aux aveux. Après l'interrogatoire, vous récupérez le téléphone du sergent Lipp.

Labo

Effectuez une analyse audio sur le téléphone et réécoutez le deuxième segment pour entendre une nouvelle voix qui indique un endroit à visiter.

Gleason Family Self-storage

Entrez dans le dépôt et ouvrez le carton pour obtenir une " photo de famille de l'agent Huntby ". Allez ensuite à gauche et ouvrez la boite pour récupérer des " chaussures de l'agent Huntby ". Regardez ces chaussures de plus près et

récoltez une " matière végétale ".

Ouvrez une autre boite à gauche et récupérez le classeur de " feuilles vierges sentant le jus de citron ". Examinez ce classeur de plus près avant de revenir au labo.

Labo

Effectuez une analyse chimique de la substance végétale trouvée sous les chaussures. Choisissez les résultats 1, 2, 5 et 7. Effectuez une analyse des documents et utilisez les commandes à droite pour découvrir ce qu'il est écrit.

Revenez à la salle d'interrogatoire pour reparler avec Lipp. Discutez avec ce dernier pour avoir d'autres informations sur Huntby.

Morgue

Les choses s'accélèrent et un cadavre est déposé à l'entrée de la Morgue, il s'agit de l'agent Huntby. Examinez le chariot qui se trouve à droite et effectuez un moulage pour récupérer " l'impression du numéro de série du chariot ".

Examinez la tache bleue à gauche du chariot et collectez la " substance non identifiée sur le chariot ". Passez au cadavre et collectez un " échantillon d'ADN de l'agent Huntby ".

Labo

Parlez au Dr Robbins dans le labo et épuisez le dialogue. Effectuez ensuite une analyse chimique sur la substance collectée sur le chariot. Choisissez les résultats ; 1, 3, 7 et 8. Allez ensuite chez Brass.

Bureau de Brass

Demandez des informations sur la peinture d'automobile et sur le numéro de série du chariot. Demandez ensuite qu'il vous ramène la voiture du Dr Robbins au labo.

Garage du labo

Ouvrez la portière et examinez le volant pour prélever une " empreinte relevée sur le volant ". Allez ensuite à l'arrière de la voiture pour voir l'éraflure. Ouvrez le coffre et prélevez un " échantillon de sang prélevé dans la voiture ". Pour cela, utilisez le cristal violet puis le tampon. Revenez au labo pour examiner tout ça.

Labo

Comparez le sang et son ADN trouvé dans la voiture avec l'ADN de Huntby pour avoir une concordance. Effectuez ensuite une recherche sur l'empreinte trouvée sur le volant de la voiture pour obtenir le nom du conducteur.

Morgue

Allez à la morgue où le Dr Robbins à terminé son autopsie. Epuisez le dialogue et allez à droite pour trouver l'estomac de Huntby dans un bac.

Utilisez le tampon pour collecter " la substance prélevée dans l'estomac de Huntby ". Revenez ensuite au labo pour analyser cette substance.

Labo

Effectuez une analyse chimique sur la substance trouvée dans l'estomac de Huntby. Choisissez les résultats ; 1, 2, 6 et 7. Il s'agit de " l'ADN du miel prélevé dans l'estomac de l'agent Huntby " et " l'ADN du lys des bois sud-ouest ". Comparez ces deux ADN pour obtenir une concordance. Ceci vous aidera à localiser la zone où a été tué l'agent

Huntby. Passez chez Brass pour faire une descente dans la planque de Beatriz.

Ruche, planque de Beatriz Salazar

Après l'explosion, avancez en face et récupérez le " disque dur " qui se trouve près de l'unité centrale. Revenez au labo et effectuez une analyse informatique sur le disque dur pour obtenir la liste des corrompus de Beatriz Salazar.

Revenez ensuite en arrière et allez à droite pour examiner la chaise à laquelle était attaché l'agent Huntby. Examinez ensuite le sol à gauche pour trouver plein d'abeilles écrasées. Utilisez le Luminol pour dévoiler des traces de pas. Suivez ces traces pour atteindre une trappe.

La trappe est protégée par un code, utilisez la poudre pour dévoiler les empreintes et connaitre les chiffres du code.

Pour connaitre l'ordre des chiffres, ouvrez le dossier de Beatriz qui se trouve sur votre smart phone. Entrez ensuite dans la trappe pour arrêter Beatriz. Epuisez ensuite le dialogue avec elle pour clore cette enquête.

SUCCÈS

Cuisson express (30 G)

Affaire 1 "Cuisson express" terminée.

Jardin secret (30 G)

Affaire 2 "Jardin secret" terminée.

Code Mort (30 G)

Affaire 3 "Code Mort" terminée.

Grand nettoyage (30 G)

Affaire 4 "Grand nettoyage" terminée.

Duel au sommet (30 G)

Affaire 5 "Duel au sommet" terminée.

On ne me la fait qu'une fois (15 G)

Une affaire terminée avec un score de pertinence d'au moins 65 %.

On ne me la refera plus (30 G)

Une affaire terminée avec un score de pertinence d'au moins 90 %.

Détecteur de mensonge (90 G)

Une affaire terminée avec un score de pertinence de 100 %

Les Experts- Complot à Las Vegas (90 G)

"Les Experts - Complot à Las Vegas" terminé.

Non conformité (30 G)

Pete Baxa mis face au problème d'amiante du spa.

Chasse au trésor (30 G)

Preuves de l'affaire 2 "Jardin secret" toutes trouvées.

Sacré boulot (30 G)

Échantillons d'ADN trouvés sur le sous-vêtement dans la chambre de John Barrett identifiés.

Tous les dimanches ! (90 G)

Contradiction dans les enregistrements de sécurité de Jayne Barrett remarquée.

Tout est dit (30 G)

Will Rice interrogé au sujet du véritable alibi de Véronica.

Enfumage de la ruche (90 G)

Nombre suffisant de preuves découvertes pour détruire l'empire de la drogue de Beatriz Salazar.

Amateur de lecture (15 G)

Dossier consulté.

Amateur de vidéo (15 G)

Vidéo d'un dossier regardé.

Merci de jouer à ce jeu. (10 G)

Scène d'ouverture regardée.

Bricoleur (15 G)

Menu Options consulté.

Laborantin (15 G)

Une affaire terminée avec un score de compétence d'au moins 65 %.

Chercheur (30 G)

Une affaire terminée avec un score de compétence d'au moins 90 %.

Technicien hors pair (90 G)

Une affaire terminée avec un score de compétence de 100 %

Assez consciencieux (15 G)

Une affaire terminée avec un score de minutie d'au moins 65 %.

À deux doigts de la perfection (30 G)

Une affaire terminée avec un score de minutie d'au moins 90 %.

Dans les moindres recoins (90 G)

Une affaire terminée avec un score de minutie de 100 %

Les Experts : Morts Programmées

© Ubisoft / Telltale Games 2007

TOUTES LES MISSIONS

Entrez le mot **CONFESSION** comme nom de profil pour débloquer toutes les missions.

SUCCÈS

"Tout feu tout flamme" (200 G)

Résolvez "Tout feu tout flamme"

"Questions de vie et de mort" (200 G)

Résolvez "Questions de vie et de mort"

"Shock Rock" (200 G)

Résolvez "Shock Rock"

"Dans vos yeux" (200 G)

Résolvez "Dans vos yeux"

"Le Pacificateur" (200 G)

Résolvez "Le Pacificateur"

Les Experts : Préméditation

© Ubisoft / Telltale Games 2009

SUCCÈS

On adore les fans des Experts ! (5 G)

Regarder la scène d'ouverture de "Les Experts : Préméditations".

Lecteur assidu (5 G)

Consulter le dossier d'une affaire.

Cinéphile (5 G)

Regarder une vidéo d'un dossier.

Bidouilleur (5 G)

Consulter l'écran des options.

Cœur brisé (80 G)

Terminer l'affaire 1 "Cœur brisé".

Pro des empreintes (20 G)

Identifier l'empreinte digitale pour le Dr Langston dans l'affaire 1.

As de cœur (35 G)

Reconstituer le cendrier en forme de cœur dans l'affaire 1.

Rival potentiel (80 G)

Terminer l'affaire 2 "Rival potentiel".

Chimiste accompli (20 G)

Identifier la substance chimique pour Riley dans l'affaire 2.

Dernier souffle (80 G)

Terminer l'affaire 3 "Dernier souffle".

Artiste de l'ADN (20 G)

Identifier l'ADN pour Juarice Briggs dans l'affaire 3.

Extinction (80 G)

Terminer l'affaire 4 "Extinction"

Documentissime (20 G)

Décrypter le document pour Nick dans l'affaire 4.

Démystificateur (35 G)

Identifier le maquillage porté par la victime.

Crime en scène (80 G)

Terminer l'affaire 5 "Crime en scène".

Un soupçon d'Irlandais (35 G)

Récupérer toutes les bouteilles de Classic Cork.

Les Experts : Préméditations (100 G)

Terminer les 5 affaires de "Les Experts : Préméditations".

Observateur (10 G)

Obtenir un score de minutie d'au moins 65% dans une affaire.

Précis (25 G)

Obtenir un score de minutie d'au moins 90% dans une affaire.

Méticuleux (40 G)

Obtenir un score de minutie de 100% dans une affaire.

Bon flic (10 G)

Obtenir un score de pertinence d'au moins 65% dans une affaire.

Techniques d'interrogatoire (25 G)

Obtenir un score de pertinence d'au moins 80% dans une affaire.

Grand inquisiteur (40 G)

Obtenir un score de pertinence de 100% dans une affaire.

Rat de laboratoire (10 G)

Obtenir un score de compétence d'au moins 65% dans une affaire.

Technicien qualifié (25 G)

Obtenir un score de compétence d'au moins 80% dans une affaire.

Expert (40 G)

Obtenir un score de compétence de 100% dans une affaire.

Succès secrets

Impitoyable (35 G)

Horace Willingham interrogé après ses aveux.

Tant qu'à faire (35 G)

A identifié les deux objets incriminant Steve Tampson avant le début de l'interrogatoire final.

Les Lapins Crétins Partent en Live

© Ubisoft 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque Lapins Crétins

Terminer le jeu.

T-Shirt Lapins Crétins

Terminer le jeu.

Casque T.V.

Terminer le jeu.

SUCCÈS

Bienvenue au QG (5 G)

Lance le jeu pour la première fois.

Première partie (10 G)

Lance un mode de jeu à plusieurs.

Grosse teuf (10 G)

Lance un mode de jeu à 16 joueurs.

Trouffion Mineur (10 G)

Obtiens 1 étoile à un jeu.

Sergent Majeur (20 G)

Obtiens 3 étoiles à un jeu.

Colonel Majeur (50 G)

Obtiens 1 étoile à tous les jeux.

Général Majeur (100 G)

Obtiens 3 étoiles à tous les jeux.

Roi du P-Q (20 G)

Accumule 20 000 P-Q DollarZ dans ta cagnotte.

Empereur du P-Q (50 G)

Accumule 50 000 P-Q DollarZ dans ta cagnotte.

1 Kilo-rab-Bit (10 G)

Frappe, écrase ou explose 1 024 lapins dans les différents jeux.

5 Kilo-rab-Bits (30 G)

Frappe, écrase ou explose 5 120 lapins dans les différents jeux.

10 Kilo-rab-Bits (50 G)

Frappe, écrase ou explose 10 240 lapins dans les différents jeux.

Marathon (30 G)

Joue 2 heures 3 minutes et 59 secondes de suite lors d'une session.

24h chrono (30 G)

Joue 24 heures sur plusieurs sessions de jeu.

Encore là ? (30 G)

Joue 6 mois après ta première partie.

Insomniaque (10 G)

Tout est dans le titre.

Cas social (20 G)

Envoie une photo sur le site des lapins.

T'es complètement Uplay (10 G)

Lance Uplay et enregistre-toi.

Crâneur (20 G)

Dans le jeu Lapinzilla, donne 100 coups de boule.

Olé ! (10 G)

Dans le jeu Hot-dogs en péril, laisse passer tous les lapins sans sortir de la zone de jeu.

Tête de veau (15 G)

Dans le jeu Gare aux claques, claque 4 vaches lors d'une partie.

Ibiza (10 G)

Dans le jeu Le jour Jus, fais danser les lapins.

Merci l'ami (15 G)

Dans le jeu Lapin-o-matic, termine le parcours sans faire tomber le lapin dans un piège.

T'es gonflé (20 G)

Dans le jeu Gonflette à gogos, réussis 200 poses.

Six machine (10 G)

Dans le jeu Big Brozeur, joue à 6 joueurs.

Voldemorve (10 G)

Dans le jeu Boulevard de la Morve, vole la morve du joueur.

Parle à ma main (10 G)

Dans le jeu Tape-crétins, écrase un lapin avec la main.

Entente cordiale (15 G)

Dans le jeu Balle des pompiers, accumule 180 points lors d'un échange contre un autre joueur.

Psychose (20 G)

Dans le jeu Peur sous la douche, réussis 90 formes.

Prix cassés (15 G)

Dans le jeu Soldes en folie, dégomme tous les panneaux de promotions situés sur les côtés.

Bûcheron (20 G)

Dans le jeu Vas scier, découpe 90 blocs.

Cendrillon (10 G)

Dans le jeu Epices par terre, nettoie le sol avec tes mains.

Star du showbiz (10 G)

Dans le jeu Pas vu, pas pris, fais-toi détecter par toutes les lumières lors d'une partie.

Frères Marceau (20 G)

Dans le jeu Pom-pom, sautez, reproduis 100 mouvements.

Estropié (20 G)

Dans le jeu Danse pied-tendre, joue toute une partie à cloche-pied.

Sushi royal (20 G)

Dans le jeu La grosse fuite, fais 120 sauts.

C'est le pied ! (10 G)

Dans le jeu Lapins perdus, joue avec tes pieds.

Rock Star (15 G)

Dans le jeu Guitare : Zéro, finis une partie en réussissant 35 notes d'affilée.

Super Suppo (10 G)

Dans le jeu Le voyage intérieur, maintiens la vitesse max pendant 20 secondes.

Ça rend aimable (20 G)

Dans le mode de jeu Jus de Carotte, bois 10 verres lors d'une partie en mode Infini.

Jackpot (20 G)

Dans le mode de jeu La Cagnotte, remplis la cagnotte au maximum.

Hara-kiri (10 G)

Dans le mode de jeu Des Gages, obtiens 100% d'avis négatifs pour un gage.

Une pause s'impose (10 G)

Accumule 100 défaites aux jeux cartoon.

Casse la tirelire (10 G)

Achète un objet dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin.

Panier percé (50 G)

Achète tous les objets dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin.

Ouistiti ! (10 G)

Dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin, prends une photo en faisant la pose photo.

Porté disparu (10 G)

Dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin, reste hors du champ du capteur pendant 30 secondes.

Baby-sitter (30 G)

Dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin, trouve 7 façons d'interagir avec le lapin sans aucun objet.

Pas si Fist (10 G)

Dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin, ne frappe pas le lapin pendant 2 minutes.

Gros plan (20 G)

Dans le mode de jeu Mon Lapin Crétin, prends en photo le lapin qui s'écrase sur ton écran.

Les Mésaventures de P.B. Winterbottom

© 2K Play / The Odd Gentlemen 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

P.B. affamé (10)

Terminez le film "Salutations savoureuses".

P.B. tic-tac (10)

Terminez le film "Tartes tic-tac".

P.B. grillé (10)

Terminez le film "Délicieusement dangereux !".

P.B. trop cuit (10)

Terminez le film "Chasse aux friandises".

P.B. rassasié (50)

Terminez les cinq films.

P.B. brûlant (10)

Volez 10 tartes.

P.B. pensif (10)

Terminez 10 défis Enregistrement dans les niveaux bonus.

P.B. retentissant (10)

Terminez 10 contre-la-montre dans les niveaux bonus.

P.B. conservateur (15)

Terminez 20 défis Enregistrement dans les niveaux bonus.

P.B. agile (15)

Terminez 20 contre-la-montre dans les niveaux bonus.

P.B. gourmand (40)

Terminez tous les défis Enregistrement et les contre-la-montre dans les niveaux bonus.

P.B. diabolique (10)

Brûlez, écrasez ou effacez 50 clones.

Les Pingouins de Madagascar : Le Docteur Blowhole est de Retour

© THQ / Griptonite Games 2011

SUCCÈS

Secoue ton popotin (20)

Marque un total de 1 000 000 points dans Soirée dansante du Roi Julian.

Joue avec le Roi (10)

Joue à Soirée dansante du Roi Julian.

Le collectionneur de caméléons (50)

Trouve tous les caméléons dans le jeu.

Lézards suprêmes à la pointe (25)

Trouve les douze caméléons dans l'histoire "Docteur Blowhole !?".

Perfection (30)

Fais un score parfait dans chaque défi d'un niveau.

Domination de dauphin (30)

Gagne 1 bonbon au beurre de cacahuète d'or dans chaque niveau de l'histoire "Docteur Blowhole !?".

Dresseur de dauphin (15)

Gagne 1 bonbon au beurre de cacahuète d'argent à chaque niveau de l'histoire "Docteur Blowhole !?".

Opération super terminée (120)

Termine tous les niveaux des Pingouins de Madagascar en Difficile.

Opération terminée (80)

Termine tous les niveaux des Pingouins de Madagascar.

Docteur Blowhole !? (50)

Termine tous les niveaux de l'histoire "Docteur Blowhole !?".

Dis "Ouistiti" (10)

Joue à Critique du Roi Julian.

Méca-caméléons (25)

Trouve les douze caméléons dans l'histoire "La vengeance des robots pingouins".

Dompteur de robots (30)

Gagne 1 bonbon au beurre de cacahuète d'or à chaque niveau de "La vengeance des robots pingouins".

Robotologue (15)

Gagne 1 bonbon au beurre de cacahuète d'argent à chaque nv. de "La vengeance des robots pingouins".

Vengeance des robots pingouins (50)

Termine tous les niveaux de l'histoire "La vengeance des robots pingouins".

Dans le mille (10)

Fais un lancer parfait.

Hacker suprême (20)

Réussis parfaitement un labyrinthe de tête.

Les pingouins volent ! (20)

Réussis parfaitement une Heure de suspension.

Poseur (20)

Réussis parfaitement une pose.

Boum (20)

Réussis parfaitement un lancer de Rico.

Les lézards de Lemurkhamen (25)

Trouve les douze caméléons dans l'histoire "Le bâton de cristal de Lemurkhamen".

Chasseur de trésors (30)

Gagne 1 bonbon au beurre de cacahuète d'or à chaque niveau de "Le bâton de cristal de Lemurkhamen".

Archéologue (15)

Gagne 1 bonbon au beurre de cacahuète d'argent à chaque nv. de "Le bâton de cristal de Lemurkhamen".

Bâton de cristal de Lemurkhamen (50)

Termine tous les niveaux de l'histoire "Le bâton de cristal de Lemurkhamen".

Explosion (15)

Réussis parfaitement un Explosif de Rico.

Lézards sauteurs ! (15)

Fais un saut parfait.

Singeries (15)

Réussis parfaitement un match de singes.

Glissade rapide (15)

Fais une Glissade ventrale parfaite.

D'humeur sautillante ? (10)

Saute (en dehors d'un défi) dix fois dans un niveau.

Equilibrage (10)

Tiens parfaitement ton équilibre.

Puits de connaissance (10)

Réussis parfaitement un défi de culture générale.

Dilettante en culture générale (10)

Joue à Culture générale avec Marlène.

Tir d'essai (10)

Joue au premier Défi de cible de Rico.

Au-delà du sommet (10)

Fais une escalade parfaite.

Montre-moi ça (50)

Obtiens le multiplicateur x5 sur la Jauge de génialitude pendant 20 secondes.

Toutes génialitudes confondues (20)

Obtiens le multiplicateur x5 sur la Jauge de génialitude pendant 10 secondes.

Recrue de choc (5)

Obtiens le multiplicateur x5 sur la Jauge de génialitude.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Les Rebelles de la Forêt

© Ubisoft 2006

MINI-JEUX À OBTENIR

Voici les mini-jeux que vous pourrez débloquer et comment les obtenir :

Duck Chorus

Finir la mission Crazy Quackers.

Flower for My Deers

Finir la mission Meet The Skunks.

Rise, Rise of The Top

Finir la mission Beaver Damage.

Shake That Butt

Finir la mission Hunted.

Wild Memory

Finir la mission Shaw's Shack .

SUCCÈS

Aventure terminée! (50 G)

Complète l'aventure

Maximum de points sauvages! (100 G)

Termine le jeu avec le maximum de points sauvages

Badges papillons! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges papillons

Badges fleurs! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges fleurs

Badges déchets! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges déchets

Badges plumes! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges plumes

Badges scarabées! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges scarabées

Badges glands! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges glands

Badges traces! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges traces

Badges champignons! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges champignons

Badges feuilles! (15 G)

Ramasse l'ensemble des 10 badges feuilles

Les animaux sont tes amis! (15 G)

Fais de tous les animaux tes amis

Récompenses suprêmes! (100 G)

Débloque l'ensemble des 10 récompenses suprêmes!

Talents sauvages! (65 G)

Apprends l'ensemble des 15 talents sauvages!

Copain avec les Lapins! (5 G)

Boog est copain avec les Lapins!

Copain avec les Mouffettes! (5 G)

Boog est copain avec les Mouffettes!

Copain avec les Cerf! (5 G)

Boog est copain avec les Cerf!

Copain avec les Ecureuils! (5 G)

Boog est copain avec les Ecureuils!

Copain avec les Porc-épics! (5 G)

Boog est copain avec les Porc-épics!

Copain avec les Canards! (5 G)

Boog est copain avec les Canards!

Copain avec les Castors! (5 G)

Boog est copain avec les Castors!

Le rêve de Dinkelman parfait! (20 G)

Achevez les Rêves de Dinkelman avec le maximum de Points de Sauvages!

Timberline parfait! (20 G)

Boog a terminé "Timberline" avec le maximum de points sauvages possible!

Pique-nique Puni Mart parfait! (20 G)

Terminez "Pique-nique au Puni Mart" avec le maximum de points sauvages.

Course contre Ian parfait! (20 G)

Elliot a terminé "Course contre Ian!" avec le maximum de points sauvages possible!

Réveil en forêt parfait! (20 G)

Boog a terminé "Réveil en forêt" avec le maximum de points sauvages possible!

Moufte pas parfait! (20 G)

Boog a terminé "Moufte pas!" avec le maximum de points sauvages possible

Gare au grizzli parfait! (20 G)

Boog a terminé "Gare au grizzli!" avec le maximum de points sauvages possible!

Le chariot de la peur parfait! (20 G)

Terminez "Le chariot de la peur" avec le maximum de points sauvages possible!

Traqués parfait! (20 G)

Boog a terminé "Traqués!" avec le maximum de points sauvages possible!

Plus blanc que blanc parfait! (20 G)

Terminez "Plus blanc que blanc" avec le maximum de points sauvages possible!

Ca canarde sec parfait! (20 G)

Boog a terminé "ça canarde sec" avec le maximum de points sauvages possible!

La volaille volatile parfait! (20 G)

Boog a terminé "La volaille volatile" avec le maximum de points sauvages possible!

Tous aux abris parfait! (20 G)

Boog a terminé "Tous aux abris" avec le maximum de points sauvages possible!

Que d'eau, que d'eau parfait! (20 G)

Terminez "Que d'eau que d'eau" avec le maximum de points sauvages possible

La cabane de Shaw parfait! (20 G)

Terminez "La cabane de Shaw" avec le maximum de points sauvages possible!

Que le combat commence parfait! (20 G)

Terminez "Que le combat commence" avec le maximum de points sauvages.

Tronçonneuse en folie parfait! (20 G)

Terminez "Tronçonneuse en folie" avec le maximum de points sauvages possible!

Reilly s'éclate parfait! (20 G)

Boog a terminé "Tronçonneuse en folie" avec le maximum de points sauvages possible!

Torpilles dentées parfait! (20 G)

Boog a terminé "Torpilles dentées" avec le maximum de points sauvages possible!

Ca gaze parfait! (20 G)

Elliot a terminé "ça gaze ?" avec le maximum de points sauvages possible!

Bombes larguées parfait! (20 G)

Elliot a terminé "Bombes larguées!" avec le maximum de points sauvages possible!

De quoi trappeur parfait! (20 G)

Boog a terminé "De quoi trappeur ?" avec le maximum de points sauvages possible!

Pas touche à l'arbre! parfait! (20 G)

Terminez "Pas touche à l'arbre!" avec le maximum de points sauvages possible!

Duel final contre Shaw parfait! (20 G)

Terminez "Duel final contre Shaw" avec le maximum de points sauvages!

Les castors pas juniors parfait! (20 G)

Terminez "Les castors pas juniors" avec le maximum de points sauvages!

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

SUCCÈS

Rescapé lavaglisse 1 (10)

Améliore le record de temps et obtiens le coquillage dans la lavaglisse 1.

Rescapé lavaglisse 2 (10)

Améliore le record de temps et obtiens le coquillage dans la lavaglisse 2.

Rescapé lavaglisse 3 (10)

Améliore le record de temps et obtiens le coquillage dans la lavaglisse 3.

Bienvenue à Pen Gu Nord (10)

Remporte 1 trophée aux alentours de Pen Gu Nord.

Bienvenue au volcan (10)

Remporte 1 trophée aux alentours du volcan.

Bienvenue à Pen Gu Sud (10)

Remporte 1 trophée aux alentours de Pen Gu Sud.

Chançard (10)

Obtiens 4 coquillages au total.

Chance du débutant (10)

Remporte 1 trophée aux alentours de Palavas-les-Glaces.

Apprentissage (10)

Termine toutes les leçons de l'entraînement.

Oeufs brillants 1 (10)

Obtiens 25 idoles de surf dans les niveaux de lavaglisse et de surf.

Oeufs brillants 2 (20)

Obtiens 50 idoles de surf dans les niveaux de lavaglisse et de surf.

Départ de Pen Gu Nord (20)

Remporte 3 trophées aux alentours de Pen Gu Nord.

Départ du volcan (20)

Remporte 2 trophées aux alentours du volcan.

Départ de Palavas (20)

Remporte 2 trophées aux alentours de Palavas-les-Glaces.

Amateur de coquillages (20)

Obtiens 8 coquillages au total.

Départ de Pen Gu Sud (20)

Remporte 4 trophées aux alentours de Pen Gu Sud.

Fan de coquillages (30)

Obtiens 12 coquillages au total.

Premiers pas (30)

Commence à surfer sur la vague légendaire de Pen Gu Nord !

Fou de planches (40)

Débloque toutes les planches du jeu.

Fou de coquillages (40)

Obtiens 16 coquillages au total.

Fashion victim (40)

Débloque tous les accessoires.

Fana de coquillages (50)

Obtiens 20 coquillages au total.

Le môme de la plage (50)

Débloque Arnold en obtenant le deuxième coquillage de Palavas-les-glaces 2.

Le Geek (50)

Débloque Le Geek en obtenant le deuxième coquillage de Pen Gu Sud 4.

Oeufs brillants 3 (50)

Obtiens 100 idoles de surf dans les niveaux de lavaglisse et de surf.

Recordman ! (100)

Obtiens 27 coquillages au total.

L'appel du cervidé (100)

Débloque Elliot en obtenant le deuxième coquillage du volcan 2.

Roi de Boneyards (100)

Obtiens 1 trophée à Boneyards.

Retour vers le passé (100)

Débloque Big Zed en obtenant le deuxième coquillage de la vague légendaire de Pen Gu Nord.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Arnold

30 000 points dans Shiverpool 2

Big Z

100 000 points dans Legendary Wave

Elliot

40 000 points dans Pen Gu North 3

Geek

60 000 points dans Pen Gu South 4

Tank

40 000 points dans Boneyards

Tatsuhi

15 000 points dans Pen Gu South 2

Les Royaumes d'Amalur : Reckoning

© Electronic Arts / Big Huge Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Hors de l'obscurité

Une fois la cinématique du début achevée, commencez par vous familiariser avec la caméra et le déplacement de votre héros. Dirigez-vous vers le nord de la carte (direction indiquée en haut à droite de l'écran sur la mini-carte), actionnez le levier sur votre droite pour faire tomber le cadavre. Poursuivez votre route, prenez l'épée sur le squelette.

Équipez l'épée, et franchissez la porte pour tuer les deux rats. Poursuivez votre route jusqu'à rejoindre Encel. Sautez en contrebas, tuez les deux Tuathas et discutez avec Encel. Récupérez les équipements dans les coffres et sur les cadavres avant de rejoindre Hugues.

Après la cinématique, poursuivez votre route jusqu'à la prochaine salle où vous devrez récupérer le bouclier.

Équipez-le et servez-vous en pour contrer les attaques des Tuathas. Après les avoir vaincus, poursuivez votre route et récupérez un arc long sur l'un des cadavres. Utilisez l'arc pour vous débarrasser des archers postés un peu plus loin. Empruntez le passage ouvert par Encel et progressez jusqu'à la salle suivante.
Prenez les dagues sur le sol.

Équipez-les et utilisez votre compétence furtive pour tuer les Tuathas sans vous faire repérer.

Dans la salle suivante, vous obtiendrez votre premier sort magique ainsi qu'un bâton que vous pourrez récupérer sur un cadavre.

Utilisez le bâton pour brûler les toiles qui empêchent votre progression. Dans la salle suivante, tentez de persuader Encel que vous avez besoin de son aide afin qu'il vous remette quelques potions. Pillez les coffres et partez à la rencontre de Hugues.

Après la cinématique dans le laboratoire, fuyez la tour en évitant les chutes de pierre. Combattez les gardes qui patrouillent sur le chemin et préparez-vous à affronter un troll. Commencez par tuer les 2 gardes puis attaquez vous au troll en esquivant ses coups écrasants.

Rejoignez la Clairière d'Allestar pour terminer cette première quête.

Découvertes

Sur la route menant à Gorarth, vous rencontrerez Argarth, le Tisseur du Destin. Aidez le à se débarrasser des Tuathas. A la fin du combat, parlez-lui pour choisir votre destinée.

Continuez votre chemin en direction de Gorarth pour y rencontrer Arden, un autre tisseur de destin. Vous trouverez l'entrée de sa hutte aux portes du Yolvan, à l'est du village de Gorarth.

Entrez et discutez avec Alyn Shir, puis avec Argarth qui vous offrira la possibilité de changer de destinée si vous le

souhaitez. Rejoignez ensuite Argarth à l'ancien sanctuaire de Dellach en Ettinmere.

Acceptez de le suivre dans le temple pour combattre les groupes de kobolds et d'étins brutaux à ses côtés, jusqu'à affronter et tuer le Prêtre de Guerre Etin.

Empruntez les escaliers pour vous diriger vers le Théâtre du Destin.

Pénétrez dans la tour et posez vos mains sur la pierre de la destinée.

Préparez-vous à combattre un groupe de pillards Tuathas dès la fin de la cinématique.

Une fois les ennemis achevés, discutez avec Alyn Shir puis avec Argarth. Deux possibilités s'offrent alors à vous : rejoindre Argarth à Didenhil (Quête Les Chasseurs chassés), ou rejoindre Alyn Shir à la Maison des Ballades (Vieux amis, nouveau ennemis).

Les chasseurs chassés

Rendez-vous à l'auberge " Aux Trois Lanternes " de Didenhil pour y retrouver Argarth.

Après avoir discuté avec lui, escortez-le jusqu'à la fosse du chasseur.

Entrez et traversez la grotte pour rejoindre Argarth. De nombreux ennemis tenteront de vous barrer la route, tuez les et pillez les coffres cachés dans les recoins. Au fond de la grotte vous retrouverez Argarth aux prises avec un mage Tuatha. Tuez le magicien puis brisez les Yeux de Tirnoch (les pierres rouges qui permettent aux Tuathas de vous repérer). Sortez de la fosse pour terminer cette quête.

Vieux amis, nouveau ennemis

Rejoignez Alyn Shir à la Maison des Ballades en empruntant la route de la Fosse du Chasseur, côté Est.

Entrez dans la maison et discutez avec Galin.

Rendez-vous ensuite dans la salle des Éloges située au nord est. Si vous avez besoin de soins, parlez à Grine afin qu'il vous offre ses services de guérisseur.

Récupérez une clé dans le coffre situé sur votre droite et dirigez-vous vers Alyn Shir pour converser avec elle.

Confiez le Codex de la Destinée à Glianal afin qu'il le déchiffre puis partez à la rencontre du Nyralim comme Alyn Shir vous le suggère.
Le Nyralim se trouve à la pointe sud de la région de la Sidhe. Pour réduire le temps de trajet, utilisez le transfert rapide pour rejoindre Didenhil. Vous pouvez également couper court en traversant le campement de l'étoile.

Gravissez l'arbre de Caer Nyralim, parlez à la créature puis dirigez-vous vers le barrage d'Haxhi.

Votre mission sera de vaincre la matriarche des Trolls nommée Gnarsh. Tuez le troll qui patrouille devant la grotte et entrez dans le barrage.

Vous y retrouverez Alyn Shir qui vous escortera pendant la traversée. Triomphez de Gnarsh.

Parlez ensuite à Alyn Shir qui vous demandera de retourner auprès du Nyralim pour faire votre rapport. Utilisez le transfert rapide dès la sortie de la grotte et rejoignez le Nyralim pour lui parler, tentez de le persuader pour obtenir sa bénédiction et recevoir un collier épique " La Grâce de Nyralim " (+10% de résistance aux dégâts élémentaires). Partez en direction du nord-est pour méditer.

Vous découvrirez la zone des Jardins d'Ysa.

Entrez, traversez le pont et parlez au Chancelier du Haut-roi Erawn pour terminer la quête.

La tempête imminente

Entrez à la cour du Haut Roi dans les Jardins d'Ysa.

Placez le Codex de la destinée sur le piédestal situé devant le trône.

Discutez avec le Haut Roi. Vous obtiendrez une carte caprice du destin et une récompense de quête en fonction des réponses données. A l'issue de cette conversation, vous aurez le choix entre deux quêtes : " Un vieil ami " (parlez à Agarth pour activer la quête) ou " Le grand général " (parlez à Alyn Shir pour activer la quête).

Un vieil ami

Après avoir conversé avec le Haut Roi à la Cour d'été. Retournez-vous et parlez à Argarth pour lancer la quête.

Argarth vous invite à rendre visite au Templier Octienne dans son camp qui se situe à Detyre, dans les landes creuses.

Prenez garde aux fanatiques et aux invocateurs Narca qui tenteront de vous barrer la route. Vous pouvez faire une halte à l'avant-poste de Motus Mining pour réparer votre équipement auprès d'Alix Anatole si nécessaire.

Poursuivez vers le sud et monter sur la corniche à l'est pour rejoindre le Camp du Surplomb où vous trouverez le Templier Octienne qui vous confiera la mission de retrouver Hugues.

Empruntez la route parallèle à la rivière, en direction du sud pour rejoindre les Grottes de Puits-Salin et commencer l'investigation.

Entrez dans les grottes, tuez les sentinelles et dirigez-vous au centre du laboratoire. Vous y trouverez le cadavre d'un gnome, examinez-le, prenez la clé et le parchemin. Débarrassez-vous des fils de Laz, déverrouillez la porte avec la clé du labo et poursuivez l'exploration du laboratoire. Prenez garde aux pièges situés dans la montée précédant la pièce suivante où de nombreux fils de Laz vous attendent. Après les avoir tués, récupérez une clé sur un cadavre de gnome situé dans un coin de la salle.

Retrouvez Hugues dans la dernière salle du laboratoire, discutez avec lui. Des assassins de la Paume Blanche feront irruption pour le tuer, défendez Hugues en combattant les ennemis.

Une fois la victoire acquise, reparlez à Hugues pour mettre fin à la quête.

Le Grand Général

Après avoir conversé avec le Haut Roi à la Cour d'été. Retournez-vous et parlez à Alyn Shir pour débuter la quête.

Rendez-vous à Emaire, à l'est de la Plaine désolée.

Alyn Shir vous attendra au rez de chaussée de la taverne de l'ours bleu. Elle vous demandera de rejoindre la Générale Tilera à la porte d'Urul-Tusk dans le Berceau de l'été.

Contournez la montagne par le nord pour la rejoindre sur place, elle vous attendra sur la gauche du camp. Parlez lui, elle vous remettra le carillon du vent à activer sur la pierre du vent située à proximité.

Prenez garde au fantassin Niskaru qui vous attaquera par surprise juste après l'activation. Une fois l'ennemi vaincu, retournez voir la générale qui vous demandera de faire d'activer le carillon sur 4 autres pierres afin de pourvoir ouvrir la grande porte d'Urul-Tusk. Il vous faudra alors voyager dans toute la zone pour activer le carillon sur les 4 autres pierres du vent situées aux emplacements signalés par les marqueurs de quête.

Chaque activation fera apparaître un groupe d'ennemis, assurez-vous de disposer de toute votre barre de santé avant d'activer les pierres. Commencez par activer la pierre située le plus au nord, puis transportez vous au village d'Ayten, utilisez le passage sud pour rejoindre Tala-Rane et activer la deuxième pierre.
Prenez la route de l'est et descendez plein sud pour activer la troisième pierre. Pour rejoindre la quatrième, remontez au nord en traversant la région d'Acatha. Une fois la dernière pierre activée, il ne vous reste plus qu'à retourner au Berceau de l'été devant la porte d'Urul-Tusk pour faire votre rapport. Après l'ouverture de la porte, la Générale vous confiera la mission de retrouver la lumière perçante, située dans la dernière chambre forte des ruines.

Acceptez la mission et entrez dans Urul-Tusk avec elle. Progressez dans la grotte et éliminez tous les ennemis sur le passage. Dans la dernière selle, approchez-vous de la lumière perçante.

Vous serez alors immédiatement attaqué par un groupe de traque-sangs Niskaru, tuez les puis attaquez-vous au boss Azaghaal.

Discutez ensuite avec la Générale Tilera pour terminer la quête et obtenir la récompense. Récupérez l'objet épique dans le coffre situé dans la salle et quittez les lieux en empruntant le couloir situé à l'est.

Ennemis de haute volée

Allez trouver la Templière Jorielle, au temple d'Adessa en Apotyre. Le temple se situe à la pointe sud de La Faelie.

Faites une halte au camp de Roqueblanche si nécessaire.

Entrez dans Adessa et répondez aux questions du Gnome Cennar Bruge, poursuivez votre route et entrez dans la Domus Politica, montez au second étage où vous pourrez retrouver la Templière.

Cette dernière vous demandera de confondre le Templier Octienne en obtenant ses aveux. Sortez de la Domus Politica et retournez dans l'enceinte d'Adessa. Empruntez le chemin le plus au nord pour rejoindre le Templier Octienne au Livrarium. Vous le trouverez dans l'arrière salle, en train de méditer.

Lancez-vous à sa poursuite lorsqu'il tente de s'échapper, éliminez les assassins de la Paume Blanche en progressant le plus rapidement possible afin d'acculer Octienne.

Une fois que vous êtes parvenus au bout du chemin, éliminez les derniers assassins et achevez le Templier Octienne.

Sautez en contrebas, à travers le vitrail brisé, où vous retrouverez la Templière Jorielle, parlez lui puis discutez avec Hugues pour mettre un terme à la quête et obtenir votre récompense (carte de caprice du destin).

Le siège de Mel Senshir

Cette quête s'obtient à la fin de la quête " Le Grand Général ". Tilera vous demande de trouver l'Elund Carth à Rathir, tout au nord de la Faelie.

Pour vous y rendre rapidement, transportez-vous au campement du Nouveau Culn dans la plaine désolée, prenez la direction Nord et longez la côte. Prenez garde aux nombreux ennemis qui vous attaquerons par surprise dans les plaines de Galafor. Faites une halte au Havre de Tirin si nécessaire.

Poursuivez votre route et entrez dans la ville de Rathir où vous pourrez rejoindre la Générale Tilera et discuter avec elle. Dirigez-vous dans la haute-ville, traversez les jardins lunaires pour parler au légat Carth. Après avoir discuté avec lui, retournez dans la basse ville pour prendre le bateau en direction de Mel Senshir. Pour embarquer, parlez au capitaine Dodwyn qui se trouve au bout du quai. Une fois arrivé à Mel Senshir, rejoignez le commandant Owaiglyn pour prendre vos instructions.

Rejoignez les remparts extérieurs afin d'empêcher le sorcier Malwyn de faire entrer le Seigneur Niskaru Balor dans la

bataille. Prenez garde aux lames tournoyantes sur le chemin. Dans la salle suivante, détruisez les liens pour repousser les échelles de siège.

Poursuivez ensuite votre route pour rejoindre la Générale Tilera. Détruisez les échelles de siège dans chacune des salles. Éliminez rapidement le Chevalier Sorcier Malwyn en utilisant votre jauge du destin puis lancez-vous à la poursuite de Balor.

Pour vaincre Balor, il vaut faudra esquiver le rayon projeté par son oeil lorsqu'il se redresse, ainsi que ses griffes. Dans la première phase du combat, concentrez vos attaques sur les griffes et sur sa tête lorsqu'elle tombe au sol. A mi-vie il plantera ses griffes dans le sol, esquivez et contre-attaquez. Pour l'achever, vous devrez détruire ses deux bras et son oeil.

Une fois le combat terminé, parlez au Commandant Owaigyn pour valider la quête et obtenir votre récompense (caprice du destin).

Chutes du silence

Sortez de Mel Senshir, traversez les bois maudits pour rejoindre Cydan dans le foyer des Ennemis.

Ce dernier vous confiera la tâche de détruire 3 chapelles de Prismère situées à différents endroits de Klurikon : la première chapelle se situe au au nord du Lamentoir, la seconde au sud-est de la foret inondée et la dernière au nord-ouest .

Pour vous rendre à la première chapelle, prenez la porte menant à la zone du Charnier. Éliminez les tuathas puis détruisez les Yeux de Tirnoch disposés autour de chacune des chapelles.

Une fois les 3 chapelles détruites, retournez auprès de Cydan au Foyer des Ennemis afin valider la quête. Vous recevrez une arme épique en récompense.

Les échos du passé

Rejoignez Alyn Shir sur la côte de Caeled, au sud de la plaine inondée.

Discutez avec elle avant d'emprunter le passage des ombres vers Dannestar, situé juste derrière vous.

Suivez ensuite Alyn Shir jusqu'à la tour de Dannestar. Éliminez les fils de Laz. Pendant qu'Alyn Shir couvre vos arrières, partez à la rencontre du gnome Ventrinio. Prenez garde aux chutes de pierre en montant les escaliers et contournez les pièges (fils tendus au sol). Aidez Ventrinio à repousser les attaques des Fils de Laz.

A la suite de ce combat, interrogez-le afin de terminer la quête et d'obtenir votre récompense (talisman épique).

Fierté et décadence

Empruntez de nouveau le passage des ombres pour aller au champ d'Huber, dans le sud de Klurikon afin d'y retrouver Argarth.

Écoutez l'histoire de Mym Cid puis parlez à Ventrinio afin qu'il vous donne l'essence de la Défenseuse. Une fois l'objet obtenu, dirigez vous vers la maison de la Fierté afin d'y affronter Callis Dren. Pour le vaincre plus facilement, utilisez des attaques à distance.

Entrez dans la Maison de la Fierté pour continuer la quête. Aidez vos alliés à tuer les différents ennemis qui tenteront de freiner votre progression. Entrez dans la dernière salle et éliminez les sentinelles jusqu'à ce que votre jauge du destin soit pleine, puis tuez la Chevalière Sorcière Myrna.

Il ne vous restera plus qu'à détruire la chapelle en cassant les Yeux de Tirnoch.

Retournez sur vos pas pour parler au Valet de la Fierté et valider la quête (obtention d'un nouveau caprice du destin).

Vengeance

Sortez de la Maison de la Fierté.

Prenez la direction du sud pour rejoindre vos alliés au niveau d'Amaura.

Au terme de ce long périple peuplé d'ennemis aussi nombreux que redoutables, discutez avec Argarth et suivez le à la Maison de la Vengeance. D'autres groupes d'ennemis tenteront de vous barrer la route jusqu'à ce que vous franchissiez les portes de la maison de la Vengeance. Profitez des nombreux affrontements dans les différentes salles pour remplir votre jauge du destin au maximum. La rencontre avec Le cerbère de la vengeance n'en sera que plus simple pour vous et vos alliés.

Récupérez l'armure légendaire sur le corps du Cerbère et continuez tout droit pour entrer à Bhaile. Vous y retrouverez Alyn Shir. Discutez avec elle et lancez vous à la poursuite de Gadflow en sa compagnie. Encore une fois, de nombreux adversaires viendront vous empêcher d'atteindre la cour D'hiver. Une fois entré à l'intérieur, vous devrez affronter Gladflow. Ce dernier dispose de plusieurs habilités : téléportation, invocation de doubles, et mur de pièges de feu. Esquivez ses attaques et tentez de le bloquer pour en finir avec lui.

Jugement

A la fin du combat, discutez avec Alyn Shir, vous apprendrez que le véritable Gadflow se terre dans les profondeurs d'Amethyn. Suivez là jusqu'à cette nouvelle destination et progressez dans la galerie. En chemin vous combattrez des épines du destin (des doubles de vous-même). Avancez jusqu'à l'antre de Tyrnoch et préparez-vous à la combattre dès la fin de la cinématique. Elle invoquera des épines du destin, éliminez les jusqu'à ce que votre jauge du destin soit pleine. Libérez ensuite votre pouvoir du jugement pour pouvoir attaquer Tyrnoch au niveau de la mâchoire. Répétez l'opération jusqu'à l'achever avec un jugement.

Ainsi s'achève l'aventure des Royaumes d'Amalur, attendez la fin des crédits pour obtenir votre récompense.

Quêtes de faction

Maison des Chagrins

L'appel du chagrin

Cette quête débute avec Bisarane que vous rencontrerez dans le bois Maudit (zone du Klurikon). Il vous demandera de trouver les Couloirs de l'Ordalie qui se situent au Nord de la Maison des Chagrins.

Utilisez la pierre de coeur qu'il vous a confiée pour déverrouiller la porte et entrez. Partez à la rencontre de Taibreah. Tuez le Prêtre de guerre Etin et continuez votre exploration jusqu'à la salle suivante où vous retrouverez la voix de Bisarane. Il vous demandera de retrouver Cadoroc, un Fae empoisonné qui se trouve dans la prochaine salle. Progressez, parlez à Cadoroc qui prendra la fuite. Fuyez à votre tour.
Pour terminer la quête, faites votre rapport à Bisarane à la sortie de l'épreuve.

Voix d'outre-tombe

Pour activer cette quête, suivez Bisarane dans la salle d'audience de la Maison des Chagrins. Parlez lui puis acceptez d'escorter Tailbreah jusqu'au charnier.

Protégez-la en repoussant les ennemis afin qu'elle puisse finaliser son rituel. Une fois tous les ennemis tués et le rituel achevé, discutez avec elle. Elle vous apprendra que Cadoroc se cache dans la crypte de Sioran, une forteresse située

au coeur de la Forêt Inondée, juste à l'est du Camp Alfar.

Allez sur place et tuez les ennemis qui bloquent l'accès à la Crypte. Entrez dans la Crypte, vous trouverez un passage secret sur votre gauche.

Ouvrez ce passage secret : Cadoroc se trouve un peu plus loin dans le coin d'une salle.

Parlez lui et tuez le. Sortez de la Crypte et transportez vous devant les couloirs de L'ordalie pour rejoindre la Maison des Chagrins.

Vous y retrouverez Taibreah qui validera votre quête et vous donnera vos récompenses (sandales, gants et capuchon des Chagrins). Poursuivez la discussion pour obtenir la mission suivante. A partir de cette quête l'entrée principale de la Maison des Chagrins est condamnée.

Une maison divisée

Après avoir discuté avec Taibreah, retournez dans les Couloirs de l'Ordalie afin de pouvoir accéder à la Maison des Chagrins par la porte arrière. Une fois les couloirs traversés, pénétrez dans la Maison des Chagrins et partez à la rencontre de Bisarane. Parlez lui, acceptez de lui venir en aide puis escortez Taibreah à la salle immémoriale située à l'est du Lamentoir.

Pour vous y rendre facilement prenez la route du sud à l'embranchement marqué d'une croix rouge.

Entrez dans la salle immémoriale pour retrouver la trace de Saturnyn. Allez tout droit, vous le croiserez au bout d'un couloir. Dès qu'il referme la porte, parlez à Taibreah. Elle vous indiquera comment entrer dans la chambre forte. A la fin de la discussion, explorez chaque couloir pour détruire les 3 sceaux qui s'y trouvent.

Vous pourrez activer chacun des sceaux , après avoir éliminés leurs défenseurs : zélotes, Faer gorta, prêtre Tuathas et troll de Prismère. Quand les 3 sceaux seront détruits, allez au fond de la salle immémoriale pour affronter Sarturnyn.

A sa place, se tiendra un de ses généraux nommé Myrcyr, tuez le. Juste derrière le trône, vous trouverez une porte cachée.

Pénétrez à l'intérieur et fouillez les cadavres pour récupérer un objet épique. Retournez sur vos pas pour sortir de la salle et transportez vous à la Maison des Chagrins pour retrouver Bisarane. Parlez lui pour valider cette quête et recevoir votre récompense (Robe de chagrin).

Doyens

Allez à Damalroc, dans le Sud du Klurikon.

Entrez et traversez tous les couloirs pour rejoindre la balance.

Les portes sont maintenues fermées par un sortilège. Pour le briser vous devez activez la pierre pour invoquer des créatures. Attirez ces créatures devant la porte que vous souhaitez ouvrir et tuez les à cet endroit. Cette manoeuvre brisera le sortilège et vous permettra de rejoindre le premier doyen.

Répétez la même opération pour ouvrir la seconde porte trouver l'autre doyen. Une fois les deux doyens réunis, vous devrez en choisir un afin qu'il vous accompagne. Ce choix mettra un terme à la quête (obtention du bouclier des Chagrins).

Roi en pleurs

Après avoir parlé au doyen de votre choix, sortez de la caverne pour rejoindre la côte de Caeled.

Vous devrez vous rendre à Brûlemal, une caverne située à l'est de la Maison de la Fierté.

Votre doyen vous attendra à l'intérieur, à l'entrée de la grotte sur votre droite. Parlez lui pour activer la mission. Il vous faudra parcourir la caverne afin de récupérer chacun des 3 ex-voto manquants sur le cadavre de différents ennemis.

Une fois tous les ex-veto réunis, utilisez les pour ouvrir le passage. Poursuivez l'exploration pour trouver les statues Yeux en Pleurs.

Une fois sur place, placez vous sur le monticule, observez les 3 visages et retenez l'ordre dans lequel les statues pleurent.

Activez les 3 leviers dans le même ordre pour libérer le passage. Vous trouverez la Clé du Chagrin un peu plus loin en sortant (il s'agit d'une branche). Écoutez les explications de votre doyen et retournez à la Maison des Chagrins afin de remettre cette branche à Bisarane. Dès la fin du dialogue, vous devrez affronter Myrcyr accompagné d'un groupe de Tuathas. Après avoir vaincu les ennemis, faites votre rapport à Taibreah pour terminer la quête.

Douce Tristesse

Reparlez à Taibreah pour activer cette quête. Suivez les marqueurs de quêtes pour trouver et détruire les 4 réseaux d'énergie qui protègent Bisarane afin d'empêcher ce dernier de libérer les Chagrins. Chaque levier sera défendu par un mini boss que vous devrez éliminer (les deux doyens puis Myrcyr et enfin Cadoroc).

Une fois tous les leviers actionnés, la barrière tombera. Vous devrez alors affronter Bisarane et ses sbires. Attaquez le à distance en évitant ses glyphes de feu (marques au sol) et éliminez les sbires petit à petit pour ne pas vous faire submerger. Pour en venir à bout très facilement, utilisez votre pouvoir du destin dès le début du combat, ignorez les sbires et attaquez Bisarane sans répit afin de l'empêcher de soigner ses alliés ou d'invoquer des sbires supplémentaires

Après avoir tué Bisarane, dirigez-vous vers Taibreah pour assister à son sacrifice. Examinez le bâton situé sur le piédestal un peu plus loin.

Prenez-le pour terminer la quête, vous obtiendrez ainsi votre récompense (bâton épique) et débloquerez un nouveau Caprice du Destin. Vous avez désormais terminé toutes l'ensemble des quêtes de la faction Maison des Chagrins.

Maison des Pérégrins

Mains voleuses

Cet ensemble de quêtes de faction débute en parlant à Grim Onwig à l'extérieur du Camp de l'Étoile

Traversez le camp pour vous présenter à Crilgarin.

Retournez à l'entrée du camp, vous y trouverez l'autel de l'Hiérophante où vous devrez prendre connaissance de votre mission.

Sortez du camp et transportez-vous à Didenhil pour accomplir votre premier méfait. Entrez dans l'auberge " Aux Trois Lanternes ". Rejoignez Eafwig Grilricas au rez de chaussée, attendez qu'il se couche, utilisez votre compétence de furtivité et volez son médaillon pendant qu'il dort.

Retournez au Camp de l'Étoile pour rejoindre la mission de Saint Eadric.

Entrez dans la chapelle, utilisez votre compétence de furtivité, attendez que le moine s'éloigne pour aller balayer et pillez la tombe.

Rejoignez ensuite le refuge des Vorm pour accomplir votre dernier méfait. Glissez vous derrière Gunnar Frode en mode

furtif et volez lui sa clé.

Montez à l'étage et ouvrez la malle située dans la première pièce sur votre gauche. Prenez la carte et quittez le refuge. Dirigez-vous au nord est pour aller dérober les objets dissimulés sous un tas de pierres.

Retournez ensuite au Camp de l'Étoile, auprès de Crilgarin, afin de valider la quête.

Le pas obscur

Retournez l'autel de l'Hiérophante pour prendre connaissance de votre prochaine mission. Commencez par rejoindre Aergase, le hérault d'Ametair qui se trouve au bord d'une rivière dans la Sydhe.

Elle vous indiquera que les bottes se trouvent à la grotte d'Arduarth située au nord de la zone.

Sautez du pont et dirigez-vous plein nord pour trouver l'entrée de la grotte. Amatair vous attendra à l'intérieur, discutez avec lui et tentez de le persuader. Si votre tentative de persuasion échoue, combattez-le en le poursuivant dans les différentes salles à mesure qu'il s'y téléportera pour vous fuir. A mi-vie, il cessera de vous fuir, achevez-le et prenez possession des bottes de Buru. Sortez de la grotte et allez faire votre rapport à Crilgarin au Camp de l'Étoile. Validez la quête et acceptez la mission suivante.

Evasion

Retrouvez la trace de Grim Onwig, qui a disparu. Rendez-vous au Bastion d'Ohn, au sud de Lorca-Rane pour enquêter sur sa disparition.

Pénétrez dans le bastion et partez à la rencontrer de Grim en prenant garde aux pièges à pieux disséminés dans les couloirs. Pour le délivrer, il faudra tout d'abord récupérer ses affaires. Son matériel se situe dans un coffre à l'étage. En chemin, tuez le centurion Gasset afin de prendre la clé de la cellule.

Prenez les affaires de Grim situées dans le coffre puis redescendez libérer Grim. Retournez ensuite au camp de l'Étoile pour valider cette quête auprès de Crilgarin.

Crimes et sentiments

Crilgarin vous envoie auprès de Irion, le chef des Pérégrins du Camp de la Lune, dans les Plaines d'Erathell aux portes de la ville de Rathir.

Vous le trouverez allongé par terre à côté d'un chariot. Allez priez à la statue de l'Hiérophante comme il vous le demande afin qu'elle vous confie votre mission. Vous aurez 3 nouveaux vols à perpétrer dans la ville de Rathir. Le premier objet (le Calice du Millésime) est en possession d'un vendeur dans la taverne de l'Écume.

Montez à l'étage et parlez au Vendeur Veinrich, demandez lui de vous remettre le Calice. Si votre tentative échoue attendez le bon moment pour le lui voler (vol à la tire). Rendez-vous ensuite dans la Haute-Ville. Prenez le chemin de gauche et entrez discrètement dans la maison Wyvyrn-Gifre. Attendez que Ebsol Wwyvyrn-Gifre se positionne vers la table à manger pour le dépouiller de sa chevalière.

Traversez les Jardins Lunaires pour vous rendre au Temple de Lyria. Entrez discrètement dans l'arrière salle et volez le Capuchon de la Jouvencelle à Maïre, Reine de Coupe.

Si vous vous faites attraper, payez l'amende aux gardes (pénalité monétaire) ou acceptez de faire de la prison (pénalité d'expérience) pour vous faire pardonner ces crimes. Une fois que vous aurez récupéré les 3 objets, retournez auprès d'Irion au Camp de la Lune pour valider la quête.

Esprit rebelle

Allez à l'Autel de l'Hiérophante du Camp de la Lune pour parler avec Phasmer Humm puis rejoignez le à Rithen.

Entrez dans le fort, parlez à Phasmer et rejoignez le à la salle suivante. Vous trouverez un levier à activer au bout du couloir.

Activez le et poursuivez votre exploration. Prenez garde aux ennemis et aux pièges à pieux sur le sol. Activez le second levier situé contre le mur dans le fond de la salle.

Descendez au sous sol pour retrouver Phasmer, positionnez vous sur le bloc face au pilier pour ouvrir la porte.

Laissez Phasmer prendre l'amulette puis sortez en prenant garde aux pièges. Activez le levier pour ouvrir la dernière porte, Grim Onwig vous attendra derrière pour vous remettre une pierre. Parlez-lui puis retournez délivrer Phasmer de sa malédiction. Pour clore cette quête, parlez de nouveau à Grim. Il vous remettra votre récompense (livre de compétence Observation). Écoutez son plan et acceptez la mission suivante.

Miroir, mon beau miroir

Quittez Rithen et partez pour le Château des Ombres. Entrez et pillez le sac de Grim situé sur votre gauche afin de récupérer les Bottes de Buru (qui vous seront utiles par la suite). Franchissez la porte pour passer votre première épreuve qui consistera à traverser plusieurs corridors remplis de pièges.

Désarmez ou contournez les pièges pour pouvoir avancer jusqu'à atteindre la pierre Sigellaire Erathi. Activez la pierre pour supprimer les derniers pièges et poursuivez votre exploration. A partir de cet instant vous débuterez votre seconde épreuve. Équipez les bottes de Buru pour traverser les couloirs sans éveiller les soupçons des sentinelles Niskaru. Si vous vous faites repérer, vous devrez combattre un groupe de 5 Chasseurs Niskaru relativement coriaces. Entrez dans la dernière salle pour passer la dernière épreuve. Le miroir est gardé par un gardien, esquivez ses boules de feu en vous plaçant hors de portée dans un recoin, laissez le rapprocher et attaquez-le pour l'affaiblir. Une fois qu'il sera affaibli vous pourrez placer l'amulette maudite sur lui afin de l'immobiliser.

Allez récupérer le miroir mantique sur la stèle dans le fond de la salle puis retournez auprès de Grim à l'entrée du Château afin de valider la quête.

Boîte magique

Après avoir parlé avec Grim, sortez du Château des Ombres et rejoignez le Camp du Soleil situé au sud du continent, en Detyre.

Transportez-vous au village de Roqueblanche pour gagner du temps. Entrez dans le camp et aller parler à Argine. Acceptez le travail qu'elle vous propose et allez prier à l'autel de l'Hiérophante du camp. Partez pour la ville d'Adessa et entrez dans les Laboratoires. Montez au dernier étage pour voler à la tire les objets possédés par la gnome Eloren Criet.

Une fois les objets entre vos possession, sortez des laboratoires et allez à l'armurerie.
Utilisez votre compétence furtive ou des prismes d'ombre pour passer en toute discrétion et piller le coffre au bout du couloir, sur la droite.

Sortez de l'armurerie et retournez au Camp du Soleil pour parler à Argine. Acceptez la mission qu'elle vous confie, allez au quartier général de Motus Mining situé un peu plus à l'ouest du camp.

Descendez au sous sol, crochetez ou forcez la serrure de la porte du Laboratoire de Stebic. Éliminez ou esquivez les sentinelles. Montez les escaliers pour atteindre la machine d'Arrivus et utilisez-la pour ouvrir le coffret à bijoux. Retournez enseuite au Camp du Soleil pour donner le coffret à Argine et mettre fin à la quête.

Mauvaise conduite

Après avoir parlé à Argine, retournez à l'Autel de l'Hiérophante pour recevoir vos instructions. Une fois la mission acceptée sortez du camp et entrez dans Grotte du Forcat. Utilisez un cristal de Prismère pour ouvrir cette porte si nécessaire. Prenez garde au fils tendus sur le chemin et rejoignez Maun Piquepièce à sa cellule pour le faire parler. Il vous révélera que son trésor se trouve à la Grotte de la Queue du Serpent.

L'entrée de la grotte est dans le canyon, sous les échafaudages.

Descendez dans le sous-sol. Vous trouverez la première partie de la clé de Maun dans un coffre de la dernière salle.

La seconde partie de la clé se trouve dans le coffre d'une autre salle.

La troisième partie de la clé est détenue par un bandit. Fouillez bien tous les corps pour la récupérer. Une fois la clé assemblée, vous pouvez aller récupérer le trésor de Maun situé derrière la porte en bois un peu plus haut.

Récupérez la lettre de Maun dans le coffre et dirigez-vous vers la sortie. Vous croiserez Grim Onwig en chemin, questionnez le. Cette conversation mettra fin à la quête. Poursuivez la discussion pour connaître ses plans et obtenir la quête suivante.

Les lettres volées

Après avoir parlé à Grim dans la Grotte du Serpent, allez rejoindre Phasmer au Livrarium de la ville d'Alessa. Parlez-lui, puis entrez dans la salle des coffres par la bouche d'égout située juste derrière lui. Dérobez la clé du coffre à un Maître clé ou à une sentinelle.

Vous pouvez les tuer ou faire usage de vos capacités de vol à la tire pour y parvenir. Cette clé vous permettra également d'ouvrir les portes pour poursuivre votre progression. Vous trouverez les Chroniques dans la dernière salle à l'ouest.

Enveloppez le livre et fuyez le Livrarium en utilisant votre capacité furtive, en combattant les gardiens, ou grâce à d'autres compétences (prismes d'ombre, etc). Une fois que vous être parvenu à sortir, retrouvez Grim dans les quartiers d'Hospitalis. Une fois à l'intérieur prenez l'escalier de gauche et montez au second étage pour lui parler. Vous recevrez le livre de compétence Furtivité en récompense. Acceptez la dernière mission que Grim vous confie.

Amis comme voleurs

Après avoir parlé à Grim, sortez d'Adessa et retournez au Camp du Soleil. Entrez dans le refuge de l'Hiérophante, matérialisé par une tombe. A l'intérieur, vous croiserez Argine, discutez avec elle et répondez à ses questions comme bon vous semble. Rejoignez ensuite Crilgarin un peu plus loin et parlez-lui. Elle vous révélera son plan et les différentes étapes pour le mener à bien. N'oubliez pas de lire le livre de compétence Furtivité que vous avez obtenu en récompense de quête avant de poursuivre cette mission. Récupérez un sac des vent sur le cadavre d'une sentinelle. Ce sac vous servira à aveugler le gardien (utilisez l'objet depuis l'inventaire). Vous aurez ensuite accès aux deux entrées du sanctuaire.

Vous aurez le choix entre deux options : trahir Grim (prendre l'aile Est) ou trahir Argine (prendre l'aile ouest). Glissez vous dans le dos de votre victime en mode furtif et piégez là. Ne cherchez pas à l'éliminer (même si vous y parvenez, votre ennemi reviendra automatiquement à la vie). Rebroussez chemin et sautez en contrebas pour rejoindre vos alliés rapidement. Soyez prêt à combattre car de nombreux gardes tenteront de vous empêcher de quitter les lieux, utilisez votre jauge du destin à cet instant pour en éliminer le plus grand nombre rapidement

Une fois tous les ennemis abattus, parlez à vos alliés pour mettre un terme à cette dernière quête de la Faction des Pérégrins. Quelle que soit l'option choisie, vous obtiendrez un set d'équipement complet ainsi qu'un nouveau caprice du destin. Les quêtes de cette Faction sont désormais terminées.

Maison des Engagés

Lettre de recommandation

L'ensemble de quête de la Maison des Engagés débute avec Ost Ordura dans l'auberge de Gorarth. Discutez avec lui pour qu'il vous confie votre première mission.

Il vous demandera de tuer les frères Krast. L'un d'eux se situe au nord de la région, au fond d'un camp d'Archers de la Légion Rouge.

Vous trouverez le second au nord du Yolvan, au fond d'un autre campement.

Tuez les, pillez leurs cadavres pour récupérer leurs dagues, puis retournez à l'auberge de Gorarth pour faire votre rapport à Ost Ordura (utilisez le transport rapide pour gagner du temps).

La patrouille

Partez au Sud de la région du Yolvan pour rejoindre le Donjon de Broquel.

Entrez dans le donjon rejoignez Tine Delfric au centre de la pièce principale. Parlez-lui afin qu'il vous confie votre prochaine mission. Prenez ensuite la route de l'est pour vous rendre à Didendhil en Glendara.

Entrez au Cottage de la Guérisseuse pour rejoindre Wyl Rendig et lui parler. Il vous demandera de partir en Lorca-Rane pour aller prêter main forte à la patrouille du Pont du Veilleur.

Pour vous y rendre, empruntez la route principale au nord de la ville et suivez la direction est. Traversez le pont : Ost Odura sera posté sur votre gauche.

Faites lui votre rapport. Escortez la patrouille et relevez les indices signalés au sol et par des marqueurs.

Parlez à Ost et continuez à enquêter en relevant les indices suivants. Tuez les Niskarus qui vous assaillent. Attendez que Ost se recueille puis suivez-le jusqu'à l'antre des brigands où vous devrez affronter d'autre Nikasrus.

Après les avoir tués, parlez à Ost pour terminer la quête.

Le coeur de Sibun

Entrez dans l'antre des brigands avec Ost.

Suivez-le dans le couloir, prenez garde aux pièges sur le sol.

Pour contourner la porte bloquée, sautez en contrebas et poursuivez l'exploration de la grotte. Les couloirs seront de nouveau truffés de pièges. Au bout du couloir actionnez le levier pour ouvrir la porte à Ost avant de continuer la progression dans la grotte avec lui. Un Niskaru sortira brusquement du sol lorsque vous avancerez dans la grande salle. Tuez le et poursuivez l'exploration de l'antre. Éliminez les mages et les deux Niskarus libérés.

Ouvrez la porte pour continuer la mission. Avancez doucement pour éviter les mines dans le couloir et continuez à progresser de salle en salle en tuant les ennemis. Dans la dernière salle vous rencontrerez un Tyran Niskaru. Pour le tuer, essayez de le frapper dans le dos tout en esquivant ses attaques de feu.

Après l'avoir abattu, récupérez l'artefact à côté de son corps.

Sortez de la grotte, utilisez le transport rapide pour rapporter l'artefact à Tine Delfric au Donjon de Broquel.

Clé et serrure

Après avoir remis l'artefact à Trine Delfric, partez pour le Donjon d'Helmgard, à Erathell.

Entrez et allez discuter avec Grian Shane afin qu'il vous révèle l'emplacement du coffre antique.

Une fois arrivé sur place, discutez avec Gwyn Anwy.

Suivez-la, passez la porte intérieure, tuez les mages Fahrlangi puis retournez au Donjon d'Helmgard faire votre rapport. Allez discuter avec Gwyn Anwy jusqu'à ce qu'elle vous remette la clé du coffre des engagés. Retournez ensuite auprès de Grian afin de lui montrer la clé.
Discutez avec lui puis partez en Galafor, au Havre de Tirin pour y rejoindre le serrurier Tarion.

Entrez dans la serrurerie, puis descendez dans le laboratoire. Tuez les sentinelles, et discutez avec Tarion. Retournez ensuite au Donjon d'Helmgard pour faire votre rapport et valider la quête.

La maison sans portes

Écoutez les consignes de Grian Shane puis descendez au cachot situé au sous-sol du Donjon d'Helmgard pour interroger Livia Fenan. Après avoir de nouveau parlé à Grian Shane, partez pour sur la Côte de Tywili, aux frontières d'Acatha afin de trouver la trace d'Elbin Meroch.

Essayez de le persuader, si vous échouez, combattez le jusqu'à ce qu'il se rende. Écoutez ses aveux puis partez pour la ville de Rathir.

Entrez dans le poste de Douane et descendez au sous-sol. Parlez à travers la grille et tentez de persuader votre interlocuteur. En cas d'échec vous devrez éliminer deux gardes avant de pouvoir rejoindre le repaire de Harst situé dans la pièce voisine. Éliminez les gardes et avancez jusqu'à Harst. Parlez lui jusqu'à ce qu'il vous attaque.
Utilisez votre pouvoir du destin réduire ses résistances et le tuer plus facilement.

Empruntez l'échelle située au fond de la salle pour regagner rapidement les quais de Rathir et valider votre quête auprès de Gwyn Anwy.

L'île d'Eamonn

Rejoignez le capitaine Gonthorm sur les quais de Rathir et embarquez pour l'Île d'Eamonn. Avancez, combattez les ennemis puis reparlez à Gwyn avant de poursuivre votre route en direction de la forteresse. Éliminez les gardes, entrez dans la forteresse et prenez l'escalier de droite pour monter au premier étage.

Continuez à explorer la forteresse jusqu'à parvenir à la chapelle. Après avoir tué tous les mages présents, observez la fresque sur le mur du fond de la salle, parlez à Gwyn puis retournez au Donjon de Broquel afin de valider la quête. Utilisez l'échelle pour sortir des lieux plus rapidement.

Le Marteau mystique

Après avoir parlé à Tine Delfric, partez à la recherche de la Tombe d'Eagonn. Elle se situe au nord ouest de l'avant poste de Motus Mining, entre la région des Landes Creuses et d'Alserund.

Entrez et pillez la tombe.

Emportez les fragments du marteau au donjon de Boutefer.

Montrez les fragments à Gwyn Anwy puis rejoignez la dans le Hall des Prime-Serments, situés dans les Canyons au sud de Menetyre.

Pénétrez dans le hall, parlez à Gwyn Anwy puis explorez les lieux jusqu'au passage secret.

Pour franchir la barrière, approchez-vous et lancez un jugement (votre jauge du destin doit impérativement être pleine à 100% pour pouvoir passer). Entrez, avancez jusqu'à la forge pour l'utiliser.

Écoutez les explications de Gwyn Anwy pour mettre fin à cette quête.

La prison montagneuse

Sortez du hall et allez à Cimulus au Sud de Detyre.

Entrez dans le passage du Cimulus et progressez à travers les galeries avec vos alliés. De nombreux Fahrlangi (mages et bretteurs) patrouillent dans les salles et les couloirs. Nettoyez bien toute la zone avant de progresser. En haut du Cimulus vous serez bloqué par la Couronne de Khamazandu.

Équipez le marteau Mystique et utilisez le pour détruire la couronne. Montez au pic et détruisez les autres piliers à l'aide du marteau. Dès la fin de la cinématique, un combat de longue haleine débutera. Préparez-vous bien car les ennemis seront aussi nombreux que coriaces. Commencez par tuer les deux archimages Fahrlangi, les adaptes, puis attaquez Anru Besin. Le moyen le plus simple pour venir en à bout est d'utiliser le Marteau Mystique. Toutefois, si le marteau n'est pas du tout votre arme de prédilection, vous pouvez combattre avec vos armes habituelles. Ne perdez pas trop de temps à tuer les Niskarus car Anru a le pouvoir de les soigner et de les réinvoquer à volonté. Pour vous faciliter la tâche, trouvez le moyen de repousser les Niskarus pour atteindre et blesser Anru.

Le don de Khamazandu

A l'issue de votre combat avec Anru Besin, Khamazandu vous proposera un marché que vous êtes libre d'accepter ou non (vous obtiendrez un Caprice du Destin dans les deux cas). Si vous acceptez son offre, tuez Gwyn Anwy, puis allez au hall des Prime-Serment afin de vous débarrasser des 4 autres Engagés.

Récupérez la clé sur un des cadavres et allez au Coffre des Engagés afin de récupérer le Coeur de Sibun. Montez à l'étage et ouvrez les portes menant au coffre. Attention au piège à pieux situé juste derrière la dernière porte. Emparez-vous du coeur du Sibun pour mettre fin à la quête.

Si vous refusez l'offre de Khamazandu, il vous suffira de rejoindre Gwyn Anwy et les Engagés au Hall des Primes Serments afin de valider la quête et d'obtenir vos récompenses. Ainsi s'achève l'ensemble de quêtes de la Faction des Engagés.

Faction Maison des Ballades

La ballade de Sire Sagrell

L'ensemble de quêtes de de la Faction Maison des Ballades débute avec Hallam Le blanc, que vous pouvez rencontrer devant l'entrée de la Maison des Ballades, située au nord ouest de la région du Yolvan.

Discutez avec lui et demandez à prendre la place de Sire Sagrell pour débuter cette série de quête. Partez pour la caverne de Gorguath, située juste au sud. Progressez dans la caverne jusqu'à rencontrer l'aspirant Ficon. Prenez le chemin de gauche et faites le tour de la caverne pour détruire les 3 Bulbecoeurs.

Une fois cette opération réalisée, retournez à la salle principale pour affronter le Kalamite Nécrophile. Laissez vos alliés s'occuper des Boggarts et éliminez le boss.

Allez récupérer l'anneau de Sire Sagrell au fond de la caverne. Tuez les derniers ennemis présents dans la salle et les couloirs puis retournez à la Maison des Balades pour faire votre rapport à Hallam le Blanc. Vous obtiendrez la Chevalière des Ballades, conservez-là car elle vous servira de clé pour ouvrir de nombreuses portes par la suite.

La Ballade de Sangos

Après avoir validé la quête auprès d'Hallam le Blanc, rejoignez le roi Wencen à l'Oratoire des Ballades, situé à la pointe sud d'Ettinmere.

Acceptez la mission que le roi vous confie, prenez la sortie vers Ettinmer, et partez pour l'antre d'Uduarh, située au nord-ouest de la région.

Entrez dans la grotte et prenez le premier chemin sur la gauche afin de venir au secours de Sire Farrara. Faites le tour de la caverne pour libérer tous les prisonniers. Retrouvez ensuite Sangos dans la salle voisine. Si votre tentative de persuasion échoue vous devrez le combattre. Pour le vaincre facilement, ignorez les bluettes et stoppez ses incantations.

Ressuscitez le cadavre de Sire Farrara à l'aide de la potion qui vous a été remise en début de quête puis retournez à la Maison des Ballades pour faire votre rapport au roi.

Deux chevaliers, un Troll

Après avoir discuté avec le Roi Wencen à la Maison des Ballades, partez retrouver Tenhwa au Memorium des Ballades, situé au sud est de la zone, entre les régions de Tissebois et de Glendara.

Après avoir parlé avec Tenhwa, sortez et lancez vous à la recherche des Cairns cachés dans la zone.

Après avoir récupéré le premier Cairn, vous trouverez l'entrée des cavernes de Sundun. Entrez, parlez à Sire Airmer pour qu'il vous en remette un deuxième et fouillez les différentes pièces pour récupérer le 3ème et le 4ème Cairns. Le Cinquième Caien sera gardé par un troll, prenez garde à ses coups écrasant et tuez-le afin de récupérer le dernier Cairn sur son cadavre.

Retournez ensuite auprès de Tenhwa, discutez avec elle puis utilisez la Pierre d'Echo située dans la pièce. Écoutez les 5 chants, puis reparlez à Tenhwa. Prononcez la phrase " Vous voilà humain, à présent ! Filez " afin de la libérer.

Retournez à la Maison des Ballades, vous y apprendrez que le roi a disparu.

Sous la surface

Après avoir appris la disparation du toi, quittez la Maison des Ballades et allez rejoindre Hallam le Blanc dans la cour. Après avoir écouté ses consignes, partez à la Mission de Saint Eadric pour y rencontrer l'abbé Etair.

Entrez dans le dortoir, montez à l'étage pour constater le décès de l'abbé. Prenez la clé du bureau dans le coffre et quittez le dortoir. Parlez à un moine dans la cour, parlez lui de la mort de l'abbé et retournez dans le dortoir prendre la boite vide dans le bureau.

Sortez du dortoir et descendez dans le puits de la mission pour aller chercher les 4 cristaux. Prenez garde aux ennemis et pièges présents dans les couloirs. Vous trouverez les cristaux sur les cadavres des Kobolds sauvages.

Poursuivez jusqu'au fond de la grotte où vous rencontrerez le Frère Wulf. Levez sa malédiction si vous le pouvez afin qu'il vous remette sa flûte. En cas d'échec, vous devrez le combattre pour obtenir l'objet.

Sélectionnez la flûte dans votre inventaire et utilisez là pour révéler l'emplacement du dernier cristal.

Quittez les lieux et allez faire votre rapport à Hallam le Blanc à la Maison des Ballades.

Les champions

Partez pour Ventemer, au nord de la zone.

Après avoir croisé la Furie, continuez votre route vers le nord jusqu'à croiser vos alliés en train de se livrer à un duel. Parlez à l'un d'eux pour lui réclamer l'Armure de la Maison des Ballades. Deux options s'offrent alors à vous : libérer votre interlocuteur de sa malédiction, ou le combattre. Dans les deux cas, vous obtiendrez l'armure des Ballades complète. Pour pouvoir franchir le mur des épines, équipez cette armure.

Entrez et contournez le ravin par la droite pour accéder au pont. Conversez avec la furie, retournez sur vos pas et sautez en contrebas pour retrouver le corps de Sire Elswin. Après l'avoir réanimé, discutez avec lui et tuez le.

Retournez ensuite sur le pont, des pierres apparaîtront pour vous permettre de le traverser. Rejoignez le survivant du duel au bout du chemin et parlez lui. Le choix vous est de nouveau proposé : le libérer de la malédiction ou le combattre. Quelle que soit l'issue de la conversation, entrez dans Equinox pour finaliser cette quête.

Le royaume maudit

A l'extérieur, vous retrouverez la Furie, conversez avec elle puis allez retrouver le Chancelier dans la chapelle de Ventemer. Utilisez la flûte pour localiser les 5 cristaux disséminés dans Equinox et les détruire.

Prenez garde, dès que les cristaux seront détruits, les monstres redeviendront agressifs. Retournez ensuite à la chapelle faire votre rapport au chancelier. Après avoir discuté avec lui, montez au clocher pour sonner le tocsin afin de pouvoir pénétrer dans le château.

Le Héros et la Furie

Cette quête débute dès que vous faites votre entrée dans le château de Ventemer. Parlez à la Furie puis fouillez les lieux afin de retrouver la cour du roi. Tous étant sous l'emprise de la malédiction, vous devrez les tuer un par un. Une fois que vous en aurez terminé avec eux, rejoignez le roi et suivez la jusqu'à la barrière magique située au centre du château.

Parlez avec le roi pour qu'il vous permettre de traverser la barrière et avancez pour affronter la Furie. Le Kalamite Marécageux est probablement l'ennemi qui se montrera le plus coriace dans cette bataille épique, éliminez-le en priorité. En fin de combat, vous pouvez choisir d'éliminer la Furie définitivement ou de l'épargner pour régner avec elle.

Après avoir fait votre choix, retournez à la Maison des Ballades pour faire votre rapport à Hallam le Blanc et mettre un terme à cette dernière quête de faction de la Maison des Ballades.

Faction Scholia Arcana

Épreuve du feu

L'ensemble de quêtes de faction Scholia Arcana débute à l'Ambassade de la Scholia Arcana située à Ysa au Nord est de la région du Sidhe.

Entrez dans l'ambassade et parlez à Docte Augra Tenet pour vous enrôler. Cette dernière vous enverra auprès du savant Engar pour passer l'épreuve initiatique. Vous le trouverez dans la salle d'apaisement, située à gauche en sortant de l'ambassade. Utilisez la clé ornée confiée par Augra Tenet pour entrer et regoignez Aethan Engar dans la dernière salle. Pénétrez dans le cercle lumineux pour débuter l'épreuve. Cette première épreuve consiste simplement à progresser dans les galeries en éliminant les Sentinelles Faer Gortha.
Durant la seconde partie de l'épreuve, après avoir tué quelques Tuathas, vous serez amené à combattre une mystérieuse sorcière. A la fin du combat, interrogez là sur sa présence.

Vous serez automatiquement téléporté dans le hall de la salle d'apaisement, parlez à Aethan Engar afin qu'il vous confie votre seconde épreuve.

Les ruines d'Aodh

Après avoir conversé avec Aethan Engar, partez enquêter dans les ruines d'Aodh, situées en plein coeur de la Sidhe.

Une fois à l'intérieur, avancez tout en prenant garde aux mines ardentes (pièges de feu) disposés sur le sol des couloirs.

Progressez jusqu'au fond de la grotte où vous devrez affronter Nuala Ignas. L'adepte invoquera des bluettes et des championnes pour vous gêner. Pour la vaincre, utilisez vos compétences distantes ou attaquez là au corps à corps dès qu'elle se rapproche du sol.

Après l'avoir vaincue, fouillez son cadavre pour récupérer la Pierre Solaire et retournez à Ysa, auprès de Engar, afin de lui faire votre rapport.

La mariée tourmentée

Le savant Engar vous confie une nouvelle mission : rendez-vous à l'est de Tala-Rane pour retrouver votre contact, Jubal Caledus.

Protégez-le des attaques des Archers Libertaires puis continuez votre route pour rejoindre Patrick Morkan un peu plus loin en direction de l'est, à Mel Aglir.

Entrez dans l'auberge du Corbeau Noir pour lui parler puis montez à l'étage pour fouiller la malle dans la chambre de Lerkara. Prenez son journal et lisez le. Vous y apprendrez que Lerkara se trouve peut être à la grotte de Tulan. Allez sur place pour mener l'enquête.

Progressez dans la grotte en combattant les Kobolds, les faer Gorta et en évitant les pièges posés sur le sol. Vous trouverez Lerkara Fel dans une cellule au fond de la grotte, parlez lui et poursuivez l'exploration jusqu'à la prochaine salle ou vous rencontrerez le couple Morkan. Éliminez les rapidement, prenez la clé sur le cadavre de Patrick et utilisez là pour déverrouiller la porte en bois et sortir. Parlez à Lerkara à l'auberge avant de rejoindre Engar à la Scholia Arcana dans la haute ville de Rathir.

Chutepierre

Après avoir parlé avec Aethan Engar à la Scholia Arcana de Rathir, partez à Emaire, dans le nord ouest des plaines d'Erathell.

Entrez dans la maison d'Edmure et engagez la conversation avec lui.
Proposez-lui votre aide et partez en direction du nord, au berceau de l'été, pour prélever un coeur de Barghest et le lui rapporter. Une fois que vous avez récupéré le talisman, dirigez vous à la grotte de Chutepierre, à la pointe ouest du berceau de l'été pour mener l'enquête.

Évitez les pièges et combattez les ennemis dans les couloirs jusqu'à trouver le cadavre de Donnel Cutty.

Pillez le cadavre et poursuivez l'exploration de la grotte, sautez en contrebas pour affronter Cadoc Reen. Pour la vaincre sans difficulté, attirez-la hors de la glyphe gelée qu'elle invoque.

Récupérez la pierre givrée sur son cadavre puis retournez auprès d'Aethan Engar à la Scholia Arcana de Rathir.

Le pouvoir de la foudre

Après avoir confié la pierre gelée à Aethan Engar, quittez la Scholia Aracana de Rathir pour gravir le Pic Céleste d'Erathell.

Progressez à travers le pic en évitant les pièges et en tuant les ennemis qui tenteront de freiner votre avancée. Une fois à l'extérieur, il vous faudra affronter deux prêtres étins, utilisez votre pouvoir de jugement à cet instant pour faciliter les choses et poursuivre l'ascension du pic sereinement jusqu'à retrouver Aethan Eagar au sommet. Discutez avec lui puis empruntez les raccourcis pour sortir. Dirigez vous plein sud pour retrouver la trace d'Aethan Eagar après l'incident.

Aethan, corrompu, s'attaquera à vous, éliminez-le et récupérez les deux pierres sur son cadavre avant de faire votre rapport à Eran Methneen à Rathir.

Un esprit menacé

Après avoir parlé à Eran Methneen à la Scholia Arcana de Rathir, entrez dans les sous-sols du bâtiment et examinez le corps de l'Archisage Caledus.

Placez votre main dans l'espace vide pour pénétrer son inconscient et briser le sort de possession dont il est victime. Vous devrez combattre les incarnations de l'Indifférence et de l'Ambition puis retourner auprès de Caledus afin d'obtenir votre récompense (caprice du destin dépendant de vos réponses).
Rejoignez le ensuite dans les jardins de la Scholia Arcana pour mettre un terme à cette quête et obtenir votre prochaine mission.

Révélations

Utilisez la pierre solaire, la pierre foudroyante et la pierre givrée sur les statues des fondateurs dans les jardins de la Scholia Arcana de Rathir. Le moment sera alors venu d'affronter Ciara Sydanus. Elle invoquera des serviteurs qu'il vous faudra éliminer au fur et mesure pour ne pas vous faire submerger. Prenez garde également aux pièges de feu matérialisés par des glyphes au sol.

Une fois la victoire acquise, discutez avec Eran Methneen afin d'obtenir les récompenses de cette dernière quête pour la faction Scholia Arcana. Félicitations, vous êtes désormais promu au rang d'Archisage, à ce titre vous pouvez accéder librement aux quartiers de l'Archisage et aux trésors qu'ils renferment.

Faction Maison du Courage

Contrairement aux autres quêtes de faction, la Maison du Courage ne proposera pas de quêtes véritablement scénarisées. Il s'agira de prouver votre valeur au combat en participant à divers affrontements en arène.

Epreuve de courage

Pour débuter cet ensemble de quêtes de faction, rendez-vous à la Maison du Courage, située à l'est de l'Alserund.

Discutez avec Jakin Masen à l'entrée du camp pour prendre connaissance et accepter votre première mission. Entrez ensuite dans la fosse des gladiateurs pour parler à Vigor Rondache et déterminer lequel des gladiateurs vous accompagnera dans l'Arène (chacun dispose de ses propres atouts). Pénétrez dans l'arène pour disputer votre premier combat contre de vaillants guerriers. Une fois le combat terminé, rejoignez la surface pour obtenir votre récompense auprès de Jakin. Rendez-vous en suite dans l'Antre du Jeu, une taverne située sur la place principale du camp afin de valider cette première quête.

Une équipe magique

Après avoir discuté avec Jokull à la taverne l'Antre du jeu, retournez voir Jakin Masen afin d'en savoir plus sur vos prochains ennemis. Cette fois, il s'agira d'obtenir la victoire contre une équipe de mages et d'invocateurs : interrompre leurs sorts et leurs invocations est une bonne stratégie à appliquer pour les vaincre. Après avoir choisi votre équipier, entrez dans l'arène pour combattre. Une fois la victoire acquise, retournez à la surface pour valider la quête auprès de Jakin Madsen.

Mercenaire simplement

Le défi suivant opposera votre duo à un groupe d'archer. La bonne technique pour en venir à bout facilement est de les acculer au corps à corps. Une fois la victoire acquise, retournez auprès de Jakin Madsen afin de recevoir votre récompense. A l'issue de ces 3 premières victoire, le champion de l'Arène vous réclame un entretien. Allez le retrouver au Manoir du Champion sur la place du marché située un peu plus loin.

Une proposition courageuse

Allez discuter avec Tyr Magnus au Manoir du Champion, située au coeur de la place du marché du camp de la Maison du Courage.

Acceptez sa proposition et sortez de son manoir. Vous serez alors interpellé par Jokull Fangard qui vous mettra en garde. Écoutez ce qu'il a à vous dire puis rejoignez Jakin afin d'en savoir plus sur vos prochains adversaires.

Cette fois, vous serez seul pour obtenir la victoire contre un groupe de voleurs. Ils utiliseront la charge, la disparition et de redoutables attaques au corps à corps. Utiliser votre jauge du destin ne sera pas superflu à ce stade. Après avoir fait votre rapport de victoire à Jakin, allez retrouver Tyr Magnus dans son manoir pour valider cette quête.

Bande de vipères

Retrouvez Jakin devant l'entrée de l'Arène afin qu'il vous parle de vos prochains adversaires. Il s'agira d'une équipe rassemblant tous types de combattants (mages, guerriers, voleurs). Vous pourrez de nouveau choisir un partenaire afin qu'il vous accompagne dans la fosse des Gladiateurs. Comme à l'habitude, après le combat, retournez auprès de Jakin pour obtenir vos récompenses et valider la quête.

Rencontre avec Magnus

Jakin vous apprend que Tyr Magnus souhaite à nouveau vous parler. Vous devez vous rendre derrière les escaliers de la Place du Marché pour le rencontrer. Approchez-vous de l'assassin pour dévoiler le guet-apens.

Après avoir vaincu vos agresseurs, allez parler avec Jakin. Vous apprendrez qu'il s'agit d'un stratagème visant à vous éloigner de votre équipe. Il vous faut donc aller leur porter secours au plus vite. Affrontez les 2 gardes qui vous barrent la route et entrez dans l'arène afin d'abattre les deux trolls. Retournez ensuite auprès de Jakin afin de valider la quête.

Combat du championnat

Vous voilà en lice pour la finale. Après avoir choisi votre partenaire et pénétré dans l'arène, vous devrez affronter le champion Tyr Magnus et ses acolytes. La véritable difficulté va résider dans la résistance de vos adversaires. Si vous disposez de potion augmentant la pénétration d'armure ou la vulnérabilité de vos adversaires, ce sera le bon moment pour les utiliser.

Une fois la victoire acquise, sortez récupérer votre récompense auprès de Jakin. Vous recevrez la clé du Manoir pour en disposer comme bon vous semble ainsi qu'une pièce d'armure épique venant compléter celles déjà reçues lors des combats précédents et un nouveau caprice du destin.

Ainsi s'achève l'ensemble de quêtes de la Maison du Courage.

SUCCÈS

Maison des Ballades (20 G)

Terminez les quêtes de l'intrigue de la Maison des Ballades.

Maison des Chagrins (20 G)

Terminez les quêtes de l'intrigue de la Maison des Chagrins.

Scholia Arcana (20 G)

Terminez les quêtes de l'intrigue de la Scholia Arcana.

Pérégrins (20 G)

Terminez les quêtes de l'intrigue des Pérégrins.

Engagé (20 G)

Terminez les quêtes de l'intrigue des Engagés.

Jugement en règle (20 G)

Tuez 5 ennemis en une seule Fatalité.

Tueur de Niskarus (20 G)

Tuez 25 Niskarus.

Combat inégal (20 G)

Tuez un ennemi ayant 4 niveaux de plus que vous.

Nettoyage des rues (20 G)

Tuez 50 bandits.

Butin des vainqueurs (15 G)

Obtenez 10 armes Uniques (les armes de Livraison Spéciale ne sont pas comptées).

Encore raté ! (15 G)

Effectuez 100 parades.

Piège (15 G)

Tuez 25 ennemis avec des pièges.

Riposte (10 G)

Réussissez 25 attaques spéciales après une parade.

Super combo (15 G)

Réussissez 100 enchaînements d'attaque complets.

Surprise et admiration (15 G)

Tuez 100 ennemis avec vos capacités.

Et il n'en resta aucun... (20 G)

Tuez 500 ennemis avec vos capacités.

Jongleur (20 G)

Frappez 5 fois de suite un ennemi lancé.

Élixir du Destin (20 G)

Préparez une potion avec l'Essence du Destin.

Ça n'a pas explosé ! (10 G)

Concoctez une potion stable en expérimentant.

Main verte (15 G)

Récoltez 10 unités de chaque type de réactif.

Comme neuf (10 G)

Réparez une pièce d'équipement.

Fabrication personnelle (10 G)

Fabriquez une pièce d'équipement avec l'Armurerie.

Maîtrise de la forge (20 G)

Fabriquez un objet en utilisant les cinq emplacements de composant de la forge.

Gemme idéale (15 G)

Créez une Gemme de légende.

Diamant brut (10 G)

Créez une Pierre parfaite.

Ni vu ni connu (10 G)

Poignardez 20 ennemis dans le dos.

Cartographe (20 G)

Découvrez 100 lieux.

Fin limier (10 G)

Repérez 25 choses cachées.

Puits de science (20 G)

Trouvez toutes les Pierres des anciens.

Rat de bibliothèque (15 G)

Lisez 50 livres.

Prodigue (15 G)

Dépensez 200 000 pièces d'or

Vente au rabais (10 G)

Volez et recélez un objet.

Où est ma bourse ? (15 G)

Commettez 20 vols à la tire.

Évasion (10 G)

Réussissez à vous évader de prison.

Une vie de crimes (15 G)

Faites-vous surprendre 25 fois en train de commettre un crime.

Le crime ne paie pas (10 G)

Dépensez plus de 10 000 pièces d'or en pots de vin.

Un peu de ceci, un peu de cela (10 G)

Débloquez une destinée hybride de deux classes.

C'est votre destinée (50 G)

Débloquez une destinée supérieure.

Touche-à-tout (10 G)

Débloquez une destinée Touche-à-tout.

Effraction (15 G)

Crochetez 50 serrures.

Sésame, ouvre-toi ! (15 G)

Dissipez 50 protections.

Pouvoir de persuasion (15 G)

Réussissez 50 tentatives de Persuasion.

Brute épaisse (15 G)

Détruisez 1 000 objets.

Extermination (25 G)

Tuez 50 Ptéryx.

Je ne regrette rien (5 G)

Vous avez fait une chute mortelle depuis le Hall d'Idylla.

Succès secrets

Exhibitionniste (10 G)

Vous avez parlé à quelqu'un alors que vous ne portiez aucun vêtement.

Renaissance (10 G)

Vous avez ressuscité grâce au Puits des Âmes et avez réussi à vous échapper de la Tour d'Allestar

Rien n'est écrit (15 G)

Vous avez rencontré le Haut Roi Titarion, et avez pu constater l'étendue réelle de vos pouvoirs.

Trahison (20 G)

Un stratagème a poussé Octienne à trahir la nature nécromantique de ses expériences.

Héros de Mel Senshir (75 G)

Vous avez vaincu le puissant Balor.

Défi à la destinée (75 G)

Vous avez vaincu Tirnoch et défié la destinée.

Succès secret (100 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Plus dure sera la chute (20 G)

Vous avez vaincu Kahrunk sans tuer ses gardiens.

Nous avons construit cette cité (50 G)

Vous avez aidé les Kollossae des Dents de Naros à échapper à leur destin.

Erreur sur la personne (25 G)

Vous avez trouvé un Almain étrange qui se cache dans les égouts d'Idylla.

Aller plus haut (25 G)

Vous avez utilisé le Monolithe pour entrer dans Idylla.

SAC À DOS ILLIMITÉ

A Mel senshir (Klurikon), un marchand vend un sac a dos. Achetez-le puis tuez-le, lui et son collègue. Ensuite, téléportez-vous ailleurs pour éviter les gardes. Patientez quelques jours ou bien dormez, le marchand réapparaitra avec un nouveau sac a vendre.

S'ENRICHIR

Avec un niveau 10 en marchandage et art de sage, achetez chez certains marchands (camps de la lune-chute pierre, etc) des pierres entre 500 et 1 000 PO pièce pour les fondre en gemmes parfaites valant dans les 20 000 PO. Avec 2 pierres parfaites à 1000, on gagne 18 000 PO. Recommencez autant que vous voulez.

COMPOSANTS PUISSANTS

Pour obtenir des composants incomparables, assurez-vous d'avoir un niveau 10 en forgeron et art de sage. Vous devez fondre des gemmes parfaites, par exemple, la gemme de régénération (+2 santé). Ensuite, craftez un équipement médiocre (ex : jambières en fer avec des lanières nourrissantes rudimentaires (+0.5) + rivets rudimentaires + la gemme parfaite). Faites une sauvegarde rapide puis décraftez jusqu'à récupérer les lanières + rivets incomparables (+2). Cette technique fonctionne avec tous les éléments compatibles : pivot d'arc feu rudimentaire + gemme parfaite d'incinération = pivot de feu incomparables (30 dégâts + 20 de feu), etc ...

Les Royaumes d'Amalur : Reckoning - La Légende de Kel le Mort

© Electronic Arts / Big Huge Games 2012

SUCCÈS

Message dans une bouteille (25 G)

Localisez les huit messages dans une bouteille sur l'Éden des Pendus.

Restauration (50 G)

Restaurez entièrement le Donjon de Gravehal.

Exterminateur (25 G)

Tuez 50 Rognards.

Succès Secrets

Succès secret (25 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25 G)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

COSTUMES ET TROPHÉES

Ces codes sont à entrer sur le menu principal.

Costumes et Trophées pour Bart

Droite, Gauche, X, X, Y, Stick Droit

Costumes et Trophées pour Lisa

X, Y, X, X, Y, Stick Gauche

Costumes et Trophées pour Marge

Y, X, Y, Y, X, Stick Droit

SUCCÈS

Mortel (0)

Besoin d'aide ? Vous êtes mort au moins 10 fois...

Appuyez sur START pour jouer (5)

Le succès le plus facile...

Paradis du chocolat (5)

Remportez le mode Défi contre la montre du Royaume du chocolat.

Atomes crochus (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Bartman Begins.

Lard de la table 2000 (5)

Remportez le mode Défi contre la montre du Tour du monde en 80 bouchées.

Copeaux de bois (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Lisa l'écologiste.

Foule en délire (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de La loi de la rue.

Cool moteur (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Entrez dans la Matriche.

Voyage au centre commercial (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de l'Invasion des kidnappeurs de bouseux

Clown né (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Shadow of the Donut.

Jolies boîtes ! (5)

Remportez le mode Défi contre la montre du jour des dauphins.

Code-barre (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Super-soldes.

Le Précieux (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de NeverQuest.

La guerre de session (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Medal of Homer.

Maki-mania (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Super Méga Fun Fun.

Café brûlant (5)

Remportez le mode Défi contre la montrede Grand Theft Scratchy.

Retour à Futurama. (5)

Remportez le Défi contre la montre de Cinq personnages en quête d'auteur.

Plaisir divin (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Fin de la partie.

Victoire du chocolat (10)

Terminez Le Royaume du chocolat.

Cambriolage du musée (10)

Terminez Bartman Begins.

Victoire du burger (10)

Terminez Le Tour du monde en 80 bouchées.

Burns Baby Burns (10)

Terminez Lisa l'écologiste.

A bas le pouvoir (10)

Terminez La loi de la rue.

Pouvoir max ! (15)

Terminez Entrez dans la Matriche.

L'Alienator. (15)

Terminez Invasion des kidnappeurs de bouseux.

Poisson passif (15)

Terminez Le jour des dauphins.

Miam Donut (15)

Terminez Shadow of the Donut.

Sauvez les Simpson (15)

Terminez Super-soldes.

Score divin (20)

Obtenez un score parfait contre le dernier boss.

Victoire salée ! (25)

Terminez Medal of Homer.

Tueur de dragons (25)

Terminez NeverQuest.

Ca va donner (25)

Terminez Grand Theft Scratchy.

Défaite pétillante (25)

Terminez Super Méga Fun Fun.

Encore un effort (30)

Trouvez tous les objets cachés dans Springfield.

Echec et Matt (40)

Terminez Cinq personnages en quête d'auteur.

Final dufftaculaire (50)

Trouvez les capsules de toutes les bouteilles de Duff d'Homer.

Coupons de cheveux (50)

Trouvez tous les coupons Try-n-Save de Marge.

Folie poupée (50)

Trouvez tous les coupons Malibu Stacy de Lisa.

L'affiche mal (50)

Trouvez tous les coupons Krusty de Bart.

Le pire cliché de tous les temps (50)

Trouvez tous les clichés du jeu vidéo.

Plus vite (50)

Battez le temps de référence de chaque épisode.

Adversaire (50)

Remportez tous les modes Défi contre la montre.

Septième ciel (100)

Terminer Fin de la partie.

Package complet (150)

Terminez tous les épisodes, trouvez tous les objets cachés pour avoir tous les clichés du jeu vidéo.

Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2010

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et appuyez simultanément sur les touche LB, RB, LT, RT pour débloquer les codes de triche. Attention, cette astuce désactive les succès.

PIZZA GRATUITE

Pour avoir une pizza gratuitement, appelez le livreur de pizzas et attendez-le. A son arrivée, ignorez-le pour qu'il dépose la pizza à votre porte. Allez la chercher et dégustez-la sans même avoir à payer.

SUCCÈS

Sim après Sim (5 G)

A créé un foyer.

Bravo ! (5 G)

A terminé le didacticiel.

Comment ça va ? (10 G)

A appris la compétence Charisme.

Réalisateur(trice) de souhaits (10 G)

A réalisé 10 souhaits.

On récolte ce que l'on sème (10 G)

A utilisé un Pouvoir du karma.

Une amitié d'exception ! (10 G)

A lié une amitié exceptionnelle.

Sim de la ville (10 G)

A participé à un événement de la ville.

C'est un rencard (20 G)

Est allé(e) à un rendez-vous.

On n'oublie pas la première fois (30 G)

A vécu un premier baiser.

Crac-crac ! (40 G)

A fait crac-crac !

Gravir les échelons (20 G)

A atteint le niveau 5 d'une carrière.

L'odeur d'une nouvelle voiture (5 G)

A acheté une voiture.

Pas deux, mais dix fois (20 G)

A effectué 10 opportunités.

C'est tellement méta ! (5 G)

A vécu une méta-situation.

Chiche ! (5 G)

A exploré les catacombes la nuit.

Auteur (10 G)

A écrit un livre.

Fête épique (20 G)

A organisé une fête du tonnerre.

Partenaires de crime (10 G)

Est devenu(e) partenaire de l'Entrepôt de l'œuvre caritative privée personnelle modèle.

Styliste (15 G)

A conçu 20 styles avec Créer un style.

La grande question (50 G)

S'est fiancé(e).

Du nouveau ! (40 G)

A emménagé dans un nouveau logement.

Expertise (25 G)

A atteint le niveau 10 d'une compétence.

Parent pour toujours (40 G)

A accueilli un enfant dans la famille.

Amis au travail (30 G)

Lier une amitié exceptionnelle avec votre patron et tous vos collègues.

Bienveillance ultime (15 G)

A atteint le karma maximum.

De grands rêves (50 G)

A réalisé un souhait à long terme.

Précieux foyer (10 G)

A augmenté la valeur de votre foyer pour atteindre au moins 35 000 §.

Pas encore mort(e) (10 G)

A ressuscité quelqu'un.

Les pleins pouvoirs (25 G)

A débloqué tous les bons Pouvoirs du karma en les achetant avec des points de défis.

Compétences impressionnantes (15 G)

A atteint 2 étapes du journal de compétence.

Compétences extraordinaires (25 G)

A atteint 10 étapes du journal de compétence.

Génie (30 G)

A gagné 150 000 points de bonheur à long terme pour un seul Sim.

Mais c'est inflammable ! (10 G)

A éteint un Sim en feu.

Malveillance (30 G)

Est devenu(e) un danger public.

Echec épique (15 G)

A utilisé le Pouvoir du karma Echec épique sur 13 Sims insouciants.

Entremetteur(euse) (30 G)

A commencé 5 relations amoureuses.

Royal ! (15 G)

A préparé un repas parfait.

Propriétaire ! (15 G)

A acheté une propriété commerciale en ville.

Pyromane (20 G)

A eu un chèque de l'assurance de plus de 15 000 § en utilisant le Pouvoir du karma Tempête de feu.

Perfection botanique (15 G)

A fait pousser une plante parfaite.

Poisson trophée (15 G)

A attrapé un poisson parfait.

Avalanche de bonheur (15 G)

A obtenu 5 états d'esprit positifs en même temps pour un seul Sim.

Maître architecte (20 G)

A construit une maison valant au moins 350 000 § sur un grand terrain.

Enfant prodige (20 G)

A réalisé un souhait à long terme avant de devenir un(e) jeune adulte.

La vraie richesse (25 G)

A gagné 250 000 points de bonheur à long terme pour un seul Sim.

Joli défi (20 G)

A relevé 50 défis.

Gros défi (25 G)

A relevé 100 défis.

Enorme défi (30 G)

A relevé 150 défis.

Pro des souhaits (25 G)

A réalisé 100 souhaits.

Créateur(trice) de miracles (30 G)

A réalisé 1 000 souhaits.

Les Sims 3 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2011

SUCCÈS

Gentil Fluffy ! (10 G)

Féliciter ou gronder un animal assez de fois pour ajouter un trait de caractère.

Personnalité bien trempée (25 G)

Dresser un animal pour qu'il ait 9 traits de caractère.

Assis ! Fais le mort ! (20 G)

Gagner plus de 1 000 § lors d'une démonstration de tours.

Avez-vous vu cet animal ? (20 G)

Retrouver son animal perdu.

C'est génétique (20 G)

Elever un chat Chasseur né ou un chien Creuseur né.

Le meilleur ami du Sim (10 G)

Lier une amitié exceptionnelle pour toujours avec un chien.

Complice canin (15 G)

Faire rapporter un rencard.

Où tu as trouvé ça ? (15 G)

Faire rapporter quelque chose valant au moins 2 000 § à un chien.

Pas de son plein gré ! (35 G)

Réussir à laver son chat.

Crime félin (15 G)

Voler quelque chose valant au moins 2 000 § avec un chat.

Télékinésie féline (10 G)

Utiliser un chat télékinétique pour faire préparer à un Sim un repas du réfrigérateur.

Défis de parent (30 G)

Réussir tous les défis de parent.

Avoir la pêche (10 G)

Réussir tous les défis Pêche.

L'amour, toujours l'amour (50 G)

Réussir tous les défis d'amour et de romance.

Chatastrophe (35 G)

Réussir tous les défis du scénario Chatastrophe.

Chien policier (30 G)

Réussir tous les défis du scénario Chien policier.

Hystérie collective (15 G)

Faire lier une amitié exceptionnelle entre un chien et un chat.

Et... ça se passe bien ? (25 G)

Faire un chat transformé en Sim et un chien transformé en Sim devenir un couple.

Sabotage marital (20 G)

Activer le Pouvoir du karma Chaos total pendant une fête de mariage.

Le ménage attendra (20 G)

Embrasser langoureusement l'homme ou la femme de ménage.

Avantages professionnels (15 G)

Devenir petit(e) ami(e) potentiel(le) de son/sa patron/ne.

Inutile de lui dire (30 G)

Faire que votre Sim embrasse le/la meilleur(e) ami(e) de son frère/sa sœur.

Désastre évité de justesse (20 G)

Eviter un retour de bâton karmique en réajustant vite la jauge après qu'elle soit passée sous - 50.

Ni vu(e) ni connu(e) ! (15 G)

Avec un animal, voler les vêtements d'un(e) Sim qui se baigne nu(e).

Chien-zilla contre Chat-kong (20 G)

Détruire 10 000 § d'objets avec un chien ou un chat.

Le retour de Leonardo (25 G)

Réussir tous les sous-défis de Le Retour de Leonardo.

Quels fantômes ? (15 G)

Attraper tous les fantômes du Pouvoir du karma Invasion de fantômes avant qu'il ne se termine.

Mauvais voisin (10 G)

Utiliser le pouvoir Fantômiser sur le voisin et le capturer avec un chat ou un attrape-fantômes.

Indubitablement ! (20 G)

Terminer tous les chapitres mystère.

Le maillon manquant (10 G)

Découvrir l'ancre du bateau pirate disparu.

Ah, des ours zombies ! (10 G)

Eviter les ours zombies pour trouver le journal de bord du bateau pirate.

Devoirs canins (10 G)

Avoir affaire au félin dans le mystère Les jours canins de l'été.

Chercher et sauver (10 G)

Explorer la mine abandonnée pour trouver Timmy.

Une faute répréhensible (10 G)

Punir les Sims pour leurs meubles médiocres pleins de miettes.

Le Club mondain (10 G)

Obtenir l'attention du Club mondain.

Nom de Zeus ! (10 G)

Créer un combobulateur de flux.

A partir de rien (10 G)

Construire une maison de zéro en remplaçant votre propriété par un terrain vide.

Constructeur(trice) de palaces (25 G)

Construire une maison avec 5 étages d'une valeur de 100 000 § au minimum, sans meubles.

C'est bon d'être un Sim (50 G)

Réussir tous les défis de bonheur de Sim.

Ami(e) du conservateur du musée (25 G)

Réussir tous les défis de collection de reliques.

As de la danse (25 G)

Réussir tous les défis de danse.

Exhibitionniste (20 G)

Réussir tous les défis Exhibitionniste.

Pro de l'exploration (10 G)

Réussir tous les défis Pro de l'exploration.

Ne craignez pas la Faucheuse (25 G)

Faire peur à la Faucheuse.

Compétences extraordinaires (25 G)

Terminer 10 étapes du journal de compétence.

Le destin n'existe pas (25 G)

Envoyer un SimBot dans le passé.

Surqualifié(e) (20 G)

Aller au travail avec 4 exigences de performances professionnelles de niveau : exceptionnel.

Trésor englouti (10 G)

Trouver une plante spéciale en pêchant.

C'est bon d'être un Sim (25 G)

Réussir tous les défis de bonheur de Sim.

Doit aimer les animaux (35 G)

Promettre et réaliser un souhait à long terme lié à un animal.

Les Z'Animo Fantastic

© THQ / Blitz Games 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt

Atteindre le rang 2.

Chapeau (femme)

Atteindre le rang 3.

Chapeau (homme)

Atteindre le rang 3.

Gants

Atteindre le rang 4.

Chaussures

Atteindre le rang 5.

Fantastic Pet

Atteindre le rang 6.

Let's Dance with Mel B

© Black Bean / Lightning Fish 2011

SUCCÈS

Groovy ! (30 G)

A dansé et terminé tous les titres du jeu

Instinct de survie (50 G)

A marqué plus de 100 000 points dans une partie Endurance à 2 joueurs

Mel-lionnaire (80 G)

A récolté plus d'1 million de points sur tous les modes

Moitié-moitié (30 G)

A dansé et terminé la moitié des titres du jeu

L'A majeur (75 G)

A obtenu un A ou plus pour tous les titres complets

L'A dièse (100 G)

A obtenu un A+ pour tous les titres complets

Au top (30 G)

A obtenu son premier A en solo

L'A mineur (50 G)

A obtenu son premier A+ en solo

Plus on est de fous... (10 G)

A terminé une partie à 8 joueurs en mode Dance Party.

Elle ne fait pas si peur! (10 G)

A terminé une danse sur scène avec Mel, en mode Solo ou 2 joueurs

Résistance (10 G)

A terminé 2 danses dans une session du mode Endurance

Endurance (15 G)

A terminé 3 danses dans une session du mode Endurance

Marathon (40 G)

A terminé 4 danses dans une session du mode Endurance

En solo (10 G)

A terminé une danse en solo

À deux, c'est mieux (10 G)

A terminé une danse avec un(e) ami(e)

On se serre les coudes (10 G)

A terminé une partie à 2 joueurs en mode Endurance

Allez l'équipe ! (10 G)

A terminé une partie En équipe

Caliente (15 G)

A obtenu un A+ sur tous les titres Latino

Urban groove (20 G)

A obtenu un A+ sur tous les titres Urban

Fan des années 80 (20 G)

A obtenu un A+ sur tous les titres Années 80

Perfection pop (25 G)

A obtenu un A+ sur tous les titres Pop

Que la fête commence (25 G)

A obtenu un A+ sur tous les titres Classiques Party

La fiévre du samedi soir (25 G)

A obtenu un A+ sur tous les titres Club

Par coeur (99 G)

A obtenu un A ou plus avec la barre de danse désactivée

Crédits cash (1 G)

A regardé les crédits

Oiseau de nuit (20 G)

A terminé une danse entre minuit et 6h du matin

Harmonie parfaite (10 G)

2 danseurs ont enchaîné simultanément 10 mouvements parfaits

Meurtre sur la piste (85 G)

A terminé 3 titres en mode Endurance sans perdre de vie

Loin devant (10 G)

Une équipe a remporté le En équipe avec 100 000 points d'avance

Super enchaînement (10 G)

A enchaîné 10 super mouvements ou plus

Tout vient à point... (10 G)

A marqué plus de 40 000 points dans une partie solo en mode Normal

En mode pose (20 G)

A réussi une pose parfaite

Fan de Mel (15 G)

A dansé sur tous les titres où Mel vient vous rejoindre sur scène, en mode Solo ou 2 joueurs

Poseur (20 G)

A réussi 3 poses parfaites sur un titre

Limbo

© Playdead 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Mauvais sens (5)

Tout sauf adroit.

L'ivresse des sommets (5)

Explorez les hautes sphères.

Coincé (10)

Préparez-vous à un atterrissage en catastrophe.

Exploration urbaine (10)

Travaux manuels à prévoir.

Seul dans les ténèbres (10)

Sous l'arthropode.

A l'assaut du rouage (10)

Tirer le levier, c'est pour les paresseux.

Retour sur ses pas (10)

Domptez les caisses.

Guidé par les étincelles (10)

Tout repose sur la caisse.

Sous terre (10)

Passage vertical.

Vers l'infini (10)

Ne laissez pas la gravité l'emporter.

Rendre à César (100)

Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage.

La mort, c'est surfait (10)

Terminez le jeu en une seule session, en mourant cinq fois au maximum.

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Familier Limbo

Terminer le jeu.

T-shirt Limbo

Obtenir votre premier succès Limbo.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous avez le contrôle du personnage, partez d'abord à gauche, marchez sur l'objet qui brille et déverrouillez un premier succès - mauvais sens.

Ensuite, repartez à droite, descendez doucement du tronc et sautez par-dessus le creux. Poursuivez à droite, tirez la caisse en face et utilisez-la pour grimper sur la plateforme.

Sautez et accrochez-vous à la corde, descendez sur la palette et atteignez la montagne à gauche. Par la suite, sautez par-dessus le creux à droite, entrez dans le tunnel et sautez dans le bateau.

Une fois que vous arrivez de l'autre côté de la rive, sautez sur la terre ferme puis tirez le bateau jusqu'au bord du rocher à droite et utilisez-le pour atteindre le niveau supérieur du rocher. Grimpez sur le tronc d'arbre à droite, sautez sur la corde suspendue et remontez.

Poursuivez le chemin à droite, faites attention aux deux pièges collés l'un à l'autre et tirez sur le premier pour pouvoir sauter en toute sécurité. Sautez donc par-dessus les pièges et continuez à droite.

Lorsque vous arrivez devant une corde suspendue, placez le piège à ours au-dessous de la corde et sautez sur celle-ci pour que le piège se referme sur les débris. Ensuite, balancez-vous à l'extrémité de la corde, remontez légèrement et sautez pour atteindre le rocher à droite.

Avancez jusqu'au prochain trou, sautez par-dessus le creux pour atteindre le tronc oblique et revenez rapidement sur vos pas avant qu'un immense rocher ne vous écrase. Ensuite, sautez par-dessus ce rocher et continuez à droite.

Chapitre 2

A présent, avancez à droite jusqu'au bord du lac, tirez la caisse et placez-la sous la corde suspendue à une branche.

Montez sur la caisse, sautez sur la corde, balancez-vous et sautez sur la branche de droite. Escaladez ainsi d'une

branche à l'autre, rejoignez la partie du tronc à moitié découpée et poussez-la à droite pour la briser.

Avant de descendre, sautez à partir de la dernière branche vers la gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous pour atteindre une autre branche à gauche et obtenez ainsi l'objet d'un succès.

Ensuite, descendez sur la terre ferme, poussez la caisse à droite puis le tronc dans l'eau.

Juste avant que la caisse ne tombe dans les profondeurs du lac, grimpez dessus, traversez le long du tronc et sautez pour atteindre l'autre côté de la rive.

Chapitre 3

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une araignée géante et faites attention à son attaque. Pour la battre, vous devez détruire ses pattes avec un piège à ours. Ce dernier se trouve suspendu à l'arbre. Pour le faire tomber, approchez-vous de l'araignée et fuyez dès qu'elle lève sa patte pour attaquer.

Répétez cette opération deux fois pour récupérer le piège. Ensuite, poussez-le vers l'ennemi, restez immobile un moment et lorsque l'araignée lève la patte, placez le piège à votre place. Bang ! Refaites la même opération jusqu'à ce qu'elle perde toutes ses griffes et s'en aille.

Par la suite, avancez à droite jusqu'à ce qu'une araignée vous capture et vous hisse dans un cocon. Dès qu'elle part, balancez-vous dans le cocon pour le détacher et avancez à droite. Sautez par-dessus le vide, continuez à droite, descendez le long d'une pente et sautez au dernier moment avant de tomber dans le trou.

Poussez le rocher à droite et dès qu'elle commence à tomber dans le trou, courez à gauche pour que le tronc ne vous écrase pas.

Traversez, sautez sur le grand rocher circulaire et placez-vous sur la moitié droite pour le faire avancer vers la droite. Reculez pour ne pas tomber et restez du côté droit pour avancer. Soyez rapide car l'araignée arrive et atteignez ainsi l'autre bord. Enfin, avancez à droite et laissez-vous tomber pour enlever ainsi le cocon.

Chapitre 4

Dès que vous reprenez vos esprits, avancez à droite et approchez de l'homme pour qu'une plateforme s'effondre. Ensuite, sautez sur la corde à droite et balancez-vous rapidement à gauche pour éviter le piège à ours qui dégringole d'en haut. Enfin, balancez-vous à la corde et atteignez la terre, à droite.

Chapitre 5

A présent, avancez à droite, sautez sur les trois premières plates-formes grises puis sur la noire. Ensuite, sautez sur la branche pour la casser et revenez rapidement à la plateforme précédente pour éviter le tronc qui tombe.

Traversez dessus, sautez sur la prochaine plateforme qui commence à tomber (à droite) et sautez au dernier moment. Ensuite, bondissez sur la plateforme suivante (la plus basse), faites attention au projectile qui arrive et sautez dans les airs pour l'éviter. Enfin, sautez à droite, glissez le long de la pente et sautez pour atteindre le tronc, à droite.

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une machine ressemblant à des pattes d'araignée. Attendez que la machine se lève et passez rapidement dessous.

Avancez à droite, sautez par-dessus l'eau et ne progressez pas trop vers la droite (ne vous éloignez pas du gouffre). Faites attention à un pneu enflammé qui déboule, revenez en courant et sautez par-dessus l'eau pour l'éviter. Une fois que la roue enflammée est dans l'eau, retournez à droite, sautez par-dessus un petit rocher enflammé et continuez jusqu'à l'abri. Grimpez à l'échelle, sautez à gauche et grimpez à une seconde échelle.

Chapitre 6

Avancez à droite, faites gaffe aux deux pièges accrochés à deux cordes, restez sous la première plateforme et déplacez-vous à gauche puis à droite pour les éviter. Ensuite, agrippez-vous à la corde, sautez sur les deux plates-formes de droite et atteignez ainsi l'autre côté du gouffre.

Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre et poussez-le dans l'eau.

Sautez sur le bout de terre puis sur le tronc suivant et avancez à droite jusqu'au prochain tronc en forme de balançoire. Restez au milieu, attendez que l'araignée mette la patte sur l'extrémité gauche puis courez et sautez à gauche pour atteindre l'autre bout de terre.

Avancez à droite, poussez le prochain tronc et utilisez-le pour sauter par-dessus le vide. Ensuite, continuez à droite jusqu'au rocher, sautez sur le morceau de bois qui le bloque et revenez à gauche. Descendez d'un niveau et longez le flanc droit. Le rocher heurtera ainsi l'araignée qui mourra.

Continuez à droite, sautez par-dessus le vide puis sur le tronc et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez un creux rempli d'épines. Attendez que l'araignée blessée arrive à gauche, laissez-la attaquer et agrippez-vous à sa patte.

Tirez-la à droite pour l'arracher, poussez ensuite sa tête vers le creux d'épines et utilisez-la pour sauter vers la prochaine zone. Avancez à droite, dépassez les cages et descendez le long de la pente.

Chapitre 7

Grimpez à l'échelle, avancez à gauche et sautez sur les deux cages puis dans les airs pour détacher la corde de la deuxième cage et ainsi tomber en bas. Poussez la cage à droite jusqu'au bord et utilisez-la pour grimper.

Avancez jusqu'au prochain lac et sautez sur le cadavre.

Attendez qu'un autre homme se noie dans le lac et utilisez-le pour traverser. Ensuite, tirez le dernier cadavre vers la droite, jetez-le dans le gouffre pour que le container s'écrase dessus et traversez.

Descendez la pente à droite, avancez et approchez-vous du premier piège. Sautez sur la dalle au milieu pour l'éviter, avancez vers le second piège et évitez cette fois de marcher sur la dalle pour l'éviter. Poursuivez à droite et sautez par-dessus le creux. Lorsque vous apercevez les chasseurs et rebroussez chemin rapidement. Évitez toujours les interrupteurs et laissez-les mourir grâce aux pièges.

Chapitre 8

Maintenant que la voie est libre, poursuivez à droite et descendez à l'échelle plus loin. Tirez le chariot à droite et poussez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête tout seul.

Remontez à l'échelle, sautez sur la plateforme de droite puis sur la longue corde. Lorsque celle-ci descend à cause du poids, remontez vers le haut pour ne pas être déchiqueté par les scies.

Ensuite, sautez rapidement sur la plateforme, descendez, montez sur le chariot et agrippez-vous à la corde par son extrémité. Tirez-la à nouveau vers le bas, balancez-vous, sautez à droite et attrapez la seconde corde. Descendez-la doucement pour soulever le second obstacle et partez à droite avant que les deux obstacles ne se referment.

Maintenant, avancez à droite jusqu'à ce qu'une bestiole vous envoie une sorte de larve sur la tête.

Repartez à droite, descendez une pente et sautez au dernier moment.

Avancez jusqu'à la caisse et poussez-la d'abord à gauche sous les insectes mangeurs de larves. Montez sur la caisse pour vous débarrasser de la larve puis poussez la caisse à droite. Utilisez-la pour grimper sur le rocher et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez un mécanisme.

Chapitre 9

D'abord, dépassez le mécanisme, avancez jusqu'à ce vous voyez une grenouille et grimpez sur le rocher, au-dessus de sa cachette. Sautez sur la canalisation qui se trouve en haut à gauche du rocher, sautez dans les airs pour faire tomber la substance blanche collée au tuyau et descendez rapidement à droite pour empêcher la grenouille de regagner sa cachette.

Ensuite, courez derrière la grenouille (à gauche) jusqu'au mécanisme et tirez le levier de la machine pour faire tomber de la pluie.

Maintenant, partez à droite, grimpez au rocher et descendez dans le trou. Tirez le tronc pour le placer au milieu, agrippez-vous à la corde (à gauche) pour remonter et attrapez la petite corde accrochée à la canalisation pour acheminer l'eau dans le trou.

Enfin, balancez-vous de droite à gauche, sautez à droite sur le tronc puis sur la terre ferme. Maintenant, progressez à droite, accrochez-vous aux algues et descendez la longue pente.

Chapitre 10

Poussez la caisse à droite, placez-la sous la section grise de la passerelle et grimpez à l'échelle.

Tirez le morceau élevé de la passerelle, descendez et tirez le levier de droite.

Lorsque l'eau monte, grimpez rapidement à l'échelle et sautez sur la caisse qui monte. Attendez qu'elle s'approche d'une échelle élevée (en haut, à gauche) et sautez pour l'attraper avant d'atteindre les épines du plafond.

Escaladez-la, tirez une autre caisse dans le creux (à droite) et montez dessus. Attendez l'arrivée de l'eau pour remonter et sautez sur la terre ferme à droite.

A présent, glissez le long de la pente et sautez pour atteindre la plateforme inférieure. Tirez la section de la passerelle, attendez que le rocher saute dans les airs et refermez la passerelle.

Ensuite, poussez la roche à droite et dès qu'elle commence à descendre de la petite pente, relâchez-la et grimpez à l'échelle de gauche. À présent, placez-vous sur la structure en bois, attendez que le rocher arrive et restez en équilibre lors de la montée de l'eau.

Avancez vers la zone suivante, passez sous la plateforme, tirez le levier pour remonter l'eau puis refermez-le.

Grimpez à l'échelle, sautez sur la caisse qui est dans l'eau et traversez le bassin. Tirez un second levier pour descendre une caisse, traversez-la et sautez sur une petite caisse puis sur la terre ferme.

Chapitre 11

Maintenant, avancez à droite, sautez par-dessus le vide et tirez la caisse, à gauche.

Avancez à droite pour qu'une bestiole vous attaque avec une larve qui vous étourdit. Vous commencez alors à partir à gauche contre votre volonté. Utilisez la caisse pour sauter à gauche, avancez jusqu'à la lumière puis revenez à droite. Sautez à nouveau puis atteignez les échelles à droite.

Descendez et sautez sur les canalisations. L'une d'elles s'effondre mais ne vous en faites pas. Continuez sur les canalisations jusqu'à ce que vous atteigniez une autre source de lumière.

Rebroussez chemin une seconde fois jusqu'à la source de lumière de gauche puis revenez et grimpez jusqu'au sommet de l'échelle de droite. Attendez que l'eau monte et libère un morceau de plancher puis sautez au bon moment et atteignez la terre à droite pour vous débarrasser de la larve.

Avant de grimper à l'échelle de droite, attendez que l'eau remonte à son niveau maximum et tirez la section du tuyau vers la droite. Placez-le à droite de façon à ce que la moitié du tuyau dépasse le bord.

Montez dessus, sautez sur la corde suspendue et libérez ainsi un objet de succès.

Une fois que ceci est fait, grimpez à l'échelle et sautez par-dessus le vide. Poursuivez à droite, glissez le long d'une pente et sautez au dernier moment sur la plateforme suivante.

Bondissez sur la canalisation du mur, remontez puis sautez à droite.

Chapitre 12

Avancez à droite jusqu'à la grande enseigne lumineuse HOTEL, attendez que la lumière de la lettre H s'éteigne et sautez dessus.

Passez rapidement sur la prochaine lettre O qui pousse le T à droite. Descendez directement en bas, sautez sur la corde suspendue sous la lettre T et atteignez l'autre côté.

Tirez le levier du générateur pour éteindre la lumière, revenez à gauche puis remontez le long de la canalisation et sautez sur les lettres de l'enseigne. Faites attention à la lettre L car elle tourne, sautez rapidement sur la flèche puis sautez vers la terre ferme avant qu'elle ne s'écroule.

Chapitre 13

Avancez à droite, sautez sur le toit en vitre et continuez à avancer. Glissez le long de la dernière vitre qui se fissure et poursuivez à droite. Tirez l'échelle à gauche jusqu'à la vitre, grimpez dessus rapidement et sautez sur la vitre pour la briser.

Glissez alors le long d'une courte pente et sautez au dernier moment pour atteindre une plateforme suspendue. Sautez sur la seconde plateforme à gauche puis agrippez la corde. Restez accroché jusqu'à ce qu'elle descende à son plus bas niveau, relâchez-la et partez à gauche.

Avancez jusqu'à la structure, faites attention lorsqu'elle s'effondre et courez à droite. Continuez jusqu'à la bestiole qui vous lance une larve, avancez à gauche jusqu'à la lumière puis revenez à droite.

Descendez du prochain bord, sautez sur la plateforme suspendue pour traverser et descendez la pente. Sautez au bout, traversez d'une poutre horizontale à l'autre et franchissez le gouffre.

Lorsque vous vous approchez d'une grue portant une caisse, marchez sur le bouton au sol et ralentissez vos pas jusqu'à ce qu'elle relâche la caisse. Montez dessus et utilisez-la pour sauter au-dessus de la scie circulaire qui arrive. Grimpez enfin au rebord et débarrassez-vous de la larve grâce aux bestioles du plafond.

A présent, vous devez revenir sur vos pas et retourner à gauche. Attendez que la scie s'approche du mur de droite et sautez au bon moment pour l'éviter.

Sautez sur la poutre, placez-vous à chaque fois sur les extrémités de la poutre pour la dévier vers le haut et le bas puis sautez sur la prochaine poutre à gauche.

Tirez cette dernière à droite et à gauche pour la balancer, montez dessus lorsqu'elle prend de la vitesse et sautez à gauche vers la poutre oblique.

Chapitre 14

A présent, remontez la pente, dépassez le monte-charge et tirez la caisse qui se trouve dans le trou à gauche.

Placez-la sur le monte-charge, appuyez sur l'interrupteur et remontez-la. Maintenant, appuyez sur l'interrupteur pour descendre le monte-charge et utilisez la caisse pour atteindre le toit du monte-charge avant de sauter sur la corde, à gauche. Remontez le long de la corde au fur et à mesure qu'elle descende, repérez l'objet du succès qui tombe et redescendez jusqu'en bas pour le récupérer.

Par la suite, remontez le long du monte-charge et poussez la caisse de droite jusqu'au milieu de la balançoire sans que cette dernière ne bouge. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur et tirez la poutre avant qu'elle ne descende.

Placez-la sur l'extrémité gauche de la balançoire et remontez ainsi la caisse jusqu'à la section suivante. Enfin, tirez le levier à droite, placez la caisse sous la corde et utilisez-la pour attraper rapidement la corde.

Balancez-vous, sautez à droite et approchez-vous des deux prochaines grues. Marchez sur le premier interrupteur, attendez un peu et marchez sur le second. Revenez rapidement en arrière, poussez la première caisse à droite de façon à ce que la seconde caisse tombe sur la première.

Montez sur le tas de caisses, évitez la scie et sautez pour atteindre le rebord de droite.

Avancez à droite, ignorez l'échelle pour l'instant et continuez vers l'obscurité. Descendez la pente jusqu'à ce que vous entendiez le bruit de l'eau. À ce moment, sautez en haut pour attraper une plateforme suspendue et avancez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez l'objet brillant du succès.

Ensuite, rebroussez chemin, grimpez à l'échelle que vous aviez ignorée et partez à droite.

Chapitre 15

Dans le creux, approchez-vous doucement de la libellule et sautez au moment adéquat pour vous accrocher à ses pattes. Remontez en haut, avancez à droite jusqu'au mécanisme et passez sous la plateforme.

Grimpez à la petite échelle, placez la caisse sous la grande échelle à gauche et utilisez-la pour grimper jusqu'en haut.

Partez à gauche, tirez le dispositif pour pouvoir avancer et remettez-le à sa place (extrême gauche). Poussez le second dispositif à gauche, activez la machine et déplacez les dispositifs afin de ramener la roue à droite.

Descendez, poussez la petite caisse qui se trouve sous l'échelle de gauche, descendez par la droite et allez à gauche. Poussez la roue au fond à gauche, courez à droite et grimpez jusqu'à la caisse.

Attendez que la roue active le mécanisme une seconde fois et poussez la caisse de l'autre côté de la dalle pour la faire tomber.

Chapitre 16

Poussez la caisse à droite et utilisez-la pour atteindre la plateforme suspendue. Activez le levier pour actionner la grande roue, descendez et poussez la caisse vers l'engrenage pour la soulever vers l'autre côté.

Montez à votre tour sur la roue, sautez sur une plateforme en haut à droite et tirez une seconde caisse vers la roue. Descendez-la, poussez la première caisse à l'extrême droite près du mur et poussez la seconde sur l'interrupteur au sol. Profitez alors du mécanisme qui émerge du sol et grimpez pour atteindre la zone suivante à droite.

A présent, accrochez-vous à la chaine et balancez-vous de droite à gauche. Lorsque la corde aura pris assez d'élan, sautez à gauche pour allumer le générateur et agrippez-vous à la chaine à nouveau. Sautez cette fois à droite et dépassez ainsi le fer électrifié.

Chapitre 17

Descendez la pente, poussez l'engrenage vers la droite et déclenchez la rotation de tout l'écran.

Reculez alors à gauche, éloignez-vous du bout de fer qui tombe à gauche lors de la rotation puis grimpez dessus pour avancer. Remontez sur les pics de l'engrenage, sautez à gauche et rejoignez la zone suivante.

Maintenant, avancez à gauche et descendez près de la caisse. Activez la machine pour désactiver le champ magnétique et poussez la caisse à l'extrême droite puis courez appuyer sur la machine.

Une fois que le champ magnétique est réactivé, la caisse se trouve entre l'échelle et le rebord droit. Sautez alors sur le rebord de droite, activez la machine de droite pour soulever la dalle et utilisez la caisse pour grimper rapidement à l'échelle et passer sous la dalle avant qu'elle ne se referme.

A présent, activez le prochain levier et avancez rapidement à gauche. Tirez la caisse pour la placer sous la chaine et utilisez-la pour attraper la chaine pour rester accroché le temps que tout l'écran bascule.

Lorsque la caisse arrive au-dessous de votre position, relâchez la chaine, attendez qu'elle glisse le long de la pente et sautez au bon moment pour éviter la scie et attraper une seconde chaine à gauche. Ensuite, relâchez et descendez le long de la courbe.

Chapitre 18

Suivez le chemin de droite, activez un second levier pour basculer l'écran et attendez qu'une caisse tombe. Poussez-la près du bord, utilisez-la pour sauter par-dessus le vide et avancez à droite.

Avancez jusqu'à l'engrenage, traversez-le et continuez jusqu'à ce qu'une larve vous attaque. A ce moment, vous revenez à gauche. Grimpez à l'engrenage, sautez sur la plateforme et rejoignez la source de lumière.

Lorsque vous revenez à droite, progressez jusqu'au tapis roulant, faites attention au concasseur et sautez au bon moment. En vous approchant du deuxième concasseur, accrochez-vous à son extrémité gauche puis attendez le moment de sa descente et traversez-le rapidement.

Sautez sur le prochain tapis et utilisez l'une des caisses pour sauter et vous débarrasser ainsi de la larve.

Une fois que ceci est fait, utilisez l'une des caisses et sautez sur l'extrémité droite du concasseur. Attendez encore une fois le moment de sa descente, partez à droite et sautez vers l'échelle. Si vous échouez, refaites le même processus en vous accrochant à l'extrémité droite cette fois et attrapez l'échelle.

Chapitre 19

Continuez en haut de l'échelle à droite, passez entre les engrenages du rouage et tirez le levier.

Attendez que l'engrenage du rouage situé à droite arrive au milieu, remettez le levier à sa position initiale et grimpez sur cet engrenage afin d'atteindre l'échelle qui est en haut.

Remontez, sautez sur le second rouage à gauche et atteignez le rebord supérieur.

A présent, avancez à droite, dépassez le levier et l'échelle et tirez le chariot pour le placer sous le levier élevé.

Revenez à gauche, poussez l'échelle à gauche puis activez le levier se trouvant plus loin, toujours à gauche. Sautez à nouveau sur l'échelle en mouvement, atteignez la passerelle élevée et sautez à droite pour vous accrocher au second levier, en haut à droite. Une fois qu'il est activé, laissez-vous tomber sur le chariot et partez ainsi dans le tunnel.

Restez dans le chariot en mouvement, grimpez rapidement à l'échelle que vous rencontrez et avancez parallèlement au chariot. Faites attention à la scie qui s'approche, sautez dans les airs et atterrissez au bon moment dans le chariot.

Restez dans le chariot, dépassez les rails électriques et descendez. Tirez le chariot de la trappe, utilisez-le pour sauter sur la plateforme et avancez à droite.

Sautez juste avant d'atteindre le levier pour éviter le choc électrique. Activez le levier pour balancer la structure, poursuivez le chemin et sautez pour attraper une échelle.

Grimpez, avancez et sautez sur une poutre horizontale. Repérez une caisse sur cette poutre, tirez-la, faites-la tomber à gauche et laissez-vous tomber dessus.

Sautez à droite évitant ainsi le courant électrique et continuez jusqu'à la zone suivante.

Chapitre 20

A présent, faites attention aux deux mitrailleuses, l'une verticale et mobile et l'autre est horizontale et fixe. Lorsque vous passez devant le rayon laser, il lui faut quelques secondes pour tirer. Profitez de ces quelques secondes, sautez sur la plateforme de sécurité puis sautez sur la mitrailleuse horizontale pour attirer l'autre arme.

Déclenchez cette arme une nouvelle fois pour qu'elle ouvre le feu et endommagez ainsi la mitrailleuse horizontale. Répétez cette opération deux fois pour détruire la mitrailleuse et traversez ainsi sans vous faire couper les pieds.

Chapitre 21

Dans la zone suivante, descendez près des deux caisses et poussez celle qui est à droite vers l'extrême droite en remontant une pente.

En revenant à gauche, ne marchez pas sur l'interrupteur au sol, poussez la seconde caisse légèrement à gauche et utilisez-la pour atteindre le rebord. Une fois que le champ magnétique est activé, la caisse remonte et s'approche de votre position. Attendez que le champ s'arrête et que la caisse tombe pour la pousser à gauche et utilisez-la pour atteindre l'échelle.

Ensuite, avancez à droite et agrippez-vous à la prochaine échelle qui s'étale vers le bas.

Maintenant, allez chercher la seconde caisse et poussez-la le long de la pente à nouveau. Relâchez, grimpez rapidement à la longue échelle et allez chercher la caisse qui monte à gauche de la passerelle. Tirez-la, placez-la près de la plateforme élevée et redescendez via l'échelle.

Faites le même processus avec la caisse du bas, montez sur celle d'en haut et atteignez ainsi la plateforme élevée dès que le champ est activé.

Avancez à droite, activez le panneau pour descendre le monte-charge puis réactivez-le pour le remonter et entrez rapidement à l'intérieur.

Une fois en haut, activez le second panneau et redescendez le monte-charge. Remontez-le et sautez rapidement sur le toit de l'élévateur. Faites attention à la mitrailleuse qui se déclenche et descendez avant qu'elle ne vous explose la cervelle.

La mitrailleuse coupe ainsi la chaine qui suspend la caisse. Par la suite, placez la caisse près du bord gauche du toit du monte-charge et activez le panneau puis montez sur la caisse.

Lorsque l'élévateur est en haut, sautez à gauche et agrippez-vous au rebord de la planche située au-dessus de la mitrailleuse.

Avancez à gauche, utilisez le panneau de contrôle pour déplacer la caisse et profitez de la pente pour la ramener de votre côté. Allumez et éteignez le panneau de manière à soulever la caisse au-dessus de l'obstacle.

Une fois que la caisse est de votre côté, poussez à l'extrême droite et retournez près du monte-charge.

A présent, poussez la caisse qui se trouve sur le toit de l'élévateur à droite jusqu'au pied de l'échelle.

Utilisez-la pour grimper cette dernière, activez le panneau qui inversera le champ de gravité et avancez à gauche. Allez chercher la seconde caisse qui est désormais en haut à gauche et ramenez-la près de la première.

Maintenant, remarquez le piston qui se dilate et se contracte et essayez de placer les caisses afin de pouvoir grimper au rebord élevé lorsque le champ de gravité revient à la normale. Pour cela, placez la première caisse de façon à ce qu'elle tombe sur le piston et la seconde de façon à ce qu'elle tombe sur la terre ferme, non loin du piston dilaté.

Attendez que le piston commence à se dilater et activez le panneau. Grimpez rapidement sur la caisse, le piston, la seconde caisse puis montez à toute vitesse avant que le piston ne se contracte.

Chapitre 22

Descendez via l'échelle de droite, avancez vers le panneau de contrôle qui se trouve sous la plateforme et activez-le.

Revenez en arrière, activez et désactivez le premier panneau afin de soulever le grand container à gauche et garder celui de droite à sa place.

Grimpez ainsi d'une plateforme à l'autre et arrêtez-vous près du panneau du champ de gravité. Activez-le pour ramener le grappin vers votre position puis désactivez-le lorsqu'il est à mi-chemin et attrapez rapidement le tyrolienne pour traverser. Relâchez la tyrolienne avant qu'il n'arrive au bout pour ne pas finir dans les clous.

Chapitre 23

Ensuite, descendez la pente, sautez au dernier moment et activez le panneau lorsque vous êtes dans les airs.

Fuyez la scie en courant vers le nord, sautez à nouveau et activez le second panneau dans les airs. Aussi, faites attention à ne pas tomber sur la lettre H lorsqu'elle est électrifiée. Ayez le bon timing et restez dans une section non électrique au milieu de la lettre.

Ensuite, attendez que la lumière s'éteigne et sautez sur le conduit à droite. Attendez à nouveau le moment opportun, sautez à nouveau sur la section inférieure de la lettre H et attrapez rapidement la corde sous le conduit. Enfin descendez le long de la corde et poursuivez à droite.

Sautez dans les airs et activez le panneau qui dispose d'une minuterie.

Poussez la caisse à droite une première fois et revenez avant que le temps ne s'achève. Réactivez le panneau, poussez rapidement la caisse au fond à droite et utilisez-la pour grimper au rebord et dépasser rapidement la scie circulaire avant que le temps ne s'achève.

Vous descendez ainsi sur une pente. Glissez légèrement, sautez et activez un autre panneau dans les airs.

Avancez à droite et descendez sur la plateforme élevée. Ensuite, sautez à droite juste avant la fin de la minuterie, activez le panneau et évitez ainsi la mitrailleuse au sol. Si vous échouez, revenez sur la plateforme et recommencez.

Maintenant que la minuterie est permanente, approchez-vous du grand bloc, grimpez dessus dès qu'il redescend et franchissez-le à droite. Sur la poutre suivante, attendez la fin de la minuterie pour descendre et remontez ainsi au-dessous de la poutre. Traversez à gauche le temps que le bloc est levé et descendez.

Chapitre 24

Ensuite, vous devez sauter dans les airs au dernier moment afin d'éviter les deux scies circulaires qui sont superposées.

Enfin, ayez le bon timing, sautez lorsque vous êtes suspendu à l'envers. Dépassez le panneau et activez-le en retombant.

Vous traversez ainsi le mur de droite et atteignez la zone de sécurité. Avancez enfin à droite et retrouvez votre soeur.

Félicitations ! Vous avez complété Limbo !

Lips

© Microsoft / iNiS 2008

SUCCÈS

De retour de Plus de zik (5)

Est entré dans le menu Plus de zik pour la première fois

Bienvenue dans Mon Lips (5)

Est entré dans le menu Mon Lips pour la première fois

Essayez le mode Freestyle (5)

A joué en mode Freestyle pour la première fois

Premier combat (5)

A envoyé un défi à un ami pour la première fois

Un carton de folie (5)

A chanté 1 chanson en mode Extrait ou Tout

Artiste de platine (25)

A chanté 10 chansons différentes

Anthologie de Lips (30)

A chanté 40 chansons différentes

Je suis plutôt balaise (40)

A atteind le rang "Infini"

Rêves d'étoile (30)

Total des étoiles obtenues : 5000

La tête dans les étoiles (40)

Total des étoiles obtenues : 50 000

Superstar ! (40)

Total des étoiles obtenues : 100 000

Médaillé 100 fois (30)

Total des médailles reçues : 100

Médaillé 500 fois (40)

Total des médailles reçues : 500

Ton parfait (30)

Médailles de ton reçues : 30

Machine à voyager dans le temps (30)

Médailles de rythme reçues : 30

Comme un roc (30)

Médailles de stabilité reçues : 30

Technicien (30)

Médailles de technique reçues : 30

À l'esbroufe (30)

Médailles de performance reçues : 30

Le coeur de la fête (30)

Médailles de fiesta reçues : 30

Renaissance du cool (30)

A obtenu "Cool" 10 fois de suite

Plus cool que cool ? (30)

A obtenu tous les "Cool"

Je t'ai dans la peau (5)

A joué en mode Coop. pour la première fois

Synchro (25)

A marqué 1 000 000 points en mode Coop. (succès remis à tous les joueurs connectés)

Combat testé (10)

A joué 10 fois en mode Affrontement sur des chansons différentes

Chiffre 8 (25)

Total des médailles reçues pour une chanson : 8 (succès remis à tous les joueurs connectés)

Razzia sur les médailles ! (40)

Total des médailles reçues pour une chanson : 12 (succès remis à tous les joueurs connectés)

Tout le monde tape des mains (25)

Synchro accessoires de bruitage parfaite (succès remis à tous les joueurs connectés)

Tous les sons de cloche (30)

A utilisé la cloche 50 fois (succès remis à tous les joueurs connectés)

Un petit pas pour l'homme (5)

A ajouté une chanson à Lips depuis une source externe

Un grand pas pour l'humanité (10)

A ajouté 20 chansons à Lips depuis une source externe

C'est dément ! (20)

A ajouté 300 chansons à Lips depuis une source externe

Les mains bien haut ! (5)

A déverrouillé une pose en mode Clip virtuel

Étoile montante (40)

Grand classement "Chanteur de salon" obtenu

Célèbre dans Lips (40)

Grand classement "Créateur de hit" obtenu

On m'appelle Superstar (40)

Grand classement "Superstar" obtenu

Champion sortant (25)

A remporté 20 défis

C'est parti pour le fun (10)

A activé le mode Juke-box. Ce succès sera remis à tous les joueurs connectés.

Premier bisou (35)

Classement "L'accord parfait" obtenu dans Bisous en mode 2 joueurs (sauf en mode Freestyle)

Mission accomplie ! (35)

A empêché la bombe d'exploser dans Bombe à retardement (sauf en mode Freestyle ou Extrait)

Service Fan (35)

A participé à un Combat vocal avec une différence de 4 points (sauf en mode Freestyle)

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chapeau : Over the Top

Chanter n'importe quelle chanson.

Lunettes : Shades of "Lady Gaga"

Remporter 100 médailles de chaque type et 100 000 étoiles.

Lunettes : Shades of Infinity

Terminer correctement un morceau pour obtenir le score "Infinity".

Lips : Number One Hits

© Microsoft / iNiS 2009

LISTE DES SUCCÈS

De retour de Plus de zik (5)

Est entré dans le menu Plus de zik pour la première fois.

Bienvenue dans Mon Lips (5)

Est entré dans le menu Mon Lips pour la première fois.

Essayez le mode Freestyle (5)

A joué en mode Freestyle pour la première fois.

Premier combat (5)

A envoyé un défi à un ami pour la première fois.

Un carton de folie (5)

A chanté 1 chanson en mode Extrait ou Tout.

Artiste de platine (25)

A chanté 10 chansons différentes.

Anthologie de Lips (30)

A chanté 40 chansons différentes.

Je suis plutôt balaise (40)

A atteind le rang "Infini".

Rêves d'étoile (30)

Total des étoiles obtenues : 5000.

La tête dans les étoiles (40)

Total des étoiles obtenues : 50 000.

Superstar ! (40)

Total des étoiles obtenues : 100 000.

Médaillé 100 fois (30)

Total des médailles reçues : 100.

Médaillé 500 fois (40)

Total des médailles reçues : 500.

Ton parfait (30)

Médailles de ton reçues : 30.

Machine à voyager dans le temps (30)

Médailles de rythme reçues : 30.

Comme un roc (30)

Médailles de stabilité reçues : 30.

Technicien (30)

Médailles de technique reçues : 30.

À l'esbroufe (30)

Médailles de performance reçues : 30.

Le coeur de la fête (30)

Médailles de fiesta reçues : 30.

Renaissance du cool (30)

A obtenu "Cool" 10 fois de suite.

Plus cool que cool ? (30)

A obtenu tous les "Cool".

Je t'ai dans la peau (5)

A joué en mode Coop. pour la première fois.

Synchro (25)

A marqué 1 000 000 points en mode Coop. (succès remis à tous les joueurs connectés).

Combat testé (10)

A joué 10 fois en mode Affrontement sur des chansons différentes.

Chiffre 8 (25)

Total des médailles reçues pour une chanson : 8 (succès remis à tous les joueurs connectés).

Razzia sur les médailles ! (40)

Total des médailles reçues pour une chanson : 12 (succès remis à tous les joueurs connectés).

Tout le monde tape des mains (25)

Synchro accessoires de bruitage parfaite (succès remis à tous les joueurs connectés).

Tous les sons de cloche (30)

A utilisé la cloche 50 fois (succès remis à tous les joueurs connectés).

Un petit pas pour l'homme (5)

A ajouté une chanson à Lips depuis une source externe.

Un grand pas pour l'humanité (10)

A ajouté 20 chansons à Lips depuis une source externe.

C'est dément ! (20)

A ajouté 300 chansons à Lips depuis une source externe.

Les mains bien haut ! (5)

A déverrouillé une pose en mode Clip virtuel.

Étoile montante (40)

Grand classement "Chanteur de salon" obtenu.

Célèbre dans Lips (40)

Grand classement "Créateur de hit" obtenu.

On m'appelle Superstar (40)

Grand classement "Superstar" obtenu.

Champion sortant (25)

A remporté 20 défis.

C'est parti pour le fun (10)

A activé le mode Juke-box. Ce succès sera remis à tous les joueurs connectés.

Premier bisou (35)

Classement "L'accord parfait" obtenu dans Bisous en mode 2 joueurs (sauf en mode Freestyle).

Mission accomplie ! (35)

A empêché la bombe d'exploser dans Bombe à retardement (sauf en mode Freestyle ou Extrait).

Service Fan (35)

A participé à un Combat vocal avec une différence de 4 points (sauf en mode Freestyle).

SUCCÈS DU CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Génial (10)

Réalisez 50 combos

La grande boule de feu (40)

Réalisez 200 combos

Bouge ton corps (30)

Touchez tous les accessoires de bruitage sur 1 chanson

Mime (30)

Déclenchez tous les mouvements en 1 chanson

Vous avez du talent (20)

Gagnez une coupe de bronze ou mieux en 1 chanson

Artiste de légende (40)

Gagnez une coupe de bronze ou mieux en 20 chansons

Harmonie parfaite (10)

Chantez 20 chansons en mode Duo

Pluie d'étoiles (40)

Gagnez 150 000 étoiles

Course aux médailles (30)

Gagnez 1 000 médailles

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bottes : Disco

Remporter une coupe d'or.

Bottes : Disco Kicks

Se classer dans les 100 premiers du classement général.

Chapeau : Over the Top

Chanter n'importe quelle chanson.

Chapeau : Sassy Pie

Chanter n'importe quelle chanson.

Lunettes : Shades of "Lady Gaga"

Remporter 100 médailles de chaque type et 100 000 étoiles.

Lunettes : Shades of Infinity

Terminer correctement un morceau pour obtenir le score "Infinity".

Lips : Party Classics

© Microsoft / iNiS 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Idole des années 80

Obtenir le score Big Bang et faire un perfect sur le morceau "I Think We're Alone Now".

Motard

Obtenir le score Big Bang et faire un perfect sur le morceau "YMCA".

Lode Runner

© Tozai Games 2009

LISTE DES SUCCÈS

Étoile d'or (15)

Termine la première étape du Voyage solo.

Or, Mine (30)

Termine le Voyage solo.

Mère Lode (15)

Ramasse 8 médailles de bronze en mode Résistance.

Super Test d'or (20)

Termine 30 énigmes (solo).

Double vers le haut (15)

Termine la première étape du Voyage coopératif.

Double vers le bas (30)

Termine le Voyage coopératif.

Métal d'honneur (10)

Gagne 5 parties Dernier homme (niveaux d'origine) sur Xbox LIVE.

Ruée vers l'or (10)

Ramasse 5000 pièces d'or.

Chasseur de trésor (15)

Déterre 20 ennemis cachés et vole leur trésor.

Explosion (10)

Sans rien faire exploser, ramasse tout l'or et termine le niveau 3-1 du Voyage solo.

L'or du Fou (15)

Vole tout l'or des ennemis piégés et termine le niveau 3-1 du Voyage solo.

Règle d'or (15)

Avec une seule partie et sans tuer d'ennemi, termine la première étape du Voyage solo.

Lollipop Chainsaw

© Warner Interactive / Grasshopper Manufacture Inc 2012

OBTENIR LA BONNE FIN

Pour découvrir la bonne fin du jeu, vous devez avoir sauvé tous les étudiants.

MODE TRÈS DIFFICILE

Pour débloquer ce mode, vous devez avoir terminé le jeu en Facile, en Normal ou en Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement (Papiers de sucette + Elèves à sauver)

Ce cheminement des sept niveaux de Lollipop Chainsaw vous guidera dans le déroulement des niveaux de manière à ne manquer aucun des quarante papiers de sucettes (en or) et aucun des élèves marqués d'un signe SOS, afin de remporter respectivement le **trophée argent / succès 30G : Suceuse pro** et le **trophée argent / succès 30G : San Romero vous dit merci !** Attention, certains papiers de sucette ne sont accessibles que si vous jouez en mode difficile.
`ta Prologue : Parking
Le prologue de Lollipop Chainsaw permet de récupérer quatre papiers de sucette et de sauver trois élèves. Dès le début du niveau, scindez en deux le grand portail d'entrée afin d'envoyer valser la horde de zombies qui y sont pendus. Progressez jusqu'à parking pour trouver un garçon qui crie à l'aide derrière des voitures. Il s'agit du premier élève à sauver : exterminez ses assaillants avant qu'ils ne l'achèvent et aller le voir pour qu'il vous remercie en vous offrant des médailles zombie.

Continuez en traversant le car puis en vous occupant des zombies rampant qui sortent des garages. Sautez par-dessus le capot de l'autobus jaune pour découvrir une fille en détresse sur le toit d'une camionnette blanche. C'est le deuxième élève à sauver. Ceci fait, allez chercher le premier papier de sucette (n°1) derrière l'autobus stationné dans un angle de cette même cour. Puis traversez le bus suivant pour arriver dans un nouveau parking où le troisième élève à sauver est accroché à un lampadaire.

Vous allez devoir l'escorter pendant un bon moment, puisqu'une fois descendu en sécurité, il va falloir le suivre afin de le protéger contre les nouveaux zombies qui débarquent. Passez le portail suivant, au-delà duquel il faudra toujours surveiller la jauge de santé du lycéen. Attention à la camionnette qui débarque et qu'il faut rapidement éviter avec un QTE. Si vous jouez en mode difficile, vous trouvez la deuxième sucette (n°3) derrière une épave d'autobus, accompagnée de plusieurs médailles zombie. Vous remarquez que les papiers de sucette sont numérotés dans un ordre différent du cheminement du niveau : en réalité, les sucettes disponibles en mode normal sont comptabilisées avant celles du mode difficile (par ordre d'apparition, n°1, n°3, n°2, n°4 pour le prologue).

Une fois le troisième élève définitivement sain et sauf, vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Sauvetage**. Poursuivez votre route jusqu'à devoir monter sur une petite plateforme en hauteur. Prenez le passage à droite pour

trouver la sucette n°2. La sucette n°4 se trouve plus loin, au bout d'une rue fermée des deux côtés dans laquelle vous affrontez un sacré paquet de morts-vivant. Poursuivez pour arriver au dernier combat du prologue contre des zombies désinfecteurs. Après la victoire, vous retrouvez votre petit ami Nick qui se fait mordre et donc contaminer... Une seule solution : le décapiter !

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Crado et pas cool**

Niveau 1 : Highschool

Dans le niveau Highschool de Lollipop Chainsaw, vous pouvez récupérer sept papiers de sucette et sauver pas moins de huit élèves. Frayez-vous un chemin dans les couloirs qui explosent jusqu'à trouver un professeur de mathématiques plutôt sévère. En sortant de cette salle, vous arrivez dans un long couloir au milieu duquel se trouve le premier élève à sauver. Soyez rapide, sa vie descend très rapidement ! Au fond de ce même couloir vous attend la première sucette du chapitre (n°5). Deux issues vous sont alors accessibles : pénétrez dans la première (dans le sens par lequel vous êtes arrivé dans le couloir) pour y sauver le deuxième élève.

Passez ensuite dans la seconde classe pour y retrouver le professeur Fitzgibbon. Affrontez-le en évitant ses attaques à grands coups de bureau pour en venir à bout. Un zombie munis d'une ceinture d'explosifs fait alors sauter la grande baie vitrée du couloir de tout à l'heure. Descendez en contrebas et retournez-vous pour voir un corps bleu décapité... Il va falloir poser la tête de Nick dessus pour une petite séance de QTE qui débloquera l'accès à la suite. Derrière le corps bleu se trouve la sucette n°9. Le troisième élève en détresse est au bout du couloir auquel vous accéder alors.

Après avoir battu les différentes vagues de zombies, tronçonnez le rideau métallique pour récupérer des médailles et une sucette normale, puis rebroussez chemin. Après la séance QTE face à l'autobus qui débarque, vous trouvez la quatrième élève accrochée à une fenêtre, au fond du couloir.
Sauvez-la vite en tuant les morts-vivants d'en bas, car un ennemi l'attaque de l'étage. La sucette n°6 dans un des casiers qui se trouvent à côté de vous et dont il vous faut casser les portes. Vous remontez ensuite à l'étage pour voir des lycéens lâches vous abandonner. Passez dans la salle de droite où se trouvent trois élèves à sauver (le cinquième, le sixième et le septième). Dépêchez-vous de détruire les zombies kamikaze car sinon, leur explosifs auront raison de vos protégés. Pour cela, vous pouvez compter sur la barre de pole dance au milieu de la salle.

Sciez ensuite le rideau métallique pour trouver le huitième et dernier lycéen à aider dans une situation très périlleuse. Encore une fois, foncez sur les zombies explosifs afin de les stopper dans leur course. Après cela, vous avez droit à une séance de QTE sympathique où vous utilisez la tête des morts-vivant en contrebas comme marchepieds. Poursuivez à travers les couloirs et, quand vous arrivez devant la porte du terrain de basket, ne l'empruntez pas tout de suite. La sucette n°7 se trouve derrière les étagères de gauche. Vous pouvez ensuite participer à un match de basket où vous utilisez la tête de vos ennemis comme ballons. La partie est chronométrée et demande un sacré niveau. Tuez en priorité le gardien qui déviera vos tirs...

Consultez la vidéo suivante réalisée en mode difficile pour vous aider.

En sortant, dépêchez-vous afin de ne pas exploser avec le zombie dans la brouette. Vous arrivez ensuite dans une salle de classe totalement enfumée. Le papier de sucette n°10 se trouve derrière le bureau du professeur. Utilisez ensuite la tête de Nick sur un nouveau corps bleu décapité afin de libérer le passage. Après les différentes vagues d'ennemis vaincues, vous retrouvez votre professeur japonais qui vous explique d'où provient cette véritable armée de zombies. Vous faites ensuite face à un gâteau d'anniversaire géant en votre honneur, rempli de dynamite... Dans un coin de la salle se trouve la sucette n°8. Vous devez cette fois arrêtez tous les zombies explosifs qui se ruent sur le gâteau prêt à exploser. En sortant, vous faites enfin face à l'auteur de tout ce grabuge : un élève qui veut se venger de tout le mal qu'on lui a fait. Vous allez à présent affronter le boss du niveau : descendez la décharge de voitures jusqu'à lui. N'oubliez pas la sucette n°11 sur votre droite quand vous descendez en toboggan sur un poteau de métal.

Boss du niveau 1 : Zed

Les boss de Lollipop Chainsaw sont des ennemis redoutables qui donnent lieu à des combats dantesques qu'il faut appréhender de manières bien précises. Pour vous guider, le mieux est de regarder la vidéo suivante réalisée en mode

difficile :

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Zed is dead, baby**.

Niveau 2 : Stadium

Le niveau 2 de Lollipop Chainsaw vous permet de mettre la main sur six papiers de sucette et de sauver quatre élèves. Vous êtes survolé par un immense drakkar viking volant... Auquel est accroché votre grande soeur Cordelia qui vous envoie un cadeau par parachute. Le tout va être de le récupérer ! Utilisez le tronçorush pour prendre les tremplins arc-en-ciel et progresser au milieu des zombies. N'oubliez pas de prendre les petits barils d'essence afin qui servent de rechargent à cette attaque. Dans la zone où vous vous battez contre Alexander puis Steven, récupérez la sucette n°12. Entrez ensuite dans le bâtiment. Juste après le magasin en ligne, vous apercevez un élève aux prises de trois zombies-pompiers : c'est le premier élève à sauver.

Montez ensuite l'escalier dans lequel Juliet demande sa couleur préférée à Nick. En haut, brisez les tables sur votre gauche pour dégoter le papier de sucette n°15 qui se trouve derrière. Progressez davantage, utilisez la tête de votre petit ami sur un corps pour détruire le volet métallique, puis sortez par la fenêtre sur les toits. La sucette n°13 se trouve dans un coin à gauche, juste après deux tremplins arc-en-ciel. Après un long saut, vous arrivez sur un petit terrain de basket où il vous est encore une fois demandé de marquer des paniers en décapitant vos ennemis. La méthode est la même que pour l'épisode précédent.

Continuez votre chemin jusqu'à la salle d'entraînement remplie de tapis roulants. Après l'avoir nettoyée, sortez et inspectez sur votre gauche pour glaner la sucette n°14. Peu après, vous arrivez dans une cour où les trois derniers élèves à sauver du niveau sont menacés par des zombies pompom girls, dans différents angles du bâtiment. Aidez-les rapidement pour récupérer plusieurs médailles. Faites ensuite l'épreuve de QTE artistique, passez devant le magasin et recevez un coup de fil de Cordelia. Dans la zone suivante, alors que trois zombies joueurs de football américain arrivent presque en volant, récupérez la sucette n°16 derrière le tremplin grillagé.

La scène suivante est un réel parcours sur les toits où vous devez suivre le chemin de médailles en tronçorush. Vous ne tardez pas à faire face à de nombreux zombies, dont le dénommé Paul. Dans cette zone, les coups de foudre sont très fréquents. N'hésitez pas à vous la jouer masochiste et à vous en prendre dix de plein fouet afin de débloquer le **trophée bronze / succès 10G : En pleine poire**. Passez ensuite par-dessus le grillage grâce au nouveau tremplin et allez tout en bas derrière les grilles pour récupérer la sucette n°17. Poursuivez votre chemin au tronçorush jusqu'à arriver sur le terrain de baseball pour un mini-jeu sympathique vous permettant d'utiliser votre nouveau joujou : le tronçogun ! Il est maintenant temps d'affronter le Sombre pourvoyeur du niveau.

Boss du niveau 2 : Vikke

Le deuxième boss de Lollipop Chainsaw est particulièrement long à battre. N'oubliez pas, lorsqu'il est coupé en deux au niveau du bassin, de vous mettre sur un côté du navire pour que ses jambes vous poussent. Réalisez alors la QTE demandée pour les faire passer par-dessus bord et remporter le **trophée bronze / succès 10G : Cheerleader à bâbord !** La vidéo suivante réalisée en mode difficile est là pour vous guider :

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Le métal viking en force !!!**

Niveau 3 : O'Bannon Farm

Le niveau 3 de Lollipop Chainsaw vous emmène dans une ferme américaine dans laquelle sont disséminés sept papiers de sucette, et uniquement un camarade à sauver. Vous faites enfin la connaissance de Rosalind, la petite soeur de Juliet complètement déjantée, aux commandes d'un bus qui semble n'en faire qu'à sa tête. Commencez donc votre promenade champêtre accompagnée de nombreux zombies fermiers. Au bout d'un moment, vous rencontrez un mort-vivant obèse nommé Mark qui vous parle de ses hémorroïdes. La sucette n°18 se trouve dans cette même zone. Poursuivez votre route, sauvez une nouvelle fois le bus de votre soeur de ses assaillants et affrontez des zombies... Volants ! Ce après quoi, vous recevez un appel de votre mère qui vous parle du bus de Rosalind... La sucette n°22 se trouve alors derrière vous !

La sucette n°19 n'est pas très loin : après être passé devant un enclos à vaches zombies, passez la grille et regardez à gauche. Suivez toujours le bus de votre soeur et montez sur son toit pour une phase de rail-shooting où il faut éclater les rochers susceptibles de vous tomber dessus. Une fois descendu, vous apercevez un champignon étrange... Coupez-le en deux pour recevoir ses effets hallucinogènes et faire face à Chat, une poule géante. Quand vous reprenez vos esprits, vous êtes au volant d'une moissonneuse-batteuse. A vous de labourer le champ ainsi que les cent zombies qui s'y prélassent ! N'oubliez pas de faucher toute la récolte pour obtenir le **trophée bronze / succès 15G : Un bel avenir dans l'agriculture**.

Vous arrivez ensuite face à l'unique élève à sauver du niveau. Ne tirez surtout pas sur le rocher sur votre droite car cela l'écrasera, mais allez plutôt tronçonner chaque zombie un par un pour recevoir votre récompense. Continuez pour trouver, peu après un magasin, un corps bleu qui attend Nick. Sur sa gauche se trouve un petit enclos rempli de morts-vivants obèses, avec au milieu le papier de sucette n°23. N'utilisez pas tout de suite Nick sur le corps bleu, mais allez au fond du passage derrière lui pour trouver un trampoline qui donne accès à une séance de QTE, avec à la clef la sucette n°20.

La séance suivante demande beaucoup de vigilance puisque vous devez tirer tous les zombies explosifs qui se ruent sur le car de Rosalind. Ce après quoi, c'est au tour de trois tracteurs d'être réduits en miettes sans quoi ils feront tomber sur vous un immense rocher. Après cela, allez découper le champignon situé à côté d'un enclos à chevaux pour une nouvelle séance d'hallucinations. Cette fois, ce sont trois poules géantes qu'il vous faut tuer ! Pire, celles-ci fusionnent ensuite avec un tracteur pour devenir une sorte de mini-boss ! Pas de panique, il n'est pas difficile à battre : contentez-vous d'éviter les attaques verticales puis tranchez tout simplement les têtes de poulet. Après une nouvelle séance de moissonneuse où il faut cette fois éviter des barils explosifs, vous trouvez un magasin, puis un tremplin de tronçorush.
Celui-ci mène dans la zone où se trouve la sucette n°24, derrière des poutres à tronçonner sur votre droite.

Vous arrivez ensuite dans une sorte de rivière surplombée de barils explosifs. Il va falloir les utiliser pour dégommer les zombies volants qui vous lancent des... poules. Vous passez ensuite devant un magasin et recevez un appel de votre mère. Après avoir exterminé les nombreux zombies obèses qui se trouvent devant vous, récupérez la sucette n°21 dans l'angle sur votre droite, derrière le réservoir d'eau en bois. Vous pénétrez ensuite dans une zone remplie de barils. Ils vont vous être très utiles pour venir à bout des vagues d'ennemis qui arrivent : les barils rouges explosent et les barils bleus gèlent vous ennemis. Vous finissez par affronter un papy, une mamie et un obèse. Ce dernier est d'ailleurs un excellent moyen d'enchaîner dix saute-moutons à la suite afin de décrocher le **trophée bronze / succès 10G : Moutonophile** pas si évident que cela sur les zombies plus maigres.

La vidéo suivante sert de tutoriel. Vous arrivez ensuite au boss du niveau.

Boss du niveau 3 : Mariska

Ce boss est plutôt facile à battre, et ne requiert presque que le tronçogun. La vidéo suivante réalisée en mode difficile est là pour vous guider :

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Ouf, enfin tranquille !**

Niveau 4 : Fulci Fun Center

Le niveau 4 de Lollipop Chainsaw vous permet de dénicher six papiers de sucette et de sauver trois élèves en danger. Vous arrivez dans un immeuble entier dédié aux bornes d'arcades dans lesquels les zombies jouent à... Tuer des zombies dans des jeux vidéo. Le premier élève à sauver se trouve dans la première salle, après que vous ayez éliminé les premiers ennemis. Il sort de l'ascenseur en courant ; protégez-le ! Avant de monter à l'étage supérieur, n'oubliez surtout pas la sucette n°25 qui se cache derrière des bornes de jeu. Vous arrivez alors dans une sorte de Pacman géant. Récupérez les huit clefs en or pour remporter la partie ! Ceci débloque également une sucette au centre du terrain de jeu, la n°26.

La sucette n°28 est disponible juste après puisqu'elle se trouve derrière vous quand vous arrivez à côté du magasin. Après avoir utilisé la tête de Nick sur le corps bleu pour vous faire passer à l'étage supérieur, vous apercevez les deux

derniers élèves du niveau. Dépêchez-vous d'aller les sauver pour récupérer votre récompense, puis redescendez et approchez de la borne d'arcade pour commencer un nouveau mini-jeu. Vous êtes dans une tour à étages qu'il vous faut gravir grâce aux ascenseurs latéraux. Après une petite séquence sur piste de pole dancing, vous enchaînez directement avec un autre mini-jeu d'air hockey. Tuez les zombies tout en faisant attention au palet qui se balade sur le terrain. Une fois la victoire remportée, passez derrière les blocs bleus transparents du fond et allez tout à gauche chercher la sucette n°29.

Vous vous retrouvez ensuite sur les toits de l'immeuble. Après avoir charcuté tous vos assaillants, allez chercher le papier de sucette n°27 au fond derrière les ventilateurs de climatisation. Une nouvelle borne d'arcade s'allume : cette fois, il faut compléter le circuit en évitant tous les projectiles qui foncent sur vous, rien de bien difficile si vous êtes vigilant. Après cela, vous voilà de nouveau sur les toits. Utilisez le matériel de gymnastique pour faire un saut QTE de manière à atterrir le plus loin possible, c'est-à-dire vers la sucette n°30. Faites ensuite le tour des grillages pour pénétrer dans l'antre du boss de ce niveau.

Boss du niveau 4 : Josey

Ce boss n'est pas spécialement difficile. N'oubliez pas de le tuer durant les dix dernières secondes du compte à rebours pour empocher le **trophée bronze / succès 10G : OVNI qu'une fois**. La vidéo suivante réalisée en difficile saura vous guider :

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Le disco est mort !**

Niveau 5 : Cathedral

Le niveau 5 de Lollipop Chainsaw vous permet de récupérer sept papiers de sucette et de sauver deux élèves. Vous voilà prêt à affronter le dernier Sombre pourvoyeur qui vous attend dans une cathédrale en construction. Tranchez les zombies sur votre passage pour recevoir un coup de main de Cordelia au sniper. Poursuivez votre route jusqu'à apercevoir un baril dans un coin en face à droite, alors que vous êtes sur une voiture renversée. Détruisez-le pour récolter la sucette n°31. Tenez ensuite le compte à rebours jusqu'à l'arrivée de Cordelia et sortez à l'extérieur.
Un peu plus loin, vous voyez un élève en danger derrière une grille. Dépêchez-vous d'aller le secourir.

La sucette n°32 se trouve juste à côté de lui, derrière la voiture. L'élève est à escorter et à protéger des zombies kamikaze jusqu'à ce qu'il monte sur un camion pour vous remercier. Plus tard, vous arrivez dans une petite cour avec un baril bleu au centre et une voiture de police sur la droite (image du milieu ci-dessous). Attendez qu'un mort-vivant obèse détruise la voiture dans l'angle sur la gauche pour récupérer la sucette n°33 qui était coincée derrière.

Après cela, vous avez droit à une séquence où Rosalind contrôle (ou pas) une grosse boule de destruction pour les chantiers. Une fois le ménage fait, ne poursuivez pas votre chemin de suite mais allez chercher la sucette n°34 qui se trouve derrière le mur à gauche. Après avoir descendu le vingt-trois zombies volant qui attaquaient l'engin de votre petite soeur, vous arrivez sur un monte-charge géant qu'il faut veiller à ne pas trop charger en zombies. Après cela, vous observez pendant une petite cinématique la tour de la cathédrale. Vous voyez aussi en bas une sucette dorée (n°35)... Descendez et utilisez le trampoline pour l'atteindre grâce à quelques QTE.

Poursuivez vos péripéties jusqu'à apercevoir la sucette n°36 posée sur des échafaudages en bois. Pour la faire descendre, il faut tronçonner chacun des quatre piliers en faisant attention aux zombies kamikazes qui arrivent d'en-dessous. Après avoir reçu un coup de téléphone excellent de Rosalind, vous devez protéger le tout dernier élève du jeu. Explosez vite les tonneaux au tronçogun ainsi que les zombies kamikaze pour sauver sa vie et remporter le **trophée argent / succès 30G : San Romero vous dit merci !** Vous arrivez ensuite dans une salle gigantesque remplie de zombies. C'est le nettoyage ultime avant le dernier Sombre pourvoyeur. C'est aussi là que se trouve la sucette n°37 : en face à droite !

Boss du niveau 5 : Lewis Legend

Ce combat est particulièrement long puisque le Lewis Legend ne cesse de se régénérer pour continuer à attaquer. Privilégiez les esquives car ses multiples coups ne cesseront de vous harceler ! La vidéo suivante réalisée en difficile

saura vous guider :

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Le rock n' roll a le blues, bébé**

Niveau 6 : Killabilly (Boss final)

Ca y est. Il est là. Killabilly, le zombie des zombies. Avec un look très sympathique d'ailleurs !... Ce niveau essentiellement axé sur le combat final a néanmoins un début dans lequel vous devez approcher la bête. L'occasion pour vous de récupérer les trois derniers papiers de sucette du jeu. La n°38 se trouve sur le toit d'un bus sur la droite. On y accède grâce à un tremplin de tronçorush. La n°39 est cachée dans le baril rouge qui brille, visible durant la cinématique où vous recevez un appel de votre défunt professeur. La n°40 et ultime sucette du jeu se trouve sur votre route juste avant de rejoindre Killabilly. En la récupérant, vous obtenez le **trophée argent / succès 30G : Suceuse pro**.

Boss du niveau 6 : Killabilly

Le boss final du jeu n'est pas très difficile à battre mais impose un combat très long. N'oubliez pas de couper vingt de ses doigts pour obtenir le **trophée bronze / succès 10G : Que serais-je sans doigts ?** La vidéo suivante réalisée en difficile vous montre comment en finir une bonne fois pour toutes avec ces satanés zombies !

Vous obtenez le **trophée bronze / succès 15G : Veni, vidi, adieu Killabilly !**

Deux fins différentes sont alors accessibles :
Si vous n'avez pas sauvé tous les élèves du jeu, vous obtenez la mauvaise fin avec le **trophée bronze / succès 15G : L'anniversaire de la TERREUR !**
Si vous avez sauvé tous les élèves du jeu, vous obtenez la bonne fin avec le **trophée or / succès 100G : Bravo ! Et bon anniversaire !**

Album zombie

Dans chaque niveau se trouvent des zombies un peu particuliers : en plus d'une barre de vie synonyme d'une certaine force, ils ont aussi un prénom ! Ce zombies spéciaux sont répertoriés dans l'album zombie au nombre de trente-cinq et, une fois tous exterminés, rapportent le **trophée argent / succès 30G : Scrapbook de zombies**. Attention, certains n'apparaissent que si vous faites une seconde fois le niveau ou uniquement si vous le terminez en mode défi !

Prologue : Parking

01. Garçon zombie : George
02. Fille Zombie : Mikaela
03. Zombie Hazmat : Jerry

Niveau 1 : Highschool

04. Zombie explosif : Jay
05. Zombie policier : Ryu
06. Zombie policière : Stéphanie
07. Zombie basketteur : Juan
08. Prof zombie : Fitzgibbon
09. Boss Zed
33. Zombie prof (femme) : Roberta

Niveau 2 : Stadium

10. Zombie pompier : Paul
11. Zombie footballeur : Alexander
12. Zombie grosse dame : Danielle

13. Zombie cheerleader : Joséphine
14. Zombie batteur : Steven
15. Zombie lanceur : Uwe
16. Boss Vikke

Niveau 3 : O'Bannon Farm

17. Zombie gros type : Mark
18. Zombie poule géante : Chat
19. Boss Mariska

Niveau 4 : Fulci Fun Center

20. Zombie geek : Tobe
21. Zombie geekette : Anastasia
22. Zombie breakdance : Wesley
23. Zombie metal : Lucid
24. Boss Josey

Niveau 5 : Cathedral

25. Zombie punk garçon : Bill
26. Zombie punk fille : Christina
27. Zombie rockeur : Brett
28. Zombie rockeuse : Samantha
29. Zombie homme volant : Peter
30. Boss Lewis Legend

Niveau 6 : Killabilly

31. Boss Killabilly
32. Zombie oiseau heureux : Jack
34. Zombie vieille peau : Marie
35. Zombie vieux râleur : David

SUCCÈS

Apprentie chasseuse de zombies (5 G)

Acheter un combo chez Chop2Shop.Zom et l'utiliser.

Crado et pas cool (15 G)

Vaincre le boss Hazmat du prologue.

Zed is dead, baby. (15 G)

Vaincre Zed.

Le metal viking en force !!! (15 G)

Vaincre Vikke.

Ouf, enfin tranquille ! (15 G)

Vaincre Mariska.

Le disco est mort ! (15 G)

Vaincre Josey.

Moutonophile (10 G)

Réussir 10 saute-mouton à la suite.

C'est personnel, les fesses ! (10 G)

Regarder au moins une fois sous la jupe de Juliet.

Approuvé par Cordelia (10 G)

Réussir 30 tirs en pleine tête.

Quelle belle Boucherie ! (10 G)

Réussir une Boucherie Strass de 7 zombies.

En pleine poire (10 G)

Se faire toucher 10 fois par la foudre.

Accro du shopping (15 G)

Dépenser 10 000 médailles chez Chop2Shop.Zom.

Nick, je t'aime ! (15 G)

Embrasser Nick 100 fois.

JULIET51 (15 G)

Réussir 51 coups de pied sautés.

La classe internationale (15 G)

Réaliser une entrée dans les classements mondiaux pour tous les niveaux.

Chasseuse honorable (10 G)

Tuer 500 zombies.

Exterminatrice de zombies ?! (30 G)

Tuer 3 000 zombies.

Chasseuse blindée (10 G)

Obtenir 1 000 médailles zombies.

Chasseuse millionnaire (30 G)

Obtenir 10 000 médailles zombies.

San Romero vous dit merci ! (30 G)

Sauver tous les élèves du jeu.

Suceuse pro (30 G)

Trouver tous les papiers de sucette.

Pendue au téléphone (30 G)

Débloquer tous les messages téléphoniques.

Scrapbook de zombies (30 G)

Remplir entièrement l'album zombie.

La musique, c'est trop beau. (30 G)

Débloquer toutes les musiques.

Un corps parfait (30 G)

Améliorer les statistiques de Juliet au maximum.

Maître sushi (30 G)

Débloquer tous les combos.

Attention les boules (10 G)

Esquiver et contrer les boulets électriques de Zed 15 fois.

Cheerleader à bâbord ! (10 G)

Réussir la séquence QTE à l'extrémité du navire de Vikke.

Troisième oeil (10 G)

Esquiver toutes les attaques "ballon" contre Mariska.

OVNI qu'une fois (10 G)

Niquer Josey lors des 10 dernières secondes.

Dompteur d'éléphants (10 G)

Contrer 10 fois les attaques de Lewis.

Que serais-je sans doigts ? (10 G)

Couper 20 doigts à Killabilly durant le combat.

Sauvetage (15 G)

Sauver tous les survivants du prologue.

Casseur, arrête de casser ! (15 G)

Détruire 300 objets dans le jeu.

Bling bling (15 G)

Ramasser toutes les médailles sur les toits avec le Tronçorush.

Un bel avenir dans l'agriculture (15 G)

Ramasser toute la récolte dans le premier champ du niveau 3 avec la moissonneuse.

Dites "non" au vertige ! (15 G)

Réussir le jeu de la nacelle sans tirer.

J'aurais voulu être fille unique (15 G)

Ne vous faites pas toucher par le boulet de Rosalind.

La mécanique n'a pas de secrets (15 G)

Réussir toutes les séquences QTE de la Kill Car à la suite.

Chasse aux zombies - N00b (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le prologue.

Chasse aux zombies - Débutante (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le niveau 1.

Chasse aux zombies - Moyen (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le niveau 2.

Chasse aux zombies - Bien (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le niveau 3.

Chasse aux zombies - Super (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le niveau 4.

Chasse aux zombies - Excellente (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le niveau 5.

Chasse aux zombies - Ultime (30 G)

Battre le score de Papa et terminer le niveau 6.

Bravo ! Et bon anniversaire ! (100 G)

Regarder la fin heureuse.

L'anniversaire de la TERREUR ! (15 G)

Regarder la triste fin.

Le rock n' roll a le blues, bébé (15 G)

Vaincre Lewis LEGEND.

Veni, vidi, adieu Killabilly ! (15 G)

Vaincre Killabilly.

Londres 2012 : le Jeu Officiel des Jeux Olympiques

© Sega 2012

SUCCÈS

À ma façon (5 G)

Créez et jouez avec une liste personnalisée

Travail d'équipe (30 G)

Remportez 3 médailles d'Or en épreuves par équipe

Esprit d'équipe (15 G)

Battez votre record personnel au tir à l'arc en équipe ou au plongeon synchronisé

Match amical (15 G)

Remportez une session à quatre joueurs en mode Épreuves

Collec' de kits (30 G)

Déverrouillez tous les accessoires de sport disponibles

Adversaire de taille (10 G)

Qualifiez-vous pour la finale d'une épreuve en mode Jeux Olympiques

L'or est à moi ! (15 G)

Décrochez une médaille d'Or en mode Jeux Olympiques

Athlète polyvalent (20 G)

Qualifiez-vous pour la finale de chaque épreuve dans une campagne du mode Jeux Olympiques

Campagne réussie (20 G)

Raflez 20 médailles dans une campagne du mode Jeux Olympiques

Progression personnelle (20 G)

Obtenez un meilleur résultat avec un essai bonus et classez-vous parmi les 3 premiers

Campagne 24 carats (100 G)

Raflez l'or dans chaque épreuve d'une campagne moyenne ou difficile (mode Jeux Olympiques)

Champion du monde (15 G)

Battez un record du monde

Au bout de ses limites (15 G)

Battez votre record personnel dans toutes les épreuves, peu importe le genre

La classe (10 G)

Portez un kit national différent lors d'une épreuve

Esprit de compétition (10 G)

Terminez une partie en multijoueur, au nom d'un pays

Sans-faute (15 G)

Terminez le parcours du K1 Hommes - Kayak monoplace sans recevoir de pénalités

Pas mal, hein ? (20 G)

Tirez en plein dans le mille (caméra) d'une cible au tir à l'arc, au nom d'un pays

Pro de la gâchette (30 G)

Marquez dix pts ou plus sur chaque cible d'une série en pistolet vitesse, au nom d'un pays

Jeu, set et match (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chaque épreuve VS, au nom d'un pays

As du tir (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chaque épreuve de tir, au nom d'un pays

Gymnaste épatant (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chaque épreuve de gymnastique, au nom d'un pays

Star du saut (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chaque épreuve de saut, au nom d'un pays

Cours toujours (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chacun des 4 types d'épreuves sur piste

Catapulte humaine (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chaque épreuve de lancer, au nom d'un pays

Poisson dans l'eau (30 G)

Décrochez une médaille d'Or dans chacun des 5 types d'épreuves de natation

De justesse (10 G)

Touchez la barre du saut en hauteur sans la faire tomber

Sans se fouler (15 G)

Raflez une médaille en touchant la dernière haie au 110 m haies

Briseur d'argile (30 G)

Touchez chaque cible au poste 4 du Skeet

Victoire exemplaire (30 G)

Remportez un match au tennis de table ou au beach-volley sans perdre de points

Photo-finish (10 G)

Gagnez une course de 0,07 secondes ou moins

Gros frappeur (10 G)

Décochez 10 coups puissants dans un match de tennis de table

Sans éclaboussures (30 G)

Recevez un dix de l'un des juges lors d'une épreuve de plongeon

Marathonien (10 G)

Courez sur une distance de 42,195 km dans votre carrière

Fauteur de trouble (10 G)

Effectuez 30 fautes dans les épreuves sur terrain dans votre carrière

Service impeccable (10 G)

Faites 10 aces dans votre carrière

Sports co (10 G)

Participez à un tournoi Xbox LIVE avec au moins un ami

À la conquête du monde (20 G)

Remportez un tournoi Xbox LIVE

Honneur national (15 G)

Participez à une Partie rapide ou personnalisée pour la Fierté nationale

Résultats glorieux (30 G)

Remportez un total de 5 médailles d'Or en Partie rapide ou personnalisée

Les 4 compères (15 G)

Terminez une série de défis à 4 joueurs

Encore et toujours de l'or ! (20 G)

Remportez 9 étoiles de défi dans une série de défis

Défi relevé (75 G)

Terminez toutes les séries de défis

Pas de maillon faible (30 G)

Dans une épreuve de défi, chaque joueur doit réaliser plus que sa part du score 3 étoiles

Et ça pavane ! (15 G)

Quand 2 joueurs ou plus sont présentés lors d'une course, soyez le premier à afficher votre émotion

Looney Tunes : Acme Arsenal

© Warner Interactive / Red Tribe 2007

MUNITIONS ILLIMITÉES

A l'écran des codes, faites : Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite et Bas.

SUCCÈS

Tut-tut (10 G)

Réussis le didacticiel. (C'est bien plus marrant quand on triche)

C'est Frankennullard (30 G)

Termine le chapitre 1 - Chez le Dr Frankennullard. J'adore ce que t'as fait de ces toiles d'araignée

Chevaleresque chevalier (30 G)

Termine le chapitre 2 - Camelot (Il est interdit de donner à manger aux chameaux)

Zut de zut de zut ! (30 G)

Termine le chapitre 3 - Far-West. Débrouille-toi pour leur dégoupillonner le chapeau et les pattes.

Mine de rien (30 G)

Termine le chapitre 4 - Le monde de Taz. Divin duo infernal aux antipodes avec antipattes.

Le paradis, c'est en bas ! (30 G)

Termine le chapitre 5 - Fait plutôt chaud par ici ! Faut pas traaîner, c'est pas bon pour la santé !

Frapper avant d'entrer ! (30 G)

Termine le chapitre 6 - Egypte. Dis "salut" au Sahara !

Mes étoiles ! (30 G)

Termine le chapitre 7 - Mars. Tu passes en premier, il y a un aboouuminable homme des neiges ici !

L'enfer de la guerre ! (30 G)

Termine le chapitre 8 - Guerre mondiale. Hého, faut que je fasse mon service militaire !

Ecureuil à la noix (30 G)

Termine le chapitre 9 - Zinzinland. C'est géniaaal mes chérrris !

C'est fini, les cocos ! (80 G)

Ca y est, j'ai réussi ! Pas fastoche, hein... T'en feras une tête, demain matin...

C'est grave, docteur ? (20 G)

Termine la première scène sans récupérer de santé. Faut être cinglé pour faire un truc pareil !

Hé, je fais quoi, là ? (20 G)

Casse du Robot à gogo sans mourir. Je me demande si Ã§a va la tête, chez toi ?

Diaboliquement infernal ! (20 G)

Termine la Forêt de l'horreur sans mourir. On se retrouve à l'asile de fous...

Héhooo ! Nelly ! (20 G)

Termine les Volcans fumants sans mourir. Ce sera tout pour aujourd'hui.

De l'or, je suis riche ! (10 G)

Récupère 250 000 en pièces. Hmmm, pas mal !

De l'or ! De l'or ! (20 G)

Récupère 500 000 en pièces. C'est peu, mais j'en ai besoin.

De l'or ! De l'or ! DE L'OOOOOR! (30 G)

Récupère 1 000 000 en pièces. Tu peux garder la monnaie !

Au suivant... (10 G)

Ecrabouille 100 ennemis. Hé, on va se marrer !

Enfume-les ! (20 G)

Ecrabouille 200 ennemis. Pourtant, la journée avait mal commencé !

Robot bobo ! (30 G)

Ecrabouille 500 ennemis. Salut les potes, et bon voyage !

Où est le boum-boum ? (20 G)

Augmente au maximum l'illudium de chaque personnage. Et grouille-toi un peu, mon gars !

Speedy Gonzalez ! (20 G)

Fais le meilleur temps à cheval sur ton scooter ! Moi, je vais faire une sieste pendant ce temps !

Rodriguez le Ramollo (20 G)

Fais le meilleur temps en cassant du Robot à gogo. Oups, j'ai pris le truc à l'envers.

Arriba ! Arriba ! On y va ! (20 G)

Fais le meilleur temps au bord du Nil. Hého, c'est quoi, ce machin qui court plus vite que moi !

Combi-combo (10 G)

Fais un combo de niveau 6. C'est toi qui l'as voulu !

Combo carnage (20 G)

Fais un combo de niveau 9.

Combo foufou ! (30 G)

Fais un combo de niveau 12. Ca te fera les pieds.

Salut bébé ! (20 G)

Trouve le trophée Michigan J. Frog. Chante la chanson "The Michigan Rag" !

Les cadets de l'espace (20 G)

Trouve le trophée Porky. Et c'est reparti pour un tour !

Crapauds cornus (20 G)

Trouve le trophée Sam le Pirate. Entre, toi qui recherches la connaissance. Je te cause, andouille !

Surdoué !!! (20 G)

Trouve le trophée du Vil coyote. Permettez-moi de me présenter, je m'appelle Cornichon.

Speedipus Rex (20 G)

Trouve le trophée de Bip-bip. Des rochers qui tombent... Qu'est-ce qu'on fait ?

Gros vilains (20 G)

Trouve le trophée de Titi. Il est pas mignon, ce petit zoziau ?

Tire-lui dessus, allez ! (20 G)

J'ai utilisé toutes les armes ! Impossible de battre ce génie !

C'est... la... guerre (10 G)

Gagne une bataille. Ouah, ça rigole pas ce truc.

Stupéfiant ! (20 G)

Termine une scène avec les deux joueurs portant de super costumes. Ca me fait de grosses fesses ?

On est terribles, non ? (20 G)

Bats le monstre en coopération par réseau. Tout ce qu'on peut faire avec des câbles et des ampoules.

A la vie, à la mort ! (20 G)

Réussis une partie Excaliburlesque en coopération par réseau. D'accord, tu fais comme tu veux !

Une partie de tennis ? (20 G)

Réussis une partie Solstice en coopération par réseau. Hé, j'entends siffler le train !

Yo yo atome boum-boum ! (20 G)

Fais un combo atomique de niveau 9. Alors c'est toi qui es derrière tout ça...

Atomic-mac (20 G)

Fais un combo atomique de niveau 9 en ligne. Tchao, espèce de plumeur de volaille à la noix !

Essaye d'arrêter ça ! (10 G)

Réussis une scène en ligne. Tire quand tu es prêt, épouvantail !

T'as attrapé le virus de Bugs ! (20 G)

Joue en ligne avec quelqu'un qui a le virus de Bugs. Youpi ! Ca t'occupera !

Lost

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

SUCCÈS

815 (20)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 1.

Douce nostalgie (20)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 2.

Derrière la vitre (20)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 3.

Survivant du crash (25)

Finir l'épisode 1.

Localiser le cockpit (25)

Finir l'épisode 2.

Crise identitaire (30)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 4.

Perséphone (30)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 5.

À tout prix (30)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 6.

Via Domus (50)

Finir l'épisode 3.

Dans le bunker (75)

Finir l'épisode 4.

Derrière le mur (100)

Finir l'épisode 5.

Dans les flammes (125)

Finir l'épisode 6.

Le chemin de la maison (200)

Terminer le jeu.

Note : les succès secrets se débloquent en progressant dans le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Force majeure

Le jeu vidéo Lost commence comme la série télé par le crash de votre avion. Vous vous réveillez dans la jungle sans savoir qui vous êtes. Amnésique, votre périple sur l'île débute ici. Vous pouvez examiner les sièges de l'avion à vos côtés, mais ils ne révèlent rien de spécial. Suivez donc le seul chemin disponible. Vous trouverez une victime accrochée dans un arbre puis un peu plus loin une personne qui disparaît aussitôt. Continuez à avancer. Il y a une chaussure sur un rocher à gauche, mais elle ne vous servira à rien. Parlez à Kate qui vous attend quelques mètres en avant. Passez tous les sujets de conversation en revue. Elle vous donnera alors **1 bouteille d'eau** et vous demandera de la laisser tranquille. L'eau vous rappelle quelque chose et déclenche la première séquence de flash-back. Observez bien la photo déchirée avant que ne débute la séquence.

flash-back - 815

Dans ces phases de jeu, votre objectif est de prendre une photo correspondant au cliché déchiré que vous verrez furtivement au début de chaque flash-back. Ici, vous devez prendre une photo au moment où l'hôtesse de l'air donne de l'eau à Kate. N'oubliez pas de zoomer et de faire la bonne mise au point pour réussir. La deuxième partie du flash-back consiste à retrouver 3 objets souvenirs. Le premier d'entre eux est simplement votre **sac à dos** posé à vos pieds. Examinez-le. Regardez aussi le **magazine** posé sur le siège à côté de vous puis les **photos** sur l'accoudoir. Pour terminer le flash-back, parlez à l'hôtesse. Elle vous apprendra que Kate est une fugitive, ce qui explique l'utilisation des menottes.

Objets-souvenirs
- Sac à dos à vos pieds
- Magazine sur le siège
- Photos sur l'accoudoir

Parlez de nouveau à Kate et mentionnez les menottes. En échange de votre silence à ce sujet, Kate acceptera de vous aider. Elle vous indique qu'un chien était dans l'avion et que l'animal pourrait vous permettre de trouver la plage. Faites quelques pas, le jeu chargera pour laisser place à une séquence de poursuite dans la jungle. Vous devez suivre le chien à travers la jungle. Attention, le Labrador n'est pas toujours simple à suivre des yeux parmi la végétation assez dense. Le mieux est de rester très près de lui et de courir. Si vous vous perdez, appelez rapidement l'animal pour qu'il s'arrête. Fouillez les quelques mètres autour de vous pour essayer de le retrouver. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est encore de recommencer la séquence.

C'est le chaos total sur la plage. Un morceau de l'avion s'est écrasé ici. Il y a des bouts de carlingue partout sur le sable, et des survivants paniqués un peu partout. Parlez au premier d'entre eux. Il s'agit de Michael trop occupé à chercher son fils Walt pour vous accorder beaucoup de temps. Puisque vous êtes dans un jeu vidéo et que la morale ne compte pas vraiment, laissez-le chercher son fils et partez de votre côté ramasser les **3 noix de coco** sur la droite. Longez la jungle, toujours sur la droite pour trouvez encore **4 noix de coco** ainsi qu'**1 bouteille d'eau**. Rebroussez chemin jusqu'à

Michael. Restez surtout bien éloigné des réacteurs qui risquent d'exploser d'un instant à l'autre. Locke est assis quelque part sur la gauche, lui parler ne sert pas encore à grand-chose puisqu'il vous priera simplement de vous occuper d'aider les autres. Notez que son fauteuil roulant se trouve à quelques mètres de lui. Descendez un peu plus sur la plage. Il y a quelques bagages près d'un morceau de tôle derrière Hurley. Fouillez-les et vous trouverez une nouvelle **bouteille d'eau**. Vous pouvez parler à Hurley qui évoquera sa malédiction. Rien d'important pour l'instant. Continuez vos recherches en vous intéressant à Claire, la jeune femme assise près de l'avion. Elle non plus ne semble pas avoir besoin de vous pour le moment. Laissez-la donc seule et partez prendre la bouteille d'eau cachée près de là où l'avion touche l'océan. Notez qu'une montre en or est accrochée à un morceau de débris sur la plage. Vous ne pourrez pas la prendre. Terminez votre tour d'exploration en allant voir Jack qui effectue un massage cardiaque à une victime. Il vous charge d'une mission de la plus haute importance : arrêter une fuite de kérosène. Remontez vers Locke, déjà au travail pour tenter de vous aider, et repérez le panneau électrique de l'avion. Il va falloir le bidouiller pour stopper la fuite.

Panneau électrique : fuite de kérosène

Ici, vous devez placer des résistances le long du circuit afin de réduire l'intensité électrique. En suivant le parcours, placer les -5V, -30V, -15V et -15V.
Il faudra certainement pivoter cette dernière pour terminer l'intervention et arrêter la fuite.

Jack vous félicite d'avoir réussi à arrêter la fuite. Il vous encourage maintenant à fouiller la plage pour essayer de trouver vos affaires. Cela vous permettra peut-être de retrouver la mémoire. Vous pouvez lui parler. Il va vous dire qu'il compte partir avec quelques autres à la recherche du cockpit pour envoyer un message de détresse. Commencez vos fouilles près de l'avion. Il y a un jeu d'échecs sur le sable, mais cela n'évoque rien de particulier pour vous. Prenez la **bouteille d'eau** près de l'aile. Kate s'est installée non loin de là, entre la jungle et l'aile. Derrière elle, une valise vide et donc sans intérêt. Parlez à Kate. Elle prétend avoir trouvé un sac à dos dans la jungle. Le sac est désormais rangé avec les autres bagages, mais de l'autre côté du camp. Il faudra le récupérer plus tard. Il y a un CD sur le sable près du feu. Il s'agit de la chanson "You all everybody" du groupe Driveshaft... Suivez la lisière de la jungle jusqu'à trouver **1 noix de coco**. Revenez vers l'avion et passez de l'autre côté en traversant près de la jungle. Vous trouverez Sawyer en train de fouiller un tas de valises. Il vous accueillera assez froidement. Pas la peine de trainer dans le coin. Continuez en longeant la jungle afin de ramassez encore **3 noix de coco**. Notez que Sun est assise sur votre gauche près d'un feu. Vous pouvez tenter de faire connaissance, mais à moins de comprendre le coréen, ce n'est pas forcément très utile pour l'instant. Sur la plage, vous trouverez une bande dessinée en espagnol ainsi qu'une valise vide. L'une est aussi inutile que l'autre. Votre sac est par contre très précieux et vous pourrez le récupérer dans le tas de bagages tout à fait au bout de la plage, près du feu de camp. Lorsque vous vous pencherez pour le ramassez, une vieille connaissance vous frappera dans le dos et vous sommera de lui donner l'appareil photo afin de détruire un certain cliché. Fin de l'épisode.

Episode 2 : Un nouveau jour

Vous débutez cet épisode sur la plage. Jack vous empêche de retourner dans la jungle, donc autant en profiter pour faire le ménage et parler à tout le monde. **5 noix de coco** vous attendent sur la plage (2 de ce côté, 3 autres de l'autre côté de l'avion). Vous pouvez parler à Sawyer qui sera d'accord pour échanger quelques objets. Ne faites rien pour le moment, et allez plutôt parler avec Kate. Elle vous renseignera sur la position du cockpit mais vous mettra aussi en garde contre ce qui rode dans la jungle. Tout en lui parlant, vous noterez qu'une femme marche sur la plage derrière elle. Il s'agit de la même femme aperçue à votre réveil dans la jungle. Elle se tient maintenant debout sur la plage. Approchez-vous d'elle pour lui parler.

flash-back - Douce nostalgie

Prenez une photo lorsque la femme pose devant vous avec une main sur la hanche et l'autre sur la cuisse. Examinez l' **agenda** posé sur la chaise, puis le **journal** en face. Le **magnétophone** sur la caisse constitue le dernier objet souvenir à regarder. Parlez à la femme en maillot de bain. Elle mentira au pêcheur pour obtenir son bateau.

Objets souvenirs
- Agenda sur la chaise
- Journal sur la chaise

- Magnétophone sur la chaise

Votre objectif est désormais d'entrer dans la jungle sans que Jack ne vous voie. Parlez à Claire qui est assise près de l'avion. Puis allez voir Jack et dites-lui que la jeune femme s'est évanouie. Le médecin ira à son secours, libérant l'accès à la jungle. Caché dans les banians, Locke vous appelle. Il vous conseillera de vous tenir à l'abri dans les racines creuses en cas d'attaque. En effet, un monstre de fumée noire rode dans la végétation. Il émet heureusement un son très particulier et vous pourrez vous cacher à l'avance si vous venez à l'entendre. Locke vous apprend également que le cockpit de l'avion se trouve un peu plus loin. Comme il n'est pas simple de s'orienter dans la jungle, vous aurez besoin de repères pour avancer. Approchez-vous des débris juste derrière vous. Il y a deux morceaux de tôle. Celui de droite permet de vous rediriger vers la plage tandis que celui de gauche vous conduira au prochain repère dans la jungle. En l'activant, votre regard se tournera automatiquement vers la direction à suivre. Allez par là en prenant soin de récupérer en chemin les **4 papayes** sur le rocher à votre gauche. N'oubliez pas de vous mettre à l'abri si vous entendez le monstre. Naviguez ainsi de débris en débris en vous cachant pour laisser passer le monstre. Outre les fruits déjà ramassés près de Locke, vous trouverez encore **4 papayes** éparpillées près du 4ème repère. Après 6 morceaux de tôle, vous verrez l'homme qui vous a attaqué posté un peu plus loin. Et cette fois il est armé. Ne perdez donc pas de temps et continuez votre périple en courant. Vous atteindrez rapidement le dernier repère. A ce moment-là, le monstre s'occupera de l'homme armé et vous pourrez entrer dans la zone suivante.

Prenez les **4 noix de coco** sur le chemin, puis la **bouteille d'eau** près d'un morceau d'avion. Vous rejoindrez Michael en train de couper du bois. Il vous remettra un briquet et vous explique qu'il collecte du bois pour construire un radeau. Tout comme Sawyer, Michael se propose d'échanger des objets. Prenez **3 torches** contre 15 noix de coco et entrez dans la grotte. Avancez jusqu'à ce que vous n'y voyiez plus rien et sortez immédiatement une torche pour avoir de la lumière. N'oubliez pas de la sélectionner dans l'inventaire sans quoi le briquet restera votre seule source lumineuse. En règle générale, ne restez jamais sans lumière dans la grotte pour ne pas vous faire attaquer. Avancez jusqu'à ce que des chauves-souris surgissent. Elles feront s'éteindre la torche. Rallumez-la aussitôt et continuez prudemment sur le petit pont de pierre. Vous entendrez puis verrez une cascade sur la gauche. Il faut la traverser. Pensez juste à éteindre votre torche avant de le faire. Sinon, l'eau la rendra inutilisable. Il y a deux cascades à traverser puis un petit couloir à prendre sur la gauche. Ce dernier mène à un ours polaire blessé. Ramassez la **torche** qui traîne près de sa gueule puis continuez votre chemin. La sortie n'est plus très loin. Passez une cascade, tournez à gauche, puis à droite devant l'autre cascade, et enfin tout de suite à gauche. Avancez tout droit et vous verrez la lumière du jour réapparaître. Suivez le chemin dans la jungle et vous finirez par atteindre le cockpit.

Entrez dans l'appareil. Décidément la première classe n'est plus ce qu'elle était... Il y a une soute au fond à droite, mais elle est fermée à clé et vous ne pouvez pas encore l'ouvrir.
Progressez jusqu'à la cabine de pilotage, et examinez les traces de sang puis le **livre** par terre. Il s'agit de L'Odyssée d'Homère. Vous pouvez le prendre. Derrière vous se trouvent deux panneaux électriques. Celui de gauche semble fonctionner tandis que celui de droite est endommagé. Pour autant, il n'est pas inutile et vous permet de récupérer les **9 fusibles**. Trafiquez maintenant le panneau de gauche.

Panneau électrique : soute de l'avion

Ligne du haut : vide
Ligne du milieu : -30V, -30V, -15V
Ligne du bas : -5V, -15V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteigne les deux voltmètres à droite.

Une fois que la soute sera ouverte, vous pourrez récupérer vos **fusibles**, ils pourront toujours servir plus tard. Prenez enfin l'**appareil photo** et l'**ordinateur portable** dans la soute. Vous pouvez sortir du cockpit. Les "gentils" vous attendent dehors. Fin de l'épisode.

Episode 3 : Via Domus

Retour au campement. Comme d'habitude, commencez par remplir votre sac avec par exemple les **4 noix de coco** qui traînent sur le sable. Il y en a deux de chaque côté du camp. Vous trouverez également **3 bouteilles d'eau** (une près d'un récolteur de pluie, une autre dans la dernière cabane à l'extrême gauche de la plage, une troisième près de

Sawyer). Parlez justement à Sawyer pour procéder à un échange et libérer un peu de place dans votre inventaire. Echangez 6 bouteilles d'eau, 6 noix de coco, 8 papayes et le livre contre sa **lanterne** et **2 jerrycans d'huile**. La transaction devrait revenir à $90. Discutez ensuite avec Jack, Hurley, Locke et enfin Sayid. Ce dernier coupe du bois à la lisière de la jungle. Présentez-lui votre ordinateur et il vous renverra vers Locke qui pourrait avoir une batterie pour remplacer celle de votre portable. Retournez donc vers Locke, qui refuse malheureusement de vous aider. Un flash-back démarre alors, vous avez visiblement déjà rencontré Locke avant de prendre l'avion.

Flash-back - Derrière la vitre

Pour se souvenir de cette séquence, vous devez coucher sur pellicule la discussion entre la femme et l'homme au comptoir. Prenez soin d'inclure Locke en fauteuil dans cette photo. Locke était effectivement dans le magasin ce jour-là et vous avez donc déjà croisé sa route. Pour compléter le flash-back, examinez le **répondeur** et le **message**, tous les deux posés sur le bureau puis l'**article** sur le carton. Terminez la séquence en parlant à Rico.

Objets souvenirs
- Répondeur sur le bureau
- Message sur le bureau
- Article sur le carton

Parlez de nouveau à Locke pour l'informer que vous connaissez son secret. S'il refuse toujours de vous aider avec les batteries, fouillez la lisière de la plage et vous trouverez son fauteuil roulant. Cela peut jouer en votre faveur. Locke vous donne rendez-vous dans la jungle pour vous indiquer où trouver ce que vous cherchez. Enfoncez-vous dans la jungle, Jin est là. Il tente de vous mettre en garde contre les Autres, sans grand succès. Suivez les marques sur les arbres jusqu'à la prochaine zone. Ne perdez pas de temps en route car Jin avait raison, les Autres sont bien dans le coin et vous tireront dessus. Heureusement pour vous, le parcours n'est pas très long et ne comporte que 5 arbres marqués. Vous finirez par tomber sur le bunker. Locke vous rejoindra là-bas. Prenez les **4 noix de coco** et la **bouteille d'eau** qui traînent autour de l'entrée. S'il le faut, vous pouvez retourner à la plage pour échanger quelques fruits avec Sawyer et faire de la place dans votre sac. Examinez ensuite les nombres. 4, 8, 15, 16, 23, 42. Prenez une photo de cette étrange suite numérique (**bonus : 4, 8, 15, 16, 23, 42**). Demandez à Locke de vous donner les batteries. Il se proposera de vous y conduire. Ne le suivez pas encore mais retournez vous et revenez au bunker. Il y a désormais une lumière qui jaillit par la petite fenêtre. Prenez une photo de cette lumière (**bonus : rayon de lumière**). Vous pouvez maintenant suivre Locke. Il se trouve vers la grotte.

Vous pourrez prendre **5 papayes** par terre (3 avant le pont, 2 après). Avant de pénétrer dans la caverne, parlez à John Locke et procédez à des échanges s'il vous faut de la lumière. Une fois dans la grotte, privilégiez les torches déjà entamées avant d'en utiliser d'autres ou de sortir la lanterne. Vous ferez ainsi un peu de place dans l'inventaire en vous débarrassant d'objets inutiles. Dès votre entrée, vous serez confronté à l'apparition de la femme qui vous hante depuis le début de l'aventure. Suivez-la en faisant très attention à ne pas tomber dans les crevasses. Arrivé près d'une cascade, vous pourrez trouver **1 boite de nourriture** posée sur un rocher, et **1 torche** contre la paroi. Il y a une autre **torche** si vous prenez le chemin de droite derrière la cascade, au lieu de tourner à gauche pour suivre la femme. Suivez ensuite la paroi contre laquelle était posée cette torche, en partant sur votre gauche. Le chemin va tourner sur la droite pour arriver à une bifurcation. Des cascades coulent sur les deux chemins. Traversez d'abord la petite cascade de gauche. Une succession de chutes d'eau vous conduira finalement dans une salle où vous trouverez **2 livres** par terre. Vous connaissez la valeur de ces objets. Mieux vaut donc les prendre, quitte à faire de la place dans votre inventaire en jetant des fruits. Revenez maintenant sur vos pas et traversez de nouveau toutes les cascades. Après la dernière d'entre elles, faite un virage en tête d'épingle sur la gauche. Vous devriez voir Lisa en contrebas.
Rejoignez-la. Prenez la **boîte de nourriture** posée par là puis suivez la femme jusqu'à pouvoir lui parler enfin. Sautez. Il y a un cadavre en bas. Sans remords, volez la **boussole** que la femme morte tient dans la main. Fin de l'épisode.

Episode 4 : Quarante-deux

Commencez par trouver Charlie. En l'absence de Sawyer, parti avec Jin et Michael sur le radeau, c'est lui qui s'occupe de vous fournir ce dont vous avez besoin. Echangez 4 bouteilles d'eau, 10 noix de coco, 2 livres et 2 boîtes de nourriture contre **1 arme** et **1 chargeur**. On ne sait jamais et puis c'est toujours utile de vider un peu son sac. Profitez-en pour épuiser tous les sujets de conversation avec Charlie. Partez maintenant ramasser quelques objets sur

la plage. La récolte commence avec **5 noix de coco** (éparpillées aux extrémités du camp) et **3 bouteilles d'eau** (une près de la cabane bleue à gauche du campement, une à côté du récepteur de pluie près de Charlie, une dernière à droite du camp près de la grande cabane bleue). Parlez à toutes les personnes présentes sur la plage (Locke, Hurley, Sun, Kate). Vous savez maintenant où est Sayid. Mais patience, vous irez le voir plus tard. Pour le moment, restez sur la plage et prenez quelques photos pour débloquer le **bonus : Trésor des naufragés**. Voilà les clichés qui vous intéressent :

- La guitare de Charlie (posée derrière lui dans son abri)
- L'avion de Kate (entre ses mains, pensez à zoomer suffisamment)
- Le fauteuil roulant de Locke (caché à la lisière de la jungle)

Notez que si vous oubliez de photographier l'avion dans cet épisode, vous pourrez toujours le retrouver dans l'épisode 5. Il se trouvera posé sur un canapé dans la Station Cygne. De même, si vous ratez le fauteuil de Locke, il se retrouvera au même endroit à chaque fois que vous reviendrez à la plage dans les chapitres suivants. Vous pouvez même attendre le chapitre 7 pour le photographier. Puisque vous êtes encore sur la plage, commencez à chercher l'entrée de la Station Médicale. Pour cela, examinez les objets suivants, dans l'ordre.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Lorsque vous aurez vu tous ces objets (et donc reconstituer la suite de chiffres 4, 8, 15, 16, 23, 42), le jeu vous proposera de vous rendre à la Station Médicale. Acceptez et prenez une photo du logo Dharma juste à l'entrée (**bonus : Station Médicale**). Fouillez les lieux. Vous ne trouverez pas grand-chose si ce n'est **2 barres Apollo** (dans la chambre et dans le cabinet médical). Ne les oubliez surtout pas car elles s'échangent à 50 dollars chacune ! Vous pouvez désormais retourner sur la plage et partir à la recherche de Sayid.

Vous verrez des indications affichées sur les arbres. Il s'agit de coordonnées que vous devez suivre avec votre boussole. Comme dans les séquences des épisodes précédents, il vous suffit de trouver votre chemin dans l'épaisse jungle. Il y a en tout 17 points de repère à suivre. Si vous êtes attaqué dans la jungle, n'hésitez pas à sortir votre arme et à abattre les assaillants. Sinon, contentez-vous de courir. Pour vous aider à vous repérer et savoir où vous en êtes, voilà la liste de repères et les quelques objets que vous pourrez trouver en chemin.

215°
 |
185°
 |
280° <-- un ennemi vous attaque ici
 |
330°
 | <-- **2 papayes** (en chemin)
105° <-- un ennemi vous attaque ici
 | <-- **bouteille d'eau** (en chemin)
 0°
 | <-- **bouteille d'eau** (en chemin)
335°
 | <-- **boîte de nourriture**, **noix de coco** (près du dernier repère)
255°
 |
Desmond

Après ce périple dans la jungle, vous finirez par trouver Desmond en train de chercher quelque chose dans sa valise. Il

vous parlera du bunker, des nombres et d'un certain agenda dans la tour d'écrou.
Ecoutez ce qu'il a à dire puis entrez dans la prochaine zone qui n'est autre que celle du bunker.
Près du bunker, ramassez la **bouteille d'eau**, les **3 noix de coco** et surtout la **barre Apollo**. Au besoin, retournez voir Charlie sur la plage pour procéder à quelques échanges. Privilégiez alors les fusibles dans la mesure où vous en aurez besoin plus tard. Notez la cascade un peu plus loin. Elle cache l'entrée d'une grotte. Malheureusement, la porte au bout de la caverne est bien fermée. Parlez à Sayid posté près de la Station Cygne. Remettez-lui la batterie pour qu'il tente d'allumer votre ordinateur portable. En attendant qu'il y parvienne, vous devez retourner sur la plage. Peut-être que quelqu'un se souviendra de votre nom. Hurley détient la clé de vos souvenirs. Lorsqu'il évoquera l'hôtel Perséphone de Sydney, vous serez entraîné dans un nouveau flash-back.

Flash-back - Crise identitaire

Attendez que Rico se retourne pour prendre une photo du dossier sur le comptoir. Le nom de l'hôtel et de Zoran Savo sont inscrits sur la couverture. Regardez de nouveau ce **dossier** pour obtenir le premier objet souvenir. De l'autre côté du magasin, vous verrez plusieurs étagères. Fouillez-les pour découvrir une **lettre** ainsi qu'un **magnétophone**. Lorsque vous aurez lu et écouté ces documents, vous pourrez aller parler à Rico. Dans la conversation, vous apprendrez votre nom. Vous vous appelez Elliott Maslow.

Objets souvenirs
- Dossier sur le comptoir
- Lettre sur l'étagère
- Magnétophone sur l'étagère

Tout heureux d'avoir retrouvé votre nom, vous pouvez vous présenter aux quelques naufragés sur la plage. Allez surtout annoncer la nouvelle à Sayid qui vous laissera alors entrer dans la Station Cygne juste derrière lui. Ne vous gênez donc surtout pas et ouvrez la porte pour descendre dans la station.
En bas des escaliers, une lourde porte blindée s'abaissera et vous laissera seul dans la station. Vous devez trouver un moyen de l'ouvrir. Assez rapidement, le compte à rebours du bouton se mettra en marche. Vous avez quelques minutes pour trouver l'ordinateur et entrer les nombres 4 8 15 16 23 42 (avec des espaces pour séparer chacun). Appuyez sur la touche Execute en bas à droite pour valider. Après cela, ce sera l'heure de sortir votre appareil photo pour prendre quelques clichés souvenirs. Prenez une photo du livre La tour d'écrou posé sur l'étagère près de la cible de fléchettes (**bonus : La tour d'écrou**). Photographiez aussi les tâches de sang au plafond près de la lampe à lave (**bonus : Radzinsky**). Enfin, prendre des photos des objets suivants pour débloquer le **bonus : Passé de Desmond**.

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Le bunker abrite de nombreux objets. Faites donc votre marché en récupérant ce qui vous intéresse et en vous débarrassant des objets devenu inutile. Laissez par exemple tomber les fruits, ils n'ont pas une grande valeur au troc. En plus des **32 fusibles** qu'il vous faut absolument prendre, vous trouverez **4 canettes de bière**, une **barre Apollo** et **5 boîtes de nourriture**. Pendant votre visite, vous pouvez regarder le matériel de sport, le mur en béton ou encore le journal posé dans la bibliothèque. Notez enfin qu'il y a un interrupteur et des lumières dans la salle de l'ordinateur ainsi que trois panneaux électriques qui ornent les murs. Vous avez certainement compris qu'il va falloir réparer les trois panneaux pour allumer les lumières, activer l'interrupteur et finalement ouvrir la porte blindée. Allez, au boulot !

1er Panneau électrique (près de la porte blindée)

Ligne du haut : -5V, -15V, -5V, -5V
Ligne du milieu : -30V, -15V, -15V
Ligne du bas : -30V, -5V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteignent les quatre voltmètres à droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 10, 5 et 40.

2ème Panneau électrique (près des machines à laver)

Ligne du haut : -30V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V
Ligne du bas : -30V, vide, -5V
Faites attention à la ligne du milieu. Le premier fusible à gauche est un -15V mais il ne doit alimenter que le circuit de gauche et du haut. Positionnez-le de telle sorte à ce qu'il ne soit pas connecté avec le circuit de droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 55, 30 et 25.

3ème Panneau électrique (dans la chambre)

Ligne du haut : -15V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V, -5V, vide, -5V
Ligne du bas : -5V, -30V, -30V
Pour la ligne du milieu, le premier fusible à gauche doit être tourné comme un T. Il ne doit pas alimenter le circuit du haut. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 55 et 20.

Une fois que le troisième panneau aura été piraté et que les trois lumières seront activées, vous pourrez enfin baisser le levier. Attention, dès que le levier sera baissé, vous vous retrouverez enfermé dans la salle avec plusieurs choses à faire dans un temps limité. Il y a notamment deux photos à prendre pour commencer à débloquer le **bonus : Tracer la carte de l'île** du chapitre 6. Si vous n'avez pas le temps de prendre ces photos, faites vous simplement mourir pour essayer de nouveau. Au pire, la seconde photo peut aussi être prise un peu plus tard dans le jeu au chapitre 5. La pièce est maintenant dans le noir. Prenez une photo du plan sur la porte à gauche du levier puis utilisez l'ordinateur qui vous pose une question. Tapez **Via Domus** qui est la traduction du message "Avancez sur le chemin de la maison" puis sur la touche Execute. Cela rallume les lumières et vous donne accès au menu Porte Blindée. Appuyez sur la touche D et validez pour ouvrir le menu Lumière Noire. Le vieil ordinateur ne peut ouvrir le menu demandé qu'à condition de remplir un petit test de QI. Validez pour accéder au test.

Test de QI du bunker

Question 1
Suite : 3 - 7 - 15 - 31 - (?)
Réponse : 63, chaque nombre et le double du précédent +1.

Question 2
Suite : D - F - H - J - (?)
Réponse : L, la suite suit l'alphabet en sautant une lettre sur deux.

Validez à chaque fois que vous donnez une réponse pour passer au menu suivant. Dans le menu Lumière Noire, activer les lumières A puis B (validez chaque fois) puis revenez au menu Porte Blindée avec la touche C. Ouvrez la porte 2 avec la touche B (c'est celle avec le plan que vous avez déjà photographiée). Quittez l'ordinateur et courez dans la salle principale. Prenez une photo de la carte sur la porte près de la lampe à lave. Revenez enfin à l'ordinateur, ouvrez la porte 3 et sortez par là. Une cinématique se déclenche avec Jack et Sayid. Si vous voyez cette séquence sans avoir réussi à prendre les photos, vous pouvez revenir au menu du jeu et relancer la partie au dernier point de sauvegarde, c'est-à-dire juste avant l'ordinateur, ou simplement décider de prendre les photos au chapitre suivant. Vous aurez alors tout le temps pour le faire. Fin de l'épisode.

Episode 5 : Hôtel Perséphone

Ouvrez votre inventaire. Tout a disparu à l'exception du briquet. Allumez-le pour y voir plus clair et vous apercevoir que Jack et Sayid vous ont enfermé dans la cellule. Parlez à Kate de l'autre côté de la porte. Elle vous explique que votre ordinateur contenait des listes de neurotoxiques et de cobayes humains. Elle évoque aussi Chenchey, ce qui semble

vous rappeler quelque chose.

flash-back - Perséphone

Vous vous retrouvez dans le hall de l'hôtel Perséphone. Vous devez prendre une photo de Lisa en train d'utiliser son ordinateur. Elle se trouve près des baies vitrées. Le problème est que vous ne devez pas vous approcher trop près d'elle car Savo ne doit pas vous voir ensemble. De toute manière, elle fermera son ordinateur si vous la collez trop. Placez-vous au niveau du pilier derrière elle et prenez la photo de sorte à voir aussi son écran. Ecoutez le message enregistré sur le **magnétophone** posé sur la table basse près de l'entrée. Lisez ensuite la **lettre** ainsi que le **dossier** sur la table de Lisa. Terminez le flash-back en parlant à cette dernière.

Objets souvenirs
- Magnétophone sur la table basse
- Lettre devant Lisa
- Dossier devant Lisa

Retour dans la cellule. Expliquez à Kate que vous êtes journaliste et que les informations trouvées dans votre ordinateur vous ont servi pour un article. Elle acceptera de vous donner un peu de temps et ouvrira la porte pour vous laisser sortir. Au passage, vous récupérerez toutes vos affaires. Vous pouvez reparler rapidement à Kate si vous le souhaitez puis vous promener dans le bunker. Si vous avez loupé la photo de l'avion de Kate au chapitre 4, vous pouvez vous rattraper en le photographiant. L'objet se trouve sur l'un des bancs de la table. De même, vous pouvez trafiquer l'ordinateur comme expliqué à la fin du chapitre 4 afin de prendre les photos des plans et débloquer la première partie du **bonus : Tracer la carte de l'île**. Enfin, les **bonus La tour d'écrou**, **Le passé de Desmond** et **Radzinsky** peuvent aussi être débloqués à ce moment. Là encore, je vous invite à vous référer au chapitre 4 pour connaître la liste des photos à prendre. Une rapide fouille des lieux vous permettra d'ajouter **4 boîtes de nourriture**, **2 canettes de bière** et **2 barres Apollo** à votre inventaire. Sortez désormais du bunker.

Vous vous trouvez face à une petite cascade. Si les objets dans le bunker ne vous ont pas suffi, vous trouverez encore **2 noix de coco** devant vous. Votre objectif est d'atteindre la salle électromagnétique qui attire tant votre boussole. Scellée par deux murs de béton à l'intérieur du bunker, la salle est aussi condamnée par une grosse porte derrière la cascade d'eau. Il va falloir jouer avec de la dynamite pour réussir à entrer. Retournez donc vers la plage où quelqu'un acceptera peut-être de vous en fournir. Peu avant d'arriver devant l'entrée du bunker, vous trouverez encore **3 noix de coco**, juste au cas où.

Si vous êtes du genre collectionneur, vous pourrez obtenir sur la plage encore **5 noix de coco**, **1 canette de bière** et **1 boîte de nourriture**. Charlie est sur la plage. N'hésitez pas à lui parler et à échanger quelques objets. Si ce n'est pas déjà fait, investissez dans une arme, une lanterne, des chargeurs et des bidons d'huile. Cela coûte cher, mais en faisant quelques allers-retours jusqu'au bunker pour chercher les objets supplémentaires, vous devriez avoir de quoi vous offrir ce que vous voulez. Demandez ensuite à Charlie s'il sait où est-ce que vous pourriez vous procurer de la dynamite. Il vous renvoie vers Locke, mais c'est finalement Hurley qui vous indique où aller. Il mentionne le territoire sombre, un endroit dangereux et peu accueillant. Avant de vous y rendre, vous pouvez profiter d'un petit rayon de soleil en parlant à la mignonne Sun, pas assez présente dans ce jeu. Quittez maintenant la plage et partez en direction du bunker. C'est par là que vous pourrez atteindre le territoire sombre. Il y a deux drapeaux accrochés près du bunker. Prenez le drapeau noir pour repère et enfoncez-vous dans la jungle.

Faites très attention, la fumée noire rôde dans la zone suivante. Il va falloir être rapide. Précisons qu'à partir de maintenant, nous ne détaillerons pas les fruits et autres objets à ramasser ici. Votre sac doit être déjà suffisamment garni pour s'amuser à le trier. Surtout avec un monstre aux fesses. Regardez donc le premier repère et suivez sa direction pour vous cacher rapidement dans des banians. Attendez que le monstre s'en aille pour continuer vers le second repère. Juste après ce second repère, vous trouverez encore des banians pour vous dissimuler.
Au lieu de cela, courez sur leur gauche et suivez le chemin qui vous conduira tout droit au van Dharma. Prenez le véhicule en photo (**bonus : Tour Dharma**) puis revenez sur vos pas pour retrouver les banians et le repère. Vous pourrez aussi voir le van en courant entre le troisième et quatrième repère. Le parcours prend fin au cinquième drapeau.

Vous êtes désormais tout près du Black Rock. Avancez prudemment jusqu'aux deux grosses pierres en travers du

chemin. Un ennemi vous tire dessus et ces blocs vous seront utiles pour vous cacher. Sortez votre arme (ou courez à la plage pour en obtenir une) et débarrassez-vous du tireur perché dans un arbre. Ici aussi vous trouverez des fruits par terre. Il y a notamment **3 papayes**. Servez-vous si vous le souhaitez. Suivez le sentier jusqu'au bateau et entrez par le trou béant laissé dans la coque. Une **boîte de nourriture** est posée près de l'entrée. Mais vous n'êtes pas là pour manger. La dynamite que vous cherchez se trouve au fond de la cale. Avant de vous en emparer, prenez une photo du squelette allongé près des escaliers (**bonus : Esclave**).

Vous allez maintenant devoir transporter de la dynamite et il va falloir être extrêmement prudent avec l'explosif. Pour faire simple : vous ne devez absolument pas courir lorsque vous transportez la dynamite. Une sacrée trotte vous attend puisque vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'entrée de la Station Cygne. Bonne chance pour le segment à parcourir dans la jungle avec le monstre de fumée noire ! Dans la zone du bunker, traversez la cascade et allez placer la dynamite sur la porte scellée. Reculez au bout du couloir et tirez sur l'explosif afin d'exploser la porte. Vous allez enfin pouvoir pénétrer dans la salle magnétique.

Tout est en piteux état dans cette salle. Outre la **canette de bière** et la **boîte de nourriture**, c'est l'ordinateur qui vous intéresse ici. Un nouveau test de QI est à compléter.

Test de QI de la salle magnétique

Question 1
Suite : 26 - 17 - 20 - 11 - 14 - 5 - (?)
Réponse : 8, la suite alterne -9, +3.

Question 2
Suite : Z - X - V - T - (?)
Réponse : R, la suite suit l'alphabet à l'envers en sautant une lettre sur deux.

Question 3
CAS est à SAC ce que 394 est à (?)
Réponse : 493, CAS est l'envers de SAC. Donc 394 est l'envers de 493.

Après cette formalité, vous pourrez désactiver le réacteur en utilisant la touche C. Fin de l'épisode.

Episode 6 : A tout prix

Le chapitre 6 commence fort avec une séquence de course à travers la jungle. Poursuivi par la fumée noire, Elliott doit éviter les dangers qui se dressent sur sa route. S'il y a des troncs sur le sol, il faudra sauter par-dessus. A l'inverse, certains troncs peuvent laisser un espace pour glisser en dessous. Courez donc le plus vite possible en faisant le moins d'erreurs possible pour ne pas vous faire rattraper par le monstre. A un moment, vous aurez à courir sur des passages un peu plus étroits, restez bien sur le chemin pour ne pas tomber de la falaise ou ne pas ralentir la cadence dans le cas de la zone boueuse. Au bout d'un moment, la course prendra fin. Vous regarderez le monstre face-à-face et il s'en ira inexplicablement. Vous vous retrouverez seul près du champ de force des Autres. Avancez vers les poteaux afin que Juliet arrive et vous encourage à ne pas avancer plus loin. Suivez son conseil et ne tentez pas de traverser entre deux pylônes. Ce serait la mort immédiate. Approchez-vous tout de même suffisamment de la femme pour lui parler. Elle vous apprendra un fait intéressant sur votre passé. Vous seriez apparemment responsable de la mort de Lisa. Le flash-back qui démarre vous aidera peut-être à vous souvenir.

flash-back - A tout prix

Au début de cette séquence, vous ne pouvez pas vous déplacer mais simplement bouger la tête et viser avec votre appareil photo. Pointez en direction du garde et de Lisa pour prendre la photo juste quand votre interlocutrice se pousse et que le garde sort son arme. Vous pouvez maintenant vous déplacer. En regardant par la fenêtre, vous pourrez noter la présence de Michael, assis à une table dehors. Lisez le **journal** posé sur la table basse près de l'entrée puis le **registre** sur le comptoir. Terminez par regarder l'**agenda** sur la table en face de Lisa. Parlez à votre amie et profitez de ce moment pour en apprendre un peu plus sur votre passé. Enfin, allez voir le garde et dénoncez Lisa. Le garde ira la

chercher vous laissant libre accès à l'ascenseur.

Objets souvenirs
- Journal sur la table basse
- Registre sur le comptoir
- Agenda sur la table de Lisa

Retour au présent. Parlez de nouveau à Juliet pour lui dire que vous n'avez pas tué Lisa. Après la désactivation de la barrière, vous pourrez passer et échanger quelques objets avec Juliet. Ne suivez pas encore le sentier près de la femme. Revenez plutôt dans la clairière et cherchez une poignée bleue au sol. En suivant les pylônes vers la clairière puis en longeant la jungle, vous trouverez un gros arbre, la poignée est juste à côté de l'arbre. Lorsque vous serez devant elle, l'option "prendre" apparaîtra. Il s'agit de l'accès à la station Perle. Vous trouverez **2 barres Apollo** à l'intérieur ainsi qu'un ordinateur capable de vous donner des rapports sur toutes les stations de l'île. Ne partez surtout pas sans avoir pris une photo de l'emblème de la station dans le couloir (**bonus : Station Perle**). De retour dans la clairière, vous pourrez ramasser **3 papayes** posées dans la fougère. Suivez désormais le petit sentier près de Juliet. Il grimpe jusqu'à la station Flamme. Notez que vous aurez besoin de beaucoup de lumière dans la section suivante. Juliet peut être utile pour échanger des jerrycans d'huile ou au pire des torches.

Malgré tout le bazar posé sur les étagères dans le bâtiment, vous ne trouverez rien d'utile. Enfoncez-vous donc plus en avant dans la station. Une fois la double porte passée, vous vous retrouverez pratiquement dans le noir. Il est donc temps de sortir votre source lumineuse. Outre le nid de cafards, vous trouvez **4 fusibles** dans cette première pièce. Suivez le couloir du fond et entrez dans la première pièce ouverte sur votre gauche. Il y a là un autre **fusible** ainsi qu'un manuel à lire concernant le ravitaillement. Revenez dans le couloir et continuez votre exploration. Fouillez le coin juste en face de la porte d'où vous sortez. Il y a une rangée de vêtements suspendus sur des cintres. Prenez le **fusible** par terre et la **boîte de nourriture** si vous le souhaitez. Revenez dans le couloir. Celui-ci fait un angle sur la droite et semble continuer encore plus loin. Poursuivez donc votre chemin mais empruntez le premier tournant à droite. Ne prêtez pas attention aux voix que vous entendrez. Fouillez le petit local. Il cache **2 canettes de bière** et une **boîte de nourriture**. De nouveau dans le couloir, vous pourrez prendre un **fusible** posé à gauche des casiers en face de la porte. Retrouvez votre chemin jusqu'à l'embranchement du couloir (là où vous entendiez les voix).
Prenez maintenant sur votre droite (ce qui correspond à aller tout droit si vous n'êtes pas venu jusqu'au local). Notez la porte immédiatement à droite. N'entrez pas encore. Nous reviendrons là dans une seconde. Allez plutôt récupérer le fusible tout au bout du couloir, près du grillage. Revenez maintenant vers la porte et entrez dans cette salle. Il y a plein de casiers à l'intérieur. Eparpillés un peu partout, vous pourrez dénicher **2 boîtes de nourriture** et **2 fusibles**. Traversez la chambre pour atterrir sur un nouveau couloir de l'autre côté.

Récupérez les **2 fusibles** qui traînent par là. L'un est à côté des monte-charges, l'autre est simplement par terre près de l'angle du couloir. Vous trouverez encore **2 fusibles** (un près des caisses au fond et un dans la salle de contrôle). Il y a également **1 boîte de nourriture** posée sur un bureau. Faites le tour de la salle par la gauche. Vous tomberez sur un local plus petit avec **1 canette de bière** et encore **1 fusible**. Revenez dans la salle principale et passez maintenant à droite. Il y a **1 fusible** par terre. Descendez par la rampe sur votre gauche pour récupérer **1 fusible**. Remontez et examinez le panneau électrique tout au bout du passage. Vous avez compris qu'il va falloir le réparer.

Panneau électrique : Station Flamme

Ligne du haut : Vide, -5V, -5V
Ligne du milieu : -5V, -5V, -5V
Ligne du bas : -5V, -5V, -15V
Toute l'astuce de ce panneau consiste à faire partir le jus en bas dès le départ. Faites ensuite une dérivation au dernier fusible en bas à droite pour que le courant puisse atteindre le cadran du haut. Ce dernier doit afficher 50, tandis que vous pourrez lire 65 sur celui du bas.

Une porte grillagée s'ouvre juste à côté. Montez à l'échelle pour rejoindre le niveau principal. Vous voilà enfin revenu à la lumière du jour. Vous entendrez de nouveau des voix et apparemment, quelqu'un parle de vous. Dans la chambre, prenez le **chargeur** sur le bureau, la **boîte de nourriture** et la **canette de bière**. Sur les étagères de la pièce suivante, vous pourrez récupérer encore **2 canettes de bière**. Il y a aussi un ordinateur ici. Grâce à la machine, vous pouvez

larguer du ravitaillement (code 24) ou écouter une archive audio vous concernant (code 32). La communication avec le continent a pour sa part été coupée. Tentez d'opérer le sonar. Celui-ci est inopérable. Ne tapez surtout pas le code 77 qui avertirait d'une intrusion dans la station et qui vous ferait mourir instantanément. Passez dans l'autre pièce. Il s'agit du salon. Vous pourrez remplir votre sac avec tout plein d'objets (**1 chargeur**, **1 barre Apollo**, **1 canette de bière**, **4 boîtes de nourriture**). Vous remarquez que les deux hommes en train de parler ne sont plus très loin. N'allez pas encore les voir mais sortez votre appareil photo pour enfin terminer le **bonus : Tracer la carte de l'île** commencé au chapitre 4 (ou 5 pour certains joueurs). Pour cela, prenez simplement un cliché de la carte posée sur la table à droite de la pièce. Vous êtes maintenant prêt à affronter l'ennemi derrière la porte. Faites tout de même très attention : une seule balle reçue et c'est la mort assurée pour vous. Pour compliquer le tout, votre cible est très rapide et n'hésitera pas à vous abattre si elle se sent menacée. La bonne technique pour l'avoir consiste à vous placer devant la porte et à l'ouvrir (sans montrer votre arme). Alignez votre vision avec le corps de l'homme puis dégainez dès qu'il se mettra à parler. Là, il ne restera qu'à appuyer sur la détente pour le tuer. Fin de l'épisode.

Episode 7 : Une valeur de mille mots

Votre réveil se fait dans une sorte de cellule que les fans de la série reconnaissent sans doute. Faites le tour de la pièce. Lisa fait une apparition avant de vous laisser de nouveau seul... Vous n'avez pas d'autres choix que de parler à Tom de l'autre côté de la vitre. Le nom Hanso sonne familier.

flash-back - Hanso

Vos souvenirs vous renvoient à l'hôtel Perséphone de Sydney. Entrez dans la suite Opale et filez vous cacher dans le placard tout au fond à gauche. L'option "se cacher" sera disponible lorsque vous serez au bon endroit. Savo arrivera accompagné d'un homme détenant une mallette. Prenez une photo au moment précis où la mallette est transmise. Vous devez voir les bras des deux hommes ainsi que le logo Hanso sur la valise. Le flash-back se termine avec l'entrée de Lisa dans la suite. Il n'y a pas d'objets souvenirs à trouver ici.

Expliquez à Tom ce dont vous venez de vous rappeler. Il acceptera de vous laisser quitter la cellule. Votre inventaire est de nouveau complètement vide. La première chose à faire consistera à le remplir. La réserve juste en face de votre cellule vous donne **1 fusible** et **2 boîtes de nourriture**. Allez fouiller la pièce dans laquelle se trouvait Tom (à gauche en sortant de votre cellule). Prenez les **3 fusibles** posés sur la table. La petite salle de contrôle juste en face vous permet quant à elle de trouver **1 canette de bière** de même que **2 fusibles**. Retournez dans le couloir, vers votre cellule. En passant, notez l'emblème sur le mur qui vous informe que vous vous trouvez dans la station Hydre. Suivez le couloir jusqu'à la rampe qui descend. La zone en bas est inondée (Jack ?). Restez donc au sec et entrez dans la salle ouverte un tout petit peu avant la rampe (Research est inscrit sur la porte). Visiblement, les Autres aiment jouer aux petits génies et mènent des expériences sur des animaux. Prenez les **2 fusibles** sur la petite desserte et sortez par l'une des deux portes.

La prochaine zone, juste après la double porte, peut sembler confuse, mais il n'en est rien. Le couloir se sépare en trois, mais se rejoint juste après. En fait, le couloir décrit un cercle avec un axe central conduisant à la salle Advisory Room, fermée pour l'instant et gardée par un panneau électrique. Prenez à gauche et vous arriverez à un petit entrepôt (**2 fusibles** et **1 boîte de nourriture**) puis le chemin de droite pour atteindre le Staging Tank (c'est inscrit sur la porte). Cette salle contient un grand bassin dans lequel se trouve un requin. Ne vous occupez pas de l'animal. Prenez la **boîte de nourriture** ainsi que les **2 canettes de bière** avant d'allumer l'ordinateur. Lisez le message puis appuyez sur Execute. Un nouveau test de QI vous attend.

Test de QI de la station Hydre

Question 1
Suite : 2 - 4 - 8 - 10 - 20 - 22 - (?)
Réponse : 44, la suite alterne +2 et x2.

Question 2
Suite : A - B - D - E - G - (?)
Réponse : H, la suite suit l'alphabet selon cette règle : lettre suivante, saute une lettre, lettre suivante, saute une lettre,

etc.

Question 3
Suite : Z - X - C - V - (?)
Réponse : B, qui est simplement la prochaine lettre sur le clavier (dans le jeu).

Une fois piraté, l'ordinateur vous révèle quelques informations supplémentaires sur votre passé. Lisez et écoutez tout ce que vous pouvez puis activez la plate-forme du requin. Le poisson est en piteux état suite aux expériences menées sur lui par les Autres. Récupérez le **dispositif** collé contre sa peau, il contient les derniers fusibles dont vous aurez besoin. Retournez dans le couloir et trouvez le panneau électrique près de la porte Advisory Room.

Panneau électrique : Advisory Room

Ligne du haut : -15V (vers la gauche), -30V, -15V (vers la droite), -30V
Ligne du milieu : -15V (vers la droite), -30V, -15V (vers la gauche)
Ligne du bas : -15V (vers le haut), -15V (vers le haut)
Vous remarquez que ce panneau n'utilise aucun fusible -5V. Pour vous aider, nous avons indiqué dans quel sens doit pointer la tige du T.

Ben et Juliet vous attendent de l'autre côté de la porte. Avant de leur parler, examinez le dossier sur la table. Parlez d'abord à la femme puis au chef des Autres. Vous avez désormais une mission : amener Jack au Black Rock. Si vous y parvenez, Ben s'est engagé à vous donner un billet pour rentrer chez vous.

Vous êtes reconduit au campement où personne ne semble s'être inquiété de votre absence, ce qui fait toujours plaisir. Sawyer est revenu de son escapade en radeau. Il a repris les rênes de la boutique et n'a désormais que des chargeurs à échanger. Ce qui ne vous arrange pas tellement dans la mesure où vous n'avez plus d'arme pour le moment.
Si le coeur vous en dit, vous pourrez toujours lui en prendre quelques-uns, et si vous cherchez un financement, vous trouverez sur le sable **2 bouteilles d'eau**, **2 noix de coco** et **1 canette de bière**. Notez que vous pouvez prendre le fauteuil de Locke en photo si vous avez oublié de le faire précédemment. Il se trouve caché à la lisière de la jungle et vous permet de débloquer un bonus. Parlez ensuite à Kate, Hurley, Sayid puis Jack qui se désaltère seul de l'autre côté de la plage. Il vous invite à le rejoindre au Black Rock. Ne vous faites pas prier et tracez votre route jusqu'au navire.

En chemin, vous aurez le loisir de ramasser **2 papayes** par terre, puis encore une autre près du bateau lui-même. Jack vous attend à l'entrée de la cale, là où vous aviez trouvé la dynamite. Il vous remet une arme. On dirait que quelqu'un a fait le ménage ici puisque l'explosif a disparu. Qu'à cela ne tienne ce n'est pas ce que vous êtes venu chercher cette fois. Montez sur les ponts supérieurs jusqu'à trouver Mr Sympa. Jack et Kate sont faits prisonniers. Après une courte séquence souvenirs où vous assistez à l'exécution de Lisa, vous revoilà dans le Black Rock avec une décision à prendre. En fait, vous n'avez pas beaucoup d'options. Si vous tirez sur l'un des Autres, Jack ou Kate sera abattu (notez que le jeu vous interdit de les abattre vous-même). Si vous tirez sur la dynamite, l'explosion tuera Kate. La seule solution est de vous placer devant Kate avant de tirer sur l'explosif. Vous serez blessé, mais vous aurez sauvé vos amis. Après tout cela, Jack décide de vous laisser sur un coin de l'île.

Juliet vous réveille plus tard pour vous rendre votre boussole et votre appareil photo. Elle vous indique aussi dans quelle direction aller pour rejoindre un bateau qui pourra vous ramener chez vous. Mais vous devez vous dépêcher, vous avez moins de 2 minutes pour l'atteindre. Ne perdez pas une seconde et courez vers votre seul moyen de quitter l'île. Comme dans le chapitre précédent, sautez par-dessus les obstacles et glissez en dessous des gros troncs. Comme si cela ne suffisait pas, vous serez aussi la cible de tireurs. Ne vous arrêtez donc pas en chemin sous peine de recevoir une balle. Locke vous attend sur le ponton. Parlez-lui une dernière fois puis rejoignez le bateau injustement baptisé Via Domus. Fin de l'épisode et du jeu.

Liste des bonus

Tour Dharma

Episode 5 : prenez la photo du van bleu dans le territoire sombre.

Station Médicale

Episode 4 : sur la plage, examinez dans l'ordre les objets comportant les chiffres maudits 4, 8, 15, 16, 23, 42.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Cela vous donnera accès à la station Médicale. Une fois à l'intérieur, prenez une photo du logo sur le mur.

Rayon de lumière

Episode 3 : prenez une photo de la lumière qui jaillit du bunker. Celle-ci apparaît lorsque vous revenez tout seul, sans Locke.

Passé de Desmond

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez les trois photos suivantes :

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Tracer la carte de l'île

Ce bonus est particulier dans la mesure où vous devez prendre deux photos dans les épisodes 4 et 5, puis une dernière dans l'épisode 6.
Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez des clichés des cartes secrètes peintes sur les portes blindées. Le seul moyen de les trouver est de jouer avec l'ordinateur pour fermer les portes et activer les lumières noires. Même s'il est possible de prendre les photos au cours de l'épisode 4, il est à noter que vous aurez bien plus de temps pour vous en occuper pendant l'épisode 5.
Episode 6 : prenez une photo de la carte posée sur la table

4 8 15 16 23 42

Episode 3, épisode 4 ou épisode 5 : prenez une photo de la série de nombres sur le haut du bunker.

Station Perle

Episode 6 : trouvez l'entrée de la station Perle dans la clairière au début du chapitre (près du gros arbre) puis prenez une photo du logo à l'intérieur.

Radzinsky

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo des taches de sang au plafond (près de la lampe à lave).

Trésors des naufragés

Episode 4 : sur la plage, prenez des photos d'objets précieux pour les naufragés.

- La guitare de Charlie
- L'avion de Kate (peut aussi être pris à l'épisode 5, dans le bunker sur un banc)
- Le fauteuil roulant de Locke caché entre la plage et la jungle (peut aussi être pris à l'épisode 7)

Esclave

Episode 5 : prenez une photo du squelette dans la cale du Black Rock.

La tour d'écrou

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo du livre La tour d'écrou. Celui-ci se trouve sur un étage.

Lost Cities

© Sierra 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Âne Bâté (5)

Jouez au moins une carte Numéro 10 et gagnez la partie.

Objet Précieux (5)

Marquez 100 points en une manche et gagnez la partie quel que soit le mode de jeu.

Aventurier (10)

Gagnez 20 parties en Joueur Seul en mode Normal ou Difficile.

Grand Aventurier (10)

Gagnez 20 fois en ligne à 1 contre 1.

Expédition (15)

Gagnez 20 fois en ligne à 2 contre 2.

Mercenaire (15)

Gagnez 50 parties en Joueur Seul en mode Normal ou Difficile.

Chercheur (20)

Jouez plus de 9 cartes dans une expédition et gagnez la partie en Joueur Seul ou en ligne.

Investisseur (20)

Jouez 3 cartes investissement en 1 expédition, gagnez la manche en 150 pt ou plus, gagnez la partie.

Globe-trotter (25)

Commencez 5 expéditions en 1 manche, gagnez la manche avec 80 points ou plus, et gagnez la partie.

Chasseur de Trésor (25)

Marquez 250 points en 3 manches et gagnez la partie en Joueur Seul ou en ligne.

Explorateur (25)

Jouez 5 cartes Numéro 10 en une manche, gagnez la manche et la partie.

Archéologue (25)

Gagnez 300 fois en mode Joueur Seul ou en ligne.

Lost Odyssey

© Mistwalker / Feelplus 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, sauvegardez votre partie terminée sur un nouveau fichier et chargez ce dernier pour refaire le jeu en New Game +.

SUCCÈS

Grand rêveur (10)

Regarder tous les épisodes d'un millénaire de rêves.

Personne n'est aussi parfait (10)

Attendre la perfection 500 fois au combat.

Merci mille fois (10)

Infliger un total de plus de 1 000 000 points de dégâts.

Véritable guerrier (10)

Vaincre 1 000 ennemis au combat.

Grand voyageur (10)

Visiter toutes les terres du monde.

Maître de catégorie légère (10)

Réunir la condition secrète de la bataille de catégorie légère de la Cour des Grands et gagner.

Le rêveur se réveille (20)

Déverrouiller le premier épisode d'un millénaire de rêves.

Maître des compétences Kaïm (20)

Maîtriser toutes les compétences de Kaïm.

Trésor (20)

Obtenir les objets du coffre à trésor. Les objets ratés sont disponibles dans les salles des ventes.

Perfection trois fois de suite (30)

Atteindre la perfection trois fois de suite au combat.

Lien de compétence (30)

Permettre à un immortel d'apprendre une compétence de mortel grâce au lien de compétence.

Survie (125)

Terminer le disque 1.

Départ en mer (125)

Terminer le disque 2.

Retour à la surface (125)

Terminer le disque 3.

Fin (125)

Terminer le disque 4.

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (30)

RÉCOMPENSES DES ÉCHANGES

Voici la liste des récompenses que vous pouvez obtenir en échangeant les graines avec Pipot.

20 graines	Adamantis Sword et Adaman Ring
40 graines	Earth Charm
60 graines	Power Bangle
80 graines	Gigan Brooch
99 graines	Pipot Charm

REGAGNER DE LA VIE

Lorsque vous atteignez un point de sauvegarde, vous pouvez enregistrer votre progression puis quitter, retourner au menu et recharger votre partie afin de regagner automatique toute votre énergie.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez en incarnant Kaïm lors de son combat contre les soldats de Khent. Affrontez les différents soldats qui vous attaquent en utilisant la commande "Attaquer" avant de faire face à votre premier boss. Il s'agit d'un char magique.

Boss : Char

Vous vous retrouvez devant cette gigantesque machine sans aucune expérience de combat. En plus, le char possède un canon de chaque coté et une troisième arme au milieu. Attaquez les canons en assénant un coup à chaque arme (le deuxième n'aura aucun effet). Lorsque la lame centrale se met en action, défendez-vous pour réduire les dégâts. Reprenez ensuite les attaques contre les canons. Lorsque les deux unités sont détruites, attaquez le moteur du char pour en venir à bout.

Le combat est soudainement interrompu par un météorite qui balaye les deux armées. Vous êtes le seul survivant car vous êtes immortel.

Montagne de Wohl

Lorsque vous incarnerez Kaïm à nouveau, sauvegardez votre progression. Combattez les soldats de Khent en avançant parmi les décombres. Lorsque vous aurez atteint la structure métallique qui se trouve à gauche, enfoncez-la pour vous frayer un chemin et trouver un Anneau Cogneur. Enfoncez aussi toutes les carcasses des véhicules pour obtenir différents objets. Avancez ensuite et brisez les caisses en chemin. Vous gagnerez d'autres objets.

Un peu plus loin, se trouve un nouveau point de sauvegarde. Sauvegardez et avancez jusqu'au campement des soldats d'Uhra. Fouillez les coffres et parlez aux soldats. Lorsque vous serez prêt, allez vers le blindé et montez.

En avançant dans le wagon vous déclencherez une cinématique.

République magique d'Uhra

Détruisez toutes les bennes à ordures qui se trouvent dans le coin et entrez dans la tour. Parlez à l'employé qui se trouve à droite, il vous dit qu'un soldat a perdu son casque. Prenez l'ascenseur pour redescendre. Une fois en bas, enfoncez la structure métallique qui est à gauche de l'employé, le casque tombera. Vous recevrez une broche antidote. Reprenez ensuite l'ascenseur.

Regardez l'affiche qui se trouve derrière le soldat de gauche et trouvez une graine. Embarquez sur le monorail en compagnie des deux soldats qui vous escortent. Avancez ensuite pour parler au soldat. Allez jusqu'au bout du monorail pour qu'un rêve se déclenche.

Vous incarnez Kaïm à nouveau après la cinématique. Avancez vers les bancs et examinez l'objet lumineux pour ramasser une bague gravée. Allez vers l'ascenseur et descendez avant de sauvegarder votre partie. Allez au comptoir qui se trouve à gauche pour examiner le poster et ramasser un objet. Donnez un coup de pied dans la poubelle pour ramasser un deuxième objet. Quittez ensuite la gare par la droite et allez tout droit jusqu'à la ville.

Avancez et regardez la cinématique. Sauvegardez à nouveau et baladez-vous dans la ville pour parler avec les habitants et ramasser différents objets. Avancez dans le seul chemin disponible et franchissez la deuxième porte à droite. A l'intérieur, parlez à l'aubergiste, fouillez toutes les chambres à la recherche d'or et d'objets puis descendez via l'escalier et sortez.

Rebroussez chemin pour déclencher une autre cinématique et poursuivez votre route. Avancez vers la zone résidentielle et montez les marches. Prenez votre temps et baladez-vous dans la cour pour ramasser les objets qui s'y trouvent.

Atteignez la demeure de Gongora en prenant à gauche. Avancez et sauvegardez votre partie dans le jardin. Ensuite, entrez dans le manoir et allez du coté droit avant d'entrer dans le labo. Franchissez la porte du fond, ramassez les objets qui se trouvent dans les trois coffres et sortez. Allez vers l'ascenseur de gauche et montez. Après la cinématique, sortez par la porte de gauche et suivez le chemin de la sortie.

Rebroussez chemin jusqu'à la zone résidentielle et allez vers l'auberge pour parler à l'aubergiste. Sauvegardez votre partie et sortez avant de tourner à gauche pour atteindre la taverne. Approchez-vous du comptoir et parlez au soldat. Fouillez cette taverne pour ramasser des objets et sortez. Allez dans le chemin de gauche pour atteindre la cour de la gare. Avancez vers la gare et entrez. Sauvegardez, montez dans l'ascenseur et parlez au garde du monorail de gauche pour aller à la grande porte. Une fois sur place, prenez le chemin de la grande tour et prenez dans l'ascenseur pour descendre. Franchissez la porte et avancez vers la sortie. Parlez au commerçant et achetez ce dont vous avez besoin avant de quitter de la ville. Sur la carte, choisissez les montagnes Epsilon.

Montagne Epsilon

Vous ne voyagez pas seul, vous êtes accompagné de Satie l'immortelle et de Jansen. Equipez-vous d'anneaux et d'accessoires. Lorsque vous aurez accumulé un certain nombre de points de compétence, celle de l'accessoire devient acquise et vous pouvez en changer. Pour choisir une compétence et l'utiliser, allez dans Compétence, choisissez "définir" et placez la compétence voulue dans la case correspondante.

Commencez par sauvegarder votre partie et avancez. Dans cette zone, il existe aussi des objets éparpillés dans des jarres ou aux pieds des arbres. Avancez pour rencontrer vos premiers ennemis. Suivez le didacticiel pour en venir à bout et poursuivez. Approchez-vous du refuge et combattez d'autres ennemis. Placez Jansen en arrière pour le protéger et utilisez ses sorts contre vos ennemis. Avancez jusqu'au refuge, entrez et fouillez-le. Montez à l'étage et parlez à Jansen. Faites un petit somme pour reprendre des forces. Lorsque vous vous réveillerez, descendez et sauvegardez votre partie. Sortez par la porte qui se trouve derrière Satie.

Escaladez la montagne jusqu'au sommet et affrontez les ennemis volants qui vous coupent la route. Une fois sur place, affrontez votre premier Boss. C'est un Grilian élément vent. Donc pour le battre il vous faut l'élément feu.

Boss : Grilian
PV 1500
Elément : Vent

Utilisez les sorts de feu de Jansen contre cet ennemi. Utilisez le Pyro mini à chaque tour. Utilisez Satie et Kaïm pour soigner le groupe avec la magie blanche et les accessoires de soin. Vous pouvez aussi utiliser Kaïm en attaque en l'équipant d'un anneau de feu pour améliorer son arme. Si votre groupe n'a pas besoin de soin, utilisez les attaques de Satie aussi.

Tuez votre ennemi et sauvegardez. Avancez ensuite pour atteindre le pont en ruine. Passez par la droite et sautez pour atteindre le rebord. Avancez encore et prenez à droite jusqu'aux caisses. Trouvez l'objet et reprenez votre chemin avant d'affronter un nouvel ennemi. Il s'agit d'un grand hibou élément vent. Utilisez vos attaques de feu pour le neutraliser et Satie pour les soins.

Plus loin, vous vous retrouvez devant une charrette qui vous bloque la route. Approchez-vous en, poussez-la et passez. Poussez ensuite celle de gauche pour gagner un objet. Poursuivez en descendant. Poussez une autre charrette et reprenez le chemin.

Avancez encore et tournez à gauche pour descendre via l'échelle. Allez ensuite vers la porte de gauche et défoncez les caisses pour entrer et rejoindre le coffre qui contient une graine. Prenez-la et rebroussez chemin puis allez du coté droit pour atteindre une deuxième échelle. Descendez. Allez du coté gauche pour atteindre une autre échelle et descendez encore. Allez à droite, ignorez la première échelle, montez à la prochaine et sautez pour atteindre un coffre contenant un Aqua mini. Rebroussez chemin et descendez. Une fois tout en bas, avancez et poussez la charrette pour pouvoir passer. Choisissez la base de construction du grand sceptre sur la carte et allez-y.

Base de construction du Grand Sceptre

Sauvegardez votre partie et prenez à gauche pour trouver un passage gardé par deux soldats. Parlez au premier puis allez à gauche pour qu'il quitte sa position. Prenez sa place et Revenez ensuite à sa position et tirez la caisse. Faites la même chose avec le deuxième soldat pour qu'il quitte son poste. Allez vers sa position et poussez la caisse pour atteindre l'échelle et descendre.

Fouillez l'entrepôt, ramassez les objets et parlez à l'homme qui se trouve à gauche pour acheter des armes et des objets. Les armes qui sont plus puissantes que les vôtres sont marquées en bleu, achetez-les. Vendrez celles que vous n'utilisez pas.

Sortez ensuite par la porte et poussez les deux caisses pour atteindre la salle de repos des ingénieurs. Fouillez-la et reposez-vous si vous voulez récupérer des points de santé.

Sortez ensuite et montez les marches. Cette fois, allez à droite. Descendez les marches et allez du coté gauche pour trouver un Pipot qui échange vos graines et vos objets. Sortez de la base et allez vers la Mer de Baus.

Mer de Baus

Prenez le chemin de gauche pour trouver un coffre et le point de sauvegarde. Revenez ensuite vers le chemin central et traversez le pont pour arriver sur la plage. Avancez jusqu'à l'intersection. Allez à droite pour ramassez l'objet qui se trouve dans le coquillage puis allez du coté gauche. Au bout du chemin il y a une structure qui brille. Approchez-vous-en et ne la détruisez que lorsqu'elle ne brille pas (sinon vous serez attaqué de toutes parts). Revenez ensuite à votre chemin, avancez et ouvrez le coffre. Défoncez la porte et passez.

Avancez et fouillez les structures métalliques et les coquillages en chemin. Des ennemis éléments eau vont vous attaquer. Utilisez l'attaque Terra mini pour les battre. Avancez ensuite vers les structures métalliques. Détruisez-les lorsqu'elles sont éteintes pour récupérer les objets qu'elles contiennent sans combattre d'ennemis.

Avancez ensuite dans la nouvelle zone, allez fouiller le coffre qui se trouve à gauche et montez les escaliers qui mènent vers le sceptre. Sauvegardez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Boss : Bogimoray
PV : 1750
Elément : Feu

Vous allez devoir combattre ce monstre deux fois. Il utilise les insectes pour lancer une attaque puissante contre tout le groupe. Cette attaque peut vous paralyser alors assurez-vous d'avoir activé l'anti-paralysie ou d'avoir en votre possession un accessoire qui assure cette fonction. Oubliez les attaques de feu et utilisez les attaques Aqua. Mais avant tout, éliminez au moins deux de ces insectes. Attaquez ensuite le boss et utilisez l'Aqua mini de Jansen. N'oubliez pas de soigner vos combattants après chaque attaque subie. Lorsque vous aurez éliminé le premier boss, un deuxième apparait, utilisez la même technique.

Après le combat, allez du coté gauche pour trouver un coffre. Prenez le chemin central et traversez la sphère bleue pour récupérer vos PV et vos PM. Allez ensuite du coté droit et fouillez le coin pour obtenir une potion de soin. Vous serez attaqué par l'armée de Numara. Concentrez vos attaques sur un soldat à la fois pour empêcher le magicien de le soigner. Utilisez aussi l'attaque Prism mini contre tous les ennemis et soignez-vous avec le Zephyr.

Malgré vos prouesses, vous serez capturés par l'ennemi et mis dans des cages. En incarnant Kaïm, examinez la cage pour déclencher un rêve. Passez ensuite à Satie ensuite à Jansen pour d'autres cinématiques.

Le White Boa

Vous serez ensuite transféré dans le vaisseau mère de Numara ; le White Boa. Approchez-vous du garde et lancez la boule que Jansen possède. Ce garde perd la mémoire et vous ouvre la porte de la cellule. Avancez alors dans le couloir

et sauvegardez votre partie. Poursuivez votre chemin jusqu'à la zone gardée par un robot. Attendez que le robot s'éloigne pour passer. Dans la deuxième zone surveillée par des robots, donnez un coup de pied dans la caisse pour la lancer et distraire le robot. Avancez. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte et trouver un coffre. Pour éviter le prochain robot, attendez qu'il entre dans la pièce et fermez les volets à l'aide de l'interrupteur.

Poursuivez ensuite votre chemin et ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur suivant. Appuyez sur la touche B quand vous passez au dessus des surfaces illuminées en rouge. Avant d'entrer par la porte, allez vers l'échelle et montez. Utilisez l'interrupteur pour faire descendre une deuxième échelle. Revenez ensuite à la porte et entrez.

Avancez lentement, passez le soldat qui dort et traversez la surface illuminée en appuyant sur B. Allez à droite, utilisez l'interrupteur et entrez par la porte pour trouver un coffre. Sortez ensuite et montez à l'échelle. Avancez lentement sur la plateforme et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle. Descendez et actionnez l'interrupteur rouge. Allez ensuite vers l'échelle de droite et montez. Actionnez un autre levier pour faire descendre l'échelle et descendez. Avancez vers la porte, ouvrez-la et entrez. Avancez vers l'ascenseur et montez.

Avancez dans la nouvelle zone et allez à droite pour trouver un coffre. Allez au centre pour en trouver un autre et sauvegarder votre partie. Battez les différents ennemis qui gardent cet endroit. Avancez ensuite vers la porte et prenez le contrôle de Jansen avant de vous diriger vers la reine. Descendez les escaliers, revenez en haut et faites le tour de la plateforme pour trouver un passage secret. Avancez dans la salle des machines et éliminez les ennemis qui vous barrent la route.

Etat océanique libre de Numara

Une fois devant la façade du palais, allez à gauche pour sauvegarder et fouiller les deux cotés pour ramasser d'autres objets. Allez ensuite vers la ville et baladez-vous dans les environs pour récolter les différents objets. Entrez ensuite dans l'auberge et fouillez ses recoins à la recherche de nouveaux objets.

Avancez ensuite sur le premier chemin de droite et franchissez la porte de droite, au bout du chemin. Vous êtes dans le salon des artistes, parlez à l'homme qui se trouve au centre pour prendre le mot de passez et sortez. Traversez le pont pour déclencher un rêve. Avancez ensuite et entrez dans la première boutique. Allez à l'arrière et donnez le mot de passe pour pouvoir entrer et faire vos achats. Sortez ensuite et prenez l'allée qui se trouve à gauche de la boutique. Montez à l'échelle. Suivez le chemin pour descendre près d'un coffre qui contient une graine, prenez-la. Rebroussez ensuite chemin et prenez celui de gauche vers la rue du canal. Avancez sur le pont et sauvegardez votre partie. Allez ensuite du coté gauche pour examiner sous le pont et ramasser les objets qui s'y trouvent. Remontez ensuite et poursuivez votre chemin jusqu'au port. Sauvegardez votre partie et tournez à gauche pour quitter la ville.

Avancez dans la Cité des Ruines, tournez à droite et fouillez les ruines de gauche pour trouver un coffre. Avancez ensuite pour retrouver deux enfants. Après la cinématique, vous affrontez les soldats de Namura.

Il s'agit de trois fantassins et deux cavaliers. Commencez par exécuter un bouclier global avec Jansen et éliminez les fantassins en concentrant vos attaques sur un soldat à la fois. N'oubliez pas de vous soigner par ce que les attaques des cavaliers infligent des dégâts importants. Utilisez aussi l'attaque Prisme mini de Jansen contre ces ennemis. Lorsque tous les fantassins sont morts, passez aux cavaliers.

Après la bataille fouillez la zone à la recherche d'objets et allez à la maison dont la porte est bleue, c'est celle de Cook et Mack. Entrez pour découvrir que leur mère est la fille de Kaïm.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Tolten. Avancez dans la zone pour déclencher des cinématiques et affrontez des monstres d'argiles. Ils ne sont pas difficiles à battre, attaquez-les avec votre sabre pour les faire disparaitre. Ensuite, vous affrontez Roxian. Interrogez-le puis tuez-le.

Vous prenez ensuite le contrôle de Cook à la recherche des dix fleurs blanches. Commencez par la première, elle se trouve du coté droit de la maison. Passez ensuite la zone au peigne fin pour ramassez toutes les fleurs et revenez vers le croque-mort. Incarnez à nouveau Kaïm pour collecter dix branches ensuite revenez au croque-mort. Vous passez ensuite aux funérailles et à la cérémonie. Incarnez Mack et suivez les mouvements de torche de la personne qui vous

fait face pour finir la cérémonie.

Lorsque vous revenez à la maison, ouvrez le coffre et sauvegardez votre partie. Vous pouvez vous reposer un moment avant d'aller au port. Sortez ensuite de la ville et allez vers la forêt rouge.

Forêt rouge

Cet endroit est un véritable labyrinthe bourré d'ennemis. Il contient aussi différents objets et cristaux qui se trouvent entre les champignons violets. Il existe 19 cristaux en tout (vous pouvez les ramasser et les donner à un artiste qui se trouve à Numara contre une récompense). Explorez la forêt et dirigez-vous vers les marais.

Ne passez pas à coté des prochains ennemis sans les affronter car ils ne représentent pas un réel danger et vous permettront donc d'augmenter votre niveau facilement. Allez ensuite vers le Tombeau des Sorciers.

Allez vers la table, examinez-la, sauvegardez votre partie et allez sur la plateforme circulaire qui vous fera descendre. Avancez ensuite dans le chemin qui mène au Tombeau des Sorciers. Avancez pour voir la porte se refermer.

Montez les marches rapidement, tournez à gauche et montez d'autres marches. Mettez-vous à couvert du coté gauches des escaliers. Une grande sphère déboule à toute vitesse et peut vous heurter si vous restez dans les escaliers. Allez ensuite vers les escaliers de droite et laissez passer la sphère avant de descendre. Poussez le pilier jusqu'à ce qu'il se colore en rouge et remontez les marches. Marchez sur la plateforme mouvante pour faire tomber une nouvelle sphère. Elle continuera son chemin jusqu'à la porte et la défoncera. Ne prenez pas ce nouveau passage pour le moment, mais allez vers les escaliers de droite et descendez pour ouvrir le coffre et atteindre la salle des tables en pierre. Revenez ensuite vers la porte fraîchement ouverte et visitez les deux cotés de la porte en évitant les attaques des statues pour trouver d'autres coffres. Placez-vous ensuite devant la porte, soignez-vous et sauvegardez votre partie. Franchissez-la pour affronter un nouveau boss.

Boss : Quatre Tentacules d'obsidienne
PV : 300 chacune

Vous devez éliminer les tentacules avant qu'elles n'absorbent tout le PV de Cook. Commencez par la tentacule C, celle qui retient Cook prisonnier. Passez ensuite aux autres en concentrant toutes vos attaques sur un seul appendice à la fois. Utilisez aussi le Prism mini de Jansen contre toutes les tentacules.

Boss : Mack
PV : 460

Vous ne devez en aucun cas tuer Mack. Défendez-vous, et avec Jansen, exécutez le sort sommeil pour l'endormir et attaquer le monstre qui le contrôle.

Boss : Obsidienne
PV : 930

Déchainez-vous maintenant sur votre ennemi en utilisant des attaques magiques. Les attaques physiques ne causent pas trop de dégâts à cet ennemi. Utilisez Cook pour soigner votre groupe à l'aide du Zephyr mini.

Une fois le boss anéanti, descendez les marches et montez sur la plateforme circulaire pour revenir à la forêt. Vous pouvez maintenant utiliser toutes les plateformes qui se trouvent dans la forêt pour obtenir d'autres objets. Quittez ensuite la forêt et dirigez-vous vers Numara.

Etat océanique libre de Numara

Allez vers la Place Blanche de Numara et approchez-vous de la fontaine. Après la cinématique, vous allez affronter des soldats. Concentrez vos attaques physiques sur un soldat à la fois et utilisez le sort bouclier global mini de Jansen. Utilisez ce dernier aussi pour soigner le groupe. Après la deuxième cinématique, avancez en évitant les gardes et

tournez à droite pour atteindre l'ascenseur.

Allez ensuite à gauche jusqu'au prochain ascenseur et descendez. Allez encore à gauche et montez dans un autre ascenseur qui vous mène vers le haut. Avancez ensuite dans le chemin qui mène vers le bas pour atteindre un point de sauvegarde. Sauvegardez avant de sortir du palais. Suivez le chemin descendant vers la façade du palais et allez à la Place Blanche pour rencontrer un nouveau boss.

Boss : Char
PV char : 1500
PV canon : 1500
PV unité char : 1000
PV unité canon : 1000

Commencez par soigner votre groupe dès le début du combat pour ne pas vous faire surprendre par une attaque critique de l'ennemi. Equipez-vous (ou équipez un de vos combattants) de l'Anneau Liquéfieur qui est très utile contre les ennemis mécanique. Utilisez le sort Bouclier global mini de Jansen et concentrez vos attaques sur le char. Utilisez le sort Barricade global mini de Cook pour vous protéger des attaques magiques. Vous pouvez utiliser les attaques mentales de Mack pour aider à battre ce char. Attaquez ce dernier jusqu'à le clouer sur place puis passez au canon.

Après le combat, sortez de la ville et allez au port de Numara. Ming rejoint le groupe et vous pouvez l'utiliser dans les combats. Sauvegardez et avancez vers le coté droit du pont. Passez par l'ouverture qui se trouve à droite, montez les escaliers et franchissez la porte. Avancez sur la plateforme pour voler le bateau et prendre les commandes. Localisez le coté sud de Tosca (qui se trouve à droite sur la carte) et allez vers le village de Tosca.

Village de Tosca

Avancez dans le village et explorez-le. Parlez au garçon qui est à droite du petit pont pour recevoir un Capteur de magie de niveau 1. Pour trouver le trésor caché, allez près des chutes d'eau et montez sur la plateforme. Cherchez autour de la statue pour trouver le trésor. Parlez ensuite aux villageois et continuez votre balade. Entrez dans l'auberge, explorez-la et faites vos achats dans la boutique du deuxième étage. Descendez puis quittez l'auberge et le village vers le manoir de la sorcière.

Manoir de la sorcière

Dans le jardin du manoir, allez vers la gauche pour trouver un coffre. Ensuite, entrez dans le manoir et sauvegardez votre partie. Montez les marches, ouvrez le coffre et allez du coté droit pour ramasser un extrait de poème.

Evidemment, l'endroit est infesté d'ennemis et la plus part d'entre eux sont du type magique et attaquent avec leurs sorts. Donc, pensez à utiliser le Barrage global mini pour améliorer vos défenses. Vos attaques physiques ne sont pas efficaces contre ces ennemis, utilisez la magie et les sorts. Entrez ensuite dans la cour du manoir par la porte principale. Allez à droite puis à gauche pour trouver deux coffres, celui de gauche contient la Plaque de l'Arc. Sortez ensuite et entrez par la porte de gauche.

Examinez le bureau et allez devant le miroir. Il manque une gemme. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte centrale, combattez les ennemis pour vous emparer de la pierre manquante. Revenez au miroir et placez-la. Traversez ensuite le miroir pour vous retrouver dans le passé.

Avancez vers la statue, poussez-la et suivez le couloir vers un deuxième miroir, plus petit que le premier. Traversez-le pour vous rendre dans un autre couloir. Avancez et sortez dans le vestibule par la porte de gauche. Montez les marches pour atteindre l'horloge. Ouvrez le coffre qui se trouve en face. Examinez l'horloge et placez l'aiguille sur "Vase" pour obtenir une Chaîne de Cuivre et débloquer les deux portes. Allez dans la chambre de droite et prenez le Remède de l'âme puis allez vers la chambre de gauche et ramassez la Plaque de blé.

Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Traversez le miroir pour vous retrouver dans le présent. Ouvrez le coffre qui se trouve près de la porte et avancez dans le couloir. Allez à gauche du miroir pour trouver un extrait de

poème, prenez-le. Revenez ensuite à la porte et sortez dans le vestibule. Entrez ensuite dans la salle de gauche et ouvrez le coffre qui était bloqué par la statue pour prendre la Plaque Céleste. Revenez ensuite dans le vestibule et sauvegardez. Entrez ensuite par la porte centrale et placez les plaques. La Plaque de Blé à droite, la Plaque de l'Arc à gauche et la Plaque Céleste en bas.

La porte du jardin s'ouvre et vous pouvez avancez vers la fontaine. Allez du coté gauche pour trouver l'extrait de poème D. Descendez ensuite les marches vers l'Ermitage de la sorcière. Avancez vers la table de pierre et lisez ce qui est écrit.

Commencez par entrer dans la deuxième porte en partant par la gauche. Avancez dans la plateforme circulaire et revenez à la place centrale. Franchissez ensuite la quatrième porte et placez-vous sur la plateforme avant de rebrousser chemin.

Franchissez la troisième porte, allez sur la plateforme et actionnez le levier qui se trouve à gauche. Sortez ensuite vers la zone initiale. Ensuite, franchissez la deuxième porte et suivez le chemin vers les deux coffres ensuite placez-vous sur la plateforme.

Sortez et dirigez-vous enfin vers la première porte puis placez-vous sur la plateforme. Revenez ensuite à la zone initiale et avancez vers la porte centrale qui a été débloquée. Préparez-vous à affronter la sorcière.

Boss : Vieille sorcière
Élément : les quatre éléments
Quatre Pensées incarnées
PV : 1550 chacune

Vous devez attaquer les éléments qui entourent la sorcière avant qu'ils ne tuent cette dernière. Attaquez chaque élément par l'élément qui le domine. Ces derniers changent de place et vous pouvez les soigner par erreur si vous les attaquer avec le même élément.

Utilisez Kaïm et Satie pour les attaques physiques et utilisez la magie des autres alliés pour éliminer les Pensées incarnées. Utilisez le sort Force, de Jansen, et soignez votre groupe après chaque attaque subie. Vous ne devez perdre aucun tour parce que la vie de la sorcière en dépend.

Après le combat, la sorcière se révèle être Sarah la femme de Kaïm, qui était possédée. Elle est immortelle aussi et elle rejoint le groupe. Quittez le manoir et dirigez-vous vers le Promontoire nord.

Promontoire nord

Allez vers l'intersection et prenez à gauche pour trouver le coffre qui contient l'Esprit du lion. Allez encore vers la gauche pour ramasser la Partition 4. Revenez ensuite à la carte et partez vers les Cavernes noires.

Cavernes noires Sud

Sarah prouve son utilité en débloquant le chemin pour atteindre les caves. Avancez et affrontez vos nouveaux ennemis. Utilisez les attaques de feu contres les Ailes de nuit et lancez des attaques physiques contre le Sorcier des ténèbres. Si vous attaquez le sorcier des ténèbres avec des attaques magiques, il ripostera avec des attaques qui risquent d'être mortelles.

Examinez la carcasse du soldat qui se trouve au centre. Avancez ensuite dans le chemin de droite et allez au fond pour trouver un coffre. Rebroussez chemin et prenez la route de gauche. Avancez et tournez encore à gauche pour ramasser le Remède de déesse. Revenez ensuite vers le chemin supérieur et avancez. Examinez le deuxième squelette et avancez dans le chemin montant. Sautez pour atteindre le rebord et avancez pour trouver un coffre. Allez ensuite dans le chemin de droite pour atteindre les Marais des damnés.

Evitez les marais verts qui réduisent vos points de santé et avancez. Allez à droite et ramassez la Boisson vivifiante, qui se trouve dans le coffre, puis allez à gauche pour ramasser 500 pièces d'or. Reprenez ensuite votre route et continuez

tout droit.

Dans la grande salle des créatures damnées, avancez et, dans l'intersection, prenez le chemin qui descend pour atteindre un coffre qui contient la Rune de dissection. Revenez à l'intersection et prenez la deuxième route.

Dans la Trappe des Enfers, avancez en évitant les trous. Approchez-vous du coté droit et prenez la luciole pour éclairer le chemin. Avancez jusqu'à ce que la route devienne étroite. Visitez la première alcôve pour ramasser l'objet Restauration. Avancez ensuite et allez du coté gauche pour défoncer le mur de pierre. Ainsi, si vous tombez dans un trou et que vous revenez au marais, vous pourrez revenir à cette zone plus facilement. Avancez ensuite jusqu'au point de sauvegarde. Ouvrez le coffre, prenez la Graine et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite et allez à la grande salle des créatures damnées. Avancez et affrontez les monstres aux yeux verts. Vous devez combattre plusieurs d'entre eux avant de faire face à leur reine (celle aux yeux rouges).

Boss : Quatre monstres
PV : 1360 chacun
Reine des monstres
PV : 1500

Concentrez vos attaques sur un seul monstre à la fois. Utilisez les attaques physiques de Kaïm et de Satie et la magie noire des combattants. Une fois le mur défensif de la reine affaibli, dirigez vos attaques sur elle en ignorant les renforts. Lorsque vous en serez venu à bout, éliminez les soldats. Après la bataille, allez vers la grande porte, quittez les cavernes et allez vers la ville de Saman.

Ville marchande de Saman

Explorez les environs à la recherche d'objets. N'oubliez pas de visiter les maisons et l'auberge qui en contient plusieurs. Allez ensuite à la boutique d'Audun et faites vos courses. Achetez de nouvelles armes et de nouveaux sorts. Sortez ensuite et dirigez-vous vers le port. Un homme vous interpelle et cherche le capitaine Dozel. Revenez à l'auberge et parlez à l'homme qui attend devant la porte des toilettes. Parlez ensuite au capitaine qui en sort. Allez ensuite au port, fouillez les environs et embarquez sur le bateau.

Boss : Mantalas
Elément : eau
PV : 3050
3 Manta
PV : 620 chacun

Une fois en mer vous serez abordé par des monstres marins. Ils sont vulnérables à l'élément terre. Utilisez le sort Terra de Jansen pour les repousser. Avec Cook, exécutez un bouclier global mini. Lorsque les trois Manta sont morts, attaquez directement le Mantalas avec le sort Terra. Après quelque temps, il appelle trois autres Mantas et s'enfuit. Effectuez la même technique jusqu'à ce que le Mantalas décide de s'enfuir pour de bon.

Complexe expérimental

Vous amarrez le bateau à coté d'un complexe expérimental. Avant de descendre, allez à la cabine du bateau. Entrez et reposez-vous pour récupérer avant de sauvegarder votre progression. Prenez la graine qui se trouve dans l'armoire de gauche et quittez le navire.

Montez les marches, avancez dans le chemin et tournez à droite pour trouver un coffre qui contient une graine de case. Revenez au chemin de gauche, montez d'autres marches et tournez à droite. Vous trouvez un deuxième coffre. Ramassez les six générateurs et revenez.

Franchissez la grande porte, avancez dans le chemin, montez les marches et fouillez le coffre qui se trouve à droite. Allez du coté gauche et montez les escaliers. Continuez d'avancer dans le chemin de gauche et vous devrez affronter des gardes Uharien. Utilisez les compétences de Jansen pour essayez de vous emparer de leur passe de sécurité.

Remontez la caisse en actionnant le levier et passez dessus pour entrer le passe dans la console. Avant de monter dans l'ascenseur, revenez près de la grue et descendez via l'échelle. Avancez ensuite sur la passerelle pour trouver un coffre. Remontez et avancez dans le chemin qui mène vers les escaliers. Descendez et actionnez le levier pour remonter le coffre et prendre le trésor. Remontez encore et allez vers le passage bloqué par les lasers puis utilisez un deuxième passe pour atteindre le coffre. Revenez ensuite sur la passerelle et avancez sur la première plateforme de gauche. Actionnez le levier, avancez vers le coffre et prenez l'Aqua mini.

Revenez vers l'ascenseur et montez. Une fois en haut, allez vers l'échelle et descendez pour trouver un coffre. Ramassez les cinq Etoffes du courage et remontez. Utilisez un autre passe pour débloquer un nouveau passage qui mène vers un nouveau coffre. Allez ensuite à la grue qui se trouve à droite. Remontez la caisse et utilisez-la pour passer. Avancez ensuite vers une nouvelle zone.

Prenez à gauche, montez sur la plateforme mouvante et actionnez-la. Descendez et suivez le chemin vers la prochaine plateforme mouvante qui vous mène vers une nouvelle passerelle. Avancez et embarquez sur la prochaine plateforme mouvante. Avancez ensuite et actionnez le levier de la grue pour abaisser la caisse. Rebroussez chemin jusqu'au premier levier. Allez à droite et remontez la caisse avant d'utiliser la plateforme mouvante pour passer. Descendez et abaissez la caisse pour bloquer le chemin. Remontez sur la plateforme et déplacez-vous à gauche. Descendez sur la nouvelle passerelle et avancez. Utilisez une nouvelle plateforme pour atteindre une autre passerelle et avancez. Suivez le chemin pour atteindre une nouvelle passerelle.

Allez du coté gauche et remontez la caisse. De cette façon, vous pouvez atteindre la passerelle précédente sans avoir à refaire tout le chemin. Utilisez un passe pour désactiver le laser qui bloque le passage qui mène vers le sud. Montez ensuite les escaliers jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez et continuez votre montée avant de franchir la grande porte de la Chambre de Verre.

Maintenant vous devez combattre le grand sorcier Gongora. Il est trop fort pour vous car son niveau de PV est très élevé. Il ne fera qu'une bouchée de votre combattant. Après la raclée, le complexe commence à s'écrouler et un compte à rebours de 12 minutes se déclenche.

Rebroussez chemin en évitant les combats. Descendez les marches de la division externe et entrez par la porte. Avancez ensuite et tournez à gauche puis empruntez le chemin qui mène vers le bas et descendez d'autres escaliers. Entrez ensuite par la porte et empruntez le chemin par lequel vous êtes entré pour trouver la division énergétique du complexe. Sautez pour traverser la partie détruite de la passerelle et descendez via l'échelle. Avancez vers la plateforme et ramassez l'objet Boisson vivifiante qui se trouve dans le coffre. Descendez par l'échelle suivante. En bas, ouvrez le coffre pour ramasser l'arme et l'anneau. Allez à l'échelle qui se trouve à gauche et descendez à nouveau. Suivez le chemin de la sortie et avancez entre les ruines pour rejoindre votre navire.

Ville marchande de Saman

Une fois dans le port l'effet de la magie se dissipe et tout redevient normal dans la ville. Entrez dans la boutique qui se trouve dans le port. Faites vos achats puis explorez-la pour trouver des objets. Allez au fond de la pièce et franchissez la porte pour vous retrouver dans la salle des enchères. Les objets qui sont mis aux enchères sont les objets que vous avez ratés pendant votre voyage et que vous ne pourrez plus revenir et récupérer. Attendez que les autres acheteurs enchérissent et donnez votre prix au dernier moment. Même si vous perdez l'enchère, l'objet en question sera toujours disponible à la vente lorsque vous reviendrez à cet endroit. Avant de vous diriger vers votre prochaine destination ; le Canyon des Glaces, allez à l'auberge et reposez-vous pour reprendre des forces.

Canyon des Glaces

Commencez par sauvegarder votre partie et avancez. Prenez le chemin de gauche puis celui qui monte et faites attention à ne pas glisser, sinon vous devrez tout recommencer depuis le début. Continuez votre chemin jusqu'au coffre qui contient une graine. Avancez jusqu'au fond et glissez pour rencontrer un groupe d'Elmons. Concentrez vos frappes sur leur chef pour les battre et récupérer vos objets volés. Après le combat, avancez et glissez une nouvelle fois pour atteindre la prochaine zone.

Avancez en évitant le vent qui souffle à travers les fentes dans les murs et puis glissez vers le coffre. Avancez jusqu'à apercevoir un pingouin et un coffre à trésor. Poursuivez votre chemin pour atteindre une petite caverne qui vous mène vers le pingouin. Reprenez ensuite la route et sautez pour atteindre les plates-formes. Allez jusqu'au tas de neige et utilisez-le pour boucher le trou à travers lequel le vent pénètre dans la pièce. Suivez ensuite le chemin descendant et passez devant le trou. Poursuivez votre route jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez avant d'affronter le boss.

Boss : Dinozaoro
PV : 20160

Oubliez les attaques physiques contre ce boss, il peut les contrer. Kaïm et Satie devront soigner le groupe. Utilisez la magie et notamment le Pyro contre ce monstre. S'il élimine vos combattants, réanimez-les avec la Plume d'ange. Essayez de toucher le monstre avec les magies Pyro de Jansen et Sarah en alternant avec Ming ou Mack. Ce dernier pourra utiliser sa magie mentale pendant le combat.

Après le combat, examinez la vaste zone pour trouver des objets. Si vous n'avez pas récupéré les objets volés, revenez chercher le chef des Elemons et battez-le pour reprendre vos biens. Dirigez-vous ensuite vers la ville de Khent.

Ville de Khent

Allez au grand portail en traversant les ruines. Parlez au garde puis fouillez le coffre qui se trouve derrière lui et prenez la Chaîne de l'éveil. Allez ensuite à la ville de Gohtza.

Ville d'industrie magique de Gohtza

Explorez cette ville qui se compose de trois niveaux. Visitez l'hôtel qui est à droite après la cinématique. Sauvegardez votre partie et sortez. Avancez tout droit et entrez dans le magasin qui se trouve à droite. Achetez de nouvelles armes pour vos combattants et sortez. Revenez du coté gauche et prenez l'ascenseur pour descendre. Vous ne pourrez pas accéder à la gare. Remontez dans l'ascenseur et revenez au magasin.

Dépassez-le pour déclencher une cinématique. Kaïm et Sarah vont quitter le groupe et vous incarnez Satie. Allez vers l'ascenseur pour atteindre la Haute Cité. Montez les marches vers la grande porte et parlez aux gardes pour entrer. Avancez et visitez la chambre de réunion. Après la cinématique vous incarnez Ming. Avancez en détruisant les rayons jusqu'à atteindre le trône avant d'incarner Kaïm à nouveau. Allez à droite pour atteindre un point de sauvegarde. Montez ensuite dans l'ascenseur et descendez au sixième étage. Avancez pour rencontrer le roi de Gohtza.

Vous incarnez à nouveau Cook et Mack qui pénètrent dans la gare. Allez sauvegarder votre partie et explorez la gare. Avancez vers le dernier escalator et montez. Parlez à la vielle femme puis avancez vers le coffre qui se trouve au bout des quais. Descendez ensuite et montez par l'escalator du milieu. Avant de monter dans le train, ouvrez le coffre pour prendre le trésor. Montez ensuite dans la locomotive.

Vous revenez à Satie, Ming et Jansen. Allez vers l'ascenseur et descendez vers la gare pour retrouver Kaïm et Sarah. Montez dans l'escalator central et avancez. Après la cinématique allez à l'escalator de gauche et montez dans la locomotive pour voler le train. Combattez les robots qui veulent vous arrêter en utilisant les attaques physiques de Kaïm et celles magiques de Sarah pour en venir à bout.

Boss : Train blindé
PV : 5500

Le train est capable de bloquer les attaques physiques, utilisez Kaïm pour soigner lorsque le premier déclenche sa barrière de protection. Utilisez l'attaque Pyro de Sarah pour détruire cet ennemi.

Vous incarnez maintenant Gongora, avancez pour faire votre discours. Vous devrez ensuite combattre les sept sorciers. Alternez les attaques pour les battre et prouver votre supériorité.

Vous incarnez Kaïm à nouveau, il se trouve dans le train. Sauvegardez votre partie et allez vers les derniers wagons. Combattez le monstre élément eau que vous rencontrez. Utilisez la magie Terra et les attaques physiques pour le tuer rapidement avant que le wagon ne soit englouti par le froid et que vous soyez pris au piège. Allez ensuite au wagon suivant.

Déplacez les caisses pour atteindre le coté gauche et trouver un coffre qui contient une graine de case. Poursuivez votre chemin et poussez d'autres caisses avant de franchir la porte. Déplacez encore d'autres caisses pour atteindre une nouvelle porte et entrez le code 9240 pour passer. Avancez enfin pour trouver Cook et Mack.

République magique d'Uhra

Vous reprenez le contrôle de Satie accompagnée de Tolten. Combattez les gardes et leur chien en commençant par ce dernier. Avancez et à l'intersection prenez l'allée de droite. Examinez les deux bouts de chemin puis revenez à la première intersection et allez à droite, cette fois. Sauvegardez votre partie et allez vers le chemin bloqué par les caisses. Défoncez-les et passez. Avancez et montez à l'échelle pour prendre un objet encastré dans la cheminée avant de descendre. Continuez votre chemin, montez les marches puis défoncez les caisses et récupérez la Gélule Mana.

Rebroussez chemin jusqu'au point de sauvegarde et prenez l'allée de gauche. Tournez à droite et avancez jusqu'au bout du chemin puis montez à l'échelle. Suivez le chemin de droite pour atteindre la grande rue. Restez sur les toits et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Parlez au fidèle serviteur du roi qui vous donne un Talisman. Descendez dans l'auberge et sortez par la porte de derrière. Avancez ensuite, donnez un coup de pied à la poubelle puis descendez dans les égouts.

Atteignez la plateforme métallique et ouvrez le coffre. Revenez ensuite et descendez les marches puis appuyez sur le bouton pour abaissez le barrage. Traversez le nouveau passage et appuyez sur un deuxième bouton pour vider l'eau. Rebroussez ensuite chemin et descendez les marches vers le bassin. Avancez et montez d'autres marches. Prenez à droite pour trouver une caverne secrète puis revenez vers les égouts. Montez d'autres escaliers et allez à gauche. Sautez sur les plates-formes pour atteindre les deux coffres puis allez vers l'échelle qui se trouve à gauche.

Videz le bassin central, traversez vers le coté opposé du bassin et descendez pour ramasser le Remède de Déesse. Remontez ensuite et avancez sur le chemin de droite pour atteindre l'échelle. Montez.

Progressez dans l'allée, tournez à droite puis à gauche. Montez les marches et tournez à droite à nouveau. Avancez et tournez à gauche. Montez d'autres marches puis escaladez l'échelle. Tournez à gauche et utilisez la prochaine échelle pour monter. Donnez un coup de pied dans la cheminée et ramassez un objet. Avancez ensuite par la gauche jusqu'à la deuxième échelle. Descendez et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Après les cinématiques, un combat se déclenche. Avancez vers la zone circulaire et combattez les soldats des deux factions.

Chemin verglacé

Vous incarnez Cook sur les rails du train. Examinez les bornes lumineuses qui se trouvent sur la route. Continuez jusqu'à la structure métallique qui se trouve à droite. Montez à l'échelle et sauvegardez votre partie. Ouvrez les deux coffres puis descendez et continuez votre chemin.

Vieux Gohtza

Jansen et Ming sont dans le vieux Donjon. Avancez en incarnant l'un d'eux et descendez les marches pour saisir le Remède de l'âme qui se trouve dans le coffre. Poursuivez ensuite votre chemin et descendez d'autres escaliers. Avancez, montez les marches qui se trouvent à gauche, prenez à droite et avancez vers la nouvelle zone.

Avancez pour atteindre un point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression puis rebroussez chemin et tournez à droite. Montez les escaliers puis à l'échelle et avancez dans le chemin de gauche pour trouver un coffre. Ensuite, revenez au chemin de droite et évitez le trou au sol en sautant par dessus. Descendez l'échelle et passez à travers les ruines du coté droit. Fouillez le coffre puis montez les escaliers. Défoncez la porte pour pouvoir passer et descendez sur les rails à nouveau.

Avancez jusqu'à une structure métallique (sur votre gauche). Montez sur la plateforme et soignez-vous. Descendez et pour poursuivre votre chemin. Vous incarnez ensuite Cook. Continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous incarnez à nouveau Jansen et Ming. Avancez puis montez sur la plateforme de gauche pour sauvegarder votre partie. Descendez et avancez encore pour rencontrer un boss.

Boss : Monstre de glace
PV : 6350
Elément : eau

Le Monstre de Glace possède la capacité de bloquer vos attaques magiques et lorsqu'il riposte, ses attaques sont dévastatrices. Attaquez-le avec les sorts Terra autant que possible. Placez une Barricade globale et un bouclier global pour votre défense. Quand le monstre exécute son sort Réflexion, vos attaques seront contrées et il sera invulnérable pendant un moment. Utilisez le sort Couverture pour protéger les membres de votre groupe contre ses attaques de glace. Augmentez ensuite la puissance de Mack et lancez ses attaques de combo ou les attaques puissantes contre ce boss. N'oubliez pas de vous soigner à chaque fois que votre barre de santé atteint un niveau critique.

Egouts d'Uhra

Vous êtes dans la peau de Satie, accompagnée de son fils Sed et de Tolten. Sauvegardez votre partie et avancez. Montez les escaliers, traversez le pont et descendez. Examinez l'engin magique et réparez-le. Suivez ensuite le chemin de droite pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez et montez à la première échelle puis à la deuxième avant de franchir la porte. Déclenchez la cinématique puis poursuivez votre chemin et passez par la deuxième porte. Avancez ensuite vers une troisième porte qui vous mène à la salle des traitements des eaux. Montez les marches puis descendez via l'échelle qui se trouve à droite. Avancez et tournez à droite. Une fois devant les deux caisses, poussez-les pour en faire un pont et atteindre le coffre. Prenez le Garde Sacrée et avancez. Tournez à droite, appuyez sur le bouton puis avancez et suivez le chemin de droite jusqu'à atteindre une échelle. Avant de monter, prenez la graine qui se trouve dans la jarre.

Examinez un autre engin magique et réparez-le. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et ouvrez-le. Prenez le Soin Miracle puis allez à l'interrupteur et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille. Traversez le petit pont et montez à l'échelle.

Trouvez le marchand et achetez ce dont vous avez besoin avant de sauvegarder votre partie et de vous soigner. Allez ensuite du coté gauche et appuyez sur le bouton pour abaisser le barrage. Avancez ensuite du coté gauche puis tournez à droite et appuyez deux fois sur le bouton. Revenez près du premier bouton et descendez via l'échelle. Montez les escaliers et appuyez sur le prochain bouton pour ouvrir la grille. Avancez ensuite pour atteindre la porte et la franchir.

Avancez du coté gauche et descendez par l'échelle. Traversez les deux ponts et montez les escaliers qui vous mènent vers le centre. Faites le tour de la citerne et réparez une autre horloge magique. Appuyez sur le bouton de gauche pour bouger les escaliers et atteindre un coffre, vous recevez une Larme de dragon. Revenez ensuite et appuyez sur le bouton de droite. Descendez les marches puis montez à l'échelle. Avancez sur la passerelle et franchissez la porte.

Descendez les marches et avancez vers le bas de l'écran pour ramasser une graine. Revenez ensuite et prenez le chemin de gauche et franchissez la porte. Vous vous retrouvez à nouveau dans la zone de traitement des eaux. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille et ouvrez le coffre pour recevoir cinq Sculptures de démon. Franchissez une deuxième fois la porte par laquelle vous êtes passé et prenez le chemin de droite cette fois. Franchissez la porte.

Avancez et montez à l'échelle puis traversez le pont. Tournez à droite et traversez un autre pont vers la porte. Entrez, descendez les marches et avancez vers la grande porte et préparez-vous à combattre un boss.

Boss : Bête Magique
PV : 10550

Vous ne devrez pas vous concentrer sur le monstre pendant ce combat, visez plutôt la grue des docks. Utilisez le sort Pyro de Satie et de Tolten et tirez avec le fusil de Sed. Ignorez toujours le monstre et poursuivez vos attaques sur la grue jusqu'à ce qu'elle bouge une première fois puis une deuxième. Sed terminera le travail et le monstre sera éliminé.

Après la bataille vous embarquez dans le Nautilus. Vous devez éviter les attaques des monstres en appuyant sur le bon bouton au bon moment et avant la fin de temps imparti. Vous devez ensuite appuyer répétitivement sur un bouton pour éviter les attaques.

Chemin verglacé

Allez du coté gauche et descendez les escaliers. Avancez dans la neige pour faire apparaître la carte du monde. Sélectionnez le Camp de réfugiés et rejoignez-le.

Camp de réfugiés

Sauvegardez votre partie puis allez vers la tente qui se trouve à gauche et fouillez la jarre pour trouver une Graine. Allez ensuite à la tente de droite et entrez. Parlez au vendeur qui vous assigne une mission puis faites vos achats. Si vous voulez reprendre des forces, vous pouvez vous reposer dans la tente dortoir qui se trouve à gauche. Prenez le sort Bouclier global maxi qui se trouve dans le coffre et sortez. Faites un tour dans le camp puis reprenez la route.

Site du train magique accidenté

Avancez dans la neige vers le point de sauvegarde. Avant de l'atteindre tournez à droite pour ouvrir un coffre et prendre le sort Barricade global maxi. Sauvegardez votre partie ensuite entrez dans la caverne. Avancez jusqu'aux geysers. Avancez à chaque fois que l'eau s'arrête de jaillir et ramassez le soin miracle qui se trouve dans le trou. Suivez ensuite le chemin qui vous mène vers une nouvelle zone. Avancez jusqu'à atteindre la vapeur toxique verte et contournez-la par la gauche. Avancez tout droit vers la prochaine zone et prenez à gauche jusqu'au sommet. Déplacez le rocher pour boucher le trou et dissiper la vapeur toxique. Descendez ensuite avant d'emprunter le chemin de droite. Avancez jusqu'aux geysers et ramassez la graine qui se trouve dans le trou. Prenez le chemin de droite en évitant les geysers et les pentes glissantes. Ramassez aussi les objets qui se trouvent dans les trous jusqu'à la prochaine zone.

Dépassez les geysers et ne glissez pas ou vous allez tomber dans le vapeur verte. Avancez et choisissez le bon timing pour passer les deux geysers successifs. Si vous tombez, faites le tour par la droite et remontez vers les geysers. Sautez ensuite sur les rochers en allant par la gauche. Le rocher central tombe quand vous sautez dessus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression, équipez tous vos coéquipiers avec les Gilets Chauds et avancez pour retrouver le boss.

Boss : Bête de glace magique
PV : 10360
Elément : eau

Grâce aux gilets chauds vous ne risquez pas d'être gelé par le monstre. Puisque l'ennemi possède des aptitudes magiques, il est inutile d'utiliser les sorts contre lui. De plus, il n y a que Mack qui maîtrise les attaques physiques. Augmentez la force de ce dernier et utilisez ses attaques contre la bête. Utilisez le sort Couverture pour votre groupe et soignez les combattants avec Jansen, Ming et Cook. Utilisez aussi la Barricade globale et le Bouclier global pour augmenter vos défenses. Si vous réussissez exécuter le sort dès le début de la bataille, votre tâche en sera facilitée. Vous devez attaquer avec Mack et lancer à nouveau le sort Couverture lorsqu'il se dissipe.

Après la cinématique, vous embarquez dans le Nautilus. Naviguez vers le sud et approchez-vous de l'île (marquée par un point blanc sur la carte). Quand vous êtes à proximité de l'île, plongez dans l'eau et prenez le passage souterrain avant de rejoindre la terre ferme.

Grandes ruines séculaires

Sauvegardez votre partie et avancez avant de tourner à gauche. Montez sur la plateforme, avancez vers le coffre et

ramassez les débris du bâton magique. Montez ensuite sur la plateforme de droite puis avancez dans le chemin et montez sur la première plateforme pour trouver un autre coffre. Prenez le Bout de tablette et montez sur la plateforme mouvante pour atteindre la zone de départ.

Empruntez le chemin de droite et montez sur la plateforme puis avancez. Montez ensuite sur la plateforme qui mène vers l'entrée des ruines. Montez les marches et franchissez la porte. Avancez du coté droit et continuez tout droit pour monter les marche et trouver un Sceau Royal. Brisez-le puis revenez sur vos pas et montez sur la plateforme mouvante. Une fois en haut, allez vers le deuxième escalier et descendez. Avancez vers la plateforme pour déclencher une cinématique. Le groupe se divise à nouveau et vous contrôlez Satie. Utilisez l'interrupteur pour faire monter le groupe de Kaïm. En incarnant ce dernier, avancez à gauche et poussez la plateforme. Prenez encore à gauche pour prendre la clé qui se trouve dans le coffre.

Incarnez Satie et montez sur la plateforme pour descendre. Allez ensuite à gauche et montez à l'escalier. Montez ensuite à celui de gauche et ouvrez le coffre. Redescendez et allez à l'extrême gauche vers un autre escalier avant de monter. Avancez dans le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle plateforme, utilisez-la pour atteindre l'étage.

Fouillez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le sort Remise à zéro puis descendez les marches situées à droite. Suivez le chemin de droite, montez les marches puis déplacez la plateforme pour faire passer vos coéquipiers.

En incarnant Kaïm, descendez l'escalier qui se trouve à gauche. Descendez encore puis avancez et montez sur la plateforme qui vous mène vers le bas. Prenez à gauche et poursuivez le chemin jusqu'au fond pour ramasser un Livre d'analyse magique. Revenez ensuite vers la plateforme et montez sur la deuxième pour rejoindre le groupe de Satie.

Avancez ensuite du coté gauche pour atteindre le symbole marqué au sol. Ramenez tout le monde sur le symbole et parlez avec le deuxième groupe. Avancez ensuite vers la plateforme qui se trouve en face du symbole.

Utilisez la plateforme pour descendre après avoir traversé le pont. Prenez à droite vers le point de sauvegarde et soignez-vous. Sauvegardez et ouvrez le coffre pour améliorer votre capteur à magie. Descendez ensuite les marches et avancez vers la plateforme qui vous mène vers le haut. Franchissez la porte pour vous retrouver encore une fois dans les ruines.

Le groupe se divise à nouveau. Avancez avec les deux groupe vers le coté droit. Placez Satie sur la plateforme et actionnez l'interrupteur avec Kaïm. Avancez, montez les marches et allez à droite pour trouver un coffre contenant cinq Ecailles de dragon. Montez ensuite l'escalier de gauche, avancez et poussez la plateforme. Rebroussez chemin, prenez l'escalier situé à gauche et montez sur la plateforme pour descendre. Avancez du coté gauche et montez sur une autre plateforme pour descendre encore. Descendez les escaliers, avancez et montez quelques marches. Avancez dans le chemin, descendez d'autres marches et montez sur la plateforme.

Incarnez Kaïm et revenez au chemin de gauche. Montez sur la plateforme pour atteindre le bord. Montez ensuite les marches, faites le tour et descendez les escaliers. Avancez et descendez d'autres marches jusqu'à atteindre le pilier. Déplacez le pilier sur la plateforme. Une fois en bas, montez l'escalier qui se trouve à droite puis descendez à l'escalier suivant et allez vers le coffre pour prendre le Talisman de Troky.

Déplacez ensuite le pilier sur la plateforme et descendez. Déplacez-le encore une fois sur une autre plateforme pour descendre. Suivez ensuite le chemin et déplacez un pilier qui se trouve sur la plateforme. Revenez ensuite sur vos pas et descendez les séries d'escaliers jusqu'en bas. Avancez pour ramasser une Croix double puis suivez le chemin opposé pour atteindre un autre symbole marqué au sol.

Vous vous retrouvez dans la peau de Satie, déplacez le pilier sur la plateforme pour descendre. Prenez à gauche et allez au bout du chemin pour trouver un coffre contenant un autre bout de tablette. Avec Kaïm, déplacez le pilier qui se trouve sur la plateforme pour qu'elle monte vers Satie. Cette dernière devra tirer le pilier sur la plateforme pour rejoindre le deuxième groupe. Préparez-vous à combattre le boss. Passez sur le symbole puis franchissez la porte et placez-vous sur la plateforme pour monter.

Avant d'avancer vers la plateforme circulaire, revenez à la porte et sortez. Rebroussez chemin pour apercevoir la reine

des Trokys.
Combattez-la pour récupérer les objets volés. Commencez par éliminer ses subordonnés avec des coups et des sorts Aqua. Puis focalisez vos attaques sur elle. Maintenant revenez au point de sauvegarde pour vous soigner et sauvegardez votre partie avant d'affronter le boss.

Boss : Ancien démon
PV : 15880
Deux Clés de voûte
PV : 6690 chacun

Ce monstre possède deux clés de voûte qui forment un mur de protection. Détruisez-les dans un premier temps. Commencez par déclencher la Barricade globale et le Bouclier global pour augmenter la défense de votre groupe. Ensuite, activez une Couverture pour chaque personnage. Augmentez les attaques physiques de vos amis (surtout celle de Mack) et utilisez les combos. Augmentez aussi les attaques magiques et concentrez vos attaques sur l'une des clés. N'oubliez pas de soigner les blessés.

Une fois les clés détruites, l'ennemi attaquera deux fois de suite avec des attaques d'ombre. Utilisez l'aptitude Couverture pour absorber une partie des dégâts. Si l'un de vos alliés est blessé, soignez-le avec un objet parce que l'ennemi attaque avant que vous ne puissiez exécuter les sorts de soin. Continuez vos attaques sur le monstre jusqu'à ce qu'il se mette à riposter avec des attaques surpuissantes. Ces dernières peuvent mettre KO un combattant même s'il n'est touché qu'une fois. Utilisez alors les bombes maxi contre ce monstre pour en finir avec lui.

Allez ensuite vers l'Atoll de Numara pour combattre les monstres qui s'y trouvent et augmenter votre niveau. Allez ensuite au Manoir de la sorcière pour combattre le boss Image et récupérer le carnet de Sarah (qui absorbe les attaques de feu).

Image possède deux faces, l'une est vulnérable aux attaques physiques et la deuxième aux attaques magiques. Si vous vous tromper d'attaque vous risquez de soigner votre adversaire. Soignez vos combattants pendant la bataille.

Allez ensuite près de Numara et trouvez un Arthosaure, dans l'eau. Approchez-vous de lui et combattez-le.

Boss : Arthosaure
PV : 14370
Elément : Terre

Utilisez contre lui la magie niveau 7 ; Ventus maxi ainsi que les combos de Kaïm et Satie. Lorsque vous l'aurez tué, quatre autre Arthosaures se dirigeront vers Numara. Ils se déplacent par deux. Engagez le combat avec le premier monstre. Attaquez-le puis utilisez le sort Sommeil pour l'endormir avant de fuir. Passez au deuxième et combattez-le jusqu'à la fin en vous assurant que vous l'attaquez avec un élément plus fort que le sien. Une fois mort, revenez au premier et finissez-le. Dirigez-vous ensuite vers le deuxième couple et faites la même chose en commençant par celui qui est à proximité de la ville de Numara.

Etat océanique libre de Numara

Allez vers Numara et dirigez-vous vers le palais avant de sauvegardez votre progression. Après la cinématique vous allez affronter trois chars ennemis.

Boss :
Gros char de Khatanos
PV : 5200
Canon de Khatanos
PV : 4160
Char de soutien A
PV : 4840
Char de soutien B

PV : 4840

Concentrez vos attaques magiques et physiques sur le char de droite. Si vous possédez l'absorption de feu, vous ne risquez rien contre les attaques du canon (qui sont à base de feu). Soignez vos combattants s'ils sont blessés et continuez d'attaquer jusqu'à la destruction totale du premier char. Passez ensuite au char de soutien qui se trouve à gauche et balancez vos meilleurs sorts et combos jusqu'à sa destruction. Ensuite, occupez-vous du Gros char de Khatanos et laissez le canon en dernier, car il est assez facile à détruire.

Après la bataille, allez vers le port de Numara. Allez à gauche et parlez aux gardes pour qu'ils vous ouvrent le portail. Entrez et tournez à droite pour atteindre le terminal. Montez les marches puis parlez au garde et empruntez le White Boa. Baladez-vous à l'intérieur du navire avec Jansen et parlez à Ming. Avec Kaïm, descendez vers le pont des passagers et parlez à Ming pour prendre sa harpe.

Dirigez le navire vers l'Atoll de Numara pour combattre la bête sacrée. Il faut la battre rapidement avant qu'elle ne déclenche le sort Désespoir qui peut décimer le groupe en entier. Utilisez les bombes Terra Maxi et les sorts Terra, Terra Maxi ou Ventus Maxi. Ce monstre vous donne un accessoire Rêves millénaires qui ajoute dix cases de compétence aux immortels.

Revenez au White Boa et dirigez-vous vers le grand Sceptre.

Grand Sceptre

Montez les marches et tournez à droite pour sauvegarder votre partie. Traversez ensuite le pont puis montez à l'échelle qui se trouve à droite. Avancez et descendez pour atteindre un panneau de contrôle. Appuyez sur le bouton puis montez et rebroussez chemin jusqu'en bas.

Prenez le chemin de gauche et avancez. Montez pour récupérer la magie Aqua maxi. Descendez et poursuivez votre chemin en prenant à gauche. Passez ensuite sur le tube pour atteindre l'ascenseur. Avancez et montez via l'échelle de gauche. Avancez sur la passerelle et prenez la graine de case. Descendez et avancez vers un autre ascenseur. Montez pour atteindre l'armurerie. Une fois sur place, avancez, tournez à droite et descendez par le trou. En bas, allez vers le terminal et appuyez sur le bouton. Sautez ensuite sur les tubes pour atteindre la rive opposée. Avancez ensuite lentement sur le tube et continuez tout droit vers l'ascenseur qui vous ramène vers l'armurerie à nouveau.

Avancez et montez sur la plateforme mouvante qui vous mène de l'autre coté de l'armurerie. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour prendre la magie Luminosité Maxi. Revenez aux ascenseurs et prenez celui de droite.

Avancez et descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Allez tout droit et montez grâce à une deuxième échelle. Allez du coté gauche et montez encore. Avancez et utilisez l'interrupteur pour arrêter la vapeur puis redescendez. Avancez vers le premier tube et descendez par l'échelle qui se trouve à sa droite. Fouillez les deux cylindres situés à droite puis remontez. Traversez le tube et avancez vers le bout du chemin de droite jusqu'au deuxième tube puis descendez via l'échelle qui se trouve à gauche. Poussez la caisse pour pouvoir atteindre l'interrupteur et appuyez sur le bouton. Revenez ensuite vers le haut, passez le tube et montez dans l'ascenseur de droite. Avancez dans le chemin de droite puis tournez encore à droite et descendez. Avancez et descendez encore via une énième échelle. Avancez et montez encore. Avancez enfin et tournez à droite pour prendre l'ascenseur et remonter. Préparez vous à combattre les boss qui gardent ces lieux.

Boss : Six Saints maléfiques
PV : 1510 chacun

Le Saints rouge est vulnérable aux attaques de feu
Le Saints jaune est vulnérable aux attaques de terre
Le Saints vert est vulnérable aux attaques de vent
Le Saints bleu est vulnérable aux attaques d'eau
Le Saints d'or est vulnérable aux attaques physiques
Le Saints noir est vulnérable aux attaques mentales

Commencez par activer une Barricade globale puis ciblez vos attaques selon la nature des ennemis. Eliminez ces saints rapidement avant qu'ils ne prennent le dessus et endorment ou pétrifient vos combattants. Utilisez Kaïm et Satie pour les attaques physiques et les bombes. Sed vous aidera grâce à ses bombes aussi et Jansen et Sarah s'occupent de la magie.

Avancez ensuite avec le White Boa vers le centre de la carte où se trouve le point violet. Allez du coté gauche et avec le Nautilus prenez le passage étroit creusé dans la roche.

Grand Sceptre niveau supérieur

Sauvegardez votre partie puis avancez et descendez. Allez du coté gauche et descendez encore pour activer le panneau de contrôle. Remontez et allez à droite vers l'ascenseur. Montez puis avancez et actionnez le panneau pour déplacer la plateforme. Allez du coté gauche et montez. Tournez à droite et avancez vers le panneau de contrôle de l'ascenseur. Utilisez l'ascenseur en montant et en le pivotant pour atteindre le niveau supérieur.

Allez ensuite sur la passerelle et montez à l'échelle de droite puis allez du coté droit. Appuyez sur le bouton et redescendez. Appuyez sur un autre bouton et remontez. Montez ensuite à l'échelle de droite et appuyez sur le bouton du fond puis descendez. Revenez au coté gauche et montez à l'échelle. Allez vers l'ascenseur et montez encore. Allez à droite et sauvegardez. Descendez ensuite via l'échelle qui se trouve à droite. Avancez vers le panneau de contrôle et actionnez-le. Après la cinématique, votre équipe se divise en deux. Vous devez éliminer les deux monstres en même temps, sinon vous perdez la partie.

Pour la première équipe choisissez Kaïm et Jansen tandis que la deuxième sera composée de Satie et de Sarah. Attaquez simultanément avec les deux groupes en utilisant une attaque physique de Kaïm et Satie puis une attaque magique de Jansen et Sarah. Ensuite, bloquez l'énergie du monstre affaibli et enchainez les attaques jusqu'à ne laisser aux deux monstres que 1000 points de vie. Attaquez-les une dernière fois pour les tuer en même temps et sortir de cette dimension. Revenez à la chambre de verre pour affronter le boss.

Boss : Bête magique
PV : 26790

Lors de votre première rencontre avec ce monstre vous avez pris la fuite. Il est temps d'en finir une fois pour toutes avec cet ennemi. Commencez par déclencher un Bouclier global puis augmentez les attaques physiques de vos combattants avant de les utiliser de façon enchaînée pour éliminer rapidement la bête.

Dès que vous l'aurez tué, sauvegardez votre progression. Montez les marches et prenez l'ascenseur vers la salle de contrôle. Avancez ensuite pour déclencher une cinématique. Jansen est possédé par Gongora et devient hostile envers vous. Contentez-vous de défendre pour ne pas blesser votre ami dès qu'il termine son discours, le combat s'achève.

Vous avez 8 minutes pour quitter l'endroit. Courez en évitant les combats contre ceux qui se mettent sur votre chemin. Atteignez le Nautilus et plongez pour atteindre le passage qui mène vers la Tour des miroirs.

Tour des miroirs

Après la cinématique, vous devrez affronter un nouveau boss, il s'agit de la Bête magique lumineuse.

Boss : Bête magique lumineuse
PV : 55860

Utilisez le sort Barricade globale et augmentez la puissance des attaques physiques. Evitez l'utilisation des attaques magiques pendant la séquence offensive, vous risquez de soigner votre ennemi par erreur. Utilisez-les plutôt pour protéger et soigner le groupe. Enchaînez les combos avec Satie et Kaïm et utilisez Sed pour les tirs.

Après la mort du monstre, vous allez devoir affronter Gongora. Lancez des attaques physiques en augmentant la puissance de Kaïm et de Satie. Utilisez Sarah et Ming pour les sorts de protection et de soin contre les attaques

magiques.

A la fin, vous devrez combattre Gongora une dernière fois, sans l'aide de vos amis mortels. Ce combat est donc le plus difficile. Comme d'habitude, utilisez les combos de Kaïm et de Satie contre Gongora. Utilisez les sorts magiques Maxi contre ce boss en vérifiant l'élément utilisé par Gongora car ce dernier change d'élément à chaque tour. Votre adversaire peut avoir recours à tous les sorts imaginables, assurez-vous d'avoir la protection nécessaire ou l'antidote adéquat. Utilisez Kaïm et Satie pour soigner les autres grâce à leurs sorts. Le rôle de Sarah et de Ming est de lancer des sorts sur Gongora. Maintenez toujours vos PV au dessus de 2000 et si vous êtes blessé n'hésitez pas à vous soigner.

Vous venez d'éliminer le dernier boss du jeu et vous avez sauvé le monde, félicitations !

Lost Planet 2

© Capcom 2010

MODE EXTREME

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Extreme.

TOUTES LES ARMES

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70 avec les Femmes fatales.

Fire Cracker

Atteindre le niveau 30 avec les Femmes fatales.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70 avec les Rounders.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec les Rounders.

Lance-flammes SP

Atteindre le niveau 50 avec les Snow Pirate Elites.

Machine Gun SP

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de la démo de Lost Planet 2.

Plasma Cannon SP

Atteindre le niveau 50 avec NEVEC.

Plasma Gun SP

Atteindre le niveau 30 avec NEVEC.

Shotgun SP

Atteindre le niveau 50 avec les Femmes fatales.

Shuriken

Atteindre le niveau 30 avec les Rounders.

V-Device SP

Atteindre le niveau 70 avec NEVEC.

TOUTES LES SKINS

Albert Wesker

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Resident Evil 5 ou Resident Evil 5 Gold Edition.

Frank West (Dead Rising)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Lost Planet.

Marcus Pheonix & Dom Santiago

Terminez la campagne.

Noms de Guerre (Devil May Cry)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Devil May Cry 4.

Noms de Guerre (Street Fighter)

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Street Fighter IV.

TITRES SPÉCIAUX

BSAA

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Resident Evil 5.

Devil May Cry

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Devil May Cry 4.

Street Fighter

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Street Fighter 4.

PERSONNAGES CUSTOMISÉS

Terminez la campagne dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer la possibilité d'utiliser des personnages customisés en mode Campagne. Vous pouvez activer et désactiver cette option à l'écran de sélection des personnages.

COMBAT IA

Terminez tous les entraînements (Basique et Avancé) pour accéder aux combats IA.

JACKPOT BONUS

Gagnez tous les bonus disponibles à partir du jackpot de base pour débloquer un jackpot bonus qui vous permettra de gagner des récompenses de faction en déboursant 10 000 crédits.

LES BONUS DE LA FACTION FEMMES FATALES

Eléments Carpetbagger

Atteindre le niveau 1.

Eléments Jungle Pirate

Atteindre le niveau 10.

Eléments Waysider

Atteindre le niveau 20.

Eléments Firecracker (SP Release Grenade)

Atteindre le niveau 30.

Eléments Sandraider

Atteindre le niveau 40.

Shotgun SP (Confetti Shotgun)

Atteindre le niveau 50.

Eléments NEVEC

Atteindre le niveau 60.

Energy Gun SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Sandraider

Atteindre le niveau 90.

LES BONUS DE LA FACTION ROUNDERS

Eléments du modèle A de Mercenaire

Atteindre le niveau 1.

Eléments du modèle A de Waysider

Atteindre le niveau 10.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 20.

Shuriken

Atteindre le niveau 30.

Eléments du modèle B de Mercenaire

Atteindre le niveau 40.

Hand Cannon SP

Atteindre le niveau 50.

Eléments du modèle B de Waysider

Atteindre le niveau 60.

Gun Sword SP

Atteindre le niveau 70.

Des éléments d'autres factions dans le menu de personnalisation des personnages

Atteindre le niveau 80.

La tête du chef Waysider

Atteindre le niveau 90.

La tête du chef Mercenaire

Atteindre le niveau 99.

JACKPOT (MOTS DE PASSE)

12887439	Street Jack
18213092	T-Shirt vert WCP baseball
25060016	T-Shirt 4Gamer.net
26797358	T-Shirt blanc
31354816	T-Shirt blanc et bleu
34297758	T-Shirt rose Playboy
52352345	T-Shirt GAMEJAPAN
56428338	T-Shirt bleu
63152256	T-Shirt noir
65162980	T-Shirt bicolore
69088873	T-Shirt Midnight Live 360
71556463	T-Shirt mauve D
73154986	T-Shirt Famitsu
88020223	T-Shirt famitsu.com
94372143	T-Shirt Xbox 360
96725729	T-Shirt jaune

ALBERT WESKER ET FRANK WEST

Il existe un moyen de débloquer Albert Wesker et Frank West sans recourir aux sauvegardes. Allez dans le menu d'édition, placez le curseur sous la roulette et appuyez sur X. Entrez ensuite les codes suivants.

72962792	Albert Wesker
83561942	Frank West

SUCCÈS

Prologue A (10 G)

Compléter l'épisode 1 chapitre 0-A.

Prologue B (10 G)

Compléter l'épisode 1 chapitre 0-B.

Épisode 1 (10 G)

Compléter tous les chapitres de l'épisode 1.

Aventurier (10 G)

Compléter le jeu en mode facile.

Légionnaire (10 G)

Compléter le jeu en mode normal.

Mercenaire (15 G)

Compléter le jeu en mode difficile.

Sergent (10 G)

Atteindre un niveau de carrière 10.

Bienvenue au champ de bataille (10 G)

Jouer à une partie en ligne.

Épisode 2 (10 G)

Compléter tous les chapitres de l'épisode 2.
Succès SECRETPack :

Succès secrets

Épisode 3 (10 G)

Compléter tous les chapitres de l'épisode 3.

Épisode 4 (10 G)

Compléter tous les chapitres de l'épisode 4.

Épisode 5 (10 G)

Compléter tous les chapitres de l'épisode 5.

Épisode 6 (10 G)

Compléter tous les chapitres de l'épisode 6.

Marathon des 100 chapitres (10 G)

Compléter 100 chapitres.

Marathon des 200 chapitres (20 G)

Compléter 200 chapitres.

Marathon des 300 chapitres (30 G)

Compléter 300 chapitres.

Soldat extrême (20 G)

Compléter le jeu en mode extrême.

Lieutenant (15 G)

Atteindre un niveau de carrière 30.

Commandant (20 G)

Atteindre un niveau de carrière 50.

Général (25 G)

Atteindre un niveau de carrière de 80.

Pillard des Mercenaires du Vent (30 G)

Atteindre le niveau de carrière 99 avec les Mercenaires du Vent.

Berserker de la Légion Sanglante (30 G)

Atteindre le niveau de carrière 99 avec la Légion Sanglante.

Roi des Pirates des Neiges (30 G)

Atteindre le niveau de carrière 99 avec les Pirates des Neiges.

Chef des forces spéciales NEVEC (30 G)

Atteindre le niveau de carrière 99 avec les forces spéciales NEVEC.

Impératrice des Femmes Fatales (30 G)

Atteindre le niveau de carrière 99 avec les Femmes Fatales.

Quintuple factionnaliste (50 G)

Atteindre un niveau de carrière 99 avec les 5 factions.

Espèces en danger (15 G)

Exterminer 3000 Akrids de tailles S et M.

1000 tombes inconnues (15 G)

Abattre 1000 soldats ennemis.

Cimetière VS (15 G)

Détruire 100 VS ennemis.

Monster Hunter (20 G)

Vaincre 30 boss.

Arme de destruction massive (20 G)

Éliminer 9999 ennemis (Akrids, VS ou soldats).

Réacteur thermo-énergétique (10 G)

Accumuler un total de thermo-énergie de plus de 99999.

Kamikaze (10 G)

Mourez plus de 444 fois.

C'est si facile (20 G)

Compléter 39 chapitre fois en mode facile.

Seul au monde (10 G)

Compléter 93 zones en ligne, sans l'aide des autres joueurs.

Maître d'armes (25 G)

Débloquer toutes les armes et grenades.

Super-héros (25 G)

Débloquer toutes les habiletés.

Guerrier schizo (20 G)

Débloquer 100 noms de guerre.

Collectionneur passionné (50 G)

Débloquer tous les objets (armes, habiletés, noms de guerre).

Stakhanoviste (20 G)

Atteindre 100 récompenses Good Job différentes.

Lune de miel (20 G)

Célébrez vos 6 mois avec LOST PLANET 2.

Centurion (15 G)

Gagner 100 parties avec classement en ligne.

Tueur en série (15 G)

Abattre 1000 soldats dans des parties en ligne.

Vétéran de guerre (15 G)

Jouer à 500 parties en ligne.

Deux valent mieux qu'un (10 G)

Compléter 386 zones avec au moins un autre joueur.

Transformation VS ! (10 G)

Combiner 2 VS.

Soldat modèle (15 G)

Être promu au rang d'Artilleur.

Retourneur de veste (10 G)

Combattre pour différentes factions en mode Domination.

Bon travail, soldat (40 G)

Gagner toutes les récompenses Good Job.

T'as rien de mieux à faire ? (100 G)

Compléter toutes les récompenses Good Job, l'inventaire et les niveaux de carrière du jeu.

Lost Planet : Extreme Condition

© Capcom 2007

DIFFICULTÉ EXTREME

Terminer le jeu en Easy, Normal ou Hard.

UTILISER UN VS PENDANT LES CRÉDITS

Au moment où vous voyez défiler les crédits, juste avant que n'apparaisse le message "Test Player", effectuez la manipulation suivante pour contrôler le VS LP-9999 : LT, LB, RT, RB, X, Y et B.

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer en mode Campagne Solo. Vous devez effectuer les manipulations requises depuis l'écran de pause et les entrer à nouveau lorsque vous changez de niveau. Un son confirmera leur validité.

Vie infinie

Bas, Bas, Bas, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Haut, Haut, Bas, X, Bas, X, Bas, X, Gauche, Y, Droite, X, Gauche, Y, Droite, X, RB + LB

Munitions infinies

RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, LT, LB, RB, Y, Gauche, Bas, X, RB + LB

Energie thermique à 500

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, RB + LB

CONTRÔLER LA CAMÉRA

Durant les cut-scenes, appuyez sur B, A, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X, Y pour contrôler les angles de vue.

BONUS EN MULTIJOUEUR

Ce tableau indique le niveau que vous devez atteindre pour débloquer de nouveaux personnages et de nouveaux costumes en multijoueur.

Personnages	Niveau requis
Stranger	Lvl 30
Gale	Lvl 45
NEVEC	Lvl 55
Wayne	Lvl 75

Costumes	Niveau requis
Tenue par défaut	Lvl 1
3e skin	Lvl 10
4e skin	Lvl 20
3e skin (Stranger)	Lvl 35
4e skin (Stranger)	Lvl 40
3e skin (Gale)	Lvl 50
4e skin (Gale)	Lvl 60
3e skin (NEVEC)	Lvl 65
4e skin (NEVEC)	Lvl 70
3e skin (Wayne)	Lvl 80
4e skin (Wayne)	Lvl 85

SUCCÈS

Mission 01 terminée (10 G)

Menez à bien la mission 01.

Chasseur de vers (50 G)

Terrassez le ver géant !

Chasseur de papillons de nuit (50 G)

Terrassez le papillon de nuit géant !

"EARTH" Explorateur (10 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 01.

Médaille As (30 G)

Gagnez 10 médailles As dans des matchs en ligne du mode Élimination.

Médaille Élimination (30 G)

Gagnez 10 médailles Élimination dans des matchs en ligne du mode Élimination d'équipe.

Médaille Conquérant (30 G)

Gagnez 10 médailles Conquérant dans des matchs en ligne du mode Capture de postes.

Médaille chasse (30 G)

Gagnez 10 médailles Chasse dans des matchs en ligne du mode Fugitif.

Grand chelem (30 G)

Gagnez les quatre types de médaille dans des matchs en ligne.

Maître en ligne (50 G)

Atteignez le niveau 50 dans une bataille en ligne.

Tueur à la chaîne (50 G)

Éliminez 10 adversaires d'affilée sans mourir, dans une bataille en ligne.

Chasseur de tête (50 G)

Éliminez 50 ennemis d'un head shot en bataille en ligne.

Succès secrets

Mission 02 Réussie (10 G)

Menez à bien la mission 02.

Mission 03 Réussie (10 G)

Menez à bien la mission 03.

Mission 04 Réussie (10 G)

Menez à bien la mission 04.

Mission 05 Réussie (15 G)

Menez à bien la mission 05.

Mission 06 Réussie (15 G)

Menez à bien la mission 06.

Mission 07 Réussie (15 G)

Menez à bien la mission 07.

Mission 08 Réussie (20 G)

Menez à bien la mission 08.

Mission 09 Réussie (20 G)

Menez à bien la mission 09.

Mission 10 Réussie (20 G)

Menez à bien la mission 10.

Mission 11 Réussie (30 G)

Menez à bien la mission 11.

Soldat extrême (150 G)

Terminez la Campagne solo en mode Extrême.

"STORM" Explorateur (10 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 2.

"MIRAGE" Explorateur (10 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 3.

"METEOR" Explorateur (10 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 4.

"AURORA" Explorateur (15 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 5.

"THUNDER" Explorateur (15 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 6.

"TORNADO" Explorateur (15 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 7.

"VOLCANO" Explorateur (20 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 8.

"RAINBOW" Explorateur (20 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 9.

"BLIZZARD" Explorateur (20 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 10.

"STARDUST" Explorateur (30 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible de la mission 11.

Centenaire en ligne (50 G)

Jouez plus de 100 batailles en ligne.

Maître des IC (50 G)

Trouvez tous les indicateurs de cible dans la Campagne solo.

Lost Planet : Extreme Condition : Colonies Edition

© Capcom 2008

CONTRÔLER LE LP-9999 VS DE WAYNE PENDANT LES CRÉDITS

Durant les crédits de fin du jeu, avant que n'apparaissent les mots TEST PLAYER, faites : **LT, LB, RT, RB, X, Y et B**.

CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent qu'en mode Facile et doivent être réactivés à chaque fois que vous changez de niveau et après chaque cut-scene. Un son confirmera leur validité.

+ 500 énergie thermique

Mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, RB + LB**

Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause et faites : **RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, LT, LB, RB, Y, Gauche, Bas, X, RB + LB**

Vie infinie

Mettez le jeu en pause et faites : **Bas, Bas, Bas, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Haut, Haut, Bas, X, Bas, X, Bas, X, Gauche, Y, Droite, X, Gauche, Y, Droite, X, RB + LB**

SUCCÈS

Difficulté Facile complétée (5 G)

Compléter toutes les missions en difficulté "Facile".

Difficulté Normal complétée (5 G)

Compléter toutes les missions en difficulté "Normal".

Difficulté Difficile complétée (10 G)

Compléter toutes les missions en difficulté "Difficile".

Difficulté Extrême complétée (20 G)

Compléter toutes les missions en difficulté "Extrême".

Mode Collecte de pièces Facile (5 G)

Trouver tous les indicateurs de cible en difficulté "Facile".

Mode Collecte de pièces Normal (5 G)

Trouver tous les indicateurs de cible en difficulté "Normal".

Mode Collecte de pièces Diff. (10 G)

Trouver tous les indicateurs de cible en difficulté "Difficile".

Mode Collecte de pièces Extrême (20 G)

Trouver tous les indicateurs de cible en difficulté "Extrême".

Duels de boss achevés (5 G)

Compléter le mode Duels de boss.

Grand marqueur (20 G)

Compléter le mode Duels de boss avec plus de 150 000 points.

Étoile filante (30 G)

Compléter le mode Duels de boss en moins de 300 secondes.

Maître des Duels (40 G)

Compléter le mode Duels de boss en difficulté "Extrême".

Chasse au score achevée (5 G)

Compléter le mode Chasse au score.

Marqueur d'argent (10 G)

Recevoir 10 000 000 points dans le mode Chasse au score.

Marqueur d'or (30 G)

Recevoir 100 000 000 points dans le mode Chasse au score

Marqueur de platine (40 G)

Recevoir 300 000 000 points dans le mode Chasse au score.

Match Bleu (5 G)

Combattre jusqu'au bout lors d'une bataille en ligne.

Match Débutant (10 G)

Participer à 10 batailles en ligne.

Match Habitué (20 G)

Participer à 50 batailles en ligne.

Match Vétéran (30 G)

Participer à 100 batailles en ligne.

Match Expert (40 G)

Participer à 500 batailles en ligne.

Vainqueur (5 G)

Gagner une bataille en ligne.

Vainqueur de bronze (10 G)

Gagner 10 batailles en ligne.

Vainqueur d'argent (20 G)

Gagner 25 batailles en ligne.

Vainqueur d'or (40 G)

Gagner 100 batailles en ligne.

Vainqueur de platine (50 G)

Gagner 200 batailles en ligne.

Joueur Niveau 10 (5 G)

Atteindre le Niveau 10 en bataille en ligne.

Joueur Niveau 20 (10 G)

Atteindre le Niveau 20 en bataille en ligne.

Joueur Niveau 30 (20 G)

Atteindre le Niveau 30 en bataille en ligne.

Joueur Niveau 50 (30 G)

Atteindre le Niveau 50 en bataille en ligne.

Joueur Niveau 100 (50 G)

Atteindre le Niveau 100 en bataille en ligne.

Attrapeur de Titre (5 G)

Recevoir un Titre.

Receveur de Titres (10 G)

Recevoir 5 Titres.

Collectionneur de Titres (20 G)

Recevoir 10 Titres.

Amasseur de Titres (30 G)

Recevoir 15 Titres.

Roi des Titres (40 G)

Recevoir 20 Titres.

Attrapeur de Médaille (5 G)

Acquérir une Médaille.

Receveur de Médailles (10 G)

Acquérir 3 Médailles.

Collectionneur de Médailles (20 G)

Acquérir 6 Médailles.

Amasseur de Médailles (30 G)

Acquérir 9 Médailles.

Roi des Médailles (40 G)

Acquérir 11 Médailles.

Cartographe randonneur (5 G)

Jouer en ligne sur 5 cartes différentes.

Cartographe marqueur (10 G)

Jouer en ligne sur 10 cartes différentes.

Cartographe voyageur (15 G)

Jouer en ligne sur 15 cartes différentes.

Cartographe expert (30 G)

Jouer en ligne sur 20 cartes différentes.

1 victime (5 G)

Vaincre un ennemi durant une bataille en ligne.

100 victimes (10 G)

Vaincre 100 ennemis au total durant des batailles en ligne.

500 victimes (20 G)

Vaincre 500 ennemis au total durant des batailles en ligne.

1000 victimes (40 G)

Vaincre 1000 ennemis au total durant des batailles en ligne.

5000 victimes (50 G)

Vaincre 5000 ennemis au total durant des batailles en ligne.

Lucha Fury

© Mindscape / Punchers Impact 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Seul contre tous ! (20)

Finir le jeu en solo

Liberador (10)

Finir le jeu en mode Normal

Luchador (20)

Finir le jeu en mode Difficile

Tueur né (20)

Tuer 10 ennemis à la suite sans se faire toucher

Invincible (20)

Finir le jeu sans faire un seul Game Over

Usine à Plumes (20)

Tuer 500 ennemis en une session de jeu

Poulivore (20)

Frapper 100 poules en une session de jeu

Strike (10)

Frapper un ennemi en lui balançant un autre ennemi dessus

Un saint homme (10)

Sauver tous vos compagnons du Backfire

Joueur d'équipe(20)

Débloquer tous les combos multi au maximum

Gloire à la Déesse (20)

Débloquer Katsuni

Réaction en chaîne (10)

Faire 3 séries de 5 attaques différentes

Lucidity

© LucasArts 2009

SUCCÈS

Premières étapes (5 G)

Terminez le premier niveau du jeu.

Merveille (25 G)

Terminez le premier acte du jeu

Crainte (25 G)

Terminez le deuxième acte du jeu

Courage (30 G)

Terminez le troisième acte du jeu

Collectionneur de lucioles (15 G)

Attrapez 100 lucioles

Fanatique de lucioles (15 G)

Attrapez 500 lucioles

Amoureux des lucioles (15 G)

Attrapez 1000 lucioles

Maître des lucioles (30 G)

Attrapez 1500 lucioles

Nettoyage (10 G)

Attrapez toutes les lucioles dans 'Tous les cerfs-volants volent' en un seul tour

Intimidé par les lucioles (10 G)

Réussissez 'Plongeon dans le sommeil profond' sans attraper de lucioles

Maîtriser le monde souterrain (10 G)

Réussir tous les niveaux de bonus

Sans aïe (10 G)

Réussissez 'Autour, tout est pétrifié' sans subir aucun dommage

Lumines Live!

© Microsoft / Q Entertainment 2006

SUCCÈS

"Basique" Complété (20)

Joue et complète le Mode Défi "Basique".

20M (20)

Joue au Mode Défi "Basique" et gagne 20 000 points.

Contre-La-Montre 60s. : 30 blocs (10)

Joue au Mode Contre-la-Montre 60 s. et efface 30 blocs.

Contre-La-Montre 180s. : 90 blocs (10)

Joue au Mode Contre-la-Montre 180 s. et efface 90 blocs.

Contre-La-Montre 300s. : 150 blocs (10)

Joue au Mode Contre-la-Montre 300 s. et efface 150 blocs.

Contre-La-Montre 600s. : 300 blocs (10)

Joue au Mode Contre-la-Montre 600 s. et efface 300 blocs.

Contre-La-Montre 60s. : 70 blocs (20)

Joue au Mode Contre-la-Montre 60 s. et efface 70 blocs.

Contre-La-Montre 180s. : 200 blocs (20)

Joue au Mode Contre-la-Montre 180 s. et efface 200 blocs.

Contre-La-Montre 300s. : 300 blocs (20)

Joue au Mode Contre-la-Montre 300 s. et efface 300 blocs.

Contre-La-Montre 600s. : 600 blocs (20)

Joue au Mode Contre-la-Montre 600 s. et efface 600 blocs.

Demi-Million (20)

Joue au Mode Défi et gagne 500 000 points.

1 Tour, Quart de Million (20)

Joue au Mode Skins Evolution 1 Tour et gagne 250 000 points.

Luxor 2

© Mumbo Jumbo 2007

+ D'INFOS FORUM

LE CHALLENGE D'HORUS

Terminer le mode solo en Expert.

SUCCÈS

Vie ! Santé ! Prospérité ! (14 G)

Bonus obtenu en terminant un niveau sans perdre de vie.

12 portes du temple de Louxor (15 G)

Associez 12 sphères ou plus en un seul coup.

5 jours de Thôt (15 G)

Regroupez 5 réactions en chaaîne.

Plume de Maât (15 G)

Terminez le mode Aventure avec le niveau de difficulté Facile.

Trésor du pharaon (16 G)

Collectez 100 pièces de joyaux et bijoux.

Tireur royal (16 G)

Terminez un niveau avec 100 % de précision.

Pièce dorée Ankh (16 G)

Collectez 15 pièces ou plus dans un même niveau.

Cornes d'Hathor (17 G)

Terminez le mode Aventure avec le niveau de difficulté Normal.

Gloire d'Osiris (18 G)

Atteignez la note parfaite pour toutes les manches bonus.

Mage d'Isis (19 G)

Terminez le mode Aventure avec le niveau de difficulté Expert.

Défi d'Horus (19 G)

Terminez le défi d'Horus.

Pharaon des deux contrées (20 G)

Remportez le rang de Pharaon des deux contrées.

Mad Riders

© Ubisoft / Techland 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Mise en bouche (5 G)

Gagnez votre première course (Solo)

C'est qui le plus fort ? (25 G)

Gagnez la dernière course (terminer le tournoi)

La classe, c'est ça (40 G)

Gagnez toutes les courses de toutes les cartes de tournoi, y compris les courses Élite tout-terrain

Je peux pas m'arrêtteeerrr ! (15 G)

Récupérez 100 jetons de boost

L'homme qui tombe à pic (20 G)

Effectuez 250 cascades

Mad de chez Mad (15 G)

Effectuez 100 cascades

Vaincre ou mourir (15 G)

Effectuez 50 atterrissages dans la zone cible

Jamais à plat ! (15 G)

Activez la recharge 66 fois

GPS (15 G)

Activez un raccourci 50 fois

Gentleman de la course (15 G)

Gagnez toutes les épreuves "Élite tout-terrain"

Noob (5 G)

Gagnez une course multijoueur

PGM (15 G)

Atteignez le niveau 10 en multijoueur

Mad Tracks

© D3 Publisher / Load Inc. 2007

SUCCÈS

Course au Bronze (10)

Amassez au moins 11 médailles de Bronze.

Pas de Cadeaux ! (10)

Ne pas ramasser de cadeaux bonus sur trois tours de Surprise Partie.

Pas de boule ! (10)

Gagner une partie de billard sans que la noire ne tombe dans une poche.

Ami-ami (10)

Terminez 5 épreuves avec (au moins) un ami en écran partagé.

Cache-drapeau (15)

Ramassez 5 drapeaux dorés dans le restaurant et terminez la course.

Chargé (15)

Débloquez tous les bonus.

Triple Bosse (15)

Terminez 'Triple Bosse' 20 fois de suite.

Les p'tits gris (20)

Trouvez les 5 extra terrestres dorés et terminez la course.

L'Or dure (20)

Amassez les 15 médailles d'Or.

Héros (20)

Terminez 1er 5 fois de suite contre 5 IA difficiles sur 'Seul en piste'.

Ultra Fast Food (40)

Faites mieux que 1mn15 sur 'Fast Food'.

Argent trop cher (15)

Amassez au moins 12 médailles d'Argent.

Madagascar 2

© Activision / Toys For Bob 2008

SUCCÈS

New York ou rien (25)

Termine le niveau À Madagascar

Tête en l'air (25)

Termine le niveau Décollage immédiat

Merveilles d'Afrique (25)

Termine le niveau Bienvenue en Afrique

Retour aux sources (50)

Termine le niveau L'oasis

Fiche le camp, Jack (25)

Termine le niveau Les pingouins en vadrouille

Permis de conduire (25)

Termine le niveau Course-poursuite

Fierté bien placée (25)

Termine le niveau Rites de passage

Rythme-à-Morty (25)

Termine le niveau L'aventure de Mortimer

Nageur confirmé (25)

Termine le niveau Grottes aquatiques

Mission séduction (25)

Termine le niveau Gloria et ses soupirants

T'as eu chaud (25)

Termine le niveau la Furie du Volcan

L'aviateur, le retour (25)

Termine le niveau Réparer l'avion

Ils vécurent heureux (50)

Termine le niveau Ravageurs de barrage

À fond les ballons (15)

Tire dans tous les ballons avec 100 % de précision au niveau À Madagascar

Super Bonus (15)

Fais un plongeon avec 3 bonus parfaits

Lance-fier (15)

Touche 3 cibles dans le mille à l'aide du lance-pierres de Mortimer au niveau Décollage immédiat

Ange gardien (15)

Aucune taupe ne doit s'enfuir au mini-jeu Feux d'artifices au niveau Décollage immédiat

Fini, les scorpions (15)

Touche 10 scorpions avec un seul tir de durian au niveau Bienvenue en Afrique

Les pieds sur terre (15)

Termine le Rocher de Melman du premier coup sans te faire mouiller au niveau Bienvenue en Afrique

Les 7 chanceux (15)

Soigne 7 patients à la suite sans faute au niveau La clinique du Dr Melman

À la guerre comme à la guerre (15)

Prends tous les raccourcis de La course de Marty au niveau L'oasis

Ce pingouin a l'oeil (15)

Finir le lancer de soda avec moins de canettes que de gardes au niveau Les pingouins en vadrouille

Bonbon-bardier (15)

Fais fuir les 10 gardes avec 20 bonbons maximum au niveau Les pingouins en vadrouille

Danger aérien (15)

Immobilise un camion en atterrissant dessus au niveau Course-poursuite

Pas tombé dans le panneau (15)

Débarrasse-toi de 50 panneaux dans le niveau Course-poursuite

Père La Chaise (15)

Joue aux chaises musicales sans perdre une seule fois

Mangua mania (15)

Touche 3 lions en leur renvoyant leurs mangues dans une partie de ballon-prisonnier

Banana Split (15)

Atterris sur la cible sans utiliser de ravitaillement de bananes au niveau Réparer l'avion

Prospecteur de filons (15)

Touche le jackpot au niveau Réparer l'avion

Paparazzi (15)

Prends toutes les photos sans te faire repérer par Moto-Moto au niveau Gloria et ses soupirants

Démolisseur (15)

Détruis tous les rochers du niveau Gloria et ses soupirants

Briseur de rochers (15)

Détruis tous les rochers du niveau Grottes aquatiques

Lanceur de bulles (15)

Lance des bulles sur tous les crocos dans le niveau Grottes aquatiques

Roi du flipper (15)

Termine le jeu de flipper sans te faire manger par le croco au niveau L'aventure de Mortimer

Roi lézard (15)

Bats tous les lézards au niveau L'aventure de Mortimer

Seigneur des durians (15)

Débarrasse-toi de 4 ballons avec un durian au niveau Ravageurs de barrage

Expert aviateur (15)

Évite 12 ballons missiles dans le niveau Ravageurs de barrage

Figure des figures (15)

Termine une chanson (niv. difficile) sans rater une figure de la Furie du Volcan

Qu'il est bon d'être mauvais (15)

Termine une chanson de La furie du volcan (niv. Difficile) sans toucher aucune des figures

Roi des singes (50)

Récupère tous les singes

Collectionneur de pièces (50)

Récupère toutes les pièces

Golfeur accompli (15)

Mets la balle dans le trou du premier coup au minigolf

Ascenseur express (15)

Tombe de 25 mètres de haut

L'empereur du jeu (30)

Termine tous les jeux en Afrique au niveau difficile

Tout doux, Tiger (15)

Réussis un trou du premier coup sans toucher le sol sur le parcours Bagages

Stratège (15)

Bats l'ordinateur au niveau "Sun Tzu" dans une partie Échecs de la jungle

La grandeur du golf (15)

Marque 27 points ou moins dans un parcours de 9 trous de minigolf

Le dernier pion (15)

Remporte le jeu Échecs de la jungle avec un seul personnage restant

Attentif en classe... (15)

Regarder 25 scènes cinématiques sans les couper

JUS DE CAROTTE INFINI

Entrez le code suivant : **Marty, Marty, feuille verte, feuille verte, feuille rouge, feuille verte, feuille rouge, feuille verte**.

Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe

© Namco Bandai / D3 Publisher 2012

BANANA DASH

Au cirque, entrez le code : **raisin vert, pomme, raisin vert, fraise** pour débloquer le Banana Dash.

SUCCÈS

C'est parti ! (15 G)

Terminer les didacticiels de la Campagne italienne

Ça roule à Rome ! (20 G)

Terminer les évènements de Rome

Pizza reine ! (20 G)

Terminer les évènements de Pise

À la française ! (20 G)

Terminer les évènements de Paris

L'heure du thé ! (20 G)

Terminer les évènements de Londres

Au rapport ! (15 G)

Terminer une mission pour le Commandant

Vive le Roi ! (15 G)

Terminer une mission pour King Julian

Maximus ! (15 G)

Terminer le coup publicitaire du Colisée

Bellissima ! (15 G)

Terminer le coup publicitaire de la Tour penchée

La vieille dame ! (15 G)

Terminer le coup publicitaire de la Tour Eiffel

Le pont suspendu ! (15 G)

Terminer le coup publicitaire de Tower Bridge

Retour à New York (15 G)

Ramener le groupe à New York

Superstar de Rome (20 G)

Terminer tous les évènements de Rome avec 5 étoiles

Superstar de Pise (20 G)

Terminer tous les évènements de Pise avec 5 étoiles

Superstar de Paris (20 G)

Terminer tous les évènements de Paris avec 5 étoiles

Superstar de Londres (20 G)

Terminer tous les évènements de Londres avec 5 étoiles

Superstar du cirque (25 G)

Obtenir 5 étoiles dans tous les évènements des villes

Pingouin satisfait ! (25 G)

Obtenir tous les objets dont le Commandant a besoin

Un roi heureux ! (25 G)

Terminer toutes les tâches de King Julian

Arrivederci, Rome ! (20 G)

Terminer le cirque de Rome

Ciao, Pise ! (20 G)

Terminer le cirque de Pise

Au revoir, Paris ! (20 G)

Terminer le cirque de Paris

Bye-bye, Londres ! (20 G)

Terminer le cirque de Londres

Roi du cirque (20 G)

Terminer le cirque de New York

Ticket pour l'aventure (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans une vente de tickets

Projectile en chef ! (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans un lancer de nourriture

Quel boulet ! (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans une représentation Boulet de canon

Trois cerceaux rigolos (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans une représentation Cerceaux en feu

Sa Majesté des cordes (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans une représentation Fil

Maîtrise aérienne ! (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans une représentation Trapèze

Star du chapiteau (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans chaque représentation de cirque

Superstar à Rome (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les représentations de Rome

Superstar à Pise (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les représentations de Pise

Superstar à Paris (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les représentations de Paris

Superstar à Londres (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les représentations de Londres

Superstar à New York (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les représentations de New York

Le cirque est en ville (15 G)

Terminer toutes les courses Affiches

Réserve de bois ! (20 G)

Trouver tous les morceaux de bois dont le Commandant a besoin

Un artiste complet ! (30 G)

Trouver les 195 étoiles pour Alex

Belle de cirque ! (30 G)

Trouver les 195 fleurs pour Gloria

Un vrai canon ! (30 G)

Trop chaud !

Trop chaud ! (30 G)

Trouver les 195 thermomètres pour Melman

Au revoir, Dubois ! (20 G)

Vaincre Chantal Dubois

Le cirque sauvage ! (15 G)

Libérer tous les camarades capturés

Lémurien vu : Rome (20 G)

Trouver Morty à Rome

Lémurien vu : Pise (20 G)

Trouver Morty à Pise

Lémurien vu : Paris (20 G)

Trouver Morty à Paris

Lémurien vu : Londres (20 G)

Trouver Morty à Londres

Morty est partout ! (15 G)

Trouver Morty dans toutes les villes

Bananes sans split ! (20 G)

Obtenir 5 étoiles dans une course Bananes

Madagascar Kartz

© Activision / Sidhe Interactive 2009

SUCCÈS

Franchis la ligne en turbo (15 G)

Termine une course parmi les trois premiers.

Champion Zoo dingo (25 G)

Termine la Coupe Zoo dingo parmi les 3 premiers.

Champion Savane en délire (25 G)

Termine la Coupe Savane en délire parmi les 3 premiers.

Sacrés siphonnés (25 G)

Termine la Coupe Sacrés siphonnés parmi les 3 premiers.

Sous contrôle (10 G)

Termine un tour sans percuter un mur.

Triple figure (10 G)

Réussis un combo de 3 figures dans une course.

Saut 5 figures (20 G)

Réussis un combo de 5 figures dans une course.

Permis d'Alex (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec Alex.

Permis de Marty (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec Marty.

Permis de Melman (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec Melman.

Permis de Gloria (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec Gloria.

Permis des pingouins (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec les pingouins.

Permis des chimpanzés (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec les singes.

Permis de B.O.B. (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec B.O.B.

Permis de Shrek (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec Shrek.

Permis de King Julian (10 G)

Gagne une Course rapide ou une Course de championnat avec King Julian.

Champion 50 cc (25 G)

Termine premier dans tous les championnats 50 cc.

Champion 100 cc (50 G)

Termine premier dans tous les championnats 100 cc.

Champion 150 cc (75 G)

Termine premier dans tous les championnats 150 cc.

Champion 200 cc (100 G)

Termine premier dans tous les championnats 200 cc.

Figures dans l'avion (20 G)

Réussir un combo de 3 figures dans L'épave de l'avion.

Pas de maillot de bain (15 G)

Termine la course Plage aux requins sans tomber dans l'eau.

Foosalto (15 G)

Réussir un combo de 2 saltos arrières dans Les rochers des foosas.

New York en haute altitude (5 G)

Récupère une caisse au-dessus de l'eau au Zoo de New York.

Panique à bord (15 G)

Réussis un combo de 4 figures dans le Cargo.

Ignifugé (20 G)

Termine la course sur le Volcan sans tomber dans la lave.

Alerte aux rondins (15 G)

Termine le Marais de Shrek sans te faire toucher par les rondins.

L'attaque des clones (15 G)

Termine la course sur le Vaisseau-mère de Monstres contre Alienss|8482 sans être touché par le laser.

Safari (10 G)

Termine la course Oasis en traversant l'étang des hippos et en évitant les girafes.

Or sur L'épave de l'avion (15 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 50 cc sur L'épave de l'avion.

Or sur Les rochers des foosas (15 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 50 cc sur Les rochers des foosas.

Or au Zoo de New York (15 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 100 cc au Zoo de New York.

Or sur le Cargo (15 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 100 cc sur le Cargo.

Or sur la Plage aux requins (20 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 150 cc sur la Plage aux requins.

Or sur le Volcan (25 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 200 cc sur le Volcan.

Or sur le Vaisseau-mère (20 G)

Bats le record et décroche l'or en 150 cc sur le Vaisseau-mère de Monstres contre Alienss|8482.

Or dans le Marais de Shrek (25 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 200 cc dans le Marais de Shrek.

Or dans l'Oasis (20 G)

Établis un nouveau record et décroche la médaille d'or en 150 cc dans l'Oasis.

Amateur des points de contrôle (10 G)

Récupère 10 sabliers en mode Solo dans une course à points de contrôle.

Amateur pts de contrôle Multi (10 G)

Récupère 10 sabliers en mode Multijoueur dans une course à points de contrôle.

Pro des points de contrôle (25 G)

Récupère 25 sabliers en mode Solo dans une course à points de contrôle.

Pro des pts de contrôle Multi (10 G)

Récupère 25 sabliers en mode Multijoueur dans une course à points de contrôle.

Maître des points de contrôle (30 G)

Récupère 40 sabliers en mode Solo dans une course à points de contrôle.

Maître des pts de contr. Multi (30 G)

Récupère 40 sabliers en mode Multijoueur dans une course à points de contrôle.

Débutant Move it ! 50 cc (10 G)

Gagne une course Move it ! Move it ! solo en 50 cc.

Intermédiaire Move it ! 100 cc (15 G)

Gagne une course Move it ! Move it ! solo en 100 cc.

Virtuose Move it ! 150 cc (20 G)

Gagne une course Move it ! Move it ! solo en 150 cc.

Expert Move it ! 200 cc (25 G)

Gagne une course Move it ! Move it ! solo en 200 cc.

Amateur de mangues (15 G)

Récupère 5 000 mangues.

Plus de fruits ! (30 G)

Récupère 10 000 mangues.

Madballs in Babo Invasion

© Playbrains 2009

SUCCÈS

Premier élément déverrouillé (10)

Déverrouillez votre premier élément.

Équipe Babo, rassemblement ! (10)

Hébergez une partie en mode Coop 4 joueurs.

Super Babo (30)

Terminez le mode Campagne.

Écrasement de Magmor ! (15)

Écrasez 100 ennemis en utilisant la technique Colosse de Magmor.

Babo psychopathe (30)

Une vraie boucherie avec toutes les armes disponibles

Sage Babo (15)

Trouvez tous les secrets du mode Campagne.

Babo pro (10)

Remportez 5 parties en mode Escarmouche équipe.

MVP Babo (10)

Remportez une partie CDD à 6 joueurs ou plus dans laquelle votre équipe a le plus de points.

Invasion Babo (10)

Gagner une partie Invasion à 8 joueurs ou plus

Officier Babo (15)

Déverrouillez le grade d'officier.

Héros Babo (20)

Déverrouillez le grade de héros.

Roi Babo (25)

Atteignez le plus haut grade de héros.

Madden NFL 06

© Electronic Arts / EA Tiburon 2005

SUCCÈS

Accédez aux livres d'Histoire (10)

Accédez à n'importe quel écran 'Livre d'Histoire' dans le mode 'Franchise'.

Activez une 'RS Card' (10)

Activez une 'RS Card'.

Obtenez un 'First Down' (20)

Obtenez un 'First Down' dans n'importe quel mode de jeu hors-ligne.

Marquez par un 'Touchdown' (30)

Marquez par un 'Touchdown' dans n'importe quel mode de jeu hors-ligne.

Terminez une partie hors-ligne (30)

Gagnez une partie hors-ligne.

Remportez un 'Franchise Game' (100)

Remportez un 'Franchise Game' contrôlé par un joueur.

Remportez le 'Super Bowl' (100)

Remportez le 'Super Bowl' avec votre équipe de 'Franchise'.

Foncez sur 180 mètres (100)

Foncez sur 180 mètres ou plus sans vous faire stopper .

Faites des passes sur 320 mètres (100)

Faites des passes sur 320 mètres ou plus sans vous faire intercepter le ballon.

Quatre 'Sacks' en une partie (100)

Amassez quatre 'sacks' en une partie.

Terminez 30 années de 'Franchise' (400)

Terminez 30 ans en mode 'Franchise'.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2006

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

SUCCÈS

Joueur Madden Niveau 2 (10 G)

Vous êtes un joueur Madden de niveau 2.

Joueur Madden Niveau 10 (20 G)

Vous êtes un joueur Madden de niveau 10.

Joueur Madden Niveau 20 (40 G)

Vous êtes un joueur Madden de niveau 20.

Joueur Madden Niveau 30 (70 G)

Vous êtes un joueur Madden de niveau 30.

Joueur Madden Niveau 40 (85 G)

Vous êtes un joueur Madden de niveau 40.

Joueur Madden Niveau 50 (100 G)

Vous êtes un joueur Madden de niveau 50.

Record de Saison - 'Touchdowns' (20 G)

Vous avez établi un record de 'touchdowns' en une saison.

Record de Saison - Distance Parcourure (20 G)

Vous avez établi un record de distance parcourue en une saison.

Record de Saison - Réceptions (20 G)

Vous avez établi un record de réceptions en une saison.

Record de Saison - 'Rush Touchdowns' (20 G)

Vous avez établi un record de 'rush touchdowns' en une saison.

Record de Saison - Distance Parcourure en Rush (20 G)

Vous avez établi un record de distance parcourue en rush en une saison.

Record de Saison - Passe Longue (20 G)

Vous avez établi un record de passe longue en une saison.

Record de Saison - Passes 'Touchdown' (20 G)

Vous avez établi un record de passes 'touchdown' en une saison.

Record de Saison - 'Sacks' (20 G)

Vous avez établi un record de 'sacks' en une saison.

Record de Saison - Interceptions (20 G)

Vous avez établi un record d'interceptions en une saison.

Record du Jeu - Interceptions (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en interceptions.

Record du Jeu - 'Sacks' (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en 'sacks'.

Record du Jeu - Passe Longue (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en passe longue.

Record du Jeu - Passes 'Touchdown' (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en passes 'touchdown'.

Record du Jeu - Distance Parcourue en Rush (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en distance parcourue en rush.

Record du Jeu - 'Rush Touchdowns' (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en 'rush touchdowns'.

Record du Jeu - Réceptions (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en réceptions.

Record du Jeu - Distance Parcourue (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en distance parcourue.

Record du Jeu - 'Touchdowns' (10 G)

Vous avez établi le record du jeu en 'touchdowns'.

All-Madden Shut Out (10 G)

Vous avez accompli un "shut out" en difficulté All-Madden.

30 Ans de Franchise (100 G)

Vous êtes venu à bout de 30 ans du mode Franchise.

Saison Parfaite (30 G)

Vous avez accompli une saison parfaite.

'Super Bowl' Remporté (30 G)

Remportez le 'Super Bowl'.

'Draft Class' importé (10 G)

Vous avez réussi à importer un 'Draft Class'.

Mini-Jeux (5 G)

Vous êtes entré dans le mode Mini-Jeux.

Joueur créé (5 G)

Vous avez créé un joueur.

'Live Opponant' (5 G)

Vous avez joué une partie 'Live Opponant'.

Saison SS - 30 Passes 'TouchDown' (10 G)

Saison SS - 30 passes 'TouchDown'.

Saison SS - 10 Réceptions 'TouchDown' (10 G)

Saison SS - 10 réceptions 'TouchDown'.

Saison SS - 1280 Mètres en Rush (10 G)

Saison SS - 1280 mètres en rush.

Saison SS - 140 'Tackles' (10 G)

Saison SS - 140 'tackles'.

Saison SS - 16 'Sacks' (10 G)

Saison SS - 16 'Sacks'

Saison SS - 7 'Forced Fumbles' (10 G)

Saison SS - 7 'forced fumbles'.

Saison SS - 7 Interceptions (10 G)

Saison SS - 7 interceptions.

Carrière SS - 200 Passes 'Touchdown' (20 G)

Carrière SS - 200 passes 'touchdown'.

Carrière SS - 60 Réceptions 'Touchdown' (20 G)

Carrière SS - 60 réceptions 'touchdown'.

Carrière SS - 9150 Mètres en 'Rush' (20 G)

Carrière SS - 9150 mètres en 'rush'.

Carrière SS - 500 'Tackles' (20 G)

Carrière SS - 500 'Tackles'.

Carrière SS - 100 'Sacks' (20 G)

Carrière SS - 100 'sacks'.

Carrière SS - 20 'Forced Fumbles' (20 G)

Carrière SS - 20 'forced fumbles'.

Carrière SS - 25 Interceptions (20 G)

Carrière SS - 25 interceptions.

Madden NFL 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

SUCCÈS

60 Yard Pass (15 G)

Accomplissez une passe de 60yards.

60 Yard Run (15 G)

Accomplissez une course de 60yards.

90 Yard Pass (30 G)

Accomplissez une passe de 90yards.

80 Yard Run (35 G)

Accomplissez une course de 80yards.

Intercept 2 Passes (20 G)

Obtenir 2 interceptions avec un joueur

Intercept 5 Passes (35 G)

Interceptez 5 passes dans un match simple

Deflect 4 Passes (20 G)

Détournez 4 passes ou plus avec un joueur

7 Sacks with One Player (35 G)

Renvoyez le quarterback 7 fois avec un joueur dans un jeu.

8 Tackles with One Player (10 G)

Recevez 8 tacles avec un joueur dans un jeu.

Recover 2 Fumbles (25 G)

Rétablissez-vous de 2 fumbles dans un jeu avec un joueur.

Force 3 Fumbles (10 G)

Forcez 3 fumbles avec un joueur.

200 Kick Return Yards (20 G)

Accomplissez 200 Yards de Retour de Coup de pied avec un Joueur. Max 5 minutes par quart temps.

200 Punt Return Yards (20 G)

Recevez 200 yards de remise en jeu au pied dans un jeu avec un joueur.

4 TD Passes (10 G)

Lancez 4 passes touchdown dans un jeu.

Score 84 Points (35 G)

Marquez 84 points dans un jeu. Max 5 minutes par quart temps.

10 Catches in a Row (15 G)

Attrapez dix passes de suite avec un joueur. Max 5 minutes par quart temps

20 Completions in a Row (25 G)

Recevez 20 accomplissements de suite avec un joueur.

300 Pass Yards (10 G)

Accomplissez 300 yards de passes dans un jeu.

500 Pass Yards (30 G)

Accomplissez 500 yards de passes dans un jeu.

80 Percent Pass Completion (15 G)

Accomplissez 80% des passes essayés dans un jeu.

100 Percent Pass Completion (25 G)

100% de passes accomplis.

Complete 25 Passes (30 G)

Completez 25 passes dans un jeu.

1 Catch by Seven Players (20 G)

Interceptez une passe avec 7 joueurs differents.

200 Pass Yards (10 G)

Recevez 200 yards de passes dans un jeu.

2 TD Catches with One Player (10 G)

Obtenir 2 touchdown interceptions avec un joueur.

150 Receiving Yards (15 G)

Accomplissez 150 yards de réceptions avec un joueur.

200 Receiving Yards (25 G)

Accomplissez 200 yards de réceptions avec un joueur.

100 Rec Yards with 2 Players (15 G)

Recevez 100 yards de réception avec deux joueurs.

10 Catches with One Player (15 G)

Recevez 10 réceptions avec Un Joueur.

200 Rush Yards (15 G)

Courrir 200 yards ou plus avec un joueur dans un jeu.

40 Rush Attempts with One Player (15 G)

Essayez 40 courses avec la balle avec un joueur dans un jeu. Max 5 minutes par quart temps.

Average 20 Yards Rushing (25 G)

Faites en moyenne 20 yards de courses par essai avec un joueur dans un jeu.

150 Rush Yards in One Qtr (25 G)

Recevez 150 yards ou plus en courrant dans un quart avec un joueur.

250 Rush Yards (25 G)

Courrir pour 250 yards avec un joueur dans un jeu.

100 Rush Yards with One Player (15 G)

Courrir pour 100 yards avec un joueur dans un jeu.

100 Rush Yards with Two Players (30 G)

Courrir pour 100 yards avec deux joueurs dans un jeu.

400 Yards on Offense (10 G)

Accomplissez 400 yards de jeu offensif dans un jeu. Max 5 minutes par quart temps.

650 Yards on Offense (30 G)

Accomplissez 650 yards de jeu offensif dans un jeu. Max 5 minutes par quart temps

No Dropped Passes (20 G)

Ne laissez pas tomber une passe dans un jeu entier. Max 5 minutes par quart temps.

No Sacks Allowed (20 G)

Ne permettez pas de sacks dans un jeu entier. Max 5 minutes par quart temps.

3 2pt Conversions Passing (35 G)

Passez pour trois fois 2pts de conversions dans un jeu.

3 2pt Conversions Rushing (35 G)

Courrir pour trois fois 2pts de conversions dans un jeu.

Average 20 Yards Receiving (25 G)

Faites en moyenne 20 yards de passe réception avec un joueur dans un jeu.

Intercept 3 Passes (20 G)

Recevez 3 interceptions dans un jeu.

3 Rushing TDs (15 G)

Recevez 3 touchdowns en pleine course.

4 Sacks (10 G)

Recevez 4 sacks avec un joueur dans un jeu. Max 5 minutes par quart temps.

40 Yard Field Goal (15 G)

Donnez un coup de pied au but de 40yards ou plus.

50 Yard Field Goal (20 G)

Donnez un coup de pied au but de 50yards ou plus.

Madden NFL 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

EQUIPES

AFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

Decievers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Dummies

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Glaciers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

Kickers

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

Manipulators

Battez-les dans la Black & Blue League du mode Fantasy Challenge

Monsters

Battez-les dans la Powerhouse League du mode Fantasy Challenge

NFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

Tridents

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

Madden NFL 12

© Electronic Arts / EA Tiburon 2011

EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Pour débloquer l'équipe de développement de Madden, appuyez sur le bouton de sélection d'équipe aléatoire jusqu'à ce qu'elle apparaisse dans la liste.

Mafia II

© 2K Games / 2K Czech 2010

LISTE DES SUCCÈS

Vive la Résistance ! (20)

Terminez le chapitre 1.

La douceur du foyer (20)

Terminez le chapitre 2.

Les affaires reprennent ! (10)

Faites votre premier boulot pour Mike Bruski.

Le grand frère (10)

Protégez Francesca.

Un vrai gentleman (10)

Aidez la jeune femme à réparer sa voiture dans "La douceur du foyer".

Le prix de l'essence (20)

Terminez le chapitre 3.

Le professionnel (10)

Obtenez les coupons de rationnement sans déclencher l'alerte.

L'Empire d'essence (10)

Vendez tous les coupons avant la fin du temps imparti.

Ronde de nuit (20)

Terminez le chapitre 4.

Spiritueux volatils (20)

Terminez le chapitre 5.

Les grandes vacances (20)

Terminez le chapitre 6.

Les derniers hommages (30)

Terminez le chapitre 7.

L'équipée barbare (30)

Terminez le chapitre 8.

Un homme d'honneur (30)

Terminez le chapitre 9.

Libérez la chambre ! (40)

Terminez le chapitre 10.

Notre cher ami (20)

Terminez le chapitre 11.

Leo et débats (10)

Aidez Leo à se sortir d'une situation difficile sans vous faire prendre.

La chasse au dragon (40)

Terminez le chapitre 12.

Coupe-coupe (40)

Terminez le chapitre 13.

Attention travaux ! (50)

Terminez le chapitre 14.

"Finish him" (50)

Finissez ce que vous avez commencé.

Affranchi (50)

Terminez l'histoire en difficulté moyenne ou supérieure.

Un dur à cuire (100)

Terminez l'histoire en mode difficile.

Toujours plus haut (10)

Gardez toutes les roues de votre véhicule en l'air sur au moins 20 mètres avant de retoucher le sol.

Pied au plancher ! (10)

Conduisez à 200 km/h (125 mph).

Un propriétaire soigneux (10)

Totalisez 80 km (50 miles) dans un même véhicule.

"Elle est où, ma caisse ?" (10)

Vendez 5 véhicules à Mike Bruski dans la casse.

Exportateur (10)

Vendez 5 véhicules à Derek sur les quais.

Vitesse de croisière (10)

Conduisez un véhicule à 50 km/h (30 mph) ou plus pendant au moins 5 minutes.

Coiffeur pour âmes (10)

Tuez 5 ennemis très rapidement d'un tir dans la tête.

Gros bras (10)

Tuez 30 ennemis au corps à corps.

Une vague de vols (10)

Volez 5 magasins en moins de 5 minutes.

Le gardien de la paix (10)

Tuez 50 ennemis.

Tailler un costard (10)

Achetez votre premier costume luxueux.

Caisse customisée (10)

Améliorez l'une de vos voitures d'un niveau.

A la poursuite d'un rêve ! (10)

Personnalisez une de vos voitures au maximum.

Dur à tuer ! (10)

La police veut votre mort : survivez pendant 10 minutes.

Objet de collection (10)

Trouvez au moins une pièce de collection.

Un fou de voitures (30)

Conduisez au moins 30 véhicules différents.

Un homme à femmes (40)

Trouvez tous les magazines Playboy.

Avoir toutes les cartes en main (40)

Trouvez tous les avis de recherche du jeu.

La coupe réglementaire (10)

Améliorez les coupes de cheveux des dockers.

Une leçon de bonnes manières (10)

Montrez que vous savez comment traiter une dame.

Hé Joe (10)

Nettoyez derrière Joe.

Saint Patrick fait la gueule (10)

Réglez vos comptes avec les Irlandais une fois pour toutes.

La Mafia n'oublie jamais (10)

Rendez visite à un vieil ami.

Le justicier (30)

Apprenez ce que c'est que d'être un Scaletta.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La terre des ancêtres

Vous incarnez Vito Scaletta qui suite à une arrestation et pour échapper à la condamnation, accepte l'offre de l'armée de se faire enrôler. Ses origines italiennes l'amènent en Italie puisqu'il pourra interagir avec la population locale.

Dans cette première mission, vous allez apprendre les bases de contrôle et les ABC du combat. Suivez alors les indications pour buter l'officier qui menace les habitants depuis le haut des marches.

Avancez ensuite vers le bâtiment et entrez par la fenêtre défoncée située à gauche. Longez le mur droit et approchez-vous de la fenêtre. Lancez une grenade contre la mitrailleuse pour l'exploser.

Après la grande déflagration, suivez vos amis et ramassez les armes et les munitions qui se trouvent dans la pièce suivante.

Abritez-vous derrière le mur, à droite de la porte, et quand vos amis ouvrent la porte, penchez-vous pour éliminer les soldats ennemis qui se trouvent en haut des escaliers. Montez ensuite ces escaliers et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui se cachent derrière les bureaux. Avancez ensuite vers la porte fermée et défoncez-la. Visez la

tête de l'ennemi qui menace les otages et éliminez-le.

Sortez ensuite dans le balcon et mettez-vous à couvert derrière la corniche. Eliminez les soldats qui arrivent sur la route et qui se planquent derrière les stands du marché. Avancez ensuite vers l'entrée et éliminez les soldats ennemis qui projettent votre camarade dans le vide.

Entrez dans la salle et contrôlez la mitrailleuse MG42 qui se trouve sur le balcon. Dégommez les ennemis jusqu'à l'arrivée du char. Vous serez sauvé par un homme d'honneur de la mafia qui déclarera la fin de la guerre.

Chapitre 2 : La douceur du foyer

De retour au pays, vous serez accueilli par votre ancien ami Joe. Après les festivités du retour, vous prenez un taxi pour retourner chez-vous. Utilisez le radar pour localiser votre maison et entrez dans la ruelle. Tournez à droite et entrez par la porte. Montez à l'appartement de votre mère et sonnez à la porte.

Entrez dans votre chambre et interagissez avec le lit pour dormir. A la fin de chaque chapitre vous devrez utiliser le lit pour dormir et passer au chapitre suivant. Au réveil, allez vers l'armoire pour trouver des vêtements ensuite allez à la cuisine pour parler à votre mère.

Sortez dans la rue pour voir votre soeur se disputer avec un homme. Vous allez commencer votre premier combat du jeu. Suivez les indications qui s'affichent pour apprendre les rudiments du combat et à esquiver, donner des coups rapides et des coups puissants. Mettez votre adversaire au tapis et parlez ensuite à votre soeur.

Marchez ensuite en direction de la marque rouge sur votre radar. Approchez-vous du couple qui se dispute autour d'une voiture en panne. Quand l'homme quitte les lieux, approchez-vous du capot de la voiture et appuyez sur le bouton indiqué pour la réparer. Vous apprenez alors comment réparer une voiture si elle tombe en panne après un violent accident. Poursuivez ensuite votre chemin à pieds jusqu'à l'appartement de Joe.

Sortez de l'immeuble par la porte arrière pour vous retrouver devant les garages. Montez dans la voiture et conduisez, en suivant le repère sur votre radar. Entrez ensuite dans la ruelle et arrêtez-vous près de la voiture blanche. Entrez chez Giuseppe le faussaire pour prendre votre certificat de démobilisation. Achetez ensuite un kit Rossignol. Allez vers la serrure d'essai et apprenez à crocheter une serrure.

Sortez ensuite de la boutique et allez vers la Jefferson blanche. Crochetez sa serrure et volez la bagnole.

Allez vers l'atelier de carrosserie et changez les plaques pour échapper à l'avis de recherche de la police. Vous pouvez aussi customiser votre véhicule et améliorer ses performances dans ces garages. Mais vous ne pouvez pas le faire pour l'instant puisque vous êtes à court d'argent. Dirigez-vous ensuite vers la casse de Mike Bruski. Parlez à ce dernier et dirigez-vous vers la voiture rouge pour tirer sur ses pneus. Tirez ensuite sur le réservoir de la voiture pour l'exploser. Bruski vous donne ensuite votre premier job. Vous devez voler une voiture pour son compte.

Allez alors à l'emplacement de la voiture en suivant votre radar. Escaladez la clôture et combattez le garde aux poings.

Défoncez ce dernier avant d'aller vers la voiture. Ignorez les ennemis qui arrivent et brisez la vitre pour la voler. Défoncez la clôture et allez voir Bruski. Une fois le travail accompli, revenez avec Joe à son appartement. Allez vers la cuisine et utilisez le canapé pour dormir.

Chapitre 3 : Ennemi d'état

Au réveil, répondez au téléphone, empruntez des vêtements dans l'armoire et sortez de l'appartement. Prenez votre voiture et allez au port. Montez l'escalier et entrez dans le bureau pour parler à Derek Papalardo. Acceptez son job et descendez dans le hangar en suivant Steve.

Transportez une caisse et sortez ensuite du hangar pour quitter ce boulot minable.

De retour chez Derek, ce dernier vous offre un nouveau travail mieux payé. Vous devez racketter les dockers du port qui n'ont pas encore payé le " coiffeur ". Descendez dans le hangar et parlez aux dockers pour qu'ils vous payent.

S'ils refusent, secouez-les un peu pour qu'ils crachent les sous. L'un d'eux refuse de payer et vous affronte dans un duel. Combattez-le et utilisez les coups rapides pour le toucher. Exécutez ensuite un combo pour le mettre à terre. Revenez ensuite voir Derek pour prendre votre paye.

Quittez ensuite le port et allez au bar chez Freddy. Vous y ferez la connaissance d'Henry Tomasino. Vous recevez alors votre premier job de vrai mafieux ; vous devez dérober des coupons d'essence. Avant tout, allez voir Maria Agnello dans son appartement en suivant votre radar.

Vous devez ensuite la déposer à l'hôpital en écoutant ses indications qui seront utile pour réussir le cambriolage.

Allez ensuite en direction du bâtiment fédéral. Escaladez la clôture et avancez vers la fenêtre ouverte. Sortez des toilettes et allez à gauche jusqu'à la grande porte. Entrez et montez les escaliers qui se trouvent à droite. Attendez que le garde avance dans le couloir gauche et attaquez-le par derrière.

Avancez ensuite et tournez à droite. Surveillez le second garde et attaquez-le par derrière. Descendez ensuite les escaliers, repérez le garde qui se trouve derrière le comptoir et attaquez-le aussi par derrière.

Avant de monter vers le bureau du directeur, allez vers le sous-sol pour trouver la salle de contrôle du système d'alarme.

Désactivez le système et montez en suivant votre radar jusqu'au bureau du directeur. Prenez les clés qui se trouvent sur le bureau et sortez. Allez vers le bureau où se trouve le coffre et crochetez la serrure de la grille. Ouvrez ensuite le coffre et prenez les coupons.

Sortez du bureau et allez à gauche. Entrez dans la salle qui se trouve au fond et sortez par la première fenêtre. Allez à gauche et descendez d'un toit à l'autre jusqu'au sol. Grimpez ensuite à la clôture pour sortir. Allez alors voir Henry au bar.

Vous devez maintenant vendre les coupons aux stations service. Prenez votre voiture et commencez par visiter la station la plus proche. Vous devez réussir votre mission avant la fin du temps imparti.

Placez un repère sur votre carte pour afficher le chemin vers la station sur votre radar. Faites le tour des stations en allant à l'est sur la carte ensuite au sud ensuite à l'ouest jusqu'à Sand Island et enfin au nord. Revenez ensuite chez Joe et allongez-vous sur le canapé.

Chapitre 4 : La loi de Murphy

Au réveil, habillez-vous et dirigez-vous vers le bar chez Freddy pour rencontrer Joe et son ami. Votre nouvelle mission consiste à braquer une bijouterie. Sortez du bar et allez en voiture jusqu'à la bijouterie. Allez vers la porte en surbrillance et crochetez-la.

Entrez ensuite pour vider la bijouterie. Après un certain moment, un autre gang débarque dans la bijouterie pour la cambrioler. Pendant cette pagaille les flics débarquent et vous devez quitter les lieux rapidement.

Suivez Joe en ignorant les ennemis jusqu'à entrer dans la librairie. Mettez-vous alors à couvert derrière le comptoir.

Vous devez couvrir Joe pendant qu'il force la porte. Eliminez alors les ennemis avant qu'ils n'entrent et ne se mettent derrière les présentoirs. Suivez Joe lorsqu'il aura ouvert la porte et montez vers le toit. Couvrez encore une fois votre ami pendant qu'il ouvre la prochaine porte et éliminez les flics qui sont à vos trousses.

Avancez ensuite sur le toit et restez à couvert pour éliminer les deux flics qui arrivent.

Accompagnez Joe et traversez le rebord pour atteindre l'autre coté du toit. Suivez-le jusqu'à rencontrer d'autres flics. Mettez-vous à couvert derrière le rebord du toit, repérez vos ennemis sur votre radar et liquidez-les avant de traverser la passerelle.

Mettez-vous à couvert derrière les cheminées et neutralisez les policiers pendant que Joe crochète la serrure. Si Joe réussit à ouvrir rapidement la porte, ignorez le reste des flics et suivez votre ami. Descendez les escaliers de secours pour atteindre la rue.

Volez une voiture et filez à droite pour éviter les voitures de police. Semez celles qui vous poursuivent et arrêtez-vous près d'un magasin de vêtements. Achetez de nouvelles fringues pour neutraliser l'avis de recherche vous concernant.

Pensez à voler une autre voiture puisque la première est également recherchée par la police. Revenez à l'appart de Joe et allez dans la cuisine pour dormir sur le canapé.

Chapitre 5 : La sulfateuse

Au réveil, parlez à la femme qui se trouve dans l'appartement, habillez-vous et sortez. Avancez vers cette même femme qui a eu un accident et parlez à l'homme qui lui crie dessus.

Donnez-lui une bonne correction en enchainant les coups rapides. Vous recevrez ensuite les remerciements de la jeune femme.

Conduisez ensuite jusqu'au restaurant chez Freddy pour retrouver Joe. Après le briefing, vous devez aller chez Harry pour prendre votre commande. Prenez votre voiture et allez à Kingston où se trouve Harry. Entrez dans la ruelle et frappez à la porte.

Entrez pour rencontrer Harry qui s'avère être aussi un ancien soldat. Prenez ensuite la caisse de la mitrailleuse MG42 et chargez-la dans la camionnette qui se trouve à l'extérieur de la boutique. Conduisez ensuite prudemment et allez voir Henry et Joe.

Une fois dans l'appartement de surveillance, les hostilités commencent quand les ennemis découvrent votre planque. Utilisez votre mitrailleuse pour dégommer les hommes qui se trouvent à l'extérieur et qui essayent de se planquer derrière les voitures. Une fois que la rue est sécurisée, laissez la MG42 et descendez dans la rue.

Mettez-vous à couvert derrière la voiture blanche pour liquider les deux mafieux qui arrivent. Avancez ensuite à droite en suivant vos amis et défoncez la porte.

Mettez-vous directement à couvert sur la gauche et commencez le massacre des ennemis qui se protègent derrière les caisses et les tonneaux.

Avancez en compagnie de vos amis et restez derrière les caisses. Evitez le feu et avancez vous mettre à couvert derrière le pilier qui fait face aux escaliers. Eliminez l'ennemi qui vous tire dessus avec un fusil et montez l'escalier.

Restez derrière les tables et éliminez les ennemis qui arrivent. Avancez à couvert et accueillez les deux ennemis qui arrivent par l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton pour monter.

A la sortie de l'ascenseur, passez par la porte située à gauche et avancez derrière les caisses pour contourner les ennemis qui bloquent vos amis. Attaquez-les par le flanc pour dégager le chemin.

Allez ensuite à gauche, entrez par la porte et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut des escaliers. Mettez-vous à couvert derrière les caisses et neutralisez l'homme armé avant d'avancer vers la grosse baleine. Transformez ce dernier en passoire pour terminer le contrat. Malheureusement pour vous, Henry est touché et vous devez le ramener chez El Greco, le toubib de la mafia.

Rebroussez alors chemin et descendez par les escaliers. Avancez à gauche vers l'ascenseur et descendez par les

escaliers. Après l'explosion, le bâtiment prend feu et vous devez vous frayer un chemin entre les flammes. Avancez alors e tenez-vous prêt à neutraliser les trois ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Passez par cette porte et descendez les escaliers. Avancez ensuite en évitant les flammes en vous dirigeant vers la sortie qui se trouve à gauche.

Montez ensuite dans votre véhicule et défoncez les clôtures pour atteindre la route. Semez les voitures des flics tout en évitant les accidents pour ne pas aggraver la situation d'Henry.

Entrez chez el Greco et laissez votre ami entre les mains du docteur. Allez maintenant voir votre soeur pour lui donner l'argent pour qu'elle puisse rembourser la dette de votre père. Retournez enfin chez Joe pour vous reposer.

Chapitre 6 : Les grandes vacances

Vito est arrêté et condamné à 10 ans de prison pour la vente des coupons d'essence. Une fois dans le pénitencier, obéissez aux gardes jusqu'à rejoindre votre cellule.

Trois jours plus tard, vous avancez dans la cour de la prison à la recherche de Leo Galante. Renseignez-vous auprès des prisonniers mais personne n'est en mesure de vous aider. Allez alors au coin à droite où se trouvent les joueurs d'échecs.

Avant de parler à Leo, vous tombez nez à nez avec Brian O'neill que vous aviez rencontré pendant le casse de la bijouterie. Il a une dent contre vous et un combat se déclenche. Battez-vous du mieux que vous pouvez mais vous ne réussirez pas à battre votre ennemi puisque les gardes vont intervenir.

Après deux jours dans le trou, vous serez libéré par Leo qui a besoin de vos aptitudes au combat. Vous allez apprendre à utiliser le contre dans cet affrontement.

Suivez les indications pour contrer plusieurs fois votre sparring partner. Parlez ensuite aux autres membres du gang qui se trouvent dans le gymnase avant de vous diriger vers la sortie.

A la sortie, un chinois défie Leo qui vous envoie le combattre. Contre ce combattant rapide, optez pour les coups rapides pour ne pas être contré quand vous lancez des attaques puissantes. Contrez aussi votre adversaire pour pouvoir enfin le punir sans trop de mal.

Une semaine plus tard, vous être convoqué par Leo. Suivez le garde ensuite l'homme de Leo jusqu'à la blanchisserie où se tiendra votre prochain combat.

Vous affrontez un colosse puissant et résistant mais moins rapide que votre précédent adversaire. Utilisez comme d'habitude les contres et les coups puissants et enfin enchainez avec un combo pour donner le coup de grâce à votre ennemi.

Après le combat allez voir le garde qui vous conduit vers la salle des visites pour voir votre soeur. Vous serez ensuite conduit vers votre cellule. Au réveil, suivez le garde qui vous amène vers votre lieu de travail. Vous devez nettoyer les toilettes de la prison. Nettoyez les deux urinoirs et dirigez-vous ensuite vers les douches.

Vous allez devoir repousser les assaillants sous la douche. Utilisez les contres autant que possible pour battre les deux ennemis avant que les gardes n'interviennent.

Vous retournez au trou pendant quelque temps avant d'être libéré à nouveau. Leo a un boulot pour vous ; vous devez tabasser et blesser Brian pour qu'il arrive amoindri au combat. Esquivez les puissantes attaques de Brian et optez pour les coups rapides pour toucher votre ennemi. Soyez patient et contrez les attaques d'O'Neill.

Mettez-le au tapis une première fois et accueillez-le dès qu'il se relève par des coups rapides pour le renvoyer au tapis. Brian n'aime pas trop le déroulement du combat et sort un couteau. Vito se trouve obligé d'éliminer O'Neill une fois pour toutes.

Chapitre 7 : A la mémoire de F. Potenza

Pour vous remercier du travail effectué dans la prison, Leo usera de ses connaissances pour vous faire sortir cinq ans avant la date initiale de libération. Allez voir Joe qui vous a trouvé un nouvel appartement.

Prenez ensuite sa voiture et allez vers le bâtiment où se trouve votre appartement, au dernier étage. Après la visite guidée, sortez et allez vous acheter un beau costume avant de revenir chez Joe.

Vous faites la connaissance d'Eddie un membre de la famille Falcone. Allez ensuite avec vos amis pour fêter votre libération. Après une soirée bien arrosée, remontez dans la voiture pour sentir l'odeur d'un cadavre qu'Eddie a oublié dans le coffre. Vous devez alors faire le sale boulot d'Eddie puisqu'il est ivre mort. Pendant le trajet, arrêtez-vous quand Eddie vous le demande pour qu'il puisse vomir.

Continuez ensuite votre route sans alerter les flics et défoncez le grillage pour entrer dans le sentier. Sortez ensuite le cadavre du coffre et enterrez-le avant de déposer vos deux amis chez Joe.

Chapitre 8 : L'équipée barbare

Au lendemain de la soirée mouvementée, Joe vient vous réveiller pour l'aider dans un petit boulot. Conduisez alors le camion jusqu'à Riverside en vous assurant de ne pas endommager le camion ou la marchandise en chemin.

Pendant la vente, tendez les paquets de cigarette selon la couleur demandée. Continuez à faire le même travail dans les zones suivantes jusqu'à être attaqué par les Gominés qui mettent le feu à la marchandise. Essayez ensuite de rattraper les fuyards mais en vain.

Allez alors vers une cabine téléphonique et parlez à Eddie. Allez au bar Crazy Horse tenu par les Gominés. En compagnie de vos amis, tirez sur le bar pour le détruire. Allez ensuite prendre les cocktails Molotov qui se trouvent dans le coffre de la voiture et lancez-les sur le bar pour le réduire en cendre.

Rendez-vous ensuite dans la fonderie qui est le fief des Gominés. Une fois qu'ils ont déclenché les hostilités mettez-vous à couvert derrière une voiture et butez les premiers ennemis.

Avancez ensuite prudemment en restant toujours à l'abri derrière les bennes et les containers. Pensez à récupérer les armes et les munitions de vos ennemis et avancez toujours en compagnie de vos amis. Vos cibles continuent à tirer en courant à reculons.

Profitez de ce moment pour les canarder avant qu'ils ne trouvent des abris. Les derniers ennemis de cette première section vont se barricader derrière les trois voitures. Essayez de les attaquer par le flanc droit tout en restant à couvert.

Entrez ensuite à droite dans la section suivante de la fonderie. Il faut rester vigilant dans cette zone puisque les Gominés peuvent vous attaquer depuis les passerelles en hauteur. Restez toujours groupé avec vos amis et n'avancez que si vous ne voyez plus de cibles rouges sur votre radar.

Quand le chemin devient de plus en plus étroit, méfiez-vous de ceux qui essayent de vous contourner ou de venir vous attaquer par les cotés. Continuez votre massacre en avançant à droite et rejoignez ensuite votre groupe.

Pour rembourser Eddie, vous avez l'idée de vendre les bolides des Gominés. Montez alors dans la Hot Rod rouge et roulez prudemment jusqu'aux quais. Placez ensuite la voiture sur la plateforme de la grue et descendez pour terminer la vente. Vous pouvez maintenant retourner voir Eddie et le rembourser. Rentrez enfin chez vous.

Chapitre 9 : Une vraie boucherie

Répondez au téléphone et allez ensuite vers le Faucon Maltais pour retrouver Eddie. Après le briefing de la mission, sortez et allez au bar chez Freddy. Attendez que Luca Gorino sorte du bar et prenez-le en filature.

Restez à une bonne distance de lui pour ne pas le perdre et pour qu'il ne vous repère pas. Luca entre dans la boucherie de Clemente et vous devez trouver un moyen pour entrer. Allez parler à l'homme qui répare sa voiture. Il vous indique que le seul moyen d'entrer dans la boucherie est de passer par les égouts.

Allez alors à droite vers la clôture et passez par la petite ouverture. Entrez dans les égouts et avancez jusqu'à l'échelle. Montez rapidement sur les bennes pour vous éloigner du chien qui aboie. Avancez ensuite et montez sur la grille qui se trouve sur les tuyaux pour entrer dans le bâtiment.

Vous devez maintenant avancer furtivement sans alerter les gardes. Passez près de l'ouvrier qui dort et empruntez le couloir. Allez à gauche pour apercevoir la salle du fond où se trouve votre cible. Longez le mur droit et mette-vous à couvert derrière le mur gauche.

Attendez que l'ouvrier sorte et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Avancez à droite et passez par la porte. Franchissez ensuite celle qui se trouve à droite puis mettez-vous à couvert derrière les tables de travail et avancez pour contourner les ennemis. Restez derrière le mur de droite et attendez qu'ils quittent la salle pour entrer par la porte située à droite. Passez ensuite dans le couloir et avancez pour entrer dans la salle située à droite où se trouvent vos amis.

Combattez l'homme de Luca et utilisez les contres pour l'envoyer au tapis. Neutralisez ensuite le reste des ennemis et libérez vos amis.

Poursuivez ensuite Luca en éliminant les gardes qui se trouvent dans le couloir. Allez près de la sortie et mettez-vous à couvert sous la fenêtre. Butez les ennemis qui arrivent et ceux qui essayent d'entrer dans la boucherie. Déplacez-vous ensuite derrière le mur gauche et neutralisez les hommes qui ont réussi à entrer. Il ne vous reste maintenant que Luca qui est barricadé dans la salle qui se trouve à gauche. Laissez votre ami s'occuper de Luca et quittez la boucherie.

Prenez la décapotable de Luca et allez au Faucon Maltais pour tout raconter à Eddie. Vous devez vous changer avant de revenir voir vos amis. Allez alors vers une boutique et achetez le costume sur mesure le plus cher et revenez au Faucon Maltais.

Pour vous remercier pour votre courage et sous le parrainage de Leo Galante, vous allez être intronisé dans la famille Falcone en compagnie de Joe.

Chapitre 10 : Service d'étage

Répondez au téléphone et allez voir Joe. Amenez-le avec vous et allez à l'hôtel Empire. Entrez dans le parking et descendez. Allez vers l'entrée qui se trouve à gauche et avancez dans la buanderie pour retrouver Joe. Prenez les uniformes de garçons d'étage et avancez vers l'ascenseur. Nettoyez le sol à la demande du garde et entrez dans l'ascenseur pour monter.

Une fois en haut, un garde vous amène vers la salle de réunion où vous devez nettoyer une tache de sang. Placez la bombe et terminez le nettoyage pour suivre ensuite Joe jusqu'au toit.

Ce dernier est gardé par plusieurs ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les tuyaux et descendez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Montez ensuite sur le toit et liquidez ceux qui arrivent par le coté droit. Avancez ensuite vers la nacelle et remontez-la. Ligotez le laveur de vitres et descendez en utilisant la nacelle.

Commencez le nettoyage des vitres pendant que Joe relie le détonateur à la bombe.

Remontez ensuite pour que la bombe se déclenche. Entrez ensuite dans la salle de réunion par les vitres. Avancez, éliminez le premier ennemi qui essaye de se redresser et passez par la porte qui se trouve à gauche. Planquez-vous derrière la table et éliminez les mafieux qui arrivent.

Allez ensuite vous mettre à couvert derrière le comptoir. Dégommez les ennemis qui sont derrière les briques en verre tout en faisant attention à ne pas encaisser leurs salves. Soyez patient et profitez des moments de répit (quand ils rechargent leurs armes) pour les neutraliser. Avancez ensuite et prenez leurs armes.

Passez par le couloir droit et éliminez les ennemis avant que ce chemin ne soit bloqué par le feu d'un Molotov. Allez au couloir gauche et avancez en éliminant tout le monde et en vous abritant près des portes.

Approchez-vous de l'ascenseur pour voir Clemente s'enfuir escorté par ses hommes. Attendez l'arrivée de l'ascenseur et évitez de tirer sur la femme de ménage.

Prenez l'ascenseur et descendez. Dès l'ouverture des portes, éliminez l'ennemi qui vous attend. Avancez ensuite et éliminez ceux qui se trouvent dans la salle suivante et ceux qui se trouvent en haut sur la passerelle.

Continuez votre chemin en passant par la buanderie tout en éliminant les hommes de Clemente. Allez vers votre voiture pour réaliser que vos ennemis ont liquidé Maty le copain de Joe. Montez dans la voiture et prenez celle de Clemente en chasse. Foncez sur la bagnole noire pour l'obliger à s'arrêter pendant que Joe la crible de balles. Laissez ensuite votre ami finir le boulot avant de repartir chez lui.

Laissez Joe dans son appartement et rentrez. Allez dormir pour être réveillé en pleine nuit par l'appel du barman du Lone Star. Entrez et parlez à Joe qui, par accident, tue le barman. Allez vers le cadavre et trainez-le jusqu'à la voiture en passant par la porte de derrière.

Placez le corps dans le coffre et conduisez prudemment pour ramener Joe chez lui. Partez ensuite vers la casse de Bruski. Placez la voiture dans le broyeur et actionnez-le pour détruire la caisse et faire disparaitre le corps en même temps. Rentrez enfin chez-vous et reposez-vous.

Chapitre 11 : Un ami très cher

Sortez de la maison et parlez à Henry.

Montez dans sa voiture et allez au Faucon Maltais. Henry va être accepté dans la famille Falcone, suite à votre recommandation, qui décide de s'attaquer à la famille Vinci. Ils décident aussi de neutraliser la tête pensante de cette famille en éliminant le Consigliere Leo Galante le mentor de Vito. Bien évidement Vito refuse de le faire et laisse Henry s'en occuper.

Quittez le bar, prenez une voiture et allez vers la maison de Leo. Défoncez la grille et entrez dans la maison. Convainquez Leo de s'enfuir au même moment qu'Henry entre dans la maison. Vous pouvez vous laisser capturer par Henry et essayer de le convaincre de laisser partir Leo. Vous pouvez aussi réussir à vous échapper en compagnie de Leo.

Passez la première porte et avancez à gauche dans le salon. Tournez encore à gauche et passez par la porte d'en face. Regardez à gauche pour prendre les draps et les utiliser pour former une corde et descendre du balcon. Prenez ensuit la voiture de Leo et quittez la maison.

Déposez Leo à la gare et revenez chez-vous.

Parlez à votre soeur qui vous attend sur le palier. Vous devez donner une leçon à son mari qui la maltraite. Allez alors vers l'appartement d'Eric le mari de votre soeur et entrez. Allez dans la cuisine et donnez-lui une correction pour qu'il apprenne les bonnes manières.

Rentrez ensuite chez-vous et répondez au téléphone pour recevoir les remerciements de votre soeur. Allez dans votre chambre et dormez.

Vous serez réveillé par les cris du gang des irlandais qui brulent votre domicile et essayent de vous éliminer. Sortez alors par la fenêtre et allez vers la rue pour prendre une voiture et quitter les lieux. Allez chez Joe pour lui expliquer la situation et prenez des vêtements dans son armoire.

Prenez ensuite sa voiture et allez vers le bar Hill of Tara. Entrez et après les retrouvailles avec les irlandais, planquez-vous à gauche et éliminez les premiers ennemis avant qu'ils ne trouvent le temps pour se planquer.

Neutralisez ceux qui restent et méfiez-vous de celui planqué à gauche près de la porte arrière.

Une fois le bar nettoyé, sortez et prenez une voiture pour poursuivre le dernier irlandais. Approchez-vous de sa voiture pour laisser le temps à Joe de le descendre. Revenez ensuite chez Joe, déposez-le et allez à l'appartement de Marty.

Chapitre 12 : Chinoiseries

Répondez au téléphone et allez vers le parc pour rencontrer Henry. Pour votre prochain boulot vous devez emprunter de l'argent à Bruno pour pouvoir acheter de la drogue.

Allez le voir et prenez l'argent pour aller ensuite vers l'entrepôt de Sea Gift. Suivez les gardes pour rencontrer le boss chinois et terminez la transaction. Suivez ensuite Henry vers la sortie pour rencontrer un groupe de faux policiers.

Suivez vos amis et montez les escaliers. Traversez le pont et entrez dans le bâtiment. Restez à couvert près des fenêtres et neutralisez les renforts ennemis.

Nettoyez la rue et allez à droite pour défoncer la porte et vous retrouver dans un hangar. Restez en haut et éliminez les hommes qui se trouvent en bas avant de descendre. Butez les renforts qui arrivent et sortez du hangar. Mettez-vous à couvert et dégommez ceux qui arrivent dans les voitures. Laissez-en une intacte pour vous enfuir avec par la suite.

Nettoyez ensuite la zone et montez dans le véhicule. Défoncez la porte de l'entrepôt et quittez la zone. Vous serez pris en chasse par deux voitures ennemies. Roulez rapidement pour les semer pendant que vos deux amis s'occupent de tirer. Rendez-vous ensuite au point de rendez-vous pour continuer la transaction.

Chapitre 13 : Dans la gueule du dragon

Répondez au téléphone et allez au parc pour rencontrer Henry. Vous allez assister à l'assassinat d'Henry à coups de machettes par les chinois. Neutralisez ces ennemis ensuite prenez la voiture et poursuivez leur chef.

Entrez dans le restaurant du Red Dragon pour prendre votre revanche. Le restaurant grouille d'ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les piliers et le comptoir et nettoyez la première salle. Méfiez-vous de ceux qui se trouvent sur les balcons. Allez ensuite dans la cuisine, planquez-vous derrière les tables de travail et dégommez tout le monde puisque même les cuisiniers se mettent à vous tirer dessus.

Allez à gauche et nettoyez le couloir en avançant en compagnie de Joe. Restez à coté de la porte bleue trouée et éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Défoncez ensuite cette porte et montez les escaliers en suivant votre ami. Descendez via l'ascenseur et éliminez furtivement le premier homme.

Allez vers la salle suivante et si vous êtes repéré dégommez tout le monde. Sinon, allez vers l'ascenseur et montez. Avancez jusqu'au bureau de Mr Wong et exécutez-le. Quittez ensuite le restaurant en suivant Joe pour vous heurter à la police. Repérez les policiers qui se trouvent devant le restaurant et évitez-les. Prenez la première voiture que vous trouvez, évitez le barrage de police et foncez vers la maison de Joe. Rentrez ensuite chez-vous.

Chapitre 14 : Ascenseur pour l'échafaud

Répondez au téléphone et sortez pour trouver Joe en bas de chez-vous. Montez avec lui et allez vers votre prochaine mission. Cette mission n'a de sens que pour les connaisseurs du premier opus de Mafia avec Tommy Angelo comme protagoniste. Conduisez prudemment et livrez les salutations de Don Salieri à Tommy Angelo.

Semez ensuite les policiers et les fédéraux et déposez Joe chez lui. Allez ensuite au port pour essayer de trouver du boulot chez Derek pour ramasser de l'argent pour pouvoir rembourser Bruno. Vous allez faire le boulot de briseur de grèves en allant voir les dockers qui protestent.

Après la rencontre avec les dockers, vous apprenez que Derek est le commanditaire de l'assassinat de votre père et que Steve était l'exécuteur. Vito, fou de rage, se retourne contre ses employeurs. Sortez du hangar et placez-vous

derrière les caisses. Eliminez les premiers ennemis avant qu'ils ne se mettent à l'abri. Avancez ensuite d'un abri à l'autre en éliminant les hommes qui arrivent en renfort. Parmi ces ennemis se trouve Steve qui est votre première cible. Eliminez-le et dirigez-vous vers l'entrepôt. Neutralisez le garde et entrez.

Allez derrière les caisses qui se trouvent à gauche et neutralisez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle d'en haut. Butez aussi ceux qui essayent de s'approcher de vous. Changez régulièrement de cachette pour éviter les cocktails Molotov de Derek.

Eliminez l'homme qui se trouve sur la passerelle de gauche. Une fois le rez-de-chaussée nettoyé, restez à couvert et éliminez les ennemis qui descendent par l'escalier. Vous pouvez aussi rester à gauche pour que Derek touche ses hommes avec les cocktails quand ils descendent les escaliers pour vous attaquer. Neutralisez alors tous les assaillants et montez à votre tour en empruntant l'escalier.

Prenez Derek en chasse et abritez-vous derrière les caisses. Eliminez enfin Derek et allez ensuite dans son bureau. Prenez ses économies et sortez.

Il ne vous reste que quelques centaines de Dollars pour réunir la moitié de l'argent que vous doit Bruno. Allez alors près de la casse de Bruski et volez des voitures pour les broyer et gagner de l'argent. Vous pouvez aussi braquer des boutiques mais les voitures sont moins risquées et vous feront gagner plus d'argent.

Avec les sous en poche, allez voir Joe chez lui. Joe est introuvable. Allez alors voir Eddie au Faucon Maltais et demandez des nouvelles de Joe. Aucune trace de cet homme pour l'instant. Allez alors chez Giuseppe qui vous donne des renseignements. Allez donc au bar de la famille Vinci, le Mona Lisa. Vous serez alors capturé par ses hommes et conduit auprès de Joe.

Au réveil, vous êtes suspendu à un tuyau et Joe se trouve à vos cotés. Après la cinématique, vous réussissez à vous libérer et à neutraliser le premier garde. Prenez son arme et avancez furtivement pour balancer dans les airs le garde qui se trouve à gauche. Restez discret et éliminez celui qui se trouve à droite. Allez enfin vers le dernier homme, attendez qu'il change de place et attaquez-le par derrière.

Vous allez maintenant entamer une descente aux enfers où vous allez affronter les hommes de Vinci les plus coriaces. Descendez les escaliers arme à la main et éliminez les trois ennemis qui vous attendent en bas. Trouvez une plaque et neutralisez tous les gardes qui essayent de s'approcher de vous.

Allez au fond, descendez par les escaliers et butez les deux hommes qui s'y trouvent. Ramassez le Magnum en chemin et continuez votre descente. Une fois en bas, allez à gauche pour éviter les flammes et montez sur la plateforme en bois.

Cachez-vous ensuite derrière les caisses et commencez le massacre des mafiosi. Restez toujours à couvert près de votre ami et éliminez les premiers assaillants. Avancez ensuite vous mettre à l'abri à gauche et neutralisez le groupe d'ennemis. Allez enfin à la salle qui se trouve à droite pour vous mettre à l'abri et butez le reste. Avancez au fond et descendez par les escaliers situés à droite.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert derrière un pilier. Restez en haut pour avoir une bonne vue sur vos ennemis et neutralisez ceux qui se trouvent en bas et ceux cachés dans l'étage d'en face. Descendez ensuite les escaliers prudemment pour débusquer et tuer les hommes qui sont encore cachés.

Avancez ensuite vers le dernier garde qui va se rendre. Joe va l'exécuter avant de sortir du bâtiment.

Trouvez une voiture et amenez Joe vers El Greco.
Allez ensuite voir Bruno pour le rembourser. S'il vous manque quelques dollars, passez dans une boutique en chemin pour effectuer un hold-up et donnez le tout à Bruno pour rembourser votre dette à temps.

Chapitre 15 : Per Aspera Ad Astra

Répondez au téléphone pour avoir Eddie à l'autre bout. Il vous demande d'aller à l'observatoire d'Hillwood. Sortez alors de votre appartement pour être intercepté par les hommes de Leo Galante qui revient en ville.

Il vous explique qu'il vient rembourser sa dette en vous sauvant la vie. Il vous informe que Falcone prépare votre mort à cause de votre trafic avec Henry qui s'est avéré être un indic pour les fédéraux. Vous devez alors changer de camp, accepter l'offre qui ne se refuse pas de Leo et aller buter le boss Don Carlo Falcone.

Dirigez-vous alors vers l'observatoire et entrez par la droite.

Une fois les hostilités commencées, restez derrière les gros pots de fleurs et éliminez les ennemis qui essayent de vous débusquer. Abattez ceux qui se trouvent en haut des escaliers avant de monter. Ramassez leurs armes en chemin et avancez. Utilisez les piliers comme abris et dégommez les gardes qui arrivent. Avancez prudemment et jetez constamment un coup d'oeil sur votre radar pour repérer les ennemis.

Allez vers la porte d'entrée et restez en retrait pour éviter que l'on vous lance des grenades dessus. Eliminez les ennemis qui se trouvent en haut de l'escalier et ceux à gauche près de la porte. Avant d'entrer, repérez l'homme qui se trouve sur le toit et liquidez-le. Entrez ensuite dans la salle et montez l'escalier. Eliminez les deux mafiosi qui gardent le dôme et franchissez sa porte.

Descendez lentement les escaliers et éliminez les ennemis qui essayent de monter et ceux qui se trouvent dans le hall. Courez ensuite et mettez-vous à couvert derrière le mur. Commencez à éliminer les hommes de Falcone puis avancez et abritez-vous derrière les présentoirs.

Une fois derrière le deuxième présentoir, attendez l'arrivée des renforts et canardez-les avant qu'ils ne s'installent derrière les abris. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert à gauche, derrière la structure circulaire centrale. Eliminez les trois ennemis avant qu'ils ne vous encerclent.

Butez ensuite l'homme qui garde la grande porte où se trouve Carlo Falcone.

Ouvrez ensuite la porte pour rencontrer Carlo qui ordonne à Joe de vous liquider. Ce dernier va se mettre de votre coté et éliminera les hommes de Carlo avec vous. Après la cinématique, commencez par reculer et vous mettre à couvert derrière les sièges. Tirez ensuite sur les hommes de Carlo présents dans le dôme. Surveillez les cotés gauche et droit pour repérer les gangsters qui arrivent par vagues.

Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Utilisez vos meilleures armes et rechargez pendant les courts moments de répit entre les vagues d'assaillants. Restez près de votre ami pour bénéficier de sa couverture. Il vous sera aussi utile pour repérer les ennemis qui arrivent.

Après la mort du dernier homme de Falcone, approchez-vous de ce dernier et concluez votre dernière mission en le butant.

Sortez ensuite avec Joe de l'observatoire pour rencontrer les hommes de Vinci en compagnie de Leo Galante. Montez avec ce dernier et assistez à la conclusion de Mafia 2.

SE FAIRE DE L'ARGENT FACILEMENT

Pour vous faire de l'argent facilement dans Mafia II, allez à la casse de bruski (dans le nord) avec une voiture et mettez-la dans le broyeur. Montez ensuite actionner le broyeur et de l'argent vous reviendra. Prenez ensuite la voiture qui est à proximité et mettez-la dans le broyeur. Sortez de la casse puis revenez et la voiture aura réapparu ! Faites ceci autant de fois que vous le voulez!

Mafia II : Director's Cut

© 2K Games / 2K Czech

TROPHÉE/SUCCÈS TOMBEAU GELÉ

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Dans la première mission, juste après l'arrestation de Vito, vous devez poursuivre différents témoins. Le troisième et dernier témoin essaie de s'enfuir en voiture et passe par le lac gelé. Pour réussir la mission, il faut le pousser dans l'eau. Pour ce faire, il y a plusieurs possibilités :

1. Réussir à percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus. Puis, accélérer à fond pour qu'elle tombe dans l'eau.

2. Percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus, puis sortir du véhicule pour extraire le témoin de sa voiture. Le pousser ensuite à mains nues dans la glace.

TROPHÉE/SUCCÈS MUR DU SON

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

A la fin de la mission "Supermarché", deux missions secondaires pour Rocco vont s'afficher. Faites d'abord celle intitulée "Un pari". A la fin de cette mission, vous allez récupérer un voiture, la "Delizia Grandeamerica". Améliorez-la au maximum. Après ceci, activez la mission "Les preuves" qui se situe à coté de l'autoroute. Ne faites pas la mission, mais foncez avec votre bolide sur l'autoroute. Normalement, au bout de la première ligne droite, vous devriez avoir les 2 000 points. Une fois que les points sont affichés, freinez pour les valider dans votre score total et continuez votre mission.

TROPHÉE/SUCCÈS DÉRAPAGE DE DINGUE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Pour ce trophée, utilisez une Ascot Bailey. Allez en bas a droite de la carte près du port pour être dans une zone dégagée. Puis, accélérez jusqu'à 40 km/h et balancez votre voiture de droite à gauche pour cumuler les points de dérapage. Une fois la technique bien en main et avec un peu d'entrainement, le trophée est relativement facile à obtenir.

TROPHÉE/SUCCÈS HOMME À TOUT FAIRE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Il faut le réaliser dans la mission juste à coté de l'appartement de Joe. Mais avant de commencer, il faut absolument acheter des cocktails molotov chez Giuseppe et des grenades chez Harry. Une fois la mission commencée, il faut réaliser sur le trajet menant à l'objectif, un dérapage, une vitesse et un saut. Ensuite, en arrivant sur place, il faut faire une victime en l'écrasant. Puis, une autre au cocktail molotov, et une autre à la grenade. Entrez alors dans le bâtiment pour faire exploser les voitures. Une fois les voitures détruites, 3 ennemis arrivent. Eliminez-en un d'une balle dans la tête, tirez normalement sur le deuxième et tuez le troisième à mains nues. Pour valider le trophée, il faut absolument terminer la mission.

Mafia II : Jimmy's Vendetta

© 2K Games / 2K Czech 2010

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Plus rapide que l'éclair (10G)

Obtenez un multiplicateur de points de 10 dans "Jimmy's Vendetta".

Explorateur (10G)

Totalisez 1 609 km (1 000 miles) derrière un volant dans "Jimmy's Vendetta".

Roi de l'armement (10G)

Tuez vos ennemis avec toutes les armes disponibles dans le jeu dans "Jimmy's Vendetta".

Incendiaire (10G)

Détruisez 100 véhicules dans "Jimmy's Vendetta".

Tireur de précision (10G)

Tuez 100 ennemis d'un tir dans la tête dans "Jimmy's Vendetta".

Roi des vols de voiture (50G)

Terminez toutes les missions des revendeurs de voitures dans "Jimmy's Vendetta".

Vengé (100G)

Terminez "Jimmy's Vendetta" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Millionnaire (20G)

Gagnez 1 000 000 de points dans "Jimmy's Vendetta".

Massacre (20G)

Tuez 1 000 ennemis dans "Jimmy's Vendetta".

Mafia II : Joe's Adventures

© 2K Games / 2K Czech 2010

TROPHÉE/SUCCÈS TOMBEAU GELÉ

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Dans la première mission, juste après l'arrestation de Vito, vous devez poursuivre différents témoins. Le troisième et dernier témoin essaie de s'enfuir en voiture et passe par le lac gelé. Pour réussir la mission, il faut le pousser dans l'eau. Pour ce faire, il y a plusieurs possibilités :

1. Réussir à percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus. Puis, accélérer à fond pour qu'elle tombe dans l'eau.

2. Percuter la voiture sur le coté pour qu'elle n'avance plus, puis sortir du véhicule pour extraire le témoin de sa voiture. Le pousser ensuite à mains nues dans la glace.

TROPHÉE/SUCCÈS MUR DU SON

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

A la fin de la mission "Supermarché", deux missions secondaires pour Rocco vont s'afficher. Faites d'abord celle intitulée "Un pari". A la fin de cette mission, vous allez récupérer un voiture, la "Delizia Grandeamerica". Améliorez-la au maximum. Après ceci, activez la mission "Les preuves" qui se situe à coté de l'autoroute. Ne faites pas la mission, mais foncez avec votre bolide sur l'autoroute. Normalement, au bout de la première ligne droite, vous devriez avoir les 2 000 points. Une fois que les points sont affichés, freinez pour les valider dans votre score total et continuez votre mission.

TROPHÉE/SUCCÈS DÉRAPAGE DE DINGUE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Pour ce trophée, utilisez une Ascot Bailey. Allez en bas a droite de la carte près du port pour être dans une zone dégagée. Puis, accélérez jusqu'à 40 km/h et balancez votre voiture de droite à gauche pour cumuler les points de dérapage. Une fois la technique bien en main et avec un peu d'entrainement, le trophée est relativement facile à obtenir.

TROPHÉE/SUCCÈS HOMME À TOUT FAIRE

Cette astuce concerne le DLC Joe's Adventures.

Il faut le réaliser dans la mission juste à coté de l'appartement de Joe. Mais avant de commencer, il faut absolument acheter des cocktails molotov chez Giuseppe et des grenades chez Harry. Une fois la mission commencée, il faut réaliser sur le trajet menant à l'objectif, un dérapage, une vitesse et un saut. Ensuite, en arrivant sur place, il faut faire une victime en l'écrasant. Puis, une autre au cocktail molotov, et une autre à la grenade. Entrez alors dans le bâtiment pour faire exploser les voitures. Une fois les voitures détruites, 3 ennemis arrivent. Eliminez-en un d'une balle dans la tête, tirez normalement sur le deuxième et tuez le troisième à mains nues. Pour valider le trophée, il faut absolument terminer la mission.

Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers

© Wizards of the Coast / Stainless Games 2009

SUCCÈS

Maître artificier (10)

Écrasez Tezzeret & Tezzeret dans la campagne en coopération

Défenseur de Foriys (20)

Gagnez une partie en Troll à deux têtes

Maître des duels (20)

Gagnez 10 matches Xbox LIVE

Duelliste (10)

A gagné 5 matches Xbox LIVE avec classement

Conclusion épique (40)

Écrasez Tezzeret dans la bataille de campagne finale Un joueur

Maître des énigmes (20)

Gagnez tous les défis

Dévastateur (10)

Infligez 20 blessures de combat à un joueur en un seul tour pendant une partie

Magic: The Puzzling (10)

Gagnez un défi

Préservation de vie (10)

Faites passer vos points de vie au moins à 30 en partie Un Joueur ou 60 en Géant à deux têtes.

L'étincelle (20)

Gagnez une partie

Lanceur de sorts (0)

Écrasez quelqu'un qui a gagné le succès Lanceur de sorts

Planeswalker (30)

Déverrouillez 100%

IMAGES DE JOUEUR

Chandra Nalaar

Terminer la campagne solo dans n'importe quel niveau de difficulté.

Jace Beleren

Réussir tous les défis de la compagne solo.

OBTENIR TOUTE LES CARTES FACILEMENT

Choisissez le deck qui vous intéresse et lancez n'importe quelle mission de la campagne. Avant de finir la partie, sauvegardez, puis finissez votre partie. Ensuite, chargez votre sauvegarde pour faire comme si vous aviez gagné à nouveau, ce qui vous permet d'empocher une nouvelle carte. Recommencez autant de fois que vous voulez.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Planeswalker

Débloquer toutes les cartes pour les trois decks.

DECK SPÉCIAL

Pour obtenir le deck spécial Magic, vous devez débloquer toutes les cartes des 6 decks.

Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2012

© Wizards of the Coast 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Gideon Jura

Vaincre Karn dans la campagne solo.

T-shirt arpenteur

Vaincre Chandra dans la campagne solo.

Couvre-chef arpenteur

Vaincre Kiora dans la campagne solo.

IMAGES DE JOUEUR

Gideon Jura

Vaincre Gideon Jura dans la campagne solo.

Kiora Atua

Vaincre Gideon Jura dans la campagne solo.

SUCCÈS

Rassemblez vos alliés (15 G)

Animez un match Archenemy sur Xbox LIVE avec deux équipiers humains

Art des métaux (10 G)

Contrôlez trois artefacts dans une partie

Mythique (10 G)

Lancez un sort rare mythique dans une partie

Force de la pierre (10 G)

Écrasez Koth dans la campagne Un joueur

Magic: The Puzzlering (10 G)

Résolvez un défi

Vous n'vous en tirerez pas ainsi (20 G)

Écrasez un archennemi dans une partie

Examen final (30 G)

Écrasez Karn dans une campagne

Maître des énigmes (10 G)

Résolvez quinze défis

Fin du Mal (25 G)

Gagnez la campagne Archenemy

Anciennes profondeurs (15 G)

Écrasez Kiora dans la campagne Un joueur

Feu inextinguible (20 G)

Écrasez Chandra dans la campagne Un joueur

Armé d'acier (25 G)

Écrasez Gideon dans la campagne Un joueur

Magic : The Gathering : Duels of the Planeswalkers 2013

© Wizards of the Coast 2012

SUCCÈS

Expert en mémoire (5 G)

L'accès au gestionnaire de deck a été effectué

Invocateur céleste (5 G)

Écrasez Talrand dans la campagne

Temps des héros (5 G)

Écrasez une rencontre

Magic: The Puzzlering (5 G)

Résolvez un défi

Mythique (10 G)

Lancez une carte rare mythique

Le dernier mage qui reste (10 G)

Gagnez un duel à 3 joueurs, à 4 joueurs ou en Troll à deux têtes

Troll à deux têtes (10 G)

Gagnez un duel en Troll à deux têtes

Vagabond du maelstrom (10 G)

Gagnez un duel de campagne Planechase

Parcours fantasmagorique (10 G)

Gagnez un duel sur Xbox LIVE

Touche à tout (15 G)

Déverrouillez une carte pour chacun des dix decks

Archimage (15 G)

Déverrouillez 30 cartes pour un deck

Tueur de praetor (10 G)

Résolvez le défi Praetors en série de cinq manières différentes

Sans-faute (10 G)

Gagnez un duel de campagne avec au moins 20 points de vie.

Savourer l'instant (10 G)

Gagnez un duel de campagne, la bibliothèque d'un adversaire étant vide

Maître de la vénerie sauvage (10 G)

Gagnez un duel en contrôlant au moins dix créatures

Réveiller la bête (10 G)

Gagnez un duel en contrôlant une créature ayant au moins 10 en force

Avatar du massacre (10 G)

Gagnez un duel alors qu'un adversaire ne contrôle aucune créature

Tueur de dragon (20 G)

Écrasez Nicol Bolas dans la campagne Vengeance

Explorateur intrépide (10 G)

Écrasez dix rencontres

Maître des défis (10 G)

Résolvez dix défis

MagnaCarta II

© Namco Bandai / Softmax 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Ile du Haut-vent

Village du Haut-vent

Après la cinématique, vous incarnez Juto l'amnésique. Parlez à Melissa qui s'occupe de la protection du village, elle vous assignera votre première mission. Vous devez aller à l'observatoire pour surveiller les cotes du village. Suivez la flèche sur votre mini-carte jusqu'à l'observatoire.

Pour l'instant, aucun vaisseau ennemi ne tente d'attaquer le village. Melissa vous rejoint et, après un petit cours d'histoire, elle vous donne une autre mission. Vous devez aller vers l'élévateur qui se trouve au sud. Avant d'aller vers le point de rendez-vous, restez sur les plates-formes en bois et montez sur la plus haute pour trouver un coffre contenant une feuille de guérison. Suivez ensuite la flèche sur votre mini-carte. En chemin, entrez dans l'entrepôt qui se trouve à droite. Fouillez-le pour trouver un coffre contenant 150 SID (la monnaie locale).

Sortez et repérez l'icône du marchand du village sur votre carte. Allez à sa droite et ouvrez le coffre pour trouver 100 SID. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'élévateur. Parlez encore une fois à Melissa qui vous attend devant l'élévateur. Elle vous donne votre première véritable mission ; vous devez tuer trois Clawpers qui rôdent sur les rivages.

Avant de partir en mission, vous avez le choix entre effectuer un didacticiel pour apprendre les bases du combat ou pas. Montez alors dans l'élévateur et abaissez-le pour atteindre le rivage. Avancez pour rencontrer une fille et aidez-la à ouvrir la carapace de Lapper en y donnant un coup de pied.

La fille vous expliquera alors le fonctionnement des piliers bleus. Vous pouvez sauvegarder votre partie à l'aide de ces piliers. Ces derniers possèdent aussi la capacité de vous régénérer vos points de santé. Continuez ensuite votre chemin en vous aidant de votre mini-carte.

Rivage de l'ile du Haut-vent

Melissa vous rejoint sur le rivage pour entamer le didacticiel. Commencez par déclencher le mode combat. Passez ensuite derrière votre ennemi et lancez une attaque de base. Apprenez ensuite la ruée sur l'ennemi.

Remplissez votre jauge de Kan en utilisant des attaques de base pour pouvoir projeter votre ennemi. Suivez ensuite les indications pour utiliser la technique spéciale. Essayez d'atteindre la Suractivité en multipliant les attaques pour augmenter votre puissance. Attaquez sans arrêt pendant cette période de Suractivité sinon vous risquez de Surchauffer et de rester immobile pendant quelques instants.

Après le didacticiel, éliminez le premier Clawpers qui se trouve devant vous. Avancez jusqu'à la plage pour trouver plusieurs autres ennemis du même genre. Eliminez-les tous en utilisant la ruée et l'attaque spéciale pour gagner plus de points d'expérience.

Allez ensuite à la marque rouge sur votre mini-carte pour parler à Bilter. Après la conversation, revenez à l'élévateur pour retourner au village.

Village du Haut-vent

Après la cinématique, vous devez guider Zephie et Argo jusqu'à la grotte du Vent chantant. Avancez en suivant votre carte et descendez sur les plates-formes en bois. Ouvrez le coffre qui se trouve dans la cabane située à droite pour prendre deux graines de guérison. Montez ensuite dans l'élévateur qui mène en bas, vers la grotte. Avancez et entrez dans cette grotte.

Grotte du Vent chantant

Progressez dans la grotte jusqu'à atteindre un soldat combattant des monstres. Aidez-le et utilisez la ruée sur vos ennemis. Parlez ensuite au soldat qui vous donne deux graines de guérison. Continuez ensuite à avancer en éliminant les Bernacles. Attaquez, avec vos deux amis, les soldats du nord. Parlez ensuite au soldat allié pour qu'il vous donne deux glaces pliées.

Continuez d'avancer jusqu'aux escaliers. Après la conversation avec Zephie, allez à droite de la statue et ouvrez le coffre pour prendre la Ceinture d'action. Montez ensuite l'escalier et sauvegardez votre partie au Pilier. Continuer ensuite de monter jusqu'à atteindre Melissa qui combat le Gardien Amon.

Boss : Gardien Amon
Avancez vers la zone de l'affrontement et ruez-vous sur le boss. Attaquez sans relâche jusqu'à la Surchauffe pour déclencher une cinématique vous montrant la vraie puissance de Juto qui vaincra le gardien à lui seul avec son Bokuto en bois.

Village du Haut-vent

De retour au village et après la conversation avec Melissa, suivez votre mini-carte pour retrouver la princesse qui se trouve sur le rivage. Après la conversation, revenez au village pour rencontrer Melissa en chemin. Elle vous donne un nouveau Bokuto et une nouvelle mission.
Vous devez lui apporter quatre tiges de plantes de feu pour qu'elle prépare des cocktails Molotov. Vous trouverez toutes vos plantes sur le rivage. Approchez de la plante et commencez le mini-jeu pour réussir à la cueillir.

Vous devez appuyer répétitivement sur le bouton indiqué pour maintenir la barre dans la partie bleue de la jauge. Amenez les quatre plantes à Melissa pour terminer la mission. Allez ensuite à la maison du chef pour vous reposer.

Après l'attaque des forces du nord, Melissa vous donne trois bandages, quatre cocktails Molotov et trois pièges. Rejoignez-la ensuite près des barricades du rivage.

Rivage de l'ile du Haut-vent

Rejoignez le rivage pour trouver Zephie et Argo. Parlez à la princesse qui vous donne trois Pastilles qui contrent les états négatifs du Vertige et du Silence. Parlez ensuite à Melissa qui vous donne trois missions. Vous devez soigner les blessés avec les bandages, placer des pièges derrière les barricades et utiliser les cocktails Molotov contre les soldats qui passent les barricades.

Commencez par soigner les trois blessés qui sont à genoux. Placez ensuite les trois pièges avant la fin des deux minutes. Quand l'ennemi défonce le portail et entre, utilisez vos Molotov contre l'animal. Ensuite lancez des Molotov contre les mages et enfin, sortez votre Bokuto et attaquez, avec vos amis, les soldats nordistes. Junto a enfin réussi à tenir une épée en main et prend celle de Melissa qui est tuée par Elgar. Affrontez ensuite Elgar qui repoussera toutes vos attaques. La princesse et Argo décident de battre en retraite et vous devez donc quitter la zone vers la forêt de Cloche-azur. Avancez en suivant le chemin de droite et éliminez les soldats en route.

Allez vers la plateforme en bois qui se trouve à droite et prenez la ceinture de vitesse qui se est dans le coffre. Continuez votre chemin en éliminant autant de soldats que possible pour gagner des points d'expérience. Avancez enfin jusqu'au bateau de l'armée sudiste.

Abazet

Abazet

Après la cinématique, avancez dans la chambre vers le coffre et prenez les trois capsules de résurrection. Sortez ensuite par la porte et descendez voir Zephie. Après la longue conversation, sortez de la caserne et commencez votre balade. Avancez tout droit et entrez dans la maison de Deva qui se trouve au centre. Allez au sud de votre carte et entrez dans la maison du villageois. Ouvrez le coffre et prenez 150 SID. Sortez ensuite et allez à droite vers la maison du biologiste. Entrez et prenez un Kamond Attaque niveau 1 et un Kamond Défense niveau 1 qui se trouvent dans le coffre.

Sortez ensuite et suivez la flèche sur votre carte pour sortir de ce village.

Plaines d'Abazet

Commencez par apprendre à combattre en groupe en suivant le didacticiel de Zephie. Vous pouvez aider le soldat et tuer trois vers cornus pour gagner des points d'expérience. Suivez ensuite la flèche sur votre carte pour atteindre votre objectif. Passez près de la mine de Kamonds où se trouve un Pilier.

Sauvegardez votre partie et prenez un Kamond Résistance niveau 1 qui se trouve dans le coffre. Vous pouvez parler aux personnes qui se trouvent devant la mine pour faire les quêtes annexes liées à la mine et gagner plus de points d'expérience. Avancez ensuite dans la forêt sauvage et éliminez des bêtes en tous genres jusqu'à atteindre le repère des loups-garous.

Repère des loups-garous

Sauvegardez votre partie avant d'entrer dans le repère. Vous ne pouvez pas quitter le repère qu'une fois la mission terminée. Les loups-garous montent la gardent par groupes de deux. Attaquez toujours ces groupes de deux en avançant vers leur chef.

S'ils sont rapprochés, attirez un couple pour en combattre seulement deux à chaque fois. Eliminez tous les gardes avant de vous attaquer à leur chef.

Boss : Chef des loups-garous
Il est plus coriace que ses subordonnés et utilise aussi des attaques spéciales. Utilisez les chaines avec Juto et Crocell et lancez vos attaques spéciales contre cet ennemi. Rallongez les chaines normales avec les chaines dynamiques pour augmenter votre puissance de frappe.

Maintenez Zephie dans votre groupe pour qu'elle vous soigne et concentrez-vous sur le boss jusqu'à l'achever. Vous gagnerez alors ; le Plan : cristal de neige et la lame de Kaito. Libérez ensuite le prisonnier et fouillez le coffre qui se trouve devant la maison du boss pour prendre deux feuilles curatives.

Abazet

Reprenez ensuite la route vers le village en éliminant les bêtes que vous rencontrez. N'hésitez pas à changer de leader pour vous entrainer à contrôler tous les personnages et à assimiler leurs attaques spéciales. Entrez ensuite dans le village. Allez vers la guilde marchande et visitez les environs. Allez à gauche pour trouver trois coffres contenant 400 SID, un Kamond END niveau 1, un Kamond Endurance niveau 1, le dernier contient un autre Kamond Endurance niveau 1.

Allez à droite pour trouver un coffre contenant un Kamond Attaque niveau 1. Entrez ensuite dans le bâtiment central et prenez les 200 SID qui se trouvent dans le coffre. Parlez à Schneider si vous avez accompli des quêtes pour la guilde pour recevoir votre récompense.

Quittez ensuite la guilde et allez vers la caserne pour vous reposer. Après la cinématique, on vous confie deux missions. Vous devez tuer trois Lappers puissants ensuite récupérer une caisse de bombes auprès du chef du village NekoNeko, qui se trouve près du port. Sortez alors de la ville et prenez la Hache du soldat qui se trouve à l'entrée du village. Elle vous sera utile pour l'élimination des Lappers.

Plaines d'Abazet

Le seul qui peut utiliser la hache et la technique Brise armure est Argo. Cette technique est utile pour détruire la carapace des Lappers.

Placez-le dans la formation et choisissez-le comme leader. Allez en direction du port pour rencontrer les Lappers qui se refugient sous terre. Frappez-les pour les déterrer. Attaquez-les tout en restant près des ennemis. Quand l'indication s'affiche sur l'écran, utilisez l'attaque spéciale de la hache pour briser la carapace d'un Lapper. Finissez-le ensuite avec de simples coups. Eliminez les deux autres ennemis avec la même technique et continuez votre chemin vers le pont.

Entrez dans le village des NekoNeko et parlez au chef pour prendre la caisse contenant les bombes. Vous pouvez donner un coup de main à ces NekoNekos qui souffrent des attaques de leurs rivaux les Nekojacks et gagner en même temps plusieurs points d'expérience. Allez sur le quai du port pour ouvrir le coffre et prendre deux feuilles curatives. Détruisez ensuite les carapaces qui se trouvent sur la plage pour récupérer différent objets. Revenez ensuite aux portes du village en éliminant les bêtes en chemin.

Abazet

Parlez au soldat qui se trouve devant la porte et entrez dans le village. Avancez jusqu'au terrain d'entrainement des forces sudistes ensuite entrez dans le QG. Avancez et avant d'aller à la salle de réunion, visitez la chambre d'Alex. Entrez et ouvrez le coffre pour prendre 1000 SID. Quittez la chambre et allez vers la salle de réunion.

Après la cinématique, sortez du QG et sortez par la porte du village. Effectuez quelques améliorations sur vos armes avant de partir en guerre. Parlez au soldat pour qu'il vous emmène à bord d'un Karma vers le champ de bataille qui se trouve au Canyon du renard.

Canyon du renard

Canyon du renard

Sauvegardez votre partie et parlez au commandant sudiste. Il vous demande d'exploser une porte qui ouvre une brèche sur le flanc ennemi. Suivez-le et éliminez les soldats en chemin. Optez pour le trio Juto, Zephie qui s'occupera de vous soigner et Crocell qui utilise le feu (donc immunisé contre l'état négatif de la Fièvre). Combattez les ennemis en chemin et éliminez les Mages et leurs escortes. Quand vous arrivez devant la porte, placez la bombe et avancez par ce nouveau chemin.

Les nordistes aussi passent à l'attaque. Avancez alors en éliminant les soldats et leurs canons. Vous pouvez détruire les barricades avec les capacités de feu de Corcell mais ceci peut blesser vos amis, donc il est préférable de les contourner. Détruisez les camps ennemis pour arrêter l'arrivée des renforts. Baladez-vous dans la zone en éliminant un max d'adversaires pour gagner de l'expérience.
Avancez ensuite vers la position alliée et sauvegardez votre partie au pilier. Prenez ensuite le chemin vers la Porte des plaintes. Eliminez la première ligne de gardes et approchez-vous de la porte. Elle est protégée par trois niveaux de défense. Les archers lanceront des flèches sur la zone marquée par un grand cercle rouge.

Les lanciers repoussent les ennemis qui s'approchent trop de la tour et des bombes seront lancées depuis le haut de la porte. Restez loin de cette dernière pour éviter les lances et ne restez pas sur les grands cercles rouges qui indiquent la zone d'impact. Attendez que les bombes soient lancées et utilisez le coup de pied de Juto pour les faire ricocher sur la porte. Quand les bombes explosent, la barrière protectrice de la porte cède pour quelques instants. Prenez alors les

commandes de Crocell et lancez les attaques spéciales de feu. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la destruction totale de la porte.

Garnison du nord

Franchissez-la et éliminez les Sangliers et les Loups-garous qui sont les alliés des nordistes. Avancez et éliminez les soldats ennemis qui gardent le bâtiment qui se trouve à droite. Allez vers ce bâtiment et prenez les trois Glaces pilées qui se trouvent dans le coffre. Reprenez votre avancée et éliminez les sangliers qui gardent le bâtiment situé à gauche. Ouvrez le coffre qui se trouve devant ce bâtiment et prenez le deux " Chaud devant ". Continuez d'avancer en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le général Sion Regral.

Il est escorté par deux mages qui lui procurent les Kans de vent qu'il utilise pour ses attaques. Prenez alors Zephie comme leader et, à chaque fois que les Mages génèrent des Kans, utilisez-les avec Zephie pour qu'elle soigne ses deux amis. Débarrassez-vous en premier des deux mages ensuite concentrez vos attaques sur le général en enchainant les chaines dynamique avec Juto et Crocell. Vous récupérez après le combat ; une amulette de force vitale et les kamonds Attaque niveau 2 et Esprit niveau 2.

Sauvegardez ensuite votre partie au pilier et prenez les kamonds Defense niveau 2 et END niveau 1. Continuez votre route en massacrant les ennemis en chemin. Traversez l'allée étroite pour atteindre l'avant poste ennemi. Avancez alors, éliminez les soldats et détruisez leur camp. Allez vers Claire qui prend la fuite. Avancez vers le bâtiment capturé et fouillez les deux cadavres qui se trouvent à proximité pour prendre deux feuilles curatives, deux graines d'endurance et 500 SID. Sauvegardez ensuite votre partie et poursuivez Claire qui vous entraine dans un piège.

Boss : Astaroth
Vous devez combattre votre première sentinelle ; Astaroth. Il s'agit du premier vrai boss et il est vraiment robuste. Choisissez le trio Juto, Crocell et Zephie. Enchainez les chaines dynamiques avec Juto et Corcell pendant que Zephie attaque de loin et vous soigne quand c'est nécessaire.

Vous devez être patient et procéder par étapes pour parvenir à battre ce colosse. Focalisez-vous en premier lieu sur les jambes de l'ennemi et répétez les chaines jusqu'à leur destruction. Passez ensuite aux poings et concentrez-vous sur un bras à la fois pour plus d'efficacité. A chaque partie du corps détruite, la barre de vie du boss se remplit à nouveau. Après les poings d'Astaroth passez à son corps qui est la dernière partie à détruire. Déchainez-vous ensuite sur ce qu'il reste du corps du boss en maintenant la même tactique jusqu'à la destruction de la sentinelle.

Après le combat vous récupérez un Gant de défense, une Epaulières éolienne et une Amulette de force. Vous ne pouvez pas retourner vers vos alliés puisque le chemin a été bloqué par Claire. Zephie décide de partir vers Cota Mare.

Cota Mare

Avancez dans cette nouvelle zone et éliminez les nouvelles créatures qui peuplent les marais.

Continuez d'avancer jusqu'à rencontrer les Mares. Il s'agit du peuple qui vit dans Cota Mare. Suivez le garde qui vous mène à son chef.

Cota Mare

Avancez en suivant le garde et entrez dans la maison de la chef des Mares. Après la cinématique et la longue discussion, vous serez emprisonné par les Mares. Celestine vous libère à condition de retrouver les Mares kidnappés par les déserteurs mais garde Zephie en tant que monnaie d'échange. Avancez ensuite derrière la maison de Celestine et donnez un coup de pied à la vigne pour dégager le chemin. Suivez ensuite les indications de Celestine pour retrouver les tunnels sous-marins.

Avancez en éliminant les Méduses jusqu'à atteindre l'Autel des Mares pour retrouver les faux soldats sudistes et leur chef Rootan. Après la conversation, un combat s'impose. Choisissez Juto, Argo et Celstine dans votre formation. La dernière s'occupe de vous soigner, Juto attaque les deux acolytes de Rootan tandis qu'Argo se concentre sur ce

dernier.

Multipliez les chaines et les chaines dynamique avec Juto et Argo et ne mêlez pas Celestine à la partie. Laissez-la à l'écart pour qu'elle vous soigne sans encaisser les coups dévastateurs de Rootan. Maintenez cette tactique et restez proche de votre ennemi pour ne pas rater vos attaques. Maintenez la pression jusqu'à son élimination.

Après la cinématique, vous devez rejoindre la maison de la chef des Mares. Passez par la maison de Celestine et ouvrez le coffre pour prendre la Potion de résurrection. Allez ensuite parler à la chef et prenez la Boucle de Genbu. Zephie rejoint votre groupe après les excuses de la chef. Sortez et allez à la maison de Celestine pour recevoir une nouvelle mission.

Vous devez lui procurer trois ingrédients pour qu'elle vous prépare une potion spéciale. Vous devez trouver la Spore de Mere en tuant un Mere. Achetez un antidote chez un marchand et cueillez deux champignons étranges qui poussent dans les marais. Si vous n'avez pas déjà l'antidote, allez vers le marchand indiqué sur votre carte pour l'acheter. Sortez ensuite du village et commencez votre récolte.

Baladez-vous dans les marais et récupérez un Défense Engelures dans le coffre qui se trouve à droite, dans l'habitation des NekoNeko. Continuez de fouiller les marais pour trouver trois Feuilles curatives dans un coffre. Allez en direction du repaire des ténèbres et fouillez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre un poing métallique. Allez ensuite vers le camp des soldats du sud et prenez le Kamond Défense niveau 1 et Santé niveau 1. Vous pouvez aussi effectuer les différentes quêtes annexes pour gagner plus de points d'expérience. Cueillez ensuite les champignons avec Juto ensuite tuez le Mere pour prendre sa spore et revenez voir Celestine. Après la cinématique, vous devez aider les forces des Mares à repousser l'armée du nord qui avance vers le village.

Prenez la direction du mont Dunan et écrasez les forces nordistes qui vous barrent la route. Vous ferez alors face au directeur du centre des recherches des nordiste ; Huaren Jass.

Boss : Huaren Jass
Placez Juto, Crocell et Zephie dans votre formation. Vous devez détruire chaque partie du boss pour enfin attaquer son corps. Commencez par focaliser vos attaques sur son bras. Lancez les chaines et les chaines dynamique avec Juto et Crocell jusqu'à la destruction de son bras.

Attaquez ensuite l'épaule gauche du boss et maintenez la même tactique. Utilisez Argo à la place de Juto pour lancer des coups spéciaux puissants sur cette épaule. Assurez-vous que Zephie vous soigne sans s'approcher du boss pour ne pas subir ses attaques. Passez ensuite à l'épaule suivante et martelez-la avec Argo jusqu'à sa destruction. Attaquez ensuite le corps du boss avec les chaines dynamique.

Quand Huaren se sent en danger, il invoque trois monstres, devient invulnérable et régénère sa santé. Vous devez alors éliminer les trois monstres rapidement avant que le boss ne récupère toute sa santé. Utilisez les frappes lourdes d'Argo suivies d'attaques spéciales pour venir à bout rapidement de ces monstres et revenez à l'assaut du boss.

Maintenez la même tactique et avant de se faire éliminer, Huaren prend la fuite en laissant derrière lui la Lame du couchant.

Après la cinématique, vous devez placer les encens apaisants dans le village. Suivez les indications sur votre mini-carte pour trouver les endroits où vous devrez placer les cinq encens. Une fois le travail accompli vous serez rejoint par vos amis. Celestine vous donne alors les encens nécessaires pour franchir le tunnel sous-marin.

Tunnel sous-marin

Avancez dans le tunnel jusqu'à l'autel des marais et placez l'encens de gauche à droite selon cet ordre ; l'encens jaune, l'encens rouge, l'encens rouge, l'encens bleu, l'encens bleu et enfin l'encens jaune.

Passez ensuite le portail ancien et avancez dans le tunnel. Eliminez les Bernacles et les Méduses ensuite allez derrière eux pour trouver un coffre contenant un Cristal de vie. Continuez ensuite d'avancer en éliminant les ennemis en chemin

et allez dans l'alcôve qui se trouve à droite pour prendre la potion de résurrection qui se trouve dans le coffre. Avancez vers le repère des Méduses, là où se trouve un cube géant. Eliminez les Méduses et ouvrez le coffre pour prendre 1000 SID.

Continuez d'avancer jusqu'au pont et sauvegardez votre partie avant de le traverser. Une Baudroie géante à double tête bloque le passage et vous devez l'éliminer pour pouvoir passer.

Placez Crocell l'adepte du feu et Celestine celle de l'eau en compagnie de Juto. Attaquez la tête rouge de la Baudroie avec Celestine et sa magie d'eau et la tête bleue avec Crocell et ses attaques de feu. Juto attaque les deux têtes sans relâche. Celestine s'occupera aussi de vous soigner pendant le combat. Après le combat vous recevez un Romarin, un Kamond Attaque niveau 3 et une Amulette de protection.

Traversez le pont et avancez jusqu'au tombeau de Strass. Continuez d'avancer en éliminant les bêtes en chemin et entrez dans l'alcôve qui se trouve à gauche pour prendre le Panacée qui se trouve dans le coffre. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à rejoindre Abazet.

Abazet

Avancez dans la plaine jusqu'à atteindre le village. Entrez et allez à la caserne pour vous reposer.

Après les cinématiques, vous devez aller encore une fois au front dans le canyon du renard pour éradiquer la présence nordiste. Sortez du village et parlez au soldat qui se trouve près du pilier pour être transporté jusqu'au canyon du renard. Une fois en place, avancez en massacrant les soldats du nord jusqu'à atteindre le général Zerglone. Comme tous les généraux, ce dernier est escorté par deux Mages. Eliminez au moins un Mage pour ensuite vous attaquer à Zerglone. Enchainez les chaines et l'attaque spéciale de Juto, Frappe tranchante, suivie de l'Ouragan de Crocell pour éliminer rapidement le général et ses Mages.

Revenez ensuite au village pour le briefing. Effectuez vos améliorations et vos achats et allez ensuite au QG. Entrez dans la salle de réunion et parlez à Raud pour aller vers le front au Mont Dunan.

Mont Dunan

Vous devez prendre le contrôle de deux Piliers ennemis. Ces piliers se trouvent dans deux postes de contrôle. Avancez en éliminant les soldats nordistes qui vous bloquent le chemin. Quand les ennemis sont nombreux, reculez pour attirer seulement un ou deux d'entre eux et les neutraliser tranquillement.

Avancez vers le premier poste de contrôle et éliminez les soldats qui se trouvent à droite devant la clôture. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite pour prendre le Kamond Défense niveau 2. Allez maintenant au poste de contrôle. Evitez les flèches et avancez avec Crocell en mode normal pour allumer les caisses des bombes qui sont proches des ennemis. Reculez ensuite pour attirer les guerriers ennemis et éliminez-les, loin des mages. Allumez ensuite les caisses qui se trouvent près des mages pour les affaiblir ensuite finissez-les avec vos héros. Suite à ce combat vous gagnez une épaulière de lion.

Une fois le premier poste de contrôle sécurisé, allez à gauche de ce dernier pour prendre un Cristal kan de feu, un Cristal kan d'eau et un cristal kan de vent qui se trouvent dans un coffre. Allez à droite du bâtiment et prenez trois Fleurs de guérison. Reprenez alors votre route vers le second poste de contrôle. Eliminez les guerriers et les mages qui gardent le coffre et le prisonnier. Prenez ensuite la Graine d'endurance qui se trouve dan le coffre et libérez Arthur si vous avez accepté une quête annexe. Continuez d'avancer en repoussant les forces nordistes jusqu'à atteindre le deuxième poste de contrôle.

Ce poste est gardé par un Vecas. Cette créature est très venimeuse et est sensible au froid. Il est assisté par deux mages de feu. Placez Celestine dans votre formation pour qu'elle utilise son élément eau contre ce monstre et pour qu'elle vous soigne par la même occasion. Méfiez-vous du poison du Vecas et assurez-vous de posséder des antidotes dans votre inventaire.

Sélectionnez Crocell et avancez vers les caisses des bombes qui entourent les ennemis et allumez-les rapidement pour qu'ils explosent et les affaiblissent. Si vous explosez toutes les caisses quand les mages sont à proximité, vous serez débarrassé d'eux une fois pour toutes. Sinon éliminez-les en premier avant de vous attaquer au Vecas. Multipliez ensuite les attaques de chaines pour finir avec les attaques spéciales de Juto et de Crocell. N'oubliez pas de vous soigner et de soigner vos amis. Utilisez aussi les antidotes si le Vecas vous empoisonne. Vous pouvez vous éloigner de votre ennemi pour prendre le temps de se soigner et revenir ensuite à la charge. Après la mort du Vecas, vous obtenez une Fleur de gingembre.

Une fois le deuxième poste de contrôle sécurisé, allez vers l'avant et prenez le Kamond Santé niveau 2 qui se trouve dans le coffre. Allez à l'arrière du bâtiment et ouvrez le coffre pour prendre 2000 SID. Avancez ensuite à gauche vers les ruines pour trouver, au fond, un coffre contenant un Kamond de Ténacité. Votre nouvel objectif est le Fort de Lame-sombre. Sortez par le portail et regardez à gauche pour trouver un coffre contenant deux Fleurs de guérison, saisissez-les.

Quittez le poste de contrôle et avancez en éliminant les chevaliers loups-garous et les mages. Neutralisez le colosse qui garde le pont et traversez ce dernier.

Utilisez les caisses explosives contre les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Avance ensuite et allez à droite vers le coffre et prenez deux Fleurs curatives. Continuez d'avancer en éliminant les forces ennemies jusqu'à atteindre le Fort de Lame-sombre. Eliminez les adversaires qui se trouvent en bas avant de monter les escaliers.

Avant de monter, assurez-vous que vos amis sont déjà aux niveaux 27 ou 28 pour qu'ils puissent résister aux attaques des deux boss qui se trouvent dans le fort. Achetez plusieurs potions de santé et de résurrection.

Boss : Melissa et le Léviathan
Placez Juto, Crocell et Argo dans votre formation. Oubliez les soigneurs pour cet affrontement, vous avez besoin de la plus grande force de frappe pour ne pas rallonger le combat. Juto doit avoir l'attaque spéciale Frappe tranchante, Crocell utilisera la Nova de feu tandis qu'Argo utilisera la puissante attaque de Cinq coups.

Vous pouvez utiliser un soigneur pour ce combat pour préserver les Khamos pour le combat contre le Léviathan si vous n'en avez pas assez. Commencez par combattre Melissa et placez les chaines et les chaines dynamiques pour la faire fuir. Soignez-vous régulièrement surtout après les attaques spéciales de Melissa.

Avant de prendre la fuite, Melissa vous abandonne au Léviathan.
Ce dernier est très puissant et résistant à la fois. Vous devez maintenant être précis pour enchainer les chaines dynamiques entre vos trois amis.

Commencez par lancer la Frappe tranchante de Juto suivie par les Cinq coups d'Argo et finissez avec la Nova de feu de Crocell. Vous pouvez attaquer dans un autre ordre mais assurez-vous que vos héros ont les Kan nécessaires pour les attaques spéciales. Se retrouvant affaibli, le boss s'envole dans les airs, commence à activer les colonnes et régénère sa santé. En temps normal, vous devez attaquer les colonnes pour les désactiver ensuite revenir au boss, mais cette tactique rallongera le combat avec le risque de subir plus de coups et vous retrouver à court de Khamos. Ignorez alors ces colonnes et continuez d'attaquer le boss sans relâche.

Même s'il régénère sa santé, ne baissez pas les bras et enchainez les attaques spéciales pour voir la barre de vie du boss se vider jusqu'à sa mort. Après le combat vous obtenez une Rose, une Epée du soldat inconnu et deux Panacées.

Abazet

Abazet

Après la cinématique, vous revenez au village d'Abazet. Effectuez vos achats et sortez du village en direction de la porte sud qui mène vers le désert du silence. Eliminez les bêtes en chemin pour gagner de l'expérience et augmenter votre niveau. Le groupe décide d'aider Crocell et de récupérer son héritage volé par un Liti.

Désert du silence

Avancez dans la plaine et passez par la porte sud.

Avancez en éliminant les différents ennemis et pensez à tuer les Loups-garous pour augmenter votre niveau. Eliminez ceux qui se trouvent dans la colline du chef et ouvrez le coffre pour prendre l'Attaque niveau 2. Allez vers le Désert du sud et abattez les soldats nordistes qui occupent la zone. Libérez l'éclaireur si vous avez accepté une quête annexe et ouvrez le coffre qui se trouve près de lui pour prendre un Kamond Endurance niveau 2 et Vitesse niveau 2. Reprenez votre chemin vers la grotte Liti et éliminez les Lati et Milti qui gardent l'entrée. Avancez et ouvrez le coffre pour prendre le Kamond Esprit niveau 2. Continuez d'avancer jusqu'à trouver le Liti. Utilisez le trio Juto, Crocell et Argo et lancez les chaines dynamiques pour éliminer rapidement cet ennemi.

Vous gagnez une Boule de feu de Reeden et un Cristal de vie. Après sa mort, continuez à fouiller la grotte et ouvrez le coffre pour prendre 3000 SID. Revenez ensuite au village et allez à la caserne pour vous reposer.

Abazet

Après les cinématiques, allez à la porte du village pour retrouver Lue qui rejoint le groupe. Revenez au QG pour obtenir votre nouvelle mission. Vous devez alors revenir à l'île du Haut-vent et éliminer les soldats qui la gardent. Sortez alors du village et allez au port. Parlez au soldat pour qu'il vous transporte vers l'île.

Ile du Haut-vent

Sur l'île, vous contrôlerez le groupe formé par Zephie, Crocell et Argo. Commencez par nettoyer la plage en aidant les troupes sudistes et les habitants de l'île qui combattent les nordistes. Ensuite, pour détruire les balistes, vous devez utiliser Argo pour qu'il détruise les générateurs de bouclier qui entourent les balistes avec ses mains. Neutralisez les quatre balistes pour recevoir un khamos Volonté du guerrier.

Vous passez ensuite au groupe formé par Juto, Celestine et Lue. Avancez dans la forêt et éliminez 15 soldats ennemis ou plus pour que leur chef, le dénommé Zebasa, entre en jeu. Avec la rapidité de Lue à enchainer les chaines dynamiques vous n'aurez aucun problème pour terrasser ce monstre. Utilisez la frappe tranchante de Juto et laissez Celestine vous soigner.

Après le combat, vous recevez une Hache cyclone et un sac à dos en cuir. Le reste du groupe vous rejoint et vous allez au village.

Entrez dans la maison du chef du village et, après la cinématique, sortez et allez à l'observatoire où se trouve Zephie. Après la cinématique, le chef du village vous confie une mission ; vous devez aller à la grotte du Vent chantant pour récupérer les effets des villageois décédés. Zephie décide de vous rejoindre et Lue viendra aussi pour protéger la princesse.

Entrez alors dans la caverne et commencez à récupérer les effets des villageois. Vous devez récupérer au total cinq effets personnels. Avancez en éliminant les mange-kan et les Gellfish ainsi qui les soldats nordistes qui se trouvent dans la grotte. Récupérez les quatre effets, montez l'escalier et sauvegardez votre partie. Pour obtenir le dernier objet, vous devez battre Bélial.

Boss : Bélial
Avant de commencer le combat, assurez-vous que vos héros ou l'un des deux attaquants (Juto ou Lue) possède l'immunité contre le poison. Pendant le combat, laissez Zephie à l'écart pour qu'elle s'occupe de vous soigner.

Lancez ensuite vos chaines et les chaines dynamiques contre ce boss jusqu'à battre sa première forme. Avec la deuxième forme, le boss va utiliser la santé de vos héros pour se régénérer. Continuez alors vos chaines dynamiques et essayez de ne pas perdre beaucoup de temps en passant en surchauffe. Continuez vos attaques même si le boss se soigne, il n'arrivera pas à maintenir le rythme devant vos multiples attaques.

Après le combat, vous récupérez les objets suivants ; une Mauvaise fortune, un poing explosif, un kamond du vent et les derniers effets des habitants.

Une fois que vous aurez battu cet adversaire, rebroussez chemin jusqu'au village et discutez avec le chef du village. Après la discussion, vous décidez de partir à Abazet.

Abazet (Disque 2)

Après le briefing, allez vers la guilde marchande pour retrouver Pfiwine, le marchand, qui vous vendra les cinq flacons de foudre.

Il vous montre aussi comment fabriquer les bombes de foudre à l'aide des kan de foudre générés par Lue. Sortez alors du village et tuez les ennemis en incarnant Lue pour générer au moins deux kan de foudre. Sortez alors un flacon de foudre et placez ces deux kan dedans pour fabriquer une bombe de foudre. Terminez ensuite la fabrication des quatre autres bombes. Revenez voir le marchand pour prendre les cinq bombes qu'il a fabriqué. Revenez ensuite à la caserne et reposez-vous. Après le briefing, sortez du village et parlez au garde pour qu'il vous porte au mont Dunan.

Mont Dunan

Quittez le fort et avancez vers le nord. Eliminez les bêtes en chemin et prenez les deux Graines d'endurance qui se trouvent dans le coffre situé à gauche de la barricade en bois. Eliminez ensuite les Sangliers- garous qui gardent l'ancien fort. Allez à droite de ce fort et prenez le Contrôle de kan. Neutralisez ensuite le Colosse qui bloque le chemin.

Avancez et vous pouvez aller à Cota Mare pour assister à la cérémonie organisée pour Celestia et gagner en même temps des points d'expérience. De retour au Mont, prenez la Panacée qui se trouve dans le coffre situé dans le coin. Continuez d'avancer et éliminez les Sangliers-garous et le colosse qui gardent le pont. Traversez ce dernier et allez vers la plaine de Dunan.

Prenez la direction du bassin de Ruhalt et éliminez le groupe de Sangliers-garous en chemin. Prenez ensuite la Kamond Vitesse niveau 3 qui se trouve dans le coffre situé à gauche. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au bassin.

Ruhalt

Bassin de Ruhalt

Avancez dans le chemin de gauche et éliminez les forces nordistes. Méfiez-vous de mines et explosez-les avec les bombes foudre ou désamorcez-les avec Lue.

Allez à droite pour rencontrer Malaccia. Allez derrière lui et ouvrez le coffre pour prendre le Kamond du vent. Continuez votre route en éliminant les soldats ennemis jusqu'à rencontrer le Lecas et les deux Mages qui l'escortent. Foncez avec Juto et Lue sur le Lecas et multipliez les attaques de chaines pour l'éliminer rapidement tandis que Zephie s'occupe de vous soigner. Eliminez ensuite les deux Mages qui vous ne vous poseront aucun problème.

Après ce combat assez facile, vous gagnez une Mandarine et un Contrôle de Kan. Sauvegardez ensuite votre partie avec le pilier et ouvrez le coffre qui se trouve à sa gauche pour trouver la Bénédiction de Kan.

Traversez ensuite le pont vers Belfort. Igton l'Avis va vous suivre et combattre à vos cotés. Il assurera lui-même sa sécurité donc ne vous occupez pas trop de lui. Allez à gauche pour trouver un coffre contenant un Kamond Esprit niveau 3. Combattez les coriaces Trewa et Comenoire et éliminez-les pour pouvoir continuer votre chemin.

Suivez le seul chemin accessible pour le moment et éliminez les soldats nordistes qui se trouvent près du pont. Traversez ce pont et éliminez le groupe d'ennemis suivants en commençant par le Guérisseur et ensuite le Mage. Ouvrez ensuite les deux coffres qui se trouvent dans la zone pour prendre la Panacée et la Capsule curative. Si vous avez accepté la quête pour trouver les renégats, parlez au soldat et suivez-le pour libérer son commandant des mains

des nordistes. Continuez ensuite votre chemin et prenez le kamond Vitesse niveau 3 qui se trouve dans le coffre en chemin. Continuez votre route en désamorçant les mines avec Lue. Tuez tous les ennemis qui se trouvent sur votre chemin pour gagner plus de points de santé. Continuez vers le fort Belfort pour retrouver Melissa. Vous devez encore une fois la combattre.

Placez une chaine dynamique en plus de quelques coups pour la faire fuir. Vous devez ensuite combattre une sentinelle.

Boss : Asmodeus
Placez Juto, Lue et Argo dans votre formation. Visez la tête du boss et son long cou. Enchainez les attaques dynamiques en passant d'un héros à l'autre. Utilisez la frappe tranchante de Juto, les cinq coups d'Argo et l'attaque d'aigle de Lue.

Quand le boss est blessé et qu'il se redresse, allez vers sa jambe et attaquez-la en vous plaçant sur le coté pour éviter les attaques frontales. Soignez-vous et remplissez les jauges d'attaques spéciales en frappant sans relâche la jambe du boss. Quand il s'effondre, courez vers sa tête et lancez vos chaines dynamiques avant qu'il ne se redresse une nouvelle fois.

Revenez alors aux jambes et n'en attaquez qu'une seule pour le faire tomber. Maintenez cette tactique pour l'abattre en un rien de temps. Vous récupérez après le combat ; un Marteau titanesque, un Kamond Attaque niveau 3 et un Kamond Esprit niveau 3.

Après la cinématique, vous allez combattre Juto qui est hors de lui. Ce dernier va se concentrer sur un seul ennemi et risque de le tuer si vous ne le soignez pas à temps. Contrôlez ensuite Argo et attaquez Juto puis appliquez le brise armure pour pouvoir le toucher. Lancez ensuite les chaines dynamiques avec Lue et le combat s'arrêtera après quelques échanges.

Après la cinématique, prenez la route vers Belfort. Vous pouvez maintenant utiliser les transporteurs Avis pour atteindre les différentes zones. Après qu'Alex vous accuse du kidnapping de la princesse, affrontez les soldats sudistes qui étaient vos alliés. Eliminez alors le groupe de soldats pour recevoir l'épée Coeur vaillant et l'épée Démonicide. Après l'intervention de Raud, le combat cesse et les soldats vous laissent passer. Continuez votre chemin vers Belfort et regardez à droite du dernier Pilier pour trouver un coffre contenant une Clé de garde et un Kamond Récompense de Kan. Avancez ensuite vers Belfort.

Belfort

L'endroit est recouvert de graines de désastre, avancez en éliminant les bêtes devant vous. Après la cinématique, la pluie de graines de désastre s'arrête. Avancez alors vers le fort en éliminant les sangliers-garous en chemin. Allez à droite et récupérez l'oeil divin qui se trouve dans le coffre. Entrez ensuite dans le fort et avancez vers votre objectif.

Allez près des marchands et ouvrez le coffre contenant un Kamond d'acier. Tournez à gauche et repérez le coffre qui se trouve contre le mur contenant deux Kamonds Défense niveau 3. Parlez ensuite à l'espion qui se trouve à gauche. Vous devez récupérer un Cube de message nordiste pour obtenir des informations sur l'espion Jeroha. Allez derrière l'espion et ouvrez le coffre pour prendre un Trèfle à quatre feuilles. Allez alors à la recherche des soldats du nord dans le centre urbain pour récupérer un Cube.

Ruines de Belfort

Allez à gauche et prenez le Kamond de régénération. Avancez dans la zone infestée de monstres et éliminez les nouvelles créatures. Neutralisez aussi le Dracore volant et prenez le contrôle de kan qui se trouve dans le coffre situé à gauche, sous l'arcade.

Avancez ensuite vers la fontaine. Tournez à gauche pour prendre les Kamonds Attaque niveau 4 et Esprit niveau 4. Allez au Pilier et sauvegardez votre partie. Eliminez ensuite les voleurs qui rodent dans la zone. Eliminez aussi les Baleppers en brisant leurs armures avec Argo. Passez ensuite le pont qui se trouve à gauche de la fontaine pour

prendre le Cristal kan d'eau qui se trouve dans le coffre. Eliminez les monstres suivants et, à l'intersection, allez à droite. Avancez encore à droite en éliminant les voleurs jusqu'à arriver à l'impasse où se trouve un coffre contenant un Collier d'expérience.

Prenez-le et revenez en arrière. Avancez cette fois vers le nord pour retrouver les soldats du nord. Eliminez le premier groupe de soldats pour récupérer le Cube. Localisez ensuite votre objectif sur la carte. Regardez à gauche contre le mur pour trouver un coffre contenant des Kamonds Vitesse niveau 4 et Défense niveau 4. Avancez encore et ouvrez un deuxième coffre contenant un Collier du sacrifice. Continuez d'avancer jusqu'à la zone des balcons. Montez les marches en éliminant les soldats et ouvrez les coffres pour prendre un Pendentif du savoir et un Kamond Attaque niveau 5. Rebroussez chemin pour aller vers votre objectif.

Vous devez retrouver l'espion qui fuit les soldats du nord. Suivez le chemin de l'Est et prenez l'Anneau du dragon qui se trouve dans le coffre. Eliminez les voleurs et allez au nord. Sur le chemin, ouvrez le coffre qui contient le Kamond Attaque niveau 4 et éliminez le Dracore. Avancez ensuite jusqu'à Jeroha pour affronter un autre groupe de soldats. L'espion vous donnera les informations nécessaires ainsi que la clé du laboratoire des Sentinelles. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve derrière Jeroha pour prendre le Kamond Vitesse niveau 4.

Prenez alors le chemin du labo des Sentinelles. Eliminez les soldats et ouvrez le coffre qui se trouve à droite pour prendre le Cristal kan de foudre. Avancez à gauche jusqu'à l'impasse et prenez le Kammond de transformation. Revenez en arrière et avancez jusqu'à atteindre les trois statues. Utilisez les bombes Typhon pour détruire ces statues ensuite entrez par le passage sous-terrain qui se trouve sous la statue du centre.

Château de Belfort

Sauvegardez votre partie au Pilier ennemi grâce à l'outil de Jeroha. Entrez ensuite dans le laboratoire des Sentinelles.

Laboratoire des Sentinelles.

Avancez et éliminez les gardes en commençant par le Guérisseur. Allez à droite vers la première cellule pour parler au prisonnier. Vous devez récupérer la carte d'accès d'un des soldats. Allez alors vers la passerelle qui relie les labos 1 et 2 et éliminez l'officier pour prendre sa carte d'accès.

Revenez à la première cellule et ouvrez-la. Après la conversation avec Nix, prenez la clé de son coffre qui se trouve dans le labo 2. Visitez ensuite les autres cellules, éliminez les gardes et prenez les Kamonds d'acier et de la passion. Allez ensuite au labo et prenez le Topaze qui se trouve dans le coffre.

Traversez la passerelle vers la zone du labo 2. Montez et entrez. Eliminez les colosses et ouvrez le coffre de Nix pour prendre la clé du générateur.

Parlez ensuite à ce dernier pour obtenir plus d'informations. Allez ensuite dans le laboratoire 3 et fouillez tous les coffres pour prendre un Miracle de Kan, une Clé de moralité, un Défense Gel et un bâton mystère. Sortez par la deuxième porte pour arriver devant le labo 4. Eliminez les soldats qui gardent la zone et entrez dans les deux salles de fabrication pour éliminer le Super Zebasa et le Super Lecas afin que ces deux ennemis ne retardent pas votre fuite par la suite.

Montez les marches et entrez dans le labo 4. Commencez par fouiller les coffres pour prendre ; 3000 SID, un Kamond de transformation, 2 Panacées et un Défense Étourdissement. Activez le générateur d'énergie qui se trouve au centre. Vous devez ensuite aller au laboratoire central en passant par le téléporteur. Eliminez les soldats qui gardent le téléporteur, sauvegardez votre partie et embarquez.

Avancez dans la nouvelle zone pour rencontrer Elgar.

Boss : Elgar
Elgar va invoquer une Sentinelle au nom de Moitié de Belzébuth. Choisissez Juto, Lue et Argo dans votre formation Crocell aussi fera l'affaire mais Argo est indispensable. Laissez ce dernier combattre Elgar pour qu'il l'occupe en vérifiant toujours sa barre de santé et utilisez la chaine dynamique entre Juto et Lue. Lancez la frappe tranchante de

Juto suivie de l'attaque dévastatrice Découpage de Lue contre la sentinelle.

Vous pouvez aussi faire appel à Argo pour lancer son attaque cinq coups pour en finir rapidement avec la sentinelle.

Pour Elgar, contrôlez Argo et attendez l'ouverture pour lancer la brise armure et pouvoir toucher Elgar. Lancez ensuite les cinq coups d'Argo suivis par la frappe tranchante de Juto. Soignez-vous et maintenez les chaines dynamiques. Si Lue remplit sa jauge de kan, utilisez la technique Découpage pour éliminer ce boss. Sinon continuez de le marteler avec Argo jusqu'à son élimination. Après le combat, vous obtenez une Boucle pourpre, un Kamond Attaque niveau 4 et un Defense Gel.

Allez ensuite vers le téléporteur pour revenir aux labos. Eliminez les soldats en chemin et quittez le laboratoire des sentinelles. Parlez à Nix qui se trouve à la sortie.

Belfort

Après les cinématiques, allez vous reposer dans la zone qui se trouve en face des marchands. Après d'autres séries de cinématiques, vous devez sauver la princesse. Allez alors vers la zone où elle s'est faite capturer et éliminez les soldats qui entourent cette zone. Montez ensuite les marches pour déclencher une autre cinématique.

Vous devez quitter Belfort en compagnie de la princesse. Dès maintenant, la santé de Juto diminue continuellement donc pensez à le soigner si Zephie ne le fait pas et ne vous attardez pas trop dans chaque zone. En plus des soldats, vous trouvez en chemin des murs qui ont la même structure que la porte des plaintes, donc utilisez la même tactique. Commencez par nettoyer les environs en éliminant les soldats, évitez les flèches et attendez que l'on vous lance des bombes. Avec Juto, faites ricocher ces bombes sur le mur pour l'affaiblir ensuite attaquez-le avec votre épée pour le démolir et pouvoir passer. Démolissez les obstacles jusqu'à atteindre la Sentinelle.

Boss : Belzébuth entier
Ce boss est robuste et possède des attaques dévastatrices qui peuvent tuer d'un coup si votre barre de vie n'est pas entièrement pleine. Donc choisissez Zephie dans votre formation pour qu'elle s'occupe de vous soigner. Si Zephie ne vous soigne pas à temps, utilisez des capsules pour maintenir votre barre de vie toujours au maximum. Enchainez ensuite les chaines dynamiques avec Juto et Lue notamment avec la technique Découpage ou utilisez la technique Purgatoire de Crocell.

Le boss possède une grande barre de vie et il lui faudra plusieurs chaines dynamiques pour le battre. Il ne vous posera pas beaucoup de problèmes si vous maintenez votre barre de vie toujours pleine. Après le combat, vous gagnez un Topaze, un Kamond d'Hercule et un Œil de lumière.

Cota Mare

Après la cinématique, Juto quitte le groupe et vous devez trouver un remède pour le soigner. Allez voir la chef du village. Vous devez ensuite récupérer l'encens d'éveil en allant voir Switin. Allez ensuite vers le tunnel sous marin et combattre le monstre Jopa.

Boss : Jopa
Avancez avant tout vers le boss et placez l'encens de l'éveil dans la zone indiquée. Ce boss utilise le gel et le poison contre vous. Soignez-vous régulièrement et placez Lue, Crocell et Zephie dans la formation. Attaquez pour remplir les jauges de kan de Lue et Crocell ensuite lancez vos chaines dynamiques en utilisant les attaques Découpage et Purgatoire.

Finissez ensuite le boss avec vos attaques normales et pensez toujours à vous soigner. A la fin du combat, vous récupérez un Kamond ultime pour Juto, une Camomille, une Broche mare et une graine d'endurance. Revenez ensuite à Cota Mare.

Allez rejoindre Nix qui se trouve à l'entrée du village. Vous devez ensuite le protéger des crabes bleus qui sont les terreurs de Juto. Allez alors près de Nix et repoussez les crabes qui s'approchent de ce dernier jusqu'à la fin des

hostilités. Vous recevez alors un Œil de lumière. Vous allez ensuite pénétrer dans l'esprit de Juto avec Lue et Zephie. Avancez dans le téléporteur et, en compagnie de Juto, combattez l'ancien Juto qui vivait dans l'ile du Haut-vent.

Lancez alors la technique Découpage de Lue et la frappe tranchante de Juto pour battre votre adversaire. Sauvegardez ensuite votre partie et utilisez le téléporteur une nouvelle fois.

Vous revenez ensuite à Nix et aux autres membres du groupe pour combattre les soldats qui sortent de l'esprit de Juto. A la fin de l'affrontement, vous recevez le Kamond bénédiction de kan. Vous plongez encore une fois dans l'esprit de Juto pour combattre Elgar. Le combat risque d'être long puisque Argo n'est pas avec vous pour utiliser la technique brise armure contre Elgar. Vos attaques seront diminuées par l'armure d'Elgar. Soignez-vous alors et utilisez les attaques spéciales qui ne nécessitent pas beaucoup de kan pour les multiplier et provoquer plus de dégâts qu'avec une seule grande attaque.

Soignez-vous régulièrement et contrôlez Lue qui possède la capacité d'esquiver la plupart des attaques d'Elgar. Continuez vos assauts jusqu'à le battre. Sauvegardez ensuite votre partie et utilisez le téléporteur.

Combattez les monstres en surveillant toujours Nix. Vous gagnez après le combat un Kamond Rugissement du guerrier et un Poing de fer. Vous replongez encore une fois dans l'esprit de Juto et devrez combattre Schuenzeit. Méfiez-vous de son attaque spéciale et soignez-vous tout de suite après l'avoir encaissée. Placez ensuite vos chaines dynamiques en utilisant cette fois les attaques spéciales puissantes de Juto et Lue.

Vous combattrez enfin Juto et vous contrôlez seulement Lue et Zephie. Attaquez avec Lue et soignez à temps avec Zephie, c'est la tactique à suivre jusqu'à battre Juto.

Après les cinématiques, allez voir Keitin. Vous devez encore une fois aller au tunnel sous-marin. Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le tombeau de Strass. Examinez les piliers selon cet ordre : le pilier qui est à l'est ensuite celui à l'ouest puis celui se trouvant au sud avant de passer au pilier du nord et enfin celui au centre.

Ouvrez ensuite les coffres et prenez l'Ardeur récompensée, un Kamond d'acier, un Bâton du miracle, un plan : grenouille dorée et un Kamond d'or. Revenez ensuite au village. Après la longue réunion, parlez à Igton qui vous demande de lui apporter deux matériaux. Le premier se trouve chez les NekoNekos qui habitent dans les marais. Allez voir leur chef qui vous demande de lui apporter deux ingrédients : 4 pollens de Mere qui se trouvent sur les petits Mere et les Mura Mere et 2 perles noires qui se trouvent sur les Blaborers et les Iborers.

Toutes ces créatures se trouvent à peu partout autour de l'habitation de NekoNekos. Eliminez alors ces bêtes et rapportez les ingrédients au chef pour obtenir l'alliage spécial. Revenez voir Igton qui se trouve dans la maison de Celestine. Vous devez lui apporter un Kamond spécial.

Vous devez battre le monstre qui rode dans les marais pour prendre son Kamond. Allez vers la zone qui précède le chemin vers le Mont Dunan pour trouver le Golem vert.

Utilisez les chaines dynamiques contre ce monstre pour le battre et prendre le Kamond éternel. Vous allez ensuite assister à la transformation de Melissa en Sentinelle.

Boss : Purson
Placez Juto, Zephie et Lue (ou Crocell) dans le groupe. Vous pouvez utiliser les capacités d'Argo pour détruire la barrière posée par le boss.
Lancez les chaines dynamiques et utilisez l'attaque ultime de Juto ; Broyeur céleste pour l'affaiblir considérablement.

Enchainez avec le Découpage de Lue ou le Purgatoire de Crocell. Répétez ces actions jusqu'à l'élimination de ce boss. Vous gagnez alors une Epaulière du héros, un Kazmond d'acier et un Anneau du dragon bleu.

De retour au village, préparez-vous à combattre les forces du nord qui attaquent Cota Mare. Donnez aussi le Kamond à Igton. Sortez du village et éliminez les soldats qui agressent les Mages qui installent la barrière de glace. Claire entre en jeu et vous devez la combattre.

Boss : Claire
Optez pour Juto, Lue et Zephie dans votre formation. Frappez votre ennemi jusqu'à remplir la jauge de kan de Juto et lancez le Broyeur céleste suivi du Découpage de Lue.

Soignez-vous ensuite et continuez d'attaquer votre ennemi jusqu'à remplir à nouveau vos jauges puis lancez la chaine dynamique des attaques spéciales puissantes. Vous gagnez à la fin du combat ; un Marteau de guerre, un Kamond Bénédiction de kan et un Anneau du tigre blanc. Revenez au village pour faire le point sur la situation.

Ruhalt

Vous débarquez ensuite à Ruhalt. Avancez en assurant la protection d'Igton. Vous allez combattre les soldats nordistes et sudistes qui se sont alliés contre vous. Vous rencontrez ensuite Raud en compagnie de sa garde.

Boss : Raud
Commencez par éliminer le guérisseur du groupe. Contrôlez ensuite Argo et utilisez la technique brise armure contre Raud. Utilisez ensuite le Broyeur céleste de Juto suivi par la technique Découpage de Lue ou le Purgatoire de Crocell. Eliminez aussi les soldats qui vous attaquent et laissez Zephie à l'abri pour qu'elle s'occupe de vous soigner. Maintenez cette tactique jusqu'à battre Raud.

Vous récupérez après le combat ; un Marteau d'apocalypse et une boule de feu draconique. Continuez votre chemin en éliminant les colosses jusqu'à rencontrer Alex et ses gardes du corps.

Boss : Alex
Commencez par attaquer Alex avec Argo pour utiliser la technique brise armure. Laissez Argo en compagnie de Juto et Lue (ou Crocell) dans votre formation. Vous devez penser à vous soigner régulièrement parce que les attaques d'Alex et de ses sbires sont très puissantes. Placez ensuite les chaines dynamiques en utilisant la technique Broyeur céleste de Juto, Découpage de Lue et le Purgatoire de Crocell. Remplissez ensuite vos jauges de kan et relancez ces attaques pour affaiblir ce boss jusqu'à l'éliminer.

Après le combat, vous gagner un Bâton du typhon et un Economie de kan. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre la Clé d'entrave. Sauvegardez votre partie et allez voir Igton pour aller à la Strada.

La Strada

Après la cinématique, vous devez passer l'épreuve de lucidité pour aller de la chambre du savoir à la chambre de la sagacité. Pour ce faire, vous devez déployer les ponts entre les plates-formes et atteindre les téléporteurs. Pour déployer les ponts vous devez alimenter les sphères qui se trouvent sur les plates-formes avec les kans correspondants. Si la sphère est jaune, vous devez donc contrôler Lue et combattre les monstres pour générer deux kans. Ensuite passez en mode déplacement et alimentez la sphère. Passez les ponts et utilisez Crocell si la sphère est de couleur rouge.

Utilisez Zephie quand la sphère et blanche et Celestine quand la sphère est bleue. Parfois il y a deux sphères sur la plateforme avec deux couleurs différentes. Vous devez donc utiliser les deux héros correspondants pour alimenter les sphères. Visitez toutes les plates-formes pour récupérer les objets qui se trouvent dans les coffres. Une fois dans la chambre de la sagacité entrez dans le téléporteur pour atteindre la première zone de repos et sauvegardez votre partie. Entrez ensuite dans le téléporteur qui mène à la salle d'Huaren.

Boss : Huaren
Placez Juto, Crocell et Zephie dans la formation. Equipez Juto et Zephie d'anneaux contre la fièvre. Crocell possède le feu comme élément donc il sera immunisé automatiquement. Vous devez commencer par attaquer le bras du boss. Attaquez avec Juto qui est le plus robuste pour qu'il encaisse les frappes lourdes du boss.

Lancez vos chaines dynamiques jusqu'à détruire le poing d'Huaren. Attaquez ensuite son corps et enchainez le Broyeur céleste et le Purgatoire en pensant à vous soigner régulièrement. Quand le boss invoque des monstres, éliminez-les le plus rapidement possible pour que le boss ne trouve pas le temps de se régénérer complètement. Revenez ensuite au

boss et enchainez les attaques spéciales de Juto et de Crocelle pour l'éliminer.

Vous gagnez après le combat ; un Bâton du froid, une Perfection et une broche angélique. Allez ensuite à la zone de repos 2 et sauvegardez votre partie. Entrez ensuite dans le téléporteur qui vous mène à la chambre du courage.

Vous devez passer une épreuve qui consiste à protéger la princesse des boules d'énergie blues qui arrivent sur elle. Les boules arrivent par les plates-formes situées à droite et à gauche. Sur ces deux plates-formes il y a des coffres qui contiennent un Sac à dos d'abondance et un Kamond Esprit niveau 5. Allez ouvrir les coffres en détruisant les boules en chemin. La princesse ne doit pas être touchée par plus de 10 boules sinon vous échouez dans l'épreuve. Tenez le coup pendant deux minutes pour réussir l'épreuve.

Après la réussite, allez vers le téléporteur qui vous mène à la chambre de bravoure. L'épreuve est la même mais vous disposez de cinq minutes pour tenir et plus de coffres à ouvrir (contenant un Kamond Santé niveau 5, une Défense niveau 5, une Supernova et un Kamond platine). Détruisez les boules d'énergie avant qu'elles n'atteignent la princesse pour passer l'épreuve. Rejoignez ensuite le téléporteur qui vous mène à la salle de l'héroïsme.

C'est la même mission de protection de la princesse contre les boules d'énergies. Vous disposez de sept minutes et plusieurs coffres à ouvrir contenant un Récup Endurance niveau 5, une Endurance niveau 5, une eau de résurrection, un Pandémonium et une Détermination à surmonter.

Vous pouvez passer ces épreuves sur deux fois, une pour les coffres et une pour protéger la princesse et réussir l'épreuve. Allez ensuite vers le téléporteur qui vous mène à la zone de repos 3. Sauvegardez votre partie et allez à la chambre de Claire.

Boss : Claire
Claire utilise les mêmes techniques que lors de votre premier affrontement mais elle est encore plus puissante et robuste. Optez pour le trio Juto, Zephie et Lue, qui peut esquiver les attaques de Claire, dans votre formation. Frappez votre ennemi jusqu'à remplir la jauge de kan de Juto et lancez le Broyeur céleste suivi du Découpage de Lue ou du Purgatoire de Crocell. Soignez-vous ensuite et continuez d'attaquer votre ennemi jusqu'à remplir à nouveau vos jauges puis lancez la chaine dynamique des attaques spéciales puissantes.

Assurez-vous que vos barres de vies sont au maximum, Claire peut tuer d'une seule attaque spéciale. Vous gagnez à la fin du combat ; une épée Destinée, un Bracelet de l'aurore et un Cristal solaire. Embarquez ensuite dans le téléporteur pour atteindre la salle de l'épreuve.

Vous devez maintenant visiter les quatre salles et combattre les monstres pour obtenir les quatre marques royales. Enchainez les chaines dynamiques contre le monstre de vent pour l'éliminer et récupérer la marque royale.

Eliminez ensuite les soldats d'eau pour récupérer la deuxième marque sans utiliser Celestine qui est aussi de l'élément eau. Eliminez ensuite le colosse de foudre avec vos chaines dynamiques en alternant entre Juto et Crocell et n'utilisez pas Lue contre lui. Eliminez enfin la bête de feu et n'utilisez pas Juto contre elle puisqu'ils sont du même élément et ses attaques spéciales n'auront pas d'effet sur le boss. Récupérez la dernière marque royale et revenez à la salle de l'épreuve. Sauvegardez votre partie et allez au Mausolée royal.

Boss : Shuenzeit
Combattez Shuenzeit de la même manière que votre précédente rencontre. Mais pour cette fois, vous avez un atout qui est Argo et sa technique de brise armure.

Si vous êtes à un niveau proche de 70, ce boss ne représente pas un très grand danger pour vous. Si ce n'est pas le cas, pensez à apporter plusieurs potions de soin avant le combat et soignez-vous fréquemment. Placez Argo, Juto et Crocell dans votre formation. Oubliez les soigneurs qui seront votre point faible contre le boss et faites le plein de potions de soin. Soignez-vous régulièrement et laissez toujours vos barres de vies au maximum. Utilisez alors l'attaque brise armure d'Argo qui vous ouvre le chemin de la victoire ensuite lancez les chaines dynamiques en utilisant le Broyeur céleste de Juto et le Purgatoire de Crocell.

Suivez ces attaques avec l'attaque coup total d'Argo. Soignez-vous, attaquez le boss pour remplir les jauges de kan et relancez les chaines dynamiques. Répétez ces actions plusieurs fois tout au long du combat jusqu'à éliminer Shuenzeit.

Boss : Strass
Le légendaire Strass entre en jeu. Comme pour le précédent combat, oubliez les soigneurs qui sont très vulnérables et inefficaces en attaque si vous avez assez de potions de soin. Sinon utilisez Zephie avec le Kamond utilisation de kan -1 ou -2 pour qu'elle vous soigne tout le temps. Gardez-la à l'écart de l'affrontement et ressuscitez-la immédiatement si elle meurt. Pour affaiblir ce colosse, vous devez avant tout, attaquer ses mains qui sont posées sur le sol.

Il utilise ses mains pour vous attaquer en plus des attaques de laser. Attaquez ses mains et lancez une attaque spéciale pour chaque main pour que le boss les retire. Il s'effondre alors au sol en laissant le véritable corps de strass à découvert. Profitez de ce moment et lancez vos chaines dynamiques avec Juto et Crocell en accompagnant le tout avec l'attaque dévastatrice coup total d'Argo. Soignez le groupe après chaque attaque du boss et ne laissez pas de répit à votre ennemi avant qu'il ne se redresse. Il déploie encore une fois ses mais et vous attaque avec elles. Il régénère aussi un peu de sa barre de santé, c'est pour cette raison que vous ne devez pas trainer quand Strass est à découvert.

Vous devez encore une fois attaquer ses mains pour qu'il les retire ensuite passez au corps de Strass avec des chaines dynamiques. C'est la tactique à adopter tout au long du combat qui n'est pas très difficile si vous avez assez de potions de santé. Le plus important et de se soigner constamment, c'est le dernier combat et vous n'aurez plus besoin de potions de soin par la suite. Continuez les chaines dynamiques jusqu'à donner le coup de grâce à Strass.

Félicitations ! Vous avez sauvé le monde et terminé le jeu. Attendez la fin des crédits pour regarder la cinématique de fin.

SUCCÈS

Bataille de l'Ile du Haut-vent (10 G)

Terminer la bataille de l'Ile du Haut-vent

Bataille du Canyon du Renard (20 G)

Terminer la bataille du Canyon du Renard

Bataille de Cota Mare (30 G)

Terminer la bataille de Cota Mare

Bataille du Mont Dunan (40 G)

Terminer la bataille du Mont Dunan

Bataille du Bassin du Ruhalt (50 G)

Terminer la bataille du Bassin du Ruhalt

1re quête terminée (5 G)

Terminer la 1re quête

10 quêtes terminées (5 G)

Terminer 10 quêtes

50 quêtes terminées (10 G)

Terminer 50 quêtes

80 quêtes terminées (20 G)

Terminer 80 quêtes

Toutes les quêtes terminées (30 G)

Terminer toutes les quêtes

Tech. tandem : Juto & Zephie (10 G)

Apprendre la technique en tandem de Juto & Zephie

Style maîtrisé : Epée à 1 main (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Epée à 1 main de Juto

Style maîtrisé : Epée à 2 mains (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Epée à 2 mains de Jut

Style maîtrisé : Marteau (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Marteau d'Argo

Style maîtrisé : Hache (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Hache d'Argo

Style maîtrisé : Bâton (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Bâton de Zephie

Style maîtrisé : Eventail (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Eventail de Zephie

Style maîtrisé : Boule de feu (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Boule de feu de Crocell

Style maîtrisé : Poing am. (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Poing américain de Crocell

Style maîtrisé : Arôme (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Arôme de Celestine

Style maîtrisé : Arc (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Arc de Celestine

Style maîtrisé : Katana (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Katana de Lue

Style maîtrisé : Shuriken (30 G)

Maîtriser toutes les compétences Shuriken de Lue

Arme améliorée (5 G)

Effectuer des améliorations sur une arme

Plan d'objet (5 G)

Obtenir un plan d'objet

6 plans d'objets (10 G)

Obtenir 6 plans d'objets

Tous les plans d'objets (30 G)

Obtenir tous les plans d'objets

100 ruptures de chaîne (10 G)

Effectuer 100 ruptures de chaîne

300 ruptures de chaîne (30 G)

Effectuer 300 ruptures de chaîne

500 ruptures de chaîne (50 G)

Effectuer 500 ruptures de chaîne

Succès secrets

Fuite de Belfort (60 G)

Fuite de Belfort réussie !

Attaque du plateau de Ruhalt (70 G)

Attaque du plateau de Ruhalt réussi !

Jeu terminé (80 G)

Scénario principal du jeu terminé !

Tech. tandem : Argo & Celestine (10 G)

Technique en tandem d'Argo & Celestine apprise !

Tech. tandem : Zephie & Lue (10 G)

Technique en tandem de Zephie & Lue apprise !

Tech. tandem : Juto & Crocell (20 G)

Technique en tandem de Juto & Crocell apprise !

Tech tandem celestine et lue (20 G)

Technique en tandem de celestine et lue apprise !

SUCCÈS DLC (PACK BONUS)

Dialogue 1 visionné (20 G)

Visionner le dialogue 1 "Qu'est-ce qu'elle a ?"

Dialogue 2 visionné (20 G)

Visionner le dialogue 2 "Qui en veut encore ?"

Dialogue 3 visionné (20 G)

Visionner le dialogue 3 "Centre de Celestine"

Collection d'armes : Juto (30 G)

Trouver toutes les armes de Juto, contenu téléchargeable inclus.

Collection d'armes : Zephie (30 G)

Trouver toutes les armes de Zephie, contenu téléchargeable inclus.

Collection d'armes : Argo (30 G)

Trouver toutes les armes d'Argo, contenu téléchargeable inclus.

Collection d'armes : Argo (30 G)

Trouver toutes les armes d'Argo, contenu téléchargeable inclus.

Collection d'armes : Celestine (30 G)

Trouver toutes les armes de Celestine, contenu téléchargeable inclus.

Collection d'armes : Lue (30 G)

Trouver toutes les armes de Lue, contenu téléchargeable inclus.

Majin and the Forsaken Kingdom

© Namco Bandai / Game Republic 2010

TOUS LES COSTUMES

Pour avoir l'ensemble des costumes il faut, en plus de récupérer ceux que vous trouverez dans certains coffres, trouver les 35 "Bribes de mémoires". Il y a une "Bribe de mémoire" par salle, sauf dans les pièces où il y a les boss, les salles de téléportation et le château. Comme vous le savez, elles ne sont récupérables que la nuit et se présentent sous la forme d'une petite lumière jaune, elles sont relativement facile à trouver comme pour les coffres il suffit de fouiller un minimum.

Costumes de Tepeu (8 en tout)

Bandeau de voyageur

Il s'agit de ce que porte le héros au début du jeu.

Gants de voyageur

Il s'agit de ce que porte le héros au début du jeu.

Cape de voyageur

Il s'agit de ce que porte le héros au début du jeu.

Casque de Gardien

Dans un coffre de la zone Autel de Potrachi dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Gantelets de Gardien

Dans un coffre de la zone Champ fleuri d'Ungdo dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Armure de Gardien

Dans un coffre de la zone Ruines de Moccoi - Cimetière dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Chapeau d'érudit

Dans un coffre de la zone Pont pele dans la partie Forêt de Malawa.

Manchettes d'érudit

Dans un coffre de la zone Forteresse de Wana Mu'bi dans la partie Forêt de Malawa.

Habit d'érudit

Dans un coffre de la zone Grand arbre - Expérimentation dans la partie Forêt de Malawa.

Casquette de marin

Dans un coffre de la zone Fourneau d'Ebilya dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Gants de marin

Dans un coffre de la zone Entrepôt naval de Ko'da dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Uniforme de marin

Dans un coffre de la zone Chibirias - Poupe dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Chapeau de serviteur

Dans un coffre de la zone Résidence de Tu Kabinana dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Manches de serviteur

Dans un coffre de la zone Mines de Koonapipi dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Tenue de serviteur

Dans un coffre de la zone Palais de cristal - Cour dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Couronne du Premier roi

Récompense pour avoir trouver 10 "Bribes de mémoires".

Bracelets du Premier roi

Récompense pour avoir trouver 20 "Bribes de mémoires".

Cape du Premier roi

Récompense pour avoir trouver la totalité des 35 "Bribes de mémoires".

Capuchon de bandit

Dans un coffre de la zone Laboratoire de B'alam dans la partie Vallée des ruines de Moccoi.

Gants de bandit

Dans un coffre de la zone Pont pele dans la partie Forêt de Malawa.

Costume de bandit

Dans un coffre de la zone Fonderie volcanique de Gaka dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Casque des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Siège de la Marine royale dans la partie Désert de cendres de Dudugera.

Gantelets des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Palais de cristal - Intérieur dans la partie Ville minière de Tanay Mafta.

Armure des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Château d'Arkela - Grand escalier dans la partie Château d'Arkela.

Costumes du Majin (3 en tout)

Majin parfait

Costume de base de votre compagnon.

Costume de Gardien

Dans un coffre de la zone Château d'Arkela - Cour dans la partie Château d'Arkela.

Costume des Ténèbres

Dans un coffre de la zone Rivière Loll'ur dans la partie Forêt de Malawa.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Château d'Arkela

Temple du gardien

Après la scène cinématique, suivez le chemin de gauche et passez par le trou.

Parlez à la souris et avancez à gauche. Après la courte scène, lisez les instructions qui s'affichent et traversez sans vous faire repérer. Dans la salle suivante, esquivez et affrontez les ennemis jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que vous tombiez dans le trou.

Entrepôt souterrain

Allez à droite, montez au niveau supérieur et grimpez sur le rocher. Remontez sur les dalles, avancez tout droit jusqu'au coffre au fond et ouvrez-le. Obtenez les fragments de vie et passez par le grand trou, à gauche.

Passez par le trou du mur, à droite des grilles, entrez par un autre trou et montez les quelques marches. Dans la pièce suivante, allez à droite, et montez via l'échelle.

Chambres royales

Avancez pour parler à la souris puis descendez les quelques marches. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, faites le tour de la zone et ouvrez un coffre. Grimpez à l'échelle non loin, avancez et retrouvez Majin.

Après la scène, passez par la brèche, traversez la salle suivante et sautez sur les grandes marches. Traversez la pièce suivante en sautant, ouvrez le coffre et prenez l'entrée à gauche.

Parlez à la souris, avancez en restant accroupi dans le conduit d'eau et entrez dans le trou pour éviter les ennemis.

Suivez le conduit, passez par le trou du mur et allez récupérer le fruit. Ensuite, prenez la sortie la plus proche, revenez

jusqu'au Majin et donnez-lui le fruit.

Maintenant qu'il est libre, prenez la grande sortie et affrontez les gardes.

Ensuite, ordonnez à Majin d'ouvrir la porte. Entrez, affrontez les nombreux ennemis qui arrivent et apprenez les touches d'attaque.

Une fois que la zone est sécurisée, ouvrez la porte et montez les marches. Prenez une fleur, donnez-la au Majin pour le soigner et montez. Interagissez avec la statue pour sauvegarder puis poursuivez votre chemin.

Après la courte scène, approchez-vous du mur, ordonnez à Majin de le pousser et éliminez ainsi les ennemis du niveau inférieur.

Dès que la zone est sécurisée, descendez et demandez-lui d'ouvrir la porte. Malheureusement celle-ci est fermée. Ordonnez-lui de se mettre accroupi dans le coin droit, montez sur son dos et entrez par le trou au mur.

A présent, avancez en étant accroupi, approchez les ennemis par derrière et appuyez sur la touche qui s'affiche pour les éliminer d'un seul coup.

Abattez le premier puis le second monstre, passez sous la dalle et attendez que le prochain ennemi tourne le dos pour l'attaquer. Continuez à avancer, éliminez deux autres monstres puis activez le levier.

Retournez auprès de Majin, ouvrez la porte et entrez. Descendez la pente, abattez les ennemis, ouvrez un coffre dans la cavité de gauche puis ouvrez la porte suivante. Avancez jusqu'à la statue de sauvegarde, sauvegardez et poursuivez en haut des marches.

A présent, vous devez éliminer un grand monstre accompagné de quelques petites créatures. Pour cela, dites à Majin de se tenir prêt à pousser le mur, descendez et attirez les ennemis dans le champ d'impact. Après cela, affrontez les ennemis restants puis concentrez-vous sur la grosse bête pour l'abattre après quelques attaques.

Une fois que le calme est revenu, ouvrez la porte et sortez.

Chapitre 2 : Vallée des ruines de Moccoi

Château d'Arkela - Portes

D'abord, avancez en face de la porte et approchez-vous de l'arbre de vie.

Après la scène cinématique, sauvegardez auprès de la statue et suivez le chemin. Repérez des marches près du perroquet sur votre droite, prenez-les et ouvrez le coffre. Redescendez, avancez jusqu'à la porte au bout et mettez-vous à deux pour l'ouvrir.

Champ fleuri d'Ungdo

Avancez jusqu'à la catapulte, placez-vous à la place de l'obus et montez pour être propulsé vers la zone élevée. Cherchez les trois pierres et lancez-les près de la catapulte. Déplacez cette dernière afin de diriger l'obus vers le mur fragile qui est à droite et placez une pierre pour le détruire.

Lancez-vous un nouvelle au même endroit, suivez le nouveau chemin et ouvrez le coffre. Ensuite, redirigez la catapulte pour détruire les deux autres murs à l'opposé et propulsez-vous dans cette direction. Suivez le chemin, abattez l'ennemi et activez le levier. Redescendez, dites à Majin de soulever la porte nouvellement déverrouillée et entrez. Demandez-lui de prendre le contrepoids, prenez les obus et retournez près de la catapulte. Dirigez l'obus vers le dernier mur fragile à gauche, détruisez-le avec une pierre puis redirigez la catapulte à droite pour vous lancer et suivre le chemin. Allez jusqu'au second levier, actionnez-le et ouvrez ainsi la porte.

Avancez, sauvegardez plus loin et approchez-vous de l'entrée.

Forêt de Tagalo

D'abord, descendez la pente et abattez les trois premiers singes de l'ombre. Repérez une manivelle au fond à droite et dites au Majin d'interagir avec elle. Sautez sur les passerelles au milieu, passez derrière la porte et frappez la cloche pour attirer le singe. Attendez qu'il appelle des renforts puis dites au Majin de relâcher pour les emprisonner.

Ensuite, revenez dans la grande cour et prenez l'entrée. Eliminez le grand monstre, repérez une friandise rouge en haut d'une corniche et dites au Majin de s'accroupir afin de l'atteindre.

Récoltez le fruit et donnez-le-lui pour décupler ses forces. Approchez-vous donc des rochers qui bloquent le chemin et ordonnez-lui de les détruire.

Avancez jusqu'à la zone suivante, descendez dans le ravin et remontez via l'échelle. Visez les deux sortes de mines près du grand ennemi et tirez pour l'étourdir. Sautez sur les plates-formes pour l'atteindre, attaquez-le puis grimpez sur la structure pour obtenir le fruit.

Donnez-le au Majin, revenez au point de départ et partez à gauche. Descendez la pente, abattez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin. Dépassez la porte scellée, poursuivez à gauche et sauvegardez auprès de la statue.

Autel de Potrachi

Avancez jusqu'à ce que la souris vous parle puis partez d'abord à droite. Suivez le long chemin jusqu'à la pierre, attirez les ennemis sous cette pierre et dites au Majin de la pousser.

Une fois les ennemis abattus, entrez dans la cavité où ces derniers se trouvaient et grimpez sur le dos du Majin pour monter sur l'échafaudage. Escaladez les marches à gauche, montez via l'échelle et allez à gauche pour cueillir le fruit de la force.

Donnez-le au Majin, revenez à l'entrée de la zone et allez cette fois à gauche. Montez sur le dos du Majin pour atteindre l'échelle et hissez-vous.

Sautez sur les grandes marches sur votre gauche, récupérez un baril explosif et lancez-le sur la roche en contrebas.

Passez par le trou, allez à droite et repérez un ennemi dans le couloir de droite. Éliminez-le furtivement, avancez et grimpez sur le grand pilier brisé près du perroquet. Traversez, longez le mur en allant à gauche et montez les escaliers.

Prenez un premier baril explosif, lancez-le sur les pierres qui sont sous vos pieds puis prenez un autre baril. Descendez les marches, placez-vous dans le coin gauche et lancez-le sur la roche, en bas. Entrez par le trou, ouvrez le coffre et sortez.

Revenez en haut des marches, prenez un baril et descendez les premières marches. Allez légèrement à gauche et repérez une autre roche en bas. Détruisez-la, passez dans le trou et montez les marches.

Tout en étant dans la cachette, repérez le grand ennemi de loin et sortez lorsqu'il a le dos tourné. Sautez rapidement sur le pont suivant et cachez-vous derrière le mur. Attendez qu'il tourne le dos une autre fois et allez rapidement vers lui pour l'éliminer par derrière. Enfin, frappez la statue maléfique et brisez ainsi le sceau des ruines de Moccoi.

Ruines de Moccoi - Cimetière

Revenez en arrière jusqu'à la porte qui était scellée, essayez de l'ouvrir mais elle est encore bloquée. Allez à sa droite, montez sur le dos du Majin et sautez sur le rebord du mur.

Descendez, cachez-vous derrière la colonne puis attaquez le premier ennemi par derrière. Avancez à droite, abattez un

second ennemi et montez les marches. Suivez le chemin, descendez via l'échelle rouillée plus loin et partez en face de cette dernière.

Faites attention aux deux ennemis en patrouille, éliminez d'abord celui de gauche puis occupez-vous de celui de droite. Suivez le couloir de droite, poursuivez à gauche et abattez un dernier ennemi devant les marches.

Montez, frappez les mines rouges, récupérez le contenu du coffre et courez tout droit vers le levier au bout du pont.

Actionnez-le, descendez auprès du Majin et ouvrez la porte. Avancez dans le couloir, dégommez les ennemis et passez la porte suivante.

Avancez jusqu'au croisement, partez à gauche et longez la montagne. Dites au Majin de patienter, prenez couverture derrière la colonne et attendez que l'ennemi en patrouille arrive. Lorsqu'il se retourne, approchez-vous-en discrètement et éliminez-le par derrière.

Achevez ensuite les deux gros monstres, appelez le Majin et utilisez-le pour sauter sur la plateforme d'en face.

Allez récupérer le contenu du coffre en face, sautez sur la passerelle de gauche et approchez-vous discrètement des deux grands monstres. Eliminez-les un par un, demandez au Majin de pousser la poutre de l'autre côté et descendez combattre les ennemis restants.

Dites au Majin de récupérer le fruit, remontez le long de la passerelle pour cueillir un autre fruit sur une plateforme et donnez-le-lui. Par la suite, revenez à l'entrée de la zone et partez cette fois à droite.

Ruines de Moccoi - Site

Sauvegardez en chemin, avancez jusqu'à la passerelle et dites au Majin d'interagir avec le grand tonneau suspendu. Lorsque ce dernier se balance de droite à gauche, sautez sur la section suivante et tirez le levier qui est au fond. Rebroussez chemin, descendez les marches et ouvrez la porte.

Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Approchez de la zone suivante, prenez à gauche et descendez les marches. Ordonnez au Majin de combattre le grand ennemi en bas, laissez-le faire et montez les autres marches qui sont derrière l'ennemi. Suivez le chemin, dites au Majin d'interagir avec le tonneau et sautez.

Grimpez à l'échelle, suivez le chemin jusqu'au croisement et prenez à droite. Balancez le tonneau une seconde fois et utilisez-le pour atteindre l'autre section de la passerelle. Allez à gauche pour tirer le levier (à droite) pour ouvrir un coffre puis descendez afin d'ouvrir la porte.

Ruines de Moccoi - Haut du temple

Ouvrez la porte suivante, entrez et préparez-vous à combattre un boss.

Boss : Caprakan
D'abord, avancez à gauche et frappez les pattes de l'ennemi. Lorsqu'il se déplace à gauche, interagissez avec la sorte de pendule accrochée au milieu pour que Majin la balance et qu'elle heurte le monstre. Sautez dans le vide pour descendre, frappez le point faible et remontez via l'échelle, non loin. Allez à nouveau à gauche, refaites la même opération une seconde fois et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la seconde phase, dites à Majin de l'attaquer et concentrez vos frappes sur les pattes du monstre.

Lorsqu'il est étourdi, il lève une patte. C'est le moment adéquat pour le bousculer avec la force du vent. Dès qu'il est étourdi, interagissez avec la pendule pour que le Majin l'utilise pour frapper l'ennemi. Répétez cette opération une seconde fois et appuyez ainsi sur la touche d'action spéciale pour achever l'ennemi une fois pour toutes.

Après le combat, rebroussez chemin jusqu'à la forêt de Tagalo et suivez le chemin qui est au nord de la carte.

Chutes d'Hawme'a

Avancez tout droit, repérez une pente à droite juste avant d'arriver près du pont et prenez-la.

Escaladez l'échafaudage, ouvrez un coffre et sautez vers la passerelle pour aller actionner le levier plus loin. Cueillez une fleur et allez vers l'arbre de vie.

Après la scène, mettez-vous à deux pour ouvrir la porte et entrez.

Chapitre 3 : Forêt de Malawa

Tour de la forêt de Denguey

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un nouvel ennemi et affrontez-le. Entrez par la première porte à droite, abattez les ennemis et approchez-vous du mur de droite. Ouvrez d'abord un coffre dans le coin étroit puis montez sur le dos du Majin pour grimper au mur.

Allez à gauche, faites le tour de la zone et actionnez le levier pour descendre la porte. Mettez-vous sur la corniche de la porte, dites au Majin de la soulever et atteignez ainsi la section suivante. Détruisez le sceau, ressortez et entrez par la porte suivante.

Refaites la même opération, remontez le long de la corniche de la porte et atteignez la section élevée. Allez combattre l'ennemi en solo, récupérez le fruit et donnez-le au Majin. Enfin, suivez le chemin principal, abattez les ennemis et passez à la zone suivante.

Marais de Tangalo's - Ponts

Traversez le pont jusqu'au second levier et actionnez-le.

Allez à droite, récupérez les barils explosifs et utilisez-les pour combattre les ennemis en contrebas. Descendez pour abattre les ennemis restants et grimpez à l'échelle du nord. Remontez le long des grandes marches et avancez vers la zone suivante.

Val de Kanay

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez une entrée sur votre droite, n'entrez pas et utilisez le Majin pour grimper au mur de droite.

Sautez sur les plates-formes suivantes, passez sur la corniche au-dessus de l'ennemi et utilisez les barils explosifs pour l'abattre.

Lorsqu'il est mort, grimpez sur le mur du côté opposé et longez-le. Continuez jusqu'à la zone suivante, dépassez le rocher et continuez sur la corniche de gauche. Faites attention aux ennemis en bas, poussez la caisse jusqu'au bout et utilisez-la pour grimper. Activez le levier pour déverrouiller la porte, dites au Majin de l'ouvrir et affrontez les ennemis.

Par la suite, montez les marches, attirez les ennemis près du rocher et ordonnez au Majin de le pousser.

A l'emplacement du rocher, montez sur le dos du Majin et sautez sur le rebord élevé à droite. Suivez le chemin de gauche, récupérez un fruit au bout et donnez-le au Majin. Enfin, ouvrez la porte et entrez.

Forteresse de Wana Mu'bi

Avancez jusqu'à la cour et abattez d'abord les ennemis. Ensuite, allez à droite et ordonnez au Majin de boire l'eau.

Interagissez avec l'autre roue près de l'entrée et activez ainsi deux plates-formes mobiles. Remontez la pente, traversez ces plates-formes et suivez le chemin jusqu'au levier. Activez-le, revenez dans la cour et ouvrez la grille qui est désormais déverrouillée. Prenez une pierre, utilisez la catapulte sans la tourner et détruisez ainsi le mur. Franchissez cette nouvelle entrée, suivez le chemin au bout et activez un second levier. Maintenant que la porte est rabaissée, tournez la catapulte afin de détruire le nouveau mur et dites au Majin de soulever la porte. Entrez, montez sur le dos du Majin pour atteindre la nouvelle section élevée et allez actionner le levier au bout. Revenez dans la cour, ouvrez la porte et grimpez à l'échelle d'en face pour ouvrir un coffre au bout du chemin. Redescendez et suivez le chemin principal jusqu'à la zone suivante.

Jardin royal

D'abord, cueillez une fleur à l'entrée du jardin près du mur de droite et avancez à gauche. Repérez la première gondole et ordonnez au Majin de la balancer.

Traversez le petit pont, activez le levier pour balancer la gondole vers l'autre côté et appelez Teotl. Faites-le patienter à l'intérieur de la gondole et actionnez le levier pour transporter le Majin vers l'autre côté.

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le lézard sur votre droite et montez sur le dos du Majin pour atteindre le mur.

Ouvrez un coffre et actionnez le levier plus loin. Ouvrez ainsi la grille déverrouillée, dites au Majin de boire l'eau et interagissez avec les jarres non loin. Sautez ainsi sur les jarres et ouvrez le coffre.

A présent, le Majin doit souffler sur la seconde gondole pour que vous puissiez le transporter vers les autres jarres dans le coin. Utilisez ainsi les gondoles pour transporter le Majin, dites-lui de boire de l'eau puis transportez-le jusqu'aux jarres. Utilisez-les pour atteindre le sceau et détruisez-le.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la forteresse de Wana Mu'bi (là où se trouve la catapulte) et prenez le chemin de l'ouest. Passez la porte et prenez à gauche jusqu'à la zone Grand arbre - recherche.

Grand arbre - recherche

D'abord, activez le levier, mettez-vous sur le monte-charge et actionnez le second levier pour remonter. Abattez les ennemis qui se trouvent dans la cour et ouvrez la porte suivante.

Devant l'oeil qui tire sur tout ce qui bouge, dites au Majin de patienter. Lancez une pierre et courez à droite pour vous cacher derrière le rocher. Répétez la même opération pour courir vers l'autre obstacle (à gauche) puis pour achever l'ennemi d'un seul coup.

Prenez l'entrée de gauche, allez à droite et grimpez à l'échelle.

Avancez discrètement à droite, éliminez le premier oeil et continuez tout droit. Poussez la caisse à droite, utilisez-la pour grimper et avancez.

Lancez les vases sur les ennemis en contrebas, descendez les abattre et suivez le chemin étroit au nord pour détruire le second oeil. Sautez directement sur la plateforme légèrement à gauche et actionnez le levier plus loin.

Appelez le Majin vers la plateforme et actionnez le levier pour remonter. Repérez le lézard du monte-charge et montez sur le dos du Majin pour grimper au mur.

Utilisez les barils explosifs pour abattre l'ennemi, en bas, puis descendez. Sautez directement sur la plateforme où se tient le dernier oeil et achevez-le.

A présent, revenez vers la plateforme où se trouvait le second oeil, attendez que le grand ennemi ait le dos tourné et sautez sur sa plateforme pour tourner rapidement la vanne rouge à deux reprises. Ainsi, vous permettez au Majin de traverser et de l'attaquer. Eliminez le géant, dites à Teotl de manger le fruit et regardez la scène qui suit.

Après la scène, traverser le pont à nouveau, repérez un fruit en haut du mur sur votre gauche et utilisez le Majin pour l'atteindre. Cueillez-le, donnez-le à Teotl et partez à droite.

Grand arbre - expérimentation

D'abord, montez les marches en face et prenez directement à gauche. Dites au Majin d'interagir avec une première bobine électrique pour la charger en électricité puis une seconde plus loin sur votre droite.

Ensuite, redescendez les marches et actionnez les deux leviers pour ouvrir les deux portes. Entrez dans celle de gauche, grimpez à l'échelle et descendez dans le couloir entre les grilles. Prenez le terminal de transmission et placez-le de l'autre côté du couloir.

Dites au Majin de charger la bobine qui est juste à droite, descendez et entrez par la porte de droite. Abattez les ennemis, actionnez le levier du monte-charge et remontez avec le Majin.

Entrez par la brèche de la grille en face de vous et remarquez l'existence de deux bobines électriques. Placez d'abord tous les terminaux du côté gauche pour activer la bobine de gauche puis, poussez la caisse dans le coin de droite, placez tous les terminaux à droite et activez le seconde bobine.

Maintenant que les deux leviers sont en marche, activez celui de droite, entrez et ouvrez le coffre qui se trouve au fond. Ensuite, actionnez celui de gauche et entrez par la porte.

Eliminez les soldats des ténèbres, grimpez à l'échelle sur votre gauche et abattez deux yeux et un soldat. Ignorez ce dernier si vous êtes blessé.

Ensuite, remontez les marches du côté droit, alignez tous les terminaux afin de relayer le courant jusqu'à la bobine et chargez-la.

Avant de redescendre, repérez une brèche dans le mur près de la grille et franchissez-la.

Récupérez le fruit vert à l'intérieur et ressortez. Donnez-le au Majin, activez le levier près du mur, à droite de la porte, et entrez.

Grand arbre - Antenne

Avancez, sauvegardez votre progression, cueillez la fleur à gauche et ouvrez la porte.

Boss : B'alam
Dans la première phase du combat, dites rapidement au Majin de sonner le gong et remontez rapidement la pente. Prenez l'un des terminaux, placez-le entre les autres terminaux qui sont à gauche et demandez à Teotl d'alimenter la bobine. Le courant électrique assommera l'ennemi et vous pouvez frapper son point faible. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi la première phase du combat.

Dans la seconde phase, fuyez les attaques de l'ennemi jusqu'à ce qu'il se fatigue. A ce moment, dites au Majin de lancer la foudre sur le clou qui se trouve sur son dos, assommez-le et frappez son point faible. Répétez cette méthode trois fois jusqu'à ce que B'alam soit vaincu.

Après le combat, rebroussez chemin jusqu'aux Chutes de Toto - Centrale et prenez le chemin de l'ouest vers le Laboratoire de B'alam.

Chapitre 4 : Vallée des ruines de Moccoi

Laboratoire de B'alam

D'abord, éliminez les soldats des ténèbres puis entrez par le trou, sur votre droite. D'abord, placez les terminaux afin de relayer la bobine qui est à gauche de l'entrée et actionnez le levier pour ouvrir la porte.

Ensuite, déplacez le dernier terminal au-delà de la porte pour relayer la bobine d'en face.

Utilisez ainsi le monte-charge pour déplacer le terminal supplémentaire et emmenez-le à l'endroit précédent. Enfin, dirigez l'électricité vers l'autre bobine, ouvrez la porte en actionnant le levier et retrouvez le Majin.

Passez la porte suivante, prenez à gauche et activez la bobine. Actionnez le levier, prenez le monte-charge, avancez vers la dernière bobine et chargez-la. Enfin, descendez, utilisez le monte-charge pour atteindre le fruit, cueillez-le et donnez-le au Majin.

A présent, retournez jusqu'à l'Autel de Potracchi et prenez le chemin de droite. Remontez les marches, partez à droite et ouvrez la porte au bout.

Chapitre 5 : Désert de cendres de Dudugera

Dépôt de Pualata

Avancez jusqu'au Dépôt de Pualata, dites au Majin de souffler sur le tonneau et utilisez-le pour atteindre la plateforme suivante. Ouvrez le coffre, grimpez à l'échelle et actionnez le levier. Descendez, ouvrez la porte et entrez.

Route de Dudugera

Approchez-vous du pont-levis et pénétrez dans le trou, à gauche.

Eliminez discrètement un premier soldat, sautez en contrebas et abattez un second ennemi. Ensuite, sautez directement derrière le premier soldat et abattez rapidement en un seul coup. Occupez-vous du dernier ennemi, grimpez à l'échelle et actionnez le levier sur votre droite.

Maintenant que Teotl vous a rejoint, préparez-vous à un rude combat. En effet, les bêtes en contrebas sont coriaces. Utilisez la foudre et l'attaque spéciale pour les neutraliser.

Avant de continuer, repérez le petit mur à droite et montez sur Teotl pour l'atteindre.

Récupérez le fruit au bout, donnez-le-lui et avancez à gauche. Courez rapidement derrière les deux yeux et détruisez-les. Combattez le grand monstre dans la cour et sécurisez la zone. Enfin, montez sur le dos du Majin pour atteindre le sceau et détruisez-le.

Remontez la pente pour ouvrir un coffre au bout puis revenez là où vous aviez combattu les chiens et prenez le chemin de l'Est.

Site du ravin Grangache

Faites attention aux chiens qui rôdent, combattez-les ou ignorez-les et grimpez rapidement à l'échelle qui se trouve légèrement à gauche.

Abattez discrètement le soldat puis descendez. Allez dans le coin de gauche, ouvrez le coffre et approchez-vous du feu. Ignorez-le pour l'instant, suivez le chemin principal et abattez les ennemis.

Entrepôt naval de Ko'da

D'abord, éliminez les trois soldats des ténèbres puis activez le générateur qui est à droite.

Revenez près de l'entrée et actionnez un premier levier. Une fois en haut, actionnez un second levier non loin et descendez le monte-charge.

Entrez dans la grotte, abattez l'ennemi et prenez la première sortie à droite. Grimpez sur le dos du Majin pour atteindre l'échelle d'en face et récupérez le fruit sur le toit.

Donnez-le à votre ami, retournez dans la cave et montez les marches. Redescendez via l'échelle, attendez l'arrivée du Majin, abattez les ennemis et remontez la pente sur votre gauche.

Montez à nouveau sur le dos du Majin pour atteindre la section élevée, allez à droite, ouvrez un coffre dans la cavité et descendez dans le trou non loin.

Lancez les deux terminaux en contrebas, descendez et placez-les afin de relayer la bobine non loin. Chargez cette dernière en électricité, remontez la pente à nouveau et actionnez le levier pour appeler le monte-charge.

Utilisez-le pour remonter au niveau supérieur et partez cette fois à gauche jusqu'à la section suivante.

Siège de la marine royale

Grimpez à l'échelle, éliminez discrètement le soldat et descendez en sautant du bord.

Poussez la caisse près de celle qui est plus grande, sautez et sortez par l'ouverture. Traversez la passerelle, longez le mur de la montagne et récupérez le fruit.

Donnez-le au Majin, suivez le chemin principal et interagissez avec le pont levis à gauche. Sautez sur ce pont, allez rapidement à gauche tout en ignorant les ennemis et actionnez rapidement le levier du grand pont pour permettre au Majin de vos rejoindre.

A présent, éliminez tous les ennemis en utilisant les foudres et sécurisez la zone. Ensuite, ouvrez la grille à droite et entrez. Remontez à l'aide du monte-charge, soufflez sur le tonneau et utilisez-le pour traverser.

Avancez sur la passerelle jusqu'au sceau et détruisez-le. Redescendez via le monte-charge, revenez en arrière et prenez le chemin à l'Est puis celui du nord Est encore scellé.

Fonderie volcanique de Gaka

Approchez-vous du rebord, prenez le passage de gauche et descendez la pente. Abattez les ennemis dans la cour, sécurisez la zone et approchez-vous du pilier central. Montez sur le dos du Maijn pour grimper, prenez le fruit et donnez-le-lui.

Ensuite, passez sous l'arche et tournez la vanne pour étaler le pont tout en faisant attention aux ennemis. Abattez ces derniers, grimpez au mur de la montagne, détruisez les deux yeux et ouvrez le coffre.

Revenez dans la cour et remontez la pente. Prenez à gauche au croisement, détruisez les rochers qui bloquent le chemin et avancez vers la zone suivante.

Fourneau d'Ebilya

Partez à gauche, montez à l'échelle et abattez discrètement le premier ennemi. Prenez couverture derrière les piliers, utilisez les mines pour neutraliser les autres ennemis et achevez-les. Ouvrez le coffre sur la dernière passerelle, descendez et remontez à nouveau par la même échelle.

Partez cette fois tout droit, longez le mur sur votre droite et repérez un rocher. Passez à côté du rocher, descendez la pente et abattez le soldat. Grimpez à l'échelle de gauche, activez le levier et demandez au Majin d'ouvrir la porte, en contrebas.

Maintenant, remontez la pente jusqu'au rocher, dites au Majin de se tenir prêt et attirez les ennemis dans la cour jusqu'au rocher. Donnez-lui le signal pour les abattre, sécurisez ainsi la cour et montez sur son dos pour atteindre le fruit, en haut du pilier.

Remontez la pente afin de revenir à la cour précédente et dites au Majin de pousser les deux piliers près du bord. Descendez, entrez dans le chemin ainsi créé et détruisez le sceau.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la fonderie volcanique de Gaka, prenez le chemin du sud et repérez un bateau sur votre gauche. Ouvrez la porte et entrez.

Chibirias - Poupe

Abattez l'ennemi droit devant, ouvrez la porte et entrez. Escaladez les rebords sur votre droite, ouvrez un coffre et sortez. Revenez en arrière jusqu'à l'entrée et prenez le chemin sur votre droite.

Avancez jusqu'au bout, montez sur le dos du Majin pour atteindre la section élevée et remontez les marches.

Abattez furtivement le soldat à gauche, allez à droite afin de récupérer un baril explosif puis partez à gauche. Faites gaffe au soldat et remontez les escaliers. Approchez-vous du bord, relâchez le baril explosif et détruisez ainsi la porte.

Entrez, prenez un autre baril explosif et avancez tout droit. Lancez-le devant la porte à moitié ouverte et lancez une pierre près du baril pour que l'oeil réagisse et active son laser qui explosera la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle et suivez le chemin de droite. Continuez tout droit, descendez par le rebord sur votre droite et activez le levier, non loin.

Ouvrez ainsi la porte pour permettre au Majin d'accéder à la zone suivante et allez jusqu'à l'échelle que vous aviez escaladée plus tôt. Ignorez-la à présent, descendez les marches et dites au Majin de manger le fruit.

A présent, revenez à l'entrée du bateau, suivez le chemin principal et prenez l'autre entrée bloquée par les flammes. Ordonnez au Majin d'absorber les flammes et continuez.

Chibirias - Moteur

Commencez par détruire les grosses caisses avec le pouvoir des flammes et avancez. Montez les marches d'en face, ouvrez un coffre et abattez l'ennemi en contrebas.

Ensuite, revenez à l'entrée et détruisez les caisses qui sont à droite. Eliminez les soldats des ténèbres, absorbez le feu à droite et récupérez un fruit à droite des marches.

Montez les escaliers, avancez jusqu'à ce que le Majin ne puisse plus passer et continuez seul. Remarquez que des caisses vous bloquent le passage. Par conséquent, récupérez des bombes sur la plateforme de gauche, revenez au Majin pour l'allumer et lancez-les sur les caisses pour les détruire.

Avancez, repérez les flammes à travers le grillage et absorbez-les. Ensuite, prenez une bombe à proximité, entrez par le tunnel, à droite du grillage, et sortez de l'autre côté.

Allumez la mèche, lancez la bombe sur les caisses et détruisez-les. Sautez ainsi sur la plateforme suivante, traversez la poutre et actionnez le levier. Descendez, ouvrez la porte et entrez. Descendez les marches, sauvegardez et ouvrez la porte suivante.

Chibirias - Proue

Boss : Tlaloc
Dans la première phase du combat, récupérez des bombes, allumez-les et lancez-les sur Tlaloc. Dès que ce dernier est

touché, son point faible apparait. Acharnez-vous sur ce point et recommencez la technique une seconde fois.

Dans la seconde phase, utilisez un première bombe pour l'agacer, attendez qu'il ouvre sa bouche pour aspirer et lancez une seconde bombe dans sa gueule.

Une fois que ceci est fait, il est devient faible. Dites au Majin d'interagir avec l'ennemi, entrez dans sa gueule et frappez le point faible. Recommencez cette opération à trois reprises et achevez ainsi l'ennemi avec le coup de grâce.

A présent, revenez dans les zones Entrepôt naval de Ko'da et Site du ravin Grangache et trouvez trois fruits pour Majin.

Une fois que ceci est fait, rendez-vous au Fourneau d'Ebilya et suivez le chemin au nord-ouest. Ouvrez la porte et accédez à la région suivante.

Chapitre 6 : Ville minière de Tanay Mafta

Passage de Koom Honu'a

Récupérez une fleur sur votre droite, tournez la vanne pour étaler le pont et traversez. Faites gaffe à la boue noire, allez vers l'arbre pour vous reposer puis ouvrez la porte.

Grotte du clair de lune

Traversez le pont, éliminez les ennemis en utilisant la foudre, ou les flammes, et sécurisez l'endroit. Ensuite, grimpez à l'échelle qui est à l'entrée de la cour et dites au Majin d'interagir avec la structure centrale pour la tourner. Utilisez les passerelles et atteignez le côté droit de la montagne.

Montez les marches de droite, entrez par le trou de droite et récupérez un baril explosif. Placez-le près de la roche, demandez au Majin de tourner la structure à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'oeil se dirige vers le baril. Lancez une pierre pour déclencher l'explosion et dégagez ainsi le passage.

Entrez dans le trou, cueillez le fruit à gauche et descendez pour le donner au Majin. Remontez à nouveau, longez cette fois le mur de la montagne et abattez un ennemi. Placez un baril explosif près du rocher sur votre gauche et tournez la structure pour le détruire de la même manière.

Entrez, abattez les ennemis et détruisez le sceau. Enfin, descendez et prenez le chemin à l'ouest.

Mines de Koonapipi

Avancez tout droit, repérez un grand cristal et des bombes sur votre gauche. Utilisez les bombes pour détruire le cristal, montez sur le dos du Majin et grimpez sur le mur.

Activez le levier pour déverrouiller la porte, dites au Majin de l'ouvrir et descendez. Utilisez le dos de votre ami pour atteindre l'échelle, détruisez le sceau et descendez. Grimpez l'autre échelle pour ouvrir un coffre et descendez.

Sortez, prenez à gauche et abattez deux ennemis. Escaladez les grandes marches sur votre droite, prenez une bombe et allumez-la. Montez rapidement sur le dos du Majin et sautez vers la section élevée pour exploser le grand cristal de gauche.

Cueillez ainsi un fruit, donnez-le au Majin et descendez. Affrontez l'ennemi géant et prenez le chemin au nord.

Colline des quatre moulins

Avancez discrètement à gauche, grimpez à l'échelle, déclenchez la mine et éliminez furtivement le grand ennemi. Ensuite, descendez dans la cour et achevez toutes les créatures.

Par la suite, tournez la catapulte vers le moulin situé au nord et montez pour être propulsé vers le coin rempli de pierres.

Lancez ces dernières en bas, sautez d'abord à gauche pour ouvrir un coffre et revenez près de la catapulte. Tournez-la à droite, utilisez les pierres pour détruire le mur et propulsez-vous vers le nouvel endroit.

Cueillez ainsi le fruit, lancez des barils explosifs sur l'ennemi en contrebas et montez les marches pour revenir à la cour précédente.

Donnez le fruit au Majin, tournez cette fois la catapulte vers le moulin au sud-ouest et propulsez-vous vers le pont. Utilisez les pots pour obstruer la vue de l'archer, achevez-le et descendez.

Tournez cette fois la catapulte vers le moulin au nord-ouest, déclenchez les mines et détruisez le sceau non loin. Enfin, rebroussez chemin vers la zone précédente (Mines de Koonapipi) et prenez le chemin de l'ouest.

Ville de Tanay Mafta

Cueillez la fleur, allez à gauche et entrez dans la cour. Attirez les ennemis vers le Majin et abattez-les tous. Ensuite, grimpez à l'échelle sur votre gauche, prenez le terminal et descendez.

Placez-le entre le générateur et l'autre terminal et chargez ainsi le courant. Ouvrez ainsi la porte en actionnant le levier et permettez au Majin d'entrer dans la cour.

Utilisez le dos de votre ami pour atteindre l'échelle au milieu, ouvrez le coffre et descendez. Prenez le terminal que vous aviez utilisé, suivez le chemin de droite et placez-le devant un autre générateur pour l'activer.

Utilisez ainsi le monte-charge, éliminez les deux ennemis et allez à droite pour cueillir le fruit. Enfin, descendez et prenez le chemin au nord.

Résidence de Tu Kabinana

En entrant dans les ruines, partez d'abord à droite et abattez tous les soldats des ténèbres. Ensuite, dites au Majin de patienter et revenez seul à la zone précédente " Villa de Tanay Mafta ". Utilisez le monte-charge, repérez une brèche en haut et entrez.

Approchez discrètement du premier ennemi et éliminez-le, ensuite, faites gaffe aux autres archers et dites au Majin de tourner la manivelle plusieurs fois jusqu'à ce que l'oeil se dirige vers le second archer.
Essayez alors de lancer une pierre sur ce dernier pour que l'oeil se charge de l'attaquer.

Une fois que l'endroit est sécurisé, dirigez les passerelles à droite pour ouvrir un coffre puis dirigez-les à gauche pour atteindre le sceau. Détruisez-le, descendez et rebroussez chemin jusqu'au Palais de Clair de lune. Eliminez les ennemis dans la cour, suivez le chemin au nord et ouvrez la porte qui mène au palais de cristal.

Palais de cristal - cour

Remontez la pente, prenez à gauche au croisement et repérez des barils explosifs. Utilisez-les pour attaquer le scorpion en contrebas puis descendez pour continuer le combat. Achevez les ennemis, suivez le chemin et descendez les marches.

Abattez deux soldats, continuez à avancer et courez tout droit vers le fruit. Dites au Majin de le manger et regardez la scène qui suit.

Par la suite, allez vers l'allée principale où se trouvent le géant et quelques soldats et affrontez-les. Utilisez votre nouveau pouvoir pour cristalliser les flaques d'ombres et éliminez les ennemis. Enfin, ouvrez le porte et entrez.

Palais de cristal - Intérieur

D'abord, cristallisez la flaque d'ombre, dites au Majin de combattre les ennemis au sol et montez les marches seul. Lancez des pierres sur les mines pour bousculer les deux archers et descendez. Eliminez ainsi tous les ennemis, montez les marches et partez à gauche.

Tournez à gauche au croisement, approchez-vous de la prochaine cour remplie de ténèbres et cristallisez le sommet de la plateforme. Grimpez au-dessus de cette dernière, suivez le chemin, faites attention à l'archer et sautez de l'autre côté.

Suivez le chemin en face puis prenez à droite, tournez la vanne pour étaler le pont et appelez le Majin. Retournez à présent dans la cour remplie de ténèbres, cristallisez-les et abattez les ennemis.

Une fois que l'endroit est sécurisé, abattez l'archer en frappant les mines près de lui et repérez un fruit dans une cavité à gauche. Montez sur le dos du Majin pour l'atteindre, cueillez-le et donnez-le à votre compagnon.

Enfin, approchez-vous de la grande porte au nord-est de la salle et repérez une vanne à gauche. Cristallisez la flaque devant la vanne, tournez cette dernière et passez la porte.

Sauvegardez, prenez une fleur à droite et ouvrez la prochaine porte.

Caverne de cristal bleu

Boss : Istab
Dans la première phase du combat, ordonnez au Majin de cristalliser la flaque des ténèbres pour que son point faible apparaisse. Attaquez alors son derrière, répétez la même opération et évitez ses attaques jusqu'à ce que cette phase s'achève.

Dans la seconde phase, partez d'abord à droite et ordonnez au Majin de détruire les sources de ténèbres tandis que vous distrayez la bête.

Détruisez ainsi les trois sources, attaquez-vous à l'ennemi et cristallisez à nouveau la flaque sur laquelle il se trouve. Cette fois, frappez la gueule de l'ennemi plusieurs fois jusqu'à ce que son point faible apparaisse et effectuez ainsi le coup de grâce.

Après le combat, retournez à " Résidence de Kabinana " et récupérez un fruit précédemment inaccessible à cause de la flaque d'ombres. Par la suite, revenez à " Ville de Tanay Mafta " et suivez le chemin menant à l'ouest.

Rivière Loll'ur

Abattez le scorpion, repérez un petit mur sur votre droite, utilisez le dos du Majin pour l'atteindre et ouvrez le coffre. Suivez le chemin principal, affrontez un second scorpion, montez les marches à gauche et ouvrez la porte.

Repérez une entrée à gauche de l'arbre de vie, dites au Majin d'ouvrir le coffre et sauvegardez. Suivez le chemin, descendez le long des racines géantes, prenez une fleur non loin et ouvrez la porte.

A présent, rendez-vous jusqu'à la salle de transfert située à l'ouest de " Grand arbre - recherche " et choisissez la couleur verte qui mène vers la vallée des ruines de Moccoi. Revenez ainsi jusqu'au tout début de l'aventure " château d'Arkela - portes " et ouvrez la porte pour entrer au château.

Chapitre 7 : Château d'Arkela

Château d'Arkela - Cour

Avancez jusqu'au croisement, le chemin de droite mène à une salle de transfert et celui de gauche vers la suite de l'aventure. Ouvrez la porte sur votre gauche et entrez dans la cour du château.

Engagez le combat contre les ennemis dans la cour, montez les escaliers de gauche et attaquez l'archer. Eliminez-le en premier lieu puis occupez-vous des ennemis restants.

Une fois que ceci est fait, montez les marches au milieu de la cour et dites au Majin d'ouvrir le coffre. Ensuite, remontez à nouveau les marches de gauche, suivez le chemin et grimpez sur les passerelles pour trouver un coffre au bout.

Descendez, prenez les marches de droite et ouvrez la porte au bout du chemin. Abattez d'autres ennemis dans la cour suivante et montez les marches. Poursuivez jusqu'au prochain fruit, récupérez-le et donnez-le au Majin.

Enfin, faites le tour de la cour, ouvrez un coffre au bout du chemin et ouvrez la porte sur votre gauche.

Château d'Arkela - Grande salle

Entrez dans la pièce, montez sur le dos du Majin et atteignez la passerelle sur laquelle se trouve l'archer. Abattez-le, éliminez aussi le second archer puis montez les escaliers à gauche.

Affrontez les ennemis, tournez la vanne pour cesser l'écoulement des ténèbres et empêcher l'arrivée d'autres ennemis puis préparez-vous à affronter un ennemi à double masque.

Frappez le côté qui est sensible, effectuez des attaques avec le souffle brillant et éliminez-le. Enfin, inspectez toute la région pour ouvrir deux coffres et ouvrez la porte non loin de la vanne.

Château d'Arkela - Donjon

Avancez, dites au Majin de patienter et entrez dans le trou. Grimpez à l'échelle, tournez la vanne et fermez l'un des quatre robinets. Ensuite, revenez auprès de Majin et entrez dan la cour. Affrontez les quelques ennemis et prenez à gauche.

Eliminez le double masque à droite, montez sur le dos de Teotl et atteignez la section élevée qui contient un coffre et une autre vanne.

Ensuite, faites patienter le Majin à l'endroit où se trouvait le double masque, regrimpez l'échelle qui vous a mené vers la première vanne et frappez la cloche non loin.

Lorsque les singes arrivent, frappez les mines pour les distraire un moment. Profitez-en pour descendre rapidement et ordonnez au Majin d'ouvrir la porte située de l'autre côté de la cour.

Entrez, abattez un scorpion, grimpez aux deux échelles au nord et au sud, tournez les deux vannes et ouvrez un également coffre. Maintenant que les robinets sont fermés, revenez dans la cour et ouvrez la porte au milieu.

Château d'Arkela - grand escalier

Montez les marches, affrontez les ennemis et utilisez la foudre et le souffle brillant dans ce combat. Ensuite, avancez tout droit vers le fruit en face et donnez-le au Majin.

Montez les escaliers de gauche, abattez le double masque et traversez le pont. Prenez les escaliers, avancez à droite et tournez la première vanne. Continuez à suivre le chemin, repérez une seconde vanne, cristallisez la flaque et tournez-la.

Enfin, ouvrez le coffre, ouvrez la porte non loin et entrez.

Château d'Arkela - Chapelle

Après la scène, vous êtes contraint d'affronter votre ami le Majin, corrompu par les ténèbres. D'abord, tournez la vanne à plusieurs reprises, frappez les mines pour distraire le Majin et descendez ainsi le lustre où se trouve le cristal de la

princesse. Sautez sur ce lustre, frappez les sceaux qui tiennent le cristal et libérez-le.

Ensuite, descendez, évitez les attaques du Majin et interagissez avec le cristal pour briser le dernier sceau. Une fois que la princesse est libérée, attaquez rapidement Teotl pour le débarrasser des ténèbres qui le corrompent.

Château - source des ténèbres

Dans ce combat final, montez d'abord les marches à droite, ou à gauche, et frappez les mains. Lorsqu'elles sont assommées, dites au Majin de souffler des cristaux pour bloquer la source. Faites la même opération de l'autre côté, frappez les boules qui absorbent l'énergie de Teotl puis attaquez le masque du monstre.

Ensuite, la créature tente de sortir de la source centrale. Frappez alors les quatre mains éparpillées à droite et à gauche, bloquez les sources et acharnez-vous sur le crâne du monstre. Lorsque son point faible apparait, effectuez l'attaque spéciale.

Dans la dernière phase, le monstre sort de la source et effectue une attaque qui absorbe l'énergie du Majin. Frappez les quatre boules qui sont dans les mains du monstre, frappez ensuite les deux mains près de la tête et effectuez votre attaque spéciale. Une fois qu'il est assommé, frappez le masque à nouveau et donnez-lui le coup de grâce.

Félicitations ! Vous avez repoussé les ténèbres et terminé le jeu !

SUCCÈS

Maître du Majin (10 G)

Donner au Majin plus de 500 ordres

Guérisseur de Majin (10 G)

Donner plus de 100 fruits bleus à manger au Majin.

Santé ultime (30 G)

Améliorer la santé du Majin au maximum.

Force ultime (30 G)

Améliorer la force du Majin au maximum.

Chasseur des Ténèbres (20 G)

Eliminer plus de 100 ennemis.

Unique en son genre (40 G)

Eliminer plus de 500 ennemis.

Expert en pièges (10 G)

Eliminer plus de 30 ennemis avec des pièges.

Chasseur de trésors (30 G)

Ouvrir tous les coffres au trésor.

Immortel (10 G)

Se faire ranimer par le Majin 3 fois.

Moulin à paroles (10 G)

Parler au Majin 100 fois.

Garde du corps du Majin (10 G)

Aider le Majin 10 fois quand il est en danger.

Chevalier du Majin (20 G)

Aider le Majin 30 fois quand il est en danger.

Envoûté par les Ténèbres (10 G)

Etre possédé 10 fois.

Acharné (10 G)

Attaquer les ennemis avec un bouclier 100 fois.

Expert en attaques furtives (10 G)

Eliminer 50 ennemis avec des attaques furtives.

Expert en attaques combinées (10 G)

Eliminer 300 ennemis avec des attaques combinées.

Expert en fatalités (10 G)

Eliminer plus de 50 ennemis avec des fatalités.

Expert en combat (20 G)

Eliminer au moins 5 ennemis à la fois avec une fatalité ou une attaque combinée

Amateur de costumes (10 G)

Obtenir 3 costumes complets.

Expert en costumes (20 G)

Obtenir tous les costumes.

Brave (60 G)

Faire monter le niveau d'amitié et le niveau de Tepeu au maximum.

Succès secrets

Majin sauvé (10 G)

Sauver le Majin

Evasion du Château ténébreux (10 G)

S'évader du Château ténébreux

Caprakan vaincu (20 G)

Vaincre Caprakan

B'alam vaincu (30 G)

Vaincre B'alam

Tlaloc vaincu (30 G)

Vaincre Tlaloc.

Ixtab vaincue (50 G)

Vaincre Ixtab.

Majin (80 G)

Vaincre le créateur des Ténèbres.

Q'umarkaj pacifié (100 G)

Obtenir la véritable fin.

Majin de vent (10 G)

Récupérer le pouvoir du vent du Majin.

Majin de foudre (10 G)

Récupérer le pouvoir de la foudre du Majin.

Majin purificateur (10 G)

Recuperer le pouvoir de purification du Majin.

Majin de flamme (10 G)

Récupérer le pouvoir de flamme du majin.

Flamme ultime (30 G)

Améliorer le pouvoir de flamme du Majin au maximum.

Foudre ultime (30 G)

Améliorer le pouvoir de la foudre du Majin au maximum.

Vent ultime (30 G)

Améliorer le pouvoir du vent du Majin au maximum.

Purification ultime (30 G)

Améliorer le pouvoir de purification du Majin au maximum.

Dieu du vent (30 G)

Éliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de vent.

Dieu de la foudre (30 G)

Éliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de foudre.

Dieu du feu (30 G)

Éliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de flamme.

Dieu de la purification (30 G)

Éliminer plus de 10 ennemis avec une fatalité de purification.

Major League Baseball 2K10

© 2K Sports

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Batte MLB 2K10

Remporter le titre de batteur en mode Franchise ou MyPlayer. Ou bien faites 150 homeruns.

Casque MLB 2K10

Faire un Grand Slam dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot 2K Sports

Remporter un match dans n'importe quel mode de jeu.

Maillot Eva Longoria

Gagner la récompense du meilleur Fielder en mode Franchise ou MyPlayer.

Maillot MLB 2K10

Se débloque en même temps que le succès "The Call".

Major League Baseball 2K6

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Dans le menu des cheats, entrez le code suivant en faisant bien attention aux majucules : **Derek Jeter**.

Major League Baseball 2K7

© 2K Sports / Kush Games

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu des cheats :

`Black Sox`	Tous les cheats
`Derek Jeter`	Tous les bonus
`Game On`	Tous les extras

Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Entrer le mot de passe **Derek Jeter** pour tout débloquer.

CHEAT CODES

Star Teams

A l'écran titre, faites : Bas, Haut, LT, RT.

Legends

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite.

MODE GROSSE TÊTE

Entrer le mot de passe **Black Sox** pour débloquer le mode Grosses têtes.

CARTES À COLLECTIONNER

Il faut entrer les codes suivants dans le menu Codes de l'album de cartes à collectionner.

`ALCENTRALCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League Central
`ALEASTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League East
`ALWESTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la American League West
`NLCENTRALCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League Central
`NLEASTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League East
`NLWESTCLASSICTHREADS08`	Débloquer toutes les cartes de la National League West

Marathon : Durandal

© Bungie / Freeverse 2007

SUCCÈS

SEPT (7 G)

Tuez sept ennemis à coups de poing dans la partie.

Bob-becu (14 G)

Ils sont partout !

11e clan des S'pht (27 G)

Partez à l'aventure dans la Citadelle pour découvrir les secrets des S'pht.

Pfhor ze Win (42 G)

Terminez le mode un joueur en n'importe quelle difficulté.

Ça a un goût de poulet (10 G)

Grillez 20 adversaires et tuez-en 7 dans une partie multijoueur.

Il y a Pfhor longtemps (10 G)

Remportez une partie multijoueur.

Je suis invincible ! (10 G)

Tuez un adversaire invincible à l'aide du pistolet à fusion dans une partie multijoueur.

20 suppos et au lit (10 G)

Faites 20 victimes à l'aide du lance-roquettes dans une partie multijoueur.

Gros flingues à portée (14 G)

Trouvez le fusil d'assaut en mode un joueur ou coop, il vous permettra de tuer plus de Pfhor.

Chapeau bas, 819 (21 G)

Le secret de 2401 se trouve à l'intérieur.

Vidmaster (35 G)

Je ne révèle aucun secret.

Domination mondiale (0 G)

Vous voulez rejoindre la 7e colonne ?

Marble Blast Ultra

© GarageGames 2006

RÉCOMPENSES

Badge d'adepte

Terminez tous les niveaux en mode Advanced.

Badge d'apprenti

Terminez tous les niveaux en mode Beginner.

Battler vétéran

Totalisez 2 000 points en multijoueur.

Badge du voyageur

Terminez tous les niveaux en mode Intermediate.

Egg Basket

Trouvez les 20 oeufs de Pâques.

Egg Seeker

Trouvez tous les oeufs de Pâques cachés.

Gem Collector

Obtenez 75 points en multijoueur.

Initié Marble-fu

Terminez tous les niveaux en mode Beginner avec un bon chrono.

Maître Marble-fu

Terminez tous les niveaux en mode Intermediate avec un bon chrono.

Transcendant Marble-fu

Terminez tous les niveaux en mode Advanced avec un bon chrono.

Première place

Obtenez la première place en multijoueur.

Timely Marble

Terminez tous les niveaux avec un bon chrono.

Mark of the Ninja

© Microsoft Game Studios / Klei Entertainment 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt #1

Terminer le jeu.

T-shirt #2

Terminer le jeu en New Game +.

Mars Rover Landing

© Microsoft / NASA 2012

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Mars Rover

Réussir 10 bons atterrissages.

Pantalon surface de Mars

Obtenir 5 fois 5 étoiles durant la phase d'approche.

Pantalon surface de Mars

Obtenir 5 fois 5 étoiles durant la phase d'atterrissage.

Marvel Super Hero Squad : Comic Combat

© THQ 2011

SUCCÈS

Tempête volée (10 G)

Numéro 1 terminé

Baxter Building repris (10 G)

Numéro 2 terminé

Victoire dans la Voûte (10 G)

Numéro 3 terminé

Sanctum sauvé (10 G)

Numéro 4 terminé

Nettoyage à Villainville (10 G)

Numéro 5 terminé

Victoire partagée (10 G)

Numéro 6 terminé

Cinq pour le prix d'un (10 G)

5 ennemis éliminés simultanément

On tient la pose ! (10 G)

Un ennemi éliminé à l'aide d'aptitudes maintenues

Dépensier (10 G)

Jauge d'encre entièrement vidée en une seule attaque

D'un stylo, deux coups (10 G)

Au moins 2 ennemis éliminés avec une seule attaque à base d'encre

Distraction au crayon (15 G)

Leurre utilisé pour distraire 3 ennemis ou plus en même temps

Vision double (15 G)

Deux leurres utilisés simultanément

Squadders à la rescousse ! (15 G)

En avant, héros ! utilisé

1 000 numéros vendus (15 G)

1 000 numéros vendus

Points à gogo (15 G)

1 000 points de héros gagnés

Et voici... Squirrel Girl ! (15 G)

Tu as incarné Squirrel Girl dans un ancien numéro

Gomme fatale (15 G)

5 ennemis ou plus éliminés simultanément avec une bombe dessinée

Balle fatale (15 G)

3 ennemis ou plus éliminés avec une balle dessinée

Sort groupé (15 G)

Six cibles heurtées avec un sort en utilisant la Sorcière Rouge

Médecine miracle (15 G)

Kit de survie récupéré lorsqu'un héros était sur le point d'être vaincu

Sortie parfaite (20 G)

Vignette quittée avec une jauge d'encre pleine et tous les héros en pleine santé

Fouineur (20 G)

5 piles de B.D. trouvées

Ça va secouer ! (20 G)

5 ennemis ou plus éliminés avec un séisme

Hulk ne sait pas compter ! (20 G)

10 000 numéros vendus

Par ici les points ! (20 G)

75 points de héros gagnés en une seule vignette

Guérison totale (20 G)

Héros complètement guéri

Changement de tenue (20 G)

Vignette commencée avec un héros portant un costume alternatif

La puissance du stylo (100 G)

Docteur Fatalis vaincu lors du combat final

Hulk... tout casser ! (30 G)

Hulk utilisé pour détruire 25 objets

C'est le facteur ! (30 G)

Verrou de facteur ouvert pour chaque facteur

Vieilles querelles (30 G)

Squirrel Girl amenée jusqu'au combat final contre Fatalis

En avant, héros ! (30 G)

En avant, héros ! utilisé 5 fois dans un seul numéro

Héros dévastateurs (30 G)

6 ennemis ou plus éliminés avec En avant, héros

Le million ! (30 G)

1 000 000 de numéros vendus

Best-seller (30 G)

1 000 numéros vendus en une seule vignette

Bonnes trouvailles (100 G)

Toutes les piles de B.D. ont été trouvées

Pas de lézard pour le laser (50 G)

Tu as survécu au hall de défense laser sans être touché par le laser

Brigade à mains nues (50 G)

Vignette terminée avec Wolverine, Reptile et Hulk

Femmes fatales (50 G)

Vignette terminée avec la Sorcière Rouge, Squirrel Girl et la Femme invisible

Super classe (50 G)

Vignette terminée avec tous les héros dans des costumes alternatifs

Marvel Super Hero Squad : Le Gant de l'Infini

© THQ 2010

SUCCÈS

La pierre de pouvoir (15 G)

Trouve la pierre de pouvoir.

La pierre de rythme (15 G)

Trouve la pierre de rythme.

La pierre d'esprit (15 G)

Trouve la pierre d'esprit.

La pierre de temps (15 G)

Trouve la pierre de temps.

La pierre d'âme (15 G)

Trouve la pierre d'âme.

La pierre d'espace (15 G)

Trouve la pierre d'espace.

La pierre de réalité (15 G)

Trouve la pierre de réalité.

Certifié Stark (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques d'Iron Man.

Redoutable chérie (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de la Veuve Noire.

Affuté (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Wolverine.

Ouragan reptilien (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Reptile.

Incroyable (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques d'Hulk.

La loi et l'ordre (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Miss Hulk.

La torpille humaine (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Nova.

Pouvoirs divins (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Thor.

Visiblement énergique (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de la Femme Invisible.

Une femme inspirée (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de la Sorcière Rouge.

Accrocheur de toile (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Spider-Man.

Super héros ! (100 G)

Réussis tous les exploits héroïques !

Frissons de la vitesse (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Vif-Argent.

Septième ciel (15 G)

Réussis tous les exploits héroïques du Faucon.

Novice (30 G)

Termine le Mode histoire avec difficulté Facile.

Membre de l'équipe (50 G)

Termine le Mode histoire avec difficulté Normale.

Héros (100 G)

Termine le Mode histoire avec difficulté Difficile.

La sécurité avant tout (10 G)

Protège le bâtiment du S.H.I.E.L.D. sans perdre de nodule de puissance.

Maître d'élite du piratage (20 G)

Réussis chaque défi de piratage.

Robot Pilote (20 G)

Réussis chaque défi de course.

Maître des défis (100 G)

Réussis chaque défi au moins une fois.

Tu as gagné le Super pouvoir ! (10 G)

Trouve tous les éclats de pouvoir.

Tu as le rythme dans la peau ! (10 G)

Trouve tous les éclats de rythme.

Gestion du temps ! (10 G)

Trouve tous les éclats de temps.

Attention aux éclats d'esprit ! (10 G)

Trouve tous les éclats d'esprit

L'âme d'un héros ! (10 G)

Trouve tous les éclats d'âme.

Des milliards d'éclats d'espace (10 G)

Trouve tous les éclats d'espace.

La réalité éclate en morceaux ! (10 G)

Trouve tous les éclats de réalité.

Collectionneur d'éclats (50 G)

Trouve tous les éclats.

Attaque héroïque ! (5 G)

Exécute une attaque héroïque.

Héros héroïque ! (15 G)

Bats au moins six ennemis avec une seule attaque héroïque.

Retour à l'envoyeur ! (5 G)

Renvoie à un ennemi son attaque.

Prends ça, méchant ! (15 G)

Bats un ennemi avec une parade.

En avant ! (10 G)

Réanime un coéquipier.

Héros de la réanimation (15 G)

Réanime complètement un coéquipier 10 fois.

Avec punch (5 G)

Brise les défenses d'un ennemi.

Succès secrets

Le gros ! (15 G)

Sauve la planète des Skrulls contre Galactus.

Perdues deux fois (15 G)

Héliporteur protégé contre l'assaut... mais pierres d'Infini perdues.

L'univers du Maître Supérieur (15 G)

Cachette de Thanos infiltrée

Rien n'est éternel (15 G)

Super Hero City sauvée et Surfeur d'Argent pardonné

La patience est une vertu (10 G)

Tu as patienté calmement dans la salle d'attente du Grand Maître.

Saute, héros ! (10 G)

Héros du saut de tonneaux.

SUCCÈS DLC (COLLECTION CAPTAIN AMERICA)

Tout rouge (85 G)

Réussis tous les exploits héroïques du Crâne Rouge.

Cap ! (85 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Captain America.

Plus qu'un acolyte (80 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Bucky.

SUCCÈS DLC (THANOS - LA CHUTE)

Le Titan fou (25 G)

Réussis tous les exploits héroïques de Thanos.

Le dernier des Titans (50 G)

Survivez au jugement de Thanos.

Victoire parfaite (50 G)

Affrontez une vague du jugement de Thanos sans prendre de dégât.

SUCCÈS DLC (FATALIS EN FUITE)

Fatal Fatalis (30 G)

Réussis tous les exploits héroïques du Docteur Fatalis.

Larbin dégoûtant (30 G)

Réussis tous les exploits héroïques de l'Abomination.

On a peur du grand Fatalis ? (15 G)

Bats 50 Fatalbots en tant que Docteur Fatalis.

Les plans les mieux conçus... (50 G)

Échappez-vous de l'Héliporteur.

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2006

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

SUCCÈS

Mandarin's Downfall (45 G)

Vaincre le Mandarin.

Mephisto's Defeat (45 G)

Vaincre Mephisto.

The Trickster (45 G)

Vaincre Loki.

The Power Cosmic (45 G)

Vaincre Galactus.

Doomed Ending (45 G)

Vaincre Dr. Doom.

Scarlet Swashbuckler (30 G)

Débloquer Daredevil.

Wakandan Royalty (30 G)

Débloquer Black Panther.

Agent of S.H.I.E.L.D (30 G)

Débloquer Nick Fury.

Surfs Up (30 G)

Débloquer Silver Surfer.

Dragon Slayer (15 G)

Vaincre Fin Fang Foom.

Blue Screen of Death (15 G)

Vaincre M.O.D.O.K.

Underwater Battle (15 G)

Vaincre Tigershark et Attuma.

Swimming with the Fish (15 G)

Vaincre Kraken.

Defeated Grey Gargoyle (15 G)

Vaincre Grey Gargoyle.

Game Over (15 G)

Vaincre Arcade.

Son of a Devil (15 G)

Vaincre Blackheart.

The Executioner's Blade (15 G)

Vaincre Executioner et Enchantresse

Giant Relief (15 G)

Ymir a rejoint les forces du bien.

Warrior's Path (15 G)

Vaincre Gladiator.

Deathbird's Defeat (15 G)

Vaincre Deathbird.

Titanic Victory (15 G)

Vaincre Tintannus.

Gamma Garb (20 G)

Débloquer tous les costumes de Hulk.

Archer Apparel (20 G)

Débloquer tous les costumes de Hawkeye.

Optic Outfits (20 G)

Débloquer tous les costumes de Cyclops.

Teleport Threads (20 G)

Débloquer tous les costumes de Nightcrawler.

Doom's Duds (20 G)

Débloquer tous les costumes de Doom.

Magnetic Regalia (20 G)

Débloquer tous les costumes de Magneto.

Symbiote Skins (20 G)

Débloquer tous les costumes de Venom.

Creed's Cloth (20 G)

Débloquer tous les costumes de Sabretooth.

Mutant Love (20 G)

Cyclops a discuté avec Jean.

Doppelganger (25 G)

Doom a discuté avec lui-même.

Wrong Claws (25 G)

Sabretooth a été confondu avec Wolverine.

Fleeting Allies (20 G)

Magneto a discuté avec Xavier.

Battle Tested (5 G)

Gagner un niveau en mode arcade

Succès secrets

Age D'or de Bandes Comics (30 G)

Obtenir l'or sur toutes les Missions Comics.

The Ultimate Super Hero (50 G)

Vaincre 4000 ennemis.

Marvel Geek (5 G)

Répondre à 15 questions correctement au cours du jeu.

Comic God (15 G)

Répondre à 20 questions correctement et consécutivement au cours du jeu.

Marvel Master (10 G)

Répondre à 150 questions correctement au cours du jeu.

I have a friend (5 G)

Terminer un niveau avec au moins un autre joueur.

Super Hero Team (15 G)

Terminer 25 niveaux avec au moins un autre joueur.

Excelsior! (50 G)

Terminer le jeu en mode Hard.

Fall to Death (10 G)

Faire passer 5 ennemis par dessus la rampe.

Scared of Heights (20 G)

Faire passer 50 ennemis par dessus la rampe.

Widowmaker (30 G)

Faire passer 500 ennemis par dessus la rampe.

Battle Hardened (15 G)

Gagner sur 20 niveaux en mode Arcade.

Mad Skillz (10 G)

Gagner sur 3 niveaux consécutivement en mode Arcade.

Teh Mast3r (25 G)

Gagner sur 15 niveaux consécutivement en mode Arcade.

The Destroyer (25 G)

Gagner sur 100 niveaux en mode Arcade.

Teamwork (5 G)

Terminer un niveau avec 3 autres joueurs.

Ultimate Team Alliance (15 G)

Terminer 25 niveaux avec 3 autres joueurs.

Fledging superhero (5 G)

Vaincre 10 ennemis.

Legendary Superhero (15 G)

Vaincre 100 ennemis.

Pugilist (5 G)

Réaliser 5 finishs.

Melee Master (15 G)

Réaliser 50 finishs.

Touch of Death (30 G)

Réaliser 200 finishs.

Good Samaritan (20 G)

Terminer le niveau Skrull Cityscape sans vaincre un seul ennemi.

Dressed for Success (45 G)

Débloquer toutes les tenues de chacun des héros.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision / Vicarious Visions 2009

CHEAT CODES

Personnages

Hulk

En cours de partie, faites : **Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Start**.

Jean Grey

En cours de partie, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Start**.

Thor

En cours de partie, faites : **Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Droite, Start**.

Tous les héros

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start**.

Divers

Costumes

En cours de partie, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start**.

Dossier

Au menu principal, faites : **Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start**.

Fusion

En cours de partie, faites : **Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Start**.

Journal

Au menu principal, faites : **Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Droite, Start**.

Plus d'argent

Sur l'écran des détails des héros, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Start**.

Pouvoirs

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Start**.

Vidéos

Au menu principal, faites : **Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start**.

PERSONNAGES BONUS

Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Deadpool

Terminez le niveau D.C.

Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

Nick Fury

Terminez le jeu.

Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

MODE LÉGENDAIRE

Terminez le jeu en difficulté Héroïque ou Super Héroïque pour pouvoir lancer une nouvelle partie en mode Légendaire.

LES DISQUES DE MISSION DE SIMULATION

Il y a 12 disques de simulations au total et ils sont trouvables tout au long du jeu pendant les intermèdes entre deux missions.

- Basic Training :

HQ : Stark Tower 1

- Command :

HQ : Stark Tower 1

-Breakout :

HQ : Stark Tower 2

-Countdown :

HQ : Stark Tower 2

-Wanton Destruction :

HQ : S.H.I.E.L.D. 1 ou HQ : White Star 1

-How Are De Ducks? :

HQ : S.H.I.E.L.D. 1 ou HQ : White Star 1

-Adrenaline Rush :

HQ : S.H.I.E.L.D. 2 ou HQ : White Star 2

-Pinned :

HQ : S.H.I.E.L.D. 3 ou HQ : White Star 3

-Heavy Metal :

HQ : S.H.I.E.L.D. 3 ou HQ : White Star 3

-Adrenaline Surge :

HQ : Secret Bunker 1

- Search and Destroy :

HQ : Secret Bunker 2

- Heavier Metal :

HQ : Wakandan Palace

Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Mega Buster (10)

Remportez 50 parties avec classement en ligne.

N°1 dans le quartier (20)

Remportez 100 parties avec classement en ligne.

Je suis Dr Doom (20)

Battez votre adversaire en moins de 15 secondes. (Parties multijoueur)

Hyakuretsu Kyaku (10)

Réussissez un combo de 100 coups. (Parties multijoueur)

Berserker Barrage (20)

Réussissez un combo de 200 coups. (Multijoueur)

Shun Goku Satsu (Démon enragé) (10)

Réalisez un Hyper combo en 3 parties. (Parties multijoueur)

Le meilleur (dans ma spécialité) (50)

Gagne 50 matchs avec un seul personnage parmi 20 équipes différentes. (Parties avec classement)

Sors d'ici !!! (10)

Effectue 10 remplacements avec 20 équipes différentes. (Parties avec classement)

Rassemblement des Avengers ! (20)

Terminez le jeu avec l'équipe Avengers. (Un joueur)

Vampires sauveurs (10)

Terminez le jeu avec l'équipe Darkstalkers. (Un joueur)

Héros mystérieux (10)

Terminez le jeu avec l'équipe X-Men. (Un joueur)

Guerriers du monde (10)

Terminez le jeu avec l'équipe Street Fighter. (Un joueur)

Marvel vs. Capcom 3 : Fate of Two Worlds

© Capcom 2011

INVERSER LES PERSONNAGES DE SOUTIEN

Maintenez les touches correspondant aux personnages 1 et 2 juste avant que le combat ne commence pour échanger leur position.

DÉMARRER AVEC L'ÉQUIPIER 2 OU 3

Pour commencer le combat avec le deuxième personnage de votre équipe, maintenez le bouton du partenaire n°1 pendant l'écran de chargement.

Pour commencer le combat avec le troisième personnage de votre équipe, maintenez le bouton du partenaire n°2 pendant l'écran de chargement.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Akuma

Totaliser au moins 2 000 points.

Sentinel

Totaliser au moins 4 000 points.

Hsien-Ko

Totaliser au moins 6 000 points.

Taskmaster

Totaliser au moins 8 000 points.

ARTWORKS (ENVIRONNEMENTS)

Danger Room

Terminer le mode Arcade 1 fois.

The Daily Bugle

Terminer le mode Arcade 2 fois.

Metro City

Terminer le mode Arcade 3 fois.

Village démon

Terminer le mode Arcade 4 fois.

Ile Kattlelox

Terminer le mode Arcade 5 fois.

Repaire Hand

Terminer le mode Arcade 6 fois.

Helicarrier S.H.I.E.L.D

Terminer le mode Arcade 7 fois.

Asgard

Terminer le mode Arcade 8 fois.

Laboratoire Tricell

Terminer le mode Arcade 9 fois.

Fate of the Earth

Terminer le mode Arcade 10 fois.

ARTWORKS (PERSONNAGES)

Lot d'artworks n°1

Terminer le mode Mission avec n'importe quel personnage.

Lot d'artworks n°2

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Lot d'artworks n°3

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Modèles 3D

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Modèles 3D (spécial)

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

Bio

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Bio (spécial)

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

Images de fin

Porter le coup de grâce à Galactus avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Images de fin (spécial)

Echouer au dernier niveau du mode Arcade.

PERMIS NORMAUX

Permis "Airborne Fighter"

Placer un combo aérien.

Permis "All Nine PP Titles"

Empocher 100 000 PP.

Permis "All Ten Online License Titles"

Remporter 200 matches.

Permis "Bring It On!"

Placer 30 contre-attaques.

Permis "Burnin' Up!"

Gagner 50 fois à l'aide d'un Hyper Combo.

Permis "Cooling Down"

Gagner une fois à l'aide de dégâts réduits.

Permis "First Hit Wins"

Obtenir le 1st Hit Bonus 50 fois.

Permis "I ain't done yet!"

Gagner en ayant activé le X-Factor.

Permis "Just As Planned"

Gagner 10 fois à l'aide du jugement.

Permis "Reading Your Mind"

Placer un combo aérien en équipe.

Permis "Schemer"

Gagner 10 fois à l'aide de dégâts réduits.

Permis "Win with experience"

Placer une contre-attaque aérienne en équipe.

PERMIS DES PERSONNAGES

Permis n°1

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

Permis n°2

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage en Très Difficile.

Permis n°3

Réussir 5 missions avec un même personnage.

Permis n°4

Réussir toutes les missions avec un même personnage.

Permis n°5

Utiliser un personnage au moins 30 fois.

SUCCÈS

L'Académie des Vengeurs (10 G)

Compléter 80 missions en mode Mission.

Les Nouveaux Vengeurs (20 G)

Compléter 160 missions en mode Mission.

Les Puissants Vengeurs (40 G)

Compléter 320 missions en mode Mission.

L'homme sans peur (10 G)

Surpasser le rang "Amateur".

Le meilleur dans ma partie (30 G)

Surpasser le rang "Fighter".

Le dévoreur de mondes (30 G)

Atteindre le meilleur rang ou combattre quelqu'un qui le possède en matchmaking selon classement.

Le Collectionneur (50 G)

Compléter la galerie.

Les Défenseurs (10 G)

Faire 10 Crossover Counters. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

La Division Alpha (10 G)

Faire 10 Team Aerial Combo. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Ça va chauffer ! (10 G)

Faire 10 Snapback. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Mega Buster (20 G)

Dépenser 1 000 jauges Hyper Combo. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Annihilateur Ultime (10 G)

Faire 30 Advancing Guard. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Héraut de Galactus (30 G)

Compléter le mode Arcade au niveau Cosmique.

Le Beyonder (20 G)

Compléter le mode Arcade sans utiliser de "continue".

Champion d'Asgard (50 G)

Voir toutes les fins du mode Arcade.

Tribunal Vivant (50 G)

Vous avez obtenu tous les succès. Vous êtes devenu le guerrier ultime.

Super-héros (10 G)

Compléter le mode Arcade.

Super Turbo (10 G)

Obtenir 5 000 points de combat.

Super Turbo Alpha (30 G)

Obtenir 30 000 points de combat.

Super Turbo Alpha II Remix (50 G)

Obtenir 100 000 points de combat.

L'incroyable Hulk (20 G)

Faire un combo Incredible. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Les mystérieux X-Men (30 G)

Faire un combo Uncanny. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Pouvoirs VFX (10 G)

Faire un combo Viewtiful. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Cube cosmique (30 G)

Finir avec 30 Hyper Combo. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

La Zone Négative (10 G)

Participer à n'importe quel mode sur Xbox LIVE.

Steel Battalion (20 G)

Bloquer 100 fois. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Le Satsui no Hadou (20 G)

Découvrez qui est le vrai maître du poing sur Xbox LIVE.

Copieur ! (20 G)

Prouvez qu'une araignée ne peut pas être imité dans un match sur Xbox LIVE.

Retour à Raccoon City (20 G)

Mettez les choses au point entre membres du S.T.A.R.S. dans un match sur Xbox LIVE.

Invasion secrète (10 G)

Combattre dans tous les stages.

Adamantium (10 G)

Gagner un combat sans bloquer. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Institut Xavier (15 G)

Remporter 5 victoires consécutives en matchmaking selon classement.

Mr Fantastic (10 G)

Vaincre l'équipe adverse avec un seul personnage. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Le tournoi des champions (40 G)

Combattre tous les personnages sur Xbox LIVE.

Les Gardiens du Pouvoir (10 G)

Participer à un lobby avec 8 joueurs sur Xbox LIVE.

Deus Ex Machina (20 G)

Faites un combat entre un héros national et une machine à tuer sur Xbox LIVE.

L'Œil d'Agamotto (30 G)

Faire la première attaque 50 fois. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Vengeurs, rassemblement ! (15 G)

Gagner un combat avec 3 poids lourds. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Iron Fist (10 G)

Faire un Team Aerial Counter. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Ragnarök (40 G)

Finir avec 30 Crossover Combination. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Cavalier d'Apocalypse (10 G)

Utiliser le Facteur X dans un match. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Bionic Commando (15 G)

Gagner un combat avec des monstruosités génétiques. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Civil War (20 G)

Mettez fin à la guerre civile dans un match sur Xbox LIVE.

Guerres secrètes (20 G)

Faites un combat avec les personnages principaux du jeu sur Xbox LIVE.

Femmes Fatales (15 G)

Gagner un combat avec des héroïnes volantes. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Darkstalkers (15 G)

Gagner un combat avec ceux qui vivent dans les ténèbres. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Armes X (15 G)

Gagner un combat avec des sujets de l'expérience Arme X. (Arcade/Xbox LIVE seulement.)

Mass Effect

© Microsoft / BioWare 2007

BONUS DE FIN

Mode Hardcore

Terminez le jeu en Normal.

Mode Insane

Terminez le jeu en Hardcore.

Niveau de compétences accru (51 à 60 points)

Terminez le jeu une fois.

New Game +

Après avoir terminé le jeu, lancez une nouvelle partie en utilisant une carrière existante et vous pourrez jouer avec votre ancien personnage, tous ses objets et ses compétences seront conservés.

SUCCÈS

Romantique (10)

Conclure une histoire d'amour.

Charismatique (10)

Utiliser Charme ou Intimidation pour désamorcer une situation explosive.

Opération de sauvetage (10)

Localiser le docteur T'Soni dans le secteur Artémis Tau.

Virtuose du pistolet (10)

Abattre 150 ennemis au pistolet.

Virtuose du fusil (15)

Abattre 150 ennemis au fusil à pompe.

Virtuose du fusil d'assaut (15)

Abattre 150 ennemis au fusil d'assaut.

Virtuose du tir de précision (15)

Abattre 150 ennemis au fusil de précision.

Maîtrise de la lévitation (15)

Utiliser le pouvoir Lévitation 75 fois.

Maîtrise de la projection (15)

Utiliser le pouvoir Projection 75 fois.

Maîtrise de la déchirure (15)

Utiliser le pouvoir Déchirure 75 fois.

Maîtrise de la singularité (15)

Utiliser le pouvoir Singularité 75 fois.

Maîtrise de la barrière (15)

Utiliser le pouvoir Barrière 75 fois.

Maîtrise de la stase (15)

Utiliser le pouvoir Stase 75 fois.

Spécialiste en atténuation (15)

Utiliser la capacité Atténuation 75 fois.

Spécialiste du piratage d'IA (15)

Utiliser la capacité Piratage d'IA 75 fois.

Spécialiste de la surcharge (15)

Utiliser la capacité Surcharge de bouclier 75 fois.

Spécialiste du sabotage (15)

Utiliser la capacité Sabotage 75 fois.

Urgentiste (15)

Utiliser le médi-gel 150 fois.

Spécialiste du choc neuronal (15)

Utiliser la capacité Choc neuronal 75 fois.

Pragmatique (15)

Accumuler 75 % des points de pragmatisme du jeu.

Diplomate (15)

Accumuler 75 % des points de conciliation du jeu.

Intronisation (15)

Devenir Spectre.

Entente militaire (20)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière soldat de l'Alliance dans le commando.

Entente biotique (20)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier sentinelle de l'Alliance dans le commando.

Entente krogane (20)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier krogan dans le commando.

Entente turienne (20)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier turien dans le commando.

Entente quarienne (20)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière quarienne dans le commando.

Entente asari (20)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière asari dans le commando.

Power Gamer (20)

Atteindre le niveau 50 avec un personnage.

Puits de science (25)

Trouver toutes les entrées du Codex pour les races conciliennes, non conciliennes et éteintes.

Jusqu'au-boutiste (25)

Terminer la majorité des missions.

Stratège (25)

Terminer une fois Mass Effect avec des dégâts au bouclier supérieurs aux dégâts à la santé.

Capitaliste (25)

Dépasser 1 000 000 crédits.

Dog of War (25)

Abattre 150 ennemis organiques.

Fléau des Geth (25)

Abattre 250 ennemis synthétiques.

Médaille de l'héroïsme (25)

Terminer Féros.

Médaille militaire (25)

Terminer Eden Prime.

Ordre du mérite concilien (25)

Terminer Virmire.

Corporatiste honoraire (25)

Terminer Novéria.

Médaille d'ancienneté (25)

Terminer deux fois Mass Effect dans n'importe quelle difficulté.

Médaille de guerre (25)

Terminer une fois Mass Effect en difficulté Hardcore sans changer les paramètres.

Extreme Power Gamer (50)

Atteindre le niveau 60 avec un personnage.

Médaille de l'exploration (50)

Atterrir sur un monde inconnu.

Médaille du courage (50)

Terminer une fois Mass Effect en difficulté Folie sans changer les paramètres.

Médaille de l'honneur (100)

Terminer une fois Mass Effect dans n'importe quelle difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Toutes les races de la galaxie sont menacées et c'est vous, John Shepard, vétéran de guerre ayant fait jadis vos preuves, qui allez devoir mener à bien la mission de sauvetage, accompagné de votre commando. Cet "action-RPG "de science-fiction qu'est Mass Effect vous ouvre les portes d'un univers particulier, où vous rencontrerez toutes sortes d'êtres vivants, avec lesquels vos discussions auront un impact sur le déroulement des choses et sur la manière dont va évoluer le caractère de votre héros. Ainsi, selon les réponses que vous donnerez et les choix que vous aurez à effectuer, vous pourrez parfois avoir un réel impact sur le déroulement de certaines séquences, comme notamment décider du sort de diverses personnes, tel un dieu devant un simple mortel. Sachez d'ores et déjà que la soluce ne vous influence aucunement vers un caractère conciliant ou plutôt pragmatique à adopter, et que ce sera à vous de faire vos choix quant aux réponses à donner (choisir les répliques du haut donnent en général des points de conciliation, tandis que celles du bas donnent des points de pragmatisme). Quoi qu'il en soit, la trame principale et les objectifs à effectuer resteront les mêmes.

Pour mener à bien les missions, vous devrez vous constituer un commando de deux soldats, pour ensuite faire progresser les différentes capacités du groupe, comme dans tout bon RPG qui se respecte. La soluce suit la trame principale dans la peau de John Shepard, mais vous pouvez très bien créer votre propre héros en lui conférant d'autres capacités dans le mode prévu à cet effet. Vous rencontrerez de nombreuses personnes (et recevrez des messages radio), notamment à la Citadelle, qui vous demanderont de l'aide, ceci faisant ainsi l'objet de quêtes annexes que vous pourrez accomplir si vous souhaitez entièrement explorer l'univers de Mass Effect. Les déplacements s'effectuent à l'aide des deux sticks, vous visez avec LT et tirez avec RT, tandis que les boutons A, X, B, et Y vous servent respectivement à interagir/courir, dégainer, rengainer et vous soigner. Jusqu'ici, rien de bien nouveau dans le genre. La nouveauté concerne les ordres que vous pouvez donner à vos deux soldats grâce à la croix directionnelle. La commande haut vous sert à les envoyer à un endroit donné, la gauche les fait revenir vers vous, droite les fait attaquer et bas leur donne l'ordre de se mettre à couvert. De plus, les boutons LB et RB, une fois maintenus, font apparaître des "roues "qui vous permettent de changer/assigner une arme ou bien d'utiliser ou de faire utiliser divers pouvoirs acquis. A vos manettes !

Après avoir discuté brièvement avec le pilote, allez trouver le capitaine Anderson en parlant si vous le souhaitez au navigateur Pressly ou encore au docteur Chakwas. Vous faites face au spectre Nihlus, puis le capitaine viendra ensuite vous rejoindre pour vous assigner votre mission : récupérer une balise sur Eden Prime. Suite à la séquence, vous atterrissez sur les lieux.

Eden Prime

Commencez par partir sur la gauche tout en prenant vos marques quant au contrôle de votre soldat, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous perdrez un de vos hommes. Eliminez les ennemis du secteur, puis poursuivez dans leur direction. Après deux autres altercations, une nouvelle scène va alors s'enclencher, où vous devrez soutenir cette femme soldat, en éliminant les deux ennemis droit devant. Elle se nomme Ashley et va se joindre à l'équipe. Ramassez ensuite les contenus des deux caisses, pour ensuite descendre par le passage de gauche, abattre quelques gêneurs et vous trouver à l'endroit où devrait être située la balise, mais ce n'est pas le cas...

Fouillez le secteur pour ensuite franchir la montée de derrière et déclencher une nouvelle cinématique. Après avoir abattu ces monstres, fouillez la cabane sur votre gauche, puis vous devrez déverrouiller la porte pour pénétrer dans la pièce de droite. Choisissez un override manuel ou dépensez un peu d'omni-gel pour avoir une conversation avec les deux personnes cachées dans cette pièce. Quittez alors les lieux pour descendre derrière la cabane et ensuite déclencher une scène durant laquelle Nihlus rencontre un collègue, Saren, apparemment pas du même côté...

Dirigez-vous vers la place occupée par des ennemis pour les éliminer à distance en restant bien protégé derrière les rochers, puis allez déverrouiller la cabane sur votre droite pour récupérer quelques objets (en déverrouillant la caisse si vous en avez la compétence) après avoir conversé avec un groupe de personnes et obtenu un pistolet. Descendez ensuite sur la place où se trouvaient les ennemis, puis vous trouverez le cadavre de Nihlus. Après l'avoir observé, vous aurez une conversation avec un survivant caché derrière les caisses. Suite à la discussion, partez sur la gauche pour faire face à de nouveaux ennemis et descendez ensuite les escaliers de gauche. Avancez, puis entrez dans le long couloir de droite pour progresser petit à petit en éliminant les gêneurs, tout en vous protégeant derrière les murets. Vous devrez finalement aller activer le train au bout du couloir.

Suite à la séquence, vous aurez 5 minutes pour atteindre les bombes et toutes les désamorcer. Commencez par vous occuper de la première, avant de monter la pente et vous trouver sur la passerelle supérieure. Éliminez les ennemis de cette distance, pour ensuite gagner l'autre côté et trouver la deuxième bombe sur la gauche. Le secteur étant nettoyé, vous aurez ainsi tout le temps pour la désamorcer en toute sécurité. Une fois ceci effectué, allez tout droit pour bientôt trouver la troisième bombe sur votre gauche et vous en occuper. Poursuivez encore tout droit, jusqu'au bout cette fois pour trouver la quatrième et dernière bombe, puis après l'avoir désamorcée, revenez quelque peu sur vos pas pour franchir le passage qui se présentait à vous sur la gauche. Descendez par la gauche en vous occupant du comité d'accueil, puis fouillez cette place afin de récupérer quelques items avant de vous trouver face à la balise et de déclencher ainsi une nouvelle cinématique.

Vous vous retrouverez ensuite au Normandy et devrez prendre part à plusieurs discussions, avant de récupérer quelques items dans la caisse située à droite et de sortir du centre médical. Allez ensuite parler à Joker en allant tout droit et en empruntant les escaliers de gauche, pour aller le trouver au poste de pilotage et gagner ensuite la Citadelle.

La Citadelle

Après la séquence mettant en scène le Conseil et la discussion avec le capitaine et l'ambassadeur, descendez les escaliers de gauche après avoir ouvert la porte, pour aller trouver le terminal de transit et choisir de rejoindre la Tour de la Citadelle. Une fois sur les lieux, vous allez assister à une courte discussion entre deux turiens, puis vous devrez ensuite monter les marches situées derrière et continuer sur les prochains escaliers après avoir passé le petit parc. Vous trouverez bientôt le capitaine Anderson qui vous attend pour rejoindre le Conseil.

Après la séquence, revenez sur vos pas, vers le petit parc, pour vous trouver devant le terminal de transit et choisir le Site des Secteurs, puis sélectionnez enfin l'Antre de Chora, un club prisé du coin. Une fois arrivé, avancez, éliminez des ennemis, puis rejoignez la porte au bout du couloir, au fond à gauche par rapport à la porte par laquelle vous êtes entré. Contournez la piste de danse pour aller écouter une discussion entre deux krogans. Une fois que Wrex s'en va, parlez à Harkin, l'humain assis à la table d'à côté. Suite à la conversation, revenez sur vos pas pour faire face au terminal de transit et choisir l'infirmerie après avoir sélectionné le Site des Secteurs.

Ouvrez la porte sur votre droite pour déclencher une petite séquence et vous devrez ensuite éliminer ces intrus. Une fois le secteur nettoyé, allez parler au docteur Michel. Garrus va ensuite se joindre à vous, et il vous faudra quitter la pièce, partir sur la droite pour descendre les escaliers, puis prendre la porte de gauche et traverser le couloir. Vous voici dans l'ascenseur qui mène à l'Académie du SSC. Une fois sorti de celui-ci, regardez sur votre gauche pour assister à une altercation entre Wrex et d'autres hommes. Peu après, Wrex rejoindra votre équipe, et il vous faudra retourner à l'Antre de Chora pour nettoyer le secteur occupé par Fist et ses hommes. Allez au fond pour ouvrir la porte, puis vous trouverez Fist derrière la porte suivante. Vous pourrez neutraliser deux tourelles dans les coins droit et gauche pour toucher Fist plus facilement. Il va s'ensuivre une conversation avec lui, puis vous devrez repartir vers la discothèque pour une nouvelle séquence de shoot, sans oublier de récupérer le contenu de la caisse verrouillée avant de quitter la pièce. En sortant du club, revenez vers le terminal de transit, sans toutefois l'emprunter, mais montez plutôt les escaliers, passez la porte et montez une fois de plus pour déclencher une petite cinématique, avant de reprendre les armes et nettoyer le secteur.

Après avoir sauvé la quarienne, vous vous retrouvez aux côtés de l'ambassadeur. Tali va alors rejoindre votre équipe. Descendez pour emprunter le terminal de transit afin de rejoindre la Tour de la Citadelle, où se trouve le Conseil

(approchez du capitaine). Après la conversation avec les membres du Conseil, vous allez obtenir le statut de Spectre.

Lorsque le capitaine et l'ambassadeur vous quittent, retournez face au terminal de transit pour choisir le Site des secteurs, puis la destination de l'Académie SSC. Une fois sur place, partez prendre les escaliers de gauche, afin d'aller faire quelques emplettes auprès de l'officier d'approvisionnement. Remontez ensuite les marches pour aller prendre l'ascenseur qui vous fait face, menant à la baie d'amarrage du Normandy. Il va s'ensuivre une discussion avec vos supérieurs qui vous nommeront commandant du Normandy (peu importe la réponse que vous donnerez entre Féros, Novéria et Artémis Tau). Une fois à l'intérieur du vaisseau (après avoir subi la phase de décontamination), vous allez avoir une discussion avec Joker et vous motiverez vos troupes avec la plus grande classe. Rendez-vous ensuite au niveau de la carte de la galaxie située quelques mètres devant vous, pour choisir la destination de Artémis Tau (Site de fouilles de Liara/Knossos/Thérum) ceci dans l'optique d'aller trouver Liara.

Thérum

Progressez dans ce véhicule droit devant vous en prenant la direction de la raffinerie, dont l'emplacement est indiqué sur votre carte. Avant d'y parvenir, un vaisseau va surgir au-dessus de vous et il vous faudra éliminer les Geth apparus. Une fois ceci effectué, poursuivez en montant la pente jusqu'à vous trouver cette fois face à de grandes tourelles à détruire au loin, gardant l'entrée de cette raffinerie. Contournez donc cette dernière par la droite en détruisant une nouvelle tourelle et en éliminant les ennemis jusqu'à vous trouver à l'intérieur du camp. Sortez du véhicule et allez jeter un oeil dans les cabanes situées aux alentours, pour trouver quelques items à déverrouiller si vous en avez les capacités, mais surtout pour ouvrir les portails. Remontez dans le Mako, direction le nord-ouest de la carte. Frayez-vous un chemin à travers les ennemis, puis quand le terrain deviendra impraticable pour le véhicule (après le deuxième tunnel), continuez à pied jusqu'au camp de mineurs, en dégageant la zone de toute trace ennemie. Un comité d'accueil sera présent sur le camp de mineurs, puis lorsque vous vous en serez occupé, montez la pente pour pénétrer à l'intérieur de la structure. Il vous faudra descendre jusqu'en bas pour trouver Liara.

Il va vous falloir trouver un moyen de la libérer. Descendez les escaliers situés derrière vous, puis repérez le laser qui se trouve au bas des marches, pour y entrer la bonne séquence de quatre boutons successifs, afin de le mettre en marche et de créer une ouverture sous l'endroit où Liara est prisonnière. Allez lui parler après avoir utilisé l'élévateur, puis une fois libérée, elle va vous accompagner pour quitter cet endroit. De retour à l'étage supérieur, vous serez accueilli par un petit groupe d'ennemis à éradiquer avant qu'une nouvelle cinématique ne se déclenche (après avoir éliminé le Krogan), dans laquelle votre troupe prend ses jambes à son coup pour tenter d'échapper aux éboulements.

Une fois de retour au vaisseau, une longue conversation va avoir lieu avec Liara, puis celle-ci rejoindra votre groupe. Parlez au Conseil, puis avant de rejoindre la carte de la galaxie, allez, si vous le souhaitez, faire quelques emplettes au niveau inférieur du vaisseau (descendez les escaliers puis prenez l'ascenseur), en parlant à l'officier d'approvisionnement.

Féros

Revenez sur la carte de la Voie lactée pour voir apparaître la destination, de Féros, dans l'Attique Bêta. Rendez-vous à cet endroit (vous recevrez entre-temps un message pour une quête optionnelle). Après avoir atterri, avancez vers Joker pour ensuite prendre la porte de gauche et choisir votre commando. Une fois ceci fait, vous allez être accueilli par un homme mais serez tout de suite coupé dans la discussion par une attaque des Geth. Éliminez-les, puis partez vers les escaliers au bout du couloir. Neutralisez cet ennemi qui se déplace rapidement, puis une fois en haut des marches, entrez dans la pièce de droite, où vous trouverez des survivants en train de... survivre ! Empruntez alors le couloir droit devant, ouvrez la porte au bout et vous trouverez Fai Dan. Durant la discussion, vous serez attaqués par des Geth. Empruntez le couloir par lequel ils ont surgi après les avoir vaincus, pour monter les escaliers et éliminer un nouveau groupe d'ennemis à droite. Montez les escaliers, traversez le couloir puis montez une dernière série de marches en face de l'ascenseur menant vers l'autoroute, afin d'éliminer une horde d'ennemis, avant de déclencher une petite séquence dans laquelle vous voyez un vaisseau ennemi quitter les lieux. Récupérez les items de cette pièce avant de la quitter,

puis repartez trouver Fai Dan, en redescendant les escaliers situés à droite de l'ascenseur menant à l'autoroute (pour l'instant hors service).

Suite à la discussion, revenez emprunter l'ascenseur maintenant opérationnel, puis vous devrez rejoindre le Mako sur votre gauche et avancer droit devant. Nettoyez le secteur en blastant les ennemis apparus, puis continuez plus loin avec Mako, jusqu'aux abords d'ExoGeni, comme indiqué sur la carte. Continuez à pied jusqu'à trouver Lizbeth. Une fois qu'elle vous a remis son badge, éliminez les ennemis du secteur, puis passez la porte au fond à droite, pour ensuite monter les escaliers. Une séquence avec un Krogan va s'enclencher, puis vous devrez l'éliminer pour aller à votre tour parler à l'I.V. et tenter de glaner quelques infos au sujet du Thorien. Allez emprunter les escaliers en partant sur la gauche, puis éliminez les deux Geth du haut du balcon. Descendez là où les deux ennemis se trouvaient pour emprunter le passage situé sous le balcon et tournez à gauche une fois dans la pièce au large bouclier d'énergie bleu. Montez les escaliers, puis suivez la route jusqu'à bientôt vous trouver dans la pièce de la porte de la baie d'amarrage, comme indiqué sur la carte. Une fois à cet endroit, nettoyez le secteur pour ensuite vous approcher des panneaux de contrôle en haut des escaliers. Approchez-vous du centre de la machine pour ensuite toucher à la deuxième, quatrième et cinquième valve (en partant de la gauche) sur votre gauche. Suite à la cinématique, retournez dans la salle où le bouclier s'est maintenant désactivé (en descendant les escaliers), passez au travers de celui-ci et vous retrouverez Lizbeth, qui vous accompagnera un moment. Avancez dans cette pièce pour finalement rejoindre votre Mako à droite et refaire le parcours avec le véhicule en sens inverse, en vous débarrassant des ennemis sur votre passage.

En atteignant la fin du parcours, vous allez recevoir un message radio et Lizbeth va alors sortir du véhicule. Suivez-la pour assister à une scène dans le quartier ExoGeni. Diverses discussions s'enclencheront, puis vous obtiendrez une amélioration pour grenades, de la part de la mère de Lizbeth. Cela vous permet de les utiliser sur les colons à Zhu's Hope, sans les tuer, pour obtenir des points de conciliation supplémentaires. En revanche, le fait de les tuer augmentera votre jauge de pragmatisme. Revenez au Mako pour continuer le parcours en sens inverse et ainsi atteindre Zhu's Hope, où vous pourrez éliminer tout le monde ou garder en vie les colons grâce au gaz de vos grenades. Une fois au bout, vous aurez à éliminer un premier Thorien. Ouvrez le portail et vous serez assailli par tout un groupe du même type. Allez ensuite ouvrir la porte en haut à gauche, puis avancez le long du parcours en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre la pièce où vous aviez rencontré Fai Dan.

Approchez pour activer les commandes de la grue, puis Fai Dan apparaîtra de cet endroit révélé, pour bientôt mettre fin à ses jours avant de se laisser totalement posséder. Pénétrez ensuite dans cette ouverture pour bientôt devoir affronter une Asari, accompagnée de Thoriens. Nettoyez cet endroit de toute trace ennemie, puis montez les escaliers après avoir fait exploser le ganglion nerveux à droite de ces derniers, alors que ce gros alien gluant va bientôt nous pondre une nouvelle Asari. Mais vous devrez vous charger du groupe de Thoriens apparu à votre niveau, avant de poursuivre dans le couloir d'où ils proviennent.
Vous trouverez bientôt un deuxième ganglion agrippé au mur, à faire exploser en tirant sur la charge à proximité. Poursuivez dans le couloir de gauche pour atteindre le troisième ganglion nerveux après avoir nettoyé le secteur, puis continuez votre avancée. Après avoir fait exploser le quatrième ganglion, vous vous trouverez en hauteur, sur la gauche du monstre. Regardez dans l'ouverture sur votre gauche pour aller faire exploser le cinquième ganglion, puis passez sous celle-ci, pour ensuite remonter les escaliers, tout en éradiquant tous ces zombies. Passez la porte une fois en haut des marches, puis allez détruire le sixième et dernier ganglion après vous être occupé des Thoriens. Le monstre va céder et vous aurez une discussion avec Shiala. Suite à cette longue conversation, elle va vous remettre l'Enigma et vous devrez décider de son sort. Une dernière cinématique va s'enclencher, et vous devrez reprendre la route du Normandy en utilisant votre carte.

Suite à la séquence avec Liara, faites votre rapport ou non au Conseil, puis approchez de la carte de la galaxie, pour que Joker vous contacte. Allez alors dans la salle des transmissions, juste derrière la carte de la galaxie, pour communiquer avec le Conseil, puis revenez face à la carte de la galaxie, pour prendre la destination de Novéria (Nébuleuse de la tête de cheval/ Pax/Novéria).

Novéria

En sortant de votre vaisseau, partez sur la droite, puis tournez au coin pour bientôt vous trouver face à deux femmes

soldats. Après avoir reçu votre identification in extremis, entrez dans le bâtiment et allez parler à Gianna, au fond de la pièce. Descendez les quelques marches qui font face au comptoir pour prendre l'ascenseur, puis allez parler à Opold dans le couloir de droite. Il va vous demander de récupérer un paquet pour lui. Vous pourrez ensuite lui acheter des objets, puis il vous faudra aller récupérer le paquet d'Opold juste à côté de votre vaisseau. Faites donc machine arrière pour aller le ramasser, puis revenez le donner à Opold. Vous recevez ainsi 250 crédits.

Descendez les deux séries d'escaliers de cette pièce pour aller ensuite passer la porte gardée par deux soldats sur votre gauche. Traversez tout d'abord une première pièce, puis demandez à Gianna de parler à Anoleis dans la pièce suivante. Son bureau se trouve derrière, au fond de la pièce. Glanez un maximum d'informations auprès de lui, malgré son comportement exécrable, puis revenez parler à Gianna. Elle vous dira d'aller trouver Lorik Qui'in, au bar. Pour le rejoindre, sortez de cette pièce, puis de la suivante, et partez entièrement au fond à droite de cette grande pièce (par rapport à la porte gardée par deux soldats que vous avez franchie). Vous trouverez un ascenseur à emprunter. Une fois en haut, avancez dans le bar et Lorik Qui'in, un turien, se trouvera sur votre gauche. Parlez-lui et acceptez sa requête si vous souhaitez obtenir le passe du garage. Retournez dans le Port Hanshan puis descendez les escaliers de droite en sortant de l'ascenseur. Avancez tout droit, puis tournez à droite au fond. Montez les marches puis prenez cet ascenseur. C'est par là que se trouve le pc de Lorik (en haut). Une fois le secteur nettoyé et la manipulation sur le pc terminée, revenez vers Lorik, pour ensuite aller au garage (vers l'ascenseur menant au bureau de Lorik). Après avoir tué les Geth et suite à la séquence, allez au bout du garage pour entrer dans le Mako. Eliminez les Geth qui tenteront de vous barrer la route et vous atteindrez finalement le Pic n°15 après un parcours de plusieurs minutes.

Entrez dans le bâtiment et vous devrez faire face à plusieurs Krogan accompagnés de quelques Geth dans ce hangar. Après avoir nettoyé le secteur, empruntez les escaliers au fond à gauche, pour ensuite revenir dans l'autre sens et franchir la porte de droite. Passez entre ces deux tourelles heureusement inactives pour d'abord aller récupérer quelques items dans la pièce de droite, et revenir ensuite prendre l'ascenseur de gauche. Eliminez les Geth de la pièce suivante pour déclencher une petite séquence, puis occupez-vous de ces bêtes rampantes, pour ensuite monter les marches situées à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Longez le couloir vers la gauche en entrant dans les différentes alcôves, puis allez finalement emprunter l'ascenseur, après la porte située au bout du couloir.

En entrant dans la prochaine pièce, allez au fond et entrez dans la structure ronde par derrière. Descendez grâce à l'ascenseur qui s'y trouve, puis vous devrez réactiver le noyau mémoriel, soit en payant 100 omni-gel, soit manuellement, en transférant chacun des quatre blocs bleus vers le Y ou X. Par exemple, en effectuant la longue série de touches suivante, vous parviendrez à réactiver le noyau sans payer le moindre omni-gel : X, B, X, Y, B, Y, X, B, Y, X, Y, B, X, B, X, Y, B, Y, B, X, Y, X, B, Y, X, B, X, Y, B, Y. Une fois la mémoire réactivée, vous allez parler à Mira l'I.V. du Pic n°15.

Suite à la discussion, allez dans la pièce précédente pour emprunter la première porte sur la gauche et entrer dans la salle du réacteur principal après avoir emprunté l'ascenseur. Récupérez les items de cette pièce et passez la porte droite ou gauche (en sachant que les deux mènent au même endroit) pour être accueilli par une horde d'ennemis dans la pièce suivante. Après avoir éliminé ces derniers, occupez-vous d'activer l'arrivée de carburant au centre, pour revenir vers l'ascenseur. Retournez dans la pièce de l'I.V. Mira pour passer la porte de derrière et aller utiliser un nouvel ascenseur qui vous mènera au toit. Nettoyez le secteur pour ensuite aller tout droit et réactiver les lignes terrestres. Une fois ceci effectué, reprenez l'ascenseur pour vous trouver à nouveau dans la salle de l'I.V. et prendre la porte de droite dans la pièce suivante, pour rejoindre un nouvel ascenseur. L'accès au téléphérique est rempli de Rachnis... Vous pouvez choisir d'en cramer quelques-uns en entrant dans la première pièce sur votre droite et en effectuant un override manuel sur le panneau de contrôle (si vous en avez les compétences), ou bien vous pouvez demander à Mira d'ouvrir la porte afin d'avancer en blastant tout sur votre passage.
Poursuivez jusqu'à la salle du téléphérique, à emprunter.

Une fois arrivé à destination, sortez du téléphérique, puis prenez la porte de gauche. Dans la prochaine pièce, prenez l'ascenseur derrière la porte de droite et vous parlerez bientôt au capitaine. Dites-lui que vous recherchez Bénézia (l'Asari), puis il vous donnera accès aux labos fortifiés. Éliminez les Rachni apparus, puis rendez-vous tout d'abord vers ces labos. Pour les rejoindre, reprenez l'ascenseur, puis utilisez celui d'à côté en sortant. Parlez à Yaroslav dans cette pièce, puis après un brin de causette, vous serez attaqué par un Rachni. Réduisez-le en bouillie, récupérez le code de la bombe sur le corps de Yaroslav, puis passez la porte du fond pour parler à Mira. Demandez-lui d'activer l'autodestruction. En retournant vers l'ascenseur, prenez garde à la horde de Rachni qui vous attend !

En sortant de cet ascenseur, prenez celui de gauche pour passer la porte du fond. Vous vous trouverez dans une grande pièce, piégé par le capitaine et ses hommes, qui vous attaqueront sous les ordres de Bénézia. Avancez pour passer la dernière porte au fond à gauche de ce secteur (zone interdite). Suivez le parcours en éliminant vos ennemis, avant de trouver l'ascenseur. En sortant de ce dernier, passez une première porte, puis empruntez ensuite la première porte sur votre gauche pour finalement trouver Bénézia. Une fois la petite discussion terminée, elle enverra trois vagues d'ennemis. Après vous être chargé de les éliminer, attaquez-vous à Bénézia pour déclencher une première séquence. Suite à celle-ci, battez-la pour de bon en éliminant également les autres soldats Asari et une nouvelle scène s'enclenchera alors. Effectuez votre choix quant au sort des Rachni, puis revenez au téléphérique pour retourner à votre vaisseau. Après une séquence et un rapport éventuel au Conseil, revenez vers la carte de la galaxie pour prendre la direction de Virmire (Sentry Oméga, Hoc, Virmire).

Virmire

La mission commence en Mako, où il faudra avancer jusqu'à passer sous une première salle de garde. Vous pourrez y récupérer des objets si vous en avez les compétences. Poursuivez jusqu'à la deuxième salle de garde en suivant le tracé sur la carte. Une fois arrivé à ce barrage, montez les escaliers de droite, puis allez cette fois dans la pièce de gauche après le couloir pierreux et surtout après avoir éliminé le comité d'accueil. Ouvrez les portes et désactivez l'alimentation DCA sur les panneaux de contrôle de la pièce du fond, puis revenez au Mako pour poursuivre. Vous vous trouverez rapidement au troisième barrage, puis après avoir monté les escaliers de gauche, ouvrez les portes grâce au panneau de contrôle dans la pièce du fond. En poursuivant avec le Mako, vous atteindrez une base galarienne et devrez aller parler à Wrex suite à la conversation avec le capitaine des lieux. Vous aurez le choix entre calmer les choses ou le tuer. Allez faire vos emplettes dans la tente la plus à gauche si vous le souhaitez, puis retournez parler au capitaine. Vous devrez choisir quel soldat de votre équipe partira avec lui, puis après avoir constitué votre commando, commencez par avancer tout droit pour faire face à une première vague d'ennemis. Suivez les indications sur votre carte en rejoignant les points indiqués. Ainsi, il vous faudra commencer par brouiller la tour de triangulation une fois parvenu à la tour de transmission, puis poursuivre votre avancée jusqu'à atteindre la tour de liaison satellite. Une fois dans celle-ci, rejoignez le centre de recherche, passez la porte à droite de celui-ci, puis rendez-vous au poste de sécurité, dans lequel vous trouverez un ascenseur menant au labo.

En sortant de l'ascenseur, récupérez les items sur votre gauche et partez sur la droite avant de vous faire attaquer par ces zombies qui vont quitter leur cellule de confinement. Avancez dans cette pièce jusqu'à trouver une porte sur la gauche et pénétrez par celle-ci. Partez ensuite à gauche et vous allez bientôt atteindre une pièce où vous trouverez une Asari qui vous suppliera de la laisser en vie. Décidez de son sort, puis poursuivez à travers la porte qu'elle vient de déverrouiller pour franchir la passerelle et atteindre la porte suivante. Prenez l'ascenseur et descendez les escaliers jusqu'à la balise. Suite à la séquence, remontez pour sortir de la pièce et une nouvelle scène s'enclenchera. Vous recevrez ensuite un message de Joker et il vous faudra reprendre l'ascenseur pour rejoindre le centre d'élevage. En sortant de la pièce où vous aviez rencontré l'Asari, une passerelle va s'abaisser juste devant vous. Empruntez-la, puis après vous être frayé un chemin droit devant, vous atteindrez un secteur avec une tourelle à désactiver.

Vous devrez bientôt prendre un ascenseur et traverser une cour où vous recevrez un message de Joker, avant de voir bientôt atterrir le Normandy à cet endroit. Un de vos soldats devra rester garder la bombe et il vous faudra reconstituer un commando avant de repartir vers la tour antiaérienne (celle située à gauche de la carte). Ouvrez donc cette grande porte, occupez-vous des ennemis, puis allez prendre l'ascenseur au fond de la pièce. En sortant, montez la petite pente de gauche pour bientôt avoir à choisir quel soldat vous souhaitez sauver. Selon votre choix, il vous faudra soit retourner au niveau du Normandy où se trouve l'un de vos soldats, ou bien continuer vers la tour antiaérienne pour aller secourir l'autre. Quoi qu'il en soit, vous rencontrerez bientôt Saren et devrez le combattre. Tirez-lui dessus en restant caché derrière le pilier, puis après l'avoir touché suffisamment, une séquence se déclenchera...

De retour au vaisseau, approchez de la carte après les différentes cinématiques, et vous retournerez à la Citadelle.

La Citadelle

Après une discussion avec le Conseil, vous vous retrouvez à nouveau au Normandy. C'est alors que vous recevez un message de Joker : le capitaine Anderson vous attend au club "l'Electron libre "(via le Site des Secteurs sur le terminal de transit). Vous le trouverez à une table près du bar. Il va vous aider à quitter les lieux avec le Normandy. Vous aurez à choisir par quel moyen il devra vous aider, puis après être revenu au Normandy (sélectionnez "Site des Secteurs ", "SSC ", puis utilisez l'ascenseur menant à la baie d'amarrage), vous mettrez le cap sur Ilos.

Ilos

Pour rejoindre cet endroit, sélectionnez "Étendue de Pangée ", puis "Refuge ", puis "Ilos ", sur la carte de la galaxie. Juste avant votre arrivée avec le Mako, vous voyez Saren vous fermer la porte... Il vous faut trouver un moyen de la franchir. Pour ce faire, empruntez le chemin qui s'offre derrière-vous, face à cette porte donc, en vous frayant un passage dans ce secteur infesté d'ennemis. Ainsi, vous passerez par la place, comme indiqué sur la carte, pour rejoindre la cour, tout en éliminant les Geth. Trouvez l'ascenseur après avoir éliminé le dernier groupe d'ennemis, puis empruntez-le pour ensuite traverser un couloir en sortant à droite. Vous vous trouverez face à l'entrée d'un tunnel. Ne l'empruntez pas, mais montez plutôt le long d'une des pentes situées sur les côtés, afin de vous trouver dans la salle où est situé un panneau de sécurité à activer, ce qui déclenchera une petite séquence, et vous permettra ensuite de redescendre et d'aller cette fois au bout du tunnel, pour utiliser l'ascenseur sur votre droite. En sortant, allez trouver le Mako à l'endroit indiqué sur la carte. Une fois à l'intérieur de celui-ci, avancez tout droit jusqu'à être bloqué par un champ de force. Il vous faudra alors sortir du véhicule et emprunter l'ascenseur sur votre gauche. Une fois sorti de celui-ci, avancez tout droit pour déclencher une cinématique qui vous apportera beaucoup de réponses, puis suite à celle-ci, retournez au Mako pour poursuivre tout droit, le champ de force ayant disparu. Après un parcours de plusieurs minutes et parsemé de Geth, vous atteindrez le canal. Dirigez-vous au centre de celui-ci après avoir vu la Citadelle se faire attaquer par la flotte de Saren et avant la fin du temps imparti...

La Citadelle

Occupez-vous des ennemis avant d'aller emprunter l'ascenseur sur votre gauche et d'observer ainsi une nouvelle séquence. Il vous faut maintenant poursuivre à pied, droit devant vous, comme indiqué sur la carte, en blastant les Geth sur votre chemin. Suivez le parcours imposé une fois sur la plaine d'échappement, jusqu'à devoir bientôt ouvrir une tourelle de défense alors qu'un vaisseau ennemi se pose devant vous. Eliminez tous les Geth qui apparaissent pour que le vaisseau quitte les lieux et vous permette de poursuivre. Eliminez les tourelles et ennemis de ce dernier secteur de la plaine, puis ouvrez la trappe au sol sur la gauche. Avancez jusqu'à trouver Saren en haut des marches de la chambre du Conseil, puis il vous faudra à nouveau le combattre. Tirez-lui dessus alors qu'il voltige sur son overboard, en sachant qu'il utilisera un maximum de boucliers de protection. Après l'avoir vaincu, montez activer le panneau de contrôle, et il vous faudra choisir si le Conseil doit continuer à vivre ou bien mourir. Suite à cela, vous aurez une bien bonne surprise lorsque votre commando se sera assuré que Saren est bel et bien mort... Pour vaincre ce monstre, touchez-le un maximum de fois alors qu'il saute de part et d'autre de la pièce. Pas d'autre solution pour en venir à bout. Bon courage.

IMAGES DE JOUEUR

Terminez le jeu en difficulté Hardcore ou Insane pour débloquer ces images de joueurs, ou bien remplissez les conditions indiquées ci-dessous.

"N7"

Remporter le succès "Medal of Valor".

Saren

Remporter le succès "Distinguished Combat Medal".

SUCCÈS

Médaille de l'honneur (100 G)

Terminer une fois Mass Effect

Médaille de l'héroïsme (25 G)

Terminer Féros

Médaille militaire (25 G)

Terminer Eden Prime

Ordre du mérite concilien (25 G)

Terminer Virmire

Corporatiste honoraire (25 G)

Terminer Novéria

Médaille d'ancienneté (25 G)

Terminer deux fois Mass Effect

Médaille du courage (50 G)

Terminer le jeu en Folie

Médaille de guerre (25 G)

Terminer le jeu en Hardcore

Virtuose du pistolet (10 G)

150 victimes au pistolet

Virtuose du fusil (15 G)

150 victimes au fusil à pompe

Virtuose du fusil d'assaut (15 G)

150 victimes au fusil d'assaut

Virtuose du tir de précision (15 G)

150 victimes au fusil de précision

Maîtrise de la lévitation (15 G)

Utiliser le pouvoir Lévitation 75 fois

Maîtrise de la projection (15 G)

Utiliser le pouvoir Projection 75 fois

Maîtrise de la déchirure (15 G)

Utiliser le pouvoir Déchirure 75 fois

Maîtrise de la singularité (15 G)

Utiliser le pouvoir Singularité 75 fois

Maîtrise de la barrière (15 G)

Utiliser le pouvoir Barrière 75 fois

Maîtrise de la stase (15 G)

Utiliser le pouvoir Stase 75 fois

Spécialiste en atténuation (15 G)

Utiliser la capacité Atténuation 75 fois

Spécialiste du piratage d'IA (15 G)

Utiliser la capacité Piratage d'IA 75 fois

Spécialiste de la surcharge (15 G)

Utiliser la capacité Surcharge de bouclier 75 fois

Spécialiste du sabotage (15 G)

Utiliser la capacité Sabotage 75 fois

Urgentiste (15 G)

Utiliser le médi-gel 150 fois

Spécialiste du choc neuronal (15 G)

Utiliser la capacité Choc neuronal 75 fois

Puits de science (25 G)

Trouver toutes les entrées du Codex pour les races conciliennes, non conciliennes et éteintes

Jusqu'au-boutiste (25 G)

Terminer la majorité des missions

Stratège (25 G)

Terminer une fois Mass Effect avec des dégâts au bouclier supérieurs aux dégâts à la santé

Médaille de l'exploration (50 G)

Atterrir sur un monde inconnu

Capitaliste (25 G)

Dépasser 1 000 000 crédits

Dog of War (25 G)

150 ennemis organiques abattus

Fléau des Geth (25 G)

250 ennemis synthétiques abattus

Entente militaire (20 G)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière soldat de l'Alliance dans le commando

Entente biotique (20 G)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier sentinelle de l'Alliance dans le commando

Entente krogane (20 G)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier krogan dans le commando

Entente turienne (20 G)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier turien dans le commando

Entente quarienne (20 G)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière quarienne dans le commando

Entente asari (20 G)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière asari dans le commando

Power Gamer (20 G)

Personnage de niveau 50

Extreme Power Gamer (50 G)

Personnage de niveau 60

Pragmatique (15 G)

75 % des points de pragmatisme du jeu

Diplomate (15 G)

75 % des points de conciliation du jeu

Romantique (10 G)

Conclure une histoire d'amour

Intronisation (15 G)

Le joueur est Spectre

Charismatique (10 G)

Situation explosive désamorcée en utilisant Charme ou Intimidation

Opération de sauvetage (10 G)

Liara retrouvée dans le secteur Artémis Tau

SUCCÈS EXTENSIONS

DLC : Turbulences à 900 000 pieds

Contre-terroriste (50 G)

mission Turbulences à 900 000 pieds terminée

DLC : Pinnacle Station

Passation de pouvoir (50 G)

Obtenir la première place dans un scénario de combat sur la Station Zénith

La crème de la crème (50 G)

Obtenir la première place dans 12 scénarios de combat sur la Station Zénith

À plate couture (50 G)

Terminer la mission de survie d'Erharn.

Mass Effect 2

© Electronic Arts / BioWare 2010

RÉCOMPENSES DES MISSIONS DE LOYAUTÉ

Nouvelles tenues

Terminez la mission de loyauté d'un membre de votre équipe pour qu'il ait accès à des tenues de couleurs différentes.

Compétences de loyauté

Terminez les missions de loyauté de tous les membres de votre équipe pour débloquer leurs capacités individuelles.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

200 000 crédits

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

50 000 points pour chaque ressource

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

Bonus de 25% d'expérience

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

LISTE DES SUCCÈS

Porté(e) disparu(e) (5)

Sauvez votre équipage d'une attaque écrasante.

L'homme très trouble (10)

Retourner au service actif.

La détenue (10)

Recruter la détenue biotique.

Le Krogan (10)

Recruter le Krogan.

Archangel (10)

Recruter Archangel.

Le professeur (10)

Recruter le professeur.

La Quarienne (10)

Recruter la Quarienne.

La probatrice (10)

Recruter la probatrice.

L'assassin (10)

Recruter l'assassin.

Identification (10)

Obtenir technologie geth.

Défense de la colonie (25)

Défendre une colonie humaine contre une attaque.

L'enfant prodigue (10)

Gagner la loyauté de l'officier de Cerberus.

Les fantômes du père (10)

Gagner la loyauté de l'agent de Cerberus.

Catharsis (10)

Gagner la loyauté de la détenue biotique.

Foudre de guerre (10)

Gagner la loyauté du Krogan.

Estompage (10)

Gagner la loyauté d'Archangel.

Le remède (10)

Gagner la loyauté du professeur.

Trahison (10)

Gagner la loyauté de la Quarienne.

Le double (10)

Aider la probatrice à accomplir sa mission.

Le berceau du chat (10)

Gagner la loyauté de l'assassin.

Une maison divisée (10)

Pirater une conscience collective geth.

Vaisseau fantôme (25)

Terminez l'exploration d'une épave de vaisseau.

Mission suicide (50)

Utiliser le relais Oméga 4.

Mission accomplie (125)

Sauvez l'humanité toute entière d'une mort certaine.

Contre toute attente (15)

Survivez à la mission suicide.

Démentiel (75)

Terminez le jeu en mode Démentiel sans modifier les paramètres.

On abandonne personne (75)

Veillez à la survie de votre équipage tout au long de la mission suicide.

Médaille pour loyaux services (75)

Terminez Mass Effect 2 deux fois, ou terminez-le une fois avec un perso. importé de Mass Effect 1.

L'amour (50)

Entretenez une liaison avec un coéquipier.

Le chasseur de tête (10)

Tuez 30 ennemis humanoïdes avec l'arme de votre choix, en leur tirant dans la tête.

Bagarreur (10)

Tuez 20 ennemis étourdis par un coup de poing en leur tirant dessus.

Chasseur de gros gibier (10)

Dévoreur vaincu.

Tacticien (10)

Frappez 20 cibles avec différents pouvoirs biotiques pour associer leurs effets.

Capitaine d'armement (15)

Tuez des ennemis avec 5 armes lourdes différentes durant le jeu.

Impitoyable (10)

Faites crier 20 ennemis pendant qu'ils brûlent ou qu'ils tombent.

Spécialiste de la Surcharge (15)

Neutralisez les boucliers de 25 ennemis.

Spécialiste de la Déchirure (15)

Utilisez Déchirure sur le bouclier de 25 ennemis.

Spécialiste de l'Incinération (15)

Incinérez l'armure de 25 ennemis.

Opérateur (15)

Terminez une mission découverte en scannant un monde inexploré.

Agent (50)

Terminez 5 missions découvertes en scannant des mondes inexplorés.

Prospecteur (5)

Récupérez des minéraux d'une planète en utilisant scanner et sondes sur la carte de la galaxie.

Explorateur (10)

Visitez 100% des planètes d'un secteur inexploré.

Joueur en puissance (10)

Atteignez le niveau 30 avec un personnage.

Érudit (15)

Débloquez 15 nouvelles entrées du codex de Mass Effect 2.

Technicien (15)

Obtenez 10 améliorations technologiques.

Spécialiste de l'armement (15)

Améliorez au maximum une arme.

Scientifique (10)

Terminez un travail de recherche dans le laboratoire du Normandy.

Fashionista (5)

Personnalisez votre armure dans vos quartiers du Normandy.

Puissance maximale (15)

Améliorer un pouvoir.

Entraînement de haut niveau (15)

Voir toutes les vidéos de formation au combat avancée sur le terminal privé de Shepard.

BONUS D'IMPORTATION DE PERSONNAGES

Ces bonus vous sont octroyés lorsque vous importez un personnage issu du premier Mass Effect.

+ 5 000 ressources

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 50.

+ 10 000 ressources

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

+ 2 000 XP

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 50.

+ 4 000 XP

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

+ 30 000 crédits

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 50.

+ 50 000 crédits

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

+ 100 000 crédits

Importer un personnage du premier Mass Effect en ayant le succès Riche.

Démarrer au niveau 5

Importer un personnage du premier Mass Effect niveau 60.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Remarque : vous êtes libre de choisir d'être Conciliant ou Pragmatique dans le jeu. Vos choix dans les dialogues et vos actions feront la différence. La mission principale ne sera pas affectée par la conciliation ou le pragmatisme, seuls quelques détails changent. Toutefois, les cicatrices de Shepard disparaitront si vous êtes plus conciliant que pragmatique.

Sauvez Joker

Après la cinématique et l'attaque de votre vaisseau, vous devez chercher le Joker (un membre de votre équipe) qui se trouve à l'avant de l'appareil, pour l'évacuation.

Commencez par ordonner à Ashley de quitter le vaisseau. Avancez ensuite dans le vaisseau en feu et prenez le chemin de droite. Montez les marches et avancez jusqu'à atteindre Joker. Après l'avoir aidé, le vaisseau explose et vous vous retrouver en train d'errer dans l'espace.

Retour à la vie

Après la cinématique et le réveil brusque, suivez les indications par radio de Miranda. Avancez vers le casier pour prendre le pistolet et votre armure. Allez ensuite à droite pour vous mettre à l'abri dans la zone indiquée. Avancez ensuite vers la porte et prenez les cartouches qui se trouvent par terre. Chargez votre arme et sortez par la porte. Sautez par-dessus la table et tournez à droite pour éliminer votre premier ennemi.

Montez les marches, ouvrez la porte et mettez-vous à couvert. Zoomez et tirez sur les Mécas qui arrivent par la porte d'en face et celle de gauche. Ramassez les munitions et suivez le couloir. Sortez dans le balcon et ramassez le lance-grenades qui se trouve près du cadavre. Sélectionnez-le et visez la porte qui se trouve en bas. Attendez que les Mécas ouvrent la porte et balancez une grenade sur eux pour les exploser. Allez ensuite à droite et descendez via l'ascenseur.

Foncez ensuite pour traverser le feu en suivant les indications. La liaison avec Miranda est coupée et vous devez faire cavalier seul. Continuez votre chemin et entrez dans la salle vitrée. Vous pouvez examiner les deux portables pour accéder aux données de Ceberus. Allez vers le coffre qui se trouve au centre. Vous devez pirater le système en connectant les symboles correspondants avant la fin du temps imparti. Suite à cela, vous obtiendrez 975 crédits. Quittez cette salle et continuez votre chemin. Montez ensuite à l'escalier, entrez par la porte et avancez pour rencontrer Jacob. Eliminez les Mécas qui se trouvent sur le balcon d'en face. Parlez ensuite à Jacob et demandez-lui des renseignements. Vous devez ensuite coopérer avec ce dernier pour neutraliser les Mécas. Visez-les ensuite choisissez la télékinésie pour que Jacob les balance dans les airs.

Parlez encore une fois à Jacob ensuite entrez par la porte et suivez le couloir. Entrez dans la salle suivante et mettez-vous à couvert derrière la barrière puis éliminez les Mécas. Allez ensuite à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre Wilson. Après la conversation, prenez à droite pour récupérer du Medi-gel pour Wilson et soignez-le. Quand les Mécas débarquent, lancez une décharge sur les caisses pour les exploser. Reprenez ensuite votre chemin en éliminant les ennemis jusqu'à retrouver Miranda.

Parlez à l'homme trouble

Une fois dans la nouvelle station, avancez à gauche pour trouver un panneau qui sert à personnaliser votre armure et votre tenue normale.

Descendez ensuite les marches et avancez dans le seul chemin pour rencontrer l'homme trouble. Posez-lui des questions pour ensuite recevoir une nouvelle mission. Remontez et parlez à Jacob et à Miranda. Allez enfin vers la porte pour commencer la nouvelle mission

Freedom's progress

Explorez la colonie

Pendant le trajet, parlez à Miranda et Jacob, ils sont sous votre commandement. Après l'atterrissage, avancez et entrez par la porte. Avancez jusqu'à sortir de l'autre coté. Continuez d'avancer jusqu'à la grande porte et ouvrez-la. Courez vous mettre à couvert et éliminez les Mécas qui se trouvent en face et ceux qui arrivent par les escaliers de droite.

Montez ensuite à ces escaliers et entrez dans le bâtiment. Piratez le coffre pour prendre les crédits et prenez le kit médical qui se trouve sur le lit. Allez vers la prochaine porte et éliminez les deux Mécas qui sortent. Entrez ensuite dans ce bâtiment pour retrouver Talia. Faites équipe avec elle et partez à la recherche de Veetor.

Trouvez Veetor

Sortez par la porte, descendez les marches et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez le Méca qui se trouve à gauche. Piratez le coffre et prenez les crédits.

Sortez et explosez les drones de sécurité qui se déploient un peu partout dans la zone. Entrez dans le bâtiment qui se trouve à droite et prenez le kit médical. Sortez, descendez l'escalier et mettez-vous à couvert pour éliminer les drones. Allez ensuite vers la porte du hangar et placez vos deux amis à droite et à gauche de la porte. Mettez-vous ensuite à couvert derrière la barrière située devant la porte.

Une fois devant le Méca YMIR, mettez-vous à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs puissants de cet ennemi. Vous devez vider ses jauges de bouclier pour pouvoir le toucher avec vos balles. Utilisez votre lance-grenades et votre fusil d'assaut pour surcharger les boucliers de ce Méca ensuite explosez-le. Allez voir Talia qui s'occupe des blessés ensuite dirigez-vous vers la porte du bâtiment où se trouve Veetor. Parlez avec cet homme et coupez les écrans pour qu'il vous prête toute son attention. Parlez à Talia qui arrive et laissez-la emporter Veetor.

Après la série de cinématiques, vous vous retrouvez dans la réplique de votre ancien vaisseau Normandy. Faites le tour du vaisseau et parlez à l'équipage. Vous devez ensuite constituer votre équipe. Mettez le cap sur la station Omega pour votre premier recrutement.

Omega

Trouvez le professeur

Avancez jusqu'à Aria, qui se trouve dans le club, et parlez-lui du professeur Mordin et d'Archangel pour les localiser. Vous devez aller à la zone de quarantaine pour trouver le premier. Localisez la zone sur votre carte et allez-y. Parlez au garde et demandez d'entrer. Avancez dans la zone infectée et ne tirez pas sur les deux gardes.

Avancez et passez par la porte située à droite. Descendez les marches et éliminez les deux mercenaires qui se trouvent au bout du couloir. Parlez ensuite au malade qui se trouve à droite pour obtenir plus d'informations sur Mordin. Avancez dans le chemin qui se trouve à gauche du malade. Franchissez la porte et continuez à gauche pour rencontrer un groupe d'ennemis barricadés, à gauche. Commencez à tirer ensuite allez attaquer par le flanc droit pendant qu'ils sont occupés par vos alliés.

Ramassez ensuite les munitions des morts et passez par le chemin qui se trouve derrière la barricade. Vous atteignez un territoire hostile. Placez-vous derrière le pilier et commencez par éliminer les bêtes qui foncent sur vous. Courez ensuite vous mettre à couvert derrière la barrière et attendez que les ennemis sortent de leurs abris. Vous pouvez utiliser aussi le fusil sniper pour les débusquer. Avancez ensuite tournez à droite et passez par la porte pour atteindre la clinique. Parlez à Mordin qui accepte de vous rejoindre à condition de l'aider à éradiquer le virus.

Vous devez propager le remède dans l'air en utilisant le système de contrôle atmosphérique. Prenez alors la nouvelle arme et passez par la porte arrière. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Montez ensuite à l'escalier. Entrez dans la salle située à gauche pour trouver et sauver l'assistant de Mordin. Entrez ensuite dans la salle située à droite. Éliminez les ennemis qui se trouvent en face et descendez les marches. Mettez-vous à couvert derrière la corniche et utilisez la télékinésie de Jacob pour éliminer les ennemis qui utilisent des lance-roquettes. Eliminez le reste des ennemis et descendez vers la porte de la salle de contrôle atmosphérique. Eliminez les deux ennemis qui gardent la zone et montez l'escalier qui se trouve à gauche.

Vous allez rencontrer le chef des commandos Berserker qui collaborent avec les collecteurs. Commencez par éliminer les ennemis qui gardent les ventilateurs. Avancez ensuite et balancez le remède dans les ventilateurs.

Il faut maintenant les remettre en marche pour diffuser le remède. Il y a deux générateur à allumer chacun d'eux se trouve d'un coté de la salle. Chaque générateur est gardé par des unités Berserkers. Vous devez avant tout les éliminer pour pouvoir accéder aux salles des générateurs. Vous pouvez ignorer les ennemis qui se trouvent en haut, sur les balcons. Eliminez alors les gardes et remettez les ventilateurs pour réussir la mission avant de revenir voir Mordin.

Vous pouvez visiter le Normandy mais puisque vous êtes déjà dans l'Omega, restez-y pour continuer votre recrutement.

Trouvez Archangel

Revenez voir Aria et demandez-lui des informations sur Archangel. Vous devez alors vous rendre au salon privé de recrutement des mercenaires qui se trouve dans le club. Enrôlez-vous alors avec les mercenaires. Sortez ensuite du club, allez à la gare routière et parlez au chauffeur. Quand vous rejoignez la zone de l'affrontement contre Archangel, allez voir Jaoth le chef des Eclipses. Sortez ensuite par la porte, avancez dans le couloir et entrez dans la salle de gauche (là où se trouvent les Mécas).

Vous devez les reconfigurer et pour ce faire piratez le système des Mécas d'assaut et ne vous trompez pas sinon il sera déverrouillé. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à retrouver le sergent Cathka. Après la conversation avec ce dernier et pour l'empêcher de réparer l'aéronef, vous pouvez pour une fois faire une action du coté pragmatique et le tuer. De cette façon, vous aurez moins de problèmes pendant votre fuite.

L'assaut est donné et vous devez vous frayer un chemin jusqu'à l'Archangel. Avancez et éliminez les deux mercenaires, montez à l'escalier et éliminez les deux ennemis qui se trouvent à droite. Entrez et parlez à Archangel qui est en réalité Garrus un ancien ami de Shepard. Après la cinématique, prenez place derrière la corniche du balcon et commencez à éliminer les ennemis qui arrivent par le pont. Quand des snipers arrivent, sortez votre fusil à lunettes et dégommez-les tous en restant sur le balcon. Restez attentif à ce que dit Garrus pour savoir de quel coté les ennemis attaquent. Repoussez alors ceux qui essayent d'atteindre votre position et restez près des escaliers.

Quand le Méca d'assaut arrive, ne l'affrontez pas si vous avez réussi à le pirater. Il s'attaquera à tout ce qui bouge et éliminera les mercenaires qui participent à l'assaut à votre place. Descendez jusqu'en bas des escaliers et attaquez les ennemis qui sont occupés par le Méca d'assaut. Eliminez aussi Jaroth le chef des Eclipses s'il survit. Revenez ensuite en haut pour rencontrer Garrus.

Après la cinématique, laissez Jacob avec Garrus pour le protéger et descendez l'escalier. Passez par la porte qui se trouve sous ces escaliers. Descendez au sous-sol et allez vers la porte centrale pour la sceller. Appuyez sur le bouton et mettez-vous à couvert pour repousser les ennemis qui essayent d'entrer. Il faut 10 secondes pour que la porte se referme, donc tenez-le coup et repoussez les ennemis pendant ce lapse de temps. Allez ensuite à la deuxième porte qui se trouve à gauche. Mettez-vous à couvert et éliminez les Vorchas qui se trouvent derrière les barricades. Passez d'une barricade à l'autre et fermez la porte avant l'arrivée des renforts. Rebroussez chemin et allez à la dernière porte qui se

trouve à droite. L'endroit grouille d'ennemis qui protègent la porte. Utilisez les caisses comme abris et éliminez vos ennemis avec la surcharge. Avancez ensuite vers la porte et verrouillez-la en vous assurant qu'il n'existe aucun ennemi pour empêcher la fermeture.

Après la cinématique, vous revenez au repère de Garrus qui est attaqué par Garm et ses hommes. Commencez par éliminer les hommes de Garm et empêchez-les de monter l'escalier. Montez ensuite vers Garrus et attaquez Gram et son acolyte Krogan. Pour éliminer Garm, utilisez la surcharge ou la déchirure de Miranda pour affaiblir son bouclier. Continuez ensuite vos attaques jusqu'à l'éliminer.

C'est le tour des hommes du Soleil Bleu d'attaquer. Eliminez les légionnaires qui arrivent par le bas en restant sur les balcons. Repoussez les ennemis qui essayent de monter les marches puis ceux qui débarquent par les fenêtres. Tarak arrive avec son aéronef qui n'est pas bien réparé. Sortez alors votre lance-grenades et tirez sur l'appareil. Mettez-vous à l'abri de ses tirs, qui sont dévastateurs. Continuez vos attaques jusqu'à l'explosion de l'aéronef et récupérez Garrus au sein de votre commando.

Trouvez Jack

Une fois dans le Normandy, vous pouvez inspecter les lieux et parler à votre équipage. Vous devez ensuite retrouver Jack. Elle est détenue (oui il s'agit d'une femme) dans le vaisseau Purgatory qui se trouve dans la nébuleuse du Sablier. Parlez au superviseur Kuril et suivez le chemin qu'il vous indique. Il vous mène droit dans un piège. Ce dernier à décidé de vos emprisonner et lance ses gardes contre vous. Mettez-vous donc à l'abri et éliminez les gardes puis avancez et passez par la porte. Suivez le couloir vitré qui va à gauche et éliminez d'autres gardes. Entrez ensuite dans la salle et tuez le technicien. Piratez les commandes pour libérer Jack.

Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et descendez vers la zone des cellules. Suivez le chemin défoncé par Jack. Allez ensuite sur le pont et attendez que les prisonniers et les soldats s'entretuent avant de concentrer vos tirs sur le Méca. Avancez ensuite vers la zone d'affrontement suivante et tirez sur les objets explosifs pour éliminer plus facilement vos ennemis.

Avancez ensuite d'un abri à l'autre et utilisez les aptitudes spéciale de votre groupe contre les Mécas. Avancez pour atteindre Kuril qui se protège derrière un bouclier. Commencez par éliminer ses hommes en restant toujours à l'abri. Détruisez ensuite les générateurs du bouclier, Kuril passera alors à l'attaque.

Il possède son propre bouclier incorporé à son armure. Vous aurez besoin de la puissance de feu de tout votre groupe pour neutraliser les défenses de ce dernier. Utilisez aussi leurs pouvoirs pour détruire le bouclier de Kuril et l'achever par la suite. Retrouvez ensuite Jack et convainquez-la de vous rejoindre.

Korlus

Trouvez le Seigneur de guerre

Baladez-vous sur le Normandy et parlez aux membres de votre commando. Vous devez ensuite aller chercher le dernier membre. Allez à la nébuleuse de l'aigle avant de rejoindre la planète Korlus. Avancez dans la planète et éliminez les premiers mercenaires. Avancez pour trouver un mercenaire blessé. Interrogez-le puis reprenez le chemin vers le laboratoire. Eliminez les légionnaires du Soleil Bleu qui se trouvent en haut des bâtiments d'en face et sur le pont gauche. Avancez encore en éliminant les mercenaires jusqu'à atteindre le Krogan qui lui aussi est en train de dégommer des mercenaires. Parlez-lui pour qu'il vous indique le chemin du labo.

Passez par le nouveau chemin pour rencontrer des mercenaires en fuite. Eliminez-les et avancez pour connaitre la raison de leur fuite. Vous devez combattre maintenant les Berserkers Krogans puissants. Avancez en restant toujours à couvert derrière les barricades. Continuez d'avancer jusqu'à la porte fermée. Piratez-la et entrez. Ramassez les munitions et le kit médical avant de passer la porte suivante.

Sortez sur les balcons, mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Suivez

ensuite le chemin de gauche. Entrez à gauche et planquez-vous derrière les bureaux. Les mercenaires arrivent par la porte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez vers cette porte en éliminant les ennemis. Utilisez les aptitudes spéciales de vos deux amis pour neutraliser assaillants équipés d'armes lourdes. Entrez par la porte et montez pour rencontrer d'autres unités de mercenaires. Supprimez tous ceux qui occupent cet étage et avancez vers la porte. Montez encore une fois et entrez par la porte. Nettoyez la zone et avancez pour entrer dans le labo et parler à Hokir.

Vous faites un marché avec lui et il vous demande de tuer Jédora. Allez vers la zone d'affrontement et placez-vous derrière une barrière ou un pilier. Méfiez-vous des Krogans qui vous attaquent par les flancs et tirez sur Jédora qui se trouve en face de vous. Elle vous lance des Mécas d'assaut, utilisez votre lance-grenades pour les exploser ou laissez vos amis s'en occuper pendant que vous vous concentrez sur Jéroda. Reprenez alors vos tirs jusqu'à l'éliminer.

Revenez voir Hokir qui s'est sacrifié pour sauver la vie du Krogan incubé. Vous allez ensuite transporter la cuve où se trouve le Krogan à bord de votre vaisseau. Une fois dans le vaisseau allez à la salle de cargaison babord et, malgré l'objection de votre équipage et de l'IDA, libérez le Krogan. Convainquez-le de rejoindre votre commando. Allez ensuite à la salle de débriefing pour parler à l'homme trouble et recevoir votre nouvelle mission.

Horizon

Repoussez le raid des Récolteurs

La colonie est attaquée par les Récolteurs mais cette fois vous arrivez pendant qu'ils sont encore sur place. Avancez dans la ville déserte jusqu'à rencontrer le premier groupe d'ennemis. Certains d'entre eux placeront des barrières énergétiques qui formeront un bouclier devant eux. Attaquez-les par les flancs ou attendez que leurs boucliers s'affaiblissent pour les toucher. Nettoyez la zone et avancez à gauche. Allez vers la zone d'habitation pour une autre confrontation. Les Récolteurs vous envoient des zombies qui chargent sur vous.

Ils ne sont pas armés mais foncent sur vous et vous attaquent au corps à corps. Eliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Abattez ensuite les autres ennemis et avancez. Examinez le cadavre du zombie et reprenez votre chemin. Rejoignez la zone d'habitation suivante pour trouver les colons en stase. Visitez les habitations pour trouver des crédits ensuite sortez et avancez à droite.

Vous allez affronter un autre groupe de Récolteurs. Leur chef Augure, prendra le contrôle de l'un de ses drones depuis sa base et l'utilisera pour vous attaquer.

Ce drone sera renforcé avec un bouclier supplémentaire. Restez à l'abri pour éviter ses tirs et commencez par éliminer les autres drones. Si vous n'éliminez pas les autres Récolteurs, à la mort du premier hôte, Augure contrôlera un autre corps et vous attaquera. Nettoyez alors la zone et concentrez-vous ensuite sur Augure pour l'éliminer. Allez ensuite à droite et piratez la porte pour entrer.

Parlez au mécanicien pour obtenir plus d'infos sur l'attaque des Récolteurs. Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et éliminez les zombies et l'ennemi appelé Engeance. Augure sera présent aussi en contrôlant un Gardien Récolteur. Eliminez tous les ennemis avant de vous attaquer à Augure. Piratez ensuite la porte et entrez pour arriver à une grande zone ouverte abritant la tourelle et infestée de Récolteurs. Courez et montez les marches qui se trouvent à gauche. Mettez-vous à l'abri pour avoir une meilleure vue sur l'ensemble de la zone et sur les ennemis. Commencez par repousser les zombies ensuite attaquez-vous aux Engeances.

Utilisez le lance-grenades ou le laser de l'arme des Récolteurs pour éliminer rapidement ces colosses. Neutralisez ensuite la vague suivante de zombies. Avancez vers la tourelle et utilisez le transmetteur.

Vous devez ensuite défendre cette tourelle contre les renforts ennemis qui arrivent. Revenez alors à votre position de tout à l'heure et attendez leur arrivée. Augure sera aussi de la partie. Placez vos amis à l'abri de ses attaques et utilisez les attaques spéciales pour l'affaiblir avant de l'éliminer. Repoussez une autre vague avant l'arrivée de l'ennemi volant appelé Prétorien. Utilisez le canon à particules des Récolteurs ou les lance-grenades pour affaiblir son bouclier. Attaquez-le ensuite avant qu'il ne se régénère pleinement et ne replace son bouclier. Détruisez encore une fois son

bouclier pour pouvoir le toucher et continuez vos assauts tout en restant à couvert pour éviter ses tirs. Les ennemis prennent la fuite après les attaques des défenses de la colonie. Parlez ensuite à Ashley et regagnez votre vaisseau.

Parlez à tout l'équipage et à l'homme trouble pour obtenir le point sur la situation. Parlez à Jacob et à Miranda qui ont besoin de votre aide pour des affaires personnelles. Ce sont les missions de loyauté de votre équipage. Si vous les accomplissez ces membres seront loyaux envers vous et ceci est important pour la dernière mission du jeu. Faites ensuite un détour vers la citadelle.

Parlez au capitaine Anderson

Après le point de contrôle, passez la porte et parlez au sergent Bailey. Baladez-vous dans la citadelle et faites vos achats. Allez ensuite vers le Présidium et parlez au capitaine Anderson. Revenez ensuite au Normandy et reprenez la composition du commando.

Illium

Trouvez l'assassin

Allez à la planète Illium où se trouvent deux des nouveaux candidats pour votre commando. Vous serez accueilli par la concierge de Liara. Cette dernière est une vieille connaissance de Shepard et une bonne source d'informations. Parlez à cette concierge pour obtenir plus d'informations. Dans cette planète aussi, vous pouvez effectuer la mission optionnelle et aider Miranda à protéger sa soeur.

Pour cela, vous devez aller voir Lanteia qui vous donnera des informations sur votre soeur et sur les unités Eclipses qui veulent l'intercepter. Vous devez alors affronter les agents de l'Eclipse et les éliminer jusqu'à atteindre leur chef Enyala. Tirez sur les containers explosifs pour affaiblir les boucliers des ingénieurs et utilisez les pouvoir biotique de vos amis pour neutraliser l'armure et le bouclier d'Enyala. Ensuite, videz vos chargeurs sur elle pour l'éliminer.

Revenez à votre mission principale puis allez voir Liara et demandez des renseignements sur Samara et Thane. Elle vous indique que la première est allée voir l'officier de sécurité Dara et que le deuxième a rencontré une certaine Séryna.

Allez vers la zone de fret et de manutention et parlez à Séryna. Après la conversation, elle vous conduit vers la tour Dantius. Après le débarquement, avancez et éliminez les deux Mécas qui foncent sur vous. Explosez les deux autres Loki et avancez. Allez à gauche pour trouver un kit médical et des crédits. Allez ensuite à droite et parlez à l'ouvrier galarien. Soignez-le et récoltez quelques informations sur les mercenaires et leur chef. Avancez ensuite dans l'étage en construction et mettez vous à couvert derrière les différents matériaux de construction.

Vos ennemis sont les Mécas et les mercenaires d'Eclipse. Eliminez ceux qui se trouvent en face de vous, avancez ensuite et affrontez ceux qui se trouvent à gauche. Explosez les Mécas chien qui foncent sur vous avant qu'il ne vous atteigne et cela arrive éloignez-vous d'eux pour éviter leurs explosions quand vous les abattez. Continuez votre chemin jusqu'à la porte et entrez.

Montez sur la passerelle et entrez par la porte suivante. Prenez les kits médicaux et les munitions et allez à gauche. Planquez-vous et attendez l'arrivée en masse des ennemis. Utilisez les pouvoirs de vos amis pour neutraliser les boucliers des unités porte-étendards d'Eclipse. Nettoyez cet étage en avançant lentement en passant d'un abri à l'autre. Dégommez tous les ennemis et ignorez pour l'instant la porte qui se trouve au centre. Allez à gauche, piratez la porte et libérez les ouvriers. Parlez avec eux pour obtenir plus d'informations sur Nassana et l'assassin. Prenez le kit médical et les crédits et quittez cette salle. Allez vers la porte de l'ascenseur et appelez ce dernier. Allez vous mettre à l'abri pour bien accueillir les hommes qui descendent de l'ascenseur. Utilisez les pouvoirs de vos amis pour neutraliser les boucliers du chasseur de prime et de l'un de ses acolytes. Une fois sans boucliers, visez les têtes de vos ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Montez ensuite dans l'ascenseur pour rencontrer le fantassin de l'Eclipse. Demandez des renseignements et à vous de

choisir si vous l'épargnez ou si vous le balancer dans les airs. Passez ensuite par la porte qui se trouve à droite de l'ascenseur. Explosez les Mécas avant qu'ils ne se réactivent. Neutralisez les fantassins et allez à gauche vers la porte. Déverrouillez-la et entrez pour sauver les ouvriers. Sortez ensuite et avancez à gauche. Parlez à Nassana à la radio et ramassez l'arme et les munitions. Escaladez ensuite la passerelle.

Dans l'étage suivant, vous ne trouvez que l'élite des unités Eclipse. Restez à couvert et éliminez les porte-étendards Eclipse. Avancez ensuite à gauche, ramassez les munitions et le kit médical. Avancez vers le pont et éliminez les soldats de l'Eclipse. Traversez le pont et sortez votre fusil de précision. Eliminez les soldats et visez ensuite les canons pour les détruire et pouvoir passer. Avancez vers la position ennemie et éliminez ceux qui se trouvent dans le balcon, en face de vous.

Montez ensuite et tuez les soldats qui gardent la porte. Entrez pour retrouver Nassana et l'assassin Thane. Il acceptera de rejoindre votre équipe sans rien en échange. Une fois de retour sur le Normandy, parlez à vos amis pour en savoir un peu plus sur eux et pour voir s'ils ont besoin de quelque chose.

Recrutez la probatrice

Revenez ensuite sur Illium pour chercher la probatrice Asari. Allez donc au bureau de la sécurité et parlez à l'officier Dara. Demandez-lui où se trouve Samara puis prenez un taxi pour la rejoindre. Avancez dans la nouvelle zone et entrez dans le poste de police. Parlez à Anya qui vous indique la zone où se trouve la probatrice. Elle enquête dans la zone du crime. Sortez du poste de police, allez à gauche et entrez dans la zone du crime. Cette zone est contrôlée par les unités d'Eclipse.

Suivez le chemin et attaquez par surprise les unités Eclipse. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche pour rencontrer la probatrice. Après la cinématique, allez voir Pitne For et prenez le passe de la base des soeurs de l'Eclipse. Montez dans l'ascenseur qui vous amènera à la base Eclipse.

Dès l'ouverture de l'ascenseur, explosez le Méca. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez. Mettez-vous à couvert et affrontez les porte-étendards de l'Eclipse. Tirez sur les containers toxiques et restez à l'abri. Le sable rouge augmente les capacités biotiques mais, en même temps, il est toxique et l'exposition prolongée à ce produit chimique engendre la mort de vos ennemis (ou la votre si vous êtes piégé dans la nuée). Entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Ouvrez celle qui se trouve à droite et parlez à Elnora, il s'agit d'une meurtrière donc à vous de choisir de l'épargner ou de la tuer.

Poursuivez ensuite votre chemin et montez les escaliers. Passez par la porte et avancez pour affronter d'autres ennemis. Explosez toujours les containers toxiques quand les ennemis sont à proximité. Eloignez-vous des containers sinon les ennemis utiliseront la même tactique contre vous. Continuez votre chemin et montez les étages en éliminant les ennemis qui se pointent devant vous. Une fois dans la zone d'atterrissage, faites attention à ceux qui se trouvent en haut, sur les passerelles, et qui sont équipés de lance-roquettes. Eliminez-les en premier et continuez votre chemin. N'oublier pas de ramasser les kits médicaux et les crédits qui se trouvent en chemin. Allez à droite de la zone et entrez dans la salle de droite. Entrez par la porte qui se trouve à droite et avancez jusqu'à atteindre la zone suivante.

Vous devez abattre un aéronef qui survole la zone. Utilisez votre lance-grenades ou le canon à particules contre cet appareil et tirez pendant le court laps de temps dans lequel l'aéronef ne tire pas . Restez toujours à couvert et quand l'appareil change de position, changez selon la nouvelle position de l'aéronef pour rester à l'abri. Une fois l'appareil abattu, piratez la porte qui se trouve à droite et entrez. Avancez et parlez à Niftu Cal avant de passer par la porte située à droite.

Vous devez combattre le Capitaine Wasea, la cheftaine des Eclipse. Avec son pouvoir biotique, elle projettera les containers de sable rouge sur vous. Quittez alors les zone d'impact et pensez à exploser les projectiles quand Wasea ou ses unités sont proches d'eux.

Utilisez les pouvoir des vos amis pour neutraliser son bouclier et son armure, avant de vous attaquer à elle. Suivez-la en restant à couvert derrière les caisses. Montez les marches et éliminez Wasea avec des tirs en pleine tête. Ramassez ensuite les munitions des morts et descendez vers le bureau pour prendre le data base de Wasea. Revenez ensuite au

hall principal du spatioport.

Entrez dans le poste de police et parlez à Anya pour lui donner des indices sur l'assassin et le contrebandier. Parlez ensuite à Samara et donnez-lui les informations dont elle a besoin pour qu'elle rejoigne votre commando. De retour au Normandy et comme d'habitude, faites le tour du vaisseau et parlez à votre équipage. Vous pouvez prendre le temps de faire les missions de votre commando pour gagner leur loyauté pendant les affrontements.

Trouvez Tali

Allez dans le système Dholen et rejoignez la planète Haestrom. Dans cette planète, l'exposition à la lumière du soleil endommagera vos boucliers et entrainera la mort. Essayez alors de rester toujours à l'ombre et sprintez dans la zone de lumière. Avancez avec vos amis en vous assurant qu'ils ne restent pas dans la lumière. Entrez dans le poste de contrôle qui se trouve à droite de la grande porte. Prenez le kit médical et utilisez les commandes situées à droite pour ouvrir la grande porte. Entrez par cette porte et mettez-vous à l'bri. Eliminez les soldats Geths tout en restant dans l'ombre. Avancez ensuite et tournez à droite. Montez les escaliers et avancez à droite en éliminant les Geths. Descendez ensuite la passerelle et sprintez vers l'abri qui se trouve à droite.
Éliminez les Geths qui attaquent les hommes de Tali puis prenez la radio qui se trouve sur un cadavre pour parler à Kal'Reegar.

Après la cinématique, vous devez chercher de l'explosif pour déblayer le passage. Le bâtiment qui abrite les charges se trouve à gauche. Eliminez le Geth en chemin et méfiez-vous du Geth chasseur qui est presque invisible. Allez ensuite à gauche, mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis. Les Geth ne sont pas très résistants mais leurs armes sont très puissantes. Entrez dans le garage et prenez la charge explosive qui se trouve sur la table. Montez ensuite sur la passerelle qui se trouve à droite.

Sortez du garage, et affrontez le colosse Geth Prime. Evitez ses tirs et utilisez les pouvoirs de vos amis pour affaiblir ses boucliers ensuite achevez-le. Sortez et tournez à gauche. Passez dans le chemin qui est en bas et éliminez les ennemis. Entrez dans l'abri pour prendre la deuxième charge. A votre sortie vous rencontrez une forte résistance ennemie. Commencez par neutraliser ceux équipés de lance-roquettes et qui se trouvent sur la passerelle d'en haut. Ensuite empêchez les Geths qui se trouvent en bas de s'approcher de vous. Nettoyez la zone avant d'avancer à gauche vers le bloc en béton qui obstrue le passage. Placez la charge et reculez pour éviter l'explosion. Ouvrez ensuite la porte rapidement avant de fondre sous le soleil. Entrez dans la salle de contrôle pour ne trouver que des cadavres. Examinez-la zone ensuite utilisez la console de transmission pour parler à Tali.

Lorsqu'elle vous aura ouvert la porte, avancez jusqu'à l'extérieur. Mettez-vous à couvert et éliminez les drones qui ne sont visibles que lorsqu'ils commencent à tirer. Restez à l'abri du soleil et éliminez le Geth Prime. Avancez ensuite et sprintez pour éviter les rayons du soleil. Affrontez la vague suivante de drones et éliminez le Geth Prime qui garde la porte. Entrez dans le bâtiment et appuyez sur le bouton de la console de sécurité.

Vous devez affronter un colosse Geth accompagné par des soldats. Avancez vers la position de Kal'Reegar qui vous donne trois solutions pour aborder le colosse. Empêchez Kal de prendre partie du combat pour qu'il reste en vie. Vous devez en premier lieux éliminer les snipers qui se trouvent sur le coté élevé, à droite. Restez à l'abri et tirez tout juste après le tir du colosse. Neutralisez tous les snipers ensuite nettoyez la zone centrale pour pouvoir avancer. Montez sur la passerelle qui se trouve à gauche et mettez-vous à couvert derrière les caisses.

Tirez sur les Geths et sur les containers explosifs pour vous aider à éliminer le reste de vos ennemis. Avancez et planquez-vous derrière le mur pour avoir le colosse en vue. Eliminez les ennemis qui le gardent avant de sortir votre canon à particules et tirez après la longue salve de l'ennemi. Tirez sans arrêt pour détruire son bouclier avant qu'il ne se replie sur lui-même et se régénère. Continuez à tirer jusqu'à l'exploser. Neutralisez ensuite ce qui reste des ennemis et ramassez les munitions. Allez vers la porte qui se trouve au centre et avancez pour retrouver Tali qui acceptera directement de vous rejoindre.

De retour au Normandy, parlez à votre équipage et à Kelly en particulier pour qu'elle vous fasse le point sur tout ce qui se passe sur le vaisseau. Allez ensuite à la salle de débriefing pour parler à l'homme trouble. Il vous donne votre prochaine mission qui consiste à aborder un vaisseau de Récolteurs endommagé.

Vaisseau Récolteur

Fouillez le vaisseau Récolteur

Après l'abordage, avancez en suivant votre radar. Allez à gauche et examinez le module. Continuez d'avancer et examinez la pile de cadavres. Tournez ensuite à gauche, avancez, prenez les crédits et utilisez le terminal de contrôle.

Ramassez une nouvelle arme et reprenez votre route en saisissant les objets et les crédits en chemin. Continuez d'avancer dans ce vaisseau organique et montez jusqu'au terminal de contrôle. Après l'avertissement de Joker, avancez dans le chemin montant jusqu'à atteindre ce qui semble une ruche. Avancez, approchez-vous de la plateforme et utilisez la console de commande.

Vous tombez dans le piège des Récolteurs. La plateforme va s'élever et d'autres plates-formes vont se rapprocher. A bord de ces plates-formes se trouvent les Récolteurs et les Engeances. Augure sera aussi de la partie en contrôlant un gardien Récolteur. Placez vos amis à couvert et attendez l'assaut.

Commencez par éliminer les gardiens et utilisez les pouvoir de vos amis contre les Engeances pour neutraliser leurs boucliers. Abattez tous les gardiens et les drones Récolteurs avant de vous attaquer à Augure. Restez toujours à couvert et ripostez directement après l'attaque d'Augure. Neutralisez ensuite les Engeances et attendez la vague suivante d'ennemis. Utilisez votre fusil sniper pour cibler les Récolteurs qui arrivent par les plates-formes. Vous pouvez aussi utiliser votre canon à particules pour neutraliser les boucliers des Engeances et d'Augure. Repoussez cette vague et éliminez Augure ensuite utilisez la console de commande.

Après l'atterrissage de la plateforme, avancez, ramassez le kit médical et passez la porte qui est à votre droite. Courez vous mettre à couvert pour repousser les Récolteurs. Augure est présent aussi. Laissez-le en dernier et utilisez les pouvoir de vos amis pour neutraliser son bouclier ensuite achevez-le rapidement. Allez à gauche et descendez dans le chemin pour retrouver un autre groupe d'ennemis. Restez à couvert et éliminez-les avant l'arrivée des assassins Récolteurs par la gauche. Ces derniers sont équipés de redoutables canons à particules. Restez toujours à couvert, unissez vos forces avec vos amis et neutralisez leurs boucliers avant de les finir. Explosez ensuite les zombies kamikazes avant qu'il n'atteigne votre position. Concentrez ensuite vos tirs sur Augure pour l'élimer comme à chaque fois.

Ramassez les munitions et le kit médical qui se trouvent dans la zone et continuez votre chemin. Mettez-vous à couvert dans la zone suivante et sortez votre canon à particules pour abattre le Prétorien pendant que vos amis s'occupent des zombies. Tirez sans arrêt pour abaisser le bouclier du prétorien ensuite le toucher. Quand, il régénère son bouclier, répétez l'action jusqu'à le toucher et l'exploser. Avancez ensuite en suivant les indications de l'IDA. Pendant votre fuite, vous affronterez toutes les unités des Récolteurs et Augure qui est toujours présent. Eliminez ensuite la horde de zombies avant qu'ils ne vous atteignent. Courez enfin vers votre navette.

De retour sur le Normandy, parlez à l'homme trouble qui vous donne votre prochaine mission. Vous avez le choix aussi de continuer votre mission ou de renforcer votre équipe. Choisissez de renforcer votre équipe. Si vous continuez directement cette mission principale et celle d'après vous ne pouvez pas finir toutes les missions de loyauté de votre équipe à temps. Cette action aura aussi un grand impact sur le déroulement de l'histoire comme la mort de quelques membres de votre commando. Donc, il est préférable de terminer les missions de loyauté avant de partir vers les deux prochaines missions principales.

Epave de Moissonneur

Récupérez le module d'identification Moissonneur

Allez à la nébuleuse Hawking Eta. Faites le plein de carburant pour le vaisseau et quittez le système Chandrasekhar. Allez ensuite au système Thorne où se trouve l'épave de Moissonneur. Abordez l'épave et avancez à gauche. Examinez le registre opérationnel et poursuivez votre chemin dans le vaisseau fantôme. Prenez les kits médicaux et allez à droite.

Après la conversation avec Joker avancez sur la passerelle, examinez le registre et continuez à droite.

Affrontez les zombies et optez pour le fusil à pompe pour les neutraliser. Avancez ensuite pour voir les zombies tomber sous les tirs d'un sniper. Ramassez les munitions, tournez à gauche et éliminez les survivants en explosant les containers qui se trouvent dans la zone. Explosez aussi l'Engeance et avancez. Examinez l'autel et prenez le kit médical qui se trouve à droite. Examinez aussi le registre qui se trouve à droite. Revenez en arrière et passez par le chemin qui se trouve sur votre gauche. Déverrouillez la porte et entrez.

A votre surprise, un Geth vous donne un coup de main. Il s'agit du sniper de tout à l'heure. Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui foncent sur vous. Explosez l'Engeance et avancez pour rencontrer une autre horde de zombies. Exterminez-les et continuez votre chemin. Montez ensuite à l'escalier de gauche et tournez à gauche pour prendre le kit médical et les munitions. Avancez ensuite à droite, éliminez d'autres zombies et descendez vers la plateforme inférieure. Abattez d'autres zombies et continuez votre chemin. Utilisez votre sniper contre les autres ennemis et les Engeances. Avancez encore et sortez votre fusil d'assaut puis arrosez les zombies qui arrivent en masse et utilisez les pouvoirs biotiques sur les Engeances. Avancez, ramassez le kit médical et passez par la porte. Récupérez le kit d'identification et sortez de la salle.

Avancez vers le noyau pour que les hordes de zombies arrivent par les cotés. Eliminez-les en restant groupé. Quand le noyau est ouvert, concentrez vos tirs sur ce dernier et ordonnez à vos compagnons de tirer dessus. Quand ce dernier se referme, d'autres zombies passent à l'attaque. Repoussez-les pour que le noyau se dévoile une nouvelle fois. Utilisez votre canon à particules pour endommager le noyau jusqu'à l'exploser.

Sur le Normandy, comme toujours décidez de réactiver le Geth malgré l'opposition de tout le monde pour récolter des informations et savoir pourquoi il vous a sauvé. L'IDA commence l'étude du module mais ceci nécessite beaucoup de temps. Vous devez exécuter des missions secondaires avant que le module d'identification ne soit prêt. Vous pouvez aussi terminer toutes les missions de loyauté s'il en reste encore.

Résistez au Récolteurs

Après deux missions secondaires l'IDA vous demande d'embarquer avec votre équipe sur une navette pour qu'elle teste le module. C'est à ce moment là que les Moissonneurs arrivent, attaquent votre vaisseau et emportent avec eux tout l'équipage à part Joker. Vous allez incarner ce dernier pour essayer de sauver le Normandy. Suivez les instructions de l'IDA et suivez les points lumineux rouges qui clignotent au sol. Ne quittez pas ce chemin ou vous serez attaqué et tuer par les ennemis. Descendez par l'échelle et traversez l'infirmerie pour atteindre le noyau et l'interface IDA. Utilisez les commandes ensuite descendez par l'échelle. Avancez jusqu'aux escaliers et attendez que les ennemis passent pour monter. Entrez à gauche et activez les moteurs.

Quand Shepard et le reste du commando arrive, prenez la décision de passer par le relais Omega 4 . Vous devez améliorer le vaisseau, l'équiper avec deux blindages et le canon Thanix pour qu'il supporte le voyage et ensuite les attaques des vaisseaux ennemis. Ces améliorations peuvent être achetées dans les zones commerciales. Si vous manquez de blindages et d'armes, vous perdrez trois membres de votre équipe pendant le voyage ; Jack, Légion et Thane. Le Normandy sera ensuite abordé par un Oculus. Allez alors à la rencontre de cet ennemi. Evitez ses lasers et utilisez votre canon à particules pour le repousser une première fois. Quand il revient après la cinématique, utilisez votre canon à particules pour le détruire une fois pour toutes.

Base des Récolteurs

Infiltrez la base des Récolteurs

Vous devez ensuite planifier l'assaut contre la base des Moissonneurs. Utiliser les compétences de Tali qui va s'introduire par les conduits de ventilation et pirater les portes. Vous devez ensuite placer un leader pour la deuxième escouade et il doit être loyal. Choisissez Miranda ou Garrus qui sont de bons leaders. Choisissez ensuite votre équipe et avancez dans la base ennemie.

Avancez en éliminant les drones et les assassins Récolteurs. Augure sera de la partie en contrôlant les Récolteurs. Appuyez sur les interrupteurs verts avant que la jauge qui se trouve en bas à droite de votre écran ne diminue. Vous ouvrez alors le chemin pour Tali. Il y a en tout 8 interrupteurs et chaque interrupteur est bien gardé.

Eliminez les ennemis pour atteindre l'interrupteur à chaque fois. Utilisez le pouvoir de vos amis pour neutraliser les boucliers d'Augure et méfiez-vous des ennemis équipés de canons à particules. Appuyez ensuite sur le dernier interrupteur et entrez par la porte pour vous regrouper. Vous trouvez alors les modules avec votre équipage à l'intérieur ou Lilith et les habitants de la colonie si vous êtes passé directement par le relais sans perdre du temps. Vous pouvez alors soit sauver Kelly ou la voir mourir. Le docteur Chakwas quand à elle survivra à tous les coups.

Après le sauvetage de quelques membres de votre équipe, choisissez un spécialiste en biotique comme Samara ou Jack pour qu'elle forme un bouclier. Garrus sera le leader de la deuxième escouade et Mordin escortera les survivants au vaisseau.

Escortez le spécialiste biotique

Avancez en restant dans le champ du bouclier. Vous devez repousser les collecteurs et Augure qui vous barrent la route. Empêchez ce dernier de s'approcher de votre position et de s'attaquer à la biotique.

Une fois les ennemis écartés, ordonnez au spécialiste d'avancer jusqu'à rencontrer des zombies. Explosez-les ensuite utilisez votre canon à particules pour atomiser l'Engeance. Avancez encore pour affronter d'autres vagues d'ennemis. Quand le spécialiste commence à courir, éliminez les zombies qui essayent de lui couper le chemin jusqu'à la porte. Vous pouvez perdre un coéquipier avant d'entrer dans le sas. Ceci dépend de votre choix de spécialiste.

Détruisez les Récolteurs

Vous devez ensuite choisir votre équipe et laisser les autres s'occuper de la protection de la porte. Choisissez deux membres qui sont loyaux. Ils seront utiles à la fin du jeu. Montez ensuite sur la plateforme et attendez l'arrivée des Récolteurs sur d'autres plates-formes aussi. Restez toujours à couvert et éliminez les Récolteurs.

Utilisez les pouvoirs de vos amis pour détruire le bouclier d'Augure qui contrôlera les corps de quelques ennemis. Utilisez aussi ces pouvoirs pour vous projeter des ennemis hors des plates-formes. Avancez sur la plateforme suivante après la mort de tous les ennemis et placez-vous à couvert en attendant la plateforme suivante qui apporte avec elle son lot de nouveaux assaillants. Eliminez-les en évitant les tirs de canons à particules.

Repoussez les ennemis jusqu'à l'arrivée de la dernière plateforme qui apporte avec elle deux Engeances et des zombies. Explosez ces derniers pour affaiblir les premiers et avant qu'ils ne s'approchent de vous. Sortez ensuite votre canon à particules et neutralisez les deux Engeances. Allez à la dernière plateforme et utilisez le terminal.

Détruisez la larve humaine de Moissonneur

Vous arrivez devant le moissonneur géant qui a une forme humaine. Pour empêcher son alimentation, vous devez détruire les tubes qui contiennent le liquide. Ces tubes seront protégés par un bouclier quand des ennemis débarquent. Vous devez donc éliminer les Récolteurs et Augure pour que les tubes se dévoilent. Utilisez votre canon à particules pour détruire deux tubes à la fois avant que le bouclier ne se remette en place. Eliminez d'autre Récolteurs ensuite explosez les deux autre tubes.

Après la chute du moissonneur, vous aurez droit à une transmission en provenance de l'homme trouble. Vous avez maintenant le choix entre détruire la base ennemie ou juste éliminer tous ses occupants avec une bombe spéciale et laisser la première intacte. Si vous choisissez de tout raser, vous serez soutenu par Miranda. Faites votre choix et placez la bombe.

Après la cinématique, le moissonneur géant sous forme humaine sera réactivé et passe à l'attaque.

Restez à couvert et visez ses points faibles qui sont les points lumineux sur ses yeux et son torse. Quand il commence

à charger de l'énergie, visez ses yeux avec votre canon à particules.
Laissez vos amis s'occuper des Récolteurs et pensez à utiliser leurs pouvoirs pour affaiblir Augure s'ils ne l'ont pas déjà fait. Quand le colosse commence à agiter ses mains et frappe les plates-formes, quittez la plateforme touchée et mettez-vous à l'abri sur une autre. Pendant les moments de calme, pensez à ramasser les munitions laissées par les Récolteurs. Continuez vos tirs sur les points faibles du colosse jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Pendant sa chute il entraine avec lui les plates-formes pour essayer de vous faire tomber. Si vos amis sont loyaux envers vous, ils survivront à tout cela sinon vous perdrez un ou deux coéquipiers. Les survivants seront utiles par la suite lorsque vous sauterez vers le Normandy. C'est l'un d'eux qui vous aidera à grimper dans le vaisseau. Parlez enfin à l'homme trouble.

Félicitations ! Vous avez terminé Mass Effect 2 et sauvé l'humanité... pour l'instant.

La survie ou la mort de quelques membres de votre équipage dépend de leur loyauté et de votre parcours dans le jeu. Vos choix seront déterminants surtout pendant la dernière partie du jeu où vous devrez composer les équipes. Après les crédits, vous pouvez continuer à jouer pour terminer les missions secondaires. Vous pouvez aussi développer vos relations avec les membres de l'équipage.

Mass Effect 2 : Kasumi - La Mémoire Volée

© Electronic Arts / BioWare 2010

SUCCÈS

Le casse du siècle (15)

Gagnez la loyauté de la voleuse.

Mass Effect 2 : Suprématie

© Electronic Arts / BioWare 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

La chasse aux données (10)

Collecter 6 paquets de données disséminés sur Aite.

Exorciste numérique (15)

Détruire avec succès l'I.V. insubordonnée dans le cadre du projet Suprématie.

Mass Effect 3

© Electronic Arts / BioWare 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque N7

???

Omniblade

Eliminer 25 ennemis au corps à corps.

PERSONNAGES DU MULTIJOUEUR

Soldat de Battlefield 3

Avoir un pass online Battlefield 3 sur son compte EA.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vancouver

Suite à la scène d'introduction, durant laquelle vous avez déjà l'occasion de marquer votre tempérament, vous reprenez le contrôle de votre Shepard sur les toits de Vancouver. Suivez l'amiral Anderson en sprintant pour franchir le gouffre, montez davantage puis exercez-vous au tir sur les zombies qui escaladent l'immeuble face à vous. Descendez l'échelle sur la droite, tirez sur de nouveaux ennemis, puis lorsque votre chargeur se retrouve vide, allez vous frotter aux zombies trop occupés à prendre d'assaut l'appartement pour vous familiariser avec les attaques au corps-à-corps.

Après l'attaque du Moissonneur, entrez dans l'appartement, ramassez le medi-kit, puis faites mine d'ouvrir la porte sur la droite pour être interrompu par un zombie. Dégagez-le à coup de crosse, puis ramassez les munitions devant vous après la scène qui s'ensuit. Continuez à suivre Anderson jusqu'à ce que l'explosion d'un cuirassé vous fasse chuter. Avancez pour apercevoir deux soldats de l'Alliance, mettez-vous vite à couvert pour éviter les rafales que vous destinent les cannibales et ripostez à l'aide de votre pistolet ou des pouvoirs que vous possédez peut-être déjà.

Une fois les ennemis abattus, parlez au soldat pour sauver son camarade et vous tracer un chemin du même coup, traversez, ramassez un deuxième medi-kit, puis réglez leur compte à un nouveau groupe de cannibales. La zone

pacifiée, dirigez-vous vers la droite pour trouver un fusil d'assaut M-8 Avenger au sol ainsi que la radio que vous cherchiez. S'ensuit un nouvel affrontement contre des cannibales, qui ne cesseront d'affluer du ciel tant qu'il vous restera des munitions : prenez donc votre temps si vous le souhaitez pour tester quelques pouvoirs et vous familiariser avec les commandes de groupes, puis videz vos chargeurs sur l'ennemi pour être finalement secouru in extremis par le Normandy.

Mars

Lors de votre bref passage sur le Normandy, l'occasion vous est donnée d'utiliser une interruption pragmatique avec James. Après les différents dialogues mettant entre autres en scène le compagnon que vous avez décidé de sauver sur Virmire (Kaidan Alenko ou Ashley Williams), vous êtes immédiatement envoyé en mission sur Mars pour récupérer des données vitales pour l'effort de guerre.

A la sortie de la navette, prenez le temps de distribuer les points de compétence de vos compagnons, puis descendez l'échelle au bout de la piste d'atterrissage pour trouver un fusil de sniper Mantis. Examinez les cadavres sur la droite, puis avancez prudemment pour apercevoir un groupe de soldats de Cerberus au loin. Si vous êtes Soldat ou Franc-tireur, donnez-vous en à coeur joie en les alignant à l'aide du fusil ramassé précédemment, ou engagez l'ennemi de plus près à l'aide de votre fusil à pompe ou de vos pouvoirs biotiques et techs. Quelle que soit votre orientation tactique, utilisez à bon escient les pouvoirs de vos alliés pour faciliter le travail, puis avancez jusqu'à l'entée du centre de recherche.

Là, un nouveau groupe de soldats ennemis vous attend et vous engage à plus courte portée : restez à couvert à bonne distance pour éviter de vous faire contourner si vous voulez continuer à utiliser des capacités à longue portée, ou utilisez des attaques au corps-à-corps en combinaison avec roulades et pouvoirs pour facilement disposer des agents de Cerberus. La zone dégagée, entrez dans le complexe en empruntant l'ascenseur, attestez de votre loyauté à l'Alliance auprès de votre ancien compagnon durant la scène, puis retrouvez Liara à l'intérieur, après que celle-ci se soit débarrassé de ses poursuivants. Après le dialogue, un groupe de soldats de Cerberus vient vous chercher des poux en hauteur : James étant remplacé par Liara, utilisez la Singularité de cette dernière pour faire léviter les ennemis hors de leur couvert et ainsi pouvoir les abattre facilement.

Récupérez le medi-kit non loin, faites mine d'emprunter le monte-charge, puis activez le panneau de contrôle sur la droite pour surélever un container. Montez sur les caisses, sprintez pour exécuter un saut, puis avancez jusqu'à la pièce suivante. Mettez-vous à couvert et placez-vous derrière l'agent de Cerberus pour exécuter un mouvement spécial au corps-à-corps, puis disposez des autres ennemis de manière plus conventionnelle avant de continuer. Dans le local sur votre gauche, récupérez le medi-kit, les gantelets Ariake ainsi que la mitraillette Shuriken et examinez le terminal.

Sortez, descendez l'échelle, récupérez le plastron Kassa au bout, puis remontez. Sautez pour franchir le gouffre, entrez dans le bâtiment sur votre gauche, puis une mettez-vous à couvert une fois arrivé en bas en prenant soin d'examiner le datapad au sol.
Là, mettez en pièce les agents de Cerberus que vous apercevez derrière la baie vitrée en déchaînant sur eux les pouvoirs de tout votre commando, récupérez le viseur pour mitraillette sur l'un des comptoirs de la salle ainsi qu'un medi-kit, passez la vitre brisée et activez la console sur la droite. Passez la porte déverrouillée après la scène, récupérez le Mod pour mitraillette au sol et montez les escaliers. Dans les couloir suivant, de nombreux soldats de Cerberus vous attendent : privilégiez autant que votre classe le permet le combat à distance, et utilisez la Singularité de Liara (ou la votre) pour annuler la protection des Gardiens. Si vous vous sentez l'âme d'un tireur d'élite, vous pouvez également tenter de viser la mince fente dans le bouclier de ces ennemis pour leur asséner des tirs à la tête et débloquer, à terme, le trophée Boîte aux lettres.

Une fois que l'escouade ennemie a battu en retraite, emboîtez-leur le pas e vous dirigeant vers la gauche. Désactivez l'oscillation des faisceaux au moments où ceux-ci sont le plus écartés possible : vous dégagerez ainsi l'accès à la porte et à un Mod pour fusil de sniper. Ramassez également le Mod de rechambrage et le medi-kit, lisez le datapad et passez la porte. Un peu plus loin après avoir ramassé le fusil à pompe Katana, vous tombez nez à nez avec une tourelle de défense : suivez les conseils de votre compagnon d'armes et courez de couvert en couvert pour éviter le feu de l'engin jusqu'à rejoindre l'entrée de la salle de contrôle au nord-ouest, remplie de soldats de Cerberus. Mettez-vous soigneusement à couvert pour les éliminer tranquillement, récupérez le Mod pour fusil de sniper et le medi-kit, puis

activez le terminal.

Grâce à l'initiative de votre compagnon, vous attirez le tram jusqu'à vous : positionnez vos alliés sur la gauche de la ligne de transport et prenez vous-même position là d'où vos compétences seront le plus efficaces. Mettez le groupe d'agents ennemis en pièce grâce à votre savante embuscade, empruntez le tram et éliminez les soldats de Cerberus qui viennent à votre rencontre. Sautez dans leur nacelle pour faire la seconde moitié du trajet en vous préparant à un rude affrontement, puis dans la pièce suivante, ne lésinez pas sur l'usage des pouvoirs de vos coéquipiers pour venir à bout des Centurions et des Gardiens qui vous barreront la route. Une fois vos ennemis éliminés, inspectez les extrémités gauche et droite de la pièce pour trouver un fusil d'assaut Vindicator, un Mod pour fusil à pompe et des munitions.

Passez enfin la porte au fond pour accéder aux archives, puis une fois face au holo d'une ancienne connaissance à vous, utilisez l'option de dialogue de gauche pour avoir l'occasion de faire valoir votre bagout naturel. Suite au dialogue, le Dr Eva Core s'enfuit avec les données : pourchassez-la en esquivant au mieux les attaques qu'elle vous destine et en vous contentant de la garder à vu (il vous est impossible de la rattraper ou de l'abattre) pour que ce soit finalement James qui intercepte la demoiselle. Après le passage à tabac de votre compagnon de longue date, mettez Eva Core en joue et tirez pour mettre fin à cette première mission.

La Citadelle

Après l'envoi de Kaidan ou d'Ashley en soins intensifs, fouillez la pièce pour trouver la reporter Diana Allers : recrutez-la sur votre bâtiment si vous le souhaitez, puis rendez-vous à l'hôpital de Huerta pour y retrouver le Dr Chakwas. Vous pouvez, au choix, la recruter, ou préférer amener le Dr Michel à bord du Normandy selon les choix opérés pendant vos dialogues. Si vous voulez vous rabibocher avec votre compagnon convalescent, achetez-lui un cadeau à la fondation Sirta (le whisky pour Kaidan et le recueil pour Ashley) et allez lui donner une petite visite. Rendez-vous ensuite aux ambassades, entrez dans le bureau de Bailey pour croiser une connaissance à vous, puis entrez dans le bureau d'Udina un peu plus loin.

Après votre entretient avec le Conseil, le conseiller turien vient vous rendre visite pour vous proposer une alternative à l'impasse à laquelle vous faites face. Votre nouvelle mission, que vous l'acceptiez ou non, sera donc d'aller exfiltrer le Primarque turien sur la première lune de Palaven. Avant de prendre la route en passant par le quai D24 pour retourner sur le Normandy, allez écouter la conversation qui se tient à l'ouest des ambassades pour automatiquement entamer une quête annexe. De nombreuses autres quêtes vous seront accessibles de façon similaire à mesure que vous explorerez la Citadelle et écouterez ses habitants. Vous pouvez retrouver l'intégralité des informations relatives à ces quêtes en fin de solution.
Une fois fin prêt, retournez sur le Normandy pour vous mettre en route, et faites face aux démons de votre Shepard au cours de son cauchemar interactif.

Krogans et Turiens : une alliance improbable

Lune de Palaven

Avant votre arrivée sur la lune, faites un tour dans votre vaisseau pour parler à son équipage (notamment Liara et James) et à l'armurerie pour upgrader vos armes, puis après la cinématique mettant en scène la déroute de la flotte turienne, commencez à faire le ménage sur l'aire d'atterrissage depuis la navette en éliminant les zombies qui se dirigent vers vous. Une fois au sol, finissez le travail et dirigez-vous vers le campement en escaladant les formations rocheuses. A l'intérieur, prenez le temps d'examiner les environs pour trouver plusieurs medi-kits et datapads, un fusil de sniper Viper, un fusil à pompe Scimitar, ainsi que différents Mods d'armement et deux pièces d'équipement pour votre armure. Votre petit tour achevé, allez parler au général Corinthus au centre de commande puis sortez du camp par la voie indiquée après le dialogue.

Avant même d'atteindre la tour de communication, vous êtes assailli par un groupe de zombies : éliminez-les rapidement à l'aide de votre panel de pouvoir, puis examinez le terminal. Choisissez lequel de vos coéquipiers s'occupera de réparer la tour (généralement, envoyer Liara est préférable), puis repoussez de nouvelles vagues d'ennemis zombifiés en veillant à ne pas les laisser trop s'approcher (à moins que le corps-à-corps soit votre domaine

de prédilection). La tour réparée, retournez voir Corinthus pour que votre groupe soit gratifié de la présence de Garrus Vakarian (Liara rentrant automatiquement au Normandy). Profitez d'emblée des compétences de votre ami de longue date en allant livrer combat à l'extérieur du camp contre des Maraudeurs, des turiens modifiés affublés de boucliers fort gênants. Utilisez Surcharge pour en venir à bout et ainsi pouvoir éliminer les créatures sans problème.

De retour au campement, Corinthus vous fait part d'une nouvelle menace : montez donc à l'échelle pour accéder à la tourelle et commencez le carnage. Veillez à ce que les ennemis ne parviennent pas jusqu'à vous en rechargeant la tourelle durant les temps morts, jusqu'à ce qu'une Brute, mélange de krogan et de turien zombifié, vienne vous déloger. Lors des duels vous opposant à ces créatures, restez mobile pour en rester le plus éloigné possible : une seule de leurs attaques peuvent en effet briser votre bouclier/barrière, la seconde vous étant alors immédiatement fatale. Utilisez les pouvoirs Carnage, Déchirure, Incinération, ainsi que vos grenades et munitions incendiaires pour abattre le monstre, tout en veillant à ne pas vous faire surprendre par les zombies plus modestes qui chercheront aussi à vous faire la peau.

La zone pacifiée, entamez votre recherche du Primarque Victus en suivant Garrus dans les vallées lunaires. Disposez des quelques zombies rencontrés en chemin, récupérez le medi-kit et le Mod d'armement près du groupe de turiens rencontré, puis rejoignez le second camp au pas de course lorsque vous entendez les échos d'un combat en cours. Sur place, de nombreux Cannibales et Maraudeurs vous attendent, de même que trois Brutes qui progresseront lentement mais sûrement vers vous. Utilisez Surcharge autant que possible pour abaisser les boucliers des Mauraudeurs et concentrez vos grenades ainsi que vos pouvoirs Déchirure, Incinération, Carnage et munitions incendiaire sur les Brutes pour les empêcher de vous atteindre. Pensez également à utiliser l'Etoile noire moissonneur disposée sur la droite du campement si vous en ressentez le besoin : cette arme à usage unique aura son petit effet sur les troupes adverses.

Une fois la paix revenue sur le camp, fouillez les environs pour trouver deux medi-kit ainsi qu'un Mod pour fusil de sniper et adressez-vous finalement au Primarque Victus pour l'informer de sa récente promotion. Convainquez-le d'une manière ou d'une autre de vous accompagner pour remonter automatiquement à bord du Normandy, où un nouveau coéquipier vous attend dans le noyau IA. Faites un tour à la Citadelle ou prenez le temps de remplir la mission N7 qui vous est proposée par l'amiral Hackett, puis faites se réunir les diplomates au point indiqué sur la carte galactique. Soutenez ou non le chef de clan krogan selon votre alignement au cours de la réunion, à l'issue de laquelle un consensus sera établi : il faut trouver un remède au génophage.

Sur'Kesh

Après votre arrivée musclée sur la planète galarienne, empruntez l'ascenseur au fond pour entrer dans le complexe proprement dit. Vous y retrouvez, si il a survécu à votre mission suicide du précédent opus, le professeur Mordin Solus. Ce dernier vous informe qu'une seule femelle krogane a survécu : parlez-lui comme il vous plaira, puis faites mine d'aller emprunter l'ascenseur au nord de la pièce après que l'alerte ait été donnée.
Rejoignez ensuite l'autre extrémité de la salle en récupérant le Mod pour fusil d'assaut sur la gauche pour emprunter l'issue de secours et ainsi rejoindre le niveau supérieur.

Eliminez méthodiquement les soldats de Cerberus en veillant à abaisser les boucliers des Centurions avant de leur destiner vos meilleurs pouvoirs, récupérez le medi-kit et l'argent dans la console de recherche et traversez la pièce. Après votre bref face à face avec un yagh en liberté, sautez le muret à gauche, récupérez le Mod pour fusil à pompe et montez les escaliers en passant de l'autre côté du jet de flammes.

Arrivé au premier point de contrôle, éliminez en priorité les agents de Cerberus déjà en position et qui peuvent rapidement endommager le module en bloquant simplement les autres avec une Singularité, par exemple. La zone pacifiée, examinez le datapad près des cellules puis le terminal contrôlant l'avancée du module où se trouvent Mordin et la femelle. Le duo envoyé au niveau suivant, éliminez promptement les deux ennemis à bord de la navette face à vous et empruntez le passage qui vient de se libérer. Affrontez une nouvelle vague d'agents ennemis un peu plus loin en utilisant les différents couverts à votre disposition et en veillant à récupérer le Mod pour pistolet sur une étagère pour pouvoir accéder au niveau suivant.

Là, selon vos actions passées, vous serez ou non gratifié d'une brève rencontre avec le Major Kirrahe et êtes ensuite confronté à votre premier ingénieur ennemi. Ces derniers positionnent des tourelles à tour de bras et sont protégés par

des boucliers : utilisez donc autant que possible le pouvoir Surcharge, puis Déchirure pour venir à bout du blindage de l'engin. Ne vous exposez en aucun cas au feu des tourelles, sous peine de perdre votre bouclier/barrière très rapidement, et éliminez le reste du groupe ennemi après vous être occupé de l'ingénieur. Poursuivez jusqu'à atteindre une salle à deux niveaux, où monter à l'étage ne pourra que vous être bénéfique. Positionnez vos coéquipiers en contrebas pour occuper l'ennemi et dispensez bastos et pouvoirs divers aux agents présents à l'étage. Achevez les survivants depuis votre perchoir, récupérez les jambières Armax, l'interface Sentry et les crédits au niveau inférieur puis remontez pour passer la porte.

Arrivé en vue du module, les soldats de Cerberus sont déjà là : réglez leur compte à ceux qui osent s'en prendre à Mordin dans un premier temps et anéantissez toute résistance restante ensuite. La zone dégagée, ramassez le Mod pour pistolet, puis allez réactiver l'alimentation à l'extrémité de la salle. A votre retour, une nouvelle vague d'ennemis vous accueille : rendez-leur la politesse comme il se doit, puis activez le terminal pour envoyer le module au dernier point de contrôle. Avant de continuer, retournez à l'entrée de la zone pour trouver un fusil de sniper Raptor sur un banc en éliminant les dernières poches de résistance, puis empruntez l'ascenseur en vous identifiant à son entrée.

Vous atteignez bien vite l'aire d'atterrissage, où les agents de Cerberus sont déjà à l'oeuvre : prenez de la hauteur pour faciliter leur élimination, puis activez la console pour vous voir confronté à votre premier Atlas. Ces mécas d'assaut fortement blindés disposent de boucliers et d'un armement lourd : tout en restant à couvert, utilisez donc les pouvoirs Surcharge et munitions antigrav pour abaisser les boucliers du monstre de métal, puis basculez sur les munitions incendiaires, vos grenades et les pouvoir Déchirure et Incinération pour faire fondre son blindage. Une autre option consiste à briser la vitre vous séparant du pilote de l'engin en concentrant vos tirs les plus puissants dessus : la vitre brisée, abattez le pilote et prenez sa place aux commandes du méca. Une escouade de Cerberus arrive ensuite pour tenter de vous prendre en traître : ne relâchez pas la pression et éliminez-les en usant de l'Atlas ou de vos capacité et combos favoris pour enfin pouvoir libérer la femelle krogane et quitter le berceau galarien.

De retour à bord du Normandy, plusieurs choix s'offrent à vous en terme de mission. Pour en savoir plus, adressez-vous au chef de clan krogan ou au Primarque Victus.

Utukku - Sur les traces des Rachnis

Sur la requête du chef de clan Urdnot, rendez-vous dans cette partie de la galaxie pour aider une escouade krogane à enquêter sur la présence Rachni. A votre arrivée, selon qu'il ait survécu à votre périple dans la base des Récolteurs ou non, vous retrouverez Grunt ou son remplaçant, Urdnot Dagg. Après le dialogue, récupérez le fusil à pompe Claymore et le Mod d'armement dans le préfabriqué à votre gauche, puis rejoignez l'escouade un peu plus loin.
Ramassez un nouveau Mod pour mitraillette et des crédits dans le préfabriqué jouxtant l'équipe, puis entrez dans le dernier, disposé telle une passerelle.

Après l'écroulement du passage décidément bien précaire, ramassez le Firestorm près du cadavre et entamez votre inspection de la caverne en brûlant les toiles qui vous barrent la route ainsi que les cosses, qui autrement vous exploseront à la figure. Progressez jusqu'à atteindre une salle plus lumineuse, et où vous attend de pied ferme votre premier Exterminateur en compagnie du menu fretin habituel : ces créatures, souvent protégées par une barrière et disposant d'une armure, restent à distance et vous destinent des rafales de projectiles explosifs. Réduisez d'abord les rangs des zombies standards, puis utilisez des pouvoirs tels que Tir percussif, Déchirure, Incinération et munitions incendiaires pour réduire le Rachni corrompu au silence en veillant à d'abord détruire le générateur de barrière près de lui.

Reprenez ensuite votre exploration de la caverne, en détruisant le module moissonneur vous barrant la route à l'aide d'un bon Tir percussif et en veillant à brûler toutes les toiles sur votre chemin pour trouver derrière l'une d'elle des crédits et un objet de quête, et ce jusqu'à surplomber une nouvelle pièce illuminée. Sitôt descendu, vous êtes confronté à une horde de Cannibales flanqués de zombies et d'Exterminateurs : réglez leur compte aux zombies qui se rapprochent trop de vous en priorité, gardez bien la tête baissée lorsque les Rachnis font feu vers vous sous peine de très rapidement trépasser, et utilisez les mêmes pouvoirs que précédemment pour en venir à bout. Récupérez un Mod pour fusil à pompe sur la gauche, puis courez vous mettre à couvert pour accueillir comme il se doit une nouvelle vague d'ennemis.

Détruisez le générateur de barrière avant de vous attaquer à l'Exterminateur, disposez comme vous le préférez des zombies plus modestes et poursuivez votre avancée dans la caverne, en récupérant au passage Mods, crédits, ainsi que des spalières Ariake. Vous recevez bientôt un message du chef de l'escouade Aralakh, que vous apercevez en mauvaise posture : incinérez les toiles sur votre passage et détruisez le second module moissonneur pour permettre au groupe de se replier. Ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet non loin et engouffrez-vous dans l'étroit passage à l'extrémité de la pièce. Vous atteignez ainsi le coeur de la caverne, où vous attend, si vous l'avez sauvée, une vieille connaissance à vous (autrement remplacée par une abomination Rachni).

Seulement voilà, la technologie moissonneur installée en ces lieux ne l'entend pas de cette oreille et vous barre la route : détruisez le module face à vous en hauteur pour libérer un passage, d'où déboulent zombies, Cannibales et Exterminateurs. Encore une fois, restez bien à couvert pour ne pas encaisser les projectiles de ces derniers et éliminez en priorité les ennemis proches qui pourraient vous causer du tort. La zone momentanément pacifiée, avancez pour trouver un nouveau module à détruire, disposez du nouveau groupe de monstruosités qui vous assaille et rebroussez chemin pour constater l'ouverture d'un second passage. Eliminez toute résistance sur votre chemin et détruisez le dernier module pour enfin libérer l'accès au noyau.

Vous y retrouvez, au choix, la reine Rachni du premier opus si vous l'avez sauvée ou une abomination Rachni. Tout deux vous demanderont votre aide pour fuir : libre à vous de lui accorder ou pas, mais sachez simplement qu'épargner la créature provoquera la perte de la compagnie Aralakh (et le gain des Rachni en tant que ressource de guerre). Seul Grunt, le cas échéant, pourra survivre à la mission, et ce uniquement si vous aviez gagné sa loyauté dans le second opus.

Tuchanka - Secourir le 9ème peloton

Acceptez de prêter main forte au Primarque Victus malgré son sens aigu du secret, puis rendez-vous sur Tuchanka pour commencer la mission. Ramassez le Mod près de la zone d'atterrissage, grimpez à l'échelle non loin et éliminez les trois zombies regroupés autours d'un tas de débris. Recyclez ces derniers pour glaner quelques crédits, montez à nouveau, ramassez la mitraillette Tempête de l'autre côté du gouffre et continuez à avancer pour trouver une première partie du peloton en très fâcheuse posture.

Disposez des Cannibales présents en profitant de l'effet de surprise pour sauver les turiens, montez sur la droite, récupérez le Mod pour fusil de sniper sur la gauche et continuez à avancer.
Un Cicosaure menace alors un second module turien : restez à couvert pour ne pas encaisser ses puissantes attaques à distance et destinez-lui vos meilleurs pouvoirs anti-armure, tels que Déchirure, Incinération et munitions incendiaires, pour en venir à bout ou au moins le faire fuir. Progressez davantage pour trouver un fusil d'assaut Phaëton et un Mod pour mitraillette, descendez à l'échelle et ramassez le medi-kit.

Un peu plus loin, un nouveau groupe d'ennemis vous attend, toujours occupé à décimer les rangs des troupes turiennes. Profitez de la configuration des lieux pour les annihiler rapidement en faisant tout de même attention aux boucliers des Maraudeurs et au Cicosaure rôdant aux alentours avant de continuer, laissez-vous tomber pour trouver un nouveau plastron, et ramassez la boîte noire et le Mod pour fusil à pompe qui croisent votre route. Plus loin, éliminez les zombies, récupérez les crédits au sol, puis descendez l'échelle pour être à nouveau confronté au Cicosaure (ou à un autre de son espèce si vous êtes parvenu à vaincre le précédent). Attention à cette bataille-ci, dont la configuration ne vous avantage guère : gardez la tête baissée entre les assauts du Cicosaure et éliminez les Cannibales à mesure de leur avancée pour pouvoir continuer.

Balayez la résistance restante sur la gauche, puis laissez-vous tomber à plusieurs reprises en récupérant le Mod pour fusil de précision au passage pour rejoindre une large zone de combat sur la gauche. Pour l'instant uniquement peuplée de Cannibales et de Maraudeurs, le champ de débris s'étoffe bien vite d'une Brute et le Cicosaure veille au grain en hauteur sur la droite. Si vous n'êtes pas taillé pour la mêlée ou que vous préférez simplement ne pas trop prendre de risque en tentant une percée, restez à couvert à l'entrée de la zone et commencez à entamer la barre de vie de la Brute sitôt cette dernière dans votre champ de vision : vous pourrez ainsi éviter qu'elle ne vous atteigne et régler leur compte au reste des troupes moissonneurs sans trop de peine. Quant au Cicosaure, il ne représente plus une réelle menace une fois privé de son soutient. Pour en disposer rapidement, vous pouvez néanmoins vous munir de l'Etoile noire, arme de type " one-shot " que vous pouvez trouver en vous avançant un peu dans le champ de décombres. Attention tout de

même au temps de chargement de l'arme, qui peut vous être fatal si le Cicosaure vous attaque à ce moment là.

Une fois la zone pacifiée, rejoignez l'autre extrémité de celle-ci pour trouver le lieutenant Victus, fils du Primarque, qui vous en dit un peu plus sur la situation. Une seconde mission vous est proposée dans la foulée, mission qui, si elle n'est pas remplie avant que vous n'en complétiez trois autres, deviendra indisponible de manière définitive. Autrement dit, mieux vaut s'y atteler sans attendre.

Tuchanka - Désamorcer la bombe

Retournez sur Tuchanka après avoir secouru le 9ème peloton pour prendre part à cette mission et éviter à la planète de se voir affublée d'une nouvelle balafre. Dès votre arrivée, le ton est donné et vous vous retrouvez au beau milieu d'un no man's land grouillant de troupes de Cerberus. Avancez prudemment en éliminant méthodiquement vos ennemis en vous aidant du pouvoir Surcharge contre les Centurions et Ingénieurs adverses, puis montez la rampe au fond de la coure.

Récupérez le fusil de sniper Incisor et le Mod pour fusil à pompe sur le chemin, puis préparez-vous à un nouveau combat contre des agents ennemis. Détruisez en priorité si vous le pouvez les générateurs de boucliers au fond de la pièce pour annuler l'avantage adverse et éliminez l'Ingénieur dès que vous en avez l'occasion pour éviter qu'il ne répare ou ne recréé de tourelle. Débordez le groupe par la gauche pour facilement en finir, reprenez votre route en n'oubliant pas de récupérer les gantelets Rosenkov Materials, puis les crédits et le Mod d'armement qui vous attendent un peu plus loin.

Là, une nouvelle escarmouche prend place contre l'arrière garde de Cerberus, chargée de couvrir la fuite du reste de leurs troupes. Eliminez-les sans autre forme de procès, ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet et continuez à avancer pour tomber sur de nouveaux fuyards. Abattez-les avant qu'ils ne montent à bord de la navette, récupérez les crédits au sol, puis poursuivez votre chasse dans le couloir à gauche pour faire encore maigrir les rangs de Cerberus. La bombe de belle taille en vue, montez à l'échelle sur la droite, ramassez les deux Mods d'armement qui jalonnent votre route, puis détruisez la tourelle gentiment disposée un peu plus loin par un Ingénieur ennemi.
Récupérez les schémas de contrôle pour remplir une quête annexe de la Citadelle et avancez pour rejoindre le lieutenant Victus.

Ce dernier doit désamorcer la bombe. Quant à vous, vous devrez tout faire pour le protéger en descendant à tour de bras les troupes de Cerberus qui arrivent par derrière. Les agents ennemis sont largués dans trois zones distinctes et assez éloignées : ne lésinez donc pas sur la mobilité pour toujours avoir le meilleur angle de tir sur les troupes adverses (vous pouvez même abattre les soldats de Cerberus avant qu'ils ne descendent de leur navette). En guise de bouquet final, un Atlas vient tenter de percer votre défense : utilisez à loisir vos grenades, Surcharge, Incinération, Déchirure et Carnage pour venir à bout du monstre de fer et ainsi mettre fin à la mission, qui verra la naissance d'un nouveau héros turien.

Tuchanka - Guérir le génophage

Avant d'entamer cette mission, il est de bon ton d'aller vous adresser aux personnages qu'elle implique, nommément : Mordin Solus (ou Padok Wils) et Eve, à l'infirmerie, et le chef du clan Urdnot, dans la salle des opérations. Bouclez également toutes les quêtes possibles à la Citadelle et dans le reste de la galaxie si vous désirez compléter le jeu de la manière la plus exhaustive possible, puis mettez-vous en route pour Tuchanka. Avant l'atterrissage, vous êtes contacté par la dalatrace galarienne dans la salle des transmissions. Marquez votre tempérament ou réservez votre jugement quant à l'indécente proposition qu'elle formule, puis rendez-vous sur la terre ferme du berceau des krogans. Vous y êtes accueilli par une horde de zombies : donnez-vous-en à coeur joie si vous disposez de pouvoirs biotiques et faites-en de la chaire à pâté pour assister à la réunion des clans krogans.

Après la dispute, vous vous mettez en route vers le complexe du Voile, d'où le remède au génophage pourra être propagé. Au cours de votre progression, vous aurez trois occasions de révéler les termes du marché de la dalatrace aux krogans et à Mordin. Agissez en votre âme et conscience, mais sachez que si Wrex est présent dans votre partie, une mort tragique dans les rangs de vos ex-compagnons est inévitable quoi que vous choisissiez de faire. Une fois le convoi arrêté, prenez le temps de récupérer les Mods d'armement, le fusil à pompe Graal, le masque de mort et le medi-kit,

puis adressez-vous à l'éclaireur.

Le plan initial capote, et vous êtes contraint de continuer à pied : récupérez ce qui peut l'être dans les environs, puis pénétrez dans les ruines sur la droite en exécutant un saut. Frayez-vous un chemin dans les profondeurs des antiques temples krogans en récupérant les crédits associés aux différentes peintures murales jusqu'à atteindre le cadavre d'un Exterminateur. Remontez à la surface, puis avancez jusqu'à rencontrer de la résistance sous la forme de Cannibales et de Rachnis corrompus, bien vivants ceux-là. Restez à bonne distance pour ne pas vous faire encercler, éliminez les troupes moissonneurs, puis franchissez le pont sur la droite. En provenance du couloir au fond à gauche, de nouveaux ennemis, dont une Brute, vous assaillent. Prenez de la hauteur si nécessaire pour leur régler leur compte et avancez.

Arrivé dans une nouvelle zone des ruines, vous êtes confronté à votre lot de Cannibales et d'Exterminateurs et de Maraudeurs. Restez encore une fois à bonne distance pour ne pas vous exposer aux tirs des Rachnis et profitez du promontoire face à vous pour dominer la situation. Progressez davantage pour croiser Kalros, la mère de tous les dévoreurs, au détour d'un pont, sautez pour franchir le gouffre et continuez pour apercevoir au loin une petite place. Ici, privilégiez les attaques à distance pour abattre les zombies, Cannibales et autres Maraudeurs qui fondront sur vous, en restant même si vous le souhaitez en haut des escaliers par lesquels vous êtes arrivé. Les franc-tireurs pourront s'en donner à coeur joie en fusillant de loin tout ennemi qui osera montrer le bout de son nez.

La zone nettoyée, récupérez les deux Mods d'armement aux alentours de la place et descendez les marches au coin pour être ramassé par le camion du chef Urdnot. Vous arrivez alors aux abords du complexe du Voile : c'est votre dernière chance de révéler le pot aux roses à vos amis et alliés. Eliminez les Cannibales qui tentent vainement de vous barrer la route, montez la rampe à gauche, récupérez le pistolet Phalanx au sol, puis faites mine de franchir le pont pour être " interrompu " par le rayon du Moissonneur gardant le complexe. S'en suit une séquence de fuite en avant des plus emblématique : courez en ne vous arrêtant en aucun cas à découvert pour éviter de vous faire vaporiser.

Les chasseurs turiens viennent ensuite à votre rescousse : profitez de l'occasion pour aller activer les marteaux à dévoreur à droite et à gauche de la place du temple, en évitant au mieux le contact avec l'une des cinq Brutes larguées par le Moissonneur pour vous barrer la route (le camouflage tactique du franc-tireur trouve ici une utilité toute trouvée). Ne cherchez en aucun cas à les combattre sous peine de perdre un temps précieux, mais pensez à réanimer vos alliés s'ils venaient à être mis KO : vous éviterez ainsi que l'attention des créatures ne se focalise trop sur vous. Faites également attention aux pattes du Moissonneur qui, si elles ne sont pas supposées vous toucher, pourront malgré tout vous blesser si vous sprintez à tout va sans porter attention à l'ombre qu'elles projettent au sol. Les marteaux activés, Kalros donne une bonne leçon de savoir vivre au Moissonneur, et Mordin (ou Padok) peut accéder au complexe pour synthétiser le remède.

Pour vous, l'heure est alors au choix. Si vous n'avez pas révélé la supercherie plus tôt et que vous tenez à suivre le plan de la dalatrace, vous serez probablement obligé de tuer votre ami galarien pour l'empêcher de guérir le génophage. Pour l'épargner tout en suivant votre plan pragmatique, Urdnot Wreav doit être le chef de clan et Eve doit avoir succombé à la création du remède. Autrement, son sacrifice est, d'une manière ou d'une autre, inévitable. Sachez également que vous écoperez d'une confrontation avec Wrex si vous choisissez de saboter le remède et que l'Urdnot est encore en vie. Vous assistez ensuite à la cérémonie à la gloire d'Eve si elle est morte durant le processus (avoir sauvé les données de Maelon dans le second opus étant nécessaire à sa survie). En l'état,vous avez quoi qu'il en soit atteint votre premier grand objectif : turiens et krogans travaillent à présent main dans la main.

Grabuge à la Citadelle

De retour à la Citadelle, il ne vous faut pas longtemps pour vous rendre compte que quelque chose cloche. Sitôt arrivé sur l'aire d'atterrissage du SSC, cela se confirme : les troupes de Cerberus ont pris le contrôle de la Citadelle. Choisissez-vous une allée d'où éliminer les agents du groupe pro-humain en veillant à détruire la tourelle au centre aussi vite que possible, achevez les survivants une fois les gaz fumigènes dissipés et allez parler à Bailey, qui gît blessé près de la porte. Après la scène, passez la porte, éliminez rapidement les deux soldats vous tournant le dos et apprêtez-vous à accueillir leurs collègues, qui comptent des Gardiens et un Ingénieur dans leurs rangs.

Passez les escaliers, réglez leur compte aux agents qui descendent du niveau supérieur, puis récupérez le Mod pour fusil d'assaut et le medi-kit avant de continuer vers une salle inondée. Prenez le Gardien négligeant par surprise, faites

fondre les boucliers du Centurion et de l'Ingénieur qui rôdent un peu plus loin avant de leur asséner vos pouvoirs les plus expéditifs, puis faites le tour de la pièce pour récupérer une cagoule de reconnaissance et un medi-kit. Dans les toilettes jouxtant la salle, récupérez le fusil d'assaut Revenant, puis empruntez la seule voie disponible. Eliminez promptement l'Ingénieur sur la gauche avant qu'il n'ait le temps de finir son compte à rebours, ramassez le Mod pour fusil de sniper sur l'étagère, puis ouvrez le boîtier mural avec une balle bien placée pour pouvoir l'activer et pouvoir emprunter l'ascenseur.

Arrivé à l'étage suivant, examinez la console au fond, avancez en contournant la porte refusant de s'ouvrir, abattez comme bon vous semblera les deux soldats en poste au fond du couloir, puis examinez le terminal au début de ce dernier pour débloquer l'accès au pistolet Serre et à un datapad. Récupérez également le casque Sécuritel et le Mod pour pistolet dans la pièce d'à côté et continuez jusqu'au réfectoire jouxtant le bureau de l'Exécuteur. Là, une escouade de Cerberus vous tombe dessus : restez simplement bien à l'abri dans votre box pour en disposer sans peine, récupérez les deux medi-kit présents dans la pièce et le Mod pour fusil de sniper dans le bureau du fond et montez dans le bureau de l'Exécuteur.

Durant la scène qui suit, la survie de la conseillère galarienne ne tient qu'à un fil : en effet, elle survivra uniquement si Thane a survécu à votre mission suicide et que vous êtes venu lui parler à l'Hôpital de Huerta avant cette mission. Quoi qu'il en soit, l'assassin en fuite, vous le prenez en chasse en voiture volante et finissez par vous cracher dans le présidium. Là, vous faites connaissance avec les Fantômes et, si ce n'était déjà fait, avec les Nemesis. Les premiers sont de redoutables adversaires au corps-à-corps disposant d'une barrière : utilisez les pouvoirs Tir Percussif, Déchirure et vos munitions antigrav pour les annihiler. Quant aux second, il s'agit de snipers dotés de boucliers plutôt compliqué à éliminer si vous n'êtes pas vous même équipé d'un fusil longue portée : privilégiez le pouvoir Surcharge et les attaques au corps-à-corps pour les défaire une fois les Fantômes abattus. Réglez ensuite leur compte aux soldats plus standards de Cerberus en prenant de la hauteur si nécessaire.

Avancez le long des balcons pour vous rapprocher de la place Shalmar en récupérant les crédits au passage pour vous retrouver face à un méca Atlas accompagné d'autres soldats. Etant donnée la configuration des lieux, privilégiez l'élimination à la possession pour cette fois et utilisez les pouvoirs de votre escouade pour détruire le colosse de métal avant de vous occuper du cas de l'infanterie ennemie. La place dégagée, foncez en haut à gauche pour sauter sur l'ascenseur voisin de celui emprunté par l'assassin, puis détruisez les condensateurs sous sa cabine pour lui faire perdre du temps. Eliminez ensuite les Fantômes qui tentent de vous arrêter (ou tirez à nouveau sur les condensateurs pour les renvoyer d'où elles viennent), puis réglez leur compte à un petit groupe de soldats, que vous pouvez également faire chuter en détruisant les conduits au sommet de leur cabine. Enfin, sautez sur l'ascenseur où se trouve le Conseil lorsqu'il se stabilise à votre hauteur.

Durant la scène qui suit, des choix cruciaux devront être fait. Votre compagnon (Ashley ou Kaidan) fait en effet office d'escorte au Conseil, mais tous ignorent qu'ils ont été trahis par l'un des leurs. Votre irruption sème donc le doute chez votre ancien camarade, et de vos actions passées à son égard dépendra la facilité avec laquelle vous pourrez le convaincre de votre bonne foi.
Ainsi, lui avoir rendu visite à l'hôpital en lui offrant un cadeau aidera grandement, de même que lui être resté fidèle ou, au moins, avoir fait preuve de franchise à son égard. Quel que soit votre alignement, une fois votre compagnon convaincu, activez l'option pragmatique qui s'affiche par la suite, sous peine de perdre de précieuses ressources de guerre. Le putsch évité, votre mission prend fin et d'autres affectations vous attendent.

Quariens et Geths : la fin d'un conflit

Rannoch - Détruire le cuirassé

Après avoir rencontré les amiraux quariens et retrouvé une amie de longue date (si elle a survécu à la mission suicide du second opus), vous êtes envoyé au coeur d'une bataille spatiale de grande envergure pour neutraliser le cuirassé géant Geth. Vous commencez la mission seul, dans un tunnel d'accès ravagé : frayez-vous un chemin sur les voies praticables pour arriver au bout, récupérez le Mod pour fusil à pompe sur la gauche et montez à l'échelle. Plus loin sur la droite, montez à nouveau pour trouver les commandes d'amarrage, qui permettent à vos coéquipiers de vous rejoindre, et ramassez le pistolet à arc.

Activez ensuite le terminal Gardia dans la pièce suivante, en veillant à ramasser le Mod pour fusil de sniper sur la droite, puis continuez sur la droite pour activer un nouveau terminal. Là, un groupe de geths vous rend finalement visite : attention à ceux disposant d'un lance-roquette, qui peuvent causer de lourds dégâts en plus de vous étourdir, ce qui peut être particulièrement dangereux. Utilisez de préférence des munitions antigrav et le pouvoir Surcharge pour régler leur compte aux synthétiques, continuez d'avancer sur la droite et descendez d'un niveau. Un geth isolé vous tourne le dos : abattez-le avant de disposer de ses congénères, qui vous feront savoir leur mécontentement à coup de roquette, et évitez les mines qui jalonnent le sol en les neutralisant d'une balle.

Faites le tour des environs pour récupérer des crédits et le viseur Archon tout en examinant le terminal de droite, puis faites de même dans la pièce suivante avec la console réseau. Avant de continuer, récupérez également le fusil à impulsion geth sur l'étagère. Dans la salle suivante, vous faites connaissance avec les Chasseurs geths : ces unités d'infanterie sont dotées de boucliers et d'un camouflage optique qui, dans le feu de l'action, peut s'avérer plutôt gênant. Utilisez des munitions antigrav et les pouvoirs Surcharge et Singularité pour mettre ces ennemis au jour et les abattre proprement, ramassez le Mod pour mitraillette et les crédits, puis activez le terminal au fond de la salle. Après l'élaboration de votre plan d'attaque, une nouvelle vague d'ennemis vous tombe dessus : éliminez-les comme il se doit et passez la porte à gauche.

Continuez à avancer en descendant à plusieurs reprises et en veillant à récupérer les crédits et le medi-kit jusqu'à arriver dans la salle de chargement du canon. Là, redoublez de vigilance : l'onde éléctro-magnétique générée par le canon à intervalles réguliers fera tomber vos boucliers en un instant, permettant aux geths qui jalonnent votre parcours d'attenter directement à votre vie. Restez donc consciencieusement à couvert et ne tirez que lorsque vous avez le champ libre pour vous frayer un chemin dans le tube géant. Arrivé au fond à gauche, activez la maintenance du canon et sprintez dans le tube pour en sortir avant la fin du processus.

Loin d'être au bout de vos peines, livrez à nouveau combat contre des hordes de geths armés jusqu'aux dents en faisant particulièrement attention aux lance-roquettes prenant position au niveau supérieur. Comme lors de l'escarmouche précédente, n'oubliez pas non plus de vous mettre à couvert dès que vous entendez le bruit caractéristique de l'onde magnétique approchant. La zone pacifiée par vos soins, passez la porte verrouillée au fond, récupérez les crédits et activez l'ascenseur. Intercepté que vous êtes par des lance-roquettes, courez vers Tali pour ne pas sombrer dans les méandres du cuirassé, empruntez l'échelle et récupérez le medi-kit avant d'entrer dans le coeur du vaisseau.

Vous y retrouvez, au choix, un geth jusqu'alors inconnu au bataillon ou Legion, selon que ce dernier ait survécu à votre petite escapade dans la base des Récolteurs ou non. Marquez votre alignement durant le dialogue, ramassez le Mod pour fusil d'assaut et les crédits présents dans la pièce, puis allez libérer le geth en activant le terminal au niveau supérieur. Ce dernier semble coopérer, mais ce n'est pas le cas de la horde de geths sous l'emprise des Moissonneurs qui vous assaille dans la foulée : choisissez votre couvert avec soin avant de commencer le grand ménage par le vide dont vous êtes si friand et ne lésinez pas sur les grenades et autres pouvoirs pour venir à bout du Geth Prime, qui dispose d'un bouclier et d'une armure en plus d'une puissance de feu conséquente.

Le dernier geth à terre, vous vous rendez vite compte qu'il ne fait pas bon rester à bord du cuirassé en perdition : passez la porte en bas à gauche et commencez votre course pour la survie en faisant fi des explosions diverses qui jalonneront votre route.
Vous atteignez finalement un chasseur geth qui, piloté par Legion ou Geth, vous permet de vous échapper de cette périlleuse situation. De retour à bord du Normandy, les discussions vont bon train à propos de votre allié synthétique : marquez une fois de plus votre tempérament avant de passer à la suite.

Rannoch - Sauver l'amiral Koris

A bord de votre vaisseau, parlez à l'amiral Raan et décodez le signal de détresse émis à côté d'elle. Mettez ensuite le cap sur Rannoch, où un amiral indispensable à la hiérarchie quarienne doit être secouru. Après votre atterrissage forcé par la DCA, arpentez le chemin à flan de falaise jusqu'à apercevoir un geth isolé qui ne le restera pas longtemps. Sitôt attaqué ou éliminé, il est en effet rejoint par ses congénères, dont un Pyromane geth armé d'un lance-flamme : abattez ce dernier en priorité pour éviter qu'il ne s'approche trop. Sur le chemin, récupérez les crédits et le fusil de sniper Javelot, puis réglez son compte à la patrouille geth en contrebas en prenant garde aux lance-roquettes.

La voie dégagée, avancez jusqu'à apercevoir une station de contrôle : fondez littéralement sur les troupes ennemies évitant au mieux les mines au sol ou restez à distance pour les sniper en toute tranquillité, puis dirigez-vous vers le panneau de commande. Récupérez les crédits et équipez-vous du Dragon geth juste à côté avant d'envoyer l'un de vos coéquipiers désactiver le canon, puis préparez-vous à accueillir comme il se doit une escouade geth provenant de la droite. Abattez de façon conventionnelle l'infanterie légère et déchaînez la puissance du Dragon contre le Geth Prime qui pointera le bout de son nez.

Votre petit ménage achevé, empruntez le chemin duquel provenaient les geths en récupérant au passage deux Mods d'armement, un medi-kit et des crédits et adressez-vous au quarien blessé. Continuez à avancer, non sans négliger le Mod pour mitraillette un peu plus loin, puis choisissez ensuite quelle DCA vous désirez couper en premier. Le déroulement des opérations restera cependant identique quel que soit votre choix : commencez par purger la zone de toute présence synthétique, affectez l'un de vos coéquipiers à la désactivation de la tourelle et utilisez la mitrailleuse fixe mise à votre disposition pour tailler en pièce tout geth qui viendrait à croiser votre viseur. Récupérez sans faute le plastron Armax dans la zone de la DCA de droite avant d'en finir, puis remontez à bord de la navette pour aller trouver l'amiral Koris.

Attention, choix fatidique à l'horizon. En vu de mettre fin au conflit qui dure depuis trois siècles entre les geths et les quariens de la meilleure façon qui soit, sauver l'amiral au détriment de ses troupes peut être d'une nécessité capitale, selon les choix que vous avez opéré dans le second opus. Ainsi, si vous avez reprogrammé les hérétiques au lieu de les anéantir ou si vous n'avez pas permis à Tali de rejoindre la flotte nomade et que vous espérez réconcilier les deux camps, vous devez impérativement sauver Koris. Si vous avez combiné les deux choix cités précédemment, alors préparez-vous dès maintenant à en assumer les conséquence. Quoi qu'il en soit, si vous décidez de sauver l'amiral, vous devrez couvrir sa retraite durant une brève phase de tir au pigeon geth. Eliminez en priorité les lance-roquettes, qui pourront mettre votre propre navette en péril, puis rentrez victorieux au Normandy.

Rannoch - Désactiver les chasseurs geths

Décidé que vous êtes à secourir les vaisseaux agricoles quariens, rendez-vous sur Rannoch, où vous êtes guidé par Legion (ou le Geth générique, si votre compagnon a trépassé) jusqu'à une salle de serveurs. Vous êtes alors transposé dans une interface geth, seul, sans aucun ennemi à affronter autre que des fragments de code corrompus.

En effet, votre seul adversaire dans ce niveau pour le moins singulier sera matérialisé par des " tentacules " de code orangées, que vous pouvez détruire à l'aide de " l'arme " dont vous disposez. Quand un passage est bloqué, regardez partout autours de vous et faites feu sans hésiter (vos munitions se rechargent automatiquement) là où vous pensez pouvoir éradiquer du code. A intervalles réguliers, Legion vous permettra de visionner des archives geths qui vous donneront un autre regard sur le conflit opposant les synthétiques à leurs créateurs. Après un certain temps passé à évoluer dans le serveur, éradiquer le code deviendra un tantinet plus compliqué. La tentacule vous barrant la route de façon évidente pourra en effet se régénérer : redoublez donc l'attention portée à votre environnement pour repérer les tentacules sources, souvent placées en hauteur ou en contrebas, et ainsi fragiliser celle qui vous fait face.

Après un long périple virtuel, vous désactivez enfin le second escadron de chasseurs et êtes gratifié de plus amples informations quant à la rébellion geth datant d'il y a trois siècles. De retour dans le monde réel, vous êtes encerclé par des Geths Prime : pas d'inquiétude, ils sont désormais de votre côté. De retour sur le Normandy, vous êtes fin prêt à donner l'assaut sur la base Moissonneur.

Rannoch - Assaut sur la base Moissonneur

Sitôt arrivé devant la base ennemie, mettez-vous à couvert pour éliminer les geths adverses dans les meilleures conditions, récupérez le Mod pour mitraillette sur la gauche et empruntez l'une des deux échelles en vue sur la droite. Disposez des geths qui se mettent en travers de votre route des deux côtés ainsi que du lance-roquette en hauteur, puis gravissez l'échelle à gauche en récupérant au passage un Mod pour fusil d'assaut et des gantelets Kassa.

La section suivante présente son lot de possibilités : la configuration rectiligne est propice aux snipers, mais les contournements sont possibles au niveau supérieur et par les conduits qui longent la passerelle. Utilisez donc au mieux votre environnement selon les pouvoirs dont vous disposez, toujours en faisant attention aux geths armés de

lance-roquettes qui prennent un malin plaisir à vous arroser à partir du niveau supérieur. Le calme revenu, avancez vers la droite en abattant le geth restant et en récupérant au passage les crédits et le Mod pour mitraillette, puis avancez jusqu'à une nouvelle passerelle à découvert.

De nouvelles troupes geths vous attendent ici : faites-leur comprendre que vous n'êtes pas en classe de neige, puis progressez davantage pour apercevoir d'autres ennemis un peu plus loin. Faites pleuvoir sur eux une volée de pouvoirs pour vous en débarrasser, puis faites le tour des environs pour récupérer un Mod pour fusil d'assaut et un fusil à pompe à plasma geth. Ramassez également les crédits et le medi-kit un peu plus loin, dirigez-vous vers la gauche et activez la console, ce qui aura pour effet de précipiter sur vous la contre-attaque des synthétiques. Disposez d'eux " comme à l'entraînement " en veillant à rester à bonne distances des Pyromanes geths et des mines disposées au sol. Au signal de Legion, allez activer la seconde console à l'autre extrémité et préparez-vous à vous occuper du cas d'un Geth Prime, flanqué par des geths armés de lance-roquettes. Utilisez sans vergogne vos grenades et vos meilleurs combos pour en venir à bout.

Empruntez ensuite l'ascenseur, puis dans la zone suivante, munissez-vous immédiatement du Dragon geth devant vous. Il vous sera d'une utilité cruciale pour venir à bout des trois Geths Prime dispersés dans la pièce. Deux autres armes lourdes du même type reposent à droit et à gauche, au cas où vous veniez à être à court de munitions. N'oubliez pas non plus de gérer au mieux les pouvoirs de vos coéquipiers pour faire fondre les boucliers et blindages adverses. Rejoignez ensuite l'avancée droit devant, munissez-vous de votre pointeur laser et pointez-le sur l'émetteur en contrebas pour coordonner une attaque avec le Normandy.

Des profondeurs de la base émerge alors le Moissonneur à l'origine du signal : courez vers la gauche pour rejoindre le véhicule piloté par Legion, puis adressez à la créature cybernétique quelques salves de mitrailleuse avant la scène suivante. Non, vous ne rêvez pas : vous allez devoir faire face seul -ou presque- à un Moissonneur. Visez son oculaire rouge lorsqu'il s'apprête à tirer pour transmettre une solution de tir à la flotte quarienne, qui pourra alors asséner de puissantes attaques au monstre de métal. Evitez son gigantesque laser lorsqu'il s'approche de vous en exécutant des roulades de côté, et n'hésitez pas à stopper votre visée laser pour esquiver, l'alignement ne se réinitialisant pas lorsque vous bougez. Le Moissonneur se rapprochera à mesure que vous mettrez des coups au but : lors de l'ultime face à face, ne bronchez pas et n'essayez pas d'esquiver, sous peine de ralentir le ciblage. La créature à terre, vous n'êtes pas au bout de vos peines.

En effet, suite au dialogue avec le Moissonneur mourant, un choix crucial vous attend. Si vous avez fait les bons choix durant le second opus, que vous disposez de suffisamment de Réputation et que vous avez pris le temps de remplir toutes les missions sur Rannoch, un dénouement pacifique est possible. Mais si vous avez reprogrammé les hérétiques sans permettre à Tali de rejoindre la flotte quarienne, alors vous serez contraint de faire un choix. Geths ou quariens, l'une de ces deux civilisations devra s'éteindre.
A vous de choisir laquelle.

Le mystère du Catalyseur

Thessia

Avant de vous rendre sur la planète d'origine des asari proprement dite, faites un crochet par la Citadelle pour y rencontrer la conseillère du peuple à la peau azure dans l'ancien bureau de Donnel Udina. Elle vous apprend l'existence d'un artefact prothéen reposant sur Thessia qui pourrait constituer une piste quant au mystère encore complet qui entoure le Catalyseur. Rendez-vous donc sur place, où le combat fait rage, récupérez le viseur Umbra et les crédits en inspectant la zone et allez aider l'escouade alliée en prenant le contrôle d'une tourelle. Tirez à vue sur tout ce qui bouge en ne négligeant pas les zombies qui arrivent par la gauche, puis adressez-vous au lieutenant Kurin pour la persuader de vous épauler dans votre mission.

Engagez-vous sur le pont pour bien vite être assailli par une horde de Cannibales et de Maraudeurs, à éliminer sans tarder, et continuez en vous dirigeant vers la droite. Après l'attaque du Cicosaure sur les troupes asari, vous débouchez dans une cour : restez de préférence en hauteur pour éliminer les troupes des moissonneurs en faisant bon usage des pouvoirs à votre disposition. Cela vous permettra de mieux aborder l'affrontement que vous devrez livrer contre la Furie

qui finira par prendre part au combat. Ces asari zombifiés sont de redoutables ennemis disposant d'une barrière et d'une armure, capables de générer de puissantes ondes de choc et de lancer un pouvoir proche de votre Déchirure qui pourra vous propulser hors de votre couvert. Utilisez donc autant que possible les pouvoirs Tir percussif, Déchirure, Drain d'énergie et Incinération en tandem avec vos munitions antigrav et incendiaires pour en venir à bout.

La zone nettoyée par le vide, récupérez les deux medi-kit disposés de part et d'autre de la cour et entrez dans le bâtiment en ruine. Ramassez les crédits au passage, puis rejoignez ce qui reste des snipers asari en éliminant les Cannibales sur votre route. Récupérez le medi-kit et le Mod pour fusil à pompe sur la droite de la cour en chemin, puis continuez votre petit marché là où les snipers ont été abattus pour récolter un M-98 Veuve et un Mod pour fusil de précision. Eliminez toute résistance avec votre nouvelle arme si le coeur vous en dit et évoluez parmi les décombres pour rejoindre la dernière membre du commando que vous recherchiez.

Après la scène, libre à vous de rester vous battre pour éliminer tous les ennemis qui croiseront votre viseur ou de foncer droit devant pour profiter de votre soutient aérien. Bifurquez à droite, ramassez le Mod pour fusil d'assaut et disposez vites des zombies qui fondent sur vous pour éviter d'être gêné par leurs assauts au corps-à-corps. Vous apercevez ensuite deux Cicosaures qui vous barrent la route et larguent une horde de troupes moissonneurs : réglez les problèmes en établissant des priorité, et concentrez vos attaques sur l'infanterie qui s'approche trop de vous. Si l'occasion se présente, décochez quelques Déchirure et autres Incinération en pilonnant l'un des Cicosaures pour alléger leurs tirs de barrage, mais sachez que les défaire n'est pas obligatoire, votre soutient aérien faisant l'impossible pour vous aider.

Eliminez les dernières poches de résistance, puis ramassez le Mod pour mitraillette à l'entrée du temple et le medi-kit une fois que Liara a dissipé la barrière. Examinez la statue centrale, qui s'avère renfermer une balise prothéenne, puis inspectez les divers artefacts présents dans le temple pour finalement en activer quatre, qui mettront en évidence la balise jusque là cachée de tous. Vous pouvez alors converser avec l'IV prothéenne contenue à l'intérieur, et lui demander des explications concernant le Creuset. Malheureusement, alors que vous avez encore bien des questions à poser, Kai Leng fait irruption dans le temple, un holo de l'Homme Trouble à la main. Au cours de la conversation, ne passez pas à côté de l'option de gauche pour pouvoir tenter de convaincre la tête de Cerberus, puis préparez-vous la confrontation.

En effet, Kai Leng passe à l'attaque, et le moins que l'on puisse dire c'est que c'est un adversaire coriace. Ses boucliers sont si puissants qu'il vous sera quasiment impossible d'entamer sa santé durant l'affrontement, le bougre profitant à son tour d'un appui aérien pour se régénérer. Battez-vous donc du mieux que votre classe le permet, en déchaînant sur l'assassin tous les pouvoirs susceptibles d'abaisser ses boucliers, et n'hésitez pas à l'engager au corps-à-corps si vous êtes bâti pour ça afin d'écourter le combat et sa douloureuse conclusion.

De retour à bord du Normandy, et malgré votre échec, une nouvelle piste finit par se présenter et vous emmène droit sur Horizon, colonie humaine qui vous est probablement familière et où Cerberus semble s'adonner à de curieuses activités.

Horizon

Après vous être entretenu avec vos membres d'équipage, rendez-vous au centre d'accueil pour réfugiés sur Horizon et commencez l'exploration du complexe. Vous assistez bientôt au crash d'une navette de Cerberus : veillez à ne pas trop vous exposer pour ne pas encaisser un tir du Nemesis en hauteur et débarrassez-vous des Fantômes à l'aide d'un bon Tir percussif avant de débusquer le sniper. Continuez à avancer en récupérant les crédits et le medi-kit et examinez le terminal d'accueil avant de vous intéresser aux datapads éparpillés dans la pièce. Descendez ensuite au niveau inférieur, disposez promptement des agents de Cerberus et récupérez le Mod pour pistolet sur le cadavre. Poursuivez votre exploration du complexe en visionnant la vidéo au passage jusqu'à atteindre un bassin.

Là, activez la pompe à eau pour révéler un passage sous-marin, ramassez les crédits et les spalières Rosenkov à l'intérieur, puis entrez dans le complexe proprement dit. Activez les consoles à votre disposition pour constater l'extrémisme avec lequel Cerberus a décidé de mener ses recherches, visionnez une nouvelle vidéo dans la salle suivante, puis accueillez à bras ouverts un groupe de zombie en ouvrant la porte en contrebas. Prenez connaissance du contenu de deux nouveaux datapads, entrez dans la pièce longiligne et réglez leur compte à un groupe hétéroclite

composé de Maraudeurs, de Cannibales, d'Exterminateurs et d'une Furie. Restez à bonne distance pour éviter de vous faire submerger et concentrez votre puissance de feu sur les Exterminateurs autant que possible pour vous débarrasser de leurs tirs de barrage plutôt gênants.

Le couloir revenu au calme, récupérez le medi-kit au fond et examinez le terminal brouillé dans la salle suivante. Après de nouvelles découvertes,, montez l'escalier sur la gauche pour tomber sur de nouvelles unités d'infanterie moissonneurs soutenues par des générateurs de barrière : détruisez ces derniers en priorité pour vous faciliter la tâche, puis ramassez la mitraillette Locust et le Mod pour fusil à pompe sur la droite. Examinez à loisir les terminaux, visionnez une nouvelle vidéo mettant en scène Miranda et montez à l'échelle pour atteindre un nouveau couloir, où vous attend votre lot d'Exterminateurs et d'autres abominations. Visez dans un premier temps les générateurs de barrière suspendus au plafond pour vous éviter bien des peines et tirez parti du moindre espace latéral pour avoir les meilleurs angles de tir possibles.

Dans la salle suivante, récupérez le medi-kit, lisez les différents terminaux, puis sautez sur le toit de la cabine. Ouvrez son panneau de contrôle d'une balle bien placée, activez-le et préparez-vous à faire face à une solide résistance. Ce sont en effet plusieurs Brutes et une Furie qui vous attendent dans la pièce suivante : pour éviter de vous faire tailler en pièce, concentrez toute votre puissance de feu sur les Brutes en restant aussi éloigné d'elles que possible. Ne lésinez pas sur les grenades et les pouvoirs en tout genre pour les abattre, puis achevez le travail en vous occupant de la Furie qui, isolée, ne devrait pas vous retenir trop longtemps. La salle pacifiée, examinez la console au fond et déverrouillez le module proche de l'entrée pour récupérer le fusil d'assaut Sabre, puis empruntez l'ascenseur pour retrouver Miranda.

Menez la conversation de la façon que vous pensez la meilleure et observez la conclusion de cette trame familiale, que vous suivez peut-être depuis un certain temps. De retour sur le Normandy et les coordonnées de la base de Cerberus en poche, il est temps d'aller passer le bonjour à l'Homme trouble.

QG de Cerberus

Attention, car une fois cette mission démarrée, vous perdrez toute marge de manoeuvre et devrez enchaîner les derniers niveaux sans pouvoir voyager où que ce soit. Prenez donc vos dispositions avant de vous rendre sur place et faites les ultimes préparatifs en vue des combats qui vous attendent. Une fois la mission lancée, le cas échéant, vous aurez également l'occasion de passer la nuit avec la personne vers qui se tournent vos sentiments, et devrez vous dépêtrer d'un nouveau cauchemar. Après l'élaboration du plan d'attaque dans la salle des opérations, l'heure est venue de passer à l'offensive.

Vous êtes plongé dans le vif du sujet dès votre arrivée dans le hangar. En effet, un pot-pourri d'agents de Cerberus de différents types vous attend de pied ferme et ne demande qu'à tâter de vos combos biotiques ou de vos balles savamment dispensées.
Faites donc un peu de ménage en évitant de vous mettre sur la trajectoire des chasseurs puis, lorsque la menace d'une dépressurisation malvenue se fait sentir, montez dans le centre de commande pour activer la pressurisation du hangar. De nouvelles unités ennemies font alors irruption : disposez d'elles comme vous l'entendez et progressez vers une autre salle de contrôle en balayant les Centurions et la Nemesis qui se mettent en travers de votre route pour activer la console de rotation.

Récupérez le medi-kit et les crédits sur votre route, descendez à l'échelle et activez une troisième console pour vous créer un passage à l'ancienne mode. Votre manoeuvre inopinée a cependant pour effet d'attirer un Atlas, et deux soldats de Cerberus accourront vers deux mécas inoccupés de part et d'autre du hangar. Pour éviter d'avoir à vous mesurer à trois Atlas simultanément, éliminez en priorité les deux zigotos et réglez son compte au méca de manière traditionnelle ou en vous glissant vous même dans un Atlas inoccupé. Récupérez le fusil d'assaut Falcon dans les débris et poursuivez votre bonhomme de chemin.

Après qu'IDA ait déverrouillé la porte, évoluez dans les sous-sol en éliminant les Ingénieurs ennemis et leurs tourelles en priorité, puis réglez son compte à la Nemesis au fond de la salle en la délogeant à coup de pouvoir ou à l'aide d'une bonne balle en pleine tête. Arrivé près de l'échelle, récupérez les crédits sur le terminal, montez, visionnez à votre guise les fichiers vidéo vous concernant, puis récupérez les jambières Serrice sur le chemin. De retour dans les sous-sol, percez les rangs ennemis aussi vite que possible pour atteindre les Ingénieurs et les empêcher de vous ennuyer avec

leurs tourelles et placez-vous de façon à bénéficier des générateurs de boucliers pour vous simplifier la tâche. Montez ensuite à l'échelle pour avoir accès à de nouvelles vidéos pendants qu'IDA déverrouille la porte, récupérez les crédits et le revêtement Delumcore et rejoignez le niveau inférieur.

Vous faites face aux restes du Moissonneur humain détruit lors de votre mission suicide : progressez sur les passerelles jusqu'à être confronté à quelques Fantômes et Nemesis, que vous pourrez facilement éliminer en profitant de la disposition rectiligne des lieux. Privilégiez les pouvoirs à longue portée ou votre propre sniper pour abattre les Nemesis et continuez votre ascension en abattant tout ennemi qui osera croiser votre route. Dans la salle de contrôle en haut, visionnez de nouvelles vidéos qui vous en apprendront plus sur un certain Paul Grayson, récupérez ce qui peut l'être dans la pièce et continuez droit devant pour atteindre l'emblématique bureau de l'Homme trouble.

Après une conversation qui vous donnera à nouveau l'occasion de palabrer avec la tête pensante de Cerberus (n'oubliez pas d'utiliser l'option de dialogue de gauche pour avoir une option pragmatique ou conciliante), vous accédez enfin à l'information cruciale qu'il vous fallait auprès de l'IV prothéenne. Toutefois, votre ami Kai Leng n'entend pas vous laisser partir si facilement et vous saute à la gorge : utilisez votre attaque au corps-à-corps à répétition pour pouvoir le repousser et commencer le combat proprement dit. Le mécréant utilisera, entre autres mouvements d'assassin, une onde de choc qui brisera le sol de part en part et bénéficiera du soutient de troupes de Cerberus : d'abord des soldats, un pot-pourri de Nemesis et de Fantômes. Éliminez en priorité les troupes de Cerberus en usant de grenades et autres pouvoirs de zone, puis portez toute votre attention sur Leng qui, ironiquement, est particulièrement sensible aux attaques au corps-à-corps. Si vous en avez l'occasion, n'hésitez donc pas à le coincer contre une paroi et à le rouer de coups : même si vous n'êtes qu'un frêle biotique, la manoeuvre fera son petit effet. Autrement, usez habilement de tous les pouvoirs à votre disposition pour disposer de l'assassin et de ses sbires et pouvoir vous entretenir une ultime fois à l'IV. Saisissez ou non l'occasion qui vous est donnée ensuite d'utiliser une interruption.

Dès lors, le rush final est enclenché, et vous ne disposez plus que d'une seule destination sur la carte galactique. Faites les derniers préparatifs en upgradant vos armes et en leur attribuant vos meilleurs Mods avant de vous lancer dans la reconquête de la planète Terre.

La reconquête de la Terre

Après la scène qui voit toutes les flottes que vous avez rassemblées se mobiliser contre les Moissonneurs, eux aussi présents en force, vous êtes largué par Cortez en plein Londres pour mener votre ultime combat. D'emblée, vous êtes assailli par les troupes ennemies vous attendant en hauteur : gérez au mieux votre handicap en prenant votre temps pour abattre les ennemis les plus gênants, puis gravissez les débris pour avoir à faire à une Brute en plus d'une autre vague de zombies de différentes espèces. Les ruelles revenues au silence, montez sur la pente en ruine pour vous rapprocher du canon Hadès.

Ce n'est pas une surprise, d'autres Cannibales et Maraudeurs vous attendent au tournant, accompagnés par un Exterminateur. Les coups de canon tout proches déstabilisant votre visée, attendez que les tirs cessent pour vous attaquer à vos ennemis de toujours et vous frayer un chemin jusqu'à l'un des Cain disposés dans les ruines. Une fois l'arme en votre possession, faites feu sur le canon Hadès pour le détruire et retranchez-vous sur une position facilement défendable pour faire face à une nouvelle horde de troupes moissonneurs flanquée d'une Furie (qui, en passant, pourra être l'une de vos anciennes connaissances). Utilisez le second Cain disposé dans les environs si vous en avez l'occasion pour vous débarrasser de l'asari corrompu, puis courez vers la navette qui vous vous extraire pour vous rendre au poste de commandement.

Durant ce bref interlude d'une relative tranquillité, vous avez l'occasion d'interagir avec de nombreux personnages : prenez votre temps pour explorer les lieux et avoir quelques conversations holographiques avec vos anciens camarades, puis escaladez les débris pour traverser les différents immeubles. Sur le pont, une vague de zombies anecdotique charge votre position : annihilez-les à l'aide de la tourelle avant de continuer votre chemin et retrouvez Anderson dans la salle des opérations. Menez votre speech comme vous l'entendez pour motiver vos troupes, puis choisissez les deux lascars qui vous accompagneront dans l'ultime charge de l'humanité.

Dans cet environnement urbain, méfiez-vous des couverts, qui peuvent autant vous offrir un abri que vous cacher un Cannibale affamé, et éliminez méthodiquement vos adversaires comme vous savez si bien le faire. Suivez le Mako

devant vous, puis abritez-vous derrière sa carcasse pour réglez leur compte aux moissonneurs embusqués avant de continuer et de trouver une nouvelle unité blindée de l'Alliance. Suivez-la en luttant pied à pied avec les troupes adverses qui tentent de vous barrer la route, ignorez le Cicosaure pour vous concentrer sur l'infanterie et veillez à ne pas louper la Furie qui finira par faire son entrée.

Le véhicule immobilisé, passez la porte sur la gauche, éliminez les zombies qui vous assaillent un peu plus loin et apprêtez-vous à vous frotter aux deux Brutes qui font irruption dans le parking en vous aidant de vos pouvoirs anti-armure. Montez à l'échelle au fond, éliminez les troupes moissonneurs aux commandes des tourelles et leurs alliés Exterminateurs, puis récupérez le medi-kit avant de passer la porte endommagée. Après avoir disposé des zombies sur votre route, rejoignez les rues, où c'est sans surprise que d'autre ennemis se mettent à proliférer de la droite : frayez-vous un chemin en prenant garde à la Brute et à l'Exterminateur, qui vous le savez peuvent rapidement mettre à mal vos boucliers et votre santé.

Dans le bâtiment, affrontez de nouveaux Cannibales en vous glissant entre les étagères et traversez la pièce pour atteindre un large cratère à l'extérieur. Restez prudemment à couvert au milieu de ce dernier pour ne pas vous faire aligner par les troupes ennemies qui vous surplombent et progressez lentement pour ne pas prendre de risques. Éliminez les ennemis restants une fois arrivé au niveau du bâtiment en coin, traversez la pièce et continuez votre guerre des tranchées dans les allées suivantes en veillant à apporter toute l'attention nécessaire à la Brute qui vous oppose toute sa masse corporelle. Des Brutes, vous en rencontrerez d'ailleurs deux autres une fois engouffré dans l'étroite ruelle : les créatures déboulent de la droite et vous laissent peu de marge de manoeuvre. Faites donc pleuvoir sur elles toute la puissance de feu dont vous disposez pour les arrêter dans leur élan et pouvoir leur destiner quelques balles bien senties en pleine tête.

Vous arrivez ensuite sur le site où l'Alliance a disposé ses batteries de missiles. Commencez par faire le ménage par le vide sur les lieux, puis allez désactiver les commandes du pare-feu.
Une horde d'ennemis se rue alors sur vous depuis la rue centrale pendant la préparation du lancement : prenez position dans l'un des nombreux couverts disponibles et commencez le massacre sitôt le premier ennemi à portée de vos armes ou de vos pouvoirs. Les choses se compliquent lorsque votre flanc gauche est menacé : repositionnez-vous pour vous mettre à l'abri et avoir le meilleur angle de tir possible et utilisez vos grenades sur les Furies qui se joignent au combat pour faciliter leur élimination. Face à l'échec de la première salve de missiles, vous n'avez d'autre choix que de réitérer l'opération avec la seconde. Cette fois, c'est une horde de Brutes qui se jette sur vous pour ouvrir le bal. Restez toujours mobile et changez de couvert entre chaque attaque pour éviter de vous faire encercler et là encore, ne lésinez pas sur les grenades. A l'apparition du Cicosaure, équipez-vous de préférence du lance-missile Hydre dans le bâtiment pour pouvoir l'éliminez d'un seul coup (ou utilisez l'arme sur les Brutes si elles représentent une plus grande menace pour vous) puis battez légèrement en retraite pour faire face à l'ultime force de frappe des Moissonneurs. Sous le feu du Destructeur droit devant vous, vous devrez en effet survivre à une déferlante de Maraudeurs et de Furies jusqu'à ce que les missiles soient prêts à être mis à feu. Reculez aussi loin que nécessaire pour ne pas risquer de mourir subitement sous le laser du Moissonneur, puis lorsque les missiles sont prêts, sprintez comme jamais pour aller les activer et ainsi vous extirper de cette situation pour le moins précaire.

Enfin, vous voilà prêt à lancer le dernier assaut. Face au rayon de transport, si près et à la fois si éloigné, courez droit devant vous en faisant fi des rayons projetés par l'Augure, puis en usant de vos dernières forces et après un duel au sommet contre un Maraudeur, rejoignez la Citadelle.

C'est ici que vos ultimes décisions seront à prendre : dépendant des ressources de guerre que vous avez accumulées et de la façon avec laquelle vous vous êtes adressé à la tête pensante de Cerberus tout au long du jeu, vos options pourront varier. Faites votre choix, en votre âme et conscience, et admirez le résultat des efforts que vous avez consenti durant toute la trilogie Mass Effect.

Missions secondaires

Académie Grissom

Après avoir exfiltré le Primarque Victus de la lune de Palaven, l'officier Traynor vous mettra sur la piste d'une irrégularité

en provenance de l'académie Grissom, lieu où sont entraînés les biotiques humains les plus prometteurs de la galaxie. Rendez-vous sur place et éliminez les premières troupes de Cerberus que vous rencontrez dans le couloir pour secourir Kahlee Sanders. Après une brève conversation avec cette dernière, passez la porte déverrouillée par la responsable, récupérez le Mod pour fusil d'assaut et poursuivez votre route jusqu'à apercevoir un élève coincé par deux agents ennemis. Éliminez-les sans attendre, allez récupérer les crédits sur la droite et sautez le muret pour continuer, en veillant à récupérer le Mod pour mitraillette sur l'un des bureaux.

Dans la salle de classe, de nouvelles troupes de Cerberus vous tombent dessus : faites fondre les boucliers des Centurions à l'aide de vos pouvoirs Surcharge et munitions antigrav, puis une fois la pièce revenu au calme, explorez la zone pour trouver un fusil à pompe, le fusil d'assaut Mattock, ainsi que le viseur Mnémotech près d'une deuxième étudiante. Parlez-lui, récupérez les crédits dans l'armoire et continuez votre route pour arriver dans le Hall d'Orion. Là, si elle a survécu à votre pic-nique galactique dans la base des Récolteurs , vous retrouverez Jack en charge du reste des étudiants de l'académie et ferez face à un Atlas de belle envergure. Utilisez à loisir vos grenades et vos meilleurs pouvoirs anti-bouclier et anti-armure pour venir à bout du colosse de métal avant que la barrière des cadets ne faiblisse et ainsi permettre aux jeunes gens de se remettre.

Aidez ensuite Sanders à désactiver les mesures de brouillage adverses en examinant le terminal au fond à droite puis celui se trouvant dans la pièce centrale en hauteur, récupérez le Mod pour fusil de sniper et remettez-vous en route, non sans marquer votre caractère à l'aide de répliques bien senties à destination des étudiants en proie au doute. Une fois à l'extérieur, une volée de troupes de Cerberus vous attend, en compagnie d'un Atlas qui, fort heureusement, ne peut pas se rapprocher de vous. Prenez donc de la hauteur par la droite pour avoir une meilleure ligne de tir sur les Centurions et autres Ingénieurs et détruisez en priorité les générateurs de boucliers pour annuler l'avantage ennemi. Prenez garde aux Gardiens qui monteront lentement mais sûrement jusqu'à vous par l'escalier au bout du balcon et glissez-leur un souvenir prenant la forme d'une balle bien placée dans la fente qui leur sert de visière.

Une fois l'infanterie anéantie ou réduite, détruisez l'Atlas, puis empruntez le couloir sur la droite pour accéder à la seconde moitié de la cour, où vos ennemis jouissent d'une position bien meilleure. Adeptes du corps-à-corps, foncez vers les abris avancés en éliminant les Ingénieurs en priorité pour percer les lignes adverses. Si vous n'êtes pas de cette trempe-la, restez prudemment à couvert pour éliminer les ennemis à mesure qu'ils se découvrent et changez d'abri si une tourelle vient vous chatouiller les boucliers. La zone traversée avec succès, suivez un nouveau couloir au bout duquel des étudiants se sont barricadés derrière une barrière. Réglez la situation comme vous l'entendez après avoir abattu les deux soldats, puis récupérez les crédits sur la droite et les schémas d'amplificateur et le plastron Serrice un peu plus loin.

Arrivé dos à l'Ingénieur, abattez-le sans sommation, puis emparez-vous de l'Atlas à votre disposition : l'heure est venue de rendre la monnaie de leur pièce à Cerberus. Aux commandes du mécas, avancez, puis commencez le carnage dans les rangs ennemis à l'aide de votre arme principal, de vos missiles et de vos puissantes attaques au corps-à-corps. Visez en priorité les ennemis au niveau supérieur pour éviter qu'ils ne puissent s'approcher des étudiants, et préparez-vous comme il se doit pour accueillir un Atlas adverse vous emboîtant le pas. Ne lésinez pas sur les missiles pour l'abattre et utilisez votre environnement pour éviter les siens. Les vagues d'ennemis repoussées, procédez à l'évacuation de l'académie et décidez de l'affectation des cadets pour clôturer la mission.

Tuchanka - Désamorcer la bombe

Retournez sur Tuchanka après avoir secouru le régiment turien pour prendre part à cette mission et éviter à la planète de se voir affublée d'une nouvelle balafre. Dès votre arrivée, le ton est donné et vous vous retrouvez au beau milieu d'un no man's land grouillant de troupes de Cerberus. Avancez prudemment en éliminant méthodiquement vos ennemis en vous aidant du pouvoir Surcharge contre les Centurions et Ingénieurs adverses, puis montez la rampe au fond de la coure.

Récupérez le fusil de sniper Incisor et le Mod pour fusil à pompe sur le chemin, puis préparez-vous à un nouveau combat contre des agents ennemis. Détruisez en priorité si vous le pouvez les générateurs de boucliers au fond de la pièce pour annuler l'avantage adverse et éliminez l'Ingénieur dès que vous en avez l'occasion pour éviter qu'il ne répare ou ne recréé de tourelle. Débordez le groupe par la gauche pour facilement en finir, reprenez votre route en n'oubliant pas de récupérer les gantelets Rosenkov Materials, puis les crédits et le Mod d'armement qui vous attendent un peu

plus loin.

Là, une nouvelle escarmouche prend place contre l'arrière garde de Cerberus, chargée de couvrir la fuite du reste de leurs troupes. Éliminez-les sans autre forme de procès, ramassez le medi-kit et le Mod pour pistolet et continuez à avancer pour tomber sur de nouveaux fuyards. Abattez-les avant qu'ils ne montent à bord de la navette, récupérez les crédits au sol, puis poursuivez votre chasse dans le couloir à gauche pour faire encore maigrir les rangs de Cerberus. La bombe de belle taille en vue, montez à l'échelle sur la droite, ramassez les deux Mods d'armement qui jalonnent votre route, puis détruisez la tourelle gentiment disposée un peu plus loin par un Ingénieur ennemi. Récupérez les schémas de contrôle pour remplir une quête annexe de la Citadelle et avancez pour rejoindre le lieutenant Victus.

Ce dernier doit désamorcer la bombe. Quant à vous, vous devrez tout faire pour le protéger en descendant à tour de bras les troupes de Cerberus qui arrivent par derrière. Les agents ennemis sont largués dans trois zones distinctes et assez éloignées : ne lésinez donc pas sur la mobilité pour toujours avoir le meilleur angle de tir sur les troupes adverses (vous pouvez même abattre les soldats de Cerberus avant qu'ils ne descendent de leur navette). En guise de bouquet final, un Atlas vient tenter de percer votre défense : utilisez à loisir vos grenades, Surcharge, Incinération, Déchirure et Carnage pour venir à bout du monstre de fer et ainsi mettre fin à la mission, qui verra la naissance d'un nouveau héros turien.

Lessus - Monastère Ardat-yakshi

Une fois les missions du Voile de Persée disponibles, le gouvernement asari demande votre assistance pour régler un problème plutôt délicat. Rendez-vous donc sur place pour enquêter. Ouvrez la cage d'ascenseur, sautez le gouffre qui vous sépare de la passerelle et descendez. Dans la pièce que vous finissez par atteindre, dirigez-vous vers la gauche pour récupérer un Mod pour pistolet et une signature électronique , puis vers la droite pour ramasser un Mod pour fusil de sniper et des crédits. Examinez le cadavre dans l'embrasure de la porte, passez-en une autre un peu plus loin et examinez le datapad près d'un nouveau corps pour compléter une quête à la Citadelle.

Si elle a survécu à votre périple dans la base des Récolteurs, Samara fera ensuite irruption : ses filles restantes sont dans le monastère et les moissonneurs sont à leurs trousses. Poursuivez donc votre route jusqu'à arriver dans une large cour. Là, une Furie vous chargera depuis le balcon de droite : utilisez tous les moyens à votre disposition, notamment les pouvoirs Tir percussif et Déchirure, pour la tenir en respect, puis disposez des Cannibales qui rejoignent la zone depuis l'allée au centre. Avancez par cette même allée pour finalement rencontrer Falere, la cadette de Samara, puis après le dialogue qui s'ensuit, poursuivez en direction d'une salle rectiligne où vous attend votre lot de Cannibales, soutenus par des générateurs de barrière et un Maraudeur. Détruisez les générateurs en premier lieu pour simplifier le travail, puis une fois le calme revenu, faites le tour de la zone pour récupérer des crédits, un medi-kit, le fusil à pompe Disciple et les spalières Serrice.

Dans la nouvelle salle, descendez au niveau inférieur pour être confronté à une nouvelle vague de zombies butariens accompagnés par une Furie, à éliminer à priorité, récupérez le Mod pour fusil d'assaut sur la gauche et empruntez l'ascenseur.

Au fond du hall, vous trouvez Falere au côté de sa soeur Rila et de Samara. Examinez la disposition des lieux pour vous y familiariser, puis examinez la bombe laissée par le commando asari. Après la scène, une volée de zombies vous assaille, ainsi que deux Furies déchaînées. Durant cet âpre combat, restez mobile un maximum pour éviter que les zombies asari ne se rapprochent trop et ne vous empalent sur leurs griffes et restez à distance pour leur asséner Déchirures, Tirs Percussifs et autres grenades.
La victoire en poche, activez la bombe pour de bon et fuyez en compagnie de Falere et Samara. Une fois sorti du monastère, et dépendant de la présence ou non de Samara, vous êtes confronté à un ou deux choix fatidiques. Tenez-vous prêt pour activer les options pragmatiques ou conciliantes correspondantes, puis rentrez à bord du Normandy.

Gellix - Les transfuges de Cerberus

Une fois les quêtes du Voile de Persée disponibles, on vous informe que des scientifiques travaillant autrefois pour Cerberus tentent d'échapper à l'organisation. Rendez-vous donc sur Gellix pour les aider à s'émanciper de leur ancien

employeur, en commençant par nettoyer la devanture de la base en éliminant les agents ennemis. Détruisez les générateurs de bouclier pour accélérer les choses puis parlez à Jacob Taylor près de l'entrée pour accéder au complexe.

Là, adressez-vous à autant de scientifiques que vous le souhaitez le long du chemin en récupérant au passage des crédits et un Mod pour fusil d'assaut, puis retrouvez Jacob en compagnie de Brynn Cole au centre de commande. Avant de continuer à aider ces braves gens, explorez l'installation pour trouver des crédits, des données sur une toxine indispensables à la résolution d'une quête de la Citadelle, un Mod d'armement, les jambières Kassa ainsi que le pistolet Carnifex. Montez ensuite à l'échelle pour rejoindre le toit, où des ennemis commencent à prendre position. Prenez-les par surprise en envoyant la sauce d'emblée pour aisément prendre le dessus.

Avancez ensuite davantage en affrontant les Centurions et Ingénieurs adverses et activez les commandes du satellite pour le repositionner en récupérant les crédits et le Mod pour mitraillette au passage. Montez encore plus haut pour être accueilli par de nouvelles troupes de Cerberus : ces dernières ayant l'avantage de la hauteur, éliminez-les si possible avant qu'elles ne descendent des navette. Usez ensuite de vos meilleurs pouvoirs pour les déloger et ainsi accéder à l'échelle menant aux canons, à côté de laquelle vous attend un Mod pour fusil de sniper.

Une fois en haut, activez l'alimentation de la première DCA, et faites mine de réitérer l'opération sur la seconde en récupérant le medi-kit, les crédits et le Mod au passage pour faire face à un nouveau problème. Allouez l'un de vos coéquipiers à la réparation du dispositif et mettez-vous en place à la tourelle fixe. Éliminez alors vague après vague les soldats de Cerberus largués par navette qui tentent de vous arrêter, en veillant à également abattre ceux en contrebas. De retour au complexe, et une fois que vous êtes sûr de ne rien avoir oublié, lancez l'évacuation.

Une fois la première navette passée, des agents ennemis font irruption dans la pièce : éliminez-les promptement et descendez au hangar en vous frayant un chemin à coup de bastos et de pouvoirs en tout genre. Quant la porte s'ouvre, une nouvelle flopée d'ennemis vous attend déjà de l'autre côté: trouvez-vous vite un couvert et éliminez en priorité les sources de danger tels que les Fantômes. Finalement, c'est un Atlas qui tentera d'empêcher votre fuite. Réglez-lui son compte de façon on ne peut plus traditionnelle pour pouvoir finir l'évacuation et sauver les scientifiques transfuges.

Missions N7

Récupération d'artefacts

Vous avez accès à cette affectation sitôt la mission sur Palaven disponible.

Le canon orbital

Cette affectation est disponible une fois que vous avez la possibilité d'aller aide le peloton turien sur Tuchanka.

Enlèvements sur Benning

Avant ou après avoir apporté votre soutient à la compagnie Aralakh dans la travée, rendez-vous sur cette planète pour secourir les citoyens de l'Alliance.

Assaut sur Novéria

Après avoir terminé les missions sur Tuchanka, vous pouvez aller ébranler la place forte de Cerberus dans ce secteur.

Assistance au réacteur

Une fois les quêtes au Voile de Persée disponibles, allez prêter main forte aux ingénieurs sur place pour fournir les troupes de l'Alliance en énergie.

Intervention sur Ontarom

Une fois votre mission sur Horizon achevée, Hackett fait une ultime fois appel à vos services pour reprendre possession d'une station de communication.

Quêtes annexes de la Citadelle

Première partie

Ces quêtes sont disponibles une fois la missions sur Palaven initiée.

Medi-gel pour extraterrestre

Durant la mission N7 dans les laboratoires de Cerberus, pensez à récupérer ces recherches sur un type de medi-gel particulier en examinant les terminaux et apportez-les au Dr Ravin à l'Hôpital de Huerta. Si vous avez loupé ces données durant la mission, vous pourrez les acheter sur votre terminal de Spectre pour 1000 crédits.

Obélisque prothéen

Une fois les abysses gritchèques disponibles sur la carte galactique, allez y prospecter à l'aide de votre scanner pour trouver cet obélisque et rapportez-le au volus dans la partie gauche des Ambassades.

Bannière du 1er régiment

Une fois la zone disponible sur la carte, rendez-vous dans la Crête Appienne, dans le système Castellus pour y trouver la bannière et rapportez-la au turien près du bar du Purgatoire.

Recruter les Berserkers

Après vous être entretenu avec Aria au Purgatoire, allez à la rencontre de Narl dans le quartier résidentiel du Présidium et prenez part à la magouille qui vous est exposée pour vous assurer la loyauté du groupe de mercenaires.

Recruter les Soleils bleus

Retrouvez Darner Vosque au bout du quai de la zone de rétention, puis après le dialogue avec Aria, rendez-vous dans le quartier résidentiel et parlez au Général Oraka. Suite à votre conversation, deux options s'offrent à vous : faire assassiner le turien ou trouver un moyen de l'approvisionner en armes. Pour mener à bien la seconde option, allez voir Kannik, tout à l'est de la zone résidentielle, puis allez prospecter dans le secteur du Nid de Kite pour trouver les artefacts qu'ils vous demande. Retournez voir Oraka pour le persuader de lâcher les basques des Soleils bleus et ainsi vous assurer leur soutien.

Deuxième partie

Une fois la mission sur Sur'Kesh disponible, vous avez accès à de nouvelles quêtes.

Disparition sur Benning

Durant la mission N7 vous emmenant sur Benning pour repousser Cerberus, prêtez attention au sol au début de la mission pour récupérer les plaques de militaire du fils de Dominique Osaba, ambassadeur à la Citadelle. Rapportez-les lui pour achever cette quête.

Interfaces d'amplification biotiques

Durant votre intervention à l'Académie Grissom, prêtez attention aux diverses consoles que vous croiserez pour mettre la main sur ces interfaces et rapportez-les à l'asari à droite une fois entré dans l'Hôpital de la Citadelle.

Recruter Eclipse

Sur les conseils d'Aria, allez voir le commandant Bailey pour obtenir une entrevue avec la tête d'Eclipse. Rendez-vous au bureau du SSC dans le quartier résidentiel pour parler à Sedaris, puis allez trouver Sedaris, un galarien situé au fond dans la zone de rétention. Proposez-lui un marché mutuellement profitable pour avoir Eclipse dans votre poche et ainsi achever votre collection de mercenaires.

Sauvetage de mercenaires

Après avoir parlé à Liara dans le quartier résidentiel, allez trouver Barla Von le volus. Partez ensuite prospecter dans la zone démilitarisée krogane pour trouver le groupe de mercenaire en scannant la planète Rothla, et rapportez la bonne nouvelle à Barla Von.

Le diplomate hanari

Allez rendre visite à Jondum Bau à côté du bureau du commandant Bailey, puis rendez-vous au terminal des Spectres pour obtenir plus d'informations. Allez ensuite examinez le terminal dans la partie gauche des Ambassades, puis celui au début de la zone de rétention et enfin un dernier au fond de la zone de réfugiés. Retournez au second terminal pour terminer votre quête d'informations, puis aux Ambassades pour retrouver le hanari et un Jondum Bau en bien mauvaise posture. Vous avez alors le choix, à l'aide d'une action pragmatique, d'aider le Spectre galarien ou d'arrêter la propagation du virus immédiatement pour sauver le plus de vies possible.

Stabilisateurs calorifiques

Recueillez cet item durant votre mission sur la base de chasseurs de Cerberus et rapportez-le au galarien proche du bureau du SSC dans le quartier résidentiel. Si vous avez loupé l'objet pendant la mission N7, vous pourrez l'acheter sur le terminal des Spectres pour 1000 crédits.

Réseau électrique amélioré

Durant la mission N7 sur Tuchanka, examinez la console proche des commandes du canon pour récupérer cet item et rapportez-le ensuite à l'humaine devant le Purgatoire à la Citadelle.

Livre de Plénix

Une fois le secteur Aethon disponible sur la carte galactique, allez scannez les planètes du système Aru pour trouver cet artefact, puis rapportez-le au volus dans la partie gauche du quartier résidentiel de la Citadelle.

Conducteurs thermiques GX12

Allez voir l'ingénieur Adams dans la salle des machines pour apprendre qu'il aurait bien besoin d'une pièce pour améliorer les performances du vaisseau. Sitôt les conducteurs disponibles, achetez-les sur le terminal des Spectres puis laissez le temps à Adams de faire le montage pour conclure.

Piliers de puissance

Allez prospecter dans le secteur du Nid de Kite pour trouver ces piliers, puis rapportez-les au prophète butarien dans la zone de rétention de la Citadelle.

Composants de prototype

Sitôt le secteur de la Frontière d'Ismar disponible, allez y donner quelques coups de scanner pour trouver ces composants, puis rapportez-les simplement au galarien à l'Hôtpital de Huerta.

Troisième partie

Ces missions sont réalisables sitôt les missions dans le Voile de Persée disponibles et, pour certaines, entamées.

Plan des tourelles de Cerberus

Durant la missions secondaire visant à désamorcer la bombe sur Tuchanka, veillez à récupérer ces plans pour ensuite les apporter à l'agent du SSC dans le quartier résidentiel après l'attaque de Cerberus sur la Citadelle.

Codes butariens

Allez trouver l'agent Noles près du bureau du SSC pour lui donner un coup de main, puis mettez-vous en quête des consoles piratées. La première se trouve à l'Hôpital de Huerta, la deuxième dans la zone d'accueil de la baie D24 et la troisième tout au fond de la zone de rétention. Là, vous ferez la rencontre du plus haut gradé butarien restant : tentez de le raisonner ou tuez-le pour régler la situation et ainsi mettre fin à la quête.

Statue de l'époque d'Hespéria

Allez prospecter dans la Nébuleuse d'Athéna pour trouver cette statue et apportez-la à l'asari dans la partie gauche du quartier résidentiel pour la contenter.

Dernières paroles d'un krogan

Durant votre enquête sur la présence Rachni, récupérez sans faute le message du krogan décédé dans une alcôve sombre pour pouvoir le rapporter à l'asari tenant une boutique dans le quartier résidentiel.

La veuve asari

Alors que vous explorez le monastère Ardat-yakshi sur Lessus, ramassez le datapad près de l'un des cadavres pour pouvoir le rapporter à sa bien-aimée dans le quartier résidentiel du Présidium.

Codes de Cerberus

Après l'attaque du groupe sur la Citadelle, un agent du SSC soucieux aurait bien besoin d'aide pour prévenir tout nouvel incident. Pour trouver ce qu'il recherche, vous devrez attendre de compléter la dernière mission N7 et y récupérer les codes tant désirés. Rapportez-les à l'agent pour conclure la quête.

Vendetta

dans le quartier résidentiel, deux personnes voudraient voir mourir un agent du SSC ayant trahi : allez au bureau des services de sécurité et parlez à l'assassin dans l'entrée pour le dissuader de s'acquitter de sa besogne ou donner votre aval.

Poison turien

Pendant l'exfiltration des transfuges de Cerberus, prenez le temps d'examiner les laboratoires pour trouver des données concernant la toxine et rapportez-les au scientifique dans la partie gauche de l'Hôpital de Huerta.

Antidote chimique

Durant la mission N7 vous emmenant remettre une centrale en marche, examinez l'une des consoles pour trouver ce traitement et apportez-le à l'un des docteurs de l'Hôpital de la Citadelle.

Sabotage de medi-gel

Allez voir un médecin oeuvrant dans la zone de rétention pour débuter cette quête, examinez les infirmeries de la zone et revenez le voir une fois le message découvert.

Échange mutuellement profitable

Votre médecin en chef sur le Normandy vous fait part d'une occasion d'opérer un échange qui profiterait aux deux parties : allez à la zone de rétention pour conclure ce marché et obtenir une récompense sous forme d'une technologie de medi-gel auprès de votre docteur.

Motiver le peuple

A l'entrée de la zone de rétention, un reporter galarien sollicite votre aide pour glaner des images qui pourraient toucher les gens et les inciter à agir. Acceptez de l'aider et parcourez la zone pour obtenir les meilleurs clichés. Apportez-lui le fruit de votre travail pour conclure.

Fossile de kakliosaure

En utilisant votre scanner dans le secteur Argus Rho, vous récupérerez le fossile de cette créature disparue. Apportez-le au galarien dans la zone des habitations du quartier résidentiel pour offrir aux krogans des montures à leur mesure.

Fragment de code Moissonneur

Durant votre escapade dans les serveurs geths, vous avez l'occasion de récupérer ce fragment, que vous pourrez également acheter sur votre terminal si vous le loupez. Apportez-le ensuite au soldat asari aux Ambassades pour contribuer encore un peu plus à l'effort de guerre.

L'ambassadeur volus

Après l'attaque sur la Citadelle, des soupçons semblent tourner autour de Din Korlack.
Consultez votre terminal de Spectre pour en apprendre plus, puis accédez à son bureau en vous adressant au garde sur la gauche des Ambassades. Écoutez les messages sur son ordinateur, ramassez le micro non loin, puis continuez vos recherches dans la zone des habitations au quartier résidentiel. Vous y retrouvez finalement le volus et avez le choix de régler cette affaire en fonction de votre alignement.

Technologie de brouillage

Pendant le sauvetage de l'amiral Koris sur Rannoch, récupérez sans faute cette technologie aux alentours de la tour de brouillage et rapportez-la à l'agent du SSC au café du quartier résidentiel.

Obélisque de Karza

Une fois le Nexus d'Hadès disponible, prospectez-y avec votre scanner pour trouver cet obélisque et rapportez-le à l'humain dans le quartier résidentiel.

Le code des anciens

Une fois la Nébuleuse siléenne accessible en toute fin de jeu, allez-y pour donner quelques coups de scanner et rapportez le code que vous y trouvez à l'elcor en face du Purgatoire.

La sphère prothéenne

Durant votre exploration du Nexus d'Hadès, vous récupérerez sans doute cette sphère d'importance : apportez-la au réfugié dans la zone de rétention pour bouclier cette quête.

La fin qu'il mérite

Après l'attaque de Cerberus, vous entendrez parler d'un butarien blessé ayant un lourd passé criminel. Rendez-lui visite dans la zone de rétention et choisissez la manière dont il finira par décéder inéluctablement.

Anneaux d'Alune

Alors que vous sondez à tout va dans la Nébuleuse siléenne, vous trouverez probablement ces anneaux au détours d'une planète. Apportez-les à l'asari à l'entrée de l'Hôpital de Huerta pour conclure cette quête.

Disques de données prothéens

Explorez l'Orée du Valhalla pendant votre temps libre pour y trouver les disques et amenez-les au soldat à l'entrée du quai D24.

Bibliothèque d'Asha

Vous trouverez cet artefact dans le secteur Nimbus, sur la planète Carcosa. Apportez l'information à l'asari au milieu du Purgatoire pour la contenter.

Au secours des elcors

Seulement une fois que la mission sur Thessia est disponible, apportez à l'elcor se situant aux Ambassades l'artefact trouvé sur la planète Oltan, dans le secteur de la Nébuleuse siléenne. Vous permettrez ainsi à ce peuple très peu expressif de vous exprimer toute sa gratitude.

SUCCÈS

Motivation (5 G)

Retournez au service actif.

Source de conflits (10 G)

Traquez un assassin.

Mobilisateur (15 G)

Ramenez un officier vétéran à bord.

Agitateur planétaire (15 G)

Détruisez un Atlas tombé de l'orbite.

Pionnier (15 G)

Explorez une ville perdue.

Rat des tunnels (15 G)

Survivez à la nuée.

Opportuniste (15 G)

Sabotez un cuirassé.

Cible difficile (15 G)

Demandez une frappe orbitale.

Saboteur (15 G)

Neutralisez un groupe d'escadrons de chasseurs.

Arbitre (25 G)

Sortez vainqueur d'une impasse politique.

Dernier témoin (25 G)

Extrayez une technologie ancienne.

Bourreau (25 G)

Battez un vieil adversaire.

Personne d'influence (15 G)

Envoyez un avertissement à travers la galaxie.

Enquêteur (15 G)

Découvrez l'origine monstrueuse d'un ennemi.

Libérateur (15 G)

Arrêtez un enlèvement de Cerberus.

Résolveur de problèmes (15 G)

Évacuez un complexe scientifique.

Patriote (25 G)

Lancez l'assaut final.

Légende (50 G)

Mission accomplie.

Fièvre acheteuse (10 G)

Entrez dans une boutique pendant la campagne solo.

Maître et commandant (50 G)

Apportez la majorité des ressources de Guerre galactique au conflit final.

Objets trouvés (25 G)

Lancez 10 sondes pour localiser des personnes ou des ressources sur le territoire des Moissonneurs.

Médaille pour loyaux services (50 G)

Terminez Mass Effect 3 deux fois, ou une fois avec une sauvegarde importée de Mass Effect 2.

Démentiel (75 G)

Terminez le jeu en mode Démentiel sans changer de niveau de difficulté après avoir quitté la Terre.

Touche personnelle (10 G)

Modifiez une arme.

L'amour (25 G)

Commencez ou ravivez une relation amoureuse.

Armes combinées (25 G)

Effectuez une combinaison de 50 combos biotiques ou techniques.

Concentration (25 G)

Montez un de vos pouvoirs jusqu'au rang 6.

Recrue (10 G)

Tuez 250 ennemis.

Soldat (15 G)

Tuez 1 000 ennemis.

Vétéran (25 G)

Tuez 5 000 ennemis.

Bagarreur (10 G)

Tuez 100 ennemis avec des attaques au corps à corps.

Intouchable (10 G)

Échappez à un Moissonneur sur la carte de la galaxie.

Défenseur (25 G)

Atteignez le plus haut niveau de préparation pour chaque théâtre de guerre.

Spécialiste de la Surcharge (15 G)

Surchargez les boucliers de 100 ennemis.

Vertigev (15 G)

Faites léviter 100 ennemis avec des pouvoirs.

Pyromane (15 G)

Mettez le feu à 100 ennemis avec des pouvoirs.

L'oeil du cyclone (10 G)

Tuez une brute pendant qu'elle vous charge.

Boîte aux lettres (10 G)

Tuez 10 gardiens de face d'un tir à la tête lorsque leurs boucliers sont levés.

Pirate (10 G)

Piratez un méca Atlas.

Tueur de géants (10 G)

Terrassez un cicosaure.

Engagé (5 G)

Commencez un personnage en mode multijoueur ou personnalisez un personnage dans la campagne solo.

Période de service (20 G)

Terminez toutes les cartes multijoueur ou toutes les missions N7 dans la campagne solo.

Toujours prêt (10 G)

Obtenez deux ensembles d'armure non personnalisables.

Touriste (5 G)

Terminez 1 partie en mode multijoueur ou 2 missions N7.

Explorateur (15 G)

Terminez 3 parties en mode multijoueur ou 5 missions N7.

Armurier (25 G)

Améliorez une arme jusqu'au niveau 10.

J'y suis presque ! (15 G)

Atteignez le niveau 15 en mode multijoueur ou le niveau 50 dans la campagne solo.

Conditions optimales (25 G)

Atteignez le niveau 20 en mode multijoueur ou le niveau 60 dans la campagne solo.

Tête brûlée (25 G)

Promouvez un perso. du multijoueur dans la Guerre galactique ou importez un personnage de ME3.

Inflexible (50 G)

Terminez toutes les cartes multijoueur en Or ou toutes les missions du jeu solo en mode Démentiel.

ACCROÎTRE SA RÉPUTATION À L'INFINI

Pour cette astuce, il faut être sur la planète Gellix, dans la mission où il faut sauver les scientifiques de Cerberus.

Juste après avoir parlé à Jacob,vous pouvez aller parler au Docteur Brown, qui pleure son mari. En lui parlant, vous obtiendrez +2 en Réputation.

Sauvegardez, quittez, puis revenez à votre partie, vous vous retrouverez au même moment mais le Docteur Brown sera de nouveau là et vous pourrez obtenir vos points de réputation autant de fois que vous le voudrez.

Mass Effect 3 : From Ashes

© Electronic Arts / BioWare 2012

SUCCÈS

Combattant de la liberté (25 G)

Trouver tous les renseignements requis pour aider les colons d'Eden Prime.

Expert prothéens (25 G)

En apprendre plus sur l'empire prothéen.

Mass Effect : Pinnacle Station

© Microsoft Game Studios / BioWare 2009

SUCCÈS

A plate couture (50)

Terminer la mission de survie d'Erharn.

Passation de pouvoir (50)

Obtenir la première place dans un scénario de combat sur la Station Zénith.

La crème de la crème (50)

Obtenir la première place dans 12 scénarios de combat sur la Station Zénith.

Mass Effect : Turbulences à 900 000 Pieds

© Microsoft Game Studios / BioWare 2008

SUCCÈS

Contre-terroriste (50)

Terminer la mission Turbulences à 900 000 pieds.

Matt Hazard : Blood Bath and Beyond

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2010

LISTE DES SUCCÈS

Ta vie contre la mienne (5)

Voler la vie d'un autre joueur.

Mets ça dans tes archives (30)

Terminer le jeu.

Master Collector (25)

Récupérer toutes les boîtes de jeu Matt Hazard.

Mon pote et moi (15)

Terminer le jeu en mode Co-op.

A mi-chemin (10)

Terminer le niveau 4.

Score (25)

Atteindre 500,000 nombre de points.

Il était temps (10)

Termine Oh. Canada. En 12 minutes.

Viens par ici (30)

Récupère tous les jetons de Pachinko du jeu.

Houston, nous sommes parfaits (20)

Dépose la navette de sauvetage sur l'aire d'atterrissage sans toucher les obstacles.

Extinction des feux (10)

Bats "Old Berney" sans perdre de vie.

Tranquillement (10)

Termine le niveau "Le Navire de la Haine" sans utiliser de continu.

Avec mention (10)

Frappe 10 Samouraïs au corps à corps dans "Kung Fu toi-même !"

Max et les Maximonstres

© Warner Interactive / Amaze Entertainment 2009

CHEAT CODES

Bateau invulnérable

Trouver les 60 graines.

Energie infinie

Trouver les 60 crânes.

Faire apparaître les trésors

Trouver les 60 géodes.

Les Maximonstres ne vous mangent plus

Trouver les 60 ruches.

Tuer en un coup

Trouver les 60 tortues.

SUCCÈS

Étranger (75 G)

Termine le jeu en mode Facile ou supérieur

Héros (90 G)

Termine le jeu en mode Normal ou supérieur

Roi (100 G)

Termine le jeu en mode Difficile

Ami d'Alexander (5 G)

Collecte 25 tortues

Ami d'Ira (5 G)

Collecte 25 géodes

Ami de Judith (5 G)

Collecte 25 graines

Ami de Douglas (5 G)

Collecte 25 nids d'abeille

Ami de Bull (5 G)

Collecte 25 crânes

Ami de K.W. (5 G)

Collecte 25 œufs de hibou

Ami de Carol (5 G)

Collecte 25 maisons

Vétérinaire (10 G)

Collecte toutes les tortues

Géologue (10 G)

Collecte toutes les géodes

Main verte (10 G)

Collecte toutes les graines

Apiculteur (10 G)

Collecte tous les nids d'abeille

Hamlet (10 G)

Collecte tous les crânes

Incubateur (10 G)

Collecte tous les œufs de hibou

Magnat de l'immobilier (10 G)

Collecte toutes les maisons

Nova (5 G)

Trouve 5 étoiles

Supernova (10 G)

Trouve 20 étoiles

Amas d'étoiles (10 G)

Trouve 40 étoiles

Galaxie (10 G)

Trouve 65 étoiles

Univers (20 G)

Trouve 95 étoiles

En feu (10 G)

Bats 250 lucioles

À toute allure (15 G)

Bats 25 insectes foudroyants

Le nettoyeur (20 G)

Bats 100 créatures des Ténèbres

Valet de cœur (10 G)

Gagne 4 cœurs

Roi de cœur (15 G)

Gagne 7 cœurs

As de cœur (30 G)

Gagne 10 cœurs

Trois vrais repas (20 G)

Sois mangé par trois différents Maximonstres

Le pire roi de tous les temps (10 G)

Permets à trois différents Maximonstres de sombrer dans l'oubli

Allergène (10 G)

Fais éternuer trois différents Maximonstres

Gymnaste (5 G)

Balance-toi à trois barres

Démolisseur (10 G)

Bats cinq ennemis avec une seule bombe de luciole

Capitaine (25 G)

Termine une balade avec Carol sans avoir d'accident

Commodore (25 G)

Termine une mission de navigation sans avoir d'accident

Ragots (10 G)

Commence une bataille de mottes de terre avec plusieurs Maximonstres

Fête épouvantable! (10 G)

Bats 15 ennemis à la suite en combat rapproché sans être touché

Succès secrets

Suis Bull (20 G)

Termine "Arrivée"

Explore l'île (20 G)

Explore l'île

Échappe-toi de la grotte (20 G)

Termine "La grotte"

Bouche les fissures (20 G)

Termine "Rivière du canyon"

Sauve Ira (30 G)

Termine "Mal de mer"

Rends-toi à Nulle part (30 G)

Termine "Rébellion"

Survis à la destruction (30 G)

Termine "L'île qui s'effrite"

Trouve une nouvelle île (40 G)

Termine "Le vieux saule"

Atteins l'océan (40 G)

Termine "On met les voiles"

Trouve Alexander (50 G)

Termine "Sous les racines"

Saute sur la lune (50 G)

Termine "Un voyage vers la lune"

Max Payne 3

© Rockstar Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre I - Il y a de l'orage dans l'air

Alors que vous admiriez tranquillement la vue depuis un balcon haut perché, plusieurs hommes cagoulés débarquent et troublent quelque peu les festivités. Ce premier chapitre fait essentiellement office de didacticiel afin de prendre connaissance des multiples compétences de Max. Après avoir réalisé vos premiers bullet time et shootdodge, allez au fond du couloir pour y trouver un morceau de pistolet en or. Il s'agit de la première des trois pièces du PT92 qu'il faudra dénicher dans le niveau.

Pénétrez ensuite dans le salon luxurieux et examiner la table basse afin d'y lire le magazine people qui est le premier indice à trouver. De la sorte, chaque chapitre du jeu comprend des morceaux d'armes et des indices à chercher. Sortez ensuite de l'appartement par la double porte en verre.

Là, vous assistez à une scène où Max se jette sur un toit en pente afin de sauver la demoiselle en détresse. Vous devez viser durant la glissade l'ennemi qui la retient en otage. Vous empruntez ensuite un ascenseur afin de continuer à traquer les malfrats. En sortant de celui-ci, nettoyez la zone puis dirigez-vous vers le droite pour ramasser la deuxième pièce du PT92 en or.

Progressez en éliminant vos adversaires jusqu'à arriver au parking du bâtiment où vous attendent tout une bande de cagoulés. Allez ensuite dans l'angle à droite pour trouver la troisième et dernière pièce du PT92. Empruntez ensuite la petite montée et examinez la photo posée au sol : il s'agit du deuxième indice du chapitre. Affrontez enfin les ennemis qui descendent de la camionnette pour terminer le didacticiel.

Chapitre II - La deuxième meilleure table

Vous voici garde du corps de plusieurs jeunes lors d'une soirée techno à l'ambiance explosive. Le terme est juste puisque plusieurs kidnappeurs se joindront rapidement à la fête afin de ravir vos petits protégés. Dans ce deuxième chapitre, il est possible de récupérer les trois pièces du Mini-30 en or, du Revolver .38 en or ainsi que six indices. Dès le début, vous voilà plongeant à travers une baie vitrée afin d'éliminer le maximum d'ennemis grâce à un bullet time. Montez au sommet des escaliers pour constater que la voie de sortie est fermée par une chaîne. Redescendez alors et passez derrière les platines afin d'y ramasser la première pièce du Revolver .38.

Remontez ensuite dans le bar où le footballeur Claudio n'a pas eu la même chance que vous. Examinez son cadavre pour trouver le premier indice (il faut préalablement tuer qui vous attend dans les escaliers). Passez ensuite derrière le comptoir pour glaner la première partie du Mini-30 en or. Examinez ensuite la boîte sur ce même comptoir pour compléter le deuxième indice.

Poursuivez dans les salles suivantes grouillant d'ennemis jusqu'à arriver dans une grande pièce dont les murs sont recouverts de néons en triangle violets. Là, empruntez l'escalier sur la gauche afin de passer par l'arrière jusqu'aux platines où est posé le deuxième morceau du Revolver .38.

Vous arrivez ensuite aux toilettes. Frappez dans la cabine du milieu pour une conversation amusante avec un ancien

policier américain. Il s'agit du troisième indice du chapitre. Le quatrième n'est d'ailleurs pas bien loin puisqu'il s'agit du morceau de robe déchiré que vous trouvez juste à côté, devant les portes des WC.

Progressez ensuite dans les cuisines où vous attendent plusieurs malfrats. Une fois exterminés, approchez-vous du plan de travail sur la droite pour y lire un journal brésilien : le cinquième indice. Vous débarquez ensuite dans un restaurant chinois. Faites le ménage puis montez dans la terrasse circulaire au milieu où vous attend sur une table la deuxième pièce du Mini-30 en or. Sortez ensuite sur le balcon pour voir Max faire quelques acrobaties au-dessus du vide. Vous montez à bord de l'hélicoptère de Passos où il vous sera demandé de dégommer les mafieux à l'aide d'un fusil à visée laser.

Escortez la demoiselle tout au long de sa fuite sur les toits jusqu'à enfin pouvoir atterrir. Là, descendez les escaliers et tournez directement à droite pour passer deux portes derrières lesquelles se trouve la troisième pièce du Mini-30 en or. Descendez ensuite et progressez sur le toit au milieu des ventilateurs d'aération en prenant soin d'éliminer vos opposants. Vous arrivez devant les grandes lettres rouge que vous voyiez tout à l'heure depuis l'hélicoptère.
Allez tout au bout de la passerelle pour trouver la troisième pièce du Revolver .38. Remontez sur le toit par les escaliers du milieu et poursuivez votre route en tuant les cagoulés jusqu'à rentrer dans le bâtiment pour descendre un long escalier carré. Vous y trouverez le sixième indice : le collier de Giovanna. Achevez votre descente pour terminer le chapitre.

Chapitre III - Juste une journée ordinaire

Dans ce troisième chapitre qui se déroule dans un véritable sanctuaire brésilien qu'est ce stade de football, vous pourrez mettre la main sur les trois pièces du M10, du M82A1 et sur quatre indices. Dès le début, vous êtes blessé au bras par un sniper. Dépêchez-vous de rejoindre les vestiaires afin de vous mettre en sécurité. Suivez alors votre partenaire jusqu'au centre de soin où il s'occupera de votre coude ensanglanté. Vous avez alors de la visite : faites le ménage puis retournez-vous et pénétrez dans le bureau où vous trouvez le premier indice, la photo de Victor.

Continuez votre chemin jusqu'à devoir appeler un ascenseur. Examinez préalablement la porte tachée de sang sur votre gauche (le deuxième indice). Poursuivez ensuite la promenade jusqu'à retrouver Passos en train d'interroger un mafieux sur une chaise. Avancez dans la salle pour déclencher une cinématique où plusieurs ennemis viennent vous tenir compagnie. Une fois éliminés, pénétrez dans le studio d'enregistrement sur la droite pour glaner la première pièce du M10 en or.

Poursuivez votre route, grimpez des escaliers en carré puis assistez à une scène sympathique dans une salle où sont disposés plusieurs panneaux de caricatures de joueurs. Donnez un peu la parole à votre arme à feu puis retournez-vous pour aller chercher la première partie du M82A1 en or. Sortez ensuite sur les gradins pour rentrer de nouveau à l'intérieur du bâtiment dans une salle où plusieurs ennemis vous attendent. Allez ensuite examiner le pilier ensanglanté qui est le troisième indice.

Continuez jusqu'à ce que Passos et vous décidiez de vous séparer. Vous arrivez de nouveau sur les gradins. Descendez tout de suite à votre gauche pour trouver en contrebas la deuxième partie du M10 en or. Vous arrivez dans une nouvelle salle avec des piliers. Il s'agit de la salle des trophées. En son centre, récupérez au premier rang des sièges (un peu comme au cinéma) la troisième pièce du M10. Au bout de la salle se trouve le mémorial du joueur de foot Claudio, le dernier indice du chapitre.

Vous accédez maintenant à une séquence où Passos vous couvre en tirant vos ennemis avec son sniper. Dévalez les gradins et prenez à gauche pour dénicher la deuxième pièce en or du M82A1. Pénétrez de nouveau dans les locaux pour trouver un fusil sniper qui vous aidera à escorter Passos dans sa fuite à travers l'aile opposée du stade. Attention, les ennemis arrivent aussi bien de gauche que de droite, voire parfois d'en haut et d'en bas.

Après une longue cinématique qui présente entre autres une exécution à bout portant du fuyard qui a récupéré l'argent, vous voilà devant un grand escalier extérieur à gravir. En fois en haut, longez les gradins sur la droite pour trouver la dernière partie du M82A1 en or. Grimpez ensuite par l'échelle sur la passerelle pour déloger ce satané sniper qui vous nargue depuis le début du niveau. Vous terminez ainsi le chapitre.

Chapitre IV - Je ne refuse jamais un verre

Le quatrième chapitre est riche en armes d'or puisque vous pourrez y récupérer les pièces du 1911, du SAF Calibre 40 et du M500. Trois indices sont également de la partie. Commencez par faire un peu le ménage dans le bar et retournez-vous pour dénicher derrière la banquette de droite la première pièce du 1911. La seconde se situe en haut de marches de la mezzanine en bois dans la seconde salle. Sortez ensuite du pub par la porte de derrière pour découvrir un sympathique comité d'accueil.

Après avoir descendu vos assaillants, redescendez les marches pour trouver la dernière pièce du 1911. Poursuivez votre course dans la rue avec Passos jusqu'à rejoindre votre appartement. Avant de ressortir affronter les lasers qui vous cherchent par la fenêtre, allez examiner le premier indice qui est votre insigne de police posée sur une table basse à côté du canapé. Au même endroit se trouve la première pièce du M500 en or. Sortez ensuite de votre appartement et progressez jusqu'à faire la rencontre de votre voisin plutôt dérangé.
Après la petite scène, pénétrez dans son appartement pour y glaner les deux derniers indices du chapitre : le journal de Brewer sur le bureau et les coupures de presse accrochées au mur. Progressez ensuite jusqu'à la partie du bâtiment en flammes et empruntez le passage à droite juste devant les escaliers pour ramasser la première partie du SAF Calibre 40.

Grimpez ensuite les marches pour arriver sur le toit. Eliminez vos ennemis puis contournez la sortie d'escalier d'où vous arrivez puis trouver le deuxième morceau du M500 en or. Poursuivez votre chemin jusqu'à monter sur un réservoir d'eau qui finit par céder et s'effondrer. Vous retrouvez alors Passos. Cependant, ne le suivez pas et grimpez sur les toits à gauche. Allez tout au fond pour dénicher sur votre droite la deuxième pièce du SAF Calibre 40. Suivez ensuite votre compagnon pour arriver dans une appartement en chantier.

Montez l'escalier en bois et arrivé à son sommet, prenez le passage en face de vous pour trouver à gauche la troisième partie du M500 en or. Après avoir fait irruption dans un garage rempli d'hommes armés, passez dans le bureau pour trouver sur une table la dernière partie du SAF Calibre 40 en or. Fiez-vous enfin à Passos pour progresser au milieu de la neige jusqu'à la fin du chapitre.

Chapitre V - En vie, à défaut d'aller bien

Le cinquième chapitre de Max Payne 3 vous permet de récupérer les trois parties du Micro 9mm en or, du LMG .30 en or ainsi que six indices. Dès le début de la mission, avancez tout droit et examiner l'hélicoptère ennemi derrière le grillage. C'est le premier indice. Puis progressez sur la gauche en enjambant le petit muret. Progressez dans cette grande décharge jusqu'à arriver à un premier hangar. Cassez d'une balle le verrou qui le tient fermé et pénétrez dans les lieux. Sautez une nouvelle fois en contrebas et passez par la petite porte en face. Après une rencontre musclée avec quelques individus, poursuivez votre chemin jusqu'à un nouveau hangar. Sur le bureau à côté du petit poste de télévision, vous trouvez le second indice, une nouvelle demande de rançon.

Sortez du hangar en soulevant le gros rideau métallique et exterminez les ennemis qui se trouvent devant vous. Grimpez sur les caisses sur votre droite pour dénicher la première pièce du Micro 9mm en or. Avancez jusqu'à arriver dans un nouveau hangar en tôles, celui dans lequel la demoiselle était ligotée quelques minutes auparavant. Examinez la petite caméra qui est le troisième indice. Sortez ensuite et allez fouillez derrière le mur sur la droite pour trouver la deuxième pièce du Micro 9mm.

Grimpez ensuite les escaliers sur votre gauche pour arriver dans un nouvel entrepôt, cette fois bien rempli. Après un joli plongeon sur le côté et quelques balles échangées, montez l'escalier de métal et avancez au bout de la passerelle pour ramasser le troisième morceau du Micro 9mm en or. Redescendez et allez dans le petit local sur votre droite pour examiner le quatrième indice, une photo de la famille Branco. Puis pressez l'interrupteur lumineux pour ouvrir le rideau métallique et sortir sous la pluie.

Rentrez dans le nouveau hangar juste en face de vous et faites un peu le ménage en restant au rez-de-chaussée. Allez dans le petit local pour trouver le cinquième indice, les plans de la boîte. Sortez et examinez l'espèce de petite chambre organisée sous un abri de bois pour y ramasser le dernier indice du chapitre, le journal du hangar. Prenez ensuite la sortie au rez-de-chaussée du mène à un cul-de-sac, néanmoins intéressant car on y trouve posé dans des gravas la

première pièce du LMG .30 en or.

Retournez dans la construction et empruntez cette fois les escaliers menant à l'étage grâce auxquels vous retournez définitivement à l'extérieur, sur les quais. Après avoir tué tout le petit monde, poussez la porte coulissante en tôle et allez directement en face pour trouver la deuxième partie du LMG .30 sous l'abri en tôles. Actionnez ensuite le levier dans le petit poste de contrôle et c'est parti pour une promenade de santé sur les pontons. Attention aux passages du bateau, il vaut mieux rester planqué plutôt que d'essayer de tuer ses occupants. Vous trouvez la dernière pièce du LMG .30 en or à l'unique endroit où il vous est proposé de tourner deux fois sur la gauche (pour revenir un peu en arrière). Poursuivez votre chemin au milieu des bateaux jusqu'à vous-même être embarqué dans celui de votre ami Passos pour une séance de tir très sympathique qui mène directement à la fin du chapitre.

Trophée bronze / succès 20G obtenu : Partie 1 terminée

Chapitre VI - La secrétaire, le geek et l'ivrogne

Le sixième chapitre vous permet de mettre la main sur les trois pièces en or du MD-97L ainsi que sur cinq indices. Après une première fusillade festive au beau milieu de bureaux vitrés, allez dans celui sur votre gauche (légèrement en arrière) pour trouver sous la table la première partie du MD-97L. Sortez et allez maintenant dans le bureau de Victor Branco (son nom est indiqué sur la vitre, il est derrière, à droite) pour y examiner deux indices : un dossier sur Fabiana et un ordinateur portable. Dirigez-vous ensuite vers la seconde salle devant laquelle vous attend votre ami geek.

Là, ne sortez pas tout de suite après l'affrontement mais examinez la maquette sur votre gauche qui est le troisième indice. Dans la salle suivante, éliminez les multiples hommes qui vous font face jusqu'à ce que l'ingénieur répare le système d'alarme. Sortez ensuite du bâtiment. Après la petite scène où Branco vous parle de son balcon, retournez-vous et approchez de la cascade devant laquelle est posé le deuxième morceau du MD-97L en or. Empruntez ensuite le couloir à droite et intéressez-vous au quatrième indice que sont les photos de classe accrochées au mur.

Rendez-vous ensuite dans le hall principal où la secrétaire n'a pas eu beaucoup de chance... Vengez-la en affrontant les différentes vagues d'ennemis qui vous assaillent. Restez bien caché derrière les piliers au milieu de la salle afin de ne pas prendre trop de dégâts. Une fois le calme revenu, allez chercher la dernière partie du MD-97L en or dans une vitrine où se trouve une maquette. Empruntez ensuite la double porte pour assister à une cinématique explosive. Une fois remis de vos émotions, poursuivez fébrilement vos chemin qui croisera le cadavre du geek à lunettes. Il s'agit du cinquième et dernier indice. Continuez au milieu des flammes pour terminer le chapitre sur une triste révélation.

Chapitre VII - Une gueule de bois monumentale

Dans le septième chapitre, vous pouvez récupérer les trois morceaux en or du canon scié, du SPAS-15 ainsi que pas moins de neuf indices. Poursuivez le jeune garçon jusqu'à vous faire prendre à parti par plusieurs Brésiliens armés. Vous perdez votre arme et vous retrouvez projetés en contrebas. Poursuivez votre route par l'unique chemin disponible et après la conversation avec des citoyens qui vous fuient, examinez l'enseigne ouverte sur la gauche pour rencontrer de nouveau l'ex-flic du deuxième chapitre. Il s'agit du premier indice. Poursuivez votre route et pénétrez dans un bar qui met au service des clients de jolies demoiselles peu vêtues. Après une longue conversation avec un mystérieux bienfaiteur, débarrassez-vous de vos assaillants, puis examinez la photo au sol qui est le deuxième indice.

Rendez-vous ensuite dans les toilettes pour y découvrir la première pièce du canon scié en or. Sous un lit dans la pièce à droite juste avant la sortie, vous dénichez un touriste qui représente le troisième indice. Sortez ensuite du bâtiment et progressez jusqu'à sauter par-dessus un muret élevé. L'alerte est donnée, tout le monde ici veut maintenant vous tuer. Continuez votre route parsemée de combats jusqu'à arriver devant l'entrée bleue cadenassée d'un hangar. Examinez le tag sur le mur à gauche pour compléter le quatrième indice.

Rentrez ensuite dans le bâtiment et vous attend une scène au ralenti particulièrement surprenante. Vous voilà tout en haut des échafaudages. Poursuivez votre chemin en bataillant dur et descendez par l'escalier tout à droite. Vous trouvez un fusil à lunette devant une vitre qui vous permet de viser aisément les ennemis se trouvant en face. En sortant de cette salle, récupérez tout de suite à gauche le deuxième morceau du canon scié en or. Une fois au

rez-de-chaussée, montez de l'autre côté de l'étage par l'escalier en face et récupérez derrière les bidons la première pièce du SPAS-15 en or.

Sortez ensuite du hangar par l'étage. Après la petite scène où Max ouvre une porte en observant un ennemi cagoulé, progressez sur la gauche et récupérez la deuxième partie du SPAS-15 en or derrière un petit muret à votre droite. Le cinquième indice est juste à côté : il s'agit d'un nouveau graffiti sur le mur prolongeant ce même muret. Poursuivez en montant les marches jusqu'à devoir sauter un petit mur en contrebas. A ce moment, retournez-vous et allez ramasser la troisième pièce du SPAS-15 derrière le mur.
Juste en face se trouve un autel pour le footballeur Claudio. C'est le sixième indice. Faites de nouveau face à des mafieux jusqu'à ce que Max saute de nouveau un petit mur pour atterrir dans de l'herbe. Progressez jusqu'à trouver par terre, à droite, le septième indice : un prospectus sur Giovanna. Traversez différentes maisons remplies d'ennemis jusqu'à arriver dans un laboratoire dont les plans de travail sont remplis de drogues. Examinez les sachets pour valider le huitième indice.

Après la petite cinématique où vous faites péter la baraque grâce à des feux d'artifice, examinez le tag juste en face de vous, qui est le neuvième et dernier indice. Poursuivez jusqu'à tomber dans un piège (une personne referme la grille derrière vous). Après avoir fait le ménage, inspectez le sol juste à gauche des escaliers de sortie : voici la troisième pièce du canon scié en or. Combattez corps et âme pour atteindre le point culminant de la ville pour terminer le chapitre et assister à une cinématique plutôt amère.

Chapitre VIII - Pas de remise de peine

Dans le huitième chapitre, vous trouverez les trois pièces de l'Auto 9mm en or, du 608 Bull en or ainsi que trois indices. Petit flashback dans le New Jersey après que Passos soit venu chercher Max. Commencez par tuer tous les mafieux qui vous attaquent dans la première partie du cimetière, ce après quoi vous êtes pris pour cible par une camionnette bleue. Vous voici à présent devant un double escalier en pierres. Restez en bas et allez tout à droite chercher la première partie de l'Auto 9mm en or devant la porte d'un mausolée. Montez ensuite par l'escalier de droite puis de nouveaux les quelques marches pour aller dénicher le premier indice, la pierre tombale de Valérie Winterson.

Rejoignez Passos pour ouvrir la grille et vous occuper de tout le petit monde que vous trouvez en contrebas. Ceci fait, dirigez-vous vers le petit obélisque non loin de là pour y ramasser la première pièce du 608 Bull en or. Vous arrivez ensuite dans une sorte de couloir en arc de cercle : prenez à droite et allez chercher au bout de la rangée d'urnes la deuxième partie de l'Auto 9mm en or. Encore un nouveau portail, derrière lequel vous trouvez Passos retenu en otage. Heureusement, il est assez malin pour se sortir de cette situation. Après avoir fait le ménage, examiner le grand cercueil entouré de piliers à côté duquel est posé le deuxième morceau du 608 Bull.

Autour de ces grands piliers se trouve le deuxième indice : le mausolée de Nicole Horne. Rejoignez Passos pour faire face à un sniper planqué dans le dôme du bâtiment en face. Progressez prudemment tout en restant à couvert jusqu'à être suffisamment proche pour pouvoir le déloger. Vous êtes ensuite faits prisonniers et devez subir les caprices d'un parrain mafieux habile une pelle à la main. Après avoir été invité à creuser votre propre tombe, descendez légèrement et examiner le troisième indice qu'est la pierre tombale de Vincent Gognitti. Descendez maintenant sur les pavés et avant de rejoindre le grand bâtiment en face, allez chercher la troisième pièce de l'Auto 9mm en or dans le petit hangar sur votre gauche.

Rentrez ensuite dans l'église par la morgue. Vous vous retrouvez confronté à un nouveau gun-fight derrière l'autel, juste à côté de la troisième partie du 608 Bull en or. Montez ensuite à l'étage et couvrir votre ami Passos pour terminer le chapitre et revenir au beau milieu de la jungle brésilienne.

Chapitre IX - Je me retrouvais encore à l'autre bout du monde...

Dans le neuvième chapitre, vous pourrez récupérer les pièces du DE .50 en or, du M972 en or ainsi que trois indices. Il est grand temps d'arracher Giovanna et Marcelo des mains de leurs ravisseurs. Descendez les marches et progressez au milieu des habitations jusqu'à trouver un cadavre au sol adossé contre un mur. C'est le premier indice. Descendez encore en récupérant des armes sur votre passage pour faire la connaissance de policiers peu aimables. Après avoir les avoir observés tuer un civil sur un balcon pendant une cinématique, débarrassez-vous d'eux puis allez devant le

perron de cette même maison pour trouver la première partie du DE .50. Poursuivez, tournez à gauche et complétez le deuxième indice en vous approchant du cadavre de policier sur les marches à droite.

Vous arrivez ensuite dans l'appartement d'une dame qui, effrayée, s'enferme précipitamment dans sa chambre. Allez dans sa salle de bain pour y trouver la première pièce du M972 en or.
Plusieurs échanges de tirs plus tard, vous êtes confronté à un hélicoptère lors d'une phase en bullet time, ce après quoi vous vous écrasez au sol quelques mètres plus bas. Descendez de nouveau les escaliers et immédiatement après avoir traversé la grille, regardez à votre gauche pour dénicher par terre la deuxième pièce du M972. En avançant, vous trouvez plusieurs membres de la milice en train de s'occuper d'un homme. Tuez-les et examinez le cadavre du pauvre Brésilien : c'est le troisième et dernier indice du chapitre.

Vous arrivez ensuite devant une grande grille, alors que la nuit se met à tomber, devant laquelle plusieurs prisonniers peu dociles sont escortés par les militaires. Longez la grille sur la droite pour ramasser le deuxième morceau du DE .50 en or. La troisième pièce du M972 n'est pas loin puisqu'il vous suffit d'avancer et de fouiller sur votre gauche (après les hautes herbes) pour la trouver. Vous traversez ensuite un bâtiment accroché à la façade pour affronter des ennemis sur une sorte de ponton entre deux balcons. Après l'avoir traversé, ouvrez la grille sur votre gauche pour glaner la dernière partie du DE .50 en or. Continuez ensuite la descente de la ville pour terminer le chapitre par une cinématique QTE au goût de... Banane flambée.

Chapitre X - Soit tu tires, soit tu conduis

Dans le dixième chapitre se trouvent les trois pièces en or du FAL, du M4 Super 90 ainsi que deux seuls indices. Vous avez enfin remis la main sur Giovanna, il va maintenant falloir l'escorter jusqu'à l'arrivée de votre ami Passos. Planqué dans votre bus, commencez par descendre les mafieux qui vous recherchent. Deux ennemis armés d'un fusil à laser arrivent alors sur le toit. Descendez-les rapidement avant qu'ils ne tuent Giovanna. Allez ensuite chercher la première partie du FAL en or dans un car vert sur la droite totalement dont la carrosserie est totalement arrachée. Vous arrivez ensuite dans une station-service : après avoir fait le ménage, allez dans la petite boutique en face et examinez le premier indice qu'est le journal posé sur le comptoir.

Vous pénétrez ensuite dans un hangar où vous êtes amené à tuer plusieurs ennemis suspendu à une grue. Vous avez ensuite besoin d'actionner un bouton pour ouvrir la porte coulissante. Avant cela, allez dans la petite remise pour y récupérer le premier morceau du M4 Super 90. Vous entrez dans une nouvelle partie du hangar remplie d'ennemis. Après avoir descendu ceux au sol, d'autres arrivent par le haut sur la passerelle. Après que Giovanna ait fait descendre un escalier mécanique, allez chercher sur un établi derrière le bus surélevé la deuxième pièce du M4 Super 90 en or. Dans la salle suivante du hangar, rentrez à l'intérieur du bus posé au sol pour y glaner la deuxième partie du FAL.

Vous voilà maintenant dans des bureaux d'entreprise. Après le premier gun-fight, vous voyez deux salles vitrées qui font les angles de la pièce. Rentrez dans celle de droite pour dénicher la troisième pièce du M4 Super 90 en or posée sur un bureau. Après avoir descendu l'escalier, examinez l'affiche directement sur votre droite, c'est le deuxième indice du chapitre. Enfin, allez dans la pièce en face de vous pour ramasser au sol le dernier morceau du FAL. Ouvrez la double porte grâce au tableau de commande, ce qui vous donne accès à l'ultime phase du niveau : une traversée des rues en bus où il faudra tirer sur tout ce qui bouge.

Trophée bronze / succès 20G obtenu : Partie 2 terminée

Chapitre XI - La crème solaire, les margaritas et l'avarice

Durant le onzième chapitre, vous pourrez obtenir les pièces en or du Super Sport, de l'AK-47, ainsi que huit indices afin de comprendre un peu mieux que Passos vous a roulé dans la farine depuis le début. Abattez vos premiers assaillants puis pénétrez dans la chambre en face de la vôtre. Vous y trouvez le premier indice : des notes vous concernant. Allez ensuite dans la cabine à droite de la vôtre, pour y trouver le deuxième indice en examinant le lit de Passos. Progressez ensuite vers les cuisines et passez par la droite, par l'espèce de porte en rideaux de plastiques qui pendent. Derrière, vous récupérez la première partie du Super Sport en or. Passez ensuite par la gauche et inspectez le tableau de bord pour déclencher une petite cinématique.

Passez par la porte qui vient de s'ouvrir : vous arrivez dans la salle des machines. Après l'avoir nettoyée, un feu se déclenche et menace sur vie. Tournez rapidement les valves pour ouvrir l'accès à la sortie.
La vidéo suivante peut vous guider dans la précipitation et l'affolement. (Comment ça vous trouvez que votre " guide est nerveux sur la gâchette " ?)

Sortez ensuite par l'arrière du bateau et examinez la tâche de sang au sol, juste après la porte, ce qui complète le troisième indice. Montez ensuite sur la terrasse et glissez-vous sur la droite pour trouver au fond du petit couloir la deuxième pièce du Super Sport. Pénétrez de nouveau dans le bâtiment pour tomber sur des hommes en train d'essayer de forcer un mur. Après les avoir descendus, lisez le quatrième indice qu'est le journal posé sur la table basse.

Le cinquième indice n'est pas loin puisqu'il s'agit du mur à moitié défoncé que vous venez de " sauver ". Passez ensuite par la porte de droite et sortez de la chambre par la gauche pour arriver dans un couloir. Longez-le. Dans la première salle à droite se trouve le sixième indice : le passeport de Daphné Olivia, au sol derrière le bureau. Ressortez dans le couloir et entrez dans la seconde chambre, toujours à droite. Vous y trouvez des ennemis coiffés d'un bob, mais surtout le septième indice en vous intéressant au boitier à bijoux ouvert, posé derrière eux.

Montez ensuite sur le pont pour affronter un bon nombre de mafieux accompagnés de militaires qui vous tirent depuis les quais du canal. Vous arrivez devant la cabine du capitaine du navire. Tirez sur le tableau accroché à gauche des portes pour dévoiler un coffre contenant la première pièce de l'AK-47 en or. Vous récupérez alors votre allié Passos pour tenter de sauver Daphné. Vous voilà devant une tour de guet infestée d'ennemis. A l'arrière du petit camion sur votre gauche se trouve un fusil à lunettes. Mieux, de l'autre côté du petit bâtiment par lequel vous êtes arrivé est posée la deuxième partie de l'AK-47. Au sommet de la tour, vous empruntez une tyrolienne faisant office de bouclier humain pour rejoindre le quai. A droite du bâtiment, au sol, se trouve le troisième morceau du Super Sport doré.

Dans le hall du musée, ouvrez la grille grâce à la commande dans le petit poste au centre de la salle. Grimpez les marches jusqu'au premier étage, et descendez immédiatement à droite le petit escalier qui vous mène à la troisième pièce de l'AK-47 en or. Progressez au milieu des vitrines, montez à l'étage suivant, jusqu'à apercevoir en face de vous deux mannequins habillés en pêcheurs. C'est le huitième et dernier indice du chapitre. Sortez sur le toit du bâtiment pour découvrir une vraie boucherie et terminer le niveau.

Chapitre XII - Le grand sauveur américain

Dans le douzième chapitre, vous pouvez mettre la main sur les trois pièces du Lance-Roquette en or, du FMP G3S en or, ainsi que sur six indices. Vous voilà désormais dans un immense hôtel utilisé à des fins horribles que vous n'allez pas tarder à découvrir. Progressez jusqu'à observer des hommes en train de jeter des cadavres dans un four. Après la cinématique, examinez les brancards : premier indice. Juste en sortant de la pièce, rentrez par la grille à gauche et allez fouillez la caisse posée au fond, c'est le deuxième indice. Après l'ascenseur et le premier gun-fight, allez chercher dans la même salle la première partie du Lance-Roquette en or, à côté de la baignoire.

Après avoir traversé un balcon en échangeant quelques coups de feu, vous devez ouvrir une grille jaune sur votre gauche avec un bouton situé juste à côté. Après elle, prenez le couloir en face et allez trouver la première pièce du FMP G3S en or derrière un petit meuble. Vous arrivez ensuite dans une salle dont le plancher est sacrément effondré. Traversez pour aller en face et rentrez dans la salle de droite pour y trouver les troisième et quatrième indices qui sont les photos affichées au mur et la photocopie de la carte d'identité de Passos sous le tabouret. Le bougre était donc colombien !

Poursuivez votre chemin en tirant sur les bidons de gaz pour faire exploser la porte barricadée. Montez les marches, pénétrez dans le nouveau couloir et entrez sur la droite par le gros trou dans le mur où vous attend la deuxième partie du Lance-Roquette en or. Après une cinématique plutôt lugubre, vous arrivez devant une baie vitrée menant vers l'extérieur. Avant de sortir, examinez derrière le comptoir à droite pour trouver le deuxième morceau du FMP G3S. Progressez après la piscine pour rentrer dans un bar où est journal est posé sur un nouveau comptoir. C'est le cinquième indice.
Après une nouvelle cinématique...

.. sanglante, vous vous trouvez devant une double porte. Entrez dans la salle, progressez puis dirigez-vous sur la droite

pour glaner derrière un fauteuil la troisième pièce du FMP G3S en or. Max rentre ensuite dans une petite remise où il trouve des explosifs C4. Après cette petite scène, retournez de nouveau dans la remise pour récupérer le sixième et dernier indice : un reçu de don. Il va maintenant vous falloir poser des explosifs sur chaque pilier encore entier de la salle.

Sortez ensuite à l'extérieur, sur un échafaudage, pour une séance de sniper très sympathique. Passez la nouvelle grille jaune et tournez sec à droite pour aller chercher la dernière partie du Lance-Roquette en or. Posez de nouveaux explosifs sur les piliers pour déclencher une cinématique durant laquelle vous sortez sur les toits. Frayez-vous un chemin pendant que l'immeuble s'écroule peu à peu jusqu'à être sauvé par votre ancien partenaire Passos.

Chapitre XIII - Un gros type chauve en colère

Dans le treizième chapitre, vous pouvez récolter les trois pièces en or du MPK, du LAW, G6 Commando, ainsi que sept indices. Vous pénétrez au sein de la base ennemie pour mieux l'attaquer de l'intérieur. Après la petite scène où vous voyez des prisonniers armés descendre deux policiers, engouffrez-vous dans les cellules en passant les grilles et récupérez immédiatement sur votre gauche le premier morceau du MPK en or. Poursuivez en pénétrez dans la douches sur la gauche où se trouve la première partie du LAW. Après avoir descendu les gardes un peu plus loin, vous entendez une voix américaine qui demande de l'aide. Retournez sur vos pas et allez au fond du couloir pour y trouver le tourisme du bar à prostituées. C'est le premier indice.

En sortant des cellules, vous arrivez dans une grande salle qui vous oppose à plusieurs militaires. Rentrez dans le bureau en face et allez examiner l'ordinateur portable sur la droite : deuxième indice. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour ouvrir l'accès à l'extérieur. Là, prenez le bazooka et explosez le véhicule blindé en face. Passez dans le garage couvert et allez récupérer à gauche derrière une poubelle la deuxième pièce du LAW en or. Montez ensuite plusieurs escaliers pour vous retrouver de nouveau dehors. Le premier morceau du G6 Commando en or est caché de l'autre côté du petit muret, derrière vous.

Rentrez de nouveau dans le bâtiment pour arriver dans la salle de musculation. Allez dans les sanitaires de gauche pour ramasser la deuxième partie du MPK en or, posée dans la douche. Passez les doubles portes rouges pour arriver dans la salle suivante, et allez dans les cuisines (en face) pour glaner la deuxième pièce du G6 Commando dans un tiroir du plan de travail. Ressortez et allez dans les bureaux vitrés en face de vous. Entre deux écrans d'ordinateurs se trouve le troisième indice, un billet à ordre.

Après avoir battu les policiers en armure sortant de l'ascenseur, allez chercher derrière un petit muret la troisième pièce du G6 Commando en or. Dans le bureau en face, de l'autre côté de la grande salle, se trouve la troisième partie du MPK en or, posée sous un écran de rétroprojecteur. Prenez ensuite l'ascenseur. Vous pénétrez dans une nouvelle salle remplie de bureaux où vous affrontez notamment un soldat en armure intégrale. Par rapport à la porte par laquelle vous êtes entré, allez dans le bureau tout en face et examinez l'ordinateur portable qui est le quatrième indice.

Toujours par rapport votre entrée initiale dans la grande salle, entrez dans le deuxième bureau sur la droite pour y lire le cinquième indice, un dossier politique. Passez ensuite les double-portes pour arriver dans une salle de conférence. Allez sur le pupitre et faites défiler toutes les diapositives pour compléter le sixième indice. Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver dans un escalier où on vous asphyxie avec du gaz lacrymogène. Pour sortir, tirez sur l'espèce de morceau d'échelle qui est en réalité une bouche d'aération. Vous enchaînez ensuite les péripéties dont un bullet time sur un chariot roulant très sympathique.

Progressez parmi les grilles pour trouver un tableau de bord grâce auquel vous ouvrez la nouvelle porte de sécurité. Sur les étagères de cette pièce se trouve un gilet pare-balles que Max enfilera tout en complétant le septième et dernier indice du chapitre. Poursuivez et lorsque vous arrivez dans la salle d'entrainement au tir où se trouvent de nombreuses cibles, ramassez à gauche derrière le mur de sacs de sable la troisième pièce du LAW en or.
Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver au combat final de ce chapitre qui vous oppose au militaire ayant tué votre ancien patron. Après avoir descendu ses hommes, tirez sur les plaques du plafond au-dessus de lui pour l'assommer plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit à découvert. Achevez-le alors d'une balle dans la tête pour retrouver les deux traitres Victor et Becker dans une cinématique.

Chapitre XIV - Une dernière carte à jouer

Dans le quatorzième et ultime chapitre de Max Payne 3, vous pouvez récolter les trois pièces du Lance-Grenades Rotatif en or, du RPD en or ainsi qu'un dernier indice. Vous décidez d'aller cueillir les deux traitres à l'aéroport avant qu'ils ne prennent définitivement la fuite. Vous vous retrouvez sur le tapis roulant qui permet d'acheminer les bagages. Tuez tous vos opposants puis allez au terme du chemin du tapis pour trouver la première partie du Lance-Grenades Rotatif en or. Montez à l'étage de cette même salle et faites de nouveau le ménage. Ne prenez pas la porte devant laquelle se trouve le dernier ennemi, mais tournez à droite pour passer une double issue qui vous mène à la deuxième pièce du Lance-Grenades Rotatif.

Poursuivez votre chemin dans le couloir suivant et pénétrez dans les toilettes pas la double porte blanche qui sera sur votre droite. Dans les douches, glanez la dernière pièce du Lance-Grenades Rotatif en or. Ouvrez ensuite la cabine de WC pour y rencontrer encore une fois l'ex-flic grassouillet qui est le tout dernier indice du jeu. Vous obtenez alors le **trophée bronze / succès 35G : Un écho du passé** et le **trophée bronze / succès 10G : En direct du lieu du crime** qui correspondent respectivement aux indices et aux touristes à trouver durant l'aventure. Vous arrivez ensuite au terminal principal. Par rapport à la porte par laquelle vous entrez, allez à l'étage, en face tout à gauche pour récupérer le premier morceau du RPD en or.

Retournez ensuite au rez-de-chaussée et longez les grandes baies vitrées jusqu'à trouver la deuxième pièce du RPD en or. Allez ensuite appuyer sur le bouton pour ouvrir le grand rideau métallique et progressez jusqu'à rentrer dans les wagons d'un train dont il faut préalablement rétablir l'alimentation en électricité. Vous devez alors affronter les passagers de la rame d'à côté avant d'y plonger afin d'éviter une collision brutale. Une fois la machine arrêtée, retournez-vous et allez au fond du wagon pour ramasser la troisième pièce du RPD en or. En récupérant le dernier morceau d'armes en or du jeu, vous obtenez le **trophée argent / succès 40G : Un permis de tuer**.

Vous voilà devant le boss final du jeu. Il vous suffit de tuer chacun des assaillants et d'intercepter en l'air les grenades de Becker. Vous montez enfin en voiture pour une séance de tir avec comme ultime objectif l'avion dans lequel s'enfuit Victor Branco. Félicitations, vous avez terminé Max Payne 3 !

Trophée bronze / succès 20G obtenu : Partie 3 terminée

Les armes en or

Pour chaque arme en or, vous trouverez ici les emplacements des trois pièces disséminées au fil des chapitres. Pour plus de détails sur les chemins à suivre, n'hésitez pas à consulter le cheminement de ces derniers afin de ne pas être perdu. Une fois toutes les armes en or récupérées, vous obtenez le **trophée argent / succès 40G : Un permis de tuer**.

PT92 en or

Les trois pièces du PT92 en or se trouvent dans le premier chapitre. La première se trouve sur la droite après avoir appris à manier le bullet time. La deuxième se situe au fond à droite après être sorti de l'ascenseur. La troisième est posée dans un angle sur la droite dans le sous-sol, juste avant une petite montée.

Mini-30 en or

Les trois pièces du Mini-30 en or se trouvent dans le deuxième chapitre. La première se trouve derrière le bar non loin du cadavre du footballeur Claudio. La deuxième est posée sur une table dans le restaurant asiatique en forme de cercle. La troisième est par terre dans une salle à droite directement après avoir descendu les escaliers, une fois la séquence d'hélicoptère terminée.
`ta Revolver .38 en or
Les trois pièces du Revolver .38 en or se trouvent dans le deuxième chapitre. La première est cachée derrière les platines dans la toute première salle. La deuxième est aussi derrière des platines, dans la salle aux triangles violets (il faut passer l'escalier sur la gauche pour y accéder). La troisième est posée au bout de la passerelle aux immenses lettres rouges, sur le toit.

M10 en or

Les trois pièces du M10 en or se trouvent dans le troisième chapitre. La première se trouve dans la petite salle d'enregistrement à droite de l'endroit où Passos interroge un brésilien sur une chaise. La deuxième est en contrebas des gradins lors de la première sortie à l'extérieur. La troisième est posée sur un siège au premier rang au milieu de la salle des trophées.

M82A1 en or

Les trois pièces du M82A1 en or se trouvent dans le troisième chapitre. La première se trouve dans la salle où il y a les panneaux caricaturaux de footballeurs, derrière la cachette qu'utilisent Max et Passos lors de la cutscène. La deuxième se trouve encore une fois en bas des gradins, cachées derrière un mur sur la gauche, lors de la séquence où Passos vous couvre avec son sniper. La troisième pièce se trouve avant la fin du niveau, lorsque vous grimpez des gradins pour dénicher le tireur qui campe. Elle se trouve sur la droite en haut de la rangée de sièges.

1911 en or

Les trois pièces du 1911 en or se trouvent dans le quatrième chapitre. La première se trouve derrière les banquettes au tout début de la mission. La deuxième est en haut de la mezzanine en bois toujours au début du chapitre. La troisième est posée par terre, en bas des escaliers extérieurs par lesquels Max et Passos sortent du bar.

SAF Calibre 40 en or

Les trois pièces du SAF Calibre 40 en or se trouvent dans le quatrième chapitre. La première se trouve dans la partie de l'appartement en flammes, dans le passage juste à droite devant l'escalier en bois. La deuxième se trouve sur les toits : après avoir retrouvé Passos, montez à gauche et allez tout au fond à droite. La troisième se trouve dans le garage à la fin du chapitre, dans la petite pièce, sur une table à gauche.

M500 en or

Les trois pièces du M500 en or se trouvent dans le quatrième chapitre. La première se trouve chez Max, à côté de la table basse et du canapé. La deuxième est posée derrière l'accès d'escalier qui vous a permis de monter pour la première fois sur le toit. La troisième est cachée dans l'appartement en chantier, prenez le petit passage en face de l'escalier en bois puis contournez sur la gauche.

Micro 9mm en or

Les trois pièces du Micro 9mm en or se trouvent dans le cinquième chapitre. La première se trouve sur des caisses à escalader, à la sortie du second hangar. La deuxième est cachée derrière un mur à droite de la sortie du hangar où Fabiana était attachée sur une chaise. La troisième se trouve au bout de la passerelle à l'étage du hangar dans lequel Max fait un plongeon bullet time sur le côté.

LMG .30 en or

Les trois pièces du LMG .30 en or se trouvent dans le cinquième chapitre. La première se trouve dans des gravats, à l'extérieur du dernier hangar duquel on sort par l'étage. La deuxième se trouve dans un abri en tôles devant le petit poste de contrôle qui donne accès aux docks. La dernière se trouve sur les docks, prenez l'unique passage qui vous permet de tourner deux fois sur votre gauche.

MD-97L en or

Les trois pièces du MD-97L en or se trouvent dans le sixième chapitre. La première se trouve dans la première salle du niveau, sous la table d'un bureau à gauche. La deuxième se trouve devant la cascade après la scène où Branco vous parle depuis son balcon. La troisième se trouve dans une petite vitrine, dans le hall d'entrée où un 4x4 vous fonce dessus.

Canon scié en or

Les trois pièces du canon scié en or se trouvent dans le septième chapitre. La première se trouve dans les toilettes du bar au début du niveau. La deuxième se trouve dans le grand hangar, à gauche dès la sortie de la salle où vous trouvez un fusil à lunette. La troisième se trouve à la fin du niveau : après être tombé dans un piège, examinez le sol à gauche de l'escalier qui vous permet de fuir.

SPAS-15 en or

Les trois pièces du SPAS-15 en or se trouvent dans le septième chapitre. La première se trouve dans le gros hangar, lorsque vous montez à l'étage d'en face après avoir descendu la première partie. Elle se trouve derrière les bidons justes devant vous. La deuxième est au sol derrière un petit muret sur votre droite après la scène de sortie du hangar. La troisième est cachée derrière vous la première fois que vous sautez d'un rebord pour atterrir en contrebas.

Auto 9mm en or

Les trois pièces de l'Auto 9mm en or se trouvent dans le huitième chapitre. La première se trouve à droite devant la porte d'un mausolée, juste avant de monter les grands escaliers doubles. La deuxième est posée dans une niche murale, au bout du couloir circulaire décoré d'urnes, sur la droite. La troisième est par terre dans le petit hangar à gauche, avant de rentrer dans l'église par la morgue.

608 Bull en or

Les trois pièces du 608 Bull en or se trouvent dans le huitième chapitre. La première se trouve derrière le petit obélisque à côté des nombreuses voitures dont vous avez tué les propriétaires. La deuxième est posée à côté du très gros cercueil entouré de piliers devant lequel Passos est retenu prisonnier. La troisième se trouve juste à votre droite, derrière le pupitre du prêtre lorsque vous commencez le gun-fight dans l'église.

DE .50 en or

Les trois pièces du DE .50 en or se trouvent dans le neuvième chapitre. La première se trouve sur le perron de la maison où vous apercevez dans une cinématique un policier exécuter un civil sur le balcon. La seconde est posée dans la végétation, devant le grillage par lequel vous observez le convoi de militaires et plusieurs prisonniers. La troisième est derrière la grille qui se trouve à gauche, juste après l'unique petit pont entre deux balcons de maisons du chapitre.

M972 en or

Les trois pièces du M972 en or se trouvent dans le neuvième chapitre. La première se trouve dans la salle de bain de l'appartement d'une femme qui part s'enfermer dans sa chambre. Après la séquence où vous affrontez un hélicoptère, descendez et regardez à gauche tout de suite après la grille traversée pour dénicher la deuxième pièce. La troisième est au sol à côté du grand grillage par lequel vous observez le convoi de militaires : sortez du jardin d'herbes et tournez à gauche pour la trouver.

FAL en or

Les trois pièces du FAL en or se trouvent dans le dixième chapitre. La première se trouve dans le bus vert détruit sur la droite, au tout début. La deuxième est à l'arrière du bus en plein milieu de la dernière salle du hangar. La troisième est posée au sol dans les bureaux, dans la salle en face des petits escaliers que vous descendez et où vous devez actionner la commande qui ouvre les portes menant vers l'extérieur.

M4 Super 90 en or

Les trois pièces du M4 Super 90 en or se trouvent dans le dixième chapitre. La première se trouve dans la première salle du hangar, au sol dans une petite remise avant d'appuyer sur un bouton clignotant pour ouvrir les portes coulissantes. La deuxième est dans la partie suivante du même hangar : après que Giovanna ait fait descendre un

escalier mécanique, examinez l'établi au fond de la salle. La troisième est posée sur une table dans les bureaux d'entreprises, dans la petite salle derrière vous avant de descendre les uniques escaliers.

Super Sport en or

Les trois pièces du Super Sport en or se trouvent dans le onzième chapitre. La première se trouve au même étage que votre chambre, dans les cuisines, en passant par le passage de droite. La deuxième est sur le premier pont du bateau, au fond du petit passage à droite de l'intérieur du bâtiment.
Après la descente en tyrolienne, allez à droite de l'immeuble pour récupérer au sol la troisième partie de l'arme.

AK-47 en or

Les trois pièces de l'AK-47 en or se trouvent dans le onzième chapitre. La première se trouve dans un coffre caché derrière un tableau, à gauche des portes qui mènent à la cabine de pilotage du navire. La deuxième est cachée de l'autre côté du garage contre lequel vous arrivez dans votre premier gun-fight en compagnie de Passos. La troisième est au premier étage du musée : après avoir gravi les marches, descendez celles à droite pour la trouver.

Lance-Roquette en or

Les trois pièces du Lance-Roquette en or se trouvent dans le douzième chapitre. La première se trouve à côté de la baignoire dans la première salle où vous affrontez des ennemis. Après avoir monté l'escalier que vous avez débloqué en faisant exploser des bombonnes de gaz, longez le couloir et passez par le trou de la mur sur la droite pour dénicher la deuxième pièce. Après la séance de sniping sur l'échafaudage, ouvrez la grille jaune et tournez franchement sur la droite pour apercevoir la dernière pièce posée au sol.

FMP G3S en or

Les trois pièces du FMP G3S en or se trouvent dans le douzième chapitre. La première se trouve derrière un petit meuble sur la gauche, au bout du couloir en face de la première grille jaune que vous ouvrez grâce à un bouton. La deuxième est derrière le comptoir sur la droite lorsque vous êtes devant la baie vitrée qui mène sur la piscine. La troisième est cachée derrière un fauteuil marron : après la scène où Serrano s'occupe du chirurgien, progressez dans la grande salle et fouillez sur la droite.

MPK en or

Les trois pièces du MPK en or se trouvent dans le treizième chapitre. La première se trouve au tout début du niveau, à gauche quand vous pénétrez dans les cellules. La deuxième est dans les douches des hommes de la salle de musculation de l'UFE. La troisième est sous l'écran de vidéoprojecteur, dans une petite pièce avant de prendre l'ascenseur par lequel sont sortis plusieurs soldats armés de fusils à laser et de bombes à gaz.

LAW en or

Les trois pièces du LAW en or se trouvent dans le treizième chapitre. La première se trouve au début du chapitre, dans les douches sur la droite après avoir abattu deux policiers qui menaçaient des brésiliens agenouillés. La deuxième se trouve derrière une poubelle sur la gauche dans le parking au-dessus duquel se trouvait le véhicule blindé que vous avez détruit. La troisième est posée derrière le mur de sacs de sable, dans la salle d'entraînement au tir, à la fin du chapitre.

G6 Commando en or

Les trois pièces du G6 Commando en or se trouvent dans le treizième chapitre. La première se trouve derrière un petit muret à l'extérieur, après avoir monté les escaliers qui suivent la séance où vous détruisez un véhicule blindé. La deuxième est dans un tiroir de la cuisine qui suit la salle de musculation. La troisième est cachée derrière un petit muret dans la grande salle où l'ascenseur pour le cinquième étage vous attend.

Lance-Grenades Rotatif en or

Les trois pièces du Lance-Grenades Rotatif en or se trouvent dans le quatorzième chapitre. La première se trouve dans la première salle du niveau, au bout du chemin du tapis roulant. La deuxième est à l'étage de cette même salle, derrière les doubles portes à droite de celles qui mènent à la suite du chapitre. La troisième se trouve dans les douches situées sur votre droite dans le couloir après la zone des bagages.

RPD en or

Les trois pièces du RPD en or se trouvent dans le quatorzième chapitre. La première se trouve à l'étage du terminal principal, tout à gauche du côté des baies vitrées. La deuxième est posée près des baies vitrées au rez-de-chaussée : longez-les pour finir par la dénicher. La troisième est au fond du wagon du train dans lequel vous avez sauté pour échapper à une collision brutale avec un mur.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer l'accès aux fonctions de triche suivantes lorsque vous recommencez un niveau déjà terminé via l'écran de sélection des niveaux.

Bullet Time permanent

Récupérer tous les indices du mode Story ou obtenir une médaille d'or (score d'au moins 7000) sur tous les niveaux du mode Arcade..

Choix du personnage en mode Arcade

Terminer le jeu en difficulté Medium.

Difficultés Old School et Hardcore

Terminer le jeu en Hard.

Max B&W - version classique

Obtenir la médaille platine sur tous les chapitres du New York Minute.

Max B&W - version old school

Obtenir la médaille platine sur tous les chapitres du New York Minute.

Modèle de personnage avancé pour Max Payne

Terminer le mode Story en difficulté Old School.

Munitions illimitées

Trouver toutes les pièces du Golden Gun en mode Story.

New York Minute en mode Arcade

Terminer le jeu.

Painkillers illimités

Terminer le jeu en Hard avec la visée libre.

Tuer en un coup

Terminer le jeu en Hardcore avec la visée libre.

Medal of Honor

© Electronic Arts / Danger Close 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Gare à Tarik

Gardez (Afghanistan)

En pleine guerre contre le terrorisme, vous opérez en Afghanistan derrière les lignes de l'ennemi. Vous incarnez Rabbit de l'équipe AFO Neptune. Vous devez trouver votre informateur qui se trouve dans la ville normalement désertée par les Talibans.

Après l'embuscade, avancez à droite en restant à couvert. Eliminez les deux premiers ennemis qui arrivent vers vous et continuez d'avancer. Eliminez ensuite ceux qui essayent de se cacher derrière les bennes à ordure. Utilisez le viseur et visez la tête pour plus d'efficacité. Avancez ensuite et placez-vous derrière le chariot pour vous mettre en face des balcons du bâtiment. Eliminez les hommes qui se trouvent dans les balcons avant d'avancer à droite.

Entrez par la porte du garage et canardez l'ennemi pendant qu'il est étourdi. Suivez votre ami pour sortir par la porte arrière. Avancez dans l'allée et planquez-vous derrière le mur, à gauche. Prêtez main forte à vos amis qui se trouvent dans les balcons de droite et canardez les ennemis qui se tiennent dans les balcons situés à gauche et en face.

Quand le chemin est dégagé, avancez vers la porte et défoncez-la. Eliminez ensuite l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Allez ensuite à l'interrupteur qui se trouve à droite et frappez-le pour couper les lumières. Activez votre vision nocturne et entrez par la porte. Profitez du noir pour nettoyer les salles suivantes avant de monter à l'escalier.

Avancez dans le couloir et refroidissez le garde. Suivez ensuite votre ami et défoncez la porte. Dégommez les ennemis en restant à couvert avant d'entrer. Suivez ensuite votre ami jusqu'à l'escalier et montez. Sortez sur le toit et éliminez les ennemis pour retrouver vos amis.

Une fois devant la mitrailleuse, attendez que vos amis vous couvrent pour courir à droite et traverser le pont qui mène au toit suivant. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent sur le toit et avancez.

Le sol s'effondre sous vos pieds et vous vous retrouvez à l'intérieur du bâtiment. Suivez votre ami pour sortir et éliminez les ennemis qui se trouvent en chemin. Montez ensuite sur le toit avec l'aide de votre ami. Avancez avec tout le groupe jusqu'à la cour.

Mettez-vous à couvert et neutralisez les ennemis qui arrivent par tous les cotés.

Suivez les indications de vos amis pour localiser les ennemis. Eliminez ceux qui arrivent par la droite ensuite ceux qui débarquent par la gauche. Neutralisez aussi ceux qui se trouvent derrière la clôture de la maison qui se trouve en face de vous. Avancez ensuite vers cette maison et planquez-vous derrière la voiture. Attendez que les ennemis ouvrent la porte pour les éliminer. Entrez ensuite et montez à l'étage pour tomber dans un piège.

Après l'explosion, suivez encore vos amis et sortez par l'arrière de la maison. Avancez et passez par le chemin de

gauche pour prendre les ennemis à revers pendant qu'ils tirent sur vos alliés. Avancez vers la porte du fort et attendez le bombardement de la porte avant d'entrer.

Entrez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Vous devez faire taire la mitrailleuse pour pouvoir avancer. Allez alors à gauche en passant d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre la porte située à gauche. Attendez que les ennemis ouvrent la porte et éliminez-les. Sortez votre fusil à pompe et avancez dans le couloir.

Eliminez le premier ennemi avant de monter la dénivellation. Neutralisez ensuite l'ennemi qui se trouve à droite et approchez-vous de la porte. Mettez-vous à couvert et attendez que les assaillants vous atteignent pour les éliminer. Allez ensuite à gauche et prenez le fusil sniper Dragunov qui se trouve sur la caisse.

Utilisez cette arme pour dégager le chemin pour vos alliés en éliminant l'homme qui se trouve derrière les fenêtres et ceux qui arrivent d'en bas.

Visez toujours la tête pour plus d'efficacité. Restez ensuite sur le toit, allez à gauche et éliminez les soldats qui gardent l'entrée de l'entrepôt. Descendez ensuite pour rejoindre vos amis. Passez par le hangar pour vous retrouver dans la ruelle arrière. Avancez à droite pour retrouver des gardes ennemis. Restez toujours derrière les caisses et neutralisez vos ennemis. Lancez des grenades derrière le camion pour tuer les ennemis ou les obliger à se mettre à couvert.

Avancez ensuite et défoncez la porte suivante. Entrez en compagnie de vos amis et nettoyez la salle avant de sortir à l'air libre. Défoncez une autre porte et tirez rapidement une balle dans la tête du terroriste qui tient votre informateur. Avancez enfin vers l'arrière du camion pour monter et quitter cet enfer.

Bagram à Bagram

Aérodrome de Bagram (Afghanistan)

Pendant le trajet tirez sur les ennemis qui se trouvent à droite de la route. Abattez aussi ceux qui arrivent avec les voitures. Tirez ensuite sur les citernes qui se trouvent à gauche pour éliminer ceux qui se trouvent à coté.

Une fois devant la position ennemie, prenez place derrière la mitrailleuse du véhicule et éliminez les ennemis qui gardent l'entrée. Tirez sur les citernes qui se trouvent à droite et à gauche pour provoquer un maximum de dégâts. Neutralisez ensuite le tireur qui se trouve derrière la tourelle du véhicule qui arrive puis sur le véhicule pour l'exploser.

Vous partez ensuite à droite à la recherche des mortiers. Une fois à pied, avancez à droite et mettez-vous à couvert derrière la carcasse du char. Eliminez l'ennemi équipé d'un RPG qui se trouve sur le toit. Neutralisez ensuite les autres hommes qui sont sur le toit et ceux qui arrivent d'en bas. Avancez ensuite dans le bâtiment en ruine.

Entrez dans ce bâtiment et commencez le nettoyage en restant toujours à couvert et en compagnie de vos amis. Surveillez l'étage pour débusquer les ennemis tout en neutralisant ceux qui se trouvent en bas. Avancez encore un peu et tournez à gauche pour vous retrouver en face de la résistance ennemie. Lancez vos grenades et neutralisez les survivants avant de monter les escaliers.

Utilisez ensuite le viseur laser pour la frappe aérienne. Visez entre les deux tours qui gardent l'entrée. Quand le blindé ennemi arrive, visez-le avec le laser pour le faire exploser également. Descendez ensuite et préparez-vous à neutraliser les deux ennemis qui arrivent par la droite. Éliminez ensuite celui qui se planque à gauche et montez l'escalier situé à gauche.

Eliminez les deux hommes qui se trouvent à droite et approchez-vous du bord pour cibler et neutraliser les ennemis et leurs mortiers qui se trouvent en bas à droite. Avancez ensuite et tirez rapidement sur l'RPG qui se trouve dans le bâtiment en ruine à gauche.

Montez l'escalier, allez à gauche et éliminez un autre ennemi. Approchez-vous du bord et descendez les deux équipes de mortiers qui se trouvent à droite et à gauche pour faire taire leurs armes. Descendez ensuite et passez le grillage.

Avancez dans le cimetière d'avions et neutralisez une autre équipe de mortiers qui se trouve à gauche. Vous devez ensuite sécuriser ce cimetière. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent dans les avions, à droite.

Passez ensuite aux autres Talibans qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser quand les ennemis sont à proximité. Tirez ensuite sur le manieur de la mitrailleuse situé en haut à gauche dans le balcon puis éliminez les ennemis qui arrivent par la droite tout en avançant vers l'entrepôt.

Entrez dans cet entrepôt et commencez à éliminer les Talibans qui avancent sur la passerelle. Neutralisez ceux qui se trouvent en bas avant l'arrivée du véhicule ennemi. Eliminez le tireur derrière la tourelle du véhicule et montez l'escalier.

Suivez vos amis et sortez par la porte arrière. Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent à gauche derrière le mur. Neutralisez ensuite le manieur de la mitrailleuse et empêchez d'autres ennemis de prendre le contrôle de cette arme. Avancez ensuite dans la cour e neutralisez ceux qui se cachent à droite entre les containers. Approchez-vous ensuite de la porte du hangar et tuez l'ennemi qui surgit. Entrez et montez l'escalier à droite pour prendre à revers les ennemis pendant qu'ils tirent sur vos amis. Explosez les réservoirs rouges pour tuer ceux qui les entourent.

Nettoyez le hangar ensuite sortez en direction de la tour. Utilisez votre viseur pour cibler et tuer les ennemis qui se trouvent à son sommet. Montez ensuite l'escalier situé à droite et prenez place derrière le mur. Eliminez les snipers qui arrivent. Descendez et entrez dans la base de la tour.

Eliminez les premiers ennemis et avancez jusqu'au couloir. Faites taire la tourelle qui se trouve au fond du couloir pour pouvoir avancer. Suivez vos amis jusqu'au premier étage où se trouvent plusieurs Talibans. Avancez à gauche et neutralisez-les. Défoncez ensuite la porte qui se trouve à gauche et dégommez les ennemis qui se replient. Nettoyez la zone et avancez jusqu'à la zone du regroupement.

Montez au sommet de la tour et utilisez le marqueur laser pour cibler les unités ennemies pour les frappes aériennes. Suivez les indications de votre ami pour repérer les renforts ennemis et les cibler. Changez d'arme et utilisez le marquage pour les missiles des unités mobiles. Eliminez les tireurs armés de RPG, les voitures munies de tourelles avant qu'ils ne s'approchent de votre position et les chars avant qu'ils n'avancent à une distance de tir.

1er jour

Cours avec les loups...

Gardez, position 15501000

Vous incarnez Deuce et l'équipe AFO Wolfpack. Montez sur votre quad et suivez votre GPS qui se trouve sur le volant, à droite. Vous pouvez utiliser votre vision nocturne pour mieux repérer le chemin et les ennemis par la suite. Respectez les consignes de votre ami qui vous devance pour ne pas être repéré. Une fois l'objectif atteint, laissez le quad et avancez vers le village. Visez ensuite le garde qui se trouve dans la tour de droite et éliminez-le. Suivez ensuite votre ami et entrez dans le village.

Pénétrez ensuite dans le bâtiment qui se trouve à gauche et éliminez les deux guetteurs qui se trouvent dans les tours. Votre ami alertera les gardes qui sortiront du bâtiment d'en face. Eliminez-les et regroupez-vous avec votre unité. Revenez ensuite à votre quad pour partir dans une autre zone.

Sortez votre fusil sniper et visez les ennemis qui se trouvent au loin. Restez calme et ne vous précipitez pas en tirant sur les deux hommes qui se trouvent dans le camp. Utilisez ensuite la vision thermique pour localiser l'ennemi qui se trouve dans la tour et éliminez-le. Repérez enfin un autre Taliban qui monte dans la tour et abattez-le avant de reprendre votre chemin.

Entrez dans le village suivant et suivez les indictions de votre partenaire. Eliminez alors le garde qui sort par la porte qui se trouve de l'autre coté du village. Couvrez votre ami pendant qu'il marque le camion et suivez-le ensuite en restant dans l'ombre. Neutralisez un ennemi quand votre ami vous le demande pour qu'il s'occupe du deuxième.

Avancez ensuite vers le camion suivant et attendez que votre ami vous dégage la route pour avancer. Placez le marqueur et butez l'un des gardes. Avancez ensuite vers votre ami pour qu'il vous aide à grimper. Avancez et laissez passer la patrouille pour traverser la cour en silence. Montez l'escalier, entrez dans la cabane et éliminez l'homme seul qui vous tourne le dos. Avancez vers le camion par son coté droit et marquez-le.

Rebroussez chemin et éliminez le garde qui patrouille. Attendez le signal de votre ami pour traverser la cour et le retrouver. Remontez la dénivellation et avancez avec votre ami. Une fois devant les ennemis, restez dans l'ombre et butez-les. Eliminez celui qui se trouve à gauche et montez l'escalier. Avancez en éliminant les gardes en chemin. Montez la dénivellation avec l'aide de votre ami et courez vers les quads. Roulez ensuite jusqu'à retrouver vos camarades.

Dorothy est une catin

Vallée de Chah-e-Kot, position 19009210

Vous incarnez Rabbit et son équipe Neptune. Avancez, en suivant vos amis et neutralisez le premier groupe de gardes. Laissez passer le deuxième groupe et continuez à suivre vos amis. Avancez à gauche et attendez l'ordre de tir pour dégommer les éclaireurs Talibans qui se trouvent autour du feu.

Avancez ensuite vers la position AA pour faire taire la batterie, la zone est bien gardée par les Talibans. Restez à couvert en haut à droite et neutralisez les premiers ennemis qui se trouvent à droite. Eliminez ensuite ceux qui descendent par le coté gauche et méfiez-vous de leurs grenades. Avancez à droite, montez la pente et débusquez les ennemis qui sont derrière les sacs de sable. Nettoyez alors la zone en avançant lentement pour ne pas tomber entre les tirs des ennemis et placez une charge sur la batterie AA. Explosez-la et montez la dénivellation avec l'aide de votre ami.

Avancez ensuite et suivez votre camarade Mother. Utilisez ensuite le marqueur laser pour marquer le premier camion du convoi pour une frappe aérienne.

Regroupez-vous ensuite avec vos amis et approchez-vous du village. Attendez l'arrivée de la patrouille et neutralisez-la. Restez à couvert et butez les Talibans qui arrivent vers vous pendant que l'avion de soutien allume le village et ses occupants. Avancez ensuite en suivant vos amis et passez devant par la droite. Vous serez alors désarmé par un Taliban mais vos amis sont là pour vous sauver.

Reprenez votre route et enfoncez la porte de la maison en ruine. Entrez ensuite dans la grotte, passez en vision nocturne et passez devant pour ouvrir le chemin pour votre équipe.

Eliminez l'homme qui agonise mais qui essaye de vous tirer dessus quand même. Sortez ensuite de la caverne et approchez-vous du camp ennemi. Avancez à gauche pour vous placer derrière les ennemis et enclencher les festivités. Neutralisez ceux qui se trouvent dans ce camp en restant toujours à couvert derrière les rochers. Avancez ensuite à gauche et attendez le raid sur la DCA.
Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et ciblez les positions ennemies avec les marqueurs lasers.

Avancez ensuite et passez par une autre caverne. Vous devez ensuite aider l'avion allié qui est dans la ligne de mire des ennemis. Canardez les premiers hommes qui arrivent par la gauche ensuite prenez le RPG qui se trouve sur la table. Ciblez les caisses de munitions et tirez pour obtenir un joli feu d'artifice.

Les entrailles de la bête

Vallée de Chah-e-Kot, position 17809020

Vous incarnez le Spc Dante Adams du 1er bataillon du 75ème régiment Ranger. Après le débarquement, avancez dans l'oued que vous devez nettoyer pour le reste des troupes. La visibilité est terrible dans cette zone donc avancez lentement. Vous devez avancer d'un abri à l'autre et vous fier aux indications de vos amis pour repérer les Talibans.

N'avancez que si toute l'équipe avance pour avoir une bonne couverture. Méfiez-vous des grenades ennemies et des Talibans qui foncent vers vos positions. Utilisez votre viseur pour localiser les ennemis et butez-les. Avancez encore à gauche et éliminez en premier les ennemis équipés de RPG. Nettoyez tout l'oued et continuez de suivre vos camarades.

Avancez et entrez dans le village. Sortez votre fusil à pompe et neutralisez les ennemis qui s'y cachent.

Passez ensuite par la maison de droite et butez les deux Talibans qui se cachent derrière la clôture située à droite. Avancez encore et butez les Talibans qui se trouvent à gauche. Utilisez vos grenades contre ceux qui sont bien barricadés.

Continuez d'avancer jusqu'à repérer la position fortifiée ennemie. Vous devez marquer cette position avec le fumigène pour la frappe aérienne. Pendant que votre ami avancera vers la position ennemie, vous devez maintenir la mitrailleuse ennemie sous pression en tirant sans relâche. Eliminez aussi les ennemis qui se placent à droite sur la cabane ou à gauche pour éviter leurs tirs.

Maintenez la cadence et n'arrêtez de tirer que lorsque votre ami place le fumigène. Restez ensuite à couvert en attendant le bombardement de la position.

Regroupez-vous avec vos amis et avancez jusqu'au petit canyon. Avancez d'un abri à l'autre et neutralisez les ennemis qui se trouvent en haut, à gauche. Éliminez ensuite ceux qui vous barrent la route avant qu'ils ne se replient. Une fois dans la zone où se trouvent les carcasses de chars russes, restez à couver et neutralisez les soldats qui se trouvent en haut, en face de vous, et ceux qui rappliquent par la droite. Continuez d'avancer et restez attentif aux indications de vos amis pour repérer les talibans. Tuez alors les deux qui arrivent dans le canyon ensuite ceux qui sont postés en haut à droite.

Approchez de la ZA à nettoyer et avancez vers la première hutte.

Cette dernière est piégée et l'explosion vous laissera étourdi pendant un moment. Une fois rétabli, sortez votre arme et canardez les ennemis qui arrivent par la colline. Courez ensuite vers la hutte qui se trouve à gauche et prenez place derrière une fenêtre. Repoussez les ennemis qui avancent vers votre position et repliez-vous quand un RPG est lancé contre votre position.

Défendez ensuite votre flanc gauche et repoussez les ennemis jusqu'à un autre tir de RPG qui défonce le mur de la hutte. Trouvez un abri derrière les murs qui résistent et continuez de protéger votre position. Tirez ensuite sur le véhicule qui fonce sur vous et éloignez-vous de sa trajectoire.

Vous devez maintenant protéger vos deux flancs puisque les ennemis arriveront par les deux cotés. Eliminez-les avant qu'ils ne s'approchent de votre position et surveillez constamment l'autre coté pour repousser les débordements. Résistez aux attaques en restant près de vos amis et tenez vos positions jusqu'au dernier répit.

Au dernier moment, quand votre chef annule la demande de renforts puisque vous allez bientôt succomber au surnombre ennemi, deux Apaches arrivent et commencent à canarder les Talibans qui se replient et vous laissent tranquille.

Gunfighters

Vallée de Chah-e-Kot, position 15109160

Vous incarnez le capitaine Brad " Hawk " Hawkins du 1er bataille du 2ème régiment d'aviation et vous contrôlez un

Apache. Commencez par tester vos armes ensuite localisez vos cibles. Utilisez les missiles Hellfire pour détruire les trois positions de mortier et reprenez votre route.

Une fois au dessus du village, commencez par exploser les trois voitures qui y entrent par le pont. Tirez ensuite sur les Talibans qui se trouvent dans le village.
Repérez les RPG et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous tirent dessus. Ils se trouvent généralement sur les toits des maisons.

Utilisez vos roquettes pour plus de dégâts. Eliminez ensuite les trois ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent sur la colline, à droite. Après avoir fait le tour du village, votre ami est sérieusement touché. Tirez alors sur les ennemis qui se replient sans oublier de viser ceux équipés de RPG qui se trouvent dans la cour et sur le toit de la maison de droite.

Ciblez enfin le bâtiment qui se trouve au fond du village avec vos roquettes pour éliminer ceux qui y sont retranchés et qui vous lancent des roquettes.

Une fois le village nettoyé, vous allez suivre l'Apache allié. Tirez sur les cibles identifiées par votre ami avant qu'ils ne trouvent le temps de lancer leurs roquettes.

Utilisez les missiles Hellfire pour les positions de mortier localisées par votre ami. Lancez les roquettes sur les caisses de munitions pour les exploser. Suivez les indications de l'Apache allié pour neutraliser les fuyards et nettoyer la zone.

Vous serez ensuite attaqué par une autre position ennemie. Utilisez les Hellfire contre les positions indiquées et explosez les véhicules et le canon anti-air qui se trouve à sa droite. Explosez aussi le canon qui se trouve près de la voiture située au sommet de la colline avant de les survoler pour ne pas être ciblé par eux. Utilisez enfin votre Hellfire contre la cible localisée pour terminer le travail et revenir à la base.

Des ennemis venus de loin

Vallée de Chah-e-Kot, position 28509540

Vous revenez à Deuce de l'AFO Wolfpack. Utilisez le sniper et suivez les indications de votre camarade Dusty pour localiser et dégommer les ennemis qui se trouvent dans la crête.

Retenez votre respiration pour obtenir plus de stabilité au moment de tirer avec votre sniper. Eliminez ensuite l'équipe de mortier. Passez ensuite au camp ennemi et nettoyez-le. Repérez les snipers ennemis et liquidez-les avant qu'ils ne vous ciblent. Neutralisez ensuite le reste des ennemis avant d'être repéré.

Pendant votre repli, éliminez les ennemis en commençant par ceux qui sont équipés de RPG. Repoussez ensuite vos poursuivants et restez toujours à couvert derrière les rochers. Restez près de votre ami et éliminez tous les ennemis qui étaient à vos trousses.

Suivez ensuite Dusty et passez à coté du blessé ennemi qui agonise et appelle ses amis. Montez alors à gauche pour tendre une embuscade à ceux qui arrivent. Éliminez le RPG en premier et neutralisez ensuite le reste des ennemis. Vous combattez en plus des Talibans, les combattants d'Al-Qaida tchétchènes et arabes qui sont surentrainés et bien équipés.

Continuez d'avancer jusqu'à avoir le camp des ennemis en vue. Rampez jusqu'au bord de la colline et sortez votre sniper. Passez à la vision thermique pour localiser les ennemis et neutralisez-les. Suivez encore une fois vers une autre position de tir où vous devez donner un coup de main à l'équipe Neptune qui se replie. Tirez sur les ennemis armés de RPG en premier. Ils seront localisés pour vous par Dusty. Neutralisez tous les ennemis pour faciliter la retraite de vos amis.

Compromis

Vallée de Chah-e-Kot, position 20508890

Vous incarnez Rabbit et l'équipe Neptune qui, malgré les efforts de Deuce et Dusty, sont encore sous le feu ennemi. Tenez votre position à couvert et commencez par éliminer celui qui manie le RPG situé en haut de la crête.

Repoussez ensuite ceux qui s'approchent de vous par la gauche essentiellement. Couvrez la retraite de vos amis jusqu'au lancement du fumigène. Quittez alors votre position et repliez-vous près de Mother.

Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui vous pourchassent. Repliez-vous ensuite vers l'hélicoptère mais il lui est impossible d'atterrir vu le danger en bas. Avancez vers les ruines et mettez-vous en position. Utilisez le marqueur laser pour marquer la hutte pour une frappe aérienne.

Tenez ensuite votre position derrière une fenêtre et repoussez la charge ennemie. Allez ensuite à l'arrière et montez la dénivellation avec l'aide de votre ami. Après la blessure de ce dernier, vous prenez sa mitrailleuse.

Avancez vers un autre village et nettoyez-le avec votre mitrailleuse. Courez ensuite vers l'hélicoptère et prenez position derrière la mitrailleuse.

Canardez les ennemis en bas et commencez toujours par cibler les RPG qui sont dangereux pour l'hélicoptère. Preacher et Voodoo restent en bas pendant que votre hélico se replie à cause des tirs RPG reçus.

2ème jour

Les filets de Neptune

Takur Ghar, position 20108890

Vous revenez pour exfiltrer vos deux amis qui sont restés sur les lieux de votre dernière mission. Mais suite aux tirs ennemis l'hélicoptère est touché et décroche. Vous tombez alors de l'hélico et vous ne disposez que de votre couteau comme arme. Avancez alors à droite pour retrouver Mother. Rampez sous les rochers et attaquez furtivement l'ennemi. Vous disposez maintenant d'un pistolet.

Reprenez votre route et rampez pour éliminer en silence l'ennemi qui se trouve à droite. Continuez d'avancer pour apercevoir deux hommes vous tournant le dos. Neutralisez-les rapidement avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Allez ensuite à gauche et planquez-vous pour laisser la patrouille des trois hommes s'approcher. Quand ils vous tournent le dos, attaquez-les en commençant par celui qui possède le RPG. Avancez ensuite et neutralisez ceux qui se trouvent sur le chemin.

Continuez votre route jusqu'à la rencontre avec Mother. Remontez la pente pour repérer un camp ennemi. Allez à gauche et placez-vous en haut de la pente. Attendez que les ennemis se séparent et éliminez-les rapidement pendant qu'ils patrouillent.

Commencez par tuer les ennemis qui sont à gauche ensuite celui qui arrive par la droite avant qu'il ne repère les corps. Neutralisez ensuite les deux qui se trouvent en haut sur le pont, à gauche. Nettoyez le camp avant d'avancer.

Suivez Mother et rampez sous les ponts. Attendez que la patrouille passe avant de continuer votre chemin.

Prenez à gauche pendant que votre ami part à droite. Eliminez l'ennemi qui se trouve sur le pont et celui qui se trouve à gauche. Suivez ensuite votre ami et neutralisez les ennemis qui arrivent par la gauche.

Avancez à droite puis rampez à gauche pour entrer dans la caverne. Attendez l'ordre de Mother pour vous déplacer et vous mettre à l'abri. Commencez à neutraliser les ennemis qui occupent la colline. Avancez ensuite vers cette dernière

et prenez position derrière les caisses. Canardez ceux qui arrivent et qui lancent des fumigènes. Oubliez votre vision nocturne et profitez de la lumière des fumigènes pour localiser et buter vos ennemis.

Avancez ensuite vers la cabane et entrez. Quand cette dernière est touchée par les roquettes, vous serez étourdi et trainé par votre ami. Pendant qu'il vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à sortir de la cabane. Avancez alors en courant jusqu'au bord de la falaise et sautez. Vous tomberez malheureusement dans les mains des combattants d'Al-Qaida.

Secourir les secouristes

Takur Ghar, position 20508890

Vous incarnez à nouveau le Ranger et le Spc Dante Adams qui partent au secours de l'équipe Neptune. Après le crash, prenez les commandes de la tourelle de l'hélicoptère et canardez les ennemis qui approchent. Ciblez comme toujours ceux qui manient les RPG avant qu'ils ne tirent. Tirez des courtes rafales pour ne pas surchauffer la mitrailleuse.

Quittez ensuite l'hélicoptère et déployer-vous autour de l'épave pour protéger le périmètre. Repoussez les assaillants et restez à couvert pour éviter les tirs de la mitrailleuse qui se trouve au fond. Utilisez ensuite le marqueur laser pour cibler la mitrailleuse dans le bunker pour la frappe aérienne.

Continuez votre chemin pour vous retrouver face à une autre mitrailleuse. Avancez par la droite en éliminant les ennemis et prenez place pour cibler au laser la mitrailleuse. Après la frappe, nettoyez la zone et avancez vers le bunker.

Entrez ensuite dans la grotte et éliminez les premiers ennemis qui se replient.

Continuez d'avancer et mettez-vous à couvert pour neutraliser d'autres hommes armés. Suivez ensuite le couloir sombre et activez votre vision nocturne. Quand les soldats allument un fumigène dans la grande salle, désactivez la vision nocturne et mettez-vous à couver derrière le pilier central. Canardez les hommes qui arrivent par la droite ensuite par la gauche et encore une fois par la droite. Suivez ensuite votre ami à la poursuite des ennemis. Une fois près de la sortie de la grotte, vous retrouvez deux membres de l'équipe des SEALS Neptune.

Vous devez ensuite partir à la recherche des deux autres membres. Commencez par attaquer le premier camp et avancez en compagnie du reste du groupe pour avoir un bon soutien. Attaquez par le flanc gauche et avancez d'un abri à l'autre. N'avancez que si une zone est complètement nettoyée pour ne pas subir des attaques par derrière ou sur les flancs.

Avancez vers le camp suivant et éliminez les combattants d'Al-Qaida qui arrivent derrière les caisses.
Avancez ensuite vers le camp par le flanc droit et neutralisez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses.

Méfiez-vous des hommes cachés sur la colline située à gauche. Montez ensuite sur cette même colline en passant par le chemin de gauche et sortez votre fusil à pompe pour accueillir les ennemis qui arrivent. Nettoyez ensuite la zone en avançant pour pouvoir monter la dénivellation.

Continuez à suivre vos amis jusqu'à tomber sur d'autres combattants d'Al-Qaida. Restez à couvert derrière les rochers et éliminez les ennemis qui avançant à droite. Repérez ensuite ceux équipés d'RPG et neutralisez-les en premier.

Avancez ensuite à gauche et restez à couvert derrière les rochers qui se trouvent au bord de la falaise. Comme vous l'indique vos amis, neutralisez les ennemis qui manient des RPG et qui se trouvent à droite. Neutralisez ensuite ceux qui bloquent votre chemin, à gauche. Utilisez vos grenades pour débusquer vos ennemis et avancez lentement quand vous voyez que les combattants se replient. Prenez place ensuite derrière les rochers qui font face au bunker ennemi.

Utilisez tout votre arsenal et surtout vos grenades contre ces combattants pour les faire sortir de leurs cachettes. Tenez ensuite votre position et repoussez les ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts aériens qui dégagent le chemin devant vous.

Avancez ensuite et entrez dans la grotte à la recherche de Mother et de Rabbit.

Vous les trouverez encore en vie mais Rabbit est dans un sale état et il a besoin de secours. Malheureusement les secours n'arriveront pas à temps et Rabbit succombera à ses blessures malgré vos efforts. Félicitations ! Vous avez terminé le jeu mais la guerre n'est pas encore finie.

SUCCÈS

En finesse (10G)

Solo : preneur d'otage tué d'un tir à la tête

Première incision (15G)

Solo : mission Gare à Tarik terminée

Coup de marteau (10G)

Solo : 2 véhicules détruits avec une bombe d'une tonne

Bienvenue au TOC (15G)

Solo : mission Bagarre à Bagram terminée

Développer la situation (15G)

Solo : mission Cours avec les loups... terminée

Des invités non prévus (15G)

Solo : mission Dorothy est une catin terminée

Suppression rapide (20G)

Solo : DShK neutralisée en moins de 2 minutes

La guerre en grand (15G)

Solo : mission Les entrailles de la Bête terminée

Réunion d'ennemis (15G)

Solo : mission Gunfighters terminée

Cours d'anatomie (10G)

Solo : Sniper toutes les parties du corps

Des amis venus de loin (15G)

Solo : mission Des amis venus de loin terminée

Bonne chance (15G)

Solo : toutes les missions de Deuce terminées

Au bout du suspense (15G)

Solo : mission Compromis terminée

S.E.R.E. (15G)

Solo : mission Les filets de Neptune terminée

Ne jamais abandonner (15G)

Solo : toutes les missions de Rabbit terminées

Huit héros à bord (15G)

Solo : mission Secourir les secouristes terminée

Les Rangers ouvrent la voie (15G)

Solo : toutes les missions de Dante terminées

Gagner une bataille... (50G)

Solo : jeu terminé

MJ : Premières impressions (15G)

Jouer 15 minutes en ligne

MJ : Tour de service (15G)

Jouer 2 heures en ligne

MJ : Appui massif (15G)

Tirer 1 000 balles en un tour (accordé à la fin du tour)

MJ : Tour d'horizon (15G)

Jouer une fois dans chaque classe (2 minutes minimum)

MJ : Mission d'entraînement (15G)

Jouer en mode Mission de combat

MJ : Assaut d'entraînement (15G)

Jouer en mode Assaut d'équipe

MJ : Sécurisation d'entraînement (15G)

Jouer en mode Contrôle de secteur

MJ : Raid d'entraînement (15G)

Jouer en mode Raid sur objectif

MJ : Progression (15G)

Atteindre le niveau 2 dans n'importe quelle classe

MJ : Vétéran (15G)

Atteindre le niveau 4 dans n'importe quelle classe

MJ : Atteindre les sommets (15G)

Atteindre le niveau 8 d'une classe

MJ : Spécialiste des missions (20G)

Jouer 2 heures en mode Mission de combat

MJ : Spécialiste des assauts (20G)

Jouer 2 heures en mode Assaut d'équipe

MJ : Spécialiste en sécurisation (20G)

Jouer 2 heures en mode Contrôle de secteur

MJ : Spécialiste des raids (20G)

Jouer 2 heures en mode Raid sur objectif

MJ : De l'avant (20G)

Déployer une action de soutien de type attaque de missile (accordé à la fin du tour)

MJ : Contrôleur du feu (30G)

Utiliser chaque action de soutien offensif au moins une fois (accordé à la fin du tour)

MJ : Roi du soutien (30G)

Gagner 1 000 points de soutien

MJ : Tier 1 (35G)

Atteindre le niveau maximum d'une classe

MJ : Tableau d'honneur (40G)

Être 10 fois dans les 3 premiers du classement du tour

Tomber de haut (10G)

Solo : saut en quad

Assez d'AC (10G)

Solo : camp d'Al-Qaida détruit avec un AC-130

Rasé de frais (10G)

Solo : 30 bâtiments détruits dans le village de Gunfighters

À la moulinette (15G)

Solo : 15 ennemis éliminés avec le M60

Le silence est d'or (15G)

Solo : 13 ennemis éliminés en furtif

Timber ! (10G)

Solo : 5 arbres abattus avec le minigun

...N'est pas gagner la guerre. (75G)

Solo : jeu terminé en Difficile

Ponctualité (100G)

Solo : tous les niveaux Tier 1 terminés avant la fin du temps imparti

Au scalpel (15G)

Solo : 20 ennemis éliminés au couteau

Pistolero (15G)

Solo : 30 ennemis éliminés au pistolet

En pleine poire (15G)

Solo : 7 tirs en pleine tête réussis à la suite

D'une pierre cinq coups (15G)

Solo : 5 ennemis éliminés avec une grenade

GUIDE MULTIJOUEUR : PRINCIPES DE BASE ET DÉBLOCAGES

Le multijoueur de Medal Of Honor 2010 est construit autour de 3 classes : Forces Spéciales, Fusillier et Sniper. Chacune deces classes a son utilité.

Chacune des classes ont leur utilisation :
Forces Spéciales : Armes légères, lance-roquettes et grenades à fragmentation.
Fusillier : Armes lourdes, lance-grenades et fumigènes.

Tireur d'élite (sniper) : Fusil longue portée, C4 et grenade à fragmentation

Chaque classe est composée de 15 niveaux (pour un total de 45). A chaque partie, vous gagnez de l'expérience qui fait grimper vos niveaux et qui vous permet d'accéder à de nouvelles armes.

Les niveaux ne sont pas à prendre en compte pour départager les joueurs. En effet, c'est l'aptitude qui faut regarder. Ce chiffre augmente selon votre score à chaque partie. Il est visible de tous dans le tableau des scores. Quand vous commencez, l'aptitude est à 0 et grimpe facilement au début (+300,+400). Mais, aux alentours de 3000-5000, le chiffre diminue pour faire du +10. et il devient plus rare de faire un chiffre positif et plus fréquent de faire un chiffre négatif. Pour l'instant, le record est de 123 500.

Si vous faites une partie seulement avec une seule classe, les points iront à cette classe. Si vous jouez avec plusieurs classes pendant une partie, le nombre de points sera attribué aux classes parmi celles que vous avez utilisées.

Les niveaux

Niveau 1 : Recrue, point de départ (0)
Niveau 2 : Soldat, 250 points d'exp
Niveau 3 : Expert, 350 points d'exp
Niveau 4 : Vétéran, 500 points d'exp
Niveau 5 : Opérateur, 800 points d'exp
Niveau 6 : Commandant, 1100 points d'exp
Niveau 7 : Soldat d'élite, 1500 points d'exp
Niveau 8 : Recrue Tier 1, 2000 points d'exp
Niveau 9 : Soldat Tier 1, 2500 points d'exp
Niveau 10 : Expert Tier 1, 2800 points d'exp
Niveau 11 : Vétéran Tier 1, 3200 points d'exp
Niveau 12 : Opérateur Tier 1, 3600 points d'exp
Niveau 13 : Commandant Tier 1, 4000 points d'exp
Niveau 14 : Soldat d'élite Tier 1, 4400 points d'exp
Niveau 15 : Machine de Guerre Tier 1, 4800 d'exp
Rappel : Un kill est égal a 10 points.

Déblocages

Fusillier

Niveau 1 : Fusil d'assaut ; M16A4 et AK-47
Niveau 2 : Chargeur supplémentaire
Niveau 3 : Viseurs pts rouge
Niveau 4 : Mitrailleuses ; M249 et PKM
Niveau 5 : Silencieux
Niveau 6 : Balla à têtes creuses
Niveau 7 : Viseurs de combats (viseurs longue distance)
Niveau 8 : Compensateurs
Niveau 9 : Fusil d'assaut F2000
Niveau 10 : Fusils d'assauts vétérans (avec camouflage)
Niveau 11 : Mitrailleuses vétérans (avec camouflage)
Niveau 12 : Fusil d'assaut ennemi*
Niveau 13 : Munitions de pistolet
Niveau 14 : Mitrailleuses pour ennemi*
Niveau 15 : Grenade supplémentaire

Forces spéciales

Niveau 1 : Carabines ; M4A1 et AKS-74U
Niveau 2 : Chargeur supplémentaire
Niveau 3 : Viseur pts rouge
Niveau 4 : Fusil a pompe ; 870 MCS et TOZ-194
Niveau 5 : Silencieux
Niveau 6 : Cartouches à balles têtes creuses (fusil a pompe)
Niveau 7 : Viseurs de combat (viseur longue distance)
Niveau 8 : Viseur laser
Niveau 9 : PDW P90
Niveau 10 : Carabines vétérans (avec camouflage)
Niveau 11 : Fusils a pompes vétérans (avec camouflage)
Niveau 12 : Carabines ennemis*
Niveau 13 : Munitions de pistolet
Niveau 14 : Fusils a pompes ennemis*
Niveau 15 : Grenade supplémentaire

Sniper

Niveau 1 : Fusil de combat ; M21 et SVD
Niveau 2 : Chargeur supplémentaire
Niveau 3 : Viseurs de combats (viseur longue distance)
Niveau 4 : Fusil sniper a culasse mobile : M24 et SV-98
Niveau 5 : Télémètre
Niveau 6 : Balles à têtes creuses
Niveau 7 : Viseurs téléscopique
Niveau 8 : Silencieux
Niveau 9 : Fusil d'assaut G3
Niveau 10 : Fusil de combat vétérans (avec camouflage)
Niveau 11 : Fusil de sniper vétérans (avec camouflage)
Niveau 12 : Fusils de combats ennemis*
Niveau 13 : Munitions de pistolet
Niveau 14 : Fusils de sniper ennemies*
Niveau 15 : Grenade supplémentaire

*: l'arme est disponible dans les 2 camps.

GUIDE MULTIJOUEUR : LES ARMES

Armes de la coalition (US)

Fusilier : M16A4, M249, F2000
Tireur d'élite : M21, M24, G3A4
Forces spéciales : M4A1, 870 MCS, P90 PDW

Armes secondaires et accessoires :

Fusilier : Lance-grenade 40mm, grenade fumigène, pistolet M9, couteau.
Tireur d'élite : C4, grenade à fragmentation, pistolet M9, couteau.
Forces spéciales : Lance-roquette M136, grenade à fragmentation, pistolet M9, couteau.

Armes des OPFOR

Fusilier : AK-47, PKM, F2000
Tireur d'élite : SVD, SV-98, G3A4
Forces spéciales : AKS-74U, TOZ-194, P90 PDW

Armes secondaires et accessoires :

Fusilier : Lance-grenade 40mm, grenade fumigène, pistolet Tariq, hache.
Tireur d'élite : Explosif improvisé (C4), grenade à fragmentation, pistolet Tariq, hache.
Forces spéciales : Lance-roquette RPG7, grenade à fragmentation, pistolet Tariq, hache.

Armes bonus

PC :

Fusilier : RPK et M240

PS3 et 360 :

Fusilier : M60
Forces spéciales : MP7A1 POW

Véhicules et stationnaires

Stationnaires : HMG
Véhicules : Véhicule de combat de cavalerie M3A3

GUIDE MULTIJOUEUR : LES MODES DE JEU

Medal Of Honor possède un multijoueur avec 4 modes de jeux (mais plus 2 bonus). Dans ces modes, toujours 2 équipes s'affrontent, et, quand une de ces équipes atteint un certain nombre de points, l'équipe gagne la manche. A savoir, les parties de MoH se jouent a 12vs12 sur des serveurs dédiés.

Quand une partie est vide, un tour d'échauffement se lance : aucun score n'est comptabilisé, cela sert juste à peupler le serveur en question.

Mission de combat

Les cartes :

Aérodrome de Mazar-E-Sharif, montagnes de Shak-E-Kot et Vallée d'Helmand.

Règles :

Le mode Mission de combat se joue sur 3 cartes différents, et chacune comprend 5 objectifs.
Les objectifs varient en fonction des matchs et des cartes. Les joueurs doivent sécuriser des lieux, éliminer une position ennemie ...
Ce mode correspond a un mode Rush.
En mode Mission de combat, les forces de la coalition commencent la partie en attaquant face aux OPFOR.
L'indicateur Santé équipe représente les renforts restants de la coalition (système de ticket : un mort, un ticket en moins).

A chaque objectif atteint, le nombre de tickets augmente. Le but est donc de sécuriser les 5 objectifs avant que le nombre de ticket atteingne 0.
Dans ce cas, les OPFOR ont remporté la partie.

Assaut d'équipe

Les cartes :

Camp de Diwagal, village de Garmzir, ruines de Kaboul, marché de Kandahar, base de la Kunar.

Règles :

Le mode Assaut d'équipe est en fait un mode Match à Mort par équipe classique.
En effet, c'est le mode de jeu le plus direct parmi ceux proposés.
Dans ce mode, 2 équipes se font faces, la première équipe à atteindre le score requis remporte la partie.
Petite particularité, le compteur ne fait pas référence au nombre de kills, mais au nombre de points.
Une partie se finit généralement à 1400 points, ce qui équivaut à 140 éliminations. Mais, il faut compter aussi les points pour une assistance (égale a 5 points).

Raid sur objectif

Les cartes :

Camp de Diwagal, village de Garmzir, ruines de Kaboul, marché de Kandahar, base de la Kunar.

Règles :

Cette fois-ci, les troupes de la coalition doivent défendre 2 objectifs contre les assauts répétés des OPFOR. Le mode fait référence à un mode Overrun.
Les deux objectifs peuvent être détruit dans un ordre aléatoire, mais un temps est imposé : 5 minutes. Ce qui laisse peu de temps, il est donc impératif de passer à l'action dès le début.
Si la coalition réussit à défendre les 2 objectifs, alors, elle remporte la partie. A l'inverse, si l'OPFOR détruit les 2 objectifs, il remporte la partie.

Contrôle de secteur

Les cartes :

Camp de Diwagal, village de Garmzir, ruines de Kaboul, marché de Kandahar, base de la Kunar.

Règles :

Le mode Contrôle de secteur est un mode Domination tout à fait basique. En effet, les 2 camps s'affrontent pour la possession de 3 drapeaux. Plus une équipe possède de drapeaux, plus elle gagne de points. L'équipe qui atteint en premier le score requis (en général 2600), remporte la partie.

Nettoyage (mode bonus)

Les cartes :

Hangar de Bagram, Caves de Khyber, Camp de Diwagal et Ruines de Kaboul.

Règles :

Le mode Nettoyage est un mode de type Elimination. En effet, ce mode reprend le système d'un Match à Mort classique, mais, aucune réapparition, mais un temps imparti : 4 minutes. Dès que l'équipe ennemie est éliminé, l'équipe remporte une manche.
La première équipe qui gagne 2 manches, ou, si les 4 minutes sont atteintes, l'équipe qui a le plus de joueurs en vie a gagné.

Zone de combat (mode bonus)

Les cartes :

Col de l'Hindou Kouch, Avant-poste de Korengal, Montagnes de Chah-e-Kot et Vallée d'Helmand

Règles :

Zone de combat est une mode de type King Of The Hill. L'objectif : contrôler un drapeau qui se situe dans le centre de la map. Plus il y a de joueurs sur le drapeau, plus les points augmentent rapidement.
La première équipe à atteindre le nombre de points requis remporte la partie.

Fou furieux

Les cartes :

Toutes

Règles :

Le mode fou furieux est un mode de type Hardcore. Il reprend en fait tous les autres modes du jeux, mais avec des paramètres différents : vie réduite, pas de récupération de vie, pas de cartes, pas d'aide a la visée ...

Medal of Honor : Airborne

© Electronic Arts 2007

CHEAT CODES

En cours de jeu, maintenez RB + LB, puis appuyez sur X, B, Y, A, A pour ouvrir le menu de triche. Faites ensuite les manipulations suivantes.

Max de munitions

Maintenez LB + RB, puis appuyez sur B, B, Y, X, A, Y. Votre vie sera restaurée à chaque fois que vous vous ferez toucher.

Max d'énergie

Maintenez LB + RB, puis appuyez sur Y, X, X, Y, A, B

SUCCÈS

`Sauts d'entraînement (5) :` Effectuer les sauts d'entraînement.

`Go go go ! (5) :` Etre poussé hors de l'avion dans n'importe quelle mission.

`Atterrissage parfait (5) :` Se poser en effectuant un atterrissage parfait.

`Atterrissage dirigé (5) :` Se poser en effectuant un atterrissage dirigé.

`Justice divine (10) :` Tuer un ennemi d'un coup de pied.

`Chef de saut (25) :` Trouver une zone de saut de précision dans chaque mission.

`Parachutiste émérite (40) :` Trouver toutes les zones de saut de précision du jeu.

`Fine gâchette (25) :` 10 tirs en pleine tête à la suite.

`Maître ès grenade (20) :` Tuer 3 ennemis avec une grenade dégoupillée.

`5 à la suite (20) :` Réussir un "5 à la suite".

`Coureur (10) :` Tuer un ennemi en se jetant sur lui en courant.

`Tireur mobile (10) :` Tuer un ennemi en se déplaçant tout en visant à l'épaule.

`Grenadier (20) :` Tuer un ennemi en lui envoyant une grenade du pied.

`Purple Heart (10) :` Se rétablir totalement après avoir été sur le point de mourir.

Furtif (5) : Courir en restant accroupi entre des objets de couverture.

Manieur d'armes (25) : Recevoir tous les accessoires d'une arme.

Spécialiste des armes (50) : Recevoir tous les accessoires de 5 armes.

Maître d'armes (75) : Recevoir tous les accessoires de toutes les armes.

Immortel (20) : Terminer une opération sans mourir.

Village d'Adanti (15) : Terminer l'opération Husky.

Ruines de Paestum (20) : Terminer l'opération Avalanche.

Jour J à l'envers (25) : Terminer l'opération Neptune.

Pont de Nimègue (30) : Terminer l'opération Market Garden.

Machine de guerre (35) : Terminer l'opération Varsity.

Der Flakturm (40) : Terminer Der Flakturm.

Jeu terminé au niveau Amateur (25) : Terminer le jeu au niveau Amateur.

Jeu terminé au niveau Normal (50) : Terminer le jeu au niveau Normal.

Jeu terminé au niveau Expert (75) : Terminer le jeu au niveau Expert.

MJ - Croix de distinction mil (75) : Tuer plus de 1 000 ennemis et obtenir 500 points d'objectif dans les parties avec classement.

MJ - Médaille distinction mil (25) : Tuer plus de 500 ennemis et obtenir 250 points d'objectif dans les parties avec classement.

MJ - Silver Star (0) : Terminer plus de 100 fois à la 1re place dans les parties avec classement.

MJ - Méd. campagne américaine (0) : Figurer dans l'équipe gagnante sur toutes les cartes dans les parties avec classement.

MJ - Légion du mérite (20) : Obtenir plus de 10 points d'objectif dans une partie avec classement.

MJ - Médaille des soldats (20) : Obtenir 20 points de soutien sur toute une carrière dans les parties avec classement.

MJ - Etoile de bronze (0) : Finir plus de 20 fois dans les 3 premiers dans les parties avec classement.

MJ - Purple Heart (10) : Se rétablir totalement après avoir été sur le point de mourir.

MJ - Méd. de la victoire 39-45 (0) : Terminer 1er sur toutes les cartes et dans tous les modes de jeu des parties avec classement.

MJ - Médaille de la campagne EAM (25) : Jouer une partie avec classement au moins une fois sur chaque carte.

MJ - Médaille de bonne conduite (0) : Disputer 20 parties avec classement d'affilée sans tuer un seul

coéquipier.

`MJ - Citation présidentielle (30) :` Obtenir 20 points d'équipe dans une partie avec classement.

`MJ - Citation du mérite (20) :` Obtenir 10 points d'équipe dans une partie avec classement.

`MJ - Insigne des parachutistes (10) :` Tuer un ennemi d'un coup de pied.

Medal of Honor : Warfighter

© Electronic Arts / Danger Close 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Conséquences imprévues

Bienvenue dans la campagne de Medal of Honor Warfighter. Votre première mission est très courte et sert plus à une introduction de l'histoire en elle-même qu'à autre chose. Dès que vous prenez le contrôle de votre personnage, le canon de votre arme est braqué derrière la tête d'un garde. Tirez pour l'éliminer, puis suivez discrètement votre compagnon. Un autre garde se trouve légèrement plus loin, tuez-le également en essayant de ne pas faire trop de bruit. Vous ne tardez pas à arriver au fameux camion que vous devez faire exploser. Placez-vous derrière-lui et fixez les explosifs sur la zone indiquée en surbrillance.

Une fois le camion parti, descendez le garde debout dans la cabine de péage de gauche. Si vous ne le faites pas assez rapidement, votre compagnon s'en chargera personnellement. Allez ensuite vous mettre à couvert sur la droite à ses côtés et appuyez sur votre télécommande pour faire exploser le transport. Malheureusement, vous comprenez rapidement que votre petite bombe n'était pas le seul matériel explosif de la zone... Courez alors vers l'avant en éliminant vos opposants qui se relèvent difficilement de la déflagration qu'ils viennent de vivre.

Alors que de nombreux conteneurs s'écrasent violemment au sol, repérez celui ouvert sur la gauche et rentrez rapidement à l'intérieur pour ressortir de l'autre côté. Suivez votre compagnon en escaladant les nombreux conteneurs de manière à arriver en bordure de la mer. Là, un hélicoptère vous prend pour cible : passez à l'abri sous le pont afin d'y récupérer un lance-roquettes, bien utile pour perforer le blindage de l'appareil volant. Une fois l'ennemi explosé, vous terminez la mission Conséquences imprévues.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Cargaison inattendue

A travers les yeux du mal

C'est cette deuxième mission de Medal of Honor Warfighter qui sert à proprement parlé de tutoriel pour appréhender les contrôles du jeu. Ici, vous contrôlez Argyrus, apprenti terroriste qui doit passer un test dans un camp d'entraînement. Commencez par les mouvements simples comme marcher, courir, vous accroupir, ramper et sauter qui sert également à enjamber. Vous arrivez ensuite devant des cibles : visez la tête pour les détruire. Ceci fait, récupérez des munitions sur votre camarade de gauche. En passant dans la salle d'à côté, vous apprenez à tirer rapidement en étant à couvert. Cela vous permet d'être très rapide dans vos actions tout en restant un maximum à l'abri.

Vous passez ensuite dans une nouvelle zone d'entraînement qui ressemble à l'intérieur d'un avion, et dans lequel il vous faut détruire les cibles marquées d'une croix sur la tête. Dans la deuxième partie de l'avion, plusieurs autres cibles ne sont pas marquées de croix, il ne faut donc pas les détruire. Vous finissez l'initiation avec le défoncement de la porte des pilotes de l'avion. En défonçant une porte, vous avez ensuite une scène d'action au ralenti durant laquelle il vous faut éliminer tous les occupants de la pièce, avant qu'ils ne vous tuent. Ici, ce sont des planches de bois, donc aucun danger. Une fois l'entraînement terminé, vous pouvez choisir de le recommencer en tournant à gauche ou bien de poursuivre l'aventure en partant à droite. Vous terminez ainsi la mission A travers les yeux du mal.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Connais ton ennemi
Terminez l'entraînement en moins de 18 secondes dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Contre la montre

Permission à terre

Pour votre première " vraie mission ", vous débarquez en force sur une place afin de déloger les terroristes qui s'y trouvent. Avancez donc dans l'eau jusqu'au sable en restant à couvert derrière les gros rochers afin d'éviter les tirs de vos opposants qu'il faut éliminer. Une fois les pieds sur la terre ferme, poursuivez la route en montant l'escalier. Attention, le bâtiment en face avec la tour à droite contient des ennemis qui vous tirent depuis les fenêtres. C'est dans ce bâtiment qu'il faut rentrer : montez les escaliers puis enfoncez la porte sans oublier de tuer tous les ennemis qui se trouvent derrière.

A l'extérieur de cette même salle, on vous confie des jumelles à laser permettant d'indiquer aux forces aériennes vous accompagnant de détruire un bâtiment. Ciblez donc le losange indiqué sur la façade en face sans prendre la peine d'éliminer les ennemis avec vos fusil de précision, et attendez jusqu'à ce que votre appui vienne détruire la construction. Vous pouvez alors descendre en contrebas et suivre vos compagnons dans les décombres jusqu'à ce qu'il soit décidé d'envoyer un robot pour vérifier l'état des lieux. Contrôlez alors le petit appareil métallique armé jusqu'aux dents et descendez les ennemis munis de torches de vous trouver. Poursuivez votre chemin par le petit passage dans le mur sur la droite.

Une fois votre robot détruit par les forces ennemies, reprenez le contrôle de votre soldat et progressez jusqu'à arriver sur une nouvelle porte à enfoncer. Eliminez les soldats occupant les pièces, et poursuivez jusqu'à arriver devant la rue, face à une façade sur laquelle se trouvent plusieurs ennemis. Utilisez alors la fonction zoom de votre fusil pour descendre ces soldats haut-perchés. N'oubliez pas que vous pouvez à tout moment récupérer des munitions sur vos coéquipiers. Descendez ensuite dans la rue et progressez en éliminant les forces armées jusqu'à croiser le chemin d'une voiture équipée de tourelle. Là, pas d'astuce particulière, vous n'avez qu'à bien viser pour détrôner l'ennemi aux commandes de la mitrailleuse.

Forcez ensuite la porte suivante et commencez votre grande ascension tout en haut du bâtiment dans lequel vous venez de pénétrer. Avancez, avancez encore et toujours en suivant votre guide et gravissez les marches jusqu'à atteindre une petite salle au sommet sympathique et idéale pour sortir votre sniper. Vos cibles sont en face, sur un autre immeuble : tuez-les rapidement avant qu'elles ne fassent trop de dégâts avec leurs lance-roquettes. Elles sont quoiqu'il en soit chapeautées d'une icône rouge. Une fois tous les ennemis détruits, vos hélicoptères arrivent en renforts et vous terminez la mission Permission à terre.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Tous à la plage
Terminez la section de sniper sans rater un tir dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Balles restantes

Poursuite

Voici la première des quelques missions spéciales de Medal of Honor Warfighter durant lesquelles vous ne contrôlez pas un soldat à pieds mais bien un engin ; ici, un 4x4. Votre objectif est de rattraper l'autre 4x4 qui s'enfuit et indiqué par l'icône " cible ". Bien entendu, la course est scriptée et vous ne pourrez y mettre un terme que si vous atteignez l'autre extrémité du parcours prédéfini. La seule chose dont vous devez vous soucier est donc de ne pas perdre de vue votre cible. Si elle vous distance trop (fiez-vous à la jauge qui se rempli dans ce cas), vous perdez la partie. Pas de craintes, les points de contrôle sont nombreux, vous avez le temps d'apprendre le chemin tortueux.

Lorsque vous pénétrez dans le quartier pauvres reconnaissables aux maisons cubiques blanches qui bordent une route de terre (et de boue), attendez-vous à être momentanément séparé du 4x4 blanc qui va faire exploser une parcelle de terrain. A ce moment précis, vous devrez tournez sur la droite et continuez tout droit jusqu'à ce que l'ennemi vous rejoigne. Continuez à le pister sans vous éloigner puisque c'est bientôt la fin du circuit : vous allez avoir l'occasion de le percuter. C'est ce moment précis qui met un terme à la mission, et pas de n'importe quelle manière, puisqu'il faut bien percuter l'arrière de son véhicule avec l'avant du vôtre. Si vous le renversez depuis les ailes, vous assisterez à un bug sacrément ennuyeux du jeu qui rend impossible à terminer cette mission. Soyez prudent et patient, donc.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : A fond sur le champignon
Détruisez quatre-vingt-dix étals de marché dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Vol à

l'étalage

Marées changeantes

Cette nouvelle mission à la particularité de se passer sous une pluie torrentielle. Pas forcément un inconvénient, puisque cela pour permet de prendre plusieurs ennemis par surprise, par derrière, en attaque au corps-à-corps. C'est ainsi que vous progressez au début de la mission, en essayant de faire le moins de bruit possible. Si un coup de feu retentit, davantage d'ennemis rappliqueront et votre tâche n'en sera que corsée. Poursuivez jusqu'à devoir ramper sous une construction sur pilotis.

Une fois de nouveau sur pieds, continuez votre chemin à travers les maisons de bois en éliminant vos quelques opposants. Vous ne tardez pas à arriver devant une porte à enfoncer. Procédure habituelle, éliminez rapidement tous les ennemis qui occupent le lieu, puis poursuivez. Vous ne tardez pas à avoir en mains des jumelles-laser vous permettant de viser au loin une tour de guet. Exécutez donc cet ordre pour voir le bâtiment exploser.

Foncez alors en direction du lieu de l'explosion pour arriver sur une sorte de marché où vous attendent d'autres terroristes. Ceux-ci ont des lampes de poche assez puissantes qui vous éblouissent et vous empêchent de voir correctement l'ennemi : tirez à l'aveuglette en essayant au maximum de viser vers la source de la lumière, c'est-à-dire là où est censé se trouver le soldat. Vous pénétrez alors dans un bâtiment dans lequel une double-porte est à enfoncer, puis vous sortez de nouveau pour vous engouffrer dans une sorte de petite rue particulièrement garnie en ennemis qui débarquent de gauche comme de droite au fur et à mesure que vous avancez.

Pour la suite, pas de stratégie particulière : votre but est d'atteindre le sommet de l'hôtel Isabela. Pour cela, progressez parmi la ville en ruines en éliminant vos ennemis bien souvent perchés en hauteur, sur des toits ou des échafaudages. Vous ne tardez pas à trouver l'entrée de l'hôtel en question. Gravissez les nombreuses marches tout en suivant votre coéquipier jusqu'à arriver sur la terrasse depuis laquelle vous avez une jolie vue sur la prise d'otages que vous êtes venu régler. Vous terminez ainsi la mission Marées changeantes.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Terreur sous la pluie
Tuez deux ennemis avec une seule balle dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Double élimination

Courant d'arrachement

Reprenez le contrôle de Preacher au sol sous la pluie, cette fois accompagné d'un nombre bien plus conséquent d'alliés. Avancez donc en suivant le groupe et en éliminant les ennemis sporadiquement disséminés sur votre chemin. On vous demande alors d'empoigner des jumelles-laser afin de marquer un bâtiment en face : faites-le pour changer de personnage. Vous dirigez alors une tourelle à l'intérieur même de l'hélicoptère et devez à peu près détruire tout ce qui bouge en contrebas.

Au terme de cette phase de mitrailleuse, vous reprenez le contrôle de Preacher et avancez jusqu'à cette entrée qui... Explose juste sous votre nez. Vous devez alors chercher une autre issue : suivez encore une fois le groupe pour pénétrer pour de bon à l'intérieur de l'hôtel, du grand et luxurieux hôtel qu'il vous faut gravir. Traversez donc les longs couloirs, les vastes salles et gravissez les marches des nombreux escaliers - tout en éliminant les ennemis qui s'opposent à vous - jusqu'à libérer enfin les otages des griffes de leurs ravisseurs.

Vous prenez alors place à bord d'un bateau à moteur, ou plus exactement à la place de la tourelle de ce dernier puisque votre tâche est désormais de tirer sur les ennemis rencontrés durant cette promenade sur les vagues. Concrètement, le véhicule progresse sur un chemin " sur des rails " et avance automatiquement. Vous n'avez qu'à tourner, viser, et tirer pour éliminer le plus de terroristes possible. (Ne vous fiez pas à l'indication de laser sur les trois images ci-dessous, il s'agit d'un bug d'affichage que nous avons eu à déplorer durant l'enregistrement.)

Après la tourelle, c'est la direction du bateau à moteur qui tombe entre vos mains, puisque vous devez maintenant le diriger jusqu'à la sortie de la baie. Attention cette fois, vous avez un temps limite qui correspond en réalité à la survie des nombreux otages à bord. Ce n'est pas du tout la manière de conduire qui rentre en jeu, mais bien le temps mis pour

atteindre la sortie vers la mer qui est important. Foncez donc sans vous soucier des ennemis placés sur le chemin, et n'hésitez pas à apprendre par coeur le circuit afin d'optimiser vos différents virages. Le chronomètre n'est pas vraiment généreux et vous devrez terminer juste avant son écoulement. Lorsqu'au loin vous apercevez un porte-conteneurs (gros bateau) échoué sur le côté, dites-vous que c'est bientôt la fin : dépassez-le pour terminer la mission Courant d'arrachement.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : Lagon à mousson
Tuez vingt ennemis durant l'exfiltration en bateau dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Libérez le Kraken !

Coup de chapeau

Voici très certainement la mission la plus courte de l'histoire du FPS. Ici, c'est très simple : vous êtes Stump et visez depuis votre sniper un navire dont l'équipage retient prisonnier votre capitaine. Lors de la première phase, ne tirez pas et attendez. Lors de la seconde, visez l'homme qui tient votre compagnon, c'est-à-dire celui du milieu. N'oubliez pas de couper votre respiration afin de viser avec plus de précision. Vous terminez ainsi la mission Coup de chapeau.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 15G : D'une pierre, trois coups

Trouver Faraz

Cette mission entière est une grande course-poursuite avec le dénommé Faraz qui vous file entre les doigts pour sauver sa peau. Rien de bien compliqué : suivez-le tout simplement en empruntant le chemin qui s'offre à vous, vous emmenant parfois sur les toits de cette ville. Courez constamment, sautez régulièrement. Malheureusement, des hommes de Faraz s'opposent rapidement à vous en vous tirant dessus : sortez votre arme et prenez bien le temps de les éliminer. Pas de crainte, Faraz attend que vous ayez fini pour reprendre sa course.

Car en effet, le but n'est pas de le rattraper mais bien de finir un circuit prédéfini, tout comme pour la mission de poursuite en voiture. Prenez donc bien le temps de vous mettre à couvert, de viser et de descende un à un vos opposants. Attention toutefois à ne pas tirer sur Faraz lui-même que vous pouvez parfois cibler au loin : votre mission est de le ramener vivant, il serait bête de le tuer. Votre course poursuite dans le sable sous le soleil ne tarde pas à vous emmener devant un grand fort particulièrement bien gardé.

Là, progressez en vous cachant derrière les rochers. L'astuce est de passer ni vu ni connu par la droite et de se planquer à côté des voitures pour pouvoir tuer rapidement et efficacement les terroristes qui sont occupés à viser vos alliés en contrebas. Vous pénétrez ensuite dans l'enceinte de cette nouvelle ville où la poursuite continue encore et toujours.

Vous ne tardez pas à arriver dans une sorte de petit labyrinthe en briques et en ruine. Là, vous apercevez Faraz escalader un mur : dépêchez-vous et faites de même pour arriver sur une grande étendue de terre. Vous êtes meilleur au sprint et arrivez enfin à le stopper. Malheureusement, la petite interview ne dure pas longtemps, puisque Faraz se fait tuer par un de ses alliés, sûrement. Vous vous mettez à couvert et choisissez votre nouvelle direction : l'espèce de bâtiment rond en contrebas.

Ressortez donc le fusil et progressez. Une fois arrivé devant le bâtiment, vous n'avez qu'à sécuriser la zone, chose que vous devriez désormais être en mesure de faire. Une fois tous vos opposants morts, pénétrez dans l'enceinte du bâtiment et ressortez de l'autre côté pour monter à bord d'un van. Vous arrivez à vous enfuir in-extremis et terminez ainsi la mission Trouver Faraz.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Couverture non officielle
Attrapez Faraz en moins de quinze minutes dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : C'est toi le chat

Relier les points

Dans la première partie de cette mission, vous êtes confortablement assis sur le flanc gauche d'un hélicoptère, votre fusil en main. L'engin volant survole à plusieurs reprises un château fortifié au sommet d'une montagne, et votre mission est tout simplement d'y éliminer toute âme qui vive. Bien entendu, il s'agit très clairement d'ennemis, et pas vraiment inoffensifs, puisque nombre d'entre eux sont équipés d'un lance-roquettes. Ce sont vos cibles prioritaires, ainsi que les rares voitures armées d'une tourelle que vous pourrez croiser. Viser en plein mouvement de vol n'est pas une chose facile ; heureusement, vos munitions sont bien plus efficaces qu'au sol.

Une fois cette première ville nettoyée, votre hélicoptère change de cap et longe une route sur laquelle se trouvent également de nombreux ennemis. Tirez leur dessus pour les éliminer, ainsi que sur la tourelle de la voiture stationnée en plein milieu de la route. Par la suite, vous rencontrez un autre petit bâtiment en briques où se trouvent des opposants. Plus loin, une autre ville fortifiée, sur laquelle vous posez cette fois les pieds au sol. Progressez donc parmi les constructions en éliminant tous les terroristes que vous croisez. Au programme, des portes à enfoncer, et beaucoup d'ennemis placés en hauteur dans les constructions, par exemple dans l'ouverture d'une fenêtre.

Au terme de votre visite dans le village, vous ne trouvez aucune trace des explosifs que vous êtes venu chercher. Pas franchement encourageant. Pourtant, en continuant d'avancer, vous trouvez une entrée dans la montagne qui mène à une grotte. Vous reconnaissez rapidement le camp d'entraînement de la deuxième mission, sauf que cette fois, pas question de viser les cibles en bois : ce sont bien des humains qui sont vos ennemis et qui vous tirent dessus ! Traversez donc ce souterrain.

Vous ressortez brièvement à l'extérieur pour pénétrer encore une fois dans une seconde grotte. Là, l'obscurité est telle que vous êtes obligé d'utiliser votre visée infrarouge. Progressez dans cette sorte de ville souterraine jusqu'à arriver dans l'avion qui servait de tutoriel au début du jeu. Une fois le bâtiment traversé, sortez pas l'autre côté jusqu'à trouver la cache de P.E.T.N., enfin. Vous décidez donc de tout faire péter et sortez pour prendre votre taxi volant. Vous terminez la mission Relier les points.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Leçon terminée
Abattez les cibles dans les grottes du camp d'entraînement dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Tir aux pigeons

Hello Dubaï

Encore une mission à voiture, légèrement différente de la précédente. Cette fois, il ne faut pas pister un autre véhicule et le rattraper, mais bien fuir avec Hassan bien au chaud dans votre coffre. Pour cela, commencez pas sortir du garage dans lequel vous l'avez récupéré et empruntez la route indiquée par Mother. Ce dernier est en train de transférer les données de l'ordinateur d'Hassan : n'y prêtez aucune attention, il s'agit d'un téléchargement scripté qui suit votre progression de la mission. Vous êtes rapidement rattrapé par des véhicules noirs aux phares bleus allumés : il s'agit des gardes d'Hassan qui vous essayez de vous faire des queues de poisson à plusieurs reprises. Heurtez leurs véhicules pour les rendre hors d'usage.

Une fois cette première phase terminée, vous décidez de la jouer plus subtil pour vous enfuir de cette ville quadrillée par les gardes d'Hassan. Pour cela, vous disposez d'une mini-carte en bas à droite de l'écran qui présente les routes ainsi que le chemin à suivre pour sortir, indiqué par une icône. Les flèches rouges représentent les voitures de patrouille qui ne doivent surtout pas vous apercevoir. Pour cela, vous avez des points bleus qui sont des caches à l'ombre vous rendant invisible. Il faut donc progresser de cache bleue en cache bleue en faisant attention à éviter tous les véhicules de gardes qui rôdent. Prenez votre temps, vous n'êtes pas pressé, la mission n'est pas difficile.

Vous réussissez enfin à sortir du périmètre quadrillé par les gardes. Appuyez de nouveau sur l'accélérateur jusqu'à trouver sur votre gauche un parking dans lequel vous planifiez de changer de voiture. Une fois arrivé, vous vous rendez compte que les gardes vous en suivi, et repartez de plus belle en course poursuite à travers la ville. Vous ne tardez pas à rentrer dans une véritable tempête de sable dans laquelle vous pouvez réduire votre allure afin de ne pas trop cabosser la carrosserie des autres automobilistes. Une fois sorti de la tempête, vous vous faites intercepter de manière brutale par les gardes d'Hassan et terminez la mission Hello Dubaï.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : A fond la caisse

Traversez la tempête de sable sans percuter de véhicule dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 10G : Dans l'œil du cyclone

Vieux amis

Maintenant que le groupe est au grand complet ou presque, puisqu'il manque Preacher et Mother qui ont été capturés, vous pouvez partir avec Stump à la recherche de Bosic. Attention, ce niveau comporte de nombreuses mines posées au sol. Elles sont reconnaissables aux lettres I.E.D marquées à la peinture rouges dessus ainsi qu'à un petit bâton en haut duquel se trouve un ruban. Soyez donc vigilants aux endroits où vous mettez les pieds. Progressez jusqu'à arriver à l'étage d'un bâtiment en ruine, devant une grande place... Là, snipez les différents ennemis en contrebas indiqués par une icône, puis ceux qui occupent le building en face. Descendez ensuite sur la place où se trouve la fontaine.

Là, de nombreuses vagues d'ennemis vont arriver de tous les côtés. Soyez donc vigilants et ne restez pas fixe dans un coin, vous risqueriez de vous faire surprendre par derrière. Une fois la place entièrement nettoyée, l'équipe se sépare en deux. Rentrez avec votre groupe dans l'immeuble en enfonçant la porte et en nettoyant ce qui se trouve derrière. A vous de gravir ce building en ruines en faisant toujours attention aux mines posées au sol. Une fois le toit atteint, vous apercevez le reste de l'équipe en contrebas malmené par un fusil sniper. Enfoncez une nouvelle porte, traversez la salle, et ressortez pour apercevoir sur un balcon l'homme à l'origine des tirs. Descendez-le.

Eliminez également les ennemis au sol dispersés autour d'un camion réfrigérant. Une fois le passage dégagé pour l'équipe au sol, poursuivez à l'intérieur des bâtiments pour arriver dans une pièce où se trouve un petit balcon sur la gauche. L'endroit n'est pas évident, puisque les ennemis se trouvent en bas et à l'étage... Il vous est donc fortement conseillé de monter sur la mezzanine, par la gauche, d'y éliminer tous les ennemis, et d'ainsi pouvoir tuer confortablement le reste qui se trouve en bas. Tout en faisant bien attention aux quelques qui risquent de vous rejoindre en haut. Ceci fait, descendez du balcon et poursuivez votre chemin qui vous mène vers l'extérieur. Encore une fois, attention aux mines. Vous avez droit à une petite scène cinématique avant de poursuivre la mission.

Là, progressez dans le bâtiment dans lequel vous vous enfoncez. Après le couloir où des posters de skieurs embellissent les murs, vous arrivez dans une gigantesques salle remplie de cartons et de caisses en tous genres, parfait pour se cacher. Car en effet, vous allez bataillez longtemps ici, et complètement aveuglés par une épaisse fumée. Essayez de vous décaler au maximum sur la droite pour gagner en visibilité. Ceci fait, sortez du bâtiment pour arriver dans une forêt. Là, il s'agit de descendre le bois en éliminant tous les ennemis jusqu'à trouver Bosic dans une camionnette qui démarre... Mais qui s'arrête juste après. Vous terminez la mission Vieux amis.

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Cérémonie de clôture

Des bruits dans la nuit

Après avoir assisté à la triste exécution de Mother, vous incarnez Stump qui, accompagné de ses alliés, débarque sur le bateau à bord d'un hélicoptère. L'objectif est rapide et simple, il vous suffit d'atteindre la cabine du capitaine. Pour cela, traversez le pont et gravissez les escaliers successifs dans lesquels se trouvent de nombreux ennemis. Vous arrivez enfin à la fameuse porte que vous ouvrez pour découvrir une surprise derrière... Mais laquelle ?

Vous dirigez à présent Preacher qui a réussi à dénouer les liens qui le retenaient prisonnier. Vous n'avez cependant aucune arme, et en trouvez une est votre premier objectif. Progressez alors calmement dans le couloir en éliminant les deux ennemis par derrière, au corps-à-corps. Vous apercevez ensuite deux personnes, dont une debout devant un bureau. C'est d'elle dont il faut s'approcher, car cela permet d'empoigner un pistolet avec lequel vous terrassez l'autre soldat. Vous êtes désormais armé et pouvez descendre tous les opposants sur votre chemin.

Ceci dit, vous faites une cible facile sans votre équipement pour vous protéger. Il va donc falloir progresser en douceur dans ce dédale. En général, les ennemis sont seuls et vous surprennent au détour de chaque mur ou caisse qui composent la soute du bateau. Tuez l'ennemi, rechargez et attendez que votre santé se régénère. Puis poursuivez et passez au suivant. Ainsi, vous traversez le garage avec toutes les voitures stockées, puis accédez à la salle des machines où votre objectif est de désactiver le navire grâce au levier indiqué par une icône.

Sortez ensuite sur le pont du bateau. Là, les ennemis ne savent pas que vous vous êtes libéré, vous pouvez donc les surprendre et les éliminer par l'arrière pour ne pas attirer l'attention. Ou bien jouer le bourrin si vous préférez la manière forte. Une fois le pont nettoyé et traversé, vous rentrez de nouveau à l'intérieur du navire, plus exactement dans les quartiers des occupants. Plusieurs ennemis y séjournent logiquement, donc certains vous surprennent derrière des portes et sont à éliminer au corps à corps. Quand vous arrivez dans la buanderie, fouillez-la pour trouver des grenades (et obtenir le trophée associé).

Vous ne tardez pas à sortir de nouveau sur le pont. Là, vous apercevez dans le ciel l'hélicoptère de vos coéquipiers qui débarquent. Ne vous laissez pas distraire cependant et poursuivez l'homme qui a assassiné votre ami. Montez les escaliers et avancez jusque dans la cabine de pilotage pour le retrouver. Là, vous assistez à une scène durant laquelle vous régler vos comptes en bonne et due forme. C'est donc vous, Preacher, que votre équipe retrouve dans cette cabine. Vous terminez la mission Des bruits dans la nuit ainsi que l'histoire de Stump. Il est temps d'en finir...

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Mutinerie individuelle
Vous obtenez le trophée argent / succès 30G : L'histoire de Stump
Trouvez les grenades dans la buanderie dans cette mission pour obtenir le trophée bronze / succès 15G : Linge sale

Clôture

Pour cette ultime mission de Medal of Honor Warfighter, votre équipe est au grand complet puisqu'elle intègre également le grand boss qui vous guide depuis son téléphone depuis le début de l'aventure, accessoirement emblème du précédent épisode de la série. Commencez par avancer discrètement dans la nuit. Laissez passer le convoi et attendez que deux gardes s'arrêtent pour se soulager. Là, tuez celui de droite d'une balle dans la tête. Votre allié se charge du second. Poursuivez et répétez la même manoeuvre avec le camp que vous croisez. Poursuivez jusqu'au portail qui donne accès à l'enceinte des lieux. Attendez que le camion s'en aille, tuez l'ennemi, et rentrez.

A l'intérieur, dirigez-vous vers le disjoncteur électrique. Tirez dedans pour le faire sauter. Vous actionnez alors votre visée infrarouge et progressez dans les bâtiments. Enfoncez la porte sur votre chemin, tuez les quatre gardes derrière, puis progressez jusqu'à arriver à des fenêtres. Là, plusieurs ennemis se trouvent en contrebas, éliminez-les tous en vous servant des torches qu'ils utilisent pour mieux les repérer. Vous redescendez ensuite à l'extérieur.

Poursuivez ainsi votre chemin en tuant tous les terroristes que vous croisez en progressant à travers les bâtiments de pierre. Vous ne tardez pas à arriver dans une maison à travers les fenêtres de laquelle vous apercevez de nombreux ennemis. Certains sont au sol devant la maison d'en face, d'autres sont sur le balcon... Il y en a même sur la droite, avec un canon mitrailleur posée sur une voiture. Eliminez-les tous pour pouvoir pénétrer dans cette nouvelle maison, à l'intérieur de laquelle vous risquez d'être surpris par des ennemis. Tuez-les.

Vous décidez alors de faire appel à un robot télécommandé pour faire un peu de reconnaissance ainsi que du ménage. Pilotez donc cet engin comme au tout début du jeu en utilisant généreusement des deux armes dont vous disposez, balles et grenades. Tuez tous les ennemis présents dans cette sorte de place jusqu'au terme de cette phase de jeu. Vous reprenez le contrôle de votre soldat et progressez jusqu'à un pont en bois. Dans l'ouverture de l'autre côté, de nombreux ennemis arrivent au compte-goutte. Vous pouvez viser pour les tuer, ou bien carrément les attendre de leur côté du pont pour les tuer un à un au corps-à-corps.

Vous progressez ensuite vers ce grand bâtiment qui semble être le centre de cette base... Et qui explose sous vos yeux. Sûrement un acte suicidaire désespéré pour vous empêcher de mettre la main sur toutes les informations terroristes qui s'y trouvent. Hâtez-vous de le rejoindre en tuant vos quelques opposants. A l'intérieur, il y a quelques corps en feu que vous pouvez achever. Suivez Voodoo, puis rampez pour rester à l'abri des fumées toxiques. Vous arrivez ainsi devant le bureau d'Hassan, où l'homme vous attend une ceinture d'explosifs attachée dans le dos. Vous avez à peine le temps de jeter un oeil dans la pièce. Des plans, des tableaux avec des stratégies d'attaques terroristes. Si vous ne voulez pas exploser avec tout le bâtiment, vous devez être rapide. Quand vous reprenez le contrôle de Preacher, tirez rapidement dans la tête d'Hassan pour l'éliminer. Vous terminez ainsi la mission Clotûre, l'aventure de Preacher, et la campagne de Medal of Honor Warfighter. Félicitations !

Vous obtenez le trophée bronze / succès 20G : Laissez-le pourrir

Vous obtenez le trophée argent / succès 30G : L'aventure de Preacher

Vous obtenez le trophée argent / succès 40G : Warfighter
En terminant la campagne en niveau de difficulté Tier 1, vous obtenez le trophée argent / succès 50G : Tier 1
En terminant la campagne en niveau de difficulté Extrême, vous obtenez le trophée or / succès 80G : Extrême

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ SUPÉRIEURS

Mode Hardcore

Terminer la campagne en Difficile.

Mode Tier 1

Terminer la campagne en Difficile.

Mega Man 10

© Capcom 2010

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal pour débloquer le mode Difficile.

DÉFIS

Défis : sous-boss (Facile)

Rencontrer un sous-boss en mode Facile ou Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Facile)

Rencontrer un boss en mode Facile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Normal)

Rencontrer un sous-boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Normal)

Rencontrer un boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Difficile)

Rencontrer un sous-boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Difficile)

Rencontrer un boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

ORDRE CONSEILLÉ POUR LES BOSS

BladeMan > StrikeMan > SheepMan > PumpMan > SolarMan > ChillMan > NitroMan > CommandoMan

Mega Man 9 : The Ambition's Revival

© Capcom 2008

ADAPTATEUR RUSH JET

Eliminez cinq maîtres robots pour obtenir l'adaptateur Rush Jet pour Roll et Auto.

SUCCÈS

Indemne (10)

Battez un boss sans subir de dégât.

Destructeur (20)

Éliminez 1 000 ennemis.

Arme unique (20)

Battez les 8 boss avec le Mega Buster.

Adepte ! (5)

Complétez le jeu une fois.

Folle journée (20)

Complétez le jeu 5 fois en 1 jour.

Super guerrier (5)

Éliminez tous les types d'ennemis.

Rock (20)

Complétez le jeu en 60 minutes ou moins.

Quasi invincible (20)

Complétez le jeu sans continuer une seule fois.

Sans remontant (10)

Complétez le jeu sans utiliser un seul réservoir d'énergie ou réservoir mystère.

Pacificateur (20)

Complétez le jeu en éliminant le moins d'ennemis possible.

Invincible (30)

Complétez le jeu sans perdre de vie.

Économe (20)

Complétez le jeu en utilisant le moins de capsules d'arme possible.

IMAGE DE JOUEUR

Téléchargez le jeu et commencez une partie pour débloquer une image de joueur de Mega Man 9 façon 8-bits.

Megamind : Le Face-à-Face Ultime

© THQ 2010

SUCCÈS

"Vide-repaire" 25G

Collecter 150 I.B.E.N. dans le repaire avec Megamind

"Collectionneur adjoint" 25G

Collecter 1000 I.B.E.N. dans un niveau avec Megamind

"Collectionneur" 50G

Collecter 2000 I.B.E.N. dans un niveau avec Megamind

"Maître du musée" 30G

Terminer le niveau "Le musée" avec Megamind

"Méga collectionneur" 75G

Collecter 3000 I.B.E.N. dans un niveau avec Megamind
(Note: Ce succès s'obtient facilement à partir du second niveau, il vous suffit de casser les objets au long du niveau)

"Domination du Centre ville" 30G

Terminer le niveau "centre ville" avec Megamind

"Course de nacelles" 25G

Déverrouiller le mini-jeu Course de nacelle avec Megamind
(Note: se déverrouille automatiquement après avoir fini le second niveau de l'histoire)

"Méga pouvoir" 50G

Terminer une mission sans mourir avec Megamind

"Derby destructeur" 50G

Vaincre Démolisseur sans mourir avec Megamind

"Malheur et destruction" 40G

Terminer le niveau "Site de démolition" avec Megamind

"Tickets, s'il vous plaît" 30G

Terminer le niveau "Le souterrain" avec Megamind

"Mégaboule" 25G

Déverrouiller le mini-jeu Mégaboule avec Megamind
(Note: Se déverrouille automatiquement à la fin du niveau "Le souterrain")

"Fumisto funk" 30G

Terminer le niveau "Les égouts" avec Megamind

"Saccage" 25G

Déverrouiller le mini-jeu Saccage avec Megamind
(Note: Se déverrouille automatiquement à la fin du niveau "Fumisto funk")

"Disco funk" 40G

Terminer le niveau "Disco funk" avec Megamind

"Victoire psychotique" 50G

Vaincre Psyché Délire sans mourir avec Megamind

"Héros des quartiers chics" 30G

Terminer le niveau "Quartiers chics" avec Megamind

"Méga boom" 25G

Déverrouiller le mini-jeu Méga boom avec Megamind
(Note: Se déverrouille automatiquement à la fin du niveau "Quartiers chics")

"Chaussée brulante" 30G

Terminer le niveau "Le pont" avec Megamind

"Bottes gluantes" 25G

Déverrouiller le mini-jeu Bottes gluantes avec Megamind
(Note: Se déverrouille automatiquement à la fin du niveau "Le pont")

"Feu de cuisine" 50G

Vaincre Hot Flash sans mourir avec Megamind

"Ca chauffe pour Hot Flash" 40G

Terminer le niveau "Les espaces verts" avec Megamind

"Combat titanesque" 75G

Vaincre Titan bleu sans mourir avec Megamind

"Apprivoiser Titan bleu" 50G

Terminer le niveau "Combat de Titan bleu" avec Megamind

"Méga héros" 75G

Terminer le jeu avec Megamind

Men In Black : Alien Crisis

© Activision / Fun Labs 2012

SUCCÈS

La mocheté intérieure (20 G)

Battre le Garde d'élite adorien dans le mode Histoire.

Course d'obstacles (20 G)

Éviter les mines placées par Nethera dans le mode Histoire.

Chauffard (20 G)

Battre 40 motards dans le mode Histoire.

La route est à moi (20 G)

Battre 70 motards dans le mode Histoire.

Plates et informes (20 G)

Détruire 3 plateformes ennemies dans le mode Histoire.

Force brute (20 G)

Obtenir un multiplicateur 25x dans le mode Histoire.

Le petit oiseau va sortir ! (20 G)

Neuralyser 7 humains dans le mode Histoire.

Bas les pattes (20 G)

Échapper à l'attaque attirante de Serleena.

Paré au combat (20 G)

Terminer le programme d'entraînement de réalité virtuelle dans le mode Histoire.

Fête à neuneu (20 G)

Saboter la fête de Chauncey dans le mode Histoire.

Ce sera rapide (20 G)

Battre le Garde d'élite nakkadien dans le mode Histoire.

Cache-cache (10 G)

Scanner 2 aliens cachés dans le mode Histoire.

Un peu de piment (20 G)

Battez des ennemis à l'aide de 10 combos différents. (J1)

Pas vu, pas pris (20 G)

Ne pas être vu pilotant la voiture volante.

Mettez votre ceinture (20 G)

Commencer le mode Histoire.

Combattant expert (25 G)

Obtenir au moins 150 000 points dans une mission de réalité virtuelle. (J1)

Superstar (30 G)

Obtenir au moins 200 000 points dans une mission de réalité virtuelle. (J1)

Conquérant (25 G)

Obtenir au moins 300 000 points dans une mission de réalité virtuelle. (J1)

Duelliste (30 G)

Terminer toutes les cartes compétitives des missions de réalité virtuelle. (J1)

50 ennemis - Modèle Std. 1995 (30 G)

Battre 50 ennemis avec le Modèle Std. 1995. (J1)

60 ennemis - Criquet infernal (30 G)

Battre 60 ennemis avec le Criquet infernal. (J1)

250 ennemis - Plasma triple (30 G)

Battre 250 ennemis avec le Plasma triple. (J1)

350 ennemis - Plasma triple (30 G)

Battre 350 ennemis avec le Plasma triple. (J1)

100 ennemis - Arbalète adorienne (30 G)

Battre 100 ennemis avec l'Arbalète adorienne. (J1)

200 ennemis - BANGer (30 G)

Battre 200 ennemis avec le BANGer. (J1)

Rayon surgelés (30 G)

Congeler 30 ennemis avec le Glaciateur. (J1)

La gravité de l'instant (20 G)

Utiliser la Grenade antigravité contre 30 ennemis. (J1)

Char d'assaut (20 G)

Dévier 100 projectiles ennemis avec le Réfracteur. (J1)

Expert en démolition (30 G)

Battre 20 ennemis avec le Lance-roquettes en conduisant la voiture.

Tout doux, l'ami (20 G)

Battre 30 ennemis sous l'effet de l'Accélérateur cérébral. (J1)

Déparasitage (30 G)

Battre 700 ennemis. (J1)

Demande rejetée (20 G)

Battre Khnemu dans le mode Histoire.

Agent débutant (50 G)

Terminer le mode Histoire en tant qu'Agent.

Collectionneur (30 G)

Collecter 50 points d'amélioration.

C'est du lourd (30 G)

Battre 900 ennemis. (J1)

Femmes, je vous aime (30 G)

Battre Nethera et sauver Catyana.

Agent confirmé (60 G)

Terminer le mode Histoire terminé en tant qu'Agent d'élite

Sauveur de l'univers (50 G)

Terminer toutes les missions du mode Histoire.

Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2008

SUCCÈS

Bitume en fusion (10)

Essayez d'accélérer et de freiner en même temps.

Heavy Metal Thunder (10)

Détournez 10 véhicules.

Fonce ou crève (10)

Descendez 50 conducteurs.

Misanthrope (10)

Déclenchez l'hostilité de toutes les factions.

Highway to Hell (10)

Terminez trois courses différentes.

Armageddon ! (20)

Rasez 20 bâtiments.

Corps à corps (20)

Tentez de détruire 50 objets avec l'attaque mêlée.

La Sainte Fumée (20)

Tentez de détruire 50 objets avec la grenade.

A la sauvage (20)

Tentez de détruire 50 objets avec le lance-roquettes.

Jeu de cubes (20)

Réussissez le Défi Treuillage trois fois.

Tir sur cible (20)

Remportez un des défis de Fiona.

Pipeline (20)

Capturez tous les avant-postes d'une même faction.

Tire pour le frisson (20)

Visez la tête 25 fois.

Homme numérique (20)

Débloquez tout les articles de magasin.

Qui a gagné un million ? (25)

Gagnez 1 million de dollars.

Billion Dollar Babies (25)

Gagnez 1 milliard de dollars.

Petits carnages entre amis (50)

Jouez en mode Coopératif avec un ami.

Destruction et Cie (50)

Utilisez 20 frappes aériennes en mode coopératif.

Justice pour tous (50)

Occupez-vous de toutes les Cibles de Haute Valeur.

Et les cieux s'embrasèrent. (50)

Débloquez toutes les zones d'atterrissage.

Roues de feu (50)

Terminez en première place dans une course en mode Coopératif.

Que du bonheur (50)

Détruisez 200 objets depuis le siège du tireur en mode Coopératif.

Tout le monde en veut ! (50)

Jouez avec un développeur de Mercenaries 2 ou un joueur possédant déjà ce succès.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

NOUVELLES TENUES

Terminez le niveau 3 d'un défi d'armes pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages. Vous aurez accès à ces défis en parlant avec Fiona depuis le PMC. Chaque personnage peut obtenir 5 tenues différentes.

RESTAURER L'ÉNERGIE DES VÉHICULES

Pour restaurer instantanément l'endurance d'un véhicule et refaire le plein de munitions, garez-le, entrez dans un bâtiment et ressortez.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de débuter Mercenaries 2 : L'enfer des Favelas, prenez note des mouvements que peut réaliser votre personnage. Appuyez sur la touche Select, pour voir les objectifs à réaliser ainsi que la carte qui vous permettra de vous diriger tout au long de cette aventure.

Sauvez Carmona !

Objectifs :
-Tuer les ennemis 4/4
-Détruire la porte
-Tuer les ennemis 3/3
-Attendre la livraison du véhicule
-Détruire la porte
-Aller à la livraison du char

Vous êtes à bord d'un bateau, atteignez le rivage et dirigez-vous vers la caisse d'armes. Faites une attaque de mêlée, pour ouvrir cette dernière. Prenez le petit chemin, vous trouverez les 4 ennemis que vous devez tuer. Appuyez sur le haut de votre flèche directionnelle et utilisez une frappe aérienne. Cela détruira la porte et vous pourrez continuer votre contrat. Continuez votre chemin en suivant l'objectif qui est indiqué en jaune sur votre carte. Sur votre chemin, vous trouverez 2 gardes, un à gauche et un à droite. Ainsi qu'un petit barrage avec 2 gardes dont 1 avec une mitraillette lourde. Planquez-vous derrière les rochers sur votre gauche et jetez une grenade, pour tuer le garde. Poursuivez votre route, vous trouverez 2 cabanes avec un semblant de feu de camp. Nettoyez la zone, l'hélicoptère vous emmènera votre voiture.

Une fois la voiture en main, suivez votre radar, pour rallier le point voulu. Vous voici devant une porte en fer, commencez par tuer les 2 gardes se trouvant face à vous, ainsi que derrière les tas de sable, puis le garde en hauteur. Demandez une frappe aérienne pour détruire la porte, continuez votre route. Vous voici en possession d'un char, quel

bonheur ! Continuez à suivre le point voulu, vous traverserez un petit village avec quelques guerriers. Utilisez votre canon pour tirer sur les maisonnettes et tuer les ennemis par la même occasion.

Descendez le versant de la colline, face à vous se trouve une grande demeure. Utilisez le canon de votre char une dernière fois avant de traverser le fleuve. Contournez la maison, par la droite, la mission se termine.

Emménagement

Objectifs :
-Eliminer les troupes vénézuéliennes de la villa à Solano
-Rejoindre la villa de Solano
-Tuer l'entourage de Solano (5/5)
-Aller dans la cour de devant
-Voler le char
-Eliminer l'escorte de Solano (10/10)

Prenez un véhicule et rendez-vous au point indiqué sur votre carte. Face à vous un barrage de guerriers et sur votre gauche une grande entrée avec des gardes. Commencez par tuer les gardes. Puis prenez le chemin sur votre gauche. Vous voici face à la villa de Solano. Prenez le C4 qui se trouve à gauche du portail et faites sauter ce dernier.

Vous voici dans la propriété de Solano, commencez par nettoyer les lieux. Vous trouverez les 5 gardes à abattre sur votre radar, 2 au nord-ouest et 3 autres au nord. Allez à l'intérieur de la villa, dans le hall d'entrée sur votre gauche un char détruira la porte. Pour voler ce dernier, placez-vous près du char. Vous y voici, 10 gardes qui vous tirent dessus avec des lance-roquettes, utilisez le canon de votre char pour tirer dans le tas et tuez rapidement ses 10 gardes. La mission se termine.

Missions Factions

Faction : SMP: Universal Petroleum

Objectif :
-Voler le camion

Les bandits de Solano ont volé des armes à UP. Récupérez-les, ils vous parleront peut-être de Blanco.

Prenez votre GPS et mettez une balise sur le point à rejoindre. Une fois la zone atteinte, vous trouverez le pick-up au milieu de guerriers. Vous avez 2 solutions, soit vous prenez la méthode ni vue, ni connue, qui consiste à sauter dans le camion et à recevoir des coups de mitraillette, ou de nettoyer la zone. Une fois la marchandise récupérée, placez une nouvelle balise sur votre GPS pour ramener le camion au QG de l'UP. Déposez le camion dans le cercle jaune, le contrat est rempli. 9.5K$

La faction SMP vous proposera divers défis pour vous perfectionner dans le maniement d'armes et également débloquer de nouveaux armements pour votre équipement, en les réussissant vous monterez dans l'estime de Fiona et gagnerez de l'argent par la même occasion.

Faction : SMP: Convoi de la Mort

Objectifs :
-Conduire la Cacharrao de Muerte
-Course de points de contrôle 6/6
-Rejoindre la mine
-Course de points de contrôle 28/28

Prenez la voiture et faites un tour de quartier. Pour la 2e partie de la course, suivez les instructions que l'on vous donne.

Vous serez chronométré durant votre course dans la mine.

Faction : SMP: Défi course de destruction 1,2 et 3

Objectifs :
-Course de points de contrôle 27/27
-Détruire les cibles pour gagner du temps 6/6

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, tirez dans les tonneaux rouges pour gagner du temps et finir la course tranquille. 100k$.

Faction : SMP: Défi course 1,2, et 3

Objectifs :
-Monter dans la voiture Inferno de Course

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, vous devrez rouler d'une façon plutôt sportive pour réussir ce parcours. 100k$

Faction : SMP: A la recherche de Blanco

Objectifs :
-Trouver Blanco
-Capturer Blanco
-Détruire le Derrick

Prenez droit devant vous en direction de la mer et récupérez le bateau près de la digue. Vous trouverez la plate-forme au milieu de la mer. Grimper sur celle-ci et montez sur le haut de la plate-forme, cette dernière est très vulnérable en matière de sécurité. Vous trouverez Blanco sur le pont supérieur dans un petit bureau. La deuxième partie de la mission s'annonce plus compliquée, la plate-forme est en alerte maximale et en plus vous devez capturer Blanco. Descendez sur le pont inférieur, vous trouverez Blanco derrière les containers tuez-le et prenez une photo.

Placez une charge de C4 au centre de la plate-forme celle-ci explosera. Votre contrat sera rempli.

Faction : SMP: Misha Milanich

Objectifs :
-Récupérer une bombe anti-bunker 3/3
-Faire sauter le bunker

Vous devez tuer un lieutenant qui harcèle Misha, commencez par rassembler la bombe. Allez sur l'île concernée, montez le petit versant et prenez sur votre droite, vous trouverez la première bombe, derrière des tas de sable, seulement 2 gardes sont présents, marquez-la et demander qu'on vienne la récupérer. Faites-en de même pour la bombe 2 et 3. Une fois en possession de celle-ci le GPS vous indiquera le nouveau point à rejoindre.

Cette petite île sera très bien gardée. Au premier abord, vous trouverez 3 bunkers et pas moins de 8 tourelles et 2 casernes de gardes avec des lance-roquettes. La tâche s'annonce difficile. Une fois cet obstacle franchi, prenez la jeep et filez dans le chemin en terre. Vous trouverez un bunker et une tourelle, n'y prêtez pas attention, mais plutôt le char qui se trouve sur la route. Interceptez-le et tirez sur la mini base à gauche de la route. Poursuivez, vous voici devant le dernier bastion de cette île. Détruisez les 2 bunkers et les 2 tourelles qui vous font face, vous trouverez sur votre gauche 2 casernes, placez des charges de C4 pour les détruire. Vous trouverez un bâtiment au centre de celle-ci, contournez-le, derrière se trouve une réserve de carburant, marquez-la. Cela détruira le premier bâtiment et laissez apparent le bunker à anéantir. Vous devrez avoir 300 en ressources d'essence, armez-vous de la bombe anti-bunker,

visez-la avec le laser et assistez au spectacle.

Faction : SMP: Coincer Solano

Objectifs :
-Monter dans le Lucky Lady
-Détruire les cibles 4/4
-Rentrer dans la SMP

Prenez une voiture de la faction et camouflez-vous. En vous faisant passer pour un guérrilero de la faction, vous atteindrez plus rapidement votre but. Arrivez devant le bunker de Solano, prenez le chemin sur votre gauche, vous trouverez une artillerie lourde, prenez possession de celle-ci et détruisez l'hélicoptère. Retournez devant le bunker et utilisez votre bombe anti-bunker.
Le bunker résistera, il vous faudra une bombe anti-bunker nucléaire, seul les Américains ou les Chinois la possèdent.
Le QG de la SMP se fera attaquer, vous aurez 10 minutes pour retourner au QG et les secourir. Vous voici devant le QG SMP, détruisez les 4 blindés, par la suite vous devrez également tuer les gardes qui vous tirent aux lance-grenades, faites-le. Vous devrez poursuivre Carmona en voiture, prenez la Jeep devant la SMP et lancez-vous à sa poursuite. Vous n'aurez qu'à le tuer et prendre une photo.

Faction : SMP: Défi Treuillage niveau 1,2 et 3

Objectifs :
-Mettre la caisse à 5m d'hauteur

Mettez-vous aux commandes de l'hélico puis prenez les containers que vous devrez placer dans la zone jaune. Une fois cette action réalisée, prenez la caisse rouge et posez-la dessus. 500k$

Missions Universal Petroleum

Faction : UP : Le Devastator

Objectifs :
-Aller chercher un véhicule le Devastator.
-Livrer le Devastator.

Prenez une voiture et allez cherchez le Devastator. Sur votre route, vous verrez des guerriers Vénézuéliens. Utilisez votre AK ou un lance-roquettes pour détruire leur véhicule. Continuez votre chemin et vous verrez un mercenaire de l'UP, parlez avec ce dernier. Vous trouverez le Devastator, derrière le char. Pour tout vous dire, c'est un scooter rose... Regagnez le QG de l'UP. Le contrat est rempli et vous empochez 25K$. La grille s'ouvrira, continuez dans la cour principale et allez dans le petit cercle jaune.

Faction : UP : Chassé-Croisé

Objectifs :
-Utiliser l'hélicoptère pour livrer les postes d'écoutes et pister les ravisseurs.
-Voler le véhicule du ravisseur
-Livrer l'otage au QG de l'UP
-Entrer dans le Lucky Lady

Appuyez sur votre GPS, vous devrez livrer 3 postes d'écoutes. Nous commencerons par celui se trouvant au nord-est. Faites bien attention, un char patrouille devant la base. Placez une charge de C4 devant le portail pour le faire sauter. Ensuite procédez de façon méthodique, tuez les 2 gardes sur la tourelle à gauche et à droite, ainsi que le garde sur la tourelle du char. Vous voici à l'intérieur de la base, prenez sur votre droite, vous verrez le cercle jaune à rejoindre. Avant de signaler l'emplacement pour le poste d'écoute, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment sur votre

droite, pour vous situer les gardes vous tirent à coup de lance-roquettes.

En route, pour le 2e poste d'écoute se trouvant au nord-ouest. La base est sensiblement mieux gardée que la première. Devant vous se trouve un barrage, tuez les 2 gardes face à vous et pénétrez dans celle-ci. Légèrement sur votre droite, se trouve un bâtiment d'infanterie, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment. Continuez votre progression en suivant votre radar, il vous mènera sur un parking, montez sur le toit. Face à vous se trouvent 2 gardes avec une DCA, détruisez-le. Placez le fumigène dans le cercle jaune, pour livrer le 2e poste d'écoutes. Vous aurez 15 min pour placer le dernier poste d'écoutes se trouvant plein sud.

Vous voici devant le dernier campement, pour éviter de perdre du temps. Vous ferez vite, quitte à vous faire tirer dessus, vous prendrez le fumigène et vous le placerez dans le dernier cercle jaune. Puis prenez la fuite, le temps vous est compté.

Prenez possession du fourgon blindé qui sera indiqué sur votre GPS, une fois ce dernier en main, ramenez-le au QG de l'UP. Allez dans l'hélicoptère et retournez au QG de la SMP. Le contrat se termine vous empochez 500k$.

Faction : UP : Avant-poste d'Altagracia

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez une voiture de la faction ennemie à Altagracia, vous n'aurez plus qu'à rentrer dans l'avant-poste, incognito dirai-je, faites sauter les 2 casernes se trouvant dans l'avant-poste et appelez les hommes de l'UP pour capturer ce coin stratégique. 300k$

Faction : UP : Avant-poste de l'aéroport de Maracaibo

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Arrivez devant la base, vous trouverez des sacs de sable avec des croix en fer. Un garde tiendra une mitraillette lourde, délogez-le et rentrez dans la base. Vous trouverez des snipers sur les tourelles, tuez-les. Posez des charges de C4 sur les casernes et demandez un largage des forces UP pour capturer ce nouvel avant-poste. 300 k$

Faction : UP : Avant-poste de Cambias

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez l'hélicoptère pour rallier le point plus rapidement. Cet avant-poste sera hautement sécurisé contrairement aux autres. Premier barrage, premier ennui, détruire les 2 blindés. Vous voici à l'entrée de la base, tuez les gardes se trouvant derrière les sacs de sable. Directement sur votre droite vous trouverez une caserne, faites-la sauter avec les charges de C4. Un char viendra vous gêner dans votre progression, interceptez-le et prenez son contrôle. Vous n'aurez plus qu'à demander les forces de l'UP pour capture du poste.

Faction : UP : Conçu pour la vitesse

Objectifs :
-Monter dans Veloce

Vous devrez prendre possession d'un bolide de course et foncer à travers les rues. Rien de plus simple, suivez les balises jaunes qu'on vous indique sur votre GPS. La course vous rapportera 300k$

Faction : UP : Surtout pas de trace

Objectifs :
-Trouver le directeur
-Parler au directeur
-Amener le directeur au premier point
-Amener le directeur au deuxième point
-Ramener le directeur au QG de l'UP

Commencez par tuer les 8 gardes se trouvant devant les blindés et rentrez dans le bâtiment derrière les gardes. Vous trouverez 2 soldats des UP et le directeur, parlez-lui. Prenez une voiture et amenez le directeur sur le premier site. Laissez le directeur dans l'entrepôt et allez vous poster sur le navire. Utilisez le lance-missiles pour contrer les attaques des factions ennemies qui viendront 2 fois au nord et une fois au sud. Une fois les attaques repoussées, récupérez le directeur et amenez-le au 2e point. Laissez le directeur dans l'entrepôt et montez sur la structure métallique avec les soldats de l'UP. Utilisez les lance-grenades qui sont devant vous pour repousser les attaques. La faction UP vous laissera sur le toit de la structure métallique des armes lourdes, équipez-vous en et tirez sur les 3 hélicoptères qui tournent autour de la zone. Une fois cet ultime assaut repoussé, retournez voir le directeur. Amenez-le au QG, vous empocherez 995k$

Faction : UP : Dans le vert

Objectifs :
-Parler au directeur
-Livrer le directeur

Une petite course à 330k$, vous devez amener le directeur au QG de l'UP en 3:30, indiquez le chemin à suivre sur votre GPS pour le ramener au plus vite.

Missions PLAV

Faction : PLAV : Avant-poste du fleuve Orinoco

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Arrivez aux avant-postes. Un petit contrat simple à remplir et qui vous rapportera 300k$. Vous n'aurez qu'à marquer le bâtiment principal de ce mini camp. Des guerriers de la PLAV viendront finir le boulot pour la réussite de ce contrat.

Faction : PLAV : Avant-poste Est de la Mérida

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste.

Suivez la route indiquée, faites bien attention, cet avant-poste est mieux gardé que celui de Orinoco. Vous trouverez divers gardes à tuer. Une fois cette base bien nettoyée, la PLAV en fera un avant-poste.

Faction : PLAV : Ville à Sac

Objectifs :
-Détruire les bâtiments 3/3
-Tuer Mendez
-Aller à la cathédrale
-Protéger la cathédrale
-Trouver Mendez

Placer les objectifs à détruire sur votre carte, vous devrez en tout et pour tout, détruire 9 casernes. Nous commencerons

par celles se trouvant près de l'avant-poste du sud-est de Merida.
Le premier bâtiment se trouve dans la ville de Mérida, une grande tour, cachez-vous dans les décombres et utilisez la frappe d'artillerie pour détruire le bâtiment. Cap sur le 2e bâtiment, vous trouverez des snipers et des blindés, éviter les routes et utilisez comme refuge les forêts. Vous trouverez le 2e bâtiment au loin, même principe que la première fois, utilisez un char pour le détruire. Répétez cette opération pour le dernier bâtiment. Filez en direction de l'église et protégez-la. Des chars vous arriveront de part et d'autre de la place, détruisez-les avec le lance-missiles. Allez en direction du stade de Solano, une fois dedans, tirez avec votre char dans le tas, le contrat sera rempli, prenez une photo, pour preuve.

Faction : PLAV : Chasseur de têtes

Objectifs :
-Descendre les cibles 4/4

Equipez-vous du fusil à lunette, passez la colline derrière vous. Vous trouverez vos 2 premières cibles en hauteur dans une petite base, tuez-les, ce sont de hauts responsables de Universal Petroleum. Vous trouverez les 2 dernières cibles dans la base de UP, tuez-les. Ils seront plutôt simple à abattre, un se trouvera à côté d'une station essence, l'autre sur un parking. Le contrat vous rapportera 300k$

Faction : PLAV : Croisière dans la Jungle niveau 1

Objectifs :
-Monter dans le patrouilleur Prestes

Votre mission consistera à passer entre des balises jaunes, tout en évitant des civils et des navires, pour noter votre comportement à bord d'un bateau rapide. Vous empocherez 800k$

Faction : PLAV : Fuite de l'île tropicale

Objectifs :
-Détruire la tour
-Détruire le pont
-Détruire le château

Allez au point indiqué, à savoir une petite île près de la base des UP. Cette dernière sera très bien gardée. Commencez par monter le versant de ce château, en prenant au sud-ouest de votre position, rejoignez le château, nettoyez les zones qui vous seront indiquées sur votre radar. Utilisez l'artillerie et des charges de C4 pour détruire la tour, le pont et le château. Vous êtes libre par la suite de détruire les casernes se trouvant aux alentours, elles sont au nombre de 8. Vous gagnerez 850k$

Faction : PLAV : Capture de l'avant-poste amazonien sud-ouest

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

La base à capturer sera plutôt vulnérable, vous trouverez 4 tourelles, une à chaque coin de la base et une caserne de garde aux lance-roquettes. Hormis ses quelques difficultés énumérées, demandez un largage de vénézuéliens pour capturer ce poste. 300k$

Missions Pirates

Faction : Pirates : Parcours du débutant 'Niveau 1,2,3'

Objectifs :
-Monter dans little dimba

Vous prenez le contrôle d'un jetski, vous devrez réaliser le parcours que l'on vous demande pour s'attacher les services de la faction Pirates. Vous gagnez 100k$.

Faction : Pirates : Avant-poste insulaire central

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

Vous trouverez cet avant-poste, dans un recoin de la forêt. Vous trouverez 2 tourelles et un casernement de gardes qui vous tirent des lance-roquettes. Utilisez le char qui se trouve dans la base, d'une part vous détruirez le bâtiment des gardes et de l'autre les 2 tourelles. Faites un largage de soutien, les pirates iront occuper l'avant-poste.

Faction : Pirates : Et glou et glou et glou.. " Niveau 1, 2, et 3 "

Objectif :
-Acquérir le camion
-Livrer au moins 4700$ de rhum

Vous serez en territoire ennemi dans la zone des UP. Nettoyez la zone et récupérez le pick-up jaune, vous verrez le rhum à l'arrière de celui-ci. Placez-vous sur votre GPS et indiquez le chemin à emprunter. Evitez les camions des UP qui sont armés de lance-roquettes, ils détruiront votre camionnette. Une fois le point de livraison atteint, descendez du véhicule pour valider le contrat. Après, différents niveaux se proposent à vous et vous permettront de monter dans l'estime de la faction. Niveau 2 : 8500$ et niveau 3 : 15100$

Faction : Pirates : Avant-poste continental

Objectif :
-Capturer l'avant-poste

Pour vous situer sur la carte, vous serez sur le territoire de Caracas. Commencez par tuer les gardes se trouvant sur les 3 tourelles, puis les mitraillettes lourdes. Montez les escaliers. Sur votre gauche et votre droite aux extrémités de la base vous trouverez une caserne avec des gardes qui vous tirent des roquettes. Prenez des charges de C4 et faites-les sauter. Poursuivez votre chemin et répétez cette opération pour la 2e partie de la base. Poursuivez votre chemin, vous trouverez le bâtiment à capturer. A l'entrée de la base, 2 tourelles et sur votre gauche une caserne de gardes aux lance-roquettes. Nettoyez la zone et demandez un largage de pirates pour qu'il capture cet avant-poste. 300k$

Faction : Pirates : Marché noir " Niveau 1, 2 et 3 "

Objectif :
-Monter dans le camion et livrer la cargaison.

Même principe que les missions sur les livraisons de bouteilles de rhum, vous devez conduire un pick-up à un point voulu que vous trouverez sur votre GPS. Vous disposez de 7 minutes. Autant vous dire que la route sera parsemée d'embûches, faites bien attention à votre cargaison, vous transportez des organes. 300k$

Faction : Pirates : Cargaison en danger

Objectifs :
-Livrer pour 13300 $ de perroquet

Prenez le pick-up jaune et amenez-le au point indiqué sur votre GPS en ayant une conduite calme pour livrer la

marchandise dans un bon état.

Missions Nations alliées

Dès que vous avez fini chaque mission de chaque faction, 2 choix vous seront proposés, soit de collaborer avec les Nations alliées ou soit avec les Chinois pour combattre Solano. Vous pourrez donc avoir deux fins possibles.

Faction : NA : Avant-poste Sud Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Prenez un blindé pour cette mission, allez au point voulu et foncez dans l'avant-poste. Un char viendra compromettre vos plans, interceptez-le et faites sauter les casernes aux alentours. Vous n'aurez plus qu'à appeler les forces NA pour venir occuper le bâtiment. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste du port de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Aucune difficulté pour cet avant-poste à capturer. Soyez prudent dans vos actes, vous trouverez le bâtiment en haut des escaliers en rentrant dans la base. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste sud-est de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

En prenant le monopole de la Zone, les NA tentent d'encercler l'armée chinoise pour pouvoir la limiter dans ses mouvements ! Vous voici devant le 3e avant-poste à capturer, ce dernier est bien protégé, par 4 tourelles ainsi que des gardes se trouvant au sol.

Faction : NA : Commando Missile

Objectifs :
-Détruire les cibles 3/3
-Détruire les navires 3/3
-Tuer les officiers chinois 3/3

Vous trouverez les 3 cibles en haut d'une colline, faites attention sur la route menant à vos objectifs, vous risquez de tomber nez-à-nez avec un tir de roquettes. Vous pouvez utiliser soit des largages de bombes, d'une part vous éviterez d'engager votre vie dans la partie, sinon un tir de roquette sur les blindés suffira à les faire sauter. Revenez près des bases NA, vous devez faire sauter les navires. Ils sont au nombre de 3 dans le fleuve. Rien de plus simple que d'utiliser les armes mises à disposition par les Chinois à savoir des lance-roquettes ou lance-missiles pour couler leur flotte. Ensuite vous devez rentrer dans les bidonvilles pour tuer les officiers chinois, trouvez vos cibles et tuez-les. 5km$

Faction : NA : Récupération

Objectifs :
-Détruire l'épave de l'avion 3/3

Pour cette mission, je vous conseille d'utiliser un hélicoptère pour aller sur l'île, d'une part cela vous permettra de réussir vos objectifs tranquillement grâce aux missiles de ce dernier. Vous trouverez la première épave au nord-est de votre position près du port, la 2e se trouvera au centre de l'île, n'hésitez pas, utilisez les largages aériens que vous aurez

acheter au préalable. Le dernier morceau d'épave se trouve au nord-ouest, détruisez-le. 10kM$

Faction : NA : Avant-poste sud-est Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Vous devrez récupérer cet avant-poste qui vient d'être pris par les Chinois une 2e fois, la base étant déjà gardée par des Nations alliées, vous n'aurez qu'à les déloger pour récupérer l'avant-poste.

Faction : NA : Tentez votre chance 'Niveau 1,2 et 3'

Objectif :
-Course de points de contrôle 36/36

Vous devrez passer les cercles jaunes au nombre de 36 à travers la ville, une fois le parcours terminé vous remportez 1Mk$

Faction : NA : Prise de Caracas aux Chinois

Objectifs :
-Détruire la DCA chinoise 4/4
-Capturer le général Peng

Vous devez détruire la DCA, pour cette opération utilisez un Super Char des NA pour détruire les DCA au loin sans risquer de se faire tirer dessus, une fois ses 4 objectifs réalisés vous devez capturer le Général Peng. Autant vous prévenir que la capture du Général Peng sera difficile, la route menant au lieu indiqué sur la carte sera parsemée de blindés chinois. Vous trouverez le Général Peng à l'avant du château. Tuez-le et prenez une photo, vous gagnez 25Mk$, vous obtiendrez la bombe anti-nucléaire bunker

Faction : SMP : Coincer Solano, la suite

Objectifs :
-Détruire le Bunker de Solano
-Capturer Solano
-Détourner l'hélicoptère de Solano

Utilisez votre bombe gratuite, une fois ce dernier détruit, foncez dedans et trouvez Solano, Vous sauterez sur son hélico et faites les actions que l'on vous demande. Assistez au crash de l'hélico de Solano. Mercenaries 2 se termine.

CHEAT CODES

Note : Une mise à jour disponible sur le Xbox Live est requise pour faire fonctionner ces codes.

Depuis le PDA, appuyez sur **LB, RB, RB, LB, RB, LB, LB, RB, RB, RB, LB** et pressez la touche Back. Lisez l'avertissement et validez. Ouvrez à nouveau le PDA et, sans retirer le curseur du PMC sur la carte, entrez les codes suivants à l'aide de la croix directionnelle.

Note : Vous ne pourrez plus valider aucun succès par la suite !

Plein d'essence

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas

Frappes aériennes

Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut

Ravitaillement

Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Haut

Tous les véhicules

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche

Bombe atomique

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche

Invincibilité

Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite

Tous les costumes

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut

Grappin

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Mercury Hg

© UTV Ignition / Eiconic Games 2011

SUCCÈS

Bielementium (10 G)

Découvrir le deuxième groupe d'éléments.

Trielementium (10 G)

Découvrir le troisième groupe d'éléments.

Quadelementium (10 G)

Découvrir le quatrième groupe d'éléments.

Pentelementium (10 G)

Découvrir le cinquième groupe d'éléments.

Discoverium (30 G)

Terminer tous les niveaux du mode découverte.

Targetenium (10 G)

Accomplir les 4 objectifs dans un niveau du mode découverte.

Awesomium (10 G)

Obtenir les 240 atomes originaux du mode découverte des groupes 1 à 5.

Bonusium (20 G)

Découvrir les 20 niveaux bonus

Bolevium (30 G)

Terminer tous les niveaux bonus.

Challengium (30 G)

Terminer tous les défis.

Musicium (10 G)

Écouter sa propre musique en jouant.

Spookium (20 G)

Télécharger un fantôme en ligne et jouer contre lui.

SUCCÈS DLC (ÉLÉMENTS LOURDS)

Gravisium (30 G)

Terminer tous les niveaux du mode découverte dans le pack Éléments lourds.

Heavybonusium (10 G)

Découvrir les 10 niveaux bonus du pack Éléments lourds.

Gravichallengium (10 G)

Descubre los 5 desafíos en el paquete descargable de elementos pesados.

SUCCÈS DLC (ÉLÉMENTS DES TERRES RARES)

Rarusium (30 G)

Terminer tous les niveaux du mode découverte dans le pack Éléments des terres rares.

Rarebonusium (10 G)

Découvrir les 10 niveaux bonus du pack Éléments des terres rares.

Raretaskium (10 G)

Découvrir les 5 défis du pack Éléments des terres rares.

Metal Arms : Glitch in the System

© Vivendi Universal Games / Swingin' Ape Studios 2008

INVINCIBILITÉ EN MULTIJOUEUR

Il vous suffit d'appuyer sur Start dans n'importe quelle carte multijoueur pour vous retrouver invincible. Vous ne pouvez pas bouger, mais les tirs ne vous feront rien.

NOUVELLE CINÉMATIQUE

Terminez la campagne du jeu.

DÉBLOQUER LE GÉNÉRAL

Finissez le jeu en ayant tous les secrets pour pouvoir jouer le général Corrosive en mode multijoueur.

JOUER CONTRE LES BOTS

Au menu principal, allez dans "Multijoueur". Validez toutes les options en étant tout seul. Choisissez le niveau ainsi que les options et vous jouerez alors tout seul avec les bots.

TUER LE ROI ZOMBIEBOT (NIVEAU 9)

Pour tuer le roi Zombiebot, tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'épuise. A ce moment-là, lancez-lui une charge coring dans la bouche. Répétez l'action encore 4 fois pour qu'il meure ! Faites tout de même attention aux bots hostiles qui apparaitront à partir de la troisième charge.

EVITER LE COMBAT À MILS CITY

Après avoir parlé a l'agent "Shhhhh" peu après votre arrivée à Mils City, vous arriverez sur une place où se trouve de nombreux Mils dont notamment plusieurs Titans et plusieurs Prédators qui vous attaqueront dès votre arrivée. Mais il y a un moyen d'éviter ce combat. Pour cela, juste avant d'arriver sur la place, rangez votre arme en vous équipant de la main, ainsi les Mils ne vous attaqueront pas.

Metal Gear Solid : Peace Walker

© Konami 2012

SUCCÈS

Vic Boss (50 G)

Déverrouille tous les succès.

OPS BONUS : rang S (30 G)

Réussis toutes les OPS BONUS avec un rang S.

OPS BONUS : réussies (20 G)

Réussis toutes les OPS BONUS.

OPS BONUS : rang A (30 G)

Réussis toutes les OPS BONUS avec un rang A ou supérieur.

OPS BONUS : rang S (50 G)

Réussis toutes les OPS BONUS avec un rang S.

Big Boss (50 G)

Réussis toutes les OPS PRINCIPALES et OPS BONUS avec un rang S.

Vétéran en récupération (10 G)

Fulton Fais 300 récupérations Fulton.

Artiste de l'immobilisation (10 G)

Fais 100 immobilisations.

Exécuteur létal (10 G)

Fais 100 tués.

Spécialiste de l'étourdissement (10 G)

Fais 100 assommés.

Collectionneur de costumes (30 G)

Obtiens tous les costumes.

Recruteur de personnel spécial (20 G)

Recrute tous les types de personnel spécial.

Hideo Kojima (10 G)

Recrute Hideo Kojima.

Collecteur de mechas (10 G)

Capture un mecha.

Les pensées de Paz (20 G)

Lis tout le journal intime de Paz.

Les pensées de Huey (10 G)

Lis toutes les lettres d'amour de Huey.

Les pensées de Strangelove (10 G)

Lis tous les mémoires de Strangelove.

Chasseur de monstres (20 G)

Réussis toutes les quêtes du chasseur.

Sextuple CQC (20 G)

Fais 6 CQC consécutifs.

Saut de la foi (10 G)

Fais un saut de la foi et obtiens la boîte d'assassin.

Je me sens... en sécurité (10 G)

Cache-toi dans une boîte en carton.

Attaque indirecte (10 G)

Attaque des soldats ennemis en faisant exploser un baril d'essence ou un camion (partie solo).

Première OUTER OPS (10 G)

Fais une mission dans OUTER OPS.

Forces d'élite (30 G)

Réussis « Capturer la base ennemie 06 » dans OUTER OPS avec des soldats uniquement.

Négociateur (10 G)

Fais un échange.

Livraison (20 G)

Envoie et reçois un objet dans LIVRAISON.

Vent divin (20 G)

Obtiens le rang S lors d'un rendez-vous avec Paz.

Pazophile (20 G)

Obtiens le rang S lors d'un rendez-vous avec Kaz.

Kazophile (10 G)

Cuis une ration à la perfection.

VERSUS OPS : toutes les règles (10 G)

Joue avec toutes les règles dans VERSUS OPS.

Vent divin (20 G)

Récupère un soldat à l'aide du vent divin.

Succès secrets

Militaires Sans Frontières (10 G)

Tu as terminé le prologue « Militaires Sans Frontières ».

Un pays sans armée (10 G)

Tu as terminé le chapitre 1 « Un pays sans armée ».

Le héros fantôme (10 G)

Tu as terminé le chapitre 2 « Le héros fantôme ».

La renaissance d'une nation (10 G)

Tu as terminé le chapitre 3 « La renaissance d'une nation ».

Une illusion de paix (10 G)

Tu as terminé le chapitre 4 « Une illusion de paix ».

Au-delà des portes du Paradis (10 G)

Tu as terminé le chapitre 5 « Au-delà des portes du Paradis ».

OPS PRINCIPALES : rang A (20 G)

Tu as réussi toutes les OPS PRINCIPALES avec un rang A ou supérieur.

Encore échoué, hein ? (10 G)

Tu as perdu 50 fois.

Tu n'as rien d'autre à faire ? (10 G)

Tu as fait au moins 100 roulades en une mission.

Des munitions a l'infini (30 G)

Tu as obtenu le bandana infini pour des munitions illimitées.

Camouflage furtif ! (30 G)

Tu as obtenu le camouflage furtif pour être indétectable.

Kuwabara, Kuwabara (10 G)

Tu as entendu des ondes radio fantôme.

Je suis sérieux ! (10 G)

Tu as lancé une grenade de brouillage électronique sur ZEKE (partie solo uniquement).

T'es pas mauvais (20 G)

Tu as tiré dans l'arrière-train d'un ennemi.

ZEKE déployé (20 G)

Tu as déployé ZEKE

ZEKE achevé (50 G)

Tu as équipé ZEKE avec les pièces tête et pieds d'arme intelligente spéciales.

Vic Vos (50 G)

Tu as atteint 20 000 de camaraderie.

Mangeur de basilic (30 G)

Tu as vaincu Pupa, Chrysalis, Cocoon et un Peace Walker.

Mangeur d'acier (50 G)

Tu as vaincu toutes les armes intelligentes.

Metal Gear Solid HD Collection

© Konami / Kojima Productions 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après un longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazemein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les goutelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous pouvez repérer les garde grâce à leuurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Trainez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de

vifs déplacements lattéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga décroche une sorte de bâche afin de vous géner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouiller son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple.

Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box.

Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines. Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux muntions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroit et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après un longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs

vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc.
Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remontrer. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière.

Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression. Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe présente en utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique.

Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.

Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez. Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter le bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes.
Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment.

Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la

bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez le nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E. Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer.

Une nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes.

Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe.

Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en toute tranquilité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend.Utilisez vos nouvelles armes pour détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers.
Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le.

Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président. Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en

débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment.

Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accèder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs. Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accèder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante.

Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assitez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.

Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

Solution de Metal Gear Solid 3 : Snake Eater

Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;)), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

MARAIS DE DREMUCHIJ
Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlisement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

DREMUCHIJ NORD
Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

DOLINOVODNO
Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis

laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

RASSVET
Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) !
Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré.
Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

DREMUCHIJ EST
Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

DREMUCHIJ NORD
Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

DOLINOVODNO
Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

RASSVET
Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) !
Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

CHYORNYJ PRUD
Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

Partie 2

BOLSHAYA PAST SUD
Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

BASE DE BOLSHAYA PAST
Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés).
Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvées seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

CREVASSE DE BOLSHAYA PAST
Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

BRANCHE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace).
Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

GROTTE DE CHYORNAYA PESHERA
Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

THE PAIN
Deuxième boss du jeu et non des moindre l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissée de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfilez vos lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

ENTREE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

Partie 3

PONIZOVJE SUD
Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR
Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Infiltrez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petit paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

GRANINY GORKI SUD
Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfilez vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

LABO DE GRANINY GORKI
Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre coté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses.
Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez

sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

THE FEAR
Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci, tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

SVYATOGORNYJ SUD
Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

SVYATOGORNYJ OUEST
Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

Partie 4

THE END
Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'aperceviez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

TUNNEL DE KRASNOGORJE
Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE
Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le coté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

THE FURY
The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride.
La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à coté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

GROZNYJ GRAD
Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD
Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

EN CELLULE
Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.

Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brêche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

Partie 5

EGOUTS DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

THE SORROW
Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquivez sur le coté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

TIKHOGORNYJ
Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la

rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE

Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.
Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche.
Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les cotés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

VOLGIN

Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquivez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

Partie 6

EN FUITE AVEC EVA

Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

LE SHAGOHOD

Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).
Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

LAZOREVO

Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Usez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

ZAOZYORJE OUEST

Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un

peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

ZAOZYORJE EST
Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

THE BOSS
Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles.
La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Evitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.

Solution de Metal Gear Solid : Peace Walker

Prologue : Militaire Sans Frontière

Le jeu commence avec un petit entrainement. Exécutez les mouvements que vous indique le soldat pour vous familiariser avec les commandes.

Mission 1 : Complexe d'approvisionnement

Tirez sur les noix de coco, les barils et les morceaux de bois flottants sur l'eau puis explosez la porte du grillage avec une grenade. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la " Bosque Del Alba ". Essayez toujours de ne pas faire de bruit. Déplacez-vous en restant accroupi et choisissez des armes tranquillisantes avec un indicateur ZZZ dans l'encadré bleu.

Neutralisez les trois gardes et fouillez-les pour obtenir des munitions. Récupérez la Ration en haut de la colline puis continuez tout droit vers la " Puerto Del Alba ". Neutralisez les trois gardes entre les coffres métalliques et celui posté devant le bâtiment, en haut. Ensuite, entrez dans le couloir à gauche. Appuyez sur les boutons indiqués à l'écran dans la cinématique.

Vous vous retrouvez ensuite dans la " Mother Base " du MSF. En effet à la fin de chaque mission, la Mother Base vous sera utile pour développer de nouvelles armes ou obtenir des renseignements. Suivez les didacticiels pour mieux comprendre son fonctionnement. Allez maintenant au menu sélecteur de missions, vous y trouvez les missions principales et les missions Bonus qui vous seront utiles pour obtenir des munitions, des personnels et des machines de guerre. En effet, lorsque vous neutralisez un soldat, vous pouvez le récupérer avec " Rec.Fulton ". Ce dernier sera un membre du MSF et vous pouvez l'affecter dans une équipe comme le R&D, l'unité de combat, l'équipe mess, l'équipe médicale ou l'équipe de renseignement (le Rec.Fulton ne s'applique pas aux soldats morts).
Quelques conseils pour la Mother Base

Personnel : à chaque recrutement, sélectionnez tous les soldats (avec la touche) et mettez-les dans la zone d'attente. Ensuite sélectionnez " Assignation automatique " en bas du menu " Zone d'attente ".

R&D : Pour les armes, développez toujours les missiles, les mitrailleuses et les marqueurs de frappes et d'approvisionnements. Pour les objets, il est nécessaire de développer les objets de récupération et les dispositifs de récupération Fulton.

OUTER OPS : Ne renvoyez pas vos machines endommagées à d'autres missions avant de les avoir réparées par

l'équipe R&D. Il suffit de les supprimer de la liste avec la touche . Refaites les missions des attaques blindées pour en obtenir davantage.

Metal Gear ZEKE : Refaites les missions des attaques de Metal Gear telles que PUPA, Chrysalis et Cocoon pour obtenir les pièces nécessaires pour votre Peace Walker.

Chapitre I : Un Pays Sans Armée

Mission 2 : Contact avec le commandant Sandiniste

Assommez les deux gardiens et continuez tout droit vers " El Cenegal : Ravin ". Récupérez les munitions à votre droite et la Ration à votre gauche puis continuez tout droit vers le Marais. Neutralisez les trois gardiens et récupérez les munitions au bord du marais, derrière le petit bateau. Passez maintenant au " Rio Del Jade ", prenez soin des quatre gardiens en bas ainsi que de celui sur le quai et celui sur la tour de contrôle, en face.

Pendant la cinématique, visez avec le lance-roquettes et tirez sur les deux sentinelles. A la fin de cette mission, le lance-roquettes jetable sera à vous.

Mission 3 : A la poursuite d'Amanda

Toujours armé du pistolet tranquillisant, restez en place et tirez sur le soldat en face. Lorsqu'il s'évanouit, les autres viendront le réveiller, profitez de l'occasion pour leur tirer dessus. Visez toujours la tête, la réaction sera immédiate. Attrapez-les avec le Rec.Fulton pour vous en débarrasser définitivement puis montez à l'échelle de la cabane au bord du marais et récupérez le document secret spécifié à l'équipe R&D pour le développement du fusil de chasse à deux canons.

Dirigez-vous maintenant vers la Jungle. Attaquez le soldat qui est en face puis passez dans la petite allée à gauche. Vous pouvez esquiver le gardien en vous accrochant en bas du pont ou bien lui tirer dessus et passer tout simplement au Marais. Tirez sur le soldat au bord du marais et ramassez le document secret spécifié pour le développement du M10. Faites attention aux deux soldats qui font des va-et-vient. Ensuite, prenez l'allée en haut vers " Bananal Fruta de Oro : Centre de Tri ".

Attaquez les deux soldats qui patrouillent dans la cours puis sauvez l'otage dans la petite chambre juste en face et ramassez la Ration. Ensuite, entrez dans la chambre au milieu de l'entrepôt à votre droite et sauvez le deuxième otage. Ne vous faites pas repérer par les deux gardiens.
Sortez par derrière à gauche, attaquez le soldat en face et ramassez la Ration. Prenez les munitions dans la chambre à votre gauche puis entrez dans la porte qui vous mènera à votre prochaine mission.

Mission 4 : Attaque du blindé LAV-Type G

Sur place, vous aurez besoin de votre mitraillette M16 et du lance-roquettes jetable. Utilisez le garage à votre droite pour vous abriter des tirs de la LAV-G. Ramassez la Ration et attaquez en premier les soldats. Visez toujours la tête pour économiser vos munitions. Lorsqu'ils cessent d'apparaître, attaquez les deux réservoirs rouges à l'arrière de la LAV-G.

Celle-ci sera immobilisée, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus avec le lance-roquettes jetable. Tuez ensuite les soldats qui apparaissent à nouveaux ainsi que leur chef qui sort de la LAV-G.

Durant la cinématique, ne visez surtout pas la sentinelle qui porte Amanda, tirez plutôt sur la Metal Gear. Amanda va se débrouiller toute seule pour se libérer, sinon elle subira plus de dégâts.

Mission 5 : Libération de Chico

Montez sur la première petite colline à gauche, ramassez les munitions et attaquez l'ennemi.

Ensuite montez sur la deuxième colline à droite et neutralisez le soldat.

Continuez tout droit vers le " Camino de Lava : Carrefour ". Attaquez les deux soldats en face et faite attention au sniper en haut à gauche.

Sauvez le prisonnier sur le train avec le Rec.Fulton et continuez à gauche vers " Aldea Los Despiertos ". Neutralisez les quatre soldats ensuite cherchez Chico dans la maisonnette dont la porte est bleue.

Mission 6 : A la poursuite du train de la jungle

Neutralisez les deux gardes dans l'allée principale et dirigez-vous vers le sud, au carrefour. Attaquez le soldat en face puis montez sur le train à gauche puis sur la grande boite.

Tirez sur le sniper à votre droite et continuez tout droit vers l'entrée du " Cafetal Aroma Encantado ". Traversez le grillage à droite, tirez sur les deux gardes et ramassez les munitions derrière le camion. Ensuite, tournez à gauche et sauvez l'otage. Escaladez la petite pente en face, neutralisez le gardien devant la camionnette et ramassez les munitions à droite. Revenez à l'allée derrière le camion, faites gaffe aux ennemis en haut. Sauvez l'otage au milieu de l'allée à droite puis continuez jusqu'au Moulin du " Cafetal Aroma Encantaso ".

Neutralisez le soldat et sauvez les deux prisonniers, celui sous la table à droite et l'autre dans la cabine, à gauche.

Montez à l'échelle, assommez les deux gardiens et sortez par la porte de gauche.

Descendez et ramassez la Ration sous les escaliers. Ensuite, allez tout droit vers " El Cadakso ". Enfin tuez tous vos ennemis.

Dans la cinématique, notez le numéro de la camionnette qui s'affiche à l'écran, vous en aurez besoin plus tard.

Mission 7 : Attaque de Char T-72U

Suivez toujours la même technique que vous avez appliquée avec la LAV-G ; tuez tous les soldats en leur tirant en pleine tête puis tirez sur les deux réservoirs à l'arrière du Tank. Profitez de la paralysie de la machine et tirez-lui dessus avec le lance-roquettes jetable sur sa partie supérieure jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le et le char sera à vous.

Il est conseillé de fouiller parfois un soldat mourant ou bien d'utiliser le marqueur d'approvisionnement pour ne pas tomber à court de munitions. Pour éviter les missiles du tank, cachez-vous soit derrière les rangées de bois, soit derrière un wagon déjà renversé.

Mission 8 : Destruction de la Barricade

Pour cette mission, il faut que vous ayez du C4. Allez au menu R&D/Armes/Armes fixes et développez le C4. Profitez-en pour jouer les missions bonus ou pour vaincre le tank ou la LAV-G en attendant que la C4 soit prête.

Dans la préparation de la mission, n'oubliez pas d'équiper votre pistolet tranquillisant le MK22 et la C4. Prenez la Ration sous les escaliers puis montez-les. Neutralisez les ennemis et sortez du bâtiment. Traversez l'allée et faites gaffe au garde, en haut.

Descendez la pente et assommez les trois hommes puis passez à la droite vers " Aldea Los Despiertos ". Montez sur la boite, sautez par-dessus le mur puis prenez l'allée de droite jusqu'à atteindre le camion. Neutralisez les ennemis et emmenez-les avec le Rec.Fulton.

A partir de maintenant, les soldats portent des casques et si vous visez la tête une alarme se déclenche. Choisissez de leur tirer dessus en visant le torse et attendez jusqu'à ce qu'ils s'évanouissent. Sinon, tirez-leur dessus trois fois de suite.
Enfin, placez la C4 sur le mur portant une bande jaune, en haut, ce mur est représenté par une ligne jaune sur la carte

et explosez-le. Prenez le chemin qui apparait.

Mission 9 : Infiltration de la base du Cratère

Neutralisez le soldat en haut du pont cassé, descendez et assommez les deux autres en bas. Ensuite, montez par l'autre côté du pont et traversez le grillage pour atteindre " Los Cantos : CRETE ". Assommez tous vos ennemis, faites attention à ceux qui manient des lance-roquettes. Ensuite, montez sur la colline qui est juste en face du camion, sauvez l'otage dans les ruines et ramassez la Ration.

Suivez maintenant la route principale et allez au " Fuerte La Ladera ". Attaquez le soldat qui garde le grand portail et les deux autres en haut.

Entrez et montez à l'échelle qui est à gauche. Surprenez le dernier ennemi qui reste en haut puis descendez dans le trou qui se trouve dans le coin à droite.

Sauvez le prisonnier puis remontez à l'échelle. Descendez les escaliers à votre droite, prenez la Ration dans la chambre d'en face. Enfin entrez dans la base du Cratère.

Dans la cinématique, zoomez et indiquez le camion qui porte le numéro de matricule que vous aviez noté dans la mission 6.

Mission 10 : Attaque du PUPA

Comme préparation pour cette mission, prenez le lance-roquettes jetable, le M16, des grenades et les marqueurs de demande d'approvisionnement. Débarrassez-vous des objets inutiles pour cette mission, comme le Rec.Fulton, le Love Box et l'indicateur de l'environnement. Remplacez-les par les objets de récupération comme le Curry épicé, le Maté, les Nachos et évidemment les Rations.

Pupa possède quatre types d'attaques. Soit il vous écrase, soit il vous tire dessus avec ses deux mitraillettes ou ses chocs électriques. Il peut aussi lancer des briques de C4 par terre puis les déclencher à distance par des chocs électriques. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite. Pour la dernière, il faut choisir un endroit un peu éloigné du C4 éparpillé et y rester sagement couché par terre jusqu'au déclenchement de ces explosifs.

Videz vos munitions sur la tête de l'ennemi, le grand cylindre gris avec les néons rouges, jusqu'à l'arrêt total de la machine.

Ce combat est assez pénible mais avec le marqueur de demande d'approvisionnement vous pouvez y arriver. Continuez à tirer sur la tête pour la déverrouiller et entrez. Dépêchez-vous d'enlever le maximum de disques portant des lettres colorées telles que le " L ", le " S ", le " A ", et le " P ".

Vous pouvez maintenant envoyer votre unité de combat pour accomplir des missions dans le menu " OUTER OPS ". Cela vous permet de récupérer de nombreux d'objets.

Chapitre II : Le Héros Fantôme

Mission 11 : Voyage jusqu'à la forêt de nuages

Suivez le marais puis escaladez la petite colline à gauche.

Assommez le gardien en face et le sniper juste sous vos pieds. Continuez tout droit puis montez sur la petite colline à droite et surprenez le soldat à votre gauche, derrière le grand tronc d'arbre. Continuez votre route jusqu'à la " Selva de la Leche : Coteau ".

Descendez la pente puis montez sur la colline qui est à votre droite. Assommez le premier sniper puis le deuxième en face et passez à l'otage au fond vers l'ouest et ramenez-le avec le Rec.Fulton. Neutralisez le deuxième sniper à votre gauche puis passez au " Catarata de la Muerte ".

Mission 12 : Attaque de l'hélico de combat Mi-24A

Toujours armé de votre mitrailleuse M16, le lance-roquettes jetable et le marqueur de demande d'approvisionnement, commencez par éliminer les soldats. Restez accroupi derrière les collines pour éviter les tirs de l'hélico. Ensuite, attaquez les deux réservoirs rouges puis la vitre postérieurdu Mi-24A jusqu'à l'apparition du capitaine. Tuez-le.

Mission 13 : En route pour le labo

Prenez le nord, vers " Selva de la Muerte : pied de la falaise" et neutralisez les deux snipers à droite et à gauche puis récupérez la Ration avant de monter au sommet de la falaise.

Assommez le soldat derrière le tronc d'arbre à droite puis celui caché dans les ruines et enfin les deux snipers en haut. Revenez aux ruines rectangulaires et sauvez l'otage puis entrez dans le grand arc, vers les mines de Xochiquetzal.

Après la cinématique, neutralisez tous les gardes dans les ruines et sauvez l'otage au centre. Enfin prenez le chemin qui mène en haut.

Mission 14 : Récupération du passe

Dans la préparation de la mission, enlevez le passe de Huey et laissez sa place vide pour la récupération d'un autre, plus tard. Neutralisez tous vos ennemis et prenez l'impasse à votre droite. Sauvez le prisonnier, prenez la Ration et sortez des ruines. Assommez les trois soldats au milieu de la jungle de la " Selva de la Muerte " et descendez au pied de la falaise. Tirez sur le sniper en face, ramassez la Ration à votre gauche et passez par le mur démoli en face de vous.

Dans cette mission, vous cherchez un soldat qui porte un gilet orangé, il peut être à " Selva de la Leche : Coteau " comme il peut être à " Selva de la Leche : Jungle ". Vous pouvez être sur de l'endroit lorsque la jeune Cécile vous indique qu'il s'agit du chant de l'oiseau Quetzel. Dès que vous récupérez le passe, revenez vite au " Laboratoire IA ".

Enlevez le maximum de disques ensuite suivez les touches affichées à l'écran.

Mission 15 : Attaque du Chrysalis

Prenez vos armes les plus puissantes et n'oubliez pas le marqueur de demande d'approvisionnement. Le Chrysalis possède quatre types d'attaques, les mitraillettes, les missiles, les coups de choc électrique et les sentinelles. Vous pouvez esquiver les trois premières attaques en courant à gauche et à droite, alors que pour le dernier, quelques coups de mitraillettes suffiront pour faire tomber les sentinelles.

Visez toujours le grand cylindre gris au moment où le Chrysalis lance les missiles, sinon il esquivera toutes vos attaques. Parfois Metal Gear se cache à gauche de la grande pyramide, profitez-en pour lui tirer dessus. Lorsque sa jauge de vie sera vide, déverrouillez l'IA en lui tirant dessus. Entrez et enlevez un maximum de disques colorés.

Chapitre III : La renaissance d'une nation

Mission 16 : En route pour la base minière

Continuez tout droit, assommez le soldat puis sauvez l'otage derrière les rangées de bois.

Revenez un peu, neutralisez les deux soldats à votre droite et récupérez la Ration dans le garage. Tournez à droite et attaquez le garde sur le toit de la maisonnette et celui en bas, continuez vers l'ouest au " Puits de la Mine ".

Mission 17 : Elimination des gardes

Dans cette mission, vous aurez besoin d'une mitrailleuse et d'un sniper. Commencez par tirer sur les sentinelles puis Tuez les 24 soldats. Restez toujours accroupi derrière un obstacle pour éviter les tirs des snipers. Une petite astuce pour terminer la mission rapidement ; après avoir tué les sentinelles et trois snipers, essayez de vous rapprocher de la base en haut de la mine. D'autres snipers sortiront et il sera plus facile de les liquider à la mitrailleuse.

Mission 18 : Attaque du Cocoon

Essayez de rester toujours dans le premier niveau, cherchez un obstacle derrière lequel vous vous cacherez, surtout ne restez pas en face du Cocoon. Tirez sur le grand cylindre gris tout en haut et faites attention aux attaques de missiles.

Lorsque vous entendez le Cocoon dire " Nettoyage du périmètre " ou bien " Attaque du canon principal " ou bien " Lancement de missiles " courez et trouvez une autre cachette. En lui enlevant six unités de sa jauge, une échelle touchera le sol.

Montez jusqu'au sommet du Cocoon et installez-vous ente les deux grandes mitrailleuses, ainsi il vous suffit de vous coucher pour éviter leurs tirs. Lorsque des missiles sont lancés, éloignez-vous un peu seulement. Continuez à tirer sur le cylindre jusqu'à ce qu'il s'ouvre, entrez et enlevez le maximum des disquettes.

Mission 19 : Infiltration de la base souterraine

Attention, vous êtes recherché, tirez sur les gardes en bas à droite et sautez par-dessus le pont puis prenez l'ascenseur et ne vous faites pas repérer. Neutralisez vos ennemis, continuez tout droit puis sauvez le prisonnier et allez au " Passage souterrain B ". Restez aussi discret que possible, attaquez vos ennemis et continuez tout droit jusqu'à atteindre un grand portail. Ouvrez-le à l'aide des touches qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez les touches qui s'affichent à nouveau.

Mission 20 : Evasion de la salle de torture

Dans cette mission, vous devez faire preuve de rapidité, appuyez rapidement sur les touches affichées à l'écran pour résister à la torture à coups de chocs électriques. Ensuite, vous vous trouverez enfermé dans une cellule sans aucune arme. Attendez que le gardien s'en aille puis regardez le miroir juste derrière vous, en haut du lavabo. Snake va tirer une lame scie de son torse. Dirigez-vous maintenant vers la porte et utilisez la lame pour l'ouvrir. Ne vous faite pas repérer par le gardien, sinon la mission sera un échec.

Lorsque vous aurez terminé, débrouillez-vous pour neutraliser le gardien sans faire beaucoup de bruit puis prenez le couloir gauche et entrez dans la chambre au fond pour récupérer des Rations.
Sortez et prenez le couloir de droite, entrez dans la chambre et récupérez les Rec.Fulton. Prenez maintenant le couloir à gauche et sciez la cellule où se trouve l'otage. Sauvez-le puis tirez-vous de la prison par la porte au fond du couloir à droite.

Mission 21 : Direction le hangar du Peace Walker

Tournez à gauche et passez derrière le Metal Gear, neutralisez vos ennemis puis prenez les escaliers à votre droite. Sauvez le prisonnier, descendez et prenez la porte en face qui vous emmène au " Passage souterrain A ".

Neutralisez les deux soldats puis sauvez l'otage entre les deux grandes boites ensuite continuez tout droit. Franchissez, sans vous faire repérer, la première porte à votre gauche. Descendez les escaliers et prenez le couloir de gauche en neutralisant tous vos ennemis.

Mission 22 : Attaque du Peace Walker

Visez toujours l'IA (le grand cylindre gris) à l'arrière du Peace Walker tout en esquivant les trois types d'attaques ; les mines S, le lance-flammes et le lance-missiles.

L'astuce est que lorsque vous entendez le Metal Gear prononcer le type de son attaque, profitez de la coutre durée de chargement et tirez avec vos armes les plus puissantes. Il faut être rapide, patient et efficace. N'oubliez pas d'utiliser les marqueurs de demande d'approvisionnement si vous êtes à court de munitions et faites attention à votre psyché qui diminue à cause des cris du Peace Walker.

Dans la cinématique, vous devez contrôler la vitesse de votre cheval pour éviter les explosions des missiles lancés par le Peace Walker.

Parfois, il y'a des arbres qui vous bloquent le passage, suivez les touches affichées sur l'écran pour les dépasser.

A la fin de cette mission, vous obtiendrez une tenue de combat, elle vous donne la possibilité d'emporter davantage d'armes. Toutefois, elle ne vous permet pas de vous camoufler convenablement, elle ne vous sera utile que pour les attaques de Metal Gear.

Chapitre IV : Une illusion de paix

Mission 23 : Infiltration de la base des missiles U.S

Dès que vous commencez, revenez en arrière et tournez à gauche. Neutralisez les deux ennemis en face puis descendez l'échelle derrière les deux barils à gauche sans vous faire repérer par la sentinelle. Suivez l'allée et sauvez l'otage à votre droite puis sortez du tunnel. Allez à gauche, montez à l'échelle et attaquez les deux soldats entre les coffres métalliques.

Ensuite prenez l'élévateur et descendez au " Petit quai de maintenance ". Neutralisez tous vos ennemis puis sauvez le prisonnier près du grand portail à droite.

Tournez à gauche et, avant de montez les escaliers, sauvez l'otage qui est derrière.

Maintenant que vous êtes sur le toit, assommez le gardien à droite et ceux en face et descendez à l'échelle. Faites le tour et remontez par l'autre échelle, entrez par la porte et sauvez le prisonnier qui est à gauche. Revenez en arrière et entrez par la porte d'en face.

Mission 24 : Direction la tour de contrôle

Vous aurez besoin principalement de mitrailleuses et d'objets de récupérations. Cette mission consiste à survivre et à tirer sur tout ce qui bouge. Eliminez tous vos ennemis et revenez à l'entrée du toit. Dans le petit Quai de maintenance, le grand portail marron sera ouvert. Tuez tous les soldats et avant d'y entrer, sauvez le prisonnier en haut à droite.

Maintenant que vous êtes au " quai principal ", visez les barils en haut et en bas pour vous débarrasser des ennemis qui les entourent. Continuez votre route et faites attention au manieur de lance-roquettes qui se trouve au fond. Montez et récupérez l'otage à gauche.

Traversez le grand portail et suivez le chemin vers le " Passage souterrain ". Sur place, vous serez exposé aux tirs des ennemis par devant et par derrière. Faites en sorte qu'ils ne vous tuent pas et dépêchez-vous car le grand portail d'en face est en train de se fermer. Si cela se produit, la mission sera un échec. Prenez l'ascenseur de droite et montez au " Héliport ".

Suivez rapidement le couloir, sortez et utilisez la mitrailleuse installée dehors pour affronter l'hélicoptère et quelques dizaines de soldats. Veillez à ce que votre barre de santé soit toujours pleine et assurez-vous que tous les ennemis sont morts pour que le portail de gauche s'ouvre. Tuez les gardes qui apparaissent puis dirigez-vous vers le nord.

Mission 25 : Attaque du Peace Walker 2

Prenez toutes vos armes les plus puissantes et tous les objets de récupération. Dès que vous commencez la mission,

courez vers le Peace Walker et tirez sur l'appareil qui porte le missile.

Continuez à tirer jusqu'à ce que le compte à rebours s'arrête. Appliquez la même technique que toute à l'heure ; lorsque le Metal Gear charge son attaque, profitez de l'occasion pour lui tirer dessus. Visez toujours l'IA, elle provoque davantage de dégâts. La plupart des attaques du Peace Walker sont le lancement de missiles et des mines S, frappez donc l'IA et courez à gauche et à droite pour éviter ses ripostes. Ne le quittez pas de l'oeil car parfois il relance le compte à rebours du nucléaire, il faut donc l'empêcher en lui tirant dessus et en même temps esquiver les missiles.

Une de ses attaques est le laser de paralysie, restez entre ses pattes postérieures, ainsi vous êtes à l'abri et cela vous donne l'occasion de lui enlever quelques unités de sa jauge. Cette mission est un peu difficile, alors veillez à ce que votre santé et votre psyché soient au maximum et n'hésitez pas à utiliser le marqueur de demande d'approvisionnement.

Après la cinématique, enlevez tous les disques de l'IA de manière ordonnée, de haut en bas puis de gauche à droite pour gagner du temps.

Mission 26 : Attaque du Peace Walker 3

Toujours armé de vos armes les plus puissantes, videz vos munitions sur les différents membres du Metal Gear. Ne vous inquiétez pas car il est inoffensif.

Terminez le générique et vous obtiendrez un nouvel uniforme : Smoking. Essayez d'accomplir quelques missions bonus ou bien rejouez au combat contre le Metal Gear pour gagner des pièces pour vote Peace Walker en attendant que les missions principales réapparaissent.

Mission bonus : Rendez-vous avec Paz

Prenez avec vous l'appareil photo et le love box, mettez le smoking et commencez la mission. Prenez quelques photos de Paz pour lui faire plaisir. Enfin présentez-vous devant elle dans le love box et admirez la suite !

Chapitre V : au-delà des portes du paradis

Mission 27 : A la recherche de Zadornov 1, 2 et 3

Ces missions sont des parties de cache-cache, vous devez trouver Zadornov qui se planque, la plupart du temps dans les bâtiments. Sachez que son emplacement change et n'est jamais le même. Une fois que vous l'aurez trouvé, vous aurez complété le jeu.

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID 2 : SONS OF LIBERTY

Contrôler l'écran titre

Utilisez le stick analogique sur l'écran titre afin de contrôler la vue.

Ecran titre différent

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

Jeu plus difficile

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

Diriger les caméras lors des dialogues Codec

Pendant les séquences de communications, utilisez les sticks analogiques pour contrôler les caméras. Vous pouvez aussi zoomer en pressant sur les sticks.

Découvrir les pensées de Snake

Pendant les séquences de communications avec le Codec, appuyez sur les gâchettes de droite pour faire connaitre l'opinion de Snake à son interlocuteur.

Voir votre nom sur le générique de fin

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

Joyeux anniversaire

-Sur l'ordinateur du radar (dans l'usine), indiquez la date actuelle dans la section date de naissance et vous aurez un message vous souhaitant bonne anniversaire.
-En lisant les médailles des soldats, vous pourrez trouver leur date d'anniversaire. Munissez-vous de la caméra digitale et appuyez sur le bouton. Si la date correspond à l'anniversaire du garde, un message apparaitra.

Profil de Hideo Kojima

Entrez le nom de Hideo Kojima dans l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

Les objets bonus

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo
Terminez le jeu une fois.
Le bandana de munitions illimitées
Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies
Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)
La perruque B (Grip illimité)
Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)
La perruque A (O2 illimité)
Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

Problèmes aux toilettes

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

Casting Theater

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

Perversions

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emma, endormez-la elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions.

Jauge de Grip

Il y a deux méthodes d'améliorer votre jauge de grip. Soit vous faites une centaine de tractions pour augmenter d'un niveau (maximum niveau 3) soit vous vous lâchez et vous rattrapez à une barrière plus bas une dizaine de fois.

Le massacre des mouettes

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

Un homme à la mer !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

Jeu de quilles

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois cales et amusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

Etourdir les gardes

Lorsqu'un garde vous repère, vous verrez un point d'exclamation apparaitre au-dessus de sa tête. tirez sur ce point pour assommer le garde.

Semer les gardes dans les escaliers

Si vous êtes poursuivi par des gardes dans un escaliers, utilisez les roulades pour les semer.

Battre les Metal Gear Ray

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répétez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à évite tous les missiles en faisant des roulades !

Récupérer les Dog Tags

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégainez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les fléchettes pour ne pas l'endormir !).

Réveiller les soldats

Le spray réfrigérant peut vous aider à réveiller les soldats endormis si vous visez leurs visages.

Otacon s'énerve

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

Mei Ling

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

Les cartons

Pour se déplacer dans n'importe quel étai de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'Héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cacher-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

Rose vous largue

Dans la scène où vous devez écouter le coeur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

Prendre une photo de Revolver Ocelot

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

Une leçon de morale

Lorsque vous serez dans le zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. Rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

Des diapositives plus coquines

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaitra.

Les photos marrantes

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

Raiden se fâche

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones inondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

Poster de Zone Of The Enders

Dans le noyeau central de la shell 1, au premier étage, trouvez un perroquet. Passez en vue subjective et vous apercevrez une affiche MGS : Ghost Babel et de Z.O.E

Epier les pensées d'Emma

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

Jouer au domino avec les gardes

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER

Les peintures

Vert : Terminez le mode Duel et obtenez le meilleur score en Normal.
Kabuki : Après avoir rencontré Eva derrière la cascade de Tikhogornyj, ressortez de la chute d'eau et repérez le petit lac en face de vous dans lequel se trouve un poisson. Regardez dans le coin nord-est du lac pour trouver le maquillage.
Oyama : A l'extérieur du labo de Graniny Gorki, allez du côté ouest puis vers le nord pour trouver une zone herbeuse près du bâtiment principal. Vous y trouverez un trou dans le mur qui mène à un conduit où se trouve le maquillage.
Neige : Allez au sud de Balshaya Past Base. Empruntez le tunnel à gauche de la tourelle pour trouver le maquillage sous le premier pont de bois.
Zombie : A Rassvet (et pendant l'opération Snake Eater), allez derrière le bâtiment où vous avez rencontré Sokolov et Eva, et cherchez près des deux tonneaux.
Tsuchinoko : Plasez des pièges à souris dans une forêt, sauvegardez puis rechargez pour fouiller vos pièges. Vous y trouverez peut-être la souris Tsuchinoko. S'il n'y a rien, faites un Reset et rechargez votre partie. Elle finira par apparaître, mais ça peut être aussi bien très rapide que très très longs (plusieurs heures).

Fréquences de radio

140.01 - Salty Catfish / 66 Boys
140.52 - Rock Me Baby / 66 Boys
141.24 - Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94 - Pillow Talk / Starry.K
144.06 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
147.08 - Surfing Guitar / 66 Boys
147.59 - Sailor / Starry.K
149.53 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka

Fréquences d'annulation des alertes

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet d'annuler l'alerte. La fréquence en question étant variable, voici une liste non exhaustive de celles que vous trouverez :

140.61
141.45
141.53
141.98
142.48
142.79
144.40
144.61
144.87
146.67
147.11
148.04

Fréquences de soin

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet de récupérer de la vie. La fréquence en question étant variable, voici une liste de toutes celles que vous trouverez :
141.85
142.09
143.32
144.86
145.83
146.65
148.39
148.96

Se faire passer pour mort

Lorsque vous affrontez "The Sorrow", appelez n'importe qui par codec. Ils penseront que vous êtes mort et continueront à parler comme si vous aviez péri.

Cauchemar de Snake

Sauvegardez votre partie tout de suite après avoir été capturé par Groznyj Grad. N'écrasez pas ce fichier et chargez-le pour pouvoir jouer au mini-jeu "Cauchemar de Snake" (ou Guy Savage).

Les masques secrets

Raiden : Lorsqu'on vous demande si vous aimez Metal Gear Solid au début du jeu, choisissez "j'aime MGS2".
Singe : Obtenez les 5 meilleurs scores au mini-jeu "Snake vs Ape", ou terminez le jeu.

Les titres honorifiques

A la fin du jeu, un titre vous sera décerné en fonction de vos performances. Pour obtenir le titre le plus élevé, vous devez respecter les conditions suivantes :
-Terminer le jeu en moins de 5 heures.
-Sauvegarder moins de 25 fois.
-Ne jamais utiliser l'option Continuer.

-Ne jamais passer en phase d'alerte.
-Ne tuer aucun ennemi.
-Ne pas encaisser plus de 20 blessures sérieuses.
-Subir des dommages inférieurs à 5 barres de vie.
-Ne pas utiliser de médicament de vie.
-Ne pas utiliser d'objet spécial (peinture "infini", camouflage optique", EZ Gun)

Snake se sent mal

Ouvrez le menu Guérir dans le visualiseur de survie et faites tourner Snake une dizaine de fois sur lui-même pour le voir vomir lorsque vous reviendrez au jeu. Cette astuce peut vous servir pour quitter la cellule de la prison, le garde ouvrira la porte pour voir ce qui se passe.

Les effets du temps

Sachez que le temps continue à passer dans MGS 3 même lorsque vous ne jouez pas. La nourriture se décompose à partir de 1 à 3 jours, mais en contrepartie, l'énergie de Snake remonte au fil des heures. Vous pouvez même avancer l'horloge interne de la console pour accélérer le processus.

Ralentir la perte d'endurance

Lorsque vous commencez le jeu, choisissez l'option "J'aime MGS 1" pour que votre jauge d'endurance descende moins rapidement. De plus, Snake n'aura plus sa barbe lors de la séquence d'introduction.

Les camouflages

Animal : Battez Ocelot.
Banane : Obtenez le meilleur score sur tous les niveaux du mode Serpent contre Singes.
Guerre Froide : Battez Volgen.
DPM : Terminez le mode "Special" avec les meilleurs scores, ou téléchargez-le via l'OST "MGS 3 : First Bite".
Feu : Battez The Fury. Ce camouflage est insensible aux flammes.
Mouches : Allez au 2ème étage du labo de Grainy Gorki, dans la salle de bain. Cassez la dernière porte d'un coup de pied pour le trouver. Ce camouflage attire les mouches.
GA-KO : Dans le premier marais, au nord de l'usine de Sokolov (fouillez l'eau peu profonde de la zone nord-est). Ce camouflage permet de repérer les grenouilles Kirotan en appuyant sur Start pour ouvrir l'écran de survie puis en appuyant sur Croix pour en sortir. Le son vous permettra de savoir si vous être proche ou éloigné des grenouilles.
Grenade : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage vous donne des grenades illimitées.
Frelon : Battez The Pain.
Momie : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage diminue les dommages reçus.
Mousse : Approchez de The End, et lorsqu'il vous touche, ouvrez la carte depuis l'écran de survie et allez furtivement au point rouge qui indique l'emplacement de The End. Visez-le avec le fusil pour le voir se coucher. Visez-le encore deux ou trois fois pour obtenir le camouflage.
Serpent : Battez The Boss.
Furtif : Après avoir reçu l'équipement des mains d'Eva sous la cascade, revenez au casier où vous aviez placé le Major Raidenkov. Lorsque vous ouvrirez le casier, vous trouverez la tenue de camouflage. Vous pouvez la combiner avec le masque.
Ouvrier : Depuis le camouflage furtif, allez deux salles plus bas pour trouver cette tenue d'ouvrier. Elle vous permet de poser le C3 sans être reconnu, mais n'utilisez pas le masque.
Araignée : Battez The Fear. Ce camouflage augmente votre pourcentage de 75 à 80 mais en contrepartie il draine votre endurance.
Esprit : Terminez le jeu. C'est le camouflage de The Sorrow. Votre endurance diminue à chaque fois que vous tuez un ennemi.
Ruse : Vous l'aurez si vous trouvez et tirez sur toutes les grenouilles du jeu.
Smoking : Terminez le jeu.

Les Classements de Fin

Terminez le jeu en respectant certaines conditions pour obtenir le rang désiré.

Aigle : terminez le jeu en Extrême en moins de 5 heures.

Alligator : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Araignée : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Autruche : terminez le jeu en Extrême en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en sauvegardant plus de 100 fois, en mangeant plus 31 repas et en plus de 30 heures.

Baleine : terminez le jeu en Extrême et en tuant plus de 300 victimes.

Caméléon : terminez le jeu en Special sans utiliser de Continues, avec aucune Alerte, sans tuer personne et sans utiliser de Trousse de Soins.

Cerf : terminez le jeu en normal en sauvegardant plus de 100 fois.

Chacal : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Chat : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en sauvegardant plus de 100 fois.

Chauve-souris : terminez le jeu en Normal sans aucune Alerte.

Chien de Chasse : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Chouette : terminez le jeu en Extrême sans aucune Alerte.

Cochon : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en mangeant plus de 31 repas.

Coudou : terminez le jeu en Special en capturant toutes les espèces animales et végétales, les plantes curatives et tous les items.

Crocodile : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Diable de Tasmanie : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Doberman Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, en activant 1 seule Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Doberman Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de
Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Doberman Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois

et sans utiliser de Continues.

Dragon de Komodo : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Ecureuil Volant : terminez le jeu en Very Easy ou Easy sans aucune Alerte.

Eléphant : terminez le jeu en Normal en mangeant plus de 31 repas.

Epagneul Easy : terminez le jeu en Easy sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins de 2 Alertes, en ne tuant personne, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Hard : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins d 1 Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Epagneul Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epervier : terminez le jeu en normal en moins de 5 heures.

Faucon : terminez le jeu en Hard en moins de 5 heures.

Furet : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Grenouille : terminez le jeu en Special en tuant les 64 Grenouilles Kerotan.

Hirondelle : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en moins de 5 heures.

Hippopotame : terminez le jeu en Extrême en sauvegardant plus de 100 fois.

Hyène : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Iguane : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Jaguar : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Koala : terminez le jeu Very Easy ou Easy en jouant plus de 30 heures.

Lapin : terminez le jeu en Hard, en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en 30 heures.

Léopard : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Mille-pattes : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 1000 victimes.

Mammouth : terminez le jeu en Hard en tuant plus de 300 êtres humains.

Panda Géant : terminez le jeu en Extrême en jouant plus de 30 heures.

Panthère : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Paresseux : terminez le jeu en Hard en 30 heures.

Pigeon : terminez le jeu en Special en ne tuant personne.

Piranha : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en tuant plus de 300 victimes.

Poulet : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en utilisant plus de 60 Continues, en sauvegardant plus de 100 fois, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas et en jouant plus de 30 heures.

Puma : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Ragondin : terminez le jeu en Normal avec plus de 30 heures de jeu.

Renard Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Renard Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Requin : terminez le jeu en Normal et en tuant plus de 300 victimes.

Roussette : terminez le jeu en Hard sans aucune Alerte.

Sangsue : terminez le jeu en Special avec une Sangsue sur vous.

Scorpion : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Souris : terminez le jeu en Normal en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en plus de 30 heures.

Tarantule : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Tsuchinoko : terminez le jeu en Special en capturant un Tsuchinoko vivant.

Vache : terminez le jeu en Special en activant plus de 300 Alertes.

Zèbre : terminez le jeu en Hard en sauvegardant plus de 100 fois.

Evitez le combat contre The End

Il existe un moyen d'éliminer The End bien avant le moment où vous êtes censé l'affronter. Lorsque vous êtes à l'entrepôt de Ponizovje, vous assistez à une scène où The End est ramené à l'intérieur du bâtiment dans son fauteuil

roulant. Vous pouvez alors en profiter pour éliminer le garde qui pousse le fauteuil avec le SVD en tirant sur les barils explosifs. Vous aurez alors quelques secondes pour tuer The End avant qu'il ne disparaisse, mais planquez-vous pour éviter la contre-attaque qui suit.

Le code légendaire de Konami

On retrouve dans MGS 3 le fameux code utilisé depuis plus de 10 ans par Konami dans bon nombre de ses jeux. Le code est le suivant :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, CARRE, TRIANGLE
Vous pouvez l'utiliser à deux endroits :
1. Avant la séquence d'intro, au moment où le logo Konami s'affiche. Vous verrez alors les noms des créateurs du générique au lieu des noms des développeurs du jeu.
2. Lors du combat contre The End, allez dans le sous-menu pour visualiser la carte et faites le code pour qu'un point rouge vous indique la position de The End. Très pratique.

Bonus de fin pour la version PAL

En terminant le jeu sur la version européenne, vous débloquerez un mode Extrême européen, un mode Duel et un mode Demo Theatre. Lorsque vous aurez débloqué toutes les séquences du mode Demo Theatre, vous aurez droit au "Peep Show" qui montre Eva en sous-vêtements.

L'arme ultime

Pour obtenir le Patriot, l'arme de The Boss, vous devez terminer le jeu. Sachez toutefois que si vous l'utilisez pendant le jeu, ça baissera votre rang final.

Arme "Single Action Army"

Voici ce que vous devez faire pour pouvoir recommencer le jeu avec cette arme. Durant la dernière scène avec Ocelot, vous devez choisir l'arme de droite. Il vous tirera dessus à blanc et vous remettra l'arme. Si vous choisissez celle de gauche, vous lui tirerez dessus et lui rendrez l'arme.

Le smoking

Obtenu en terminant le jeu.

L'appareil photo

Vous l'aurez en recommençant le jeu si vous l'aviez trouvé lors de votre partie précédente.

EZ Gun

C'est l'arme offerte en mode Très Facile. Pour l'obtenir autrement, vous devez ramasser un exemplaire de chaque plante et animal du jeu.

Peinture "Infini"

Terminez le jeu avec le titre de Caméléon (voir l'astuce sur les titres), Kerotan ou le plus haut titre qui correspond à votre niveau de difficulté. Cette peinture vous donne des munitions illimitées (sauf en Très Facile).

Paradoxe temporel

Lorsque vous mourez, attendez sur l'écran du Game Over jusqu'à ce que les lettres forment les mots "Time Paradox". Ceci arrive aussi si Eva, Revolver Ocelot ou Sokolov meurent.

S'évader de la cellule

Il existe plusieurs moyens de s'évader de la cellule de prison.

1. Entrez la fréquence 144.75 sur le codec (vue grâce à The Sorrow en interagissant lors de la cinématique ou derrière la photo de famille de Johnny Sasaki). La porte s'ouvrira automatiquement.

2. Avalez la pilule de mort simulée pour que le garde ouvre la porte, puis prenez la pilule de réveil.

3. Lorsque le garde (Johnny Sasaki) vous envoie de la nourriture, renvoyez-la lui à travers les barreaux. Au bout de trois fois, il viendra discuter avec lui, vous montrera une photo (derrière laquelle se trouve le numéro de la fréquence précédente) et un cigare vaporisateur qui vous permettra de l'endormir.

4. Affichez le visualisateur de survie et faites tourner Snake dix fois pour qu'il se mette à vomir, ce qui obligera le garde à ouvrir la porte.

Pas envie d'escorter Eva ?

Après le combat contre Volgin, vous devrez vous enfuir avec Eva dans la forêt, mais celle-ci est lente et affamée. Si vous n'avez pas envie de supporter ça, vous n'avez qu'à l'assommer pour la traîner directement jusqu'à la sortie.

L'art du camouflage

Le camouflage tient une place très importante dans le soft. Dès le départ, vous disposez de plusieurs tenues dont leur discrétion dépendra des lieux arpentés. En effet, un indicateur en haut, à droite de l'écran vous montrera constamment l'efficacité de votre tenue en terrain ennemi. Pensez donc à changer de vêtements aussi souvent que cela s'avérera nécessaire afin d'échapper au maximum à la vigilance des gardes.

Denrées alimentaires et médecine

Tout au long de votre périple, vous serez amené à vous soigner de nombreuses fois. Vous accéderez à ce menu en appuyant sur start et en sélectionnant "guérir". Se soigner est indispensable à la survie de notre héros, tout comme se nourrir. Si sa barre d'endurance arrive à néant, il meurt. A vous donc de la maintenir à son maximum afin que ce dernier soit plus performant et apte à récupérer de la vie rapidement. Si toutefois vous laissez Snake souffrir, sa santé se détériorera progressivement et vous ne pourrez récupérer de la vie.

Tableau des soins

Voici la liste des éléments médicaux à employer suivant la blessure à traiter.
Blessure par balle : couteau + pansement + désinfectant + styptique
Empoisonnement : sérum
Flèches empoisonnées : couteau + désinfectant + styptique
Os fracturé : pansement + attelle
Flèches anesthésiantes : couteau
Coupure profonde : désinfectant + pansement + nec. Sut. + styptique
Brûlure : pansement + onguent

Bon à savoir

- Neutralisez un Boss en utilisant uniquement le MK22 (pistolet tranquillisant) et vous obtiendrez son costume perso en bonus.
- Pour affamer vos ennemis des zones qui suivent, détruisez les stocks de nourriture avec du TNT dès que vous en trouverez.
- Même chose concernant les stocks de munitions. Les détruire prive vos ennemis de précieuses recharges.
- Tirez sur les bombonnes des hommes armés de lance-flammes pour vous en débarrasser à la seconde.

- Capturez des serpents et vous pourrez vous en servir comme arme pour les balancer sur les ennemis.
- Si vous êtes en possession de denrées alimentaires périmées, balancez-les vers les ennemis pour que ceux-ci s'empoisonnent. Et oui c'est crétin un ennemi !

ASTUCES DE METAL GEAR SOLID : PEACE WALKER

Niveaux de Monster Hunter

Après avoir lu tous les briefings de Chico, allez au Extra Ops 29 sur la zone de la plage et rencontrez le chat parlant. Vous débloquerez un niveau issu de la série Monster Hunter. Essayez-le pour en débloquer d'autres.

Recruter Hideo Kojima

Il est possible de recruter Hideo Kojima durant la cut-scene interactive intitulée "The Destination of the Nuclear Warheads". Pour cela, vous devez sélectionner le camion avec la plaque d'immatriculation "Centro America 63824 Peace Sentinel".

Uniformes de chasse

Note : *Pour obtenir le rang S, vous ne devez faire aucune victime. Vous devez donc utiliser le tranquilisant lorsque la jauge de l'ennemi est au plus bas.*

Uniforme Gear Rex

Terminer les missions Extra Ops 125,126,127 ou 128 avec le rang S.

Uniforme Rathalos

Terminer les missions Extra Ops 121 ou 122 avec le rang S.

Uniforme Tigrex

Terminer les missions Extra Ops 123 ou 124 avec le rang S.

Bandana et camouflage furtif

Bandana

Terminer la mission 119 avec le rang S.

Camouflage furtif

Terminer la mission 50 avec le rang S.

"Kojima est dieu"

Après avoir recruté Cécile, consultez ses données sur la page "à propos d'elle". On vous explique que son nom (Cécile Cosima Caminades) se lit en japonais de la manière suivante : "kozima kami na desu", soit "Kojima kami na no desu", qui signifie : Kojima est dieu ! Pour l'anecdote, le personnage de Cécile est inspiré de l'attachée de presse française de Konami, Cécile Caminades.

Soldats de rang S

Vous pouvez trouver des soldats de rang S dans les missions suivantes :

Rang S Medical

Opération Bonus 26.

Rang S Renseignement

Opération Principale "Destruction de la barricade". Les 2 soldats rang S se trouvent sur une colline (mine Fulton / Carl Gustav Fulton requis).

Rang S Nourriture

Opération Bonus 46, première zone.

Rang S R&D

Opération Bonus 49.

Zadornov Search 4,5,6 et 7

Zadornov n'est pas bien difficile à trouver si vous vous équipez du Soliton Radar et des lunettes de vision nocturnes, le seul challenge dans ces missions étant d'éviter les gardes. Une fois que vous aurez fait la Zadornov n°6, peu de temps après, Miller vous contactera pour vous signaler encore une fois la disparition de Zadornov. Mais cette fois-ci, il a retiré son émetteur, et peut donc se trouver n'importe où ! Il se situe en réalité à l'intérieur même de la Mother Base. Commencez l'extra-ops 001. Une fois que Miller aura fini de parler, vous entendrez un petit rire... Allez voir à l'étage (il y a deux escaliers, un à chaque côté de la pièce. En haut de l'un d'eux se trouve un camouflage, si vous ne l'avez pas encore récupéré. Vous trouverez Zadornov collé à un des murs. Approchez-le, une cinématique s'enclenchera. Mais le jeu n'est pas terminé pour autant...

Metal Gear ZEKE (extra-ops)

Après que Zadornov ait été tué, une nouvelle extra-ops se débloque. Vous devrez affronter le Metal Gear ZEKE, commandé par Paz. La difficulté du combat se fait selon les caractéristiques de votre Metal Gear ZEKE, donc si vous l'avez bien amélioré avant de le combattre, ça risque de sentir le roussi pour vous. Il est donc conseillé, si vous n'y arrivez pas, de retirer tous les équipements du Metal Gear avant de le combattre (enlever le radome, l'armure, le jetpack et remettre la tête du metal gear ZEKE si vous l'aviez changée pour une tête de Pupa, de Cocoon, de Chrysalis ou de Peace Walker, et remettre les jambes du Metal Gear Zeke à la place de celles du Peace Walker si vous les aviez récupérées). Le combat deviendra alors un jeu d'enfant pour peu que vous ayez une bonne armure et de bons lance-roquettes. Après que vous ayez battu le ZEKE, une cinématique s'enclenchera, donnant accès à une extra-ops de plus permettant de vous entraîner contre votre ZEKE sans pour autant lui infliger de dommages.

SUCCÈS

Dans le brouillard (10 G)

Créer un nuage de fumée avec un extincteur pour désorienter un ennemi

Texto sexy (10 G)

Envoyer une image du Marine sans pantalon à Otacon

Dans mes bras (10 G)

Trouver Emma Emmerich

Bonne nuit les petits (10 G)

Passer 100 ennemis au tranquillisant

Rien de personnel (10 G)

Briser la nuque de 30 ennemis

Volée de coups (10 G)

Mettre 30 ennemis K.-O.

Trop facile (10 G)

Achever une mission alternative ou VR

Johnny alité (10 G)

Entendre les gargouillements d'estomac de Johnny à deux endroits

Boîte à bisous (10 G)

Embrasser un poster dans un casier

Snake Beater (10 G)

Se faire prendre par Otacon en pleine stimulation

Western spaghetti (10 G)

Rencontrer Revolver

Poigne de fer (10 G)

Atteindre le niveau 3 de Grip

On ferme (15 G)

Vaincre Olga Gurlukovich

La fête est finie (15 G)

Vaincre Fatman

Zone d'exclusion aérienne (15 G)

Détruire le Harrier II AV-88

Mange, machine (15 G)

Vaincre Metal Gear RAY

Un seul Snake survivra (15 G)

Vaincre Solidus Snake

Chasse au vampire (15 G)

Vaincre Vamp

Ghost buster (20 G)

Prenez une photo nette de l'image fantôme dans la cale n°2

Ni dieu ni maître (30 G)

Achever Boss Survival

Raconte-moi une histoire (30 G)

Achever toutes les Snake Tales

Danois (80 G)

Récupérer toutes les plaques d'identification

Un cran au dessus (50 G)

Réussissez les chapitres Tanker et Plateforme à n'importe quel niveau de difficulté

Virtuellement impossible (80 G)

Terminer toutes les missions alternatives ou VR

Débutant (10 G)

Soumettre Ocelot

Antidouleur (10 G)

Vaincre The Pain

Si ça saigne, ça peut mourir (10 G)

Vaincre The Fear

The End (10 G)

Vaincre The End

Houston, on a eu un problème (10 G)

Vaincre The Fury

Des flots de souffrance (10 G)

Vaincre The Sorrow

Shagodélire (10 G)

Vaincre Shagohod

Au sol (10 G)

Vaincre Volgin en combat à mains nues

Le patriote (10 G)

Vaincre The Boss

Fais dodo... (10 G)

Assommer un garde en CQC

On danse ? (10 G)

Maîtriser un ennemi en CQC

Rasage de près (10 G)

Trancher la gorge d'un ennemi en CQC

Snake Eyes (10 G)

Voir toutes les vues à la 1re personne qui ne sont pas signalées par une icône de touche RB

Aller-retour (10 G)

Faire vomir Snake

Je peux le garder ? (10 G)

Capturer un animal vivant

Snake Eater (10 G)

Manger n'importe quel serpent

Où se cache-t-il ? (10 G)

Atteindre un index de camouflage de 100 %

Problème résolu, série terminée (10 G)

Créer le paradoxe temporel d'Ocelot

Crois-le ou pas (20 G)

Attraper un tsuchinoko (serpent mythique)

Fashionista (20 G)

Trouver tous les types de camouflage

Crème de jour (20 G)

Trouver tous les types de peinture de visage

La fin de The End (20 G)

Tuer The End avant la bataille finale

Roi de la jungle (80 G)

Obtenir le titre de MARKHOR

C'est pas rose d'être vert (80 G)

Trouver les 64 Kerotans

Comme un champion du monde (50 G)

Terminer le jeu à n'importe quel niveau de difficulté

PEACE WALKER (30 G)

Terminer le jeu sans tuer personne

Metal Slug 3

© Microsoft / SNK Playmore 2008

SUCCÈS

Mission 3 Master (20 G)

Finir la mission 3 sans perdre de vie

Mission 2 Master (15 G)

Finir la mission 2 sans perdre de vie

Mission 1 Master (10 G)

Finir la mission 1 sans perdre de vie

Mission 4 Master (20 G)

Finir la mission 4 sans perdre de vie

Final Mission Master (40 G)

Finir la dernière mission sans perdre de vie

Point Hunter (20 G)

Réaliser un score de 3,000,000

Hyakutaro Ichimonji (10 G)

Sauvez Hyakutaro Ichimonji

No More Weapon (10 G)

Completez une mission sans utilisé d'item arme.

Strong Zombie (10 G)

Battez le boss énemie lorsque votre perso. est en Zombie.

Save President (10 G)

Sauver le president. Mission n°2.

Mission All Completed (10 G)

Finir le jeu

All Completed without Continue (25 G)

Finir le jeu sans utiliser de "continue"

Meteos Wars

© Q Entertainment 2008

SUCCÈS

Accessoires 10 (20)

Obtenir 10 accessoires.

Accessoires 20 (20)

Obtenir 20 accessoires.

Mode Attack 20 (10)

Jouer au mode Attack 20 fois.

Eraser 10 (10)

Nettoyer l'écran 10 fois.

Geolyte 5 (10)

Utiliser le Geolyte 5 fois.

Meteo 10 000 (20)

Lancer 10 000 Meteos.

Mission E (10)

Terminer le mode Mission en Facile.

Mission H (20)

Terminer le mode Mission en Difficile.

Mission N (20)

Terminer le mode Mission en Nomal.

Planet Impact 10 (10)

Utiliser le Planet Impact 10 fois.

Planètes 10 (20)

Débloquer 10 planètes.

Planètes 20 (30)

Débloquer 20 planètes.

Metro 2033

© THQ / 4A Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Marchand du Métro (20)

Vous avez conclu 10 affaires dans les boutiques d'armes.

Le roi de la magouille (25)

Vous avez vendu 500 munitions de grade militaire.

Chasseur de nosalis (30)

Vous avez tué 30 nosalis.

Tueur de rôdeurs (25)

Vous avez tué 20 rôdeurs.

Rat de bibliothèque (20)

Vous avez tué un bibliothécaire.

Boum ! (30)

Vous avez explosé 10 adversaires.

Ranger (30)

Vous avez trouvé tous les repaires de ranger dans la Ville Morte 1 et 2.

Vieille école (30)

Vous avez tué 30 adversaires avec le fusil à double canon.

Exorciste (20)

Vous avez terminé les niveaux "Les fantômes" et "L'anomalie" sans mourir.

Démolisseur (30)

Vous avez détruit le tunnel et le sas à la "Station Maudite".

Flingueur qui manque pas d'air (30)

Vous avez tué 30 adversaires à l'aide d'armes pneumatiques.

Cow-boy (30)

Vous avez tué 30 adversaires à l'aide de révolvers.

Inquisiteur (35)

Vous avez tué 2 démons.

Ranger sauveteur (30)

Vous avez sauvé un groupe de "rouges" des griffes des fachos.

Briseur de tank (20)

Vous avez détruit le Panzer facho.

Commando (30)

Vous avez tué le premier garde et pénétré dans la station "Dépôt" sans vous faire remarquer.

Ninja (30)

Vous avez tué 10 adversaires en lançant des couteaux.

Fine lame (30)

Vous avez tué 20 adversaires avec votre dague.

Fugitif (30)

Vous avez terminé le niveau "Arsenal" sans vous faire attraper.

DJ Artyom (30)

Vous avez émis un message radio à "L'avant-poste".

Clément (30)

Vous avez terminé le niveau "Station Noire" sans tuer de soldat facho.

Pyromane (20)

Vous avez tué 5 adversaires à l'aide d'un lance-flammes.

Anatomiste (20)

Vous avez tué 5 amibes.

Nerveux de la gâchette (30)

Dans le niveau "Hunter", tuez les nosalis avant qu'ils ne fracassent les grilles de ventilation.

Mains magiques (30)

Vous avez désamorcé 10 pièges.

Sniper (30)

Vous avez effectué 25 tirs à la tête.

Grosse artillerie (20)

Vous avez tué 15 adversaires avec une mitraillette.

Homme invisible (40)

Vous avez terminé le niveau "Ligne de front" sans tuer qui que ce soit.

Maître du camouflage (30)

Vous avez terminé le niveau "Ligne de front" en ayant tué tout le monde.

Avare (30)

Vous avez conservé 500 munitions de grade militaire.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Microbot

© Electronic Arts / Naked Sky Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Sang-froid (10)

Tuez 25 ennemis nanites qui apparaissent quand vous détruisez des organismes hôtes

Au top du top (15)

Améliorez au maximum toutes les pièces

Antibiotique (15)

Tuez 1000 bactéries

Transmission (5)

Plongez dans le corps

En profondeur (5)

Terminez le 1er des 5 secteurs

Bouger bouger (10)

Remportez un niveau rien qu'avec des pièces de déplacement

Survivant (30)

Remporter trois manches en Mode Défi

Coéquipier (15)

Tuez 25 ennemis avec le Lien Coop

Fullerène (25)

Collectez les 20 Buckyballes

Atomique (25)

Amassez 50 000 atomes

Microfolie (30)

Collectionnez toutes les pièces

Vif ou mort ? (15)

Trouvez l'origine des ennemis et détruisez-la.

Midnight Club : Los Angeles

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2008

TRICHE

Trouvez le nombre de tonneaux Rockstar indiqués pour débloquer le bonus correspondant. Attention, activer l'un de ces codes stoppera votre progression en mode Carrière.

Nitro illimitée	10 tonneaux
Pas de dégâts graves	20 tonneaux
Compétences spéciales	30 tonneaux
Vue Top Down	40 tonneaux
Pas de police	50 tonneaux
Pas d'amendes	60 tonneaux

SUCCÈS

Avis de recherche (10)

Arrête-toi quand la police te le demande, puis repars pendant la cinématique.

Délit de fuite (10)

Echappe à une poursuite de police.

Attraction terrestre (10)

Parcours 1020 pieds (approx. 311 mètres) en un seul saut.

Jordan Jumpman (10)

Passe plus de 10 minutes en l'air. Presenté par JORDAN BRAND.

Monocycle (20)

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) en wheeling.

Achète donc une moto (20)

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) sur deux roues en voiture.

Ecoutez ce rugissement ! (20)

Débloque le niveau 3 de ROAR.

Gestion de la colère (20)

Débloque le niveau 3 de AGRO.

Ca pulse ! (20)

Débloque le niveau 3 de IEM.

C'est la zone ! (20)

Débloque le niveau 3 de ZONE.

Dans le plus grand luxe (20)

Bats le champion des voitures de luxe.

Mes thunes pour le tuning (20)

Bats le champion des voitures de tuning.

Gonflette (20)

Bats le champion des muscle cars.

Deux roues de feu (30)

Bats le champion des motos.

Super pilote (30)

Bats le champion des supercars.

Les bases (10)

Termine une des missions obtenues dans ton journal de mission.

Quelle limitation de vitesse ? (20)

Remporte 15 courses libres sur autoroute.

Belle série (20)

Remporte 5 courses d'affilée hors ligne.

Roi du deux roues (20)

Remporte 10 courses à moto.

A fond au vert (20)

Remporte 15 courses feu rouge.

A la casse (20)

Détruis le véhicule de 15 adversaires avec le véhicule Vengeance du garage de Santa Monica.

Chauffeur (20)

Livre 15 véhicules préparés dans le garage d'Hollywood.

Roi de la course chrono (30)

Débloque une course chrono en terminant les 3 missions.

Prince de la course chrono (20)

Termine la première mission des 4 courses chrono.

Pour la gloire du sport (20)

Remporte au moins une fois chacun des 4 tournois.

L'important, c'est de durer (30)

Termine 300 courses hors ligne (victoire optionnelle).

Et le vainqueur est... (30)

Remporte 180 courses hors ligne.

Ascension spectaculaire (30)

Amasse 1 million de dollars sur ton compte en banque à Los Angeles.

L'appel de la route (30)

Parcours un total cumulé de 5 000 miles (approx. 8 050 km) en ligne et hors ligne.

Quitter le banc (10)

Participe à une virée en ligne et rejoins une course proposée.

Qui a fait ça ? (10)

Participe à une course personnalisée en ligne.

Pour la sauvegarde de L.A. (10)

Accède à l'Editeur de courses, crée une course personnalisée et sauvegarde-la.

Paparazzi (10)

Sauvegarde 16 photos dans ton album photo.

T-Mobile myFaves (10)

Rejoins une partie en ligne avec 5 de tes amis. Reste Connecté avec MyFaves de T-Mobile

Travail bien fait (10)

Propose un véhicule dans "Note mon bolide".

La critique est facile (20)

Note 25 bolides en ligne.

Franchir la ligne (20)

Termine 50 courses en ligne.

Master Thief (30)

Vole 80 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu.

Facteur (30)

Rapporte 100 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu.

En tête (30)

Remporte 20 parties avec classement.

Chasse au trésor (10)

Trouve la moitié des objets cachés dans Los Angeles.

Charlie reste introuvable (40)

Trouve tous les objets cachés dans Los Angeles.

Retraite anticipée (50)

Bats le champion de la ville.

Détermination (10)

En mode Objectifs, atteins tous les objectifs d'une course.

Rage de vaincre (100)

Toutes les courses du mode Défi doivent être débloquées et leurs objectifs remplis.

ARGENT ILLIMITÉ

Terminer le mode Carrière.

AMÉLIORATIONS

De nouvelles améliorations se débloquent à chaque fois que vous accumulez un certain nombre de courses dans une classe de véhicules en particulier (Tuners, Muscles, Luxury, Exotics, Superbikes). Vous n'êtes pas obligé de remporter ces courses. Les première améliorations se débloquent au bout de 9 courses, les dernières au bout de 45 courses.

Might & Magic : Clash of Heroes

© Ubisoft / Capybara Games 2011

SUCCÈS

Héros de la Force et de la Magie (30)

Terminer toutes les quêtes principales et secondaires de toutes les campagnes

Combattant légendaire (25)

Atteindre le niveau 10 en mode multijoueur en ligne

Héros en ligne (10)

Remporter une bataille en mode multijoueur en ligne 1 contre 1.

Nettoyeur (15)

Terminer toutes les missions des agents secrets

Collectionneur (15)

Débloquer toutes les unités spéciales

Maître des fusions (10)

Faire une triple fusion au cours d'une bataille

Chasseur de trésor (15)

Obtenir tous les artefacts de chaque campagne solo

Armée surpuissante (25)

Atteindre le niveau 10 du Héros et le niveau 5 pour ses unités dans une campagne

Jeune Héros (15)

Remporter une bataille de la campagne de la Sylve

Seigneur des liens (10)

Créer un lien d'au moins 5 formations au cours d'une bataille

Stratège hors pair (15)

Remporter toutes les Batailles Puzzles de chaque campagne

Jeu en équipe (15)

Remporter une bataille en 2 vs 2 coopératif en ligne

Millennium Championship Paintball 2009

© Activision / Fun Labs 2009

TIPPMANN X-7 AK-47

En mode Carrière, choisissez "Field Gear" et faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche.**

TIPPMANN X7 AK47

A l'écran de sélection des tenues de l'équipe, faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche et Gauche** pour débloquer le X7 AK47.

Minecraft

© Mojang / 4J Studios 2012

SUCCÈS FACILE "COCHONS VOLANTS"

Ce succès est assez long et difficile, vous allez donc devoir être patient. Premièrement, il vous faut créer un monde qui aura pour graine "3666440496532277820". Au spawn, creusez devant l'arbre mort dans le sable jusqu'à tomber dans un donjon. À l'intérieur de celui-ci se trouve un coffre dans lequel repose une selle. Prenez-la puis remontez pour trouver un cochon aux alentours. C'est là que ça se corse.

Dès que vous avez votre cochon en vue, creusez près de lui un trou de 2 cubes de largeur, 2 cubes de hauteur, et 6 cubes de longueur (vous obtenez un rectangle). Poussez-le à l'intérieur de façon à ce qu'il y soit bloqué. Ensuite, creusez dans votre rectangle un trou de 10 dix cubes de hauteur et de 2 de largeur. Enfin, mettez la selle sur le cochon, chevauchez-le puis frappez-le pour qu'il tombe dans le trou et vous déverrouille le succès.

SUCCÈS FACILE "CHEF DE MEUTE"

Premièrement, vous devez avoir au moins 6 os (vous pouvez vous en procurer en tuant des squelettes). Ensuite, trouvez au moins 1 loup et sauvegardez devant lui. Donnez-lui des os jusqu'à ce que des coeurs apparaissent puis quittez SANS sauvegarder. Rechargez votre partie puis redonnez-lui des os et quittez. Répétez l'opération jusqu'à ce que le succès se déverrouille.

SUCCÈS FACILE "SUR LES RAILS"

C'est le succès le plus long de tous. Avant de commencer, vous pouvez mettre le jeu en pacifique afin d'éviter que les monstres ne vous attaquent. Vous devez avoir au préalable un total 18 rails de propulsion, 496 rails, 1 chariot, et 18 torches de redstone. Dès que vous avez tous ces matériaux, faites une ligne DROITE d'au moins 500 rails, puisque 1 rail est égal à 1 mètre (peu importe si votre chemin monte ou descend, du moment qu'il reste bien droit). Enfin, dès que votre chemin est fini, posez votre chariot dessus, montez dedans et profitez du petit voyage.

DUPLICATION D'OBJETS

Il faut au minimum 2 joueurs pour réaliser cette astuce.

Note : Cette astuce exploite un bug qui sera sûrement corrigé dans les prochaines versions.

1) Dans un dispenser, placez n'importe quel objet (Diamant, bloc de fer, ...)

2) Restez dans le "menu" du dispenser et attendez que le 2e joueur casse le dispenser.

3) Vous vous retrouverez avec cet objet dupliqué au maximum (64 fois).

OBTENIR PLUS DE CUIR OU DE VIANDE

Si vous voulez obtenir plus de cuir lorsque vous tuez une vache, tapez-la sur le dos.
Si vous voulez obtenir plus de viande lorsque vous tuez un cochon, tapez-le sur le flanc.

Mini Ninjas

© Eidos Interactive / IO Interactive 2009

SUCCÈS

Succès de Scénario (250G à gagner)

-> B.A - BA - Termine l'entrainement élémentaire +20G
-> Retrouvailles avec Futo - Trouve Futo +10G
-> Retrouvailles avec Suzume - Trouve et libère Suzume +10G
-> Retrouvailles avec Shun - Trouve et libère Shun +10G
-> Retrouvailles avec Tora - Trouve et libère Tora +10G
-> Retrouvailles avec Kunoichi - Trouve et libère Kunoichi +10G
-> Terre battue - Bats le Maître Bûcheron Fou +30G
-> Bon vent - Bats le Maître Pantalon Venteux +30G
-> Eaux troubles - Bats le Maître Nageur Craintif +30G
-> Dégivrage - Bats le Maître Hibou Criard +30G
-> Rappel à l'ordre - Bats le Seigneur de Guerre +40G
-> Club des cinq - Retrouve les cinq ninjas disparus +20G

Succès de Difficultées (150G à gagner)

-> Ninja en herbe - Terminer le jeu au niveau facile ou moyen +50G
-> Petit mais puissant - Terminer le jeu au niveau difficile +100G

Succès de Recherche (300G à gagner)

-> Ami des Bêtes - Délivre tout les animaux captifs +100G
-> Collectionneur - Trouver les 100 Statues Jizo +100G
-> Botaniste - Récupérer un ingrédient de chaque sorte +30G
-> Touriste - Visiter tout les temples +30G
-> Ami des Tengu - Termine toutes les quêtes des Tengu errants +40G

Succès de Défis (300G à gagner)

-> Enjeu de Taille - Bats un grand Samouraï +10G
-> Complètement Marteau - Bats toi avec Futo dans tout les Niveaux +20G
-> Flûtes enchantée - Fais danser 50 ennemis +10G
-> Arc de Triomphe - Bats 50 ennemis avec l'Arc +10G
-> A fond les manettes - Courir vite et loin +10G
-> Pointilleux - Bats 30 Lanciers avec la Lance +10G
-> Surprise ! - Bats 100 ennemis avec l'attaque surprise +40G
-> Monsieur Porc - Bats 10 ennemis en contrôlant un Sanglier +10G
-> Ours Mal Léché - Bats 10 ennemis en contrôlant un Ours +10G
-> Coup de soleil - Ensoleille les occupants du Cimetière +10G
-> Avalanche - Bats un ennemi en boule de neige +10G
-> Dépensier - Consomme 1500 Ki en utilisant la Magie Kuji +20G
-> Marin d'eau douce - Faire un sans fautes sur la grande rivière +10G
-> Comme un prûnier - Secouer 15 Arbres +10G

-> Discrétion assurée - Terminer un Niveau sans se faire repérer +50G
-> Sagesse Suprême - Atteind le Niveau d'expérience Maximal +50G

Mirror's Edge

© Electronic Arts / Dice 2008

SUCCÈS

Reprise (10)

Terminer l'entraînement.

Prologue terminé (20)

Terminer le prologue.

Episode 1 terminé (20)

Terminer le chapitre 1.

Episode 2 terminé (20)

Terminer le chapitre 2.

Episode 3 terminé (20)

Terminer le chapitre 3.

Episode 4 terminé (20)

Terminer le chapitre 4.

Episode 5 terminé (20)

Terminer le chapitre 5.

Episode 6 terminé (20)

Terminer le chapitre 6.

Episode 7 terminé (20)

Terminer le chapitre 7.

Episode 8 terminé (20)

Terminer le chapitre 8.

That's a wrap (60)

Terminer le mode Histoire dans n'importe quelle difficulté.

Super Messager (80)

Terminer le mode Histoire en difficulté maximale.

Coursière (20)

Trouver les trois sacs d'un même épisode.

Onze gagnant (30)

Trouver onze sacs cachés.

Syllogomanie (80)

Trouver les trente sacs cachés.

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Histoire pour débloquer le niveau de difficulté supérieur.

MODE TIME TRIAL (POUR LA DÉMO)

Sélectionnez le mode Time Trial dans le menu principal et saisissez n'importe quel code à 16 chiffres de ce type-là (0000-0000-0000-000) pour débloquer les parties en Contre-la-montre.

CONTRE-LA-MONTRE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Contre-la-montre.

SOLUTION COMPLÈTE

Zone d'entraînement

Vous débutez l'aventure par un entraînement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour effectuer ce parcours. Commencez par apprendre à sauter et vous accroupir. Avancez ensuite vers le premier obstacle. Repérez les éléments de couleur rouge avec lesquels Faith peut interagir. Courez donc sur la rampe et sautez vers le toit d'en face. Glissez ensuite sous les conduits en utilisant la touche indiquée. Suivez le chemin de droite et descendez les escaliers. Sautez depuis la rampe rouge vers le toit (là où se trouve Celeste).

Maintenant vous devez la suivre et exécuter les mêmes acrobaties pour avancer. Allez sur la rampe rouge et sautez sur le toit d'en face. Escaladez ensuite le grillage et observez à nouveau Celeste. Utilisez la touche du saut pour courir sur

le mur rouge. Sautez ensuite par-dessus les conduits d'air et défoncez la porte rouge. Avancez sur le tube (de couleur rouge) et maintenez l'équilibre pour ne pas tomber. Courez et escaladez le mur d'en face. Montez les marches vers Celeste.

Courez et sautez pour attraper la barre puis vers la gouttière. Montez un peu, sautez vers la gouttière de gauche puis vers la plateforme. Hissez-vous vers le haut et accrochez-vous au rebord du toit. Tournez à gauche et hissez-vous à nouveau. Vous devez maintenant enchaîner les touches de saut avant de faire un demi-tour et sauter encore une fois pour monter jusqu'en haut. Grimpez sur le toit et déplacez-vous latéralement sur la corniche sans perdre l'équilibre.

Avancez ensuite vers la tyrolienne et sautez pour la saisir. Quand le toit rouge n'est plus dans votre champ de vision, laissez-vous tomber pour atterrir dessus. Traversez ensuite la rampe rouge et avancez vers les planches. Sautez et repliez les jambes avec la touche de l'accroupissement pour éviter les barbelés. Sautez ensuite sur la rampe et, en atterrissant, exécutez une roulade avec la touche " accroupi " pour amortir la chute. Utilisez l'objet en rouge comme tremplin pour atteindre l'échelle d'en face (en rouge elle aussi). Sautez ensuite sur le toit droit et rejoignez Celeste.

Vous allez vous entraîner au combat. Suivez les consignes pour frapper les mains de Celeste en utilisant un coup normal puis un coup vers le bas. Courez ensuite vers elle et sautez puis frappez en même temps pour exécuter un coup sauté. Courez à nouveau et glissez en frappant pour parfaire le coup glissant. Suivez ensuite les consignes pour désarmer Celeste et apprendre à tirer. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour entrer dans un état de grâce et ainsi ralentir le temps. Désarmez ensuite votre adversaire du jour avec plus de facilité. L'entraînement s'achève ici, mais vous pouvez rester sur place et effectuer le parcours à nouveau.

Prologue : Le fil

Passage A

Avancez et descendez sur le toit. Courez ensuite et sautez vers celui d'en face. Faites une roulade pendant l'atterrissage pour amortir la chute. Escaladez ensuite le grillage et glissez sous les tubes. Montez sur le toit d'en face et sautez vers la tyrolienne. Dès que vous aurez atterri, courez et sautez sur les conduits pour atteindre le toit. Avancez sur les toits et sautez sur le bâtiment de gauche. Traversez le tube en gardant l'équilibre. Descendez ensuite à gauche et avancez en marchant sur le mur droit. Sautez ensuite sur la rampe et accrochez-vous à la gouttière de l'immeuble d'en face. Montez, avancez et défoncez la porte.

Avancez dans le couloir, montez les marches et escaladez les caisses. Sautez ensuite vers le rebord du mur droit. Faites un demi-tour et sautez sur le conduit d'air. Avancez à gauche et ramassez le **sac caché n°1**. Sautez vers l'ouverture qui se trouve plus haut et avancez dans le conduit d'air. Avancez jusqu'au fond et laissez-vous tomber en vous accroupissant pour amortir la chute. Fuyez vos ennemis en suivant le chemin de droite. Montez les marches rapidement et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et avancez jusqu'au bout de la salle. Montez sur les caisses jusqu'au sommet pour prendre le **sac caché n°2**. Ensuite sautez en bas, courez vers la porte de sortie et défoncez-la. Tournez à gauche et traversez la passerelle jaune avant d'utiliser la rampe pour sauter et atteindre un autre immeuble.

Passage B

Utilisez ensuite l'objet marqué en rouge comme tremplin pour sauter sur le toit. Descendez de l'autre côté et sautez sur un autre objet en amortissant la chute. Sautez sur l'immeuble de gauche et c'est là qu'apparait un policier. Assénez-lui un coup sauté ou glissé et avancez à gauche vers les escaliers. Montez et mettez KO le prochain policier avec un coup glissé. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers puis tournez à gauche et passez entre les ventilateurs pour prendre le **sac caché n°3**. Remontez ensuite et grimpez à nouveau sur le toit. Sautez sur la rampe vers la passerelle du prochain immeuble. Hissez-vous et montez jusqu'au toit.

Passage C

Après la rencontre avec Celeste et l'arrivée des flics, courez et escaladez le grillage. Passez ensuite sous les tubes et sprintez tout droit avant de vous accrocher à l'hélicoptère.

Episode 1 : L'envol

Passage A

Allez à gauche puis sautez sur le toit de droite en amortissant la chute. Avancez et montez sur le conduit d'air puis sur le toit de gauche. Sautez à gauche pour passer le grillage électrifié et amortissez la chute avant de vous placer en face du tube rouge. Courez et prenez appui dessus pour sauter encore plus haut. Joignez les pieds pour franchir les barbelés. Avancez ensuite entre les deux conduits d'air. Faites face au mur gauche, sautez et faites demi-tour. Sautez à nouveau pour atteindre la barre. Tournez pour vous mettre en face de mur, balancez-vous et sautez sur le toit pour atteindre le **sac caché n°4**. Descendez, courez sur la rampe et sautez vers l'immeuble d'en face.

Courez encore et franchissez les toits des deux cabanes. Tournez ensuite à droite et sautez pour attraper la barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur le toit de la cabine d'en face et restez près du bord droit. Courez et sautez vers la passerelle de l'immeuble d'en face (n'oubliez pas d'amortir la chute). Avancez, défoncez la porte et entrez dans l'immeuble. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut sortez de l'ascenseur.

Passage B

Après la cinématique, courez à droite et sautez par-dessus la corniche. Courez et tournez à gauche. Sautez par-dessus le comptoir et tournez à gauche, derrière les vitres. Restez sur le coté droit pour éviter les tirs ennemis et sautez par-dessus les obstacles. Montez les escaliers jusqu'au bout et avancez dans les couloirs jusqu'à apercevoir un ascenseur. Tournez alors à gauche et entrez dans le bureau de gauche. Dépassez le comptoir et montez d'autres escaliers. Tournez ensuite à gauche et allez au bout de la salle. Sautez ensuite vers la zone où se trouve des conduits d'air. Allez à gauche à nouveau et descendez dans une autre salle. Courez à gauche et escaladez le mur vers la corniche. Allez à droite et repérez le conduit d'air qui se trouve dans le mur droit. Marchez sur la poutre et sautez. Entrez dans le conduit et avancez. Sautez pour atteindre un autre conduit et avancez pour descendre dans une nouvelle salle.

Passage C

Tournez à gauche, courez et défoncez la porte. Une fois à l'extérieur, allez à gauche et sautez pour glisser le long de l'immeuble. Au bout de la pente, sautez vers l'immeuble d'en face. Courez ensuite à gauche entre les ventilateurs pour vous couvrir des tirs de l'hélicoptère et sautez sur le toit de l'immeuble suivant, situé à droite. Descendez de toit en toit et courez à droite. Evitez les obstacles en sautant par-dessus et atteignez la rampe pour rejoindre un autre immeuble. Allez à droite et passez tous les grillages en les escaladant. Tournez à gauche, passez le dernier grillage et sautez sur le toit de droite pour atteindre le **sac caché n°5** qui se trouve entre les conduits d'air. Sautez ensuite vers les escaliers bleus et montez jusqu'au bout. Avancez ensuite sur la passerelle et montez sur la canalisation. Marchez sur le mur droit pour atteindre la canalisation suivante. Sautez ensuite sur le toit qui se trouve à gauche. Allez à gauche, sautez par-dessus les tubes et tournez à droite. Escaladez le grillage sans barbelés, avancez vers la rampe et sautez dessus. Avancez sur le nouveau toit et défoncez la porte. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez, escaladez un autre grillage, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez ensuite de l'ascenseur et suivez le couloir de droite jusqu'à la porte de sortie. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le toit d'en face. Défoncez la porte et entrez. Allez à droite et descendez les escaliers. Tournez ensuite à gauche et défoncez la porte. Descendez la dénivellation et sautez sur le mur incliné pour glisser jusqu'en bas. Courez et traversez le pont. Restez toujours à droite pour éviter les flics et entrez dans le tunnel bleu qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche pour descendre les escaliers. Glissez sous la grille et avancez à gauche. Tournez ensuite à droite et courez à toute vitesse vers la porte encore ouverte (à gauche) avant qu'elle ne se referme. Descendez les escaliers, avancez et tournez à droite pour monter d'autres escaliers vers la Centurion Plaza.

Passage E

Courez vers le premier flic et placez un coup sauté puis enchaînez les frappes pour le mettre KO. Désarmez ou neutralisez le deuxième policier et courez vers l'escalier orange qui se trouve à gauche, au bout de la route. Avant de monter, allez à gauche des escaliers et escaladez le grillage. Allez derrière les structures et prenez le **sac caché n°6**. Revenez ensuite aux escaliers, montez et avancez à droite.
Escaladez le mur, au bout du chemin, et tournez à gauche. Montez à l'échelle, tournez à droite et avancez. Sautez vers la tyrolienne et glissez jusqu'en bas. Sautez par-dessus la corniche et glissez sur le toit incliné.

Episode 2 : Jacknife

Passage A

Montez sur le tube qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la barre située à gauche. Balancez-vous et sautez vers le rebord du climatiseur. Longez-le en prenant à gauche et faites demi-tour pour faire face à une autre barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Avancez et escaladez le grillage. Avancez et descendez la dénivellation jusqu'au canal des eaux usées. Avancez à droite et dépassez les barrières sur votre chemin. Montez ensuite sur le bord droit et avancez. Traversez les planches qui font office de pont. Restez sur le bord gauche et passez derrière les piliers pour ramasser le **sac caché n°7**. Continuez d'avancer en suivant le canal et évitez le laser rouge de la mitrailleuse de l'hélico. Montez ensuite sur le bord droit et entrez par la porte ouverte au bout du chemin. Passez une autre porte et suivez le couloir jusqu'à la valve. Tournez-la et avancez vers le tremplin. Sautez dessus et accrochez-vous au tube. Montez et sautez vers le tube droit ensuite vers un autre se trouvant à droite. Montez et tournez à droite puis sautez vers le conduit d'air. Suivez le chemin vers une autre salle.

Passage B

Avancez et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et montez sur le container rouge ensuite sur celui de droite. Sautez ensuite sur les planches suspendues. Avancez et sautez sur les planches suivantes. Sous votre poids les planches vont craquer et commencer à tourner. Attendez de faire face à une plateforme et sautez. Allez à gauche et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez sur une autre barre. Descendez ensuite sur la plateforme. Sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la prochaine barre. Utilisez-la pour descendre sur une autre plateforme. Avancez et sautez vers une nouvelle barre. Balancez-vous et sautez vers le tube. Glissez vers le bas et sautez vers la plateforme située à gauche. Avancez en courant sur le mur jusqu'à la troisième plateforme. Utilisez la barre pour atteindre le tube et glissez en bas à nouveau. Sautez vers le tube de gauche et glissez jusqu'à la plateforme inférieure. Allez à l'interrupteur qui se trouve à gauche, sur la deuxième plateforme. Appuyez sur le bouton et courez à droite sur le mur jusqu'à atteindre le tremplin. Sautez dessus pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et montez jusqu'à la porte. Entrez.

Passage C

Avancez et repérez l'échelle de la passerelle de gauche. Faites face au mur qui est en face de l'échelle. Exécutez ensuite un saut en Tic-Tac pour atteindre l'échelle. Montez, tournez à droite et sautez vers le tube. Balancez-vous et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grande porte située à droite. Descendez et entrez.

Avancez vers l'échelle qui se trouve à droite et montez. Avancez sur la passerelle puis sautez sur celle de gauche. Avancez et sautez sur une autre passerelle. Avancez, tournez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle supérieure. Marchez sur la barre en gardant l'équilibre et sautez vers la passerelle d'en face. Tournez ensuite à droite et sautez sur la suivante. Avancez et tournez à droite. Sautez vers une autre passerelle et utilisez la caisse pour atteindre l'échelle. Faites attention, les snipers sont là pour vous accueillir. Ne vous attardez pas dans cette zone et évitez leurs viseurs laser. Montez et allez à droite. Traversez une autre barre en gardant équilibre et sautez sur l'échelle qui se trouve à droite. Montez et avancez à droite. Sautez vers la barre puis sur la passerelle. Sautez ensuite sur une autre passerelle, avancez et tournez à gauche. Sautez vers la caisse et utilisez-la pour atteindre l'échelle qui se trouve en haut. Avancez tournez à gauche puis sautez vers la position du sniper.

Neutralisez-le avec un coup sauté ou désarmez-le s'il est proche de vous. Vous pouvez ensuite éliminer les autres snipers avec son arme.

Allez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle suivante. Avancez et sautez sur une autre. Sautez ensuite vers le tube. Balancez-vous d'un tube à l'autre jusqu'à atteindre la passerelle. Montez à l'échelle et utilisez la caisse de gauche comme tremplin pour atteindre la corniche du mur.

Avancez à gauche et sautez de corniche en corniche jusqu'à la troisième d'entre elles. Tournez alors à droite et avancez sur les prochaines corniches en sautant. Atteignez enfin la passerelle et prenez le **sac caché n°8**. Revenez sur vos pas jusqu'à la troisième corniche et continuez votre route jusqu'au bout. Tournez à droite et utilisez la première tyrolienne pour atteindre le coté gauche de la porte. Déplacez-vous latéralement sur la corniche puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.
Entrez et sautez vers le rebord du mur d'en face. Longez le rebord de gauche et sautez vers celui du mur gauche. Hissez-vous vers le haut et grimpez au mur de droite. Avancez et glissez sur l'eau puis atterrissez sur les tubes. Allez à droite et marchez sur le mur droit jusqu'au pont. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Marchez sur le mur ou déplacez-vous sur la corniche pour plus de sécurité et franchissez la porte.

Passage D

Allez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Faites demi-tour et sautez sur la plateforme de droite. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le tuyau et montez. Passez au tuyau de gauche et montez. Sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le toit de l'ascenseur. Tournez ensuite et sautez vers la plateforme. Avancez et sautez vers le tuyau. Montez et sautez sur l'échelle située à droite. Avancez, tournez la vanne et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez vers une autre barre suspendue. Descendez sur la plateforme et traversez une barre en gardant votre équilibre. Sautez sur les caisses vers le toit de l'ascenseur. Tournez-vous et sautez vers la plateforme supérieure. Sautez vers un autre tuyau, montez et sautez sur l'échelle de gauche. Montez et appuyez sur le bouton pour hisser la grue. Sautez sur la planche suspendue de la première grue et allez au bout. Attendez que les planches de la deuxième grue s'élèvent pour sauter dessus.

Passage E

Une fois en haut, sautez et avancez vers le container orangé. Allez à sa gauche et prenez le **sac caché n°9**. Faites un demi tour et allez à droite pour éviter les flics. Allez à l'arrière du camion de droite et montez sur la caisse puis sur le toit. Passez sur le deuxième camion puis le troisième et sautez en joignant les pieds par-dessus les barbelés. Montez sur la dénivellation de droite et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage F

Quittez l'ascenseur, passez la grille et défoncez la porte pour vous retrouver sur le toit. Vous devez poursuivre Jacknife en sautant vers la tyrolienne. Passez ensuite sous les tubes et sautez depuis la rampe. Descendez ensuite vers le grillage et escaladez-le. Montez sur le toit d'en face et poursuivez Jacknife en utilisant les caisses comme tremplins. Passez sous les tubes et montez sur le toit qui se trouve à gauche.

Courez sur la rampe et sautez vers le toit suivant. Allez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez ensuite sur un autre pont avant d'atterrir sur le toit d'en face. Allez à gauche et sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Escaladez le grillage, passez sous les conduits et montez sur le toit pour atteindre la tyrolienne. Glissez et sautez vers le bas. Passez le grillage et tournez à droite. Sautez vers un autre immeuble et passez sur les conduits d'air. Escaladez le grillage qui est à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le toit. Avancez, sautez vers un autre toit et descendez la dénivellation. Courez vers la droite et entrez par la porte. Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage G

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur. Après la cinématique, courez à gauche et sautez pour vous suspendre à la

barre. Sautez vers la deuxième barre puis sur le climatiseur. Marchez sur le mur vers le tuyau, montez et sautez sur celui de droite. Montez et sautez sur le tuyau suivant (toujours à droite). Sautez ensuite sur la corniche de droite et avancez un peu. Faites face à la partie la plus avancée de l'immeuble d'en face et sautez en amortissant la chute. Sautez sur les briques pour atteindre le toit de droite. Descendez les escaliers et sautez sur la rampe pour atteindre l'échafaudage. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et allez vers Jacknife.

Episode 3 : Feux

Passage A

Avancez à droite et escaladez le grillage. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Sautez ensuite sur le toit gauche. Repérez les tuyaux et sautez sur celui de gauche. Passez ensuite sur le tuyau de droite et montez vers le toit. Avancez jusqu'au bout du chemin et prenez l'allée (entre les deux bâtiments). Sautez en Tic-Tac pour atteindre le toit puis sur la caisse pour atteindre le toit suivant. Allez à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble d'en face. Allez à gauche et revenez à l'immeuble précédent de l'autre coté du grillage. Avancez à droite sur la corniche et sautez vers le conduit de l'immeuble d'en face. Avancez ensuite et atterrissez dans la terrasse. Montez la rampe, sautez sur les ventilateurs puis sur les conduits. Allez à droite et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur la structure métallique de droite et sautez en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Balancez-vous et sautez vers le toit d'en face.

Passez sous le conduit et montez sur le bâtiment jaune. Sautez vers l'immeuble suivant et défoncez la porte. Suivez le couloir jusqu'au bout et sautez en Tic-Tac pour atteindre l'ouverture située au dessus de la porte. Passez par le conduit d'air et avancez. Descendez dans une salle et allez derrière les cartons pour trouver le **sac caché n°10**. Passez ensuite à travers la fente qui se trouve entre le mur et les conduits. Suivez le couloir jusqu'à la porte ouverte, entrez et montez les marches. Sautez vers la passerelle d'en face et suivez le couloir. Traversez les portes jusqu'à la salle fermée. Allez à droite et sautez pour atteindre la bouche du conduit d'air (au plafond). Avancez dans le conduit et sautez pour atteindre le suivant. Continuez ensuite votre route.

Passage B

Après la cinématique, emparez-vous du flingue qui se trouve sur la table et sortez par la porte située à droite. Sortez par la porte de droite et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche. Courez et grimpez sur la structure qui se trouve en face de vous. Montez encore à droite et sautez à travers la vitre. Avancez et détruisez la vitre d'en face puis courez sur le mur et rejoignez le balcon d'en face. Tournez à droite et courez. Sautez sur les caisses pour atteindre l'étage suivant. Brisez la vitre qui est devant vous, avancez et tournez à droite. Brisez la vitre suivante et utilisez les deux barres suspendues pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur le rebord du mur. Faites un demi-tour et sortez sur la corniche vers un autre étage. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte qui mène à la terrasse.

Allez à gauche, déplacez-vous sur le mur et sautez vers la rive suivante. Courez en évitant les policiers qui sortent des portent et avancez à droite lorsque l'un d'eux lance une grenade aveuglante. Continuez jusqu'à la passerelle jaune. Sautez sur la caisse pour atteindre l'immeuble suivant.

Tournez alors à droite, courez et glissez sous les générateurs qui se trouvent à gauche. Continuez à courir jusqu'à la porte du fond et défoncez-la. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur. Attendez que la porte s'ouvre et sautez sur le tuyau. Glissez jusqu'en bas et entrez par la porte de l'ascenseur. Tournez à gauche, suivez le couloir et sortez.

Passage C

Montez sur le toit de droite et avancez vers la tyrolienne. Glissez ensuite vers un autre immeuble. Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers le prochain immeuble. Allez à droite et sautez vers le bas. Avancez vers le tuyau et escaladez-le. Allez à droite vers la tyrolienne et glissez vers un autre immeuble.

Tournez à droite et franchissez la porte ouverte. Grimpez sur le tuyau de gauche puis tournez-vous et sautez sur le deuxième tuyau. Montez ensuite sur le toit. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre les ventilateurs.

Sautez encore vers l'avant puis vers le bâtiment d'en face. Tournez à gauche et sautez vers un autre toit (un peu plus bas). Tournez à droite et montez sur la rampe. Glissez et sautez vers l'immeuble sur le toit duquel se trouvent trois policiers.

Courez vers le premier, mettez-vous en état de grâce et désarmez-le. Eliminez ensuite les deux autres avec l'arme du premier. Utilisez ensuite les deux tuyaux qui se trouvent à droite pour atteindre le toit. Montez ensuite sur le toit du bâtiment en jaune et sautez sur l'immeuble d'en face. Allez à gauche du grillage et ramassez le **sac caché n°11**. Allez ensuite à droite, passez sous le ventilateur et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Entrez ensuite et appuyez sur le bouton.

Passage D

Sortez de l'ascenseur et suivez le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la et sortez sur le toit. Tournez à droite et avancez. Sautez ensuite sur la rampe vers le toit suivant. Amortissez la chute et montez sur le toit du bâtiment d'en face. Avancez et sautez vers la rampe. Utilisez-la ensuite pour atteindre un autre toit. Escaladez le grillage et continuez votre avancée. Tournez à droite et marchez sur les planches horizontales puis sautez vers l'immeuble suivant. Montez sur les structures qui se trouvent à droite et sautez vers le toit (à droite). Tournez à gauche et sautez depuis la rampe vers les échafaudages.

Avancez et marchez sur le mur pour atteindre l'autre bout. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Avancez ensuite, marchez sur le mur et escaladez une autre échelle. Traversez une barre en restant bien en équilibre et attrapez le rebord d'en face. Tournez à gauche et sautez vers le niveau suivant. Utilisez les briques pour atteindre le niveau supérieur et montez. Sautez ensuite et hissez-vous vers le sommet. Faites demi-tour et sautez vers la rampe. Marchez sur le mur gauche et sautez vers la plateforme. Tournez à gauche et courez jusqu'au fond en passant sous l'obstacle. Poussez le policier dans le vide et tournez à gauche. Accrochez-vous au rebord gauche et longez-le vers la droite. Sautez vers le niveau supérieur situé encore à droite et montez sur les planches puis sur le toit (à gauche). Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers un autre immeuble.

Foncez sur le flic qui se trouve à gauche et désarmez-le. Utilisez ensuite son arme pour neutraliser son collègue. Montez ensuite sur la structure qui se trouve sous la grande pancarte et faites face à la première grue. Sautez par-dessus les barbelés en joignant les pieds. Montez ensuite sur les échelles de la grue. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Avancez sur le bras de la grue et sautez sur les barres portées par la deuxième grue. Avancez et sautez sur les amortisseurs couverts d'une bâche. Allez ensuite vers la deuxième grue et montez à l'échelle. Tournez à droite vers la deuxième échelle et montez. Avancez sur la passerelle et prenez le **sac caché n°12**. Sautez directement sur la bâche et allez à droite. Défoncez la porte et entrez.

Episode 4 : Ropeburn

Passage A

Tournez à gauche, courez et sautez vers l'immeuble d'en face. Allez à droite et sautez sur la rampe. Accrochez-vous au tuyau et montez tout en haut. Allez à droite et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de la porte pour couper l'électricité. Allez à gauche et escaladez le grillage. Allez à gauche à nouveau et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le ventilateur. Sautez ensuite sur le toit suivant et utilisez les planches situées à gauche comme rampe pour atteindre le toit suivant. Montez la pente située à gauche et sautez sur le ventilateur. Sautez sur les machines suivantes et traversez les barbelés en joignant les pieds.

Bondissez sur le toit suivant, allez à gauche et marchez sur le mur de droite. Avancez et ramassez le **sac caché n°13** qui se trouve près des cartons et des planches. Accrochez-vous ensuite au tuyau et glissez vers le bas. Avancez vers la porte, défoncez-la et entrez.

Tournez à gauche et entrez dans la salle de droite. Montez sur le tas de planches pour atteindre le faux-plafond. Allez à gauche et entrez dans le conduit d'air. Avancez puis montez dans le conduit suivant. Avancez et descendez par l'une des ouvertures qui se trouvent en bas. Avancez, tournez à gauche et continuez votre route jusqu'au pont. Marchez sur

le mur droit et sautez sur les tuyaux. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers une autre barre. Sautez sur un autre conduit puis tournez à droite et sautez. Montez ensuite l'échelle, tournez-vous et sautez vers l'ouverture qui est à proximité. Avancez et descendez puis passez entre le mur et la structure métallique. Montez sur cette même structure pour tourner la vanne. Descendez, avancez dans le trou (à gauche) et montez à l'échelle. Défoncez la porte et sortez. Avancez tout droit et descendez puis tournez à droite et montez sur la caisse pour atteindre la plateforme.

Passage B

Avancez vers la porte qui se trouve au fond et utilisez les escaliers pour monter jusqu'au toit.

Sur place, Ropeburn vous attrape et vous jette à terre. Attendez qu'il se rue sur vous avec une barre et désarmez-le lorsque la couleur de cette barre vire au rouge. Après la cinématique, tournez à droite, passez la porte du grillage et défoncez la porte rouge. Entrez, suivez le couloir et défoncez une autre porte située en haut des escaliers.

Passage C

Avancez vers la porte de gauche et entrez. Il y a trois policiers dans cette salle, ignorez-les et filez à gauche vers l'ascenseur. Montez par la trappe dans le plafond et appuyez sur le bouton. Une fois en bas, descendez du toit de l'ascenseur et accrochez-vous au rebord de la porte gauche. Attendez que le policier ouvre la porte et mettez-le KO. Prenez ensuite le **sac caché n°14**. Revenez ensuite en bas et passez par le conduit d'air qui se trouve à droite.

Passage D

Une fois en bas, défoncez la porte et tournez à droite vers les tuyaux. Escaladez-les puis sautez vers l'arrière pour atteindre la passerelle. Avancez à droite et marchez sur le mur gauche. A l'extrémité du mur, sautez en équerre vers la barre suspendue puis vers la passerelle suivante. Entrez ensuite par l'ouverture située à gauche. Descendez dans la salle et allez à gauche vers les escaliers. Mettez-vous en face de l'échafaudage, courez et sautez pour vous accrocher au rebord. Hissez-vous vers le haut et montez vers le niveau suivant.

Sautez ensuite sur l'échafaudage de gauche. Marchez sur le mur gauche et franchissez les fils barbelés. Avancez dans la station et tournez à droite. Descendez les marches et glissez sous la grille. Avancez à gauche et glissez sous les grilles. Si elles se referment, appuyez sur le bouton qui se trouve au centre, entre les grilles, pour les ouvrir et passer. Une fois devant les escalators, préparez-vous à rencontrer plusieurs flics sur les quais de la station. Il est inutile de les affronter car même si vous les battez d'autres rappliqueront. Descendez alors vers les quais et courez à droite en vous mettant à couvert derrière les piliers qui se trouvent en chemin.

Dès que le métro passe (vers la fin du quai), sautez sur les rails et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez la barre pour franchir l'ouverture. Allez à droite et marchez sur le mur puis sautez vers la dernière barre. Balancez-vous et sautez pour atteindre l'autre rive. Avancez, tournez à droite et accrochez-vous à la barre métallique qui se trouve à droite, en haut. Tournez-vous vers la droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous vers le haut pour prendre le **sac caché n°15**. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre une autre ouverture. Passez dans ce conduit pour atterrir devant une porte, défoncez-la et entrez.

Passage E

Avancez et allez devant la porte n°5. Sautez sur le mur d'en face en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle et allez à droite. Entrez par la porte et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez ensuite en bas et allez à la première porte qui vient de s'ouvrir. Avancez dans le tunnel gauche et abritez-vous dans les fentes lorsque le métro passe.

Avancez et évitez la zone de débarquement des agents de l'ordre. Une fois dans la zone des piliers, passez par le trou qui se trouve dans le grillage droit et montez à l'échelle. Sautez ensuite vers la barre suspendue et bondissez vers la porte. Entrez et descendez tout en bas de la salle. Passez par l'ouverture et allez à droite. Entrez par la porte ouverte (à gauche) et montez à l'échelle. Avancez et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous vers la gauche et

balancez-vous pour sauter et atteindre la passerelle suivante. Avancez en restant à gauche et marchez sur le mur avant de sauter vers la plateforme. Appuyez sur le bouton pour arrêter le ventilateur et revenez rapidement sur la passerelle précédente en marchant sur le mur. Glissez sous le ventilateur de gauche avant qu'il ne se remette en marche. Avancez ensuite vers une autre zone.

Passage F

Avancez sur le pont et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus. Anticipez l'arrivée du train car il est très rapide. Restez accroupi sur le toit de l'appareil le long de la route et évitez les obstacles en vous déplaçant à droite et à gauche. Sautez ensuite sur le métro de droite en évitant les piliers qui sont au centre du tunnel. Continuez à éviter les obstacles en vous déplaçant sur les cotés, en sautant ou en vous accroupissant. Lorsque le train s'arrête, sautez rapidement sur les rails et courez vers la porte située à gauche avant l'arrivée d'un autre métro. Montez les marches vers l'extérieur.

Episode 5 : Le New Eden

Passage A

Avancez, marchez sur le mur droit puis sautez sur le tuyau qui se trouve en face. Glissez jusqu'en bas et sautez sur le tuyau de droite. Glissez encore jusqu'en bas et avancez dans la grande rue avant de grimper au grillage d'en face. Escaladez le tuyau situé à gauche et, une fois en haut, faites demi-tour puis sautez vers la passerelle bleue. Avancez et montez vers l'ouverture qui se trouve à gauche. Suivez la plateforme en tournant à droite puis à gauche. Continuez votre route et montez les marches vers le métro.

Attendez le passage des deux trains et avancez vers la gauche. Restez au milieu, entre les rails, pour les éviter. Continuez d'avancer en effectuant de petites pauses près des piliers avant de traverser les rails jusqu'à la porte située à gauche. Ne prenez pas cette porte mais regardez en face et vers la droite pour apercevoir une tyrolienne. Sautez dessus et glissez jusqu'en bas. Avancez vers la porte et entrez dans le bâtiment. Suivez le couloir et franchissez les portes jusqu'à l'ascenseur. Appelez-le, entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

Passage B

Sortez vers le toit et montez les escaliers bleus. Tournez à gauche et escaladez le mur. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Avancez à gauche, passez le grillage et courez sur la rampe pour bondir vers un autre immeuble. Avancez sur la passerelle jaune et sautez sur le container de gauche. Marchez sur le mur pour atteindre le climatiseur et sautez sur la passerelle suivante. Montez enfin sur le toit. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez et tournez à gauche. Montez sur le toit et sautez à droite pour passer derrière les barbelés. Passez entre les deux générateurs pour prendre le **sac caché n°16**.

Remontez sur le toit et sautez à droite. Avancez à gauche et sautez vers le toit suivant. Continuez d'avancer vers la gauche et sautez vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et sautez à droite sur le conduit d'air. Traversez-le jusqu'au toit suivant. Avancez et neutralisez le premier policier. Prenez son arme et descendez les escaliers. Eliminez les deux autres policiers et allez vers le tuyau qui se trouve à droite. Montez jusqu'au toit et avancez vers la tyrolienne. Glissez jusqu'au bâtiment suivant, défoncez la porte et entrez. Avancez vers la cage d'ascenseur et sautez vers le tuyau. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la porte. Tournez à gauche et sortez.

Passage C

Montez les escaliers et utilisez les planches comme rampe pour bondir vers le toit suivant. Avancez à gauche et sautez sur le tuyau. Montez, sautez vers le tuyau de droite et continuez à monter jusqu'au toit. Tournez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre un autre toit. Tournez encore à gauche et courez sur la rampe pour sauter vers un autre immeuble. Tournez à droite et courez sur le mur gauche pour atteindre les climatiseurs. Marchez encore sur le mur gauche et sautez en équerre vers les climatiseurs de l'immeuble opposé. Courez sur le mur droit et accrochez-vous au tuyau. Montez et sautez vers celui de gauche puis progressez jusqu'au toit. Sautez sur la rampe située à gauche.

Courez droit devant vous en ignorant les flics et montez sur le toit d'en face (là où se trouve la tyrolienne). Utilisez-la pour glisser puis marchez sur le mur droit pour atteindre un autre bâtiment. Passez sous les conduits, avancez à gauche et utilisez les briques pour sauter par-dessus les barbelés. Avancez et montez sur les générateurs de droite puis sautez vers l'autre bâtiment. Passez sous les générateurs et allez au coin gauche pour monter sur le conduit d'air. Courez sur le mur droit pour atteindre le sommet de la structure métallique et prenez le **sac caché n°17**.

Revenez près du conduit d'air et utilisez la caisse pour sauter au dessus des barbelés. Montez sur le toit le plus haut des bâtiments de droite et sautez à gauche au dessus des barbelés. Avancez ensuite, défoncez la porte et entrez. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et entrez. Sortez ensuite, descendez les marches et entrez par une autre porte. Avancez et entrez par la seule porte ouverte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la caisse pour atteindre le rebord. Sautez en arrière pour atteindre la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers l'ouverture. Avancez dans le conduit et descendez dans le garage. Montez sur le toit du camion et prenez le **sac caché n°18**. Allez ensuite vers la porte arrière du garage. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte et entrez.

Passage D

Vous vous retrouvez dans le centre commercial. Avancez et tournez à gauche. Avancez en suivant la personne qui court devant vous et glissez sous les grilles. Dans la grande salle, allez à gauche pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis.
Montez dans l'ascenseur et restez accroupi dans le coin droit pour éviter les balles.

Quand l'ascenseur s'arrête, sautez par la fenêtre de droite. Avancez dans le chemin de droite puis sautez à gauche, vers le niveau inférieur. Avancez à gauche et utilisez les escalators pour monter. Allez à droite et sautez sur la caisse pour atteindre le pot de plantes. Tournez-vous ensuite, marchez sur le mur gauche et sautez vers le niveau supérieur. Courez vers le fond, à gauche, et montez sur les casiers puis sur le rebord pour atteindre le conduit d'air. Avancez et traversez le conduit vers l'autre rive. Entrez dans un autre conduit qui vous mène dans une nouvelle salle fermée.

Avancez, tournez à gauche et sautez en Tic-Tac contre le mur d'en face pour atteindre la passerelle d'en face. Montez, allez à droite et entrez dans un autre conduit d'air. Avancez à gauche pour éviter le ventilateur et appuyez sur le bouton pour l'arrêter. Descendez entre les hélices du ventilateur pour atterrir dans le centre commercial.

Avancez dans le seul couloir illuminé et entrez par la porte située à gauche. Avancez vers la porte vitrée située à droite et brisez-la pour passer. Ignorez les policiers et avancez dans le couloir. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le plafond. Passez sur les planches de gauche et brisez les vitres de droite. Courez sur le mur droit (ou gauche) et sautez sur la barre suspendue. Alignez-vous avec la passerelle, balancez-vous et sautez. Bondissez ensuite vers la passerelle suivante, avancez et tournez à gauche vers le conduit d'air. Descendez dans une autre zone, tournez à gauche et montez à l'escalier. Entrez par la porte, montez via le tuyau et sautez à droite. Avancez vers la porte et sortez.

Episode 6 : Pirandello Kruger

Passage A

Tournez à droite, montez sur le tas de sable pour atteindre le niveau supérieur. Traversez ensuite les planches qui vous servent de pont et sortez par la porte située à gauche. Descendez les marches puis marchez sur le mur gauche pour sauter sur le conduit d'air. Descendez sur celui d'en bas et avancez. Marchez sur le mur pour atteindre le toit d'en face. Ramassez le **sac caché n°19** qui se trouve sur le toit. Allez ensuite vers le coin du toit et sautez sur le tas d'objets couverts par une bâche pour amortir la chute de Faith. Avancez dans la rue de gauche et repérez les tuyaux situés à droite. Montez sur celui de gauche et sautez vers les deux autres à droite. Montez jusqu'au sommet et sautez en arrière vers la plateforme. Montez ensuite sur la passerelle et montez les escaliers.

Une fois en haut, faites demi-tour, courez sur le mur gauche et sautez sur la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle suivante. Montez à l'échelle vers le toit. Escaladez le grillage de gauche et montez sur les ventilateurs pour sauter vers le toit suivant. Allez à droite et descendez la dénivellation. Avancez pour passer les barbelés qui bloquent le

chemin vers le haut. Revenez alors sur le toit supérieur et entrez par la porte.

Allez au fond de la pièce et montez sur les gros engins, à droite. Allez à gauche et sautez en Tic-Tac pour atteindre le conduit d'air. Avancez alors vers l'ouverture qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et sautez sur le toit. Montez sur le toit suivant, courez et sautez vers l'immeuble qui se trouve derrière les barbelés, à droite. Descendez et avancez vers la grande enseigne où se trouve un sniper. Poussez-le dans le vide et utilisez la tyrolienne pour atteindre le bâtiment suivant. Descendez sur le container jaune puis sautez sur le toit du camion. Contournez les policiers et allez vers la porte située à droite. Entrez et sautez sur l'étagère de droite. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre celle du coté opposé. Sautez ensuite sur la passerelle jaune et montez les escaliers. Une fois en haut, sautez en Tic-Tac pour atteindre la passerelle suivante.

Passage B

Avancez et montez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme suspendue. Une fois en bas, allez vers le bouton qui se trouve à gauche et appuyez dessus pour ouvrir le garage. Entrez et allez à droite vous abriter derrière les caisses. Montez les escaliers et neutralisez le premier flic. Prenez son arme et courez sur la passerelle de droite. Eliminez ensuite les deux policiers qui sortent par la porte. Ignorez le dernier et revenez sur vos pas. Marchez sur le mur du bureau pour sauter ensuite sur le conduit d'air puis sur la passerelle. Entrez dans le bureau.

Avancez et prenez le **sac caché n°20** qui se trouve sur la dernière étagère, à gauche. Tournez ensuite à gauche et sortez par la porte. Montez les marches et sautez vers la barre suspendue. Attendez que la vapeur cesse et sautez vers l'ouverture qui vous conduit dans une autre zone. Suivez le couloir et sortez par la porte qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez jusqu'aux escaliers et descendez. Avancez à droite entre les silos et escaladez le grillage. Allez au fond du dépôt, à droite, et montez sur l'étagère qui se trouve derrière la caisse pour trouver le **sac caché n°2**1. Allez ensuite vers le chariot élévateur et avancez vers les étagères d'en face. Sautez sur les caisses puis sur celles de droite. Montez ensuite jusqu'au sommet et suivez le chemin pour faire face au bureau qui se trouve au milieu de la salle. Utilisez les deux barres suspendues pour atteindre le toit du bureau. Entrez ensuite par l'ouverture qui se trouve sur le toit. Allez à gauche et entrez dans la salle qui donne sur les tapis roulants. Appuyez sur le bouton pour les remettre en marche. Rebroussez chemin et sortez par la porte. Descendez les escaliers, allez vers les tapis roulants et passez sur l'un d'eux. Passez sous la porte du garage située à gauche. Grimpez ensuite le grillage et entrez par la porte.

Tournez à gauche et entrez par la porte. Avancez vers l'étagère et exécutez un saut en Tic-Tac pour atteindre la passerelle d'en haut. Avancez et descendez à l'échelle qui se trouve à droite. Sorte et tournez à gauche. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre suspendue. Sautez vers la passerelle suivante et tournez à droite pour descendre à une autre échelle. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur le toit incliné situé à gauche et descendez jusqu'en bas.

Entrez dans le bureau et appuyez sur le bouton du monte-charge. Sortez et escaladez le grillage puis avancez vers le trou au sol.
Avancez dans le couloir et entrez par la porte qui s'ouvre automatiquement. Suivez un autre couloir et descendez les marches. Tournez à gauche et avancez jusqu'à la porte du fond. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, sortez.

Passage D

Après la cinématique, courez tout droit vers la rampe. Montez ensuite les dénivellations situées à droite. Avancez et montez d'autres dénivellations sans vous attarder, les flics sont à vos trousses. Tournez à gauche et sautez vers une autre plateforme. Sautez ensuite vers le bas, à droite. Montez sur la caisse et sautez vers le sommet de la dénivellation. Allez à droite sur la passerelle rouge. Suivez le chemin et sautez vers l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur la plateforme située à droite. Sautez ensuite sur celle à gauche et montez les marches. Avancez sur la passerelle et entrez par la porte. Avancez, tournez à gauche et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage E

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et courez droit devant vous. Sautez par la fenêtre vers un autre bâtiment. Avancez et sautez par la fenêtre en la brisant. Une fois sur le toit d'un autre bâtiment, allez à droite vers la rampe et sautez vers les escaliers. Montez jusqu'au toit et allez à droite en ignorant les flics. Courez sur les planches situées à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble de droite. Avancez et sautez sur le conduit de droite. Avancez jusqu'au bout et sautez à gauche vers le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de droite. Allez à gauche et sautez sur un autre toit. Avancez encore à gauche sur les planches et sautez sur les objets amortisseurs. Descendez, allez à droite et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus en passant par la rampe.

Episode 7 : En chasse

Passage A

Avancez et descendez sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur les climatiseurs. Sautez en bas sur le toit et allez à gauche. Sautez vers le tuyau et glissez jusqu'en bas. Allez à droite et tournez à droite près du chariot élévateur. Regardez à droite pour trouver et ramasser le **sac caché n°22**. Revenez ensuite près du tuyau et avancez vers le camion.

Passage B

Après la cinématique et, une fois dans le bateau, sortez du camion et neutralisez le premier policier qui vous tourne le dos. Eliminez le deuxième et ramassez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les deux camions situés au fond, dans le coin gauche. Attendez que les renforts ennemis viennent vous chercher pour les éliminer facilement avec votre arme. Changez d'arme et prenez celles de ceux que vous éliminez pour avoir plus de munitions. Restez en place et montez sur le toit du camion de droite puis sautez vers le tuyau. Sautez à gauche, sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le conduit de gauche et avancez jusqu'au bout. Montez sur le conduit de droite, avancez et tournez à gauche pour atteindre le **sac caché n°23**. Revenez à votre point de départ (près du conduit de gauche) et allez à droite. Suivez le couloir et descendez à l'échelle dans un autre niveau.

Sortez par la porte de droite et désarmez le premier policier. Prenez son arme et planquez-vous dans le coin droit, près des voitures. Laissez les deux autres agents s'approcher de vous pour les éliminer facilement. Le dernier se trouve au bout du pont, à droite. Avancez en restant à l'abri derrière les voitures et éliminez-le avec une arme. Une fois le pont nettoyé allez vers la porte de la salle d'aération qui se trouve derrière le dernier flic abattu. Tournez la vanne pour l'ouvrir et entrez. Ouvrez une autre porte, à droite, et entrez. Allez à droite et passez dans le petit espace entre le mur et le conduit d'air. Sortez ensuite par l'ouverture qui se trouve à gauche.

Passage C

Avancez et montez à l'aide du tuyau. Sautez sur le rebord du conduit de gauche. Décalez-vous à gauche jusqu'au niveau de la barre suspendue et sautez. Balancez-vous et sautez sur le conduit d'air d'en face. Montez sur celui de droite et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez sur le prochain conduit. Montez ensuite vers l'ouverture et avancez. Glissez ensuite vers une nouvelle salle.

Montez les marches et avancez. Faites face à la grille de gauche et saute en Tic-Tac pour vous accrocher au rebord. Longez-le vers la gauche jusqu'au bout. Sautez ensuite en arrière vers le rebord supérieur. Sautez ensuite sur le conduit d'air de gauche puis sur celui de droite. Montez ensuite sur la passerelle et avancez sur le conduit d'air de droite. Courez sur le mur et au bout, sautez en Equerre pour atteindre le rebord du conduit qui se trouve en haut, à gauche. Montez dessus et suivez le chemin vers l'ouverture. Détruisez la grille et descendez dans le dortoir.

Tournez la valve pour ouvrir la porte et sortez. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Montez jusqu'au bout des escaliers et sautez sur le mur gauche en Tic-Tac pour atteindre le rebord. Longez-le du coté droit et montez sur la passerelle. Avancez à gauche et entrez dans la salle d'aération. Descendez ensuite par le trou au sol.

Passage D

Allez à droite et sortez par la porte en tournant la valve. Courez vous mettre à l'abri du sniper derrière les machines, à droite. Entrez dans la salle sombre qui est à droite et avancez à gauche puis allez à droite. Prenez le **sac caché n°24** et sortez par la deuxième porte en restant à l'abri. Avancez à droite jusqu'au bord du pont. Avancez alors vers le sniper tout en restant à couvert. Avancez vers le coté gauche et montez à l'échelle rapidement. Avancez et tournez à droite pour éviter les tirs ennemis. Montez à une autre échelle et avancez pour vous mettre à l'abri. Sautez ensuite en bas, à droite, et mettez-vous à couvert. Avancez vers la passerelle sur laquelle se trouve le sniper. Allez à droite et montez les escaliers. Courez vers lui et exécutez un coup glissé ou sauter pour le toucher. S'il est touché, profitez de ce moment de faiblesse pour essayer de le désarmer. Ensuite prenez-le en chasse. Entrez par la porte et descendez les marches.

Passage E

Prenez à droite et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Descendez les escaliers, sautez vers l'assassin et suivez-le dans le couloir. Glissez sous la dernière porte et poursuivez-le. Avancez à droite et montez sur les caisses situées au fond puis sur la plateforme de droite. Passez par la porte qui se trouve à droite et tournez à gauche. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Sautez de la même façon que votre cible et poursuivez-le dans le couloir en évitant les jaillissements de la vapeur.
Arrivé à une zone fermée, sautez en Tic-Tac contre le mur droit pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et continuez de suivre votre cible. Sautez ensuite en bas et utilisez la tyrolienne pour atteindre le port.

Passage F

Avancez, sautez sur le toit de la cabine puis par-dessus les barbelés. Avancez à gauche et montez sur les containers pour rejoindre l'assassin et le combattre. Effectuez des attaques sautées ou glissées et désarmez-le tout de suite après. Laissez Faith s'occuper du reste.

Episode 8 : Le convoi

Passage A

Descendez sur le toit gauche et avancez en passant les obstacles jusqu'à la rampe. Sautez vers l'immeuble suivant et prenez à droite. Sautez vers un autre immeuble encore à droite. Passez le grillage et sautez par la rampe qui se trouve au bout du toit. Glissez sous les tuyaux, montez sur le toit d'en face et sautez depuis la rampe. Tournez à gauche et sautez vers un autre immeuble. Montez sur le toit situé à gauche et tournez à droite pour atteindre un autre immeuble.

Tournez à droite et escaladez le grillage. Avancez à droite, courez sur le mur droit et sautez vers la plateforme bleue. Montez la dénivellation et sautez sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de gauche. Sautez en vous appuyant sur les briques pour atteindre le toit de droite. Avancez et montez sur le premier toit, à gauche, ensuite sur le deuxième et courez sur la rampe pour sauter sur les objets amortisseurs qui se trouvent en bas. Descendez et entrez par la porte située à gauche. Suivez le couloir et entrez par la porte de droite. Tournez à droite et cherchez derrière les cartons pour trouver et ramasser le **sac caché n°25**. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Quittez-le et suivez le couloir jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez tout droit et sautez sur un autre toit. Continuez d'avancer jusqu'à la rampe et sautez. Escaladez ensuite les deux toits qui sont sur votre gauche et sautez depuis la rampe vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et tournez à droite. Sautez vers l'immeuble suivant pour voir surgir des policiers. Ignorez-les en avançant derrière les containers pour éviter leurs tirs. Utilisez le tuyau qui se trouve au fond, à droite, pour atteindre le niveau supérieur. Sautez par-dessus le grillage de droite et sautez sur la structure métallique inférieure et enfin sur le toit de gauche. Sautez ensuite sur les climatiseurs et courez sur le mur pour atteindre les tuyaux qui se trouvent à gauche. Sautez sur les climatiseurs qui se trouvent à gauche. Courez sur le mur et sautez sur le monte-charge. Marchez sur le mur de droite et sautez en équerre vers la machine suspendue. Sautez ensuite sur le toit et entrez par la porte. Avancez à gauche et prenez l'ascenseur.

Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage C

Sortez de l'ascenseur et allez à gauche. Avancez à gauche vers l'objet marqué en rouge et qui indique la présence d'un sac caché. Montez dessus et sautez sur l'échafaudage. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le niveau suivant et prendre le **sac caché n°26**. Revenez en bas et allez à droite vers l'échafaudage qui se trouve contre le mur. Allez à sa droite et sautez pour atteindre le rebord. Sautez ensuite à gauche et hissez-vous vers le haut. Courez sur le mur gauche et sautez en équerre vers l'échafaudage suivant.

Marchez sur le mur de droite et sautez vers le niveau suivant. Prenez appui sur les briques et sautez pour atteindre la passerelle. Allez à droite et marchez sur le mur pour atteindre la rampe. Courez dessus et marchez sur le mur vers la plateforme suivante. Allez à gauche et marchez sur le mur gauche ensuite sautez pour atteindre le niveau suivant. Sautez ensuite en Tic-Tac pour atteindre la passerelle en béton.

Avancez à gauche et sautez sur le conduit d'air qui se trouve à droite. Traversez la barre et descendez sur la passerelle. Allez à gauche et marchez un peu sur le mur puis sautez en équerre vers l'échafaudage. Montez sur la rampe et sautez vers l'arrière pour monter. Sautez ensuite en Tic-Tac vers la passerelle suivante. Marchez sur le mur qui possède une enseigne de couleur jaune et sautez vers la passerelle qui se trouve du coté gauche.

Sautez sur l'échafaudage situé au centre. Marchez ensuite sur le mur et sautez pour atteindre le niveau supérieur. Avancez à gauche jusqu'au bout et sautez vers le bout d'échafaudage qui se trouve en face. Marchez sur le mur et sautez pour monter au niveau supérieur. Avancez jusqu'au mur et sautez à gauche pour atteindre la passerelle. Avancez sur celle-ci jusqu'au bout et sautez vers celle de droite. Avancez sur cette dernière et utilisez les briques pour sauter vers le conduit d'air.

Avancez tout droit et descendez dans un autre conduit. Avancez droit devant vous, ignorez le passage de droite et avancez. Tournez à gauche et prenez le **sac caché n°27**. Revenez vers le passage ignoré auparavant puis avancez. Montez vers un autre conduit et avancez jusqu'à la salle où se trouve le fusil sniper.

Passage D

Descendez dans la salle et prenez le fusil sniper situé près des fenêtres. Attendez l'arrivée du convoi et visez le moteur du van qui passe derrière la première voiture de police. Allez ensuite à gauche et sortez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Entrez avec le fusil-sniper en main.

Passage E

Descendez les escaliers et tuez le premier policier. Prenez son arme et continuez à descendre. Eliminez un autre policier en chemin. Attendez derrière un pilier que les flics viennent vers vous plutôt que de descendre les affronter. Tuez ensuite les deux flics armés de fusils à pompe et prenez leurs armes. Descendez encore et explosez les deux agents suivants. Prenez un fusil d'assaut et descendez à nouveau. Sans descendre au rez-de-chaussée, éliminez les deux policiers qui se trouvent près des fenêtres et ceux planqués sous les escaliers. Faites gaffe car parmi ces policiers il en existe qui utilisent des mitrailleuses, restez donc à l'abri et attendez que vos ennemis rechargent pour les attaquer. Une fois l'immeuble nettoyé, descendez et sortez dans la rue.

Episode 9 : L'Eclat

Passage A

Avancez et entrez par la porte puis descendez les escaliers bleus. Ne descendez pas les prochains escaliers mais marchez sur le mur de droite et sautez en Equerre sur les tuyaux. Entrez par la fente et marchez sur le mur pour atteindre la barre fixe située en haut. Balancez-vous ensuite et sautez sur les tuyaux d'en face. Avancez à gauche, passez sous les tuyaux et sautez vers la rive suivante. Avancez et marchez sur le mur pour atteindre la plateforme.

Suivez le couloir et sortez par la porte. Avancez à droite et arrêtez-vous sous l'ouverture qui se trouve sur le toit. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le plafond et prendre le **sac caché n°28**. Descendez, continuez à droite et tournez la valve. Faites demi-tour et courez vous abriter dans l'ouverture qui se trouve à gauche.

Après l'explosion, sortez et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et suivez le couloir de gauche jusqu'à la porte de sortie.

Passage B

Avancez à gauche dans le parking. Passez sous les tuyaux, ignorez les policiers et montez les marches. Défoncez la porte et entrez dans ce niveau du parking. Courez à gauche et descendez la pente. Allez vers les vitres qui se trouvent derrière le camion et brisez l'une d'elles pour avancer. Appuyez sur le bouton de l'ascenseur et prenez celui de gauche. Appuyez rapidement sur le bouton pour monter. Soyez rapide pour ne pas avoir à affronter tous les flics de la zone.

Sortez ensuite de l'ascenseur et allez à gauche. Prenez appui sur la chaise et sautez vers la corniche. Hissez-vous vers le haut et entrez par la porte.

Passage C

Après la cinématique, tournez directement à droite. Avancez et tournez à gauche vers le coin où se trouve une chaise. Utilisez-la comme tremplin pour atteindre le balcon où se trouve le **sac caché n°29**. Courez sur le mur vers le balcon d'en face. Avancez et descendez les marches en éliminant les policiers en chemin. Prenez leurs armes et éliminez le policier qui se trouve à droite, près des ascenseurs. Appuyez ensuite sur le bouton central et entrez dans l'ascenseur de droite. Si vous êtes rapide, les flics n'arriveront pas à vous ralentir. Dans le cas contraire, vous devez les éliminer tous et entrer dans l'ascenseur avant l'arrivée des renforts. Appuyez sur le bouton pour monter.

Passage D

Appuyez ensuite sur le bouton rouge, à gauche, et sortez par la trappe au plafond. Tournez à gauche et sautez vers l'échelle. Descendez tout en bas et attendez le passage des deux ascenseurs pour sauter vers la barre puis vers la corniche d'en face. Tournez-vous ensuite et sautez vers le bas sur la passerelle qui se trouve au milieu. Sautez ensuite sur le tuyau situé en face et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous et traversez la barre qui sert de pont. Avancez et montez à l'échelle. Avancez ensuite sur la corniche de droite jusqu'à atteindre deux tuyaux. Montez sur l'un d'eux et, une fois en haut, sautez en arrière vers la barre suspendue. Sautez ensuite vers le conduit d'air et avancez.

Descendez dans une nouvelle zone. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers la barre suivante. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Avancez vers le mur et sautez en Tic-tac pour attraper la barre suspendue. Sautez vers le conduit suivant et tournez à gauche pour monter sur le dernier d'entre eux. Marchez sur le mur de droite et sautez vers la sortie. Tournez à droite, avancez et entrez dans le conduit d'air. Suivez le chemin et montez dans un autre conduit. Descendez ensuite par l'ouverture au sol. Suivez le chemin de gauche jusqu'au symbole des sacs caché. Sautez alors en Tic-Tac sur la paroi d'en face pour atteindre le niveau supérieur et en même temps le **sac caché n°30**. Revenez en bas et prenez le deuxième chemin. Sautez à nouveau en Tic-Tac pour atteindre le conduit supérieur et continuer votre chemin. Descendez et avancez vers la grille. Défoncez-la et sortez.

Passage E

Avancez droit devant vous et sautez vers l'immeuble d'en face. Evitez les lasers des viseurs des snipers et franchissez le grillage qui se trouve à droite. Montez les marches du bâtiment qui est sur votre gauche et grimpez jusqu'au toit. Traversez les conduits d'air vers un autre toit. Sautez ensuite en bas à droite puis vers l'immeuble se trouvant dans le coin droit. Prenez à gauche et entrez par la porte ouverte. Montez sur les objets et sautez pour atteindre le toit où se trouve le premier sniper. Eliminez-le et sautez vers l'immeuble suivant. Ignorez les snipers et avancez sur la passerelle bleue. Marchez ensuite sur le tuyau qui se trouve à gauche et éliminez le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et sautez vers l'immeuble de droite. Entrez par la porte, suivez le couloir de droite jusqu'à l'ascenseur. Attendez qu'il s'ouvre et montez.

Passage F

Sortez de l'ascenseur et entrez dans la salle des serveurs. Il y a quatre groupes de serveurs. Vous devez les détruire. Il vous suffit de détruire un seul serveur du groupe pour désactiver le tout. Il vous faut donc détruire quatre serveurs. Dès que les deux premiers flics débarquent avancez vers l'un d'eux et désarmez-le. Prenez son arme et éliminez le deuxième. Cachez-vous entre les serveurs blancs (les plus grands de la série) pour que lorsque votre ennemi vous tire dessus, il détruira l'appareil. Prenez l'arme du policier fraîchement abattu et avancez sur la passerelle centrale. Détruisez ensuite les deux derniers serveurs.

Revenez ensuite à la passerelle et montez les escaliers jusqu'en haut. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir de gauche. Entrez par la porte de gauche et montez les escaliers. Une fois en haut, allez à droite puis à gauche et sautez par-dessus le grillage. Avancez, prenez à gauche et montez les escaliers jusqu'au toit.

Passage G

Après la cinématique, courez droit devant vous vers les caisses jaunes et sautez dessus. Avancez ensuite et sautez depuis l'hélidrome jusqu'à l'hélicoptère. Laissez le reste à Faith, elle saura sauver sa soeur toute seule. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

LE SIDE-STEP

Le side step est un moyen de partir en sprint directement en étant a l'arrêt, il vous permet de gagner de précieux dixièmes de secondes en mode contre-la-montre. Il vous suffit de vous placer a l'arrêt, mais à 90° par rapport a la direction que vous souhaitez prendre. Ensuite, en même temps, placez les deux joysticks analogiques gauche et droit dans la direction souhaitée à gauche ou à droite, tout en appuyant sur la touche de saut. Faith fera un petit saut dans la direction souhaitée et partira en sprintant directement. Cette astuce marche aussi en pleine course mais demande un peu d'entraînement avant d'être parfaitement maîtrisée.

Missile Command

© Atari / Stainless Steel Studios 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Capitaine (5)

Gagner une ville bonus Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Commandant (15)

Marquer 25 000 points Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Colonel (20)

Marquer 100 000 points Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Général (25)

Marquer 50 000 points Jeu classique en Difficulté moyenne.

Maniaco (20)

Marquer 20 000 points Jeu évolution en Mode Throttle Monkey.

As (10)

Remporter 8 villes au total Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Tireur d'élite (10)

Terminer un niveau en 4 coups Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Franc-tireur (25)

Détruire 6 missiles d'un coup Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Crack (15)

Atteindre le niveau 6 sans rater un coup Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Traînée de poudre (15)

Atteindre le niveau 4 en 60 secondes Jeu Evolution en Difficulté moyenne

Sentinelle (20)

Atteindre le niveau 11 sans perdre une base Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Crotale (20)

Détruire 10 bombes dans 1 partie Jeu Evolution en Difficulté moyenne.

Mission G

© Disney Interactive / Eurocom 2009

SUCCÈS

"Compte à rebours" (15)

Mission accomplie.

"Opération boule de neige" (15)

Mission accomplie.

"Les Bureaux Saberling" (15)

Mission accomplie.

"Ordinateur Central" (15)

Mission accomplie.

"Retraite dans le VDR" (15)

Mission accomplie.

"Centre de Distribution" (15)

Mission accomplie.

"La Chaîne de montage" (15)

Mission accomplie.

"Usine de Puces" (15)

Mission accomplie.

"Réacteur" (15)

Mission accomplie.

"Fuite dans le VDR" (15)

Mission accomplie.

"Infiltration du FBI" (15)

Mission accomplie.

"Localise le vrai Saber" (15)

Mission accomplie.

"Sauver Saber" (15)

Mission accomplie.

"Maintenance du satellite" (15)

Mission accomplie.

"Clusterstorm" (15)

Mission accomplie.

Débutant G-Force (20)

Termine le jeu en mode "Facile".

Recrue G-Force (30)

Termine le jeu en mode "Normal".

Agent G-Force (40)

Termine le jeu en mode "Défi".

Agent spécial G-Force (50)

Termine le jeu en mode "Agent spécial".

Médaille du mérite (50)

Termine deux fois le jeu.

Agent d'interv. rapide G-Force (50)

Termine le jeu en moins de 8 heures.

Découvreur Disque Donn. Argent (25)

Récupère 50% des Disques Données Argent du jeu (25).

Spécialiste Disque Donn. Argent (50)

Récupère 100% des Disques Données Argent du jeu (50).

Dépensier (25)

Dépense plus de 10000 puces SaberSense dans les kiosques.

Agent fortuné (25)

Accumule plus de 5000 puces SaberSense.

Agent équipé (30)

Achète toutes les nouvelles armes et toutes les améliorations.

Agent confirmé (50)

Personnage équipé de toutes les armes et améliorations existantes.

Combattant débutant (10)

Vaincs 100 ennemis.

Combattant spécialisé (25)

Vaincs 500 ennemis.

Combattant vétéran (50)

Vaincs 1000 ennemis.

Spécialiste du Pisto-Plasma (15)

Vaincs 100 ennemis avec le Pisto-Plasma.

Spécialiste du fusil Cluster (15)

Vaincs 100 ennemis avec le fusil Cluster.

Spécialiste du lance-flammes (15)

Vaincs 100 ennemis avec le lance-flammes.

Spécialiste du Cryo Laser (15)

Vaincs 100 ennemis gelés par le Cryo Laser.

Spécialiste pistolet à impulsion (15)

Vaincs 100 ennemis avec le Fusil à impulsion.

Grenadier à charges incendiaires (15)

Vaincs 50 ennemis avec des charges incendiaires.

Spécialiste canon à impuls. VDR (15)

Vaincs 50 ennemis avec le Canon à impulsion du VDR.

Spécialiste missile tête ch. VDR (15)

Vaincs 50 ennemis avec des missiles à tête chercheuse.

Spécialiste du piratage nano (15)

Vaincs 50 ennemis avec des ennemis nanopiratés.

Tireur d'élite (35)

Parviens à un taux de précision des tirs supérieur à 80% avec les armes de jet.

Agent bipède (25)

Parcours plus de 20 km avec Darwin.

Ailes G-Force (25)

Parcours plus de 2 km avec Mooch.

Spécialiste des renseignements (25)

Scanne 100 objets du jeu.

Mon Cheval et Moi 2

© Atari / Tate Interactive 2008

SUCCÈS

Champion de Troupeau de poulains (10)

Rassembler 16 poulains dans Troupeau de poulains

Champion de Labyrinthe (10)

Sortir du Labyrinthe en moins de 90 secondes

Champion de Dressage de taureau (10)

Rester en selle 25 secondes dans un rodéo

Champion de Slalom avec ballon (10)

Terminer le Slalom en moins de 65 secondes

Champion de Course avec Katelyn (10)

Terminer la Course en moins de 70 secondes

Champion de Saut d'obstacles (30)

Sauter 150 obstacles dans les épreuves de saut d'obstacles

Champion de Dressage (30)

Effectuer 20 figures de dressage

Champion de Cross (30)

Sauter 200 obstacles dans les épreuves de cross

Vêtements débloqués (40)

Débloquer tous les vêtements

Objets pour l'écurie débloqués (40)

Débloquer tous les objets pour l'écurie

Concours locaux débloqués (50)

Débloquer les concours locaux

Concours nationaux débloqués (50)

Débloquer les concours nationaux

Conc. internationaux débloqués (50)

Débloquer les concours internationaux

Expert en mini-jeux (70)

Terminer les mini-jeux 10 fois

Expert en pansage (60)

Panser ton cheval 15 fois

Expert en entraînements (80)

Obtenir un score parfait aux concours d'entraînement

Champion authentique (90)

Gagner 8 trophées en or

Jeu terminé en mode Amateur (140)

Terminer le jeu à 100 % en mode Facile

Jeu terminé en mode Pro. (190)

Terminer le jeu à 100 % en mode Professionnel

Monday Night Combat

© Microsoft Game Studios / Uber Entertainment 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Masque mascotte

Rencontrer la mascotte dans le tutorial.

Chemise Monday Night Combat

Terminer le mode Blitz Exhibition.

LISTE DES SUCCÈS

Plaqueur (10)

Réussissez 15 frags au cours d'une partie Feu croisé.

Chaud bouillant (10)

Réussissez 3 frags d'affilée au cours d'une partie Feu croisé.

Exhibition (10)

Terminez le mode Blitz d'exhibition.

Vétéran aguerri (15)

Terminez le mode Blitz de saison régulière.

All-Star (15)

Terminez le mode Blitz de play-offs.

Expulsion (20)

Réussissez une éjection au cours d'une partie Feu croisé.

Prise de contact (20)

Réussissez 10 frags par saisie au cours d'une partie Feu croisé.

Ecraseur (20)

Réussissez un écrasement sur un joueur adverse à l'aide de l'onde de choc de l'artilleur.

Meilleur joueur (20)

Terminez meilleur joueur à l'issue d'une partie Feu croisé.

Insaisissable (20)

Terminez le mode Blitz Escarmouche.

Réveil douloureux (20)

Réussissez un frag sur un joueur adverse alors qu'il améliore ses capacités en partie Feu croisé.

Jamais deux sans trois (20)

Réussissez un triple frag.

Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge : Special Edition

© LucasArts 2010

LISTE DES SUCCÈS

L'embargo de Largo terminé (25)

Terminez la 1ère partie : Embargo Largo.

Quatre morceaux de carte terminé (25)

Terminez la 2ème partie : Quatre morceaux de carte.

La forteresse de LeChuck terminé (25)

Terminez la 3ème partie : La forteresse de LeChuck

Un vrai pirate (25)

Terminez la partie.

Le démon de la vitesse (25)

Terminez la partie en moins de trois heures.

Le Maître des singes (20)

Allez au bout de la partie en n'utilisant aucune astuce.

Libre penseur (10)

Allez au bout de la partie en utilisant moins de 10 astuces.

Vieille école (5)

Basculez en mode classique au moins une fois.

Cinq minutes plus tard... (10)

Permettez à Guybrush de mourir.

Eteignez la lumière (10)

Terminez la partie en appuyant sur la touche de mise en surbrillance des objets cinq fois ou moins.

Inhalateur d'hélium (10)

Guybrush inhale de l'hélium.

Appelez la police (10)

Appelez le service d'assistance de Lucas Arts lorsque vous marchez dans la jungle de l'île Dinky.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino

Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée. Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque

A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.
Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte. Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 pièces de Huit. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ".

Notez-les.

En échange de ces 6000 pièces de Huit, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.
Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monkey Island Edition Spéciale : Collection

© LucasArts 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de The Secret of Monkey Island

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez

vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier.
Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.

Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès

qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu.
Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le

silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier.
Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite).

Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

Solution de Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge

Chapitre I : The Largo Embargo

L'ile SCABB

Après la cinématique, récupérez la pelle accrochée à l'enseigne " interdit de creuser ". Lorsque vous traverserez le pont, Largo LaGrande vous prendra tout votre argent quelque soit le dialogue que vous choisirez.

Continuez tout droit jusqu'à la deuxième porte à droite et prenez le monocle de Wally le cartographe lorsqu'il se frotte les yeux. En bas de sa chambre se trouve une rame de papier, prenez-en une. Passer ensuite au bateau, tout en haut. Discutez avec les trois pirates qui dorment et vous obtiendrez un oeuf. N'oubliez pas de prendre le seau posé juste à gauche. Retournez à la première porte, à l'entrée du village, vous pouvez ainsi acheter le " Wood polish " du menuisier. Tout en bas, vous trouvez le bar. Discutez avec le barman jusqu'à l'arrivée de Largo. Prenez le papier blanc et ramassez le crachat. Sortez du bar, passez à travers la fenêtre ouverte en bas du même bateau et vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le couteau posé sur la table et sortez par la fenêtre.

Passez au dernier bateau à gauche, utilisez le couteau pour libérer le petit alligator attaché. Ramassez quelques morceaux de fromage et puis passez à la chambre supérieure. Dépêchez-vous de prendre la perruque en face avant que Largo n'arrive. Retournez maintenant au point de départ et continuez tout droit. Une carte de l'ile s'affichera, dirigez-vous vers la plage (Beach). Prenez la branche qui se trouve sous les arbres.

Revenez à la carte et dirigez-vous vers le cimetière, en bas. Sur la colline, vous trouvez quatre tombes, utilisez la pelle pour creuser la première, celle de " Marco Largo LaGrande ".

Vous obtiendrez ainsi un os. De retour à la carte, dirigez-vous vers le marais (Swamp), remplissez le seau avec de la boue puis utilisez le cercueil comme barque. Naviguez tout droit jusqu'à la cabane (Shack).

Prenez un bout de fil à côté de la tête de mort et puis avancez à droite. Il fait un peu sombre mais vous pourrez apercevoir un passage. Parlez avec la dame qui vous donnera une liste Vaudou. Vous possédez déjà la perruque, le crachat et l'os. Votre prochaine destination sera alors la chambre de Largo. Fermez la porte et placez le seau plein de boue juste au dessus de cette dernière.

Suivez Largo à la blanchisserie, appliquez le " Wood polish " sur le pied du pirate et vous obtiendrez un oeuf. Ouvrez la boite qui est juste au dessous, placez la branche pour la maintenir ouverte puis reliez la branche au fil et placez les morceaux de fromage dans la boite. Placez-vous à droite et dès que le rat commence à manger, tirez le fil. Ouvrez la boite et récupérez le rat. Jetez-le dans la marmite qui se trouve dans la cuisine du bar puis parlez au barman. Dès qu'il vire le cuisinier, acceptez la place vacante et vous obtiendrez 420 oeufs.

Sortez par la fenêtre et retournez à la chambre de Largo. Fermez la porte et récupérez le ticket de réclamation ce qui vous permettra d'obtenir le soutien-gorge de l'employée de la blanchisserie. Ramenez ce dernier ingrédient à la dame Vaudou qui vous donnera une poupée et des aiguilles.

De retour à la chambre de Largo, combinez rapidement les aiguilles et la poupée Vaudou. Après la cinématique, vous aurez un livre et Largo quittera l'ile.

Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit sur le livre. Maintenant, allez à " Peninsula " en bas de la carte, à gauche. Entrez dans la maison-bateau et parlez au capitaine Dread. Donnez lui le monocle pour compléter le chapitre.

Chapitre II : Four Map Pieces

Avant d'entrer à la maison-bateau, récupérez le poster du perroquet posé juste à votre gauche puis parlez au capitaine Dread, vous aurez ainsi une carte et votre destination sera l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Surprise ! Vous êtes recherché ! Discutez avec le gardien. Toutefois, quelles que soient les réponses, le gardien vous emmènera chez le gouverneur puis direct en prison. En bas, vous trouverez un lit. Cliquez dessus puis ramassez le bâton.

Utilisez ce dernier pour récupérer l'os du squelette à gauche. Il ne vous reste qu'à donner l'os au chien qui vous laissera la clé. Ouvrez la porte de la cellule et prenez les deux enveloppes posées sur le bureau d'en face puis sortez de la prison. Ouvrez votre inventaire et cliquez sur les enveloppes pour récupérer vos outils, une banane et un organe. A votre droite, vous trouvez une allée, une bibliothèque et une deuxième allée.

Le casino
Dans la première allée se trouve le dealer et un joueur qui ne rate pas ses coups. Au départ ne misez rien. D'abord suivez le joueur qui se présentera devant la porte verte dans la deuxième allée.
Après son départ, frappez à la porte et demandez le prochain numéro gagnant. L'homme à son tour vous demandera un code. Indiquez toujours le premier chiffre qu'il montre des doigts et ne faites pas attention à ce qu'il dit. Refaites ça trois fois et vous aurez le numéro gagnant. Maintenant allez au dealer et misez sur ce numéro. Refaites le coup pour gagner les trois récompenses.

La bibliothèque
A l'entrée de la bibliothèque, vous trouvez la miniature d'un phare, ouvrez-la et prenez la lentille. Maintenant demandez un livre à la vielle dame qui se trouve au fond de la bibliothèque. Donnez-lui des informations sur vous, n'importe lesquelles et vous aurez une carte.

Allez au catalogue et choisissez les titres suivants (vous en aurez besoin plus tard) :
- Reciepes Voodoo : " The joy of Hex " 101 essential Voodoo recieps. Casier "PQR"
- Quotations " Famous Pirate Quotation ". Casier "PQR"
- Disaster " Great Shipwreeks of our centery " from lime-life disaster series. Casier "CD"

Vous pouvez ainsi les récupérer auprès de la vielle dame.

Sortez de la bibliothèque et parlez au pécheur assis au bord du quai. Il vous proposera un défi, acceptez-le. Prochaine destination, la maison du gouverneur qui se situe en bas de l'ile PHATT. Ouvrez le portail et parlez au gardien. Montez à la chambre du gouverneur et échangez le livre de " Big Whoop " avec celui posé sur son ventre. Prenez le bateau de Dread et passez à l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique se trouvant à votre gauche et achetez la scie, la corne et l'enseigne " Beware of Perrot ". En achetant ce dernier, son crochet restera vide. Attachez le poster du perroquet au dessus et ainsi vous pourrez acheter le miroir.

Sortez de la boutique et allez au magasin des costumes. Présentez au vendeur votre invitation et il vous donnera une robe. Sortez du magasin et parlez à la jeune femme habillée en vert. Demandez-lui une de ses brochures ensuite continuez tout droit. Sur la carte de l'ile, dirigez-vous vers la maison qui est en haut, à gauche. Montrez l'invitation au gardien et mettez votre costume pour qu'il vous laisse passer.

Avant d'entrer à l'intérieur de la grande maison, passez par derrière. Poussez la poubelle deux fois, ainsi le cuisinier vous prendra en chasse, faite le tour de la maison et entrez par la cuisine.

Prenez un poisson dans le seau posé sur la table puis sortez. Retournez à la maison, ouvrez la porte et entrez. Prenez la première pièce de la carte posée sur le tableau accroché à votre gauche. En sortant, vous serez fouillé par le jardinier puis il vous conduira à la gouvernante Elaine. Discutez avec elle et faites en sorte qu'elle ait pitié de vous (choisissez toujours la première réponse) puis demandez-lui la carte. Elle la jettera par la fenêtre. Sortez de la maison et essayez d'attraper la carte. Revenez maintenant à la chambre d'Elaine et récupérez la rame accrochée au mur. Quittez la maison et prenez le chien avec vous, vous en aurez besoin plus tard.

Allez maintenant au grand arbre qui est au sommet de l'ile BOOTY. Prenez la rame et enfoncez-la dans le deuxième trou du tronc de l'arbre puis essayez de monter dessus. Appréciez le show ensuite ramassez la rame cassée et sortez en allant à l'ile PHATT.

L'ile PHATT

Prenez la brochure de capitaine Kate et collez-la sur l'affiche qui porte ta photo en tant que recherché. Visitez le pêcheur au bord du quai et montrez-lui le gros poisson que vous aviez volé à la cuisine. Ainsi, vous emportez le défi et vous gagnez sa canne à pêche.

Montez sur le bateau du capitaine Dread, pendant ce temps, capitaine Kate sera interpelée par le gardien et emprisonnée. Retournez à l'ile et allez à la prison, prenez l'enveloppe posée sur le bureau puis libérer Kate avec la petite clé. Allez maintenant à l'ile SCABB.

L'ile SCABB

Présentez la rame cassée au menuisier. Descendez maintenant au bar, demandez tout ce qu'il y a à boire grâce à la carte de la bibliothèque. Il en existe trois sortes ; bleu, jaune et rouge. Accrochez la banane au métronome placé sur le piano, vous pourrez ainsi attraper le singe hypnotisé. Passez à la blanchisserie et sciez la jambe en bois du pirate puis revenez vite à la menuiserie.

Prenez le marteau et quelques clous. Quittez l'ile SCABB vers l'ile BOOTY.

L'ile BOOTY

Entrez dans la boutique de Stan et parlez au vendeur de cercueils. Demandez-lui une démonstration, dès qu'il entre dans le cercueil, ouvrez vite l'inventaire et combinez le marteau aux clous. Ainsi il sera enfermé, ce qu'il vous permet d'attraper la clé accrochée à la plus grande pierre tombale.

Retournez à la falaise en bas de l'ile, là où se trouve la carte.
Utilisez la canne à pêche pour la récupérer. Un oiseau vous la piquera à mi chemin, suivez-le donc jusqu'au grand arbre. Enfoncez la rame réparée au deuxième trou. Grimpez sur la première planche puis sur la deuxième, ramassez la première et enfoncez-la au troisième trou. Montez dessus, ramassez la rame et enfoncez-la au quatrième trou et ainsi de suite jusqu'à atteindre le sommet. Récupérez le télescope tout en haut puis entrez dans la baraque. Placez le chien sur le tas de papiers et il vous remontera la première pièce de la carte. Descendez au village et participez au concours de crachat.

Soufflez dans la corne, pendant que tout le monde est distrait par le coup de canon, trichez en rapprochant les drapeaux à la ligne de départ. Mixez la boisson bleue avec la jaune dans votre inventaire, vous obtiendrez ainsi un mélange vert. Utilisez la paille pour le boire. Portez-vous volontaire pour le concours. Le premier essai sera un échec, ne paniquez pas, réessayez à nouveau.

Cette fois attendez que le ruban rouge de la spectatrice se mette à bouger avec le vent, à ce moment crachez ! Vous gagnerez ainsi la première place et une plaque du crachat comme récompense. Revenez maintenant au " BOOTY boutique ", présentez la plaque du crachat au vendeur en essayant de le convaincre que c'est le crachat de celui qui a tué LeChuck, vous obtiendrez 6000 pièces de Huit. Sortez de la boutique, ouvrez votre inventaire et lisez le livre intitulé " Great Shipwrecks of our century ". Vous obtiendrez des coordonnées comme par exemple " 39 Nord 86 Ouest ". Notez-les.

En échange de ces 6000 pièces de Huit, louez le bateau du capitaine Kate. Indiquez sur la carte les coordonnées que vous aviez notées auparavant. Plongez et récupérez le galion (tête de singe). Refaites surface à l'aide de l'ancre. Enfin, échangez l'objet récupéré contre la deuxième pièce de la carte chez l'antiquaire de " BOOTY boutique ". Naviguez vers PHATT.

L'ile PHATT

Dirigez-vous vers les chutes d'eau, montez au sommet et fermez la pompe à l'aide du singe Jojo. Pénétrez dans la caverne qui apparaitra à la place des chutes et continuez tout droit vers la sortie. Montrez en direction de la maisonnette, ouvrez la fenêtre qui est à gauche et entrez par la porte. Discutez avec le vieillard, il vous offrira à boire. Versez le contenu du ver dans le petit arbre à gauche. Ouvrez l'inventaire et sélectionnez l'enveloppe que vous a donnée Kate, vous obtiendrez ainsi une bouteille de vin. Combinez-la avec votre verre.

En buvant le pirate retraité s'évanouit. Profitez-en pour accrocher le miroir que vous possédez sur le cadre. Sortez de la maisonnette et placez le télescope dans la main de la statue-singe. Poussez enfin la brique indiquée par la lumière puis prenez la troisième pièce de la carte de la main du squelette.

L'ile SCABB

De retour à SCABB, allez au cimetière. Utilisez la clé crypte pour y pénétrer. Lisez le livre intitulé " Famous Pirate Quotation ". Ouvrez ainsi le cercueil correspondant à la citation de " Rapp Scallion ".

Récupérez un peu de ses cendres et visitez la cabane de la dame-Vaudou. Prenez la crème " Asch 2 Life " qui se trouve entres les jarres, dans l'armoire.

En donnant les cendres à la dame-Vaudou, elle prépare un élixir pour la résurrection des morts. Retournez à la tombe de Rapp Scallion et appliquez cet élixir sur les cendres. Il vous donnera une clé et vous demandera d'éteindre le gaz qu'il a oublié de fermer, dans son restaurant.

Dirigez-vous vers la plage et pénétrez à l'aide de la clé dans la cabane, au fond, puis éteignez le gaz. Retournez à la tombe, réveillez Rapp à nouveau pour récupérer la dernière pièce de la carte.

Revenez désormais à Wally, le cartographe, donnez-lui la lentille puis n'importe quelle pièce de la carte. Il vous demandera une faveur. Allez à la dame-Vaudou pour la récupérer. De retour auprès de Wally, ce dernier aura disparu laissant un petit mot sur la table, lisez le. Revenez à la marée, ouvrez la caisse et entrez.

Chapitre III : Le Chuck Fortress

Continuez tout droit, pénétrez dans le tunnel (pas à l'arrière-tunnel) en allant tout droit.

Wally, emprisonné, vous demandera de chercher la clé pour le libérer. Revenez maintenant à l'arrière-tunnel et avancez à gauche. Cliquez avec le bouton droit sur le papier portant le crachat de Largo LaGrande et lisez les quatre strophes.

Chaque strophe correspond à une combinaison des membres d'un squelette, de haut en bas. Trouvez les portes représentant successivement de haut en bas les quatre strophes (respectez l'ordre indiqué).

Dans cet exemple, la première strophe dit que les mains sont connectées à la tête, la tête est connectée au bassin et que le bassin est connecté au pied. Poussez la porte représentant cette première strophe et entrez. Si cette porte ne se trouve pas dans votre chambre actuelle, cherchez-la dans la chambre voisine à gauche et ainsi de suite.

En pénétrant par la porte représentant la dernière strophe. Vous vous trouverez devant une énorme porte qui semble être verrouillée. Ne vous fiez pas aux apparences, en cliquant dessus elle s'ouvrira. Récupérez la clé attachée au mur pour réaliser qu'il s'agit d'un piège !

Wally et vous, serez suspendus par les bras dans la chambre de torture conçue spécialement par Le Chuck en votre

honneur. Dépêchez-vous de combiner la paille avec la boisson verte. Crachez ensuite une fois dans la casserole qui est sous vos pieds et deux fois sur le bouclier à gauche de Guybrush. Vous serez libéré mais vous vous retrouverez dans une chambre toute sombre. Utilisez les allumettes pour éclairer la place.

Chapitre IV : Dinckey Island

Ramassez la bouteille à la plage, le verre de martini et la barre de fer (crowbar). Ouvrez le baril derrière le perroquet, dedans se trouve un autre morceau de biscuit. Discutez ensuite avec le vieillard.

Revenez à gauche et pénétrez dans la jungle, prenez la première allée à gauche et continuez tout droit. Brisez la bouteille sur le tronc de l'arbre puis utilisez-la pour déchirer le sac accroché à la branche.

Ramassez le paquet de biscuits puis retournez à la plage. Remplissez le verre de martini d'eau de mer puis versez-le dans la machine à distiller (Still). Combinez-le avec le paquet de biscuits. Vous aurez ainsi deux morceaux. En nourrissant le perroquet avec ces morceaux, il vous indiquera le chemin complet vers le trésor.

Revenez à la jungle, prenez le chemin qui mène en haut.

Ouvrez le trésor à l'aide de la barre de fer, récupérez les dynamites qui s'y trouvent. Prenez au milieu, à droite, encore à droite puis dépassez le dinosaure puis le dauphin.

Enfin, passez au milieu, à droite du tas de rochers. Creusez à l'aide de la pelle au dessus de la croix, combinez les dynamites avec les allumettes et utilisez-les sur le ciment.

Combinez la corde avec la barre de fer et accrochez-les en haut du puits.

Cherchez l'interrupteur dans le noir. Le Chuck vous téléportera par magie dans une autre chambre, il fera ainsi à chaque fois que vos chemins se croisent. Débrouillez vous, en suivant les indications, pour accéder à la chambre des premiers-secours. Ramassez la tête-de-mort, ouvrez le tiroir et récupérez la seringue. Enfin, ouvrez la poubelle au fond et ramassez les gants usés.

En sortant de l'infirmerie, continuez tout droit puis prenez la première porte à droite. Récupérez la poupée, le ballon vert et la bouteille se trouvant dans des boites par terre. Sortez, continuez tout droit puis pénétrez dans la seconde chambre, à droite. Utilisez le distributeur qui expulsera une pièce de monnaie. Quand LeChuck se penchera pour la ramasser, arrachez-lui sa culotte. Gonflez ensuite les deux gants et le ballon vert à l'aide de la bouteille d'hélium.

A la rencontre suivante avec Le Chuck, dépêchez-vous de lui tendre le mouchoir, il éternuera dedans. En accédant à l'élévateur, dépêchez-vous de tirer le levier. La barbe de Le Chuck sera coincée, ramassez-la. Ouvrez la porte d'en face, sortez et fabriquez tranquillement votre poupée-Vaudou.

Vous disposez désormais de tous les ingrédients : le sac juju, la tête-de-mort, la poupée, le mouchoir, la barbe de LeChuck et enfin sa culotte, il ne reste qu'à les combiner !

A la prochaine rencontre avec LeChuck, dépêchez-vous d'enfoncer la seringue dans la poupée-Vaudou en les combinant. Prenez-le en chasse jusqu'à la victoire.

Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts 2008

SUCCÈS

Passage à la caisse (10)

Encaissez votre premier loyer de la part d'un autre joueur dans l'un des modes Richissime.

Touriste (20)

Débloquez votre passeport. Accordé au titulaire du passeport.

Ce n'est que le commencement (10)

Achetez votre première propriété.

Vous êtes sur le bon chemin (20)

Possédez votre premier monopole.

Vers le haut de l'échelle (30)

Construisez votre premier ensemble de maisons. Mode Classique uniquement.

La vue de tout en haut (50)

Construisez votre premier ensemble d'hôtels. Mode Classique uniquement.

Double six (10)

Réussissez un double six.

La route vers la prison (10)

Réussissez trois doubles d'affilée et finissez en prison.

La route vers la liberté (10)

Réussissez un double pour sortir de prison.

Globe-trotter (50)

Atterrissez sur chacune des propriétés du plateau Monde.

Tout un côté (50)

Possédez toutes les propriétés, les ports et les compagnies publiques sur tout un côté du plateau.

Roi du transport (20)

Possédez le monopole des propriétés de transport.

Le pouvoir est à vous (20)

Possédez le monopole des compagnies de service public.

Marché du siècle (20)

Formez un monopole suite à un échange.

Pas de pitié (20)

Soyez responsable de la faillite d'un autre joueur.

Sur la paille (10)

Vous avez été exclu pour faillite pour la première fois.

Un bon départ (10)

Remportez votre premier mini-jeu dans n'importe quel mode Richissime.

Celui qui contrôle les dés... (50)

Remportez tous les mini-jeux dans une partie entière de Promoteur.

Et pour finir (20)

Gagnez tous les mini-jeux dans une partie entière de Promoteur sans terminer premier.

Prenez votre chance (10)

Saisissez votre 1ère propriété d'un joueur en utilisant une carte Chance dans un mode Richissime.

Par la force (20)

Créez un monopole dans un des modes Richissime en saisissant au moins 1 propriété à un autre joueur.

Espoirs anéantis (10)

Brisez le monopole d'un autre joueur

Une victoire éclair (10)

Gagnez une partie de Promoteur en mode Richissime.

Plus vite, plus fort (20)

Gagnez une partie d'Industriel en mode Richissime.

Devenir le maître (40)

Gagnez une partie de Tycoon en mode Richissime.

Donné perdant (50)

Sans jamais finir premier dans un mini-jeu, gagnez quand même n'importe quel mode Richissime.

Retour gagnant (50)

Gagnez après avoir été dernier dans n'importe quel mode Richissime.

Vous êtes le plus riche (100)

Possédez toutes les propriétés du plateau dans l'un des modes Richissime

Les débuts d'un empire (30)

Bâtissez un ensemble de maisons dans n'importe quel mode Richissime.

Emprise établie (50)

Construisez un ensemble d'hôtels dans n'importe quel mode Richissime.

Un arrêt qui coûte cher (10)

Atterrissez sur l'ensemble d'hôtels d'un autre joueur dans l'un des modes Richissime.

Jet setter (100)

Remplissez tous les passeports. Accordé au titulaire du passeport.

Quelque chose de nouveau (10)

Déverrouillez votre premier nouveau plateau.

Le premier MONOPOLY (50)

Amassez autant d'argent que lors de l'année de création du MONOPOLY.

PLATEAUX SECRETS

Cartes

Obtenir 224 tampons et compléter 8 plateaux.

Fromage

Obtenir 56 tampons et compléter 2 plateaux.

Déco

Obtenir 168 tampons et compléter 6 plateaux.

Futur

Obtenir 6 tampons et compléter 6 plateaux.

Glace

Obtenir 112 tampons et compléter 4 plateaux.

Jungle

Obtenir 84 tampons et compléter 3 plateaux.

Bonbons

Obtenir 22 tampons et compléter 22 plateaux.

Monster Jam

© Activision 2008

VÉHICULES À DÉBLOQUER

El Toro Loco	70 000 Points
Suzuki	110 000 Points
Maximum Destruction	235 000 Points
Destroyer	710 000 Points
Blacksmith	750 000 Points

Monster Jam : Path of Destruction

© Activision 2011

TOUS LES VÉHICULES

Backwards Bob

Atteindre le niveau 7.

Bad News Travels Fast

Atteindre le niveau 17.

Black Stallion

Atteindre le niveau 6.

Blacksmith

Atteindre le niveau 15.

Blue Thunder

Terminer 1er à Houston Stadium.

Bounty Hunter

Terminer 1er à Southern Series.

Brutus

Atteindre le niveau 5.

Bulldozer

Atteindre le niveau 4.

Captain's Curse

Terminer 1er à Oakland Gate Rush.

Destroyer

Atteindre le niveau 12.

El Toro Loco

Terminer 1er à San Diego Time Crush.

Grave Digger

Terminer 1er à Orlando Freestyle.

Grinder

Terminer 1er à Minneapolis Circuit.

Gunslinger

Atteindre le niveau 9.

Jurassic Attack

Atteindre le niveau 10.

King Krunch

Atteindre le niveau 13.

Madusa

Atteindre le niveau 3.

Maximum Destruction

Terminer 1er à Indianappolis Stadium.

Monster Mutt

Terminer 1er à New Orleans Circuit.

Mowhawk Warrior

Terminer 1er à Las Vegas Freestyle.

Original Grave Digger

Terminer 1er à World Finals.

Predator

Terminer 1er à Western Series.

Stone Crusher

Atteindre le niveau 8.

The Felon

Atteindre le niveau 19.

War Wizard

Atteindre le niveau 2.

Monster Madness : Battle for Suburbia

© Southpeak Interactive / Artificial Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Andy (surfeur)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Child Play.

Carrie (ninja)

Obtenez toutes les armes de niveau 3 pour Carrie.

Carrie (fermière)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Horror.

Jennifer (infirmière)

Améliorez toutes les armes au niveau 3 pour Jennifer.

Zack (mort)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Thriller.

CHEAT CODES

Sur l'écran de pause, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A, pour ouvrir la console où vous pourrez entrer les codes suivants.

`ArieannDeFazioWithFlair`	Augmenter la taille de la poitrine de Jennifer
`chipmunks`	Voix bizarres
`ihatefunkycameras`	Désactiver les caméras de surveillance
`MorgyTheMole`	Vue subjective ou sans tête
`patrickdugan`	Sons d'animaux
`reverb`	Retirer le grain de l'écran
`SouthPeak`	Ecarter les objets
`stevebrooks`	Arme secondaire illimitée
`upthejoltcola`	Accélérer la musique

Monstres contre Aliens

© Activision / Beenox Studios 2009

SUCCÈS

Un peu de respect ! (5)

Regarder les crédits jusqu'au bout.

Boum ! (10)

Demander à un ami d'utiliser le tir chargé pour la première fois en mode Coop.

Forte attraction (10)

Demander à un ami d'utiliser le rayon tracteur pour la première fois en mode Coop.

Dégâts collatéraux (10)

Un ami doit détruire 30 yeux éclaireurs et hélicoptères dans les niveaux de Génormica en mode Coop.

Attraction irrésistible (10)

Un ami doit utiliser le rayon tract. sur 50 ennemis dans les niveaux du Maillon et de B.O.B. en Coop.

Dégagez le passage ! (10)

Utiliser la ruée en chaîne de Génormica pour la première fois.

Même pas peur (10)

Détruire un robot de 25 mètres sans prendre de dégâts.

Petit échauffement (10)

Vaincre 50 ennemis avec le Maillon manquant.

Pas de pitié (10)

Utiliser l'attaque bondissante du Maillon manquant pour la première fois.

Lanceur d'élite (10)

Lancer 25 ennemis avec le Maillon manquant.

Boule de flipper (10)

Utiliser un alienopouf pour la première fois.

Autour du monde (10)

Utiliser le saut à la perche pour la première fois.

La sécurité avant tout (10)

Activer le bouclier de B.O.B. pour la première fois.

Champion olympique (10)

Obtenir une médaille dans chaque défi.

Cow-boy (10)

Détruire 10 tourelles avec la technique du rodéo en grimpant avec le Maillon manquant.

Frénésie de shopping (15)

Acheter toutes les surprises (noeuds violets).

Cogneuse (15)

Détruire 10 drones avec la ruée de Génormica.

L'union fait la force (15)

Acheter toutes les améliorations du mode Coop.

Glouton (15)

Avaler 20 ennemis/objets avec B.O.B.

Roi du rodéo (20)

Détruire 30 tourelles avec la technique du rodéo en grimpant avec le Maillon manquant.

Grande brute (20)

Détruire 25 drones avec la ruée de Génormica.

Maître du soutien aérien (20)

Un ami doit détruire 100 Tyrannoeils dans les niveaux du Maillon manquant et de B.O.B. en mode Coop.

Où est la sortie ? (20)

Terminer le chapitre 1.

Poisson volant (20)

Effectuer 50 attaques bondissantes avec le Maillon.

Collectionneur amateur (20)

Récupérer 100 000 particules d'ADN de monstre au cours du jeu.

Pro de la mitrailleuse (20)

Terminer une séquence "tourelle" avec B.O.B. sans prendre de dégâts.

Mal au pouce (20)

Obtenir un score de 5 000 000.

J'en veux encore ! (20)

Vaincre 100 ennemis avec le Maillon manquant.

Sauvons San Francisco ! (25)

Terminer le chapitre 2.

Légende olympique (30)

Obtenir une médaille d'or dans chaque défi.

Ils n'auraient pas plus gros ? (30)

Terminer le chapitre 3.

Arsenal complet (30)

Acheter toutes les améliorations pour tous les personnages (noeuds verts).

Gourmet (30)

Avaler 50 ennemis/objets avec B.O.B.

Amateur d'art (30)

Acheter toutes les illustrations.

Où ça, des extraterrestres ? (35)

Terminer le chapitre 4.

Impossible de faire mieux ! (35)

Vaincre 300 ennemis avec le Maillon manquant.

Monstre aguerri (40)

Terminer le jeu (trophée accordé juste avant les crédits).

Score ultime (50)

Obtenir un score de 10 000 000.

Collectionneur insatiable (70)

Récupérer 500 000 particules d'ADN de monstre au cours du jeu.

MorphX

© 505 Games / Buka Entertainment 2010

LISTE DES SUCCÈS

Le dernier achat (10)

Niveau Réveil terminé.

Jogging (10)

Niveau Échapper à la Bête terminé.

Subway (10)

Niveau Station Kurskaya terminé.

Ruines (10)

Niveau Dans le Périmètre terminé.

Dos à dos (10)

Niveau Hôpital de campagne terminé.

Silence menaçant (10)

Niveau En route pour la base terminé.

Coeur de mal (10)

Niveau Le Tertre terminé.

Ab ovo (10)

Niveau La base terminé.

Epreuve de force (50)

Niveau Combat final terminé.

X-files (25)

Vous avez trouvé tous les cocons secrets.

Fouineur (25)

Vous avez trouvé tous les cocons génétiques.

Collectionneur (15)

Vous avez trouvé toutes les armes de corps à corps.

Humanitaire (25)

Vous n'avez tué aucun soldat en fuyant la Bête.

Suicide (25)

Vous avez tué la Bête en utilisant le bouclier pour renvoyer ses attaques vers elle.

Immortel (50)

Vous avez terminé tous les niveaux sans mourir une seule fois.

Alcoolique anonyme (25)

Vous avez cassé 50 bouteilles.

Expert en démolition (15)

Vous avez fait exploser 20 barils.

Athlète (25)

Vous avez fait 100 sauts.

Renvoyeur de balles (25)

Vous avez renvoyé 200 tirs avec le bouclier.

Boucher (25)

Vous avez tué 5 ennemis dans un accès de Rage.

Bain de sang (50)

Vous avez tué 8 ennemis dans un accès de Rage.

Maître des esprits (25)

Vous avez pris le contrôle de 30 extraterrestres.

Oeil de lynx (20)

Vous avez passé 15 minutes en mode Vision E.T.

Illusionniste (15)

Vous avez tué un ennemi en renvoyant un tir avec le bouclier.

Biologist (20)

Vous avez récolté le matériel génétique de tous les types d'extraterrestres.

Kick-boxeur (25)

Vous avez tué 20 Kamikazes à coups de pied.

Grenadier (15)

Vous avez tué 2 ennemis avec une grenade.

Grenadier expert (25)

Vous avez tué 3 ennemis avec une grenade.

Dispersion (25)

Vous avez tué le Terminator avec une grenade.

Maître de la barre à mine (25)

Vous avez tué 100 ennemis avec des armes de corps à corps.

Tireur d'élite (50)

Vous avez tué 100 ennemis avec des armes de tir.

Sauveur de Moscou (10)

Vous avez tué 100 ennemis.

Sauveur de la planète (25)

Vous avez tué 250 ennemis.

Sauveur de la galaxie (50)

Vous avez tué 500 ennemis.

Vivisection (25)

Vous avez tué 10 extraterrestres avec une mise à mort.

Bourreau (50)

Vous avez tué 25 extraterrestres avec une mise à mort.

Diplômé (10)

Vous avez atteint le niveau maximum dans une capacité.

Docteur (50)

Vous avez atteint le niveau maximum dans toutes vos capacités.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Mortal Kombat

© Warner Interactive / NetherRealm Studios 2011

COSTUMES ALTERNATIFS

Mileena (tenue n°3)

Réussir le dernier niveau (étage 300) de la Tour des Défis.

DÉBLOQUER CYBER SUB-ZERO

Terminer le chapitre 13 du mode Histoire pour que Cyber Sub-Zero apparaisse à l'écran de sélection des personnages.

DÉBLOQUER QUAN CHI

Terminer tous les chapitres du mode Histoire pour que Quan Chi apparaisse à l'écran de sélection des personnages.

COMBATS SECRETS (MODE ARCADE)

Jade

Obtenir une "double flawless victory" et réaliser une fatality sur Shang Tsung.

Noob Saibot

Remporter le combat contre Noob dans le temple sans utiliser le bouton de garde.

Reptile

Au niveau "The Pit 2", de nuit, attendre qu'une ombre apparaisse dans le ciel, puis obtenir une "double flawless victory" et réaliser une fatality avec le décor.

Smoke

Au niveau The Living Forest", attendre que Smoke apparaisse derrière un arbre, puis appuyer plusieurs fois sur Bas + Back.
)

CODES DU MODE VERSUS

Ces codes sont les nombres que doivent saisir les deux joueurs à l'écran précédant un match en Versus.

Effet	Code Joueur 1	Code Joueur 2
Armless Kombat	9-1-1	9-1-1
Dark Kombat	0-2-2	0-2-2
Double Dash	3-9-1	1-9-3
Dream Kombat	2-2-2	5-5-5
Explosive Kombat	2-2-7	2-2-7
Headless Kombat	8-0-8	8-0-8
Hyper Fighting	0-9-1	0-9-1
Invisible Kombat	7-7-0	7-7-0
Joueur 1 : vie/2	2-2-0	0-0-0
Joueur 1 : vie/4	1-1-0	0-0-0
Joueur 2 : vie/4	0-0-0	1-1-0
Mode Tournoi	1-1-1	1-1-1
Pas d'objets au premier-plan	0-0-1	0-0-1
Pas de Breaker	0-9-0	0-9-0
Pas de Kombos	9-3-1	9-3-1
Pas de Power Bar	4-0-4	4-0-4
Pas de Rayons-X	2-4-2	2-4-2
Pas de Special	7-3-1	7-3-1
Pas de garde	0-2-0	0-2-0
Pas de mouvement avancé	0-5-1	1-5-0
Pas de projection	1-0-0	1-0-0
Pas de sang	9-0-0	9-0-0
Pas de saut	8-3-1	8-3-1
Plus de projections	0-1-0	0-1-0
Psycho Kombat	7-0-7	7-0-7
Quick Uppercut	3-0-3	3-0-3
Rainbow Kombat	2-3-4	2-3-4
Régénération	0-1-2	0-1-2
Sans Power	0-4-4	4-4-0
Silent Kombat	3-0-0	3-0-0
Super Meter illimité	4-6-6	4-6-6
Super régénération	1-2-3	1-2-3
Vampire Kombat	4-2-4	4-2-4
Zombie Kombat	6-6-6	6-6-6

MUSIQUES ORIGINALES

A l'écran de sélection des arènes, appuyez sur Start lorsque vous êtes sur l'arène dont vous voulez entendre la musique originale. Un son confirmera la validité du code.

Note : ce code ne fonctionne pas pour toutes les arènes.

AFFRONTER GORO

Après avoir choisi votre personnage en mode Kombat, maintenez la touche Back tout en sélectionnant la difficulté. De cette manière, vous affronterez Goro au lieu de Kintaro en guise de boss de fin.

BONUS DE LA KRYPTE

Voici une astuce qui vous permettra de savoir où se trouvent vos fatalités et costumes dans la krypte. Cela vous évitera de dépenser vos MK n'importe comment.Pour cela, rendez-vous dans le menu de la krypte.

Fatalités cachées

Cimetière

DL 5. Jade
DL 21. Ermac
DL 37. Kabal
DL 92. Jax
DL 120. Cyrax

Marais Sanglants

BM 2. Mileena
BM 8. Noob Saibot
BM 14. Raiden
BM 23. Kitana
BM 26. Smoke
BM 35. Sonya
BM 44. Sindel
BM 57. Stryker
BM 63. Cyber Sub-Zero
BM 72. Scorpion

Prairies du désespoir

MD 2. Nightwolf
MD 11. Sektor
MD 21. Sheeva
MD 31. Kung Lao
MD 42. Reptile
MD 51. Sub-Zero

Forêt des Ames

HI 4. Baraka
HI 12. Shang Tsung
HI 18. Kano
HI 28. Liu Kang
HI 39. Quan Chi

Costumes alternatifs

Cimetière

DL7. Reptile
DL15. Johnny Cage
DL28. Sheeva
DL40. Baraka
DL47. Sketor
DL56. Stryker
DL63. Quan Chi
DL69. Kitana
DL88. Kabal
DL101. Shang Tsung
DL110. Nightwolf
DL119. Scopion

Marais Sanglants

BM5. Noob Saibot
BM19. Sindel
BM38. Kung Lao
BM50. Jade
BM68. Ermac
BM82. Smoke

Prairies du Désespoir

MD6. Cyrax
MD14. Raiden
MD25. Kano
MD36. Jax
MD54. Sub-Zero

Forêt des Ames

HI8. Liu Kang
HI22. Sonya
HI33. Mileena

Remarque : pour sélectionner les costumes alternatifs, allez dans la galerie et appuyez sur Start pendant un combat.

ARGENT ILLIMITÉ

Voici comment gagner de l'argent illimité dans Mortal Kombat. Dans la Tour des défis, à l'étage 61 (Lancer de bombes dans le seau), une ou deux secondes avant la fin du chrono, recommencez le défi. Vous conserverez l'argent gagné. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez.

LISTE COMPLÈTE DES FATALITY/BABALITY

Baraka

Fatality 1 - arrière, avant, bas, avant, X (à proximité)
Fatality 2 - avant, avant, bas, bas A (à proximité)
Stage Fatality - bas, bas, bas, bas, A (à proximité)
Babality - avant, arrière, avant, B (à distance)

Cyber Sub-Zero

Fatality 1 - bas, arrière, bas, avant, Y (à distance)
Fatality 2 - bas, bas, arrière, bas, X (à distance)
Stage Fatality - bas, bas, haut, RT (à proximité)
Babality - bas, arrière, avant, RT (à distance)

Cyrax

Fatality 1 - avant, bas, avant, arrière, Y (à proximité)
Fatality 2 - arrière, bas, arrière, avant , X (à distance)
Stage Fatality - bas, haut, RT (à proximité)
Babality - bas, avant, arrière, Y (à distance)

Ermac

Fatality 1 - bas, haut, bas, bas, RT (à distance)
Fatality 2 - avant, arrière, avant, bas, B (à distance)
Stage Fatality - bas, haut, bas, bas, A (à proximité)
Babality - bas, bas, arrière, bas, Y (à distance)

Jade

Fatality 1 - haut, haut, bas, avant, X (très loin)
Fatality 2 - arrière, bas, arrière, bas, B (à proximité)
Stage Fatality - arrière, avant, bas, RT (à proximité)
Babality - bas, bas, avant, bas, B (à distance)

Jax

Fatality 1 - arrière, avant, avant, arrière, Y (à proximité)
Fatality 2 - avant, avant, arrière, bas, A (à proximité)
Stage Fatality - bas, avant, bas, X (à proximité)
Babality - bas, bas, bas, A (à distance)

Johnny Cage

Fatality 1 - avant, avant, arrière, bas, A (à proximité)
Fatality 2 - bas, avant, bas, avant, B (à proximité)
Stage Fatality - bas, arrière, avant, RT (à proximité)
Babality - avant, arrière, avant, B (à distance)

Kabal

Fatality 1 - arrière, avant, arrière, avant, X (à proximité)

Fatality 2 - bas, bas, arrière, avant, RT (à proximité)
Stage Fatality - bas, bas, B (à proximité)
Babality - avant, bas, arrière, A (à distance)

Kano

Fatality 1 - arrière, bas, arrière, avant, X (à proximité)
Fatality 2 - bas, bas, avant, arrière, B (à proximité)
Stage Fatality - haut, haut, arrière, A (à proximité)
Babality - avant, avant, bas, bas, A (à distance)

Kitana

Fatality 1 - bas, bas, arrière, avant, Y (à proximité)
Fatality 2 - avant, bas, avant, arrière, A (à proximité)
Stage Fatality - avant, bas, bas, A (à proximité)
Babality - avant, bas, avant, B (à distance)

Kung Lao

Fatality 1 - arrière, avant, avant, arrière, Y (à proximité)
Fatality 2 - bas, bas, avant, arrière, X (à proximité)
Stage Fatality - bas, avant, bas, A (à proximité)
Babality - bas, avant, bas, Y (à distance)

Liu Kang

Fatality 1 - avant, arrière, bas, bas, A (à proximité)
Fatality 2 - bas, bas, avant, bas, B (à distance)
Stage Fatality - bas, avant, arrière, A (à proximité)
Babality - bas, bas, bas, B (à distance)

Mileena

Fatality 1 - arrière, avant, arrière, avant, Y (à distance)
Fatality 2 - arrière, avant, arrière, bas, A (à distance)
Stage Fatality - bas, bas, bas, X (à proximité)
Babality - bas, bas, avant, arrière, Y (à distance)

Nightwolf

Fatality 1 - bas, avant bas, arrière, B (à distance)
Fatality 2 - bas, bas, avant, arrière, X (à proximité)
Stage Fatality - bas, bas, bas, RT (à proximité)
Babality - avant, arrière, avant, arrière, X (à distance)

Noob Saibot

Fatality 1 - arrière, avant, arrière, bas, B (à distance)
Fatality 2 - bas, bas, arrière, bas, RT (à distance)
Stage Fatality - avant, bas, avant, RT (à proximité)
Babality - avant, haut, avant, X (à distance)

Quan Chi

Fatality 1 - avant, avant, bas, bas, X (à proximité)
Fatality 2 - bas, avant, bas, avant, B (à proximité)
Stage Fatality - arrière, avant, bas, Y (à proximité)
Babality - avant, bas, arrière, Y (à distance)

Raiden

Fatality 1 - bas, avant, bas, avant, X (à distance)
Fatality 2 - arrière, avant, avant, bas, B (à proximité)
Stage Fatality - bas, bas, bas, Y (à proximité)
Babality - bas, arrière, bas, B (à distance)

Reptile

Fatality 1 - avant, avant, bas, haut, A (à proximité)
Fatality 2 - bas, bas, avant, arrière, X (à proximité)
Fatality 3 - arrière, arrière, avant, bas, RT (à distance) => nécessite DLC
Stage Fatality - avant, bas, bas, RT (à proximité)
Babality - arrière, avant, arrière, bas, A (à distance)

Scorpion

Fatality 1 - avant, bas, avant, Y (à proximité)
Fatality 2 - arrière, avant, arrière, A (à proximité)
Fatality 3 - bas, haut, haut, Y (à distance) => nécessite DLC
Stage Fatality - avant, haut, haut, X (à proximité)
Babality - bas, arrière, avant, bas, Y (à distance)

Sektor

Fatality 1 - avant, bas, arrière, avant, A (très loin)
Fatality 2 - bas, bas, avant, arrière, X (très loin)
Stage Fatality - bas, avant, bas, RT (à proximité)
Bability - arrière, bas, bas, bas, B (à distance)

Shang Tsung

Fatality 1 - arrière, bas, avant, A (à proximité)
Fatality 2 - bas, bas, arrière, bas, Y (à distance)
Stage Fatality - haut, haut, arrière, x (à proximité)
Babality - bas, arrière, bas, A (à distance)

Sheeva

Fatality 1 - avant, bas, bas, avant, X (à proximité)
Fatality 2 - avant, arrière, avant, arrière, B (à proximité)
Stage Fatality - bas, bas, bas, bas, X (à proximité)
Babality - bas, bas, bas, arrière, B (à distance)

Sindel

Fatality 1 - arrière, avant, bas, avant, X (à proximité)
Fatality 2 - arrière, avant, haut, Y (à proximité)
Stage Fatality - bas, bas, bas, X (à proximité)
Babality - bas, bas, bas, haut (à distance)

Smoke

Fatality 1 - arrière, avant, arrière, avant, X (à proximité)
Fatality 2 - arrière, arrière, bas, avant, Y (à proximité)
Stage Fatality - avant, haut, haut, X (à proximité)
Babality - bas, arrière, bas, avant, bas (à distance)

Sonya

Fatality 1 - bas, bas, arrière, avant, X (à distance)
Fatality 2 - bas, arrière, avant, arrière, B (à proximité)
Stage Fatality - arrière, avant, bas, Y (à proximité)
Babality - bas, bas, avant, A (à distance)

Stryker

Fatality 1 - avant, bas, avant, A (à proximité)
Fatality 2 - bas, avant, bas, avant, RT (à proximité)
Stage Fatality - avant, haut, haut, B (à proximité)
Babality - bas, avant, bas, arrière, Y (à distance)

Sub-Zero

Fatality 1 - arrière, avant, bas, avant, B (à proximité)
Fatality 2 - bas, arrière, bas, avant, Y (à proximité)
Fatality 3 - avant, bas, avant, Y (à proximité) => nécessite DLC
Stage Fatality - avant, bas, arrière, Y (à proximité)
Babality - bas, arrière, bas, B (à distance)

VAINCRE SHAO KAHN AVEC LIU KANG (MODE HISTOIRE)

Shao Kahn est pratiquement invincible, il ne prend que 50% des dégâts et la plupart des attaques ne l'étourdissent même pas, ce qui fait que même en le frappant, il lancera son attaque. Avec Liu Kang, restez simplement le plus éloigné possible de Shao Kahn, il fera alors des taunt et vous n'aurez plus qu'à lui balancer quelques boules de feu du dragon. S'il arme sa lance, baissez-vous pour l'éviter et répétez l'opération.

VAINCRE SHAO KAHN AVEC RAIDEN (MODE HISTOIRE)

Pour vaincre Shao Kahn avec Raiden, il suffit de rester éloigné de Shao Kahn et d'attendre qu'il vous lance son marteau. Téléportez-vous derrière lui et faites un uppercut ou un coup de pied fort, éloignez-vous de nouveau et répétez l'opération.

TOASTY BOOST

Mortal Kombat est connu notamment pour l'apparition aléatoire de Dan Forden en bas à droite de l'écran, accompagné d'un "toasty !" sonore. Cependant ceci n'est pas qu'un simple clin d'oeil mais une réelle mécanique de jeu, permettant au joueur avisé de prendre un net avantage.

Ce système appelé "toasty boost" permet au premier joueur qui a saisi la commande correspondant à son personnage suite à l'apparition du toasty, de remplir intégralement et automatiquement sa barre de Super destinée, entre autres, aux X-ray.

Liste des combinaisons par personnage :

U : Haut (up)
D : Bas (down)
F : Avant (forward)
B : Arrière (back)
1 = X =
2 = Y =
3 = A =
4 = B =
{l Baraka -- U,U,D,3
CyberSub -- D,D,D,1
Cyrax -- U,U,D,1
Ermac -- U,U,D,2
Freddy -- D,B,D,3
Jade -- D,B,D,3
Jax -- D,D,D,4
Johnny Cage -- D,D,U,1
Kabal -- D,D,U,2
Kano -- F,F,B,3
Kenshi -- F,B,D,3
Kitana -- F,F,B.4
Kratos -- B,B,D,2
Kung Lao -- F,F,B,1
Liu Kang -- F,F,B,2
Mileena -- B,B,F,3
Nightwolf -- B,B,F,4
Noob -- B.B,F,1
Quan Chi -- B,B,F,2
Raiden -- D,B,D,3
Rain -- B,B,D,3
Reptile -- D,B,F,3
Scorpion -- D,B,F,1
Sektor -- D,B,D,1
Shang Tsung -- D,D,F,3
Sheeva -- D,D,F,4
Sindel -- D,D,D,1
Skarlet -- B,D,D,3
Smoke -- D,D,F,2
Sonya -- B,B,D,3
Stryker -- B.B,D,4
Sub Zero -- B,B,D,1

Mortal Kombat Arcade Kollection

© Warner Bros Games / Other Ocean Interactive 2011

JOUER AVEC HUMAN SMOKE

Human Smoke pour le joueur 1

Sélectionnez Smoke et, avant que le combat ne commence, maintenez enfoncé les boutons suivants : High Punch, High Kick, Parade, Course et direction Gauche.

Human Smoke pour le joueur 2

Sélectionnez Smoke et, avant que le combat ne commence, maintenez enfoncé les boutons suivants : High Punch, High Kick, Parade, Course et direction droite.

CODES POUR MILEENA, ERMAC ET CLASSIC SUB-ZERO

Ne perdez aucun crédit pour accéder à l'écran de saisie des "Ultimate Kombat Kodes". Entrez d'abord le code de la manette 1, puis celui de la manette 2 pour débloquer le personnage correspondant.

Classic Sub-Zero

Avec la manette 1 : 8-1-8-3-5
Avec la manette 2 : 8-1-8-3-5

Ermac

Avec la manette 1 : 1-2-3-4-4
Avec la manette 2 : 4-4-3-2-1

Mileena

Avec la manette 1 : 2-2-2-6-4
Avec la manette 2 : 2-2-2-6-4

SUCCÈS

Dieu anc. (15)

Gagner 200 matchs.

L'élu (30)

Finir les trois jeux.

Konquérant arcade (30)

Finir Ultimate Mortal Kombat 3.

Tuerie Conn. (10)

Gagner votre 1er 1v1 en ligne.

Parfaits inconnus (15)

Remporter une victoire nette en kombat selon classement.

Doublement net (10)

Remporter votre première double victoire nette en mode un joueur.

Areuh areuh (10)

Réussir votre 1ère Babality.

L'éveil de la bête (10)

Réussir votre 1ère Animality.

On pourrait pas s'entendre ? (10)

Réussir votre 1er Friendship.

Kombattant arcade (25)

Finir Mortal Kombat II.

Kompetiteur arcade (25)

Finir Mortal Kombat.

Achevez-le ! (10)

Réussir votre 1ère Fatalité.

Mortal Kombat vs DC Universe

© Warner Interactive 2008

SUCCÈS

Forces étranges (10)

Compléter le Chapitre 1 - DC Universe

Invasion (15)

Compléter le Chapitre 3 - DC Universe

Une alliance improbable (20)

Compléter le Chapitre 5 - DC Universe

Mondes en collision (10)

Compléter le Chapitre 1 - Mortal Kombat

Infiltration (15)

Compléter le Chapitre 3 - Mortal Kombat

Alliance Mortelle (20)

Compléter le Chapitre 5 - Mortal Kombat

Reconstruction des Mondes (50)

Compléter le Mode Histoire Mortal Kombat

Renaissance de l'Univers (50)

Compléter le Mode Histoire DC Universe

Le pugiliste (25)

Kombat Rapproché réalisé

Chute libre (25)

Entraîner l'adversaire en Kombat chute libre

Champion du combo (20)

Réaliser un combo de 10 coups en Mode Arcade

Fatality! (10)

Exécuter une "Fatality!"

Heroic Brutality! (10)

Exécuter une "Heroic Brutality"

Champion Mortal Kombat (25)

Compléter le mode Arcade avec un personnage MK

Super-héros (25)

Compléter le mode Arcade avec un personnage DC

DC - Champion Arcade (50)

Compléter le mode Arcade avec tous les personnages DC Universe

MK - Champion Arcade (50)

Compléter le mode Arcade avec tous les personnages Mortal Kombat

Le Mal ultime (20)

Compléter les modes Histoire Mortal Kombat et DC Universe

Le Compétiteur (20)

Jouer 200 matchs Versus

L'exterminateur (100)

Exécuter tous les coups de finition du jeu.

Champion Tarkatan (5)

Compléter le Challenge Kombo de Baraka

La chauve-souris (5)

Compléter le Challenge Kombo de Batman

Maline féline (5)

Compléter le Challenge Kombo de Catwoman

Assassin (5)

Compléter le Challenge Kombo de Deathstroke

Rapide comme l'éclair (5)

Compléter le Challenge Kombo de de Flash

La lumière de Green Lantern! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Green Lantern

Prêt au Kombat! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Jax

Le clown du crime (5)

Compléter le Challenge Kombo du Joker

Le mercenaire (5)

Compléter le Challenge Kombo de Kano

Princesse de l'Outworld (5)

Compléter le Challenge Kombo de Kitana

Génie du Mal (5)

Compléter le Challenge Kombo de Lex Luthor

Moine Shaolin (5)

Compléter le Challenge Kombo de Liu Kang

Le Dieu du tonnerre (5)

Compléter le Challenge Kombo de Raiden

Get Over Here! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Scorpion

Maître des âmes (5)

Compléter le Challenge Kombo de Shang Tsung

SHAZAM! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Captain Marvel

Forces Spéciales (5)

Compléter le Challenge Kombo de Sonya

Grand Maître (5)

Compléter le Challenge Kombo de Sub-Zero

L'homme d'Acier (5)

Compléter le Challenge Kombo de Superman

Princesse Diana (5)

Compléter le Challenge Kombo de Wonder Woman

Maître du mode Arcade (20)

Compléter le mode Arcade en difficulté maximale sans perdre un match

Champion Ultime (50)

Réaliser tous les Challenges Kombo MK et DC

Moins de bla bla, plus de Kombat (20)

Gagner une partie en ligne à partir d'une salle chat

Challenger! (10)

Jouer 10 parties avec classement

Champion en ligne (50)

Gagner 25 parties avec classement à la suite

Acharné! (50)

Jouer 100 parties en ligne à partir d'une salle chat

Humiliation! (20)

Obtenir "flawless victory" (victoire parfaite) en ligne

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (100)

NOUVEAUX PERSONNAGES

Shao Kan

Terminer le mode Histoire de Mortal Kombat, puis appuyer sur RB à l'écran de sélection des personnages.

Darkseid

Terminer le mode Histoire de DC Universe, puis appuyer sur RB à l'écran de sélection des personnages.

SÉLECTION ALÉATOIRE

Pour choisir votre personnage aléatoirement, maintenez Haut avec la croix directionnelle et appuyez sur Start.

FATALITÉS ET BRUTALITÉS

Note : Toutes les touches qui ne sont pas en gras (B, F, D, U) sont propres aux commandes du jeu. Les touches en gras sont celles des boutons de la manette (le B est donc différent du **B**).

Personnages Mortal Kombat

Baraka

Stab Slam

B, F, D, F, **X** (rapproché)

Chest Stab

F, F, D, D, **A** (rapproché)

Jax

Air Machine Gun

F, F, B, B, **A** (rapproché)

Head Smash

B, F, F, B, **Y** (rapproché)

Kano

Knife Throw

B, D, B, F, **X** (rapproché)

Flip Stomp

D, D, F, B, **B** (rapproché)

Kitana

Fan Throw to The Head

B, B, F, **X** (rapproché)

Kiss of Death

F, D, D, B, **A** (rapproché)

Liu Kang

MK1 Arcade Drop

F, B, D, D, **A** (à distance)

Head Stomp

D, D, F, D, **B** (rapproché)

Raiden

Electrocution

B, F, F, D, **B** (rapproché)

Flying Slam

D, F, D, U, **Y** (rapproché)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur Y.

Scorpion

Toasty!

D, D, D, **B** (à distance)

Lava Pool

F, F, B, D, **A** (à distance)

Shang Tsung

Back Breaker

B, D, F, **A** (rapproché)

Morph

D, D, F, F, **Y** (rapproché)

Sonya

Kiss of Death

D, D, B, F, **X** (à distance)

Neck Breaker

D, B, F, F, **B** (rapproché)

Sub-Zero

Freeze Slam

B, F, D, F, **Y** (rapproché)

Freeze Kick

B, B, D, B, **B** (rapproché)

Personnages DC Universe

Batman

Grappling Hook

D, D, D, U, **A** (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur **A**.

Bat Swarm

D, B, F, F, **B** (à distance)

Captain Marvel

Ground Slam

D, B, D, F, **Y** (rapproché)

Slam & Stomp

D, F, B, F, **X** (rapproché)

Catwoman

Claw Attack

F, B, F, B, **B** (rapproché)

Neck Breaker

D, B, D, F, **Y** (à distance)

Deathstroke

Gunshot

F, F, D, F, **Y** (rapproché)

Neck Breaker

F, D, B, F, **A** (rapproché)

Flash

Flashy Beatdown

B, B, F, F, **B** (rapproché)

Whirlwind Slam

D, F, D, B, D, F, **A** (rapproché)

Green Lantern

Hammer Smash

B, F, D, D, **B** (à distance)

Orb Squeeze

F, B, D, B, **A** (à distance)

Le Joker

Playing Cards

B, D, B, F, **Y** (rapproché)

Gunshot

F, B, F, **X** (rapproché)

Lex Luthor

Body Twist

D, F, D, B, **Y** (rapproché)

Missile Attack

U, U, U, **X** (à distance)

Superman

Ground Pound

D, D, F, F, **X** (rapproché)

Freeze Slam

F, F, D, B, **B** (rapproché)

Wonder Woman

Lasso Spin

F, B, B, F, **B** (à distance)

Lasso Slam

U, B, D, F, **X** (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant de terminer le combo.

MotoGP 08

© Capcom 2008

SUCCÈS

Maîtrise manuelle (20)

Remporte une course en utilisant la boîte manuelle.

Expert en simu (20)

Remporte une course en niveau Difficile ou Champion en utilisant le modèle de pilotage Simulation.

Qui se sert de la roue avant? (10)

Réalise au moins 10 secondes de marche en roue arrière et termine la course.

Champion de monocycle (25)

Remporte une course en réalisant au moins 30 secondes de roue arrière.

Fin de la grève des scénaristes (15)

Termine tous les défis Scénario.

Les Italiens sont les meilleurs (10)

Gagne une course en classe MotoGP en courant avec l'un des pilotes italiens.

J'ai la tête qui tourne (10)

Réalise un 360° puis remporte la course dans n'importe quel mode de jeu.

Home sweet home! (5)

Remporte une course avec Hayden à Laguna Seca dans n'importe quel mode de jeu.

Desert Rock (5)

Remporte une course avec Stoner à Losail dans n'importe quel mode de jeu.

Le roi du dérapage (10)

Remporte une course en réalisant au moins 10 secondes de dérapage.

Chantons sous la pluie (20)

Remporte une course sous la pluie.

Première fois (15)

Remporte ta toute première course, dans n'importe quel mode de jeu et avec n'importe quel réglage.

Diplôme de pilotage (10)

Gagne à Assen dans une course 125cc.

Petit mais costaud (10)

Remporte le GP de San Marin avec De Angelis ou Poggiali.

Champion sur glace en Finlande (20)

Remporte une course avec Mika Kallio en réalisant au moins 20 secondes de dérapage.

Dominator (25)

Remporte une course avec un écart de 10 secondes ou plus sur le second.

J'y suis, j'y reste (10)

Remporte la première place avec Toseland dans un mode Championnat MotoGP officiel.

Freine doucement, Dani! (10)

Remporte une course avec Pedrosa à Sachsenring avec un écart de 10 secondes ou plus sur le second.

Pilote technique (25)

Gagne Mugello, Catalunya, Donington, Assen et Phillip Island pendant le même Champ. de Carrière

Plus vrai que nature (20)

Gagne une course en niveau Champion en utilisant le modèle Simulation et la boîte manuelle.

Pilote de test (10)

Complète 20 tours en mode Contre-la-montre avec le même pilote.

Loyauté (10)

Cours au moins 200 km avec la même équipe.

Le fan club de Rossi (5)

Remporte 10 Courses rapides avec Valentino Rossi.

Dédié à nos amis (5)

Remporte une course avec l'écurie Polaris World Aprilia.

Duel au soleil (10)

Complète tous les Défis "vs"

Photo à l'arrivée (10)

Remporte une course avec un écart d'une seconde ou moins sur le deuxième.

Here Comes a New Challenger! (5)

Complète un Défi.

Hohé, y a quelqu'un? (20)

Gagne une course avec un écart de 30" ou plus sur le second en mode difficulté moyenne.

Apprentissage (5)

Complète un tour en mode Contre-la-montre.

Nounours (20)

Rejoins l'écurie Grizzly Gas Kiefer Racing en mode Carrière.

Champion du monde (40)

Remporte un Championnat officel dans n'importe quelle classe.

Shinobi-do (10)

Remporte un Championnat officel en pilotant une Kawasaki.

Champion 125cc (30)

Remporte le Championnat 125cc en mode Carrière.

Champion 250cc (45)

Remporte le Championnat 250cc en mode Carrière.

Le roi du monde (65)

Remporte le Championnat MotoGP en mode Carrière.

Retraite (30)

Termine une Carrière.

Le héros des 125cc (20)

Remporte le Championnat 125cc en mode Carrière au niveau Champion.

Le héros des 250cc (30)

Remporte le Championnat 250cc en mode Carrière au niveau Champion.

Le héros de MotoGP (50)

Remporte le Championnat MotoGP en mode Carrière au niveau Champion.

Légende (70)

Gagne un Championnat au niveau Champion en mode Simulation et avec la boîte manuelle.

C'est bon le Mocaccino (20)

Rejoins l'écurie Emmi Caffè Latte 250cc en mode Carrière.

Un pas en avant (25)

Choisis une écurie 250cc en mode Carrière.

Voilà le sommet (30)

Choisis une écurie MotoGP en mode Carrière.

Globetrotter (30)

Remporte tous les GP non européens au cours du même Championnat MotoGP.

Plus rien ne peut me vaincre (50)

Complète tous les Défis.

Street Fighter (15)

Remporte un Championnat officel en pilotant une Honda.

Le roi d'Espagne (30)

Remporte les GP d'Espagne, de Catalogne et de Valencia dans le même Championnat.

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

MotoGP 09/10

© Capcom / Monumental Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Victoire (5)

Gagnez une course (tout mode sauf écran partagé).

Centurion (30)

Gagnez 100 courses (tout mode sauf écran partagé).

Novice (20)

Remporter une course de classe 125 cc en mode Carrière.

Pro (40)

Remporter une course de classe 250 cc en mode Carrière.

Légende (60)

Remporter une saison de classe MotoGP en mode Carrière.

Premier de la classe (10)

Obtenir un "A" lors des trois sessions d'un week-end de course en mode Carrière.

DRH (10)

Embaucher tout le personnel disponible en mode Carrière.

Bien joué ! (5)

Monter d'un niveau en mode Carrière.

Célèbre (10)

Atteindre le niveau 10 de réputation en mode Carrière.

Reconnaissance (40)

Atteindre le niveau 20 de réputation en mode Carrière.

Mythique (100)

Atteindre le niveau 30 de réputation en mode Carrière pour devenir le meilleur pilote.

Marque déposée (10)

Changer les couleurs, le casque et les combinaisons de votre équipe à votre goût.

Enfin à la maison (5)

Remporter une course sur votre circuit national en mode Carrière.

Bon commercial (10)

Attirer de nombreux sponsors.

Grosse tête (30)

Améliorer complètement une moto de classe MotoGP en mode Carrière.

Des pieds et des mains... (10)

Réussir chaque type d'objectif dynamique.

Dynamique ! (10)

Atteindre plus de 50 objectifs de course dynamiques.

Il l'a fait ! (10)

Finir une saison complète en mode Championnat.

Inauguration (10)

Débloquez la classe MotoGP dans n'importe quel mode.

A vous de jouer ! (80)

Finir une saison entière en mode Arcade sans utiliser l'option Continuer.

Courant d'air (20)

Passer un total de 10 minutes à prendre l'aspiration en mode Arcade.

Permis de vrombir (20)

Obtenir tous les types de bonus de temps dans un même tour en mode Arcade.

Insérer une pièce (10)

Utiliser une fois l'option Continuer et finir premier en mode Arcade.

Distancés (10)

En mode Arcade, finir une course avec plus de temps que le temps initial, sans l'option Continuer.

Bonus ! (10)

Gagner plus de temps avant d'utiliser l'option Continuer en mode Arcade.

Même pas peur ! (10)

Télécharger et affronter un fantôme en ligne en mode Essai chronométré.

J'ai trouvé ma voie (10)

Créer une ligne de course personnalisée en mode Essai chronométré, et l'utiliser dans un autre mode.

Record battu (20)

Faire mieux que 01:19.78 à Donington en mode Essai chronométré.

Pole position (20)

Décrocher la pole position.

Alcyon (20)

Gagnez une course sans pénalité (tout mode sauf écran partagé).

Ruée vers l'or (30)

Gagnez chaque circuit une fois (tout mode sauf écran partagé).

Grosse claque (20)

Arriver premier d'une course en partant en dernière position sur la grille.

Jamais sans ma moto ? (10)

Passez la ligne d'arrivée séparé de votre moto (tout mode sauf écran partagé).

Excentrique (5)

Effectuez un tour de n'importe quel circuit dans le mauvais sens (tout mode sauf écran partagé).

Miles nautiques (10)

Gagnez une course par temps pluvieux (tout mode sauf écran partagé).

Intouchable (20)

Restez en tête toute une course durant et remportez la victoire (tout mode sauf écran partagé).

Sosie (5)

Terminez une course avec chaque pilote du jeu (tout mode sauf écran partagé).

Blackjack (20)

Remporter 21 courses en ligne.

Nicky Hayden (50)

Remporter 69 courses en ligne.

Venez chez moi ! (10)

Héberger une course multijoueur.

Impliqué (10)

Utiliser votre propre moto et votre propre pilote en mode Carrière dans une course multijoueur.

Champagne ! (20)

Remporter une course avec uniquement des pilotes humains sur la grille de départ.

Roue avant (20)

Faites une roue avant sur au moins 15 mètres (tout mode sauf écran partagé).

Roue arrière (20)

Faites une roue arrière sur au moins 150 mètres (tout mode sauf écran partagé).

Où est ma bécane ? (20)

Retrouvez-vous à plus de 90 mètres de votre moto après un accident (tout mode sauf écran partagé).

Bon voyage (30)

Parcourez 160 kilomètres (tout mode sauf écran partagé).

Coup de vent (10)

Allez à plus de 333 km/h (tout mode sauf écran partagé).

Hourra ! (20)

Augmentez le niveau d'excitation de la foule au maximum (tout mode sauf écran partagé).

Photo finish (5)

Terminez une course à moins d'1/10ème de seconde d'un autre concurrent (tout mode sauf écran partagé).

Régulier (10)

Finir 10e ou mieux dans chaque course pendant toute une saison.

Mr. Driller Online

© Namco Bandai 2008

SUCCÈS

Driller yankee amateur (5)

Terminer le niveau Amérique [500 m].

Maestro de l'apnée (5)

Obtenir 50 capsules d'air.

Driller momie pro (10)

Terminer le niveau Égypte [1000 m].

Roi des Drillers de Moscou (15)

Terminer le niveau Russie [3000 m].

Destructeur infatigable (15)

Forer 5000 blocs.

Guerrier implacable (15)

Remporter 10 combats solos consécutifs.

Champion solidaire (15)

Remporter 10 combats à deux consécutifs.

Maître suprême du score (20)

Battre de 200.000 points l'équipe rivale en combat à deux.

Génie des quêtes (20)

Réussir 10 quêtes consécutives.

Champion de l'enchaînement (25)

Enchaîner 30 blocs consécutifs.

Dieu des Drillers de l'Arctique (25)

Creuser à 5000 m dans le niveau Pôle Nord.

Conquérant du forage infini (30)

Remporter 20 combats solos et à deux consécutifs.

Ms. Pac-Man

© Namco 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Cerise (5)

Mange la cerise qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Fraise (5)

Mange la fraise qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Orange (10)

Mange l'orange qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Bretzel (15)

Mange le bretzel qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Pomme (15)

Mange la pomme qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Poire (20)

Mange la poire qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Banane (20)

Mange la banane qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

3 fantômes (10)

Mange trois fantômes à la suite après avoir gobé une Pac-Gum !

Tous les fantômes (15)

Mange les quatre fantômes à la suite après avoir gobé une Pac-Gum !

Tableau 5 (15)

Finis le niveau Débutant en terminant les 5 premiers tableaux !

Tableau 2 (40)

Finis le niveau Avancé en terminant les 21 premiers tableaux !

Parfait (30)

Mange tous les fantômes quatre fois dans un tableau !

Ms. Splosion Man

© Twisted Pixel 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Capuche de Twisted Pixel

Disponible à l'achat au centre commercial.

Grosse tête de Ms Splosion Man

Disponible à l'achat au centre commercial.

Grosse tête de Splosion Man

Disponible à l'achat au centre commercial.

T-shirt de Ms Splosion Man

Disponible à l'achat au centre commercial.

Mutant Storm Empire

© Microsoft / PomPom Games 2007

SUCCÈS

Niveau Empire 1 (5)

Terminez le niveau 1 en n'importe quelle difficulté.

Combo nuisible (5)

Pour obtenir un combo nuisible, tuez un certain nombre de nuisibles d'une même espèce.

Multiplicateur x2 (5)

Obtenez le multiplicateur x2 en mode solo.

Monde Empire 1 (10)

Terminez le monde 1 en n'importe quelle difficulté.

Monde Empire 2 (10)

Terminez le monde 2 en n'importe quelle difficulté.

Monde Empire 3 (15)

Terminez le monde 3 en n'importe quelle difficulté.

Monde Empire 4 (20)

Terminez le monde 4 en n'importe quelle difficulté.

Jumeaux millionnaires (20)

Les deux joueurs obtiennent chacun un million de points en mode multijoueur.

Multiplicateur jumeaux x10 (20)

Les deux joueurs obtiennent un multiplicateur x10 en mode multijoueur.

Multiplicateur x10 (25)

Obtenez le multiplicateur x10 en mode solo.

Combos tous nuisibles (30)

Pour obtenir tous les combos nuisibles, tuez un certain nombre de nuisibles de toutes les espèces.

Grand maître ceinture noire (35)

Terminez les 16 niveaux du jeu en ceinture noire en mode solo.

MX vs ATV : Extreme Limite

© THQ / Rainbow Studios 2008

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **CRAZYLIKEA** pour déverrouiller tous les équipements.

TOUS LES GUIDONS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **nohands** pour déverrouiller tous les guidons.

CHEAT CODES

Allez dans la section Triche du menu Options et entrez les codes suivants.

ALLSTYLE	Tous les circuits Freestyke
FREETICKET	Tous les circuits
LITTLEGUY	Classe 50cc
MANYZEROS	1 000 000 points
MCREWHEELS	Toutes les machines
MORESTUFF	Tous les défis
ONRAILS	Toutes les motos
PWNAGE	Monster Truck
WELLDRESSED	Tous les costumes
WHOSTHAT	Tous les pilotes
YOUGOTIT	Tout débloqué

SUCCÈS

Explorateur (5)

Parcourez un lieu en Freeride avec au moins un autre joueur en ligne.

Roi du wheelie (5)

Réussissez un wheelie à 500 points.

Roi du stoppie (5)

Réussissez un stoppie à 250 points.

MINI-MX (10)

Remportez la série "Fast 50s Minimoto" du tournoi X-Cross.

MOTO-CROSS (10)

Remportez en moto-cross la série "Kicker Supercross" du tournoi X-Cross.

QUAD (10)

Remportez en quad la série "FMF National" du tournoi X-Cross.

Chasse aux pignons 1 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Clearwater.

Chasse aux pignons 2 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Crawley Creek.

Chasse aux pignons 3 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Del Sol.

Chasse aux pignons 4 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Copper Valley.

Chasse aux pignons 5 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Greenfield.

Chasse aux pignons 6 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Kittery Point.

Chasse aux pignons 7 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Lakewood.

Chasse aux pignons 8 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Pine Lakes.

Chasse aux pignons 9 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Split Oak.

Chasse aux pignons 10 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Sutherlin Valley.

Cascadeur (10)

Réussissez une combinaison 5x lors d'une figure.

MOTO-CROSS LITE (10)

Remportez en MX LITE la série "MotoXXX Freestyle" du tournoi X-Cross.

CADDIE TOUT-TERRAIN (10)

Obtenez comme récompense un caddie tout-terrain lors d'une série d'épreuves ou du tournoi X-Cross.

MONSTER TRUCK (10)

Remportez la série "M2R Opencross" du tournoi X-Cross.

ORV SPORT (10)

Remportez la série "Oakley Opencross" du tournoi X-Cross.

PICKUP (10)

Remportez la série "DWT Opencross" du tournoi X-Cross.

BUGGY TOUT-TERRAIN (10)

Remportez la série "PEP Opencross" du tournoi X-Cross.

DUNE BUGGY (10)

Remportez la série "UNI Opencross" du tournoi X-Cross.

Saut ultime (10)

Réussissez un saut de 300 ft. (91,2 m).

Connecté (10)

Remportez 5 courses en ligne.

Sans accroc (25)

Réussissez une épreuve Freestyle sans accident.

Choix du vainqueur (25)

Obtenez le Choix du vainqueur 3 fois de suite lors d'une partie en ligne.

Globe-trotter (25)

Découvrez tous les lieux disponibles en compétition.

Recordman (50)

Établissez 5 nouveaux records.

Golden boy (50)

Remportez l'or dans toutes les séries d'épreuves.

Poigne de fer (100)

Remportez le trophée du pentathlon lors du tournoi X-Cross.

Collectionneur (100)

Débloquez ou achetez tous les objets de "MX vs ATV Extrême Limite".

Fondu de vitesse (200)

Réussissez l'un des meilleurs tours parmi le Top 5 de chaque course.

Kudos (0)

Regardez les crédits jusqu'à la fin.

Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

MX vs ATV Alive

© THQ 2011

SUCCÈS

Challenger

Remportez une médaille en Défi Free Ride (20 pts)

Sonder le terrain

Faites un aquaplaning de 120 pieds (20 pts)

Chasseur de médailles

Remportez une médaille d'or en Défi Free Ride (20 pts)

Rollerball

Faites 5 dépassements avec coups de guidon dans une course (30 pts)

Grand voyageur

Parcourez plus de 100 miles en Free Ride (20 pts)

Machines bonus

Trouvez le véhicule bonus dans toutes les épreuves Free Ride (25 pts)

Pilote international

Terminez 50 courses en ligne (15 pts)

Aïe!

Tombez 50 fois (15 pts)

C'est moi le meilleur

Battez le record d'un ami en Défi Free Ride (20 pts)

Tour rapide

Signez un record du tour (20 pts)

Haut-de-gamme

Possédez un ATV ou une motocross à 3 étoiles (20 pts)

À un cheveu

Évitez 35 chutes grâce à l'Anticollision (20 pts)

Technicien

Changez vos techniques de pilote (10 pts)

Poser les bases

Terminez au moins une course sur chaque circuit (20 pts)

Tout pour le style

Personnalisez votre véhicule et votre pilote (10 pts)

Pas besoin d'aide

Montez sur le podium d'une épreuve en ligne sans aides au pilotage (20 pts)

Sur la bonne voie

Terminez une course sans sortir de piste (20 pts)

Renversant

Réussissez un backflip (10 pts)

Shopping

Visitez le MotoClub Depot (10 pts)

Feu vert et damiers

Réussissez le holeshot et remportez la course (10 pts)

À l'aise

Terminez sur le podium 3 fois d'affilée (15 pts)

Allons-y

Terminez une course (10 pts)

Roi du holeshot

Réussissez 3 holeshots d'affilée (25 pts)

Yiiiihaaaa

Réalisez un wheelie de plus de 150 pieds (10 pts)

En temps voulu

Remportez une course sans la mener avant le dernier tour (15 pts)

Perdant

Battez un pilote avec plus d'XP pilote que vous (15 pts)

Radical-man

Remportez une course en exécutant un 360 pendant le saut d'arrivée (15 pts)

Showtime

Exécutez 100 figures (20 pts)

Se faire connaître

Atteignez le niveau 2 d'XP pilote et rencontrez James Stewart (10 pts)

Travailler son image

Presque amateur, atteignez le niveau 6 d'XP pilote et faites-vous un nom (10 pts)

Grimper dans la hiérarchie

Atteignez le statut d'amateur au niveau 10 d'XP pilote (10 pts)

Aller de l'avant

Presque pro, atteignez le niveau 18 d'XP pilote (15 pts)

Ça y est

Bienvenue chez les grands, vous allez affronter James Stewart, niveau 25 d'XP pilote pro (25 pts)

Dans la peau d'une star

Remportez une course avec la tenue de James Stewart (20 pts)

Premier de la classe

Remportez 35 courses en ligne (40 pts)

C'était moins une

Évitez 100 chutes grâce à l'Anticollision (30 pts)

Brute

Faites 50 dépassements avec coups de guidon (30 pts)

Garage d'usine

Possédez un véhicule à 3 étoiles dans chaque classe (20 pts)

Série gagnante

Remportez 5 courses d'affilée (50 pts)

Pro du Free Ride

Obtenez au moins l'argent à tous les défis d'une épreuve Free Ride (30 pts)

Polyvalent

Atteignez tous les objectifs de course de niveau 1 (30 pts)

Nouveau héros, pour l'instant

Battez James Stewart en course (30 pts)

Pro des podiums

Terminez sur le podium sur chaque circuit (30 pts)

Meilleur de tous les temps

Remportez une course sur chaque circuit (40 pts)

Chasseur de records

Atteignez le niveau 50 d'XP pilote, il ne reste plus qu'à chasser les records (100 pts)

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque doré

Atteindre le niveau 50 et débloquer le succès "Record Chaser".

Maillot MX

Valider tous les objectifs de course de niveau 1 et débloquer le succès "All Around Talent".

T-Shirt

Terminer une course et débloquer le succès "Off And Racing".

MX vs ATV Reflex

© THQ 2010

LISTE DES SUCCÈS

SÉRIE 1 WAYPOINT (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Waypoint de la carrière.

SÉRIE 2 WAYPOINT (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Waypoint de la carrière.

SÉRIE 3 WAYPOINT (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Waypoint de la carrière.

SÉRIE 1 MOTOCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Motocross de la carrière.

SÉRIE 2 MOTOCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Motocross de la carrière.

SÉRIE 3 MOTOCROSS (30)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Motocross de la carrière.

SÉRIE 1 SUPERCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Supercross de la carrière.

SÉRIE 2 SUPERCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Supercross de la carrière.

SÉRIE 3 SUPERCROSS (30)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Supercross de la carrière.

SÉRIE 1 FREESTYLE (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Freestyle de la carrière.

SÉRIE 2 FREESTYLE (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Freestyle de la carrière.

SÉRIE 3 FREESTYLE (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Freestyle de la carrière.

SÉRIE 1 OMNICROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Omnicross de la carrière.

SÉRIE 2 OMNICROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Omnicross de la carrière.

SÉRIE 3 OMNICROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Omnicross de la carrière.

SÉRIE 1 CIRCUIT EXTRÊME (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Circuit extrême de la carrière.

SÉRIE 2 CIRCUIT EXTRÊME (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Circuit extrême de la carrière.

SÉRIE 3 CIRCUIT EXTRÊME (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Circuit extrême de la carrière.

ROI DU TOUT-TERRAIN (75)

Remportez toutes les séries de la carrière.

CHAMPION DES CHAMPIONS (25)

Remportez toutes les confrontations de la carrière.

MEILLEUR DE TOUS LES TEMPS (100)

Terminez 1er de toutes les épreuves de la carrière.

ÉTALON OR (10)

Remportez l'Or dans l'un des défis Freeride de la carrière.

MULTIMÉDAILLÉ (50)

Remportez l'Or dans tous les défis Freeride de la carrière.

ENTREZ DANS L'ARÈNE (15)

Terminez une partie de la sélection sur Xbox LIVE.

AU VAINQUEUR... (15)

Terminez 1er d'une partie de la sélection sur Xbox LIVE face à 11 adversaires humains en ligne.

ENDURANCE (25)

Terminez 25 parties de la sélection sur Xbox LIVE.

VIVE LE ROI (50)

Terminez 1er de 25 parties de la sélection sur Xbox LIVE.

NIVELEUR (15)

Battez un adversaire plus expérimenté dans une partie de la sélection sur Xbox LIVE avec classement.

CHAT (15)

Gagnez un mini-jeu Chat au cours d'une partie de la sélection sur Xbox LIVE.

SERPENT CACHÉ (15)

Gagnez un mini-jeu Serpent au cours d'une partie de la sélection sur Xbox LIVE.

TECHNIQUE (15)

Passez les techniques 1, 2 et 3.

COMPÉTENCES MAÎTRE (15)

Passez les techniques 4, 5 et 6.

ACROBATE (15)

Réalisez une figure aérienne et réussissez la réception.

COUP DU CHAPEAU ! (15)

Réalisez trois figures aériennes exceptionnelles en un seul saut.

PERFECTION (25)

Décrochez un 10.0 de la part d'un juge dans une épreuve Freestyle.

PUR FREESTYLE (25)

Remportez une épreuve Freestyle de la carrière sans réaliser deux fois la même figure.

À PLEINS GAZ (15)

Prenez un tour d'avance sur un concurrent dans une course.

L'AS DE LA PISTE (15)

Remportez 10 holeshots.

FRIMEUR (15)

Réalisez trois figures exceptionnelles dans une course.

AJUSTAGE (5)

Ajustez un curseur de réglage et sauvegardez les nouveaux paramètres.

PROPRE ET NETTE (15)

Terminez une course en conservant la carrosserie de votre machine intacte.

RESTES SQUELETTIQUES (15)

Terminez une course avec une machine ayant perdu sa carrosserie.

PAS DE CASSE (5)

Évitez un accident lors d'une course.

ÉCHAPPÉE BELLE ! (25)

Évitez 100 accidents.

VOUS ÊTES UNE LÉGENDE (25)

Terminez 1er d'une course de niveau Divinité.

SAUTEUR EN LONGUEUR (15)

Réussissez un saut d'une longueur de 90 mètres ou plus.

ROI DU WHEELIE (15)

Tenez un Wheelie sur 45 mètres ou plus.

MAÎTRE DU STOPPIE (15)

Tenez un Stoppie sur 23 mètres ou plus.

CHEAT CODES

ALLAI	Tous les bots
BRAPBRAP	Véhicules MX disponibles
COUCHES	Tous les ATV
GEAREDUP	Toutes les combinaisons
KICKS	Toutes les chaussures
READYTORACE	Machines KTM
SAFETYFIRST	Tout l'équipement de sécurité
SKULLCAP	Tous les casques
WHERETO	Tous les lieux
WINDOWS	Toutes les lunettes

OBJETS BONUS

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

`allai`	Tous les persos IA
`couches`	Tous les ATV
`gearedup`	Toutes les combinaisons
`kicks`	Toutes les chaussures
`skullcap`	Tous les casques
`whereto`	Tous les lieux
`windows`	Toutes les lunettes

N+

© Metanet Software Inc. / Slick Entertainment Inc. 2008

+ D'INFOS FORUM

DÉFIS EXPERT

Terminez les 50 épisodes du mode solo pour déverrouiller 10 épisodes supplémentaires.

IMAGE DE JOUEUR SECRÈTE

Terminez les épisodes 0 à 49 pour débloquer une image de joueur spéciale à utiliser comme Gamertag Xbox Live.

N3 : Ninety-Nine Nights

© Microsoft / Phantagram Interactive 2006

PERSONNAGES ET NIVEAUX À DÉBLOQUER

Aspharr
Terminez le stage 4 d'Inphyy "Fort Wyandeek".

Myifee
Terminez le stage 5 d'Inphyy "Pholya Flatlands".

VigkVagk
Terminez le jeu avec tous les autres personnages.

Niveau bonus d'Aspharr
Terminez toutes les missions avec tous les personnages. Ensuite, sélectionnez la mission "Varrvazzar" d'Aspharr.

Niveau bonus d'Inphyy
Terminez le jeu avec tous les perso, puis chargez la sauvegarde et choisissez de jouer avec Inphyyy pour accéder au niveau bonus.

SUCCÈS

Finir Inphyy 100G

Finir les missions d'Inphyy.

Finir Aspharr 100G

Finir les missions d'Aspharr.

Finir Myifee 50G

Finir les missions de Myifee.

Finir Tyurru 50G

Finir les missions de Tyurru.

Finir Klarrann 50G

Finir les mission de Klarrann.

Finir Dwingvatt 100G

Finir les missions de Dwingvatt.

Finir personnage mystère 50G

Finir les missions du personnage mystère.

Fin. mission spéciale 100G

Finir la mission spéciale
(Note: votre personnage doit obligatoirement être au niveau 9, pour pouvoir le dernier combo. Lui seul enlève des HP au boss.

A pour toutes les missions 200G

Obtenir toutes les missions de chaque perso.

Accéder au niveau max. 200G

Monter chaque perso. au niveau 9.

N3 II : Ninety-Nine Nights

© Konami / Q Entertainment 2010

ARME DE NIVEAU 10

Terminez tous les niveaux Survival en coop online pour débloquer une arme de niveau 10 qui améliore toutes les stats de votre personnage s'il est au niveau 10.

LISTE DES SUCCÈS

Loup Céleste (20)

Histoire de Galen terminée.

Garde des Elders (20)

Livre bataille avec un héros dans le jeu.

Vigie (20)

Livre bataille avec un héros dans le jeu.

Alcor (20)

Livre bataille avec un héros dans le jeu.

Roi des voleurs (20)

Livre bataille avec un héros dans le jeu.

Héros (100)

Livre bataille avec tous les héros dans le jeu.

Berserker (20)

Combats à travers le jeu selon un niveau de difficulté élevé.

Ecuyer (10)

Atteins plusieurs grades élevés.

Chevalier (20)

Atteins de nombreux grades élevés.

Seigneur (20)

Atteins la majorité des grades élevés.

Maître (10)

Equipe tous les emplacements d'accessoires actifs.

Primauté de l'esprit (10)

Equipe tous les emplacements d'accessoires passifs.

De pied en cap (10)

Equipe des accessoires pour tous les emplacements d'accessoires.

Collecteur modeste (10)

Obtiens 20% de tous les accessoires.

Collecteur (20)

Obtiens 50% de tous les accessoires.

Collecteur avide (20)

Obtiens 80% de tous les accessoires.

Niveau supérieur ! (10)

Augmente l'expérience de ton personnage.

Apprenti forgeron (10)

Augmente le niveau de ton arme.

Maître forgeron (10)

Augmente le niveau de ton arme au maximum.

Apprenti modeleur (10)

Augmente le niveau de ton accessoire.

Maître modeleur (10)

Augmente le niveau de ton accessoire au maximum.

Combattant au sol (20)

Assène 1 000 coups.

Maître du combat au sol (30)

Assène 3 000 coups.

Combattant en l'air (20)

Assène 1 000 coups en l'air.

Maître du combat en l'air (30)

Assène 3 000 coups en l'air.

Hurlement enragé (20)

Vaincs un ennemi avec le plus haut niveau d'Etincelle de l'Orbe.

Danse aveugle (20)

Vaincs un ennemi avec le plus haut niveau d'Attaque de l'Orbe.

Respect individuel (10)

Utilise l'action unique d'un personnage.

Compétences d'apprentissage (10)

Exécute une attaque expérimentée.

Chaîne de compétences (20)

Utilise tes compétences 100 fois.

Technique transcendantale (30)

Utilise tes compétences 500 fois.

Oeil perçant (20)

Exécute 100 attaques fulgurantes.

Maître d'Intuition (30)

Exécute 300 attaques fulgurantes.

A toute épreuve (20)

Pare 100 attaques.

Inexpugnable (30)

Pare 300 attaques.

De justesse (20)

Esquive 100 attaques.

Invulnérable (30)

Esquive 300 attaques.

Gros-lot (5)

Ouvre une malle au trésor.

Temps mort (5)

Obtiens un objet de récupération.

Dans le labyrinthe (20)

Termine un niveau en mode réseau.

Labyrinthe éternel (20)

Combats en mode réseau.

Aventurier accompli (30)

Utilise le classement.

Novice caméléon 10G

Variation de couleur pour un personnage obtenue.

Maître caméléon 20

Variation de couleur pour chaque personnage obtenue.

Protecteur 20G

Arme de Galen de niveau 5 obtenue.

Acrobate de lumière 20G

Arme de Sephia de niveau 5 obtenue.

Point du jugement 20G

Arme de Maggi de niveau 5 obtenue.

Acrobate de l'ombre 20G

Arme de Zazi de niveau 5 obtenue.

Serviteur de destruction 20G

Arme de Levv de niveau 5 obtenue.

Cinq arme de légende 30G

Toutes les armes de niveau 5 obtenues.

Namco Museum : Virtual Arcade

© Namco 2009

SUCCÈS DE DIG DUG

Carotte (5)

Attrape la carotte qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

2 ennemis (10)

Écrase 2 ennemis avec un seul roc !

Navet (10)

Attrape le navet qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Champignon (10)

Attrape le champignon qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Creuser (15)

Creuse tout le secteur dans chaque tableau !

Concombre (15)

Attrape le concombre qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Aubergine (15)

Attrape l'aubergine qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

4 ennemis (20)

Écrase 4 ennemis avec un seul roc !

Poivron (20)

Attrape le poivron qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Tomate (20)

Attrape la tomate qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Pastèque (20)

Attrape la pastèque qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

Ananas (25)

Attrape l'ananas qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

SUCCÈS DE GALAGA

Chasseur double (5)

Forme un chasseur double !

Chasseur ennemi (5)

Tire sur un chasseur rouge capturé !

Tableau 10 (5)

Atteins le tableau 10 !

Libellule (10)

Trouve la libellule pendant le combat !

Tableau 20 (10)

Atteins le tableau 20 !

Bonus Parfait (15)

Abats tous les ennemis dans un tableau Défi !

Scorpion (15)

Trouve le scorpion pendant le combat !

Moustique (20)

Trouve le moustique pendant le combat !

Stingray (25)

Trouve le stingray pendant le combat !

Galboss (30)

Trouve le galboss pendant le combat !

Vaisseau spatial bleu (30)

Trouve le vaisseau spatial bleu pendant le combat !

Tableau 30 (30)

Atteins le tableau 30 !

SUCCÈS DE GALAGA LEGIONS

Pas de déploiement (5)

Zone terminée sans déployer un seul satellite !

Zone 1 terminée (5)

A terminé la Zone 1 !

Zone 2 terminée (5)

A terminé la Zone 2 !

Zone 3 terminée (10)

A terminé la Zone 3 !

Zone 4 terminée (10)

A terminé la Zone 4 !

Aventure Zone 2 terminée (10)

A terminé la Zone 2 en mode Aventure !

Zone 5 terminée (15)

A terminé la Zone 5 !

Zones de Championnat réussies (15)

A terminé toutes les zones en mode Championnat !

Une seule vie (15)

Zone terminée sans perdre un seul chasseur !

Aventure Zone 3 terminée (20)

A terminé la Zone 3 en mode Aventure !

Aventure Zone 4 terminée (30)

A terminé la Zone 4 en mode Aventure !

Toutes zones d'Aventure réussies (50)

A terminé toutes les zones en mode Aventure !

SUCCÈS DE MR. DRILLER ONLINE

Driller yankee amateur (5)

Terminer le niveau Amérique (500 m).

Maestro de l'apnée (5)

Obtenir 50 capsules d'air.

Driller momie pro (10)

Terminer le niveau Égypte (1000 m).

Roi des Drillers de Moscou (15)

Terminer le niveau Russie (3000 m).

Destructeur infatigable (15)

Forer 5000 blocs.

Guerrier implacable (15)

Remporter 10 combats solos consécutifs.

Champion solidaire (15)

Remporter 10 combats à deux consécutifs.

Maître suprême du score (20)

Battre de 200.000 points l'équipe rivale en combat à deux.

Génie des quêtes (20)

Réussir 10 quêtes consécutives.

Champion de l'enchaînement (25)

Enchaîner 30 blocs consécutifs.

Dieu des Drillers de l'Arctique (25)

Creuser à 5000 m dans le niveau Pôle Nord.

Conquérant du forage infini (30)

Remporter 20 combats solos et à deux consécutifs.

SUCCÈS DE MS. PAC-MAN

Cerise (5)

Mange la cerise qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Fraise (5)

Mange la fraise qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Orange (10)

Mange l'orange qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

3 fantômes (10)

Mange trois fantômes à la suite après avoir gobé une Pac-Gum !

Bretzel (15)

Mange le bretzel qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Pomme (15)

Mange la pomme qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Tous les fantômes (15)

Mange les quatre fantômes à la suite après avoir gobé une Pac-Gum !

Tableau 5 (15)

Finis le niveau Débutant en terminant les 5 premiers tableaux !

Poire (20)

Mange la poire qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Banane (20)

Mange la banane qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

Parfait (30)

Mange tous les fantômes quatre fois dans un tableau !

Tableau 21 (40)

Finis le niveau Avancé en terminant les 21 premiers tableaux !

SUCCÈS DE NEW RALLY-X

Drapeau spécial (5)

Ramasse le drapeau spécial.

Drapeau de la chance (5)

Ramasse le drapeau de la chance.

Tableau 4 (10)

Termine le tableau 4 !

Vie bonus (10)

Marque 20.000 points pour gagner une vie bonus !

Drapeau spécial d'abord (10)

Ramasse le drapeau spécial avant d'en ramasser un autre !

Bonus carburant (10)

Ramasse un drapeau de la chance en ayant gardé la moitié de ton carburant.

Drapeau spécial zéro perte (15)

Ramasse le drapeau spécial avant les autres drapeaux et termine le tableau sans perdre une vie !

Tableau 8 (20)

Termine le tableau 8 !

Double Vie bonus (20)

Marque 100.000 points pour gagner une autre vie bonus !

Tableau 12 (25)

Termine le tableau 12 !

Tableau 16 (30)

Termine le tableau 16 !

Zéro perte (Tableau 7) (40)

Termine les 7 premiers tableaux sans perdre une seule vie !

SUCCÈS DE PAC-MAN

Cerise (5)

Mange la cerise qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 1 !

Fraise (5)

Mange la fraise qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 2 !

Orange (10)

Mange l'orange qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 3 ou 4 !

Pomme (10)

Mange la pomme qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 5 ou 6 !

Tous les fantômes (10)

Mange tous les fantômes à la suite quand tu as mangé une Pac-Gum !

Melon (15)

Mange le melon qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 7 ou 8 !

Galboss (15)

Mange le Galboss qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 9 ou 10 !

Termine le tableau 5 (15)

Termine le niveau Débutant en passant les 5 premiers tableaux !

Cloche (20)

Mange la cloche qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 11 ou 12 !

Clé (25)

Mange la clé qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 13 !

Parfait (30)

Mange tous les fantômes quatre fois dans un tableau !

Termine le tableau 21 (40)

Termine le niveau Avancé en passant les 21 premiers tableaux !

SUCCÈS DE PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

Enflammé (5)

Produis des étincelles pendant 1 seconde !

8 fantômes (5)

Mange 8 fantômes à la suite.

200 000 Points (10)

Obtiens 200 000 points !

Clé (10)

Mange la clé !

Couronne (20)

Mange la couronne !

Mode Championnat (20)

Termine le mode Championnat !

Mode Défi 1 (20)

Termine le mode Défi 1 !

Mode Défi 2 (20)

Termine le mode Défi 2 !

Mode Extra 1 (20)

Termine le mode Extra 1 !

Mode Extra 2 (20)

Termine le mode Extra 2 !

Mode Extra 3 (20)

Termine le mode Extra 3 !

400 000 Points (30)

Obtiens 400 000 points !

SUCCÈS DE XEVIOUS

Maître du rayon niveau 100 (5)

Détruire 100 ennemis aériens !

Bombardier niveau 30 (5)

Détruire 30 ennemis au sol !

Andor Genesis (10)

Détruire Andor Genesis !

Maître du rayon niveau 500 (10)

Détruire 500 ennemis aériens !

Découvreur de Sol Citadel (10)

Découvrir une Sol Citadel !

Destructeur de Sol Citadel (15)

Détruire une Sol Citadel !

40.000 points (15)

Marquer 40.000 points.

Bombardier niveau 100 (15)

Détruire 100 ennemis au sol !

Drapeau spécial (25)

Révéler un drapeau spécial !

Devin de Sol Citadel (25)

Découvrir 3 Sol Citadels !

100.000 points (30)

Marquer 100.000 points.

Maître devin de Sol Citadel (35)

Découvrir 5 Sol Citadels !

Naruto : Rise of a Ninja

© Ubisoft 2007

SUCCÈS

Un ninja dans les feuilles (10)

Exécute une séquence de vitesse dans les arbres sans chuter.

Genin (15)

Atteins le rang de Genin en obtenant 1250 points à l'examen de la Forêt de la Mort.

Naruto - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Naruto.

Sasuke - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Sasuke.

Sakura - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Sakura.

Kakashi - Exam. Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Kakashi.

Kiba - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Kiba.

Neji - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Neji.

Zabuza - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Zabuza.

Haku - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Haku.

Orochimaru - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Orochimaru.

Gaara - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Gaara.

Lee - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Rock Lee.

Détective de Konoha (20)

Termine tous les niveaux des mini-jeux de cache-cache.

Livreur (20)

Termine tous les niveaux des mini-jeux de livraison de ramen.

Roquette ninja (20)

Termine les mini-jeux de course à tous les niveaux.

Fille sexy (20)

Assomme tous les villageois malheureux en amour à l'aide du Sexy Jutsu.

Garde du corps (20)

Bats Zabuza.

Élève surdoué (25)

Bats Kakashi.

Héros du Pays des Vagues (25)

Bats Haku.

Chûnin (30)

Atteins le rang de Chûnin en obtenant 3750 points à l'examen de la Forêt de la Mort.

Candidat Chûnin (30)

Bats Kiba.

Jônin (40)

Atteins le rang de Jônin en obtenant 7500 points à l'examen de la Forêt de la Mort.

Sur les sentiers de la gloire (50)

Rends 50 % des villageois heureux.

Maître du destin (50)

Bats Neji.

Ninja célèbre (100)

Rends 75 % des villageois heureux.

Amis dans le besoin (100)

Bats Gaara.

Collectionneur (100)

Trouve tous les objets rares du jeu.

Héros de Konoha (110)

Rends 100 % des villageois heureux.

Ninja intouchable (20)

Gagne un combat sans perdre de santé.

Acrobate (10)

Atteins le toit du bâtiment des Hokage.

La voie de la branche (20)

Exécute 5 séquences de vitesse dans les arbres.

SUCCÈS DU CONTENU ADDITIONNEL

Shikamaru - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Shikamaru.

Jiraiya - Exam. Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Jiraiya.

Sarutobi - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Sarutobi.

Chôji - Exam. Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Chôji.

Temari - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Temari.

Naruto : The Broken Bond

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

SUCCÈS

Roi du poing de fer (5)

Gagne un combat en utilisant un combo fatal.

Loup solitaire (25)

Gagne un tournoi en mode solo.

Champion de l'équipe (25)

Gagne un tournoi avec intervention.

Intouchable (20)

Gagne un combat sans perdre de santé.

Credo de Naruto (25)

Termine toutes les missions de chasseur de primes.

Cartophile (40)

Trouve toutes les cartes ninja.

Livreur (10)

Termine toutes les missions de livraison avec Shikamaru.

Ninja le plus rapide (15)

Gagne toutes les médailles d'or des Séquences de vitesse.

Belle pêche (15)

Gagne une médaille d'or dans un jeu de pêche.

Oeil de lynx (15)

Termine toutes les missions de cache-cache avec Neji.

Chercheur d'or (35)

Récupère 50 % des pièces d'or.

Tout l'or du monde (50)

Récupère toutes les pièces d'or.

Pêche d'enfer (25)

Gagne toutes les médailles d'or à la pêche.

Mon entraîneur de combos (20)

Apprends tous les combos du dojo.

Ninja en folie (25)

Gagne toutes les médailles d'or dans les jeux du festival de Tanzaku.

Tous des pervers (20)

Fais plaisir aux villageois en mal d'amour en exécutant ton Sexy Jutsu.

La dernière chips (20)

Termine toutes les quêtes de collecte de Chôji.

Chien courant (20)

Termine toutes les courses avec Kiba.

Hâte de l'arbre (20)

Gagne une médaille d'or dans une Séquence de vitesse.

Diplômé de l'académie (15)

Deviens diplômé en ligne.

Chûnin (20)

Atteins le rang de Chûnin en ligne.

Un peu de cran (5)

Joue à un match en ligne.

Genin (15)

Atteins le rang du Genin en ligne.

Hokage (0)

Atteins le rang d'Hokage en ligne.

Jônin (30)

Atteins le rang de Jônin en ligne.

Sauvons les arbres (15)

Gagne un match en ligne sans faire de substitution.

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (25)

Succès secret (30)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (60)

Succès secret (35)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

NARUTO (RENARD À NEUF QUEUES)

Sur l'écran de sélection des personnages, faites : X, X, Y, Y, X, Y, X, Y, X, X.

TOUTES LES ARÈNES

Cour du temple

Terminer le Tournoi solo.

Arène du Hokage

Terminer le Tournoi tag.

Toit du colisée

Terminer deux fois le Tournoi (solo ou tag).

Endless Planes

Terminer trois fois le Tournoi (solo ou tag).

Toit de l'infirmerie

Terminer quatre fois le Tournoi (solo ou tag).

Statue de Madara Uchiha

Terminer cinq fois le Tournoi (solo ou tag).

Vallée de la Fin

Terminer six fois le Tournoi (solo ou tag).

TOUS LES PERSONNAGES

ANBU Itachi

Terminer le deuxième labyrinthe de Sasuke en mode Story.

Gaara

Battre Gaara dans le flash back de Rock Lee en mode Story.

Itachi Uchiha

Battre Itachi en mode Story.

Jirobo

Terminer le combat contre Jirobo en mode Story.

Kabuto

Battre Kabuto en mode Story.

Kidomaru

Battre Kidomaru en mode Story.

Kimimaro

Battre Kimimaro avec Naruto en mode Story.

Kisame

Survivre aux attaques de Kisame en mode Story.

Naruto (combinaison de Lee)

Trouver les fleurs pour la mission de Gai en mode Story.

Naruto (renard à neuf queues)

Transformez-vous en Naruto renard à neuf queues en mode Story.

Rock Lee

Battre Kimimaro avec Rock Lee en mode Story.

Sakon

Battre le quartet du son avec Sasuke en mode Story.

Sasuke 2

Terminer le combat contre Sasuke en mode Story.

Tayuya

Battre Sakon en mode Story.

Temari

Terminer le combat contre Tayuya en mode Story.

Tsunade

Faire de Tsunade le nouveau Hokage en mode Story.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Sasuke (version examen Chûnin)

Disponible uniquement en téléchargement sur le Xbox Live.

Madara Uchiha

Au menu principal, faites : X, X, X, Y, X, B, B, A, A, Y et attendez qu'un message vous confirme la validité du code.

EMPLACEMENT DES CARTES NINJA

Zabuza

Elle se trouve aux sources chaudes, dans une île à l'est. Faites attention aux parchemins explosifs car si vous êtes blessé vous aurez plus de mal à le combattre.

Haku

Dans les sources chaudes, tout au nord sur une île. Attention aux kunais, la carte n'est pas loin d'une pièce vers la gauche.

Temari

Dans la forêt reculée, au nord-est. Faites un pont de clones avec Naruto pour avoir accès à un petit village. La carte se situe tout en haut de la tour à gauche.

Gaara

Dans la forêt reculée, allez vers un toit tout au sud-ouest. La carte n'est pas loin du magasin.

Hitachi

Dans le camp ennemi,tout à l'est près des quais. Cherchez dans les bateaux pour trouver la carte.

Kisame

Dans le camp ennemi, à proximité des îles vertes. Tout près d'une cascade, traversez la rivière grâce aux rochers. Vous apercevrez la carte de l'autre côté de la cascade.

Sasuke

Dans la traversée, sur une île au centre. la carte est immanquable.

Orochimaru

Après avoir récupéré la carte de Sasuke, dirigez-vous vers le nord-ouest de l'île sur laquelle vous êtes. Rendez-vous à la plage, et battez les deux gardes à l'avant. Une fois la porte passée vous verrez la carte.

Tsunade

Dans le temple en ruine, allez jusqu'au wagon au bout du chemin de fer, la carte se trouve à l'intérieur de celui-ci.

Sarutobi

Dans le temple en ruine, sur le toit de l'usine à Chips.

RANGS EN LIGNE

Diplômé

C'est le tout premier rang, obtenez assez de points d'expérience jusqu'à avoir un combat contre l'ordinateur.

Genin

Second rang du jeu, qui vous demandera un peu plus de temps, obtenez assez de points d'expérience jusqu'à avoir un combat contre l'ordinateur.

Chûnin

Troisième rang, un peu plus long mais toujours réalisable et, encore une fois, obtenez assez de points d'expérience jusqu'à avoir un combat contre l'ordinateur.

Jônin

Le vrai dernier rang, bien qu'il y ait celui de Hokage au-delà, il demande beaucoup de temps et de maîtrise. Obtenez assez de points d'expérience jusqu'à avoir un combat contre l'ordinateur.

Hokage

Il faut être le premier du classement mondial au nombre de victoires consécutives.

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 2

© Namco Bandai / CyberConnect2 2010

LE CHAPITRE SECRET

Pour débloquer le chapitre secret : le Fragment ; il faut donner le rapport à Tsunade lors de la requête 1 après avoir donné les 37 poupées maléfiques au maître des malédictions.

Fragment : l'hôte du démon à huit queues

Premier combat : La puissance de Hachibi

Sasuke vs Killer Bee
Condition 1 : Gagner le combat.

Deuxième combat : Cornes de fer

Sasuke vs Démon à huit queues
Condition 1 : Techniques secrètes inutilisables.

PERSONNAGES

Voici la liste de tous les personnages du jeu ainsi que la manière de les débloquer tout au long du jeu.

Naruto Uzumaki (Rasengan à 9 queues)

Disponible dès le départ.

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken)

Disponible après avoir fini le combat "Tempête et passion".
Ou obtenir 300000 points Storm au total.

Sakura Haruno

Disponible dès le départ.

Saï

Disponible après l'avoir rencontré dans le bureau de l'Hokage au chapitre 2.
Ou obtenir 200000 points Storm au total.

Naruto Uzumaki (mode Ermite)

Terminer le chapitre final.

Ou obtenir 520000 points Storm au total.

Naruto Uzumaki (Tenue Hokage)

Prier devant la statue Jinzo dans la maison de Fukasaku et de Shima après le chapitre final.

Karin

Disponible après l'avoir rencontrée dans le chapitre 4.
Ou obtenir 340000 points Storm au total.

Suigetsu Hôzuki

Le vaincre dans le Chapitre 4.
Ou obtenir 320000 points Storm au total.

Sasuke Uchiwa (Lance Chidori)

Disponible dès le départ.

Sasuke Uchiwa (Kirin)

Terminer le chapitre 4.
Ou obtenir 380000 points Storm au total.

Neji Hyûga

Disponible dès le départ.

Rock Lee

Disponible dès le départ.

Tenten

Disponible dès le départ.

Sasuke Uchiwa (Taka)

Finir le Fragment.
Ou obtenir 560000 points Storm au total.

Jûgo

Le vaincre avec Sasuke dans le chapitre 4.
Ou obtenir 360000 points Storm au total.

Kabuto Yakushi

Terminer le chapitre 2.
Ou obtenir 220000 points Storm au total.

Orochimaru

Terminer le chapitre 2.

Ou obtenir 240000 points Storm au total.

Shikamaru Nara

Disponible dès le départ.

Ino Yamanaka

Disponible dès le départ.

Chôji Akimichi

Disponible dès le départ.

Temari

Disponible dès le départ.

Kankurô

Disponible dès le départ.

Gaara Kazekage

Disponible dès le départ.

Shino Aburame

Disponible dès le départ.

Kiba Inuzuka

Disponible dès le départ.

Hinata Hyûga

Disponible dès le départ.

Grand mère Chiyo

Débloquée lors de sa rencontre dans le chapitre 1.
Ou obtenir 120000 points Storm au total.

Akasuna no Sasori

Terminer le combat "Sakura danse".
Ou obtenir 160000 points Storm au total.

Deidara

Terminer le combat "Argile contre sable".
Ou obtenir 100000 points Storm au total.

Kakashi Hatake

Disponible dès le départ.

Yamato

Disponible après l'avoir rencontré dans le bureau de l'Hokage au chapitre 2.
Ou obtenir 180000 points Storm au total.

Maïto Gaï

Disponible dès le départ.

Tobi

Disponible quand l'équipe Hebi est renommée en équipe Taka.
Ou obtenir 420000 points Storm au total.

Kakuzu

Disponible après avoir fini le combat "Tempête et passion".
Ou obtenir 280000 points Storm au total.

Hidan

Le vaincre lors du septième combat du chapitre 3.
Ou obtenir 260000 points Storm au total.

Asuma Sarutobi

Disponible dès le départ.

Jiraya

Disponible au début du chapitre 6.
Ou obtenir 440000 points Storm au total.

Tsunade

Disponible au début du chapitre 6.
Ou obtenir 460000 points Storm au total.

Killer Bee

Finir le Fragment.
Ou obtenir 540000 points Storm au total.

Konan

Terminer le chapitre final.
Ou obtenir 500000 points Storm au total.

Kisame Hoshigaki

Le battre avec Gaï dans le chapitre 1.
Ou obtenir 120000 points Storm au total.

Itachi Uchiwa

Le vaincre avec Sasuke dans le chapitre 5.
Ou obtenir 400000 points Storm au total.

Minato Namikaze

Obtenir 580000 points Storm.

Pain

Terminer le chapitre Final.
Ou obtenir 480000 points Storm au total.

Lars Alexandersson

Obtenir 600000 points Storm.

RÉCOMPENSES STORM POINTS

10000 points Storm :

Titre : le ninja

50000 points Storm :

Titre : le déserteur

60000 points Storm :

Titre : le joyeux

70000 points Storm :

Titre : le furieux

80000 points Storm :

Titre : le triste

90000 points Storm :

Titre : le malheureux

100000 points Storm :

Deidara : Personnage disponible

110000 points Storm :

Titre : le souriant

120000 points Storm :

Kisame Hoshigaki : Personnage disponible

130000 points Storm :

Titre : le lâche

140000 points Storm :

Grand-mère Chiyo : Personnage disponible

150000 points Storm :

Titre : le soutien

160000 points Storm :

Akasuna no Sasori : Personnage disponible

170000 points Storm :

Titre : le fainéant

180000 points Storm :

Yamato : Personnage disponible

190000 points Storm :

Titre : l'ami

200000 points Storm :

Saï : Personnage disponible

210000 points Storm :

Titre : le populaire

220000 points Storm :

Kabuto Yakushi : Personnage disponible

230000 points Storm :

Titre : l'apprenti

240000 points Storm :

Orochimaru : Personnage disponible

250000 points Storm :

Titre : l'élève

260000 points Storm :

Hidan : Personnage disponible

270000 points Storm :

Titre : le maître

280000 points Storm :

Kakuzu : Personnage disponible

290000 points Storm :

Titre : le compagnon

300000 points Storm :

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken) : Personnage disponible

310000 points Storm :

Titre : l'enchaîné

320000 points Storm :

Suigetsu Hôzuki : Personnage disponible

330000 points Storm :

Titre : le traquer

340000 points Storm :

Karin : Personnage disponible

350000 points Storm :

Titre : le recherché

360000 points Storm :

Jûgo : Personnage disponible

370000 points Storm :

Titre : le très recherché

380000 points Storm :

Sasuke Uchiwa (Kirin) : Personnage disponible

390000 points Storm :

Titre : l'imprévisible

400000 points Storm :

Itachi Uchiwa : Personnage disponible

410000 points Storm :

Titres : l'imbécile

420000 points Storm :

Tobi : Personnage disponible

430000 points Storm :

Titre : le surhomme

440000 points Storm :

Jiraya : Personnage disponible

450000 points Storm :

Titre : la bête sauvage

460000 points Storm :

Tsunade : Personnage disponible

470000 points Storm :

Titre : le courageux

480000 points Storm :

Konan : Personnage disponible

490000 points Storm :

Titre : le plus courageux

500000 points Storm :

Pain : Personnage disponible

510000 points Storm :

Titre : aux gros sourcils

520000 points Storm :

Naruto Uzumaki (mode Ermite) : Personnage disponible

530000 points Storm :

Titre : aux méga-sourcils

540000 points Storm :

Killer Bee : Personnage disponible

550000 points Storm :

Titre : le génie

560000 points Storm :

Sasuke Uchiwa (Taka) : Personnage disponible

570000 points Storm :

Titre : le petit gros

580000 points Storm :

Minato Namikaze : Personnage disponible

590000 points Storm :

Titre : le fleuriste

600000 points Storm :

Lars Alexandersson : Personnage disponible

605000 points Storm :

Titre : de la branche secondaire

610000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°003

615000 points Storm :

Titre : de la branche principale

620000 points Storm :

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken) : tout les modes de soutien accessible
Naruto Uzumaki (Rasengan à 9 queues) : tout les modes de soutien accessible

625000 points Storm :

Titre : du désert

630000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°026

635000 points Storm :

Titre : le marionettiste

640000 points Storm :

Sasuke Uchiha (Lance Chidori) : tout les modes de soutien accessible
Sasuke Uchiwa (Kirin) : tout les modes de soutien accessible

645000 points Storm :

Titre : l'anxieux

650000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°028

655000 points Storm :

Titre : au Sharingan

660000 points Storm :

Asuma Sarutobi : tout les modes de soutien accessible

665000 points Storm :

Titre : le peureux

605000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°056

675000 points Storm :

Titre : le jeune

680000 points Storm :

Grand-mère Chiyo : tout les modes de soutien accessible

685000 points Storm :

Titre : la tête en l'air

690000 points Storm :

Jiraya : tout les modes de soutien accessible

695000 points Storm :

Titre : la grenouille

700000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°057

705000 points Storm :

Titre : aux lunettes

710000 points Storm :

Jiraya : tout les modes de soutien accessible

715000 points Storm :

Titre : le prodige

720000 points Storm :

Kabuto Yakushi : tout les modes de soutien accessible

725000 points Storm :

Titre : Double Face

730000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°073

735000 points Storm :

Titre : le rescapé

740000 points Storm :

Suigetsu Hôzuki : tout les modes de soutien accessible

745000 points Storm :

Titre : au Kaléidoscope hypnotique

750000 points Storm :

Karin : tout les modes de soutien accessible

755000 points Storm :

Titre : l'ornithorynque

760000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°077

765000 points Storm :

Titre : l'artiste

770000 points Storm :

Jûgo : tout les modes de soutien accessible

775000 points Storm :

Titre : le potier

780000 points Storm :

Itachi Uchiwa : tout les modes de soutien accessible

785000 points Storm :

Titre : l'immortel

790000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°098

795000 points Storm :

Titre : le masqué

800000 points Storm :

Kisame Hoshigaki : tout les modes de soutien accessible

805000 points Storm :

Titre : le gentil gamin

810000 points Storm :

Deidara : tout les modes de soutien accessible

815000 points Storm :

Titre : l'ange

820000 points Storm :

Carte de ninja :Carte n°105

825000 points Storm :

Titre : aux Rinnegans

830000 points Storm :

Akasuna no Sasori : tout les modes de soutien accessible

835000 points Storm :

Titre : le rappeur

840000 points Storm :

Hidan : tout les modes de soutien accessible

845000 points Storm :

Titre : l'Eclair jaune

850000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°107

855000 points Storm :

Titre : de l'Akatsuki

860000 points Storm :

Kakuzu : tout les modes de soutien accessible

865000 points Storm :

Titre : de Hebi

870000 points Storm :

Tobi : tout les modes de soutien accessible

875000 points Storm :

Titre : du pays du Feu

880000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°124

885000 points Storm :

Titre : du pays du vent

890000 points Storm :

Konan : tout les modes de soutien accessible

895000 points Storm :

Titre : du pays de la Terre

900000 points Storm :

Pain : tout les modes de soutien accessible

905000 points Storm :

Titre : du pays de la Foudre

910000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°135

915000 points Storm :

Titre : du pays de l'Eau

920000 points Storm :

Naruto Uzumaki (mode Ermite) : tout les modes de soutien accessible

925000 points Storm :

Titre : de Konoha

930000 points Storm :

Sasuke Uchiwa (Taka) : tout les modes de soutien accessible

935000 points Storm :

Titre : du Sable

940000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°159

945000 points Storm :

Titre : du Brouillard

950000 points Storm :

Killer Bee : tout les modes de soutien accessible

955000 points Storm :

Titre : des Roches

960000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°177

965000 points Storm :

Titre : des Nuages

970000 points Storm :

Minato Namikaze : tout les modes de soutien accessible

975000 points Storm :

Titre : du Son

980000 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°178

985000 points Storm :

Titre : de la Cascade

990000 points Storm :

Lars Alexandersson : tout les modes de soutien accessible

995000 points Storm :

Titre : des Sources

999999 points Storm :

Carte de ninja : Carte n°199

CARTES DE NINJA

Toutes les cartes de ninja sont achetables au magasin de carte sauf celles listées ci-dessous :

Carte n°002 : Finir la requête 12.
Carte n°003 : Obtenir 610000 points Storm au total.
Carte n°026 : Obtenir 630000 points Storm au total.
Carte n°028 : Obtenir 650000 points Storm au total.
Carte n°056 : Obtenir 670000 points Storm au total.
Carte n°057 : Obtenir 700000 points Storm au total.
Carte n°073 : Obtenir 730000 points Storm au total.
Carte n°077 : Obtenir 760000 points Storm au total.
Carte n°097 : Finir la requête 13.
Carte n°098 : Obtenir 790000 points Storm au total.
Carte n°105 : Obtenir 820000 points Storm au total.
Carte n°105 : Obtenir 850000 points Storm au total.
Carte n°124 : Obtenir 880000 points Storm au total.
Carte n°135 : Obtenir 910000 points Storm au total.
Carte n°154 : Finir la requête 26.
Carte n°159 : Obtenir 940000 points Storm au total.
Carte n°177 : Obtenir 960000 points Storm au total.
Carte n°178 : Obtenir 980000 points Storm au total.
Carte n°199 : Obtenir 999999 points Storm au total.
Carte n°200 : Finir la requête 01.

SOUTIEN

L'amitié d'un personnage est symbolisée par les coeurs sur l'icône des personnages.

Avoir un coeur avec un personnage permet, si l'on a déjà complété la requête 14, d'avoir une correspondance de lettre avec ses amis qui permet de gagner jusqu'à trois coeurs supplémentaires si les réponses choisies plaisent.

Un coeur peut s'obtenir par l'intermédiaire de l'accomplissement d'une requête pour chacun des personnage sauf pour Kakashi Hatake.

Pour gagner des coeurs facilement il suffit d'offrir un "bouquet de fleur" aux personnages féminins (achetable pour 10000 Ryôs chez le fleuriste) et un "Manuel de nunjutsu" aux personnages masculins (achetable pour 10000 Ryôs à la boutique d'objet).

Chaque personnage peut obtenir jusqu'à quatre coeurs sans l'utilisation de ces objets (sauf Kakashi Hatake), donc les acheter est obligatoire pour obtenir les coeurs manquants.

Pour Kakashi Hatake, il faut obligatoirement lui offrir un "Manuel de ninjutsu" pour pouvoir entamer les correspondances de lettre.

Naruto Uzumaki (Fûton : Rasenshuriken)

Obtenir 620000 point Storm au total.

Naruto Uzumaki (Rasengan à 9 queues)

Obtenir 620000 point Storm au total.

Sakura Haruno

Voir une scène d'amitié.

Saï

Voir une scène d'amitié.

Naruto Uzumaki (mode Ermite)

Obtenir 920000 point Storm au total.

Karin

Obtenir 750000 point Storm au total.

Suigetsu Hôzuki

Obtenir 740000 point Storm au total.

Sasuke Uchiha (Lance Chidori)

Obtenir 640000 point Storm au total.

Sasuke Uchiwa (Kirin)

Obtenir 640000 point Storm au total.

Neji Hyûga

Voir une scène d'amitié.

Rock Lee

Voir une scène d'amitié.

Tenten

Voir une scène d'amitié.

Sasuke Uchiwa (Taka)

Obtenir 930000 point Storm au total.

Jûgo

Obtenir 770000 point Storm au total.

Kabuto Yakushi

Obtenir 720000 point Storm au total.

Orochimaru

Obtenir 710000 point Storm au total.

Shikamaru Nara

Voir une scène d'amitié.

Ino Yamanaka

Voir une scène d'amitié.

Chôji Akimichi

Voir une scène d'amitié.

Temari

Voir une scène d'amitié.

Gaara Kazekage

Voir une scène d'amitié.

Kankurô

Voir une scène d'amitié.

Shino Aburame

Voir une scène d'amitié.

Kiba Inuzuka

Voir une scène d'amitié.

Hinata Hyûga

Voir une scène d'amitié.

Grand-mère Chiyo

Obtenir 680000 point Storm au total.

Akasuna no Sasori

Obtenir 830000 point Storm au total.

Deidara

Obtenir 810000 point Storm au total.

Kakashi Hatake

Voir une scène d'amitié.

Yamato

Voir une scène d'amitié.

Maïto Gaï

Voir une scène d'amitié.

Tobi

Obtenir 870000 point Storm au total.

Kakuzu

Obtenir 860000 point Storm au total.

Hidan

Obtenir 840000 point Storm au total.

Asuma Sarutobi

Obtenir 660000 point Storm au total.

Jiraya

Obtenir 690000 point Storm au total.

Tsunade

Voir une scène d'amitié.

Killer Bee

Obtenir 950000 point Storm au total.

Konan

Obtenir 890000 point Storm au total.

Kisame Hoshigaki

Obtenir 800000 point Storm au total.

Itachi Uchiwa

Obtenir 780000 point Storm au total.

Minato Namikaze

Obtenir 970000 point Storm au total.

Pain

Obtenir 900000 point Storm au total.

Lars Alexandersson

Obtenir 990000 point Storm au total.

PERMUTATIONS

01 Bûche

Disponible dès le début.

02 Bûche "Konoha"

Pouvoir jouer avec tout les personnages de la génération de Naruto.

03 Bûche "Nindô"

Trouver toutes les scènes du scénario.

04 Bûche "Amour"

Avoir le rang S dans "Argile contre sable"

O5 Bûche "herculéenne"

Avoir le rang S dans "Sakura sanse"

06 Bûche "Partenaire"

Avoir vu toutes les séquences d'ami.

07 Bûche "Recherche"

Avoir vu tous les souvenirs.

08 Bûche "Pari"

Pouvoir jouer avec Tsunade, Orochimaru et Jiraya.

09 Bûche "Ermite"

Avoir le rang S dans "Fracas de la Terre".

10 Bûche "Akatsuki"

Pouvoir jouer avec tout les membres de l'Akatsuki.

11 Bûche "Dieu"

Avoir le rang S dans "Combat de l'ermite"

12 Bûche "Hokage"

Terminer toutes les requêtes.

13 Caisse Ichiraku

Terminer les 10 épreuves de Papi Gen.

14 Ton Ton en peluche

Retrouver toutes les perles de Ton Ton.

15 Livres Batifolages

Avoir le rang S dans "L'exercice des clochettes"

16 Crapaud en peluche

Obtenir tous les objets de collection.

17 Mallette de billets

Avoir le rang S dans "Tempête et Passion"

18 Panda en peluche

Collecter les 200 Cartes de Ninja

19 Tentacule

Finir le Fragment.

ARCHIVES D'HISTOIRE

Scènes du prologue :

Archive d'histoire 001 : Le retour de Naruto

A ramasser sur le sol à droite de l'écran après avoir quitté Konoha après le combat "Argile contre sable".

Archive d'histoire 002 : L'exercice des clochettes 1

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Archive d'histoire 003 : L'exercice des clochettes 2

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Scènes du chapitre 1 :

Archive d'histoire 004 : Retrouvailles avec Shikamaru

A ramasser sur le sol à gauche sur l'écran après avoir quitté Konoha après le chapitre 2.

Archive d'histoire 005 : Premières nouilles depuis des siècles

A ramasser devant "Chez Ichiraku" après avoir rempli la mission 03.

Archive d'histoire 006 : L'apparition de l'Akatsuki

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 007 : Gaara et Deidara 1

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 008 : Gaara et Deidara 2

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 009 : Fûinjutsu : Neufs dragons illusoires

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 010 : L'arrivée

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 011 : En avant

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 012 : Face à l'Akatsuki

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 013 : Sasori des Sables Rouges 1

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 014 : Sasori des Sables Rouges 2

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 015 : Naruto et Deidara 1

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 016 : Naruto et Deidara 2

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 017 : Transmission d'un souhait

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Archive d'histoire 018 : Konoha et le Sable

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après la fin du chapitre 1.

Scènes du Chapitre 2 :

Archive d'histoire 019 : Un ninja mystérieux 1

A ramasser à la sortie de Konoha après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 020 : Un ninja mystérieux 2

A ramasser à la sortie de Konoha après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 021 : Rage

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 022 : Naruto en furie 1

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 023 : Naruto en furie 2

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 024 : Naruto en furie 3

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 025 : Naruto en furie 4

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 026 : Rempart du retour à la source 1

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 027 : Rempart du retour à la source 2

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 028 : Rempart du retour à la source 3

A ramasser sur le pont du Ciel et de la Terre après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 029 : Saï 1

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 030 : Saï 2

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 031 : Saï 3

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 032 : Les retrouvailles 1

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 033 : Les retrouvailles 2

A ramasser dans la première zone du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Archive d'histoire 034 : Ne jamais abandonner

A ramasser dans la cour de l'antre de l'Hokage après la fin du chapitre 2.

Scènes du chapitre 3 :

Archive d'histoire 035 : Deux ombres

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 036 : Hidan et Kakuzu 1

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 037 : Hidan et Kakuzu 2

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 038 : Hidan et Kakuzu 3

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 039 : La mort d'Asuma

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 040 : Le duo se met en route 1

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 041 : Le duo se met en route 2

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 042 : Attaque surprise 1

A ramasser sur le chemin allant du repaire Est à la forêt des arbres morts après la fin du chapitre 3.

Archive d'histoire 043 : Attaque surprise 2

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 044 : Les cinq coeurs 1

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 045 : Les cinq coeurs 2

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 046 : Sauvetage

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 047 : Tsumeshôgi 1

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 048 : Tsumeshôgi 2

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 049 : La nouvelle technique de Naruto 1

A ramasser sur le chemin allant de la forêt des arbres morts à Konoha après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 050 : La nouvelle technique de Naruto 2

A ramasser sur le chemin allant de la forêt des arbres morts à Konoha après le combat contre Suigetsu.

Archive d'histoire 051 : L'idendité du "roi" 1

A ramasser devant les portes de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 052 : L'identité du "roi" 2

A ramasser devant les portes de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 053 : Naruto et Jiraya

A ramasser devant "Chez Ichiraku" après le début du chapitre 6.

Scènes du chapitre 4 :

Archive d'histoire 054 : La lame des ténèbres

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 055 : Trahison humaine 1

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 056 : Trahison humaine 2

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 057 : Trahison humaine 3

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 058 : Trahison humaine 4

A ramasser dans la deuxième zone du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive d'histoire 059 : La formation Hebi

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 060 : L'Akatsuki en mouvement

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 061 : Sasuke et Akatsuki 1

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 062 : Sasuke et Akatsuki 2

A ramasser sur le chemin allant de la clairière de la forêt de la tranquilité à Konoha à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 063 : Sasuke et Akatsuki 3

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 064 : L'existence de Sasuke 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Archive d'histoire 065 : L'existence de Sasuke 2

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Scènes du chapitre 5 :

Archive d'histoire 066 : Rencontre 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 067 : Rencontre 2

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après le début du chapitre 6.

Archive d'histoire 068 : Itachi Uchiwa 1

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Archive d'histoire 069 : Itachi Uchiwa 2

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Archive d'histoire 070 : Frères

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Scènes du chapitre 6 :

Archive d'histoire 071 : Le dieu du village de la Pluie

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 072 : Souvenirs d'un jour passé 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 073 : Souvenirs d'un jour passé 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 074 : Souvenirs d'un jour passé 3

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 075 : Souvenirs d'un jour passé 4

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 076 : Konan 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 077 : Konan 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 078 : Les mémoires héroïques de Jiraya 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 079 : Les mémoires héroïques de Jiraya 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 080 : Les mémoires héroïques de Jiraya 3

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 081 : Les larmes de Naruto 1

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 082 : Les larmes de Naruto 2

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Archive d'histoire 083 : Les larmes de Naruto 3

A ramasser dans l'entrepôt du village caché de la Pluie après le chapitre final.

Scènes du chapitre final :

Archive d'histoire 084 : Ceux qui résistent

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 085 : Pain attaque 1

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 086 : Pain attaque 2

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 087 : Kakashi et Pain 1

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 088 : Kakashi et Pain 2

A ramasser dans les escaliers menant au toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 089 : Kakashi et Pain 3

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 090 : Un autre Akatsuki 1

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 091 : Un autre Akatsuki 2

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 092 : En tant que Hokage 1

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 093 : En tant que Hokage 2

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 094 : Naruto et Pain 1

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 095 : Naruto et Pain 2

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 096 : Naruto et Pain 3

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 097 : Naruto et Pain 4

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 098 : Naruto et Pain 5

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 099 : Lumière

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive d'histoire 100 : Héros

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Scènes du Fragment :

Archive d'histoire 101 : La requête de Madara 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 102 : La requête de Madara 2

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 103 : L'hôte du démon à huit queues 1

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 104 : L'hôte du démon à huit queues 2

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 105 : L'hôte du démon à huit queues 3

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 106 : La voie de la vengeance 1

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 107 : La voie de la vengeance 2

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

Archive d'histoire 108 : La voie de la vengeance 3

A ramasser sur le chemin menant au repaire de l'Akatsuki après avoir finit le Fragment.

ARCHIVES DE COMBAT

Combats du prologue :

Archive de combat 1 : Exercice d'échauffement

Sur la route après le combat de fin du prologue.

Archive de combat 2 : L'exercice des clochettes (boss)

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Combats du chapitre 1 :

Archive de combat 3 : Argile contre sable (boss)

A ramasser sur le toit du palais du Kazekage après avoir rencontré grand_mère Chiyo.

Archive de combat 4 : Encore le démon du brouillard

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après la fin du chapitre 1.

Archive de combat 5 : Ornithorynque et démon

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après la fin du chapitre 1.

Archive de combat 6 : Combat du Sharingan

A ramasser dans la clairière après avoir vu le début du rituel d'extraction de Shukaku.

Archive de combat 7 : L'attaquant miroir : un

A ramasser dans la clairière de laforêt de la tranquilité après avoir réussi la mission 03.

Archive de combat 8 : L'attaquant miroir : deux

A ramasser sur le sentier qui s'éloigne de la grotte de l'Akatsuki après avoir vu Sakura détruire le rocher.

Archive de combat 9 : Sakura danse (boss)

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Archive de combat 10 : Combat pour le Kazekage

A ramasser dans la clairière de laforêt de la tranquilité après avoir réussi la mission 03.

Combats du chapitre 2 :

Archive de combat 11 : Combat de retrouvailles

A ramasser sur le terrain d'entraînement après avoir finit la mission 03.

Archive de combat 12 : Etrange assaut

A ramasser dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage sur la droite après la fin du chapitre 2.

Archive de combat 13 : Simulation

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après avoir affronté Yamato dans le chapitre 2.

Archive de combat 14 : Furie interdite (boss)

A ramasser à l'extrémité nord du pont du Ciel et de la Terre après le premier combat contre Orochimaru.

Archive de combat 15 : La capacité de Yamato

A ramasser à l'extrémité sud du pont du Ciel et de la Terre après le premier combat contre Orochimaru.

Archive de combat 16 : La puissance des liens

A ramasser dans la première partie du repaire d'Orochimaru après avoir affronté Kabuto.

Archive de combat 17 : Combat de ninja médecins

A ramasser dans la première partie du repaire d'Orochimaru après avoir affronté Kabuto.

Archive de combat 18 : Duel entre amis (boss)

A ramasser dans l'arène du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Combats du chapitre 3 :

Archive de combat 19 : Evaluation de la nature

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le début du chapitre 3.

Archive de combat 20 : Initiation au vent

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le début du chapitre 3.

Archive de combat 21 : L'approche de l'Akatsuki

A ramasser dans la clairière de la forêt de la mort après la mort d'Asuma.

Archive de combat 22 : Action dilatoire

A ramasser dans la clairière de la forêt de la mort après la mort d'Asuma.

Archive de combat 23 : La dernière étape de l'entraînement

A ramasser dans le terrain d'entraînement après le combat de Kakashi vs Kakukzu.

Archive de combat 24 : Le combat de la vengeance

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 25 : Natures variées

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 26 : Pari sur la flamme de la volonté

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 27 : Tempête et passion (boss)

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Combats du chapitre 4 :

Archive de combat 28 : Ceux qui surpassent

A ramasser dans l'arène du repaire d'Orochimaru après le chapitre final.

Archive de combat 29 : Combat de position

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Archive de combat 30 : Né de la barrière

A ramasser sur la plage après avoir récupéré Karin dans le chapitre 4.

Archive de combat 31 : Furie de la marque maudite

A ramasser devant le repaire Nord d'orochimaru après le chapitre final.

Archive de combat 32 : Une impulsion

A ramasser devant le repaire Nord d'orochimaru après le chapitre final.

Archive de combat 33 : L'offensive Hebi

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Archive de combat 34 : L'apothéose de l'art

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquilité à la fin du chapitre 4.

Combats du chapitre 5 :

Archive de combat 35 : Confrontation contrôlée

A ramasser sur le chemin avant la passerelle menant au pont du Ciel et de la Terre après le début du chapitre 5.

Archive de combat 36 : Ceux du brouillard

A ramasser sur le chemin menant au domaine Uchiwa après le chapitre final.

Archive de combat 37 : Les deux Uchiwa (boss)

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Combats du chapitre 6 :

Archive de combat 38 : Entraînement

A ramasser sur le chemin entre la forêt de Konoha et Suna après le chapitre 6.

Archive de combat 39 : Maître et apprenti se séparent

A ramasser dans le trône de Dieu (dernière zone du village caché de la Pluie) après le chapitre final.

Archive de combat 40 : Combat de l'ermite (boss)

A ramasser dans le trône de Dieu (dernière zone du village caché de la Pluie) après le chapitre final.

Combats du chapitre final :

Archive de combat 41 : Entraînement au senjutsu : un

A ramasser dans le terrain d'exercice du Mont Myôboku après le chapitre final.

Archive de combat 42 : Entraînement au senjutsu : deux

A ramasser dans le terrain d'exercice du Mont Myôboku après le chapitre final.

Archive de combat 43 : L'assaut de Pain

A ramasser dans le relais de Konoha après le chapitre final.

Archive de combat 44 : La capacité de Pain

A ramasser à côté de Gaï et Lee dans la rue de droite de Konoha après le chapitre final.

Archive de combat 45 : Le bel ange sans merci

A ramasser sur le chemin menant à l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Archive de combat 46 : Celui qui porte la flamme

A ramasser dans le bureau de Tsunade après le chapitre final.

Archive de combat 47 : Fracas de la terre (boss)

A ramasser sur le toit de l'antre de l'Hokage après le chapitre final.

Combats du Fragment :

Archive de combat 48 : La puissance de Hachibi

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

Archive de combat 49 : Cornes de fer

A ramasser dans la clairière de la forêt de la tranquillité après avoir finit le Fragment.

CRISTAUX DE SOUVENIR

Cristal de souvenir 1 : La légende du démon à neuf queues

Bureau de l'Hokage, sur le sol, après a voir accomplit les deux premières missions.

Cristal de souvenir 2 : L'exercice des clochettes

Parler avec les personnes qui sont dans la zone de Konoha la plus à droite (au milieu de la carte) au tout début du jeu.

Cristal de souvenir 3 : Les chaînes de la marque maudite

A ramasser sur le sol à gauche sur l'écran après avoir quitté Konoha au début du jeu.

Cristal de souvenir 4 : Chidori vs Défense ultime

A ramasser sur le terrain d'entraînement après le combat "Argile contre sable".

Cristal de souvenir 5 : La destruction de Konoha commence.

A ramasser dans la clairière de la forêt de Konoha après la fin du chapitre 1.

Cristal de souvenir 6 : Les derniers instants du 3° Hokage

A ramasser à l'entrée du désert dès le premier passage.

Cristal de souvenir 7 : Le manuel du ninja de Naruto

A ramasser dans la clairière après avoir vu le début du rituel d'extraction de Shukaku.

Cristal de souvenir 8 : Ceux qui sont importants

A ramasser devant la grotte de l'Akatsuki après la fin du chapitre 1.

Cristal de souvenir 9 : Rencontre haineuse

A ramasser à l'extrémité sud du pont du Ciel et de la Terre après avoir vaincu Orochimaru la première fois.

Cristal de souvenir 10 : La vraie nature du ninja

A ramasser dans l'arène du repaire d'Orochimaru après la fin du chapitre 2.

Cristal de souvenir 11 : Séparation

A ramasser dans la clairière de la forêt de la mort après la mort d'Asuma.

Cristal de souvenir 12 : Le pouvoir inédit

A ramasser dans la clairière de la forêt des arbres morts après le combat contre Suigetsu.

Cristal de souvenir 13 : Le jour de la séparation

A ramasser dans le repaire Uchiwa après le chapitre final.

Cristal de souvenir 14 : Détermination

A ramasser dans le trône de Dieu (dernière zone du village caché de la Pluie) après le chapitre final.

Cristal de souvenir 15 : Un nouveau départ

A ramasser dans le terrain d'exercice du Mont Myôboku après le chapitre final.

LES PIGEONS MESSAGERS

Pigeon n°1 : Sur le terrain d'entraînement suite à la requête 14.
Pigeon n°2 : Dans la clairière de la forêt de la mort.
Pigeon n°3 : Dans la clairière de la forêt de Konoha.
Pigeon n°4 : A l'extrémité Nord du pont du Ciel et de la Terre.
Pigeon n°5 : Dans la plaine du désert de Suna.
Pigeon n°6 : Dans la clairière de la forêt de la tranquillité.
Pigeon n°7 : Devant la grotte de l'Akatsuki.
Pigeon n°8 : Dans la clairière de la forêt de la tranquillité.
Pigeon n°9 : Dans la clairière de la forêt de Konoha.
Pigeon n°10 : Devant la grotte de l'Akatsuki.

REQUÊTES

Voici la liste de toutes les requêtes avec leur localisation et ce que l'on doit faire pour réussir la requête.

Requête 01 : Les poupées maudites

Localisation : Mission donnée par le maître des malédictions devant l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)
Objectif : Retrouver les 37 poupées maudites de chaque région grâce à la liste des cibles et les ramener à l'homme devant l'entrée de l'antre de l'Hokage. (ramener les poupées Kyo dès que possible pour débloquer de nouvelles cibles)

vs Naruto Uzumaki

Affronter lors de la mission 01.
Conditions 1 : Gagner le combat.

vs Kakashi Hatake (Sakura Haruno en soutien)

Localisé sur le terrain d'entraînement après avoir accepté la requête 01.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Gai (Lee en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de Konoha.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Neji (Tenten en soutien)

Localisé sur le chemin menant à la grotte de l'Akatsuki.
Condition 1 : Les attaques de l'ennemi enlève du chakra.

vs Gaara (Kankurô et Temari en soutien)

Localisé dans la grande plaine désertique.
Condition 1 : Renforce la défense de l'ennemi (+5).

vs Sasori (Chiyo en soutien)

Localisé devant la grotte del'Akatsuki.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne.

vs Kiba (Shino et Hinata en soutien)

Localisé sur le chemin entre la forêt de Konoha et la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de techniques secrètes.

vs Sai (Yamato en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Ino (Chôji en soutien)

Localisé sur le chemin allant de la forêt de Konoha à la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Jiraya (Tsunade en soutien)

Localisé sur le terrain d'exercice du Mont Myôboku
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Asuma (Shikamaru en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de la mort.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

vs Hidan (Kakuzu en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt des arbres morts.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Karin (Jûgo en soutien)

Localisé devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Suigetsu (Kisame en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire des Uchiwa
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de Techniques secrètes.

vs Sasuke (Orochimaru et Kabuto en soutien)

Localisé dans l'arène du repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.

vs Deidara

Localisé dans la clairière de la forêt de la tranquillité
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjustu.

vs Itachi

Localisé dans le repaire des Uchiwa.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

Ramener les poupées pour débloquer les trois dernières cibles.

vs Pain (Konan et Tobi en soutien)

Localisé dans la dernière zone du villa caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Ramener les dernières poupées pour débloquer la suite de la requête.

Combat : vs Kakuzu (Yamato et Gaara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Combat : vs Sakura (Jûgo et Deidara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Sortir de Konoha pour récupérer le rapport.
Apporter le rapport à Tsunade
Débloque le Fragment.
Après le Fragment, Naruto reçoit une lettre. Aller au repaire d'Orochimaru.

Combat : vs Shino (Kabuto en soutien)

Condition 1 :Renforce ladéfense de l'ennemi

Combat : vs Saï

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : Avec du chakra réduit en permanence.

Combat : vs Gaara

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Killer Bee

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Deidara (Jûgo et Orochimaru en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)
Combat : vs Jiraya (Tobi et Neji en soutien)
Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)

Combat : vs Naruto Sennin

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

Requête 02 : Konohamaru inquiet

Localisation : Mission donnée par Konohamaru dans la cour de l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 1)
Objectif : Récupérer des ingrédients pour préparer un "cachet de célérité".

Requête 03 : L'enfant perdue

Localisation : Mission donnée sur le pont de Konoha. (à partir du chapitre 1)
Objectif : Retrouver la fillette qui est devant le magasin de cartes.

Requête 04 : Cache-cache

Localisation : Parler à Konohamaru dans la cour devant le magasin de cartes. (à partir du chapitre 2)
Objectif : Trouver Konohamaru lors d'une partie de cache-cache. (dans la rue principale deKonoha avec les deux magasins de nourriture)

Requête 5 : Cache-cache, revanche

Localisation : Parler à Konohamaru dans la grande rue de Konoha qui se sépare en deux. (après le chapitre final et après la requête 04)
Objectif : Retrouver Saï (devant la ruelle menant au magasin de carte), Shino (au niveau de la porte de Konoha) et Konohamaru (en face du magasin d'objet).

Requête 06 : Remboursement : 1

Localisation : Parler à l'homme démuni dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (à partir du chapitre 2)
Objectif : Payer 5000 Ryos.

Requête 07 : Remboursement : 2

Localisation : Parler à l'homme démuni dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (après la requête 06 et après le chapitre 6)
Objectif : Payer 10000 Ryos.

Requête 08 : Remboursement : 3

Localisation : Parler à l'homme démuni dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (après la requête 07 et à partir du chapitre final)
Objectif : Payer 50000 Ryos.

Requête 09 : Remboursement : 4

Localisation : Parler au groupe de trois personnes dans la ruelle menant à la tour de messagers de Konoha. (après la requête 08 et après le chapitre final)
Objectif : Retrouver l'emprunteur près du pont du Ciel et de la Terre.

Combat : vs Kiba (Shino en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de pv au-dessus de 60%

Requête 10 : Outils de Ninja : 1

Localisation : Parler à l'homme dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 2)
Obectif : Montrer 10 outils ninja.
Les objets permettant de confectionner les outils ninjas se trouvent en explorant ou en récompense des requêtes.

Requête 11 : Outils de ninja : 2

Localisation : Parler à l'homme dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage. (après la requête 10)
Obectif : Montrer 30 outils ninja.
Les objets permettant de confectionner les outils ninjas se trouvent en explorant ou en récompense des requêtes.

Requête 12 : Outils de Ninja : 3

Localisation : Parler à l'homme dans la grande rue menant à l'antre de l'Hokage. (après la requête 11)
Obectif : Montrer 48 outils ninja.
Les objets permettant de confectionner les outils ninjas se trouvent en explorant ou en récompense des requêtes.
Pour les 5 objets manquants une fois toutes les requêtes effectuées, il faut acheter les livres au vendeur de livre qui apparaître à Konoha près de Sakura une fois que les 25 autres requêtes auront été remplies : cela permettra une fois les correspondances de lettre associée finie de récupérer 4 objets. Pour le dernier objet, il faut refaire le combat "Cornes de fer" du Fragment et remplir la condition bonus.

Requête 13 : Les perles de Ton Ton

Localisation : Parler à Kotetsu et Izumo en face de l'Amaguriama après avoir accepté la mission 03. (après le chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)
Objectif : Retrouver les 30 perles du collier de Ton Ton.

Perle n°1 : sur la route à droite en quittant Konoha.
Perle n°2 : sur le pont en bois menant au terrain d'entraînement.
Perle n°3 : à droite de l'allée après le pont, menant au terrain d'entraînement.
Perle n°4 : sur la droite du chemin menant à la forêt de Konoha.
Perle n°5 : sur le côté de la clairière de la forêt de Konoha.
Perle n°6 : sur le chemin reliant la forêt de Konaha à la forêt de la tranquilité
Perle n°7 : dans la clairière de la forêt de la tranquilité.
Perle n°8 : sur le chemin menant de la clairière de la tranquilité à la grotte de l'akatsuki.
Perle n°9 : sur le croisement menant à Suna et au Pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°10 : dans la grosse étendue désertique de Suna.
Perle n°11 : sur le chemin menant à Suna en face d'une stèle Jinzo.
Perle n°12 : à l'entrée de Suna juste avant la passerelle en bois.
Perle n°13 : sur le toit du palais du Kazekage.
Perle n°14 : dans la ruelle menant au magasin de cartes.
Perle n°15 : sur le toit de l'antre de l'Hokage.
Perle n°16 : sur le chemin allant au pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°17 : a l'extrémité nord du pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°18 : sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Perle n°19 : sur le chemin en face de la petite cabane dans la forêt de la Mort.
Perle n°20 : dans la clairière de la forêt de la Mort.
Perle n°21 : sur le chemin menant de la forêt de la Mort à la forêt des arbres morts.
Perle n°22 : dans la clairière de la forêt des arbres morts après le chapitre 6.
Perle n°23 : sur le chemin menant vers le terrain d'exercice du mont Myôboku.
Perle n°24 : sur la plage menant au repaire Sud d'Orochimaru.
Perle n°25 : sur le chemin menant au repaire Est d'Orochimaru.
Perle n°26 : sur le chemin entre le repaire Est et le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°27 : devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°28 : sur le chemin menant au repaire Uchiwa.
Perle n°29 : dans la dernière zone du villa caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Perle n°30 : devant la grotte de l'Akatsuki (cachée derrière un rocher).

Requête 14 : Chasse à l'oiseau

Localisation : Parler au ninja dans le relais. (après le chapitre final)
Objectif : Retrouver l'oiseau Hatojiro.
Attraper l'oiseau sur le terrain d'entraînement.

Requête 15 : Code du batifolage

Localisation : Parler à Ebisu à côté de la boutique Bandai. (après le chapitre final)
Objectif : Percer le code pour trouver le trésor.
Aller sur le toit de l'antre de l'Hokage pour trouver le deuxième indice.
Aller à l'entrée de Konoha, le troisième indice est devant le stand d'Izumo et Kotetsu.
Aller à l'entrée du relais de Konoha pour trouver le quatrième indice.
Retrouver Ebisu au terrain d'entraînement.

Requête 16 : Un grand désir

Localisation : Parler à Sakura sur le terrain d'entraînement. (après le chapitre final)

Combat : vs Sakura

Condition 1 : Augmente la récupération de chakra de l'ennemi. (+5)
Condition bonus 1 : Utiliser des ninjutsu 2 fois.
Condition bonus 2 : Maintenir la jauge de chakra au dessus de 40%.

Combat : vs Sakura

Condition 1 : Augmente la récupération de chakra de l'ennemi. (+10)
Condition bonus 1 : La permutation réussit 4 fois.

Requête 17 : Entraînement avec Rock Lee

Localisation : Parler avec Lee sur le chemin menant au terrain d'entraînement. (à partir du chapitre 2)

Combat : vs Lee

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+10)
Condition 2 :Donner le coup de grâce en moins de70unités de temps.
Condition bonus 1 : Une attaque touche 15 fois d'affilée.

Requête 18 : Le spectacle : 1

Localisation : Parler à l'impresario sur le pont de Konoha. (à partir du chapitre 2)

Combat : vs Tenten.

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi.(+5)
Condition bonus 1 : Une attaque touche 10 fois d'affilée.

Requête 19 : Le spectacle : 2

Localisation : Parler à l'impresario dans le village de Suna. (après le chapitre final et après avoir fait la requête 18)

Combat : vs Temari (Kankurô en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Condition bonus 1 : Utiliser des ninjutsu 6 fois.

Requête 20 : Le spectacle : 3

Localisation : Parler à l'impresario sur le pont de Konoha. (après le chapitre final et après avoir fait la requête 19)

Combat : vs Tsunade (Gaï et Yamato en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Une technique secrète touche 3 fois.

Requête 21 : Le crayon favori

Localisation : Parler à Tsunade à l'orée de la forêt de Konoha. (après le chapitre final)
Objectif : Retrouver le crayon de Tsunade
Aller sur le chemin du terrian d'entraînement et examiner tout les points.
Amener le crayon à la boutique d'objets.
Récupérer les parties du crayon dans le relais et à côté de Saï dans la rue principale de Konoha après le pont puis retourner au magasin d'objet.
Rapporter le crayon à Tsunade.

Requête 22 : Entraînement fougueux

Localisation : Parler à l'équipe de Gaï sur le terrain d'entraînement. (après le chapitre final)

Combat : vs Tenten

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 60%.

Combat : vs Neji (Lee en soutien)

Condition 1 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 40%.

Combat : vs Gaï

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+20)
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 20%.

Requête 23 : Entraînement d'équipe

Localisation : Parler à Ino et Chôji sur le terrain d'entraînement. (après le chapitre final et après la requête 16)

Combat : vs Chôji (Ino en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.
Condition bonus 1 : Maintenir la jauge de PV au-dessus de 40%.

Requête 24 : La fleur promise

Localisation : Parler à Sakura à l'orée de la forêt de Konoha. (après le chapitre final et après la requête 23)

Objectif : Retrouver Midori qui est sur le chemin du repaire des Uchiwa.

Requête 25 : Karenbana

Localisation : Parler à Temari devant le palais du Kazekage. (après le chapitre final)
Objectif : Récupérer une fleur Karenbana en allant au repaire Nord d'Orochimaru.

Combat : vs Chôji (Shikamaru en soutien)

Condition 1 : Avec du chakra réduit en permanence.
Condition Bonus 1 : Une ataque touche 20 fois d'affilée.

Requête 26 : Dix épreuves

Localisation : devant l'antre de l'Hokage.

Combat : vs Orochimaru (Kabuto en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+25)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : L'ennemi vous empoisonne.

Localisation : parler à Papi Gen sur le toit de l'antre des Hokage. (après le chapitre final et après avoir finit la requête 1)
Objectif : Réussir les dix défis.

Défi n°1 : vs Hinata (Tenten et Shino en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+20)

Défi n°2 : vs Neji (Gaï et Lee en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

Défi n°3 : vs Temari (Shikamaru et Kankurô en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+35)
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

Défi n°4 : vs Asuma (Chôji et Ino en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+25)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+40)
Condition 3 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

Défi n°5 : vs Tsunade (Kakashi et Yamato en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+35)
Condition 2 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+40)
Condition 3 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Défi n°6 : vs Chiyô (Sakura et Gaara en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+35)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+40)
Condition 3 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.

Défi n°7 : vs Kakuzu (Deidara et Kisame en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+25)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+45)
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

Défi n°8 : vs Konan (Hidan et Sasori en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+45)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+50)
Condition 3 : L'ennemi utilise beaucoup de permutation.

Défi n°9 : vs Tobi (Sasuke et Itachi en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+45)
Condition 2 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+50)
Condition 3 : L'ennemi peut briser plus facilement votre garde.

Défi n°10 : vs Jiraya (Pain et Naruto en soutien)

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+50)
Condition 2 : Renforce défense de l'ennemi. (+30)
Condition 3 : La vie de l'ennemi est soignée en permanence.

LES POUPÉES MAUDITES

Localisation : Mission donnée par le maître des malédictions devant l'antre de l'Hokage. (à partir du chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)

Objectif : Retrouver les 37 poupées maudites de chaque région grâce à la liste des cibles et les ramener à l'homme devant l'entrée de l'antre de l'Hokage. (ramener les poupées Kyo dès que possible pour débloquer de nouvelles cibles)

vs Naruto Uzumaki

Affronter lors de la mission 01.
Conditions 1 : Gagner le combat.

vs Kakashi Hatake (Sakura Haruno en soutien)

Localisé sur le terrain d'entraînement après avoir accepté la requête 01.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Gai (Lee en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de Konoha.

Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Neji (Tenten en soutien)

Localisé sur le chemin menant à la grotte de l'Akatsuki.
Condition 1 : Les attaques de l'ennemi enlève du chakra.

vs Gaara (Kankurô et Temari en soutien)

Localisé dans la grande plaine désertique.
Condition 1 : Renforce la défense de l'ennemi (+5).

vs Sasori (Chiyo en soutien)

Localisé devant la grotte del'Akatsuki.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+10)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne.

vs Kiba (Shino et Hinata en soutien)

Localisé sur le chemin entre la forêt de Konoha et la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de techniques secrètes.

vs Sai (Yamato en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Ino (Chôji en soutien)

Localisé sur le chemin allant de la forêt de Konoha à la forêt de la tranquilité.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Jiraya (Tsunade en soutien)

Localisé sur le terrain d'exercice du Mont Myôboku
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi se met souvent en garde.

vs Asuma (Shikamaru en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt de la mort.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

vs Hidan (Kakuzu en soutien)

Localisé dans la clairière de la forêt des arbres morts.
Condition 1 : Augmente la récupération du soutien de l'ennemi. (+5)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

vs Karin (Jûgo en soutien)

Localisé devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjutsu.

vs Suigetsu (Kisame en soutien)

Localisé sur le chemin menant au repaire des Uchiwa
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de Techniques secrètes.

vs Sasuke (Orochimaru et Kabuto en soutien)

Localisé dans l'arène du repaire d'Orochimaru.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.

vs Deidara

Localisé dans la clairière de la forêt de la tranquillité
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+15)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup de ninjustu.

vs Itachi

Localisé dans le repaire des Uchiwa.
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : Les attaques de l'ennemi enlèvent du chakra.

Ramener les poupées pour débloquer les trois dernières cibles.

vs Pain (Konan et Tobi en soutien)

Localisé dans la dernière zone du villa caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Ramener les dernières poupées pour débloquer la suite de la requête.

Combat : vs Kakuzu (Yamato et Gaara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Combat : vs Sakura (Jûgo et Deidara en soutien)

Condition 1 : Augmente la récupération du chakra de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi utilise beaucoup son soutien.

Sortir de Konoha pour récupérer le rapport.
Apporter le rapport à Tsunade
Débloque le Fragment.
Après le Fragment, Naruto reçoit une lettre. Aller au repaire d'Orochimaru.

Combat : vs Shino (Kabuto en soutien)

Condition 1 :Renforce ladéfense de l'ennemi

Combat : vs Saï

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : Avec du chakra réduit en permanence.

Combat : vs Gaara

Condition 1 : Renforce l'attaque de l'ennemi.
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Killer Bee

Condition 1 : Renforce attaque de l'ennemi. (+20)
Condition 2 : L'ennemi peut briser votre garde plus facilement.

Combat : vs Deidara (Jûgo et Orochimaru en soutien)

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)
Combat : vs Jiraya (Tobi et Neji en soutien)
Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+10)

Combat : vs Naruto Sennin

Condition 1 : Renforce défense de l'ennemi. (+30)
Condition 2 : L'ennemi vous empoisonne mortellement.
Condition 3 : Avec du chakra réduit en permanence.

LES PERLES DE TON TON

Localisation : Parler à Kotetsu et Izumo en face de l'Amaguriama après avoir accepté la mission 03. (après le chapitre 1 mais ne peut être fini qu'après le chapitre final)

Objectif : Retrouver les 30 perles du collier de Ton Ton.

Perle n°1 : sur la route à droite en quittant Konoha.
Perle n°2 : sur le pont en bois menant au terrain d'entraînement.
Perle n°3 : à droite de l'allée après le pont, menant au terrain d'entraînement.
Perle n°4 : sur la droite du chemin menant à la forêt de Konoha.
Perle n°5 : sur le côté de la clairière de la forêt de Konoha.
Perle n°6 : sur le chemin reliant la forêt de Konaha à la forêt de la tranquilité
Perle n°7 : dans la clairière de la forêt de la tranquilité.
Perle n°8 : sur le chemin menant de la clairière de la tranquilité à la grotte de l'akatsuki.
Perle n°9 : sur le croisement menant à Suna et au Pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°10 : dans la grosse étendue désertique de Suna.
Perle n°11 : sur le chemin menant à Suna en face d'une stèle Jinzo.
Perle n°12 : à l'entrée de Suna juste avant la passerelle en bois.
Perle n°13 : sur le toit du palais du Kazekage.
Perle n°14 : dans la ruelle menant au magasin de cartes.

Perle n°15 : sur le toit de l'antre de l'Hokage.
Perle n°16 : sur le chemin allant au pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°17 : a l'extrémité nord du pont du Ciel et de la Terre.
Perle n°18 : sur le chemin menant au repaire d'Orochimaru.
Perle n°19 : sur le chemin en face de la petite cabane dans la forêt de la Mort.
Perle n°20 : dans la clairière de la forêt de la Mort.
Perle n°21 : sur le chemin menant de la forêt de la Mort à la forêt des arbres morts.
Perle n°22 : dans la clairière de la forêt des arbres morts après le chapitre 6.
Perle n°23 : sur le chemin menant vers le terrain d'exercice du mont Myôboku.
Perle n°24 : sur la plage menant au repaire Sud d'Orochimaru.
Perle n°25 : sur le chemin menant au repaire Est d'Orochimaru.
Perle n°26 : sur le chemin entre le repaire Est et le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°27 : devant le repaire Nord d'Orochimaru.
Perle n°28 : sur le chemin menant au repaire Uchiwa.
Perle n°29 : dans la dernière zone du village caché de la Pluie. (le trône de dieu)
Perle n°30 : devant la grotte de l'Akatsuki (cachée derrière un rocher).

SUCCÈS

Terminer le prologue (5)

Vous avez terminé le prologue.

Terminer le chapitre un (5)

Vous avez terminé le chapitre un.

Terminer le chapitre deux (5)

Vous avez terminé le chapitre deux.

Terminer le chapitre trois (5)

Vous avez terminé le chapitre trois.

Terminer le chapitre quatre (5)

Vous avez terminé le chapitre quatre.

Terminer le chapitre cinq (5)

Vous avez terminé le chapitre cinq.

Terminer le chapitre six (5)

Vous avez terminé le chapitre six.

Terminer le chapitre final (10)

Vous avez terminé le chapitre final.

Terminer le Fragment (10)

Vous avez terminé le Fragment.

Les amis de Naruto (5)

Vous pouvez choisir les personnages de la génération de Naruto.

Les maîtres de Naruto (5)

Vous pouvez choisir Kakashi, Yamato, Gaï et Asuma.

Les amis du Sable (5)

Vous pouvez choisir Gaara, Kankurô, Temari et Chiyo.

Les 3 ninjas légendaires (5)

Vous pouvez choisir Jiraya, Tsunade et Orochimaru.

Les Akatsuki de l'ombre (5)

Vous pouvez choisir tous les membres de l'Akatsuki.

Hebi passe à l'action (5)

Vous pouvez choisir Sasuke, Suigetsu, Karin et Jûgo.

L'assassin de Tekken 6 (10)

Vous pouvez choisir Lars.

Les ninjas au grand complet ! (30)

Vous pouvez choisir tous les personnages.

À moi les clochettes (20)

Vous avez reçu le rang S dans "L'exercice des clochettes".

Gardien du village (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Argile contre sable".

À la merci des pantins (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Sakura danse".

Massacre inévitable (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Furie interdite".

Forces inégales (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Duel entre amis".

Le retour du 4e Hokage (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Tempête et Passion".

Torrent de haine (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Les deux Uchiwa".

Suprématie de l'ermite (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Combat de l'ermite".

Un vent nouveau (20)

Vous avez reçu le rang S dans "Fracas de la terre".

Le moment inconnu (100)

Vous avez vu tous les facteurs secrets.

La fin des poupées maudites ! (10)

Vous avez retrouvé toutes les poupées maudites.

Grouik !! (10)

Vous avez retrouvé toutes les perles de Ton Ton.

Épreuves terminées ! (10)

Vous avez terminé les 10 épreuves.

Maître des requêtes (10)

Vous avez terminé toutes les requêtes.

Lettres de noblesse (10)

Vous avez terminé toutes les correspondances.

Salut les copains ! (10)

Vous avez vu les séquences d'ami avec tout le monde.

Terminer tous les événements (50)

Vous avez terminé tous les événements.

Rien ne m'échappe (20)

Vous avez ramassé 500 objets.

Je roule sur l'or (30)

Vous avez accumulé 999999 Ryôs.

Réserve de points (30)

Vous avez accumulé 999999 Storm Points.

Vive les outils de ninja ! (50)

Vous avez obtenu tous les objets de combat.

Commerce prospère ! (50)

Vous avez obtenu tous les objets de collection.

Premier choix (5)

Vous avez modifié une Carte de ninja.

Collectionneur de cartes (50)

Vous avez collecté toutes les Cartes de ninja.

Aussi connu sous le nom... (20)

Vous avez gagné 50 titres.

Quel nom vais-je choisir ? (60)

Vous avez reçu tous les titres.

Le ninja messager (10)

Vous avez capturé tous les oiseaux messagers.

Mémoire rafraîchie ! (20)

Vous avez visionné tous les Flash-back.

Metteur en scène (30)

Vous avez trouvé toutes les scènes du scénario.

Maître du temps (20)

Votre temps de jeu dépasse 30 heures.

Sur la voie du ninja ! (30)

Vous avez gagné 1 combat en Partie avec classement.

Ninja habile (60)

Vous avez gagné 10 combats en Partie avec classement.

Maître de Storm (0)

Vous avez obtenu tous les succès.

TITRES

001 : le shinobi

Disponible dès le début.

002 : le violent

Réussir un combo de plus de 40 coups.

003 : au ninjutsu

Finir un combat au ninjutsu.

004 : à la Technique secrète

Finir le combat avec une technique secrète.

005 : le nouvel ami

Finir le combat avec une technique secrète assistée.

006 : l'âme du renard

Finir le combat en mode éveil.

007 : le miraculé

Gagner avec moins de 5% de PV restants.

008 : l'inflexible

Gagner sans avoir perdu de PV.

009 : le vainqueur écrasant

Finir le combat en moins de 20 secondes.

010 : le gourmand

Utiliser Naruto au moins 30 fois.

011 : le tranquille

Utiliser Naruto (mode Ermite) au moins 30 fois.

012 : du clan Uchiwa

Utiliser Sasuke au moins 30 fois.

013 : de Taka

Utiliser au moins 30 fois Sasuke (Taka)

014 : au coeur de jeune fille

Utiliser Sakura au moins 30 fois.

015 : de la Racine

Utiliser Saï au moins 30 fois.

016 : au taijutsu

Utiliser Lee au moins 30 fois.

017 : au Byakugan

Utiliser Neji au moins 30 fois.

018 : à l'armure totale

Utiliser Tenten au moins 30 fois.

019 : du clan Nara

Utiliser Shikamaru au moins 30 fois.

020 : du clan Akimichi

Utiliser Chôji au moins 30 fois.

021 : du clan Yamanaka

Utiliser Ino au moins 30 fois.

022 : du clan Inuzuka

Utiliser Kiba au moins 30 fois.

023 : du clan Aburame

Utiliser Shino au moins 30 fois.

024 : du clan Hyûga

Utiliser Hinata au moins 30 fois.

025 : l'hôte

Utiliser Gaara au moins 30 fois.

026 : l'élève adorable

Utiliser Kankurô au moins 30 fois.

027 : la soeur aînée

Utiliser Temari au moins 30 fois.

028 : le dissimulé

Utiliser Kakashi au moins 30 fois.

029 : le 1er Hokage

Utiliser Yamato au moins 30 fois.

030 : le fougueux

Utiliser Gaï au moins 30 fois.

031 : en entraînement

Utiliser Asuma au moins 30 fois.

032 : le réincarné

Utiliser Chiyo au moins 30 fois.

033 : du Mont Myôboku

Utiliser Jiraya au moins 30 fois.

034 : le 5e Hokage

Utiliser Tsunade au moins 30 fois.

035 : le chercheur

Utiliser Orochimaru au moins 30fois.

036 : le subalterne

Utiliser Kabuto au moins 30 fois.

037 : le frère cadet

Utiliser Suigetsu au moins 30 fois.

038 : le maudit

Utiliser Jûgo au moins 30 fois.

039 : le maladroit

Utiliser au moins 30 fois Karin.

040 : le frère aîné

Utiliser Itachi au moins 30 fois.

041 : le renégat

Utiliser Kisame au moins 30 fois.

042 : le professeur

Utiliser Deidara au moins 30 fois.

043 : le pantin humain

Utiliser Sasori au moins 30 fois.

044 : de Jashin

Utiliser Hidan au moins 30 fois.

045 : à la valise

Utiliser Kakuzu au moins 30 fois.

046 : le plus fort

Utiliser Tobi au moins 30 fois.

047 : le magnifique

Utiliser Konan au moins 30 fois.

048 : l'authentique

Utiliser Pain au moins 30 fois.

049 : le comique

Utiliser Killer Bee au moins 30 fois.

050 : le 4e Hokage

Utiliser Minato au moins 30 fois.

051 : le héros

Réussir à attraper les clochettes de Kakashi.

052 : du clan guerrier

L'équipe Hebi est renommée en équipe Taka.

053 : l'écrivain

Terminer 'les mémoires héroïques de Jiraya'.

054 : l'adepte du nindô

Terminer l'histoire principale.

055 : le chasseur de Hachibi

Terminer le Fragment.

056 : le nouveau ninja

Terminer la requête des dix épreuves.

057 : le ninja acharné

Terminer la requête des perles de Ton Ton.

058 : le pourfendeur des ténèbres

Terminer la requête des poupées maudites.

059 : le légendaire

Terminer tous les évènements.

060 : l'ami parfait

Terminer toutes les séquences d'ami.

061 : le fortuné

Utiliser plus de 100000 Ryôs.

062 : le riche

Utiliser plus de 500000 Ryôs.

063 : le très riche

Utiliser plus de 1000000 Ryôs.

064 : l'employé

Faire plus de 30 fois des affaires dans une boutique.

065 : l'aguicheuse

Faire plus de 60 fois des affaires dans une boutique.

066 : le commerçant

Faire plus de 100 fois des affaires dans une boutique.

067 : le contrôlé

Gagner 100% des bonus de tous les combats principaux.

068 : le soigneur

Consommer 10 bentô.

069 : le capricieux

Obtenir l'objet loterie gagnante.

070 : le sincère

Posséder 30 "Boîtes vides".

071 : le sournois

Posséder 30 "Billes de Pachinko".

072 : du village caché

Parler à Shima au Mont Myôboku.

073 : le 2e Hokage

Obtenir une carte de Ninja précise. (achetable au magasin de carte)

074 : le 3e Hokage

Regarder tous les Flash-back. (les films des archives d'histoire)

075 : l'étudiant

Regarder toutes les vidéos des Techniques secrètes dans la collection.

076 : en mission

Rejouer et terminer tous les combats principaux dans la salle du Hokage.

077 : le fidèle

Capturer 5 oiseaux messagers.

078 : le naïf

Trouver 50 champignons.

079 : le discret

Utiliser 20 fois le Rouleau de téléportation.

080 : le vainqueur incontesté

Gagner 10 combats en Partie avec classement.

081 : l'enthousiaste

Gagner 20 combats en Partie avec classement.

082 : la terreur

Gagner 30 combats en Partie avec classement.

083 : l'indépendant

Gagner 40 combats en Partie avec classement.

084 : le tout-puissant

Gagner 50 combats en Partie avec classement.

085 : l'opprimé

Perdre 10 combats en Partie avec classement.

086 : le survivant

Perdre 20 combats en Partie avec classement.

087 : le ninja

Gagner 10000 points Storm au total.

088 : le déserteur

Gagner 50000 points Storm au total.

089 : le joyeux

Gagner 60000 points Storm au total.

090 : le furieux

Gagner 70000 points Storm au total.

091 : le triste

Gagner 80000 points Storm au total.

092 : le malheureux

Gagner 90000 points Storm au total.

093 : le souriant

Gagner 110000 points Storm au total.

094 : le lâche

Gagner 130000 points Storm au total.

095 : le soutien

Gagner 150000 points Storm au total.

096 : le fainéant

Gagner 170000 points Storm au total.

097 : l'ami

Gagner 190000 points Storm au total.

098 : le populaire

Gagner 210000 points Storm au total.

099 : l'apprenti

Gagner 230000 points Storm au total.

100 : l'élève

Gagner 250000 points Storm au total.

101 : le maître

Gagner 270000 points Storm au total.

102 : le compagnon

Gagner 290000 points Storm au total.

103 : l'enchaîné

Gagner 310000 points Storm au total.

104 : le traqueur

Gagner 330000 points Storm au total.

105 : le recherché

Gagner 350000 points Storm au total.

106 : le très recherché

Gagner 370000 points Storm au total.

107 : l'imprévisible

Gagner 390000 points Storm au total.

108 : l'imbécile

Gagner 410000 points Storm au total.

109 : le surhomme

Gagner 430000 points Storm au total.

110 : la bête sauvage

Gagner 450000 points Storm au total.

111 : le courageux

Gagner 470000 points Storm au total.

112 : le plus courageux

Gagner 490000 points Storm au total.

113 : aux gros sourcils

Gagner 510000 points Storm au total.

114 : aux méga-sourcils

Gagner 530000 points Storm au total.

115 : le génie

Gagner 550000 points Storm au total.

116 : le petit gros

Gagner 570000 points Storm au total.

117 : le fleuriste

Gagner 590000 points Storm au total.

118 : de la branche secondaire

Gagner 605000 points Storm au total.

119 : de la branche principale

Gagner 615000 points Storm au total.

120 : du désert

Gagner 625000 points Storm au total.

121 : du désert

Gagner 635000 points Storm au total.

122 : l'anxieux

Gagner 645000 points Storm au total.

123 : au Sharingan

Gagner 655000 points Storm au total.

124 : le peureux

Gagner 665000 points Storm au total.

125 : le jeune

Gagner 675000 points Storm au total.

126 : la tête en l'air

Gagner 685000 points Storm au total.

127 : la grenouille

Gagner 695000 points Storm au total.

128 : aux lunettes

Gagner 705000 points Storm au total.

129 : le prodige

Gagner 715000 points Storm au total.

130 : Double Face

Gagner 725000 points Storm au total.

131 : le rescapé

Gagner 735000 points Storm au total.

132 : au Kaléidoscope hypnotique

Gagner 745000 points Storm au total.

133 : l'ornithorynque

Gagner 755000 points Storm au total.

134 : l'artiste

Gagner 765000 points Storm au total.

135 : le potier

Gagner 775000 points Storm au total.

136 : l'immortel

Gagner 785000 points Storm au total.

137 : le masqué

Gagner 795000 points Storm au total.

138 : le gentil gamin

Gagner 805000 points Storm au total.

139 : l'ange

Gagner 815000 points Storm au total.

140 : aux Rinnegans

Gagner 825000 points Storm au total.

141 : le rappeur

Gagner 835000 points Storm au total.

142 : l'Ecair jaune

Gagner 845000 points Storm au total.

143 : de l'Akatsuki

Gagner 855000 points Storm au total.

144 : de Hebi

Gagner 865000 points Storm au total.

145 : du pays du Feu

Gagner 875000 points Storm au total.

146 : du pays du Vent

Gagner 885000 points Storm au total.

147 : du pays de la Terre

Gagner 895000 points Storm au total.

148 : du pays de la Foudre

Gagner 905000 points Storm au total.

149 : du pays de l'Eau

Gagner 915000 points Storm au total.

150 : de Konoha

Gagner 925000 points Storm au total.

151 : du Sable

Gagner 935000 points Storm au total.

152 : du Brouillard

Gagner 945000 points Storm au total.

153 : des Roches

Gagner 955000 points Storm au total.

154 : des Nuages

Gagner 965000 points Storm au total.

155 : du Son

Gagner 975000 points Storm au total.

156 : de la Cascade

Gagner 985000 points Storm au total.

157 : des Sources

Gagner 995000 points Storm au total.

OBTENIR RAPIDEMENT DES STORM POINTS

-Aller dans le mode Option, choisir le mode de difficulté Très Facile.
-Jouer en Combat Libre.
-Choisir Deidara contre Naruto.
-Dès le début du combat, utiliser la technique secrète puis la technique normale et lancer les explosions de Deidara avec le bouton d'attaque à distance.
-Attention, il ne faut pas qu'il vous touche (normalement il ne bouge quasiment pas) et le temps devrait être à 80 à la fin.
-Si tout se passe bien, en 20 secondes vous récoltez dans les 10 000 SP, au pire 5 000 SP.

DÉBLOQUER RAPIDEMENT LES TITRES DES PERSONNAGES

Pour débloquer les titres d'un personnage, il faut jouer au moins 30 fois avec lui. Pour gagner du temps, lancez une partie libre puis sélectionnez le mode J1 VS J2, combat en équipe ou en solo (de préférence solo car le jeu comptabilise uniquement le joueur principal). Les deux joueurs doivent sélectionner un personnage dont le titre n'est pas encore débloqué. Lancez une partie et sélectionnez "réessayer" jusqu'à ce que le titre apparaisse au bout de 30 fois.
L'avantage de cette astuce vient du fait que vous n'avez pas besoin d'un ami. Il suffit juste d'une seconde manette et de sélectionner le personnage du second joueur. Il suffira de le vaincre à chaque fois. Le jeu comptabilisera une partie pour chacun d'eux.

TECHNIQUE DE KARIN

Déclenchez la technique secrète de Karin sur Sasuke pour voir de quelle manière la séquence sera modifiée.

AVOIR DEUX NARUTO EN SOUTIEN

Pour avoir deux Naruto en soutien, allez dans le mode combat en ligne, prenez Minato et sélectionnez un seul soutien (Naruto ermite ou en tenue de Hokage), puis attendez la fin du temps. Vous verrez alors que vos deux soutiens sont Naruto ermite (ou en tenue de Hokage) et Naruto rasengan à neuf queues.

BATTRE PAIN / NEJI / HINATA

Choissisez Kakashi (N'importe quel soutien devrait faire l'affaire). Au moment où l'adversaire fait son Ninjutsu, peu importe où il est, faites en sorte d'exécuter votre Technique Secrète.

BATTRE ITACHI

Choissisez Kiba (N'importe quel soutien devrait faire l'affaire). Itachi en Mode Éveil ; Tentez de spammer votre Ninjutsu et si possible en Mode Éveil. Vous le tuerez en très peu de temps.

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm Generations

© Namco Bandai / CyberConnect2 2012

CODES DES CARTES NINJA

Liste des 120 codes à saisir pour débloquer toutes les cartes ninja :

00HNWGTFV8
0B7JLNHXA4
0CKC96JGVL
0LP3WPBQ7B
17769QU0KT
1TFLMLP4BE
1V8WD29DBJ
1WQ4WR17VV
28G1D0FSBS
2DRA0BDFAR
2LM5CHLVX1
2MFFXGNKWL
39PXPFXEDW
3ET93PHNNM
3J6R2NS6B4
3USV86L2HM
4HB5ELA91R
4LTP2Q6U26
4RTCRU4BWD
53HXEB6EQ1
5DFQ45CJF0
5FUU285P1D
6PF63C1C35
6QDPEH0HQL
6RQD5KD6GN
6UB06B8FS2
794L5RFD5J
7DEDGW26R1
7KXC71MSTS
8CTCJFSQ6L
8EJ57XFMJ3
8JPPVC8TUG
8Q1VK79N7B
96XD609G54
9FP7L7N1H1
9P8BLJ6FXX
ADUMLGTR7M
ALNQK2L6VS
AQU0KTTFCB
B7JHWCTWU3
BL770WJT70
BQ7207JT80
BVKHANGBKR
C0DGMFHCCD

CE8Q9UKG8N
CJE20EPKWV
CVJVLP6PVS
D53XB9P4LP
DCF515Q8X9
DS1BXA13LD
DX0L0382NT
E23G24EB0B
EL52EVS00X
ENE5N43M9L
ERCKGKSN1P
F515Q009CE
F6DTQBCXCF
F7T1103JNS
FMBB22KR0J
G12P36C5QW
GB7FS2G8EV
GR56DKG1CP
GWQ8EKCNEG
H3D14HNF2X
HH88SX6Q4P
HWR9FKDPFH
HX3CS22CEG
J22C572J3P
JFXC608F44
JMV3HRHBR7
JSB8UFKXHL
JXF97FR2F7
K1C6VJKXHL
KE84GXKREE
KF4RT7RU4B
KTS46B3JUP
L3PAK7BPUM
L6N0B1XT65
LMTA6QSEJV
MB3GA4DK88
MKKJMC7CWF
MMD4M2BK7K
MSJ1BFU4JB
MUW7LMT1WG
NDD9LG0EV0
PLESLFPVKK
PQVG0KUCL0
PSA21VB6M2
Q8M8P2J295
QCS5D53XBA
QEB22X9LNP
QTBT1W97M2
R4C43XB8PD
R8JE3QS6QT
RE6KE7GPCC
S5JVSL6DDC
S85PRDRU1T
SAUFE2T72U
SKJERP5K15

TEP2FTPH4A
TH9NGBKRFF
TVQ7HC2PQ5
U3GQH7R65P
U59BHXUEF3
UCM26NV9TW
UFG3GKQJ5B
UL4KS3Q2SU
UMK7SHU2QQ
UTG4GWQ65P
V9TW64S2JJ
VG63VA3W6D
VLGL6FEQSU
VML7SHV3RR
W1X6BJWX5C
W57HWX4B7S
WH0BJBA5HF
WV72WQ4B7R
XH5G7ASAHD
XVN2VPX5TT
XXPF0EMWKV

BONUS DE SAUVEGARDE

Si vous lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto Ultimate Ninja Storm 2, vous gagnerez 11 personnages, 50 000 ryôs et des cartes ninja.

SCÉNARIOS DU MODE HISTOIRE

L'histoire du jeune Naruto Uzumaki

Accessible au départ.

L'histoire de Naruto Uzumaki

Accessible au départ.

L'histoire de Sasuke

Accessible au départ.

L'histoire de Kakashi

Terminer l'histoire de Naruto Uzumaki.

L'histoire de Haku & Zabuza

Terminer l'histoire du jeune Naruto Uzumaki.

L'histoire de Itachi

Terminer l'histoire de Sasuke.

L'histoire de Jiraiya

Terminer l'histoire de Naruto Uzumaki.

L'histoire de Gaara

Terminer l'histoire de Naruto Uzumaki.

L'histoire de Minato

Terminer les histoires de Kakashi et Jiraiya.

L'histoire de Madara

Terminer l'histoire de Minato.

L'histoire de Killer Bee

Terminer l'histoire de Madara.

FAIRE DE TRÈS LONGS COMBOS

Pour réaliser de très longs combos : commencez un combo quelconque, puis quand il ne reste plus que quelques coups avant la fin de ce combo, faites une ruée chakra. Vous pouvez ensuite refaire cette manoeuvre jusqu'à ne plus avoir de chakra.

NASCAR 08

© EA Sports / EA Tiburon 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu de triche du jeu, dans les options.

Codes	Effets
Checkered Flag	Tous les véhicules du mode Chase
Race The Pack	Tous les pilotes
Walmart Everyday	Véhicule Wal-Mart
EA SPORTS CAR	Véhicule EA Sports Stock Car

NASCAR The Game 2011

© Activision / Eutechnyx 2012

CODES

Depuis le menu Garage, faites : **Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche** avec les touches directionnelles pour ouvrir l'interface de saisie des codes.

Code	Effet
`drinknos`	Véhicule Kyle Bush NOS Energy Drink
`godaddy.com`	3 schémas bonus

IMAGES DE JOUEUR

Image Eutechnyx Gamer

Allez dans les Options et visionnez les crédits pour débloquer cette image de joueur.

NASCAR The Game : Inside Line

© Activision / Eutechnyx

RÉCOMPENSE SPÉCIALE

Dans le menu des récompenses, entrez le code `Godaddy` pour débloquer 3 objets bonus.

Naughty Bear

© 505 Games / A2M 2010

LISTE DES SUCCÈS

Viens Jouer Dehors (20)

Complète le Premier Épisode en ayant goûté à la méchanceté.

Votez Naughty: Ne Mourez Pas (20)

Deuxième Épisode complété.

Tu as Retrouvé ta Vie Privée! (20)

Troisième Épisode complété.

Les Grognements se sont Arrêtés. (20)

Quatrième Épisode complété.

Gastastrophique! (20)

Cinquième Épisode complété.

Menace Éliminée (20)

Sixième Épisode complété.

Dégage de ma Planète! (25)

Épisode Final complété.

Brillant! (50)

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté de Bronze, 16 d'Argent, 8 d'or ou 4 de Platine.

Trophéolique!! (50)

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté d'Argent, 16 d'or ou 8 de Platine.

Trophincroyable!!! (50)

Amasse soit 28 Coupes de Méchanceté d'or ou 16 de Platine.

Trophénoménal!!!!! (50)

Amasse 28 Coupes de Méchanceté de Platine.

Club des Millionnaires (20)

Atteins un Total de 1 000 000 Points.

Club des Multi-Millionnaires (20)

Atteins un Total de 10 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres (20)

Atteins un Total de 25 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres de Garde-Robe (20)

Atteins un Total de 50 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Monstres Sous le Lit (20)

Atteins un Total de 75 000 000 Points de Méchanceté.

Club des Méchants (20)

Atteins un Total de 100 000 000 Points de Méchanceté.

Méchant Club de Vilains Méchants (20)

Atteins un Total de 250 000 000 Points de Méchanceté.

Garde-Robe Complète (25)

Tous les costumes sont débloqués.

Trouble-Fête! (15)

Massacre Ironique: Dans le 1er Épisode ou ses Défis, Punis Pantoufle avec la Platine!

Politiques qui Prennent l'Eau! (15)

Massacre Ironique: Dans le 2e Épisode ou ses Défis, Punis Dodu avec les Toilettes!

Regarde donc ÇA Moelleux! (15)

Massacre Ironique: Dans le 3e Épisode ou ses Défis, Punis Moelleux avec la Télé!

Garder la tête froide ! (15)

Massacre ironique : dans le 4ème Épisode ou ses Défis, Punis Glouton avec le Frigo !

Tremblant manque d'Énergie ! (15)

Massacre Ironique: Dans le 5e Épisode ou ses Défis, Punis Tremblant avec le Disjoncteur!

Tête Mécanique! (15)

Massacre Ironique: Dans le 6e Épisode ou ses Défis, Punis Frimousse avec le Tapis Roulant!

Chaud comme la Braise! (15)

Massacre Ironique: Dans le 7e Épisode ou ses Défis, Punis Comète avec le Feu de Camp!

Sécurité Maximale (15)

Mission Secrète: Dans le 1er Épisode, fais venir la totalité des Forces Policières sur l'Ile.

Hara-kiri (15)

Mission Secrète: Dans le 2e Épisode, pousse 4 Ninja-Ours à se Tuer.

Foutez-moi la Paix! (15)

Mission Secrète: Dans le 3e Épisode, Détruis Tous les Oiseaux-Espions du Niveau.

Course Contre la Mort (15)

Mission Secrète: Dans le 4e Épisode, ne laisse pas les Zombies Tuer un seul Ours. Ils sont à Toi!

Idiots d'Elite (15)

Mission Secrète: Dans le 5e Épisode, Tue Tous les O.U.R.S avec un Massacre contextuel.

Rébellion (15)

Mission Secrète: Dans le 6e Épisode, tourne les R0B0-0UR5 contre leur Maître, Frimousse.

Désintégration (15)

Mission Secrète: Dans le 7e Épisode, Tue tous les Extras-Terrestres avec le Massacre du Laser.

Combat de Jumeaux (15)

Follerie de Costume: Tue le Gendarme Cruchot avec Gendarme Cruchot et le Massacre du Fusil.

Chaîne de Commandement (15)

Follerie de Costume: Tue le Colonel Ketchup avec le Capitaine Naughty et le Massacre de l'Oozy.

Zombie à la Cité des Ours (15)

Follerie de Costume: Tue 4 Policiers avec Zombours Oodoo et le Massacre de l'Os.

Recherche et Développement (15)

Follerie de Costume: Tue R0B0-PR1M3 avec l'Empereur Xune et le Massacre du Fusil Laser.

Chi versus Voodoo (15)

Follerie de Costume: Tue Oodoo avec Maître Miyagi et le Massacre du Ninja-To.

Assassinat d'Assassin (15)

Follerie de Costume: Tue Maître Miyagi avec É.L.I.T.E Durocher et le Massacre du Silencieux.

Bruyant versus Silencieux (15)

Follerie de Costume: Tue É.L.I.T.E. Durocher avec R0B0-PR1M3 et le Massacre du Poing-de-Fer.

Vengeance! (15)

Follerie de Costume: Tue l'Empereur Xune avec Naughticourson par Cornification.

Vraiment Invisible! (20)

Défi de Défi: Termine un Défi "Invisibilité" Sans Être Vu une Seule Fois.

Les Poings de la Rage! (20)

Défi de Défi: Termine un Défi "Intouchable" Sans Utiliser d'Arme.

Tuer avec Style (20)

Défi de Défi: Termine un Défi "Massacre" Sans Utiliser d'Arme pour Tuer.

Compatissant (20)

Défi de Défi: Termine un Défi "Démence" avec Tous les Ours Encore en Vie.

Trappe-taculaire! (20)

Défi de Défi: Dans un Défi "Amical", blesse tous les Ours.

Serré! (20)

Défi de Défi: Termine un Défi "Course" avec Seulement 1 Seconde Restante au Chrono.

Chef de Meute (10)

Folie multijoueur : termine premier lors d'une partie multijoueur et cri "NOISETTE !" aux perdants.

Gloriosité! (15)

Folie multijoueur : termine un Assaut sans perdre une seule statue du Licourson.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

COSTUMES CACHÉS

Adept Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 2.

Captain Naughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 3-1, 3-2, 3-3.

Colonel Ketchup

Obtenir l'or sur les épisodes 3-1, 3-2, 3-3.

Cop Gordon

Obtenir l'or sur les épisodes 1-1, 1-2, 1-3.

Cop Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 1.

Epic Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur tous les défis Top Hat.

General Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 3.

Master Miyagi

Obtenir l'or sur les épisodes 2-1, 2-2, 2-3.

Master Nughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 2-1, 2-2, 2-3.

Naughticorn

Obtenir le score de 100 000 000.

Naughty the Party Animal (chapeau)

Terminer le chapitre 1.

Oodoo

Obtenir l'or sur les épisodes 4-1, 4-2, 4-3.

Tactical Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 5.

Zombear Naughty

Obtenir le bronze sur les épisodes 4-1, 4-2, 4-3.

Zumbo-Jumbo Naughty (chapeau)

Obtenir l'or sur l'épisode 4.

Naughty Bear : Panic in Paradise

© 505 Games / Behaviour Interactive 2012

GUIDE POUR ÉLIMINER TOUTES LES CIBLES

Première liste

{l Câlin (comme vous voulez).
Biscuit (avec l'une des plantes qui sont dans la serre).
Plaisant (voler un costume pour qu'il y ait un coeur au dessus de sa tête, attrapez-le et tuez-le dans les bois).
Normal (ne mettez aucun habit, prenez en revanche une machette avant d'entrer dans le niveau, frappez-le, attrapez-le et tuez-le).
Tremblant(avec la pompe à essence)
Frimousse (dans le portail de la faille quantique, il est bleu).
Comète (avec l'épée portée par le chef des aliens de ce niveau, facilement reconnaissable, tuez-le et récupérez l'épée).
Dodu (volez le costume du docteur, faites Back/select pour le trouver puis attrapez dodu et tuez-le avec la machine d'amaigrissement qui pompe l'ours à l'aide d'une aiguille).

Deuxième liste

{l Glouton (avec le découpoir, c'est-à-dire une sorte de machine qui hache et qui transforme les victimes en gâteaux, elles se trouvent près des barbecues sur le pont).
Bouboule (avec un haut-parleur, ce sont les petits se trouvant à gauche et à droite de la piste).
Moelleux (tout est dit).
Graisseux (avec une voiture, déguisez-vous et tuez-le en premier).
Flopsey (tuez tout le monde sauf lui et allez voir dans un champ près d'une porte de sortie, il sortira tout seul, cachez-vous et laissez-les se battre).
Soyeux (avec la statue au milieu de la piste de danse).
Risette (tout est dit).
Pantoufle (ne mettez aucun accessoire de costume, piégez-le et tuez-le).

Troisième liste

{l Délicat (faites-le en 2 fois, la première fois, vous tuez Elvours et un autre ours avec sa guitare, la deuxième fois, vous prenez sa guitare avant le début du niveau, vous volez son déguisement et vous le tuez).
Jongleur (tout est dit).
Jacques chatouilleur (pareil que pantoufle mais vous pouvez prendre un costume cette fois).
Chef Gordon (mettez un costume mais vérifiez que vous n'êtes déguisé en personne, attrapez-le et tuez-le, à mains nues de préférence).
Oursman (même méthode que Elvours pour son bâton, sinon il se trouve aussi dans le temple).
Robot-Prim3 MK.iv (vous trouverez plusieurs branches, près du feu notamment, piégez-le pour l'attraper plus facilement et tuez-le avec la branche).
Colonel Ketchup (déguisez-vous, frappez-le discrètement et allez en direction d'ours qui ont des coeurs pour vous, il sera vilain et ils se battront).
Douillet (volez le costume de comète dans son niveau, mettez le masque et tuez-le).

Quatrième liste

{l Maitre Myagi (même technique que colonel ketchup).

Buddy Delours (tuez-le, volez son couteau puis tuez un autre ours pour le débloquer, revenez avec le couteau et tuez-le avec).
Peluso (tout est dit).
Dr.Docteur (tout est dit).
Sire.Rubert (si vous courez tout de suite dans sa direction et que vous le tuez avec la plaque, il y aura forcement des témoins).
Peinard (le déguisement se trouve à sa gauche).
Grhûel (l'herbicide se trouve dans le bâtiment près de la porte de sortie).
DJ Fuzz (même technique que colonel ketchup et Maitre Myagi).

Cinquième liste

{l Oodoo (volez le costume de DJ Fuzz et d'Odoo dans le niveau de "DJ Fuzz", prenez également dans ce niveau la lame sacrificielle avec laquelle il faut commettre un meurtre pour la débloquer; prenez donc les habits correspondant au mage plus les yeux rouges et la lame sacrificielle et tuez-le).
Général Mélasse (tout est dit).
Empereur Xoctopus (tout est dit, tuez les aliens un par un pour plus de facilité).
Prof.Brightness (avec le portail de la faille quantique, comme Frimousse).
Les listes se débloquent en tuant de plus en plus de cibles.

Naval Assault : The Killing Tide

© 505 Games / Artech Studios 2010

LISTE DES SUCCÈS

Pavillon (10)

Achevez la mission du tutorial.

Exposition au nord (10)

Achevez les missions dans la mer du Nord.

Surveillance de la baie (15)

Achevez les missions dans le Golfe de Gascogne.

Dégager le bras de mer (15)

Achevez les missions dans la Manche.

Adieu au Cap (15)

Achevez les missions au Cap Farvel.

Sauver le monde (50)

Achevez le jeu.

Lieutenant (25)

Gagnez 75 étoiles.

Commandant (30)

Gagnez 90 étoiles.

Capitaine (40)

Gagnez 110 étoiles.

Amiral (80)

Gagnez 130 étoiles.

Une gloire locale (30)

Achevez la mission un dans la mer du Nord avec le Pastenague.

Tireur (10)

Achevez la mission du Prologue sans toucher d'allié.

En faction sur les ponts (15)

Achevez la mission un dans la mer du Nord sans utiliser de torpilles.

Invincible (15)

Achevez la mission un dans la mer du Nord sans subir de dommages.

Rester mouillé (15)

Achevez la mission deux dans la mer du Nord sans monter à la surface.

Corsaire (15)

Capturez trois navires dans la mission deux dans la mer du Nord.

Enfiler l'aiguille (20)

Achevez la mission trois dans la mer du Nord sans toucher de mines.

Démolisseur (20)

Détruisez vingt mines dans la mission trois dans la mer du Nord.

Attention avec ça (20)

Détruisez six canons dans la mission trois dans la mer du Nord.

Ecrasé (15)

Achevez la mission quatre dans la mer du Nord dans le Victoire.

Regards d'acier (15)

Abattez dix bombardiers dans la mission cinq dans la mer du Nord.

Croisé vêtu d'une cape (10)

Achevez la mission un au Cap Farvel dans le Pastenague.

Corsaire II (10)

Capturez cinq navires dans la mission deux au Cap Farvel.

Poisson dans le tube (15)

Complétez la mission trois au Cap Farvel sans utiliser le canon de pont

Impitoyable (15)

Achevez la mission quatre au Cap Farvel en subissant cinquante pour cent de dommages maximum.

Tireur d'élite (15)

Abattez huit avions de chasse dans la mission cinq au Cap Farvel.

Poursuivant dans la baie (20)

Achevez la mission un dans le Golfe de Gascogne dans le Sentinelle.

Démolisseur II (15)

Détruisez vingt mines dans la mission deux dans le Golfe de Gascogne.

Tour du chapeau (20)

Détruisez trois sous-marins ennemis dans la mission trois dans le Golfe de Gascogne.

Tireur II (20)

Achevez la mission quatre dans le Golfe de Gascogne sans toucher d'allié.

Tireur d'élite II (20)

Abattez vingt avions de chasse dans la mission cinq dans le Golfe de Gascogne.

En faction sur les ponts II (30)

Achevez la mission un dans la Manche sans utiliser de torpilles.

Défenseur du bras de mer (15)

Achevez la mission deux dans la Manche dans le Patriote.

Tireur d'élite III (20)

Abattez vingt avions de chasse dans la mission trois dans la Manche.

Indomptable (20)

Achevez la mission quatre dans la Manche en subissant trente pour cent de dommages maximum.

Regards d'acier II (25)

Abattez dix bombardiers dans la mission cinq dans la Manche.

Tireur III (30)

Achevez la mission un sur la Côte Est américaine sans toucher d'allié.

Corsaire III (20)

Capturez sept navires dans la mission deux sur la Côte Est américaine.

Problème de tube (30)

Achevez la mission trois sur la Côte Est américaine à l'aide de huit torpilles maximum.

Cuirassé (30)

Achevez la mission quatre sur la Côte Est américaine en subissant vingt pour cent de dommages max.

Le Fils du Patriote (39)

Achevez la mission quatre sur la Côte Est américaine sans utiliser de torpilles.

Légendaire (1)

Achevez la mission cinq sur la Côte Est américaine dans le Sentinelle.

Ping (10)

Achevez le jeu en ligne.

Se faire des amis (20)

Gagnez à un jeu en ligne.

Il faut intercepter ça! (30)

Intercepte 4 transmissions en 3 minutes de jeu.

Blanchissage (40)

Gagne une partie en ligne avec 3 points pendant que les autres joueurs restent à zéro.

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

Ces codes sont à saisir dans la section Codes du menu Options.

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

NBA 2K11

© 2K Sports / Visual Concepts 2010

CHEAT CODES

Allez dans la section Codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`2kchina`	Equipe 2K China
`icanbe23`	MJ : Créer une légende
`nba2k`	Equipe de développement
`payrespect`	ABA Ball
`ronoilnm`	Maillots supplémentaires
`vcteam`	VC Squad

MAILLOTS

Allez dans la section Codes du menu Bonus et entrez les codes suivants.

`agsntrccai`	Maillots Bobcats Nascar Racing
`aifnaatccv`	Maillots Cavs Cavfanatic
`asrdirmga`	Maillots Hornets Mardi Gras
`eydonscar`	Maillots Secondary Road (Grizzlies, Hawks, Mavs & Rockets)
`riiasgerh`	Maillots St Patrick (Bulls, Celtics, Knicks & Raptors)
`wasshcicsl`	Maillots Hardwood Classics (7 équipes)
`ycprtii`	Maillots Trail Blazers Rip City

CODES

Ces codes sont à saisir depuis le menu Codes de la section Bonus.

2Ksports	Débloquer l'équipe 2K Sports
2kchina	Débloquer l'équipe 2K China
icanbe23	Débloquer le mode "MJ: Creating a Legend"
payrespect	Jouer avec les ballons ABA
ronoilnm	Débloquer les maillors secondaires (Orlando, New Orleans & Minnesota)
vcteam	Débloquer l'équipe des Visual Concepts
wydololoh	Débloquer les maillots 2011 All-Star

NBA 2K12

© 2K Sports / Visual Concepts 2011

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans la section Extra
{l Débloquer l'équipe 2K Sports : 2ksports
Débloquer l'équipe 2K China : 2kchina
Débloquer ABA Basketball : payrespect
Débloquer l'équipe NBA 2K : nba2k
Débloquer l'équipe VC : vcteam

SUCCÈS

La Totale (50)

Remporter tous les succès de NBA 2K12.

Nouvelle ère (15)

Être sélectionné dans les premières places de la draft NBA en mode Mon Joueur.

Liasses de billets (15)

Acheter 3000 points de compétence lors d'une seule transaction en mode Mon Joueur.

3 sur 3(15)

Réussir les 3 objectifs du match en mode Mon Joueur.

Air-Time (15)

Acheter le pack de dunks de Michael Jordan (His Airness) en mode Mon Joueur.

NBA Cares (15)

Effectuer un don à la communauté NBA Cares en mode Mon Joueur.

Joueur du match(20)

Être élu Joueur du match (d'un match NBA) en mode Mon Joueur.

Titularisation (20)

Devenir titulaire d'une équipe NBA en mode Mon Joueur.

Je le vaux bien... (25)

Décrocher un contrat d'au moins 10 millions de dollars par saison en mode Mon Joueur.

Évaluation (20)

Obtenir une évaluation générale d'au moins 80 en mode Mon Joueur.

All-Star (25)

Être retenu parmi les All-Stars de la NBA en mode Mon Joueur.

Postérité (30)

Intégrer le Hall of Fame en mode Mon Joueur.

Panier au buzzer (20)

Réussir le tir de la victoire à la sirène, lors d'un match non simulé.

Triple-double (20)

Réussir un triple-double avec un joueur, lors d'un match non simulé.

Double double-double (20)

Réussir deux double-doubles dans le même match (non simulé).

Five-by-fives (20)

Réussir un Five-by-five avec n'importe quel joueur lors d'un match non simulé.

Tireurs d'élite(20)

Réussir au moins 15 tirs à 3 points avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Festival de contres (20)

Réussir au moins 10 contres avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Festival d'interceptions (20)

Réussir au moins 10 interceptions avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Polyvalence défensive (20)

Réussir 5 contres et 5 interceptions avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

Pression défensive (20)

Maintenir le taux de réussite au tir de l'équipe adv. en dessous des 40% lors d'un match non simulé.

Savoir prendre et donner (20)

Réussir au moins 10 rebonds et 10 passes déc. avec un joueur, lors d'un match non simulé.

Ultime sursaut (20)

Commencer le 4e quart-temps avec au moins 10 points de retard et remporter le match (non simulé).

De bout en bout(20)

Empêcher l'adversaire de mener au score avec n'importe quelle équipe, lors d'un match non simulé.

3+1 (20)

Réussir une action à 4 points avec n'importe quel joueur, lors d'un match non simulé.

Puissance G (20)

Terminer le 1er quart-temps avec au moins 15 points d'avance au niveau Hall of Fame.

Rideau ! (20)

Empêcher l'équipe adv. de marquer le moindre point lors des 2 dernières min. d'un match non simulé.

Performance G (20)

Lors d'un match non simulé, marquer au moins 48 pts avec K. Durant et battre son record.

Mon 2K à moi (25)

Créer un compte Mon2K.

Récupération G (10)

Jouer un match non simulé en entier avec les remplacements manuels.

Association extérieure (25)

Rejoindre une Association en ligne.

Au plus près de l'actualité (20)

Remporter 5 oppositions NBA Actu.

Un peu de respect (25)

Remporter le championnat d'une Association en ligne.

En série (25)

Remporter 5 matchs d'affilée en mode Association (en jouant les 5 matchs).

Avantage du terrain (25)

Terminer une saison régulière avec le meilleur bilan en mode Association (au moins 30 matchs joués).

Bague de champion (30)

Remporter un championnat NBA en mode Association (en disputant tous les matchs de playoffs).

Parmi les Légendes (15)

Terminer 5 défis Légendes de la NBA.

La marque des Légendes (15)

Terminer 10 défis Légendes de la NBA.

Ma Légende (30)

Terminer les 15 défis Légendes de la NBA.

La force du collectif (15)

Jouer une partie En Équipe.

Partage(15)

Partager un fichier, quel que soit son type, via l'option 2K Share.

Superstar (20)

Remporter le titre de MVP du mode NBA : une légende en action.

Mister DJ (10)

Créer une liste de lecture 2K Beats.

Ralenti Sprite Slam Cam(15)

Obtenir le ralenti Sprite Slam Cam après un dunk avec LeBron James.

Naissance (10)

Créer un joueur.

Première (15)

Remporter une partie matchmaking selon classement en ligne.

Jamais deux sans trois (15)

Remporter consécutivement 3 parties matchmaking avec classement.

Imbattable (20)

Remporter consécutivement 5 parties matchmaking avec classement.

Et de 5 ! (15)

Remporter 5 parties matchmaking avec classement.

Et de 10 ! (20)

Remporter 10 parties matchmaking avec classement.

NBA 2K13

© 2K Sports / Visual Concepts 2012

CHEAT CODES

`Spriteeffect`	+3 aux dribbles
`payrespect`	ABA basketball débloqué
`underarmour`	Chaussures UA Tourch

NOUVELLES CHAUSSURES

Under Armour Spine Bionic

Terminer le camp d'entraînement.

Under Armour Charge BB

Obtenir le trophée/succès "Raining 3's".

NBA 2K6

© 2K Sports 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes sur l'écran dédié :

`2ksports`	Equipe 2k Sports
`31andonly`	New Pacers (Jerseys)
`anklebreakers`	Chaussures Up-Tempo de Nike
`ballers`	Joueurs célèbres en mode 24/7
`bos 2nd`	Boston Celtics
`cle 2nd`	Cleveland Cavaliers
`den 2nd`	Denver Nuggets
`det 2nd`	Detroit Pistons
`getaclue`	Améliorer l'attaque
`kobe`	Chaussures Air Zoom Kobe 1 de Nike
`lebronsummerkicks`	Chaussures Lebron James
`lockdown`	Améliorer la défense
`nba2k6`	Equipe NBA 2k6
`noinjury`	Pas d'injures
`nrgmax`	Pas de fatigue
`vcteam`	Visuel de l'équipe de développement

NBA 2K7

© 2K Sports / Visual Concepts 2006

CHEAT CODES

Allez dans la section "Codes" et tapez un des codes suivants :

Les tenues

bcb8sta	Tenue alternative des Bobcats
zjb3lau	Tenue alternative des Jazz
nrd4esj	Tenue alternative des Nets
zw9idla	Tenue alternative des Wizards
syt6cii	Tenue des All Stars
vdr5lya	Tenue de la Saint Valentin des Hornets

Les équipes

topps2ksports	Equipe sélection 2K
tns9roi	Equipe All Stars internationale
bestsim	Equipe NBA 2K
rta1spe	Equipe Superstars

Les ballons

ply8mia	Ballon All-Stars
payrespect	Ballon ABA

Les codes de triche

norest	Endurance illimitée
ironman	Résistance maximale
getstops	+10 en défense
inthezone	+10 en attaque

NBA 2K8

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

EQUIPES

Allez dans le menu Features puis dans la section Codes pour saisir les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe de Visual Concepts

NBA 2K9

© 2K Games / Visual Concepts 2008

SUCCÈS

Créer joueur (10)

Utiliser la fonction Créer un joueur

Critique (10)

Télécharger une vidéo et l'évaluer.

Liste d'écoute 2K Beats (10)

Créer une liste de lecture 2K Beats

Partie classée en ligne (15)

Remporter 1 match classé en ligne

Partie avec classement : 3 v.c. (15)

Remporter 3 matchs classés en ligne consécutifs

Concours de 3 pts (15)

Remporter le Concours de tirs à 3 points

Trophée 15 paniers à 3 pts (15)

Réussir au moins 15 tirs à 3 points avec n'importe quelle équipe.

Trophée Grosse défense (15)

Maintenir le % de réussite aux tirs de l'équipe adverse en dessous de 40%.

Lumières éteintes (15)

Taux de réussite au tir supérieur à 55% avec une équipe [avec un minimum de 40 PT]

Contre-attaque (15)

Marquer au moins 15 points en contre-attaque avec n'importe quelle équipe.

Deuxième unité (15)

Marquer au moins 40 points avec les remplaçants d'une équipe.

Rebond offensif (15)

Prendre 10 rebonds offensifs, réussir 5 contres et 5 interceptions avec n'importe quelle équipe.

Deuxième chance (15)

Commencer la quatrième période avec au moins 10 points de retard et remporter le match.

Métronome (15)

Taux de réussite au lancer franc supérieur à 85% avec une équipe [avec un minimum de 15 LFT].

Suns - Lakers (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

Spurs - Mavericks (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

Pistons - Heat (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

Suns - Mavericks (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

Lakers - Clippers (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

Est - Ouest (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

5 victoires classées en ligne (15)

Remporter 5 matchs classés en ligne

Infranchissable (20)

Réussir 10 contres et 10 interceptions avec n'importe quelle équipe.

3 points (20)

Réussir au moins 10 tirs à 3 pts, avec au moins 45% de réussite au tirs à 3 pts.

Domination intérieure (20)

Marquer au moins 60 points dans la raquette avec n'importe quelle équipe.

Mains sûres (20)

Réussir 20 passes décisives et perdre la balle moins de 5 fois avec n'importe quelle équipe.

30 passes décisives (20)

Effectuer au moins 30 passes décisives avec une équipe.

10 contres (20)

Réussir au moins 10 contres avec n'importe quelle équipe.

15 interceptions (20)

Réussir au moins 15 interceptions avec n'importe quelle équipe.

Équipe 2K (20)

Battre un membre de l'équipe 2K dans un match en ligne.

Bon coéquipier (20)

Obtenir une évaluation positive de la part de vos coéquipiers dans le mode En Équipe en ligne.

Mieux vaut donner... (20)

Partager un fichier, quel que soit son type, via l'option 2K Share.

Partie avec classement : 5 v.c. (20)

Remporter 5 matchs classés en ligne consécutifs

Différence de rebonds +7 (20)

Prendre au moins 7 rebonds de plus que l'adversaire avec n'importe quelle équipe

LeBron James (25)

Marquer au moins 35 points, prendre 9 rebonds et réussir 9 passes décisives avec LeBron James.

Dwyane Wade (25)

Marquer au moins 26 points, prendre 5 rebonds et réussir 7 passes décisives avec Dwyane Wade.

Kobe Bryant (25)

Marquer au moins 40 points, prendre 5 rebonds et réussir 5 passes décisives avec Kobe Bryant.

Allen Iverson (25)

Marquer au moins 30 points, réaliser 8 passes décisives et 3 interceptions avec Allen Iverson.

Steve Nash (25)

Réussir 15 passes décisives et marquer au moins 20 points avec Steve Nash.

Dwight Howard (25)

Marquer au moins 20 points, prendre 15 rebonds et réussir 3 contres avec Dwight Howard.

Gilbert Arenas (25)

Marquer au moins 35 points, réussir 3 interceptions et 5 tirs à 3 points avec Gilbert Arenas.

Carmelo Anthony (25)

Marquer au moins 40 points et prendre 8 rebonds avec Carmelo Anthony.

Chris Paul (25)

Marquer au moins 20 points, réussir 10 passes décisives et 3 interceptions avec Chris Paul.

Kevin Garnett (25)

Marquer au moins 20 points, prendre 13 rebonds et réaliser 5 passes décisives avec Kevin Garnett.

Yao Ming (25)

Marquer au moins 30 points, prendre 12 rebonds et réussir 4 contres avec Yao Ming.

Chris Bosh (25)

Marquer au moins 30 points, prendre 10 rebonds et réussir 2 contres avec Chris Bosh.

10 victoires classées en ligne (25)

Remporter 10 matchs classés en ligne

20 victoires classées en ligne (30)

Remporter 20 matchs classés en ligne

Concours de dunks Sprite (35)

Remporter le Concours de dunks Sprite avec LeBron James

Duel de dunks (35)

Remporter un duel de dunks.

Quiz (35)

Répondre correctement à 15 questions du quiz

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes du menu Features.

`2kchina`	Equipe chinoise 2K
`2keurope`	Equipe européenne 2K
`2kjapan`	Equipe japonaise 2K
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`llaveyfonus`	Maillots All-star

`llmohffaae`	Equipe Superstars
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe des concepts visuels

NBA Ballers : Chosen One

© Midway 2008

SUCCÈS

Takin' it Downtown (10)

Remportez votre premier match classé sur le Xbox Live.

Pass the Rock! (20)

Faites un alley-oop en solo ou lors d'un match sur le live.

Just Getting Started (20)

Terminez le premier chapitre du mode Story.

Free Throw (25)

Terminez l'épisode 1.

Jump Shot (25)

Terminez l'épisode 2.

3-Pointer (25)

Terminez l'épisode 3.

Getting Into It (25)

Remportez 5 matches classés.

Show-n-Prove (25)

Réalisez un "Shut'Em Down" lors d'un match classé.

Achiever (25)

Réalisez un "Shut'Em Down" de niveau 3 lors d'un match classé.

Dynasty! (40)

Terminez l'épisode 4.

Legend! (50)

Terminez l'épisode 5.

Big Air (50)

Faites un tir à 3 points dans un match en 2 contre 2 en vous plaçant au-delà de la ligne médiane dans une partie en solo.

Own the Court (50)

Réalisez un combo de 7 mouvements dans une partie en solo.

Can't Stop the Reign (100)

Débloquez tous les Super Dunks.

Double Double (100)

Terminez deux fois chacun des épisodes du mode Story.

Dedicated (100)

Remportez 25 matches classés.

Show Off! (100)

Réalisez un "Shut'Em Down" de niveau 3 lors d'une partie solo.

Hall-of-Fame! (200)

Terminez l'épisode 6.

NBA Jam

© Electronic Arts / EA Canada

EQUIPES CACHÉES

Equipe Adidas

Entrez les initiales **ADI** pour le joueur 1 et **DAS** pour le joueur 2.

Equipe Sprite

Entrez les initiales **SPR** pour le joueur 1 et **ITE** pour le joueur 2.

Equipe Jordan

Entrez les initiales **JOR** pour le joueur 1 et **DAN** pour le joueur 2.

Equipe Mascots

Entrez les initiales **MAS** pour le joueur 1 et **COT** pour le joueur 2.

NBA Live 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

ACCESSOIRES BONUS

Nouvelles chaussures

DRI239CZ49	Adidas A3 Garnett 3
AI9BUBBA7T	Answer IX Retro
JZ3SCARTVY	S. Carter 3
258SHQW95B	T-Mac (noires)
HGS83KP234P	T-Mac 5 (blanches)

Nouvelles tenues

193KSHU88J	Boston Celtics
9922NVDKVT	Cleveland Cavaliers
XWETJK72FC	Denver Nuggets
JANTWIKBS6	Detroit Pistons red
654NNBFDWA	Sacramento Kings 2005-2006

SUCCÈS

Victoire difficulté Rookie (10)

Vaincre l'IA dans un match de difficulté Rookie.

Joueur créé NBA LIVE 06 (20)

Créer un joueur dans NBA LIVE 06.

Victoire difficulté Sophomore (30)

Vaincre l'IA dans un match de difficulté Sophomore.

Victoire en ligne (40)

Jouer un match en ligne et décrocher la victoire.

Victoire difficulté All-Star (50)

Vaincre l'IA dans un match de difficulté All-Star.

Victoire difficulté Superstar (70)

Vaincre l'IA dans un match de difficulté Superstar.

All-Star (75)

Avoir un joueur de l'équipe passer en équipe All-Star NBA en mode Saison.

Champion playoffs (100)

Se faire qualifier pour les playoffs en mode Saison.

Coach de l'année (100)

Remporter le titre de Coach de l'année en mode Saison.

Meilleur score saison régulière (150)

Finir la saison régulière avec le meilleur score V/D du championnat en mode Saison.

MVP (150)

Remporter le titre de MVP en mode Saison.

Champions NBA (200)

Gagner le championnat NBA en mode Saison.

NBA Live 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des codes NBA :

Equipement Adidas

99B6356HAN	Artillery II (noir)
NTGNFUE87H	Artillery II (blanc)
7FB3KS9JQ0	BTB Low (St. Patty's edition)
BV6877HB9N	C-Billups (All-Star edition)
85NVLDMWS5	C-Billups (Vegas edition)
CLT2983NC8	Campus Lt (St. Patty's edition)
CC98KKL814	Crazy 8 (St. Patty's edition)
22OIUJKMDR	Equipement Bball (St. Patty's edition)
HYIOUHCAAN	Garnett Bounce (All-Star edition)
KDZ2MQL17W	Garnett Bounce (Vegas edition)
23DN1PPOG4	Gil-Zero (All-Star edition)
QQQ3JCUYQ7	Gil-Zero (Vegas edition)
369V6RVU3G	Gil-Zero Mid (Extérieur)
1GSJC8JWRL	Gil-Zero Mid (Domicile)
FE454DFJCC	Stealth (All-Star edition)
MCJK843NNC	T-Mac 6 (All-Star edition)
84GF7EJG8V	T-Mac 6 (Vegas edition)

Tenues

WEDX671H7S	Bobcats Secondary road jersey
VCBI89FK83	Jazz Secondary road jersey
D4SAA98U5H	Nets Secondary road jersey
QV93NLKXQC	Wizards Secondary road jersey
5654ND43N6	East All Stars domicile
WOCNW4KL7L	East All Stars extérieur
993NSKL199	West All Stars domicile
XX93BVL20U	West All Stars extérieur

TEAM ADIDAS

2S8Q-L6RG-ZZ3C-E44F-GK8M
26V5-SFR5-QKSQ-T7X3-2ZJE

NBA Live 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

CODES

Ces codes sont à entrer à l'écran des codes NBA.

FE454DFJCC	Adidas Duncan Stealth (version All-Star)
23DN1PPOG4	Adidas Gil-Zero (version All-Star)

NBA Live 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

SUCCÈS

All-Star (20)

Un joueur de votre équipe du Dynasty Mode est sélectionné pour le All-Star Game.

Meilleur 5 (20)

Un joueur de votre équipe du Dynasty Mode est cité dans le meilleur 5 NBA.

Main ferme (20)

Mettre deux lancers-francs d'affilée à moins de deux minutes de la fin en Superstar face à l'IA.

Joueur inhumain (25)

Marquer plus de 60 points avec un joueur créé dans une partie en solo face à l'IA.

Le passé c'est le présent (25)

Remporter un match NBA LIVE Rewind en solo face à l'IA.

Tête froide (30)

Remporter un match en solo en prolongations face à l'IA.

Jeu de la semaine (30)

Jouer et gagner un 'Jeu de la semaine' lors d'une partie avec classement en ligne.

MVP Deviens Pro (30)

Remporter un match Deviens pro en obtenant une évaluation de 80 ou plus en solo face à l'IA.

La sensation (30)

Battre les Etats-Unis dans un match en solo des Championnats du monde de la FIBA face à l'IA.

Le come-back de l'année (40)

Remporter un match en solo après avoir été mené de 20 points par l'IA.

David contre Goliath (50)

Battre une équipe notée 10 ou plus dans un match en solo face à l'IA en difficulté Superstar.

Joueur complet (50)

Réaliser un triple-double avec votre joueur dans un match Deviens pro en solo face à l'IA.

Joueur extérieur (50)

Terminer complètement les défis Ailier dans l'Academy NBA LIVE.

Patron de la raquette (50)

Terminer complètement les défis Pivot dans l'Academy NBA LIVE.

Jeu collectif (50)

Terminer complètement les défis Jeu collectif dans l'Academy NBA LIVE.

Victoire en club (50)

Jouer et gagner une partie par équipe en ligne.

Refroidissement (50)

Refroidir un "série au shoot" de l'IA en le maintenant sous la barre des 10 pts(QT de 10 min mini.)

La légende (60)

Gagner d'au moins 20 points dans un match en solo face à l'IA en difficulté Superstar.

A l'ancienne (60)

Remporter un match sans dunks ou tirs à 3 points dans un match en solo face à l'IA.

Super DG (100)

Améliorer complètement votre staff en Dynasty Mode.

Le rouleau-compresseur (100)

Jouer 20 parties avec classement en ligne.

MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code **SPRITESLAM** pour débloquer le mode Super Dunk.

NBA Live 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

MAILLOTS SECRETS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code : **Ndnba1rooaesdc0** pour débloquer les maillots secondaires des Mavericks, des Rockets, des Grizzlies et des Hawks.

NBA Street Homecourt

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2007

TOUS LES TERRAINS

Au menu principal, maintenez LB et RB et appuyez sur Haut, Droite, Bas et Gauche. Un son confirmera la validité du code et tous les terrains seront débloqués lorsque vous commencerez une nouvelle partie.

BASKET VIRTUEL

Au menu principal, maintenez LB et RB et appuyez sur Haut, Bas, Gauche et Droite. Un son confirmera la validité du code.

BONUS

Brand Jordan (tenue 2)

Faites 10 contres dans un match.

Brand Jordan (tenue 4)

Faites 10 interceptions dans un match.

Chicago All-Stars

Battre les Chicago Bulls dans un match Back-to-Basics.

Detroit All-Stars

Battre les Detroit Pistons dans un match Back-to-Basics.

Jordan 9.5 Team

Remporter 5 matches Back-to-Basics, ou 5 GB Battle, ou 5 Pick Up, ou 5 Trick Battles.

Jordan Hoops Lo

Remporter 15 matches Back-to-Basics, ou 15 GB Battle, ou 15 Pick Up, ou 15 Trick Battles.

Jordan Laney 23

Remporter 30 matches Back-to-Basics, ou 30 Pick Up.

Jordan Show Em Lo

Remporter 30 GB Battle, ou 30 Trick Battles.

Jordan XXI PE

Remporter 100 matches Pick Up.

Los Angeles All-Stars

Battre les Los Angeles Lakers dans un match Pick Up.

New Jersey All-Stars

Battre les New Jersey Nets dans un match Trick Battle.

New York All-Stars

Battre les New York Knicks dans un match GB Battle.

Oakland All-Stars

Battre les Golden State Warriors dans un match Trick Battle.

NBA Unrivaled

© Tecmo / ACRONYM 2009

SUCCÈS

Banc de touche (10)

Gagnez avec une différence de plus de 10 points

Dans la vague (10)

Marquez un tir à 3 points d'énergie

Au-dessus de l'anneau (10)

Effectuez un smash dunk en passe lobée

En poster (10)

Effectuez 10 dunks en un match

Inégalé (10)

Gagnez l'échelle de défi avec une équipe

Longue distance (10)

Marquez 3 tirs à 3 points d'affilée

Triple double (10)

Effectuez un triple double (au moins 10 pts, 10 rebonds, 10 passes défensives) avec un joueur

Double score (20)

Gagnez une partie avec au moins le double de points de votre adversaire

Série gagnante (20)

Gagnez 10 jeux en partie avec classement

Tir de fin de match (20)

Gagnez n'importe quelle partie en effectuant un tir gagnant juste avant la fin de match.

Clinique de tir (20)

Effectuez 10 tirs gagnants d'affilée

Chef de la ligue (50)

Devenez le Nº1 sur les classements

NCAA Football 07

© Electronic Arts / EA Sports

CHEAT CODES

Fumble	2004 All-Americans #273
EA Sports	Cuffed #206
Heisman	Jumbalaya #211
NCAA	Stiffed #222
Football	Take Your Time #224
Fight	Texas Tech #160

Equipes "All time" :

Roll Tide	Alabama
Woopigsooie	Arkansas
War Eagle	Auburn
Glory	Colorado
Uprising	Florida State
Great To Be	Florida
On Iowa	Iowa
Victory	Kansas State
Geaux Tigers	LSU
Raising Cane	Miami
Go Blue	Michigan
Hail State	Mississippi State
Go Big Red	Nebraska
Golden Domer	Notre Dame
Killer Nuts	Ohio State
Go Pokes	Oklahoma State
Boomer	Oklahoma
Quack Attack	Oregon
We Are	Penn State
Boiler Up	Purdue
Orange Crush	Syracuse
Big Orange	Tennessee
Gig Em	Texas A&M
Hook Em	Texas
Fight On	USC
Wahoos	Virginia

Need for Speed : Hot Pursuit

© Electronic Arts / Criterion Studios 2010

SUCCÈS

Un Compte à régler (25 G)

Sélectionner une suggestion Autolog d'un ami et faites mieux
Xbox LIVE

Graffiti (10 G)

Créer un nouveau message ou répondre sur le mur
Xbox LIVE

La Beauté partagée (10 G)

Partager un Dreamshot sur le Mur
Xbox LIVE

Charismatique (10 G)

Avoir au moins 5 amis NFS
Xbox LIVE

J'te tiens ! (5 G)

Arrêter un pilote

Agent (5 G)

Atteindre le rang 3 (Agent) en tant que flic

Patrouilleur (5 G)

Atteindre le rang 5 (Patrouilleur) en tant que flic

Policier (10 G)

Atteindre le rang 8 (Policier) en tant que flic

Sergent (10 G)

Atteindre le rang 11 (Sergent) en tant que flic

Lieutenant (10 G)

Atteindre le rang 14 (Lieutenant) en tant que flic

Agent infiltré (10 G)

Atteindre le rang 17 (Agent infiltré) en tant que flic

Capitaine (10 G)

Atteindre le rang 18 (Capitaine) en tant que flic

Agent de poursuite (25 G)

Atteindre le rang 19 (Agent de poursuite) en tant que flic

Superflic (50 G)

Atteindre le rang 20 (Superflic) en tant que flic

Authentique (100 G)

Gagner une Distinction dans toutes les missions de flic en solo

Poursuite (5 G)

Participer à 10 Poursuites infernales en ligne comme flic
Xbox LIVE

Chasseur de prime (5 G)

Participer à 10 Interceptions en ligne comme flic
Xbox LIVE

V comme Vengeance (5 G)

Flic accidenté

Suspect (5 G)

Atteindre le niveau d'alerte 2 (Suspect) des pilotes

Chauffard (5 G)

Atteindre le niveau d'alerte 4 (Chauffard) des pilotes

Voyou (5 G)

Atteindre le niveau d'alerte 6 (Voyou) des pilotes

Délinquant (10 G)

Atteindre le niveau d'alerte 8 (Délinquant) des pilotes

Hors-la-loi (10 G)

Atteindre le niveau d'alerte 11 (Hors-la-loi) des pilotes

Fuyard (10 G)

Atteindre le niveau d'alerte 14 (Fuyard) des pilotes

Fugitif (10 G)

Atteindre le niveau d'alerte 17 (Fugitif) des pilotes

Ennemi public (25 G)

Atteindre le niveau d'alerte 19 (Ennemi public) des pilotes

Ennemi public N° 1 (50 G)

Atteindre le niveau d'alerte 20 (Ennemi public N° 1) des pilotes

Soif de l'or (100 G)

Gagner la médaille d'or dans toutes les épreuves pilotes en solo

Festival de vitesse (25 G)

Disputer 10 courses en ligne
Xbox LIVE

De la course ! (25 G)

Participer à 10 Poursuites infernales en ligne comme pilote
Xbox LIVE

Échappée belle (25 G)

Participer à 10 Interceptions en ligne comme pilote
Xbox LIVE

Totale nitro (25 G)

Remplir le réservoir de nitro et le vider en une fois sans toucher le moindre obstacle

Mur d'acier (5 G)

Mettre en place un barrage percuté ensuite par un pilote

Choc système (10 G)

Atteindre sa cible avec une IEM

Passage clouté (10 G)

Atteindre sa cible avec une herse

Appui aérien (5 G)

Demander un hélicoptère qui piège un pilote avec une herse

Brouillage (5 G)

Réussir un premier brouillage sur une voiture de police

Belle poussée (25 G)

Utiliser toute une décharge de turbo sans toucher le moindre obstacle

Herse fatale (25 G)

Utiliser une herse sur une voiture qui vous vise avec une IEM

Trou de souris (25 G)

Traverser un barrage routier intact sans le toucher (comme pilote)

La Joie en partage (25 G)

Prendre un Dreamshot de BMW et le partager avec ses amis

Imprezionnant (25 G)

Drifter sur 2 000 yards (1 830 mètres) dans la même épreuve en Subaru Impreza WRX STI

Le Vol du bourdon (25 G)

Gagner la course "Muscle Reflex" avec une Chevrolet Camaro SS Bee Yellow (jaune)

Main de fer et gant de velours (25 G)

Gagner une Poursuite infernale avec une Aston Martin

Vette en vedette (25 G)

Conduire une Corvette par temps humide

Godzilla (25 G)

Obtenir une médaille à l'épreuve "Run To The Hills" avec la Nissan GT-R SpecV sans utiliser d'arme

Endurance (25 G)

Recevoir une distinction en Poursuite infernale, Interception et Intervention rapide avec l'Audi R8

De l'électricité dans l'air (25 G)

Arrêter la 918 Spyder à l'aide d'une IEM pendant l'épreuve "Porsche Patrol"

La morsure du reptile noir (25 G)

Avec Dodge Viper SRT10 ACR ou Ford Shelby GT500 Super Snake noire, utilisez une herse sur un flic

Cowboy de la nuit (25 G)

Dreamshot de nuit d'une GT Midnight Blue Metallic (Bleu) dans le désert

Succès Pack : Super Sports Pack

À fond (15 G)

Atteindre la vitesse de pointe de la Bugatti Veyron 16.4 Super Sport et s'y maintenir pendant 2 sec.

Aiguille dans la gomme (15 G)

Provoquer 5 impacts avec des herses avec une Porsche 911 GT2 RS de police

Capture nocturne (15 G)

Arrêter un pilote avec une GUMPERT apollo s de police (de nuit, en ligne ou hors ligne)

Efficace (15 G)

Gagner une épreuve Interception en ligne et hors ligne en Bugatti Veyron 16.4 Super Sport de police
Xbox LIVE

Intouchable (30 G)

Obtenir l'Or dans toutes les épreuves Super Sports (pilote)

Justicier sur roues (30 G)

Obtenir une distinction dans toutes les épreuves Super Sports (flic)

Le Grand dérapage (15 G)

Drifter sur 1 000 yards (915 mètres) en Porsche 911 GT2 RS
Pack : Super Sports Pack

Méga frime (15 G)

Prendre la Porsche 911 GT2 RS en photo et partager la photo avec vos amis
Xbox LIVE

Sur orbite (15 G)

Terminer 5 courses en ligne en GUMPERT apollo s
Xbox LIVE

Tôle froissée (15 G)

Accidenter 5 flics au volant d'une GUMPERT apollo s

Vengeance (15 G)

Gagner une épreuve suggérée par un ami avec la Bugatti Veyron 16.4 Super Sport
Xbox LIVE

Succès Pack : Armé et dangereux

De Gré ou de force (15 G)

Neutraliser un autre pilote en mode Bras de fer
Xbox LIVE

La Grande traque (15 G)

Jouer 5 parties en mode Ennemi public n°1 comme flic
Xbox LIVE

Objectif prioritaire (15 G)

Jouer 5 parties en mode Ennemi public n°1 comme pilote

Succès Pack : Lamborghini Indomptables

Star des posters (15 G)

Prendre 3 photos de la Lamborghini Countach

Le Diable en personne (15 G)

Atteindre la vitesse maximale en Lamborghini Diablo sur une route en bord de mer

Chaud devant (15 G)

Épuiser un plein de nitro en une seule fois avec la Lamborghini Sesto Elemento

Chefs d'oeuvre (30 G)

Obtenir l'Or ou une distinction dans toutes les épreuves du Pack Lamborghini

Succès Pack : Porsche en Liberté

Rien que le meilleur (15 G)

Gagner une épreuve en ligne en Porsche 911 Turbo
Xbox LIVE

Hors-piste et innovation (15 G)

Parcourir 1 mile (1,6 km) de raccourcis lors d'une course victorieuse au volant de la Porsche 959

Boulevard des Rêves (15 G)

Parcourir 20 miles (32,1 km) en Porsche 911 Speedster

La Philosophie Porsche (30 G)

Obtenir l'Or ou une distinction dans toutes les épreuves du Pack Porsche

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts / Criterion Studios 2012

RÉDUIRE LA JAUGE DE POLICE

L'astuce consiste à éteindre le moteur du véhicule lorsque vous avez semé les flics, ce qui aura pour effet de réduire plus rapidement la jauge de police !

Vous pouvez découvrir le tuto créé par le forum à cette adresse :
e|http://nfsracing.forumactif.org/|http://nfsracing.forumactif.org/

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à effectuer sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) :

Upgrades gratuits
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas. Une option spéciale dans la salle arrière du magasin sera ouverte.

Castrol Ford GT
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Castrol Syntec Ford GT
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Porsche Cayman
LT, RT, RT, RT, Droite, Gauche, Droite, Bas

Challenge Burger King
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

TOUTES LES VOITURES DU JEU

Disponibles dès le début

pChevrolet Cobalt SSS
pFiat Puntoo
pLexus IS3000
pVolkswagen Golf GTII

A débloquer

Ashton Martin DB9	Battez le boss #7, Kaze
Audi A3 3.2 Quattro	Battez le boss #15, Sonny
Audi A4 3.2 FSI Quattro	Battez le boss #14, Taz
Audi TT 3.2 Quattro	Battez le boss #15, Sonny
BMW M3 GTR	Battez le boss #1, Razor
Cadillac CTS	Battez le boss #12, Izzy
Chevrolet C6.R	Terminez le jeu à 100%
Dodge Viper SRT 10	Battez le boss #6, Ming
Ford GT	Battez le boss #4, JV
Ford GT (Castrol Syntec)	Entrez le cheat code
Ford Mustang GT	Battez le boss #12, Izzy
Lamborghini Gallardo	Battez le boss #6, Ming

Lamborghini Murcielago	Battez le boss #4, JV
Lotus Elise	Battez le boss #8, Jewels
Mazda RX-7	Battez le boss #9, Earl
Mazda RX-8	Battez le boss #12, Izzy
Mercedes-Benz CLK 500	Battez le boss #8, Jewels
Mercedes-Benz SL 500	Battez le boss #11, Big Lou
Mercedes-Benz SLR McLaren	Battez le boss #3, Ronnie
Mercedes-Benz Sl65 AMG	Terminez le "Challenge Series #68"
Mitsubishi Eclipse	Battez le boss #14, Taz
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Battez le boss #11, Big Lou
Pontiac GTO	Battez le boss #10, Baron
Porsche 911 Turbo S	Battez le boss #5, Webster
Porsche 911Carrera S	Battez le boss #7, Kaze
Porsche Carrera GT	Battez le boss #3, Ronnie
Porsche Cayman S	Battez le boss #10, Baron
Renault Clio V6	Battez le boss #13, Vic
Subaru Impreza WRX STI	Battez le boss #9, Earl
Toyota Supra	Battez le boss #13, Vic
Vauxhall Monaro VXR	Battez le boss #10, Baron

SUCCÈS

Battre Sonny (Ho Seun) (10)

Victoire face à Ho Seun et accession à la 15ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Taz (Vince Kilic) (10)

Victoire face à Vince Kilic et accession à la 14ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Victor Vasquez (10)

Victoire face à Victor Vasquez et accession à la 13ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Izzy (Isabel Diaz) (10)

Victoire face à Isabel Diaz et accession à la 12ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Big Lou (Lou Park) (25)

Victoire face à Lou Park et accession à la 11ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Baron (Karl Smit) (25)

Victoire face à Karl Smit et accession à la 10ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Earl (Eugene James) (25)

Victoire face à Eugene James et accession à la 9ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Jewels (Jade Barrett) (25)

Victoire face à Jade Barrett et accession à la 8ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Kaze (Kira Nakazato) (25)

Victoire face à Kira Nakazato et accession à la 7ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Ming (Hector Domingo) (25)

Victoire face à Hector Domingo et accession à la 6ème place du Top 15.

Battre Webster (Wes Allen) (75)

Victoire face à Wes Allen et accession à la 5ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre JV (Joe Vega) (85)

Victoire face à Joe Vega et accession à la 4ème du Top 15 Liste Noire.

Battre Ronnie (Ronald McCrea) (100)

Ronald McCrea a été battu. Vous prenez sa 3ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Bull (Toru Sato) (200)

Victoire face à Toru Sato et accession à la 2ème place du Top 15 Liste Noire.

Battre Razor (Clarence Callahan) (350)

En battant Razor, vous êtes devenu n°1 de la Liste Noire.

DÉFI BURGER KING

Vous pouvez avoir accès à tous les éléments uniques dans "Mes voitures", une fois le défi réussi (voir astuce Cheat Codes).

FAIRE DURER UNE POURSUITE

Pour faire durer une poursuite autant de temps que vous le voulez, c'est très simple, il y a deux solutions :

- Lorsque l'on se dirige vers le centre ville via Rosewood, en étant passé par la bâtiment vitré à étage dans lequel on peut entrer, il y a un virage. Durant une poursuite, prenez le stop-poursuite à ce virage, et foncez dedans, afin de mettre hors service les voitures qui vous suivent à la trace. Tournez ensuite à droite, juste après ce stop-poursuite, il y a un petit enclos où se trouve une cachette. Même en état de poursuite, la police ne peut bizarrement pas y entrer. Allez-donc dedans, on attendant le temps désiré. Soyez vigilant, car il peut arriver que la police arrête la poursuite, où qu'une voiture arrive à vous rejoindre. Dans ce dernier cas, faites un tour, puis recommencez le processus. Il est conseillé de mettre en oeuvre cette astuce seulement à partir du niveau 4 de police, car, le cas échéant, les policiers peuvent abandonner la poursuite facilement.

- Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez faire durer la poursuite d'une autre manière, en pouvant, cette fois-ci, augmenter votre prime, et donc votre nombre de dégâts et d'infractions. Prenez alors une des deux autoroutes, et tournez en boucle, en évitant les éventuels herses et barrages policiers. Vous monterez vite en prime. Une fois le temps écoulé désiré, dirigez-vous vers le stade (il y en a un sur chacune des deux autoroutes), entrez dedans en prenant un stop poursuite. Quand aucune voiture ne vous suit, dirigez-vous vers une des cachettes à proximité de ce stade, juste à côté. Vous pourrez alors semer la police facilement.

SE BALADER LIBREMENT, SANS LA POLICE

Vous avez remarqué qu'il était impossible de se balader librement dans Most Wanted, et de courir vingt minutes sans rencontrer la police. Cependant, vous avez envie de présenter le jeu à un ami sans vous faire interpeller, ou tout simplement profiter de la conduite ? Cette astuce est faite pour vous :

Le point fort de cette astuce est également que vous pourrez conduire la voiture que vous voulez, avec les performances que vous voulez, sans rien payer.

Pour cela, rendez-vous dans "partie rapide", après avoir fait une voiture externe à la carrière. Prenez le circuit nommé "Omega". Choisissez alors la voiture que vous venez de créer au préalable, et débutez la course normalement. A un moment précis du circuit, précisément à l'entrée vers le sud de Point Camden par l'ouest, que vous trouverez un moment de la course un virage, avec un tunnel à votre droite, celui-ci mène vers la fête foraine. Vous constaterez que le tracé ne fait pas partie de la course, et que vous êtes donc libre. Ne revenez pas vers la route de la course, car il vous serait alors impossible de repartir, sauf par ledit tunnel.

Need for Speed : The Run

© Electronic Arts / EA Black Box 2011

SUCCÈS

Bienvenue au Run (25)

Terminer l'Étape 1

Promenade au Parc (25)

Terminer l'Étape 2

Las Vegas, bébé ! (25)

Terminer l'Étape 3

Alerte Coyotes (25)

Terminer l'Étape 4

Congères qu'on gère (25)

Terminer l'Étape 5

Quand la Route gronde (25)

Terminer l'Étape 6

La Ville du Vent (50)

Terminer l'Étape 7

Danger Hélico (50)

Terminer l'Étape 8

Course poursuite (50)

Terminer l'Étape 9

Au coeur de NY (50)

Terminer l'Étape 10

Transaméricaine (50)

Finir le Run sous n'importe quel niveau de difficulté

Conquérant de l'Impossible (30)

Finir le Run en difficulté Extrême

C'est tout ce que t'as ? (15)

Battre une Suggestion venant d'un Ami

Méga frime (15)

Publier une photo à l'aide du mode Photo

Affaires courantes (10)

Lire un article des Infos

Tous pour un (15)

Compléter 1 objectif de groupe

Soif de l'or (20)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Folie sur la côte"

Or des parcs nationaux (20)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Parcs nationaux"

Or du Nevada (20)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Rêves du Nevada"

Or de la vallée (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Vallée du désert"

Or de l'hiver (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Offensive hivernale"

Or de l'Interstate (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Autoroute des plaines"

Or de la ville (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "La Ville du Vent"

Or de l'industrie (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Run industriel"

Or des campagnes (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Campagne agitée"

Or de la côte est (25)

Gagner une médaille d'or (ou mieux) dans chaque épreuve de la Série de défis "Côte Est Express"

Plastique neuf (15)

Atteindre Niveau pilote 5

Pilote de rodéo (15)

Atteindre Niveau pilote 10

Professionnel (15)

Atteindre Niveau pilote 15

Champion (15)

Atteindre Niveau pilote 20

Expert (25)

Atteindre Niveau pilote 25

Légende (30)

Atteindre Niveau pilote 30

Pourquoi choisir... (15)

Compléter 15 objectifs en ligne et débloquer toutes les Playlists

Un pour tous (50)

Compléter 5 objectifs de groupe

Roue des bonus (75)

Gagner cette récompense de la Roue des bonus en multijoueur

Roi d'un jour (25)

Être leader d'une étape du Run (publier le meilleur temps)

CODES SECRETS

Allez dans la section de saisie des codes du menu Bonus et entrez le code suivant :

Code	Effet
`aemintakes`	**Défis AEM Intake**

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

CHEAT MODE

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

Jauge équipier infinie

Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche, X

Nitro infinie

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, X

Super contrôle infini

Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, X

Vinyles

Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, X

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, X

UN PETIT PÉCULE DE DÉPART

Si vous avez une sauvegarde du jeu Need for Speed Most Wanted, vous aurez un bonus de $10 000 en commençant une carrière dans Carbon.

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

1MA9X99	Empocher $2,000
1Mi9K7E1	Empocher $10,000
CASHMONEY	Empocher $10,000
CASHMONEY EXTRA	Empocher $10,000
ENERGIZERLITHIUM	Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière)
HORSEPOWER	Chevelle SS (mode Carrière)
ITSABOUTYOU	Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière)
L1iS97A1	Empocher $8,000
LEIPZIG	???
MASTERCODE	Débloquer tous les bonus
MITSUBISHIGOFAR	Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière)
REGGAME	Empocher $10,000
SAFETYNET	5 jetons de réparations
UNLOCKALLTHINGS	Tous le sbonus
W2iOLLO1	Empocher $4,000
WORLDSLONGESTLASTING	Dogde Viper (mode Carrière)
ZEROZEROZERO	Coke Zero Golg GTI (mode Carrière)

VÉHICULES ELITE KINGS

06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

Need for Speed Shift

© Electronic Arts / Slightly Mad Studios 2009

SUCCÈS

L'Épreuve du feu (10)

Terminer l'épreuve préliminaire NFS Live.

Un Petit pas (25)

Signer une première victoire.

La Voie du succès (100)

Atteindre la Classe 2.

La Chance d'une vie (100)

Atteindre la Classe 3.

Le Compte à rebours (100)

Atteindre la Classe 4.

Champion du monde NFS Live (150)

Gagner le Championnat du monde NFS Live.

Pilote débutant (10)

Atteindre le Niveau pilote 2.

Pilote amateur (25)

Atteindre le Niveau pilote 5.

Pilote semi-pro (50)

Atteindre le Niveau pilote 10.

Pilote pro (50)

Atteindre le Niveau pilote 20.

Pilote vétéran (50)

Atteindre le Niveau pilote 30.

Pilote héros (50)

Atteindre le Niveau pilote 40.

Pilote légende (50)

Atteindre le Niveau pilote 50.

Amateur de bronze (5)

Gagner 5 badges de bronze.

Chasseur de bronze (10)

Gagner 10 badges de bronze.

Ramasseur de bronze (15)

Gagner 15 badges de bronze.

Maître du bronze (20)

Gagner 20 badges de bronze.

Amateur d'argent (5)

Gagner 5 badges d'argent.

Chasseur d'argent (10)

Gagner 10 badges d'argent.

Ramasseur d'argent (15)

Gagner 15 badges d'argent.

Maître de l'argent (20)

Gagner 20 badges d'argent.

Amateur d'or (5)

Gagner 5 badges d'or.

Chasseur d'or (10)

Gagner 10 badges d'or.

Ramasseur d'or (20)

Gagner 15 badges d'or.

Maître de l'or (25)

Gagner 20 badges d'or.

Amateur de platine (10)

Gagner 5 badges de platine.

Chasseur de platine (15)

Gagner 10 badges de platine.

Ramasseur de platine (20)

Gagner 15 badges de platine.

Maître du platine (25)

Gagner 20 badges de platine.

GAGNER JUSQU'À 80 000 DOLLARS EN 30 SECONDES

Voici une technique pour gagner jusqu'à 80 000 dollars en 30 secondes de course :

ATTENTION : Le gain dépend de la classe atteinte dans le jeu.

- Choisissez la course de Miyatomi qui est la plus courte du jeu, réglez sur 1 tour et 0 concurrent, et prenez la Maserati MC12 ou une autre voiture aussi puissante (Zone d'indice : 15-20).

- Faites la course (environ 15 secondes pour le tour du circuit) et vous empocherez jusqu'à 80 000 dollars.

CONSEIL POUR LES VIRAGES PARFAITS

Voici un conseil pour "parfaire" la majorité des virages du jeu :

Pour bien démarrer, il faut vraiment bien s'appliquer sur les trajectoires dès le départ pour dominer un max de virages dans le mode solo. Pour ensuite, finir de dominer les virages les plus compliqués (comme le Cork's Crew de Laguna Seca ou le Nurburgring). C'est un conseil pour gagner beaucoup de temps car il y a beaucoup de virages simples à dominer.

ASTUCES POUR LES BADGES

Voici une astuce pour gagner quelques badges de platine :

Les badges de platine "fidélité marque JAP/USA/EUR", "dépassement déloyal", "dépassement loyal", "difficulté", "départ parfait" et "aspiration" peuvent être obtenus facilement sur des courses sur circuit ovale (Dakota Tri-Oval, Hazyview, ...). Le circuit Dakota est conseillé car étant le plus long des ovales, il offre plus de temps pour effectuer les dépassements déloyaux, aspirations, etc. et de distance pour obtenir les badges.

Ne revendez pas de voiture si vous voulez le badge de platine "Fidélité marque JAP/EUR/USA", car vous devrez tout reprendre à zéro.

GROS GAIN D'XP

Voici une astuce qui permet de gagner un gros pactole d'XP :

- Choisissez la course d'endurance de Rustle Creek (30 tours)

- Tentez de faire le plus de dégâts d'attaque (Éjection, blocage, collision, ...) : le circuit étant en huit, les collisions seront fréquentes, essayez d'en profiter. Il est conseillé cependant de toucher l'arrière de la voiture, ça vous ralentira moins.

DÉBLOQUER LA BMW M3 GT2

Pour débloquer la BMW M3 GT2, terminez le championnat NFS World Tour (Mode Carrière - Classe 5).

Need for Speed Undercover

© Electronic Arts / EA Black Box 2008

SUCCÈS

Membre de la Communauté (15)

Créez ou utilisez un compte existant et connectez-vous à EA Nation.

Membre actif de la Communauté (20)

Participez à toutes les Journées communautaires. Pour en savoir plus : NeedforSpeed.com.

Stop ! On ne bouge plus ! (25)

Prenez une photo et envoyez-la sur NeedforSpeed.com.

Jeune conducteur (5)

Procurez-vous votre première voiture en mode Carrière.

Apprenti mécanicien (5)

Personnalisez une voiture en mode Carrière.

Contre Zack (10)

Affrontez Zack dans "Heure de pointe".

Contre Carmen (10)

Affrontez Carmen dans "Le Jeu".

Contre Hector (10)

Affrontez Hector dans "Confrontation".

Contre Nickel (10)

Affrontez Nickel dans "Fous du volant".

Contre Rose (10)

Affrontez Rose dans "Le Grand huit".

Un piège pour Zack (25)

Terminez la séquence Zack lors de la mission "Le Piège".

Un piège pour Hector (25)

Terminez la séquence Hector de la mission "Le chef de gang".

Servir et protéger (25)

Terminez la séquence Carmen de la mission "Revanche".

Nickel, bon pour la ferraille (25)

Terminez la séquence Nickel de la mission "Revanche"

D'une pierre, deux coups (25)

Terminez la mission "Gros problèmes"

Gold Coast vers Ocean (15)

Dominez l'épreuve de Gold Coast à Ocean.

East Fasulo Bridge (15)

Dominez l'épreuve d'East Fasulo Bridge.

Pine Creek & Douglas (15)

Dominez l'épreuve de Pine Creek & Douglas.

South Canyon Highway (15)

Dominez l'épreuve de la South Canyon Highway.

I-5 Est (15)

Dominez l'épreuve de l'I-5 Est

Bay Drive & Harbor (15)

Dominez l'épreuve de Bay Drive & Harbor.

Contre-la-montre de Tri-City (15)

Dominez l'épreuve Contre-la-montre de Tri-City.

North River Expressway (15)

Dominez l'épreuve de la North River Expressway.

Semer l'Oiseau de fer (25)

Echappez à un hélicoptère après une évasion réussie (niveau 8 ou plus en mode Carrière).

Vandale notoire (10)

Neutralisez 10 voitures de police lors d'une seule poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière).

L'Echappée belle (5)

Evitez 5 barrages routiers lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière).

Aficionado (10)

Achetez ou gagnez 5 voitures à mettre dans votre garage.

Les Clés de la Ville (5)

Débloquez Port Crescent en mode Carrière.

Nouveaux horizons (10)

Débloquez Sunset Hills en mode Carrière.

Lèche-vitrine (20)

Trouvez les 3 boutiques spécialisées en mode Carrière.

Maquillage complet (20)

Trouvez les 3 boutiques tuning en mode Carrière

Retraite (40)

Finir le mode Carrière.

Les Sbires (20)

Eliminez tous les complices en mode Carrière.

Super-livreur (20)

Effectuez toutes les missions de type Livraison.

Courses-poursuites (20)

Remportez tous les Duels sur Autoroute en mode Carrière.

Roi de la Route (25)

Dominez 25 épreuves en mode Carrière.

Jusqu'au-boutiste (100)

Terminez toutes les épreuves en mode Carrière.

Roi de l'esquive (10)

Evitez 50 barrages routiers en mode Carrière.

Gaspilleur d'impôts (20)

Causez pour 100 000 $ de Coût pour l'Etat en une seule poursuite et prenez la fuite.

Sus à la herse ! (10)

Evitez une herse lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière).

Pneus intacts (15)

Evitez 12 herses lors de poursuites en mode Carrière.

Insaisissable (10)

Sortez vainqueur de 5 poursuites.

Ennemi public (100)

Sortez vainqueur de 50 poursuites.

Casseur-né (25)

Neutralisez 100 véhicules de police.

De l'autre côté... (10)

Gagnez une épreuve multijoueur Flics & Voleurs avec classement

Prem's ! (10)

Gagnez une course multijoueur avec classement.

La première d'une longue série (15)

Gagnez une épreuve multijoueur avec classement contre 7 joueurs humains

Parmi les meilleurs (25)

Remportez 25 épreuves multijoueurs avec classement.

Remarquable (50)

Terminez 119 courses multijoueur à n'importe quelle place.

Au chat et à la souris (5)

Faites-vous contaminer par le virus Flics & Voleurs lors d'une épreuve de ce type.

CHEAT CODES

Allez dans la section des codes secrets du menu Options et saisissez les codes suivants.

!2ODBJ:	Volkwagen R32
!3/$"):	Volkwagen R32
%%$3/"	+ 10 000 $
$EDSOC	+ 10 000 $
-KJ3=E	Lotus Elise

0;5M2;	Lexus IS F
0;6,2;	Lexus IS F
?P:COL	Nissan 240SX (S13)
@/;#/+	Nissan 240SX (S13)
S1D3K1CK	+ d'argent

NOUVEAUX VÉHICULES

Téléchargez les Challenge Series et terminez-les pour débloquer trois nouveaux véhicules.

Battle Machine RX-7

Remportez les 30 premiers défis des Challenge Series.

Dominator Corvette Z06

Remportez au moins 30 défis des Challenge Series.

Speed Machine 911GT2

Remportez les 60 défis des Challenge Series.

NeverDead

© Konami / Rebellion 2012

ARBALÈTE D'ASSAUT

Terminer le jeu dans n'importe quelle difficulté pour débloquer cette arme.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique, vous débutez l'aventure par un combat contre Sangria, ce combat se déroule à une époque lointaine. Contentez-vous de tirer sur votre ennemi tout en l'esquivant quand il fonce sur vous. Il sera mis KO en un rien de temps.

Asile

Après la cinématique et 500 ans plus tard, des démons apparaissent dans un ancien asile psychiatrique et vous devez aller nettoyer la zone. Une fois devant l'entrée de l'asile, allez à droite et entrez par la seule fenêtre accessible pour prendre votre premier **trésor**. Il y a dix trésors dans chaque niveau, à vous de les ramasser tous.

Allez ensuite vers la fontaine et prenez l'objet de collection rouge. Ces objets vous permettent d'augmenter vos points d'XP pour déverrouiller de nouvelles compétences. N'hésitez pas à les ramasser en chemin.

Allez prendre un autre objet se trouvant à gauche, près de la benne à ordures. Montez ensuite les marches vers la porte d'entrée.

Une fois dans le hall, tirez sur les piliers en bois pour faire tomber un **trésor**, derrière le comptoir.

Prenez-le et allez sous l'escalier pour prendre l'objet de collection rouge. Montez ensuite à l'escalier puis avancez et entrez dans le bureau. Sautez en bas par le trou et prenez l'objet de collection puis utilisez le panneau. Bryce sera alors électrocuté et perdra sa jambe.

Plus de peur que de mal puisque Bryce est immortel. Effectuez une roulade en direction de votre jambe pour la remettre en place. Ecoutez ensuite les consignes de votre amie Arcadia qui vous explique comment récupérer vos membres suite à un démembrement ou à une décapitation.

Retrouvez ensuite votre amie, vous devez la protéger (parce qu'elle, elle n'est pas immortelle).

Prenez l'objet rouge qui se trouve devant la porte à gauche et avancez dans le couloir de droite. Eliminez les Puppies qui vous foncent dessus en utilisant vos pistolets.

Prenez les objets de collection dans la zone et allez vers la porte fermée avec des chaines.

Sortez votre Lame Butterfly et utilisez-la contre les chaines.

Entrez pour être attaqué par des créatures appelées Spoon, les armes à feu sont inefficaces contre ces ennemis. Utilisez alors votre Lame Butterfly pour les taillader.

Ramassez les objets rouges qui se trouvent dans la salle et sortez par le trou dans le mur créé par un Spoon.

Allez à droite et prenez le **trésor** qui se trouve derrière l'arbre.

Prenez ensuite l'autre direction et neutralisez les Puppies qui débarquent. Vous pouvez tirer sur les bonbonnes de gaz pour neutraliser les ennemis qui passent à proximité. N'explosez toutefois pas toutes les bonbonnes de la zone, vous en aurez besoin par la suite.

Entrez dans la maison pour qu'un autre groupe de Puppies arrive. Neutralisez-les tous en protégeant votre amie.

Une fois la zone nettoyée, ramassez tous les objets de collection rouges qui se trouvent dans la cour et à l'intérieur. Allez ensuite vers une bonbonne de gaz et explosez-la près de vous.

Une fois décapité, avancez avec seulement la tête et entrez dans la cheminée pour être aspiré vers le haut et récupérer un **trésor** en chemin.

Recollez ensuite les membres de votre corps et ouvrez la porte en appuyant sur l'interrupteur.

Votre amie sera alors mise à terre par un Puppie. Eliminez ce dernier et approchez d'Arcadia pour l'aider à se lever.

Entrez ensuite et neutralisez les Spoons qui vous foncent dessus. Votre amie vous demande d'aller utiliser le panneau électrique qui se trouve à gauche dans la grande salle.

Après l'électrocution et la décapitation, entrez avec la tête dans le conduit. Avant de partir à gauche, allez à droite pour être aspiré vers le haut. Montez encore à droite en utilisant l'attaque tournoyante avec la tête. Avancez sur le faux plafond en évitant de tomber par les trous et prenez le **trésor** puis descendez.

Entrez une nouvelle fois dans le conduit et allez cette fois à gauche. Régénérez-vous ensuite et tirez sur les bonbonnes de gaz pour ouvrir le chemin pour votre amie. Avancez et tailladez les Puppies puis rendez-vous devant la porte qui nécessite une deuxième carte magnétique.

Avancez dans le couloir qui mène à la cuisine et neutralisez les Puppies en chemin.

Ramassez les objets de collection rouges dans la cuisine et entrez dans la chambre froide à droite. Tailladez la viande suspendue pour récupérer le **trésor**.

Sortez ensuite et allez vers le panneau accroché au mur pour récupérer la carte magnétique. Sur le chemin du retour vers la porte, neutralisez d'autres Puppies.

Revenez à la porte et ouvrez-la avec Arcadia. Dans cette grande cour, vous devez neutraliser tous les ennemis pour pouvoir passer par la porte scellée par un sceau démoniaque.
Commencez à taillader vos ennemis jusqu'à l'apparition des Wombs qui sont les nids par lesquels arrivent les démons.

Explosez les bonbonnes de gaz qui se trouvent à proximité de ces nids pour les détruire plus rapidement. Passez d'une zone à l'autre pour exterminer tous ces démons. Tailladez le dernier nid avec votre arme et nettoyez la zone pour libérer la porte.

Avant de passer par la porte, récoltez tous les objets de collection rouges. Il existe aussi deux trésors dans cette zone ; allez vers la statue pour trouver un **trésor** au pied de celle-ci.

Allez ensuite à gauche de la statue et regardez sur la corniche, en haut. Le seul moyen de l'atteindre c'est avec votre tête. Explosez alors une bonbonne pour être décapité. Reculez ensuite en faisant face au trésor et aux marches.

Effectuez l'attaque tournoyante et sautez au niveau des marches pour atteindre et récupérer le huitième **trésor**.

Passez ensuite par la porte pour continuer votre route. Neutralisez d'autres ennemis et allez vers l'ascenseur à droite. Détruisez les chaines et sautez en bas. Vous devez maintenant faire attention au Grandbaby.

Cette créature peut avaler votre tête et vous emprisonner à jamais. Vous pouvez alors vous régénérer ou l'attaquer avec l'attaque tournoyante. Si elle vous avale, appuyez sur le bouton indiqué quand l'indicateur passe sur la zone jaune pour qu'elle vous recrache.

Neutralisez ensuite cet ennemi ainsi que les Puppies qui débarquent. Tirez sur le conduit de gaz qui se trouve derrière le nid pour le bruler et ainsi le neutraliser plus facilement. Une fois la zone nettoyée allez vers le panneau électrique et électrocutez-vous. Une fois décapité, avancez avec votre tête et montez sur le brancard.

Sautez d'une civière à l'autre jusqu'à atteindre le conduit. Avancez dans ce dernier jusqu'à tomber dans une nouvelle zone.

Avancez et montez à l'escalier. La porte sera alors scellée et des ennemis débarqueront dans la zone. Neutralisez ces derniers en faisant attention à ne pas vous faire décapiter de peur d'être avalé par un Grandbaby. Une fois la zone nettoyée, faites-vous décapiter et utilisez votre tête pour passer dans le conduit au sol. Suivez les tuyaux à gauche pour prendre un autre **trésor**. Remontez ensuite, régénérez-vous et empruntez l'escalier.

Passez par la porte et avancez. Allez à gauche vers un panneau électrique et touchez-le pour être décapité. Avancez avec votre tête et montez sur la pente ensuite les plates-formes en bois. Sautez sur la partie en forme de balance et faites-la basculer vers le bas. Utilisez ensuite l'attaque tournoyante pour avancer rapidement et atteindre l'étage.

Ouvrez la porte pour votre amie et prenez la mitraillette. Suivez ensuite le chemin pour descendre dans la zone de détention contenant plein de cellules. Neutralisez les Spoons, les Puppies et le Grandbaby. Avant de quitter la zone, visitez les cellules pour récupérer les objets de collection rouges et surtout le dernier **trésor** du niveau. Avancez ensuite vers l'ascenseur.

Pour le remettre en marche, allez vers le panneau électrique, chargez-vous avec l'électricité et allez la propager dans le panneau de l'ascenseur.

Vous pouvez aussi utiliser cette astuce comme arme contre les ennemis. Avancez pour entrer dans la salle du boss. Vous pouvez avant de l'affronter, améliorer vos compétences notamment la puissance de vos armes et surtout votre épée.

Avant qu'il n'arrive, commencez par démolir le décor de la salle pour faciliter vos mouvements et vos esquives pendant l'affrontement. Commencez ensuite par ramasser les objets de collection rouges éparpillés dans la salle.

Quand le boss débarque, tournez autour de lui et collectez les objets rouges en chemin. Passez derrière lui pour trouver son point faible et commencez à le taillader. Vous pouvez vous concentrer sur l'une de ses pattes arrière pour lui infliger plus de dégâts.

Evitez ses attaques arrières et quand il vous démembre, empressez-vous de récupérer vos membres avant que les Grandbaby ne vous avalent. Evitez aussi de vous retrouver devant le boss ou de vous faire prendre dans son attaque avec son museau-lame. Si vous êtes décapité, roulez rapidement vers votre corps ou utilisez l'attaque tournoyante pour vous éloigner des Grandbaby.

Vous serez ensuite projeté dans une autre salle. Refaites le même travail avec le décor et collectez les objets rouges. Passez ensuite derrière le boss et tailladez ses pattes jusqu'à l'éliminer une fois pour toutes.

Musée

Avancez vers l'entrée du musée en ramassant les objets rouges en chemin. La zone sera envahie par des Puppies.

Avancez alors vers le nid qui se trouve en haut des marches et explosez les barils qui se trouve derrière lui pour faire effondrer les piliers sur le nid. Découpez vos ennemis et allez directement vers le deuxième nid pour l'anéantir.

Passez au troisième et déchainez-vous dessus pour le détruire. Nettoyez ensuite la zone et allez vers le panneau de la porte pour ouvrir cette dernière.

Avancez dans la nouvelle zone et commencez par neutraliser le nid qui se trouve à gauche puisqu'il expulse les Spoons qui sont plus dangereux que les Puppies.

Neutralisez ensuite les ennemis en avançant le nid qui se trouve au fond de la zone. Tirez sur les blocs suspendus par la grue pour les faire tomber dessus. Aidez ensuite votre amie quand les Puppies l'attaquent et nettoyez la zone.

Vous apprenez ensuite comment arracher votre tête pour la lancer vers des zones inaccessibles. Entrainez-vous en lançant votre tête sur la cabane sur le toit de laquelle se trouve un objet rouge. Montez ensuite sur la première partie de l'échafaudage et lancez votre tête pour atteindre l'étage suivant. Remontez jusqu'au sommet et lancez votre tête à l'intérieur du tube rouge pour récolter le premier **trésor** du niveau.

Revenez ensuite en haut en un seul morceau puis avancez sur les balcons et entrez par la porte à droite. Massacrez vos ennemis et montez à l'escalier. Une fois sur le toit, allez à gauche et avancez sur la corniche. Entrez ensuite par la partie dévastée du toit, marchez sur les planches et récupérez le **trésor**.

Revenez sur le toit près du dôme en verre et allez au rebord de la face du bâtiment. Sautez sur la corniche sans finir tout en bas et récupérez le **trésor**.

Passez ensuite par le coté dévasté, à droite de la grille fermée et faites le chemin inverse vers le toit. Détruisez les vitres et sautez en bas. Récupérez vos membres rapidement avant le Grandbaby et éliminez-le.

Montez les marches et éliminez les démons ainsi que leurs nids. Une fois sur le balcon, frappez le panneau électrique. Lancez ensuite votre tête dans le conduit pour atteindre l'autre panneau.

Régénérez-vous et frappez ce panneau aussi pour ouvrir les grilles, en bas. Avant de sauter en bas, arrachez votre tête et lancez-la dans le conduit situé à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la nouvelle salle puis régénérez-vous et prenez le **trésor** qui se trouve dans la salle. Revenez par le conduit et sautez du balcon vers le hall, en bas.

Avancez dans le grand hall pour que les portes se referment derrière vous. Vous devez alors affronter des hordes de démons dans cette zone. Commencez par neutraliser les Spoons puis les Puppies. Dès qu'un nid apparait, tirez sur les piliers ou sur le décor qui se trouve derrière lui pour les démolir au dessus de lui. Vous neutraliserez alors les nids plus rapidement.

Détruisez les panneaux électriques pour vous électrifier vos ennemis qui seront immobilisés par la décharge.

Un nouveau genre de démon appelé Inflator arrive. Vous ne pouvez le toucher que lorsqu'il commence à aspirer un objet pour ensuite le renvoyer vers vous. Visez la zone jaune sur cet ennemi pour lui faire mal. Evitez alors ses projectiles et éliminez les autres démons en même temps. Vous pouvez placer les ennemis entre vous et l'Inflator pour qu'il les touche avec ses projectiles. Quand un nid apparait à coté du globe, tirez sur ce dernier pour qu'il tombe et écrase le nid. Concentrez-vous ensuite sur l'Inflator et éliminez-le. Nettoyez finalement la zone.

Montez à l'escalier de droite. Une fois à l'étage, allez à droite. Rendez-vous derrière le panneau publicitaire qui se trouve dans le coin pour prendre le **trésor**.

Allez ensuite dans l'autre sens pour trouver une porte indiquée par le chiffre deux sur le sol.

Avancez dans le couloir, neutralisez les Puppies et détruisez la vitre de l'aquarium dans lequel se trouve le **trésor**. Utilisez ensuite votre tête pour l'atteindre et le prendre.

Avancez jusqu'à la nouvelle zone. Vous devez maintenant sauver les civils. Faites attention à ne pas démolir les balcons qui se trouvent à gauche de la baleine suspendue si vous voulez récupérer le trésor par la suite. Quand les deux Inflators arrivent, tirez sur les piliers pour les démolir et les faire tomber sur ces ennemis. Neutralisez ensuite les démons et leurs nids.

Attirez les ennemis à l'étage pour éviter qu'ils attaquent les civils qui sont en bas.
Montez ensuite à l'étage et tirez sur la fiole jaune que transporte le Spoon équipé d'une mitrailleuse. Nettoyez ensuite la zone avant que votre amie n'évacue tous les civils.

Restez à l'étage et sautez sur la nageoire gauche de la baleine ensuite montez jusqu'à la queue et prenez le **trésor**.

Si vous avez tout démoli, allez derrière la baleine, montez sur la corniche et lancez votre tête sur la queue. Utilisez ensuite l'attaque tournoyante pour atteindre le trésor. Revenez ensuite à l'étage et passez par la porte.

Avancez dans le couloir et neutralisez les démons qui arrivent par les deux portes, à gauche. Entrez ensuite dans la nouvelle zone puis nettoyez-la comme d'habitude en ne laissant aucun démon s'approcher de Nikki.

Montez les marches et passez la porte. Tirez les deux grandes statues situées à droite et à gauche pour les faire tomber sur les deux nids. Nettoyez la zone et montez à l'escalier vers le nid suivant. Détruisez le panneau pour électrocuter le nid et les autres démons. Franchissez ensuite la porte.

Avancez dans la nouvelle zone et tirez sur le grand sarcophage suspendu. Allez vers les débris pour trouver et prendre un nouveau **trésor**.

Neutralisez ensuite les démons et leurs nids jusqu'à l'arrivée d'un super Puppies. Il possède une attaque tournoyante dévastatrice au cours de laquelle il vous fonce dessus à toute vitesse. Esquivez-le et essayez de démolir le décor au dessus de lui pour lui infliger plus de dégêts. Neutralisez ensuite les hordes de démons qui arrivent par les nids et montez sur l'obélisque effondré pour atteindre l'étage. Ramassez la Rafale d'assaut en chemin puis poursuivez en franchissant la porte.

Maintenant, allez à gauche de l'obélisque et montez sur la table. Lancez votre tête vers l'entrée, en haut. Régénérez-vous et tirez sur le tableau qui se trouve aussi en haut. Quand il se déploie comme un pont, approchez-vous de la bordure et lancez votre tête sur la table. Passez ensuite par le trou et longez la bordure (à gauche) sans tomber jusqu'à atteindre le **trésor**.

Descendez et avancez cette fois vers la porte qui mène au bloc 4. N'approchez pas de la porte du fond pour l'instant. Tirez sur l'extincteur qui se trouve à droite pour ouvrir la grille du conduit à proximité puis lancez votre tête dans ce conduit et avancez jusqu'à récupérer le dernier **trésor** du niveau. Revenez à la porte et entrez pour rencontrer le boss de la zone, Quad Jaw.

Dès l'arrivée du boss, allez à droite et montez les marches. Avancez à gauche et attendez que Quad Jaw vous attaque avec l'une de ses trois têtes et qu'elle se coince. Attaquez-la avec votre épée jusqu'à la couper. Rééditez cette opération avec les autres têtes pour les couper.

Pour la deuxième phase du combat, Quad Jaw se mettra à voler dans la zone. Il commence alors à tout aspirer. Restez dans les escaliers entre le rez-de-chaussée et l'étage et attendez qu'il commence à aspirer pour arracher l'un de vos bras et lancez-le pour qu'il soit aspiré par le boss. Tirez alors avec votre bras qui se trouve dans la bouche du boss pour qu'il dévoile ses points faibles (de couleur jaune). Tirez alors sur ces points en restant assez loin de lui pour éviter ses frappes. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire pour venir à bout de ce monstre.

Commissariat de police

Commencez par aller vers les sources de feu pour devenir une torche humaine. Allez ensuite attaquer les nids et les ennemis avec votre épée pour les toucher et les bruler. Nettoyez la zone et avant de passer la porte, montez à l'étage. Avancez à gauche ensuite contre le mur de gauche puis sur le petit rebord pour atteindre le **trésor** et le prendre.

Revenez ensuite en bas et passez la porte.

Nettoyez la zone suivante en neutralisant les nids en premier. Avancez ensuite dans le couloir et après l'effondrement de ce dernier, entrez à gauche. Neutralisez les ennemis et avancez. Essayez d'appeler l'ascenseur mais vous remarquerez aussitôt qu'il n'est pas alimenté.

Entrez par la porte défoncée par le Spoon. Faites tomber le plafond et les piliers sur les Inflators pour les éliminer rapidement ensuite nettoyez la zone.

Suivez le couloir pour entrer dans une nouvelle zone et ramassez le fusil. Nettoyez cette nouvelle salle et avant d'aller vers l'interrupteur qui se trouve à gauche, allez à droite. Tirez sur le tableau pour dévoiler un trou. Lancez votre tête dans ce trou pour récolter un **trésor**. Allez ensuite à gauche et appuyez sur l'interrupteur.

Revenez vers l'ascenseur par le nouveau chemin ouvert par les démons puis neutralisez ces derniers et appelez l'ascenseur. Vous devez ensuite sauter dans la cage de l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, allez à droite vers le deuxième ascenseur. Lancez votre tête à travers la porte pour récupérer le **trésor**. Avancez ensuite vers le conduit et lancez votre tête dedans. Avancez dans le conduit jusqu'à sortir près de votre partenaire.

Vous avez trouvé Nikki, mais vous devez ouvrir les cellules depuis la salle de contrôle. Entrez dans cette dernière et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir ces cellules. Neutralisez ensuite les ennemis qui débarquent et visitez toutes les geôles pour récupérer des objets et des munitions. Entrez ensuite dans la dernière d'entre elles pour trouver un poster qui rappelle le film " Les évadés ".

Tirez sur ce dernier ensuite lancez votre tête dans le trou qui se trouve derrière le poster. Avancez dans le conduit jusqu'à la nouvelle salle et prenez le **trésor**. Régénérez-vous et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Avancez ensuite jusqu'au parking pour affronter un colosse appelé Panda Bear. Commencez par récolter les objets de collection rouge puisque vous allez quitter cette zone pendant l'affrontement. Visez ensuite la zone jaune sur l'ennemi, esquivez ses attaques dévastatrices et restez assez loin de lui.

Quand il s'effondre sur le sol pour quelques instants, attaquez sans relâche son point faible jusqu'à ce qu'il retourne sur ses pieds. Rééditez la même opération jusqu'à ce que le combat se déplace vers la station de métro.

La tactique est la même contre ce colosse. Visez sa zone sensible tout en évitant le train qui passe. Essayez de placer le monstre sur la route du train pour l'éliminer plus facilement. Sinon, contentez-vous pour toucher son point faible jusqu'à le mettre à terre. Ruez-vous sur lui jusqu'à en finir une bonne fois pour toutes avec cet ennemi.

Ramassez ensuite tous les objets de la zone et allez vers la grille fermée. Utilisez votre épée avec le panneau pour pouvoir passer. Montez les marches et avancez vers la salle de contrôle. Avant d'entrer, regardez en haut pour voir un trésor sur le toit. Lancez votre tête vers ce **trésor** pour le récupérer. Entrez et appuyez sur le bouton pour déplacer le wagon de métro.

Neutralisez ensuite les ennemis volants et allez à gauche pour prendre les objets rouges. Quand les nids surgissent du sol, tirez sur les conduits qui sont sur le plafond pour les faire tomber dessus. Descendez ensuite et nettoyez la zone.

Passez par le chemin qui mène derrière le wagon du métro, neutralisez le Spoon et lancez votre tête dans le tube de gauche. Avancez ensuite jusqu'à, la zone suivante et commencez par tirer sur tous les tubes bleu de gaz. Une fois la zone pleine de gaz, vos tirs provoqueront une explosion qui éliminera tous vos ennemis.

Allez alors vers le tube par lequel vous êtes venu et lancez votre tête dans celui d'en face (à droite). Récupérez un autre **trésor** et revenez à votre corps.

Continuez d'avancer jusqu'au tunnel en ouvrant la porte pour Arcadia. Quand les Spoons équipés de lance-roquettes

arrivent, tirez sur les barils explosifs qui sont à proximité pour les neutraliser.
Nettoyez ensuite la zone et sautez sur le deuxième wagon à droite plein d'objets de collection pour les ramasser.

Regardez ensuite en haut au centre du tunnel pour trouver une ouverture où se trouve un autre **trésor**. Lancez votre tête pour le récupérer et continuez votre chemin.

Montez les marches en neutralisant les démons pour arriver sur les rails. Vous devez neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la zone pendant que les métros passent. Attirez-les sur les trajectoires des métros ensuite esquivez au dernier moment. Cette tactique vous aidera à vous débarrasser des démons plus rapidement. Une fois la zone nettoyée, avancez à droite et entrez ensuite dans la dernière salle ou se trouvait un Spoon pour prendre le **trésor**.

Avancez dans l'autre direction pour voir l'accident du métro. Evitez les deux wagons et continuez d'avancer vers les wagons en feu. Entrez dans les wagons et neutralisez tous les démons de la zone. Une fois dans le troisième, sortez à gauche et longez le mur jusqu'à entrer dans une salle. Ramassez alors le **trésor** qui se trouve derrière les barils de droite. Continuez ensuite d'avancer et entrez par la porte de droite.

Descendez les marches et détruisez les chaines de la prote. Vous entrez donc dans un grand hangar. Commencez par nettoyer la zone en bas avant de monter vers la passerelle indiquée par votre amie. Tirez sur ses piliers pour la faire tomber sur un nid et montez.

Explosez les Spoons lance-roquettes en ciblant leurs fioles jaunes, se trouvant à droite. Explosez les deux autres Spoons qui arrivent par la droite. Frappez ensuite le levier et éliminez les ennemis volants en utilisant le fusil à pompe contre eux.

Avancez ensuite en longeant le mur de gauche jusqu'à la deuxième caisse à outils rouge. Regardez derrière elle pour trouver un conduit. Lancez votre tête, avancez jusqu'à la salle suivante et prenez le **trésor**.

Relancez ensuite votre tête dans le conduit pour revenir à votre corps. Continuez enfin d'avancer et entrez dans la salle de contrôle.

Egouts

Commencez par neutraliser tout le monde dans cette zone circulaire. Vous devez ensuite franchir la porte et passer à travers le feu pour devenir une torche humaine et illuminer le chemin. Avancez ensuite et démolissez le mur devant vous pour dévoiler un **trésor** et prenez-le.

Allumez les barils blancs sur votre chemin pour illuminer la zone ensuite montez les marches. Neutralisez les ennemis et marchez dans le feu pour ensuite allumer les prochains barils.

Continuez vers la salle suivante et allez à gauche pour trouver un interrupteur. Frappez-le avec votre épée et entrez puis avancez jusqu'à atteindre la passerelle.

Eliminez les ennemis et allez à droite. Avancez sur la partie effondrée de la passerelle et lancez votre tête dans la canalisation pour récupérer le deuxième **trésor**.

Revenez ensuite en arrière et détruisez les chaines de la grille. Frappez le levier avec votre épée et avancez à gauche pour que Nikki vous ouvre la porte. Lancez votre tête dans la canalisation et régénérez-vous dans le tunnel. Regardez en haut pour voir un **trésor** suspendu, lancez votre tête pour le récupérer.

Avancez ensuite et lancez votre tête dans le conduit suivant. Vous devez maintenant rebrousser chemin vers la première zone circulaire en éliminant tous les démons sur votre chemin. Dans la salle circulaire, éliminez les ennemis volants avec votre fusil ensuite sautez dans le trou qui se trouve au centre.

Après l'atterrissage, explosez les nouveaux ennemis avant qu'ils ne s'approchent de vous et allez à droite. Montez à l'escalier, lancez votre tête dans le conduit et avancez jusqu'à la salle suivante pour prendre le **trésor**. Revenez ensuite

à votre corps puis en bas et avancez vers la zone suivante.

Neutralisez le nouveau genre de Spoons équipés de lames plus puissantes et allumez les barils blancs en chemin. Nettoyez la zone et montez à l'escalier de gauche. Evitez le flux des eaux usées et avancez sur la passerelle. Détruisez les chaines pour arrêter le flux, traversez le pont et allez à gauche. Entrez ensuite dans la nouvelle zone.

Neutralisez tous les ennemis qui se trouvent en bas et passez la porte. Nettoyez cette zone aussi et montez à l'escalier de droite. Dépassez la porte derrière laquelle se trouvent vos amies pour l'instant et avancez. Brisez les chaines pour arrêter les jets d'eau et traversez le pont puis allez à droite et prenez le **trésor** qui se trouve dans la dernière alcôve.

Revenez ensuite à la porte et frappez le levier. Avancez avec vos amies et traversez le pont une autre fois. Cette fois allez à gauche et frappez le levier de la porte pour l'ouvrir et avancer.

Entrez dans la grande salle et détruisez les murs du coté gauche pour dévoiler un chemin et trouver des objets de collection et un **trésor**. Allez ensuite ouvrir la porte pour vos deux amies en utilisant votre épée.

Un Hippo débarque alors dans la zone. Restez loin de cet ennemi protégé derrière son bouclier d'énergie. Pendant qu'il est invulnérable, détruisez les créatures jaunes qu'il vous lance dessus.

Utilisez vos armes à feu pour exploser les ennemis avant qu'ils ne s'approchent de vous et n'explosent. Attendez que son bouclier tombe pour lui tirer dessus. Visez alors la partie jaune de son corps pour lui faire mal. Après un certain temps son bouclier va se déployer une seconde fois. Rééditez l'opération plusieurs fois en restant loin de l'ennemi jusqu'à l'éliminer.

Après la mort du boss, arrachez votre tête et placez-la devant le jet d'eau pour la catapulter devant la console de contrôle. Frappez le levier situé à gauche de celui de couleur verte. Lancez ensuite votre tête dans le jet d'eau pour atteindre les conduits. Avancez à gauche pour prendre le **trésor** et revenez aux console de contrôle.

Frappez maintenant le levier bleu à gauche ensuite le levier vert à droite.

Relancez votre tête dans le jet pour rejoindre cette fois vos deux amies. Avancez et montez dans l'ascenseur. Détruisez le panneau, allez à gauche et regardez en haut. Prenez le **trésor** qui se trouve en chemin pendant que l'ascenseur monte.

Une fois en haut, avancez lentement en longeant le mur de droite. Détruisez le conduit qui se trouve en haut à droite et lancez votre tête par cette ouverture. Régénérez-vous et explosez les barils pour neutraliser les démons qui entourent le trésor. Montez ensuite à l'escalier et prenez ce **trésor**. Revenez à la zone précédente et sortez par la porte.

Dès le début de l'affrontement, allez vers le nid et passez derrière lui pour prendre le dernier **trésor** du niveau. Nettoyez ensuite la zone en éliminant les différents démons.

L'appartement d'Arcadia

Dans l'appartement, interagissez avec tous les éléments de l'appartement pour gagner des points d'expérience. Allez ensuite vers la porte de sortie.

Les rues jusqu'à l'église

Allez à gauche derrière les bennes à ordure pour prendre le premier **trésor** du niveau.

Avancez ensuite sur le pont pour être catapulté sur la portion inférieure du pont par un Panda Bear.

Avancez maintenant en évitant les taxis qui arrivent et attirez les démons sur la trajectoire des véhicules pour qu'ils les écrasent. Passez par le wagon pour atteindre une nouvelle zone où vous devrez neutraliser tous les ennemis et passer par le chemin de gauche.

Avancez et allez à droite du van blanc pour prendre le deuxième **trésor**.

Avancez ensuite en éliminant tous les démons sur votre chemin jusqu'à finir dans les ruelles de la ville.

Avancez donc et comme d'habitude neutralisez les démons. Eliminez les nouveaux ennemis qui rappliquent en les tailladant avec votre lame. Quand le Panda Bear apparait, esquivez comme d'habitude ses attaque s et ciblez son point sensible pour le vaincre. Pendant le combat vous serez amené à récolter un **trésor** qui se trouve dans le jardin d'où est venu le colosse.

Explosez ensuite le Puppie explosif. Avant de continuer, allez vers le terrain de basket. Regardez le panier et lancez votre tête vers ce panier pour récupérer le **trésor** qui se trouve dessus.

Avancez ensuite vers la porte et avant d'entrer, allez à droite derrière les arbres pour prendre la Firefly Blade.

Touchez le panneau électrique pour charger de l'électricité et entrez par la porte. Touchez le panneau pour le charger en électricité et remettre en marche l'ascenseur. Appelez ensuite l'ascenseur et neutralisez les deux démons qui se trouvent dedans.

Une fois en haut, avancez et montez la dénivellation. Avancez et récupérez le **trésor** qui se trouve à gauche, contre le mur.

Avancez en nettoyant la zone jusqu'à sortir sur les balcons. Avant de sauter en bas, allez à gauche et sautez vers le **trésor** pour le récupérer.

Sautez ensuite en bas et repoussez les hordes de démons qui arrivent sur les lieux. Détruisez la clôture en bois autour du grand arbre pour récupérer un autre **trésor** et à la fin des hostilités, entrez par la seule porte accessible.

Avancez dans le bâtiment et regardez à gauche pour apercevoir le mur défoncé de la salle de bain. Sautez alors dans la baignoire pour récupérer le **trésor**.

Descendez ensuite les escaliers et allez à gauche. Détruisez le mur pour révéler une salle et prenez le **trésor**.

Fouillez la zone pour ramasser les munitions éparpillées dans les quatre coins et propagez le courant depuis le panneau électrifié jusqu'à celui de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour permettre à vos deux amies de descendre. Mais avant cela, vous devez les protéger de l'invasion des démons dans la zone.

Vous serez ensuite confronté à Sangria, le démon que Bryce à combattu il y'a 500 ans. Commencez par aller prendre le **trésor** qui se trouve sur l'autel derrière Nikki puis ramassez les objets de collection et les munitions avant de tirer sur votre ennemi.

Après la cinématique, passez dans le cercle créé par Nikki pour charger votre épée. Attaquez ensuite le boss avec l'arme chargée à bloc.

Frappez-le des deux cotés ou par l'arrière pour ne pas subir son attaque frontale. Neutralisez ensuite ses sbires et quand il annonce sont retour, repérez-le rapidement pour l'attaquer avant qu'il ne se sauve encore une fois.

QG de l'agence

Vous commencez le niveau avec un affrontement contre Sullivan qui vous emprisonne dans son énorme estomac. Commencez par exploser les glandes jaunes pour enlever le bouclier de Sullivan.

Visez ensuite ce dernier avant qu'il ne redéploye son bouclier. Méfiez-vous des tentacules qui surgissent de toutes les parois de l'estomac. Ses vous vous faites décapiter, localisez les récipients de régénération pour retrouver votre corps rapidement. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de Sullivan.

Sortez ensuite de cette salle et neutralisez les ennemis. Avancez tout droit dans le feu et entrez par la porte qui est en face pour prendre le **trésor** situé dans le feu.

Allez ensuite vers le panneau qui se trouve à gauche et frappez-le pour déclencher le système d'extinction. Allez enfin à droite et attendez qu'Arcadia vous ouvre la porte pour avancer.

Neutralisez l'ennemi volant ensuite suivez le chemin pour monter à l'étage. Avancez et entrez par la porte. Quand Arcadia s'arrête, tirez sur le plafond pour le faire tomber et permettre à votre amie de traverser dessus.

Avancez encore en neutralisant les démons en chemin. Après avoir éliminé le Spoon équipé d'une mitrailleuse, allez à gauche puis entrez dans le feu et prenez le **trésor** qui s'y trouve. Laissez Arcadia vous ouvrir la porte et entrez.

Dans cette nouvelle zone, neutralisez les ennemis en vous assurant qu'aucun des civils ne succombe. Si l'un d'eux tombe à terre, courez le soigner. Nettoyez ensuite la zone pour permettre leur évacuation. Suivez le couloir et montez les escaliers. Neutralisez les deux Puppies et avant d'entrer par la porte, continuez à monter pour voir un trésor. Lancez votre tête vers ce **trésor** suspendu pour le récupérer ensuite entrez par la porte.

Ouvrez la porte pour votre amie et avancez jusqu'au panneau de l'extincteur. Frappez-le pour éteindre les flammes et neutralisez les démons. Entrez dans la zone suivante et commencez par abattre les démons volant.

Nettoyez ensuite la zone jusqu'à l'arrivée du grand Puppie. Utilisez vos membres explosifs si vous possédez cette capacité. Sinon, esquivez ses attaques et tirez-lui dessus de loin. Après le combat, allez dans l'ascenseur situé à droite pour prendre un autre **trésor**. Rejoignez ensuite votre amie dans le second élévateur.

Une fois en haut, vous devez affronter un Hippo. Explosez les créatures jaunes jusqu'à ce que le bouclier du Hippo tombe. Tirez alors sur les poches jaunes de l'Hippo jusqu'à ce qu'il redéploie son bouclier.

Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre ennemi puis allez vers la fontaine et lancez votre tête par l'ouverture, en bas. Avancez, tournez à gauche et avancez jusqu'au fond pour prendre le **trésor**. Revenez ensuite à votre corps.

Entrez par la porte et suivez le couloir jusqu'à être démembré par l'hélice de l'hélicoptère qui se crashe sur l'immeuble. Avancez ensuite et nettoyez la zone comme d'habitude. Entrez ensuite par la porte qui se trouve derrière la carcasse de l'hélico pour prendre le **trésor**.

Passez ensuite la porte, avancez et arrêtez-vous devant la vitre. Lancez votre tête à travers l'ouverture au dessus de la vitre. Allez à gauche, entrez dans le conduit et avancez ensuite jusqu'à récupérer le **trésor**.

Lancez votre main à travers l'ouverture pour pouvoir ouvrir la porte. Ne régénérez pas votre main et neutralisez les Puppies jusqu'au dernier avec une seule main.

Avancez dans la zone suivante et éliminez le Spoon en chemin. Entrez ensuite dans le premier ascenseur à gauche pour prendre le **trésor**.

Montez dans le deuxième ascenseur. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer un Inflator puis neutralisez-le et entrez dans la salle. Allez à droite et regardez en haut du conduit. Lancez votre tête dans l'ouverture pour récupérer un autre **trésor**. Suivez le couloir pour sortir sur le toit.

Après la cinématique, regardez à gauche vers le conduit. Lancez votre tête dedans pour récupérer le dernier **trésor**. Nettoyez ensuite ce toit pour pouvoir avancer.

Pendant la chute, tirez sur les débris pour qu'ils ne vous empêchent pas d'atteindre Arcadia.

Rues ravagées

Dès le débarquement, regardez à droite derrière les carcasses de voitures pour voir un **trésor** et allez le prendre.

Prenez ensuite le lance-grenades qui se trouve au centre. Ne gaspillez pas toutes vos grenades sur les premiers démons et laissez-en pour la suite. Utilisez votre fusil à pompe qui est efficace contre les Puppies explosifs. Neutralisez tous les ennemis en vous assurant de soigner vos amies qui tombent à terre. Quand les deux Panda Bear rappliquent, restez toujours derrière les barrières indestructibles pour éviter leurs charges.

Utilisez tout votre arsenal en ciblant les points sensibles et jaunes des colosses jusqu'à les éliminer.

Avancez et entrez par le chemin indiqué par Arcadia. Avancez et sautez dans la parcelle de rue suivante. Neutralisez les ennemis et regardez à droite pour voir un trésor. Lancez alors votre tête dans la lave en bas. Elle sera alors expulsée et dans le chemin du retour attrapera le **trésor** pendant le vol.

Vous pouvez aussi vous jeter tout entier dans la lave. Seule votre tête sera lancée vers le trésor. Éliminez ensuite le Spoon situé à droite et passez dans le gros tube.

Avancez jusqu'à sortir du tube, neutralisez les Spoon et allez au bord de la route pour repérer un trésor. Comme précédemment, lancez-vous ou lancez votre tête dans la lave et quand elle sera expulsée prenez le **trésor** en chemin.

Remontez ensuite la route vers le parking. Nettoyez ce dernier en tirant sur les barils explosifs et allez à droite. Avancez jusqu'au bout de la route et cette fois lancez votre tête dans la route qui est en bas pour récupérer le **trésor**.

Laissez ensuite votre tête tomber dans la lave pour revenir en haut. Avancez jusqu'à l'étage supérieur du parking, neutralisez les Puppies et suivez le seul chemin accessible.

Neutralisez d'autres Spoons et repérez le trésor qui se trouve sur la route en bas. Arrachez votre tête et lancez-la sur la route qui forme un pont. Approchez-vous du bord gauche et laissez-vous tomber près du **trésor**.

Récupérez-le et laisser votre tête tomber dans la lave pour rejoindre par la suite votre corps. Continuez ensuite votre chemin.

Pour éliminer le groupe de Puppies en même temps, attirez-les près des barils explosifs pour les neutraliser ou les faire tomber dans la lave. Avancez ensuite pour voir tout un immeuble s'effondrer. Avancez sans tomber et placez-vous au niveau des fenêtres de l'immeuble pour ne pas être écrasé.

Neutralisez les ennemis et comme d'habitude, utilisez les barils explosifs contre les Puppies explosifs. Restez dans cette zone et regardez à gauche pour voir un **trésor** dans la petite fente.

Lancez alors votre tête pour le récupérer. Allez ensuite à droite et regardez à travers la fenêtre vers le bas pour voir un autre **trésor**.

Brisez la vitre et utilisez encore une fois votre tête pour le récupérer. Continuez votre chemin et montez les marches. Retournez-vous une fois en haut et regardez en haut de la poutre pour trouver un autre **trésor**. Récupérez-le en utilisant toujours votre tête.

Avancez ensuite et neutralisez les ennemis volants. Avancez ensuite dans la zone où se trouve la pancarte géante de Nikki. Eliminez les ennemis dans la cour sans descendre.

Empruntez ensuite les escaliers qui se trouvent en bas de la pancarte. Lancez votre tête à travers le trou pour récupérer un autre **trésor**. Remontez ensuite et avancez vers la zone suivante elle aussi pleine de Spoons.

Allez rapidement à gauche et récupérer le dernier **trésor** qui se trouve sur le bord de la route.

Nettoyez ensuite la zone et avancez dans la rue pour être aspiré par la tornade. Pendant le vol, tirez sur les boules jaunes qui s'approchent de vous.

Antre du démon

Pendant l'attaque du Hippo, avancez à droite et prenez le premier **trésor**.

Neutralisez ensuite le Hippo et ses sbires. Avancez ensuite vers l'entrée du bâtiment. Lancez votre tête au dessus de la porte pour récupérer le **trésor** ensuite essayez d'entrer.

Vous serez expulsé par deux Puppies géants. Revenez alors à la cour et neutralisez-les avec votre fusil à pompe ou votre lance-grenades.

Entrez ensuite et tailladez les Puppies puis allez derrière la réception et sautez vers le **trésor** suspendu au dessus de la lave.

Evitez les boules qui arrivent dans la zone tout en neutralisant les ennemis et leurs nids. Allez ensuite à gauche des escaliers et lancez votre tête au dessus de la chute d'eau artificielle pour prendre un **trésor**.

Montez ensuite les escaliers et tournez directement à droite pour prendre un autre **trésor**.

Sautez sur le toit des escaliers et explosez vos ennemis tout en restant en sécurité loin d'eux. Continuez ensuite de monter jusqu'au niveau suivant.

Nettoyez-le comme d'habitude et prenez l'épée le Dragonfly Blade.

Allez ensuite à gauche jusqu'au bord de la plateforme, sautez en bas sur le balcon et avancez à gauche. Prenez ensuite le **trésor** et revenez directement vers l'autre coté des balcons.

Arrachez votre tête et lancez-la dans le pot de fleurs, sur la corniche. Repérez ensuite le **trésor** en bas et laissez-vous tomber vers lui. Récupérez-le et sautez vers la réception.

Remontez au dernier étage, attirez les démons et les Inflators vers vous pour qu'ils soient écrasés par les boules qui descendent.

Avancez ensuite à gauche vers l'ascenseur et avant d'entrer, lancez votre tête en haut à gauche pour récupérer un autre **trésor**. Utilisez ensuite le panneau pour appeler l'ascenseur et montez.

Une fois en haut et dès que vous sortez de l'ascenseur, prenez le **trésor** qui se trouve à gauche.

Avancez ensuite dans cette zone sinistre puis sautez en bas pour pouvoir neutraliser les hordes de démons qui arrivent par vagues.

Nettoyez la zone pour pouvoir débloquer le chemin puis suivez le nouveau chemin et prenez le dernier **trésor** du jeu qui se trouve à gauche.

Avancez ensuite pour combattre le boss. Avant le boss final vous devez affronter Alex son sous-fifre.

Utilisez le fusil à pompe et le fusil d'assaut contre votre ennemi pour le toucher. Esquivez ses fléchettes en effectuant des roulades latérales. Quand il fonce sur vous en criant, esquivez avec une roulade arrière et attaquez-le tout de suite après.

Quand il reste immobile pour quelques instants, approchez-vous de lui et utilisez votre lame pour le taillader. Adopter cette technique tout au long du combat. Même si Alex devient plus agressif, contentez-vous d'esquiver et de tirer. Quand il disparait de votre vue ou quand il saute dans les airs, esquivez rapidement pour éviter son attaque surprise. Tailladez-le à chaque fois qu'il s'arrête jusqu'à le décapiter une fois pour toutes.

Le combat contre Astaroth le boss final ne tardera pas à commencer. Tirez avec vos plus puissantes armes sur le boss

mais à travers le cercle magique créé par Nikki. Utilisez ensuite votre épée pour neutraliser les Spoons et Puppies qui débarquent.

Reprenez les tirs sur le boss à travers, cette fois, les cercles magiques qui apparaissent à différents endroits de la plateforme. Quand le boss posera son bras sur la plateforme, sortez votre lame et passez par le cercle magique pour charger de magie. Attaquez ensuite le bras du boss jusqu'à ce qu'il le retire.

Neutralisez encore une fois les démons tout en évitant les lasers rouges du boss qui vous cible pour lancer une attaque de feu dévastatrice.

Le boss ajoute une nouvelle attaque à son arsenal. Quand il frappe violemment le sol, une onde de choc se propage et vous démembre si elle vous touche. Nikki vous avertira à chaque fois avant cette attaque. Sautez alors au bon moment pour éviter cette onde. Sinon, allez vers un récipient de régénération pour vous remettre en forme rapidement. Tailladez les ennemis rapidement pour reprendre les attaques sur le boss.

Tirez à travers les cercles magiques jusqu'à ce qu'il laisse son bras sur la plateforme. Utilisez alors votre épée pour attaquer ce bras.

Vous passez ensuite à la deuxième phase du combat. Commencez par vous régénérer et éliminez rapidement les démons.

Comme d'habitude, évitez les ondes de choc. Une fois tous les ennemis éliminés, montez sur les plates-formes qui surgissent du sol. Tirez sur l'oeil du boss toujours à travers les cercles magiques et lorsque votre ennemi s'effondre au sol, descendez et chargez votre épée. Attaquez ensuite son bras jusqu'à le couper.

Rééditez ensuite l'opération plusieurs fois jusqu'à couper son deuxième bras. Une fois débarrassé de ses bras, évitez ses lasers et neutralisez les ennemis volants. Montez ensuite sur les plates-formes et attaquez le boss jusqu'à en finir avec lui ou presque.

Après la cinématique, attaquez directement le boss pendant qu'il vous retient avec son tentacule pour le battre une bonne fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez libéré le monde de la domination des démons mais le sort de Bryce est encore inconnu.

New Rally X

© Namco Bandai 2006

SUCCÈS

Tableau 4 (10)

Termine le tableau 4 !

Tableau 8 (20)

Termine le tableau 8 !

Tableau 12 (25)

Termine le tableau 12 !

Tableau 16 (30)

Termine le tableau 16 !

Zéro perte (Tableau 7) (40)

Termine les 7 premiers tableaux sans perdre une seule vie !

Vie bonus (10)

Marque 20.000 points pour gagner une vie bonus !

Double Vie bonus (20)

Marque 100.000 points pour gagner une autre vie bonus !

Drapeau spécial (5)

Ramasse le drapeau spécial.

Drapeau spécial d'abord (10)

Ramasse le drapeau spécial avant d'en ramasser un autre !

Drapeau spécial zéro perte (15)

Ramasse le drapeau spécial avant les autres drapeaux et termine le tableau sans perdre une vie !

Drapeau de la chance (5)

Ramasse le drapeau de la chance.

Bonus carburant (10)

Ramasse un drapeau de la chance en ayant gardé la moitié de ton carburant.

NHL 07

© Electronic Arts / EA Canada 2006

MEILLEUR JOUEUR

Débutez le mode Dynasty avec n'importe quelle équipe. Au bout d'un an, lorsque vous serez dans le menu "free agents", choisissez le joueur nommé S.Whitaker. Vous consterez qu'au bout de deux ans, il sera classé en superstar avec des stats à 99 partout.

NHL 08

© Electronic Arts / EA Canada 2007

CHEAT CODES

Entrez le code **h3oyxpwksf8ibcgt** sur le menu RBK Edge pour débloquer tous les RBK Edge jerseys.

NHL 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

SUCCÈS

Soyez gardien (25)

Avec le profil NHL 09 principal, verrouillez le gardien et gagnez une partie en ligne avec classement.

Passe de cinq (25)

Avec le profil NHL 09 principal, gagnez 5 parties avec classement d'affilée.

Complet (25)

Avec le profil NHL 09 principal, disputez un match réunissant 10 joueurs en mode Jeu par équipe en ligne.

Collectif (25)

Avec le profil NHL 09 principal, faites 25 matchs en mode Jeu par équipe avec classement en ligne.

Deviens un vrai pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, jouez en ligne avec une équipe choisie au hasard en mode Deviens pro.

Comme les pros (25)

Avec le profil NHL 09 principal, exécutez en ligne une séquence de jeu fictive.

Marrons chauds (25)

Avec le profil NHL 09 principal, gagnez une bagarre.

Mélomane (25)

Avec le profil NHL 09 principal, associez des chansons à un match ou une compétition via Audio perso.

Club populaire (25)

Avec le profil NHL 09 principal, faites partie d'une équipe en ligne de 15 joueurs.

Défenseur pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, obtenez la note globale (Deviens pro) A comme défenseur.

Centre pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, obtenez la note globale (Deviens pro) A comme centre.

Ailier pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, obtenez la note globale (Deviens pro) A comme ailier.

Gardien pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal,au niveau Pro,obtenez la note globale (Deviens pro) A au poste de gardien.

Coup du chapeau (30)

Avec le profil NHL 09 principal, signez le coup du chapeau avec votre joueur Deviens pro.

Super passeur (30)

Avec le profil NHL 09 principal, obtenez 3 assistances en un match avec votre joueur Deviens pro.

Accro au jeu en ligne (30)

Avec le profil NHL 09 principal, faites 30 parties en ligne de type "Opposition" avec classement.

Victoire en DEL (30)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, gagnez un match avec une équipe de la DEL allemande.

Victoire en Superliga (30)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, gagnez un match avec une équipe de la Superliga russe.

Blanchisseur (50)

Avec le profil NHL 09 principal, blanchissage en tant que gardien dans partie avec classement en ligne.

Deviens pro en ligne (50)

Avec le profil NHL 09 principal, jouez en ligne avec votre équipe en mode Deviens pro.

Vidéaste (50)

Avec le profil NHL 09 principal, créez et exportez une vidéo.

Exportation (50)

Avec le profil NHL 09 principal, prenez et exportez une capture d'écran.

Captez l'attention (50)

Avec le profil NHL 09 principal, appliquez une nouvelle capture d'écran à votre carte de hockey.

Légendaire (75)

Avec le profil NHL 09 principal, déverrouillez les cartes Deviens pro et Ligue de hockey EA Sports.

Soyez une légende (100)

Avec le profil NHL 09 principal, déverrouillez votre carte de hockey Légende (mode Deviens pro).

Légende EA Sports (100)

Avec le profil NHL 09 principal, déverrouillez votre carte de légende de la ligue de hockey EA Sports.

Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

MAILLOTS ALTERNATIFS

Entrez le code suivant dans l'écran "Codes" : `xe6377uyrwm48frf`

NHL 10

© EA Sports / EA Canada 2009

LISTE DES SUCCÈS

Équipe en or (40)

Avec votre équipe, gagnez une médaille d'or dans la Ligue de hockey EA Sportss|8482.

Équipe en argent (30)

Avec votre équipe, gagnez une médaille d'argent dans la Ligue de hockey EA Sportss|8482.

Équipe en bronze (20)

Avec votre équipe, gagnez une médaille de bronze dans la Ligue de hockey EA Sportss|8482.

Homme contre machine (15)

Faites un match de LHEAS avec 6 joueurs contrôlés par 6 utilisateurs dans votre équipe.

Défi LHEAS (15)

Défiez et battez une autre équipe de la Ligue de hockey EA SPORTSS|8482.

Vitrine (45)

Avec votre équipe, gagnez tous les trophées collectifs de la Ligue de hockey EA SPORTSS|8482.

Pas de prison (25)

Disputez une opposition en ligne (partie avec classement) sans prendre de pénalité.

Meilleure note (45)

Obtenez la note globale de A dans un match avec votre joueur Deviens Pro.

1re étoile (20)

Obtenez la première étoile d'un match avec votre joueur Deviens Pro.

Expert buteur (25)

Marquez 25 buts avec votre joueur Deviens Pro.

Super passeur (25)

Réussissez 35 assistances avec votre joueur Deviens Pro.

Meilleur pointeur (30)

Inscrivez 60 points avec votre joueur Deviens Pro.

Super cerbère (20)

Gagnez 5 matchs avec votre joueur Deviens Pro au poste de gardien.

Compte rond (35)

Marquez 100 buts en mode Opposition en ligne (parties avec classement) au cours de votre carrière.

Tous ensemble (15)

Gagnez une opposition en ligne (partie avec classement) avec 3 invités sur la même console Xbox 360.

David contre Goliath (25)

Battez une équipe NHL avec une équipe AHL lors d'une opposition en ligne (partie avec classement).

Roi de la mise au jeu (25)

Gagnez 80 % des mises au jeu dans une opposition en ligne (partie avec classement).

Pas de hors-jeu (35)

Disputez une opposition en ligne (partie avec classement) sans être sanctionné pour hors-jeu.

Pas de dégagement interdit (35)

Disputez une opposition en ligne (partie avec classement) sans effectuer de dégagement interdit.

Blanchissage en fusillade (20)

Remportez une séance de tirs au but en ligne (partie avec classement) sans prendre un seul but.

Maître ès au but (20)

Marquez trois fois de suite dans une séance de tirs au but en ligne (partie avec classement).

Champion en ligne (30)

Remportez une ligue en ligne comptant au moins 4 membres.

Sans gardien (35)

Sortez votre gardien et marquez contre l'IA ou un adversaire en ligne (partie avec classement).

Quatre à la suite (35)

Marquez 4 buts sans en prendre contre l'IA ou un adversaire en ligne (partie avec classement).

Pressing (35)

En profil princ., moins de 40 % de passes réussies pour l'IA/advers. en ligne (partie avec classement).

Dégagement (15)

Dégagez le palet en zone adverse de derrière la ligne bleue 10 fois en un match.

Échappée (25)

Avec le profil princ., marquez deux buts sur une échappée en un match.

Maître ès lignes (15)

Avec le profil princ., effectuez 5 changements de ligne manuellement pendant un match.

Jeu contre la bande (25)

Coincez un joueur contre la bande et récupérez le palet.

Maître à jouer (20)

Effectuez une feinte pour récupérer le palet et marquez un but.

Castagneur (30)

Remportez une bagarre contre un adversaire dirigé par un utilisateur.

Sacrifice (20)

Marquez un but avec un joueur blessé.

Superstar en intensif (20)

Avec le profil princ. et les paramètres intensifs, gagnez un match en mode Superstar contre l'IA.

Gants à déverrouiller (20)

Gagnez une paire de gants.

Patins à déverrouiller (20)

Gagnez une paire de patins.

Course au titre (20)

En mode Course au titre, gagnez une série (7 matchs maxi) avec une équipe de l'élite contre l'IA.

Soif d'apprendre (15)

Suivez entièrement le didacticiel interactif.

Retour aux sources (15)

Avec le profil princ., faites un match entier en utilisant les commandes de NHL® 94.

Présence en playoffs (25)

Jouez un match des playoffs d'une ligue en ligne.

Allô ? (15)

Déverrouillez 3 téléphones en mode Deviens DG.

NHL 11

© EA Sports / EA Canada 2010

MAILLOTS ALTERNATIFS

Entrer le code : **bcxkg8fkx3h4m3p5**.

NHL 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

EXTRAS

Entrez les codes suivants dans le menu dédié de la section Extras.

`G8r23Bty56`	Nouveaux maillots
`vcteam`	Croquis des équipes

NHL 2K6

© 2K Sports / Kush Games 2006

CHEAT MODE

Créez un nouveau profil nommé **Turco813**. Tout sera débloqué.

NHL 2K8

© 2K Sports / Kush Games 2007

DÉBLOQUER LES MAILLOTS DE LA SAISON 2007-2008

A partir du menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : **S6j83RMk01**

NHL 2K9

© 2K Sports / Visual Concepts 2008

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu Features et entrez le code **R6y34bsH52** pour débloquer les 3èmes tenues des joueurs.

Nier

© Square Enix / Cavia 2010

VOIR LES 4 FINS DU JEU

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et **à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu**, on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, **lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés** ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

MONTER UN SANGLIER

L'une des premières quêtes que l'on vous confie sur le marché du village consiste à vaincre un sanglier sur la plaine septentrionale. Après l'avoir vaincu, allez chercher votre récompense pour obtenir un objet qui vous permet d'appeler les sangliers à volonté. Vous pourrez alors monter dessus pour vous déplacer plus rapidement en piétinant les ombres que vous croiserez en chemin.

TOUTES LES ARMES

Toutes les armes peuvent être obtenues dans la seconde partie du jeu. Les avoir toutes vous permet d'accéder aux fins C et D, à condition d'avoir déjà vu les fins A et B.

Lame sans nom

Obtenue automatiquement.

Fleur de Lys

Vendue par le forgeron du village pour 2400 G.

Nirvana

Contenue dans une caisse près des escaliers du temple perdu.

Lune levante

Obtenue automatiquement.

Réincarnation

Obtenue automatiquement.

Griffe du dragon

Vendue par le forgeron de Façade pour 8400 G.

Lame traîtresse

Contenue dans une caisse du manoir hanté, juste avant le boss.

Fléau

Vendue par le forgeron du village pour 16800 G.

Allégeance

Obtenue automatiquement.

Ancien suzerain

Obtenue automatiquement.

Epée du phénix

Vendue par le forgeron de Littoral pour 31200 G.

Cri dédaléen

Récompense de la quête "Un pont en péril".

Tube de fer

Récompense de la quête "La pierre magique".

Kusanagi

Obtenue automatiquement.

Hache du bourreau

Vendue par le forgeron du village pour 19200 G.

Croc jumeau

Contenue dans une caisse du laboratoire du manoir.

Hache souillée

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Monarque

Contenue dans une caisse du temple perdu, juste avant le boss.

Volonté de fer

Obtenue automatiquement.

Glaive du phénix

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, dans la salle des oiseaux.

Ode dédaléenne

Récompense obtenue en terminant d'abord la quête "L'ombre scellée" puis "Le sommeil des rois".

Fugacité

Obtenue automatiquement.

Usurpateur

Vendue par le forgeron de Littoral pour 21600 G.

Impératrice

Contenue dans une caisse du temple perdu.

Soleil levant

Vendue par le forgeron de l'Aire pour 21600 G.

Malédiction

Contenue dans une caisse de la montage des robots, juste avant le boss.

Trident béni

Vendue par le forgeron de Façade.

Lance draconienne

Contenue dans une caisse du château du Shadowlord, juste avant l'escalier en colimaçon.

Pertuisane du phénix

Vendue par le forgeron de Façade.

Ire dédaléenne

Récompense de la quête "La carte abimée".

LES PUITS DE SABLE

Dans la deuxième partie du jeu, allez parler à l'un des gardes royaux de Façade, juste après avoir obtenu l'arme Réincarnation. Il vous autorisera à emprunter les puits de sable qui sont disséminés dans le désert. Poussez la pierre qui les surplombe pour en ouvrir l'entrée. Vous pourrez alors vous téléporter directement d'un puits à un autre.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Prologue

Note : *Conformément aux instructions données par Square Enix, nous ne pouvons pas vous proposer d'images ni de vidéos pour illustrer cette solution.*

Dès que vous commencez le jeu, vous devez apprendre les techniques d'attaque, d'esquive et de magie. Lisez les inscriptions qui s'affichent à l'écran et attaquez les ennemis qui arrivent pour commencer le didacticiel.

Après une courte scène cinématique, apprenez les esquives et éliminez les quelques ennemis. Ensuite, vous allez apprendre à jeter des sorts magiques. Utilisez les sorts au fur et à mesure que vous augmentez de niveau et abattez toutes les ombres. Dans cette section, la magie est illimitée donc abusez des attaques magiques et achevez les adversaires que vous affrontez. Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la porte et préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Grande ombre
Dans ce premier combat, abattez d'abord les petites ombres puis occupez-vous du boss. Effectuez une attaque et enchainez avec une esquive pour fuir sa riposte. Lancez des sorts magiques, effectuez quelques frappes et acharnez-vous sur l'ombre. Une fois qu'elle est assommée, visez son point faible se trouvant sur la tête, effectuez une attaque magique et abattez ainsi ce boss.

Une fois que ceci est fait, entrez dans l'immeuble en ruine et retrouvez la fille.

Chapitre 1 : Le Village

Après la scène cinématique, discutez avec Yonah et descendez les marches, à gauche. Récupérez les deux objets dans l'étagère, ouvrez la porte et sortez. Descendez la pente vers la gauche, repérez le point de sauvegarde indiqué en bleu sur la mini carte et sauvegardez.

Avancez vers le nord-ouest jusqu'à la fontaine, discutez avec la jeune femme qui joue de la musique puis remontez la montagne (à droite) et atteignez la bibliothèque. Allez jusqu'à la croix rouge sur la mini-carte et accédez ainsi à la bibliothèque.

Montez les escaliers au centre, repérez les deux portes à droite et à gauche et entrez dans celle qui est déverrouillée. Discutez avec Popola, obtenez la carte de la plaine et sortez. Discutez avec Yonah près de la porte de sortie et quittez la bibliothèque.

Descendez la montagne, avancez à droite vers le nord et passez le grand portail. Suivez le chemin étroit de la montagne jusqu'à la plaine et trouvez plusieurs moutons. Attaquez les moutons pour les abattre, récupérez la laine et la viande puis rebroussez chemin jusqu'au village. Attaquez les trois ombres qui vous bloquent le chemin, éliminez-les et

retournez au village.

Avancez à droite, traversez le petit pont pour entrer dans la citadelle du village et parlez à l'Apothicaire sur votre gauche. Vendez la viande de mouton, achetez au moins trois herbes médicinales et retournez à la bibliothèque.

Entrez dans la bibliothèque, allez voir Popola pour lui remettre les herbes et sortez. Retournez dans votre demeure pour voir Yonah, montez et discutez avec elle.

Le lendemain matin, sortez de la maison et allez voir Popola dans la bibliothèque. Discutez avec elle puis sortez. Retournez là où vous aviez abattu les moutons, avancez à gauche jusqu'au pont brisé et abattez les ombres qui vous attaquent.

Ensuite, retournez à la bibliothèque et parlez avec Popola. Après la discussion, retournez chez vous et montez à l'étage pour voir Yonah qui n'est plus sur place. Retournez voir Popola pour en discuter avec elle puis sortez.

Le temple oublié

A présent, allez vers l'Est de la carte et approchez-vous de la grande porte qui mène au temple oublié. Examinez l'objet brillant devant la porte, ramassez le ruban de Yonah et entrez.

Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Abattez les quelques chèvres, grimpez à l'échelle à droite et remontez la pente de la montagne.

Dès que vous apercevez le temple, descendez la pente (à gauche), passez sous un tunnel et détruisez une caisse pour obtenir une herbe médicinale. Ensuite, continuez à descendre et traversez le grand pont qui mène au temple.

Une fois à l'intérieur du temple, montez les escaliers en colimaçon, détruisez une caisse à mi-chemin et récupérez la carte du temple. Remontez jusqu'à l'étage, entrez par la brèche dans le mur et avancez à droite jusqu'au fond. Récupérez la clé en bronze, rebroussez chemin et ouvrez la porte qui se trouve au début du couloir.

Entrez, abattez plusieurs ombres et continuez jusqu'au balcon suivant. Entrez par la prochaine porte plus loin, passez d'une pièce à l'autre et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une échelle. Escaladez-la, avancez sur la passerelle et récupérez l'Arme Nirvana dans la caisse. Equipez-vous-en, montez à la seconde échelle et abattez d'autres ombres plus loin.

Ouvrez la porte à droite, passez à nouveau d'une pièce à l'autre et abattez les ennemis que vous rencontrez. Continuez vers la prochaine porte, entrez et repérez deux portes dans une même pièce.

Prenez la porte de droite, sortez et traversez la passerelle jusqu'aux ruines. Dès que vous arrivez aux ruines, suivez le chemin d'en face et repérez un bloc bleu. Déplacez ce bloc au bout du chemin à gauche, placez-le près de l'échelle brisée et utilisez-le pour atteindre le rebord élevé. Avancez, grimpez à l'échelle suivante, suivez le chemin de droite et descendez deux longues échelles plus loin.

Sauvegardez votre progression dans cette cour, ouvrez la grande porte et entrez. Vous êtes alors attaqué par plusieurs ombres. Ignorez-les, approchez-vous des deux gardes qui bloquent l'accès à Yonah et brisez le cercle lumineux en l'attaquant. Par la suite, récupérez le livre mystérieux entre les gardes et utilisez-le pour attaquer les ombres.

Une fois que vous avez éliminé assez d'ombres, les deux gardes se réveillent et vous attaquent.

Boss : Les gardiens du temple
Utilisez vos nouvelles compétence acquises grâce au Grimoire de Weiss et attaquez-les. Il est très important d'esquiver leurs attaques et d'enchainer avec un combo d'attaques en mêlée et magiques. Occupez-vous de l'un des gardes, attaquez-le et effectuez des attaques magiques. Lorsqu'il est assommé, attaquez-le rapidement avant que le laps de temps ne s'achève et abattez-le. Par la suite, occupez-vous du second gardien et évitez ces frappes puissantes. Utilisez les herbes médicinales si vous êtes blessé.

Après le combat, allez voir Yonah et discutez avec elle.

Chapitre 2 : La ville de l'Aire

De retour chez-vous, complétez la discussion avec Weiss et sortez de la maison. Allez près de la fontaine et discutez avec Devola la femme qui joue de la musique. Ensuite, allez voir Popola dans la bibliothèque, parlez-lui et sortez.

Allez vers la plaine Septentrionale, avancez vers l'ouest et entrez dans le tunnel de chemin de fer qui mène vers la ville de l'Aire. Suivez le chemin des rails jusqu'à la sortie du tunnel et sauvegardez votre progression.

L'Aire

Traversez le pont, éliminez des ombres sur la plateforme et traversez la passerelle suivante. Poursuivez à droite, montez à l'échelle et avancez à gauche. Traversez le long pont, abattez d'autres ombres en chemin et grimpez à l'échelle de droite.

Parlez au grimoire devant la maison du chef, examinez la porte puis rebroussez chemin jusqu'àau tunnel. A l'intérieur de ce tunnel, approchez-vous de la tente de gauche et examinez le collier de fleurs. Tout de suite après, vous serez attaqué par une jolie femme.

Effectuez des esquives et utilisez votre arme pour vous défendre car les attaques magiques ne sont pas très efficaces. Avant que la jauge de santé de la femme ne s'achève, un grand ennemi arrive et vous devez le combattre à deux.

Boss : Lézard Géant
Dans ce combat, visez les pattes du lézard et attaquez-les avec votre arme. Faites attention à ses attaques en forme d'onde de choc, sautez dans les airs pour les esquiver ou fuyez. Reprenez les assauts sur les pattes et chargez jusqu'à ce que sa jauge s'achève. A ce moment, frappez rapidement le point faible sur sa tête et achevez-le avant qu'il ne se relève.

Après le combat, revenez vers la plaine Septentrionale et choisissez d'aller voir Popola dans la bibliothèque. Discutez avec elle à propos du remède puis une seconde fois pour accepter une quête.

Quêtes

La cueillette
Emplacement : Parlez à Popola qui se trouve dans son bureau dans la bibliothèque.
Cheminement : Achetez deux herbes médicinales chez l'apothicaire ou trouvez-les, puis donnez-les à Popola.

Bibliophile
Emplacement : Allez voir la fille qui se trouve à l'étage supérieur de la bibliothèque et parlez-lui pour commencer la quête.
Cheminement : Prenez le premier livre qu'elle vous donne, faites le tour de l'étage supérieur et placez-le dans l'étagère qui se trouve à gauche des marches. Ensuite, revenez la voir pour prendre un second livre et placez-le dans l'étagère du rez-de-chaussée.

Une fois que vous aurez complété cette quête, sortez de la bibliothèque et allez au village.

Les oeufs cachés
Emplacement : A l'entrée du village, parlez avec l'apothicaire pour commencer cette quête.
Cheminement : sortez du village, allez près de la fontaine et fouillez les points lumineux près des arbres pour trouver des oeufs. Remettez-les à l'apothicaire et obtenez votre récompense.

La bonne cuisine à l'ancienne
Emplacement : A l'entrée du village, avancez à droite et repérez les deux femmes assises sur le banc.
Parlez avec l'une d'elles et acceptez sa quête.

Cheminement : Allez à la plaine Septentrionale, attaquez 10 moutons, récoltez leur viande et ramenez-la à la jeune femme.

Chasse au sanglier
Emplacement : A l'entrée du village, parlez au vieillard assis sur la caisse et acceptez sa quête.
Cheminement : Prenez le chemin de la plaine Septentrionale, avancez à l'Ouest et repérez le sanglier aux alentours du chemin de fer qui mène vers l'Aire. Pour le battre, grimpez sur l'une des roches pour esquiver son attaque et l'assommer. Descendez rapidement pour l'attaquer puis faites la même opération à nouveau. Répétez toujours cette technique jusqu'à ce que le sanglier abdique puis retournez voir le vieil homme pour obtenir votre récompense. Désormais, vous pouvez monter sur un sanglier et l'utiliser pour vous déplacer rapidement.

Attention : fragile !
Emplacement : Parlez avec l'un des deux gardes qui se trouvent devant le grand portail qui mène à la plaine Septentrionale.
Cheminement : En escaladant les échelles de la ville de l'Aire, remarquez le domicile du chef sur votre chemin puis frappez à sa porte. Ensuite, revenez voir le garde et achevez ainsi cette quête.

La requête du garde
Emplacement : le garde se trouve près de la grande porte qui mène à la plaine Septentrionale.
Cheminement : Retournez au village, dépassez la taverne et parlez à la femme du marchand d'armes qui se trouve sur votre gauche.

Le coursier
Emplacement : A l'entrée du village, parlez à la fleuriste près de l'arbre, à droite.
Cheminement : Allez auprès du marchand du Littoral, achetez trois bulbes de Tulipe et remettez-les au fleuriste.

Un remède traditionnel
Emplacement : Dans le village, entrez dans la taverne qui se trouve sur votre gauche et parlez avec la serveuse.
Cheminement : Vous devez trouver, ou acheter, trois herbes médicinales, trois noix et trois osmondes. Allez chez l'apothicaire pour acheter les herbes médicinales, chez le magasinier pour acheter les noix et allez voir le magasinier du littoral pour acheter les osmondes. Retournez dans la taverne pour les remettre à la serveuse et obtenez le remède. Enfin, il ne vous reste plus qu'à donner le remède à sa grand-mère qui se trouve près de la fontaine à l'extérieur du village.

Chapitre 3 : La montagne des robots

A présent, revenez à la plaine Septentrionale et avancez tout droit vers la falaise. Descendez via une pente sur la droite et grimpez aux échafaudages du pont. Remontez jusqu'au pont brisé, traversez-le par la gauche et ouvrez la porte métallique.

Avancez tout droit puis entrez dans la baraque qui est sur votre gauche. Discutez avec les deux habitants et récupérez la carte des montagnes. Ensuite, suivez le chemin principal, prenez à gauche et continuez tout droit jusqu'à l'entrée de la forteresse.

Entrez, grimpez à la passerelle et descendez de l'autre côté. Affrontez un premier robot, fuyez-le lorsqu'il explose et suivez le chemin.

Déplacez le bloc à gauche, utilisez-le pour atteindre la passerelle élevée et avancez jusqu'à la pièce suivante. Affrontez deux robots puis suivez le chemin qui est au nord. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois autres robots puis plusieurs autres dans le prochain couloir.

Au prochain croisement, prenez à droite et avancez vers la prochaine pièce. Abattez d'autres robots, attendez que la porte d'en face s'ouvre et entrez dans la pièce qui est située à l'extrême gauche de la carte. Abattez tous les robots qui arrivent, récupérez ainsi les trois alliages de Titane et sortez de cette forteresse.

Retournez auprès du forgeron qui se trouve près de l'entrée et parlez-lui. Après la discussion, il vous donne le code d'accès à l'ascenseur.

Retournez donc dans la forteresse, allez vers le premier croisement et prenez à droite jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur et descendez au premier sous-sol.

Suivez le couloir, abattez plusieurs robots et avancez jusqu'à ce que vous soyez attaqué par un canon mitrailleur. Détruisez-le, récupérez la bombe qui apparait et placez-la devant la barrière fragile située dans le prochain couloir. Effectuez cette opération avant que la bombe n'explose et détruisez ainsi cette barrière.

Suivez le chemin, descendez dans le chariot et roulez. Faites avancer le chariot rapidement, utilisez le grimoire de Weiss pour repousser les robots quoi arrivent et traversez ainsi jusqu'à l'autre côté.

Entrez par la seule porte ouverte, détruisez les deux prochains canons et récupérez les bombes. Détruisez la première barrière fragile puis lancez la seconde bombe par-dessus le vide pour détruire la seconde barrière.
Enfin, effectuez un double sort au bord de la passerelle brisée et traversez ainsi le gouffre.

Suivez le chemin du couloir, ignorez les portes et continuez jusqu'à l'entrée de la grande arène. Sauvegardez votre progression et entrez.

Boss : Robot
Dans cet affrontement contre le grand robot, esquivez d'abord ses lasers en sautant par-dessus les faisceaux. Ensuite, effectuez des attaques magiques et lancez le javelot sur ces mains. Fuyez ses ripostes lorsque la main essaye de vous écraser et lancez constamment le javelot jusqu'à ce qu'elle soit détruites. Faites-en de même pour la deuxième.

Une fois que ces mains sont détruites, abattez les nombreux robots et canons à l'aide du Grimoire puis occupez-vous de votre ennemi principal. Evitez ses missiles en vous déplaçant constamment dans l'arène, prenez une bombe au sol, attendez que le robot ouvre sa gueule et lancez-la. Faites gaffe au rayon lumineux qui jaillit de la gueule du robot et répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que vous le détruisiez.

Après le combat, traversez le nouveau pont et entrez dans la pièce suivante. Remarquez la présence d'une femme allongée et récupérez le flacon de parfum. Ensuite, discutez avec les deux frères, dites-leur que leur mère est au ciel puis revenez au village.

Allez voir Yonah chez vous, parlez avec elle puis allez discuter avec Popola dans la bibliothèque. Une fois que la discussion est finie sortez de son bureau et allez au village. Acceptez les quêtes suivantes.

Chapitre 4 : Littoral

A présent, allez au sud du village et sortez par la grande porte. Suivez le chemin vers la gauche, utilisez un sanglier pour avancer rapidement et repérez un citoyen en train d'être attaqué par les ombres. Sauvez-le de ces ombres, parlez-lui puis poursuivez votre chemin vers l'ouest.

Dès que vous arrivez au Littoral, suivez le chemin qui vire à gauche puis tournez à droite. Descendez la pente, achetez la carte du littoral auprès du marchand et continuez jusqu'à la mer.

Discutez avec le pêcheur près du quai, obtenez une canne à pêche et une amorce puis revenez en arrière. Le poisson-shaman ne se trouve pas dans cet endroit, alors vous devez aller à la grande plage de l'ouest pour le pêcher. Rebroussez chemin, repérez une entrée à gauche et prenez-la pour atteindre la plage.

Approchez de la croix rouge sur la mini-carte, lancez l'appât, attendez que le poisson morde et appuyez sur la touche correspondante. Tirez sur la canne pour épuiser le poisson et dirigez le joystick vers le sens.

Une fois que le poisson est en votre possession, rebroussez chemin pour qu'une vieille dame vous intercepte. Discutez avec elle puis retournez en ville.

Traversez le petit fleuve, atteignez le bureau de poste se trouvant près du point de sauvegarde et entrez. Parlez au postier, récupérez une lettre pour la vieille femme et une autre pour Popola, puis sortez.

A présent, retournez vers la plage et remarquez que la vieille femme est allée vers le phare. Prenez le second chemin qui passe sous la montagne, montez la pente et atteignez le phare. Entrez, montez les escaliers et retrouvez la vieille femme au dernier étage. Donnez-lui la lettre, sortez et revenez au village.

NB : N'oubliez pas d'acheter 3 osmondes et 3 bulbes pour les deux quêtes que vous aviez acceptées plus tôt.

En revenant chez vous, discutez avec Yonah et donnez-lui le poisson pour qu'elle se repose. Le lendemain matin, reparlez avec Yonah et acceptez sa quête.

Quêtes

Le coursier (2ème partie)
Emplacement : une fois que vous avez complété la première quête, reparlez à la fleuriste et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez au marchand du Littoral, achetez de l'engrais et donnez-le à la fleuriste.

Attention fragile (2ème partie)
Emplacement : Allez près de la petite fontaine en face de l'apothicaire du village, parlez au vieil homme et acceptez la quête.
Cheminement : Allez jusqu'à la taverne du littoral sans effectuer de roulades ni de combats, donnez le colis au serveur de la taverne puis retournez au village pour obtenir votre récompense auprès du vieil homme.

Le chien égaré
Emplacement : Retrouvez un vieil homme près de la porte Sud du village et parlez-lui pour accepter la quête.
Cheminement : Allez au pont brisé de la plaine Septentrionale (celui qui mène à la montagne des robots), repérez le chien près de l'eau, abattez les ombres puis interagissez avec lui. Récupérez l'herbe dont il dispose, revenez voir le vieillard et racontez-lui ce qu'il s'est passé.

La ballade des jumelles
Emplacement : Dans la taverne, parlez avec le client et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez voir Popola dans la bibliothèque et parlez avec elle.
Celle-ci acceptera de chanter avec Devola dans le cas où vous lui apportiez une boisson spéciale. Pour cela, allez dans la taverne du Littoral située près de la mer et parlez au serveur. Ce dernier a besoin de 5 queues de souris et 5 queues de lézards pour réaliser la boisson spéciale. Allez chercher les queues de souris à l'entré de la forteresse des robots, les queues de lézard se trouvent sur la route de l'Est, et revenez au serveur de la taverne du littoral. Enfin, donnez cette boisson à Popola et achevez ainsi cette quête.

Le pêcheur solitaire
Emplacement : Allez voir le vieux pêcheur près du bord du littoral (celui qui vous a donné la canne à pêche et l'amorce) et parlez-lui.
Cheminement : D'abord, achetez plusieurs Arénicoles chez le marchand d'appâts et allez pêcher sur la petite plage, à droite du port. Dès que vous récoltez les 10 sardines, donnez-les au pêcheur.

Le pêcheur solitaire 2ème partie
Emplacement : Une fois que la 1ère partie est terminée, parlez au vieux pêcheur pour commencer la seconde quête.
Cheminement : Pour pêcher les 7 poissons-globes, achetez des arénicoles auprès du marchand d'appâts et utilisez-les pour pêcher sur la petite plage à droite du vieux pêcheur. Une fois que vous avez tous les poissons en main, reparlez au pêcheur pour toucher votre récompense.

Le pêcheur solitaire 3ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur dès que la seconde quête est achevée.
Cheminement : Vous devez pêcher 7 truites arc-en-ciel. Pour cela, utilisez une amorce et allez pêcher dans le petit lac qui se trouve sous le grand pont brisé de la plaine Septentrionale.

Le pêcheur solitaire 4ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après avoir complété la quête précédente.
Cheminement : Allez sur l'un des trois petits bateaux se trouvant sur le chenal, utilisez une amorce et pêchez cinq daurades.

Le pêcheur solitaire 5ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après avoir terminé la pêche précédente.
Cheminement : Allez au petit lac qui se trouve près de l'entrée du village, utilisez une amorce et pêchez cinq perches noires pour le vieux pêcheur.

Le nouveau négociant
Emplacement : Allez au port du Littoral, repérez le marin dans le bateau et discutez avec lui pour commencer la quête.
Cheminement : Vous devez trouver 10 laines de moutons, 5 morceaux de caoutchouc et 10 peaux de chèvres. Allez au marchand du Littoral pour acheter les caoutchoucs, allez au marchand du village pour acheter les laines de mouton et rendez-vous à la route de l'est pour obtenir les peaux de chèvres.

La spécialité du chef
Emplacement : parlez au serveur de la Taverne du littoral.
Cheminement : Vous devez trouver les ingrédients suivants : 10 herbes médicinales, 10 sacs de blé et 10 sardines. Si vous avez complété la quête " le pêcheur solitaire ", vous pouvez acheter directement les sardines auprès du marchand d'appâts du Littoral. Le blé et les herbes médicinales se trouvent chez l'épicière et l'apothicaire du village. Une fois que vous avez acquis ces ingrédients, retournez vers le serveur et achevez ainsi cette quête.

Un remède salutaire
Emplacement : Une fois que vous avez complété la quête " Remède traditionnelle ", allez voir la femme dans la taverne et commencez sa seconde quête.
Cheminement : Allez à la ville de l'Aire, montez à l'échelle, à droite du pont, et traversez le grand pont. Partez à gauche du pont, allez près du coin de la maison du chef et récupérez l'oeil de l'aigle. Retournez le donner à la femme de la taverne, prenez le remède puis remettez-le à sa grande mère se trouvant près de la fontaine.

Yonah la cuisinière
Emplacement : Après avoir donné le poisson-shaman à Yonah, parlez-lui une seconde fois pour accepter la quête.
Cheminement : Vous devez chercher du blé et de la viande de cerf pour que Yonah puisse préparer le repas. Allez acheter le blé chez l'épicière, retournez vers la plaine méridionale et chassez le cerf pour récolter sa viande. Enfin, donnez-le tout à Yonah et achevez ainsi cette quête.

Bon appétit
Emplacement : Après la quête " spécialité du chef ", reparlez au serveur de la taverne du Littoral et acceptez cette quête.
Cheminement : D'abord, retournez au village et entrez dans la bibliothèque. Regardez l'étagère qui se trouve à gauche de l'entrée, récupérez un livre de cuisine et apportez-le au serveur de la taverne. Ce dernier vous demande alors 5 champignons, 5 riz et 5 requins. Allez acheter les deux premiers ingrédients chez l'épicière de Littoral puis pêchez les cinq requins en utilisant la sardine comme appât.

Chapitre 5 : Retour à l'Aire

A présent, vous devez retourner à l'Aire et sauver la Ville des Ombres. Partez donc vers la plaine Septentrionale, dirigez-vous à l'ouest et atteignez l'Aire.
Sauvez Kainé une seconde fois des ombres qui l'attaquent, poursuivez le chemin et atteignez la ville. Traversez le pont et préparez-vous à un premier combat contre le boss.

Boss : Lézard géant (partie 1)
Dans ce premier affrontement, attaquez les pattes du lézard et esquivez ses attaques en effectuant des doubles sauts. Frappez-le jusqu'à ce que son point faible apparaisse puis attaquez ce point avant la fin du temps limite.

Après le premier affrontement, traversez le second pont et grimpez à l'échelle à droite. Suivez le chemin, traversez le grand pont et préparez-vous à un second affrontement contre le lézard.

Boss : Lézard géant (partie 2)
Dans ce second combat, vous devez détruire la citerne que le monstre utilise pour vous attaquer. Effectuez des attaques magiques avec le javelot, visez la citerne et détruisez-la. Attaquez également les petites ombres qu'il envoie puis occupez-vous de la citerne.

Par la suite, suivez le monstre jusqu'au grand entrepôt et utilisez les projectiles noirs pour abattre les petites ombres. Sautez d'un étage à l'autre, trouvez la sortie en bas à gauche et traversez le pont pour affronter le lézard géant une dernière fois.

Boss : Lézard géant (partie 3)
Dans ce dernier combat, concentrez-vous sur les pattes du lézard et sautez très haut lorsqu'il attaque. Après quelques coups, il fonce au milieu de la plateforme et peut vous projeter dans le vide. Esquivez cette attaque avec une roulade puis reprenez les assauts en utilisant les attaques magiques. Enfin, frappez son point faible et achevez le boss une fois pour toutes.

Après le combat, retournez à l'entrée et examinez Kainé. Quittez la ville de l'Aire, sauvegardez et retournez au village.

Chapitre 6 : La ville de Façade

Maintenant, vous devez rencontrer le roi de Façade pour collecter des informations concernant la Nécrose runique. Pour cela, passez par la porte qui se trouve à droite de chez vous. Avancez jusqu'au croisement et prenez à droite jusqu'au désert. Avancez tout droit, repérez les monuments et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la ville de Façade.

Descendes les marches (à gauche), suivez le chemin des escaliers et sautez par-dessus le fleuve de sable. Poursuivez le long des escaliers de droite et atteignez l'entrée du château. Examinez les lieux, remarquez que le château et fermé puis revenez à l'entrée de la ville.

Ramassez le panier que la petite fille laisse tomber, discutez avec elle grâce à Weiss et elle vous montrera toute la ville.

Lorsque vous arrivez devant le château, parlez à Fyra puis au conseiller pour apprendre que le roi est mort. Retournez alors à l'entrée de la ville, discutez avec Fyra et Kainé et apprenez que le prince a disparu.

Avant de partir à la recherche du prince, allez au marchand et à l'apothicaire de la ville et achetez les cartes du désert et de Façade.

Une fois que ceci est fait, approchez-vous de la sortie de la ville puis retournez voir Kainé et acceptez d'aller sauver le prince. Sortez donc de Façade, suivez Fyra dans le désert et ne la perdez pas de vue. Abattez les loups qui vous attaquent, faites attention aux scorpions et suivez toujours Fyra jusqu'au Temple stérile.

Avant d'entrer, obtenez la carte du temple de la part de Fyra puis ouvrez la porte.

Le temple stérile

Dans ce temple, vous devez entrer dans plusieurs salles et compléter les défis pour progresser d'une salle à l'autre.

D'abord, avancez et entrez dans la salle de droite. L'objectif est toujours de briser le cube rose au fond de la salle et de débloquer ainsi la porte suivante. Toutefois, vous devez absolument éviter les boules rouges et respecter la loi énoncée au début de l'épreuve.

Dans cette première salle, vous ne devez pas sauter. Donc, poussez les blocs pour couper la trajectoire des boules et avancez sans sauter jusqu'au cube. Détruisez-le, ouvrez la porte débloquée et sortez.

Ouvrez la porte qui est en face de la sortie et commencez la seconde épreuve. A présent, vous ne devez pas rester immobile. Soyez constamment en mouvement, évitez les boules et détruisez le cube rose au fond.

Ensuite, ouvrez la porte déverrouillée, effectuez des double-sauts sur les caisses et traversez ainsi la rivière de sable. Dans la salle suivante, vous ne devez pas courir ni utiliser la magie. Pour traverser la pièce, vous devez avancer doucement et vous arrêter entre les lignées de boules rouges. Avancez progressivement vers le cube rose, ne courez pas et détruisez-le.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce d'en face.
Dans cette salle, n'utilisez pas la parade et poussez les blocs afin d'obtenir une ligne oblique en forme de slash. Enfin, sautez sur le dernier bloc à gauche et effectuez un double saut pour atteindre le cube rose. Détruisez-le, sortez et entrez dans la prochaine pièce à droite.

Lors de cette épreuve, vous ne pourrez pas utiliser de magie. Suivez le chemin sur votre gauche, passez derrière les blocs canons et atteignez rapidement le cube rose. Détruisez-le, sortez et entrez dans salle en face.

A présent, vous ne devez pas utiliser les armes. Par conséquent, utilisez la magie et détruisez tous les cubes roses existants. Avancez au fur et à mesure que la zone est sécurisée, détruisez tous les cubes en haut et en bas puis sortez.

Traversez la rivière de sable, entrez dans la pièce suivante et commencez l'épreuve suivante. Désormais, vous devez affronter les ombres qui arrivent sans effectuer de roulades. Utilisez les javelots, attaquez et fuyez en courant et abattez ainsi tous les assaillants.

Une fois que ceci est fait, sortez de la pièce et prenez à gauche jusqu'au prochain pont. Traversez-le et préparez-vous à affronter le boss du temple.

Boss : Cubes
Utilisez uniquement les attaques magiques, visez les cubes roses et détruisez-les. Lorsque vous utilisez les javelots, le temps avance au ralenti et vous pouvez viser les cubes. Détruisez ainsi le premier bouclier puis faites attention aux blocs qui commencent à tourner plus rapidement. Utilisez toujours les javelots, détruisez les cubes et achevez ainsi la première forme du boss.

Dans la seconde phase du combat, esquivez les attaques du grand boss puis attaquez les cubes qui forment ses mains. Attendez qu'elles touchent le sol et détruisez-les rapidement. Ensuite, visez les cubes qui sont dans les coins et détruisez-les avec les javelots.

Une fois que vous aurez détruit tous les cubes roses, le prince apparait et vous remercie. Obtenez la nouvelle arme, achevez la discussion et sortez de la ville.

Retournez au village, allez voir Yonah et restez avec elle dans la maison.

Quêtes

Le cadeau de Yonah
Emplacement : Après avoir effectué la première quête de Yonah, discutez avec elle à nouveau et commencez la seconde.
Cheminement : Allez voir l'épicière de Littoral, achetez un melon et retournez le donner à Yonah. Tout de suite après, elle vous demande une pastèque puis un potiron que vous devez aller chercher auprès du marchand de Façade.

La lettre tardive
Emplacement : Allez derrière la maison du postier, repérez l'habitant de la ville disposant de la quête et parlez-lui.
Cheminement : Allez directement vers l'Aire, approchez-vous de la maison qui se trouve à proximité de celle du chef et examinez-la. Vous remarquez qu'elle est vide. Rebroussez chemin vers la sortie de la ville et affrontez la grande ombre qui vous bloque le chemin près de la plateforme. Battez-la, récupérez l'objet qu'elle laisse tomber et revenez voir l'habitant pour lui raconter ce qu'il s'est passé.

La requête du postier
Emplacement : Allez au bureau de poste et parlez au postier qui vous confiera une lettre pour la vieille femme du phare.
Cheminement : Suivez le chemin de la plage, entrez par le tunnel et prenez le second tournant à gauche. Remontez jusqu'au sommet du phare, donnez la lettre à la dame et obtenez votre récompense.

La colère de la vieille femme du phare
Emplacement : Allez d'abord à la taverne du village, parlez à Devola et acceptez cette quête. Ensuite, allez au postier du Littoral et commencez.
Cheminement : Allez voir la vieille femme du phare, discutez avec elle et sortez. Retournez voir le postier, parlez-lui des lettres de la vieille femme, sortez puis revenez le harceler jusqu'à ce qu'il crache le morceau. A ce moment, allez à l'arrière, poussez le premier bloc à l'extrême gauche, placez le second à côté de ce dernier et descendez celui en haut à droite. Passez ainsi vers la prochaine pièce, revenez parler avec le postier puis allez discuter avec la vieille femme du phare. Choisissez de lui dire la vérité pour gagner de l'argent, si vous mentez, vous ne gagnez rien.

Le fugueur
Emplacement : Retrouvez un vieil homme en face de l'armurier du village et parlez-lui pour commencer la quête.
Cheminement : D'abord, partez à Littoral et cherchez le jeune homme près de la grande fontaine de la ville (en face du port). Ensuite, vous devez trouver 5 viandes de mouton et 3 viandes de chèvre. Une fois que vous aurez récupéré ces ingrédients, retournez le voir dans la taverne du Littoral puis allez voir son père au village. Apres la discussion, retournez à la taverne du Littoral puis allez le chercher dans la ville de Façade.
lorsque vous serez arrivé à Façade, partez à droite et repérez les deux femmes dans le coin. Ensuite, frappez à la porte qui se trouve juste à côté puis sortez de la ville. Pourchassez le jeune homme dans le désert, parlez-lui puis abattez les loups qui l'attaquent. Enfin, retournez au village pour rencontrer son père et réalisez que vous vous êtes fait avoir.

Attention fragile 3ème partie
Emplacement : Allez voir le garde de la grande porte à l'Est du village (celle qui mène vers la route de l'est et vers Façade) et parlez-lui.
Cheminement : récupérez le colis, n'effectuez pas de roulades, évitez à tout prix les combats et courez jusqu'à Façade. Faites très attention aux scorpions et aux loups qui vous attaquent et atteignez la ville. Sur place, prenez un genre de taxi pour aller chez l'armurier et donnez-lui le colis. Enfin, revenez voir le garde pour réclamer votre récompense.

Tourner la page
Emplacement : Acceptez d'abord cette mission chez Devola dans la taverne du village puis allez voir le postier du Littoral
Cheminement : Parlez au postier pour qu'il vous annonce la mort de la vieille femme du phare puis faites le choix de lui dire la vérité ou de respecter le voeu de la vieille dame.

La fierté de l'amant
Emplacement : Pour débloquer cette quête, allez d'abord parler au jeune homme se trouvant près du phare, quittez Littoral puis entrez à nouveau pour lui parler une seconde fois. Ensuite, allez dans la taverne du village, acceptez la mission auprès de Devola et retournez à Littoral pour lui parler.
Cheminement : Vous devez trouver la Fluorine pour fabriquer un bijou. D'abord, allez à Façade et discutez avec le marchand de curiosité. Ensuite, sortez de la ville et allez au temple stérile. Allez vers le grand pont au nord du temple, récupérez la Fluorine qui brille et donnez-la au jeune homme près du phare.

Le petit héros
Emplacement : Allez voir l'armurier de la ville de Façade, parlez-lui et partez à la recherche de son fils dans le désert.
Cheminement : Dans le désert, prenez la direction de la tempête de sable et repérez le garçon juste avant la tempête. Poursuivez-le jusqu'à la tanière des loups, entrez et abattez les animaux.

L'objet inconnu
Emplacement : Retrouvez une femme près de l'entrée du palais et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez voir l'épicière de la ville, achetez 10 pastèques puis donnez-les à la jeune femme devant le palais.

Le message embrouillé

Emplacement : Retrouvez le garde sur pont centrale de la ville de Façade et parlez-lui.
Cheminement : Votre objectif est de livrer cinq messages à cinq personnes différentes. D'abord, allez voir le garde qui se trouve près de la porte d'entrée de la ville et remettez-lui le message suivant : " Le peuple masqué est fier de ses lois ". Ensuite, allez voir le garde devant l'entrée du palais et dites-lui : " le peuple masqué est dévoué au roi ". Par la suite, repérez une femme devant les grandes hélices tournantes et dites-lui : " Elever des enfants est parfois difficile ". Ensuite, retrouvez un garde dans la section sud-est de la partie inférieure et dites-lui : " Seuls les nobles entrent dans la trésorerie ". Enfin, allez au nord-ouest de la ville et retrouvez le garde près d'une cascade de sable et dites-lui : " Sables mouvants ".

La réconciliation
Emplacement : Allez voir le marchand de curiosité dans la ville de Façade et parlez-lui.
Cheminement : votre objectif est de chercher 10 peaux de loup et de les ramener au marchand. Pour ce faire, soit vous achetez les très chères peaux chez le marchand de matériaux ou vous chassez les loups du désert et récupérez ainsi les dix peaux. Une fois que ceux-ci sont entre vos mains, retournez voir le marchand de curiosité puis parlez à sa femme, en haut.

La jeune fille disparue
Emplacement : Parlez à la femme qui se trouve près du marchand de curiosités et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez au gondolier en face du marchand de curiosité et parlez au garde. Ensuite, parlez à une femme près de l'entrée du palais puis descendez dans la section nord-ouest de la partie inférieure de la ville. Repérez les tâches de sang, parlez au garde qui se trouve dans cette zone puis allez à l'entrée de la ville. Parlez au garde qui se trouve à droite de la grande porte, sortez de Façade et allez jusqu'aux puits. Ensuite, revenez à Façade et racontez toute l'histoire à la mère de la fille.

Chapitre 7 : Le manoir

La forêt des légendes

Maintenant que vous avez achevé les quêtes de la première partie, allez à la plaine Septentrionale, dirigez-vous vers l'Aire puis prenez le chemin du nord pour atteindre la forêt des légendes. Avancez, repérez le vieil homme sur le chemin et parlez-lui. Lorsque vous entrez dans son rêve, répondez par les phrases suivantes pour le réveiller : " Un secret ", " un rayon de soleil " et " L'homme ". Une fois que ceci est fait, retournez voir Popola dans la bibliothèque puis allez voir Yonah.

Acceptez la demande de Yonah, suivez le chemin qui mène vers le Littoral et arrêtez-vous dans la plaine méridionale. Affrontez les ombres, avancez et prenez le chemin qui est à gauche du croisement pour atteindre le manoir.

Le manoir

Entrez par la porte métallique, parlez au majordome et entrez à l'intérieur du manoir. Suivez-le dans le couloir et entrez dans la salle à manger.

Avancez en bas de la salle, prenez la première porte et ouvrez-les toutes. Lorsque Weiss vous dit qu'il faut retourner voir Kainé, rebroussez chemin jusqu'à la salle à manger et remarquez qu'elle a disparu.

Retournez à nouveau dans le couloir que vous aviez visité, prenez la porte du fond et atteignez le second couloir. Avancez à gauche, prenez la porte sur la gauche et sortez dans la cour. Traversez-la, entrez par la prochaine porte et entrez dans la pièce suivante.

Examinez le miroir dans le coin de la pièce, récupérez une clé lunaire et rebroussez chemin. Retournez dans le couloir, affrontez deux ombres puis ouvrez la porte qui se trouve à gauche.

Suivez le chemin des couloirs, ouvrez la porte du fond et regardez la scène qui suit.

Ensuite, sortez de la pièce et ouvrez la porte de gauche grâce à la clé étoilée. Dans le prochain couloir, ouvrez la porte de gauche, parlez au jeune homme et sortez. Poursuivez à droite, entrez dans la dernière pièce sur votre gauche et récupérez la clé éclairée sur la table. Utilisez-la pour ouvrir la porte au milieu et parlez au majordome.

Récupérez la clé obscure, sortez et rebroussez chemin jusqu'au grand corridor rempli de portraits. Ouvrez la porte à l'extrême droite, avancez dans le couloir et récupérez une arme près du banc. Poursuivez dans le couloir gauche, achevez les ombres, sauvegardez et entrez pour affronter un boss.

Boss : Le grimoire
Dans ce combat, attaquez le grimoire avec votre lame et fuyez lorsqu'il effectue son attaque des feuilles tournantes. Attendez qu'Emile détruise toutes les feuilles puis reprenez les assauts. Infligez assez de dégâts pour que le grimoire se protège derrière une bulle protectrice. A ce moment, attendez que Kainé arrive et détruise la bulle puis complétez votre attaque et achevez-le. Une fois que vous aurez détruit le grimoire, complétez la discussion avec Emile et retournez au village.

Chapitre 8 : L'attaque du village

Après la scène cinématique, discutez avec Yonah pour la mettre au lit et partez voir Popola. Parlez avec elle et sortez. Allez près de la porte, au sud du village (celle qui mène au Littoral), fouillez là où se trouvent les poules et récupérez la mousse vaporeuse. Lorsque vous apercevez Emile près de la porte, allez le voir et parlez-lui. Emmenez-le chez Popola, discutez et sortez lorsque vous entendez du bruit.

Allez rapidement vers le village, parlez avec la jeune fille près de l'entrée et avancez jusqu'à la taverne. Affrontez les ombres jusqu'à ce qu'une ombre géante arrive.

Boss : Ombre géante
Dans cette première partie du combat, visez la patte sur votre droite et lancez le javelot noir pour lui infliger des dégâts. Faites attention aux boules d'ombres que lance le boss, détruisez-les rapidement puis reprenez les attaques. Attaquez toujours le même pied, détruisez-le et effectuez ainsi une super attaque.

Par la suite, suivez le monstre, montez les escaliers de la muraille et attaquez-le avec des attaques magiques. Lancez le javelot noir sur la patte arrière gauche, achevez les autres ombres et fuyez la muraille lorsqu'il effectue son attaque. Une fois qu'il aura subit assez de dégâts, il s'enfuira et changera d'endroit.

Dans la seconde phase du combat, visez l'une des jambes du monstre et acharnez-vous sur elle. Attaquez-la jusqu'à ce que le point faible apparaisse, frappez puis acceptez l'aide de Kainé pour le battre. Attaquez toujours les pattes du monstres, empêchez-le d'atteindre la bibliothèque et videz sa jauge de PV. Ensuite, frappez son point faible qui est sa bouche à deux reprises et entrez dans la bibliothèque.

Dans la bibliothèque, affrontez ce qui reste du grand monstre et attaquez les points faibles. Lorsqu'il commence à tourner autour de lui-même, effectuez des roulades pour l'esquiver et frappez son point faible dès qu'il s'arrête.

Une fois qu'il est abattu, le grimoire noir refait surface et vous devez le combattre.

Boss : Le grimoire noir
D'abord, attaquez les ombres jusqu'à ce que la zone soit sécurisée. Ensuite, attaquez le grimoire et faites attention aux boules qu'il lance. Acharnez-vous sur le livre et il vous rendra vos vers Scellés à chaque fois que vous frappez un point faible. Utilisez le javelot noir pour infliger d'importants dégâts et attaquez-le. Lorsqu'il commence à utiliser une bulle protectrice, acharnez-vous sur lui avec votre arme puis enchainez avec le javelot dès que la bulle est détruite. Répétez cette technique jusqu'à ce la scène finale se déclenche.

Deuxième Partie

Chapitre 9 : Le sauvetage de Kainé

Cinq ans après les derniers faits, vous vous réveillez dans le village et vous êtes attaqué par de nouvelles ombres. Ripostez avec votre nouvelle arme à deux mains et éliminez-les. Après le combat, parlez à la femme près du cadavre et allez voir Popola pour discuter avec elle.

Après la discussion, allez à la plaine méridionale, abattez les nombreuses ombres et atteignez le manoir. Entrez, parlez au majordome et retrouvez Emile. Discutez avec ce dernier, allez dans la cour du manoir et appuyez sur l'interrupteur de la fontaine pour ouvrir le passage secret.

Dans la première salle, avancez dans le coin supérieur gauche et récupérez la carte magnétique. Utilisez-la pour ouvrir la porte et entrez. Avancez dans le second couloir, entrez dans la grande pièce à droite, abattez les ombres et récupérez une seconde carte magnétique dans le coin (à droite). Utilisez-la pour ouvrir la porte dans le couloir et entrez.

Dans l'entrepôt, avancez tout droit, abattez les ombres et prenez la porte suivante. Prenez les documents par terre, parlez à Emile et continuez.

Maintenant, avancez dans l'entrepôt, ouvrez la porte de droite et atteignez la prochaine pièce. Abattez les nombreuses ombres dans cette salle, récupérez la carte magnétique en haut et ouvrez la prochaine porte.
Suivez le chemin jusqu'au coin supérieur gauche, récupérez une troisième carte magnétique et utilisez-la pour ouvrir la porte.

Ouvrez la prochaine porte à gauche, abattez les ombres et ouvrez une autre porte. Suivez le chemin vers le haut puis à droite, entrez dans la prochaine pièce puis entrez dans le couloir de droite.

A présent, avancez dans le couloir et entrez dans la pièce qui se trouve en bas à droite. Abattez les ombres à l'intérieur, récupérez la carte magnétique dans le coin et utilisez-la pour ouvrir la prochaine porte du couloir.

Dans la section suivante, entrez dans la pièce qui se trouve au milieu et récupérez une première carte magnétique. Ensuite, utilisez-la pour ouvrir la pièce de droite et entrez. Abattez les ombres, récupérez une seconde carte magnétique et utilisez-la pour ouvrir la pièce en haut à gauche. Toutefois, affrontez un grand monstre qui lance des attaques volcaniques et abattez-le avant de poursuivre. Prenez les documents et descendez vers le prochain sous-sol.

A présent, entrez dans la troisième pièce à droite, passez par un couloir invisible dans le mur de droite et atteignez la seconde pièce. Récupérez la carte magnétique, utilisez-la pour ouvrir la porte du couloir et avancez.

Dans la zone suivante, affrontez plusieurs ombres et la grande ombre volcanique puis récupérez la carte magnétique à gauche. Ouvrez la prochaine porte, sauvegardez votre progression et entrez par la porte.

Traversez le pont, ouvrez la porte et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Numéro 6
Utilisez les attaques magiques du javelot noir pour le blesser, esquivez ses boules magiques et évitez les attaques au corps-à-corps. Fuyez toujours ses attaques, attendez que votre jauge de magie se remplisse et effectuez une lourde charge avec les javelots noirs. Faites attention lorsqu'il vous fonce dessus et effectuez une roulade pour l'éviter.

Après le combat, sauvegardez votre progression et regardez la scène qui suit. Une fois que Kainé est libre, le monstre sort de la cachette et vous devez l'affronter.

Boss : Ombre géante (2ème partie)
Détruisez les tentacules du monstre, frappez-le sur son point faible et détruisez sa tête pour le vaincre facilement.

Après le combat, complétez la discussion avec Popola et Devola. Le lendemain, allez parler à Devola près de la fontaine et à Popola dans son bureau à la bibliothèque.

Chapitre 10 : Le fragment du gardien de pierre

A présent, vous devez prendre le chemin du temple oublié afin d'atteindre le château des maitres des ombres. La bonne nouvelle c'est que désormais vous pouvez directement atteindre les endroits clés en prenant le petit bateau du gondolier. Par conséquent, entrez dans le village, montez sur la muraille et descendez les marches sur la droite pour atteindre le gondolier.

Choisissez de prendre le chemin du temple oublié, allez-y et entrez dans la grotte.

Le temple oublié

Traversez le pont, montez à l'échelle et remontez la passerelle. Détruisez les caisses près de la prochaine échelle, récupérez une arme d'Hast et grimpez à l'échelle. Continuez à remonter, avancez à droite et entrez dans la grotte.

Une fois dans le temple, montez les escaliers et abattez les ennemis que vous rencontrez. Entrez dans la pièce sur la gauche, déplacez les blocs pour dégager la porte et avancez. Dégagez les passages suivants, montez au second étage et refaites le même chemin que vous aviz effectué lors de la première partie du jeu.

Une fois que vous arrivez dehors, remontez la passerelle, avancez à droite puis à gauche et utilisez le cube pour atteindre la section élevée. Suivez le chemin jusqu'à la grande porte d'entrée, sauvegardez et ouvrez-la.

Boss : Le gardien du temple
Approchez du gardien et attaquez-le avec votre arme à deux mains. Utilisez aussi les attaques magiques, évitez ses boules de feu et enchainez avec plusieurs coups de lame. Videz sa jauge de santé de moitié pour qu'une petite séquence se déclenche. Ensuite, reprenez les assauts avec des attaques magiques et effectuez des roulades pour l'éviter. Enfin, videz sa jauge de santé complètement et attaquez son point faible pour le battre.

Tout de suite après, vous affrontez l'ombre de Kainé.

Boss : L'ombre de Kainé
Approchez-vous rapidement de l'ombre de Kainé et attaquez-la avec votre arme. Dès qu'elle grimpe sur le mur, utilisez le javelot noir pour la descendre et reprenez les attaques armées. Videz ainsi sa jauge de santé et battez-la.

Après le combat, approchez-vous des marches et récupérez le mystérieux fragment de pierre. Après la discussion avec Popola, sortez de la bibliothèque et choisissez d'aller à la forêt des légendes.

Chapitre 11 : Le fragment de l'arbre mnémonique

Partez vers la plaine Septentrionale, partez au nord-ouest et entrez dans la forêt des légendes.

La forêt des légendes

Parlez au maire de la forêt puis poursuivez le chemin jusqu'à l'arbre divin. Ramassez l'objet se trouvant devant l'arbre et entrez dans le rêve de ce dernier. Lisez attentivement le rêve de l'arbre et apprenez les réponses aux questions suivantes :

Quel était la couleur de l'envie oubliée ? : Brune
Combien d'amis la guerrière a-t-elle perdu ? : 33
Quel est le nom de la guerrière : Yonah.

NB : Attention, les deux premières réponses peuvent changer, alors que la troisième est toujours la même.

Récupérez ainsi le fragment de l'arbre mnémonique et rebroussez chemin. Choisissez d'aller à la montagne des robots mais avant cela, retournez au village pour effectuer des quêtes secondaires.

Quêtes

Les apprentis voleurs
Emplacement : Allez voir l'apothicaire du village et parlez-lui.
Cheminement : D'abord, discutez avec les gardes qui rodent dans l'allée pour en savoir davantage. Ensuite, parlez au commerçant de la ville puis allez retrouver les deux enfants voleurs près du gondolier du village. Discutez avec eux puis entrez dans la taverne pour parler avec leur père. Enfin, retournez à l'apothicaire et racontez-lui tout ce qu'il s'est passé.

La roue grinçante
Emplacement : Parlez à la jeune femme qui se trouve près de l'apothicaire et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez acheter 10 rondins chez le marchand de matériaux du village ainsi que 10 minerais de fer chez le forgeron de la montagne des robots. Ensuite, allez au vendeur de curiosité de la ville de Façade et parlez-lui. Il vous demande les métaux dont vous disposez. Donnez-les-lui, obtenez le matériel nécessaire pour réparer la roue et retournez voir la jeune femme.

Un pont en péril
Emplacement : Repérez un garde près de l'éleveur de cochons, parlez-lui et acceptez sa quête.
Cheminement : Allez vers la plaine Septentrionale, approchez-vous du pont et affrontez l'ombre géante qui a attaqué le garde.

Le dernier recours
Emplacement : Allez voir l'épicière du village et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, repérez l'enfant dans l'allée et parlez-lui. Retrouvez un autre gamin sur le banc près de la fontaine de la ville et discutez avec lui. Enfin, montez sur la grande muraille et parlez au gamin que vous rencontrez. Une fois que ceci est fait, dirigez-vous vers la forêt des légendes et repérez des baies étranges. Examinez-les puis rebroussez chemin vers le village. Vous obtenez ainsi l'antidote de la maladie et vous pouvez le donner à l'épicière.

La carte endommagée
Emplacement : Allez voir l'armurier du village et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez à la bibliothèque du village, montez à l'étage supérieur et trouvez une carte. Puisque celle-ci est endommagée, allez voir le marchand de curiosité de la ville de Façade et demandez-lui de la rendre lisible. Pour cela, vous devez trouver 3 aubergines, 3 peaux de chèvre et 3 unités d'huile de graissage. Achetez les aubergines chez l'épicier du village, récupérez les peaux de chèvres sur la route de l'est et récupérez les trois unités d'huile de graissage dans deuxième sous-sol de la montagne des robots.
Une fois que ceci est fait, retournez au marchand de curiosité de Façade et donnez-lui les composants. Ensuite, retournez voir la femme du forgeron et complétez la conversation avec elle.
Par la suite, allez voir Popola dans son bureau et dirigez-vous au temple oublié. Montez au premier étage du temple et trouvez le trésor dans l'une des pièces.
Ensuite, retournez voir la femme du forgeron et acceptez de vendre la barrette de jade. Allez au marchand de curiosité de Façade pour lui vendre la barrette, retournez auprès du forgeron de la ville et obtenez une autre carte.
Allez une seconde fois dans la bibliothèque pour discuter avec Popola et dirigez-vous vers la plaine Septentrionale pour trouver le trésor. Avancez au nord-ouest de la plaine, approchez du pont brisé et trouvez le trésor en-dessous de ce dernier.

La fontaine délabrée
Emplacement : Repérez un garde près de la petite fontaine qui se trouve à l'intérieur du village et acceptez sa mission.
Cheminement : D'abord, allez voir le marchand de curiosité de la ville de Façade et demandez-lui de vous aider. Pour cela, vous devez lui ramener 10 moteurs défectueux et 10 câbles coupés. Trouvez ces matériaux sur les machines volantes au deuxième sous-sol de la montagne des robots et donnez-les au marchand de curiosité. Enfin, retournez au garde et réclamez votre récompense.

Le pêcheur solitaire 6ème partie
Emplacement : Retournez maintenant au Littoral et retrouvez votre vieil ami le pêcheur solitaire.
Cheminement : Vous devez pêcher 3 squilles. Pour cela, allez dans le désert et rejoignez l'embarcadère. Utilisez une amorce pour pêcher trois squilles puis remettez-les au vieux pêcheur.

Le pêcheur solitaire 7ème partie

Emplacement : Après la quête précédente, reparlez au vieux pêcheur pour commencer la suivante.
Cheminement : Achetez des verres de terre chez le marchand d'appâts, allez à la rivière de la route de l'Est et pêchez 3 esturgeons.

Le pêcheur solitaire 8ème partie
Emplacement : Allez voir le vieux pêcheur après la quête précédente.
Cheminement : Restez sur le quai près du vieux pêcheur, utilisez des sardines comme appât et pêchez 2 makaires bleus.

Le pêcheur solitaire 9ème partie
Emplacement : Parlez au vieux pêcheur après la quête n° 8.
Cheminement : Achetez des sardines chez le marchand d'appâts, rejoignez le désert et atteignez le lac se trouvant au nord de la tempête de sable. Pêchez un Hypneria en utilisant les sardines et retournez voir le vieux pêcheur pour découvrir qu'il est mort.

L'arbre légendaire
Emplacement : Allez voir le vieil homme qui se trouve à côté de l'apothicaire du Littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Votre objectif est de ramener une racine de l'arbre légendaire se trouvant au temple oublié. Par conséquent, dirigez-vous vers le temple oublié et approchez-vous des racines du grand arbre se trouvant à l'entrée. Achevez d'abord toutes les ombres qui vous attaquent, sécurisez l'endroit puis récupérez une racine.

Le phare sans gardien
Emplacement : Allez devant le phare du Littoral et parlez au jeune homme qui se tient devant la porte.
Cheminement : Vous devez récupérer 10 batteries à plat, 10 lentilles brisées et 10 leviers mystérieux. Allez au deuxième sous-sol de la montagne des robots, attaquez les machines volantes et les robots pour obtenir les batteries à plat et les leviers mystérieux. Ensuite, allez au forgeron de la montagne pour acheter les lentilles brisées. Enfin, ramenez les matériaux au jeune homme et complétez ainsi cette quête.

La curieuse destinée d'un bijou
Emplacement : Dirigez-vous vers le quai de Littoral et parlez avec une jeune femme pour accepter sa mission.
Cheminement : D'abord, allez à la fontaine dans le jardin et parlez aux femmes. Ensuite, entrez dans le phare et trouvez une indication. Allez au bureau de poste, parlez au postier puis accédez à l'arrière du bureau. Dégagez les blocs pour passer et récupérez le bijou dans la pièce voisine. Enfin, retournez voir le postier et faites votre choix entre enterrer le bijou à la mémoire de la vieille femme, le vendre ou le donner à la joaillière. Si vous l'enterrez, vous ne gagnez rien du tout. Si vous le vendez ou le donnez, vous gagnez de l'argent. A vous de faire ce choix.

Rester à flots
Emplacement : Allez près des petits bateau de pêche dans la ville de littoral et parlez au jeune pêcheur qui s'y trouve.
Cheminement : Le jeune homme vous demande 10 vieux boulons, 5 rondins et 20 feuilles de métal bosselées. Allez au deuxième sous-sol de la montagne des robots, affrontez les robots et détruisez les caisses pour trouver les vieux boulons et les feuilles de métal bosselées. Ensuite, allez au marchand de matériaux du village, achetez les rondins et ramenez le tout au jeune pêcheur.

La cargaison éparpillée
Emplacement : Allez au jardin qui se trouve devant le quai du littoral et discutez avec une vieille femme près des marches.
Cheminement : D'abord, allez à la plage du littoral et récupérez la première caisse. Ensuite, allez au village et trouvez la seconde caisse près de la rivière. Enfin, dirigez-vous vers la plaine Septentrionale et trouvez la dernière caisse sous le pont brisé. Une fois que ceci est fait, vous avez la possibilité de remettre les caisses à la vieille femme ou de la dénoncer aux autorités de Littoral. Dans le premier cas, vous pourrez acheter des potions curatives chez l'apothicaire du littoral. Dans le second cas, allez parler au garde qui se tient à l'entrée de la ville de Littoral puis parlez au postier pour obtenir de l'argent en guise de récompense.

Le nouveau métier
Emplacement : Allez au quai de la ville de Littoral, montez sur le bateau amarré à gauche et parlez au marin.

Cheminement : Pour préparer le remède contre le mal de mer, vous devez d'abord aller auprès du marchand de curiosité de Façade et acheter une feuille de mandragore. Ensuite, ramenez la feuille au marin et allez voir le forgeron de la montagne des robots pour acheter l'huile de crapaud. Enfin, ramenez-la au marin et obtenez une autre somme d'argent.

La vie dans le désert
Emplacement : Allez à Façade, repérez une jeune femme près de la boite à lettres et acceptez sa quête.
Cheminement : Vous devez lui ramener 10 graines de roses. Pour cela, vous devez réaliser votre propre jardin et mélanger deux graines colorées afin d'obtenir les graines roses. Mélangez les graines rouges avec les jaunes et obtenez ainsi les graines roses.

Le masque royal
Emplacement : Dans la ville de Façade, allez devant l'entrée du palais et parlez au garde sur votre droite.
Cheminement : Vous devez lui ramener un cristal et un alliage en titane. Achetez le cristal chez le marchand de matériaux de Façade, rendez-vous au deuxième sous-sol de la montagne des robots et affrontez un robot P-33 pour obtenir l'alliage en titane. Enfin, ramenez les deux matériaux et obtenez votre récompense.

Le maitre de la plaine méridionale
Emplacement : Allez voir le postier de littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Rendez-vous sur la plaine méridionale, repérez l'ombre qui s'attaque aux facteurs et achevez-la.

Le rat de bibliothèque
Emplacement : Allez au manoir d'Emile, entrez et parlez au majordome.
Cheminement : Accédez à la bibliothèque du manoir, repérez l'ombre qui cause des dégâts et achevez-la.

Chapitre 12 : Le fragment de sacrifice

A présent, partez vers la montagne des robots et entrez voir le forgeron sur votre gauche. Discutez avec lui à deux reprises, obtenez une nouvelle arme et sortez. Allez vers le temple et entrez.

Montagne des robots

Avancez jusqu'à la bifurcation et prenez la porte de droite. Prenez l'ascenseur plus loin et descendez au deuxième sous-sol.

Détruisez la machine, avancez vers la pièce suivante et détruisez plusieurs autres robots. Ensuite, utilisez la bombe pour détruire la porte à gauche du couloir et prenez ce chemin. Faites attention aux trous, détruisez les caisses pour passer et abattez les robots qui arrivent. Traversez ce corridor, prenez à droite et entrez dans une grande salle.

Détruisez d'abord quelques robots puis utilisez le projectile noir pour détruire des machines volantes. Par la suite, affrontez un grand robot et lancez-lui le javelot noir pour lui infliger d'importants dégâts. Une fois qu'il est battu, récupérez l'alliage à mémoire de forme et sortez.

Utilisez les bombes pour dégager le passage, suivez le couloir tout droit et prenez l'ascenseur dans l'entrée de droite juste avant le chariot. Sortez du complexe, allez voir le forgeron et donnez-lui l'alliage.

Quêtes

Les réparations
Emplacement : Allez voir l'éleveur de cochons se trouvant près de la grande fontaine et discutez avec lui.
Cheminement : Vous devez trouver 10 moteurs défectueux, 10 unités de titane et un alliage à mémoire de forme. Tous ces composants se trouvent dans la montagne des robots. Détruisez les robots pour les récupérer et détruisez le robot P-33 pour obtenir l'alliage à mémoire de forme. Enfin, il ne vous reste plus qu'à les ramener à l'éleveur pour obtenir une belle somme d'argent.
Maintenant, laissez le forgeron terminer son amélioration et retournez au village. Allez voir Popola dans son bureau et

discutez avec elle. Par la suite, quittez le village et allez à l'Aire.

L'Aire

Traversez le tunnel, sauvegardez et traversez le pont. Allez à la maison du maire, parlez avec lui puis allez à plateforme où se trouvent les marchands de la ville. Parlez au garde pour obtenir plus d'informations puis combattez les ombres qui apparaissent.

Sécurisez la plateforme des marchands, traversez le pont et abattez les nombreuses ombres qui arrivent.
Après la courte scène, combattez plusieurs ombres jusqu'à ce que vous aperceviez un grand monstre attaquer les villageois. Dirigez-vous vers ce monstre et attaquez-le. Utilisez les attaques magiques pour le battre rapidement et faites attention à ne pas tomber dans le vide.

Une fois qu'il est achevé, le grand boss apparait et vous devez le battre.
Boss : Ombre sacrificielle
Pour battre ce monstre, visez son oeil et lancez l'attaque du javelot noir. Fuyez ensuite ses boules magiques, évitez-les ou sautez par-dessus et reprenez les attaques magiques. Par la suite, achevez les ombres qu'il invoque et attaquez-le à nouveau. Lorsque sa jauge de santé baisse de moitié, frappez-le sur son point faible et regardez la courte scène qui suit.

Ensuite, fuyez le rayon laser qu'il lance, quittez la plateforme et montez sur le pont le plus élevé pour reprendre les attaques magiques. Evitez les boules et attaquez toujours avec le javelot noir jusqu'à ce que le monstre tombe.

A ce moment, allez vers la première plateforme de la ville et continuez le combat. Utilisez le javelot, esquivez le rayon laser et abattez les ombres qu'il invoque. Enfin, frappez son point faible et regardez la scène qui suit.

Après la scène, vous obtenez le troisième fragment de la clé et toute la ville d'Aire est anéantie.

Quittez la ville, allez vers la plaine Septentrionale et choisissez de voir si le forgeron Geidon vous a envoyé une lettre.

Quêtes

A la recherche de l'ombre
Emplacement : De retour au village, repérez un garde près de la sortie au Sud et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, parlez à la petite fille qui coupe le chemin et allez chercher près de la rivière. Retournez voir la fille puis allez chercher cette fois-ci devant la bibliothèque. Par la suite, retournez dans le village, parlez aux jeunes femmes assises sur le banc près des escaliers de la muraille, parlez au garde devant l'armurier puis à la femme près de la porte sud. Enfin, retrouvez la fille, discutez avec elle et montez la muraille pour battre l'ombre en question.

Freesia
Emplacement : Allez auprès du fleuriste de la ville de Littoral et acceptez sa quête.
Cheminement : Récupérez le pot, allez au marchand de matériaux de Façade et parlez-lui. Ensuite, retournez au fleuriste, choisissez de lui dire la vérité ou de lui mentir et obtenez de l'argent dans les deux cas.

Le projet secret
Emplacement : Après avoir fini la quête " Le rat de bibliothèque ", retournez au manoir d'Emile et parlez au majordome.
Cheminement : Atteignez la cour du manoir, activez le levier de la fontaine et ouvrez le passage secret du sous-sol. Descendez jusqu'au deuxième sous-sol, entrez dans l'une des nombreuses pièces de la base et récupérez des documents. Rebroussez chemin jusqu'au majordome, discutez avec lui et partez à Littoral. Montez les escaliers pour atteindre la section supérieure de l'entrée de la ville et examinez-la. Enfin, retournez au majordome et faites votre rapport pour achever la mission.

Chapitre 13 : Le fragment de la loi Robotique

A présent, retournez au village et allez consulter votre boite à lettres. Ouvrez la lettre puis allez à la montagne des

robots pour voir Geidon.

Montagne des robots

Entrez chez le forgeron, discutez avec lui puis entrez dans le complexe des robots. Allez vers l'ascenseur et descendez au second sous-sol.

Avancez tout droit, abattez les robots et continuez tout droit jusqu'au petit wagon. Montez, utilisez le projectile noir pour détruire les canons et les robots ennemis et traversez jusqu'à l'autre côté. Suivez alors le chemin de droite et passez la prochaine porte.

Entrez dans la grande pièce suivante, abattez le robot géant avec des attaques magiques et passez la porte suivante. Avancez à droite dans le couloir puis prenez la première à gauche. Entrez dans le prochain couloir, détruisez les machines volantes et avancez. Suivez le chemin de gauche, passez la porte et avancez jusqu'au silo circulaire.

Montez les escaliers par la droite, ouvrez la porte sur votre droite et prenez l'ascenseur pour atteindre le rez-de-chaussée. Entrez dans la pièce suivante, détruisez la caisse à gauche et récupérez une arme cachée. Ensuite, sauvegardez votre progression et sautez dans le trou.

Boss : P-33
Utilisez les attaques magiques pour lui infliger des dégâts importants et évitez ses attaques. Lorsque son point faible apparait une première fois, il faut que la jauge de magie soit remplie pour lancer le maximum de javelots noirs et l'assommer.

Par la suite, le robot change de forme et commence à voler. Utilisez toujours les attaques du javelot noir et empêchez-le de voler très haut. Lorsqu'il retombe sur le sol, repérez rapidement la petite ombre qui tombe du robot et attaquez-la avant qu'elle ne se multiplie.
Sinon, achevez tous les clones et abrégez ainsi le combat.

Après la scène, vous obtenez le fragment de la loi de la robotique.

Chapitre 14 : Le fragment du fidèle cerbère

Maintenant, allez voir Popola dans son bureau et discutez avec elle. Ensuite, allez chez vous et ouvrez la boite à lettres. Lisez la lettre puis prenez la direction de la ville de Façade.

Façade

Prenez le genre de taxi gratuit pour aller devant le palais et entrez. Parlez au roi et à sa femme puis à Kainé et allez vers le toit. Discutez avec Emile puis avec le roi.

Lors de la cérémonie de mariage, parlez au conseiller devant les marches et regardez la scène qui suit. Malheureusement, la reine Fyra meurt suite à l'attaque du loup et le roi devient furieux.

Après la scène, effectuez quelques achats auprès des marchands et entrez au palais du roi lorsque vous êtes prêt à affronter les loups. Montez sur le toit et partez à la chasse. Vous êtes directement emporté devant le repaire des loups.

D'abord, abattez plusieurs loups pour que leur chef décide de se battre.

Boss : le fidèle cerbère
Ce loup est extrêmement rapide et agile et il est difficile de l'atteindre avec des attaques magiques. Toutefois, il est sensible à toutes les autres attaques. Lorsqu'il monte sur le puits, effectuez des roulades pour esquiver sa ruée. Le meilleur moyen pour l'attaquer avec le javelot est d'attendre qu'il vous fonce dessus pour le frapper avant qu'il ne vous atteigne. Lorsque son point faible apparait, utilisez trois à quatre javelots noirs pour l'achever une fois pour toutes.

Maintenant que Fyra est vengée, obtenez le dernier fragment de la clé du château et retournez au village.

Quêtes

L'homme méprisable
Emplacement : Retrouvez une jeune femme devant la taverne et discutez avec elle pour commencer sa quête.
Cheminement : la jeune femme veut des nouvelles de son petit ami. D'abord, parlez aux deux gardes qui rodent au village puis allez à la forêt des légendes. Entrez à l'intérieur de la forêt, discutez avec un homme se tenant devant sa maison puis allez à Littoral. Dirigez-vous vers le quai, demandez des renseignements auprès de la jeune femme devant les robinets publics puis parlez au facteur devant le bureau de poste. Par la suite, retournez sur le chemin qui mène à la petite plage et discutez avec l'homme assis sur un tonneau. Enfin, partez à la montagne des robots, discutez avec le forgeron puis retournez raconter ce qu'il s'est passé à la jeune femme.

L'armée d'ombres
Emplacement : Allez au forgeron de la montagne des robots et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, entrez dans le complexe des robots, détruisez les robots volants et récupérez 5 batteries à plat et 5 moteurs défectueux. Retournez au forgeron, donnez-lui les matériaux et obtenez le dispositif qui permettra de réparer l'ascenseur. Retournez dans le complexe, prenez à gauche au premier croisement et continuez tout droit jusqu'à l'ascenseur. Réparez-le, montez pour atteindre le second étage et abattez toutes les ombres présentes.

Un couteau inoubliable
Emplacement : Entrez dans la taverne de Littoral et parlez au serveur.
Cheminement : Allez au forgeron de la montagne des robots, parlez-lui puis entrez dans le complexe. Accédez au second sous-sol, affrontez les robots P-33 et récupérez 10 alliages en titane. Ensuite, donnez les alliages au forgeron, prenez le couteau et donnez-le au serveur de la taverne.

Bon appétit 2ème partie
Emplacement : Une fois que vous avez terminé la quête " Un couteau inoubliable ", rendez-vous à la taverne de Littoral et parlez au serveur.
Cheminement : Il a besoin de 10 sacs de riz et 10 poissons-chat. Achetez les sacs de riz chez l'épicier de Littoral puis achetez des vers de terre, allez à la rivière du village et pêchez les poissons-chat. Enfin, ramenez les ingrédients au serveur et obtenez votre récompense.

L'ombre du désert
Emplacement : Rejoignez le grand désert, repérez une fille près de l'embarcadère et parlez-lui. Ensuite, entrez dans la ville et sortez aussitôt pour la retrouver. Parlez avec elle une seconde fois, entrez à Façade et sortez à nouveau pour la retrouver. Interagissez avec elle et découvrez ainsi qu'elle n'est qu'une ombre.
Cheminement : Eliminez toutes les ombres et sécurisez la zone pour achever cette quête.

Le cauchemar des sables
Emplacement : Retrouvez le garde à l'entrée de Façade et acceptez sa quête.
Cheminement : Dirigez-vous vers la tempête de sable, repérez l'ombre que vous devez achever et éliminez-la.

Une cité régénérée
Emplacement : Parlez au garde qui se trouve devant le palais du roi de Façade et acceptez de l'aider.
Cheminement : Vous devez lui rapporter 20 unités d'argile, 20 rondins et 20 minerais de fer. Achetez l'argile chez le marchand de Façade, les rondins chez le marchand du village et les minerai de fer chez le forgeron de la montagne des robots. Enfin, rapportez le tout au garde et obtenez une belle somme d'argent.

L'ombre scellée
Emplacement : Allez voir le garde qui se trouve à l'entrée de Façade et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, rendez-vous au temple stérile et repérez la garde à l'entrée. Ensuite, entrez et pénétrez dans les pièces du temple. Refaites les mêmes opérations que lors de la première partie et atteignez ainsi le couloir qui est au nord. Repérez l'ombre qui est responsable du massacre, affrontez-la puis examinez le cadavre. Une fois dehors, battez le voleur et complétez ainsi la mission.

Le sommeil des rois
Emplacement : Allez voir votre ami le roi de la ville de Façade et acceptez de l'aider dans sa quête.
Cheminement : Allez au temple stérile, achevez les ombres qui se trouvent sur le pont puis entrez. Continuez à abattre les ombres dans la salle, sécurisez l'endroit et achevez ainsi la quête.

La pierre magique
Emplacement : Rejoignez la forêt des légendes, repérez une jeune femme devant sa demeure et acceptez sa quête.
Cheminement : D'abord, allez voir Popola dans son bureau et parlez avec elle. Ensuite, dirigez-vous vers le temple oublié et poussez le premier bloc pour remonter sur le toit. Poursuivez, poussez un second bloc et utilisez-le pour remonter sur le second toit. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une ombre géante, battez-la et récupérez la pierre de divination. Par la suite, retournez auprès de la jeune femme et acceptez son offre. Enfin, entrez dans l'entrepôt, récupérez un tube de fer derrière les étagères et achevez toutes les ombres pour finir la mission.

Chapitre 15 : le château du maitre des ombres

Maintenant, allez voir Popola dans son bureau et parlez avec elle. Ensuite, sortez et faites le plein d'objets et de potions chez l'apothicaire. Dès que vous êtes prêt, allez voir le gondolier du village et prenez le chemin du temple oublié.

Le Temple oublié

Grimpez jusqu'à l'entrée du temple, entrez et montez les escaliers. Refaites le même chemin et atteignez la salle où vous aviez combattu les deux gardiens. Avant d'entrer, détruisez la caisse à droite de la porte, récupérez une arme, sauvegardez et entrez. Avancez tout droit, utilisez la clé pour dégager la voie et entrez dans le château du maitre des ombres.

Le château du maitre des ombres

Entrez dans le splendide jardin, montez les escaliers et examinez les deux oiseaux sur la petite fontaine. Discutez avec eux une seconde fois et donnez les réponses suivantes pour pouvoir débloquer la porte :

A cause d'une terrible maladie.
En séparant leur âme de leur corps.
Elles sont placées dans le vaisseau qui leur est propre.

Une fois que vous avez bien répondu aux questions, ouvrez la porte et entrez.

Dans la cour suivante, vous retrouvez vos amies Popola et Devola qui s'avèrent être des traitresses.

Boss : Popola et Devola
Attaquez-les avec votre arme d'Hast, utilisez également quelques attaques magiques et infligez-leur des dégâts importants. Evitez les boules magiques qu'elles lancent et pourchassez-les constamment puisqu'elles changent souvent d'endroit. Après la première courte scène, continuez les mêmes techniques d'attaque jusqu'à ce que les deux soeurs s'en aillent et vous obtenez la carte du château.

Après le combat, passez la porte suivante et entrez dans le hall. Combattez les puissantes ombres qui arrivent, utilisez les sorts magiques et sécurisez la zone. Une fois que ceci est fait, Kainé ouvre la porte et plusieurs boules d'ombres apparaissent. Détruisez-les également avec votre arme favorite, nettoyez la zone et allez voir Kainé qui est allongée par terre.

Après une courte scène, un sanglier d'ombre apparait et vous devez le combattre.

Boss : Sanglier d'ombre
Pour battre ce sanglier, prenez d'abord une arme d'Hast (l'impératrice) et utilisez les attaques magiques lorsque le sanglier tombe à terre. Pour le faire tomber, vous devez effectuer une attaque glissante dans sa direction et le frapper sur sa jambe. Une fois qu'il est par terre, utilisez l'attaque du javelot noir pour lui infliger un maximum de dégâts.

Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Par la suite, un autre sanglier muni d'une armure cette fois-ci arrive et vous attaque. Utilisez les mêmes techniques pour le battre et lorsqu'il commence à cracher du poison, attendez que Kainé ouvre la porte et fuyez la salle.

Dans le couloir, détruisez les caisses et récupérez une arme.
Avancez, montez les escaliers à droite et courez en haut des marches avant que le sanglier ne vous rattrape. Utilisez l'attaque glissante pour détruire rapidement les caisses qui bloquent le chemin et montez en haut des marches.

Dans la grande salle, affrontez le sanglier jusqu'à ce que les habitants de Façade arrivent et vous aident dans votre cause. En effet, continuez à repousser les attaques du sanglier jusqu'à ce qu'ils arrivent à ouvrir la grande porte.

Avancez dans les prochains couloirs, détruisez les caisses pour obtenir des potions et atteignez la salle du tribunal où se trouvent les deux jumelles.

Boss : Popola et Devola
Effectuez les mêmes techniques d'attaques que lors de votre premier affrontement, esquivez leurs boules magiques et réalisez des sorts magiques de temps à autre. Utilisez une capsule de force ou de magie pour augmenter les dégâts que vous infligez et battre la première soeur. Par la suite, la seconde soeur arrive et vous attaque. Acharnez-vous rapidement sur elle, attaquez-la et battez-la pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, avancez dans les corridors et abattez les ombres que vous rencontrez pour obtenir quelques potions. Enfin, atteignez le maitre des ombres et préparez-vous à le battre.

Boss : Maitre des ombres
D'abord, acharnez-vous sur le grimoire que possède le maitre des ombres et détruisez-le. Faites attention aux feuilles qu'il projette et attaquez-le avec votre arme. Ensuite, occupez-vous du maitre en question et attaquez-le. Lorsqu'il effectue une attaque en sautant, évitez-la en réalisant des roulades et reprenez les assauts armés. Utilisez les capsules de force et de magie si vous en avez et acharnez-vous sur le maitre. Lorsque sa jauge de santé arrive à la moitié, frappez son point faible pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, la seconde phase du combat commence. D'abord, esquivez ses éclairs et attaquez-le dans les airs. Réalisez trois à quatre attaques pour que son point faible réapparaisse. A ce moment, le grimoire de Weiss perd tous ses pouvoirs et le maitre d'ombres commence à lancer plusieurs boules magiques en désespoir de cause. Effectuez alors plusieurs roulades et sauts, bondissez derrière le point faible pour ne pas être touché et frappez-le. Une fois que vous êtes projeté à l'autre bout de la pièce, refaites la même opération et achevez-le une fois pour toutes.

Une fois que le maitre des ombres est vaincu, allez réveiller Yonah et inscrivez le nom de votre personnage en respectant les majuscules.

Les autres fins du jeu

Il existe 4 séquences de fin différentes. Lorsque vous terminez le jeu la première fois, vous verrez obligatoirement la fin A et pourrez sauvegarder après les crédits.

En chargeant ce fichier, vous pourrez recommencer directement à partir de la seconde moitié du jeu en conservant tout ce que vous aviez acquis. L'histoire comportera de nouvelles séquences narratives qui vous en apprendront plus sur certains personnages du jeu. Si vous terminez cette nouvelle partie, vous aurez droit à la fin B.

Au bout de la troisième fois, et à condition que vous ayez trouvé toutes les armes du jeu (voir l'astuce intitulée "Toutes les armes"), on vous demandera de faire un choix qui mènera soit à la fin C (1ère réponse), soit à la fin D (2ème réponse).

Attention, lorsque vous choisirez la fin D, tous les fichiers de sauvegarde associés à votre personnage seront écrasés ! Vous avez donc tout intérêt à voir d'abord la fin C. Vous conserverez uniquement tous vos succès/trophées.

Si vous voulez tout de même éviter de perdre vos sauvegardes, vous pouvez prendre la précaution de les copier au préalable sur une carte mémoire (Xbox 360) ou une clef USB (PS3).

SUCCÈS

L'amateur de combos (15)

Enchaînez cinquante attaques.

Le maître des combos (30)

Enchaînez cent attaques.

Le magicien (15)

Apprenez tous les sorts.

L'orfèvre des mots (10)

Obtenez la moitié des qualificatifs.

L'arsenal (30)

Trouvez toutes les armes.

L'homme à tout faire (10)

Accomplissez dix quêtes.

Le touche-à-tout (10)

Accomplissez vingt quêtes.

Le maître des quêtes (10)

Accomplissez trente quêtes.

Le bien nanti (10)

Amassez 1 000 000G.

Le guerrier érudit (10)

Lisez la dernière séquence de type « roman » du jeu.

Le roi du temple oublié (10)

Vainquez Gretel en moins de deux minutes et demie.

L'ami dévoué (10)

Vainquez l'ombre de Kainé en moins d'une minute.

Le dominateur des robots (10)

Vainquez P-33 en moins de quatre minutes et demie.

Le destructeur de l'Aire (10)

Vainquez Wendy (L'ombre immense en forme d'oeil) en moins de huit minutes et demie.

Le gardien de Façade (10)

Vainquez Rokh, le loup possédé en moins de trois minutes et demie.

Le droit de passage (10)

Vainquez Popola et Devola en moins de deux minutes et demie.

L'hymne funèbre du héros (10)

Vainquez la mère l'Oye (Le premier sanglier du château) en moins de deux minutes.

Le déchireur d'âmes (10)

Vainquez à nouveau Popola et Devola en moins de trois minutes et demie.

L'autodafé (10)

Vainquez Grimoire Noir en moins d'une minute et demie.

Le seul et unique souverain (20)

Vainquez le Maître des Ombres en moins de trois minutes et demie.

Le lien indissoluble (30)

Vainquez Kainé (Fin C ou D uniquement) en moins de trois minutes et demie.

Le livre légendaire (20)

Grimoire Weiss s'est joint à vous.

La compagne fougueuse (20)

Kainé s'est jointe à vous.

Le compagnon serein (10)

Émile s'est joint à vous.

La libération (20)

Vous avez libéré Kainé de sa prison de pierre.

L'union des fragments (20)

Vous avez trouvé tous les fragments de la clef du château du Maître des Ombres.

Un monde changeant (10)

Vous avez vaincu le Maître des Ombres.

Enfin réunis (100)

Vous avez vu la première fin (A).

Souvenirs lancinants (100)

Vous avez vu la deuxième fin (B).

Merci (100)

Vous avez vu la troisième fin (C).

Quelque chose d'unique (200)

Vous avez vu la quatrième fin (D).

Le maître jardinier (10)

Vous avez cultivé la fleur légendaire.

Le poisson légendaire (10)

Vous avez attrapé un rhizodonte.

Le maître pêcheur (10)

Vous avez attrapé au moins un poisson de chaque type.

Le collectionneur (10)

Vous avez trouvé cinquante matériaux différents.

L'apprenti forgeron (10)

Vous avez amélioré cinq armes jusqu'à leur niveau maximum.

Le forgeron (10)

Vous avez amélioré quinze armes jusqu'à leur niveau maximum.

Le maître de la forge (20)

Vous avez amélioré trente armes jusqu'à leur niveau maximum.

Votre ami le sanglier (10)

Vous vous êtes promené à dos de sanglier pendant plus de cinq minutes.

Le massacre bêlant (10)

Vous avez abattu cent moutons.

Le guerrier véloce (10)

Vous avez terminé le jeu en moins de quinze heures.

Ninja Blade

© From Software 2009

SUCCÈS

Libérer Tokyo (40)

Terminer toutes les missions au minimum en mode Normal.

Améliorer épée (10)

Améliorer une épée.

Améliorer Ninjutsu (10)

Améliorer Ninjutsu.

Maître du Todomé (10)

Réussir une attaque Todomé.

Comprendre le combo Frappe (10)

Réussir un combo de 10 frappes consécutives.

Comprendre le combo Mise à mort (10)

Réussir 3 combos Mise à mort.

Comprendre le cyclone (10)

Utiliser le shuriken du cyclone pour éteindre des flammes.

Comprendre le feu (10)

Utiliser le shuriken de feu pour embraser un ennemi.

Comprendre la foudre (10)

Utiliser le shuriken de la foudre pour charger la flaque en électricité et paralyser un ennemi.

Comprendre la déviation (10)

Dévier le projectile d'un ennemi.

Comprendre le coup de grâce (10)

Réussir un coup de grâce.

Comprendre la destruction (10)

Détruire une armure.

Obtenir une perle Shinobi (10)

Trouver une perle Shinobi.

Obtenir un costume (10)

Trouver un costume.

Obtenir un emblème (10)

Trouver un emblème.

Maître des épées (20)

A amélioré toutes les épées à leur niveau maximum.

Maître des Ninjutsu (20)

A amélioré tous les Ninjutsu/shuriken à leur niveau maximum.

Maximum de vie (30)

Augmenter au maximum la jauge de santé.

Maximum de Chi (30)

Augmenter au maximum la jauge de Chi.

Obtenir la moitié des Shinobi (15)

Trouver 50 % des perles Shinobi.

Obtenir toutes les Shinobi (30)

Trouver toutes les perles Shinobi.

Récupérer tous les costumes. (30)

Obtenir tous les costumes.

Obtenir tous les emblèmes. (30)

Ramasser tous les emblèmes.

Maître de la déviation (15)

Dévier 20 projectiles.

Maître du Todomé (15)

Tuer 25 ennemis avec l'attaque Coup de grâce.

Expert de la Mission 001 (15)

Terminer la Mission 001 en moins de 30 minutes.

Expert de la Mission 002 (15)

Terminer la Mission 002 avec plus de 20 attaques Coup de grâce.

Expert de la Mission 003 (15)

Terminer la Mission 003 avec plus de 30 combos Frappe maximum.

Expert de la Mission 004 (15)

Terminer la Mission 004 avec moins de 30 % de dégâts sur l'avion.

Expert de la Mission 005 (15)

Terminer la Mission 005 en moins de 40 minutes.

Expert de la Mission 006 (15)

Terminer la Mission 006 avec plus de 10 combos Mise à mort.

Expert de la Mission 007 (15)

Terminer la Mission 007 en moins de 50 minutes.

Expert de la Mission 008 (15)

Terminer la Mission 008 avec moins de 1000 points de dégâts.

Expert de la Mission 009 (15)

Terminer la Mission 009 en une seule fois.

Maître Ninja (75)

Obtenir A+ au classement de jeu total.

Sans égal (50)

Terminer toutes les missions au minimum en mode Difficile.

Maître de l'invincibilité (20)

Terminer toutes les missions en une seule fois.

Maître des techniques (20)

Réussir 10 séries de touches « Parfaites » d'affilée pendant une séquence Quick Time Event.

Amour de l'épée (20)

Terminer toutes les missions en n'utilisant qu'une seule épée.

Maître du combo Frappe (20)

Réussir un combo de 100 frappes.

Maître du combo Mise à mort (20)

Réussir un combo de 50 Mise à mort.

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

MODES DE DIFFICULTÉ

Note : il se peut que cette astuce ne fonctionne que sur la version japonaise du jeu.

Facile (jeu)

Mourir au moins 10 fois.

Facile (QTE)

Rater au moins 10 actions QTE.

ARMES ET TECHNIQUES

Note : il se peut que cette astuce ne fonctionne que sur la version japonaise du jeu.

Barrière protectrice (ninjutsu)

Terminer toutes les missions en Difficile.

Moonlight Sword (arme)

Trouver les 9 Moji, charger le chapitre 5 et entrer dans la caverne pour la récupérer (améliorer la Large Sword).

Ninja Blade

Terminer le chapitre 8.

Twin Eternal Knives

Obtenir un score A sur tous les chapitres du jeu ou sur l'ensemble du jeu (améliorer les Dual Swords au maximum).

Ninja Gaiden 3

© Tecmo / Team Ninja 2012

DIFFICULTÉ MAÎTRE NINJA

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer ce mode supérieur.

Ninja Gaiden II

© Tecmo / Team Ninja 2008

SUCCÈS

Maîtrise du vent inversé (5)

Réussissez la Technique du vent inversé.

Maîtrise du vent furieux (5)

Réussissez la Technique du vent furieux.

Maîtrise des traces invisibles (5)

Réussissez la Technique des traces de pas invisibles.

Maîtrise de l'hirondelle en vol (5)

Réussissez la Technique de l'hirondelle en vol.

Maîtrise du saut d'oiseau (5)

Réussissez la Technique du saut d'oiseau.

Maîtrise de l'anéantissement (5)

Réussissez la Technique de l'anéantissement.

Maîtrise de la Technique ultime (5)

Réussissez la Technique ultime.

Maîtrise de l'ultime conseil (5)

Réussissez la Technique de l'ultime conseil.

Maîtrise de la contre-attaque (5)

Réussissez la Technique de la contre-attaque.

Maîtrise de l'envol unique (5)

Réussissez la Technique de l'envol unique.

Maîtrise de la voie invisible (5)

Réussissez la Technique de la voie invisible.

Art de l'enfer (5)

Réussissez le Ninpo Art de l'enfer.

Art des lames volantes (5)

Réussissez le Ninpo Art des lames volantes.

Art du Phénix de feu (5)

Réussissez le Ninpo Art du Phénix de feu.

Art du vide transperçant (5)

Réussissez le Ninpo Art du vide transperçant.

Maître de l'Épée du Dragon (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que l'Épée du Dragon.

Maître du bâton lunaire (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le bâton lunaire.

Maître de la Serre du Faucon (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que la Serre du Faucon.

Maître du double katana (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que la Griffe du Dragon et le Croc du Tigre.

Maître du kusarigama (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le kusarigama.

Maître de la faux écliptique (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que la faux écliptique.

Maître du tonfa (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le tonfa.

Maître du fléau vigooréen (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le fléau vigooréen.

Défaite d'Alexei (15)

Vainquez Alexei au combat.

Défaite de Volf (15)

Vainquez Volf au combat.

Défaite de Zedonius (15)

Vainquez Zedonius au combat.

Défaite d'Elizébet (15)

Vainquez Elizébet au combat.

Défaite de Genshin (15)

Vainquez Genshin au combat.

Karma du guerrier (20)

Obtenez 10 crânes de cristal.

Karma du mentor (20)

Obtenez 20 crânes de cristal.

Karma du maître ninja (20)

Obtenez tous les crânes de cristal.

Exploit des cent entailles (20)

Réussissez un combo de 100 coups avec n'importe quelle arme.

Exploit de mille anéantissements (20)

Vainquez 1 000 ennemis avec la Technique de l'anéantissement.

Exploit de la destruction ultime (20)

Vainquez 1 000 ennemis avec la Technique ultime.

Voie de l'acolyte (100)

Terminez le jeu sur la Voie de l'acolyte.

Voie du guerrier (100)

Terminez le jeu sur la Voie du guerrier.

Voie du mentor (100)

Terminez le jeu sur la Voie du mentor.

Voie du maître ninja (100)

Terminez le jeu sur la Voie du maître ninja.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, attendez la fin des crédits et sauvegardez. Rechargez ensuite votre partie terminée pour refaire l'aventure en conservant la plupart des éléments précédemment acquis.

TENUES SPÉCIALES

Jaguar noir

Terminez le mode Path of Mentor.

Ninja rouge

Terminez le jeu en difficulté Acolyte.

Tenue de camouflage

Terminez le jeu en difficulté Warrior.

BONUS

Gamerpic

Trouvez les 30 crânes de cristal.

Filtre vieux film

Terminez le jeu.

Sound Test

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

INVINCIBILITÉ

Maintenez la direction **Haut** avec la croix directionnelle et rendez-vous à l'écran de sélection des armes. Choisissez une arme différent et validez en appuyant sur **A et B** en même temps (au lieu de A seulement). Vous serez alors invincible mais vous ne pourrez attaquer que d'une seule façon.

Novadrome

© Buena Vista Interactive 2006

SUCCÈS

Dévastation (15)

Gagnez une épreuve Démolition sans être détruit. A débloquer en défi arcade.

Navigation (15)

Gagnez une Explosion-lumière en prenant 7 balises à la suite. A débloquer en défi arcade.

Dépassement (15)

Gagnez une Chasse à l'homme avec un tour d'avance. A débloquer en défi arcade.

Evasion (15)

Gagnez un Chassé-croisé en étant la proie. A débloquer en défi arcade.

Endurance (15)

Gagnez une épreuve Survie au niveau de santé maximum. A débloquer en défi arcade.

Cohésion (15)

Gagnez une Chasse aux Bots sans une égratignure. A débloquer en défi arcade.

Vitesse (5)

Négociez un looping avec succès.

Ascension (20)

Parvenez à 200 m au dessus du sol.

Augmentation (20)

Trouvez tous les bonus cachés pour obtenir toutes les voitures secrètes.

Vélocité (20)

Foncez à plus de 350 km/h.

Suprématie (20)

Terminez le mode Carrière.

Domination (25)

Terminez le mode Supernova.

Of Orcs and Men

© Focus Home Interactive / Cyanide 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Chapitre 1

La mission

Débutons l'aventure avec Arkaïl, un immense orc tout vert qui fait partie des Bloodjaws, un groupe de guerriers craints et respectés dans tout l'Empire. Après de longues cinématiques, marchez à travers la jungle pour retrouver votre compère puis vainquez-le en duel. L'occasion de découvrir le " berserk " qui est un état où vous ne contrôlez plus du tout Arkaïl (ce qui peut s'avérer dangereux pour vos alliés). Eliminez ensuite les ennemis qui se présentent et retournez voir votre chef pour accepter sa mission et commencer votre quête.

Le Passeur

Premier contact avec Styx, le gobelin du jeu que vous pouvez contrôler en alternance avec Arkaïl. Contournez la porte par le passage étroit pour l'ouvrir à l'orc puis plus loin se trouve une initiation à la posture furtive de Styx qui lui permet d'assassiner des gardes en toute discrétion. Débarrassez-vous des suivants de la même manière, si vous vous faites repérer rappliquez avec Arkaïl pour rentrer dans le tas. La méthode de combat à deux est assez aisée au début du jeu : Styx en arrière avec ses attaques à distance et Arkaïl au corps à corps.

Un peu plus loin se trouve un nouveau groupe de gardes. Comme souvent dans l'aventure, essayez d'en assassiner un premier avec Styx en mode furtif puis éliminez le reste en utilisant les recettes classiques du combat. Faites de même avec la troupe suivante puis intervient un dialogue : restez silencieux pour que l'orc rival se fasse moucher par son chef et qu'un combat s'engage. Nettoyez la zone de gauche pour récupérer un objet ou continuez directement en passant par la grille face à vous.

Juste après, un groupe de gardes se dirige vers vous, tentez de passer en mode furtif derrière eux pour en éliminer un premier puis faites le reste avec Arkaïl. Plus loin sur votre route, vous rencontrerez une grande place avec de nombreux gardes espacés : en posture furtive Styx peut se débarrasser de trois tandis que quatre autres vont se ruer dans la bataille. Sur le chemin, surprenez quatre autres soldats de la milice puis la zone se termine avec le combat contre Sork et ses alliés, ce qui n'est pas bien difficile.

Sarkyss

Dans la planque de la main noire, parlez d'abord au chef, sobrement appelé " le singe " pour qu'il vous explique la suite des aventures, puis défiez Fer de Lance afin de remporter un objet. Adressez-vous ensuite à Renarde pour aller voir Sarkyss, celle-ci ne veut pour l'instant pas vous défier. Plus de détails sur les défis de la Main Noire dans la section " Quêtes secondaires " de cette solution.

Arrivé dans la nouvelle zone, suivez le chemin tout désigné et battez-vous avec un premier groupe de gardes avant qu'un homme ne vous interpelle : Oboth veut vous voir. Allez lui parler pour qu'il vous confie la mission de tuer son rival Jared en échange de votre tranquillité en dépit des primes sur vos têtes. Ce dernier se trouve dans un recoin plus loin

dans le niveau, sur le chemin dégommez tous les ennemis que vous croiserez et faites attention aux gardes en hauteur que vous devrez obligatoirement éliminer pour progresser.

Après avoir éliminé Jared, n'oubliez pas le coffre et allez recontrer Oboth pour qu'il vous offre une autre récompense. Plus loin, affrontez quelques hommes sur une place et passez par le chemin du haut pour en vaincre d'autre et récupérer de l'équipement dans un sac. Continuez la route, tuez les gardes qui se dressent devant vous et vous aurez droit à une cinématique montrant de pauvres créatures massacrées. Ne laissez pas ce crime impuni et nettoyez la zone avec le grand brasier au centre puis allez à la rencontre de Sarkyss et acceptez sa proposition.

De retour dans la planque, parlez aux personnages pour les missions secondaires (détaillées plus loin dans cette soluce) et notamment au forgeron Fer de Lance si vous avez des objets à vendre, puis adressez-vous au Corbeau pour poursuivre la quête principale. Votre mission est donc de faire brûler la chapelle par pure vengeance. Commencez par suivre le chemin pour rencontrer des gardes à éliminer, un sac se trouve également sur place et contient les " grèves de champion ". Continuez votre progression et interviendra un dur combat, faites batailler vos deux héros en prenant garde à ce qu'Arkaïl ne tue pas Styx dans sa rage.

Plus loin sur le chemin se trouve un unique garde face à deux paysans, assassinez-le discrètement avec Styx et récupérez le contenu du coffre.
Pour passer la zone suivante, veillez à rester dans le couloir afin de ne pas être encerclé par les ennemis, utilisez notamment l'attaque circulaire d'Arkaïl pour infliger plus de dégâts. Ceci fait, récupérez les deux sacs dans la zone en amont (à gauche de la carte) et continuez le chemin.

Devant l'entrée de la chapelle se trouvent deux premiers gardes assez aisés à éliminer puis après la cinématique, un combat s'engage avec les acolytes du Grand Inquisiteur. Ceux-ci sont assez puissants mais vous devriez avoir de meilleurs armes et attaques à ce stade donc vous pourrez en venir à bout en mettant les deux héros au corps-à-corps. A la fin de cet affrontement, Corbeau vous reconduira à la planque et vous pourrez accéder à la mission secondaire Bloodjaw ou simplement continuer la trame principale.

Vous tombez alors directement dans un traquenard, tuez les ennemis au sol avec Arkaïl et attaquez à distance ceux en hauteur avec Styx. Enfoncez-vous ensuite dans les catacombes et protégez Styx pendant qu'il ouvre la grille qui vous barre la route. Une cinématique interviendra alors et le plan génial de l'orc consistera à sauter dans le vide, pas de panique les peaux-vertes sont visiblement insensibles aux dégâts de chute.

Par soi-même

Vous voici dans les entrailles, un lieu infesté de chiens errants et autres gobelins, autrement dit des ennemis peu résistants mais très nombreux. Plus loin, avant de grimper sur un échafaudage pensez à nettoyer l'impasse de gauche pour récupérer une armure pour Styx. Peu après vous pouvez voir sur votre carte un long couloir sans issue, empruntez-le si vous souhaitez obtenir un objet pour le Styx qui augmente son agilité. Sinon continuez le chemin en massacrant toujours ce qui se trouve sur votre passage.

Rien de particulier à signaler pour la suite si ce n'est que vous y rencontrerez des ennemis toujours aussi faibles mais nombreux, faites attention notamment à ce qu'Arkaïl ne tue pas Styx en mode Berserk. A la fin de cette zone, vous ferez la rencontre d'un Shaman vous proposant ni plus ni moins de vous laisser sacrifier, cela se solde évidemment par un combat. Laissez à Styx les gobelins tandis qu'Arkaïl peut se charger des orcs à condition de rester en mode défensif car ceux-ci sont très résistants. Vous pourrez alors remonter à la surface et retourner à la planque de la main noire pour régler vos comptes.

Petite discussion avec Le Singe qui vous laisse le choix entre aller retrouver Arken (un orc détenu par le Shaman des entrailles) ou continuer la quête principale directement en allant voir Sarkyss, si vous choisissez la première option vous pourrez toujours faire la seconde ensuite. Après de longues cinématiques vous aurez enfin un plan à votre disposition pour sortir des égouts et pouvoir passer le mur. Le level-design n'étant pas le point fort du jeu, il vous suffit en gros de suivre le couloir en vous débarrassant des tous les ennemis venant vous importuner.

A un moment vous pourrez aller seul avec Styx dans un conduit, Arkaïl étant trop imposant pour y passer mais de toute

façon cela ne le concerne pas puisque vous y récupérerez une pierre aveuglante pour le gobelin. Le chapitre se conclura alors sur un ultime combat qui est assez aisé, seul un soldat en armure est légèrement plus coriace que les autres.

Chapitre 2

La fange

Après un joli coup en douce de Styx, Arkaïl finit par se retrouver dans l'Empoignade, une sorte d'arène très dangereuse pour mettre à l'épreuve certains des nouveaux arrivants de la Fange. Malgré votre manque d'équipement, les gobelins qui vous attaquent ne feront pas long feu mais viendront après des orcs et face à l'effet de nombre il faut essayer de les abattre un à un. Montez ensuite sur l'échafaudage et poursuivez votre route.

Peu après, une situation délicate se présente à vous mais un revenant fait son entrée pour vous porter secours, vous vous doutiez bien que vous seriez privé de la moitié de vos héros si tôt dans l'aventure. Bref, occupez-vous d'abord du garde-chiourme car Arkaïl tombera vite en furie et réduira à néant les faibles gobelins. Par la suite les choses se corseront nettement avec le combat contre les trois orcs enragés : encore une fois tuez-les un par un en concentrant les attaques de vos deux héros et en espérant ne pas prendre trop de coups.

Arrivé dans une nouvelle planque, parlez à Adek pour une mission secondaire ou sinon Barimen interviendra et vous expliquera en détail tout le plan.
Retournez ensuite vers Adek, vous avez le choix entre payer les guetteurs ou aller vous charger discrètement de les éliminer avec Styx en solitaire. Sinon il est temps d'aller tuer le premier contremaître, cela commence par une petite cinématique puis bien vite vous entrerez dans le vif du sujet, c'est-à-dire dans une zone linéaire parsemée d'ennemi, comme le reste du jeu en somme.

Le soulèvement

Dans cette zone, l'infiltration sera de mise car les ennemis sont nombreux et dangereux, veillez donc à en assassiner le plus possible avec Styx avant de rentrer dans un gros combat. Les mineurs sont d'ailleurs toujours à éliminer en premier car peu résistants mais assez puissants pour tuer l'un de vos héros. A un moment vous verrez une petite colline, montez-y discrètement pour récupérer les gants d'assassin, les ennemis n'étant pas trop dérangés par la présence de cadavres, vous pourrez les éliminer un par un sans déclencher l'alerte.

Plus loin, lors d'un combat avec de nombreux orcs, vous apprendrez au détour d'une conversation qu'un allié est détenu prisonnier, vous laissant le choix de le sauver ou non, sa position est indiquée sur la carte (voir la partie " Quêtes secondaires " de cette solution complète). Continuez ensuite la route en restant au maximum discret, vous pouvez aller jusqu'à la fin quasiment sans combattre. L'affrontement final se fait contre les alliés du Premier Contremaître légèrement agacés que vous ayez poussé leur chef dans le vide, occupez-vous en premier de Brutus qui est plus dangereux avant d'en finir avec les autres.

De retour à la planque de la résistance et après de sympathiques retrouvailles avec votre paternel, adressez-vous au shaman ou à Adek pour les missions secondaires. Sinon lancez le soulèvement auprès de Marhlok et pour aller au plus vite, vous pouvez vous passer du choix des guerriers. Admirez alors la cinématique qui suit car les choses se corseront nettement par la suite. Votre but est donc d'accéder à la tour de l'inquisition, la côté gauche est une impasse mais au prix d'un lourd combat vous pourrez y récupérer la " carapace de berseker ".

Repartez donc de l'autre côté et en mode furtif, éliminez les gardes en faction sur le chemin de ronde puis l'orc du bas. Cela vous facilitera la tâche puisque le combat s'engagera et il ne restera que quelques soldats à tuer avec l'aide d'Arkaïl cette fois. Dans le " quart " suivant, il y a également quelques ennemis mais rien de trop compliqué si vous restez en mode défense avec l'orc et envoyez des dagues à distance avec le gobelin.
Les choses se compliquent en revanche nettement par la suite puisque les ennemis sont beaucoup plus nombreux et notamment accompagnés d'orcs sur lesquels il vous faudra vous focaliser dès le début, au risque de vous voir infliger de lourds dégâts. Ne reste alors plus qu'un combat pour en finir avec la zone : laissez ceux au sol à Arkaïl pendant que

Styx se charge des soldats en hauteur.

L'assaut

Cette fois-ci c'est la bonne, vous voici dans la tour prêt à libérer Arkence ! Dès la fin de la cinématique les choses sérieuses commencent avec un combat contre les inquisiteurs qui est assez aisé finalement compte tenu de vos capacités acquises jusqu'à présent. Descendez ensuite par les escaliers et tuez deux premiers gardes puis vient une assez grande salle dans laquelle avec un peu de discrétion vous pourrez assassiner quelques gardes. L'IA étant toujours aussi peu regardante sur les cadavres, un bon circuit pourra vous permettre de simplifier le combat qui suit.

A l'étage inférieur, une vaste salle avec de nombreux gardes vous attend, pensez à bien les éliminer un par un pour ne pas être trop blessé en combat et notamment par le Grand Inquisiteur. Plus bas, continuez à être un maximum furtif mais la baston contre les soldats en armure est inévitable de toute façon. Descendez encore et toujours dans les geôles en éliminant les gardes furtivement, rien de très compliqué là-non plus puisque ceux-ci sont proches de la surdité et n'entendent pas les cris (étouffés) de leurs congénères égorgés à trois mètre d'eux.

A un moment repérez sur votre carte une salle sans issue dans laquelle vous pourrez récupérer un item puis devant la cellule d'Arkence se déroulera l'ultime combat du chapitre. Tuez en priorité le bourreau qui n'est pas aussi résistant que les autres orcs puis l'Inquisiteur avant de fignoler en dézinguant tous les autres, ces deux ennemis étant les plus puissants concentrez donc les attaques de vos deux héros dessus au risque de mourir sinon.
Félicitations, vous allez désormais passer au chapitre 3 !

Chapitre 3

Le monastère des Mages

Pour sortir Arkence de ses cauchemars, vous allez devoir ni plus ni moins explorer la mémoire de vos deux héros et cela commence par celle de Styx. Après la cinématique, Arkaïl devra s'occuper seul d'une nuée de gobelins mais tombera vite en Berserk et vous n'aurez donc pas grand-chose à faire. En revanche un choix important s'offre ensuite à vous : la voie de l'Assassin vous permettra de développer par la suite des attaques au corps à corps rapides et de gagner en agilité, tandis que celle du Golombre vous offrira des pouvoirs magiques infligeant des dégâts ou restaurant votre santé. Cela n'a aucun impact scénaristique et dépend donc essentiellement de votre style de combat avec Styx puisque les deux catégories se valent.

Passons à la mémoire d'Arkaïl maintenant en suivant l'étrange chemin au-dessus du vide. Cela commence tout d'abord par un combat, restez plutôt en retrait à lancer des dagues pendant que le pendant furibond de l'orc s'occupe des gardes. Nouveau choix : voie du Berserk ou voie du Maître ? Le premier vous offrira des améliorations pour décupler encore votre force et vos attaques quand vous tomberez en mode berserk justement tandis que le second vous permettra au contraire de convertir vos points de rage en bonus d'attaque, de santé ou de déviation. La première option est plus risquée mais payante si vous arrivez à maîtriser votre jauge de rage de sorte qu'en berserk vous finissiez tous les ennemis sans mourir.

Les cinématiques vont alors s'enchaîner sans répit puis il sera temps de prendre la fuite, quatre mercenaires vont essayer de vous bloquer le passage mais éliminez-les sans merci et continuez. Profitez du délai d'attente avant l'arrivée de l'ascenseur pour tester vos nouvelles compétences face au groupe de gardes qui descendent du chemin enneigé, attention tout de même à l'orc qui pourrait s'avérer dangereux.

L'histoire se répète juste après, tuez les gardes sur le chemin et en attendant l'élévateur mais n'oubliez pas de contempler cette magnifique zone car cela ne durera pas longtemps. Après une cinématique qui ne manque pas de ressembler à certaines super-productions hollywoodiennes récentes, un dernier combat se tiendra devant le bateau que vous devez atteindre, une nouvelle fois attention à l'orc bien que ce ne soit qu'une mise en bouche à côté de ce qui vous attend dans le chapitre 4.

Chapitre 4

L'Ile des Complaintes

Vous voici arrivé presque au terme de votre épopée, au bout de cette Ile se trouve l'Empereur à assassiner. Ce lieu est habité de " Soeurs " qui sont de redoutables guerrières rapides et puissantes, autrement dit enfin un peu de challenge ce qui risque de vous dérouter. Suivez le chemin en contemplant les magnifiques environnements et assassinez les deux premières discrètement avant de vous en prendre aux chiens. Suit alors une première bataille contre les moins redoutables de la bande et continuez à suivre le chemin tout tracé.

A mesure que vous progresserez, les combats s'intensifieront mais restent faisables tant que vous pensez à surveiller vos jauges de vie et à utiliser vos nouveaux pouvoirs qui sont plutôt puissants. La stratégie à adopter est sensiblement la même à chaque combat, commencez toujours pas les chiens qui sont faibles mais font très mal puis prenez une par une les ennemies et réduisez-les au silence. Au passage récupérez deux coffres sur deux talus différents de la troisième clairière que vous pouvez distinguer sur votre carte.

Arrivé à l'entrée du temple, préparez-vous au combat le plus difficile du jeu, ni plus ni moins. Les ennemies sont en effet nombreuses et malgré vos améliorations et votre équipement à ce stade du jeu, il est possible que vous ayez à retenter l'affrontement plusieurs fois avant de le maîtriser. Pourtant il n'y a pas de recette miracle, essayez de tuer les soeurs une par une en ayant commencé par les chiens avec chaque les deux protagonistes sur la même cible. Faites attention aussi de ne pas perdre trop de vie et de vous soigner avant l'heure car essayer de survivre à un héros et de sauver alternativement l'autre est quasiment impossible face au nombre.

Entré dans le temple, les deux peaux-vertes se séparent, Styx devant simplement suivre le chemin en passant par au-dessus des plafonds tandis qu'Arkaïl lui aborde les lieux de manière plus directe en se confrontant aux gardes, ceux-ci ont beaucoup de points de défense mais cela ne doit pas vous impressionner outre-mesure puisqu'ils ne sont que trois.
Après une cinématique vous voici arrivé au moment fatidique, choisissez bien sûr d'exécuter l'Empereur, après tout vous n'avez pas fait tout ce chemin pour rien !

Nouvelle dose de cinématique et gros retournement scénaristique mais n'ayez crainte puisque Styx interviendra et vous devrez éliminer juste deux ennemis, commencez par l'Archiviste qui est plus vite fait. Vous aurez droit ensuite aux deux protagonistes dans un combat assez long mais pas si difficile, les ennemis sont difficiles à tuer mais ne font pas très mal, pensez tout de même à vous soigner de temps à autre. Il est alors temps de revenir au bateau pour faire votre grand retour auprès de la résistance et en finir une bonne fois pour toutes.

Chapitre 5

L'heure des comptes

Comme le suggère fort bien le titre du chapitre dans le journal de Styx, il est l'heure des comptes ! Dans un premier temps vous allez devoir atteindre la salle du trône évidemment, ce qui donne lieu à des situations cocasses de combats en intérieur particulièrement raffinés bien que violents. Les soldats rencontrés dans ces lieux sont les mêmes qu'à la fin du chapitre précédent, autrement dit de grosses armures mais des épées peu affutées. Faites un peu plus attention aux orcs renégats mais pas de quoi vous inquiéter trop non plus, galvanisés à l'approche du combat final Arkaïl et Styx semblent plus puissants que jamais.

Immédiatement après, vous voici face aux barils de poudre à charger dans l'ascenseur, cela ne sera possible qu'après un combat assez ardu, les soldats étant plutôt nombreux et pénibles à éliminer. Commencez d'abord par l'orc comme d'habitude puis faites les autres chacun à leur tour et cela devrait passer si vous utilisez vos meilleures attaques. Comme le dit Styx dans la cinématique qui suit, il est temps de fêter dignement le sacre du nouvel empereur.

Devant la salle du trône, deux soldats essaieront de vous retenir mais c'est peine perdue. Une fois entré, partagez-vous le groupe pour en finir au plus vite. Des orcs enragés feront irruption mais ceux-ci ne sont pas vraiment dangereux, encore moins puissants que les chiens mais avec la même absence de défense qui les rend assez simples à exécuter. Après la pénultième cinématique du jeu, le combat final contre le zélé intervient, focalisez vos deux héros dessus sans

prendre la peine de tuer les orcs qui l'accompagne et une fois mort vous aurez droit à de belles cinématiques de fin. Félicitations, vous venez de finir Of Orcs and Men !

Quêtes secondaires

Chapitre 1

Défi de la Main Noire

Pour remporter des équipements supplémentaires, vous avez la possibilité de défier en combat singulier les membres de la Main Noire mais cela doit se faire dans un ordre bien précis. Le premier est Fer de Lance, le forgeron et n'est pas franchement difficile mais dès la suivante (Renarde) cela se corse nettement. Restez au maximum en position défensive et enchaînez les coups rapides en espérant qu'elle ne vous contre pas trop pour vous en défaire et qu'elle vous offre les gantelets du gladiateur. Pour Le Singe, faites de même mais profitez de l'amélioration du poing assommant pour lui en asséner quelques-uns et renchérir avec le coup puissant. Ne reste alors que " Le Dernier " (logique), mais avec vos améliorations acquises celui-ci se laisse vaincre assez facilement.

Le passé du Dernier

Avant d'aller à la chapelle, adressez-vous au forgeron pour qu'il vous explique qu'il y a un souci avec Le Dernier : celui-ci en veut à Dorek, dit " Le Dresseur ". Allez-lui en parler puis demandez à Renarde de vous conduire près de sa planque. Dans cette zone se trouvent beaucoup de chiens mais ceux-ci sont faibles à côté de la puissance d'Arkaïl : suivez simplement le couloir en éliminant mercenaires et molosses qui se dressent sur votre chemin. Vous tomberez alors nez à nez avec Dorek et ses chiens, Arkaïl risquant fort d'être en mode berserk rapidement, concentrez-vous sur Styx et évitez qu'il ne soit pris à parti par son " ami " mais globalement le combat est assez simple.

Le fléau

Parlez au Singe pour qu'il vous parle d'une horde de gobelins venus des souterrains pour tout détruire sur leur passage et acceptez sa mission. Ces créatures sont très nombreuses mais aussi très fragiles, usez et abusez du coup circulaire d'Arkaïl pour vous en défaire (que vous devriez acheter et améliorer rapidement vu son utilité). Trois vagues se succèdent et sur la route vous pourrez récupérer un coffre. Pendant qu'Arkaïl se bat contre les gobelins, mettez à parti la compétence d'attaque à distance de Styx pour tuer les mercenaires peu reconnaissants qui vous agressent. Après l'ultime combat, retournez voir Le Singe pour obtenir votre récompense

Le Bloodjaw

Dernière quête secondaire de la planque, parlez à Renarde pour qu'elle vous informe qu'un Bloddjaw se trouve peut-être dans le coin. Cette mission est relativement simple dans la mesure où ce n'est qu'un couloir avec quelques combats. En revanche, les soldats sont un peu plus résistants que d'habitude, soyez donc plus défensif qu'à la normale avec Arkaïl et utilisez l'attaque " perce-armure " de Styx qui s'avère assez efficace. Pour le dernier affrontement, servez-vous du coup circulaire de l'orc pour venir à bout simplement de l'attroupement autour de la jeune demoiselle en détresse.

Le Shaman des Entrailles

Au grand désarroi de Styx, vous voici de retour dans les Entrailles avec ses hordes de gobelins errants. Ceux-ci sont toujours aussi simples à vaincre mais sont parfois accompagnés de " fidèles " nettement plus coriaces. Là où les choses se compliquent vraiment c'est à l'ultime combat, évitez de vous faire encercler et restez en position défensive avec Arkaïl pendant que Styx restera à distance à lancer ses couteaux et prêt à relever l'orc en cas de coup dur. Vous obtiendrez ainsi un nouvel objet mais vous aurez surtout eu l'occasion de bien progresser dans les niveaux.

Chapitre 2

La révolte des mineurs

Après avoir parlé à Adek, acceptez d'aller calmer le jeu auprès des mineurs qui se sentent galvanisés par vos exploits. Suivez donc un énième couloir en élimant orcs et soldats se dressant devant vous, rien d'autre de particulier à signaler si ce n'est le fait que vous récupérerez le désosseur et quelques points d'XP toujours bons à prendre.

Infiltration

Vous l'aurez compris, à l'occasion de cette mission Styx sera en solo et vous ne devrez surtout pas vous faire repérer. Celle-ci n'est pas très dure mais gare à éliminer les soldats dans le bon ordre et à ne pas trop vous en approcher sous peine d'être repéré. Pour aller au plus vite, essayer de courir rapidement jusqu'au sergent de l'Inquisition et cette fois-ci tuez-le en combat singulier.

Le prisonnier

Cette mission annexe se trouve directement dans la trame principale désignée par une croix orange sur votre carte. Elle consiste uniquement en un combat assez aisé contre des orcs et vous permettra de libérer Ruggar, un allié que vous retrouverez ensuite dans la planque.

La Pluie des braves

Le shaman du groupe vous envoie en mission récupérer de l'eau de source afin qu'il puisse exécuter ses rituels correctement le moment venu. La grotte que vous visitez est ainsi infestée de gobelins aussi faibles que d'habitude, utilisez un maximum l'attaque circulaire mais de toute façon il y a fort à parier qu'avec ces nuées d'ennemis Arkaïl n'en finisse plus rapidement que prévu en berserk. Vous y récupérerez tout de même la " ceinture d'ossements sacrés " pour l'orc.

Les contremaitres

Le Premier contremaitre ayant été réduit au silence, plus qu'à vous occuper des autres ! Encore une quête secondaire se déroulant dans une zone toute petite parsemée d'orcs puissants, faites bien attention à garder Styx en arrière pour qu'il puisse relever Arkaïl si celui-ci venait à succomber. A la fin des affrontements, vous avez le choix de laisser ou non la vie sauve à un pauvre contremaître, laissez-là lui si vous souhaitez mener à bien la mission secondaire suivante mais dans les deux cas vous aurez un succès/trophée.

Monter un commando

Votre tâche consiste en fait à sélectionner une équipe pour le grand assaut. Parlez aux résistants présents pour en choisir un à chaque poste stratégique (le choix est plus large si vous en avez secouru d'autres avec les quêtes annexes) mais cela n'a de toute façon pas beaucoup d'importance pour la suite des évènements. En revanche si vous souhaitez débloquer le succès/trophée " Conseiller d'orientation " prenez Dakath en coureur, Garok en guerrier et Drakane en stratège.

Chapitre 3

L'officier Impérial

Et nous voici déjà à la dernière (non vous ne rêvez pas, la structure du jeu est assez étrange en effet) mission secondaire du jeu. Celle-ci consiste en l'élimination d'un officier Impérial douteux se promenant avec ses armées dans des glaciers pour une raison assez obscure. La zone se termine comme la plupart des autres, en tuant tous les ennemis ce qui est très facile mais n'ayez crainte, malgré les cinématiques qui pourraient vous faire regretter votre choix, cela n'a absolument aucun impact sur le scénario et au contraire vous aura permis de grappiller quelques points d'expérience.

Omega Five

© Hudson Soft / Natsume 2008

EXTRAS

5 crédits	Jouez plus de 60 minutes
8 crédits	Jouez plus de 180 minutes
Crédits illimités	Jouez plus de 300 minutes
Extra Crédits	5 crédits octroyés à 60 minutes
Mode Arcade ++	Terminez le mode Arcade
Mode Challenge	Terminez le mode Arcade
Mode Challenge ++	Terminez le mode Arcade
Mode Rétro	Terminez le mode Arcade avec Sensei
R.A.D (personnage)	Terminez le mode Arcade avec Ruby
Sensei (personnage)	Terminez le mode Arcade avec Tempest
Voix féminine	Terminez le mode Arcade avec R.A.D

OneChanbara : Bikini Samurai Squad

© D3 Publisher / Tamsoft 2009

FONDS D'ÉCRAN

Misery

Atteindre le niveau 16 en mode Survival.

Aides

Atteindre le niveau 36 en mode Survival.

Himiko

Atteindre le niveau 56 en mode Survival.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Berserk

Terminer le jeu en mode Violent.

Mode Hard

Terminer le jeu en mode Normal.

Mode Violent

Terminer le jeu en mode Hard.

Operation Flashpoint : Dragon Rising

© Codemasters 2009

MISSIONS BONUS

Ces codes de pré-commande sont à saisir dans la section bonus pour débloquer de nouvelles missions.

GAME.FR
JEUXVIDEO&CO.FR
MICROMANIA.FR
OFPWEB1
OFPWEB2
SMARTOYS.BE

Operation Flashpoint : Red River

© Codemasters 2011

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Bienvenue au Tadjikistan

Une fois arrivé dans le campement, vous allez faire la connaissance de votre sergent-chef. Après un accueil chaleureux version marines, suivez-le jusqu'au stand de tir. Suivez ses instructions pour parfaire votre technique.

Vous apprendrez ensuite à donner des ordres à votre unité.

Après le bombardement ennemi sur votre base, ordonnez à vos hommes de vous suivre pour embarquer dans le Humvee. Au premier arrêt, ordonnez à vos hommes d'entrer dans le village par le coté gauche. Avancez ensuite à gauche et restez à couver derrière les murs jusqu'à apercevoir le premier ennemi. Abattez-le ainsi que ses amis et avancez vers leur position.

Neutralisez l'ennemi qui se trouve à droite derrière les maisons avant d'aller au point de rendez-vous qui se trouve à gauche. Mettez-vous en tête qu'une balle peut vous mettre hors combat ou vous tuer. Appelez alors le toubib avant de vous vider de votre sang pour qu'il vous soigne. Pensez aussi à soigner vos amis s'ils sont touchés. Remontez ensuite dans le Humvee et continuez votre avancée jusqu'au prochain arrêt.

Vous devez maintenant défendre le convoi par le coté ouest.

Donnez alors l'ordre à votre unité de prendre position à l'ouest, derrière les ruines, pour arrêter les ennemis qui arrivent. Restez à l'écoute de la radio et des indications de vos alliés pour repérer les ennemis. Revenez ensuite à votre véhicule pour atteindre le village suivant.

Descendez dans la nouvelle zone et suivez le sergent-chef Knox jusqu'à monter sur le toit de la maison située à gauche.

Prenez place derrière les sacs de sable pour faire face au pont et effectuez des tirs de suppression sur les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Donnez aussi l'ordre à vos soldats d'en faire de même. Descendez ensuite et traversez le petit pont en bois qui se trouve à droite du grand pont pour essayer de contourner les ennemis.

Remontez la pente et avancez prudemment à gauche. Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent sur cette rive et qui gardent le pont. Vous recevez ensuite l'ordre de nettoyer le village qui se trouve à droite. Avancez toujours en compagnie de vos hommes. Ordonnez-leur de contourner les ennemis par la droite et avancez pour débusquer les Tadjiks.

Regroupez-vous une nouvelle fois pour avancer dans la dernière partie du village et méfiez-vous des ennemis qui se trouvent à droite, dans la maison. Revenez aux véhicules et montez dans votre Humvee.

Premier contact

Débarquez dans le nouveau village et avancez vers la maison indiquée. Prenez position sur son toit et attendez l'arrivée

des ennemis par le nord-est.

Restez derrière les piles de bois et repoussez l'avancée des ennemis. S'il le faut, allongez-vous pour éviter les tirs des soldats qui essayent de percer par le coté gauche. Vous devez maintenant escorter l'équipe de déminage.

Avancez à gauche et neutralisez les hommes qui se trouvent en haut de la colline. Approchez-vous ensuite de la porte et mettez-vous à couvert derrière le mur.

Débusquez le reste des gardes et montez sur la colline. Suivez le chemin lentement en compagnie de vos hommes pour éliminer le reste des Tadjiks. Tournez ensuite à droite et restez en haut de la colline pour canarder les soldats qui attaquent le convoi. Descendez vers ces deux insurgés et prenez un de leurs Kalashs, équipé d'un viseur. Neutralisez ensuite ceux qui entourent le convoi par en bas. Descendez vers ce même convoi et nettoyez la maison qui se trouve à droite de la route.

Suivez encore une fois l'équipe de déminage et, quand ils s'arrêtent dans le village, allez à gauche pour prendre position. Vous devez repousser les attaques ennemies qui arrivent par les collines pendant que l'équipe de déminage fait son travail dans le village.

Méfiez-vous des insurgés qui essayent d'entrer dans le village pour essayer d'amorcer le dispositif EEI. Rejoignez ensuite le groupe posté à l'extérieur du village. Après la destruction du dispositif EEI, avancez à l'est vers un nouveau village.

Allez vers le bâtiment qui se trouve en haut à gauche et neutralisez les insurgés qui sortent de ce dernier. Avancez ensuite et montez sur le toit du bâtiment pour surveiller le village qui se trouve au fond. Neutralisez les insurgés qui arrivent vers vous pendant que l'avion allié bombarde la zone.

Suivez ensuite la route et mettez-vous à l'abri derrière les rochers en attendant l'arrivée du véhicule ennemi. Neutralisez d'abord le tireur derrière la tourelle puis éliminez le reste du groupe.

Continuez d'avancer vers le village puis en direction de l'école en restant à couvert derrière les murs et les clôtures. Suivez les indications de vos amis en vous aidant de la boussole qui se trouve en haut à gauche de l'écran.

Nettoyez l'école et son entourage avant de rejoindre le point d'extraction et embarquer dans votre Humvee.

Mission humanitaire

Après le débarquement, avancez vers le convoi et longez la route vers le village. Planquez-vous derrière la carcasse du véhicule qui se trouve à droite et butez les premiers insurgés qui se montrent. Avancez ensuite pour vous mettre derrière le premier bâtiment à gauche. Ciblez les trois ennemis qui se trouvent sur le toit du plus haut bâtiment situé à gauche avant qu'ils n'utilisent le lance-roquettes.

Avancez vers ce bâtiment et éliminez ceux qui se trouvent à droite, de l'autre coté de la route. Allez vers l'autre partie du village et restez à couvert derrière le mur pour canarder les ennemis qui se déplacent et attaquent vos amis. Mettez-vous encore à couvert derrière les cabanes situées à droite pour obliger les insurgés à quitter leurs positions et à venir vers vous.

Neutralisez-les alors pour nettoyer le village. Avancez ensuite et restez à l'extérieur de la route puisque vos amis risquent de vous écraser avec leurs véhicules. Montez ensuite dans le Humvee.

Dans la prochaine zone, restez derrière votre véhicule pour éliminer les premiers ennemis qui arrivent vers vous. Avancez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite et mettez-vous a couvert derrière la carcasse du véhicule. Abattez le sniper qui se trouve dans le balcon et l'homme qui se trouve en bas.

Avancez en restant à l'abri derrière les murs et éliminez le sniper qui jaillit du bâtiment désigné. Entrez dans ce bâtiment et sortez par la porte arrière. Vous devez maintenant couvrir l'unité Charlie qui avance. Neutralisez les ennemis qui

arrivent par le nord-est ensuite ceux qui débarquent par l'est.

Descendez et avancez dans le champ. Allez au sud pour affronter les ennemis qui se planquent entre les maisons.

Restez derrière la clôture pour les neutraliser en suivant les indications de vos amis. Rejoignez ensuite le convoi pour embarquer dans le Humvee.

Descendez dans la zone suivante et avancez vers l'intersection. Restez à droite du mur pour attendre les véhicules ennemis qui arrivent par la route gauche. Commencez à tirer dès que vous les verrez pour les obliger à s'arrêter loin de vous.

Neutralisez ensuite les insurgés qui descendent des voitures et continuez votre chemin vers la base, à pied.

Avancez vers le village et abattez l'ennemi qui sort de la grande porte. Approchez-vous de la porte et abattez rapidement l'insurgé qui vous attend à l'intérieur. Entrez dans le village et avancez vous mettre à couvert derrière le mur.

Neutralisez ensuite l'ennemi situé au sud. Une unité armée de lance-roquettes essaye de s'approcher du convoi. Restez en place et abattez les deux hommes qui débarquent. Avancez ensuite dans le village et éliminez les ennemis qui essayent de se cacher entre les maisons. Avancez lentement et surveillez vos flancs pour repérer les assaillants. Une fois le village nettoyé, rejoignez le convoi.

Escortez-le et quand il s'arrête puis avancez vers les bois et abattez les ennemis qui se trouvent au nord et au sud.

Suivez encore une fois le convoi qui s'arrête à proximité des bâtiments. Avancez à droite en vous abritant derrière le mur et abattez les deux ennemis qui se trouvent près de la maison de gauche. Avancez vers les bâtiments de gauche et restez à couvert derrière les carcasses des véhicules. Neutralisez les trois ennemis qui essayent de vous débusquer. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et planquez-vous derrière la carcasse du camion. Abattez les ennemis qui se trouvent dans la cour du groupement de bâtiments, situé à droite.

Continuez d'avancer sur le flanc gauche et interceptez l'unité lance-roquettes ennemie qui arrive par les bois (à gauche). Poursuivez votre chemin en passant d'un bâtiment à l'autre pour les utiliser comme abris. Vous devez ensuite neutraliser les ennemis qui occupent le village situé en haut de la crête. Avancez par le flanc droit et utilisez les rochers en chemin comme abri. Pénétrez ensuite dans le village et nettoyez-le. Allez à gauche pour prendre place derrière le mur qui se trouve en haut de la crête qui surplombe la route.

Les ennemis vont arriver par le nord, le sud et l'est. Suivez bien les indications de vos amis et surtout n'avancez pas pour ne pas vous retrouver entre deux feux.
Neutralisez les unités lance-roquettes dès qu'elles sont repérées. Interceptez ensuite le véhicule et tirez sur le tireur derrière la tourelle puis sur le conducteur.

Avancez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à l'est. Tenez votre position et repoussez les attaques des ennemis qui arrivent par le nord et l'est. Avancez ensuite vers le sud jusqu'au bâtiment près duquel se trouve le convoi. Prenez place derrière la clôture et abattez ceux qui arrivent par le nord. Vérifiez aussi le bord de la falaise (au nord-est) d'où descendent les ennemis.

Nettoyez la zone pour dégager le chemin pour le convoi et embarquez dans le Humvee.

Presque trop facile

Après le débarquement, avancez dans rue qui mène au sommet de la montagne. Eliminez en chemin le premier ennemi qui se trouve dans le bâtiment situé à droite de la route.

Abattez ensuite celui qui se trouve à l'est. Continuez votre avancée et éliminez l'ennemi qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche de la route. Continuez et abattez un autre insurgé repéré par vos amis. Approchez-vous de l'ensemble

des bâtiments qui longent la route par la droite et par la gauche. Restez à couvert et attendez-vous à rencontrer une forte résistance.

Restez à couvert pour neutraliser en premier les ennemis qui se trouvent à droite. Avancez ensuite derrière le mur et occupez-vous des insurgés qui se trouvent à gauche. Avancez pour voir les A10 à l'oeuvre puis éliminez ceux qui arrivent sur la route. Avancez vers la position suivante et demandez un support aérien contre les défenses ennemies.

Après le bombardement, suivez la route et éliminez l'insurgé qui se trouve près du bâtiment.

Continuez d'avancer vers la position bombardée en éliminant les survivants. Avancez donc d'un bâtiment à l'autre pour nettoyer la zone. Montez ensuite sur le toit d'un bâtiment pour désigner la deuxième linge de défense pour la frappe aérienne. Désignez alors les trois groupements de bâtiments pour le bombardement et utilisez les jumelles pour repérer la cible.

Avancez ensuite pour neutraliser le survivants.

Progressez jusqu'au pont et nettoyez la rive d'en face pour pouvoir traverser tranquillement. Restez derrière les maisons de droite pour neutraliser les ennemis qui se planquent à gauche. Après le nettoyage, avancez et traversez un deuxième pont.

Allez vers le pont et arrêtez-vous avant de le franchir. Planquez-vos et abattez les ennemis qui se cachent dans le bâtiment qui se trouve de l'autre coté du pont.

Utilisez des tirs de suppression sur ceux qui se trouvent sur la rive d'en face. Traversez ensuite le pont et sécurisez les bâtiments en les visitant un par un.

Avancez et restez dans le secteur inférieur de la base. Abritez-vous derrière les maisons et éliminez les insurgés qui gardent la position suivante. Remontez ensuite le chemin à droite et méfiez-vous des ennemis qui sortent par la porte.

Allez ensuite passer au secteur supérieur de la base pour prêter main forte à vos amis.

Avancez vers l'entrée où se trouve le reste de vos amis et n'entrez pas dans l'enceinte. Eliminez ceux qui se trouvent derrière les sacs de sable et neutralisez ensuite les insurgés qui se tiennent à droite, derrière le véhicule.

Abattez enfin ceux qui arrivent par la gauche avant d'entrer dans l'enceinte et la sécuriser. Allez enfin vers le convoi et embarquez dans le Humvee.

Acte 2

Sur la mauvaise pente

Avancez vers le point de regroupement. Placez-vous ensuite sur le toit du dernier bâtiment et attendez l'arrivée des ennemis. Placez un de vos hommes derrière la mitrailleuse et les autres derrière les sacs de sable. Prenez place à droite derrière la fenêtre.

Ecoutez les précieuses indications de vos amis qui vous donnent la direction des ennemis. Commencez par neutraliser les fantassins et les mitrailleurs avant l'arrivée des unités anti-char. Concentrez-vous alors sur ces trois dernières pour les éliminer avant qu'elles ne détruisent vos chars. Maintenez ensuite votre position en abattant ceux qui arrivent par la droite et par la gauche jusqu'à l'ordre de repli.

Quittez ce bâtiment et repliez-vous jusqu'à la deuxième ligne de front.

Montez sur le toit du bâtiment qui fait face aux positions ennemies et préparez-vous à le défendre. Restez derrière la fenêtre à gauche et repoussez ceux qui arrivent par la route (à gauche) et par le bâtiment central. Soignez vos amis si

nécessaire et ne laissez pas les ennemis atteindre votre position pour qu'ils ne vous attaquent pas par derrière.

Une fois l'ordre de repli donné, hâtez-vous de quitter les lieux avant d'être submergé par les ennemis.

Courez vers la troisième ligne de front et entrez dans le grand bâtiment pour prendre place derrière une fenêtre. Les ennemis n'arrêteront pas d'arriver et finiront par vous submerger. Repliez-vous alors vers la quatrième ligne de front.

Commencez par rester sur le toit du bâtiment qui se trouve à droite. Planquez-vous derrière les sacs de sable pour avoir une vue sur les ennemis qui arrivent par le nord-est et l'est.

La majeure partie d'entre eux arrivent par ces directions. Vérifiez aussi le sud-est pour empêcher les soldats de vous contourner. Essayez de neutraliser les chinois avant qu'ils ne s'approchent et ne se regroupent près de votre position. Quand vous recevez l'ordre de repli, assurez-vous qu'aucun ennemi n'est à proximité de votre position avant de quitter les lieux vers la cinquième et dernière ligne de front.

Montez à l'étage du bâtiment qui fait face à la route par laquelle arrivent les ennemis.

Concentrez-vous sur ceux qui arrivent par les champs (à gauche) tout en vérifiant la route pour neutraliser d'autres chinois. Abattez-les avant qu'ils n'atteignent le périmètre pour ne pas vous attaquer par le flanc gauche ou parvenir à vous attaquer par l'arrière. Repliez-vous ensuite vers la ZA que vous devez sécuriser.

Montez à l'étage du bâtiment qui se trouve à droite de la rue et placez l'un de vos hommes derrière la mitrailleuse.

Restez derrière la fenêtre de gauche et neutralisez les ennemis qui arrivent par la route. Neutralisez aussi les soldats qui essayent d'atteindre la ZA en passant entre les maisons de droite. Descendez ensuite pour prendre le lance-roquettes trouvé à gauche, devant le bâtiment qui fait face au Humvee. Explosez le premier blindé ennemi qui arrive sur la route pour empêcher les autres de s'approcher de votre position.

Ils seront alors obligés de changer de direction. Allez ensuite à gauche et explosez le deuxième blindé. Le troisième et dernier blindé se trouve à droite derrière les maisons, détruisez-le.

Une fois les Humvees réparés, protégez les unités Alpha et Charlie pendant qu'ils évacuent la zone. Montez ensuite dans le véhicule et quittez cet enfer. Une fois dans la base, allez faire le plein de roquettes et placez-vous dans la tour de contrôle. Ciblez les chars en laissant les fantassins pour vos amis.

Explosez rapidement les premiers blindés pour limiter la progression des autres. Ils seront donc obligés de ralentir et de changer de direction. Profitez-en pour recharger et revenir à l'attaque avant qu'ils n'atteignent la base. Une fois tous les blindés explosés, les ennemis vont se replier. Un hélicoptère ennemi arrive alors à la rescousse. Allez vers les caisses d'armes et de munitions et prenez le Stinger. Visez ensuite l'hélicoptère et explosez-le.

Reprenez le lance-roquettes et allez exploser les chars qui arrivent par le sur et le sud-est. Repoussez ensuite les ennemis qui entrent dans la base et repliez-vous vers la ZA. Entrez dans un bâtiment et canardez les chinois depuis les fenêtres jusqu'à recevoir l'ordre d'évacuer. Courez alors vers l'hélicoptère et montez.

Tous les voeux se réalisent

Après le débarquement, déclenchez la vision nocturne et allez vers les caisses de munitions et des armes pour faire vos choix. Prenez le fusil sniper car il pourra vous être utile. Avancez ensuite avec vos amis et ordonnez à votre unité de ne pas tirer.

Avancez dans le noir jusqu'au regroupement avec les autres unités.

Evitez de croiser le chemin des soldats de l'APL pendant votre progression. Vous pouvez aussi les éliminer mais vous risquez d'attirer l'attention de l'APL qui ne tardera pas de rappliquer en force. Vous avez aussi droit à une frappe aérienne pour faire diversion. Allez alors vers le point d'observation, montez à l'escalier et ciblez la base pour les JDAM

de l'aviation. Rejoignez ensuite le reste du groupe.

Avancez avec l'unité Alpha et progressez en lui assurant la couverture en premier lieux avant qu'elle ne prenne la relève pendant que vous avancerez. Alternez entre l'avancée et la couverture avec le groupe Alpha pour contrôler tous les bâtiments. Utilisez votre fusil sniper pour plus d'efficacité.

Vous devez ensuite tendre une embuscade aux camions ennemis. Vous pouvez vous placer dans les positions 1 ou 2 pour pouvoir attaquer le convoi. Allez près de la position 1 et ramassez le lance-roquettes. Vous pouvez attendre que l'unité Alpha attaque le convoi pour l'arrêter puis surgir pour détruire le reste des camions.

Soyez rapide avant l'arrivée de l'hélicoptère ennemi qui fera des ravages. Repliez-vous enfin vers la position de vos amis.

L'hélicoptère ennemi rapplique et vous poursuit. Quand il survole la zone, entrez dans une maison pour éviter ses tirs. Reprenez ensuite votre route avant sa prochaine apparition où vous devez vous planquer. Courez ensuite en restant à droite pour éviter le chemin du blindé et des fantassins ennemis. Montez ensuite sur la colline par son flanc droit pour éviter les tirs du blindé.

Défendez votre position en hauteur sans trop vous exposer. Repliez-vous ensuite vers la maison suivante. Eliminez les ennemis qui arrivent par le sud et le sud-est. Restez en position pendant que vos amis se replient pour ne pas vous retrouver entre deux feux. Rejoignez enfin le groupe, défendez la zone avant de courir vers les véhicules pour quitter les lieux.

La limite

Montez dans le Humvee blindé et avancez vers le village ennemi. Descendez du véhicule et abattez tous les ennemis qui s'aventurent sur votre route. Eliminez en priorité les unités anti-chars tout en restant au loin.

Après le nettoyage, revenez à votre véhicule et avancez vers la zone suivante. Arrêtez-vous avant de prendre le virage de gauche, qui mène au village. Ne vous précipitez pas vers le village qui est fortement gardé. Planquez-vous derrière le mur de gauche et commencez à canarder vos ennemis. Prenez votre temps pour viser puisque vous êtes assez loin.

Surtout laissez les ennemis venir vers vous tout en restant à couvert. Avancez ensuite prudemment à gauche pour neutraliser le reste des soldats. Revenez à votre véhicule et poursuivez votre chemin.

Allez vers la prochaine position, descendez du véhicule et prenez directement le contrôle de la mitrailleuse à gauche.

Repoussez les chinois qui arrivent et demandez à vos hommes un tir de soutient en direction de la zone de débarquement des ennemis. Repliez-vous ensuite derrière les dernières maisons quand le blindé ennemi apparait. Maintenez votre position jusqu'à l'ordre de repli. Utilisez alors le Humvee pour traverser le pont vers la zone suivante.

Placez-vous derrière les sacs de sable ou prenez le contrôle de la mitrailleuse. Ordonnez un tir de suppression contre les ennemis qui arrivent par vagues. Vous pouvez aussi rejoindre les autres unités pour avoir une plus grande puissance de feu.

Repliez-vous vers le bâtiment indiqué et ramassez le fusil sniper, près des caisses, en chemin. Montez au dernier étage et positionnez-vous derrière une fenêtre pour cibler les soldats ennemis qui arrivent vers votre position.

Passez ensuite à gauche pour neutraliser les ennemis qui arrivent par ce coté. Surveillez les deux coté du bâtiment et restez hors du champ de vision du blindé. Quand vous recevrez l'ordre de neutraliser les unités anti-aériennes, ne sortez pas directement du bâtiment pour ne pas rencontrer les ennemis qui ont percé mais restez plutôt près des escaliers et abattez les chinois qui essayent de monter. Descendez ensuite, faites le plein de munition set montez dans le Humvee.

Avancez à droite pour traverser la partie basse de la rivière.

Arrêtez-vous aux abords du village et planquez-vous à gauche, derrière la carcasse du véhicule. Utilisez votre fusil sniper contre les ennemis qui se trouvent dans l'enceinte de l'habitation. Laissez ensuite les autres s'approcher de vous pour bien les accueillir. Avancez à gauche vers les maisons et abattez le reste des soldats qui se trouvent à droite. Une fois la zone nettoyée, revenez au point d'extraction pour quitter les lieux.

Acte 3

La forteresse imprenable

Après le débarquement, montez dans le Humvee. Une fois devant le village, vous allez descendre pour neutraliser les défenses ennemies. Commencez par éliminer ceux qui se trouvent derrière le point de contrôle, à droite. Avancez en direction de la tour et abattez les ennemis en chemin.

Avancez par le coté droit de la tour pour affronter seulement les défenses de ce coté. Neutralisez-les puis passez à ceux de l'autre coté. Une fois la tour nettoyée, revenez sur vos pas et montez dans le Humvee.

Descendez devant d'autres défenses ennemies. Allez derrière la première maison et commencez à nettoyer l'enceinte sans trop avancer pour ne pas vous exposer.

Demandez un tir de suppression sur la position fortifiée qui se trouve sur le toit du bâtiment ensuite nettoyez les environs. Revenez à votre Humvee pour rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vous mettre derrière un abri et commencez à attaquer la position ennemie. Vous pouvez demander un bombardement aérien sur les emplacements de tirs pour vous faciliter un peu la tache.

Avancez ensuite vers les défenses ennemies pour faire le ménage. Revenez encore une fois vers votre Humvee pour rejoindre l'objectif suivant.

Avancez vers la première défense ennemie et neutralisez-la. Entrez ensuite dans la maison de gauche et stoppez les renforts ennemis qui arrivent par l'arrière. Nettoyez la zone avant d'aller à droite et de vous attaquer à la position ennemie qui garde l'entrée de la forteresse. Entrez ensuite et allez à gauche vous mettre à couvert. Prenez le Stinger et abattez l'hélicoptère puis avancez prudemment vers la gauche et prenez la position ennemie en commençant par éliminer le tireur posté derrière la mitrailleuse.

Une fois la zone nettoyée, allez prêter main forte aux deux autres unités. Abattez les hommes qui gardent le bâtiment situé à droite. Avancez, en suivant votre indicateur, et neutralisez les ennemis qui gardent la position qui se trouve en haut de la pente.

Prenez ensuite le Stinger qui se trouve à gauche et abattez l'hélicoptère de transport ennemi. Continuez votre chemin en affrontant les forces spéciales.

Restez donc toujours à l'abri et attendez qu'ils essayent de s'approcher de vous pour les neutraliser pendant qu'ils se déplacent. Pour tuer un membre de ces unités d'élite, il faut lui tirer plusieurs balles dans le corps ou un tir en pleine tête.

Continuez de suivre le chemin vers le fort et abattez les ennemis. Avancez prudemment d'un abri à l'autre vers le camp ennemi et visez la tête quand vous affrontez les forces spéciales. Une fois dans le camp, méfiez-vous de ceux qui se trouvent à droite et ceux qui sortent de la tente.

Abattez ensuite ceux qui se trouvent derrière la tente. Avancez ensuite et attendez l'arrivée des ennemis par la gauche. Avancez ensuite entre les tentes pour nettoyer la zone. Revenez enfin voir Knox.

Point d'observation

Après le premier arrêt, avancez d'un abri à l'autre vers le point de reconnaissance ennemi. Ordonnez un tir de suppression sur cette position pour pouvoir avancer sous couverture. Neutralisez les hommes qui se trouvent dans les bunkers en chemin et nettoyez enfin le bâtiment qui représente le point de reconnaissance.

Suivez ensuite vos amis et allez vers le deuxième point de reconnaissance. Restez à couvert et neutralisez les soldats planqués derrière les sacs de sable, à droite et à gauche. Surveillez votre flanc droit par lequel les ennemis essayeront de vous attaquer. Prenez ensuite le contrôle de ce point puis faites le plein de munitions avant de continuer votre avancée.

Suivez les unités Alpha et Charlie et nettoyez la route. Pendant que l'unité Alpha avance à gauche, suivez l'unité Charlie pour prendre l'ennemi à revers et l'attaquer pendant qu'il est occupé avec vos alliés. Avancez ensuite vers la position ennemie suivante et éliminez ceux qui la gardent. Restez en compagnie de vos hommes et commencez par éliminer les soldats qui se trouvent à gauche.

Neutralisez ensuite ceux qui se trouvent à droite. Ordonnez un tir de suppression sur la caserne ennemie qui se trouve au sommet de la colline et courez jusqu'au pied de la statue.

Depuis cette position, neutralisez les ennemis qui protègent le grand bâtiment en commençant par les mitrailleuses.

Après le nettoyage de la zone et de la caserne, vous devez défendre cette position des attaques qui arrivent par le nord et par l'est. Placez-vous alors derrière la mitrailleuse qui se trouve dans le bâtiment et abattez les ennemis qui arrivent avant qu'ils ne s'approchent de votre position.

Quittez la mitrailleuse pour neutraliser le reste des soldats qui ne sont pas dans le champ de la mitrailleuse.

Après l'arrivée des renforts en munitions et en armes, descendez la pente et prenez le Javelin. Montez ensuite dans le Humvee et suivez Alpha et Charlie. Arrêtez-vous à la vue de l'hélicoptère et utilisez le Javelin pour abattre ce dernier.

Montez au sommet de la colline pour débusquer les snipers qui se trouvent dans la zone puis revenez au Humvee et allez à la base où se trouve le missile SAM en suivant la route de gauche. Avancez avec votre véhicule et entrez dans la base pour vous mettre à couvert des tirs du blindé derrière l'une des grandes structures. Nettoyez la base et récupérez le lance-roquettes qui se trouve devant le bâtiment. Utilisez-le pour exploser le blindé puis le missile.

Vous devez maintenant tenir la position et nettoyer tout l'observatoire. Commencez par neutraliser les ennemis qui arrivent par la zone du missile et ceux par la droite. Méfiez-vous des ennemis dans cette zone ; la plupart d'entre eux font partie des forces spéciales, donc ils sont robustes et précis. Restez donc toujours à couvert et essayez de les neutraliser avant qu'ils ne vous atteignent.

Allez ensuite à droite où se trouve Charlie et explosez le blindé ennemi qui se trouve au loin et qui empêche votre avancée. Allez ensuite à droite et montez la pente vers l'enceinte ennemie pour la nettoyer. Faites attention à ceux qui se trouvent dans le bâtiment et butez-les depuis les fenêtres sans entrer pour ne pas tomber dans une embuscade. Suivez la route et nettoyez toutes les zones de l'observatoire avant de vous regrouper dans le point d'extraction.

Le début de la fin

Avancez vers le point stratégique indiqué et commencez à neutraliser les ennemis qui se trouvent à distance.

Avancez ensuite vers le village en compagnie des unités Alpha et Charlie en restant à couvert. Neutralisez les lignes de défense au fur et à mesure que vous avanciez. Vérifiez toujours les fenêtres des bâtiments à la recherche de nouveaux ennemis. Ordonnez à vos hommes de nettoyer les bâtiments pendant que vous les couvrez.

Vous devez ensuite localiser les unités antichars ennemies et les éliminer. Ecartez-vous de la route pour laisser les LAV avancer dans le village. Escortez-les jusqu'à ce qu'ils traversent ce village puis laissez ces blindés se positionner en face de la ville suivante et partez vers cette dernière.

Placez-vous près du premier bâtiment et attendez l'appui des hélicoptères. Vous avez droit ensuite à un tir de mortier. Demandez donc un tir sur les positions ennemies pour pouvoir avancer.

Avancez par le flanc gauche et nettoyez les bâtiments qui sont en haut de la colline. Prenez place derrière ces bâtiments pour affronter les nombreux ennemis qui se trouvent dans le grand bâtiment situé au centre de la ville. Plusieurs ennemis se trouvent sur le toit tandis qu'un autre groupe protège le bâtiment en restant derrière les sacs de sable devant l'entrée.

Vous devez maintenant éliminer les unités anti-aériennes qui se trouvent dans l'usine. Avancez vers l'usine par la ruelle, en face de la statue. Attendez l'arrivée des unités des forces spéciales par la ruelle d'en face et repliez-vous derrière le mur. Abattez ces unités sans vous exposer puis avancez à gauche de l'usine et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans l'étage, à gauche.

Eliminez ensuite les soldats qui gardent la zone de droite et vérifiez le toit pour éviter d'être touché par un sniper ennemi. Restez ensuite à l'extérieur de l'usine pour obliger les soldats à sortir vers vous et abattez-les.

Une fois l'usine nettoyée, entrez et placez un de vos hommes derrière la mitrailleuse. Gardez cette position jusqu'à l'arrivée de vos amis.

Montez ensuite à l'étage et planquez-vous derrière le mur. La première vague ennemie est facilement gérable. Un hélicoptère ennemi rapplique par la suite et les choses se corsent. Montez au toit et prenez le lance-roquettes en chemin. Abattez l'hélicoptère ennemi avant qu'il ne s'approche de votre position.

Les ennemis ne finissent pas d'arriver et la tache devient difficile quand les unités Alpha et Charlie se replient. Appelez vos hommes pour qu'ils restent à vos cotés pour repousser les tentatives de l'ennemi de rejoindre votre position, sur le toit. Si vous êtes débordé, repliez-vous avec Charlie et restez derrière la clôture de l'usine.

Repoussez les ennemis et tenez tant bien que mal votre position jusqu'à l'ordre de repli.

Repliez-vous ensuite jusqu'à l'hôtel de ville et montez à l'étage. Prenez place derrière une fenêtre pour repousser l'avancée massive de l'ennemi. Attendez ensuite l'arrivée de vos LAV pour qu'ils mettent un terme à l'avancée ennemie.

Escortez-les ensuite à travers la ville et allez en direction de l'usine. Restez derrière le mur de la clôture et neutralisez les ennemis qui l'occupent. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de la mitrailleuse qui fait face au bâtiment situé à l'ouest. Neutralisez tous les ennemis qui se trouvent sur le toit et ceux qui essayent d'avancer vers vous.

Allez ensuite au nord et planquez-vous derrière le mur pour avoir le complexe ennemi dans votre champ de tir. Eliminez les soldats qui arrivent par le coté gauche et droit du complexe sans trop vous approcher de ce dernier pour ne pas vous exposer et vous retrouver entre deux feux.

Avancez ensuite vers la raffinerie et placez-vous dans le bâtiment qui se trouve à sa droite. Neutralisez les défenses ennemies et attaquez la raffinerie par le flanc droit. Une fois la zone nettoyée, vous recevez des ravitaillements en munitions et en armes et vous devez protéger la ville de l'attaque imminente et massive de l'ennemi. Prenez un lance-roquettes et montez dans le balcon pour rester derrière les sacs de sable.

Vous pouvez aussi vous placer dans l'un des deux autres bâtiments situés à droite. Quand l'armée de l'APL débarque, commencez à neutraliser les soldats jusqu'à l'arrivée des blindés. Utilisez alors votre lance-roquettes pour les détruire avant qu'ils ne provoquent d'importants dégâts à vos unités. Soignez vos amis fréquemment et laissez-les près de vous dans cet affrontement final.

Maintenez cette tactique en alternant les attaques contre les blindés et les soldats. Suivez toujours les indications de vos amis pour apprendre en temps réel la nature et le positionnement de vos ennemis. Tenez votre position jusqu'à les obliger à battre en retraite.

Regroupez-vous ensuite avec vos amis pour quitter victorieusement cet endroit. Félicitations ! Vous avez repoussé les

forces de l'APL loin de vos positions et vous pouvez retourner à la base pour fêter cet exploit.

Orcs Must Die!

© Robot Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM

OBJETS À DÉBLOQUER

T-Shirt Logo Orcs Must Die!

Terminer l'acte 1

Chapeau Crâne

Tuez 1.000 ennemis

Otomedius X

© Konami / M2

PERSONNAGES CACHÉS

Aoba Anoa (Hyper) / Meta Lion

Terminer le mode Story en Expert avec Aoba Anoa.

Esmeralda / Jade Night

Terminer le mode Story en Expert avec Ereu Tron.

Poini Coon / Falchion Beta

Terminer le mode Story en Expert avec Esmeralda.

Outland

© Ubisoft / Housemarque 2011

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO

Outpost Kaloki X

© NinjaBee 2005

SUCCÈS

Aventure Or (25)

Aventure terminée avec médailles d'or

Maître des huit ports (15)

Défi Maître des huit ports

Lord Protecteur des astéroïdes (20)

Fin scénario Le marteau

Max Power (15)

Max Power convaincu de participer à la 6ème mission de guerre : Attaquer

Guerre Or (20)

Guerre terminée avec médailles d'or

Survivant (15)

Temps médaille d'or réalisé dans le scénario Survie

Fin Aventure (20)

Aventure terminée

Fin Guerre (15)

Guerre terminée

Tireur d'élite (15)

Fin 4ème mission de guerre : Au coeur de la distorsion

Poisson honoraire (15)

Fin aventure chapitre 10 : Déjà vu

Nourri et diverti (15)

Fin aventure chapitre 8 : Folie militaire

Ami de Wally (10)

Tu as construit une maison pour Wally.

OutRun Online Arcade

© Sega / Sumo Digital 2009

SUCCÈS

Technologique (5)

Atteins l'arrivée en transmission automatique.

Boîte de vitesses (10)

Atteins l'arrivée en transmission manuelle.

Grand Prix (10)

Franchis toutes les arrivées (A - E).

Cardiogramme (20)

Obtiens un score général AAA en mode Coup de coeur.

Club de riches (20)

Marque plus de 1 million de points en mode OutRun.

Passing Breeze (20)

Termine le mode Contre la montre en moins de 4'30"00.

Virée dangereuse (30)

Marque plus de 2,5 millions de points dans 15 parcours continus en mode OutRun.

Roi du Gumball (30)

Termine 15 parcours cont. en mode Contre la montre en moins de 14'30"00.

Chef de la meute (10)

Arrive premier à tous les carrefours dans une partie multijoueur.

Légende (20)

Arrive à la première place dans 5 parties multijoueur d'affilée.

Voyageur fréquent (15)

Participe à 50 parties à un joueur.

660 chevaux (10)

Roule à plus de 300 km/h pendant 10 secondes.

Over G Fighters

© Ubisoft / Taito 2006

DÉBLOQUER DES AVIONS

F-16C
Terminez la sous-mission 4 de la zone 2.

F-117A
Terminez la mission tactique 1 de la zone 4.

F-15C Fighter
Terminez la sous-mission 5 de la zone 4.

F-15E
Terminez la mission tactique 1 de la zone 6.

F-16AM
Terminez la sous-mission 6 de la zone 5.

F-22A
Terminez la sous-mission 10 de la zone 7.

F-35B
Terminez la sous-mission 7 de la zone 7.

F/A-18 Hornet
Terminez la sous-mission 7 de la zone 2.

Jas39A
Terminez la sous-mission 4 de la zone 5.

Mig-29G
Terminez la sous-mission 10 de la zone 4.

Su-27
Terminez la mission tactique 2 de la zone 5.

MODE INFERNAL

Pour débloquer le mode infernal, il vous "suffit" de terminer le jeu en mode expert (plus facile à dire qu'à faire...).

CHEATS

Munitions illimitées en mode expert

Une fois que vous avez commencé une partie en mode expert, faites la première mission puis revenez dans l'interface du jeu, allez dans "charger" puis renommez votre partie en mettant le chiffre "1" comme dernier caractère (exemple : votre partie se nomme "hgjf", elle deviendra "hgjf1"). Vous bénéficierez ainsi des "weapon charge" à l'infini ce qui vous permettra de terminer le jeu et de débloquer de nouveaux avions bien plus facilement.

Choix de l'avion + munitions illimitées en mode infernal

Faites la même chose que ci-dessus (exemple : votre partie se nomme "hgjf1", il faut encore la renommer, par exemple "hg1"), ce qui vous permettra par exemple de faire les missions avec le F22A Raptor (si vous l'avez débloqué) et non avec cet avion pourri qu'est le F1.

Overlord

© Codemasters / Triumph Studio 2007

SUCCÈS

Relancez la Tour (10)

Récupérez l'Orbe de tour et activez la Tour.

Reconstruisez la Tour (10)

Récupérez une grue pour commencer à reconstruire la Tour.

Récupérez les vivres (10)

Récupérez les vivres. Mais allez-vous les garder ou les ramener ?

Larbins rouges (10)

Récupérez l'incubateur rouge.

Larbins verts (10)

Récupérez l'incubateur vert.

Larbins bleus (10)

Récupérez l'incubateur bleu.

Haut-fourneau d'acier (10)

Récupérez un haut-fourneau.

Acier ultime (10)

Forgez un ensemble imprégné d'acier ultime.

Durium complet (10)

Forgez un ensemble de durium complet.

Récolteur de Larbins (10)

Récoltez de la vitalité.

Accumulateur de Larbins (10)

Récoltez beaucoup de vitalité.

Collectionneur de larbins (10)

Récoltez des kilos de vitalité.

Survivant (10)

Durez 5 minutes en Survie.

Compétition en Pillage (10)

Participez à une partie classée en Pillage.

Compétition en Massacre (10)

Participez à une partie classée en Massacre.

Haut-fourneau de durium (15)

Récupérez un haut-fourneau puissant.

Obtenez une maîtresse (20)

Ne soyez plus seul et trouvez un moyen de dépenser de l'argent.

Battez Melvin (20)

Percez un Héros.

Battez Obéron (20)

Faites dormir un Héros pour l'éternité.

Battez Seigneur William (20)

Empêchez un Héros de souffrir.

Battez Goldo (20)

Mettez fin à l'obsession d'un Héros.

Battez Perle (20)

Volez un Héros.

Battez Kahn (20)

Mettez-vous en colère contre un Héros.

Haut-fourneau d'arcanium (20)

Récupérez le haut-fourneau puissant le plus puissant.

Durium ultime (20)

Forgez un ensemble imprégné de durium ultime.

Arcanium complet (20)

Forgez un ensemble d'arcanium complet.

Spécialiste des oubliettes (20)

Battez la moitié des créatures des oubliettes.

Survivant supérieur (20)

Durez 15 minutes en Survie.

Victoire en Pillage (20)

Remportez une partie classée en Pillage.

Victoire en Massacre (20)

Remportez une partie classée en Massacre.

Overlord des oubliettes (30)

Battez toutes les créatures des oubliettes.

Survivant ultime (30)

Durez 30 minutes en Survie.

10 victoires en Pillage (30)

Remportez 10 parties classées en Pillage.

10 victoires en Massacre (30)

Remportez 10 parties classées en Massacre.

Arcanium ultime (40)

Forgez un ensemble imprégné d'arcanium ultime.

Multitude de Larbins (40)

Récoltez des tonnes de vitalité.

Maître de Tour (40)

Obtenez tous les objets de Tour.

Horde ultime (40)

Obtenez une horde complète, totalement équipée.

Maître de maîtresse (40)

Satisfaites les souhaits de votre maîtresse.

50 victoires en Pillage (40)

Remportez 50 parties classées en Pillage.

50 victoires en Massacre (40)

Remportez 50 parties classées en Massacre.

Overlord (50)

Battez le septième Héros.

Corruption complète (50)

Gagnez avec le coeur le plus noir.

Corruption zéro (50)

Gagnez avec la conscience la plus pure.

Pac-Man

© Namco Bandai 2006

IMAGE DE JOUEUR : BLINKY

Terminer le niveau 5.

SUCCÈS

Cerise (5G)

Mange la cerise qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 1 !

Fraise (5G)

Mange la fraise qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 2 !

Orange (10G)

Mange l'orange qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 3 ou 4 !

Pomme (10G)

Mange la pomme qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 5 ou 6 !

Melon (15G)

Mange le melon qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 7 ou 8 !

Galboss (15G)

Mange le Galboss qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 9 ou 10 !

Cloche (20G)

Mange la cloche qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 11 ou 12 !

Clé (25G)

Mange la clé qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 13 !

Tous les fantômes (10G)

Mange tous les fantômes à la suite quand tu as mangé une Pac-Gum !

Termine le tableau 5 (15G)

Termine le niveau Débutant en passant les 5 premiers tableaux !

Termine le tableau 21 (40G)

Termine le niveau Avancé en passant les 21 premiers tableaux !

Parfait (30G)

Mange tous les fantômes quatre fois dans un tableau !

Pac-Man Championship Edition DX

© Namco Bandai 2010

SUCCÈS

Étincelant (5G)

Produisez des étincelles pendant 1 seconde !

30 Combo fantômes (10G)

Mangez 30 fantômes à la suite !

Attaque de score (5 minutes) (10G)

Jouez à l'Attaque de score (5 minutes) jusqu'à la fin !

Attaque de score (10 minutes) (15G)

Jouez à l'Attaque de score (10 minutes) jusqu'à la fin !

Fan du Contre la montre (15G)

Finissez le mode Contre la montre !

Aucune erreur (15G)

Finissez l'Attaque de score (5 minutes) sans erreur !

Aucune bombe (15G)

Finissez l'Attaque de score (5 minutes) sans utiliser de bombe !

Jolis labyrinthes (15G)

Remportez la victoire avec tous les types de visuel de parcours.

500,000 points (20G)

Obtenez 500 000 points ! (Attaque de score 5 min.)

1,000,000 points (30G)

Obtenez 1 000 000 points ! (Attaque de score 5 min.)

1,500,000 points (20G)

Obtenez 1 500 000 points ! (Attaque de score 10 min.)

2,000,000 points (30G)

Obtenez 2 000 000 points ! (Attaque de score 10 min.)

Panzer General : Allied Assault

© Ubisoft / Petroglyph 2009

LISTE DES SUCCÈS

Ruban du Jour J (10)

Accomplissez la première mission de campagne : Utah Beach.

Ruban de Normandie (10)

Accomplissez les six premières missions de la campagne.

Ruban Bataille des Ardennes (10)

Accomplissez toutes les missions de la campagne.

Ruban d'entraînement (15)

Remportez votre première victoire en multijoueur sur Xbox LIVE.

Etoile de bronze (15)

Remportez 15 parties en multijoueur sur Xbox LIVE.

La passe de 50 (20)

Remportez 50 parties en multijoueur sur Xbox LIVE.

Etoile d'argent (15)

Détruisez une unité de 6 PV minimum en un seul combat.

Chef d'escadrille (15)

Jouez au moins 6 cartes "air" dans une partie.

Commandant d'artillerie (20)

Utilisez au moins 4 unités d'artillerie pour le soutien d'un seul combat au cours d'une partie.

Croix de fer (15)

Voir une unité être promue 3 fois par victoire dans un combat lors d'une partie.

Général des blindés (25)

Détruisez au moins 12 unités dans une seule partie.

Commandant de légende (30)

Remportez une partie en remplissant au moins 3 conditions de victoire simultanément.

TOUTES LES MAPS ET CARTES

Toutes les cartes

Au menu principal, faites : **LB, pressez le stick gauche, RB, puis pressez le stick droit**.

Toutes les maps

Au menu principal, faites : **Gauche, Droite, Haut, Bas, pressez le stick gauche, pressez le stick droit, Y, B, Y, B**.

Paperboy

© Midway / Digital Eclipse 2007

SUCCÈS

Jours faciles (10)

Finir 2 jours sur Easy Street

Destructeur (15)

Dans le Xbox Live Coop, casser 30 fenêtres en un jour

Joli score (15)

Avoir + de 3000 points

Joueur collectif (15)

Avoir + de 8000 points dans un match du Xbox Live Coop

Journée difficile (15)

Livrer 7 journaux en une journée sur Hard Way

Maître cascadeur (15)

Dans le Xbox Live Coop, finir la course d'obstacles 2 jours consécutifs

Paquet (15)

Ramasser 5 paquets de journaux en une vie

Visée parfaite (15)

Livrer tous les journaux le lundi

Journées difficiles (20)

Finir 2 jours sur Hard Way

Voyou (20)

Remporter une partie du Xbox Live Versus avec 2000 points de casse en un jour

Fou de vitesse (25)

Finir un jour en 60 secondes et livrer + de 5 journaux aux portes des clients

Semaine facile (25)

Finir une semaine sur Easy Street

Peggle

© PopCap Games 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Attraper la Fever (5)

Soigne le besoin de fièvre avec une Extreme Fever. (Sauf en duel)

Allez ULTRA ! (15)

Élimine tous les taquets d'un niveau. C'est un peu extrême mais tu peux le faire ! (Sauf en duel)

Sois cool (10)

Touche le dernier orange et le dernier bleu pour un Coup de balai. (Sauf en duel)

Nou-Nou-Nouvelles boules ! (15)

Marque un super score ou touche le Panier pour 3 nouvelles boules en un coup.

Maître Party (10)

Gagner une Party de taquets c'est bien mieux que de jouer avec une pelote de laine !

Diplômé Peggle (20)

Termine le mode Aventure et gagne ton diplôme de l'Institut Peggle.

Professeur Peggle (25)

Termine chaque niveau en mode Défi et même les Maîtres de Peggle seront impressionnés.

Langouste (15)

Gagne un Duel Xbox LIVE tel un crustacé nouveau-né. T'as essayé les Flippers ?

Docteur des Arts Peggle (30)

Éliminer chaque taquet et brique des niveaux en Jeu rapide ou Aventure et avoir une super renommée !

L'As de l'Aventure (30)

Par une prouesse technique, obtiens 20 millions de points en jouant le mode Aventure en une fois.

Ovation de la foule (10)

Gagne une Peggle Party à 4 avec 100 000 points de plus que les autres pour la fraîcheur éternelle.

Projet stylé (15)

Envoie un max de Formidables, Rebonds et Glissades pour un tir à 1 million de points de style !

DOUBLE FEVER

Pour faire une double Fever, prenez le personnage Renfield et faites en sorte de toucher le dernier taquet orange et un taquet vert durant le même tir. Lorsque la boule tombera dans un des paniers de score (10.000, 50.000 ou 100.000), elle réapparaîtra en haut de l'écran et vous pourrez marquer encore plus de points.

DÉCLENCHER UNE ULTRA EXTREME FEVER

Pour déclencher une Ultra Extreme Fever, touchez tous les taquets. Tous les paniers de score seront alors des paniers à 100.000 points.

TRICKSHOT AU NIVEAU 11-5

Au niveau 11-5, il est possible de faire un trickshot assez ardu, mais qui peut rapporter très gros. Avant de l'exécuter, entraînez-vous quelques fois.

Tout d'abord, prenez Warren et arrangez-vous pour avoir un triple score avant d'exécuter le trickshot. Ensuite, tirez de façon à faire rebondir la boule sur le mur à gauche puis sur le panier vers la droite. Le mieux pour ça c'est de se débarrasser de toute la partie à gauche du "brin d'ADN". Si la boule rentre à l'intérieur de ce brin, attendez qu'elle remonte vers le haut. Au passage, vous toucherez une très grosse partie des taquets et marquerez entre 2 millions et 3 millions de points en 1 seul tir.

Peggle Deluxe

© PopCap Games 2009

CONTENU À DÉBLOQUER

Claude Lobster	Terminer le niveau 4
Flippers	Terminer le niveau 4
Flower Power	Terminer le niveau 6
Jimmy Lightning	Terminer le niveau 1
Kat Tut	Terminer le niveau 2
Multiball	Terminer le niveau 1
Pyramid	Terminer le niveau 2
Renfield Pumpkin	Terminer le niveau 5
Space Blast	Terminer le niveau 3
Splork Sporkan	Terminer le niveau 3
Spooky Ball	Terminer le niveau 5
Tula Sunflower	Terminer le niveau 6

MODE DÉFI

Terminer le mode Aventure.

NIVEAUX MULTIJOUEURS

Terminer un niveau en solo pour débloquer ce niveau en multijoueur.

Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One

© Hothead Games 2008

SUCCÈS

A Winner Is You (10)

Successfully complete the first episode.

All Together Now (5)

Do a 3-member Team-Up Attack.

Clean Sweep (30)

Find and kill every possible enemy in the game.

Fight 'Em With Items (20)

Find and use every item in the game at least once.

Immortal (20)

Play and win the game without allowing a character to die during combat.

Level Awesome (20)

Kill enough enemies in the game to get the XP necessary to get all party members to Level 15.

Nine Lives (15)

Kill an enemy using T. Kemper's basic attack.

Pacifist (15)

Only use counterattacks, health items, or distraction items to win one battle.

Pack Rat (15)

Find and collect all of the hidden collectibles scattered around the game.

Silent, But Deadly (30)

Fight, and destroy the final Boss without using any healing items.

Steel Devils (15)

Explore the world to find all the robots, and defeat them all in combat.

Stray Cat (5)

Have T. Kemper join the player as a support character.

Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two

© Hothead Games 2009

MODE INSANE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES

Tenue "Cardboard Tube Samurai"

Ouvrir les 4 coffres spéciaux en mode Insane.

Tenue jungle "Murder Safari"

Battre le Dr. Wolfington dnas l'asile Cloying Odor.

Tenue mime "Silent One"

Obtenu automatiquement si vous continuez à partir d'une sauvegarde de l'épisode 1.

Perfect Dark

© Microsoft / 4J Studios 2010

SOLUTION COMPLÈTE

MISSION 1

OK Joanna, voici votre première mission. Un scientifique de la dataDyne nous a contacté et demande à être évacué ce soir. Nous ne savons rien de lui, si ce n'est son nom: Dr.Caroll. Il pourra peut-être nous en dire plus sur les projets de la dataDyne, mais pour l'instant sa vie est en jeu. Alors faites vite, et n'éliminez pas d'innocentes victimes.

CENTRE DATADYNE - Défection

1 - Neutraliser relais intérieur (spécial, perfect)
Votre premier objectif est de brouiller le relais de communications situé sur l'un des toits de l'immeuble afin de brouiller les caméras de surveillance. Descendez l'escalier, détruisez la caméra et éliminez rapidement le premier garde. Poussez la porte et pénétrez dans le bâtiment. Descendez le second escalier et regardez sur votre gauche dans la lumière rouge. Vous venez de localiser le relais de communication. Placez une mine CME sur le relais et dépêchez-vous, l'effet ne dure qu'une minute.

2 - Obtenir collier-clé (spécial, perfect)
Prenez la porte suivante et descendez l'escalier en éliminant les gardes armés. Une fois dans les bureaux, activez le bouton situé sur la table afin de déverrouiller la porte où se trouve Cassandra de Vries. Entrez et assommez-la avant qu'elle n'appelle du renfort. Tant qu'elle sera en vie, son collier vous permettra d'avoir accès à toutes les zones interdites de l'immeuble.

3 - Téléchargez fichiers (perfect)
Prenez l'escalier suivant et descendez jusqu'à la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous entendiez une discussion dans l'un des bureaux. Il s'agit d'une réunion concernant le sort du Dr.Caroll. Attendez que le dirigeant chargé du projet soit sorti de la pièce, suivez-le discrètement et rejoignez-le dans l'ascenseur. Il faudra vous débarrasser des gardes sans blesser le dirigeant car vous aurez besoin du mot de passe pour vous connecter sur son ordinateur. Une fois dans son bureau, agissez vite avant qu'il ne détruise les fichiers et téléchargez les fichiers à l'aide du récepteur.

4 - Neutraliser relais extérieur (spécial, perfect)
Reprenez l'ascenseur et descendez jusqu'à la base de l'immeuble. Attention, du renfort vous attend dans le hall. Au pied du grand escalier, prenez à droite et ouvrez la porte. Vous êtes dans la salle de surveillance. Activez le brouillage des communications en plaçant une autre mine CME sur le relais à gauche de la pièce.

5 - Accéder au laboratoire (agent, spécial, perfect)
Prenez la porte à gauche de l'escalier. Dans cette petite pièce se trouve une porte du même type que celle qui donne sur la salle de surveillance. Deux portes plus loin se trouve l'ascenseur secret qui vous permettra d'accéder au laboratoire.

RECHERCHE DATADYNE - Enquête

1 - Holographier l'isotope radioactif (Agent, spécial, perfect)

Une fois sorti de l'ascenseur, prenez à gauche en éliminant les gardes. Là, deux possibilités s'offrent à vous: soit vous prenez la porte qui vous fait face, soit vous empruntez la petite porte qui s'ouvre devant les robots de nettoyage. Les deux chemins vous conduiront dans une vaste salle qui vous permettra d'accéder à l'isotope radioactif. Prenez la porte marquée "CAUTION" et débarrassez-vous des gardes. Ne pénétrez surtout pas dans la dernière pièce; utilisez plutôt votre CamSpy pour obtenir une image spectrographique de l'isotope.

2 - Dérouter cycle maintenance (spécial, perfect)
Une fois l'image de l'isotope obtenue, prenez la petite porte à côté de celle qui mène au secteur 2. Débarrassez-vous des gardes et tournez à droite. Ouvrez la porte marquée "SECTOR ONE" afin d'atteindre la zone de service. Activez la seconde console pour reprogrammer le robot de nettoyage puis la première pour relancer son activité. Celui-ci vous permettra de progresser dans le complexe scientifique en passant à travers les systèmes de sécurité. En effet, les lasers rouges du secteur 3 disparaissant à l'approche des robots de maintenance, profitez-en pour passer.

3 - Arrêtez les expériences (spécial, agent)
Toujours à partir de la grande salle, ouvrez la porte marquée "SECTOR TWO" pour accéder aux laboratoires. Pénétrez dans les trois labos et obligez les scientifiques à cesser leurs expériences. Le dernier tentera de vous jouer un tour en actionnant l'alarme. Coupez l'alarme, éliminez les gardes et activez la console du milieu pour arrêter définitivement les expériences.

4 - Obtenir échantillons techniques (perfect)
Dans les laboratoires du secteur 2, trois projets majeurs sont sur le point d'être achevés. Vous devez récupérer les prototypes de ces trois expériences afin de pouvoir les rapporter à l'Institut Carrington pour une étude. Le premier prototype se trouve dans le premier labo sur votre gauche.
Vous verrez une plate-forme qui descend vers un sous-sol où se trouve un scientifique, un garde et le prototype convoité. Dans le labo suivant, sur votre droite, vous n'aurez qu'à briser la vitre pour vous emparer du second prototype: les lunettes de vision nocturne. Enfin, dans le secteur 4, prenez la porte de gauche marquée "RESTRICTED". Avancez jusqu'au bout pour trouver le bouclier technique: le troisième prototype.

5 - Trouver le Dr.Caroll (agent, spécial, perfect)
Passez les lasers de sécurité du secteur 3 en suivant le robot de nettoyage et débarrassez-vous des derniers gardes avant de prendre la dernière porte du secteur 3. Cette porte ne s'ouvrira que si vous connectez le récepteur sur le terminal. Attendez bien d'avoir terminé la connexion avant de vous occuper des deux gardes armés qui en profiteront pour vous attaquer lâchement pendant que vous êtes occupé. Une fois le mot de passe trouvé, la porte s'ouvre. Continuez votre progression jusqu'au secteur 4. Vous parvenez dans une grande salle bien protégée où vous devrez prendre la porte en face de vous marquée "RESTRICTED". Attention, deux mitrailleuses placées au plafond de la pièce suivante constituent le dernier obstacle entre vous et le Dr.Caroll.

CENTRE DATADYNE - Extraction

1 - Accéder à l'ascenseur du hall (agent, spécial, perfect)
L'alarme a été donnée et les troupes d'intervention de la dataDyne sont à vos trousses dans l'immeuble. Votre premier objectif: accéder aux niveaux supérieurs afin de rejoindre l'héliport en haut du building. Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas de protéger le Dr.Caroll contre les gardes de Cassandra. Commencez par chausser les lunettes de vision nocturne que vous venez de récupérer dans l'un des labos. Progressez discrètement en vous cachant derrière les murs pour éliminer facilement les gardes et récupérer leurs munitions. Avant de vous occuper du deuxième garde, vérifiez bien que le Dr.Caroll ne se trouve pas juste derrière la porte sinon il risque d'être détruit. Lorsque votre vue commencera à se brouiller, posez vos lunettes. Positionnez-vous derrière le mur en bas de l'escalier pour dégommer les deux derniers gardes et prenez l'ascenseur.

2 - Réactiver l'ascenseur du bureau (perfect)
Lorsque vous sortirez de l'ascenseur, vous devrez trouver l'ordinateur qui contrôle l'ascenseur du bureau. Suivez le couloir jusqu'au bout, ouvrez la porte et occupez-vous de l'hovercopter en suivant les instructions de l'objectif 3. Le terminal se trouve juste après, dans la dernière pièce gardée de cet étage. Actionnez-le afin de réactiver le fonctionnement de l'ascenseur.

3 - Détruire l'hovercopter dataDyne (spécial, perfect)
L'ascenseur vous emmène dans les niveaux supérieurs du bâtiment. Sortez et suivez le couloir jusqu'à la porte gardée par un soldat. Echangez votre Falcon 2 contre un CMP150 et ouvrez la porte. Derrière les vitres, vous apercevrez un hélico de combat de la dataDyne qui fait sa ronde autour de l'immeuble. Abattez-le le plus rapidement possible en vous protégeant derrière la grosse barre en métal au niveau de la première porte.

4 - Battre les gardes de Cassandra (agent, spécial, perfect)
Prenez le second ascenseur et montez au niveau supérieur. Eliminez les deux gardes qui sont postés dans le couloir et ouvrez l'avant-dernière porte. Cette pièce recèle une ouverture secrète sur le mur de gauche près de la vitre. Approchez-vous pour que le passage s'ouvre et continuez votre progression jusqu'à la porte qui donne sur l'escalier. Montez au niveau supérieur et visez juste pour atteindre le garde entre les deux civils. Emparez-vous du lance-roquette (une roquette se trouve dans le bureau de Cassandra mais il vous faudra la carte d'accès détenue par l'un des gardes pour y entrer). Prenez l'escalier pour monter au niveau du toit et préparez-vous à un affrontement contre les gardes du corps de Cassandra de Vries. Ils sont au nombre de cinq et vous devrez les abattre tous. Reprenez vos lunettes de vision nocturne et placez-vous stratégiquement pour éviter leurs balles particulièrement dangereuses.

5 - Retour à l'héliport avec Dr.Caroll (agent, spécial, perfect)
Une fois les gardes du corps de Cassandra détruits, vous n'aurez plus qu'à monter l'escalier pour atteindre l'héliport où votre appareil vous attend.

MISSION 2

Joanna ? Nous venons de recevoir un appel de Cassandra de Vries nous informant qu'une équipe de la dataDyne détient Carrington en otage dans sa villa privée sur la côte. Ils lui laisseront la vie sauve si nous leur livrons l'IA. Il semblerait donc que Daniel Carrington ait pu dissimuler le Dr.Caroll avant l'arrivée des troupes de la dataDyne. Mais sa vie est en jeu. Trouvez-le avant qu'il ne plie sous la torture...

VILLA CARRINGTON - Otage

1 - Sauver la négociatrice (agent,spécial)
Un membre de l'Institut s'est porté volontaire pour créer une diversion pendant votre entrée sur les lieux. Agissez vite avant que les soldats de la dataDyne ne l'exécute et procédez discrètement. Votre point d'atterrissage est un endroit stratégique pour vous débarrasser des deux soldats qui menacent la négociatrice puisque vous vous trouvez juste au-dessus d'eux. Profitez du zoom de votre fusil sniper pour viser proprement la tête de vos ennemis. Si vous agissez assez vite, la négociatrice pourra regagner un lieu où elle sera en sécurité.

2 - Eliminer les snipers du toit (spécial, perfect)
Vous n'êtes pas le seul à savoir vous servir d'un fusil sniper et les gardes postés sur le toit représentent une menace pour vous et votre mission. Ne laissez aucun survivant. Après avoir éliminé le premier garde, accroupissez-vous et postez-vous en hauteur pour éliminer facilement les trois gardes en-dessous de vous. Continuez votre progression en vous servant des murs pour agir discrètement jusqu'à la sortie de la grotte. A l'embranchement, débarrassez-vous du premier sniper sur votre gauche. Un garde vous attend également du côté droit. Après cette sale besogne, vous pourrez avoir facilement le second sniper sans avoir besoin de trop vous avancer. A la sortie de la grotte, collez-vous contre la paroi de gauche pour viser le sniper sur le barrage. Tournez-vous de l'autre côté, vers la villa, et accroupissez-vous pour éliminer quatre autres snipers. Revenez sur vos pas et prenez cette fois la sortie gauche de la grotte. Positionnez-vous derrière le mur après la première volée de marches pour vous débarrasser du dernier sniper. A partir de là, il est préférable d'échanger votre fusil sniper contre un CMP150.

3 - Activer l'éolienne (agent, spécial, perfect)
Afin d'empêcher les troupes de la dataDyne d'accéder aux systèmes de la villa, Carrington a dû couper l'éolienne et les accumulateurs d'énergie. Mais vous serez obligé de rétablir le courant pour réactiver les portes et pouvoir progresser dans la villa. Une fois à l'extérieur, descendez le premier escalier sur votre gauche. Une succession de marches vous amènera à l'entrée principale de la villa. Pénétrez à l'intérieur et liquidez les deux gardes à gauche de la pièce. Deux autres soldats vous attendent dans la pièce adjacente, près des terminaux. Descendez l'escalier pour atteindre le

niveau inférieur où trois types attendent que vous leur régliez leur compte. Avancez tout droit et engagez-voue dans le couloir de droite juste après la terrasse. Dans le coin du mur de la cuisine, se trouve un escalier particulièrement bien dissimulé. Descendez les marches et faites feu sur les deux premiers gardes avant d'emprunter la seconde porte sur votre gauche. Descendez rapidement l'escalier en prenant tout de suite à gauche pour éliminer le premier type. Positionnez-vous dans le renfoncement pour faire face à la porte qui donne sur le sous-sol et que ne tardera pas à ouvrir un second type armé. Ne perdez pas une seconde et tournez-vous vers l'escalier pour descendre un troisième agent de la dataDyne. Pénétrez ensuite dans le sous-sol et prenez tout droit au premier embranchement. Augmentez encore de trois le décompte des morts et mettez en route les refroidisseurs ainsi que les générateurs. Revenez au niveau de l'embranchement et prenez cette fois à droite. Remettez en route le mécanisme de l'éolienne en vous frayant un passage parmi les gardes. Ne faites pas de survivants car c'est le dernier garde que vous tuerez qui vous donnera la clé pour sauver Carrington.

4 - Trouver et neutraliser les pirates (perfect)
Dès que vous aurez remis l'éolienne en marche, des hackers de la dataDyne vont tenter de pirater les fichiers de l'Institut à l'aide des PC situés dans la villa. Vous aurez moins d'une minute pour intervenir en éliminant les pirates sans endommager les terminaux. Le pisteur vous permettra de gagner du temps en vous indiquant leurs emplacements. A partir de l'éolienne, faites marche arrière jusqu'à la cuisine puis suivez le premier couloir et pénétrez dans la salle sur votre droite après l'escalier. Eliminez les deux hackers puis passez devant le jardin, prenez l'escalier et supprimez les deux derniers hackers dans la pièce de gauche.

5 - Capturer un garde ennemi (perfect)
En mode perfect vous n'aurez pas à sauver la négociatrice, tout simplement parce que c'est vous qui descendrez de l'hélico en guise d'appât. Heureusement, vous possédez une mallette qui fait office de gun: le laptop gun. Vous pouvez l'utiliser dès le départ pour supprimer les deux premiers gardes mais à un moment ou un autre vous devrez ranger votre arme pour assommer un garde afin de le capturer. L'Institut pourra ainsi avoir une idée plus précise des plans de la dataDyne si celui-ci coopère. Quoi qu'il en soit, n'y allez pas trop fort car il nous le faut vivant.

6 - Sauver Carrington (agent, spécial, perfect)
Continuez à descendre en vous débarrassant des gardes postés derrière les bouteilles de vin.. Vous devrez mettre à mal cinq soldats du côté gauche et deux autres du côté droit pour pouvoir obtenir la clé de la porte. Seul Daniel Carrington connaît la position du Dr.Caroll, alors ouvrez la porte pour le sauver et par là-même remplir votre dernier objectif.

MISSION 3

Parfait Joanna, vous venez de sauver la vie du dirigeant de l'Institut. Hélas, ce dernier a finalement révélé la position du Dr.Caroll sous la torture et si vous n'agissez pas rapidement, l'IA ne sera bientôt plus qu'un légume.. Par chance, Carrington a pu profiter de sa captivité pour surprendre quelques bribes d'informations concernant une rencontre dans l'immeuble du G5 à Chicago. Vous savez ce que l'on attend de vous Perfect Dark, alors ne nous décevez pas.

CHICAGO - Furtif

1 - Récupérer équipement point de largage (agent,spécial, perfect)
Les ruelles humides qui entourent l'immeuble du G5 sont particulièrement bien surveillées. Il faudra être prudent pour ne pas attirer l'attention des agents de la CIA (attention à ne pas les confondre avec les simples civils que vous devez épargner), car si l'un d'eux vous découvre il enverra toutes les patrouilles sur vous et ce sera la fin. Votre premier objectif est de récupérer une mallette laissée par l'escouade de reconnaissance et contenant tout ce qu'il vous faut pour mener à bien votre mission. Sortez de la ruelle où vous êtes arrivé en descendant au passage un premier garde. Eliminez rapidement l'homme en imper marron qui tentera d'appeler du renfort. Ensuite, vous devrez traverser la rue lorsque le robot qui patrouille dans le secteur sera passé. A cet endroit, vous avez deux possibilités pour rejoindre les égouts: ou vous passez par la bouche d'égout située juste à côté du taxi, ou bien vous vous risquez un peu plus loin dans la rue et vous passez par l'espace situé entre les deux palissades du mur de gauche. Une fois dans les égouts, frayez-vous un passage jusqu'à un conduit qui donne sur une grille où vous trouverez votre équipement. Baissez-vous et regagnez rapidement les égouts avant que le robot ne vous voit.

2 - Placer pisteur sur limousine (perfect)
Une limousine est arrivée dans la rue principale peu après vous. Afin de savoir d'où elle vient, vous devrez placer un pisteur le véhicule en question. Mais vous devrez faire vite car elle repartira au bout de deux minutes. Vous devriez même le faire avant de remplir le premier objectif puisque vous possédez le pisteur dès le départ. Difficile de ne pas attirer l'attention pour remplir cet objectif, et bien qu'une bouche d'égout soit située juste à côté de la limousine vous ne pourrez l'emprunter que pour repartir.

3 - Préparer voie de sortie (spécial, perfect)
Lorsque vous aurez récupéré l'équipement, vous serez en possession d'une mine qui vous permettra de vous frayer une brèche à l'arrière de l'immeuble du G5. Il y a deux accès: soit vous passez dans un espace entre deux bâtiments juste à droite de l'endroit où vous avez trouvé votre équipement, soit vous revenez vers votre point de départ et vous passez par la ruelle éclairée par des lumières rouges, juste en face du taxi. Vous arrivez dans une issue de secours désaffectée où vous verrez un escalier conduisant à deux portes condamnées. Placez une mine sur l'une des deux portes après vous être débarrassé des gardes armés.

4 - Créer une diversion (agent, spécial, perfect)
Dans le but d'éloigner les gardes de l'ascenseur permettant d'entrer dans le G5, vous allez créer une diversion en reprogrammant le taxi afin qu'il aille s'écraser dans la rue principale. A partir des égouts, baissez-vous et prenez le conduit le plus à gauche. Soulevez la grille et redressez-vous: vous êtes juste à côté du taxi. Sortez votre récepteur en vous assurant que personne ne vous voit et attendez que le virus soit téléchargé, puis revenez vers l'endroit où vous avez trouvé l'équipement. Au bout d'un moment, le taxi ira s'écraser dans la rue, attirant ainsi les troupes ennemies.

5 - Entrer dans l'immeuble du G5 (agent, spécial, perfect)
Juste en face de l'endroit où est situé votre équipement se trouve l'ascenseur qui permet d'entrer dans l'immeuble du G5. Si vous avez rempli tous vos objectifs sans passer devant cet endroit, le garde chargé du panneau de contrôle de l'ascenseur aura laissé l'accès ouvert. Profitez de la diversion causée par le crash du taxi pour vous faufiler dans l'ascenseur.

IMMEUBLE G5 - Reconnaissance

1 - Désactiver le champ d'isolement (perfect)
Un appareil dans la zone du garage de l'immeuble empêche tout système d'enregistrement de fonctionner. Il vous faudra le désactiver si vous voulez pouvoir utiliser votre CamSpy pour remplir le troisième objectif. Progressez prudemment à travers les deux salles où vous attendent des gardes qui ont la faculté de devenir invisibles. Bougez sans arrêt afin de limiter les dégâts ou récupérez le CMP150 du garde tué dans la cinématique pour locker vos ennemis et emparez-vous des deux cartes d'accès.
Depuis la seconde salle, vous pourrez avoir le type de la pièce suivante en tirant directement à travers la vitre. Vous arrivez ensuite dans la pièce des alarmes. Avant d'ouvrir la porte, attendez que le garde soit parti du côté droit. Dès qu'il est passé, ouvrez la porte et descendez-le, puis interposez-vous rapidement entre le second type de droite et l'alarme. En effet, si quelqu'un active l'alarme, vous ne pourrez pas remplir le troisième objectif. N'oubliez pas le troisième et dernier garde de cette pièce sur le côté gauche. Prenez ensuite la première porte sur votre droite à partir de là où vous êtes rentré. Descendez l'escalier et occupez-vous des quelques types qui sont postés dans le sous-sol. Pour désactiver le champ d'isolement, approchez-vous des consoles et appuyez sur le bouton B.

2 - Désactiver les systèmes de grilles lasers (spécial, perfect)
Suivez les instructions du premier objectif jusqu'à la salle des alarmes. Après vous être débarrassé des gardes, vous remarquerez des mécanismes sur les murs qui ressemblent à des alarmes mais qui sont de couleur verte. N'hésitez pas, activez les quatre mécanismes verts (ou rouges si vous êtes daltonien) pour désactiver les systèmes de grilles lasers destinés à vous barrer la route vers la salle de réunion.

3 - Holographiez les conspirateurs (agent, spécial, perfect)
Toujours à partir de la salle des alarmes, prenez l'escalier et progressez discrètement sur les barres de fer au plafond. Accroupissez-vous pour éviter les obstacles et pour passer inaperçu. Lorsque vous serez bloqué, utilisez la CamSpy pour enregistrer la rencontre sans alerter de Vries et les autres conspirateurs.

4 - Récupérer la sauvegarde dans le coffre (agent, spécial, perfect)
Rangez votre CamSpy et éliminez le garde immobile depuis votre perchoir. Relevez-vous et sautez pour atteindre la porte que gardait le type que vous venez de descendre. Montez l'escalier et frayez-vous un passage jusqu'à la salle du coffre. Sortez votre décodeur et utilisez-le sur le mécanisme à côté du coffre. Il va falloir tenir une bonne minute face aux gardes avant que le coffre ne s'ouvre enfin. Emparez-vous de la disquette située à droite dans le coffre. Elle contient une sauvegarde qui permettra de restaurer la personnalité du Dr.Caroll.

5 - Sortir de l'immeuble (agent, spécial, perfect)
Depuis la salle du coffre, prenez tout le temps à droite jusqu'à l'escalier. Continuez votre progression en éliminant les gardes jusqu'à ce que vous aperceviez une lumière rouge. Elle indique la sortie. En mode agent, elle sera déjà ouverte et vous pourrez sortir directement. Sinon, il vous faudra actionner le détonateur pour activer la mine que vous aviez placé dans la mission précédente. Pour cela, enclenchez le mode secondaire de la mine et appuyez sur Z. Une fois le mur explosé, vous n'aurez plus qu'à passer à travers les décombres.

MISSION 4

Bien joué, Joanna ! Grâce aux informations que nous avons pu récupérer, nous savons maintenant qui sont les conspirateurs et quels sont leurs objectifs. Mais avant de vous envoyer protéger le président, nous avons besoin de vous pour une affaire plus urgente. L'un de nos agents infiltré dans la zone 51 vient de nous informer de l'imminence d'une autopsie... celle d'un extraterrestre. Nous comptons sur vous pour infiltrer l'Area 51 et récupérer notre "ami". Bonne chance Joanna...

SECTEUR 51 - Infiltration

1 - Couper le radar d'interception (agent, spécial, perfect)
Dès votre arrivée, vous devrez vous défaire rapidement de trois gardes. Attention à la mitrailleuse sur votre droite et au type qui fait sa ronde du côté gauche. Collez-vous contre la paroi de droite pour détruire la seconde mitrailleuse. Vous arrivez ensuite dans un espace très dégagé. Aidez-vous de la paroi de gauche pour dégommer une troisième mitrailleuse. Le Magsec 4 que vous venez de récupérer sur les précédents gardes vous sera fort utile pour cette opération et pour viser proprement les deux gardes sur la tourelle de droite. Vous pouvez maintenant vous aventurer dans la zone et activer le bouton rouge en haut de la tourelle. Ceci a pour effet d'ouvrir la porte marquée "51". Ne pénétrez pas dans ce nouvel endroit avant d'avoir détruit la mitrailleuse du mur de droite. Longez ensuite le bâtiment dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'arriver derrière les deux autres mitrailleuses. Un renfoncement dans le bas du mur contient un bouclier en modes Agent et Spécial. Descendez maintenant l'échelle et ouvrez la porte. C'est ici que vous pourrez couper le radar d'interception pour préparer votre fuite. Placez des explosifs sur les consoles informatiques. Vous n'aurez que quelques secondes pour sortir du sous-sol avant l'explosion. Pour compliquer la tâche, des lasers rouges vous bloqueront le passage en modes Spécial et Perfect. Vous devrez attendre le bref instant où les lasers disparaissent pour passer. Le seul moyen d'éviter la dernière série de lasers est de passer dessous en rampant dès que le laser du bas aura disparu. Vous devriez atteindre l'échelle au moment où les charges exploseront.

2 - Installer Déroute-Comms sur antenne (spécial, perfect)
Après avoir rempli le premier objectif, vous pouvez essayer de traverser le terrain miné en empruntant le passage où se trouvait le bouclier et sortir par un trou du grillage. Si vous trouvez cette manoeuvre suicidaire, vous devrez poser votre mouchard sur l'antenne avant de remplir le premier objectif. Engagez-vous dans le tunnel et débarrassez-vous des gardes et de la mitrailleuse qui vous attendent à la sortie. Placez-vous contre le mur pour détruire l'autre mitrailleuse au-dessus de la porte fermée. Activez ensuite le bouton vert de manière à faire descendre l'antenne, puis placez le Déroute-Comms dessus afin de permettre la connexion avec l'Institut. Attention toutefois, dès que vous aurez rempli ce second objectif, des robots Interceptors patrouilleront le ciel.

3 - Désactiver robots Interceptors (perfect)
Une fois le radar coupé, les robots Interceptors vous poseront un problème. Repérez-en un dans le ciel à la sortie du tunnel et détruisez-le. Le zoom du Magsec 4 se révélera efficace pour cette opération. Les autres sont garés juste à côté de l'antenne. Vous pouvez lancer une grenage ou bien utiliser le lance-roquette situé dans le champ de mine pour les détruire.

4 - Accéder à l'ascenseur du hangar (agent, spécial, perfect)
Emparez-vous de la carte d'ascenseur que détient l'homme en noir situé près de l'hovercraft. S'il n'est pas là, vous le trouverez dans le sous-sol où vous devez placer les explosifs. Activez ensuite le bouton vert pour rendre l'ascenseur opérationnel puis passez sous les portes coulissantes afin d'accéder au hangar. Préparez-vous à défendre chèrement votre peau contre les hordes de soldats armés de Dragons.

5 - Contacter l'espion de l'IC (agent, spécial, perfect)
Un agent de l'Institut Carrington a pu s'infiltrer dans la zone. Montez sur le plan incliné afin d'atteindre le niveau supérieur puis ouvrez la porte sur votre droite. C'est un ascenseur qui vous amènera dans la zone où est posté l'espion. Descendez et prenez la porte juste en-dessous du plan incliné. Vous voici en présence de Jonathan.

SECTEUR 51 - Sauvetage

1 - Détruire les archives informatiques (perfect)
Un appareil transportant des conseillers de l'Institut a été abattu au-dessus du Nevada. Les débris et les corps des conseillers ont été menés dans l'Area 51. D'après les dires de Jonathan, il existerait un survivant, et c'est à vous qu'il revient de le sauver.
Avant tout, il va falloir effacer tous les fichiers contenant des informations sur le crash. Mais avant d'accéder au labo, il faudra nettoyer complètement le hangar des gardes qui y ont élu domicile. Dans un premier temps, éliminez les premiers gardes en restant à l'abri dans votre tunnel. Ensuite, slalomez à travers les caisses en nettoyant la zone avec votre Falcon 2 silencieux. Parmi les premières caisses qui sont sur votre droite, vous verrez une espèce de caisson bleu; le détruire vous offrira un second Falcon 2 muni d'un silencieux. Le danger viendra principalement des différentes plates-formes qui font office d'ascenseur, alors assurez-vous bien qu'il n'y a plus personne avant de les emprunter. Lorsque vous aurez fait le ménage, prenez la caisse explosive à l'aide du bouton B et montez à l'étage. Ouvrez la porte et empruntez le second ascenseur. Avancez jusqu'au bout et placez la caisse à l'endroit marqué d'une croix. Le Scanner X vous révélera également un passage à cet endroit. Tirez sur la caisse pour la faire exploser et pénétrez dans la zone. En mode Agent, vous obtiendrez immédiatement l'uniforme de laborantin, ce qui vous permettra de passer directement à l'objectif numéro 3. Sinon, vous devrez vous frayer un passage à travers les gardes jusqu'à ce que vous trouviez l'uniforme. Mais comme vous ne pourrez l'utiliser que pour une durée extrêmement courte, mieux vaut commencer par remplir les deux premiers objectifs à découvert. Dès que vous êtes dans la zone, prenez à droite, puis encore à droite à l'intersection. Ouvrez ensuite la porte de droite mais détruisez la mitrailleuse sur le mur de droite avant de pénétrer dans la pièce. Utilisez votre récepteur sur la dernière console pour télécharger un virus dans le système. Sortez de la pièce et revenez sur vos pas afin d'entrer dans la pièce immédiatement sur votre droite. Eliminer les gardes et détruisez le terminal afin de remplir le premier objectif.

2 - Trouver les preuves de la conspiration (spécial, perfect)
Le rapport de Jonathan indique la présence de caissons dans lesquels des échantillons organiques sont maintenus à de très basses températures. Il pense que ceux-ci servent à geler des corps avant de les opérer ou de les disséquer. Vous devez trouver cette zone et confirmer la mort d'au moins un des trois passagers de l'appareil. Suivez les instructions de l'objectif 1 jusqu'à ce que vous arriviez dans la zone. Prenez à gauche et ouvrez la porte qui donne sur un couloir. Continuez jusqu'à ce que l'on vous signale la salle de cryogénisation sur votre droite. Si vous avez trouvé et mis votre uniforme, il vous suffit d'activer le premier bouton sur votre gauche afin de lever le caisson cryogénique, puis d'utiliser votre Scanner X afin de visualiser l'alien contenu à l'intérieur. Sinon, vous devrez effectuer ces opérations tout en vous défendant contre les gardes qui débarqueront pour vous éliminer.

3 - Obtenir et utiliser l'uniforme de labo (agent, spécial, perfect)
Vous devez trouver un uniforme de laborantin et l'utiliser pour tromper la sécurité. Dès que vous l'aurez obtenu, revêtez-le et agissez vite avant que le vol ne soit repéré. En mode Agent, vous obtenez l'uniforme juste après avoir fait explosé la caisse. Vous n'aurez plus qu'à l'enfiler en prenant soin de ranger votre gun pour ne pas éveiller les soupçons et vous rendre directement au laboratoire puisque vous n'aurez pas à remplir les deux premiers objectifs. Si vous jouez en mode Spécial ou Perfect, vous devrez prendre cet uniforme à un laborantin situé dans les douches. Au cas où vous auriez l'intention d'utiliser cet uniforme pour remplir plus facilement les deux premiers objectifs, sachez que le vol sera rapidement repéré et que vous risquez de ne pas avoir le temps de pénétrer dans le laboratoire. Sortez de la salle de cryogénisation, passez devant le trou qui vous a permis d'entrer dans la zone et suivez le couloir jusqu'à l'intersection.

Prenez à droite et descendez jusqu'au bout. Vous verrez deux petites portes de chaque côté qui mènent toutes les deux aux douches. Prenez celle de droite et faufilez-vous dans le passage qui mène aux lavabos. Un message vous informe qu'il va falloir convaincre quelqu'un de se séparer de son uniforme. Profitez de l'effet de surprise pour descendre le laborantin et vous emparer de l'uniforme. Vous pouvez essayer de l'assommer si vous estimez que les expériences qu'il pratique sur des extraterrestres ne méritent pas la mort, mais si vous le laissez s'enfuir, adieu l'uniforme de labo. Revêtez rapidement votre nouveau costume afin de valider ce troisième objectif.

4 - Accéder au labo d'autopsie (agent, spécial, perfect)
Dès que vous aurez revêtu l'uniforme de laborantin, rendez-vous rapidement au labo d'autopsie situé derrière une porte, juste à gauche de l'endroit où vous avez fait exploser la caisse.
Le chronomètre qui s'affiche en bas de l'écran vous indique que vous n'avez que deux minutes pour remplir vos derniers objectifs et sauver l'alien. Ouvrez la porte et traversez la zone de travail jusqu'au sas. Si vous avez rempli vos objectifs précédents et que vous avez toujours votre uniforme sur vous, le garde vous laissera entrer. A partir de là, vous pouvez sortir votre Dragon et trahir votre véritable identité puisque le scientifique qui est dans la pièce ne sera pas dupe de la supercherie. Entrez dans la zone d'autopsie par la petite porte à droite de la vitre. Eliminer le chirurgien vous permettra d'acquérir la carte Medlab 2 dont vous aurez besoin pour pénétrer dans la salle d'autopsie.

5 - Sauver le rescapé du crash (agent, spécial, perfect)
Quittez le laboratoire et entrez dans le second labo sur votre droite où l'autopsie va avoir lieu. Pénétrez dans la pièce grâce à la carte Medlab 2 chèrement acquise et dirigez-vous rapidement vers la zone d'autopsie. Les scientifiques tenteront de tuer l'alien s'ils le croient en vie ou endommageront ce qu'ils estiment être un cadavre dès qu'ils vous verront. Débarrassez-vous des hommes en vert et rejoignez l'alien.

SECTEUR 51 - Fuite

1 - Localiser Medkit extraterrestre (perfect)
La créature que vous venez de sauver est un Maian; c'est le garde du corps de l'ambassadeur qui était dans le vaisseau abattu. Mais vous vous poserez des questions plus tard; pour le moment, les chirurgiens ont libéré des gaz toxiques dans la zone d'autopsie et il vous faut mettre l'alien en sécurité. Quittez rapidement la zone sans appuyer sur le bouton B pour recharger votre arme sinon vous risquez de lâcher l'alien. Passez par la porte dissimulée dans le mur sur votre droite et placez le maian dans la pièce suivante. Libéré de ce précieux fardeau, vous allez maintenant devoir retrouver Jonathan. Revenez sur vos pas et pénétrez dans la deuxième salle de cryogénisation qui donne accès au hangar. Suivez la passerelle en vous débarrassant des gardes et rejoignez l'endroit où vous trouvez Jonathan en mode Agent. Vous devez activer le mécanisme situé derrière la vitre. Pour cela, poussez le tonneau d'huile contre la vitre et tirez dessus pour le faire exploser. Le mécanisme vous permettra d'ouvrir la porte suivante sur votre droite. Vous y trouverez le précieux Medkit ou un bouclier si vous n'êtes pas en mode Perfect.

2 - Rencontrer l'espion de l'I.C. (Agent, spécial, perfect)
Suivez les instructions de l'objectif 1 jusqu'à la passerelle. Suivez la passerelle jusqu'au bout et ouvrez la porte. En mode Agent, Jonathan se trouve dans cette pièce; sa couverture a été découverte et sa vie est désormais en danger. Si vous jouez en Spécial ou Perfect, remplissez le premier objectif et progressez dans les différents sas. Au niveau du dernier sas, prenez à droite et supprimez les gardes qui freinent votre progression. Vous trouverez Jonathan dans la dernière pièce sur le côté gauche.

3 - Localiser le hangar secret (agent, spécial, perfect)
Maintenant que vous avez retrouvé Jonathan, traversez à nouveau la passerelle et préparez-vous à un affrontement terrible contre les hordes de soldats ennemis. N'hésitez pas à utiliser le mode secondaire de votre Dragon pour lancer des grenades sur la porte où pénètrent vos assaillants, et protégez Jonathan alors qu'il tentera d'ouvrir la porte du hangar derrière laquelle se trouve le vaisseau maian. Lorsqu'il vous fera signe de reculer, suivez-le pour ne pas vous faire toucher par l'explosion tout en surveillant l'entrée où les gardes apparaissent. Sitôt le mur explosé, pénétrez dans le hangar secret.

4 - Réanimer Elvis avec le medkit (spécial, perfect)
Une fois dans le hangar, descendez le long du plan incliné et retournez-vous pour ouvrir la porte dissimulée derrière

laquelle se trouve l'alien. Il faudra le réanimer afin qu'il puisse piloter le vaisseau maian hors du Secteur 51. Administrez-lui le medkit et attendez que la dose fasse effet. La difficulté vient du fait qu'il faudra protéger votre vie et celle de Jonathan le temps que l'alien reprenne ses esprits.

5 - Quitter le Secteur 51 (agent, spécial, perfect)
Dès qu'Elvis aura repris ses esprits, vous devrez vous diriger rapidement vers le vaisseau spatial. Malheureusement, c'est un monoplace et il vous faudra protéger Jonathan le temps qu'il ouvre les portes du hangar et qu'Elvis mette en marche les moteurs du vaisseau. Vous partirez à bord du vaisseau avec Elvis tandis que Jonathan s'échappera grâce à l'hoverbike. Si vous parlez à Jonathan avant qu'il n'ouvre l'ouverture des portes, il changera d'avis et partira avec Elvis, vous laissant seul avec l'hoverbike. Ce sera alors à vous d'activer les consoles pour ouvrir les portes du hangar, et vous devrez vous enfuir grâce à l'hoverbike par le corridor derrière la pièce où se trouvait Elvis.

MISSION 5

Good job, Joanna ! Vous avez pu vous enfuir avec l'ambassadeur maian et vous allez maintenant pouvoir vous occuper du président. Nous savons que Trent Easton est parti rencontrer le président sur la base aérienne en Alaska afin de préparer la visite présidentielle à l'étranger. D'après les preuves trouvées à Chicago, nous en concluons qu'il s'agit de la première étape dans son action contre le président. Elle doit être contrecarrée ! Vous allez profiter de l'arrivée d'une hôtesse par le téléphérique pour vous emparer de son uniforme et infiltrer la base. Mais attention, de nombreuses personnes innocentes peuplent la base aérienne. Seuls les hommes de Trent et les étranges hommes blonds seront vos cibles. Souvenez-vous: plus vous conserverez votre couverture, plus grandes seront vos chances de réussir.

BASE AERIENNE - Espionnage

1 - Voler uniforme et entrer dans la base (agent, spécial, perfect)
Quel que soit le mode de difficulté dans lequel vous jouez, vous devrez commencer par remplir cet objectif, mais selon des approches différentes. En mode Agent, éliminez le garde qui patrouille à l'extérieur en utilisant votre arbalète et engagez-vous dans le tunnel pour intercepter l'hôtesse et ses deux gardes du corps. Envoyez-leur chacun une fléchette anesthésiante puis emparez-vous du sac de la dame afin de revêtir un uniforme d'hôtesse. Rangez votre arme et pénétrez tranquillement dans la base par la porte principale. Traversez ensuite le hall, et entrez par la porte gardée par deux soldats pour valider votre premier objectif. Si vous êtes en mode Spécial ou Perfect, l'approche se révélera un peu plus délicate. En effet, trois gardes vous attendent devant le bâtiment et ils donneront l'alerte dès qu'ils vous apercevront. Restez caché et sortez votre DrugSpy. Cette caméra mobile peut être utilisée pour injecter une toxine qui plongera les gardes dans un coma instantané. Mais attention, la DrugSpy n'est pas invisible et ses doses sont en nombre limité. Une fois le travail accompli, reprenez votre arbalète pour intercepter l'hôtesse et sa garde. Enfilez le costume et pénétrez dans le hall, mais avant de prendre la porte qui mène à la base, empruntez l'ascenseur sur votre gauche. Vous arriverez dans une pièce où se trouvent deux types qu'il vous faudra endormir à l'aide de votre arbalète avant de pouvoir vous emparer de la valise au fond de la pièce. Ceci fait, rangez votre arme et reprenez l'ascenseur. Vous pouvez maintenant pénétrer dans la base aérienne par la porte gardée.

2 - Ranger l'équipement (spécial, perfect)
Vous devez vous débarrasser de votre équipement le plus tôt possible et éviter de transporter des objets compromettants. Vous pourrez récupérer votre paquetage une fois à bord de l'Air Force One en utilisant un chariot. Une fois dans la base, passez devant le premier garde et prenez l'escalator qui descend. Sortez votre valise et posez-la au bout du tapis roulant qui sert à charger les bagages. Un message vous indique alors que l'objectif 2 est validé, mais la valise ne passera pas outre le système de détection et vous devrez remplir le troisième objectif avant la fin du chrono qui s'affiche en bas de l'écran: 40 secondes en mode Spécial, et seulement 30 secondes en mode Perfect.

3 - Leurrer le système de détection (agent, spécial, perfect)
Votre couverture trompera le personnel présent mais le système de détection demande une approche différente. S'il décèle une arme dans votre équipement, l'alarme se déclenchera et la base sera scellée. Remontez au niveau du premier garde et prenez cette fois l'escalator qui monte. Assommez rapidement l'homme en noir en bas de l'escalator en prenant soin que personne ne vous voit. Prenez le passage de droite et longez les piliers jusqu'à ce que vous arriviez à un escalier. Montez et assommez les deux gardes de la pièce, d'abord l'homme en noir puis l'homme en blanc.

Dépêchez-vous d'activer la console pour couper le système de détection avant la fin du chrono. En mode Perfect, le timing s'avérera trop juste pour que vous ayez le temps de vous occuper du type en bas de l'escalator. Courrez droit vers la salle où se trouve le système de détection et coupez la console avant de vous occuper des deux gardes. A partir de cet instant, votre couverture est découverte et vous pouvez dès lors dégainer votre K7 Avenger.

4 - Obtenir le plan de vol (perfect)
Dès que vous aurez coupé le système de détection, vous devrez descendre l'escalier et revenir dans la salle de l'escalator. Prenez la porte sur la droite et suivez la ligne verte au sol. Suivez ensuite la ligne orange et rentrez dans la pièce de gauche. Passez par la porte cassée en face de vous et tirez sur la porte où vous verrez une mine.
Passez par la vitre juste à droite de la porte et baissez-vous pour atteindre la salle du coffre. Dirigez-vous au fond à droite de la pièce et appuyez sur le bouton B pour ouvrir la vitre derrière laquelle se trouve le mécanisme d'ouverture du coffre. Appuyez alors sur B pour ouvrir le coffre fort et vous emparer du plan de vol de l'Air Force One. Celui-ci servira à orienter Elvis vers l'Air Force One pendant le vol et vous permettra d'avoir du renfort si la situation devient critique.

5 - Monter à bord de l'Air Force One (agent, spécial, perfect)
Revenez dans la salle des piliers et prenez le passage qui conduit vers l'ascenseur. Eliminez l'homme en noir afin d'obtenir un bouclier (seulement en mode Agent) et prenez l'ascenseur. Vous arrivez alors dans un couloir qui mène à la salle d'embarquement. Détruisez le mécanisme sur le mur de droite afin de dérégler les lasers de protection qui ne fonctionneront alors que par intermittence. Si vous êtes en mode Agent, cette opération n'est pas nécessaire et il vous suffit de longer le mur de gauche puis de monter le long du plan incliné pour pouvoir embarquer. Sinon, vous devrez trouver un chemin à travers les lasers tout en éliminant les gardes. Certains lasers sont permanents, ce qui vous obligera à passer par la droite afin d'atteindre une échelle qui vous permettra d'embarquer.

AIR FORCE ONE - Antiterrorisme

1 - Localiser et récupérer équipement (spécial, perfect)
Le plan de Trent Easton pour kidnapper le président est commencé. Mais vous allez parer cette manoeuvre en déplaçant le président de l'Air Force One avant l'intervention de Trent. Vous pourrez convaincre le président de la trahison de Trent en lui montrant des preuves que vous aurez récupérées avec votre équipement dans la soute à bagages. Dirigez-vous vers le mur où il n'y a qu'une seule porte et entrez dans la pièce. Approchez-vous du garde et assommez-le pour lui prendre sa carte. Grâce à cette carte, vous pouvez activer le bouton rouge sur votre gauche de manière à faire lever la soute. Il ne vous reste plus qu'à prendre la mallette qui contient votre équipement.

2 - Localiser président (agent, spécial, perfect)
Revenez sur vos pas et progressez dans les salles suivantes en assommant le personnel si vous êtes modes Spécial ou Perfect. Activez ensuite le bouton rouge et baissez-vous de manière à vous faufiler sur la plate-forme qui monte à l'étage. Prenez la porte en face de vous pour atteindre le grand escalier. Montez à l'étage et prenez la porte qui se trouve dans le cul-de-sac. Après un court dialogue et une cinématique, le président accepte de vous suivre. Vous pouvez maintenant utiliser votre Laptop Gun et défendre chèrement votre vie et celle du président. Attention tout de même à ne pas confondre l'équipe de sécurité du président (ils sont armés de cyclones avec les hommes de Trent.

3 - Placer président dans capsule (agent, spécial, perfect)
Il y a une capsule d'évacuation placée à l'arrière de l'appareil. Escortez le président jusqu'à cette capsule en vous assurant qu'aucun mal ne lui sera fait. Redescendez l'escalier en vous débarrassant des hommes en noir puis ouvrez la porte en face de vous. Repérez le conduit sur votre gauche; c'est là que vous devrez placer une mine pour compléter le dernier objectif. Continuez toujours tout droit en éliminant les hommes de Trent. Dans la pièce suivante, vous devrez passer par la trappe dans le sol sur votre gauche. Continuez en bas jusqu'à la capsule où vous mettrez le président à l'abri.

4 - Sécuriser plan de vol de Air force One (perfect)
Après avoir mis le président en lieu sûr, remontez à l'étage en passant par la plate-forme de l'objectif 2 et regardez sur votre droite. Vous allez tenter de détacher l'OVNI de l'Air Force One en faisant exploser une mine dans le connecteur lui-même. Placez la mine au fond du connecteur et courrez vous mettre à l'abri. A cet instant, l'avion est sur le point de s'écraser car les pilotes ont été tués par l'explosion. Ouvrez la porte décorée et remontez l'escalier afin d'atteindre la

cabine de pilotage. A l'étage, passez par la porte située sur le mur opposé de la cabine du président et frayez-vous un passage jusqu'à la cabine de pilotage. Là, vous n'aurez plus qu'à appuyer sur le bouton rouge entre les deux sièges afin d'actionner l'autopilote.

5 - Détacher OVNI de Air Force One (agent, spécial, perfect)
Suivez les instructions de l'objectif 4 afin de retirer la connexion reliée à Air Force One en plaçant une mine dans le connecteur.

SITE DU CRASH - Confrontation

1 - Récupérer scanner médical présidentiel (spécial, perfect)
La mine que vous aviez placé dans le connecteur afin de détacher le vaisseau ennemi de l'Air Force One n'a pas eu l'effet escompté et Elvis a tenté une manoeuvre suicide pour venir à bout du connecteur. Résultat: les trois appareils se sont écrasés ensemble en Alaska et vous avez perdu et le président et le garde du corps maian... Pour arranger le tout, un écran de brouillage CME empêche tout contact avec Carrington et vous ne bénéficierez donc d'aucune aide extérieure. En premier lieu, il vous faudra récupérer le scanner médical présidentiel qui vous sera indispensable pour localiser le président. Difficile cependant de ne pas se perdre dans ces vastes étendues neigeuses et de repérer une petite mallette grise parmi les décombres de l'avion. Une bonne connaissance des lieux vous sera indispensable pour mener à bien cette mission. A partir de votre position initiale, avancez en longeant la paroi de droite et terrassez les deux gardes avec le scope de votre Falcon 2.récupérez leurs K7 Avenger mais mettez-le de côté en attendant d'avoir plus de munitions. Allez jusqu'au point d'évacuation et appuyez sur la capsule afin d'activer le signal de détresse. Continuez ensuite en longeant le mur de gauche et snipez le garde en haut de la butte. Vous voilà maintenant près de la carcasse de l'avion. Repérez la cuvette des WC qui s'est échouée près du nez de l'avion et faites quelques pas en direction de l'avion à partir de cet endroit. Dans l'ombre, vous apercevrez la mallette qui contient le scanner du président. Activez le scanner dans votre équipement afin de pouvoir localiser le président sur votre radar. Avant de repartir, supprimez le garde derrière le rocher afin de récupérer ses munitions.

2 - Activer le signal de détresse (agent, spécial, perfect)
Suivez les instructions du premier objectif afin d'atteindre le point d'évacuation et d'actionner la capsule qui activera le signal de détresse. Le signal ne sera efficace qu'une fois le brouillage éliminé et donc lorsque l'objectif 3 aura été validé.

3 - Désactiver appareil brouillage (perfect)
Un système ennemi sophistiqué inonde le secteur d'un brouillage CME impénétrable. Vous devez déterminer sa position et couper le courant pour le désactiver. Revenez sur vos pas et continuez jusqu'au tronc d'arbre qui permet de passer de l'autre côté du ravin. Là, vous retrouvez Elvis et l'épave de son vaisseau maian. Continuez sur la droite tout en longeant le mur de gauche. Vous arrivez dans une grotte où vos lunettes à infrarouge sont obligatoires. En progressant vers la droite, vous trouverez une sortie sur une corniche de glace relativement mince et bien gardée. Vous allez déboucher sur le site du crash du vaisseau skedar. Occupez-vous d'abord des deux mitrailleuses avant de vous exposer dans la zone, puis approchez-vous du vaisseau et posez une mine télécommandée sur le nez et sur chacune des ailes du vaisseau. Enclenchez le mode secondaire pour provoquer l'explosion qui mettra fin au brouillage.

4 - Eliminer le clone du président (agent, spécial, perfect)
La sécurité des Etats-Unis serait menacée si deux individus identiques ayant tout pouvoir affirmaient être le président. Vous allez pouvoir localiser l'imposteur sur votre radar à l'aide du scanner présidentiel. Traversez le ravin grâce au tronc d'arbre et rejoignez l'entrée de la grotte non loin du vaisseau maian. Sur votre gauche, se trouve le véritable président que vous devrez sauver en suivant les instructions de l'objectif 5. Vous pouvez d'ailleurs vous occuper du véritable président avant de revenir dans la grotte éliminer le clone; ainsi, dès que vous l'aurez tué, la mission s'achèvera, vous évitant ainsi d'avoir à affronter les dangereux hommes en blanc. Prenez à droite et chaussez vos lunettes nocturnes pour chasser la pénombre. Rapprochez-vous rapidement du point rouge en détruisant toute opposition à l'aide de votre K7 Avenger. Dépêchez-vous ensuite de régler son compte au clone du président avant qu'il ne prenne la fuite, sinon il vous emmènera à l'extérieur de la grotte près du vaisseau ennemi gardé par des mitrailleuses... L'autre solution consiste à ne pas entrer dans la grotte mais à vous faufiler dans les tunnels venteux jusqu'à un cul-de-sac où vous verrez un trou dans le sol. En fait, vous vous trouvez juste au-dessus du clone du président et il ne vous reste plus qu'à

tirer pour remplir ce quatrième objectif.

5 - Trouver et sauver le président (agent, spécial, perfect)
Cet objectif est votre priorité. La sécurité du président est vitale. Il vous faut le protéger à tout prix avant l'arrivée des renforts ou écarter tout danger.
Rejoignez à nouveau la grotte par l'entrée située près du vaisseau d'Elvis et prenez à gauche. Vous allez attirer des robots de sécurité du type de ceux qui patrouillent dans les rues de Chicago et vous devrez les détruire si vous voulez approcher le président. Sachez qu'il y en a quatre et que l'explosion d'un seul d'entre eux peut toucher et détruire les autres robots s'ils sont à proximité. Ceci fait, sautez dans le passage et tirez sur Trent qui menace le président pour le voir prendre la fuite. Ressortez ensuite de la grotte en faisant le chemin inverse et en gardant constamment un oeil sur le président. En sortant de la grotte, il y aura deux types armés assez éloignés qui prendront directement pour cible le président. Réglez-leur leur compte avant qu'ils ne fassent échouer la mission. Continuez en direction du vaisseau où Elvis prendra le relais pour s'occuper du président.

MISSION 6

Perfect Dark, nous allons vous envoyer vous et Elvis à bord du Pelagic II. Nous savons que les conspirateurs ont entamé d'importantes opérations sous-marines dans l'Océan Pacifique et que la dataDyne et leurs mystérieux alliés semblent être impliqués dans une manoeuvre de coopération. Vous allez contrecarrer du mieux que vous le pourrez l'opération tout en respectant notre protocole de sauvegarde des civils. Bonne chance, Agent Dark !

PELAGIC II - Exploration

1 - Désactiver source d'énergie principale (agent, spécial, perfect)
La coupure du générateur principal fera dériver le vaisseau de sa zone d'opération mais provoquera des black-out dans les sections secondaires de l'appareil. Laissez Elvis sécuriser le périmètre et approchez-vous de la porte en face de vous. Vous pouvez supprimer le garde qui vous tourne le dos en tirant directement à travers la vitre. Emparez-vous de son CMP150 et faites quelques trous dans le garde qui vous attend au tournant. La salle suivante est plus délicate à cause de sa taille et de sa forte densité de population. Vous pouvez commencer par dégommer le garde que vous voyez à travers la vitre mais l'alarme sera rapidement donnée et vous devrez raser la pièce avec votre CMP150 en coupant l'alarme dès que vous le pourrez. Prenez ensuite la première porte à gauche afin d'accéder au générateur. Descendez le plan incliné pour faire disparaître les deux gardes et les deux caméras de surveillance, puis remontez désactiver le générateur. Pour cela, chaussez votre Scanner X afin d'identifier les mécanismes rouges et verts sur le générateur. Coupez tous les boutons verts et descendez lorsqu'on vous dira que la porte de commande d'arrêt du réacteur est ouverte. Redescendez alors, et appuyez sur le bouton du générateur principal afin de désactiver le réacteur.

2 - Sécuriser labos et données de recherche (perfect)
Après avoir désactivé le générateur, revenez dans le couloir et ouvrez la porte. Montez l'escalier sur votre gauche puis prenez la porte de gauche. Détruisez la caméra de surveillance et occupez-vous du garde. Trois chemins s'offrent alors à vous et conduisent chacun à des labos de recherche. Rangez votre arme et pénétrez dans ces trois endroits afin de récupérer les disques de recherche que détiennent les scientifiques. Vous ne devrez pas les éliminer, alors assommez-les simplement et récupérez les trois cassettes afin de valider cet objectif.

3 - Désactiver GPS et autopilote (agent, spécial, perfect)
A partir du générateur, tournez à gauche et montez les escaliers jusqu'à la salle des commandes. Menacez les techniciens avec votre gun afin de les forcer à désactiver le GPS et l'autopilote. Gardez constamment un oeil sur eux car l'un d'entre eux tentera de vous éliminer en proférant des injures. N'hésitez pas à le tuer dès qu'il aura sorti son arme mais laissez les autres en vie.

4 - Activer l'ascenseur du sas (spécial, perfect)
Si vous ouvrez la seconde porte de la salle des commandes, vous pourrez trouver un bouclier sur la plate-forme extérieure du Pelagic en mode Agent. Redescendez l'escalier qui vous a permis d'accéder à la salle des commandes et repérez les deux portes sur les côtés: sur votre droite, c'est le couloir qui mène aux labos de l'objectif 2, et sur votre

gauche, c'est un secteur sécurisé truffé de gardes et de caisses explosives. Vous devrez y revenir plus tard, mais pour l'instant, descendez les marches et continuez votre progression du côté gauche. Dans la pièce suivante, prenez la porte de gauche et continuez tout droit. Après avoir traversé la pièce, vous arriverez dans un couloir où la porte de gauche vous mènera à l'ascenseur du sas. Ouvrez la porte mais laissez les nombreux gardes venir jusqu'à vous pour les éliminer plus facilement. Une fois la pièce nettoyée, activez la console sur le côté droit de la pièce. Ceci aura pour effet d'activer l'ascenseur et enclenchera le pilote automatique du submersible, ramenant celui-ci pour vous et Elvis. En mode spécial, vous aurez la chance de trouver un bouclier sur l'une des caisses du coin gauche de la pièce.

5 - Retrouver Elvis et s'enfuir avec lui (agent, spécial, perfect)
En mode Agent, revenez à la porte qui mène aux caisses explosives (cf objectif 4) et préparez-vous à affronter de nombreux gardes postés derrière des caisses. Avancez prudemment en détruisant les caisses qui servent de boucliers à vos ennemis. Après de nombreuses salles, vous atteindrez la zone où vous attend Elvis, ce qui terminera votre mission. En modes Spécial ou Perfect, revenez sur vos jusqu'à ce que vous voyiez un escalier sur votre droite; descendez alors à l'étage inférieur, ouvrez la porte et choisissez ensuite la porte de droite.
Eliminez les deux gardes et la caméra de surveillance. Un peu plus loin, vous apercevrez un second passage que vous emprunterez pour accéder au niveau inférieur. Cette pièce est gardée par six types plutôt bien positionnés, alors agissez vite et descendez encore d'un étage. Vous pouvez attirer les gardes en haut de l'escalier pour les piéger plus facilement. Encore deux sas à ouvrir et vous aurez retrouvé Elvis. Il vous faudra alors le suivre jusqu'au sous-marin en retraversant presque toutes les pièces du Pelagic II. Il est donc indispensable d'avoir au préalable nettoyé l'intégralité du bateau et notamment les couloirs avec les caisses explosives si vous ne voulez pas vous retrouver en train d'essayer de rattraper Elvis sous le feu de l'ennemi. Vous pourrez alors préparer tranquillement le submersible et votre équipement pour une plongée.

ABYSSES - Eliminer la menace

1 - Réactiver téléporteurs (agent, spécial, perfect)
Votre plongée avec Elvis vous amène à bord d'un gigantesque vaisseau extraterrestre qui repose au fond de l'Océan Pacifique. Le plus incroyable est qu'il s'agirait d'un vaisseau doué de raison, bien qu'il soit pour l'instant endormi. Cependant, il abrite l'arme la plus puissante qui ait jamais existé. Vous devrez par ailleurs vous défaire des Skedars qui ont pris d'assaut le vaisseau et de leur alliée forcée: la dataDyne Corporation. En premier lieu, vous allez réactiver les téléporteurs afin d'accéder à des parties du vaisseau qui étaient normalement inaccessibles. Commencez par activer votre Scanner IR afin de localiser facilement vos ennemis qui utilisent un brouillage optique. La vision que ce scanner procure est cependant peu pratique et vous devrez fréquemment le désactiver pour repérer les lieux. Vous trouverez également un fusil à pompe dans votre équipement qui s'avérera plus utile que le Falcon 2. Avancez à travers les différents sas en éliminant rapidement vos adversaires avec votre fusil à pompe jusqu'à ce que vous arriviez dans un couloir sombre. N'oubliez pas qu'Elvis vous accompagne et qu'il n'est pas un manche dans le maniement du FarSight XR-20, alors vérifiez bien qu'il est constamment à vos côtés. Progressez du côté droit jusqu'à la porte et tournez à gauche. Prenez ensuite à droite dans ce mini-labyrinthe puis à gauche. En modes Spécial et Perfect, cette porte ne s'ouvrira que si vous tirez dans l'espèce de tube au sol en face de la porte. Laissez Elvis vous ouvrir le chemin et tirez à nouveau dans un tube pour ouvrir la porte suivante. Allez-y et shootez encore un dernier tube et revenez sur vos pas pour passer par le passage qui vient de s'ouvrir dans le mur de droite. Vous arrivez alors dans la salle des commandes où Elvis réactivera les téléporteurs dès que vous aurez supprimé les trois méchants de la pièce.

2 - Neutraliser Super-Arme Cetan (agent, spécial, perfect)
A bord du vaisseau Cetan se trouve une arme dévastatrice que vous devrez détruire afin que les Skedars ne puissent pas s'en emparer. Sortez du tunnel en vous méfiant des deux types invisibles qui tenteront de vous barrer la route. Ouvrez maintenant la porte sur votre gauche et prenez à droite pour rejoindre le téléporteur maintenant actif. Un bouclier vous attend sagement du côté gauche en modes Agent et Spécial. Si vous êtes en mode Agent, le téléporteur vous amènera directement à proximité de la Super-Arme Cetan et vous n'aurez qu'à laisser faire Elvis pour remplir cet objectif. En modes Spécial et Perfect, le chemin sera nettement plus long et vous devrez courir pour rattraper Elvis afin de le protéger. Vous pouvez utiliser le FarSight XR-20 que vous a donné le maian, mais si vous trouvez cette arme trop lente malgré son mode secondaire qui permet de localiser les cibles, n'hésitez pas à opter pour le CMP150. Elvis vous montrera le chemin à prendre jusqu'à la Super-Arme Cetan. Vous arriverez alors dans une vaste pièce où vous devrez protéger Elvis des hordes de bestioles skedar qui viennent de tous les côtés. Soyez vigilant car si Elvis se fait attaquer

vous n'aurez plus qu'à tout recommencer. Si vous vous placez derrière le maian, les bestioles viendront de droite et de derrière vous. Le CMP150 devrait suffire pour les mettre à mal. Au bout de quelques instants, Elvis viendra à bout de la Super-Arme Cetan et vous devrez à nouveau le suivre dans sa course folle.

3 - Sécuriser la salle de contrôle (spécial, perfect)
Il faudra vous assurer qu'il ne reste plus aucun Skedar dans la salle de contrôle afin de pouvoir restaurer la personnalité du Dr.Caroll sans être interrompu. Suivez Elvis jusqu'au téléporteur et ouvrez la porte pour déboucher dans la salle de contrôle. Eliminez les deux hommes en blanc pour sécuriser la pièce et dirigez-vous vers l'IA pour une cinématique.

4 - Restaurer la personnalité du Dr.Caroll (perfect)
C'est la dernière étape du plan d'urgence mis en place par le Dr.Caroll durant le débriefing de la villa. Restaurer sa personnalité à l'IA lui permettra de reprendre le contrôle de l'enveloppe douée de raison et d'autres parties du vaisseau. Par bonheur, vous êtes en possession du disque de sauvegarde que vous avez récupéré dans l'immeuble du G5 à Chicago. Une fois en présence de l'IA, vous n'aurez plus qu'à sortir votre disquette pour restaurer la personnalité du Dr.Caroll. Malheureusement, l'IA va devoir se sacrifier pour que la destruction du vaisseau soit complète et vous devrez alors vous échapper sans lui.

5 - S'échapper du vaisseau Cetan (agent, spécial, perfect)
Afin de s'assurer de la destruction totale du vaisseau, le Dr.Caroll va déclencher une bombe qui vous laissera moins d'une minute pour vous échapper avec Elvis. Si vous ne savez pas trop quelle direction prendre, vous pouvez suivre le maian mais il vaut mieux partir devant si vous voulez arriver avant la fin du chrono. A partir de l'IA, prenez à droite, puis à gauche, et encore une fois à gauche pour rejoindre votre point de départ et évacuer le vaisseau Cetan.

MISSION 7

Ils nous ont pris par surprise, Joanna ! Il fallait s'en douter d'ailleurs, après tout ce que nous leur avons fait. Sauvez qui vous pouvez et enfuyez-vous. Après tout, l'Institut c'est le personnel, pas l'immeuble...

INSTITUT CARRINGTON - Défense

1 - Réactiver les défenses automatiques (spécial, perfect)
En réponse de la mise en échec de leurs plans, les Skedars ont attaqué la source de leurs problèmes, l'Institut Carrington. En premier lieu, vous allez réactiver les fusils automatiques de l'Institut afin de dérouter vos adversaires. Eliminez le premier Skedar et descendez l'escalier au fond de la pièce. Passez du côté gauche pour rejoindre le hangar où est posé le vaisseau de l'Institut et prenez le passage du bas en vous défendant contre les troupes de la dataDyne. Activez le premier mécanisme sur le mur de gauche juste à côté de la mitrailleuse. Il vous reste encore deux fusils automatiques à activer. Prenez la porte sur votre droite, puis encore à droite pour localiser le second mécanisme dans le passage de gauche. Le dernier mécanisme se situe juste après la passerelle le long des caisses de métal. Ouvrez la porte et actionnez l'interrupteur à côté des marches. Vous pouvez accéder à cette salle en suivant la passerelle du hangar jusqu'au bout et en prenant l'entrée qui est en hauteur.

2 - Libérer les otages (agent, spécial, perfect)
Revenez rapidement dans le hall de l'Institut et prenez le premier ascenseur. Tournez à droite et rentrez dans le premier bureau. Agissez rapidement avant que les deux gardes n'exécutent les otages. Pour cela, vous pouvez utiliser le Boost Combat afin de prendre de vitesse vos adversaires. Ne perdez pas de temps à ramasser leurs armes et filez dans le bureau suivant. Répétez la même opération puis prenez l'ascenseur afin de descendre au niveau inférieur. En mode Agent, vous trouverez un bouclier dans le renfoncement à côté de l'ascenseur et l'on vous pardonnera la mort de trois otages. Vous aurez également droit à un bouclier en mode Spécial mais il faudra aller le chercher dans un cul-de-sac du réseau souterrain. En sortant de l'ascenseur, ouvrez la porte de la salle de simulation et répétez la même opération pour éliminer les trois gardes. Puis dirigez-vous rapidement au stand de tir avant que les deux derniers otages ne soient supprimés.

3 - Récupérer l'arme expérimentale (agent, spécial, perfect)
Dans le labo d'armement de Foster se trouve le prototype d'un mitrailleur dont l'ennemi ne doit pas s'emparer. Cette

arme est capable de créer une occultation temporaire qui vous sera fort utile lorsque vous aurez mis la main dessus. Après avoir libéré les otages et rempli le second objectif, retournez dans la salle d'entraînement au tir et actionnez le terminal. L'une des vitres sur le mur de gauche se brise, vous permettant alors de vous emparer du fabuleux RC-P120. Utilisez son mode secondaire et ne tirez pas pour rester invisible à vos ennemis.

4 - Détruire les informations sensibles (perfect)
Le coffre du bureau de Daniel contient un algorithme utilisé il y a des années pour briser les codes de communication maian. Il doit être détruit à tout prix avant que la dataDyne ou les Skedars s'en emparent. Après avoir trouvé l'arme expérimentale, rendez-vous dans le bureau de Carrington. Dirigez-vous dans le coin de la pièce vers la plaque en métal sur le mur. Sortez votre laser et utilisez son mode secondaire pour percer le métal. Ceci fait, vous n'aurez plus qu'à détruire les données avec votre laser et continuer la mission.

5 - Désactiver la bombe (agent, spécial, perfect)
Les relevés de l'Institut indiquent la présence d'une bombe dans l'appareil skedar au point d'atterrissage. Prenez l'escalier qui mène vers le hangar et tournez à droite pour rejoindre directement l'appareil ennemi. Profitez de l'occulteur du RC-P120 pour vous connecter au vaisseau à l'aide du récepteur et y télécharger un virus. Après quelques secondes, vous verrez l'engin décoller et s'éloigner de l'Institut; la bombe explosant alors sans blesser personne.

MISSION 8

Désolé Joanna, mais vous n'avez pas pu vous échapper de l'Institut avec les autres. Assommée lors de l'évacuation, vous reprenez vos esprits dans la cellule d'un croiseur skedar; mais vous n'êtes pas seule... Cassandra de Vries est elle aussi à la merci des dangereux Skedars. En désespoir de cause, votre vieille ennemie choisit de se donner en pâture aux monstres pour vous laisser une chance de vous en tirer !

CROISEUR - Assaut

1 - Annuler le système de bouclier (agent, spécial, perfect)
Stupéfaite, vous entendez alors le hurlement de Cassandra de Vries, fraîchement dévorée par les infâmes Skedars. Reprenez vite vos esprits et réfléchissez: si vous parvenez à annuler le système de bouclier et à ouvrir les portes du hangar, Elvis et ses comparses pourront monter à bord, vous offrant alors une chance de prendre le vaisseau d'assaut. Brandissez bravement votre lame empoisonnée et suivez les traces de "feu de Vries". Le couteau de combat ne vous sera guère utile contre les monstres, c'est pourquoi vous devrez vous déplacer rapidement en évitant leurs lasers. Faites le tour de la pièce pour atteindre les trois boucliers derrière la vitre. Dans le cas peu probable où vous auriez réussi à vaincre une bestiole avec votre couteau et à vous emparer de son Mauler sans trop de casse, activez le mode secondaire de votre nouvelle arme et tirez une salve sur chaque bouclier. Sinon, déplacez-vous derrière la vitre de sorte qu'un bouclier soit entre vous et le tir de vos ennemis. De cette façon, ce sont les Skedars eux-mêmes qui pulvériseront les trois boucliers, permettant ainsi à Elvis et ses compagnons d'accoster. Sitôt l'objectif validé, montez au niveau supérieur à l'aide de l'ascenseur situé derrière le corps de Cassandra de Vries, en priant pour qu'aucun Skedar ne vous attende dans l'ascenseur.

2 - Ouvrir les portes du hangar (perfect)
L'accostage ne sera possible que si les portes du hangar sont ouvertes. En sortant de l'ascenseur, dirigez-vous droit devant vous et descendez la pente de l'autre côté du hangar. Ouvrez la porte et sautez au centre de la pièce pour atteindre les commandes. Activez ensuite les mécanismes situés sur les deux terminaux (ils ont le même aspect que ceux que vous avez détruits lors du premier objectif), afin de valider le second objectif.

3 - Accéder aux systèmes de navigation (agent, spécial, perfect)
A partir de là, Elvis vous rejoint pour vous donner un coup de main et vous fait cadeau d'un superbe AR34. Malheureusement, vous ne pourrez pas récolter de munitions pour cette arme en cours de route, alors économisez-les. Eliminez les Skedars les plus proches de vous et attendez qu'Elvis vous fasse signe de monter dans l'ascenseur. N'oubliez pas de protéger votre compagnon car son inconscience le poussera à s'exposer aux tirs ennemis la plupart du temps. Prenez l'ascenseur qui s'ouvre devant vous et attendez le maian qui ne tardera pas à vous rejoindre. Ouvrez prudemment la porte suivante car deux Skedars vous attendent de chaque côté. Ne laissez pas le maian s'exposer et

pénétrez dans la pièce de droite où un ennemi et un bouclier (Agent, Spécial) vous attendent. Traversez vite la vaste salle suivante qui ne contient qu'un seul occupant et ouvrez la porte. Ne prenez pas la porte en face de vous avant d'avoir validé ce troisième objectif, mais retenez sa position. Tournez à gauche afin d'accéder à la salle des systèmes de navigation. L'étrange structure verte est en fait une carte stellaire qui permettra à Elvis de déduire la destination du croiseur et la position des différentes bases skedars. Ceci fait, Elvis vous fera signe de monter.

4 - Saboter les systèmes de propulsion (spécial, perfect)
Le plan d'assaut du croiseur risque d'échouer si le commandant change de ca. Vous allez devoir trafiquer les moteurs pour que l'appareil s'arrête. Lorsqu'Elvis vous fera signe de monter, revenez sur vos pas et ouvrez la porte indiquée au cours de l'objectif précédent. Progressez dans le couloir en éliminant rapidement tous les Skedars qui s'interposeront. Prenez ensuite la porte bleue du côté gauche et supprimez la créature qui vous y attend. Quelle que soit la porte que vous preniez, vous atterrirez dans une zone bien gardée avec une immense colonne bleue en son centre. Supprimez vos assaillants avant qu'Elvis ne s'expose et regardez en l'air. Le système de propulsion est soutenu par deux barres rouillées qu'il vous suffira de détruire pour rendre impossible tout changement de cap. Après l'explosion, vous devrez suivre Elvis en courant afin de regagner un endroit où vous ne risquez pas d'être touché par la déflagration. Ouvrez la porte au centre de la pièce puis empruntez le couloir sur votre gauche.

5 - Contrôler le pont (agent, spécial, perfect)
Continuez votre progression dans les couloirs en essayant d'atteindre le niveau le plus élevé.
Vous verrez alors une seconde porte bleue sur votre gauche qu'il vous faudra ouvrir pour accéder au pont. Faites rapidement le tour de la pièce pour supprimer les deux Skedars puis prenez l'ascenseur que vous indique Elvis. Un autre ascenseur vous permettra ensuite d'accéder au pont, où vous devrez faire disparaître toutes les créatures avant l'arrivée d'Elvis. Lorsqu'il vous aura rejoint, faites face aux deux portes bleues pour accueillir chaleureusement les hordes de Skedars en prenant soin de ne pas garder Elvis sur votre trajectoire. Une fois le pont pris, le vaisseau ne sera plus sous le contrôle des Skedars.

MISSION 9

Joanna ? C'est moi, Elvis ! Je vais te déposer sur une planète désertique, là où se trouve le sanctuaire de la religion skedar. Le chef des terroristes skedars se cache dans un Temple de la guerre situé à la surface de la planète. La destruction du temple et l'élimination de leur chef pourrait semer le trouble dans leurs rangs. Il va falloir faire dans l'infiltration, Joanna. Je veux que tu marques des parties du Temple pour guider un bombardement stratégique. De plus, je veux être sûr de l'élimination du chef des Skedars.

RUINES SKEDARS - Autel Combat

1 - Identifier les cibles du Temple (agent, spécial, perfect)
L'objectif consiste à placer une balise de guidage sur les trois obélisques à la surface. Ils forment une sorte de générateur de bouclier énergétique qui serait susceptible de protéger le Temple des bombardements. Commencez par activer votre Pisteur-R pour identifier les obélisques valides sur votre radar. Vous n'avez que trois Ampli-Cible et trois obélisques à détruire, donc pas d'erreur. Détruisez le premier Skedar en vous exposant brièvement derrière le pilier pour voir de quel côté il arrive, et criblez-le de balles. Cachez-vous ensuite derrière le mur pour supprimer les deux autres Skedars et approchez-vous du pilier. Tout au long du niveau, vous aurez affaire à des Skedars invisibles que vous ne pourrez localiser qu'une fois qu'ils vous auront tiré dessus. La tentation d'utiliser le Scanner-IR est grande mais l'effet obtenu n'est pas très jouable et vous les repérerez aussi facilement par leurs cris. De plus, la plupart d'entre eux gardent leur position d'une partie à l'autre et vous aurez tôt fait de ne plus vous faire surprendre. Le choix des armes est également un problème car elles sont très différentes, et vous aurez juste assez de munitions pour finir la mission. Commencez avec votre Falcon 2 équipé d'une scope jusqu'à ce que vous ayez activé le pont. Le Callisto NTG est l'arme la plus puissante, alors ne l'utilisez que si vous êtes vraiment trop près d'un ennemi (le Falcon 2 exige un maximum de recul); de cette façon, il vous restera assez de munitions pour venir à bout de l'armée secrète skedar. Le Reaper quant à lui vous servira pour déchiqueter les bestioles rampantes qui infestent le Temple. D'une partie à l'autre, les obélisques qui doivent être détruits ne sont pas les mêmes. Repérez-les avec le Pisteur-R et positionnez un Ampli-Cible dessus. Lorsque vous aurez fait exploser les trois obélisques, le premier objectif sera validé.

2 - Activer le pont (agent, spécial, perfect)
Lorsque vous aurez rempli votre premier objectif, dirigez-vous vers le ravin et décalez-vous pour supprimer les deux Skedars: l'un à gauche de l'autre côté du ravin, l'autre juste en-dessous de vous sur la droite. Sautez sur la corniche en contrebas et longez le mur de gauche jusqu'à ce que vous puissiez traverser le ravin. Montez le long de l'échelle et utilisez le Callisto pour vous défaire du Skedar qui vous attend un peu plus loin. Utilisez le Scanner-IR pour localiser une paroi friable et envoyez une grenade dessus à l'aide du Devastator pour faire sauter la paroi. Engouffrez-vous dans le passage et dégainez votre Reaper pour écraser les hordes de Skedars rampants. Leurs cris vous préviendront de leurs arrivées successives. Après la marche, arrêtez-vous à nouveau pour faire face à une seconde attaque. Ouvrez la porte sur le côté droit pour activer le mécanisme du pont. Pour cela, poussez le bloc sur le mécanisme et un pont apparaîtra alors, vous permettant de traverser le ravin.

3 - Accéder au centre du sanctuaire (spécial, perfect)
Traversez le pont et munissez-vous du Reaper pour faire face à de nouveaux assauts des rampants. Lorsque vous verrez une porte, tournez à droite afin de déboucher sur une passerelle extérieure. En contrebas, vous verrez deux Skedars armés de lance-roquettes très puissants. Ne les tuez pas avant d'avoir défait le garde au bout de la passerelle. Ils gardent un mécanisme qui vous permettra d'atteindre le centre du sanctuaire. En bas, une porte vous permettra de remonter vers la passerelle.

4 - Détruire l'armée secrète skedar (perfect)
Des soldats skedars sont gardés dans des champs de stase à l'intérieur de cette installation; il faudra les détruire. Frayez-vous un passage dans l'obscurité jusqu'à la porte menant à l'armée secrète des Skedars en animation suspendue. Muni de votre Callisto NTG, détruisez les Skedars un par un dès qu'ils sortent de leurs capsules pour ne pas vous laisser envahir. Les monstres apparaissent dans l'ordre suivant: droite, gauche, droite, droite, droite, gauche, gauche. Difficile de garder un oeil sur toutes les capsules à la fois.
La destruction complète de l'armée secrète permettra de valider ce quatrième objectif.

5 - Assassiner le chef des Skedars (agent, spécial, perfect)
Le chef est un puissant guerrier, vénéré par les Skedars. Sa mort perturbera leur moral et mettra certainement un terme à leur désir de conquête galactique. La paix pourra ainsi régner. Après avoir défait l'armée secrète, vous parvenez dans la zone la plus sacrée du sanctuaire où vous attend le chef des Skedars. Le monstre semble à priori invincible puisqu'il est protégé en permanence par un bouclier. Il faudra l'affaiblir suffisamment pour qu'il se positionne près de la statue au centre de l'autel afin de se régénérer. C'est à ce moment-là que vous devrez viser la branche de la statue qui ne sera pas protégée par un bouclier (elle apparaîtra en gris alors que les autres seront jaunes). Vous devrez répéter cette opération cinq fois afin de détruire toutes les branches de la statue et voir le pilier central empaler définitivement votre adversaire. Le monstre possède tout de même plusieurs attaques qu'il faudra savoir éviter. Tout d'abord, lorsqu'il brandit son sceptre, il invoque une créature dont vous devrez vous débarrasser avant de reprendre le combat. Ensuite, s'il devient invisible c'est qu'il tentera de réapparaître juste à côté de vous; bougez constamment pour éviter son attaque. De temps en temps, il vous enverra des grenades très meurtrières qu'il faudra à tout prix éviter. Le combat ne devrait pas être interminable si vous l'agressez constamment et que vous visez correctement les cibles de la statue. Rechargez au bon moment pour ne pas perdre de temps lorsque les cibles sont vulnérables.

THÈME SKEDAR

Tuer au moins un ennemi avec chacune des armes du jeu (du Falcon 2 au laser) dans le simulateur de combat.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Peluche d'Elvis

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer une mission spéciale et terminez-la.

T-Shirt Perfect Dark

Faire un headshot dans n'importe quel mode de difficulté.

BONUS DE PERFECT DARK ZERO

Toutes les armes en solo

Se débloque si vous avez une sauvegarde de Perfect Dark Zero sur votre profil.

Tenue de camouflage

Se débloque si vous avez une sauvegarde de Perfect Dark Zero sur votre profil.

Poings tornade

Se débloque si vous avez une sauvegarde de Perfect Dark Zero sur votre profil.

Emplacement des cachettes d'armes

Se débloque si vous avez une sauvegarde de Perfect Dark Zero sur votre profil.

NIVEAUX BONUS

Mission SOS Maian

Terminer le mode solo en Special Agent ou Perfect Agent.

Revanche de M. Blondes

Terminer le mode solo dans n'importe quel niveau de difficulté.

Le duel

Obtenir au moins une médaille de bronze pour toutes les armes du champ de tir.

Guerre !

Terminer le mode solo en Perfect Agent.

IMAGES DE JOUEUR

Image de joueur n°1

Faire un match dans le simulateur de combat contre un autre joueur humain sur la même console.

Image de joueur n°2

Terminer le jeu à 201%

LISTE DES SUCCÈS

Mise en route (10)

Terminez Central dataDyne - Défection.

Double impact (5)

Tuez un ennemi en mode deux armes.

Vandale (5)

Détruisez la collection de vins de Carrington.

Double 64 (10)

Abattez 128 ennemis en mode de tir secondaire.

Caméras indiscrètes (10)

Détruisez 5 caméras de sécurité.

Portable mortel (10)

Abattez 50 ennemis à l'aide du portable en mode sentinelle.

QI à poings (10)

Accomplissez une mission solo au niveau Agent spécial ou supérieur en utilisant vos seuls poings.

Talents multiples (10)

Obtenez un classement Bronze ou supérieur avec l'intégralité des 32 armes sur le stand de tir.

Touche-à-tout (10)

Terminez une partie Simulateur de combat dans chacun des six scénarios.

Jours heureux (10)

Terminez une partie Simulateur de combat sur Felicity, Complexe ou Temple avec armes classiques.

Nombre premier (10)

Terminez tous les défis, y compris le 29e, le 10e Nombre premier.

L'union fait la force (10)

Accomplissez une mission en mode Coopération.

... Qui a besoin d'ennemis ? (10)

Accomplissez une mission en mode ennemi.

Spécialiste dataDyne (10)

Tuez au moins un ennemi avec chacune des armes de dataDyne.

Spécialiste Carrington (10)

Tuez au moins un ennemi avec chacune des armes de l'Institut Carrington.

Spécialiste maian (10)

Tuez au moins un ennemi avec chacune des armes maians.

Agent (10)

Accomplissez les missions solo au niveau Agent.

Agent spécial (15)

Accomplissez les missions solo au niveau Agent spécial.

Agent Perfect (20)

Accomplissez les missions solo au niveau Agent Perfect.

Efforts couronnés (5)

Obtenez toutes les couronnes de Classement.

Perfect Dark Zero

© Microsoft / Rareware 2005

MODE DARK AGENT

Terminez le jeu en mode Perfect Agent.

SNIPER

Terminez la mission Rooftops avec le Jackal (Sniper 1) pour conserver cette arme par la suite.
Terminez la mission Bridge Assault avec le Shockwave (Sniper 2) pour conserver cette arme par la suite.
L'astuce fonctionne pour toutes les armes du jeu.

Persona 4 : Arena

© Atlus / Arc System Works 2013

SCÉNARIOS SUPPLÉMENTAIRES

Scénarios de Teddie & Kanji

Terminer le mode Story une fois.

Scénarios de Naoto, Mitsuru, Akihiko & Aigis

Terminer le mode Story 2 fois.

Scénario de Labrys

Terminer le mode Story 3 fois.

Scénario d'Elizabeth

Obtenir la vraie fin du mode Story puis avec un personnage de Persona 3.

VOIX BONUS

Pour entendre certains personnages annoncer les rounds des combats, terminez le mode Arcade avec les personnages indiqués ici :

Voix de Chie

Terminer le mode Arcade avec Chie.

Voix de Mitsuru

Terminer le mode Arcade avec Mitsuru.

Voix de Naoto

Terminer le mode Arcade avec Naoto.

Voix de Rise

Terminer le mode Arcade avec Shadow Lab.

Voix de Teddie

Terminer le mode Arcade avec Teddie.

VRAIE FIN

Terminer le scénario de Labrys.

Phantasy Star II

© Sega 2009

SUCCÈS

Jeu terminé (25)

Terminez le jeu en battant Mother Brain.

Dark Force (25)

Battez Dark Force.

Niveau 30 (25)

Atteignez le niveau 30.

Mort à crédit (25)

Regardez tous les crédits défiler.

Niveau 20 (15)

Atteignez le niveau 20.

Barrage (15)

Ouvrez les quatre barrages.

Oh ouais ! (15)

Obtenez le canon laser.

Niveau 10 (15)

Atteignez le niveau 10.

Nido ? (10)

Atteignez la tour de Nido.

Dépensier (10)

Dépensez 1200 Meseta pour un objet.

Hidapipe (10)

Utilisez un Hidapipe.

Escapipe (10)

Utilisez un Escapipe pour vous sauver d'un dongeon.

Phantasy Star Universe

© Sega 2006

ANNONCE DES CHAPITRES

Si vous réussissez à obtenir le rang S sur toutes les missions d'un même chapitre en mode Offline, vous aurez droit à un aperçu audio du chapitre suivant qui vous en apprendra plus sur les personnages et sur le contexte du jeu.

MODE EXTRA

Terminez le chapitre 4 du mode Histoire pour débloquer le mode Extra accessible depuis l'écran titre.

Phantasy Star Universe : L'Ambition des Illuminus

© Sega / Sonic Team 2007

SUCCÈS

De Rol Le Slayer (40 points)

Vaincre De Rol Le

Mother Brain Slayer (50 points)

Vaincre Mother Brain

Slterazgohg Slayer (40 points)

Vaincre Slterazgohg

Pinball FX 2

© Microsoft / Zen Studios 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt Pinball FX 2

Obtenir un score supérieur ou égal à 5 000.

Robe de sorcière (femme)

Obtenir un score supérieur ou égal à 100 000.

Robe de sorcier (homme)

Obtenir un score supérieur ou égal à 100 000.

IMAGE DE JOUEUR

Obtenir un score supérieur ou égal à 100.

Pinball Hall of Fame : The Williams Collection

© Crave Entertainment

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU FLIPPER

Pour débloquer la table "Jive Time", vous devez réussir le challenge Williams.

Pirates vs Ninjas Dodgeball

© Gamecock Media Group / Blazing Lizard 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Meilleur froid (5)

Réussir à contrer un lancer en mode Histoire.

Il y a toujours un piège (5)

Attraper une balle en mode Histoire.

Néo (5)

Éviter un super lancer en mode Histoire.

Prem's ! (5)

Gagner une partie en mode Histoire.

Ca commence à peine (10)

Gagner une partie avec classement.

Pille cette caisse (15)

Vaincre les pirates en mode Histoire.

Chuck rules! (15)

Vaincre les ninjas en mode Histoire.

28 minutes plus tard (20)

Vaincre les zombies en mode Histoire.

Remise à zéro (25)

Vaincre les robots en mode Histoire.

Dépendant (30)

Gagner 20 parties avec classement.

Fais un câlin à la balle (30)

Attraper un total de 20 balles lors de parties avec classement.

Intouchable (35)

Contrer 30 lancers lors de parties avec classement.

Plantes contre Zombies

© PopCap Games 2010

CHEAT CODES

Maintenez enfoncées les gâchettes LB, RB, RT, LT afin de pouvoir rentrer les codes suivants.

La mort d'un zombie déclenche une pluie de bonbons	`pinata`
Une nouvelle tondeuse à gazon apparait	`trickedout`
Les zombies ont des lunettes futuristes	`future`
Les zombies ont des moustaches	`mustache`
Les zombies laissent tomber des pâquerettes	`daisies`
Appel de zombies	`sukhbir`
Les zombies dansent	`dance`

Poker Smash

© Microsoft 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Objectif-main (10)

Réalisez un objectif-main en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

L'Intello (10)

Déverrouillez toutes les séries de casse-têtes.

Autorestrictif (15)

Atteignez la 7ème vitesse en ne faisant que des brelans et aucun enchaînement.

Champion (15)

Remportez la 1ère place dans un Matchmaking d'amis ou dans une partie classée.

Caïd des enchaînements (15)

Réalisez un triple enchaînement en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

Maître des enchaînements (15)

Réalisez un quintuple enchaînement en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

Collectionneur (15)

Déverrouillez les 11 thèmes du jeu.

Triple Smash (15)

Réalisez trois enchaînements à la fois en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

Mélodie d'enchaînements (20)

Réalisez un enchaînement 7X en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

Dieu des enchaînements (20)

Réalisez un quintuple enchaînement en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

Toutes les mains (20)

Réalisez toutes les mains possibles en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

Score des Dieux (30)

Marquez 1.000.000 points.

Polar Panic

© Valcon Games 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Les Nécessités d'Ours (30)

Complétez le Mode Histoire.

Un Ours Rasé de Près (10)

Obtenez un bonus Combo 10x (ne peut être obtenu en mode Multijoueur).

Ours en Peluche (10)

Obtenez la note A dans un Chapitre du Mode Histoire.

Ours Surdoué (10)

Obtenez une note AA dans dix niveaux du Mode Puzzle.

On Abandonne Jamais un Ours (30)

Collectez tous les bonshommes de neige et cassez toutes les cages dans le Mode Histoire.

Effondrement de Logements (10)

Détruisez 50 générateurs de trappeurs.

Aucun Ours n'a été Blessé (10)

Complétez un Chapitre en Mode Histoire sans perdre une seule vie.

Le Droit de Posséder des Armes (10)

Éliminez un trappeur de chaque type (ne peut être obtenu en mode Multijoueur).

Trophé Ours (20)

Collectez les 10 vies supplémentaires.

Le plus intelligent des Ours (30)

Complétez le Mode Puzzle.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Portal

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

Créer une caisse

Bas, B, A, B, Y, Bas, B, A, B, Y.

Choix du niveau

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite, RB.

Créer une boule d'énergie

Haut, Y, Y, X, X, A, A, B, B, Haut.

Envoyer une roquette

Haut, Y, Y, B, B, A, A, Haut.

Mettre des portail partout

Y, A, B, A, B, Y, Y, A, Gauche, Droite.

Améliorer le Portalgun

X, B, LB, RB, Gauche, Droite, LB, RB, LT, RT

Portal 2

© Electronic Arts / Valve 2011

TOURELLES CHANTANTES

Dans la chambre de test n°16, il y a une tourelle derrière la grille de ventilation situé juste après l'ascenseur. Sautez dessus, récupérez le cube de réfraction et utilisez le laser pour détruire la tourelle. La grille s'ouvrira et vous pourrez y trouver quatre tourelles en train de chanter.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chapeau Portal 2

Survivre à l'annulation manuelle.

Chemise Love

Etreindre 3 amis en mode coop.

Chemise Portal 2

Terminer le mode coop.

Chemise tourelle

Sortir de la chambre de test n°10 en moins de 70 secondes.

Cube compagnon

Terminer le mode solo.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer une fois le jeu pour débloquer un nouvel écran titre.

Portal 2 - Solution du mode solo

Chapitre 1 : Appel de courtoisie

Salle 00

Vous vous réveillez dans votre chambre dans la centre de recherche Aperture. Suivez les indications pour vous familiariser avec les commandes. Regagnez ensuite votre lit.

Après un deuxième réveil, l'endroit n'est plus pareil et tout tombe en ruine. Vous faites la connaissance de Wheatley le superviseur des sujets de test, un robot qui essaye de vous sauver.

Avancez et descendez dans la salle vitrée. Passez par le portail et quittez la salle par la porte du fond.

Ici, vous allez apprendre à utiliser les cubes. Placez alors le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passez. Avancez et entrez dans l'ascenseur.

Salle 01

Descendez dans cette salle et appuyez sur le bouton situé à droite. Passez ensuite dans le portail orange et ramassez le cube. Revenez à la salle précédente en passant par le portail bleu.

Appuyez sur le bouton à gauche pour entrer dans la salle via le portail et placez le cube sur l'interrupteur rouge.

Sortez et appuyez sur le bouton d'en face. Traversez les portails puis sortez par la porte.

Salle 02

Avancez vers le centre pour chuter en bas. Avancez ensuite dans le chemin et montez les marches pour récupérer le générateur de portail. Ouvrez alors un portail sur le mur blanc en bas pour vous retrouver en haut de la passerelle. Vous remarquez que les portails ne s'ouvrent que sur les surfaces blanches.

Suivez ensuite le chemin linéaire jusqu'à voir un portail orange, au loin. Utilisez le générateur de portail pour ouvrir un portail bleu et passez dedans pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et utilisez un portail bleu près de la porte de sortie.

Passez ensuite par le portail orange pour atteindre la porte de sortie.

Salle 03

Avancez dans cette salle et placez un portail sous le distributeur de cubes, situé à droite. Placez ensuite le cube qui ressortira par le portail orange sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortez.

Salle 04

Avancez vers le gouffre et ouvrez un portail sous le cube. Sautez dans ce portail pour vous retrouver sur la plateforme. Prenez ce cube et lancez-le en bas. Ouvrez ensuite un portail derrière le cube qui se trouve sur la plateforme en face de vous.

Récupérez alors ce cube et descendez. Placez les deux cubes sur les interrupteurs pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 05

Montez les marches et entrez dans cette nouvelle salle. Le chemin est bloqué par les débris. Ouvrez alors un portail au sol pour pouvoir atteindre l'autre coté.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme située à droite. Allez vers cette plateforme et ouvrez un portail sous le cube. Revenez ensuite près du bouton pour récupérer le cube. Placez ce dernier sur le gros interrupteur rouge pour déployer l'escalier à gauche.

Allez vers les deux boutons situés à gauche et regardez la plateforme qui se trouve contre le mur, à gauche. Ouvrez un portail sur cette plateforme.

Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour libérer un cube puis appuyez rapidement sur celui de droite pour éviter que ce cube ne soit catapulté dans l'eau. Récupérez ensuite ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte et passer.

Porte 06

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail pour atteindre la dénivellation. Avancez ensuite vers le trou au sol et ouvrez un portail en bas. Sautez directement dans ce portail pour utiliser cet élan pour vous propulser devant la porte.

Allez à gauche et ouvrez un portail sous le cube qui se trouve dans une prison de verre.

Récupérez ensuite ce cube et refaites le saut pour atteindre la porte. Placez le cube sur le bouton pour traverser la porte.

Dans la grande salle, regardez à gauche et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée. Descendez ensuite la dénivellation et sautez dans le gouffre pour tomber directement dans le portail orange. Vous serez alors catapulté vers la plateforme où se trouve un cube.

Regardez en arrière et ouvrez une porte sur le mur blanc qui se trouve à gauche. Récupérez le cube et sautez encore une fois dans le portail orange. Vous rejoignez alors la dénivellation située à droite. Placez donc le cube sur le bouton qui se trouve derrière la vitre, à droite. Répétez le grand saut pour atteindre enfin la porte.

Salle 07

Avancez vers votre ami et ouvrez un portail sur le mur qui est derrière lui. Traversez ensuite le portail qui est devant vous pour retrouver votre ami. Lorsque ce dernier se détache de son rail, ramassez-le et placez-le sur la machine.

Tournez-vous suite à sa demande jusqu'à ce qu'il finisse d'ouvrir un compartiment secret. Ramassez encore une fois votre ami, passez par ce nouveau passage et suivez le chemin jusqu'à la prochaine salle.

Salle de GLaDOS

Avancez entre les décombres puis descendez les escaliers. Sautez en bas et suivez le chemin sur la passerelle jusqu'à la salle des disjoncteurs. Connectez ensuite votre ami à la machine.

A cause de sa maladresse, votre ami réactivera GLaDOS votre ancienne ennemie. Cette dernière est encore furieuse contre vous puisque vous l'aviez neutralisée au premier opus. Elle écrasera votre ami et vous balancera dans l'incinérateur.

Incinérateur

Avancez sur les débris métalliques et récupérez le double générateur de portail.

Avec ce joujou vous pouvez ouvrir un portail d'entrée et un autre de sortie. Ouvrez alors un portail près de vous ensuite un autre pour sortir, en haut sur le mur gauche. Avancez dans le couloir et utilisez deux portails pour passer la tôle qui bloque le couloir.

Avancez ensuite et ouvrez un portail sur la plateforme inclinée qui se déploie.

Ouvrez un autre près de vous pour pourvoir continuer d'avancer. Utilisez ensuite les deux portails pour atteindre la dénivellation à droite. Ouvrez ensuite un portail dans la zone de gauche et rejoignez-la. Suivez ensuite le couloir de la salle 19.

Chapitre 2 : Démarrage à froid

Salle 01

Dans cette salle, vous devez utiliser vos portails pour dévier le laser et l'utiliser à votre guise. Avancez et placez-vous sur la plateforme, en bas de la sortie. Attendez que le laser apparaisse à droite et ouvrez un portail sur son point d'impact au sol.

Ouvrez ensuite un portail sur le plafond au dessus du socle situé de l'autre coté. En déviant le laser vers ce socle, vous remontez la plateforme qui vous mène vers la porte.

Salle 02

Sautez par-dessus le laser et créez un portail bleu sur le mur, à droite. Allez ensuite à gauche et créez un portail sous le cube anti-découragement emprisonné. Utilisez ensuite ce cube pour dévier le laser vers le socle situé à gauche.

Laissez ce cube sur place sur la partie blanche du sol. Vous déployez alors des marches qui vous mènent à la porte.

Créez un portail près du bouton rouge ensuite ouvrez un deuxième sous le cube précédent. Attrapez ce cube et placez-le sur le bouton rouge pour ouvrir la porte.

Salle 03

Utilisez deux portails pour atteindre la dénivellation à gauche pour récupérer le cube. Utilisez les portails pour transporter le cube sur la plateforme centrale et déviez le premier laser vers le socle situé à gauche.

Revenez à la dénivellation et ouvrez un portail sur le point d'arrivée du deuxième laser. Ouvrez un autre portail sous le socle qui se trouve sur le plafond pour le relier avec le laser et ouvrir la porte de sortie.

Salle 04

Ouvrez un portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Restez ensuite sur le coté droit pour éviter le laser et ouvre un portail orange sur le mur gauche pour que le laser atteigne le socle. Vous déclenchez alors le mouvement de la plateforme, à gauche. Quand elle arrive devant la zone où se trouve le bouton, ouvrez un portail bleu dans cette même zone.

Rejoignez cette zone et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube puis récupérez-le.

Montez alors sur la plateforme et remettez le laser en place sur le socle à l'aide d'un portail bleu. Sautez par-dessus le laser et posez le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte de sortie.

Salle 05

Avancez sur le dispositif appelé plaque de foi aérienne pour être catapulté sur une autre plateforme. Vous devez ensuite récupérer des cubes pendant votre envol.

Appuyez sur le bouton pour faire apparaitre un cube rebondissant sur le ressort. Choisissez alors le bon timing pour récupérer ce cube en l'air. Revenez avec ce cube vers l'interrupteur rouge et posez-le dessus pour pouvoir passer.

Salle 06

Avancez à gauche et regardez à droite pour voir les deux plates-formes inclinées. Ouvrez un portail sur chacune d'elles.

Utilisez ensuite les plaques de foi aériennes pour vous catapulter jusqu'à la plateforme où se trouve le bouton. Appuyez sur ce dernier pour essayer de récupérer un cube, mais des déchets sont catapultés à sa place.
Allez vous mettre à couvert à droite pour éviter les débris qui arrivent. Appuyez ensuite une nouvelle fois sur le bouton pour faire lancer un cube et attrapez-le en vol.

Ouvrez un portail au dessus de l'interrupteur rouge qui se trouve loin de vous, à gauche.

Ouvrez un autre sur le mur blanc situé à droite. Lancez le cube à travers ce portail en vous assurant qu'il atterrisse sur l'interrupteur rouge pour qu'il ouvre la porte de sortie.

Salle 07

Sautez par-dessus du laser et prenez le cube. Après que votre ennemi détruise les deux premier cubes, prenez le troisième et placez-le sur la trajectoire du laser pour faire descendre la plateforme. Montez sur cette dernière et utilisez les portails pour enlever le cube de la trajectoire du laser.

Une fois en haut, ouvrez un portail sous le cube et un autre sur la plateforme inclinée située à droite et récupérez le cube.

Laissez le portail de la plateforme inclinée ouvert et ouvrez un portail en bas à gauche du laser. Sautez dans ce dernier portail pour utiliser l'élan et atteindre la dénivellation. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et remplacez le portail qui se trouvait sur la plateforme inclinée à droite par un autre sur la plateforme inclinée à gauche.

Sautez encore une fois dans le portail situé en bas pour atteindre cette fois la porte de sortie.

Salle 08

Entrez dans la salle située à droite protégée par une barrière d'émancipation qui vous empêche d'emporter des objets avec vous. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube dans la salle de gauche. Allez au cube et placez-le près de la vitre et de la petite fenêtre à droite.

Montez sur ce cube et ouvre un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre sur le mur qui est à sa gauche. Le laser peut alors atteindre le socle et ouvrir la porte.

Vous pouvez aussi procéder d'une autre manière. Après avoir récupéré le cube, montez dessus près de la fenêtre. Ouvrez ensuite un portail dans la salle de droite, depuis la fenêtre. Ouvrez un autre portail à coté de vous et passez avec le cube. Déviez enfin le laser pour ouvrir la porte et sortir.

Chapitre 3 : Retour

Salle 09

Avancez sur la plaque de foi aérienne et, après plusieurs tests, votre ennemi abaisse le plafond. Ouvrez alors un portail bleu sur ce plafond et un orange sur la partie blanche sur l'autre portion du plafond.

Dans la nouvelle zone, allez à gauche et ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située à droite derrière le laser. Revenez à la plaque du début pour sauter vers le premier portail au plafond. Vous atterrissez sur une nouvelle dénivellation.

Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube.

Avant de descendre, ouvrez un portail orange sur la plateforme inclinée située en bas à droite. Passez encore une fois par la plaque et le portail du plafond pour atteindre le cube.

Récupérez le cube et descendez. Utilisez ce dernier pour dévier le laser vers le mur blanc. Ouvrez un portail orange sur la dernière plateforme inclinée et utilisez-le pour atteindre la dénivellation où se trouve la porte de sortie. Utilisez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser et un autre derrière le mur pour que le laser atteigne le socle et ouvre la porte de sortie.

Salle 10

Avancez à droite et ouvrez un portail en haut du mur derrière vous. Avancez ensuite vers le trou et ouvrez un autre portail. Sautez dans ce dernier pour atteindre la dénivellation où se trouve un cube. Récupérez-le et utilisez les portails pour revenir près de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre la zone bloquée par les vitres. Placez le cube sur la trajectoire du laser pour abaisser les vitres et passer.

Revenez à la plaque de foi aérienne et marchez dessus pour vous catapulter jusqu'à une nouvelle plateforme. Appuyez sur le bouton pour récupérer un cube.

Placez ensuite un portail sur le mur qui fait face au socle. Emportez le cube avec vous et descendez vers le laser. Allez à droite et déviez le laser vers la dalle blanche du mur situé à droite. Ouvrez un portail sur cette dalle pour joindre le laser au socle. Récupérez ensuite le premier cube qui bloquait le laser. Descendez ensuite à la plaque et catapultez-vous vers la porte de sortie. Placez le cube sur l'interrupteur rouge et sortez.

Salle 11

Avancez sur le pont de lumière et ouvrez un portail bleu sur le mur d'en face. Ce portail doit rester toujours ouvert. Ouvrez ensuite un portail orange sur l'autre rive, derrière le bouton. Rejoignez ce bouton et appuyez dessus.

Revenez alors sur la rive initiale et ouvrez un portail orange, en bas à gauche. Suivez ce pont à gauche jusqu'à l'extrémité. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail orange. Avancez sur ce nouveau pont ensuite ouvrez un portail orange sur le mur de droite. Suivez ce dernier pont pour récupérer un cube.

Passez ensuite par le portail pour revenir à la zone initiale. Ouvrez un portail orange sur l'extrémité gauche du mur droit pour atteindre l'interrupteur rouge.

Placez le cube dessus et rebroussez chemin. Rouvrez enfin un portail derrière le bouton et rejoignez la porte de sortie.

Salle 12

Appuyez sur le bouton pour faire descendre un cube. Ce dernier fini malheureusement dans l'eau. Commencez par ouvrir un portail bleu en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail oranger sur le pont.

Rejoignez ce dernier et ouvrez ensuite un portail sur le mur du fond pour déployer un pont qui passe sous le distributeur de cubes.

Revenez ensuite près du bouton et faites tomber un cube sur le pont. Récupérez ce dernier et avancez sur le pont vers la porte de sortie. Dépassez la plateforme ou se trouve le bouton et déployez un pont au dessous de celui que vous empruntez pour pouvoir continuer votre chemin vers la porte de sortie. Placez enfin le cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et passer.

Salle 13

Dans cette salle, vous rencontrez pour la première fois des tourelles. Avancez vers la première tourelle et ramassez-la. Jetez-la ensuite sur le coté pour qu'elle se désactive. Faites la même chose avec la deuxième. Pour la troisième, qui se trouve hors de votre portée, ouvrez un portail derrière elle et un autre sur le mur près de vous. Vous pouvez alors récupérer cette tourelle et la déplacer.

Avancez dans le couloir jusqu'à la prochaine tourelle. Placez un portail en dessous d'elle pour qu'elle atterrisse dans le couloir précédent.

Continuez votre chemin jusqu'à une autre salle et deux tourelles qui bloquent le chemin. Ouvrez un portail sur le plafond au dessus de la première ensuite ouvrez un portail sous l'un des cubes qui se trouvent à droite.

Le cube descendra sur la tourelle pour la désactiver. Effectuez la même opération avec la deuxième tourelle.

Avancez vers la dernière salle et commencez par placer un portail sous la tourelle qui se trouve sur une dalle blanche. Balancez ensuite deux cubes sur les deux tourelles restantes en utilisant comme d'habitude les portails.

Placez ensuite un cube sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 14

Avancez jusqu'à la nouvelle salle. Prenez le cube et déviez le laser pour qu'il passe par les deux générateurs. Allez ensuite vers la point d'arrivée du laser et ouvrez un portail. Ouvrez ensuite un autre portail devant le dernier générateur pour que le laser l'atteigne et ouvre la porte.

Salle 15

Avancez vers les tourelles emprisonnées derrière le pont de lumière sans vous exposer à celle qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du pont de lumière et un autre orange devant la tourelle. Vous êtes maintenant à l'abri des tirs de la tourelle.

Approchez-vous de cette dernière et déplacez la position du pont pour pouvoir passer derrière elle et la désactiver.

Avancez ensuite et ouvrez un portail orange sur le pilier pour éviter les tourelles. Avancez vers la plaque de foi aérienne et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située en haut à gauche.

Passez sur la plaque pour sauter et être arrêté par le pont. Avancez ensuite à droite et descendez derrière les tourelles qui gardent le cube. Faites-les tomber pour les désactiver et prenez le cube.

Avancez vers l'interrupteur rouge et, avant de placer le cube, ouvrez un portail orange devant les deux tourelles.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur puis ouvrez un portail derrière les tourelles pour passer dans leur dos et sortir.

Salle 16

Sautez par-dessus le laser et avancez vers l'interrupteur rouge. Placez-vous dessus pour activer le laser. Ouvrez ensuite un portail sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez un autre portail sur le mur, à droite du couloir, pour exploser les tourelles.

Avancez ensuite dans ce couloir, récupérez le cube de gauche et placez-le sur l'interrupteur. Revenez ensuite au deuxième cube et utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles.

Dirigez ensuite le laser vers le socle au fond pour ouvrir le passage. Suivez le chemin pour sortir de la salle.

Salle 17

Ouvrez un portail orange à l'extrémité gauche du pont. Ouvrez un portail bleu sur le mur à votre droite. Passez par ce portail pour atteindre le pont où se trouve le cube. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la dalle qui est en haut à droite.

Ramassez le cube et allez sur le nouveau pont. Placez le cube sur la trajectoire du laser et au dessus de l'interrupteur rouge. Allez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond et déplacez le portail bleu pour faire tomber le cube sur l'interrupteur rouge en même temps que votre plateforme remonte. Sortez enfin de la salle.

Chapitre 4 : Surprise

Salle 18

Restez à couvert derrière le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle. Utilisez les portails pour atteindre la vitre de droite puis la plateforme qui se trouve à droite de la tourelle.

Ouvrez ensuite un portail orange à l'extrémité du pont et un autre devant le distributeur de cubes qui se trouve à droite. Appuyez ensuite sur le bouton qui se trouve à gauche pour faire tomber des cubes. Revenez derrière les vitres puis utilisez le portail bleu et le pont de lumière pour éviter les tirs de la tourelle et allez récupérer les cubes.

Déplacez les cubes vers le laser situé à gauche. Dirigez le laser avec le premier cube vers le deuxième qui vous servira à viser et à détruire la tourelle. Utilisez ensuite le premier cube pour qu'il passe par les deux générateurs. Portez ensuite le deuxième cube jusqu'à l'extrémité de la plateforme et placez-le de façon à ce qu'il dévie le laser vers les deux générateur et le socle.

Ouvrez enfin un portail bleu sur la dalle blanche située à gauche de la porte de sortie et traversez la porte pour quitter la salle.

Salle 19

Commencez par descendre et allez à droite. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail près du point d'arrivée du laser. Revenez en arrière et ouvrez un portail au sol. Prenez le cube avec vous et passez le portail. Utilisez-le ensuite pour dévier le laser vers le générateur situé à gauche.

Placez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez un portail bleu sous vous pieds pour atteindre la plaque. Lors de votre saut, ouvrez un portail orange au dessus du cube qui se trouve sur la dénivellation. Récupérez-le et descendez.

Vous devez ensuite atteindre le premier générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Ouvrez ensuite un portail bleu sur le sol. Prenez le cube et lâchez-le dans le portail.

Pendant qu'il rebondisse ouvrez un portail orange sur la dalle de droite qui fait face au générateur pour que le cube tombe près du générateur. Refaites la même chose pour atteindre le générateur.

Vous pouvez utiliser cette autre méthode qui demande un peut de dextérité. Passez par le portail bleu au sol avec le cube. Puisque vous ne pouvez pas tirer tout en portant le cube, lâchez ce dernier pendant la montée et ouvrez un portail orange sur la dalle blanche située à droite. Attraper ensuite le cube pendant sa chute pour atteindre le générateur avec le cube.

Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers le deuxième générateur qui se trouve près de l'entrée d'où vous êtes venu.

Descendez ensuite et regardez où se trouve le dernier cube. Il se trouve sur la dénivellation, à droite du deuxième générateur. Ouvrez un portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne et un deuxième sous vos pieds. Une fois

en vol, ouvrez un portail orange sur le coin haut de la grande dalle blanche qui se trouve à droite du cube. De cette façon, vous allez pousser le cube près du deuxième générateur.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre le deuxième générateur. Utilisez le cube pour dévier le laser et détruire les tourelles. Déviez ensuite le laser vers le socle pour déployer la passerelle.

Revenez en bas et placez comme d'habitude le portail orange au dessus de la plaque de foi aérienne. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la petite dalle à coté de la grande dalle de tout à l'heure et en face de la passerelle fraichement déployée. Vous atteignez alors cette plateforme et la porte de sortie.

Salle 20

Avancez à gauche et ouvrez un portail sur le mur du point d'arrivée du laser. Allez ensuite à droite et ouvrez un portail sur le pilier qui fait face aux trois socles.

Revenez ensuite au laser qui descend du plafond. Utilisez le cube pour le dévier et le faire passer par le portail pour qu'il alimente le socle situé à droite. Utilisez ensuite le dernier cube pour dévier le dernier laser pour le passer par le portail pour qu'il alimente le socle central et ainsi ouvrir la porte de sortie.

Salle 21

Ouvrez un portail au bout du pont de lumière, à droite. Ouvrez un autre portail dans le coin supérieur gauche de la salle et à droite du bouton. Passez par le portail et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Avancez vers ce dernier pour qu'une coupure de courant vous empêche de l'atteindre.

Votre ami Wheatley débarque alors près de l'entrée et vous demande de le suivre pour quitter cette salle.

Suivez-le et quand votre ennemie vous propose de continuer le dernier test, ignorez-la et avancez sur le pont à droite. Continuez ensuite votre route jusqu'à quitter cet endroit.

La fuite

Une fois dans la zone 48, passez derrière les tourelles et désactivez-les en les balançant par terre. Ouvrez ensuite un portail sur l'unique dalle blanche de la zone. Regardez ensuite derrière vous pour apercevoir le mur blanc au fond.

Ouvrez alors un portail sur ce mur et traversez ces portails pour atteindre la passerelle. Courez sans vous arrêter et quand tout commence à s'effondrer, restez sur la passerelle gauche pour atteindre le monte-charge.

Chapitre 5 : Evasion

L'usine de fabrication des tourelles

Après votre fuite, utilisez les portails qui sont de part et d'autre de la porte bloquée pour passer. Suivez ensuite votre fidèle ami qui vous illumine le chemin. Suivez ses indications pour atteindre le tapis roulant. Evitez les lasers et sautez à gauche.

Suivez encore les indications de votre ami pour créer des portails et atteindre le passage, en haut à gauche.

Utilisez ensuite d'autres portails pour continuer votre avancée en suivant les conseils de Wheatley qui vous indique les murs sur lesquels vous pouvez placer vos portails.

Continuez ensuite d'avancer et sautez sur les deux plates-formes en contrebas. Sautez ensuite sur le tuyau et descendez jusqu'à la porte de l'usine.

Centre de rédemption et de contrôle de tourelles

Entrez dans la salle de contrôle et ouvrez un portail dans le mur. Ouvrez ensuite un deuxième portail au dessus de la chaine de rédemption des tourelles. Avancez sur le tapis roulant et à l'extrémité, sautez à droite sur les conduits.

Avancez sur ces derniers pour atteindre la deuxième chaine. Allez à contre sens de la chaine et sautez sur la passerelle qui est en bas à gauche.

Avancez jusqu'à la salle d'entrainement au tir des tourelles. Ouvrez un portail sur le mur à votre droite et un autre dans le plafond de la salle d'entrainement. Visez depuis la fenêtre en haut et assurez-vous d'atterrir derrière le mur de protection pour ne pas recevoir les tirs des tourelles.

Après le passage d'une tourelle fonctionnelle et l'arrivée d'une défectueuse, ouvrez un portail dans le couloir qui se trouve derrière les tourelles. Ouvrez un deuxième sur le mur de protection derrière la cible. Passez par ce dernier portail en évitant les tirs ennemis.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver votre ami et entrez dans la salle de contrôle des tourelles.

Vous devez maintenant remplacer la tourelle étalon qui se trouve dans la salle de droite par une défectueuse pour saboter la chaine. Revenez alors sur la passerelle près de la bouche de la poubelle où sont jetées les tourelles défectueuses. Attrapez-en une en vol et revenez à la salle de contrôle.

Wheatley brisera la vitre de la salle où se trouve la tourelle modèle. Ouvrez alors un portail dans cette salle et un autre près de vous pour rejoindre la tourelle et échangez-la.

Sortez ensuite par la porte située à gauche. Avancez, passez par la classe et descendez l'escalier pour atteindre le générateur de neurotoxine.

Salle du générateur de neurotoxine

Avancez sur la passerelle et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle de contrôle. Une fois en haut, appuyez sur le bouton qui se trouve à droite pour faire tomber les dalles. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu sur le point d'impact du laser. Entrez ensuite par la porte nouvellement ouverte.

Montez les marches et faites face au générateur de neurotoxine. Observez les deux dalles qui se déplacent verticalement et horizontalement. Placez alors un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche et qui se déplace verticalement pour que le laser coupe les tubes d'alimentation. Une fois tous les tubes de ce coté coupés, placez un portail orange sur la dalle de droite pour couper le reste des tubes.

Après que tout s'effondre, rejoignez votre ami et entrez dans la salle de gauche pour passer dans le conduit.

GLaDOS

Montez les marches et allez à gauche au bord du vide. Regardez au loin à droite pour apercevoir une dalle blanche. Ouvrez dessus un portail et ouvrez-en un près de vous pour traverser et atteindre une autre zone.

Avancez vers la porte pour essayer d'entrer pour tomber dans le piège de GLaDOS. Cette dernière essayera de vous éliminer avec les tourelles mais suite à votre sabotage celles-ci sont défectueuses. Elle passe à l'attaque avec la neurotoxine mais échoue aussi puisque vous avez également saboté le générateur de neurotoxines.

Votre ami Wheatley se joint à vous dans cet affrontement. Ramassez-le alors et branchez-le à l'ordinateur central puis attendez qu'il fasse apparaitre un bouton.

Pour atteindre ce bouton, il faut utiliser les portails sur le sol et les murs qui entourent le bouton pour éviter les dalles

mouvantes qui vous bloquent la route. Appuyez ensuite sur le bouton et attendez l'arrivée de l'ascenseur pour le prendre. Wheatley sera ensuite pris par la folie des grandeurs et se fera facilement manipuler. Il causera ainsi votre chute en compagnie de GLaDOS qu'il a transféré dans une patate.

Chapitre 6 : Chute

Au fond du gouffre

Après votre chute, allez à gauche et avancez dans l'unique chemin disponible. Une fois le chemin bloqué par une grille, ouvrez un portail sur le mur de gauche et un autre derrière la grille pour continuer votre chemin. Ouvrez ensuite un portail sur le plafond pour atteindre la dénivellation.

Continuez votre chemin jusqu'à la grille suivante. Ouvrez alors un portail sur le mur de gauche et un autre en haut de la passerelle située à droite et traversez-les. Sautez ensuite en bas et marchez sur le pilier effondré. Tournez à gauche pour atteindre les portes fermées. Allez à droite jusqu'au mur blanc.

Ouvrez alors un portail sur ce mur, tournez-vous et regardez en haut à gauche pour ouvrir un portail sur le mur blanc près de la passerelle.

Descendez les marches et ouvrez un portail en bas à gauche. Ouvrez ensuite un portail sur le mur qui est à votre gauche. Descendez et suivez le chemin plein de pancartes d'avertissement de danger.

Au bout du chemin, tirez le levier pour ouvrir la porte. Descendez ensuite les marches vers le gigantesque sas. Utilisez les portails pour atteindre la salle de contrôle numéro 1. Laissez un portail ouvert près de vous et ouvrez un second près de la salle de contrôle numéro 2.

Appuyez ensuite sur le bouton de la première salle de contrôle et allez rapidement vers la deuxième salle pour appuyer sur le second avant 4 secondes. Le gigantesque sas s'ouvrira pour dévoiler une petite porte. Passez malgré tout par cette porte pour continuer votre chemin.

L'ancien centre de recherche

Avancez sur la passerelle et montez les marches vers la porte bloquée, située à gauche. Ouvrez un portail dans le mur de droite et un deuxième sur le mur derrière la porte bloquée pour passer. Avancez ensuite vers le levier et tirez-le.

Entrez dans la grande salle et regardez en haut à droite pour voir une dalle blanche. Utilisez les portails pour atteindre le haut de la salle. Regardez en bas et ouvrez un portail sur la partie inclinée du pilier droit et un autre au sol en dessous de vous. Sautez dans le dernier portail pour être catapulté à travers le sigle d'Aperture et atteindre la porte.

Entrez, passez les bureaux et montez dans l'ascenseur. Une fois en haut, allez à gauche et zoomez vers le fond de la grande cavité. Repérez la partie inclinée du mur au dessus des portes et ouvrez un portail dessus. Descendez ensuite les escaliers et approchez-vous de la cage d'ascenseur. Ouvrez ensuite un portail tout en bas de la cage. Sautez dedans pour être catapulté vers la station de pompage.

Entrez par la porte puis dans le bureau de contrôle de la pression. Abaissez le levier et sortez de la salle par la porte qui s'ouvre. Inutile de monter les escaliers, utilisez plutôt les portails pour atteindre le sommet. Avancez ensuite et marchez sur le tube situé à droite qui vous mène à l'ascenseur. Prenez cet ascenseur pour monter.

Test 01

Avancez et sautez dans le gel répulsif bleu.

Rebondissez vers la porte de sortie située en haut à droite et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube. Descendez récupérer ce cube et ouvrez un portail sur le mur d'en face. Rebondissez ensuite et ouvrez un portail en

haut à gauche. Récupérer le cube et passez le portail pour le placer sur l'interrupteur rouge. Rebondissez ensuite sur le gel vers la porte de sortie.

Montez les marches et ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite.

Ouvrez-en un autre à gauche et traversez-le. Allez à gauche et sautez sur les escaliers puis suivez le chemin de gauche et entrez par la porte.

Test 02

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail bleu sur l'une des dalles situées sur le plafond à droite puis ouvre un portail orange sur le mur en face de vous. Marchez ensuite sur le gel bleu et sautez vers ce portail. Attendez que la plateforme mouvante passe sous le portail pour traverser.

Prenez ensuite le cube et descendez. Ouvre un portail bleu près de l'interrupteur rouge et placez le cube sur l'interrupteur.

Regardez en haut à droite pour voir la nouvelle dalle. Ouvrez un portail bleu sur cette dalle et sautez vers le portail orange pour le traverser. Vous rebondissez alors sur le gel pour atteindre une nouvelle dénivellation.

Dans cette nouvelle salle, utilisez les murs peints au gel répulsif pour rebondir jusqu'au cube.

Prenez ce cube et revenez à l'interrupteur rouge en utilisant le gel. Posez le cube et revenez à la première salle pour voir une nouvelle dalle apparaitre en haut à droite.

Placez un portail sur cette nouvelle dalle et sur celle en dessous d'elle. Sautez ensuite sur le gel pour passer par le portail inférieur et sortir par celui en haut.

Vous allez encore une fois rebondir sur le gel pour atteindre la porte. Avancez et montez dans l'ascenseur.

Test 03

Dans cette grande salle, avancez et passez sur les débris métalliques pour éviter l'eau. Avancez vers le dernier pilier et regardez en haut à droite. Ouvrez alors un portail en haut de la passerelle et un autre près de vous pour atteindre les hauteurs. Regardez la salle qui se trouve à gauche et ouvrez un portail pour l'atteindre.

Appuyez sur le bouton et ouvrez un portail au point d'impact des grosses gouttes de gel répulsif. Ouvre ensuite un portail sur le mur de droite. Déplacez ensuite ce dernier portail sur le mur de la dénivellation. Le sol est maintenait rempli de gel répulsif qui vous permet de rebondir et d'atteindre la dernière dénivellation.

Tournez-vous ensuite pour faire face à la dénivellation de l'autre rive. Déplacez alors le portail sur cette dénivellation pour la remplir de gel. Vous devez changer rapidement la position du portail sur la dénivellation pour que la goutte de gel ne revienne pas au tube. Déplacez ensuite le portail sur le mur d'en bas pour remplir l'endroit avec du gel. Sautez à votre tour en bas pour rebondir et atteindre la dénivellation. Sautez encore pour atteindre la dalle inclinée.

Ouvrez un portail sur cette dalle pour lancer du gel sur la rive de droite.

Maintenant, laissez le portail sur la dalle inclinée et ouvrez un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier pour prendre de l'élan et rebondir sur le gel pour atteindre la sortie. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Test 04

Placez un portail sur le point d'impact des gouttes et un autre sur le plafond, près du mur d'en face. Déplacez ensuite ce dernier portail sur la dalle verticale, à gauche. L'eau empêche le gel de rester sur place. Vous devez donc arrêter l'écoulement en appuyant sur le bouton. Sautez alors vers le bouton qui se trouve dans l'alcôve à droite et appuyez

dessus pendant le vol pour arrêter temporairement l'écoulement de l'eau à droite. Sautez ensuite sur le gel avant la reprise de l'écoulement et rejoignez la dénivellation.

Entrez dans la salle suivante et placez un portail sous l'écoulement du gel. Placez un autre portail sur le mur incliné à gauche. Utilisez ensuite les portails pour monter au sommet des plates-formes métallique. Visez le mur incliné et ouvrez un portail. Placez ensuite un autre portail tout en bas et sautez dans ce dernier pour gagner de l'élan. Laissez-vous ensuite rebondir sur le gel et passer la porte.

Regardez en bas et ouvrez un portail sous l'écoulement de gel. Montez à l'escalier et approchez du bord de la structure. Ouvrez un autre portail sur les dalles du pilier situé à gauche. La partie inclinée du pilier situé à droite sera couverte de gel. Changez la place du portail qui était sous l'écoulement et placez-le sous vos pieds. Sautez dans ce portail pour gagner de l'élan et rebondissez jusqu'à la passerelle supérieure.

En haut, placez un portail sur le mur blanc et un autre au dessus de lui pour les traverser en sautant vers la passerelle supérieure.

Test 05

Avancez et placez un portail sous le gel répulsif. Placez un autre portail au dessus de la prison en verre où se trouve le cube. Il commence alors à rebondir dans tous les sens jusqu'à briser la vitre.

Attrapez-le et allez sous l'eau pour le nettoyer. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour faire descendre la plateforme. Déplacez le deuxième portail pour étaler du gel en face de la plateforme pour pouvoir rebondir et l'atteindre. Une fois en haut, déplacez le portail pour le placer sur le cube. Ce dernier, entaché de gel, recommencera à rebondir dans tous les sens et quittera l'interrupteur. Avancez ensuite et prenez l'ascenseur.

Station de pompage bêta

Avancez vers la sortie et regardez à gauche pour trouver un mur blanc où mettre un premier portail. Revenez en arrière et repérez l'entrée de la station de pompage. Placez un deuxième portail près de la porte et traversez. Passez ensuite la porte.

Utilisez les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Regardez ensuite en bas pour voir deux dalles. Placez un portail d'entrée (bleu) dans la première dalle et autre de sortie (orange) sur la deuxième. Sautez dans le premier pour gagner de l'élan.

Après votre sortie par l'autre portail et pendant votre vol, regardez en haut à droite pour voir une nouvelle dalle. Attendez d'être en l'air pendant la montée et placez un portail bleu sur la nouvelle dalle. Vous atterrissez alors sur une autre passerelle.

Entrez alors dans la salle de contrôle et abaissez les deux leviers. Sortez de la salle et passez par la porte qui se trouve à droite. Une fois à l'extérieur, avancez à gauche vers la grille. Placez un portail bleu en haut sur la plus haute passerelle près du ventilateur et un autre orange sous vos pieds pour atteindre les hauteurs.

Une fois en haut, regardez en bas à droite et placez un portail de sortie bleu sur la partie droite du mur incliné. Sautez ensuite dans le portail orange pour vous retrouver devant la salle de contrôle. Avancez ensuite vers le nid qui se trouve à droite pour retrouver GLaDOs dans la patate.

Prenez-la avec vous et revenez en haut de la passerelle. Placez le portail bleu en haut, au niveau du ventilateur, et sautez dans l'orange. Entrez enfin dans l'ascenseur.

Chapitre 7 : Réunion

Test 01

Avancez et placez un portail au plafond, à gauche. Ouvrez un autre portail sur le mur de gauche et traversez. Appuyez sur le bouton pour verser un nouveau gel orange. Ouvrez ensuite un portail sous l'écoulement du gel et un autre en bas à droite sur la portion carrée du mur. Vous avez donc étalé du gel jusqu'à la rampe. Courez sur ce gel accélérant pour sauter sur la rampe vers la rive d'en face.

Tournez-vous et ouvrez un portail orange au dessus du bouton du gel. Avancez ensuite et placez un portail bleu à gauche. Passez par ce portail et placez le portail orange sous le gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel dans le couloir de l'autre structure. Vous pouvez ensuite sauter dans le portail orange et sprinter jusqu'à la structure suivante.

Utilisez les portails pour passer derrière la vitre et récupérer le cube puis pour revenir à la première zone. Placez le cube sur l'interrupteur rouge pour élever la rampe. Courez dessus pour atteindre un autre niveau.

Allez à droite et placez un portail sur le sol à droite et un autre sur le mur de la première zone située sur l'axe de la rampe. Passez par le portail au sol à droite et avancez sans sauter sur la rampe. Tournez-vous ensuite et courez vers le portail pour gagner de l'élan et atteindre le bouton. Appuyez dessus pendant le vol pour ouvrir la porte et quittez cette zone.

Test 02

Avancez dans cette nouvelle salle et placez un portail sous le tube de gel accélérant. Placez ensuite un autre portail sur la portion blanche du pilier central puis appuyez sur le bouton pour déverser du gel sur le chemin.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel répulsif et un autre sur le plafond et appuyez sur le bouton. Vous avez maintenant l'extrémité du chemin remplie de gel répulsif. Courez sur ce chemin pour sauter et atteindre le pilier central.

Placez ensuite un portail sur la dalle arrière et un autre au niveau de la passerelle d'en haut pour l'atteindre. Laissez ce dernier portail en place et ouvrez un autre dans la première zone. Déplacez ce portail pour l'ouvrir sur le pilier central. Courez ensuite sur les gels pour passer à travers les portails et vous catapulter vers l'ascenseur.

Test 03

Avancez vers les tubes de gel et placez un portail sous le gel accélérant. Placez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve au bout du chemin de la plateforme située à droite. Ouvrez un portail sous le gel répulsif et un autre de sortie sur la dalle inclinée située sur la plateforme de droite.

Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme. Ouvrez un portail sur la dalle d'en face et un autre sur celle inclinée. Courez et traversez-les pour atteindre une plateforme suspendue sur laquelle se trouve un cube. Depuis cette position, ouvrez un portail sous le gel bleu et regardez à gauche pour voir une plateforme lointaine. Ouvrez un deuxième portail sur la dalle au sol.

Créez ensuite un portail sur le mur en bas de votre plateforme et un autre près de l'interrupteur de celle située à gauche.

Prenez le cube avec vous et passez les portails. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour tourner la plateforme que vous aviez peinte au gel bleu.

Regardez ensuite en haut à gauche pour trouver une autre plateforme. Utilisez les portails pour l'atteindre. Vous devez maintenant ouvrir un portail sous le gel accélérant et un autre sur le mur pour étaler le gel sur la rampe.

Revenez ensuite sur le chemin marqué avec des flèches et courez pour passer les portails et sauter sur la rampe. Laissez-vous ensuite catapulter jusqu'à l'ascenseur.

Station de pompage Gamma

Utilisez les portails pour atteindre la station de pompage. Entrez dans la salle de contrôle et abaissez les trois leviers. Utilisez les portails pour quitter cette salle sans passer sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail au dessus de la passerelle en haut et un autre dans le gel blanc sur le sol. Passez ensuite sur la passerelle. Sautez en bas sur le gel bleu pour atteindre l'étage. Courez sur la substance accélérante pour éviter d'être écrasé par les pistons.

Ouvrez ensuite la porte et avancez sur la passerelle. Ouvrez un portail sur la partie inclinée du mur (à droite) et revenez à la salle précédente. Ouvrez un portail sur le mur qui est au fond, derrière les pistons, et courez sur le gel accélérant pour vous catapulter vers une autre salle. Entrez dans la petite salle qui se trouve à droite du portrait et appuyez sur le bouton. Sortez et suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur.

Test 04

Avancez dans la nouvelle zone pour retrouver le liquide blanc appelé roche lunaire. Il vous servira à peindre les surfaces en blanc pour pouvoir créer des portails.

Ouvrez un portail sur le tube et un autre juste à coté du précédent pour que le liquide blanc passe au dessus de la clôture d'en face.

Utilisez les portails pour atteindre l'autre coté de la clôture puis pour étaler du liquide blanc sur la plateforme inclinée et la base de la tour située à gauche. Utilisez ensuite les portails pour colorer les deux cotés face à face des tours. Montez ensuite au sommet de la tour de droite et avancez à droite.

Ouvrez un portail en bas sur la plateforme inclinée et un autre juste derrière elle. Sautez ensuite dans le dernier pour gagner de l'élan et atteindre la zone suivante. Avancez vers la sortie.

Cage d'ascenseur

Utilisez les portails sur les murs blancs pour monter jusqu'à l'ascenseur bloqué. Ouvrez alors un portail dans l'ascenseur et un autre en bas. Sautez dans ce dernier pour utiliser l'élan et bondir au dessus de l'ascenseur.

Rejoignez le niveau avec 2900m marqué sur le mur. Placez un portail dans ce niveau et laissez celui qui se trouve dans l'ascenseur. Sautez dans ce dernier pour sortir de l'autre coté et rejoindre un mur incliné. Remplacez alors le portail qui était dans l'ascenseur par celui sur le mur incliné pour atteindre la porte de sortie.

Station de pompage

Avancez et ouvrez des portails sur les piliers pour monter jusqu'au sommet. Ouvrez ensuite un portail bleu sur la partie inclinée du mur située au dessus de la porte de gauche et un autre tout en bas. Sautez dans ce dernier portail pour atteindre les hauteurs.

Avancez à droit et créez un portail orange sous le gel bleu. En laissant celui situé au dessus de la porte. Placez ensuite un portail orange tout en bas et rééditez votre saut pour bondir sur le gel bleu et atteindre un autre niveau supérieur.

Avancez vers la dalle au sol et ouvrez un portail bleu. Sautez comme d'habitude dans le portail orange. Pendant le vol, ouvrez un portail orange sur la plateforme supérieure. Avancez ensuite sur la passerelle et montez les marches.

Dans la nouvelle salle, commencez par ouvrir un portail sous le gel de la roche lunaire.
Ouvrez un autre au plafond derrière la grille. Ceci va peindre le mur en face de vous en blanc.
Ouvrez un portail en haut du mur fraichement peint et un autre sous le gel accélérant.

Vous créez un chemin avec du gel accélérant. Laissez le portail sur le mur en place et ouvrez un autre sur la portion inclinée de ce même mur. Courez sur le gel pour traverser les portails et laissez-vous atterrir dans le niveau supérieur.

Ouvrez un portail sur la seule dalle blanche au sol et ouvrez un autre sous le gel blanc. Vous arrivez alors à peindre le plafond en blanc.

Ouvrez un portail dessus et un autre sous le gel bleu pour créer une surface rebondissante. Redescendez et créez deux portails sur le mur comme précédemment, courez puis sautez jusqu'à la nouvelle plateforme.

Allez derrière le pilier et ouvrez un portail en haut à droite, derrière la grille par laquelle arrive le gel blanc. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la zone supérieure.

Avancez sur la passerelle pour faire face aux tubes. Laissez le premier portail sous le tube de gel blanc. Regardez à gauche et ouvrez un second portail derrière la grille sur la dalle inclinée. Toute la zone est maintenant repeinte en blanc. Placez un portail tout en haut des tubes et un autre derrière vous. Traversez ensuite ces portails et avancez sur la pente qui est à gauche pour arriver sous une grille.

Ouvrez ensuite un portail sur le mur, loin derrière la grille, et un autre sous vos pieds pour franchir cette grille. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la passerelle supérieure. Approchez du bord de la passerelle et ouvrez un portail tout en bas et un autre en haut du mur qui se trouve en face de la salle de contrôle située en haut à gauche.

Sautez dans le premier portail pour atteindre la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le bouton rouge.

Descendez, montez les escaliers pour atteindre le monte-charge et montez. Allez à droite et montez les escaliers pour atteindre l'ascenseur.

Chapitre 8 : Addiction

Salle des tests

Avancez dans la salle avec des cubes et attendez que Wheatley s'en aille pour bouger. Allez vers le conduit qui se trouve à droite et ouvrez un portail à travers ce conduit.

Ouvrez un autre sur le mur et traversez. Avancez et utilisez l'ascenseur pour monter. Allez jusqu'à la salle et prenez un cube pour le placer sur l'interrupteur.

Votre ancien ami arrive et compte vous faire passer de nouveaux tests. Suivez le chemin jusqu'à la salle de test et appuyez sur le bouton. Utilisez ensuite les portails pour atteindre la sortie située à gauche. Refaites ensuite ce test une deuxième fois pour pouvoir quitter la salle.

Salle 01

Avancez et entrez dans le halo d'excursion bleu pour monter. Une fois à l'étage, ouvrez un portail sur le point d'arrivée du halo et un autre sur le mur situé en face de la plateforme ouùse trouve le cube. Prenez-le et utilisez les portails pour atteindre l'étage inférieur. Ouvrez un portail sur le sol pour dévier le halo jusqu'à l'interrupteur rouge qui se trouve sur le plafond. Laissez le cube dans ce halo pour qu'il appuie sur l'interrupteur. Remontez enfin à l'étage supérieur avec le halo et passez la porte.

Salle 02

Sautez dans le halo et ouvrez un portail à son extrémité. Ouvrez ensuite un autre portail à droite, sur le mur. Quand vous sortez du deuxième portail, regardez à gauche et créez un portail pour changer la direction du halo et atteindre une plateforme. Créez un portail sous vos pieds pour atteindre la plateforme supérieure.

Approchez-vous ensuite du bord gauche et déplacez le halo sous le distributeur de cubes.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo. Attendez que le cube atteigne l'extrémité du halo

pour changer la direction de ce dernier en créant un portail sur la dalle, au sol. Le cube est maintenant à votre niveau. Prenez-le et placez-le sur la dalle blanche avant de déplacer le halo sur cette même dalle. Le cube se posera alors sur l'interrupteur au plafond pour déployer le pont et ouvrir la porte.

Salle 03

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo et un autre à droite de la dénivellation de la porte de sortie. Le portail bleu restera toujours à sa place jusqu'à la fin du test. Passez par le halo qui vous mène vers le bouton. Avant d'appuyer dessus, ouvrez un portail orange sur la dalle, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube dans le halo.

Attendez que le cube passe à droite pour ouvrir un portail orange sur la dalle de droite de façon à ce que le cube vous rejoigne.
Ouvrez ensuite un portail orange à gauche dans le coin. Prenez le cube avec vous, allez à gauche et passez sur la plaque de foi aérienne pour atteindre le halo.

A l'extrémité du halo, décalez-vous à gauche pour descendre dans la zone initiale. Allez ensuite au centre de la zone et ouvrez un portail sous vos pieds pour monter au plafond.

Ouvrez un portail sur la dalle qui fait face à l'interrupteur rouge et laissez-vous transporter avec le cube. Laissez-le sur place et décalez-vous pour tomber devant la porte de sortie.

Salle 04

Utilisez les portails sur le halo et la tourelle pour la balancer dans le vide.

Laissez le portail bleu à l'extrémité du halo et ouvrez un autre au niveau du cube. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour inverser le sens du halo. Ouvrez un autre portail sur les dalles d'en face et ne marchez plus sur l'interrupteur pour ramener le cube vers vous.

Placez ensuite le cube sur l'interrupteur et transportez-vous sur l'autre rive grâce au halo puis ouvrez un portail au niveau du cube pour le retirer de l'interrupteur. Placez ensuite un portail en bas de la porte de sortie pour monter et l'atteindre.

Salle 05

Ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Ouvrez le deuxième sur la dalle centrale. Sautez sur la plaque de foi aérienne pour arriver dans le halo. Regardez ensuite à gauche et placez un portail bleu sur la dalle inclinée.

Vous serez alors catapulté près de la porte de sortie. Allez vers le bouton et replacez le portail bleu à l'extrémité du halo.

Appuyez ensuite sur le bouton pour faire tomber un cube. Attendez que le cube atteigne le halo central pour ouvrir un portail bleu sur la dalle inclinée. Une fois que le cube atteigne votre position, prenez-le et placez-le sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir.

Salle 06

Commencez par ouvrir un portail bleu à l'extrémité du pont situé à droite. Ouvrez ensuite un portail en haut à gauche pour arrêter le cube en vol.

Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer un cube. Descendez la dénivellation située à gauche et récupérez le cube sans passer devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails pour remonter.

Ouvrez un portail orange sur la dalle solitaire qui se trouve sur le mur, à droite. Avec le cube en main, passez sur la plaque de foi aérienne pour vous catapulter sur la passerelle. Avancez et regardez en direction des tourelles, en bas.

Placez un portail orange pour déployer un pont devant elles. De cette façon, vous évitez leurs tirs. Descendez alors vers l'interrupteur et placez le cube pour ouvrir la porte. Utilisez enfin les portails pour remonter et passez la porte.

Salle 11

Avancez et placez un portail bleu à l'extrémité du halo. Placez ensuite un portail orange sur la dalle centrale. Une fois en vol, ouvrez un portail bleu sur la dalle inclinée pour vous catapulter vers le cube.

Descendez ensuite avec ce cube et placez-le devant le laser pour empêcher son arrivée au socle et arrêter l'alimentation du halo.

Utilisez les portails pour remonter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle inclinée près du laser et sur celle inclinée aussi mais dans la zone supérieure. Marchez ensuite sur la plaque de foi aérienne pour traverser les portails. Vous atterrissez alors près d'un cube.

Portez-le avec vous et descendez vers le laser. Placez le cube pour qu'il dévie le laser vers le mur. Remontez avec le premier cube vers la zone initiale.

Placez ce cube sur la dalle centrale et ouvrez un portail bleu dans le point d'arrivée du laser. Ouvrez un portail orange sur le mur en face du socle du laser. Montez ensuite sur la plateforme qui descend. Déplacez le portail orange pour permettre à la plateforme de remonter puis placez un portail sous le cube qui dévie le laser pour remettre l'alimentation du halo. Ouvre un portail à l'extrémité du halo et un autre sous le cube située sur la dalle centrale.

Cette action permettra au cube de se placer sur l'interrupteur qui fait descendre une nouvelle plateforme. Placez-vous sur cette plateforme et déplacez le portail pour faire tomber le cube. La plateforme remontera alors vers la porte de sortie.

Salle 12

Utilisez le portail bleu sur le point d'arrivée du laser. Ouvrez ensuite un portail orange sur le mur gauche en bas pour dévier le laser jusqu'au socle. La plateforme se mettra alors à bouger. Attendez qu'elle atteigne le coté gauche et déplacez le portail orange. Utilisez ensuite les portails pour atteindre cette plateforme.

Déviez le laser encore une fois vers le socle pour faire bouger la plateforme.
Quand elle approche de la barrière en laser, ouvrez un portail orange au dessus de celui qui était ouvert.

Décalez-vous sur la plateforme pour éviter la barrière et remettez la plateforme en marche. Descendez ensuite près du bouton et attendez que la plateforme se déplace sous le distributeur de cubes et arrêtez-la. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire descendre un cube.

Revenez sur cette plateforme et bougez-la comme précédemment en évitant les lasers. Arrêtez-la à gauche et ouvrez un portail orange devant vous. Déviez alors le laser vers le dernier socle pour ouvrir la porte. Descendez et utilisez les portails pour l'instant pour atteindre la porte.

Remettez les portails en place pour dévier le laser vers le dernier socle et franchissez la porte.

Avancez ensuite sur la passerelle et sautez dans le halo. Après la chutes, avancez sur la passerelle et sautez sur celle d'en bas. Avancez et descendez vers la nouvelle salle.

Salle 15

Avancez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube sur la plateforme supérieure. Allez ensuite vers l'interrupteur et placez-vous dessus pour faire marcher le halo. Ouvrez un portail bleu à l'extrémité de ce dernier et un autre en haut, au niveau du cube.

Quand ce dernier est contre le mur ouvrez un portail orange sous la plateforme pour amener le cube vers vous.

Posez ce cube sur l'interrupteur qui se trouve derrière la grille pour déverser du gel accélérant. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur du halo et ouvrez un portail à l'extrémité du dernier. Ouvrez un portail sur la dalle blanche située à gauche du halo pour transporter le gel jusqu'à la rampe. Déplacez ensuite le portail orange pour étaler le gel tout au long du chemin.

Récupérez le cube qui était dans la pièce vitrée et placez-le sur l'interrupteur du halo. Courez maintenant sur la rampe pour sauter dans le halo. Allez vers la salle de droite et ouvrez un portail orange. Regardez à droite et ouvrez un portail bleu dans la zone initiale. Traversez les portails et ouvrez un portail bleu à l'extrémité du halo. Sautez encore une fois sur la rampe pour passer cette fois dans le halo qui vous mène à la porte de sortie.

Salle 16

Commencez par utiliser les portails pour atteindre la rive d'en face. Utilisez encore une fois les portails pour atteindre le bouton sur la rive d'en face. Ouvrez ensuite un portail bleu à l'extrémité du halo sur la dalle située en bas du tube du gel répulsif. Appuyez ensuite sur le bouton pour déverser du gel dans le halo. Déplacez le portail orange pour déverser du gel sur le bout de cette plateforme.

Replacez ensuite le portail et appuyez sur le bouton. Sautez sur le gel bleu pour atteindre le halo qui vous amènera à la rive initiale. Descendez sur l'interrupteur et restez dessus pour inverser le mouvement du halo. Quand le gel arrive à la source du halo, quittez l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la salle des tourelles. Quand le gel passe au dessus des tourelles, déplacez la porte pour déverser le gel sur les tourelles et les désactiver.

Allez à droite derrière la vitre et appuyez sur le bouton pour déployer une dalle inclinée. Allez à gauche de cette dalle et ouvrez un portail orange pour monter avec le halo. Une fois tout en haut, ouvrez un portail bleu et laissez-vous tomber pour rebondir vers la porte de sortie.

Chapitre 9 : Le moment est venu de vous tuer

Salle 17

Vous tombez dans le piège préparé soigneusement par de Wheatly qui décide de se débarrasser de vous. Une fois sur la plateforme centrale, ouvrez un portail sous les gouttes de gel de la roche lunaire. Ouvrez ensuite un portail sur le mur, en haut à gauche.

Ouvrez ensuite un portail sous vos pieds pour quitter la plateforme avant d'être écrasé.

Avancez ensuite sur la passerelle et une fois au bout, ouvrez un portail tout en bas et un autre sur la dalle blanche en haut à droite. Sautez dans le portail qui est en bas pour atteindre une autre passerelle. Avancez pour voir le cube se faire écraser par Wheatley. Revenez un peu en arrière et ouvrez un portail sur le mur droit. Ouvrez un autre à gauche de la porte supérieure et sautez vers cette porte en passant par les portails.

La fuite

Avancez vers la grande structure et ouvrez un portail sur le mur devant vous et un autre en haut derrière la grille. Ignorez les tourelles défectueuses et passez la porte. Utilisez le halo pour balancer les tourelles dans le vide. Utilisez ensuite vous-même le halo pour atteindre la zone située à gauche.

Sautez ensuite sur la plateforme avant d'atteindre le broyeur. Passez par l'ouverture à droite pour atteindre une nouvelle salle. Utilisez les portails pour faire passer le halo par la porte et embarquez dans ce halo. Pendant le trajet, Wheatley vous lance un bras écraseur.

Ouvrez alors un portail sur la dalle blanche en bas pour descendre dans un autre halo. Sautez ensuite sur la passerelle

d'en bas.

Allez à droite pour contourner les attaques de votre ennemi. Avancez sur la passerelle et sautez sur le gel répulsif pour atteindre la passerelle suivante. Ouvrez un portail sur le mur droit et un autre au plafond de la salle vitrée sans passer devant les tourelles. Ouvrez ensuite un portail sous le gel répulsif et placez-vous sur l'interrupteur rouge. Regardez à droite des tourelles pour voir un grand mur blanc.

Placez le portail de sortie sur ce mur de façon à ce que le gel bleu touche et déstabilise toutes les tourelles.

Ouvrez ensuite un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée qui se trouve au dessus de la plaque de foi aérienne. Sautez sur cette dernière pour atteindre une nouvelle passerelle qui vous mène à la porte de sortie.

La fuite (la suite)

Avancez vers la vitre brisée à droite et ouvrez un portail à gauche de la plateforme d'en face. Ouvrez un portail au dessus de la vitre puis appuyez sur le bouton pour dévier le chemin des bombes qui vont exploser contre le tube qui transporte le gel blanc.

La salle sera alors repeinte par le gel blanc. Ouvrez un portail dans ce gel vers la porte de la plateforme d'en face.

Avancez jusqu'à la grande salle. Sautez sur le tapis roulant puis rapidement sur la passerelle suivante avant de finir dans le broyeur. Montez vers le bouton et ouvrez un portail sous le tube, en face de vous. Regardez ensuite à gauche et ouvrez un portail sur le mur en face du tube de gel accélérant. Appuyez ensuite sur le bouton pour lancer une bombe sur ce tube et l'exploser.

Placez ensuite un portail sous le tube de gel accélérant et un autre sur le bout du tapis roulant pour déverser du gel sur ce dernier. Marchez dans le sens contraire du tapis roulant pour passer les portails.

Avancez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail au bout du cul de sac qui se trouve à droite pour plonger la zone dans le gel accélérant. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle blanche située à gauche puis courez dans le couloir pour gagner de l'élan et atteindre le halo depuis le portail de sortie situé sur la dalle.

Une fois à destination, montez les marches et entrez par la porte. Utilisez ensuite les portails pour passer au dessus de la grille.

Le combat final

Avancez et placez GLaDOS sur le socle pour qu'elle vous ramène vers Wheatley.

Dès le début de l'affrontement, placez-vous derrière le tube de gel de la roche lunaire. Attendez que Wheatley vous lance dessus ses bombes pour quitter votre position. Ces bombes vont détruire le tube et le liquide de la roche lunaire se déversera dans la zone.
Ouvrez ensuite un portail sur l'une des dalles inclinés situées en haut et attendez que le boss vous lance des bombes.

Ouvrez alors un autre portail sous le point de chute des bombes. Les bombes vont alors toucher Wheatley qui sera HS pendant un laps de temps.

Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée qui se trouve derrière Wheatley à gauche de l'écran du compte à rebours. Ouvrez un autre au sol pour atteindre la plateforme où se trouve le processeur corrompu. Récupérez ce processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour atteindre Wheatley et placez dessus le processeur corrompu.

Dans le deuxième round, courez vers lui et placez un portail directement sous le boss.

Attendez qu'il vous lance des bombes pour placer un autre portail sur le point de chute. Il sera lors touché en pleine tête et restera hors service pour quelques instants. Montez sur la même passerelle de tout à l'heure et sautez sur le gel

répulsif pour atteindre la passerelle d'en face. Récupérez alors le processeur et descendez. Sautez sur le gel répulsif pour placer ce second processeur sur Wheatley.

Pour ce troisième round, vous devez toucher le dos du boss. Laissez donc le portail qui se trouve sur la dalle inclinée et allez à l'opposé de ce portail.

Attendez que le boss vous envoie des bombes et placez un portail sur le point de chute des bombes. Après avoir reçu les bombes dans le dos, Wheatley sera étourdi à nouveau. Cette fois, attendez que le tube de gel accélérant éclate pour qu'il se déverse dans la salle et crée un chemin.
Ouvrez alors un portail sur le mur, au bout de ce chemin. Ouvrez un autre à gauche sous le dernier processeur.

Courez et passez par le premier portail pour bondir dans les airs et attraper le processeur. Installez ce dernier sur le boss en sautant sur le gel répulsif.

Attendez ensuite que GLaDOS ouvre la porte pour aller vers le bouton.

Ouvrez un portail au sol et un autre au plafond de la salle derrière la grille. Après l'explosion des mines, visez la lune et lancez un portail dessus.

Vous serez emporté avec Wheatley par ce portail. GLaDOS viendra alors à votre rescousse en balançant Wheatley dans l'espace. Félicitations ! Vous avez terminé le mode solo de Portal 2.

Portal 2 - Solution du mode coop

Calibrage

Après la cinématique, suivez les instructions et commencez par saluer votre ami. Vous incarnez Bleu et Orange, deux robots testeurs. Choisissez ensuite votre animal préféré sur le tableau. Avec le deuxième personnage, regardez l'animal choisi par votre ami.

Choisissez ensuite votre élément depuis le tableau périodique tandis que le deuxième joueur visera votre choix.

Dans la salle suivante, vous devez désigner les emplacements des portails. Visez la dalle inclinée située en haut et celle qui se trouve à droite.

Passez par les portails pour prendre votre générateur de portails. Effectuez la même chose avec Bleu pour récupérer votre générateur. Ces générateurs vous permettent d'ouvrir chacun deux portails à la fois. Vous pouvez passer à travers votre portail ou celui de votre ami.

Avancez ensuite avec Orange et utilisez les portails pour monter la dénivellation. Faites-en de même avec Bleu.

Placez-vous ensuite Bleu sur l'interrupteur rouge pour ouvrir le passage pour Orange. Avancez avec ce dernier et appuyez sur un autre interrupteur pour permettre à votre ami d'avancer.

Utilisez les portails avec Bleu pour monter la dénivellation. Désignez ensuite pour votre ami le mur blanc qui se trouve derrière la vitre. Orange devra alors ouvrir un portail près de Bleu et un autre derrière la vitre.

Avancez ensuite vers la salle suivante. Chacun de vous devra maintenant appuyer sur le bouton pour faire tomber un cube de chaque coté. Ramassez ces cubes et placez-les sur les interrupteurs respectifs pour ouvrir les portes et avancer.

Avancez Bleu vers le bouton et Orange vers le bord de la plateforme. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et attrapez-le au vol avec Orange. Passez le cube par la fenêtre pour Bleu.

Passez ensuite ce cube par la fenêtre qui se trouve à droite. Avec Orange, avancez à gauche pour atteindre l'interrupteur et placez le cube dessus. Passez ensuite la porte.

Avancez avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur rouge.

Avec Bleu, ouvrez deux portails, l'un en bas près d'Orange et un autre en haut de la dénivellation située à droite.

Orange devra passer par ces portails pour atteindre le bouton et appuyer dessus pour déployer le pont. Traversez ensuite ce pont et sortez par la porte. Placez-vous ensuite chacun dans sa capsule.

Chapitre 1 : Travail en binôme

Parcours 01

Avancez avec Bleu et placez-le sur l'interrupteur rouge pour qu'Orange passe la porte.

Placez ce dernier sur l'interrupteur suivant. Décalez Bleu à gauche pour le placer sur l'interrupteur situé à gauche. Utilisez ensuite Orange pour qu'il ouvre un portail au sol près de Bleu. Passez ensuite la porte suivante et créez un portail dans le mur de la dernière salle. Bleu doit ensuite passer par ces portails pour atteindre son ami et quitter cette salle.

Parcours 02

Avancez dans la salle suivante et ouvrez un portail à droite et un autre sur la rive d'en face avec Orange.

Bleu se tiendra alors à gauche devant le bouton. Quand Orange passera les portails, Bleu appuiera sur le bouton pour ouvrir le passage pour son ami. Orange ouvrira alors un portail dans la nouvelle salle pour être rejoint par Bleu.

Entrez ensuite dans la salle où se trouvent quatre boutons. Deux en haut et deux en bas. Utilisez les portails de vos héros pour monter les dénivellations. Appuyez respectivement sur les boutons en haut et sautez rapidement vers ceux d'en bas et appuyez dessus pour faire tomber une sphère. Placez alors cette dernière sur le socle pour ouvrir la porte.

Parcours 03

Avancez et ramassez le cube. Allez à droite et déviez le laser avec ce cube.

Pointez le laser au centre du mur blanc. Ouvrez deux portails de part et d'autre du mur pour qu'il passe par le premier générateur. Ouvrez deux autres portails avec le deuxième personnage pour que le laser atteigne le générateur suivant et ouvre la porte.

Dans la salle suivante, appuyez sur le bouton situé à droite avec Bleu pour faire tomber un cube. Ramassez-le avec Orange et déviez le laser à gauche. Allez avec Bleu et placez-vous sur l'interrupteur qui se trouve à gauche pour faire descendre les plates-formes et voir les tourelles. Utilisez alors le laser dévié pour les exploser.

Utilisez Orange pour ouvrir un portail à gauche et un autre à droite de la porte vitrée.

Utilisez ensuite les portails de Bleu pour en placer un derrière le générateur et un deuxième en haut sur le mur droit. Déviez alors le laser pour qu'il passe par le générateur et le socle et sortez de cette salle.

Parcours 04

Avancez devant la grande vitre et ouvrez un portail sur le mur gauche et un autre en haut sur le plafond de la petite ouverture qui se trouve dans la vitre. Traversez les portails par un personnage tandis que l'autre se tiendra près des

interrupteurs.

Utilisez ces interrupteurs pour permettre à votre ami d'atteindre le cube qui se trouve en bas, à gauche. Prenez ce cube et revenez en arrière vers la première dalle blanche. Laissez le portail qui se trouve près de votre ami ouvert et ouvrez-en un autre sur la dalle blanche. Passez ensuite ces portails pour revenir auprès de votre ami.

Allez à droite et ouvrez un portail sur le mur en bas et un autre sur le mur en face du socle. Utilisez ensuite le cube pour dévier le laser vers ce socle et sortez par la porte.

Parcours 05

Avec Orange, ramassez le cube et allez vers le laser. Déviez-le et visez le socle qui se trouve à gauche pour soulever les aiguilles et permettre à Bleu d'avancer.

Bleu devra ouvrir un portail sur le mur, en face de la première plateforme mouvante, et un deuxième en face de la deuxième plateforme.

Déviez le laser avec Orange pour qu'il touche le deuxième socle. Quand la deuxième plateforme remonte, passez le portail avec Bleu pour vous installer dessus. Avec Orange, laissez la plateforme monter avant de dévier le laser vers le socle qui se trouve à droite. Sautez ensuite avec Bleu vers la rive suivante.

Avec ce dernier, laissez le premier portail ouvert et ouvrez un autre près de vous. Revenez à Orange et déviez le laser vers le premier socle. Avancez ensuite vers le portail et traversez pour atteindre votre ami. Quittez ensuite cette zone par la porte.

Parcours 06

Avancez sur la passerelle et regardez à droite pour voir au loin un mur blanc.

Ouvrez un portail sur ce mur et un deuxième sur le pilier situé à droite de la passerelle. Passez les portails pour atteindre la nouvelle salle. Vous devez maintenant trouver un disque à mettre dans le lecteur.

Allez alors dans le couloir (à gauche) et placez-vous chacun devant un interrupteur. Lancez le compte à rebours pour abaisser les leviers en même temps et ouvrir la porte. Dès que la porte s'ouvre, lancez un portail derrière cette porte avant qu'elle ne se referme. Ouvrez ensuite un portail près de vous pour passer derrière la porte. Entrez dans le bureau, récupérez le disque et revenez au lecteur pour l'insérer.

Chapitre 2 : Masse et vélocité

Parcours 01

Vous arrivez dans la grande salle initiale. Ouvrez un portail dans la dalle au sol et un autre près de la porte qui mène au chapitre 2. Passez par ces portails et avancez pour commencer le premier parcours.

Entrez dans la nouvelle salle et ouvrez un portail sur la dalle en bas à gauche. Ouvrez un autre portail en haut pour permettre à votre ami Orange d'atteindre la dénivellation. Laissez ensuite le portail situé sur la dalle en bas à sa place et ouvrez un portail sur la dalle blanche en haut à droite.

Sautez avec Orange dans le portail en bas pour gagner de l'élan et atteindre la rive d'en face. Ouvrez les portails pour Bleu de la même manière pour qu'il vous rejoigne.

Entrez ensuite dans la salle suivante. Regardez en haut à gauche et ouvrez, avec Orange, un portail en haut de la plateforme. Ouvrez ensuite un autre dans le mur et passez pour atteindre la plateforme.

Laissez ensuite votre ami Bleu ouvrir deux portails. Le premier en bas sous la plateforme d'Orange et un autre sur la dalle qui est en face de la dénivellation en haut qui est en face d'Orange

Avec Orange, sautez dans le portail inférieur pour vous catapulter près de l'interrupteur. Ouvrez ensuite deux portail avec Bleu pour atteindre la plateforme où se trouvait Orange. Ouvrez ensuite un portail en bas de vous et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à droite de la porte de sortie et qui est en face du deuxième interrupteur. Sautez ensuite dans le premier portail pour atteindre l'interrupteur. Marchez sur les deux interrupteurs pour faire tomber une boule. Placez la boule sur son socle pour ouvrir la porte et sortir.

Parcours 02

Avancez avec Orange et placez un portail sur la plateforme de droite. Placez un autre au plafond, au dessus du premier portail. Bleu passera alors par ces portails. Appuyez avec Orange sur le bouton et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour envoyer Bleu près de la porte de sortie.

Ouvrez ensuite deux portails avec Bleu dans l'emplacement des deux portails précédents d'Orange. Ce dernier passera alors par ces portails.

Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu et ouvrez un portail sur la dalle inclinée pour qu'Orange se catapulte près de Bleu. Sortez de cette salle.

Parcours 03

Avancez et descendez. Allez dans le coin droit et ouvrez deux portails avec Orange, le premier au sol et le deuxième au plafond.

Bleu passera par ces deux portails. Orange ira ensuite à gauche et se placera sur l'interrupteur. Regardez en haut à droite et ouvrez un portail avec Orange pour catapulter Bleu vers la rive d'en face.

Allez avec Bleu vers le bouton et appuyez dessus pour faire tomber une boule. Prenez cette boule et rejoignez Orange. Avec ce dernier, montez la dénivellation et allez au bord pour récupérer la boule que Bleu vous remet.

Remontez les marches avec Bleu et utilisez les portails pour atteindre la dénivellation suivante. Passez par ces portails avec la Boule et placez-la sur son socle pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez à droite derrière la vitre et ouvrez deux portails avec Orange. L'un au sol et un l'autre au plafond. Entrez avec Bleu dans ces portails.

Allez à gauche avec Orange et ouvrez deux portails sur la dalle de gauche et celle de droite. Bleu devra appuyer sur les deux boutons pendant son vol pour faire tomber une boule. Récupérez-la et placez-la dans son socle pour sortir.

Parcours 05

Avancez avec Orange à droite et placez un portail au dessus de la plaque de foi. Placez un autre sur la dalle inclinée.

Passez par ces portails pour atteindre la dénivellation. Passez ensuite la porte pour entrer dans une nouvelle zone.

Placez avec Bleu, un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée. Passez avec Orange dans ces deux portails. Après l'atterrissage forcé, ouvrez un portail sur chaque face de la dalle qui a arrêté votre vol. Passez par tous ces portails avec Bleu. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur la dalle inclinée.

Sautez ensuite dans ce portail. Revenez à Orange et passez sur la plaque pour traverser les portails et rejoindre la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez un portail bleu à droite, au dessus de la plaque de foi, et un autre sur la dalle inclinée. Sautez ensuite avec Bleu pour atteindre l'interrupteur. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle située à gauche de celle inclinée. Sautez dans ces portails et attrapez le cube au vol.

Ramenez le cube vers la dénivellation où se trouve Bleu et donnez-lui le cube pour qu'il le place sur l'interrupteur. Ouvrez ensuite un portail sur la plaque inclinée située en haut à droite et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez sur la plaque pour vous catapulter avec Orange dans une nouvelle zone. Ouvrez alors un portail sur chacune des dalles inclinées.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail au dessus de la plaque et un autre sur la dalle inclinée située en haut.

Vous passez ensuite par les portails d'Orange pour atteindre la porte. Ouvrez enfin avec Bleu deux portails pour qu'Orange vous rejoigne et sortez.

Parcours 06

Utilisez les portails d'Orange pour atteindre la dénivellation qui se trouve à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail sur les deux dalles inclinées de la première zone.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu. Montez ensuite avec ce dernier sur la dénivellation en utilisant les portails d'Orange.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée où vous avez atterri et un autre sur le mur, à droite. Sautez cette fois avec Bleu pour atteindre la zone suivante. Utilisez ensuite les portails d'Orange pour rejoindre Bleu. Avec ce dernier, ouvrez deux portails sur les dénivellations inclinées de cette zone.

Revenez avec Orange à la plaque de foi initiale et ouvrez deux portails sur les dalles inclinées de cette zone.

Sautez sur la plaque pour atteindre la porte et le bouton. Appuyez sur ce dernier pour faire tomber un cube. Lancez ce cube à Bleu pour qu'il le place sur l'interrupteur. Recréez ensuite les portails sur les dalles inclinées de la première et de la deuxième zone pour que Bleu rejoigne Orange et sortez.

Vous rejoignez la dernière partie de ce test.

Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de l'entrée et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Passez ensuite avec Bleu sur les plaques de foi. Appuyez avec Orange sur le bouton pour faire tomber un cube que Bleu devra attraper au vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur rouge pour sortir de cette zone.

Parcours 07

Regardez en haut et placez les quatre portails sur les murs en haut. Déclenchez le compte à rebours et sautez sur les plaques de foi en même temps pour appuyer sur les boutons et ouvrir la porte.

Dans la nouvelle salle, ouvrez un portail sur le mur, à gauche de la porte d'entrée, et un autre en face du couloir où il y a le laser. Placez ensuite un portail au sol près de la plateforme mouvante et un autre au dessus du couloir où se trouve le laser. Restez avec Orange sur cette plateforme et ramassez le cube avec Bleu.

Utilisez le cube pour dévier le laser et permettre à Orange de monter et évitez l'arrivée des pistons qui risquent de vous écraser.

Sautez ensuite avec Orange dans le portail au sol pour vous catapulter dans une autre zone. Ouvrez ensuite un portail à Bleu pour qu'il vous rejoigne avec le cube.

Ouvrez un portail près de la plaque d'air et un autre au dessus de la porte. Allez ensuite avec Orange près de la porte.

Placez le cube sur la plaque de foi et passez par le portail pour atteindre la porte et entrer avant sa fermeture. Quittez enfin ce parcours.

Parcours 08

Avec Orange, ouvrez un portail sur le pilier avec le numéro 2 dessus.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail tout en bas. Bleu ouvrira un portail sur le pilier n°1 et un autre en bas à coté de celui d'Orange. Passez par les portails de Bleu pour appuyez sur l'interrupteur des cubes et attendez le bon moment pour passer par les portails d'Orange pour attraper le cube au vol.

Une fois le cube en main, ouvrez deux portails pour revenir près de Bleu. Utilisez ce cube pour dévier le laser vers le socle et arrêter le grand ventilateur. Avec Bleu créez un portail sur le troisième pilier et un autre au sol. Passez par ces portails pour atteindre le ventilateur. Entrez dans la salle qui se trouve derrière ce dernier.

Revenez à Orange et déviez le laser vers le mur de droite. Ouvrez ensuite deux portails pour que le laser atteigne la salle où se trouve Bleu. Avec ce dernier ouvrez deux portails pour que le laser atteigne le socle. Après l'arrêt du ventilateur, utilisez les portails pour rejoindre Bleu et abaissez les leviers en même temps pour ouvrir la porte.

Montez les escaliers vers la salle suivante et récupérez le disque pour le mettre dans le lecteur.

Chapitre 3 : L'intangible tangible

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, ouvrez un portail sur la dalle en bas et une autre au dessus de la porte.

Dans le premier parcours, et avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre au centre du mur gauche.

Avancez sur le premier pont et passez par le portail pour atteindre le deuxième. Regardez ensuite en bas à gauche et ouvrez un portail sur la dalle. Avancez sur nouvelle portion de pont et créez un portail avec Bleu à l'extrémité du pont. Ouvrez un autre en haut à droite et traversez les portails pour atteindre le nouveau pont. Avancez ensuite jusqu'à la porte.

Dans la nouvelle zone, ouvrez avec Bleu un portail à l'extrémité du pont.

Sautez avec Orange sur la plaque de foi. Pendant le vol ouvrez un portail avec Bleu sous Orange pour former un pont sur lequel il atterrira. Avec Orange, ouvrez ensuite un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre à gauche du bouton et rejoignez ce bouton.

Ramassez la boule avec Bleu et créez un pont sous le plafond avec Orange. De cette façon Bleu ne passera pas par le champ bleu et ne perdra pas la boule. Attendez que ce dernier saute sur la plaque de foi pour créer un pont sur lequel il atterrira. Avancez avec Bleu sur le pont et sautez à gauche vers le socle pour placer la boule. Quittez enfin cette salle.

Parcours 02

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Passez à Bleu, avancez sur le nouveau pont et ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un pont à l'extrémité du premier pont. Passez par ces portails pour atteindre le nouveau pont.

Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Revenez en arrière et ouvrez un portail à l'extrémité du pont initial. Passez par ces portails d'Orange pour atteindre un nouveau pont.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de droite. Traversez ce dernier pont pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 03

Ouvrez un portail sur le mur de droite ensuite un autre sur le mur de gauche, près du pont. Passez par ces portails et avancez sur le pont. Ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le mur de gauche.

Avancez sur ce pont avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité et un autre au niveau du distributeur de boules. Passez par ces portails avec Orange et restez sous le distributeur. Appuyez sur le bouton avec Bleu et attrapez la boule avec Orange. Allez la placer sur le socle et passez la porte lorsque Bleu vous rejoint.

Dans la salle suivante, ouvrez un portail à gauche, à l'extrémité du pont, et un deuxième sur le mur, en bas à gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du nouveau pont et un autre en haut à droite. Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour être arrêté pendant le vol par le pont créé par Bleu. Allez ensuite à droite pour quitter la zone.

Parcours 04

Ouvrez un portail à l'extrémité du pont supérieur et sautez avec vos deux héros sur la plaque de foi. Pendant votre vol, ouvrez un portail sur le mur pour créer un pont sous vos pieds. Passez ensuite les portails pour atteindre le pont supérieur.

Une fois en haut, ouvrez un portail à l'extrémité du pont un autre sur la dalle, au loin. Passez par le portail pour atteindre une nouvelle zone et entrez par la porte.

Dans la zone suivante, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre en bas. Passez ces portails pour descendre dans la zone basse. Utilisez les portails d'Orange pour créer un pont en bas. Avancez sur ce dernier et utilisez les portails de Bleu pour créer un pont sous ce premier et éviter de tomber.

Avec Orange, ouvrez un portail à droite sur la dalle lointaine et un autre à l'extrémité du pont original. Avancez sur ce pont avec Bleu en premier et ouvrez un portail sur la dalle au sol et celle en haut à droite.

Placez Bleu au dessus du portail au sol et retirez le pont avec Orange. Bleu se catapultera alors près de la porte. Il suffit alors pour Bleu de créer deux portails pour qu'Orange puisse le rejoindre et quittez la zone.

Parcours 05

Avancez avec Orange et créez un portail rouge au sol à gauche et un autre au dessus de la plaque de foi. Passez par ces portails avec Bleu pour atteindre la dénivellation.

Avec ce dernier, ouvrez un portail à l'extrémité du pont ensuite descendez et attendez qu'Orange ouvre un portail rouge sur la dalle située à droite. Passez par ce portail avec vos deux personnages et, pendant le vol, ouvrez un portail avec Bleu pour créer un pont. Avancez sur ce pont et créez un autre pont sous vos pieds en ouvrant un portail avec Bleu sur la dalle de droite. Restez collé l'un à l'autre pour éviter de tomber. Avancez ensuite sur le pont et sautez à droite pour passer la porte.

Dans la nouvelle zone et avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la plaque de foi et un autre sur la dalle inclinée située à gauche. Après le saut d'Orange, regardez par l'ouverture non vitrée et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre à l'extrémité du pont de gauche.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située à droite du pont un autre au dessus de la plaque de foi. Sautez sur cette plaque pour atterrir sur le pont. Avancez sur ce dernier et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située derrière Orange. De cette façon, Orange pourra rebondir sur la plaque de foi et atteindre la zone d'en face.

Attendez que Bleu revienne sur le pont principal pour qu'Orange saute depuis le portail. Une fois arrivé à destination, ouvrez un portail orange sur la dalle inclinée.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle de droite. Passez avec Orange sur ce dernier pour atteindre le pont principal.

Changez ensuite la place du pont pour l'approcher de la zone initiale pour qu'Orange rejoigne Bleu.

Ouvrez ensuite avec Orange un portail rouge au dessus de la plaque de foi. Laissez Bleu sauter en premier ensuite sautez avec Orange pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez et utilisez les portails d'Orange à droite pour créer un pont devant les tourelles.

Passez ensuite grâce aux portails de Bleu et montez les escaliers. Créez deux ponts avec les portails de vos héros pour obstruer la vue aux tourelles qui longent le couloir. Passez ensuite les portes vers la zone suivante.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du pont. Créez ensuite un portail en haut de la plateforme de droite. Avancez sur ce nouveau pont en évitant les tirs des tourelles.

Utilisez le portail sur le pont situé en haut à droite pour créer un autre devant les tourelles. Utilisez ensuite les portails de Bleu pour créer un pont qui passe derrière le premier. Arrêtez-vous à mi chemin pour appuyer sur le bouton avec Bleu en passant sous le pont protecteur. Attrapez la boule qui tombe du distributeur avec Orange et placez-la sur le socle. Sortez de la salle.

Parcours 07

Utilisez les portails de Bleu sur le pont pour en créer un, près de vous, pour qu'il vous protège des tirs de la tourelle.

Ouvrez ensuite avec Orange, un portail en face de vous et un autre au dessus de la plaque de foi. Bleu devra ensuite changer l'emplacement du pont protecteur à votre niveau pour qu'il vous protège de la tourelle.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à droite en laissant celui au dessus de la plaque de foi en place. Sautez sur cette plaque pour atteindre la porte. Effectuez le même saut avec Bleu pour atteindre la porte. Passez ensuite à la zone suivante.

Utilisez les portails d'Orange avec le pont pour en créer un qui vous protègera des tourelles. Placez-vous avec Orange sur l'interrupteur pour abaisser une dalle. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur le mur de droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange.

Passez par ces portails avec Bleu pour descendre près du bouton. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle qui se trouve en haut à droite et un autre sur le pilier qui est à sa gauche. Appuyez sur le bouton pour laisser tomber des débris pour qu'ils touchent et fassent tomber les deux premières tourelles.

Passez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle de droite et un autre sur le pilier qui fait face à la tourelle. Appuyez ensuite sur le bouton avec Bleu pour faire dégager les deux tourelles restantes avec les débris.

Revenez à Bleu et ouvrez un portail sur la dalle située à droite et un autre sur la dalle abaissée par Orange. Appuyez sur le bouton pour lancer les débris près d'Orange. Avec ce dernier, récupérez le cube qui arrive avec les débris et placez-le sur l'interrupteur.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de la zone initiale près d'Orange en laissant le portail situé sur la dalle abaissé. Passez par ces portails avec Orange pour rejoindre Bleu et passez la porte pour sortir.

Parcours 08

Avancez sur la passerelle jusqu'à la salle. Passez avec Orange derrière le champ magnétique pour récupérer une boule.

Ouvrez un portail en haut du conduit près d'Orange et un autre près de la porte. Passez par ce portail pour récupérer la boule des mains d'Orange. Placez ensuite cette boule sur le socle pour ouvrir la porte.

Avancez sur la passerelle jusqu'au bout, là où se trouve un interrupteur. Actionnez-le pour mettre le pont de lumière en marche. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sous le conduit à gauche.

Avec Bleu, ouvrez deux portails sous le deuxième conduit et sur la dalle inclinée où rebondissent les boules.

Revenez à Orange et tenez-vous près à changer la place du portail qui se trouve sous le conduit. Quand la boule rebondit sur le pont et passe par les portails de Bleu, changez la position du portail en le plaçant sur la dalle inclinée qui se trouve à gauche de l'interrupteur. Vous pouvez de cette façon récupérer cette boule. Récupérez-la et allez la placer sur le socle qui se trouve à gauche de la porte.

Entrez par cette porte et allez vers les leviers. Abaissez-les en même temps pour ouvrir la porte suivante et entrez.

Avancez avec Bleu sur la passerelle (à droite) et ouvrez un portail sur la dalle n°1, au sol. Allez à droite et placez un portail sur la partie inclinée du pilier n°1. Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du pont et un autre sur le pilier situé à gauche. Entrez par le premier portail d'Orange et placez Bleu sous le trou de la dalle n°1.

Avec Orange, repérez la dalle qui se trouve au loin à gauche et celle n°2 sous vos pied. Vous devez rapidement ouvrir deux portails sur ces dalles avant de toucher le sol en commençant par celle de gauche. Vous allez alors atteindre la plateforme qui vous mène à la porte. Entrez dans les bureaux et récupérez le disque qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite pour le placer dans le lecteur.

Chapitre 4 : Halo d'excursion

Parcours 01

Pour atteindre la zone des tests, empruntez le pont de lumière qui est à gauche et entrez par la porte.

Allez vers le halo avec Orange et ouvrez un portail au dessus de lui. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle à droite pour créer un autre halo.
Embarquez tous les deux dans ce halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle qui se trouve en haut à gauche.

Vous allez alors atteindre l'interrupteur qui déploie la plateforme en dessous de vous. Pendant que l'un de vous reste contre l'interrupteur, descendez avec le deuxième et entrez dans la salle. Créez un portail sur le mur pour créer un halo dans lequel votre ami tombera et vous rejoindra. Passez la porte pour quitter la zone.

Parcours 02

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le halo.

Ouvrez un autre en haut à gauche pour créer un autre halo. Sautez avec Orange sur la plaque de foi pour atteindre le deuxième. Ce dernier vous transporte jusqu'à la salle. Appuyez sur le bouton pour faire tomber une boule.

Changez avec Bleu la position du halo en ouvrant un portail sur la dalle située à droite. Placez avec Orange la boule dans ce nouveau halo. Descendez ensuite avec Orange et placez-vous sur l'interrupteur. Ouvrez un portail à l'extrémité

du halo qui transporte la boule et un autre sur la dalle qui est en face du laser. La boule passera alors par ces portails pour se placer sur le socle et ouvrir la porte de sortie.

Parcours 03

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail en haut du halo. Ouvrez un autre en bas à droite.

Sautez ensuite dans ce halo. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située à gauche et marchez sur l'interrupteur. Bleu ouvrira un portail sur la dalle inclinée pour changer la position du halo. Au même moment Orange ouvrir son second portail à l'extrémité du halo.

Une fois Bleu près de la sortie, prenez le cube et jetez-le en bas pour Orange. Placez-le sur l'interrupteur et refaites le travail de Bleu. Commencez alors par ouvrir un portail en bas à droite et un autre en haut du halo. Bleu ouvrir un portail sur la dalle inclinée située à gauche.

Au même moment qu'Orange ouvre un portail sur la dalle inclinée située à droite, Bleu ouvrir un portail en haut du halo. Vous embarquez alors dans ce nouveau halo pour atteindre la porte de sortie.

Parcours 04

Avancez avec Orange et ouvrez un portail au bout du halo. Ouvrez un deuxième sur le mur à droite. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre le halo.

Avec Bleu, ouvrez un portail au bout du halo et un autre en haut du mur, à gauche. Passez par les portails pour atteindre la salle du laser. Avec Orange, changez la position du portail pour que le halo passe sous le distributeur de cubes. Bleu appuiera alors sur le bouton pour faire tomber un cube.

Allez ouvrir un portail à l'extrémité du halo pour permettre au cube d'atteindre la salle. Récupérez-le et déviez le laser vers le mur d'en face. Ouvrez alors un portail sur ce mur.

Avec Orange, ouvrez un portail sous la salle où se trouve Bleu pour changer la position du halo. Embarquez avec Bleu dans ce halo jusqu'à la rive d'en face. Sautez vers la rive et ouvrez votre deuxième portail sur le mur devant le socle pour que le laser atteigne ce dernier.

Avec Orange, utilisez les portails pour créer un halo perpendiculaire à l'original. Créez ensuite un deuxième sur la dernière partie blanche du mur de droite.

Créez un dernier halo sur la dalle située sous la salle du laser pour rejoindre Bleu et quitter la zone.

Parcours 05

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de droite.

Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre les halos. Vous rejoignez alors la salle contenant un cube. Récupérez-le et entrez dans le halo. Bleu appuiera alors sur l'interrupteur pour changer le sens de déplacement du halo.

Pendant le mouvement d'Orange, ouvrez avec ce dernier un portail sur la dalle qui se trouve en haut à gauche. Bleu devra laisser l'interrupteur pour que le halo reprenne son sens de déplacement initial. Laissez alors le cube se placer contre l'interrupteur qui déploie une plateforme et sautez en bas avec Orange. Passez sur cette plateforme pour atteindre la sortie.

Parcours 06

Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle de gauche.

Orange passera dans ce nouveau halo. En chemin, sautez dans celui qui se trouve à droite. Ouvrez ensuite un portail à l'extrémité de ce halo et un autre sur la dalle, en bas. Passez dans ce nouveau halo pour atteindre l'interrupteur.

Avec Bleu, replacez votre portail sur l'extrémité du halo original et pendant qu'Orange marche sur l'interrupteur pour changer le sens du halo, sautez avec Bleu dans ce halo.
Ouvrez un portail sur la dalle en bas et sautez dans ce halo. Orange doit ensuite quitter l'interrupteur pour permettre à Bleu de le rejoindre et sortir.

Parcours 07

Avancez avec Orange et passez derrière le champ magnétique, à droite.

Ouvrez un portail sur le mur en haut et un autre au fond de la salle pour créer un nouveau halo. Sautez avec Bleu sur la plaque de foi pour atteindre l'autre rive.

Ouvrez alors avec Bleu, un portail sur la dalle de l'autre rive et un autre sur la dalle au sol à droite. Sautez ensuite sur la plaque de foi pour atteindre le halo. Au même moment, Orange se placera sur l'interrupteur pour changer le sens du halo. Sautez avec Bleu vers le nouvel interrupteur qui fait descendre une dalle. Ouvrez alors un portail sur cette dalle avec Bleu.

Sautez ensuite avec Orange sur la plaque de foi pour passer par les portails de Bleu et atteindre la dénivellation. Allez à droite sur cette dénivellation pour regarder en bas et voir un halo. Ouvrez un portail à son extrémité et un autre sur la dalle en bas en face de vous.

Bleu montera sur ce halo et sautera sur la dalle au sol située à sa droite. Changez avec Orange l'emplacement du halo en ouvrant un portail sous les pieds de Bleu. Ce dernier pourra alors rejoindre Orange et sortir.

Parcours 08

Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, en bas à gauche du halo. Sautez avec Bleu dans ce halo et ouvrez un portail devant vous et un autre en bas.

Vous devez maintenant vous coordonner avec votre ami pour pouvoir passer entre les pistons sans être écrabouillé.

Passez avec Bleu dans le portail pour monter avec le halo. Dès que vous voyez une nouvelle dalle, ouvrez un portail dessus pour déplacer le halo. En même temps, appuyez avec Orange sur l'interrupteur pour changer le sens du halo.

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail au plafond. Orange doit quitter l'interrupteur pour remettre le sens initial du halo. Ouvrez ensuite avec Bleu un portail sur la dalle, en bas et évitez le piston pour pouvoir passer. Ouvrez un portail en bas et avec l'aide d'Orange, évitez le piston pour continuer à monter. Ouvrez ensuite un portail sur la dalle indiquée avec des flèches.

Changez enfin le sens du halo avec Orange pour permettre à Bleu d'atteindre la nouvelle zone.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle au plafond et récupérez le cube. Restez dans le halo tandis qu'Orange change le sens du halo pour revenir à la zone initiale. Créez ensuite un halo à gauche de l'original avec Bleu pour monter près de votre ami.

Ouvrez ensuite avec Bleu, un portail sur la dalle inclinée située en haut en laissant celui en bas ouvert.

Sautez dans le portail qui est en bas pour vous catapulter près de la porte de sortie. Placez ensuite le cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte.

Parcours 09

Ce parcours est relativement long et se compose de plusieurs salles.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails de Bleu pour déployer un pont pour obstruer la vue des tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et ouvrez un deuxième portail sur la dalle située à gauche.

Sautez dans le halo pour atteindre une nouvelle zone. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur d'en bas pour créer un portail sous vos pieds et tomber dedans. Utilisez les portails de Bleu pour les placer sur les piliers pour créer des ponts de lumière qui vous protègent des tirs des tourelles. Vous allez ensuite descendre devant la porte de la nouvelle salle.

Avec Bleu ouvrez un portail à l'extrémité du pont de lumière et un autre sur la dalle, en haut à gauche.

Avec Orange, ouvrez un portail l'extrémité du halo et un autre sur la dalle, au sol à gauche. Entrez dans le halo pour monter. Pendant le chemin, placez un pont de lumière devant les tourelles pour éviter leurs tirs.

Une fois au sommet, ouvrez un portail avec Orange sur la dalle située à gauche. Avancez ensuite et sautez dans le halo suivant. Passez par les portails pour atteindre une nouvelle zone. Montez les escaliers et ouvrez avec Orange un portail sur le mur de gauche pour créer un halo. Embarquez encore une fois dans le halo et sautez vers la passerelle de gauche pour atteindre la porte.

Entrez dans la salle suivante et ouvrez avec Orange un portail à l'extrémité du halo qui se trouve à gauche.

Avec Bleu, regardez en bas du halo pour voir un pont de lumière. Ouvrez alors un portail à l'extrémité de ce pont.

Allez ensuite au bord de la plateforme et ouvrez un portail sur le mur de gauche pour obstruer la vue aux tourelles. Avec Orange, ouvrez un portail sur le mur situé à gauche. Entrez dans le halo et avec Bleu ouvrez un portail sur le pilier du bas, à gauche du tapis roulant. De cette façon, vous créez un pont qui fera tomber les tourelles.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle située en bas à droite pour tomber dans le nouveau halo. Laissez-vous ensuite transporter vers la salle et changez la position du pont de lumière pour pouvoir passer. Entrez dans la salle, allez à droite pour récupérer le disque et insérez-le dans le lecteur.

Chapitre 5 : Gels astatiques

Parcours 01

Pour atteindre la salle des tests, ouvrez un portail au sol et un autre sur la dalle inclinée située en haut à gauche. Sautez dans le premier portail pour vous catapulter vers la porte de la salle des tests.

Avancez dans la première salle et utilisez les portails d'Orange pour monter la dénivellation. Appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif. Placez ensuite Bleu sur l'interrupteur pour faire descendre la plateforme.

Avec Orange, sautez sur le gel pour monter sur la plateforme. Quittez l'interrupteur avec Bleu pour permettre à Orange de monter.

Avec Orange, appuyez sur le bouton pour faire tomber du gel répulsif sur la première dénivellation. Revenez sur cette dénivellation et sautez pour atteindre la plateforme tandis que Bleu appuiera sur l'interrupteur pour la faire descendre.

Une fois en haut, ouvrez des portails pour permettre à Bleu de vous rejoindre et sortir.

Parcours 02

Avancez et ouvrez avec Orange, un portail orange sur la dalle qui se trouve à gauche, derrière le bouton.

Ouvrez ensuite un autre portail sur la dalle inclinée située en haut. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez avec Bleu sur ce gel pour atteindre la dénivellation.

Avec Orange, changez la position du portail rouge pour le placer sur la dalle qui se trouve au loin, à droite. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située en bas. Appuyez sur le bouton avec Orange et changez la position du halo avec Bleu pour étaler le gel sur toute la plateforme.

Placez ensuite le portail sur la dalle de gauche sans créer de halo pour étaler le gel sur la plateforme du bas.

Rejoignez ensuite Bleu et appuyez sur l'interrupteur avec Orange. Sautez avec Bleu sur le gel répulsif sur les plates-formes pour atteindre la rive suivante. Ouvrez un portail avec Bleu en bas de la plateforme pour créer un halo. Sautez ensuite avec Orange sur les plates-formes pour atteindre le halo. Passez sur la passerelle et quittez cette zone avec votre ami.

Parcours 03

Avancez à gauche avec Bleu et ouvrez un portail à l'extrémité du pont puis ouvrez un deuxième sur le mur.

Traversez ensuite ce pont jusqu'à arriver au niveau du bouton qui se trouve à droite. Pour l'atteindre, ouvrez un premier portail avec Orange à l'extrémité du pont et un autre sur la dalle qui lui fait face. Avancez avec Orange sur ce pont et appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif. Sautez dessus pour atteindre la plateforme suivante.

Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone. Avancez à gauche sur le pont et ouvrez avec Bleu un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche. Avancez sur ce nouveau pont avec Orange et ouvrez un portail en face de vous et un autre sur le mur de gauche.

Avec Bleu, appuyez sur le bouton pour verser du gel répulsif sur le nouveau pont d'Orange. Avancez avec ce dernier et sautez sur le gel pour atteindre la plateforme. Allez à gauche et ouvrez un portail à l'extrémité du pont original. Revenez ensuite à droite et attendez que Bleu appuie sur le bouton pour ouvrir un portail et créer un pont sous le robinet de gel.

De cette façon, Bleu finira dans les abysses. Après ce sacrifice, avancez avec Bleu sur le pont et traversez les portails. Sautez ensuite sur le gel pour atteindre Orange et sortir.

Parcours 04

Avec Orange, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle inclinée. Appuyez sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche, en haut. Changez ensuite la position du deuxième portail et placez-le sur la dalle inclinée située au plafond pour étaler du gel sur le mur droit.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur d'en bas et un autre en haut de la dénivellation pour monter. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en bas et montez près de Bleu.
Ouvrez un deuxième portail avec Orange en bas au sol et sautez dedans. Vous allez rebondir sur les murs jusqu'à atteindre le sommet. Passez ensuite la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle de droite, à l'extrémité du pont. Ouvrez le deuxième portail sur la dalle de gauche pour créer un nouveau pont. Avancez avec Bleu sur ce pont tandis qu'Orange se tient près du bouton.

Avec Bleu ouvrez un portail sur la première dalle inclinée. Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel sur le pont. Changez ensuite le portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée la plus basse, qui se trouve au loin. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le mur de gauche.

Replacez ensuite le portail de Bleu sur la première dalle inclinée. Appuyez maintenant sur le bouton avec Orange et ouvrez directement un portail sur la dalle inclinée en haut à droite pour créer un pont qui sera maculé de gel. Bleu tombera de cette façon dans l'eau mais vous rejoindra par la suite. Avancez alors sur le pont et rebondissez sur le mur et le pont pour atteindre la plateforme supérieure. Continuez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 05

Avancez à gauche et ouvrez un portail derrière la rampe.

Ouvrez un autre sous le robinet de gel. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler le gel sur la rampe. Ouvrez un portail à droite de la rive d'en face. Courez ensuite avec Bleu sur la rampe pour atteindre la rive d'en face. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube en vol. Placez ensuite ce cube sur l'interrupteur pour continuer votre chemin.

Avancez sur la passerelle jusqu'à la nouvelle zone. Ouvrez avec Orange, un portail sur la dalle inclinée située en bas à gauche et un autre sous le robinet de gel.

Appuyez sur le bouton pour étaler le gel sous les pistons. Ouvrez ensuite un portail aux plafonds des deux dénivellations qui se trouvent à gauche. Appuyez sur le bouton pour verser du gel puis déplacez ce portail sur la dalle inclinée située à droite et versez encore une fois du gel.

Montez dans la première dénivellation avec Orange. Avec ce dernier, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur celui de gauche. Courez avec Orange en passant par ces portails puis ouvrez un portail sur la dalle inclinée à droite avec Bleu. Ouvrez ensuite un portail sur le mur droit de la dénivellation pour catapulter votre ami entre les pistons vers une nouvelle zone où se trouve un interrupteur. Bleu devra maintenant refaire la même chose qu'Orange.

Montez avec Bleu dans la deuxième dénivellation et ouvrez deux portails puis courez en traversant ces portails. Avec Orange, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située à gauche et un autre sur l'un des murs de la dénivellation pour catapulter Bleu près d'un autre interrupteur. Marchez sur ces deux interrupteurs pour faire tomber un cube. Placez ce cube sur l'interrupteur pour ouvrir la porte de sortie.

Parcours 06

Avancez avec Bleu et ouvrez un portail sous le robinet du gel accélérant. Ouvrez un autre sur la dalle inclinée qui se trouve en bas, à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur la rampe qui se trouve à droite.

Ouvrez deux portails avec Orange pour atteindre cette rampe. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve en bas, en face du deuxième bouton. Appuyez sur ce bouton pour faire tomber un cube et au même moment courez avec Orange sur la rampe pour sauter et attraper le cube au vol. Après votre passage par le portail de Bleu, ce dernier changera la position du deuxième en le plaçant sur la dalle qui se trouve à coté du premier.

Vous allez alors rester dans les airs avec le cube en main. Utilisez-le pour dévier le laser et exploser les tourelles. Une fois le travail accompli, changez la position du portail de Bleu en le plaçant sur la dalle inclinée située à droite du premier portail.

Orange reviendra alors sur la rampe initiale. Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut à gauche. Sautez sur la rampe avec Orange pour atteindre la sortie. Ouvrez alors un portail sur la dalle inclinée située en face de vous et un autre sur celle inclinée située en bas, à droite. Rejoignez la rampe avec Bleu et courez dessus pour sauter et atteindre votre ami.

Parcours 07

Avancez avec Orange et ouvrez un portail sous le robinet de gel. Ouvrez un autre sur la dalle au plafond, située à gauche.

Appuyez sur le bouton pour verser du gel dans cette zone. Avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur droit et un autre sur le mur gauche de la zone tachée par le gel.
Traversez ensuite ces portes en courant.

Revenez à Orange et ouvrez un portail sur la dalle inclinée située en haut, à gauche. Avancez avec Orange jusqu'au

bout de la plateforme et restez appuyé sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez rapidement en arrière et ouvrez un portail sur le chemin de Bleu. Ce dernier sera catapulté sur la plateforme supérieure. Courez avec Bleu jusqu'au bout et regardez en haut. Orange devra alors appuyer sur le deuxième bouton pour faire tomber un cube pour Bleu.

Une fois le cube en main, revenez en arrière pour descendre vers la zone initiale. Ramenez ce cube et placez-le sur l'interrupteur qui se trouve à droite du champ magnétique. Allez ensuite vers la porte de sortie.

Parcours 08

Ce dernier parcours est assez long et se compose de plusieurs salles. Entrez dans la première et appuyez sur le bouton situé à droite pour faire dégager la tourelle de votre chemin et déverser en même temps du gel répulsif.

Avancez avec Bleu et sautez sur le gel pour atteindre la salle située à droite. Ouvrez un portail sur la dalle inclinée et un autre sous le robinet de gel accélérant. Avec Orange, ouvrez un portail au dessus de la porte d'entrée et un autre sur la dalle inclinée, située à gauche. Appuyez ensuite sur le bouton pour verser du gel sur le chemin et courez dessus pour sauter et atteindre la zone suivante.

Avancez sur la passerelle et, avec Bleu, ouvrez un portail sur le mur de gauche. Avancez sur la passerelle et ouvrez un autre portail derrière la zone détruite de la passerelle. Traversez ces portails et descendez les marches.

Ouvrez un portail sur la dalle inclinée en bas à gauche et un autre sur la dalle, au fond. Sautez avec Orange dans le portail de Bleu pour atteindre la porte de sortie. Revenez ensuite avec Bleu à la première partie de la passerelle et attendez qu'Orange ouvre un portail sur la dalle du bas et un deuxième sur celle inclinée pour sauter dans le portail et rejoindre votre ami.

Entrez ensuite dan la nouvelle salle devant le grand sas. Allez à droite et utilisez les portails pour atteindre la rive d'en face. Avec Bleu, ouvrez un portail sous le robinet de gel et un autre sur la dalle supérieure, à droite. Appuyez ensuite sur le bouton pour étaler du gel sur le chemin.

Déplacez le deuxième portail de Bleu pour le placer sur le mur du fond, à gauche. Appuyez encore une fois sur le bouton pour étaler le gel.

Ouvrez un portail sur le mur du fond et un autre au sol à gauche, avec Bleu. Courez maintenant sur le gel avec Orange et traversez les portails de Bleu. Courez ensuite avec Bleu sur le gel pour sauter derrière Orange. Pendant le vol, Bleu va heurter Orange ce qui permettra à ce dernier de sauter plus haut et d'atteindre la dénivellation supérieure.

Une fois en haut, ouvrez un portail en haut et un autre en bas pour que Bleu vous rejoigne. Avant de passer par les portails d'Orange, ouvrez un portail avec Bleu sous le robinet de gel. Passez par les portails et ouvrez un portail sur la dalle située en face de la grille où se trouve un cube.

Revenez en bas et appuyez sur le bouton pour verser du gel sur le cube.

Récupérez le cube avec Orange et donnez-le à Bleu. Utilisez les portails d'Orange pour passer à la rive d'en face puis repérez la grande flèche et ouvrez un portail sur la dalle qui se trouve dans la direction de la flèche. Ouvrez-en un autre derrière vous et franchissez les portails. Placez le cube devant les lasers et courez sur les plates-formes qui se déploient pour abaisser les deux leviers en même temps. Vous allez alors tomber en bas devant le sas.

Allez, cette fois, à gauche et utilisez comme d'habitude les portails pour passer le gouffre.

Entrez dans la nouvelle zone et ouvrez un portail sous le robinet de gel puis un autre au plafond. Avec Bleu, ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située au dessus de la porte d'entrée. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur de gauche.

Appuyez sur le bouton avec Orange pour verser du gel dans le halo. Avancez ensuite avec Orange et traversez le champ magnétique. Ouvrez un portail à l'extrémité du halo et un autre sur la dalle située à droite.

Attendez que le gel atteigne le dernier halo pour passer par le champ magnétique qui neutralise vos portes. Le gel se déversera alors sur les tourelles et les désactivera. Passez ensuite le champ magnétique et rebondissez sur les murs pour atteindre la rive suivante.

Une fois de l'autre coté, avancez jusqu'à l'interrupteur. Regardez en bas à droite avec Orange et ouvrez un portail à l'extrémité du halo.
Restez sur l'interrupteur et ouvrez un portail sur la dalle supérieure.

Avec Bleu, ouvrez un portail sur la dalle située en haut à droite et un autre en bas de la dénivellation. Sautez dans ce dernier pour finir dans le halo qui vous mènera à la plateforme où se trouve un bouton. Appuyez dessus et descendez pour revenir à la zone initiale, devant le sas.

Sautez enfin sur la rampe qui se trouve en face du sas pour atteindre ce dernier. Effectuez ensuite la même chose avec le deuxième personnage pour que ce Sas s'ouvre. Félicitations ! Vous avez terminé le mode coop de Portal 2.

Portal : Still Alive

© Microsoft / Valve 2008

SUCCÈS

La ruée vers l'or (15)

Remportez une médaille d'or sur une carte « Défi ».

Viré au bleu (25)

Une fois que vous contrôlez les deux portails, pénétrez uniquement par le portail orange.

Trou à rats (15)

Trouvez tous les repaires de l'homme-rat.

Il y a quelqu'un ? (20)

Terminez le jeu sans avoir été touché par une seule balle.

Je l'ai vue venir (5)

Une mitrailleuse lance-roquettes doit détruire une roquette qui lui est renvoyée

La caméra en fait des tonnes (10)

Détruisez une tourelle à l'aide d'une caméra de sécurité.

Fait comme un rat (20)

Enfermez-vous dans une salle de test de sorte que GLaDOS doive vous aider pour continuer.

Comme un flottement (5)

Dissolvez une tourelle.

Poulet rôti (15)

Trouvez les résultats du test du poulet.

Mini-cake (10)

Terminez 5 salles de test avancées.

Cake aux fruits (25)

Terminez 10 salles de test avancées.

Crazy cake à la vanille (35)

Terminez toutes les salles de test avancées.

IMAGE DE JOUEUR

Incinérez votre compagnon cube dans la chambre de test n°17 pour débloquer une image de joueur.

Powerup Forever

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Trop facile ! (15)

Obtenez un score de 1 000 000 points (Mode de jeu Arcade).

Une bonne moyenne (15)

Obtenez un score de 5 000 000 points (Mode de jeu Arcade)

Beau travail (15)

Obtenez un score de 10 000 000 points (Mode de jeu Arcade)

Tueur de Gardiens (15)

Tuez votre premier Gardien

Cauchemar des Gardiens (15)

Tuez 10 Gardiens en une partie

L'Avant-Garde (15)

Tuez 250 gardiens en tout

XXXXX (15)

Augmenter le multiplicateur de score à 5x

Le Retourneur (15)

Renvoyez 100 balles ennemies en une partie grâce à un bouclier mis à niveau.

Tueur de chasseurs (15)

Tuez 20 chasseurs en une partie.

Bulldozer (15)

Écrasez 111 ennemis sans défense avec votre vaisseau en un niveau

La bombe la plus intelligente (25)

Tuez 50 ennemis avec une bombe

Grand Maître (25)

Tuez un minimum de 1 000 ennemis de chaque type

Prey

© 2K Games / Venom Games 2006

NIVEAU DE DIFFICULTÉ "CHEROKEE"

Pour débloquer le mode Cherokee, qui est en fait un mode difficile, il vous suffit de terminer le jeu en mode normal.

GALERIES

Galerie 1

Terminer le jeu en difficulté Normal.

Galerie 2

Terminer le jeu en difficulté Cherokee.

FOND D'ÉCRAN

Terminez le jeu pour débloquer un fond d'écran destiné au dashboard de la console.

Prince of Persia

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

SUCCÈS

Escaladeur (10)

Terminer le Canyon

Boussole (10)

Utiliser la boussole

Purification (30)

Première purification

Sauveur de la Cité de Lumière (50)

Ultime purification

Explorateur (20)

Explorer chaque recoin de chaque région

Maître des blocages (20)

Bloquer 50 attaques

Maître des contres (20)

Contrer 20 attaques

Maître de l'épée (20)

Toucher 14 fois l'adversaire en un combo

Gentleman (100)

Elika vous sauve moins de cent fois dans tout le jeu.

Improvisation (10)

Utiliser l'environnement contre l'ennemi

Dos au mur (10)

Remporter un mini-jeu Affrontement

Course de la Citadelle en ruines (10)

Aller de la Terre fertile du Temple du Soleil à celle des Moulins en moins de 5 minutes.

Course de la Vallée (20)

Aller de la Terre fertile du Chantier à celle des Marches du Paradis en moins de 6 minutes.

Course du Palais Royal (30)

Aller de la Terre fertile du Palais Royal à celle de la Salle de Couronnement en moins de 4 minutes.

Course de la Cité de Lumière (40)

Aller de la Terre fertile de la Tour d'Ahriman à celle de la Cité de Lumière en moins de 7 minutes.

Guerrier - spécial (20)

Esquiver 20 fois les attaques du Guerrier dans un combat

Chasseur - spécial (20)

Contrer 5 fois les attaques du Chasseur dans un combat

Alchimiste - spécial (20)

Vaincre l'Alchimiste sans utiliser la touche d'acrobaties

Concubine - spécial (20)

Vaincre la Concubine sans la saisir

Ramasseur de sphères de lumière (10)

Récupérer 100 sphères de lumière

Collecteur de sphères de lumière (10)

Récupérer 200 sphères de lumière

Pourvoyeur de sphères de lumière (10)

Récupérer 300 sphères de lumière

Dénicheur de sphères de lumière (10)

Récupérer 400 sphères de lumière

Récolteur de sphères de lumière (10)

Récupérer 500 sphères de lumière

Accapareur de sphères de lumière (10)

Récupérer 600 sphères de lumière

Amasseur de sphères de lumière (10)

Récupérer 700 sphères de lumière

Entasseur de sphères de lumière (10)

Récupérer 800 sphères de lumière

Protecteur de sphères de lumière (10)

Récupérer 900 sphères de lumière

Maître des sphères de lumière (50)

Récupérer 1 001 sphères de lumière

Mise à mort fulgurante (10)

Tuer 10 ennemis avant leur apparition

Maître des projections (10)

Pousser 10 soldats d'Ahriman dans le vide

Vue Assassin (10)

Trouver la vue Assassin

Vue Titanic (10)

Trouver la vue Titanic

En harmonie (10)

500 sauts coopératifs

Temps précieux (10)

Prendre une minute pour réfléchir

Où est-ce qu'il est, ce Temple ? (10)

Parler à Elika

Faisons connaissance (10)

Discuter avec Elika pour faire connaissance

Bonne compagnie (10)

Découvrir le monde et l'histoire d'Elika

Altitude record (10)

Trouver le point le plus élevé du monde

Grandes profondeurs (10)

Trouver le point le plus bas du monde

Vitesse démoniaque (10)

Finir le jeu en moins de 12 heures

Spécialiste des combos (50)

Découvrir tous les combos du jeu

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (30)

Succès secret (80)

NOUVEAUX PERSONNAGES

Le prince et Farah (Les Sables du Temps)

Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **525858542** pour débloquer le prince et Farah tels qu'ils apparaissent dans la trilogie des Sables du Temps.

Jade (Beyond Good & Evil)

Terminez le jeu une fois.

Altair (Assassin's Creed)

1ère méthode : Au menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et créez un compte Ubisoft. Sélectionnez

ensuite la skin d'Altair pour le prince.

2ème méthode : Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **13372805** pour débloquer le prince version Altair.

Prototype du prince et d'Elika

Collectez les 1001 sphères de lumière et battez le boss de fin.

LE PIÈGE DE LA CONCUBINE

Lorsque vous affrontez pour la dernière fois la concubine dans son repaire, vous devez résoudre une énigme assez déroutante. La solution ne consiste pas à déplacer l'ordre des trois Elika qui apparaissent devant vous, ni de les frapper à l'infini. Ce sont les paroles de la concubine qui vous mettront sur la voie : "Irais-tu jusqu'à te sacrifier pour elle ?". Vous devez donc sauter dans le vide pour forcer la véritable Elika à venir vous sauver.

SOLUTION COMPLÈTE

En Pleine Tempête

Commencez votre aventure en suivant Elika. Suivez les indications à l'écran et appuyez sur la touche de saut pour sauter au dessus des trous. Si vous tombez, escaladez le mur pour remonter. Continuez de la suivre jusqu'à ce que vous rencontriez vos premiers adversaires.

Suivez les indications pour exécuter vos attaques et comprendre les bases du combat. Poursuivez votre poursuite d'Elika pour apprendre d'autres mouvements et franchissez les obstacles. Combattez d'autres ennemis sur le chemin. Portez Elika dans vos bras.

Passez le tunnel et combattez le garde qui vous attend au bout du chemin. Suivez encore les indications pour apprendre de nouvelles attaques. Avancez, grimpez au mur et sautez d'une plate-forme à une autre. C'est Elika qui vous suit maintenant. Marchez sur les murs pour atteindre des plates-formes plus lointaines. Combattez un autre garde en suivant les consignes qui s'affichent. Après la fuite du premier, battez le second et continuez votre chemin vers le temple.

Le Temple

Avancez et laissez-vous glisser le long du mur en utilisant votre gant. Suivez ensuite Elika jusqu'au temple et montez les marches. Une fois en haut, grimpez sur le mur de gauche et accrochez-vous au rebord la fissure dans le mur. Continuez votre escalade jusqu'au sommet. Actionnez ensuite le tourniquet pour ouvrir la porte. Descendez alors dans sa direction en utilisant le gantelet et entrez. Avancez dans le couloir. Avec l'aide d'Elika sautez sur l'interrupteur de droite et abaissez-le. Entrez maintenant dans la salle où se trouve l'arbre.

Vous devez maintenant combattre le père d'Elika. Utilisez vos différentes attaques et bloquez rapidement les coups de votre adversaire quand il vous contre. Appuyez sur la touche de magie pour recourir aux attaques magiques d'Elika et enchaînez en appuyant sur la touche de saut pour effectuer des attaques acrobatiques. Vous pouvez aussi contrer les attaques de votre adversaire. Après sa première défaite, il coupera l'arbre au centre. Vous devez alors combattre un

soldat d'Ahriman. Utilisez les attaques magiques d'Elika suivies par des attaques acrobatiques. Si le monstre vous projette au sol, elle vous apportera son aide. Ceci dit, entre temps votre ennemi regagnera de la santé. Utilisez un combo avec Elika qui est particulièrement efficace.

Après avoir vaincu votre ennemi, sautez de plate-forme en plate-forme et marchez sur le mur de droite pour atteindre le rebord. Allez à gauche et sautez sur la plate-forme. Suivez ensuite le chemin qui monte en direction de la porte. Affrontez un nouvel ennemi et éliminez-le avec les combos exécutés avec Elika ou projetez-le à l'extérieur de la plate-forme. Sautez ensuite sur l'anneau pour l'abaisser et ouvrez la porte. Avancez lentement pour voir le sol s'effondrer tout en évitant les trous. Si la plate-forme d'en face est trop loin, marchez sur les murs et sautez ensuite. Elika vous aidera pour effectuer le dernier saut.

Après la scène cinématique, vous pourrez choisir la zone dans laquelle vous pourrez débuter avec votre carte et devrez alors les purifier toutes et récolter les sphères de lumière.

La Citadelle en Ruines

La Porte du Roi

La porte se trouve à l'extrême gauche du temple. Avancez dans la zone corrompue. Pour atteindre la " Porte du Roi " vous devez passer par un chemin qui nécessite une agilité extrême. Sautez au dessus du gouffre avec l'aide d'Elika. Avancez ensuite et montez la pente. Accrochez-vous au rebord de gauche et avancez à droite. Sautez en bas et avancez vers l'anneau. Grimpez sur le mur et quand vous arriverez à l'anneau utilisez la touche du gantelet pour vous hisser en haut.

Continuez votre ascension et marchez sur le mur gauche en utilisant l'anneau en chemin. Sautez sur la barre et utilisez les anneaux pour vous hisser au sommet. Sautez ensuite sur les deux barres et avancez sur la poutre. Sautez vers la plate-forme d'en face, avancez et sautez sur une autre poutre. Grimpez sur le mur pour atteindre le haut. Grimpez sur le rebord jusqu'au sommet et sautez de poutre en poutre jusqu'à la plate-forme suivante. Grimpez sur la poutre pour atteindre le rebord, tournez à droite et suivez le chemin pour atteindre l'entrée de la citadelle.

Vous devez maintenant atteindre le sommet de la tour où se trouve la Terre Fertile. Allez à gauche, sautez sur les poutres et la barre pour atteindre la plate-forme. Faites face ensuite à la tour centrale et sautez vers la colonne. Sautez vers les plantes et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Sautez maintenant de colonne en colonne pour atteindre l'autre rive. Marchez sur le mur pour atteindre les plantes et avancez à gauche. Sautez sur la plate-forme, avancez et sautez sur la colonne. Montez et sautez sur la plate-forme en bois. Sautez ensuite vers une autre colonne, marchez sur le toit et utilisez l'anneau pour avancer. Avancez maintenant et sautez de poutre en poutre pour atteindre la colonne. Sautez sur la plate-forme, avancez et marchez sur le mur jusqu'aux plantes et grimpez jusqu'au sommet pour rencontrer le chasseur.

Evitez la substance noire appelée " Corruption " que votre ennemi crache et ruez-vous dessus. Combinez les attaques au sabre avec celle au gantelet pour le projeter. Bloquez ses coups lorsqu'il contre-attaque et attendez qu'il finisse sont assaut pour reprendre le combat. Après l'avoir terrassé, approchez au centre de la plate-forme pour purifier les terres. Appuyez sur la touche de magie répétitivement pour les purifier. Vous devrez maintenant récolter les sphères de lumières pour qu'Elika retrouve ses forces.

Commencez par récupérer celles qui se trouvent sur la plate-forme où le combat s'est déroulé. Ceci fait, ouvrez le portail avec l'anneau à sa droite. Avancez sur la poutre et sautez vers la colonne en ramassant les sphères en chemin. Elles se trouvent au tour de la tourelle centrale. Pour les récupérer, vous pouvez refaire le chemin inverse vers la sortie pour revenir vers la tourelle. Mais au lieu d'y entrer, dépassez-la et continuez votre chemin en passant par les barres suspendues et les poutres. Il ne vous restera alors que cinq sphères que vous pourrez obtenir une fois le " Pouvoir Rouge " acquis. Prenez la route vers la sortie et dirigez-vous vers la vallée en ramassant les sphères en chemin.

La Vallée

Le Chaudron

En sortant de la citadelle en ruine par la porte du roi, tournez à gauche vers la vallée. Grimpez sur les plantes et tournez à droite pour descendre. Marchez sur le mur de gauche, accrochez-vous au rebord et marchez encore sur le mur pour atteindre une autre plate-forme. Marchez sur le mur gauche puis sur celui de droite, grimpez sur les plantes et sautez sur une nouvelle plate-forme. Utilisez les plantes pour atteindre une autre plate-forme. Grimpez et sautez vers la gauche pour atteindre l'entrée.

Sautez vers les plantes qui se trouvent à gauche. Hissez-vous au sommet aussitôt que le niveau de liquide noir qui représente la " Corruption " augmente. Passez alors par la poutre et laissez-vous glisser sur la plate-forme suivante. Sautez avant de tomber pour atteindre une nouvelle plate-forme. Grimpez sur les plantes, avancez et sautez de poutre en poutre. Grimpez sur de nouvelles plantes et montez au sommet. Avancez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez ensuite en direction de la pente et avancez rapidement en sautant sur les perches pour atteindre les colonnes. Sautez sur la seconde. Aidez-vous de votre gantelet pour vous accrocher à l'anneau et montez au sommet. Sautez maintenant vers la plate-forme centrale et allez à droite. Sautez sur la plate-forme au loin à droite avec l'aide d'Elika. Montez maintenant sur la poutre et sautez à droite. Glissez sur la plate-forme et sautez avant de tomber pour atteindre l'Alchimiste.

Ses attaques sont redoutables mais il est assez lent et vous pouvez le contrer facilement. Exécutez les attaques magiques d'Elika combinées avec celles qui utilisent le sabre. Si vous êtes assez proche de lui, projetez-le à l'aide du pouvoir de votre gantelet. Attention de ne pas tomber ou de marcher dans la " Corruption " (le liquide noir) qui vous encercle. Restez sur vos gardes et ne permettez pas à votre ennemi de vous mettre à terre sinon il recouvrira un peu de santé. Après le combat, approchez-vous du centre et purifiez la zone à l'aide des pouvoir d'Elika. Ramassez ensuite les sphères de lumière éparpillées ici. Les cinq dernières sphères ont besoin du " Pouvoir Vert ".

Commencez par les quatre premières sphères qui se trouvent sur la plate-forme où vous avez battu l'Alchimiste. Sautez maintenant vers la structure centrale pour prendre une autre sphère et vous accrocher aux plantes. Descendez et récoltez les sphères en chemin. Ramassez celles qui se trouvent sur la plate-forme et allez à gauche. Marchez sur le mur gauche et accrochez-vous au rebord. Sautez ensuite en arrière avec l'aide d'Elika pour atterrir sur un tuyau et récupérer d'autres sphères. Revenez ensuite sur le rebord et marchez sur le mur de gauche. Sautez ensuite sur celui de droite et avancez en ramassant les sphères de lumière. Avancez maintenant et sautez sur la plate-forme où se trouve un garde ennemi. Eliminez-le et rebroussez chemin mais par le côté gauche cette fois.

Prenez maintenant le chemin de la sortie et ramassez les sphères. Une fois devant la porte, ne sortez pas mais suivez le chemin qui mène vers la plate-forme où s'est déroulé le combat pour ramasser de nouvelles sphères. Revenez ensuite à la porte de sortie et sortez. Tournez à droite pour en ramasser sur le chemin qui mène à la grotte.

Palais Royal

La Grotte

Avancez et sautez vers le pilier puis sur la plate-forme. Utilisez maintenant les deux piliers pour atteindre l'autre rive. Sautez d'un pilier à une plate-forme pour atteindre le Palais Royal. Allez à droite et sautez de mur en mur jusqu'à la porte d'entrée. Commencez par sauter sur les barres à gauche puis de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. La terre fertile à purifier se trouve tout en bas et vous devez utiliser les colonnes pour l'atteindre. Sautez vers la première colonne puis vers la seconde qui disparaîtra subitement.

Vous tomberez alors sur la Terre Fertile et Elika sera prise au piège de la Concubine. Allez vers la poutre au bout de la plate-forme en face d'Elika et sautez. Montez au sommet et sautez sur la plate-forme. Suivez le chemin de gauche et sautez sur la poutre, sur la plate-forme puis sur une autre poutre. Utilisez ensuite les deux perches. Marchez maintenant sur le mur pour atteindre votre ennemi. Pour le faire disparaître, frappez-le avec votre sabre. Ce n'était qu'une illusion... Revenez maintenant à la plate-forme centrale et empruntez le même chemin mais allez cette fois à gauche pour atteindre la Concubine. Frappez-la pour comprendre l'illusion.

Revenez maintenant à la plate-forme centrale et sautez de la poutre derrière Elika vers la colonne. Sautez sur le mur et utilisez le gantelet avec l'anneau pour vous hisser au sommet. Sautez sur la plate-forme inclinée située à gauche et avant de tomber sautez à nouveau pour atteindre les perches. Continuez votre route vers la troisième illusion et donnez un coup de sabre pour révéler, enfin, la vraie position de votre ennemie.

Sautez vers la plate-forme centrale pour combattre cette fois la véritable Concubine. Avant le combat, Elika est parvenue à se libérer et se joindra à vous. Évitez de combattre près des bords et ne pensez pas à la pousser vers l'extérieur, elle contrera votre attaque et vous poussera à son tour dans le vide. Bloquez ses coups et restez proche d'elle pour déclencher une attaque combinée avec Elika. Ne laissez pas le temps à votre adversaire de réagir et attaquez sans relâche. S'il y a accrochage, appuyez rapidement sur la touche indiquée à l'écran pour gagner le duel et repousser ainsi votre ennemie. Après le combat, allez au centre de la plate-forme et purifiez la zone avec Elika.

La collecte de sphères débute. Commencez comme toujours par celles qui se trouvent sur la plate-forme circulaire. Ramassez ensuite les sphères dans les zones où se trouvaient les illusions de la Concubine. Allez à l'opposé de la route qui mène à la sortie et sautez sur la colonne. Ramassez les sphères en chemin et escaladez le mur. Une fois en haut, sautez à droite en passant de colonne en colonne et suivez le chemin vers la sortie en ramassant les sphères. Rebroussez ensuite votre chemin vers l'intérieur pour ramasser les sphères qui se trouvent en haut à droite.

Revenez à nouveau à l'entrée en hauteur et descendez en bas à gauche pour trouver d'autres sphères. Complétez cette récolte et dirigez-vous vers les portes de la cité des lumières.

La Cité de Lumière

Les Portes de la Cité

Sautez sur la plate-forme d'en face. Glissez et sautez avant de tomber. Avancez vers le mur de droite et grimpez sur les plantes pour atteindre le sommet. Marchez à nouveau sur le mur de droite, accrochez-vous aux plantes et marchez une nouvelle fois sur le mur vers la gauche pour atteindre la plate-forme. Sautez maintenant sur la colonne puis directement sur une autre plate-forme. Sautez de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez enfin en direction du guerrier que vous devrez combattre.

Il est invincible et le seul moyen de le battre est de le pousser hors de la plate-forme. Pour ce faire, menez le combat près du bord et utilisez une attaque avec Elika pour passer entre les jambes du monstre et l'attaquer par derrière. Quand il essaye de vous écraser, appuyez rapidement sur la touche d'attaque pour le repousser avec l'aide d'Elika. Si cela ne vous réussit pas, réutilisez cette tactique pour l'envoyer dans les abysses. Purifiez ensuite les Terres avec Elika en appuyant répétitivement sur la touche de magie.

Vous devez maintenant récolter les sphères de lumière de la zone. Commencez par les cinq sphères qui se trouvent sur la plate-forme. Accrochez-vous ensuite au bord et déplacez-vous vers les deux autres sphères. Allez maintenant à gauche de la porte, sautez vers la plate-forme inclinée et prenez la sphère en chemin. Escaladez ensuite le mur et prenez une autre sphère. Grimpez maintenant en direction des plantes et suivez le chemin à gauche pour ramasser les sphères. Marchez sur le mur et sautez vers la colonne. Sautez vers le mur pour prendre deux autres sphères et revenez à la colonne.

Passez de colonne en colonne et récupérez la sphère en chemin. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez une nouvelle sphère. Sautez à droite pour prendre une nouvelle sphère et revenez sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur en direction d'une nouvelle zone. Prenez le chemin qui mène aux Portes de la Cité et ramassez les sphères dans la zone. Revenez à la plate-forme où vous avez combattu le monstre tout en ramassant les sphères en chemin. Avancez vers la plate-forme en face de celle en bois et prenez le chemin de droite. Glissez et ramassez une autre sphère. Courez ensuite sur le mur pour en récupérer une nouvelle. Allez vers le second massif de plantes qui se trouve à gauche et grimpez en haut sur le mur pour en récupérer deux nouvelles. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme où se trouve un nouveau monstre. Eliminez-le et prenez le chemin de retour en direction des portes que vous avez empruntées.

De la porte, courez sur le mur de gauche et appuyez sur la touche du gantelet quand le Prince s'accroche à l'anneau continuez votre route et ramassez les sphères. Allez ensuite vers les Terres Fertiles en passant par le côté gauche afin de ramasser les autres sphères présentes ici. Il y a une suspendue dans le vide à droite, sautez et glissez le long du mur pour la récupérer. Sautez ensuite en arrière et appuyez sur la touche de magie pour obtenir l'aide d'Elika. Continuez ensuite votre route vers les portes. Les cinq sphères restantes ont besoin d'un pouvoir spécial pour être obtenues.

Le Temple

Revenez au temple et allez sur la plaque rouge pour apprendre le pouvoir " Pas d'Ormazd ". Avant de vous téléporter vers une nouvelle zone, apprenez comment utiliser ce pouvoir. Marchez sur le mur de droite et accrochez-vous au support rouge et appuyez sur le bouton de magie pour vous catapulter vers un autre support. Avec ce pouvoir, vous pouvez récolter les cinq sphères restantes dans la zone Portes du Roi.

La Citadelle en Ruines

Le Temple du Soleil

Du temple, téléportez-vous vers les Portes du Roi et sélectionnez le Temple du Soleil sur la carte. Demandez à Elika de vous indiquer le chemin en appuyant sur la touche de magie. Sortez par la porte et sautez vers la colonne. Glissez jusqu'en bas et allez sur le chemin de gauche en sautant sur les poutres et les barres. Faites-vous aider par Elika pour le dernier saut et grimpez sur les plantes. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme inclinée. Marchez sur le mur de gauche puis sur celui de droite pour atteindre une plate-forme qui comporte un ennemi.

Eliminez-le ou projetez-le hors de la plate-forme pour pouvoir continuer. Sautez sur le rebord droit et allez à gauche. Marchez sur le mur de droite puis sur celui de gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez enfin avec l'aide d'Elika pour atteindre le temple.

La Terre Fertile se trouve au dessus de vous. Sautez à l'aide d'Elika vers le support rouge. Appuyez sur la touche de magie pour passer d'un support à l'autre jusqu'à l'attaque du chasseur. Combattez-le en enchaînant les combos de sabres et les attaques aériennes. Après sa fuite, grimpez vers le support rouge et catapultez-vous vers les autres supports. Une fois sur la plate-forme, le chasseur fera surgir de la " Corruption " du mur. Vous devez avancer prudemment pour éviter de toucher ce liquide noir.

Commencez par vous accrocher au rebord et allez à droite. Sautez vers celui de droite quand le liquide descend. Descendez ensuite lorsque le chemin est libre. Continuez maintenant votre route en ayant un bon timing afin d'éviter les flaques de " Corruption " qui s'écoulent du mur. Deux flaques protègent le support rouge. Attendez qu'elles se séparent pour passer entre elles et catapultez-vous vers une autre plate-forme en passant par de nouveaux supports rouges.

Grimpez sur le mur et sautez en arrière pour atteindre le pilier. Montez et sautez vers un autre rebord. Grimpez et sautez vers un nouveau pilier. Montez et sautez vers le rebord au-dessus. Allez à gauche en évitant de croiser le chemin des flaques de " Corruption ". Maintenant, pour descendre tout en bas vous devrez bien calculer la trajectoire des flaques pour les éviter. Attendez que les premières flaques passent à droite et glissez avec votre gantelet jusqu'en bas.
Marchez sur le mur et utilisez le support rouge. Après le saut sur le second support, marchez sur le mur et sautez rapidement vers la colonne. Sautez ensuite de barre en barre avec l'aide d'Elika pour atteindre la Terre à purifier. Le chasseur est également présent ici mais il est affaibli par le combat précédent. Ne changez rien à votre tactique et approchez-vous de lui pour bien exécuter vos combos avec Elika. S'il vous crache de l'encre dessus, reculez et tournez en cercle pour éviter ses attaques auxquelles vous ne pouvez pas riposter. Avancez ensuite au centre de la plate-forme et purifiez la Terre. Commencez maintenant la récolte des sphères en débutant par les trois qui se trouvent sur la plate-forme.

Allez ensuite à droite et sautez sur le support rouge. Vous arrivez devant l'entrée du temple. Commencez par récolter les sphères du côté gauche jusqu'à la frontière avec la zone corrompue suivante. Revenez ensuite à l'entrée et allez du

côté droit. Récoltez les sphères jusqu'à la frontière et affrontez, si vous le voulez, un garde ennemi. Le mieux est de le pousser à l'extérieur de la plate-forme et d'abréger ainsi le combat.

Revenez ensuite à l'entrée et utilisez les supports rouges pour vous catapulter vers une nouvelle plate-forme. Ici, vous devez sauter de mur en mur avec l'aide d'Elika pour récolter toutes les sphères qui se trouvent en haut pour atteindre la poutre. Glissez ensuite en utilisant le gantelet jusqu'en bas. Suivez le même chemin qui vous a conduit vers la Terre Fertile pour ramasser les sphères en chemin. Les cinq dernières sphères requièrent le " Pouvoir Vert " pour les atteindre.

Le Temple

Revenez au temple et avancez vers les plaques pour retrouver le père d'Elika. Il est victime de la " Corruption " qui s'empare de lui petit à petit. Vous devez le combattre pour pouvoir continuer votre aventure. N'utilisez pas trop souvent vos sabres, ces attaques se contre facilement. Utilisez de préférence les attaques aériennes suivis par des attaques avec le gantelet pour que votre ennemi prenne la fuite. Allez ensuite sur la plaque jaune pour prendre le pouvoir " Ailes d'Ormazd " qui vous permet avec le pouvoir rouge d'accéder à toutes les zones de la citadelle en ruines. Entraînez-vous à utiliser ce pouvoir avant de revenir au monde réel. Avec lui, vous pouvez contrôler la direction de votre vol. Il vous permet également de prendre les cinq sphères qui sont encore présentes de la grotte.

La Citadelle en Ruines

La Terre de Ralliement

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil et demandez votre route à Elika. Suivez la lumière vers une nouvelle zone corrompue. Sautez sur la plaque rouge pour revenir à la porte d'entrée. De cet endroit, suivez le chemin à gauche et montez au sommet pour combattre un gardien ennemi. Restez au bord et lancez une attaque aérienne suivie de coups de sabre pour projeter votre ennemi hors de la plate-forme.

Sautez sur le rebord de droite et allez à droite en choisissant le bon timing pour passer entre les boules de " Corruption ". Sautez vers un autre rebord et glissez en évitant les boules. Marchez ensuite sur le mur à droite et descendez vers le rebord plus bas. Passez à droite entre les deux boules de " Corruption ". Marchez sur le mur et sautez sur la poutre de la plate-forme.

Avancez et sautez sur le mur d'en face. Marchez-y et sautez sur les plantes situées à gauche. Marchez sur le mur et sautez en direction de l'extrémité l'autre mur pour éviter l'écoulement d'eau. Grimpez ensuite sur les plantes. Allez à droite, marchez sur le mur et sautez vers la plate-forme. Marchez sur le mur en direction de la plaque jaune et appuyez sur le bouton de magie. Evitez les obstacles pendant votre vol pour atteindre une nouvelle plaque. Evitez d'autres obstacles en chemin pour atterrir devant une plaque jaune. Activez-la pour atteindre la plate-forme circulaire.

Le chasseur vous attaque une nouvelle fois. Il est encore plus puissant et dispose d'un nouveau pouvoir à sa disposition. Quand il devient bleu, l'attaque de sabre et la seule qui peut lui faire mal et le faire revenir à son état normal. Attention de ne pas rester sur le rebord en bois de la plate-forme, il n'est pas fixe et se replie quand l'ennemi change d'état. La meilleure façon de repousser le chasseur et de le faire tomber de la plate-forme. Vous pouvez même le laisser vous mettre à terre pour appuyer ensuite sur le bon bouton au bon moment pour contrer sa prise et ainsi le projeter.

Montez maintenant la petite pente en utilisant le gantelet avec l'anneau et purifiez la zone. Ramassez les sphères qui se trouvent sur place. Activez ensuite la plaque jaune pour revenir vers la plate-forme où se trouve la première plaque jaune. Marchez ensuite sur le mur de gauche et sautez de mur en mur tout en récoltant les sphères en chemin. Continuez jusqu'à la limite de la zone. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la plate-forme qui contient la plaque jaune et activez-la.

Collectez la sphère en chemin jusqu'à la prochaine plaque. Ramassez les sphères qui entourent la nouvelle plaque. Passez ensuite de plaque en plaque pour revenir au point de départ. Cette fois prenez le chemin de gauche. Avancez en récoltant les sphères pour atteindre la limite du Temple du Soleil. Revenez ensuite par le chemin le plus haut

possible afin de récolter les sphères restantes. Pour récupérer les dernières cinq sphères, vous devrez obtenir le " Pouvoir Bleu ".

La Tour des Martyrs

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil. Sélectionnez la Tour des Martyrs sur votre carte et demandez votre chemin à Elika. Suivez la lumière pour retrouver votre chemin. Après les sauts avec les plaques rouges, avancez sur chemin de droite et sautez de pilier en pilier pour atteindre une plate-forme avec un soldat. Restez près du bord et quand l'ennemi s'approche de vous, effectuez une attaque aérienne et poussez-le dans le vide.

Utilisez ensuite les piliers et les anneaux pour atteindre la plate-forme suivante. Sautez ensuite de mur en mur pour arriver à destination. Sautez de poutre en poutre pour atteindre la plaque jaune. Evitez les obstacles pour vous retrouver devant le chasseur qui vous tend un piège. Pour sortir, accrochez-vous au rebord, allez à droite et glissez avec le gantelet jusqu'en bas.

Cette nouvelle zone est inondée de " Corruption ". Attendez le passage de la boule de corruption pour courir sur le mur gauche et sautez sur la barre. De là, courez sur le mur d'en face et sautez sur le rebord. Avancez à droite et répétez les mêmes actions pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de poutre en poutre et sautez vers le mur d'en face avec l'aide d'Elika. Grimpez en haut, marchez sur le mur de droite et sautez en direction de la barre. Marchez sur un nouveau mur et sautez vers le rebord. Allez à droite sautez sur la barre puis sur le rebord afin de vous hissez vers le sommet.

Vous devez à nouveau affronter le chasseur. Vous ne pouvez pas le jeter hors de la plate-forme puisque la zone est fermée. Enchaînez les combos avec Elika et utilisez votre gantelet quand il est proche de vous. Après sa fuite, accrochez-vous au rebord et grimpez au dessus pour atteindre la Terre Fertile à purifier. Marchez sur les murs et sautez de perche en perche pour rejoindre le rebord.
Allez à droite et grimpez en haut puis sautez sur la plateforme située à droite.

Evitez les flaques de " Corruption " et avancez vers le coin où se trouve un rebord et sautez dessus. Evitez la " Corruption " et marchez sur le mur pour atteindre l'anneau. Déplacez-le avec votre gantelet pour faire apparaître une poutre. Revenez maintenant devant la plaque jaune et utilisez-la pour atteindre les perches.

Utilisez les perches et le mur pour atteindre le rebord. Hissez-vous vers le sommet. Avancez au centre et purifiez cette zone avec Elika en appuyant répétitivement sur le bouton de magie. Descendez de la zone dans laquelle vous étiez et ramassez les sphères en remontant à la surface.

Utilisez ensuite la plaque jaune de cette zone pour atteindre une autre plate-forme. Il y a des sphères des deux côtés de la plate-forme. Commencez par celles de droite. Prenez maintenant le chemin de gauche qui vous mènera vers la prochaine zone.

Les Moulins à Vent

Avancez vers la prochaine zone corrompue et marchez sur le mur de droite. Utilisez les anneaux et les perches pour atteindre la première plate-forme. Sautez ensuite vers l'anneau et utilisez-le pour vous hisser en haut. Continuez votre route en marchant sur le mur jusqu'à la prochaine plate-forme. Traversez maintenant le pont vers la plaque rouge et catapultez-vous de plaque en plaque jusqu'à arriver devant un mécanisme qui bloque certaines plaques.

Vous devez ici déplacer les grilles qui bloquent les plaques rouges. Sautez vers la plate-forme centrale et suivez les consignes suivantes. Vous devez avant tout configurer la rotation des deux grilles pour qu'elles tournent chacune à l'opposé de l'autre. Pour ce faire :
-Manoeuvrez le tourniquet de gauche jusqu'à ce que les indicateurs en haut signalent une flèche bleue à droite et une flèche rouge à gauche.
-Allez au tourniquet de droite et tournez-le une fois dans le sens opposé aux aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et manipulez-le pour que les deux flèches deviennent bleues.
-Revenez au tourniquet de droite et manipulez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour libérer les deux plaques.

Utilisez ensuite ces plaques pour atteindre la plate-forme en hauteur. Avancez en utilisant les perches et sautez de mur en mur pour atteindre le haut de la plate-forme. Courez sur le mur en évitant les deux boules de " Corruption " et sautez sur la poutre. Utilisez le rouage situé à gauche pour atteindre la poutre de droite. Sautez ensuite vers un second engrenage qui lui est encore plus compliqué.

-Commencez par actionner le tourniquet de gauche pour afficher une flèche bleue sur l'indicateur de droite, l'indicateur central reste vierge et une flèche rouge sur l'indicateur gauche.
-Allez au tourniquet de droite et actionnez-le deux fois dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et actionnez-le pour afficher une flèche bleue à gauche et une flèche rouge au centre. L'indicateur de droite reste vierge.
-Revenez au tourniquet de droite et tournez-le deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Utilisez maintenant ces plaques pour monter. Poursuivez votre chemin en évitant les boules de " Corruption ". Utilisez les anneaux pour atteindre le sommet toujours en évitant la " Corruption ". Avancez ensuite sur la poutre et sautez sur la plate-forme circulaire pour affronter encore une fois le chasseur. Battez-le avec vos enchaînements classiques et utilisez l'anneau pour sauter vers la Terre Fertile. Purifiez la zone et commencez la collecte des sphères qui se trouvent sur la plate-forme.

Sautez vers les barres situées devant vous et laissez-vous tomber devant la porte. Avant d'entrer, continuez la récolte de sphères qui se trouvent à droite et à gauche de la porte. N'oubliez pas les sphères à l'intérieur du moulin où sont situés les engrenages. Avancez ensuite vers la porte qui vous mène au repaire du chasseur.

La Tanière du Chasseur

Avancez à droite et sautez en direction de l'autre rive. Grimpez rapidement vers la plaque rouge et catapultez-vous vers une plaque jaune. Evitez les obstacles en chemin pour rejoindre une autre plaque rouge puis une seconde autre qui vous mènera vers une plate-forme. Grimpez vers la plaque jaune et volez en évitant les obstacles pour rencontrer une nouvelle fois le chasseur. Utilisez vos combos contre votre ennemi jusqu'à ce qu'il défonce le plancher sous vos pied. Après quelques échanges de coups et au moment où il sera bien amoché, le chasseur défoncera le sol sous vos pieds et prendra la fuite.

Sautez au dessus de la " Corruption " et glissez sur la plate-forme. Sautez avec l'aide d'Elika pour éviter les gouffres. Sautez toujours avec Elika sur la plate-forme centrale en évitant son bord corrompu.
Vous devez maintenant en finir une bonne fois pour toute avec ce chasseur. Evitez de combattre près du bord pour ne pas être consommé par la " Corruption ". Enchaînez vos attaques magiques avec Elika et lorsque le chasseur deviendra bleu, attaquez-le avec votre sabre pour neutraliser sa transformation. Enchaînez ensuite avec une attaque utilisant le gantelet pour l'éliminer. Après sa défaite, dépêchez-vous de quitter les lieux en utilisant les plaques rouges et jaunes. Téléportez-vous ensuite vers le temple pour acquérir un nouveau pouvoir.

Le Temple

Avancez vers la plaque verte et activez-la. Ce pouvoir vous permet de marcher sur les murs sur une plus longue distance. Entraînez-vous ensuite et revenez au temple.

La Vallée

Le Chantier

Une fois dans le Chaudron, demandez à Elika de vous guider jusqu'au chantier et éliminez le soldat qui garde la zone. Courez sur les murs et passez d'un rebord à un autre pour rejoindre l'entrée. Sautez par-dessus la corruption et courez sur le mur de gauche pour atteindre la plaque verte. Avancez de plaque en plaque en évitant les obstacles en chemin.

Montez en utilisant les anneaux situés à gauche et avancez sur la poutre. Sautez ensuite sur la première plate-forme.

-Tournez la plate-forme dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre pour aligner la poutre d'en face.
Sautez ensuite vers la plate-forme en face.
-Tournez cette plate-forme pour mettre la poutre face à la plate-forme de droite et sautez-y.
-Manipulez le tourniquet pour faire tourner toutes les plates-formes et placez la poutre la plus longue face à la Terre Fertile.
-Revenez ensuite sur la première plate-forme à gauche et tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et faites-la tourner pour aligner la longue poutre de l'autre plate-forme.
-Sautez sur la dernière plate-forme et faites-la tourner pour mettre la poutre la plus longue en face de la Terre Fertile.

Avancez ensuite sur la poutre et sautez en direction de la Terre Fertile pour combattre l'Alchimiste. Combattez-le près du bord, attendez qu'il vous attrape pour contrer son attaque et l'envoyer dans le vide. Purifiez ensuite la zone et récoltez toutes les sphères qui s'y trouvent puisque vous disposez du pouvoir jaune. Ramassez les sphères situées sur les plates-formes tournantes. Utilisez ensuite ces mêmes plates-formes pour atteindre les sphères qui sont sur la plate-forme suspendue avec des ballons. Une fois la récolte terminée, prenez la direction de la zone suivante.

La Terre des Machines

Demandez votre chemin à Elika et éliminez le soldat qui se trouve sur votre chemin. Poussez-le dans le vide pour abréger le combat. Sautez ensuite de la poutre à la perche puis sur d'autres poutres et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Utilisez l'anneau pour déployer des poutres. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la plate-forme.

Allez ensuite sur le chemin de gauche en utilisant les perches et sautez sur la corniche de la plate-forme et non sur la plate-forme elle-même qui est instable. Courez ensuite sur le mur, utilisez l'anneau, grimpez sur les plantes et avancez à droite jusqu'à une nouvelle plate-forme. Courez ensuite sur le mur jusqu'à la plaque rouge et sautez de plaque en plaque pour rencontrer l'Alchimiste.

Vous devrez maintenant le combattre à nouveau. Attention, il est toujours aussi coriace que la fois précédente. Il est également impossible de le pousser dans le vide lors du combat. Pour le défaire, il vous reste alors vos combos et enchaînements de magie en utilisant Elika. Ne donnez des coups de sabre que lorsqu'il devient bleu et soyez prêt à contrer ses attaques. Après quelques instants l'alchimiste vous contaminera et se sauvera.

Continuez votre route vers la terre fertile en suivant le chemin indiqué par Elika. Montez en utilisant les anneaux et les poutres. Grimpez ensuite sur les plantes et marchez sur le mur jusqu'à la plate-forme. Passez quand la roue s'arrête et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Sautez maintenant sur les perches et les poutres pour atteindre la nouvelle plate-forme.

Marchez ensuite sur le mur et utilisez l'anneau pour arrêter la roue et passer. Grimpez et allez à droite pour vous accrocher à un autre anneau et arrêtez la roue pour passer. Sautez sur une poutre ensuite une colonne et utilisez les anneaux pour atteindre les plantes. Marchez ensuite sur le mur et sautez vers une colonne. Passez encore une fois par les anneaux et sautez sur une perche. Sautez ensuite vers le rebord d'en face et glissez en bas vers l'anneau qui vous mène vers une autre colonne.

Sautez sur la plate-forme puis accrochez-vous à l'anneau pour arrêter la roue et passez. Glissez maintenant sur la poutre et sautez sur la plate-forme. Marchez sur le mur de droite et utilisez les anneaux pour atteindre les poutres. Sautez ensuite sur le rebord et glissez vers le bas en direction des anneaux. Montez maintenant en utilisant les anneaux et foncez vers la Terre Fertile pour la purifier.

Commencez la collecte des sphères en démarrant par celles qui sont sur la plate-forme. Utilisez ensuite la plaque rouge pour atteindre une autre plate-forme. D'ici, trois chemins s'offrent à vous. Ils contiennent tous leurs lots de sphères. Récoltez-les toutes et laissez les cinq sphères qu'il vous manque pour le moment. Pour les obtenir, il vous faut le Pouvoir Bleu.

Le Réservoir

Téléportez-vous au chantier et prenez le chemin du réservoir. Eliminez les soldats ou sautez au-dessus de lui sans

l'affronter. Grimpez sur les plantes et avancez à gauche en évitant les boules de " Corruption " pour atteindre la plate-forme. Continuez d'avancer jusqu'à la plaque rouge et utilisez-la. Sautez d'une plaque à l'autre pour rejoindre la Terre Fertile.

L'alchimiste sera au rendez-vous. Il dispose d'une seconde transformation. Lorsqu'il devient tout noir, attaquez-le avec la magie d'Elika pour le toucher. Ne le lui laissez pas de répit ou il trouvera le temps de remplir sa jauge de santé. Attaquez sans relâche et contrez ses attaques quand il vous met à terre. Après sa fuite, purifiez la zone et ramassez les premières sphères en sautant sur les plaques rouges.

Une fois à l'extérieur, commencez la collecte des sphères par le côté gauche. Reprenez votre chemin vers la Terre Fertile en utilisant les plaques rouges pour récupérer d'autres sphères. Utilisez également la plaque jaune et récoltez les sphères en vol. Prenez maintenant le chemin des Marches du Paradis et récoltez les sphères encore présentes.

Les Marches du Paradis

Eliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Dorénavant tous vos ennemis disposent des deux transformations : la bleue que vous ne pouvez neutraliser qu'avec votre sabre et la noire qui requirent la magie d'Elika pour être neutralisée.

Avancez en sautant sur les colonnes, en marchant sur les murs et en évitant la " Corruption " pour atteindre la plaque magique verte. Sautez dessus et activez-la. Evitez les obstacles tout en progressant pour arriver devant une zone circulaire gardée par un soldat. Eliminez-le en utilisant principalement la magie d'Elika. Avancez ensuite vers la plaque verte et activez-la. Evitez les trous en chemin pour rejoindre une salle avec quatre plaques vertes.

Avancez vers le premier réservoir à droite et grimpez au sommet à l'aide de la plaque verte. Sautez de colonne en colonne et accrochez-vous au rebord de droite. Montez ensuite vers le rebord au-dessus et sautez sur la plate-forme pour que l'air corrompu commence à jaillir. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau pour enclencher le premier mécanisme. Glissez ensuite en bas et allez vers le réservoir qui se trouve à droite de l'ascenseur.

Montez au sommet et sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et montez vers le rebord du dessus. Sautez maintenant sur la plate-forme. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau et laissez vous glisser.

Allez à gauche et grimpez au sommet du réservoir de gauche. Sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et sautez vers une nouvelle colonne. Accrochez-vous à l'anneau et hissez-vous vers le sommet. Avancez, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du troisième mécanisme. Laissez-vous glissez et dirigez-vous vers le dernier réservoir.

Montez au sommet et sautez sur la colonne. Sautez ensuite vers le rebord et allez à droite. Grimpez jusqu'à la plate-forme, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du quatrième mécanisme.

L'air corrompu se dissipe et vous pouvez désormais descendre tranquillement. Avancez vers l'ascenseur et appuyez sur l'interrupteur pour monter. Sautez sur la colonne d'en face puis sur la plate-forme pour sortir par la porte. Utilisez les plaques vertes pour atteindre la Terre Fertile et l'Alchimiste. Pendant le combat, restez près du bord et essayez de le projeter dans le vide pour abréger la lutte. Une fois que vous en serez débarrassé, ramassez les sphères présentent dans la zone. Avancez ensuite vers la grille et ouvrez-la en vous accrochant à l'anneau à sa droite.

Glissez en évitant les obstacles et ramassez les sphères en chemin. Une fois en bas, oubliez les plaques vertes pour le moment et récoltez les sphères des deux côtés de la plate-forme. Revenez ensuite à cette plate-forme et utilisez les plaques vertes pour récolter les sphères qui demeurent. Maintenant, vous devez disposer du Pouvoir Bleu pour ramasser les cinq dernières sphères. Revenez enfin à la Terre Fertile et avancez vers l'Observatoire de l'Alchimiste.

L'observatoire

Utilisez les plaques vertes et rouges pour avancer, tout en évitant les obstacles qui se dresseront devant vous. Après une route assez longue, vous vous retrouverez devant l'Alchimiste.

Puisque la zone est fermée, vous ne pourrez pas projeter ici votre ennemi dans le vide. Après quelques secondes de combat, le bord de la plate-forme se consomme par la " Corruption ". Evitez alors de rester près du bord pour que l'Alchimiste ne puisse vous pousser dans la " Corruption ". Marchez sur le cercle qui se trouve au centre pour déplacer la plate-forme et enlevez la " Corruption " du bord.
Alternez également les attaques magiques et les combos à l'épée tout en contrant les prises et les attaques de votre adversaire. Ne lui laissez surtout pas le temps de se régénérer.

Votre ennemi s'enfuira, vous devrez alors le poursuivre. Sautez sur les plaques rouges pour atteindre la plate-forme avec un soldat. Poussez-le dans le vide afin de perdre un minimum d'énergie à le combattre. Continuez votre route en suivant les plaques rouges pour vous poser sur une plate-forme avec un nouveau soldat. Ne perdez pas du temps et exécutez une attaque magique avec Elika enchaînée par un combo pour le projeter hors de la plate-forme. Sautez à nouveau sur une plaque rouge qui vous mènera vers le point le plus haut de la zone.

L'Alchimiste réapparaît sur la plate-forme. Son rebord est rempli de " Corruption ", votre champ d'action est très limité. Vous devez alors rester collé à votre ennemi et surtout contrer ses prises de projection. Après le combat tout s'écroule, vous devez désormais agir rapidement pour éviter de mourir. Sautez sur la plaque rouge et passez d'une plaque à l'autre pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Le Temple

Si vous disposez de suffisamment de sphères, allez vers le Temple pour récupérer le pouvoir bleu. Après un entraînement, le père d'Elika arrivera sur place. Combattez-le avec l'aide de sa fille jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. La récolte de sphères n'est désormais plus vitale puisque vous disposez des pouvoirs nécessaires pour vous permettre d'atteindre toutes les Terres Fertiles.

Le Palais Royal

Les jardins Royaux

Passez par la grotte pour atteindre les Jardins Royaux. Sautez sur les colonnes avec l'aide d'Elika. Avancez jusqu'à la plate-forme où se trouve le soldat d'Ahriman. Restez près du bord et projetez-le rapidement. Continuez maintenant votre route en sautant vers les anneaux. Sautez ensuite sur les piliers et marchez sur le mur pour pénétrer dans les jardins.

Avancez vers la plaque jaune et sautez de plaque en plaque jusqu'aux deux bassins vides. Vous devez les remplir.

-Allez vers le tourniquet situé à gauche du bassin gauche.
-Tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le deux fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à droite et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dirigez-vous ensuite du côté droit pour remplir le second bassin.
-Tournez le tourniquet situé en haut à droite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à gauche et tournez-le deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez enfin au dernier tourniquet et tournez-le une fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Sautez ensuite sur la plate-forme en direction de la plaque jaune et volez vers la Terre Fertile. Au moment de la purification, la Concubine apparaît. Enchaînez les combos et restez loin de la bordure pour ne pas tomber dans la " Corruption ".

Après le combat, commencez la récolte des sphères. Cette récolte sera assez simple puisque vous disposez de tous les pouvoirs.

La tour des Rêves

Prenez maintenant le chemin de la tour et éliminez le soldat en route. Avancez sur les poutres et sautez sur les colonnes pour atteindre la plate-forme. Avancez sur le chemin de gauche et utilisez les plaques bleues pour atteindre l'ascenseur. Actionnez le tourniquet pour monter. Lorsqu'Elika est retenue prisonnière par la Concubine, poursuivez ses fantômes afin qu'Elika puisse se libérer.

Revenez à l'ascenseur et montez. Marchez ensuite sur le mur pour atteindre la plaque bleue. Marchez encore vers une nouvelle plaque et évitez les boules de " Corruption " au mur. De la perche, sautez vers le mur et marchez vers une autre plaque qui vous catapultera vers de nouvelles perches. Continuez de monter à l'aide des plaques pour rejoindre l'ascenseur. Montez afin de rencontrer une nouvelle fois la Concubine.

Il est impossible de la faire tomber de la plate-forme, restez donc loin du bord. Lorsqu'un nuage noir l'entourera, seules les attaques avec le gantelet seront efficaces. Attaquez-la en fonction de sa transformation et utilisez la magie d'Elika le plus souvent possible. Evitez également de marcher sur la " Corruption " qui se trouve sur la plate-forme. Après le combat, récoltez les sphères et dirigez-vous vers la Tour Royale.

La Tour Royale

Avancez et éliminez le soldat qui garde la limite de la zone. Marchez ensuite sur les murs en évitant comme toujours la " Corruption ". Continuez votre route pour atteindre la tour. Grimpez en passant par le mur de gauche afin de rejoindre le mécanisme central. Vous devez maintenant sauter au bon moment quand la plaque vous fait face. Sautez ensuite de plaque en plaque jusqu'à la plateforme. Sautez au bon moment pour atteindre la plaque bleue. Continuez de monter en utilisant ces plaques jusqu'à l'ascenseur.

Montez et affrontez une nouvelle fois la concubine. La tactique ici demeure la même : attaquez-la avec votre sabre lorsqu'elle est bleue et avec la magie lorsqu'elle est noire. Si un nuage noir orbite autour d'elle, attaquez-la avec votre gantelet. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La salle de Couronnement

Prenez la direction de la salle de couronnement et tuez le soldat qui garde la frontière. Utilisez les colonnes et les anneaux pour atteindre une plaque jaune. Sautez dessus pour rejoindre la Terre Fertile. Poursuivez maintenant la concubine et allez sur le chemin glissant. Une fois en bas, vous serez rejoint par Elika.

Montez alors au dessus de la porte et utilisez l'anneau pour faire descendre la plate-forme. Montez vite en évitant les petites flaques de " Corruption " envoyées par la Concubine. Demandez l'aide d'Elika pendant les sauts pour atteindre les colonnes ainsi que les plates-formes.

Vous devez maintenant à nouveau combattre la concubine. Multipliez les combos magiques et ceux qui utilisent le sabre pour infliger des dommages le plus importants possible et ne lui laisser ainsi pas le temps de récupérer. Purifiez ensuite la zone et ramassez les sphères qui se trouvent dans la zone. Revenez au lieu du combat et utilisez la plaque jaune pour atteindre la porte du QG de la Concubine : les Salons du Palais.

Les Salons du Palais

Utilisez les plaques jaunes pour parvenir à la plate-forme munie d'une plaque bleue. Utilisez-la pour atteindre d'autres plaques et continuez ainsi l'ascension vers le premier salon. Frappez les images de la Concubine pour qu'elle apparaisse. Combattez-la avant qu'elle ne prenne la fuite. Sortez par la porte et utilisez la plaque pour atteindre le niveau supérieur.

Combattez la Concubine qui sera affaiblie par le précédent combat. Quand elle fuit, sortez par la porte et utilisez la

plaque d'énergie. Une fois au dernier étage, elle fera disparaître Elika et quelques uns de ses clones apparaîtront. Elle vous demandera alors de retrouver la véritable Elika. Pour la découvrir, sautez dans le vide afin qu'elle vous ramène sur la plate-forme pour qu'ensemble pour combattiez cette fameuse Concubine.

Votre ennemie est affaiblie par les deux combats précédents. Enchaînez les combos et les magies d'Elika pour en venir à bout rapidement. Après le combat, sortez par la porte et sautez en direction de la plaque jaune.

La Cité de Lumière

La Tour d'Ahriman

Pour arriver à la tour, téléportez-vous vers les portes de la cité et suivez les indications d'Elika. Avancez dans l'air corrompu en évitant les boules de " Corruption " et éliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Continuez votre route jusqu'à la tour. Escaladez le pilier central, utilisez l'anneau pour monter et sautez vers la plaque bleue.

Sautez ensuite de rebord en rebord jusqu'au pont. Traversez-le et allez à gauche vers d'autres rebords. Utilisez-les pour monter et sautez de mur en mur pour atteindre le balcon. Grimpez ensuite à gauche de la porte et suivez les rebords qui vous mènent vers le balcon supérieur. Accrochez-vous à l'anneau pour abaisser le mécanisme et grimpez encore plus haut.

Allez sur la plate-forme de gauche et actionnez le tourniquet pour faire pivoter le rebord et le placer ainsi verticalement. Sautez dessus et montez vers la plate-forme située à droite. Abaissez l'anneau et montez jusqu'à la plate-forme de gauche. Actionnez le tourniquet une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Sautez ensuite vers la plate-forme suivante et actionnez le tourniquet deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
Abaissez ensuite l'anneau puis revenez à la première plate-forme. Montez en utilisant les rebords pour rejoindre la plaque bleue. Sautez enfin du pilier vers la Terre Fertile.

Votre adversaire n'est autre que le guerrier invincible et vos coups sont inefficaces contre ce colosse. Vous devez alors le combattre près d'un bord afin de le pousser dans le vide. Utilisez l'attaque aérienne pour passer entre ses jambes et le pousser à l'aide d'Elika. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

La Tour d'Ormazd

Après cette récolte, repérez la Tour d'Ormazd sur votre carte et demandez comment s'y rendre à Elika. Combattez comme toujours le soldat qui garde la nouvelle zone et entrez dans la tour. Utilisez la plaque verte pour monter en évitant les flaques de " Corruption " en chemin. Le guerrier fera à nouveau une nouvelle apparition.

Pour le défaire, vous devez le pousser sur les trois piliers afin qu'ils l'ensevelissent. Restez toujours dos à un pilier pendant le combat et attendez qu'il s'approche de vous pour le contourner et le pousser à l'aide d'Elika sur le pilier. Si le Guerrier est dos au pilier, utilisez la magie d'Elika pour le déstabiliser, contrez son attaque et poussez-le. Utilisez cette tactique pour les trois piliers.

Montez maintenant jusqu'au sommet, vous y trouverez la Terre Fertile. Le Guerrier fera tomber la Terre Fertile en bas de la tour. Descendez alors par le chemin glissant. Marchez ensuite sur les murs et utilisez les anneaux. Glissez ensuite le long de la tour en direction de la Terre Fertile. Purifiez maintenant cette zone et récoltez les sphères.

La Tour de la Reine

Revenez aux portes de la cité et prenez le chemin de la nouvelle tour en éliminant le garde frontière de la zone. Poussez-le dans le vide pour ne pas perdre de temps. Une fois à l'intérieur de la tour, utilisez la plaque verte pour monter. Passez de plaque en plaque en évitant les obstacles et la " Corruption ".

Le combat contre le Guerrier est assez simple. Repérez la porte qui s'ouvre et restez à côté d'elle. Echangez des coups et passez entre les jambes de votre ennemi. Laissez-le vous mettre à terre et contrez son attaque d'écrasement pour le

pousser dans les abysses. Il ne vous reste alors qu'à purifier la zone et à récolter ses sphères.

La Cité de Lumière

Avancez maintenant vers la cité de lumière qui est en ruine. Sautez de pilier en pilier et n'atterrissez pas sur la plate-forme qui contient la " Corruption ". Eliminez le soldat d'Ahriman et continuez vers la plaque bleue. Elle vous rapproche de la Terre fertile. Evitez les tentacules de " Corruption " qui sortent du mur et marchez dessus.

Une fois contre le guerrier, approchez-vous de la cage et attaquez le monstre pour qu'il vous contre. Gagnez le duel pour venir dans le dos du monstre et attaquez-le. Gagnez encore le duel pour le pousser et l'emprisonner dans la cage. Purifiez ensuite la zone et récoltez ses sphères. La porte qui mène au repaire du Guerrier est ouverte.

La Forteresse du Guerrier

Utilisez les plaques vertes et bleues pour atteindre le repaire du Guerrier. Evitez les obstacles en chemin. Une fois devant lui, allez vers le seul bord qui n'est pas corrompu et restez-y. Attendez l'arrivée du guerrier et passez entre ses jambes. Déclenchez une attaque magique avec Elika pour le faire vaciller. Poussez-le ensuite hors de la plate-forme. Si cela ne vous réussit pas, vous pouvez laisser le monstre vous acculer et vous mettre à terre pour ensuite le contrer et le pousser avec l'aide d'Elika.

Descendez maintenant le combattre, il est pris par les flammes.
Si vous êtes patient, contentez-vous de tourner autour de lui jusqu'à ce que le feu le consume. Si vous ne l'êtes pas, attaquez-le avec des combos pour abréger sa souffrance.

Quittez la zone avant que tout ne s'effondre. Allez vers la plaque verte pour rejoindre un lieu sûr et revenez au temple.

Le Temple

Des Ténèbres à la Lumière

Montez les marches du temple et entrez. Vous devez avancer de plaque en plaque sans faire des erreurs pour ne pas avoir à tout recommencer. Une fois que vous aurez emprunté la porte lumineuse, vous affronterez le père d'Elika.

Il utilisera toutes les techniques des ennemis précédents et changera de forme ou d'état rapidement. Faites attention à ne pas utiliser d'attaques inutiles. Contrez ses attaques pour qu'il ne puisse vous mettre à terre et ainsi trouver le temps de se régénérer. Intensifiez vos combos pour réduire votre ennemi en bouillie.

Ceci fait, Ahriman apparaîtra, vous devez alors purifier le temple. Courez sur les murs et activez les plaques. Le niveau de la " Corruption " monte, évitez-la ainsi que les frappes des mains géantes d'Ahriman. Purifiez la zone à chaque plate-forme pour vaincre une fois pour toute Ahriman. Malheureusement cette victoire coûtera la vie à Elika.

Portez-la alors dans vos bras et sortez du temple pendant que le générique défile. Posez-la sur l'autel et allez vers les quatre arbres situés sur les plates-formes et coupez-les. Revenez ensuite pour redonner vie à Elika et semer le KO dans ce monde. Félicitations, vous venez de venir à bout de ce nouvel opus de Prince of Persia.

SPÉCIALISTE DES COMBOS

Voici la liste de tous les combos du jeu permettant d'obtenir facilement le succès Spécialiste des Combos.

Notez que :
-chaque combo doit être effectué en entier (sans qu'il soit contré ou que l'ennemi touche un mur)
-si un combo tue un ennemi, il ne compte pas
-le succès est donné une fois le combat en cours terminé.

Une bonne méthode pour réaliser tous les combos consiste à trouver un ennemi de base sur une aire de combat relativement grande. Faire 2 ou 3 combos, puis se laisser avec pour l'ennemi afin qu'il regagne toute sa santé. Puis recommencer.

X-X-X-X
Y
X-Y
X-X-Y
X-X-X-Y
X-X-X-Y-B
X-B
X-X-B
X-X-X-B
A
X-A
X-X-A
X-X-X-A
Y-X-X
Y-Y-X
Y-X-Y-X
Y-Y-Y
Y-X-Y-Y
Y-B Y-Y-B
Y-X-B
Y-X-Y-B
Y-A
Y-Y-A
Y-X-A
Y-X-Y-A
B-X
B-Y-Y-X
B-Y-X-X
B-Y-X-Y-X
B-Y-Y-Y
B-Y-X-Y-Y
B-B B-Y-B
B-Y-Y-B
B-Y-X-B
B-Y-X-Y-B
B-A B-Y-A
B-Y-Y-A
B-Y-X-A
B-Y-X-Y-A
A-X-X-X
A-Y-Y-X
A-Y-X-X

A-Y-X-Y-X
A-Y-Y-Y
A-Y-X-Y-Y
A-B A-Y-B
A-Y-Y-B
A-Y-X-B
A-Y-X-Y-B
A-B-A-X
A-B-A-Y-X
A-B-A-Y-Y
A-B-A-B
A-B-A-Y-B
B-A-X
B-A-Y-X
B-A-Y-Y
B-A-B
B-A-Y-B

Prince of Persia : Epilogue

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

NOUVELLES APPARENCES

Prince prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

Elika prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

Prince of Persia : Les Sables Oubliés

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

OBTENTION DES POINTS UPLAY

Voici les actions que vous devez accomplir pour débloquer des points Uplay à échanger contre des récompenses.

Mémoires d'Azad (10 points)

Atteignez le coeur de la bataille.

Armée de Salomon (20 points)

Libérez l'armée de Salomon.

Apparences trompeuses (30 points)

Eliminez Ratash.

Au coeur de la tempête (40 points)

Atteignez le combat final.

THÈME PRINCE OF PERSIA : LES SABLES OUBLIÉS

Débloquez ce thème PS3 en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 10 points.

BONUS DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Débloquez un bonus d'XP équivalant à 2 améliorations en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 20 points.

TENUE D'EZIO

Débloquez cette tenue en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 30 points.

DÉFI : VAGUES D'ENNEMIS

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

DÉFI : CONTRE-LA-MONTRE

Débloquez cette arène en vous connectant à Uplay depuis le menu principal du jeu. Ce bonus vaut 40 points.

Prince of Persia Classic

© Ubisoft / Gameloft 2007

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

73232535	Niveau 2
96479232	Niveau 3
53049212	Niveau 4
51144526	Niveau 5
18736748	Niveau 6
42085223	Niveau 7
98564243	Niveau 8
51139315	Niveau 9
53246739	Niveau 10
32015527	Niveau 11
44153123	Niveau 12
96635134	Niveau 13
75423134	Niveau 14
89012414	Fin

SUCCÈS

L'arme perdue (10)

Vous avez obtenu l'épée dans la prison.

L'immortel (10)

Réveillez l'immortel dans les catacombes.

Sept ans (10)

Brisez le miroir magique et libérez le prince noir.

Le piège à souris (10)

La souris vous aidera à vous évader du couloir piégé.

Le gardien de la porte (15)

Tuez le chef des gardes.

Léger comme une plume (15)

Buvez la potion de lévitation et flottez jusqu'en bas.

À l'envers (15)

Buvez les deux potions d'inversion.

Coupe et tranche (20)

Tuez un garde avec une lame ou un piège de pics.

Unis à nouveau (20)

Unifiez le prince et le prince noir.

Les élixirs de vie (25)

Trouvez les 9 potions de vie.

L'étreinte finale (25)

Sauvez la princesse.

Survivant (25)

Terminez le jeu sans perdre une seule vie en mode survie.

Prison Break : The Conspiracy

© Deep Silver / ZootFly 2010

LISTE DES SUCCÈS

Pot de colle (15)

Terminez le didacticiel Furtivité.

Cambrioleur (15)

Terminez le didacticiel Crochetage.

Singeries (15)

Faites vos premiers pas d'escalade.

Battant (15)

Terminez le didacticiel Combat.

Ninja (15)

Terminez le chapitre 1 sans être repéré.

L'art de la serrurerie (15)

Crochetez cinq serrures ou forcez cinq portes ou grilles sans être repéré.

Pugilat (15)

Ne vous faites pas mettre K.O. dans cinq combats consécutifs.

Premier sang (15)

Battez votre premier adversaire en combat clandestin.

Indemne (15)

Gagnez un combat clandestin sans une égratignure.

Doublure lumière (15)

Battez 50 ennemis dans les combats clandestins.

Encré (15)

Faites-vous des tatouages sur six endroits du corps.

Culturiste (15)

Soulevez les poids pendant au moins 10 minutes (en tout).

Les poings en sang (15)

Frappez le punching-bag pendant au moins 10 minutes (en tout).

Mauvais joueur (90)

Tabassez plus de 100 personnes en Difficile.

Imprenable (30)

Gagnez un combat clandestin sans une égratignure en Difficile.

Magnat (30)

Gagnez 5 000 $.

Permission longue durée (30)

Terminez la partie en n'importe quelle difficulté.

Pour qui sonne l'alarme (85)

Terminez la partie en Difficile.

Invisible (90)

Terminez tous les chapitres sans être vu.

Vif comme l'éclair (30)

Réussissez 50 mouvements de contre-attaque en combat.

La meilleure défense... (30)

Remportez un combat sans parer.

Affront (30)

Gagnez un combat par des mouvements de contre-attaque et décisifs uniquement.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Pro Evolution Soccer 2008

© Konami 2007

EQUIPES CLASSIQUES

Pour débloquer les équipes classiques d'Angleterre, de France, d'Allemagne, d'Italie, des Pays-Bas, de l'Argentine et du Brésil, remporter la Coupe Internationale autant de fois que nécessaire.

JOUEURS CLASSIQUES

Pour débloquer tous les packs de joueurs classiques, remporter une victoire dans chacune des compétitions suivantes : Ligue des Masters (Ligue de D1), Coupe de D1, Championnat d'Europe, Coupe des Masters Européens, Ligue Anglaise, Ligue 1, Serie A, Eredivisie, Liga Espanola, Coupe Européenne, Coupe Africaine, Coupe Américaine et Coupe Asie-Océanie.

TITRES (MODE GALERIE)

Première victoire

Remporter un match

Série de 10 victoires

Remporter 10 matches consécutifs

Hat-trick

Réaliser 5 hat-tricks

Joueur Fairplay

Sur 10 matches, obtenir une moyenne de fautes inférieure à 1

Maître du ballon

Sur 10 matches, obtenir une possession du ballon à chaque fois supérieure à 60%

Canonnier

Marquer de 35 mètres

Tour des Stades

Jouer un match dans chaque stade

PénaltyMan

Remporter 10 série de tirs au but

100 Buts

Marquer 100 buts

100 Passes

Effectuer 100 passes décisives

100 Matchs

Jouer 100 matches

100 Victoires

Remporter 100 matches

Buteur

Jouer 20 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2 sur les 5 dernières rencontres

Excellent buteur

Jouer 100 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2,5 sur les 10 dernières rencontres

Meneur de jeu

Jouer 100 matches puis obtenir un taux de passes réussies par match supérieur à 85% sur les 19 dernières rencontres

Tireur isolé

Jouer 100 matches puis obtenir une moyenne de tirs cadrés par match supérieure à 70% sur les 19 dernières rencontres

Le bunker

Terminer 100 matches sans concéder de but

Ligue Anglaise Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue anglaise

Ligue 1 Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue 1

Serie A Vaincue

Battre toutes les équipes de la Serie A

Eredivisie Vaincue

Battre toutes les équipes de l'Eredivisie

Liga Espanola Vaincue

Battre toutes les équipes de la Liga Espanola

Equipes nationales Vaincues

Battre toutes les équipes nationales

Star de PES2008

Jouer 500 matches, marquer 1000 buts et remporter toutes les ligues et coupes

Serie de 5 victoires (Xbox LIVE)

Remporter 5 parties avec classement sur le Xbox Live

Taux de victoires élevé

Obtenir un taux de victoire supérieur à 75% sur les 20 derniers matches Xbox Live

But par coup fanc (Xbox LIVE)

Marquer un coup franc direct dans une partie avec classement sur le Xbox Live

Hat-trick (Xbox LIVE)

Réaliser un hat-trick dans une partie avec classement sur le Xbox Live

SUCCÈS

Première victoire (10)

Obtenu après votre première victoire.

Hat-trick (15)

Obtenu après avoir marqué 5 hat-tricks.

Tour des Stades (20)

Obtenu quand tous les stades ont été utilisés.

PénaltyMan (20)

Obtenu quand vous avez gagné au moins 10 séries de tirs de penaltys après le temps réglementaire.

100 Matchs (20)

Obtenu quand vous avez joué 100 matchs

Joueur Fairplay (25)

Obtenu si le taux de faute par match est inférieur à 1 faute lors des 10 derniers matches.

Maître du Ballon (25)

Obtenu quand votre possession dans les 10 derniers matches est supérieure à 60%.

100 Buts (25)

Obtenu quand vous avez marqué 100 buts.

100 Passes (25)

Obtenu quand vous avez réalisé 100 passes décisives.

Ligue d'Angleterre Vaincue (25)

Obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Ligue d'Angleterre

Ligue 1 Vaincue (25)

Obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Ligue 1.

Serie A Vaincue (25)

Obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Serie A.

Eredivisie Vaincue (25)

Obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Eredivisie.

Liga Española Vaincue (25)

Obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Liga Española.

Canonnier (30)

Obtenu quand vous marquez d'une distance supérieure à 35 m.

100 Victoires (30)

Obtenu quand vous avez gagné 100 matchs.

Buteur (30)

Obtenu après 20 matches, si vous marquez une moyenne plus de 2 buts en 5 derniers matches.

Meneur de jeu (30)

Obtenu après 100 matches si le taux de passes réussies dépasse 85% en 10 derniers matches.

Le bunker (30)

Obtenu quand vous avez fait 100 matchs sans concéder de but.

Excellent buteur (40)

Obtenu après 100 matches si vous marquez plus de 2,5 buts en moyenne en 10 derniers matches.

Tireur isolé (40)

Obtenu après 100 matches si le taux de tirs réussis dépasse70% en 10 derniers matches.

Equipes nationales Vaincue (40)

Obtenu quand vous avez battu toutes les équipes nationales.

Série de 10 victoires (50)

Obtenu après 10 victoires consécutives.

But par coup franc (50)

Obtenu quand vous marquez directement sur coup franc dans un Xbox LIVE Partie avec Classement.

Hat-trick (50)

Obtenu quand vous réalisez un hat-trick dans un Xbox LIVE Partie avec Classement.

Série de 5 victoires (70)

Obtenu quand vous avez remporté 5 victoires consécutives Partie avec Classement dans le Xbox LIVE.

Star de PES 2008 (100)

Obtenu si 500 matches joués, 1000 buts marqués et toutes ligues et coupes remportées.

Taux de victoires élevé (100)

Obtenu si le taux de victoires dans les 20 derniers résultats de Xbox LIVE dépasse 75%.

Pro Evolution Soccer 2009

© Konami 2008

SUCCÈS

Première victoire (10)

Un titre obtenu lors de votre première victoire.

Revenir au score (10)

Une récompense est décernée quand vous remontez le score et l'emporter.

Revenir et gagner (10)

Une récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

Montée en Première Division (10)

Une récompense décernée quand vous êtes promu en D1 en Ligue des Masters.

Début Pro (10)

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en Vers une Légende.

1er But Pro (10)

Titre obtenu avec but marqué en mode Vers une Légende

1er Homme du Match Pro (10)

Titre obtenu en recevant la récompense homme du match en mod Vers une Légende.

Joker (10)

Titre obtenu en mode Vers une Légende par activité en tant que Joker.

Début International (10)

Une récompense décernée pour votre début international en Vers une Légende.

Electron Libre (10)

Titre obtenu en inscrivant de nombreuses équipes en mode Vers une Légende.

Début en Légendes (10)

Trophée remporté lorsqu'un joueur créé en Vers une Légende joue un match de Légendes.

Meilleure Combi (10)

Trophée remporté lorsque que votre Légendes Meilleure Combi atteint 3000 points.

Début en UEFA Champions League (10)

Trophée remporté lorsque vous jouez pour la première fois en UEFA Champions League.

Passage de la Phase de Poules (15)

Trophée remporté lorsque vous avancez hors des poules en UEFA Champions League.

Début en Coupe Internationale (15)

Une récompense décernée quand vous prenez part à Coupe Internationale en Vers une Légende.

Coupe internationale MVP (15)

Titre obtenu en mode Vers une Légende en participant au Coupe Internationale.

100 buts (Vers une Légende) (15)

Une récompense décernée quand vous inscrivez 100 buts en Vers une Légende.

Voyageur de Stade (15)

Un titre obtenu quand vous aurez joué un match dans tous les stades.

Equipe en Possession (15)

Titre obtenu en augmentant le taux de possession du ballon.

Héros d'un coup du Chapeau (15)

Titre obtenu par un grand nombre de coup du chapeau.

Buteur (15)

Titre obtenu par un grand nombre de buts marqués.

Spécialiste de CF (15)

Titre obtenu par un grand nombre de buts marqués avec un coup franc direct.

Canonnier (15)

Une récompense décernée quand vous inscrivez un but de 35 m ou plus.

100 Buts (15)

Un titre obtenu quand vous avez marqué 100 buts.

100 Matchs (15)

Un titre obtenu quand vous avez joué 100 matchs.

Championnat anglais (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Championnat anglais.

Ligue 1 (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Ligue 1.

Championnat italien (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Championnat italien.

Eredivisie (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Eredivisie.

Championnat espagnol (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Championnat espagnol.

Equipes nationales (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes nationales.

Titre de Championnat (15)

Une récompense décernée quand vous remportez le Championnat de D1 en Ligue des Masters.

Hat-trick (Réseau) (15)

Décerné quand vous réalisez un hat-trick dans un Réseau Partie avec classement.

Joueur Fairplay (20)

Titre obtenu en réduisant les erreurs.

Europe Conquise (20)

Une récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du Championnat d'Europe.

200 buts (Vers une Légende) (20)

Une récompense décernée quand vous inscrivez 200 buts en Vers une Légende.

Titres Internationaux (20)

Titre obtenu par activité au sein des équipes représentatives du mode?Vers une Légende.

Série de 5 victoires (Réseau) (20)

Décerné quand vous avez remporté Partie avec classement victoires dans le Réseau.

Titres en Club (20)

Titre obtenu par activité au sein des clubs des équipes en mode Vers une Légende.

But Combinaison (20)

Récompense décernée quand vous inscrivez un but auquel 4 utilisateurs participent en Légendes.

Tot Combinaisons (25)

Trophée remporté lorsque que votre Légendes Tot Combinaisons atteint 30000 points.

Série de 10 victoires (25)

Un titre obtenu quand vous remportez 10 matchs consécutivement.

100 Victoires (25)

Un titre obtenu quand vous avez remporté 100 matchs.

100 Copies Propres (25)

Une récompense décernée quand vous passez 100 matchs sans encaisser le moindre but.

Taux de victoires élevé (Réseau) (30)

Titre obtenu en augmentant votre fréquences de victoires dans Réseau.

Saison Parfaite (50)

Titre obtenu si résultats excellents pendant la saison en "Ligue des Masters".

Tous Titres (50)

Titre obtenu en obtenant toutes les récompenses du mode Vers une Légende.

Maître de Légendes (50)

Une récompense décernée quand vous jouez avec100 utilisateurs en Légendes.

Championnat d'Europe (50)

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

Star de PES 2009 (100)

Titre le plus prestigieux de PES 2009.

EQUIPES NATIONALES (CLASSIQUES)

Equipe nationale d'Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Equipe nationale du Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Equipe nationale d'Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

Equipe nationale de France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Equipe nationale d'Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Equipe nationale d'Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Equipe nationale des Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

JOUEURS CACHÉS

Vous pouvez modifier la difficulté et la durée des matches mais vous devez respecter les équipes autorisées dans les ligues ou les coupes concernées.

Joueurs africains

Remporter la Coupe des Nations africaine.

Joueurs américains

Remporter la Coupe des Nations américaine.

Joueurs asiatiques

Remporter la Coupe des Nations Asie-Océanie.

Joueurs européens

Remporter la Coupe des Nations européenne.

Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

EQUIPES CLASSIQUES

Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

LISTE DES SUCCÈS

Première victoire (10)

Un titre obtenu lors de votre première victoire.

Série de 10 victoires (25)

Un titre obtenu quand vous remportez 10 matchs consécutivement.

Revenir au score (15)

Une récompense est décernée quand vous remontez le score et l'emporter.

Revenir et gagner (10)

Une récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

Voyageur de Stade (20)

Un titre obtenu quand vous aurez joué un match dans tous les stades.

Joueur Fairplay (20)

Titre reçu quand la moyenne de fautes des 10 derniers matches est de moins de 1 par rencontre.

Équipe en possession (25)

Titre reçu quand la possession de balle des 10 matches les plus récents est de 60% ou au delà.

Héros d'un coup du Chapeau (35)

Un titre obtenu quand vous avez réalisé 5 hat-tricks.

Buteur (40)

Titre reçu pour une moyenne de 2 buts par match lors des 5 derniers après plus de 20 matches.

Spécialiste de CF (40)

Une récompense décernée quand vous inscrivez 5 buts sur coup franc direct.

Canonnier (50)

Une récompense décernée quand vous inscrivez un but de 35 m ou plus.

Titre de championnat (15)

Titre récompensant une victoire dans l'une des ligues en Ligue des Masters.

Élite européenne 16 (20)

Titre pour le succès en série éliminatoire de l'UEFA Champions League en Ligue des Masters.

Europe Conquise (30)

Une récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du UEFA Champions League.

Champion du monde (80)

Récompense pour avoir gagné la Coupe Konami en Ligue des Masters.

Saison Parfaite (90)

Titre pour saison invaincue en Ligue des Masters, succès en Ligue, Coupe et UEFA Champions League.

Club no.1 (50)

Récompense pour avoir terminé premier du Classement du club en Ligue des Masters.

Footballeur européen de l'année (70)

Titre si un de vos joueurs gagne le Footballeur européen de l'année en Ligue des Masters.

10 années de service (50)

Un titre récompensant 10 années de service en Ligue des Masters.

Début Pro (10)

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en Vers une Légende.

Début en Coupe internationale (15)

Une récompense décernée quand vous prenez part à Coupe internationale en Vers une Légende.

MVP de Coupe internationale (30)

Récompense pour le Coupe internationale Meilleur joueur de la compétition en Vers une Légende.

Electron Libre (40)

Récompense pour avoir joué dans plus de 10 clubs au total et 4 pays en Vers une Légende.

Le super-héros (50)

Élu Footballeur mondial de l'année et Footballeur européen de l'année en Vers une Légende.

Série de 5 victoires(En ligne) (20)

Décerné quand vous avez remporté Partie avec classement victoires dans le En ligne.

Taux de vict. élevé (En ligne) (30)

Décerné quand vous atteignez plus de 75 % de victoires dans 20 derniers résultats de Réseau.

Qualifié en série éliminatoire (40)

Titre récompensant la qualification en phase à élimination directe de l'UEFA Champions League.

Championnat d'Europe (70)

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

Pro Evolution Soccer 2011

© Konami 2010

VRAIS NOMS DES ÉQUIPES

Premier League

North London (Arsenal)
West Midlands Village (Aston Villa)
West Midlands City (Birmingham City)
Lancashire (Blackburn Rovers)
Booklate (Blackpool)
Middlebrook (Bolton Wanderers)
London FC (Chelsea)
Merseyside Blue (Everton)
West London White (Fulham)
Merseyside Red (Liverpool)
Man Blue (Manchester City)
Tyneside (Newcastle United)
The Potteries (Stoke City)
Wearside (Sunderland)
West Midlands Stripes (West Bromwich Albion)
East London (West Ham United)
Lancashire Athletic (Wigan Athletic)
Wolves (Wolverhampton Wanderers)

Serie A

Xavrenaguel (Palermo)

Primera División

Hecioguel (Hércules CF)
Zelvantez (Levante)
Mlg Blanco/Azul (Málaga)
Pamp Rojo (Osasuna)
Sev Blanco (Sevilla)
Ssfb. Azul/Blanco (Real Sociedad)

SUCCÈS

Première victoire (10)

Attribué pour votre première victoire.

Série de 10 victoires (25)

Attribué pour avoir remporté 10 matches consécutifs.

Revenir au score (15)

Attribué quand vous remontez le score et l'emportez pour la première fois.

Revenir et gagner (10)

Attribué quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

Voyageur des stades (20)

Attribué pour avoir joué dans tous les stades du jeu sauf ceux du mode Modifier.

Gentleman (20)

Attribué quand la moyenne de fautes des 10 derniers matches est de moins de 1 par rencontre.

Équipe en possession (25)

Attribué quand la possession de balle des 10 derniers matches est d'au moins 60 %.

Auteur d'un coup du chapeau (35)

Attribué pour avoir réalisé 5 coups du chapeau.

Buteur (40)

Attribué pour avoir disputé 20 matches et marqué au moins 2 buts par match lors de vos 5 derniers.

Spécialiste de CF (40)

Attribué quand vous inscrivez 5 buts sur coup franc direct.

Canonnier (50)

Attribué quand vous inscrivez un but d'au moins 35 m.

Titre de championnat (15)

Attribué pour une victoire dans l'une des ligues en Ligue des Masters.

Élite européenne 16 (20)

Attribué pour le succès en phase finale de UEFA Champions League en (Ligue des Masters).

Europe conquise (30)

Attribué quand vous remportez la Ligue des Masters du UEFA Champions League.

Saison parfaite (90)

Attribué en gagnant Ligue, Coupe et UEFA Champions League en Ligue des Masters, le tout invaincu.

Club n° 1 (50)

Attribué pour avoir terminé premier du classement des clubs en Ligue des Masters.

Footballeur mondial année (70)

Attribué si un de vos joueurs devient le footballeur mondial de l'année en Ligue des Masters.

10 années de service (50)

Attribué pour 10 années de service en Ligue des Masters.

Début pro (10)

Attribué pour vos débuts professionnels en mode Vers une Légende.

Début en Coupe internationale (15)

Attribué pour votre 1re apparition en Coupe internationale du mode Vers une Légende.

MJ de Coupe internationale (30)

Attribué pour le meilleur joueur de la compétition Coupe internationale en mode Vers une Légende.

Électron libre (40)

Attribué pour avoir joué dans 10 clubs différents dans 6 pays en mode Vers une Légende.

Le super-héros (50)

Attribué pour le meilleur footballeur mondial de l'année en mode Vers une Légende.

M. Régularité (En ligne) (50)

Attribué quand vous avez remporté 75 % de vos 20 derniers Parties avec classement.

Qualifié en phase finale (40)

Attribué pour la qualification en phase finale de l'UEFA Champions League.

Champion d'Europe (70)

Attribué lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

Rois d'Amérique latine (80)

Attribué pour le vainqueur en Copa Santander Libertadores.

Pro Evolution Soccer 2012

© Konami 2011

SUCCÈS

Première victoire : Exhibition (5)

Récompense reçue pour votre première victoire contre l'I.A. en (Exhibition).

1re vict. UEFA Champions League(5)

Récompense reçue pour votre première victoire contre l'I.A. en (UEFA Champions League).

8es de l'UEFA Champions League (15)

Récompense reçue pour votre qualification en Phase de groupe de l'(UEFA Champions League).

UEFA Champions League Champion (30)

Récompense reçue pour votre titre de Champion en (UEFA Champions League).

V 1 Copa Santander Libertadores(5)

Récompense reçue pour votre première victoire contre l'I.A. en (Copa Santander Libertadores).

8es Copa Santander Libertadores(15)

Récompense reçue pour votre qualification en Phase de groupe de (Copa Santander Libertadores).

Roi Copa Santander Libertadores (30)

Récompense reçue pour votre titre de Champion en (Copa Santander Libertadores).

Champion international (30)

Récompense reçue pour avoir gagné une compétition internationale en (Ligue/Coupe).

Champion de la ligue (30)

Récompense reçue pour avoir remporté votre championnat haut la main en (Ligue/Coupe).

Début pro (5)

Récompense reçue pour votre premier match joué comme professionnel en mode (Vers une Légende).

Champion national (10)

Récompense reçue pour avoir remporté le titre en mode (Vers une Légende).

Meilleur onze de la ligue (30)

Récompense reçue pour être élu dans la meilleure équipe de la saison en mode (Vers une Légende).

1er match UEFA Champions League(40)

Récompense reçue pour votre premier match en UEFA Champions League en mode (Vers une Légende).

Super star (90)

Pour avoir reçu le titre d'Meilleur joueur interclubs de l'année de l'UEFA (Vers une Légende).

Fierté d'une nation (40)

Récompense reçue pour avoir disputé la Coupe internationale en mode (Vers une Légende).

Footballeur mondial de l'année (90)

Récompense reçue pour avoir été élu Footballeur mondial de l'année en mode (Vers une Légende).

Fier capitaine (20)

Récompense reçue pour avoir été désigné capitaine de votre club en mode (Vers une Légende).

Monsieur Polyvalence (15)

Récompense reçue pour avoir appris une nouvelle position en mode (Vers une Légende).

Talents multiples (15)

Récompense reçue pour avoir acquis un nouveau talent en mode (Vers une Légende).

1re victoire : Ligue des Masters (5)

Récompense reçue pour votre première victoire en (Ligue des Masters).

Promotion (30)

Récompense reçue pour avoir été promu en première division de (Ligue des Masters).

Manager de champions (30)

Récompense reçue pour avoir gagné le titre dans une des meilleures ligues de (Ligue des Masters).

Élite européenne 16 (10)

Récompense reçue pour passer en Phase de groupe de l'UEFA Champions League en (Ligue des Masters).

Europe conquise(30)

Récompense reçue pour votre titre de Champion de l'UEFA Champions League en (Ligue des Masters).

Auteur du triplé (60)

Gagner la ligue, l'UEFA Champions League et Coupe de la ligue en une saison de (Ligue des Masters).

Club n° 1 (90)

Récompense reçue pour votre titre de Club n°1 au classement des clubs de (Ligue des Masters).

Première victoire : Club Boss (5)

Récompense reçue pour votre première victoire en tant que propriétaire de club en (Club Boss).

Président de champions (30)

Récompense reçue pour avoir remporté un championnat de première division en "Club Boss".

Propriétaire n°1 (90)

Récompense reçue pour être le meilleur propriétaire du ballon rond en (Club Boss).

Premier match En ligne (10)

Récompense reçue pour votre premier match joué en mode (En ligne). Aucune déconnexion autorisée.

1re victoire : Partie rapide (10)

Récompense reçue pour avoir remporté votre première (Partie rapide). Aucune déconnexion autorisée.

Première victoire : Compétition(15)

Récompense reçue pour votre première victoire en (Compétition En ligne).

Amateur de Théâtre (10)

Récompense reçue pour voir les moments publiés par un autre joueur dans le (Théâtre des Légendes).

L'Associé de la Communauté (30)

Récompense reçue pour avoir rejoint votre première (Communauté En ligne).

Recruteur en chef (15)

Récompense reçue pour avoir recruté votre premier joueur en (Ligue des Masters en ligne).

Le résumé final (10)

Récompense reçue pour avoir regardé des moments forts dans (Résumé de la Finale).

VRAIS NOMS DES COMPÉTITIONS

Noms des Championnats

Championnat d'Angleterre: Premier League
Ligue 1: Ligue 1
Championnat d'Italie: Série A

Eredivisie: Eredivisie
Championnat du Portugal: Liga Sagres
Liga: Liga

Noms des Coupes Nationales

Coupe anglaise: FA Cup
Coupe française: Coupe de France
Coupe italienne: Coppa Italia
Coupe des Pays-Bas: KNVB Beker
Coupe portugaise: Taça de Portugal
Coupe espagnole: Copa del Rey

VRAIS NOMS DES JOUEURS DES ÉQUIPES CLASSIQUES

CLASSIC ENGLAND

Siyanen - David SEAMAN
Adion - Tony ADAMS
Sumerslade - Gareth SOUTHGATE
Kilcan - Martin KEOWN
Saintpealer - Stuart PEARCE
Imghe - Paul INCE
Plyguts - David PLATT
Malmoran - Steve McMANAMAN
Galbone - Paul GASCOIGNE
Il Rance - Ian WRIGHT
Shirare - Alan SHEARER
Shelearn - Peter SHILTON
Molna - Bobby MOORE
Gal Nevor - Gary NEVILLE *
Salton - Kenny SAMSON
Storms - Paul SCHOLES *
Roden - Bryan ROBSON
Horner - Glenn HODDLE
Chiringbone - Bobby CHARLTON
Shilecon - Teddy SHERINGHAM
Burdner - John BARNES
Warol - Chris WADDLE
Linden - Gary LINEKER

CLASSIC FRANCE

Bathez - Fabien BARTHEZ
Dairsell - Marcel DESAILLY
Bruin - Laurent BLANC
Telin - Lilian THURAM
Lirazal - Bixente LIZARAZU
Deroem - Didier DESCHAMPS
Mayonele - Claude MAKÉLÉLÉ *
Pooroe - Emmanuel PETIT

Zirom - Zinedine ZIDANE
Djiutaleff - Youri DJORKAEFF
Derrai - Christophe DUGARRY
Coule - Grégory COUPET *
Tremarz - Marius TRÉSOR
Leghasci - Frank LEBOEUF
Saromol - Willy SAGNOL
Argu - Manuel AMOROS
Calmela - Vincent CANDELA
Katanyfu - Christian KAREMBEU
Proquinei - Michel PLATINI
Waiyrin - Sylvain WILTORD *
Calcoma - Eric CANTONA
Guyrontin - Stéphane GUIVARC'H
Putam - Jean-Pierre PAPIN
CLASSIC GERMANY
Huber - Oliver KAHN
Kolmann - Jürgen KOHLER
Maletz - Lothar MATTHÄUS
Burckland - Guido BUCHWALD
Zoner - Matthias SAMMER
Jernisch - Jens JEREMIES
Sloeger - Bernd SCHNEIDER
Bnarck - Andreas BREHME
Dartley - Sebastian DEISLER
Meyno - Andreas MÖLLER
Bilkos - Oliver BIERHOFF
Itzmoler - Bodo ILLGNER
Behrengauna - Franz BECKENBAUER
Hemton - Thomas HELMER
Linuthe - Thomas LINKE
Ziede - Christian ZIEGE
Reunsara - Stefan REUTER
Hoeitor - Thomas HÄSSLER
Rewtelize - Karl-Heinz RUMMENIGGE
Lisagawski - Pierre LITTBARSKI
Vauner - Rudi VÖLLER
Mjarnie - Gerd MÜLLER
Clantzgan - Jürgen KLINSMANN

CLASSIC ITALY

Zoru - Dino ZOFF
Baroini - Franco BARESI
Corsacoupe - Alessandro COSTACURTA
Vayengoddo - Pietro VIERCHOWOD
Majuzheni - Paolo MALDINI
Dinmo Bratto - Dino BAGGIO
Almelini - Demetrio ALBERTINI
Besnola - Nicola BERTI
Doramore - Roberto DONADONI
Lon Barron - Roberto BAGGIO
Verroni - Gianluca VIALLI
Zervbo - Walter ZENGA
Palunca - Gianluca PAGLIUCA

Fenorra - Ciro FERRARA
Benboli - Giuseppe BERGOMI
De Libro - Angelo DI LIVIO
Taugani - Marco TARDELLI
Maroghi - Roberto MANCINI
Sorua - Gianfranco ZOLA
Loggu - Paolo ROSSI
Vileni - Christian VIERI
Caccili - Pierluigi CASIRAGHI
Ricchini - Luigi RIVA

CLASSIC NETHERLANDS

Farzel Haar - VAN DER SAR *
Tyutau - Jaap STAM
Fil Da Buuni - Frank DE BOER
Raiginar - Michael REIZIGER
Hofu - Phillip COCU
Weltar - Aron WINTER
Darit - Edgar DAVIDS
Bemkap - Dennis BERGKAMP
Ron Da Buuni - Ronald DE BOER
Orhaimnalz - Marc OVERMARS
Creibaad - Patrick KLUIVERT
Von Heikemen - Hans VAN BREUKELEN
Romaal Kultan - Ronald KOEMAN
Kjuna - Ruud KROL
Waltoor - Jan WOUTERS
Jaltang - Wim JANSEN
Jorme - Wim JONK
Raukoores - Frank RIJKAARD
Niilsentz - Johan NEESKENS
Gulaas - Ruud GULLIT
Cwarim - Johan CRUYFF
Von Bolsen - Marco VAN BASTEN
Van Ooidork - Pierre VAN HOOIJDONK

CLASSIC ARGENTINA

Pulzato - Nery PUMPIDO
Runzal - Oscar RUGGERI
Semini - Roberto SENSINI
Chiero - José CHAMOT
Siljome - Diego SIMEONE
Rogueiro - Fernando REDONDO
Camirra - Claudio CANIGGIA
Guly Lomer - GUSTAVO LÓPEZ
Malgani - Diego MARADONA
Querant - Mario KEMPES
Baquistata - Gabriel BATISTUTA
Ferem - Ubaldo FILLOL
Palteza - Daniel PASSARELLA
Amoni - Roberto AYALA *
Soim - Juan Pablo SORÍN
Curalle - José Luis CUCIUFFO

Barenqua - Sergio BATISTA
Calassi - Américo GALLEGO
Anlleroz - Osvaldo ARDILES
Bujutava - Jorge BURRUCHAGA
Bazqueni - Jorge VALDANO
Dioraz - Ramón DÍAZ
Bolibo - Abel BALBO

CLASSIC BRAZIL

Taralm - Cláudio TAFFAREL
Aldahilla - ALDAIR Nascimento dos Santos
Ricalro - RICARDO ROCHA
Jirjonho - JORGINHO
Leymauro - LEONARDO
Malo Sila - MAURO SILVA
Dorte - DUNGA
Rasan - RAÍ
Zilcao - ZINHO
Benar - BEBETO
Rozerio - ROMÁRIO
Lemon - LEAO
Zalbo - ZAGO
Cashoo - CAFÚ
Brevel - BRANCO
Colseiso - Flavio CONCEIÇAO
Salmaio - CÉSAR SAMPAIO
Zilre - ZICO
Elimelto - EDMUNDO
Palm - PELÉ
Ganarrin - GARRINCHA
Camre - CARECA
Miracir - Luís Antônio Corréa da Costa "MÜLLER"

VRAIS NOMS DES CLUBS ANGLAIS ET PORTUGAIS

Premier League

North London => Arsenal
West Midlands Village => Aston Villa
Lancashire => Blackburn Rovers
Middlebrook => Bolton
London FC => Chelsea
Merseyside Blue => Everton
West London White => Fulham
Merseyside Red => Liverpool
Man Blue => Manchester City
Manchester United => Manchester United
Tyneside => Newcastle United
Northluck C. => Norwich City
North West London => Queens Park Rangers

The Potteries => Stoke City
Wearside => Sunderland
Swearcle => Swansea City
Tottenham => Tottenham
West Midlands Stripes => West Bromwich
Lancashire Athletic => Wigan Athletic
Wolves => Wolverhampton

Championnat du Portugal

ARATALCAO - Académica
BEFMAXAO - Beira-Mar
SL BENFICA
BRESIGNE - Braga
FORCEILHO - CD Feirense
GAVORENCE - Gil Vicente
UQUEIDOL - UD Leiria
MASEADEIRA - Marítimo
NARDIMCOL -Nacional
PODEFTEZA - Paços Ferreira
FC PORTO
ROVANECHE - Rio Ave
SPORTING CP
OSQUANCHA - SC Olhanense
VISICUTAO - Vitória Guimarães
VERFOLCAO - Vitória Setúbal

Pro Evolution Soccer 6

© Konami 2006

VRAIS NOMS DE JOUEURS

Europe A

- Bulgaria :

10 Bojinov
17 M. Petrov
9 Berbatov
30 Domovchiski
11 S. Todorov

8 Yankov
19 S. Petrov
23 Gargorov
18 G. Iliev
25 Dimitrov
15 Genkov
20 Y. Todorov
7 Yankovic

21 Topuzakov
5 V. Iliev
2 Kishishev
4 I. Petkov
24 Kirilov
22 Karaslavov
14 Wagner

27 Ivankov
1 G. Petkov
12 Kolev

- Croatia :

17 Klasnic
9 Prso
18 Olic
21 Balaban
22 Bosnjak

10 N. Kovac
2 Srna
8 Babic
19 Kranjcar
16 J. Leko

20 Seric
6 Vranjes
14 Modric
15 I. Leko

7 Simic
4 R. Kovac
3 Simunic
5 Tudor
11 Tokic
13 Tomas

1 Pletikosa
23 Butina
12 Didulica

- Germany :

11 Klose
20 Podolski
14 Asamoah
22 Odonkor
10 Neuville
9 Hanke

8 Frings
19 Schneider
7 Schweinsteiger
18 Borowski
5 Kehl
15 Hitzlsperger
13 Ballack

21 Metzelder
17 Mertesacker
3 Friedrich
16 Lahm
4 Huth
6 Nowotny
2 Jansen

1 Lehmann
12 Kahn
23 Hildebrand

- Latvia :

9 Verpakovskis
11 Rimkus
18 Kolesnicenko
23 Miholaps
21 Prohorenkovs
15 Kalnins

3 Astafjevs

5 Morozs
8 Solonicins
10 Rubins
20 Laizans
22 Bleidelis
14 Visnakovs
17 Blanks

4 Zakresevskis
2 Stepanovs
7 Isakovs
6 Zirnis
13 Smirnovs
19 Zavoronkovs
16 Korablovs

1 Kolinko
12 Piedels

- Northern Ireland :

11 Elliott
9 Healy
10 Quinn
14 Jones
15 Feeney
13 Smith

8 Johnson
6 Davis
7 Gillespie
21 Whitley
20 McCann
4 Brunt
24 Mulryne
25 Sproule

5 Craigan
18 Hughes
2 Baird
3 Capaldi
19 Murdock
17 Duff
22 McLean

1 Taylor
12 Ingham

Europe B

- Serbia and Montenegro :

8 Kezman
9 Milosevic
21 Ljuboja

19 Zigic

4 Duljaj
17 Nadj
10 Stankovic
11 P. Djordjevic
13 Basta
2 Ergic
7 Koroman
18 Vukic
22 Ilic

6 Gavrancic
20 Krstajic
14 N. Djordjevic
3 Dragutinovic
5 Vidic
15 Dudic
16 Petkovic

1 Jevric
12 Kovacevic
23 Stojkovic

- Slovakia :

10 Holosko
11 Vittek
18 Mintal
22 Reiter
17 Németh

6 Karhan
7 Hlinka
8 Hodúr
14 Hanek
19 Valachovic
16 Krajcík
21 Kisel
23 Michalík

3 Skrtel
4 Kratochvíl
9 Zabavník
5 Had
2 Petras
13 Durica
20 Cech
15 Gresko

1 Contofalsky
12 König

- Slovenia :

16 Rodic
9 Siljak
14 Cimerotic
21 Lavric
22 Dedic

3 Filekovic
23 Zlogar
15 Pokorn
11 Komac
8 Koren
18 Acimovic
19 Seslar
7 Sukalo
13 Pecnik
10 Ceh

5 Cesar
6 Knavs
4 Mavric
20 Ilic
17 Brecko
2 Gobec

1 Mavric
12 Handanovic

- Turkey :

24 Serhat Akin
25 Tuncay
21 Halil Altintop
18 Necati Ates
8 Nihat
20 Ibrahim Akin
9 Fatih Tekke

22 Hamit Altintop
16 Selcuk
5 Emre Belözoglu
15 Hüseyin Cimsir
7 Okan
17 Tümer
13 Nuri Sahin
10 Bastürk

2 Tolga Seyhan
19 Ibrahim Toraman
6 Ozat
4 Cetin
26 Fatih Akyel
14 Serkan Balci

23 Volkan
1 Rüstü

- Wales :

11 Giggs
9 Bellamy
15 Cotterill
18 Earnshaw

7 Fletcher
10 Davies
8 Robinson
23 Ledley
22 Vaughan
17 Koumas

5 Page
4 Gabbidon
2 Duffy
3 Ricketts
6 Partridge
20 D. Collins
12 J. Collins
16 Nyatanga
19 Delaney
14 Edwards
13 Crofts

21 Jones
1 Price

Afrique

- Angola :

10 Akwa
16 Flavio
13 Edson
9 Mantorras
18 Love
19 Titi Buengo

8 André
17 Zé Kalanga
14 Mendonça
11 Mateus
7 Figueiredo
6 Miloy

3 Jamba
5 Kali
20 Loco
21 Delgado
15 Rui Marques
4 Lebo Lebo
2 Marcos Airosa
23 Marco Abreu

1 Joao Ricardo
12 Lama
22 Mario

- Cote d'Ivoire :

18 Keita
2 Akalé
8 Kalou
11 Drogba
14 B. Koné
9 A. Koné
15 Dindane

5 Zokora
19 Y. Touré
7 Fae
10 Yapi Yapo
22 Romaric

4 K. Touré
12 Méïté
21 Eboué
3 Boka
6 Kouassi
20 Demel
17 Domoraud
13 Zoro

1 Tizié
16 Gnanhouan
23 Barry

- Ghana :

14 Amoah
3 Gyan
19 Pimpong
20 O. Addo
12 Tachie-Mensah

18 E. Addo
8 Essien
10 Appiah
11 Muntari
23 Draman
9 Boateng

5 Mensah
4 Kuffour
15 Pantsil
6 Pappoe
17 Quaye
21 Issah
7 Shilla

2 Sarpei
13 Mohamed

22 Kingston
1 Adjei
16 Owu

- Togo :

4 Adebayor
17 Mohamed Kader
14 Olufadé
11 Malm

15 Romao
10 Cherif Touré
18 Senaya
7 Salifou
21 Atsou
6 Aziawonou
8 Agboh
9 Dossevi
20 Erassa

3 Abalo
2 Nibombé
5 Tchangai
19 Assemoassa
12 Akoto
13 Forson
23 Touré

16 Agassa
1 Tchagnirou
22 Obilale

- Tunisie :

5 Jaziri
9 Chikhaoui
17 Ben Saada
2 Essediri
7 Gmamdia
11 Santos

12 Mnari
13 Bouazizi
14 Chedli
20 Namouchi
8 Nafti
10 Ghodhbane
23 Melliti

15 Jaïdi
3 Haggui

6 Trabelsi
18 Jemmali
21 Saidi
4 Yahia
19 Ayari

1 Boumnijel
16 Nefzi
22 Kasraoui

Les Amériques

- Costa Rica :

9 Wanchope
11 Gomez
21 Nunez
19 Saborío
13 Bernard

20 Sequeira
6 Fonesca
8 Solis
10 Centeno
14 Azofeifa
7 Bolanos
16 Hernández

4 Umaña
3 Marin
5 Martinez
12 Gonzalez
17 Badilla
22 Rodriguez
2 Drummond
15 Wallace

18 Porras
1 Mesén
23 Alfaro

- Trinidad and Tobago :

19 Yorke
12 Samuel
14 S. John
20 Scotland
15 Jones
13 Glenn

7 Birchall
18 Theobald
11 Edwards
9 Whitley
23 Wolfe

16 Wise
10 Latapy

5 Sancho
6 Lawrence
8 Gray
3 A. John
4 Andrews
2 Cox
17 Charles

1 Hislop
21 Jack
22 Ince

- United States :

17 Beasley
21 Donovan
20 McBride
9 Johnson
11 Ching
16 Wolff

7 Lewis
10 Reyna
15 Convey
14 Olsen
5 O'Brien
8 Dempsey

23 Pope
22 Onyewu
6 Cherundolo
4 Mastroeni
3 Bocanegra
12 Berhalter
13 Conrad
2 Albright

18 Keller
1 Howard
19 Hahnemann

- Colombia :

10 Moreno
11 Murillo
9 Rodallega
18 Yanes
19 Rentería

6 Vargas
8 Viafara
7 Soto

17 Aguilar
14 Castrillon
21 Patino
20 Domínguez

4 Perea
5 Zapata
2 Orozco
3 Passo
13 De la Cuesta
15 Najera
16 Pacheco
22 Casierra

1 Martínez
12 Cordoba
23 Arenas

Asie/Océanie

- Iran :

9 Hashemian
10 Daei
11 Khatibi
17 Kazemeian
15 Borhani
16 Enayati

6 Nekounam
14 Teymourian
2 Mahdavikia
8 Karimi
18 Navidkia
21 Madanchi
23 Shojaei
7 Zandi

4 Golmohammadi
5 Rezaei
13 Kaabi
20 Nosrati
3 Bakhtiarizadeh
19 Sadeqi

1 Mirzapour
12 Roudbarian
22 Talebloo

- Saudi Arabia :

20 Al Qahtani
23 Mouath
9 Al Jaber
11 Al Harthi

16 Khaled
6 Al Ghamdi
14 Khariri
18 Al Temyat
8 Noor
19 Massad
7 Ameen
10 Al Shlhoub

3 Tukar
4 Al Montashari
2 Dokhi
13 Sulaimani
5 Al Qadi
17 Al Anbar
12 Khathran
15 Al Bahri

21 Zaid
1 Al Deayea
22 Khojah

Autres ligues A

- RSC Anderlecht :

36 Legear
24 Serhat Akin
9 Mbo Mpenza
11 Boussoufa
29 Frutos
18 Allagui
42 Siani

3 Deschacht
4 Vanderhaeghe
5 Biglia
14 Goor
31 De Man
38 Lamah
10 Ahmed Hassan

37 Vanden Borre
23 Juhász
6 Van Damme
39 Ofoe
41 Tiote

13 Proto
1 Zitka
22 Schollen
25 Van Steenberghe

- Club Brugge KV :

10 Balaban
34 Yulu-Matondo
9 Ishiaku
25 Ibrahim
19 Chavez

6 Clement
3 Vermant
7 Daerden
18 I. Leko
14 Dufer
21 Vermeulen
31 Roelandts
11 Blondel
16 Van Heerden
8 Englebert
20 Diallo

26 Maertens
4 Valgaeren
24 Pedersen
17 Gvozdenovic
5 Klukowski
2 De Cock
33 Vandelannoite
15 Dreesen

1 Stijnen
13 Verbauwhede
23 Lenaerts

- AC Sparta Praha :

21 Jun
30 Lustrinelli
9 Dosek
11 Kolar
10 Slepicka

6 Sivok
17 Sylvestre
18 Kisel
28 Matusovic
4 Hasek
13 Hanek
12 Herzan
16 Simak

15 Lukas
2 Repka
8 Zabavnik
23 Kadlec
5 Drobny
22 Homola
20 Pospech

19 Jungr
7 Kona

29 Blazek
31 Grigar
1 Zlamal

- Panathinaikos FC :

11 Papadopoulos
26 Mantzios
20 Leontiou
7 Gekas

6 Bovio
25 Biscan
10 Gonzalez
9 Romero
15 Andric
19 Seric
23 Víctor
29 Nilsson
18 Theodoridis
22 Tziolis
30 De Lima Freitas
21 Charalambides
32 Sanmartean

8 Goumas
3 Antonsson
24 Vintra
31 Darlas
5 Morris
4 Kotsios

1 Galinovic
12 Ebede
41 Tzorvas

- Besiktas :

55 Ibrahim Akin
9 Gökhan Gülec
11 Marcio Nobre
80 Kenan Özer
13 Bobo

41 Mustafa Koray
53 Fahri Tatan
7 Yilmaz
10 Matias Delgado
22 Ali Tandogan
20 Karabulut
30 Günes
15 Kleberson

90 Ricardinho
77 Emre Ozkan

5 Gökhan Zan
58 Ibrahim Toraman
19 Uzülmez
4 Dogan
2 Kurtulus
8 Mercimek
3 Mehmet Sedef

1 Runje
21 Kursunlu
29 Murat Sahin

- Fenerbahce :

10 Tuncay
23 Semih
8 Zafer Biryol
16 Zengin

17 Can Arat
4 Appiah
15 Mehmet Aurelio
20 Alex
11 Tümer
21 Selcuk
27 Kemal
29 Adin
25 Boral
18 Gürsoy
7 Mehmet Yozgatli

19 Onder Turaci
30 Serkan Balci
5 Ozat
35 Lugano
2 Luciano
3 Cetin
24 Baris

1 Volkan
34 Rüstü
22 Kulbilge

Autres ligues B

- Boca Juniors :

14 Palacio
9 Palermo
7 Schelotto
16 Delgado

22 Silvestre
5 Gago
21 Battaglia
11 Vargas
19 Cardozo
27 Ledesma
18 Marino

6 Daniel Díaz
4 Ibarra
24 Krupoviesa
28 Maidana
3 Rodríguez
15 Calvo

90 Bobadilla
25 Migliore

- River Plate :

9 Farias
31 Falcao García
11 Figueroa
26 Almerares
33 Aban

95 Marcelo Sosa
8 Patiño
16 Zapata
10 Gallardo
35 Lima
29 Higuain
18 Sambueza
25 Ahumada
7 Pusineri
94 Ortega
93 Domingo
37 Toja
28 Fernandez

90 Tuzzio
14 Gerlo
34 Ferrari
24 Mareque
6 Talamonti
91 Lussenhoff
3 Dominguez
4 Alvarez
92 Nasuti

1 Lux
12 Carrizo

- Sao Paulo FC :

9 Aloisio
11 Rodrigo
24 Alex Dias
25 Leandro

7 Mineiro
8 Josué
6 Junior
10 Danilo
18 Denilson
20 Ramalho
19 Richarlyson
22 Souza
23 Lenílson

4 Edcarlos
5 André Dias
3 Fabao
2 Neicer Reasco
15 Alex
16 Alex Silva

1 Rogério Ceni
13 Bosco
14 Bruno

PES-Shop

- Page 1 :

Kerlon
Roy Keane
Phillips
Milla
Mostovoi
Aguinaga
Boksic
Redknapp
Sensini
Rush
Hierro
Zamorano
Sanchez
Eusébio

- Page 2 :

Giovane Elber
Edmundo
Effenberg
Scifo
Francescoli
Blokhin
Garrincha
Karpin

Carlos Alberto
Valderrama
Gustavo Nery
Caniggia
Claudio Lopez
Rodríguez

- Page 3 :

Hagi
Popescu
Dalglish
Kocsis
Dario Silva
Zahovic
Salas
Lizarazu
Giannini
Juninho Paulista
Weah
Best
Guardiola
Boban

- Page 4 :

Sforza
F. Salas
Sergi
Suker
Di Stéfano
Simeone
Law
Savicevic
Dzajic
Ravelli
Yeboah
Brolin
Stojkovic
Montero

- Page 5 :

Paulo Sousa
Vagner Love
P. Andersson
Mboma
Balakov
Delvecchio
Schmeichel
Lentini
Cavenaghi
Puskas
Butragueno
B. Laudrup

Fran
F. de Boer

- Page 6 :

Stoichkov
Adu
Mijatovic
Bremner
Hässler
K. Andersson
Cardozo
Bakero
Chilavert
Higuita
Romario
Campos
Hughes
Signori

- Page 7 :

Vonlanthen
Overmars
Desailly
Dahlin
M. Laudrup
Djorkaeff
Ostlund
Le Tissier
Luis Enrique
Yashin
Shearer
Bergkamp
Azizi
Asprilla

- Page 8 :

Ilie
Simonsen
Herzog
Belanov
Elkjær
Castroman
Dagoberto
Jennings
Giovanni
Djalminha
Sérgio Conceiçao
Beguiristain
Ziege
Irwin

- Page 9 :

Falcão
Revivo
Henao
Protti
Boniek
Veron
Magrão
Matthews
Foe
Preud'homme
Suarez
Radebe
Sosa
Dugarry

- Page 10 :

R. de Boer
Carboni
Mihajlovic
Zarate
Ravanelli
Jeremies
Prosinecki
Ferrara
Tassoti
Nilmar
Jardel
Jorge Costa
César Delgado
Shyschenko

- Page 11 :

Winterburn
Pessotto
Anderton
Pochettino
Dixon
Bosnich
Kühbauer
Quinn
McAteer
Manuel Fernandes
Onopko
Oliseh
West
Songo'o

- Page 12 :

Flo
Denílson
Baljic
Tiffert

Mauro Silva
Martyn

VRAIS NOMS DES CLUBS

Championnat d'Angleterre :

West Midlands Village	Aston Villa
Lancashire	Blackburn
Middlebrook	Bolton
South East London Reds	Charlton
London FC	Chelsea
Merseyside Blue	Everton
West London White	Fulham
Merseyside Red	Liverpool
Man Blue	Manchester City
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Berkshire Blues	Reading
South Yorkshire	Sheffield United
North East London	Tottenham
Hertfordshire	Watford
East London	West Ham United
Lancashire Athletic	Wigan Athlétic

Autres ligues A :

Bruxelles	RSC Anderlecht
FC Belgium	Club Bruges
AC Czech	Sparta Prague
Athenakos FC	Panathinaikos
FC Bosphorus	Besiktas
Constanti	Fenerbahce

Autres ligues B :

Patagonia	Boca Junior
Pampas	River Plate
Caopolo	Sao Paulo FC

Project Gotham Racing 3

© Microsoft / Bizarre Creations 2005

VOITURES À DÉBLOQUER

Il faut avoir un certain nombre de Kudos (que vous gagnez en mode carrière) pour pouvoir débloquer les voitures suivantes :

Cadillac 16	90 000 Kudos
Ford GT90	300 000 Kudos
Ford Mustang GTR	10 000 Kudos
Ford Supercar	120 000 Kudos
Nissan GTR	50 000 Kudos
RUF Supercar	475 000 Kudos
Shelby Cobra	160 000 Kudos
Shelby GR-1	390 000 Kudos
Toyota GT-One	230 000 Kudos

SUCCÈS

Photographe (10)

Prenez une photo dans chaque ville du jeu.

Constructeur de circuits (10)

Créez 10 parcours personnalisés dans l'Éditeur de parcours.

Champion félin (10)

Remportez une partie de Chat et Souris dans un véhicule de classe autre que E.

Champion Capt. de Cônes par éq. (10)

Soyez dans l'équipe gagnante d'une partie de Capture de Cônes par équipes.

Fan de Gotham TV (15)

Regardez Gotham TV 10 fois, sauvegardez une rediffusion.

Joueur d'arcade (15)

Découvrez Geometry Wars 1 et 2.

Maître rongeur (15)

Remportez une partie de Chat et Souris dans un véhicule de classe E.

Champion Capture de Cônes (15)

Remportez une partie de Capture de Cônes.

10e (20)

Arrivez à la 10e place.

Champion d'acier (30)

Terminez tous les championnats au niveau acier.

Héros de Gotham (30)

Pour gagner cet insigne, soyez suffisamment bon pour passer sur Gotham TV.

Club des possesseurs de Ferrari (45)

Achetez toutes les Ferrari du jeu.

Club des amateurs de Lamborghini (45)

Achetez toutes les Lamborghini de la partie.

Club auto exotique (45)

Achetez 7 voitures exotiques dont: McLaren F1 LM, Shelby GT-500, Ford GT40 MK1, Corvette ZR-1.

5e (50)

Arrivez à la 5e place.

Essais libres (50)

Établissez un temps sur tous les circuits en mode essais libres.

Séance de qualification (50)

Qualifiez-vous à un tournoi et participez au premier tour d'éliminations.

Champion de bronze (50)

Terminez tous les championnats au niveau bronze.

Insigne de pilote stylé (50)

Dérapage 25 m, combo X10, 25 000 k en ligne, 1 000 k en une course, kudos pour toutes les manoeuvres.

Champion d'argent (60)

Terminez tous les championnats au niveau argent.

Insigne de pilote pro (60)

Gagnez une médaille de platine en transmission manuelle.

Pro en ligne (60)

50 courses en ligne, partir/finir 1er, série de 3 victoires, course propre, gagner chaque scénario.

Champion d'or (75)

Terminez tous les championnats au niveau or.

1er (80)

Arrivez à la 1ère place.

Champion de platine (100)

Terminez tous les championnats au niveau platine.

Project Gotham Racing 4

© Microsoft / Bizarre Creations 2007

SUCCÈS

Série de victoires (30) : Gagnez 3 épreuves de course d'affilée en mode Arcade ou en mode Carrière solo

SUCCÈS

Série de victoires (30)

Gagnez 3 épreuves de course d'affilée en mode Arcade ou en mode Carrière solo

1er et 2e à l Arrivée (10)

Terminez une partie avec classement en championnat par équipe en atteignant les 2 premières places

Domination en équipe (20)

Terminez une partie avec classement en championnat par équipe en obtenant les 4 premières positions

Chef d équipe (10)

Gagnez le plus de points pour votre équipe dans 1 partie avec classement en championnat par équipe

Frimeur (20)

Remportez 9 000 kudos en une seule course

Pilote 5 étoiles (20)

Remportez 5 étoiles kudos

Superstar (40)

Gagnez 5 étoiles Kudos trois fois dans une course

Tenez-vous à carreaux (25)

Gagnez une course de rues en mode Arcade ou Carrière Gotham sans frôler les murs

Le monocycliste (20)

Réalisez un long wheelie en moto

Bibendum (10)

Jouez aux trois disciplines de piste d'essai et réalisez pour chacune le meilleur score

Maître du temps (25)

Gagnez les courses malgré la pluie, le brouillard et la neige en mode Arcade ou Carrière solo

Vainqueur (5)

Remportez votre première épreuve en mode Arcade ou en mode Carrière solo

Méd. d'argent en Arcade Gotham (40)

Gagnez une médaille d'argent dans chaque épreuve en Arcade

Médaillé d'or en Arcade Gotham (10)

Gagnez une médaille d or dans chaque épreuve en Arcade

Méd. de platine en Arcade Gotham (10)

Gagnez une médaille de platine dans chaque épreuve en Arcade

Doublé argent (30)

Remportez au moins une médaille d'argent à moto et en voiture lors d'une épreuve en Arcade

Doublé or (5)

Remportez au moins une médaille d'or à moto et en voiture lors de n'importe quelle épreuve d'Arcade

Doublé platine (5)

Remportez au moins une médaille de platine à moto et en voiture lors d'une épreuve en Arcade

Chapitre Arcade terminé (30)

Terminez tous les chapitres en mode Arcade

Professionnel (70)

Atteignez le niveau professionnel en mode Carrière solo

Crack (70)

Atteignez le niveau crack en mode Carrière solo

As (40)

Atteignez le niveau as en mode Carrière solo

Héros (20)

Devenez un champion national en mode Carrière solo

Champion (10)

Vous avez remporté votre 1er championnat en mode Carrière solo ou dans une partie avec classement

As de la moto (25)

Gagnez un championnat en Carrière solo à moto

Vainqueur de Major (40)

Gagnez un Major en mode Carrière solo

Dominator (20)

Gagnez tous les Majors en mode Carrière solo

Cascadeur (5)

Réalisez votre première cascade à moto

Achetez un succès (20)

Achetez l'image de joueur de 1000 000 de kudos pour gagner ce succès

En arrière toute ! (10)

Lors d'une course de rue en écran partagé, terminez 1e/2è en marche arrière contre un adversaire IA

Prenez la pose (10)

2 motos face à face, à 15 mètres l'une de l'autre vont réaliser un endo des plus impressionnants

Première fois (10)

Terminez votre premier championnat en partie avec classement

8ème merveille du monde (20)

Réalisez un tour complet en dérapant sur la piste d'essai Michelin en forme de huit

Attrapez-les tous (5)

Froissez la tôle de chaque adversaire dans une course de huit véhicules

Roi de l'endo (20)

Remportez 100 kudos en réalisant un endo à moto

Pilotez à l instinct (25)

Terminez une épreuve de Tour infernal en mode Arcade sans toucher au frein

Action et friction (20)

Dégommez les rétroviseurs des véhicules de tous vos adversaires lors d'une épreuve de course de rues

Le grand saut (10)

Faites décoller huit véhicules en même temps

J'adore PGR (5)

Achetez la totalité de la boutique PGR ou terminez PGR 3 et accédez à la première place

Un sans faute (50)

Gagnez chaque épreuve dans un championnat solo ou avec classement

Vous n'en croirez pas vos yeux ! (5)

Créez une image 3D grâce au mode Photo

Agent secret (5)

Puzzle 2

3CZV657 (5)

Puzzle 1

Ce soir, rien ne m'arrête (5)

Puzzle 3

Encore une fois ! (20)

Essayez de remporter la médaille au-dessus dans n'importe quelle épreuve en Arcade

PGR à la demande (5)

Photo - Chargez et votez pour une photo sur PGR à la demande

PGR à la demande (5)

Vidéo - Chargez une rediffusion et votez grâce à PGR à la demande

Grand vainqueur (20)

Affrontez un joueur classé premier en mode solo sur Xbox LIVE

Numero Uno (50)

Atteignez la place de Numéro Un au classement des pilotes de carrière

Affrontez Bizarre (10)

Battez un membre de l'équipe PGR 4 sur Xbox LIVE, ou affrontez quiconque en ayant battu un

Project Sylpheed

© Square Enix / Game Arts 2007

NEW GAME +

Terminez une fois le jeu, attendez la fin des crédits, et sauvegardez pour créer un fichier "Clear File". Depuis le menu principal, chargez ce fichier, et vous pourrez choisir le niveau de difficulté, et vous conserverez la plupart des éléments acquis et upgradés durant la première partie.

PASSER LES NIVEAUX

Si vous échouez 3 fois de suite dans une même mission du mode Story, vous verrez apparaître l'option **Skip** à l'écran du Game Over. Utilisez-la pour passer le niveau en cours.

Prototype

© Activision / Radical Entertainment 2009

FAIRE DU BODY SURF

Depuis le menu principal, allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et faites : **Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas**. Vous débloquerez le coup du body surf et pourrez l'exécuter dans le jeu à tout moment.

NEW GAME +

Facile +

Terminez le jeu en Facile ou Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

Normal +

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

SUCCÈS

Intrigant (20)

Assimilez 50 cibles d'intrigue.

Le boucher (30)

Tuez 50 personnages en 5 secondes.

Pro de l'infiltration (20)

Infiltrez-vous dans 10 bases militaires sous les traits d'un commandant.

Pro du détournement (10)

Volez 50 véhicules à l'ennemi.

Le nettoyeur (20)

Détruisez 10 bases militaires ou nids infectés dans New York.

Soif inépuisable (10)

Assimilez 200 personnages pour régénérer votre santé.

Demi-vérités (10)

Accomplissez une mission sans déclencher d'alerte militaire.

C'est lui ! (10)

Dénoncez 5 militaires.

Pilote confirmé (20)

Apprenez à piloter tous les types de véhicules terrestres et appareils aériens.

Évolution en marche (10)

Utilisez le menu Améliorations pour acheter une amélioration.

Première piste (10)

Débloquez l'intrigue.

Vengeance revisitée (60)

Terminez le Mode Histoire en niveau difficile.

Traînée de cadavres (30)

Tuez 53 596 infectés.

Casse automobile (20)

Détruisez 2 000 véhicules.

Mort-nés (20)

Détruisez 25 châteaux d'eau infectés avant qu'ils n'éclosent.

Plein la tête (20)

Terminez tous les événements Assimilation.

Autochtone (50)

Trouvez tous les sites éparpillés dans New York.

L'astucieux (40)

Trouvez toutes les conseils éparpillés dans New York.

Le masque (40)

Accomplissez 3 missions sans déclencher d'alerte militaire.

Riposte (10)

Attrapez un objet lancé par une Hydre... et renvoyez-le-lui.

Chasseur d'hélicos (10)

Détruisez 20 hélicoptères en un seul vol d'hélico.

Pro du nettoyage (10)

Tuez 15 personnages en un seul coup de fouet.

Aveuglement (20)

Découvrez ce qui est arrivé à Alex Mercer en dévoilant l'intrigue.

Intrigue révélée (60)

Trouvez tous les noeuds de l'intrigue.

À la vue de tous (10)

Échappez à 10 groupes d'intervention.

Menace aérienne (20)

Détruisez 25 groupes d'intervention.

Sol-air (10)

Abattez 50 hélicoptères avec un blindé.

Sélection surnaturelle (40)

Achetez toutes les améliorations disponibles.

Expert (40)

Obtenez au moins l'or pour tous les événements.

Le gentil (40)

Terminez le jeu en assimilant moins de 10 civils.

Dur à cuire (60)

Terminez le mode Histoire sans mourir (n'importe quel niveau de difficulté).

Dos d'âne (20)

Écrasez plus de 500 personnes avec le même char.

Professionnel (60)

Obtenez la médaille de platine pour tous les événements.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal.

DÉFIS PLATINUM

Remportez l'or sur l'ensemble des défis du jeu pour accéder aux défis Platinum, beaucoup plus difficiles.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Tuez les militaires

Après la scène cinématique du début du jeu, vous vous retrouverez sur un grand chemin et vous vous ferez attaquer par des militaires. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran et appuyez sur les touches d'attaque pour tuer les soldats qui vous tirent dessus. Ensuite, repérez la flèche qui s'affiche et courez jusqu'à la prochaine zone en suivant sa

direction.

Après la courte scène, utilisez les mêmes touches et éliminez d'autres hommes armés éparpillés dans cet endroit. Consultez votre mini-carte se trouvant en bas à gauche de l'écran et repérez les points rouges qui représentent les ennemis. Eliminez-les puis courez jusqu'à la zone suivante.

A présent, vous devez détruire les tanks qui arrivent. Dès que vos bras se soient transformés en une grosse massue, foncez vers les tanks et attaquez-les. Deux coups suffisent pour détruire un char blindé. Une fois que les tanks sont détruits, repérez la flèche bleue et courez vers la section suivante. Effectuez des attaques simples et des attaques spéciales et éliminez les soldats ainsi que les molosses qui débarquent des immeubles.

Ensuite, suivez la flèche bleue et allez jusqu'au commandant des troupes. Appuyez sur les touches indiquées pour l'agripper et le consumer.

Mission 2 : Quittez le complexe de Gentek

Après la scène cinématique, votre objectif est d'échapper aux militaires et de quitter le complexe de Gentek. Pour cela, vous devez sauter par-dessus le portail et vous enfuir. Maintenez enfoncée la touche de saut puis relâchez-la pour bondir très haut. Ensuite, repérez la flèche bleue sur l'écran, regardez votre mini-carte et courez jusqu'au point de contrôle.

Après la scène, utilisez le mode de visée pour verrouiller l'hélicoptère et projetez la voiture vers votre cible Ignorez les militaires qui s'approchent et concentrez-vous sur l'hélicoptère. Ensuite, appuyez simplement sur la touche qui permet de courir et remontez le long du mur de l'immeuble. Repérez la flèche et votre objectif sur la mini-carte. Une fois que vous avez atteint le sommet du premier immeuble, atteignez le sommet du second qui se trouve quelques rues plus loin. Lorsque vous arrivez au sommet, d'autres hélicoptères apparaissent. Saisissez les machines de refroidissement se trouvant sur le toit, visez les hélicoptères et lancez-les.

Une fois que tous les hélicoptères sont détruits, vous allez consumer le soldat qui approche. Attendez simplement qu'il arrive et suivez les instructions apparaissant à l'écran puis appuyez sur les bonnes touches pour le consumer Ensuite, repérez la flèche qui apparait à l'écran et suivez-la jusqu'à l'appartement de votre soeur Dana. En arrivant sur les lieux, vous vous apercevez que les militaires ont encerclé toute la zone. Suivez alors la flèche et montez alors sur le toit de l'immeuble avoisinant. Consultez les informations fournies sur la métamorphose et apprenez comment changer de forme.

Donc, changez de forme et incarnez le soldat que vous avez consumé un peu plus tôt. Descendez du toit de l'immeuble en faisant attention aux gardes, avancez doucement jusqu'au rayon bleu devant la porte de l'appartement puis entrez.

Mission 3 : Cherchez des énoncés sur votre passé

Maintenant, vous devez trouver davantage d'infos concernant votre passé et rejoindre ainsi votre appartement. Pour cela, changez d'apparence et suivez l'objectif sur la mini-carte. Lorsque vous arrivez à l'appartement, approchez-vous du rayon lumineux et entrez.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par les marines. Vous devez empêcher les soldats d'utiliser leur radio afin d'appeler les renforts. Pour cela, repérez les cercles rouges qui se trouvent au-dessus de leurs têtes et attaquez-les avant qu'il ne soit trop tard. Ensuite, saisissez deux véhicules, visez et détruisez l'hélicoptère qui arrive.

Par la suite, un autre hélicoptère arrive. Vous devez vous rendre à sa destination avant qu'il ne l'atteigne. Par conséquent, repérez la flèche bleue sur l'écran et courez jusqu'à la zone suivante. Repérez le soldat qui porte un lance-roquettes et rejoignez-le. Tuez-le, prenez le lance-roquettes et détruisez le tank. Ensuite, repérez la personne qui a tenté de vous tuer et rattrapez-la avant qu'elle ne s'échappe. Épinglez l'homme en question et consumez-le.

Après la scène cinématique, éliminez tous les militaires qui débarquent ou changez simplement d'apparence et fuyez la zone.

Mission 4 : De l'autre côté du miroir

A présent, entrez dans le menu " pause " et ouvrez la grande carte. Le point jaune sur la carte représente votre prochain objectif pour continuer l'histoire. Les autres points verts en forme de diamants représentent les évènements que vous devez accomplir pour gagner des points d'évolution qui vous permettent d'acheter de nouvelles améliorations.

Maintenant, atteignez l'appartement de Dana et montez sur le toit. Entrez dans le spectre jaune et accédez au menu. Achetez l'amélioration Pouvoir Bouclier, les améliorations de déplacement, de survie et de combat. Si vous êtes à court de PE (points d'évolution), effectuez les évènements qui se trouvent à proximité. Une fois que vous avez acheté toutes les améliorations, appuyez sur la touche qui permet de commencer la mission.

D'abord, suivez la flèche et rejoignez le complexe de Gentek. Lorsque vous vous approcherez de la cible, il est quasiment impossible de continuer sans changer de forme. Par conséquent, changez d'apparence et courez jusqu'à l'entrée du complexe. Avancez à droite de l'entrée, repérez le commandant de l'armée et consumez-le. Faites attention aux détecteurs viraux qui peuvent détecter votre présence même en étant métamorphosé.

Après la scène cinématique montrant les souvenirs de votre dernière victime, sortez rapidement du complexe et détruisez les hélicoptères. Cachez-vous pendant quelques instants jusqu'à ce que le calme revienne puis revenez et entrez dans le complexe sans vous faire repérer.

Mission 5 : Echappez aux Molosses

Après la scène cinématique, quittez rapidement cet endroit, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire. Courez rapidement jusqu'à la base, montez sur le toit et rejoignez le spectre bleu.

Une fois à l'intérieur de la base, tuez les militaires jusqu'à ce que les Molosses apparaissent. Prenez alors une arme (ou un autre objet) et attaquez votre ennemi. Lorsqu'il est assommé, agrippez-le et consumez-le. Après l'acquisition d'une nouvelle arme, utilisez-la pour éliminer les nombreuses vagues de Molosses qui arrivent. Attaquez-les et bloquez leurs attaques avec le Pouvoir Bouclier (ou esquivez simplement ces attaques en vous déplaçant).

Lorsque vous aurez éliminé assez de Molosses, votre objectif sera de détruire les réservoirs d'essence. Pour cela, ignorez désormais vos assaillants, montez au-dessus des réservoirs et attaquez les bouchons à l'aide de vos griffes. Aussi, vous pouvez prendre un lance-roquettes et tirer sur les réservoirs. Une fois que les six réservoirs sont détruits, la mission s'achève.

Mission 6 : La Roue de la Chance

A présent, effectuez des évènements pour gagner davantage de PE et achetez de nouvelles améliorations. Achetez l'amélioration Assimilation furtive et Apis de pointe en particulier. Ensuite, rejoignez l'immeuble qui contient le spectre jaune et commencez la mission.

Maintenant, suivez la flèche et approchez-vous de l'appartement de Karen Parker. Changez d'apparence, faufilez-vous discrètement entre les militaires et accédez à l'appartement.

Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue et repérez le militaire que vous devez consumer. Éliminez les soldats et les Molosses qui vous bloquent le chemin et consumez le soldat en question.
Par la suite, repérez le point bleu sur la mini-carte et dirigez-vous vers la base militaire. Repérez le commandant à l'entrée de la base, effectuez une Assimilation furtive et changez ainsi d'apparence. Ensuite, entrez dans la base et repérez le conducteur des véhicules blindés. Approchez-vous de lui, effectuez une Assimilation furtive puis quittez la

base.

A présent, approchez-vous du véhicule blindé et entrez. Conduisez-le jusqu'à la première zone de combat. Eliminez les soldats ennemis grâce à la mitrailleuse et détruisez les tanks qui vous attaquent en leur lançant des obus. Ensuite, suivez la nouvelle cible et dirigez-vous vers le nid infecté. Tirez sur l'immeuble et détruisez-le. Par la suite, approchez-vous simplement de l'entrée de l'appartement de Karen pour qu'elle embarque avec vous. Quittez cette zone, suivez le chemin indiqué sur la mini-carte et emmenez Karen jusqu'à la cachette.

Mission 7 : Un nouvel ordre

Dès que vous êtes prêt à poursuivre la mission suivante, dirigez-vous vers le laboratoire de Karen. Changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer et accédez à l'appartement. Ensuite allez jusqu'à la zone suivante et repérez les réservoirs d'eau génétique.

En fait, vous devez détruire les réservoirs infectés avant qu'ils n'éclosent. Donc, vous devez être rapide et efficace. Eloignez-vous si nécessaire pour inverser le processus puis retournez rapidement et détruisez le réservoir d'eau. Continuez à collecter les informations génétiques jusqu'à ce que la jauge qui se trouve à droite se remplisse.

A présent, allez vers le spectre bleu se trouvant sur le toit de l'immeuble puis continuez à récolter du matériel génétique dans l'immeuble infecté. Pour cela, descendez dans la rue et ramassez les boules énergétiques jaunes. Faites attention aux différentes attaques des Molosses, des hélicoptères ou celles des véhicules militaires. Si vous êtes encerclé, détruisez quelques véhicules, éliminez quelques ennemis puis reprenez la collecte. Une fois que la jauge est pleine, la mission s'achève.

Mission 8 : Un vaste Complot

Maintenant, ignorez la bataille qui fait rage entre les Molosses et les militaires et dirigez-vous rapidement vers l'appartement de Dana. Montez sur le toit, entrez dans le spectre jaune et commencez la nouvelle mission.

Avant de descendre du toit, changez d'apparence et transformez-vous en soldat. Ensuite, approchez-vous de la base et entrez. Avancez rapidement dans la cour pour éviter les détecteurs viraux et repérez le commandant Blackwatch. Approchez-vous de lui par derrière et effectuez une Assimilation furtive pour ne pas attirer l'attention.

Maintenant, quittez la base militaire et repérez la patrouille qui est en train de s'approcher de la planque de Dana. Pour cela, localisez les points rouges sur la carte et atteignez-les rapidement. Détournez un tank, détruisez les troupes aériennes en leur envoyant des missiles, ou en leur projetant des voitures. Lorsqu'une patrouille est éliminée, allez rapidement vers la suivante et effectuez la même opération. Vous pouvez aussi récupérer des lance-roquettes et détruire ainsi d'autres tanks ennemis. Vous pouvez aussi rester à bord du blindé et détruire tous les véhicules et les hélicoptères ennemis. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, votre objectif sera atteint.

Vous devez désormais détruire trois groupes de patrouilleurs qui sont déjà en route vers l'appartement de Dana. Vous devez faire vite car vous n'avez que 25 secondes pour en venir à bout. Donc, il vaudrait mieux vous déplacer à pieds pour atteindre rapidement les groupes d'ennemis. Ensuite, détournez un blindé et détruisez les autres véhicules.

Mission 9 : Dans la toile

Avant de continuer la mission, effectuez des évènements et d'autres missions pour gagner des PE supplémentaires. Achetez les améliorations disponibles, allez sur le toit de l'appartement de Dana et commencez la mission.

D'abord, empêchez les militaires de découvrir la planque de Dana et détruisez les détecteurs viraux. Sortez vos griffes, sautez rapidement sur le toit et détruisez le premier détecteur. Ensuite, éliminez tous les soldats et dirigez-vous vers le second détecteur. Prenez un lance-roquettes, ou utilisez vos griffes, et détruisez-le.

Ensuite, rejoignez le troisième détecteur, quelques rues plus loin, et détruisez-le. Détruisez aussi les hélicoptères qui arrivent et tous les ennemis qui le protègent. Repérez ensuite les autres détecteurs sur la carte, éliminez les militaires qui les entourent et détruisez-les.

Mission 10 : Le monde transformé

Allez à l'appartement de Dana, traversez le spectre jaune et commencez la mission. Changez alors d'apparence, repérez la cible sur la mini-carte et atteignez ainsi le Nid.

A présent, cherchez un commandant parmi les survivants et assimilez-le. Ensuite, quittez cet endroit et atteignez celui qui est marqué sur la mini-carte. Montez sur le toit jusqu'au spectre bleu et commencez à saboter les détecteurs viraux. Pour cela, changez d'apparence, approchez-vous du détecteur et appuyez sur les séquences de touches qui s'affichent à l'écran. Si vous appuyez correctement sur les touches, le détecteur sera saboté. Sinon, fuyez rapidement et revenez plus tard pour recommencer l'opération. Sabotez les quatre détecteurs pour atteindre l'objectif.

Une fois que cette tâche est accomplie, retournez vers le Nid en suivant la flèche et appelez Mc Mullen. Après la scène cinématique, vous devez fuir les militaires. Pour ce, attaquez tous ceux qui vous tirent dessus et éliminez-les pour gagner des Points d'Evolution. Si vous êtes blessé, ou mourant, fuyez simplement cet endroit pour clore la mission.

Mission 11 : Courser

Maintenant, vous devez retrouver Karen Parker dans son laboratoire pour en savoir plus sur ses travaux. Repérez l'emplacement sur la mini-carte et atteignez-le. Changez d'apparence juste avant d'arriver pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Ensuite, rejoignez le nid infecté en suivant la flèche bleue, montez sur le toit et entrez ainsi à l'intérieur. Commencez à collecter du matériel génétique jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le Capitaine arrive.

Maintenant, vous devez affronter le capitaine Cross et le battre. Sortez vos griffes, foncez-lui dessus et attaquez-le. Lorsque vous êtes dans sa ligne de mire, esquivez rapidement son tir ou équipez-vous du bouclier pour vous protéger. Reprenez ensuite les assauts. Aussi, lancez-lui des projectiles pour qu'il cesse de vous viser. Après quelques échanges de coups, votre ennemi détruit quelques nids et en libère plusieurs monstres. Eliminez-les le plus rapidement possible puis occupez-vous de Cross. Attendez qu'il vous vise, esquivez son tir puis attaquez-le aussitôt. Répétez cette technique plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez en prison et vous n'avez plus accès à vos pouvoirs. Toutefois, votre force et votre vitesse sont restées intactes. Par conséquent, vous pouvez directement quitter cet endroit et vous métamorphoser par la suite pour éviter les soldats. Ou alors, tuez un soldat, prenez son arme et éliminez ceux qui arrivent en renfort. Saisissez un véhicule, visez les hélicoptères et lancez-le pour détruire les appareils.

Mission 12 : Confession

A présent, allez simplement à l'appartement de Dana, montez sur le toit et traversez le spectre. Une scène cinématique se déclenche après laquelle vous retournerez au mode libre. C'est l'occasion d'effectuer des évènements pour gagner quelques points d'évolution. Achetez aussi les améliorations que vous n'avez pas pu acquérir auparavant. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la pour commencez la mission suivante.

Mission 13 : Sur le billard

A présent, vous devez aller à la morgue du Dr. Regland. Pour cela, suivez simplement la flèche bleue et entrez. Après la scène, sortez et repérez les troupes fantômes de Blackwatch. Ensuite, repérez le tank et détournez-le pour assimiler le commandant.

Ensuite, quittez cet endroit et allez vers la nouvelle zone. Maintenant, sortez le grand jeu et détruisez tous les véhicules de l'armée qui se trouvent dans la rue. Détruisez les blindés, les hélicoptères et les détecteurs viraux volants. Aussi, vous devez faire face aux Molosses qui peuvent vous attaquer. Après quelques minutes, vous atteignez votre objectif et vous devez assimiler un autre commandant à l'intérieur d'un autre blindé.

Par conséquent, repérez-le, rejoignez-le et détournez-le avant que le commandant ne décède. Si ce dernier rend l'âme, la mission échouera.

Mission 14 : Le corps dérobé

Maintenant, retournez à la morgue et approchez-vous de l'entrée. Changez d'apparence, montez les marches sans vous faire repérer et commencez la mission. Après la scène, quittez la morgue et changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer. Trouvez un tank à quelques rues de votre emplacement, détournez-le et retournez discrètement à la morgue. Essayez de ne pas attirer l'attention ; n'écrasez pas des militaires et conduisez doucement jusqu'à la morgue.

Ensuite, conduisez le blindé et allez au nord de la ville jusqu'à la base militaire abandonnée. Faites attention aux soldats, ne les écrasez pas (encore) et conduisez doucement.

En arrivant à la base abandonnée, vous devez protéger le docteur en attendant qu'il achève les opérations qu'il est en train d'effectuer. Pour cela, empêchez les monstres de détruire le mur du labo et éliminez-les. Prenez les armes qui se trouvent par terre et tirez-leur dessus puis attaquez-les au corps à corps. Détruisez les Molosses grâce aux lance-roquettes éparpillés et empêchez-les de détruire le mur pendant quelques minutes.

Une fois que cet objectif est atteint, éliminez les monstres restants puis reprenez le tank. Cette fois, vous devez retourner à la morgue et éviter les attaques des tentacules. Lancez des missiles sur les appendices pour les détruire et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée de la morgue. Faites attention aux militaires, n'attirez pas l'attention et atteignez le cercle bleu.

Mission 15 : Impératif biologique

A présent, sortez du blindé et changez rapidement d'apparence. Allez à l'entrée de la morgue et poursuivez la mission suivante.

Dès que vous réapparaissez, changez de forme et descendez du toit, un peu plus loin de la base. Entrez dans la base militaire et assimilez furtivement le pilote de l'hélicoptère. Ensuite, approchez de l'hélico et entrez. Apprenez à piloter, lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et survolez la zone. Allez jusqu'aux détecteurs viraux se trouvant sur les immeubles qui sont plus loin. Visez-les, sélectionnez les missiles et détruisez-les. Ensuite, fiez-vous à la jauge qui s'affiche en haut à droite de l'écran et déplacez-vous pour vous approcher des réservoirs d'eau infectée. Lorsque vous visez un réservoir la jauge se remplit. Appuyez sur le bouton pour effectuez un scan.

Ensuite, faites atterrir l'hélico et repérez le Molosse que vous devez assimiler. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé, saisissez-le et appuyez sur la touche d'assimilation pour lui injecter le contenu de la seringue. Par la suite, reprenez l'hélicoptère et survolez la zone. Poursuivez le Molosse que vous venez d'injecter, repérez son nouvel emplacement et descendez de l'hélicoptère. Assommez-le à nouveau, agrippez-le et assimilez-le. Vous obtenez ainsi de nouveaux pouvoirs.

Mission 16 : La porte dans le mur

A présent, achetez les améliorations restantes puis allez sur le toit de l'appartement de Dana. Après la scène cinématique, Dana est kidnappée par le chef des Molosses et vous devez le poursuivre. Ne le laissez pas s'échapper, courez derrière lui et sautez pour vous rapprocher davantage. Essayez de changer d'apparence pour ne pas attirer l'attention et poursuivez-le.

Après quelques minutes de poursuite, le chef de la meute appelle les renforts et vous serez attaqué par plusieurs Molosses. Sortez alors votre nouvelle lame, attaquez-les et éliminez-les rapidement.

Une fois que ces créatures sont achevées, reprenez la poursuite de leur chef et essayez de le rattraper sur le toit de la construction.

Mission 17 : Première et dernière chose

Avant de poursuivre cette mission, effectuez des évènements et achetez de nouvelles améliorations. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et approchez-vous de la morgue. Changez d'apparence, entrez dans le spectre et commencez la mission.

Après la scène, suivez la flèche bleue et allez dans la zone infectée. Lorsque vous arrivez sur place, le chef de la meute fait son apparition et vous affronte. Sortez votre lame, attaquez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit assommé. A ce stade, une marque s'affiche au-dessus de sa tête, agrippez-le et tentez de l'assimiler. Ce dernier vous en empêche, vous repousse et s'enfuit.

Suivez-le jusqu'au nid infecté et montez sur le toit. Sortez à nouveau votre lame, effectuez des combos et découpez les Molosses qui vous barrent la route. Tentez d'esquiver leurs attaques puis reprenez les assauts.

Ensuite, vous devez emmener le chef de la meute vers la base militaire abandonnée. Pour cela, quittez cet endroit et suivez la flèche bleue. Toutefois, gardez un oeil sur la jauge d'intérêt qui se trouve en haut, à droite. Si le chef de la meute commence à se désintéresser, attaquez-le pour que la jauge se remplisse. Si vous êtes votre tour attaqué par les militaires, n'hésitez pas à détourner un blindé et à tuer tous ceux que se mettent en travers de votre chemin. Attirez-le jusqu'à la base militaire, entrez et préparez-vous à le combattre. Sortez votre lame, esquivez ses attaques et ripostez lorsqu'il s'arrête. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois qu'il est mort, la mission se termine.

Mission 18 : le premier monstre

A présent, retournez à la morgue et entrez. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur le toit d'un immeuble, en face de la base militaire. Descendez simplement du toit et entrez dans la base. Attaquez le premier molosse et assimilez-le lorsque l'icône apparait au dessus de sa tête. Maintenant que vous avez acquis une nouvelle compétence, utilisez-la pour assimiler les personnes infectées.

D'abord, repérez le militaire infecté (en surbrillance), saisissez-le et assimilez-le. Ensuite, quittez cette base et dirigez-vous vers la suivante. Si vous entrez sous l'apparence d'Alex, vous ne pourrez pas assimiler assez de soldats et vous serez rapidement tué. Par conséquent, il est préférable de réaliser la tâche furtivement. D'abord, prenez l'apparence d'un soldat avant d'approcher la base. Ensuite, activez la nouvelle compétence et repérez les soldats infectés. Approchez-vous d'eux doucement et par derrière et effectuez une assimilation furtive. N'entrez pas dans la base pour éviter les détecteurs viraux, tournez plutôt autour de cette dernière. Repérez d'autres soldats infectés, assimilez-les furtivement et remplissez la jauge afin de connaître l'emplacement de Dana.

A présent, suivez le marqueur bleu et montez sur le toit de l'immeuble. Sortez votre lame, attaquez le chef des Molosses et assimilez-le. Après la scène cinématique, la mission s'achève.

Mission 19 : Construire l'avenir

Rejoignez l'étoile jaune qui se trouve sur le toit d'un immeuble et commencez la mission suivante. Ensuite, vous devez protéger le blindé thermique. Pour cela, prenez l'apparence d'un militaire et détournez un autre blindé. Escortez le tank thermique le long des routes et protégez-le des Molosses enragés. Faites attention à ne pas tirer sur le tank en question et essayez de le protéger jusqu'à ce qu'il lance ses trois missiles sur les trois différents nids infectés.

Lorsque vous atteindrez le troisième nid, vous devez sécuriser toute la zone pour permettre au tank de tirer. Pour cela, quittez votre véhicule, sortez votre lame et déchiquetez tous les ennemis.

Après la scène cinématique, approchez-vous du char et montez. Visez le nid infecté et tirez pour le détruire. Ensuite, conduisez-le et atteignez le dernier grand nid, à quelques rues de cet endroit. Eliminez les Molosses et les tentacules qui apparaissent sur la route, accédez à la grande cour et tirez sur le nid.

Mission 20 : Affrontez le Molosse suprême

Après la scène cinématique, vous allez affronter le Molosse suprême. Pour cela, sortez votre lame et mettez votre armure. Au début du combat, attaquez le Molosse suprême et infligez-lui un maximum de dégâts pour l'assommer. A ce moment, montez sur son dos en appuyant sur la touche qui permet de le saisir et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran avant qu'il ne vous projette au loin.

Après un deuxième accrochage, votre ennemi fait appel à ses compagnons et aux tentacules. Par conséquent, éliminez d'abord les autres créatures et ignorez les appendices dans un premier temps. Après quelques instants, les troupes militaires débarquent sur les lieux. A ce moment, détournez un blindé et détruisez les tentacules. Ensuite, utilisez le tank et attaquez le chef des Molosses à nouveau. Lorsqu'une icône bleue apparait au dessus de sa tête, ne quittez pas le tank et continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit mort.

Mission 21 : Tels des dieux

Après avoir effectué quelques évènements, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la. Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue, montez sur le toit de l'immeuble désigné et atteignez le point de contrôle.

Regardez l'immeuble avoisinant et repérez l'hélicoptère que vous devez infiltrer. Incarnez un soldat, sautez vers l'immeuble suivant et montez dans l'hélicoptère.

A présent, pilotez l'appareil jusqu'à l'endroit désigné et atterrissez pour faire monter le premier groupe de soldats. Ensuite, survolez la zone et rejoignez le nid infecté. Lancez deux ou trois missiles thermiques et détruisez ainsi le nid. Par la suite, changez d'arme et éliminez les cibles mobiles telles que les Molosses et les zombies.

Une fois que la zone est sécurisée, rejoignez le prochain point bleu et attaquez les tentacules qui jaillissent du sol. Le meilleur moyen pour détruire ces tentacules est de les attaquer de loin. En effet, gardez vos distances et restez en mouvement pour ne pas être atteint par les véhicules qu'elles lancent dans votre direction et harassez-les à coups de bombes. Continuez à bombarder les vagues de tentacules jusqu'à ce que la zone soit sécurisée.

Ensuite, dirigez-vous vers le prochain point de rencontre et embarquez d'autres soldats. Allez au second point, qui se trouve près du pont, et évacuez les hommes qui s'y trouvent. Survolez ensuite la zone et rejoignez la base pour l'infiltrer.

Après la scène cinématique, vous serez contraint d'éliminer tous les soldats qui se trouvent dans la base. Par conséquent, prenez d'abord une arme, visez les hommes armés qui vous encerclent et éliminez-les. Après quelques minutes, des super-soldats feront surface et ne vous feront aucun cadeau. Le meilleur moyen de les battre est d'utiliser la lame, ou d'effectuer une contre attaque lorsqu'ils vous saisissent. Après l'élimination de la première vague de super-soldats, une seconde vague contenant davantage de membres apparait. Effectuez les mêmes types d'attaques, ou prenez des armes lourdes et tirez sur ces surhommes pour les exploser. Lorsque l'intérieur de la base est sécurisé, prenez votre arme favorite et sortez.

En sortant, vous affronterez également plusieurs militaires. Mitraillez-les ou détournez un blindé et détruisez tout sur votre passage. Sinon, si vous êtes gravement blessé, fuyez simplement la base pour clore le chapitre.

Mission 22 : un rêve d'Armageddon

Maintenant, rejoignez l'étoile jaune sur la carte et commencez la mission. Votre objectif est désormais d'empêcher le déploiement des Hémotoxines. Pour cela, sortez votre lame et détruisez les pompes qui propagent cette toxine. Ou alors, détournez un hélicoptère ou un tank et bombardez-les. Suivez les marques rouges sur la carte, trouvez les pompes et détruisez-les par tous les moyens. Faites attention aux super-soldats et dégommez-les grâce à votre lame. Une fois que les neuf pompes sont détruites, une armée de soldat vous attaque. Eliminez-les ou fuyez.

Mission 23 : Le monde libéré

A présent, effectuez les évènements éparpillés sur la carte pour ramasser un max de PE et achetez de nouvelles améliorations. Dès que vous êtes prêt, rejoignez le spectre jaune et commencez la mission suivante.

Changez d'apparence, rejoignez la base militaire et assimilez le commandant des troupes. Par la suite, entrez dans le tank qui se trouve à proximité et escortez la machine d'Hémotoxine jusqu'à Time Square. Repérez les Molosses qui approchent et bombardez-les. Sécurisez à chaque fois le passage pour que la machine puisse avancer et atteindre Time square. De temps à autre, les tentacules d'Elizabeth Green font surface et projettent des véhicules. Visez-les rapidement et détruisez-les pour que la machine d'Hémotoxine subisse le minimum de dégâts.

Mission 24 : chose à venir

Une fois que vous aurez atteint cet objectif, descendez jusqu'au spectre jaune et commencez la mission. Vous devez ensuite forcer Elizabeth Greene à sortir. Pour cela, défendez la machine le temps qu'elle finisse de répandre l'Hémotoxine. Donc, prenez un tank, avancez devant l'accès nord et bombardez les Molosses qui approchent. Sécurisez le flanc nord puis occupez-vous des autres flancs. Repoussez trois autres vagues de Molosses, défendez la machine et détruisez les tentacules qui ressortent. Une fois que toutes les créatures sont achevées, Elizabeth Greene émerge du sol.

Mission 25 : Battez Elizabeth Greene

Pour battre ce monstre, vous devez utiliser votre lame ou emprunter un véhicule militaire. N'utilisez pas votre armure car vous devez planer pour vous approcher rapidement de la cible. Attaquez rapidement les deux membres et la colonne de la bête jusqu'à ce que les trois petites jauges qui se trouvent sous la barre de vie d'Elizabeth soient vides. Faites attention aux Molosses et aux zombies enragés qui vous attaquent sans cesse et éliminez-les pour remplir votre jauge de santé. Une fois que les trois membres du monstre sont découpés, attaquez sans cesse la tête de ce dernier pour lui infliger un maximum de dégâts.

Ensuite, les forces militaires arrivent sur les lieux et vous aident à éliminer ce boss. Détournez rapidement un tank et visez les membres du monstre pour l'assommer et le faire tomber. A ce moment, visez la tête posée sur le sol et lancez un max de missiles. Si le tank que vous utilisez est détruit, détournez-en rapidement un autre et poursuivez votre mission de destruction. Il est préférable de toujours utiliser les véhicules militaires car ils infligent d'importants dégâts et vous protègent des assauts des Molosses en même temps.

Mission 26 : Choc et respect

Lorsque vous aurez acheté les améliorations restantes, rejoignez l'étoile jaune et commencez la mission. D'abord, avancez simplement vers le point bleu qui se trouve sur la carte et rejoignez le complexe de fabrication des Hémotoxines.

Détournez un blindé, visez les machines et détruisez-les. Faites attention aux vagues de soldats qui vous attaquent et aux super-soldats puis détruisez ces machines. Détournez constamment les chars blindés car, si vous restez à pied, la fumée vous fera perdre constamment des points de santé. Une fois que ces huit machines sont détruites une scène cinématique se déclenche.

Mission 27 : Le dernier homme

Après la scène cinématique, allez au point bleu et rejoignez le premier point de ravitaillement des hélicoptères.

En effet, vous devez empêcher Taggart de s'enfuir par la voie aérienne. Pour cela, vous devez détruire tous les hélicoptères qui se trouvent dans le carré bleu de Manhattan. Le meilleur moyen pour le faire est de les bombarder avec un lance-missiles. Par conséquent, éliminez l'un des soldats portant ce genre d'armes et récupérez son équipement. Repérez les hélicoptères représentés par des points rouges sur la mini-carte, visez-les et détruisez-les avant qu'ils ne puissent s'enfuir. Essayez d'agir rapidement pour qu'aucun hélicoptère ne s'échappe.

Une fois que le premier point de ravitaillement est sécurisé, rejoignez le second point se trouvant à quelques immeubles. Détruisez les appareils qui se trouvent sur les quatre immeubles voisins puis rejoignez le troisième point de ravitaillement.

Repérez cinq hélicoptère éparpillés sur la mini-carte, trouvez un lance-roquettes et explosez les engins pour atteindre votre objectif et clore cette mission.

Mission 28 : Deux billets

Après avoir acheté de nouvelles améliorations et le commencement de la mission, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire où se cache Taggart. Détournez un char blindé, bombardez l'entrée de la base et entrez. Visez l'immeuble et lancez un tonnerre de missiles avant que le tank n'explose. Ensuite, détournez un autre blindé et poursuivez le bombardement jusqu'à ce que la base soit détruite. Faites attention aux super soldats, mettez votre armure pour ne pas subir d'importants dégâts et neutralisez-les.

Après que la base soit détruite, Taggart va tenter de s'enfuir. Quittez alors votre tank et poursuivez-le le long des routes. Lorsqu'il s'arrête, trois chars militaires arriveront sur les lieux du combat et tenteront de le protéger. Attaquez-les avec votre lame ou détournez l'un d'eux et détruisez les autres avec.

Ensuite, poursuivez le tank de Taggart et courez jusqu'à ce qu'il s'arrête une seconde fois. Refaites la même chose, détournez un tank et détruisez tous le convoi militaire qui tente de protéger votre cible.

Ce dernier effectuera un dernier arrêt plus loin et une dernière tentative de fuite s'en suivra. Il va essayer de traverser le pont. Partez rapidement à ses trousses, sprintez et détournez son tank avant qu'il n'atteigne le pont. S'il arrive au pont avant qu'il ne soit assimilé, la mission échouera.

Mission 29 : Battez le Molosse suprême

Ce dernier combat est assez long et difficile car le Molosse suprême est très coriace et possède une attaque capable de vous éliminer en un seul coup. Pour en venir à bout, effectuez des attaques lointaines avec votre lame et essayez de garder vos distances. Si le boss est toujours sur ses gardes, changez d'attaque et effectuez un combo au sol. Lorsqu'il lève ses deux bras vers le ciel, fuyez rapidement cet endroit car il va effectuer son attaque mortelle.

Après avoir encaissé quelques unes de vos attaques, le Molosse suprême sera assommé. Appuyez alors sur la touche qui permet de saisir le monstre puis sur celle qui s'affiche à l'écran pour lui infliger un maximum de dégâts. Si votre barre de santé est presque vide, fuyez et dégommez des militaires pour la remplir. Ensuite, retournez à vos assauts et faites gaffe à son attaque mortelle.

Après la courte scène cinématique montrant des militaires en action, vous avez environ trois minutes pour battre le Molosse suprême. Heureusement qu'il devient plus vulnérable et faible durant ce laps de temps. Par conséquent, soyez rapide et effectuez des combos puissants pour l'assommer rapidement. Enfin, montez sur son dos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé. Félicitations ! Vous venez de clore le dernier chapitre du jeu.

Prototype 2

© Activision / Radical Entertainment 2012

DIFFICULTÉ INSANE

Terminer le jeu en difficulté Hard pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Contamination (didacticiel)

Vous voilà dans la peau de l'ancien G.I. James Heller. Suivez les indications en bas de l'écran pour prendre en main votre personnage et suivre Alex Mercer au milieu des gravats. Après avoir achevé un monstre à coup de poignards, vous vous retrouvez dans une cellule pour tester vos nouveaux pouvoirs. Trophée bronze / succès 10G obtenu : Epidémie. Encore une fois, réalisez une à une les actions indiquées pour venir à bout des infectés. Après avoir assimilé tout ce beau monde, empoignez la table d'opération et jetez-la dans la fenêtre par laquelle vous observent les scientifiques. Sautez les rejoindre pour vous enfuir de cette prison de flammes. Trophée bronze / succès 10G obtenu : Insatiable.

Bienvenue dans la zone jaune

La survie du plus fort

Vous voilà enfin libre. Suivez toujours les conseils affichés à l'écran qui vous guideront pendant un bon moment, et assimilez le commandant pour prendre son apparence. Prenez ensuite la poudre d'escampette pour mettre fin à l'alarme. Pour cela, le mieux est de s'éloigner et de se planquer rapidement dans une zone d'ombre, derrière un mur. Dès que l'indication vous le permet, dépêchez-vous de changer de visage et le tour est joué. Vous pouvez désormais utiliser vos dons pour courir sur les murs et apprécier le panorama de Manhattan du haut des gratte-ciels. Rendez-vous à l'endroit affiché sur votre carte où un faisceau bleu vous attend. Prenez ensuite la direction de l'église en contrebas pour une petite séance de prière fort instructive. Trophée bronze / succès 10G obtenu : Expérience religieuse.

Le père Guerra est maintenant votre allié et vous épaulera grâce à votre téléphone mobile. Orientez-vous de nouveau vers le symbole sur votre carte pour assimiler plusieurs commandants. Vous obtenez l'habilité " traque " à utiliser comme radar pour situer vos cibles dans toute la ville. Allez ingurgiter le monsieur pour accéder à son cerveau et ses souvenirs. Allez ensuite chercher l'autre commandant sur le pont, ce qui déclenche une alerte et appelle plusieurs hélicoptères. Encore une fois, la technique est de se planquer à l'ombre (sous le pont par exemple) et de rapidement changer d'uniforme. Vous terminez la mission " La survie du plus fort ".

Opération Flytrap

Dirigez-vous vers les faisceaux lumineux indiqués sur votre carte pour affronter votre premier molosse. Pour cela, évitez

agilement ses assauts et frapper en chargeant votre coup de pied. Une fois vaincu, assimilez-le pour gagner votre premier pouvoir : les griffes. Trophée bronze / succès 20G obtenu : Ceci est un couteau. Un second molosse est libéré, l'occasion parfaite pour utiliser vous nouveaux joujoux, qui sont bien plus efficaces que vos poings. Il arrive souvent que les griffes démembre un molosse, sans que vous ayez à faire quoi que ce soit, ce qui rapporte le Trophée bronze / succès 10G : Simple égratignure. Il est temps de tuer les soldats ennemis chapeautés d'une icône de cible.

Au fil du jeu, plusieurs ennemis auront un symbole d'ADN (double-hélice) au-dessus de la tête. Assimilez-les pour emmagasiner leur patrimoine génétique. Saisissez ensuite un bazooka pour détruire le char qui vous menace. Après avoir arrêté l'alerte en changeant d'apparence, retournez à l'église pour découvrir toute une base cachée dans les fondations. Le père Guerra ne faisait donc pas que prier, et vous sera d'une grande aide pour la suite des évènements. Il va falloir entrer dans la base de données Blacknet, à rejoindre en suivant la petite médaille sur la carte. Là, utilisez votre corps de soldat pour accéder aux fichiers, puis traquez le docteur Billingsley comme vous savez maintenant le faire.

Vous débloquez la première série Blacknet, " Opération : Ceinture d'Orion ". Mettez le cap sur le complexe de Gentek et utilisez une apparence de soldat pour entrer incognito. Là, allez bouffer le commandant à l'icône et pénétrez dans le bâtiment. A l'intérieur, assimilez votre cible en faisant attention de tuer d'abord tout garde susceptible de vous démasquer. Accédez au laboratoire suivant et aller assimiler le docteur Genovese. Allez ensuite fouiller dans l'ordinateur puis quittez les lieux. Vous terminez la série Blacknet, obtenez une mutation attaque et débloquez le Trophée bronze / succès 20G : Affaire classée.

Fuite des cerveaux

Dirigez-vous vers le point bleu suivant pour enclencher cette nouvelle mission. Pénétrez dans la base du Blackwatch en soldat, en faisant bien attention au détecteur de virus qui passera outre votre déguisement. Assimilez la cible indiquée et invitez-vous à la petite réunion de Rooks. Après la cinématique commence une véritable partie de chat puisque les scientifiques que vous traquez prennent leurs jambes à leur cou pour se disperser dans le quartier. Récupérez-les un par un, assimilez-les et mettez fin à l'alerte. Il est temps de s'occuper du docteur Shaffeld que vous trouverez grâce à l'aptitude " traque ". Un véhicule blindé débarque alors ; il faut se dépêcher de le détruire (au lance-roquettes) avant qu'il ne s'échappe. Le docteur est à vous, bon appétit.

Projet Longshadow

Après vous être rendu sur le lieu où vous attend l'habituel faisceau lumineux, partez pour le poste de recherche Longshadow. Une fois dans l'enceinte du bâtiment, assimilez les bonshommes indiqués et utilisez le scanneur digital. Descendez les marches pour comprendre ce qui se cachait derrière un tel nom... Une hydre ! Monstrueuse, bien sûr. La demoiselle se libère et menace de détruire toute la pièce, c'est pourquoi il faut se dépêcher d'empoigner un bazooka pour la rendre plus docile. La vidéo suivante (réalisée en mode difficile) peut vous aider si vous n'arrivez pas à concilier attaques et esquives indispensables.

Tuez ensuite les soldats du Blackwatch qui débarquent. Montez l'escalier (oui, l'icône d'objectif est sacrément mal placé) pour arriver à l'étage supérieur. Ici, vous apprenez une technique redoutable grâce aux tentacules offerts par l'hydre : le collapsar. Empruntez l'ascenseur pour quitter le bâtiment, et finissez la mission en mettant fin à l'alerte.

Festin

Vous voilà nez à nez avec un hélicoptère. Fuyez, ou bien détruisez-le en lui jetant des véhicules. Rendez-vous ensuite au point bleu suivant indiqué sur votre carte pour poursuivre l'aventure. La mission Festin vous demande de vous rendre sur le site de test Jefferson. Passez vos nerfs en éliminant l'intégralité des soldats présents dans la cour, puis assimilez le commandant qui vous permettra de rentrer dans le complexe. Après avoir affolé tout ce beau monde, engloutissez le biologiste en chef puis empruntez l'ascenseur. Vous vous trouvez face à un monstre appelé mastodonte qui aimerait bien faire de vous son goûter. Pour le battre, le meilleur moyen est d'utiliser les bazookas à disposition sur votre gauche.

Vous obtenez une nouvelle amélioration : les boucliers, qui vous permettent de renvoyer des roquettes. Après en avoir décousu avec vos adversaires, ressortez du site de test en empruntant le même escalier qui se trouvait dans la salle de l'hydre. Plusieurs ennemis vous attendent à l'extérieur, et vous n'êtes pas obligé de les terrasser pour achever la mission en mettant fin à l'alerte.

Rat de laboratoire

La mission commence encore une fois lorsque vous atteignez le faisceau bleuté indiqué sur votre carte. Vous recevez un coup de fil peu amical qui vous indique votre objectif : le Dr Bellamy. Dirigez-vous vers le point de ravitaillement du convoi pour apercevoir l'hélicoptère que vous devrez devancer dans sa course en le détruisant. C'est le bon moment pour sauter dessus et le frapper d'un coup de pied, ce qui débloque le Trophée bronze / succès 10G : Action d'arcade. Une fois détruit, le docteur va être récupéré par un convoi de chars blindés. Il faudra le détruire avant qu'il n'atteigne son point d'arrivée, puis assimiler l'homme en blouse blanche. Mettez enfin un terme à l'alerte.

Salut

L'heure est grave : le Blackwatch qui a intercepté des communications entre le père Guerra et vous-même lance un assaut de grande envergure sur l'église afin d'éliminer tout opposant à ses actions. Foncez-donc vers le bâtiment saint pour éliminer dans un premier temps les soldats armés de bazookas. Plusieurs chars blindés arrivent alors, qu'il faudra désarmer pour utiliser les lance-missiles à votre avantage, par exemple sur les hélicoptères qui ne tardent pas à se joindre à la fête. Après avoir durement bataillé, pénétrez dans l'église pour rejoindre le père Guerra et ainsi achever la mission.

Le savant fou

Votre premier objectif est de rejoindre le centre de Koenig. Une fois sur place, assimilez le commandant de la base sans oublier l'autre soldat dont l'ADN est mis en évidence par une icône. Utilisez ensuite le scanneur digital pour pénétrer dans les locaux du Blackwatch où c'est cette fois un garde qu'il faut assimiler.
Attention au radar de virus présent au centre de la pièce qui risquerait de ruiner l'objectif bonus en déclenchant une alerte. Cela fait, rendez visite au docteur Koenig pour découvrir son rôle exact dans les évènements. Sortez ensuite du bâtiment en battant ou non le molosse enfermé dans son conteneur (l'assimiler peut rapporter une amélioration griffes ou tentacules).

Il est temps de se rendre au dépôt du projet Orion dont vous a parlé votre nouvel associé. Là, il vous est demandé de détruire les dispositifs de communication installés sur les toits et chapeautés d'icônes orange. Vous rencontrez ensuite un des fameux soldats créés spécialement pour vous détruire, qu'il ne faut pas prendre à la légère puisque leur force est incommensurable. Suivez le petit didacticiel pour savoir comment utiliser le bouclier afin de le sonner, et assimilez-le. Détruisez ensuite les sous-stations pour saboter le projet Orion. Eliminez enfin les deux nouveaux super-soldats qui s'en prennent à vous pour achever la mission.

Orion de phase 2

Commencez par aller au centre d'essais indiqué sur votre carte. Vous arrivez dans une immense de laquelle vous ne pourrez sortir tant que vous n'aurez pas détruit le super soldat de phase 2. Le plus simple pour le blesser en d'utiliser des attaques sautées avant avec les griffes. Attention à la ribambelle de soldats qui viendra vous gêner, même s'ils seront surtout utiles pour recouvrer de la santé. Assimilez ensuite le super soldat pour obtenir l'aptitude " cataclysme " qui permet de détruire tout ce qui se trouve dans un rayon de plusieurs mètres autour de vous. Malheureusement, ce pouvoir nécessite une jauge qui ne demande maintenant plus qu'à être remplie. Ceci fait, plusieurs molosses et soldats de phase 1 débarquent. C'est le moment idéal pour remporter le Trophée bronze / succès 20G : D'une pierre deux coups qui demande de tuer deux molosses avec un seul cataclysme (n'oubliez pas de bien les blesser avant de lancer l'attaque). Terminez la mission en assimilant le Dr Burk.

Sélection naturelle

Ne jamais faire confiance aux vieillards en blouse blanche. C'est ce que vous apprenez au début de cette mission

puisque le Dr Koenig vous trahi, envoyant tout une armée afin de vous abattre une fois pour toutes. Il faudra donc simplement survivre en détruisant les vagues d'ennemis successives. Après les hélicoptères, ce sont les véhicules blindés qu'il faut prendre pour cible afin d'assimiler le commandant et de savoir où se cache le vieux fou. N'hésitez pas à utiliser abondamment le collapsar ou encore les bazookas de vos ennemis. Mettez ensuite fin à l'alerte et rendez-vous à la base 7.

Là, il faudra détruire les immenses réservoirs afin de dénicher le docteur, ce pour quoi il est intelligent d'arracher les lance-missiles des blindés. Koenig s'enfuit ensuite en hélicoptère et vous fait face. Pas de crainte, il suffit de quelques collapsar pour en venir à bout. Allez ensuite exterminer le vieillard pour découvrir sa véritable identité : lui aussi possède des pouvoirs dus au virus Mercer. Il va maintenant vous falloir l'affronter et le terrasser.

La meilleure méthode est d'utiliser les sauts de griffes (maintenir X) et de se servir des QTE mises à disposition, comme le montre la vidéo ci-dessous. Une fois achevé, vous obtenez le Trophée argent / succès 30G : Le savant fou.

Promenades en zone verte

Le pont aérien

Il est grand temps de quitter la zone jaune pour se rendre en zone verte rejoindre le père Guerra. Votre premier objectif est d'assimiler un commandant afin de faire le voyage incognito. Rejoignez ensuite l'hélicoptère pour décoller. Sur la carte, sélectionnez le terrain d'atterrissage (H) sur la côte ouest de l'île sud-est. Une fois à terre, rendez visite au père Guerra dans sa planque pour découvrir l'identité du véritable assassin de votre famille : Alex Mercer.

Alliés et ennemis

Ne vous en faites pas, le début de la mission n'est pas clairement indiqué. Elle commence bien au terme de votre conversation avec le père Guerra. Commencez par vous rendre au QG pour assister au briefing de Riley. Malheureusement, la guerre contre les infectés fait rage dans le quartier : il est temps de monter à bord d'un tank pour apprendre à maîtriser le véhicule. A partir de maintenant, il va falloir rejoindre différent point de ralliement afin de faire le ménage. Plusieurs molosses et même mastodontes sont au programme : prenez vos distances pour pouvoir les arroser convenablement de roquettes.
N'hésitez pas à rouler sur les zombies pour débloquer de l'expérience bonus. Pour finir, ce sont deux hydres dont il faudra venir à bout, en prenant soin de casser en l'air les morceaux de route qu'elles vous envoient. A la fin de la mission, vous obtenez la compétence de détourner tout véhicule ennemi se présentant à vous.

Délocalisation

Votre première cible est le commandant Gallagher. Montez en hauteur et utiliser l'aptitude traque pour déterminer sa position. Surprise, le bonhomme est aussi un amélioré du virus Mercer. Commence alors une course-poursuite au terme de laquelle il grimpe dans un hélicoptère. Cette séquence vous apprend comme sauter sur cet engin et comment lui arracher son lance-missiles pour ensuite n'en faire qu'une bouchée. Une fois cloué le sol, vous devez affronter puis assimiler votre ennemi. La méthode est la même que pour le docteur Koenig : saut avec les griffes et utilisation des QTE. Vous récupérez un nouveau joujou : la lame qui permet de déclencher des tornades particulièrement efficaces quand vous êtes entouré d'ennemis. Mettez fin à l'alerte pour finir la mission.

Assaut

Pour infiltrer la réunion à laquelle vous désirez assister, il faut commencer par assimiler un soldat du Blackwatch (les espèces de Dark Vador bleus foncés). N'importe lequel. Pour cela, le plus simple est de déclencher une alerte et d'attendre qu'il en vienne pour n'avoir que l'embarras du choix. Après la petite cinématique, rendez-vous au point indiqué sur votre carte afin d'y assimiler les remplaçants du Dr Koenig. Malheureusement, aucun d'eux ne possédait de renseignement intéressant. Il est maintenant temps de dénicher le lieutenant Riley pour récupérer sa mémoire, et pour cela, le mieux est de détourner un tank comme appris précédemment afin d'affronter le sien. Une fois assimilé, mettez fin à l'alerte pour terminer la mission.

L'étranger

Au début de la mission, vous faites la connaissance de la demoiselle que vous traquiez, Sabrina Galloway, qui s'avère être également une améliorée dotée d'un petit style vampire peu déplaisant. Rendez-vous au point de ralliement du Blackwatch pour infiltrer l'équipe d'extraction. Là, vous devez assimiler furtivement un des trois soldats chapeautés d'une icône. Pour cela, veillez d'abord à tuer les gardes susceptibles de vous avoir dans leur champ de vision. A partir de maintenant, vous êtes des leurs et ne pouvez plus utiliser vos pouvoirs afin de rester incognito. Suivant les ordres donnés par le commandant, vous devez tuer les infectés, hydres puis molosses en utilisant les différentes armes à feu disponibles ou récupérables au sol. Après cela, tuez les scientifiques pour débusquer un Roland qui vous mettra K.O. sans que vous ne puissiez faire quelque chose.

Dédale de sang

Vous êtes désormais à la recherche du docteur Gutierrez. Pour cela, commencez par rejoindre les dernières coordonnées connues transmises par le Blackwatch. Vous trouvez un bio-saboteur qui dispose d'un pouvoir qui vous est encore inconnu. Le petit malin profite de la diversion pour s'enfuir, voilà pourquoi il faut le traquer grâce à votre sonar. Une fois déniché, il vous attaque, notamment grâce à ce nouveau pouvoir similaire au collapsar. Battez-le avant qu'il ne s'échappe et assimilez son ADN pour débloquer la compétence biobombe. Dirigez-vous ensuite vers la base Adams pour trouver le contact d'Archer. Là, un petit didacticiel vous enseigne comment utiliser votre nouveau pouvoir, ce qui a pour effet de dévoiler votre cible prioritaire qu'il faudra abattre.

Après l'avoir assimilé et mis fin à l'alerte, vous connaissez l'emplacement du docteur Gutierrez. Traquez-le pour le dénicher. Il vous attendait, avec deux amis améliorés. Le combat n'est pas facile, sachant qu'il vaut mieux éliminer en premier ses sous-fifres. Le cataclysme est toujours la meilleure option afin d'infliger le maximum de dégâts à vos trois ennemis. Assimilez enfin votre ennemi principal pour terminer la mission.

Nid de vipères

Miss Galloway vous informe que Roland compte se planquer dans un antre. Dépêchez-vous au point de rendez-vous et commencez par tuer l'hydre qui vous bloque l'entrée au souterrain. Des bazookas sont disponibles sur les soldats du Blackwatch qui débarquent s'occuper du monstre. Entrez ensuite dans la grotte et avancez grâce au passage sur la gauche pour dénicher votre ennemi. Celui-ci lâche un mastodonte sur vous, qu'il faudra abattre, notamment grâce au pouvoir cataclysme qui est très efficace. Notez qu'un molosse présent dans la salle contient un ADN spécial qui rapporte 3000 points d'expérience.
Les circonstances sont également propices à l'acquisition du Trophée bronze / succès 10G : Démolition, qui demande de faire au moins dix victimes avec une même biobombe. En tuant votre cible, vous obtenez le pouvoir du marteau, particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé en plongeon. Vous pouvez d'ailleurs utiliser tous les zombis présents pour débloquer le Trophée bronze / succès 10G : Boulet de canon ! en faisant vingt victimes avec cette technique. Quittez ensuite l'antre.

A l'extérieur, c'est tout un bataillon armé qui vous attend. Pas de souci, le marteau plongeant les annihilera d'une seule attaque. Prenez-vous en ensuite aux chars blindés pour débusquer Roland. L'affronter n'est pas chose simple car il est particulièrement rapide et puissant. N'hésitez donc pas à engloutir tous les passants présents sur la place afin de déclencher le maximum de cataclysmes. Assimilez enfin votre ennemi pour gagner une amélioration des boucliers et terminer la mission.

Loup alpha

Le Blackwatch vous a involontairement dévoilé ou se trouvait le docteur Archer, bras droit d'Alex Mercer. Précipitez-vous sur le lieu indiqué et assimilez le scientifique en bleu pour pénétrer dans le complexe grâce au scanneur digital. Ici, vous devez détruire les conteneurs chimiques en prenant soin de garder votre apparence masquée afin de ne pas être intoxiqué par les vapeurs. Commence alors un terrible combat contre mademoiselle Archer au court duquel elle appellera des molosses. Si vous aussi vous manquez alors de santé pour mener à bien ce combat, optez pour la technique suivant : sautez continuellement et redescendez en effectuant un marteau plongeant. Répétez l'action autant de fois que nécessaire jusqu'à la victoire. Après avoir assimilé votre ennemie, vous obtenez l'aptitude " Chef de meute "

qui vous permet d'invoquer deux molosses pour faire le travail à votre place, ce qu'il vous est permis d'expérimenter immédiatement sur un hélicoptère. Quittez ensuite la base pour terminer la mission.

Déchéance

Après une petite conversation avec le père Guerra qui vous met en garde de ne pas devenir un monstre, vous voilà forçant des soldats du Blackwatch à répandre un peu de cette fumée rouge peu sympathique. Trois soldats évolués s'en prennent alors à vous. Le meilleure moyen de les battre reste le cataclysme, d'autant plus si vous avez amélioré cette aptitude. Précipitez-vous ensuite au dépôt de Whitelight où vous attend Alex Mercer. Il lâche un nouveau type d'infectés sur vous : un goliath. Particulièrement imposant, il s'agit d'un mini-boss tant il est difficile à exterminer. Pour cela, l'astuce est d'éviter ses attaques destructrices puis de le démembrer en attaquant ses bras et jambes quand il est à terre. Une fois le combat achevé, précipitez-vous dans la planque du père Guerra pour constater le massacre orchestré par Mercer. La mauvaise nouvelle, c'est que votre ami est mort. La bonne, c'est que votre fille est toujours en vie. Vous obtenez le Trophée argent / succès 30G : Une raison de vivre.

La descente

Il est temps de quitter la zone verte pour retrouver Dana Mercer (Athéna) en zone rouge, l'endroit le plus infecté de New York. Commencez par vous rendre à la base du Blackwatch indiquée et assimilez le pilote de l'hélicoptère. Montez ensuite dans l'engin.

La fête bat son plein en zone rouge

Prédateur et proie

La mission se lance automatiquement dès que vous arrivez dans le ciel de la zone rouge. Vous voilà en effet aux commandes d'un hélicoptère qu'il faudra rapidement prendre en mains. Suivez le chef d'escadrille pour mener à bien votre mission. Une fois arrivé au site alpha, il vous est demandé de protéger le camion au sol des différents assaillants infectés. Pour cela, utilisez la mitraillette et les missiles de votre engin en prenant soin de détruire les morceaux de route vous prenant pour cible. Après avoir récupéré l'ingénieur, direction l'hôtel pour déposer vos passagers. Rejoignez enfin Dana pour terminer la mission. Félicitations, vous pouvez désormais détourner tous les hélicos que vous rencontrerez.

Vous voilà donc sur la dernière île du jeu. Avant de foncer vers la mission suivante, n'hésitez pas à visiter les lieux, sachant que des molosses peuvent vous attaquer à n'importe quel moment. Nombreux d'entre eux offrent des améliorations lorsqu'ils sont assimilés, ce qui les rend particulièrement intéressants. Repérez maintenant le plus grand building de New York et grimpez à son sommet pour débloquer le Trophée bronze / succès 15G : Icare.
Si vous avez suffisamment amélioré vos compétences en saut et en planeur, élancez-vous dans le vide pour une chute de plus de vingt-cinq secondes qui débloque le trophée argent : Ça plane pour moi / succès 20G : Au-dessus de tout.

Souvenir perdu

Commencez par vous rendre sur la zone dite " dangereuse du Blackwatch ". Là, empoignez un baril de Whitelight et jetez-le dans l'incinérateur. Répétez l'action puis tuez les derniers infectés jusqu'à ce que des évolués de Mercer attaquent le convoi transportant les fameux bidons. A vous de ramasser chacun des barils tombés sur la voie et de les lancer dans l'incinérateur. N'hésitez pas à prendre le temps de vaincre vos opposants pour mener à bien votre mission. Mettez fin à l'alerte pour terminer la mission.

Dernier recours

Après la conversation pas vraiment agréable avec Galloway, rendez-vous dans la base de Cantrell. Là, détruisez les multiples réservoirs, sachant que vous remporterez un bonus d'expérience si vous le faites avec une arme explosive. Terrassez ensuite tous les soldats du Blackwatch. L'hélicoptère de Cantrell se fait alors attaquer par de grands oiseaux infectés. Foncez sur le site du crash et protégez-le des molosses pour pouvoir ensuite l'assimiler. Une jolie demoiselle munie d'un fouet vient alors se joindre à la partie. Tuez-la et assimilez son corps pour gagner cette arme redoutable à

utiliser sur les hélicoptères en approche. Engloutissez enfin Cantrell pour terminer la mission.

Ombre au tableau

Tout d'abord, prenez de la hauteur afin de traquer Lincoln à l'aide de votre sonar. Après l'avoir assimilez, mettez fin à l'alerte puis grimpez à bord de son hélicoptère pour commencer la séance d'escorte du commandant Ellis. De nombreux infectés vous attendent, sur terre comme dans le ciel. Utilisez efficacement vos deux systèmes d'armement afin de survivre tout en débloquant de l'expérience bonus. Prenez ensuite la direction de la base indiquée pour y exterminer tous les monstres présents. L'hélicoptère que vous protégiez est malheureusement tombé au sol. Défendez-le en vous occupant de tous ses assaillants. Le commandant Ellis monte ensuite dans un char qu'il faudra pareillement escorter jusqu'à son point de rendez-vous pendant qu'il vous couvrira de compliments. Une fois arrivé, assimilez les quatre commandant pour terminer la mission.

Intervention divine

Il est temps de trouver l'endroit où est retenue votre fille. Commencez par traquer et assimiler l'agent Griffin. Ce dernier grimpe malheureusement dans un hélicoptère : suivez-le et cueillez-le à son atterrissage. Malheureusement, trois évolués de Mercer vous devancent et le capturent sous vos yeux. Suivez-les dans leur fuite jusqu'à ce qu'ils se décident enfin de vous affronter loyalement. Assimilez enfin Griffin qui git au sol pour terminer la mission.

Perdue dans le système

Après une conversation émouvante avec Dana Mercer, rendez-vous au poste de commandement du Blackwatch pour enfin assimiler le colonel Rooks. Malheureusement, les sentiments humains d'Heller l'empêche de tuer cet homme qui a également une petite fille. Vous décidez donc de partir pour la base India 9-6 afin de dénicher les informations vous-même. Pénétrez dans le bâtiment grâce au scanneur digital et assimilez le scientifique chapeauté d'une icône. Passez ensuite au cas du docteur Carson afin de vous approprier ses souvenirs. Quittez rapidement la base et tuez le goliath ainsi que les derniers infectés qui vous attendent pour permettre à l'hélicoptère d'atterrir.

Rendez-vous ensuite à la zone d'atterrissage pour embarquer. Le vol est malheureusement interrompu par des évolués de Mercer. Combattez (utilisez un cataclysme) et assimilez-les tous les trois pour terminer la mission et assistez à un face à face entre Heller et Rooks.

Opération Firehawk

Il est temps de stopper l'opération Firehawk qui projette de détruire tout la ville. Pour cela, détruisez les différents hélicoptères indiqués sur votre radar, le mieux étant d'en détourner un pour jouir de sa puissance de feu. Détruisez ensuite les armes thermobariques du Blackwatch. Pour cela, le mieux est d'utiliser une nouvelle fois les missiles d'un des multiples hélicoptères qui sillonnent le ciel. Rejoignez Sabrina Galloway pour terminer la mission.

Un acte d'amour

C'est le commandant Rooks qui détient votre fille. Mais tout le Blackwatch est au rendez-vous pour vous attendre. Pas d'hésitation, foncez tête baissée au siège de Gentek et tentez de défoncer la barricade à l'aide du pouvoir du marteau. Au moment où vous comprenez que vos efforts sont vains, un mastodonte vous attaque. Heller le met rapidement en pièces et l'assimile pour invoquer ses semblables en Chef de meute ! Demandez ainsi à vos nouveaux amis d'enfoncer le mur de protection à votre place, pendant que vous les protégerez des assauts militaires. S'ils périssent, neutralisez et assimilez un autre mastodonte alpha afin de répéter l'opération. Pénétrez enfin dans le siège de Gentek. Rooks vous sauve et vous aide à récupérer votre fille. Mais Galloway s'en empare et rejoint les rangs de Mercer. Il est temps d'en finir. Vous obtenez le Trophée argent / succès 30G : Quelle garce !

Boss final

Créature Vs. Créateur

L'affrontement final entre James Heller et Alex Mercer. Le combat se divise en trois phases dans lesquelles l'esquive est primordiale. La stratégie d'attaque change également puisque Mercer évolue et a donc des points faibles différents.

-Premièrement, utilisez des sauts plongeants avec les griffes. Une fois sa jauge vide, il va sauter sur vous. Suivez les QTE (X en premier) pour passer à la deuxième partie du combat.
-Mercer sort ensuite son fouet. Le plus simple est de réaliser des marteaux plongeants jusqu'à ce qu'il nait plus d'énergie. Quand il saute devant vous, réalisez les QTE (R1 en premier) pour prendre l'avantage.
-Mercer appelle maintenant des oiseaux contre vous. Utilisez un cataclysme pour tous les détruire. La technique du marteau ne fonctionne plus, attaquez-le de haut grâce au fouet et utilisez pareillement les QTE (X en premier) pour remporter le combat.

La vidéo ci-dessous réalisée en mode difficile montre la technique à adopter pour chacune des trois phases ainsi que la scène de QTE finale. Félicitations, vous avez terminé Prototype 2. Vous obtenez le trophée or / succès 100G : Créature vs. créateur ?

Séries Blacknet

Opération : Ceinture d'Orion

Mettez le cap sur le complexe de Gentex et utilisez une apparence de soldat pour entrer incognito. Là, allez bouffer le commandant à l'icône et pénétrez dans le bâtiment. A l'intérieur, assimilez votre cible en faisant attention de tuer d'abord tout garde susceptible de vous démasquer. Accédez au laboratoire suivant et aller assimiler le docteur Genovese. Allez ensuite fouiller dans l'ordinateur puis quittez les lieux. Vous terminez la série Blacknet, obtenez une mutation attaque et débloquez le Trophée bronze / succès 20G : Affaire classée.

Opération : Tulipe Noire

Pour débuter la mission, assimilez le soldat avec une icône de portrait au-dessus de la tête indiqué sur votre mini-carte. Il se trouve non loin du complexe de Gentex (Opération : Ceinture d'Orion). Suivez ensuite votre carte pour utiliser son ADN sur un camion Blacknet, Rendez-vous sur le site de capture où il faut libérer un molosse puis l'assimiler. N'oubliez pas de déloger tous les soldats perchés sur les toits et d'engloutir celui dont l'ADN est mis en évidence pour débloquer la seconde partie de la mission. Courez pour stopper le monstre et détruisez-le grâce à vos griffes. Mettez ensuite fin à l'alerte et dirigez-vous vers la médaille suivante pour la suite de l'opération.

Utilisez l'ADN d'Antonelli sur le véhicule pour dissimuler l'entrée d'un antre. Là-bas, assimilez l'ADN du nouveau monsieur puis pénétrez dans l'espèce de cratère de volcan. Il est encore question de libérer un molosse pour ensuite l'assimiler. Cela fait, ressortez de là, mettez fin à l'alerte pour achever la série et obtenir une mutation prédateur.

Opération : Table Rase

Pénétrez dans le réseau Blacknet via le véhicule indiqué par une médaille sur votre carte en utilisant l'ADN de Stanley Carter qu'il faudra assimiler si cela n'est pas déjà fait. Rendez-vous donc en haut de l'immeuble indiqué pour une petite course contre la montre de toits en toits (qui rappelle beaucoup inFamous d'ailleurs...). Il suffit juste de sauter puis de planer en profitant habilement de la seconde impulsion disponible en plein air, en suivant les icônes indiquant l'emplacement des fumigènes, comme le montre la vidéo suivante. Une fois la mission achevée, vous obtenez un point de mutation en défense.

Opération : Manticore

La petite médaille indiquée sur votre carte vous mène à un nouveau véhicule Blacknet. Pour l'ouvrir, il faut l'ADN de David Castleman. Traquez-le donc avec votre radar et revenez en possession de son patrimoine génétique. Vous devez ensuite assimiler plusieurs scientifiques, à côté desquels se trouve le lieutenant Ransom dont les souvenirs débloquent

la seconde partie de la mission. Après avoir englouti tous les hommes en bleu, mettez fin à l'alerte pour terminer la première partie.

Allez ensuite trouver le second véhicule-ordinateur et utilisez le patrimoine génétique de Ransom. Vous découvrez l'existence d'une " ruche de procréation ", qui est en réalité un autre antre. Pénétrez-la après avoir récupéré tous les ADN intéressants des environs. A l'intérieur, achevez tous les scientifiques indiqués d'une icône, puis tuez les soldats du Blackwatch. Avant de quitter l'antre, profitez du nombre important de zombies présents pour utiliser un collapsar réunissant jusqu'à dix ennemis, pour ainsi débloquer le Trophée bronze / succès 20G : Tous ensemble ! Une fois à l'extérieur, éliminez la patrouille, assimilez le commandant et mettez fin à l'alerte. Vous terminez ainsi l'opération manticore et obtenez une mutation en mobilité.

Opération : Trou de serrure

Grâce à l'ADN du docteur Marcella Walsh, vous découvrez l'existence d'un nouvel hélicoptère à intercepter. Encore une fois, il vous sera demander de planer d'immeubles en immeubles afin de récupérer les différents colis disséminés et repérables grâce à une fumée rougeâtre. La seconde partie de la mission vous enverra à la base India 2-1 où il faudra assimiler le commandant en bleu afin de rentrer grâce au scanneur digital. A l'intérieur, détruisez tous les véhicules en prenant soin d'un détourner un afin de gagner de l'expérience bonus, puis tuez les soldats du Blackwatch (parmi lesquels un projet Orion de phase 1). Sortez enfin du complexe pour achever l'opération et gagner une mutation " prédateur ".

Opération : Touche-à-tout

Cette mission plutôt longue commence quand vous accéder aux archives avec l'ADN du lieutenant Barry Pollock. Vous devrez alors détruire plusieurs hélicoptères pour lesquels le mieux est d'utiliser des bazookas. Dans le dernier se trouve un commandant plutôt prétentieux qu'il faudra assimiler. La deuxième partie de l'opération vous demandera une nouvelle fois de récupérer en un temps imparti différents colis disséminés sur les toits de la ville : rien de bien compliqué. Devant la dernière caisse se trouvera néanmoins un évolué qui prendra la fuite afin de vous affronter à la loyale.

La troisième et dernière partie de la mission vous lancera à la recherche du docteur Edward Carolino. Une fois assimilé, rendez-vous à la base Juliet 7-3 et pénétrez dans le bâtiment grâce au scanneur digital. Là-dedans, exterminez les molosses qui n'en font qu'à leur tête et assimilez le docteur Fischer. Tuez ensuite tous les soldats du Blackwatch et quittez la base pour terminer l'opération et gagner une mutation en technique.

Opération : Glacier rouge

Commencez par traquer puis assimiler le docteur Langham. Vous apprenez qu'un nouveau lâcher de molosses va être organisé. Pour empêcher ce massacre, rendez-vous sur la base Stronghold 3, libérez les bêtes grâce aux scanneurs digitaux et chargez-vous en pendant qu'elles prennent leurs jambes à leurs cous. Cela fait, mettez fin à l'alerte pour accéder à la seconde partie de la mission. Une fois la petite médaille sur la carte atteinte, vous devez traquer le docteur Bertram. L'objectif est cette fois de détruire plusieurs véhicules blindés, dont un avec un cataclysme si vous lorgnez sur de l'expérience bonus. Au tour d'hélicoptères de subir votre courroux, suite à quoi vous n'aurez plus qu'à assimiler un ingénieur pour terminer l'opération et obtenir une mutation en attaque.

Opération : Avenir radieux

Le premier objectif de cette mission et de traquer puis assimiler Dennis Wayne. Comme d'habitude, prenez de la hauteur et utiliser votre sonar pour le localiser. Malheureusement, le bougre est aussi un amélioré grâce au virus Mercer, voilà pourquoi vous devez l'éliminer. En l'assimilant, vous apprenez l'existence d'un chargement d'hélicoptère important qu'il va falloir intercepter en trouvant le véhicule (indiqué sur votre carte). Celui-ci s'écrase mystérieusement : à vous de collecter encore une fois toutes les caisses tombées sur les toits avant le temps imparti. Cette fois, le Blackwatch s'en mêle et ne cessera de vous cribler de roquettes, ce qui rend la tâche particulièrement ardue.

La vidéo ci-dessous peut donc vous être utile, sachant qu'il vaut mieux tenter le coup en possédant les améliorations "

immunité aux balles ennemies " ainsi que les sauts et distances de vol élevés.

Rendez-vous ensuite à la petite médaille suivante pour devoir traquer le docteur Donnell. Il vous sera ensuite demander d'assimiler plusieurs scientifiques réunis dans une même zone afin d'entraver les recherches de Gentek. Soyez attentif, car plusieurs ADN " bonus " sont à récupérer au même endroit. Surprise, certains scientifiques sont des améliorés infiltrés, qu'il va falloir réduire au silence. Mettez ensuite fin à l'alerte pour terminer la mission et obtenir une mutation en défense.

Opération : Leopardus

L'opération Leopardus commence lorsque vous accédez au réseau Blacknet avec l'ADN du docteur Rajiv Kureshi. Ou plutôt, lorsque vous essayez, puisqu'il va finalement devoir traquer le monsieur pour l'assimiler. Allez ensuite dans la zone indiquée pour assimiler furtivement un soldat du Blackwatch. Plus facile à dire qu'à faire ; rassurez-vous, il est possible de tuer un peu tout le monde, de mettre fin à l'alerte, et de revenir chercher calmement votre proie. Vous voilà de nouveau infiltré dans une patrouille, à suivre calmement les ordres et à ne surtout pas utiliser vos pouvoirs. Enfin, pas si calmement, puisque plusieurs infectés sont au programme tout au long du chemin. Vous n'aurez ensuite plus qu'à assimiler les scientifiques qui étudient le cadavre d'un goliath pour faire le plein d'expérience.

La seconde partie de la mission vous envoie dans un dépôt de Whitelight afin d'y détruire les dernières réserves. Commencez par détruire les deux tourelles en privilégiant le lancer de voitures qui rapporte de l'expérience bonus. Utilisez ensuite le scanneur digital et rendez-vous dans la salle principale. Activez l'incinérateur et lancez-y chacun des quatre barils disposez en haut de la passerelle.
Occupez-vous enfin des derniers évolués et quittez le complexe.

La dernière partie de l'opération vous envoie vers la base India 6-9. Particulièrement remonté à cause de l'enregistrement que vous venez d'entendre au sujet de votre femme, vous décidez de massacrer tous les membres du Blackwatch qui s'y trouvent. C'est alors que des renforts débarquent : anéantissez-les grâce à votre aptitude Chef de meute et détruisez le char dans lequel se trouve Rottweiler. Assimilez-le puis mettez fin à l'alerte pour terminer l'opération et remporter une mutation en attaque.

Opération : Horizon lointain

Commencez par traquer et assimiler Lindsay Benhurst. Il est enfermé dans une cage et s'avère également être un évolué de Mercer. Le tuer n'est pas difficile, même s'il a la capacité de lancer des oiseaux infectés contre vous. Il vous faudra ensuite détruire l'hélicoptère indiqué pour récupérer les caisses de munitions qu'il contient. Le principe est le même que pour les courses sur les trois sauf que là, il n'y a que trois colis. Répétez la démarche avec un deuxième hélicoptère, puis avec un troisième qui vous opposera face à un autre évolué qu'il vous faut assimiler.

Pour débuter la seconde partie de la mission, traquez et assimilez le docteur Lawrence Foster. Pas de bol, c'est encore un évolué (décidément !). Eliminez-le et assimilez-le pour trouver votre prochain point de rendez-vous : l'hôtel 2-7. Pénétrez dans la base grâce au scanneur digital pendant que les soldats sont occupés à faire face aux infectés. A l'intérieur, assimilez le docteur Vandiver et pénétrez dans la salle suivante pour affronter le commandant Chapin, un évolué. Quittez ensuite la base, détruisez votre comité d'accueil avec un cataclysme et mettez fin à l'alerte pour terminer l'opération, ce qui rapporte une mutation en technique.

Opération : Court-circuit

Grâce à l'ADN du lieutenant Garrison Pugh, vous accédez à une nouvelle course contre la montre et les roquettes sur les toits de New York. Ce sont trente-cinq colis qu'il vous trouver cette fois, en prenant soin de vous protéger grâce aux boucliers des missiles qui vous sont destinés. Mettez ensuite fin à l'alerte pour terminer la première partie de l'opération.

Après avoir infiltré le réseau Blacknet grâce à l'ADN du sergent Vernon McNabb, vous recevez un appel téléphonique de la part d'un agent du Blackwatch peu réglo. Il vous propose de livrer Dana contre de l'argent... James n'a pas l'air très convaincu par l'offre. Afin de dénicher ce bonhomme, détruisez les chars indiqués jusqu'à trouver celui qu'il pilote. N'hésitez pas à en détourner un afin de rentre la tâche plus aisée. Tentez ensuite d'assimiler Collins pour découvrir qu'il

est un évolué de Mercer. Poursuivez-le à travers toute la ville jusqu'à ce qu'il se décide enfin à vous affronter en montant dans un hélicoptère. Utilisez votre fouet pour en venir rapidement à bout et régler vos comptes avec le fuyard. Assimilez-le pour terminer la mission et recevoir une mutation en prédateur.

Opération : Engrenages

Tout d'abord, traquez et assimilez le docteur Alexander Murray. Votre mission est de détourner un hélicoptère pour récupérer plusieurs VIP de Gentek puis les éliminer. Sur le chemin, il faudra batailler avec plusieurs infectés dont des oiseaux. Après avoir embarqué les trois scientifiques et les avoir bien questionnés, vous n'avez plus qu'à plus de l'altitude et à quitter l'hélicoptère en vous lançant dans le vide pour que les messieurs aient droit à une chute libre radicale.

Utilisez l'ADN de Kevin Duke pour pénétrer le réseau Blacknet. Vous êtes invités à admirer les forces du Blackwatch capturer un goliath. Malheureusement, la bête n'est pas de cet avis et c'est à vous de la faire taire en l'éliminant. Traquez enfin Elwood Pine, évolué de Mercer, qu'il faudra affronter puis assimiler. Ceci fait, rendez-vous au complexe de Gentex indiqué sur votre carte et engloutissez le commandant pour accéder à la réserve de spécimens grâce au scanneur digital. A l'intérieur, libérez tous les infectés grâce aux deux tableaux de bord, puis descendez faire le ménage. Attendez qu'ils soient tous autour de vous pour les annihiler d'un seul coup de cataclysme bien placé. Quittez ensuite la réserve pour terminer l'opération et obtenir une mutation en attaque. Une fois toutes les séries Blacknet terminées, vous obtenez le Trophée argent / succès 40G : Hacker du //BLACKNET.

Eléments à récupérer

Boîtes noires

Trouvez toutes les boîtes noires pour remporter le Trophée argent / succès 30G : Fin limier.

`tb Zone jaune
La zone jaune contient 13 boîtes noires disséminées dans trois quartiers :

Fairview (4 boîtes noires)

Oakhurst (5 boîtes noires)

Linden Park (4 boîtes noires)

`tb Zone verte
La zone verte contient 14 boîtes noires disséminées dans trois quartiers :

Fulton (5 boîtes noires)

Lincoln Meadows (5 boîtes noires)

Salt Yard Plains (4 boîtes noires)

`tb Zone rouge
La zone rouge contient 18 boîtes noires disséminées dans trois quartiers :

Times Square (7 boîtes noires)

Midtown (6 boîtes noires)

China Town (5 boîtes noires)

Unités spéciales

Détruisez toutes les unités spéciales pour remporter le Trophée argent / succès 30G : Fauteur de troubles.

Zone jaune

La zone jaune contient 7 unités spéciales disséminées dans deux quartiers :

Fairview (4 unités spéciales)

Linden Park (3 unités spéciales)

`tb Zone verte
La zone verte contient 8 unités spéciales disséminées dans deux quartiers :

Lincoln Meadows (4 unités spéciales)

Fulton (4 unités spéciales)

`tb Zone rouge
La zone rouge contient 14 unités spéciales disséminées dans trois quartiers :

Midtown (4 unités spéciales)

China Town (4 unités spéciales)

Downtown (5 unités spéciales)

Antres

Détruisez tous les antres pour remporter le Trophée argent / succès 40G : Extermination.

Zone jaune

Dans ce premier antre, il vous est demandé de détruire les pustules indiquées par des icônes. Attention à la faune locale particulièrement agressive. Au terme de la mission, vous obtenez le Trophée bronze / succès 15G : Racine du mal.

`tb Zone verte
Lincoln Meadows (2 antres)
Dans le premier antre, il vous sera successivement demandé de tuer les soldats du Blackwatch, de détruire les pustules et d'exterminer les mastodontes pour lesquels la meilleure solution est d'utiliser des cataclysmes.

Dans le second antre, il faudra commencer par détruire les pustules en faisant attention aux puissants molosses qui vous courent après. Viendra ensuite leur tour. Accédez ensuite à la seconde salle pour découvrir des membres du Blackwatch évolués qu'il faudra exterminer. Encore une fois, le cataclysme est la meilleure arme pour toucher massivement.

Fulton (2 antres)
Dans le premier antre, il faut abattre un molosse de niveau 2, quelques molosses primitifs puis deux mastodontes.

Dans le second antre, il faut progresser dans les couloirs en détruisant les pustules, puis éliminez tous les molosses présents dans la dernière salle.

`tb Zone rouge

Midtown (2 antres)
Explore l'antre pour dénicher une hydre qu'il vous faut éliminer. Tuez ensuite tous les soldats du Blackwatch présents dans la salle pour terminer la mission, en prenant soin d'assimiler ceux qui rapportent de l'expérience supplémentaire.

Dans le second autre, progressez jusqu'à tomber sur une zone remplie de soldats du Blackwatch. Il vous faut tous les éliminer avant de vous occuper des pustules, puis du reste des infectés.
Encore une fois, ne passez pas à côté des différents ennemis dont l'assimilation rapporte de l'expérience ou bien des améliorations.

Times Square (2 antres)
Dans le premier antre, vous vous retrouvez face à un affrontement dantesque entre soldats orion du Blackwatch et évolués. Ce sont les deux camps qu'il faut prendre pour cible en privilégiant la puissance des cataclysmes. Finissez ensuite le boulot en éliminant les petits soldats armés ainsi que les pustules.

Commencez par briser les gravas qui bloquent l'accès à l'intérieur du second antre. Vous vous trouvez dans une salle qui grouille de pustules et d'infectés. Il va falloir tous les détruire en tâchant de rester en vie. Soyez vigilant, plusieurs pustules sont accrochées en hauteur à des murs. Pour les atteindre, chargez une attaque avec les griffes ou avec le fouet.

SKIN D'ALEX MERCER

Pour débloquer la skin d'Alex Mercer (héros du premier jeu) débloquez et terminez tous les défis Radnet au moins une fois.

Pure

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2008

SUCCÈS

Epreuve terminée (5)

Épreuve terminée

Étape 2 débloquée (5)

Débloquer la deuxième étape.

Étape 3 débloquée (5)

Débloquer la troisième étape.

Étape 4 débloquée (5)

Débloquer la quatrième étape.

Unique (5)

Construire un quad de toutes pièces dans le garage.

Tour parfait (5)

Terminer une épreuve de course dans le World Tour sans se faire désarçonner.

Épreuve parfaite (10)

Terminer l'épreuve World Tour sans se faire désarçonner.

Totalement chargé (10)

Débloquer puis remplir les emplacements de quad dans le garage.

Mécanique (10)

Construire cinq quads, chacun avec un moteur différent.

Étape 5 débloquée (10)

Débloquer la cinquième étape.

Étape 6 débloquée (10)

Débloquer la sixième étape.

Étape 7 débloquée (10)

Débloquer la septième étape.

Étape 8 débloquée (10)

Débloquer la huitième étape.

Étape 9 débloquée (10)

Débloquer la neuvième étape.

Étape 10 débloquée (10)

Débloquer la dixième étape.

Étape 1 terminée (10)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 1.

Jolie combo ! (10)

Réaliser une combo d'au moins 50000 points lors d'une epreuve.

Le retour du fils prodigue ! (10)

Partir de la dernière place pour gagner la course dans le dernier tour, en mode World Tour.

Gagner en ligne (10)

Arriver premier lors d'une épreuve en ligne.

Folle combo ! (20)

Réaliser une combo d'au moins 125000 points lors d'une épreuve.

Étape 2 terminée (20)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 2.

Étape 3 terminée (20)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 3.

Étape 4 terminée (20)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 4.

Étape 5 terminée (20)

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Étape 5.

Étape 6 terminée (20)

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Étape 6.

Étape 7 terminée (20)

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Étape 7.

Bluffé (20)

Placer toutes les figures dans une épreuve unique du World Tour.

Triple flip (20)

Réaliser un 1080 vers l'avant ou vers l'arrière en un seul saut lors d'une épreuve.

Tu es vraiment spécial ! (20)

Réaliser toutes les figures spéciales du jeu lors d'une épreuve.

Air frais (20)

Gagner une épreuve Freestyle avec uniquement des nouvelles figures.

de Zéro à Héros (20)

Acquérir une figure spéciale dans les 30 premières secondes d'une épreuve de course.

Tu crois ? (20)

Réussir une figure spéciale lors d'une épreuve de sprint.

Frimeur (20)

Gagner une épreuve Course ou Sprint et passer la ligne en faisant un Wheelie à chaque tour.

2 fois ! (25)

Réaliser deux figures spéciales en un saut.

Dans les airs (25)

Passer plus de 150 secondes en l'air et gagner l'épreuve.

Conducteur débutant (25)

Prendre un tour d'avance sur un autre pilote dans une épreuve de sprint hors ligne.

Souffrir pour gagner. (25)

S'écraser plus de 10 fois mais gagner néanmoins l'épreuve de Course ou Sprint.

A fond les ballons ! (25)

Maintenir l'accélérateur appuyé pendant toute l'épreuve de Course ou Sprint et finir premier.

Pas de bazar (25)

Terminer le mode World Tour en participant à 42 épreuves maximum.

Spécialisé (25)

Placer 8 figures spéciales différentes dans une épreuve unique du World Tour.

Les mains dans le moteur (25)

Gagner une première place avec chaque type de moteur dans le Mode World Tour.

Freestyler (30)

Prolonger une épreuve Freestyle passé le troisième tour.

Étape 8 terminée (30)

Arriver premier dans les six épreuves de l'Étape 8.

Étape 9 terminée (30)

Arriver premier dans les six épreuves de l'Étape 9.

Combo de tueur ! (30)

Réaliser une combo d'au moins 250000 points lors d'une épreuve.

5 d'affilée (30)

Arriver premier lors de cinq épreuves en ligne d'affilée.

Perdant (30)

Utiliser un moteur classe D pour battre un moteur classe A dans une partie avec classement.

Champion en ligne (30)

Arriver premier dans un championnat en ligne.

Étape 10 terminée (50)

Arriver premier dans les sept épreuves de l'Étape 10.

Pure perfection (100)

Arriver premier dans chaque épreuve du Pure World Tour.

Pure Football

© Ubisoft / Ubisoft Vancouver 2010

LISTE DES SUCCÈS

Bonne entame de match (5)

Marquer un but sur le premier tir cadré dans n'importe quel mode.

Plaisir partagé (10)

Marquer un but avec chacun des joueurs de champ dans n'importe quel mode.

Triplé (10)

Marquer 3 buts en un match avec le même joueur dans n'importe quel mode.

Sur le fil (10)

Marquer dans les 5 dernières secondes d'un match minuté dans n'importe quel mode.

Poteau rentrant (10)

Marquer sur un poteau rentrant dans n'importe quel mode.

Full (10)

Marquer 3 buts et réussir 2 passes décisives avec le même joueur dans n'importe quel mode.

Patator (20)

Marquer 10 buts sur des tirs puissants pure tous modes confondus.

A la volée (20)

Marquer 15 buts en reprise de volée tous modes confondus.

Bien brossé (30)

Marquer 30 buts sur des tirs en finesse tous modes confondus.

Tout-puissant (40)

Marquer 4 buts consécutifs sur des tirs puissants pure lors du même match dans n'importe quel mode.

Forteresse (5)

Terminer un match sans avoir encaissé de but dans n'importe quel mode.

Tout-terrain (10)

Remporter un match dans chaque stade tous modes confondus.

Nerfs d'acier (10)

Remporter 5 matchs aux tirs au but dans n'importe quel mode.

Braveheart (10)

Battre l'Angleterre avec l'Ecosse en difficulté pure.

Le club avant la nation (10)

Remporter un match avec une équipe jouissant d'une affinité immédiate.

Grosse tête (20)

Marquer 50 buts de la tête tous modes confondus.

Sueurs froides (20)

Revenir au score après avoir été mené de 3 buts ou plus dans 5 matchs.

Tir à blanc (20)

Remporter un match sans cadrer un seul tir.

Nouveau millénaire (30)

Marquer 1 000 buts tous modes confondus.

Coureur de fond (30)

Parcourir 100 kilomètres tous modes confondus.

Un petit pas (5)

Débloquer le premier stade en mode campagne.

Exemple à suivre (5)

Avoir son capitaine être désigné homme du match lors d'un match de campagne.

Carton plein (10)

Remporter un match de campagne en atteignant les 5 objectifs de recrutement.

La muraille (10)

Terminer une campagne avec un défenseur dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

L'affranchi (10)

Terminer une campagne avec un milieu dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

Le sniper (10)

Terminer une campagne avec un attaquant dont l'évaluation est de 4 étoiles ou plus.

29 jours plus tard (20)

Remporter le tournoi final.

Fidélité relative (20)

Débloquer tous les joueurs d'une sélection nationale.

Classe mondiale (40)

Partager son capitaine à la fin d'une campagne.

Superstars (50)

Débloquer tous les joueurs internationaux disponibles.

Classé (5)

Remporter un match de clubs en mode Adversaire aléatoire.

Classe supérieure (10)

Remporter 3 matchs de clubs en mode Adversaire aléatoire consécutifs.

RSVP (10)

Disputer un match contre un ami.

Evolution progressive (10)

Être promu en division 7 en mode en ligne.

Emblématique (10)

Débloquer les 4 emblèmes d'un défi en ligne.

Trop facile (20)

Marquer 3 buts dans la première minute d'un match de clubs en mode Adversaire aléatoire.

Elite (20)

Être promu en division 1 en mode en ligne.

Procuration (30)

En mode Adversaire aléatoire, vaincre un joueur de division 1 ou un joueur qui en a déjà battu un.

Retour sur le droit chemin (40)

En mode Adversaire aléatoire, enchaîner une défaite avec une victoire sans encaisser de but.

L'odyssée en ligne (100)

Débloquer tous les emblèmes des défis en ligne.

Pure participation (5)

Terminer l'initiation.

Pure prémonition (10)

Arrêter 5 tirs au but tous modes confondus.

Pure fiesta (10)

Terminer un match avec 4 joueurs dans la même équipe en mode Match.

Pure prouesse (20)

Gagner 1 000 points pure dans le même match dans n'importe quel mode.

Pure raclée (20)

Marquer plus de 1000 points pure de plus que l'adversaire en mode Match.

Pure performance (20)

Gagner 10000 points pure en une même session.

Pure équipe (30)

Marquer un but avec le gardien dans n'importe quel mode.

Pure défense (30)

Réussir 300 tacles glissés et debout.

Pure longévité (40)

Accumuler 100 000 points Pure hors du mode Campagne.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Puzzle Arcade

© Eidos Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

J'adore ce puzzle (5)

Terminez le même puzzle en modes Classique et Turbo.

5 x 250 (10)

Assemblez 5 puzzles de 250 pièces ou plus.

Novice (5)

Assemblez votre premier puzzle.

Collectionneur (15)

Assemblez tous les puzzles d'images.

Puzzle colossal (20)

Assemblez un puzzle d'au moins 1000 pièces en mode Classique expert.

Bots battus (10)

Battez au moins 2 joueurs contrôlés par l'IA sur un puzzle de 100 pièces ou plus.

Puzzle Party ! (10)

Jouez avec au moins 2 amis sur la même console pour assembler un puzzle de 200 pièces minimum.

Puzzle Party sur Xbox LIVE ! (20)

Rejoignez 2 joueurs en ligne ou plus pour assembler un puzzle classique co-op avec + de 300 pièces.

Champion du puzzle (25)

Gagnez 5 parties Xbox LIVE en mode Turbo.

Fan de puzzles fractals (15)

Terminez un puzzle fractal à 2 niveaux.

Super fan de puzzles fractals (30)

Terminez un puzzle fractal à 3 niveaux.

Défi ultime (35)

Terminez les 20 défis.

Puzzle Chronicles

© Konami / Infinite Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Débuts modestes (5)

Terminez le map Didacticiel.

Chasseur de zombie (10)

Vaincre Zulac.

Fléau du basilic (10)

Vaincre Iriki.

Géant Tueur (15)

Vaincre Arokk.

Fin de l'histoire (25)

Vaincre le Démon cornu.

Héros conquérant (20)

Gagnez 15 parties multijoueur sur Xbox LIVE.

Fait avec talent (10)

Vos statistiques augmentées à 25.

Monstre du donjon (10)

Déverrouillez 10 donjons.

Trouveur des secrets (15)

Découvrez un lieu caché.

Dresseur de chien (15)

Dressez votre Bête de guerre à 25.

Artisan (15)

Forgez 10 objets.

Causeur de la mort (50)

Remportez tous les 60 prix.

Puzzle Quest 2

© D3 Publisher 2010

LISTE DES SUCCÈS

Heureux à jamais (30)

Terminer le jeu.

EXPLOSÉ ! (5)

Battre un adversaire durant votre premier tour dans n'importe quel mode de jeu en solo.

Triche IA (5)

Etre vaincu par un adversaire durant son premier tour en mode Quête en solo.

TROP COOL (20)

Associer 8 gemmes à la suite dans n'importe quel mode de combat.

Victoire épique (10)

Battre un adversaire alors qu'on ne dispose plus que d'un PV dans n'importe quel mode de jeu en solo.

Défaite épique (10)

Être vaincu par un adversaire ne possédant plus qu'un PV dans n'importe quel mode de jeu en solo.

Casseur de portes (20)

Utiliser le mini-jeu de frappe pour défoncer tous les coffres et portes !

Sauver Verloren (5)

Sauvez la ville de Verloren des invasions de Gobelins et de trolls.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

© Microsoft / Infinite Interactive 2007

FIN DIFFÉRENTE

Vous pouvez découvrir de nouvelles zones vers la fin du jeu à condition de délivrer le sorcier que Darkhunter vous demande de conduire à la Red Tower au tout début de l'aventure.

Puzzlegeddon

© Pieces Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Dur dur (10)

Finissez premier dans une manche de bataille royale avec un bouclier encore intact

Trop cool pour toi (10)

Faites mal à Ralph

Le roi de la comédie (10)

Réapparaissez dans un missile et mourrez

Musclé (10)

Finissez premier dans un match multijoueur complété d'au moins 3 manches d'une bataille royale

Geddowned! (10)

Utilisez une perturbation de galerie de vers pour bloquer une attaque de monsters 1 sec avant lui.

Attendez (10)

Utilisez un boost de missile moins d'une seconde avant qu'il ne soit atteint par un anti-missile

Double essai (10)

Reflétez le même missile deux fois

Duéliste (20)

Vainquez un total de 100 ennemis en mode multijoueur

Rencontrez votre créateur (20)

Vainquez un total de 50 robots difficiles en jouant dans l'usine de robots

Even-Steven (20)

Vainquez un total de 50 adversaires après avoir été tué

Reposez en pièces (20)

Ramassez 150 points de mystère mortel dix fois, en mode bataille royale multijoueur

Puritain (50)

Complétez le dernier niveau de Danger de poison

Qix ++

© Taito 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Marqueur débutant (5)

Détruisez 5 QIX.

Marqueur expert (10)

Détruisez 30 QIX.

Maître Marqueur (15)

Détruisez 100 QIX.

Marqueur élégant (15)

Détruisez 100 Étincelles et Soldats.

Apprenti combattant (15)

Obtenez 30 points en Partie Avec Classement.

Spécialiste de combat (25)

Obtenez 300 points en Partie Avec Classement.

Instrument chirurgical (20)

Complétez 8 niveaux différents à 95% ou plus.

Marqueur d'or (15)

Augmentez tous les paramètres au maximum.

Champion section 1 (15)

Complétez la section 1.

Champion section 2 (15)

Complétez la section 2.

La crème de la crème (20)

Obtenez 2 millions de points dans une section.

Simplement magnifique (30)

Obtenez 3 millions de points dans une section.

Quake 4

© Activision / Raven Software 2005

CHEAT CODES

Appuyez sur Back pendant le jeu pour afficher les objectifs et faites l'un des codes suivants (rapidement) :

Tout débloquer
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

Le plein de santé
B, A, B, A, Haut, Haut, Bas, X.

Recharger les munitions
B, A, X, Y, Gauche, Droite, Gauche.

Invincibilité (votre santé baisse, mais vous ne mourrez jamais)
Bas, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Y, X, X, A.

SUCCÈS

Bleusaille (5)

Plus de 100 parties multijoueur disputées.

Première excursion du devoir (10)

Plus de 500 parties multijoueur disputées.

Victoire totale (5)

A gagné une partie avec classement sans être fraggé.

Drapeau de bronze (5)

Plus de 100 captures en parties avec classement.

Escouade Vipère (5)

Plus de 100 frags en parties avec classement.

Soldat - Multijoueur (5)

Plus de 100 points de victoire en parties avec classement.

Intouchable (10)

A terminé un niveau sans subir le moindre dégât.

Caporal - Multijoueur (10)

Plus de 500 points de victoire en parties avec classement.

Drapeau d'argent (10)

Plus de 500 captures en parties avec classement.

Escouade Warthog (10)

Plus de 500 frags en parties avec classement.

Le Défenseur (10)

Plus de 250 récompenses de défense en parties avec classement.

Des entrailles mais pas de gloire (10)

Plus de 100 assistances en parties avec classement.

Son Excellence (10)

Plus de 500 "Excellent" en parties avec classement.

La meilleure impression (10)

Plus de 250 "Impressionnant" en parties avec classement.

Soldat - Acte 1 (15)

Acte 1 terminé avec le grade de Soldat.

Top 10 (15)

A réussi à se classer dans les dix premiers du classement "Tous les types de partie".

Blaster Master (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le blaster.

Hyperactif (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que l'hyperblaster.

Roi de la subtilité (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le fusil à pompe.

Bourreau des corps (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que la mitrailleuse.

Cloueur de becs (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le lance-clous.

Mr. Boombastic (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le lance-grenades.

Expert balistique (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le lance-roquettes.

Monsieur 100000 volts (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le rayon foudroyant.

Seigneur de l'Antimatière (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le fusil à antimatière.

Oeil de Lynx (15)

A terminé un niveau en n'utilisant que le fusil sniper.

Soldat - Acte 2 (20)

Actes 1 et 2 terminés avec le grade de Soldat.

Arsenal complet (20)

Décernée pour avoir tirer au moins une fois avec chacune des armes du jeu, au cours d'un niveau.

Numéro Un (20)

A réussi à se classer premier du classement "Tous les types de partie".

Gantelet d'or (20)

Vous avez humilié plus de 250 joueurs.

Etoile du courage (20)

Le caporal Mahler vous a décoré de l'étoile du courage pour actes de bravoure au combat.

Méd. d'honneur du Sky Marshall (20)

Pour avoir sauvé Lanier de l'escouade Aigle.

Ordre de l'héroisme galactique (20)

Pour avoir fait preuve d'héroisme au combat.

Soldat - Victoire sur Stroggs (25)

Jeu terminé avec le grade de Soldat.

Caporal - Acte 1 (25)

Acte 1 terminé avec le grade de Caporal.

Caporal - Acte 2 (25)

Actes 1 et 2 terminés avec le grade de Caporal.

Lieutenant - Acte 1 (25)

Acte 1 terminé avec le grade de Lieutenant.

Lieutenant - Acte 2 (25)

Actes 1 et 2 terminés avec le grade de Lieutenant.

Général - Acte 1 (25)

Acte 1 terminé avec le grade de Général.

Général - Acte 2 (25)

Actes 1 et 2 terminés avec le grade de Général.

Drapeau d'Or (25)

Plus de 1000 captures en parties avec classement.

Lieutenant - Multijoueur (25)

Plus de 1000 points de victoire en parties avec classement.

Combattant vétéran (25)

Plus de 1000 parties multijoueur disputées.

Caporal - Victoire sur Stroggs (30)

Partie terminée avec le grade de Caporal.

Lieutenant - Vict. sur Stroggs (30)

Partie terminée avec le grade de Lieutenant.

Général - Victoire sur Stroggs (30)

Partie terminée avec le grade de Général.

Général - Multijoueur (50)

Plus de 5000 points de victoire en parties avec classement.

Escouade Raven (50)

Plus de 5000 frags en parties avec classement.

Guerrier chevronné (50)

Plus de 5000 parties multijoueur disputées.

Escouade Rhino (75)

Plus de 10000 frags en parties avec classement.

Quake Arena Arcade

© Bethesda Softworks / id Software 2010

ACTIVER LE RAILGUN SPIRAL

Vaincre le boss de fin Xaero en mode Campagne pour pouvoir activer le Railgun Spiral dans les options.

Quantum Conundrum

© Square Enix / Airtight Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Prenez votre valise et allez tout droit en ouvrant la porte. Descendez les marches et allez sur la droite. Placez votre valise en-dessous du bouton pour l'atteindre. Passez par la porte que vous venez d'ouvrir en prenant votre valise.

Sautez pour que le professeur vous voie. Allez ensuite vers le sas qui s'ouvre sur la gauche, au fond de la salle. Passez à travers un nouveau sas et suivez-le couloir, puis entrez dans le bureau du professeur sur la gauche. Activez le levier puis prenez le gant dans le bocal. Sortez de la pièce et attendez que le sas au centre s'ouvre. Suivez le couloir et activez le levier au bout.

Blue Wing

Hall of Wonders

Suivez le couloir, montez dans la pièce et prenez l'escalier au fond à droite. Attendez que la porte sur la gauche au bout du couloir s'ouvre. Pressez sur l'interrupteur pour ouvrir le sas et tirez sur un levier pour ouvrir encore un sas.

A Shift In Perspective

Pressez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Attendez que l'oiseau dans la cage de verre active le système pour vous projeter dans la " Fluffy Dimension ". (Vous aurez à passer dans la " Fluffy Dimension " pour soulever les objets plus lourds en temps normal). Passez la porte qui vient de s'ouvrir (complètement à gauche de la pièce). Montez et prenez le coffre dans la pièce pour le poser sur la plaque verte. Passez la porte qui vient de s'ouvrir, descendez, prenez la batterie (qui alimente la machine qui sert à changer de dimension) et placez-la dans le socle en-dessous de la table où se trouve l'interrupteur. Vous pourrez changer de dimension à votre guise quand vous placerez une de ses batteries dans les machines. Prenez l'oiseau et placez-le sur la même table. Prenez le coffre qui était en-dessous de l'oiseau et placez-le sur la table au centre. Attendez que la porte s'ouvre pour avancer. Placez le coffre en-dessous du rebord pour y grimper.

Dans la nouvelle pièce, prenez la batterie et placez-la dans l'engin en haut des escaliers à gauche. Redescendez, prenez le coffre et placez-le sur la plaque verte du côté droit. Avancez et activez le levier au bout du couloir pour ouvrir le sas. Vous pouvez changer de dimension comme bon vous semble.

Huckin' Stuff

Attendez qu'un coffre brise la vitre. Entrez, prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Prenez le coffre qui a brisé la vitre et placez-le sur la table verte puis avancez dans le couloir.

Descendez, prenez le coffre et placez-le sur la table sur la gauche. Avancez et prenez un des fauteuils pour le lancer sur le matelas de l'autre côté. Passez la porte qui s'est ouverte sur la gauche.

Ici, vous devrez être très rapide. Entrez dans la pièce du fond et pressez sur l'interrupteur, sortez en changeant de dimension (allez dans la " Fluffy Dimension ") pour récupérer le coffre qui sort du sas sur le mur droit avant qu'il ne brise

la vitre au sol. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond.

Prenez un fauteuil et placez-le sur la plaque verte. Prenez le coffre sur la gauche et lancez-le au-dessus des séparations jusqu'à la plaque verte au fond car vous ne pourrez le faire passer les portes en " Fluffy Mode ".

Avancez, restez devant le portrait jusqu'à que le professeur termine son explication, descendez et activez le levier.

Air Raising Scheme

Pressez sur l'interrupteur et placez-vous devant la vitre. Changez de dimension et attendez qu'un coffre arrive pour le faire rebondir plus loin et cassez la vitre qui vous sépare. Descendez, prenez un des coffres sur le tapis et placez-le sur la plaque verte. Servez-vous des coffres pour atteindre la porte du fond. Avancez jusqu'au prochain levier pour ouvrir le sas.

A Fluffy Journey Of Discovery

Prenez le coffre et lancez-le à travers la vitre. Activez l'interrupteur et servez-vous du coffre pour atteindre le rebord en haut. Changez de dimension pour prendre le coffre et le placer sur la plaque dans la corniche.

Avancez, pressez sur l'interrupteur et retenez le coffre qui sort contre la paroi et servez-vous en pour sauter de l'autre côté. Avancez jusqu'à la prochaine pièce.

Pressez sur l'interrupteur. Placez deux des coffre légèrement sur la gauche et empilés l'un sur l'autre. Placez maintenant un coffre à gauche des deux coffres et légèrement plus haut. Vous pourrez ainsi atteindre le rebord et presser sur l'interrupteur. Redescendez et prenez un coffre pour le placer sur la gauche (devant l'interrupteur mais au sol). Montez sur le coffre et changez de dimension pour atteindre la porte tout en haut.

Pressez sur l'interrupteur et changez rapidement de dimension pour retenir et placez les deux coffres qui sortent d'en haut à une hauteur appropriée pour passer de l'autre côté. Faites la même chose au prochain interrupteur pour atteindre le fond de la salle. Activez le levier pour ouvrir le sas et avancer. Ouvrez le prochain sas.

Kalodiophobia

Descendez sur la droite. Vous allez maintenant devoir vous débrouiller dans la " Heavy Dimension ". Attendez que l'oiseau active la dimension. Allez à droite et pressez sur l'interrupteur. A chaque fois que vous placerez les boîtes, allez dans le côté gauche de la pièce pour activer la " Heavy Dimension ".
Prenez les trois boîtes qui apparaissent, vous devrez en placez une sur la plaque tout au bout à droite, puis une sur celle du milieu dans la rangée de gauche et la dernière sur la troisième plaque dans la rangée de gauche.

Remontez les escaliers et sautez sur les trois piles qui se sont formées pour atteindre le sas en haut. Passez encore un sas plus loin dans le couloir.

A Weighted Decision

Avancez, prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle.

Vous remarquerez que chaque dimension a une couleur de batterie différente. Entrez dans la dimension " Fluffy " et prenez le coffre, descendez et placez-le sur la plaque. Regardez sur l'étagère sur la gauche et vous trouverez une batterie pour la " Heavy Dimension ", placez-la également dans le réceptacle.

Retournez en bas et prenez la boîte qui se trouve sur l'étagère pour la placer sur la plaque de droite. Entrez en dimension " Heavy " pour abaisser les deux plaques.

Avancez. Dans la nouvelle pièce, entrez en dimension " Heavy " pour lancer une des boîtes créées par DOLLI à travers les deux vitres et les briser et ainsi atteindre le sas. Avancez jusqu'au prochain sas.

Stairway To Fluffy

Pressez sur l'interrupteur, entrez en dimension " Heavy " et passez (le coffre devrait bloquer les lasers). Montez les marches à gauche. Pressez sur l'interrupteur. Vous devrez maneuvrer entre les deux dimensions pour créer un escalier, en commençant par un coffre sur la droite et terminer par 4 coffres sur la gauche. Dès que le laser touche le coffre de la deuxième rangée (en commençant par la gauche), activez la " Heavy Dimension ", attendez que le laser touche la troisième rangée pour la désactiver et attendez qu'elle touche le coffre de la dernière rangée pour retourner en " Heavy Dimension ". Vous devriez ainsi obtenir votre escalier. (Pour la dernière rangée, vous pouvez attendre que le laser fasse encore un " tour " pour éliminer le dernier coffre de la dernière rangée.) Vous pouvez maintenant prendre la batterie en haut. Allez à gauche pour la placer dans le réceptacle. Redescendez, prenez un des coffres et servez-vous en pour bloquer les lasers et passer. Avancez jusqu'au prochain puzzle.

Needle In A Haystack

Pressez sur l'interrupteur puis soulevez une des boîtes derrière vous pour ouvrir la porte. Prenez la batterie dans la salle et revenez la mettre dans le réceptacle.

Maintenant prenez un coffre et placez le en-dessous du rayon bleu dans la salle. Prenez une des boîtes du fond et placez-la au-dessus du coffre et interchangez avec la " Heavy Dimension ". Changez en " Fluffy Dimension " pour ouvrir la porte. Avancez.

Is This The Real Life, Is This Just Fan-Tasy

Prenez l'oiseau dans la corniche et placez-le sur la table. Pressez sur l'interrupteur pour obtenir une boîte et prenez-la. Faites-la bloquer le rayon bleu puis passer la porte sans quitter la boîte des yeux. Placez la boîte à l'endroit exact où les deux rayons rouge et bleu s'entrecroisent pour passer la prochaine porte. Avancez jusqu'au prochain puzzle.

Pressez sur l'interrupteur. Prenez les coffres pour former un escalier sur le mur du fond (un coffre par un à de différentes hauteurs) puis récupérez un des coffres pour le poser sur la plaque. Placez la batterie que vous trouverez dans la salle dans le réceptacle. Servez-vous du fauteuil pour vous protéger des lasers en avançant vers le fond de la salle à gauche.

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir trois coffres. Passez en mode " Fluffy " et placez les trois coffres au même niveau que le rayon bleu pour le bloquer et libérer le passage. Avancez.

Springing To New Heights

Pressez l'interrupteur en entrant dans la salle. Récupérez la batterie et placez-la dans le réceptacle dans la salle du bas. Prenez la boîte et placez-la sur la plaque au centre, interchangez entre les dimensions " Heavy " puis " Fluffy " pour briser la vitre en haut et récupérer la batterie. Prenez la même boîte pour briser la vitre au fond de la salle. Posez maintenant la boîte sur la plaque verte pour ouvrir la porte. Prenez le coffre et posez le sur la plaque au centre de la salle, passez en mode " Heavy " puis montez sur le coffre et repassez en mode " Fluffy " pour atteindre la corniche d'en haut. Prenez le coffre et posez-le sur la plaque verte à gauche de la salle (en rentrant), puis prenez la boîte et lancez-la à travers la vitre de la petite salle que vous venez d'ouvrir.

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir un coffre. Posez-le sur la planche et passez en mode " Heavy ", montez sur le coffre et passez en mode " Fluffy " pour atteindre le sas de l'autre côté. Avancez.

Mind The Gap

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir un coffre. Prenez celui-ci et placez-le sur la plaque à ressort, montez-y et relâchez le tout pour atteindre la corniche droite. Refaites la même chose pour récupérer le coffre cette fois.

Servez-vous en pour briser la vitre qui se trouve devant vous. Servez-vous du coffre et de la planche à ressort (celle avec le cercle vert au centre) pour atteindre l'autre côté. Prenez deux coffres et placez-les sur les planches à ressort,

montez sur le coffre de gauche et relâchez le tout pour retourner de l'autre côté. Prenez vite les deux coffres pour les mettre sur les deux plaques. Avancez.

Around The World

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir deux coffres. Lancez-les coffres pour bloquer les lasers et avancer. Vous devrez lancer un coffre au-delà des premiers lasers pour pouvoir vous en servir pour bloquer les seconds. Avancez.

Pressez sur l'interrupteur, prenez la boule et mettez-la dans la machine sur la rampe. Vous devrez mettre les boules dans les machines au centre de la salle. Prenez encore une boule. Faites le tour par la gauche et allez là où se trouve les deux plaques à ressort. Prenez le coffre et posez-le sur une des plaques, puis prenez la boule et mettez-la sur l'autre plaque. Laissez-vous rebondir et prenez en même temps la boule pour la mettre dans la machine en face de vous.

Brisez la vitre avec la boule ou le coffre. Placez le coffre sur la plaque à ressort à gauche (plaque inclinée) puis prenez la boule et mettez-la sur la plaque à ressort juste en face. Laissez-vous rebondir et en plein vol, mettez la boule dans la machine sur la droite. Le sas est maintenant débloqué. Avancez.

A Minor In-Conveyance

Montez sur le tapis roulant, évitez les rayons rouges. Restez sur le tapis de droite, mettez-vous au même niveau que le fauteuil et passez en " Heavy Dimension " pour qu'il vous protège des lasers. Placez vite le fauteuil sur le tapis de droite et allez sur le tapis de gauche, puis retournez sur celui de droite une fois que vous aurez passé les lasers. Sautez sur le prochain tapis, évitez les lasers et faites attention à ne pas tomber. Sautez sur le prochain tapis, prenez le coffre et combinez-le avec la plaque pour vous projeter de l'autre côté. Sautez du tapis droit à celui de gauche pour éviter les lasers. Récupérez un des coffres pour vous projeter en haut à partir du tapis gauche, en interchangeant rapidement avec la dimension " Heavy " juste avant d'atterrir pour que le coffre brise la vitre. Avancez.

End Of The Beginning

Servez-vous d'un des fauteuils pour briser la vitre. Descendez, prenez un fauteuil, placez-le devant vous, montez jusqu'au laser et passez en mode " Heavy " pour que le fauteuil vous protège. Avancez ainsi jusqu'à pouvoir descendre (un niveau plus bas que les lasers). Trouvez la planche inclinée, montez-y au bon moment et continuez de monter par la gauche. Pressez sur les 5 interrupteurs pour désactiver les lasers.

Descendez et pressez sur l'interrupteur en face pour obtenir 3 coffres. Ouvrez la porte et mettez les coffres en dehors. Placez-les alignés en face du ventilateur pour créer une extension qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Montez et allez de l'autre côté pour prendre un coffre. Placez le coffre sur la mini-plateforme et interchangez avec les deux dimensions " Fluffy " et " Heavy " pour faire tourner la plateforme le plus vite possible.

Vous complétez le " Blue Wing ".

Yellow Wing

Avancez jusqu'au grand hall, montez les escaliers au fond et passez le sas sur la gauche.

Our Safes Will Blot Out The Sun

Descendez, allez jusqu'à la grande pièce, passez la porte du fond et remontez. La nouvelle dimension que vous avez obtenue vous permet de ralentir le temps. Une fois arrivé en haut, placez-vous à droite et attendez que les meubles apparaissent pour changer de dimension et vous en servir comme pont.

Pressez sur l'interrupteur et prenez la boîte. Servez-vous des coffres en " Slow-Motion " pour sauter et atteindre la salle du fond. Prenez l'oiseau et placez-le sur la plaque de droite, prenez votre boîte et placez-la sur la plaque de gauche et prenez la boîte au sol pour la mettre sur la plaque à droite de l'entrée. Les trois mécanismes devraient s'activer.

Retournez à la machine qui vous a donné la boîte (changez en mode " Heavy " pour que les coffres ne soient pas détruits par les lasers). Faites sortir une nouvelle boîte et entrez en " Heavy Dimension " pour qu'elle appuie sur la plaque. Avancez.

Ticket To Ride

Allez à droite et ralentissez le temps pour passer à travers les lames du ventilateur. Avancez et allez à droite. Toujours au ralenti, sautez sur une table, attendez d'arriver de l'autre côté pour atterrir à droite. Refaites la même chose plus loin. Sautez sur les fauteuils et utilisez-les pour monter sur la corniche tout en haut. Répétez ces actions pour avancer, mais faites attention aux lasers qui apparaissent plus loin. Passez les lames en bas et avancez.

Do The Robot

Pressez sur l'interrupteur, prenez la boîte et posez-la sur la plaque devant. Passez en mode " Heavy ", reprenez la boîte puis passez en mode " Slow-Motion " très rapidement pour passer les lasers avant qu'ils ne vous tuent. Placez-la sur la prochaine plaque à droite et passez en mode " Heavy ". Prenez la boîte et lancez-la pour briser la vitre.

Prenez la batterie que tient le chat et placez-la dans le réceptacle à la place de la batterie pour la " Heavy Dimension ". Prenez quatre coffres et mettez-les de l'autre côté (dans la pièce). Placez un des coffres sur la plaque, remplacez la batterie de " Slow-Motion Dimension " par celle de " Heavy Dimension " et lancez deux coffres par-dessus les lasers. Prenez le coffre qui reste pour bloquer les lasers et passez. Prenez les deux coffres et posez-les sur les plaques au fond à droite. Vous pouvez maintenant avancer.

Hang Time

Passez les lasers sans vous faire toucher. Entrez dans la petite pièce à gauche. Vous verrez une batterie " Fluffy " dans les mains du chat : vous devrez passer les lasers rouges dans l'autre pièce pour la placer dans le réceptacle à l'autre bout.

Prenez la boîte et laissez-la tomber au-dessus du rayon bleu devant la vitre, puis changer rapidement de dimension et prenez la batterie pour courir de l'autre côté. Le but est de passer avec la batterie quand les lasers rouges sont désactivés.

Pour faire passer le fauteuil à travers les rayons et le placer en-dessous des escaliers, vous devrez le lancer, passer au ralenti, courir jusqu'au rayon bleu pour recommencer l'opération avec la boîte afin de stopper les rayons rouges et récupérer le fauteuil une fois qu'il aura passé la ligne des rayons rouges. Avancez.

It's Slow Throwing From Here On Out

Prenez un coffre en pressant sur l'interrupteur, laissez-le sur place puis descendez et ramenez une boîte de la machine. Lancez le coffre sur les rayons rouges (il faut qu'il atteigne l'autre bout), passez instantanément en mode ralenti et prenez votre boîte pour bloquer le premier rayon bleu en attendant que le coffre passe, puis bougez pour bloquer le second pour que le coffre puisse passer les derniers rayons rouges et atterrir sur la plaque au bout pour que vous puissiez avancer.

Cat's In The Cradle

Vous devrez apporter le coffre jusqu'en haut en face pour le poser sur la plaque et activer le mécanisme. Le problème est que les petites machines qui sont placées à intervalles régulières sur les passerelles menant en haut détruisent les coffres.

Prenez donc un coffre et lancez-le vers la passerelle au centre, passez vite au ralenti et courez sur la passerelle pour récupérer le coffre (faites attention à ne pas le laisser tomber). Recommencez en visant la prochaine passerelle, continuez ainsi jusqu'à atteindre la plaque tout en haut. Prenez la batterie dans les mains du chat.

Recommencez la tactique du coffre mais cette fois avec la batterie et en sens inverse.
Placez la batterie dans le réceptacle, prenez un nouveau coffre et allez maintenant dans la pièce à gauche (de l'entrée) puis lancez le coffre sur la plaque (en passant en mode " Heavy " pour qu'il ne soit pas détruit par les lasers). Avancez.

Is It Safe To Ride?

Pressez sur l'interrupteur et passez au ralenti, montez sur un des coffres pour atteindre l'autre bout de la salle. Descendez, prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle.

Pressez sur l'interrupteur pour faire venir encore des coffres.

Placez un des coffres sur la plaque pour ouvrir la porte d'en haut. Servez-vous des trois coffres restants pour former un escalier contre la paroi et atteindre la porte. Une fois en haut, réactivez la dimension normale pour que le coffre sur la plaque s'alourdisse.

Prenez un des coffres sur le tapis, amenez-le en haut. Placez-vous face à l'entrée dans le mur d'en face. Vous verrez que la passerelle en bois est un niveau plus haut, placez-vous plus bas et lancez le coffre, passez vite au ralenti, montez sur le coffre pour atteindre l'entrée en face.

Prenez un fauteuil et placez-le sur la plaque en activant le mode normal instantanément pour qu'il ne s'envole pas et avancez.

Time Weighs Heavy Upon Us All

Allez dans la bibliothèque, montez, pressez sur l'interrupteur en passant instantanément au ralenti.

Sautez sur l'étagère juste devant et attendez que le coffre passe pour sauter dessus. Attendez les 4 boîtes pour les lancer de l'autre côté. Allez-y et posez-les sur les plaques en passant en mode " Heavy ". La porte est maintenant ouverte.

The Odds Are Stacked Against You

Montez à gauche, longez la passerelle sur la gauche, attendez que le rayon rouge laisse uniquement une rangée de coffre (un sur chaque support), sautez sur un des coffres, passez au ralenti et sautez derrière le ventilateur. Prenez la batterie, faites le tour par la droite pour aller la mettre dans le réceptacle.

Mettez-vous face aux coffres, laissez le rayon éliminer un coffre dans chaque rangée sauf pour la troisième rangée à partir de la gauche (vous devez laissez les 4 coffres intacts en passant en mode " Heavy "). Allez sur la troisième rangée et passez au ralenti, dès que le coffre se penche sautez en face pour passer la porte.

Robot Block Party

Allez à droite, passez au ralenti, prenez les deux boîtes qui sortent des machines en haut devant les robots et placez-les sur les deux plaques pour ouvrir la porte.

Placez-vous devant les robots, attrapez toutes les boîtes qui sortent avant que les robots ne les jettent dans le gouffre pour laisser passer un coffre. Vous devrez alterner entre la dimension normale et celle au ralenti. Allez après le coffre et sautez dessus juste avant qu'il ne tombe pour sauter de l'autre côté.
Prenez la batterie en haut et placez-la dans le réceptacle.

Prenez un fauteuil, lancez-le (pas trop loin) et sautez dessus pour atteindre l'autre côté. Faites la même chose sur la droite cette fois.

A Boost of Confidence

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir un coffre. Placez-le sur la plaque à ressort/plateforme à compression, montez dessus et alternez en les dimensions " Heavy " et " Fluffy " pour atteindre le rebord en haut, puis recommencez pour faire monter le coffre. Allez à droite avec le coffre, lancez-le en face, passez au ralenti et montez dessus pour atteindre l'autre côté.

Placez-vous sur les marches de l'escalier de façon à avoir une bonne vue sur le coffre et la plaque au plafond. Alternez entre les dimensions " Heavy " et " Fluffy " pour que le coffre touche la plaque au plafond. Dès qu'il la touche, passez au ralenti et attendez que la porte s'ouvre pour continuer.

Passez au ralenti, attendez que les coffres soient alignés pour passer. Pressez sur l'interrupteur, prenez le coffre et placez-le sur la plateforme à compression sur la droite, montez dessus et faites-le rebondir pour atteindre l'autre bout de la salle. Recommencez avec la prochaine plaque à ressort. Posez-le coffre sur la prochaine plaque, montez-y, pressez l'interrupteur et faites rebondir le coffre en même temps puis passez au ralenti. Dès que vous serez assez près, sautez sur un des coffres lancés par DOLLI pour atteindre l'extrémité droite de la salle. Placez le coffre sur la plaque pour avancer.

Manhattan Transfer

Attendez que l'oiseau presse sur l'interrupteur, passez au ralenti et attendez que la porte s'ouvre pour amener l'oiseau de l'autre côté. Placez l'oiseau sur la table et pressez sur l'interrupteur à côté de la porte pour l'ouvrir. Allez maintenant dans la grande pièce en passant par la porte au bout.

Montez tout en haut, attendez qu'un fauteuil sorte du DOLLI dans le coin à gauche, passez au ralenti, sautez dessus et dès que vous serez assez proche, sautez sur le prochain fauteuil. Prenez la batterie, sautez sur le prochain fauteuil pour atteindre le réceptacle à gauche. Attendez un autre fauteuil, passez au ralenti puis en mode " Heavy " pour atteindre la porte (faites attention, sautez avant que le fauteuil tombe).

Catch and Release

Descendez, passez au ralenti, attendez qu'une table surgisse pour sauter dessus et attraper la batterie. Placez celle-ci dans le réceptacle. Passez au ralenti, attendez une table monter pour sauter dessus, en montant, saisissez le coffre en face et lancez-le dans la corniche dans le mur. Passez en mode " Heavy " et passez la porte à gauche au sol.

Pressez l'interrupteur, prenez un des coffres et placez-le sur la plateforme à compression puis montez dessus. Vous remarquerez que les DOLLIs font surgir des meubles et des coffres. Dès que la lumière verte s'allume à votre droite, laissez-vous rebondir et passez en même temps au ralenti. Sautez sur la table plus loin en bas, prenez le coffre en mode " Fluffy " et lancez-le un tout petit peu plus loin puis passez encore au ralenti pour sauter dessus et atteindre la porte au bout.

H-O-R-S-E

Pressez sur l'interrupteur pour obtenir deux boîtes. Placez l'une d'entre elles sur la plateforme à ressort sur la gauche, faites-la rebondir jusqu'aux rayons bleus tout en haut et dès qu'elle touchera le rayon bleu du haut passez au ralenti et allez prendre la boîte sur la droite. Placez la boîte sur le premier rayon bleu et laissez-la tomber. Courez pour passer les lasers. Vous devrez zig-zager entre les rayons (de droite à gauche ou inversement) pour arriver de l'autre côté.

Pressez sur les deux interrupteurs, prenez la boule et placez-la sur la sur la plaque à ressort au centre et le coffre sur la plaque complètement à gauche. Montez sur le coffre, faites-le rebondir, passez au ralenti, sautez à gauche, courez le haut de la rampe et pressez sur les deux interrupteurs. Retournez aux plaques à ressort. Pressez encore sur les deux interrupteurs puis prenez le coffre et replacez-le sur la plaque de gauche. Prenez la boule et lancez-la directement en haut (placez-vous à gauche, en face de la rampe sur laquelle vous devez monter puis lancez la boule) en passant tout de suite au ralenti. Montez sur le coffre, faites-le rebondir et récupérez la boule. Lancez la boule dans la machine en bas. Pressez les deux interrupteurs sur la droite et avancez.

What Goes Around...

Pressez sur l'interrupteur et prenez le coffre pour monter sur le rebord à gauche. Montez et sautez sur la plateforme plus loin en bas. Activez l'interrupteur nord, passez au même moment au ralenti, activez les interrupteurs sud et est. Attendez le coffre qui apparait à gauche de la plateforme (il surgit d'un DOLLI plus bas à gauche de la plateforme), sautez dessus, remontez sur le rebord d'où vous êtes arrivé, allez à l'entrée droite et sautez sur le fauteuil. Récupérez la batterie et retournez au début de ce niveau (au premier DOLLI).

Pressez sur l'interrupteur, prenez le coffre, lancez-le au ralenti vers le rebord, montez dessus pour passer et retournez-vous pour récupérer le coffre. Portez le coffre jusqu'à la grande plateforme où se trouvent les 4 interrupteurs. Placez le coffre sur la plaque, assez près du rebord d'en face pour que vous puissiez l'atteindre, pressez l'interrupteur nord et montez sur le coffre.

The Path to Higher Learning

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et placez-la dans le réceptacle. Montez les marches sur la gauche. Pressez l'interrupteur et passez en même temps au ralenti, puis sautez sur la première table quand elle sera à votre niveau, puis alternez rapidement entre le mode normal et le ralenti pour sauter sur la deuxième table et atteindre le rebord en face. Pressez sur l'interrupteur encore une fois, passez au ralenti, sautez sur le fauteuil, retournez-vous et attendez pour sauter sur le prochain rebord sur la gauche.

Prenez la batterie et pressez sur l'interrupteur en passant au ralenti. Sautez avec votre batterie sur les tables qui apparaissent pour atteindre l'autre côté. Retournez au réceptacle pour y passer la batterie. Prenez un des fauteuils dans la pièce, allez derrière le réceptacle et lancez le fauteuil, passez au ralenti, sautez sur le fauteuil pour récupérer la batterie de l'autre côté.
Lancez la batterie de l'autre côté, vers le réceptacle. Prenez le fauteuil que vous avez utilisé plus tôt et remontez par la gauche. Servez-vous du fauteuil pour retourner près du réceptacle et y placer la batterie.

Prenez les escaliers au centre. Pressez sur l'interrupteur et passez tout de suite en mode " Heavy ". Passez en mode " Fluffy ". Le but est de former un pont avec les coffres sans qu'ils touchent les lasers. Dès qu'ils seront dans une position convenable, passez au ralenti et sautez jusqu'à l'autre côté. Avancez.

Land of Misfit DOLLIs

Passez de l'autre côté. Dès que les fauteuils sortent du premier DOLLI, passez au ralenti et sautez dessus. Continuez ainsi jusqu'à atteindre l'autre côté.

Pressez sur l'interrupteur, dès que la pile de coffres s'incline, passez au ralenti et sautez dessus pour atteindre l'autre côté.

Placez les batteries dans le réceptacle. Allez sur le tapis et regardez sur la droite. Vous verrez la plateforme sur laquelle vous devrez sauter. Passez en mode " Heavy " pour faire passer le coffre jusqu'au niveau de la plateforme et passez au ralenti pour passer vous-même à travers les rayons rouges jusqu'au niveau de la plateforme. Dès que vous y serez, lancez le coffre vers la plateforme, passez au ralenti, sautez sur le coffre et sur la plateforme. Pressez l'interrupteur. Montez sur la gauche (quand vous êtes face au tapis), prenez le coffre, lancez-le vers le tapis, passez au ralenti, sautez sur le coffre, puis sur le tapis et récupérez le coffre. Recommencez la manoeuvre précédente pour avancer sur le tapis puis faites la même chose pour atteindre la plateforme sur la gauche et presser sur l'interrupteur. Retournez sur le tapis en utilisant la même méthode et passez la porte au bout.

Pressez sur l'interrupteur en faisant attention à ne pas tomber du tapis. Passez au ralenti, sautez sur les émetteurs de rayons pour atteindre l'autre côté.

Allez à droite et prenez le coffre en pressant sur l'interrupteur. Posez-le sur la mini-plateforme et faites-la tourner en alternant entre les modes " Heavy " et " Fluffy " comme vous l'avez fait pour la dernière partie du " Blue Wing ".

Vous venez de terminer le " Yellow Wing ".

Red Wing

Montez vers la partie rouge de la salle.

Reversal of Fortune

Avancez. Ici, vous aurez à la dimension d'anti-gravité. Dès que vous l'activez, les objets perdront leur poids et commenceront à flotter par exemple. Avancez jusqu'à les plateformes. Attendez que les plateformes soient en place pour atteindre le réceptacle et y placer la batterie. Pressez sur l'interrupteur et prenez le coffre. Placez-le sur la plaque et faites attention à ce qu'il ne s'envole pas jusqu'à ouvrir la porte.

The Safe-est Way to Travel

Servez-vous des coffres pour avancer. Attendez que la dimension change pour atteindre les plus hautes passerelles. Sautez de plateforme en plateforme. Avancez jusqu'au sas.

Lament of the Flightless Bird

Prenez la batterie de Desmond et placez-la dans le réceptacle puis entrez dans la dimension d'anti-gravité. Prenez Desmond et emmenez-le sur la table dans la nouvelle pièce. Prenez la batterie et allez la placer dans la table où se trouvait Desmond au début. Pressez sur l'interrupteur et prenez une boîte puis placez-la sur la plaque. Continuez votre chemin.

Going Up?

Prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle qui se trouve en bas. Prenez un coffre et placez-le juste en-dessous de la plaque en haut à droite. Prenez le deuxième coffre et placez-le devant l'entrée en haut, montez dessus, activez le mode anti-gravité et sautez dans l'entrée dès que vous serez à la bonne hauteur. Passez au ralenti si vous en avez besoin.

The Greatest Puzzle in the World... Tribute

Pressez sur l'interrupteur et prenez le coffre pour le placer sur la plaque. Prenez le coffre puis lancez-le par la vitre. Prenez la batterie et allez la placer dans le réceptacle puis récupérez le coffre. Allez sur la plateforme où se trouvent les robots, prenez le coffre, placez-le en-dessous de la plaque au plafond puis activez le mode anti-gravité. Dès que la porte s'ouvre, allez-y et prenez le coffre.

Ouvrez la porte, placez le coffre sur la plaque près de la porte. Prenez le premier coffre et posez-la sur l'autre plaque. Vous pouvez avance.

A Course of Matter

Utilisez la dimension d'anti-gravité, attendez qu'une boîte passe au-dessus de vous pour la récupérer. Allez vers la vitre à droite et lancez la boîte en carton en mode " Heavy " pour briser les deux vitres et passer de l'autre côté. Placez la boîte sur le petit tapis, passez en mode anti-gravité pour faire monter la boîte sur le tapis au-dessus, relâchez pour la faire tomber sur le tapis en-dessous, passez en mode " Heavy " pour la faire passer les rayons rouges pus passez en mode anti-gravité pour la faire atteindre le tapis tout en haut. Laissez-la retomber, puis faites la remonter quand le tapis s'interrompt. Faites-la passer les lasers en mode " Heavy ", puis retourner en mode anti-gravité en alternant avec le mode normal pour la faire passer l'interruption dans le tapis et laissez-la tomber sur la balance, puis passez en mode " Heavy " pour activer le mécanisme.

Not Your Typical Sushi Bar

Sautez sur le tapis, montez sur le coffre et utilisez le mode anti-gravité pour monter et sauter sur le prochain tapis. Descendez sur un coffre, faites-le monter et sautez sur le prochain tapis. Passez en mode anti-gravité et attendez qu'un

coffre soit assez près pour ralentir le temps et vous en servir comme pont vers le tapis d'en face. Faites la même chose pour atteindre le tapis plus bas. Répétez encore cette séquence pour aller au bout à gauche, puis encore une fois pour atteindre la porte plus loin en bas.

Through the Glass Flooring

Allez à gauche et vous verrez une batterie de l'autre côté. Utilisez le mode anti-gravité puis passez au ralenti pour l'atteindre. Retournez de l'autre côté et allez à gauche pour mettre la batterie dans le réceptacle. Placez-vous à côté de la vitre la plus proche du réceptacle. Passez en mode anti-gravité puis dès que le carton sera en haut, en mode " Heavy " pour qu'il brise la vitre. Placez la boîte sur la balance pour obtenir la batterie " Fluffy " que vous devez placer sur le réceptacle.

Pressez l'interrupteur plus loin pour obtenir trois coffres. Placez les coffres sur chacun des tapis en-dessous de la vitre plus loin (Placez-les à hauteur égale car vous devrez vous en servir comme pont de l'autre côté pour atteindre la porte avant qu'elle ne se ferme). Faites le tour jusqu'à l'interrupteur qui ouvre la porte. Passez en mode anti-gravité puis en mode " Heavy " pour que les coffres brisent la vitre et atterrissent sur le tapis en bas. Attendez qu'ils atteignent le même tapis, passez en mode anti-gravité, pressez l'interrupteur pour la porte à l'autre bout, passez au ralenti et attendez que les coffres soient à la bonne hauteur (la porte doit s'ouvrir en même temps) pour vous en servir comme pont et passer la porte.
Vous pouvez toujours " jouer " avec les trois coffres si cette combinaison ne fonctionne pas pour vous en alternant rapidement en les modes " Fluffy " et anti-gravité.

Nothin' But Vat

Alternez en les modes " Fluffy " et anti-gravité pour passer les lasers.

Pressez l'interrupteur pour obtenir une boule. Lancez la première boule dans la machine complètement à gauche. Prenez encore une boule pour lancer dans la seconde machine, mais alternez entre " Fluffy " et anti-gravité pour qu'elle atteigne la seconde machine. Faites la même chose pour la troisième machine. La porte à gauche est maintenant ouverte.

Pressez sur l'interrupteur et alternez entre le mode normal et le mode anti-gravité pour le faire passer les rayons rouges. Au bout, passez en mode anti-gravité pour qu'il active la plaque au plafond. Avancez.

Whoever Belt It, Dealt It

Pressez sur l'interrupteur, alternez entre le mode anti-gravité et le mode normal pour faire avancer le coffre jusqu'au bout puis passez en mode anti-gravité pour que le coffre avance sur le tapis au plafond (vers la droite). Laissez-le tomber sur le tapis, puis faites-le remonter tout doucement pour qu'il passe les lasers sans le toucher. Faites la même chose à partir du plafond pour qu'il ne touche pas les rayons du bas. Prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Prenez le coffre, placez-le sur la plaque en métal au centre de la pièce, montez dessus et servez-vous du mode anti-gravité pour qu'il remonte et vous laisse atteindre l'entrée au-dessus du tableau.

Flipping Out

Passez en mode anti-gravité pour que les plateformes s'élèvent et vous laissent passer. Prenez un coffre et montez dessus puis passez en mode anti-gravité pour atteindre la plateforme en haut complètement. Pour atteindre l'interrupteur, sautez sur la première plateforme, passez au ralenti pour sauter sur le tapis, puis passez en mode anti-gravité pour faire monter la plateforme et sautez sur le sol. Prenez le coffre en pressant l'interrupteur du DOLLI et placez-le sur la balance. Passez en mode anti-gravité, dès que le coffre s'apprête à touche la plateforme, passez en mode normal et encore en mode anti-gravité. Il doit ainsi atteindre la plaque d'en haut, passez la porte puis laissez retomber le coffre pour qu'il appuie sur la plaque du dessous.

Robot Transfer

Passez sur une des plateformes mobiles pour atteindre la porte. Dès qu'un des coffres approche du rebord (localisez d'abord la plaque au plafond pour mieux comprendre de quel rebord on parle), passez rapidement en mode anti-gravité et en mode normal pour le faire atterrir sur le rebord. Passez encore en mode anti-gravité pour faire monter le coffre sur la plaque.

Sautez sur un coffre, dès qu'il arrive à l'intersection passez en mode anti-gravité puis en mode normal pour qu'il atterrisse sur la plateforme qui va dans la direction de la porte en haut. Quand vous y arriverez, faites monter le coffre et laissez-le tomber sur la plaque.

Montez sur un des coffres qui arrivent par la gauche. Dès que le coffre s'apprête à changer de direction, alternez entre mode anti-gravité et mode normal pour le faire atterrir sur une plateforme qui va en direction de la porte. Répétez cette séquence avant que cette plateforme ne tourne pour atterrir directement sur la plaque en haut.

I Saw the Sine

Montez sur les plateformes, attendez qu'un coffre sorte du DOLLI pour passer au ralenti et vous en servir pour atteindre l'autre bout de la pièce. Prenez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Récupérez un coffre, montez dessus, passez en mode anti-gravité pour atteindre la plateforme en haut. Récupérez encore un coffre pour le poser sur la plaque.

Couch Surfing

Attendez qu'un fauteuil sorte du DOLLI, passez au ralenti, sautez dessus et alternez en mode normal et mode anti-gravité pour parvenir à l'autre bout sans toucher les lasers.

Activez le levier, attendez qu'une table sorte, passez au ralenti, sautez dessus et alternez en mode normal et mode anti-gravité pour avancer puis juste avant de toucher les lasers passez rapidement en mode " Heavy " pour ne pas vous faire tuer. Continuez à alterner entre les différentes dimensions pour atteindre l'autre bout de la pièce. Sautez sur le fauteuil qui apparait plus bas puis alternez entre les dimensions pour arriver jusqu'à la batterie que vous devez placer dans le réceptacle.

Tirez sur le levier, passez au ralenti, sautez sur le fauteuil puis alternez entre mode normal et mode anti-gravité pour atteindre la porte.

Choose Wisely

Prenez la batterie pour le mode ralenti. Dès que vous l'aurez prise, cherchez le grand ventilateur et passez au ralenti pour récupérer la batterie pour le mode " Fluffy ". Vous verrez aussi des coffres passer sur des mini-plateformes et la batterie pour le mode anti-gravité est accrochée en-dessous de l'un d'eux. Prenez un coffre et allez vers les trois tapis en face du ventilateur. Placez le coffre sur le tapis de gauche et montez dessus pour atteindre la plateforme en haut et ainsi activer l'interrupteur.

De l'autre côté, passez au ralenti et récupérez les 4 boîtes pour qu'elles ne touchent pas le sol, faites ceci jusqu'à que le coffre soit passé. Suivez-le de l'autre côté, montez et récupérez la batterie pour le mode anti-gravité que vous devez aller placer dans le réceptacle au début. Prenez un coffre et placez-le en dessous de la plaque verte au plafond. Allez prendre un autre coffre et placez-le sur la plaque ronde en métal au sol et activez le mode anti-gravité pour atteindre la porte et prendre la batterie du mode " Heavy ".

Prenez un coffre pour le placer sur une des plaques à droite du réceptacle, puis prenez une boîte et placez-la sur l'autre plaque en passant en même temps en mode " Heavy " pour ouvrir la porte.

Sine Language

Pressez sur l'interrupteur, prenez le coffre, placez-le dans le vide en passant instantanément au ralenti et sautez dans l'entrée d'en face une fois que vous serez à la bonne hauteur.

Lancez le coffre, passez au ralenti, montez dessus et sautez de l'autre côté. Récupérez la batterie et placez-la dans le réceptacle. Alternez entre les modes anti-gravité et normal pour faire parvenir deux coffres (de la gauche et de la droite) jusqu'à vous. Prenez un coffre et lancez-le vers le sas au fond en face en alternant rapidement entre mode normal et mode anti-gravité pour ne pas le laisser tomber. Pour le deuxième coffre, vous devrez le lancer, passer en mode ralenti, monter dessus et utiliser la même manoeuvre pour le faire atteindre le sas. Vous pouvez maintenant utiliser les deux coffres pour ouvrir la porte.

Beginning of the End

Pressez l'interrupteur et faites-venir le coffre jusqu'à vous en alternant mode normal et mode anti-gravité. Descendez, pressez sur les deux interrupteurs et passez au ralenti. Montez sur le coffre au bout à droite et laissez les robots vous pousser. Alternez entre mode normal et mode anti-gravité pour atteindre la porte au bout.

Descendez, attendez que le tapis commence à tourner et que le coffre à l'autre bout s'apprête à tomber pour activer le mode anti-gravité et permettre au coffre d'atteindre votre position. Passez au ralenti s'il le faut pour récupérer le coffre. Passez en mode anti-gravité dès que le tapis sera en haut pour courir sur le tapis (en dehors de la machine, en haut) et atteindre l'autre côté.

Placez la batterie de la dimension " Fluffy " dans le réceptacle. Pressez sur l'interrupteur et placez le coffre sur la plateforme puis faites-la tourner en alternant entre le mode " Fluffy " et le mode " Heavy ".

Only A Minor Setback

Activez le levier, puis activez la " Heavy Dimension " et pressez sur l'interrupteur juste à côté. Prenez le coffre et montez sur la rampe en vous plaçant juste en face des lasers. Lancez le coffre, passez au ralenti, montez dessus et alternez entre mode normal et mode anti-gravité pour atteindre la porte au bout.

Passez en mode ralenti et pressez sur l'interrupteur. Passez en mode " Heavy " dès que le quatrième coffre (le dernier coffre de la quatrième colonne de coffres), repassez en mode ralenti, laissez le rayon détruire les coffres des trois premières colonnes avant de passer en mode " Heavy ", retournez encore en mode ralenti et laissez le rayon détruire uniquement les coffres des deux premières colonnes avant de passer en mode " Heavy " Retournez en mode ralenti une dernière fois et laissez le rayon détruire seulement un coffre et repassez en mode " Heavy ". Montez sur le fauteuil derrière le rayon et servez-vous des coffres comme escalier jusqu'à la porte.

Activez le levier sur la gauche. Pressez sur l'interrupteur du DOLLI pour récupérer un coffre et faire apparaître une pile de coffres. Prenez le coffre et placez-le sur la plaque à ressort. Passez en mode " Heavy " et pressez encore une fois sur l'interrupteur pour faire réapparaître la pile de coffres. Montez sur le coffre qui se trouve sur la plaque et laissez-vous rebondir, dès que vous serez en haut, activez le mode normal pour que la pile de coffres diminue (grâce au laser en bas) et attendez d'être à la bonne hauteur pour sauter vers la porte.
Activez le levier sur la gauche, formez une pile assez haute avec les objets qui se trouvent dans la pièce pour atteindre la porte.

Prenez l'oiseau et posez-le sur la table. Essayez de pressez l'interrupteur à gauche en même temps que lui. Vous n'y parviendrez pas, car la partie continue quand le sol s'écroule.

Only A Minor Setback Part II

Evitez les lasers et les meubles (pour qu'ils n'alternent pas votre trajectoire) pendant que vous glissez le long du tunnel et que les dimensions changent.

Trouvez la première batterie à gauche et allez la placez dans le réceptacle (c'est Ike, le chat, qui vous les remettra). Vous trouvez la seconde batterie également à gauche. Vous trouverez les deux dernières à droite. L'environnement devient instable, prenez un meuble et lancez-le vers votre oncle, au centre de la machine. Alternez entre la dimension au ralenti, la dimension d'anti-gravité et la dimension normale pour atteindre la machine. Vous terminez ici le jeu Quantum Conundrum.

Bonus

BLUE WING (8 items à collectionner)

Air-Raising Scheme

Le premier est juste devant vous, dès que vous ouvrez la première porte.

A Fluffy Journey To Discovery

Vous trouverez un " Blueprint " sur une étagère à droite avant de terminer le niveau (juste après vous être servi d'un coffre appuyé contre le mur pour monter).

Stairway to Fluffy

Après être monté sur une pile de coffres, vous entrez dans une pièce de couleur sombre remplie de meubles. Le robot se trouve sur une étagère dans le fond.

Is This The Real Life, Is This Just Fan-tasy?

Dans la pièce où se trouvent les trois rayons rouges qui bougent de droite à gauche et vous devrez vous servir d'un fauteuil en mode " Heavy " comme protection pour avancer vers la gauche, vous trouverez un robot tout à gauche dans le mur.

Springing to New Heights

Dans la pièce où se trouve la plateforme à ressort au centre, servez-vous d'un coffre pour monter et récupérer le robot tout en haut.

Mind the Gap

Quand vous serez en haut, près de la plaque à ressort et du tapis, vous devrez aller de l'autre côté pour récupérer un coffre. Placez-vous de manière à attraper le robot qui se trouve sur la machine en haut à gauche.

Around the World

Dans la salle où se trouvent les machines où vous devrez placer les boules, allez près du DOLLI et localisez le robot qui se trouve sur les tuyaux en haut. Prenez un coffre et placez-le sur une des plaques pour récupérer le robot.

End of the Beginning

Vous trouverez un robot derrières des vitres coulissantes, presses l'interrupteur pour l'obtenir.

YELLOW WING (8 items à collectionner)

Ticket to Ride

Vous devrez utiliser les tables volantes en mode ralenti pour avancer. Quand vous descendrez de la deuxième table, vous trouverez un robot dans le mur sur la gauche.

It's Slow Throwing from Here on Out

Descendez au niveau du dessous pour trouver le robot qui est placé sur la machine jaune au centre.

Is it Safe to Ride?

Vous trouverez le robot au niveau du dessus, juste en-dessus de la porte. Vous pouvez construire un mini-escalier avec les meubles et passer au ralenti pour le prendre.

The Odds Are Stacked Against You

Au lieu de vous dirigez vers la gauche pour aller vers la porte, continuez tout droit pour récupérer le robot quand vous serez sur la pile e coffres.

A Boost of Confidence

Trouvez le gros globe (rouge) au-dessus de la plaque à ressort, servez-vous d'un coffre pour l'atteindre.

Catch and Release

Au lieu d'utiliser les coffres pour aller directement vers la droite et ouvrir la porte, dirigez-vous plutôt vers la gauche pour prendre le robot.

What Goes Around...

Pressez sur l'interrupteur pour que le coffre apparaisse à gauche de la plateforme, passez au ralenti et sautez dessus puis laissez-le vous porter jusqu'au bout où vous pourrez récupérer un " Blueprint ".

The Path to Higher Learning

Le réceptacle se trouve dans la grande pièce et vous devrez aller chercher une batterie pour le mode " Fluffy " en prenant les escaliers. Dès que vous commencez à monter, retournez-vous et prenez le robot.

RED WING (6 items à collectionner)

The Safe-est Way to Travel

Pressez sur l'interrupteur à gauche. Entrez dans la dimension d'anti-gravité pour faire monter les plateformes, sautez jusqu'à la petite pièce pour prendre un robot.

Going Up?

Servez-vous d'un coffre pour monter à côté d'un des grands portraits de votre oncle et prendre le robot.

A Course of Matter

Le robot se trouve sur la droite au bout d'un des tapis d'en bas.

Nothin' but Vat

Quand la porte sera ouverte, prenez une boule et montez dessus puis attrapez le " Blueprint " qui se trouve en haut à gauche.

Flipping Out

Au lieu d'aller directement vers la porte, prenez un coffre, placez-le près de l'interrupteur et montez dessus. Changez de

dimension pour monter et allez tout droit dans la direction de la porte pour prendre un robot.

Choose Wisely

Lancez un coffre à travers la vitre derrière laquelle se trouve Ike pour prendre le robot.

Only a Minor Setback (1 item à collectionner)

Quand vous aurez terminé de sur la pile de coffres, ouvrez la porte et prenez le robot sur l'étagère à gauche.

R&D Lab (1 item à collectionner)

Prenez un coffre en pressant sur l'interrupteur. Placez le coffre en-dessous du rebord, montez dessus et faites monter le coffre. Attendez qu'un coffre passe, passez au ralenti et montez dessus. Au bout, attendez encore un coffre et sautez dessus. Au bout, changez encore de coffre en restant au ralenti et laissez-vous porter jusqu'à l'entrée à gauche pour obtenir le dernier robot.

R-Type Dimensions

© Tozai Games / Southend Interactive 2009

SUCCÈS

Pilote courageux (10)

Terminez le niveau 1 de R-Type en mode Classique Un joueur.

Sauveur de la Terre (30)

Terminez R-Type.

Héros de valeur (30)

Terminez R-Type II.

Au revoir Bydo ! (15)

Tuez 30 000 ennemis.

Trésor caché (15)

Trouvez et détruisez les 5 spores cachées du niveau 4 de R-Type.

Maître combo (20)

Tuez au moins 10 ennemis d'un seul coup.

Faisceaux à volonté ! (20)

Terminez le niveau 1 en mode Classique Un joueur avec juste les tirs de faisceaux et sans mourir.

Même pas peur ! (20)

Terminez les niveaux 1 & 2 de R-Type en une partie Classique 1J sans bonus et avec tirs rapides.

Puissance à tout prix (10)

Récupérez 500 bonus.

Barrière de feu (10)

Éliminez tous les ennemis et objets des niveaux 1 & 2 de R-Type en mode Coop.

Chasseur de têtes Bydos (10)

Tuez un ennemi de chaque espèce dans R-Type et R-Type II.

Résurrecteur (10)

Effectuez collectivement 20 résurrections dans une seule partie en mode Classique Coop.

R.A.W. Realms of Ancient War

© Focus Home Interactive / Wizarbox 2012

SUCCÈS

Bataille de la nouvelle alliance (20 g)

Finir le jeu avec un héros.

L'union fait la force (10 g)

Jouer une partie en coopératif.

Collectionneur (20 g)

Equiper un set épique/légendaire.

Esprit d'aventure (20 g)

Accomplir au moins 50 quêtes.

Espèces éteintes (15 g)

Tuer 1 000 créatures dans la campagne principale.

Maître de l'esprit (15 g)

Incarner 15 créatures.

Héros sans peur (10 g)

Finir un niveau sans mourir.

Coup critique (10 g)

Infliger plus de 2 500 points de dégâts.

Le Grand explorateur (15 g)

Trouver 5 statues de Kilthi.

Le sentier de la fortune (20 g)

Posséder 50 000 pièces d'or.

Le maître des compétences (20 g)

Déverrouiller toutes vos compétences au niveau 1.

Héros éternel (25 g)

Finir le jeu avec tous les héros.

SUCCÈS

Capitaine (25)

Terminer 50 % des objectifs secondaires.

Dur à cuire (50)

Terminer tous les objectifs secondaires.

Compétiteur (5)

Terminer une opération.

Vainqueur (10)

Terminer tous les objectifs bonus des opérations.

Meilleur ami (25)

Terminer toutes les opérations en coopération.

Un contre tous (25)

Terminer toutes les opérations 1 contre tous.

Ennemi intime (25)

Terminer toutes les opérations 1 contre 1.

Officier (25)

Terminer toutes les opérations.

Bleu (5)

Vaincre une IA en mode Bataille.

Fantassin (25)

Vaincre une IA en mode Bataille avec la difficulté Normale à toutes les époques (39/42/45).

As (50)

Vaincre une IA en mode Bataille au niveau Difficile avec une victoire totale.

Parasite (10)

Capturer 50 bâtiments.

Ambassadeur (25)

Vaincre une IA en mode Bataille en jouant une partie avec chaque nation.

Collectionneur (25)

Vaincre toutes les IA en mode Bataille 1 contre 1 avec la difficulté Normale au minimum.

Stratège (25)

Utiliser toutes les Ruses.

Destructeur (25)

Détruire 5 000 unités ennemies.

Soldat de métier (5)

Atteindre le niveau 20.

Vétéran (10)

Atteindre la ligue Vétéran.

Elite (25)

Atteindre la ligue d'Elite.

Dieu de la guerre (50)

Atteindre le niveau 100.

Virus Eugen (25)

Vaincre un développeur de Eugen Systems ou quelqu'un qui a déjà obtenu ce succès.

Meilleurs ennemis (10)

Jouer une partie à quatre joueurs avec vos amis uniquement.

Atlas (10)

Faire une partie avec classement sur toutes les cartes.

Entraide (5)

Faire une partie avec un ami en équipes.

Alliés occasionnels (10)

Faire une partie avec classement avec un étranger en équipes.

Guerrier endurci (10)

Obtenir une victoire dans chaque mode de partie avec classement.

Une main dans le dos (20)

Gagner une partie avec classement sans base de blindés, d'artillerie ou aérodromes.

Top Gun (20)

Vaincre un ennemi dans une partie avec classement seulement à l'aide d'unités aériennes.

Invincible (25)

Atteindre un ratio de survie de 90 % ou plus dans une partie avec classement.

Qui est le plus fort ? (25)

Atteindre un ratio de destructions de 200 % ou plus dans une partie avec classement.

Mercenaire (25)

Gagner 5 parties avec classement avec chaque nation.

Terreur (25)

Réaliser une série de 3 victoires en partie avec classement.

Conquérant (50)

Réaliser une série de 10 victoires en partie avec classement.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

1.Château de Colditz

1er avril 1945, au crépuscule de la guerre, vous avez encore une mission à réaliser pour révéler l'identité d'une taupe. Dans cette première mission, vous allez apprendre les bases de contrôle des unités. Suivez les indications qui s'affichent et avancez au front.

Traversez alors le pont ensuite sélectionnez toutes les unités et attaquez les chars ennemis. Dégagez ensuite le terrain pour l'escadron de char en renfort en explosant les tanks ennemis qui gardent le pont. Vous devez ensuite dégager la partie sud du pont tout en vous assurant que tous les prototypes Pershing restent intacts. Foncez alors vers le pont et explosez les chars ennemis stationnés devant ce pont.

Attaquez ensuite les unités ennemies qui se trouvent sur l'autre rive. Avec le renfort allié qui arrive par l'ouest, vous ne ferez qu'une bouchée de ces Boches. Suivez ensuite le mouvement des troupes alliées et frayez-vous un chemin vers le château de Colditz.

Restez entouré par les chars et allez affronter les redoutables Tiger allemands. Ne vous approchez pas trop des chars et canardez-les de loin jusqu'à les exploser. Une fois détruits, vous avez le chemin libre vers le château de Colditz.

Afrique du nord

2.Aux commandes !

Vous revenez deux années plus tôt pour connaitre l'histoire dès son commencement. Votre aventure commence en Tunisie. Avancez vos troupes d'infanterie vers le point de rendez-vous. Éliminez les grenadiers ennemis sur votre chemin jusqu'à atteindre votre destination.

Vous recevrez ensuite des unités antichar en renfort. Avancez-les vers les chars ennemis et escortez-les par l'infanterie. Evitez le combat rapproché avec ces chars et explosez-les de loin. Vous devez ensuite sécuriser la ville de Sbeitla.

Placez vos canons devant la ville pour qu'ils canardent les chars et lancez votre infanterie contre les grenadiers ennemis. Une fois cette ville sécurisée, avancez vers la ville de Kasserine.

La tactique est la même, avancez l'infanterie contre les grenadiers pendant que les canons restent en retrait pour éviter le combat rapproché. Utilisez ces derniers pour détruire les chars ennemis qui gardent le passage vers la ville. Laissez ensuite les canons sur place pour qu'ils repoussent les blindés ennemis qui arrivent par l'avant poste (à l'ouest) et envoyez votre infanterie vers la ville. Quand ils entreront dans la ville la mission sera accomplie.

3.Passe de Kasserine

Vous devez tenir la ville de Kasserine convoitée par les italiens. Commencez par organiser vos défenses dans la ville en plaçant vos canons devant les quatre entrées. Escortez ces canons par des unités d'infanterie. Utilisez ensuite la ruse " décryptage " pour connaitre les mouvements des troupes ennemies.

L'ennemi se déplace par le sud et commence sont attaque. Restez sur vos positions et déplacez plusieurs canons dans cette direction. Repoussez les multiples assauts italiens et utilisez fréquemment le décryptage pour connaitre la prochaine attaque ennemie. Maintenez vos positions en déplaçant les canons selon la direction de l'attaque pour avoir davantage de puissance de feu. Gardez la ville jusqu'à la retraite des allemands et de leurs alliés italiens.

4.La horde sauvage

Trois jours plus tard vous débarquez en Algérie pour aider les français face à l'arrière garde de l'Afrika Korps. Vous commandez des chars légers Stewart. Marchez vers Sidi Aich et éliminez les unités italiennes en chemin.

Attendez ensuite le renfort des chars Lee et avancez vers le QG ennemi. Avec cette puissance de feu, vous pouvez atteindre votre objectif sans trop de mal. Activez ensuite la ruse " espionnage " pour espionner les zones ennemies et révéler l'emplacement de leurs troupes.

Restez dans Sidi Aich pour tenir le passe et repoussez avec vos chars Stewart et Lee les unités ennemies qui avancent par la droite et la gauche. Divisez alors vos unités en deux pour garder les deux routes.

Après la construction du QG allié, avancez vos troupes vers les lignes ennemies. Laissez vos chars en retrait et lancez votre infanterie sur les canons antichars qui gardent la base. Après leur destruction, prenez le contrôle du QG pour clore la mission.

5. Débusquer le renard

Commencez par déployer vos canons antichars pour exploser les chars allemands qui arrivent par la gauche. Utilisez ensuite la Ruse " espionnage " pour espionner les unités qui se trouvent à droite de votre position. Quand les chars ennemis bougent, préparez vos canons pour les accueillir.

Avancez ensuite vos unités d'infanterie et allez vers celles de l'ennemi qui avancent vers vous. Eliminez les unités allemandes et ne laissez aucune d'elles se replier. Continuez votre avancée avec l'infanterie pour exploser les canons antichars ennemis pour dégager le chemin de vos blindés.

Avancez ensuite rapidement vos canons antichars pour qu'ils interceptent les chars ennemis qui arrivent depuis le bâtiment de production. Dirigez-vous ensuite vers ce bâtiment et écrasez les unités d'infanterie qui le gardent. Rasez le site avant de continuer votre percée.

Des unités lourdes allemandes divergent vers vous par les deux flancs. Dépêchez-vous de déployer les canons antichars sur vos deux flancs et placez vos blindés comme renfort.

Restez derrière le petit village pour vous couvrir et laissez les chars ennemis s'approcher pour les détruire avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Les autres unités ennemies refusent d'engager le combat et restent sur leurs positions dans les villages.

Laissez les canons en défense et avancez avec vos chars moyens pour débusquer les deux blindés ennemis qui se trouvent à gauche. Repliez-vous ensuite rapidement avant de subir le feu des canons. Utilisez l'infanterie pour détruire ces canons et avancez à gauche pour prendre place dans le village.

Restez à couvert dans le village et bombardez le char ennemi qui arrive vers vous. Lancez ensuite vos unités d'infanterie contre les redoutables canons antichars PAK 40 à longue portée. Une fois ces canons détruits, lancez vos chars sur le QG.

Le QG n'était qu'un leurre pour vous attirer dans cette zone. Vous devez maintenant défendre votre position puisque l'ennemi va contre attaquer. L'ennemi rajoute une couche en optant pour le silence radio qui vous empêche de localiser ses unités. Pensez alors à préparer vos défenses dans le village.

Utilisez la ruse " décryptage " sur la zone du QG ennemi pour contrer le silence radio et repérer quelques ennemis blindés se diriger vers vous. Vous devez tenir votre position pendant quatre minutes. La première vague d'attaque arrivera par le sud-est. Placez un canon antichar de ce coté épaulé par les chars moyens. Placez ensuite des canons à l'entrée droite et gauche.

Laissez l'infanterie en retrait pour l'instant et ne les utilisez que pour contrer les unités ennemies du même genre. Repoussez les vagues d'attaques en laissant les canons en place et en bougeant seulement les chars moyens pour qu'ils renforcent les défenses si un coté est débordé. Une fois les attaques ennemies repoussées, les renforts arrivent et des unités de reconnaissance vous dévoilent l'emplacement des unités ennemies. Lancez votre infanterie sur les canons ennemis qui canardent vos alliés venus par la gauche. Concentrez ensuite vos défenses ainsi que vos chars sur le flanc droit où des ennemis tentent de percer vos lignes.

Repoussez les ennemis et serrez l'étau sur les unités qui attaquent vos alliés par la droite. Laissez les canons en retrait pour qu'ils ne subissent pas les attaques rapides des unités d'infanterie de l'ennemi. Débordez-les pendant qu'ils attaquent vos amis.

Nettoyez la zone de droite avant d'avancer vers la ville d'El Jem. La ville abrite un redoutable char Tigre allemand. Repliez alors l'infanterie, avancez vos canons et ramenez les chars qui combattaient à droite.

Une fois ce char détruit, les allemands capitulent et la ville d'El Jem et son magnifique amphithéâtre romain sont à vous. l'Afrika Korps ne prendra plus l'initiatives et battra en retraite jusqu'à quitter l'Afrique.

Italie

6. D'appât à chasseur

Vous vous retrouvez sept mois plus tard en Italie pour prendre en chasse les allemands et leurs alliés italiens. Suivez les indications pour construire un dépôt de ravitaillement et une caserne.

Produisez ensuite les véhicules de reconnaissances Willys. Envoyez-les en reconnaissance sur le flanc Est pour qu'ils repèrent deux unités ennemies cachées dans les bois. Déployez alors quatre unités d'infanterie et passez à l'attaque. Neutralisez les deux unités qui sont dans les bois et restez-y pour attendre les blindés ennemis qui arrivent vers vous. Tendez une embuscade aux chars ennemis en les attaquant depuis les bois.

Après l'ordre de maintient des positions malgré les unités italiennes qui arrivent, déployez des unités d'infanterie dans les bois autour du village pour qu'elles débusquent les ennemis qui sont au nord, à l'ouest et au sud-ouest où ils vont tenter de vous tendre une embuscade.

Une fois les trois unités ennemies décimées, entrez dans la ville pour affronter les ennemis dans la grande place. Restez ensuite dans cette grande place pour tendre une embuscade aux tanks ennemis qui arrivent.

Après le débarquement des unités de Wetherby, vous devez défendre votre QG contre les contre attaques de l'ennemi. Utilisez la ruse " décryptage " pour intercepter les ordres.

Ils vont attaquer à partir du flanc droit ensuite par le flanc gauche. Placez alors vos unités d'infanterie dans les bois avoisinant le flanc droit et qui longent la route qui mène à votre QG. Placez d'autres unités dans les bois du flanc gauche. Attendez l'arrivée des ennemis par la droite en premier lieu et éliminez-les. Occupez-vous ensuite de ceux qui arrivent par le flanc gauche.

Une fois les italiens repoussés, vous faites face maintenant aux redoutables unités Panzer allemandes qui arrivent par le flanc gauche. Utilisez la ruse " espionnage " pour estimer la menace ennemie. Laissez alors vos unités dans les bois et déplacez vers le bas ceux qui se trouvent à gauche pour contrer l'avancée vers le QG par le sentier, près du lac.

Cette attaque n'était en fin de compte qu'une diversion et le véritable assaut arrive par l'Est. D'autres ennemis arriveront par le nord et l'ouest. Ne laissez pas vos troupes loin du QG. De cette façon, vous pouvez défendre et apporter les renforts nécessaires aux unités débordées. Concentrez vos hommes dans les bois, au nord, à l'est et à l'ouest autour du QG.

Laissez les ennemis s'approcher puis déployez davantage d'unités d'infanterie pour remplacer les pertes causées dans vos rangs. Maintenez la position jusqu'à l'abandon des attaques par l'ennemi.

7. Cache-cache

Commencez par activer le silence radio pour camoufler vos déplacements. Traversez, avec vos unités d'infanterie, les bois qui mènent aux blindés ennemis stationnés près du village. Lancez ensuite votre attaque en maintenant le silence radio pour détruire l'unité ennemie.

Utilisez ensuite votre infanterie pour prendre le contrôle du dépôt de ravitaillement. Après la prise de ce dépôt, vous obtiendrez deux tanks alliés en renfort. Utilisez-les pour protéger les convois des attaques des infanteries ennemies. Utilisez-les aussi pour qu'ils interceptent les chars moyens ennemis qui arrivent par le nord. Construisez une nouvelle

caserne et déployez d'autres unités d'infanterie dans les bois qui longent les routes vers votre QG et votre dépôt de ravitaillement.

Votre mission consiste à neutraliser l'avant poste italien. Mais avant tout, vous devez organiser et assurer vos défenses avant de partir à l'attaque. Restez toujours en silence radio et repliez vos chars quand les tanks lourds des ennemis arrivent. Utilisez l'embuscade de l'infanterie pour exploser ces chars. Placez donc des unités dans la cour du village et dans les bois à l'Est pour qu'ils interceptent les attaques ennemies.

Utilisez ensuite le décryptage pour connaitre les mouvements des patrouilles ennemies. Avancez ensuite sur le flanc gauche de l'ennemi en passant par les villages. Placez des unités en embuscade dans les cours des villages pour couper les routes aux renforts ennemis.

Vous pouvez prendre le contrôle du dépôt de ravitaillement ennemi ou le détruire. Laissez les routes qui mènent vers votre QG sous bonne protection et avancez les troupes d'un village à l'autre. N'utilisez les chars Lee que contre les chars légers ennemis ou le char lance-flammes que vous trouverez par la suite à l'approche de l'avant poste italien. Avancez les blindés Lee sur les chars légers ennemis pour les refouler et permettre à vos unités d'infanterie d'entrer dans les bois qui se trouvent en face de l'avant poste.

Serrez l'étau autour des chars ennemis et débusquez ceux qui se trouvent dans les bois. Laissez ensuite vos unités dans ces bois et avancez vos chars Lee à gauche vers le char lance-flammes ennemi. Passez par les villages conquis pour ne pas tomber dans une embuscade et escortez vos blindés par des unités d'infanterie.

Détruisez le char lance-flammes et écrasez les forces ennemies qui battent en retraite. Prenez ensuite le contrôle de l'avant poste ennemi avec votre infanterie pendant que vos chars acculent l'adversaire loin de la zone.

8. Aux prises avec Barbara

Vous allez maintenant tenter d'anéantir les forces italiennes dans la zone. Mais avant, vous devez assurer vos arrières en éliminant les derniers chars qui vous menacent. Produisez le chasseur de char Wolverine et foncez vers les chars qui se trouvent à droite.

Avec sa longue portée, il ne fera qu'une bouchée de tous les blindés ennemis qui arrivent. Produisez ensuite un véhicule de reconnaissance pour épauler le chasseur de char et lui permettre de gagner un plus grand champ de vision pour son canon. Repliez ensuite votre joujou à l'approche de l'infanterie ennemie et utilisez la votre pour les neutraliser.

Plusieurs chars ennemis attaquent par les flancs droit et gauche. Les unités d'infanterie embusquées vous seront utiles pour ralentir ces chars jusqu'à la disponibilité du Wolverine qui attaquera l'autre coté. Une fois les chars détruits, construisez un dépôt de ravitaillement dans le site qui se trouve à gauche.

Produisez un autre chasseur de chars et placez un Willy de reconnaissance dans les bois (à gauche) pour qu'il repère les unités ennemies qui avancent. Utilisez ensuite le silence radio pour rapprocher une unité d'infanterie du chasseur de char italien le Semovente. Détruisez-le et laissez cette unité dans les bois pour surveiller la route près de la montagne.

Produisez d'autres unités d'infanteries et placez-les dans les bois qui longent les routes vers votre position. Quand les chars Lee arrivent en renforts, placez-les près des Wolverines pour qu'ils assurent la protection. Placez ensuite des unités au flanc sud pour contrer les percées italiennes vers votre base. Placez aussi des canons dans les bois pour couvrir le flanc sud pour le moment sans protection. Même si les troupes françaises sont dans le coin, ne comptez pas sur elles pour repousser les italiens puisqu'ils battront en retraite dès l'arrivée de l'ennemi et laisseront votre flanc sans protection.

Pour anéantir les forces italiennes, vous devez traverser la rivière. Vous devez obligatoirement sécuriser les routes avant d'avancer vers le premier village. Il faut aussi capturer les trois bases italiennes pour pouvoir produire des unités chars Stewart. Avancez vers la base située à gauche en plaçant votre infanterie dans les bois. Laissez toujours des unités près de votre base pour contrer les attaques qui arrivent par la droite. Déployez vos chasseurs de chars sur la route des ennemis et utilisez les Willy pour couvrir un plus grand champ de vision.

Installez ensuite des défenses constituées de canons sur le flanc droit et amenez vos Wolverine et vos Lee à gauche ver la première base. Pendant que vos chars pilonnent les ennemis, utilisez l'infanterie pour capturer la base.

Vous pouvez maintenant déployer des chars Stewart. Construisez aussi des Dépôt de ravitaillement dans les sites en chemin. Depuis cet emplacement, avancez assez facilement vers la deuxième base et capturez-la. Avancez ensuite vos canons qui se trouvaient dans le flanc droit vers la troisième base et capturez-la.

Alignez les canons à droite du pont et les chasseurs de chars à gauche pour exploser les unités qui se trouvent à l'autre rive. Utilisez ensuite les Stewart pour faire taire les nids de mitrailleuses. Avant de traverser le pont, attendez la contre attaque ennemie pour décimer les troupes avant qu'elles ne traversent le pont.

Vous avez maintenant le QG italien en vue mais plusieurs unités se regroupent pour assurer sa défense. Traversez la rivière des deux cotés et placez vos canons à droite pour détruire le chasseur de chars ennemi. Escortez-le avec les unités d'infanterie.

Avancez à gauche avec vos chars et placez aussi des unités d'infanterie dans les bois. Quand les Boches déploient l'artillerie pour soutenir les italiens, utilisez le silence radio sur la zone de gauche et lancez votre infanterie contre ces canons pour les prendre par surprise. Avancez vos Willy pour localiser les ennemis dans les bois et utilisez ensuite vos Stewart pour nettoyer la zone. Partez ensuite exploser les nids de mitrailleuses pour avoir enfin le chemin dégagé vers le QG italien.

9. La bataille du mont cassin

Vous devez être rapide dans cette mission pour profiter de vos nouvelles unités aérienne. Commencez par lancer vos bombardiers contre l'artillerie allemande.

Utilisez-les ensuite pour neutraliser la base d'artillerie. Lorsque vous obtenez le contrôle de votre base, déployez des chars et lancez-les contre les DCA ennemis. Neutralisez en même temps les bunkers antichar pour faciliter la tache à vos amis sur terre.

Les alliés attaquent par les autres fronts et sont bloqués par les unités ennemies. Utilisez les bombardiers pour neutraliser les bunkers qui exterminent les française toujours en déroute à droite.

Utilisez ensuite le décryptage pour connaitre les mouvements des chasseurs allemands. Utilisez ensuite la ruse " Blitz " pour dégager la voie pour les troupes américaines et britanniques qui peinent à avancer face aux fortifications allemandes. Ces deux divisions seront utiles pour saper le flanc droit de l'ennemi et provoquer la concentration de l'essentiel des troupes ennemies à cet endroit.

Lancez par la suite vos chars contre les unités terrestres ennemies pour prêter main forte aux alliés pour qu'ils ne perdent pas leur affrontement contre les redoutables Boches. Détruisez les casernes sur votre chemin. Il est inutile de les capturer puisque vous n'aurez pas besoin de l'infanterie. En plus, ces casernes représentent une menace pour votre base s'ils lancent leur infanterie dessus pendant que vos troupes sont sur le front.

Déployez plusieurs bombardiers et assurez-vous de détruire l'aérodrome allemand avancé à partir duquel décollent les chasseurs qui représentent le plus grand danger pour vos bombardiers. Lancez ensuite ces derniers sur le mont Cassin et utilisez le Blitz au même moment pour accroitre la vitesse de vos unités dans le secteur qui entoure le mont. Continuez le pilonnage jusqu'à la prise de la colline. Vous avez réussi à repousser les allemands et à ouvrir une brèche vers Rome.

France

10. Utah beach

Vous voila quatre mois plus tard sur le front ouest en Normandie sur la plage de Utah Beach où vos hommes

débarquent. I ls'agit du jour J. Après le débarquement, regroupez des unités à gauche et à droite pour neutraliser les premières unités allemandes qui gardent la plage. Divisez ensuite vos troupes en deux pour attaquer les deux batteries qui vous empêchent d'avancer.

Après la prise de la plage et l'installation de la base, construisez deux dépôts de ravitaillement. Placez ensuite un bunker à mitrailleuses sur la route droite pour intercepter les unités d'infanterie qui arrivent. Placez un autre à gauche près du dépôt de ravitaillement. Utilisez ensuite le Blitz pour accélérer le travail des ingénieurs et les camions de ravitaillement. Placez ensuite un bunker anti-char près de la route nord pour contrer l'attaque des blindés ennemis.

Avancez ensuite vos unités d'infanterie dans la forêt qui se trouve près de la ville de Sainte Mère église où des parachutistes de la 82ème division son coincés. Eliminez les ennemis débusqués dans le bois et entrez dans la ville pour trouver les parachutistes.

Déployez ensuite vos chars pour protéger le flanc gauche jusqu'à la découverte de l'artillerie de Brecourt que vous devez neutraliser. Lancez votre infanterie dans les bois pour qu'ils contournent les bunkers à mitrailleuses et en même temps lancez vos chars contre ces bunkers. Synchronisez l'attaque sur les bunkers et les pièces d'artillerie pour déboussoler l'ennemi et neutraliser ses forces rapidement. Avancez ensuite vos unités dans la ville pour qu'elles sauvent les paras de la 101ème aéroportée.

Suite à la énième défaillance du général Wetherby, vous devez rester sur la défensive pour contrer les troupes qui arriveront depuis le flanc gauche en plus de ceux qui arrivent par la droite. Nettoyez la zone avant de commencer la sécurisation du secteur. Prenez le contrôle de tous les dépôts de ravitaillement et installez des bunkers à mitrailleuses et anti-char sur les routes principales des flancs droit et gauche avant l'arrivée des attaques ennemies.

Déployez plusieurs chars Sherman et laissez-les en retrait. Déployez aussi les nouvelles unités Greyhound pour les utiliser contre l'infanterie et contre les chars. Grâce à leur vitesse, vous pouvez déplacer ces unités entres les flancs pour assurer un soutient pour vos unités. Vous devez tenir bon jusqu'à l'arrivée de l'artillerie navale. Surveillez aussi la plage du flanc droit par laquelle l'ennemi tentera de percer.

Ne quittez pas la base pour chercher à démolir les artilleurs ennemis même s'ils font mal à vos troupes. Vous risquez de laisser des trous par lesquels ils risquent de se faufiler. Bougez vos troupes en permanence pour éviter les tirs de l'artillerie et essayez de reconstruire les bunkers détruits. Placez les chars sur tous les flancs pour assurer du soutient aux bunkers. Après la destruction de ces bunkers, les chars prendront la relève pendant que vous tenterez de reconstruire des bunkers. Tenez bon jusqu'à l'arrivée de l'artillerie navale qui rasera la menace ennemie.

11. Combat dans les terres

Contrôlez l'avion de reconnaissance et envoyez-le sur le véhicule qui approche pour l'identifier. Il s'agit des fameux STUG que les allemands utiliseront pour raser la ville. Utilisez alors vos chasseurs bombardiers Thunderbolt pour les neutraliser.

A l'arrivée des chasseurs ennemis, déployez les Warhawk pour les intercepter avant qu'ils ne détruisent vos bombardiers. Localisez ensuite les deux STUG et bombardez-les.

Vous devez maintenant sécuriser Valognes mais pour l'atteindre vous devrez traverser plusieurs lignes de défenses ennemies. Il existe des DCA qui empêchent vos bombardiers d'avancer ainsi que des bunkers lourds qui gardent les routes vers votre cible. Produisez aussi des chasseurs pour contrer ceux des ennemis. Déployez aussi deux avions de reconnaissance l'un sur le flanc Est et l'autre au nord pour qu'ils repèrent les unités à bombarder par les Thunderbolt.

Placez des chars à gauche pour contrer la percée ennemie et prenez le contrôle de plusieurs dépôts de ravitaillement pour assurer le déploiement des troupes. Protégez toujours ces installations avec des chars légers puisque l'ennemi tentera de les capturer. Construisez un QG secondaire entre les nouveaux dépôts de ravitaillement pour accélérer la récolte de ressources. Protégez-les avec des chars et de l'infanterie pour ne vous concentrer que sur l'attaque.

Assurez vos défenses et déployez un max de chasseurs bombardiers polyvalents, d'autres chasseurs pour escorter le

reste des avions et des bombardiers qui seront efficaces contre les bunkers et les unités fixes.
Utilisez les avions de reconnaissance pour localiser les unités ennemies et lancez vos chasseurs bombardiers. Lancez votre armada volante et ciblez les DCA pour les faire taire une fois pour toutes.

Les chasseurs prendront part à cette attaque aérienne en neutralisant les chasseurs allemands. Utilisez les bombardiers pour démolir l'aérodrome et les bases anti-char. Une fois les DCA neutralisées, lancez vos bombardiers contre les bunkers lourds pour ouvrir le chemin à vos unités terrestres.

Bloquez ensuite les tentatives de percée des Boches qui veulent vous attaquer par l'arrière et coupez leurs lignes d'attaque avec vos chasseurs bombardiers efficaces contre les unités mobiles. Nettoyez ensuite la zone qui entoure la ville et détruisez les bases ennemies pour sécuriser Valognes.

12. Bataille de Cherbourg

Vous avancez vers Cherbourg et son port d'eau profonde qui constitue une cible stratégique très importante. C'est pour cette raison que les allemands ont concentré le reste de leurs unités pour protéger cette position.

Commencez par déployer les nouvelles unités d'artillerie blindée et mobile Priest. Déployez en même temps des chars et des chasseurs bombardiers. Utilisez les chars pour protéger les dépôts de ravitaillement que vous capturez pour laisser l'ennemi sans ressources.

Utilisez ensuite des avions de reconnaissance et avancez-les à droite pour localiser les DCA qui gardent l'aérodrome ennemi. Déployez aussi des chasseurs pour contrer les attaques ennemies par les airs. Utilisez la ruse et lancez une armée factice sur le flanc gauche des Boches pour les occuper. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers escortés par vos chasseurs sur les DCA ennemis.

Déployez une ligne défensive constituée de l'artillerie Priest devant la rivière pour empêcher l'ennemi d'avancer vers votre QG. Escortez ces blindés par des chars légers pour contrer l'infanterie lourde ennemie.

Déployez en même temps des bombardiers pour pilonner l'aérodrome par la suite. Une fois vous avez le contrôle aérien, utilisez les avions de reconnaissance pour localiser les DCA qui gardent le QG allemand. Détruisez ceux qui se trouvent sur le chemin du QG en ignorant si vous le voulez ceux qui se trouvent à gauche.

En ignorant la grande force allemande terrestre constituée de blindés et de chars, utilisez vos bombardier et chasseurs bombardiers pour pilonner le QG et les chars Tigres qui se trouvent dans le port. Inutile d'engager le combat au sol puisque leurs défenses sont redoutables.

Utilisez le Blitz pour améliorer vos bombardements jusqu'à la destruction du QG qui provoquera la reddition de toutes les troupes défendant la ville. Cherbourg est à vous ce qui permettra aux alliés de cheminer les hommes et le matériel qu'il leur faut par voie maritime.

Hollande

13. Screaming Eagles

Deux mois et demi plus tard, vous êtes en Hollande en marche vers l'Allemagne. Vous ne disposez que des unités parachutistes aéroportées et d'avions de reconnaissance. Déployez un avion de reconnaissance et utilisez-le pour explorer les zones avant le largage des troupes dans la ville de Valkenswaard.

Larguez ensuite plusieurs unités para en plein milieu de la grande place de la ville pour qu'elles éliminent les forces ennemies stationnées dans la ville. Attendez ensuite l'arrivée du 30ème corps d'armée dans la ville. Vous devez ensuite prendre la ville suivante mais avant cela, vous devez faire taire les DCA ennemis.

Evitez de larguer des paras près des DCA pour qu'ils ne se fassent pas canarder en vol. Avec le soutient du 30ème

corps, avancez dans les bois, évitez le bunker ou attendez qu'il soit démoli par les chars alliés et avancez vers les DCA. Neutralisez l'infanterie avant de détruire les DCA. Eindhoven est maintenant sans couverture aérienne.

Utilisez l'avion de reconnaissance pour examiner les zones de largages ensuite larguez vos para dans la place Est de la ville. Vos unités tendront alors des embuscades pour les forces ennemies qui patrouillent dans la ville. La ville est à vous mais l'ennemi tentera de la reprendre et envoie trois chars pour le faire. Placez vos hommes dans la cour qui se trouve près de l'entrée pour piéger les trois chars et les détruire.

Vous devez maintenant détruire le Sturmtiger qui bombarde la ville. Larguez ou déplacez des paras dans les bois qui entourent le blindé ennemi. Explosez-le ensuite avec votre infanterie d'élite. Votre prochaine cible est le QG allemand à Son. Comme d'habitude lancez votre avion de reconnaissance sur les lieux de largages avant de lancer vos paras.

Vous devez d'abord faire taire les DCA qui se trouvent à gauche près des bois. Larguez alors des paras dans les bois à droite bien loin des DCA. Avancez ensuite avec l'infanterie d'élite vers les DCA. Eliminez les unités qui les protègent et neutralisez-les.

Larguez ensuite des paras près du QG et utilisez le silence radio pour qu'ils ne se fassent pas repérer. Commencez ensuite par détruire le char et attaquez-vous par la suite aux unités d'infanterie qui gardent le QG tout en restant dans les bois pour avoir une bonne couverture. Capturez ensuite le QG ennemi de Son. Des chars ennemis tenteront de le reprendre et foncent sur Son. Placez alors vos unités dans les bois près de la sortie de la ville pour qu'elles tendent une embuscade aux quatre chars ennemis. Une fois l'ultime attaque repoussée le 30ème corps d'armée vous rejoint et repousse les défenses allemandes.

14. La mort venue du ciel

Vous devez maintenant continuer votre avancée pour capturer le prochain QG ennemi. Organisez votre base et prenez le contrôle des dépôts de ravitaillement. Déployez un avion de reconnaissance pour avoir une idée sur les dispositifs de l'ennemi. Vous repérez alors des DCA en avant poste. Déployez alors des chars et des chasseurs de chars et avancez-les vers la rivière.

Restez à distance et explosez les DCA et les chars ennemis qui essayent d'avancer vers vous. Avancez ensuite votre avion de reconnaissance pour découvrir d'autres DCA. Avancez alors vos unités sans traverser le pont pour cibler les DCA et les détruire.

N'oubliez pas de placer des unités de chars sur le flanc Est pour éviter les attaques. Utilisez vos chars lourds Avre pour décimer les forces ennemies qui se trouvent de l'autre rive. Utilisez un avion de reconnaissance pour explorer la base qui se trouve à gauche.

Sur le front nord et après le travail de sape et la démolition de la DCA, n'avancez pas vos chars de peur qu'ils ne se fassent anéantir par les canons antichars dissimulés dans les bois. Larguez alors des paras dans la forêt qui se trouve à droite et d'autre dans celle à gauche.

Avec ceux de droite, attaquez les Sturmtiger.

Détruisez ensuite les canons qui se trouvent dans la forêt centrale et replacez vos forces à l'extrémité de la forêt gauche pour embusquer tous les chars qui arrivent par ce chemin. Avec les paras largués à gauche, explosez les canons et leurs escortes d'infanterie et placez-vous ensuite dans la place de la ville à gauche pour détruire les chars qui patrouillent. Continuez à gauche en éliminant les unités ennemies jusqu'à capturer la caserne des Boches.

Revenez au front Est et larguez des paras dans la place de la ville. Lancez une unité d'infanterie contre le chasseur de char stationné hors de la ville.
Quand les chars ennemis qui gardent le QG secondaire partent à la rescousse de leur chasseur de char, ils tomberont dans l'embuscade dès qu'ils tenteront de traverser la ville. Utilisez ensuite vos unités d'infanterie et capturez le QG secondaire. Placez ensuite des unités dans les bois pour contrer les tentatives de l'ennemi de reprendre sa position.

Revenez au front nord et avancez vos chars pour les placer dans le chemin de droite entre les deux forêts. Déplacez alors votre infanterie et placez-les dans les bois qui longent la route nord. Avancez en capturant ou en démolissant les bases allemandes pour stopper l'arrivée de renforts.

Nettoyez la zone autour du QG allemand et lancez votre infanterie pour le capturer. Larguez des paras dans la ville pour repousser la contre attaque des ennemis et sécurisez vos arrière avec les chars.

15. Un pont trop loin

Dès le début de la mission larguez vos paras près de l'infanterie de la 82ème aéroportée.

Vous devez maintenant assurer le passage de 15 chars alliés. Déployez un avion de reconnaissance pour localiser les troupes ennemies à l'avance. Placez des canons antichars Bofors dans les bois et des unités d'infanterie dans les villes qui se trouvent à droite et dans toutes les entrées de la ville centrale, là où passent les chars alliés. Utilisez la ruse " infos inversées " pour déguiser vos unités légères en unités lourdes et vice versa.

Déployez des chasseurs bombardiers qui intercepteront les avions ennemis et attaqueront aussi les chars au sol. Placez aussi des chars en avant poste pour repousser toutes les tentatives des Boches de s'approcher du pont. Utilisez ensuite les paras pour capturer la base des blindés pour stopper la fabrication des ces engins.

Utilisez vos avions pour bombarder les canons ennemis et les tenir loin de la portée des chars qui traversent le pont. Maintenez vos position en surveillant les flancs est et ouest jusqu'au passage des 15 chars demandés. Malgré la réussite de l'escorte la mission est un échec pour les alliés.

Belgique

16. Wacht Am Rhein

Deux mois plus tard, vous passez en Belgique pour acculer les forces allemandes. Envoyez le véhicule de reconnaissance pour localiser l'ennemi derrière la rivière. Ensuite améliorez l'infanterie et le canon anti chars lourds. Vous devez ensuite envoyer huit de ces canons aux alliés.

Pensez avant tout à vos défenses et placez l'infanterie dans les bois qui entourent votre base. Placez des unités près de la caserne pour contrer l'infanterie ennemie et d'autres unités à l'extrémité gauche de la forêt pour que les canons ne prennent pas position et bombardent votre caserne.

Placez aussi des canons avec ces troupes et envoyez des troupes près du dépôt de ravitaillement et d'autres unités dans la forêt qui se trouve juste après le pont. Renforcez cette dernière par un canon.

Alimentez constamment vos positions par d'autres unités jusqu'à l'arrivée des commandos allemands. Ils attaqueront par l'arrière là où se trouvent vos unités débusquées dans les bois. Après l'élimination de ces commandos, commencez l'envoi des canons tout en vous assurant que le chemin est dégagé. Maintenez vos défenses en place jusqu'à la livraison des huit canons.

17. Le siège de Bastogne

Vous devez établir vos défenses avant l'arrivée des ennemis. Ne laissez pas de lignes très espacées et repliez-vous un peu en arrière, derrière les bunkers pour réduire le périmètre à défendre. Placez des unités d'infanterie dans les entrées des villes et déployez des chars Chaffee. Placez des canons dans les bois qui entourent Bastogne escortés par des unités d'infanterie. Déployez aussi les redoutables blindés Priest qui disposent d'une grande portée. Surveillez les routes et placez toujours des unités dans les bois qui longent les routes.

Alimentez ces lignes pour tenir bon face aux multiples assauts de l'ennemi. Déployez ensuite les M16 anti air pour dégager le ciel. Déployez des chars Sherman pour défendre vos arrières et laissez-les près de votre base. Utilisez la

ruse " Fanatisme " pour que vos troupes tiennent leurs positions jusqu'à la mort, même s'ils sont en infériorité stratégique.

Vous devez maintenant tenir vos positions et utilisez, si vous le voulez, des chasseurs bombardiers pour exploser les forces ennemis avant qu'elles n'atteignent vos ligne de défense. Repoussez les ennemis jusqu'à la fin du temps imparti et l'arrivée du général Patton en renfort.

18. Blood'n Guts

Commencez le déploiement des chasseurs et des chasseurs bombardiers pour appuyer l'avancée de Patton sur le flanc est. Lancez un avion de reconnaissance avec eux pour qu'il repère les ennemis pour vous. Les chasseurs s'occuperont d'escorter les chasseurs bombardier qui pilonneront les chars et les canons qui bloquent vos amis.

Vous devez ensuite partir au flanc ouest et appuyer l'avancée du maréchal Montgomery. Utilisez vos avions pour l'aider à traverser la rivière. Revenez à Patton pour l'escorter encore une fois avec vos avions. Utilisez ensuite la ruse " camouflage " pour cacher vos bases des bombardiers ennemis.

Déployez ensuite des canon anti-airs pour dégager le ciel au dessus de votre base. Déployez des blindés Priest escortés par des M16 et quand vous prenez le contrôle de toutes les unités dans le secteur, avancez vos troupes terrestres et traversez le premier pont.

Vous devez capturer le général Von Richter avant sa fuite. Concentrez-vous alors sur la base centrale de l'ennemi et divergez toutes vos troupes vers elles. Déployer les chasseurs bombardiers et les autres chasseurs autours de ces unités. Démolissez ensuite celles qui se trouvent derrière le deuxième pont avant de traverser.

Larguez des paras dans les bois loin des DCA. Utilisez vos blindés pour neutraliser ces DCA et faites avancer le support aérien. Avancez aussi les M16 et les Priest pour qu'ils ouvrent le chemin pour les paras vers le QG de Von Richter. Le général est entre vos mains mais la guerre est loin d'être finie.

Allemagne

19. L'ouest rencontre l'Est

Trois mois plus tard, vous mettez les pieds en Allemagne. Vous devez prendre le contrôle de Torgau avant les russes qui arrivent de l'autre coté. Vous devez laisser une unité para à l'abri du combat pour l'utiliser à la fin pour capturer le QG ennemi.

Lancez toutes vos unités dans le chemin central et utilisez les véhicules de reconnaissance pour dévoiler le chemin et ne pas tomber dans des embuscades.

Avancez lentement mais surement en vous assurant de tout raser avec vos blindés avant d'avancer. Utilisez les chasseurs de chars pour débusquer les chars ennemis. Utilisez ensuite la ruse " terreur " pour obliger les troupes ennemies à fuir plus rapidement face à vos troupes. Continuez votre avancée lente et écrasante jusqu'à atteindre le QG. Lancez alors vos paras contre le QG pour prendre son contrôle avant les russes.

20. Chevauchée avec le diable

L'Allemagne à capitulé mais vous n'êtes pas encore en vacances, vous devez combattre des fanatiques qui gardent le centre de recherche. Dans cette mission, vos meilleurs atouts sont les chars King Tiger et les canons Flak 88MM tous deux sortis des vestiges allemands. Comme d'habitude, placez l'infanterie dans les bois et utilisez les véhicules de reconnaissance pour repérer les ennemis.

Prenez le contrôle de plusieurs dépôts de ravitaillement pour produire assez de King Tiger et de 88 MM. Utilisez-les pour détruire les Maus ennemis qui s'approchent de votre base. Placez ces unités sur les deux routes qui mènent à

votre base.

Une fois vous avez déployé assez d'unités, divisez-les en deux et lancez les premières vers le flanc Est de l'ennemi. Utilisez le reste des unités pour neutraliser ceux qui se trouvent à gauche. Accompagnez les chars de véhicules de connaissance pour en pas tomber dans des embuscades.

Traversez ensuite le pont à gauche et réduisez à néant les troupes et les fortifications ennemies. Utilisez ensuite les unités lancées sur le front Est pour anéantir les défenses de ce flan. Serrez ensuite l'étau sur le centre de recherche en dirigeant vos deux groupes en même temps dessus. Lancez ensuite l'infanterie pour capturer le centre.

21. Armes secrète

Vous affrontez cette fois les russes qui ne vont pas tarder à attaquer le centre de recherche. Placez alors des Maus et des Wirbelwind anti-airs sur les routes du coté gauche du centre.

Placez d'autres Maus sur la route nord. Déployez des chasseurs bombardiers et lancez-les sur le nid de mitrailleuses qui bloquent les Panzerjager antichar. Ces unités seront très utiles par la suite pour tenir le centre de recherche. Placez ces unités sur les lignes de défense pour les renforcer.

Utilisez ensuite la ruse " bâtiment factice " pour tromper les russes qui vont freiner l'assaut sur le centre pour attaquer les bases factices. Déployez aussi des unités Puma qui seront utiles pour la reconnaissance et contre les unités infanterie ennemies. N'oubliez pas de placer des unités pour surveiller la route en bas de la base.

Tenez bon et alimentez ces positions avec des King Tiger et des Wirbelwind. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les ennemis qui bloquent les Flammpanzer qui arrivent en renfort. Placez ensuite ces chars avec les unités qui surveillent l'entrée ouest de la base et d'autres chars près de vos deux unités qui gardent les deux autres routes. Quand l'ennemi déploie son artillerie, utilisez vos chasseurs bombardiers pour les faire taire et faites attention au DCA ennemi. Assurez-vous d'avoir les routes de ravitaillement dégagées pour avoir assez de ressources pour renouveler vos lignes de défense. Maintenez ces positions et tenez bon jusqu'à la fin du temps imparti.

22. Dans la gueule du loup...

Choisissez la 1ère armée américaine puisque vous connaissez bien leurs unités. Vous devez capturer le QG russe avant qu'il n'atteigne les 2000$ de ressource.

Vous devez être assez rapide surtout au début de la mission. Améliorez toute votre infanterie, vos chasseurs bombardiers et vos chars lourds. Pendant ce temps vous allez manoeuvrer avec les paras. Avant tout, larguez des paras dans les bois près du dépôt de ravitaillement ennemi à gauche pour qu'ils coupent le chemin de ravitaillement.

Larguez ensuite plusieurs paras dans les bois qui se trouvent derrière la base loin à l'est. Ils affronteront des ennemis cachés avant de prendre le contrôle de la base. Placez ensuite des fortifications contre l'infanterie et plusieurs bunkers antichar pour protéger cette base. Utilisez les deux dépôts de ravitaillement qui se trouvent derrière la base.

Larguez des paras dans la ville à l'ouest où se trouve la base de blindés. Capturez cette dernière pour empêcher l'ennemi de produire des chars qui risquent d'attaquer votre base.

Larguez aussi plusieurs unités de paras dans les bois situés près de la base qui se trouve au nord-ouest. Détruisez la DCA et contrôlez les installations pour freiner la production des prototypes et des DCA.

Partez ensuite vers votre deuxième base où se trouve l'aérodrome et la base de blindés. Déployez des blindés et de la reconnaissance pour localiser les ennemis qui arrivent. Avancez vos chars vers la route de ravitaillement ennemie pour la couper. Produisez aussi des chasseurs bombardiers et des DCA pour dégager le ciel au dessus de votre base. N'oubliez pas de profiter des dépôts de ravitaillement qui se trouvent à proximité.

Une fois la production et le ravitaillement ennemi freinés, vous pouvez respirer un peu et vous atteler à organiser vos

troupes. Placez des unités d'infanterie dans les bois près des routes pour tendre des embuscades aux ennemis. Protégez aussi vos blindés et vos canons avec des unités d'infanterie. Utilisez les chars pour avancer sur la base ennemie sur son flanc gauche et rasez les premiers DCA. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les antichars et autres blindés. Avancez ensuite vos blindés pour dévoiler d'autres parties de la base et faites taire les nouveaux DCA ennemis.

Démolissez aussi la base de fabrication des DCA. Lancez ensuite vos chasseurs bombardiers sur les chars ennemis. Larguez des paras dans les bois situés devant la base ennemie.

N'oubliez pas de défendre votre base sud si les chars ennemis tentent de la détruire. Utilisez les chasseurs bombardiers à cet effet. Rassemblez ensuite assez de blindés et de chasseurs bombardiers et lancez une grande offensive. Pendant que l'ennemi est occupé par cette attaque, lancez vos paras sur le QG russe pour le capturer.

23. Le grand final...

Il s'agit de l'affrontement final contre les unités " renégates " russes. Ils utilisent les V2 allemands équipés de têtes nucléaires. Vous devez défendre votre position jusqu'à l'arrivée du Long Tom. Préparez vos défenses pour accueillir les assauts russes. Choisissez d'utiliser l'armée de transition allemande qui possède des unités puissantes pouvant contenir les attaques russes.

Organisez vos défenses sur trois positions. Placez des Maus et des canons AT sur les trois routent qui mènent à la base. Placez toujours des Puma avec ces chars pour localiser vos ennemis. Déployez des Flak 88MM pour protéger les airs et repousser les chars. Lancez des unités sur la route ouest et restez proche de la base. Placez des unités d'infanterie dans la place de la ville qui se trouve au centre et surtout dans celle qui se trouve à l'ouest pour stopper l'arrivée des chars ennemis. Sécurisez les lignes de ravitaillement pour alimenter ces positions avec les chars King Tiger et les canons 88MM escortés par des Puma. Utilisez le Blitz et " fanatisme " pour plus d'efficacité.

Quand une deuxième ligne de front est sous votre contrôle, utilisez les chars pour protéger cette petite base. Utilisez ensuite vos chars pour couper les lignes de renfort de l'ennemi pour alléger la pression sur votre base principale. Ne perdez pas cette base puisqu'elle vous sera utile quand le Long Tom arrivera.

Tenez bon jusqu'à l'arrivée du canon Long Tom mais même à son arrivée vous devez encore tenir vos positions dans la base. Avancez le Long Tom et toute son escorte vers la deuxième ligne de front. Utilisez le Blitz pour accélérer l'avancée. Réunissez ensuite le Long Tom et son escorte avec les unités de la deuxième ligne de front et avancez vers la cible à bombarder.

Laissez le canon un peu en retrait pour que les autres unités lui dégagent le chemin. N'oubliez pas votre base principale qui absorbe toutes les unités ennemies qui convergent vers elle et laisse le canon tranquille. Ciblez votre objectif de loin puisque le canon possède une grande portée. A l'approche de la cible, le canon tirera un obus automatiquement pour atomiser la base ennemie.

Félicitations ! Vous avez gagné la guerre mais vous avez surtout éradiqué une menace atomique et une autre guerre avec les soviétiques.

Race Driver : GRID

© Codemasters 2008

VÉHICULES BONUS

Rendez-vous dans la section Codes du menu Options et saisissez les codes suivants.

F93857372	BMW 320si Buchbinder
G29782655	WTCC Spec BMW 320si Gamestation
M38572343	Pagani Zonda Micromania
MUS59279	Tous les Muscle Cars
P47203845	Aston Martin DBR9 Play.com
TUN58396	Toutes les voitures Drift

DIFFICULTÉ NINJA

Obtenez tous les trophées et réussissez tous les face-à-face du mode Grid World.

SUCCÈS

Flashback et Victoire (5)

Utiliser la fonction Flashback et gagner la course

Epave (5)

Infliger des dégâts monstrueux à votre voiture

P'tit nouveau (5)

Terminer votre première course

Premier bolide (5)

Acheter votre première voiture

Mercenaire pilote (10)

Piloter pour une equipe de chaque région

Barrage routier (10)

Etre dans un carambolage de 3 voitures

Top réputation (10)

Gagner toute la réputation disponible en difficulté EXTREME

Puissance commerciale (10)

Remplir tous les emplacements pour sponsors

Passe la seconde ! (10)

Gagner une course avec une boîte manuelle

Engager et renvoyer (10)

Engagez un nouveau coéquipier avec un meilleur classement

Tonneaux en série (10)

Faire faire 20 tonneaux à votre voiture

Dérapage non stop (10)

Déraper sur 5 secondes

Nouveau record (10)

Effectuer un tour sur le circuit grand prix Okatama en moins de 90 secondes

Démon de la vitesse (10)

Atteignez 200mph au cours d'une course en Monde de GRID

L'arrière d'abord (10)

Passer la ligne d'arrivée en première position et en marche arrière

Première victoire Xbox LIVE (10)

Remporter votre première course avec classement Xbox LIVE

Première victoire (10)

Remporter votre première course

Tête-à-queue victorieux (10)

Effectuer un tête-à-queue de 360° et remporter la course

Aérien (15)

Faire décoller la voiture pendant 1 seconde

Débutant au Mans (15)

Terminer votre premier 24 Heures du Mans

Suite de victoires (15)

Remporter toutes les course d'une compétition

Quand serai-je célèbre ? (20)

Figurer au classement Panthéon

Roi du combo (20)

Obtenir un multiplicateur x50 en dérapage

Permis international (20)

Déverrouiller votre permis international

Bulldozer (20)

Remporter une course de 12 voitures en démarrant dans les profondeurs de la grille de départ

Encore vous ? (20)

Avoir un tour d'avance sur un concurrent dans une course à 12 voitures en mode Monde de GRID

Dernier survivant (20)

Etre le dernier survivant lors d'un Demolition Derby à 1 joueur

Tour chaud brûlant (20)

Etablir un record du tour sur n'importe quel circuit

Victoire en equipe (20)

Faire gagner à votre equipe sa première compétition

Roi Touge (20)

Gagner une compétition Touge au niveau de difficulté EXTRÊME

Citadin (20)

Faire une course dans chaque ville

1er et 2ème en international (25)

Faire une course dans chaque ville

Bourré de fric (25)

Gagner suffisamment pour acheter la Lamborghini Murcielago GTR

Meilleur vendeur du mois (25)

Vendre une voiture plus cher que vous l'avez payée

Le collectionneur (30)

Piloter toutes les voitures

Pilote et gentleman (30)

Remportez une compétition en Monde de GRID sans toucher d'autres voitures

Fort kilométrage (30)

Effectuer 750 miles dans une seule et même voiture

Petite balade (30)

Effectuer un total de 500 miles

Un contre Un (30)

Gagner votre première course Un contre Un

Conducteurs du dimanche (30)

Finir avec au moins un tour d'avance sur les concurrents en Monde de GRID ou Course exhibition

Vétéran des circuits (30)

Gagner tous les trophées de compétition

Grand voyageur (30)

Faire une course sur tous les circuits

Légende du Mans (30)

Gagner les 24 Heures du Mans en mode Pro

Elite en ligne (30)

Atteindre le range Élite lors de courses Xbox LIVE

Battre Codies (30)

Battre le développeur du jeu ou quiconque ayant battu le développeur en ligne

5 Victoires Xbox LIVE (30)

Gagnez 5 courses classées Xbox LIVE

Tout en haut (35)

Etre en tête du classement des pilotes

Sommet du classement par equipe (35)

Etre en tête du classement des equipes

Grande balade (40)

Effectuer un total de 1000 miles

Légende en ligne (50)

Atteindre le rang de Légende lors de courses Xbox LIVE

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Maitre du drift (25)

Obtenez un combo drift 99x avec une voiture de l'8 Ball Pack

Gouffre à essence (25)

Alignez 250 miles/400 km avec votre voiture préférée de l'8 Ball Pack

Dépassement propre (25)

Gagnez une course sans accident depuis la dernière place avec une voiture de l'8 Ball Pack

Touche-à-tout (25)

Gagnez une course Xbox LIVE avec chaque voiture de l'8 Ball Pack

RACE Pro

© Atari / SimBin Development Team 2009

SUCCÈS

Chasseur de chrono (10)

Terminez un tour complet contre la montre

Elève doué (10)

Battez la voiture fantôme contre la montre

Qualifié (10)

Terminez une séance de qualifications

Leader (5)

Achevez la pôle position en mode Novice

Meneur (10)

Pole position en mode Semi-pro

Roi de la pôle position (15)

Obtenez la pôle position en mode Professionnel

Vainqueur novice (10)

Gagnez une course en mode Novice

Homme à battre (15)

Gagnez une course en mode Semi-pro

Comme un pro (20)

Gagnez une course en mode Professionnel

Bonne conscience (25)

Gagnez une course en mode Professionnel sans endommager votre voiture

Concurrent de championnat (20)

Terminez un championnat complet

Champion (30)

Remportez un championnat

Champion pour la vie (40)

Remportez un championnat en mode Professionnel

Idole des circuits (50)

Terminez tous les championnats

Tout ou rien (10)

Réussissez des essais pour une écurie

Sous contrat (10)

Remplissez un contrat

Détenteur de trophée (20)

Remplissez un contrat en obtenant le maximum de points

Collectionneur de trophées (50)

Remplissez tous les contrats en obtenant le maximum de points

Remplacement (10)

Effectuez un remplacement

La totale (30)

Remplissez tous les contrats d'une carrière

Organisateur de course (10)

Hébergez une partie Xbox LIVE

Générateur de courses (30)

Hébergez 50 parties Xbox LIVE

Organisateur d'épreuve (10)

Hébergez une partie Xbox LIVE avec classement

Promoteur de courses (30)

Hébergez 50 parties Xbox LIVE avec classement

Pilote de club (10)

Terminez une partie Xbox LIVE

Pilote de club expérimenté (25)

Terminez 50 parties Xbox LIVE

Pilote de course Xbox LIVE (10)

Terminez une partie Xbox LIVE avec classement

Expert des courses Xbox LIVE (25)

Terminez 50 parties Xbox LIVE avec classement

Vainqueur reconnu (20)

Remportez une partie Xbox LIVE avec classement

Vainqueur de la partie (20)

Remportez une partie Xbox LIVE

Idole du club (50)

Remportez 50 parties Xbox LIVE

Légende (50)

Remportez 50 parties Xbox LIVE avec classement

Equipier (10)

Terminez une partie en mode Coop avec rotation

Pilote sociable (10)

Terminez une partie en mode Versus avec rotation

Victoire en équipe (10)

Gagnez une partie en mode Coop avec rotation

Triomphe (10)

Gagnez une partie en mode Versus avec rotation

Victoire à Monza (20)

Terminez 1er sur le circuit de Monza en mode Professionnel

Victoire à Brno (20)

Terminez 1er sur le circuit de Brno en mode Professionnel

Victoire à Oschersleben (20)

Terminez 1er sur le circuit d'Oschersleben en mode Professionnel

Victoire à Macao (20)

Terminez 1er sur le circuit de Macao en mode Professionnel

Victoire à Pau (20)

Terminez 1er sur le circuit de Pau en mode Professionnel

Victoire à Porto (20)

Terminez 1er sur le circuit de Porto en mode Professionnel

Victoire à Zandvoort (20)

Terminez 1er sur le circuit de Zandvoort en mode Professionnel

Victoire à Brands Hatch (20)

Terminez 1er sur le circuit de Brands Hatch en mode Professionnel

Victoire à Curitiba (20)

Terminez 1er sur le circuit de Curitiba en mode Professionnel

Victoire à Valence (20)

Terminez 1er sur le circuit de Valence en mode Professionnel

Victoire à Anderstorp (20)

Terminez 1er sur le circuit d'Anderstorp en mode Professionnel

Chasseur de points de corde (10)

Remportez une course avec une voiture aux réglages personnalisés

Victoire à Laguna Seca (20)

Terminez 1er sur le circuit de Laguna Seca en mode Professionnel

Victoire à Road America (20)

Terminez 1er sur le circuit de Road America en mode Professionnel

Radiant Silvergun

© Treasure 2011

CRÉDITS ET VIES SUPPLÉMENTAIRES

Crédits bonus (mode Arcade)

Un crédit supplémentaire vous est octroyé à chaque heure passée en mode Arcade (voir le compte dans le menu Play Stats).

Vies bonus (mode Story)

Une vie supplémentaire vous est octroyée à chaque heure passée en mode Story (voir le compte dans le menu Play Stats).

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt

Jouer au moins 20 fois au mode Arcade.

Pad

Jouer au moins 20 fois au mode Story.

IMAGES DE JOUEUR

Buster

Créez un fichier de sauvegarde de Radiant Silvergun pour débloquer cette image.

Reana

Créez un fichier de sauvegarde de Radiant Silvergun pour débloquer cette image.

SUCCÈS

Décomposition complète (10)

Détruire un boss avec 100% de destruction.

Arcade (15)

Terminer le mode Arcade.

Histoire terminée (15)

Terminer le mode Histoire.

Hyper Épée (5)

Utilisez l'Hyper Épée.

JOYEUX (5)

Trouver tous les bonus cachés

Sur le tableau des scores(10)

Enregistrez un score au classement.

Maître d'armes (20)

Obtenez trois armes au niveau maximum.

Chaîne Maximum (20)

Obtenir 100.000 points de bonus avec une seule chaîne.

Dédouanés sans l'aide continue (30)

Terminer le mode Arcade sans utiliser de continue.

Rage

© Bethesda Softworks / id Software 2011

WOLFENSTEIN 3D DERRIÈRE UN MUR

id Software a caché un petit clin d'oeil à Wolfenstein 3D dans Rage. Il ets possible d'accéder à cette salle à n'importe quel moment, mais pour vous aider à la repérer, il est plus simple de décrire le parcours à partir du début du jeu.
Dans le repaire des bandits, après avoir été capturé (lancement du tutoriel du défibrillateur), poursuivez votre chemin en passant la porte. Dés que vous arriverez dans la pièce donnant sur l'extérieur, tuez les bandits puis dirigez-vous vers la droite, dans ce qui ressemble à un ancien salon. Repérez le tableau sur le mur et le meuble sur lequel repose une télé. Plaquez-vous sur le mur entre les deux et appuyez sur la touche Action. Vous obtiendrez de plus un objet pouvant être vendu pour 150 dollars.

SUCCÈS

Fonceur (10)

Remporter une course en mode Campagne.

Plomb dans le crâne (15)

Réussir 10 tirs en pleine tête avec le fusil de précision.

Représailles (10)

Terminer le garage des Détraqués en mode Campagne.

Chasseur de fantômes (10)

Terminer le repaire des Spectres en mode Campagne.

Bricoleur (10)

Fabriquer 10 objets.

Artisan (20)

Fabriquer 50 objets.

Délégation (30)

Faire 3 victimes avec une même sentinelle.

D'une pierre trois coups (30)

Tuer 3 ennemis avec une même voiture explosive.

Embuscade (30)

Faire 5 victimes en déployant une seule tourelle de défense.

Machines à tuer (50)

Tuer 100 ennemis à l'aide de sentinelles, tourelles de défense ou voitures explosives.

Chute libre (20)

Tuer un Milicien au cours de la descente en jetpack.

Ni vu ni connu (15)

Eliminer furtivement 10 ennemis à l'aide de l'arbalète Foudre du désert.

Marionnette mortelle (15)

Faire au moins 3 victimes à l'aide d'un même ennemi contrôlé par un carreau psychique.

Têtes en l'air (15)

Réussir 10 tirs en pleine tête avec un Wingstick.

Monté sur ressorts (20)

Effectuer les 18 sauts en véhicule.

Cartophile (20)

Finir le jeu en ayant récupéré toutes les cartes.

Fabricateur assidu (20)

Récupérer toutes les recettes et tous les schémas en une seule partie.

As des cartes (25)

Battre le meilleur jeu de Teague.

JACKPOT ! (15)

Obtenir 4 cibles dans la première manche du jeu des tombes.

Juste une égratignure (15)

Remporter la dernière manche du jeu du couteau.

Virtuose (15)

Remporter la dernière manche du jeu du banjo.

Mini-champion (15)

Remporter tous les mini-jeux.

Coupe Rage (50)

Remporter toutes les courses en mode Campagne.

A la casse (20)

Détruire 100 véhicules ennemis.

Buuuuuuuuut ! (10)

Passer à travers chacun des 3 buts en étant projeté du quad.

Paf le mutant (10)

Ecraser 10 mutants en voiture.

Gladiateur (10)

Terminer Mutant Bash TV en mode Campagne.

Musée des horreurs (10)

Terminer la Ville fantôme en mode Campagne.

Epuration (10)

Terminer le puits en mode Campagne.

Mission explosive (10)

Terminer le bunker des Voilés en mode Campagne.

emôtnaf elliV (10)

Terminer la Ville fantôme à l'envers en mode Campagne.

La grande évasion (10)

Terminer la prison de l'Autorité en mode Campagne.

Prise d'assaut (10)

Terminer la chambre forte des Mécas en mode Campagne.

Ambiance électrique (10)

Terminer la centrale en mode Campagne.

Décrypté (10)

Terminer le Canyon des Chacals en mode Campagne.

Terminus (10)

Terminer la station de la Ligne bleue en mode Campagne.

Plein les poches (20)

Gagner 750 dollars en un épisode de Bash TV en mode Campagne.

Homme à tout faire (40)

Terminer le travail de 5 petites annonces en une seule partie.

Cachette (15)

Trouver la salle secrète des développeurs.

Petite nature (50)

Finir la campagne dans n'importe quel mode de difficulté.

Même pas mal (25)

Finir la campagne en mode Normal ou supérieur.

Ultra-violence (25)

Finir la campagne en mode Difficile ou supérieur.

Défi ultime (25)

Finir la campagne en mode Cauchemar.

Obsession (75)

Finir le jeu à 100 % en mode Campagne.

Naissance d'une légende (10)

Terminer une Légende du Wasteland.

Anthologie (20)

Terminer toutes les Légendes du Wasteland.

Vraie Légende (25)

Terminer une Légende du Wasteland en mode Cauchemar.

Indemnes (15)

Terminer une Légende du Wasteland sans qu'aucun des joueurs ne soit mis hors combat.

A mort ! (10)

Terminer un Rallye mortel public.

Champion (20)

Terminer en première place d'un Rallye mortel public.

SOLUTION COMPLÈTE

Projet Eden

Repousser les bandits

Après la cinématique, sortez du vaisseau spatial et descendez par la passerelle à gauche. Vous serez attaqué par un mutant. Un certain Dan Hagar vous sauvera la vie. Montez rapidement dans son véhicule et attendez qu'il vous dépose chez lui.

Rejoignez Dan dans la grande salle et parlez-lui pour qu'il vous engage à faire votre première mission. Ramassez le pistolet et les munitions sur le comptoir ensuite prenez le Quad dans le garage. Dirigez-vous vers le repaire des Spectres en suivant le chemin tracé sur votre radar. Une fois arrivé à destination, traversez le pont suspendu et entrez par le grand portail.

Prenez l'allée de droite et récupérez les munitions sur la table, à gauche. Ramassez le radio entre les deux portes puis avancez dans le couloir. Neutralisez votre premier ennemi dans le couloir qui mène à la grande salle. Fouillez tous les coins à la recherche d'objets intéressants ensuite entrez par la porte à gauche. Montez les escaliers et éliminez tous les mutants sur votre passage. En arrivant devant la grande statue, vous serez capturé et emmené à la salle d'exécution.

Apprenez à utiliser votre défibrillateur qui vous rendra la vie et électrocutera celui qui a causé votre mort. Sortez de la salle d'exécution et suivez le seul chemin possible. Mettez-vous toujours à couvert en confrontant vos ennemis et visez la tête pour économiser vos munitions.

Vous arriverez enfin sur un toit avec une tyrolienne. Utilisez-la pour redescendre vers la sortie de repaire. Reprenez le Quad et retournez au territoire Hagar. Parlez à Dan pour qu'il vous récompense avec une armure.

Maîtrise du Wingstick

Dans le territoire Hagar, en sortant de la boutique où se trouve Dan, allez parler à la jeune fille sur votre gauche. Loosum vous apprendra comment utiliser le Wingstick. Il s'agit d'un boomerang qui est très efficace contre les petits ennemis.

Pendant votre séance d'entrainement, butez au moins dix cibles pour pouvoir acheter cette arme auprès de Halek.

Matériel Médical

Reparlez à Dan et il vous demandera de remettre une lettre à un certain Rikter. Prenez le Quad et dirigez-vous vers le territoire Outrigger en suivant le chemin tracé sur le radar. Arrivé à destination, montez les escaliers en face et parlez à l'homme au sommet.

Ce dernier vous demande d'aller voir Janus, la vieille femme dans la pièce à côté. Elle acceptera de vous aider à condition que vous acheviez la quête " Où est Juno ".

Réalisez la quête et retournez voir Janus pour qu'elle vous donne le matériel que vous avez demandé. Ramenez le tout à Dan pour finir.

Où est Juno ? + Réparer le pylône radio

Cette mission est nécessaire pour progresser dans la quête " Matériel Médical ". Après avoir discuté avec Janus, acceptez la mission " Réparer le pylône radio " que vous offre Rikter pour qu'il vous laisse passer. Dirigez-vous ensuite vers le territoire des Détraqués, à proximité de ce camp. Suivez le chemin tracé sur votre radar en éliminant les soldats qui vous tirent dessus.

Montez ensuite la colline à votre droite et entrez dans la station radio. Eliminez les mutants qui se trouvent dedans et récupérez la dépouille, près du cadavre de Juno.

Avancez dans les couloirs puis grimpez à l'échelle au fond. Une fois en haut, activez le levier à gauche ensuite descendez par la passerelle, à droite. Utilisez enfin la tyrolienne pour retourner rapidement au camp Outrigger.

Parlez à Rikter pour obtenir le fusil à pompe puis à Janus pour qu'elle vous donne le matériel médical que vous devez apporter à Dan.

Alerte aux mutants

Après avoir achevé la quête " Où est Juno ?", parlez à Ramos, l'homme avec le masque à gaz. Ce dernier vous demande de nettoyer le repaire des Spectres des mutants qui l'infestent. Rendez-vous là-bas et placez les feux d'artifice qu'il vous a donné dans le mortier situé en haut, à gauche du pont suspendu.

Eliminez ensuite les mutants qui vous attaquent puis rentrez au camp pour voir Ramos. Il vous donnera de l'argent et une nouvelle recette : Poussée d'Adrénaline.

Les pièces manquantes

En apportant le matériel médical à Dan, il vous invitera à visiter le mécanicien du territoire Hagar. Durar vous informe qu'il lui manque des pièces pour réparer votre Buggy. Il vous demande alors d'aller les chercher auprès de Johan, le mécanicien du camp Outrigger.

Malheureusement, des bandits ont débarqué et dévalisé le garage de ce dernier. Il vous engage alors pour effectuer une autre mission dans le but de récupérer les pièces.

Les pièces de Buggy

Johan vous engage pour récupérer les pièces que lui ont été volées les bandits. Pour vous préparer, il vous offrira des Méga-bastos, un nouveau type de munitions pour votre pistolet. Elles sont nettement plus efficaces que les balles normales. Il vous donnera aussi le plan de fabrication des meules à verrou. Elles seront utiles pour défoncer quelques portes.

Dirigez-vous vers le repaire des Détraqués qui se trouve à deux pas du camp. Suivez le chemin tracé qui mène à l'entrée des garages.

N'oubliez pas de rester sur vos gardes et d'éliminer tous ceux qui vous barrent la route. Une fois à l'intérieur, avancez en tuant vos ennemis puis ramassez le paquet de matériel sur le bureau à droite et les petites roues dentées à côté de la porte verrouillée. Ouvrez maintenant le dossier Fabrication à partir de votre inventaire et fabriquez une meule à verrou pour défoncer cette porte.

Descendez les escaliers ensuite nettoyez la pièce des bandits qui vous attaquent. Ramassez les objets sur les tables et au sol puis faites le tour du moteur qui électrifie la poignée de la porte. Récupérez ainsi l'alimentateur qui se trouve dessus.

Ouvrez maintenant la porte sans crainte et descendez les escaliers. Neutralisez tous les bandits en bas et continuez à avancer dans les couloirs en ramassant tous les objets sur votre parcours. En arrivant à une salle où un des bandits vous lancent dessus une grenade, tuez tous vos ennemis puis faites exploser les deux bouteilles de gaz dans la pièce à côté. Vous trouverez dedans des cristaux de Feltrite ainsi qu'un livre, posé sur le lit.

Au fond de ce garage, vous trouverez une voiture en marche.

Récupérez le chapeau d'allumeur de son moteur et reculez rapidement car ceci causera une puissante explosion. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir à droite et rejoignez le niveau inférieur. Dans ce grand garage, vous allez affronter le chef des Détraqués. Ce dernier sera armé d'une mitrailleuse placée sur son Buggy. Couvrez-vous derrière un obstacle pour éviter ses tirs. Lorsqu'il se repose, sortez de votre cachette et tirez-lui dessus en visant la tête. Ne vous occupez pas, pour l'instant, des petits soldats qu'il vous envoie. Quand il reprend les tirs, cachez-vous et débarrassez-vous des petites bestioles qui vous ennuient. Videz la jauge de santé du boss (affichée en haut à droite de l'écran) ensuite prenez le chemin de gauche. Éliminez le dernier bandit puis ramassez le piston sur la table.

Défoncez la porte de droite grâce à une meule à verrou et récupérez les objets qui se trouvent dans la pièce. Sortez par la porte arrière et liquidez deux hommes près du Quad que vous utiliserez pour revenir au territoire Hagar. Parlez enfin à Durar le mécanicien.

Détruire le barrage

Une fois le Buggy fonctionnel, allez voir Dan pour lancer cette mission. Il s'agit de détruire un barrage qu'ont bâti les bandits pour bloquer la route de Wellsprings. Pour vous encourager, Dan vous offrira son fusil de précision. Prenez le Buggy dans le garage et suivez la route tracée sur votre radar. Vous ne tarderez pas à arriver à destination. Descendez du véhicule et mettez-vous à couvert des tirs ennemis. Utilisez le sniper pour tuer les soldats avec la mitrailleuse ainsi qu'un autre armé d'un lance-roquettes.

Lorsque la voie est libre, allez déposer les explosifs sur le cylindre rouge, à droite du grand portail. Dépêchez-vous de prendre vos distances avant qu'il n'explose puis reprenez le Buggy et revenez voir Dan.

Contre la montre Durar

En achevant la quête " Détruire le barrage ", Durar le mécanicien de Dan vous proposera de faire une course contre la montre. La piste est assez simple et vous devez atteindre le drapeau puis revenir au point de départ en battant le record de Durar. Vous aurez comme récompense un turbo plus performant pour votre Buggy.

Message de Dan

Allez voir Dan dans sa boutique, ce dernier vous demandera une dernière faveur. Vous devez vous rendre à Wellsprings et demander au maire Clayton les vivres qu'il aurait proposé d'envoyer au campement. Prenez votre Buggy et dépassez le barrage que vous venez d'exploser. N'affrontez surtout pas les bandits sur leurs véhicules car le votre, comme vous l'avez constaté, n'est pas muni d'une arme jusqu'à présent.

En arrivant à destination, parlez au garde à gauche puis entrez par la petite porte. Entrez dans le bureau du maire qui se trouve en face de l'entrée, en hauteur.

Ce dernier vous engagera pour réaliser quelques autres missions avant qu'il ne vous donne le matériel demandé par Dan.
Accomplissez les missions " Changer de vêtements ", " Louer un garage " et " Armer le Buggy " pour progresser dans cette quête.

Une fois le matériel en main, ramenez-le à Dan qui vous donne l'Arbalète Foudre du désert. Détruisez les véhicules ennemis sur votre chemin de retour.

Wellsprings

Changer de vêtements

Comme beaucoup d'autres, le maire de Wellsprings fera une remarque sur votre combinaison. Il vous demandera d'aller

vous changer pour que l'Autorité ne vienne pas déranger sa ville. Sortez du bureau ensuite prenez l'allée à gauche de l'entrée de la ville. En arrivant devant une grande cour, vous trouverez la boutique que vous cherchiez, au fond du couloir en face avec la pancarte " OUTFITTERS ".

Parlez à Coffer qui vous proposera trois tenues. Choisissez celle qui vous conviendra le mieux en lisant les caractéristiques inscrites en dessous.
Revenez voir le maire Clayton pour passer à la mission suivante.

Louer un garage

Clayton vous demande de louer un garage pour vos véhicules. Rendez-vous chez Mick, le mécanicien qui se trouve juste à côté de l'entrée de la ville.

Ce dernier vous offrira ce que vous cherchez en présentant aussi les différents services qu'il vous peut vous fournir. Allez maintenant chercher le bureau du shérif. Empruntez l'allée à gauche du bureau du maire et continuez à avancer dans les couloirs. Montez ensuite les escaliers à gauche et entrez dans l'office du shérif. Ce dernier ne peut vous offrir les matériaux que Dan a demandés tant que votre Buggy n'est pas armé.

Armer le Buggy

Le shérif Black vous demande d'armer votre Buggy. Le seul moyen d'obtenir une arme pour votre véhicule est de participer à des courses pour gagner des certificats de course. Parlez alors à Jackie Weeks, l'homme debout sur l'estrade dans une cour de la ville. Ce dernier vous demande d'aller vous inscrire auprès de son associé Slim qui se trouve dans la cabine juste derrière lui.

Slim vous proposera différents circuits. Débutez par la catégorie " La chance du débutant " et remportez au moins les deux premières courses pour gagner des certificats. Négociez ensuite avec Rusty, le vendeur au coin de la même cour, et achetez le Miniguns.

Dirigez-vous au garage de Mick et installez cette arme sur votre Buggy. Retournez voir le shérif pour prendre le matériel ensuite rapportez le tout à Dan dans le territoire des Hagar.

La prime de Sally

Il s'agit d'un évènement continu. Après avoir armé votre véhicule, parlez à Sally, la barmaid de la ville.

Celle-ci vous récompensera en dollars et en certificats de course pour la destruction de chaque voiture de bandit que vous croiserez sur la route.

Recherche Cuprino

Retournez à Wellsprings et parlez au shérif. Il vous demande de gagner une Cuprino en participant à une course assez spéciale. Allez voir Jackie Weeks dans la cour. Ce dernier vous informe que vous aurez besoin d'un sponsor pour participer à la course Grand Prix des sponsors.

Vous devez alors achever les missions " Sponsor pour Grand Prix " et " Bash TV " pour pouvoir progresser dans cette quête.

Une fois la lettre de sponsoring en main, retournez voir Jackie Weeks. Parlez ensuite à Slim pour vous inscrire au concours. Vous devez être le premier dans la course. Le circuit, de 3 tours, est identique à celui de la compétition " La chance du débutant ". N'hésitez pas à utiliser au bon moment l'arme que vous avez remportée à l'émission Bash TV.

Sponsor pour grand prix

Jackie vous a parlé d'un certain JK Stiles, le producteur de Mutant Bash TV. Ce dernier sera peut-être intéressé de vos

talents et pourra vous sponsoriser. Prenez votre Buggy et rendez-vous à son studio en suivant le chemin tracé sur votre radar.

Entrez et parlez à JK qui vous informera que vous n'aurez sa lettre de sponsoring qu'en participant à l'émission Bash TV. Vérifiez que vous avez assez de munitions ensuite acceptez sa proposition.

Bash TV

Une émission télévisée qui a pour règle : Tuer ou être tué. Entrez dans la première arène où vous affronterez plusieurs mutants. Ces créatures sont nombreuses mais faible. Préférez les coups de cross en pleine tête pour économiser vos balles et abusez des Wingsticks. Dans la seconde phase de ce combat, des piliers s'élèvent dans une salle qui grouille de mutants. Ces derniers vous lancent dessus des cocktails Molotov. Armez-vous du fusil à pompe et neutralisez-les rapidement.

Faites le ménages et neutralisez les derniers ennemis qui sortent du trou puis passez à la deuxième arène.

Cette salle contient un piège mortel. C'est un énorme gorille recouvert de lames qui tournoie sur lui-même en suivant une trajectoire qui fait le tour de la pièce. Restez au centre et tâchez de ne pas vous approcher trop de cette machine à tuer. Certains mutants vont être déchiquetés grâce au gorille, faites le ménage en éliminant ceux qui restent.

Dans la troisième arène, vous devez tirer sur la cible en bas au bon moment pour stopper la roulette sur le symbole $. Si vous ratez votre coup et vous la stoppez sur la tête de mort, vous serez attaqué par quelques mutants.

Suivez ensuite le couloir et passez à la dernière salle. Vous devez tuer tous les mutants en évitant en même temps les piques qui surgissent du sol. Une lumière rouge vous indiquera à quel moment les piques sortiront. Achevez tous vos ennemis pour que Karken fasse son apparition. Lorsqu'il vous fonce dessus, sautez sur l'un des côtés pour esquiver son coup de tête. Ne vous inquiétez plus à propos des piques, elles ne ressortiront plus. Evitez le tentacule de Karken en lui tirant dessus et n'hésitez pas à lancer quelques Wingsticks ou grenades. Une fois cette créature abattue, suivez le couloir en passant par le portail qui vient de s'ouvrir. Ramassez la carte collector sur les boite à gauche ensuite passez au podium, au fond de la pièce.

Le rediff

Il s'agit de la même compétition que la mission précédente, les mêmes arènes sauf que pour cette fois les mutants seront encore plus nombreux et vous n'affronterez pas Karken à la fin de l'émission. Parlez avec JK Stiles pour lancer cette quête.

Ravitailler la tour de guet

Une fois le Cuprino en votre possession, parlez au shérif Black. Il vous engage à ravitailler la tour de guet du nord. Prenez votre nouveau véhicule et allez à la nouvelle destination en suivant la trajectoire tracée sur votre radar. Détruisez les voitures des ennemis qui vous barrent la route et faites tomber les tourelles qui vous tirent dessus.

Arrivé à la tour de guet, remettez les provisions à Curtis et revenez voir le shérif de la ville Wellsprings.

Détruire cachette bombes

Une autre quête offerte par le shérif Black. Prenez votre Cuprino et suivez la route tracée sur votre radar. Vous ne pouvez pas rater le bunker, sa porte d'entrée est à côté du trou par lequel sortent les petites voitures explosives.

Une fois à l'intérieur, neutralisez tous les soldats qui se trouvent dans la première salle et faites exploser les petites voitures avant qu'elles ne vous atteignent. Lorsque la zone sera nettoyée, ouvrez votre inventaire et fabriquez une de ces voitures explosives si vous n'en avez pas déjà ramassé quelques unes.

Au fond de la salle à droite, vous trouverez un petit conduit, récupérez la carte collector : voiture explosive juste à côté.

Lancez une voiture télécommandée et conduisez-la jusqu'au fond du petit conduit. Placez-la au centre des caisses rouges et faites-la exploser.

Traversez le chemin qui vient d'être dégagé et tuez les deux gardiens qui descendent par l'ascenseur. Montez sur la plateforme et cliquez sur le bouton, à gauche. Une fois en bas, avancez dans le couloir et neutralisez vos adversaires dans la deuxième salle. N'oubliez pas de ramasser les biens qu'ils laissent sur les tables et sur les boites.

Continuez à avancer dans le couloir suivant. Défoncez ensuite la porte à votre droite avec une meule à verrou.

Vous trouverez dans cette pièce des munitions, des bandages, mais aussi une Mitrailleuse de l'Autorité. Entrez ensuite dans le tunnel, où sont posés en face des bandages, et nettoyez la pièce des soldats qui s'y trouvent. Ramassez tous les objets sur les meubles et surtout la carte collector : Voilé commando dans le conduit au fond à droite.

Approchez-vous du balcon au milieu et neutralisez les bandits au niveau inférieur. Descendez les escaliers à gauche et tuez le reste des soldats. Entrez ensuite dans la chambre à droite, au milieu du couloir, et ramassez la carte magnétique sur la boite orange.

N'oubliez pas de récupérer les biens dans la salle inférieure. Remontez par les escaliers et ouvrez la porte à gauche avec la carte magnétique.

Récupérez les objets sur les étagères à gauche ensuite tuez tous les gardes en bas. Descendez les escaliers au fond de ce couloir et ramassez les objets intéressants. Lancez une voiture téléguidée et conduisez-la jusqu'aux boites rouges en passant par le petit conduit, sous les escaliers.

Faites-la exploser puis traversez le passage qui vient de s'ouvrir. Tuez les gardes qui vous attaquent ensuite montez la pente en face. Prenez l'allée à gauche et suivez le seul chemin possible.

En arrivant à la grande salle avec le grand portail rond, vous affronterez un soldat avec une armure lourde accompagné de quelques bandits. Lancez-lui des bombes pour briser son armure et tuez-le en lui tirant dessus sur la tête. Faites ensuite le ménage du reste et traversez le grand portail.
Tuez le second soldat avec l'armure et nettoyez la nouvelle zone. Lancez ensuite une voiture téléguidée et conduisez-la jusqu'aux boites rouges en passant par le conduit de droite. Prenez l'ascenseur un peu plus loin pour remonter au rez-de-chaussée. Suivez le couloir qui mène à l'extérieur du bunker en tuant les ennemis sur votre passage.

Reprenez votre Cuprino et revenez voir le shérif de Wellsprings.

Cratère à Feltrite

Parlez au maire Clayton pour qu'il vous engage afin d'apporter un échantillon de Feltrite pure dans un cratère qui se trouve au nord. Achetez des munitions pour votre Cuprino ensuite prenez le volant vers cette nouvelle destination en suivant la route tracée sur le radar. Abattez les véhicules des ennemis dans votre parcours et neutralisez les deux sentinelles qui se trouvent de l'autre coté du tunnel.

En arrivant devant l'édifice, quittez votre bagnole et neutralisez les deux gardes qui surveillent l'entrée. Montez les escaliers et tuez les soldats qui surgissent sur le toit de la cabane à droite. Activez ensuite la commande à gauche et attendez que la machine remonte un échantillon de Feltrite. Récupérez-le et reprenez votre véhicule puis retournez voir le maire pour finir.

Défi de Starky

En terminant la quête " Cratère à Feltrite ", vous trouverez un certain Starky dans la même cour où se trouve Jackie Weeks. Il vous proposera une course vue qu'il est l'actuel meilleur pilote de la ville.

Acceptez son défi et battez-le en arrivant premier. N'hésitez pas à utiliser vos mines pour le ralentir. Vous aurez en récompense une calandre Magnum pour votre Cuprino.

Echantillon de Feltrite

Reparlez au maire Clayton pour lancer cette quête. Il vous demande de donner le Feltrie que vous avez trouvé à un certain Kvasir pour l'analyser. Prenez le Cuprino et suivez le chemin tracé sur le radar en éliminant vos adversaires sur la route. En arrivant au laboratoire, parlez dans l'interphone situé sur la droite ensuite traversez le pont suspendu qui vient d'apparaître.

Utilisez l'ascenseur pour entrez dans le labo et rencontrer le docteur. Ce dernier vous informe que l'analyse prendra du temps. Il vous engagera dans une nouvelle mission en attendant les résultats. Achevez alors la quête " Défibrillateur amélioré " et à votre retour, il vous rendra l'échantillon pour que vous le rameniez au maire Clayton.

Défibrillateur amélioré

Sortez du laboratoire, prenez votre Cuprino et suivez le chemin tracé sur le radar qui mène à l'entrée de la ville fantôme. En arrivant près du pont cassé, quittez votre véhicule et prenez l'allée qui est en dessous du pont. Entrez par les égouts à droite.

Suivez le seul chemin possible tout en éliminant les mutants qui vous tombent dessus. Entrez ensuite par la porte à gauche et ramassez les munitions sur les étagères. Montez les escaliers pour ressortir à l'air libre. Eliminez les mutants pour ensuite affronter un énorme adversaire. Ce mini-boss possède une arme qui lance des boules de feu. Restez dans les parages mais ne vous approchez pas trop de lui.

Tirez-lui dessus avec votre fusil à pompe et n'hésitez pas à lui balancer quelques bombes. Bougez dans tous les sens pour éviter ses tirs et gardez le pointeur sur cet énorme monstre. Une fois à terre, prenez les escaliers au fond de la cour à gauche mais d'abord ramassez les objets en dessous. Traversez l'immeuble en haut en récupérant les butins sur les meubles et en arrivant aux deux chambres sans issue, attendez que des mutants ouvrent des brèches et vous attaquent.

Nettoyez la zone ensuite descendez les escaliers à gauche. Vous arriverez à une plateforme où deux ennemis vous lancent des boules de feu depuis les immeubles d'en face. Utilisez votre fusil de précision pour les faire taire. Continuez votre descente à gauche et tuez les mutants qui ressortent du petit conduit à droite. Lancez ensuite une voiture téléguidée et traversez par le petit conduit de tout à l'heure.

Placez-la près des bouteilles de gaz et faites-la exploser. Montez les escaliers à gauche et ramassez les objets sur les meubles. Entrez directement par la porte de gauche et descendez les escaliers. Ramassez tout le butin sur les étagères de la pièce que vous venez de débloquer avec la voiture explosive.

Retournez en haut et quittez l'immeuble en descendant la colline, en face. Dans cette cour, vous affronterez un Kraken accompagné de quelques mutants. Vous savez déjà comment battre le monstre mais débarrassez-vous d'abord des petites bestioles ennuyantes pour avoir plus d'espace pour esquiver.
Récupérez les munitions sur les bancs en face ensuite descendez les escaliers à droite.

Vous arriverez alors à une station de métro. Activez le bouton en face, à côté de la grille. Entrez ensuite dans le magasin (à droite) et prenez tout ce qui est intéressant. Vous trouverez au fond une boite de commandes dont vous devez activer l'interrupteur.

Eliminez la horde de mutants qui vous attaquent durant l'ouverture de la grille puis descendez les escaliers et tuez l'alien qui se trouve en bas. Faites attention à ses crachats d'acide qui vous cachent la vue pendant quelques secondes. Rejoignez enfin le centre de la Ville Fantôme par le portail de droite.

Défoncez tout d'abord la porte de droite avec une meule à verrou et ramassez tout le butin qui se trouve dans cette pièce.

Récupérez les objets dans la salle centrale puis lancez une voiture téléguidée et traversez le trou dans le grillage, à gauche. Placez-la près des bouteilles de gaz et faites-la exploser. Entrez dans la pièce désormais accessible et prenez

tous les biens qui s'y trouvent.

Dans la pièce suivante, vous trouverez une boite de commande, activez l'interrupteur. Ressortez dans la pièce centrale et neutralisez les ennemis qui vous attaquent. Activez le bouton près de la grille et descendez les escaliers. Sortez à l'air libre et éliminez quelques mutants en contrebas. Suivez la route qui mène en bas puis montez les escaliers à gauche. Traversez tout le cartier en tuant vos adversaires pour enfin arriver devant l'hôpital. Défoncez avec une meule à verrou la porte à gauche et récupérez les munitions et les Cristaux de Feltrite sur les étagères.

Suivez ensuite le couloir à droite et descendez à travers les débris au niveau inférieur. Ramassez le lance-roquettes et prenez les munitions dans la machine. C'est à ce moment que le gigantesque mutant que vous aviez croisé tout à l'heure fait son apparition. Tirez une roquette sur la tache bleue sur son torse lorsqu'il pousse un cri. Vous remarquerez alors qu'il s'agit de son point faible mais qu'il n'apparait que pendant quelques secondes. Remontez rapidement à l'étage et lorsque le boss ramasse un rochet pour le lancer sur vous, tirez au bon moment sur la tâche bleue dès qu'elle apparait.

S'il est touché, il viendra vous asséner une série de coups de poings. Un laser rouge vous indiquera les points d'impact. Bougez dans tous les sens pour les éviter et si vous réussissez à esquiver ces attaques, une grande tâche bleue apparait sur son crane. Tirez une roquette dessus pour diminuer la jauge de vie du boss. Refaites cette procédure trois fois de suite pour le mettre à terre. Si vous êtes à court de munitions, la petite machine en bas vous en fournira. Un petit conseil ; n'utilisez pas le viseur.

Une fois que le calme revient sur la zone, entrez par la porte en bas à gauche et récupérez les objets sur les étagères.

Descendez les escaliers en ramassant les objets intéressants sur les meubles. Arrivé au rez-de-chaussée, éliminez tous les mutants et les aliens. Suivez le seul chemin possible jusqu'à arriver à la grande salle de réception de l'hôpital. Nettoyez-la des ennemis et surtout de celui qui vous lance des cocktails Molotov, en haut. Prenez ensuite les escaliers à gauche et continuez à avancer dans les couloirs.

Ne ratez aucun objet sur votre chemin et en arrivant à la salle des analyses, récupérez le précieux défibrillateur amélioré posé sur une table en face d'une grande vitre.

Ensuite, attendez un peu pour que d'autres mutants démolissent le mur de la pièce voisine. Tuez-les tous et suivez le chemin qui mène à la sortie. Prenez votre Cuprino et rendez-vous au laboratoire du docteur Kvasir.

L'attaque du puits

Lorsque vous aurez ramené les analyses établies par Docteur Kvasir au maire Clayton, une alarme retentit signalant un problème dans le puits de la ville. Allez donc voir Carlson qui se trouve dans la pièce qui est à droite du bureau du maire.

Il vous informe que des bandits ont l'intention d'empoisonner l'eau de la ville et vous engage donc pour les en empêcher. Pour vous aider, ce dernier vous donne des carreaux électriques qui sont efficaces contre les ennemis qui ont les pieds dans l'eau. Entrez dans le puits par le conduit, à gauche.

Armez-vous de votre Arbalète Foudre du désert et avancez doucement dans le couloir. Vous trouverez deux bandits dans une flaque d'eau. Electrifiez-les en tirant un carreau électrique dans l'eau. Prenez ensuite une arme normale et tuez le reste de la bande le long du couloir suivant.

Tournez à gauche et grimpez à l'échelle dans le coin.
Electrifiez trois autres bandits dans le couloir en bas et continuez à avancer. Au prochain croisement, vous pouvez défoncer une porte avec une meule à verrou sur votre gauche.

Prenez les munitions sur les étagères puis entrez dans le complexe à droite. Nettoyez la zone des ennemis qui vous attaquent et passez à la pièce plus loin en suivant la passerelle. Sur place, vous serez piégé par vos adversaires et le meilleur moyen pour vous débarrassez d'eux est avec le fusil à pompe. Quittez cette chambre lorsque la grille sera

rouverte et suivez le seul chemin possible en neutralisant les bandits sur votre parcours. Vous arriverez à une salle avec un levier au centre qui sert à ouvrir la grille à gauche.

Neutralisez d'abord la première vague d'ennemis. Tirez le levier et dépêchez-vous de monter les escaliers à gauche. D'autres ennemis viendront fermer la grille avec le levier qui est en haut. Empêchez-les de l'atteindre et traversez à tout prix la grille. Continuez à avancer et n'oubliez pas de ramasser les Feltrites, à votre gauche dans la salle suivante.

Plus loin, vous retrouverez vos alliés qui tentent d'ouvrir une autre grille. Donnez-leur un coup de main pour qu'ils se débarrassent des ennemis de la pièce d'en face. Dès que la voie est libre, suivez le chemin de gauche et récupérez la toxine dans la machine centrale. Tapez sur le levier juste à côté pour activer l'ascenseur et arriver en haut. Grimpez enfin à l'échelle, au fond de ce couloir pour ressortir au centre de la ville Wellsprings.

Rejoignez Carlson à l'entrée du puits pour prendre votre récompense et lancer la quête suivante. Pensez à rendre visite au maire, vous trouverez quelque chose de précieux sur son bureau.

Livraison mortelle

Carlson vous demandera de ramener cette toxine au vieux docteur. Prenez votre Cuprino et dirigez-vous au laboratoire de Kvasir en détruisant les véhicules ennemis sur votre passage. Après l'analyse, reparlez au vieil homme pour qu'il vous donne des carreaux psychiques et vous engage dans une nouvelle mission.

Livraison secrète

Rendez-vous au bar de la ville Wellsprings et parlez à Elizabeth, la jeune dame assise au bord du comptoir. Suivez-la dans la chambre arrière pour lancer la quête suivante.

Evasion Capitaine Marshall

Elizabeth vous demande d'allez libérer le capitaine Marshall de la prison de l'Autorité. Pour cela elle vous remet une carte d'accès qui vous permettra d'entrer. Vérifiez si vous n'avez pas besoin d'acheter des munitions ensuite prenez le Cuprino et rendez-vous au lieu indiqué sur le radar. En arrivant devant la grande muraille de la prison, tuez les deux soldats (en haut) qui vous tirent dessus dès que vous vous en approchiez.

Avancez vers le portail et tapez sur la commande à gauche. Une fois ouvert, traversez-le et laissez-vous tomber dans le trou en bas à droite. Entrez ensuite dans la prison de l'Autorité. Suivez le chemin à droite en ramassant les objets sur les meubles. Prenez les escaliers à droite et entrez directement dans la pièce de gauche. Ramassez le schéma des grenades IEM sur la table ainsi que d'autres munitions sur les étagères.

Continuez votre chemin en suivant le couloir suivant. Vous arriverez dans une salle avec des dalles lumineuses, évitez de marcher dessus. Lancez une grenade IEM sur le premier générateur à droite ce qui désactivera le champ de sécurité.

Dans la salle suivante, éliminez avec un carreau d'Arbalète le soldat qui patrouille sur la passerelle en haut. Désactivez le deuxième générateur avec une IEM et mettez-vous à couvert. Tuez les gardes qui vous attaquent en faisant attention à celui derrière un bouclier. Descendez les escaliers et nettoyez la zone. Toujours en évitant de marcher sur les dalles lumineuses, atteignez la pièce à gauche et jetez par la fenêtre brisée une IEM sur le générateur en face.

Traversez maintenant en toute sécurité le couloir où se trouvait le champ de laser. Vous serez ensuite attaqué par des gardes qui atterrissent avec des jet-pack. Le mieux est de leur tirez dessus avant qu'ils ne mettent les pieds sur terre. Désactivez ensuite le générateur à gauche et continuez à avancer.

Vous arriverez à une pièce où une voix annonce l'activation du système de sécurité. Lancez rapidement une grenade IEM sur le générateur en haut avant qu'une mitrailleuse ne vous tire dessus. Dans le couloir suivant, couvrez-vous derrière les caisses puis entrez rapidement par la porte à gauche. Tuez le garde qui vous attaque ensuite avancez un peu pour apercevoir, depuis un trou dans le mur, le générateur que vous devez désactiver avec une IEM.

Entrez dans la chambre à droite contenant une tourelle au plafond. Couvrez vous derrière les caisses à gauche ensuite derrière celles de droite puis courez vers la salle suivante. Désactivez le générateur et préparez-vous à affronter quelques soldats.

Lancez une autre grenade IEM sur le générateur en bas à droite et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez le bloc F.

Sur place, vous n'avez plus le choix, marchez sur les dalles lumineuses et désactivez la commande à droite. Abattez les soldats et les mutants que vous venez de libérer puis suivez la passerelle et descendez les escaliers. Sauvez le Capitaine Marshall en tapant sur la commande de droite. Protégez-le de l'attaque ennemie pendant qu'il désactive le système de sécurité. Suivez-le ensuite vers la grande cour où vous affronterez de nombreux soldats.

Couvrez-vous et commencez par tuer ceux en bas. Descendez dans la cour et éliminez rapidement celui avec la mitrailleuse, en haut. Faites ensuite le ménage et montez les escaliers (à droite) puis neutralisez les gardes dans la pièce en face. Lancez ensuite une grenade IEM sur le générateur pour pouvoir traverser le couloir.

Allez de l'autre côté de la corniche et désactivez le champ de sécurité pour que le Capitaine Marshall puisse passer. Emparez-vous rapidement de la mitrailleuse et tirez sur les miliciens qui débarquent du vaisseau. Essayez de les toucher avant qu'ils n'atterrissent, sinon visez leurs têtes.

Une fois que le calme règne à nouveau dans la zone, rejoignez le Marshall qui partira de son coté. Attendez qu'un garde défonce la porte pour le tuer ensuite prenez le chemin vers la sortie de la prison. Retournez dans la chambre arrière du bar de Wellsprings pour retrouver Elizabeth et Marshall dans la base de la résistance, en bas.

Récupérer le micro-disque

Capitaine Marshal vous demande d'aller chercher le micro-disque qui se trouve dans l'Arche, là où vous aviez commencé le jeu. Rendez-vous au lieu indiqué sur le radar et neutralisez le garde posté dans la cour, en bas. Entrez dans l'arche en suivant les passerelles (à droite) et récupérez le micro-disque en cliquant sur la commande centrale.

Attendez que la sentinelle ennemie scanne la sortie pour ressortir. Eliminez les soldats et reprenez votre Cuprino pour rentrer à la base de la résistance et ramener le micro-disque à Marshall.

Données recherche perdues

Reparlez au Capitaine Marshall pour lancer cette quête. Il vous demande de rapporter les données de l'Autorité de la Ville Fantôme. Prenez le Cuprino et suivez le chemin tracé sur le radar. Entrez dans la ville par le passage qui est sous le pont en ruine.

Avancez dans le tunnel et traversez la porte de droite. Ramassez les munitions sur les étagères et montez les escaliers. Traversez les salles des analyses de l'hôpital en passant par la brèche dans le mur. Continuez à avancer jusqu'à atteindre la réception. Faites attention à la sentinelle qui fera appel à du renfort.

Descendez les escaliers à droite et entrez par la porte de gauche. Suivez le couloir et en arrivant à la salle piégée par des explosifs sur le portail, mettez vous à couvert. Eliminez les gardes qui rentrent et poursuivez votre route. Montez les escaliers et vous verrez un mutant se faire buter par un sniper. Eliminez ce dernier (qui se trouve en haut du bâtiment) ainsi que celui qui se cache en bas.

Vous vous retrouverez alors dans la salle où vous aviez battu le gigantesque mutant. Montez au niveau supérieur où il y a un autre sniper à tuer, sur le toit en face. Suivez ensuite le couloir à gauche en éliminant les soldats qui vous barrent la route. En bas, descendez les escaliers (à gauche) et neutralisez les deux snipers que vous pouvez localiser grâce au laser de leurs fusils.

Suivez le chemin qui mène à la grande route où vous affronterez quelques soldats. N'oubliez pas de liquider celui avec la mitrailleuse sur le toit du bunker à droite. Grimpez sur la colline en face et continuez à avancer pour entrer dans la station. Eliminez le garde derrière le champ de la sécurité ensuite entrez dans le magasin à gauche surmonté de la

pancarte " OSTRETSOV Investments ". Depuis le mur fissuré, lancez une bombe IEM sur le générateur dans l'autre salle.

Traversez maintenant en toute sécurité le champ de laser de tout à l'heure et neutralisez un deuxième garde dans la cabine. Ramassez les données de recherche posées en face d'un écran orange puis entrez par la porte de droite.

Désactivez le générateur avec une grenade IEM et récupérez les munitions sur les étagères.
En sortant de la station, un groupe de miliciens atterrit au niveau supérieur et vous attaque. Neutralisez-les puis engouffrez-vous dans les rues de la Ville Fantôme en passant par le portail au fond.

Prenez les escaliers menant à la cour où vous avez affronté le Kraken dans la mission " Défibrillateur amélioré ". Tuez le sniper dans l'immeuble en face ainsi que les soldats qui patrouillent plus loin.

Entrez dans cet immeuble puis traversez la porte à droite et descendez les escaliers. Désactivez le générateur puis remontez à l'étage pour passer le champ de sécurité sans déclencher l'alarme. Continuez à avancer jusqu'à arriver à une grande rue où des ennemis surgissent d'un vaisseau spatial. Tuez-les et prenez le chemin qui mène à gauche. En descendant les escaliers, vous affronterez un soldat avec une armure lourde accompagné de quelques gardes. Couvrez-vous derrière le mur et éloignez-vous des grenades qu'ils lancent. Utilisez votre lance-roquettes si vous avez assez de munitions pour combattre le soldat avec l'armure, sinon lancez-lui des grenades.

Lorsque la voie est libre, avancez vers la sortie. Reprenez votre véhicule et retournez voir le Marshall dans le bar.

Métro-City

Métro-City

Capitaine Marshall vous propose de rejoindre le quartier général de la résistance. Une fois là bas, suivez le Capitaine dans la salle pour qu'il vous présente son équipe. Reparlez à Marshall pour lancer la mission suivante.

Se faire des relations

Marshall vous demandera d'aller voir le maire de cette ville. Suivez le chemin à gauche et prenez l'ascenseur au fond du couloir. Parlez à Saul ensuite continuez tout droit. Montez sur le quai à gauche et prenez les escaliers. Le bureau de Redstone se trouve juste à gauche.

Pour vous tester, ce dernier vous engage dans trois quêtes successives : " Jones le contremaître ", " Chambre forte des Méchas " et " Le prix du pouvoir ". En achevant chacune de ces mission, revenez informer le maire.

Jones le contremaître

Quittez le bureau de Redstone et descendez les escaliers. Tournez à gauche et entrez dans le tunnel derrière le métro-bar.

Parlez à Jones qui se trouve au bout de la galerie. Ce dernier vous demande de vous débarrasser des mutants dans la station de la Ligne bleue. Achevez alors la quête " L'invasion des mutants ".

L'invasion des mutants

Suivez le couloir parallèle à celui où se trouve Jones et quittez la ville. Traversez le pont et tournez directement à droite. Avancez en bas et entrez dans la station de la Ligne bleue.

Suivez le seul chemin possible en ramassant les objets de valeur sur votre route. En arrivant à la grande salle, prenez les escaliers en face ensuite tournez à gauche. Ramassez les quatre paquets de TNT dans la boite et préparez-vous à affronter une armée de mutants.

Le mieux est de rester dans le coin gauche du balcon pour que vos ennemis n'arrivent pas à vous contourner. Pour économiser vos munitions, ne tirez que sur ceux qui ont deux lames, assommez les autres avec un coup de crosse.

Quittez l'endroit lorsque la grille s'ouvre et redescendez à la grande salle. Neutralisez tous les mutants et faites attention à ceux qui tiennent de la dynamite.

Entrez par la porte à gauche qui vient de s'ouvrir et suivez le seul chemin possible pour arriver à une autre salle où vous serez attaqué par une autre vague de mutants. Tuez en premier les deux ennemis qui vous lancent des cocktails Molotov depuis le haut. Prenez ensuite les escaliers et entrez par le trou dans le mur.

Traversez les salles d'eau pour arriver à la réception de la station. Ici, un grand nombre de mutants vous tombent dessus. N'hésitez pas à déployer une ou deux tourelles pour vous protéger. Nettoyez la zone pour que l'énorme mutant fasse son apparition. Concentrez vos tirs sur ce dernier et utilisez les cartouches explosives ou le lance-roquettes pour le calmer rapidement.

Traversez le mur qu'a détruit l'énorme mutant et continuez à avancer en tuant les créatures sur votre passage. En arrivant à la nouvelle station, posez les quatre charges de TNT sur les piliers puis actionnez le détonateur au fond du quai.

Après l'explosion, vous devez affronter deux Krakens accompagnés d'une armée de mutants. Commencez par vous occuper des deux aliens verts ensuite neutralisez les petites bestioles. Traversez enfin le wagon derrière le détonateur et remontez à la surface. Entrez dans Métro-City et parlez avec Jones le contremaître puis avec Redstone pour lancer la quête suivante.

Chambre forte des Mécas

Redstone vous demande d'aller récupérer l'exploit des Mécas (le fameux mélange de Feltrite et de plutonium). Pour pouvoir progresser, il vous donne la clé du bureau d'administration. Rechargez vos armes et rendez-vous devant le Management Office qui se trouve à l'étage, près du musicien de la ville. Suivez le couloir et entrez dans la chambre Forte des Mécas.

Défoncez la porte à droite avec une meule à verrou et ramassez les munitions sur les étagères. Montez à l'étage et neutralisez tous vos adversaires en faisant attention à leurs sentinelles robotisées. Au bout du parking, vous affronterez un soldat avec une armure lourde équipé d'un minigun. Pour vous débarrasser de lui, le fusil à pompe avec des munitions explosives (ou bien électriques) fera l'affaire. Suivez ensuite le seul chemin possible en neutralisant les ennemis qui vous barrent la route. En arrivant à la salle avec les flammes, tuez les deux gardes puis grimpez à l'échelle dans le bar à gauche.

Neutralisez vos adversaires dans le couloir ensuite fermez la valve à gauche pour que les flammes s'éteignent. Prenez ensuite l'ascenseur et tuez tous les soldats dans la grande salle en bas. Faites attention à celui avec l'armure lourde. Suivez ensuite le couloir gauche et entrez dans les offices où vous affronterez deux soldats avec des armures lourdes. N'hésitez pas à leur lancer des grenades et à utiliser les cartouches explosives pour votre fusil à pompe. Continuez à avancer jusqu'à arriver à une salle avec une grande hélice au milieu. Traversez le couloir au bon moment pour ne pas être déchiqueté.

Vous arriverez enfin à la chambre forte avec le grand fourneau au centre. Récupérez alors la pile à Feltrite cassée dans le champ électrifié à droite.

Ressortez de la chambre et abattez le soldat avec l'armure lourde équipé d'un lance-flamme. Visez la bouteille rouge accrochée à son dos pour le faire exploser. Traversez au bon moment le couloir pour éviter les flammes. En repassant la salle avec la grande hélice, une grille se ferme devant vous et une explosion retentit près de la chambre forte. Eliminez l'ennemi qui sort de la brèche dans le mur et empruntez-la. Eliminez les derniers soldats dans la salle en bas en faisant attention à celui armé d'un lance-roquettes. Retraversez le parking pour rentrer dans la ville de Métro-City et faire le rapport à Redstone.

Le prix du pouvoir

Redstone vous demande d'infiltrer la centrale des Mécas pour transférer le courant sur Métro-City. Mais d'abord, il vous conseille d'aller chercher une Monarque pour votre voyage. Accomplissez la mission " Recherche Monarque " pour pouvoir reprendre le cours de cette quête.

Quittez Métro-City et suivez le chemin tracé sur le radar en abattant les véhicules ennemis. En arrivant devant le bunker, ramassez la carte collector-Monarque posée à droite de la porte et entrez dans la centrale.

Commencez par tuer l'homme qui balaie le sol ensuite tirez sur la caméra à gauche. Ramassez-la puis coupez le courant en tapant sur la boite jaune juste en-dessous.

Avancez dans le couloir et ramassez les carreaux électriques près du cadavre. Utilisez votre Arbalète pour tirer avec ces munitions sur la boite jaune à gauche. Ceci créera un court-circuit et stoppera le courant.

Descendez d'un étage puis prenez les escaliers en face. Dans le couloir suivant, vous affronterez un soldat avec une armure lourde accompagné d'une armée de combattants. Pensez à défoncer la porte à gauche avec une meule à verrou pour récupérer des munitions.

Suivez la passerelle en tuant vos ennemis et en détruisant les sentinelles robotisées. Passez à l'étage suivant et neutralisez tous vos adversaires. Faites attention au soldat avec l'armure lourde, en haut. Continuez à avancez et attendez que le monte charge arrive après l'avoir appelé. Mettez-vous à couvert car d'autres ennemis vous attaqueront à ce moment.

Tapez sur la commande dans l'ascenseur pour remonter. Malheureusement, vos ennemis couperont les câbles et vous tomberez. Lorsque vous reprenez vos esprits, éliminez les soldats et détruisez les sentinelles qui vous attaquent. Avancez à gauche et tirez sur la caméra pour la récupérer. Grimpez à l'échelle et prenez les escaliers qui suivent.

Avancez sur la passerelle en neutralisant gardes et les sentinelles jusqu'à ce que vous arriviez à une grande salle avec du sang au sol. Restez accroupi car des lames balaient la pièce à hauteur de tête et vous risquez d'être décapité. Tuez l'homme avec l'armure lourde ainsi que les gardes qui l'accompagnent puis défoncez la porte en face avant de prendre les escaliers à droite.

Suivez désormais le seul chemin possible en tuant vos adversaires pour enfin atteindre la salle de contrôle où se planque le chef des Mécas. Ce dernier porte une armure lourde et est équipé d'un lance-grenades. Prenez votre fusil à pompe et utilisez les munitions explosives pour le calmer. Actionnez ensuite le levier de la commande en face et prenez les escaliers à gauche. Attendez qu'un soldat ouvre la portière pour l'abattre et continuer votre parcours. Tuez le garde dans le couloir ensuite suivez votre allié jusqu'au niveau des trois interrupteurs.

Celui de gauche active une barrière électrique, l'interrupteur du milieu active les jets de flammes et le dernier active l'hélice. Le but est de protéger vos alliés, qui se trouvent à gauche, des ennemis qui débarquent par la droite en utilisant ces redoutables armes.

Quittez enfin la centrale et retournez à Métro-City. Vous trouverez l'office de Redstone occupé par les miliciens. Descendez alors à la base de la résistance et parlez au Capitaine Marshall.

Recherche Monarque

Pour accomplir la quête " Le prix du pouvoir ", Redstone vous informe que vous aurez besoin d'un véhicule plus puissant que votre Cuprino. Il vous envoie alors parler à Starky. Ce dernier se trouve au sous-sol, près du mécanicien. Il mettra en jeu sa Monarque dans une course contre vous. Acceptez son défi et effectuez la mission " La Monarque de Starky ".

La Monarque de Starky

Affrontez Starky dans une course en trois tours. Le circuit est assez compliqué mais vous vous habituerez dès le premier tour. N'hésitez pas à utiliser vos mines pour retarder votre adversaire. Terminez premier est la Monarque sera à vous.

Equipement de l'Arche

Le Capitaine Marshall vous informe qu'un de vos collègues aura besoin de votre aide. Parlez donc à Lassard qui vous envoie chercher le décrypteur au Canyon des Chacals. Ravitaillez vos armes ensuite prenez votre Monarque et suivez la route tracée sur le radar. Vous rejoigniez rapidement l'entrée du Canyon. A l'intérieur, sautez sur le rocher de gauche et récupérez la carte collector - Arbalète Chacals.

Eliminez discrètement le premier adversaire ensuite longez la grotte jusqu'au pont suspendu. Traversez-le et activez le levier, à droite. Utilisez ensuite votre fusil de précision pour neutraliser les chacals postés sur l'immeuble, à droite du pont.

Rebroussez chemin et dirigez-vous vers le grand portail, en bas à droite, qui vient de s'ouvrir. Eliminez tous les ennemis qui vous tombent dessus et faites exploser les dynamites accrochées aux ballons rouges.

Suivez le seul chemin possible en tuant les chacals qui vous attaquent et ceux qui vous tirent dessus depuis la tour de gauche. Au bout de la grotte, vous devez utiliser deux tyroliennes pour pouvoir progresser. Suivez la passerelle en repoussant vos ennemis et pensez à jeter un coup d'oeil dans chaque pièce, vous y trouverez des objets intéressants. Vous arriverez enfin devant un ascenseur que vous utiliserez pour descendre d'un niveau. Continuez à avancer en tuant vos adversaires et lorsque vous arriviez en face d'une autre tour, repoussez la vague de chacals qui viennent de partout, même de sous les plaques au sol.

Poursuivez votre ascension et tuez les nombreux chacals sur votre passage. Faites attention car ils sont rapides et assez robustes. Traversez la grotte plus loin et en arrivant devant le grand réservoir rouge, tirez sur les dynamites volantes. Une fois la zone sécurisée, descendez par la passerelle à droite et faites gaffe aux tirs des arbalètes.

Arrivé en bas, traversez le petit quartier des chacals pour apercevoir enfin l'arche. Neutralisez les hommes qui la gardent et entrez. Récupérez le décrypteur en actionnant la commande sur la boite, à droite.

Quittez le vaisseau et utilisez l'engin motorisé, en haut des escaliers en bois sur votre gauche, pour revenir au point de départ. Quittez les lieux et retournez à Métro-City pour ramener le décrypteur à Lassard.

Attaquer pont de l'Autorité

Dans la base de la résistance, parlez à Portman pour lancer cette quête. Ce dernier vous fournit des paquets d'explosifs pour faire sauter le pont de l'Autorité. Assurez-vous d'abord que votre Monarque est bien équipé puis dirigez-vous vers l'endroit indiqué sur le radar. En arrivant devant le grand portail, tirez sur les mutants ensuite quittez votre véhicule et placez une charge de TNT sur le portail.

Reprenez vite votre engin et écrasez la horde de mutants qui vous courent après. Suivez la rampe qui mène à un élévateur. Un blindé ennemi vous barrera le chemin, essayez de l'ignorer et d'atteindre rapidement l'élévateur car il vous réduira en poussière en moins de trois tirs. Placez votre Monarque sur la plateforme et descendez pour activer le bouton, à droite. Une fois en haut, neutralisez le soldat qui vous attend sagement et activez la commande, en face. Ceci provoquera l'arrivée d'autres ennemis qui surgissent d'un vaisseau spatial. Tuez-les tous et placez une charge d'explosifs sur la tourelle, à droite.

Avancez maintenant vers le coté gauche du pont et éliminez les soldats qui arrivent. Placez une autre charge d'explosifs sur la deuxième tourelle et reprenez votre bolide. Dès que les barrières baissent, foncez vers Métro-City. Retournez voir Portman pour qu'il vous récompense avec une nouvelle arme : le canon à impuls. Autorité.

Attaquer la Citadelle

Après avoir détruit le pont de l'Autorité, il est temps d'attaquer la Citadelle. Le Capitaine Marshall vous engage dans cette mission mais il vous prévient que personne n'en est jamais revenu vivant. Il vous donne le décodeur qui vous permettra d'entrer dans la Citadelle par la porte de service.
Avant de quitter Métro-City, pensez à ravitailler votre nouvelle arme, le Canon à impulsion. Prenez le Monarque et suivez le chemin tracé sur le radar. Traversez le pont de l'Autorité et préférez fuir les véhicules ennemis nombreux et difficiles à détruire.

Arrivé devant la Citadelle, entrez par le petit tunnel indiqué sur la carte et activez la commande à gauche pour pouvoir entrer. Glissez par le conduit qui se trouve en bas ensuite sautez au-dessus de la boite. Avancez un peu et vous trouverez des munitions sur une boite, à gauche.

Pensez à fouiller chaque pièce pour en trouver d'autres. Continuez à avancer dans les couloirs pour croiser les premiers miliciens. Eliminez-les puis traversez le champ de sécurité à droite. D'autres soldats arrivent accompagnés d'un homme avec une armure lourde. Utilisez votre Canon pour vous en débarrasser.

Au prochain croisement, prenez le couloir qui mène à gauche et ramassez les munitions, sur la boite, ensuite revenez au couloir de droite. Tuez le groupe d'ennemis qui arrivent et continuer à avancer jusqu'à arriver à l'ascenseur. Une fois en haut, traversez le pont et repoussez l'attaque des mutants améliorés. N'hésitez pas à employer une ou deux tourelles vu leur nombre important.

Une fois la zone sécurisée, tapez sur la commande au bout du pont et approchez-vous du tube néon en haut. Il s'agit d'une espèce d'ascenseur qui vous mène en haut. Tuez d'autres mutants qui surgissent du mur ensuite descendez par la passerelle à gauche. Désactivez la commande (en bas) ensuite traversez la porte qui était sécurisée d'en haut.

Au croisement, neutralisez vos ennemis ensuite tournez à droite. Désactivez la commande au bout du couloir (à gauche) et traversez la porte.

Prenez l'ascenseur dans le coin pour arriver sur un autre pont. Employez la même méthode que tout à l'heure pour repousser les nombreux mutants améliorés. Descendez par la passerelle à gauche et désactivez la commande sous le pont. Remontez et continuez à avancer vers la prochaine porte où vous affronterez un homme avec une armure lourde accompagné de plusieurs mutants et milices.

N'hésitez pas à déployer des tourelles et à utiliser vos grenades. Suivez ensuite le seul chemin possible en tuant un autre homme avec une armure lourde pour arriver enfin au dernier ascenseur. Une fois en haut, activez la commande en face et attendez que la plateforme remonte. Tapez sur la commande au centre et lorsque sa couleur devient bleue, activez celle de gauche. Neutralisez tous les mutants qui débarquent et lorsque la zone sera sécurisée, allez activer la commande à droite.

Une autre armée de mutant vous attaque, neutralisez-les tous. Activez enfin la deuxième commande au centre pour déclencher l'émergence de toutes les arches. Félicitations ! Vous êtes venu à Bout de Rage.

CLIN D'OEIL À QUAKE

Cette salle est accessible dans le garage des Détraqués lors de la quête "Marchandises volées " ou en y retournant après la quête "Les pièces de buggy".

CLINS D'OEIL À DOOM

-Le premier est situé dès le début du jeu, dans la voiture de Hagard. Vous verrez le personnage de DOOM en figurine qui bouge la tête.

-Le deuxième se trouve au marais de Joe le Cinglé. Allez voir le personnage du même nom dans sa cabane et vous verrez qu'il porte un maillot DOOM 3.

-Le troisième concerne les mugs que l'on trouve un peu partout dans le jeu. L'un d'eux se situe dans un des bureaux du métro, dans la mission "L'invasion des mutants".

-Le quatrième est un dessin qui représente le "minotaure" emblématique de DOOM. Il est dessiné sur une "chicha du futur" dans métro-city.

Raiden Fighters Aces

© Success / Valcon Games 2011

VAISSEAUX SECRETS (RAIDEN FIGHTERS JET)

Fairy

A l'écran de sélection des vaisseaux, placez-vous sur Miclus, maintenez B et appuyez sur A.

Slave

A l'écran de sélection des vaisseaux, placez-vous sur n'importe quel vaisseau (autre que Miclus), maintenez B et appuyez sur A.

SUCCÈS

First stage (10 G)

Terminer le stage 1 de n'importe quel épisode, dans n'importe quel niveau de difficulté.

Completed : Raiden Fighters (20 g)

Terminer le mode normal de Raiden Fighters avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Completed : Raiden Fighters 2 (20 g)

Terminer le mode normal de Raiden Fighters 2 avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Completed : Raiden Fighters Jet (20 g)

Terminer le mode normal de Raiden Fighters Jet avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

One Quarter : Raiden Fighters (50 g)

Terminer le mode normal de Raiden Fighters sans utiliser les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

One Quarter : Raiden Fighters 2 (50 g)

Terminer le mode normal de Raiden Fighters 2 sans utiliser les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

One Quarter : Raiden Fighters Jet (50 g)

Terminer le mode normal de Raiden Fighters Jet sans utiliser les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Boss Rush : Raiden Fighters (40 g)

Terminer le mode Boss Rush de Raiden Fighters avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Boss Rush : Raiden Fighters 2 (40 g)

Terminer le mode Boss Rush de Raiden Fighters 2 avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Boss Rush : Raiden Fighters Jet (40 g)

Terminer le mode Boss Rush de Raiden Fighters Jet avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Mode Expert : Raiden Fighters (40 g)

Terminer le mode Expert de Raiden Fighters avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Mode Expert : Raiden Fighters 2 (40 g)

Terminer le mode Expert de Raiden Fighters 2 avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Mode Expert : Raiden Fighters Jet (40 g)

Terminer le mode Expert de Raiden Fighters Jet avec les Continues, dans n'importe quelle difficulté.

Score 10 000 000 (30 g)

Atteindre un score de 10 000 000 ou plus (difficulté Normal ou supérieure, dans n'importe quel épisode)

Score 50 000 000 (40 g)

Atteindre un score de 50 000 000 ou plus (difficulté Normal ou supérieure, dans n'importe quel épisode)

Score 100 000 000 (50 g)

Atteindre un score de 100 000 000 ou plus (difficulté Normal ou supérieure, dans n'importe quel épisode)

Wingman (20 g)

Terminer un niveau avec un deuxième joueur (dans n'importe quelle zone, épisode et difficulté)

Miclus Hunter (30 g)

Trouver 100 miclus (dans tous les épisodes confondus)

Fairy Guardian (30 g)

Obtenir 100 fées (dans tous les épisodes confondus)

Medal Collector (50 g)

Obtenir 100 médailles à 100 000 points (dans tous les épisodes confondus)

Allrounder (10 g)

Piloter chaque combattant dans les trois Raiden Fighters, y compris les combattants cachés.

Bonus Chain (30 g)

Elever le pouvoir de votre Bonus Chain au maximum (uniquement dans Raiden Fighters Jet)

Almost Master (50 g)

Accumuler 10 000 000 de points bonus (dans tous les épisodes confondus)

The Quick and the Dead (50 g)

Accumuler 10 000 000 de points bonus Quick Shot (dans tous les épisodes confondus)

Succès secrets

Final Boss : Raiden Fighters 2 (50 g)

Battre le boss final de Raiden Fighters 2, en mode Normal dans n'importe quelle difficulté.

Final Boss : Raiden Fighters Jet (50 g)

Battre le boss final de Raiden Fighters Jet, en mode Normal dans n'importe quelle difficulté.

Shot Down (0 g)

Mourir 256 fois (dans tous les jeux confondus, ne comptabilise pas votre dernier combattant dans chaque partie)

An hour to kill (10 g)

Cumuler 1h de temps de jeu (dans n'importe quel épisode, mode ou difficulté)

I think I've got the hang of it (10 g)

Cumuler 12h de temps de jeu (dans n'importe quel épisode, mode ou difficulté)

I could do this all day (10 g)

Cumuler 24h de temps de jeu (dans n'importe quel épisode, mode ou difficulté)

Must... keep... playing... (10 g)

Cumuler 48h de temps de jeu (dans n'importe quel épisode, mode ou difficulté)

Going the distance (10 g)

Cumuler 96h de temps de jeu (dans n'importe quel épisode, mode ou difficulté)

Raiden IV

© MOSS

MODE BOSS RUSH

Terminer le mode Xbox 360 pour débloquer le mode Boss Rush.

CRÉDITS BONUS

Bouclez les niveaux que vous n'avez pas encore terminés pour obtenir des crédits supplémentaires.

MODE LIBRE

Terminer le stage 2-7.

Rainbow Islands Towering Adventure !

© Taito 2009

SUCCÈS

Le premier pas (15 g)

Atteignez 1000m en mode « story « .

A mi-hauteur (20 g)

Atteignez 5000m en mode 'challenge ».

Fin heureuse (20 g)

Complétez le jeu avec la bonne fin.

Exploit acrobatique (15 g)

Créez un arc-en-ciel pendant un saut et montez dessus.

Mieux vaut prévenir que guérir ! (10 g)

Repoussez une attaque ennemie avec le bouclier arc-en-ciel.

Comète à la rescousse (10 g)

Obtenez tous les diamants.

Super saut (15 g)

Utilisez le saut arc-en-ciel au niveau 7.

Challenger enthousiaste (20 g)

Jouez à toutes les zones en mode « Time Attack » .

Grimpeur supersonique (20 g)

Complétez une zone en mode « Time Attack » en moins d'1 minute .

Invincible (25 g)

Atteignez 1000m sans subir de dégats.

Repoussez les limites ! (25 g)

Atteignez 10 500m.

Talent douteux (5 g)

Tombez de 50m sans atterrir une seule fois.

Rainbow Six Vegas

© Ubisoft 2006

CHEAT CODES

En cours de jeu, durant une partie solo, ouvrez le menu Pause, maintenez la gâchette de gauche et entrez les codes suivants.

Grosses têtes

B, X, A, Y, Stick gauche, Y, A, X, B, Stick droit

Modifier la couleur des tirs

Stick gauche, Stick gauche, A, Stick droit, Stick droit, B, Stick gauche, Stick gauche, X, Stick droit, Stick droit, Y

Tuer en un coup

Stick gauche, Stick droit, Stick gauche, Stick droit, A, B, Stick gauche, Stick droit, Stick gauche, Stick droit, X, Y

Augmenter la force ragdoll

A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y

Vue à la 3ème personne

X, B, X, B, Stick gauche, Stick gauche, Y, A, Y, A, Stick droit, Stick droit

SUCCÈS

Sniper (15)

10 victimes avec un fusil de sniper dans une partie en ligne avec classement

Tireur d'élite (10)

100 victimes dans un mode Affrontement

Fou de la gâchette (20)

5 victimes consécutives sans mourir

Tueur frénétique (30)

10 victimes consécutives sans mourir

Expert en démolition (20)

50 joueurs tués avec des explosifs

Opérations spéciales (50)

Finir les cartes de tous les modes Affrontement

Spécialiste sièges (15)

Maximum de victimes pour défenseurs dans une partie gagnée Attaque et défense classé

Survivant (15)

Être le seul joueur restant dans une partie de type Survie en ligne avec classement

Solitaire (15)

Plus grand nombre de victimes dans une partie Tireur d'élite en ligne avec classement

Expert en survie équipe (15)

Plus grand nombre de victimes dans une partie classée victorieuse Survie par équipe

Champion de l'équipe (15)

Nombre maximum de victimes dans une partie classée gagnée Tireur d'élite par équipe

Sauveur d'otages (15)

Sauver tous les otages dans une partie Attaque et défense en moins de 5 minutes

Expert en bombes (15)

Désamorcer la bombe en moins de 2 minutes en Attaque et défense

Spécialiste en infiltration (15)

Récupérer la mallette en moins de 2 minutes en Attaque et défense

Spécialiste bactériologique (15)

Rapporter le cylindre et tuer un porteur ennemi dans la une partie de Récupération

Maître de cérémonie (15)

Héberger une partie à 16 joueurs

Champion des champions (40)

Atteindre le niveau Elite

Officier (20)

Atteindre le grade de lieutenant 2e classe

Entraînement de base (5)

Atteindre le grade de Soldat 1ère classe

Période de service (60)

Terminer toutes les missions Chasse T. en coopératif

Champion de Vegas (50)

Terminer le mode Scénario en coopératif

Novice chasse coop (10)

Terminer une Chasse T. en coopératif avec au moins un autre joueur

Novice scénario coop (10)

Terminer une mission du Scénario en coopératif avec au moins un autre joueur

Coriace (30)

Terminer la mission Ville frontière en mode Scénario (Un joueur)

Equilibriste (30)

Terminer la mission Barrage du Nevada en mode Scénario (Un joueur)

Voltigeur (30)

Terminer la mission Casino Calypso en mode Scénario (Un joueur)

Nettoyeur de rues (30)

Terminer la mission Centre de Vegas en mode Scénario (Un joueur)

Alpiniste (30)

Terminer la mission Tour Vertigo en mode Scénario (Un joueur)

Démon (30)

Terminer la mission Casino Dante en mode Scénario (Un joueur)

Légende de Rainbow Six (100)

Terminer le mode Scénario (Un joueur) au niveau Réaliste

Bourreau (30)

Tuer 500 terroristes (mode en ligne ou normal)

Tireur (25)

Tuer 150 terroristes en utilisant seulement un pistolet

Spécialiste en équipement (20)

Utiliser tous les gadgets au moins une fois en mode Scénario (Un joueur)

Chasseur vétéran (50)

Terminer toutes les cartes de la Chasse T. en écran partagé au niveau normal

Chasseur d'élite (75)

Terminer toutes les cartes Chasse T. en écran partagé au niveau Réaliste

Identité réelle (30)

Utiliser la Xbox Live Vision pour créer un personnage qui vous ressemble

Rainbow Six Vegas 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

MAP "COMCAST EVENT"

Depuis le menu principal, choisissez l'option Comcast Gif de la section Extras, et entrez le code **Comcast Faster** pour débloquer une nouvelle map en multijoueur.

CHEAT CODE

En cours de partie, mettez le jeu en pause et maintenez RB enfoncé tout en saisissant le code suivant.

John Doe

LT, LT, A, RT, RT, B, LT, LT, X, RT, RT, Y.

Fusil d'assaut M468

Sur l'écran de customization du personnage, maintenez RB et faites Haut, Y, Bas, A, Gauche, X, Droite, B, Gauche, Gauche, Droite, X.

Fusil d'assaut TAR-21

Sur l'écran de customization du personnage, maintenez RB et faites Bas, Bas, Haut, Haut, X, B, X, B, Y, Haut, Haut, Y.

Super Ragdoll

A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y.

Vue à la troisième personne

X, B, X, B, LT, LT, Y, A, Y, A, RT, RT

SUCCÈS

As de la gâchette (5)

Remporter votre première partie en ligne avec classement.

Chasseur novice (5)

Terminer votre première Chasse aux terroristes à un niveau de difficulté quelconque.

C'était pas si terrible (5)

Finir une scène avec Knight, l'équipier de Bishop, dans un Scénario coop de difficulté quelconque.

Quitte ou double (10)

Remporter 2 parties avec classement consécutives.

Avant-garde (10)

Faire 50 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

À nous ! (10)

Terminer une Chasse aux terroristes au niveau le plus difficile.

Allez, tope là ! (10)

Finir 5 scènes avec Knight, l'équipier de Bishop, dans un Scénario coop de difficulté quelconque.

Mon héros ! (10)

Dans une partie Attaque et défense, sauvez 10 fois les deux otages avec au moins 6 joueurs présents.

Kamikaze (10)

Dans une partie Attaque et défense, faire exploser 10 bombes avec au moins 6 joueurs présents.

Expert en démolition (10)

Dans une partie Attaque et défense, désamorcer 10 bombes avec au moins 6 joueurs présents.

Spécialiste opérations secrètes (10)

Extraire la mallette 10 fois avec au moins 6 joueurs présents.

C'est de la bombe ! (10)

Tuer 3 ennemis à la fois en utilisant des explosifs avec au moins 6 joueurs présents.

Soldat 1re classe (10)

Atteindre le grade de Soldat 1re classe.

Haute couture (10)

Créer votre propre camouflage personnalisé.

Leader-né (15)

En tant que leader, conduire votre équipe à la victoire 20 fois avec au moins 6 joueurs présents.

As de pique (15)

Dans une partie Affrontement sans résurrections, faire 5 victimes consécutives sans mourir.

Brelan (15)

Remporter 3 parties avec classement consécutives.

La banque gagne à tous les coups (15)

Héberger et remporter 10 parties avec au moins 6 joueurs présents.

À l'aveuglette (15)

Tuer 100 ennemis en utilisant une mitraillette avec au moins 6 joueurs présents.

Brèves rafales maîtrisées (15)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil d'assaut avec au moins 6 joueurs présents.

Chasseur vétéran (20)

Terminer 5 Chasses aux terroristes à un niveau de difficulté quelconque.

Roi du rappel (20)

Tuer 25 ennemis en étant suspendu à une corde.

Trop fort ! (20)

Finir 10 scènes avec Knight, l'équipier de Bishop, dans un Scénario coop de difficulté quelconque.

Tueur à gages (20)

Faire 150 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

Approchez, approchez ! (20)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil de chasse avec au moins 6 joueurs présents.

Mitrailleur (20)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil-mitrailleur avec au moins 6 joueurs présents.

Identité réelle (20)

Utiliser la Xbox Live Vision pour créer un personnage qui vous ressemble.

J'aime le bruit qu'il fait (25)

Tuer 150 terroristes avec un fusil de chasse.

Théâtre terminé (25)

Terminer le Théâtre en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Palais des congrès terminé (25)

Terminer le Palais des congrès en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Complexe de loisirs terminé (25)

Terminer le Complexe de loisirs en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Je m'appelle Sam (25)

Neutraliser 5 terroristes d'affilée en leur tirant dans la tête et en utilisant un silencieux.

Vieux Vegas terminé (25)

Terminer le Vieux Vegas en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Pic des Pyrénées terminé (25)

Terminer le Pic des Pyrénées en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Désert du Nevada terminé (25)

Terminer le Désert du Nevada en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Propriété terminée (25)

Terminer la Propriété en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

Fine gâchette (25)

Faire 300 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

Massacre à l'arme de poing (25)

Tuer 100 ennemis en utilisant un pistolet avec au moins 6 joueurs présents.

Collectionneur d'armes (30)

Débloquer toutes les armes du jeu.

Oeil de sniper (30)

Faire 500 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

Flush royal (30)

Remporter 100 parties Affrontement avec au moins 6 joueurs présents.

Un tir, une victime (30)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil de sniper avec au moins 6 joueurs présents.

Officier (30)

Atteindre le grade d'Officier.

Faut pas me chercher (45)

Faire 1000 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

Chasseur d'élite (50)

Terminer toutes les Chasses aux terroristes au niveau Réaliste.

Élite (50)

Atteindre le grade Élite.

La liberté l'emportera (75)

Terminer le mode Scénario au niveau de difficulté Réaliste.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Les fans de la série le savent bien : Rainbow Six Vegas n'est pas le genre de FPS où l'on agit de manière hasardeuse, en fonçant tête baissée vers l'ennemi. Non, bien au contraire... Dans ce jeu de tir à la première personne, stratégie et prudence seront de rigueur si vous souhaitez mener à bon terme vos missions. Ainsi, vous incarnerez Bishop, un soldat vétéran à qui l'on a fait appel pour être à la tête d'une troupe d'élite composée de deux soldats supplémentaires, afin d'éradiquer tout état de crise. Durant l'aventure, vous ne cesserez de donner des directives à vos hommes en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouverez, ceci afin de résoudre au mieux les problèmes auxquels vous serez confronté et qui entraveront le déroulement de la mission. Prenez conscience dès lors que chaque fois que vous vous trouverez derrière une porte, celle-ci pourra cacher une menace potentielle de l'autre côté. Mais n'ayez crainte, car les Rainbow disposent de tout un arsenal spécialement étudié pour ce genre de situation. Par conséquent, le fait d'utiliser votre " caméra-serpent " avant d'ouvrir une porte devra devenir une seconde nature, car elle vous permettra d'observer ce qui se passe derrière et de prendre éventuellement pour cibles prioritaires des soldats ennemis un peu trop menaçants. Vous pourrez alors les " marquer " pour que vos hommes s'en chargent rapidement et efficacement après avoir ouvert la porte, derrière laquelle vous leur aurez ordonné de se placer au préalable.

Etant donné que vous êtes le chef d'équipe, profitez de ce privilège hiérarchique en prenant l'habitude d'envoyer régulièrement vos soldats au front avant vous, tout comme du fait de vous tenir constamment à couvert en vous plaquant derrière les murs et autres caisses, tout ceci dans le but d'encaisser le minimum de dégâts. Tout au long de votre parcours, vous trouverez également des caisses vous permettant de vous ravitailler, tant au niveau offensif que défensif. Sachez enfin que vous serez la plupart du temps guidé vers l'objectif à atteindre, via une icône de distance qui diminuera au fur et à mesure que vous approcherez de lui. Cette soluce fera donc surtout office de guide stratégique afin de vous aider à vous sortir au mieux des situations difficiles, car nombreux seront les hommes à abattre...

Acte 1

Acte 1 - Scène 1

Vous avez pour premier objectif d'atteindre la passerelle d'observation du bas pour recevoir votre briefing. Descendez les escaliers et entrez dans la pièce pour retrouver votre équipe. Une fois à l'intérieur de la pièce, écoutez le briefing, puis passez la porte à l'opposé de la salle. Suivez donc la passerelle pour atteindre une porte, puis après l'avoir franchie, vous trouverez un seul garde qui patrouille. Tuez-le avant de regrouper vos hommes. Vous recevrez ensuite comme objectif suivant d'éliminer les snipers qui regardent à la fenêtre, de manière à ce que l'équipe alpha puisse entrer dans le bâtiment. Montez les escaliers et regroupez vos hommes derrière la porte. Utilisez alors votre caméra-serpent pour vous rendre compte de l'emplacement des ennemis, puis ouvrez la porte et éliminez-les rapidement. Vous aurez ensuite pour objectif d'infiltrer les négociations et d'attendre l'équipe alpha. Maintenant que

vous êtes débarrassé des snipers, rejoignez le nouvel objectif sans vous soucier des ennemis, car vous n'en rencontrerez aucun jusqu'à ce que vous sortiez du bâtiment. Ordonnez à votre équipe de sortir du bâtiment également, puis dites-leur d'aller se placer au coin du prochain. A partir de ce point, vos hommes devraient avoir une bonne vue sur un petit groupe d'ennemis. Si vous désirez les aider, tirez sur ceux-ci à travers les panneaux derrière lesquels ils essaient de se cacher. Après les avoir éliminés, passez de l'autre côté du barrage.

Vous pourrez franchir une porte qui vous mènera à l'intérieur du bâtiment. Regroupez vos troupes au niveau des doubles portes, tandis que vous contournez le secteur vers l'autre porte et que vous prenez position sur le côté. Ouvrez-la pour y jeter une grenade flash et nettoyer ainsi le secteur. Après avoir avancé de quelques pas, vous rejoindrez une autre pièce avec deux ennemis à l'intérieur. Tandis que votre équipe se trouve au niveau des doubles portes, prenez position près des fenêtres qui donnent sur la pièce et jetez-y une nouvelle grenade flash pour éliminer ensuite les hommes. Montez alors les escaliers de cette pièce et arrêtez-vous au niveau des doubles portes face auxquelles vous regrouperez votre équipe. Vous apercevez un ennemi vous tournant le dos un peu plus loin. Ordonnez alors à votre équipe d'ouvrir et de faire feu.

Alors que vous vous retrouvez dehors, ne vous ruez pas derrière le coin, car un sniper est sur la passerelle et il faut d'abord vous en occuper. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau du coin ou derrière, puis lorsque l'attention du sniper sera attirée sur eux, tuez-le. Une fois celui-ci envoyé dans l'autre monde, suivez le chemin tout droit jusqu'au bout. A ce niveau, dites à votre équipe de descendre en rappel sur le côté du bâtiment, puis ordonnez-leur ainsi d'entrer dans la pièce et de tuer les trois ennemis qui s'y trouvent. Une fois ceci effectué, entrez à votre tour dans la pièce. Poursuivez votre prochain objectif en franchissant la porte, où vous ne trouverez aucun ennemi, puis avancez dans ce couloir en " L ". Il va vous falloir maintenant pénétrer dans une pièce à trois entrées. Dites à votre équipe de se tenir sur un côté, puis contournez le secteur vers la porte située à l'opposé de la pièce. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte et de faire feu, tandis que vous ferez de même de votre côté. Les ennemis vont alors se tourner vers vous et seront tués dans le dos.

Une fois les hommes éliminés, suivez votre objectif à l'extérieur, sur la passerelle. Dites à votre équipe de monter en rappel via les cordes accrochées sur le côté du bâtiment. Une fois sur le toit, rejoignez votre objectif. Vous allez atteindre un endroit où vous apercevrez deux hommes en train de parler. Equipez-vous de votre silencieux et occupez-vous-en vous-même. Franchissez la porte au bout du chemin, puis montez les escaliers. Lorsque vous atteindrez une porte équipée d'explosifs, ordonnez à vos hommes de désactiver la bombe. Après avoir franchi la porte, déplacez-vous jusqu'à votre objectif, où vous êtes supposé attendre que l'équipe alpha entre dans la pièce ennemie. Malheureusement, un des membres de votre équipe se montrera impatient et commencera à tirer, vous forçant à éliminer les ennemis de cette pièce plus vite que prévu. Vous recevez pour nouvel objectif celui de protéger les otages. Eliminez alors tous les ennemis qui entrent dans la pièce jusqu'à recevoir de nouvelles directives. Il vous faudra prendre d'assaut la tour de communication et vous occuper des terroristes.

Acte 1 - Scène 2

Suivez le point indiquant votre objectif, et vous vous retrouverez un peu plus bas, en dehors du bâtiment. Vous allez être assailli par une horde d'ennemis, il faudra utiliser votre équipe pour repousser l'attaque. N'oubliez pas de vous occuper des snipers sur les toits, étant donné qu'ils peuvent se charger de vous et de vos hommes facilement. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans le bâtiment où est situé votre objectif. Rassemblez vos hommes au niveau de la porte, entrez rapidement pour nettoyer le secteur, tout en prenant garde aux hommes qui tenteront de vous tirer dans le dos. Une fois l'assaut terminé, allez emprunter les escaliers au bout du couloir. Sortez alors par la porte et tenez-vous, ainsi que votre équipe, à couvert le long des grandes fenêtres. A partir de votre position, éliminez les ennemis qui se trouvent juste derrière ces fenêtres. Une fois ceci effectué, entrez dans le bâtiment puis rejoignez votre nouvel objectif. Tuez les quelques ennemis sur votre passage, l'objectif changera.

Vous recevez l'ordre de désarmer la bombe. Ordonnez à votre équipe de commencer le processus de désarmement sur la grosse bombe carrée située au centre de la pièce. Votre équipier ne cessera de vous répéter de vous tenir à distance de lui, car il vous faut rester à couvert derrière un pilier situé à l'opposé de la pièce afin de déclencher la suite des événements. Tandis que vous êtes derrière le pilier, des ennemis iront attaquer votre équipier. Ne vous souciez pas de lui, mais tâchez plutôt de survivre jusqu'à ce que l'équipe alpha intervienne et le sauve, concluant ainsi la mission.

Acte 2

Acte 2 - Scène 1

Vous recevez comme premier objectif de suivre l'agent Neville pour déterminer si Miguel Cabrero fabrique des armes chimiques. Après être descendu de l'hélicoptère, poursuivez en empruntant l'échelle et les escaliers vers le toit à plusieurs niveaux. Occupez-vous de l'unique garde qui erre dans le coin en le tuant silencieusement. Une fois que le toit est nettoyé, entrez dans le bâtiment. Traversez le couloir, puis accroupissez-vous avant de tourner au coin. Il y a une porte et des fenêtres qui permettent d'accéder à la salle. Regroupez votre équipe devant la porte puis déplacez-vous vers la fenêtre. Dites à vos hommes de nettoyer la pièce, puis tirez quelques coups de feu pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous. Montez les escaliers, puis arrêtez-vous lorsque vous recevez une transmission. On vous informera que la pièce d'en face comporte deux portes et des fenêtres à travers lesquelles vous pourrez pénétrer. Placez votre équipe devant la première porte, puis déplacez-vous vers les fenêtres qui donnent sur la pièce (vous aurez à éliminer silencieusement un garde).

Maintenant que le garde est mort, prenez position le long des fenêtres. Cassez-en une, puis ordonnez à votre équipe d'entrer dans la pièce et de nettoyer le périmètre. Une fois ceci effectué, montez à l'échelle pour rejoindre le niveau supérieur de l'hôtel. Dès que vous vous trouvez en haut de l'échelle, tirez sur le sniper qui se trouve environ 20 mètres devant vous. Une fois qu'il est mort, tenez-vous à couvert avec votre équipe. Repérez le deuxième sniper qui est placé vers la sortie de secours de l'hôtel. Après avoir éliminé les snipers, dirigez-vous vers votre objectif en tuant les ennemis restants et en descendant vers une partie plus basse de l'hôtel. Descendez en rappel sur le côté du bâtiment vers l'objectif. Eliminez les ennemis qui se trouvent derrière les fenêtres du bureau sur votre droite. Finalement, vous descendrez une fois de plus en rappel vers un niveau plus bas et poursuivrez à travers une porte dans le bâtiment. Vous ne trouverez aucun ennemi derrière, donc entrez sans crainte. A l'intérieur du bâtiment, vous vous retrouverez dans une grande pièce avec deux entrées. Dites à votre équipe de se tenir devant les doubles portes. Lorsqu'ils sont en position, dirigez-vous vers l'autre porte et ouvrez-la pour faire diversion. Une fois la pièce nettoyée, il sera temps de continuer vers votre objectif. Montez les escaliers puis franchissez la porte.

Acte 2 - Scène 2

Allez jusqu'au bout du couloir et tournez à gauche. Vous devriez apercevoir un sniper vous tournant le dos. Tuez-le, puis dites à votre équipe de rejoindre le bord du toit. Pendant que les ennemis tirent sur vos hommes, utilisez un fusil à lunette pour repérer les ennemis restants sur les toits adjacents. Vous recevez ensuite un nouvel objectif. Il vous faut trouver l'entrepôt des frères Cabrero. Après avoir éliminé tous les ennemis, ordonnez à votre équipe de descendre au niveau inférieur. Lorsqu'ils sont en position, utilisez également la corde rapide et tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers de pierre. Occupez-vous des ennemis avant de rejoindre le prochain bâtiment, où est situé votre objectif suivant. Vous vous retrouverez alors sur un toit inférieur possédant une série de bouches d'aération. Ordonnez à votre équipe de rejoindre le secteur, puis laissez-les faire feu. Restez en retrait, tuez les ennemis restants avant de prendre les escaliers et de pénétrer dans le bâtiment.

Traversez le couloir de ce bâtiment et ordonnez à votre équipe d'utiliser la corde rapide. Une fois que vos hommes se trouvent plus bas, prenez la corde pour faire de même. Continuez en poursuivant votre objectif et montez à l'échelle qui vous fait face. Pour pénétrer dans le bâtiment sur lequel vous vous trouvez, vous pouvez descendre en rappel ou utiliser la corde rapide. Pour effectuer une attaque par les côtés, faites descendre votre équipe par la corde rapide et descendez en rappel sur le côté du bâtiment. Une fois la pièce nettoyée, passez à travers la cuisine pour rejoindre une pièce comportant deux portes. Placez votre équipe sur une des deux, puis rejoignez l'autre. Après que l'équipe ait effectué un nettoyage du secteur, ordonnez-lui de vous rejoindre vers la porte devant laquelle vous vous trouvez. Eliminez alors les ennemis sur le niveau supérieur, puis déplacez votre équipe en bas pour sécuriser cet endroit. Poursuivez en rejoignant votre objectif, tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Vous aurez encore un combat à effectuer dans une autre salle de casino avant que la scène 2 ne prenne fin.

Acte 2 - Scène 3

Vous vous retrouvez dans le garage du casino. Vous serez tout de suite assailli par les ennemis et devrez rapidement vous mettre à couvert. Progressez tout en éliminant les hommes à travers le garage et en prenant garde à la tourelle qui se trouve juste après le coin. Prenez la sortie de ce garage, puis tuez les gardes restants. Une fois ceci effectué, rassemblez votre équipe, puis rejoignez le bureau sur votre gauche qui fera office de bunker afin d'éliminer les ennemis que vous verrez à travers les fenêtres. Sortez ensuite du bureau lorsque la voie est libre. Restez à couvert le plus possible tandis que vous rejoignez votre nouvel objectif, étant donné que cette carte est remplie de snipers et autres soldats. Traversez ainsi le site de construction jusqu'à ce que vous atteigniez des doubles portes, après avoir ratissé le secteur. Franchissez-les pour passer à la scène suivante.

Acte 2 - Scène 4

A l'intérieur du bâtiment, vous devez rapidement rejoindre votre objectif et trouver la prochaine porte. Derrière celle-ci, deux terroristes seront sur le point d'éliminer un civil. Regroupez votre équipe et tuez-les avant que cela ne se produise. Après une courte discussion avec eux, il vous faudra sauver la fille de la famille. Ordonnez à la fille de garder sa position, puis envoyez votre équipe vers l'objectif. En contournant le coin du bâtiment près duquel vous avez trouvé la fille, vous serez attaqué par une douzaine d'ennemis. Eliminez-les puis retournez vers la civile. Envoyez-la vers l'objectif, puis ordonnez-lui de vous ouvrir la porte. Tenez-vous à couvert au niveau de votre objectif. Attendez qu'elle attire l'ennemi, puis tuez-le silencieusement avant qu'il ne la harcèle trop. Entrez ensuite dans le bâtiment par lequel l'ennemi est sorti, vous trouverez deux portes menant à la prochaine section. Rassemblez votre équipe derrière l'une d'elles, puis placez-vous derrière l'autre. Ouvrez les portes et nettoyez la pièce.

Rejoignez votre objectif, jusqu'à ce que vous vous trouviez face à une autre porte fermée. C'est derrière celle-ci que sont maintenus en otage les civils. Demandez à votre équipe d'infiltrer le secteur et placez-les derrière une porte. Ordonnez-leur d'ouvrir et de nettoyer la salle avant que les terroristes n'aient le temps de presser la détente. Vous apprendrez ensuite que d'autres civils sont tenus en otage dans l'entrepôt adjacent. Il est temps d'aller les sauver. C'est ce qui vous est demandé dans votre prochain objectif. Rejoignez alors le prochain entrepôt, puis demandez à votre équipe de se tenir derrière la double porte. Lorsqu'ils sont en position, déplacez-vous autour du bâtiment jusqu'à vous trouver derrière une autre porte. Ouvrez-la en ordonnant à votre équipe de nettoyer la pièce. Une fois ceci fait, regroupez vos hommes au niveau de la porte qui mène au premier étage de l'entrepôt, tandis que vous grimpez à l'échelle menant aux passerelles du deuxième étage. Donnez l'ordre à votre équipe d'ouvrir la porte et occupez-vous des ennemis du haut vous-même.

Déplacez-vous vers votre objectif, puis arrêtez-vous à la porte qui mène dehors. Positionnez vos hommes derrière celle-ci, ordonnez-leur de faire feu. Les derniers otages se trouvent à l'intérieur d'une pièce disposant de deux entrées et de fenêtres qui donnent sur l'arrière de la pièce. Donnez l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des portes et rejoignez les fenêtres du fond. Eliminez les cibles se trouvant près des otages en priorité, puis ordonnez à votre équipe de rentrer en envoyant une grenade flash et en faisant feu. Vous recevez alors l'objectif final qui sera de vous échapper par hélicoptère. Courez vers ce dernier et placez votre équipe à bord pour compléter la mission.

Acte 3

Acte 3 - Scène 1

Vous débutez la mission en hélicoptère, et serez largué sur un point d'atterrissage à haut risque. Une fois au sol, mettez-vous à couvert car les ennemis grouillent dans le secteur. Vous recevez comme objectif d'éliminer toute trace d'hostilité et de rechercher le van blanc. Les ennemis seront positionnés tout le long des petits murs, ainsi que sur le toit du bâtiment des congrès. Utilisez votre équipe comme un élément de distraction, vous permettant d'avoir assez de temps pour éliminer les snipers. Une fois que les soldats sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront rien d'autre que des masques à gaz, indiquant qu'une arme chimique se trouve non loin d'ici. Votre nouvel objectif consistera à rejoindre le Centre Arnett et à trouver la bombe de Miguel. Suivez votre objectif vers l'entrée du centre. Ordonnez à vos hommes de se tenir derrière les portes, puis déplacez-vous sur le côté du bâtiment, là où vous trouvez quelques fenêtres. Cassez l'une d'elles pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous, puis ordonnez à votre groupe d'entrer et de nettoyer le secteur.

Rejoignez ensuite le deuxième étage du bâtiment, en suivant le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Franchissez-la accompagné de vos hommes, puis sécurisez l'étage du haut. A partir de votre position, éliminez les ennemis restants du dessous. Prenez également garde aux ennemis qui apparaissent des lucarnes. Redescendez à l'étage du bas du Palais des Congrès après avoir fait sortir les ennemis de leur cachette. Rejoignez votre objectif et arrêtez-vous au coin, où des civils accourront. Ne les tuez surtout pas. Une fois que le secteur ne contient plus de civils, ordonnez à votre équipe de franchir le couloir. Lorsque les ennemis tirent sur vos hommes, vous pourrez les sniper depuis l'autre bout du couloir. Après les avoir éliminés, suivez votre objectif jusqu'à un escalier, puis rassemblez votre équipe derrière la porte située au bas des marches tandis, que vous prenez position au niveau de la première porte à côté de laquelle vous êtes passé. Dites à vos hommes d'entrer et de nettoyer le secteur du bas, tandis que vous franchissez les passerelles au-dessus d'eux, leur apportant une couverture (n'hésitez pas à utiliser la vision thermique si vous trouvez l'endroit trop obscur).

Descendez ensuite les escaliers et rejoignez votre équipe. Suivez votre objectif jusqu'à atteindre une porte fermée. En utilisant votre caméra-serpent, repérez les positions de l'ennemi. Vous devriez voir au moins un ennemi se promener dans les parages, armé d'un fusil à pompe. Faites-en votre priorité. Vous pourrez l'éliminer silencieusement si vous attendez qu'il passe pour lui faire sa fête par derrière. Une fois que ce soldat est mort, regardez en bas sur le côté gauche du couloir, puis tirez sur le deuxième soldat qui se tient au bout de celui-ci. Une fois ces menaces prioritaires éliminées, déplacez votre équipe jusqu'à la pièce remplie de matériel d'escalade. Aussitôt que vous prendrez position, les ennemis apparaîtront sur les passerelles du dessus, ou bien descendront en rappel le long des murs. Essayez de les abattre avant qu'ils n'atterrissent. Après avoir éliminé tous les ennemis du secteur, ordonnez à vos hommes de grimper le mur via les cordes accrochées en haut de ce dernier. Laissez-les s'occuper de sécuriser la passerelle du dessus, puis utilisez la corde à votre tour pour les rejoindre. Continuez ensuite avec votre équipe en tuant quelques ennemis restants, utilisez une fois de plus la corde pour vous retrouver au niveau le plus haut de ce mur d'escalade. Vous pourrez alors éliminer une paire de soldats qui se jetteront à travers les lucarnes. Suivez l'indicateur de votre objectif, ce qui déclenchera la deuxième scène...

Acte 3 - Scène 2

Lorsque vous atteignez les portes vous menant au prochain objectif, placez vos hommes derrière et entrez dans la pièce. Vous devriez rencontrer une vague d'ennemis juste après avoir déclaré que la voie est dégagée. Après avoir reçu votre nouvel objectif, rejoignez le coin de ce dernier avec votre équipe. Vous serez assailli dès lors que vous pénétrerez dans le secteur extérieur, entre les deux parties du Centre. Mettez-vous à couvert le long des escaliers tandis que vous dispatchez votre équipe autour du secteur, les laissant éliminer les ennemis restants. Après avoir tué tous vos opposants, revenez sur vos pas avec votre équipe, puis au lieu d'avancer le long de ce niveau, pénétrez dans le prochain bâtiment par l'entrée du deuxième étage. Maintenant que vous vous trouvez à l'intérieur du Centre Goodman, montez les escaliers, puis retrouvez-vous derrière les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis juste de l'autre côté.
Dites à votre équipe d'entrer et de tuer, après les avoir rassemblés derrière la porte. Contournez le secteur pour rejoindre les escaliers vous menant au premier étage du Centre. Prenez position, et snipez les deux ennemis qui sont dans votre champ de vision. Gardez votre position, puis occupez-vous des ennemis qui tentent un assaut dans les escaliers. Une fois que l'assaut est terminé, ordonnez à votre équipe de descendre voir si le secteur est bien sécurisé.

Continuez jusqu'à votre prochain objectif, puis lorsque vous atteindrez un secteur rempli d'haltères et d'équipement de sport, descendez l'escalier ouvert (l'autre est bloqué). Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à déclarer que le bâtiment est sécurisé. Vous recevez alors comme directives de sécuriser le secteur du Sade Baker et de trouver la bombe. Avancez dans la rue en éliminant vos ennemis en sortant de ce bâtiment, pour rejoindre votre prochain objectif. Prenez garde aux snipers au niveau des fenêtres supérieures du Stade Baker, puis lorsque la rue est nettoyée, pénétrez dans le bâtiment. Malheureusement, juste après y être entré, des soldats lancent une bombe par les conduits d'aération, tuant quelques civils pris au piège avant que vous ne puissiez ouvrir la porte. Vous recevez comme objectif d'avancer jusqu'à la tente de décontamination, derrière l'arène. Courez jusqu'à votre objectif. Vous allez arriver devant une porte fermée et pourrez entendre des ennemis discuter. Placez votre équipe derrière la porte, puis entrez rapidement pour les éliminer.

Continuez le long du couloir en éliminant vos opposants, et arrêtez-vous lorsque vous vous trouverez près d'une autre porte fermée. Celle-ci donne accès à un large entrepôt rempli d'ennemis, donc avancez prudemment. Placez vos

hommes derrière la porte, entrez et éliminez les soldats. Après avoir nettoyé le premier étage de la pièce, prenez les escaliers pour vous assurer qu'il ne reste aucun ennemi en haut. Vous trouverez ensuite deux portes à ce niveau. Tandis qu'il n'y aura rien derrière l'une, sachez que deux gardes seront placés derrière l'autre. Occupez-vous-en avec votre équipe en entrant rapidement comme à votre habitude, puis redescendez les escaliers pour rejoindre votre objectif. Une fois que vous atteignez les tentes de décontamination, on vous donnera de nouvelles directives : nettoyer la bibliothèque des terroristes et trouver Miguel Cabrero.

Acte 3 - Scène 3

Sachez que vous rencontrerez évidemment quelques ennemis en vous rendant à la bibliothèque. Avancez donc prudemment, en gardant vos hommes devant vous et en éliminant les soldats se trouvant à la fois au sol et sur les toits. Entrez ensuite par la porte située sur le côté gauche de la bibliothèque (par rapport à l'endroit d'où vous venez). Montez les escaliers vers le deuxième étage et rejoignez la deuxième moitié du bâtiment via le passage en éliminant quelques ennemis restants. Dès que vous entrerez dans la nouvelle portion de la bibliothèque, il vous faudra lancer l'assaut dans une pièce à trois portes. Deux sont situées à l'étage du haut, et une à l'étage du bas. Placez votre équipe derrière la porte gauche du haut (par rapport à l'endroit où vous êtes entré), puis lorsqu'ils commencent à attaquer, ouvrez la porte de droite sur ce même étage, et tuez les ennemis dont l'attention sera attirée de l'autre côté. Après avoir nettoyé cette pièce, il vous faudra marcher quelque peu avant de recevoir des informations à propos de l'atrium dans lequel vous êtes sur le point d'entrer. Cette grande pièce dispose de deux étages à sécuriser. Laissez votre équipe derrière l'une des portes du deuxième étage, puis quant à vous, montez sur le toit. Une fois que vous êtes en position, ordonnez à votre équipe de nettoyer le secteur. Tuez les ennemis restants à l'extérieur du bâtiment, il va falloir évacuer et rejoindre l'hélicoptère. Tracez votre route au bas de la bibliothèque, vers votre nouvel objectif. Une nouvelle scène va alors se déclencher.

Acte 3 - Scène 4

Continuez vers votre objectif. Vous ne rencontrerez aucun ennemi jusqu'à ce que vous rejoigniez votre équipe de décontamination. Vous allez réaliser que votre cible a obtenu un uniforme identique et essaye de s'échapper. Miguel se trouve juste devant vous. Cependant, ne lui tirez pas dessus car il vous le faut vivant. Comme vous l'indique votre nouvel objectif, interpellez-le pour l'interroger. Ne vous ruez pas sur lui, bien que vous aurez à combattre une vague d'ennemis faisant feu sur votre position. Une fois ces derniers éliminés, continuez jusqu'à votre objectif. Arrêtez-vous lorsque vous atteindrez une clôture en bois avec une porte. Miguel va la franchir en courant et rejoindre l'arrière-cour d'une maison.
Plutôt que de lui courir après aveuglément, tenez-vous à couvert au niveau de la porte et ordonnez à votre équipe de pénétrer dans l'arrière-cour. Répétez cette procédure avec les autres arrière-cours que vous traverserez. Vous atteindrez finalement un dépotoir. Ce secteur étant rempli d'ennemis, prenez votre temps pour le traverser, en gardant toujours vos hommes devant vous. Prenez toujours soin de garder un oeil sur les ennemis tentant des attaques sur les côtés, car il y a de nombreux trous à travers lesquels ils peuvent tirer. Lorsque vous atteignez enfin Miguel, laissez-le parler, puis tirez-lui dessus lorsqu'il essaiera de sortir son arme. Rejoignez maintenant l'hélicoptère pour clôturer la mission.

Acte 4

Acte 4 - Scène 1

Votre objectif sera de localiser la bombe placée par Alvarez Cabrero dans le Palais des Congrès. Dès que vous vous retrouvez sur le toit du bâtiment après avoir utilisé la corde, pénétrez dans le bâtiment via les escaliers. Lorsque vous atteindrez le bas de ces derniers, utilisez la caméra-serpent à travers la porte et marquez la simple cible que vous voyez. Lorsque l'homme se tournera, tuez-le discrètement. Quelques ennemis supplémentaires se trouvent à l'étage au-dessous de vous. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau des escaliers menant à cet endroit, puis placez-vous sur le niveau le plus haut pour tirer sur les ennemis. Soyez sûr que vos hommes aient lancé l'assaut afin qu'ils puissent éliminer quelques ennemis qui pourraient vous mettre la main dessus. Progressez jusqu'à descendre au deuxième étage, tuez les ennemis restants, et préparez l'assaut pour le niveau du bas. Restez sur les escaliers qui mènent à cet endroit et ordonnez à votre équipe de se positionner au premier étage. Lorsque celui-ci sera sécurisé,

rejoignez vos hommes et atteignez votre objectif. Tentez d'éliminer silencieusement quelques ennemis placés à cet endroit. Ne vous ruez pas dans le hall du Congrès, mais restez plutôt en retrait, en éliminant silencieusement les ennemis que vous rencontrerez d'une balle dans la tête.

Lorsque finalement vous atteignez le secteur de la salle de spectacle, gardez vos hommes en face de vous pour qu'ils fassent feu. Faites attention lorsque vous sortez de la première partie de ce secteur, car quelques ennemis vous attendront à ce niveau avec des fusils à pompe. Tentez de déplacer vos hommes autour tandis que vous gardez votre position en retrait pour sniper les soldats de cette distance. Le couloir sera rempli d'ennemis, dont deux possédant des boucliers. Déplacez vos hommes en avant et lancez quelques grenades. Vous allez ensuite atteindre un escalier. Envoyez votre équipe en haut de ce dernier, puis attendez en bas. Des soldats ennemis vont alors tenter d'intervenir rapidement via des cordes, et vous pourrez facilement les éliminer. Remontez les escaliers pour rejoindre vos hommes. Le prochain couloir pourra vous poser quelques difficultés. Plusieurs troupes ennemies s'y trouvent, tandis que d'autres hommes interviendront par les fenêtres. Placez votre équipe à l'extérieur, au centre de la pièce, puis adossez-vous à un des coins du couloir. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis dans le couloir, franchissez la porte au bout du hall.

Acte 4 - Scène 2

Franchissez la porte qui vous précède et descendez les escaliers. Lorsque vous atteignez le bas de ces derniers, utilisez votre caméra-serpent au niveau de la porte pour évaluer la menace ennemie à l'extérieur. Quelques ennemis se trouvent dans le parking, tandis qu'un ennemi est placé sur une grosse mitrailleuse à l'intérieur du banc de chargement. Vous pouvez ordonner à votre équipe d'ouvrir et de faire feu si vous le souhaitez, mais il serait plus judicieux de plutôt leur dire de se mettre à couvert, étant donné la présence de la mitrailleuse. Vous aurez aussi à faire attention au sniper qui se tient sur la passerelle au-dessus de la mitrailleuse. Avant de faire sortir votre équipe, ouvrez la deuxième porte et tuez l'ennemi qui se trouve quelques mètres derrière. Utilisez la porte du côté pour faire sortir votre équipe et vous mettre à couvert. Eliminez le sniper dès que vous le pouvez, puis occupez-vous ensuite de la tourelle en priorité. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront pas la bombe.

Il est temps d'infiltrer le prochain bâtiment. Votre nouvel objectif sera de trouver Dennis Cohen dans le bureau de sécurité et de l'interroger au sujet de la bombe. Donnez bientôt l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des deux portes du deuxième étage, tandis que vous vous placez derrière l'autre. Marquez les cibles qui vous semblent les plus dangereuses, puis ordonnez à votre équipe d'ouvrir et de tuer. Après avoir nettoyé cet étage, utilisez votre position en hauteur pour éliminer les ennemis restants au-dessous de vous. Restez au deuxième étage, et avancez jusqu'à votre objectif. Lorsque vous atteindrez une autre porte fermée, regroupez vos hommes derrière, puis entrez et nettoyez le secteur. Prenez garde aux ennemis qui entrent par la porte située à l'opposé de la pièce, tout comme la dizaine d'hommes se trouvant au-dessous de vous. Sécurisez le niveau du haut, puis shootez sur les ennemis du bas. Poursuivez jusqu'à votre objectif. Bien que vous ne rencontrerez aucun ennemi au début, vous en trouverez bientôt quelques-uns au-dessous de vous. Lorsque vous commencez à faire du bruit, quelques ennemis vont tenter d'intervenir via les portes situées à l'opposé de la pièce.
Déplacez vos hommes en face de vous pour leur permettre d'éliminer les soldats en restant protégé. Si vous voulez sécuriser le secteur du bas plus rapidement, ordonnez à vos hommes de descendre rapidement à la corde au premier niveau.

Tracez votre route jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour marquer l'ennemi qui patrouille dans le secteur de derrière, puis lorsqu'il sera assez éloigné, ouvrez la porte et tuez-le silencieusement par derrière. Vous ne trouverez pas tout de suite d'ennemis dans ce secteur, mais cependant, apprêtez-vous à en combattre en masse dans la prochaine salle. Placez votre équipe derrière les doubles portes, puis lorsque vous vous sentez prêt, ordonnez-leur d'ouvrir et de faire feu, leur permettant également de tuer les ennemis au-dessous de vous. Gardez un oeil sur la porte de droite, car les ennemis tenteront de vous toucher par les côtés. Franchissez ensuite les portes par lesquelles les ennemis ont tenté de vous attaquer par les flancs, puis éliminez les dernières menaces ennemies avant d'ordonner à votre équipe de hacker l'ordinateur. Vous allez ainsi pouvoir localiser Cohen sur une caméra, et devrez aller le sauver avant qu'il ne soit exécuté.

Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à ce que vous soyez amené à utiliser un scan thermique (vous devriez vous trouver dans un couloir fait de contreplaqué). Regroupez votre équipe derrière une des deux portes, puis attendez jusqu'à ce que l'ennemi le plus proche s'éloigne de vous pour ouvrir la porte et lui tirer dessus par derrière. Une fois cet

ennemi à terre, dites à votre équipe d'ouvrir la porte et d'éliminer les ennemis restants. La prochaine partie de la salle de spectacle aura deux entrées. Regroupez votre équipe derrière la porte, puis contournez par le coin droit pour tirer sur les ennemis pendant que vos hommes ouvrent la porte et lancent l'assaut. Si vous agissez assez rapidement, vous pourrez les tuer sans même être détecté. Suivez le point de votre objectif, vous allez recevoir un message radio concernant les diverses manières d'infiltrer la pièce où se trouvent les otages. Peu importe la méthode, mais préférez regrouper votre équipe derrière la double porte et utiliser des silencieux, sans trop attendre avant de donner l'assaut, car les terroristes exécuteront les otages rapidement. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de désarmer la bombe attachée sur la poitrine de Cohen, pour se mettre ensuite à couvert, en faisant face à l'endroit d'où vous venez.

Les ennemis vont bientôt contre-attaquer en envoyant des fumigènes. Equipez-vous des lunettes thermiques pour les éliminer facilement. Après avoir nettoyé le secteur et désarmé la bombe, Cohen vous dira que la deuxième bombe chimique est en route pour le monorail. Il sera temps de rejoindre la station, pour lancer l'assaut dans le hall nord, comme l'indique votre nouvel objectif. Faites alors marche arrière sans vous montrer trop hâtif tout de même, car de nouveaux ennemis auront pris position le long du parcours que vous aviez précédemment sécurisé. Après avoir tracé votre route vers le bâtiment principal du Centre des Congrès en combattant les soldats, déplacez votre équipe en haut des escaliers pour rejoindre le niveau suivant et passer à la scène suivante.

Acte 4 - Scène 3

Vous vous retrouvez alors à l'extérieur de l'entrée du hall nord. Regroupez votre équipe derrière une des portes, et lancez l'assaut avec une grenade. Lorsque les premiers ennemis sont morts, déplacez vos hommes en avant, puis descendez les quelques marches jusqu'à l'objectif. Emmenez votre équipe jusqu'au prochain objectif et faites une pause lorsque vous atteignez un grand escalier qui mène à l'étage du bas. Ordonnez à vos hommes de descendre les marches tandis que vous leur servez de couverture contre les attaques provenant du haut. Descendez ensuite les escaliers et ordonnez à votre équipe d'avancer. Lorsque les soldats ennemis seront tués, montez les escaliers qui vous mènent à votre objectif. Pénétrez dans la salle de bains, puis utilisez la caméra-serpent sur la prochaine porte. Vous devriez voir deux hommes. Ordonnez à votre équipe d'ouvrir la porte et de nettoyer le secteur, puis utilisez votre position en hauteur pour tirer sur les ennemis du dessous. Continuez jusqu'à votre objectif, en tuant les ennemis qui se trouvent sur votre route. Lorsque vous atteindrez un secteur rempli de machines à sous, mettez-vous à couvert et préparez-vous pour une assez longue séquence de shoot. Laissez votre équipe se concentrer sur les ennemis, tandis que vous prenez garde qu'aucun homme ne vous attaque par les côtés. Déplacez-vous lentement à travers cette salle, il vous faudra probablement éliminer des ennemis provenant via des cordes dans la pièce.
Après avoir nettoyé le secteur, vous pourrez vous déplacer librement et continuer jusqu'à votre objectif.

Acte 4 - Scène 4

Utilisez la caméra-serpent sur la porte qui vous précède, vous verrez une grande station de monorail en face, connectée à deux couloirs. Donnez l'ordre à votre équipe de se mettre à couvert derrière le premier abri que vous verrez, puis suivez vos hommes. Les ennemis vous attaquent à partir des deux couloirs. Concentrez vos attaques sur un seul couloir, traversez-le, puis éliminez les deux ennemis qui vous feront face, comme ceux se trouvant sur les côtés. Entrez ensuite dans la station, puis commencez à nettoyer le secteur, pièce par pièce, en utilisant votre caméra-serpent pour vérifier chacune d'elle avant d'y entrer. Lorsque vous trouvez la première pièce remplie d'ennemis, regroupez votre équipe derrière une des portes, et déplacez-vous vers l'autre. Utilisez votre caméra-serpent pour observer deux ennemis, puis donnez l'ordre à votre équipe d'attaquer lorsque ces derniers patrouilleront à proximité de la porte. Après avoir sécurisé la pièce, vous allez entrer dans un vestibule dans lequel sont placées deux tourelles de chaque côté. Déplacez-vous doucement et utilisez votre équipe pour encaisser les tirs, vous laissant du temps pour éliminer les tourelles.

Progressez ensuite vers votre objectif, arrêtez-vous derrière la prochaine porte fermée. Celle-ci donne sur la salle des casiers dont vous aviez reçu l'information. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis équipés de boucliers, puis comme à votre habitude, regroupez vos hommes devant la porte pour leur ordonner de faire feu. Franchissez la pièce, arrêtez-vous au niveau des deux portes fermées. Vous vous trouvez non loin de la bombe, comme l'indique la forte concentration d'ennemis. Regroupez vos hommes derrière la porte contre laquelle se tiennent les ennemis, puis prenez position derrière l'autre porte. Une fois que tout le monde est prêt, donnez l'ordre d'attaquer.

Vos hommes n'élimineront que les ennemis les plus proches, sans s'occuper de ceux situés au fond de la pièce, ou même de ceux qui apparaîtront par l'Escalator. Tuez autant d'ennemis que vous le pouvez de votre côté, puis dirigez-vous vers l'Escalator. Ordonnez à vos hommes de prendre l'Escalator en premier, tandis que plusieurs ennemis se trouvent au sommet. Une fois que votre équipe a nettoyé le périmètre à proximité, rejoignez-la afin de l'aider à terminer le travail sur les ennemis restants.

Lorsque le calme est revenu, ordonnez à vos hommes de désarmer la bombe sur le monorail. Vous recevrez comme objectif de désamorcer la bombe avant que le monorail ne quitte la station. Michael va alors commencer à s'occuper de la bombe, tandis que Jung essaiera d'empêcher le monorail de quitter la station. Pendant ce temps, restez à l'extérieur de la station, juste devant Jung, afin de vous occuper des ennemis qui sont en train de descendre en rappel. Une fois que ces derniers sont morts, vous lancerez l'appel pour ôter la bombe lorsqu'elle quitte la station. Votre unique objectif maintenant sera de rejoindre l'hélicoptère pour évacuer les lieux. Utilisez la même corde que les ennemis ont employée pour descendre en rappel précédemment, afin de rejoindre le toit. Comme l'indique votre nouvel objectif, entrez dans l'hélicoptère et attendez que vos hommes fassent de même pour conclure la mission.

Acte 5

Acte 5 - Scène 1

Vous recevez comme objectif de descendre au rez-de-chaussée et de rechercher Alvarez Cabrero. Dès que vous et votre équipe sortez de l'hélicoptère, rejoignez le prochain niveau du toit. Tuez quelques ennemis à cet endroit, puis entrez dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, poursuivez votre objectif jusqu'à atteindre une pièce dans laquelle vous entendez des ennemis discuter. Regroupez alors vos hommes derrière l'une des entrées de la pièce, puis lorsqu'ils seront en position, franchissez le couloir et rendez-vous sur le balcon, en prenant place le long des fenêtres qui donnent sur la pièce. Cassez une des fenêtres et ordonnez à vos troupes de lancer l'assaut dans la pièce. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans la pièce et descendez les escaliers. Vous pouvez descendre un ou deux étages, mais soyez prêt à combattre de nombreux ennemis. Faites nettoyer le deuxième étage par vos équipiers, tandis que vous vous occupez du bas. Rejoignez l'objectif, puis vous vous retrouverez devant des ascenseurs inactifs. Il vous faut alors trouver un chemin différent pour rejoindre le bas du bâtiment, et c'est d'ailleurs ce que vous indiquent vos prochaines directives. Votre équipe et vous-même allez en bas des escaliers, vers la prochaine salle.

Lorsque vos hommes commencent à tirer sur l'ennemi, partez à gauche des escaliers et entrez dans la pièce pour attaquer par le côté. Occupez-vous de quelques ennemis restants, puis sortez sur le balcon pour rejoindre votre objectif. Tenez-vous à couvert après avoir passé un large trou et une barrière, puis ordonnez à vos hommes de prendre position au coin du bâtiment d'en face, où ils pourront observer dans la pièce à travers les fenêtres. Dites-leur d'engager l'assaut, puis ordonnez-leur de contourner la pièce à travers les fenêtres du balcon. Une fois le danger éliminé, entrez dans la pièce, puis continuez dans le bâtiment, jusqu'à votre objectif. Vous allez atteindre une salle vide. Regardez le long des fenêtres pour repérer les points de rappel. Descendez avec votre équipe, et donnez l'ordre à vos hommes de pénétrer brusquement au niveau du dessous pour le nettoyer. Continuez dans le bâtiment, où vous entrerez dans chaque pièce de l'hôtel.

La première pièce étant vide, rejoignez donc la porte donnant sur la pièce adjacente, afin de la franchir. La salle suivante est également vide, mais vous trouverez des ennemis derrière chacune des prochaines portes. Marquez-les, puis ordonnez à vos hommes de faire feu. Si vous désirez les aider, entrez par l'autre porte pour attaquer d'un autre côté, comme vous le faites habituellement. Traversez le couloir et rentrez dans la prochaine série de pièces de cet hôtel. Une fois encore, envoyez votre équipe en première, vu que vous ne savez pas si des soldats occupent la pièce. Une fois que celle-ci est nettoyée, utilisez les cordes de rappel pour descendre à l'étage du bas et le nettoyer, de la même manière que précédemment. Le courant va bientôt être coupé. Utilisez alors la vision nocturne ou thermique, puis déplacez votre équipe derrière une des deux portes de la pièce. De l'autre côté se trouvent trois ennemis visibles. Occupez-vous-en. Traversez le couloir, puis placez votre équipe derrière la porte qui mène à la prochaine pièce. Une fois qu'ils sont en position, lancez l'assaut. Maintenant que la pièce semble sécurisée, approchez-vous de la pièce suivante en vous tenant à couvert, car des ennemis vous attendent. Dites à votre équipe de lancer l'assaut dans cette pièce, puis occupez-vous ensuite des soldats dans le couloir. Traversez le couloir pour atteindre une grande pièce.

Pour rejoindre le prochain étage, vous pouvez soit descendre en rappel, soit descendre par les escaliers. Après avoir éliminé les ennemis dans la pièce que vous atteignez, regroupez vos hommes et lancez l'assaut dans la dernière pièce de cet étage. Une fois celle-ci sécurisée, passez par la fenêtre pour rejoindre les points de corde sur le balcon. Suite à la petite séquence, utilisez la corde pour descendre au bas de l'hôtel. Vous allez alors être tout de suite attaqué. Dépêchez-vous de trouver un endroit pour vous mettre à couvert, et commencez à ordonner à votre équipe d'avancer jusqu'à l'objectif. Eliminez les ennemis de l'extérieur, puis regroupez-vous au niveau des doubles portes de l'hôtel. Une fois vos hommes en position, donnez l'ordre de lancer l'assaut, tandis que vous tirez à travers les fenêtres situées à côté de la porte. Après avoir éliminé les soldats, utilisez la corde rapide dans l'ascenseur pour clôturer cette scène.

Acte 5 - Scène 2

Vous recevez comme nouvel objectif de rejoindre le théâtre et de localiser Alvarez. Vous allez débuter en étant entouré de soldats ennemis. Tournez au coin et tentez de les éliminer silencieusement, du début à la fin du couloir. Une fois qu'ils sont morts, allez au bout du couloir et placez vos hommes au coin. Ils engageront alors une fusillade autour de celui-ci. Après celle-ci, continuez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un croisement où trois chemins s'offrent à vous. Choisissez un des côtés, placez-vous derrière la porte, dans la salle de bains, pour bientôt lancer l'assaut sur les ennemis de la pièce. Regroupez vos hommes et faites feu. Suite à ceci, dites-leur de contourner le secteur pour éliminer les soldats restants.

Traversez la pièce en tuant quelques ennemis supplémentaires, puis avancez à l'intérieur du casino. Vous allez atteindre une grande chambre avec une entrée centrale, ainsi que deux portes fermées de chaque côté. Choisissez de vous placer derrière l'une d'elles, puis utilisez la caméra-serpent et les lunettes thermiques. Après avoir repéré les ennemis, ciblez-les et ordonnez à votre équipe de faire feu. Prenez position au niveau de l'autre porte fermée, pour éviter que vos hommes se fassent attaquer par derrière. Continuez en direction de votre objectif, en tuant les ennemis que vous croiserez dans le casino. Lorsque vous atteindrez les escaliers qui vous mènent un étage plus bas, ordonnez à vos hommes de regarder près du mur ce qui se passe en bas. Après avoir tué les ennemis que vous pouvez apercevoir, donnez l'ordre à l'équipe de descendre. Si le secteur est sécurisé, descendez à votre tour, puis continuez en direction de votre objectif. Vous ne verrez plus aucun ennemi jusqu'à ce que la prochaine scène se déclenche.

Acte 5 - Scène 3

Dès que débute la scène, vous allez commencer une petite fusillade. Contournez le coin, puis lancez-vous, avec vos hommes, dans le combat. Soyez attentif où vous tirez, étant donné qu'il y a deux hommes d'une équipe alliée parmi les ennemis. Après avoir tué les ennemis, écoutez les dires du policier survivant, qui vous indiquera le prochain endroit où vous rendre. Vos nouvelles directives sont données : vous rendre à l'intérieur de la salle de sécurité et accéder aux caméras. Rendez-vous jusqu'à votre objectif, et vous ferez bientôt face à des ennemis provenant du toit. Occupez-vous-en, puis montez les escaliers pour rejoindre le bout du couloir. En haut des escaliers, vous trouvez une porte fermée. Regardez à travers celle-ci grâce à la caméra-serpent et éventuellement la vision thermique, ciblez les ennemis, puis intervenez via vos équipiers. Une fois que tous les soldats sont hors d'état de nuire, ordonnez à vos hommes de hacker l'ordinateur. Vous pourrez utiliser la tourelle, mais mettez-vous à couvert à l'intérieur de la pièce, car vous serez bientôt assailli par d'autres ennemis à éliminer.

Votre objectif est mis à jour : désamorcer la bombe dans le théâtre chinois. Montez donc les escaliers pour rejoindre votre prochain objectif. En utilisant vos lunettes thermiques, trouvez l'unique garde situé sur la passerelle et tuez-le silencieusement. Une fois qu'il est à terre, snipez les deux hommes qui se trouvent sur le balcon au-dessous de vous. Ordonnez ensuite à vos hommes de descendre par la corde rapide sur ce balcon, puis suivez-les. Une fois à cet endroit, dites-leur de descendre par la prochaine corde. Ici, l'ennemi sera alerté de votre position. Restez sur le balcon et tirez de cette hauteur sur les soldats ennemis, afin d'aider vos équipiers. N'ayez crainte, car la bombe mettra un certain temps à exploser, et vous aurez également la possibilité de recommencer l'opération.

Une fois que les ennemis sont éliminés, déplacez votre équipe vers la bombe et désamorcez-la, en protégeant votre équipier durant la manoeuvre. Vous recevez ensuite comme objectif de libérer les otages de la salle de musique. Franchissez la porte menant à votre objectif, et vous trouverez trois hommes derrière celle-ci, à éliminer silencieusement. La prochaine salle est plus grande et requiert un peu plus de stratégie. Pour franchir cette pièce,

placez vos équipiers à l'entrée de gauche, tandis que vous prenez celle de droite. Dès que tout le monde est en position, dites à vos hommes de lancer l'assaut. Suite à celui-ci, ordonnez à l'équipe d'éliminer quelques ennemis cachés dans cette pièce. Continuez en direction de votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez une autre grande pièce avec deux entrées. Utilisez alors votre caméra-serpent pour repérer les terroristes et les otages. Désignez rapidement vos cibles, préparez votre équipe à s'infiltrer, puis nettoyez la pièce après avoir envoyé une grenade flash. Prenez garde de ne pas tuer les otages qui sont assez ressemblants aux ennemis.

Vous recevez enfin comme ordre de rejoindre le toit pour évacuer le secteur. Une fois les otages secourus et la bombe désarmée, mettez-vous à couvert derrière les cabines des orateurs tout en quittant les lieux, car vous allez être assailli par de nombreux ennemis. Faites feu jusqu'à tous les éliminer, en prêtant particulièrement attention aux soldats situés au niveau du balcon, utilisant des mitrailleuses. Après avoir nettoyé le secteur du théâtre, continuez votre objectif. Lorsque vous atteignez la porte de sortie, regroupez vos hommes derrière la porte, puis entrez et lancez l'assaut rapidement. Continuez ensuite votre route vers l'objectif jusqu'à déclencher une nouvelle scène.

Acte 5 - Scène 4

Franchissez le couloir et montez les escaliers. Evidemment, vous serez une fois encore assailli par les troupes ennemies. Ils apparaîtront dans le couloir, mais également par les fenêtres. Restez en retrait, en donnant l'ordre à vos hommes de vous occuper d'eux. Continuez de rejoindre l'objectif, puis vous serez attaqué par de nouveaux ennemis juste avant de prendre les escaliers menant au toit. Ils enverront des fumigènes et descendront par des cordes. Accueillez-les donc avec vos lunettes thermiques. Une fois en haut des escaliers, vous recevez l'objectif de nettoyer le toit. Utilisez alors votre caméra-serpent pour estimer le danger. Le toit contient deux niveaux. Préférez attaquer par le niveau du haut, ce qui vous permettra de tuer plus facilement les ennemis du bas, mais prêtez attention aux autres ennemis qui tenteront de vous attaquer à votre niveau et par les côtés. Evacuez les lieux en entrant dans l'hélicoptère, une fois la fusillade terminée.

Acte 6

Acte 6 - Scène 1

Etant donné que vous n'avez pas votre équipe avec vous durant cette mission, il vous faudra redoubler de vigilance. Après être descendu de l'hélicoptère, rejoignez le bâtiment en utilisant l'échelle sur le toit. Vous ne trouverez aucun ennemi une fois à l'intérieur de celui-ci. Cependant, un petit groupe de soldats vous attend à la sortie de la pièce. Si vous pouvez, essayez de tuer le premier silencieusement, occupez-vous des autres en vous tenant à couvert dans le bâtiment. Progressez jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous juste après que vous ayez passé le camion en feu. Juste en face de vous se trouvent plusieurs ennemis, dont un placé sur une tourelle. Déplacez-vous lentement le long du parcours, en avançant vers le garde posté sur la tourelle. Eliminez-le à l'aide d'une grenade. De nombreux soldats gardent l'entrée de l'entrepôt d'huile. Mettez-vous à couvert derrière les fourgons garés devant pour les éliminer. A l'intérieur de l'entrepôt, le point de votre objectif va changer et vous aurez à combattre une horde d'ennemis. Planquez-vous derrière les barils pour rester à couvert, et vous pourrez éliminer les ennemis au-dessus de vous, dont un sniper qui se tient encore plus haut. Continuez d'avancer avec prudence, tandis que les ennemis s'approchent de vous. Prenez votre temps pour les éliminer, puis après avoir atteint la marque de votre objectif, vous déclencherez la prochaine scène.

Acte 6 - Scène 2

Vous voici dans un entrepôt de trains. Utilisez vos lunettes de vision nocturne et avancez doucement. Si vous êtes suffisamment discret, vous pourrez tuer tous les ennemis silencieusement dans ce secteur, sans déclencher la moindre fusillade. Continuez à rejoindre votre objectif, on vous apprendra qu'Alvarez ne se trouvait pas à cet endroit, comme le pensait l'agent de la NSA. Il vous faudra continuer à travers le secteur pour le trouver. Montez donc au niveau des portes situées plus haut, puis utilisez la caméra-serpent pour repérer les cibles potentielles. Rejoignez les fenêtres situées après la porte, puis utilisez cette position pour tuer les ennemis postés dans la pièce. Une fois ceci fait, pénétrez dans celle-ci. Une alarme incendie va alors se déclencher. Il vous faut trouver le moyen de l'éteindre. Malheureusement, pour rejoindre le poste de commande, vous aurez à descendre deux niveaux remplis d'ennemis. Lorsque ces derniers

ont été éliminés, il vous faudra franchir la porte indiquée par votre objectif, et monter les escaliers. Juste derrière la porte vous menant plus haut, où se trouvent deux ennemis. Utilisez votre caméra-serpent avec la vision thermique pour les marquer et les éliminer silencieusement. Continuez derrière la porte marquée par votre objectif pour clôturer la scène.

Acte 6 - Scène 3

Franchissez la porte, descendez les escaliers, puis vous vous trouverez dans la pièce comportant l'interrupteur de l'alarme, sans le moindre ennemi à l'intérieur. Toutefois, lorsque vous presserez le bouton, vous serez attaqué par des soldats. Tenez-vous à couvert derrière l'un des ordinateurs et observez la porte d'entrée. Les ennemis vont tenter d'entrer brusquement dans la salle, mais utilisez votre position pour les éliminer dès leur entrée (utilisez votre vision thermique pour voir à travers la fumée). Déplacez-vous autour de cette pièce pour repérer les soldats situés sur les bâtiments adjacents, puis snipez-les. Bien que vous ayez éliminé tous les ennemis visibles, sachez qu'il en reste une flopée à l'extérieur. Le premier vous enverra un baril au moment où vous sortirez de la pièce, donc occupez-vous-en rapidement. Sortez ensuite lentement en restant à couvert, jusqu'à ce que tous les ennemis de ce secteur soient morts.

Continuez ensuite vers votre objectif, puis vous serez attaqué par plusieurs ennemis provenant des box d'en face. Gardez votre calme, puis vous pourrez vous en charger sans trop de problèmes, du moment que vous restez protégé. Dans la prochaine partie du secteur, un peu plus difficile, vous pourrez soit avancer en franchissant les portes droit devant vous, ou bien utiliser l'échelle et lancer l'assaut à partir du deuxième étage. Vous pourrez également attaquer la pièce par les niveaux les plus bas à travers le système de ventilation. Utilisez votre caméra-serpent pour désigner les cibles, puis trouvez l'opportunité pour sniper silencieusement quelques soldats. Lancez ensuite l'assaut dans la pièce et occupez-vous des ennemis restants.

Continuez ensuite vers votre objectif localisé au deuxième étage. Juste après avoir franchi un point de réapprovisionnement, vous contournerez le coin et pénétrerez dans une salle de machines. Celle-ci vous mène alors vers la prochaine pièce dans laquelle vous devrez lancer l'assaut.
Vous pourrez choisir d'effectuer cela via le niveau du haut ou celui du bas. Si vous passez par le haut, comme effectué dans cette soluce, utilisez votre caméra-serpent derrière la porte, et vous verrez deux ennemis. Attendez qu'ils aient le dos tourné pour les tuer silencieusement, puis snipez les ennemis situés au-dessous de vous à partir des fenêtres. Après avoir éliminé tout le monde au premier étage, descendez pour vous occuper des soldats restants au niveau du bas.

Acte 6 - Scène 4

Rejoignez l'extérieur, tout en suivant votre objectif. Vous allez pénétrer dans un secteur contenant de larges tuyaux. Juste après être entré, arrêtez-vous à la porte et tuez les deux gardes qui se trouvent à une quarantaine de mètres de vous. Après avoir effectué ceci, continuez par la droite ou la gauche, en utilisant votre vision thermique pour repérer les cibles facilement. Si vous réussissez à vous occuper de ce secteur silencieusement, vous n'aurez à éliminer que six personnes (tuez-les lorsqu'ils ont le dos tourné). Continuez jusqu'à la porte indiquée par votre objectif. Occupez-vous de l'ennemi situé à droite de celle-ci, puis envoyez une grenade derrière le coin pour vous charger d'un groupe d'autres soldats cachés.

Progressez vers votre objectif, en tuant quelques ennemis restants. Lorsque vous vous retrouverez à l'extérieur de ce secteur, rejoignez l'échelle que l'on vous indique, puis utilisez la corde. Vous recevez alors de nouvelles directives : appréhender Alvarez dans le hangar de la piste d'atterrissage. Après avoir utilisé la corde, vous allez découvrir que l'agent de la NSA a déjà trouvé Alvarez. Après la discussion, mettez-vous à couvert derrière une grande caisse, puis attendez une explosion qui va vous assommer. Lorsque vous vous réveillerez, vous serez secouru par d'autres membres de l'équipe Rainbow. Une fois de retour dans l'hélicoptère, on vous ordonne de rentrer à la base, mais vous avez d'autres plans...

Acte 7

Acte 7 - Scène 1

Après avoir reçu votre objectif, déplacez vos troupes à l'extérieur du complexe, en tuant les ennemis qui se dresseront devant vous. Après avoir atteint le boîtier d'alimentation, ordonnez à Jung de couper le courant.

Acte 7 - Scène 2

Vous recevrez ensuite l'objectif de localiser le traître Gabriel Nowak. Reprenez le chemin précédemment emprunté, puis des ennemis vous attaqueront. Regroupez vos hommes derrière la porte la plus proche, ouvrez et nettoyez le secteur. Après avoir éliminé les ennemis restants, rejoignez la porte qu'on vous indique. Une fois derrière celle-ci, vous trouverez un point d'approvisionnement, tandis qu'il vous faudra rejoindre la porte au bout du couloir. Le prochain secteur sera rempli d'ennemis. Donnez l'ordre à vos hommes de se placer derrière la porte, pour l'ouvrir et lancer l'assaut. Etant donné que cela ne sera pas suffisant pour éliminer tous les soldats, dites à votre troupe de faire un tour dans le secteur pour s'occuper des ennemis restants.

Tout en continuant à avancer vers votre objectif, vous allez atteindre une série d'escaliers. Ne vous ruez pas vers ces derniers, mais laissez plutôt descendre les ennemis vers vous afin de les mitrailler tranquillement. Lorsque vous ne verrez plus aucun ennemi descendre, ordonnez à vos hommes de monter, de manière à ce qu'ils vous ouvrent le chemin. Une fois en haut des escaliers, entrez dans le domaine. Quelques troupes vous attendent, ainsi que d'autres qui descendront par les cordes. Tâchez de vous en occuper en gardant vos hommes devant vous. Continuez d'avancer vers votre objectif, et arrêtez-vous au niveau des portes fermées. En utilisant votre caméra-serpent, marquez les deux ennemis qui se trouvent derrière, puis donnez l'ordre à votre équipe de lancer l'assaut. Continuez de poursuivre votre objectif, malgré les messages de Gabe. Vous allez entrer dans une pièce contenant quelques ennemis et vous verrez d'autres troupes Rainbow s'en occuper.

Progressez ensuite en tuant les ennemis sur votre passage, afin de monter les escaliers menant à l'étage suivant. A cet endroit, vous allez entendre des hommes discuter. Regroupez votre équipe, puis lancez l'assaut sur ces derniers. Si vous désirez apporter de l'aide, faites le tour pour rejoindre la seconde entrée, afin de faire feu par l'arrière. Dans la pièce suivante, vous rencontrerez deux ennemis équipés de boucliers. Utilisez votre caméra-serpent, marquez-les, puis dites à vos hommes de se charger de nettoyer le secteur. Avancez vers votre objectif, jusqu'à atteindre une porte sur laquelle est placée une bombe. Michael va commencer à la désarmer, tandis que Jung s'occupe de hacker un ordinateur ennemi. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, et les ennemis interviennent par les cordes. Revenez alors sur vos pas, afin de trouver une position de tir plus efficace, vers l'entrée. Une fois les soldats éliminés, dites à Jung de raviver Michael...

Acte 7 - Scène 3

Maintenant que la bombe est désamorcée, franchissez la porte, réapprovisionnez-vous, puis suivez votre objectif jusqu'à sortir sur le balcon, où vous retrouverez Gabriel. Malheureusement, il va faire exploser une bombe et vous aurez ensuite à combattre des soldats et un hélicoptère lorsque vous reprendrez vos esprits. Mettez-vous à couvert derrière l'un des gros pots en béton, puis vous serez informé que si vous arrivez à forcer l'hélicoptère à utiliser sa radio, Rainbow va pouvoir envoyer un missile sur ce dernier. Restez à couvert, puis tirez sur l'hélicoptère avec votre arme la plus puissante, tout en vous occupant des vagues ennemies. Après avoir tiré suffisamment, vous recevrez une transmission radio vous informant que le missile va être chargé.

Prenez garde à la roquette lancée par l'hélicoptère ennemi en courant de l'autre côté, vers le terrain de tennis, pour vous mettre à couvert derrière un autre gros pot en béton. Votre prochain objectif est simple : survivre. Maintenez votre position derrière le pot en vous débarrassant des ennemis, puis après les avoir tués, l'hélicoptère va lancer une autre roquette, vous forçant à revenir là d'où vous veniez à l'origine. L'hélicoptère va ensuite brièvement quitter le secteur. Utilisez ce laps de temps pour traverser le terrain de tennis et allez vous mettre à couvert dans le petit abri, comme vous l'indique votre objectif. A partir de cette position, occupez-vous de tous les ennemis qui s'approcheront de trop près. Vous n'avez pas à tous les tuer, mais devez en fait survivre jusqu'à ce que le missile soit envoyé et explose l'hélicoptère ennemi. Une fois ceci fait, il ira se crasher contre le bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Gabe va alors apparaître. Rejoignez-le pour l'affronter, puis lorsqu'il sortira son arme, vous n'aurez d'autre choix que de lui tirer dessus pour l'abattre et clôturer la mission.

TOUTES LES ARMES

Mitraillettes à débloquer

MP5N

Débloquée dés le début.

MP9

Débloqué dés le début.

M11

Débloqué dés le début.

UMP45

Nécessite 120Pts de combat rapproché.

P90

Nécessite 450Pts de combat rapproché.

MP7A1

Nécessite 600Pts de combat rapproché.

SKORPION VZ83

Nécessite 770Pts de combat rapproché.

TYPE 05

Nécessite 960Pts de combat rapproché.

AUG PARA

Nécessite 1170Pts de combat rapproché.

Fusils-Mitrailleurs à débloquer

MK46

Débloqué dés le début.

21E

Nécessite 50Pts d'assaut.

MG36

Nécessite 320Pts d'assaut.

M249 SPW

Nécessite 770Pts d'assaut.

Fusils d'assaut à débloquer

G36C

Débloqué dés le début.

FAMAS

Débloqué dés le début.

SCAR H CQC

Débloqué dés le début.

TAR21

Nécessite 120Pts de tireur d'élite.

M468

Nécessite 210Pts de tireur d'élite.

G3KA4

Nécessite 210Pts d'assaut.

AUG A3

Nécessite 600Pts de tireur d'élite.

AKS-74U

Nécessite 600Pts d'assaut.

M8

Nécessite 960Pts de tireur d'élite.

FNC

Nécessite 960Pts d'assaut.

L85A2

Nécessite 1170Pts de tireur d'élite.

AK-47

Nécessite 1170Pts d'assaut.

Fusils de Sniper à débloquer

SR-25 SD

Débloqué dés le début.

SCOUT TACTICAL

Débloqué dés le début.

SV-98

Nécessite 50Pts de tireur d'élite.

M40A1

Nécessite 450Pts de tireur d'élite.

PSG1

Nécessite 770Pts de tireur d'élite.

L96 ARCTIC WARFARE

Nécessite 1400Pts de tireur d'élite.

Fusils de chasse à débloquer

870MCS

Débloqué dés le début.

M3

Débloqué dés le début.

SPAS 12

Nécessite 50Pts de combat rapproché.

XM-26 LSS

Nécessite 210Pts de combat rapproché.

500 TACTICAL

Nécessite 1400Pts de combat rapproché.

Débloquer le bouclier

Il faut 1400Pts d'assaut pour débloquer le bouclier antiémeute.

Pistolets à débloquer

P99

Débloqué dés le début.

USP4

Débloqué dés le début.

MK-23

Débloqué dés le début.

Desert Eagle

Nécessite 120Pts d'assaut.

92FS

Nécessite 320Pts de tireur d'élite.

G18

Nécessite 320Pts de combat rapproché.

Raging Bull

Nécessite 450Pts d'assaut.

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Protections Corps à débloquer

Combat balistique

Débloqué dés le début.

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Recon corbeau

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade Caporal.

Combat Titan

Requiert le grade Caporal.

Recon colosse

Requiert le grade Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Combat crotale

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade Sergent Première Classe.

Assaut Ouragan

Requiert le grade de Sous-Lieutenant.

Protections épaules à débloquer

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Cyclone

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Recon Typhon

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Protections bras à débloquer

Combat Vautour

Débloqué dés le début.

Assaut Goliath

Requiert le grade de Caporal.

Combat Titan

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Crotale

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Protections jambes à débloquer

Assaut Faucon

Débloqué dés le début.

Recon Corbeau

Débloqué dés le début.

Combat Titan

Requiert le grade de Caporal.

Recon Colosse

Requiert le grade de Caporal.

Assaut Anaconda

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Crotale

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Recon Vipère

Requiert le grade de Sergent Première Classe.

Combat Cyclone

Requiert le grade de Sous-lieutenant.

Vêtements têtes à débloquer

Casque Assaut Balistique

Débloqué dés le début.

Tuque

Débloqué dés le début.

Chapeau de Brousse

Débloqué dés le début.

Casquette militaire

Débloqué dés le début.

Casquette retournée

Débloqué dés le début.

Casque tactique

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Casque léger

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Bandana

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Casque de vol

Requiert le grade de Sergent d'état-Major.

Casque de renforce

Requiert le grade de Sergent maître.

Chapeau de brousse arrondi

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Béret

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Casque antiémeute

Requiert le grade de Colonel.

Lunettes à débloquer

Lunettes tactiques

Débloqué dés le début.

Lunettes de soleil retro

Débloqué dés le début.

Lunettes de tir

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Verres teintes

Requiert le grade de Sergent d'adjudant-Chef.

Lunettes tactiques

Requiert le grade de Sergent de Capitaine.

Lunettes de vision nocturne

Requiert le grade de Sergent de Colonel.

Masques à débloquer

Masque respiratoire

Requiert le grade de Sergent Maître.

Masque Mi-visage

Requiert le grade de Capitaine.

Masque Balistique

Requiert le grade de Colonel.

Balaclavas à débloquer

Balaclava

Requiert le grade de Soldat deuxième classe.

Balaclava trois ouvertures

Requiert le grade de Sergent Maître.

Vêtements torses à débloquer

Gilet tactique

Débloqué dés le début.

Chemise de combat

Débloqué dés le début.

Gilet col haut

Débloqué dés le début.

Chemise de combat raid

Requiert le grade de Soldat première classe.

Maillot manches longues

Requiert le grade de Soldat première classe.

Gilet d'assaut

Requiert le grade de Sergent.

Débardeur

Requiert le grade de Sergent.

Gilet en cuir

Requiert le grade de Sergent Major.

Pantalons à débloquer

Pantalon de combat

Débloqué dés le début.

Pantalon cargo

Requiert le grade de Soldat première classe.

Pantalon d'assaut

Requiert le grade de Sergent.

Treillis

Requiert le grade de Sergent Major.

Pantalon en cuir

Requiert le grade de Sergent Major.

Rango

© Electronic Arts / Behaviour Interactive 2011

SUCCÈS

Fermier (20 g)

Terminer le Domaine des Cousins Jenkins

Surfer de train (20 g)

Terminer le Train d'eau

Forty Niner (20 g)

Terminer la Mine interdite

Ca sent la chair fraîche ! (20 g)

Terminer la Terre des Géants

Le Roi du frigo (20 g)

Terminer le Clan des rongeurs

Saint Patrick (20 g)

Terminer le retour de Rattlesnake Jake

Clatto Verata N (20 g)

Terminer l'Invasion zombie

De plus en plus pire ! (20 g)

Terminer l'Aller-retour pour nulle part

On ne peut pas s'entendre ? (20 g)

Terminer le Conflit extraterrestre

Héros de Dirt (30 g)

Finir le jeu en mode Normal

Héros de l'Ouest (60 g)

Finir le jeu en mode Difficile

Légende de l'Ouest (125 g)

Finir en mode Difficile et trouver tous les objets à débloquer et à récupérer

1 étoile (10 g)

Récupérer 1000 étoiles de Shérif

2 étoiles (15 g)

Récupérer 10 000 étoiles de Shérif

3 étoiles (20 g)

Récupérer 100 000 étoiles de Shérif

4 étoiles (25 g)

Récupérer 150 000 étoiles de Shérif

5 étoiles (50 g)

Récupérer 200 000 étoiles de Shérif

Gâchette facile (20 g)

Finir un récit en n'utilisant que votre pistolet

C'est pas facile d'être vert (20 g)

Finir une affabulation sans mourir

Vise bien (15 g)

Éliminer 20 ennemis en utilisant la visée manuelle

Honorable Cow-boy (5 g)

Vaincre un tireur sans utiliser le pistolet

Le nettoyeur (15 g)

Vaincre 500 ennemis

Faiseur de veuves (25 g)

Vaincre 1000 ennemis

Pique comme l'abeille (10 g)

Éliminer 100 ennemis avec des attaques de mêlée

Antichar (30 g)

Vaincre un énorme lapin qui charge en n'utilisant que des attaques de mêlée sans subir de dégâts

Démolitions (15 g)

Forcer un sauteur à atterrir sur une cartouche de fusil

Pigeon d'argile (15 g)

Faire voler un ennemi avec un uppercut et lui tirer dessus trois fois

Va prendre l'air (10 g)

Jeter 10 ennemis hors du train dans le Train d'eau

Ennemis dispersés (15 g)

Récupérer le Spreadshot et l'utiliser pour éliminer 10 ennemis

J'ai un cadeau pour toi ! (15 g)

Récupérer le Launcher et l'utiliser pour éliminer 10 ennemis

Un pistolet mitrailleur ! (15 g)

Récupérer le Blaster et l'utiliser pour éliminer 10 ennemis

Ça roule, Cow-boy ! (10 g)

Survivre au canyon instable dans le Retour de Rattlesnake Jake

Un train d'enfer (10 g)

S'échapper du train qui explose dans le Train d'eau

C'est le pays des chauves-souris (30 g)

Chevaucher une chauve-souris et passer un niveau sans mourir

Bip ! Bip ! (30 g)

Chevaucher un Géocoucou et passer un niveau sans mourir

Soif de vaincre (20 g)

Vaincre Bad Bill sur le Train d'eau

Autour du pot (20 g)

Vaincre Bad Bill dans la Mine interdite

Alors, c'est qui l'chef ? (20 g)

Vaincre Bad Bill dans le Repaire des rongeurs

Charmeur de serpent (20 g)

Vaincre Rattlesnake Jake dans le Retour de Rattlesnake Jake

Plus c'est gros (20 g)

Vaincre Lars sur la Terre des Géants

Examen poussé (20 g)

Vaincre la sonde extraterrestre dans le Conflit extraterrestre

J'ai descendu le Shérif (15 g)

Vaincre 6 zombies en un lancer de balle de golf

Dans le mille ! (10 g)

En mode Balle en or, taper dans le mille pour la première fois

En plein dans le mille (25 g)

Taper dans le mille trois fois de suite

Il existe une pilule pour ça (5 g)

Tirer sur le paquet de dynamite de Bad Bill avant qu'il ne le lance dans le Train d'eau

Casse-caisses (5 g)

Détruire 250 caisses

Rapala for Kinect

© Activision 2011

SUCCÈS

Premier poisson ! (10 g)

Attrapez un poisson en mode arcade

Maître des bars (15 g)

Attrapez 50 poissons en mode arcade

La pêche à cœur (20 g)

Attrapez 250 poissons en mode arcade

TAI-KOU-BOU (50 g)

Attrapez 1000 poissons en mode arcade

Champion de Ten Mile (20 g)

Premier à la gorge de Ten Mile

Champion de Big Bog (25 g)

Premier au marais Big Bog

Champion de Lauri (30 g)

Premier au lac Lauri

Champion de Kitchigoomee (35 g)

Premier au lac Kitchigoomee

Champion de Northern Lights (40 g)

Premier à la rivière Northern Lights

Pêcheur de classe mondiale (10 g)

Inscrit à un Classement en ligne

Accordeur (15 g)

Le son a été ajusté

Débutant en leurre (10 g)

Utilisez 5 des 80 leurres disponibles

Pro du leurre (15 g)

Utilisez 40 des 80 leurres disponibles

Légende du leurre (20 g)

Utilisez tous les leurres

Collectionneur de poissons (10 g)

Attrapez 5 poissons différents

Maniaque des poissons (15 g)

Attrapez 12 poissons différents

Le poisson, c'est ma vie ! (20 g)

Attrapé 29 poissons différents

Première course (10 g)

Atteint la ligne d'arrivée d'une course de bateaux

Deux cents objets (10 g)

Reçu 200 objets dans les courses de bateaux

Maître collectionneur (20 g)

Reçu 500 objets dans les courses de bateaux

Coureur pro (15 g)

Arrivé premier 50 fois dans les courses de bateaux

Saut géant (15 g)

Sauté de la plateforme avec Boost !

Lancer rapide (20 g)

Visé rapidement, lancé rapidement !

Cinq attirés (15 g)

Attiré 5 poissons

Une douzaine provoquée (20 g)

Provoqué 12 poissons

Pêche rapide (20 g)

Attrapé un poisson rapidement

Ligne intacte (20 g)

Terminé une zone sans casser votre ligne

Deux fois plus fort (20 g)

Battu le record du niveau avec une avance énorme

Maître du moulinage (20 g)

Mouliné souvent

Maître de l'esquive (10 g)

Esquivé l'attaque lourde d'un poisson 50 fois

Maître du lancer (10 g)

Réalisé 200 lancers parfaits

Premier hameçon (15 g)

Hameçonné

Xbox Live

Flottille (10 g)

Terminé une course de bateaux en multijoueur

Grand champion (15 g)

Terminé toutes les courses de bateaux en mode multijoueur

Un bon début (10 g)

Terminé une zone en mode multijoueur

Pêcheur voyageur (25 g)

Terminé toutes les zones en mode multijoueur

Pêcheur populaire (10 g)

Joué 50 fois au mode multijoueur

Rapala Pro Bass Fishing

© Activision

SUCCÈS

Pêcheur amateur (5 g)

Participez à un tournoi.

Première prise (5 g)

Attrapez 1 poisson de chaque espèce.

Ça sent le poisson (10 g)

Trouvez un point de pêche sur un lac et pêchez-y.

Prise rapide (10 g)

Soyez le premier pêcheur à prendre un poisson lors d'un tournoi.

Premiers pas (5 g)

Terminez un tournoi.

Exemplaire sur la forme (5 g)

Réalisez un ferrage parfait.

Poisson volant (10 g)

Attrapez n'importe quel poisson en le ramenant sur le bateau.

Très confiant (15 g)

Pesez en avance lors d'un tournoi.

Challenger (5 g)

Terminez un défi en mode libre.

Celui qui s'est enfui (5 g)

Perdez un poisson.

Trop mignon ! (10 g)

Faites monter au maximum l'attrait d'un leurre lors d'une récupération.

Sensation originale (10 g)

Attrapez un poisson avec le leurre Rapala® Original Floater®.

Presque, mais pas tout à fait (10 g)

Terminez un tournoi en 2e ou 3e place.

C'est qui je pense ? (10 g)

En tournoi, commencez à pêcher près de chaque concurrent du lac quand ils pêchent.

Multitâche (15 g)

Accomplissez un objectif secondaire lors d'un tournoi.

Un gros morceau (25 g)

Prenez un poisson record, quelle que soit son espèce.

Le niveau 10 (10 g)

Attrapez 10 poissons.

Victoire ! (20 g)

Terminez premier d'un tournoi.

Vétéran (30 g)

Pilotez le bateau plus de 5 minutes lors d'un tournoi et terminez dans le top 5.

Pêcheur confirmé (25 g)

Terminez un tiers en saison Débutants de tournoi.

Motivé (25 g)

Terminez tous les concours du premier tiers d'une saison en tournoi.

Pêcheur expert (30 g)

Terminez la saison Débutants en mode tournoi.

Gentil pêcheur (10 g)

Terminez la saison Débutants d'un tournoi avec moins de 3 points de pénalité.

Amateur de poissons (25 g)

Attrapez 5 poissons de différentes espèces en tournoi ou en mode libre.

Ils en raffolent ! (30 g)

Gardez l'attrait d'un leurre à plus de 90% pendant au moins 30 secondes lors d'une récupération.

Retourneur (30 g)

Réalisez 20 fois un retournement de bateau.

C'est un monstre ! (30 g)

Attrapez un Monstre de n'importe quelle espèce.

Faux espoir (30 g)

Prenez 5 poissons lors de la phase de pesée d'un tournoi.

Trop rapide ! (30 g)

Attrapez un poisson moins de 1 minute après le début d'un concours en mode tournoi.

Maître lanceur (30 g)

Lancez 500 fois.

Éclaireur (10 g)

Trouvez 5 points de pêche différents lors d'un concours en tournoi et pêchez-y.

Top challenger (30 g)

Terminez tous les défis d'un lac en mode libre.

Un plus gros bateau ? (30 g)

Attrapez 30 poissons lors d'un concours en tournoi ou d'une unique session en mode libre.

Capitaine (25 g)

Accumulez plus d'une heure de pilotage.

Trop parfait ! (30 g)

Accumulez 30 lancers parfaits.

Ferreur parfait ! (30 g)

Accumulez 30 ferrages parfaits.

Pêcheur vétéran (20 g)

Terminez la saison Pros en mode tournoi.

Bon joueur (30 g)

Terminez toutes les saisons en tournoi avec 0 point de pénalité.

Vantard (30 g)

Remportez un concours en tournoi sans lancer sur un point de pêche.

Rat de bibliothèque (10 g)

Accédez à tous les onglets de l'Ichtyopédie.

Pêcheur d'élite (30 g)

Terminez la saison Légendaires en mode tournoi.

Vraie légende (30 g)

Attrapez les 30 Monstres.

Grand voyageur (20 g)

Pêchez à au moins 60% des points de pêche découverts de tous les lacs.

Pêcheur de bars (20 g)

Attrapez au moins 50 bars de n'importe quelle sous-espèce.

Amateur de mode (10 g)

Déverrouillez tous les vêtements pour votre pêcheur homme ou femme.

À l'épreuve du temps (30 g)

Attrapez un poisson le matin, le midi et le soir par temps ensoleillé, couvert et pluvieux.

Maître des leurres (30 g)

Attrapez au moins un poisson avec chaque leurre.

Un petit Esturgeon ? (20 g)

Terminez dans le top 5 de Légendes de l'esturgeon en n'utilisant que le fil de 10 lbs (4,5 kg).

Maître challenger (50 g)

Terminez tous les défis de tous les lacs en mode libre.

Rapala Tournament Fishing

© Activision / Magic Wand 2007

SUCCÈS

Tournament Completion (50 g)

Terminer le mode Tournoi.

Tournament Master (40 g)

Finir le mode Tournoi à la première place (médaille d'or).

Rapala Series (25 g)

Terminer l'évènement Rapala Series.

American Tour (25 g)

Terminer l'évènement American Tour.

Lund Series (25 g)

Terminer l'évènement Lund Series.

Elite Tour (25 g)

Terminer l'évènement Elite Tour.

Ranger Tour (25 g)

Terminer l'évènement Ranger Tour.

Legends Series (25 g)

Terminer l'évènement Legends Tour.

Rapala Pro Tournament (25 g)

Terminer l'évènement Lund Series.

Time Challenge Completion (50 g)

Terminer le mode Time Challenge.

Arcade Challenge Completion (50 g)

Terminer le mode Arcade Challenge.

Bass Champion (20 g)

Attraper 40 bass.

Perch Champion (20 g)

Attraper 40 perches.

Perch Champion (20 g)

Attraper 40 perches.

Trout Champion (20 g)

Attraper 40 trout.

Catfish Champion (20 g)

Attraper 40 poissons-chats.

Salmon King (20 g)

Attraper 20 rois saumons.

Fish Master (25 g)

Attraper au moins un poisson de chaque espèce du jeu.

Fishing Boat Expert (20 g)

Utiliser au moins un bateau de chaque type dans un tournoi.

Shore Fishing Expert (20 g)

Attraper au moins 15 espèces de poissons différentes apparaissant seulement sur les rivages.

Master of Deceivement (135 g)

Terminer le mode Tournament avec chaque personnage au moins une fois.

Fishing Rod Expert (25 g)

Attraper au moins 20 poissons en utilisant chaque canne à pêche du jeu.

Fishing Reel Expert (25 g)

Attraper au moins 20 poissons en utilisant chaque bobine du jeu.

Fishing Line Expert (25 g)

attrapper au moins 20 poissons en utilisant chaque ligne du jeu.

Lure master (75 g)

Utiliser chaque appât au moins 10 fois.

Lure Apprentice (25 g)

Attraper au moins 10 Lake Sturgeon en utilisant un seul type d'appât.

Lure Expert (25 g)

Attraper au moins 30 Chain Pickerel en utilisant un seul type d'appât.

Lure Specialist (50 g)

Attraper au moins 60 Rois Saumons en utilisant un seul type d'appât.

Always Ready (25 g)

Attraper votre premier poisson dans les 2 minutes qui suivent le début d'un nouveau jour de tournoi de pêche.

Quick Fishing (40 g)

Attraper vos trois premiers poissons dans un nouveau jour de tournoi de pêche en moins de six minutes.

Bad Weather (20 g)

Attraper au moins 40 poissons par mauvais temps.

Raskulls

© Halfbrick 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pour entrer les codes suivants, faites une pause dans le jeu et appuyez sur le bouton Y.

Egomaniacs (les personnages ont de grosses têtes)	Haut, Bas, Gauche, Droite
Get Funky (votre personnage a une coiffure afro)	X, X, X, Y, Y, Y
I hate you Shapeasaurus (vous incarnez Shapeasaurus)	RB, Haut, Bas, RB, Haut, Bas
Le fils de l'homme (transforme votre tête en pomme géante)	Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas
Moustache ENGAGE! (vous portez une moustache)	RB, RB, RB, LB, LB, LB
Musclemen	Droite, Gauche, Bas, Haut
Paper Bag (un sac en papier apparait sur votre tête)	Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gau
Incarner un bloc	LB, LB, Y, LB, LB, Y
Too Bright! (vous portez des lunettes de soleil)	LB, RB, LB ,RB, LB
Transient Mode (vous portez une barbe)	Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Un T-shirt Raskulls

Réaliser un Mega-Challenge dans le premier chapitre.

Un masque du roi

Réaliser un Mega-Challenge dans le second chapitre.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Police

Réaliser le challenge Short Circuit dans le premier chapitre.

Duck

Réaliser le challenge Quack Attack dans le premier chapitre.

Captain J. Turncoat

Terminer le troisième chapitre.

Barry Steakfries

Atteindre le niveau 10 (Zuppercutter) en multijoueur en ligne.

Angel

Réaliser le challenge Zap Ascent.

Devil

Réaliser le challenge Cinder Certificate.

Koala

Réaliser le challenge Boom Town.

Rich Raskull

Réaliser le challenge Pomp and Circumstance.

Sargent

Réaliser le challenge Military Might!

Ilomilo

Acheter ilomilo et débloquer au moins un succès de ce jeu.

Kefling

Acheter World of Keflings et débloquer au moins un succès de ce jeu.

Mummy

Réaliser le challenge Scare Tactics.

CONTENU DÉBLOCABLE POUR LE MULTIJOUEUR

Coupe Couronne

Remporter toutes les coupes dans le mode de difficulté moyen.

Difficulté Intense

Remporter une coupe dans le mode de difficulté difficile.

SUCCÈS

Crâne-tinue !! (10 g)

Gagne une course en Méga Quête

Les tricheurs ne gagnent jamais (20 g)

Bats l'ignoble voleur à la fin du chapitre 1.

Crise de nerfs (20 g)

Utilise ta puissance et bats le chef à la fin du chapitre 2.

Salut ô Roi (25 g)

Termine la Méga Quête et apporte la paix aux Raskulls.

Roi du bling (25 g)

Ramasse tous les médaillons dans la Méga Quête.

Parlez à tes amis (10 g)

Gagne une partie du Grand Prix à 4 joueurs et en local et n'oublie pas de t'en vanter !

Cinq fois un Raskull (20 g)

Gagne 5 parties de Grand Prix Xbox LIVE !

Saute-mouton... (20 g)

Gagne en sautant par-dessus un Raskull pour finir (multijoueur en local ou Xbox LIVE)

Grillades (10 g)

Touche trois autres Raskulls avec une seule charge enflammée.

Inconfortablement énergique ! (10 g)

Reste en mode Frénésie pendant 10 secondes (à l'exception des chefs et « Frénésie illimitée »).

Artisan des blocs (20 g)

Détruis 20 000 blocs dans tous les modes (c'est-à-dire les petits blocs qui forment des gros blocs).

Zuppercut! (10 g)

Envoie les Raskulls en l'air avec le Bâton de tonnerre 10 fois (multijoueur en local ou Xbox LIVE).

SUCCÈS RASKULLS REINFORCEMENTS 1

Les blocs, même pas peur (20 g)

Termine la Coupe de la Pierre brillante sans te faire écraser.

Miaouscostaud (15 g)

Gagne une course avec un Méga Zap en réserve en tant que Kitty.

Le coup du viking ! (15 g)

En tant que Viking, relie une Charge enflammée à la Poussée baguette.

SUCCÈS RASKULLS REINFORCEMENTS 2

Reste de glace (20 g)

Termine la coupe Halfbrick sans te faire brûler par la lave.

Bien joué (15 g)

Depuis les Tunnels de la tempête, atteins la ligne d'arrivée en utilisant les Charges enflammées.

Os en guerre ! (15 g)

En tant qu'Osdeguerre, gagne une course sans utiliser le mode Frénésie.

Ratatouille

© THQ / Heavy Iron Studios 2007

TOUS LES MINI-JEUX (SOLO ET MULTI)

Entrez **MATTELME** sur l'écran des cheat codes pour débloquer tous les mini-jeux.

ACCÉLÉRATION ILLIMITÉE

Entrez **SPEEDY UNLIMITED RUNNING** sur l'écran des cheat codes pour bénéficier de l'accélération illimité.

SUCCÈS

Attention, chute de rat ! (5)

Essaie de descendre du toit de la voiture pour poser la patte dans la Ville Lumière.

Rat de tunnel (5)

Peux-tu récupèrer l'amulette au bout du tunnel ? Regarde derrière la cascade.

Roi de la souche (5)

Saute sur la souche dans la cour de Mabel. Allez, quoi, si Emile peut le faire...

Rat qui roule... (5)

Récupère l'amulette sur la colline à l'aide de la RatOballe.

Dégringolade d'étagères ! (10)

Repère l'étagère qui est tombée dans La cuisine désertée et monte dessus.

Mary Ratkins (10)

Glisse d'une banderole à l'autre au Marché.

Poids et contrepoids (10)

Utilise le contrepoids dans La cuisine désertée.

Délire de mixeurs (10)

Allume l'autre mixeur dans La cuisine désertée.

Tremplins et trampolines (10)

Trouve la salle secrète équipée de nombreux tremplins dans Rat de gouttière.

Au-delà de la cascade (10)

La cascade cache un secret dans Rat de gouttière.

Mais allume, quoi ! (10)

Repère trois interrupteurs et appuie dessus au Marché.

Roue de fromage (10)

Repère la roue de fromage au Marché et monte dessus.

Chaud devant ! (10)

Repère la sauce pimentée au Marché.

À l'assaut des pastèques ! (10)

Repère le tas de pastèques au Marché et monte dessus.

Vague de froid (10)

Fraie-toi un chemin dans le congélateur au Marché.

Des hauts et des bas (10)

Fais glisser les trois plateformes le long du poteau au Marché.

Petit chef, grande cuisine-Bonds (10)

Termine la mini-mission des tremplins dans À petit chef, grande cuisine.

Appel d'air (10)

Repère les conduits d'aération dans À petit chef, grande cuisine.

Punaise, v'là Remy ! (10)

Débarrasse les lieux des punaises dans À petit chef, grande cuisine.

Ville Lumière - Rebondissements (10)

Termine la mini-mission des tremplins dans la Ville Lumière.

Aux ordures ! (10)

Essaie d'ouvrir la benne à ordures dans la Ville Lumière.

Attention au tuyau ! (10)

Repère le tuyau et fais-le tomber à l'aide de la balle dans la Ville Lumière.

Piment ravageur (10)

Attrape le voleur à l'aide de la bombe de piment dans la Ville Lumière.

Situation collante (10)

Détourne l'attention de Linguini dans La cuisine désertée.

Ratiboisor (10)

Écrase les punaises dans la mini-mission dans la Ville Lumière.

Overdose de caféine (20)

Repère la machine à café qui déborde dans La cuisine désertée et éteins-la.

Bon débarras ! (20)

Tire la chasse d'eau des toilettes dans La cuisine désertée.

Poudre d'escampette Acte II (20)

Termine la mini-mission qui consiste à pourchasser Gusteau dans La cuisine désertée.

Pêche du jour (20)

Repère le poisson géant au Marché et place-toi dans sa bouche.

Rouleau à pâtisserie comp. (20)

Termine la mission Rouleau à pâtisserie compresseur.

Homards vivants ! (20)

Fraie-toi un chemin entre les aquariums de homards au Marché.

Livraison spéciale (20)

Utilise la Bombe de piment contre le chat dans la Ville Lumière.

Oh ! Hisse ! (20)

Termine la mission Oh ! Hisse !

Extermination en hauteur (20)

Termine la mission Extermination en hauteur.

Du piment dans tes valves ? (20)

Termine la mission Du piment dans tes valves ?

Remy le rat volant (20)

Repère le parapluie et utilise-le dans À petit chef, grande cuisine.

Ça sent le gaz ! (20)

Termine la mission Ça sent le gaz !

Poudre d'escampette (20)

Termine la mini-mission qui consiste à pourchasser Gusteau dans À petit chef, grande cuisine.

Vol de nuit (20)

Peux-tu éviter les papillons de nuit de la Ville Lumière.

En voiture, Simone ! (20)

Essaie d'ouvrir le coffre de la voiture dans la Ville Lumière.

Entre dans la lumière ! (20)

Repère l'abat-jour le plus élevé dans La cuisine désertée et monte dessus.

Le roi du fromage (20)

Repère la pile de fromage dans La cuisine désertée et monte dessus.

Collecte d'amulettes (30)

Récupère toutes les amulettes au Marché.

Amulettes - Acte I (30)

Termine les trois mini-missions dans la Ville Lumière.

Amulettes - Acte II (30)

Termine les trois mini-missions dans À petit chef, grande cuisine.

Amulettes - Acte IV (40)

Termine les trois mini-missions dans La cuisine désertée.

Amulettes - Acte III (40)

Termine les trois mini-missions.

Réussir tous les mini-jeux (60)

Termine tous les mini-jeux.

Terminer les missions (100)

Termine toutes les missions du jeu.

Toutes les amulettes du monde (100)

Trouve 525 amulettes dans le jeu.

Raven Squad : Operation Hidden Dagger

© Evolved Games / Atomic Motion 2009

SUCCÈS

Initiation (15)

Accomplis la mission du Prologue.

Essai Transformé (25)

Accomplis la mission Atterrissage dans la campagne solo.

Village nettoyé (25)

Accomplis la mission Attaque de Village dans la campagne solo.

Pas de retour possible (25)

Accomplis la mission Espoirs Brisés dans la campagne solo.

Pause café (25)

Accomplis la mission Café Matinal dans la campagne solo.

Évasion (25)

Accomplis la mission Alliances dans la campagne solo.

Jungle d'argile (25)

Accomplis la mission Cauchemar Urbain dans la campagne solo.

Liberté urbaine (25)

Accomplis la mission Ferry du Styx dans la campagne solo.

Pris au piège (25)

Accomplissez la mission Nuit Humide dans la campagne solo.

Aventure commune (25)

Accomplis la mission Vengeance dans la campagne solo.

Cheval de Troie (25)

Accomplis la mission Ruines d'Amazonie dans la campagne solo.

On sort de là ! (60)

Accomplis la campagne solo pour chaque niveau de difficulté.

Compagnon fidèle (100)

Accomplis les missions de la campagne multijoueur en coopération pour chaque niveau de difficulté.

La marque des potes (20)

Achève une mission en mode coopératif.

Coins exotiques (30)

Tue 20 soldats ennemis par explosions.

Coup de foudre vivant (15)

Utilise 10 fois la compétence Grenade Éclair.

Balayage propre (40)

Accomplis n'importe quelle mission sans utiliser de munitions de compétence.

Aimant à balles (0)

Un des membres de ton escouade a été blessé plus de 11 fois.

Tireur d'élite (10)

Brûle la cervelle de l'ennemi en mode subjectif à une distance de plus de 75 mètres.

Chasseur de primes (10)

Porte 50 tirs mortels dans la tête de l'ennemi.

Commandant pro (45)

Accomplis 5 missions en difficulté vétéran.

Protecteur (20)

Aucun blessé en défendant la clairière dans Attaque de Village. Difficulté vétéran requise.

Tacticien de talent (10)

Trouve le nid de mitrailleuses dans la mission Espoirs Brisés et tue 5 soldats ennemis avec.

Roi du labyrinthe (10)

Tue Rodriguez dans la mission Café Matinal.

Fourrage de canon (25)

Aucun blessé dans le piège à grenades lors de la mission Café Matinal. Difficulté soldat requise.

Approche furtive (30)

Gagne les entrées sans te faire repérer lors de la mission Alliances.

Anti-sniper (15)

Tue le sniper dans la mission Cauchemar Urbain avant qu'il ne te repère. Difficulté vétéran requise.

Alliance (10)

Aucun des soldats brésiliens de l'escorte ne doit mourir dans la mission Cauchemar Urbain.

Tue la source (5)

Détruis les 3 transports de troupes ennemis lors de la mission Ferry du Styx.

En camionneur (15)

Tu as utilisé le camion-citerne pour éliminer les défenseurs sur la place lors de Ferry du Styx.

Chasseur d'élite (10)

Tue 5 soldats d'élite défendant la base lors de la mission Vengeance.

Rescapé (35)

Accomplis la mission Vengeance sans laisser aucun membre de ton escouade se faire abattre.

Archéologue amateur (25)

Accomplis la mission Ruines d'Amazonie sans endommager le site de fouilles.

De la bombe (10)

Fais sauter au moins 5 véhicules lors de la mission Nuit Humide.

Superviseur (40)

Protège les ouvriers des soldats ennemis lors de Ruines d'Amazonie. Difficulté vétéran requise.

Parfait soldat (35)

Aucun membre d'escouade ne doit être abattu par les gardes d'élite de Juarez lors de Copains Copine.

Réunion (5)

Réunis les escouades lors de la mission Atterrissage.

Sans pitié (5)

Tue tous les ennemis en fuite après avoir défendu le village lors du Prologue.

Nettoyeur (10)

Tue tous les ennemis à la plantation lors de la mission Café Matinal.

Chargeur expert (10)

Passe les ruines de Espoirs Brisés sans te faire prendre par la milice. Difficulté vétéran requise.

Exploseur de jeep (5)

Utilise ta 1ère roquette pour faire sauter la jeep lors de Atterrissage. Difficulté soldat requise.

Ballade en site SAM (20)

Après le Point Alpha dans la mission Atterrissage, rends-toi au site SAM sans te faire abattre.

Petit costaud (10)

Pas de membre d'infiltration abattu au camp lors de Attaque de Village. Difficulté soldat requise.

Roi de la colline (5)

Accomplis l'objectif de défense du village sans quitter la place du village lors du Prologue.

Grand roc (20)

Protège les civils des ennemis lors du sauvetage dans Alliances. Difficulté vétéran requise.

Trappeur (20)

Accomplis Nuit Humide sans que tes escouades soient abattues. Difficulté soldat requise.

Rayman 3 : Hoodlum Havoc HD

© Ubisoft 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0
Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :
C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines ! Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points ! Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue. Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel. Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis

lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4
Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :

Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus ! Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le

tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites

descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et

allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.
Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges. Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0

Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :). Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les

couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste

au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :

Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez

l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis prenez la BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :
Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2

Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

SUCCÈS

Où est mon petit Dédé ? (10 g)

Termine tous les chapitres.

Pas de bras, mais pas de cata (100 g)

Termine tous les chapitres en réalisant un score parfait.

Héros des Ptizêtres (10 g)

Sauve tous les Ptizêtres du jeu.

Lutte contre les nuisibles (10 g)

Trouve chaque Matuvu et obtiens le score bonus.

Pouvoir des fleurs (10 g)

Trouve chaque Tribelle et obtiens le score bonus.

Super-green (10 g)

Récupère tous les joyaux verts.

La monnaie de sa pièce (10 g)

Débloque et joue à tous les jeux d'arcade.

La main sur le prix (5 g)

Récupère les mains de Rayman que détient Globox.

Superpouvoirs en force (5 g)

Accumule tous les superpouvoirs.

Tout vient à point (10 g)

Regarde la vraie fin de l'histoire.

Journaliste junior (10 g)

Prends ton premier cliché dans le jeu.

Maître du disco (10 g)

Réussis n'importe quel trip disco du premier coup.

Rayman contre les Lapins Crétins

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

TROPHÉE DE LA VACHE D'OR

Accomplissez toutes les épreuves du jeu pour voir apparaître ce trophée dans la cellule de Rayman.

COSTUMES ET JUKEBOX

Voici les bonus que vous pouvez débloquer en terminant les 4 mini-jeux de chaque journée.

Jour	Bonus
1	"Misirlou" (jukebox)
2	Dee-Jay (costume)
3	"Good Time" (jukebox)
4	Gothic (costume)
5	"Girls Just Want To Have Fun" (jukebox)
6	Rock 'n Roll (costume)
7	"Hip Hop Hooray" (jukebox)
8	Caramba (costume)
9	"La Bamba" (jukebox)
10	Raymaninho (costume)
11	"Dark Iron Bunnies" (jukebox)
12	Bunny (costume)
13	"The Butcher Deejay" (jukebox)
14	"Ubisoft Montpellier Choir" (jukebox)
15	Trophée de la vache d'or

TIR AU LAPIN

Mode Time Attack

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Score.

Mode Survival

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Time Attack.

MODE CHALLENGE

Terminez complètement le mode Story.

SUCCÈS

Rayman Dee-Jay (50 g)

Débloque le costume de Rayman Dee-jay en mode Histoire.

Rayman Gothique (50 g)

Débloque le costume de Rayman Gothique en mode Histoire.

Rayman Be Bopalula (50 g)

Débloque le costume de Rayman Be bop a lula en mode Histoire.

Rayman Caramba (50 g)

Débloque le costume de Rayman Caramba en mode Histoire.

Rayman Raymaninho(50 g)

Débloque le costume de Rayman Raymaninho en mode Histoire.

Rayman Lapin (50 g)

Débloque le costume de Rayman Lapin en mode Histoire.

L'échappée belle (100 g)

Termine le mode Histoire au moins une fois.

Rayman et la caméra (50 g)

Faire le jeu avec la Xbox Live Vision au moins une fois.

Rayman adore la musique (50 g)

Débloque les 8 morceaux de musique en mode Histoire.

Rayman adore les vidéos (100 g)

Débloque les 9 vidéos bonus en mode Score.

Rayman adore les dessins (100 g)

Débloque les 3 artworks en mode Score.

Le chasseur de lapins (50 g)

Gagne 700 points ou plus dans les Chasses aux lapins en mode Score.

Rayman Origins

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2011

SUCCÈS

Succès à 15pts

Betilla est de retour !

Betilla, la nymphe en chef est libérée !

Ça sonne bien !

Aline Louïa, la nymphe de la musique est libérée !

Festin de fée !

Sandra Misu, la fée gourmette est libérée

Sirène d'amour !

Dora Dodemer, la nymphe de l'océan est libérée !

Une gemme de nymphe !

Ambre Écueil, la nymphe de la montagne est libérée !

Éclaireur

Tu as trouvé 10 cages cachées.

Speedy !

Tu as gagné 5 trophées de vitesse.

Dent de lait

Tu as gagné 1 dent de la mort.

Pop ! Pop ! BOUM !

Tu as explosé 50 bulles d'ennemis.

L'embulleur !

Tu as embullé 4 ennemis à la suite.

Le grand retour !

Tu as rejoué un niveau que tu avais terminé.

Trop facile !

Tu as terminé un niveau sans encaisser un seul coup !

Nez au vent !

Tu as aspiré 50 trucs à dos de Mosquito.

Pas de panique !

Tu as sauvé tous les Magiciens Darktoonés dans Port en panique.

Face B

Tu as joué un niveau avec un personnage débloqué.

Tout cassé !

Tu as écrabullé 50 ennemis.

Combo à tout casser !

Tu as écrabouillé 4 ennemis à la fois.

Combo kung-fu !

Tu as exécuté un combo de coups de pied aériens !

Boing ! Boing ! Boing !

Tu as embullé 11 ennemis sans toucher le sol dans le Palais des glaces !

Survivant !

Tu as survécu à la mare aux piranhas sans une seule égratignure !B 15

Réplique mortelle !

Tu as embullé un chasseur avec son propre missile

Succès à 35pts

Explorateur

Tu as trouvé 25 cages cachées.

Turbo !

Tu as gagné 15 trophées de vitesse !

Héros des Electoons

Tu as obtenu 25 Médaillons.

Petite souris

Tu as gagné 5 dents de la mort.

Ça plane pour toi !

Une heure de vol au compteur !

Sprinter !

Tu as sprinté tout un marathon !

Pêcheur pro !

Tu as nagé tout un marathon !

Trop speed !

Tu as sprinté sur tout un niveau !

Force bleue !

Tu as vaincu l'anguille géante en 60 secondes dans "Tous sur l'anguille".

Succès à 80pts

Élémentaire, Dr Frappé !

Tu as trouvé TOUTES les cages cachées.

Nitro !

Tu as gagné TOUS les trophées de vitesse !

Légende des Electoons

Tu as obtenu TOUS LES Médaillons.

Orthodentiste

Tu as gagné TOUTES les dents de la mort.

Succès caché (80pts)

Tout a une fin

Continuer de jouer pour débloquer ce succès secret.

DERNIER MONDE

Pour découvrir le dernier monde, il faut trouver toutes les dents rouges qui sont à gagner dans les niveaux de Coffrapattes, puis les apporter à l'individu de l'arbre ronfleur. Il vous ouvrira la porte du dernier monde.

SOLUTION COMPLÈTE

L'Arbre Ronfleur

Sautez dans la cage pour vous libérer et allez vous suspendre à la barbe du Vieux Maître qui est à votre droite pour la libérer également, puis passez la petite porte de lumière sur la droite.

Monde 1 - Jungle à bafouilles

Niveau 1 - Attrape-moi si tu peux !

Notez que vous pourrez libérer les Electoons en collectionnant les Lums et en retrouvant les trois cages de chaque niveau. Ici, le nombre de Lums à collectioner s'élève à 150 et il y a une seule cage à trouver.

Les pièces gravées d'un crâne valent 25 Lums normaux et les Lums rouges valent 2 Lums normaux. Vous pouvez activer des Lums rouges en attrapant des Lums jaunes qui dorment, mais ils restent rouges pendant un temps limité. Vous collectez aussi 1 Lum à chaque monstre que vous cognez et encore un à chaque monstre que vous éliminez. Vous trouverez de temps en temps des chapeaux de magicien qui vous expliqueront tout cela.

Les coeurs que vous trouvez dans les fioles servent à vous protéger au cas où un ennemi vous attaque.

Dirigez-vous vers la droite. Vous devez sauver la nymphe. Sautez sur le champignon rouge, sautez et allez au deuxième promontoire flottant. Ne vous inquiétez pas pour l'eau car Rayman peut nager. Attendez que le promontoire remonte pour avancer. Vous verrez des Lums en-dessous que vous pouvez attraper en sautant sur le troisième promontoire flottant. Collectez la pièce en haut.

Continuez de courir après la princesse mais faites attention au boule bleues, sautez-leur dessus pour vous en débarrasser. Sautez sur le prochain champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. N'oubliez pas les Lums que vous voyez, même les rouges. Sautez sur le champignon bleu et vous serez projeté à l'arrière-plan. Sautez sur les champignons rouges à gauche et à droite de la tête du rocher géant puis descendez, évitez les " dents " et sautez sur la cage pour libérer Princesse Betilla. Vous débloquez en même temps le pouvoir de baffer.

Cassez les rochers sur la droite, utilisez le geyser, cassez le barrage et sautez sur le champignon bleu pour retourner à l'avant-plan. Cassez le barrage et baffez la créature qui vous bloque la route. Donnez des coups dans la porte bleue.

Vous êtes dans une grotte. Donnez un coup dans la plante bleue pour qu'elle ramasse toutes les boules piquantes bleues.

Continuez et donnez un coup dans la plante verte suspendue. Continuez et sautez sur le mur pour aller plus haut. Baffez la plante verte pour créer une petite plateforme qui vous permet d'aller plus haut. Cassez le barrage mais ne touchez pas la plante ronde verte que vous trouvez. Continuez jusqu'à voir trois yeux rouges. Récupérez la pièce qu'ils cachent et passez la porte bleue en éliminant d'abord la créature qui la bloque.

De l'autre côté de la porte, faites attention aux boules bleues. Une sorte de scientifique lancent des missiles en haut.

Continuez à droite, accrochez-vous à la liane et sautez sur la boule bleue puis sur le geyser pour monter. Donnez un coup dans la plante ronde et verte avant que le missile n'atteint le rebord et ne casse la petite plateforme qui vient d'apparaître. Montez sur celle-ci et accrochez vous à la liane. Eliminez le scientifique et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Geyser explosif

A partir d'ici, vous devez récupérer 350 Lums et libérer trois fois les Electoons de leur cage. Vous débloquez aussi de nouveaux personnages en cours de jeu.

Récupérez les Lums en haut à gauche puis dirigez-vous vers la droite, sautez sur le champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. Récupérez les Lums à l'aide des mini-geysers.

Puis descendez sur la petite plateforme au-dessus de l'eau par la gauche, ne tombez pas à l'eau cette fois et récupérez la pièce. Remontez à l'aide du geyser. Passez la porte bleue.

Récupérez tous les Lums en sautant. Continuez en allant de plateforme en plateforme en passant par les geysers, accrochez-vous à la main bleue qui s'étend de la petite créature à ailes bleues suspendue dans les airs. A la deuxième main bleue, descendez un niveau plus bas et vous trouverez une pièce au milieu ainsi qu'une porte qui mène à une cage Electoon dans les buissons sur la droite.

Trouvez les plantes vertes en-dessous pour faire tomber les monstres ou vous pouvez directement les cogner sur les plateformes. Montez sauver les Electoons. Continuez à droite, descendez vite sur la plateforme en-dessous récupérer la pièce avant de vous faire écraser. Puis continuez et récupérez les Lums à travers les geysers. Sautez sur le champignon rouge et laissez-vous tomber avant que le rocher vous écrase. Courez jusqu'au geyser pour monter et passer la porte bleue.

Sautez sur le champignon rouge devant vous et faites attention à ne pas vous faire écraser, restez dans les petites crevasses.

Il y a une longue crevasse au-dessus des Lums, escaladez-la pour récupérez les Lums qui se cachent dans les buissons en haut.

Redescendez et passez de l'autre côté pour vous accrocher à la liane. Remontez cette crevasse également pour trouver un Lum.

Continuez et passez par la petite porte tout en bas à droite : elle vous mènera à une des cages Electoons. Montez et donnez un coup dans la plante verte. Sautez sur les plateformes et allez sauver les petits Electoons.

Sautez sur le champignon bleu-vert, accrochez-vous à la liane pour récupérer les Lums puis passez la porte bleue.

Faites attention à la boule piquante. Récupérez la pièce dans l'eau rapidement et remontez avec les geysers en évitant la main qui essaie de vous tuer. Vous aurez à répéter la même chose pour récupérer encore des Lums. Continuez, laissez-vous glisser sur la liane et retombez sur le rocher au-dessus de la pièce.

Attendez que le rocher glisse plus bas pour récupérer la pièce et rapidement, sautez sur la surface du rocher pour passer la porte bleue sans oublier de récupérer les Lums dans le champignon au-dessus de la porte.

Continuez vers la cage, cognez toutes les boules bleues, et cassez la cage.

Niveau 3 - La voie de la baffe

Récupérez les Lums dans la plante à gauche puis allez à droite. Cassez le barrage et éliminez vos ennemis. Cassez le petit pont en bois pour accéder au champignon et rebondir pour récupérer les Lums suspendus. Tapez sur la plante verte plus loin pour former des plateformes pour vous permettre de monter. Cassez le barrage et laisse-vous tomber

tout en restant collé au mur et prenez appui sur le mur pour remonter dès que vous récupérez votre pièce.

Cassez la fiole bleue et sautez sur les bras de la créature, tuez les ennemis et récupérez vos Lums. Récupérez ceux d'en-dessous également. Continuez votre route et baffez la plante verte pour faire tomber l'ennemi. Descendez pour trouver une pièce à gauche.

Remontez et continuez. Sautez sur le champignon rouge et descendez passer la porte bleue.

Sautez sur les plateformes pour atteindre l'autre côté et faites attention à la créature touffue en haut. Cassez la fiole bleue en haut au milieu et continuez de monter. Ne passez pas tout de suite la porte bleue mais allez à gauche : il y a une petite porte. Accrochez-vous à la main bleue et sautez jusqu'à la cage à l'autre bout. Tapez sur la plante verte et libérez les Electoons.

Passez la porte bleue.

Ecrasez le sol en bois puis allez sauter vous accrocher à la main bleue. Continuez votre route en touchant le champignon rouge et en escaladant les rochers jusqu'à la porte bleue en haut.

Sautez sur la première fleur et descendez, puis baissez-vous et allez à gauche pour trouver une cage.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage. Sautez sur les fleurs puis attrapez la main bleue.

Allez passer la porte bleue de nouveau.

Cassez le barrage en haut, éliminez vos ennemis puis continuez sur les plateformes. Un autre ennemi vous attend, cassez le barrage au sol puis servez-vous du champignon pour rebondir attraper la pièce entre les deux yeux rouges et cassez le barrage.

Donnez un grand coup de poing au monstre sur la deuxième plateforme flottante, continuez jusqu'à l'autre côté, cassez le barrage et passez la porte bleue.

Eliminez tous les monstres puis allez casser la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Sur la vague

Allez à droite et descendez en cassant les barrages qui vous bloquent. Avant de casser dernier barrage (celui avec un monstre en-dessous), sautez sur le champignon vert et allez collecter la pièce au-dessus de l'oeil rouge en sautant sur le mur pour ne pas tomber.

Descendez et continuez pour passer la porte bleue à droite sans oublier de récupérer tous vos Lums.

Eliminez les ennemis de l'autre côté, descendez et accrochez-vous à la main bleue. Descendez encore jusqu'aux trois barrages et sautez à travers l'eau au centre pour attraper les Lums. Descendez jusqu'à l'eau en bas. Touchez la plante bleue pour qu'elle ramasse le monstre bleu et passez la porte bleue.

Descendez encore, cassez le barrage, montez sur la plateforme flottante pour récupérer les Lums. Montez prendre la pièce puis redescendez et accrochez-vous à la liane pour descendre et allez à droite pour trouver la porte cachée dans les buissons.

Tapez sur la plante verte puis allez de l'autre côté pour taper sur la plante bleue et faire disparaître les monstres. Cassez la cage pour libérer les Electoons. Remontez et cassez le barrage en haut à droite pour continuer votre chemin.

Descendez sur l'eau et sautez quand vous arrivez au bout à gauche pour cogner la plante bleue et libérer votre chemin. Continuez et cassez le barrage à droite pour passer. Accrochez-vous à la liane en haut puis éliminez votre ennemi et allez tapez sur la plante bleue pour faire disparaître l'oeil rouge. Continuez à droite, puis remontez et passez la porte

bleue.

Continuez vers la droite et cassez le barrage. Servez-vous du champignon plus loin pour rebondir et remonter. Récupérez vos Lums et passez la porte bleue.

Allez vers la droite, rebondissez sur les champignons et servez-vous de la main bleue pour monter aller à droite vers une cage à Electoons.

Eliminez tous vos ennemis et cassez la cage.

Ensuite servez-vous de la main bleue pour monter. N'oubliez pas la pièce à droite et plus haut une plante à gauche qui vous donne encore une pièce. Passez ensuite la porte bleue.

Continuez à droite et sautez sur le champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Descendez et cassez le barrage, continuez en sautant sur les champignons pour rebondir. Tapez sur la plante bleue pour faire disparaître les yeux rouges. Resautez sur le champignon bleu pour revenir à l'avant-plan et passer la porte bleue.

Sautez sur la plateforme bleue, éliminez votre ennemi et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Grottes qui ballottent

Allez vers la droite. Récupérez tous vos Lums. Rebondissez et sautez sur les plateformes puis accrochez-vous à la liane. N'oubliez pas la pièce au-dessus de la plateforme flottante en bas.

Allez vers la gauche récupérer encore une pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Allez à droite et remontez à gauche pour trouver une cage.

Eliminez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Allez à droite, ramassez le Lum qui dort et les Lums rouges avec. Sautez et cognez la plante verte accrochée au plafond et rebondissez sur la plante qui apparaît pour attraper la pièce.

Descendez, continuez à droite puis descendez et attrapez la pièce qui se trouve dans les buissons.
Montez sur la plateforme mobile et attrapez la pièce complètement à droite puis remontez et trouvez la cage à droite en attrapant la main bleue. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Descendez sur les flots en essayant d'attraper les Lums que vous manquer en vous servant des lianes et de la main bleue. La dernière liane est entre deux rochers, laissez-vous tomber pour attraper la main bleue et récupérez la pièce et les Lums à gauche puis sautez et attrapez la main bleue encore mais cette fois, visez le promontoire incliné en haut à droite. Vous trouverez une deuxième cage. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Puis allez passer la porte bleue.

Utilisez les mains bleues et les lianes pour remonter sans oublier les Lums, puis remontez encore grâce au geyser. Passez la porte bleue.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 6 - Air Electoons

Vous devez ramasser 200 Lums et trouver seulement une cage pour ce niveau. Collectez tous les Lums que vous trouverez dans les airs et sur les Electoons géant en allant vers la droite. Eliminez le monstre et sauvez encore des Electoons.

Niveau 7 - He ho, Moskito !

Une exception ici également avec une seule cage à Electoons à trouver.

Avancez à droite et sautez sur la mouche. Dirigez la mouche de haut en bas et de droite à gauche pour récupérer les Lums. Tirez sur les ennemis. Tirez aussi sur les plantes vers sur l'herbe pour avoir des Lums. Faites attention aux ennemis encore une fois. Puis vous montez, faites attention aux missiles qui tombent. Vous pouvez ensuite inhaler les bombes pour les expulser et tirer sur vos ennemis. Inhalez la cinquième bombe que vous trouvez pour l'éjecter sur le poussin géant. Vous le verrez inhaler lui aussi, restez hors de son chemin. Inhalez encore des bombes et projetez-les sur le poussin. N'oubliez pas de ramasser les fioles qui contiennent les coeurs pour augmenter vos chances de survie. Vous pouvez aussi inhaler les bombes que vous lance l'oiseau et les lui renvoyer. Faites cela jusqu'à qu'il s'en aille. Descendez de la mouche et passez la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 2 - Désert des didgeridoos

Niveau 1 - Bonnes vibrations

Détruisez les buissons que vous voyez pour libérez des Lums.

Allez vers la droite et sautez dans le tuyau. Cassez la fiole pour récupérer un coeur. Continuez sur la droite et sauter vous accrocher à la main bleue. Attrapez les Lums qui flottent. Continuez toujours à droite sur le fil et évitez la partie en rouge. Passez la porte bleue.

Faites attention à l'oiseau bleu et sautez sur le trampoline pour attraper la pièce. Continuez et tuez les trois oiseaux puis servez-vous du trampoline pour atteindre le niveau plus haut, il y a une porte qui mène à une cage.

Tuez tous les oiseaux rouges en faisant attention aux tambours qui vous font rebondir sur eux. Libérez les Electoons de leur cage.

Passez les fils et tuez les oiseaux, allez passer la porte bleue.

Continuez sur les fils en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter. Au troisième fil, attendez que les trois fils accrochés en haut soient clairs pour sauter sur le trampoline et atteindre la pièce.

Descendez ensuite sur le plus long fil complètement au bas pour récupérer la pièce à droite. Puis remontez en faisant attention aux oiseaux. Cassez le barrage au sol, sautez sur le gros tambour et allez ouvrir la porte bleue.

Vous devez aller sauver une princesse. Courez après elle et récupérez en même temps la pièce entre les tuyaux en haut puis dépêchez-vous de passer avant de vous faire écraser.

Cassez le barrage et rebondissez.

Vous pouvez maintenant la délivrer et acquérir le pouvoir de voler. Ce pouvoir vous sera très utile, n'hésitez pas à vous en servir pour couvrir de grandes distances et pour obtenir des Lums hors portée. Passez la porte bleue.

Pour avancer ici, vous devez voler pour atteindre l'autre côté. Sautez sur les trampolines et vous trouverez une porte menant à une cage en haut à gauche derrière les buissons colorés.

Tuez tous les oiseaux rouges et cassez la cage pour libérer les Electoons. Continuez à droite en vous servant de la main bleue et en éliminant les oiseaux. Montez et volez jusqu'à la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Meilleure musique

Allez vers la droite en collectant vos Lums et sautez sur le bec des pélicans pour avancer. Au troisième toucan, regardez plus bas et vous verrez un flot d'eau et un buisson tout à droite derrière lequel se cache une pièce de 25 Lums.

Continuez votre chemin et écrasez-vous sur la plaque pour faire venir les oiseaux et former un passage pour aller plus haut et récupérer encore une pièce.

Continuez puis montez pour trouver la porte cachée derrière les buissons. Descendez en volant pour éliminer les oiseaux rouges un à un et brisez la cage d'Electoons tout en bas. Descendez passer la porte bleue.

Montez récupérer le Lum endormi par la droite et ensuite récupérez tous les Lums rouges. Montez en haut à gauche pour trouver une pièce.

Volez doucement vers le bas pour éliminer les oiseaux et libérez les Electoons.

Allez vers la droite et sautez sur le bec de l'oiseau puis volez jusqu'à l'autre bout. Continuez, cassez le barrage et sautez sur la tête de l'oiseau puis volez jusqu'aux buissons en haut à droite pour trouver une pièce.

Sautez sur le levier pour faire stopper le courant puis avancez. Appuyez sur la plaque pour faire venir les toucans. Sautez sur la tête verte au bout pour récupérer votre pièce. Allez passer la porte bleue derrière le barrage.

Allez à droite. Appuyez sur le levier et montez récupérer la pièce. Allez encore à droite et remontez entre les deux tuyaux avant de continuer vers les toucans pour trouver une cage.

Tapez sur les 4 ombres piquantes que vous voyez et sur la dernière en haut du tuyau puis libérez les Electoons.

Passez sur les toucans et utilisez la main bleue pour arriver à la porte bleue.

Tuez tous les oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Autant en emportent les bulles

Ici, vous devez utiliser votre habilité de vol pour que le vent vous porte. Sans cela, vous ne pouvez léviter plus haut. Avancez de cette façon et faites attention à ne pas vous faire piquer en vous laissant tomber entre les oiseaux et en volant pour remonter.

Passez la porte bleue.

Flottez sur l'eau pour descendre. Sautez au-dessus des oiseaux piquants, à la deuxième poussée de vent, laissez-vous tomber pour récupérer la pièce.
Entrez ensuite dans le tuyau en haut à droite. Avancez et attrapez les Lums autour de la boule pivotante puis volez plus haut pour trouver une entrée vers une cage.

Tuez tous les ennemis et sauvez les Electoons.

Evitez le souffle de l'oiseau, sautez-lui par-dessus et continuez de la même façon pour les autres oiseaux et passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour géant et allez derrière les buissons récupérer une pièce.

Faites attention plus loin aux 4 tuyaux alignés, ils aspirent au lieu d'expirer de l'air. Servez-vous de l'air au-dessus de la pièce squelette pour l'attraper puis montez en haut à droite complètement pour passer la porte qui mène à la deuxième cage.

Descendez entre les oiseaux piquants en planant pour éliminer l'oiseau rouge, puis toujours en faisant attention à ne pas vous faire piquer, allez libérez les Electoons.

Puis descendez passer la porte bleue.

Appuyez sur la plaque qui se trouve sur votre chemin pour libérer le vent et vous permettre de monter et atteindre l'autre côté. Laissez-vous tomber pour récupérer les Lums. Montez récupérer le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez plus bas pour récupérer la pièce en-dessous puis appuyez sur la plaque pour activer le vent.

Montez et tuez l'oiseau rouge. Volez entre les oiseaux piquants pour atteindre l'autre côté et passer la porte bleue.

Allez récupérer le Lum endormi et ramassez tous les Lums rouges. Volez et passez entre les lianes pour éviter les épines.

Montez récupérer la pièce et redescendez en évitant les épines toujours. Continuez et faites attention aux oiseaux piquants et passez la porte bleue. Eliminez tous les oiseaux rouges et allez sauvez les Electoons.

Niveau 4 - Ballade nocturne

Allez à droite, tuez l'oiseau rouge et passez la porte bleue.

Les nuages se désintègrent quand vous avancez. Tuez les oiseaux rapidement et sautez sur la chenille qui passe en-dessous des nuages sans oublier de récupérer vos Lums.

Un pilier essaie de vous écraser, évitez-le et sautez entre les piliers pour récupérer la pièce. Continuez de récupérer les Lums en chemin jusqu'à voir la porte bleue. Descendez de la chenille et montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Tuez les oiseaux en sautant sur les chenilles. Délivrez les Electoons.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Montez, cassez le barrage, sautez sur la chenille qui passe en-dessous.

Laissez-vous glisser sur l'eau puis sautez jusqu'au buisson coloré pour récupérer une pièce. Sautez entre les piliers pour récupérer encore une pièce au-dessus de l'oiseau. Tout doit être fait très rapidement. N'oubliez pas les autres Lums. Quand la chenille tourne vers le bas, grimpez sur le tuyau, tuez l'oiseau rouge, sautez sur le tambour puis montez en haut à droite trouver une porte derrière les buissons. Montez et tuez les oiseaux rouges. Allez vers la droite en sautant sur les chenilles et tuez les deux oiseaux rouges vers le bas. Montez et tuez encore deux oiseaux. Montez tout en haut et libérez les Electoons. Descendez et passez la porte bleue.

Sautez sur la chenille qui passe et collectez les Lums au passage. La chenille passe en-dessous des nuages, sautez sur la plateforme pour ne pas mourir, puis remontez sur son dos. En haut à droite, récupérez le Lum endormi et attrapez le reste des Lums rouges. Restez sur le dos de la chenille pour récupérer la pièce au-dessus de l'oiseau jaune avant d'atteindre les oiseaux rouges. La chenille serpente entre les tuyaux, restez sur les piliers puis attendez qu'elle redevienne plate pour monter sur son dos. Quand elle tourne vers le bas plus loin, remontez sur la surface solide. Tuez l'oiseau sur le tambour et passez la porte bleue.

N'avancez pas, mais sautez juste en-dessus de vous pour attraper la pièce et sans redescendre, cassez le barrage à droite pour rattraper la chenille tout en éliminant l'oiseau rouge sur votre passage. Evitez l'oiseau jaune, faites attention à ne pas vous faire écraser sans oublier les Lums entre les piliers. Faites attention aux oiseaux rouges, puis à l'oiseau jaune plus loin, ainsi qu'à la bestiole bleue. Pour éviter cette dernière montez plutôt sur le rebord où coule l'eau, sautez et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges tout en évitant l'oiseau jaune. Après les deux oiseaux rouges, montez sur le rebord pour rebondir et attraper la pièce. Des créatures bleues sont accrochées au bout des piliers qui montent et descendent plus loin, baissez-vous pour les éviter.
Sautez sur la surface solide quand la chenille tourne vers le bas. Passez la porte bleue après avoir tué l'oiseau.

Tuez les 4 oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Ballade pour Electoons

Vous trouverez une seule cage cachée et 200 Lums à trouver pour ce niveau-ci.

Sautez sur les cheveux des Electoons géants et utilisez les chaînes crées par les Electoons pour avancer.

Sautez sur le premier cheveu, accrochez-vous à la première chaîne, sautez et accrochez-vous à la deuxième chaîne et sautez sur le vent pour récupérer les Lums. Sautez de chaîne en chaîne pour récupérer les Lums puis servez-vous du vent pour remonter sur le cheveu. Sautez sur les chaînes mais faites attention : en dessous de la quatrième et plus longue chaîne, évitez le tentacule à épines. Puis longez la chaîne et sautez sur le cheveu et sur l'Electoon géant pour rebondir. Continuez vers la droite sur le cheveu puis accrochez-vous à la chaîne en haut et allez à droite. Récupérez les Lums et sautez dans le vent pour qu'il vous porte plus haut et sautez de chaîne en chaîne. Faites attention au tentacule épineux au-dessus de l'Electoon endormi. Récupérez les derniers Lums, tuez l'oiseau en évitant son souffle puis libérez les Electoons.

Niveau 6 - Moskito Presto !

Sautez sur la mouche. Dirigez-vous pour ramasser les Lums et pour tuez les ennemis sur votre chemin. Passez sous les trois oiseaux piquants. Tirez sur les ventilateurs qui créent le vent qui vous empêchent d'avancer. Faites attention aux oiseaux jaunes qui descendent et au vent qui vous pousse sur les oiseaux piquants. Montez, passez entre les oiseaux jaunes et évitez le tambour pour ne pas rebondir et vous faire piquer. Tirez sur la masse noire pour atteindre la boule dorée au milieu qui formera un halo pour vous permettre de passer en sécurité.

Répétez la même chose pour toutes les boules ou les masses noires que vous trouvez. Restez dans le halo lumineux pour ne pas mourir. En avançant à l'air libre, vous trouverez des bombes que vous pouvez aspirer comme pour le monde précédent. Récupérez les Lums en chemin et cassez les barrages plus loin. Vous entrez dans un sentier de glace, faites attention à ne pas vous heurter aux citrons à épines. Cassez les barrages de glaces qui vous bloquent et faites très attention car en avançant, les mouches iront très vite et vous devrez éviter tous les citrons. Passez la porte bleue et cassez la cage.

Monde 3 - Terre gourmande

Niveau 1 - Palais des glaces

De temps à autre vous devenez minuscule dans ce monde et vous verrez également des plantes violettes qui libèrent des Lums en les détruisant.

Suivez le sentier et faites attention car le terrain est glissant. Rayman peut nager. N'oubliez pas vos Lums. Faites attention aux boules bleues. Sortez de l'eau et sautez sur le ventre de la grosse créature pour atteindre le rebord plus haut puis passez la porte bleue. Cassez les blocs de glace qui vous bloquent.

Glissez et cassez le barrage. Sautez et attrapez les Lums. Passez sur la plateforme, sautez sur le citron, attendez que la glace s'élève et vous laisse de l'espace pour y passer. Continuez, passez sur le melon, sautez sur le ventre pour rebondir, sautez sur les citrons et sur la feuille, sautez sur les blocs de glace puis passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Courez puis sautez sur les blocs, récupérez un maximum de Lums, faites attention de ne pas tomber à l'eau, sautez sur le melon, passez par le haut, puis par le bas, puis encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur le melon, suivez la cage, sautez sur le ventre pour attraper le Lum endormi, passez par le bas récupérer la pièce squelette et sauvez la princesse. Vous acquérez le pouvoir de rétrécir Passez maintenant la porte bleue.

Atteignez la corniche en haut à gauche par la crevasse juste au-dessus de vous pour trouver une cage à Electoons. Sautez sur les citrons pour rebondir et atteindre le haut.

Eliminez tous les monstres bleus et brisez la cage. Descendez, récupérez les Lums, attrapez les Lums d'en haut et montez récupérez le coeur. Descendez, attendez que la plateforme flottante bleue s'approche et montez dessus en

faisant bien attention à ne pas toucher les boules à épines. Montez toucher la plante violette pour faire apparaître une pièce, descendez dans la deuxième crevasse la récupérer en évitant de vous faire manger par les poissons. Montez et récupérez le Lum endormi, puis les Lums rouges. Sautez sur le melon, laissez-vous aspirer par la trompette pour être projeté en l'air, puis atterrissez sur un autre melon et attendez la plateforme bleue qui vous mène jusqu'à la porte bleue.

Allez vers la trompette et laissez-vous tomber pour passer entre les boules jaunes. Sautez et volez pour éviter les boules jaunes piquantes encore une fois. Cassez le barrage, sautez sur les trois citrons et sur le ventre pour rebondir. Laissez-vous tomber dans la première crevasse que vous voyez pour trouver une porte tout en bas.

Allez complètement à droite et rebondissez pour atteindre le haut de la fourchette et tuer les deux monstres. Accrochez-vous à la liane au milieu pour sauter et tuer les deux autres monstres. Sautez à gauche et passez en-dessous pour briser la cage des Electoons.

Remontez, allez à droite, passez en-dessous et attrapez les Lums en sautant sur les blocs plus bas. Passez dans la trompette et continuez à droite, sautez sur le monstre bleu, touchez la plante violette en haut et passez la porte bleue.

Tuez tous les monstres bleus et brisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Dérapage contrôlé

Cassez la petite fiole, sautez et détruisez la plante violette pour récupérer des Lums. En avançant, vous deviendrez minuscule pour passer dans les petites crevasses et autres. Sautez sur le melon, descendez entre le bloc de glace et l'eau dans la petite crevasse pour récupérer un Lum. Continuez votre route puis sautez de plateau en plateau, brisez la glace qui entoure les canettes et passez la porte bleue.

Sautez de bloc en bloc en récupérant les Lums au passage et continuez pour rebondir sur le ventre de la créature pour former une bulle. Montez sur la bulle pour récupérer les Lums en haut en faisant attention aux boules jaunes.

Utilisez la bulle pour atteindre le côté gauche au-dessus de la porte bleue pour trouver la cage d'Electoons. Passez la porte bleue.

Laissez-vous glisser puis sautez sur les parasols pour avancer. Cassez la glace verdâtre plus loin pour récupérer une pièce. Sautez sur les plateaux pour récupérer les Lums puis sautez sur les parasols orange pour atteindre la trompette et vous faire aspirer et passer la porte bleue.

Sautez sur le ventre de la créature pour former une bulle, puis sautez sur la bulle pour atteindre le Lum endormi et faites attention à ne pas vous écraser contre les boules jaunes piquantes au plafond. Sautez sur le prochain animal pour former une bulle et attraper les Lums.
Sautez dans l'eau rouge pour récupérer la pièce complètement à droite puis sautez rapidement sur le mur en glace tout en évitant la boule orange. Continuez vers la droite et descendez récupérer la pièce tout en bas à droite en dessous de la glace. Remontez et sautez sur le plateau des créatures et allez passer la porte bleue.

Cassez la glace verdâtre pour libérer des Lums. Laissez-vous glisser jusqu'à la main bleue et sautez vers la gauche pour trouver une porte cachée.

Eliminez les 3 monstres en commençant par la droite et brisez la cage des Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Cassez la glace pour faire tomber les créatures et les éliminer. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 3 - Chaud devant

Laissez-vous glisser et suivre la glace. Récupérez les Lums en cassant les briques de glace. Faites attention à ne pas briser la glace de façon à vous faire écraser par les canettes jaunes et rouges. Passez la porte bleue.

Laissez-vous tomber en restant au-dessus du Lum endormi et en récupérant les Lums rouges avec votre pouvoir de vol tout en restant sur la droite pour ne pas atterrir dans la lave. Passez la porte bleue.

Avancez en faisant attention aux créatures qui vous crachent du feu. Sautez sur le gâteau pour monter et tuer les monstres. Sautez sur le couvercle et descendez pour passer entre les tuyaux. Ensuite remontez mais avant d'aller à droite, grimpez plus haut pour trouver une pièce.

Redescendez complètement et allez vers la droite pour trouver une cage derrière le rideau rouge.

Tuez les monstres tout en avançant sur les piliers qui montent et descendent et allez délivrer les Electoons.

Remontez et allez à droite. Evitez les mâchoires et le petit monstre poilu. Montez sur le tuyau et faites attention se détachera deux fois. Restez en haut pour réussir à récupérer la pièce.

Allez passer la porte bleue.

Montez sur le petit nuage, accrochez-vous à la liane, sautez sur l'autre nuage qui vient de se former et sautez sur le rebord pour tuer la créature. Accrochez-vous à la liane et sautez sur les petits nuages qui viennent de se former. Attrapez le cheese-cake pour créer encore un petit nuage. Laissez-vous glisser le long de la liane et accrochez-vous à l'autre liane suspendue. Sautez sur le petit nuage et tuez le monstre. Sautez sur le tube qui lance des flammes pour faire monter le couvercle de la marmite, sautez dessus et sur les nuages pour atteindre l'autre côté et tuer le monstre. Passez entre les tuyaux, tuez les petits monstres bleus, montez, sautez sur le tube, montez sur le couvercle et attrapez la pièce en haut à gauche.

Avancez en sautant sur les petits nuages du haut et continuez en haut à droite pour trouver une porte cachée.

Descendez et touchez le laser en volant et faites attention à ne pas vous faire empaler par les projectiles. Laissez ceux-ci tuer la plupart des monstres rouges puis allez briser la cage tout en bas à gauche. Tuez les monstres rouges et passez la porte bleue.

Passez sous le tuyau, laissez-vous glisser le long des deux cordes en diagonal, sautez sur le tube pour faire monter le couvercle et attrapez le Lum endormi puis accrochez-vous à la corde encore et récupérez les Lums rouges en faisant attention : il y a des fromages emplis d'épines au bout de certaines cordes.

Sautez pour récupérer ceux d'en haut ainsi que la pièce. Continuez d'avancer en utilisant les cordes mais faites attention encore, plus loin des flammes monteront pour vous brûler. Tuez le monstre et passez la porte bleue.

Utilisez la liane pour toucher les fromages qui forment des nuages et balancez-vous sur les nuages. Montez sur les tuyaux et passez rapidement jusqu'à l'autre côté en évitant les flammes et avant que les tuyaux ne s'effondrent. Quand vous atteignez le couvercle, montez derrière le rideau rouge à gauche pour récupérer une pièce. Allez de l'autre côté passer la porte bleue derrière les trois monstre rouges.

Laissez-vous aspirer par la trompette. Tuez les monstres rouges que vous voyez en touchant la marmite au fond et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Service compris

Vous devez trouver une seule cage d'Electoons et seulement 200 Lums pour cette partie.

Sautez sur la chenille d'Electoons pour récupérer les Lums et avancer. Sautez sur les cheveux également. N'oubliez pas de planer pour attraper les Lums. Faites attention aux tentacules épineuses. Tuez le monstre à la fin et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Murène en boîte

Montez sur la mouche.

Tirez sur les oiseaux en évitant les jets de flamme.

Vous êtes projeté à l'arrière-plan. Continuez de tirer sur les monstres en évitant les flammes et les fers rougeoyants. Faites également attention aux lasers qui lancent des projectiles. Cassez la glace et évitez les blocs de glace qui tombent.

Ne vous laissez pas écraser par les fers rougeoyants et évitez les boules de feu. Tuez le piment dans la marmite. Quand vous serez au-dessus de l'eau, attendez que le monstre bleu apparaisse, puis tirez sur les ampoules qu'il a sur le dos quand elles seront à votre portée.

Vous pouvez entrer dans l'eau. Le monstre fait une pirouette au-dessus de vous et retourne dans l'eau, faites attention à ne pas vous faire toucher. Ensuite tirez sur la partie arrière de son corps sur le bulbe violet jusqu'à qu'il se désintègre complètement. Allez libérez les Electoons en descendant de la mouche.

Monde 4 - Océan des songes

Niveau 1 - Panique au port

Sous l'eau, tapez sur les petites algues saumonées pour récupérer des Lums.

Sautez sur les plateformes en bois vers la droite et évitez les flammes sur la quatrième plateforme. Servez-vous de la plateforme en haut comme bascule pour atteindre le côté en haut à gauche complètement et trouver une cage.

Glissez sur le fil et sautez au-dessus du geyser pur atteindre le monstre en haut, puis tuez les monstres en bas et allez libérer les Electoons.

L'eau ne vous affecte pas. Continuez vers la droite, faites attention aux êtres orange, ce sont en fait des Globox avec des bestioles bleues accrochées à leur tête.

Evitez les flammes, sautez récupérer les Electoons et sautez sur l'espèce de mât pour le faire avancer sur la droite. N'oubliez pas d'aller chercher les Lums dans l'eau.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Passez par le haut et évitez les flammes. Passez la porte bleue.

Courez sur les plateformes en hauteur avant que le navire à l'arrière-plan ne les détruise pour récupérer la pièce. Continuez à éviter les flammes et passez la porte bleue.

Avancez toujours vers la droite en cognant les êtres bleus attachés aux têtes de Globox orange et en évitant les flammes. Le jeu vous indique clairement le parcours à suivre. Glissez sur la ligne, sautez sur les deux plateformes pour avancer, puis sautez à l'eau, passez en-dessous et récupérez la pièce sur l'échafaudage.

Courez vite pour éviter les flammes, sautez sur les plateformes superposées et attrapez la pièce au milieu. Courez jusqu'au bout et libérer la nymphe. Vous débloquez le pouvoir de plonger. Descendez vers la gauche et avancez en restant au fond de l'eau pour trouver une pièce puis allez passer la porte au fond de l'eau à droite.

Vous êtes sous l'eau, ramassez les Lums autour de vous. Evitez tout contact avec les poissons roses à épines. Après le premier poisson rose, cherchez des algues roses/violettes et entrez dans la crevasse juste en-dessous pour trouver une cage.

Cherchez tous les poissons rouges qui se cachent dans l'eau et tuez-les pour pourvoir libérer les Electoons.

Récupérez les Lums en haut et en bas dans les algues. Evitez les méduses aussi. Récupérez la pièce en haut à droite.

Descendez, avancez vers la droite puis remontez et passez la porte bleue.

Attention à l'ennemi devant vous. Sautez à l'eau, remontez vers la droite et tuez l'ennemi pour que la bombe soit projetée et libère votre passage. Détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Poisson pourri

Plongez, récupérez les Lums et évitez les drôles de créatures allumées comme des méduses qui flottent et nagent sous l'eau. Evitez les tous et allez passer la porte bleue.

Descendez, puis récupérez les Lums en haut à droite. Descendez encore vers la gauche et tapez dans les plantes à la racine des lianes flottantes pour les faire disparaître. Récupérez les Lums puis descendez tout en bas à gauche pur trouver une pièce entre les méduses.

Remontez vers la droite et longez le mur jusqu'à la crevasse pour trouver une pièce.

Descendez complètement vers la droite et passez la porte bleue.

Descendez et évitez les anguilles. Allez vers la droite pour trouver une cage.

Tuez tous les poissons et récupérez les Electoons. Descendez et regardez vers la droite, attendez que la méduse sorte pour entrer dans la crevasse et récupérez la pièce puis descendez passer la porte bleue plus bas.

Descendez et touchez la base de la plante pour libérer le passage puis entrez dans le passage. Attendez que les méduses montent pour passer. Passez au ras du sol pour éviter les lianes lumineuses, puis remontez et attendez que la main se rétracte pour passer et entrer dans la crevasse à droite. Continuez en évitant tous les ennemis jusqu'à voir la porte bleue mais au lieu de la passer montez et trouvez la porte pour la cage. Faites attention aux caisses TNT, elles explosent si vous les tapez.

Passez la porte bleue.

Descendez directement vers le bas dans la crevasse pour trouver une porte cachée. Remontez et faites attention au poisson à épine et aux mains dans les coins sombres : la première est en bas puis les autres sont au plafond.

Descendez dans la crevasse, évitez les méduses et récupérez la pièce.

Remontez et dirigez-vous vers la droite.
Ramassez le Lum endormi au milieu des méduses et récupérez tous les Lums rouges autour sans vous faire toucher, ensuite montez et trouvez la petite crevasse qui recèle une pièce.

Redescendez, allez à droite, évitez les mains crochues, deux en bas et une en haut. Après les mains, évitez les pics qui sortent des parois : une en bas, une en haut puis une en bas et encore une en haut. Passez la porte bleue.

Faites attention aux méduses et aux mains, puis aux lianes épineuses. Passez au milieu pour les mains et les méduses, puis descendez pour éviter les lianes. Remontez un peu pour éviter encore des lianes et passez au ras du mur à droite et descendez au milieu pour passer au ras du sol complètement en bas. Remontez un peu et faites attention aux pics qui sortent du sol. Passez tout doucement entre les lianes lumineuses vers le haut et nagez un peu vers le plafond pour éviter encore des mains puis redescendez et passez la porte bleue.

Avancez en restant dans le halo créé par les poissons et en suivant leur mouvement. Vous trouverez le poisson éclaireur orange plus loin. Tuez les poissons rouges au passage. Suivez le gros poisson et récupérez les Lums, avant qu'il remonte approchez-vous des autres petits poissons éclaireurs. Passez la porte bleue au fond, derrière le poisson rouge.

Tuez tous les poissons rouges et sauvez les Electoons.

Niveau 3 - Palme farfelue

Commencez par sauter à l'eau. Récupérez les Lums tout au fond de l'eau et regardez en-dessous d'eux pour trouver une crevasse dans laquelle vous trouverez une pièce.

Nagez entre les méduses pour récupérer les Lums. Faites attention au gros poisson qui essaie de vous aspirer. Passez la porte bleue.

Descendez et avancez tout droit : entrez dans le petit passage pour récupérer la pièce en évitant la méduse et les pics de droite à gauche et à droite.

Montez et avancez, d'autres gros poissons essaient de vous aspirer. Passez au-dessus du poisson roche tout à droite pour trouver une porte.

Courez pour éviter les piranhas et allez libérez les Electoons.

Descendez complètement et avancez vers la droite, vers le haut vous trouverez trois poissons rouges et vers le bas des pics. Passez la porte bleue.

Avancez, cassez les coquillages et les caisses. Passez par le haut récupérer les Lums en vous accrochant au fil en dehors de l'eau pour éviter les pics. Puis descendez et dirigez-vous vers les caisses en bas à droite. Touchez les caisses par-dessous pour les faire exploser et récupérez la pièce rapidement.

Descendez et avancez vers la droite, cassez les coquillages et descendez dans le petit recoin sombre à gauche pour ramasser le Lum endormi. Ramassez les Lums en avançant vers la droite, remontez au-dessus du poisson orange et passez au ras de la paroi pour collectez les Lums puis descendez et remontez passer la porte bleue. Passez entre les lianes et récupérez une pièce au bas en évitant les mâchoires.

Nagez vers la droite et évitez toutes les lianes lumineuses en nageant tout doucement entre elles. Passez entre celles au milieu pour ramasser la pièce.

Le courant vous fera descendre plus vite, vous devez donc faire attention à ne pas vous faire piquer. Récupérez les Lums en bas. Remontez et allez vers la droite. Ne laissez pas les poissons en roche vous aspirer et descendez en évitant les épines toujours et passez la porte bleue.

Cassez le premier barrage que vous voyez et continuez vers le bas pour entrer dans la crevasse et trouver une porte cachée.

Sautez pile au milieu pour ne pas toucher les tentacules. Cassez les coquillages pour continuer vers le bas. Ecrasez-vous pour descendre rapidement, tuer le monstre juste avant la cage et libérer les Electoons.

Remontez et cassez le barrage. Récupérez vos Lums. Attrapez le Lum endormi et récupérez les Lums rouges entre les méduses. Faites attention au poisson lune mais vous pouvez l'éliminer quand il est encore petit. Descendez entre les tentacules pour ramasser la pièce et faites attention à ne pas vous faire écraser par les blocs qu'ils portent.

Ramassez le Lum endormi et les Lums rouges en nageant entre les blocs toujours. Méfiez-vous également des poissons rouges plus loin. Vous pouvez casser les barrages au bas pour passer. Récupérez les Lums en évitant les mâchoires et le tentacule épineux. Passez sous le bloc et cassez la colonne pour éviter la liane lumineuse. Passez la porte bleue.

Tuez les 6 poissons rouges ainsi que le poisson lune pour accéder à la cage et libérer les Electoons.

Niveau 4 - Comme un poisson dans l'eau

Sautez récupérez le Lum endormi et descendez récupérer les Lums rouges au-dessus et en dehors de l'eau.

Allez vers la droite, sautez par-dessus le cheveu, redescendez, sautez pour attraper encore un Lum endormi et les autres Lums rouges tout en évitant de vous piquer sur les cheveux qui sortent en pic de l'eau. Récupérez encore un Lum endormi juste avant le tentacule, puis ramassez tous les Lums. Attendez que le tentacule s'en aille pour passer, faites de même pour l'autre tentacule. Ramassez tous vos Lums. Sortez de l'eau, évitez de vous faire écraser par la patte de l'araignée et cognez dans la bulle rose en-dessous de son ventre. Libérez les Electoons.

Niveau 5 - A l'eau Moskito !

Sautez sur la mouche et descendez puis allez droite.

Tirez sur les poissons rouges qui viennent dans votre direction. Tirez sur la base de la liane lumineuse. Tirez sur l'araignée et sur le reste des créatures : les poissons lunes, les poissons rouges et la base des plantes lumineuses, les méduses également.

Evitez les pics en haut et en bas.

Passez au-dessus de l'araignée rouge du bas, puis au-dessous de celle d'en haut. Vous pouvez également attendre qu'elles lèvent leurs pattes pour tirer sur les bulles sur leur ventre ou encore rester en-dessous d'elles et éviter de vous faire piquer.

Tirez sur les méduses qui nagent en cercle autour de vous ainsi que les poissons rouges. Shootez la dernière plante saumonée accrochée au bloc, puis sortez de l'eau avant que la créature ne vous touche. Tirez sur les oiseaux jaunes en dehors l'eau. Tuez aussi les poissons rouges que vous voyez sous l'eau de temps à autre. Replongez sous l'eau et descendez à une bonne distance du rocher pour éviter la créature. Restez au milieu car une autre créature vient dans l'autre direction.

Tirez sur les méduses qui viennent vers vous et récupérez les Lums. Ne vous laissez pas toucher par les créatures quand vous ramassez les Lums. D'autres méduses et d'autre poissons viendront sur votre chemin, continuez de les éliminez en restant à distance des créatures. Suivez-les, faites attention quand elles commenceront à se rapprocher l'une de l'autre et entrez dans la crevasse. Remontez à la surface et descendez de la mouche puis allez libérer les Electoons.

Monde 5 - Pic mystique

Niveau 1 - Balade en montagne

Allez directement à gauche et sautez pour trouver une porte cachée. Attendez que le bloc s'approche et sautez sur les monstres pour les tuer, puis envolez-vous et sautez sur le monstre complètement au fond à droite. Descendez, sautez sur les autres monstres que vous trouvez, descendez et libérez les Electoons. Montez sur le tentacule vert pour avancer, attrapez le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges mais évitez les tentacules bleus. Rebondissez, accrochez-vous à la corde et sautez sur la petite plateforme verte. Sautez et accrochez-vous à la liane au centre et laissez-vous tomber puis rebondir et attraper la liane pour récupérer la pièce sans vous faire toucher par les lianes.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver une princesse. Courez-lui après, accrochez-vous à la main bleue, sautez sur le tentacule, montez, rebondissez et servez-vous des tentacules verts mais faites attention aux tentacules qui sortent du mur par la droite.

Accrochez-vous à la main bleue pour atteindre l'autre côté. Grimpez au mur et sautez à gauche, puis encore à gauche pour vous balancer de liane en liane.

Prenez appui sur le tentacule vert et sautez sur l'herbe, cassez le barrage, rebondissez sur la plante et attrapez la main bleue. Prenez appui sur le mur et sautez sur le tentacule vert en évitant le bleu encore une fois. Grimpez le long du mur et sautez à gauche sur le tentacule vert, puis rebondissez, prenez appui sur le tentacule à gauche et sautez sur l'herbe. Servez vous des deux parois rapprochées de la crevasse pour atteindre le sommet, accrochez-vous à la main bleue, prenez appui sur le tentacule vert, sautez sur le tentacule à droite qui forme un rebord, prenez appui sur le mur et atteignez le sommet du rocher. Servez-vous du vent pour monter (n'oubliez pas de voler), ramassez le Lum endormi et les Lums rouges.

Evitez les épines. Continuez de courir quand vous touchez terre ferme, évitez les épines encore, glissez sous le rocher et attendez que la princesse soit au milieu pour rebondir et casser sa cage. Vous débloquez le pouvoir de courir sur les murs. Utilisez ce pouvoir sur le mur de gauche, puis sautez pour vous accrocher à la sorte de levier qui suspend au centre et ouvrir le passage. Passez la porte bleue.

Escaladez le mur de droite puis sautez vous activer le levier.

Allez à droite et courez le long de la montagne jusqu'au sommet. Les Globox orange que vous avez libérés en bas vous suivent et vont se mettre sur les plaques devant la porte. Suivez leurs mouvements pour ouvrir la porte. Passez la porte.

Sautez sur les plaques et ramassez les Lums. Montez et courez sur le plafond pour récupérer les Lums et éviter les épines. Continuez et montez sur le mur de droite et sautez sur celui de gauche, marchez au plafond puis laissez-vous tomber avant de toucher les épines. Accrochez-vous à la corde puis sautez pour attraper la pièce et redescendez. Sautez sur le plateau, accrochez-vous à la barbe du vieux mais faites attention car elle glisse et vous perdez prise si vous y restez accroché trop longtemps, sautez sur le monstre bleu, allez de barbe en barbe pour passer la porte bleue.

Cassez le barrage de glace, montez et courez sur le mur de gauche, puis sur le plafond. Cassez la glace, continuez, faites attention au tentacule et laissez-vous tomber sur le sol. Continuez et servez-vous de la barbe pour aller à gauche et grimpez sur le mur pour atteindre le côté droit et trouver une porte.

Servez-vous des roues pour avancer, montez et libérez les Electoons.

Descendez et allez à droite.

Montez sur le mur de gauche et marchez au plafond, tapez sur le monstre bleu et continuez jusqu'à vous accrocher à la barbe. Sautez sur la plateforme du haut, tapez sur la plante et sautez en haut à gauche, derrière le rocher vous trouverez une pièce.

Sautez vous accrocher à la barbe à droite et sautez. Montez sur la roue et courez vers la droite pour faire monter le rocher et vous frayer un passage. Tuez tous les monstres bleus sur les têtes des Globox orange. Passez la porte bleue.

Sautez sur les monstres sur les plateaux, grimpez le long du mur et courez vers le haut sur la roue pour faire approcher la liane. Sautez et accrochez-vous à la liane, laissez-vous tomber sur les monstres pour les tuer et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Babouins mystiques

Donnez un coup dans le bulbe sur le mur à gauche et montez au plafond récupérer les Lums. Evitez les épines et allez de l'autre côté. Prenez appui sur le mur, glissez sur la corde, sautez à gauche et marchez sur le mur pour atteindre le côté droit. Tuez le petit monstre bleu sur la tête du Globox. Sautez sur la corde, accrochez-vous à la barbe, faites attention à la boule qui flotte et sautez encore sur les cordes pour descendre attraper la pièce et remonter.

Courez sur le mur et montez sur le plateau. Sautez et allez passer la porte bleue.

Sautez et accrochez-vous à la corde pour descendre. Récupérez tous les Lums puis courez sur la paroi et attrapez la main bleue et sautez à droite. Sautez et attrapez le Lum endormi puis descendez et attrapez la pièce, continuez de descendre pour trouver une porte cachée.

Cassez le barrage, tuez tous les ennemis et montez libérer les Electoons.

Allez à droite, courez le long du mur, sautez sur le rebord et continuez de monter vers la droite. Passez la porte bleue.

Sautez sur la plaque et sautez à gauche, courez sur le mur et laissez-vous tomber sur la plaque plus loin en haut. Tuez les monstres. Descendez sous le promontoire pour trouver une pièce.

Sautez, attrapez les Lums et attrapez la main bleue. Glissez vers la droite et remontez en grimpant au mur. Descendez sur la corde et prenez la pièce.

Remontez sur la corde pour ramasser les Lums en volant. Passez la porte bleue.

Avancez dans la neige, courez sur la paroi et atterrissez sur le tuyau plus haut.

Sautez et évitez les petites boules de feu qui viennent dans votre direction. Allez à droite et courez le long du mur puis sautez er volez à gauche. Courez le long du mur, accrochez-vous à la corde puis prenez appui sur le mur et accrochez-vous à la corde en haut. Faites la même chose pour la dernière corde, accrochez-vous à la barbe, sautez pour prendre appui sur la gauche et atterrissez sur la neige. Passez la porte bleue.

Courez le long du premier mur qui vous bloque et sautez et planez à gauche. Courez sur la paroi pour éviter les épines. Sautez au-dessus de la boule à piquants. Sautez sur la plaque puis resautez pour atteindre la corde. Accrochez-vous aux barbes et sautez pour récupérer les Lums. Puis descendez de la deuxième corde pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la roue pour atteindre le robot et l'éliminer. Allez de l'autre côté sur la droite pour grimpez sur le mur et atteindre l'autre robot.

Libérez les Electoons Sautez par-dessus la boule encore et passez la porte bleue.

Montez sur la plateforme, donnez des coups aux leviers pour monter, évitez les épines et les créatures qui tombent tout en récupérant les Lums.

Le premier tentacule est à droite, puis à gauche, puis à gauche et à droite en même temps. C'est vous qui décidez si vous faites monter ou descendre la plateforme avec le petit navigateur accroché au rebord. N'oubliez pas la pièce au coin à droite.

Sautez à droite et passez la porte bleue une fois en haut.

Montez le long du mur droit, le long du mur gauche et sautez sur la plateforme pour monter encore une fois. Allez à droite pour éviter le premier tentacule puis rapidement à gauche pour éviter le deuxième. Descendez à gauche en même temps et courez sur la paroi pour atteindre un point sûr sur la plateforme et attrapez la pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Tuez tous les robots en évitant les boules de feu qu'ils vous lancent et allez libérer les Electoons.

Niveau 3 - La voie des Electoons

Courez attraper le Lum endormi et planer pour récupérez les Lums rouges. Sautez sur la glace, sautez encore pour attraper les Lums, passez par le haut et planez pour attraper les autres Electoons en vous laissant atterrir dès que vous êtes au-dessus de la terre ferme. Sautez et planez encore pour attraper les Lums. Sautez et laissez-vous tomber sur l'Electoon géant vers le bas pour ramasser les Lums et rebondir. Sautez encore pour attraper les Lums et passez par le bas. Sautez et attrapez le Lum endormi et atterrissez plus loin en planant. Sautez et suivez les Lums. Arrivé au bout, tuez le robot et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Un amour de golem

Sautez à droite, courez sur le mur, sautez attraper la corde et balancez-vous à gauche pour tuer le robot. Courez encore sur le mur de gauche puis tuez le deuxième robot. Montez au-dessus de la porte bleue, courez sur le mur et sautez pour vous accrocher à la corde.
Sautez complètement à gauche et courez sur la paroi jusqu'à droite pour ramasser une pièce en haut.

Descendez passer la porte bleue.

Sautez de l'autre côté en évitant le tentacule. Continuez et sautez sur le champignon rouge. Sautez vite sur le bloc de glace qui tombe puis courez sur la paroi et saisissez la corde. Servez-vous en pour atteindre le côté droit et trouver une porte cachée.

Attendez que tous les monstres soient alignés pour vous écraser à travers le barrage et tous les tuer et libérer les Electoons par la même occasion.

Accrochez-vous à la corde et allez à gauche cette fois. Evitez le tentacule et montez en courant sur le mur de gauche. Ramassez les Lums, courez sur le tuyau et évitez le tentacule. Laissez-vous tomber, courez sur le mur de gauche, laissez-vous tomber encore après avoir passé le tentacule du bas. Passez la porte bleue.

Courez le long du mur droit, sautez et courez sur le mur pour atterrir sur les plateaux. Sautez pour éviter les mâchoires, cassez le champignon rouge et remontez. Allez en haut à gauche, servez-vous de la paroi pour atteindre l'autre côté et cassez le barrage. Planez pour rattraper la pièce et allez passer la porte bleue.

Accrochez-vous à la corde et attrapez tous les Lums. Sautez sur le monstre bleu. Faites très attention ici : sautez sur les objets en chute libre.

Montez directement au-dessus de vous pour prendre une première pièce.

Sautez de nouveaux sur les objets qui tombent et dirigez-vous vers le haut pour aller vers la gauche où vous trouverez une pièce derrière le linge. Puis servez-vous encore une fois des objets pour atteindre le côté droit et passer la porte bleue.

Faites attention aux petits monstres bleus, allez vers la droite. Regardez vers le bas, vous devez apercevoir une corde. Descendez pour trouver une porte cachée.

Tuez les ennemis et servez-vous de la barbe et des parois pour accéder à la cage des Electoons. Maintenant, courez le long de la paroi pour monter. Sautez sur le tuyau, récupérant en même temps les Lums et tuez le monstre bleu sur votre chemin. Continuez de parcourir la paroi et faites attention au tentacule qui en sort un peu plus haut. Sautez sur le rebord à gauche, où se trouve les Lums, courez le long de la paroi gauche, laissez-vous tomber avant que le tentacule ne vous touche, courez le long de la paroi droite, sautez à gauche sur le rebord, faites attention au petit monstre bleu, courez sur la paroi gauche puis sautez à droite sur la neige. Passez la porte bleue.

Des objets sont encore une fois en chute libre. Faites attention, sur la droite vous verrez descendre une pièce juste entre deux bêtes épineuses. Attrapez la pièce et resautez vers la droite pour ne pas mourir. Sautez d'objet en objet pour atteindre la porte bleue en haut à droite.

Sautez et laissez-vous glisser mais faites bien attention aux tentacules devant. Un monstre-robot se réveillera. Attendez qu'il se lève pour atteindre la corniche gauche. Sautez entre le tentacule et sa tête pour casser le bulbe rose à gauche de cette dernière.

Attendez qu'il se lève encore pour retourner dans la corniche gauche. Courez sur la paroi, passez par le haut et laissez-vous tomber en volant pour atterrir tout doucement sur l'épaule droite.

Cassez ce bulbe également. Attendez qu'il se lève une dernière fois, sautez dans la corniche droite, courez le long du mur pour atterrir sur sa tête et cassez le dernier bulbe.

Montez sur les deux petites plateformes puis rebondissez sur la corniche gauche et courez sur le mur pour monter sur les autres plateformes et atteindre la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 6 - Temples chatouilleux

Niveau 1 - Hors de mon chemin

Sautez et tuez les monstres. Rebondissez sur le champignon et attrapez les Lums. Remontez encore au-dessus des Lums pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Sautez à l'eau et cassez les champignons rouges. Montez sur les fusées qui sortent du mur à droite et tuez le monstre, puis montez pour libérer les Electoons.

Descendez et tuez les monstres. Montez et laissez-vous tomber dans la crevasse pour ramasser une pièce.

Glissez sous l'oeil, sautez sur les plateformes et éliminez les monstres, puis montez sur le mur de droite pour ramasser une pièce tout en haut.

Plongez à l'eau en faisant bien attention aux poissons, passez par le dessous pour atteindre l'autre côté. Remontez et tuez les monstres. Passez la porte bleue.

Tuez le monstre sur la plateforme et faites attention aux fusées lancées par l'ennemi à droite. Remontez et cassez le barrage pour passer. Montez et attrapez la pièce.

Faites attention de rester sur les plateformes car le sol s'effondre sous vos pieds. Servez-vous des fusées bleues pour avancer et atteindre la porte bleue.

Avancez à droite et faites attention aux fusées rouges que vous voyez. Servez-vous des plateformes pour monter tuer le scientifique et récupérer votre pièce. Sautez sur les plateformes pour aller à droite et tuer le scientifique. Cassez le barrage et trouvez une porte cachée.

Cassez le barrage et évitez les yeux en vous écrasant sur les ennemis en bas. Donnez un coup dans le bulbe bleu à gauche pour faire disparaître les yeux et libérez les Electoons.

Rebondissez sur le champignon et récupérez la pièce sans vous faire toucher par les yeux rouges.

Atterrissez sur les plateformes, récupérez le coeur en bas et remontez pour passer la porte bleue sans toucher le bas des plateformes bleues.

Tuez l'ennemi, rebondissez, sautez sur les rochers qui tombent et attrapez la main bleue, rebondissez encore pour attraper la pièce et courez sur le mur complètement à droite pour atterrir sur la plateforme. Sautez à gauche en évitant les fusées et courez sur le mur pour atteindre l'ennemi et le tuer. Libérez les Electoons.

Niveau 2 - Des hauts et des bas

Tapez sur le bulbe que vous voyez pour faire apparaître un champignon rebondissant. Sautez dessus pour atterrir sur les plateformes en haut. Tapez sur le bulbe accroché au plafond pur faire apparaître encore des plateformes. Attendez que les promontoires descendent pour passer, tapez encore sur le bulbe en haut, sautez sur le champignon et cassez le barrage pour passer. Faites attention aux créatures bleues piquantes. Récupérez les Lums alentours et la pièce tout en haut.

Cassez le barrage, remontez dans la crevasse juste avant la porte bleue pour ramasser encore une pièce.

Touchez le bulbe pour former un champignon, rebondissez sur les plateformes et rebondissez encore pour passer le

promontoire. Sautez sur le champignon à droite complètement et sautez pour prendre la pièce puis planez pour atterrir en toute sécurité. Passez la porte bleue.

Remontez dans la crevasse juste au-dessus de vous sans toucher à aucun Lums pour trouver une porte cachée.

Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Descendez et attrapez maintenant le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges. Sautez sur la chenille pour monter, touchez les bulbes pour créer des plateformes et évitez de vous faire écraser par les roches qui descendent ou de vous heurter aux créatures bleues. Vous verrez un coeur qui flotte, ramassez-le et remontez dans la crevasse juste au-dessus pour récupérer une pièce avant de continuer.

Descendez et allez passer la porte bleue.

Tuez les ennemis en évitant de tomber entre les petits promontoires. Rebondissez sur le champignon dans l'eau, prenez appui sur le mur pour attraper la pièce et planez jusqu'à la terre ferme. Sautez sur le gros champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Attrapez le Lum endormi, rebondissez sur tous les champignons en commençant par la gauche pour attraper tous les Lums rouges. Revenez à l'avant-plan et passez la porte bleue.

Touchez le bulbe, sautez sur la plateforme en évitant l'oeil rouge, rebondissez sur les champignons pour attraper la main bleue. Montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les missiles. Cassez les barrages, descendez puis tirez dans les piliers et tuez les scientifiques.

Passez à travers le barrage du bas, descendez et sauvez les Electoons. Attrapez la main bleue et sautez à droite en touchant e bulbe au plafond.

Atterrissez sur la plateforme, attrapez la main bleue et passez la porte.

Tuez les monstres des deux côtés et libérez les Electoons.

Niveau 3 - Le début de la fin

Touchez le bulbe vert, sautez sur les plateformes et touchez le bulbe bleu pour faire disparaître les yeux rouges. Sautez sur la mouche. Tirez sur les monstres. Passez par le haut et évitez les yeux rouges ainsi que les piranhas. Tirez à la base des yeux rouges qui bloquent le passage. Vous devez porter attention aux bulbes bleus qui peuvent faire rétracter les yeux quand vous en voyez. Vous allez être amené à l'arrière-plan. Faites attention plus loin car la voie devant vous se resserre. Faites attention aux épines de haut en bas et aux mains qui sortent pour vous attraper. Vous êtes de retour à l'avant-plan et hors du Monde des Ombres. Evitez les yeux rouges en récupérant les Lums et en tuant les petites mouches bleues. Touchez le champignon rouge coincé en haut. Continuez entre les rochers et descendez de la mouche. Passez la porte bleue et libérez les Electoons de leur cage.

Niveau 4 - Grimpette

Allez à droite et attendez que le sol s'effondre pour attraper les Lums au vol. Passez la porte bleue en bas.

Sautez et ramassez les Lums. Servez-vous des chenilles pour monter. Montez, accrochez-vous à la main bleue et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez le long du mur de droite puis écrasez-vous sur les ennemis, libérant en même temps les Electoons. Sautez pour vous accrocher à la main bleue, allez à gauche vous accrocher à l'autre main bleue et attrapez la pièce et rebondir à gauche. Allez encore plus à gauche et servez-vous des plateformes qui sortent du rocher pour attraper la pièce en haut au coin. Montez au milieu, attendez que les Lums descendent pour attraper le Lum endormi et les Lums rouges. Passez la porte bleue.

Allez à gauche. Montez à gauche, attrapez la pièce à droite et montez récupérer tous les Lums. Montez et passez la porte bleue.

Allez à droite et servez vous des plateformes et des champignons pour monter. Attendez que le rocher fasse tourner les petits monstres bleus pour monter.

Sautez sur les plateformes en faisant attention à ne pas vous faire écraser entre les rochers mobiles. Montez et passez la porte bleue.

Servez-vous des chenilles pour monter et allez à gauche. Grimpez pour récupérer une pièce et allez vers les yeux rouges, ils se rétracteront d'eux-mêmes.

Attrapez la main bleue et montez. Ramassez le Lum endormi et sautez attraper tous les autres Lums. Montez et allez à droite pout trouver une porte cachée. Montez sur la mouche. Tirez vos ennemis. Tuez le dernier ennemi et allez libérer les Electoons. Allez à gauche passer la porte bleue.

Montez sur les plateformes et dépêchez-vous de monter sur les autres plateformes et sur les champignons pour ne pas vous faire écraser entre les épines. Allez passer la porte bleue.

Sautez et tapez dans le champignon rouge pour écraser tous les ennemis et libérez les Electoons.

Niveau 5 - En avant route

Sautez à droite, planez, attrapez les Lums en descendant, rebondissez et attrapez la pièce.

Planez pour ne pas vous faire piquer par les yeux. Allez à droite et passez la porte bleue.

Courez sur le mur, rebondissez, passez sur les plateformes pour récupérer tous les Lums. Passez dans les troncs d'arbres pour avancer. Allez à droite passer la porte bleue.

Descendez et allez à gauche ramasser une pièce.

Remontez sur le rebord pour trouver une porte. Grimpez le long du mur droite pour écraser l'ennemi et faites la même chose à gauche.

Libérez les Electoons. Allez passer la porte bleue.

Montez et attrapez tous les Lums en évitant les yeux. Sautez sur les fleurs bleues pour aller passer la porte à droite.

Sautez sur les plateformes pour attraper les Lums. Plongez à gauche pour attraper une pièce sous l'eau, récupérez les Lums sans vous faire piquer par les poissons ou par les yeux rouges. Descendez tout en bas à droite pour trouver une porte cachée.

Montez à gauche pour casser le champignon rouge, sautez sur le promontoire, tuez l'ennemi, cassez le champignon rouge et libérez les Electoons. Sortez de l'eau et allez passer la porte bleue.

Utilisez la liane pour passer dans le tronc d'arbre. Tuez tous les ennemis à droite, passez en dessous de l'arbre et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Pauvre Pâquerette

Allez à gauche. Un énorme monstre à épines rouge vous suivra d'en bas, ne tombez pas et ne le laissez pas vous toucher.

Cassez la fiole, montez et allez à droite récupérer la pièce. Cassez la fiole, montez et allez à gauche prendre la pièce.

Montez récupérer les Lums et allez à droite sur la terre ferme. Montez sur les fleurs bleues, passez en-dessous, puis allez à droite passer la porte bleue.

Courez pour vous accrocher à la liane et éviter les tentacules. Sautez et grimpez sur le mur de gauche. Descendez et sautez pour atteindre le tentacule vert complètement à droite. Le monstre rouge est réapparu en bas.

Grimpez le long du mur pour éviter l'attaque du monstre, puis descendez pour casser le bulbe rose sur sa tête. Restez au sol quand le monstre grimpe au plafond, faites attention à sa tête : elle peut facilement vous écraser contre le sol quand le monstre s'agite.

Cassez le bulbe sur son ventre quand il atterrit sur sa tête.

Evitez le corps du monstre quand il saute. Sautez sur sa langue et allez casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 7 - Grottes grognonnantes

Niveau 1 - King Gong

Sautez prendre le coeur sur la plateforme, évitez les mouches qui forment des masses noires car vous ne pouvez pas les tuer. Passez en-dessous, sur le sable, sautez sur la tête dorée pour l'allumer et créer un passage entre les mouches.

Sautez sur les plateformes puis suivez les passages de lumière, descendez et touchez la tête à un oeil en bas pour obtenir un halo qui suit vos mouvements. Donnez encore un coup dans la tête, vous trouverez des monstres ou des Lums. Allez à droite et regardez en haut pour trouver un secret. Servez-vous des plateformes et du rebord pour monter prendre la pièce.

Passez la porte bleue en bas.

Allez à droite, sautez sur les plateformes et cassez le barrage pour récupérer des Lums. Servez-vous du tambour pour sauter en haut à gauche sur le rebord et trouver une porte cachée.

Utilisez les boules de lumières pour avancer et tuer les ennemis.

Libérez les Electoons de leur cage. Sautez sur le tambour pour passer au-dessus des oiseaux jaunes piquants et aller à droite. Faites attention à l'oiseau rouge, sautez à droite au-dessus des oiseaux jaunes pour récupérer une pièce puis retournez à gauche et atterrissez en bas.

Touchez encore une des boules de lumière pour créer votre halo. Remontez et cassez le barrage pour passer. Tapez le rond de lumière et allez à droite, sautez sur les plateformes en faisant bien attention à rester dans la lumière et en évitant tout contact avec les mouches. Sautez et sortez de la zone aux mouches. Attrapez tous les Lums. Passez la porte bleue.

Déclenchez votre halo. Montez et sautez sur les plateformes. Sautez sur la plaque pour enclencher un halo de lumière et suivez-le. Cognez dans la boule dorée plus loin pour obtenir un halo. Descendez et aller à gauche pour trouver une pièce.

Continuez de suivre les halos pour passer les mouches. Sautez sur le tambour pour attraper la main bleue, prendre appui sur le mur gauche et monter pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche et tirez sur toutes les boules de lumière pour éclairer votre chemin.

Tirez sur les oiseaux rouges à la fin, restez dans les halos et tirez sur le tambour en haut pour descendre libérer les Electoons. Passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour pour attraper le coeur. Tapez dans la boule pour obtenir un halo. Descendez et faites attention aux oiseaux jaunes devant. Cassez le barrage, sautez sur la plateforme, montez et obtenez encore un halo. Passez

entre les oiseaux jaunes en activant encore un halo. Passez la porte bleue.

Servez-vous des tambours pour atteindre et éliminer les oiseaux rouges.

Niveau 2 - A bout de souffle

Attrapez la main bleue et sautez à gauche pour attraper une pièce.

Attrapez la main bleue encore et sautez à droite pour vous laisser aspirer par le tube et atterrissez en bas en faisant attention à l'oiseau souffleur. Sautez et évitez le gros oiseau jaune. N'entrez pas dans le tuyau mais passez au-dessus pour obtenir des Lums. Sautez sur les tambours et allez passer la porte bleue.

Sautez sur la plaque pour activer les vents. Faites attention au tentacule en haut et attrapez la pièce. Entrez dans le tuyau et atterrissez de l'autre côté. Passez dans les tuyaux pour attraper les Lums et la main bleue plus haut. Sautez à gauche puis à droite pour trouver une porte cachée. Allez à droite pour vous laisser aspirer par le tuyau et tuez l'oiseau rouge. Laissez-vous aspirer par le tuyau en haut à gauche en sautant sur le tambour pour être aspiré encore une fois. Tuez le deuxième oiseau rouge. Descendez et cassez le barrage au sol pour tuer le dernier oiseau. Entrez dans le tuyau tout en haut à gauche pour atterrir près de la cage et sauver les Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Montez entre les tuyaux en évitant les créatures à épines sur les parois. Cassez le barrage, attrapez la main bleue et montez encore. Evitez les oiseaux jaunes, puis allez un peu vers la droite pour attraper la pièce près du tentacule.

Cassez le barrage et continuez de monter. Allez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez et naviguez entre les ennemis. Au dernier oiseau jaune, regardez en haut et passez entre les deux rebords pour trouver une porte cachée.

Passez entre les créatures sans vous faire toucher et tuez les trois oiseaux rouges au bout pour délivrer les Electoons.

Descendez et passez la porte bleue.

Faites attention au tentacule installé dans le tuyau au sol, volez entre les oiseaux jaunes et les tentacules. Trois tuyaux émettent un vent qui vous pousse dans la direction contraire, montez et trouver la plaque qui les désactive. Passez la porte bleue.

Descendez trouver une pièce sans vous faire porter par le flot et vous piquer à la créature bleue.

Attrapez les Lums en montant et en évitant les oiseaux jaunes. Cassez le barrage et passez entre les tentacules. Allez passer la porte bleue à droite tout en haut.

Tuez les 4 oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Ne tirez pas sur le DJ

Allez à droite sauter sur la mouche.

Tirez sur un maximum de petits oiseaux jaunes pour obtenir des Lums. Plus loin, évitez les mille-pattes. Faites attention aux oiseaux jaunes moyens et sans épines qui lancent des boules de feu. Voyagez dans les halos de lumière pour éviter les mouches noires. Passez par le bas pour activer un halo. Tirez sur le mille-pattes rouge pour le tuer. Continuez de tirer sur les oiseaux et sur les mille-pattes rouges.

Faites attention car ils deviennent de plus en plus nombreux. Suivez les halos de lumière et tirez pour activer les halos devant. Descendez de la mouche, passez la porte bleue pour aller ouvrir la cage et libérer des Electoons.

Niveau 4 - Haute tension

Allez à droite, cassez le barrage au sol pour obtenir un coeur et écrasez-vous sur le tambour en-dessous pour attraper les Lums. Faites attention à l'oiseau rouge et à l'étincelle rouge devant : attendez qu'elle rapetisse pour passer. Montez en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter sur la gauche et tuez les deux oiseaux rouges pour passer. Atterrissez sur le tambour en ne vous faisant pas électrifier ni piquer par les oiseaux. Sautez pour récupérer la pièce en haut à droite.

Continuez à droite et montez. Dès que la première étincelle s'éteint, montez rapidement. Continuez tout à droite pour trouver une porte cachée.

Dépêchez-vous de casser le barrage et entrer dans le tuyau pour vous faire projeter au niveau au-dessus en éliminant les oiseaux au passage. Faites ceci avant de vous enfoncer dans le sable et libérez les Electoons.

Montez sur les plateformes et servez-vous des deux fils de chaque côté pour monter sans vous faire électrocuter. Allez passer la porte bleue.

Sautez sur les plateformes pour attraper un coeur et récupérer une pièce contre le tuyau à droite.

Descendez, attrapez les Lums et sautez sur les tambours. Sur le gros tambour, montez et sautez de fil en fil sans vous faire électrifier. Attrapez les Lums, cassez le barrage et servez-vous du souffle des deux oiseaux pour monter sur les rebords et trouver une pièce au milieu.

Descendez sur la droite, donnez un coup dans la plaque pour faire partir les oiseaux en bas. Sautez sur les tambours mobiles en bas et allez vers la droite pour trouver une porte cachée en bas.

Sautez sur le tambour pour tuer les oiseaux et libérer les Electoons.

Montez en évitant le courant sur les fils. Une dernière pièce vous attend en haut avant de passer la porte bleue.

Passez sur les fils en évitant le courant. Faites attention aux étincelles. Sautez sur les tambours et attrapez les Lums en allant vers la droite. Attendez que les étincelles s'éteignent pour attraper la pièce. Allez passer la porte bleue.

Allez à droite et courez sur le mur pour monter. Faites attention à ne pas vous heurter aux étincelles. Allez vers la gauche, sautez sur le mur avant de toucher l'oiseau jaune et montez sur le fil du haut. Sautez sur les trois oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Les deux font la paire

Sautez sur la chenille qui passe et passez par le haut pour ne pas vous faire piquer ou écraser.

Sautez sur les oiseaux pour les tuer, évitez les oiseaux jaunes et avant de passer la porte bleue, sautez sur le mur de gauche pour atteindre le rebord d'en haut et trouver une porte cachée.

Grimpez entre les chenilles pour tuer les oiseaux et détruire la cage des Electoons.

Passez la porte bleue.

Cassez le barrage au sol, allez à droite pour monter sur le dos de la chenille. Montez au-dessus du fil pour ramasser la pièce.

Retournez sur le dos de la chenille. Sautez sur les nuages et remontez à dos des chenilles. Evitez le courant et les oiseaux rouges et jaunes. Attrapez la main bleue pour descendre en bas à droite et trouver une pièce puis remontez passer la porte bleue.

Descendez sur la chenille d'en bas pour prendre les Lums ou montez sur le dos de celle qui passe en haut pour augmenter vos chances de survie. Allez à droite et servez-vous de la chenille pour éviter les oiseaux jaunes et monter sur le bec des toucans. Continuez de monter, allez à droite pour monter sur une chenille à nouveau. Evitez les créatures bleues et les oiseaux jaunes pour aller passer la porte bleue.

Sautez sur le dos de la chenille. Cassez le barrage les barrages qui vous bloquent en évitant les oiseaux jaunes et en tuant les rouges. Passez par les tambours du haut et allez donner un coup dans la plaque sur le tuyau à droite pour faire partir les oiseaux jaunes à casque. Ecrasez-vous au sol pour atterrir sur la chenille. Tapez sur la plaque au-dessus pour attraper la pièce bloquée par le courant. Evitez le courant et les oiseaux jaunes tout en attrapant les Lums. Laissez-vous descendre avec la chenille sur le rebord en-dessous de la porte bleue pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les oiseaux et faites attention aux mille-pattes, tuez le dernier mille-pattes rouge.

Descendez de la mouche et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Tuez les deux oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Le Boss sifflera trois fois

Vous devez affronter un boss. Sautez et attrapez la mèche qui pend pour le réveiller. Baissez-vous quand il revient pour vous attaquer et cassez le bulbe sur son ventre. Le vent se déclenche, volez pour ne pas tomber dans le vide et évitez le boss en allant vers la haut. Faites attention aux oiseaux qui viennent vers vous. Le boss s'écrasera contre le plafond : évitez-le et cassez le bulbe sur sa tête. Continuez de voler et évitez les oiseaux jaunes à épines qui apparaissent ainsi que le bec du boss qui essaie de vous aspirer. Evitez ses attaques de haut en bas et de gauche à droite. Il essaiera de vous aspirer encore : évitez-le encore. Il regarde vers le haut, allez en-dessous de lui pour lui tirer sur la queue. Montez vite pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 8 - Lacs exquis

Niveau 1 - Soupe de Dragon

Sautez sur la plateforme à droite et accrochez-vous à la liane en haut pour éviter les flammes du cuistot et le tuer. Sautez sur le couvercle de la marmite et allez à droite récupérer les Lums. Tapez dans la pinata pour récupérer des Lums et des coeurs. Attendez que les petits objets rouges montent pour passer au-dessus de la lave et atteindre l'autre côté. Sautez sur le gâteau et allez de l'autre côté. Accrochez-vous à la liane et sautez à droite puis à gauche en haut pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche.

Evitez les nombreuses boules de feu qui sortent de partout, allez de haut en bas pour éviter les flammes également puis toujours en évitant les boules de feu, tuez les monstres bleus et libérez les Electoons après être descendu de la mouche. Allez à droite passer la porte bleue.

Passez sur les choses rouges pour atteindre l'autre côté. Tuez tous les cuistots que vous trouvez. Montez sur la plateforme pour vous accrocher aux lianes et passer de l'autre côté. Rebondissez vers la gauche sur le saucisson pour attraper une pièce sur le rebord derrière les buissons.

Accrochez-vous à la liane et traversez la lave à l'aide des petites choses rouges encore. Tuez le croco et passez la porte bleue.

Montez sur le rebord au-dessus de vous en prenant appui sur le tuyau devant vous et trouvez une porte cachée au-dessus.

Courez le long du mur, puis sautez sur le bloc qui se balance pour tuer le crocodile rouge, montez encore tuer les deux

autres monstres en haut, puis un quatrième et cinquième monstre plus haut. Vous pouvez maintenant libérer les Electoons.

Allez à droite et attrapez les Lums. Sautez entre les blocs pour attraper la pièce et remontez avant d'être englouti par la lave.

Montez et passez la porte bleue.

Montez le long du mur gauche puis sautez sur la poivrière et sautez de l'autre côté avant qu'elle se retourne. Attrapez les Lums et sautez sur le croco rouge pour le tuer. La poivrière en-dessous bouge de gauche à droite, attendez qu'elle arrive à droite pour sauter et attraper la liane. Sautez de poivrière en poivrière pour aller en haut et attraper une pièce. Faites attention, les poivrières ne sont pas stables. Allez vers la droite et attrapez la pièce en bas puis remontez vite.

Servez-vous des cuillères qui flottent pour aller à droite et passer la porte bleue. Sautez entre les blocs pour récupérer les Lums sans vous faire écrabouiller. N'atterrissez ni à gauche ni à droite, la lave vous brûlera. Sur le dernier bloc, sautez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez sur les poivrières pour atteindre le côté droit, tout en haut pour récupérer une pièce mais faites attention : les poivrières se renversent. Sur le sol, les poivrières s'écraseront. Attendez que la première se lève et sprintez-en-dessous. Passez dans les deux lasers devant et servez-vous des lianes formées pur passer la porte bleue. Montez prendre le coeur, sautez sur les petites choses rouges et évitez les flammes pour aller à droite. Montez et servez-vous des cuillères pour aller à gauche en continuant à éviter les flammes. Cassez la pinata et remontez en allant à droite cette fois et en vous servant des lianes. Allez passer la porte bleue.

Ecrasez-vous sur les lasers pour éliminer les monstres. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 2 - Tu t'enflammes !

Passez les lasers et sautez sur la mouche.

Attrapez le coeur en haut. Tuez les ennemis sur votre chemin. Passez les lasers rapidement pour ne pas vous faire tuer et évitez les flammes également. Faites attention aux flammes qui vous entourent plus loin. Montez entre les tuyaux pour atterrir dans le monde de glace. Tirez sur les rhinos, cassez la glace sous la canette et cassez-la encore au-dessus et en-dessous de la prochaine canette. Tirez sur le bloc de glace en diagonal pour casser la glace qui vous bloque plus loin.

Evitez les blocs que le monstre à l'arrière-plan vous lance et les oranges à épines en même temps. Cassez les barrages qui vous bloquent. Descendez et allez passer la porte bleue pour sauver les Electoons.

Niveau 3 - Tutti Frutti

Allez à droite et sautez sur les blocs de glace glissants sans tomber à l'eau.

Rebondissez sur le citron, cassez les barrages et passez par le haut récupérer les Lums. Passez encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur les plateformes et courez le long de la paroi droite pour trouver une porte cachée en haut.

Cassez le barrage sur la boîte bleue et montez pour vous écraser sur le rhino et l'éliminer.
Passez sur la canette jaune en haut, écrasez-vous sur le rhino et écrasez le barrage vers le bas. Passez en haut sur les canettes jaunes, cassez le barrage et laissez la canette jaune écraser le rhino.

Libérez les Electoons. Descendez et allez vers la droite en évitant les fruits orange. Glissez sur la neige en évitant de vous piquer sur les poissons devant. Passez la porte bleue.

Ecrasez-vous sur le premier citron vert pour atteindre la corniche où se trouve la pièce. Cassez le barrage vers le bas

puis vers la droite pour éviter les fruits piquants. Cassez le barrage à la base et entrez vite dans le petit coin droit pour obtenir votre pièce.

Cassez le reste du barrage et montez. Attrapez le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez sur les plateformes et cassez le barrage au-dessus de la canette pour passer en volant afin de récupérer la pièce en faisant attention au fruit orange. Cassez le barrage vers le bas et allez à droite, accrochez-vous et ramassez les Lums. Cassez toutes les pièces du barrage pour récupérer un maximum de Lums. Descendez et passez la porte bleue.

Descendez sur le melon et allez à gauche pour récupérer un coeur. Laissez-vous aspirer par la trompette, accroche-vous à la corde et montez trouver une porte cachée.

Rebondissez sur la chose verte qui flotte dans le vide et cassez le barrage au-dessus de vous. Tuez les deux rhinos et libérez les Electoons. Descendez le long de la canette et détruisez les barrages pour amasser des Lums. Faites attention au fruit orange qui vous suit.

Allez à droite et laissez-vous aspirer par la trompette. Rebondissez sur les citrons verts et allez passer la porte bleue.

Récupérez le Lum endormi et écrasez-vous vers le bas. Sautez sur le haut du barrage, près du fruit orange et courez le long de la paroi droite pour attraper la pièce en haut. Descendez et cassez les pièces du barrage encore pour attraper des Lums. Faites attention de ne pas tomber entre les canettes ni de vous faire piquer par les épines incrustées dans la glace. Servez-vous de la corde pour sauter à gauche et attraper la pièce en haut. Descendez et passez la porte bleue.

Cassez la glace pour laisser passer le fruit orange et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Voyage au centre de l'artère

Laissez-vous glisser très rapidement pour ne pas vous faire attraper par les créatures en feu derrière vous. Attrapez la main bleue et rebondissez sur le citron vert. Passez par le bas pour attraper la pièce. Le sol redevient stable, soyez vigilant et commencez à sprinter dès que vous ne voyez plus Rayman glisser. Continuez de glisser et vous serez avalé par un monstre. Passez la porte bleue.

Allez vers la droite, courez le long de la paroi et attrapez la glande pour ouvrir le passage.

Descendez, tuez la créature verte et passez la porte bleue.

Allez à droite et tuez le monstre. Sautez sur les bulles pour récupérer les Lums et tuez la créature sur le rebord. Descendez et grimpez en haut le long des parois. Allez vers la droite en utilisant la corde pour passer la lave et tuez les créatures. Passez la porte bleue.

Continuez à droite et attrapez le Lum endormi ainsi que tous les autres Lums rouges. Passez tout doucement entre les flammes et descendez vers la corde. Passez la porte bleue.

Passez la porte bleue vers le bas.

Courez le long de la paroi gauche pour casser le premier bulbe.

Faites le tour dans le sens d'une montre pour éviter les flammes. Faites ceci encore une fois dans le sens inverse cette fois. Cassez le deuxième bulbe à gauche. Les flammes viennent des deux côtés et au milieu également. Restez sur le rocher au milieu et évitez la flamme qui vient sur vous à quatre reprises et montez vite en haut à gauche pour casser encore un bulbe. Des bulles apparaîtront : servez-vous en pour ne pas tomber dans l'acide en bas.

Cassez le dernier bulbe en bas à gauche. Ramassez les coeurs et courez passer la porte bleue en bas à droite complètement. Récupérez la pièce à droite.

Continuez de sprintez jusqu'à la petite scène animée.

Monde 9 - Abysse pétoche

Niveau 1 - Un crabe qui pince dort

Plongez à l'eau. Allez vers la droite, remontez, sortez de l'eau et évitez les pics en bas, en haut et en bas encore. Plongez, passez entre pics pour récupérer la pièce.

Tuez le petit poisson lune quand il est encore petit. Attrapez le Lum endormi et tous les petits Lums rouges en passant par le haut puis par le bas. Evitez les poissons roses plus loin et descendez passer la porte bleue.

Evitez les pics en bas, puis en haut et attrapez aussi le coeur. Passez entre les poissons roses pour obtenir des Lums et faites attention au courant. Tuez tous les poissons rouges sur votre chemin à droite. Remontez en faisant attention aux pics des deux côtés. Passez entre les méduses pour récupérer vos Lums et allez passer la porte bleue à droite.

Continuez votre chemin en ramassant les Lums entre les méduses et en remontant tout droit au-dessus de vous pour trouver une porte. Allez sur la mouche. Tirez sur les poissons en évitant les rochers épineux qui tombent. Tuez les 4 poisssons pour accéder à la cage des Electoons et les délivrer. Allez à droite, passez entre ou tuez les poissons. Montez en faisant attention aux pics à gauche et aux poissons roses portés vers vous par le courant. Il y a une crevasse en bas entre les pics où vous trouverez une pièce.

Remontez, continuez d'éviter les poissons et descendez passer la porte bleue.

Attendez que le crabe passe au-dessus de vous pour le tuer en cassant le bulbe rose sur son ventre. Allez à droite vers le bas pour trouver une crevasse recelant des Lums. Remontez et tuez le poisson rouge. Sortez de l'eau, tuez le monstre et resautez à l'eau pour trouver encore des Lums. Ressortez encore de l'eau pour éliminer l'ennemi, replongez pour vos Lums, resortez, évitez les pics et tuez l'ennemi. Replongez et trouvez la crevasse sous le poisson orange pour y obtenir une pièce.

Cassez le barrage en vous écrasant contre la créature, remontez avec l'aide du geyser pour attraper les Lums à droite puis redescendez passer la porte bleue.

Evitez toutes les anguilles lumineuses. Descendez plus bas que la deuxième anguille pour trouver une crevasse et une porte cachée.

Evitez toutes les pinces et attaquez-les à la base pour les faire disparaître.

Allez libérer les Electoons. Remontez, évitez le poisson, entrez sous l'araignée et cassez son bulbe. Descendez, faites attention au poisson orange et aux pics et récupérez la pièce. Remontez, allez à droite, descendez entre les pics et continuez à droite récupérez une pièce.

Descendez complètement à droite pour trouver une pièce.

Remontez, récupérez les Lums, tuez les deux crabes, passez entre ou tuez les poissons orange. Remontez en haut à droite pour passer la porte bleue.

Tuez tous les poissons rouges dans l'eau et les deux crabes pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Océano Moskito

Allez à droite et sautez sur la mouche. N'entrez pas dans l'eau tout de suite, les pics vous tueraient. Tirez sur tout ce que vous voyez pour obtenir des Lums, faites attention aux pics. Vous pouvez aspirer les méduses et les projeter. Faites attention aux grosses bestioles qui s'approchent de vous. Touchez les petites bêtes lumineuses pour qu'elles vous suivent et vous éclairent. Elles disparaîtront néanmoins et vous devrez voyager entre les poissons pour voir où vous allez. Approchez-vous des bêtes lumineuses encore une fois et laissez-les vous faire de la lumière. Descendez

sans vous coller au rocher pour éviter les pics. Servez-vous alternativement des poissons et des petites bestioles pour y voir clair sans trop vous approcher des rochers pour éviter les mains bleues qui essaient de vous attraper. Evitez les gros rocher qui tombent et les pics qui en sortent. Montez entre les deux créatures violettes sans les toucher, Descendez de la mouche, passez la porte bleue et allez sauver les Electoons.

Niveau 3 - Mini murène maxi galère

Attendez que le sol s'effondre, vous plongez à l'eau, allez donc à gauche pour trouver une pièce dans la crevasse.

Faites attention aux pics qui sortent de haut en bas des parois et aux poissons orange. Des piranhas vous poursuivent. D'autres pics sortent des parois devant, montez récupérer la pièce et évitez les pics.

Passez la porte bleue.

Descendez tout droit, récupérez les Lums, allez un peu vers la gauche pour récupérer une pièce.

Passez par en-dessous et allez vers la droite pour passer la porte bleue.

Descendez en-dessous pour récupérer vos Lums.
Continuez à droite en collectant les Lums et en faisant attention aux pinces qui essaient de vous attraper et aux poissons roches qui essaient de vous aspirer. Vous verrez également des espadons apparaître. Au troisième et quatrième espadon, remontez tout en haut et allez trouver la porte cachée.

Tuez tous les poissons en évitant l'insecte géant puis libérez les Electoons.

Allez passer la porte bleue à droite.

Synchronisez-vous avec les méduses et passez entre pour récupérer vos Lums et la pièce d'en haut.

Faites attention aux pinces qui vous attaquent devant. Détruisez les pinces et cherchez une crevasse dans le sol dans les parages pour trouver une porte cachée.

Evitez les poissons roses portés par le courant. Tuez tous les poissons rouges et détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Remontez et passez au-dessus du poisson roche pour ramasser une pièce.

Descendez et allez passer la porte bleue à droite.

Descendez entre les poissons orange et faites attention à l'insecte qui sort de la droite. Descendez et passez la porte bleue en faisant attention aux pics qui sortent des roches.

Faites attention à l'insecte qui sort du sol. Evitez également les plantes lumineuses du fond à droite. Passez tout doucement entre celles du haut pour trouver une pièce.

Tapez dans leur base pour les faire disparaître. Allez passer la porte bleue en bas à droite.

Tuez tous les poissons orange en évitant le gros insecte. Délivrez les Electoons.

Niveau 4 - Boss à dent

Sautez à l'eau et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges. Evitez les méduses en passant par le haut. Passez entre les méduses pour récupérer votre pièce.

Evitez les poissons roses et nagez vite pour ne pas vous faire dévorer par le monstre. Descendez en récupérant les

Lums et en évitant les rochers. Sautez hors de l'eau et courez pour échapper au monstre. Replongez, nagez vite et remontez avec les geysers pour échapper aux deux monstres. Une sorte de dragon commencera à vous attaquer. C'est le boss que vous devez combattre pour terminer ce niveau.

Tournez en rond pour échapper à sa gueule et cassez le bulbe sur sa queue. Faites également attention aux anguilles rouges qui circule auprès de vous. Attendez de voir apparaître encore un bulbe sur la queue du dragon pour le casser. Le dragon foncera ensuite droit sur vous avec la gueule ouverte. Attendez qu'il soit assez près pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 10 - Cumulo grincheux

Niveau 1 - Vas-y, si tu oses !

Avancez, éliminez les créatures vertes et atteignez la nymphe. Sprintez pour éviter les éclairs et sautez sur la mouche en évitant les éclairs. Tirez sur les bombes que vous lance le vaisseau et sur les insectes. Avancez quand la foudre aura frappé entre les nuages devant vous. Répétez ceci jusqu'à atterrir dans la zone mécanique. Tirez sur le mécanisme en haut pour ouvrir la porte, passez et tirez sur les tubes lumineux. Tirez sur tous les mécanismes, évitez le missile, naviguez entre les électrodes en éliminant les ennemis et tirez sur les missiles en évitant leurs mouvements circulaires. Descendez de la mouche et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Ronds de fumée

Descendez récupérez le coeur et naviguez entre les nuages tout en évitant les éclairs. Descendez vers la droite passer la porte bleue.

Des machines créent un courant, évitez ce courant quand vous sautez vers la droite sur la plateforme mobile. Evitez également de vous heurter aux scies quand vous récupérez vos Lums. Montez et tuez le petit robot qui lance des éclairs. Descendez et évitez le courant. Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme mobile, montez entre les deux tuyaux en faisant bien attention au courant projeté par les trois machines. Tuez le robot et sautez sur la plateforme qui vient vers vous. Récupérez la pièce entre les deux plateformes.

Descendez la chaine à droite, prenez celle de haut de préférence, en attrapant les Lums. Passez la porte bleue.

Utilisez votre pouvoir de vol pour monter en évitant les drôles de créatures (éliminez celles qui vous bloquent la route) et les scies sur les parois. En haut, allez à gauche pour trouver une porte cachée.

Attendez que la plateforme s'approche de vous pour y monter. Servez-vous des deux jets d'air formés par la plateforme au centre de l'écran et par celle qui bouge de gauche à droite en bas pour éliminer les deux robots au plafond et celui sur la paroi gauche.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue à droite.

Evitez les deux lames et le courant pour atterrir en bas. Courez le long du tuyau de droite puis sautez à gauche et courez sur le plafond pour tuer les robots. Attendez que la scie monte pour passer et évitez les deux scies qui se balancent plus loin en récupérant la pièce en haut.

Descendez et trouvez une porte cachée plus bas. Courez pour éviter les mouches qui vous suivent, planez entre les créatures bleues et libérez les Electoons.

Remontez, tuez les robots et évitez la scie pour passer la porte bleue.

Sautez à droite en évitant les scies, descendez sans toucher le courant des trois électrodes et remontez sans toucher

les scies, n'oubliez pas la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes mais faites attention au courant et aux insectes qui vous survolent. Courez vers la gauche sur la grande roue tout en faisant très attention aux éclairs que vous lancent les nuages.

Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme et laissez-la vous porter jusqu'à droite, tuez les insectes qui vous survolent. Evitez les trois scies au sol, montez le long du mur droit en évitant la scie d'en haut et les deux autres scies qui se basculent. Passez la porte bleue.

Courez vers la droite sur la grande roue pour faire monter la plus petite.

Faites la même chose sur cette dernière pour vous libérer le passage et allez casser la cage des Electoons.

Niveau 3 - Des scies démentes

Rebondissez sur le mur pour attraper le coeur. Passez en-dessous du compresseur, tuez vite le robot au milieu avant qu'il ne vous électrocute et évitez en même temps les trois scies au sol plus loin. Un autre robot vous attend, tuez-le et ne vous laissez pas écraser par les multiples compresseurs en allant vers le bas. Passez la porte bleue.

Allez à droite et montez le long du mur en évitant les scies et les compresseurs. Vous devez faire très vite et faire bien attention à ne pas vous heurter aux scies en courant. En haut, allez à gauche pour trouver une première porte cachée.

Sautez sur la grande roue pour atteindre le champignon rouge à droite, cassez-le et retournez à gauche.

Ecrasez la cage des Electoons pour les libérer. Sautez à droite, ne tombez pas dans la lave, faites attention au robot, courez le long de la paroi à droite puis sautez à gauche pour éviter la scie et récupérer en même temps les Electoons. Descendez passer la porte bleue.

Evitez les scies au sol et en haut, le moyen le plus sur et de voler entre celles-ci. Descendez en continuant de faire attention aux scies. Allez vers la droite courir le long du tuyau et montez. Attendez que la scie passe pour sauter et vous diriger vers la gauche pour trouver la deuxième porte cachée de ce niveau.

Sautez sur la roue et tuez tous les robots avant qu'ils ne vous lancent des charges électriques. Accrochez-vous aux cordes pour passer au-dessus des scies et sur l'autre roue. Tuez le robot, sprintez sur la roue, sautez et planez pour éviter la scie et atterrir sur l'autre roue. Ne sautez pas, mais sprintez et tuez le dernier robot. Sautez entre les scies et libérez les Electoons. Sautez sur la roue en évitant la scie en haut et passez la porte bleue.

Attendez le bon moment pour courir et sautez sur la plateforme. Sautez en les plateformes verticales qui s'allument rapidement. Ces plateformes ne fonctionnent plus quand elles s'éteignent. Planez et évitez la scie pour atterrir plus loin à droite. Continuez jusqu'à atteindre la porte bleue.

Descendez au centre du premier engrenage pour prendre la pièce. Remontez prendre les Lums entre les dents. Passez sur le haut du premier engrenage, entrez dans le second par la fente qu'il y a sur les côtés, passez au-dessus du troisième, entrez dans le quatrième et passez au-dessus du dernier pour atteindre la porte bleue sans oublier de prendre la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes qui s'allument, sautez entre les scies, prenez appui sur le tuyau à droite en évitant le compresseur et sautez sur la plateforme. Servez-vous du pouvoir qui vous permet de courir sur le mur pour tracer les plateformes lumineuses en forme de spirale jusqu'au centre et sautez directement à droite sur la prochaine plateforme. Passez la porte bleue.

Le décor pivotera ici à plusieurs reprises, soyez vigilant et trouvez un repaire avant de mourir.

Tuez le premier robot vers le bas et planez vers la droite pour ne pas tomber dans le vide. Dirigez-vous vers le robot de gauche et tuez-le. Trouvez les trois derniers robots et détruisez-les. Dirigez-vous au centre pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Décroche les étoiles

Dirigez-vous à droite.

Après la courte scène, sprintez vers la droite en sautant, en évitant les compresseurs et les charges électriques pour éviter le monstre. Vous devrez ensuite l'affronter.

Profitez de son premier bond vers la droite pour courir vers la gauche.

Repartez vers la droite quand il sautera à gauche. Courez sur le plafond pour éviter ses coups de tête, puis descendez vite casser le bulbe sur sa tête. Montez au plafond pour aller à gauche, laissez-vous tomber et allez de gauche à droite pour esquiver les coups de tête. Le monstre s'arrête, courez sur le plafond pour détruire le bulbe sur son ventre. Vous avez vaincu ce monstre-ci.

Vous tombez et devez affronter un nouveau boss. Sautez et cassez le bulbe sur son ventre quand il vous survole. Le sol disparaît, volez pour ne pas tomber. Tuez les drôles de poissons qui viennent sur vous par la droite et encore une fois par la gauche. Le monstre cogne sa tête contre le plafond, dépêchez-vous de casser le bulbe sur sa tête pour l'achever. Montez sur la plateforme qui apparaît. Allez vers la gauche, montez et passez la porte.

Allez à gauche, montez et tapez dans la plaque pour arrêter le courant en haut et passer. Repartez à droite. Après la cinématique, allez à droite.

Poursuivez le petit être, sautez sur le tuyau plié et évitez la scie au bout.

Attrapez la corde au passage, sautez sur la plateforme à droite, sautez sur le petit tuyau, puis sur le plus grand en évitant la scie qui tourne au milieu et sautez encore sur un tuyau plié. Courez le long de celui-ci, prenez appui à gauche et resautez en agrippant la corde à droite. Sautez sur le tuyau à droite et courez le long pour aller casser le champignon rouge, sautez tout de suite à gauche, courez jusqu'au bout et sautez à droite. Passez entre les deux scies, sautez entre les tuyaux, courez le long du tuyau de gauche et évitez la scie au bout. Sautez à droite, courez le long du tuyau, évitez la scie, sautez à gauche, resautez à droite et cassez le champignon rouge. Agrippez-vous à la corde au-dessus, sautez à gauche, courez vous ré-agripper à la corde et sautez à droite. Courez le long du tuyau, éviter la scie au bout, agrippez la corde, sautez à droite vers la neige et passez la porte bleue.

Sautez sur votre mouche et continuer la poursuite du grand méchant. Allez vers le bas pour récupérer un coeur. Aspirez les bombes pour les projeter sur vos ennemis ou tirez directement sur les insectes.

Evitez les projectiles quand vous faites exploser les bombes. Tirez sur les machines en bas. Montez pour ne pas vous écraser contre le pilier. Faites attention aux mouches qui lancent des boules de feu. Tirez sur les machines et remontez pour éviter les piliers. Tirez sur le mécanisme en haut pour faire ouvrir la porte.

Tirez également sur le barrage de glace devant. Pour le prochain engrenage, tirez sur le tuyau juste en-dessous pour faire rebondir les balles et l'activer. Cassez le barrage, tirez sur les mouches et le troisième engrenage. Continuez de tirer sur les mouches en allant à l'arrière-plan.

Evitez les missiles qui viennent par la gauche et tirez sur les mouches qui sortent du vaisseau ennemi.

Tirez sur le vaisseau et faites tomber son aileron. De retour à l'avant-plan, faites attention aux nombreux ennemis. Le vaisseau vient devant vous et tirez sur l'hélice du bas jusqu'à qu'il s'éloigne de vous. Faites encore attention aux missiles, aux bombes et aux insectes. Le vaisseau revient encore. Eliminez le scientifique sur le pont. Vous allez à l'arrière-plan, tirez sur le haut du vaisseau jusqu'à qu'il disparaisse.

OBTENIR LE TROPHÉE/SUCCÈS "COMBO KUNG-FU !"

Trouvez un ennemi au sol (ils sont nombreux dans le premier monde) et effectuez la combinaison suivante : Bas + Attaque puis Saut et enfin Haut + Attaque.

OBTENIR LE TROPHÉE/SUCCÈS "TROP SPEED !"

Maintenez la touche de course enfoncée pendant tout un niveau. Le niveau idéal pour cela est "Air Electoons" du premier monde qui est assez court.

Raystorm HD

© Taito 2010

LISTE DES SUCCÈS

UNLOCK ARCADE STAGE SELECT MODE (10)

Complétez le mode 1 joueur en MODE ARCADE 13 APPAREILS.

UNLOCK EXTRA STAGE SELECT MODE (10)

Complétez le mode 1 joueur en MODE EXTRA 13 APPAREILS.

UNLOCK 13 PLANE MODE (10)

Complétez le mode 1 joueur en MODE ARCADE et MODE EXTRA.

R-GRAY0 ROLLOUT (10)

Complétez le mode 1 joueur en MODE ARCADE.

R-GEAR ROLLOUT (10)

Complétez le mode 1 joueur en MODE EXTRA.

UNLOCK RATE VIEWER (10)

Complétez le mode 1 joueur en MODE ARCADE ou MODE EXTRA 13 APPAREILS.

UNLOCK UNLIMITED CREDITS (10)

Utilisez un total de 50 crédits en mode 1 joueur.

OVERALL LOCKON AVERAGE 80% (20)

Obtenez 80% de cibles verrouillées dans tous les niveaux en mode 1 joueur.

OVERALL SHOOTINGDOWN AVERAGE 80% (20)

Obtenez 80% de kill dans tous les niveaux en mode 1 joueur.

LOCKON DOWN 10000 UNIT (20)

Ciblez et détruisez 10 000 ennemis en mode 1 joueur.

SHOOTINGDOWN 15000 UNIT (20)

Détruisez 15 000 ennemis en mode 1 joueur.

NO CONTINUE CLEAR (50)

Complétez le mode 1 joueur (excepté le MODE 13 APPAREILS) sans continue.

Red Bull X-Fighters

© Xendex Holding GMBH 2011

SUCCÈS

Tu as réussi (30)

Terminer le jeu et tout son contenu à 100%.

Vainqueur toute catégorie (25)

Établir un record dans tous les événements.

Pulvérisateur de score (25)

Battre son propre score 50 fois au cours de n'importe quel événement.

C'est dans la poche (15)

Déverrouiller toutes les motos, les costumes et les événements !

Acrofobia (5)

Effectuer n'importe quelle piste sans réaliser de saut.

Folie (25)

Gagner 50.000 points en enchaînant assez de figures en un seul saut.

Pro des figures (20)

Enchaîner 5 figures.

La toupie (10)

Effectuer une rotation de sept tours.

Idole (15)

Obtenir 10.000 fans.

Aux urgences (10)

Tomber 70 fois.

Pense au public (15)

Effectuer 100 figures !

Pro de la roue arrière (5)

Effectuer une roue arrière sur plus de 50 mètres.

Red Dead Redemption

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée aux codes de triche du menu Options, via l'écran pause.

Attention ! La saisie des codes désactive les trophées/succès et la fonction de sauvegarde.

ABUNDANCE IS EVERYWHERE	Munitions illimitées
BEASTS AND MAN TOGETHER	Faire venir un cheval
DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY	Tenue de gentleman
HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK	Invincibilité
HUMILITY BEFORE THE LORD	Devenir un anonyme
I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS	Devenir célèbre
I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY	Dead Eye illimité
I LOVE A MAN IN UNIFORM	Uniforme
I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM	Immunité diplomatique
I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS	Obtenir le second set d'armes
I'M DRUNK AS A SKUNK AND TWICE AS SMELLY	Etre ivre
IT AINT PRIDE. IT'S HONOR	Passer pour un gentil
IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT	Obtenir le premier set d'armes
MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES	Endurance illimitée pour le cheval
NOW WHO PUT THAT THERE?	Faire venir une diligence
OH MY SON, MY BLESSED SON	Remplacer John par son fils Jack
THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS	Activer le filtre sépia
THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!	Empocher 500$
THEY SELL SOULS CHEAP HERE	Diminuer la prime
YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES	Débloquer toutes les zones
YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?	Débloquer toutes les tenues de gang

SUCCÈS

Face de poker (10)

Remportez plus de 2000 jetons en une main de poker.

Tu bluffes, Martoni (10)

Terminez une partie de poker menteur sans perdre un seul dé.

Coiffé au poteau (10)

Atteignez le poteau lors d'une partie de lancer de fer à cheval.

Marston, Austin Ranger (25)

Nettoyez les repaires de Twin Rocks, Pike's Basin et Gaptooth Breach en mode Histoire.

Esprits du mal (25)

Nettoyez les repaires de Tumbleweed et Tesoro Azul en mode Histoire.

L'instinct de mort (25)

Nettoyez les repaires de Fort Mercer et Nosalida en mode Histoire.

Distribution de pains (5)

Assommez au moins une personne dans chaque saloon en mode Histoire.

B.A. du jour (10)

Accomplissez une mission pour un étranger.

Monde de fous (25)

Accomplissez 15 missions pour des étrangers.

Complètement débourré (10)

Dressez un cheval du Kentucky, un Trotteur américain et un Demi-sang hongrois.

La clémence paie (10)

Capturez un criminel recherché et ramenez-le vivant.

Monsieur est bien équipé (10)

Achetez une arme rare à un armurier.

Bonne nuit les petits (5)

Tuez et dépecez 18 grizzlys.

L'homme le plus classe du monde (10)

Obtenez le costume élégant.

Une grosse poignée de dollars (10)

Gagnez 10 000 dollars en mode Histoire.

L'aventurier (20)

Obtenez le niveau Légendaire dans un Défi du mode Histoire.

Le pistolero (5)

Réussissez un tir en pleine tête sur un ennemi en utilisant le mode de visée expert.

Homme d'honneur... ou pas (25)

Obtenez le plus haut niveau de Réputation et le plus haut ou le plus bas niveau d'Honneur.

Médaille d'or (25)

Gagnez une médaille d'or dans une mission de combat en mode Histoire.

Sur la piste de De Vaca (10)

Découvrez tous les secteurs de la carte en mode Histoire.

Des amis haut-placés (10)

Utilisez une lettre de grâce pour effacer une prime supérieure à 5 000 dollars en mode Histoire.

Red Is Dead (100)

Obtenez un pourcentage de progression en mode Histoire de 100 %.

Comme des dominos (20)

Tuez 500 ennemis avec une arme montée dans n'importe quel mode de jeu.

Balle après balle (20)

Tuez 500 ennemis avec un pistolet ou un revolver dans n'importe quel mode de jeu.

Dans la ligne de mire (20)

Tuez 500 ennemis avec un fusil, une carabine ou un fusil à pompe dans n'importe quel mode de jeu.

Dans le mille (20)

Réussissez 250 tirs en pleine tête dans n'importe quel mode de jeu.

Sélection pas très naturelle (20)

Tuez un spécimen de chaque espèce animale dans n'importe quel mode de jeu.

Le tour de la question (20)

Nettoyez tous les repaires de bandes en une seule session publique en mode Exploration.

Doucement sur la gâchette (10)

Réussissez 10 aides en nettoyant un repaire de bande en mode Exploration.

Chacun sa route... (10)

Ralliez Blackwater à Escalera avant la tombée de la nuit lors d'une session en mode Exploration.

Ya ya c'est nous qu'on gagnera ! (10)

Créez un groupe et obtenez le nombre maximum de membres.

Moi, c'est comme toi, mais mieux (20)

Obtenez le meilleur score dans trois parties libres en public consécutives.

La conquête de l'Ouest (20)

Atteignez le niveau maximum d'expérience en multijoueur.

Et 1, et 2, et 3... et 4, zéro ! (20)

Faites partie de l'équipe victorieuse lors de quatre parties multijoueur consécutives.

La mort aux trousses (10)

Soyez Ennemi Public pendant 10 minutes et échappez-en vivant dans une session Exploration publique.

Red Dead Rockstar (10)

Tuez un développeur de Rockstar ou quelqu'un qui a obtenu ce succès lors d'une partie multijoueur.

Fidèle canasson (5)

Echappez aux marshals sur le dos d'un Demi-sang hongrois en mode Histoire.

Toi et moi contre le vent (10)

Terminez 20 missions histoire sans changer de cheval à une barre d'attelage.

Oups ! (5)

Tuez le dernier bison de Great Plains en mode Histoire.

Et j'entends siffler le train.. (5)

Placez une femme ligotée sur les voies et regardez-la se faire écraser par un train.

L'inné contre l'acquis (50)

Terminez "Souvenez-vous de ma famille".

Vers le soleil couchant (100)

Terminez "Le dernier ennemi à abattre".

Les bienfaits de la civilisatio (90)

Terminez "Et la Vérité vous libérera".

A l'état sauvage (10)

Terminez "Ce bon vieux Dutch".

Trêve de bavardages (20

Terminez "A l'heure convenue".

Fils du Mexique (40)

Terminez "Les portes d'El Presidio".

Le pays des opportunités (30)

Terminez "L'attaque de Fort Mercer".

A la solde du gouvernement (10)

Terminez "Exode en Amérique".

RÉCOMPENSES DES DÉFIS (MODE EXPLORATION)

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à la compétence Grand chasseur.

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 5 à la compétence As de la gâchette.

Amélioration du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à tous les défis.

Diligences gratuites

Obtenir le rang 5 à la compétence Chasseur de trésor.

Double la capacité de stockage des objets

Obtenir le rang 10 à la compétence Chasseur de trésor.

Double la durée des cartes botanistes

Obtenir le rang 5 à la compétence Botaniste.

Fusil Buffalo

Obtenir le rang 5 à la compétence Grand chasseur.

Rechargement plus rapide du Dead-Eye

Obtenir le rang 10 à la compétence As de la gâchette.

Regagner de la vie en cueillant des plantes

Obtenir le rang 10 à la compétence Botaniste.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

L'aventure se déroule dans l'ouest sauvage et vous incarnez John Martson, un hors la loi repenti travaillant pour le gouvernement.

Commencez par accompagner votre guide jusqu'au fort Mercer.

Une fois devant le fort approchez-vous de la porte pour retrouver votre ancien compagnon qui ne tardera pas à vous tirer dessus.

Acte 1

Nouveaux amis, vieux ennuis (Bonnie MacFarlane)

Après la cinématique, sortez de votre chambre et allez voir Bonnie MacFarlane, qui vous a sauvé la vie, dans sa demeure. Partez avec elle pour faire un tour dans le ranch et vous familiariser avec les contrôles de base de votre cheval. Vos premières missions sont celles d'un apprenti fermier et vous allez devoir aider Bonnie dans son ranch.

Quand la nuit tombe, vous allez partir en patrouille nocturne avec Bonnie. Suivez-la et descendez de votre cheval près des points rouges sur votre radar. Utilisez votre arme pour éliminer les lapins qui mangent le potager. Remontez à cheval et accompagnez Bonnie pour neutraliser les coyotes qui attaquent le poulailler. Restez cette fois à cheval pour poursuivre les coyotes et éliminez-les jusqu'au dernier. Revenez ensuite auprès de Bonnie et attachez votre cheval pour terminer la mission.

Une route semée d'embûches (Bonnie MacFarlane)

Sauvegardez votre partie dans votre cabane et allez à la maison de Bonnie. Cette dernière vous propose une course à cheval, allez donc vers le point de départ. Vous devez passer par les fumées noires qui représentent les check points à franchir.

Sprintez sur votre cheval en essayant de ne pas vider sa jauge d'endurance qui se trouve à gauche de votre radar. Anticipez les virages pour ne pas trop ralentir et jetez toujours des coups d'oeil sur votre radar pour connaitre l'emplacement du check point suivant. Même si vous arrivez en deuxième position, la mission sera réussie.

Bienvenue à Armadillo, USA (Bonnie MacFarlane)

Allez voir Bonnie qui vous demande de l'accompagner jusqu'à la ville d'Armadillo. Prenez alors les commandes du chariot et suivez la route indiquée sur votre radar.

Apprenez à conduire le chariot et déposez Bonnie dans la ville sans écraser personne en chemin. Allez ensuite chez le docteur pour acheter les médicaments. Revenez ensuite voir Bonnie.

Des femmes et du bétail (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie qui a besoin de vos services. Montez à cheval et accompagnez-la jusqu'à l'enclos. Mettez-vous en position, derrière le troupeau, pour le faire sortir de l'enclos.

Restez ensuite derrière les vaches pour les guider jusqu'au pâturage. Avancez calmement pour ne pas les affoler jusqu'à destination.

Chevaux sauvages et passions domptées (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie et partez avec elle et son père à la recherche des chevaux sauvages. Une fois à proximité du troupeau de mustangs, sélectionnez votre lasso et approchez-vous d'un étalon. Visez et lancez votre lasso pour l'attraper. Maintenez le bouton de visée appuyé, descendez de votre cheval et allez vers l'animal capturé.

Vous devez maintenant le dompter, une partie de rodéo se déclenche. Vous devez dirigez John vers la droite quand il risque de tomber à gauche et vice versa. Maintenez l'équilibre jusqu'à dresser ce cheval. Rééditez la même chose avec d'autres bêtes ensuite retournez avec Bonnie au ranch.

Vous devez ensuite rattraper un troupeau de chevaux sauvages et les guider vers l'entrée du canyon. Restez derrière les bêtes pour les faire avancer et passez sur le flanc gauche pour les diriger vers le canyon. Quand l'un d'eux s'enfuit, prenez-le en chasse et utilisez votre lasso pour le capturer. Domptez-le puis ramenez-le avec vous.

Le calme avant la tempête (Bonnie MacFarlane)

Allez voir Bonnie et partez avec elle pour retrouver le troupeau de vaches. Placez-vous derrière le bétail pour les guider vers le vieux chêne. Surveillez votre radar et quand une vache quitte le troupeau, approchez-vous d'elle pour la rabattre vers troupeau.

Une fois près du vieux chêne, une foudre effraye le troupeau qui s'affole et avance rapidement. Sprintez avec votre cheval et placez-vous devant les bêtes pour les ralentir avant qu'elles n'atteignent le bord de la falaise. Allez ensuite vers les vaches qui se sont égarées et replacez-les avec les autres bêtes. Restez enfin derrière le bétail jusqu'à les faire entrer dans l'enclos.

Politique à Armadille (Marshall Johnson)

Vous pouvez prendre la diligence pour atteindre Armadillo sans vous taper la longue route, mais vous devez payer pour le trajet. Allez voir le Marshal Johnson dans son bureau. Accompagnez-le ensuite jusqu'au saloon.

Sifflez ensuite pour appeler votre cheval et montez en scelle. Suivez Walton en compagnie du Marshal sans vous faire repérer. Une fois devant le repère des bandits, suivez les consignes du Marshal et mettez-vous à couvert pour éliminer les premiers bandits.

Avancez d'un abri à l'autre en avançant vers la cabane.
Le marshal vous indiquera les positions des ennemis et des abris où vous pouvez vous mettre à couvert. Allez vers la cabane en les éliminant tous et attendez la sortie de Walton. Vous pouvez le tuer ou lui tirer une balle entre les jambes pour le capturer vivant.

Avant de partir, vous pouvez prendre les armes et les munitions des bandits morts et vous pouvez même les fouiller pour prendre leurs affaires.

Règlement de compte à Pike's Basin (Marshall Johnson)

Allez voir le marshal pour une nouvelle mission. Chevauchez ensuite avec le marshal et ses hommes jusqu'à Pikes Basin. Sortez votre arme et courez vous mettre à couvert derrière le rocher. Eliminez les premiers hors-la-loi et choisissez de passer par la droite ou la gauche. Les deux chemins mènent au campement des bandits.

Restez derrière le rocher et canardez les ennemis avec votre fusil tout en restant au loin. Avancez vers le campement et fouillez-le.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon. Abattez ensuite les snipers qui se trouvent sur la colline d'en face avant de traverser le pont. Continuez d'avancer d'un abri à l'autre et attendez vos amis pour avoir une meilleure puissance de feu contre ces bandits.

Avancez jusqu'à voir le camp des bandits qui se trouve en bas. Restez en hauteur et commencez votre nettoyage. Descendez ensuite pour finir les survivants et prendre le contrôle du camp.

La complainte du vieil escroc (West Dickens)

Chevauchez vers l'endroit où se trouve le vieux Dickens pour lui donner un coup de main. Prenez le contrôle de son chariot et emmenez-le à Armadillo. En chemin, vous serez attaqué par des bandits qui en veulent à Dickens.

Placez le chariot sur une ligne droite de façon à pouvoir viser et tirer sur les ennemis tranquillement. Eliminez ceux qui s'approchent de vous et surveillez la jauge de Dickens. Vous devez le conduire jusqu'au docteur avant qu'il ne décède en chemin.

Qui aime bien descend bien (Marshall Johnson)

Vous pouvez acheter une chambre au dessus du saloon pour pouvoir vous reposer et sauvegarder votre partie. Revenez ensuite voir le marshal pour une nouvelle mission. Accompagnez-le à la recherche d'autres bandits.

Examinez les endroits des attaques récentes, ramassez les armes et les munitions et ensuite allez à la ferme. Rejoignez le marshal près de la grange et tirez sur les planches qui bloquent la porte.

Allez ensuite vers la maison, mettez-vous à couvert derrière le botte de foin et éliminez les bandits qui sortent par la porte et ceux qui se trouvent dans le balcon. Entrez ensuite dans la maison et nettoyez le rez-de-chaussée.

Montez à l'étage et sauvez la première femme qui se trouve dans la première chambre à droite, tenue en otage par le bandit. Allez ensuite vers la deuxième chambre à gauche, ouvrez la porte et placez une balle dans la tête du cowboy qui utilise la femme comme bouclier. Après la mort de tous les truands, rejoignez le marshal.

Vous devez maintenant traquer le reste des bandits qui ont pris la fuite. Allez jusqu'à la ruine de la maison et mettez-vous à couvert. Bill Williamson, le hors-la-loi que vous cherchez est parmi les bandits qui vous attaquent. Restez à couvert et repoussez les deux vagues d'attaque lancées par les ennemis.

L'incendie (Bonnie MacFarlane)

Revenez voir Bonnie dans son ranch et partez ensuite à la recherche de son père. Une fois le père retrouvé, rebroussez chemin jusqu'au ranch pour apercevoir les flammes qui dévorent la grange. Vous devez ouvrir la porte depuis l'intérieur. Allez à gauche de la grange et montez sur les caisses puis sur les rebords jusqu'à atteindre le toit. Avancez à gauche sur la passerelle et entrez par la fenêtre. Descendez et ouvrez la grande porte.

Revenez à l'intérieur et faites sortir rapidement les deux chevaux qui se trouvent à droite en leur donnant des claques. Montez ensuite sur le troisième et sautez par-dessus les débris pour le faire sortir de la grange. Amenez-le ensuite dans l'enclos et revenez voir Bonnie.

La pendaison de Bonnie MacFarlane (Marshall Johnson)

Après la cinématique, suivez le marshal pour effectuer l'échange entre le bandit et Bonnie. Evidemment, les truands ne tiennent pas leur parole et vous tendent une embuscade. Mettez-vous à couvert derrière le chariot et commencez à abattre les ennemis qui se cachent dans le village. Avancez ensuite jusqu'à apercevoir Bonnie sur la potence.

Ignorez alors le reste des ennemis et avancez vers Bonnie. Visez la corde pour la libérer avant qu'elle ne décède pendue ou approchez-vous d'elle pour couper la corde avec le couteau. Eliminez enfin le reste des ennemis pour mettre fin à la mission.

Le mensonge ne paye pas (West Dickens)

Allez voir le vieux Dickens et conduisez son chariot. Vous allez participer à l'escroquerie montée par West. Descendez avant l'entrée du village et continuez à pied. Placez-vous dans la foule pour être choisi par West comme cobaye pour ses potions. Tirez ensuite sur le crane situé sur le porche de la porte.

Utilisez ensuite le Sang froid pour tirer sur le chapeau du villageois. Ce dernier vous affronte dans un combat à mains nues. Frappez-le et projetez-le au sol pour le battre. Fou de rage, ce dernier dégaine son arme et s'apprête à vous tirer dessus. Utilisez le Sang froid et tirez sur l'arme du villageois et le désarmer sans le tuer. Le public est conquis et se rue sur les potions et les liqueurs du vieux West.

Dans la vie il y a ceux qui creusent (Seth)

Allez voir une des connaissances de West qui s'appelle Seth. Allez ensuite en sa compagnie jusqu'à Benedict Point. Vous devez distraire les marshals pendant que Seth mène sa petite enquête. Allez vers les chevaux qui se trouvent à droite et piquez l'un d'eux.

Vous serez alors poursuivi par les hommes de loi. Laissez-les vous poursuivre tout en restant assez loin des leurs tirs. Semez-les ensuite en sortant de la zone rouge du radar et quand l'indice de recherche baisse, revenez voir Seth.

Poursuivez alors l'ancien ami de Seth et utilisez votre lasso pour le capturer. Ramenez-le ensuite à Seth. Après votre vol votre tête est mise à prix. Allez alors au bureau du télégraphe dans la gare et donnez-lui la lettre que vous a donnée Seth pour effacer votre prime.

Menteur, tricheurs et autres braves américains (West Dickens)

Montez sur le chariot avec West qui vous emmène sur les lieux d'une course. Montez à bord de votre chariot de compétition et allez sur la ligne de départ. Dès le signal de départ, foncez et prenez la première position pour éviter d'être bousculé dans les virages par les autres concurrents. Suivez les fumées noires et anticipez les virages pour ne pas finir dans les gouffres. Prenez la tête de la course jusqu'à la ligne d'arrivée.

Un escroc peut-il changer ses rayures ? (West Dickens)

Allez avec le vieux Dickens pour un autre tour d'escroquerie. Les choses tournent mal et vous devez vous enfuir en compagnie du vieil homme.

Prenez place à coté de West et pendant qu'il conduit vous vous occuperez de l'escorte. Eliminez les ennemis qui vous poursuivent en les repérant sur votre radar. Neutralisez ceux qui arrivent par l'avant et les cotés et essayent de vous barrer la route avec des chariots. Quand Dickens vous avertit de la présence du barrage, visez les explosifs pour tout exploser et continuer votre chemin. Conduisez West jusqu'à son repère pour terminer votre mission.

Le sport des rois et des menteurs (West Dickens)

Encore une course à faire sous l'impulsion de Dickens. Cette fois, il s'agit d'une course de chevaux. Au départ de la course, restez dans le groupe et sprintez avec votre cheval dans les lignes droites.

Une fois en tête, vous devez négocier les virages correctement pour que les poursuivants ne vous rattrapent pas. Surveillez la jauge d'endurance de votre monture et sprintez dès que vous avez la possibilité. Gérez ensuite votre avance sans trop fatiguer votre monture jusqu'à atteindre la ligne d'arrivée en premier.

Petite promenade entre ami (Seth)

Allez voir Seth et montez sur son chariot. Contentez-vous de conduire pendant que ce pilleur de tombes fouille les dépouilles qui se trouvent à l'arrière du chariot.

Eliminez les quelques ennemis qui vous attaquent avant qu'ils n'abattent Seth et restez sur la route pour ne pas renverser le chariot. Eliminez les hommes qui se planquent derrière les rochers sur les bords de la route.

Laissez les morts s'enterrer seuls (Seth)

Allez voir Seth et entrez dans la ville infestée de bandit. Mettez vous à couvert et commencez à éliminez les ennemis

qui surgissent de leurs cachettes. Utilisez les barils et autres chariots pour avancer sans vous retrouver dans la ligne de mire des ennemis. Frayez-vous un chemin jusqu'au manoir qui se trouve au fond de la ville abandonnée.

La porte de devant est fermée et il faut passer par derrière. Entrez par la porte de la cave et mettez-vous directement à couvert pour attendre l'arrivée des ennemis. Abattez-les et montez l'escalier. Restez à couvert derrière le mur en ruine et éliminez les bandits qui se trouvent à l'intérieur.

Montez à l'étage arme à la main et neutralisez le reste des hors-la-loi qui surveillent le coffre. Finalement le coffre tant convoité par Seth ne contenait qu'un oeil en cristal.

Un français, un gallois et un irlandais (l'irlandais)

Partez à la recherche de l'irlandais qui a eu une embrouille avec le français et le gallois. Utilisez le Sang froid pour neutraliser ces deux ennemis et suivez votre nouvel ami. Il vous amène dans un camp de bandits où vous devez neutraliser tous les ennemis pour atteindre la cabane. Restez à distance et utilisez votre fusil pour éliminer la majeure partie des hors-la-loi pris par surprise. Avancez ensuite vers la cabane et nettoyez la zone. Eliminez l'occupant de la cabane et entrez.

Des soucis et des hommes (l'irlandais)

Revenez voir votre ami l'ivrogne et forcez-le à honorer votre accord. Allez vers les mines à la recherche de la mitrailleuse. Commencez par éliminer les deux cavaliers qui arrivent vers vous en utilisant le Sang froid. Allez ensuite vers l'entrée de la mine où se trouve un camp de bandits. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis avant d'entrer dans la mine.

La mine aussi est infestée d'hommes armés. Avancez en les éliminant et tirez sur les explosifs pour éliminer plusieurs bandits en même temps. Une fois au centre de la mine, canardez les ennemis qui entourent le wagonnet que vous cherchez. Poussez-le ensuite jusqu'à la chambre du puits. Continuez ensuite de pousser le wagonnet pour prendre de la vitesse et accrochez-vous à lui. Éliminez ceux qui se trouvent des deux cotés des rails et tirez sur le barrage en chemin pour rejoindre votre ami.

En terrain dangereux (l'irlandais)

Vous devez maintenant chercher des munitions pour votre mitrailleuse. Suivez l'irlandais jusqu'à l'entrepôt et faites le tour pour essayer d'entrer. Utilisez l'échelle ensuite passez par le toit ou la porte pour entrer.

Une fois à l'intérieur, restez furtif et accroupissez-vous. Avancez jusqu'à la salle ou Shaky est prisonnier. Eliminez les ennemis qui le torturent et mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses. Restez en haut et éliminez les ennemis qui arrivent dans l'entrepôt. Descendez ensuite et sortez pas la grande porte de l'entrepôt. Restez à l'abri derrière les caisses pour refroidir les ennemis qui arrivent en surnombre.

Avancez jusqu'aux caisses de munitions et embarquez sur le chariot. Pendant que votre ami conduise, occupez-vous des bandits qui vous poursuivent en suivant les indications de l'irlandais.

L'attaque de fort Mercer (marshal Johnson)

Vous avez terminé les préparatifs pour votre attaque contre le fort Mercer où se cache Bill Williamson et sa bande.

Dickens a eu l'idée d'utiliser son chariot comme cheval de Troie. Installez-vous avec la mitrailleuse dans le chariot et attendez le signal du vieil homme pour vous montrer et lancer l'offensive. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne se dispersent et avant qu'ils ne trouvent des abris. Ne les laissez pas trop s'approcher de vous et repoussez ceux qui essayent de le faire.

Une fois la cour nettoyée, suivez le marshal et ses hommes et montez l'escalier situé à gauche pour nettoyer les balcons et l'étage.

Une fois le fort nettoyé, rejoignez le marshal. Des renfort ennemis arrivent et essayent de reprendre le fort. Placez-vous derrière votre mitrailleuse Gatling et empêchez-les de s'approcher de l'entrée. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les chariots équipés de mitrailleuses avant qu'ils ne se placent en face de vous et vous canardent.

Il y des explosifs devant le fort que vous pouvez exploser quand des ennemis sont à proximité. Maintenez votre position jusqu'à la dernière vague de renforts. Vous apprenez ensuite que Bill a pris la fuite vers le Mexique.

Les routes du paradis (l'irlandais)

Suivez l'irlandais qui va vous faire traverser vers le Mexique. Montez sur le radeau pour traversez la rivière. Après quelque temps, vous subissez des tirs venant du coté mexicain de la rive.

Mettez-vous à couvert derrière les caisses et éliminez vos ennemis. Tirez en priorité sur ceux qui vous lancent des explosifs avant qu'ils ne détruisent votre radeau. Tenez le coup pendant le long trajet et changez d'abri selon la direction du radeau. Eliminez les deux ennemis qui vous attendent sur la berge et prenez leurs chevaux. Bienvenue au Mexique !

Acte 2

La tragédie du pistoléro (Landon Ricketts)

Allez voir la légende vivante de l'ouest Landon Ricketts. Il vous enseignera alors comment se servir d'un flingue avec brio. Suivez ses indications pour apprendre à vous servir du niveau 3 du Sang froid et tirez sur les trois bouteilles. Tirez ensuite sur les oiseaux en vol avant de passer aux choses sérieuses. Suivez votre ami jusqu'au lieu de l'agression. Utilisez ensuite le Sang froid pour éliminer les bandits sans toucher l'otage. Escortez ensuite son chariot jusqu'à la ville en éliminant les hommes qui placent des barrages en chemin.

Landon Ricketts remonte en selle (Landon Ricketts)

Allez voir votre ami et prenez le train en sa compagnie. Une fois sur place, chevauchez jusqu'à votre destination. Suivez ensuite Carlos votre guide jusqu'à l'entrée de la grotte qui sert de prison pour les soldats. Vous pouvez attaquer les deux gardes qui se trouvent à l'entrée sans attendre que Carlos les distraie. Entrez ensuite dans cette grotte pleine de soldats, utilisez les caisses comme abri et frayez-vous un chemin dans la mine.

Une fois devant les cellules, protégez Landon pendant qu'il place des explosifs sur la porte de la cellule de Luisa. Continuez à l'escorter jusqu'à la sortie et montez à cheval. Devancez votre ami et Luisa pour nettoyer le canyon avant leur passage. Rejoignez ensuite Carlos qui se trouve au bout du canyon.

Heureux en amour (Landon Ricketts)

Rejoignez votre ami et commencez la partie de poker. Après une victoire, l'un des joueurs vous accuse de tricher et vous affronte dans un duel. Suivez les indications et dégainez au bon moment pour viser votre ennemi et vider votre chargeur sur lui.

Un autre ennemi se révolte et prend en otage une femme. Dégainez au bon moment et tirez une balle dans la tête de cet homme pour l'éliminer sans blesser l'otage. Allez ensuite vous mettre à couvert derrière le mur de la fontaine qui se trouve à droite et abattez les hommes qui arrivent.

Le convoi mexicain (Landon Ricketts)

Votre dernière mission avec Landon consiste à libérer des prisonniers de la main de l'armée. Allez jusqu'au convoi et attaquez l'escorte avant de tuer les conducteurs des deux chariots. Prenez le contrôle d'un chariot pendant que Landon s'occupe de l'autre et allez vers la frontière.

Eliminez les ennemis qui font barrage à l'entrée des deux ponts et traversez le deuxième rapidement pour éviter les tirs

de la mitrailleuse embarquée sur le radeau situé à gauche, sur la rivière. Laissez les prisonniers en Amérique et revenez au Mexique.

La civilisation à tout prix (Vincente De Santa)

Allez voir le capitaine De Santa. Montez avec lui sur le chariot et allez jusqu'à Chuparosa. Vous devez maintenant escorter le train qui part de la ville. Avec votre cheval, restez toujours devant le train pour pouvoir le protéger des deux cotés.

Evitez de rester sur les rails pour ne pas être écrasé par le train. Surveillez votre radar pour voir de quel coté les ennemis vont attaquer et anticipez. A l'approche du tunnel, accélérez et passez le tunnel avant le train pour éliminer les rebelles qui attendent le passage du train pour l'attaquer. Entrez ensuite dans la ville pour rejoindre le capitaine.

Pendant votre pause, le train est repris par les rebelles. Poursuivez-le, éliminez les ennemis qui le contrôlent ensuite sautez à bord de la locomotive pour freiner avant d'atteindre le pont piégé.

La boisson du diable (Vincente De Santa)

Revenez voir le capitaine et faites la course avec lui jusqu'à votre destination. Avancez ensuite vers l'entrée du village. C'est un village qui est à la solde des rebelles donc vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Entrez et mettez-vous à couvert derrière les caisses qui se trouvent à gauche.

Avancez prudemment pour débusquer les ennemis qui se cachent dans les bâtiments. Une fois tous les ennemis morts, rejoignez le capitaine au centre du village. Prenez ensuite les cocktails incendiaires et lancez-les sur les bâtiments pour bruler le village.

Vaines promesse (Vincente De Santa)

Rejoignez le convoi avec De Santa et montez à coté de ce dernier. Pendant le trajet, éliminez les rebelles qui vous attaquent et protéger le convoi. Une fois dans le camp militaire, ramassez le nouveau fusil de précision qui se trouve sur la table et allez vous mettre à couvert derrière les caisses.

Utilisez votre viseur pour cibler et éliminer les ennemis qui se cachent en haut du canyon.

Reprenez votre fusil ordinaire et avancez en compagnie des soldats dans le canyon.
Laissez les soldats avancer en premier pour qu'ils dévoilent les positions des ennemis. Avancez en restant toujours à couvert et éliminez les rebelles en chemin.

Si les soldats n'arrivent plus à avancer et que les rebelles restent cantonnés dans leurs positions, sortez votre fusil de précision et éliminez-les pour permettre aux soldats d'avancer. Traversez les ruines prudemment et assurez-vous de nettoyer les environs avant d'avancer pour ne pas être attaqué par derrière. Une fois devant l'ancien fort, avancez d'un abri à l'autre en éliminant les rebelles qui gardent l'entrée avec votre fusil de précision. Entrez ensuite dans le fort pour le capturer.

Le César mexicain (Vincente De Santa)

Accompagnez le capitaine Espinosa sur son chariot et occupez-vous d'escorter le convoi pendant qu'il conduise. Vous devez ensuite embarquer sur le train et prendre le contrôle de la mitrailleuse. Eliminez les rebelles qui arrivent par les cotés ensuite ceux qui essayent d'aborder le train.

Neutralisez ceux qui ont réussi à monter sur le train avant qu'il n'atteigne votre position. Après un certain temps, les rebelles décident d'attaquer directement la locomotive par le coté droit. Eliminez-les rapidement avant qu'ils n'atteignent le niveau de la locomotive et ne commencent à l'endommager sérieusement. Une fois arrivé à destination, descendez du train et rejoignez les soldats.

Le gardien de ma soeur (Luisa Fortuna)

La femme que vous aviez sauvée avec Landon a besoin de vos services. Vous devez escorter sa soeur jusqu'à la rivière avant la fin du temps imparti. Vous devez en même temps conduire et éliminer les soldats du premier barrage en utilisant le Sang froid.

Vous devez ensuite suivre les indications de la fille pour éviter les barrages de l'armée. Allez à droite et défoncez le barrage suivant. Evitez un autre barrage en allant à droite et éliminez vos poursuivants. Évitez le dernier barrage en allant à gauche et assurez-vous que personne ne vous suive jusqu'à l'embarcadère.

Un sauveur doit-il mourir (Luisa Fortuna)

Retournez voir Luisa et montez avec elle sur le chariot. Une fois près du fort, avancez vers la brèche dans le mur et entrez. Avancez à gauche jusqu'à la position de tir et prenez le fusil de précision. Utilisez le Sang froid pour éliminer le bourreau et le peloton de tir.

Eliminez en même temps les deux soldats qui se trouvent dans les balcons à droite et à gauche. Prenez votre fusil ordinaire et éliminez les soldats qui se trouvent dans le fort sans quitter votre position, en hauteur. Une fois la zone nettoyée, descendez libérer le prisonnier. Allez chercher un cheval et amenez Reyes avec vous. Suivez l'homme de Luisa et éliminez les soldats qui essayent de neutraliser Reyes. Retrouvez Luisa près de la rivière pour lui livrer son ami.

Les lâches meurent plusieurs fois (Vincente De Santa)

Revenez voir le capitaine De Santa et allez jusqu'à la ville. Entrez ensuite dans l'église pour tomber dans un piège. Après la cinématique, allez à l'arrière du bâtiment pour retrouver Abraham Reyes votre sauveur.

Courez ensuite vers le mur de la fontaine pour récupérer vos armes. Prenez place entre les rebelles et commencez à canarder les soldats qui protègent le bâtiment qui se trouve à gauche. Nettoyez la place de la ville et entrez dans ce même bâtiment. Montez au premier étage en éliminant les gardes jusqu'à atteindre le capitaine Espinosa et refroidissez-le avant qu'il ne vous élimine.

Père Abraham (Luisa Fortuna)

Partez avec Luisa jusqu'à la zone de l'embuscade. Prenez les explosifs et placez-les le long du chemin avant le pont. Espacez les explosifs sans passer sous le pont pour pouvoir les relier au détonateur. Montez ensuite jusqu'au détonateur et attendez l'arrivée du convoi de l'armée. Quand le premier chariot passe sur l'explosif, explosez le tout et finissez les survivants avec votre fusil.

La chute du capitaine De Santa (Luisa Fortuna)

Vous devez maintenant partir à la recherche du capitaine qui vous a trahi. En compagnie des hommes de Luisa, donnez l'assaut dans le cimetière et mettez-vous à couvert. Eliminez les soldats qui protègent De Santa et avancez vers sa position.

Ce dernier, sentant le danger s'approcher, prend la fuite à pied. Poursuivez-le et utilisez votre lasso pour l'attraper. Ramenez-le ensuite à l'entrée du cimetière. Après l'interrogatoire, abattez le capitaine. Allez ensuite à Casa Madrugada pour tomber encore une fois dans une embuscade. Restez derrière les caisses et éliminez les soldats qui jaillissent des chambres. Nettoyez la zone pour terminer cette mission.

L'attaque du train mexicain (Abraham Reyes)

Allez voir Abraham Reyes et suivez-le jusqu'à la gare où se trouve le train. Accroupissez-vous et allez vers la gare. Attaquez le soldat par derrière pour le neutraliser furtivement. Lancez vos couteaux pour éliminer les gardes qui se trouvent à gauche.

Avancez et abattez le soldat qui se trouve sur les sacs de sable puis tuez son ami qui se trouve devant lui. Regardez à droite en haut sur le toit et éliminez le soldat qui se trouve derrière la mitrailleuse. Allez enfin à l'arrière du train et éliminez le dernier soldat.

Détachez ensuite le wagon de l'armée. Avancez vers la mitrailleuse Gatling, éliminez le soldat qui la gardent et prenez-en le contrôle.

Commencez par tuer les hommes qui se trouvent à gauche dans le campement en empêchant les ennemis d'utiliser les mitrailleuses qui se trouvent à gauche et à droite. Une fois le campement nettoyé, abandonnez la Gatling et montez sur le toit du wagon d'en face. Eliminez les soldats qui sont montés à l'avant du train ensuite allez vers la locomotive. Actionnez le frein pour voler le train.

Une fois à l'extérieur de la ville, récupérez des explosif et montez sur le toit du wagon blindé. Placez la dynamite sur la trappe et éloignez-vous. Entrez ensuite dans le wagon, forcez le coffre en suivant les indications et ramassez le butin. Sortez et allez retrouver Reyes.

Les portes d'El Presidio (Abraham Reyes)

Montez avec Reyes sur le chariot bourré d'explosifs. Prenez ensuite le contrôle de ce chariot jusqu'au portes d'El Presidio. Alignez-le sur le chemin de la porte et, au signal de Reyes, sautez à l'extérieur.

Après l'explosion de la porte, restez à couvert près de l'entrée et éliminez les premières défenses ennemies. Trois points sur votre radar vous indiquent les positions probables d'Escuella. Il se trouve dans le bâtiment situé à gauche indiqué par le deuxième point à gauche. Eliminez les soldats en chemin, montez à l'étage et entrez par la porte. Montez les marches et entrez pour retrouver Escuella qui réussira quand même à se sauver.

Quittez le fort et poursuivez Escuella en appelant votre cheval. Capturez-le ou éliminez-le et amenez son corps ou son cadavre au fort. Montez ensuite au sommet de la tour et prenez les commandes du canon. Anticipez le trajet des renforts ennemis et tirez sur les cavaliers et les chariots.

A l'heure convenue (Abraham Reyes)

Abraham Reyes et encore une fois tombé entre les mains de l'armée qui décide de l'exécuter. Allez vers la zone de l'exécution en ignorant les soldats qui se battent contre les civils. Vous devez battre l'officier Raul Zubieta dans un duel pour libérer Abraham. Dégainez au bon moment et videz votre chargeur sur l'officier pour ne lui laisser aucune chance de riposter. Libérez ensuite Abraham.

Dirigez-vous vers la prison et neutralisez les soldats qui fusillent les civils. Entrez et tirez sur les serrures pour libérer les prisonniers. Avancez en compagnie de Reyes et mettez-vous à couvert pour éliminer les soldats postés sur la barricade. Avancez prudemment jusqu'à atteindre l'entrée de la villa. Eliminez le tireur derrière la Gatling pour pouvoir avancer.

Prenez ensuite le contrôle de cette mitrailleuse. Attendez que vos amis placent les barils de poudre devant la porte et tirez sur ces derniers (les barils) pour exploser la porte. Canardez les soldats qui sortent de la villa puis entrez et nettoyez la cour. Revenez derrière la Gatling et repoussez les renforts qui arrivent avant qu'ils n'atteignent votre position.

Revenez voir Reyes et poursuivez Williamson et Allende pendant qu'ils quittent la villa à bord de la diligence. Eliminez les soldats qui assurent leur fuite et montez à cheval. Rejoignez la diligence et éliminez son escorte.

Tuez le tireur qui contrôle la Gatling ensuite abattez le chauffeur et le soldat qui est à l'avant pour arrêter la diligence. Eliminez ensuite Williamson pour en finir avec cet hors-la-loi et ancien compagnon.

Acte 3

Porte le fardeau d'un autre (l'agent Ross)

Allez voir l'agent Ross au commissariat de police. Montez dans la voiture et allez jusqu'au bateau. Montez jusqu'au dernier étage et libérez l'informateur. Il vous avoue que vous êtes tombé dans un piège. Portez-le et éliminez les ennemis qui arrivent. Mettez-vous à couvert pour protéger l'informateur et avancez ensuite vers la voiture.

La voiture tombe en panne en chemin. Mettez-vous alors à couvert derrière les rochers et attendez l'arrivée des ennemis. Sortez votre fusil et commencez à éliminer les hommes armés avant qu'ils n'avancent davantage vers vous et ne vous encerclent. Neutralisez toutes les vagues ennemies avant de reprendre la route avec la voiture.

Les grands hommes ne sont pas tous des sages (l'agent Ross)

A nouveau sous le service de l'agent Ross, montez sur le toit du bâtiment. Approchez du bord et prenez le fusil de précision. Visez la porte et attendez que le bandit qui se protège derrière l'otage pousse ce dernier pour l'éliminer.

Tirez ensuite sur le bandit qui essaye de sortir et de rejoindre les chevaux qui se trouvent à gauche. Eliminez le troisième qui se trouve à l'entrée. Passez ensuite aux fenêtres du premier étage et éliminez les hommes qui s'y cachent. Surveillez en même temps la porte de la banque pour empêcher les hors-la-loi de s'échapper.

Descendez ensuite du toit et allez vers la banque. Tirez sur les portes pour les ouvrir et entrez. Eliminez les ennemis sans blesser les civils et utilisez le Sang froid quand un ennemi se protège derrière un otage. Montez à l'étage et nettoyez les bureaux. Allez vers le point indiqué pour retrouver Dutch qui éliminera une femme et prendra la fuite.

Poursuivez alors Dutch avec Ross et ses hommes et affrontez les hommes du premier dans la forêt. Utilisez votre radar pour localiser les ennemis et cachez-vous derrière les rochers et les arbres. Lorsque la zone est nettoyée, allez vers la cabane en ruine et retrouvez l'agent Ross.

Ce bon vieux Dutch (Harold MacDugal)

Suivez Nastas, votre informateur, et le professeur Macdougal. Le premier vous fera la courte échelle pour monter la dénivellation. Montez les dénivellations situées à gauche et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche pour atteindre la terre ferme et escaladez encore des dénivellations pour rejoindre Nastas.

Entrez dans la mine déserte ensuite sortez pour affronter les mineurs. Votre ami est blessé et vous devez continuer l'ascension de la falaise seule. Suivez les points indiqués sur votre radar pour retrouver votre chemin et montez les rochers. Tuez l'ours avant qu'il ne vous attaque et montez par la dénivellation qui se trouve derrière lui. Avancez et, quand vous apercevez le cadavre de l'animal près des rails, restez en hauteur et attendez que le couguar se montre pour lui tirer dessus avant qu'il ne vous attaque.

Montez enfin jusqu'au sommet et attaquez la sentinelle furtivement par derrière. Prenez ses jumelles et observez le camp de Dutch qui se trouve en bas. Localisez enfin Dutch qui vous repère à son tour et vous tire dessus.

Dans un but purement scientifique (Harold MacDugal)

Chevauchez dans la forêt et éliminez l'ours qui attaque vos amis. Allez ensuite à la rencontre des indiens. Après une courte discussion, ces derniers passent à l'attaque. Eliminez les premiers et restez dans la cabane.

Mettez-vous à couvert et abattez les ennemis qui essayent de vous déloger. Restez près du professeur pour le protéger. Prenez ensuite la fuite à cheval et escortez le professeur le long du trajet jusqu'à la ville.

Le retour (à Yale) du fils prodige (Harold MacDougal)

Après le dernier incident avec les indiens, Harold décide de quitter la ville et de retourner à l'université. Un bandit prend Harold en otage et monte avec lui sur le toit. Suivez-les et utilisez le Sang froid pour placer une balle dans la tête du truand sans toucher Harold.

Restez sur le toit, ramassez le fusil de précision et mettez-vous à couvert. Eliminez les hommes de Dutch qui se trouvent sur les toits des bâtiments avoisinants. Utilisez votre radar pour repérer les bandits et utilisez le fusil de précision pour les neutraliser.

Une fois que la zone est plus calme, suivez Harold qui s'échappe par les toits et montez à cheval pour quitter la ville. Escortez Harold pendant le trajet et éliminez les ennemis qui foncent vers votre ami. Déposez-le dans la gare sain et sauf pour terminer la mission.

Et vous connaitrez la vérité (l'agent Ross)

De retour au service de l'agent Ross qui appelle l'armée pour affronter Dutch et ses hommes, montez sur le camion blindé et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Ne tirez surtout pas sur les soldats qui se positionnent. Quand les ennemis arrivent, tirez sur tout ce qui bouge. Tirez sur les chevaux des cavaliers pour les empêcher de trop s'approcher de vous.

Quand le blindé avance, ciblez les bandits équipés des cocktails incendiaires. Utilisez comme toujours votre radar pour repérer les cibles qui se cachent derrière les rochers et les arbres. Eliminez tous vos ennemis jusqu'à ce qu'ils réussissent à détruire le blindé.

Et la vérité vous libérera (l'agent Ross)

Cette mission commence directement après la destruction du blindé. Montez à cheval et suivez l'armée vers le repère de Dutch.

Avancez vers les portes et mettez-vous à couvert pour éliminer la première ligne de défense du camp. Avancez encore et passez la deuxième porte pour prendre le contrôle de la Gatling. Abattez les bandits qui essayent de s'approcher de vous et nettoyez cette zone.

Avancez vers la porte suivante et mettez-vous à couvert derrière le rocher qui se trouve à droite. Couvrez les soldats qui placent des explosifs sur la porte et abattez les ennemis qui arrivent par les passerelles situées à droite et à gauche.

Entrez ensuite et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses. Tuez les deux gardes du corps de Dutch qui se trouvent en bas, derrière les caisses. Après leur mort, inutile de viser Dutch qui est protégé derrière la mitrailleuse. Tirez alors sur les lampes qui entourent Dutch pour enflammer la zone et l'obliger à la quitter.

Poursuivez alors ce dernier et montez à l'escalier situé à gauche. Grimpez à l'échelle et poursuivez Dutch jusqu'au bâtiment suivant. Montez à l'escalier et entrez dans le tunnel. Poursuivez alors Dutch jusqu'à la sortie du tunnel pour en finir avec lui.

Le retour du hors la loi (Abigail Martson)

Après avoir accompli les missions gouvernementales, John Martson à gagné sa liberté et retourne chez lui pour retrouver sa femme et son fils.

Vous renouez avec les taches de la ferme et vous devez acheter du bétail. Allez avec votre fils au Ranch de Bonnie MacFarlane et placez-vous derrière le troupeau pour le faire sortir de l'enclos. En chemin vers votre ferme, approchez-vous du troupeau par derrière et forcez-le à traverser la rivière.

Des voleurs de bétail s'attaquent à vous. Éliminez-les rapidement avant qu'ils ne s'attaquent au troupeau et à votre fils Jack. Après avoir affronté des bandits, des rebelles, des indiens et l'armée, ces quelques voleurs ne feront pas le poids contre vous. Rabattez les vaches qui quittent le troupeau et ramenez-les vers votre ferme.

Pestilence (Abigail Martson)

Approchez-vous du silo de grain et tirez sur les corbeaux qui se trouvent au dessus. Utilisez votre fusil qui possède

désormais une meilleure portée. Il est possible d'utiliser le Sang froid pour abattre un maximum de corbeaux lors de la même action. Continuez à tirer sur les corbeaux pour terminer la mission.

Vieux amis, nouveaux ennuis (Abigail Martson)

Vous devez délivrer des sacs de grain au ranch de Bonnie MacFarlane avant la fin du temps imparti. Montez à bord du chariot et amenez votre femme avec vous. Contentez-vous de conduire sur la bonne route, aucun ennemi ne viendra vous attaquer. Déposez ensuite les grains chez Bonnie et reprenez la route vers votre ferme.

A la sueur du front (l'oncle)

Faites sortir le troupeau de l'enclos en vous positionnant derrière. Conduisez-le vers le pâturage. A l'approche de la voie ferrée, le troupeau panique et fonce vers les rails. Sprintez et placez-vous devant le troupeau pour empêcher les vaches d'être écrasées par le train . A vous de choisir ensuite entre éliminer les ennemis qui attaquent le train ou vous occuper de votre troupeau. Ramenez le troupeau au pâturage pour terminer la mission.

Un festin infini (l'oncle)

Avec le vieil homme, rejoignez le troupeau de chevaux sauvages. Utilisez votre lasso pour capturer un cheval et dressez-le en évitant de tomber comme vous l'aviez déjà fait chez les MacFarlane. Capturez encore deux autres chevaux avant de rentrer chez vous avec ce butin. Placez les bêtes dans l'enclos pour terminer la mission.

John Martson et fils (Jack Martson)

Chevauchez avec votre fils en suivant votre chien Rufus à la recherche des Wapitis. Quand Rufus trouve du gibier, abattez le Wapitis et allez vers le cadavre de la bête. Apprenez ensuite à Jack comment faire le dépeçage.

Remontez en selle et suivez encore une fois Rufus qui trouve d'autres Wapitis. Laissez Jack abattre l'un d'eux et le dépecer. Allez ensuite à Manzanita Post et entrez dans le magasin pour vendre la viande des Wapitis. Revenez ensuite à votre ferme.

Des loups, des chiens et des fils (jack Martson)

Toujours en compagnie de votre fils et de votre chien Rufus, partez à la recherche des loups qui rodent dans la forêt. Utilisez votre radar pour les repérer et abattez-les tous avant de rentrer chez-vous.

La ballade des enfants gâtés (Jack Martson)

Jack veut prouver à son père qu'il est un bon chasseur et part seul à la chasse. Partez alors à sa recherche et suivez Rufus. Jack doit affronter un immense Grizzli. Prenez votre plus puissante arme et tirez dans la tête de la bête pour l'abattre avant qu'il ne vous atteigne. Revenez ensuite vers votre ferme.

Le dernier ennemi à abattre (Jack Martson)

Toute la bande de Dutch est décimée excepté un seul membre en vie ; il s'agit de vous. L'agent Ross compte en finir avec vous et il débarque avec toute une armada d'agents et l'armée en renfort. Mettez-vous à couvert derrière le chariot et éliminez les premiers soldats qui arrivent et avancent vers votre position.

Une fois la première vague ennemie éliminée, allez vers votre maison. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et abattez les hommes qui arrivent en face. Méfiez-vous aussi des cavaliers qui font le tour de la maison et vous attaquent par la gauche.

Après la mort de l'oncle, escortez votre famille vers la grange. Restez toujours à couvert derrière la corniche de la maison et veillez à ce qu'aucun soldat ne vise votre famille.

Eliminez les ennemis dès qu'ils descendent de leurs montures. Avancez ensuite et utilisez les rochers comme abri et abattez les hommes armés qui arrivent de tous les cotés. Nettoyez la zone et entrez par l'arrière de la grange.

Après la cinématique, sortez de la grange pour l'affrontement final. Utilisez le Sang froid pour éliminer autant d'ennemis que possible mais vous n'allez pas réussir à abattre l'agent Ross qui vous trahit lâchement. John Martson tombera sous le feu des ennemis qui le criblent de balles.

Vous prenez alors le contrôle de son fils Jack et vous décidez de revenir sur les lieux du massacre pour retrouver le cadavre de votre père gisant dans le sang. C'est à ce moment que Jack décide de se venger.

Epilogue

Souvenez-vous de ma famille

Même si John est mort l'aventure n'est pas encore terminée. Après plusieurs années et après la mort de la mère de Jack ce dernier décide d'honorer la mémoire de son père et de le venger. Allez à la ville de Blackwater et allez à la gare. Repérez l'agent du gouvernement qui se trouve dans la gare. Demandez des informations sur l'agent Ross.

Allez alors vers les berges du lac Don Julio où se trouve la maison de Ross. Parlez à sa femme qui vous indique qu'il est parti chasser au Mexique avec son frère. Passez la frontière et rejoignez la zone où se trouvent les frères Ross. Parlez au frère de l'agent Ross pour qu'il vous indique l'emplacement de son frangin. Allez alors au bord de la rivière pour trouver l'agent Ross, l'assassin de votre père.

Quand vous le retrouvez, dévoilez votre identité et affrontez-le dans un duel à mort pour le punir de sa trahison envers votre père et votre famille. Dégainez au bon moment et videz votre arme sur l'agent Edgar Ross et assouvissez votre vengeance pour terminer cette aventure.

PACTOLE DE L'ÉPILOGUE

Après avoir vaincu Ross en duel dans l'épilogue, n'oubliez pas de le fouiller pour récupérer 600 $ sur son cadavre.

RENTABILISER LA CUEILLETTE

FLEURS	LIEU DE CUEILLETTE
Asclepiades Tubéreuse	- Diez Coronas
Camomille Sauvage	- Henningan's Stead
Coquelicot	- Great Plains
Figue de Barbabrie	- Punta Orgullo
Groseille Odorante	- Great Plains / Beecher's Hope
Perce-Neige	- Tall Trees (Plaine avec neige)
Sauge de Colibri	- Tall Trees (Plaine sans neige)
Sauge du Désert	- Gaptooth Ridge
Sauge Rouge	- Rio Bravo / Perdido
Trichtosemas Latamus	- Chupparosa

CHEVAL NOIR

Pour obtenir cette rare monture, il faut d'abord faire baisser son honneur très bas, puis tuer son fidèle destrier (ce qui au passage fait perdre 50 points d'honneur). Après quelques instants, appelez-en un nouveau. Vous verrez un message disant que votre honneur est descendu tellement bas que c'est un cheval noir qui a répondu à votre appel. Ce type de monture est très rare.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Sombrero

Tirer sur le chapeau d'un ennemi en mode "Visée Expert".

T-shirt de groupe (homme/femme)

Effectuer une sauvegarde.

T-shirt "Red Dead Redemption" (homme/femme)

Ouvrir un coffre au Nord-Ouest de Riley's Charge, dans un bâtiment brûlé.

T-shirt Rockstar (homme/femme)

Ouvrir un coffre dans le grenier de la ferme Marston à Beecher's Hope.

Tenue de gentleman (homme) / Tenue de dame (femme)

Effectuer une sauvegarde.

Red Dead Redemption : Undead Nightmare

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2010

CONCEVOIR DES OBJETS GRATUITEMENT

Terminez le DLC Undead Nightmare à 100% pour pouvoir concevoir n'importe quel objet sans avoir besoin d'aucun ingrédient.

CONDITIONS POUR AVOIR LES 100%

-Terminer l'histoire principale.
-Terminer les missions annexes des survivants.
-Avoir retrouvé tous les disparus (6 à El Présidio et 10 à Fort Mercer).
-Avoir débloqué les 3 tenues après avoir fini la trame principale.
-Avoir sauvé toutes les villes simultanément.
-Faire les 5 niveaux des 4 défis de l'apocalypse.
-Trouver et tuer le Chupacabra.
-Trouver et dompter la Licorne.

CHEAT CODES

Lors d'une partie, mettez le jeu en pause et sélectionnez le menu « Options ». Choisissez ensuite l'option « Codes » et entrez les codes qui suivent. Notez que l'activation d'un code désactive les trophées/succès et la sauvegarde automatique. Vous pourrez entrer les codes en minuscule ou majuscule, mais il faudra respecter les espaces.

Arme 1 : Débloquer le set d'armes n°1

IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT

Arme 2 : Débloquer le set d'armes n°2

I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS

Sang froid infini

I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY

Munitions infinies

ABUNDANCE IS EVERYWHERE

Endurance du cheval infinie

MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES

Invincibilité

HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK

Devenir incognito

HUMILITY BEFORE THE LORD

Attaque à la matraque : Change votre apparence

OH MY SON, MY BLESSED SON

Prime réduite

THEY SELL SOULS CHEAP HERE

Vieille école : Activer le mode sépia

THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS

Argent : Récupérer 500$

THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!
Ce code peut être entré plusieurs fois de suite pour cumuler des dollars.

Cheval : Faire apparaître un cheval

BEASTS AND MAN TOGETHER

Lewis et Clark : Débloquer toutes les zones

YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES

Cow-boy élégant : Débloquez le costume de gentleman

DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY

Le plus chic de la bande : Tenue de chasseur de trésor

YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?

Immunité diplomatique : Vous n'avez pas de barre de recherche

I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM

Célébrité

I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS

Gros gentil

IT AINT PRIDE. IT'S HONOR

Cow-boy en uniforme : tous les costumes de l'armée

I LOVE A MAN IN UNIFORM

Hic ! : être saoul

I'M DRUNK AS A SKUNK AND TWICE AS SMELLY

Diligence : Faire apparaître une diligence

NOW WHO PUT THAT THERE?

SUCCÈS

All your town are belong to us (25 g)

Maintenez toutes les villes sauves en même temps dans «Les cauchemars d'outre-tombe ».

Zed's Dead, Baby (40 g)

Terminez « Les cauchemars d'outre-tombe à 100%.

Mad Marston l'impitoyable (10 g)

Atteignez le niveau 5 dans tous les défis des « Cauchemars d'outre-tombe.

La Horde infernale (10 g)

Survivez jusqu'à la 15e vague d'ennemis dans le mode multijoueur Cimetières.

Xbox LIVE

Le Caïd (10 g)

Repoussez 8 joueurs différents en étant en tête d'une partie de Territoires en mode Exploration.

Succès secrets

Le cercle infernal (10 g)

Terminez le service Histoires fantastiques de Blackwater (relatif à l'histoire).

Qui se ressemble s'assemble (30 g)

Terminez les services Un remède (presque) infaillible et Déterrement de vie de garçon (relatif à l'histoire).

L'amère supérieure (10 g)

Terminez le service La croix et la bannière (relatif à l'histoire).

En paix avec le monde (25 g)

Terminez « Le cavalier blanc « . (terminer la trame principale)

Chupa-Oups (10 g)

Trouvez un chupacabra et tuez-le (aléatoire au mexique, voir défi n°5 de "chasseur de l'appocalypse") .

Fan Service (10 g)

Trouvez une licorne et dressez-la.

Plus la peine de chercher, CJ (10 g)

Trouvez un sasquatch et tuez-le.

Red Faction : Battlegrounds

© THQ / Juice Games 2011

SUCCÈS

Prends ça, Winters ! (40 g)

Obtenez une étoile d'or à toutes les missions d'entraînement

Bon Samaritain (5 g)

Terminez votre première partie multijoueur en local

Bienvenue dans la Faction (5 g)

Obtenez votre premier grade

Preuves de compétences (15 g)

Débloquez toutes les missions d'entraînement

Bling bling (20 g)

Obtenez une médaille d'or dans 5 récompenses joueur

Miraculé (10 g)

Obtenez une étoile d'or en mission d'entraînement survie sans utiliser d'arme

Ascension sociale (15 g)

Accédez au 10e rang

Chef de Faction (50 g)

Accédez au 20e rang

Ferrailleur (10 g)

Réalisez un quadruple frag lors des missions d'entraînement

Xbox LIVE

Goût de la victoire (5 g)

Gagnez une partie Xbox LIVE.

Le Trou noir (15 g)

Tuez tous les autres joueurs avec la bombe singularité dans une partie Xbox LIVE à 4 joueurs.

Carnage total (10 g)

Tuez 5 ennemis d'affilée sans mourir une seule fois dans une partie multijoueur Xbox LIVE.

SUCCÈS DLC ARMAGEDDON

Un avant-goût d'Armageddon (10 g)

Obtenez au moins une étoile de bronze dans toutes les missions d'entraînement du Pack Armageddon

Boucherie (15 g)

Détruisez 35 ennemis durant la mission d'entraînement Frigothérapie

SUCCÈS DLC ORIGINS

Un avant-goût d'Origins (10 g)

Obtenez au moins une étoile de bronze dans toutes les missions d'entraînement du Pack Origins

Sadique (15 g)

En mode Course, tuez 3 fois un joueur qui est dans son dernier tour

Red Faction : Guerrilla

© THQ / Volition 2009

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Extras via l'écran d'options, et entrez les codes suivants.

MAPMAYHEM	Pack de 4 maps bonus (multi)
HARDHITTER	Masse d'or débloquée (solo)

DIFFICULTÉ SUPÉRIEURE

Terminez la campagne principale pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

SUCCÈS

Laboureur (25)

Exploitez tous les gisements de minerai.

Libérez votre esprit (25)

Détruisez toutes les sources de propagande.

Une armée à lui tout seul (25)

Réussissez 25 séries de folie meurtrière lors de la campagne.

Roi de l'évasion (15)

Battez tous les temps pro en mode Transporteur.

Attention les yeux ! (15)

Battez tous les temps moyens en mode Expert en démolition.

Souvenirs perdus (25)

Localisez tous les marquages radio.

Chasseur d'hydrogène (10)

Détruisez 100 petites bombonnes d'hydrogène.

Meilleurs amis (10)

Tuez 100 soldats de l'EDF avec la masse.

Attention en dessous ! (10)

Détruisez 50 bâtiments de l'EDF.

Zone sinistrée (50)

Détruisez des installations de l'EDF pour une valeur d'un milliard de crédits.

Approvisionnement interrompu (10)

Détruisez 250 caisses d'approvisionnement de l'EDF.

Le Pouvoir au Peuple (10)

Faites remonter le moral de 3 secteurs à 100%.

Dans les règles de l'art ! (15)

Détruisez cinq cibles de haute importance.

La mort vient du ciel (20)

Libérez le secteur Dust.

Cieux amicaux (30)

Libérez le secteur Badlands.

On me marche pas dessus ! (40)

Libérez le secteur Oasis.

Comité d'accueil (10)

Accomplissez la mission de didacticiel.

Partie de campagne sur Mars (10)

Effectuez 2 missions pour la Red Faction.

Passez le mot ! (10)

Libérez le secteur Parker.

Guérilla (10)

Accomplissez 25 actions de guérilla.

Guerrier de la liberté (15)

Accomplissez 50 actions de guérilla.

Révolutionnaire (25)

Effectuez toutes les actions de guérilla.

Coup d'État (50)

Libérez le secteur EOS.

Aube rouge (100)

Libérez Mars.

Révolté (5)

Accomplissez 5 actions de guérilla.

Expérimentateur (10)

Accomplissez 4 défis cachés en multijoueur.

Détective (20)

Accomplissez 8 défis cachés en multijoueur.

Savant fou (40)

Accomplissez 16 défis cachés en multijoueur.

Grand vainqueur ! (20)

Remportez 250 parties en matchmaking.

De quoi être fier (20)

Participez à 250 parties en matchmaking.

Messager de l'Apocalypse (20)

Abattez 5 000 ennemis en multijoueur.

Jamais satisfait (20)

Jouez à tous les modes sur toutes les cartes en Équipe de démolition.

Boule de démolition (40)

Marquez 25 millions de points de destruction en mode Équipe de démolition.

Membre de la Red Faction (50)

Jouez en ligne avec un autre joueur qui a fini le jeu.

Homme à tout faire (10)

Tuez 10 ennemis avec chaque pack.

Le Tout Puissant (10)

Tuez un ennemi volant en lui collant une charge télécommandée.

L'éclate totale ! (10)

Jouez une fois à tous les modes Équipe de démolition.

Vétéran de guerre (50)

Gagnez 100 000 XP en multijoueur.

Votre part du boulot (10)

Tuez 10 ennemis lors d'une partie en matchmaking.

Dévastateur (5)

Détruisez une cible en mode Siège.

Bulldozer (5)

Reconstruisez une cible en mode Contrôle des dégâts.

Espace libéré (10)

Détruisez 50 véhicules volants de l'EDF.

Ce n'est que le début ! (5)

Remportez une partie en matchmaking.

Le début de quelque chose (5)

Participez à 5 parties en matchmaking.

Outils indispensables (10)

Faites un frag avec chaque arme disponible en mode multijoueur.

Testé et éprouvé (10)

Gagnez 1 000 XP en multijoueur.

Combattant aguerri (25)

Gagnez 10 000 XP en multijoueur.

Un peu de popcorn ? (5)

Passez en mode Spectateur et profitez du spectacle !

Essayez tout une fois (10)

Terminez une partie dans chaque mode.

Consultez votre carte ! (10)

Terminez une partie sur chaque carte en mode multijoueur.

SOLUTION COMPLÈTE

Secteur: Parker

Bienvenue sur mars

Vos premiers pas sur la planète Mars sont une sorte de didacticiel qui vous permet d'apprendre les commandes de base. Après la conversation avec votre frère, avancez et ramassez le métal en surbrillance qui se trouve par terre. Avancez et détruisez le mur avec votre marteau. Allez ensuite vers le laboratoire et la tour puis placez des charges pour les détruire. Ramassez le métal qui se trouve entre les débris et revenez voir votre frère. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la base de la Red Faction. Avancez vers le fumigène rouge, au sol, pour commencer la mission. Pour en accepter une, l'indicateur doit être vert (ce qui implique que vous n'êtes pas poursuivi par des ennemis).

La liberté ou la mort

Prenez le véhicule qui est dans le garage et suivez les flèches au sol pour atteindre votre destination. La guérilla a besoin de vos connaissances en démolition pour mener à bien cette mission. Placez votre véhicule en direction de la sortie pour anticiper votre fuite et montez vers la base. Placez des charges sur les bonbonnes de gaz et sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts. Explosez le tout, et restez à distance pour ne pas subir de dommages. Continuez ensuite la démolition en plaçant des charges dans les zones qui sont encore en place ainsi que sur le toit pour qu'il s'effondre. Quand le bâtiment et complètement détruit, courez vers votre véhicule et montez avant l'arrivée des forces de l'EDF. Allez tout droit vers la planque pour terminer la mission.

Embuscade

Consultez votre carte et sélectionnez l'icône représentant un « poing » pour atteindre une autre mission. Vous devez rejoindre Sam qui est tombée dans une embuscade et la secourir. Allez vers la zone d'affrontement et descendez du véhicule. Attaquez les cinq ennemis par le flanc droit pour les prendre par surprise. Ramassez leurs munitions et suivez Sam. Saisissez les munitions qui se trouvent dans la grande caisse avec le symbole de la Red Faction dessus. Sam vous indique le chemin qui passe sous la passerelle et par lequel les ennemis vont rappliquer. Lancez des bonbonnes de gaz sous la passerelle et placez des charges près de ces bonbonnes pour accueillir les soldats de l'EDF. Revenez ensuite vers le haut de la passerelle et attendez le passage des voitures ennemies. Explosez les charges dès que les véhicules apparaissent et finissez les survivants avec votre arme. Tirez toujours en premier sur l'ennemi qui utilise la tourelle du véhicule.

Vous devez maintenant effectuer des missions secondaires de démolition et de sabotage des structures ennemies ainsi que des missions de sauvetage de civils afin de débloquer la prochaine mission principale. Vous pouvez aussi faire des missions de transport en transportant les voitures indiquées vers les planques. Ces missions sont marquées sur votre carte. Vous pouvez aussi détruire tous les bâtiments de l'EDF marqués en rouge sur votre carte pour réduire leur main mise sur le secteur. Commencez alors par détruire les silos qui se trouvent dans le coin avant de revenir à la planque et n'oubliez pas de ramasser le métal après chaque démolition. Le métal vous sert à acheter de nouvelles armes ou pour améliorer celles dont vous disposez. Vous pouvez aussi aider la guérilla pendant ses combats contre l'EDF pour les assauts sur les bases ou à la défense des campements alliés. Vous recevrez alors un appel radio indiquant le besoin de renforts.

Démarrez les moteurs

Quand la mission principale est disponible allez à la zone indiquée sur votre carte. Vous devez détruire une série de capteurs ennemis. Montez alors dans le camion indiqué. Ce véhicule sera votre outil de démolition. Foncez sur le premier capteur et détruisez-le. Vous allez ensuite avoir de la compagnie. Ignorez tous les ennemis et focalisez-vous sur la conduite et la destruction des piliers émetteurs. Il en existe 12 au total. Quand votre véhicule tombe en panne, repérez les camions qui se trouvent près des capteurs et prenez-en un en évitant d'être écrasé par les autres véhicules ennemis. Il n y a aucun ordre à suivre pour la destruction des capteurs et ils sont presque alignés et faciles à repérer. Vous pouvez évidemment utiliser la carte ou le radar pour les retrouver. Une fois le dernier capteur détruit, revenez à la planque. Vous avez maintenant libéré le secteur Parker.

Secteur : Dust

Point de ralliement

Allez directement vers l'emplacement de la nouvelle mission. Après le briefing, dirigez-vous vers la zone de la manifestation où a lieu le massacre des civils. Les soldats de l'EDF ont commencé à tirer sur les mineurs. Ecrasez les ennemis sur votre chemin ensuite descendez et abritez-vous derrière la clôture. Repoussez les hommes armés qui arrivent en évitant de tirer sur les mineurs. Vous pouvez prendre les commandes de la tourelle de l'une des voitures ennemies et l'utiliser contre les soldats de l'EDF.

Vous devez ensuite détruire les quatre haut-parleurs. Commencez par celui qui se trouve à gauche et placez des charges dessus pour l'exploser. Prenez ensuite un véhicule et allez vers les trois autres objectifs. Eliminez les ennemis qui gardent le haut-parleur et explosez-le avec des charges. Si vous conduisez un camion, vous pouvez foncer dans le bâtiment et le détruire ainsi que le haut-parleur. Pensez à changer de véhicule avant de passer au suivant.

Vous devez ensuite tuer le capitaine Gunnarsen qui s'occupe du secteur Dust. Retrouvez son véhicule grâce au radar et poursuivez-le en lui fonçant dessus pour l'obliger à descendre. Descendez alors et abattez-le pour finir la mission.

Réminiscence d'Ultor

Allez vers le point de la nouvelle mission. Repérez le véhicule des Maraudeurs et suivez-le. Prenez-le en filature sans vous faire repérer. Surveiller votre radar pour ne pas entrer dans le cercle rouge qui indique le champ de vision des Maraudeurs. Passez ensuite par le hologramme et continuez votre poursuite. Quand vous retrouvez le véhicule ennemi, descendez et avancez dans le bâtiment en ruine. Allez en bas et tournez à droite pour franchir une porte. Montez ensuite et dirigez-vous vers le bâtiment suivant. Montez et détruisez la porte avec votre marteau pour sortir. Allez à gauche et défoncez d'autres portes pour avancer. Descendez ensuite dans le chemin et défoncez la porte du bâtiment. Avancez, tournez à droite et prenez l'artéfact. Rebroussez chemin et éliminez les soldats qui arrivent. Montez rapidement dans votre véhicule et laissez les Maraudeurs et l'EDF s'entretuer. Repérez vos alliés sur le radar et allez les rejoindre. Placez-vous enfin dans la zone jaune pour donner l'artéfact à Sam.

Révolution industrielle

Pour réussir cette mission vous devez vous emparer du bipode qui se trouve dans les installations ennemies. Prenez alors un véhicule blindé et allez vers votre cible. Passez les lignes ennemies en ignorant les soldats jusqu'à atteindre le garage où se trouve le bipode. Eliminez les hommes qui gardent la zone et utilisez votre marteau pour détruire la porte du garage. Prenez les commandes du bipode et utilisez ses bras pour éliminer les soldats. Ecrasez les véhicules ennemis avec ces bras et avancez vers le point indiqué sur votre carte. Veillez à ne pas détruire votre bipode quand vous explosez les véhicules et les bâtiments. Une fois que le bipode est chargé sur le camion, prenez les commandes de la tourelle et explosez les voitures qui vous poursuivent. Tirez sur celles-ci avant qu'elles ne s'approchent de vous et qu'elles n'endommagent le bipode et le camion. Traversez enfin le pont pour que vos amis le détruisent et vous sauvent la vie. Vous devez maintenant effectuer des missions de guérilla afin de réduire le contrôle de l'EDF et de débloquer le prochaine mission.

Tu redeviendras poussière

L'EDF décide de bombarder Dust. Vous devez alors sauver les habitants et récupérer des données. Foncez vers la ville où se trouve le groupement d'habitations. Repérez les objectifs sur votre radar et allez sauver les civils. Allez ensuite vers l'infirmerie et prenez les médocs. Si la porte d'une habitation se trouve de l'autre coté, ne perdez pas de temps pour l'atteindre mais utilisez votre masse pour détruire les murs et traverser. Détruisez aussi la prison où se trouve un civil pour le sauver.

Quand les Maraudeurs débarquent, tuez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Leurs attaques de mêlée sont très puissantes. Prenez ensuite une voiture, ouvrez votre carte et allez vers les deux objectifs qui se trouvent à gauche. Une fois devant les bâtiments, allez à droite et sauvez le civil qui se trouve au rez-de-chaussée, celui qui se trouve dans le bâtiment à gauche et celui à l'étage. Descendez ensuite et tuez les Maraudeurs puis allez vers les trois objectifs suivants.

Vous devez récupérer des données qui se trouvent dans les trois bâtiments indiqués.
Commencez par celui de gauche et montez à l'étage pour utiliser l'ordinateur. Sautez par la fenêtre pour gagner du temps et éviter de croiser les Maraudeurs. S'il y a plusieurs ennemis en chemin utilisez les charges explosives pour les neutraliser ou les retarder. Récupérez ensuite les données et les documents qui se trouvent dans les deux bâtiments indiqués et prenez un véhicule pour rejoindre la base en ignorant les Maraudeurs qui vous poursuivent. Après cette mission le secteur Dust sera débarrassé des forces de l'EDF.

Secteur : Badlands

Capturer et relâcher

Allez vers le lieu du briefing avec une voiture équipée de mitrailleuse ensuite allez rejoindre Carmen. Ramenez-la ensuite avec vous en plus de Kepler. Allez à droite et tirez sur les soldats qui gardent la voiture du colonel. Restez dans votre véhicule et éliminez les ennemis avec la mitrailleuse. Tirez sur les distributeurs d'essence de la station pour les faire exploser et ainsi détruire les voitures des gardes. Quand ces derniers sont neutralisés, descendez et montez dans la voiture du colonel. Pendant que Kepler conduise et que Carmen interroge le colonel, prenez les commandes de la tourelle et repoussez les véhicules ennemis. Tirez aussi sur les avions de l'EDF. Repérez les cibles sur votre radar et ne les laissez pas s'approcher de vous. Restez vigilant jusqu'à ce que Carmen obtienne les informations requises.

Réaction d'urgence

Après le briefing, vous devez devancer le camion d'aide et aller jusqu'au premier check point ennemi. Restez dans le véhicule et éliminez les premiers adversaires. Descendez ensuite et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans le bunker de gauche. Passez ensuite à celui de droite et tuez ses occupants. Attendez le camion ensuite prenez la voiture et foncez vers le deuxième check point. Eliminez les ennemis qui gardent la porte et neutralisez ceux qui se trouvent dans le bunker de gauche. Entrez dans le camp et mettez-vous à couvert sous la tour pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bunker de droite. Eliminez ensuite le soldat qui se trouve au sommet de la tour. Quand tous les ennemis sont morts, montez dans une voiture ennemie avec tourelle, allez près du portail et attendez le camion. Eliminez les hommes qui empêchent l'avancée du véhicule puis reculez et mettez-vous à l'abri près du garage pour attendre les renforts ennemis. Eliminez-les avec la tourelle de votre véhicule et changez de voiture si nécessaire. Résistez jusqu'à ce que votre camion atteigne sa destination.

Contrôle du trafic aérien

Avant de vous attaquer à cette mission, il est préférable de détruire les installations de l'EDF qui entourent l'aérodrome (comme les bunkers et les tours de contrôles). Détruisez aussi les garages pour retarder les renforts ennemis. Maintenant que vous avez réduit le niveau de contrôle de l'EDF, allez vers l'aérodrome. Vous avez le choix entre rester furtif en avançant vers les vaisseaux (ce qui est assez difficile à réaliser) ou de tirer sur tout ce qui bouge. Sprintez pour éviter les tirs ennemis et utilisez votre Arc électrique pour neutraliser les groupes d'hommes armés. Si vous avez déjà démoli les installations ennemies avant cette attaque, vous serez plus en sécurité et il y aura moins d'adversaires à neutraliser. Placez alors les charges explosives sur les appareils et courez pour vous éloigner de la zone. Quand les engins essayent des vous suivre, ils exploseront en vol et votre mission sera une réussite totale.

Secteur : Oasis

Accès refusé

Pour cette mission, vous devez faire un travail de protection. Après le briefing, allez vers l'usine chimique et éliminez les gardes qui sont postés sur place. Vous devez ensuite assurer la sécurité de vos camarades. Allez vers le barrage installé près du pont et interceptez les véhicules de l'EDF qui essayent d'atteindre l'usine. Si un véhicule force le barrage, poursuivez-le et neutralisez-le avant qu'il ne tue vos amis. On vous informe par radio que l'ennemi attaque de l'autre coté de l'usine. Suivez les indications de vos supérieurs et placez-vous derrière la tourelle qui se trouve dans le coin puis détruisez les véhicules qui arrivent par la gauche. Ne laissez passer aucun véhicule et pensez à détruire le muret qui se trouve près de la tourelle avec votre masse pour ne pas tirer dessus accidentellement et ainsi détruire la tourelle. Quand vos amis terminent leur boulot dans l'usine. Couvrez leur fuite et ne tirez pas près de leurs voitures au risque de les toucher. Quand ils seront hors d'atteinte, la mission sera terminée.

Blitzkrieg

Armez-vous de votre lance-roquettes et allez au point de briefing. Vous devez détruire les chars qui rasent la ville d'Oasis. Avec le camion équipé de tourelle, allez à la rencontre du premier char, au sud. Tirez dessus dès que vous l'apercevez et essayez de ne pas subir ses tirs. Allez ensuite au nord pour rencontrer deux chars et des véhicules ennemis. Tirez en reculant pour éviter d'être écrasé par le premier char. Détruisez-le et tirez aussi sur les véhicules. Bombardez ensuite le deuxième char jusqu'à son explosion. Roulez pour fuir cette position et restez toujours mobile pour ne pas subir les tirs de l'infanterie. Quand l'ennemi attaque des deux cotés, ne vous affolez-pas. Faites le tour avec votre camion pour intercepter le char venant du sud et si votre camion ne tient plus la route, quittez-le et abritez-vous dans les habitations qui se trouvent au nord près de la zone de rencontre avec les deux chars. Restez sur la pente près des habitations et lancez vos roquettes sur le char. Ne vous exposez pas trop et prenez des munitions qui se trouvent dans la caisse située près du deuxième bâtiment. Une fois les chars ennemis détruits, entrez dans l'un des bâtiments pour vous abriter jusqu'à l'annonce de la libération d'Oasis.

Secteur : Zone de tir libre

Les canons de Tharsis

Après la collecte des informations du colonel Broga, vous avez pu identifier les zones mortes que les canons ne peuvent atteindre. Après le briefing, avancez en compagnie d'autres voitures dans la zone de tir libre. Avancez sur les marques qui s'affichent et ne trainez pas sinon vous augmentez le risque d'être touché. Repérez le chemin et les marques suivantes sur votre radar. Ne suivez pas les autres voitures qui perdent leur temps à zigzaguer et à aller n' importe où. Une fois la zone de tir passée, entrez dans la base ennemie avec l'objectif de faire taire les canons.

Pour ce, vous devez détruire les trois noyaux de force. Allez derrière les installations pour vous mettre à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous. Utilisez votre arc électrique pour neutraliser un groupe d'ennemi à la fois. Détruisez ensuite le mur qui protège le noyau et lancez des roquettes sur ce dernier. Prenez un véhicule ennemi et éliminez les soldats qui gardent la zone. Il n y a pas de renfort considérable, chaque noyau possède ses propres soldats qui ne quitteront pas leurs positions pour aider leurs alliés. Donc, prenez votre temps pour nettoyer chaque secteur avant d'avancer. En utilisant cette tactique, vous pourrez détruire les deux autres noyaux en toute sécurité. La seule difficulté réside dans les tourelles des bunkers. Utilisez votre lance-roquettes contre ces dernières pour détruire la tourelle, le tireur et le bunker. Avancez ensuite vers le deuxième noyau et détruisez-le. Ramassez les armes et les munitions de vos ennemis puis nettoyez la zone autour du troisième noyau en utilisant les roquettes. Une fois le travail effectué, les canons seront réduits au silence et le secteur sera libre.

Secteur : EOS

Mort en réunion

Il s'agit d'une mission d'assassinat. Allez vers la zone où se déroule la réunion des ennemis. Restez loin et sortez votre lance-roquettes. Tirez sur les voitures en premier pour empêcher la fuite des ennemis quand le bombardement commence. Tirez sans relâche sur le bâtiment et ses piliers pour le démolir et le faire s'écraser sur les têtes de ses occupants. Si vous arrivez à bien viser, aucun ennemi ne parviendra à s'échapper sinon vous devrez les pourchasser et les finir pour terminer la mission.

Les chiens de guerre

Vous devez maintenant neutraliser les snipers qui terrorisent les habitants d'EOS. Après le briefing, allez derrière la passerelle, repérez les bâtiments qui abritent les premiers trois snipers et traversez la passerelle. Sprintez pour éviter les tirs des voitures ennemies. Une fois à l'arrière du bâtiment de gauche, entrez et nettoyez le rez-de-chaussée. Montez ensuite et éliminez les soldats à l'étage. Montez encore, éliminez le premier sniper et ramassez son arme. Utilisez ensuite votre lance-roquettes pour démolir le toit et éliminer un autre sniper. Démolissez le toit de l'immeuble de droite pour tuer le dernier sniper de cette zone.

Allez ensuite rapidement sur la passerelle située à gauche et avancez avant l'arrivée massive des ennemis. Allez ensuite à droite, tuez les soldats qui gardent la zone et neutralisez rapidement les deux snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer et vous aurez du mal à les contenir et atteindre les positions des derniers snipers. Contournez alors la zone par la gauche pour faire face à l'immeuble où se trouvent les snipers. Utilisez votre fusil sniper pour les repérer. Ils ne sont pas sur le toit mais dans les fenêtres du bâtiment. Eliminez-les et si vous avez du mal à les situer, utilisez votre lance-roquette pour démolir le bâtiment.

Si les ennemis ne vous laissent pas viser et vous pourchassent, attirez-les loin du bâtiment des snipers, contournez toute la zone en allant à gauche ensuite revenez derrière le bâtiment où se trouvent les trois derniers snipers. Entrez et montez les étages en dégommant les tireurs d'élite un à un. N'essayez pas de nettoyer chaque zone car les ennemis n'arrêteront pas d'apparaitre et d'arriver en surnombre. Restez toujours à l'abri et essayez juste de neutraliser les tireurs qui se trouvent sur les tourelles de voitures. Une fois tous les snipers morts, restez à l'abri jusqu'au message vous annonçant la réussite de la mission.

Marteau des dieux

Pour accéder à cette mission, vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro et récolter du métal pour vous acheter la Nano forge. Après le briefing, vous devez aller au point de rendez-vous pour retrouver le reste de votre équipe. Rejoignez le point de ralliement en voiture. Après l'attaque surprise de l'EDF sur votre campement, rejoignez ce dernier avant la fin du temps imparti. Une fois près du campement, éliminez les soldats de l'EDF avec la mitrailleuse de votre véhicule. Avancez ensuite entre les débris en éliminant les ennemis en chemin. Localisez Samanya sur votre carte et rejoignez-la. Vous devez ensuite protéger ce qui reste du campement et sécuriser la zone. Entrez alors dans un bâtiment et attendez que les ennemis s'approchent pour les éliminer en toute sécurité. Si Samanya se retrouve sous le feu de l'ennemi, rejoignez-la et protégez-la. Vérifiez sur votre radar le point d'apparition des ennemis. Repoussez les attaques jusqu'à l'arrêt de l'offensive.

Après la discussion avec Sam, vous décidez d'aller voir les Marauders. Achetez avant tout la protection contre les radiations et si possible le Jet pack. Allez vers les Badlands et évitez les Marauders en chemin. Vous pouvez utiliser le Jet pack pour survoler toute la zone et atteindre votre cible sans être repéré. Sinon, escaladez la montagne qui se trouve à l'arrière de la base des Marauders pour atteindre la cible et déclencher une cinématique.

Transmission d'urgence

Après le briefing, allez rejoindre Sam. Allez vers la station de radio et évitez les barrages établis en chemin. Éliminez les soldats qui gardent la station et prenez le contrôle de cette dernière. Pendant que Sam s'occupe de la transmission, vous devez protéger cette dernière. Les ennemis attaqueront le bâtiment et l'antenne de transmission.
Ils essayeront de placer des charges explosives sur ces deux cibles. Vous devez les tuer avant qu'ils ne réussissent à le faire. Les soldats attaqueront par vagues qui arrivent toujours par le coté de l'antenne et celui du bâtiment. Vous devez donc faire des allers-retours pour éliminer les soldats avant qu'ils ne commencent la démolition. Vérifiez sur votre radar pour repérer les soldats de l'EDF. Résistez jusqu'à la fin de la transmission et quittez la station. Evitez les voitures

ennemies et roulez jusqu'à la planque.

Passage en manuel

Après le briefing, prenez une voiture et allez vers le centre de communications. La zone n'est pas trop gardée. Restez loin de la station d'essence ou explosez-la de loin pour ne pas subir des dégâts. Montez vers le centre et tuez l'ennemi qui se trouve derrière la tourelle de la voiture qui se trouve en bas à droite. Quand la zone est nettoyée, entrez dans le centre de communications. Allez vers la console et utilisez-la.

Quand vous prenez les commandes, repérez le camion allié (en jaune) et escortez-le. Détruisez les véhicules qui arrivent par l'arrière ensuite devancez le camion avec le viseur pour lui dégager le terrain. Explosez les voiture avant l'arrivée du camion pour qu'elles n'explosent pas au passage de ce dernier au risque de l'endommager. N'ignorez pas les soldats à pied et éliminez-les, ils peuvent causer d'importants dégâts puisque le camion avance lentement. Détruisez le barrage fait par les chars ennemis. Eliminez ensuite les blindés pour permettre au camion d'avancer.

Les rebelles aux portes

La bataille finale se rapproche et vous devez maintenant toucher l'EDF en plein cœur. Allez vers le véhicule modifié et prenez la direction du QG ennemi. Passez le champ de force et utilisez la tourelle du véhicule pour éliminer les premiers soldats. Descendez ensuite et, avant que les gardent ne rappliquent, utilisez votre lance-roquettes pour détruire le générateur de champ de force. Restez à pied et avancez vers la cible suivante qui se trouve derrière la grande clôture.

Eliminez ensuite les soldats et emparez-vous de la tourelle du bunker. Détruisez les engins volants ennemis et neutralisez les véhicules. Avancez ensuite jusqu'à atteindre le bipode. Embarquez et détruisez tout sur votre passage en faisant attention à ne pas abattre vos alliés. Avancez vers les cibles à détruire et si votre bipode est endommagé, prenez un véhicule ennemi. Détruisez le noyau de puissance et avancez vers les trois autres cibles. Prenez un autre bipode et allez vers les cibles qui se trouvent en haut de la pente. Assurez-vous de nettoyer chaque zone visitée. Pour plus de sécurité, restez loin des cibles et utilisez les roquettes du bipode pour les détruire et finir la mission.

Secteur : Mont Vogel

Mars attacks

Après le briefing, vous allez mener l'assaut final contre l'EDF et détruire le vaisseau Hydre qui représente la plus grande menace pour la planète. Cette mission se compose de plusieurs parties. Rejoignez avant tout Sam et placez la Nano forge dans la console. Allez ensuite à la station de guidage et protégez la zone contre les attaque ennemies. Quand vous disposerez du viseur des canons, pointez-le toujours à gauche pour repérer les véhicules ennemis à l'avance et les détruire avant qu'ils ne dépassent votre champ de visée. Attention, lorsque six véhicules échappent à vos canons, vous perdrez la mission. Essayez alors de ne rater aucune voiture.

Commencez par détruire les voitures et essayez de les toucher pendant qu'elles sont en plein milieu de la route. De cette façon, elles s'entasseront au milieu et obstrueront le passage des autres véhicules (ce qui vous donne plus de temps pour viser, tirer et toucher vos cibles). Vous devez garder trois positions en suivant la même tactique. Quand plusieurs genres de blindés arrivent, ciblez les plus rapides et laissez les chars en dernier.

Une fois la menace écartée, allez voir Sam puis prenez le char en direction du sommet de la montagne. Prenez tout votre temps lors de cette mission et avancez lentement pour détruire les blindés qui vous bloquent. Explosez les tanks avant d'avancer pour qu'ils n'explosent pas à votre passage et endommagent votre char. Faites gaffe aux ennemis qui vous attaquent par derrière et prenez le temps de les tuer avant d'avancer. Repérez les ennemis sur votre radar et lancez vos roquettes pour les neutraliser. Ciblez toujours ceux armés de fusils Gauss en premier, ce sont les plus dangereux. Avancez dans le chemin montant et détruisez les postes de contrôle, qui se trouvent à gauche, avant de les atteindre.

Lorsque vous verrez les tours, détruisez-les en premier et explosez les barrages créés par les voitures. Quand votre

char est à bout, quittez-le et courez vers un véhicule ennemi. Tuez le tireur qui se trouve derrière la tourelle, attendez que le chauffeur descende et prenez le contrôle du véhicule. Misez ensuite sur la rapidité et zigzaguez entre les différents barrages en éliminant les soldats avec votre tourelle. Avancez en écrasant les hommes armés jusqu'à la cour où se déroule l'affrontement entre soldat de l'EDF et vos alliés les Marauders. Ces derniers sont très forts au corps à corps, donc occupez les ennemis jusqu'à ce qu'ils s'approchent d'eux et les éliminent. Assistez-les dans leur avancée car ils vous seront d'une aide inestimable. Si vous êtes mal en point, abritez-vous derrière les bunkers ou les barrières et les caisses, pour récupérer. Prenez votre temps pour avancer et pensez à ramasser les munitions laissées par vos ennemis ou celles qui se trouvent dans les caisses à munitions.

Montez ensuite vers l'emplacement du général qui contrôle le char. Sortez votre lance-roquettes et tirez tout en reculant pour éviter d'être écrasé par le blindé. Une fois que le général est mort, allez vers les portes qui bloquent le lancement du missile et détruisez les blindés qui le gardent. Eliminez les soldats EDF et utilisez vos roquettes contre la porte pour la détruire. Le missile sera donc lancé et détruira le vaisseau Hydre qui menaçait la planète Mars.

Félicitations, vous avez sauvé la planète Mars… enfin pour le moment.

Red Faction Armageddon

© THQ / Volition 2011

BONUS DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer les Cheats, Mr Toots ainsi qu'un New Game +.

SOLUTION COMPLÈTE

Armageddon

Vous incarnez Darius Mason de la troisième génération de la célèbre famille Mason de la Red Faction. Après la cinématique et l'accident vous devez vous familiariser avec les commandes en obéissant à votre module de perception situationnelle ; SAM.

Avancez ensuite vers le mur, prenez votre masse et détruisez-le pour pouvoir passer. Ramassez les morceaux de métal que vous trouvez sur le chemin ou dans les zones démolies pour améliorer la Nanoforge. Ramassez le canon à plasma et avancez jusqu'à la route où se trouve le cadavre. Allez alors à droite et récupérez le premier journal audio.

Le passage à gauche est bloqué et vous devez exploser les trois tours solaires qui alimentent le bouclier. Utilisez alors le canon à plasma pour démolir ces tours et avancez.

Progressez en neutralisant les premiers Séides maraudeurs sous la solde de Hale que vous rencontrez.

Continuez votre chemin jusqu'à assister à l'atterrissage forcé d'un vaisseau allié. Avancez alors et abattez les soldats qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite pour aider vos amis. Allez ensuite derrière ce bâtiment pour trouver un journal audio.

Entrez ensuite dans l'enceinte de gauche et suivez vos alliés pour affronter les Séides qui se barricadent dans le bâtiment d'en face. Tirez sur les barils et les citernes explosives pour neutraliser les ennemis qui sont à proximité. Méfiez-vous des autres soldats qui arrivent par la droite et surtout de celui qui vous attaque avec des roquettes.

Continuez votre chemin et sautez sur la route inférieure. Avancez vers le pont détruit et réparez-le avec la Nanoforge. Traversez-le en direction du Terraformeur puis utilisez la console du portail pour l'ouvrir et entrez.

Maintenant, vous devez éliminer le Pode éclaireur qui surgit dans la zone. Restez derrière les caisses pour vous mettre à l'abri et chargez votre canon à plasma. Quand votre ennemi explose les caisses tirez-lui dessus une charge et esquivez ses attaques en effectuant des roulades latérales.

Utilisez la Nanoforge pour réparer les caisses et profiter des nouveaux abris. Continuez à utiliser votre canon à plasma sur le Pode jusqu'à l'exploser. Après le combat, appuyez sur la touche indiquée pour entrer dans le Terraformeur.

Le Terraformeur

Avancez vers la porte et utilisez le pouvoir de l'impact pour la démolir et entrer.

Avancez vers la porte suivante et rééditez l'opération. Eliminez les Séides et suivez le chemin montant puis neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le couloir suivant et prenez le journal audio qui est devant la porte située à droite.

Avancez vers la porte pour alerter les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Attendez qu'ils se regroupent pout tirer sur les barils explosifs qui sont à droite et à gaucher et tuer un bon nombre de Séides. Finissez les autres avec votre fusil d'assaut et traversez la passerelle.

Entrez dans la salle des turbines et nettoyez-la en éradiquant la présence ennemie. Vous devez ensuite réparer les turbines endommagées grâce à la Nanoforge.

Vous devez ensuite trouver Adam Hale. Avancez donc dans les couloirs jusqu'à la salle du Terraformeur.

Neutralisez les premiers ennemis et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les Fanatiques en chemin et suivez l'unique route pour trouver un journal audio, près d'un cadavre.

Avancez ensuite et allez à droite. Réparez la passerelle tout en éliminant les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Neutralisez aussi les hommes qui se trouvent tout en haut avant de monter vers la salle de contrôle. Entrez dans cette salle pour faire face à un Exosquelette, il s'agit de Shiva. Restez couvert derrière le pilier central et utilisez votre canon à plasma pour l'exploser. Avancez ensuite vers le levier et tirez-le.

Vous devez continuer à poursuivre Adam Hale. Rebroussez donc chemin et suivez votre GPS jusqu'à retrouver votre sergent.

Le site de fouille

Des années après la guerre, vous quittez les champs de bataille pour vous consacrer à un autre domaine. Dès votre arrivée dans le site de fouille, vous obtenez un journal audio.

Utilisez ensuite l'aimant et un ancrage pour débloquer le passage devant vous. Avancez et utilisez l'aimant avec la structure sphérique qui tombe du plafond pour ouvrir un passage. Utilisez cette même boule pour détruire la structure lumineuse qui se trouve au centre et descendez dans le grand trou.

Nous ne sommes pas seuls

Après votre chute, avancez et accroupissez-vous pour passer le trou.

Avancez jusqu'à apercevoir les débris à dégager. Regardez à gauche pour voir ce qui semble être des racines. Allez alors à gauche et descendez le chemin pour trouver un journal audio. Remontez et allez vers les débris. Utilisez votre aimant pour les dégager et avancez. Réparez ensuite la station d'amélioration et utilisez-la pour améliorer vos aptitudes au combat.

Avancez en éliminant les nouvelles créatures appelées Grouilleurs jusqu'à atteindre leur module extraterrestre. Explosez-le pour arrêter l'arrivée des ces créatures et continuez votre chemin. Ramassez le fusil à pompe en chemin, il est redoutable dans les zones closes et contre ces bêtes et leurs modules.

Avancez et détruisez les deux modules des créatures ainsi que les créatures elles mêmes avant de tomber dans un trou. Ces galeries de caves sont infestées de créatures et vous devez les éliminer rapidement avant qu'elles ne vous submergent de tous les cotés. Commencez par exploser leur module ensuite neutralisez-les.

Utilisez ensuite votre GPS pour trouver votre chemin dans le noir. Avancez pour faire la rencontre d'une nouvelle créature appelée Ravageur.

Elle est plus puissante que les Grouilleurs et vous lance dessus des projectiles. Votre fusil à pompe est très utile contre ce genre de bêtes. Avancez en les explosant en plus des autres créatures jusqu'à atteindre une cabane intacte. Prenez le journal audio qui se trouve devant la passerelle de la cabane et continuez votre chemin. Avancez vers la structure

métallique pour tomber dans un autre trou.

Epidémie

Avancez pour voir un tunnel en feu, à droite. Allez vers ce dernier et prenez le journal audio qui se trouve à l'entrée de ce tunnel.

Allez ensuite à gauche, traversez le pont et avancez vers la colonie minière. Prenez le lance-charges sur votre chemin et progressez dans la colonie.

Eliminez les créatures qui débarquent dans la zone et avancez pour localiser le signal. Vous trouverez la source de la transmission sur un cadavre au centre de la colonie. Passez ensuite dans le tunnel de gauche et éliminez les Grouilleurs. Avancez dans la nouvelle zone pour voir une structure organique surgir du sol.

Il s'agit d'un Monolithe qui accroit la force des créatures qui se trouvent aux alentours. Il vous lance aussi des projectiles puissants mais facilement évitable vu leur lenteur. Utilisez votre fusil magnétique et lancez un baril explosif sur cette structure pour l'exploser. Neutralisez ensuite les Ravageurs qui arrivent et s'accrochent aux zone supérieures de la paroi de la grotte. Ramassez ensuite le journal audio qui se trouve à gauche puis allez vers l'ascenseur et abaissez le levier pour atteindre la surface.

Sur le chemin de Bastion

Dès le début, allez à gauche (derrière les soldats) et prenez le journal audio qui se trouve contre le mur.

Prenez par la même occasion le fusil d'assaut posé par terre. Avancez ensuite et concentrez vos frappes sur la structure pour l'exploser avant de vous attaquer aux autres créatures. Vous pouvez utiliser votre masse pour démolir la structure tout en tournant autour d'elle pour éviter ses projectiles. Avancez ensuite et utilisez la station d'armes.

Accompagnez le convoi pour rencontrer une créature plus imposante. Utilisez votre fusil magnétique pour catapulter votre ennemi contre les murs et les structures en flamme et pour le neutraliser sans qu'il ne trouve le temps de riposter. Neutralisez ensuite les Ravageurs et les Grouilleurs avant d'aller réparer le pont pour le convoi.

Utilisez ensuite le fusil magnétique pour détruire le bâtiment infecté et en même temps éliminer les Grouilleurs. Avancez à gauche pour trouver une station d'amélioration à utiliser. A droite de cette station, se trouve un journal audio par terre, ramassez-le.

Avancez ensuite vers l'excavatrice et ramassez le canon à plasma. Montez à bord de l'excavatrice pour l'activer et pendant qu'elle avance, des créatures en tous genres arrivent et vous poursuivent. Utilisez votre fusil magnétique pour les neutraliser et ne les laissez pas s'approcher de vous.

Avancez vers Carver Center en éliminant les ennemis en chemin. Vous devez maintenant détruire les deux bâtiments infectés tout en éliminant les créatures qui débarquent. Allez à droite et montez à bord de l'Exosquelette. Tirez sur les bâtiments ou bien effectuez des charges puissantes sur leurs bases et leurs piliers pour les détruire.

Explosez ensuite les modules des ennemis pour arrêter leur arrivée. Arrêtez ensuite l'attaque des créatures en nettoyant la zone avec votre Exosquelette.

Explosez ensuite les deux Monolithes ennemis en utilisant les roquettes puis neutralisez les créatures qui infestent cette zone. Allez dans le petit hangar à droite pour trouver au fond un journal audio.

Continuez votre chemin en éliminant les créatures jusqu'à atteindre la plateforme. Vous devez l'activer en tirant le levier qui se trouve à droite.

Neutralisez les ennemis qui arrivent par l'arrière et montez sur la plateforme. Pendant le trajet, éliminez les créatures et leurs modules. Dégagez aussi les rails aériens bloqués par les structures ennemies.

Une fois arrivé à destination, descendez de la plateforme et allez dans le chemin montant qui se trouve à droite. Tout en haut, vous trouvez un nouveau journal audio, n'hésitez pas à le prendre. Revenez ensuite au convoi et avancez jusqu'à l'ascenseur.

Vous devez réparer les générateurs pour remettre l'ascenseur en marche. Explosez alors les créatures qui vous barrent la route et avancez vers l'ascenseur. Passez sous ce dernier et utilisez la Nanoforge pour réparer le générateur.

Remontez et éliminez les créatures qui rappliquent. Nettoyez enfin la zone avant d'activer l'ascenseur.

Les défenses de Bastion

Avancez pour rencontrer un homme qui vous indique où se trouvent les batteries. Neutralisez ensuite les Grouilleurs qui arrivent puis entrez dans la structure cylindrique qui se trouve à droite pour trouver un nouveau journal audio.

Utilisez ensuite votre fusil magnétique pour tirer vers le bas la première batterie qui se trouve en haut à droite. Allez vers la deuxième batterie, nettoyez la zone et tirez la batterie vers vous pour la récupérer.

Montez ensuite à l'escalier qui se trouve à gauche et utilisez la tourelle pour éliminer les ennemis qui arrivent par le tunnel. Avant d'emprunter ce même tunnel, allez à droite et récupérez le journal audio.

Passez ensuite par le tunnel pour atteindre la troisième batterie qui alimente un champ de force qui bloque des survivants. Allez à droite pour utiliser les commandes mais ces dernières ne marchent pas. Réparez le premier générateur qui se trouve derrière les commandes et allez vers le deuxième qui se trouve à droite. Prenez le journal audio qui se trouve devant ce dernier et réparez-le.

Allez maintenant vers celui qui se trouve en bas et réparez-le avant de revenir aux commandes. Désactivez alors le champ de force et explosez la créature qui arrive.

Avancez vers la troisième batterie, explosez la structure ennemie en lui balançant ses propres créatures dessus et récupérez votre batterie. Prenez ensuite le chemin du retour vers Bastion. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route jusqu'à atteindre les portes de la ville. Les ennemis aussi arrivent sur place et passent à l'attaque. Vous pouvez contrôler la tourelle pour exploser le Monolithe et éliminer les autres.

Pensez à tirer des rafales courtes pour que l'arme ne surchauffe pas. Vous pouvez aussi utiliser vos autres armes notamment le fusil magnétique. Avancez ensuite et entrez dans la ville.

Réserve d'eau

Commencez par neutraliser les créatures ennemies qui arrivent et entrez dans la cabane qui se trouve à droite pour prendre le journal audio.

Avancez dans le tunnel en éliminant les Grouilleurs et entrez dans la zone des pompes. Allez à droite et prenez le journal audio qui se trouve devant le ventilateur puis nettoyez la zone avant de descendre pour réparer les pompes.

Avancez vers la station de pompage suivante et éliminez le colosse en chemin en lui lançant dessus les barils explosifs. Allez ensuite à gauche, sprintez et sautez par-dessus le gouffre pour atteindre le journal audio.

Reprenez votre route jusqu'à la station de pompage et comme d'habitude, nettoyez la zone avant de réparer les deux pompes qui se trouvent en bas. Continuez pour aller chercher vos amis.

Les mines de glace

Avancez, montez les marches et allez vers la station d'amélioration qui se trouve à droite. Allez ensuite à gauche de cette station pour trouver un journal audio.

Reprenez votre route pour rencontrer une nouvelle créature appelée Spectre et qui possède la capacité de se rendre invisible. Neutralisez les deux créatures de ce genre en utilisant votre fusil magnétique ou votre lance-roquettes. Eliminez aussi les autres ennemis en pensant à exploser leur module en priorité. Réparez ensuite le générateur qui se trouve en haut de la passerelle et repoussez d'autres groupes de monstres.

Reprenez les recherches et avancez en éliminant les ennemis en chemin. Montez ensuite les escaliers pour atteindre les bureaux administratifs. Nettoyez la zone avant d'affronter les Spectres. Explosez en même temps les Monolithes ennemis qui surgissent dans la zone. Continuez votre chemin, allez à droite des marches et avancez pour trouver et récupérer un journal audio. Montez cette fois les marches et continuez votre route.

Montez les escaliers en éliminant les créatures et abaissez le levier pour déployer le pont. Pendant te temps du déploiement, éliminez les Ravageurs qui dévastent la zone. Avancez jusqu'à l'ascenseur que vous devez réparer avec un grenade de réparation. Vous devez rebrousser chemin pour chercher et utiliser une station d'amélioration pour enfin obtenir une grenade de réparation. Revenez à l'ascenseur et lancez la grenade sur le générateur pour le réparer. Monter ensuite à l'aide de l'ascenseur.

Après la découverte du corps du caporal, avancez à gauche et montez les marches. Entrez dans la salle située à gauche et éliminez les ennemis. Sautez en bas et prenez le journal audio qui se trouve par terre. Avancez ensuite vers la station de purification en tirant sur tout ce qui bouge.

Après la cinématique, vous devez détruire la station de purification. Sortez alors et utilisez votre fusil magnétique pour lancer les ennemis qui arrivent sur le bâtiment. De cette façon, vous vous débarrasserez des ennemis tout en démolissant le bâtiment. Nettoyez enfin la zone avant de quitter les lieux.

L'infection

Avancez et traversez les wagons en feu. Eliminez les créatures ennemies et avancez en bas pour trouver un journal audio devant un grand écran avec des lettres en arabe.

Montez ensuite les marches vers l'un des bâtiments à détruire et explosez les modules ennemis avant de neutraliser ces derniers. Passez ensuite dans le tunnel et sortez par la porte arrière. Avancez et regardez à droite des plantes pour trouver un nouveau journal audio.

Montez les marches et démolissez le bâtiment suivant. Rebroussez ensuite chemin et utilisez votre GPS pour atteindre la zone des prochains bâtiments. Détruisez tranquillement le troisième et allez au suivant. Détruisez les modules ennemis en utilisant les morceaux du bâtiment à détruire et neutralisez les créatures qui rodent dans la zone. Allez ensuite vers le dernier bâtiment à détruire en suivant votre GPS.

Détruisez-le et neutralisez les ennemis qui rappliquent après sa destruction. Allez ensuite dans les débris à droite pour trouver un journal audio. Prenez enfin la route de Bastion.

Fuyard

Après avoir été chassé de la ville, avancez sur la passerelle et montez à l'échelle. Eliminez les deux créatures et leur module et continuez à monter. Neutralisez les ennemis en chemin jusqu'à atteindre la passerelle qui sera détruite par les habitants de Bastion. Réparez-la avec la Nanoforge et avancez. Montez ensuite et suivez le couloir pour trouver un journal audio à gauche de la station d'armes. Continuez à monter pour trouver que le chemin est bloqué.

Neutralisez le colosse ensuite empruntez le nouveau chemin. Eliminez les créatures en avançant jusqu'à atteindre la salle de l'Exosquelette. Embarquez, démolissez le mur et allez à droite. Avancez en explosant vos ennemis jusqu'à entrer dans un bâtiment infesté de créatures.

Restez dans votre Exosquelette et s'il le faut détruisez les murs pour pouvoir passer. Tournez à gauche dès l'entrée pour récupérer le journal audio. Avancez ensuite pour sortir du bâtiment et continuer votre chemin.

Traversez le pont et entrez dans un autre bâtiment infesté de créatures. Traversez-le sans trop de difficultés en écrasant vos ennemis avec votre navette. Avancez ensuite et entrez dans le pénitencier. Comme d'habitude, détruisez tout sur votre passage pour pouvoir quitter l'endroit.

Poursuivez votre route jusqu'à la dénivellation avec une échelle détruite. Descendez de l'Exosquelette que vous devez laisser sur place et réparez l'échelle pour monter. Ramassez le journal audio qui se trouve devant vous et avancez.

Vous devez affronter une créature colossale, le Mastodonte, capable de dévorer un homme d'un seul coup. Restez loin de cette bête et utilisez votre plus puissante arme pour la combattre. Evitez ses tirs d'acide et évitez de rester dans la zone d'impact toxique. Esquivez avec des roulades ses charges et attaquez-la tout de suite après.

Maintenez cette tactique jusqu'à exploser la bête. Prenez enfin le chemin de l'ascenseur pour atteindre la surface et Kara.

La Red Faction

Commencez par protéger l'unité Red Faction en éliminant les ennemis qui rappliquent. Vous devez ensuite trouver et détruire les modules extraterrestres des créatures pour les neutraliser et arrêter le flux de créatures.

Utilisez alors votre GPS pour localiser la zone des modules. Quand le tentacule géant surgit du sol, utilisez votre plus puissante arme (le lance-roquettes par exemple) pour l'exploser.

Sinon, utilisez le fusil magnétique pour lui lancer des projectiles lourds. En plus du ver, d'autres créatures vous attaquent en même temps. Utilisez les roulades pour vous éloigner des Grouilleurs et des projectiles du tentacule géant. Neutralisez les modules en place ainsi que les créatures et avancez vers la zone suivante.

D'autres tentacules seront au rendez-vous et vous devez les exploser de la même manière en évitant de trop vous approcher d'eux. Détruisez les huit modules et après avoir tué le dernier tentacule situé en haut de la pente, continuez votre chemin jusqu'au tunnel bloqué pour trouver un journal audio devant l'entrée.

Revenez ensuite à votre unité et montez à bord de l'Exosquelette. Utilisez ses roquettes contre les tentacules géants et canardez les autres créatures qui essayent de s'approcher de votre position. Maintenez la cadence jusqu'à éradiquer les vagues d'attaques ennemies.

Stations de relais

Avancez et placez la première balise dans son emplacement. Vous devez maintenant détruire les cinq points de relais. Regardez à gauche pour voir l'antenne qui représente le premier point de relais. Sans traverser le pont, utilisez votre fusil magnétique pour la détruire.

Traversez ensuite le pont en éliminant les Séides qui se trouvent sur l'autre rive. Commencez par les ennemis équipés de lance-roquettes et neutralisez ensuite les autres. Traversez ensuite le pont qui se trouve à droite et ramassez en chemin la nouvelle arme et le journal audio.

Eliminez les ennemis et détruisez le deuxième pont de relais. Evitez la tornade qui ravage la zone et continuez votre chemin. Allez vers le troisième point de relais et éliminez les ennemis en chemin. Détruisez ensuite la structure sur laquelle se trouvent les Séides, derrière les tourelles.

Explosez le troisième relais et continuez votre chemin avant d'exploser le quatrième qui se trouve tout juste après. Avancez vers le dernier relais et prenez le journal audio qui se trouve près de l'entrée qui mène au cinquième relais.

Eliminez les ennemis derrière les tourelles pour pouvoir passer le pont et nettoyez le campement des fanatiques. Détruisez le dernier point de relais ensuite explosez l'Exosquelette ennemi avec vos roquettes avant de revenir au campement de la Red Faction.

Pode

A bord de votre Pode, avancez en éliminant les créatures. Détruisez les Exosquelettes en priorité ensuite les manieurs de lance-roquettes et enfin les soldats normaux. Explosez les bâtiments dans lesquelles les ennemis sont barricadés et nettoyez chaque zone avant de passer à l'autre. Vous devez ensuite exploser le Pode éclaireur qui arrive.

Restez en déplacement pour éviter ses attaques et lancez vos roquettes. Explosez-le et démolissez les bâtiments occupés par les ennemis. Nettoyez enfin la zone et finissez le chapitre en détruisant l'Excavatrice.

Le temple

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans un wagon poursuivi par Hale dans son Pode lourd ; la Mante.

Visez les boitiers de raccordement qui se trouvent sur le chemin du Pode pour les faire exploser et électrocuter ce dernier. Ceci vous fera gagner de la distance puisque le Pode sera court-circuité pour quelques instants. Tirez aussi sur les barils explosifs pour éliminer les ennemis qui se trouvent des deux cotés du chemin.

Une fois sur le monte-charge et pendant la montée, éliminez les ennemis qui se trouvent dans les balcons des étages. Vous devez ensuite réparer les générateurs en leurs envoyant des grenades de réparation. Hale reprendra la poursuite sur son Pode et comme d'habitude tirez sur les boitiers de raccordement pour le ralentir. Vous devez ensuite tirer sur le générateur suspendu pour pouvoir échapper une dernière fois à Hale.

Hale

Vous devez reculer pour éviter les pattes de la Mante et viser les stations énergétiques suspendues pour les faire tomber sur Hale.

Tirez avec vos roquettes sur la Mante pour l'affaiblir d'avantage. Tirez aussi sur les barils explosifs qui se trouvent des deux cotés de la route pour toucher aussi le Pode de Hale. Faites tomber la dernière station énergétique sur la Mante pour la détruire une fois pour toutes.

Plus vite

Kara arrive pour vous faire sortir et vous embarquer encore une fois dans le Pode. Avec votre Mécha, explosez tout sur votre chemin et méfiez-vous des Shiva qui vous attaquent.

Suivez votre GPS et explosez les véhicules ennemis qui vous barrent la route. Vous devez ensuite détruire les générateurs pour désactiver le champ de force pour pouvoir passer. Nettoyez la zone pour ensuite exploser les générateurs en toute tranquillité.

Vous devez ensuite affronter les aliens en tous genres qui arrivent dans le tunnel. Explosez-les tout en restant loin surtout des deux colosses vers la fin du tunnel. Avancez enfin vers le vaisseau pour quitter les lieux.

Les défenses des Marauders

Avancez en éliminant les créatures jusqu'à arriver devant le générateur situé à gauche. Abattez les ennemis ensuite traversez le pont pour atteindre le générateur. Traversez le pont suivant pour prendre le journal audio et poursuivez votre chemin. Explosez le Berserker qui fonce vers vous avant qu'il ne vous atteigne.

Vous arrivez dans une zone où se trouvent un Mastodonte et deux Spectres. Déployez un bouclier et commencez par éliminer les deux Spectres pour ensuite vous concentrer sur le colosse. Tirez sur les barils explosifs qui se trouvent dans la zone pour toucher votre ennemi et utilisez votre plus puissante arme.

Avancez ensuite vers le pont en éliminant les Grouilleurs. Explosez les modules qui entourent le pont ensuite explosez ce dernier. Rebroussez chemin pour aller en direction de la cave. En route, tournez à gauche pour entrer dans une salle

et prendre le journal audio qui se trouve à gauche.

Eliminez le tentacule en chemin et explosez ensuite les supports de la cave pour qu'elle s'effondre sur les ennemis qui essayent d'entrer. Suivez ensuite votre GPS pour aller vers les générateurs. Prenez le contrôle de la tourelle et canardez les créatures extraterrestres qui arrivent vers vous de tous les cotés. Retrouvez enfin votre amie Kara.

Ami ou ennemi

Vous devez trouver maintenant un microprocesseur puissant pour votre SAM. Avancez vers la station d'armes et prenez le journal audio qui se trouve devant.

Avancez ensuite pour tomber dans une zone infestée de créatures extraterrestres. Vous devez la nettoyer en commençant par les deux Spectres puis les Grouilleurs qui rodent dans la zone.

Avancez et traversez le pont en le réparant avant que le tentacule ne le détruise une nouvelle fois. Avancez dans le couloir suivant et entrez dans l'alcôve située à gauche pour trouver et prendre le journal audio.

Eliminez ensuite le tentacule suivant et avancez à droite. Allez vers la passerelle pour être attaqué par plusieurs créatures. Repliez-vous pour mieux neutraliser vos ennemis puis traversez la passerelle. Entrez dans la salle et prenez le journal audio qui se trouve à gauche, près d'une console. Réparez ensuite le pont pour pouvoir passer.

Avancez dans la salle suivante et commencez par exploser les modules extraterrestres qui se trouvent à droite et à gauche. Déployez ensuite un bouclier et commencez pour éliminer les Spectres puis les Ravageurs. Avancez pour affronter un Mastodonte puis déployez un bouclier et utilisez votre plus puissante arme contre ce colosse.

La bonne nouvelle est qu'aucune des autres créatures ne viendra vous gêner pendant le combat contre cette bête. Explosez votre ennemi extraterrestre et avancez.

Vous arrivez dans une grande salle où se trouvent plusieurs Monolithes, en plus des autres créatures. Commencez par déployer un bouclier et éliminez les Ravageurs qui vous sautent dessus. Explosez ensuite les premiers Monolithes qui sont proches de vous. Vous pouvez utiliser les tourelles qui se trouvent près du grand cristal situé en haut, au centre de la salle.

Vous trouverez des munitions partout dans la salle. Une fois les Ravageurs éliminés, explosez les Monolithes en restant loin de leurs tirs. Avancez enfin pour prendre le microprocesseur.

Soutien aérien

Dès votre embarquement dans le vaisseau, vous recevez le reste des quarante journaux vocaux d'un seul coup.

Avancez avec votre planeur et canardez vos ennemis en chemin. Explosez ensuite les générateurs du champ de force avec des roquettes pour pouvoir passer puis utilisez encore une fois les roquettes pour exploser les cibles infectées. Continuez votre chemin en traversant un autre champ de force et éliminez les Ravageurs qui s'accrochent aux murs. Détruisez d'autres structures infectées et une fois bloqué, tirez sur la paroi métallique pour vous frayer un chemin.

Explosez tout sur votre chemin jusqu'à arriver devant des échappements de feu. Détruisez-les pour pouvoir passer et continuez votre atterrissage forcé. Détruisez alors le pont qui se trouve à gauche avant de rejoindre vos amis.

La route solitaire

Avancez et montez sur la barge. Prenez le contrôle de la tourelle et éliminez les bêtes qui se trouvent sur le pont.

Une fois devant le champ de force, quittez la berge et allez à droite. Avancez en éliminant les ennemis et dans la première salle, prenez l'ultime journal audio qui se trouve à droite.

Réparez ensuite les ponts pour passer en neutralisant les Spectres en chemin. Montez sur la passerelle pour exploser les trois Berserkers. Utilisez ensuite la console pour désactiver le champ de force puis sprintez et sautez sur la barge.

Contrôlez la tourelle et explosez les tentacules en chemin. Vous devez ensuite activer l'écluse pour que la barge passe. Avancez vers le générateur de l'écluse et écrasez les aliens en chemin. Réparez le générateur et suivez les passerelles vers le quai avant de déployer votre bouclier et d'attendre l'arrivée de la barge. Embarquez ensuite et utilisez la tourelle pour neutraliser les ennemis sur le quai et ceux sur votre route.

Débarquez dans la zone suivante à la recherche des commandes de l'écluse. Neutralisez le Spectre et montez sur la passerelle. Eliminez le Berserker et utilisez les commandes pour activer l'écluse avant de sauter sur la barge. Vous serez ensuite bloqué dans une zone fermée. Tirez alors sur le mur indiqué pour vous frayer un chemin par lequel vous pourrez passer.

Vous devez maintenant détruire les quatre émetteurs du bouclier de la machine qui se trouve au centre. Concentrez-vous sur les générateur en ignorant les ennemis ensuite explosez la machine elle-même.

Toc, toc

Vous embarquez à bord du Pode la Mante et vous cherchez le complexe d'Ultor. Tirez sur tout ce qui bouge et utilisez votre laser sur les tentacules et les Monolithes qui surgissent du sol et des parois.

Vous devez ensuite nettoyer la zone autour du complexe. Restez toujours en retrait pour avoir une vue d'ensemble sur vos ennemis et utilisez les lasers sur les grands morceaux puis neutralisez tous les autres. Avancez enfin vers la grande porte scellée.

Vengeance

Après la cinématique durant laquelle Kara trouve la mort, avancez dans le Pode à la recherche de la reine des extraterrestres pour vous venger. Votre bouclier ne fonctionne pas correctement et vous n'avez qu'un bouclier temporaire à déclencher pour résister aux attaques ennemies.

Ce dernier ne fonctionne que pendant un court laps de temps. Utilisez-le alors lors d'un affrontement contre plusieurs ennemis ou quand vous attaquez des Monolithes et des tentacules. Avancez en explosant les tentacules qui obstruent votre chemin et suivez votre GPS. Utilisez la vision infrarouge pour localiser vos ennemis bien avant qu'ils ne passent à l'attaque. Continuez sur votre chemin en explosant tout et détruisez d'autres tentacules pour pouvoir passer. Avancez enfin par le tunnel et le pont qui s'effondra sous vos pieds.

La tanière

Vous vous trouvez dans la tanière de la reine, arme à la main bien décidé à prendre votre revanche et à venger Kara. Avancez vers la signature thermique pour atteindre un tentacule géant. Explosez-le puis éliminez les Spectres qui débarquent.

Allez ensuite vers les deux tentacules restants. Le chemin est infesté de créatures en tous genres, utilisez alors votre bouclier quand plusieurs types d'ennemis attaquent en même temps. Explosez aussi les modules pour arrêter le flux de créatures. Ramassez les munitions éparpillées dans les coins pour ne pas vous retrouver à sec lors des affrontements. Explosez ensuite un autre tentacule et partez vers le dernier. Utilisez toujours votre GPS pour localiser le chemin à prendre et nettoyez chaque zone avant de passer à la suivante pour ne pas vous faire attaquer par les créatures qui arrivent derrière vous. Ce dernier tentacule est bien protégé et vous devez faire le ménage en déployant comme toujours votre bouclier.

Vous devez maintenant enquêter sur la signature thermique. Avancez en éliminant les Ravageurs en chemin et explosez les trois Berserkers en restant loin d'eux. Exterminez ensuite les Grouilleurs et suivez votre GPS jusqu'à atteindre l'origine de la signature thermique. Eliminez les ennemis en vous dirigeant vers le sommet puis explosez les nombreux modules sur votre chemin et éliminez les Spectres qui essayent de vous encercler. Continuez à monter en

explosant les Berserkers et les Ravageurs jusqu'à atteindre le sommet.

La reine

Il est temps de vous venger de la reine des extraterrestres.

Placez-vous derrière un pilier et attendez qu'elle commence à cracher ses flammes. Tirez alors sur l'un des points lumineux sur son corps qui représentent ses points sensibles. Eliminez aussi les Ravageurs qui rappliquent et utilisez le bouclier pour reprendre votre souffle si vous êtes touché. Touchez les trois points lumineux pour que la reine change de tactique.

Restez dans l'un des coins de la grotte, abattez les Ravageurs et attendez que la reine tire un rayon depuis sa gueule.

Visez alors les organes scintillants sur son crâne et explosez-les un à un pour qu'elle stoppe son rayon dévastateur avant qu'il ne vous touche. Si ce dernier vous touche c'est la mort assurée. Détruisez ses quatre organes pour en finir une fois pour toutes avec la reine.

Dernière chance

Vous devez maintenant entrer dans le Terraformeur pour le remettre en marche et pour éliminer les créatures sensibles à l'atmosphère terrestre. Suivez votre GPS et tuez les ennemis en chemin. Neutralisez ensuite les Berserkers et les Mastodontes qui gardent l'entrée.

Votre bouclier sera très utile lors de cette épreuve. Entrez ensuite et éliminez les Spectres ainsi que les Ravageurs qui vous attendent à l'intérieur. Vous devez maintenant trouver l'entrée de service pour accéder au Terraformeur. Montez alors sur la passerelle et passez par le conduit d'aération.

Nettoyez la zone avant d'avancer sur la passerelle jusqu'aux commandes et actionnez-les. Suivez ensuite votre GPS jusqu'à la porte blindée et essayez de l'ouvrir.

Pendant l'ouverture de la porte, vous devez repousser les hordes de créatures qui arrivent dans la zone. Déployez donc votre bouclier et utilisez toutes vos armes pour repousser ces ennemis. Quand la porte s'ouvre, ignorez les ennemis, entrez et activez les commandes.

Rejoignez la salle suivante et montez sur la passerelle en ignorant le Mastodonte. Explosez les tentacules ensuite descendez pour activer les commandes. Dirigez-vous enfin vers la salle de contrôle centrale.

Genèse

Vous serez coincé dans cette salle avec un seul objectif ; celui de vous défendre contre les hordes de Ravageurs. Plusieurs tentacules surgissent du sol pour participer à la fête. Déployer donc votre bouclier à chaque fois que vous le pouvez.

Eliminez les Ravageurs avant de vous attaquer aux tentacules. Repoussez toutes les vagues d'attaques pour vous occuper des tentacules qui bloquent le passage.

Commencez par viser celui en haut ensuite celui en bas et finissez par détruire ceux du centre. Avancez ensuite et réparez les six noyaux énergétiques. Vous devez maintenant tenir la position pendant que le noyau Terraformeur soit opérationnel à 100%. Eliminez les Ravageurs qui arrivent de tous les cotés et utilisez les grenades de réparation pour réparer les noyaux endommagés par les aliens.

Utilisez votre bouclier pour reprendre votre souffle et tirez sur tout ce qui bouge jusqu'à ce que le noyau Terraformeur soit prêt à fonctionner. Le changement d'atmosphère, grâce au Terraformeur, contribuera à éliminer toutes les créatures aliènes. Félicitations ! Vous êtes parvenu à éradiquer la menace et vous avez sauvé la planète rouge mais à quel prix ?

SUCCÈS

Ça aurait pu être pire (30 g)

Terminez le mode solo en Difficile.

Oh ouais ! (10 g)

Tuez 5 ennemis avec un seul coup d'épaule du L.E.O.

Pertes (15 g)

Traversez le repaire.

Une mère furieuse... (20 g)

Éliminez la source de tout.

Délit de fuite (15 g)

Tuez un ennemi en le chargeant avec l'Inferno GX.

Exterminateur (15 g)

Détruisez 100 modules aux commandes de la Mante.

Nanoénergie ! (30 g)

Récupérez un total de 25 000 unités de métal.

Fusillade martienne (15 g)

Tuez 100 ennemis à bord du Pode éclaireur Marauder.

Croisé (15 g)

Tuez 175 ennemis à bord de l'exosquelette L.E.O.

Recyclage (20 g)

Récupérez 200 unités de métal.

Toc, toc (15 g)

Ouvrez l'entrée secrète.

Nettoyage (20 g)

Détruisez l'usine de purification de l'eau.

Sélection naturelle (15 g)

Rejoignez la surface.

Avant-garde (15 g)

Escortez le convoi.

Secrets enfouis (10 g)

Brisez le scellé.

Nous ne sommes pas seuls (10 g)

Retrouvez la civilisation.

Dernier espoir (15 g)

Défendez la Red Faction.

Vieux amis, vieux ennemis (15 g)

Escortez Winters à travers les profondeurs.

Plan B (15 g)

Trouvez un moyen d'atteindre le repaire.

Plus vite (15 g)

Rejoignez la patrie des Marauders.

En pleine tempête (15 g)

Détruisez les dispositifs de brouillage.

Affaire de famille (20 g)

Neutralisez la Mante.

Bon investissement (15 g)

Achetez un des anneaux d'amélioration.

Soldat (25 g)

Terminez les vagues 1 à 10 sur n'importe quelle carte dans le mode Invasion.

Et boum ! (10 g)

Tuez 2 autres ennemis en faisant exploser un Berserker.

Coup de maître (10 g)

Tuez un Spectre avant qu'il ne disparaisse.

Commando (50 g)

Terminez les vagues 1 à 20 sur n'importe quelle carte dans le mode Invasion.

Retour à l'envoyeur ! (20 g)

Faites en sorte qu'un ennemi se tue tout seul en tirant sur votre Bouclier.

Chroniqueur (25 g)

Écoutez 40 journaux audio.

Tricheur ! (20 g)

Achetez un code de triche.

Le grand Mason (75 g)

Terminez les vagues 1 à 30 sur n'importe quelle carte dans le mode Invasion.

Besoin de vacances (75 g)

Terminez le mode solo en Dément.

Petit plaisir (15 g)

Effectuez un coup de grâce de mêlée sur 25 Grouilleurs (solo uniquement).

Lancer gagnant (15 g)

Projetez un ennemi à 30 mètres minimum avec Impact.

Faucheuse (10 g)

Tuez 5 ennemis d'un coup avec Impact.
Guerre sans gravité (20 g)
Tuez 50 ennemis touchés par Onde de choc avant qu'ils ne touchent le sol.

Ouvre-boîte martien (40 g)

Achetez toutes les améliorations.

On ne bouge plus (10 g)

Tuez 6 ennemis avec une seule Onde de choc.

Grosse colère (20 g)

Maintenez Furie active pendant au moins 21 secondes de suite.

Décollage (10 g)

Projetez un ennemi à 50 mètres minimum avec le fusil magnétique.

Entremetteur martien (10 g)

Envoyez un ennemi sur un autre ennemi avec le fusil magnétique.

En pleine poire ! (25 g)

Tuez un ennemi de chaque type à l'aide de la masse.

Chasse effrénée (20 g)

Terminez au moins une vague sur chaque carte dans le mode Invasion.

Attrape ça ! (30 g)

Utilisez le fusil magnétique pour renvoyer les débris sur un Tentacule.

Dans la brèche (15 g)

Pénétrez dans le terraformeur.

Xbox LIVE

Tous pour un, et un pour tous (25 g)

Terminez une partie en mode Invasion à 4 après la vague 9 sans que personne ne se vide de son sang.

Chirurgien de guerre (15 g)

Réussissez 25 réanimations dans le mode Invasion.

Succès secret

Bouffée d'air (30 g)

Mettez un terme définitif a la menace.

RED FACTION : ARMAGEDDON (DLC PATH TO WAR)

Supériorité aérienne (30 g)

Dégagez la voie vers le terraformeur pour Hale.

Oiseau de proie (20 g)

Tuez tous les Red Faction lors de l'assaut sur la base de la montagne.

Ravages (30 g)

Faites en sorte que Winters rejoigne la Red Faction.

Cavalerie blindée (20 g)

Venez en aide aux soldats de la Red Faction bloqués.

Destruction orbitale (30 g)

Anéantissez le camp militaire des séides.

Pulvérisation (20 g)

Tuez 20 ennemis avec le canon à fragments.

Tel est pris qui croyait prendre (20 g)

Éliminez 10 ennemis avec l'une de leurs tourelles.

Triple menace (30 g)

Mettez fin au conflit vous opposant aux extraterrestres et aux séides.

Précision inégalée (20 g)

Tuez 20 ennemis avec le tireur d'élite.

Plein de malice (30 g)

Tuez Mallus.

Renegade Ops

© Sega / Avalanche Studios 2011

SUCCÈS

Combo méga-tuerie (20)

Fais un dégât en série de 50 dans un match dans le mode un joueur.

Ardu (20)

Termine toutes les missions en mode Difficile.

Le maître de la compétence (30)

Obtiens le niveau de compétence "Extra-terrestre" dans un match dans le mode un joueur.

La corvée du jour (20)

Fais monter un personnage au maximum dans le mode un joueur.

Problèmes de livraison (15)

Détruis tous les chariots de la mine dans les montagnes Kaabe dans le mode un joueur.

Des mains froides (15)

Dérobe toutes les caisses d'armes d'Inferno dans le mode un joueur.

Archéologue (15)

Ramène les reliques au musée dans le mode un joueur.

Massacreur de sergent (15)

Tue les sergents d'Inferno dans le mode un joueur.

La bonté même (15)

Amène 20 prisonniers à l'église dans le mode un joueur.

En vol (10)

Pilote un hélicoptère dans le mode un joueur.

Les dossiers d'Inferno (15)

Dérobe tous les dossiers d'informations dans le mode un joueur.

Aller-retour pour l'enfer (10)

Termine le niveau 9 dans n'importe quel mode un joueur.

Resident Evil 4 HD

© Capcom 2011

PUZZLE DU CHAPITRE 3-4

Le puzzle se présente ainsi :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

Pour le résoudre, vous devez activer les chiffres suivants : 4, 7, 8, 9, 6, 3, 1, 7, 9.

HANDCANNON

Terminez toutes les missions "Mercenaries" avec un rang de 5 étoiles pour débloquer cette arme. Vous pourrez obtenir des munitions illimitées en optimisant toutes ses statistiques.

LUIS RANCUNIER

Durant la scène de défense de la cabane, tirez plusieurs fois sur Luis pour qu'il finisse par riposter et tuer Léon.

ASHLEY TIMIDE

Lorsque vous êtes avec Ashley et que vous vous apprêtez à la rattraper au pied d'un mur, passez en vue subjective pour voir sa culotte. Ashley se mettra à tirer sur sa jupe et vous traitera de pervers.

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1-1

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube.

Avancez le long du sentier menant au village, et examinez le nom inscrit sur la pancarte. Arrivé devant la vieille bâtisse, passez par la gauche et brisez la boîte sur la charrette d'un coup de couteau (pour briser tonneaux et caisses, ne

gaspillez pas vos précieuses munitions et préférez votre bon vieux couteau). Vos poches se rempliront alors de quelques pesetas, c'est la monnaie du jeu, récupérez-en un maximum pour pouvoir par la suite acheter armes et autres items au marchant ambulant (une des nouveautés de Résident Evil 4). Gagnez ensuite l'intérieur du baraquement, et avancez vers les bruits. Abattez l'homme qui vous attaque (essayez de viser la tête de vos ennemis pour plus d'effet et finissez-les au couteau lorsqu'ils chutent au sol), et récupérez les munitions sur son cadavre. Montez ensuite les escaliers afin de récupérer plus haut de nouvelles recharges pour votre arme. Sortez par la fenêtre et luttez contre les 3 hommes au dehors. Empruntez ensuite l'autre sentier et pénétrez dans la petite cabane où de nombreux items vous y attendent. Profitez-en également pour sauvegarder. En poursuivant, vous ne tarderez pas à rencontrer un loup blessé, retenu prisonnier dans un piège. Choisissez de l'aider et celui-ci viendra vous filer un coup de patte par la suite... A proximité, sortez du sentier pour vous diriger vers la gauche et vous trouverez ainsi une herbe rouge. En continuant vers l'inconnu, vous serez à nouveau agressé par un paysan. Tuez-le, et continuez de progresser tout en regardant où vous mettez les pieds. En effet de nombreux pièges à loups traînent dans la zone. Méfiez vous également des dispositifs piégés fixés sur les troncs d'arbre. Avancez, et rentrez dans le petit cabanon afin de récolter de nouveaux objets, puis ressortez pour vous frotter aux deux hommes. Progressez ensuite vers le pont et traversez celui-ci. En entrant dans la prochaine petite case, prenez garde à son habitant posté juste derrière la porte, la hache à la main. En le tuant, vous obtiendrez de nouvelles munitions. Fouillez l'intérieur de la cabane puis avancez jusqu'au portail métallique. Ouvrez-le pour poursuivre. Arrivé au village, jetez un coup d'oeil grâce aux jumelles, puis contournez la place par la gauche. Ramassez l'herbe verte dissimulée près des rondins de bois, puis faites vous repérer. Préparez-vous alors à devoir accueillir une dizaine de paysans furax. Tuez-les tous pour pouvoir faire progresser l'intrigue. Une fois les villageois partis, vous aurez tout le loisir de fouiller la zone à votre guise. Ne laissez rien au hasard, car chaque balle et chaque herbe comptent dans Resident Evil. Vous mettrez alors la main sur bon nombre d'objets particulièrement utiles : beaucoup de munitions, quelques grenades, mais surtout, le fameux fusil à pompe dans l'un des baraquements (très utile lors des phases vous confrontant à des ennemis en masse, tirez dans le tas pour toucher tous les gêneurs en même temps). Une fois votre petit tour terminé, empruntez le sentier à gauche de la chapelle et entrez dans la deuxième partie du village. Pour sauvegarder, entrez dans la petite case. Prenez les munitions pour fusil à pompe cachées par le tonneau de bois, puis approchez du puits non loin. Tirez sur le maintient de la gouttière, puis visez le médaillon suspendu au dessus de l'eau (attention le bruit de vos tirs alertera alors les gens du coin). Récupérez le pendentif puis occupez-vous des gêneurs. Fouillez les lieux attentivement, bon nombre d'objets précieux tels que les spinelles se trouvent éparpillées tout au long de la zone. Vous en trouverez une utilité plus tard, lorsque vous rencontrerez le mystérieux vendeur ambulant. Inclinez ensuite l'angle de vue vers le haut, et vous remarquerez plusieurs médailles bleues suspendues dans les arbres et autres. Dégommez celles-ci dès que vous en apercevrez. Au bout de 10 atteintes, vous recevrez une arme spéciale de la part du vendeur. Il y en a 4 dans cette zone, 10 en tout dans le village et 5 au cimetière. Elles apparaissent sur la carte, et se trouvent encore plus facilement si vous investissez dans la carte aux trésors vendue un peu plus loin dans le cours du jeu. Ceci dit, la majorité se trouve perchée, alors ouvrez l'oeil, et levez la tête ! Continuez ensuite par le portail derrière les maisons, et préparez-vous à mitrailler le bouton A pour échapper à une mort certaine par écrabouillement (les gens du coin sont décidément bien peu aimables...). Au cours du jeu, plusieurs séquences de la sorte auront lieu. Lors de ces phases "réflexes", certaines touches apparaîtront à l'écran. Sachez alors rapidement appuyer sur celles-ci pour vous en sortir sans le moindre bobo. La frayeur passée, avancez en empruntant le passage sous le pont, et tirez sur les objets lumineux accrochés au plafond.
Ce sont des spinelles et celles-ci vous apporteront un joli petit paquet de pognon à la revente. Dans cette nouvelle partie du village, prenez garde aux nombreux pièges tendus par les villageois, mais aussi aux explosifs qu'ils vous balanceront si vous osez vous rapprocher un peu trop près des habitations. Entrez dans la maison en milieu de zone, puis suivez les tapements. Au bout, sauvez l'homme dans le placard pour mettre fin aux prémices de ce premier chapitre.

CHAPITRE 1-2

D'entrée de jeu, préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Ressortez du bâtiment après avoir récupéré les munitions. Prenez l'herbe verte dans le tonneau au dehors, puis suivez le mystérieux étranger derrière les murs. Ce moment du jeu marque votre première rencontre avec le vendeur ambulant. Grâce aux pesetas récoltés tout au long de votre périple, vous allez pouvoir acheter divers objets dont des armes surpuissantes, mais aussi pouvoir booster vos armes et augmenter ainsi leurs caractéristiques. Revendez-lui également les objets de valeurs trouvés précédemment pour augmenter votre capital de pesetas. Je vous conseille dans un premier temps de prendre la mallette qui aura pour effet d'agrandir la place contenue dans votre inventaire (pensez également qu'un inventaire mal rangé est un inventaire

où beaucoup d'espace inutilisé est gâché pour rien, alors faites le ménage de temps en temps !). Le fusil sniper peut également s'avérer utile pour la zone qui suit, cela dit il n'est pas indispensable. C'est également grâce à ce vendeur, que vous obtiendrez plus tard le Punisher (une arme à feu puissante capable de transpercer vos ennemis pour toucher ceux de derrière) en échange de 10 médaillons bleu dégommés. En empruntant le prochain portail, préparez-vous à vous salir les mains. Vous allez devoir faire un carton dans les rangs ennemis, et un gros ! Ramassez les herbes dès le départ, puis écrasez les premiers villageois d'un coup de fusil. Le chemin spontanément dégagé, sprintez droit devant vous puis empruntez le chemin donnant sur la gauche. Vous trouverez une nouvelle habitation dont le toit est accessible par échelle. Montez sur les hauteurs et débarrassez-vous de l'homme à la hache posté à cet endroit. Faites ensuite chuter l'échelle d'un coup de pied, et vous voilà remarquablement bien positionné pour faire un carton en toute sécurité ! Ne laissez pas vos ennemis repositionner l'échelle pour vous rejoindre et tirez-les à loisir comme des lapins (faites particulièrement attention aux lanceurs de dynamite, et shootez-les en priorité). De ce positionnement, vous pouvez également éliminer les autres ennemis de la zone en snipant grâce au fusil. N'oubliez pas de viser les barils d'essence pour faire encore plus de dégâts. Montez ensuite encore un peu plus et ouvrez le coffre rouge pour trouver une partie de fragment. Explorez l'intérieur de la case puis partez pour l'autre partie du coin encore inexplorée. Un deuxième coffre rouge vous attend près du ravin. Vous récupérerez ainsi l'autre fragment. Combinez-le au premier et encastrez l'emblème dans la cavité des portes du fond. Avancez en détruisant les tonneaux pour récupérer leur contenu, puis entrez dans la bâtisse. Tuez vos ennemis et poursuivez en enjambant la fenêtre au bout du couloir. Accroupissez-vous lorsque l'on vous donnera l'occasion de le faire. Vous éviterez ainsi de justesse un lancer de bâtons de dynamite. A votre tour, ripostez en leur lançant une de vos grenades. Poursuivez dans les égouts, puis plongez vers l'échelle pour mettre la main sur de nouvelles munitions. Vous remarquerez que plusieurs poissons nagent dans le bassin. Tuez-les pour obtenir un peu de nourriture - je profite de cette rencontre pour faire le point sur les animaux dans le jeu, et leur véritable rôle. En plus de rendre le jeu plus réaliste, vous pouvez tuer ces derniers pour obtenir toute sorte d'items. Vous obtiendrez parfois de la nourriture, d'autres fois de l'argent ou des objets de valeur. Prenez toutefois gardes à ne pas trop gaspiller vos munitions sur tout ce qui a des pattes et qui court. Ce serait en effet vraiment bête de se retrouver à court de balles face aux paysans enragés. En poursuivant, vous ne tarderez pas à ressortir des dédalles et à retrouver les doux murs d'une maison. Face au symbole religieux, faites pivoter la boule une fois par le haut, puis une fois par la gauche afin d'en obtenir un semblable. Fouillez ensuite la pièce et mettez la main sur la clé de l'insigne. Empruntez ensuite la porte pour finir.

CHAPITRE 1-3

Avancez et fouillez les lieux. Lorsque que vous ouvrirez la porte donnant sur l'extérieur, un fou furieux armé d'une impressionnante tronçonneuse foncera tête baissée sur le pauvre Léon. Sortez votre fusil à pompe pour le terrasser ou affrontez-le avec le gun, mais visez bien... Eclatez ses autres copains, puis récupérez les items sur leurs cadavres (notamment, un rubis sur le cadavre du fan de "Massacre à la tronçonneuse"). En progressant, vous retrouverez la première partie du village. Farfouillez à nouveau dans les environs pour trouver quelques items supplémentaires. Dirigez-vous ensuite vers la chapelle et ouvrez la porte grâce à la clef de l'insigne. Sauvegardez, puis ouvrez la trappe une fois que vous aurez tiré sur la lampe du plafond pour obtenir une Spinelle. Dans la grotte, tirez à nouveau sur les éclairages du plafond et plusieurs points lumineux apparaîtront. Tirez-les pour obtenir de nouveaux trésors. Continuez d'avancer et vous rencontrerez de nouveau un vendeur. Profitez-en pour lui acheter la bombe de soin et pour améliorer vos armes. Ressortez et avancez jusqu'au cimetière. En chemin, fouillez l'intérieur de la cabane, puis approchez des tombes pour observer les insignes au-dessus. Vous remarquerez que certaines tombes possèdent des insignes jumeaux. Retenez celles-ci et passez derrière l'église, à droite. Avancez près du piédestal aux symboles, et allumez l'espèce de Z incliné sur la droite, la sorte de M, ainsi que le V (pour ce faire vous pouvez faire pivoter la stèle de 3 ou 4 cases. S'arrêter sur un symbole éteint l'allume, s'arrêter sur un symbole allumé l'éteint. Débrouillez-vous pour allumer les symboles indiqués précédemment. Pas de panique cette énigme est particulièrement aisée). L'énigme résolue, vous obtiendrez en récompense un bijou nommé oeil de chat vert. Faites ensuite la chasse au médaillon en empruntant le sentier juste à droite (ils sont disposés sous le ponton), et retournez voir le vendeur pour obtenir votre arme lorsque vous en aurez atteint 10 dans votre inventaire. Revenez ensuite sur le chemin du pont, puis sautez par-dessus le vide pour progresser. Continuez en fouillant la zone. Prenez gardes aux serpents dissimulés sous certaines caisses, tuez-les rapidement pour éviter de vous faire mordre. Arrivé dans la petite cour, fouillez les 3 cabanons puis descendez par les escaliers donnant sur la double porte plus bas. Vous rencontrerez à nouveau le vendeur. Ressortez, ne vous souciez pas des grognements, et passez à présent par l'autre porte. Une séquence "réflexes" débutera rapidement, sortez-en indemne et marchez jusqu'au marais. Nettoyez la zone et ramassez tous les items que vous trouverez. Dans un des nids de la zone se trouve une pipe antique. La récupérer vous apportera quelques pesetas. Prenez ensuite la sortie,

puis montez sur la bute plus haut. Observez la scène, redescendez jusqu'au canot, puis entrez dans la petite cabane pour sauvegarder. Montez ensuite à bord de l'embarcation et traversez le lac. Un affrontement contre un Boss débutera alors. Del Lago, sorte de monstre marin viendra vous chercher des noises. L'ancre du canot se prendra sur le monstre et ce dernier vous tirera en tout sens sur le lac. Commencez par esquiver les débris pour éviter de piquer une petite tête dans la flotte. Si jamais cela venait à vous arriver, bombardez le bouton A pour remonter dans l'embarcation. Lorsque Del Lago fait demi-tour, avancez de manière à vous retrouver derrière lui. Vous éviterez ainsi toute collision. Lorsque l'embarcation s'immobilisera, Léon se saisira d'un harpon. Maintenez alors la touche R enfoncée et attendez que l'énorme bête se rapproche de vous pour lancer le projectile. Avec un bon timing, vous devriez réussir à lui décocher deux harpons. Visez la gueule du monstre en priorité. Répétez la manoeuvre plusieurs fois de suite pour en finir avec ce Boss aquatique. Notez qu'une séquence réflexe s'enclenchera dès la fin du combat. Mitraillez alors le bouton indiqué pour vous en sortir...

CHAPITRE 2-1

A votre réveil, prenez le message sur le lit et ressortez de la maison. Prenez à nouveau le bateau et entrez dans la grotte éclairée de torche bleue. C'est une cache du vendeur ambulant. Revenez à votre point de départ, et avancez dans le brouillard. Vous trouverez un villageois sujet à de drôles de troubles... Des tentacules parasites lui sortiront du crâne. Visez celles-ci pour mettre fin à son calvaire (à noter également que les grenades aveuglantes s'avèrent radicales contre ce genre de bestioles). Dans la zone du port, tirez sur les chaînes retenant les caisses afin de vous libérer un passage (la dernière est accessible à partir du ponton en haut de l'échelle). Vous pourrez de cette manière atteindre une vanne. Actionnez-la puis entrez dans la cascade. Tuez tous vos petits amis venus prendre part à la fête, puis récupérez l'insigne circulaire. Sortez par le fond de la grotte et empruntez le canot. Celui-ci vous ramènera dans le magasin du marchand près de la petite cour aux grognements. Sauvegardez, et ressortez en direction de la cour. Vous assisterez à une scène où les villageois vous amènent un invité de choix : El Gigante qui comme son nom l'indique... est gigantesque ! Dans un premier temps, planquez vous entre les cabanes et attendez qu'il les détruise grâce à son tronc d'arbre. Esquivez en actionnant les touches adéquates lorsque celles-ci apparaissent à l'écran, puis récupérez toutes les items dans les débris. Quelques herbes restent également à disposition près du bois entreposé. Si vous avez porté secours au loup dans la forêt, au tout début du jeu, celui-ci viendra vous aider à détourner par moments l'attention du monstre. Profitez-en pour dégainer votre fusil à pompe et l'assener ainsi de coups répétés. Lorsque El Gigante aura suffisamment morflé, il s'abaissera genou à terre et un parasite jaillira de l'arrière de son cou. Toujours au fusil à pompe, tirez plusieurs fois d'affiler sur la sale bestiole. Répétez l'opération 3, 4 fois pour en finir avec le colosse. N'oubliez pas de vous saisir de la belle récompense suitet à son exécution - Comme Resident Evil est un jeu où il ne fait pas bon de gaspiller, il est conseillé de refaire les Boss une seconde fois lorsque vous aurez saisi la marche à suivre. Vous gaspillerez ainsi beaucoup moins de munitions et autres objets de soin - Reprenez ensuite la route de l'église, et immobilisez-vous lors de votre cheminement dans le premier sentier. Sortez le fusil sniper si vous en avez fait précédemment l'acquisition, puis envoyez une balle dans la tête du loup posté non loin. Deux de ses copains viendront alors immédiatement le venger. Finissez-les au fusil à pompe afin d'expédier les choses au plus vite. Une fois dans l'église, trouvez l'échelle et grimpez à l'étage. A l'aide du lustre, atteignez la corniche opposée et dirigez-vous vers le boîtier de commande. Vous devez alors modifier les motifs des 3 cercles afin de reconstituer à la perfection le vitrail central. Pour cela, actionnez l'interrupteur rouge deux fois de suite, le vert 3 fois, puis le bleu une fois. Faites-les se combiner pour ouvrir la grille sur le côté. Entrez alors dans la pièce secrète pour enfin retrouver Ashley.

CHAPITRE 2-2

Saddler hors de portée, ramassez le contenu des tonneaux puis ressortez de la petite cave où vous avez atterri. Visez la carriole pour éliminer les villageois, puis prenez direction le village en empruntant le passage souterrain en bas du cimetière. Arrivé au village, tuez l'homme qui s'approche sur votre gauche, Avancez et tuez l'homme et la femme non loin. A nouveau, fouillez le village pour trouver toutes sortes d'objets. Lorsque vous aurez fini d'explorer les lieux, repérez la grande tour et prenez le chemin de gauche (en haut de la tour vous attend une spinelle). Tirez sur les pièges au sol afin d'éviter qu'Ashley ne se prenne les pieds dedans, puis avancez jusqu'au portail en tuant vos ennemis. Lorsque vous aurez dépassé cette nouvelle frontière, approchez de la grosse caisse rouge et ordonnez à la fille du président de se cacher dedans. Vous serez alors libre de parcourir la zone sans qu'Ashley soit constamment dans vos pattes. Faites le ménage en éliminant avec soin toutes les créatures présentes sur les lieux et ramassez tout ce qui pourrait vous être utile. Retournez ensuite chercher Ashley et pénétrez à l'intérieur de la grange où se trouve une échelle. Montez au grenier accompagné de la fille puis passez par la fenêtre pour poursuivre. Longez le ponton de bois,

puis laissez-vous tomber dans l'arrière cour en face (n'oubliez pas la petite cage dissimulée sur la gauche au passage). Tirez sur les pièges afin de les désenclencher, puis approchez vers les grandes portes en bois. Portez Ashley pour que celle-ci puisse ouvrir les portes par derrière. Progressez et vous rencontrerez à nouveau le vendeur, améliorez alors vos armes car vous allez très bientôt devoir vous en servir sans retenue. Engagez-vous sur le pont pour enclencher une séquence narrative. La conversation terminée, poursuivez. Vous serez bientôt assiégé par toute une horde de villageois hystériques. Léon se réfugiera de lui même dans la maison. L'occasion pour lui de retrouver son collègue de galère Luis. A l'intérieur, commencez par vous barricader en plaçant deux des trois armoires devant les fenêtres condamnées. Le fait d'en laisser une d'ouverte, vous permettra de vous focaliser un temps sur une seule ouverture et non les trois en même temps. Tout au long de la bataille, restez à proximité de Luis car celui-ci est d'une aide précieuse. Acceptez les balles qu'il vous fournit de temps à autre et évitez de lui tirer dessus si possible ;). Beaucoup des villageois sont au stade terminal quant au virus, et les parasites sortent à foison de leur tête lors de cette séquence. Vous devrez tuer une quantité impressionnante d'ennemis pour que la scène de carnage prenne fin. Employer le fusil à pompe est fortement conseillé pour réussir la séquence. Usez également des grenades pour faire le ménage plus rapidement (les bleues vous débarrassent des parasites, rappelez-vous). Lorsque Luis montera à l'étage, suivez-le. Vous terminerez là-haut lorsque les villageois décideront d'eux-même de faire machine arrière.

CHAPITRE 2-3

Récoltez les items puis sortez de la maison. Ramassez les quelques objets au dehors puis entrez dans le cabanon pour vous saisir de la note vous informant sur les deux passages possibles et empruntables, et profitez-en pour sauvegarder. Glissez-vous ensuite sous l'arche boisée, et actionnez la manivelle en choisissant le chemin que vous désirez emprunter. Pour info, vous avez le choix entre le passage de droite et le passage de gauche. Celui de droite vous confronte à nouveau à un El Gigante alors que celui de gauche vous propose une sympathique balade avec des femmes de bûcherons, et par là j'entends des femmes armées de jolies tronçonneuses particulièrement coupantes. Il est fortement déconseillé d'emprunter ce passage tant il vous faudra gaspiller des munitions pour venir à bout de vos ennemis. Le chemin de droite offre une bien meilleure perspective. Je conseille donc d'acheter le lance-roquettes (revendez des armes pour faire de la place vous pourrez les racheter plus tard), et de choisir le chemin de droite. Alors que si vous ne disposez pas de cette grosse artillerie il vous faudra batailler de nombreuses minutes tout en surveillant la santé d'Ashley, vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus à l'aide de cette arme si celle-ci fait partie de vos stocks. Une seule roquette suffira à anéantir le Boss et vous serez alors libre d'arpenter la zone sans aucune pression. De plus, vous récupérerez 15000 pesetas en abattant la bête. Avancez le long des sentiers et brisez les chaînes du pied pour pouvoir accéder aux différentes parties de la zone, puis ramassez tous les items dont la vieille clef, se trouvant dans la deuxième cabane. Poursuivez jusqu'aux portes vertes et utilisez la vieille clef pour en déverrouiller la serrure. Un vendeur se trouve non loin à l'extérieur, profitez-en si besoin (par contre cessez d'améliorer vos armes, car un peu plus tard dans le jeu, il sera préférable d'en changer). Passez ensuite par le petit sentier vers la falaise. Ignorez les portes et continuez vers les machines. Brisez le tonneau pour en dérober son contenu, puis montez dans une des navettes du téléphérique, de l'autre coté de la passerelle. Durant la lente descente, abattez de loin les villageois que vous croiserez sur les navettes partant dans le sens opposé, et dégommez tous les petits plaisantins qui tenteraient de couper les câbles de votre nacelle. Arrivé en contrebas, faites un saut par la salle de contrôle et fouillez les placards. Ressortez et descendez d'un niveau grâce aux escaliers. Engouffrez-vous dans la grotte, et tuez les deux ennemis que vous rencontrerez, en gardant prudemment vos distances afin d'éviter d'être touché par des explosifs que l'un d'eux possède. Poursuivez jusqu'au fin fond de la caverne pour trouver l'oeil de chat dans le coffre, puis revenez sur vos pas afin de continuer votre descente grâce aux escaliers. Un peu plus bas, vous trouverez un poste de sauvegarde ainsi qu'un vendeur. N'oubliez pas de racheter des bombes spray si vous n'en avez plus en stock (les sprays réapparaissent dans le stock du marchand dès que vous n'en possédez plus dans votre inventaire). Récupérez ensuite les quelques munitions disposées sur les tonneaux à coté, puis empruntez la porte au bout du sentier après avoir pris la précaution de sauvegarder. Approchez du baraquement, et Léon pénétrera de lui même dans le hangar en ruine. Préparez-vous alors à affronter Mendez, le meneur des villageois. Dès le début du combat, esquivez au moment opportun en actionnant les touches indiquées simultanément (si vous vous loupez, vous êtes bon pour un nouveau chargement). La transformation du grand gaillard marque le véritable commencement de la bataille. Il vous faut alors viser sa colonne vertébrale mise à nue pour l'atteindre. Sortir le TMP s'avère ici être un excellent choix. La technique à suivre pour survivre à cette première phase de jeu est relativement aisée. Commencez par vous poster dans un coin de la pièce et videz une de vos recharges de TMP sur le point faible du Boss. Courrez ensuite complètement de l'autre coté de la pièce en prenant soin de bien contourner Mendez par le coté. Ainsi, celui-ci ne devrait pas vous toucher. Profitez alors du petit moment de calme qui s'offre à vous pour recharger votre arme pour à nouveau la vider sur l'homme. Réitérez

l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à se que Mendez perde l'usage de ses jambes. Ceci fait, montez au grenier à l'aide de l'échelle, et tirez lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'il chute en contrebas, perdant cette fois ci la vie pour de bon. Récupérez ensuite tous les items semés de part et d'autre dans la pièce mais également l'oeil de verre sur le cadavre de votre ennemi. Ressortez pour ainsi revenir jusqu'au téléphérique, que vous emprunterez pour revenir aux doubles portes près des falaises, que vous aviez précédemment négligées.
Approchez alors près du portail vert et insérez l'oeil de verre dans le dispositif de contrôle rétinien. Vous pouvez à présent ouvrir les portes. Faites quelques pas sur le nouveau sentier qui s'ouvre devant vous, et vous verrez alors un camion foncer droit sur vous. Armez-vous du pistolet et visez le conducteur si vous ne voulez pas vous faire rouler dessus. Revenez ensuite quelques pas en arrière, prenez les munitions, puis progressez vers l'avant. En chemin, brisez les tonneaux pour récupérer entre autre le Bleu de Velours. Plusieurs ennemis sortiront également du véhicule accidenté, tuez-les puis prenez le chemin menant jusqu'au château.

CHAPITRE 3-1

Dans la cour intérieure du château, commencez par briser les nombreux tonneaux et autres caisses afin de vous en mettre plein les poches. Passez derrière la petite baraque pour mettre la main sur un coffre rempli de pesetas, puis entrez dedans (dans la baraque, pas le coffre bien sûr :). A l'intérieur se trouve le vendeur ambulant de la zone, et celui-ci dispose à présent d'un stock flambant neuf, vous proposant alors de nombreuses nouvelles armes. Une mallette plus large (L) est également disponible, ainsi qu'une nouvelle carte au trésor, celle de la zone du château, bien entendu. Essayez de remplacer quelques unes de vos anciennes armes par des nouvelles en revendant vos anciennes pièces (changez au moins votre ancien pistolet pour un calibre nouveau). Montez ensuite les premières marches et passez la porte rouge. Arpentez le cheminement des dalles en évitant les projectiles de feu que vous envoie la catapulte (lorsque la fontaine sera brisée, vous pouvez récupérer une Spinelle dans les décombres). Gardez Ashley près de vous afin d'éviter que celle-ci ne se fasse capturer par l'ennemi. Si vous avez précédemment investi dans un fusil sniper, tuez les moines à distance grâce à votre arme. Montez les marches et réfugiez-vous dans le petit cabanon non loin. Ressortez et tirez sur les barils d'essence à proximité des catapultes afin de vous débarrasser de quelques gêneurs. Ressortez et récupérez le bracelet en or dans le coffre, derrière. Tuez ensuite les deux ennemis qui vous assaillent puis partez droit devant vous afin d'actionner la manivelle près de la partie arrondie. Vous pouvez laisser Ashley dans la baraque avant de partir là-bas. Tournez la manivelle pour faire monter le canon afin de l'utiliser pour exploser le portail menant à la zone suivante (dès que la catapulte non loin fait feu, lâchez les commandes pour éviter l'explosion, puis réitérez l'opération). Assurez-vous d'avoir récupéré tous les objets importants avant de repartir par les grandes portes à présent réduites à néant. Un marchand se trouve plus loin, passez la porte rouge et ouvrez la commode pour prendre les pesetas. Saisissez-vous également de l'épée au mur puis montez à l'étage. De nombreux moines vous attaqueront alors. Anéantissez-les tous puis redescendez pour vous occuper du chef de bande. En haut, Décrochez du mur la deuxième épée, puis intervertissez leur emplacement (placez la dorée dans le réceptacle du bas et l'argentée dans celui du haut). Poursuivez par la porte rouge qui apparaîtra après la manipulation et avancez jusqu'à ce qu'une cinématique s'enclenche. Continuez tout droit et reprenez par la grande porte. Entrez dans les deux baraquements et trouvez la clef. En chemin, méfiez-vous des hommes aux arbalètes postés plus haut. Déverrouillez le portail grâce à la petite clef. Dans le hall, sauvegardez grâce à la machine, puis poursuivez par la porte de droite. Arpentez la pièce jusqu'aux flammes et fouillez un peu partout afin de rafler tout ce qui pourrait vous être utile (derrière chaque tableau de Saddler se trouve des pesetas, pensez-y). Lorsque vous aurez mis la main sur la clef de la prison, revenez légèrement sur vos pas et utilisez-la pour ouvrir la porte bleue. Avancez vers l'homme, ou ce qu'il en reste, et ouvrez la grille de sa cellule. En vous approchant légèrement, la créature brisera ses chaînes et vous attaquera. Cette dernière est aveugle, profitez de sa furie pour partir vous planquer dans les escaliers. Armez-vous alors du fusil sniper ou toute autre arme à feu et visez le parasite dans son dos pour l'atteindre. S'il vient à vous repérer sur les marches, visez les cloches (des deux côtés de la salle) pour l'attirer vers le son qu'il s'en dégagera. Utiliser quelques grenades incendiaires peut également se révéler payant. Récupérez l'herbe et l'argent puis actionnez la manivelle avant de remonter et de reprendre direction vers les flammes (qui, bien entendu, ne sont plus). La salle qui suit possède de nombreux beaux et idylliques bassins, mais également de nombreux, hideux et détestables ennemis. Dégommez en quelques-uns, puis foncez vers les socles jaunes. Ordonnez à Ashley de s'immobiliser sur l'un d'eux, puis placez-vous sur l'autre. Allez vers la manivelle qui apparaîtra et choisissez Ashley pour l'actionner. Pendant ce temps, contentez-vous de la protéger en tuant tous les assaillants qui viendront lui chercher des noises. Ceci étant, la charmante President's daugther vous indiquera l'emplacement de la seconde manivelle. Dirigez-vous alors vers ce point-ci et portez Ashley de manière à ce qu'elle parte actionner les deux dernières manivelles restantes. Pendant ce temps, vous devrez gérer deux assauts. Le premier vous concerne directement, ce sont les moines qui tenteront de s'en prendre à Léon.

Le deuxième concerne votre petite protégée. Coupée de Léon, celle-ci est vulnérable. Il n'en tiendra qu'à vous de la protéger en tuant les ennemis à l'étage cherchant à la capturer. Lorsque les deux blocs comblent le bassin, ils vous aménagent par la même un passage jusqu'à la prochaine issue. Récupérez Ashley en la rattrapant à la "prince charmant" puis foncez vers l'inconnu.

CHAPITRE 3-2

A ce moment de l'aventure, il existe un mini-jeu basé sur le tir qui vous permettra de gagner des bouchons échangeables contre des prix (la porte bleue agrémentée de dessins d'arme à feu). Terminez la première rangée de la collection pour obtenir un joli petit paquet de pesetas (n'essayez pas de remplir les deux autres dès à présent car vous ne pourrez les compléter que plus tard dans le jeu). Sauvegardez ensuite et avancez dans le couloir qui suit. Ashley viendra alors à disparaître. Poursuivez en solo par la porte de ce couloir, et vous vous retrouverez rapidement dans les égouts où de jolies bébêtes vous attendent. Equipez alors Léon du nouveau fusil à pompe et explorez la zone. Les ennemis étant quasiment invisibles, ouvrez l'oeil et shootez-les de deux ou 3 balles pour en venir à bout. Une sorte de diamant est récupérable sur chacune des bêtes. Pensez à combiner chacune des 3 couleurs avec la lanterne que vous trouverez un peu plus loin (de cette manière l'objet prend de la valeur et se revend plus cher auprès du vendeur ambulant). Videz ensuite le bassin grâce aux vannes, puis sortez. Vous apercevrez une bande de moines livrant un sacrifice. Approchez-vous discrètement et balancez une grenade dans le tas pour bénéficier de tout un tas d'items rares. Poursuivez en bondissant sur le lustre, puis sautez au moment opportun pour atteindre l'autre rive. Ouvrez les grilles et récupérez le masque élégant dans le coffre rouge. Descendez après dans la cour, récupérez les nombreux items que vous ont gentiment laissés les moines si ce n'est déjà fait, puis empruntez les escaliers menant jusqu'au vendeur. Traitez avec lui si besoin et engouffrez-vous ensuite dans la porte à sa droite. Après la traversée d'un petit couloir, de nombreux moines vous attendront. Contournez par la gauche et passez par la fenêtre afin d'éviter les tirs des arbalètes. Puis tuez tout le beau monde. Le chef sortira alors une imposante mitrailleuse pour tenter de mettre fin à votre petite personne. Redescendez alors à proximité et tournez tout autour de l'engin. Lorsque qu'il s'arrêtera pour recharger, placez-vous derrière lui et tirez lui dans le dos. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que le moine rende son dernier souffle. Les plus attentifs auront remarqué qu'il possédait une clef autour du cou, récupérez celle-ci. Remontez alors sur la zone un peu plus en hauteur pour l'utiliser. Fouillez la nouvelle pièce qui s'offre à vous puis tirez dans la tête du cerf (qui a dit que ça ne servait à rien d'être méchant ?).Poursuivez jusqu'aux tableaux et faites-les pivoter sur eux même jusqu'à ce que la somme des morts présents sur les 4 tableaux soit égale à 6. Appuyez alors sur OK. La pièce suivante est tout aussi fournie en ennemis que les précédentes, voir plus. Essayez de vous débarrasser des moines armés d'arcs en premier, puis tournez tout autour de la passerelle pour trouver l'interrupteur rouge. Actionnez-le et engouffrez-vous dans la porte toujours au même niveau. Un second interrupteur est à actionner et se dissimule sous un vase. Ressortez et deux ennemis vous accueilleront au lance-roquettes. Fuyez alors du plus vite que vous le pouvez sur un des cotés. Contournez ensuite la place sur la droite et utilisez le pont pour atteindre le milieu de la pièce où l'ornement de la chèvre vous attend. Poursuivez par la porte blanche et traversez le couloir gris. Brisez le vase pour trouver en dessous une cartouche, puis prenez la porte de gauche. Tuez les corbeaux, et sortez par l'issue suivante après avoir fait chuter le spinelle pour le récupérer. Au dehors, shootez les corbeaux près de la fontaine pour récupérer bon nombre d'objets précieux. Passez ensuite derrière le bâtiment, et brisez les tonneaux pour progresser. Entrez par les grandes portes. Dans le jardin, descendez les marches sur votre droite et longez le balcon. Après le coup de téléphone, continuez votre descente grâce aux escaliers. Ouvrez la grille, récupérez les objets dans les tonneaux et explosez le chien qui vous attaquera en traître. Contournez la maisonnette et ramassez l'herbe sous l'arche. Montez les escaliers près de la cage des 3 chiens (ne tirez pas dessus sinon vous les libérerez) et partez sur votre gauche où vous trouverez un coffre. Revenez ensuite sur vos pas et récupérez le morceau lunaire dans la fontaine. Dirigez-vous vers les escaliers (trois chiens vont vous attaquer) et partez en direction du coffre pour en dérober son contenu. Revenez à l'entrée du labyrinthe, puis empruntez le sentier derrière l'allée. Longez les chemins profilés par les haies afin de récupérer l'herbe jaune et le contenu du nouveau coffre, puis montez les escaliers éclairés. Plus haut, le deuxième fragment lunaire vous attend dans la fontaine. Remontez sur le balcon, et combinez les deux fragments dans votre inventaire.
Encastrez le nouvel objet crée dans la cavité de la porte verte afin de la déverrouiller. Entrez dans la pièce pour mettre fin à ce chapitre.

CHAPITRE 3-3

Fouillez l'intérieur des pièces afin de mettre la main sur plusieurs objets dont le miroir orné de perles dans l'armoire

proche du vendeur. Récupérez le document sur la table, traitez avec le vendeur si besoin, puis poursuivez par la porte et longez le couloir. Ramassez l'herbe ainsi que les munitions sur les tables, puis brisez tous les vases de la pièce pour tenter de vous dégotter quelques items supplémentaires. Près du gros vase entrez dans la nouvelle pièce où vous trouverez à nouveau d'autres objets. Revenez ensuite sur vos pas et sonnez la cloche. Un tableau apparaîtra au bout du couloir. Visez le verre de vin à droite de la bouteille pour déverrouiller la grille de la salle précédente. Engouffrez-vous alors dans cette nouvelle pièce, et vous ne tarderez pas à être encerclé par des grilles, et chose plus embêtante encore, avec un ennemi aveugle comme celui précédemment rencontré en prison. Brisez alors rapidement la serrure de la porte à coup de pieds et ressortez du piège. Débarrassez-vous des moines qui tentent de vous encercler, puis neutralisez le monstre aveugle (Balancez-lui une grenade incendiaire et armez-vous du fusil. Une fois au sol, visez le parasite de votre arme. Répétez la manip 3 fois et l'ennemi ne devrait plus se relever). Prenez ensuite le trésor contenu dans le coffre au milieu de la grille, puis poursuivez par la nouvelle porte. Dans la salle qui suit, tuez les moines puis descendez actionner le levier. Remontez ensuite par l'échelle et gagnez le fond de la salle. Tout au bout partez sur la gauche. De nouveaux moines vous attendent mais également un lance-roquettes, des grenades, et de nombreuses munitions. Continuez en empruntant la dernière porte et avancez jusqu'au vendeur. Achetez-lui la mallette XL dès à présent si vous disposez de suffisamment de fond (pensez également à améliorer vos armes si ce n'est déjà fait). Posséder le fusil sniper est également grandement conseillé pour la séquence qui suivra ce chapitre. Enfin, passez les portes à gauche pour finir.

CHAPITRE 3-4

Après la mort tragique de notre ami Luis, fouillez tout le contour de la pièce et récupérez tout ce que vous pourrez. N'oubliez pas de farfouiller derrière le tableau de Saddler afin de dénicher les lingots, puis avancez sur l'arche en milieu de salle. A coup de fusil sniper (ou de n'importe laquelle des autres armes pour augmenter le challenge), visez les arceaux retenant prisonnière Ashley. Protégez-la ensuite contre la horde d'ennemis et vous ne tarderez pas à prendre le contrôle de la fille. Prenez alors le bijou derrière la commode ainsi que l'herbe jaune non loin. Longez ensuite le couloir près de la machine à écrire et prenez à droite. Rampez sous les meubles et gagnez la salle voisine. Allez tourner les manivelles pour lever les grilles gênant la progression de notre demoiselle. Revenez ensuite dans la première salle en ouvrant les grilles grâce au levier. Patientez jusqu'à ce que les deux moines soient réunis dans la même salle, puis ressortez pour les enfermer après avoir récupéré l'herbe verte sur la table. Passez ensuite derrière le meuble du fond et balancez la lampe pour brûler vifs vos ennemis. Continuez ensuite par le couloir et prenez au passage l'herbe rouge sur le buffet. Poursuivez à droite et entrez dans la pièce peu éclairée. Ashley sortira alors une lampe torche dont on ne sait où... Avancez tout en récupérant les objets gentiment disposés sur votre chemin, puis actionnez l'interrupteur derrière l'armoire. Revenez ensuite sur vos pas et rampez sous la table. Passez alors sous la grille venant de se lever et récupérez la tablette de pierre sur le rebord de la cheminée. Rappuyez sur le nouvel interrupteur puis gagnez l'autre partie de la salle. Saisissez-vous de l'objet précieux sur le meuble et poursuivez par la porte. Longez le long couloir, descendez les escaliers, et pénétrez dans l'espèce de cave. Approchez alors du puzzle et reconstituez-le (les ronds sont à placer aux extrémités, le reste est relativement facile à placer). Placez la dernière tablette dans la pierre et une issue s'ouvrira sous le fonctionnement du mécanisme. Empruntez celle-ci. Prenez l'insigne de la famille Salazar sur le buste de chevalier, puis l'ornement du serpent dans le coffre bleu qui apparaîtra sous vos yeux. C'est à ce moment précis que les chevaliers en armures décideront de se réveiller. Laissez-les entrer puis prenez la fuite à travers le couloir précédent. En chemin, d'autres chevaliers tenteront de vous attaquer esquivez alors dans l'ordre indiqué. De retour dans le couloir principal, prenez cette fois-ci la porte bleue. Ramassez le mémo du majordome sur la commode en fond de salle et examinez le pupitre après avoir récolté les divers objets dissimulés dans les commodes. Placez l'insigne à l'intérieur de la cavité, faites-en pivoter le manche de soutien, puis empruntez l'échelle se découvrant devant vous. Plus haut, n'oubliez pas de pivoter sur votre droite afin de récupérer les deux coffres avant de poursuivre par le couloir de gauche. Au bout se trouve une porte, ouvrez-la et vous retrouverez Léon.

CHAPITRE 4-1

Nos deux compères enfin réunis, revenez à la fontaine où votre très cher rédacteur vous conseillait de shooter les corbeaux (sur les balcons avant le jardin...). Avec l'aide d'Ashley, vous pouvez à présent pénétrer dans le bâtiment de derrière, auparavant inaccessible. Entre ces murs, de nombreux items vous attendent, mais aussi le Broken Butterfly, une arme nouvelle à rajouter à toutes celles déjà en votre possession. Revenez ensuite dans la première salle du chapitre et prenez la porte au bout du couloir (celle que vous ne pouviez prendre lors de votre dernière session avec Léon). Brisez les vases afin d'obtenir un velours bleu puis récupérez les balles sur le buffet de droite. Montez ensuite

sur la plate-forme sur roue afin d'atteindre la berge opposée, puis pénétrez par l'issue droit devant vous. Dans la salle de lave, avancez sur votre droite, et snipez directement l'homme sur la berge en forme de dragon. Descendez les marches, et prenez le contenu du coffre non loin. Remettez-vous en route et postez-vous devant la grille circulaire, tournant sur elle-même. Bondissez alors sur la plate-forme au moment opportun puis comme précédemment, visez l'homme sur la plate-forme cracheuse de flammes pour écarter tout danger de cuisson. Abattez ensuite les ennemis qui sauteront d'une des tours pour venir se mettre dans vos pattes, puis avancez prudemment jusqu'au deuxième dragon de pierre. Attirez alors son attention sur l'un des côtés, puis attendez qu'il crache ses flammes pour gagner le côté opposé afin de profiter du champ libre offert par cet angle, et d'abattre l'homme aux commandes. Il ne vous reste plus qu'à gravir les quelques dernières marches pour récupérer l'ornement de Lion. Ressortez ensuite de la zone et partez retrouver Ashley (revenez sur vos pas pour acheter des bombes sprays au marchand si vous n'en disposez plus). Après ces chaudes émotions, avancez vers l'autre partie de la salle et montez dans le wagonnet. Ouvrez la porte bleue et de nouveau, vous vous retrouverez dans le grand hall. Encastrez alors tous les éléments retrouvés dans la fresque et profitez du passage dégagé pour avancer. Prenez dans un premier temps par les escaliers de droite et vous récupérerez quelques pesetas et objets ma foi bien utiles. Plus haut, postez-vous au balcon et tirez le point lumineux sur le mur opposé. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour cueillir une gemme pourpre. Pénétrez par l'entrée jaune pour poursuivre. Montez dans le second wagon, brisez le vase dans la nouvelle pièce, et examinez le tableau à proximité. Récupérez l'argent et ressortez par la nouvelle porte. Dans la pièce suivante, avancez le long des dédales droit devant vous, et délestez de leurs trésors les 4 statues. Revenez ensuite au départ de la pièce et ramassez l'herbe jaune sur la table. Passez ensuite la porte bleue, pour trouver derrière un vendeur, ainsi qu'une nouvelle session de "tir aux zombis". Complétez la deuxième rangée pour obtenir votre prix (choisissez pour cela la partie B). Continuez en empruntant les grandes portes vers la table, et avancez dans la rangée bordée de chevaliers en armure. Esquivez deux fois de suite. Arrivé dans la seconde partie des lieux, prenez le saint Graal du roi disposé sur la petite table au milieu de la pièce. 3 chevaliers feront alors leur apparition. Visez leur tête afin que les parasites sortent d'eux-mêmes (utilisez alors une arme puissante), puis finissez-les à coups de grenades aveuglantes. Trois autres ennemis du même type prendront ensuite le relais. Utilisez la même méthode pour en venir à bout puis récupérez les 6500 pesetas sur chacun des cadavres, ainsi que les munitions et l'herbe au sol avant de repartir pour le hall. Entrez à présent par la porte jaune et placez les deux statues sur deux des quatre socles marbrés. Faites ensuite en sorte qu'Ashley se positionne sur un des deux restants, puis partez vous placer sur le dernier. Une issue s'ouvrira alors sous le mécanisme, poursuivez grâce à celle-ci. Lorsque le piège se refermera sur vous, levez la tête et vous apercevrez 4 dispositifs d'une lumière rouge au plafond. Tirez dessus pour mettre fin à la descente morbide des pics de fer. Avancez ensuite par l'ouverture de la porte qui suit. Lorsqu'une grille viendra vous séparer vous et Ashley, épaulez votre sniper et visez les deux moines à travers les grilles afin de préserver votre petite protégée. Fouillez attentivement la salle qui suit, et récupérez les nombreux objets qui s'y dissimulent (dont l'échiquier dans la commode). Prenez le graal de la reine dans le coffre rouge et ressortez par la porte cadenassée. Revenez ensuite près de l'endroit où vous aviez dépouillé les statues de leur bien précieux. De nouveaux ennemis auront fait leur apparition.

Débarrassez-vous de ces quelques malvenus, puis avancez près des statues afin de placer chacun des deux graals dans leurs socles respectifs. La grille levée, poursuivez par les grandes portes vertes. Traversez le couloir en prenant soin d'ouvrir chaque commode et de briser chaque vase. Dans la pièce qui suit, une horde d'insectes s'en prendra à vous. Calez-vous alors contre un des murs de la pièce et faites-les reculer à coups de fusil à pompe. Récupérez les nombreux joyaux sur leurs dépouilles puis traversez complètement la salle pour aller abaisser le levier. Tirez sur chacune des accroches retenant les chaînes aux murs pour que le pont s'abaisse complètement. Enfin, sachez qu'avant de poursuivre il vous est possible d'anéantir la ruche à l'aide du lance-roquettes. De nombreuses pierres en tomberont alors. Sortez par la porte grise, sauvegardez près du vendeur, puis marchez le long du couloir. Empruntez l'issue au bout, et vous vous retrouverez alors au dehors. Très vite, vous serez pris pour cible par des moines manoeuvrant plusieurs catapultes. Foncez alors vers le bâtiment et contournez l'issue principale par les escaliers de gauche. Tuez les ennemis et entrez par la porte en suivant le cheminement du balcon de droite. Une fois à l'abri dans la tour, montez à son sommet en récoltant les divers items que vous trouverez en chemin, puis tentez d'actionner la manivelle pour que l'I.A. vous montre l'emplacement des rondins de bois bloquant le mécanisme. Détruisez les trois et abaissez une dernière fois le levier. Redescendez complètement la tour et tuez vos ennemis avant de vous échapper par la dernière des portes. 3 ennemis à boucliers vous attendent sur le pont. Sortez votre fusil sniper pour vous en débarrasser rapidement puis avancez jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis se dresse devant vous. Leur chef étant armé d'un lance-roquettes, il est judicieux de lancer une grenade pour écarter tout danger mortel. Ouvrez les portes grises pour poursuivre. La phase qui suit est particulièrement fournie en ennemis. De plus, deux gladiateurs aveugles sont à vaincre. N'oubliez pas que de nombreux items se trouvent disposés sur les lieux. Et utilisez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec ces brutes. Lorsque vous aurez nettoyé complètement la zone, avancez par la

porte du fond pour retrouver Ashley. Lorsque vous vous serez précipité dans le gouffre, appuyez simultanément sur A et B pour espérer pouvoir vous en sortir. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Léon, ramassez les trésors et autres items à même le sol puis sauvegardez. Une nouvelle arme est disponible auprès du vendeur (ne lui vendez pas de suite la couronne). Traitez avec lui, mais n'oubliez pas d'investir dans un lance-roquettes car celui-ci nous facilitera grandement la tâche dans peu de temps. Vos petites affaires terminées, remontez grâce à l'échelle. Suivez le sillonement des égouts pour trouver la prochaine issue, puis poursuivez (en chemin, jetez un oeil dans les conduits pour dégotter quelques sympathiques bijoux). Un Boss ne tardera pas à s'en prendre au pauvre Léon. Esquivez avec les bonnes manipulations lorsque les touches apparaissent à l'écran, et dirigez-vous au fin fond du souterrain. Dans la petite salle des machines, abaissez le levier et tentez d'ouvrir le store métallique pour faire apparaître le Boss. Foncez alors vers la bombonne et renversez-la en appuyant sur A. L'ennemi exposé, deviendra alors vulnérable (vous verrez, il deviendra alors légèrement bleu). Sortez le lance-roquettes de l'inventaire et décochez un tir cadré pour en finir directement avec lui (ceux qui n'ont pu ou qui n'ont voulu investir dans le lance-roquettes n'ont plus qu'à courir un peu partout en gloussant et renversant les bombonnes. Attaquez alors lorsque l'ennemi est gelé et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise). L'ennemi neutralisé, d'une manière ou d'une autre, finissez votre petit tour dans les égouts et ramassez tout ce que vous trouverez. Revenez ensuite vers l'ascenseur et empruntez celui-ci. Combinez la couronne avec les joyaux trouvés sur sa dépouille pour faire grimper en flèche la valeur de l'objet.

CHAPITRE 4-2

Parlez avec le vendeur, vendez, achetez, puis entrez dans la chambre de tir afin de compléter la troisième rangée de bouchons. Récupérez les items autour de la zone puis sauvegardez. Sortez par les portes bleues. Dans la mine, avancez jusqu'à la cavité principale et faites le ménage en nettoyant la pièce de tous ses paysans. Ramassez les objets traînant dans le coin et montez sur la zone surélevée pour rétablir le courant grâce aux machines. Redescendez et dirigez-vous ensuite vers le fond de la salle près des rails. Actionnez deux fois de suite le levier de manière à ce que le chariot daigne descendre à votre hauteur. Récupérez alors les explosifs à l'intérieur et placez-les sur le gros rocher bloquant l'accès à la zone suivante, en plein milieu de la salle. Brisez les tonneaux et poursuivez par la nouvelle issue. Dans la salle qui suit, deux Gigantes vous prendront pour cible. Pour s'en sortir sans trop de dégâts, il nous faut procéder par étapes... Commencez par vous poster près de la machine à levier et actionnez celui-ci lorsque l'un des monstres se trouvera sur la plate-forme centrale. Cela devrait avoir pour effet de nous débarrasser d'un des colosses (attirez-le au préalable vers l'échelle où il vous faudra faire un petit tour de tyrolienne pour faire diversion. Le monstre dans la lave, ne vous en approchez pas trop afin qu'il ne puisse vous saisir). Occupez-vous ensuite de son petit frère en employant la bonne vieille méthode, à savoir les grenades aveuglantes et les coups de fusils à pompe d'une part sur l'ennemi pour le faire courber, d'autre part sur le parasite qu'il possède dans le dos pour lui infliger des dégâts. Méfiez-vous tout de même car sa puissance n'a rien à voir avec celle de ses cousins rencontrés lors des premiers niveaux de jeu, celui-ci est bien plus costaud ! Armez-vous donc de patience et usez, cela va de soi, de vos armes les plus puissantes. Passez les portes rouges pour poursuivre. Vous déboucherez alors dans une sombre caverne. Trouvez les deux tavernes aux interrupteurs et mettez-les en marche. De nombreux insectes viendront vous embêter et ne vous laisseront pas une seule seconde de répit. Priez pour avoir suffisamment de cartouches de fusil à pompe pour pouvoir les écarter de votre chemin. Lorsque la vive lumière aura brûlé les portes, ouvrez la grille et avancez le long du dédale en évitant les cloches. Arrivé au levier, abaissez-le puis poursuivez. Au bout du chemin se trouve l'insigne royal, objet que vous trouverez sur un pupitre de pierre. Examinez la dalle une dernière fois pour refaire surface.

CHAPITRE 4-3

Après avoir vu le vendeur dans la petite cabane délabrée, longez la falaise par le côté droit afin de vous frayer un chemin jusqu'à la tour visible au loin. Dans les décombres de la cour, abattez les villageois au fusil sniper puis avancez en ramassant les objets au passage. Entrez ensuite dans la baraque en bois et activez la manivelle pour découvrir le passage souterrain. Descendez grâce à l'échelle et tuez les villageois gardant l'endroit. Avancez ensuite vers l'échelle et empruntez-la. Plus haut, ramassez la clef et les quelques items avant de foncer vers le fond de la salle (il se pourrait alors qu'un ou deux malades de la tronçonneuse soient à vos trousses). Déverrouillez la porte et avancez vers la pièce aux pics accrochés au plafond. Tirez sur les quatre dispositifs rouges pour empêcher les mâchoires du piège de se refermer sur vous. Tuez ensuite les deux parasites et ouvrez le sarcophage afin d'alourdir vos poches de quelques pesetas. Traversez la zone qui suit en dérobant le contenu des tonneaux. Passez la porte suivante et montez à bord des wagons. Tirez sur le levier pour enclencher le petit tour de manège. Dégommez les villageois désireux de monter à bord, et récupérez les nombreux items qu'ils daignent vous céder à leur mort. Lorsque le wagon s'immobilisera, une

dizaine d'ennemis investira vos compartiments, sortez alors impérativement le fusil à pompe de votre sac afin de les repousser au mieux. Tirez de nouveau sur le levier pour poursuivre. Lorsque vous gagnerez de la vitesse et que le chariot s'emballera dans une folle descente préparez-vous à actionner les touches indiquées afin d'éviter de sombrer dans le ravin. Mitraillez ensuite la touche indiquée pour vous remonter. Avancez et récupérez la pierre du sacrifice. Engagez-vous alors par la sortie et grimpez à l'échelle pour regagner l'extérieur. Il ne vous reste plus qu'à placer l'objet trouvé dans la cavité de la porte ornée d'une tête de lion pour clore ce court mais néanmoins intense chapitre.

CHAPITRE 4-4

Avancez vers la grande rangée bordée d'eau, puis observez les blocs de pierre sombrer sous l'eau. Montez et positionnez-vous sur la main de la statue de pierre. Utilisez-la pour gagner le bloc plus haut et tirez le levier. Remontez ensuite sur la main pour atteindre le bloc du milieu. Actionnez le levier afin d'enclencher le mécanisme de la seconde main, et servez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre berge, plus haut. Tirez le second levier afin de reconstituer le ponton au complet, puis avancez vers lui pour enclencher une séquence réflexe. La statue prend vie et il vous faudra enclencher les touches de votre manette dans l'ordre indiqué, pour compter vous en sortir vivant. Acharnez-vous une dernière fois sur la touche A pour remonter Léon, puis rentrez dans la tour pour rencontrer de nouveau le nabot. Esquivez le couteau que l'on vous renvoie à l'aide des touches indiquées. Récupérez ensuite les munitions ainsi que le contenu du coffre avant de débuter votre ascension le long des escaliers. Attendez que le tonneau en flammes lancé par vos ennemis se brise contre le premier virage avant de vous élancer le plus rapidement possible jusqu'au premier niveau. Passez alors sur les dalles en bois et montez grâce à l'échelle. Débarrassez-vous des moines, grimpez sur le monte-charge et virez les caisses avant de le faire s'élever grâce aux commandes. Attendez-vous alors à ce que bon nombre d'ennemis viennent vous rendre visite. Le fusil à pompe se révèle ici une nouvelle fois terriblement efficace. Arrivé à destination, passez par l'extérieur de la tour et progressez grâce aux planches de bois. N'oubliez pas le petit coffre juste avant le petit ascenseur. Lorsque vous aurez pris celui-ci, montez les marches où un vendeur et une machine à sauvegardes vous attendent plus haut. Passez les grandes portes pour faire connaissance avec le Boss de fin de chapitre, Salazar et sa métamorphose. Il vous faut alors viser l'oeil jaune et gluant de l'énorme bestiole pour que Salazar devienne visible. Lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision, canardez-le comme il se doit. Lorsque vous verrez la bête ouvrir sa mâchoire, fuyez sur l'un des côtés ou vous décéderez instantanément. Vous pouvez également tirer sur ses tentacules afin de vous en débarrasser pour un moment. Enfin sachez qu'un seul tir au lance-roquettes sur Salazar suffit à en finir avec la teigne. Le combat terminé, descendez récupérer toutes les munitions et autres herbes médicinales. Ramassez ensuite le coffre de 50 000 pesetas et ouvrez la porte juste derrière. Descendez plus bas en rappel et utilisez l'ascenseur. Après avoir traversé le couloir, vous déboucherez dans la planque d'un marchand. Faites quelques affaires avec celui-ci et pensez à optimiser vos armes si vous en avez les moyens. Continuez d'avancer vers l'inconnu pour finir.

CHAPITRE 5-1

Longez la falaise et laissez-vous tomber sur le sable un peu plus loin. D'un bon, poursuivez sous la roche et arrivé à niveau du pont, continuez tout droit pour grimper sur les rochers et récupérer ainsi une émeraude et quelques pesetas. Rebroussez chemin et empruntez le pont en bois pour poursuivre. Près des caisses, visez l'éclairage grâce au fusil sniper puis rejoignez la terre ferme en sautant par dessus la crevasse. Ramassez les munitions pour pistolet sur les caisses vertes, et avancez prudemment dans la base. Toute une horde de militaires nous attend derrière ces ruines. Commencez par vous occuper du chef, et attaquez-le au corps-à-corps à l'aide d'une arme puissante dès que celui-ci finit de tirer sa rafale. Postez-vous ensuite près de la porte où vous avez aperçu Ashley disparaître lors de la cinématique, puis profitez de la hauteur du lieu pour sniper et tuez tous ceux qui oseraient venir vous dire bonjour. Le calme revenu, appuyez sur l'interrupteur (à partir du même endroit) pour faire apparaître le rayon rouge. Redescendez dans le campement et fouillez à droite à gauche, histoire de vous mettre dans la poche tout ce qui pourrait ultérieurement vous servir. Allez ensuite sur le toit du bâtiment possédant une échelle à l'arrière de ses murs. Montez, et faites pivoter la surface réfléchissante de manière à toucher l'autre en face. Grimpez ensuite sur le second bâtiment accessible par échelle, et déplacez l'autre surface réfléchissante de manière à faire terminer son rayon sur le deuxième point rouge à droite de la porte. Poursuivez en empruntant l'issue qui s'ouvre devant vous. Sautez par dessus les petits renforcements dès le début et ramassez les munitions pour fusil à pompes planquées juste derrière. Poursuivez en direction de la petite arche de pierre et préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Descendez par le ponton de bois et récupérez le contenu des tonneaux en chemin. Tuez les deux ennemis postés dans la petite grotte, puis continuez de progresser par l'échelle. Dans la seconde partie du campement, prenez l'émeraude gentiment

disposée sur les caisses près de l'échelle, puis abattez l'homme vous tournant le dos d'une balle dans la tête grâce au sniper. Glissez-vous ensuite sous la roche, tuez les 3 ennemis arborant un masque les faisant ressembler à des mouches, et faites sauter le baril d'essence un peu plus loin. Passez alors par la faille engendrée dans la roche et récupérez le contenu du coffre sur la petite plate-forme surélevée. Avancez alors dans la zone tout en fouillant à droite à gauche. Peu de temps après, vous rencontrerez un vendeur. Le Killer7 est à présent disponible, sa puissance de feu est remarquable. N'hésitez pas à investir dedans si vous disposez de 77700 pesetas. Poursuivez par le haut une fois que vous aurez sauvegardé, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment à la porte verte. Progressez dans les couloirs en récupérant tous les items, puis prenez la seconde porte verte, vers la remise. Tuez le gros barbare que vous rencontrerez en concentrant vos tirs uniquement dans sa tête. Descendez ensuite et finissez de faire le ménage. Ramassez les items et combinez le bijou rouge avec la statue de Lynx doré. Remontez et passez à présent dans la salle informatique. Après la courte séquence narrative, utilisez l'issue bleutée pour poursuivre. Dans le couloir qui suit, cassez la vitre de l'armoire de droite pour trouver des munitions. Fouillez également la première rangée de casiers pour mettre la main sur d'autres balles. Tournez à droite dès la bifurcation, vous tomberez alors nez à nez avec un marchand. Celui-ci propose le gilet tactique. Il diminue de 30% les blessures, achetez-le après avoir complété la 4ème rangée de bouchons grâce au stand de tir juste à côté. Avancez ensuite au fond de la pièce et postez-vous derrière la vitre brisée. Epaulez le fusil sniper et dégommez tous les ennemis qui apparaîtront furtivement derrière la grande porte. Lorsque celle-ci sera maintenue ouverte, poursuivez votre chemin. Prenez les balles dans la boîte rouge, puis continuez par la double porte. Dans la nouvelle salle, prenez la plante au sol et déverrouillez la porte blanche à gauche. Entrez dans la petite pièce où une machine à sauvegardes vous attend. Récupérez la montre à gousset dans la petite caisse, puis commencez à monter les escaliers. A l'intersection, n'ouvrez pas de suite le portail grillagé et tournez plutôt à gauche dans un premier temps. Ouvrez la boîte rouge, et récupérez les munitions dans la petite caisse dissimulée dans les étagères. Ouvrez les portes bleues et vous déboucherez dans une sorte de laboratoire. Dirigez-vous vers le panneau de commande et enclenchez les couleurs dans cet ordre pour déverrouiller le sas : bleu, vert, vert, et enfin rouge 3 fois.
Entrez dans l'arrière salle et saisissez-vous de la carte de la chambre froide sur le cadavre. Récupérez le mémo de Luis en sortant, et foncez jusqu'aux grilles devant lesquelles vous étiez passé précédemment. Deux regeneradors vous attendent dans les couloirs, fuyez-les car vous ne pouvez les tuer pour le moment. Pénétrez dans la chambre froide et reprogrammez les données de la carte dans la machine. Eteignez ensuite le dispositif de froid et allez ouvrir la vitrine avec la valve. Combinez alors la lunette infrarouge avec le fusil sniper et épaulez votre arme en attendant l'arrivée du monstre. Tirez sur les 3 sangsues rouges pour venir à bout de la bête. Empruntez le petit couloir à proximité pour poursuivre. Utilisez la carte modifiée pour passer. A l'aide des commandes, manipulez la grue pour faire chuter dans le vide quelques ennemis. Placez-vous ensuite vers l'échelle et mettez en joue ceux qui restent. Descendez, mettez la main sur les items traînant dans la pièce, puis prenez à gauche pour monter le long du couloir. En haut, vous retrouverez Ashley prisonnière. Tuez ses deux gardes du corps et passez par la porte grise juste avant la cellule. Arrivé devant les deux portes, prenez celle au bout du couloir et profitez de la présence de la machine à écrire pour effectuer une petite sauvegarde. Ressortez pour emprunter celle de droite. Un regenerador version améliorée viendra vous rendre visite. Débarrassez-vous de ses 3 sangsues puis balancez-lui une grenade incendiaire pour en finir avec lui. Récupérez la carte des stocks sur son cadavre puis sortez. Au dehors passez devant le marchand et récupérez le contenu des tonneaux avant de prendre l'élévateur du fond. Ramassez l'herbe verte puis pénétrez dans la salle de commande. Prenez les munitions puis retournez délivrer Ashley (de nouveaux ennemis auront alors fait leur apparition).

CHAPITRE 5-2

Sortez de la cellule et terrassez vos ennemis. Prenez à gauche dans la salle qui suit et ouvrez la porte au fond du couloir. Tuez les ennemis que vous rencontrerez et appuyez sur l'interrupteur lumineux pour en faire venir de nouveaux. Réservez-leur le même sort puis poursuivez votre chemin jusqu'à la fosse aux ordures. Lorsque le regenerador laissé pour compte se remettra sur pied, foncez vers la petite benne et dites à Ashley de se planquer. Ouvrez ensuite la seconde grille et reculez afin de faire exploser le baril rouge lorsque la bête passera à proximité. Finissez-le avec la bonne vieille méthode si besoin. Rappelez la belle et poussez grâce à son aide le bloc rouge afin de vous constituer un pont pour franchir le cours d'eau. Malheureusement pour vous la première bestiole avait convié son frangin. Réglez-lui également son compte pour empocher les 20000 pesetas de récompense. Poursuivez jusqu'à la salle de fusion. Tuez tout le petit monde qui s'amène puis utilisez le tableau de commande pour briser le mur du fond grâce à l'énorme boule suspendue par une chaîne. Passez les portes qui suivent, abaissez le levier, tuez les regeneradors, et activez l'alimentation dans la pièce au fond du couloir de droite. N'oubliez pas d'aller fouiner dans la petite cuisine avant de repartir puis envoyez Ashley sous le volet métallique de manière à ce qu'elle le lève complètement en actionnant le

manette de l'autre côté. Prenez à droite au fond de la pièce, sauvegardez et traitez avec le vendeur si besoin est. Ouvrez le placard et prenez l'herbe rouge avant de partir, puis déverrouillez la porte en actionnant avec Ashley chacune des manettes l'entourant. Pour que la manip puisse fonctionner, attendez le dernier déclic pour enclencher la touche indiquée. Dans l'entrepôt, montez à l'arrière du véhicule et laissez Ashley prendre les commandes. Repoussez les nombreux ennemis à coups de fusil à pompe. A l'arrivée, montez par l'une des échelles et partez abaisser le levier de commande du monte-charge. Remontez à l'intérieur du camion et préparez-vous à une seconde séquence bien bourrin. Tirez sur les véhicules ennemis lorsque Ashley vous les signale. Quand celle-ci percutera de plein fouet le mur de gauche (femme au volant, mort au tournant non?:), continuez à pied jusqu'au vendeur (essayez d'améliorer votre arme principale au maximum afin de pouvoir contre une grosse somme d'argent, pousser son amélioration dans ses derniers retranchements) et la machine à sauvegardes non loin. Fouillez la zone et trouvez le second bijou à sertir sur la statue de Lynx. Ouvrez les portes pour finir.

CHAPITRE 5-3

Prenez le manuscrit sur le petit autel, puis sortez par l'issue de gauche. Débarrassez la salle des ennemis et récupérez les cartouches et autres items. Gagnez ensuite le couloir menant à l'entrepôt. Utilisez alors le monte-charge pour gagner les hauteurs de la salle. Préparez-vous alors à disputer une longue séquence d'esquives. Redescendez par les deux échelles au bout de la plate-forme. Poursuivez par la porte verte, puis traversez le couloir dont l'issue s'ouvre à votre approche. Une deuxième séquence d'esquives débute. Profitez-en pour observer les qualités athlétiques de Léon qui s'en sort comme une véritable gymnaste pro. Actionnez l'interrupteur au bout du couloir et enchaînez une dernière esquive pour pouvoir pénétrer dans la salle qui suit (durant toute cette séquence les esquives ne changent pas). Prenez l'émeraude sur le fauteuil, puis asseyez-vous dessus... Tirez sur le point lumineux au plafond et récupérez la coiffure élégante sur le sol. Passez ensuite derrière le fauteuil, et actionnez l'ascenseur pour descendre. Dans la grotte, descendez les escaliers et récupérez l'émeraude et l'herbe verte planquées sous les marches. Suivez ensuite le chemin creusé dans la roche. Arrêtez-vous près du vendeur, et prenez le mémo 4 de Luis sur les caisses derrière lui. Pénétrez également dans la petite remise pour trouver une herbe rouge. Marchandez à votre guise puis reprenez votre route sur la droite après avoir sauvegardé. Prenez l'herbe jaune dans le petit enclos grillagé puis traversez le gouffre grâce au pont métallique. Poursuivez et vous ne tarderez pas à rencontrer un nouveau Boss, bien gros, bien baveux, et bien méchant. Bref, un comme on les aime dans Resident Evil ! De plus, et cela ne va pas nous arranger, vous vous retrouvez prisonnier dans un hangar grillagé, suspendu au dessus du vide. Dans un premier temps, repoussez le monstre grâce à une de vos plus puissantes armes et cherchez les interrupteurs pour débloquer la sortie. Lorsque le Boss viendra vous défier au corps-à-corps, tirez à nouveau pour le faire fuir. Parfois, certains interrupteurs ne sont accessibles qu'après certaines actions enclenchées par l'IA, ou bien qu'après avoir fait sauter les sas en tirant sur les lumières vertes. La sortie déverrouillée (elle est symbolisée par une porte rouge), un compte à rebours de 30 secondes s'enclenchera. D'ici ce délai, le compartiment dans lequel vous vous trouvez sombre dans le gouffre. Lorsque vous apercevrez le crochet, sautez dessus pour vous y suspendre et prendre la fuite. Une fois à terre, ramassez les munitions et l'herbe puis avancez droit devant vous. La bête vous rattrapera alors. Utilisez les deux barils disposés dans la zone pour lui faire déguster de gros dégâts lorsqu'il passera à proximité, puis concentrez vos tirs sur l'énorme crochet lui sortant du dos. Utilisez vos armes les plus puissantes et ne le laissez pas vous approcher au corps-à-corps. Lorsqu'il aura suffisamment dégusté, U3 (car tel est son nom) s'enfouira dans le sol pour vous concocter bon nombre d'attaques surprises. Soyez alors vigilant et appuyez sur les combinaisons de touches apparaissant à l'écran. A ce stade de la bataille, il ne vous reste plus qu'à tirer quelques balles dans le parasite pour faire mouche. Prenez ensuite le pactole sur la bête déchue avant de repartir par la petite porte grise derrière les grilles. Guère plus loin, utilisez le transporteur pour aller sauvegarder près du dernier marchand ou bien poursuivez par l'échelle. Aux abords du campement suivant, postez-vous sur le montant de la falaise et tirez sur les barils d'essence pour éliminer tranquillement vos ennemis. Récupérez tous les objets qu'ils daignent vous laisser puis rentrez à l'intérieur de la tente pour vous glisser sous le sol, et rejoindre ainsi l'autre partie du camp derrière la grille et les barbelés. Près du marchand, sauvegardez et récupérez la note de Krauser. Remontez à la surface en grimpant à l'échelle, puis poursuivez jusqu'au grand portail de bois pour atteindre les ruines. Lorsque vous rencontrerez à nouveau Krauser, réfugiez-vous dans le premier petit baraquement lorsqu'il dirigera les tirs de sa mitrailleuse droit sur vous. Ne restez pas planqué derrière les murets, car ceux-ci céderaient rapidement sous l'impact des balles. Appuyez sur le mécanisme des barreaux, et l'ennemi viendra alors vous provoquer au corps-à-corps. Essayez de garder vos distances autant que possible et repoussez-le à l'aide du fusil à pompe ou toute autre arme à feu puissante. Montez ensuite à l'échelle récupérer les objets sur le toit, puis redescendez pour emprunter la grille. Plusieurs séquences réflexes s'enclencheront lors de l'affrontement. Sachez alors appuyer sur les bonnes séquences s'affichant à l'écran pour éviter les blessures et mettre votre adversaire au sol.

Profitez-en alors pour lui tirer dessus une nouvelle fois. Lorsque vous trouverez le premier insigne, une grille se refermera derrière vous, vous laissant seul en tête-à-tête avec la brute. Repoussez-le comme lors des phases précédentes, et une statue émergera du sol après sa fuite. Déplacez-la sur le socle et les leviers deviendront alors accessibles. Partez vers le premier que vous aviez croisé pour le relever, et ainsi pouvoir poursuivre derrière la grille. Méfiez-vous car krauser en profitera pour surgir de nulle part et vous attaquer. Descendez et abattez à l'aide du pistolet tous les petits androïdes avant qu'ils ne vous explosent à la figure. Ouvrez l'oeil afin de ramasser quelques objets, puis pénétrez dans la tour et lorsque Krauser entamera une courte discussion avec Léon. Montez ensuite au sommet de la tour et récupérez les nombreux items. Avancez le long du cheminement du ponton de bois pour vous procurer la seconde partie du puzzle. L'affrontement final débutera alors. Tirez dans les jambes de votre ennemi pour que celui-ci relâche sa garde. Profitez alors de ce moment pour lui décocher plusieurs balles de fusil à pompe à même le corps. Hâtez-vous ensuite d'aller placer les trois insignes dans leurs encoches respectives et poursuivez par les portes pour terminer.

CHAPITRE 5-4

Au commencement, glissez la plante au sol dans votre inventaire, puis avancez vers l'avant. La zone qu'il va vous falloir traverser est largement fournie en ennemis. De plus, la plupart disposent d'armes à feu et autres mitrailleuses. Pour vous faciliter la tâche, un hélicoptère vient vous prêter main forte. Planquez-vous lorsqu'il vous conseillera de vous mettre à couvert, et profitez alors du feu d'artifice. Essayez de traverser les lieux rapidement, mais prenez tout de même le temps de ramasser les nombreux items qui traînent dans le coin. A l'intérieur de la base, il vous faut trouver les interrupteurs pour progresser. Lorsque Mike, le pilote de l'hélico, nous aura quitté (snif...) avancez dans les ruines jusqu'à la prison. Près des cellules, tuez le regenerador puis gagnez la base militaire. Là-bas, luttez contre vos adversaires en sortant l'artillerie lourde. Récupérez la clef magnétique sur l'un de vos ennemis quand ceux-là verrouilleront le système informatique pour vous gêner, puis actionnez chacun des interrupteurs restaurés. Peu de temps après vous retrouvez Ashley, et nos deux tourtereaux se trouvent à nouveau réunis. Pénétrez alors dans la salle de chirurgie pour en finir une bonne fois pour toute avec les plagas qui habitent leurs deux corps. Ressortez ensuite vers l'extérieur, et vous croiserez le dernier marchand du jeu. C'est le moment de revendre tout ce qui ne vous servira plus, mais surtout d'améliorer vos armes à leur puissance maximum. Vérifiez votre stock de sprays, puis avancez en contrebas en descendant les escaliers pour aller utiliser le monte-charge qui vous mènera devant Saddler, le Boss de fin. La version mutante du lord est impressionnante de par sa taille qui le fait ressembler à une araignée géante. Dès le début du combat, esquivez-le par la droite et positionnez-vous près des barrières. Attendez qu'il passe devant le baril rouge pour tirer dedans. Lorsque la bête, touchée, s'affalera, foncez droit sur elle pour que Léon aille planter son couteau dans l'oeil de la tentacule principale du monstre. Marchez ensuite jusqu'à la petite échelle et actionnez la manette plus haut afin de faire rentrer une des poutres en collision avec le monstre. Replongez votre couteau dans son oeil puis partez sur la deuxième partie de la zone accessible grâce au pont (attention celui-ci alterne entre ouverture et fermeture). Attendez que la grosse bestiole vous rejoigne enfin (durant cette attente esquivez les projectiles en entrant les combinaisons adéquates) puis utilisez le second baril rouge, ainsi que l'autre commande déplaçant les poutres alentours pour affaiblir une nouvelle fois la bête. Ceci étant fait, vous aurez utilisé tous les éléments du décor susceptibles de vous aider. Il vous faudra alors vous frotter directement à la bête. Repérez ses yeux sur ses pattes poilues et prenez-en un pour cible. Si vous parvenez à l'atteindre, son oeil principal deviendra vulnérable, profitez-en alors pour l'atteindre de la même manière que les 4 fois précédentes. Fuyez la furie de la bête lorsqu'elle se redressera puis attendez quelques instants avant que les yeux disposés sur ses membres s'ouvrent à nouveau. Répétez l'opération 4, 5 fois de suite et Adda vous balancera un lance-roquettes. Gagnez alors la seconde partie de l'aire de combat et balancez-lui un missile bien cadré. Voilà c'en est fini de lord Saddler et de ses projets mégalos. Récupérez les 100 000 pesetas sur le cadavre du monstre et redescendez par l'ascenseur à présent en état de marche. Suivez ensuite le couloir imposé par le couloir de pierre puis sautez sur le jet ski pour prendre la fuite. Esquivez les obstacles et maintenez le stick analogique enfoncé vers l'avant pour foncer plein gaz. Sauvegardez et profitez des quelques bonus à l'écran titre pour prolonger le plaisir de jeu. Enfin, sachez que si vous décidez de relancer une partie, vous aurez la possibilité de choisir une difficulté plus accrue encore, mais également de nouvelles armes auront fait leur apparition chez le vendeur : le matilda et le lance-roquettes infini. Tentant non ?

BONUS DE FIN

Mode Separate Ways
Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Mercenaries
Terminez le jeu une fois.

Toutes les vidéos
Terminez le jeu une fois.

Nouvel écran titre
Terminez le jeu une fois.

Difficulté "professionnel"
Terminez le jeu une fois en mode Normal.

Ada Assignment
Terminez le jeu une fois.

ARSENAL BONUS

Chicago Typewriter (mode normal)
Terminez le mode Separate Ways.

Chicago Typewriter (mode Separate Ways)
Terminez le mode Ada Assignment.

Handcannon
Obtenez 5 étoiles pour chaque personnage et sur tous les niveaux dans le mode Mercenaries.

Lance-roquettes illimité
Terminez le jeu une fois.

Matilda
Terminez le jeu une fois.

P.R.L 412
Terminez le jeu en difficulté "professionnel".

NOUVELLES TENUES

En plus des nouveaux costumes que vous obtiendrez en terminant le jeu une fois, vous pourrez en débloquer deux autres (l'armure d'Ashley et la tenue de gangster de Leon) si vous terminez le mode Separate Ways.

PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

Ada Wong

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Village.

Albert Wesker

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Waterworld.

Hunk

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Base.

Jack Krauser

Obtenir au moins 4 étoiles dans le niveau Castle.

SUCCÈS

Des nerfs d'acier (150)

Finir le jeu avec le niveau de difficulté le plus élevé.

Garde-robe complète (100)

Obtenir tous les costumes du jeu.

On rentre à la maison (100)

Vaincre Saddler.

Frère d'arme (50)

Vaincre Krauser en combat singulier.

Qu'est-ce que ça vaut ? (150)

Obtenir toutes les capsules de bouteille du jeu.

La chute du châtelain (50)

Vaincre Salazar et réussir à s'échapper du château.

Un terrible assassin (150)

Vaincre Verdugo, le bras droit de Salazar.

La fin d'une lignée (50)

Vaincre le chef du village.

Secourir Ashley (50)

Sauver la fille du président.

Combat poids libre (50)

Stopper El Gigante.

Ne tirez pas dans l'eau ! (50)

Tirer dans le lac pour attirer son gardien.

Son de cloche (50)

Faire sonner la mystérieuse cloche.

Resident Evil 5

© Capcom 2009

RÉCOMPENSES

Personnages

Incarner Sheva

Terminer le jeu une fois.

Modes bonus

Mode Mercenaries

Terminer le jeu une fois.

New Game +

Terminer le jeu une fois.

Mode Professionel

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Filtres

Filtre monochrome

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Filtre sépia

Terminer le jeu en difficulté Normal.

Filtre grain

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

Divers

Nouveau costume

Terminer le jeu une fois.

Histoire de Resident Evil

Dans la section Archives du jeu.

Munitions illimitées

Terminer le jeu une fois. L'arme doit être améliorée au maximum pour pouvoir utiliser les munitions illimitées (à activer dans les paramètres).

ARMES BONUS

Gatling Gun (pour Chris)

Améliorer complètement le VZ61, puis acheter le Gatling Gun dans le magasin.

Hydra

Améliorer complètement le Ithaca M37, puis acheter l'Hydra dans le magasin.

Longbow (pour Sheva)

Améliorer complètement le S75, puis acheter le Longbow dans le magasin.

M93R

Améliorer complètement le M92F, puis acheter le M93R dans le magasin.

Magnum S&W M500

Améliorer complètement le Magnum S&W M29, puis acheter le S&W M500 dans le magasin.

SUCCÈS

Chapitre 1 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 1 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 1 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 1 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 2 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 2 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 2 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 3 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 3 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 3 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 4 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 4 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 4 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 4 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 5 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 5 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 5 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 6 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 6 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Chapitre 6 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

Recrue (15)

Compléter tous les chapitres en Amateur.

Soldat (15)

Compléter tous les chapitres en Normal.

Vétéran (30)

Compléter tous les chapitres en Vétéran.

Héros de guerre (70)

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé.

Chasse aux oeufs (15)

Trouver les 4 types d'oeufs.

Défilé de mode (30)

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus.

Course à l'armement (30)

Obtenir toutes les armes disponibles.

Le must du must (30)

Améliorer toutes les armes au maximum.

Ils appartiennent à un musée (30)

Obtenir tous les trésors du jeu.

Médaille d'honneur (30)

Trouver tous les emblèmes du BSAA.

Des figurines, pas des poupées ! (30)

Collectionner toutes les figurines.

Un ami dans le besoin (15)

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée.

Secouriste (15)

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché.

Migraines (15)

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête.

Couteau tiré (15)

Vaincre 5 ennemis avec le Couteau.

Coup de jus (15)

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique.

Maintien de l'ordre (15)

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling.

Dans le mille (15)

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc.

Street Fighter (15)

Vaincre 20 ennemis à mains nues.

La totale (15)

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques.

Mal de tête (15)

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête.

Feu d'artifice (30)

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi.

Ne faire qu'un avec le couteau (15)

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau.

Pluie de chair (60)

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité.

Et la lumière fut (15)

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante.

Ride the Lightning (15)

Electrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur.

T'as pas du feu ? (15)

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence.

Baptême du feu (15)

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz.

Spécialistes de l'ablation (15)

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial.

Rancune (15)

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi.

Chauffeur (30)

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur.

Oeuf dans la face (15)

Battre un Majini avec un oeuf pourri.

Droit au coeur (15)

Battre un certain ennemi en lui poignardant le coeur.

Confiance (30)

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire.

PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

Note : Pour obtenir le rang A, vous devez obtenir 40 000 points si vous jouez en solo et 80 000 points si vous jouez en coop.

Chris (safari)

Obtenir le rang A sur "The Village".

Chris (STARS)

Obtenir le rang A sur "Experimental Facility".

Jill (tenue de combat)

Obtenir le rang A sur "Ship Deck".

Jill (BSAA)

Obtenir le rang A sur "Public Assembly".

Sheva (tenue de soirée)

Obtenir le rang A sur "Ancient Ruins".

Sheva (tribal)

Obtenir le rang A sur "Missile Area".

Wesker (nuit)

Obtenir le rang A sur "The Mines".

Wesker (STARS)

Obtenir le rang A sur "The Prison".

OBJETS ILLIMITÉS

Au début de certains chapitres (comme le 2-1 ou le 3-1), vous pouvez récupérer plusieurs fois les objets qui sont dans la zone. Pour cela, passez d'abord le checkpoint, allez chercher un maximum d'objets et de munitions, puis quittez le jeu. Le jeu vous dira que toute progression non sauvegardée sera perdue, mais il vous demandera ensuite si vous voulez sauvegarder votre équipement actuel (donc tous les objets qui sont dedans). Choisissez oui ! Relancez la partie en choisissant "Continuer" afin de recommencer à partir du checkpoint avec la totalité des objets que vous aviez récupérés. Vous verrez que ces derniers apparaissent de nouveau sur le terrain, ce qui vous permet de les récupérer une deuxième fois. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez.

LANCE-ROQUETTES ILLIMITÉ

Terminer le jeu en moins de 5 heures dans n'importe quel niveau de difficulté. Activez ensuite les munitions illimitées dans la section Bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite. Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique. Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 2

Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge. Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel. Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites

attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent

vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu. Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

Chapitre 3

Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette "Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche.

Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la.
Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque. Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

Chapitre 4

Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi, améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite,

descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière attaque du grand insecte.

Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite, mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

Chapitre 5

Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez. Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le

soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

Chapitre 6

Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis

qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur. Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Cette astuce concerne le mode Versus (ou mode Affrontement), uniquement disponible en téléchargement.

Chris (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 13 000 points dans le menu des bonus.

Chris (safari)

Achetez-le pour 8 000 points dans le menu des bonus.

Jill (tenue de combat)

Achetez-la pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Jill (BSAA)

Achetez-le pour 5 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tenue de soirée)

Achetez-le pour 6 000 points dans le menu des bonus.

Sheva (tribal)

Achetez-le pour 15 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (nuit)

Achetez-le pour 30 000 points dans le menu des bonus.

Wesker (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 50 000 points dans le menu des bonus.

DÉBLOQUER L'ARC

Il faut améliorer au maximum le sniper S75 pour pouvoir ensuite acheter l'arcr au prix de 50 000 pièces d'or. Le sniper S75 se trouve chapitre 2-1 dans une petite maison à la fin de la carte du port, à l'intérieur d'une valise.

Resident Evil 5 : Gold Edition

© Capcom 2010

LISTE DES SUCCÈS

Chapitre 1 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 1 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 1 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 1 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 2 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 3 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 4 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 4 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 4 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 4 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 5 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 1 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 2 dans n'importe quelle difficulté.

Chapitre 6 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 3 dans n'importe quelle difficulté.

Recrue (15)

Compléter tous les chapitres en Amateur.

Soldat (15)

Compléter tous les chapitres en Normal.

Vétéran (30)

Compléter tous les chapitres en Vétéran.

Héros de guerre (70)

Compléter tous les chapitres au niveau de difficulté le plus élevé.

Chasse aux oeufs (15)

Trouver les 4 types d'oeufs.

Un ami dans le besoin (15)

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée.

Secouriste (15)

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché.

Migraines (15)

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête.

Couteau tiré (15)

Vaincre 5 ennemis avec le Couteau.

Coup de jus (15)

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique.

Maintien de l'ordre (15)

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling.

Dans le mille (15)

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc.

Street Fighter (15)

Vaincre 20 ennemis à main nue.

Ride the Lightning (15)

Électrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur.

La totale (15)

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques.

Feu d'artifice (30)

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi.

Pluie de chair (60)

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité.

Et la lumière fut (15)

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante.

T'as pas du feu ? (15)

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence.

Baptême du feu (15)

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz.

Spécialistes de l'ablation (15)

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial.

Rancune (15)

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi.

Oeuf dans la face (15)

Battre un Majini avec un oeuf pourri.

Droit au coeur (15)

Battre un certain ennemi en lui poignardant le coeur.

Seul contre tous (15)

Gagner 30 parties en Tueurs.

L'instinct de survie (30)

Gagner 30 parties en Survivants.

Effet domino (15)

Enchaîner 40 combos en Tueurs en équipe.

Tout pour quelques points ! (15)

Atteindre 40 000 points en Survivants.

Réaction en chaîne (15)

Enchaîner 20 combos en Tueurs.

Que la fête commence ! (20)

Débloquer tous les personnages sélectionnables en mode Affrontement.

Et tous pour un ! (15)

Atteindre 80 000 points en Survivants en équipe.

Un peu perdu (15)

Compléter "Perdu dans les cauchemars" dans n'importe quelle difficulté.

Juste un mauvais rêve (15)

Compléter "Perdu dans les cauchemars" avec un rang S.

Kung Fu Fighting (15)

Infliger une certaine quantité de dommages à Wesker dans "Perdu dans les cauchemars".

La tête dans les étoiles (15)

Détruire les 18 étoiles bonus trouvées à travers "Perdu dans les cauchemars".

La fuite (15)

Compléter "Une fuite désespérée" dans n'importe quelle difficulté.

La grande évasion (15)

Compléter "Une fuite désespérée" avec un rang S.

La voie du guerrier (15)

Vaincre par vous-même 150 ennemis en une seule partie de "Une fuite désespérée".

Tuer le messager (15)

Vaincre 3 meneurs Majini en une seule partie de "Une fuite désepérée"

Mal de tête (15)

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête.

Confiance (30)

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire.

Chauffeur (30)

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur.

Ne faire qu'un avec le couteau (15)

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau.

Vétéran (30)

Compléter tous les chapitres en Vétéran.

Défilé de mode (30)

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus.

Course à l'armement (30)

Obtenir toutes les armes disponibles.

Le must du must (30)

Améliorer toutes les armes au maximum.

Ils appartiennent à un musée (30)

Obtenir tous les trésors du jeu.

Médaille d'honneur (30)

Trouver tous les emblèmes du BSAA.

Des figurines, pas des poupées ! (30)

Collectionner toutes les figurines.

Passage à tabac (30)

Battre 100 joueurs ennemis avec des attaques de mêlée en mode Affrontement.

On s'en sortira... (15)

Gagner 30 parties en Survivants en équipe.

Tuons en choeur (30)

Gagner 30 parties en Tueurs en équipe.

Une nuit de terreur ! (40)

Compléter "Perdu dans les cauchemars" en Professionnel.

Ne te retourne pas (40)

Compléter "Une fuite désespérée" en Professionnel.

Héros de guerre (70)

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé.

ANGLES DE CAMÉRA FIXES (PERDU DANS LES CAUCHEMARS)

Tout de suite après avoir pénétré dans le manoir, examinez plusieurs fois la porte d'entrée de la bâtisse jusqu'à voir un point d'interrogation. En validant à nouveau, la caméra changera d'angle. A partir de ce moment-là, vous pourrez jouer le chapitre entier en profitant d'angles de caméra fixes hérités de ceux du premier Resident Evil.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Note : Cette solution ne comprend que les chapitres de la version originale de Resident Evil 5.

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez

apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite. Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique.
Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

Chapitre 2

Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez

comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge. Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel. Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et

prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du

couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu. Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

Chapitre 3

Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette "Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche. Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la.
Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque. Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

Chapitre 4

Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi, améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite, descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière attaque du grand insecte.

Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite, mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

Chapitre 5

Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez. Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et

ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore

une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

Chapitre 6

Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur. Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

Resident Evil 5 : Perdu dans les Cauchemars

© Capcom 2010

DÉBLOQUER JILL VALENTINE

Terminez le jeu une première fois pour pouvoir le recommencer dans la peau de Jill Valentine.

CLIN D'OEIL À RESIDENT EVIL

Tout de suite après avoir pénétré dans le manoir, examinez plusieurs fois la porte d'entrée de la bâtisse jusqu'à voir un point d'interrogation. En validant à nouveau, la caméra changera d'angle. A partir de ce moment-là, vous pourrez jouer le chapitre entier en profitant d'angles de caméra fixes hérités de ceux du premier Resident Evil.

Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée

© Capcom 2010

DÉBLOQUER JOSH STONE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer Josh Stone comme personnage jouable.

MODE PROFESSIONNEL

Terminer le jeu en mode Vétéran.

SUCCÈS

Getaway (15)

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée dans n'importe quel niveau de difficulté.

Shoot the Messenger (15)

Eliminer 3 Agitator Majini en une seule partie.

The Great Escape (15)

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée avec un rang S.

Way of the Warrior (15)

Eliminer 150 ennemis à vous tout seul durant une partie.

Run the Gauntlet (40)

Terminer Resident Evil 5 : Une Fuite Désespérée en Professionnel.

Resident Evil 6

© Capcom 2012

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES DANS LE MODE MERCENAIRE

Ada

Terminez la campagne d'Ada.

Carla

Débloquez tous les costumes des personnages.

Helena

Terminez la map de Chao Urbain en obtenant au moins le rang B.

Piers

Terminez la map de la Bête d'Acier en obtenant au moins le rang B.

Soldat Secret du BSAA

Débloquez tous les personnages ainsi que tous leurs costumes.

Sherry

Terminez la map Les Profondeurs de la mine en obtenant au moins le rang B.

DÉBLOQUER LES MUNITIONS ILLIMITÉES

Il faut finir les 3 campagnes avec au moins un perso : JAKE - CHRIS - LEON

Puis finir la campagne de Ada, elle sera alors accessible dans les extras. Et vous pourrez acheter l'arme que vous voulez en illimité.

PRIX DES ARMES ILLIMITÉES EN POINTS D'EXPÉRIENCE

{l Pistolet : 79 000 EXP
Fusil : 89 000 XP
Magnum : 99 000 XP
Fusil de sniper : 79 000 XP
Pistolet mitrailleur : 89 000 XP
Fusil d'assaut : 89 000 XP
Lance grenades : 99 000 XP
Arbalète : 79 000 XP
Elles ne seront disponibles qu'après avoir fini les 4 campagnes, dont les 3 principales avec au moins un perso. Mais surtout, à l'inverse de Resident Evil 5, vous ne pourrez équiper ces armes que comme une amélioration, ce qui fait que vous ne pourrez avoir que 3 armes maximum en même temps, ce qui vous oblige à n'avoir rien d'autre (ni kevlar, ni thésauriseur...).

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue

Dans la peau de Léon, après avoir mis votre coéquipière à l'abri, évoluez entre les décombres puis à l'intérieur du bâtiment. Approchez-vous du véhicule pour récupérer une herbe de soin, suivez les instructions d'Hunnigan pour l'équiper et exécutez les QTE à l'écran pour éliminer le zombie. Soignez enfin votre partenaire pour pouvoir repartir de retrouver les rues.

Frayez-vous un chemin entre les zombies et les carcasses de voitures, fuyez l'explosion qui s'ensuit et courrez vers l'hélicoptère en vous débarrassant d'un dernier ennemi récalcitrant. A bord, exécutez les QTE pour " atterrir " et passez la porte pour mettre fin à ce tutoriel.

Leon & Helena

Chapitre 1

Sortez du bureau et dirigez-vous vers la salle de réception. Traversez-la ainsi qu'un nouveau couloir pour trouver un professeur survivant : tirez sur l'**Emblème** dans un coin de la pièce avant de rebrousser chemin à la recherche de sa fille et suivez-le pour trouver cette dernière derrière une porte ensanglantée. Retournez vers l'ascenseur pour l'emprunter, exécutez les QTE pour mettre Liz au pas, puis faites feu sur les zombies qui font irruption une fois l'ascenseur arrivé à destination.

Faites place nette dans le garage pour continuer et vous retrouver dans les locaux de l'université après la scène. Montez à l'étage, éliminez les deux zombies dans l'amphithéâtre, récupérez l'Herbe verte sur les marches et traversez la salle de classe un peu plus loin en affrontant de nouveaux zombies au passage. Descendez les escaliers, abattez les ennemis sur la droite pour récupérer une Herbe et des munitions, explorez la salle de cours sur la gauche pour trouver une Herbe rouge et descendez les zombies qui vous barrent la route.

A l'extérieur, frayez-vous un chemin entre les ennemis qui rôdent et passez la porte à l'ouest.

Au bout du couloir, faites mine de passer la porte pour qu'un système de sécurité vous en empêche : survivez alors à l'assaut des zombies qui font irruption de toute part jusqu'à pouvoir passer en faisant exploser la cervelle des ennemis récalcitrant.

Dans la zone suivante, fouillez les tiroirs pour mettre la main sur un deuxième **Emblème** et des munitions et récupérez la carte magnétique au bout. Combattez les zombies qui vous barrent le chemin du retour pour regagner l'extérieur et allez utiliser votre carte pour ouvrir la grille sur la gauche. Faites place nette pour franchir le poste de contrôle et une fois dehors, courrez à toute jambe en bifurquant sur la droite dès que possible pour rejoindre une voiture. Exécutez les QTE pour vous mettre en route, puis une fois à pied, engouffrez-vous dans les égouts.

Brisez les caisses pour ramasser points d'Habilité et munitions, suivez les tunnels peuplés de zombies à mettre en bouillie et plaquez-vous contre le mur quand le train pointe le bout de son nez. Près du feu, contrez les assauts des chiens enragés pour vous en débarrasser sans peine, récupérez le contenu des caisses et avancez davantage pour affronter un groupe d'ennemis aux prises avec un câble électrique. Passez la porte sur la gauche, tirez au jugé sur les zombies furetant dans l'obscurité et récupérez le contenu des caisses sur votre chemin pour rejoindre la voie ferrée.

Tirez sur l'**Emblème** caché sur la droite avant de progresser vers la gauche, où de nouveaux ennemis vous attendent ainsi qu'un train de passage. Plus loin, aidez votre partenaire à monter pour débloquer la porte du wagon, traversez-le en vous méfiant des corps à priori inertes et rejoignez la sorti du métro. Ouvrez la porte du wagon pour libérer le civil, puis débarrassez-vous des zombies qui attendaient derrière le battant en vous méfiant de ceux pouvant vous cracher à la figure.

De retour à l'air libre, frayez-vous un chemin en récupérant les objets sur votre passage, aidez le civil coincé sous une voiture, éliminez de nouveaux zombies et frappez au corps-à-corps le soldat infecté au fond pour en venir à bout. Empruntez l'échelle sur la gauche pour rejoindre la rue adjacente, engouffrez-vous dans la ruelle en faisant la peau aux infectés, brisez les tonneaux au fond pour récupérer des munitions et montez à l'échelle.

Poussez la benne pour pouvoir passer sur la droite et escalader le bus, avancez dans la ruelle jusqu'à être bloqué par une ambulance, puis traversez le bar sur la droite.
Faites le tour de la bâtisse pour passer la porte, examinez la porte verrouillée au fond et rebroussez chemin pour prendre la clé sur le corps de l'un des morts que vous venez de croiser. Éliminez les zombies, allez utiliser votre clé et ramassez le fusil à pompe sur le soldat mort.

Récupérez le contenu des tonneaux, passez sur la droite et faites face à votre premier hurleur zombie. Ces derniers vous fuient jusqu'à avoir assez de voix pour vous paralyser : tirez dans le bulbe rouge sur leur cou pour les empêcher de vous immobiliser tout en repoussant les zombies classiques, puis traversez la cave peuplée d'ennemis. A l'extérieur, montez les escaliers, faites sauter votre partenaire de l'autre côté pour qu'il puisse pousser la benne et déverrouiller la porte pendant que vous affrontez une poignée de zombies. Dans le bar, tirez sur l'**Emblème** sur la gauche avant de sortir pour aider un groupe de survivants.

Restez à bonne distance du groupe pour éviter de vous faire renverser par le fourgon qui fait irruption par la suite, éliminez le hurleur en priorité, puis tirez dans le geyser d'essence pour venir à bout des soldats infectés qui sortent du fourgon. Récupérez tout ce qui peut l'être avant de passer la porte indiquée, repoussez les zombies qui tentent de rentrer dans le magasin en faisant attention aux écorchés vifs et montez à l'étage lorsque le vieil homme vous y autorise. Repoussez à nouveau les ennemis qui vous assaillent en nombre et passez dans la pièce suivante.

Récupérez une Herbe verte et des munitions de fusil à pompe dans le tiroir et équipez cette arme pour venir à bout du fat zombie qui fait irruption. Suivez ensuite l'armurier de plus belle pour rejoindre le toit, une nouvelle flopée de zombies de tout poil vous attendent. Repoussez-les jusqu'à l'arrivée du bus en contrebas, sautez sur le balcon sur la gauche, puis faites feu sur le fat zombie qui vous empêche de partir pour mettre fin au chapitre.

Chapitre 2

Après le crash du bus, faites feu sur les zombies qui vous sautent à la gorge pour finalement rejoindre le cimetière. Traversez ce dernier en prenant garde à ne pas tomber dans les fosses et en éliminant les morts-vivants qui vous

barrent la route, ouvrez la tombe derrière la clôture sur la droite pour trouver un trésor valant 5000 points d'Habilités et scrutez l'arrière des pierres ornementales sur la gauche du sentier ascendant pour trouver un premier **Emblème**. Entrez dans la cabane au fond, libérez le chien possédant la clef piégé à l'intérieur, puis poursuivez-le en retournant à l'entrée du cimetière.

Abattez les chiens infectés que vous croisez et pistez toujours le canidé que vous avez libéré pour finalement l'abattre lui aussi et ainsi récupérer votre dû. Utilisez la clé sur la grille pour vous voir propulsé en contrebas par un zombie surprise, frayez-vous un chemin entre les cryptes en éliminant les hurleurs et autres joyeusetés qui se mettent sur votre chemin pour finalement rejoindre votre partenaire, explorez sa section de cryptes pour y trouver une Herbe rouge dans une tombe et avancez vers la cathédrale.

Là, faites le plein de munitions et de points, puis faites face à la vague de zombies en tout genre qui vient essayer de vous étriper pendant que les résidents de la cathédrale restent bien au chaud. Une fois invité à l'intérieur, placez une charge télécommandée pour faire le ménage et ainsi pouvoir ouvrir la porte avec votre partenaire sans vous faire malmener. Faites monter votre partenaire au fond à gauche de la pièce pour qu'il fasse tomber une échelle non loin, récupérez la madone au rez-de-chaussée, montez, récupérez-en une deuxième dans le coffre dans la pièce adjacente et placez-les sur les socles avec votre coéquipier.
Avant de redescendre pour emprunter le passage découvert, faite le tour du balcon pour récupérer ce qui peut l'être et mettez votre arme en joue en direction de la rosace de pierre en hauteur, au dessus de l'entrée, pour repérer et briser un **Emblème**. En bas, baissez le levier pour passer, désactivez une première statue, puis esquivez le tir des suivantes dans la salle qui suit en courant en zigzague pour les mettre en veilleuse l'une après l'autre. Dans la zone suivante, faites pointez votre laser de visée sur le disque, montez les escaliers, réitérez l'opération sur le disque en contrebas, puis sur celui se situant en hauteur du côté de votre partenaire.

Après avoir écrasé le zombie isolé, utilisez le miroir géant au plafond pour atteindre un troisième disque, récupérez la madone, ramassez le fusil de sniper un peu plus loin et utilisez-le si vous le souhaitez pour atteindre les cinq cloques à l'extérieur, trois d'entre elles étant cerclées de pierre tandis que deux autres se situent sur les girouettes. Récupérez une dernière madone et rejoignez la pièce centrale, un niveau plus haut (d'où vous bénéficiez d'un meilleur angle sur l'Emblème précédent) pour placer vos statues dans leur socle.

Cela a pour effet de débloquer la voie vers les laboratoires souterrains, mais libère également une créature aux indigestions flagrantes. Restez à bonne distance pour l'abattre et n'hésitez pas à laisser des bombes télécommandées sur son chemin pour la piéger et en venir à bout rapidement. Ramassez la carte sur son cadavre, récupérez les 4000 points d'Habilité dans le coffre qui précède l'entrée des labos et entrez-y sans attendre. Sur la console surélevée, entrez tour à tour tous les codes possibles pour accéder aux cellules et y récupérer des objets, éliminer le hurleur et ouvrir la grille droit devant.

Répétez l'opération avec le panneau suivant pour trouver toujours plus de points, une herbe verte ainsi qu'un hurleur et avancez jusque dans la salle d'interrogatoire. Suivez Helena le long des couloirs en éliminant quelques zombies au passage, videz l'évier se trouvant en dessous d'un miroir pour trouver un **Emblème**, passez la porte au fond, puis une autre sur la gauche après avoir fait place nette, et entrez dans le labo face à vous pour assister à une scène.

Avant d'en sortir, entrez le code 201 sur le panneau de commande pour débloquer la porte un peu plus loin,, suivez votre objectif vers un premier levier à abaisser, puis rebroussez chemin pour en activer un deuxième derrière le rideau de fer que vous venez de lever. Passez par le passage sous-terrain pour rejoindre votre partenaire, réglez leur compte aux zombies qui se mettent à grouiller un peu partout et traversez la passerelle près du premier levier. Baissez-en un troisième, faites monter votre coéquipier au dessus de la passerelle venant de descendre et couvrez-le pour qu'il puisse atteindre un autre levier de l'autre côté de la pièce.

Décimez le groupe de zombies qui arrive en même temps que la passerelle suivante, puis abaissez à deux les leviers restants pour terminer de remettre la salle en ordre. Passez par la porte déverrouillée, suivez votre objectif en écrasant quelques ennemis au passage, dont un hurleur, puis tenez votre position le temps que Hunnigan vous libère l'accès au sous-terrain en utilisant si nécessaire des charges télécommandées.

Suivez l'unique voie possible, rampez quand cela est nécessaire, tirez sur l'**Emblème** sur la gauche en dehors du

chemin et avancez pour atteindre les cryptes. Brisez les urnes pour en récupérer le contenu, rejoignez l'autre versant de la pièce pour vous engouffrer dans la brèche et retrouver, au bout du chemin, la soeur d'Helena. Escortez les deux jeunes femmes dans les entrailles des catacombes, en récupérant au passage une Herbe verte, continuez toujours vers le bas en récupérant le contenu des urnes et poussez le tas de débris lorsque vous êtes bloqué.

Ramassez une Herbe rouge dans le coin sur la gauche, poussez un second tas pour pouvoir continuer et déclencher une scène. Après la transformation de Deborah, visez les parties jaunâtres sur ses appendices pour faire s'écrouler la zone et atterrir toujours plus bas dans les catacombes. En compagnie d'Ada, empruntez les passerelles de bois et les cordes pour rejoindre la terre ferme, quoi qu'un peu trop tôt au goût de votre personnage.

Face à Deborah, visez toujours ses appendices pour la blesser en évitant ses charges, tirez dans les bidons explosifs quand vous en avez l'occasion pour lui infliger de lourds dégâts et méfiez-vous des morts-vivants qui rôdent dans l'arène. Une fois l'infectée suffisamment blessée, vous chutez à nouveau au niveau inférieur.

Dans la peau de Leon, descendez davantage en éliminant les ennemis sur votre route pour rejoindre le wagonnet, évitez les obstacles sur le trajet en tirant toujours sur les appendices de Deborah ainsi que sur les bidons explosifs qui jonchent votre route, puis lors que Helena se retrouve en fâcheuse posture, faites feu sur l'infectée pour vous en débarrasser une bonne fois pour toute et mettre fin au chapitre.

Chapitre 3

Avant d'abaisser le levier dans la salle en forme de rotonde, jetez un oeil en hauteur pour tirer sur l'**Emblème** qui s'y cache, puis dans l'allée qui suit, ouvrez le cercueil de gauche pour mettre la main sur 2000 points d'habilité (celui de droite renferme un ami très cher à Léon qui lui rappellera son séjour en Europe de l'est). Suivez votre objectif, ouvrez un nouveau cercueil sur la gauche renfermant le fusil d'assaut et exécutez une glissade pour passer l'obstacle pour le moins tranchant un peu plus loin.

Devant le mur de feu, faites passer votre partenaire en hauteur sur la droite pour qu'il désactive le jet de flammes, faites mine de passer la porte au fond à droite, puis insérez-y la bague de Simmons. Agrippez-vous alors à la manivelle non loin pour faire à nouveau cracher du feu à la statue de lion, mais cette fois à votre profit, puisque cela vous empêchera de vous faire submerger par les zombies. Passez la porte dès que possible, évoluez vers la gauche une fois dans l'eau et empruntez le passage " au sec " sur la droite pour trouver un **Emblème** dans un cercueil.

Suivez votre objectif, envoyez votre partenaire en hauteur pour ouvrir la porte en écrasant le zombie nageant vers vous, puis couvrez votre coéquipier pour qu'il puisse vous dégager la voie. Rendez-lui la pareille, passez sous les hélices et éliminez le zombie tournant la manivelle en contrebas sur la gauche pour pouvoir passer. Votre panneau étant dépourvu de manivelle, rebroussez chemin pour voir une nuée de zombie ramper vers vous : utilisez une grenade incendiaire pour leur régler leur compte en vitesse et pouvoir récupérer la manivelle, et allez la remettre à sa place pour pouvoir la tourner.

Une fois au côté de votre partenaire, empruntez son parcours en sens inverse pour trouver 5000 points d'Habilité dans un cercueil, puis retourner baisser les leviers pour vous rapprocher encore plus du centre de la Terre. Progressez entre les passerelles naturelles en décimant les zombies qui vous tombent littéralement dessus jusqu'à atteindre une manivelle. Tournez-la pour déployer le pont, éliminer le hurleur, les écorchés et leurs acolytes pour pouvoir continuer, frayez-vous un chemin en sautant au dessus des gouffres en en annihilant toute résistance et affrontez un fat zombie au bout d'une passerelle.

Disposez d'un deuxième fat zombie en contrebas, faites sauter votre collègue, puis couvrez-le pour éviter que les zombies rampants ne le rattrapent. Continuez à le couvrir le long de son parcours, tout en assurant vos arrières contre les ennemis qui tentent de vous prendre par surprise, franchissez le pont sitôt qu'il est déployé, puis collez-vous sur la droite de la plate-forme pour pouvoir viser convenablement l'**Emblème** au loin. Poussez ensuite le rocher qui bloque la voie, avancez vers votre objectif en prenant garde à ne pas tomber, utilisez à deux les manivelles, puis courez et sautez de plate-forme en plate-forme en ignorant les ennemis pour finalement vous retrouver emporté par des trombes d'eau.

Tout en gérant votre oxygène en remontant régulièrement faire le plein, avancez dans les galeries inondées, récupérez

les points d'Habilités traînant sur la gauche près des ruines et tirez sur la grille avec votre partenaire pour reprendre votre souffle. Exécutez les QTE successives pour lutter contre le requin mutant, puis, dans la peau de Leon, nagez aussi vite que possible vers la berge sous le couvert offert par Helena pour sortir sain et sauf du bassin. Aux commandes de la jeunes femme, visez l'appendice orangé qui sort de la bouche du mutant pour le tenir éloigné de Leon et le laisser vous rejoindre. Tirez quoi qu'il en soit, une fois le calme revenu, sur l'**Emblème** présent sur le parcours d'Helena dans un panier de bois.

Brisez ensuite la grille fracassée vous barrant la route, puis prenez part à une séance de shoot où votre objectif sera de viser l'appendice orange que la créature tend vers vous. Visez si possible les bidons explosifs qui jaillissent de part et d'autre et exécutez les QTE pour éviter les assauts du monstre. Lors du ralenti, tirez sans faute sur le bidon afin de vous débarrasser du requin mutant et mettre fin au chapitre après une cinématique.

Chapitre 4

L'action reprend alors que vous n'avez pas encore atterri : faites feu de tout bois sur la créature aux flatulences fatales jusqu'à ce qu'elle s'enfuit, descendez les escaliers, tournez-vous sur la droite pour tirer sur l'**Emblème** derrière la palissade à demi ouverte et rendez-vous à l'arrière de l'appareil en récupérant une Herbe verte et le contenu du coffre au passage.
Avant de tourner la valve pour ouvrir l'accès à la soute, brisez le verre sur la droite pour atteindre un deuxième **Emblème**, puis tournez une autre valve pour remettre l'avion d'aplomb.

Pendant que votre partenaire s'occupe alors de distraire la créature, ouvrez le panneau du côté opposé à la valve et abaissez le levier pour ouvrir la soute et vous débarrasser du mutant. Rampez ensuite pour remonter à bord et retournez dans la cabine de pilotage en éliminant les zombies nouvellement convertis pour, au cours d'une séance de QTE, réussir à redresser l'appareil.

De retour sur la terre ferme, pas le temps de souffler puisqu'immédiatement après votre rencontre avec Jake et Sherry, l'Ustanak, sorte de Némésis remanié, prend votre petit groupe pour cible. Après une courte phase de combat, Leon et Sherry se retrouvent isolés et doivent remettre un bus d'aplomb pour rejoindre la bataille proprement dite. Montez sur les container pour le viser sans être inquiété avec des armes de gros calibre et lorsqu'il monte vous rejoindre, fuyez immédiatement soit sur un autre container, soit en redescendant. Restez toujours mobile entre vos attaques et vous réussirez in fine à repousser le monstre jusqu'à la chute de l'antenne électrique.

Récupérez le contenu des caisses avant d'atteindre le marché, longez le mur de droite pour en explorer les arrières et trouver un **Emblème** de serpent à détruire, puis continuez vers votre objectif. Coincé dans la zone avec des cousins éloignés des Regenadores du quatrième opus, vous allez devoir dénicher trois clés en évitant de vous faire croquer par les créatures, qui même si elles s'avouent temporairement vaincues après avoir été coupées en deux, ont tôt fait de se reconstituer. Évitez-les donc autant que possible pour épargner vos réserves de munitions, passez derrière l'étale sur la gauche près de la porte bloqué par de l'électricité et coupez le courant pour pouvoir passer et ainsi récupérer la première clef.

Rebroussez chemin, rendez-vous cette fois à droite de la porte aux trois verrous pour ramassez quelques munitions et trouver la deuxième clé au bout d'une ruelle. Empruntez ensuite l'échelle non loin, propulsez votre coéquipier de l'autre côté de la rue, profitez de votre angle de vue pour tirer sur l'**Emblème** qui trône au dessus d'un filin électrique légèrement sur la droite. Une fois la voie dégagée par votre partenaire, passez la porte pour aller ramasser la troisième clé dans les sanitaires, puis foncez vers la porte verrouillée pour utiliser vos clefs.

Dans la pièce de découpe, exécutez les QTE affichées à l'écran lorsqu'un Regenador vous agresse pour vous en débarrasser avec style, avancez jusqu'à la porte rouge à l'extérieur pour déclencher une scène et explorez le complexe à la poursuite d'Ada. Courez vers l'ascenseur au loin, détruisez les optiques qui génèrent des lasers de part et d'autre de la porte, puis prenez les escaliers. Emparez-vous du contenu des caisses à l'extérieur et à l'intérieur de la salle 00, puis lorsque l'expérience est lancée, dans la peau de Léon, courez en cercle en touchant un maximum de drones pour les faire exploser sur votre passage et ainsi permettre à Helena de pirater la porte.

Après une petite fausse joie quant à votre libération, remettez-vous à la poursuite de votre muse dans le large entrepôt

jusqu'à déclencher une cinématique. Éclipsez-vous ensuite par la porte en contrebas et passez la double porte pour rejoindre Simmons. Après la scène, vous vous retrouvez à l'arrière d'un train : remontez les différents wagons en ramassant tout ce qui peut l'être (dont une Herbe rouge) et envoyez votre collègue en hauteur pour qu'il vous aide à le rejoindre.

Après le dialogue avec Simmons, faites feu pour le repousser et fuyez ses assauts en rebroussant chemin à travers les wagons. Quand la créature qu'il est devenu repasse sur le toit, faites de même et séparez-vous de votre coéquipier de façon à encercler votre ennemi. Lorsque ce dernier retrouve forme " humaine ", allez le frapper à loisir au corps-à-corps et continuez à lui mettre la pression, au fusil à pompe de préférence, lorsque Simmons se transforme à nouveau. Seul sur le train de marchandise dans la peau de Leon, fuyez la créature en sprintant, puis lorsqu'elle court à côté de votre wagon éventré, visez la " tête " entre les salves de projectiles pour lui infliger plus de dégâts. Lors du face à face, faites à nouveau feu sur la bête pour initier une cinématique et terminer le chapitre.

Chapitre 5

Suivez les soldats du BSAA dans les rues de la ville en évitant les nuées de gaz, tirez sur l'**Emblème** posé sur une étagère au rez-de-chaussée du bâtiment, montez en vitesse et suivez toujours les soldats en décimant du zombie par pelletée dans les couloirs et ce, jusqu'à atteindre le véhicule à extérieur. Après la petite balade, et avec l'aide de votre partenaire, passez l'obstacle pour vous retrouvez dans la séquence du prologue.

Empruntez le passage sur la droite sous le couvert d'Ada, éliminez les soldats zombies près du véhicule blindé et retournez-vous pour tirer sur l'**Emblème** à l'arrière du camion. Dans l'escalier non loin, ne lésinez pas sur le fusil à pompe et les grenades pour faire place nette, puis continuez comme lors du prologue pour arriver à la Quad Tower. Dans le hall d'entrée, jetez un oeil sur la droite derrière la rambarde pour trouver un autre **Emblème** à détruire, puis avancez pour confronter Simmons.

Ce dernier se transforme cette fois en T-Rex tout en viande : restez à bonne distance et visez autant que possible la zone à mi chemin entre sa queue et son cou ainsi que l'oeil dans sa bouche pour le blesser. Utilisez à bon escient les barils explosifs disséminés dans l'arène et allez tabasser votre rival lorsqu'il reprend forme humaine. De même, jetez-vous sur le mitrailleuses embarquées sur le 4x4 qui fait irruption pour inonder le géant de chair de kilos de plomb. Le rodéo terminé, reprenez l'assaut en visant ses deux points faibles jusqu'à ce que le colosse s'écroule.

Après votre éjection de l'ascenseur, hissez-vous aussi rapidement que possible pour échapper à Simmons, le retour, venez en aide à Ada, puis reprenez votre ascension, un petit stimulus en plus. Dans la peau de Leon, volez au secours de votre muse, puis combattez Simmons à ses côtés en visant la tête pendue au squelette dorsal de la bête. Après quelques échanges de coups, vous êtes sauvé par Ada et pouvez continuer jusqu'au toit.

Là, Simmons, la revanche, bloque votre route et absorbe des zombies pour regagner un semblant de prestance : assénez-lui quelques cartouches de fusil à pompe pour le calmer tout en repoussant les ennemis alentours et passez la porte sur le côté. Passez sous l'escalier, récupérez des munitions dans les caisses s'y trouvant et tournez-vous vers la gauche pour tirer sur un **Emblème** derrière les barreaux. Empruntez ensuite les escaliers, suivez votre objectif en récupérant toutes les munitions sur votre passage et aidez votre coéquipier à monter sur la structure. Repoussez alors les avances de Simmons, le retour de la revanche, et rejoignez votre partenaire pour entrer dans l'arène et livrer votre dernier combat.

Repérez d'abord le pic géant au sol : emparez-vous en et plantez-le dans l'un des zombies environnant. Faites ensuite feu sur la jonction des pattes et du corps de la créature mi mouche, mi araignée qui vous fait face et faites en sorte autant que possible que le zombie empalé soit le plus proche du monstre. Ce dernier l'utilisera alors pour se régénérer et écopera d'un éclair bien senti, le faisant s'affaler sur le sol. Utilisez alors les QTE à l'écran pour planter des grenades incendiaires (relâchées en nombre par les zombies du coin) dans le corps de Simmons, et ainsi causer d'autant plus de dégâts. Réitérez ces opérations en veillant à toujours gardé un zombie empalé à proximité pour pouvoir enchaîner plantage de grenade et coup d'éclair.

Une fois " débarrassé " du monstre, rejoignez l'hélicoptère, ramassez le lance-roquette et faites feu dans la tête résurgente de Simmons pour l'éliminer une bonne fois pour toute et ainsi clore cette campagne.

Chris & Piers

Chapitre 1

Descendez du toit en récupérant des munitions dans les caisses et rejoignez les rues. Foncez droit devant pour mener vos hommes, passez la double porte et montez à l'étage. Récupérez des Herbes dans les caisses sur votre gauche, jetez un oeil sur votre gauche après que la vitre ait explosé pour trouver un premier **Emblème**, puis continuez à suivre votre objectif pour retourner dans la rue.

Un premier J'avo vous y attend : réglez-lui promptement son compte, filez sur la droite pour avoir votre objectif en vu et rendez-vous au fond de l'avenue. Détruisez les caisses au fond pour récupérer Herbe et munitions, passez la double porte, puis une simple au bout du couloir et faites la peau aux J'avo qui vous prennent pour cible. Passez ensuite trois portes successives pour tomber sur d'autres ennemis à abattre, longez la ruelle pour franchir une énième porte et confrontez-vous au premier J'avo muté.
Ne craignez pas d'aller le titiller au corps-à-corps, ces derniers ayant la même constitution qu'un J'avo standard.

Une fois la salle pacifiée, empruntez les escaliers pour regagner l'extérieur, faites face à une nouvelle flopée de rebelles, passez la porte au fond à gauche, brisez les caisses pour dénicher un **Emblème** derrière l'une d'elles sur une étagère, puis continuez à avancer pour vous opposer à toujours plus de résistance. Nettoyez l'étage ainsi que le niveau supérieur avant de ressortir, direction les toits. Faites tomber les ennemis sur votre passage, décimez les rangs adverses une fois en haut, et prenez le temps de scruter l'horizon à la recherche d'un **Emblème** trônant au dessus d'une structure verte.

Suivez votre objectif pour atteindre une tyrolienne improvisée bien peu fiable, traversez le gouffre sous le couvert de votre équipe, montez à l'échelle et passez au travers d'une nouvelle série de toits infestés de J'avo, souvent mutagènes. Rejoignez votre coéquipier près d'un château d'eau, passez sur la droite après avoir défoncé la porte et avancez jusqu'à atteindre une zone jonchée de barils explosifs. Placez-vous en hauteur pour accueillir comme il se doit les J'avo qui vous tombent dessus, puis entrez dans le bâtiment cible.

Faites le ménage dans la zone marchande, descendez d'un étage, descendez les J'avo araignées dans la pièce à l'ouest et avancez pour retrouver les otages. Donnez la chasse aux araignées pour libérer un premier otage à cet étage même, remontez pour en secourir un deuxième, puis descendez finalement à l'étage le plus bas à la recherche du dernier. Explorez les stands de boucherie pour trouver un **Emblème** sur la gauche avant d'emprunter l'ascenseur, montez sur le toit de la cabine et ouvrez le battant pour faire la peau à votre comité d'accueil.

Rejoignez la cage d'escalier pour descendre, faites le plein de munition et laissez-vous tomber dans le trou au centre pour libérer le dernier otage, non sans faire preuve de votre dextérité en neutralisant le rebelle passé dans votre dos pour lui faire la peau. Piégé ensuite au rez-de-chaussée du building, remontez au troisième en passant successivement par les cages d'ascenseur et d'escalier et contournez la fissure par la droite en faisant fi des obstacles pour vous échapper et mettre fin au chapitre.

Chapitre 2

Suivez le convoi de blindé en faisant place nette, éliminez le soldat lance-roquette en hauteur sur la droite, entrez dans le bâtiment par la gauche en faisant le plein de munitions au passage et faites mine de passer la porte sur l'autre versant du bâtiment pour déclencher une scène.

Un monstre géant fait alors irruption : visez l'appendice qui sort de son dos tout en fuyant vers les hauteurs à votre disposition après avoir sauté du barrage et mettez-vous à l'abri le temps que Finn vous rejoigne avec l'artillerie lourde.

Rebroussez chemin pour passer la porte que la scène vous a empêché d'ouvrir pour récupérer le fusil à pompe, puis retournez près du blindé pour l'accompagner dans les ruelles. Faites le ménage, montez sur la droite pour neutraliser le sniper, accueillez le groupe de J'avo qui déboule au fond comme il se doit, puis laissez-vous tomber dans la zone suivante. Pendant que Finn installe ses explosifs, allez au fond de l'allée d'où arrivent les ennemis et tirez sur l'

Emblème entreposé sur la droite dans le bâtiment. Retournez vous mettre à couvert pour couvrir Finn et pouvoir passer au pont.

Faites sautez Piers sur la gauche pour qu'il aille vous couvrir (c'est uniquement en incarnant Piers que vous aurez accès au prochain **Emblème**, visible depuis le flanc de la structure) et avancez sur le pont. Rampez pour être secouru par Finn, puis avancez suffisamment sous le feu du tank en éliminant les rebelles pour libérer l'angle de tir de Piers. Empruntez ensuite l'échelle à gauche du tank pour rejoindre votre coéquipier en hauteur, poussez le tas de débris qui bloque la voie et accueillez les rebelles aéroportés avec quelques grammes de plomb chacun.

Quand Finn vous fait signe, repliez-vous derrière la barricade et laissez faire l'artiste pour passer à la zone suivante.

Aux côtés de Jake et Sherry, débarrassez-vous d'abord du géant en visant sa tête et son appendice dorsal, puis montez rapidement dans le bâtiment sur votre gauche pour monter sur sa main et l'éliminer avec classe, en rajoutant quelques balles bien placées si nécessaire.
Rejoignez ensuite votre premier objectif en décimant toute résistance sur le chemin et laissez Finn se charger du travail d'artificier. Direction ensuite le deuxième objectif : défendez Finn sur le toit du bâtiment, puis accueillez non sans joie un second géant, blindé celui-là, une fois le canon détruit.

Passez pour l'heure par les sous-terrains pour récupérer des munitions et faire la peau à quelques rebelles, sortez par l'échelle la plus à l'est, puis profitez de la présence de mitrailleuses pour canarder la tête du géant, qui vous a très certainement suivi. Sitôt sa main posée sur le rebord, élancez-vous pour mettre son point faible à nu et ainsi pouvoir le battre aisément. Rejoignez ensuite le dernier canon antiaérien et faites-le sauter pour conclure cette séquence.

Dans l'hôtel de ville, empruntez le couloir sur la gauche pour aller tirer sur l'**Emblème** accroché au mur derrière l'escalier, puis rejoignez Finn au premier. Récupérez des munitions dans le bureau sur la gauche et avancez dans le hall pour être confronté à une horde de Hunters blindés. Restez autant que possible dans leur dos et concentrez votre feu pour briser leur carapace et ainsi atteindre leur chaire fragile. La salle revenue au calme, avancez vers votre objectif en brisant les caisses sur votre chemin, éliminez un groupe de guérilleros, puis après la scène, jetez un oeil en hauteur dans la petite salle adjacente pour trouver le dernier **Emblème** du chapitre.

De retour dans le hall d'entrée, repoussez l'assaut des Hunters en couvrant vos hommes pour battre en retraite, éliminez les lézards mutants dans l'autre pièce et traversez une zone infestés de Hunters et de ces mêmes lézards en redoublant de prudence. Passez enfin la porte au fond pour finir le chapitre.

Chapitre 3

L'un de vos coéquipiers se fait happer par une bête invisible : prenez-la en chasse en passant par le terrain de jeu, jetez un oeil sur la gauche pour trouver un **Emblème** à détruire, puis engouffrez-vous dans le bâtiment en éliminant toute résistance sur votre passage. Vous retrouvez alors Jake et Sherry aux prises avec une horde de J'avo appuyés par un hélicoptère blindé. Aidez-les à se débarrasser de leurs assaillants, puis passez la double porte pour rejoindre les toits.

Équipez-vous du lance-grenade mis à votre disposition puis, tout en veillant à ne pas vous faire malmener par les rebelles sauterelles qui peuplent les lieux, bombardez l'hélicoptère jusqu'à ce qu'il explose avant de reprendre votre chasse au serpent. Dans le bâtiment, longez toujours le mur de gauche jusqu'à atteindre une table de mah-jong : dans la chambre adjacente se trouve un **Emblème** à détruire par vos soins. Reprenez votre bonhomme de chemin, de même après la scène, suivez le serpent en contrebas et poussez l'obstacle avec l'aide votre partenaire.

Rejoignez Piers au niveau supérieur, suivez la bête dans la fissure au sol et avancez jusqu'à vous retrouver dans une pièce rectangulaire. Là, soyez le plus alerte possible pour repérer les reflets du camouflage du serpent et pouvoir lui asséner quelques bastos bien senties dans la gueule. Répétez l'opération en gardant les yeux que vous avez derrière la tête bien ouverts, puis suivez la créature dans le passage au sol. Remplissez la QTE pour vous échapper de son étreinte et repoussez la bête dans deux salles successives, en utilisant de préférence votre fusil à pompe ou le lance grenade.

Une fois le serpent en fuite, suivez-le de plus belle, empruntez l'échelle la plus proche en évitant de vous faire croquer

les pieds et électrocutez la créature, en prévoyant une bonne seconde de décalage entre le moment où vous abaisserez le levier et la décharge d'électricité. Rejoignez ensuite Marco, ramassez l'Herbe rouge à côté de lui et remettez-vous en route. Après la scène, concentrez vos tirs sur le moustique géant lorsqu'il apparaît en restant éloigné de la silhouette de mouches, pour vous en débarrasser, puis faites sauter la porte.
Traversez la zone portuaire en éliminant à tour de rôle sauterelles, J'avo et J'avo mutants, puis fuyez l'hélicoptère en sprintant tout au long du parcours flottant. Sitôt atterri aux abords du restaurant, retournez-vous pour tirer sur l'**Emblème** en hauteur sur la structure de bambous, puis retournez le feu à l'hélicoptère à grand renfort de lance-grenade pour pouvoir souffler. Suivez votre objectif en éliminant à tour de bras les groupes de rebelles qui tentent de vous barrer la route jusqu'à retrouver Ada aux abords d'un complexe.

Récoltez le contenu des coffres pour faire le plein de points d'Habilité avant d'entrer dans la salle 01, puis courez en rond pour rameuter les drones et ainsi permettre à votre coéquipier de pirater les systèmes de la porte. Récupérez le contenu des trois coffres dans la salle de commande, empruntez l'ascenseur et prenez Ada en chasse le long de la passerelle pour lancer une cinématique. Suite à quoi, vous êtes lancé à la poursuite de la belle à bord d'un véhicule blindé. Aux commandes du 4x4, utilisez sans cesse l'accélérateur et le boost pour ne pas perdre votre proie ; à la mitrailleuse, tirez sur les véhicules ennemis pour épargner l'intégrité de votre propre moyen de transport.

Une fois dans le parking à niveaux et pris en tenaille par les rebelles, prenez le temps de viser l'**Emblème** à l'étage du bus qui se trouve en arrière plan, puis décimez les forces adverses. Les rôles sont ensuite inversés à bord de votre véhicule : continuez la poursuite jusqu'au grand saut, qui clôt ce chapitre bien rempli.

Chapitre 4

Commencez par vous mettre à l'abri sur la gauche, profitez-en pour faire le plein de munitions et récupérer le fusil semi-automatique, montez à bord de l'hélico à double hélice sur la droite pour trouver un **Emblème** dans le cockpit et avancez vers les escaliers au fond à gauche. Méfiez-vous des soldats aux yeux verts, qui mutent automatiquement une fois vaincu, et neutralisez les snipers en hauteur en tirant dans les barils explosifs jusqu'à rejoindre le centre de la passerelle.

Faites sauter votre coéquipier de l'autre côté, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée en hauteur, en éliminant toute résistance au passage (les mutants à bouclier sont sensibles aux attaques de mêlées) et rejoignez-le près du missile en jouant l'acrobate. Une fois la barrière détruite, passez la porte au fond à droite en redoublant de vigilance pour vaincre les nombreux mutants sur votre chemin, puis à l'extérieur, utilisez votre sniper pour atteindre l'**Emblème** trônant au dessus de l'antenne radio du bateau qui est en vu.

Empruntez ensuite les escaliers successifs, abaissez le levier que vous finissez par trouver, descendez à l'échelle toute proche pour rejoindre le hangar et courez vers la porte à présent déverrouillée toute proche de l'accès que vous aviez emprunté auparavant, au fond à droite. Faites place nette dans la salle de commande et rejoignez la brèche que vous aviez pratiqué plus tôt en évitant les tirs de l'avion de chasse pour déclencher une scène. Après cette dernière, empruntez l'ascenseur et repartez de plus belle à la poursuite d'Ada.

Récupérez une Herbe verte dans les douches avant de passer la double porte, puis traversez une succession de salles remplies de soldats mutants, près à tout pour protéger leur maîtresse. Passez la salle de contrôle, où vous attend un essaim de moustiques n'attendant que vos grenades, faites le ménage dans la salle des communications un peu plus loin, où des mutants araignées tenteront de vous faire perdre la tête (littéralement), montez à l'échelle et tirez sur l' **Emblème** situé sous les escaliers. Empruntez ces derniers pour déclencher une cinématique en extérieur, puis dirigez-vous vers le terminal en sortant de l'ascenseur.

Récupérez le premier code non loin sur la droite et retrouvez de vieux amis Regenadores en bas des escaliers : neutralisez-les une première fois, passez la porte sur la droite, tranchez en deux l'ennemi avec lequel vous êtes bloqué, défoncez la porte dès que possible, passez la porte droit devant et collez-vous au mur de droite pour atteindre une double porte et vous retrouver à nouveau piégé. Débarrassez-vous de votre adversaire, au couteau si nécessaire, ramassez le code sur la gauche et sortez.

Repartez par la droite, ignorez la porte ornée de dorures, traversez la zone inondée, ignorez la cabine dans l'alcôve sur

votre droite et entrez dans la première cabine de ce même côté. Ramassez le dernier code au sol, repartez sur la droite en sortant pour rejoindre la cantine, puis remontez pour saisir vos codes sur le terminal. Traversez la coursive, faites feu sur vos adversaires démembrés et rejoignez votre objectif : un magnifique avion de chasse.

Pilonnez le porte-avion pour détruire ses défenses avant de larguer Piers au sol (dans la peau duquel vous devez être pour récupérer l'**Emblème** suivant, après le premier obstacle, au creux d'un pneu de camion).
Aux commandes de l'avion, couvrez Piers pour qu'il puisse avancer, de même lors de l'arrivée du géant, et assistez impuissant à l'envoi du missile avant de passer au chapitre suivant.

Chapitre 5

Rampez dans le tunnel sur votre gauche, faites le plein de munitions, envoyez votre coéquipier de l'autre côté pour qu'il coupe les hélices, descendez à l'échelle, tirez sur l'**Emblème** derrière les hélices immobiles et rampez dans les deux conduits successifs pour atteindre un levier gardé par des soldats mutants. Disposez d'eux pour permettre à Piers de vous rejoindre, pacifiez la zone suivante, en gardant un oeil tourné vers le plafond, sur la droite, où un **Emblème** bien caché n'attend que vous.

Faites le ménage dans les pièces suivantes, empruntez un élévateur après l'avoir activé à l'aide du levier, puis, dans la large pièce qui suit, empêchez les soldats de faire entrer plus de cocons mutants tout en dézinguant les Hunters déjà présent pendant la pressurisation du sas. Traversez ce dernier pour retrouver Jake et Sherry, activez chacun un levier pour activer les élévateurs et défendez votre plate-forme contre les assauts des soldats mutants. Fuyez ensuite les assauts du HAOS en sprintant sans cesse et en exécutant des glissades au bon moment, sans oublier d'aider votre partenaire à monter pour qu'il vous rende la pareille tout au long du parcours.

Dans la salle inondée, calmez temporairement les ardeurs de la créature en lui tirant dans la tête et en faisant le plein de munitions tout autours de la salle, puis traversez en quatrième vitesse le sas vitré en tirant sur la main baladeuse du HAOS et en exécutant des glissades pour passer les différentes portes de sécurité. Remplissez pour finir la QTE, puis tirez sur l'**Emblème** au sol, à droite de la porte que vous venez de passer. Reprenez ensuite votre course effrénée jusqu'à atteindre une large salle, qui laisse augurer d'un combat d'autant plus dantesque.

Dans la peau de Piers, utilisez votre attaque spéciale aussi souvent que possible sur la créature, notamment sur ses points faibles jaunâtres. Aux commandes de Chris, visez ces mêmes point faibles et faites se balader un peu la créature, de sorte que Piers puisse la viser au mieux (le jeunot faisant bien plus de dégâts que les armes de Redfield). Lorsque le HAOS créé un cocon pour se régénérer, redoublez vos assauts pour le briser et pouvoir enchaîner avec une QTE du côté de Chris. Réitérez l'opération trois ou quatre fois pour acculer la bête, puis achevez-la lors d'une dernière QTE.

Échappez vous ensuite du complexe en sprintant de plus belle, détruisez les parois organiques avec vos attaques électriques dans la peau de Piers et malgré la précipitation, prenez le temps de détruire le dernier **Emblème**, juste avant la dernière barrière, en bas à droite de cette dernière en dehors du champ. Vous pouvez ensuite assister à la cinématique de fin de cette campagne.

Jake & Sherry

Chapitre 1

Remontez à la surface en montant à l'échelle, tirez sur l'**Emblème** qui trône au dessus de l'embrasure de porte une fois à l'extérieur, évoluez sur le champ de bataille jusqu'à vous faire malmener par une roquette et continuez jusqu'à trouver abris dans une bâtisse. Après la scène, faites le plein de munitions, ramassez l'Herbe verte sur le rebord à l'extérieur et éliminez les soldats rebelles qui vous attendent sur la corniche.

Descendez au niveau inférieur pour faire sauter Sherry si vous êtes dans la peau de Jake, remontez et utilisez la barre horizontale pour franchir le gouffre. Tirez sur l'**Emblème** en hauteur légèrement sur la droite, montez à l'échelle en face pour en frapper une autre un peu plus loin et ainsi permettre à votre partenaire de vous suivre, puis éliminez les J'avo

dans la zone suivante. Faites à nouveau sauter votre coéquipière pour que celle-ci face tomber une barre utilisable par Jake et sprintez pour échapper à l'hélicoptère en remplissant les QTE.

Rejoignez Sherry un peu plus loin, courez sans vous soucier des nombreux ennemis dans la zone suivante et passez la grande porte rouge pour déclencher une scène, au cours de laquelle vous ferez la connaissance de l'Ustanak, un ami avec lequel il vous faudra compter désormais. Fuyez-le comme la peste jusqu'à retourner en intérieur pour reprendre votre souffle, ramassez l'Herbe verte dans les toilettes et envoyez Sherry en hauteur. Elle seule aura un angle de tir sur l'**Emblème** qui se trouve au dessus de l'entrée des WC, mais Jake peut également le détruire en lançant une grenade aveuglante dans le coin à droite au dessus de l'entrée, après s'être retourné.
Traversez la pièce suivante en éliminant les quelques J'avo qui l'occupent pour vous confronter une première fois à votre Némésis.

Ce dernier vous charge et tente de vous attraper avec sa pince amovible : attendez qu'il se dirige vers vous en vous plaçant devant les barils explosifs et décalez-vous en vitesse pour pouvoir tirez dedans et prendre le colosse dans l'explosion. Cela vous fera économiser des munitions, qu'il vous faudra autrement nombreuses et bien placées (dans la tête, notamment) pour passer à la suite.

Une fois le sol écroulé, récupérez quelques points et munitions, puis le magnum accompagné d'une Herbe verte dans la salle remplie de mannequins. Refaites surface en grimpant à l'échelle après avoir ramassé l'Herbe rouge et les points dans le coffre, tirez sur l'**Emblème** droit devant vous, au loin, une fois à l'extérieur, et passez la barricade sur la gauche pour rejoindre Chris Redfield. Bon gré mal gré, vous allez devoir vous adonner à la même séquence que vous avez peut-être déjà remplie avec le duo Chris/Piers : éliminez la première créature en visant sa tête et son appendice dorsal, puis en escaladant son bras pour activer une QTE par deux fois, et accompagnez Finn aux trois emplacements abritant les canons antiaériens. Venez à bout du second géant en usant des mêmes méthodes que précédemment pour dire au revoir à Chris et passer à la suite.

Dans l'hélicoptère de transport, l'Ustanak vous prend en chasse : repoussez-le en évitant de vous faire attraper par sa griffe, passez dans l'hélicoptère adjacent une fois votre transport actuel trop endommagé et prenez les commandes d'une des deux mitrailleuses au fond. Détruisez les hélicoptères adverses pour empêcher votre adversaire de se stabiliser en faisant attention à la surchauffe de votre arme et interceptez les roquettes ennemis pour épargner votre appareil. Après une longue et éreintante poursuite, tirez dans la bonbonne près de l'Ustanak pour le faire lâcher prise et attrapez le parachute pour conclure ce chapitre.

Chapitre 2

Montez à l'échelle devant vous, ramassez le fusil de sniper en contrebas en avançant légèrement vers le nord, puis continuez vers le nord-est en combattant les J'avos volants. Poursuivez vers l'est, prenez le second embranchement en direction du sud pour aller ramasser une première clef USB et remontez emprunter le chemin montant loin au nord. Ramassez la deuxième clef près de l'engin de chantier, tirez sur l'**Emblème** se situant sur ce dernier et dirigez-vous vers la passerelle au sud-ouest de la large zone.

Avancez vers la structure à l'ouest, au sommet de laquelle trône un deuxième **Emblème** et non loin de laquelle se trouve la dernière clef USB en hauteur. Les informations en poche, rebroussez chemin loin au sud-ouest pour rejoindre le chalet, puis repoussez l'assaut des J'avo après la scène. Enfourchez ensuite chacun une moto-neige et échappez aux avalanches et aux collisions avec les arbres en suivant votre partenaire. Lorsque vous atteignez une succession de sauts, ouvrez l'oeil à la recherche d'un **Emblème** que vous pouvez briser avec votre moto (et conserver, au cas où vous veniez à trépasser).

De retour sur vos deux pattes, avancez dans le tunnel jusqu'à retrouver votre ami de toujours, des griffes duquel vous allez devoir échapper en vous cachant tout au long du niveau. Avancez sur la gauche, attendez que les insectes vous tournent le dos pour vous glisser doucement derrière eux et les éliminer au corps-à-corps, et n'hésitez pas à vous cacher dans la benne si vous veniez à alerter l'Ustanak. En contrebas, poursuivez votre série d'éliminations furtives le long de la galerie glacée, montez sur la gauche pour récupérer les points d'Habilité, puis avancez prudemment dans la zone où rôde l'Ustanak, en ne passant à travers les lumières que lorsqu'il a le dos tourné, pour aller récupérer le contenu d'un autre coffre.

Rebroussez chemin pour poursuivre, poussez le tas de débris pour atteindre une zone remplie d'insectes détecteurs et entreprenez leur élimination avec méthode et doigté. Si vous veniez à vous faire repéré, cachez vous dans la première benne à gauche en entrant (les autres étant remplies de détritus), puis une fois que vous avez atteint la porte de sortie, repérez l'**Emblème** derrière vous en hauteur. Pour pouvoir l'atteindre sans vous faire hacher menu par l'Ustanak, tournez d'abord la valve de la porte, tirez, puis faites rapidement volte face pour passer sans que votre coéquipier ne s'éloigne.

Fuyez le monstre dans la zone suivante en exécutant une glissade en bout de course, empruntez les échelles successives, puis récupérez les charges télécommandées sur la droite sans marcher sur la glace. Placez une première charge à cet endroit, puis allez aider votre partenaire à passer en hauteur sur la gauche. Déclenchez la charge pour attirer l'Ustanak, placez-en une autre près de l'échelle, et faites-lui faire des allers-retour ainsi jusqu'à ce que votre coéquipier ait la carte en sa possession. Passez rapidement la porte après avoir fait diversion une dernière fois et tournez rapidement les valves des portes successives pour atteindre une foreuse. Remplissez les QTE pour repousser l'Ustanak et le clouer au mur, et ainsi accéder au chapitre suivant.

Chapitre 3

Ramassez la clef du panneau électrique au sol pour ouvrir ledit panneau et couper le courant dans la peau de Jake, Frayez-vous un chemin entre les gardes J'avo, poussez le monte-charge pour atteindre le passage ne hauteur là où s'engouffrent les tuyaux rouges, puis prenez le contrôle des caméras sur le terminal. Éliminez les ennemis que vous apercevez pour faire place nette et couvrir Sherry, qui doit échapper à ses assaillants, tirez sur l'**Emblème** sur une étagère à gauche et notez les symboles que vous pouvez voir près de la porte après le passage de votre partenaire.

Utilisez le code pour avancer, empruntez les conduits jusqu'à retrouver votre moitié, passez la porte au fond après la scène pour tirer sur l'**Emblème** situé sur la première étagère et explorez les appartements de luxe à l'étage supérieur. Ramassez sans faute tous les médaillons que vous trouvez, car il vous serviront à débloquer l'accès à la suite du niveau et, si vous en collectez 16, vous donneront accès au fusil d'assaut et à des points d'Habilité supplémentaires. Ces médaillons apparaissent aléatoirement à la mort des ennemis, qui réapparaissent pour certains, et d'autres se situent à des endroits fixes, comme en dessous d'une table à détruire à l'explosif, sous la fontaine d'eau rose, ou encore en jouant du piano dans le bar.

Une fois les 16 médailles en votre possession, insérez-les dans la statue en or au centre du grand hall pour aller chercher votre du derrière la grille maintenant levée et rendez-vous dans la salle de contrôle désormais accessible. En ressortant, vous vous retrouvez nez à nez avec un tank : fuyez-le bien entendu en direction de l'étage, mais guettez le moment où l'engin détruira la statue en or, révélant ainsi un **Emblème** à détruire. Attention, car une fois que le char aura roulé dessus, vous n'y aurez plus accès. Fuyez ensuite vers l'extérieur, dirigez-vous vers la droite avant de reculer pour éviter de vous faire écraser, dirigez-vous vers les escaliers au fond, derrière lesquels se trouve un autre **Emblème**, et allez abaisser le levier dans la bâtisse.

Utilisez la barre horizontale pour passer, puis jouez d'avant en arrière pour que le char fasse pivoter la seconde statue et ainsi pouvoir atteindre la moto, non sans occire quelques J'avo au passage et avoir récupéré le contenu des deux mallettes. Vous mettez ainsi fin à ce chapitre.

Chapitre 4

Vous débutez ce chapitre à moto. Conduisez au mieux en évitant les obstacles enflammés lorsque vous incarnez Jake et tirez sur les cibles désignées dans la peau de Sherry (en n'oubliant pas de détruire l'**Emblème** avant de tirer sur la citerne, en haut à gauche). Évitez également les voitures envoyées sur votre personne dans la dernière portion du parcours pour finalement rejoindre Chris et sa troupe. Défendez chèrement votre peau jusqu'à ce que le combat soit porté sur le toits par le BSAA, puis aidez-les à venir à bout de l'hélicoptère blindé si vous le souhaitez en usant du lance-grenade du fusil d'assaut.

De retour dans les ruelles, faites le plein de munitions, tirez sur l'**Emblème** sur votre gauche après avoir aperçu quelques J'avo au loin, faites le ménage dans la rue suivante en vous méfiant des cocons donnant naissance à des lézards mutants et montez à l'échelle pour passer sur la gauche. Continuez pour atteindre une petite place marchande,

où quelques J'avo supplémentaires vous attendent, montez dans l'immeuble en récupérant le contenu du coffre au premier, puis sautez du balcon.

Dans la rue, faites la peau à toute opposition qui viendrait à se présenter et allez détruire l'**Emblème** au fond dans le coin sombre.
Rejoignez votre partenaire à l'autre extrémité, puis tirez sur un autre **Emblème** visible sur la droite de l'échelle. Après un bref passage sur une passerelle de bambous, vous atteignez une autre place, où un ennemi plutôt coriace vous attend.

Le zombie à la tronçonneuse est en effet à la fois très résistant et capable de vous suivre même sur les hauteurs. Alternez donc entre différentes positions de tirs, en privilégiant le fusil à pompe ou le magnum pour lui infliger des dégâts, et attaquez-le au corps-à-corps lorsqu'il faiblit pour en finir, quoi que temporairement, avec lui.

Récupérez des munitions dans la zone suivante et passez la double porte pour rejoindre Leon et Helena, ainsi que votre vieil ami, que vous commenciez peut-être déjà à oublier. Utilisez la même stratégie que contre le zombie à la tronçonneuse pour échapper aux assauts de l'Ustanak et ne lésinez pas sur l'usage des grenades pour le tenir en respect. Tenez le coup en attendant le retour de Leon et Sherry après votre séparation et continuez le combat jusqu'à la chute de la tour électrique.

Faites le plein dans le passage de transition pour rejoindre la baie, manoeuvrez au mieux votre embarcation pour ne pas vous échouer en fuyant la tronçonneuse et ce jusqu'à atteindre un restaurant en ruine. Là, soyez particulièrement vigilant, car le zombie forcené sera épaulé par des J'avo qui se feront un malin plaisir d'entraver vos mouvements, ce qui pourra résulter en une scission de votre corps après le passage de la tronçonneuse. Une fois le toit sécurisé, rejoignez à nouveau une embarcation à remettre en route, naviguez au mieux, puis affrontez votre poursuivant de plus belle en ne lésinant pas sur les grenades aveuglantes, qui peuvent vous sauver la vie.

Après la cinématique, couvrez la distance qui vous sépare de Simmons pour retrouver Leon et mettre fin au chapitre après la scène.

Chapitre 5

Après votre libération, faites passer Sherry en hauteur pour qu'elle débloque la porte de l'autre côté, récupérez votre équipement et retournez dans la première pièce après avoir repoussé le Regenador pour tirer sur l'**Emblème** en hauteur, près de l'endroit où Sherry est passée. Passez la double porte, faites mine d'emprunter l'ascenseur avant d'abaisser les deux leviers pour commencer à charger la batterie de secours.

Neutralisez le Regenador qui fait irruption, sautez sur la plate-forme mouvante dans l'atrium et faites escale dans la salle suivante. Faites taire le nouvel ennemi indestructible pour pouvoir baisser tranquillement les deux leviers, tirez sur l'**Emblème** au bout de la coursive suivante à travers le verre de la pharmacie et empruntez la plate-forme centrale, direction la chambre C. Toujours en neutralisant le Regenador qui veille au grain, baissez deux leviers supplémentaires, remontez sur la plate-forme, faites escale à la salle suivante, où vous attendent 5000 points d'Habilité et des munitions, empruntez la seconde plate-forme venant du haut pour rejoindre la salle G.

Activez le levier avec votre partenaire, repoussez le mutant contre la barrière d'énergie pour provoquer une surcharge, allez activer les commandes de la grue au bout de la coursive et sautez sur la plate-forme. Repoussez les assauts du Regenador, accrochez-vous après la chute et rampez énergiquement pour aller enfin emprunter l'ascenseur. Après vos retrouvailles avec Chris et Piers, défendez votre plate-forme en éliminant les soldats mutants et poursuivez votre échappée pour atteindre une salle aux allures peu trompeuses. Oui, ceci est une salle de boss.

Et quel meilleur adversaire que l'Ustanak pour vous faire crapahuter le long de ces nombreuses passerelles ? Après que ce dernier ait fait irruption dans votre dos, empruntez la passerelle de gauche, poussez l'obstacle avec votre coéquipier, puis retournez vous pour emprunter la passerelle de droite (à votre gauche une fois retourné). Prenez le temps de tirer sur l'**Emblème** collé à l'un des piliers sur ce côté de la salle, puis utilisez toute l'étendue de votre arsenal pour infliger un maximum de dégâts au monstre en veillant à rester hors de portée de son boulet à pics. Utilisez de préférence le lance-grenade incorporé dans le Bear commander pour passer à une phase de combat dans une arène plus exiguë, où rester en mouvement sera le maître mot pour vous en sortir. Vous écopez ensuite d'une phase de

corps-à-corps plutôt intense dans la peau de Jake, durant laquelle il vous faudra enchaîner les coups en évitant les contres de l'Ustanak.
Le monstre affaiblit, remplissez les QTE successives pour l'envoyer valdinguer dans la lave et mettre fin au combat.

Suivez votre objectif, détruisez l'**Emblème** sur la droite en face de la citerne, puis empruntez le monte-charge propulsé pour vous échapper. Rampez le plus vite possible lorsque l'Ustanak vous poursuit d'outre-tombe et remplissez les QTE successives pour vous en débarrasser une bonne fois pour toute et finir cette campagne.

Ada Wong

Chapitre 1

Neutralisez le premier garde qui vous tourne le dos sans vous faire remarquer, longez le mur en sortant du conduit pour en éliminer un deuxième, attendez que le soldat au fond parte pour traverser et empruntez le conduit sur la gauche pour prendre un autre garde à revers. Avancez dans la coursive en évitant toujours de vous faire repérer et passez dans le conduit dans la salle de droite après avoir neutralisé le soldat mutant.

Passez ou neutralisez une autre poignée de garde avant de vous laisser tomber au niveau inférieur, éliminez successivement deux gardes avant de passer à nouveau par un conduit et passez discrètement dans la salle dotée d'un bouton d'alarme pour y neutraliser le garde le plus proche. Continuez jusqu'à un escalier, regardez sur la droite en haut de ce dernier pour tirer sur l'**Emblème**, puis passez au niveau inférieur et dans le conduit pour atteindre les quartiers de Simmons.

Examinez la porte, puis la fente dans la pièce adjacente, et déplacez les cornes de la tête empaillées de l'autre côté pour pouvoir identifier le serpent. Reconstituez-le en utilisant les bornes dispersées dans l'appartement afin de pouvoir passer la porte, marchez sur les halos pour relâcher les systèmes de défense contre vos ennemis et entrez dans la salle de projection. Récupérez les grenades ainsi que les Herbes vertes et rouges avant de visionner le film, puis éliminez les ennemis qui se mettent sur votre route.

Continuez vers votre objectif en activant les halos afin de vous simplifier la tâche, de même lorsque vous êtes bloqué par une mitrailleuse fixe au bout d'une coursive. Enfoncez-vous dans le sous-marin, tirez sur l'**Emblème** derrière le pilier près de la turbine et dirigez-vous vers la salle des machines en neutralisant les soldats que vous croisez. Faites le ménage une fois sur place pour atteindre le fond, puis après la scène, utilisez votre grappin pour vous échapper. Traversez rapidement les zones suivantes en direction de la capsule de secours, rampez dans la zone de stockage après l'explosion et empruntez rapidement trois échelles successives pour échapper à la montée de l'eau.

Avant d'emprunter une quatrième échelle, et tout en ignorant le mutant araignée, tirez sur l'**Emblème** à la droite de ladite échelle avant de monter et d'aller tourner la valve sur la droite. Tirez sur le cadenas en face pour pouvoir sauter, continuez votre irrésistible ascension en empruntant les échelle de secours et ce jusqu'à isoler l'inondation. Combattez le mutant moustique, en usant de préférence du fusil à pompe, avancez au fond de la coursive et tirez sur l'**Emblème** derrière vous, sur la gauche.

Rebroussez chemin pour emprunter les échelles sur la gauche et ainsi accéder aux torpilles. Examinez le panneau de commande, descendez dans les entrailles du navire, combattez les mutants moustiques ou fuyez-les en vous réfugiant sous l'eau et utilisez ces passages inondés pour atteindre le levier de commande. Faites de même pour rebrousser chemin, puis repoussez les assauts des soldats mutants tout en restant à portée du terminal pour pouvoir donner vos réponses et ainsi terminer le chapitre.

Chapitre 2

Sautez du toit, tirez sur l'**Emblème** derrière la pierre tombale avant de vous laisser tomber, puis avancez jusqu'à trouver un coffre. Tirez sur le cadenas pour pouvoir l'ouvrir et récupérer une première pièce d'Armoiries, éliminez les zombies pour rouvrir la porte et remontez à la surface un peu plus loin. Placez les armoiries dans la paroi en face de vous, descendez dans la crypte ainsi déverrouillée, empruntez l'escalier sur votre gauche et tirez sur le cadenas pour pouvoir

passer.

Récupérez la clé d'ambre dans le coffre, descendez pour l'utiliser sur la grille, éliminez le zombie présent dans la pièce et ramassez le fusil de sniper contre le mécanisme au fond. Poussez ce dernier sur la droite, postez-vous là où le coffre est tombé, puis tirez sur le cadenas retenant le corps maintenant situé pile au dessus de le levier.
Une fois en bas, récupérez la deuxième pièce d'Armoiries dans le coffre, poussez les trois morts-vivants sur les câbles coupés pour faire passer le courant et remontez.

Abaissez le levier pour ouvrir la porte maintenant alimentée, utilisez votre arbalète pour clouer les trois zombies au mur du fond et allez récupérez la Bague de Simmons dans le coffre. Allez l'utiliser sur la porte au fond de la pièce aux pendus, montez, puis utilisez votre grappin pour accéder à une autre énigme. Sautez en contrebas pour apercevoir vos deux cibles après avoir examiné le crâne, montez à l'échelle et traquez le premier zombie à travers les deux couloirs infestés d'ennemis, dont un hurleur. Ramassez la dent en or et avancez dans les conduits un peu plus loin.

Rampez rapidement pour éviter les lames pivotantes, bifurquez sur la gauche dès que possible pour éviter le fat zombie (qui se fera hacher menu à votre place) et éliminer votre seconde cible pour récupérer l'oeil rouge. Allez placer votre butin sur le crâne pour récupérer la dernière pièce d'Armoiries dans le coffre et retournez à la surface pour placer vos trouvailles dans la porte ornée. Après avoir sauté, tournez-vous sur la gauche pour tirer sur l'**Emblème** en hauteur et passez la porte pour rejoindre Leon et Helena.

Menez alors le combat contre Deborah de la même façon que lorsque vous jouiez le binôme sus-mentionné et empruntez l'ascenseur après la dernière scène. Vous pénétrez alors dans une zone peuplée de fat zombies capables de passer à travers les grilles qui vous entourent : soyez donc très vigilant et utilisez le fusil à pompe en visant leur tête pour vous en débarrasser promptement, puis tirez sur l'**Emblème** derrière un pilier à l'extrême gauche. Ramassez la clé du laboratoire sur le corps du scientifique, montez à l'étage, éliminez un nouveau fat zombie et faites la peau aux Hunters blindés qui surgissent des murs tout en récupérant le contenu du coffre avant de vous laisser tomber en contrebas.

Faites volte-face pour détruire un autre **Emblème**, passez la grille et dirigez-vous vers la sortie du laboratoire en faisant le plein de munitions. Piégé, faites face aux Hunters blindés qui sortent de leur cocon pour déverrouiller la porte et entrez dans le petit labo sur la gauche pour déclencher une scène et passer au chapitre suivant.

Chapitre 3

Traversez le terrain de jeu, utilisez votre grappin sur la gauche pour régler leur compte à un duo de J'avo, puis remontez le long du marché en éliminant les nouveaux ennemis. Tirez sur l'**Emblème** en hauteur dans un étale sur la gauche, traversez le restaurant sur la gauche en faisant la peau aux lézards mutants au passage et allez chercher un deuxième **Emblème** en passant derrière la camionnette en feu.

Traversez les rues infestées de lézards avec prudence jusqu'à pouvoir utiliser votre grappin, sprintez pour échapper au zombie tronçonneuse, traversez la place grouillant de zombies et ramassez la clé sur le cadavre au fond. Faites mine de passer la porte pour être bloqué par la tronçonneuse, qu'il va vous falloir affronter pour récupérer votre clé. Alternez entre tir au sol et depuis les hauteurs pour ne pas que l'ennemi vous approche, et surtout pour éviter que les zombies rampants ne vous immobilisent, ramassez votre du et rejoignez le bus qui passe dans la rue adjacente.

Là, repoussez les avances pour le moins tranchantes de votre adversaires en utilisant votre grappin pour atteindre l'autre extrémité du bus, tirez sur l'**Emblème** visible au second plan derrière les bambous au premier arrêt, continuez ainsi jusqu'à votre terminus sur la voie ferrée et repoussez la tronçonneuse de plus belle en exécutant les QTE affichées à l'écran pour l'envoyer balader. Après votre trajet sur le toit du train, récupérez les munitions sur la droite, descendez pour apercevoir un **Emblème** derrière la boîte en bas à droite, puis montez en récupérant les points d'Habilité dans le tiroir de la petite commode.

Arrivé sur la baie, équipez-vous de votre sniper et couvrez Jake et Sherry en concentrant vos tirs sur la tronçonneuse et en suivant leur avancée le long de la baie. Utilisez votre grappin lorsque cela vous est demandé pour sauver Birkin, puis suivez votre objectif en évoluant sur les passerelles de bambous jusqu'à trouver un jet-ski et ainsi clore ce chapitre.

Chapitre 4

Éliminez le garde sur la droite, puis deux autres en partant vers la gauche et examinez le terminal que vous trouvez. Retournez-vous pour aller neutraliser un soldat mutant détenant le premier code, éliminez temporairement le Regenador qui en jaillit et descendez jusque dans la cantine dans la coursive de droite. Passez la porte du fond, suivez l'objectif rouge le plus proche pour trouver un autre garde en possession d'un code, qu'un Regenador vous enlèvera des mains.

Retournez dans le couloir pour retrouver le voleur et lui faire la peau, ramassez votre deuxième code, partez vers la droite pour descendre d'un niveau, puis jouez des coudes avec les deux Regenadores qui vous encerclent pour les envoyer rôtir dans les flammes. Dans le couloir suivant, faites un peu de ménage avec une grenade, achevez les survivants et entrez dans la cabine dans l'alcôve à droite pour tuer le dernier possesseur des codes qu'il vous faut. Retournez au panneau de commande pour entrer vos codes, neutralisez les deux Regenadores derrière la porte et montez sur la passerelle.

Après le speech de votre double, vous vous trouvez en extérieur : montez au balcon, sprintez et faites une glissade pour passer sous la porte et retournez dehors, où des spots de lumière sont à votre recherche. Évitez le premier pour rejoindre le niveau supérieur, tirez sur l'**Emblème** sur la gauche du balcon, puis explorez les coursives en direction de votre objectif pour faire le plein en exécutant un garde peu vivace au passage. Faufilez-vous dans le conduits de ventilation, combattez un mutant moustique dans la salle de commande avant de poursuivre, évitez un second phare en rampant énergiquement et en vous cachant derrière les bordures et neutralisez le plus discrètement possible les soldats autours du bouton d'alarme.

Traversez les nouveaux conduits en éliminant les mutants araignées qui y rôdent, rejoignez la cabine derrière la porte ornée et redescendez après la scène pour trouver un **Emblème** caché dans un casier ouvert. Empruntez l'ascenseur, récupérez le fusil d'assaut sur le côté avec quelques munitions et avancez vers Carla. Après la cinématique, tirez sur l' **Emblème** à gauche de l'ouverture, laissez-vous tomber et fuyez les assauts de la Carla de glaise jusqu'à faire face à un visage géant dans le coin supérieur de la pièce. Contournez-le par la droite et faites demi-tour immédiatement pour apercevoir le dernier **Emblème** caché dans un recoin sombre en dessous du visage.

Frayez-vous un chemin à travers la glaise en tirant sur les bonbonnes bleues, fuyez le visage géant en sprintant, tirez à nouveau sur les bonbonne et une fois devant un visage encore plus grand que les précédent, utilisez vos carreaux explosifs pour créer une brèche et atteindre l'hydrogène liquide en arrière plan. Empruntez enfin l'élévateur pour terminer ce chapitre.

Chapitre 5

A bord de l'hélicoptère, couvrez Leon et Helena en prenant le temps de tirer sur l'**Emblème** à l'arrière du camion sur la gauche, puis canardez à loisir les hélicos adverses durant votre course effrénée dans la ville jusqu'à arriver aux abords d'un immeuble. Baissez votre altitude et contournez le building par la droite pour dénicher un autre **Emblème**, puis détruisez le blindé adverse pour atteindre la Quad Tower.

Durant le combat contre Simmons, visez toujours sa tête ou la zone fragile sur son dos, au choix, puis une fois à l'extérieur, couvrez les civils qui tentent de s'échapper. Arrivé au deuxième building, baissez votre altitude en bifurquant vers la gauche pour apercevoir un **Emblème** à détruire et remontez pour décimez les zombies au sommet de la tour et ainsi envoyer le paratonnerre à Leon et Helena.
Nettoyez la zone d'atterrissage, utilisez votre grappin et regardez immédiatement sur votre droite avec votre sniper pour apercevoir un dernier **Emblème**. Suivez enfin votre objectif pour prendre part à votre dernier combat contre Simmons.

Couvrez Leon et Helena lorsqu'ils tentent d'échapper à la créature et tenez tête à cette dernière en esquivant ses attaques et en prenant garde à éliminer les zombies alentours. Visez toujours la " tête " dans la mesure du possible et achevez le combat en aidant un Leon en bien mauvaise posture.

Visionnez ensuite simplement les dernières cinématiques que vous réserve le jeu pour terminer cette campagne.

Vous avez dorénavant accès aux armes à munitions illimitées dans le menu des Habilités et pouvez donc retenter

l'aventure sans vous soucier de vos munitions !

Guide des Emblèmes

Leon & Helena

Chapitre 1

Après avoir retrouvé le professeur, regardez en hauteur dans la salle adjacente.

A la recherche de la carte de sécurité pour quitter le campus, ouvrez les tiroirs que vous croisez pour le trouver.

Lors de votre exploration du métro, après être arrivé dans la troisième rame, regardez au sol près d'un train immobile.

Après avoir débloqué une porte avec une action en tandem, sur la droite dans le bar.

Chapitre 2

Dans le cimetière, juste avant que le chemin ne grimpe légèrement, derrière une stèle.

Dans la cathédrale, caché dans la rosace au dessus de l'entrée.

Dans un évier à vider se situant sous un miroir, dans les labos sous-terrains

Dans le passage de la mine inondée, loin sur la gauche en dehors du parcours tracé pour vous.

Chapitre 3

Au début, avant de baisser le levier, regardez en hauteur derrière vous pour l'apercevoir.

Dans la zone inondée, empruntez le passage sec sur la droite et ouvrez le cercueil pour le trouver.

Après être tombé au centre de la Terre, après le passage où les deux héros sont séparés, visez au sniper l'emblème se trouvant sur un pilier proche du parcours d'Helena.

Après la phase durant laquelle Helena protège Leon contre le requin mutant, empruntez le passage de votre coéquipière pour trouver l'emblème dans un sceau en bois.

Chapitre 4

En descendant du cockpit, regardez sur la droite derrière le battant cassé.

A l'arrière de l'avion, avant d'entrer dans la soute, brisez le verre pour y accéder.

Lorsque vous êtes poursuivi par des Regenadores, à la recherche de clefs, regardez en hauteur sur la droite après avoir fait passer Helena sur le toit d'en face.

De retour dans les rues, explorez les magasins sur la droite pour trouver l'emblème.

Chapitre 5

Au rez-de-chaussée du bâtiment dans lequel vous vous réfugiez, sur une étagère sur la droite.

Lorsque vous rejouez la séquence du prologue, regardez à l'arrière de la camionnette après avoir éliminé les soldats zombies.

Après avoir " atterri " dans la Quad Tower, regardez au delà de la barrière sur la droite derrière le comptoir.

Sur le toit, après avoir passé la forme statique de Simmons, regardez sous l'escalier pour le trouver.

Chris & Piers

Chapitre 1

Une fois en intérieur, après que du verre vous ait sauté à la figure, explorez le stand de boucher sur la gauche pour le repérer.

Suite à la première mutation J'avo, brisez les caisses pour trouver l'emblème caché derrière, sur une étagère.

Sur les toits, après avoir pacifié la zone, scrutez la structure à l'horizon pour dénicher cet emblème.

Lors de la récupération des otages, explorez bien l'étage numéro 6 pour trouver cet emblème derrière un stand.

Chapitre 2

Lorsque vous devez couvrir Finn pour qu'il dégage la voie, foncez au fond de l'allée et regardez à l'intérieur de la structure sur la droite pour le trouver.

Uniquement en contrôlant Piers, lors de la séquence du pont, scrutez les dessous de ce dernier avant de faire sauter le camion pour trouver l'emblème.

Dans l'hôtel de ville, empruntez l'allée sur la gauche pour trouver l'emblème accroché à l'arrière au centre.

Après avoir trouvé l'employée d'Umbrella, explorez la salle adjacente pour le trouver avant de rebrousser chemin.

Chapitre 3

Passez le terrain de jeu et la porte rouge et regardez sur la voiture sur la gauche.

Lors du pistage du serpent invisible, en entrant dans le bâtiment, longez le mur de gauche pour atteindre une table de jeu et une chambre, où l'emblème trône sur un lit.

Juste après avoir fuit l'hélicoptère sur les plate-formes flottantes, visez la structure qui vous faisait face pendant votre sprint pour dénicher l'emblème.

De préférence avec Chris, pendant la phase en jeep, lorsque vous tombez dans une embuscade J'avo dans le parking, visez l'étage supérieur du bus en arrière plan.

Chapitre 4

Dans la cabine de pilotage de l'hélicoptère à double hélice se trouvant dans le hangar.

A l'extérieur, face aux projecteurs du bateau, visez au sniper le haut du mât.

Après être passé par le toit de la salle de communication, regardez en dessous des escaliers.

Uniquement accessible par Piers, après avoir passé le premier obstacle sur sa route en descendant de l'avion de

chasse, dans un pneu.

Chapitre 5

Uniquement accessible par Chris, lorsqu'il emprunte les conduits de ventilation géants, regardez en hauteur.

Après al réunion des deux personnages, dans la pièce où vous assaillent une flopée de soldats mutants, dans le coin supérieur droit de la pièce.

Après avoir fuit une première foi le HAOS dans les conduits, regardez au sol derrière vous.

De préférence avec Chris, observez attentivement à droite de la dernière paroi organique que Piers doit détruire pour le trouver.

Jake & Sherry

Chapitre 1

A l'extérieur, gardez le nez levé pour facilement apercevoir l'emblème.

Après le premier saut de Jake sur une barre horizontale, regardez légèrement en hauteur sur la droite.

De préférence avec Sherry, qui peut tirer directement sur l'emblème après avoir été propulsé en hauteur par Jake, en se retournant. Jake peut utiliser une grenade aveuglante dans le coin droit pour l'atteindre.

Après le combat contre l'Ustanak, sitôt de retour à l'extérieur, sur le bâtiment en face.

Chapitre 2

Sur le chasse-neige près duquel vous trouvez normalement la deuxième clef USB.

Au sommet de l'antenne près de la cabane abritant la clef USB que vous récoltez en dernier.

Sur votre route durant la course en moto-neige, à la fin de la série de sauts.

A la sortie de la pièce peuplée d'insectes détecteurs, tournez la valve pour préparer la porte, tirez, puis faites volte-face le plus vite possible pour ouvrir et passer avant que votre coéquipier ne parte se cacher de l'Ustanak.

Chapitre 3

Uniquement accessible en tant que Jake, sur une étagère où vous pouvez tirer au travers de la caméra armée.

Après la réunion des deux héros, ignorez les grands escaliers à droite et fouillez la pièce droit devant pour le trouver.

Après l'irruption du tank dans le hall doré, après qu'il ait détruit la statue d'or au centre mais avant qu'il n'avance trop, recouvrant l'emblème contenu dans ladite statue.

Derrière les escaliers au fond à droite une fois de retour à l'extérieur.

Chapitre 4

Uniquement accessible dans la peau de Sherry, lorsqu'elle doit tirer dans la citerne, tirez d'abord sur l'emblème sur la gauche.

De retour à pied, sur une épave de voiture sur votre gauche dans la ruelle vous ramenant vers la voie principale.

Après être tombé du balcon, regardez dans le coin sombre sur la gauche pour le trouver.

Après avoir obtenu le fusil à pompe, avant d'emprunter l'échelle rouge, observez le trou à la droite de ladite échelle.

Chapitre 5

Dans la pièce où vous reprenez le contrôle de votre personnage, après avoir récupéré vos armes , en hauteur près du passage emprunté par Sherry.

Après avoir activé la deuxième batterie de secours, suivez votre objectif et brisez le verre dans l'espace éclairé pour le trouver.

Pendant le combat final contre l'Ustanak, visez au sniper ou rapprochez-vous de l'un des piliers au fond à droite, où repose l'emblème.

Après votre victoire contre l'Ustanak, face à une grosse citerne, regardez en bas à droite pour le voir.

Ada Wong

Chapitre 1

Passée la salle où un bouton d'alarme vous menaçait, montez les escaliers et regardez immédiatement à votre droite.

Avant d'obtenir le fusil à pompe, au dos d'un pilier lorsqu'Ada doit rejoindre la capsule de sauvetage.

Poursuivi par les eaux, avant de grimper à l'échelle devant laquelle vous attend un mutant araignée, visez l'emblème se trouvant en haut à droite.

Après votre premier combat contre un mutant moustique, allez au fond de la coursive pour briser des caisses et tirer sur cet emblème, derrière vous.

Chapitre 2

Avant de sautez dans les sous-terrains, regardez au dos de la pierre tombale.

Après avoir résolu les énigmes des armoiries, sautez dans la crypte, puis regardez au plafond.

Après le combat contre Deborah, dans la salle remplie de fat zombies, regardez à l'extrême gauche presque au bord de l'eau.

Après avoir combattu les Hunters jaillissant des murs, sautez en contrebas et retournez-vous pour le voir.

Chapitre 3

Dans le marché nocturne, fouillez les stands au fond à gauche pour le trouver, accroché entre autres marchandises.

Dans la deuxième moitié du marché nocturne contournez l'épave de la camionnette pour le trouver.

Lors du combat contre le zombie tronçonneuse sur le toit du bus, au premier arrêt, regardez en arrière plan derrière les bambous.

Après avoir sauté du train en marche, empruntez les escaliers descendants et visez l'emblème, en bas à droite,

derrière la caisse.

Chapitre 4

Après avoir échappé au premier projecteur, Ouvrez l'oeil sur le balcon sur lequel vous atterrissez.

Après avoir trouvé les informations sur votre double, dans un casier avant d'emprunter l'élévateur pour retrouver Carla.

Après la scène qui suit, tirez sur l'emblème, juste à gauche de l'entrée au sol.

Une fois face à la première tête géante de Carla, contournez-la par la droite et faites demi-tour pour voir l'emblème, dans un coin sombre sous ladite tête.

Chapitre 5

En couvrant Leon, tirez également sur l'emblème à l'arrière de la camionnette sur la gauche.

Après la phase de shoot dans les rues de la ville, face à l'hélico blindé, baissez votre altitude vers la droite pour trouver l'emblème.

Sur la gauche, en bas, du second building où vous devez couvrir des survivants, au sommet duquel vous attend le zombie dynamite propulsant le paratonnerre vers Leon et Helena.

De retour à pied, sitôt après avoir utilisé votre grappin, utilisez votre sniper pour regarder sur le building sur votre gauche et dénicher ce dernier emblème.

DÉBLOQUER TOUS LES COSTUMES DU MODE MERCENAIRE

Il faut obtenir au moins le rang A avec un personnage pour débloquer son costume 1. Peu importe la map jouée. En débloquant tous les costumes 1, vous débloquez le personnage Carla.

FUSIL À POMPE POUR CHRIS

Pendant le chapitre 2 de la campagne de Chris, après le combat contre la première arme biochimique géante, retournez en arrière (au lieu de suivre le convoi) pour revenir à la porte qui avait déclenché le combat plus tôt. Vous y trouverez une boîte de munitions 9mm, un spray de premier secours et le fameux Fusil à Pompe d'Assaut.

CAMPAGNE D'ADA

Terminez les trois campagnes de Leon, Chris et Jake pour débloquer cette quatrième campagne.

MODE CHASSE À L'HOMME

Terminez n'importe laquelle des trois campagne (Leon, Chris ou Jake) pour débloquer ce mode.

MAPS SUPPLÉMENTAIRES DU MODE MERCENAIRES

Map : Mining the Depths

Terminer la campagne de Jake dans n'importe quelle difficulté.

Map : Steel Beast

Terminer la campagne de Chris dans n'importe quelle difficulté.

VIDÉO BONUS

Terminez le 4 campagnes (les 3 premières + celle d'Ada) pour débloquer une vidéo accessible après les crédits de fin de chaque campagne.

Resident Evil : Code : Veronica X HD

© Capcom 2011

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE (MODE BATTLE)

Terminez le jeu en normal ou en difficile pour avoir une vue à la première personne.

BATTLE MODE

Après avoir terminé le jeu une fois, vous aurez accès au Battle Mode. Voici comment débloquer les différents personnages.

Steve Burnside

Obtenez les Luger d'or dans le bureau du sous-sol du CD 2. La bonne combinaison du bureau est rouge, vert, bleue et bas. Vous pouvez aussi obtenir Steve en vous débrouillant bien avec Chris dans le battle mode.

Claire

Jouez bien avec Claire dans le mode normal

Claire (alternative)

Terminez le mode Battle avec la Claire originale.

Chris

Terminez le mode battle avec Wesker.

Chris (alternatif)

Terminez le mode Battle avec Wesker. Ce Chris n'aura qu'un couteau pour se défendre.

Albert Wesker

Ramassez les lunettes de Wesker après la scène dans le laboratoire avoir Chris. Vous pouvez aussi jouer avec Wesker si vous vous débrouillez bien avec Steve Burnside.

LANCE-ROQUETTES

Terminez le battle mode avec Steve, Chris, Albert et les deux versions de Claire en obtenant un classement A pour avoir un lance-roquettes.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Récupérez les herbes dans la cellule puis les munitions sur la chaise et lisez le mémo sur le bureau avant de partir par le couloir et de monter les escaliers vers le cimetière. Faites le tour des zombies après la scène cinématique puis allez dans la cour et dirigez-vous vers le cadavre sur la droite. Prenez ensuite l 'ouverture en face, avancez jusqu'au bout de la plate-forme et prenez la porte à coté des escaliers. Tuez ensuite les zombies, montez les escaliers, prenez la carte sur le mur puis entrez dans la pièce à droite de l'entrée. Récupérez les notes sur la deuxième banquette puis avancez, tuez les zombies et récupérez les armes pour tuer un nouveau zombie avant de retourner dans la cour.

Descendez ensuite les escaliers, faites le tour du bâtiment et passez le gros portail pour tuer quelques zombies de plus. Entrez ensuite dans le laboratoire (débarrassez-vous de tout vos objets métalliques) puis lisez la note sur la table de l'autre coté du bâtiment. Activez le photocopieur 3D puis allez dans la salle des ordinateurs pour récupérer le fax avant d'avancez de l'autre coté de la pièce. Appuyez sur l'interrupteur après la scène cinématique, récupérez le médaillon dans le tiroir du bureau et placez le dans le tiroir gauche du photocopieur. Quittez le bâtiment, appuyez sur l'interrupteur vert, tuez les zombies et récupérez l'extincteur dans le débarras. Prenez la clé dans la cage de gauche, retournez dans la cour, faites le tour du bâtiment puis utilisez la clé sur la porte grillagée.

Entrez dans le cimetière, tuez les zombies, éteignez le feu et lisez la note dans la valise avant de retourner au photocopieur 3D. Placez le TG-01 du coté droit, récupérez le médaillon en plastique et repartez jusqu'à la cour en évitant les zombies. Allez à la grille que vous avez vue derrière Steve, utilisez le médaillon pour l'ouvrir et prenez le passage de gauche pour récupérer les herbes au bout du pont. Retournez à la Jeep pour ramasser les munitions, poussez la caisse sur le feu puis montez de l'autre coté et prenez les escaliers. Prenez la porte de droite, récupérez les flèches puis prenez la porte de l'autre coté. Montez les escaliers de droite, entrez dans le laboratoire au bout du hall, récupérez l'arbalète, essayez d'ouvrir la porte du labo puis quittez la pièce vers le hall.

Passez la porte au bout du hall, tuez les zombies, récupérez le matériel et entrez dans la salle des douches. Tournez la roue sur la droite, prenez la clé devant la tête de lion, retournez dans la hall et prenez la porte à droite vers la salle de recherche. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la copie de la carte et utilisez la clé sur l'armoire de la pièce suivante. Reprenez ensuite le passage vers l'escalier et l'arrière cour du palais.

Avancez vers l'entrée, récupérez le médaillon sur la gauche, avancez tout droit puis passez le portail vers les docks. Prenez à droite en bas des escaliers, récupérez les munitions et la carte puis entrez dans le palais. Montez les escaliers et prenez à droite après la scène cinématique. Récupérez le ruban sur le bureau, la note sur la table et les munitions sur l'étagère. Ramassez ensuite la carte en poussant la petite étagère dans le passage du fond et retournez dans le foyer. Prenez la porte en bas à gauche vers la salle de bains, récupérez la valise et le matériel et retournez en arrière.

Entrez le code NTC0394 dans l'ordinateur et passez la porte dans le coin puis tuez tous les zombies avant de retourner dans le bureau. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la roue dans la cache et allez jusqu'au foyer puis au bureau quand vous entendez les cris de Steve. Regardez l'écran au centre de la pièce (choisissez C et E pour le libérer) puis retournez au foyer. Repartez après la scène cinématique puis retournez vers les quais. Utilisez la roue près du podium, montez dans le bateau, récupérez le sac à l'arrière puis activez l'interrupteur et partez pour l'aéroport.

Partie 2

Descendez les escaliers, passez le hall et entrez dans la réception. Prenez la porte à coté de l'aquarium puis allez vers l'écran qui clignote et activez-le. Utilisez le médaillon sur la plate-forme au dessus de l'avion, retournez en arrière et prenez la deuxième porte dans réception. Traversez le pont, entrez dans la salle des ascenseurs et montez d'un étage avec celui de droite. Allez jusqu'au moniteurs, utilisez le bras pour déplacer la caisse qui se trouve dans le coin puis redescendez et empruntez le nouveau passage. Appuyez sur l'interrupteur, tuez les zombies et avancez pour récupérer la carte et les flèches sur les caisses avant de retourner au bateau.

Utilisez à nouveau la roue en arrivant et retournez dans le hall pour utiliser la carte dans l'emplacement au bout. Passez la porte vers la cour, montez rapidement les escalier sous le feu de Ashbury et prenez la porte qui n'est pas éclairée puis celle en métal. Récupérez ensuite tout le matériel puis passez la porte de bois puis une deuxième porte et prenez à droite pour récupérer les Uzis. Ressortez, suivez le hall jusqu'à une nouvelle porte, descendez les escaliers, passez une porte et récupérez les pistolets dorés après la scène cinématique.

Tuez les trois zombies avec Steve et passez la porte rouge, descendez l'escalier, tirez dans les tonneaux puis montez l'escalier suivant en face de vous et avancez tout droit jusqu'à la scène cinématique.

Vous voilà avec Claire. Passez le coin et prenez la porte puis avancez vers Steve et sortez par la porte de gauche après la séance cinématique. Traversez le hall suivant jusqu'à une nouvelle pièce, récupérez le bouclier sur le mur et allez dans le garage par le passage le plus sombre. Passez les grandes porte devant Steve, tuez les chiens, ouvrez la porte et retournez dans la cour puis au palais.

Tuez les zombies dans les escaliers puis allez dans le bureau. Placez les pistolets dorés sur la porte pour l'ouvrir puis activez l'ordinateur et entrez le code 1971. Prenez le passage, avancez jusqu'à la cage d'escalier et prenez la porte verte en haut. Passez ensuite la porte rouge sur la gauche, allumez le feu, récupérez le matériel puis allez dans le hall du deuxième étage. Montez les escaliers, passez la porte rouge et retournez en arrière après la scène cinématique pour prendre la porte grise. Arrêtez ensuite la boite à musique, ramassez la clé et retournez au foyer dans le palais.

Prenez la porte à gauche en haut des escaliers puis utilisez la clé à gauche au deuxième étage. Récupérez le matériel, redescendez et prenez la porte de gauche. Ouvrez la porte en face de vous, ramassez les balles, le bouclier et les notes puis retournez dans la cour de la prison avec les deux boucliers (ceux avec des aigles). Placez-en un sur le mur derrière la guillotine, passez la porte puis tuez les zombies et prenez la porte de bois. Prenez la note dans le bureau, avancez vers la morgue, ouvrez la mallette puis allez dans le bureau et placer l'œil sur le mannequin avant de sortir par la nouvelle porte.

Passez la porte au fond et montez sur la caisse et poussez la à l'opposé de la porte. Retournez ensuite à l'infirmerie et prenez le passage vers les souterrains. Tuez les chauves-souris, entrez dans la pièce suivante, récupérez le matériel puis descendez les escaliers et passez la porte de l'autre coté de la pièce. Récupérez l'épée sur la statue, tournez-vous vers le fond de la pièce, appuyez sur le tuyau et placez l'épée sur la statue puis ramassez la partition dans la statue.

Partie 3

Retournez dans la palais, placez la partition sur le piano, prenez la fourmi bleue puis retournez à la résidence. Tuez les zombies sur votre route puis allez dans la chambre d'Alfred, placez la fourmi sur le coffre puis retournez dans la cour militaire. Montez, utilisez le bouclier bleu sur la partie incurvée du pallier, récupérez la carte et descendez de l'autre coté du grillage puis par l'échelle. Ouvrez les portes grâce à la carte, montez les escaliers dans le hall et prenez la porte de droite. Ouvrez le portail avec la carte, récupérez le lance-grenade et les grenades dans la pièce principale puis prenez la porte métallique. Récupérez tout, le matériel puis retournez au rez-de-chaussée et allez dans la salle du transformateur puis dans celle de la chaudière. Traversez le pont métallique et montez au deuxième étage avec l'ascenseur.

Ouvrez la porte métallique avec la carte, montez sur la plate-forme et regardez l'écran de projection. Récupérez le médaillon en bas près du moniteur puis zoomez sur le dessin de squelette (code 1126). Sortez par la porte, avancez jusqu'au hall, prenez la porte de droite grâce à la carte, montez les escaliers et utilisez le code 1126 pour entrer dans le labo. Prenez le dessin de squelette puis retournez dans la cour.

Allez ensuite dans le garage par la porte métallique puis prenez la porte de droite et placez le dessin sur le mur en face de la peinture dans le bureau. Récupérez le matériel dans la pièce secrète (la clé est dans la maquette), puis retournez au palais. Prenez au fond à droite, utilisez la clé dorée pour entrer et appuyez sur le boutons dans l'ordre suivant : Lady Ashbury, Grand-père et les jumeaux, oncle Ashbury, Ashbury « rouge », vieil homme, Lord Ashbury, le jeune Alfred. Examinez le vase, prenez la fourmi rouge puis retournez à la résidence dans la chambre d'Alexia.

Utilisez la fourmi rouge sur le coffre, prenez l'instrument de musique et allez dans la chambre d'Alfred puis utilisez-le devant le coffre et montez par l'échelle. Examinez la libellule métallique sur la chaise et placez-la sur le dessin de fourmi dans le mur et montez à l'échelle derrière vous. Poussez ensuite la caisse de droite vers la boite en verre et montez dessus pour récupérer le livre et le médaillon. Ressortez de la chambre d'Alfred et allez jusqu'à la porte 1 des docks de l'aéroport.

Placez le dernier médaillon dans la console, appuyez sur le bouton et montez dans l'avion. Ramassez le levier sur le sol, montez par l'ascenseur, passez la porte. Utilisez ensuite le levier, traversez le pont, passez une nouvelle porte et récupérez les clés. Redescendez, utilisez les clés pour ouvrir la porte bloquée et récupérez le matériel. Poussez les caisses, passez par la porte et .... courrez.

Vous vous retrouvez dans la cour du palais. Courrez vers l'aéroport (il vous faudra une dizaine de grenades pour arrêter le T-079) puis préparez-vous au combat (presque) final après la scène cinématique.

Descendez l'échelle, passez un première porte, prenez à gauche et franchissez la porte suivante pour récupérer le matériel puis retournez au terminal et descendez les escaliers. Prenez la carte sur le mur, prenez à gauche et passez la porte de droite. Prenez ensuite la porte au fond à gauche, récupérez l'étiquette UPS puis passez la salle des bagages et prenez la porte suivante. Ramassez la clé sur le tapis roulant, l'AK-47 dans les armoires vertes puis retournez dans la salle des bagages. Placez l'étiquette sur la boite marquée BOW et ouvrez la porte grâce à la clé.

Partie 4

Prenez la première porte à gauche, appuyez sur l'interrupteur sous la plate-forme, sur celui du milieu de la pièce puis retournez à la salle des bagages. Appuyez sur les deus interrupteurs au centre la pièce pour activer le tapis roulant puis poussez l'étagère et appuyez sur le bouton dans la cache. Récupérez et examinez l'objet derrière la porte secrète puis retournez à la salle des araignées, récupérez le masque à gaz et retournez dans le couloir en U du terminal.

Ouvrez la porte de droite avec la nouvelle clé, approchez vous du panneau de contrôle et allez dans al salle aux tuyaux après la scène cinématique. Ramassez la roue, descendez l'escalier te utilisez-la sur le broyeur au fond de la pièce. Retournez à la salle des bagages, passez la porte du milieu, utilisez la roue sur la plate-forme pour fermer l'arrivée de gaz puis montez sur le tracteur et quittez la zone. Un combat difficile vous attendant en bas de l'escalier. Evitez à tout prix les tentacules de la créature et utilisez au maximum le lance-grenade.

Passez la porte, appelez l'ascenseur et évitez le vers en l'attendant. Entrez dans la salle suivante, appuyez sur le bouton au fond de la pièce et utilisez l'ascenseur qui se dévoile. Ramassez le matériel derrière la porte du centre puis montez au premier étage. Placez la batterie dans l'ascenseur au fond du garage, montez, ramassez la clé et la note puis passez la porte. Prenez ensuite la porte en face des escaliers, traversez la cour, prenez la porte suivante, ramassez le matériel puis retournez au labo et descendez par l'ascenseur.

Descendez les escaliers, traversez l'eau et montez par l'échelle. Montez les escaliers suivants, allez à l'ordinateur, appuyez sur le levier pour récupérer les munitions sur le tube puis passez la porte. Prenez la porte avec la lumière rouge, changez la température du réfrigérateur à 128° et prenez les médicaments avant de vous débarrasser de votre assaillant. Montez ensuite au deuxième étage, récupérez la maquette puis retournez à la salle secrète du premier étage. Utilisez la maquette pour ouvrir le panneau secret, récupérez le livre et la clé et allez au laboratoire du rez-de-chaussée.

Montez les escaliers, combattez votre adversaire puis utilisez la clé sur l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Passez ensuite par le trou dans le mur, allez dans la pièce du centre, passez la porte et descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour allumer le ventilateur, montez l'escalier, passez une première porte puis prenez la porte rouge. Prenez les

médicaments sur l'étagère, mélangez-les et prenez le modificateur sur le bureau. Retournez ensuite dans la cour et prenez le monte-charge de gauche.

De retour à l'aéroport, traversez le dépôt, montez avec l'ascenseur et passez la porte vers la salle des contrôles. Traversez le pont vers la pièce suivante (remplissez la bouteille du bas jusqu'à 10 en mélangeant les bouteilles 3 et 5) puis retournez dans le dépôt. Repassez les deux portes des docks en ramassant tout le matériel (ne pas oublier les 3 médaillons sur la console) puis retournez à la pièce secrète du premier étage. Placez les médaillons dans les emplacements près de la porte, tirez sur le levier et descendez par l'échelle.

Partie 5

Passez dans la pièce suivante, tuez le monstre dans le bassin, récupérez le bouclier et retournez au rez-de-chaussée du bâtiment militaire. Combinez les médicaments avec le bouclier et utilisez la clé sur la porte.

Quittez la pièce, tirez sur la tentacule puis descendez l'échelle et les escaliers jusqu'au bureau. Utilisez la clé dorée sur le pilier, récupérez le cube et la livre et retournez dans la pièce avec les barreaux. Ramassez la valise te les munitions, prenez l'autre porte dans le hall en U, montez sur la glace en face de vous, puis sur la passerelle et prenez la première porte. Avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez la porte de gauche une fois en haut. Utilisez ensuite la roue près de la lumière verte, tournez la poignée, quittez la pièce et prenez la porte de droite. Récupérez le matériel (derrière le carrousel et dans l'eau de la fontaine), passez la porte et utilisez le couteau derrière la porte puis repartez pour prendre la porte à coté de la salle du générateur.

Poussez la statue sur la dalle brisée, récupérez l'œil bleu derrière la statue de tigre dans la petite pièce, puis le rouge et montez d'un étage par l'ascenseur. Descendez le hall, récupérez l'aile devant la fourmilière, passez la porte, récupérez la note et prenez la porte sur le coté. Allez ensuite de l'autre coté de la fourmilière, passez la porte et prenez la note près de l'ordinateur puis allez au fond à droite de la pièce (AA, couronne, Cœur, Pique pour l'énigme). Placez le cube sur le meuble, récupérez l'anneau, examinez-le, récupérez le joyau bleu puis retournez au rez-de-chaussée.

Prenez la porte de droite, appuyez sur le bouton bleu, rechargez l'extincteur et descendez par l'ascenseur, tuez les zombies, récupérez la poche de sang sur l'étagère et éteignez le feu pour ramasser le Magnum. Remontez, prenez l'autre ascenseur et utilisez la roue pour drainer l'eau. Descendez prendre la clé, tuez le monstre qui vous attaque et retournez voir Claire.

Passez la porte avec Claire et poussez l'étagère vers la droite puis passez la porte. Récupérez les grenades derrière la deuxième étagère, passez la porte et récupérez le livre après les escaliers. Abaissez le canon, récupérez la balle en évitant le marteau et placez-la dans le cercle. Ramassez ensuite la carte, retournez au bout du couloir et prenez la porte de gauche. Avancez puis faites demi-tour et courrez quand vous apercevez Steve puis admirez les scènes cinématiques.

Tirez sur Alexia en évitant à tout prix qu'elle s'approche de vous, examinez l'anneau, récupérez le joyau rouge et retournez au hall en U. Allez dans la salle de contrôle de la grue et levez-la puis tuez l'araignée géante et récupérez le joyau vert sur le glace avant de retourner au foyer. Montez les escaliers, placez les trois joyaux sur la peinture et prenez la porte secrète. Passez ensuite le première porte à droite et prenez la note près du terminal de gauche. Descendez avec l'ascenseur, appuyez sur le bouton bleu pour récupérer la quatrième aile, reprenez l'ascenseur, montez l'escalier et ouvrez la porte.

Retournez ensuite au couloir en Y et prenez la première porte du coté gauche. Ramassez la clé sur le bureau, allez ouvrir la double porte du foyer puis rendez-vous dans la salle du générateur pour couper le courant. Allez ensuite chercher les yeux de la statue de tigre et prenez la deuxième porte dans la partie gauche du couloir en Y. Utilisez l'œil bleu sur la boite à musique puis l'œil rouge dans la chambre suivante . Récupérez la roue, placez-la dans la boite de la première chambre et montez par l'échelle. Récupérez la clé dans la jarre sur la table et combinez les ailes et les clés puis traversez la salle des ordinateurs pour arriver à la zone de la prison.

Montez ensuite les grands escaliers avec Claire, utilisez la clé de la libellule sur le première porte et franchissez-la. Prenez la carte dans le livre et placez-la dans le panneau de contrôle puis entrez le code VERONICA. Tirez ensuite sur

Alexia avant qu'elle ne touche Claire et continuez à l'occuper jusqu'à ce que l'arme soit chargée. Un seul coup devrait suffire.

SUCCÈS

Arsenal vivant (150)

Obtenez le lance-roquettes.

Soeur bien-aimée (50)

Claire vous a encouragé.

Le maître d'armes (150)

Obtenez le canon à ions en mode Battle Game.

La reine orgueilleuse (150)

Mettez un terme au règne de la reine.

Le titan vert (50)

Dites adieu à votre compagnon d'armes.

Le pays de glace (50)

Cherchez votre soeur.

Le prisonnier sans nom (100)

Mettez fin aux souffrances de l'homme sans nom.

Le tyran déchu (100)

Ecrasez l'ennemi invincible.

L'homme dans l'ombre (50)

Rencontrez l'ancien capitaine des S.T.A.R.S.

Devoir et humanité (50)

Apportez les médicaments à l'homme blessé.

Un père différent (50)

Libérez l'homme étrange.

Le début de la terreur (50)

Echappez-vous du cimetière de l'épouvante.

Resident Evil : Operation Raccoon City

© Capcom / Slant Six Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Vous commencerez le jeu en équipe. Choisissez le personnage que vous souhaitez incarner et formez votre équipe. Regardez toujours autour de vous ou sur votre carte en haut à droite et ramassez les munitions, les herbes et autres objets qui peuvent vous être utiles. Vous pouvez faire le plein de munitions dans les malles. Surveillez votre santé en bas à droite et ressuscitez vos co-équipiers en cas de besoin. Ecoutez les conseils ou ordres du reste de l'équipe et mettez-vous à couvert pour éviter les tirs ou utilisez votre CQC sur les ennemis à proximité.

Ramassez les grenades sur la gauche et suivez vos co-équipiers dans la grande salle. Eliminez tous les ennemis en faisant attention à ceux sur la passerelle.

Descendez et à gauche, ramassez la plante verte. Suivez l'équipe et éliminez encore des ennemis jusqu'au fond de la salle où d'autres ennemis surgiront de l'ascenseur.

Suivez le chef dans les couloirs en éliminant les ennemis sur votre chemin. Suivez l'équipe jusque dans le laboratoire en rouge puis prenez la porte au fond à droite.

Attendez devant la porte jusqu'à qu'elle s'ouvre pour vous laisser entrer.

Eliminez tous les soldats. Suivez votre équipe jusqu'au fond à gauche sur la plateforme. Allez dans le couloir.

Après la cinématique, entrez dans la salle à droite, attendez que toute l'équipe soit là pour que la porte s'ouvre. Continuez tout droit, quand le monstre se rapproche, tirez-lui dans l'oeil qu'il a sur l'épaule puis continuez jusqu'à la prochaine cinématique.

Tirez dans son oeil trois fois puis retournez-vous pour avancer. Au bout du couloir, attendez que la porte s'ouvre et tirez sur le monstre s'il se rapproche. Allez tout droit, éliminez les ennemis et allez dans le couloir au fond à gauche. Faites attention au chien.

Ouvrez la porte au bout du couloir, un autre chien apparait, allez à droite et ouvrez la porte au bout.

Eliminez les ennemis et avancez. Suivez les commandes à l'écran pour échapper à Birkin.

Sauvez-vous et une fois au bout, retenez-le en tirant dans son oeil jusqu'à que la porte s'ouvre. Continuez jusqu'à la prochaine cinématique.

Partie 2

Descendez les marches et prenez la porte au fond à droite, continuez jusqu'au fond encore, prenez les escaliers, ouvrez la porte à deux battants, derrière la petite porte en face se trouvent des zombies.

Vous verrez que les zombies sont indiqués par des points rouges sur votre carte. Eliminez-les. Passez la porte à gauche pour en affronter encore. Continuez jusqu'au fond, des zombies arriveront par la gauche puis prenez la porte au fond.

Après la cinématique avec Nicholaï, prenez les escaliers et attendez l'équipe pour passer la porte. Eliminez tous les zombies. Avancez dans le couloir puis allez à droite et prenez la porte au bout. Eliminez tous les soldats dans cette salle et dans celle complètement au bout.

Allez à gauche et abattez les soldats camouflés dans la salle. Interagissez avec la console et une cinématique démarre.

Eliminez tous les zombies qui submergent la salle quand vous ouvrez la porte à droite de la console. Montez et éliminez les zombies dans les escaliers.

Ouvrez la porte au bout, faites attention aux zombies qui surgissent de la porte à droite.

IEMêchez les zombies de s'attaquer aux soldats avec des blessures graves.

Allez à droite, ouvrez la porte au bout et éliminez le zombie.

Partie 3

Suivez le couloir vers la gauche et éliminez tous les zombies et les soldats qui apparaissent devant vous.

Au bout, entrez dans le couloir à gauche et ouvrez la porte. Eliminez les zombies et les soldats en avançant. Faites le tour et ouvrez la porte sur la gauche. Continuez tout droit dans la salle des serveurs puis tirez sur tous les serveurs pour les mettre hors service.

Procédez vers la porte du fond, éliminez les zombies et faites attention aux zombies qui font le tour.

Ouvrez la porte au bout et allez à droite en éliminant le soldat. Faites le tour du balcon et montez les marches en marbre à droite.

Montez les marches des deux côtés, occupez-vous des zombies et des militaires et ouvrez la porte au bout de l'autre côté.

Trouvez les cinq évidences sans toucher les mines, détruisez-les en tirant sur leur support/leur base. La première évidence est sur le bureau devant vous, la seconde est sur une table la seconde est sur une table à gauche, la troisième est en face au fond de la salle (bougez entre les étagères sans toucher aux infrarouges).

Retournez-vous et allez à gauche pour trouver la quatrième sur une étagère et la dernière est au centre de la salle, un peu vers la gauche.

Dirigez-vous vers la porte du fond pour continuer. Descendez les escaliers et ouvrez la porte sur la gauche.

Une cinématique s'enclenche.

Débattez-vous dès que les créatures vous saisissent avec leur langue et tirez-leur dessus.

Dirigez-vous au centre de la salle pour ramasser la carte noire, tirez sur les monstres qui vous attaquent encore et faites attention aux flammes, il n'est pas nécessaire de tous les éliminer.

Dirigez-vous vers le fond de la salle, tirez sur la base des mines et ouvrez la porte. Ignorez les zombies, allez tout droit et prenez la grande porte au bout.

Partie 4

Suivez les couloirs sur la gauche et ouvrez la porte. Une cinématique s'enclenche. Eliminez tous les zombies en faisant attention à ceux avec des bombes sur la tête : tirez-leur dans le corps pour éviter de faire détoner lez bombes. Passez dans l'autre pièce et allez à gauche en éliminant encore des zombies.

Descendez les escaliers et éliminez les zombies derrière la porte.

Entrez dans le local à droite et prenez la carte noire sur les poubelles puis dirigez-vous au fond pour passer la porte.

Eliminez tous les zombies et autres créatures qui apparaissent. Tirez sur les mines au fond et passez la porte. Faites attention au monstre qui vous tombe dessus.

Prenez la porte en face, montez les escaliers en détruisant les mines sur votre passage et allez à droite.

Abattez tous les zombies.

Allez au bout à droite, tirez sur les mines et ouvrez la porte. Allez en face, montez, détruisez les mines et passez la porte.

Eliminez tous les zombies et montez sur l'hélistation pour que la cinématique s'enclenche.

Partie 5

Allez tout droit, prenez la porte à gauche et descendez en éliminant les zombies sur votre passage.

Passez la porte devant, allez à gauche et éliminez le monstre avant de continuer.

Allez au fond à droite, éliminez le monstre vert et passez la porte sur la gauche en éliminant les mines.

Avancez et passez dans le bâtiment à droite pour atteindre l'autre rue. Suivez la ruelle en éliminant tous les ennemis puis allez à droite.

Allez au coin à droite et passez par le mur. Vous trouverez le premier IEM devant un peu sur la droite.

Vous trouverez le second le long du mur à gauche.

Ignorez les zombies dans la mesure du possible pour trouver les IEM. Longez l'enceinte de droite pour ouvrir la grande grille.

Tirez sur Nicholai par les fenêtres. Faites attention à ses tirs et aux grenades qu'il lance. Occupez-vous également des zombies qui débarquent. Approchez-vous des fenêtres et lancez-y des grenades pour plus d'effet.

Partie 6

Prenez la petite porte à gauche, puis allez à droite.

Allez à droite, puis montez. Passez la grille à gauche et continuez dans la ruelle en éliminant les soldats. Prenez la porte en haut des marches. Allez à gauche puis tournez encore à gauche pour prendre les escaliers. Descendez et allez à gauche.

Interagissez avec la console devant vous puis éliminez tous les ennemis. Placez l'IEM sur la grande machine au centre, interagissez avec la deuxième console puis placez le second IEM sur le générateur en bas. Interagissez avec la dernière console et placez l'IEM sur le générateur.

Une cinématique s'enclenche.

Partie 7

Sortez dans la rue et éliminez les zombies. Faites attention aux snipers en haut à gauche. Vous devez tous les éliminer avant de pouvoir continuer. Faites le tour des véhicules, dirigez-vous au fond de la ruelle et montez les escaliers à

droite. Une cinématique démarre.

Eliminez les militaires.

Faites le tour par la gauche, tirez sur les mines et avancez.

Ouvrez la grande grille devant. Dirigez-vous vers le centre du cimetière en éliminant les zombies au passage.

Continuez tout droit dans l'arcade et allez à gauche. Eliminez les soldats et continuez à avancer dans le cimetière pour vous dirigez vers la grande sortie du fond.

Partie 8

Avancez vers la gauche, entrez dans la petite allée et passez la porte.

Une cinématique démarre. Activez les disjoncteurs autour de la salle, entrez dans l'entrepôt au fond en vous défendant contre les zombies. Allez à gauche, faites le tour des étagères et éliminez les soldats en faisant attention à ceux sur la passerelle en haut.

Ouvrez la porte au fond à gauche.

Suivez le couloir et entrez dans la pièce au bout à gauche.

Interagissez avec la console.

Puis entrez dans l'ascenseur en face.

Sortez et allez à gauche. Allez sur la passerelle à droite jusqu'à la porte.

Faites le tour par la gauche et descendez. Dirigez-vous vers la table d'opération.

Allez au bout, éliminez les zombies enfermés au passage puis activez l'interrupteur à gauche de la cage.

Prenez la seringue dans la cage.

Interagissez avec le corps sur la table d'opération.

Eliminez les zombies en remontant puis allez à gauche et ouvrez la porte blindée.

Remontez les escaliers et allez vers la porte d'entrée. Ouvrez la porte au bout à droite et dirigez-vous tout droit pour ramasser une carte noire sur le cadavre. Retournez sur vos pas et ouvrez la porte devant qui donne sur la salle de contrôle, vous trouverez une carte sur le cadavre à droite. Sortez par la porte devant, descendez dans la salle à opération et allez dans le couloir à gauche, ramassez la carte noire en vous défendant contre les nombreuses créatures. Retournez à la porte blindée.

Allez à droite puis au bout, entrez dans la salle à droite pour activer la première console.

Ignorez les zombies si vous les trouver trop nombreux. Sortez, suivez la passerelle jusqu'au bout et allez tout droit vers la porte.

Activez la console dans la salle à gauche. Ressortez, entrez dans la salle à droite, puis tournez à droite encore sur la passerelle, allez tout droit puis encore à droite dans la salle en haut des marches.

Sortez sur la passerelle à gauche, descendez, allez au fond, montez à droite et ouvrez la porte. Entrez dans l'ascenseur.

Partie 9

Sortez, allez à gauche et allez dans la première salle à droite. Vous aurez droit à une cinématique.

Pour tuer Némésis, ne restez pas immobile, allez là où vous l'aurez dans votre ligne de mire et où vous pourrez vous cacher en même tIEMs. Lancez-lui des grenades et tirez-lui dessus. Faites également attention aux zombies. Quand vous l'aurez affaibli une fois, le Némésis changera de position et des militaires arriveront du côté gauche de la salle. Eliminez les militaires et les zombies, puis tirez sur le Némésis jusqu'à qu'il tombe à genoux.

Injectez-lui le parasite vite avant qu'il ne se relève.

Partie 10

Allez sur la passerelle pour atteindre l'échafaudage d'en face et descendre. Eliminez les zombies en bas.

Dirigez-vous dans la ruelle.

Faites attention aux chiens et montez les escaliers à droite.

Entrez dans le bâtiment, prenez le premier couloir à droite, entrez dans le bureau et brûlez l'Intel.

Sortez dans le couloir, allez tout à droite vers la sortie en éliminant les monstres.

Suivez le balcon en éliminant les monstres qui surgissent.

Vous trouverez un endroit pour descendre en tournant à gauche au bout.

Approchez-vous de la porte d'entrée, elle explose en laissant entrer des zombies, occupez-vous en puis sortez et dirigez-vous vers la grande grille.

Allez à droite vers l'accident.

Ouvrez la porte du garage sur votre droite et entrez dans le parking sous-terrain.

Eliminez tous les monstres qui apparaissent afin de pouvoir continuer.

Partie 11

Ouvrez la porte verte sur la gauche. Eliminez les ennemis et allez à gauche, montez sur le toit et abattez les trois snipers en face. Attention aux zombies qui vous attaquent sur le toit. Descendez et repartez vers la droite à partir de l'entrée. Occupez-vous des ennemis et dirigez-vous vers le fond de l'allée. Une cinématique s'enclenchera.

Défendez-vous contre les Hunters relâchés par Umbrella Corp.

Dirigez-vous vers le fond, puis entrez dans l'allée sombre à droite en faisant attention aux zombies qui surgissent un peu partout.

Continuez de courir en suivant la ruelle et tuez les ennemis dans la rue.

Entrez dans le garage, avancez, éliminez les zombies derrière la porte puis allez à droite, puis à gauche dans la rue en éliminant les zombies au passage.

Courez tout droit au fond dans l'autre allée vers la droite. Continuez tout droit dans la cour en éliminant les zombies et les militaires.

Continuez d'avancer jusqu'à la sortie du parc puis allez vers le " Barber Shop ".

Partie 12

Visez la tête du Tyran dès qu'il vous saisit, sauvez-vous quand il vous relâche et tirez-lui dans la tête. Un deuxième apparaîtra, faites la même chose jusqu'à qu'ils tombent tous les deux à genoux.

Entrez dans le bâtiment.

Partie 13

Entrez dans le bâtiment à droite, montez sur la passerelle puis redescendez de l'autre côté en éliminant les zombies au passage.

Faites le tour des caisses sur la gauche pour avancer. Activez la console au bout à gauche.

Eliminez les zombies qui arrivent sur la plateforme, montez-y et activez la console à droite. Sortez, éliminez les zombies, activez l'interrupteur et retournez sur la plateforme.

Eliminez les zombies et activez la console.

Sortez de la plateforme une dernière fois. Une petite scène démarre.

Avancez dans le couloir vers Ada Wong en détruisant les mines et en essayant de rester à couvert le plus possible. Tirez-lui dessus quand vous serez assez prêt. Le mieux est de vous rapprocher de la barricade derrière laquelle elle se cache et de tirer à partir de là.

Eliminez les forces spéciales sur la passerelle et rendez vous au bout complètement où vous entrez dans un plus grand bâtiment.

Descendez, éliminez les zombies, allez sur la plateforme au bout et activez la plateforme.

Surveillez les bouches d'aération au-dessus de vous : des monstres vous attaqueront.

Partie 14

Allez à droite en sortant de la plateforme.

Allez à droite dans la salle et montez, éliminez les monstres, faites le tour et redescendez.

Prenez les escaliers à gauche, prenez le deuxième couloir à droite et entrez dans la salle puis interagissez avec la console.

Faites le tour de la console et prenez la sortie.

Eliminez les zombies. Continuez jusqu'au fond et éliminez les zombies dans la salle ou ignorez-les si vous le souhaitez. Courez tout droit et prenez les escaliers à droite, prenez les escaliers jusqu'à la porte en haut à droite. Prenez la première petite porte à droite. Allez à droite en éliminant les monstres sur votre route, continuez jusqu'à l'échelle puis montez. Allez à droite et entrez dans la deuxième ouverture sur votre droite en faisant attention aux zombies.

Activez l'interrupteur de la plateforme.

Concentrez vos tirs sur le coeur exposé du Tyran. Eliminez ensuite les monstres qui arrivent d'en haut. Allez à gauche, puis à droite et encore une fois à gauche pour éviter les flammes.

Tirez encore une fois dans le coeur du Tyran pour qu'il tombe de la plateforme.

Partie 15

Avancez parmi les ruines et les wagons.

Faites le tour du wagon au bout en tuant les zombies qui vous attaquent, et montez les escaliers à droite.

Retournez-vous et avancez sur les containers, éliminez les zombies et allez à gauche. Eliminez le sniper en haut à gauche complètement, ceux sur le container devant et les zombies qui vous attaquent.

Descendez du container et prenez les escaliers pour aller sur ceux à gauche. Eliminez les zombies en bas et continuez à droite sur les containers en vous occupant des zombies sur la gauche. Faites attention au sniper en haut. Descendez par la droite et allez à gauche. Avancez entre les containers, passez par le container ouvert et une cinématique s'enclenchera.

Eliminez les zombies et les militaires puis allez détruire les mines plus loin. Avancez tout droit, puis à droite et dans le wagon à gauche.

Faites sauter les mines et avancez en éliminant les militaires et les zombies.

Une fois au bout, votre ennemi principal sera Léon, mais n'y prêtez pas attention pour le moment. Lancez des grenades ou tirer sur les forces d'Umbrella Corp derrière le barrage pour que les zombies défonce celui-ci et créent un passage jusqu'à l'échelle qui vous mènera à Léon complètement à gauche.

Avancez sur les rails jusqu'à l'échelle, puis montez. Une cinématique s'enclenchera.

Vous devrez faire un choix : tuer Léon ou le défendre.

Si vous choisissez de défendre Léon, vous devrez éliminer le reste des membres de votre équipe (il devrait y en avoir seulement deux) et défendre Léon contre toute attaque.

Si vous choisissez de tuer Léon, vous devrez éliminer Léon ainsi que deux membres de votre équipe. Vous trouverez Léon grâce au petit symbole rouge ou au symbole tête de mort qui s'affiche sur votre écran. Faites attention aux zombies et aux grenades que vous lance Léon.

SUCCÈS

Témoin (20 g)

Soyez le témoin du commencement de l'incident de Raccoon City.

Corruption (20 g)

Complétez la seconde mission de la campagne USS.

Danger, haute tension ! (20 g)

Complétez la troisième mission de la campagne USS.

En solitaire (20 g)

Complétez la quatrième mission de la campagne USS.

Trahison (20 g)

Complétez la cinquième mission de la campagne USS.

Dans les labos (20 g)

Complétez la sixième mission de la campagne USS.

Survivant de l'épidémie (25 g)

Complétez toutes les missions USS en mode Vétéran.

Nettoyeur de Raccoon City (35 g)

Complétez toutes les missions USS en mode Professionnel.

Tour de force (30 g)

Complétez toutes les missions USS avec un rang S.

Coup de maître (45 g)

Complétez toutes les missions USS en Vétéran ou Professionnel avec un rang S+.

Comme un papillon (15 g)

Tuez 100 zombies en CQC. (à vie)

La main verte (25 g)

Soignez-vous avec 101 Herbes vertes. (à vie)

Couché, Médor ! (15 g)

Tuez 13 chiens zombies. (à vie)

Ça devrait suffire (10 g)

Achetez 5 armes.

Beaucoup de choix (15 g)

Achetez 15 armes.

Une belle collection (30 g)

Achetez toutes les armes disponibles.

Une corde à son arc (10 g)

Achetez une habileté.

Plus fort chaque jour (15 g)

Améliorez une habileté au maximum.

Regardez comme j'assure ! (20 g)

Achetez l'ensemble des habiletés d'une classe de personnage.

Prêt à dominer (20 g)

Améliorez au maximum l'ensemble des habiletés d'une classe de personnage.

L'embarras du choix (30 g)

Achetez l'ensemble des habiletés de chaque classe de personnage.

La crème de la crème (40 g)

Maximisez l'ensemble des habiletés de chaque classe de personnage.

Bouclier organique (20 g)

Tuez 5 ennemis consécutivement en utilisant un zombie comme bouclier.

Treize à la douzaine (30 g)

Tuez 13 coéquipiers zombifiés.

Certains l'aiment chaud (15 g)

Tuez 103 ennemis avec des munitions incendiaires. (à vie)

Un bain de sang (20 g)

Tuez 5 ennemis en Hémorragie dans une partie en Campagne ou un match multijoueur.

Une arme, peu importe son nom (15 g)

Tuez un ennemi avec chaque type d'arme, y compris les armes spéciales.

Mascotte de Raccoon City (15 g)

Ramassez les 7 ratons laveurs.

Xbox LIVE

Sur une lancée (15 g)

Effectuez 5 Kills consécutifs dans un match en mode Versus.

Talent ou chance ? (25 g)

Effectuez 10 Kills consécutifs dans un match en mode Versus.

Touche pas à mon virus (15 g)

Récoltez 3 échantillons du virus G dans une partie Biohazard

Bas les pattes ! (30 g)

Forcez 25 ennemis à faire tomber leur échantillon de virus G en mode Biohazard. (à vie)

Survivants ultimes (20 g)

Dans le mode Survivant, assurez-vous que les 4 membres de votre équipe survivent à la partie.

Idoles déchues (30 g)

En mode Héros, éliminez 4 Héros en une partie.

Échantillonneur (20 g)

Faites au moins un match dans chaque type de jeu en mode Versus.

Le compte est bon (50 g)

Complétez 98 parties en mode Versus.

Sur le bout de la langue (10 g)

Tuez un Licker en train d'agripper un coéquipier.

Comme un papillon (15 g)

Tuez 100 zombies en CQC. (à vie)

En toute intimité (10 g)

Tuez 5 joueurs en CQC dans une partie multijoueur.

Chaos évité (5 g)

Tuez d'un tir à la tête un coéquipier infecté avant sa zombification dans n'importe quel mode.

Comme une abeille (20 g)

Tuez 10 joueurs ennemis en CQC dans un match Versus.

Succès secrets

Mourir pour une cause (15 g)

Tentez « Les secours » et échouez.

Un héros épargné (15 g)

Tentez « Les secours » et survivez.

Les loyalistes (15 g)

Suivez les ordres et passez tous les obstacles.

Justice sauvage (10 g)

Tuez 17 hunters.

Cet endroit est infesté (15 g)

Tuez 31 parasites.

Une trainée de cadavres (10 g)

Tuez 50 adversaires dans le mode Versus.

Coup de chapeau (15 g)

Tuez 3 tirans.

Un mauvais moment à passer (10 g)

Devenez infectés 13 fois.

Pot de colle (10 g)

Tuez 13 zombies parasites.

Résurrection (20 g)

Réanimez 31 coéquipiers.

SUCCÈS DLC ECHO SIX 1

Bonne route (20 g)

Complétez la mission "Suivez les cadavres".

Chaud bouillant (20 g)

Complétez "Je sais d'où viennent ces larmes" (20 g)

Oh Yeah !!! (20 g)

Complétez la mission "Faux-semblants"

Plus qu'une simple morsure (30 g)

Faites exploser 13 chiens piegés.

Entrée explosive (25 g)

Avec Tweed, utilisez du C4 pour ouvrir la porte dans la Fonderie.

Virée entre filles (30 g)

Complétez une mission du Pack d'Extension Echo Six avec les 3 personnages féminins dans l'équipe.

Qui a besoin d'un flingue ? (30 g)

Terminez une mission du Pack d'Extension Echo Six sans rien tuer avec une arme à feu.

On n'abandonne pas ses morts (25 g)

Tuez tous les zombies dans le Parc avant de partir.

Le feu intérieur (15 g)

Tuez un autre joueur avec le creuset lors d'un match versus dans la Fonderie.

Succès secrets

Ne pas réveiller l'eau qui dort (35 g)

Ne réveillez pas les Lickers dans l'atrium dans la mission Suivez les cadavres.

SUCCÈS DLC ECHO SIX 2

Plus ils sont gros (20 g)
Complétez "Le plus dur reste à faire"
Naissance d'une Abomination (20 g)
Complétez "La racine du mal"
Déraillé (20 g)
Complétez "La où l'on creuse sa tombe"
Tyrannique (15 g)
Tuez 5 Tyrans
Expert en livraison (50 g)
Sécurisez les 5 échantillons de virus G sur la carte Centre de transit en mode Biohazard.
Syndrome de la Tourelle (20 g)
Désactivez ou détruisez 5 tourelles
Entre hommes (30 g)
Complétez une mission du Pack d'Extension Echo Six avec les 3 personnages masculins dans l'équipe.
Supernaute (30 g)
Tuez 3 Super Tyrans.
L'union fait la force (30 g)
Terminez une mission d'Extension Echo Six sans qu'un joueur ne soit tué ou incapacité par infection.

Resonance of Fate

© Sega / Tri-Ace 2010

TENUES SECRÈTES (CODES)

Examinez le placard dans la chambre de Leanne pendant ou après le chapitre 7. Lorsque la première ligne de dialogue s'affiche à l'écran, saisissez l'un des codes suivants. Ensuite, faites avancer le dialogue pour recevoir la tenue en question.

T-shirt 8 bits (femme)

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, X.

T-shirt Club Famitsu

Y, Y, Haut, Haut, X, X, Gauche, Gauche, LB, RB.

T-shirt Gemaga

RT, LT, LB, RB, Y, Y, Y, X, X, Haut.

T-shirt Hirakou

X, Y, LB, LB, RB, RB, L3, L3, Haut, Bas.

T-shirt Logo

Gauche, Haut, Droite, Bas, RB, RB, LB, LB, Y, L3

Costume Politan

Après avoir obtenu le costume Reindeer à Neverland, faites : R3, R3, R3, Droite, Gauche, Y, X, LT, RT, LB.

LISTE DES SUCCÈS

Premier contact (10)

Ce n'est que le début.

Ma première mission (10)

Ça paye les factures.

Du beau, du bonus (15)

Tu peux faire un coup en plus.

Entrer en Resonance (15)

Vous devrez coopérer à trois pour celui-ci.

Le club des 100+ (15)

C'est ce qui arrive naturellement après de nombreuses batailles.

Barrage de balles (15)

Tout est une affaire de bon positionnement.

Accumulateur de Resonance (15)

Il faudra que vous soyez trois pour remporter ceci.

L'increvable (15)

Après avoir passé assez de temps à combattre, tu pourras remporter ce défi.

Vendeur de raclées (15)

Améliore ta précision pour faire un coup bonus.

Piqueur implacable (15)

Il y a d'autres façons de faire plus de dégâts qu'avec les coups bonus.

Chasseur professionnel (15)

Leurs morts n'auront pas servi à rien.

Collectionneur obsessionnel (15)

Ils comportent parfois des composants et des matériaux utiles.

Lanceur insatiable (15)

Lance aussi fort que tes petits bras te le permettent.

Poing de fer (15)

Un vrai guerrier n'a pas peur de l'intimité.

Super coup (15)

Pour frapper aussi fort, tu devras y mettre ton mental, ton esprit et ton corps.

Créateur de matériel (15)

Deviens un habitué de la boutique du coin.

Accro au shopping (15)

C'est ton argent. Dépense-le comme tu veux !

Supersonnalisation (15)

Ajouter des composants peut être assez problématique.

Réparateur de Basel (15)

Il reste tant à explorer !

Enchaînement 4 terminaux (15)

Connecte les effets de terminaux pour renforcer leur effet.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (90)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (90)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (90)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

ARGENT FACILE

Pour gagner de l'argent rapidement, dès le début du jeu, il faut tirer parti de l'attaque bonus. Elle se déclenche (parfois) lorsque vous tirez sur un ennemi dans les airs. Un mini-jeu commence alors et vous devez stopper l'aiguille dans la partie orange de la jauge circulaire. Une fois cette opération réussie, votre jauge de charges va se remplir jusqu'au premier rebond de l'ennemi sur le sol (indépendamment du votre niveau). Attendez le dernier moment pour lancer votre attaque afin d'avoir le maximum de charge. En fonction du nombre de charge, des jetons vont tomber de l'ennemi. Jetons qui peuvent ensuite être revendus aux marchands contre un petit pactole. La valeur des jetons (bronze, argent, or) dépend du nombre de charge accumulées. Répétez cette opération plusieurs fois pour vous faire un maximum d'argent. L'arène est un lieu propice à cette technique.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

La bonne étoile

Après la cinématique, descendez les marches de votre maison et avancez vers le vieillard. Parlez-lui pour qu'il vous informe que la route vers le café Chelsey est bloquée pour le moment. Allez alors à gauche et avancez jusqu'à atteindre la guilde. Entrez dans le bâtiment et examinez le panneau qui se trouve à gauche pour choisir parmi les missions secondaires.

Sortez de la guilde et parlez à l'employé qui se trouve à l'extérieur. Il vous donne quelques explications sur le déroulement des missions. Ensuite il vous demande de réparer le Pont des pluies qui mène vers le café Chelsey.

Parlez ensuite au vieil homme et à la grosse femme. Cette dernière vous donnera des couteaux à remettre à son fils qui se trouve devant l'ascenseur central. Vous pouvez exécuter ce genre de missions secondaires ou les ignorer et continuer votre quête principale.

Vous avez besoin de deux cellules énergétiques pour réparer le pont. Allez alors vers l'arène et apprenez les bases du combat. Quittez ensuite la zone et, sur la carte du monde, allez vers les deux cellules dangereuses qui se trouvent à l'extérieur de l'arène pour rencontrer des ennemis. Appliquez ce que vous aviez appris dans l'arène contre ces simples ennemis pour les battre et récupérer les deux cellules énergétique.

Ouvrez la carte du monde et passez dans le mode de placement des cellules énergétiques. Posez les cellules sur l'entrée du pont pour le réparer. Revenez à la ville d'Ebel et parlez à l'employé qui vous a demandé de réparer le pont. Revenez à la carte du monde et avancez vers la cellule rouge qui indique la présence d'un ennemi. Eliminez alors vos ennemis pour gagner d'autres cellules énergétiques. Utilisez-les pour vous frayer un chemin jusqu'au café Chelsey. Vous recevez alors un attaché-case que vous devez déposer au chandelier.

Allez alors à l'ascenseur central, remettez les couteaux à Lex et montez au niveau supérieur. Vous pouvez aider la bonne qui se trouve dans le manoir Theresa et qui cherche la montre de son père. Utilisez alors les cellules énergétiques pour avancer vers le manoir de Jean Paulet et trouver la montre de la bonne. Remettez la montre à son propriétaire et reprenez votre chemin. Allez ensuite au manoir pour déposer le colis.

Revenez enfin à votre maison pour sauvegarder votre partie et passer au chapitre suivant. Si vous passez à ce chapitre, les missions secondaires du chapitre précédent seront perdues. Vous pouvez donc les effectuer si vous voulez avant de progresser.

Chapitre 1 : Le poids d'une vie

Fête en plein air

Vous devez maintenant retourner à l'ascenseur central et monter. Allez ensuite au manoir de Theresa pour parler avec cette dernière. Elle vous donne une nouvelle mission qui consiste à poser une fleur sur la tombe de Lucia, au niveau 6. Vous recevrez aussi des cellules énergétiques spéciales.

Revenez au niveau inférieur et sur la carte du monde, placez la cellule énergétique rouge sur l'emplacement rouge pour ouvrir le passage. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez le passage vers l'ascenseur du niveau 6. Descendez et utilisez encore une fois les cellules énergétiques et les cellules rouges pour débloquer la zone de Lucia.

Une fois dans la ville, avancez en éliminant les ennemis jusqu'au centre ville. Vous avancez maintenant d'une cellule à l'autre en éliminant les ennemis qui se trouvent dans le centre ville. Avant de quitter une cellule, fouillez-la pour trouver des coffres et des objets à récolter. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Goudrhomme (niveau 17)
Ce colosse possède de puissantes attaques mais pas une bonne défense. Commencez par exécuter une action héroïque avec Vashyron et son arme qui inflige des dégâts directs contre les deux autres ennemis porte-barils qui accompagnent le boss.

Attaquez ensuite le boss avec Zephyr en utilisant une action héroïque pour lui infliger des blessures avec votre

mitrailleuse. Exécutez ensuite une action héroïque avec Leanne pour transformer les points de blessures en dégâts. Sautez le tour d'un partenaire pour respecter l'ordre ; point de blessure ensuite dégâts direct, pour éliminer rapidement votre ennemi.

Continuez ensuite votre chemin et placez la fleur sur la tombe pour terminer la mission. Revenez ensuite à votre maison pour passer le chapitre ou exécuter les missions secondaires.

Chapitre 2 : Panne de courant

Panne de courant

Sortez de votre maison et parlez au vieil homme qui vous donne quelques informations sur la situation. Il vous offrira aussi des cellules énergétiques bleues et des balles blindées. La ville toute entière est dans le noir et c'est à vous qu'incombe la tache de tout remettre en ordre. Vous devez alors vous rendre à la centrale Hughes.

Passez avant tout par la guilde pour activer les nouvelles missions secondaires ensuite sortez de la ville. La route vers la centrale est semée d'embuches et vous devez effectuer plusieurs combats obligatoires.

Vous pouvez réaliser les trois combats ou en faire seulement un pour dégager le passage et avancer. Utilisez ensuite une des cellules de couleur turquoise que vous aviez reçues au début du chapitre pour relier le terminal et la centrale. Entrez ensuite dans la centrale et avancez entre ses donjons. Vous allez rencontrer des robots et des voyous. Commencez toujours par éliminer les ennemis les plus menaçants et abritez-vous derrière les objets du décor et dans les bunkers. Vous atteindrez rapidement le boss de ce chapitre, il s'agit de la tortue Tesla.

Boss : Tortue Tesla (niveau 28)
Commencez par tirer avec la mitrailleuse et par réaliser une action héroïque pour infliger des dégâts de blessures au boss et assurez-vous que votre personnage atterrisse derrière le bunker qui se trouve à droite. Transformez ensuite les blessures en dégâts directs avec un pistolet pour essayer de détruire les défenses du boss et une partie de sa carapace. Utilisez ensuite la mitrailleuse en passant au dessus du boss et tirez pendant que son coeur est à découvert. Transformez ces blessures en dégâts directs pour affaiblir le boss davantage. Répétez ces actions en laissant toujours vos personnages à l'abri derrière les bunkers jusqu'à l'élimination du boss.

Activez ensuite l'interrupteur pour relancer la lumière. Revenez à votre maison et sauvegardez votre partie. Si vous passez directement le chapitre vous ne pourrez plus réaliser les missions secondaires de ce chapitre.

Chapitre 3 : Une fleur

Pour les passionnés d'art

Au début du chapitre vous recevez des cellules énergétiques rouges et bleues. Passez par la guilde et les marchands et n'hésitez-pas à améliorer vos armes. Allez ensuite au chandelier et ouvrez le passage vers le manoir de Garigliano.

Après la cinématique, vous recevez votre mission qui consiste à rapporter un mannequin au cardinal et des cellules énergétiques. La statue se trouve dans la forêt des Idoles. Descendez du chandelier et ouvrez le chemin vers l'ascenseur du niveau 5 pour descendre. Avancez ensuite et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Avancez vers la forêt et utilisez des cellules jaunes pour pouvoir y accéder.

Les ennemis dans cet endroit sont tous des mannequins que vous pouvez éliminer assez aisément. Utilisez la cabine énergétique déserte pour vous reposer et pour sauvegarder votre partie puis visitez les différentes forêts pour récupérer des objets. La statue se trouve dans la forêt de bronze.

Entrez dans les donjons de la forêt et affrontez les mannequins. Ils sont sensibles au feu. Utilisez alors les cocktails Molotov pour les enflammer.

Tirez sur les barils explosifs quand les mannequins sont à proximité pour en éliminer plus d'un avec un seul coup. Cependant, évitez de tirer sur ces barils quand ils sont à proximité d'un coffre pour ne pas le détruire et perdre son contenu. Continuez votre chemin jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Caligula (niveau 27)
Caligula est accompagné par des mannequins qui l'escortent. Focalisez-vos attaques sur le boss en ignorant ses acolytes. Blessez Caligula avec la mitrailleuse et utilisez les bunkers comme abri après avoir effectué les attaques héroïques. Utilisez ensuite le pistolet pour transformer ces blessures en dégâts directs et de cette façon détruire ses bras qui d'ailleurs possèdent plusieurs armes.

Répétez ces actions et pensez à vous soigner si vous subissez les attaques de feu de votre ennemi. Sans ses bras, le boss devient presque inoffensif. Restez loin de lui et continuez vos séries de frappes jusqu'à l'éliminer.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'au mannequin et utilisez une cellule d'évasion pour quitter les donjons de la forêt. Allez vers le studio ouvert pour terminer la livraison et la mission.

De retour à votre maison, choisissez de faire les missions secondaires ou de passer directement au chapitre suivant.

Chapitre 4 : Le monde est petit

L'invitation

Votre mission d'aujourd'hui est pour le cardinal Jean Paulet qui vous demande de lui rapporter la statue faite par le cardinal Garigliano. Vous devez donc revenir au niveau 5, à la forêt des idoles et au studio ouvert pour trouver la statue. Le chemin est parsemé de combats à effectuer mais qui ne seront pas trop difficile pour votre état actuel de puissance.

Une fois dans le studio ouvert, vous devez traverser les donjons infestés d'ennemis pour placer la statue dans son lieu d'exposition. Ce travail d'escorte est l'une des missions du jeu les plus difficiles. Les ennemis ne se priveront pas d'attaquer la statue sans défense.

Vous devez alors penser à toujours laisser un personnage devant la statue pour qu'il encaisse les coups à la place de la statue et la protège et surtout pour que la statue n'avance pas au milieu du champ de bataille. Commencez par éliminer les mannequins les plus dangereux comme les super-zooka et les pantain-omega qui peuvent réduire considérablement la barre de santé de la statue. Essayez de regrouper les ennemis près des barils explosifs pour tirer sur ces derniers et éliminer un maximum de mannequin. Traversez les salles sans trop de dégâts pour la statue parce qu'elle ne se régénère pas. En plus des combats dans les donjons, vous allez affronter encore une fois Caligula et ses acolytes.

Boss : Retour de Caligula (niveau 27)
Caligula est de retour. Il est équipé d'une machine spéciale destinée à détruire la statue que vous escortez. Heureusement, le boss ne s'occupera pas de vous et foncera directement vers la statue. Comme d'habitude, placez un personnage devant la statue pour la protéger. Ignorez l'escorte de Caligula et concentrez vos tirs sur lui. Pendant les attaques héroïques, passez à coté du boss et non pas au dessus de lui pour ne pas heurter la machine et interrompre votre attaque. Utilisez la mitrailleuse avec une charge pleine pour blesser le boss plus rapidement. Transformez ensuite ces blessures et répétez l'action sans déplacer le personnage qui se trouve devant la statue.

Une fois le boss éliminé, vous n'aurez aucun problème à placer la statue dans son lieu d'exposition.

Chapitre 5 : Flux

Crise de Barbarella

Sortez de votre maison, allez à la guilde pour récupérer les missions secondaires et partez vers le marchand pour

améliorer vos armes. Allez ensuite au Chandelier et entrez dans le manoir de Barbarella qui vous assigne une mission pour le moins étrange. Vous devez aller lui chercher du vin qui se trouve dans Réfrigidia au niveau 7.

Faites le plein de cocktails Molotov et utilisez des anneaux contre le gel si vous en avez. Rendez-vous à l'ascenseur du niveau 6 pour descendre. Descendez ensuite en utilisant l'ascenseur central 2 pour atteindre le niveau 7. Avancez en utilisant les cellules énergétiques et ouvrez le chemin vers le bar appelé Le chat noir. Continuez d'avancer et effectuez les combats obligatoires. Avancez ensuite dans la zone glaciale et ouvrez le passage vers le canyon d'argent. En apparence, cette mission semble facile vu l'enjeu mais la réelle difficulté du jeu commence maintenant.

Traversez le premier pont et affrontez les molosses et les autres ennemis. N'hésitez pas à vous abriter derrière les bunkers et à utiliser les cocktails Molotov contre les bipèdes. Allez ensuite vers le pont détruit où se trouve un coffre contenant des cocktails Molotov bien gardés. Allez ensuite vers le pont occidental et traversez-le en éliminant les ennemis.

Allez à droite vers le pont oriental (celui qui est détruit) pour trouver des balles ardentes. Sauvegardez ensuite votre partie dans la cabine énergétique déserte qui se trouve à droite de Réfrigidia et entrez dans cette dernière pour affronter le boss.

Boss : Yeti (niveau 54)
Pour affronter aisément le boss il faut avoir atteint un niveau entre 20 et 25 pour vos personnages. Concentrez vos tirs sur le boss en ignorant ses acolytes. Equipez votre mitrailleuse avec des balles ardentes qui sont la clé de votre victoire et lancez une attaque héroïque contre le boss en atterrissant loin de lui et de ses acolytes. Le Yeti restera en feu suite à votre attaque.

Utilisez donc le pistolet pour transformer les blessures en dégâts. Sortez ensuite vos cocktails Molotov et arrosez le Yeti qui essaye de s'approcher de l'un de vos personnages. Utilisez ce même personnage pour lancer une autre attaque héroïque et pour l'éloigner de l'attaque du boss. Alternez entre les balles ardentes et les cocktails Molotov et transformez ses blessures pour venir à bout de ce monstre.

Après ce combat, Zephyr quitte le groupe. Sur le chemin du retour, entrez dans le bar du Chat noir et donnez le vin au serviteur de Barbarella. Revenez ensuite à votre maison pour récupérer Zephyr. Partez ensuite vers les gisements de Dakota pour éliminer la menace qui rode dans les environs et récupérez en même temps une mitrailleuse.

Chapitre 6 : Maladie

Remède anti-rhume

Votre amie Leanne est tombée malade et vous devez lui trouver un remède dans le Placard médical. Vous serez deux pour accomplir cette mission. Inutile de risquer de vous faire tuer pendant les missions secondaires pour l'instant. Partez vers le niveau 7 et passez par les combats obligatoires en chemin. Traversez le Canyon d'argent et enflammez vos ennemis. Sauvegardez votre partie dans la cabine énergétique déserte et entrez dans le Placard médical pour affronter le nouveau boss.

Boss : Colosse Canon (niveau 30)
Vos personnages doivent avoir au moins le niveau 30 pour pouvoir battre ce boss. Pour venir à bout de ce colosse il faut être patient. L'absence de Leanne ne vous facilite pas les choses. Le colosse est toujours accompagné par un voyou et il y en aura toujours un qui surgira de nulle part après la mort du premier. Ces voyous serviront à remplir votre jauge Héros.

Utilisez des balles blindées+ pour affaiblir les boucliers du colosse et transformez ses blessures en dégâts directs. Répétez cette action jusqu'à n'avoir qu'un cristal dans la jauge d'Héros. Le boss ne vous attaquera pas à distance, donc restez bien loin de lui pour éviter ses attaques dévastatrices. Placez alors Zephyr derrière le bunker et Vashyron loin du boss pour qu'il attire le voyou vers lui. Avec Zephyr, utilisez des attaques normales sur le boss pendant qu'il s'approche du bunker. Eloignez-vous ensuite de sa ligne de mire et allez de l'autre coté du bunker pour attaquer. Jouez au chat et à

la souris avec ce colosse pour lui infliger un maximum de blessures avant de l'attaquer avec Vashyron. Ce dernier s'occupera aussi de tenir le voyou loin de Zephyr. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à l'élimination du boss.

Récupérez alors le remède et revenez à votre maison pour soigner et récupérer Leanne dans votre groupe. Vous pouvez maintenant compléter les missions secondaires avec votre groupe au complet. A partir de ce chapitre vous pouvez gagner beaucoup d'argent en fragmentant les objet trouvés pour récupérer de l'éclat de verre et du résidu de fer pour ensuite fabriquer auprès du bricoleur des lunettes de vision beta. Vendez ensuite ces lunettes pour gagner une bonne marge de bénéfice. Vous pouvez aussi acheter l'éclat de verre et le résidu de fer chez la vendeuse qui se trouve sur le pont du désert avant qu'elle ne quitte les lieux.

Chapitre 7 : Gisement d'étoiles

Gelsey à tout prix

Après la cinématique, préparez-vous avant de partir à la mission en passant par la guilde et les marchands pour les améliorations requises. Vous recevez une mission de la part de Sullivan. Vous avez aussi accès à l'ascenseur central 3. Descendez alors jusqu'au niveau 9 pour utiliser l'ascenseur central 3. Ouvrez le passage vers l'ascenseur qui mène au niveau 11 en passant par la ville d'Albona.

Une fois dans le niveau 11, ouvrez le passage vers la mine 24. Entrez dans la mine et éliminez les ennemis qui infestent les différentes salles jusqu'à atteindre le boss.

Boss : Gelsey (niveau 50)
Le niveau minimum requis pour affronter ce boss est de 35. Concentrez vos tirs sur votre ennemi et utilisez des balles à tête creuse contre le boss. Transformez ces blessures et restez loin du boss et de son escorte. Si vous manquez de cristaux, tirez sur les hommes de Gelsey pour briser leurs boucliers et récupérer des cristaux. Ne laissez pas Gesley s'approcher de vous et vous attaquer et maintenez la même tactique. Vous pouvez aussi vous protéger derrière les bunkers qui se trouvent dans la zone avant de relancer l'attaque héroïque contre le boss jusqu'à l'éliminer.

Chapitre 8 : Premier rendez-vous

Patrouille furtive

Pour cette mission Leanne manquera au rendez-vous puisqu'elle est partie pour une mission en solo. Améliorez vos armes et sortez de la ville. Eliminez les ennemis en chemin et descendez au niveau 6. Neutralisez les ennemis qui vous barrent la route et rejoignez Patertopolis.

Eliminez les agents de sécurité et explosez les missiles téléguidés tout en restant à l'abri derrière les bunkers. Ouvrez les coffres en chemin pour récupérer les objets rares qui se trouvent dedans. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au boss.

Boss : Charcleur (niveau 73)
Un niveau 40 est recommandé pour affronter ce colosse. Il est accompagné par des Diablotins qui gênent vos attaquent. Focalisez-vous sur le boss et ne les attaquez que pour remplir votre jauge Héros. Lancez vos attaques héroïques sur le boss et atterrissez derrière un abri pour éviter sa riposte. Maintenez les aller-retours au dessus du boss jusqu'à détruire toutes ses défenses. Il devient alors vulnérable et ne pourra vous attaquer qu'à courte distance. Finissez-le alors en enchainant les attaques de blessures et les attaques directes.

Chapitre 9 : le signe sacré

En quête du Signe sacré

Allez au chandelier et montez au niveau 2 où se trouve le manoir du cardinal Antourion. Ouvrez le passage vers ce manoir pour recevoir votre mission. vous devez partir maintenant vers Lucia à la recherche d'un signe sacré.

Descendez dans le niveau 6 et allez vers Lucia. Eliminez les ennemis qui encerclent la ville. Entrez dans la ville et dirigez-vous vers le centre. Eliminez les ennemis en chemin en utilisant les décors comme abri. Avancez vers les champs pour rencontrer le boss.

Boss : Golem Tacot (niveau 74)
Ce boss est accompagné de deux robots. Le monstre possède des attaques puissantes mais il est incroyablement lent et ne réussira pas à vous attaquer si vous vous déplacez sans cesse. Détruisez ces deux robots pour rester tranquille quelques temps même si d'autres robots réapparaitront au fur et à mesure.

Utilisez des attaques héroïques en atterrissant toujours derrière les obstacles qui se trouvent à droite et à gauche du boss pour éviter ses ripostes. Attaquez ensuite le boss et ne passez pas au dessus de lui pour ne pas le toucher et tomber devant ce colosse et vous retrouver dans une situation très délicate. Soyez patient et multipliez les enchainements blessures et attaques directes jusqu'à neutraliser cet immense ennemi. Utilisez ensuite une cellule d'évasion pour quitter les lieux.

Chapitre 10 : Le séminaire

Sainte Manivelle

Zephyr a quitté le groupe le temps de cette mission. Vous devez vous rendre à Sainte Manivelle. Sortez de la ville et éliminez les ennemis qui vous barrent la route pour un combat obligatoire sur le pont des pluies. Descendez au niveau 6 et utilisez l'ascenseur central 2 pour atteindre le niveau 7. Dirigez-vous vers Sainte Manivelle en effectuant les combats obligatoires en chemin.

Ces combats ne sont pas trop inquiétants pour vous, même si vous êtes seulement deux. Utilisez convenablement les décors et évitez de vous faire geler pour pouvoir éliminer tous les ennemis et atteindre votre destination. Entrez enfin dans la chapelle pour terminer cette mission.

Chapitre 11 : Repos mental

Le visiteur du passé

Cette fois, Zephyr part seul pour cette mission. Le cardinal Lagerfeld provoque Zephyr en duel et ce dernier l'accepte. Equipez-vous d'une mitrailleuse et d'un pistolet et allez au lieu du rendez-vous sur le Pont des pluies.

Boss : Lagerfeld (niveau 48)
Le niveau minimum requis pour ce boss est de 50. Déclenchez une attaque héroïque et passez au dessus de Lagerfeld.

Chargez votre mitrailleuse au max et tirez. Le boss se téléportera directement derrière vous. Si vous avez de la chance il ne vous attaquera pas pour le moment avec sa puissante attaque qui vous affaiblit considérablement. Attendez ensuite que le boss prépare son attaque de lame et utilisez alors une autre attaque héroïque pour transformer les blessures en dégâts directs. Atterrissez derrière le bunker pour éviter les lames. Attendez ensuite que le boss prépare une autre attaque de lame et lancez votre attaque héroïque pour qu'il ne trouve pas le temps de se téléporter. Attaquez toujours pendant qu'il se prépare à riposter et blessez-le avant de sortir votre pistolet et le finir avec une dernière attaque héroïque.

Chapitre 12 : le mariage

Briser un mariage

Cette fois c'est Vashyron qui part en mission tout seul. Prenez une mitrailleuse et un pistolet et sortez. Vous avez l'ordre de saboter un mariage. Allez au chandelier et montez au niveau 2. Avancez vers l'ascenseur suivant et montez jusqu'au niveau 1. Ouvrez le passage vers les jardins publics puis entrez et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le boss.

Boss : Libellule (niveau 74)
Vous affrontez un hélicoptère de combat bizarre appelé Libellule. Il est accompagné par des gardes de sécurité. Ignorez ces derniers et concentrez-vous sur la Libellule. Utilisez votre mitrailleuse pour lancer une attaque héroïque contre le boss. Chargez votre arme au maximum et tirez. Transformez ensuite les blessures en dégâts directs et atterrissez derrière un abri pour éviter les tirs de l'hélico. Maintenez ensuite les aller-retours sous le boss avec des attaques héroïques jusqu'à l'exploser et en terminer cette courte mission.

Chapitre 13 : Noel

La fête de noël

Allez au chandelier où une mission particulière vous attend. Allez vers le manoir de Theresa qui vous demande de distribuer des cadeaux pour les enfants dans les jardins publics. Allez alors aux jardins en vous déguisant en pères noëls. Utilisez les attaques héroïques pour distribuer les cadeaux et les envoyer sur les enfants.

Utilisez Leanne et évitez que plusieurs enfants ne l'entourent pour qu'elle ne soit pas étourdie et immobilisée par la suite. Envoyez un cadeau par enfant et redonnez de la joie à tous ces petits bambins. Offrez des cadeaux à tous les enfants avant d'aller vers la zone suivante. Une fois les cadeaux distribués, vous terminez la première partie de la mission. Rendez-vous ensuite à la basilique pour faire la prière de Noel.

Chapitre 14 : une vieille promesse

Ancienne promesse

Leanne veut rejoindre le professeur Juris qui se trouve dans Aesteryl. Allez au chandelier et montez jusqu'au niveau 1. Ouvrez le chemin vers Aesteryl et entrez. Ces donjons sont parmi les plus difficiles du jeu. Les ennemis sont nombreux et tous sont assez coriaces. Les premiers gardes sont très puissants et vous devez être au moins au niveau 75 pour passer ces donjons sans trop de difficultés.

Entrez dans le labo et affrontez les commandos en vous abritant toujours derrière les bunkers. Si vous rencontrez des difficultés, vous pouvez fuir le combat par l'autre coté de la zone. Suivez le seul chemin accessible et sortez du labo. Faites le tour du labo pour entrer de l'autre coté et éliminez le Yeti et les molosses. Prenez la mitrailleuse qui se trouve dans le coffre et continuez votre chemin. Eliminez les commandos qui gardent le levier. Vous pouvez alors sortir du labo et sauvegarder votre partie ou continuer votre aventure dans le labo.

Entrez par la porte qui s'ouvre et éliminez les trois gardes. Vous rencontrez ensuite des tourelles avec un Chef Mega-tourelle au fond de la salle. Concentrez vos attaques sur ce dernier en ignorant tous les autres et restez toujours à l'abri. Après quelques tirs cet ennemi qui vous bloque le chemin sera détruit et la mission sera terminée.

Chapitre 15 : Puissance inégalée

Où est Sullivan ?

Revenez au chandelier au niveau 1. Allez vers le mur externe et entrez. Avancez jusqu'à l'Allée du manoir de Sullivan en éliminant les gardes en chemin. Entrez ensuite, prenez les contenus des coffres et continuez votre chemin pour affronter les boss mécaniques.

Boss : Sentinelle mobile (niveau 102)

Les trois sentinelles sont accompagnées par un hélicoptère et des commandos. Choisissez l'hélicoptère comme première cible et explosez-la par des séries d'attaques héroïques. Vous aurez maintenant plus de liberté pour attaquer les sentinelles sans être toujours sous le feu de l'hélico. Ignorez les commandos et restez toujours à couvert derrière les bunkers ou les objets du décor. Concentrez ensuite vos tirs sur les sentinelles, une à la fois. Détruisez leurs protections et veillez à faire en sorte que les sentinelles soient à proximité pour que quand l'une d'elle explose elle endommage celles qui sont proches. Intensifiez les attaques sur les sentinelles et explosez-les pour terminer cette mission.

Chapitre 16 : La Basilique

Allez vers la guilde pour récupérer les missions secondaires et surtout celle de l'éradication des rebelles. Allez alors vers le pont des pluies pour affronter un vieil homme et son escorte. Cette mission vous fera gagner plusieurs niveaux si vous savez correctement l'exploiter. Placez une cabine énergétique près de la zone de l'affrontement et équipez vos personnages avec des anneaux Exp+. Utilisez des attaques héroïques de mitrailleuse et de pistolet contre le vieil homme sans le tuer. Quittez ensuite la zone de combat, reposez-vous et revenez à l'assaut pour attaquer encore une fois le vieil homme sans l'éliminer. Le niveau de vos personnages augmentera considérablement ce qui est nécessaire pour affronter les cardinaux qui vous barreront la route.

La Basilique

Quand vous vous sentez prêt, dirigez-vous vers la Basilique et entrez. Eliminez les nouveaux gardes en utilisant les attaques héroïques et en vous protégeant derrière les piliers. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le premier cardinal à éliminer.

Boss : Cardinal Garigliano (niveau 134)
Essayez d'arriver à ce combat avec un niveau supérieur à 80 pour ne pas galérer devant les boss. Commencez par éliminer les deux canonniers qui se trouvent à droite et à gauche du cardinal. Atterrissez toujours loin de Garigliano et derrière un bunker.

Une fois les deux premières menaces éradiquées, passez aux choses sérieuses et commencez à attaquer le boss en ignorant les deux gardes restants. Attendez toujours que le boss s'apprête à vous attaquer pour lancer votre attaque héroïque. De cette façon, le cardinal ratera sa cible et devra recharger pour une autre attaque en vous laissant le temps de l'attaquer ou de fuir. Restez toujours mobile pour appâter le boss et l'empêcher de trouver le temps de lancer une attaque puissante. Maintenez cette tactique jusqu'à éliminer le premier boss de la Basilique.

Avancez ensuite vers la salle suivante et éliminez les gardes. Allez vers la salle de droite, éliminez les ennemis et activez l'interrupteur. Allez ensuite vers la salle gauche et affrontez le Goliath.

Attirez l'attention du monstre avec un personnage et placez ce dernier près d'un pilier pour le protéger. Attaquez ensuite le colosse par derrière jusqu'à l'éliminer. Activez alors le deuxième interrupteur et continuez votre chemin. Eliminez le monstre de la salle qui précède le boss et continuez votre progression. Vous pouvez quitter la Basilique et sauvegarder votre partie avant d'affronter le cardinal suivant.

Boss : Antourion (niveau 137)
Ce boss aussi est escorté par des gardes. Ignorez-les puisque même si vous les éliminez ils se régénèrent par la suite. Concentrez alors vos tirs sur le cardinal et attaquez-le à la mitrailleuse avec une charge complète. Transformez ensuite ses blessures en dégâts directs pour détruire ses boucliers. Enchainez les tirs de la mitrailleuse et du pistolet en vous couvrant derrière les bunkers pour éviter les ripostes d'Antourion jusqu'à l'élimination de ce boss.

Continuez votre chemin en éliminant les gardes. Vous devez encore une fois déverrouiller la porte en activant les interrupteurs qui se trouvent dans la salle de droite et celle de gauche. Commencez par celle de gauche et éliminez les deux Maraveurs en restant toujours loin d'eux.

Attirez l'attention de l'un d'eux pour l'attaquer avec un autre personnage par derrière. Une fois la menace éliminée, activez l'interrupteur. Allez ensuite vers la salle qui se trouve à droite. Cette fois la résistance est plus rude puisqu'un Goliath Bidasse et un Lanceur Vertical se trouvent à l'intérieur.

Commencez par attaquer le Goliath et placez votre personnage près du pilier pour le protéger contre les tirs du Goliath. Attaquez ce dernier ensuite par derrière jusqu'à son élimination. Passez ensuite au Lanceur et déplacez-vous sans cesse pour ne pas laisser le temps au Lanceur de tirer. Explosez-le et activez l'interrupteur. Revenez à la salle centrale et avancez pour éliminer les monstres qui précèdent la salle de Rowen.

Choisissez de continuer ou de quitter la Basilique pour sauvegarder votre progression (ce qui est l'option la plus logique). Augmentez aussi votre niveau pour affronter le boss le plus difficile du jeu. Changez de tactique et optez pour deux personnages utilisant des mitrailleuses. Le premier en utilisera deux et le deuxième utilisera une mitrailleuse et un chargeur de balles. Faites aussi le plein de balle ardente B+.

Boss final : Rowen (niveau 193)
Ignorez l'escorte du boss mais restez loin des canonniers qui peuvent vous infliger d'énormes dégâts et utilisez la mitrailleuse avec des balles B+ contre Rowen.

Après les attaques héroïques, atterrissez toujours derrière un bunker pour diminuer les risques de riposte de la part du boss. Ce dernier s'enflammera et sa jauge de santé ne se rétablira pas pour quelques instants. Continuez à le blesser tant qu'il est en feu ensuite transformez ses blessures en points de dégâts.

Restez loin des canonniers et essayez de toujours maintenir Rowen en feu sinon il se soignera rapidement après chaque attaque. N'hésitez pas à vous soigner si vous êtes bien amoché ou empoisonné. Continuez de mettre le feu à Rowen pour pouvoir l'affaiblir et enchainez avec des attaques directes avant que le feu ne s'éteigne et qu'il commence à se régénérer. Maintenez cette tactique en restant en mouvement et en vous abritant derrière les bunkers jusqu'à l'élimination de ce boss final qui est très dur à battre. Félicitations ! Vous avez pu vaincre tous les cardinaux et terminé le jeu.

LUNETTES COMPACTES B

Grâce à cette astuce vous pourrez gagner jusqu'à 5000000r en une heure (j'ai débuté cette astuce avec 50000r). Cette astuce est réalisable à partir du Chapitre 6.

Pour ce faire, suivez les étapes ci-dessous :
1 - Allez voir la marchande itinérante à "Pont du désert" au niveau 8. Achetez-lui des "résidus de fer" et des "éclats de verre".
2 - Allez ensuite voir le bricolo dans Ebel. Assemblez des "Lunettes compactes B".
3 - Vendez les lunettes au vendeur d'à côté.

Pour fabriquer une "lunette compacte B" il vous faut 1 "résidu de fer" et 1 "éclat de verre" qui coûtent respectivement 150r et 200r. Le fait de l'assembler coûte 3000r.

La création de l'objet coûte donc un total de 3350r. Lors de la revente le marchand vous les prendra 4100r. Le calcul est vite fait.

SUCCÈS

Chapitre 1 terminé - 10G

Tu as terminé le premier chapitre.

Chapitre 2 terminé - 15G

Tu as terminé le second chapitre.

Chapitre 3 terminé - 15G

Tu as terminé le troisième chapitre.

Chapitre 4 terminé - 15G

Tu as terminé le quatrième chapitre.

Chapitre 5 terminé - 15G

Tu as terminé le cinquième chapitre.

Chapitre 6 terminé - 15G

Tu as terminé le sixième chapitre.

Chapitre 7 terminé - 15G

Tu as terminé le septième chapitre.

Chapitre 8 terminé - 15G

Tu as terminé le huitième chapitre.

Chapitre 9 terminé - 15G

Tu as terminé le neuvième chapitre.

Chapitre 10 terminé - 15G

Tu as terminé le dixième chapitre.

Chapitre 11 terminé - 15G

Tu as terminé le onzième chapitre.

Chapitre 12 terminé - 15G

Tu as terminé le douzième chapitre.

Chapitre 13 terminé - 15G

Tu as terminé le treizième chapitre.

Chapitre 14 terminé - 15G

Tu as terminé le quatorzième chapitre.

Chapitre 15 terminé - 15G

Tu as terminé le quinzième chapitre.

Jeu terminé - 15G

Tu as fini le jeu ! Félicitations !

Un regrettable accident - 15G

Tu as vaincu deux ennemis ou plus avec une seule explosion.

Assaut à l'unisson - 15G

Un membre du groupe est mort lors d'une explosion.

Un nouveau départ - 15G

Tu as terminé le jeu une fois ! Tu commences la deuxième fois.

Exploseur de disque - 30G

Tu as chargé plus d'un térabit de données depuis le disque.

Maltraiter les anciens - 30G

Tu as vaincu le vieil homme. Il repose parmi les étoiles maintenant.

Sauveur de Basel - 30G

Tu as réactivé toutes les cellules de Basel. Es-tu surhumain ?

Vainqueur de défis - 30G

Tu as vaincu l'équipe la mieux classée, les As des As ! Bravo !

Roi du pays lointain - 30G

Tu as terminé le pays lointain !

Chasseur légendaire - 90G

Tu as terminé toutes les missions du jeu ! La légende commence !

Chasseur d'étoiles - 90G

Tu as reçu une étoile pour chaque rang !

Et de deux ! - 90G

Tu as terminé le jeu pour la deuxième fois ! Félicitations et merci !

Rez HD

© Microsoft / Q Entertainment 2008

SUCCÈS

Super codeur (10)

Terminer le mode score au moins 30 fois.

L'Oublié (15)

1er en zone perdue.

Assassin au laser (15)

Plus de 95% pour les shot down dans les zones 1 à 5.

Résident (15)

Obtenir un taux de 100% pour les shot down et les items en zones 1-5 ou jouer plus de 10 heures.

Pirate trance (15)

Terminer mode de combat (trance).

Passeur de pare-feu (15)

1er en mode boss.

Hacker ultime (15)

1er dans les 5 zones en mode score.

TERRE (20)

Terminer mode play area 1.

MARS (20)

Terminer mode play area 2.

VENUS (20)

Terminer mode play area 3.

URANUS (20)

Terminer mode play area 4.

Eden (20)

Terminer mode play area 5.

BONUS DU MODE BEYOND

Immortalité

Terminer les 6 mode Direct Assaut.

Overdrive Infini

Se classer 1er en mode Boss Rush.

LASERS (MODE BEYOND)

Laser type 1	Terminer 5 zones en mode Score Attack
Laser type 2	Terminer 10 zones en mode Score Attack
Laser type 3	Terminer 15 zones en mode Score Attack
Laser type 4	Terminer 20 zones en mode Score Attack
Laser type 5	Terminer 25 zones en mode Score Attack
Laser type 6	Terminer 30 zones en mode Score Attack

Rhythm Party

© Konami 2012

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Esprit libre (10 g)

Danse en laissant parler ton corps.

Spécialiste des combos (10 g)

Termine une Zone de combo.

Maître du pied levé (10 g)

Lève ton pied en l'air sans frapper personne.

Artiste (10 g)

Ne rate pas les effets spéciaux.

Gourou des combos complets (10 g)

Réussis un Combo complet.

Lauréat AAA (10 g)

Obtiens une note "AAA".

Mélangeur de figures (20 g)

Réussis plusieurs figures en même temps.

Maître des figures (20 g)

Termine tous les Défis de figures.

Héros des figures (20 g)

Obtiens une note "AAA" en effectuant toutes les figures.

Maître du rythme (20 g)

Continue de danser en rythme.

Artiste légendaire (30 g)

Ne rate aucun effet spécial.

Maître AAA (30 g)

Obtiens une note "AAA" dans toutes les chansons.

Ridge Racer 6

© Namco 2006

VOITURES À DÉBLOQUER

Burningforce Highjack
Terminez la course 42.

Dragonspirit Wild Gang
Terminez la course 16.

Gaplus EO
Terminez les courses 16, 26, 33 et 42.

Gaplus Fatalia
Terminez les courses 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 et 11.

Klik Starnose
Terminez la course 6.

Mappy Wild Gang
Terminez les courses 7, 8, 9, 10 et 13.

Mitsurugi Meltfire
Terminez la course 23.

Phelios Fatalia
Terminez les courses 6, 10, 11, 12, 16, 24, 25, 26, 33 et 34.

Phozon Fiera
Terminez les courses 1, 2, 3, 7 et 8.

Shootaway Fatalia
Terminez les courses 10, 12, 13, 14 et 15.

SUCCÈS

360 ! (5)

Effectuez un dérapage à 360° en course. (*Impossible à accomplir en mode Bataille multijoueur.)

Partie internationale (5)

Participez à une bataille en ligne contre un adversaire d'un autre pays.

15 000 points dans le mini-jeu (5)

Marquez au moins 15 000 points dans le mini-jeu Pac-Man.

Vict. sans nit.1 : Circ. Base108 (5)

Circuit de base n°108 parcouru en mode eXplorateur sans utilisation de nitro.

Vict. sans nit.2 : Circ. Avancée 06 (5)

Circuit route avancée 06 parcouru en mode eXplorateur sans utilisation de nitro.

Vict. sans nit.3 : Circ. Avancée 15 (5)

Circuit route avancée 15 parcouru en mode eXplorateur sans utilisation de nitro.

Vict. sans nit.4 : Circ. Avancée 18 (5)

Circuit route avancée 18 parcouru en mode eXplorateur sans utilisation de nitro.

Vict. sans nit.5 : Circ. Spécial 25 (5)

Circuit Spécial n° 25 parcouru en mode eXplorateur sans utilisation de nitro.

Message de Reiko n°1 (7)

Débloquez "Message de Reiko n°1". Comment faire ? Vous devrez le découvrir tout seul.

Message de Reiko n°2 (7)

Débloquez "Message de Reiko n°2". Comment faire ? Vous devrez le découvrir tout seul.

Message de Reiko n°3 (7)

Débloquez "Message de Reiko n°3". Comment faire ? Vous devrez le découvrir tout seul.

Message de Reiko n°4 (7)

Débloquez "Message de Reiko n°4". Comment faire ? Vous devrez le découvrir tout seul.

Message de Reiko n°5 (7)

Débloquez "Message de Reiko n°5". Comment faire ? Vous devrez le découvrir tout seul.

Obj. 3 atteint : Circuit de base (10)

Objectif du circuit de base 3 accompli - n°84 en mode eXplorateur.

Obj. 2 atteint : Circuit de base (15)

Objectif du circuit de base 2 accompli - n°96 en mode eXplorateur.

800 km/500 miles parcourus (15)

Parcourez 800 km. (*Pas de batailles multijoueur dans ce total.)

Obj. 1 atteint : Circuit de base (20)

Objectif du circuit de base 1 accompli - n°111 en mode eXplorateur.

50 batailles en ligne remportées (20)

Remportez 50 batailles en ligne.

Véhicules classe 1 - Fait (20)

Débloquez les véhicules de classe 1. (*Véhicules acquis sur le Marché non décomptés.)

Véhicules classe 2 - Fait (20)

Débloquez les véhicules de classe 2. (*Véhicules acquis sur le Marché non décomptés.)

Véhicules classe 3 - Fait (20)

Débloquez les véhicules de classe 3. (*Véhicules acquis sur le Marché non décomptés.)

Véhicules classe 4 - Fait (20)

Débloquez les véhicules de classe 4. (*Véhicules acquis sur le Marché non décomptés.)

Messager du ciel (20)

Battez l'angelus sur la route special 35.

Mangez-les (20)

Maîtrisez le départ fusée de Pac-Man et effectuez un temps record au tour.

Eliminateur des as (20)

Battez la CRINALE dans les courses spéciales + record au tour.

1600 km / 1000 miles parcourus. (30)

Parcourez 800 km. (*Pas de batailles multijoueur dans ce total.)

Executeur de montre (30)

Battez la Monstrous sur la route special 38.

Véhicules classe Spéciale - Fait (40)

Débloquez les véhicules de classe Spéciale. (*Véhicules acquis sur le Marché non décomptés.)

100 batailles en ligne remportées (40)

Remportez 100 batailles en ligne.

Combat final ! (50)

Entrez dans une course uniquement accessible aux Ultimate Ridge Racers !

Vict. sans nitro : Crses simples (60)

Gagnez en Course simple dans toutes les combi. de circuits et classes de véhicules sans nitro.

Vict. sans crash : Crses simples (60)

Gagnez en Course simple dans toutes les combi. de circuits et classes de véhicules sans collisions.

eXploration terminée (80)

Participez à toutes les courses du mode eXplorateur.

Tous les véhicules - Fait (85)

Félicitations! D'autres belles voitures sont disonibles sur le marché Xbox Live.

16000 km / 10000 miles parcourus (100)

Félicitations ! 10000 milles est équivalent à 2/5ème du tour de la terre.

200 victoires en ligne (100)

Félicitations! 200 victoires est un succès honorable. Vous êtes un vrai "Ridge Racer".

Rise of Nightmares

© Sega 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt alchimie

Débloquer 50 succès.

T-Shirt cauchemardesque

Terminer Rise Of Nightmares.

SUCCÈS

Bombardier (15)

Brûle bâtard, brûle !

Démembreur (10)

Couper les choses à la bonne taille ? Rien de plus simple.

Broyeur de créature (15)

Poussez-les vers leur perte !

Elagueur (10)

Les plantes ne sont pas les seules à avoir besoin d'être élaguées.

Poseur de barres (10)

Vous pouvez également vous servir d'outils.

Expert au couteau (10)

Donnez des coups de couteau sans vous arrêter.

Charognard (10)

Prenez les armes des créatures.

Sage (10)

Libérez des quantités incroyables d'énergie.

Bourreau de créatures (15)

Les attaques par en-dessous sont tout aussi efficaces contre les créatures.

Trancheur de créatures (15)

Vous devez leur tendre des pièges pour les anéantir.

Artisan (10)

Démembrez une créature et laissez-la en vie.

Maître d'arme (30)

Récupérez toutes les armes que vous voyez.

Roi de la bagarre (15)

Ne ramassez rien.

Poseur de bombes illuminé (10)

Jetez des tubes sans discontinuer.

Ernst (10)

Quelle force de la nature.

Tueur de créatures (50)

Personne ne survit à vos attaques.

Chasseur de créatures (30)

Éliminez autant de types de créatures que possible.

Poing de fer (10)

Donnez des coups de poing sans discontinuer. Ne vous arrêtez pas.

Bûcheron (10)

La hache ne sert pas qu'à couper les arbres.

Excellents réflexes (20)

Faites preuve d'une réactivité exceptionnelle.

Chasseur de têtes (20)

Ce sont juste des créatures, tout va bien.

Distribution de coups (10)

Assommez plus d'un ennemi à la fois.

Combattant (20)

Vous ne pouvez pas fuir le danger éternellement.

Brute (5)

Il existe différentes manières d'ouvrir une porte.

La voie du destin (5)

Cartes d'intuition.

Traces de pas à moitié effacées (5)

Enregistrements perdus.

Observateur (5)

Les actions des autres sont fascinantes.

Première victime (5)

Surmontez votre peur et affrontez l'horreur.

Joli mouvement ! (5)

Essayez de toucher des objets.

Invitation au cauchemar (5)

C'est ici que tout commence.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Rise of the Argonauts

© Codemasters / Liquid Entertainment 2008

SUCCÈS

Argo Navis, l'Argo (50)

Terminez le voyage de l'Argo.

Déimos, Poing d'Arès (15)

Maîtrisez le style de combat d'Arès.

Zéphyr, Taillevent (15)

Maîtrisez le style de combat d'Hermès.

Hélios, Brillance aveuglante (15)

Maîtrisez le style de combat d'Apollon.

Parthénos, Lance de vertu (15)

Maîtrisez le style de combat d'Athéna.

Grande Ourse, Ourse adulte (25)

Prouvez votre maîtrise totale du combat.

Lion, Lion sauvage (15)

Prouvez votre valeur au combat.

Gémeaux, Guerrier hors pair (15)

Vainquez des légions de meilleurs guerriers de Grèce.

Éridan, le Styx (15)

Tuez une horde de condamnés.

Couronne, Couronne de maîtrise (100)

Prouvez que vous êtes le héros ultime.

Paroles courageuses (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Arès.

Paroles fourbes (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Hermès.

Paroles compatissantes (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Apollon.

Paroles sages (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Athéna.

Vaillance (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Arès.

Langue d'argent (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Hermès.

Bénédiction solaire (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Apollon.

Yeux pers (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Athéna.

Succès éclatant (20)

Dégommez 25 têtes ennemies.

Excès de rage (20)

Décapitez 25 ennemis.

Regard perçant (20)

Empalez 25 ennemis.

Missile magique (20)

Tuez 25 ennemis en lançant votre lance.

Carnage gratuit (10)

Tuez 15 ennemis en chargeant.

Casse-noix (10)

30 boucliers brisés.

Colère de l'Olympe (10)

Invoquez des pouvoirs divins 10 fois.

Maître d'armes (20)

Récupérez chaque équipement possible.

Humain (25)

Terminez le jeu en difficulté Humain.

Héros (50)

Terminez le jeu en difficulté Héros.

Légende (100)

Terminez le jeu en difficulté Légende.

Succès secret (25)

Succès secret (15)

Succès secret (25)

Succès secret (25)

Succès secret (15)

Succès secret (25)

Succès secret (15)

Succès secret (25)

Succès secret (15)

Succès secret (25)

Succès secret (15)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

ATTEINDRE LE TARTARE

Pour atteindre la dernière zone du jeu sans l'aide d'Argos, vous devez trouver les deux coordonnées manquantes sur le système de navigation. Il s'agit d'abord de la constellation de la Balance, puis de celle de Pygmalion.

FRAPPER À DISTANCE

En dehors de certains pouvoirs conférés par les dieux, le seul moyen dont dispose Jason pour frapper à distance est de projeter des lances. Vous pouvez effectuer cette action en maintenant le bouton de mouvement spécial et en appuyant sur la touche d'esquive (après avoir équipé la lance). N'oubliez pas cette technique car elle est indispensable pour venir à bout de certains boss.

Risen

© Deep Silver / Wizarbox 2009

SUCCÈS

Main verte (10)

Récolter 10 plants de maïs.

Altruiste (10)

Accomplir "Secourir Sara en pleine nature".

Bon samaritain (20)

Accomplir "Des remèdes pour tous".

Pacificateur (30)

Accomplir "Ordre et paix".

Receleur (30)

Accomplir "Un paquet pour le Don".

Chevalier servant (10)

Accomplir "Le misogyne".

Engagé (20)

Accomplir "Conflit de pouvoir".

Miséricordieux (10)

Accomplir "L'épouse souffrante du fermier".

Disciple éclairé (20)

Accomplir "L'épreuve de Maître Ignace".

Protecteur des familles (20)

Accomplir "Les fils de Tilda".

Archéologue (20)

Accomplir "Le mystère du temple oriental".

Héros modeste (20)

Accomplir "Où se trouve Patty ?".

Maître des runes (20)

Accomplir "Le quatrième glyphe de magie runique".

Chasseur de fantômes (20)

Accomplir "Retrouver tous les anneaux de vassal".

Débutant (10)

Abattre un monstre.

Chasseur de phalènes (10)

Abattre 7 phalènes funèbres.

Chasseur de sangliers (10)

Abattre 20 sangliers.

Terreur des poulaillers (10)

Abattre 20 poulets.

Pourfendeur de monstres (30)

Abattre 500 monstres.

Chasseur chevronné (50)

Abattre 2 000 monstres.

Ami des ogres (10)

Secourir l'ogre Drok.

Aventurier zélé (50)

Accomplir 250 quêtes.

Expert (20)

Compétence à 100 %.

Travailleur acharné (20)

Maîtriser tous les corps de métiers.

Mage (20)

Maîtriser tous les cristaux.

Gladiateur (20)

Maîtriser toutes les bottes de corps à corps.

Tireur émérite (20)

Maîtriser toutes les ficelles du combat à distance.

Être accompli (30)

3 compétences à 100 %.

Nageur émérite (10)

Se faire attraper 10 fois par le ver des marées.

Le quatrième triplé (10)

Trouver 10 trésors.

Idiot (10)

Faire trois chutes mortelles.

Pitre notoire (10)

Utiliser 25 sorts d'Humour.

Passe-muraille (10)

Crocheter 100 serrures.

Armurier (10)

Forger 100 armes.

Fieffé coquin (10)

Faire 50 fois les poches.

Bien pourvu (10)

Obtenir 1000 pièces d'or.

Bon parti (30)

Obtenir 100 000 pièces d'or.

Opulence faite homme (50)

Obtenir 300 000 pièces d'or.

Explorateur (10)

Trouver son chemin hors des premières ruines.

Cartographe (10)

Trouver la première carte du jeu.

Archer (10)

Trouver le premier arc du jeu.

Roi des bricoleurs (20)

Récupérer 20 trousses à outils dans l'inventaire.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Risen 2 : Dark Waters

© Deep Silver / Piranha Bytes 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Quêtes principales

Prologue

Rencontrer le commandant !

Cette première quête se lance automatiquement au lancement de la partie. Prenez les provisions, l'épée sur la commode, la bourse d'or et pillez le contenu du coffre avant de quitter la chambre. Avant de rejoindre le commandant Carlos en haut de la tour., faites une halte auprès de Largo dans la cour, il vous apprendra une compétence de Ruse (discrétion) moyennant les 500 pièces d'or collectées dans la première pièce.

Après avoir parlé à Carlos et assisté au naufrage, il vous faudra poursuivre l'objectif suivant : Fouiller la plage.

Fouiller la plage et sauver Patty

Prenez congé de Carlos et rejoignez Juan dans la cour. Passez par l'arche, descendez sur la droite pour rejoindre directement la plage et aidez Patty à combattre les démons des sables.

Parler à Carlos

Le lendemain matin, alors que Patty est endormie, descendez dans la cour pour vous présenter à Séverin, le maître d'armes. Vous pourrez vous entraîner au combat avec lui et consulter les tarifs de ses formations.

Rejoignez Carlos et Sébastiano dans la grande salle située derrière les troupes de Séverin. A l'issue de cette discussion, vous débloquerez votre première véritable grande mission : récupérer l'Arme Titan.

Mission 1 : L'arme Titan

Trouver Barbe d'Acier

Commencez par monter à l'étage pour discuter de votre salaire avec Angus. En utilisant la compétence " langue de velours " vous pourrez récupérer 200 pièces d'or. Retrouvez ensuite Patty devant la chambre et acceptez le marché qu'elle vous propose. Faites un détour sur la plage avant de vous rendre sur le quai si vous souhaitez accomplir la quête secondaire Les débris.

Une fois sur le bateau, présentez vous à Bosco puis monter voir Sébastiano à l'étage pour lui signaler que vous êtes prêt à rejoindre Tacarigua. Une fois la traversée effectuée, votre première mission sera de trouver le repaire des Pirates. Quittez le bateau en compagnie de Patty et discutez avec le garde à l'entrée de Puerto Sacarico. Dites lui que vous êtes à la recherche de travail, il vous enverra trouver Pedro qui se situe au milieu de la cour. Vous pouvez le questionner afin d'obtenir 3 quêtes supplémentaires qui vous permettront d'obtenir la carte de l'île, de l'équipement et des provisions.

De solides vêtements

A votre arrivée à Puerto Sacarico, Pedro vous informe que vous aurez besoin de vêtements pour vous présenter à Di Fuego. Allez voir Carter, le geôlier qui se trouve au pied de la tour, au nord du village.

Il n'est pas nécessaire d'acheter l'équipement complet, pour valider la quête il vous suffira de jeter un oeil aux marchandises vendues par Carter. Une simple chemise (que vous pouvez par ailleurs dérober dans le coffre d'une maison abandonnée en chemin) peut faire l'affaire. En discutant avec le prisonnier, Largo, vous pourrez obtenir deux quêtes optionnelles : Les vêtements d'un pirate et La Libération de Largo.

La carte de Tacarigua

Bien que cette quête ne soit pas obligatoire, elle vous permettra d'obtenir la carte de l'île, très utile pour rejoindre le campement des pirates facilement. Après avoir récupéré quelques vêtements, vous serez suffisamment présentable pour que les gardes vous autorisent à vous entretenir avec le gouverneur Di Fuego. Rejoignez-le au premier étage de sa villa.

Vous pourrez obtenir la carte de l'île moyennant 100 pièces d'or. Profitez-en pour faire l'acquisition d'une boucle d'oreille en perles (langue de velours +5) qui vous sera utile par la suite. En discutant avec lui, il vous confiera une mission annexe : La prime. Rendez-vous ensuite dans le bâtiment situé en face pour accomplir la quête : Des provisions.

Des provisions

Cette quête s'obtient en parlant à Pedro, à votre arrivée à Puerto Sacarico (Tacarigua). Pour la valider, il vous suffira de vous entretenir avec Osorio, le cuisinier. En poursuivant la discussion et en vantant vos qualités (" je peux faire frire de la viande ") vous obtiendrez une quête supplémentaire : De l'aide en cuisine.

De l'aide en cuisine

Dites à Osorio que vous allez convaincre Patty de l'aider en cuisine. Informez Patty que vous avez un plan (Langue de velours 10 requis) afin qu'elle accepte la proposition.

Retournez confirmer à Osorio que Patty accepte de coopérer. Cette discussion mettra fin à la quête et lancera une nouvelle quête secondaire : Un grog pour les gardes.

Trouver le repaire des pirates

Après avoir acheté quelques provisions en ville, poursuivrez l'exploration de l'île. En chemin faites une halte auprès de Vasko à son repère, dans la jungle. Il vous donnera l'itinéraire à suivre pour rejoindre le repaire des pirates. Montez le chemin situé sur la gauche et traversez la grotte. Empruntez le pont suspendu en bois, suivez le chemin sur la gauche jusqu'à rencontrer Fence, le gardien de la grande porte. Selon vos aptitudes en ruse se dernier vous laissera passer la porte ou non. En cas d'échec, continuez simplement votre route pour rejoindre le bateau en passant par la plage. Vous y rencontrez Blake qui vous laissera pénétrer dans le repaire sans difficulté.

Chasse au crabe avec Blake

Si vous le souhaitez, vous pouvez aider Blake à tuer 5 crabes géants sur la plage afin de gagner quelques points de gloire et éventuellement du butin en ouvrant les coquilles d'huître.

Trouver Barbe d'Acier

Une fois arrivé au repaire des pirates, prenez le temps d'explorer les lieux avant de retrouver Barbe d'Acier. Quelques quêtes secondaires vous permettront d'améliorer vos compétences de pirate. C'est à cet endroit que vous pourrez rencontrer Stone et obtenir le passe-partout pour la quête secondaire La Libération de Largo.

Dans la maison suivante, la taverne, vous trouverez un livre de récit de pirates. Lisez le pour obtenir une quête annexe : La botte gauche (objet légendaire).

Toujours à l'étage, vous ferez la rencontre d'un brasseur : Elia. En échange de 10 racines sanglantes, il vous donnera la recette du Bloody Mary. En remontant le chemin extérieur depuis l'étage, vous serez interpellé par Flannigan. Il pourra vous vendre des outils et des équipements, mais surtout vous apprendre à dresser un singe, un perroquet et d'autres coups pendables.

Parlez à Curtis, devant l'entrée de la taverne puis entrez à l'intérieur pour discuter avec Gniole au comptoir. Il vous confiera deux nouvelles quêtes : Les porteurs d'eau et La cargaison de sucre. Vous pouvez profiter de ce moment passé à la taverne pour vous mesurer à O'Brian dans un concours de beuverie mais également obtenir une quête supplémentaire : La carte au trésor de O'Brian.

Barbe-d'Acier se trouve à bord du bateau à quai, mais mieux vaut retarder cette rencontre si vous souhaitez bénéficier de l'aide de Patty pour accomplir vos quêtes. Toutes les quêtes que vous avez effectuées avant de le rencontrer seront autant d'arguments en votre faveur pour mériter le titre de Pirate et pouvoir rejoindre son équipage. Effectuez quelques quêtes supplémentaires si vos faits d'armes actuels ne lui permettent pas de vous juger digne de confiance. Une fois le titre de Pirate obtenu et le serment prononcé, montez sur le pont supérieur et indiquez à Barbe-d'Acier que vous êtes prêt à embarquer pour la Côte des Epées. Une fois à destination, Barbe-d'Acier se joindra au groupe pour deux premières quêtes : Parler aux pirates de la tour et Des renforts contre Crow.

Règlement de compte avec Hank

Dès votre sortie de la taverne, Hank vous prendra à parti pour vous demander le paiement de 100 pièces d'or. La meilleure option reste de le combattre pour économiser les 100 pièces d'or demandées. Vous obtiendrez ainsi quelques points de gloire supplémentaires. A la suite de cet affrontement, questionnez Curtis sur le manque d'eau.

Les porteurs d'eau

Curtis vous envoie rejoindre Fence à la Grande Porte afin de remettre les porteurs d'eau au travail. Utilisez le transporteur pour vous y rendre directement. Sur place, discutez avec Fence afin qu'il vous ouvre la porte, empruntez chemin de droite jusqu'à la rivière.

Engagez la conversation avec Colby, puis parlez aux deux belligérants afin de les convaincre de s'acquitter de leur tâche. Proposez que Colby s'y rende, les deux hommes ne seront évidemment pas d'accord. Défiez-les en duel et remportez les deux combats pour les forcer à accepter le deal. En parlant à Colby, vous pourrez achever cette quête et percevoir votre récompense. Gniole vous récompensera également en vous offrant du rhum.

La cargaison de sucre

Rendez-vous au Phare de Jack, au sud est de l'île. Pour vous y rendre, utilisez le transporteur de la tour de Vasco. Descendez le chemin de terre et traversez la vallée jusqu'à parvenir au phare.

En discutant avec lui, vous obtiendrez une nouvelle quête secondaire : Les termites, ce fléau que vous pourrez accomplir tout en récupérant les sacs de sucre dans la grotte située à proximité de la plage en contrebas.

Retournez ensuite au phare auprès de Jack pour percevoir votre récompense.
A l'intérieur du phare vous trouverez un ouvrage qui vous permettra de débloquer une nouvelle quête d'objet légendaire : Le miroir à main. Partez ensuite pour la taverne du camp pirate afin de rapporter le sucre à Gniole. Montez à l'étage pour le livrer à Alister et valider la quête. En poursuivant la discussion avec Gniole, vous obtiendrez une quête annexe supplémentaire : Poursuite Nocturne.

Poursuite Nocturne

Indiquez à Gniole que vous êtes prêt pour la filature de Meeks. En attendant que la nuit tombe, vous pouvez parler à

Morris devant le feu de camp afin d'obtenir une quête supplémentaire : Détourner l'attention d'Allister.

Une fois la nuit tombée, parlez à Gniole puis suivez Meeks discrètement jusqu'à assister à une cinématique. Vous devrez ensuite le combattre, ainsi qu'un englouti.

Votre victoire mettra fin à la quête. Retournez à l'auberge pour faire votre rapport à Gniole. Ce dernier vous récompensera en or.

Se battre pour le chapeau de Morris

Cette quête se déclenche si vous prenez et équipez le chapeau situé sur le pont menant à la cabane de Flannigan. Pour pouvoir conserver le chapeau, il vous faudra le combattre.

La carte au trésor de O'Brian

O'Brian vous demandera un droit d'entrée pour jouer la carte. Optez pour les 500 pièces d'or, qui est définitivement la meilleure option parmi celles qu'il vous propose. Sauvegardez avant d'effectuer cette action car vous ne pourrez pas reprendre la quête si vous échouez. Achetez une bouteille d'antalgique à Gniole puis donnez là O'Brian pour débuter le jeu.

Une fois la victoire acquise, vous obtiendrez la carte et la suite de la quête : Le Trésor d'O'Brian.

Le Trésor d'O'Brian

Dirigez vous vers la cascade des porteurs d'eau et traversez la rivière. Continuez tout droit à travers le tunnel, l'emplacement du coffre, matérialisé par une croix rouge au sol est visible sur votre gauche. Si vous ne possédez pas de pelle pour déterrer le trésor, Flaningan, au camp pirate, peut vous en fournir une.

Le coffre contient par moins de 1000 pièces d'or en valeur.

La carte au trésor de Pete

Vous obtiendrez cette quête en parlant avec Holly, la serveuse de la Taverne du camp pirate. Elle vous dévoilera l'emplacement du trésor contre la somme de 100 pièces d'or. Rendez-vous au coeur de la jungle, où vous trouverez le cadavre de Pete. Piller le corps pour obtenir la carte au trésor et débloquer la quête suivante : Le trésor de Pete.

Le trésor de Pete

Le trésor se trouve un peu plus au nord, l'emplacement est signalé par une croix rouge au sol. Si vous ne possédez pas de pelle pour déterrer le trésor, Flaningan, au camp pirate, peut vous en fournir une. Ce coffre contient un objet légendaire : la pipe en écume de mer.

Vous trouverez également de nombreux trésors de valeur dans les sarcophages du temple situé juste en face. Méfiez-vous des pièges qui se déclencheront si vous volez les idoles.

Parler aux pirates de la tour

Avant de rejoindre la tour, faites un détour dans la grotte située à l'est sur la plage, à côté de la cascade, vous pourrez y trouver de l'or et quelques pépites. Montez le chemin jusqu'à trouver un groupe de chasseur dans les hauteurs. Après vous être débarrassés d'eux, parlez à Barbe-d'Acier pour valider la quête. Il vous confiera une mission annexe : Le navire de Crow.

Des renforts contre Crow.

Montez dans le campement jusqu'à la maison du gouverneur, conversez avec Alcazar puis rejoignez Sébastiano à

l'intérieur. Tout en discutant avec lui vous obtiendrez la première étape de cette quête : Le rapport de l'éclaireur, ainsi qu'une quête annexe Interroger Hawkins. Profitez de cette visite pour dérober la carte de l'île qui se trouve sur la commode.

Montez à l'étage discrètement et explorez les différentes pièces, lisez le livre " L'Art de l'Escrime " pour obtenir une nouvelle quête d'objet légendaire : Le peigne à une dent.

La grotte du Jaguar

Vous ferez la rencontre de Martinez à l'extérieur de la ville haute, ce dernier aura besoin de votre aide pour chasser un Jaguar dans une grotte. Escortez-le jusqu'à l'entrée de la grotte. Une fois à l'intérieur récupérez la Carte au trésor de la vallée du Jaguar dans la pièce de gauche. Poursuivez votre exploration, tuez la bête et informez Martinez de votre réussite pour obtenir votre récompense.

Le rapport de l'éclaireur

Commencez par parler à Aguilar, qui garde la porte de la ville haute et demandez-lui où se trouve Venturo. Suivez le chemin qu'il vous indique jusqu'à trouver Torrès.

Ce dernier, en plus de vous donner des indications sur le chemin à suivre pour rejoindre le temple, vous confiera une mission annexe : Marchandise.
Continuez à gravir le chemin escarpé jusqu'à parvenir à la Tour de l'Inquisition. Vous y trouverez l'ouvrage " Premier combat " qui vous donnera une nouvelle quête objet légendaire : Le boulet de canon.

En chemin, vous trouverez un grand nombre d'indices qui vous indiqueront la direction du nord (indices signalés par des croix rouges sur la carte ci-dessous). Une fois arrivé à la cascade, escaladez-les parois jusqu'à rejoindre Venturo, qui se trouve sur votre droite.

En discutant avec lui, vous pourrez obtenir une nouvelle étape de quête : Parmi les sauvages.

Parmi les sauvages

Pénétrez dans le village situé un peu plus au nord. A votre arrivée, le garde Masuru vous empêchera d'accéder au village. Pour pouvoir passer librement vous devrez lui mentir et lui dire que vous espionnez l'inquisition, dans le cas contraire il vous faudra le combattre. L'affrontement ne sera pas des plus aisés : restez au corps à corps ou utilisez le pistolet pour vous faciliter la tâche.

Une fois dans le temple parlez à Slick jusqu'à obtenir la prochaine étape : Une cargaison pour Crow. Continuez à explorer le campement pour recueillir de nouveaux indices. La discussion avec le Sauvage Ranapiri vous permettra de finaliser cette quête. Vous obtiendrez également deux missions supplémentaires : Une bête dangereuse et Chani la fille du Chef.

Commencez par informer Venturo que vous êtes allé au village. Acceptez de l'escorter jusqu'au temple.

Suivre Venturo jusqu'au temple

Venturo vous propose deux façons différentes d'aborder cette quête : une manière forte (à privilégier si vous disposez de compétences avancées dans la maîtrise des armes) et une manière subtile (à privilégier si vous disposez de compétences avancées en magie noire). La manière subtile consiste à utiliser le sceptre de pouvoir (pan vendu par Kapua) pour contrôler les ennemis.

Pour passer en force il vous faudra venir à bout de 8 hommes armés. La bonne technique pour parvenir à vos fins est de laisser Venturo dégrossir au mousquet et de concentrer vos efforts sur les blessés tout en esquivant les lances. Dès que vous vous sentez en danger ou submergé par le nombre, courez vous réfugier derrière Venturo. Il ne vous restera plus ensuite qu'à accompagner Venturo en ville.

Suivre Venturo jusqu'à Puerto Isabella

Traversez la jungle et conduisez Venturo à Sébastiano, dans le donjon de la ville haute. En faisant votre rapport à Sébastiano, vous mettrez fin à la quête Parmi les Sauvages. C'est à ce moment que vous devrez choisir entre rejoindre le camp des indigènes ou celui de l'inquisition. Cette décision n'aura que peu influence sur les quêtes suivantes mais vous bénéficierez d'un soutien différent en fonction de ce choix (healer et capacité vaudou si vous ralliez le camp des indigènes, fusilier et compétence arme à feu si vous ralliez l'inquisition). Si vous décidez de rejoindre l'inquisition, vous obtiendrez la quête 4 mousquets contre Crow.

Chani la fille du Chef

Allez trouver Chani et discutez avec elle afin de connaître ses opinions concernant Crow. Elle vous confiera une nouvelle tâche : Libérer Tahana.

Libérer Tahana

Interrogez Ranapiri, le dernier homme à avoir vu Tahana. Rejoignez ensuite la Tour de L'inquisition où Tahana est détenu. Vous trouverez la clé dans la cour, camouflée dans les feuillages, à proximité du guet.

L'étape suivante sera de fuir la Tour en sa compagnie. Torrès tentera de vous arrêter, le combattre ne devrait pas vous poser de difficulté particulière. Continuez à le Tahana jusqu'à qu'il vous demande de chercher l'idole qu'il a camouflée avant d'avoir été emprisonné. L'idole se trouve à côté d'un grand arbre, un peu en retrait de la route.

Poursuivez la traversée de la Jungle en compagnie de Tahana jusqu'au village. Prévenez Chani que la mission est accomplie. A partir cet instant, vous devrez choisir entre rejoindre le camp des indigènes ou celui de l'inquisition. Cette décision a peu d'influence sur le déroulement de l'histoire mais vous bénéficierez d'un soutien différent selon votre choix (healer et capacité vaudou si vous ralliez le camp des indigènes, fusilier et compétence arme à feu si vous ralliez l'inquisition).
Si vous acceptez de rejoindre Chani, vous devrez suivre Le Plan de Chani en commençant par la quête La bénédiction des anciens.

Une cargaison pour Crow

Cette quête déroule en deux étapes. Dans un premier temps, allez parler à Kapua sur la place du village indigène puis indiquez à Hikoko que vous êtes prêt à l'accompagner pour récupérer les 4 fragments de jade requis. Dès que vous serez prêt, elle vous escortera jusqu'au temple, que vous devrez alors explorer seul.
Après vous être débarrassés des termites, vous pourrez ramasser le jade au sol facilement.

Il ne vous restera plus qu'à retourner sur vos pas pour remettre les 4 fragments à Hikoko. Acceptez de l'escorter sur le chemin du retour afin de gagner quelques points de gloire supplémentaires. A votre arrivée, livrez les morceaux de Jade à Kapua afin qu'elle fabrique l'idole.

Pour récupérer les marchandises à livrer à Crow, longez les bords de la rivière et abordez les cueilleuses. L'une d'elle, Natsumi, aura besoin de votre aide pour retrouver les plantes qu'elle a égarées. Vous pourrez les récupérer à proximité du cadavre de l'Alligator que vous devrez tuer dans la quête annexe: L'esprit Maléfique de la forêt. Retournez ensuite au village pour compter vos exploits à Ranapiri et remettre toutes les marchandises récoltées à Slick.

La bénédiction des anciens.

Si vous acceptez de rejoindre le camp des indigènes, Chani aura besoin de la bénédiction des anciens pour pouvoir vous enseigner le Vaudou. Commencez par lui remettre l'idole Shaganumbi que Tahana vous a offerte en récompense pour sa libération. Rejoignez ensuite Chani au temple des Anciens (le temple situé aux portes du village). Triomphez de Samir le Gardien afin qu'il vous juge digne d'entrer. Rejoignez ensuite Chani devant l'autel.

Déposez l'idole Shaganumbi sur l'autel afin d'invoquer l'ancien. Demandez-lui l'autorisation d'apprendre le vaudou, les

autres répliques n'ont aucune importance. Votre initiation débutée, vous obtiendrez déjà votre première mission : La chevelure du chef.

La chevelure du chef

Allez voir Jim pour lui demander une mèche de ses cheveux. Dites lui que Kapua pourra lui fabriquer une amulette de protection contre " des méchantes sorcières vaudou ". Rapportez la mèche à Chani. Si vous avez achevé la quête Une cargaison pour Crow au préalable, elle vous apprendra automatiquement à fabriquer les poupées vaudou, compétence indispensable pour poursuivre votre prochaine mission : Une poupée pour Jim.

Une poupée pour Jim

Pour fabriquer la poupée, vous aurez besoin de réunir un certain nombre de composants. Vous pouvez acheter la dent, l'oeil et la poupée auprès de Kapua au village (50 pièces d'or l'unité). Vous trouverez du Jade facilement en pillant le temple des Anciens. Badriya en vend au village pour 25 pièces d'or l'unité. Approchez-vous de l'autel, fabriquez la poupée et équipez-la. Il ne vous reste plus qu'à tenter l'expérience sur Jim.

Une fois dans la peau de Jim, vous serez automatique téléporté au temple de la terre. Dirigez-vous vers Floyd qui vous demandera de vous acquitter d'une nouvelle tâche : La redistribution des richesses.

La redistribution des richesses

Interagissez avec Skinner pour lui faire les poches. Le stratagème ne prenant pas, faites les poches de toutes les personnes présentes jusqu'à récupérer les 100 pièces d'or que Jim doit à l'excavateur. Le complément vous permettra d'acheter une bouteille d'alcool pour détourner l'attention de Skinner afin de le dépouiller. Apportez votre butin à Floyd pour achever la quête et obtenir la permission d'entrer.

Pénétrez dans le temple et offrez l'idole du camp à Bakir. Vous pourrez lui subtiliser une mèche de cheveu sans qu'il s'en aperçoive. Passez la porte le temple pour être téléporté directement village.

Une poupée pour Bakir

Donnez la mèche de cheveux à Chani, elle vous confiera tous les ingrédients nécessaires à la fabrication de cette nouvelle poupée. Chani vous demandera de l'escorter pour mener l'Attaque du temple.

L'Attaque du temple

Chani n'étant pas spécialement taillée pour tanker, vous aurez sûrement beaucoup de difficulté à abattre les 8 indigènes armés devant le temple même en essayant de les isoler les uns par rapport aux autres. Adoptez l'adage " courage fuyons " : passez à travers les gardes jusqu'à atteindre la porte du temple. Suite à la cinématique, vous serez face à Crow, ses alliés ainsi qu'un titan. Préoccupez vous du titan seulement après avoir tué Crow et pris sa lance. Il vous faudra ensuite jeter la lance dans la gueule du Golem tout en évitant ses attaques au maximum.

Le temple contient un grand nombre d'objets de valeur que vous pouvez dérober si vous le souhaitez. Utilisez le crâne de cristal de Crow (à récupérer sur son cadavre) pour activer le mécanisme et accéder aux salles secrètes. Barbe-d'Acier et Patty vous attendront à la sortie du temple. Suite à la discussion, vous ferez la funeste rencontre de Mara. Patty vous donnera une nouvelle mission : Le capitaine rusé. Mais avant toute chose il vous faudra Parler au commandant Sébastiano.

4 mousquets contre Crow

Si vous rejoignez l'inquisition, Sébastiano vous enverra auprès d'Alcazar afin qu'il vous confie des hommes. Allez rendre visite à Webster, l'armurier pour acheter votre mousquet. Recrutez ensuite votre escorte : Venturo se trouve en ville. Vous trouverez Martinez posté près du puits. Bartolo est dans le dortoir mais ce dernier à égaré son mousquet. Avant

de pouvoir l'engager vous devrez accomplir une nouvelle quête : le Fusil. Le dernier homme Sancho, se trouve au sud de la Tour de l'Inquisition.

Acceptez la quête qu'il vous propose : Les trois Coupes Jarrets. Une fois cette mission achevée, allez prévenir le commandant Sébastiano que vous être prêt, rejoignez ensuite vos hommes à la grande porte de la ville haute pour poursuivre la quête : En avant marche !

Les trois Coupes Jarrets

Trouvez Sancho à l'endroit indiqué sur la carte et escortez-le dans la grotte voisine. Pénétrez dans la grotte, éliminez les 3 pirates et retrouvez Sancho à la sortie.

Le Fusil

Le garde de la porte de la ville haute, Euzèbe est le dernier à avoir vu le fusil de Bartolo. En l'interrogeant, vous apprendrez qu'il est endetté. Faites le parler en l'intimidant si vous avez une compétence suffisante. Dans le cas contraire, vous devrez payer la dette en accomplissant une quête annexe : L'ardoise d'Euzèbe.

En échange du règlement de la dette, Euzèbe vous conseillera de parler à Martinez. Suite à ce nouveau témoignage, allez trouver Tito et exposez lui les faits (" direct et concis "). Combattez-le pour le forcer à vous rendre le fusil. Libre à vous ensuite de négocier votre silence contre 150 pièces d'or. Retrouvez ensuite Bartolo au dortoir et rendez-lui son fusil.

En avant marche !

Devant la grande porte, informez Venturo que vous êtes prêt à vous rendre au temple de la Terre afin d'affronter Crow.

Si vous êtes déjà venus au temple avec Venturo en la raccompagnant à Puerto Isabella, la voie sera libre. Dans le cas contraire, vous devrez affronter 8 indigènes armés.

Une fois ces gardes battus, dirigez-vous vers l'entrée du Temple. Suite à la cinématique vous vous retrouverez face à un Crow et ses alliés ainsi qu'un titan. Préoccupez vous du titan seulement après avoir tué Crow et pris son arme. Il vous faudra ensuite jeter la lance dans la gueule du Golem tout en évitant ses attaques au maximum.

Le temple contient un grand nombre d'objets de valeur que vous pouvez dérober si vous le souhaitez. Pillez le cadavre de Crow pour récupérer le Crâne de Cristal qui vous permettra d'activer le mécanisme du temple. Barbe-d'Acier et Patty vous attendront à votre sortie du temple. Suite à la discussion, vous ferez la funeste rencontre de Mara. Patty vous donnera une nouvelle mission : Le capitaine rusé. Mais avant toute chose il vous faudra Parler au commandant Sébastiano.

Libérer Hawkins

Pour libérer Hawkins, il vous faudra voler les clés à Sébastiano (compétence requise : Larcin 35). Vous pourrez ensuite le libérer de sa cellule sans délai.

Mission 2 : Un nouveau navire

Sabotage

Pour accomplir cette première mission confiée par Patty, il vous faudra saboter les 4 canons qui pointent sur la mer. Vous en trouverez 3 dans le port et le dernier dans la tour. Attendez la nuit pour procéder à ce sabotage afin de ne pas vous faire repérer.

Une fois les 4 canons détruits vous pourrez vous charger de la mission suivante : Quelques tonneaux d'eau.

Quelques tonneaux d'eau

Allez rejoindre Venturo au comptoir de la ville basse. Il vous informera que le seul moyen de transporter de l'eau à bord sera de convaincre Sophia, qui tient le comptoir de Puerto Isabella. En échange de son aide, elle vous demandera de récupérer des masques d'or cachés dans la caserne.

Les masques d'or

Vous trouverez le premier masque dans la chambre de Sébastiano (posé sur la commode). Le second est sur une caisse à l'étage et le dernier se trouve dans la tour de guet. Opérez de nuit et loin du regard des gardes pour ne pas vous faire repérer. La remise des masques à Sophia met un terme à la quête Quelques tonneaux d'eau.

Le Troisième Matelot

Si vous avez rejoint l'inquisition demandez à Venturo de vous rejoindre, vous le trouverez au comptoir de Puerto Isabella. Si vous avez choisi le camp des indigènes, demandez à Chani de se joindre à vous, elle est à l'extérieur la ville basse, non loin du pont. Rejoignez ensuite Patty sur le quai avec vos deux recrues.

Le quatrième Matelot

Hawkins, le pirate que vous avez libéré de prison fera parfaitement l'affaire pour compléter l'équipage. Vous le trouverez à l'extérieur de la ville basse, non loin de la porte, sur la gauche.

L'équipage étant au complet, il ne vous reste plus qu'à Libérer le navire.

Libérer le navire

Montez à l'abordage du navire. Vous devrez combattre Manolo et 3 gardes. Malgré l'aide de votre équipage le combat ne sera pas facile. Tuez en priorité les hommes armés de mousquets.

La galion étant en votre possession, dirigez-vous vers Tacarigua afin de poursuivre la quête l'Artefact de Barbe-d'Acier.

Mission 3 : Le capitaine cupide

L'Artefact de Barbe-d'Acier

Une fois sur Tacarigua, parlez à Gniole à la Taverne celui-ci vous orientera vers une nouvelle mission : Sur la piste de Garcia. Une fois cette quête intermédiaire achevée, mettez le cap sur l'île de Miracaï. Patty vous conseillera de : Fouiller les effets personnels de Garcia.

Sur la piste de Garcia

Gniole vous a donné un indice concernant l'artefact de Barbe-d'Acier. Faites cap sur Caldéra et pénétrez dans la forteresse pour vous entretenir avec Garcia. Il vous demandera d'interroger Mauregato.

A votre arrivée devant les portes du Haut Conseil, vous serez interpellé par le serviteur d'Azuro, acceptez de le suivre. Il vous confiera deux missions afin que puissiez vous introduire discrètement au haut conseil : La livrée du Messager et la Chevalière.

Mauregato !

Demandez au garde d'ouvrir la porte nord. La Maison de Mauregato est sur votre gauche après le pont. Malheureusement, il ne vous en dira pas plus concernant Garcia. Interrogez d'autres personnes en ville jusqu'à trouver

les informations requises.

La livrée du Messager

Allez rendre visite à Pantaléo tailleur de la ville, dans l'Auberge. Contre 500 pièces d'or, il vous fournira la livrée de messager dont vous avez besoin. Les adeptes du vaudou pourront se procurer la perruque nécessaire à la fabrication de la poupée en échange du bon dérobé dans la chambre de Mauregato, ou en la volant.

La Chevalière

Rendez-vous chez Mauregato, montez discrètement au premier étage par les escaliers de gauche, la chevalière est posée sur la commode. Une fois la tenue de messager et la chevalière récupérée, retournez voir Azuro.

Le commis

Azuro vous donne le feu vert pour entrer au Conseil. Grâce à votre laisser-passer, le garde vous laissera entrer. Questionnez Custodio à propos de Garcia. Il vous donnera une mission : Accéder aux archives.

Accéder aux archives

Montez à l'étage, prenez la gauche et interrogez Cassandra. Si vous disposez de 65 points en Langue de Velours, elle vous soumettra une énigme : Des parchemins, des livres et des étagères. Interrogez là sur Garcia et demandez-lui la clé du bureau de Mauregato en échange de 500 pièces d'or. Dans le bureau vous trouverez la lettre compromettante dont Azuro a besoin et contre laquelle il vous offrira une récompense.

Vous pouvez ensuite descendre aux archives. Informez le garde que vous avez l'autorisation de passer. L'ouvrage Arrêtés du Haut Conseil vous fournira les information que vous cherchez : Garcia se trouve au temple du Feu. Partez pour la Baie de Miracai.

Baie de Miracaï

D'après les Arrêtés du Haut conseil que vous avez pu consulter dans les archives de Caldéra, Garcia se trouve au Temple du feu, sur l'île de Miracaï. En débarquant sur l'île vous serez accueilli par Valdez. Il vous orientera sur une nouvelle piste : La Vallée secrète. Il vous indique également que Corrientès possède La carte de Miracaï.

La Vallée secrète

Valdez, que vous rencontrez à votre arrivée sur les quais de Miracaï, vous invite à rejoindre l'expédition du commandant Corrientès. Pénétrez dans la forêt en gardant le cap sur le sud puis sur est. Vous parviendrez à un campement de pêcheurs indigènes.

Hanu vous donnera les indications nécessaires pour rejoindre l'expédition (contournez le lac par la gauche). Il vous confiera également une quête annexe : La bête du Lac.

Corrientès est dans une des huttes du village Miracaï. Il vous demandera de trouver l'entrée secrète du Temple de Feu. Il vous demande également, en mission annexe, de traquer le déserteur.

Le mur de feu se trouve dans une grotte du sud de l'île. Touchez le mur de feu à l'intérieur pour valider la découverte du lieu.

Retournez faire votre rapport à Corrientès. Rendez-visite au chaman Osamu pour en apprendre plus sur Le Sang des Anciens.

Le Sang des Anciens

Le chaman Osamu vous fera une révélation des plus inattendues : Corrientès n'est nul autre que Garcia. Cette information élucidera dans le même temps le mystère des Corps Dénudés. Retournez à l'entrée secrète du Temple du feu. Sur place les lieutenants de Garcia vous attendront de pied ferme. Après les avoirs tués, franchissez la porte de flammes. Entrez le temple situé à la pointe est de la vallée (méfiez-vous des pièges).

La baie de Miracaï / Le temple

Après être entré dans le temple, vous ferez la rencontre de Garcia / Corrientès. Ce dernier ne sera pas un ennemi trop difficile à vaincre en raison de sa lenteur. Cette victoire mettra un terme à la mission : Le capitaine Cupide.

Le Navire de Garcia

Cordobar vous demande de trouver la navire de Garcia. Vous pouvez accoster sur le bateau en utilisant le canot échoué au bout de la plage à l'est de l'île. Tuez les 4 vigies pour prendre possession du navire (n'oubliez pas de fouiller la cabine). Informez Valdez de votre réussite pour toucher une récompense et l'autorisation de conserver le bateau pour votre usage personnel.

Mission 4 : Le capitaine rusé

Trouver le capitaine Slayne

En discutant avec les habitants d'Antigua, vous apprendrez que Slayne se trouve à la tour des Capitaines, en compagnie de l'amiral Alvarez. Rendez vous sur place pour mettre fin à la quête. Avant de suivre Slayne à l'extérieur, montez à l'étage pour vous entretenir avec Alvarez, récupérez la carte de l'île et profitez-en pour lire le code de piraterie posé sur la commode.

Suivre Slayne jusqu'à son navire

Slayne vous confiera un certain nombre de missions avant de pouvoir embarquer : Livrer des barils de poudre, un canon, recruter un Timonier, trouvez de l'eau ainsi que des poissons frais.

Des Barils de poudre

Pour obtenir des barils de poudre pour votre bateau, il sera nécessaire de convaincre Rick , le gardien de l'entrepôt (intimidation 75). Si vous ne disposez pas de la compétence nécessaire, vous devrez accomplir la quête : Un trésor sur Antigua.

Le canon

Pour convaincre Wilson de vous vendre un canon, arrangez un rendez-vous galant entre lui et Grace. Vous pourrez faire la rencontre de cette demoiselle sur la place centrale. Pour ses services, elle vous réclamera 1000 pièces d'or, que vous pouvez réduire à 500 si vous disposez de la compétence " langue de velours ". Retournez ensuite auprès de Wilson qui acceptera de livrer le canon à votre navire. Allez informer Rick de la bonne nouvelle pour mettre fin à la quête et obtenir la livraison du canon.

Un trésor sur Antigua

Rick veut connaître l'emplacement du trésor enfoui sur l'île pour rejoindre des horizons plus prometteurs. Allez voir Quinn, sur la plage. Achetez-lui ses deux objets spéciaux (une carte et la clé de la Taverne) afin de débloquer une quête annexe : Le trésor du Piton Rocheux d'Antigua. Retournez ensuite parlez à Rick, vous pourrez aller chercher le trésor plus tard si vous le souhaitez.

Le timonier

Allez parler à Morgan dans la taverne. Ce dernier est justement à la recherche d'un travail, informez le que Slayne recherche un Timonier. Peu enclin à rejoindre l'équipage de Slayne il vous proposera de participer à un concours en 3 étapes : Le triathlon de Morgan.

Le triathlon pirate de Morgan

La première épreuve sera de le battre en duel, la seconde épreuve est une épreuve de boisson et enfin un concours de tir. Il suffira de remporter 2 des 3 étapes pour faire entendre raison à Morgan et le forcer à rejoindre l'équipage de Slayne.

Du Poisson frais

Rendez visite à Eddie, le pêcheur dans sa cabane située à l'est de l'île.

Pour qu'il puisse livrer le poisson, vous devrez d'abord accomplir la quête annexe : Le pêcheur disparu. Une fois Duncan libéré, retournez voir Eddie qui sera heureux de faire livrer le poisson frais réclamé par Slayne.

Les tonneaux d'eau

Parlez avec Miles au point d'eau situé au nord est de la ville. En discutant avec Butch, vous comprendrez qu'il est à l'origine du problème. Retournez voir Miles qui vous donnera le moyen de le faire déguerpir : l'emmener dans une grotte dangereuse.

En discutant avec lui, vous parviendrez à le convaincre de vous rendre tous deux dans les profondeurs de la grotte. Défiez Butch en duel. Si vous gagnez il rejoindra la ville pour panser ses plaies. Il ne vous restera plus qu'à retourner auprès de Miles pour lui demander de livrer les tonneaux à Slayne.

Une fois cette dernière mission achevée, informez Slayne que vous être prêt à quitter Antigua. Il vous donnera alors Rendez-vous sur l'île des Aigrefins.

Voyage vers l'île des Aigrefins

Patty connaît la carte de l'île, vous pouvez donc rejoindre l'île sans attendre. A votre débarquement, vous retrouverez Slayne. Il vous invitera à l'accompagner pour suivre une nouvelle quête : La grotte au Trésor.

La grotte au Trésor

Suivez Slayne le long de la plage puis à travers la forêt jusqu'à l'entrée de la grotte. En ouvrant le coffre de Slayne, vous constaterez qu'il s'agit d'un guet-apens. Explorez la grotte pour trouver la sortie.

L'issue de la grotte

Au premier embranchement sur la droite, vous pourrez trouver le livre " Le roi des voleurs " qui vous donnera les indications nécessaires pour trouver la tabatière (objet légendaire). En explorant toutes les salles vous parviendrez sans mal à trouver la sortie. Remontez la plage jusqu'à trouver une bouteille à demi enfouie dans le sol. Elle contient une carte au trésor : Le trésor de la grotte.

La quête se validera lorsque que atteindrez le chemin qui permet de rejoindre la plus grande plage, au sud de l'île. Au cours de votre progression, la quête Naufragés se déclenchera automatiquement.

Naufragés

L'objectif de cette quête est de parvenir à quitter l'île. Poursuivez l'exploration de la plage jusqu'à faire la rencontre du gnome Jaffar. Il vous confiera la mission Construire un radeau.

Construire un radeau

Jaffar a besoin de différents ingrédients : 15 débris de bois, 5 lianes, et 6 chemises. Suivez-le à travers la jungle jusqu'à sa maison.

Les chemises vous seront offertes contre bons services par Nuri, Ulvi et Zéki, les gnomes du village situé au centre de l'île. Comme Jaffar vous le suggère, allez au village pour y rencontrer Kaan. Il vous confiera une nouvelle mission annexe : Le mangeur de Gnomes.

Les 5 lianes sont dispersés dans les cours des maisons du village gnome. Vous trouverez une liane dans la cour de Jaffar, une dans la cour de Zeki, une dans celle de Kalil, une autre dans celle de Kaan et la dernière dans celle de Nuri. Elles sont posées sur le sol.

Vous trouverez un grand nombre de débris de bois sur les plages du nord-ouest de l'île.

Une fois tous les ingrédients réunis, retournez voir Jaffar. Après la construction du radeau, rejoignez -le sur la plage, à l'ouest de l'île. Utilisez le radeau pour naviguer jusqu'aux côtes de Tacarigua. A votre arrivée, discutez avec Jaffar afin qu'il rejoigne votre équipage et mettez vous en quête de votre bateau en accomplissant une nouvelle quête : Où est mon navire ?

Le voleur volé

Au sud du village, vous rencontrerez Zéki le gnome. Il a besoin de que vous récupériez sa couronne volée. Elle se trouve dans dans la grotte située au nord de l'île des Aigrefins.

Pour cette bonne action Zéki vous remettra 3 chemises. Devant sa maison, vous pouvez lire le livre " Heureux Hasard " pour en apprendre plus sur l'objet légendaire : La pièce ancienne.

Le choc des Cultures

Nuri le gnome ne parle pas votre langue. En vous renseignant auprès de Kaan, vous comprenez que Nuri souhaite une perle noire en échange des chemises. Si vous ne disposez pas de cet objet sur vous., allez trouver Ulvi qui vous échangera la plume reçue de Kalil pour l'avoir délivré dans la quête Le Gnome Perdu, contre une perle noire. Nuri vous troquera cette perle contre une chemise.

Le gnome perdu

Ulvi, du village gnome a besoin de votre aide pour retrouver son ami Kalil. Il se trouve sur la plage à la pointe nord ouest de l'île. Tuez les 4 crabes géants menaçants pour le libérer. En échange de ce service rendu Ulvi vous offrira 2 chemises.

Où est mon navire ?

Cette quête débute sur l'île de Tacarigua que vous avez rejoint en radeau en compagnie du gnome Jaffar. Téléportez-vous jusqu'au repaire des pirates et rejoignez Patty sur le bateau. Mettez ensuite le cap sur Antigua pour faire votre rapport à Alvarez. Il vous confiera une nouvelle quête : Rencontrer Slayne sur la place du Saint Serment.

Rencontrer Slayne sur la place du Saint Serment

La discussion tournera bien évidemment mal et vous devrez l'affronter dans un combat très court mais très intense. Slayne ne vous laissera aucun droit à l'erreur. Une fois le combat terminé, vous obtiendrez la dague sacrificielle, un artefact indispensable pour combattre Mara. Le loot cet objet sur le cadavre de Slayne mettra fin à la mission : Le capitaine rusé.

Alvarez sera disposé à vous apprendre quelques techniques de bretteur supplémentaires quand vous lui soumettrez

votre rapport.

Mission 5 : L'artefact de Barbe-d'Acier

Fouiller les effets personnels de Garcia

Une fois l'abordage réussi, entrez dans la cabine de Garcia et lisez son journal, vous obtiendrez la position du Trésor de Garcia, la carte du Trésor de la côte des pirates et le Mot de passe permettant d'ouvrir la porte étrange à Antigua.

Le Trésor de Garcia

Le trésor de Garcia est enterré derrière la porte étrange de la cascade d'Antigua. Pour ouvrir cette porte vous devrez avoir achevé la quête Le mot de Passe.

Sésame ouvre-toi !

Prononcez le mode de passe pour ouvrir la porte étrange de la cascade et entrez dans la grotte. Le trésor est enterré à la sortie, sur la gauche. Il contient quelques objets de valeur et l'artefact de Barbe-d-acier : L'amulette de la terre.

Les 4 artefacts étant maintenant réunis, faites votre rapport à Alvarez, il vous indiquera la route à suivre pour rejoindre L'île des Trépassés.

Mission 6 : Le temple de l'eau

Le fantôme de Barbe-d'Acier

Alvarez pense que le fantôme de Barbe-d'Acier saura vous indiquer l'emplacement du Temple de l'eau. Discutez avec Patty et faites cap sur l'île des Trepassés. Dirigez vous vers l'est pour rejoindre la porte du monde souterrain et parlez à Tao. Il vous donnera quelques instructions pour organiser votre Voyage dans le monde souterrain.

Voyage dans le monde souterrain

Pour vous permettre d'entrer, Tao a besoin de confectionner une potion de mort factice. Vous trouverez les lotus noir près des arbres et les poussières sépulcrales dans ou autour des maisons, partout sur l'île. Une fois les ingrédients réunis, rejoignez Tao à l'autel de transition. Activer l'autel et buvez la potion.

Le Sceptre Crânien

Vous vous réveillerez dans le monde souterrain. Tao vous charge de libérer des âmes. La première âme que vous croiserez est Namahé. Elle vous confiera la quête La Malédiction de l'Artiste. Une fois le sceptre obtenu, retournez dans le monde des vivants en utilisant l'Autel de Transition.

La Malédiction de l'Artiste

Pour fabriquer le sceptre Namahé a besoin de 4 ingrédients. Vous pourrez obtenir la lance en battant Kuzco dans l'arène. Pour le vaincre relativement facilement, acculez-le contre un des poteaux de l'arène et restez au corps à corps afin de l'empêcher de faire tournoyer sa lance.

Vous obtiendrez le trophée de chasseur en tuant le Dos Argenté dans le souterrain. Ce combat ne devrait pas vous poser problème. Apportez la peau à Mortega posté un peu plus en hauteur, à l'est de la position de Namahé.

Rejoignez ensuite le temple des Voleurs, vous y ferez la rencontre d'Arkando. Si vous ne disposez pas d'une

compétence de crochetage suffisante pour ouvrir son coffre, retournez voir Namahé qui vous fournira une clé moyennant 300 pièces d'or. En remerciement pour sa libération Arkando vous offrira le Diamant (le bien du voleur).

Concernant l'objet ayant appartenu au mort, le Couvre-Chef de Barbe-d'Acier que vous possédez déjà fera l'affaire (l'objet vous est rendu). En échange de tous ces ingrédients Namahé fabriquera le sceptre dont Tao a besoin. Rejoignez Tao pour qu'il vous invoque le fantôme de Barbe-d'Acier. Une fois le rituel accompli, rejoignez le monde des vivants en utilisant l'Autel de Transition. Retournez à bord de votre bateau pour parlez à Patty, la discussion débloquera l'accès à L'île des Tempêtes, où se trouve Le Temple de l'Eau.

Le Temple de l'Eau

Faites cap sur l'île de la Tempête. En cours de route, vous subirez l'attaque du Kraken. Pour le vaincre, lancez l'Arme Titan dans sa gueule ouverte tout en esquivant ses attaques. Le temps pour viser étant très court, n'hésitez pas à " encaisser " quelques coups si vous pouvez vous le permettre.

Une fois le monstre vaincu, vous pourrez accoster sur l'île. Demandez à un l'un de vos membres d'équipage de vous suivre et partez à l'assaut du temple de l'eau. Le combat contre Mara débutera automatiquement. Il s'agit d'un affrontement classique. Utiliser un antalgique pour pallier à la puissance de ses coups devrait vous suffire pour remporter la victoire sans difficulté.

Parlez à votre équipage... pour la dernière fois : l'aventure de Risen 2 Dark Waters est terminée !

Quêtes secondaires

Caldéra

Les débris

Vous pouvez accomplir cette quête avant d'embarquer pour Tacarigua. Parlez au Contremaître de l'Entrepôt afin qu'il vous confie cette mission très simple. Rejoignez la plage et ramassez-y 6 débris. Pour obtenir votre récompense, livrez lui les caisses que vous avez trouvées.

Trois nouvelles recrues

Lopez le recruteur de la Forteresse, vous demande d'enrôler 3 personnes dans l'inquisition. Discutez avec deux citoyens de la place et un ouvrier jusqu'à les convaincre. Retournez ensuite auprès de Lopez pour toucher votre récompense.

Des parchemins, des livres et des étagères

Il s'agit d'une énigme posée par Cassandra, l'archiviste de Caldéra. La bonne réponse est : 2 bibliothèques et 15 cases de libre.

Tacaragua

Les vêtements d'un pirate

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Largo, prisonnier de la tour de Puerto Sacarico. Commencez par récupérer le bandana de Largo, acheté par Riley. Vous trouverez ce dernier à la plantation sucrière située à quelques pas de la tour, au nord ouest.

Si vous ne parvenez pas à l'intimider, défiez le en duel à l'épée pour récupérer le bandana.

Pour dérober la perle à Carter, il vous suffira de lui proposer de boire un grog et de le dépouiller en utilisant l'action contextuelle ainsi débloquée.

Enfin vous pourrez récupérer les bottes de Largo en pénétrant de nuit dans la caserne. Si vous disposez de la compétence discrétion, ce larcin ne devrait vous poser aucune difficulté. Il vous suffira ensuite d'acheter une chemise de cuir pour que l'équipement de Largo soit complet. Une fois que l'aurez libéré, il vous échangera ces équipements contre 1000 pièces d'or.

La Libération de Largo

Pour accomplir cette quête qui vous est confié par Largo, le prisonnier de la tour de Puerto Sacarico, parlez à Stone au repaire des pirates.

Pour prouver votre bonne foi, montrez lui le bandana obtenu lors de la quête Les vêtements d'un pirate. Ne vous laissez pas berner en payant les 500 pièces d'or qu'il vous réclame, insistez et vous repartirez avec le passe-partout gratuitement. Une fois le passe-partout remis à Largo ce dernier ouvrira sa cellule. Vous devrez alors combattre Carter, son geôlier. En remerciement, Largo vous offrira le passe-partout. Si vous lui proposez de l'accompagner, la quête suivante : Suivre Largo se déclenchera automatiquement

Suivre Largo

Après avoir libéré Largo, escortez-le jusqu'à la taverne du repaire des pirates en traversant la jungle.

Un grog pour les gardes

Osorio, le cuisinier de Puerto Sacarico, vous donne pour mission de livrer des grogs à Gilles qui se situe dans une petite maison à proximité du champ de canne à sucre, au nord ouest du village. Après lui avoir remis le grog, Gilles vous propose d'aller informer Thompkins de cette livraison.

Informer Thompkins

Vous trouverez Thompkins au fond de la plantation, en bordure de la jungle. Dites lui que le grog a été livré. Vous obtiendrez ainsi deux nouvelles quêtes : Un beau rôti et De la viande pour le cuisinier.

Un beau rôti

Vous pouvez poursuivre cet objectif en discutant avec Thompkins, dans le champ de Canne à Sucre au nord de Puerto Sacarico. Proposez-lui une partie de chasse, il vous suffira alors de l'accompagner sur la piste du phacochère géant pour obtenir une récompense. L'utilisation d'une arme à feu n'est pas obligatoire.

De la viande pour le cuisinier

A l'issue de la partie de chasse avec Thompkins, retournez auprès d'Osorio pour livrer la viande fraîche prélevée sur les phacochères. Vous toucherez les 200 pièces d'or convenues. Partagez cette somme avec Patty avant de partir pour le repaire des pirates situé à l'autre bout de l'île.

10 racines sanglantes

Cette quête vous est proposée par Elia, le brasseur de la taverne du repaire des pirates. Pour obtenir la recette du Bloody Mary, rapportez lui 10 racines sanglantes. Ces plantes se trouvent facilement sur l'île. Colby le porteur d'eau pourra également vous en fournir.

Les termites, ce fléau

Cette quête annexe vous est proposée par Jack au phare situé au sud est de l'île. Il vous demandera de vous rendre sur

la plage pour y tuer 10 termites ouvriers et 3 termites guerriers. Vous trouverez un grand nombre de ces ennemis dans une grotte située à proximité de la plage.

Détourner l'attention d'Alister

Pour accomplir cette quête, montez à l'étage de la taverne et attendez qu'Elia parte se coucher. Convainquez ensuite Lola d'aller distraire Alister contre 100 pièces d'or. Les objets que vous réussirez à piller dans sa chambre remboursera largement la somme exigée par Lola.

La Prime

Cette quête annexe s'obtient en discutant avec Di Fuego à Puerto Sacarico. Rapportez-lui la tête de 3 sauvages. Vous les trouverez au coeur de la jungle.

La Côte des Epées

Le navire de Crow

Après vous être débarrassés des guetteurs, dites à Barbe d'Acier que vous être prêt à le suivre jusqu'à Puerto Isabella. Une série de quêtes intermédiaires, déclenchées automatiquement en cours de route, vous permettra de gagner des points de gloire et du butin supplémentaire. Traversez la grotte des rats compagnie de barbe-d'Acier, puis acceptez de rejoindre la route côtière en sa compagnie. De cette façon vous obtiendrez le plus d'expérience possible tout en bénéficiant de son aide en combat.

Après vous avoir escorté aux portes de la ville, Barbe-d'Acier et sa fille vous laisseront accomplir les quêtes suivantes seul : Où est le Navire de Crow.

Où est le Navire de Crow

Pour entrer dans la ville de Puerto Isabella, acquittez vous du droit d'entrée auprès du garde Franco (ou utilisez votre compétence Langue de velours). En ville plusieurs personnes pourront vous renseigner. Commencez par interroger Miguel posté devant l'entrepôt, entre la ville basse et la ville haute. Il vous informera du destin du bateau de Crow, ce qui mettra fin à la quête. En poursuivant la discussion avec lui, vous obtiendrez une quête annexe : Une cargaison pour Miguel.

Vin rouge

Vous obtiendrez cette quête en parlant à Sophia dans la cour principale de Puerto Isabella. Il vous suffira de lui rapporter 5 bouteilles de vin rouge pour obtenir une récompense. Vous pourrez en trouver facilement autour et à l'intérieur des maisons de la ville ainsi dans les coffres.

Une fois cette quête achevée, chaque nouvelle bouteille de vin livrée sera échangée contre 100 pièces d'or l'unité.

Une cargaison pour Miguel

Miguel a besoin de 10 caisses de marchandises, vous les trouverez sur les plages de l'île. Si vous avez déjà visité ces lieux, vous pouvez utilisez les canots pour naviguer de plage en plage plus rapidement.

Accomplir cette quête vous permettra d'obtenir un objet légendaire, la Poire à Poudre (Pistolets + 10) en récompense.

Interroger Hawkins

Sébastiano vous confie la mission d'interroger Hawkins, vous le trouverez dans une cellule, entre la tour de guet du

donjon et l'entrepôt.

Poursuivez la discussion jusqu'à épuiser toutes les répliques possibles pour terminer la quête. Vous pourrez obtenir une quête principale : Libérer Hawkins.

Message dans une bouteille

Vous obtiendrez cette quête en trouvant une bouteille à demi enfouie dans le sable à l'endroit indiqué sur la carte.

Utilisez l'objet pour découvrir une lettre pleine de promesses (quête DLC).

Marchandise

Torrès vous demande de négocier la statuette contre une potion de viande auprès de Tito, le boucher de Puerto Isabella. La meilleure négociation que vous pourrez faire est : une portion de viande et 50 pièces d'or. Torrès, satisfait vous offrira 200 pièces d'or supplémentaires.

L'esprit Maléfique de la forêt

Aidez Natsumi à combattre l'alligator à proximité, dans la rivière. Une fois l'alligator mort, vous pourrez récupérer les herbes de Natsumi facilement.

Une bête dangereuse

Cette quête annexe vous est confiée par Ranapari au village indigène. Quittez le camp, traversez la rivière et remontez jusqu'à trouver l'Alligator que vous devez combattre dans la quête L'esprit Maléfique de la forêt. Si vous avez déjà combattu l'alligator, il vous suffira de parler à Ranapiri pour obtenir la récompense.

Quatre offrandes pour le Kanadiktu

Cette quête vous est proposée par Badriya, la commerçante du camp indigène. Chani, Nakutu, Ranapiri et Samir vous feront cadeau d'une offrande chacun. Les 3 premiers se trouvent dans le camp. Samir se trouve dans la première salle du temple des ancêtres, situé fond du du village. Le temple regorge de richesses que vous pouvez discrètement piller si vous le souhaitez. Badriya vous échangera les 4 offrandes contre 300 pièces d'or.

Le trésor sur la plage de Puerto Isabella

Vous pourrez acheter cette carte au trésor à Sophia, au comptoir de Puerto Isabella. Le trésor est enterré sur la pointe sur l'île. La croix rouge sur le sol indique l'emplacement où vous devez creuser.

Le trésor du cimetière des indigènes

Vous trouverez la carte de ce trésor dans une bouteille sur la plage sud de l'île (la position de la bouteille est signalée par le marqueur bleu, celui du trésor par la croix rouge). Pour parvenir à l'endroit où le trésor est enterré, empruntez la route la plus au sud et monter en haut du chemin qui serpente dans la montagne.

Le cimetière est gardé par deux groupes de guerriers (4+2) le trésor se trouve sur la gauche devant l'entrée du temple. Dans le temple vous trouverez une idole, de l'or et une amulette de grande valeur (Ti'ha'Ko Culte des morts + 5 et Magie noire +15). C'est également à cet endroit que vous pourrez récupérer la tête réduite (objet légendaire).

Si vous ne parvenez pas à combattre les guerriers, seul, revenez quand vous serez accompagnés de vos combagnons avant d'accomplir la quête principale L'attaque du Temple.

Carte au trésor de la vallée du Jaguar

Cette carte au trésor se trouve dans la grotte du Jaguar (la position de la carte est signalée par le repère bleu, celui du trésor par la croix rouge).

Dans le coffre, vous trouverez 500 pièces d'or, un rubis ainsi qu'une assiette en argent.

Le trésor de Jim

Cette quête s'active lorsque vous trouvez la carte au trésor de Jim dans le coffre situé juste derrière lui dans le village indigène. La position du coffre est signalée par le repère bleu, celui du trésor par la marque rouge sur l'image suivante :

Dans le coffre vous trouverez l'équivalent de 600 pièces d'or en monnaie et objets divers.

L'ardoise d'Euzèbe

Rejoignez Tito et parlez lui des dettes du garde. Il essaiera de vous flouer en vous demandant 300 pièces d'or. Refusez et proposez lui le versement de 200 pièces. Vous pouvez également tenter de marchander pour limiter les frais. Proposez 50 pièces pour finalement réussir à négocier l'affaire à 150 pièces.

Retournez informer Euzèbe de votre bonne action pour mettre fin à la quête.

Parler au commandant

Rejoignez Sébastiano à Puerto Isabella. Ce dernier voudra conserver l'arme Titan. Discutez-en avec Patty puis suivez là à l'extérieur du donjon.

Suivre Patty

Sur le port, Patty vous donnera les 4 quêtes qui composeront votre prochaine mission : Un nouveau Navire.

Les trophées

Si vous disposez de la compétence Langue de Velours 45, Isabella, la fille de Sébastiano vous demandera de lui ramener différents trophées. Vous pouvez acheter la plume, la défense et la dent à Rapaniri au village indigène. La peau du jaguar devra quant à elle être dépecée à l'aide du couteau qu'Isabelle vous a fourni. Vous pourrez trouver des Jaguar à proximité du camp indigène (cf carte).

Des lames pour Cooper

Cette quête vous sera proposée par Cooper, le forgeron de Puerto Isabella, si vous disposez de la compétence forgeron (lame 6 requis). Commencez par lui acheter le schéma de craft pour les fleurets, vous aurez également besoin de 5 pépites d'or. Une fois le travail terminé vous obtiendrez la garde de La dévoreuse d'âmes.

Antigua

Raclée

Zak, un pirate posté devant la taverne d'Antigua a décidé de provoquer la bagarre. Gagnez le duel pour obtenir quelques points de gloires supplémentaires. Une fois battu, ce dernier acceptera de vous enseigner la compétence A l'épreuve des Lames I (résistance 5).

Des vivres à Tacarigua

Spencer, l'aubergiste d'Antigua vous demande d'aller trouver Gniole pour récupérer quelques bouteilles de rhum. Faites l'aller-retour pour livrer la marchandise. Cette course vous rapportera la coquette somme de 1000 pièces d'or.

Le pistolet en gage

En écoutant parler les habitants de l'île, vous apprendrez que Wilson a perdu son pistolet. En évoquant la question avec lui, il vous demandera de le récupérer auprès d'Henri.

Le pistolet de Wilson

Le moyen le plus simple de convaincre Henri de vous remettre le pistolet sera de gagner Le concours de tir d'Henri. Si vous remportez ce défi, il acceptera de vous vendre le pistolet de Wilson contre 1000 pièces d'or.

Le concours de tir d'Henri

Pour remporter le jeu, il faudra atteindre 8 des 10 cibles lancées par Henri. Vous ne disposez que de 10 balles et donc de 10 essais pour y parvenir. En cas d'échec vous pourrez réessayer.

Le trésor du Piton Rocheux d'Antigua

La carte au trésor vendue par Quinn sur la Plage de la ville portuaire d'Antigua indique la position du trésor. Il se situe en hauteur, vous devrez grimper plusieurs plateformes pour pouvoir y accéder. En autres objets de valeur, le coffre contient une perle noire. Il est conseillé de la conserver, elle pourra vous sera utile ultérieurement. Sur le plan ci-dessous le marqueur bleu indique la position du vendeur, la position du coffre est indiquée par la croix rouge.

Le trésor sur la plage occidentale d'Antigua

Vous trouverez la carte au trésor, qui lance cette quête, dans un coffre verrouillé de la capitainerie. Le trésor se trouve sur un îlot au nord ouest d'Antigua. Sur le plan ci-dessous le marqueur bleu indique la position du vendeur, la position du coffre est indiquée par la croix rouge.

Le coffre contient divers objets de valeur et de l'or.

Le pêcheur disparu

Eddie le pêcheur vous a chargé de retrouver son ami Duncan, perdu dans une grotte située au nord de l'île.

Sur place, vous ferez la rencontre du Hobgobelin, un monstre très impressionnant mais qui ne devrait vous poser aucune difficulté. Une fois la bête tuée ainsi que les démons des sables qui l'accompagnent, poursuivez l'exploration jusqu'à trouver Duncan. En récompense pour votre bonne action, il vous remettra la carte du trésor de la grotte d'Antigua.

Le trésor de la grotte d'Antigua

En sauvant Duncan, un pêcheur prisonnier d'une groupe vous obtiendrez cette carte au trésor en récompense. Le coffre, situé dans la même grotte où vous avez retrouvé Duncan compte près de 2000 pièces d'or de butin.

La tombe de Wilson

Vous obtiendrez cette quête en lisant le " livre jauni " dans la pièce fermée de la taverne d'Antigua (vous pourrez vous procurer la clé pour ouvrir cette porte auprès de Quinn, l'instructeur de ruse de la ville). La tombe se situe à l'est de la ville. Le coffre contient plus de 600 pièces d'or en valeur et un objet légendaire, le Masque d'argent : A l'épreuve des lames +10

Un paquet pour Rick

Vous obtiendrez cette quête en discutant avec Mark, en poste dans la tour de Garde située à l'ouest de l'île.

Retrouvez Rick sur les quais de la Villle portuaire. Il vous confiera les marchandises sans discuter. Livrez-les à Mark pour obtenir votre récompense.

Le mot de passe

Pour ouvrir la porte étrange de la cascade d'Antigua il vous faudra donner le mot de passe. Si vous trouvez cette zone trop tôt dans le jeu, vous ne serez pas en mesure d'ouvrir cette porte. Le mot de passe vous sera révélé lors de la quête principale Le Navire de Garcia.

Îles des Aigrefins

Le trésor de la grotte

Vous obtiendrez cette carte au trésor en ouvrant la bouteille enfouie sur la plage des Aigrefins.

Le trésor est enterré à la sortie de la grotte dont vous devrez sortir à votre arrivée sur l'île. Le coffre contient un objet légendaire : L'aile de perroquet.

Le mangeur de Gnomes

Cette quête annexe vous est confiée par Kann, le chef du village gnome. Vous aurez pour mission de tuer un monstre qui gobe tout sur son passage. Le moyen le plus simple sera de d'utiliser les bombes. Si vous n'en avez pas sur vous, vous pouvez en voler dans le coffre de Kaan.

En récompense, Kann vous offrira un objet légendaire : La flasque (tour pendable +10)

Le Trésor de la vallée du mangeur de Gnomes

Cette carte au trésor est vendue par Ulvi le gnome au village. Le trésor se situe à proximité de l'endroit où se trouve le mangeur de gnome.

Le coffre contient divers objets de valeur et une autre carte au trésor : Le Trésor Englouti.

Le trésor Englouti

La carte de ce trésor se trouve dans le coffre du Trésor de la vallée du mangeur de Gnomes. Le trésor est enterré au nord de l'île, au fond d'une crique. Vous pouvez accéder depuis la plage en longeant la falaise. Le coffre contient plusieurs objets de valeur.

Île de Miracaï

La carte de Miracaï

La carte vous sera offerte par Hani en récompense pour la quête La bête du Lac.

Les barils de stockage de l'épave

Mercutio, que vous pourrez trouver dans le bâtiment principal de l'inquisition, vous demande de fouiller la plage autour du camp et de lui rapporter 6 barils. Quittez le bâtiment et fouillez la plage à l'est du camp. Une fois cette quête achevée, vous pourrez commercer avec lui et ainsi vous procurer l'objet légendaire Boulet de canon (fusils +10)

La bête du Lac

Cette quête vous sera confiée par Hanu, le pêcheur indigène. Tuez l'alligator pour lui. En remerciement il vous offrira la carte de l'île ainsi que la carte du Trésor du Terrain de Chasse.

Le Trésor du Terrain de Chasse

Cette carte au trésor vous sera offerte par Hanu, en récompense de la quête La bête du Lac.

Le coffre contient divers objets de valeur.

Le Cabot noir

Palomo vous demande de trouver et tuer le Cabot Noir et ses acolytes. Vous trouverez leur campement non loin du lac des pêcheurs dans la jungle.

Vous obtiendrez un masque d'or en butin sur son cadavre. Le livre Objets Précieux posé non loin de là vous mettra sur la piste d'un nouvel objet légendaire : La patte de Jaguar. Une fois la mission accomplie, retournez auprès de Palomo. Il vous proposera de racheter la dague 1000 pièces d'or si vous ne souhaitez pas la garder.

La paix des morts

Malaïka du village des Miracaï souhaite que vous récupériez les trois idoles mortuaires appartenant à ses ancêtres. Commercer par accomplir la quête Où est Koraka qui vous mènera à la première tombe.

Une fois cette mission intermédiaire achevée, livrez les 3 idoles à Malakaï qui vous offrira un anneau en récompense.

Où est Koraka

Dara du village des Miracaï vous demande de partir à la recherche de son mari Koraka. Vous le trouverez à l'est de l'île à proximité d'une tombe. Il vous demandera de tuer le groupe de pillards massés devant le temps un peu plus haut sur le chemin. Vous pourrez récupérer les 3 idoles sur leurs cadavres.

Une fois la mission accomplie, retournez informer Koraka qu'il peut rentrer au village. Dara vous offrira une potion en récompense.

Des saveurs et des Epices

Jamila, la cuisinière des Miracaï a besoin de piments pour préparer sa recette. Vous trouverez 3 spécimen de cette plante au nord est du village, sur le plateau accessible en gravissant les plateformes. Parlez à Ezina, pour obtenir la 4ème plante. En récompense, Jamila vous offrira du Firutaopi, un ragoût qui vous sera utile pour une quête ultérieure.

L'héritage du Chaku Datu

Datu le chef du village souhaite que vous deveniez le nouveau Halmak. Questionnez Hakéké à ce propos au village. Il vous suggéra de défier Daïki en duel. Vous pourrez l'intimider (niveau requis 70) ou le suivre jusqu'à l'autel des rituels pour le combattre. Retournez voir le chef du village pour l'informer de votre nouveau statut. Il vous confiera plusieurs tâches successives : Une patte pour Hakéké, Les 4 plumes et l'ultime épreuve.

Une patte pour Hakéké

Allez informer Hakéké que vous souhaiter lui apporter votre aide. Suivez-le à travers la jungle jusqu'à l'entrée de la grotte. Pénétrez à l'intérieur, tuez la panthère et retournez auprès d'Hakéké.

Les 4 plumes

Allez voir Hakéké et suivez-le. Vous trouverez la première plume dans le petit chemin, juste à côté de l'indication laissée par Kénan. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest (suivez la direction pointée par la branche) pour trouver la seconde plume. Pour la troisième plume suivez la direction de l'ouest, la plume se trouve non loin du lac. Pour la suite, montez le chemin en direction du nord. Enfin, poursuivez en direction du nord-ouest pour trouver Kénan.

Rejoignez ensuite le chef du village pour obtenir votre dernière mission.

L'ultime épreuve

Cette dernière quête vous obligera à combattre Potaka. Potaka est plutôt résistant , comme la plupart des indigènes ses enchaînements à la lance sont particulièrement dangereux.

Une fois la victoire acquise, retournez auprès du chef du camp Datu. En récompense il vous remettra l'objet légendaire : Crane de mort (vaudou +1)

Les Cadavres dénudés

Vous obtiendrez cette quête en inspectant les cadavres dans le Tombeau situé au nord du village. Le mystère se résoudra de lui-même ultérieurement au cours de votre progression.

Si vous souhaitez accéder à quelques salles supplémentaires, actionnez le levier sur votre droite et poursuivez l'exploration de la tombe.

Un sermon indésirable

La voix de Bones importune beaucoup les villageois. Faites lui goûter le Firutaopi obtenu en récompense de la quête Des saveurs et des Epices. Bones vous donnera une quête à suivre sur l'île des Trépassés : L'âme séparée. Vous pouvez également lui demander de rejoindre votre équipage.

Le Trésor de la Vallée Secrète

Cette carte est vendue par Malaïka du village des Miracaï. Vous pourrez accéder à cette zone après avoir traversé le mur de feu et pénétré dans la vallée secrète. Ce coffre contient divers objets de valeur.

Le déserteur

Corrientès vous charge de retrouver Angus qui a déserté. Vous le trouverez au nord de l'île. Il est préférable de le tuer vous-même. Le conduire à Valdez vous mettra en position difficile (ordre logique des quêtes chamboulé).

Le Trésor de la grotte de la panthère

Vous obtiendrez cette carte au trésor dans une bouteille à la mer enfouie à la pointe est de la plage de la baie de Miracaï, non loin du canot. L'emplacement tel qu'il est montré sur la carte n'est pas très pertinent. Le trésor est enterré dans la grotte où vous vous êtes rendu pour accomplir la quête Une patte pour Hakéké.

Le coffre contient divers objets précieux.

La carte du Trésor de la côte des pirates

Vous obtiendrez cette carte en fouillant la cabine de Garcia. Le trésor est enterré au bout de la plage de la baie des pirates. Le coffre contient divers objets de valeur.

Les tombes des anciens

Pour explorer les 4 temples dont les positions sont indiquées sur la carte ci-dessous vous devrez déposer un masque sur chacun des autels. Une fois le masque remis en place, la porte de sortie sera débloquée. Vous trouverez chaque masque doré dans le temple concerné, soit sur le cadavre d'un gardien ou sur celui d'un pirate. Vous obtiendrez un masque supplémentaire sur le cadavre du Cabot Noir que vous devrez tuer dans la quête du même nom.

Île des Trépassés

L'âme séparée

Le double " mort " de Bones se trouve non loin du temple des Voleurs, dans le monde souterrain

Écoutez ses énigmatiques paroles jusqu'à ce qu'il disparaisse. Une fois que vous serez de retour dans le monde des vivants, vous pourrez valider cette quête en allant parler à son double " vivant " sur le bateau.

Le Trésor de la tombe

Vous pouvez trouver la carte de ce trésor dans une maison de l'Arène.

Le coffre contient quelques objets de valeur et un objet légendaire : le crochet de Manchot (Armes tranchantes + 10).

Objets légendaires

Pipe en écume de mer

Cet objet se trouve dans le coffre à trésor de Pete sur l'île de Ticaragua :
Bonus permanent : Arme à feu +1

La botte gauche

Cette quête s'obtient en lisant le livre de récit pirate au premier étage de la taverne dans le repaire des pirates sur l'île de Tacarigua. Vous trouverez l'objet sur Antigua, sur l'îlot situé au nord-ouest.
Bonus permanent : Ruse +1

Le miroir à main

Cette quête s'obtient en lisant le livre " récit pirate " du phare, sur l'île de Tacarigua. Le livre vous indique de chercher des indices dans la taverne. L'objet est vendu par Gniole, l'aubergiste, pour 2000 pièces d'or.
Bonus permanent : Langue de Velours + 10

Le peigne à une dent

D'après les indications contenues dans le livre l'Art de l'Escrime, le peigne se trouve sur la plage de la Forteresse de Cristal. Crochetez le coffre dans la chambre de Carlos (larcin 60) pour vous emparer de la carte au trésor. Par la même occasion vous débloquerez la carte de l'île. Le trésor n'est pas situé dans la cour, mais dans une grotte accessible depuis la plage (entrée matérialisée par le marqueur bleu sur la carte ci-dessous).
Bonus permanent : Lames +1

Le boulet de canon

Cette quête s'obtient en lisant l'ouvrage " premier combat " posé sur un tonneau de la Tour de l'Inquisition de la Côte des Épées. Le boulet de canon de la dernière expédition de l'Inquisition est vendu par Mercutio sur l'île de Miracaï contre 2000 pièces d'or. Il ne vous proposera l'accès à ses marchandises qu'après avoir accompli la quête : Les barils de stockage de l'épave

Bonus permanent : Fusils +10

Le maraca brisé

Vous obtiendrez cette quête en lisant le livre Pratiques Vaudou à côté de l'autel Vaudou d'Antigua.
Bonus permanent : ?

Aiguille vaudou

Cet objet est vendu par Emma en échange de 2000 pièces d'or. Sa maison se situe sur les quais à Antigua.
Bonus permanent : Armes perforantes + 10

Bouteille aux souvenirs

Vous pourrez vous procurer cet objet auprès de Kapua dans le village indigène de la Côte des Épées moyennant 2000 pièces d'or.
Bonus permanent : Culte des morts +10

Le noeud coulant d'Antigua

D'après le vieux journal que vous avez pu trouver dans la capitainerie, la corde se situe dans l'entrepôt d'Antigua. Pour récupérer l'objet faites passer le singe à travers le trou dans le mur et remontez par la gauche jusqu'à atteindre le trou dans le toit. Le noeud coulant est posé sur l'une des caisses.
Bonus permanent : Mousquets + 10

Masque d'argent

Cet objet se trouve dans le coffre dont la position est donnée lors la quête annexe La tombe de Wilson.
Bonus permanent : A l'épreuve des lames +10

Le Crochet du manchot

Vous obtiendrez cette quête en trouvant une note " la vie d'un pirate " dans une grotte située à l'est d'Antigua. L'objet se situe sur l'île des Trépassés dans le coffre du Trésor de la Tombe.
Bonus permanent : Armes tranchantes + 10

La Jambe de bois

Vous obtiendrez la quête pour cet objet légendaire en lisant le livre " L'homme courageux " dans la cabane de pêcheurs de l'île d'Antigua. L'objet est sur Tacarigua. Vous le trouverez à la sortie de la caverne de l'araignée funèbre (dans les herbes hautes ,sur votre gauche en sortant de la grotte).
Bonus permanent : Résistance +1

Tête réduite

Vous trouverez cet objet dans le cimetière de la côte des Épées. La tête réduite est posée sur un autel non loin de l'emplacement du coffre.
Bonus permanent : Intimidation + 10

Le Crane de Mort

Vous obtiendrez cette quête en lisant le livre " Chaka Pagabudu " au domicile de Mauregato sur l'île de Caldera. Le Crane de Mort vous sera remis en récompense de la quête L'héritage du Chaku Datu sur l'île de Miracaï.
Bonus permanent : Vaudou +1

Tabatière

Vous pourrez vous procurer cet objet auprès de Possodino, dans la ville haute de Caldéra, moyennant 2000 pièces d'or.
Bonus permanent : Larçin +10

Aile de Perroquet

Cet objet se trouve sur l'île des Aigrefins dans le coffre du Trésor de la Grotte (voir quête correspondante).
Bonus permanent : Armes de jet +10

La pièce ancienne

Le premier indice concernant cet objet est le livre " Heureux Hasard " que vous pouvez trouver chez Zeki le Gnome dans l'île des Aigrefins. L'objet est posé sur une table dans la salle l'autel de transition de l'île des Trépassés (côté Monde Souterrain).
Bonus permanent : A l'épreuve des balles +10

La flasque

Cet objet vous est offert par Kaan en récompense de la quête Mangeur de Gnomes sur l'île des Aigrefins.
Bonus permanent : Tour pendable +10

La patte de Jaguar (rituel +10)

D'après les indications fournies par le livre " Objets Précieux ", ce talisman se trouve dans une tombe, sur la baie de Miracaï. Il s'agit de la tombe située à l'est du village. La patte est posée sur le sol, à côté de l'autel.
Bonus permanent : Rituel +10

Almanach de Pirate

Bonus du DLC L'île aux Trésors.
Bonus permanent : +10% à la gloire

Armes légendaires

La dévoreuse d'âmes

Il s'agit d'une épée légendaire séparée en deux morceaux, vous trouverez la soie dans un coffre de l'entrepôt d'Antigua. La garde vous sera offerte par Cooper, le forgeron de Puerto Isabella en récompense de la quête Des lames pour Cooper.

Voltevague

Vous trouverez la garde de cette épée dans le coffre verrouillé de la maison de Fernando, l'armurier de Caldéra. La soie se trouve dans un coffre, dans la grotte située au nord de l'île des Aigrefins.

L'Anel D'Argent

Il s'agit du pistolet de Garcia, vous l'obtiendrez après l'avoir tué.

Hurlevent

La garde de cette épée se trouve dans un coffre sur l'île des Trépassés, à gauche de la porte du monde souterrain.

Vous trouverez la soie dans un coffre de la Vallée secrète sur l'île de Maracaï (Temple du Feu).

Epée royale

Vous trouverez la garde cette épée dans un coffre situé à l'est de l'île de Tacarigua (crochetage 90 requis). Le second morceau se trouve également dans un coffre situé au bout d'un petit chemin, sur la pointe nord de la baie de Maracaï.

RISK : Factions

© Electronic Arts / Stainless Games 2010

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Tête du commandant SixFour

Terminer la campagne.

T-Shirt du généralissime Meow

Terminer la campagne.

LISTE DES SUCCÈS

Aux armes ! (0)

Battez un joueur sur Xbox LIVE possédant le succès Aux armes !

Premier assaut (5)

Soyez le premier à accomplir une mission dans une partie.

Destructeur (10)

Tuez 100 unités (humains, chats, robots, yetis et zombies).

Spécialiste des factions (10)

Terminez les campagnes des humains, chats, robots, yetis et zombies.

Peine capitale (20)

Contrôlez 5 capitales.

Homme de fer (20)

Repoussez au moins 5 attaquants avec un seul défenseur.

Suppôt du démon (30)

Effectuez 10 super carnages.

Star du combat (30)

Echangez 10 étoiles contre 30 régiments.

Soldat (10)

Faites 5 parties sur Xbox LIVE.

Seul maître à bord (15)

Gagnez une partie avec classement de type Centre de commandement à 5 joueurs sur Xbox LIVE.

Chasseur de gloire (20)

Gagnez 10 parties avec classement sur Xbox LIVE.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

RoboBlitz

© Microsoft / Naked Sky Entertainment 2006

CODES DEBUG

Appuyez sur la touche ~ en cours de jeu pour ouvrir la console, puis entrez les codes suivants en les validant avec la touche Entrée.

`selfdestruct`	Autodestruction
`setgravity <nombre>`	Modifie la gravité
`enablecheats`	Active les codes via le menu pause
`givehealth`	Energie max
`dance`	Danser
`hurtnoed`	Le NOED ouvre sa bouche
`cheatdeath`	Invincibilité (via touches numériques)

SUCCÈS

Apprenti technicien (5)

Finir un niveau.

Blitz puissant (5)

Obtenir un supplément arme.

Blitz turbo (5)

Obtenir un supplément mouvement.

Technicien (10)

Gagner 100 000 000 points.

Blitz rayon (10)

Gagner le supplément Rayon point-à-point.

Technicien première catégorie (15)

Gagner 250 000 000 points.

Blitz tracteur (15)

Gagner le supplément Rayon tracteur.

Technicien en chef (20)

Gagner 500 000 000 points.

Blitz de fer (20)

Obtenir les deux suppléments armure.

Blitz victorieux (25)

Tirer à l'aide du Canon spatial et tuer le MegaNOED (Technicien en chef).

Blitz supplémentium (30)

Collecter tout le supplémentium.

Blitz spartiate (40)

Finir le jeu sans suppléments (Technicien en chef).

Robotron : 2084

© Midway / Williams Electronics 2005

SUCCÈS

Vague 100 (45)

Atteignez la vague 100 avec les paramètres par défaut

Vague 30 (25)

Atteignez la vague 30 avec les paramètres par défaut

Maître du COOP (20

Terminez la vague 20 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Opposition (15)

Jouez des parties OPPOSITION avec classement sur Xbox Live et obtenez le rang 5

Vague 10 (15)

Atteignez la vague 10 avec les paramètres par défaut

Meilleur score (15)

Hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

COOP (15)

Terminez la vague 5 sur Xbox Live en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Vague 5 (10)

Atteignez la vague 5 avec les paramètres par défaut

Esquive (5)

Survivez à la vague 1 pendant 30 secondes avec les paramètres par défaut

Sauvez les humains ! (10)

Sauvez tous les humains lors des vagues 1 et 2 avec les paramètres par défaut

Contre la montre (15)

Atteignez la vague 4 en moins de 45 secondes avec les paramètres par défaut

Scotch (10)

Restez immobile et survivez à la vague avec les paramètres par défaut

Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2008

SUCCÈS

Dans le sillage d'une star (5)

Joue avec un artiste "Disque de platine".

Artiste en herbe (10)

Débloque un grand bar en tournée Solo en mode Facile, Normal, Difficile et Expert.

Artiste du moment (10)

Débloque une salle en tournée Solo en mode Facile, Normal, Difficile et Expert.

Artiste de légende (10)

Débloque une scène en tournée Solo en mode Facile, Normal, Difficile et Expert.

Un million de fans (10)

Atteins le million de fans en Tournée mondiale en groupe.

Disque de vinyle (10)

Termine le Répertoire sans fin en Tournée mondiale en groupe en mode Normal.

Succès à Londres (10)

Effectue ta dernière date à Londres (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Paris (10)

Effectue ta dernière date à Paris (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Amsterdam (10)

Effectue ta dernière date à Amsterdam (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Berlin (10)

Effectue ta dernière date à Berlin (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Stockholm (10)

Effectue ta dernière date à Stockholm (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Rome (10)

Effectue ta dernière date à Rome (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Boston (10)

Effectue ta dernière date à Boston (Tournée mondiale en groupe).

Succès à New York (10)

Effectue ta dernière date à New York (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Chicago (10)

Effectue ta dernière date à Chicago (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Los Angeles (10)

Effectue ta dernière date à Los Angeles (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Seattle (10)

Effectue ta dernière date à Seattle (Tournée mondiale en groupe).

Succès à San Francisco (10)

Effectue ta dernière date à San Francisco (Tournée mondiale en groupe).

Succès au Japon (10)

Effectue ta dernière date au Japon (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Sydney (10)

Effectue ta dernière date à Sydney (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Reykjavik (10)

Effectue ta dernière date à Reykjavik (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Rio de Janeiro (10)

Effectue ta dernière date à Rio de Janeiro (Tournée mondiale en groupe).

Succès à Moscou (10)

Effectue ta dernière date à Moscou (Tournée mondiale en groupe).

Performance de tueur (10)

Obtiens cinq étoiles sur un titre en mode Facile, Normal, Difficile ou Expert.

Le groove dans le sang (10)

Réussis 100 % des notes en tant que bassiste, médiator vers le haut uniquement, en mode Expert.

La batterie dans le sang (10)

Réussis 100 % des notes en tant que batteur en mode Expert.

La guitare dans le sang (10)

Réussis 100 % des notes en tant que guitariste en mode Expert.

Le chant dans le sang (10)

Réussis un taux de 100 % en tant que chanteur en mode Expert.

Petite gratte (20)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Facile.

Rockeur en rythme (20)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Facile.

Singe hurleur (20)

Termine la tournée Solo de chant en mode Facile.

Sur les chapeaux de roue (20)

Débloque le van de la Tournée mondiale en groupe.

La route est à nous (20)

Débloque le bus de la Tournée mondiale en groupe.

Jet Set (20)

Débloque le jet de la Tournée mondiale en groupe.

Disque d'or (20)

Termine le Répertoire sans fin en Tournée mondiale en groupe en mode Difficile.

Série d'Affrontements (20)

Gagne 5 Affrontements classés d'affilée.

Série de Duels au sommet (20)

Gagne 5 Duels au sommet classés d'affilée.

Disque de platine (25)

Termine le Répertoire sans fin en Tournée mondiale en groupe en mode Expert.

Expert de frette (30)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Normal.

Technicien du groove (30)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Normal.

Cassée la voix (30)

Termine la tournée Solo de chant en mode Normal.

Champion de l'Affrontement (30)

Gagne 20 Affrontements classés.

Champion du Duel au sommet (30)

Gagne 20 Duels au sommet classés.

Tueur à cordes (40)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Difficile.

Poids lourd de la grosse caisse (40)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Difficile.

Grande voix (40)

Termine la tournée Solo de chant en mode Difficile.

Seigneur du vibrato (50)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Expert.

AN-I-MAL !!! (50)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Expert.

Virtuose (50)

Termine la tournée Solo de chant en mode Expert.

Recrue du Panthéon (100)

Termine l'initiation au Panthéon en Tournée mondiale en groupe.

CHEAT CODES

Sur la batterie, tapez rapidement **Jaune, Rouge, Bleu, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu** pour débloquer toutes les chansons.

INSTRUMENTS MODIFIÉS

Instruments argentés

Terminez le mode Bonus Tour avec un instrument en particulier pour débloquer sa version argent.

Instruments dorés

Terminez le mode solo avec un instrument en particulier pour débloquer sa version or.

Instruments transparents

Terminez le concert Hall of Fame à Moscou avec un instrument en particulier pour débloquer sa version transparente.

TOUTES LES PISTES

A l'écran titre, avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu, vous pouvez débloquer toutes les pistes en entrant rapidement le code suivant : **Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu**.

NOUVELLES ICÔNES

Icône or

Terminez la série Endless en Hard.

Couleurs inversées

Terminez la série Endless en Medium.

Icône platine

Terminez la série Endless en Expert.

Rock Band 2

© Electronic Arts / Harmonix 2009

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la section "Modifier jeu" du menu Extras et saisissez les codes suivants. Attention, tous ces codes désactivent la sauvegarde.

Jaune (J), Orange (O), Bleu (B), Rouge (R)

Awesome Détection

J, B, O, J, B, O, J, B, O

Jouer sans piste

B, B, R, R, J, J, B, B

Mode Stage

B, J, R, B, J, R, B, J, R

Nouveaux lieux

R, R, R, R, J, J, J, J

Tous les lieux

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

Toutes les chansons

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

Rock Band 3

© Electronic Arts / Harmonix 2010

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer depuis le menu principal à l'aide des touches de la guitare.

O = Orange
B = Bleu

Guitare D-2010

O, B, O, O, B, B, O, B

Guitare X-79

B, O, O, B, O, O, B, B

Guitare Stop!

O, O, B, B, O, B, B, O

GRETSCH BO-DIDDLEY

Remporter le défi "Expert Hall of Fame Inductee" avec la guitare en Expert pour débloquer cet instrument.

Rock of Ages

© Atlus / Ace Team 2011

SUCCÈS

Le Maître des Clefs (15)

Trouver toutes les clés dispersés dans les niveaux.

Bling Bling (20)

Obtenir une médaille d'or sur toutes les cartes en Mode Contre-la-montre.

Champion des Champions (25)

Terminez le jeu en mode Histoire.

Panier! (15)

Faire atterrir ton Boulet dans les trous plus hauts du Ski.

Semeur de Troubles (20)

Gagner 10 parties de Guerre en ligne.

Secouer le Bateau (15)

Détruire un navire volant.

Vue d'Aigle (15)

Marquer un coup direct sur un Boulet ennemi avec la catapulte du chateau.

Fuis de l'Enfer (15)

Finis le niveau tutoriel et fuis la pègre.

Pyromane (15)

Frapper la porte du château avec une Boule de Feu.

Victoire Parfaite (15)

Gagner un match avec ta porte intacte.

Prospère (15)

Gagner plus de 7000 pépites dans un match.

Effronté (15)

Vaincre une partie sans détruire aucune unités de l'adversaire.

Rock Revolution

© Konami / Zoë Mode 2009

SUCCÈS

Centurion (10)

Gagne un combo de 100

Combo 250 (10)

Gagne un combo de 250

Combo 500 (10)

Gagne un combo de 500

7 porte-bonheur (10)

Gagne un combo 777

Combo 999 (20)

Optimise l'indicateur de combo

Indicateur d'énergie (10)

Active l'indicateur d'énergie 3 fois dans une chanson

Multiplicateur maximum (10)

Atteins le multiplicateur maximum (x8)

Belle carrière en vue (10)

Termine ton premier événement en mode Carrière

De l'or (10)

Atteins l'or pour un disque en mode Carrière

Le platine (20)

Termine tous les événements d'un disque en mode Carrière

As de la chanson (20)

Termine une chanson à 100 % quelle que soit la difficulté

Une légende est née (10)

Termine une chanson au niveau Expert

Expert en chansons (20)

Termine une chanson à 100% au niveau Expert

Concert terminé (20)

Termine un concert à n'importe quel niveau pour un instrument

Chansons terminées (50)

Termine toutes les chansons pour un instrument

Expert (80)

Termine toutes les chansons au niveau Expert pour un instrument

Carrière terminée (20)

Fais de tous tes disques des disques d'or pour un instrument

Carrière de platine (50)

Fais de tous tes disques des disques de platine pour un instrument

Carrière d'exception (30)

Marque un total de points de carrière cumulés de 50,000,000 pour un instrument

Musicien multi-talents (20)

Fais de tous tes disques des disques d'or pour deux instruments

Musicien professionnel (20)

Fais de tous tes disques des disques de platine pour deux instruments

Joueur session (30)

Relève tous les défis Enregistrement studio au niveau Expert pour un instrument

Quelle mémoire ! (30)

Relève tous les défis Répétition au niveau Expert pour un instrument

De la cohésion (30)

Relève tous les défis Notes pièges au niveau Expert pour un instrument

En toute tranquillité (30)

Relève les défis Difficulté croissante au niveau Expert pour un instrument

Maxi concentration (30)

Relève tous les défis Maxi concentration au niveau Expert pour un instrument

Regarde et apprends (10)

Termine tous les didacticiels pour un instrument

Dominateur (10)

Gagne 3 jeux en ligne Contre d'affilée

Super dominateur (20)

Gagne 5 jeux en ligne Contre avec classement d'affilée

Relation à distance (10)

Termine une chanson lors d'un jeu Co-op en ligne

Bon joueur (20)

Gagne un total de 10 jeux en ligne avec classement

Virtuose (20)

Gagne un total de 50 jeux en ligne avec classement

La classe (20)

Joue un total de 50 jeux en ligne

Vétéran de l'industrie (20)

Joue un total de 100 jeux en ligne

Match amical (10)

Bats un adversaire en ligne de ta liste d'amis

Parade (10)

Joue 100 % des notes dans un jeu en ligne

Combat des groupes (10)

Participe à un Combat des groupes à six joueurs et impose-toi !

Petite fête (10)

Termine une chanson lors d'une session Co-op

Le roi du château (10)

Gagne 10 sessions Contre multijoueurs

Hors de chez moi (10)

Gagne 5 sessions Contre multijoueurs d'affilée

Stagiaire (20)

Crée une chanson à l'aide du générateur du mode Jam

Producteur (10)

Enregistre une chanson que tu as créée en mode Studio

Plus de pistes, SVP (20)

Enregistre sur les 8 pistes en mode Studio

Tous entendus (30)

Essaie tous les sons d'instruments en mode Jam

Vas-y mollo (10)

Joue toutes les notes d'une chanson Expert à 50 % de la vitesse en répétition

Récupération (10)

Reprends une prestation depuis le niveau d'avertissement rouge

Identités multiples (25)

Termine au moins une prestation avec chaque personnage

Illustre guitariste (20)

Termine tous les albums et événements à la guitare au niveau Expert

Illustre batteur (20)

Termine tous les albums et événements à la batterie au niveau Expert

Ton premier million (25)

Marque 1 000 000 de points pour une chanson

PERSONNAGES CACHÉS

Zach

Obtenir le platine pour le premier groupe d'albums.

Courtney

Obtenir le platine pour le deuxième groupe d'albums.

Andre

Obtenir le platine pour le troisième groupe d'albums.

Rocket Knight

© Konami / Climax 2010

BONUS

Axel Gear

Terminer le mode Arcade en Difficile.

Gold Sparkster

Terminer le mode Arcade en Difficile.

MODE DIFFICILE

Ces actions doivent être accomplies avant que les boss en question ne soient vaincus si vous voulez débloquer le mode Difficile pour les niveaux suivants. Un son confirmera la réussite de votre action.

Deep Underground (Difficile)

Lors du combat contre Wolf King, détruisez l'une des plates-formes en sautant dessus pour faire tomber votre ennemi.

Return to Zephyrus (Difficile)

Lors du combat contre Axel Gear, arrangez-vous pour qu'il se fasse prendre dans l'une des sphères violettes.

Wolf Kingdom (Difficile)

Lors du combat contre Forest Shredder, renvoyez-lui l'un des bâtons de dynamite qu'il vous lance.

TOUS LES PERSONNAGES

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start**.

Rocket Riot

© THQ / Codeglue 2009

SUCCÈS

A la hauteur (20)

Joue en endurance ou coopération avec tes amis et atteins le niveau 50 pour déverrouiller ce succès.

Plein la vue (20)

Tu dois tuer un ennemi de chaque type dans Rocket Riot pour déverrouiller ce succès.

Maître à deux pouces près (20)

Tu dois parvenir à finir les 80 niveaux pour un joueur afin de déverrouiller ce succès.

Joueur né (20)

Tu dois tuer 5 000 ennemis au cours de la partie pour déverrouiller ce succès.

Un million de blocs (10)

Tu dois détruire 1 000 000 de blocs. Tous les blocs détruits dans tous les niveaux comptent.

Régime du joueur zélé (20)

Tue 50 zombies, 50 robots, 50 pirates et 50 soldats. Tous les niveaux en et hors ligne comptent.

Un saut en multijoueur (10)

Choisis Multijoueur sur le menu, puis Xbox LIVE. Peu importe la hauteur de ton classement.

La guerre, ça me connaît (15)

Utilise les 20 power-ups et même les power-downs rouges. Le niveau d'apprentissage ne compte pas.

Un vrai robot (15)

Tue 50 ennemis par un long tir. Tous les longs tirs de la partie comptent.

Une rage folle (15)

Dans un niveau, en ligne ou hors ligne, tue 20 ennemis en une minute pour déverrouiller ce succès.

Quel plaisir de t'écraser (10)

Fais une campagne à 1 joueur et atteins le niveau 10. Bats Barbebloc pour réussir.

Un coup, score multiplié par 3 (25)

Tue 3 ennemis en un coup.

RocketBowl

© Large Animal Games / D3 Publisher

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Prem's (10)

Attribué pour avoir obtenu la première place à un tournoi.

Le maître des classements (10)

Obtenir la première place 5 fois d'affilée lors de parties Xbox LIVE.

Le serrurier (10)

Avoir déverrouillé tous les circuits du jeu standard.

Le collectionneur (10)

Avoir joué avec toutes les boules du jeu.

Puissance Étoile (15)

Attribué pour avoir ramassé toutes les étoiles d'un circuit.

Riche de chez riche (15)

Avoir gagné 100 000 $.

Le vieux scarabée (15)

Avoir terminé 100 parties multijoueur.

Le super maître des classements (15)

Obtenir la première place 10 fois d'affilée lors de parties Xbox LIVE.

L'ultime maître des classements (25)

Obtenir la première place 25 fois d'affilée lors de parties Xbox LIVE.

Club des 300 (25)

Attribué pour avoir obtenu 300 points au cours d'une partie.

L'économe (25)

Avoir terminé une partie sans utiliser de rocketboosters.

Le friqué (25)

Avoir gagné au moins 50,00 $ lors d'une partie Xbox LIVE.

Rocketmen : Axis of Evil

© Capcom / Gratuitous Games 2008

SUCCÈS

Aptitude parfaite (10)

Maximise une statistique.

Médaillé (10)

Gagne une médaille dans n'importe quel niveau.

Multijoueur (10)

Terminez un niveau en mode Multijoueur en ligne.

Plus malin qu'une balle (10)

Sauve l'impératrice Armada sans te faire écraser.

Spécialiste des armes (15)

Maximise une arme.

Super champion (15)

Gagne une médaille d'or dans cinq niveaux différents.

Héros de Vénus (20)

Évade-toi de l'espace vénusien.

Héros de Mercure (20)

Sors l'impératrice Armada de la planète Mercure.

Bien défendu (20)

Achète une bonne armure.

Perfectionniste (20)

Gagne une médaille d'or dans dix niveaux différents.

Grand gagnant (20)

Réussis trois niveaux en mode Multijoueur à 4 joueurs.

Héros de Mars (30)

Détruis l'arme ultime de l'Axe du Mal.

Rocksmith

© Ubisoft 2012

CHANSONS BONUS

Faites un "Double Encore" pour débloquer les morceaux suivants :
{l
"Boss" / Chris Lee
"Jules" / Seth Chapla
"Ricochet" / Brian Adam McCune
"Six AM Salvation" / Versus Them
"Space Ostrich" / Disonaur
"The Star Spangled Banner" / Seth Chapla

Rocky & Bullwinkle

© Microsoft / Zen Studios 2008

SUCCÈS

Nouveau client (5)

Achète quelque chose à la boutique des dessus de boîte.

Orignalogie avancée (5)

Atteins le niveau 3 de difficulté dans n'importe quel show

Happy End (10)

Termine n'importe quel show.

Derrière la colline (10)

Termine n'importe lequel des 4 shows.

Sept d'un coup (15)

Termine une nouvelle tentative qui comprend des jeux de sept shows différents.

Cette fois c'est sûr ! (15)

Termine n'importe quel show sans perdre de vie.

Lapin survivant (20)

Trouve toutes les cachettes du lapin survivant.

Amoureux des céréales (20)

Accumule un solde d'au moins 5000 dessus de boîte.

Le jeune conteur (20)

Termine tous les jeux d'Ésope au niveau de difficulté 5.

Apothéose de la saison (25)

Termine tous les shows.

Contrôle du marché (25)

Achète tout ce qui se trouve dans la boutique des dessus de boîte.

Formule secrète (30)

Tu devras concocter toi-meme la formule secrète.

Rogue Warrior

© Bethesda Softworks / Rebellion 2009

LISTE DES SUCCÈS

Le Binoclard (25)

Terminez le jeu en Recrue.

Le requin du delta (50)

Terminez le jeu en Habitué.

Démo Dick (75)

Terminez le jeu en Élite.

S.N.L.B. (5)

Terminez la Mission 1 dans le mode de votre choix.

B.E.M. (5)

Terminez la Mission 2 dans le mode de votre choix.

B.A.N. (5)

Terminez la Mission 3 dans le mode de votre choix.

C.R.D.C. (5)

Terminez la Mission 4 dans le mode de votre choix.

H.S. (5)

Terminez la Mission 5 dans le mode de votre choix.

L.T. (5)

Terminez la Mission 6 dans le mode de votre choix.

F.E.C.A. (5)

Terminez la Mission 7 dans le mode de votre choix.

M.C. (5)

Terminez la Mission 8 dans le mode de votre choix.

Coup double (30)

Terminez un niveau entier en n'utilisant que le pistolet. (Un Joueur)

Dégaine ton gun (30)

Tuez au moins un ennemi avec chacune des armes du jeu. (Un Joueur)

Bombe ! (25)

Tuez 20 ennemis avec les grenades. (Un Joueur)

ÇA c'est un couteau (30)

Tuez 30 ennemis à mains nues. (Un Joueur)

Il n'a rien vu venir (20)

Tuez 50 ennemis sans vous faire repérer. (Un Joueur)

Impro (25)

Tuez 20 ennemis avec des objets explosifs. (Un Joueur)

Les SEALS tuent, pas les fusils (25)

Tuez 30 ennemis avec des fusils de précision. (Un Joueur)

Tirs de suppression (25)

Tuez 20 ennemis à l'aveugle. (Un Joueur)

D'où ils sortent ces gars ? (30)

Tuez 50 Spetznaz. (Un Joueur)

Sain et sauf (25)

Explosez 20 extincteurs. (Un Joueur)

Anti-douleur (50)

Tuez 50 ennemis d'une balle dans la tête. (Un Joueur)

Gang Bang (35)

Tuez un groupe de quatre ennemis avec une grenade. (Un Joueur)

Dick serait fier (35)

Terminez un niveau sans mourir. (Un Joueur)

Budget militaire (30)

Tuez 5 ennemis avec un chargeur de fusil d'assaut et sans changer d'arme. (Un Joueur)

Viens chercher (20)

Tuez 5 ennemis sans recharger le fusil et sans changer d'arme. (Un Joueur)

Ninja (20)

Tuez 3 ennemis de suite à mains nues. (Un Joueur)

Casse-tête (20)

Réussissez 5 mises à mort. (Un Joueur)

Coupe-coupe (20)

Détruisez 10 véhicules. (Un Joueur)

Tout là-haut (5)

Balancez un ennemi par-dessus une corniche. (Un Joueur)

Pas le visage (5)

Explosez un ennemi sur un mur. (Un Joueur)

Tout frais (15)

Jouez en ligne une fois. (Multijoueur)

THREATCON (25)

Terminez premier dans une partie avec classement Deathmatch. (Multijoueur)

Guerrier spé (15)

Tuez 3 personnes de suite en ligne. (Multijoueur)

SEAL Team Six (10)

Jouez une partie Deathmatch complète avec 3 amis dans votre équipe. (Multijoueur)

Éclate-le (25)

Terminez premier dans 10 parties avec classement Deathmatch. (Multijoueur)

L'amitié c'est pour les cons... (20)

Tuez quelqu'un sur votre liste d'amis. (Multijoueur)

Soyez proche de vos amis... (20)

Tuez un ami à mains nues. (Multijoueur)

Vétéran décoré (20)

Jouez 50 parties en ligne. (Multijoueur)

Revenu d'entre les morts (20)

Une de vos grenades tue un ennemi... après votre mort. (Multijoueur)

PRÉSIDENT (25)

Terminez premier dans une partie avec classement Deathmatch par équipe. (Multijoueur)

Forces Spéciales groupe UN (25)

Soyez dans l'équipe victorieuse dans 10 parties Deathmatch par équipe. (Multijoueur)

Lève-moi (5)

Accueillez une partie personnalisée jusqu'au bout. (Multijoueur)

Légion du mérite (50)

Terminez premier sur chacune des carte MJ. (Multijoueur)

Armée d'un homme (30)

Tuez 200 ennemis en ligne. (Multijoueur)

Roogoo

© Southpeak Interactive / SpiderMonk Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Digne de ROO (10)

Déverrouillez les 10 premiers niveaux

Rester concentré (5)

Ne tournez que dans un sens pendant 5 niveaux

Bonus : chute de météorites (10)

Réalisez un score parfait lors d'une étape bonus

Le papillon (20)

Soyez 100 % précis dans Le papillon

Migraine Meemoo (7)

Eliminez 7 Meemoo consécutifs sur une plate-forme

La tour de Moo (15)

La tour de Moo : atteignez votre objectif dans le temps imparti (Intensité 'Difficile')

L'attaque des chauves-souris (35)

Soyez 100 % précis dans L'attaque des chauves-souris

P-ROO-cision (10)

Soyez 100 % précis sur 10 niveaux

Roogoo Gourou (50)

Tous les niveaux : atteignez votre objectif dans le temps imparti (Intensité 'Difficile')

ROO, le retour (13)

Remportez une partie multijoueur en n'ayant plus qu'une seule forme à perdre

Jugeote Meemoo (10)

Ne manquez aucune forme après la première attaque des Meemoo

Course ROO (15)

Remportez une partie multijoueur dans 'Déluge'

Rugby World Cup 2011

© 505 Games / HB Studios 2011

SUCCÈS

Conquête du Sud (40)

Gagner tous les matchs de toutes les tournées dans l'hém. S. contre l'IA (difficile, profil princ.).

Champions du monde (50)

Remporter la finale de la coupe du monde.

Il n'y a plus de petite équipe (75)

Remporter la finale de la coupe du monde contre l'IA avec une équipe 60 ou moins (difficile).

Conquête du Nord (40)

Gagner tous les matchs de toutes les tournées dans l'hém. N. contre l'IA (difficile, profil princ.).

Simple formalité (70)

Marquer 20 pts en poule de Rugby World Cup 2011 contre l'IA (difficile, profil principal).

Petits poucets (100)

Battre la N. Zélande avec une équipe 80 ou moins (difficile, mi-tps de 20 min.).

Contre toute attente (25)

Battre une équipe 85 ou plus contrôlée par l'IA avec une équipe 70 ou moins (difficile).

Opportuniste (20)

Récupérer le ballon après un plaquage et courir à l'essai.

Rideau de fer (10)

Ne pas encaisser le moindre point lors d'un match contre l'IA (difficile).

Fan de Jonny (10)

Réussir le drop de la victoire lors d'une prolongation ou une phase de mort subite.

Implacable plaqueur (10)

Réussir 20 plaquages en plongeant dans le même match.

Comme à la parade... (35)

Marquer 50 pts ou plus sans en encaisser contre l'IA (diff. moy. ou plus, mi-tps de 5 ou 10 min.).

Plus on est de fous... (15)

Remporter un match avec une équipe contrôlée par deux utilisateurs ou plus.

Tee-Time (10)

Remporter un match contre l'IA après une séance de tirs au but (difficile).

Chapeau bas... (25)

Marquer 3 essais avec le même joueur lors d'un match contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure).

Jolie réception (10)

Marquer un essai après une chandelle contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure).

Ultimes secondes (20)

Remporter un match en marquant dans les arrêts de jeu contre l'IA (diff. moyenne ou supérieure).

Trou de souris (10)

Marquer un essai après un coup de pied rasant contre l'IA (difficulté moyenne ou supérieure).

Bon pied, bon oeil (10)

Marquer un essai après un coup de pied du demi de mêlée contre l'IA (diff. moyenne ou supérieure).

Mammouth (15)

Réussir une pénalité ou une transformation à plus de 55 mètres.

Travaillée à l'entraînement (10)

Marquer un essai après une combinaison sur un ruck, une mêlée ou un maul.

Fin stratège (10)

Tenter les 4 combinaisons de votre équipe dans le même match.

L'efficacité avant tout (25)

Remporter un match contre l'IA sans marquer un seul essai (diff. moyenne ou supérieure).

Le rêve de tout "gros" (10)

Réussir un drop avec pilier.

Avalanche d'essais (30)

Marquer 15 essais dans le même match (mi-temps de 5 ou 10 minutes).

Gloire aux "gros" (10)

Marquer un essai avec un pilier.

Frime II (20)

Marquer un essai après être resté au moins 5 secondes dans l'en-but.

Pas le bon sport (5)

Effectuer un dribbling.

Occupation du terrain (10)

Taper le ballon en touche depuis vos 22 mètres pour un gain de 50 mètres ou plus.

Châtiés ! (10)

Récupérer le ballon après une mêlée sur introduction adverse.

A tes souhaits ! (10)

Mettre un défenseur dans le vent en effectuant une feinte de passe.

Sans perte de temps (15)

Marquer un essai sur le coup d'envoi ou sur un engagement, à partir de la ligne des 50 mètres.

Essai du bout du monde (30)

Marquer un essai en traversant tout le terrain.

Ovalie en ligne (20)

Disputer un match sur le Xbox LIVE.

Polyvalence (15)

Réussir un essai, une transformation, une pénalité et un drop dans le même match.

Pickpocket (5)

Intercepter une touche adverse.

Poteau rentrant (20)

Réussir une pénalité ou une transformation en touchant un poteau ou la barre.

Hold-up (10)

Marquer un essai sur un contre ou après une seule phase de jeu contre l'IA (diff. moyenne ou plus).

Entre les perches (5)

Réussir un drop, une pénalité ou une transformation.

Premier essai (5)

Marquer un essai.

Frime I (10)

Marquer un essai sans être plaqué et sans plonger.

Globe-trotters (30)

Remporter un match avec toutes les sélections nationales comme profil principal.

Succès secret (75)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Rumble Roses XX

© Konami 2006

MODES CACHÉS

Mode Photo

Gagnez 8 000 pièces, puis achetez l'appareil photo dans la boutique.

Sound Test

Gagnez 9 000 pièces, puis achetez le matériel audio dans la boutique.

EQUIPEMENT D'EVA TIRÉ DE MGS3

Continuez à défendre votre titre cinq fois après avoir obtenu la ceinture pour débloquer la tenue d'Eva de Metal Gear Solid 3.

LES COSTUMES

Tenue de servante

Avec chaque personnage, allez dans le mode Photo. Vous pourrez acheter ce costume dans la boutique sous l'option "Edit Costume".

Maillots de bain

Pour pouvoir acheter les maillots de bain dans la boutique, vous devez jouer avec tous les personnages en maillots de bain dans chacune des arènes.

Costume de Nyami (Pop'n Music)

Ce costume est réservé à Aisha. Vous devez remporter les ceintures Tag Team avec le Rodeo Drive (Aisha et Dixie), et défendre votre titre cinq fois.

PERSONNAGES CACHÉS (MODE EXHIBITION)

Jouer avec Non Non (l'ours)

Posez le curseur sur Black Belt Demon en mode Exhibition, maintenez la gâchette L et appuyez sur A.

Jouer avec Sebastian (le clown)

Posez le curseur sur Mistress en mode Exhibition, maintenez la gâchette L et appuyez sur A.

NOUVELLES ENTRÉES SUR LE RING

En mode Queens Match, à l'écran "VS", maintenez la gâchette RT et appuyez sur A pour voir les catcheuses modifier leur entrée en scène.

ZAPPER LES ENTRÉES SUR LE RING

En modes Queens Match, Singles ou PHM, maintenez la gâchette LT et appuyez sur A pour zapper l'entrée des catcheuses sur le ring.

LES ALTER EGO

Becky

Battez Candy Cane 10 fois en jouant avec Miss Spencer.

Noble Rose

Battez Evil Rose 10 fois en jouant avec Reiko Hinomoto.

Yasha

Battez Benikage 10 fois en jouant avec Anesthesia.

Pour les autres, remportez le titre avec un personnage A, rejouez avec un personnage B et gagnez contre A. Vous devrez livrer un match bonus contre A pour débloquer son alter ego.

LADY X ET LADY X SUBSISTENCE

Après avoir obtenu la ceinture de champion avec 7 personnages, 2 nouveaux matches vous attendent dans l'arène (ou 3 si le 6ème personnage était un "Face Character"). Vous devez alors battre leurs alter ego sur le toit du gratte-ciel.

Lady X

Battez-la en Reward Match pour qu'elle apparaisse dans la section "autres" de la boutique au prix de 20 000 pièces.

Lady X Subsistence

Batttez la Tag Team de Lady X et Dr. Anesthesia dans un match avec handicap pour qu'elle apparaisse dans la section "autres" de la boutique au prix de 30 000 pièces.

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Terminal Reality 2009

SUCCÈS

Je me sens gluant (5)

Se faire engluer par un fantôme qui charge.

Casher ! (10)

Arranger la bar mitzvah pour qu'elle soit aussi orthodoxe que possible.

Visez la tête ! (10)

Détruire une créature.

C'est à moi seul ! (20)

Collecter un artefact maudit.

J'ai un signal... (20)

Scanner à 100% une créature paranormale.

Pas peur des fantômes ! (10)

Piéger un fantôme.

Inversion protonique totale (5)

Se mettre au tapis avec sa propre arme.

J'adore ce mât de descente ! (5)

Glisser sur le mât de descente.

On est venu, on a vu... (50)

Finir le jeu en Facile ou Expérimenté.

Etes-vous un dieu ? (100)

Finir le jeu en Difficile.

Smash ! (15)

Smasher un fantôme dans un piège.

Smash de slime ! (15)

Piéger un fantôme avec l'attache de slime.

Smash de stase ! (15)

Piéger un fantôme avec l'effluve stase.

Ca va chauffer ! (20)

Acheter toutes les améliorations pour la Lance à neutrons.

Ca va être gluant ! (20)

Acheter toutes les améliorations pour la Lance de slime.

On est rapides, ils sont lents ! (20)

Acheter toutes les améliorations pour le Diffuseur à particules.

Gare aux brûlures (20)

Acheter toutes les améliorations pour le Lanceur méson.

On a tout ce qu'il faut ! (40)

Acheter toutes les améliorations.

Le Destructeur (30)

Finir le jeu et causer plus de 3 000 000$ de dégâts.

Joli tir, gamin ! (30)

Finir le jeu et causer moins de 100 000$ de dégâts.

Spores, humus et champignons (40)

Collecter tous les artefacts maudits.

Laissez passer le scientifique (40)

Scanner à 100% toutes les créatures paranormales.

Je ne suis pas médecin ! (20)

Réanimer 20 fois un coéquipier.

C'est l'heure du slime (20)

Utiliser l'attache de slime sur 15 fantômes.

J'ai regardé dans le piège ! (20)

Récupérer 20 de vos pièges contenant des fantômes.

J'aime quand tu joues les durs ! (10)

L'agence d'architecture a bien besoin d'une humiliation protonique.

Mais les gosses nous aiment ! (20)

La salle de lecture pour enfants cache une histoire, mais les yeux ne suffisent pas pour la voir.

On apprend tous les jours (10)

Tout apprendre sur la Guerre de Sécession.

J'ai quitté de meilleurs jobs (20)

Des fantômes ont fait la fête dans les vestiaires. On les nettoie ?

SOS Haies (10)

Le labyrinthe de haies a besoin d'un élagage protonique.

Cercueil à terre ! (20)

Les cercueils volants sont un affront à la gravité. Vengez Dame nature !

Chasseur de boisson (40)

Boire partout pour ne jamais manquer de salive.

Prêts remboursés (10)

Plus de $100000 gagnés sur Xbox LIVE.

Dans le registre (10)

Terminer une campagne Xbox LIVE.

Cobaye d'Egon (10)

Utiliser une fois chaque objet à ramasser (bonus et équipement).

Jour de paie ! (10)

Gagner le plus dans chaque paramètre de campagne de Xbox LIVE.

C'est mon boulot (10)

Piéger 50 fantômes dans la carrière Xbox LIVE.

Recherché ! (10)

Battre trois fantômes Ennemis publics.

Employé du mois (10)

Gagner le plus dans chaque type de job Xbox LIVE.

Capable de tout (10)

Battre tous les fantômes Ennemis publics.

Ennemi public de Gozer (15)

Terminer tous les jobs Xbox LIVE dans chaque lieu.

Bourreau de travail (15)

Obtenir plus de $2500000 sur Xbox LIVE, plus de 30 récompenses post-job, 50 jobs terminés.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Hotel Sedgewick

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS3.

Suivez Egon et Ray en bas pour enquêter
Descendez au rez-de-chaussée pour retrouver Ray et Egon. Visez le Bouffe-tout et tirez avec votre fusil à protons.

Dirigez-vous au sous-sol pour chasser Bouffe-tout
Ray vous explique comment procéder pour chasser les fantômes. Utilisez votre fusil à protons pour affaiblir votre cible. Quand le fantôme est suffisamment affaibli Ray vous demandera de poser un piège, il ne vous reste qu'à attirer le fantôme au dessus du piège pour le capturer.

Allez à l'Electo-1
Entez dans l'hôtel et suivez Ray jusqu'à atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, vous allez faire face à un fantôme qui s'enfuit dès l'ouverture des hostilités. Il est maintenant temps d'utiliser votre amplificateur de recharge de Psychotens, afin de détecter l'emplacement de l'ennemi. Plus vous vous rapprochez de sa cachette et plus les aiguilles de l'amplificateur s'écarteront.

Suivez Ray, vous avez un homme à terre !
Suivez Ray et accélérez à l'aide de la touche de sprint. Ensuite, sauvez votre camarade puis appelez l'ascenseur et descendez. Neutralisez les trois fantômes avant de les capturer. Après en avoir capturé deux, d'autres fantômes apparaissent.

Suivez Peter vers la salle de Bal afin de capturer Bouffe-tout
Vous ne pouvez pas franchir le passage, il va donc falloir passer par la cuisine. Avec Ray, utilisez votre amplificateur de recharge de Psychotens pour pourchasser le fantôme. Suivez le chemin de la cuisine jusqu'à ce que des fantômes vous attaquent. Utilisez votre fusil à protons pour les chasser.

Vous vous êtes débarrassé des fantômes mais un obstacle vous bloque le chemin. Utilisez les boutons d'attaque pour déplacer l'obstacle et continuez à suivre Ray. Plus loin, vous vous retrouverez dans la salle des bals, attaquez Bouffe-tout puis écrasez-le. Déployez votre piège et attirez le fantôme afin de le capturer.

Quittez enfin cette salle pour vous retrouver face à trois nouveaux fantômes dans le hall. Attaquez-les un par un avant de les capturer. Eliminez ensuite le fantôme Pêcheur, vous devrez vous débrouiller seul vu que votre camarade est bloqué en bas des escaliers.
Montrez ensuite et continuez tout droit.

Prenez à gauche, scannez la zone à l'aide de votre Psychotens et éliminez les appliques animées. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le bar. Sur place, vous retrouverez le fantôme Pêcheur. Attaquez-le et esquivez à chaque fois qu'il essaye de vous toucher.

Suivez ensuite le signal du Psychotensiomètre. Approchez-vous de la porte (dans le coin gauche de la salle) et le fantôme apparaitra. Attaquez-le et dès qu'il s'approche de vous, esquivez ses attaques en appuyant répétitivement sur la touche d'esquive.

Mission 2 : Times Square

Poursuivez Bibendum avant que des entités paranormales vous barrent le chemin. Eliminez-les toutes et avancez. Plus loin, des Gargouilles vous bloquent la route, attaquez ceux que vos coéquipiers visent pour vous en débarrasser rapidement. Une fois que les trois ennemis sont neutralisés, d'autres feront leur apparition et elles seront accompagnées de deux fantômes. Commencez par ces derniers puis concentrez-vous sur les premières. Si vos coéquipiers ont besoin de réanimation, ne vous précipitez pas directement pour les aider. Essayez d'abord divertir les

ennemis pour pouvoir réanimer vos camarades sans vous faire attaquer.

Vous devez maintenant dégager le passage. Empruntez la laverie et aidez vos amis à se frayer un chemin pour faire traverser l'Escot (le véhicule de combat de votre unité). Une fois devant l'opéra, deux fantômes apparaissent. Attaquez d'abord celui que vos coéquipiers visent et capturez-le.

Vous vous ferez ensuite attaquer pour des Gargouilles ainsi que d'autres fantômes. Eloignez-vous de vos coéquipiers pour ne pas être heurté par les projectiles puis revenez à la charge jusqu'à ce que vous vous débarrassiez de tous les ennemis. Encore une fois, vous devez dégager un passage et ce en plein Times Square. Vous vous retrouvez face à face avec Bibendum. Provoquez-le en l'attaquant pour qu'il riposte et détruise les véhicules qui bloquent la route.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver les entités paranormales dans le bâtiment. Commencez par reculer puis attirez vos ennemis pour les tuer tous en même temps. Continuez à suivre Ray, prenez l'ascenseur et éliminez d'autres entités en chemin. Retrouvez Bibendum et éliminez tous les fantômes de la zone pour sauver la jeune femme en détresse détenue par le monstre. Continuez à avancer jusqu'à retrouver vos coéquipiers ainsi que la demoiselle que vous venez de secourir. Vous ne pouvez pas descendre car la partie inférieure de l'échelle vient de s'écrouler. Essayez donc d'atteindre le toit. Des fantômes vont apparaitre en route, lancez votre piège puis attaquez en compagnie de vos amis pour capturer les ennemis.

Approchez-vous ensuite du rebord pour que Bibendum fasse son appariation. Il tente de reprendre son otage. Attaquez-le jusqu'à le faire tomber du toit. Il est temps de l'éliminer une fois pour toutes. Utilisez les attaques combinées ; Rafales d'effluves et les Flèches à Boson et nettoyez la zone entre temps. Gardez votre ennemi à distance et harassez-le jusqu'à l'anéantir.

Mission 3 : Bibliothèque Municipale

Interrogez la jeune femme qui se tient à votre gauche. Montez à bord de l'Estoc pour aller jusqu'à la bibliothèque municipale. Descendez du véhicule et approchez-vous de la statue du lion.

Un fantôme jaillit de la statue et se précipite dans la bibliothèque. Suivez-le et, une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de gauche. Montez et apprenez à utiliser le Diffuseur à particule et l'Effluve à stave. Utilisez aussi votre amplificateur de recharge de Psychotens pour poursuivre le fantôme.

Lorsque vous aurez atteint le hall, un monstre composé de livres devrait apparaitre. Attaquez-le en gardant vos distances pour éviter le combat au corps à corps. Appuyez sur la touche de sprint si vous vous retrouvez trop près de l'ennemi.

Reprenez maintenant votre amplificateur de recharge de Pyschotens et scannez la zone. Avancez vers le fond de la salle et entrez par la porte de gauche. Scannez le tableau qui est juste en face de vous et revenez en arrière avant de rejoindre la porte de droite. Attendez que Ray vous ouvre pour le suivre.

Vous vous retrouverez dans une salle de réunions, scannez l'endroit jusqu'à l'apparition de la Dame Grise. Elle quitte la pièce et prend à gauche, suivez-la. Une fois dans la salle des livres (en bas), le fantôme que vous poursuivez essayera de vous bloquer le passage en faisant tomber les livres qui se trouvent sur les étagères. Vous n'avez qu'à chercher à droite et à gauche pour trouver un nouveau passage à chaque fois. Continuez tout droit jusqu'à ce que le fantôme passe devant vous puis prenez à gauche et continuez la poursuite. Un peu plus loin, des livres hantés vous attaquent, débarrassez-vous-en.

Continuez tout droit puis prenez à gauche, d'autres livres vous attaquent. Faites en sorte de les regrouper puis neutralisez-les. Capturez ensuite les deux fantômes jumeaux puis prenez la porte qui est dans le coin gauche. Ray se trouve juste devant vous et des entités anormales bleues vous attaquent. Essayez de vous en débarrasser au plus vite en utilisant les Flèches à Boson puis avancez vers la deuxième salle. Quatre autres entités vous attaquent, utilisez la même arme et tuez-les.

Revenez maintenant à la première salle (où vous aviez fait face aux quatre premières entités) et éliminez les livres

volants avant d'emprunter la porte sur laquelle se trouve un écriteau "Juvénile rare". Avancez et prenez à droite. La porte se referme et deux entités apparaissent derrière vous et attaquent Ray. Eliminez-les puis empruntez la porte qu'elles ont utilisé pour débarquer et prenez directement à droite.

Ouvrez la porte et entrez pour vous retrouver dans une salle sombre. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et détruisez le meuble. Scannez ensuite le coin gauche et sortez. Allez au fond de la salle sombre (à gauche), ouvrez la porte et entrez. Descendez et prenez à droite pour vous retrouver dans le département spécial des collections rares.

Prenez la première porte à gauche pour vous retrouver en face de la Dame Grise. Approchez-vous d'elle et scannez puis suivez-la. Deux entités apparaissent, détruisez leurs boucliers puis achevez-les. Allez maintenant au fond de la salle (à droite), scannez le livre qui est à droite puis approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche adéquate. Un passage secret apparait, descendez et entrez. De l'autre coté de la porte, vous subissez une attaque de la part de plusieurs entités. Hâtez-vous et débarrassez-vous-en.
Continuez à suivre vos camarades tandis que l'endroit devient de plus en plus sombre. Ne vous éloignez pas de Ray.

Vous atteignez maintenant une autre salle mais des poutres métalliques vous barrent le chemin. Arrachez-les en utilisant l'attaque de Capture puis avancez. Prenez à droite et descendez vers les sous-sols de la bibliothèque. Avancez, prenez les escaliers du fond puis remettez l'interrupteur en marche. Un monstre apparait, aidez vos coéquipiers à l'anéantir pour que la porte qui à gauche de l'entrée du sous-sol s'ouvre. Maintenant, franchissez-la et suivez vos camarades.

En face de vous, se trouve la Dame Grise. Dès que vous vous approchez d'elle, elle s'enfuit et deux monstres apparaissent. Evitez le combat au corps à corps et tuez-les. Vous devez trouver un passage afin de continuer la poursuite. Tirez sur le mur qui est à proximité du four par lequel sont passés les deux monstres pour le détruire et créer un passage. Descendez et approchez-vous de la Dame Grise puis emparez-vous du livre. Vous devez maintenant la combattre, détruisez les Cortex qui l'entourent puis attaquez-la.
Approchez-vous du centre de la salle et téléportez-vous dans le monde des fantômes. Suivez Ray et utilisez le lance-Slime pour ouvrir la porte.

Vos deux coéquipiers entrent par la porte miroir, celle-ci disparait et un monstre apparait à sa place. Eliminez-le puis avancez. Montrez les escaliers et prenez à gauche. Avancez jusqu'au fond et scannez le tapis puis revenez et sortez en empruntant la porte miroir. Traversez celle d'en face pour qu'un nouveau monstre apparaisse. Eliminez-le puis continuez à avancer pour retrouver un de vos collègues.

Vous allez devoir pousser la première partie du pont et tirez la deuxième en même temps. Laissez donc Ray s'occuper de la première et équipez-vous de votre lance-Slime pour tirer la deuxième partie du pont et traverser. Avancez vous vous trouverez face à un mur. Utilisez le lance-Slime à nouveau et faites pivoter le mur puis traversez cette porte miroir en compagnie de Ray. Ce dernier disparait juste après avoir franchi la porte et un fantôme apparait derrière vous. Eliminez-le et utilisez le scanner Psychotens pour trouver la porte de sortie.

Sprintez vers la porte miroir puis montez aux escaliers en éliminant les entités bleues qui vous bloquent la route. Avancez lentement et éliminez d'autres ennemis puis traversez deux nouvelles portes-miroirs. Prenez ensuite à droite puis à gauche et avancez. Tournez à droite pour apercevoir un grand escalier. Des livres flottants dans les airs vous attaquent, attendez un peu sur place, le temps qu'ils se déplacent, et traversez. Puis, profitez des murs pour vous mettre à couvert avant d'escalader les dernières marches.

Une portion des escaliers se détache, utilisez le lance-Slime pour attraper les parties qui vous servent à traverser jusqu'à atteindre la porte miroir. Vous êtes maintenant de retour à la bibliothèque municipale et vous devez battre Azetlor. Pour cela, visez la tête de votre ennemi et tirez jusqu'à ce que son masque devienne vulnérable avant de l'arracher.

Vous devez maintenant viser l'oeil du monstre jusqu'à en venir à bout. Profitez de la présence de plusieurs portes miroirs pour éviter ses attaques et pouvoir secourir vos camarades sans avoir à traverser toute la salle.

Mission 4 : Musée

Après la scène cinématique, dirigez-vous vers le véhicule pour commencer la mission. Suivez vos collègues pour réaliser que la porte est fermée. Vous devez en premier lieu rétablir le courant. Revenez donc un peu en arrière et enclenchez votre scanneur de Psychotens. Ce dernier vous aidera à détecter le signal qu'émet l'interrupteur. Vous n'avez plus qu'à vous approcher du signal et activer la porte avant de rejoindre vos camarades.

Continuez à suivre Ray, utilisez les flèches à Boson pour tirer sur la caisse qui émet du bruit. Au fait, il s'agit simplement du directeur du musée qui se cachait par peur des fantômes. Vous devez ensuite faire face à plusieurs fantômes qui hantent le hall. Commencez par prendre votre lance-Slime et libérez les personnes présentes. Ensuite, prenez votre Rafale d'Effluves et attrapez les fantômes. Si l'un de vos coéquipiers est possédé par un fantôme, pensez à le libérer avant de continuer.

Avancez maintenant et suivez vos coéquipiers tout en éliminant les gardes qui vont vous faire face tout au long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de temple. Eliminez les gardes et avancez du coté droit de la porte d'entrée. Ensuite, montez les petites marches qui vous mènent vers la partie gauche de la salle. Avancez encore et éliminez les gardes puis prenez la porte qui se trouve au fond de la salle.

Vous vous trouvez maintenant dans un passage rocheux et vous devrez affronter quelques gardes. Profitez de la présence des roches pour vous couvrir et attaquer un seul groupe à la fois. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à la fin de ce petit hall pour atteindre la salle de sécurité. Un de vos coéquipiers vous ouvre la porte, entrez et suivez vos collègues. Juste avant de sortir de la salle, des fantômes vont vous attaquer, ils sont nombreux. Restez aux cotés de l'un de vos alliés pour vous débarrasser des fantômes le plus rapidement possible. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la porte de sortie.

Une fois à l'extérieur, vous allez trouver, à votre gauche, une deuxième entrée qui mène vers la sale Egypte. Entrez et affrontez les entités qui vous barrent la route. Ne les attaquez pas de front et éliminez-les. Suivez maintenant Peter.

Plusieurs gardes apparaissent dans la salle de momification égyptienne, arrachez-leur les boucliers qui les protègent pour les vaincre plus facilement puis occupez-vous du fantôme.
Dirigez-vous ensuite vers la salle de droite et tirez avec votre lance-Slime sur la porte pour la faire apparaitre. Suivez Peter jusqu'à atteindre une salle d'exposition où plusieurs gardes et plusieurs entités vous attendent de pied ferme, éliminez-les et avancez.

Ouvrez votre scanner de Psychotens, ce dernier détecte un objet à votre gauche, approchez-vous pour trouver l'artefact. Prenez-le et faites demi-tour. Avancez tout en éliminant les gardes et continuez droit devant vous avant de prendre à gauche. Eliminez les deux gardes puis avancez pour en rencontrer quatre autres qui vous attaquent par couples. Eliminez les deux premiers puis occupez-vous des deux derniers. Une fois le combat fini, avancez vers le grillage que vous ouvrira votre coéquipier. Traversez en compagnie de ce dernier.

Apres la scène cinématique durant laquelle vous sauverez une demoiselle en détresse, vous vous retrouvez face à un obélisque. Scannez-le avec votre scanner puis détruisez-le. Son emplacement révèle un passage sous-terrain, descendez. Suivez votre coéquipier dans son exploration des tunnels et dès qu'il s'arrête, prenez votre scanner et tournez-vous vers la gauche. Vous détectez un signal, suivez-le jusqu'a récupérer un deuxième artefact puis rebroussez chemin et continuez jusqu'au fond du tunnel.

Sortez votre scanner à nouveau et scannez les lieux. Vous détectez la présence d'une porte, prenez votre lance-Slime et tirez pour la faire apparaitre. Continuez à suivre votre camarade et atteignez une plateforme. Un monstre apparait, vous devez attaquer le point jaune sur son torse. A chaque fois qu'il envoie ses entités anormales à l'attaque, tuez-les avec votre lance-Slime puis bouchez les endroits par lesquels ils jaillissent. Détruisez aussi les entités bleues, et continuez ainsi jusqu'à le vaincre.

Mission 5 : Hotel Sedgewick

Allez au bureau de Peter et montez à bord de l'Escot pour partir vers l'hôtel Sedgewick. Suivez vos collègues vers l'ascenseur. Vous devrez atteindre le douzième étage mais le courant est coupé. Allez à la cuisine pour pouvoir activer les générateurs de secours.

Suivez vos camarades vers la cuisine, des entités vous attaquent juste avant le hall qui mène à l'entrée de la pièce. Eliminez-les tous puis entrez. Avancez maintenant et prenez à gauche puis allez jusqu'au fond et regardez vers la gauche pour trouver une porte sur laquelle se trouve l'écriteau "Generator room". Entrez et prenez maintenant à gauche puis continuez tout droit. Défoncez la porte et avancez. Vous devriez apercevoir le générateur bleu et à proximité se trouve l'interrupteur que vous cherchez. Activez-le.

L'eau est désormais électrifiée, placez-vous juste à coté de l'interrupteur et tirez sur la lampe avec votre lance-Slime puis déplacez le fil électrique hors de l'eau. Rejoignez vos camarades et sortez pour vous retrouver en face de quelques entités, dans la cuisine. Lancez votre piège au milieu de la pièce et attrapez-les un par un. Attendez maintenant que votre camarade appelle l'ascenseur et montez avec lui.

Suivez-le tout au long de son parcours au douzième étage et éliminez les araignées qui vous font face. Une fois dans la chambre 1220, équipez-vous de votre scanner à Psychotens et scannez la pièce pour trouver la porte. Prenez ensuite votre lance-Slime et tirez en direction de la porte puis franchissez-la. Continuez à suivre votre camarade et utilisez votre scanneur à Psychotens pour vous orienter jusqu'à l'araignée.

Une fois le monstre retrouvé, attaquez-le tout en évitant le combat au corps à corps. Lorsque la sorcière araignée s'échappe pour se nourrir, sortez votre scanner pour la localiser et attaquez-la pour l'empêcher de se régénérer. Continuez ainsi jusqu'à la battre.

Mission 6 : l'ile perdue

Vous devez reconstruire le quai pour pouvoir traverser. Utilisez la grue qui est au dessus du bateau pour déplacer la planche. Placez-la à l'aide de votre lance-Slime et traversez.

Avancez maintenant sur la route des wagons et faites attention à ceux qui passent de temps à autre. Continuez tout droit jusqu'à atteindre le château. Montez les escaliers, des gargouilles vous barrent la route. Eliminez-les puis avancez et tuez les araignées et la dernière gargouille.

Avancez maintenant et prenez à droite. Neutralisez les ennemis et continuez puis prenez à gauche deux fois. Vous vous retrouvez devant une porte qui se referme devant vous. Avancez un peu et trouvez les escaliers qui vous permettront de descendre. Equipez-vous de votre scanner et trouvez l'artefact juste (à coté de la manivelle bloquée).

La manivelle que vous devez faire pivoter se trouve en face de la manivelle bloquée. Brûlez les arbres pour dégager la zone et faites tourner la manivelle avec votre lance-Slime. Dès l'ouverture de la porte, des entités anormales débarquent. Eliminez-les toutes, reprenez les escaliers et entrez dans le château.

Prenez à droite et avancez puis tournez à gauche. Continuez jusqu'à vous faire surprendre par quelques monstres. Neutralisez-les à l'aide de votre lance-Slime. Eliminez ensuite les entités qui apparaissent puis continuez votre chemin et traversez la grande porte.

Avancez puis prenez à droite et continuez jusqu'au petit tunnel. Tournez à gauche puis avancez. Une petite araignée apparait, éliminez-la et reprenez la route. Avancez puis prenez deux fois à gauche et continuez droit devant vous. Vous devez maintenant arrêter le flux de Slime noir. Avancez vers le fond et scannez la porte qui se trouve près du petit pont. Il faut faire descendre cette dernière pour arrêter le Slime. Pour cela, déplacez les contrepoids qui se trouvent au dessus de la porte à l'aide de votre lance-Slime.

Deux monstres vont apparaitre, accompagnés de quelques petites araignées. Éliminez-les puis allez vers l'entrée des tunnels (en face de la porte que vous aviez descendue avec le lance-Slime) et avancez. A la prochaine bifurcation, prenez le seul passage disponible et avancez en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. C'est là que vous recevrez un appel au secours de la part de vos collègues.

Continuez à avancer et prenez le tunnel ascendant (à gauche). Dès que vous sortez, scannez et suivez le signal. Récupérez l'artefact et libérez votre premier ami puis suivez-le. Montez et avancez. Plusieurs monstres vont apparaitre, éliminez-les tous puis suivez votre allié jusqu'à retrouver Ray. Libérez-le aussi et continuez à trois puis prenez

l'ascenseur.

Suivez Ray jusqu'à atteindre le centre d'émission du signal. A l'aide de votre lance-Slime, déplacez les quatre planètes puis suivez Ray. Vous devez maintenant vaincre le monstre, tirez donc sur les yeux de la bête pour commencer. Une fois que vous les aurez détruits, attendez qu'il avance sa tête pour vous écraser ou pour écraser un de vos collègues et attaquez sa tête avec le lance-Slime. Reproduisez la même action jusqu'à le vaincre.

Mission 7 : Cimetière de Central Park

Vous devez trouver le moyen d'ouvrir la porte du cimetière pour l'Escot. Avancez un peu et ouvrez votre scanner. Suivez le signal et jusqu'en face de la porte fermée (au fond, à droite). Vous trouverez un artefact, scannez-le et faites marche arrière. Entrez par la partie détruire du mur et continuez. Une tombe apparait pour vous barrer le passage, détruisez-la à l'aide de votre Rafale d'effluves et continuez votre chemin.

Continuez tout droit, prenez le passage qui est à droite (près des deux arbres morts), puis passez les deux portes et prenez à droite. Avancez jusqu'à atteindre la maison hantée. Ouvrez votre scanner à Psychotens et suivez le signal qui vous mènera vers une maison. Dès que vous vous en approcherez, la porte s'ouvre et des entités anormales vous attaquent. Dépêchez-vous d'entrer et prenez à droite. Eliminez les troncs d'arbres qui vous barrent le passage et prenez à droite à nouveau avant de continuer.

Eliminez d'autres arbres et avancez jusqu'à vous retrouver à l'extérieur d'un bâtiment semblable à celui que vous aviez pris pour entrer. En face de vous se trouve une porte condamnée. Vous trouverez aussi un écriteau sur lequel est marqué "Gate Control". Dans la partie métallique de la porte se trouve une plaque traversée par trois barres de fer. Utilisez votre lance-Slime pour la faire descendre et ainsi ouvrir la porte.

Explorez maintenant le cimetière avec Ray. Lorsque ce dernier s'arrête, prenez les devants et continuez. Deux fantômes et plusieurs entités anormales vous attaquent, avancez un peu et anéantissez les portes qui génèrent les entités avant de capturer les deux fantômes.

Continuez votre chemin en compagnie de Ray. Une deuxième vague de monstres et d'entités vous attaque, éliminez-les puis continuez à suivre Ray. Une porte s'ouvre, franchissez-la.

C'est à vous de jouer maintenant, vous devez trouver le chemin tout seul. Avancez puis prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Vous devez trouver la clé de la crypte pour déverrouiller la porte qui vous permettra de continuer votre progression. Avancez et prenez à droite deux fois puis tournez à gauche avant de prendre le dernier virage qui mène vers la droite. Vous retrouverez la clé mais un monstre apparait au même moment. Utilisez les Flèches à Boson pour le vaincre et faites en sorte que Ray reste en vie pour plus d'efficacité. Une fois le monstre anéanti, déplacez la porte avec votre lance-Slime pour la déverrouiller. Escaladez les escaliers puis prenez à droite et continuez. Ouvrez votre scanner et localisez l'artefact.

Suivez maintenant Ray jusqu'à la cloche puis avancez vers l'arbre géant. Éliminez les entités anormales et capturez le fantôme qui les envoie. Allez ensuite vers les marches qui sont à droite de l'arbre, éliminez les entités anormales et les deux monstres qui vous attaquent et montez. Continuez à scanner et à suivre les signaux et vous détecterez la présence d'un monstre de classe 6. Commencez par lui arracher son oeil puis occupez-vous des trois fantômes et des entités anormales qui apparaissent avant d'achever votre premier ennemi.

Suivez Ray à nouveau jusqu'à une porte fermée. A proximité de ce passage se trouve un tas de têtes de morts, tirez sur ce tas jusqu'à le détruire et ainsi abaisser les contrepoids qui débloquent la porte puis passez.

Descendez et avancez jusqu'à la chute d'eau. Prenez à droite et scannez la zone pour trouver l'artefact puis progressez à gauche tout en éliminant les entités anormales jusqu'à atteindre une tombe. Prenez maintenant le chemin qui est à droite de la tombe et continuez tout en éliminant les entités anormales jusqu'à sortir.

L'Escot ne peut franchir la porte car cette dernière n'est pas vulnérable aux armes énergétiques. En même temps, vous vous faites attaquer par des entités anormales et des statues volantes. Vous allez devoir utiliser votre lance-Slime pour

coller les statues volantes à la porte. Dès qu'elles entameront leurs attaques, elles heurteront cette dernière et détruiront les têtes qui dégagent de l'énergie. Faites la même chose pour détruire les trois têtes et ainsi débloquer la porte.

Avancez ensuite avec l'Escot et attachez-la à la porte avec votre lance-Slime. Vous vous rendez compte que vous n'y arrivez pas et en plus vous vous faites attaquer par des entités. Eliminez-les et capturez les fantômes. Ensuite, c'est au tour des deux statues de se mettre à bouger. Attaquez-les et attrapez les deux clés plantées sur leurs têtes. Attachez-les ensuite avec votre lance-Slime aux ouvertures qui se trouvent sur les deux cotés de la porte afin de l'ouvrir.

Il est temps d'affronter Shandor, le boss final. Tirez sur lui avec vos flèches à Boson. Au bout de deux tirs, les cristaux qui l'entourent et qui forment un bouclier disparaissent momentanément. Profitez-en pour le canarder avec vos flèches à Boson.

Répétez l'action jusqu'à détruire tout le bouclier puis obligez le boss à franchir la porte. Shandor se transforme ensuite en démon, éloignez-vous de lui à chaque fois qu'il change de position et tirez sans arrêt. Quand il apparait au centre de la zone, tirez sur les tourelles qui lui permettent de se régénérer (deux ou trois tirs de flèches à Boson devront suffire) puis reprenez vos attaques jusqu'à l'anéantir complètement. Félicitations, vous venez de clore le dernier chapitre du jeu et de sauver la ville de New York !

Sacred 2 : Fallen Angel

© KOCH Media / Ascaron Software 2009

SUCCÈS

Le Monument vivant (20)

Le Gardien du temple a atteint le niveau 15.

Le Redouté (20)

L'Inquisiteur a atteint le niveau 15.

Héros de Tyr Lysia (20)

Le Haut elfe a atteint le niveau 15.

Arboricole

La Dryade atteint le niveau 15.

Esprit fugace (20)

Le Guerrier noir atteint le niveau 15.

Béni (20)

Le Séraphin atteint le niveau 15.

Légendaire (25)

Un personnage atteint le niveau 35.

Arpenteur (10)

Un héros atteint la région des Orcs et y accepte une quête.

Vagabond (10)

Un héros atteint la région des Dragons et y accepte une quête.

Voyageur (10)

Un héros atteint les Marais de Hissil'Ta et y accepte une quête.

Aventurier (10)

Un héros atteint le Désert de Bengaresh et y accepte une quête.

Marcheur (10)

Un héros atteint la Jungle et y accepte une quête.

Explorateur (10)

Un héros atteint Dyr-Lain, l'Ile des Dryades, et y accepte une quête.

Découvreur (10)

Un héros atteint les Terres Arides et y accepte une quête.

Porte-lumière d'Ancaria (40)

Un personnage a terminé la quête principale Lumière.

Seigneur noir d'Ancaria (40)

Un personnage a terminé la quête principale Ténèbres.

Diligent 1 (25)

Un personnage a résolu au moins 20% des quêtes secondaires.

Survivant (30)

Vous avez terminé la campagne sans que votre personnage ne meure une seule fois.

Concentré (30)

Un personnage a terminé la quête principale avec moins de 20% de la carte exploré.

Féroce (30)

Un personnage a tué 25 boss.

Cartographe apprenti (20)

Un personnage a exploré 30% de la carte.

Maître cartographe (25)

Un personnage a exploré 50% de la carte.

Pilleur de tombes (30)

Un personnage a lu 100 épitaphes.

Polythéiste (30)

Un personnage a découvert les 20 temples.

Rat de bibliothèque (30)

Vous avez collecté 33 livres.

Diligent 2 (30)

Un personnage a résolu au moins 40% des quêtes secondaires.

Fan d'Ascaron (30)

Un personnage a découvert les halls secrets d'Ascaron.

Guide des cités (20)

Un personnage a visité les 42 villes.

Sociable (10)

Un personnage a joué avec 3 autres personnages en multijoueur.

Hospitalier (10)

Vous avez hébergé votre première partie en multijoueur.

Colporteur (10)

Vous avez commercé avec un autre joueur.

Expert (10)

Un personnage a amélioré au maximum un aspect.

Millionnaire (20)

Un personnage possède 1 million de PO.

Victime de la mode (20)

Un personnage porte un ensemble complet pour la première fois.

Bricoleur (10)

Un personnage a forgé son premier objet.

Avare (30)

Un personnage a fini la quête principale sans rien acheter.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Difficulté Gold

Terminer le jeu en difficulté Silver.

Difficulté Platinum

Terminer le jeu en difficulté Gold.

Difficulté Niob

Terminer le jeu en difficulté Platinum.

Saints Row

© THQ / Volition 2006

CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés dans le téléphone (comme si vous appeliez quelqu'un). Les lettres correspondent aux chiffres qui sont sur le combiné. C'est un peu comme si vous écriviez un SMS en T9. La touche 1 correspond donc aux lettres ABC, la touche 2 aux lettres DEF... Par exemple, si vous souhaitez avoir des munitions illimitées, le code est **#AMMO**, ce qui correspond sur le téléphone au numéro suivant : **#2666**.

Codes concernant les armes

AS12 Riot : `#27127468 ou #AS12RIOT`
Batte de Baseball : `#22792255 ou #BASEBALL`
Bombes Artisanales : `#74732662 ou #PIPEBOMB`
Canne de Mac : `#74672263 ou #PIMPCANE`
Cocktails Molotov : `#6656868 ou #MOLOTOV`
Colère Divine : `#10`
Couteau : `#56433 ou #KNIFE`
GDHC 50 : `#434250 ou #GDHC50`
Gauge 12 : `#42843 ou #GAUGE`
Grenades : `#4736233 ou #GRENADE`
K6 Krukov : `#56578568 ou #K6KRUKOV`
Lance-roquettes : `#762538 ou #ROCKET`
Matraque : `#6444878425 ou #NIGHTSICK`
NR4 : `#674 ou #NR4`
Shepherd .44 : `#74374373 ou #SHEPHERD`
T3K Urban : `#83587226 ou #T3KURBAN`
Tombstone : `#866278663 ou #TOMBSTONE`
Vice 9 : `#84239 ou #VICE9`

Codes concernant les véhicules (la plupart apparaîtront dans votre garage)

Ambulance (pour se faire soigner) : `#262852623 ou #AMBULANCE`
Ant : `#268 ou #ANT`
Aqua : `#2782 ou #AQUA`
Baron : `#22766 ou #BARON`
Betsy : `#23879 ou #BETSY`
Bulldog : `#2855364 ou #BULLDOG`
Cosmos : `#267667 ou #COSMOS`
Destiny : `#3378469 ou #DESTINY`
HammerHead : `#4266374323 ou #HAMMERHEAD`
Justice : `#5878423 ou #JUSTICE`
Komodo : `#566636 ou #KOMODO`
Mag : `#624 ou #MAG`
Nelson : `#635766 ou #NELSON`
Nordberg : `#66732374 ou #NORDBERG`
Quota : `#78682 ou #QUOTA`
Rattler : `#7288537 ou #RATTLER`
Reaper : `#732737 ou #REAPER`

Shogun : #746486 ou #SHOGUN
Slingshot : #754647468 ou #SLINGSHOT
The Job : #843562 ou #THEJOB
Thorogood : #846764663 ou #THOROGOOD
Titan : #84826 ou #TITAN
Traxxmaster : #87299627837 ou #TRAXXMASTER
Varsity : #8277489 ou #VARSITY
Vortex : #867839 ou #VORTEX
Voxel : #86935 ou #VOXEL
Zenith : #936484 ou #ZENITH
Zomkah : #966524 ou #ZOMKAH

Codes divers

Beau temps : #78669 ou #SUNNY
Argent : #66639 ou #MONEY
Désactiver la notoriété de la police : #662677 ou #NOCOPS
Désactiver la notoriété des gangs : #6642647 ou #NOGANGS
Santé au maximum : #3855432584 ou #FULLHEALTH
Sprint infini : #777468 ou #SPRINT
Munitions illimitées : #2666 ou #AMMO

SUCCÈS

Canonisation (10)

Joindre les Saints.

Reconquête (10)

Reprenez Saint's Row.

Voyou (10)

Atteindre le rang TrueSkill de Voyou dans n'importe quel mode multijoueur.

Radin (10)

Gagner 100000$ à Stilwater.

Escroc (10)

Gagner 200000$ grâce aux fraudes à l'assurance.

Lécheur de vitrines (10)

Acheter 100 vêtements et bijoux pour la garde-robe solo.

Coupon de réduction (10)

Acheter 100 vêtements et bijoux pour la garde-robe multijoueur.

Chef de la meute (10)

Trouver les 7 potes.

Artaggedon (10)

Taguer tous les spots de tag cachés à Stilwater.

Mécano (10)

Posséder 50 voitures.

Assassin (10)

Réussir tous les niveaux du Tueur à gages.

Démon démo (10)

Terminer tous les niveaux du Tournoi de démolition.

Fast and Furious (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Détournement.

Chauffe, Marcel (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements de l'Escorte.

Mac (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Mac à dames.

Dealer (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Trafic de drogue.

Charognard (10)

Réussir tous les niveaux du Garage clandestin.

Tuneur (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements de la Course.

Vandale (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Chaos.

Pare-balles (10)

Réussir le mode de coopération Turbulence au plus haut niveau de difficulté.

Garçon de courses (10)

Réussir le mode de coopération Mob Rule au plus haut niveau de difficulté.

Flic de Stillwater (10)

Tuer 50 résidents de Stillwater avec uniquement des attaques de mélée.

Fléau des airs (10)

Détruire 50 helicoptères.

Audiophile (10)

Trouver les 60 cd cachés dans Stillwater.

Dominator (10)

Gagner 10 parties online classées dans un quartier.

Chef immobilier (10)

Débloquer les 7 planques.

Coureur de marathon (10)

Parcourir plus de 34 km à pied.

Negotiateur (10)

Prendre 50 personnes en otage.

Voleur professionnel (10)

Voler 30 paquets et les livrer avec succès.

Touriste (20)

Parcourir 800 km en voiture.

Saints Row addict (20)

Jouer à Saints Row plus de 20 heures.

Campeur à l'horloge (20)

Tuer 200 personnes par headshot au sniper dans une partie online classée.

Tueur (20)

Atteindre le rang TrueSkill de Tueur dans n'importe quel mode multijoueur.

Chaîne de gang (20)

Tuer 500 personnes à la tronçonneuse dans une partie online classée.

Exhibitionniste (20)

Amener son équipe au niveau 4 plus de 50 fois en mode tuning, dans une partie online classée.

Fait en Colombie (40)

Prendre le contrôle du territoire des Carnales.

Régicide (40)

Prendre le contrôle du territoire des Vice Kings.

Roi de la route (40)

Prendre le contrôle du territoire des Westside Rollerz.

Bandit (40)

Atteindre le rang TrueSkill de Bandit dans n'importe quel mode multijoueur.

Big Boss (80)

Atteindre le rang TrueSkill de Big Boss dans n'importe quel mode multijoueur.

Maître de Stilwater (160)

Aider les Saints de 3rd Street à contrôler Stilwater.

Racketteur (160)

Terminer toutes les activités à Stilwater.

Saints Row 2

© THQ / Volition 2008

SUCCÈS

Bienvenue (5)

Prologue terminé: la Résurrection des Saints

Le héros de Romero (5)

Terminé: le jeu vidéo the Zombie Uprising

Surf (5)

Obtiens 3 étoiles d'or en Surf véhicules

Col bleu (10)

Terminé: tous les niveaux des distractions Dépanneuse, Camion de pompier, Ambulance et Taxi

À travers la ville (10)

Trouve et pose les 50 tags de Stilwater

Elle est où ma caisse? (10)

Livre toutes les voitures aux garages clandestins

Salut 47 (10)

Élimine toutes les cibles Tueur à gages

Vrai pote (10)

Mets ton coéquipier à l'amende dans une distraction Coop

Bras de fer (10)

Terminé: didacticiel du Bras de fer

Le duc de Stilwater (10)

Tous les stunts de Stilwater trouvés

Le test (10)

Gagne 10 Xbox LIVE matchs Bras de fer

Maverick et Goose (10)

Tous les stunts aériens de Stilwater trouvés

Corde de velours (15)

Terminé: tous les niveaux de Gros bras

Demolition Man (15)

Terminé: tous les niveaux de Tournoi de démolition

Purple Haze (15)

Terminé: tous les niveaux de Trafic de drogue

Manipulation (15)

Terminé: tous les niveaux d'Escorte

Classé confidentiel (15)

Terminé: tous les niveaux de Club de combat

Star ordinaire (15)

Terminé: tous les niveaux de FUZZ

Hélicool (15)

Terminé: tous les niveaux d'Assaut hélico

Cascadeur (15)

Terminé: tous les niveaux de Traînée ardente

Chasseur d'ambulances (15)

Terminé: tous les niveaux de Fraude à l'assurance

Équipe de choc (15)

Terminé: tous les niveaux de Chaos

Maître Aspergeur (15)

Terminé: tous les niveaux de Vidange-man

Haute Fidélité (15)

Trouve tous les CD dans Stilwater

Rapide et énervé (15)

Terminé: toutes les courses de Stilwater

... Bonjour l'éclate (15)

Terminé: tous les niveaux de Mac à dames

Duelliste (25)

Terminé: toutes les missions Ronin en Coop

Des hommes de confidence (25)

Terminé: tous les niveaux de toutes les activités en Coop

Lucky ganja (25)

Terminé: toutes les missions Samedi en Coop

Séparés à la naissance (25)

Terminé: toutes les missions Brotherhood en Coop

Les sept Saints (30)

Gagne les sept activités de Bras de fer avec classement et les sept cartes Bras de fer

La bonne parole (30)

Héberge et remporte une Partie libre sur Xbox LIVE

Voyou (30)

Gagne 7 badges en multijoueur

Affranchi (30)

Gagne 15 badges en multijoueur

Big Boss (40)

Gagne 30 badges en multijoueur

Seppuku (40)

Triomphe des Ronin

Le gardien du troupeau (40)

Triomphe de la Brotherhood

Rappelle-moi la nana (40)

Triomphe des Sons of Samedi

Seigneur du crime (50)

Terminé: tous les niveaux de toutes les activités

Association de malfaiteurs (100)

Terminé: toutes les missions de campagne en Coop

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

BONUS

Ninjas et gardes du corps

Obtenu durant le jeu.

Mêlée fraternelle

Terminer la mission 6 Brotherhood.

Remise au magasin de vêtements

Niveau 3 Crowd Control (banlieue).

Remise sur les customisations

Niveau 3 Mayhem (lumière rouge).

Véhicule de Donnie

Terminer la mission 2 Brotherhood.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 45%.

Voitures de gang personnalisées

Conquête 15%.

Régénération de santé x2

Niveau 3 Snatch (Chinatown).

Régénération de santé x3

Niveau 6 Snatch (Chinatown).

Pistolet Kobra

Niveau 3 Fuzz (Projets).

Disciple

Terminer le prologue mission 4.

Aspiration

Niveau 3 Fight Club (arène).

Aspiration

Niveau 6 Fight Club (arène).

Lumière rouge

Teminer le prologue mission 2.

Réduire les dommages par balle

Niveau 3 Heli assault (Bario).

Mêlée Ronin

Terminer la mission 6 Ronin.

Réduire la notoriété Ronin

Niveau 3 Drug Trafficking (Hotel & Marina).

QG Saints

Terminer le prologue mission 3.

Vitesse améliorée

Niveau 3 Insurance Fraud (usines).

Vitesse illimitée

Niveau 6 Insurance Fraud (usines).

Hélicoptère "The News"

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Trois disciples

Conquête 50%.

Tobias

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

Deux disciples

Conquête 25%.

Munitions pistolet illimitées

Niveau 6 Fuzz (Projets).

Livraison de véhicule

Niveau 3 Escort (lumière rouge).

X2 Ultimax

Niveau 3 Drug Trafficking (aéroport).

EJECTER LES CONDUCTEURS

Sautez sur le toit de n'importe quel véhicule et appuyez sur Y pour éjecter directement le pilote et prendre sa place.

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Mettez le jeu en pause et allumez le téléphone pour composer les codes suivants. **Attention : tous ces codes doivent être précédés du symbole #.**

Joueur

1	Santé à 100%
2	Collisions renforcées
3	Attaque de mêlée optimisée
4	Etoile de police supplémentaire
5	Joueur Pratfalls
6	Endurance illimitée
9	Chargeur illimité
11	Munitions illimitées
12	Corps flottants
35	Plus de notoriété
36	Invincibilité
50	Aucune notoriété
51	Aucune notoriété pour les troupes
200	Devenir géant
201	Devenir minuscule
2274666399	+ 1000$

Véhicules

1056	Réparations
1040	Ambulance
1041	Ancre
1042	Atlasbreaker
1043	Attrazione
1044	Backdraft
1045	Pelle rétro
1046	Garçon de sac
1047	Baron
1048	Ours
1049	Trafiquant
1050	Bouledogue
1051	Bouteur
1052	Compton
1053	Eiswolf
1054	FBI
1055	Five0
1057	Hollywood
1058	Justice
1059	Kent
1060	Magnétique

1061	Mixmaster
1062	Mangouste
1063	Joint circulaire
1064	Phoenix
1065	Quasar
1066	Quote-part
1067	Saccage
1068	Raycaster
1069	Reaper
1070	Vengeur septique
1071	Axe
1072	Stilwater municipal
1073	Superiore
1074	Taxi
1075	Le travail
1076	Titan
1077	Crapaud
1078	Fac
1079	Classique de venin
1080	Vortex
1081	Zénith
711	Horizon
712	Snipes57
713	Tornade
714	Wolverine
801	Kaneda
802	Kenshin
803	Melbourne
804	Sabretooth
805	Tempête de sable
806	Widowmaker
825	Ouragan
826	Miami
827	Python
828	Requin
829	Capitaine
4976	Mini-hélicoptère
728237	Soucoupe volante
7266837	Mini-vélo

Armes

920	Mesure 12
921	Berger 44
922	AR200
923	AR50
924	Lanceur AR50
925	AS14
926	Batte de baseball
927	Tronçonneuse
928	Extincteur
929	Lance-flammes
930	Grenade Flashbang
931	GAL43
932	GDHC

933	Grenade
934	Holt 55
935	K6 Krukov
936	Couteau
937	Machette
938	McManus2010
939	Minigun
940	Molotov
941	Nightstick
942	NR4
943	Spray au poivre
944	Canne de souteneur
945	Bombe de pipe
946	RPG
947	RPG Annihilator
948	Épée samouraï
949	Satchel
950	Le choc barbote
951	SKR-9
952	Marteau de forgeron
953	Stungun
954	T3K urbain
955	Jente
956	Pierre tombale
957	Vice 9
958	XS-2
969	Claque de souteneur

Conditions météo

666	Orageux
78665	Ciel instable
78666	Forte pluie
78668	Pluie légère
78669	Ciel clair
78670	Temps normal

Spécial

7	Explosions accentuées
8	Saints deluxe
15	Piétons ivres
16	Mauvaise voiture
18	Apesanteur faible
19	Guerre piétonne
20	Pluie de piétons
202	Minimiser
1200	Heure fixée à midi
2400	Heure fixée à minuit

"THE DUKE"

Réussir les 80 sauts acrobatiques.

SOLUTION COMPLÈTE

Evasion

Commencez par faire le tour de la pièce jusqu'à ce que votre premier objectif apparaisse à l'écran ; vous devez tuer le médecin. Tabassez-le jusqu'à ce qu'il meure et prenez la porte de gauche. Sortez vers les toits. Défoncez la porte suivante et éliminez les deux hommes qui vous attaquent. Suivez votre compagnon et avancez. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Contournez le garde et éliminez-le puis combattez les hommes qui arrivent en renfort. Ramassez les armes et les munitions sur les cadavres puis quittez les lieux. Dirigez-vous vers le carré bleu sur le radar jusqu'à atteindre l'hélico. Tuez les deux gardes qui se trouvent sur place et continuez votre progression.

Un peu plus loin, volez une voiture et fuyez en compagnie de votre ami. Dirigez-vous vers le port en forçant les différents barrages. Une fois sur place, garez le véhicule et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar.

C'est là que vous serez obligé de fuir en bateau. Mettez-vous à l'arrière et canardez les hélicoptères et les bateaux des agents de l'ordre qui ne vous lâchent pas d'une semelle. Une cinématique s'en suivra. Allez ensuite vers le point violet, sur la carte.

Missions : Saints de 3rd Street

1 - Commis d'office

Récompense : 500$
Bonus : Red Light

Au début de la mission, allez vers la boutique de vêtements en suivant la ligne bleue. Garez-vous devant la marque bleue et achetez de nouvelles fringues. Quittez le magasin et allez en direction de Teenay. Après la cinématique, vous vous faites attaquer par des motards. Dégainez une arme et tirez-leur dessus. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les deux derniers ennemis avant de monter dans une voiture et vous rendre au tribunal. Les motards ne vous lâchent pas et continuent à vous poursuivre. Vous pouvez les ignorer ou vous arrêter et les éliminer.

Une fois devant le tribunal, montez les marches et ouvrez les portes. Escaladez les escaliers puis prenez à droite. Entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir et allez dans le dernier bureau.

Après la cinématique, vous devez fuir accompagné de Gat et Lee. Repérez-vous grâce au radar et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Dirigez-vous vers le point bleu jusqu'à vous retrouver dehors. Eliminez les flics qui barrent la route à la sortie puis braquez une voiture. Emmenez vos deux accompagnateurs chez Aisha.Vous débloquez la maison de Red Light, vous pourrez vous y changer et accéder à vos armes.

2 - Versement initial

Récompense : 1000$
Bonus : QG des Saints

Votre première mission consiste à chasser les locataires d'un vieux bâtiment pour en faire votre QG. Allez sur place et

entrez puis descendez au sous-sol. Les personnes à éliminer sont marquées en rouge sur le radar, tirez à vue.

Vos ennemis sont au nombre de dix-huit, faites le ménage et quittez les lieux.

3 - Trois Rois

Récompense : 1000$
Bonus : Capacité Disciple

Pour la prochaine mission, vous disposerez d'un temps limité pour recruter trois personnes. Vous devrez ensuite accomplir trois tâches pour que ces personnes acceptent de se joindre aux Saints :

Pour qu'elle accepte de se joindre aux Saints, vous devrez réussir à prendre trois tremplins en trois minutes. Le circuit est assez simple, il ne devrait pas poser problème.

Pour que Pierce vous suive, vous devrez assassiner neuf hommes du Clan des Ronins en deux minutes. Ces hommes sont répartis en trois groupes. Repérez le groupe le plus éloigné et commencez par éliminer les trois hommes. Pour le groupe qui se trouve sur la jetée, vous devrez quitter votre véhicule et leur tirer dessus. Vous risquez aussi de rencontrer de la résistance en vous déplaçant entre les cibles.

Pour que Carlos rejoigne les Saints, vous devrez l'aider à voler une caravane. Montez dans la dépanneuse et suivez votre radar pour atteindre l'emplacement du véhicule. Remorquez-le et rentrez au garage de Carlos. En chemin, la police se lance à vos trousses, essayez de tenir jusqu'au garage pour finir la mission.

Missions : La Brotherhood

1 - Premières impressions

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Southern Cross

Repérez la marque du tigre rouge sur votre radar et rendez-vous aux grottes. Vous y rencontrez Maero qui se fait immédiatement encercler par les flics. Vous devrez donc l'aider à fuir. Suivez la carte et faites le parcours en vous assurant que votre compagnon est toujours à proximité de vous. Escaladez la pente en traversant les zones de lumière.

Tuez les flics qui vous attaquent et avancez jusqu'à la passerelle. Traversez-la et remontez en passant par les escaliers. Traversez ensuite un magasin de fringues pour atteindre la porte de sortie indiquée par une lumière vive. Braquez un véhicule et fuyez en évitant les voitures de police car vous écopez d'un indice de recherche de deux étoiles. Suivez le chemin indiqué sur le radar pour attendre le point de rendez-vous.

2 - Tournée de réunion

Récompense : 2000$
Bonus : Nouveau quartier débloqué

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois véhicules. Un homme vous accompagne, il aura pour tâche de poser les bombes pendant que vous le protégerez. Lorsque la bombe est posée, faites face au véhicule et éloignez-vous avant de déclencher l'explosion.

Pour le dernier véhicule, vous affronterez de nombreux ennemis, assurez-vous donc d'avoir un max de munitions et d'armes avant de vous y rendre. Une fois la bombe posée, fuyez et restez loin de la voiture pour ne pas être touché par les débris de l'explosion.

3 - Pas de gaspillage

Récompense : 2000$

Dirigez-vous vers l'île de la centrale et ramassez le détecteur de toxicité. Utilisez cet appareil pour trouver les déchets qui sont sur l'île. Avancez jusqu'à l'entrepôt indiqué par la lumière en surbrillance pour valider le premier objectif. Rendez-vous ensuite jusqu'à l'héliport qui se trouve au bout des escaliers jaunes. Une fois au sommet, repoussez les vagues d'ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts.

Montez ensuite dans l'hélico et décollez. Tirez sur les hélicos de la police jusqu'à ce que vous vous crashiez. Braquez un véhicule et fuyez vers le point de rendez-vous. Attention, d'autres flics vous barreront la route au sol, frayez-vous un chemin entre les voitures.

4 - Asphalte Rouge

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Charlestown

Lors de cette mission, vous devez secourir Carlos. Prenez une voiture au hasard et dirigez-vous vers le garage de Donnie à toute vitesse. Eliminez tous les hommes armés qui vous attaquent et entrez. Trouvez votre homme et tabassez-le jusqu'à ce qu'il vous révèle l'emplacement de Carlos. La barre de santé de ce dernier chute rapidement, il faudra le retrouver avant qu'elle ne se vide complètement. Votre ami se trouve dans une voiture, repérez-la grâce au radar et faites en sorte de l'arrêter avant que votre ami ne décède. Dès que la voiture ennemie s'arrête, descendez ses quatre occupants pour finir la mission.

5 - Erreur de la banque en ta faveur

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier d'Ezpata

Vous devrez vous rendre à la banque et retrouver une certaine Jessica. Entrez et retrouvez la femme avant de la prendre en otage (suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour la kidnapper). Dirigez-vous vers le carré bleu en éliminant les gardes. Jessica s'occupera ensuite d'éteindre l'alarme. Quittez les lieux et dirigez-vous vers le véhicule indiqué avant de vous enfuir. Votre destination est le stade, allez-y à toute vitesse en évitant les barrages de police.

6 - Merci et bonne nuit !

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Copperton, Style de combat de La Brotherhood

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Il s'agit d'un entrepôt gardé par des hommes armés. Eliminez-les et trouvez les deux camions qui contiennent des feux d'artifices. Montez et allez à nouveau vers le stade en évitant les assauts de vos ennemis. Votre temps est limité à trois minutes et si vous endommagez le véhicule, vous échouerez dans la mission.

7 - Rétribution

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Encanto

Pour cette mission, vous devrez assassiner quatre personnages appartenant à La Brotherhood. Les emplacements de vos cibles sont marqués sur le radar. Allez au premier endroit et éliminez la personne marquée par une flèche rouge. Quittez les lieux et dirigez-vous vers la deuxième cible. Celle-ci tente de s'échapper par les toits. Poursuivez-la et faites-lui la peau. Le prochain lieutenant s'enfuit en voiture, poursuivez-le et tuez-le. Rendez-vous ensuite vers la boutique où se trouve le troisième ennemi et butez-le.

8 - L'appât

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Huntersfield

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois bus appartenant à la prison de l'état. Suivez les marques rouges sur votre radar et atteignez votre cible. Détruisez les trois véhicules en évitant les nombreuses voitures de police puis dirigez-vous vers les quais. Empruntez l'un des bateaux et foncez vers les quatre cibles à détruire. Il s'agit de quatre embarcations ennemies. Utilisez le lance-roquettes pour en venir à bout rapidement.

9 - L'ennemi de mon ennemi

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Fox Drive

Vous devez d'abord ramasser un maximum d'armes et de munitions avant d'entamer la prochaine mission. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur le radar pour trouver une embarcation. Montez et éliminez les hommes qui se trouvent sur le pont ainsi que dans les cales. Ils sont au nombre de dix-huit et sont lourdement armés. Ressortez et tenez bon face aux trois vagues successives d'hommes armés qui vous attaquent. Ensuite, vous devrez exploser des hélicoptères, utilisez donc votre lance-roquettes pour les descendre.

10 - Le siège

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier de Stoughton

Vous devrez maintenant aller vers le quartier général des La Brotherhood. Prenez quelques hommes avec vous et dirigez-vous vers l'endroit marqué sur la carte. Dès que vous atteindrez les lieux, dix cibles apparaissent sur votre radar et vous devrez en venir à bout rapidement car d'autres hommes vont débarquer pour vous faire la peau. Baladez-vous dans le QG et autour de ce dernier pour débusquer les différents ennemis et les buter.

Lorsque vous aurez accompli ce premier objectif, allez vers le point qui vient d'apparaitre sur le radar pour éliminer les prochaines cibles. Elles sont très nombreuses. Prenez votre temps et neutralisez ces hommes en progressant dans les étages jusqu'à trouver Maero. Eliminez-le pour clore la mission.

11 - Confrontation

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Little Shangai, Monster Truck, Véhicules de la Brotherhood, Personnalisation de la Brotherhood, Pierce devient votre ami

La prochaine mission se déroule dans une arène. Vous devrez éliminer en priorité le chef des Brotherhood, il effectue des tours sur la zone la plus large du circuit. Si vous disposez d'un lance-roquettes, arrêtez-vous et tirez sur son véhicule de loin. Lorsqu'il fonce vers vous, évitez-le et ripostez à nouveau. N'oubliez pas de repousser les autres ennemis en même temps.

Missions : Sons of Samedi

1 - Bonne Dust, Bon voyage

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Frat Row

Pour cette première mission, consultez votre carte et suivez le symbole de tête de mort. Il vous mènera vers l'université.

Une fois sur place, descendez en utilisant les escaliers puis éliminez toutes les cibles marquées sur votre radar. Vous devez ensuite vous emparer de la Loa Dust, une nouvelle drogue. Une fois l'objet en main, reprenez votre véhicule ou braquez-en un autre pour vous rendre à la nouvelle cible et prendre un deuxième paquet.

Sur place, et après avoir pris la drogue, vous devrez poursuivre Mr. Gabby. Essayez de rester à proximité de votre cible et conduisez correctement en espérant qu'il se plante. Lorsqu'il aura provoqué des dégâts importants à sa propre voiture, approchez-vous et tirez-lui dessus pour le forcer à s'arrêter. Emparez-vous du paquet et allez au point de rendez-vous.

2 - La lime dans le gâteau

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Pilsen

Pour la prochaine mission, vous devez placer une charge explosive sur une île. Vous disposez de quatre minutes pour aller au quai et trouver un bateau. Montez et dirigez-vous vers l'île en suivant la carte. Amarrez votre embarcation et allez à l'endroit indiqué. Passez la porte et placez l'explosif dans les conduits. Si vous dépassez le délai, la bombe explosera et vous mourrez.

Sortez par la deuxième porte et dirigez-vous vers celle du centre de détention. Tuez les gardiens que vous rencontrez en route et entrez. Traversez les lumières bleues pour atteindre votre objectif en tuant les gardiens et en épargnant les prisonniers. Montez à l'étage et éliminez d'autres gardes jusqu'à ce que vous atteigniez l'allée F. sur place, vous trouverez une prisonnière que vous devrez libérer. Emmenez-la avec vous et descendez tout en bas. Quittez les lieux par l'entrée principale et éliminez tous les agents de l'ordre qui vous barrent la route. Une fois à l'air libre, butez d'autres policiers et allez vers l'hélico. Décollez en prenant soin d'emmener la femme qui vous accompagne.

3 - Assaut Aérien

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Pleasant View, hélico civil, Tobias devient votre ami

Montez dans l'hélico et décollez. Vous devez détruire six cibles. Une barre apparaitra à gauche de votre écran, elle indique les dégâts que vous provoquerez. Dès que vous vous approcherez d'une cible, une flèche rouge apparait au dessus de cette dernière. Une fois ces cibles détruites, vous passez aux suivantes. Vous devrez exploser quatre voitures qui se trouvent à proximité de l'hôpital. Approchez-vous du sol, stabilisez l'hélico et utilisez les munitions de l'appareil (vous disposez d'une infinité de munitions) pour détruire les quatre cibles.

4 - Veteran Child

Récompense : 2500$

Pour votre prochaine mission, vous devez sauver Shaundi de ses kidnappeurs. D'abord braquez une voiture puis allez à la rencontre de Veteran Child. Une fois sur place, descendez et entrez dans le club. Eliminez les hommes qui vous barrent la route puis ressortez. Reprenez une voiture et dirigez-vous vers votre deuxième destination.

Arrivé devant ce deuxième club, entrez et suivez les cercles lumineux sur la carte. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez au sous-sol. Retrouvez Veteran Child puis descendez encore pour enclencher le combat. Ce dernier se sert de Shaundi comme bouclier. Commencez par repérer les grenades fumigènes indiquées par des flèches de couleur verte. Utilisez-les contre l'ennemi et tirez-lui dessus pendant le laps de temps où il est désorienté. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de cet ennemi. Vous sauverez ainsi Shaundi des mains de son kidnappeur.

5 - La maison brûle

Récompense : 3000$

Bonus : Quartier de Shivington

Pour cette mission, vous aurez des cibles à détruire. Ces cibles peuvent être humaines ou pas et elles se trouvent à quatre endroits différents de la ville. Suivez le radar et dirigez-vous vers le premier endroit. Commencez par éliminer les objectifs et quittez les lieux pour vous rendre à la deuxième zone. Arrivé au dernier endroit, vous devrez poursuivre et arrêter un convoi qui transporte une personne dont vous avez besoin. Braquez une voiture et collez aux trousses du véhicule ennemi. Détruisez la voiture progressivement sans qu'elle n'explose pour forcer le chauffeur à s'arrêter.

6 - Bad Trip

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Ultor Dome, Combat rapproché des Samedi

Pendant la prochaine mission, votre personnage tombe dans un bad trip, il souffre d'hallucinations et a du mal à marcher et à conduire. Entre temps vous vous ferez attaquer par des policiers que vous devrez éliminer (ils ne sont pas très nombreux, rassurez-vous).

Ensuite, braquez une voiture et revenez à la planque à toute vitesse. Shaundi est en train de se faire attaquer, sauvez-la de ses agresseurs. Remontez ensuite et repoussez les différentes vagues d'hommes armés qui assaillent votre planque. A la fin, des véhicules ennemis se rapprocheront de votre emplacement, vous pourrez les repérer sur le radar. Eliminez-les pour clore la mission.

7 - Liens affectifs

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier de Sunsinger

Braquez une voiture et laissez Pierce conduire. Votre tache consiste à descendre six hélicos et pour ce, vous disposez de munitions infinies. Vous commencez par poursuivre les deux premiers appareils. Essayez de les garder dans votre ligne de mire même si la conduite de votre accompagnateur laisse à désirer. Une fois les deux hélicos abattus, allez vers le bateau.

Une fois sur place, vous devrez poursuivre les deux prochains appareils. Encore une fois, c'est votre ami Pierce qui s'occupe de la conduite du bateau tandis que votre tache sera de tirer sur les cibles. Cette mission ne devrait pas vous poser de problèmes puisque vous aurez les hélicos dans votre champ de vision tout au long de la poursuite. Dès que vous les aurez descendus, remontez sur la terre ferme à l'endroit indiqué et braquez un véhicule pour continuer la mission. Vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour les deux derniers appareils, essayez d'en finir au plus vite.

8 - Anti-émeutes

Récompense : 7500$

D'abord, tenez bon contre les vagues d'ennemis qui attaquent votre entrepôt. Il faut que vous puissiez défendre les deux entrées en même temps. Vos ennemis disposent de cocktails Molotov qu'ils vous lancent dessus, évitez de vous faire toucher.

Ensuite, repoussez d'autres vagues le temps que Pierce charge la drogue dans le camion. Surveillez constamment les deux entrées de l'entrepôt et protégez votre ami des assauts des junkies.

Enfin, détruisez les convois ennemis puis montez dans un véhicule pour défendre le camion lors du transport de la came. Vous devez vous rendre à votre QG mais le chemin grouille de policiers et d'ennemis à abattre. Eliminez toutes les voitures qui risquent d'endommager le camion et essayez de maintenir sa barre de santé au plus haut niveau jusqu'à atteindre votre destination.

9 - Eternel Sunshine

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de The Mills

Votre prochaine destination sera l'usine à viande. Fouillez les différentes pièces de ces bâtiments pour trouver Mr Sunshine (représenté par un carré bleu). Votre ennemi dispose de pouvoirs vaudous, il est donc difficile à tuer. Il peut, en plus, vous paralyser pendant quelques secondes grâce à ces mêmes pouvoirs. Commencez par tirer sur la poupée. Dès que vous l'aurez touchée, vous pourrez tirer directement sur Sunshine pour lui provoquer des dégâts. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois pour en venir à bout. Entre chaque coup porté, une horde d'ennemis appartenant au gang des Samedi vous attaquera. Prenez soin de les éliminer entre chaque confrontation avec le boss.

10 - Assaut sur le central 31

Récompense : 25000$

Pour la prochaine mission, vous devrez vous rendre au poste de police. Vous disposez de trois minutes, essayez donc de trouver un véhicule et de vous y rendre au plus vite. En route, vous repérerez un van que vous devrez poursuivre et arrêter. Tirez sur le conducteur pour stopper le véhicule. Poursuivez ensuite et garez-vous sur la marque bleue, devant le central.

Entrez à l'intérieur et allez parler à l'agent de police de l'accueil (il s'agit d'une femme). Rendez-vous ensuite au quatrième étage. Shaundi s'occupera des serveurs tandis que votre tache consistera à arrêter les flots infinis de policiers qui vous attaquent.

Lorsque votre ami aura terminé sa petite manipulation, sortez et quittez les lieux en hélico. Atterrissez sur le toit de la base, sur la marque bleue.

11 - Rififi au centre commercial

Récompense : 50000$
Bonus : Quartier de Prawn Court, Véhicule du Général, Véhicules des Samedi, Personnalité des Samedi, Shaundi devient votre amie, Personnalisation des voitures du gang

Il est primordial de se munir d'un lance-roquettes pour pouvoir finir cette mission. Vous disposez, d'abord, de deux minutes pour aller à l'endroit indiqué sur la carte. Allez vers les lieux de l'embuscade et atteignez le cercle lumineux avant la fin du temps imparti pour déclencher une cinématique. Abattez ensuite tous les Samedis et suivez le Général. Entrez dans le centre commercial et avancez vers la marque bleue en éliminant tous ceux qui vous barrent la route.

Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le Général qui se cache à l'intérieur de son appareil. Restez à distance et lancez plusieurs roquettes sur l'engin pour le détruire et ainsi tuer votre ennemi.

Missions : Les Ronin

1 - Les sept Saints

Récompense : 1000$
Bonus : Quartier de Centennial Beach, Personnalisation des gardes du corps

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le casino ennemi. Entrez et commencez à faire le ménage. Dégommez d'abord 15 membres du clan du dragon jaune. Ensuite, Gat ira placer les charges explosives tandis que vous le protègerez. Repoussez tous les hommes armés qui vous attaquent jusqu'à ce qu'il finisse le boulot. Quittez ensuite les lieux à toute vitesse, dès que le message "reste loin des bombes" apparaisse à l'écran. Ramenez tranquillement le butin à la maison d'Aisha tout en éliminant les ennemis en route.

2 - Plus blanc que blanc

Récompense : 1500$
Bonus : Quartier de Nob Hill

Commencez par braquer un véhicule puis rendez-vous jusqu'au vendeur de voitures d'occasion. Montez dans le véhicule marqué d'une flèche de couleur verte puis allez rendre visite au marchand d'armes. Rencontrez l'homme qui vous parle du receleur que vous devez aller voir. Montez en sa compagnie dans sa propre voiture et dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. En chemin, vous vous ferez attaquer par des hommes du gang des Ronins. Eliminez-les pendant que votre ami conduise. Résistez jusqu'à la fin de la mission.

3 - Fou du volant

Récompense : 2000$
Bonus : Quartier de Tidal Spring

Cette mission se passe en moto et vous devez, donc, faire la peau aux conducteurs de six motos ennemies appartenant au gang des Ronins avant qu'ils n'atteignent la planque des Saints.

Poursuivez vos cibles en plein centre ville et essayez d'éviter les différents obstacles. Ces derniers peuvent aussi vous aider à arrêter ou à ralentir vos ennemis. Profitez de chaque accident pour vous rapprocher de la moto adverse avant de lui tirer dessus. Vous pouvez aussi exploser les véhicules civils pour provoquer des dégâts à vos ennemis.

4 - La saignée

Récompense : 2500$
Bonus : Quartier de Filmore

Vous devez commencer pour repousser les vagues d'ennemis tout en protégeant votre allié, blessé. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les véhicules des Ronins. Une fois le calme revenu, emmenez Gat à l'hôpital et tirez aux lance-roquettes sur vos poursuivants, en chemin. Résistez jusqu'au point d'arrivée pour clore la mission.

5 - Menace niveau orange

Récompense : 3000$
Bonus : Quartier de Quinbecca, Tenue de Ninja

Braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport. Sur place, vous devrez vous rendre à la zone arrière. Vos cibles apparaissent sur le radar et vous devrez contourner l'édifice et aller jusqu'au cercle lumineux. Descendez de la voiture et avancez en éliminant les Ronins qui vous barrent la route. Eliminez tous les chefs pour déclencher le prochain objectif.

Vous devez maintenant poursuivre une voiture de golf ennemie jusqu'à la dépasser et tirer sur le conducteur.

Ensuite, sortez de l'aéroport et poursuivez les deux hommes qui s'enfuient en moto. Vous pourrez toutefois leur couper la route, si vous êtes assez rapide. Si vous n'y arrivez pas, trouvez-vous une voiture (ou mieux ; une moto) et collez-leur aux trousses. Si vous êtes en moto, vous aurez tout le loisir de leur tirer dessus en conduisant. Sinon, dépassez-les et faites les tomber avant de les achever.

6 - Kanto Connexion

Récompense : 3500$
Bonus : Quartier de Rebadeaux, Style de combat rapproché des Ronins

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le Kanto. Avancez sur le cercle lumineux et déclenchez la cinématique. Le

combat suivant se fera au katana et vous devrez repousser les vagues de Ronins avant de faire face à leur chef ; Jyunichi. Il est beaucoup plus fort que les autres et vous devrez vous armer de toute votre science de combat pour en venir à bout. Contrez ses attaques en appuyant sur le bouton de frappe au dernier moment puis ripostez jusqu'à l'abattre.

7 - Horaires de visite

Récompense : 5000$
Bonus : Quartier d'Union Square

Il existe deux façons qui vous permettent de venir à bout de cette mission :

1- Poussez le chariot de Gat en suivant les marques sur votre radar et en éliminant les ennemis en chemin. Trouvez la sortie de l'hôpital en protégeant votre allié.

2- Montez vers les étages en traversant l'hôpital. Eliminez les ennemis en route puis montez dans l'hélico. Descendez prendre Gat et quittez les lieux.

8 - Service de chambre

Récompense : 7500$
Bonus : Quartier de Brighton

Allez en voiture jusqu'au QG des Ronins. Entrez dans l'hôtel et faites le ménage. Vous devez vous débarrasser de sept hommes avant de monter dans l'ascenseur. Vous devrez ensuite poser sept bombes à des endroits précis, indiqués par des cercles bleus.
Ces endroits se trouvent à chaque étage de l'hôtel. Déposez chaque bombe puis montez via les escaliers pour vous retrouver à l'étage supérieur. Evidemment cette traversée ne sera pas de tout repos, il faudra faire avec les différents hommes armés. Certains d'entre eux sont armés de lance-roquettes, essayez d'éviter leurs tirs. Placez le dernier explosif puis traversez les portes pour faire face au dernier Ronin. Eliminez-le et revenez dans le couloir central. Suivez les indications qui s'affichent pour faire du Base-jump depuis le toit de l'hôtel. Sautez et appuyez sur la touche indiquée pour ouvrir le parachute au bon moment.

9 - Paix à son âme

Récompense : 12500$
Bonus : Quartier de Mourning Woods Cemetery

Commencez par vous rendre à l'enterrement puis éliminez les Ronins qui vous empêchent de forcer le passage. Trouvez ensuite Shogo, l'héritier du clan, en vous dirigeant vers le cercle lumineux. Poursuivez-le à moto à travers la ville. Il ne doit pas gagner plus de 15 secondes d'avance sinon vous échouez. Tirez-sur lui à chaque occasion et ne lui laissez aucun répit. Ne comptez pas sur d'éventuelles chutes de la part de votre adversaire, c'est un très bon pilote. Faites en sorte qu'il passe par des quartiers que vous contrôlez car vos hommes vous aideront en lui tirant dessus.

10 - Démolition imminente

Récompense : 25000$
Bonus : Quartier d'Adept Way

Dirigez-vous vers les bidonvilles et éliminez tous ceux qui vous barrent le passage. L'ennemi tente de détruire les piliers qui supportent la base, votre but et de l'en empêcher. Protégez les piliers en vous repérant grâce au radar, ce dernier vous indique le point d'arrivée des ennemis. Résistez pendant le temps imparti en abattant tous ceux qui s'approchent des piliers. Dès que le calme est revenu, dirigez-vous vers le prochain point de rendez-vous.

Il existe quatre nouveaux piliers à protéger. Eliminez les différentes vagues d'assaillants puis allez retrouver leur chef

Akuji et tuez-le.

11 - Le malheur des uns...

Récompense : 50,000$
Bonus : Quartier de Stiwater Boardwalk, Moto Prototype d'Akuji, Véhicules des Ronins, Personnalité des Ronins, Johnny Gat devient votre ami

Montez dans une des deux voitures qui se trouvent à proximité puis suivez la route jusqu'au point marqué sur la carte. Essayez de semer vos poursuivants et tirez-leur dessus si vous pouvez alterner la conduite et le tir. Une fois arrivé à destination, descendez et sprintez vers le jet ski. Montez et dirigez-vous vers le point indiqué en évitant les barils explosifs lancés par l'hélico qui se met à vos trousses. Si votre engin explose, continuez à la nage jusqu'à atteindre la rive. Avancez et éliminez les ennemis qui vous attaquent en prenant soin de ne pas vous faire gravement blesser.

Avancez sur les bateaux jusqu'à retrouver Wong pour déclencher la bataille. Bloquez les coups de votre adversaire et ripostez jusqu'à ce que vous l'éliminiez en prenant soin de vous éloigner si vous êtes touché. Continuez ainsi jusqu'à ce que sa barre de vie se vide complètement.

Missions : Ultor Corp.

1 - Chercher des crosses

Récompense : 10,000$

Lorsque vous aurez clos les chapitres relatifs aux quatre gangs, une marque apparaitra sur la carte vous montrant votre prochaine destination. Dirigez-vous vers le premier point bleu.

Allez jusqu'au bar et éliminez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Ne laissez aucun survivant puis quittez les lieux.

Une fois dehors, d'autres hommes armés vous barrent la route. Eliminez-les et montez dans le char. Vous devrez sauver Pierce et Shaundi, commencez par le premier en vous dirigeant vers le point indiqué sur la carte.

Pierce
Une fois sur place, éliminez les membres d'Ultor qui vous attaquent. Restez dans le char et videz les chargeurs de la tourelle sur le blindage. Pierce viendra vous rejoindre lorsque vous en aurez fini avec tous les ennemis.

Shaundi
Puisque vous avez déjà sauvé Pierce, vous conduirez tandis que votre compagnon se concentrera sur le tir. Restez derrière ou à coté du véhicule ennemi pour que votre ami vide ses chargeurs dessus.

2 - Plan Pyramide

Récompense : 15,000$
Bonus : Blindé d'Ultor, Canne de mac

Vous devez écoper de quatre étoiles de police pour commencer la mission. Allez à l'endroit marqué sur la carte et tirez dans le tas. Dès que vous récoltez les étoiles requises, dirigez-vous vers le prochain point (marque bleue) et sautez dans l'eau. Avancez jusqu'à la berge et remontez sous le tunnel. Avancez dans ce labyrinthe en butant tous les hommes armés qui se trouvent sur place. Suivez les marques bleues pour atteindre votre cible puis ramassez les bombes. Dès que vous les aurez en main, trois nouvelles cibles apparaissent sur le radar. Vous devrez les rejoindre pour y déposer les explosifs et quitter les lieux avant la déflagration.

3 - Saler la terre... A nouveau

Récompense : 25,000$

Suivez le point marqué sur votre radar pour rejoindre un petit bateau. Utilisez-le pour vous rendre jusqu'à l'embarcation qui se trouve un peu plus loin, sur l'eau. En route, un hélico vous attaque, éliminez-le et continuez votre progression. Arrivé près du bateau, montez et repérez les cadres d'Ultor. Eliminez-les un à un puis descendez vers la partie principale. Vous y rencontrerez des hommes armés marqués par une flèche rouge au dessus de la tête. Eliminez-les aussi et fouillez le reste du bateau pour y faire le ménage.

Lorsque vous aurez descendu tout le monde, vous vous rendrez compte qu'un des hommes s'est échappé. Poursuivez-le en jet ski et éliminez-le avant qu'il ne disparaisse.

4 - ... Et une vie meilleure

Récompense : 50,000$
Bonus : Hélico d'attaque

Vous commencez cette dernière mission par une course poursuite. Collez aux trousses du véhicule de Vogel et tirez-lui dessus. Suivez-le jusqu'à la tour puis dirigez-vous vers l'hélico (marqué sur votre radar) et montez.

Une fois en l'air, dirigez-vous vers les générateurs de la tour et détruisez-les selon un ordre précis. Evidemment votre tache n'est pas si facile que ça puisque les hélicos ennemis feront tout pour vous descendre. Eliminez-les d'abord et continuez. Dès que vous aurez détruit les quatre générateurs, montez au sommet de la tour pour déclencher une cinématique. Longez le couloir et utilisez votre lance-roquettes contre Vogel. Félicitations, vous venez de finir le jeu !

Saints Row 2 : Lutte d'Entreprise

© THQ / Volition 2009

ROQUETTES INFINIES

Menez à bien l'objectif "Ultor Family Fun Day" pour débloquer les roquettes illimitées.

Saints Row : The Third

© THQ / Volition 2011

CHEAT CODES

Les codes sont à saisir dans la section " Bonus " de votre téléphone :

Monde

brains = Les Piétons sont des Zombies
clearskies = Ciel Dégagé
fryhole = Les Gens vont dans le ciel lorsqu'ils meurent
heavyrain = Forte Pluie
hohoho = Les Piétons sont des Putes et Macs
lightrain = Petite Pluie
mascot = Les Piétons sont des Mascottes
overcast = Ciel Nuageux

Véhicules

giveanchor = Anchor
giveattrazione = Attrazione
givebootlegger = Bootlegger
givechallenger = Challenger
givechallenger = Tank
givecommander = Commander
givecondor = Condor
giveeagle = Eagle
giveestrada = Estrada
givegatmobile = Gatmobile
givejustice = Justice
givekaneda = Kaneda
givekenshin = Kenshin
giveknoxville = Knoxville
givemiami = Miami
givemunicipal = Stillport Municipal
givenforcer = Nforcer
givepeacemaker = Voiture de police
givephoenix = Phoenix
givequasar = Quasar
givereaper = Reaper
givesandstorm = Sandstorm
giveshark = Shark
givespecter = Moto Volante
givestatusquo = Status Quo
givetaxi = Taxi
givetitan = Titan
givetoad = quad
givetornado = Tornado
givevortex = Vortex

givevtol = F69 Vtol
givevulture = Hélico des Saints
givewidowmaker = Widowmaker
givewoodpecker = Woodpecker
repaircar = Réparer la Voiture
vroom = Pas de Dégats

Armes

giveairstrike = Frappe Aérienne
giveapoca = Gros poings
givear55 = Mitraillette NG
givebaseball = Batte de Baseball
giveblossom = Smg Storm
givechainsaw = Tronçonneuse
givecyber = Cyberdestructeur
givecybersmg = Cyber SMG
givedigger = Fusil a Pompe Gang
givedildo = Penetrator
givedrone = Drone
giveelectric = Grenades Electriques
giveflamethrower = Lance-Flammes
giveflashbang = Grenades Flashbang
givegrenade = Grenade
givehammer = Marteau (fusil à pompe de la police)
givekobra = Kobra Ka-1 (pistolet de la police)
givekrukov = K-8 Krukov
giveminigun = Sulfateuse
givemolotov = Molotov
givercgun = Rc Gun
giverocket = Bazooka
giverpg = Lance Roquettes
givesatchel = Sacoche Explosive
giveshield = Bouclier anti-émeute
giveslm8 = Stag Mitraillette
givesniper = Sniper McMagnus2015
givesonic = Pistolet sonic
givestungun = Stun Gun
givesword = Epee des Deckers
givesword = Nocturne (épée)
givetek = Tek z-10
giveultimax = As3 Ultimax
letsrock = Toutes les Armes

Autres

cheese = 100 000 dollars
goldengun = Un tir tue
goodygoody = Pas de Police
lolz = Gang +
oops = Pas de Gang
pissoffpigs = Police +
runfast = Courir Vite
whatitmeanstome = Augmentation du Respect

LE CAMION DE LA FORTUNE

Essayez de récupérer un "Titan", c'est un camion de convoyeurs de fonds. Mettez-le dans votre garage, puis, sortez-le et démolissez-le ! Des tas de billets et de pièces voleront un peu partout ! Réparez-le et recommencez !

SUCCÈS

Billets à gogo (10G)

Terminer "Hold-up qui..."

Le grand saut (15G)

Terminer "Libre... en chute libre".

On prend le pouvoir (20G)

Terminer "On a à peine commencé".

Défense de la tour (20G)

Terminer l'acte 1 d'une façon.

Badaboum (20G)

Terminer l'acte 1 d'une autre façon.

La croisière s'éclate (25G)

Terminer "Le bateau de putes".

I love Nyte Blayde (25G)

Terminer "La foire aux STAG".

tuer-deckers.exe (25G)

Terminer 'http://deckers.mourir'.

Touché coulé (40G)

Terminer l'acte 2.

Gang de zombies (25G)

Terminer "Attaque de zombies".

Murderbrawl 31 (25G)

Terminer "Murderbrawl XXXI".

Le Temple maudit (30G)

Terminer l'acte 3 d'une façon.

Mars attaque (30G)

Terminer l'acte 3 d'une autre façon.

La ville est à nous (25G)

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Downtown.

Les rois du quartier (25G)

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier deNew Colvin.

Main basse sur Stanfield (25G)

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Stanfield.

La conquête (25G)

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Carver Island.

Les seigneurs de Steelport (80G)

Compléter chaque "Contrôle de la ville" dans le quartier de Steelport.

Assurance tous risques (20G)

Terminer toutes les instances de Fraude à l'assurance.

Emballez, c'est pesé (20G)

Terminer toutes les instances de Trafic.

Apocalypse totale (20G)

Terminer toutes les instances d'Assaut hélico.

Annihilation (20G)

Terminer toutes les instances de Chaos.

Taxi ! (20G)

Terminer toutes les instances d'Escorte.

Mac de luxe (20G)

Terminer toutes les instances de Mac à dames.

Le baptême du feu (20G)

Terminer toutes les instances Traînée ardente.

Vers la lumière (20G)

Terminer toutes les instances d'Ange gardien.

Merci les tanks (20G)

Terminer toutes les instances de Chaos tank.

Gladiateur (20G)

Terminer toutes les instances de Professor Genki's Super Ethical Reality Climax.

Tout est permis (10G)

Éliminer toutes les cibles Tueur à gages.

Robin des voies (10G)

Voler et livrer toutes les cibles de Vol de véhicules.

Accro (10G)

Trouver 25% des objets.

Totalement accro (20G)

Trouver 100 % des objets.

Tête brûlée (10G)

Terminer le premier défi.

La totale (30G)

Terminer TOUS les défis.

Casse-noisettes (10G)

Réaliser ta première attaque Bijoux de famille et Dans l'entrejambe.

Égalité des sexes (10G)

Jouer pendant au moins 2 heures en homme et 2 heures en femme.

En voiture, Simone ! (10G)

Détourner 50 véhicules à la manière des Dukes.

Je t'aime, moi non plus (10G)

Vanner ET/OU complimenter 50 membres de gang.

À la Magellan (20G)

Explorer tous les quartiers de Steelport.

Amour vache (10G)

Tuer 50 brutes.

Trop de la balle (15G)

Acheter une 1ère amélioration dans la boutique d'améliorations.

Boyz in the housse (15G)

Tuer 1 000 membres de gang.

Armes fatales (10G)

Améliorer complétement une arme dans chaque emplacement.

Pimp ma planque (10G)

Améliorer intégralement un bastion.

Brigade antigang (10G)

Détruire toutes les opérations gang à Steelport.

Accro du ghetto (40G)

Passer plus de 30 heures à Steelport.

Fais passer (10G)

Créer et partager un personnage en ligne.

Pendaison de crémaillère (20G)

Terminer "Que la fête commence".

Trop la classe (10G)

Tuer 25 membres de gang avec le pénétrateur ET le pet en boîte.

J'en fais des caisses (10G)

Personnaliser 10 véhicules.

VÉHICULES CACHÉS

Wraith & X2 Phantom

Réussir le niveau difficile de Trail Blazing sur le territoire de Deckers.

SOLUTION COMPLÈTE

Un hold-up qui tourne mal

Vous incarnez le chef des Saints lors d'un vol de banque. Dès le début de la partie, commencez par éliminer les gardes. Montez ensuite les escaliers en butant les ennemis sans tirer sur les civils. Après la cinématique, montez encore d'un étage et signez un autographe en chemin. Placez ensuite l'explosif sur l'endroit indiqué.

Quand la cavalerie débarque, restez derrière un bureau et commencez par buter les ennemis qui arrivent par la droite. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent par la passerelle supérieure. Tirez sur l'hélicoptère pour l'éloigner.

Pendant le transport du coffre, tirez sur les hommes qui se trouvent sur le toit puis sur les hélicos qui rappliquent. Continuez à abattre tout ce qui bouge jusqu'à ce que vous soyez capturé.

Je suis libre... en chute libre

Commencez par éliminer les gardes au corps à corps en suivant les indications affichées.

Prenez ensuite l'arme du dernier homme. Passez la porte pour atteindre l'arrière de l'appareil et avancez dans la soute. Eliminez ceux qui sont dans la zone et avancez entre les voitures et autres chargements pour sauter de l'appareil.

Pendant la chute, éliminez les ennemis qui vous poursuivent.

Evitez aussi les obstacles et tirez sur les voitures avant de les atteindre. Attrapez ensuite Shaundi. Après votre passage dans l'avion, rééditez l'opération une nouvelle fois jusqu'à attraper une nouvelle fois votre copine.

Il nous faut des flingues

Avancez dans la ruelle et montez dans la voiture. Utilisez le GPS de votre portable pour localiser un armurier. Suivez ensuite la route indiquée par le GPS puis entrez dans le magasin et achetez une amélioration pour votre arme.

Sortez et allez vers l'entrepôt militaire pour trouver la planque d'armes. Foncez sur les gardes pour les écraser et allez à gauche vers la zone où se trouvent les blindés. Montez alors dans l'un d'eux et utilisez sa tourelle pour exterminer les hommes armés qui rappliquent.

Restez dans le véhicule et entrez dans l'entrepôt. Nettoyez-le avant de descendre et allez vers la planque indiquée en bleu.

Vous devez ensuite défendre votre position contre l'assaut des militaires. Remontez alors dans le blindé et repoussez les ennemis qui entrent dans l'entrepôt. Descendez rapidement et allez vers les commandes du drone.

Vous pouvez maintenant tirer sur les véhicules ennemis avec des missiles depuis le ciel. Vous devez alors protéger les hélicoptères de Pierce. Utilisez les missiles basiques sur les véhicules et les missiles téléguidés sur les chars qui arrivent en renfort. Sprintez ensuite jusqu'à l'hélicoptère de Pierce.

Vous devez maintenant protéger vos appareils en abattant ceux de l'ennemi. Explosez en premier les hélicos qui sont les plus proches de vous puis tous vos poursuivants pour atteindre votre destination en toute sécurité.

Steelport, me voila

Sortez de votre nouvelle planque pour atteindre la rue. Répondez au téléphone ensuite volez une bagnole. Utilisez votre téléphone pour recevoir votre ordre de mission et allez retrouver Pierce dans le parc. Montez dans sa voiture et conduisez jusqu'au mécanicien.

Effectuez des modifications sur le véhicule et rendez-vous ensuite au Planet Saints. Commencez par acheter de nouvelles fringues avant d'être attaqué par une brute. Evitez sa charge et ripostez dans le dos en essayant de tourner autour de lui. Laissez un comptoir ou un pilier entre vous pour éviter qu'il vous écrase. S'il vous choppe, tirez-lui dessus en plein visage pour qu'il vous libère. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit étourdi, approchez-vous alors de lui et placez une grenade dans sa gueule pour en finir avec lui. Revenez ensuite à votre planque.

Que la fête commence

Allez à l'aéroport pour retrouver votre ami et embarquer dans l'hélico. Sautez ensuite et ouvrez votre parachute pour atterrir en haut de l'immeuble, dans la suite. Attrapez ensuite le lieutenant qui se trouve au bord de la piscine près de l'escalier pour lui extirper le code de l'ascenseur. Butez-le ensuite et accroupissez-vous pour vous mettre à couvert derrière le muret.

Butez les ennemis qui rappliquent en vous frayant un chemin vers la salle de stockage. Utilisez les grenades pour dégager le passage vers l'ascenseur.

Tapez le code pour faire monter vos amis et gardez l'ascenseur le temps qu'ils arrivent. En compagnie de vos amis, remontez dans la suite et neutralisez les Etoiles du matin qui arrivent de l'extérieur ensuite ceux qui jaillissent de l'ascenseur (à droite). Restez toujours à couvert pour buter vos ennemis sans vous exposer à plusieurs tirs à la fois. Courez vers l'extérieur et montez dans l'hélicoptère.

Suivez le lieutenant en restant suffisamment en hauteur pour éviter les tirs de roquettes depuis les toits. Atterrissez ensuite dans les docs et suivez le lieutenant. Si vous êtes assez rapide, sprintez et sautez sur votre ennemi pour l'interroger directement.

Sinon, diminuez le nombre des ennemis et sprintez vers le lieutenant pour l'interroger avant la fin du temps imparti en ignorant les autres truands. Utilisez ensuite ce lieutenant comme bouclier humain pour continuer à abattre ses amis.

Ange gardien

Vous pouvez désormais utiliser la suite comme planque. Allez retrouver Pierce pour votre prochaine mission. Vous devez escorter Pierce depuis l'hélicoptère. Utilisez votre lance-roquettes pour exploser les voitures ennemies.

Evitez tout de même de les exploser à proximité de celle de Pierce. S'il les dépasse, laissez-le s'éloigner pour ensuite les exploser. Dégommez aussi les barrages routiers avant que Pierce ne s'en approche et ne s'arrête en s'exposant aux tirs ennemis.

Pour la deuxième phase de l'escorte, utilisez le fusil sniper pour éliminer les ennemis qui poursuivent votre ami. Tirez quand le réticule devient rouge pour toucher votre cible. Commencez toujours par les plus proches de votre ami pour éviter qu'il subisse leurs tirs.

Vous pouvez aussi tirer sur leurs voitures pour les exploser et tuer en même temps les assaillants. Continuez à veiller sur Pierce jusqu'à ce qu'il entre dans le bâtiment.

Trafic

Allez voir Pierce devant le garage. Vous devez ensuite le protéger pendant qu'il effectue le deal. Vous devez protéger Pierce et son acheteur. Allez ensuite vers le deuxième et cette fois escortez-le après la transaction.

Contrôle de la ville

Prenez une voiture et allez vers l'armurier Friendly Fire pour l'acheter. Remontez dans votre bagnole et suivez votre GPS pour trouver et récupérer une poupée gonflable. Allez ensuite vers les résidences et achetez le Havemayer Estates. Allez à la zone où les membres du gang de l'Etoile du matin font leurs business.

Foncez sur les ennemis avec la bagnole puis descendez et utilisez l'un d'eux comme bouclier humain. Eloignez-vous ensuite du centre et attendez que les ennemis s'approchent de la voiture et lancez une grenade dessus pour l'exploser et éliminer en même temps une grande partie des truands. Nettoyez la zone avant d'aller vers la zone suivante où se regroupe le gang.

Entrez dans le parking et défoncez tout le monde.

Reculez ensuite et lancez vos grenades sur les ennemis en surnombre. Eliminez ceux qui se trouvent dans la zone avant l'arrivée des renforts. Prenez ensuite une voiture et filez vers l'armurier fraichement acquis pour vous cacher et vous débarrasser de l'indice de recherche. Les commerces et les habitations que vous avez acquis vous permettent de vous cacher et de vous débarrasser de votre notoriété et des policiers qui vous recherchent.

Chaos tank

Allez sur le lieu du rendez-vous avec Pierce pour commencer votre prochaine mission. Vous prenez le contrôle d'un tank. Vous devez provoquer un maximum de dégâts pour atteindre la somme voulue avant la fin du temps imparti. Tirez sur tout ce qui bouge et visez les cible de valeur, indiquées sur la carte, elles rapportent plus d'argent que les autres.

Assurez-vous d'exploser les camions des SWAT et les voitures des flics qui débarquent. Explosez plusieurs cibles en même temps pour faire le maximum de combos.

Professeur Genki

Allez voir Pierce qui vous propose d'aller participer à un jeu télévisé. Ce jeu consiste à avancer dans un parcours où vous devez éviter les obstacles en feu et électriques tout en éliminant les mascottes qui vous attaquent.

Vous devez atteindre la fin du parcours avant la fin du temps imparti. Tirez sur les divers panneaux pour gagner des points de santé ou quelques secondes, en évitant de tirer sur ceux signalés avec un panda.

On a à peine commencé

Allez retrouver Pierce au bar Broken Shillelagh. Discutez avec votre pote avant de sortir et d'entamer une nouvelle mission.

Dans la poudrière

Prenez votre voiture et allez chez Powder. Une fois que votre amie aura tué les deux gardes, allez à l'arrière et butez le reste des ennemis qui gardent l'entrée arrière. Entrez dans l'entrepôt et éliminez les ennemis qui arrivent vers vous. Occupez-vous ensuite des trois snipers qui se trouvent sur la passerelle, en haut.

Nettoyez la zone et passez par la porte de droite. Ramassez les munitions des ennemis et approchez de la porte située au fond, à gauche.

Vous devez maintenant affronter une brute équipée d'un minigun. Cachez-vous directement derrière les étagères et pendant qu'il tire sur vos amis, visez sa tête et balancez la sauce.

Ne vous arrêtez que quand il se met à genoux de douleur. Sprintez alors vers lui et appuyez sur le bouton indiqué pour lui mettre une grenade dans la gueule et l'abattre.

Avancez ensuite en neutralisant les ennemis qui arrivent en surnombre. Progressez, en suivant les indicateurs bleus et en ignorant les renforts. Dégagez le chemin devant vous pour avancer en sprintant. Entrez ensuite dans le bureau et occupez-vous des ennemis qui rappliquent pendant que votre compagnon pirate l'ordinateur.

Butez comme d'habitude les snipers en premier et repoussez les gangsters jusqu'à la fin de la mission.

Le problème belge

Allez avec vos amis à la tour du Syndicat. Entrez dans le quai de chargement et planquez-vous pour affronter les gardes. Une brute se joint à la fête, neutralisez-le de la même manière en l'attaquant par derrière quand il fonce sur vos amis. Nettoyez tout le quai pour que votre groupe puisse d'emparer de la bombe.

Amorcez le minuteur et allez prendre l'ascenseur pour monter. Avancez sur la passerelle en éliminant les membres du gang l'Etoile du matin. Montez les escaliers jusqu'à l'arrivée de la brute équipée de lance-flammes. Pour le tuer, visez les réservoirs sur son dos pour les faire exploser et évitez qu'il s'approche de vous.

Continuez d'avancer pour rencontrer la brute Oleg qui est l'origine de tous les clones. Ce dernier accepte de vous prêter main forte et d'éliminer Philippe Loren. Montez donc dans l'ascenseur pour atteindre les bureaux de Loren.

Après la cinématique, tirez sur les ennemis en attendant que ami détache la boule à laquelle vous êtes accroché. Tirez ensuite sur la brute pendant votre chute.

La boule atterrit pile poil sur Philip Loren pour l'écrabouiller. Vous avez maintenant le choix entre désamorcer la bombe et gagner un bonus d'argent ou laisser la tour exploser en fuyant avec le camion pour un bonus de respect.

Retour à Steelport

Après la cinématique et l'attaque d'un autre gang rival, avancez avec vos amis pour monter dans le hors-bord. Conduisez ensuite jusqu'à la barge et foncez pour monter à bord en restant dans le hors-bord. Dégommez les ennemis et montez à la salle de contrôle pour libérer Kinzie, l'agent de l'FBI.

Après la cinématique, prenez la voiture et suivez votre GPS pour atteindre le club BDSM. Entrez et interrogez les clients qui se trouvent dans les chambres. Montez ensuite à l'étage pour chercher le proprio. Interrogez d'autres clients avant de vous diriger vers le bureau du proprio.

Eliminez ses gardes ensuite interrogez l'homme. Passez par le sous-sol pour retrouver Zimos. Vous allez ensuite devoir éliminer vos poursuivants pendant que vous vous échappez à bord d'une charrette tirée par Zimos lui-même.

Vous devez ensuite aller au club de sport pour aider Angel. Vous y trouvez plusieurs ennemis du gang des Luchadores qui entourent le club.

En leur compagnie se trouve une brute qui détruit tout sur son passage. Attirez-le vers vous pour ne pas l'affronter sous les balles des autres ennemis ou au contraire, laissez-le votre ami s'occuper de lui pendant que vous faites le ménage. Entrez ensuite dans le club où vous devez désormais protéger Angel.

Laissez Oleg s'occuper de la brute pendant que vous butez les Luchadores qui arrivent par la porte principale.

Pensez à réanimer vos potes s'ils sont KO. Quand la brute avec une sulfateuse débarque, restez à couvert et visez sa tête jusqu'à ce qu'il s'agenouille. Foncez alors sur lui pour lui assener le coup de grâce. Deux autres brutes arrivent sur place, ils sont équipés de lance-flammes. Tirez alors sur leurs réservoirs tout en restant loin d'eux pour les exploser en toute sécurité.

Mac à dames

Appelez Zimos puis allez le voir pour obtenir votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les prostituées en éliminant les macs de l'Etoile du matin. Vous devez récupérer au moins quatre d'entre elles avant la fin du temps imparti. Prenez une voiture et allez vers les zones où se trouvent les filles et leurs macs. Ecrasez les derniers avec votre voiture et sifflez pour appeler les prostituées et les ramener en voiture.

Allez ensuite à l'emplacement suivant et rééditez la même opération pour piquer le business de l'Etoile du matin.

Trafic de putes

Appelez encore une fois Zimos et allez le rencontrer. C'est lui qui va conduire et vous vous occuperez de l'escorte. Protégez-le pendant qu'il effectue le deal puis butez le client qui vous attaque. Pendant votre fuite et quand vous serez poursuivi par les flics, tirez sur le conducteur de la voiture ou sur ses pneus pour le semer. Allez ensuite vers le lieu de la deuxième transaction. Cette fois, le client se sauve sans payer. Poursuivez-le et abattez-le avant de remonter dans la voiture avec votre ami. Allez vers la dernière transaction, protégez Zimos et le client ensuite fuyez avec votre pote.

Escorte

Allez récupérer la fille et conduisez jusqu'au client. Vous devez rester loin des camions des journalistes et laisser le client se faire plaisir.

Vous devez aussi satisfaire ses exigences en récoltant les points de dégâts demandés. Provoquez des accidents, esquivez des voitures et renversez des gens pour récupérer ces points de dégâts. Renversez ensuite les cibles indiquées en rouge sur le radar et enfin évitez de justesse deux voitures à la suite avant de déposer l'heureux client.

Peinture

Allez voir Zimos chez lui. Discutez avec ce dernier qui ne vous propose pas de missions pour l'instant. Appelez alors un autre de vos potes pour une nouvelle mission.

La guerre de Troie

Appelez Shaundi pour obtenir une nouvelle mission. Allez au Penthouse pour parler à Pierce qui organise une fête sans votre permission. Après la cinématique, vous devez repousser l'assaut des prostituées qui ont été invitées à la fête. Neutralisez-les jusqu'à l'apparition des snipers ennemis qui sont postés sur les toits des immeubles environnants.

Montez alors vers la chambre à coucher et prenez le fusil sniper qui se trouve sur la commode de droite. Montez ensuite sur le toit et mettez-vous à couvert derrière le mur (et non pas derrière les générateurs). Butez les snipers indiqués en rouge avant de revenir en bas.

Allez vers la salle d'entretient en éliminant toutes les filles de joie en chemin. Remettez le courant en marche et remontez au penthouse pour repousser l'attaque des hélicoptères. Montez au bar pour prendre le lance-roquettes qui se trouve sur le piano. Restez à l'intérieur pour éviter les tirs des hélicos et explosez-les un par un. Attendez que l'hélicoptère s'immobilise pour vous apprêter à tirer et envoyez-lui une roquette avant qu'il n'attaque.

Mac un, putes zéro

Appelez Zimos ensuite allez le voir. Malgré le plan tordu de ce dernier, vous acceptez de l'aider pour qu'il se venge de l'Etoile du matin. Suivez votre ami et éliminez les premiers ennemis. Allez derrière le comptoir et essayez de désactiver la sécurité. Vous devez malgré tout atteindre le centre de sécurité pour pouvoir réussir à désactiver la sécurité.

Passez par la porte suivante pour atteindre le hall principal de la zone. Vous pouvez nettoyer la zone ou évitez vos ennemis en suivant le couloir de gauche ensuite celui de droite. Passez ensuite la porte et descendez l'escalier. Eliminez les gardes et piratez l'ordinateur pour ouvrir les cellules des prostituées qui vont se joindre à vous et combattre à vos cotés.

Avancez en butant les gardes et piratez un autre ordinateur pour ouvrir les cellules suivantes. Nettoyez ensuite la zone avant d'aller au garage où une brute avec une sulfateuse vous attend.

Restez à couvert derrière le container et, pendant que le colosse est occupé avec vos amis, tirez-lui en pleine tête. Pensez à réanimer vos potes si nécessaire et revenez à votre cachette. Continuez à tirer sur la brute jusqu'à lui faire très mal.

Courez alors vers lui pour lui asséner le coup de grâce. Si vous possédez un lance-roquettes la tache ne sera que plus facile.

Fraude à l'assurance

Appelez Angel pour votre prochaine mission. Il vous fera passer un test un peu bizarre. Vous devez vous jeter devant les voitures pour encaisser l'argent de l'assurance suite à l'accident. Placez-vous devant les voitures qui foncent à toute vitesse pour gagner le plus d'argent possible. Vous devez récolter la somme d'argent nécessaire avant la fin du temps imparti.

Trainée ardente

Appelez Angel pour votre prochain test. Vous devez conduire le quad en étant une torche humaine. Passez par les check-points en défonçant les voitures et les piétons en chemin pour gagner des bonus de temps. Roulez sur les flammes pour créer un carnage et gagner d'avantage de points.

Œil du tigre

Appelez Angel pour votre test final. Vous devez alors escorter son tigre et échapper aux journalistes qui vous poursuivent. Evitez de perdre le contrôle quand le tigre vous déstabilise en vous attaquant. Conduisez convenablement sans causer d'accidents pour augmenter la jauge de courage sans augmenter celle de la rage de l'animal.

Affronte tes peurs

Cette mission consiste à aller voir Angel chez lui pour discuter de ses tests peu orthodoxes.

Cyber flammes

Appelez Kinzie ensuite allez à sa planque. Acceptez de jouer à la course de moto virtuelle. Vous devez passer dans les cibles bleues tout en évitant de rouler dans les flammes sur votre chemin.

Le chemin est tout droit, occupez-vous donc d'éviter les flammes pour ne pas perdre de précieuses secondes.

Chaos

Appelez Kinzie pour une nouvelle mission. Rendez-vous ensuite à la zone indiquée où vous devez provoquer le plus de dégâts possible. Utilisez les grenades infinies pour semer le chaos dans la zone. Explosez les voitures des gangs et de la police pour obliger les renforts à rappliquer et les exploser eux aussi sans quitter cet endroit.

Ange gardien

Appelez une nouvelle fois Kinzie pour votre prochaine mission. Allez vers la zone indiquée pour vous occuper de la protection de Kinzie. Eliminez les membres du gang qui essayent de l'attaquer. Vous pouvez tirer sur les voitures ennemies pour les exploser et éliminer les hommes en même temps.

Vous devez ensuite utiliser le lance-roquettes pour exploser les véhicules qui poursuivent votre amie. Laissez la voiture de Kinzie dépasser les gangsters pour exploser ces dernier sans toucher votre amie.

Assaut hélico

Appelez Kinzie pour une nouvelle mission et allez à la zone indiquée. Vous allez encore une fois vous occuper de sa protection, cette fois à bord d'un hélico. Suivez-la et restez bien en haut pour avoir une bonne vue d'ensemble.

Explosez les voiture ennemies avec la mitrailleuse ou les missiles de l'hélico. Assurez-vous toujours d'exploser les ennemis à une bonne distance de la bagnole de votre amie pour ne pas la toucher. Occupez-vous aussi des hélicos qui

vous prennent pour cible.

Harceleur téléphonique

Allez voir Kinzie cette fois pour avoir une simple discussion.

Le bateau des putes

Appelez Zimos pour être contacté en même temps par Viola pour une nouvelle mission. Allez ensuite sur les quais. Après la cinématique, avancez vers le cargo à bord de votre jet-ski. Montez à bord et commencez à ouvrir les containers pour chercher et libérer les prostituées.

Neutralisez les ennemis et prenez les armes et les munitions que vous trouvez dans les containers. Quand la brute débarque, utilisez le lance-roquettes que vous trouverez dans un des containers pour l'exploser. Trouvez les quatre containers remplis de filles pour les libérer toutes.

Allez ensuite sur la passerelle pour récupérer la sulfateuse. Commencez par neutraliser les renforts ennemis qui arrivent par la mer et par le ciel. Explosez les bateaux avant qu'ils n'accostent et ne fassent débarquer les ennemis sur le cargo.

Explosez aussi les hélicoptères avant qu'ils n'atterrissent. Neutralisez ensuite le reste des ennemis pour permettre à l'hélicoptère de Pierce de transporter les filles.

Pendant le trajet, explosez les bateaux ennemis qui vous poursuivent (anticipez la trajectoire de tir pour pouvoir les toucher). Si vous possédez la vision améliorée, il ne vous reste qu'à verrouiller la cible et la suivre avec le réticule pour l'exploser.

Tirez ensuite sur les snipers qui se trouvent sur les rivages. Explosez les véhicules pour éliminer les ennemis qui les entourent. Viendra ensuite le tour des ennemis postés sur les toits. Explosez-les et tirez aussi sur les hélicoptères stationnés pour provoquer plus de dégâts.

Vous avez maintenant le choix entre vendre les filles aux Etoiles du matin ou les ramener à votre QG pour que Zimos prenne en charge ce commerce.

Gang bang

Appelez Oleg pour être contacté encore une fois par Viola. Allez au parc pour être attaqué par les forces du STAG. Ces unités sont arrivées en ville spécialement pour éradiquer la présence des gangs. Après la cinématique, traversez le bar en neutralisant les soldats sur votre chemin et passez la porte, à gauche.

Une fois sur le toit, survivez aux assauts du STAG. Laissez Oleg s'occuper de ceux qui débarquent sur le toit tandis que vous abattez au sniper les ennemis qui se trouvent sur les toits des immeubles avoisinants. Utilisez ensuite vos roquettes pour exploser le Vtol qui rapplique. Survivez ensuite aux attaques du Vtol suivant avant qu'Oleg ne saute dessus pour l'éloigner.

Sortez ensuite du QG et montez directement dans la voiture de police. Conduisez en évitant les barrages et en semant les blindés des STAG. Roulez jusqu'au Penthouse pour vous mettre à l'abri.

Convoi Factice

Appelez cette fois Pierce pour une nouvelle mission. Après la discussion, dirigez-vous vers la base du STAG pour voler un Vtol. Sautez dans l'eau pour vous approcher des appareils à la nage pour éviter les hordes d'ennemis et leurs barrages. Prenez alors le contrôle d'un Vtol et décollez immédiatement.

Vous pouvez changer le mode de vol de l'appareil pour vous déplacer plus rapidement. Volez ensuite vers la plus

proche base STAG, planez au dessus d'elle en changeant le mode de vol et détruisez tous les blindés et les Vtols.

Allez vers la base suivante et faites le ménage également.

Allez ensuite rejoindre le convoi de vos amis pour le protéger. Explosez les deux barrages ennemis sur le pont. Abattez ensuite le Vtol qui vient vous attaquer puis dirigez-vous vers une autre base pour attirer l'attention des forces du STAG. Détruisez deux autres bases pour ensuite allez aider Oleg qui est entouré par les ennemis.

Explosez les véhicules qui l'encerclent ensuite abattez les Vtols qui arrivent à la rescousse. Pourchassez enfin l'avion de surveillance STAG.

Explosez son escorte avant qu'elle ne trouve le temps de vous attaquer. Approchez-vous ensuite suffisamment de l'appareil et balancez la sauce jusqu'à l'abattre.

Live ! Avec Killbane

Appelez Kinzie et allez la voir avec Shaundi. Vous devez alors localiser le lieu de transmission de l'émission avec Killbane. Un décompte de 15 minutes sera alors déclenché. Vous devez réussir cette mission avant la fin du temps imparti qui est largement suffisant. Allez vers l'hélicoptère sur le quai et volez vers la tour de radio.

Neutralisez ou ignorez les ennemis et installez le transmetteur. Revenez ensuite à l'hélicoptère et volez vers la tour suivante. Atterrissez sur l'hélipad ensuite décollez pour atterrir sur le toit en haut, près de l'antenne. Ceci vous évitera de perdre du temps à monter et à descendre les escaliers et surtout éviter d'affronter les hordes d'ennemis. Installez le transmetteur et revenez à l'hélico.

Décollez et repérez la camionnette de transmission. Restez au dessus d'elle pour intercepter la transmission jusqu'à localiser le lieu de transmission de l'émission. Rendez-vous alors à l'endroit de l'interview et atterrissez sur le toit. Eliminez les ennemis et entrez dans le bâtiment. Nettoyez cet étage en vous abritant derrière les planches et caisse.

Parlez à Jane pour localiser Killbane. Elle vous apprend alors qu'il a déjà pris la fuite. Revenez donc à l'hélicoptère et pourchassez-le. Un problème dans l'appareil vous empêchera d'en finir avec Kilbane.

Cours d'informatique

Allez voir Kinzie dans sa planque. Elle vous demande de lui apporter un puissant ordinateur possédé par les STAG. Vous serez en concurrence avec les Deckers sur ce coup.

Prenez une voiture et roulez vers l'endroit indiqué. Les Deckers vous ont devancé et sont en guerre avec le STAG. Foncez avec votre voiture jusqu'aux portes et entrez en ignorant l'affrontement qui se déroule à l'extérieur. Courez ensuite à gauche et montez les marches pour vous abriter derrière un pilier. Commencez le nettoyage de l'entrée en éliminant les soldats du STAG et les Deckers. Ces ennemis seront indiqués sur votre radar.

Après le nettoyage, utilisez l'ascenseur pour atteindre le garage. Courez vers le tank et prenez les commandes. Ecrasez toute résistance sur place et sortez. Suivez le camion et utilisez la mitrailleuse et non pas le canon sur le camion qui transporte l'ordinateur. Visez les pneus pour l'arrêter et le détourner vers Kinzie.

Pas de téléchargement

Revenez voir Kinzie pour votre mission suivante. Montez en voiture et amenez-la vers la centrale nucléaire détenue par les Deckers. Vous devez ensuite la protéger pendant qu'elle pirate chacune des trois liaisons montantes de l'installation pour localiser la chaise. Pour cela, descendez de la voiture pour éviter qu'elle ne soit touchée par les balles car vous avez encore besoin d'elle pour vous déplacer dans la centrale.

Planquez-vous et attendez l'arrivée des ennemis. Butez-les et dès que Kinzie termine le piratage, montez dans la bagnole avec elle et quittez les lieux. Après le piratage des trois liaisons, allez en face de la centrale et attendez l'hélico

pour qu'il vous ramène.

Une fois l'hélico au dessus de la grande cheminée, sautez et ouvrez votre parachute. Descendez ensuite à l'étage inférieur et neutralisez les deux premiers ennemis. Entrez dans la grande salle pour désactiver les quatre routeurs, ils sont bien défendus.

Nettoyez toujours les environs du routeur que vous allez désactiver et courez vers ce dernier. Repliez-vous ensuite et mettez-vous à couvert pour ne pas subir des tirs de tous les cotés. Effectuez la même opération pour atteindre et désactiver tous les autres routeurs.

Le retour de Nyte Blayde

Appelez Pierce pour trouver un moyen de kidnapper Josh Birk. Allez ensuite avec votre déguisement jusqu'au centre RP de la STAG. Entrez sans attirer l'attention et sans brandir vos armes. Allez vers la réception ensuite montez les marches pour atteindre l'ascenseur à prendre. Avancez jusqu'à la salle où se trouve Josh.

Une fois Josh mis KO, transportez-le en éliminant les ennemis en chemin. Nettoyez toujours la zone avant d'avancer puisque porter Josh vous empêche d'affronter les ennemis. Cachez-vous derrière les piliers pour récupérer de l'énergie avant de continuer votre avancée.

Descendez jusqu'au garage et placez Josh dans la voiture. Roulez vers votre QG en évitant les barrages routiers des STAG et des SWAT.

http://Deckers.Mourir

Allez voir Kinzie dans sa planque. Vous allez vous immerger dans le monde virtuel de Matt, le chef des Deckers. Avancez, en suivant l'indicateur et éliminez les ennemis en chemin. Vous devez accéder au pare-feu installé par Matt. Avancez ensuite dans le petit labyrinthe pour atteindre votre objectif.

Vous entrez alors dans le jeu " larmes & Dragons " où vous devez répondre à quatre questions. Répondez " prendre une torche " pour la première puis " continuer de marcher ". Ensuite, répondez à nouveau " continuer de marcher " et enfin " tuer la licorne ".

Accéder ensuite à l'anti-virus et éliminez tous les Deckers qui se trouvent dans ce qui semble être un cimetière. Faites attention aux altérations provoquées par Matt.

Il pourra inverser les commandes, ralentir vos mouvements ou bien vous causer des problèmes de connexion.

Continuez à avancer jusqu'à entrer dans un mini-jeu où vous contrôlez un tank bleu. Vous devez détruire celui en vert. Laissez votre ennemi s'approcher de vous et tirez-lui dessus jusqu'à l'exploser.

De retour au monde virtuel, avancez en éliminant les Deckers pour accéder à la sécurité internet. Nettoyez ensuite la zone avant que le programme ne se plante. Appuyez alors sur n'importe quelle touche pour relancer le système. Avancez ensuite vers la cathédrale pour affronter Matt.

Matt est incarné par un avatar de démon géant ou Dieu comme il aime se faire appeler. Dès le début, tirez sur votre ennemi en tournant autour de lui. Localisez Matt en suivant sa trainée lumineuse et tirez-lui dessus sans relâche. Ne restez pas sous votre ennemi et ne vous approchez pas trop de lui. Même s'il utilise ses ruses pour vous rétrécir ou vous ralentir, ne vous arrêtez pas de tirer sur lui tout en restant mobile.

N'arrêtez de tirer que lorsqu'il bouche temporairement votre canon. Après un certain temps, l'avatar de Matt se mettra à terre ce qui vous laisse la possibilité de lui arracher ses ailes. Reprenez ensuite vos attaques sur le boss. Quand l'avatar de Matt se tord de douleur, courez vers lui pour lui infliger encore plus de dégâts.

Kinzie réussit enfin à transformer votre avatar en un démon semblable à celui de Matt. Commencez par exterminer

facilement les Deckers qui débarquent. Commencez ensuite votre duel avec Matt et suivez les indications qui s'affichent pour lui asséner le coup final.

Pour sauver sa peau, Matt vous propose de vous offrir une société de fabrication de voitures et une autre d'armes. A vous de choisir.

La foire aux STAG

Appelez Pierce et allez au QG des Saints. Après la discussion, allez au centre RP de la STAG. Utilisez les cocktails Molotov pour bruler les bannières des STAG qui se trouvent au dessus de l'entrée. Maintenant que vous avez attiré leur attention, revenez à votre QG.

Prenez le lance-roquettes et restez du coté nord du bâtiment. Attendez l'arrivée des véhicules des STAG pour tirer sur les voitures piégées et les exploser et éliminer en même temps les soldats.

Nettoyez la zone avant d'aller rejoindre Viola de l'autre coté du bâtiment. Aidez-la à neutraliser les ennemis ensuite tirez sur les voitures piégées de ce coté pour faire un carnage parmi les soldats. Défendez ce coté sud avant l'arrivée des snipers sur les toits avoisinants. Neutralisez-les sans trop vous exposer et revenez ensuite du coté nord.

Utilisez le lance-roquettes pour détruire les chars ennemis qui débarquent. Quand Pierce rapplique avec une voiture, protégez-le avant de descendre via l'ascenseur pour le rejoindre. Zigzaguez entre les véhicules ennemis sans chercher à affronter tout ce beau monde puis abritez-vous derrière les carcasses et rejoignez Pierce. Revenez ensuite en compagnie de ce dernier à votre QG. Utilisez la visée laser pour cibler les tanks ennemis pour la frappe aérienne. Utilisez cette visée pour cibler aussi les Vtols.

Les ennemis parviendront ensuite à investir votre QG. Puisque vous possédez encore un nombre infini de cocktails Molotov suite à la première partie de la mission, utilisez ces derniers pour enflammer tous vos ennemis.

Défendez encore une fois le nord avant de vous rendre à la suite pour retrouver Shaundi sur l'hélipad. Après la cinématique, choisissez entre livrer Josh aux STAG et obtenir une courte trêve avec ces derniers ou bien le sauver et l'emmener avec vous pour qu'il redevienne votre pote. Faites votre choix ensuite courez rapidement et sautez de l'immeuble.

Nostalgie de Stilwater

Appelez votre amie Shaundi au téléphone. Pendant la communication, elle sera agressée et kidnappée par les membres du STAG.

Je suis Cyrus Temple

Appelez Pierce et allez chez Image as Designed pour lui exposer votre plan assez audacieux. Vous allez effectuer une chirurgie plastique pour ressembler à Cyrus Temple le chef du STAG et lui amener Pierce et Viola comme prisonniers.

Montez alors dans le camion des STAG et conduisez sans provoquer d'accidents pour ne pas attirer l'attention. Entrez dans la base des STAG et prenez un Vtol.

Volez jusqu'au navire Thermopyles et atterrissez. Laissez vos amis aux mains des soldats et suivez Kia. Vous devez ensuite autoriser la fabrication de deux prototypes parmi les trois proposés. Une fois démasqué, vous avez le choix entre nettoyer toutes les zones que vous visiterez ou bien zigzaguer entre les ennemis et sprinter dans les couloirs pour éviter les tirs.

Passez par la salle de sécurité, nettoyez-la ensuite utilisez l'ordinateur pour activer les portes de sécurité. Continuez ensuite d'avancer pour atteindre les cellules et libérez vos amis.

Vous devez ensuite trouver le réacteur du porte-avion, suivez l'indicateur en tirant sur tout ce qui bouge jusqu'à

atteindre la salle du réacteur. Commencez par éliminer les snipers qui se trouvent au fond et avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis. Entrez dans la salle de contrôle et détruisez la console.

Courez ensuite pour vous enfuir avant la fin du temps imparti. Montez dans un des appareils stationnés dans le hangar (il en faut un qui ne soit pas touché par l'explosion) et fuyez.

Steelport vue de ciel

Appelez Kinzie puis allez à l'aéroport pour embarquer dans un avion. Sautez ensuite sur l'avion du STAG. Une fois dans l'appareil, avancez vers la porte pour essayer de l'ouvrir. Elle est bloquée et vous devez trouver une arme puissante pour l'ouvrir. Allez alors vers les caisses de munitions, neutralisez les gardes et fouillez ces caisses pour enfin trouver le pistolet supersonique.

Revenez à la porte et utilisez cette arme pour l'ouvrir. Avancez vers le cockpit et tirez sur sa porte. Malheureusement, le cockpit sera ravagé et vous devez quitter l'appareil avant qu'il ne se disloque.

Allez alors vers la soute en éliminant les ennemis avec votre nouveau joujou. Approchez du tank pour l'emprunter et sauter avec dans le vide. Pendant la chute tirez avec le tank sur les autres blindés ennemis et utilisez sa mitrailleuse sur les soldats en chute. Quittez ensuite ce tank et plongez vers le suivant pour monter dedans.

Attaque de zombies

Appelez Viola qui vous demande d'aller voir le maire qui sollicite votre aide pour affronter la menace zombie. Après la discussion avec ce dernier, allez vers la zone de quarantaine. Sautez par-dessus le pont-levis pour atteindre l'autre rive condamnée. Vous devez submerger les trois containers qui sont la cause de la mutation. Utilisez le pistolet supersonique pour neutraliser les morts-vivants qui vous attaquent jusqu'à atteindre le premier container, qui n'est pas très loin. Poussez-le dans l'eau en utilisant le pistolet supersonique.

Rejoignez ensuite Viola qui se tient sur un toit, entourée de zombies. Frayez-vous un chemin entre les créatures qui n'arrêteront pas de charger sur vous. Pour les éliminer plus aisément, sprintez pour que plusieurs zombies vous suivent ensuite retournez-vous, chargez le pistolet supersonique à bloc et lancez une charge qui explosera tous vos poursuivants. Montez ensuite sur le toit et aidez Viola.

Allez ensuite à l'emplacement du container suivant. Sur place se trouve une brute zombie. Le pistolet supersonique sera très utile contre ce monstre et l'empêchera de vous atteindre. Eliminez-le ainsi que ceux qui l'accompagnent puis poussez le container dans l'eau.

Avant de vous occuper du troisième container, vous devez réparer votre masque à gaz avant de succomber à la contamination donc avant la fin du temps imparti. Allez alors en direction du RIM Jobs en passant par les ruelles pour éviter au maximum les zombies qui tentent de vous retarder. Ouvrez ensuite la porte du Rim Jobs et protégez Viola pendant qu'elle s'occupe du masque.

Allez ensuite vers le troisième container et massacrez les zombies en chemin. Poussez ce container dans l'eau avant de vous diriger vers le camion de produits chimiques. Une fois le camion récupéré, vous avez le choix entre le submerger pour le compte du maire et en finir avec la contamination (le maire et les SWAT seront donc vos alliés) ou rapporter le camion à Oleg pour qu'il vous concocte une armée de zombies rien que pour vous.

Attaque à distance

Appelez Viola et rendez-vous au Broken Shillelagh pour votre prochaine mission. Pour affronter Killbane vous devez éliminer tous les potentiels challengers.

Depuis l'hélicoptère, utilisez le pistolet RC qui peut contrôler les véhicules. Commencez par contrôler la voiture du premier catcheur et renversez 15 piétons. Il s'agit d'une tâche assez facile pour vous puisqu'il vous suffit de rouler sur le trottoir. Dirigez ensuite cette voiture vers la station à essence pour la percuter et tuer le conducteur.

Allez ensuite vers votre deuxième cible. Prenez le contrôle d'un bateau et foncez sur la fête qui se tient sur la plage pour faire un carnage et tuer le deuxième catcheur.

Pour le troisième, prenez le contrôle d'un hélicoptère et dirigez ce dernier sur celui du troisième catcheur. Prenez ensuite le contrôle d'un tank du STAG et utilisez-le pour exploser le dernier catcheur embarqué dans un autre tank.

Si votre tank explose, prenez le contrôle d'un autre pour finir le boulot. Maintenant Killbane n'aura que vous comme adversaire.

Rixe du 3 count

Appelez ensuite Angel qui vous demandera de lui rendre un autre petit service avant d'affronter Killbane. Il faut que vous tentiez de récupérer son ancien masque. Allez au casino de Killbane et tirez sur les machines à sous pour les exploser et faire venir le gérant.

Mais avant cela, vous devez vous débarrasser des Luchadores qui rappliquent. Une fois la jauge de dégâts au maximum, le gérant débarquera enfin. Interrogez-le alors pour savoir où se trouve le masque. Allez au coffre pour récupérer ce dernier.

Angel vous demande ensuite de détruire les six statues de Killbane qui se trouvent dans le casino. Localisez-les grâce aux indicateurs sur votre radar et détruisez-les.

Des renforts ennemis débarquent dans la zone. Restez à l'étage et nettoyez ce dernier avant de vous occuper de ceux qui se trouvent en bas, sans descendre. Eliminez ensuite les deux brutes qui rappliquent avant de quitter les lieux.

Murderbrawl XXXI

Le combat contre Killbane aura finalement lieu. Le premier à l'affronter sera Angel. Pendant ce temps vous devez vous occuper des hommes de Killbane. Défendez alors le ring en repoussant les ennemis. Ramassez les objets jetés aux alentours du ring pour les utiliser contre vos ennemis.

Après un certain temps, Angel sera projeté hors du ring. Protégez-le en éliminant les ennemis à l'aide d'une tronçonneuse. Parlez ensuite à Angel qui vous demande de monter sur le ring.

Affrontez alors Killbane en le frappant avec les objets jetés dans le ring. Vous devez éviter l'attaque de Killbane en appuyant sur la touche indiquée pour enchainer ensuite avec votre combo. Pendant votre attaque, suivez les indications pour faire mal à votre ennemi.

Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à le mettre KO. Vous avez ensuite le choix entre lui enlever son masque ou l'épargner.

Triolisme

Parlez à Pierce puis allez au QG des Saints. La guerre fait rage dans la ville entre les STAG et les Luchadores. Rendez-vous alors au premier lieu d'affrontement et le plus proche. Vous serez accompagné de Pierce et d'Oleg qui vont vous aider et vous devez aussi garder un oeil sur eux.
Une fois dans la zone du premier affrontement, foncez dans le tas pour écraser les ennemis et effectuez quelques aller-retour pour neutraliser le maximum d'entre eux. Descendez ensuite de votre véhicule et embarquez dans un blindé du STAG pour être mieux protégé.

Utilisez la tourelle pour décimer vos ennemis et changez de véhicule à chaque fois que le votre commence à dégager de la fumée. Neutralisez les ennemis jusqu'à vider la jauge rouge située en haut, à gauche de l'écran.

Allez ensuite vers le second lieu d'affrontement qui se déroule près d'une station à essence. Comme d'habitude, prenez un véhicule du STAG. Explosez cette station et allez derrière le garage qui est à proximité pour mettre le véhicule à

l'abri.

Commencez le carnage et visez en premier les Luchadores équipés de lance-grenades GL G20. Vous pouvez utiliser ce lance-grenades contre les ennemis et les véhicules. Vous pouvez aussi utiliser toutes vos armes lourdes ainsi que les frappes aériennes pour parvenir à repousser les tanks qui débarquent à la fin de l'affrontement.

Allez ensuite vers l'armurerie du STAG où se trouve la plus grande concentration des soldats. Sur place, il existe d'excellents spots où vous pouvez rester à l'abri pour vous reposer suite aux attaques ennemies. Le premier se trouve dans la crevasse, à coté de la route. Vous pouvez y amener un véhicule et éliminer les ennemis qui essayent de vous atteindre depuis la route, en haut.

Le deuxième spot se trouve dans le petit bâtiment à coté de la route près de l'intersection. Vous pouvez rester derrière ce bâtiment et canarder tranquillement vos ennemis ou utiliser vos armes lourdes et vos frappes aériennes.

Vous pouvez, comme d'habitude, récupérer le lance-grenades pour exterminer les ennemis plus facilement surtout les brutes et même pour exploser les tanks qui rappliquent.

Une fois l'armurerie nettoyée, vous devez choisir entre éliminer Killbane qui essaye de s'enfuir ou sauver Shaundi.

Choisissez cette fois d'aider votre amie. Entrez dans l'armurerie et prenez un hélicoptère pour atteindre Kinzie dans le port. Prenez ensuite le bateau et foncez vers la statue où votre amie et retenue prisonnière. Ignorez les ennemis qui se trouvent en bas et sprintez vers la première bombe. Utilisez le pistolet supersonique pour pousser la bombe dans l'eau.

Avancez ensuite vers les autres bombes en éliminant les ennemis et en libérant les Saints pour qu'ils puissent vous donner un coup de main. Une fois les huit bombes jetées dans l'eau, montez au sommet pour trouver Shaundi Viola et Kia. Cette dernière utilise Shaundi comme bouclier. Ramassez les grenades qui se trouvent derrière les caisses et jetez-les sur Kia pour la déstabiliser. Tirez-lui dessus ensuite quand elle lâche Shaundi pour quelques instants.

Quand Cyrus arrive avec son appareil, abriter-vous derrière les caisses pour éviter ses tirs et continuer vos attaques sur Kia jusqu'à l'éliminer.

Non seulement vous réussissez à libérer Shaundi et Viola mais vous devenez en même temps le nouveau héros de Stillport.

Gangsters dans l'espace

Si vous avez choisi de libérer vos amis vous devrez accomplir cette mission. Vous vous retrouvez sur la surface de la planète Mars où les braves Saints combattent le crime représenté par Killbane et ses sbires.

Commencez par désactiver le premier champ de force. Passez ensuite au deuxième à bord de votre véhicule. Désactivez ce dernier et continuez vers le prochain. Désactivez le troisième en sabotant le terminal qui se trouve en haut de la passerelle.

Allez ensuite vers le repaire de Killbane pour l'affronter. Commencez par poser les explosifs dans leurs emplacements indiqués pour détruire la porte. Avancez ensuite pour l'affrontement final contre Killbane.

Laissez votre ennemi vous poursuivre et tirez sur les cristaux de lave lorsqu'il passe près ou en dessous d'eux. Ceci le brulera et vous garantira quelques secondes précieuses pour placer un coup spécial et lui enlever son bloc de refroidissement. Rééditez l'opération une seconde fois et quand Killbane et à terre, attaquez-le pour lui exploser son casque.

Recommencez la même opération pour lui donner cette fois le coup de grâce et terminer le tournage de ce film. Oui il s'agit bien d'un film dont les évènements se déroulent sur mars.

Vous pouvez maintenant refaire la mission Triolisme et cette fois choisir d'éliminer Killbane.

Triolisme (fin alternative)

Pendant le choix entre sauver votre amie ou éliminer Killbane, choisissez ce dernier. Allez alors retrouver Angel et aidez-le à éliminer les ennemis qui l'encerclent. Ensuite et pendant qu'Angel conduise la voiture, tirez vos roquettes sur les voitures qui vous poursuivent. Utilisez votre lance-roquettes sur l'avion de Killbane avant qu'il ne décolle.

Vous devez ensuite affronter le colosse avec vos propres mains. Suivez alors les indications qui s'affichent pour donner une raclée à Killbane et enfin lui ôter la vie.

Le fil des STAG

Si vous avez éliminé Killbane, vous obtenez cette mission. Le STAG lance l'attaque ultime contre la ville pour éliminer les Saints. Ils amènent le Dédale, leur vaisseau mère et leur fierté.

Si vous n'avez pas encore amélioré votre lance-roquettes, pensez à le faire. Allez au Broken Shillelagh pour retrouver vos amis. Quand l'attaque des STAG commence, allez à votre Penthouse pour récupérer un hélicoptère. Volez ensuite vers le Dédale et commencez par détruire les canons qui se trouvent à droite et à gauche de la piste d'atterrissage.

Vous devez ensuite poser des bombes sur la zone de chargement. Avant cela, pensez à exploser les tanks actifs qui se trouvent en bas. Posez-vous ensuite et posez la première bombe. Utilisez ensuite un blindé pour atteindre la position suivante sans être gêné par les soldats.

Prenez un Vtol pour voler jusqu'au pont arrière puis posez-vous et posez les deux dernières bombes. Vous devez ensuite combattre Cyrus Temple.

Localisez les lance-roquettes où vous allez pouvoir charger votre arme. Verrouillez votre cible avant de tirer pour vous assurer de toucher votre ennemi. Neutralisez ensuite ceux qui arrivent sur le pont et qui essayent de vous éliminer. Quand le boss revient avec son appareil, abritez-vous derrière les caisses et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'éloigne.

Repoussez encore une fois les soldats en attendant l'arrivée du boss. Maintenez cette tactique et si vous n'avez plus de roquettes, utilisez la sulfateuse qui se trouve à gauche. Explosez enfin le boss pour en finir avec les STAG et leur Dédale. Courez enfin vers un Vtol pour l'emprunter et quitter le vaisseau. Félicitations ! Vous avez le contrôle total de la ville et personne ne viendra vous le contester.

COSTUMES BONUS

Policier/Swat

Complétez toutes les activités Snatch pour Kenzie.

Deckers

Complétez la mission 37 chez Kenzie.

Os

Complétez toutes les activités Snatch pour Zimos.

Wrestlers

Complétez la mission 43.

Mascotte

Complétez toute les activités SERC pour le professeur Genki.

Morningstar

Complétez la mission 29.

Guarde national

Complétez toutes les activités Tank Mayhem.

Space Saints

Complétez la mission 47.

Strippers

Complétez toutes les activités d'escorte pour Zimo.

Wrestlers

Complétez les activités Tiger Escort.

ENTRER RAPIDEMENT DANS UNE VOITURE

Pour entrer rapidement dans une voiture, il vous suffit d'exploiter un bug du jeu. Placez-vous sur le toit d'une voiture (en marche ou à l'arrêt), puis appuyez sur Y. Vous serez alors automatiquement téléporté dans la voiture en question et le conducteur (s'il y en a un) sera éjecté.

PERDRE FACILEMENT SA NOTORIÉTÉ

Pour perdre facilement votre notoriété de gang ou de police, jetez-vous dans l'eau à plusieurs reprises (à noter que cela dépend du niveau de notoriété de vous avez) jusqu'à ce que celle-ci disparaisse complètement.

LA MASCOTTE DE LA FORTUNE

Si par chance vous croisez une mascotte du Professeur Genki, un homme avec une énorme tête de chat, tuez-le... Et ramassez la liasse de billets qu'il fait tomber pour gagner entre 100 000 $ et 900 000 $! Attention toutefois, il est parfois extrêmement résistant, mais n'est jamais invincible.

Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : le père noël est une enflure

Bureau de Sam & Max

Après la discussion entre Sam et Max, un robot géant arrive et essaye de détruire votre immeuble pour vous tuer. Sortez alors de votre bureau et parlez à ce robot. Proposez-lui de lui poser une question. Demandez-lui ensuite s'il est venu pour les vacances.

Quand il se tourne et commence à réfléchir, revenez à votre bureau, approchez-vous de la fenêtre et retirez le remontoir du robot pour le désactiver. Revenez dans la rue pour connaitre l'identité de la personne qui vous envoie ce robot ; il s'agit du père noël.

Pôle nord

Avancez et parlez aux trois garçons de la bande à Bubulle. Demandez-leur pourquoi ils n'entrent pas. Ils vous informent que le père noël a pété les plombs et qu'il tire sur tout ce qui bouge. Entrez alors dans l'atelier du père noël et parlez au lutin qui se trouve à gauche du sapin de noël.

Ses larmes servent à arroser le sapin mais il est très gai et n'arrive pas à pleurer. Dites-lui que vous pouvez le faire pleurer. Dites-lui ensuite que le père noël n'existe pas pour y réussir. Prenez ensuite son arrosoir, la poupée de Betty la boxeuse et le labyrinthe le plus nul du monde qui se trouvent devant le sapin.

Sortez de l'atelier et allez à gauche où se trouve la plante en forme d'étoile et arrosez-la pour qu'elle grandisse et atteigne le cheminée.

Utilisez cette plante pour entrer dans la salle du père noël. N'alertez pas ce dernier et inspectez le parchemin qui se trouve à droite de la cheminée. Vous découvrez que le père noël est possédé par un démon. Vous devez alors trouver le moyen de l'exorciser à l'aide des figurines des quatre cavaliers et la chanson du gentil démon. Le disque de cette chanson se trouve sur l'armoire de gauche, donc prenez-le. Quittez la salle, allez vers votre voiture et choisissez de rentrer au bureau.

Rue du commissariat

Allez à droite vers le garage Pimp le car. Demandez aux F.L.I.C.S de customiser votre voiture et choisissez le style cavalier de la mort qui est le seul style disponible. Pour gagner la customisation vous devez réussir l'épreuve de conduite.

Cette épreuve consiste à écraser un nombre indiqué de poupées vaudou pendant le temps imparti.

Vous devez écraser en tout 30 poupées. Restez alors sur le bas coté à droite ou à gauche pour tomber sur de nombreuses poupées à écraser. Evitez de rouler sur les tremplins et ne ratez aucune poupée pour réussir cette épreuve et obtenir la figurine du cavalier de la mort sur votre voiture. Vous pouvez refaire l'épreuve pour gagner d'autres objets optionnels mais qui ne sont pas utiles pour le déroulement de l'histoire.

Allez ensuite vers votre voiture et prenez la figurine du cavalier installé sur le capot. Allez ensuite au restaurant de Stinky à la recherche du deuxième cavalier.

Parlez-lui et demandez ; on gagne quoi au quiz-tionnaire ? Demandez ensuite à participer à ce jeu. Avant de remplir votre feuille de réponses qui se trouve sur la table vide, à gauche, allez voir la tête d'Abraham. Dies-lui que vous pensez que la réponse est B. Sybil choisira la bonne réponse tandis que le cafard répondra toujours par D. il ne vous reste alors que la réponse C. les concurrents vont répondre en commençant par Abe ensuite Sybil et enfin le cafard. D'après Stinky qui triche, toutes leurs réponses sont fausses. Répondez ensuite à la question avec le dernier choix qui reste. Pour ne pas dévoiler sa tricherie Stinky vous déclarera vainqueur et vous donnera la figurine du cavalier comme récompense.

Sortez du restaurant et allez vers le robot qui se trouve à gauche de votre immeuble. Parlez au rat Jimmy deux-dents. Il refuse de vous donner la figurine du cavalier qu'il a gagné dans un tournoi de boxe. Vous devez alors la gagner à la loyale. Utilisez pour cela la poupée Betty la boxeuse.

Vous devez battre deux rats avant d'accéder à la finale contre Jimmy deux-dents. La tactique dans les combats et la suivante ; si le rat lève son poing droit vous devez esquiver à gauche et quand il lève son poing gauche esquivez à droite. Frappez directement après chaque esquive pour toucher votre adversaire. Une fois devant Jimmy, méfiez-vous de sa droite qui peut vous mettre KO d'un seul coup. Après votre victoire, vous gagnez la figurine comme trophée.

Il ne vous reste qu'une seule figurine de cavalier à trouver. Allez alors vers le magasin de Bosco. Regardez en haut pour trouver la radio du paquet montrant la figurine du cavalier qui se trouve à l'intérieur.

Parlez avec Bosco à propos du paquet qu'il trouve du mal à ouvrir et qu'il ne vous laisse pas toucher.
Vous devez trouver un moyen pour distraire Bosco et subtiliser la figurine. Quittez le magasin et allez à l'atelier du père noël.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et utilisez l'ordinateur vert. Sélectionnez la montre comme cadeau. Ramassez ensuite les étiquettes et utilisez l'une d'elles pour envoyer le colis à Bosco.

Rue du commissariat

Revenez chez Bosco qui a déjà reçu son colis. Pendant qu'il va détruire ce nouveau colis, volez la dernière figurine du cavalier. Prenez ensuite la direction de l'atelier du père noël pour finaliser l'exorcisme.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et allez vers le poteau qui se trouve à gauche puis placez les cavaliers tout autour.

Examinez ensuite l'ordinateur rouge et la caisse gluante. Allez au tourne-disque vert et placez le disque de la chanson du démon. Le disque est rayé et vous devez chanter les paroles manquantes. Répétez alors ces paroles dans cet ordre ; Comme de la gelée gélatineuse, dans le Manitoba du sud, au démineur et enfin présence multinationale erratique.

L'exorcisme ne marche qu'à moitié puisque Sam et Max ont oublié de lire ce qui est écrit au dos du parchemin. Maintenant le démon extraterrestre, appelé Présence multinationale erratique, qui possédait le père noël est libre et pourchasse ce même père noël. Entrez alors dans la salle du père noël et ouvrez son coffre pour prendre la bouteille des esprits.

Trois esprits de noël sortent de la bouteille. Celui du passé, celui du présent et le dernier appartenant au futur. Sortez alors de l'atelier du père noël. Vous devez réparer vos gaffes lors des noëls passé, présent et futur. Commencez par celui du présent. Prenez la boule de la zone d'assainissement de la neige et entrez dans le vortex qui vous mène au restaurant de Stinky.

Après la cinématique, utilisez la boule de neige avec la famille du cafard pour les faire fuir et rendre la joie à votre ami le

cafard. Quittez ensuite l'endroit par le vortex.

Entrez dans l'atelier du père noël et utilisez l'ordinateur vert pour commander un bain de pied. Utilisez ensuite une étiquette pour l'envoyer à Stinky. Allez ensuite à son restaurant et récupérez la chaussette qui se trouve sur le comptoir. Revenez à l'atelier et entrez dans la salle du père noël. Placez la chaussette dans le fourre-chaussettes pour obtenir une chaussette pleine de charbon.

Sortez de l'atelier et allez à gauche vers le vortex du futur. Vous trouvez Sam et Max du futur coincés au milieu de la lave. Sortez alors du vortex et allez vers le traineau. Placez la chaussette avec le charbon dans la chaudière du traineau et entrez dans le vortex du futur. Elle vous sera utile pour venir en aide à Sam et Max du futur. Quittez ensuite le vortex du futur.

Allez ensuite devant l'atelier et entrez dans le vortex du passé. Vous assistez à une dispute entre Jimmy deux-dents et sa femme. Vous devez l'aider à retrouver son gant porte bonheur. Allumez la télé pour faire sortir la femme de Jimmy. Quand elle rentre, placez le labyrinthe devant sa porte e ouvrez la télé. Quand elle sort, elle sera piégée dans le labyrinthe.

Portez-la avec vous et passez le vortex. Revenez à la rue du commissariat où Jimmy s'apprête à sauter dans le vide. Montrez-lui alors sa femme pour qu'il descende la retrouver. A ce moment Sam lui piquera le gant. Revenez au pole nord, passez le vortex du passé et donnez le gant à Jimmy deux-dents.

Quittez enfin ce dernier vortex. Vous avez maintenant les trois esprits de noël à vos cotés. Utilisez-les contre le démon extraterrestre pour qu'ils le transforment en un plat de gélatine. Le père noël imprudent mangera cette gélatine et perdra la boule encore une fois. Il commence à vous tirer dessus et vous oblige à vous mettre à couvert près de l'ordinateur vert.

Sortez votre arme et tirez sur l'interrupteur pour arrêter l'avion juste au dessus du trampoline. Utilisez ensuite l'ordinateur vert puis tirez sur le canon pour qu'il envoie sa boule dans l'avion. Tirez encore une fois sur l'interrupteur pour remettre l'avion en marche.

Tirez une dernière fois sur l'interrupteur quand l'avion est au dessus du dauphin qui se trouve derrière le père noël. L'avion laissera tomber la boule du canon sur le dauphin qui la fera rebondir sur le père noël. Ce dernier finit dans la caisse gluante qui sera par la suite envoyée très loin.

Félicitations ! Vous avez sauvé Noël et terminé le premier épisode de cette saison.

Episode 2 : Bermuda blues

Rue du commissariat

La ville est en désordre et un portail inter-dimensionnel en forme de triangle poursuit Sybil et absorbe tout sur son passage. Ignorez-le pour le moment et allez au magasin de Bosco.

Parlez à Bosco pour découvrir que le triangle rouge est le triangle des Bermudes. Demandez ensuite comment vous pouvez lui parler.

Il vous informe alors que pour arrêter ce triangle il vous faut un octogone rouge. Le seul octogone qui se trouve dans le coin est le panneau de stop accroché au mur du restaurant de Stinky.

Allez voir Stinky et demandez le plat du jour. Prenez alors le sandwich au granit et allez prendre le panneau de stop qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à la rue, attendez que le triangle passe devant vous et lancez-lui le panneau de stop pour qu'il s'arrête. Après que Sybil et Abe soient passés par ce triangle, sautez en compagnie de Max dans ce triangle.

Ile de Pâques

Vous atterrissez alors dans une ile tropicale appelée ile de pâques. Parlez avec les têtes Maoï qui vous informent que la prophétie du volcan détruira tout. Votre mission alors est de sauver l'île.

Sybil et Abe piqueniquent tranquillement sur l'île qui a l'air paisible. Avancez vers l'ancienne grotte sous-marine secrète gardée par le bébé Hoffa.

Il vous interdit l'accès pour le moment. Continuez votre chemin à gauche jusqu'au bar Tiny Tiki où se trouvent les bébés. Parlez-leur et prenez le verre Tiki qui se trouve sur le bar et le maillet qui se trouve par terre.

Approchez-vous du bébé Glenn Miller qui se trouve à gauche et qui prépare le tube de l'été. Pour cela, il a besoin d'un sifflet de train et d'une mélodie. Proposez votre aide et revenez à votre rue.

Rue du commissariat

Allez vers le garage Pimp le car et demandez à essayer le nouveau jeu de conduite de réalité augmentée pour gagner le klaxon. Vous devez cette fois écraser les cornemuses tout en évitant de rouler sur les accordéons. Prenez alors la route et foncez. Vous remarquerez qu'en fin de compte, il n y a pas beaucoup d'accordéons à éviter.

Essayez alors de ne pas rater les cornemuses pour enfin gagner le défi et le klaxon. Vous pouvez refaire la course pour gagner d'autres objets optionnels et inutiles pour le déroulement de l'aventure. Revenez ensuite à l'île de Pâques.

Ile de Pâques

Revenez au bar Tiny Tiki et donnez le klaxon à Glenn Miller. Prenez ensuite votre verre et allez le remplir d'eau auprès du distributeur qui se trouve à gauche du comptoir. Revenez à Glenn et versez l'eau dans la bouilloire. Rien ne se passe puisque le feu n'est pas au point. Revenez alors au distributeur et remplissez votre verre cette fois avec le Feu du pacifique. Versez cette boisson sur le feu pour bouillir l'eau. La bouilloire commence à siffler et génère le son que cherchait Glenn. Comme récompense, il vous donne une Conque avec son tube.

Revenez ensuite à la zone des têtes Maoï. Frappez le gong gris qui se trouve à gauche pour ouvrir un petit triangle. Allez ensuite à droite et frappez le gong qui se trouve près de la fontaine de jouvence pour ouvrir un autre triangle. Allez vers la tête centrale et faites lui écouter le morceau de Glenn qui se trouve dans la Conque. Cette tête commencera à siffler.

Allez rapidement vers la tête qui se trouve à gauche et donnez-lui le sandwich au granit. Il ne pourra pas le manger puisque sa bouche est enterrée, alors il se mettra en rogne et un nuage sombre se formera au dessus de sa tête. La tête centrale sifflera sur le nuage qui passera par le triangle et se retrouvera sur la fontaine. Un éclair jaillira du nuage qui tuera les piranhas qui se trouvaient dans l'eau. Utilisez alors votre verre pour le remplir et allez voir bébé Hoffa.

Ce dernier refuse d'être servi par un amateur. Vous devez alors passer l'épreuve de serveuse. Allez vers le bar et utilisez le plateau de serveuse obtenu par Hoffa avec la machine Surfmania. Vous devez maintenir votre équilibre sans faire tomber le biberon du plateau tout en évitant ceux lancés sur vous. Penchez-vous en avant ou en arrière pour remettre le biberon au centre du plateau et tenez le coup jusqu'à la fin de l'épreuve.

Revenez ensuite à la fontaine de jouvence et remplissez votre verre. Revenez à Hoffa qui acceptera cette fois d'être servi par vous. Après la disparition de Hoffa, vous avez accès librement à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Parlez aux chimpanzés marins et choisissez Trêves de mensonge dans le dialogue.

Prétendez ensuite que Max est le véritable prêtre. Vous devez réaliser les trois prophéties pour arriver à convaincre ces créatures. Allez ensuite à droite et frappez le gong doré. Observez la stalactite en forme d'oreille puis ramassez

l'escargot à bave rouge et prenez la boule de bowling qui se trouve au centre. Allez ensuite à gauche près de l'épave de l'avion et saisissez le guide touristique.

Revenez à l'ile et frappez le gong gris qui se trouve entre les deux têtes. Revenez voir les chimpanzés et dites-leurs que les pieds vont consacrer Max. Allez ensuite à droite et utilisez la conque avec le petit triangle des Bermudes. En écoutant la chanson, la statue bougera ses pieds et la première prophétie sera accomplie.

Restez dans la grotte et allez à gauche pour utiliser la radio de l'avion. Choisissez la fréquence 7175 et parlez à Bosco. Choisissez dans le dialogue ; Nous observons votre planète, pour faire peur à Bosco. Dirigez-vous ensuite vers le magasin de ce dernier.

Rue du commissariat

L'escromarché de Bosco est désert puisque ce dernier a quitté les lieux. Prenez une Banang et rendez-vous au restaurant de Stinky. Allez vers le jukebox et lancez l'escargot sur le gong qui se trouve au dessus du jukebox. Utilisez ensuite votre flingue pour tirer sur le gong et faire apparaitre un triangle des Bermudes. Passez par ce triangle pour revenir à l'île.

Ile de Pâques

Allez vers la fontaine de jouvence et remplissez le verre. Buvez ensuite l'eau de la fontaine pour vous transformer en petits Sam et Max. Revenez alors au restaurant de Stinky. Demandez le plat du jour et prenez le sandwich au basalte.

Allez ensuite à l'ile pour récupérer votre forme originale. Allez vers la tête qui se trouve à droite et donnez-lui le sandwich au basalte. Parlez-lui pour qu'elle commence à rire et fasse trembler l'île. Revenez ensuite à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Allez vers la stalactite en forme d'oreille qui est tombée et prenez-la. Placez-la sur la coquille qui se trouve à gauche pour réaliser la deuxième prophétie. Utilisez ensuite la Banang sur l'urne de cérémonie pour accomplir la troisième prophétie.

Montez dans la capsule qui vous emmène jusqu'au bocal du spectre de monsieur Spatule. Une fois en haut, utilisez le levier puis appuyez sur le bouton d'urgence. Revenez en bas et ramassez la couronne de chaussette et le médaillon du grand prêtre. Trempez ce dernier dans la bave d'escargot rouge et quittez la grotte.

Ile de Pâques

Repérez le gong qui se trouve sur l'ile lointaine contenant le volcan et tirez dessus. Allez ensuite vers le gong gris qui se trouve à droite de la tête de droite. Utilisez le médaillon sur le triangle pour sauver l'ile et terminer cet épisode.

Episode 3 : Les démons de minuit moins le quart

Rue du commissariat

Après le flash back, sortez du bureau pour enquêter sur les attaques de zombies. Allez ensuite chez Sybil. Parlez avec elle et demandez-lui comment fonctionne le Roteur d'âmes. Rendez-vous ensuite chez Stinky et demandez-lui si vous pouvez emprunter sa lampe de bronze. Prenez l'ampoule de la lampe et quittez le restaurant.

Allez vers le garage Pimp le car et parlez avec vos amis de la zombie-fabrik. Vous devez ensuite passer une autre épreuve de conduite dans la réalité augmentée pour gagner la super antenne. Vous devez distribuer des CD aux zombies qui se trouvent dans la ville.

Lancez les CD avant d'être au niveau des zombies pour ne pas rater votre cible. Distribuez tous les cd pour gagner

cette épreuve et la super antenne. Vous pouvez encore une fois effectuer cette épreuve pour récupérer d'autres objets.

Allez ensuite vers votre Desoto et choisissez Stuttgart comme destination.

Stuttgart

Avant d'entrer dans le château, allez à droite et fouillez la tombe pour prendre le cerveau. Revenez à l'entrée du château gardée par l'agent Siphon qui vous en interdit l'accès. Vous devez faire la queue et attendre votre tour. Pour distraire les zombies qui sont devant vous, placez le cerveau trouvé sur la gargouille qui se trouve en haut. Entrez ensuite dans le château.

Château de Jürgen

Parlez à Jurgen et de la source de son pouvoir. Il contrôle les zombies grâce à son " Style ". Epuisez ensuite le dialogue et défiez Jurgen avec une chanson gothique. Les paroles à choisir sont dans l'ordre ; le compte Cryptevent Von Krèvemort, le baron Angoiss Von Kauchemar, on va vous saigner..., on vit dans la douleur..., parce que tout se finit...

Après votre prestation, Jürgen sautera sur Max pour sucer un peu de sang et retrouver la forme pour contrer votre style. Après cette première tentative de briser le style de Jurgen, allez vers le bar (à gauche) et prenez la bouteille d'eau. Allez ensuite vers le cercueil et lisez le poème écrit dessus. Allez à la cabine du DJ et entrez puis appuyez sur les boutons qui désignent les mots suivants ; mort, spécule, néant et lettres pour ouvrir le cercueil précédent.

Entrez par ce cercueil pour vous retrouver à l'étage.

Placez l'ampoule UV sur le projecteur et revenez en bas. Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur le quatrième bouton pour changer de chanson et inciter Jurgen à danser. Il passera alors sous le projecteur équipé de la lampe UV et se fera bruler. Il se fait ridiculiser devant ses zombies et c'est la première attaque contre son style qui fonctionne.

Sortez ensuite du château et ramassez les cigarettes à l'ail qui se trouvent dans la poubelle. Prenez ensuite votre Desoto en direction du studio de télévision.

Studio de télévision

Placez les cigarettes à l'ail dans le sac et parlez à la productrice. Commencez ensuite le tournage de l'épisode. Revenez à votre voiture et partez cette fois à votre bureau. Utilisez la bouteille d'eau avec l'urne de cérémonie située derrière la télé près de la fenêtre. Demandez à Max de bénir cette eau pour avoir de l'eau bénite dans une bouteille. Revenez ensuite à Stuttgart.

Stuttgart

L'agent Siphon vous interdit d'entrer avec des objets dangereux donc mettez l'eau bénite dans la poubelle et entrez dans le château.

Château de Jurgen

Jurgen qui est fan de la série télévisée, fume des cigarettes à l'ail comme le héros de sa série. Il a du mal à se tenir debout et son style prend un sérieux coup puisque les zombies ne sont plus trop convaincus par Jurgen. Quittez ensuite le château.

Prenez la bouteille d'eau bénite et faites que Max la boive. Ce dernier a une auréole au dessus de la tête. Vous devez maintenant faire vite avant que cette auréole ne disparaisse. Laissez la bouteille dans la poubelle et entrez.

Défiez Jurgen dans un duel de rimes et demandez à Jurgen de prendre la parole. Ce dernier sautera sur Max pour sucer un peu de sang et reprendre ses forces. Sauf que cette fois Max est rempli d'eau bénite ce qui affaiblira davantage Jurgen qui prendra la fuite par la cheminée. Poursuivez alors votre ennemi. Ce dernier vous piègera et vous

tuera grâce à sa machine.

Vous incarnez maintenant Sam et Max sous forme de zombies. Parlez à Lincoln qui traine près du cimetière et entrez ensuite dans le château. Passez par la cheminée pour vous retrouver dans le laboratoire de Jurgen. Allez à droite et prenez le coupe-boulon. Examinez ensuite le livre d'alchimie et regardez le portrait de Jurgen. Lisez ensuite le poème qui se trouve derrière le portrait puis allez près du monstre et utilisez le levier pour lui insuffler la vie.

Parlez avec le monstre et dites-lui que vous avez la femme parfaite pour lui. Vous devez ensuite placer les objets qui serviront d'organes pour le monstre. Convainquez-le ensuite d'aller avec vous voir Sybil.

Rue du commissariat

Allez chez Sybil qui fait un questionnaire au prétendant pour choisir son futur époux. Choisissez la question trois sur son bureau. Allez ensuite toucher le coeur de chocolat pour énerver Harry la taupe qui répondra à Sybil par une insulte. Cette dernière le vire de son bureau. Prenez alors le coeur en chocolat et quittez le bureau.

Entrez chez Stinky pour affronter la main de Jesse James. Placez-vous à gauche pour que la main se décale à droite. Cliquez sur la main pour qu'elle tire et recule en arrière grâce au recul du pistolet. Elle finira alors dans le gâteau et s'immobilisera. Prenez la main et sortez du restaurant.

Allez vers votre Desoto et utilisez le coupe-boulon pour enlever la super antenne. Prenez ensuite la direction de Stuttgart et entrez dans le château de Jurgen.

Château de Jurgen

Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur les boutons qui indiquent les mots suivants ; Abysse ; rasoirs, douleur et parents. Récupérez le cerveau de Lincoln qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans le nouveau passage qui se dévoile derrière la bibliothèque.

Commencez par coller la super antenne sur la prise de courant et activez l'interrupteur. Placez le coeur de chocolat dans l'alambic pour le transformer en coeur en or. Récupérez ce coeur et placez-le dans le monstre. Placez aussi le cerveau de Lincoln dans le monstre. Placez ensuite la main de Jesse James et rendez-vous chez Sybill en amenant le monstre.

Rue du commissariat

Choisissez les trois questions sur le bureau de Sybil qui aura un coup de foudre pour le monstre. Prenez alors le Roteur d'âmes et quittez les lieux.

Château de Jurgen

Revenez au laboratoire pour que l'âme de Sam entre dans le corps de Max et vice versa. Jurgen passe alors à l'attaque... ou presque. Il prépare son attaque et vous laisse le temps de trouver une riposte. Utilisez alors le Roteur d'âmes sur le monstre et allez vers la machine située à gauche.

Utilisez le levier du suceur d'âmes. Entrez rapidement dans la machine pour vous faire tuer une deuxième fois. Cette fois, vous débarquez dans le monstre. Allez à gauche et prenez un pieu pour le planter dans le coeur de Jurgen. Félicitations ! Vous avez sauvé la ville de l'attaque des zombies et terminé cet épisode. Le problème est que votre ami Bosco a disparu.

Episode 4 : Rencontre des trois mêmes types

Escromarché

Vous débutez l'aventure dans le magasin de Bosco. Sautez par-dessus le comptoir et ramassez la mini-tête de Moaï. Examinez ensuite le digicode et lisez le message griffonné qui se trouve au dessus du digicode. Sautez par-dessus le comptoir pour sortir et prenez à gauche. Placez la mini-tête de Moaï dans la machine à rayons X et récupérez la radio.

Allez vers le comptoir et placez la radio sur l'écran qui se trouve en haut. Vous récupérez alors le code du digicode. Allez une seconde fois derrière le comptoir et entrez le code pour désactiver les lasers de la porte des toilettes.

Entrez dans les toilettes et ouvrez la porte du cabinet. Examinez les bouteilles de vin et prenez celle qui est ouverte et qui s'est transformée en vinaigre. Observez le gros tonneau de bicarbonate de soude ensuite tirez dessus. Versez le vinaigre dans le tonneau pour provoquer une explosion qui défoncera le toit. Un vaisseau viendra alors vous enlever.

Vaisseau spatial

Vous retrouvez Bosco dans le corps d'une vache. Une erreur spatio-temporelle à provoqué cette anomalie et vous devez réparer cette faute. Parlez au système central du vaisseau et épuisez le dialogue. Mettez-le ensuite en mode " injurieux ", cela vous sera utile pour la suite des évènements. Vous devez alors utiliser la carte temporelle de Bosco située à gauche de l'ascenseur pour aller dans le passé et retrouver la mère de Bosco.

Escromarché (passé)

Parlez à la mère de Bosco et épuisez le dialogue. Vous ratez votre tentative de corriger l'erreur temporelle puisque Mama Bosco est tombée amoureuse de Max et n'utilisera plus la machine à bébés. Allez ensuite à gauche et prenez l'appareil de datation au carbone modifié. Utilisez cet appareil sur Sam, Max et la mère de Bosco pour obtenir des cartes temporelles. Allez près de la machine à bébés et prenez les tubes à échantillons.

Entrez ensuite dans les toilettes et retirez le bouchon de la bouteille de vin. Sortez et revenez au vaisseau puis utilisez la carte temporelle de la police free-lance intergalactique.

Bureau de Sam et Max (futur)

Parlez avec le Max du futur et parlez surtout de Stinky et son super-adhésif. Grace à sa fortune, cette dernière contrôle presque tout dans le futur. Utilisez ensuite la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant.

Restaurant de Stinky (passé)

Parlez à grand père Stinky et utilisez le tube d'échantillon sur le gâteau. Allez vers l'arcade de jeu et parlez aux petits Sam et Max. Sam à besoin d'une intelligence artificielle pour parfaire son jeu. Prenez ensuite le tournevis qui se trouve à droite de la borne d'arcade. Allez à droite où se trouve la vitrine contenant une lettre et dévissez-la pour récupérer cette lettre. Utilisez ensuite la carte temporelle du bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Parlez avec l'agent Siphon à propos de mama Bosco. Posez-lui ensuite des questions sur son travail et demandez-lui de vous faire un brevet. Répondez " Bitume 13 " pour la question sur l'ingrédient secret. Demandez à ce ensuite qu'il crache dans le tube à échantillons. L'agent Siphon refuse catégoriquement. Donnez-lui la lettre du président pour qu'il crache ce qu'il a bu sur le coussin. Utilisez le tube à échantillon sur le coussin.

Utilisez un autre tube sur l'enveloppe qui a atterri sur le bureau. Avant de partir, utilisez l'appareil de datation sur l'agent pour récupérer une autre carte temporelle puis empruntez l'ascenseur pour revenir auprès de mama Bosco. Placez les tubes à échantillons du président et de l'agent Siphon dans la machine à bébé et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Bosco a repris sa forme mais il est encore transparent puisque sa mère est encore amoureuse de Max. Utilisez alors la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant. Mais avant de partir au restaurant et si vous ne l'avez pas

encore fait, changez le mode du système central en " injurieux ".

Restaurant de Stinky (passé)

Allez vers pépé Stinky et montrez-lui le brevet. L'intelligence artificielle de l'ascenseur tombera alors par terre. Donnez cette IA au petit Sam pour qu'il termine son jeu. Le petit Max décide alors d'aller à la fête de l'école. Utilisez enfin la carte temporelle de Bosco.

Escromarché (passé)

Mama Bosco change d'avis à propos de Max et décide alors d'utiliser la machine à bébé ce qui corrige l'erreur temporelle et redonne à Bosco son corps. Revenez alors au vaisseau pour rencontrer ce dernier.

Vaisseau spatial

Entrez par la porte qui se trouve à droite et parlez aux trois Mariachis. Le vieux Pedro vous informe qu'il ne quittera son poste que lorsqu'il connaitra l'heure de sa mort et qu'il aura la réponse à la question qui de l'oeuf ou de la poule est arrivé en premier. Revenez à la salle précédente et prenez la carte temporelle de la nouvelle tarte.

Utilisez-la pour rejoindre les studios et parlez à Sam et Max du passé. De retour au vaisseau, utilisez la carte du bureau de Sam et Max et non pas celle de la police free-lance intergalactique.

Bureau Sam et Max (futur proche)

Prenez la télécommande de Betty la boxeuse qui se trouve sur le bureau de Max et vous récupérerez un oeuf. Placez ensuite le bouchon sur la maquette du volcan. Parlez avec l'agent Siphon qui vous efface la mémoire à la prononciation de l'enquête spatio-temporelle.

Utilisez ensuite l'ascenseur et la carte temporelle de la police free-lance intergalactique. Prenez la rubrique nécrologique annonçant la mort de Pedro accrochée au tableau et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Parlez au vieux Pedro et montrez lui la date de sa mort. Allez ensuite à gauche et utilisez l'imprimante pour enlever le ruban d'encre. Revenez ensuite à la salle centrale du vaisseau et demandez une carte temporelle au système central. Prenez-la et utilisez-la avec l'ascenseur.

L'origine de l'univers

La carte temporelle vierge vous amène à l'origine de l'univers. Mr Featherly est sur place, ceci indique que la poule est apparue avant l'oeuf. Utilisez l'oeuf avec Mr Featherly pour amener ce dernier avec vous. Revenez ensuite au vaisseau.

Vaisseau spatial

Utilisez Mr Featherly avec le vieux Pedro pour qu'il quitte le vaisseau. Encore deux Pedros à chasser du vaisseau, revenez à l'ascenseur et allez au bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Allez au calendrier et déplacez le mémo sur le vendredi 6 septembre. Allez vers l'agent Siphon et demandez-lui s'il s'agit de sa date d'anniversaire. A la prononciation du mot anniversaire par Siphon, l'un des Mariachis débarque et commence à chanter. Utilisez l'ascenseur pendant qu'il est occupé pour le laisser sur place.

Vaisseau spatial

Parlez à Sam et Max du passé et dites-leur qu'ils ont besoin d'une cabine téléphonique temporelle. Conseillez-les d'aller voir l'agent Siphon dans le futur pour qu'il les aide. C'est ce même agent qui a la capacité d'effacer la mémoire. Quand Sam et Max du passé reviennent, commencez votre tour d'arnaque. Dites à Sam et Max du passé qu'ils ont besoin d'un tournevis puis donnez-leur le tournevis. Prenez en échange le contrat d'enregistrement. Donnez ensuite ce contrat au dernier Pedro qui se trouve dans le vaisseau pour qu'il le quitte.

Revenez ensuite à la salle du broyeur d'âmes pour essayer de sauver votre ami Bosco. Allez à droite et utilisez le bouton pour déployer la passerelle. Revenez à la console de gauche et appuyez sur le bouton Suck.

Utilisez ensuite l'échantillon de goudron sur les contrôles temporels, cette action arrêtera le temps. Foncez vers le cadavre de Bosco et montez dessus pour atteindre le triangle des Bermudes. Traversez ce triangle pour terminer cet épisode mais l'histoire continue.

Episode 5 : Quoi de neuf, Belzébulle ?

Les Egouts

Vous atterrissez devant la porte de l'enfer qui se trouve dans les égouts, sous votre bureau. Parlez à Mr Featherly et à Harry la Taupe qui est devenu Harry la mort. Pour accéder à l'enfer vous devez obtenir un jeton pour embarquer sur le train. Allez à droite et montez à l'échelle pour sortir dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez au fantôme de mama Bosco qui a laissé son jeton dans l'appartement et ne peut pas l'atteindre puisque l'escalier est détruit. Allez alors à droite et parlez à Jimmy deux-dents. Donnez-lui l'IA pour que le robot se réveille. Parlez à ce dernier qui vous informe que ce dernier peut être contrôlé par la télécommande de Betty la boxeuse. Regardez alors en haut et cliquez sur la fenêtre pour recevoir la télécommande et donnez l'oeuf à l'autre Sam, à la fenêtre. Utilisez la télécommande pour bouger le robot vers la fenêtre de l'appartement de Bosco qui se trouve au dessus du magasin.

Récupérez alors le jeton et revenez aux égouts. Donnez le jeton à Harry et montez dans le train pour l'enfer.

L'enfer

Vous trouvez Jurgen à la réception et il refuse de vous laisser voir Satan. Entrez alors dans les bureaux de l'enfer. Parlez à la présence multinationale erratique, à Hugh Bliss et à Brady culture. Prenez le passe qui se trouve près de ce dernier et allez à droite pour entrer par la grande porte.

Salle de Sam et Max

Cette salle renferme tous les dossiers de ceux qui sont morts à cause vous, directement ou indirectement. Utilisez le passe et entrez dans le diorama du théâtre où se trouve Bosco.

Diorama du théâtre

Bosco se tient sur scène tout nu pendant que sa mère, Sibyl et Pedro le regardent. Il s'agit de l'enfer de Bosco et vous devez le sortir de là. Parlez-lui puis prenez la bouteille de protoxyde d'azote qui se trouve à droite. Quittez ensuite ce diorama.

Salle de Sam et Max

Utilisez la bouteille de protoxyde d'azote sur le diorama de la rue. Utilisez votre passe pour rejoindre ce diorama.

Diorama de la rue

Vous êtes à bord de la Desoto dans les rues de la ville. Montez sur le trottoir et attendez l'arrivée d'une rampe pour appuyer sur la bouteille de protoxyde d'azote et sauter sur la rampe. Vous vous retrouvez dans le diorama du théâtre. Votre action va distraire les démons qui regardent Bosco. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

L'âme de bosco et de la Desoto sont sauvées mais restent encore prisonnières de la salle. Jetez un coup d'oeil sur le bureau pour voir Satan qui commence à s'agiter. Toutefois, il refuse toujours de vous parler. Revenez à la salle et entrez dans le Diorama de l'usine de jouets.

Diorama de l'usine de jouets

Parlez au lutin et aidez-le ensuite à concevoir un nouveau jouet. Choisissez les options suivantes pour réussir le jouet voulu ; " Torse nu... ", " Tronçonneuse ou n'importe quel choix ", " il a de l'acide à la place du sang ".
Une fois le jouet conçu, quittez ce diorama.

Diorama du père noël

Le père noël est condamné à être entouré de bébé-démons. Vous devez alors le débarrasser de ces bébés pour sauver son âme et indirectement celle du lutin qui fabrique les jouets. Tirez alors sur le cadeau qui renferme le jouet fabriqué par le lutin.

L'acide fera peur aux bébés qui quitteront la salle. Quand ils reviennent par la bouche du tuyau à cadeaux ils tomberont dans le trou. De cette manière, ils ne pourront plus hanter le père noël qui sera libre ainsi que son lutin. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

Jetez encore un coup d'oeil pour voir Satan s'en prendre à Hugh Bliss pour la baisse du rendement de l'enfer. Utilisez ensuite le passe et allez au diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Allez à gauche et prenez la biographie de Stinky. Pépé Stinky et condamné a être dans l'ombre de la jeune Stinky pour l'éternité. Vous devez alors l'aider à s'en débarrasser. Revenez alors à la salle de Sam et Max.

Salle de Sam et Max

Harry la taupe a laissé un casier ouvert. Fouillez-le et prenez le dossier de Jimmy deux-dents. Quittez ensuite l'enfer pour vous rendre au garage Pimp le car.

Rue du commissariat

Timmy le fils de Jimmy est sur son lit de mort mais ce dernier ira au paradis puisque son dossier est vide. Vous avez besoin de ce Timmy en enfer et il faut changer son dossier contre celui de son père mais pas sous les yeux de Harry. Allez alors chez Sybil et tirez une balle dans la tête du monstre. Harry rapplique pour prendre son âme mais le monstre n'en a pas. Revenez vite vers Timmy et changez son dossier pour l'envoyer en enfer. Revenez alors en enfer et passez dans le diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Parlez au petit Timmy qui vous répondra avec enthousiasme ce qui fera rappliquer Hugh Bliss qui annulera l'émission. De cette manière, vous sauvez l'âme de Pépé Stinky. Sortez ensuite de ce diorama.

Bureau de l'enfer

Satan est furieux du rendement mais cette fois il accepte de vous parler. Il propose un contrat à Sam qu'il signe. Il sera envoyé alors dans son enfer personnel. Prenez la scie qui se trouve sur le bureau de Max. parlez ensuite avec Max à travers le trou et donnez-lui le passe pour qu'il vous rejoigne.

Revenez ensuite au bureau de l'enfer pour rencontrer les vrais dirigeants de l'enfer ; la bande à Bubulle. Parlez avec eux pour connaitre leur plan diabolique. Revenez ensuite à la rue du commissariat.

Rue du commissariat

Satan est alors chassé de l'enfer et se trouve près de votre bureau. Fouillez dans ses affaires et prenez la chaine en trombones, la liste des courses et le paquet de Ouiches.

Allez ensuite vers le garage Pimp le car pour retrouver Specs. Il veut battre les F.L.I.C.S dans un concours de musique. Vous pouvez aussi passer une épreuve de conduite inutile pour le déroulement de l'histoire.

Quittez le garage et allez à la fissure qui se trouve entre votre immeuble et l'escromarché. Utilisez la chaine de trombone sur la fissure pour attraper un jeu vidéo. Revenez au garage et placez ce jeu sur Chippy pour qu'il batte Specs dans le concours musical. Rendez-vous ensuite chez Stinky.

Restaurant de Stinky

Prenez une bouteille de cidre située sur le comptoir et parlez à pépé Stinky qui a besoin de la biographie de Stinky. Donnez-lui la biographie pour transformer ce dernier en gâteau. Pépé Stinky a des remords et veut redonner son corps à sa petite fille. Il a besoin d'une cote de porc, allez donc à l'escromarché.

Escromarché

Utilisez la bouteille de cidre avec la glacière ensuite utilisez la scie sur le monstre pour prendre une des cotes. Revenez au restaurant de Stinky.

Restaurant de Stinky

Utilisez la cote de porc avec le gâteau pour retrouver la forme originale de Stinky. Cette dernière refusera l'offre de Whizzer le deuxième enfant de la bande à Bubulle. Allez ensuite voir Sybill.

Bureau de Sybill

Le dernier membre de la bande essaye de l'envouter et jusqu'à maintenant il a réussi. Sortez alors du bureau et allez dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez à Timmy et demandez-lui le véritable nom de Peepers. Son nom est censuré par Hugh Bliss. Revenez alors en enfer et remplacez la liste qui se trouve à coté de Hugh Bliss par la liste des courses de Satan que vous possédez déjà. Revenez ensuite voir Timmy qui vous donnera le nom de Peepers.

Bureau de Sybil

Revenez au bureau et appelez Peepers par son vrai nom ; Kiki Macouille. Le nom réveillera Sybil de son envoutement et Peepers, vaincu, quittera les lieux. Revenez ensuite aux bureaux de l'enfer.

Bureaux de l'enfer

Tirez avec votre flingue sur la cloche du camion à glace pour faire apparaitre la première partie du symbole sous la bande à Bubulle. La cloche attirera la présence multinationale erratique et révèlera une autre partie du symbole qui se

forme sous la bande à Bubulle.

Allez ensuite prendre une glace dans le camion et allez au bureau de la présence multinationale erratique pour prendre sa tasse de café. Prenez ensuite la bougie qui se trouve à gauche de la bande à Bubulle puis allez vers la fontaine d'eau et mettez la glace, la tasse de café et l'échantillon de goudron pour obtenir un gâteau. Mettez ensuite la bougie sur le gâteau et donnez-le à la bande de Bubulle.

Félicitations ! Vous avez débarrassé le monde de cette bande maléfique et vous avez terminé le jeu.

SUCCÈS

Le père Noël est une enflure (20)

Terminez l'épisode 1 - Le père Noël est une enflure.

Bermuda Blues (20)

Terminez l'épisode 2 - Bermuda Blues.

Les démons de presque minuit (20)

Terminez l'épisode 3 - Les démons de minuit moins le quart.

Rencontre des trois mêmes types (20)

Terminez l'épisode 4 - Rencontre des trois mêmes types.

Quoi de neuf, Belzébulle ? (20)

Terminez l'épisode 5 - Quoi de neuf, Belzébulle ?

Au-delà de l'espace ! (30)

Terminez Sam et Max au-delà de l'espace.

Quelqu'un a dit d'anniversaire ? (10)

Fêtez l'anniversaire de la bestiole avant que sa famille n'arrive.

Vendeur de sandwiches (10)

Offrez un sandwich au granit à tous les habitants de l'île.

Maître monstre (10)

Essayez toutes les parties possibles du corps du monstre.

Al l'interrogateur (10)

Choisir tous les choix de dialogue pour chaque personnalité d'Al.

Espionnage du bureau (10)

Espionnez Satan réprimandant tout son personnel quand l'efficacité chute.

Le Dominator de DeSoto (20)

Gagnez toutes les améliorations pour votre voiture et réclamez le Uber Mystery Upgrade.

Sam & Max Sauvent le Monde

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Ce jeu d'aventure en six épisodes met en scène les deux policiers free-lances les plus déjantés du jeu vidéo en les faisant évoluer dans un univers qui ne l'est pas moins... En effet, oubliez les principes et lois qui régissent notre monde, car les personnages que vous rencontrerez et l'environnement que vous pourrez explorer correspondent aux normes du n'importe quoi... Ce ne sera pas pour nous déplaire, car les énigmes garderont une certaine logique dans leur résolution, à partir du moment où vous acceptez le fait que l'humour est omniprésent ici. Les commandes sont on ne peut plus simples : cliquez dans une direction pour faire avancer Sam et Max, puis utilisez les objets sur des personnages ou d'autres items en les sélectionnant simplement à partir de votre inventaire, représenté par une boîte en carton en bas à gauche de l'écran de jeu. Cette solution traite de la marche à suivre obligatoire pour terminer les épisodes, mais sachez d'une part que vous n'êtes pas toujours contraint d'effectuer les actions dans l'ordre indiqué, et que d'autre part vous aurez de nombreux éléments à observer par vous-même, ceci rajoutant une bonne dose de fun à cet opus !

Episode 1 - Choc culturel

Commencez par récupérer le gant de boxe sur le rebord de la fenêtre et la boule de bowling au pied de l'armoire à dossiers, puis ouvrez la porte du placard sur la droite pour découvrir le fromage situé derrière. Malheureusement, ce n'est pas du gruyère. Sortez donc votre gros flingue, puis tirez sur le fromage pour qu'il ressemble au gruyère demandé par Jimmy, puis emparez-vous d'une part. Placez-la devant le trou de souris, puis lorsque viendra le moment de dialoguer, choisissez plutôt de faire parler Max en utilisant n'importe quelle phrase. Le rat va alors se plaindre d'avoir une migraine. Choisissez maintenant de faire parler Sam au sujet du mal de crâne, puis Jimmy avouera avoir des vertiges. Sélectionnez enfin Max pour qu'il le menace de le mettre à sécher, et sortez du bureau après la cinématique.

Partez maintenant sur la droite pour parler à Specs qui est en train de taguer le mur, puis après avoir épuisé les dialogues, entrez dans l'escrocmarché de Bosco juste à droite. Parlez-lui du terroriste nain, puis dites ensuite "Je crois qu'on y est", avant de demander à acheter quelque chose. Demandez-lui ce qu'il a, et ce qui se trouve derrière le comptoir pour qu'il vous parle ensuite du lance-grenades lacrymogènes. Demandez-le lui pour qu'il vous rétorque qu'il vous en coûtera 10 000 dollars. Suite à la conversation, parlez à Whizzer sur la gauche, puis récupérez une cassette gratuite de Bo-zyeux et le fromage sur la table de promotions après avoir épuisé tous les dialogues. Cliquez ensuite sur la porte de la salle de bains de gauche. C'est Max qui va y aller, ce qui incite alors Whizzer à s'y rendre tout de suite après. Profitez du fait qu'il laisse son panier libre pour rapidement lui mettre le formage à l'intérieur, puis observez la séquence.

Sortez du magasin pour vous diriger sur la gauche, jusqu'à votre voiture, la Desoto. Avant de l'utiliser, prenez la peinture en bombe qui se trouve sur la voiture de derrière, puis montez dans la Desoto. Dites à Max que vous allez coller une amende à un criminel fortuné, puis il va s'ensuivre une séquence dans laquelle vous devrez percuter tout d'abord l'arrière d'une voiture, tirer ensuite sur un des feux arrière de celle-ci, puis utiliser le mégaphone pour lui dire de se ranger. Donnez-lui le motif du feu arrière explosé et vous repartirez avec 10 000 dollars. Retournez devant votre bureau en cliquant sur l'icône située en bas à droite. Filez ensuite à l'escrocmarché pour donner les 10 000 Dollars à Bosco et vous recevrez le lance-grenades lacrymogènes. Sortez puis rendez-vous alors chez Sybil, dans le bâtiment situé sur la gauche.

Epuisez les sujets de conversation avec cet imposteur, puis allez délivrer la vraie Sybil en ouvrant la porte du placard. Epuisez les dialogues avec cette dernière, puis utilisez ensuite le lance-grenades sur Peepers, suivi rapidement après du gant de boxe. Suite à la séquence, allez vous occuper de Specs en utilisant la peinture en bombe sur le tag situé à gauche des escaliers menant à votre bureau, puis rentrez-y ensuite. Regardez par la fenêtre de gauche, puis jetez la boule de bowling sur Specs. Retournez ensuite le réveiller, puis il vous reste à aller à l'escrocmarché pour cliquer sur Whizzer afin de le réveiller également. Une séquence de poursuite va se déclencher et vous devrez éviter les projectiles en vous déplaçant sur la droite et la gauche jusqu'à être assez près du camion et ainsi lui tirer dans un des pneus. Une fois ceci fait, suivez la séquence.

Vous voici arrivé à la cachette de Brady. Prenez un formulaire d'admission, puis reprenez ensuite votre voiture pour aller au bureau et retournez chez Sybil. Montrez-lui le formulaire et retenez les trois symptômes dont parle Sam, en sachant qu'ils diffèrent selon les parties. Commencez par faire le test des taches d'encre, puis donnez les réponses qui correspondent au premier symptôme (qui portera soit sur l'argent, soit sur la célébrité). Ainsi, si le symptôme énoncé par Sam était en rapport avec l'argent, répondez "Nom d'une pièce posée sur les yeux d'un mime mort". S'il était en rapport avec la célébrité, répondez "Sharon Stone tenant un Razzie Award". Pour les quatre questions suivantes, donnez les réponses à propos du 4x4, de l'oncle Louis, des éléphants, puis de la carte bleue. Si votre symptôme est en rapport avec la célébrité, alors vous donnerez les réponses au sujet des pigeons, de l'autographe, des albinos, puis de la tache blanche.

Passez ensuite au test des associations libres. Votre deuxième symptôme correspond à une réaction violente soit vis-à-vis des dentistes, soit envers les coiffeurs. Lorsque Sybil prononcera un mot en rapport avec votre symptôme (ex : "couronne", "fraise", etc... Pour le dentiste, ou "peigne", "séchoir", etc... Pour les coiffeurs), sortez votre arme pour essayer de lui tirer dessus, ce qui dénotera effectivement une réaction violente. Si le mot n'a aucun rapport, dites-lui ce que vous voulez parmi les choix proposés.

Il vous reste maintenant à passer à l'analyse de vos rêves. Votre troisième symptôme doit porter sur le désir inconscient de voir les autres vieillir, ou bien sur le fait de marier votre mère. Dans votre rêve, vous voici dans le bureau. Cliquez sur le personnage marqué d'un "?", puis répondez "Max" si votre symptôme porte sur la vieillesse ou sur "Toi" s'il porte sur votre mère. Cliquez ensuite sur la boîte de donuts de couleur mauve placée sous la fenêtre pour répondre "Un gâteau d'anniversaire" dans le cas de la vieillesse, ou bien "Un gâteau de mariage" dans le cas de votre mère. Une fois le formulaire rempli, rejoignez le foyer Brady avec la Desoto. Une fois là-bas, placez le formulaire dans le lecteur situé sous le singe afin de franchir la porte de droite, puis vous vous retrouverez au magasin de Bosco suite à la cinématique.

Vous voilà hypnotisé et contraint de livrer des cassettes à n'en plus finir... En passant à proximité de la tranche de fromage sur la table de promotions, cliquez dessus pour vous en emparer et ainsi vous faire cogner par le gant. Vous vous retrouvez alors dans un rêve où vous devrez faire disparaître toutes les têtes de Brady qui se trouvent dans la pièce. Commencez par ôter le cintre situé au-dessus de la télé, puis étant donné que vous vous trouvez juste sous la tête de Max qui flotte en hauteur, sortez donc votre gros flingue pour tirer sur le panneau de sens unique situé contre le mur à droite de la porte d'entrée. Ceci vous permet d'attraper la tête de Max, et il vous reste ensuite à la prendre de l'inventaire pour la placer sur son corps, à la place de la tête de Brady. Appuyez ensuite sur l'interrupteur situé juste à droite de la porte d'entrée pour arrêter le ventilateur et effacer une nouvelle tête. Ouvrez enfin la porte du placard de droite pour rapidement utiliser la pompe à vélo et faire ainsi grandir Jimmy, qui ne fera qu'une bouchée de ce Brady en forme de fromage.

Vous reprenez conscience chez Bosco, puis suite à la conversation, sortez du magasin pour aller trouver Sybil. Demandez-lui de l'aide pour qu'elle vous remette le diagramme du casque. Vous aurez besoin de l'aide de Bosco pour créer cet objet, mais il vous faudra tout d'abord faire un arrêt à votre bureau pour récupérer le cintre au-dessus de la télé, car il en aura besoin pour faire antenne. Remettez-lui le diagramme suivi du cintre et vous obtiendrez le casque anti-hypnose. Montez dans la Desoto pour rejoindre le repaire de Brady.

Suite à la séquence, cliquez sur les trois petits en train de se battre, puis choisissez "Devenez... Brady Culture !". Cliquez à nouveau sur ces derniers pour sélectionner cette fois "Adorez... Moi !". Cliquez une nouvelle fois sur la bande pour enfin choisir "Attaquez... Moi !". Observez la séquence finale.

Episode 2 - Situation : Comédie

Suite à la séquence introductive, commencez par sortir pour rejoindre le magasin de Bosco à droite, puis discutez avec lui de tous les sujets afin d'en savoir plus sur les PO-2-BB, puis demandez-lui ce qu'il a à vendre. Il vous proposera de la mousse à raser et parlera de sa dernière invention : le modulateur de voix chimique, qu'il cédera pour pas moins d'un million de dollars. Prenez la mousse à raser sur la table de promotions de droite, puis Jimmy viendra vous la voler. Sortez puis dirigez-vous sur la gauche pour prendre votre Desoto et poursuivre les rats (choisissez la proposition "Sus aux rats"). Il va s'ensuivre une course-poursuite où vous devrez utiliser votre revolver en tirant sur leur voiture. A chaque fois que vous leur tirez dessus, ils esquivent sur le côté opposé. Il va falloir les faire tomber dans le trou situé devant un des panneaux placés au centre de la route. Calculez donc bien votre coup, puis tirez de manière à ce qu'ils se décalent en direction du panneau au centre et qu'ils chutent, vous permettant de récupérer la bombe de mousse à raser.

Remontez ensuite dans la Desoto pour rejoindre cette fois le studio télé. Parlez de tous les sujets avec la productrice, jusqu'à lui demander de passer l'audition. Elle va tout d'abord demander à Sam de jouer un chien enragé. Utilisez donc la mousse à raser sur Sam, puis elle demandera ensuite à Max d'exprimer le chagrin. Utilisez alors votre lance-grenades lacrymogènes sur Max, puis la productrice sera convaincue. Passez donc la porte de sitcom pour retrouver la productrice derrière et discuter avec elle, pour commencer ensuite à tourner. Pour valider la scène, voici la marche à suivre : emparez-vous de l'assiette sur la table de droite, puis ôtez l'abat-jour pour ensuite le poser sur la tête de la vache. M. Featherly entre alors en scène et vous devrez rétorquer que la vache est votre cuisinier. Placez l'assiette sur la bouse de vache, puis dites la réplique "Milbouz devash". Une fois conquise, la productrice valide la scène et vous en donne une copie.

Allez jeter un oeil derrière la porte de "la nouvelle tarte" sur la gauche, pour y trouver la bande à bubulle. Max faisant partie du jury, il vote contre la prestation de Peepers, contrairement aux deux autres. Parlez avec la productrice en épuisant les dialogues, puis discutez ensuite avec les deux autres membres du jury, à tour de rôle. Discutez également avec Peepers sur la droite, puis récupérez les paroles de ce dernier à sa droite. Retournez maintenant sur le plateau du sitcom, puis passez par la porte du jeu télé, à droite du décor (par laquelle est entrée la poule durant le tournage de la scène).

Vous rencontrez ainsi Hugh Bliss. Demandez-lui qu'il vous fasse un tour, puis choisissez la couleur verte. Demandez-lui ensuite une photo, puis cliquez sur le podium gauche du plateau télé après avoir quitté la conversation et suivi la séquence. Répondez n'importe quelle proposition, car elle produira le même effet : Hugh quitte le plateau. C'est le moment pour remplacer ses fiches laissées sur le côté par les "Paroles de peepers" de votre inventaire. Retentez le jeu en cliquant à nouveau sur le podium de gauche et en répondant : "Non", puis récupérez un million de dollars en bons d'achats.

Allez ouvrir la porte du talk-show sur la droite du plateau et vous parlerez à Myra. Demandez-lui si vous pouvez entrer, puis elle vous demandera des preuves de votre célébrité. Donnez-lui dans un premier temps votre enregistrement du sitcom, puis revenez plus tard, lorsque vous aurez obtenu le reste. Revenez donc sur le plateau du sitcom, puis passez l'autre porte de droite, menant à l'émission culinaire. Parlez avec la productrice, puis cliquez ensuite sur le pot pour commencer l'émission. Dites que vous allez confectionner un gâteau. Utilisez n'importe quels ingrédients pour ensuite cliquer sur le four en bas à gauche et récupérer le gâteau. Rejoignez le plateau du sitcom, puis celui de la nouvelle tarte, pour finalement sortir du studio par la porte de gauche.

De retour dans votre quartier, allez rendre visite à Sybil, sur la gauche. Après avoir discuté, remettez-lui la photo prise avec Hugh, puis allez au magasin de Bosco. Avant de rentrer, récupérez un exemplaire du "Alien love triangle Times" au niveau du présentoir jaune. Donnez ensuite les bons d'achats à Bosco pour recevoir le modulateur de voix chimique et utilisez les condiments à gauche du magasin sur le gâteau de votre inventaire. Repartez au studio avec la Desoto.

Vous voici donc de retour sur le plateau de "La nouvelle tarte".
Eliminez Whizzer en lui donnant le gâteau au ketchup et il ne restera plus que deux juges. Utilisez le modulateur de voix sur vous (Sam), puis cliquez sur le micro pour commencer à interpréter une chanson dont vous choisirez les paroles (peu importe). Ceci aura pour effet de briser les verres des lunettes de Specs, puis il reconnaîtra votre talent, au même titre que Sam, ce qui vous permet d'obtenir le contrat d'enregistrement. Retournez ensuite parler à Myra, à droite du plateau de jeu de Hugh Bliss. Demandez-lui comment être invité, puis remettez-lui alors le contrat d'enregistrement ainsi

que le tabloïd. L'émission va commencer, et vous devrez parler de l'ours. Parlez à Myra au sujet de "La nouvelle tarte", puis après votre prestation ridicule, utilisez le modulateur de voix sur Sam et cliquez sur le Banjo. Parlez ensuite à Myra de la photo du "Times", puis dites-lui que d'autres personnes sont impliquées. Citez la vache Bessy et suivez la séquence de fin.

Episode 3 - La taupe, la mafia et le nounours

Examinez le trou de souris de Jimmy pour récupérer en face de l'entrée un as de pique, puis sortez ensuite du bureau par la porte de gauche. Une fois dehors, partez sur la droite pour observer au bout de la rue les distributeurs de tabloïds, de journaux et de chewing-gums. Entrez ensuite dans le magasin. Parlez à Bosco en apprenant des infos sur le SDA-BT 2 et essayez de vous le procurer, puis après avoir épuisé les dialogues, sortez du magasin pour retourner à gauche et rendre visite à Sybil. Après lui avoir parlé, jetez un oeil à la caméra située au-dessus du cactus de gauche, puis sortez. Prenez ensuite votre voiture pour vous rendre au casino.

Epuisez les dialogues avec Lovey Bear, puis regardez la vitrine du sandwich à viandes de gauche, avant d'aller actionner le bras du bandit manchot pour déclencher une petite séquence. Allez ensuite parler au garde qui se tient devant l'ascenseur et qui ne laisse passer que ceux qui détiennent le mot de passe. Observez la machine Whack Da Ratz pour y insérer ensuite un jeton, après avoir lu les règles sur le panneau. En remportant la partie, c'est-à-dire en ayant tiré sur au moins 20 rats orange, vous gagnerez un magnet souvenir. Parlez enfin au croupier pour ensuite discuter avec Léonard et engager une partie contre lui. Vous ne pourrez gagner. Il mise ses 10 millions lorsqu'il sait qu'il a la carte la plus forte et vous perdez. Lorsqu'il pense avoir une carte faible, il se couche. Quittez la partie un instant et allez observer le nez de clown brillant au-dessus de l'entrée du casino, pour ensuite y coller l'as de pique trouvé précédemment au bureau. Revenez jouer contre Léonard, puis vous remporterez cette fois 10 millions de jetons. Sortez maintenant du casino pour retourner chez Bosco et lui prendre l'appareil miniature, qui n'est autre qu'un cafard, contre vos 10 millions de jetons.

Retournez au casino pour utiliser le cafard sur le garde et rejouez ensuite au bandit manchot afin de faire apparaître à nouveau le patron. En récupérant le cafard sur le mur, il vous apprend ce fameux mot de passe, puis en le donnant au garde, vous pourrez gagner l'arrière-salle. Chuckles vous propose de devenir membre de la mafia des jouets. Répondez-lui "Ca semble bien". Demandez-lui alors qui intimider, qui refroidir et que récupérer. Il vous donne ainsi des nounours à disposer sur la table à l'entrée du magasin de Bosco, vous demande ensuite de tuer Sybil, puis enfin de récupérer un sandwich à la viande originelle. Finissez la conversation, puis regardez les moniteurs sur la droite avant de sortir de la pièce. De retour dans la salle de jeux, remarquez que le bras du bandit manchot a disparu, et que la vitrine de sandwich à la viande est vide, puis quittez le casino.

Allez donc maintenant au magasin de Bosco pour lui demander comment fonctionne le SDA-BT 2 et lui parler de la mafia des jouets. Pendant qu'il scrute à la fenêtre avec ses jumelles, collez le magnet gagné au casino sur la caméra de surveillance de gauche, puis placez ensuite l'ours en peluche sur la table avec la nappe à carreaux rouges et blancs. Vous venez de remplir la première mission du contrat. Rendez-vous maintenant chez Sybil pour lui parler, puis une fois les dialogues épuisés, observez la webcam sur le cactus de gauche. Prenez la tasse de Sybil, puis repartez au magasin de Bosco. Utilisez alors celle-ci sur le distributeur de condiments à gauche de la pièce pour ensuite retourner chez Sybil et replacer la tasse sur le bureau (en cliquant avec sur Sybil). Utilisez ensuite votre arme pour tirer sur la tasse et observez la séquence. Mission accomplie. Reste maintenant à s'occuper du sandwich à la viande. Pour ce faire, retournez à votre bureau, puis vous verrez Léonard en train de parler à Jimmy. Après avoir épuisé les dialogues avec Léonard et que Sam ne saura plus quoi dire, passez à Max et cliquez sur la phrase au sujet du pistolet à amorces. Vient ensuite le jeu des "Ta mère est tellement ... que ...". Sam connaît uniquement le début des phrases, tandis que Max lui, ne connaît que la fin. C'est parti, sélectionnez comme suit :
"Ta mère est tellement moche ... Que quand elle va à la banque ils coupent les caméras".
"Ta mère est tellement bête... Qu'elle dit "merci" à l'horloge parlante".
"Ta mère est tellement vieille... Qu'elle visse son chapeau".
"Ta mère est tellement ridée... Qu'on la prend pour un code-barre".
"Ta mère est tellement maigre... Qu'elle tricote sans aiguille".

Léonard avoue ensuite que le sandwich se trouve dans le bandit manchot du casino.

Après avoir récupéré le bras, vous sortez du bureau. Direction : le casino. Replacez le bras sur le bandit manchot, puis actionnez-le pour récupérer le sandwich. Après les différentes séquences, vous vous retrouvez en voiture, poursuivi par les hommes de Ted I Bear. Tirez sur une enseigne suspendue en hauteur pour les écarter de la route, puis une fois de retour dans le bureau de Ted I Bear, passez par la porte dont l'accès est interdit. Suite à la nouvelle scène, tirez sur Max avec le pistolet à amorces. Une fois que Ted I Bear retourne dans son bureau, emparez-vous du tournevis situé sur la table de gauche, puis utilisez-le sur la machine du bandit manchot d'à côté. Il en tombe une boîte vocale. Récupérez-la pour aller la placer dans le récipient au niveau duquel se sert le bras mécanique jaune. C'est alors qu'un nounours modifié sera créé, puis il vous restera à aller le ramasser pour ensuite le montrer à Ted I Bear. Tirez enfin le levier qu'avait actionné Max pour observer la séquence finale.

Episode 4 - Abraham Lincoln doit mourir !

Suite à la séquence introductive, récupérez le gant de boxe au bord de la piscine, puis allez parler à l'agent secret qui se trouve devant la Maison Blanche. Epuisez les dialogues, mais il vous refusera l'accès au bâtiment. Cliquez sur le téléphone situé à droite de l'entrée pour que Sam mémorise le numéro, puis retournez au bureau avec la Desoto. Une fois de retour dans votre quartier, dirigez-vous à droite pour parler à Hugh Bliss et lui demander notamment d'effectuer un tour de magie. Profitez alors de sa disparition temporaire pour vous emparer du panneau de livraison gratuite, puis entrez dans l'escrocmarché de droite. Epuisez les dialogues avec Bosco pour apprendre qu'il vend du sérum de vérité pour la modique somme de 100 millions de dollars. Après avoir fait le tour des dialogues, sortez du magasin pour rejoindre celui de Sybil, sur la gauche. Parlez avec elle de sa reconversion en agence matrimoniale, puis demandez à remplir un dossier afin de trouver votre âme soeur. Répondez ce que vous voulez aux questions, puis terminez la discussion afin de rejoindre maintenant votre bureau.

Utilisez le téléphone pour appeler la Maison Blanche et dites-lui de ne pas quitter. Sortez du bureau pour prendre la Desoto et rejoindre la Maison Blanche. Vous pouvez maintenant franchir la porte du bâtiment puisque cet idiot d'agent est toujours en train d'attendre au téléphone. Après la petite séquence, allez parler au président en épuisant les dialogues, puis parlez à son garde du corps, qui n'est autre que Chuckles. Ouvrez ensuite la porte de la salle de guerre sur la droite, et vous serez jeté dehors. Retournez voir le président après l'entrée de Whizzer, puis discutez avec ce dernier. Dites ensuite au président que vous êtes prêt à traduire, puis au moment venu, donnez la réplique "Qu'est-ce qu'il faut faire pour avoir à boire, ici ?". Sélectionnez ensuite "Où est la salle de guerre ?", puis lorsque Chuckles et Whizzer partiront, utilisez le gant de boxe sur le président. Suivez la séquence, puis cliquez ensuite sur Lincoln pour engager un débat présidentiel qui opposera ce dernier à Max.

Epuisez tous les sujets de conversation, et remarquez que Lincoln observe une fiche à ses pieds. Allez ensuite changer la fiche en cliquant deux fois dessus, puis recommencez le débat et vous ferez ainsi chuter les sondages. Récupérez un tract de campagne de Lincoln à ses pieds, puis retournez dans votre quartier avec la Desoto. Allez observer les affiches situées derrière votre voiture et emparez-vous de l'une de gauche. Retournez à la Maison Blanche pour placer tout d'abord sur les fiches de Lincoln le panneau de livraison gratuite récupéré au début de l'épisode. Abordez le problème des déchets pour faire encore un peu chuter les sondages. Placez maintenant l'affiche récupérée derrière la Desoto, puis abordez le problème du programme fiscal. Il chute encore un peu plus dans les sondages. Utilisez ensuite votre matériel d'écoute miniature sur Lincoln et suite à son discours, n'oubliez pas de récupérer le cafard au bas du micro, avant de rendre visite à Sybil.

Placez-y le tract de Lincoln dans le boîtier du service de rencontres, puis elle vous remettra son numéro de téléphone. Rentrez au bureau pour appeler Sybil en utilisant le cafard sur le téléphone. Répondez successivement, "Moi, Abraham Lincoln, je suis cet homme", "Cette date sera marquée d'une pierre blanche pour les siècles à venir", "Je me tiens ici, sur les marches de la Maison Blanche", puis "L'heure est venue d'agir". Suivez cette séquence, où Max sera élu président des Etats-Unis !

Entrez dans la Maison Blanche puis emparez-vous du ruban des ministres sur le bureau. Regardez le calendrier et le gros livre de budget national, puis allez parler à l'agent se tenant devant la salle de guerre. Il refuse de vous laisser entrer. Donnez-lui le ruban en le nommant ministre de ce que vous voulez, puis placez le post-it du calendrier sur le 26 avril. Retournez lui parler des vacances et il libérera le passage vers la salle de guerre. Vous ne pouvez ouvrir cette porte qu'en temps de guerre ! Il vous faut alors rejoindre le magasin de Sybil.

Epuisez les dialogues, mais elle refusera pour le moment de prêter sa machine de datation au Carbone 14. Retournez à la Maison Blanche pour cliquer sur le livre de budget et voir qu'a maintenant été ajouté le magasin de Sybil en tant que site historique. Cochez sa case pour lui donner une somme d'argent colossale, puis retournez ensuite à son magasin pour récupérer l'appareil de datation au Carbone 14.
Allez ensuite à l'escrocmarché de Bosco, pour parler à nouveau avec lui de tous les sujets disponibles, puis utilisez l'appareil de datation au Carbone 14 sur les saucisses de gauche. Il est temps de retourner à la Maison Blanche pour cocher la case du magasin de Bosco, nouvellement apparu dans le livre de budget national. Revenez ensuite chez Bosco pour lui parler à nouveau et acquérir le sérum de vérité, qui n'est autre qu'une bouteille de vodka.

De retour à la Maison Blanche, parlez aux trois compères que vous connaissez bien maintenant en épuisant pour chacun la discussion, puis donnez la vodka à Whizzer. Regardez maintenant cette séquence mémorable ^^. Entrez ensuite dans la salle de guerre, puis effectuez un tour d'observation de la pièce, jusqu'à vous placer devant l'ordinateur de visée. Lancez donc un missile sur l'Antarctique, puis effectuez une mise à feu sur les cibles suivantes pour observer le résultat, y compris sur le magasin de Bosco. Suite à cela, retournez voir ce dernier à l'escrocmarché, puis récupérez la balise placée derrière la caméra qui retransmettait les images de Bosco sur l'ordinateur de visée (la caméra est située à droite de la pièce. Cliquez sur le panneau de soldes).

Sortez enfin de l'escrocmarché pour remonter dans la Desoto et partir à la poursuite de Lincoln. Utilisez la balise en l'envoyant sur Lincoln, puis sélectionnez ensuite la Maison Blanche en tant que destination dans les choix situés en bas à droite de l'écran. Reste à vous rendre dans la salle de guerre pour appuyer sur le bouton de mise à feu après avoir sélectionné la balise de Lincoln !

Episode 5 - Reality 2.0

Après la séquence introductive, allez au magasin de Bosco. Epuisez comme d'habitude tous les sujets de conversation, puis parlez ensuite à Jimmy. Etant donné qu'il refuse de vous vendre son canon, il vous faut le récupérer d'une autre manière... Cliquez sur le canon et Jimmy vous tirera dessus. Pendant le court laps de temps où il le recharge, cliquez sur le rat pour que Max le coince à l'intérieur, et vous récupérerez ainsi l'objet. Sortez de l'escrocmarché pour vous rendre chez Sybil, puis utilisez sur elle le canon afin de la sortir de son jeu. Parlez-lui ensuite de tous les sujets disponibles, puis cette discussion vous permettra de vous rendre au magasin de Lefty, qui se trouve à droite du magasin de Sybil, dans le coin du renfoncement où votre Desoto est garée.

Discutez de tous les sujets disponibles avec les ordinateurs, pour les voir vous chanter leur chanson et pour leur demander de jouer à Reality 2.0. Vu que les lunettes de Sybil sont cassées, un des ordinateurs vous fournira une puce pour les réparer, puis donnera des lunettes virtuelles à Max. Retournez alors chez Sybil, puis utilisez la puce sur les lunettes virtuelles posées sur la banquette de droite. Vous voici maintenant connecté à Reality 2.0. Après avoir inspecté les lieux et parlé à Sybil, sortez du magasin pour trouver Tatie Biotique sur votre gauche. Epuisez les sujets de conversation avec elle, puis entrez dans le magasin de Lefty, baptisé "Salle de contrôle" dans ce monde. Appuyez sur le bouton de l'ordinateur le plus à droite pour désactiver les pop-up et ainsi pouvoir maintenant vous emparer du "Jack in the box" situé à vos pieds en sortant du magasin.

Dirigez-vous sur la droite du quartier pour parler au magicien d'internet et qu'il vous remette un kit de peinture arc-en-ciel, puis rentrez dans la boutique virtuelle de Bosco. Epuisez tous les sujets de conversation, puis votre objectif sera maintenant de récupérer ces 5 pièces d'or. Pour ce faire, retournez à la salle de contrôle, puis cliquez sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade avec le cafard informatique de votre inventaire. Vous avez désormais la capacité de sauter ! Allez donc récupérer les 3 pièces d'or situées entre le magasin de Sybil et la Desoto, puis sautez jusqu'au panneau publicitaire placé sur le toit du même magasin en cliquant sur le "épée +2" mais il sera coincé. Revenez à la salle de contrôle pour reprendre le cafard informatique et le placer sur le 3ème ordinateur en partant de la gauche. Vous voilà maintenant plat comme une crêpe, à la manière d'un Paper Mario !

Entrez chez Sybil et cliquez sur la porte du placard de droite pour que Sam glisse dessous et récupère une nouvelle pièce d'or. Retournez à la salle de contrôle pour maintenant placer le cafard sur le premier ordinateur en partant de la gauche. Avec votre taille minuscule, rejoignez votre bureau. Etant donné que vous ne pouvez pas grimper sur les marches trop hautes, revenez à la réalité en cliquant sur les lunettes situées en bas à droite de l'écran, puis montez

dans votre bureau. Là, remettez vos lunettes, puis entrez dans le trou de souris pour récupérer la dernière pièce d'or. Revenez récupérer votre cafard informatique dans la salle de contrôle, puis allez au magasin virtuel de Bosco pour lui échanger vos 5 pièces d'or contre l'épée longue. Rendez-vous maintenant à gauche de la salle pour cliquer sur la machine à sludgies bleue, sous l'enseigne "Spawn point". Utilisez le gant de boxe ou l'épée sur la gelée bleue qui vient d'en découler, puis un combat va débuter. Vous avez l'initiative. Choisissez d'attaquer avec un objet et sélectionnez l'épée longue pour finalement remporter le combat et récupérer ainsi la gelée bleue.

De retour dans la salle de contrôle, replacez le cafard sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade pour acquérir une nouvelle fois la capacité de sauter. Remontez alors sur le toit de Sybil pour utiliser la gelée bleue sur l'épée +2. Inutile d'espérer vaincre Tatie Biotique pour le moment, tant que vous n'avez pas encore de protection. Retournez donc une fois encore à la salle de contrôle pour reprendre le cafard et cliquez directement sur l'ordinateur le plus à droite, afin de réactiver les pop-up, puis utilisez une des armes de votre inventaire sur Tatie Biotique. Dans le combat qui va suivre, elle aura l'initiative. Utilisez donc le "Jack in the box" comme moyen de défense afin de bloquer son attaque, puis utilisez ensuite votre épée +2 en guise d'attaque.
Vous remportez le combat, ce qui vous permet d'accéder à la boîte à lettres.

Direction : le magasin de Bosco, mais dans le monde réel cette fois-ci. Emparez-vous des jumelles sur le comptoir alors qu'il est hypnotisé, puis revenez en mode virtuel. Frappez-le avec l'épée +2, puis il sera remplacé par un Bosco contrôlé par l'IA. Retournez alors dans le monde réel, puis demandez à Bosco de vous vendre son arme biologique. Elle vous en coûtera un milliard de dollars et vous ne les possédez pas pour le moment. Dites-lui ensuite de regarder derrière lui. Profitez de ce court instant pour utiliser sur lui les jumelles et trouver son mot de passe tatoué. De retour dans le monde virtuel, approchez de votre Desoto pour effectuer quelques modifications avant de vous rendre à Bancolavadero.com (où l'accès à la banque vous sera refusé si vous vous y rendez maintenant). Utilisez votre kit de peinture arc-en-ciel pour peindre la voiture comme suit : le capot en bleu, le milieu en rouge et l'arrière en pourpre. Ces trois couleurs correspondent aux initiales de la plaque minéralogique du véhicule (BRP).

Rendez-vous alors à Bancolavadero.com et accédez à la banque. Déverrouillez le carré correspondant au compte de Bosco en donnant le mot de passe "bosco", puis vous pourrez ensuite modifier le flux de l'argent en cliquant sur les icônes de falsification des comptes et en faisant en sorte que tout l'argent se retrouve sur le compte de Bosco. De retour à la réalité, allez voir Bosco pour qu'il vous remette son arme biologique, qui n'est autre qu'un mouchoir plein de glaires ! Beuark ! Retournez ensuite dans Reality 2.0 pour aller placer la maladie informatique dans la boîte aux lettres que gardait Tatie Biotique, puis observez la séquence.

Vous voici dans un jeu textuel auquel vous devrez donner les réponses suivantes :
"Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Aller à l'est", "Prendre", "Prendre le magasin Bosco", "Aller", "Aller à l'ouest", "Aller", "Aller au nord-ouest", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco", "Utiliser le magasin Bosco sur le lac de mièvrerie", "Aller", "Aller au sud-est", "Aller", "Descendre", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco vomitif", "Utiliser le magasin Bosco vomitif sur la présence", "Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Monter", "Utiliser", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes sur l'internet". Suivez la séquence finale.

Episode 6 - La face éclairée de la Lune

Après avoir atterri, ou plutôt "aluni" sur la Lune, observez les alentours, puis dirigez-vous sur la droite pour entrer dans le centre touristique et magasin de souvenirs lunaires, après avoir parlé avec Harry La Taupe. Regardez le présentoir du fond pour observer la cuillère tordue dans la vitrine et Sam finira par la voler. Observez le graphique du plan de Hugh Bliss pour hypnotiser le public, puis donnez la vitrine contenant la cuillère à Max avant de quitter le magasin et de vous faire fouiller. Partez plus à droite pour trouver l'entrée de la bulle de tranquillité gardée par Siphon, puis épuisez les dialogues avec ce dernier. Il vous explique que seuls les prismatologues de niveau rouge peuvent passer cette porte. Demandez à faire une analyse spectrale et il vous refusera l'accès pour le moment, en vous remettant la licorne, qui vous permettra d'analyser votre niveau de prismatologie.

Il est temps de regagner la Terre en Desoto (si si !) pour vous rendre chez Bosco. En discutant avec ce dernier, vous apprenez qu'il a à vendre un générateur de tremblements de terre, pour la coquette somme de 100 millions de dollars.

Suite à la conversation, placez la licorne dans le four micro-ondes de gauche, puis sa corne virera au rouge. Quittez l'escrocmarché pour rejoindre votre bureau et récupérer le cintre sur votre télévision, puis filez chez Sybil pour discuter un peu avant de repartir pour la Lune.

Remettez la licorne à Siphon, puis vous accéderez à la bulle de tranquillité. Parlez avec Lincoln pour apprendre qu'il possède un talisman de gastrokinésie, mais qu'il l'a avalé. Etant donné qu'il avoue avoir un faible pour Sybil, proposez-lui de l'aider en appelant cette dernière et dites-lui les répliques suivantes : "Détends-toi, poupée", "Femme, vous êtes fine comme le renard", puis "On va se faire une partie de hockey à deux". Suite à cela, Lincoln va régurgiter le talisman. Utilisez-le alors sur Max pour qu'il vomisse à son tour la vitrine contenant la cuillère tordue. Allez ensuite parlez avec les quatre ordinateurs pour apprendre qu'ils possèdent un talisman et qu'ils sont en train de créer une I.A. imbattable. Demandez à tester le jeu, et vous devrez perdre pour leur prouver que leur système est au point. Attention, la machine est tellement nulle qu'il semble même plus facile de gagner que de perdre ^^! Suite à votre cuisante défaite, les ordinateurs vont vous narguer et vous pourrez obtenir le talisman de vision à travers le plomb.

Sortez de la bulle de tranquillité pour vous diriger vers le module lunaire et utiliser le cintre sur le sas de celui-ci. Vous pouvez alors utiliser la vitrine contenant la cuillère sur le moteur-fusée situé sous l'appareil. Démarrez à nouveau ce dernier en cliquant dessus avec la clé du module, cela aura pour effet de détruire la vitrine. Vous pourrez alors récupérer le talisman tordeur de cuillères.

De retour dans la bulle de tranquillité, allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel situé au centre de la pièce, puis observez à travers cette porte en plomb en utilisant le talisman de vision. Ouvrez ensuite la porte en utilisant le talisman tordeur de cuillères sur l'applique qui soutient la boule de bowling. Vous voici dans la salle de Hugh Bliss. Suite à la cinématique, vous devrez vous charger de retrouver les trois parties manquantes de Max. De retour dans la pièce principale de la bulle de tranquillité, vous trouvez un des doubles de Max. Allez utiliser le talisman tordeur de cuillères sur la cuillère-fourchette géante qui se trouve à gauche du double de Max, puis approchez-vous de ce dernier pour qu'il se mette à vous tirer dessus. Attendez qu'il saute dans le wagon du grand huit pour tirer avec votre gros flingue sur le bouton vert permettant son activation. Max récupère finalement sa main et une partie de sa personnalité.

Allez maintenant parler à Philo Pennyworth, le poulet qui se trouve à droite. Il n'arrive pas à faire son tour de magie et ne peut donc pas vous l'apprendre... Ressortez pour trouver un autre double de Max, mais ne vous en souciez pas pour le moment. Revenez plutôt sur Terre en Desoto, puis allez trouver Jimmy sur le parcmètre en vous dirigeant sur la droite. Utilisez le talisman tordeur de cuillères sur le parcmètre, puis revenez sur la lune pour parler à nouveau à Pennyworth. Il réussit cette fois son tour et vous obtenez son chapeau. Rentrez une fois de plus sur Terre pour aller trouver le troisième double de Max à l'escrocmarché. Utilisez le chapeau pour en sortir Jimmy, puis cliquez avec ce dernier sur le clone de Max en train de s'empiffrer.
Cliquez enfin sur le chapeau pour en sortir l'estomac de Max ! Rentrez au bureau pour ouvrir votre placard et trouver Léonard. Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, cliquez d'abord dessus pour apprendre que Max lui a donné à manger l'acte de propriété des Etats-Unis. Utilisez donc sur Léonard le talisman de gastrokinésie pour récupérer le papier et filer chez Sybil.

Parlez avec elle et Lincoln, puis utilisez l'acte de propriété sur Sybil et elle vous l'achètera pour 100 millions de dollars. Allez trouver Bosco pour lui remettre l'argent et vous obtiendrez enfin le générateur de tremblements de terre. Il est temps de revenir sur la Lune pour mettre un terme à toute cette affaire !

Utilisez le générateur de tremblements de terre sur le clone de Max qui va ainsi se retourner sur le ventre. Récupérez la queue de Max pour qu'il redevienne complètement lui-même et allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel de la bulle de tranquillité. Suite à la cinématique, nos deux compères se retrouvent dans une situation délicate. Commencez par utiliser le talisman tordeur de cuillères sur le talisman de magicien posé sur la cuillère en hauteur, puis cliquez sur ce même talisman de magicien à partir de votre inventaire. Après la séquence, vous voici maintenant coincé dans une caisse, prêt à vous faire couper en deux ! Utilisez alors à nouveau le talisman de magicien, et les places seront une fois de plus inversées. Commencez à scier la caisse, puis vous vous retrouvez ensuite dans le module lunaire. Utilisez le talisman de magicien. Dans cet aquarium, faites une fois encore usage de ce talisman et dès que vous vous déplacerez, vous reviendrez à la case départ, sur la roue tournante. Utilisez... Le talisman du magicien ! Vous voilà dans la caisse, à deux doigts de vous faire couper en deux. Inversez les rôles une fois de plus grâce au même talisman, mais cliquez cette fois avec la scie sur le module lunaire. Sortez de l'aquarium avec le talisman, puis utilisez la clé du module

lunaire sur ce dernier. Observez la séquence finale...

SUCCÈS

Le monde est sauf ! (30)

Complétez tous les épisodes de Sam & Max sauvent le monde.

Le côté clair de la lune (20)

Complétez l'épisode 6 - "Le côté clair de la lune".

Licornucopia (10)

Ecoutez 10 commentaires différents à propos de votre licorne.

Réalité 2.0 (20)

Complétez l'épisode 5 - "Réalité 2.0".

Plus puissant que l'épée (10)

Dans l'épisode 5, essayez de tout débiter dans le texte d'aventure avec votre épée +2.

Abe Lincoln doit mourir ! (20)

Complétez l'épisode 4 - "Abe Lincoln doit mourir !".

Lapin de Pâques (10)

Dans l'épisode 4, trouvez l'oeuf de Pâques.

LaTaupe la pègre et la boulette (20)

Complétez l'épisode 3 - "La taupe, la pègre et la boulette".

L'expert Paf ! (10)

Dans l'épisode 3, obtenez un score parfait au jeu du Paf, les rats !

Situation : comédie (20)

Complétez l'épisode 2 - "Situation : comédie".

L'improvisateur (10)

Dans l'ép. 2, représentez 6 personnalités de vaches différentes que M. Featherly voudra bien suivre.

Choc culturel (20)

Complétez l'épisode 1 - "Choc culturel".

Samurai Shodown II

© SNK / SNK Playmore 2008

JOUER AVEC KUROKO

Lors d'un match à deux joueurs (online ou offline), allez sur l'écran de sélection des personnages et faites : **Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite + X** pour jouer avec Kuroko.

Samurai Shodown Sen

© SNK Playmore 2010

PERSONNAGES CACHÉS

Ces personnages sont disponibles en modes Versus, Survival et Practice.

Draco

Terminer le mode Story avec 12 personnages différents. Placez le curseur sur Takechiyo et maintenez LT pour jouer avec Draco.

Golba

Terminer le mode Story avec les 24 personnages. Placez le curseur sur Haohmaru et maintenez LT pour jouer avec Golba.

Samurai Warriors 2 : Empires

© Koei 2007

ASTUCES DIVERSES

Ajuster les options annexes
Recrutez 100 officiers.

Ajuster la limite d'officier
Débloquez 50 cartes de politique.

Ajuster la limite de temps
Terminez le mode empire.

Changer le propriétaire du fief et les officiers par défaut
Terminez le mode empire.

Option de mort de l'officier
Débloquez 50 armes.

SCÉNARIOS BONUS

Bataille de Anegawa (1570)

Terminer les scénarios régionaux.

Incident Honnouji (1582)

Terminer le scénario de Kawanakajima (1560).

Battaille de Sekigahara (1600)

Terminer le scénario d'Honnouji (1582)

RÉCOMPENSE : 1000 K.O BADGE

Battre au moins 1000 adversaires en une seule bataille, et remporter la victoire.

MODÈLES SPÉCIAUX

Atteignez le niveau 11 avec chaque personnage afin de débloquer leurs modèles spéciaux.

SAW

© Konami / Zombie 2009

LISTE DES SUCCÈS

Un trésor ! (10)

Déverrouiller le premier conteneur.

C'était un accident (10)

Tuer le premier sbire.

Légitime défense (15)

Tuer 10 sbires.

Contraint et forcé (20)

Tuer 20 sbires.

Expérimentation (10)

Utiliser la seringue de santé pour la 1re fois.

J'arrête quand je veux (20)

Utiliser 20 seringues de santé.

Une vie gâchée (5)

Rester inactif pendant cinq minutes.

On veut en savoir plus ? (20)

Trouver le 1er dossier sur l'asile.

Qui est le Tueur au puzzle ? (15)

Trouver le 1er dossier de patient.

Darwin serait fier (20)

Mort une fois.

Tuer ou mourir (30)

Tuer un sbire avec l'explosion d'un collier.

Bras droit (10)

1re victime avec un bras de mannequin.

Home run (10)

1re victime avec une batte.

Ça va faire mal (10)

1re victime avec une batte cloutée.

Grand nettoyage (10)

1re victime avec un balai.

Tuyauterie (10)

1re victime avec un tuyau.

Chirurgie (10)

1re victime avec un scalpel.

On se détend (10)

1re victime avec une seringue.

Service parfait (10)

1re victime avec un pied de table.

Ça peut être utile (10)

1re victime avec une béquille.

Fossoyeur (10)

1re victime avec une pelle.

Extinction des feux (10)

1re victime avec une lampe de chevet.

Hache de guerre (10)

1re victime avec une hache.

Incendiaire (10)

Première victime tuée avec le feu.

Nouvelle coupe (10)

1re victime avec des ciseaux.

On dit bonjour au monsieur (10)

1re victime avec un revolver.

On attend le boum (10)

1re victime avec une mine explosive.

Oups ! (10)

1re victime avec une mine étourdissante.

Asphyxie (10)

1re victime avec du gaz.

Je passe à l'action (10)

Premier PNJ affronté.

Coup pour coup (10)

Premier sbire tué à coups de pied.

Sans pitié (20)

Cinq sbires tués à coups de pied.

Entrée avec effraction (10)

Première porte déverrouillée.

Serrurier (20)

Déverrouiller 5 portes.

Professionnel (50)

Déverrouiller 20 portes.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SAW II : Flesh & Blood

© Konami / Zombie 2010

CHEAT CODE

Au lancement du jeu, à l'écran "press start", faites (avec la croix directionnelle) : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start**.

SUCCÈS

Les coins en premier (15)

La première pièce du puzzle trouvée

Puzzle de chair(15)

Le quart des pièces du puzzle trouvé

Ça commence à prendre forme (15)

La moitié des pièces de puzzle trouvée

Recoller les morceaux (30)

Toutes les pièces du puzzle trouvées

Papier mâché (15)

Première marionnette Billy trouvée

Marionnettiste (30)

Toutes les marionnettes Billy trouvées

Un petit profil(15)

Le premier dossier d'enquête trouvé

De la lecture légère (15)

Le quart des dossiers d'enquête trouvé

La moitié de l'histoire(15)

La moitié des dossiers d'enquête trouvée

Journaliste (30)

Tous les dossiers d'enquête trouvés

Écoute-MOI (15)

La moitié des cassettes trouvées

Compilation (15)

Le quart des cassettes trouvées

Écoute Facile (15)

Trouvé la moitié des cassettes

Sonnant de vérité (30)

Toutes les cassettes trouvées

Routeur(15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte à fusibles (Facile)

Point par point(15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte à fusibles (Difficile)

Électricien (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Circuit polarisé (Facile)

Gréement de fortune (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Circuit polarisé (Difficile)

Chromatique (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Kaléidoscope (Facile)

Pense trois étapes en avance (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Kaléidoscope (Difficile)

Moulin à engrenage (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte puzzle (Facile)

Mécanicien (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Boîte puzzle (Difficile)

Comme sur des roulettes (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Caisse à flingue (Facile)

Second Amendement (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Caisse à flingue (Difficile)

Ramponneau (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Puzzle à cadran (Facile)

Perspective forcée (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Puzzle à cadran (Difficile)

Relier les points (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Dans le noir (Facile)

Brûlé (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Dans le noir (Difficile)

Gentil Criminel (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Serrurier (Facile)

Maître cambrioleur (15)

Gagner le meilleur temps au mini-jeu Crochet (Difficile)

Sarah Blalock (30)

Sarah libérée du piège

Joseph Poltzer (30)

Joseph libéré du piège

Carla Song (30)

Carla libérée du piège

Solomon Bates (30)

Solomon libéré du piège

Henry Jacobs (30)

Henry libéré du piège

Et si on jouait un jeu ? (15)

Le mini-jeu Chirurgie oculaire terminé

Compassion (15)

Sauver une personne dont vous n'êtes pas obligé de sauver

6 coups de feu ou 5 seulement... (15)

Joseph meurt

Sapeur Pompier (15)

Barry meurt

Haut les mains (15)

Zeke meurt

Troisième fois le charme (15)

« Le costaud » maitrisé

Le dilemme de Hedgehog (15)

Donovon meurt

Présenté par (15)

Regarder les crédits en entier

Tu as gâché ta vie (15)

Joué le jour de Noël

Ca doit être SAW (15)

Joué au jour d' Halloween

La vieille école (15)

Le code légendaire de Konami entré

Chemin de sang (75)

Campbell a passé le test

Chemin de chair(70)

Campbell a échoué le test

Combattre Ram (15)

« Le costaud » vaincu

Utilisez votre tête (15)

« Le costaud » échappé

SBK 08 : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2008

SUCCÈS

Battre un record. (25)

Battre au moins un record du tour en mode Contre-la-montre.

Cascadeur. (25)

Abandonner 10 fois pour casse de la moto.

Mannequin Crash Test. (25)

Blesser 5 fois votre pilote.

Victoire inversée. (25)

Au cours d'une seule course, parcourir 3 tours en sens inverse et terminer la course.

Dernier par choix. (25)

Terminer 5 courses en ligne en dernière place.

Gagner une course. (50)

Gagner une course en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end de course ou en Championnat.

Gagner 10 courses. (50)

Gagner au moins 10 courses en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end ou en Championnat.

Battre 5 records. (50)

Battre au moins 5 records du tour en mode Contre-la-montre.

Battre 10 records. (50)

Battre au moins 10 records du tour en mode Contre-la-montre.

Gagner une course en ligne. (50)

Gagner une course en ligne.

Gagner 5 courses en ligne. (50)

Gagner 5 courses en ligne.

Championnat. (50)

Gagner un Championnat.

Le défi le plus dur. (50)

Terminer tous les défis du jeu.

SBK me rend malade. (50)

Réaliser 10 burnouts dans la même course et terminer la course.

Gagner 10 courses en ligne. (75)

Gagner 10 courses en ligne.

Gagner 20 courses. (75)

Gagner au moins 20 courses en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end ou en Championnat.

Le parieur. (75)

Déverrouiller toutes les cartes du jeu de cartes.

Gagner 50 courses. (100)

Gagner au moins 50 courses en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end ou en Championnat.

Le vrai héros SBK. (100)

Gagner un Championnat avec des adversaires de niveau Réel.

SBK X : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2010

LISTE DES SUCCÈS

Vous et votre mécanicien (15)

Utilisez le point technique pour la première fois en simulation dans n'importe quel mode de jeu.

Ma moto est mieux que la vôtre (15)

Sauvegardez un réglage pour la première fois en simulation dans n'importe quel mode de jeu.

Enchanté (15)

Créez votre premier pilote en arcade ou en simulation.

A l'heure mondiale (40)

En simulation, catégorie SBK®, battez tous les records sur asphalte sec en contre-la-montre.

Etes-vous un pro? (30)

Remportez votre première course rapide en simulation avec les adversaires en niveau réel.

De Naples à Londres (30)

Pilotez pendant au moins 2000 km dans n'importe quel mode de jeu en arcade et/ou en simulation.

Le plus rapide de l'ouest (30)

Passe les trois chapitres de SBK® jusqu'à la fin en mode histoire.

Nous avons de l'estime pour vous (50)

Atteignez 999 points de réputation en mode carrière.

L'homme de carrière (40)

Dans la même carrière, gagnez au moins une saison en STK, WSSS|8482 et SBK® en mode carrière.

La route au sommet est longue (20)

Améliorez toutes les pièces de la moto en mode carrière.

Et le gagnant est... (15)

Battez au moins un adversaire spécial en mode carrière.

Tout commence ici (15)

Remportez votre première course en mode carrière.

L'heure de la retraite (30)

Terminez le mode carrière au moins une fois.

Vivent les bonus (45)

Débloquez tous les extras.

Le temps des réglages (15)

Débloquez votre première amélioration de moto en mode carrière.

Pas très populaire (20)

Perdez au moins 100 de réputation en mode carrière.

Votre vie est un échec (45)

Terminer une saison entière, en mode Carrière sans la gagner.

Pensez à les dépoussiérer (30)

Gagnez toutes les coupes du mode carrière.

Signez là! (20)

Acceptez une offre d'une équipe STK en mode carrière.

Ca devient sérieux (25)

Acceptez une offre d'une équipe SBK® en mode carrière.

Quel arbre magnifique! (25)

Débloquez tous les chapitres en mode histoire.

Félicitations pour votre union (25)

Dans la même carrière, signez au moins trois contrats.

Gagnez en un éclair! (20)

Remportez un championnat rapide.

La première fois a été rapide (15)

Gagnez au moins une course du championnat rapide.

L'escalade vers la réussite (20)

Obtenez toutes les places du podium au moins une fois en simulation dans différentes courses rapides.

Vous les avez déjà regardés ? (15)

Regardez les crédits.

Jugez par vous-même (15)

Regardez un ralenti pour la première fois.

De l'argent bien dépensé (5)

Merci d'avoir acheté SBK®X.

Le bleu des salons (20)

Gagnez votre première course lors d'un championnat en Xbox LIVE.

Le premier d'une longue série (30)

Remportez votre premier championnat ou championnat par équipe en Xbox LIVE.

Faites péter le chrono! (30)

Remportez un contre-la-montre en Xbox LIVE.

Le rapide en ligne (15)

Remportez votre première course rapide en Xbox LIVE.

Pas de tricheurs (15)

En course rapide, faites-vous disqualifier en simulation.

Mach 0.28 (15)

En simulation, atteignez 300 km/h avec n'importe quelle moto, sur tout circuit, dans tous les modes.

Droit dans le mur (20)

Détruisez une moto définitivement en mode carrière.

Reposez en pièces (25)

Blessez votre pilote définitivement en mode carrière.

C'est pas si compliqué (15)

Entrez dans les stands pour la première fois dans tout mode de jeu arcade ou simulation.

Marre de vos simulations! (40)

Remportez au moins une course rapide en simulation avec 100% de la longueur de la course.

Ouvrez les gaz! (25)

Remportez votre première course rapide en arcade.

Victime de la mode (15)

Remportez un week-end de course en simulation en faisant porter le casque Milestone à votre pilote.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Scene it ?

© Microsoft 2007

SUCCÈS

Matinée (15)

Jouer à une partie rapide.

Bonus (15)

Jouer une partie en mode Multijoueur.

Doublure (15)

Répondre correctement à 5 questions d'affilée.

Stagiaire (15)

Répondre correctement à une question.

Second rôle (15)

Gagner une manche en mode Multijoueur.

Groupie (15)

Regarder tous les groupes d'énigmes.

Prolongations (15)

Jouer à une partie longue.

Agent (20)

Totaliser 25 000 points durant une partie rapide.

Assistant (20)

Répondre correctement à 10 questions en moins de 10 secondes.

Assistant-réalisateur (20)

Répondre correctement à 30 questions durant une partie.

Chef machiniste (20)

Répondre correctement à 1 question de chaque groupe d'énigmes durant une partie.

Doublure corps (20)

Répondre correctement à 10 questions d'affilée.

Chef monteur (25)

Répondre correctement à toutes les questions Extrait d'un groupe d'énigmes.

Rôle principal (25)

Gagner une partie en mode Multijoueur.

Directeur de la photographie (25)

Répondre correctement à toutes les questions Pictogramme d'un groupe d'énigmes.

Scénariste (25)

Répondre correctement à toutes les questions Séquences d'un groupe d'énigmes.

Comptable (25)

Répondre correctement à toutes les questions Quiz d'un groupe d'énigmes.

Directeur de casting (25)

Répondre correctement à toutes les questions Star ou Étoile montante d'un groupe d'énigmes.

Archiviste (25)

Répondre correctement à toutes les questions Anagramme d'un groupe d'énigmes.

Compositeur (25)

Répondre correctement à toutes les questions Extrait audio d'un groupe d'énigmes.

Directeur adjoint de casting (25)

Répondre correctement à toutes les questions Réalité déformée et Disparitions d'un groupe d'énigmes.

Accessoiriste (25)

Répondre correctement aux questions Que manque-t-il, Accessoires et Énigme d'un groupe d'énigmes.

Doublure (25)

Répondre correctement à toutes les questions Citations et Générique d'un groupe d'énigmes.

Animateur (25)

Répondre correctement aux questions Dessins, Jeux d'enfants ou Sorties d'un groupe d'énigmes.

VP de studio (25)

Totaliser 40 000 points durant une partie rapide.

Réalisateur (25)

Répondre correctement à 40 questions durant une partie.

Producteur-adjoint (25)

Répondre correctement à 30 questions d'affilée durant une partie.

Cascadeur (25)

Répondre correctement à 15 questions d'affilée.

Film d'horreur (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films d'horreur.

Comédie (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les comédies.

Science-fiction (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films de science-fiction/fantastiques.

Comédie romantique (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les comédies romantiques.

Documentaire (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les documentaires.

Peace & Love (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1960.

Disco (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1970.

Génération X (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1980.

Grunge (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1990.

Directeur de studio (30)

Totaliser 60 000 points durant une partie rapide.

Nouvelle tête (30)

Totaliser 45 000 points durant une partie longue.

Lauréat (35)

Totaliser 60 000 points durant une partie longue.

Producteur (35)

Répondre correctement à 60 questions d'affilée durant une partie.

Superstar (40)

Totaliser 85 000 points durant une partie longue.

Scene it ? Box Office

© Microsoft / Krome Studios 2008

SUCCÈS

Téléphage (10)

Gagnez 5 parties dans n'importe quel mode.

Location de vidéos (20)

Gagnez 10 parties dans n'importe quel mode.

Vendeur de DVD (30)

Gagnez 15 parties dans n'importe quel mode.

Court-métrage (10)

Faites une partie courte.

Figurant (10)

Gagnez 25 000 points dans une partie courte.

Petit rôle (25)

Gagnez 40 000 points dans une partie courte.

Second rôle (35)

Gagnez 60 000 points dans une partie courte.

Péplum (20)

Faites une partie longue

Premier rôle (20)

Gagnez 45 000 points dans une partie longue.

Star (30)

Gagnez 60 000 points dans une partie longue.

Prix du jury (40)

Gagnez 85 000 points dans une partie longue.

Réalisateur (20)

Donnez 10 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Producteur (40)

Donnez 15 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

En direct LIVE (10)

Faites une partie en ligne.

Victoire en LIVE (15)

Gagnez une partie en ligne.

L'as du Live (20)

Gagnez 10 parties en ligne.

En solo (40)

Gagnez au moins 300 000 points dans une partie solo.

Brève apparition (30)

Donnez une bonne réponse dans chaque type de casse-tête.

Mise en scène (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans À l'affiche ou dans les pictogrammes.

Visionnage des rush (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Extrait de film.

Avance rapide (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Chronologie ou Générique.

Exposition multiple (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Genre X.

La Méthode (20)

Trouvez les bonnes réponses aux questions dans Qui suis-je ou Liens de personnalité.

Titre provisoire (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Anagrammes.

Prof de diction (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Extrait sonore ou Chansons et slogans.

Flou artistique (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Réalité déformée.

À la recherche du MacGuffin (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Invisibles ou Accessoires.

Pro du viseur (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Association ou Casse-têtes visuels.

Répliques (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Citations ou Mots croisés.

Remplissage de story-boards (20)

Répondez correctement à toutes les questions de Croquis, Film de pixels ou Jeu d'enfant.

Avant-première (20)

Répondez à 30 questions avec le maximum de points.

Une soirée gore effrayante (15)

Répondez correctement à 25 questions sur les films d'horreur.

Un moment ultra-fun (15)

Répondez correctement à 50 questions sur les comédies.

Récit réaliste d'une rédemption (15)

Répondez correctement à 15 questions sur les westerns.

Une oeuvre visuellement épatante (15)

Répondez correctement à 25 questions sur les films de science-fiction.

Un thriller exaltant (15)

Répondez correctement à 35 questions sur les films d'action.

Un chef-d'oeuvre d'émotion (15)

Répondez correctement à 50 questions sur les drames.

Un grand divertissement familial (15)

Répondez correctement à 20 questions sur les comédies familiales.

Un spectacle bien rythmé (15)

Répondez correctement à 20 questions sur les comédies musicales.

Retour de flamme (15)

Répondez correctement à 40 questions sur les romances.

Soirée entre copines (15)

Répondez correctement à 15 questions sur les films pour midinettes.

Les fans en redemandent (15)

Répondez correctement à 25 questions sur les films de geeks.

Double-séance en plein air (20)

Répondez à 10 questions sur les années 50.

Triomphe de l'anti-héros (20)

Répondez à 20 questions sur les années 60.

Le côté sombre d'Hollywood (20)

Répondez à 30 questions sur les années 70.

Montages musicaux à l'honneur (20)

Répondez à 40 questions sur les années 80.

L'ère de l'info indienne (20)

Répondez à 50 questions sur les années 90.

Hollywood en haute définition (20)

Répondez à 60 questions sur les années 2000.

Meilleure image (15)

Répondez correctement à 40 questions sur les films récompensés par des Oscars.

Meilleur acteur (15)

Répondez correctement à 35 questions sur les acteurs et actrices récompensés par des prix.

Scene it ? Lumières ! Action !

© Warner Interactive / A2M 2009

LISTE DES SUCCÈS

Location de vidéos (20)

Complétez 10 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Vendeur de film (30)

Complétez 15 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Court-métrage (10)

Jouer une partie courte.

Artiste arrière-plan (25)

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie courte.

Petit rôle (10)

Gagnez plus de 60 000 points dans une partie courte.

Second rôle (20)

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie courte.

Trait héroïque (10)

Jouer une partie longue.

Premier rôle (25)

Gagnez plus de 400 000 points dans une partie longue.

Star (20)

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie longue.

Interprétation génial (10)

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie longue.

Starlette Timide (10)

Complètez une partie avec 2 étoiles inutilisées.

Quiz à 4 (10)

Jouez une partie à 4 joueurs.

Vol de bonus (10)

Activez et gagnez le Star-system deux fois dans une même partie.

Rythme endiablé (10)

Marquez plus de 250 000 points dans une partie Mitraillette.

Faux départ (10)

Marquez moins de 50 000 points dans une partie Mitraillette.

Pente savonneuse (10)

Perdez l'avantage 5 fois dans une même partie.

Mollasson (10)

Complétez 5 parties en mode Classique ou Mitraillette.

Appel d'audition (15)

Jouez une partie complète avec chacun des personnages.

Meilleur film (15)

Répondez correctement à 40 questions à propos de films récompensés aux Oscars®.

Meilleur acteur (15)

Répondez correctement à 35 questions dans Pop Quiz à propos de récipiendaires de prix Oscar®.

Réalisateur (20)

Donnez 10 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Soliloquiste (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Pop Quiz ou Foire aux Idées.

Mise en scène (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête À l'affiche ou Pictogrammes.

Revues les journaux (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits de film.

Avance rapide (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Générique ou Citations.

Exposition multiple (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un Clap de fin.

Interprétation Méthodiques (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Qui suis-je ou Liens de personnalités.

Titre provisoire (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Anagrammes ou Pictogrammes.

Prof de diction (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits sonores ou Chansons et slogans.

Flou artistique (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Unissez-les ou Chronologie.

A la recherche du MacGuffin (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Invisibles ou Accessoires.

Pro du viseur (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Réalité déformée ou Casse-têtes visuels.

Remplissage de story-boards (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Croquis, Film de pixels ou Jeu d'enfant.

Avant-première (20)

Répondez à 30 questions avec le maximum de points.

Que la fête continue ! (20)

Répondez à 50 questions dans le Mode party.

Boute-en-train (20)

Marquez le plus de points dans 5 groupes de casse-têtes consécutifs dans la Mode Party à 4 joueurs.

Chaud-froid (20)

Répondez à un casse-têtes complet correctement et un autre incorrectement dans une partie courte.

Venu par-derrière (20)

Soyez le 4e à la fin d'une manche d'une partie longue, puis remportez le jeu.

Plus rapide que la lumière (20)

Marquez plus de 500 000 points dans une partie Mitraillette.

Tour de l'archive de films (20)

Donnez 100 bonnes réponses en Casse-têtes visuels, Réalité déformée, Accessoires ou Ce qui manque.

Galerie d'art (20)

Donnez 100 bonnes réponses en Croquis,Jeu d'enfant, Films de pixels ou À l'affiche.

Tour de Jeux de logique (20)

Donnez 100 bonnes réponses en Chronologie, Unissez-les, Anagrammes ou Pictogrammes.

Brève apparition (25)

Donnez une bonne réponse dans chaque type de casse-têtes.

Aucune marge d'erreur (30)

Gagnez une partie courte avec moins de 1 000 points.

Score de légende (30)

Marquez plus de 300 000 points dans une partie longue à 2 joueurs ou plus.

De justesse (30)

Gagnez une partie longue avec moins de 1 000 points.

Echelon supérieur (30)

Dans une partie à 2 joueurs ou plus, gagnez plus de points que les autres dans 4 catégories.

Score héroïque (30)

Marquez plus de 150 000 points dans une partie courte à 2 joueurs ou plus.

Producteur (40)

Donnez 15 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

Performance impeccable (50)

Répondez correctement à toutes les questions dans une partie longue.

Schizoid

© Torpex Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Fil tendu (10)

Détruire un ennemi avec un barbelé.

Xploserrible (10)

Détruire tous les ennemis du niveau "Bombe intelligente" avec un seul bonus Bombe intelligente.

Éleveur de Voltigeurs (10)

Gagner une médaille d'or au niveau 5 sans détruire un seul Voltigeur.

Homme Schizoid du 21ème Siècle (15)

Terminer le niveau 21 ("Tigre Tigre") en Co-op local, Xbox LIVE ou Uberschizoid

Le tour de la question (15)

Jouer dans chaque mode : Xbox LIVE, Co-op local, Entraînement Coéquipier Bot et Uberschizoid.

Barbier de Schizzville (20)

Raser 8 Astramibes sur un niveau, sans détruire les Astramibes ou perdre de vies.

Chasseur de Schiz (20)

Détruire 30 Schiz sur un niveau à l'aide de bonus.

Un héros. Deux objectifs. (20)

Gagner 20 médailles d'argent ou d'or en mode Uberschizoid.

Schizoid Sensei (20)

Gagner 10 médailles (d'or, d'argent ou de bronze) sur Xbox LIVE.

Huevos cuits à point (20)

Gagner une médaille d'or au niveau "Los Huevos" sans activer de bonus.

Buffet de fruits de mer (20)

Détruire 2 500 Scorpions

Ablation du corps calleux (20)

Terminer le niveau 119 en mode Uberschizoid.

Scott Pilgrim Contre le Monde

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE ZOMBIE

A l'écran titre, faites : Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Droite.

DÉBLOQUER NEGA-SCOTT

Terminer le jeu avec les 4 personnages (Kim, Stills, Ramona et Scott) pour débloquer Nega-Scott.

DÉBLOQUER MR. CHOU (ALLIÉ)

Battez Mr. Chou dans les stages où il apparaît aléatoirement pour le débloquer comme allié.

BOUTIQUE SECRÈTE (NIVEAU 1)

Dans le premier niveau, cherchez l'étoile qui apapraît sur un mur dans le tunnel où passent les voitures. Approchez-vous en pour entrer dans une boutique secrète contenant des objets très intéressants.

BOUTIQUE DE MOBILE

Au niveau 6, après avoir obtenu la clef, suivez le chemin qui semble mener jusqu'à une maison en arrière-plan. Allez jusqu'au bout pour trouver un passage secret vers la boutique de Mobile où vous trouverez de la nourriture et un parchemin d'entraînement permettant d'apprendre un nouveau mouvement spécial.

LISTE DES SUCCÈS

"Here comes a New Challenger" (10)

Vaincre Matthew Patel sans perdre une vie.

Dragons doubles (10)

Vaincre les jumeaux simultanément.

Finish him (10)

Vaincre un ennemi en lui lançant un objet alors qu'il est à terre.

Invulnérable (10)

Traverser un monde et atteindre le boss sans vous faire toucher.

Il faut sauver la Princesse ! (10)

Terminer le jeu une fois avec Scott.

Le Pouvoir de l'Amitié (20)

En mode multijoueur, ranimer un autre joueur au moins 25 fois.

Waka-waka-waka (20)

Manger tous les aliments.

Tolérance zéro (ou presque) (20)

Vaincre 1000 ennemis.

Machine de guerre (20)

Terminer le jeu en mode Solo au niveau de difficulté "Grand Maître".

Accro au shopping (20)

Acheter tous les articles d'une boutique lors de la même visite.

Armé et dangereux (20)

Vaincre au moins 200 ennemis en utilisant des objets interactifs.

A la rescousse ! (30)

Débloquer et appeler tous les alliés.

CHEAT CODES

Même personnage pour les 2 joueurs

A l'écran titre, faites : **Bas, RB, Haut, LB, Y, B**.

Remplacer les pièces par des animaux

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut**.

Mode Blood

A l'écran titre, faites : **A, B, A, X, A, B, B**.

Mode Zombie

A l'écran titre, faites : **Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Droite**.

Power of Love

Pour démarrer le jeu avec l'épée du niveau 7-2 (Power of Love), à l'écran titre faites : **X, X, X, A, B, A, Y, Y**.

Boss Rush

A l'écran titre, faites : **Droite, Droite, B, RB, Droite, Droite, B, RB**.

Gain de pièces

Maintenir **LT+RT** et faire : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A et B**.

NIVEAU BONUS

Sur la carte du monde, faites : **LB, LB, LB, RB, RB, RB, LB, RB**.

ARGENT FACILE

L'astuce qui suit vous permettra de gagner beaucoup d'argent très rapidement et nécessite seulement deux manettes. Lancez une partie à deux joueurs en prenant deux fois le même personnage (voir l'astuce Cheat Codes) et rentrez dans n'importe quel magasin. Avec la deuxième manette, appuyez sur le bouton qui permet donner de l'argent à l'autre joueur, et donnez tout au joueur 1. Revenez sur la carte du monde pour que le jeu soit sauvegardé, puis quittez la partie. Reprenez à nouveau deux fois le même personnage pour que les deux joueurs aient une quantité d'argent égale à celle qu'avait le joueur 1 à la fin de la partie précédente. A nouveau, donnez tout l'argent du joueur 2 au joueur 1, revenez sur la carte, quittez la partie, et recommencez autant que vous voulez !

BOOSTER UN PERSONNAGE RAPIDEMENT

L'astuce qui suit vous permettra de développer très rapidement toutes les stats et les capacités de votre personnage. Rentrez dans la toute première boutique du quartier commerçant au début du jeu et payez les frais de retard de Scott qui s'élèvent à environ 500$ (voir l'astuce Argent facile pour obtenir cette somme rapidement). Une fois cette somme payée, vous aurez accès à toute une série de bonus vraiment pas chers qui permettent de développer très rapidement les capacités et les stats du personnage. Vous pourrez même acheter des vies supplémentaires pour une bouchée de pain !

DUPLIQUER LA MONNAIE

Tout dabord, il vous faut deux manettes et une clé USB. Mettez le profil de la seconde manette sur la clé USB. Lancez le jeu et choisissez avec la manette 1 votre personnage ayant le plus d'argent, et avec la manette 2 un personnage au hasard. Allez dans le quartier commerçant. Entrez dans la première boutique et donnez l'argent du perso de la manette 1 au perso de la manette 2. Appuyez sur Start et retournez sur la carte pour sauvegarder. Revenez dans le quartier commerçant et donnez l'argent du perso de la manette 2 à celui de la manette 1, puis débranchez la clé USB. Appuyez sur start avec la manette 1 et revenez sur la carte. Au premier message, faites A avec la manette 1 et, au second message, faites B avec la manette 2. Retournez sur le menu de la console, rebranchez la clé USB. Reconnectez-vous avec le profil de la manette 1 et relancez le jeu. Choisissez les deux mêmes personnages avec les deux mêmes manettes, retournez dans la première boutique du quartier commerçant et vous aurez les deux mêmes sommes sur les deux personnages ! Recommencez l'opération autant de fois que vous voulez.

Scrap Metal

© Slick Entertainment Inc. 2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Véhicule Scrap Metal RC

Terminer toutes les missions en mode solo.

T-Shirt Scrap Metal

Terminer la première course.

LISTE DES SUCCÈS

Coups de pied dans les pneus (5)

Termine la mission du didacticiel Joueur solo.

M. Génial (15)

Bats le chef de Génialland.

Sal (15)

Bats le chef de Gastown.

Sami la Claque (15)

Bats le chef du port charbonnier.

Alex l'alternateur (15)

Bats le chef du Dôme des moteurs.

Petrov Piston (15)

Bats le chef du Quartier est.

Cletus l'Embrayage (15)

Bats le chef des Terres humides.

Ricky Bricktop (20)

Bats le chef du Centre-ville

Roi de la colline (20)

Arrive à la première place d'une partie Xbox LIVE Roi de la colline.

Dominateur (20)

Arrive à la première place d'une partie Xbox LIVE Course.

Casse (20)

Élimine au moins 20 concurrents dans un Derby Xbox LIVE.

Bling bling (25)

Gagne toutes les médailles d'or de toutes les missions Joueur solo.

Screwjumper

© THQ / Frozen Codebase 2007

SUCCÈS

Taré multijoueur (10)

Obtenez la première place dans un niveau multijoueur en réseau.

Intouchable (10)

Ne subissez aucun dommage durant tout le niveau.

Sauveur Scrutonien (10)

Terminez les niveaux 1-5 en mode normal.

Défi contre-la-montre (10)

Terminez avec succès le premier niveau sous le temps à battre.

Destructus Maximus (15)

Obtenez un score de 50.000.000 dans n'importe quel mode.

Meneur de la meute (15)

Terminez les niveaux 1-13 en mode course.

Fou de vitesse (15)

Terminez les niveaux 1-20 en mode contre-la-montre.

Destruction à trois chiffres (15)

Détruisez 100 objets ou plus dans un seul niveau.

Libérateur de Libitino (15)

Terminez les niveaux 6-10 en mode normal.

Liberté de Floratone (20)

Terminez les niveaux 11-15 en mode normal.

Screwjumper première classe ! (25)

Terminez les niveaux 16-20 en mode normal.

Screwjumper de fer (40)

Terminez le mode endurance.

Sea Life Safari

© Sierra 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Guppy (5)

Prenez une photo 3 étoiles d'un poisson de la Barrière de Corail.

Vieux Sel (10)

Trouvez le Cap'n Homard et prenez-le en photo.

Explorateur des Profondeurs (10)

Prenez une photo 3 étoiles du Poisson Lotte.

Lancement (10)

Prenez une photo du Calamar Fusée en vol.

Par tous les Dieux (10)

Prenez une photo du Trident de Poséidon.

Alvin (10)

Prenez l'Explorateur Aquabot en photo.

Nostradamus (10)

Prenez la Tête de Moai Mystique en photo.

Dinosaure Vivant (15)

Prenez le Coelacanthe en photo.

Collection de Coquillages (30)

Trouvez tous les Coquillages Cachés à collectionner du jeu.

Cryptozoologiste (30)

Trouvez tous les Objets Spéciaux du jeu.

Paparazzi (30)

Mettez au moins 50 photos dans votre Album Préférences.

Aventurier sous-marin (30)

Débloquez tous les niveaux.

Section 8

© Southpeak Interactive / TimeGate Studios 2009

CODES DE TRICHE

Au menu principal, allez au dropship et entrez l'un des codes suivants pour débloquer de nouveaux équipement. Entrez le même code deux fois pour le désactiver.

13374877	Pistolet automatique Black Widow
17013214	Armure de capitaine
68432181	Fusil d'assaut Chrome

ARMURE DE CAPITAINE

Atteignez le niveau 50 en multijoueur pour débloquer cette récompense.

PISTOLET AUTOMATIQUE

Terminer le mode Story (scénario de Corde) pour pouvoir utiliser le pistolet automatique lors des parties multijoueurs.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque doré

Atteindre le niveau 20 ou remporter 46 étoiles.

T-Shirt

Réussir les niveaux Answers de la campagne.

Section 8 : Prejudice

© Southpeak Interactive / TimeGate Studios 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque d'or

Atteindre le niveau 20 ou remporter 46 étoiles.

T-Shirt

Terminer le niveau The Answers de la campagne.

Sega Mega Drive Ultimate Collection

© Sega 2009

SUCCÈS

Deviens riche (25)

Alex Kidd: Ramasse une somme de 1000

Survis (25)

Alien Storm: Atteins la mission 3 sans perdre une vie

La bête (10)

Altered Beast: Ramasse 100 000 points ou plus avant la fin du 1er niveau

Points faciles (20)

Beyond Oasis: Libère l'esprit de l'eau

Vol de points (20)

Bonanza Bros: Atteins 40 000 points au 1er niveau

C'est du gâteau (15)

Columns: Obtiens 20 000 points en mode facile

A peine héroïque (20)

Comix Zone: Termine le 1er épisode

Prend la tête (30)

Decap Attack: Ramasse 5 pièces bonus

La communication est essentielle (10)

Ecco: Parle à un autre dauphin

Tête de thon (20)

Ecco: The Tides of Time: Mange 200 poissons

Enfile ton armure (30)

E-SWAT: Obtiens l'armure "Combat Suit" (termine la mission 2)

Ne te perds pas (30)

Fatal Labyrinth: Atteins le 5ème niveau du labyrinthe

Les petits poussins (25)

Flicky: Obtiens 80 000 points

Nains de jardin (20)

Golden Axe: Ramasse 20 capacités magiques

La tour (35)

Golden Axe II: Termine le niveau Tower

Sauvé par la magie (20)

Golden Axe III: Sers-toi de la magie 10 fois

La hache (35)

Kid Chameleon: Ramasse Maniaxe

Etoile brillante (30)

Ristar: Ramasse 5 étoiles jaunes

Yatta ! (50)

Dr. Robotnik's M.B.M: Termine le jeu

Talents de ninja (30)

Shinobi 3: Termine le 1er niveau sans utiliser de crédits

La Chaos Emerald (30)

Sonic The Hedgehog: Obtiens une Chaos Emerald

Au tour de Tails (35)

Sonic 3: Récupère 100 Rings avec Tails dans le 1er niveau

Flicky à la rescousse (15)

Sonic 3D: Sauve 20 Flickies

Plein de zéros (30)

Sonic Spinball: Obtiens 10 000 000 points au 1er niveau

Rejoins l'hélico (15)

Super Thunder Blade: Marque plus de 1 500 000 points au 1er niveau

Jamais deux sans trois (20)

Streets Of Rage: Termine le 1er niveau avec les 3 personnages

Bonne journée (15)

Streets Of Rage 3: Déverrouille le PJ Roo the Kangaroo

Chargé à bloc (45)

VectorMan: Ramasse 500 photons

Tu piges ? (45)

VectorMan 2: Atteins la scène 11

Grand champion (50)

Joue à tous les jeux SEGA Genesis

Maîtrise le système (50)

Déverrouille tout

Aucune vie (50)

Regarde toutes les vidéos

Critique (50)

Regarde toutes les illustrations

Les belles années 80 (50)

Joue à tous les jeux d'arcade

JEUX BONUS

Alien Syndrome

Sur Alien Storm, atteindre la mission 3 sans perdre une vie.

Altered Beast Arcade

Sur Altered Beast, obtenir au moins 100 000 points avant la fin du premier niveau.

Congo Bongo

Sur Streets of Rage, terminer le premier niveau avec les trois personnages.

Fantasy Zone

Sur Flicky, obtenir 80 000 points.

Golden Axe Warrior

Sur Golden Axe III, utiliser la magie au moins 10 fois.

Phantasy Star

Sur Sonic 2, vaincre le premier boss à deux joueurs.

Shinobi Arcade

Sur Shinobi III, terminer le premier niveau sans utiliser de Continue.

Space Harrier

Sur Super Thunder Blade, faire un score de 1 500 000 points dans le premier niveau.

Zaxxon

Sur DeCap Attack, récupérer 5 pièces bonus.

SONIC THE HEDGEHOG

Cheat Codes

Choix du niveau

Configurez les touches dans les options de manière à reprendre les boutons A, B et C de la Megadrive. A l'écran titre, juste après l'apparition de Sonic, répétez plusieurs fois la séquence **Haut, Bas, Gauche, Droite** jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenez alors **A + Start** pour accéder au choix des niveaux.

INTERVIEWS

Akira Nishino

Sur Ristar, récupérer 5 étoiles jaunes.

Kazunari Tsukamoto

Jouer à Phantasy Star III.

Kazuo Wakihara

Sur Columns, obtenir 20 000 points en mode Facile.

Makoto Uchida

Sur Golden Axe, récupérer 20 power-up magiques.

Reiko Kodama

Sur Alex Kidd, totaliser 1 000 points.

Shun Nakamura

Sur Sonic the Hedgehog, obtenir une émeraude Chaos.

Takao Miyoshi

Jouer à Phantasy Star IV.

Tohru Yoshida

Jouer à Phantasy Star II.

Sega Rally

© Sega 2007

BONUS

Courses en mode Expert

Obtenez 130 points dans n'importe quelle catégorie.

Courses en mode Professional

Obtenez 80 points dans n'importe quelle catégorie.

Final

Obtenez 275 points dans n'importe quelle catégorie.

Icelandic racer (véhicule)

Obtenez 200 points en catégorie Masters.

Mini Cooper S Rally (véhicule)

Remportez la compétition "Premier final".

Tenue Extra 1

Conduisez sur plus de 32 km.

Tenue Extra 2

Conduisez sur plus de 81 km.

RÉCOMPENSES

Course : Lakeside

Débloquer le Masters Final.

Véhicule : HotWheels RD04

Compléter le mode Championnat à 100%

Sega Soccer Slam

© Sega / Visual Concepts 2008

STADIUM À DÉBLOQUER

Château Alpin

Terminez le Mode Quête avec l'equipe SubZero pour débloquer "Château Alpin"

Jungle Canopée

Terminez le Mode Quête avec l'equipe El Fuego pour débloquer "Jungle Canopée"

Atoll Pacifique

Terminez le Mode Quête avec l'equipe Tsunami pour débloquer "Atoll Pacifique"

Coeur du Réacteur

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Toxic pour débloquer "Coeur du Réacteur"

Ruine de la Rivière

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Volta pour débloquer "Ruine de la Rivière"

Oasis Tribal

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Spirit pour débloquer "Oasis Tribal"

Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Alex Kidd

Terminer la mission 1 dans le niveau Alex Kidd.

Amy Rose

Terminer la mission 2 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

Gilius

Terminer la mission 1 dans le niveau Golden Axe.

Gum

Terminer la mission 12 dans le niveau Jet Set Radio.

Meemee

Terminer la mission 8 dans le niveau Super Monkey Ball.

Pudding

Terminer la mission 1 dans le niveau Space Channel 5.

Reala

Terminer la mission 2 dans le niveau NiGHTs.

Shadow The Hedgehog

Terminer la mission 14 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

NIVEAUX SECRETS

Terrain Alex Kidd

Réussissez le défi "Get A High Score!" dans le niveau Space Harrier.

Terrain Golden Axe

Réussissez le défi "Speed Rings" dans le niveau Sonic the Hedgehog.

Terrain NiGHTS

Réussissez le défi "Monkey Ball Keep Up" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Outrun

Réussissez le défi "Hit Justice Shots" dans le niveau Virtua Squad.

Terrain Puyo Pop Fever

Réussissez le défi "Doubles Match" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Space Harrier

Réussissez le défi "Tournament Singles" dans le niveau Space Channel 5.

Terrain Virtua Squad

Réussissez le défi "Hit The Big Zombies!" dans le niveau Curien Mansion.

SUCCÈS

Première victoire (10)

Remporte ton premier match.

Grille de départ (10)

Gagne avec les 8 premiers personnages.

Entre dans le monde SEGA (10)

Réussis ta première mission (Rang A).

Roi du réseau (10)

Remporte un match sur Xbox LIVE.

Space Channel 5 (10)

Regarde une partie à la TV.

Invité spécial (20)

Frappe un personnage surprise SEGA.

Test de force (20)

Fais 3 services max d'affilée.

Étoile montante (20)

Accède 10 fois au mode Superstar lors d'un match.

SEGA Rally (20)

Fais un échange de 40 coups.

Top Gun (20)

Fais 100 aces.

After Burner (20)

Fais un service de plus de 160 km/h.

OutRun (20)

Parcours 10 km.

Défi classique (20)

Remporte toutes les missions dans un jeu SEGA (Rang A).

Ascension (20)

Remporte la grande finale du mode Tournoi.

Souris en folie ! (20)

Sauve 500 ChuChus dans les temps !

Chasseur de zombies ! (20)

Réalise un combo de 8 zombies !

Super tagueur ! (20)

Finis un graffiti sans rater une seule fois !

Puyo Puyo ! (20)

Fais un combo de 20 Puyos !

Super Sonic (20)

Ramasse 7 Chaos Emeralds dans une partie !

Tueur de dragons ! (20)

Détruis le dernier Squilla en moins de 20 secondes !

Coup de maître ! (20)

Réussis 4 coups spéciaux dans une partie !

Super flic ! (20)

Détruis Kong sans être touché !

Roi du tournoi (20)

Remporte un tournoi sur Xbox LIVE.

Meilleur classement (20)

Remporte 10 parties avec classement sur Xbox LIVE.

Rencontre amicale (20)

Remporte 10 Matchmakings d'amis sur Xbox LIVE.

Sois le meilleur (30)

Bats tous les personnages dans des matches de simple.

Équipes originales (30)

Bats toutes les équipes classiques de double.

Défi extrême (30)

Remporte toutes les missions dans tous les jeux SEGA (Rang A).

Liste complète (30)

Déverrouille tous les personnages secrets.

Course aux courts (30)

Déverrouille tous les courts secrets.

Course aux points (30)

Déverrouille tous les jeux de balle.

Magical Sound Shower (30)

Déverrouille toutes les pistes de musique secrètes.

Étape secrète (30)

Remporte le match spécial du mode Tournoi.

Que la fête commence ! (30)

Joue à chaque jeu de balle en mode multijoueur

Roi du double (30)

Remporte 5 matches de double sur Xbox LIVE.

Reportage télévisé (30)

Deviens une Superstar de la TV.

L'heure de gloire (60)

Remporte toutes les missions dans tous les jeux SEGA (Rang AAA).

SUCCÈS SECRETS

Sonic Rivals ! (20)

"Je suis l'être suprême."

Eei-eei-Poo ! (20)

"Un singe qui a la classe et que tous les autres adorent."

Pro des patins (20)

"Un membre fondateur des GG"

Nightmare (20)

"Dans tes rêves les plus fous"

Jeu d'enfant (20)

"Fais appel aux services de Channel 42 !"

Jan-Ken-Pon ! (20)

"Pendant sept ans, il a vécu sur le Mount Eternal pour étudier l'art de briser la pierre."

Thunderhead (20)

"Son frère a été tué par Death Adder !"

Rose (20)

"Rien ni personne ne lui échappe. Cette fille est vraiment trop chouette, dure et tendre à la fois."

TOUS LES COURTS

Golden Axe

Réussir toutes les missions de Super Monkey Ball.

NiGHTS

Réussir le match en double sur le niveau de NiGHTS.

OutRun

Réussir le match en double sur le niveau d'OutRun.

Sonic The Hedgehog

Réussir le match en simple sur le niveau de Sonic the Hedgehog.

TOUTES LES BALLES

Puyo Pop Fever

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Puyo Puyo Fever.

Space Harrier

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Space Harrier.

Virtua Squad

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Virtua Squad.

SEGA Vintage Collection : Golden Axe

© Sega 2012

MODE CONTINUE

Commencez une partie en mode 2 joueurs. Tuez l'un des deux et vous aurez alors cinq crédits avec l'autre.

SEGA Vintage Collection : Streets of Rage

© Sega 2012

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur Start à la fin du niveau, avant que les points ne soient calculés pour avoir une vie supplémentaire. Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois pour avoir jusqu'à neuf vies.

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Battez le boss du niveau 3 et utilisez l'arme spéciale lorsqu'il et à terre pour recevoir 5000 points bonus.

POUR AVOIR LA MAUVAISE FIN

Remportez le combat contre le deuxième joueur au dernier boss. Répondez "non" à la question suivante puis battez le bass pour vois la mauvaise fin.

POUR AVOIR LA BONNE FIN

Remportez le combat contre le deuxième joueur au dernier boss. Répondez "oui" à la question suivante, vous serez ramené au niveau 6. Refaites tout le chamin jusqu'au boss final puis battez-le. Vous aurez alors la bonne fin.

SEGA Vintage Collection : ToeJam & Earl

© Sega 2012

TROUVER LE NIVEAU SECRET

D'abord trouvez le tuyau, les ailes d'Icare ou les patins rockets. Utilisez ensuite l'un de ces objets au niveau 1 pour traverser l'eau dans le coin inférieur gauche de la carte. Vous atteindrez alors une île. Prenez les deux cadeaux et tombez dans le trou au centre de l'île pour atteindre un niveau caché. La baignoire pourra vous soigner, le stand de limonade pourra servir à avoir une nouvelle vie.

TROUVER L'ÎLE CACHÉE

D'abord trouvez le tuyau, les ailes d'Icare ou les patins rockets. Utilisez ensuite l'un de ces objets au niveau 1 pour traverser l'eau dans le coin supérieur droit de la carte. Vous atteindrez alors une île qui contient de nobreux objets.

DÉBLOQUER PRATIQUEMENT TOUTES LES PIÈCES DU NAVIRE

Mettez la pause et appuyez sur Haut + A + B + C, Droite + A, Bas + B, Gauche + C. Un son confirmera que la manipulation a bien été effectuée. Toutes les pièces du navire (sauf la dernière) seront alors débloquées. Vous trouverez la dernière dans le prochain niveau auquel vous jouerez.

AVOIR PLUS DE CADEAUX

Trouvez Santa et approchez-vous de lui quand il fouille dans son sac. Arrêtez de bouger lorsqu'il vous regarde. Santa laisse toujours deux ou trois cadeaux si vous parvenez à aller jusqu'à lui.

Sensible World of Soccer

© Microsoft / Codemasters 2007

SUCCÈS

Dieu du foot (5)

Battez une équipe contrôlée par l'ordinateur en 1 joueur ou en multijoueur local.

Avalanche (5)

Marquez 10 buts en mode 1 joueur en l'espace d'une session de jeu SWOS.

Fair-play (10)

Jouez un match sans qu'aucun de vos joueurs ne reçoive un carton.

Un monde d'amitié (10)

Remportez un match amical sur le Xbox Live.

Acharnement (15)

Terminez dans les trois premières places en ligue prédéfinie 1 joueur.

Haute tension (15)

Gagnez une séance de tirs au but.

But décisif (15)

Remportez un match en marquant le but de la victoire à la 90e minute ou à la 120e en cas de prolongation.

Champions (20)

Menez votre équipe à la victoire en ligue prédéfinie 1 joueur.

Possession (20)

Obtenez une possession du ballon à plus de 75% en fin de match.

Superstar (25)

Remportez une partie avec classement Xbox LIVE avec plus de 5 buts d'écart.

Débandade (30)

Battez n'importe quelle équipe en 1 joueur par 10 buts d'écart ou plus.

Forte tête (30)

Marquez un but avec une tête plongeante.

Serious Sam HD : The First Encounter

© Majesco / Croteam 2010

LISTE DES SUCCÈS

Débutant Sérieux (10)

Achever un niveau au choix en solo.

Maître du jeu (20)

Achever le jeu

Sam le Sérieux (30)

Achever le jeu en solo en difficulté sérieuse.

Je suis invincible (10)

Achever le jeu en solo sans tirer une seule balle ou cartouche.

Course Sérieuse (15)

Achever le jeu en solo en battant le temps estimé pour chaque niveau.

Roi de Metropolis (20)

Achever le niveau de Metropolis en solo en difficulté sérieuse sans charger de partie.

Maître-Artilleur (5)

Perforer au moins 10 ennemis avec un seul boulet de canon.

Tuerie parfaite (10)

Tuer tous les ennemis de Karnak en solo.

Chut, c'est un secret ! (30)

Trouver au moins 50 secrets en solo.

Débutant en coopération (5)

Achever un niveau au choix en coopération.

Hippie en coopération (10)

Achever la Grande Pyramide en coopération avec l'option Sang et Tripes sur Hippie.

Coopération Sérieuse (35)

Achever une partie en coopération en difficulté sérieuse avec Force ennemie accrue sur 400%.

Serious Sam HD : The Second Encounter

© CDV / Croteam 2010

SUCCÈS

Débutant sérieux (5)

Achever un niveau au choix en solo.

Maître du jeu (15)

Achever le jeu.

Sam le sérieux (25)

Achever le jeu en solo en difficulté sérieuse.

Chut, c'est un secret ! (20)

Trouver au moins 80 secrets en solo.

Roi de la cathédrale (30)

Finir le niveau de la grande cathédrale en mode de difficulté sérieuse sans mourir ni charger.

Coin-op co-op (15)

Finir une partie coopérative sérieuse avec 3 crédits.

Débutant en capture du drapeau (5)

Gagner une partie de capture de drapeau avec au moins 2 joueurs dans chaque équipes.

Débutant en Mon fardeau (5)

Gagner une partie de Mon fardeau regroupant au moins 3 joueurs.

Expert en chasse aux monstres

Gagner une partie de chasse aux monstres à chaque niveau du jeu.

Débutant en survie (5)

Gagner au moins une médaille de bronze à n'importe quel niveau en Survie en solo.

Expert en deathmatch (20)

Gagner 100 parties en deathmatch

C'est moi Sam (35)

Totaliser 100 001 tués cumulés.

Shadow Assault/Tenchu

© From Software 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Débloquez tous ces personnages pour obtenir 35 points associés au titre de Ninja Légendaire.

Kagura

Terminez la mission 25 avec Tesshu (débloque également le succès Ninja Expert (20))

Nasu

Terminez la mission 1 avec with Ayame

Onikage

Terminez la mission 30 avec with Rikimaru (débloque également le succès Maître Ninja (25))

Rin

Terminez la mission 1 avec Rikimaru

Tenrai

Terminez la mission 10 avec Ayame

Tensshu

Terminez la mission 20 avec Rin

SUCCÈS

Néophyte (10)

Finir Mission 1 sans être repéré par quiconque excepté Echigoya.

Apprenti (10)

Finir Mission 28 sans être découvert par quiconque.

Soldat d'infanterie (10)

Finir Mission 8 au moins 90 secondes avant la fin du temps imparti.

Genin (10)

Finir Mission 21 au moins 60 secondes avant la fin du temps imparti.

Espion (15)

Finir Mission 11 sans subir de dégâts.

Chunin (15)

Finir Mission 26 sans subir de dégâts.

Oniwaban (15)

Réussir un combo de 15 coups.(Solo)

Jonin (15)

Réussir un combo de 20 coups.(Solo)

Ninja vétéran (20)

Réussir un combo de 25 coups.(Solo)

Expert Ninja (20)

Déverrouiller Kagura.

Maître Ninja (25)

Déverrouiller Onikage.

Ninja légendaire (35)

Déverrouiller tous les personnages disponibles.

Shadow Complex

© Epic Games / Chair Entertainment 2009

ARMES D'OR

Trouvez les 12 lingots d'or pour débloquer une salle secrète contenant les versions or de toutes les armes du jeu. Sa position sera indiquée sur la carte.

IMAGES DE JOUEUR

Ennemi n°1

Complétez l'armure à 100%

Ennemi n°2

Battre la première Tarantula.

RÉCOMPENSES

Bonus de santé

Atteindre le niveau 10.

Carte détaillée

Atteindre le niveau 20.

Mousse illimitée

Atteindre le niveau 30.

Grenades illimitées

Atteindre le niveau 40.

Roquettes illimitées

Atteindre le niveau 50.

SUCCÈS

Ça va cogner (15)

Mêlée à 5 soldats.

Lanceur de bombes (20)

Lancez 20 bombes.

Mal de crâne (20)

Portez 50 tirs à la tête.

Et que ça hurle (20)

Faites hurler 100 soldats.

Faire tomber l'hélico (15)

Détruisez l'hélicoptère qui attaque le vice-président.

Attention ! (5)

Tuez un soldat avec une bombe.

Marcher sur l'eau (5)

Traversez le lac d'une rive à l'autre en hypervitesse.

Héros (50)

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté.

Finaliste (20)

Terminez le jeu avec 100 % des objets.

Minimaliste (10)

Terminez le jeu avec moins de 13 % des objets.

Terrains d'essai (10)

Terminez les trois packs de défis dans Terrains d'essai.

Très sérieux (10)

Gagnez de l'expérience pour atteindre le niveau 50.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique du début, avancez à droite et éliminez le premier ennemi sur votre chemin. Descendez ceux qui sont derrière la voiture, celui qui est dans le balcon ainsi que celui qui est en bas de la rue. Ensuite, visez l'hélicoptère qui arrive et utilisez l'arme spéciale pour le détruire.

Tirez quelques roquettes pour descendre l'appareil et ainsi achever le prologue.

Chapitre 1 : pénétrez dans la base

Descendez dans le trou, allez à gauche et descendez encore dans la grotte. Allumez la torche, suivez le chemin de droite, descendez puis allez à gauche. Descendez au niveau le plus bas et allez à gauche pour ramasser le matériel d'escalade.

Revenez à droite, grimpez sur le rebord qui est à votre gauche et atteignez le niveau supérieur. Courez vers la gauche et sautez sur la plateforme. Descendez dans le trou qui se trouve juste devant la porte et regardez la scène cinématique. Après la scène, remontez et prenez la porte. Entrez dans la salle suivante, ramassez les points de santé sur l'étagère et entrez dans la pièce suivante. Après la courte scène, attendez d'être hors du champ de la caméra de surveillance et courez à gauche vers la porte.

Descendez aux escaliers et à l'échelle puis engouffrez-vous dans le trou. Prenez la porte qui est à gauche, avancez jusqu'à la flèche dans le mur et entrez par le trou au sol. Ensuite, suivez le chemin du conduit et sautez sur les rebords jusqu'à ce que vous atteignez la salle de surveillance.

Approchez-vous du bureau, visez la tourelle qui est au plafond et détruisez-la. Ensuite, sortez par la porte de droite, ignorez les escaliers et descendez via l'échelle. Avancez à droite du trou, visez le conduit d'aération et détruisez la grille. Entrez, suivez le conduit d'aération, ignorez le premier trou et poursuivez à droite. Descendez dans le second trou, allez à droite et sortez du conduit.

Evitez le robot et descendez au niveau le plus bas. Prenez la porte qui est à droite, détruisez la tourelle collée au plafond et prenez l'ascenseur pour descendre. Tuez l'ennemi qui est à proximité, éliminez celui qui est sur la plateforme et poursuivez à droite en traversant le lac. Détruisez le robot, ignorez la porte de droite et grimpez sur les canalisations d'aération.

Détruisez le robot, grimpez aux échelles, détruisez un autre robot pour éliminer le soldat puis agrippez-vous aux rebords. Montez à l'échelle, entrez par la porte de droite et rejoignez la pièce suivante.

Ensuite, ramassez l'amélioration suivante et prenez la porte qui est à droite. Tuez le premier ennemi à proximité, explosez les deux robots, en haut et en bas. Descendez au niveau le plus bas, allez à gauche et sautez sur le rebord qui est au-dessus de la porte. Détruisez le robot, remontez par le trou et descendez dans la pièce. Récupérez les grenades, visez la grotte qui est à gauche et lancez une grenade.

Descendez dans le trou créé par l'explosion, allez à gauche et sautez d'un mur à l'autre pour remonter jusqu'au Passepartout. Ensuite, revenez à la pièce et lancez une grenade sur la porte pour l'exploser. Sortez, allez à droite et préparez-vous à affronter le premier boss.

Boss : Robot-Araignée
Pour battre le robot araignée, attendez qu'elle pose son pied sur les canaux de gaz et lancez des grenades pour créer une grosse explosion.

Ensuite, reculez et lancez d'autres grenades sur les conduits qui sont à proximité de la porte. Retournez dans la pièce pour saisir d'autres grenades et reprenez les attaques jusqu'à ce que le robot soit détruit.

A présent, éliminez l'ennemi en haut à droite et utilisez la carcasse du robot abattu pour grimper sur les rebords. Eliminez les ennemis et faites exploser la porte qui est à droite. Entrez, éliminez les deux gardes, sautez sur la passerelle supérieure et grimpez à droite.

Continuez à droite, passez sous le rocher et grimpez à gauche. Passez par la brèche pour revenir à l'endroit précédent et sautez sur le rebord de gauche, cette fois. Ramassez le pack de grenades et revenez sur vos pas. Sautez sur le rebord de droite, accrochez-vous sous la passerelle et lancez une grenade dans le trou à droite.

Descendez dans le trou, passez à gauche et descendez sous l'eau. Nagez en allant vers la droite, prenez une bouffée d'air en remontant à la surface à mi-chemin puis retournez et remontez au fond à droite. Grimpez sur les rebords, sur l'échelle et montez. Eliminez le garde posté à droite, sautez à gauche et prenez d'abord la porte de gauche. Descendez le garde sur la passerelle, allez encore à gauche pour sauvegarder puis rebroussez chemin.

Suivez à présent le chemin de droite, remontez la pente et regardez la scène cinématique. Par la suite, éliminez les soldats qui sont sur votre droite et lancez une grenade dans la trappe de la passerelle. Descendez dans le trou, sautez sur le rebord gauche et récoltez le pack de grenades. Ensuite, allez à droite, grimpez à l'échelle puis sur le rebord de droite.
Escaladez les deux échelles, éliminez le premier garde et avancez à droite. Éliminez d'autres gardes en laçant des grenades et avancez à droite.

Engouffrez-vous dans le trou et atteignez la bifurcation. Allez d'abord à gauche, plongez sous l'eau et sortez à gauche. Prenez l'amélioration de santé et revenez sur vos pas. Allez à présent à droite, éliminez les robots et les gardes et sautez dans l'eau. A ce moment, vous êtes attaqué par un hélicoptère de chasse. Nagez rapidement sous l'eau vers la droite jusqu'à la maison. Entrez dans la maison pour vous soigner et récupérer des grenades. Grimpez sur le toit de maison et lancez une grenade à l'intérieur de l'hélicoptère qui s'approche.

Nagez de nouveau à droite, rejoignez la forêt et descendez au niveau le plus bas. Allez d'abord à droite pour sauvegarder, revenez sur vos pas, mettez-vous accroupi et avancez dans le trou (en bas du rocher). Entrez dans le conduit d'aération, éliminez les soldats sur la passerelle et grimpez à l'échelle du milieu.

Entrez dans la pièce pour récupérer une nouvelle arme puis redescendez. Prenez la porte désormais accessible, à droite. Continuez et grimpez à l'échelle. Entrez par la porte suivante, sortez votre nouvelle arme et éliminez les nombreux gardes qui patrouillent dans la salle. Eliminez d'abord ceux qui sont à droite, descendez ceux postés sur les passerelles et achevez un robot en compagnie d'autres ennemis avec vos grenades. Grimpez sur la passerelle de gauche et ramassez un pack de grenades, en haut.

Ensuite, prenez la porte de droite et abattez d'autres gardes. Descendez via l'échelle, dégommez un autre ennemi et entrez par la porte de gauche. Éliminez le garde, prenez l'ascenseur et descendez. Eliminez deux autres soldats se trouvant à droite et à gauche puis allez à droite pour ramasser des points vitaux. Revenez et prenez à gauche, descendez les marches avant de franchir la porte. Avancez sur le pont, prenez couverture derrière la caisse et tirez sur les tourelles et la caméra de surveillance. Entrez dans la pièce suivante et regardez la scène.

Après la scène, prenez la porte de gauche et descendez par la trappe au sol. Descendez via l'échelle, franchissez la porte de droite et prenez les commandes de la tourelle. Visez les gardes qui arrivent de partout et achevez-les. Ensuite, grimpez sur la passerelle de droite puis à l'échelle et entrez dans la pièce pour sauvegarder.

Retournez dans la pièce précédente, lancez une grenade sur la trappe qui est à droite et descendez. Allez à droite, descendez dans le trou et atteignez l'eau. Plongez, récupérez le lingot d'or et remontez. Allez à gauche, passez sous la passerelle et allez derrière l'ennemi. Grimpez à l'échelle, entrez dans l'ascenseur et montez. Allez à gauche, détruisez le robot et suivez le tunnel.

Détruisez des robots et descendez dans un autre trou. Allez d'abord à droite pour sauvegarder puis revenez à gauche. Détruisez les caisses, accrochez-vous sous l'ascenseur et montez. Sautez sur le rebord de droite lors de votre ascension, sautez sur le toit de l'ascenseur et remontez de nouveau.

Entrez dans le conduit de droite, éliminez le garde et sautez dans l'eau. Nagez vers la droite, sautez sur la passerelle de droite et entrez dans le trou noir (encore à droite). Remontez la pente et lancez des grenades sur les ennemis pour les achever. Détruisez le robot et entrez dans le conduit d'aération, à gauche.

Avancez jusqu'au fond du conduit et descendez dans la pièce. Allez à droite, éliminez un garde et poursuivez à droite. Éliminez deux gardes, descendez via l'échelle de droite et allez à gauche. Dégommez deux autres gardes, descendez les escaliers et lancez une grenade sur la porte pour l'exploser. Entrez, ramassez les points de santé ainsi que la nouvelle arme et allez à droite. Eliminez les gardes, avancez à droite, cachez-vous derrière la caisse et lancez une grenade sur le soldat maniant la tourelle.

Ensuite, grimpez à l'échelle, montez les marches et détruisez les tourelles accrochées au plafond. Entrez dans l'ascenseur de droite, descendez et sortez à gauche. Avancez toujours à gauche, éliminez les ennemis que vous rencontrez dans les pièces suivantes et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle remplie d'ennemis. Eliminez-les en ouvrant le feu et en laçant des grenades. Continuez à gauche, éliminez d'autres ennemis dans la salle suivante.

Une fois que la zone est sécurisée, prenez la porte de gauche. Sautez par-dessus le vide, prenez la porte puis continuez pour entrer dans la pièce de sauvegarde.
Faites le plein de munitions et revenez sur vos pas. Descendez à présent dans le trou que vous aviez enjambé plus tôt et activez la vanne pour remonter le niveau de l'eau. Lancez une grenade sur la porte de gauche, entrez et descendez rapidement l'ennemi posté à gauche. Allez dans sa direction et entrez dans la pièce suivante. Sautez sur le rebord de gauche puis sur celui de droite, un peu plus haut, et montez d'un étage.

Entrez dans grande salle de gauche, visez les ennemis se trouvant à gauche et sur la passerelle et achevez-les. Ensuite, avancez à gauche, montez sur les caisses et entrez dans le conduit au plafond. Poursuivez à gauche jusqu'à la grotte, ramassez les points de santé puis actionnez le levier que vous aviez dépassé.

Descendez, allez à droite et actionnez un nouveau levier. Placez-vous dans le petit wagon, actionnez un autre levier et restez accroupi pour sauter par-dessus l'eau et atteindre l'autre rive. Avancez à gauche, éliminez les ennemis de la zone et approchez-vous de la porte gauche. Détruisez la trappe devant la porte grâce à une grenade et entrez. Avancez doucement à gauche, attendez que les faisceaux lumineux s'éteignent et avancez en même temps que le soldat ennemi à gauche. Ensuite, ouvrez la trappe, attendez que l'autre soldat aie le dos tourné et sortez. Grimpez dans une autre trappe (à gauche, au plafond) et refaites la même opération pour passer.

Sautez dans la zone suivante, prenez la porte de gauche et atteignez ainsi la pièce de sauvegarde. Remplissez votre jauge de santé, sortez et descendez par le trou dans le sol. Approchez-vous de l'appareil et regardez la scène cinématique. Ensuite, effectuez un saut bionique et rebroussez chemin vers la zone précédente.

Chapitre 2 : l'armure Oméga

Repérez un rebord en haut à droite, effectuez un saut bionique et atteignez-le. Mettez-vous accroupi et entrez dans le tunnel de droite. Remontez, détruisez la caisse et allez à droite. Éliminez les ennemis, récupérez un pack de grenades sur la passerelle supérieure puis poursuivez à droite.

Retournez dans la grande zone remplie d'ennemis et achevez-les. Poursuivez à droite jusqu'aux rails. Effectuez un saut bionique et grimpez vers les rebords supérieurs. Eliminez le soldat ennemi, sautez jusqu'à l'échelle de droite et montez.

Détruisez les robots, entrez par le trou à droite et avancez dans la grotte. Lorsque vous arrivez devant le creux, effectuez un saut bionique et accrochez-vous au rebord gauche. Suivez le chemin de droite, éliminez les deux gardes et entrez dans la pièce du haut pour sauvegarder.

Ensuite, descendez et prenez la porte de droite. Avancez, éliminez les trois ennemis dans la salle suivante et sortez par la porte qui est à droite. Poursuivez à droite, traversez la pièce et avancez sur la passerelle. Visez la vanne de la canalisation et tirez dessus pour faire remonter le niveau d'eau. Visez les autres vannes et effectuez un double saut pour atteindre la passerelle.

Entrez par la porte de droite, éliminez le garde et poursuivez à droite. Passez la pièce suivante et préparez-vous à affronter plusieurs gardes dans la zone suivante. Achevez d'abord les soldats qui sont en bas et ceux qui arrivent par la porte nord. Ensuite, avancez à gauche, sautez sur les escaliers et éliminez les ennemis qui sont en haut.

Remontez au second niveau, entrez par la porte et descendez par la trappe au sol. Avancez en restant accroupi vers la gauche et traversez la salle remplie de soldats sur le conduit sans attirer leur attention. Ensuite, détruisez les robots et montez sur la passerelle. Repérez une canalisation au dessus de la porte, effectuez un double saut pour vous y agripper et entrez dans le conduit.

Abattez les gardes dans la salle suivante, grimpez sur la structure centrale et sautez d'abord à droite. Entrez dans la trappe, récupérez une amélioration pour armure et revenez à gauche. Sautez sur la passerelle de gauche, achevez les ennemis puis entrez dans le conduit qui se trouve au dessus de la porte. Avancez sur ce conduit, traversez la salle qui contient deux gardes et descendez dans la pièce de sauvegarde. Descendez dans le creux de l'ascenseur et poursuivez à gauche.

Boss : Robot-Araignée
Dans la zone suivante, vous devrez affronter un autre robot araignée. Le combat est simple, ce dernier utilisez un rayon lumineux pour viser puis lance des missiles. Par conséquent, attirez son attention sur les vannes d'eau pour les faire exploser avec ses propres missiles. D'abord, placez-vous sur la vanne du milieu, attendez que son rayon lumineux apparaisse et fuyez. Ensuite, avancez jusqu'au fond à gauche, récupérez le lingot d'or et attirez son attention sur la vanne en haut à gauche. Lorsque le niveau d'eau monte, effectuez un double saut pour agripper la passerelle. Sautez sur le conduit qui est en haut à droite et détruisez ainsi la vanne avec les missiles du robot. Ensuite, sautez sur la passerelle de gauche, grimpez sur le conduit et faites en sorte que votre ennemi détruise la dernière vanne.

Une fois que le robot est détruit, effectuez un double saut et agrippez-vous au rebord du trou. Remontez, entrez par la porte de gauche et achevez les ennemis dans la section suivante. Ensuite, sautez sur les canalisations du milieu, visez la grille d'aération en haut à gauche et tirez. Entrez dans le conduit, descendez devant la porte et franchissez-la.

Poursuivez à gauche, éliminez deux soldats sur la passerelle et descendez par l'échelle. Nagez à droite, détruisez la caméra de surveillance et les tourelles. Détruisez la porte à droite avec une grenade, entrez et récupérez le masque SCHCA.

A présent, rebroussez chemin, remontez à l'échelle, éliminez des ennemis sur la passerelle et ressortez de la pièce de sauvegarde. Entrez dans la trappe, nagez à droite et ressortez au dessus de la passerelle. Achevez l'ennemi, entrez à droite et descendez dans le trou. Nagez jusqu'à remonter devant la porte de droite, entrez et remontez à la surface. Traversez les deux pièces suivantes, éliminez l'ennemi qui porte un bouclier et ceux qui sont sur la passerelle, au nord.

Ensuite, plongez dans l'eau et nagez vers la droite. Dépassez les deux pièces suivantes, descendez au niveau le plus bas et nagez à gauche. Lorsque vous atteignez une pièce pleine de passerelles, descendez encore plus bas et prenez la porte au fond à gauche.
Nagez à gauche, traversez les pièces jusqu'à ce que vous atteignez une salle sans eau. Achevez rapidement les trois ennemis et poursuivez à gauche.

Abattez les ennemis, descendez dans le trou et allez à gauche. Descendez la pente, activez de nouveau le levier et descendez. Avancez à gauche, descendez et plongez vers les profondeurs. Suivez le chemin de droite, allez en bas puis à gauche et nagez en profondeur. Ensuite, remontez à la surface et aboutissez au dessus d'une passerelle. Détruisez le robot, visez la grille d'aération en haut à gauche et entrez dans le conduit.

Suivez le chemin du conduit (vers le bas), allez à gauche sur les canalisations et traversez le ruisseau. Dans la pièce suivante, éliminez les trois gardes et le robot à gauche. Ensuite, accrochez-vous à l'appareil mobile au plafond, attendez qu'il s'arrête à droite et sautez sur l'échelle. Montez, achevez le garde et allez à gauche. Affichez la carte via l'appareil dans le mur et prenez la porte. Entrez dans la pièce de sauvegarde et regardez la scène cinématique.

Chapitre 3 : Trouvez la mousse et arrêtez la production dans l'usine

Après la scène, allez à gauche et abattez les ennemis. Sautez sur la passerelle de gauche puis en haut et lancez une grenade sur les ennemis postés à gauche. Continuez à gauche, abattez l'ennemi qui est en bas puis descendez et allez à gauche. Abattez un autre garde, descendez par la trappe et mettez-vous accroupi pour aller à gauche. Faites attention aux flammes et sautez sur l'échelle pour éviter de bruler dans le grand four.

Montez les échelles, éliminez l'ennemi à gauche et le robot à droite. Longez le chemin de droite, montez à l'échelle et entrez dans la pièce de sauvegarde en haut à gauche. Faites le plein de munitions, ressortez et sautez sur la plateforme de droite. Lancez une grenade sur la grille et entrez . Allez à droite et sortez par la porte.

Attendez l'arrivée d'un container, accrochez-vous-en et traversez ainsi toute la zone. Lancez des grenades sur les ennemis en chemin et sautez sur la plateforme de droite avant d'atteindre le four. Ouvrez la porte de droite, avancez jusqu'à la pièce de sauvegarde, plus loin, et revenez à la pièce précédente. Grimpez à l'échelle au milieu, détruisez la grille d'aération en haut à gauche et entrez dans le conduit.

Abattez les gardes dans la salle suivante, détruisez la caméra de surveillance en haut à droite et poursuivez à gauche. Éliminez d'autres ennemis, sautez en haut et entrez dans la nouvelle section. Abattez d'autres soldats dans cette zone, allez à gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde. Visez la grille d'aération sur le toit (à gauche) et entrez.

Suivez le conduit, détruisez une autre grille et sortez. Faites attention au feu et passez lorsqu'il est éteint. Visez une autre grille en haut à gauche et effectuez un double saut pour atteindre le rebord du conduit. Avancez, remontez et allez à gauche.

Abattez les ennemis de loin, sautez par-dessus le fourneau et prenez la porte de gauche. Descendez, entrez dans la pièce de sauvegarde puis sortez et descendez au niveau le plus bas. Allez à gauche, abattez les ennemis sur les passerelles et entrez par la porte rouge à gauche.

Avancez à gauche, entrez dans le grand entrepôt et allez au milieu. Prenez les commandes du lance-missiles et achevez les ennemis et les robots qui apparaissent.

Ensuite, descendez par le trou qui vient de s'ouvrir, descendez à l'échelle et sautez à droite. Avancez à droite, entrez dans la pièce et achevez d'autres ennemis. Allez dans la seconde pièce à droite, récupérez une amélioration de santé dans la trappe et revenez sur vos pas.

Retournez à l'usine, descendez et approchez-vous du tapis roulant. Attendez qu'une caisse sorte et courez sur le tapis pour atteindre l'autre côté. Détruisez rapidement la grille en haut à droite et sautez pour y entrer. Suivez le conduit, descendez dans la pièce suivante et dégommez le garde. Entrez dans le conduit d'aération de droite et descendez dans le vide jusqu'à la salle de sauvegarde. Allez à gauche, faites attention aux pistons compresseurs et passez lorsqu'ils s'écartent.

Une fois de l'autre côté, abattez les ennemis et approchez-vous du composant Mousse, à gauche. Testez cette arme sur les petits ventilateurs au sol, descendez, ramassez un pack de mousse et revenez. Ensuite, approchez-vous des pistons, visez le réceptacle, en haut, et tirez une grenade à mousse. Détruisez ainsi les trois pistons inférieurs, rechargez les grenades (à gauche) si vous êtes à court de munitions puis détruisez les trois pistons supérieurs pour arrêter la machine.

Chapitre 4 : Allez jusqu'au barrage et volez l'armure Oméga

Entrez dans la pièce de sauvegarde, visez le capteur au-dessus de la porte et lancez une grenade à mousse. Entrez, détruisez les tourelles et descendez. Tuez le soldat, allez à droite et remontez en sautant entre les étagères. Poursuivez à droite, détruisez la grille et entrez. Eliminez les deux ennemis, utilisez la mousse et stoppez la plateforme mobile. Ensuite, sautez sur la plateforme de gauche et achevez le soldat équipé d'un bouclier.

Ensuite, visez la grille d'aération au-dessus de l'élévateur, tirez d'abord une grenade à mousse et lancez une grenade sur la mousse pour exploser le tout. Entrez, remontez et descendez dans une autre trappe à droite. Grimpez à l'échelle et sortez. Remontez via l'échelle, rejoignez la pièce de sauvegarde (à gauche) et ouvrez la porte à gauche grâce à la

mousse.

Descendez dans la grande pièce et abattez les deux ennemis. Visez la petite carapace à gauche et lancez une grenade à mousse pour l'immobiliser. Agrippez-vous-en, effectuez un double saut à droite et atteignez la passerelle suspendue. Grimpez à l'échelle qui est au-dessus, allez à droite et prenez le pack de mousse.

Redescendez, effectuez un saut bionique à gauche et entrez par la porte. A présent, vous devez éviter de tomber dans l'eau électrifiée. Par conséquent, courez, sautez deux fois pour atteindre la passerelle suspendue au-dessus de l'eau. Refaites la même opération et atteignez la passerelle de droite. Si vous tombez, sortez rapidement de l'eau avant de mourir.

Poursuivez à gauche, remontez sur la passerelle, éliminez les ennemis et détruisez les tourelles. Entrez dans la pièce de sauvegarde en haut de la passerelle à droite. Effectuez le plein de munitions et sortez. Sautez sur la passerelle supérieure, repérez les plates-formes mobiles et lancez des grenades à mousse pour les immobiliser. Remontez en sautant d'une plateforme à l'autre, agrippez-vous à l'échelle de droite et entrez par la porte.

Détruisez le robot, descendez dans la trappe et allez d'abord à droite. Détruisez une grille au fond à l'aide de la mousse, récupérez un pack de mousse et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, éliminez l'ennemi en bas et descendez. Allez à droite, accrochez-vous au plafond et avancez en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Poursuivez jusqu'à la porte au fond à droite et détruisez le robot. Achevez un deuxième ennemi, entrez dans la pièce de sauvegarde et ressortez.

Grimpez à l'échelle, entrez par la porte qui est à gauche et achevez l'ennemi qui se trouve à proximité. Sautez sur les passerelles d'en bas, abattez l'ennemi équipé de boucliers à gauche et utilisez la plateforme mobile pour atteindre le côté gauche de la zone. Grimpez à l'échelle, abattez les ennemis se trouvant sur la passerelle et remontez jusqu'à la porte en haut à gauche.

Entrez, abattez les trois ennemis sur la passerelle et préparez-vous à affronter une autre araignée robot. Pour la battre, attendez que l'une des passerelles de droite, ou de gauche, s'écroule et descendez. Mettez-vous derrière l'un des piliers, attendez qu'il termine ses coups de feu et videz votre chargeur sur lui. Répétez cette attaque plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Ensuite, entrez dans la pièce de gauche, détruisez les robots et continuez à gauche. Descendez, entrez dans la pièce de sauvegarde (à gauche), revenez et entrez par la porte en haut à droite. Montez sur les rebords de droite, remontez jusqu'à une plateforme dans une grotte et grimpez en haut jusqu'à la porte supérieure à gauche.

Entrez, abattez les ennemis et avancez jusqu'à la porte suivante. Entrez, descendez le garde et entrez par le conduit qui est en bas. Avancez jusqu'au fond, effectuez des sauts bioniques pour remonter et atteignez la salle de sauvegarde. Grimpez à l'échelle de droite, sortez vers la montagne et avancez à gauche. Nagez dans le lac, effectuez un saut bionique et agrippez-vous à la passerelle en bois. Achevez l'ennemi qui rôde, poursuivez à gauche et abattez celui près de l'eau. Sautez sur la passerelle, éliminez l'ennemi et couvrez-vous derrière la barricade. Visez le robot depuis cet endroit et lancez des grenades pour le détruire.

Par la suite, poursuivez à gauche et sautez par-dessus les rochers. Avancez toujours à gauche, abattez le soldat sur la passerelle et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'au bâtiment de gauche, sautez sur le rebord supérieur et entrez par la trappe dans le mur. Sortez de l'autre côté, abattez le garde se trouvant en bas et descendez dans l'eau.

Lancez une grenade sur la grille de gauche, entrez et faites attention au courant de l'hélice. Avancez doucement vers le haut et montez sur la passerelle avant d'atteindre l'hélice. Descendez par la seconde trappe, visez le point faible de l'hélice et lancez des grenades à mousse.

Ensuite, grimpez à l'échelle de gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde. Sortez, grimpez à une autre échelle (en haut) et atteignez une pièce. Allez d'abord à droite pour récupérer un lingot d'or puis sortez à gauche. Grimpez sur le toit de la demeure, tuez rapidement les gardes et prenez les commandes de la tourelle à mousse. Concentrez-vous sur l'hélicoptère, ignorez les autres ennemis et ouvrez le feu sur votre cible. Après quelques coups l'hélico sera détruit.

Ensuite, grimpez sur les deux passerelles (à droite) puis entrez dans le tunnel vitré et descendez via l'ascenseur. Puisque vous ne pouvez pas aller à droite, allez à gauche et descendez au niveau le plus bas. Avancez à gauche, appuyez sur le bouton pour libérer le passage précédent (celui de droite, précédemment inaccessible) et revenez sur vos pas. Remontez jusqu'à la pièce de droite et entrez récupérer l'armure Oméga. Enfin, sortez par la porte de gauche, abattez les ennemis sur les passerelles et descendez au niveau le plus bas.

Chapitre 5 : le premier composant clé de l'armure Oméga

Entrez dans la pièce de droite, achevez les ennemis dans la cour et poursuivez à gauche. Descendez dans la grotte, abattez les gardes sur la passerelle de loin et descendez. Entrez dans les deux pièces de gauche pour sauvegarder et revenez sur vos pas.

Allez à droite, faites attention aux robots qui sortent des garages et couvrez-vous derrière l'une des plaques métalliques. Ouvrez le feu sur les robots et changez de plaque lorsque celle-ci s'étale au sol. Une fois que la zone est sécurisée, une porte s'ouvre à droite.

Entrez, avancez jusqu'au bout et affrontez un autre robot. Reculez rapidement, ouvrez le feu de loin et regardez sa jauge de santé se vider tranquillement. Ensuite, descendez par la trappe près de la porte qui est à gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde.

Franchissez la porte de gauche, visez la grille d'aération et lancez une grenade. Entrez, suivez le conduit et descendez dans une grande salle. Achevez les ennemis sur la passerelle et avancez à gauche pour récupérer le premier composant de l'armure.

Chapitre 6 : Retour auprès de Claire

Par la suite, maintenez la touche de course enfoncée et courez à droite pour détruire et franchir les caisses. De retour dans la salle, grimpez au rebord et avancez dans le second niveau.

Sautez sur le rebord du pont levé, lancez des grenades de loin et tuez les gardes. Ensuite, sautez sur le rebord supérieur et lancez une grenade sur la grille. Descendez, actionnez le levier pour étaler le pont et rebroussez chemin. Prenez votre élan, foncez en direction de la porte pour la franchir et continuez jusqu'au ventilateur pour le détruire.

Dans la prochaine salle, éliminez les ennemis et grimpez sur la passerelle au fond à droite. Entrez, utilisez les grenades à mousse pour immobiliser les plates-formes mobiles et grimpez aux plates-formes. Ensuite, entrez par le conduit d'aération en haut à droite et avancez. Descendez dans une autre salle, éliminez les deux ennemis à droite, prenez votre élan et effectuez un amortisseur de frottement pour franchir les caisses.

Dans cette zone, entrez d'abord dans la salle de sauvegarde juste en haut à gauche puis entrez par la plus haute porte à droite. Grimpez aux rebords, achevez les ennemis sur la plateforme et remontez vers la porte supérieure en sautant sur les rebords. Franchissez la porte de gauche et abattez les deux ennemis. Ensuite, repérez les containers en haut, escaladez-les et lancez des grenades pour les faire tomber. Prenez votre élan, courez à gauche et sautez juste avant la porte bleue qui se trouve dans la salle suivante pour la détruire.

Récupérez aussi un lingot d'or, abattez l'ennemi en haut et grimpez. Entrez dans la salle suivante, achevez d'autres ennemis et entrez par la grille d'aération au sol. Sortez à droite, avancez jusqu'au robot et abattez-le après la scène cinématique. Évitez les boules électriques qu'il envoie et lancez constamment des grenades jusqu'à ce qu'il soit battu.

Ensuite, descendez par la trappe et récupérez une nouvelle arme à gauche. Allez à droite, dégommez les ennemis dans la pièce suivante et continuez à droite. Courez à droite, entrez dans la pièce de sauvegarde et sortez du complexe. Grimpez sur le rebord de la montagne, sautez de nouveau sur les rochers et suivez le chemin de la montagne (à droite).

Avancez le long de la montagne jusqu'à groupe d'ennemis et abattez-les. Sautez par-dessus la rivière, entrez dans la pièce de sauvegarde et sortez à droite. Traversez le pont, achevez l'ennemi et continuez à droite. Abattez le garde, sautez par-dessus le vide et allez à droite. Avancez jusqu'au pont, tuez l'ennemi équipé d'un bouclier plus loin et

escaladez la montagne à droite.

Eliminez les gardes, sautez par-dessus le vide et atteignez le grand lac. Courez sur l'eau grâce à votre armure, sautez par-dessus la maison et traversez le lac. Avancez à droite, enjambez le trou dans la montagne et abattez les ennemis.

Poursuivez à droite, éliminez d'autres gardes plus loin, récupérez un pack de mousse dans une grotte puis continuez votre escalade. Descendez près de la chute d'eau, traversez le rideau d'eau et descendez via l'échelle. Descendez au niveau le plus bas, prenez la porte de gauche et montez dans l'ascenseur, plus loin. Courez à gauche, achevez l'ennemi et continuez. Traversez le pont, détruisez les tourelles et entrez dans la pièce suivante.

Sauver Claire

Après la scène cinématique, détruisez la grille au sol et descendez. Descendez à l'échelle, allez à gauche et ouvrez la porte. Entrez dans la pièce de sauvegarde, repérez un conduit d'aération au plafond et escaladez-le. Avancez dans le conduit de gauche, arrêtez-vous au-dessus de l'ascenseur et montez au dernier niveau. Entrez dans le conduit de droite, descendez dans une salle de contrôle et achevez les ennemis. Visez la grille au sol, descendez, visez une autre grille au sol près du mur et entrez. Prenez l'ascenseur et descendez à l'avant dernier niveau. Entrez dans la pièce de sauvegarde, visez la grille au plafond et entrez.

Allez à gauche, dépassez le ventilateur et descendez dans une autre pièce. Visez la grille en bas à droite et entrez. Suivez le canal, abattez l'ennemi et grimpez à gauche. Entrez dans le trou, détruisez le robot et tirez sur les rochers qui sont en haut. Sautez, récupérez le pack armure et revenez au trou. Repérez une plaque à gauche du trou et marchez dessus pour descendre dans la pièce.

Récupérez les missiles à gauche, visez la porte à droite et détruisez-la. Détruisez une seconde porte en haut à droite et entrez. Lancez un missile sur la petite porte à droite de la pièce, entrez et retournez dans l'ascenseur.
Montez au dernier niveau, allez à droite et abattez les ennemis. Appuyez sur le bouton de la machine pour ôter le couvercle, visez le moteur du ventilateur et tirez un missile.

A présent, revenez là où vous aviez vu l'hélice du ventilateur. Effectuez des sauts bioniques et remontez jusqu'au rebord gauche de l'hélice. Avancez dans le conduit, lancez un missile sur la plaque qui est en haut et sautez. Sautez d'abord en haut à droite, récupérez un pack de missiles au fond puis revenez en arrière et suivez le conduit qui mène à gauche.

Lancez un missile sur la petite plaque de gauche et sortez. Allez d'abord dans la pièce de sauvegarde à gauche, revenez en arrière et grimpez en haut à droite. Détruisez les tourelles, abattez l'ennemi à gauche et prenez la porte supérieure gauche. Avancez, détruisez la porte avec un missile et traversez le pont.

Après la scène cinématique, vous affrontez deux robots. Visez d'abord l'un d'eux, videz votre chargeur de missiles et détruisez-le rapidement. Ensuite, occupez-vous du second et lancez constamment des grenades afin de l'achever.

Chapitre 7 : Trouvez les composants clés de l'armure

Composant 1 : le crochet

Après la scène cinématique, refaites le même chemin en grimpant à la montagne jusqu'à ce que vous atteigniez le ruisseau. Descendez jusqu'au pont, ouvrez la porte de droite et abattez le garde. Ensuite, faufilez-vous entre les canalisations jusqu'au fond. Descendez dans le vide jusqu'à vous aperceviez une passerelle en bois et allez à droite. Entrez dans la trappe de droite, visez une plaque métallique au sol et lancez un missile pour la détruire.

Avancez à droite, mettez-vous sur la pelleteuse, visez l'engrenage qui est au-dessus et lancez des missiles. Une fois que vous êtes en bas, grimpez d'abord à gauche, récupérez un pack et revenez. Avancez à droite, entrez par le conduit d'aération et descendez dans la pièce de sauvegarde.

Allez à droite, entrez dans la grande salle et avancez à gauche jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. Par la suite, grimpez rapidement sur la passerelle supérieure, visez la roue qui fait constamment le tour de la salle et ouvrez le feu lorsqu'elle s'approche de vous. Lancez aussi des missiles, gardez votre position et tirez jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Ensuite, entrez par la porte de droite et récupérez le premier composant à droite.

Composant 2 : l'élément inertiel

Sortez de la pièce, visez les robots accrochés au plafond des passerelles, utilisez votre nouveau composant et enlevez-les. Ensuite, visez sous une des passerelles et lancez votre grappin pour remonter. Visez en bas de la passerelle, au milieu, et lancez le grappin pour escalader. Effectuez un saut bionique, lancez le grappin et accrochez-vous au toit. Déplacez-vous à gauche et entrez par la porte. Poursuivez à gauche, éliminez trois soldats équipés d'un lance-missiles et d'un bouclier et prenez la porte.

Utilisez le grappin pour détruire le robot, descendez par la trappe près du mur et atteignez la pièce de sauvegarde. Suivez le chemin menant à gauche et descendez via l'échelle. Sortez par la porte de droite et descendez au niveau le plus bas. Montez sur le chariot et appuyez sur le bouton pour prendre le raccourci.

Sautez sur le conduit qui est en haut, tuez le soldat qui est à gauche et avancez à gauche. Actionnez le levier pour dégager le mur, mettez-vous entre les deux étagères et sautez jusqu'au rebord de droite. Visez la grille en haut et tirez. Entrez, suivez le chemin et abattez les gardes qui sont à droite.

Prenez l'élévateur, tuez le soldat qui est à gauche et grimpez par le conduit pour vous retrouver sur l'élévateur. Entrez dans un autre conduit à droite, grimpez à l'échelle et prenez la porte de droite. Abattez les ennemis, sautez à droite et remontez aux échelles. Entrez dans la pièce de sauvegarde à gauche, poursuivez vers l'autre porte et abattez les ennemis dans la salle. Grimpez jusqu'à la porte supérieure à gauche et entrez. Utilisez le grappin pour traverser l'eau électrifiée, sortez et entrez par la porte de gauche.

De retour dans le grand entrepôt, courez jusqu'à l'extrême gauche et prenez la porte. Entrez d'abord par la grille de gauche, récupérez un pack de grenades et revenez. Détruisez l'autre plaque en haut, grimpez et entrez par la grille d'aération à gauche.

Abattez les gardes dans l'usine, grimpez sur la passerelle en haut à droite et entrez par la porte. Remontez jusqu'au conduit d'aération, ressortez à l'autre bout et achevez les ennemis qui sont à droite. Courez pour franchir les caisses. Montez à l'escalier, effectuez un saut bionique vers le haut à gauche et lancez le grappin sur la roche pendant que vous êtes dans les airs. Ensuite, détruisez la porte métallique avec deux missiles et entrez.

Abattez les gardes au nord, prenez la porte qui est en bas des marches et abattez un autre ennemi, plus loin. Entrez par la porte de gauche, grimpez à l'échelle et atteignez une grande salle. Détruisez les tourelles qui sont au plafond, tuez les gardes et avancez en prenant à droite. Effectuez un double saut vers le haut et utilisez le grappin pour monter sur la passerelle supérieure. Entrez par la porte et préparez-vous à un rude combat contre un WSA Walker.

Boss : WSA Walker
Pour battre ce robot, placez-vous entre ses jambes, lancez des grenades en mousse pour l'immobiliser et utilisez rapidement le grappin pour vous accrocher sur de sa carapace. Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour détruire les premiers câbles de son bouclier. Faites attention, lorsqu'il donne un coup de pied au sol, évitez ses grenades à mousse et refaites la même opération deux autres fois. Une fois que le bouclier est désactivé, lancez un seul missile pour détruire le robot.

Ensuite, poursuivez à gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde. Ramassez les munitions, allez à gauche et grimpez sur la passerelle en haut à gauche. Avancez toujours vers la gauche, grimpez sur la passerelle supérieure et utilisez le grappin pour vous accrocher au toit, près de l'appareil. Visez le dispositif de gauche et lancez un missile pour désactiver le courant. Revenez en arrière, descendez et récupérez ainsi les bottes de poussée.

Ensuite, retournez à l'endroit depuis lequel vous aviez tiré le missile et grimpez au-dessus de l'appareil. Partez à droite, plongez sous l'eau et ressortez dans la montagne. Allez à droite, descendez dans le creux, entrez par la trappe de

droite et revenez en passant au-dessus du conduit. Abattez l'ennemi, grimpez et entrez. Achevez les ennemis, détruisez la porte métallique en haut à droite et entrez.

Eliminez les deux lance-roquettes, grimpez à l'échelle de droite et détruisez la porte blindée. Entrez, descendez au niveau le plus bas et éliminez les ennemis qui sont à gauche. Approchez-vous de l'appareil qui est au fond et activez-le. Ensuite, fuyez les robots qui vous tirent dessus et rebroussez chemin jusqu'à la porte que vous aviez détruit.

Courez à gauche, effectuez un grand saut et atteignez la passerelle. Entrez par la porte, descendez et éliminez les ennemis en route. Entrez dans la pièce de sauvegarde, tirez sur la grille sur le toit à gauche et entrez. Détruisez les tourelles, tuez les gardes et grimpez. Montez les marches, traversez le pont qui est à droite et prenez l'ascenseur. Descendez, entrez dans la prochaine salle et dégommez les gardes qui s'y trouvent. Ensuite, repérez une grille en haut de la porte (à droite) et entrez. Suivez le conduit, entrez dans la pièce et récupérez ainsi l'Elément inertiel.

Franchissez la porte de droite, dégommez les deux ennemis et détruisez les caisses, au fond. Descendez les marches et l'échelle, détruisez la porte blindée à gauche et entrez. Grimpez au-dessus du grand appareil et regardez la scène cinématique.

Après la scène, revenez rapidement sur vos pas et grimpez à l'échelle. Foncez jusqu'à l'ascenseur que vous aviez pris il y a quelques minutes. Grimpez par le trou de l'ascenseur et sortez rapidement de cet endroit. Ensuite, grimpez au-dessus du pont que vous aviez étalé et courez le long de la montagne jusqu'au grand lac (au milieu duquel se trouve une maison).

Boss final : L'avion
Descendez directement en bas, sautez sur la première passerelle et appuyez sur le dispositif pour faire sortir le premier missile.

Ensuite, éliminez les quelques soldats dans la cour qui est sur votre droite et prenez les commandes du lance-missiles (en haut de la passerelle, à droite). Ignorez les hélicoptères, visez le grand avion et tirez. Après ce missile, l'avion ripostera en envoyant également trois missiles à son tour. Par conséquent, fuyez cet endroit et courez à droite vers le petit bunker. Faites le plein de santé par la même occasion et sortez. Éliminez les quelques gardes, grimpez sur la seconde passerelle et chargez un second missile. Visez l'avion et tirez. Entrez de nouveau dans le bunker et sortez par la porte de droite. Grimpez sur la passerelle, activez l'appareil et fuyez le Walker le temps que le missile soit armé. Prenez les commandes du lance missile le plus proche et tirez une dernière fois pour détruire l'avion une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous êtes venu à bout de Shadow Complex.

MAUVAISE FIN

Après que Claire se soit fait kidnapper, retournez à votre voiture afin que Jason se la joue perso en laissant la demoiselle à son triste sort. Pour atteindre votre véhicule, vous devrez effectuer un saut en courant au dessus d'un précipice. Pour trouver ce dernier, rendez-vous à l'endroit où vous devez affronter un mécha et quelques soldats à l'air libre. Revenez alors sur vos pas en prenant à gauche puis continuez tout droit jusqu'à arriver au dit précipice.

Shadowrun

© Microsoft / Fasa Studio 2007

GAMERPICS

FASA

Baissez-vous et levez-vous de manière répétée devant un adversaire qui possède le titre "Shadowrun Fever".

Troll

Réussir tous les niveaux d'entraînement.

Shadows of the Damned

© Electronic Arts / Grasshopper Manufacture Inc 2011

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminez le jeu en mode Legion Hunter pour pouvoir relancer une nouvelle partie en mode Très Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Une vie ordinaire

Avancez dans le couloir et entrez par la première porte à droite. Suivez les instructions affichées au milieu de l'écran. Ouvrez ensuite la porte qui est en face pour lancer une cinématique. Tuez le démon qui surgit de la jeune femme ensuite retournez au salon pour en massacrer d'autres. Visez toujours la tête pour tuer l'ennemi d'un coup. Retournez à la chambre et éliminer les trois monstres qui se penchent sur la fille.

Acte 2

Droit en enfer

Approchez-vous du portail de l'enfer et essayez de l'ouvrir. Après la courte cinématique, rouvrez-le pour accéder à l'enfer. Descendez la pente ensuite tirez sur la lampe pour l'allumer grâce au tir de lumière.

Un groupe de monstres vous attaque. N'hésitez pas à utilisez le fusil à pompe, suivez les touches affichées en bas à gauche pour vous en équiper. Entrez maintenant par le portail que vous venez de déverrouiller, suivez le chemin et traversez la porte, à gauche. A ce moment, Paula fait son apparition. Suivez-la en faisant un sprint, référez-vous aux instructions affichées à l'écran pour courir. Cette belle femme vous ramène devant des escaliers, montez et entrez dans la pièce d'en face. Vous y trouverez une fraise. Retournez à la porte sur laquelle se trouve une tête de bébé dessus et donnez-lui la fraise à manger pour qu'il ouvre la porte.

Montez les escaliers et ramassez les deux bouteilles d'alcool. Sautez ensuite par la fenêtre et entrez par la porte d'en face. Approchez-vous du cadavre pour récupérer encore une boisson. En sortant, vous réalisez que l'obscurité règne dans la zone, ceci cause la diminution de votre barre de santé. La seule issue est la lumière du mouton accroché au-dessus du portail de tout à l'heure. Atteignez-le avec un tir de la lumière.

Reprenez votre chemin et passez par l'autre portail qui vient d'être déverrouillé. Tirez sur la lampe pour faire fuir les démons et avancez pour trouver une bouteille à la fin des escaliers, à droite. Approchez-vous maintenant de la lumière et ramassez une autre bouteille près de la table. Continuez votre chemin et prenez une troisième bouteille en route. Lorsque l'obscurité revient, dépêchez-vous d'entrer par la porte qui est à votre droite. Utilisez le tir de la lumière sur le mouton qui est en face. Montez les escaliers, à droite, et récupérez toutes les bouteilles d'alcool. Après quelques instants, des démons entreront par la fenêtre. Attaquez tout d'abord avec un tir de lumière pour annuler l'effet de

l'obscurité. Ensuite tirez-leur dessus en visant la tête. Il faut noter aussi que vous pouvez annuler l'effet de l'obscurité avec l'attaque de Johnson. Suivez les instructions pour la maitriser.

Dirigez-vous maintenant vers la fenêtre cassée et allumez la lampe en face grâce au tir de lumière. Sautez ensuite en bas et traversez le portail pour que Paula se montre. Courez vers la lumière qui est au fond du chemin et allumez la lampe (à votre droite) grâce au tir de lumière. Dans cet endroit, les démons porteront des masques pare-balles. Dans ce cas, soit vous tirez sur leurs torses (mais cela nécessite beaucoup de balles), soit vous utilisez tout simplement votre fusil à pompe. Montez les escaliers qui sont à droite puis tirez sur le mouton en face avec un tir de lumière.

Redescendez les escaliers et prenez la ruelle à droite. Vous allez affronter de nouvelles créatures qui lancent des corbeaux enflammés. Esquivez leurs coups en sautant à gauche ou à droite et éliminez-les en leur tirant des balles dans la tête.

Entrez ensuite dans la maison et traversez la porte en face. Tournez à gauche et entrez dans le bar. Récupérez les deux bouteilles et si ça vous intéresse, vous pouvez en acheter d'autres auprès du distributeur. Retournez à la cour et descendez en empruntant les escaliers qui sont à gauche du portail central. Tuez les démons ensuite ramassez l'oeil et les trois gemmes rouges. Ces dernières vous permettent d'améliorer vos compétences (commencez par la barre de santé). Remontez les escaliers et ouvrez le portail d'en face en donnant à manger l'oeil du démon de tout à l'heure au bébé. Récupérez la fraise et la bouteille de saké qui se trouve dans la cellule ensuite revenez au portail central de la cour. Donnez la fraise à manger au bébé puis avancez un peu pour qu'une main vous tire vers l'obscurité. Dépêchez-vous de parcourir le chemin tout en ramassant les coeurs sur votre route. Ces derniers vous permettent de tenir encore plus de temps dans l'obscurité de cet enfer.

Une fois à l'autre bout du chemin, tournez à droite et faites exploser les barils lumineux. Entrez dans la cellule à gauche pour récupérer des munitions ensuite ramassez la bouteille de saké, derrière le chariot renversé. Approchez-vous du portail en face pour remarquer qu'il existe une sorte de laine qui bloque votre chemin. Revenez de quelques pas en arrière pour qu'un accès à l'obscurité s'ouvre. Engouffrez-vous puis tirez sur le coeur rouge au-dessus du portail pour vous débarrasser des laines.

Traversez maintenant par la porte qui vient de se libérer et entrez dans la maison par la fenêtre.
Montez les escaliers et entrez dans l'obscurité. Vous vous retrouvez piégé dans une cage, ne vous affolez pas, tirez juste sur le mouton (à gauche) avec un tir de lumière puis récupérez le cerveau sur la table, à gauche. Entrez dans la chambre en face et ramassez la gemme blanche. Retournez maintenant à la grande cour et ouvrez le portail en faisant manger le cerveau au bébé démon.

La zone baigne dans l'obscurité totale, dépêchez-vous de tirer une balle de lumière sur le mouton qui est en face, en haut. Si vous tardez, vous serez massacré par les monstres et les mains de l'enfer. Une fois l'endroit illuminé, affrontez le groupe de monstres qui vous attaquent. Utilisez le tir de lumière pour leur enlever la protection qu'ils possèdent ensuite tuez-les en visant la tête. Récupérez la gemme rouge, derrière les arches, là où se trouve le mouton.

Traversez par la porte du fond, à droite. Tournez à droite à nouveau et récupérez des munitions, une bouteille de saké et des gemmes blanches. Grimpez maintenant à l'échelle et continuez tout droit. Avant de vous occuper des cabines en bois, dépêchez-vous d'allumer les bougies du mouton grâce au tir de lumière. Annulez l'effet de l'obscurité sur les monstres ensuite tuez-les. Ouvrez maintenant toutes les cabines et ramassez les biens qui s'y trouvent dont une fraise.

Rebroussez chemin avant de continuer tout droit. Ouvrez la porte avec le bébé démon à votre gauche et récupérez la gemme rouge.

Retournez au chemin ténébreux et préparez-vous à affronter votre premier boss. Un énorme insecte avec une sorte d'hélice à la main. Il possède une seule attaque, il vous fonce dessus et vous frappe avec cette arme tranchante. Son point faible est la boule rouge sur son dos. Pour l'atteindre, effectuez un tir de lumière pour enlever sa protection d'ombre et dès qu'il vous tourne le dos pendant quelques secondes, tirez sur son point faible. Choisissez le Monocussioner comme arme puisqu'elle engendre plus de dégâts et déplacez-vous vers l'arrière en suivant une trajectoire circulaire pour éviter ses coups et pour obtenir plus de temps pour viser correctement. A la fin du combat, courez vers la porte en face et grimpez à l'échelle, à gauche.

Descendez dans la rivière de sang et tuez les deux démons. Prenez la pente à gauche et suivez le chemin. Eliminez tous les adversaires qui vous bloquent la route. Vous pouvez exploser le baril lumineux en bas à droite pour vous débarrasser d'un max d'ennemis. Une fois la voie libre, prenez l'allée de gauche. Ramassez la bouteille de Téquila dans la boite (à gauche) ensuite montez les escaliers et continuez tout droit. Avancez jusqu'à atteindre une grande cour. Eliminez les deux démons ensuite allez près de la porte, en face. Une petite cinématique se déclenche et l'endroit commence à être submergé par l'obscurité. Revenez en face de la porte bloquée par la laine et attendez que cette matière noire vous atteigne. Une fois dans l'autre dimension, tirez sur le coeur rouge au-dessus de la porte.

Franchissez cette dernière et suivez le chemin en courant. Prenez les âmes humaines pour gagner plus de temps et survivre dans la noirceur sans toucher à votre santé. Tournez et tirez sur le mouton pour gagner un peu de lumière. Montez les escaliers et ramassez le cerveau. Sautez au milieu de la cour et courez vers la porte de droite. Donnez au bébé démon le cerveau pour y accéder. Prenez l'échelle et tapez rapidement sur le bouton affiché pour neutraliser la main et ainsi vous débarrasser de l'ombre. Récupérez l'oeil et poursuivez le VIP de Flemming.

Carnaval cannibale

Après la cinématique, tirez sur le tonneau de lumière lorsque le monstre s'approche de lui pour le déstabiliser. Une fois à terre, videz votre chargeur en tirant sur sa tête visiblement affaiblie. Lorsque le monstre reprend conscience, fuyez jusqu'à ce que vous trouviez un autre tonneau. Refaites alors la même opération avec le VIP. A un certain moment, ce dernier prend la tête du mouton et se cache. Cherchez-le tout en récupérant les âmes humaines pour résister dans l'obscurité. Suivez les bêlements du mouton et lorsque vous le retrouvez, butez-le avec un tir de lumière. Le monstre vous poursuivra, faites alors la même procédure que tout à l'heure jusqu'à en finir une bonne fois pour toutes.

Vous aurez alors comme récompense une gemme bleue. Quittez l'endroit par le grand portail pour passer au chapitre suivant.

Quel monde merveilleux

Parcourez le chemin ensuite ouvrez la porte. Tirez sur la lampe pour l'allumer puis affrontez le groupe d'ennemis qui vous attaque. Avancez dans la ruelle et entrez dans le bâtiment. Lisez le livre dans la pièce ensuite sautez par la fenêtre.
Descendez dans la cour et empêchez les démons d'éteindre la lumière du mouton. Au cas où ils réussissent, rallumez le feu grâce au tir de lumière.

Entrez ensuite par la porte de droite et traversez le couloir puis sortez par la fenêtre. Avancez un peu pour revoir la même scène que tout à l'heure, un démon qui essaye d'éteindre la lumière. Commencez par tuer ce gênant ensuite faites le ménage. Revenez en arrière et prenez les escaliers à gauche. Ramassez la fraise et quelques munitions ensuite grimpez à l'échelle. Avancez un peu puis sautez par la fenêtre. Tournez à droite et ramassez le gemme rouge au-dessous de la voûte.

Revenez ensuite à la plateforme de gauche où se trouve le téléphone et votre chère blonde. Sautez du haut de la falaise et tuez le démon. Maintenant activez le lance-feux d'artifice pour éloigner, momentanément, l'obscurité. Courez donc vers le portail de gauche. Dans ce couloir, vous trouverez un nouveau type de portes qui s'ouvre grâce au tir de lumière. En traversant la première, vous serez directement piégé. Ouvrez rapidement la deuxième qui est en face puis la troisième (à droite) et sortez de l'obscurité. Eliminez les démons dans la rivière de sang puis traversez par la porte au fond à gauche. Déverrouillez la dernière porte à droite ensuite montez les escaliers qui sont en face. Sautez par la falaise et dépêchez-vous de lancer un feu d'artifice. Profitez de ces instants dans la lumière pour éliminer tous les démons. Si les ténèbres règnent à nouveau, relancez un autre feu d'artifice.

Une fois la zone nettoyée, récupérez la bouteille de Téquila dans la petite ruelle à droite puis nourrissez le bébé-démon avec l'oeil pour déverrouiller la porte.

Entrez dans les ténèbres et dépêchez-vous d'activer le lance-feux d'artifice. Prenez les escaliers, à droite, puis tournez à gauche et attendez que l'obscurité règne à nouveau. Tirez alors sur le coeur rouge pour libérer la porte des laines. Traversez cette dernière et suivez le chemin qui vous mène à Christopher, votre allié démon.

Il s'agit d'un vendeur de munitions et de bouteilles d'alcool. Faites, si vous le souhaitez, vos achats et poursuivez jusqu'à une lampe Sushi. Touchez sa corne avec un tir de lumière et suivez-la pour qu'elle vous éclaire le chemin. Faites attention aux démons qui vous attaquent et explosez les barils lumineux qui sont à proximité.

Une fois au cimetière, allez au fond à droite pour observer votre propre tombe. Monsieur X fait alors son apparition.il s'agit d'une statue à trois têtes, génératrice de monstres. Pénétrez dans les ténèbres et tirez avec le Monocussioner sur les trois coeurs rouges de la statue. Faites ensuite le ménage et éliminez les petits démons puis ramassez vos récompenses dont un cerveau. Faites mangez le bébé-démon pour sortir du cimetière.

Achetez des bouteilles d'alcool auprès du distributeur, à votre gauche, car vous allez affronter un autre boss d'ici peu. Avancez tout droit et entrez dans la tour par le grand portail.

Avancez et montez sur la chandelle pour démarrer un mini-jeu. Utilisez l'analogue droit pour faire monter ou descendre la chandelle alors que l'analogue gauche sert à vous balancer.

Le but est de briser à chaque niveau les coeurs noirs accrochés au mur pour soulever les ténèbres. Un bonus (trois gemmes rouges) vous attendra tout en haut si vous tuez tous les démons rampants sur les murs de la tour et si vous ramasserez toutes les gemmes blanches pendant votre ascension. Entrez par le portail pour clore ce chapitre.

Les aventuriers du coeur perdu

Avancez tout droit ensuite tournez à gauche. Achetez les munitions de Christopher si ça vous intéresse (il faut noter qu'à la piste du combat vous en trouverez beaucoup).Tournez à droite et entrez dans la cour. Vous allez donc affronter un monstre à cheval. Eloignez-vous de son chemin avant qu'il ne vous écrase et attendez que son animal ouvre un accès dans les ténèbres. Engouffrez-vous et essayez de tirer sur le coeur rouge situé sur le dos du boss. Une fois à terre, videz votre chargeur dans le ventre de la monture. Votre ennemi saute alors sur le monument au milieu de la cour. Tirez rapidement sur le ventre de l'animal avant que ce dernier ne lance des flèches sur vous. S'il est touché, il redescendra dans la piste et vous n'avez qu'à répéter la même chose. Sauf que pour cette fois, d'autres attaques s'ajoutent à son inventaire. Soit il frappe le sol avec son cheval, dans ce cas éloignez-vous des ondes de choc pour éviter des dégâts importants. La deuxième attaque consiste à passer à proximité de vous et vous frapper avec ses armes de poing.
Gardez donc vos distances.

Le monstre se métamorphose en mangeant le coeur de son cheval et devient une énorme créature de l'enfer. Equipez-vous du Teether et brisez tout d'abord le cristal accroché à sa jambe. Lorsqu'il est paralysé, contournez-le et essayez de casser le maximum de cristaux. Faites la même chose avec la pierre accrochée à son autre jambe et les deux cristaux qui sont sur ses bras. Faites attention à ses coups de pieds et aux vermines qu'il lance en vomissant. Pour esquiver ces attaques il suffit de garder la distance. Une fois tous les cristaux brisés, le géant vous plonge dans les ténèbres. Equipez-vous rapidement du Monocussioner et videz le chargeur dans ses intestins (qui pendent à l'extérieur). Prenez de l'alcool si votre barre de santé commence à diminuer et continuez à tirer jusqu'à votre victoire. Vous serez récompensé par une précieuse gemme bleue.

Acte 3

Chasse aux insectes

Avancez tout droit et, dès que vous passez sous l'arche, tournez à droite. Entrez dans le jardin et récupérez la gemme rouge à gauche de Christopher. Il faut noter que si vous avez fait des économies, vous pouvez en acheter d'autres exemplaires de ce gentil monstre.

Faites demi-tour et reprenez votre chemin. Eliminez tous les démons qui surgissent du mur d'en face pour débloquer la route. Faites exploser les barils de lumière pour vous faciliter la tâche. Entrez par le portail et dépêchez-vous de monter les escaliers avant que les ténèbres ne vous atteignent et tuez les démons en chemin. Foncez à travers la porte et sortez sur balcon. Avancez jusqu'à la bordure en face et attendez qu'un insecte géant (similaire à celui du chapitre

Carnaval Cannibale) vous attaque. Vous connaissez déjà la procédure pour vous en débarrasser (tir de lumière puis destruction du coeur rouge sur le dos). A la fin du combat, lancez un tir de lumière sur le mouton accroché à la cloche, en haut de la tour. Entrez dans cette tour et descendez dans le trou que vous venez de créer.

Avancez un peu puis neutralisez les monstres qui vous attaquent. Récupérez la bouteille de Téquila au fond des égouts, à droite. Lancez un tir de lumière sur le portail de droite pour qu'il s'ouvre. Traversez le tunnel et continuez tout droit pour récupérer la fraise. Eliminez les monstres rampants ensuite prenez l'allée au fond du tunnel à droite. Récupérez la gemme rouge et rebroussez chemin. Faites manger le bébé-démon pour avoir accès à la pièce suivante. Lancez rapidement un tir de lumière sur la porte démoniaque pour qu'elle s'ouvre. Dépêchez-vous de tirer sur les deux coeurs rouges pour déverrouiller les portes qui sont en face avant que l'obscurité n'absorbe toute votre énergie.

Vous arriverez alors à une place ronde où apparaitra un autre monstre-statue. Vous allez être rapidement submergé par les ténèbres. Equipez-vous du Skullcussioner et brisez les trois coeurs rouges de la statue (comme vous l'avez fait auparavant).

Faites le ménage ensuite détruisez les caisses qui se trouvent dans la salle pour obtenir plus de gemmes blanches et de munitions. Ouvrez la seule porte accessible et dépêchez-vous de lancer des tirs de lumière sur les portes démoniques. Brisez la barrière à droite et tirez sur le coeur rouge. Faites un demi-tour et ouvrez les portes en face. Approchez-vous de la main et tapez sur le bouton affiché pour enlever les ténèbres. Retrouvez alors la lampe Sushi au fond du tunnel. Lancez sur sa corne un tir de lumière et suivez-la. Traversez la petite rivière et si vous le voulez vous pouvez acheter des bouteilles d'alcool auprès du distributeur, à droite. Descendez dans la cour et préparez vous à affronter une armée de monstres. Empêchez celui qui rampe d'éteindre la lumière du mouton et massacrez rapidement les autres. Gardez les barils de lumière pour la deuxième vague d'ennemis. Vous allez faire connaissance à un nouveau type de démons, ceux qui portent une armure. Alors soit vous les neutralisez avec les barils, soit vous les contournez pour leur tirer dans le dos.

Sans aucun repos, vous allez affronter tout de suite après la Mort. Laissez-vous submerger par les ténèbres ensuite lancez des tirs de lumière sur son torse. Dès que son point faible apparait, tirez dessus jusqu'à ce qu'il se casse. Ce boss possède deux types d'attaques. Soit il vous charge dessus, soit il effectue des lancers de faucheuses. Vous pouvez les éviter tous les deux en sautant à gauche ou à droite. Vous obtiendrez comme récompense une précieuse gemme bleue.

Suivez les indications affichées pour savoir comment maitriser cette nouvelle arme (car vous en aurez besoin pour accéder à des chemins secrets).

Ouvrez la porte et avancez dans les tunnels. Prenez les escaliers, à droite. Le manuel d'utilisation de la nouvelle arme sera affiché encore une fois. Avant de l'appliquer sur l'obstacle bizarre en face, utilisez-le pour démolir le mur à votre droite. Lancez dessus une grenade en suivant les instructions, ensuite tirez dessus pour l'exploser. Vous trouverez dans cette pièce une gemme rouge. Refaites la même chose avec les cibles indiquées sur la paroi bizarre. Ouvrez enfin la porte qui se cachait derrière.

Adios, ma concubine

Sortez du tunnel ensuite tournez à gauche. Faites exploser le tronc d'arbre puis la paroi bizarre avec votre nouvelle arme.

Vous trouverez dans cette grotte une bouteille d'Absinthe, une gemme rouge et des munitions. Rebroussez chemin et maintenant prenez l'autre route, celle qui mène à droite. Ici, vous allez affronter un mini-boss.
Il s'agit d'un singe géant et maléfique dont le point faible est en plein visage. Contentez-vous à tirer sur le coeur rouge jusqu'à ce que ce dernier s'effondre.

Passez maintenant par le pont qui vient de se déplier et activez rapidement le lance-feux d'artifice. Suivez le chemin qui vous mène à la zone où se trouve le cerveau. Lorsque vous vous approchez de lui, une main apparaitra avec d'autres démons et le protègera. Allumez le lance-feux d'artifices à chaque fois où vous serez submergé par l'obscurité et neutralisez rapidement les monstres.

N'hésitez pas à utiliser vos bombes et à exploser les barils de lumière. Ramassez le cerveau et la bouteille de Téquila qui se trouvent juste à côté ensuite revenez à la porte du bébé-démon. Nourrissez-le pour pouvoir progresser dans votre aventure.

Traversez le petit pont en activant les lance-feux d'artifices et en éliminant vos ennemis. Allumez la lumière du mouton et entrez par la porte. Avancez tout droit et récupérez la gemme rouge à gauche. Ouvrez la cage où est enfermé un démon rampant.

Attendez qu'il s'en prenne au mouton (ce qui cause l'arrivée des ténèbres) ensuite dépêchez-vous de briser le coeur rouge pour déverrouiller la porte. Rallumez la lumière du mouton et tuez votre adversaire ensuite entrez par la porte que vous venez d'ouvrir. Traversez le pont et entrez dans le cimetière. Allumez la lumière du mouton (à gauche) et neutralisez vos ennemis. Ici vous ferez la connaissance du Cyber-démon (il s'agit d'un démon avec une armure complète). Plantez vos bombes sur son armure puis faites-les exploser. Ramassez les biens dans les parages ensuite passez par le portail qui vient de s'ouvrir.

Une fois dans l'eau, courez à gauche jusqu'à ce que vous aperceviez un distributeur. Depuis cet endroit, vous pouvez voir une gemme rouge à votre gauche. Pour l'atteindre, il faut détruire le tronc d'arbre qui se trouve juste devant.

Tant que vous restez dans cette zone, les démons ne vont pas cesser de vous attaquer. Revenez maintenant au côté droit pour rejoindre la belle Paula. Elle vous laissera une fraise après sa noyade. Donnez-la au bébé-démon qui se trouve sur l'autre côté du pont qui vient de s'effondre.

Entrez par la seule porte accessible. Vous trouverez dans ce lieu deux géants qui vous attendent et un cerveau protégé par une main. Dépêchez-vous avant tout de libérer les démons rampants dans les cages au fond. Ils vont automatiquement éteindre la lumière du mouton ce qui causera le décès des deux singes maléfiques. Rallumez la lumière et massacrez les démons réincarnés. Prenez le cerveau et nourrissez le bébé-démon pour qu'il vous laisse passer. Ne suivez pas directement votre bien aimée, longez d'abord le passage à droite. Détruisez la barrière organique dans le but d'avoir une gemme rouge, une énorme gemme blanche et une bouteille d'Absinthe.

Rebroussez chemin et entrez dans la grotte. Faites votre shopping chez Christopher (achetez si vous le voulez des gemmes rouges) ensuite entrez par le portail en face.

Démoniaque

Avancez près du point de sauvegarde pour lancer une petite cinématique. La mauvaise Paula vous chassera. Obéissez à Johnson et courez pour sauver votre vie. Vous trouverez sous la première lampe un tonneau, cassez-le car il contient une gemme rouge.

Continuez à courir et à allumer les lampes. Un tronc d'arbre vous bloquera le passage, brisez-le en utilisant vos bombes. Vous arriverez à une cour où Paula se transformera en Faucheuse. La procédure pour la battre est la même que celle contre la Mort. Sauf que cette fois, la Faucheuse se multiplie. Vous devez alors localiser le vrai boss réel, qui est au fait celui qui porte une marque rouge sur le torse. Evitez les lancers de faucheuses en sautant à gauche et à droite. Lancez un tir de lumière sur le boss puis videz votre chargeur dans son coeur rouge.

Votre récompense sera une gemme bleue, mais malheureusement elle sera piquée par une main des ténèbres. Courez à sa recherche. La pièce suivante sera submergée par les ténèbres. Au croisement, dépêchez-vous de monter aux escaliers de droite en prenant les âmes humaines pour résister à l'obscurité. Vous trouverez alors une gemme rouge.

Rebroussez-chemin et prenez les escaliers qui sont en face (ceux indiqués dans la petite séquence). Ramassez la gemme bleue pour respirer de nouveau de l'air frais.

Avancez un peu ensuite tuez tous les monstres pour récupérer l'oeil. Ouvrez avec cette dernière la porte du bébé-démon. Allumez la corne de la lampe Sushi ensuite suivez-la. Des démons masqués vont vous attaquer, utilisez les bombes pour les démasquer ensuite un seul tir dans la tête suffira à les éliminer.
A un certain moment, le Sushi s'arrêtera un peu devant une cabane. Brisez le baril juste à côté pour obtenir une autre

gemme rouge.

Cette balade vous mènera enfin devant une maisonnette en bois. Entrez-y rapidement pour éviter l'attaque de Paula. Ecrasez le démon sous le plancher en appuyant sur le bouton affiché quand vous vous tiendrez près de lui. Attendez que des démons vous attaquent de l'extérieur, tuez les tous. Paula vous fera tomber dans la cave. Lisez le livre en face ensuite quittez la pièce par la porte, juste derrière. Faites vos achats chez Christopher ensuite continuez tout droit. Paula vous chassera encore une fois. Courez et allumez les lampes en route. Brisez le tronc d'arbre qui bloque le passage et récupérez la fraise.

Nourrissez le bébé-démon puis éliminez rapidement les deux monstres qui vous attendent dans la cour (utilisez le Skullcussioner). Ramassez l'oeil qu'ils abandonnent et dépêchez-vous d'entrer dans la cabane. Surtout, ne laissez pas Paula vous atteindre.

Après la cinématique, sortez de la cabane pour affronter un nouveau type de monstres. Des démons à deux lames. Lancez sur eux des tirs de lumière ensuite utilisez votre Skullcussioner pour les exploser.

Traversez le portail qui vient de s'ouvrir. Essayez votre nouvelle arme sur les démons ensuite entrez dans la caverne. Préparez-vous à affronter le boss suivant en achetant des bouteilles d'alcool auprès de Christopher. Ouvrez le grand portail à gauche pour clôturer le chapitre.

L'oiseau fait son nid

Avancez sur le pont jusqu'au lancement d'une cinématique. Le démon se transforme en un gigantesque oiseau qui possède quatre types d'attaques.

D'abord, celle qu'il effectue le plus souvent, il tire une lance depuis sa bouche. Pour l'éviter, il suffit d'esquiver à gauche ou à droite. La deuxième attaque est le lancement des plumes qui causent l'arrivée des ténèbres. Il faut dans ce cas briser les plumes soit avec des coups de torche soit avec des tirs de lumière. La troisième est le lancement des insectes, tirez dessus pour gagner des munitions. La quatrième est le lancement d'un énorme rocher, esquivez-le ou tirez dessus pour le démolir. Son point faible est le coeur rouge au niveau de son ventre. Utilisez le Teehgrinder pour le mitrailler à chaque fois qu'il se rapproche de vous. N'hésitez pas à vider votre chargeur, il y a des munitions sur les deux côtés du pont.

Une fois le coeur brisé, l'oiseau chute dans la lave. Après quelques instants, il remonte les ailes en surbrillance. Visez-les tout en évitant ses attaques. Si vous n'arrivez plus à distinguer l'oiseau, c'est qu'il a envoyé des corbeaux pour éteindre la lumière. Tuez-les ensuite activez le projecteur en le frappant avec la torche. Continuez à tirer sur les ailes jusqu'à ce que les perles se brisent. A ce moment l'oiseau vous rejoint sur le pont, éloignez-vous-en pour éviter ses coups de pattes. Visez encore une fois son ventre et tirez jusqu'à remporter le combat.

Ramassez la gemme bleue ensuite plongez dans le trou qui se trouve sur l'affiche en face. Courez vers la sortie avant que l'obscurité n'absorbe toute votre énergie.

Acte 4

Le Big Boner

Approchez-vous du rebord du toit pour que Johnson vous demande de passer un coup de téléphone. Revenez en arrière et appuyez sur le bouton affiché pour faire l'appel.

Suivez maintenant les indications affichées pour pouvoir maitriser cette nouvelle arme. Il y a trois ruelles qui mènent à votre bâtiment. Suivez les ruelles qui contiennent des singes maléfiques. Visez la tête pour les battre d'un coup, sinon trois coups sur le torse suffiront à les tuer. Il faut être rapide et attentif car si l'un d'eux vous atteint, ça sera la mort inévitable. Certains d'entre eux courent, commencez toujours par ceux-là puis passez à ceux qui marchent tranquillement. Les vibrations de la manette vous signalent qu'un singe est à proximité. Une fois la zone nettoyée,

rentrez par le trou dans l'affiche et courez vers la sortie.

Une fois sur le toit, effectuez votre coup de téléphone et rejouez avec le Big Boner. Maintenant les ruelles sont plus nombreuses et les monstres sont plus rapides.

Alors vous devez être très attentif et surtout très rapide. Lorsque vous terminez le nettoyage des routes, reprenez le trou dans l'affiche et courez vers la sortie en ramassant les âmes humaines. Un autre toit, donc une autre partie de Big Boner vous attend. Ce mini-jeu devient de plus en plus difficile et nécessite encore plus de rapidité à chaque fois. Après la cinématique, entrez enfin dans le dernier trou pour clore le chapitre.

Le village du monde des démons

Le jeu se transforme en un shooter en 2D. Suivez les instructions pour savoir comment jouer. Brisez les fenêtres sur votre route pour avoir accès aux appartements. Lancez des tirs de lumière sur les moutons pour enlever les ténèbres. Ramassez toutes les gemmes blanches (à savoir 50) pour récupérer une gemme rouge comme récompense.

Chasseur de fantômes

Deux monstres électriques vous accueillent dès le début du chapitre. Brisez les monuments sur le sol avec vos bombes pour décharger les deux monstres.

Eloignez-vous d'eux (car ils se font exploser pour porter le coup fatal) et tirez dans leurs têtes. Une fois le combat terminé, prenez la porte à droite ensuite montez les escaliers. Allumez la lampe (en haut) et neutralisez les monstres qui vous attaquent. Passez à l'étage suivant et cassez les étagères blanches. Entrez par la porte en face et observez le spectacle. Depuis votre position actuelle, vous devez bâtir un passage pour lier les deux côtés que vous a montré Paula. Lancez des tirs de lumière sur les flèches des grands blocs pour les déplacer. Il s'agit d'un mini-jeu de puzzle assez facile à résoudre ; déplacez les trois derniers blocs (à gauche) vers la droite ensuite successivement vers le haut. Déplacez ensuite les deux blocs les plus proches de vous (à droite) vers la gauche. Les rochers brilleront pour vous indiquer que vous avez réussi.

Traversez la porte à droite et entrez dans les ténèbres. Suivez les cordes rouges pour qu'elles vous conduisent aux coeurs rouges. Allumez la lumière du mouton sur votre route pour reprendre de l'énergie. Tournez à gauche et ramassez la gemme rouge et la bouteille de Téquila. Rebroussez chemin et dirigez-vous vers la porte qui vient de se déverrouiller après avoir brisé les coeurs. Descendez les escaliers ensuite entrez encore une fois dans les ténèbres. Allumez les bougies du mouton à droite ensuite neutralisez tous les démons dans le coin.

Sortez ensuite par la porte qui vous mène au pont. Eliminez les deux monstres électriques en détruisant les petits monuments qu'ils utilisent pour se téléporter. Passez à l'autre côté du pont ensuite tournez à droite. Ramassez la gemme rouge au fond du couloir, à gauche. Faites demi-tour et allumez les bougies du mouton puis empêchez les ennemis de l'éteindre. Une fois la zone nettoyée, traversez la porte qui vient de se déverrouiller. Montez les escaliers ensuite lisez le livre, à gauche. Poursuivez votre chemin et à chaque fois que vous trouverez un mur fissuré, détruisez-le avec une bombe.

Vous trouverez dans ces pièces des caisses qui contiennent des munitions, des bouteilles d'alcool, des gemmes blanches et deux gemmes rouges (dans la deuxième et la troisième chambre).

Approchez-vous de la bordure du balcon pour déclencher une cinématique et tout de suite après, affrontez une autre Faucheuse. Celle-ci possède des coups plus dangereux et une durée de vie assez longue. Elle possède aussi deux points faibles ; la première est au niveau du visage lorsque vous l'affrontez dans le monde normal. La seconde est au niveau du ventre lorsqu'elle vous submerge par les ténèbres. Dans ce cas là, il faut que vous vous dépêchiez de briser le coeur noir (au ventre) et si vous n'y arrivez pas, allumez les bougies du mouton juste au-dessus du boss. Eliminez rapidement ses renforts (les petits démons) tout en surveillant les attaques du boss. Evitez ses lancers de fauches en sautant à gauche et à droite. Ne vous inquiétez pas pour les munitions, il en existe une infinité dans la cour. Il y a aussi un distributeur dans le coin au cas où vous n'avez plus d'alcool. Le combat sera assez long, en plus votre adversaire se déplace d'une manière continue ce qui vous empêchera de bien viser la tête. Avec un peu de patience

vous arriverez à le battre.

Traversez la porte qui vient de se déverrouiller ensuite suivez le chemin qui mène à la lampe Sushi. Allumez sa corne ensuite suivez-la. Tournez une première fois à droite ensuite, au lieu de tourner à gauche comme le Sushi, continuez tout droit dans l'obscurité. Au fond de ce couloir (à droite) se trouve une gemme rouge, allez la récupérer.

Rejoignez rapidement votre compagnon, la lampe Sushi, et neutralisez tous vos adversaires pour que le grillage s'ouvre. Longez le couloir et ramassez le cerveau. Faites vos achats chez Christopher si vous le voulez ensuite nourrissez le bébé-démon et quittez l'endroit en passant par les ténèbres.

La forêt du monde des démons

Une autre fois, vous allez jouer en 2D. Cette fois ci, la caméra se déplace plus rapidement et les ennemis seront plus nombreux. Ne vous laissez pas bloquer par les feuilles des arbres. Ne lâchez pas le bouton de tir et soyez rapide. Ramassez les 50 gemmes blanches pour avoir, à la fin de ce chapitre, une gemme rouge comme récompense.

Cauchemars Banlieusards

Avancez tout droit en neutralisant tous les adversaires sur votre chemin. Une fois devant la barrière organique, utilisez vos bombes pour la détruire. Poursuivez votre chemin et tuez les lanceurs d'oiseaux. Avant de détruire le deuxième barrage, traversez le pont à gauche et cassez le baril pour trouver une gemme rouge. Allumez la corne de la lampe Sushi et suivez-la jusqu'à la sortie de la grotte.

Dirigez-vous vers la première maison à votre gauche pour qu'un nouveau type d'ennemis vous attaque. Ce démon est totalement couvert par de l'acier, ce qui veut dire que vos balles n'auront aucun effet sur lui. Placez-vous près d'une tombe et lorsqu'il vous charge, esquivez à la dernière seconde pour qu'il cogne le rocher. Son point faible sera alors révélé (son ventre), videz vos munitions.

Rentrez alors dans la maisonnette pour retrouver un distributeur et quelques munitions. Brisez le plancher, à droite du bâtiment, et avancez près du point de sauvegarde. Vous allez être submergé par l'obscurité, courez donc vers la cabine à gauche de l'échelle. Brisez le plancher ensuite activez le lance-feux d'artifice. Neutralisez les ennemis ensuite détruisez le mur fissuré juste à côté. Vous y trouverez une gemme rouge.

Grimpez à l'échelle ensuite attendez que les ténèbres règnent encore une fois pour suivre les filets rouges qui bloquent la porte (avec la laine). Brisez tous les coeurs rouges en lançant des artifices à chaque fois que vous êtes à court d'énergie. Lorsque la laine disparaît, traversez rapidement la porte et butez la main génératrice des ombres.

Vous pouvez faire vos achats chez Christopher qui se trouve dans la maisonnette juste en face. Poursuivez votre chemin jusqu'au lancement d'une petite scène. N'entrez pas directement par la porte. Suivez d'abord le chemin qui contourne la maisonnette de Christopher. Détruisez la barrière organique et plongez dans les ténèbres. Brisez les coeurs rouges à l'intérieur comme à l'extérieur de la caverne. Il ne vous reste qu'à ramasser la gemme rouge dans la petite cabane que vous venez de déverrouiller.

Retournez maintenant à la porte où vous aviez vu Paula. Neutralisez tous les adversaires qui se trouvent dans cette zone ensuite détruisez le barrage organique en haut à droite. Affrontez les deux blindés ensuite ramassez la fraise.

Descendez la pente puis les escaliers. Prenez le chemin qui mène à la case de départ, en d'autres mots vers la sortie de la caverne. Le bébé-démon qui désire la fraise se trouve juste à gauche. Vous trouverez dans cette pièce un oeil ainsi qu'un livre racontant l'histoire de la diva. En ressortant vous serez accueillis par un insecte géant. Tuez-le ensuite rendez-vous devant la porte indiquée dans la petite scène.

Faites manger le bébé-démon l'oeil. Eliminez les démons dans cette zone pour libérer le cerveau. Ramassez-le ensuite empruntez la porte qui vous mène à l'église. Nourrissez-le bébé-démon et entrez. Après la cinématique, brisez rapidement les fenêtres ensuite les coeurs rouges qui s'y cachent pour déverrouiller la porte. Courez donc vers la sortie avant que l'obscurité n'absorbe toute votre énergie.

Justine pour tous

Une dernière partie de shooter en 2D. Tirez sur tout ce qui bouge et n'oubliez pas d'allumer les bougies des moutons. Prenez toutes les gemmes blanches et faites attention au niveau du labyrinthe de nuage. Si vous êtes bloqué, vous serez automatiquement mort lorsque la caméra vous rattrape. Alors restez toujours en arrière pour avoir une bonne vision sur le chemin à prendre.

A la fin du parcours, vous allez affronter un boss masqué. Tirez sur les trois points rouges sur son masque tout en évitant d'être touché par les gouttes d'acide que lâche ce géant. Vous pouvez soit les pulvériser en tirant dessus, soit les éviter en vous déplaçant. Une fois les trois points supprimés, le masque devient en surbrillance. Lancez alors des tirs de lumière jusqu'à sa destruction. Tirez maintenant sur le visage du boss même s'il vous tient à la main. Continuez à tirer jusqu'à votre victoire.

Acte 5

Douze pieds sous terre

Descendez les escaliers et suivez le couloir qui vous mène à une prison. Avancez près des cellules pour affronter un monstre électrifié prêt à exploser. Visez ses fusibles rouges sur ses épaules et sa tête.

Evitez de vous rapprocher de lui et s'il vous tient, suivez les touches affichées pour vous libérer. Sinon ça sera la mort immédiate. Continuez à tirer sur ses points faibles jusqu'à votre victoire. Ramassez alors l'oeil et les gemmes blanches. Tirez maintenant sur le baril à droite de la cellule du monstre électrifié. Récupérez la gemme rouge qui se trouve dedans.

Rebroussez chemin et entrez par la porte qui est à droite des escaliers du départ. Neutralisez le blindé pour récupérer la fraise. Toujours avec la même tactique, approchez-vous d'un obstacle pour que ce dernier vous fonce dessus. Eloignez-vous à la dernière seconde pour que ce dernier cogne le mur et révèle son point faible. Tirez dessus et tuez-le. De retour à la prison, tuez les deux blindés ensuite ouvrez la porte du bébé-démon. Entrez dans les ténèbres et faites un demi-tour. Visez maintenant le coeur rouge encerclé par le vitre vers. Pour le toucher, utilisez votre nouvelle attaque avec le Skullblaster. Passez alors par le nouveau chemin accessible.

Descendez les escaliers ensuite tournez à droite. Entrez dans la pièce où vous allez encore affronter un insecte géant. Vous obtiendrez en gagnant, l'oeil et quelques gemmes blanches. Brisez les caisses qui sont dans la tombe qu'occupait l'insecte pour récupérer une gemme rouge.

Revenez au croisement et prenez le chemin en face des escaliers. Ouvrez le portail en nourrissant le bébé-démon. Lancez un tir de lumière sur le mouton pour éclairer l'endroit. Ici, vous devez faire une partie de bowling avec votre Skullblaster. Vous devez effectuer un Strike pour gagner le cerveau. Quittez les lieux par la seule issue disponible. Revenez à l'endroit où vous aviez affronté l'insecte et nourrissez le bébé-démon pour déverrouiller la porte. Avancez un peu pour que votre femme vous coure après. Fuyez en tirant sur les tonneaux explosifs pour dégager rapidement votre chemin. Une fois que vous êtes en sécurité, entrez dans la cellule de droite et brisez toutes les caisses ensuite ramassez les biens. Neutralisez les démons dans le couloir en commençant par celui qui rampe pour qu'il laisse le mouton tranquille. Au cas où vous plongez dans les ténèbres, allumez les bougies du mouton au fond du couloir. Détruisez ensuite tous les monuments qu'utilisent les monstres électriques pour se déplacer puis sortez par la porte à droite.

Entrez dans les ténèbres à droite puis faites un demi-tour pour tirer sur le coeur rouge juste derrière vous. Prenez les escaliers à gauche ensuite avancez dans le couloir. Tournez à gauche et entrez par la porte en face. Brisez le premier coeur rouge qui se trouve dans cette pièce. Le second coeur est dans la pièce juste à côté, détruisez-le. Faites une pause dans la zone lumineuse (par exemple les escaliers) lorsque vous êtes à court d'énergie ensuite reprenez votre périple. Surtout ne donnez pas beaucoup d'importance aux monstres car vous aurez l'occasion de leur régler leurs comptes une fois la zone éclairée. Le troisième coeur se trouve dans la pièce en face des escaliers. Utilisez le Skullblaster pour lui balancer une bombe. Ramassez la gemme rouge cachée dans le baril se trouvant dans la même

pièce. Sortez et suivez la dernière corde rouge pour trouver le dernier coeur. Brisez-le ensuite entrez dans la pièce qui était verrouillée par la laine. Abattez le coeur de la main aveuglante. Allumez maintenant les bougies du pauvre mouton ensuite neutralisez vos adversaires. Prenez le chemin qui mène à gauche.

Traversez la porte puis descendez les escaliers à gauche. A ce moment, un singe démoniaque fait son apparition. Ne perdez pas vos munitions, empruntez le chemin qu'il vient d'ouvrir et suivez la corde bleue de la main aveuglante. Neutralisez son coeur ensuite ouvrez la cage du Démon rampant pour qu'il éteigne la lumière du mouton. L'obscurité règnera dans l'endroit ce qui causera la mort du géant. Rallumez les bougies du mouton et faites le ménage. Remontez les escaliers et parlez à Christopher à votre droite (achetez les gemmes rouge si vous avez assez de crédits). Traversez par la porte juste à côté et préparez-vous à fuir, encore une fois, votre belle Paula. Essayez de prendre le maximum de distance en courant sous les voutes à gauche ensuite allez récupérer la fraise.

Dépêchez-vous de quitter les lieux et de revenir où vous aviez battu le géant. Prenez le cerveau du bébé-démon en lui donnant la fraise. Revenez où se trouvait votre femme (maintenant, elle ne l'est plus) et donnez ce cerveau au bébé-démon pour clore ce chapitre.

Perspectives variables

Avancez et ouvrez le portail deux fois de suite. Vous allez affronter une dizaine de monstres dont deux blindés et deux électrifiés. Economisez vos munitions et ne les gaspillez pas à tort et à travers. Usez de vos bombes surtout avec les créatures électrifiées.

Une fois la zone nettoyée, entrez par le grand portail. Appuyez sur le bouton affiché devant la pierre souriante pour prendre le contrôle de la pièce de puzzle. Tournez-la jusqu'à ce que vous trouviez la face où se cache une gemme rouge. Prenez-la et passez à la deuxième pierre de contrôle. Faites tournez les escaliers pour pouvoir les monter. Une petite cinématique vous montrera la position de certains monstres. Tuez ceux qui sont sur votre champ visuel. Descendez les escaliers et allez à la troisième pierre de contrôle. Tournez la plateforme de façon à ce que le mouton entre dans les ténèbres. Une fois ses bougies éteintes, allez les allumer.

Poursuivez la rotation jusqu'à ce que vous soyez face à des escaliers et que d'autres marches soient à droite. Traversez la plateforme en allant vers le point de sauvegarde.

Neutralisez tous les démons ensuite gérez les pièces de puzzle à votre gauche avec les deux pierres de contrôle de façon à ce qu'elles forment une sorte de pont.

Si vous avez réussi à les placer, la porte s'ouvrira. Traversez le pont en tuant les démons qui vous attaquent. A un certain moment, l'obscurité règnera dans les lieux. Allumez donc les bougies du mouton accroché au cube tournant et éliminez les monstres qui restent. Si vous avez terminé, des escaliers apparaissent. Empruntez-les et ramassez la gemme rouge dans le coin à droite. Descendez ensuite les escaliers à gauche et récupérez une autre gemme rouge. Rebroussez chemin et traversez le portail où se trouve un autre point de sauvegarde.

Contrôlez la pièce de puzzle suivante, faites-la tourner jusqu'à ce que vous aperceviez une gemme rouge. Allez la prendre ensuite contrôlez la pièce à nouveau. Placez-la de façon à ce que vous ayez accès directement aux escaliers.

En les descendants vous serez submergés par l'obscurité. Faites alors tournez la pièce où est accroché le mouton grâce à la pierre de contrôle juste en face. Allumez ses bougies ensuite continuez la rotation jusqu'à ce que vous puissiez relier les deux plates-formes en face.

Tuez le monstre et remontez les escaliers. Reliez la plateforme où vous vous tenez avec celle en face en tournant la pièce. Traversez le pont que vous venez de former. Suivez le chemin et entrez par le grand portail. N'oubliez pas de prendre quelques gemmes rouges de Christopher.

Le château du calvaire

Montez les escaliers à gauche et brisez les murs fissurés avec vos bombes. Entrez par la porte près du point de

sauvegarde et éliminez tous les monstres dans cette pièce. Continuez votre ascension même dans les ténèbres. Vous arriverez à une salle où vous devrez participer à un mini-jeu. Il faut que vous balanciez des bombes grâce au Skullblaster sur les deux cibles à savoir les coeurs rouges. Entrez dans les ténèbres et brisez les coeurs. Si vous éliminez aussi les démons dans cette cage, vous aurez une gemme rouge en partant.

Traversez les ténèbres jusqu'à ce que vous arriviez à une pièce cylindrique. Montez alors sur la colonne vertébrale ensuite brisez le baril à gauche pour obtenir une gemme rouge.

Continuez votre ascension ensuite entrez par la porte qui est en haut. Affrontez le monstre électrifié accompagné de deux démons. Sortez par la porte ténébreuse.

Avancez un peu vers la grande cour contenant trois allées. Prenez tout d'abord celle de gauche. Tuez les monstres et avancez jusqu'à atteindre un petit jardin. Vous trouverez alors une bouteille de Téquila. Ressortez pour revenir à la cours du départ. Maintenant prenez l'allée au centre ensuite celui à gauche. Récupérez la gemme rouge dans le baril à droite ensuite tuez tous les démons qui vous attaques.

Ressortez par la porte pour revenir à la case de départ. Prenez alors le chemin à droite. Neutralisez tous vos adversaires. Au croisement prenez la porte d'en face, éliminez les monstres et récupérez la fraise. Revenez à la grande cour et ouvrez le grand portail. Détruisez les caisses dans la pièce pour récupérer de l'alcool et des munitions. Montez enfin dans l'ascenseur.

Chapitre final

Vous allez donc affrontez Fleming. Ce boss possède plusieurs types d'attaques. Soit il lance un rayon laser de ses yeux (sautez au moment du chargement pour l'esquiver) ou bien à partir d'une boule dans son ventre (dans ce cas sautez à gauche puis à droite pour qu'il n'arrive pas à vous toucher). Parfois, il frappe le sol avec son bâton. Quand les ondes de choc se rapprochent, sautez dans la direction opposée. Fleming peut aussi invoquer les ténèbres. Soit il vous submerge dans la même pièce. Dans ce cas vous n'avez qu'à allumer les bougies du mouton en haut. Soit il vous tire dans une autre dimension. Dans ce cas, avancez sans vous occuper des démons. Détruisez les trois murs fissurés et sortez par celui émettant de la lumière.

Tirez sur n'importe quelle partie de son corps et faites attention, lorsqu'il vous montre Paula ne tirez plus. Continuez à tirer jusqu'à ce qu'il se fissure. A ce moment, collez-lui une bombe ensuite éclatez-la. Son corps se divise en trois. Utilisez alors le Dentist et visez la partie qui brille en rouge. Cette arme possède le pouvoir de verrouiller sa cible, alors attendez que votre cible soit fixe dans le cercle rouge puis tirez. Refaites cette opération trois fois pour l'éliminer.

Une fois mort, votre boss explose et projette des parties de son corps. Gardez vos distances et essayez d'éviter ses coups en sautant.

Amour à mort

Affrontez Paula avec ses ailes d'ange. Récupérez l'oeil au milieu de la pièce ensuite cherchez la porte qui lui correspond. Equipez-vous du Dentist et tirez sur les ailes inférieures de Paula (celles en rouge). Débarrassez-vous des démons s'ils vous dérangent mais de préférence avec votre torche pour économiser les munitions.

Dans sa deuxième phase, Paula ressort par la porte que vous venez d'ouvrir. Courez derrière elle en tirant sur ses ailes avec le Dentist. Sur place, ne perdez pas de temps avec les démons, car les ténèbres sont à votre poursuite. Récupérez les munitions et les alcools sur les côtés et évitez toutes les attaques de Paula en sautant à gauche ou à droite. Continuez ainsi jusqu'à éteindre toutes ses ailes. Félicitations ! Vous avez terminé Shadows of the Damned.

Shank

© Klei Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Vengeance suprême (25)

Terminer la campagne Solo en mode Difficile.

Que la revanche est bonne... (20)

Vaincre Cesar.

Le mauvais type (10)

Vaincre El Raton.

Les cicatrices du passé (15)

Vaincre Cassandra.

Pardonnez-moi, mon père... (20)

Battre le prêtre.

Carnage (15)

Vaincre The Butcher.

Massacre (15)

Tuer 100 ennemis à la tronçonneuse.

Moissonneuse-batteuse (15)

Eliminer 1 000 ennemis.

Terreur des rues (10)

Eliminer 100 ennemis.

Ce n'est qu'un début (5)

Eliminer 20 ennemis.

Jusqu'au bout (25)

Terminer la campagne Solo en mode Normal.

Aventure en duo (25)

Terminer la campagne en coopération.

COSTUMES SPÉCIAUX

Costume Death Spank

Après avoir terminé le jeu, allez sur l'écran des contenus débloqués et faites : **Haut, X, Bas, B, Gauche, Y, Droite, A**.

Costume pour le joueur 2

Terminer le jeu.

Costume Dance

Terminer la campagne solo en Normal.

Costume Grindhouse (horreur)

Tuer 100 ennemis avec la tronçonneuse.

Costume Mow'em Down (combinaison jaune)

Tuer 1 000 ennemis.

Costume Red Ninja

Faire un combo de 150 coups.

Costume Spartan

Terminer l'histoire secondaire (mode coop).

Costume White Ninja

Faire un combo de 100 coups.

Costume Wildman (Wolverine)

Terminer la campagne solo en Hard.

GIMP

Tuer 500 créatures.

RÉCOMPENSES

Croquis n°1

Tuer 100 ennemis avec Shank.

Croquis n°2

Tuer 100 ennemis avec les chaînes.

Croquis n°3

Tuer 100 ennemis avec les pistolets.

Croquis n°4

Tuer 100 ennemis avec le katana.

IMAGES DE JOUEUR

Image 1

Tuer 100 ennemis avec le fusil à pompe.

Image 2

Tuer 100 ennemis avec la machette.

VAINCRE THE BUTCHER

Pour réussir à vaincre facilement le premier boss (The Butcher), il vous suffit de vous mettre dans un coin de la cage à chaque fois qu'il charge, attendre qu'il s'approche de vous, sauter derrière-lui et ensuite le frapper. Répétez cette manipulation plusieurs fois jusqu'à qu'il soit étourdi et que vous puissiez l'attaquer avec votre tronçonneuse.

Shank 2

© Electronic Arts / Klei Entertainment 2012

PERSONNAGES DU MODE SURVIE

Boogie

Tout acheter en mode Survie.

Bubbles

Contenir 15 vagues d'ennemis.

Cesar

Eliminer quelqu'un avec un évier.

Chop Chop

Effectuer 60 contre-attaques au pistolet.

Classic Shank

Eliminer quelqu'un en lançant une bombe.

Defender

Effectuer 100 tirs de tourelles.

Falcone

Terminer la campagne en Hard.

Hobo

Contenir toutes les vagues sur n'importe quelle map Survie.

Horror

Atteindre la vague zombie dans toutes les maps Survie.

Junior

Eliminer 50 ennemis avec le piège de feu.

Kats

Effectuer 100 kills de grenades.

Rex

Terminer la campagne en mode Normal.

Rin

Effectuer 20 contre-attaques de batte.

Sunshine

Acheter n'importe quel objet en mode Survie.

PERSONNAGE MALÉFIQUE

A l'écran de sélection des personnages du mode Survie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite**. Un nouveau personnage apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

Shaun White Skateboarding

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

NOUVEL ENVIRONNEMENT

Remporter une médaille d'or dans tous les défis Shaun White.

NOUVELLE SKIN

Terminez le jeu et chargez votre partie pour trouver la skin Shaun White dans la section Extras du menu Pause.

SUCCÈS

Leur goût dure trop longtemps ! 20G

Influence et révèle 5 panneaux d'affichage pour des chewing-gums.

C'est plus sympa ici 25G

Influence et révèle tous les restaurants.

Arme de manipulation massive 25G

Transforme 1000 objets et citoyens.

Look de ouf 10G

Personnalise ton personnage.

Petite souris 25G

Découvre tous les défis secrets.

Gourou du skate 20G

Convertis 100 citoyens

Maître des tricks 25G

Débloque tous les tricks et termine ton livre des tricks.

Vitesse de la lumière 25G

Obtiens le meilleur temps dans 3 défis contre-la-montre.

Apocalypse flow 30G

Atteins un flow de 7500 en mode histoire.
(Note: réalisable facilement dans la grande ville, dans la demi-sphère).

Manual mania 15G

Réalise un manual sur 75 mètres en mode histoire.

Hoverboard 15G

Fais un grind sur 150 mètres sans toucher le sol en mode histoire.
(Note: réalisable dans la grande ville ou dans le skatepark avec Shaun White).

Fashionista 10G

Récupère 50 articles de mode en mode histoire.

A la hauteur 10G

Atteins une hauteur de 9 mètres avec un trick en mode histoire.
(Note: Réalisable sans trop de problème dans le skatepark avec Shaun White).

Défi médaille d'or 50G

Reçois la médaille d'or dans tous les défis Shaun White

Héros versatile 25G

Remporte une partie dans chaque mode multijoueur.

Bienfaiteur 15G

Utilise 10 objets sur toi-même ou ton équipe lors d'une partie multijoueur.

Croche-patte 20G

Utilise 10 objets pour affecter tes adversaires lors d'une partie multijoueur.

Arsenal infini 15G

Utilise 12 objets dans une partie multijoueur.

Déjà vu ? 20G

Joue à chaque mode multijoueur une fois.

Blitz de façonnage 30G

Façonne 10 objets lors d'une même partie multijoueur «Bataille de façonnage».

Maître du façonnage 10G

Remporte une partie Multijoueur «Bataille de façonnage».

Vérité absolue 30G

Convertis 10 structures lors d'une même partie multijoueur «Ministère contre Rising».

Propagande dynamique 10G

Gagne une partie multijoueur «Ministère contre Rising».

Usine à flow 30G

Obtiens un flow de 8000 lors d'une partie multijoueur «La guerre du flow».

Libère le flow 10G

Remporte une parie multijoueur «La guerre du flow».

Initié multijoueur 10G

Termine une partie multijoueur.

Tueur professionnel 20G

Termine 35 défis.

Relieur fou 20G

Relie un façonnage à un rail, ou à un autre façonnage 30 fois en tout.

Skatecoptère 20G

Réalise 3 rotations aériennes en un seul trick.

Pieds plats 25G

Réalise 100 atterrissages parfaits.

Ultra glam 40G

Retrouve tous les coffres au trésor.

Shopping en folie 20G

Débloque tous les skate shops.

Mascotte du skate shop 20G

Impressionne Bob et libère son skate shop.

Retraite du Ministère 20G

Enlève 20 posters et logos de Ministère.

Et bang 20G

Fuis et déjoue le piège du Ministère

A la rescousse 20G

Détruis le désinfluenceur et libère Francisco du Ministère.

Balade dans le parc 20G

Révèle entièrement le skate park.

Libère ton esprit 15G

Utilise le façonnage pour modeler le monde

Succès secret 20G

Succès secret 75G

Succès secret 30G

Succès secret 40G

Succès secret 20G

Succès secret 25G

Shaun White Snowboarding

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Numéro un (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis de Park City.

Baron Von Connors (20)

Gagne le respect des riders de Park City.

Star alpine (20)

Gagne le respect des riders d'Europe.

Terrani (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis d'Europe.

Itto-Ryu (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis du Japon.

Musashi (20)

Gagne le respect des riders du Japon.

Yéti (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis d'Alaska.

Ami des ours (20)

Gagne le respect de tous les animaux sauvages d'Alaska.

Perfectionniste (40)

Pour obtenir ce succès, tu vas devoir te surpasser sur chaque défi et compétition.

Vraiment ultime (40)

Tu te sens capable de remporter toutes les compétitions ultimes ?

RESPECT ! (40)

On n'est jamais trop populaire ! Gagne le respect de tous !

Slammy McSlam (20)

T'as déjà entendu parler du Triple Slam ? Tu dois absolument remporter ce grand événement !

L'as des as (40)

Si tu veux devenir le roi (ou la reine) de la glisse, tu vas d'abord devoir battre le champion !

Super détente (20)

Si tu continues à impressionner Shaun, il va finir par t'apprendre une nouvelle technique spéciale !

Super vitesse (20)

Accomplis une autre des missions de Shaun pour débloquer ce succès. T'en fais pas, ça vaut le coup.

Super puissance (20)

Débloque ce succès en terminant la première mission que te confie Shaun.

L'as des airs (15)

Défie la gravité et réussis un trick aérien ultime.

L'as du butter (15)

Décroche ton diplôme de flat en marquant un max de points au sol.

L'as du jib (15)

Tu vas devoir trouver un sacré rail pour débloquer ce succès.

Quitte ou double (10)

Mise gros et gagne !

Tapis (10)

Tu vas devoir miser très gros et gagner !

Génération 2.0 (10)

Tu sais que tu peux partager tes vidéos en ligne ? Allez, ne sois pas timide!

Mardi gras (25)

Si tu veux ce succès, tu vas devoir t'éclater avec tes amis dans tout Park City.

Oktoberfest (25)

Les Alpes sont l'endroit idéal pour défier tes amis en ligne !

Tanaba (25)

Tu es d'attaque pour un peu de compétition amicale au pays du soleil levant ?

Ver des glaces (25)

Tu vas devoir relever tous les défis en ligne d'Alaska. Allez, ça va être sympa !

Le petit nouveau (10)

Fais tes preuves lors d'une compétition en ligne.

Méca-Ridezilla (40)

On n'est jamais trop populaire, surtout en ligne !

Derviche (15)

Essaie de te faire vomir en plein ciel !

Artiste (10)

Glisser avec classe n'est pas à la portée de tous !

Grand funambule (15)

C'est dangereux, mais tu n'as pas le vertige, si ?

Apesanteur (15)

Il n'y a pas que les oiseaux qui peuvent voler, tu sais.

Flat sans fin (15)

C'est comme faire un très très long wheeling... mais sur la neige et sans roue !

Grabs en vrac (15)

Tu vas devoir décoller et faire danser tes mains pour débloquer ce succès !

Avalanche (15)

Tu vas devoir défier une avalanche pour obtenir ce succès !

Mathémagicien (15)

Maintiens le multiplicateur le plus longtemps possible !

Run d'enfer (15)

Fonce sans t'arrêter ni te planter pour marquer suffisamment de points.

Aimant (15)

C'est l'heure de changer un simple rail ou une boîte toute bête en véritable terrain de jeu !

Toupie (15)

Reste au sol et tourne comme une toupie !

Connaisseur (10)

Assieds-toi et repose-toi un peu. Qui sait, tu apprendras peut-être quelque chose de nouveau ?

X-tricks (15)

Enchaîne à fond !

CAPiTA (50)

Remporte la compétition de Slopestyle CAPiTA

Chant du démon (10)

Passe un trick dont même le diable serait fier.

C'est juste un jeu (10)

Lance-toi de très haut et résiste à l'envie de retomber sur tes pieds.

Touche à tout (10)

Tu vas devoir passer pas mal de temps en ligne pour débloquer ce succès. Fais-toi de nouveaux amis !

Tir au pigeon (15)

Je me demande ce qui se passe quand un rider se prend une boule de neige en plein vol ?

Bonii (15)

Combien de bonus de style tu penses pouvoir obtenir dans le même saut ?

ShellShock 2 : Blood Trails

© Eidos Interactive / Rebellion 2009

SUCCÈS

Bleu (50)

Terminer le jeu en facile

Combattant (150)

Terminer le jeu en normal

Atteint (200)

Terminer le jeu en difficile

L'hôte (10)

Terminer la mission 1 en normal

La quarantaine (10)

Terminer la mission 2 en normal

L'infection (10)

Terminer la mission 3 en normal

Le refuge (10)

Terminer la mission 4 en normal

Sur la route (10)

Terminer la mission 5 en normal

Pourchassé (10)

Terminer la mission 6 en normal

Capturé (10)

Terminer la mission 7 en normal

La revanche (10)

Terminer la mission 8 en normal

L'évacuation (10)

Terminer la mission 9 en normal

L'Ange Noir (10)

Terminer la mission 10 en normal

FUBAR (20)

Terminer la mission 1 en difficile

Mauvaise situation (20)

Terminer la mission 2 en difficile

Dinky Dau (20)

Terminer la mission 3 en difficile

En remontant la rivière (20)

Terminer la mission 4 en difficile

BOHICA (20)

Terminer la mission 5 en difficile

Go go go ! (20)

Terminer la mission 6 en difficile

Maître de la jungle (20)

Terminer la mission 7 en difficile

Recherche et destruction (20)

Terminer la mission 8 en difficile

Tir d'artillerie (20)

Terminer la mission 9 en difficile

Encerclé (20)

Terminer la mission 10 en difficile

Bok-Bok (15)

Frapper un ennemi

Plein de Bok-Bok (15)

Frapper 15 ennemis

Caca Dau (15)

Réussir un tir en pleine tête

Caca Dau x 15 (15)

Réussir 15 tirs en pleine tête

Armurerie (15)

Récupérer toutes les armes du jeu

Fin tireur (15)

Compléter un niveau en ne tirant qu'avec un pistolet

Comme un homme (40)

Terminer un niveau sans mourir

Résistance naturelle (35)

Terminer le jeu sans être tué par un infecté

Dur à cuire (15)

Tuer 3 ennemis avec un chargeur de pistolet

Champ de tir (15)

Tuer 5 ennemis avec un chargeur de AK47

Arme réglementaire (15)

Tuer 5 ennemis avec un chargeur de M16

Boucherie (15)

Tuer 15 ennemis avec une ceinture de munitions de mitrailleuse lourde non montée

Boom ! (15)

Tuer 3 ennemis avec une roquette ou une grenade

Coupe franche (15)

Tuer 15 ennemis avec la machette

Aucune limite (15)

Tuer 150 ennemis

Le grand amour (15)

Terminer le jeu deux fois

SNAFU (15)

Démembrer 50 ennemis

SOLUTION COMPLÈTE

Jour 1 - 5h00 : L'hôte

Peu après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Walker. A l'aide des indications de gameplay s'affichant sur l'écran, tournez-vous et sortez de la chambre. Dans le couloir, avancez jusqu'à la cuisine puis allez prendre l'escalier se trouvant sur la gauche. Une fois en haut, avancez dans le bar jusqu'à déclencher une petite cinématique. Le premier infecté du jeu va alors vous foncer dessus, pour vous en débarrasser, réalisez le plus rapidement possible les trois séquences de touches s'affichant en haut de votre écran et, après l'avoir tué, ramassez les machette qu'il avait sur lui. Continuez ensuite votre progression dans la pièce suivante et tournez-vous vers la porte de gauche pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Une fois celle-ci finie, allez dans le bâtiment ou est rentré le soldat et montez à l'étage jusqu'à une chambre sans porte.

Après une nouvelle cinématique, récupérez le pistolet se trouvant à vos pieds, écoutez ce que votre coéquipier a à vous dire et redescendez au rez-de-chaussée du bâtiment. Passez par la porte se trouvant en face de vous puis, une fois dans la rue, avancez vers la droite. Tuez le soldat, à l'aide du zoom, éliminez l'autre ennemi se trouvant sur un balcon derrière le grillage de gauche. Ceci étant fait, tournez-vous et poursuivez votre chemin à travers la ruelle jusqu'à atterrir dans la cour d'un immeuble carré. Après la cinématique, prenez l'Ak-47 se trouvant sur le sol, dégommez les deux Vietnamiens vous tirant dessus et montez au premier étage à l'aide de l'escalier se trouvant en face de vous. Tournez sur la droite et avancez jusqu'à une salle où un soldat va vous sauter dessus. Après avoir effectué la séquence d'actions contextuelles et choisi comment vous vouliez vous en débarrasser, allez prendre les munitions se trouvant dans la chambre et sortez. Tout en vous occupant des ennemis investissant l'immeuble par la cour ou les étages, allez récupérer des balles dans l'autre pièce ouverte de cet étage et montez ensuite au second.

Avancez maintenant jusqu'au seul bâtiment ouvert, récupérez-y les chargeurs de pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à des escaliers. Une fois en bas, progressez à travers l'appartement et sautez par la fenêtre ouverte de la seconde chambre pour déclencher une cinématique. Après cette dernière, suivez vos compagnons américains dans la ruelle et occupez-vous de tous les soldats ennemis vous barrant le chemin (n'hésitez pas à tirer sur les bonbonnes d'essence rouges pour faire un peu plus de dégâts). Après avoir récupéré les munitions et armes gisant sur le sol, montez l'escalier se trouvant près de vos alliés. Progressez le long des balcons en tuant le Vietnamien tentant de vous faire la peau et en récupérant son chargeur de pistolet. Entrez ensuite dans l'appartement se trouvant au bout et avancez sur la gauche pour déclencher une nouvelle séquence de QTE. Après l'avoir effectuée, ramassez la grenade sur votre gauche, sortez et poursuivez votre route sur les balcons en tuant les ennemis vous tirant dessus depuis les terrasses d'en face. Arrivé à l'appartement se trouvant au bout, avancez un peu, ouvrez la porte entrebâillée et descendez l'escalier. Ramassez les munitions se trouvant à vos pieds (ou l'arme si vous possédez toujours l'Ak-47) puis sortez en passant par la cuisine.

Une fois dans la ruelle, courez sur votre droite jusqu'à un petit garage où un soldat américain va vous dire d'entrer. Ravitaillez-vous en munitions grâce à la petite boîte posée au sol sur la droite puis sortez du garage par la porte coulissante ouverte. Avancez vers le pont (si cela vous intéresse, vous pouvez aller chercher une autre boîte de munitions sur le ponton de gauche) puis traversez-le jusqu'à entrer dans une petite cour que vous allez devoir protéger de l'attaque des soldats ennemis arrivant des quatre côtés. Pour les avoir plus facilement et pour économiser des munitions, tirez dans les bidons d'essence ou bien utilisez les tourelles (attention toutefois à la surchauffe rapide de ces dernières !). Une fois que vous les avez tous tués, la caméra va se centrer sur un de vos alliés qui utilise une fusée éclairante. Rejoignez-le et descendez avec lui dans les égouts. Avancez un peu, puis tournez sur la droite pour vous retrouver dans de l'eau. Continuez votre progression et, après cette petite baignade improvisée, pénétrez dans l'école.

Prenez les munitions et la grenade se trouvant sur le sol puis, montez le petit escalier. L'endroit étant envahi de gaz fumigènes, ne traînez pas et suivez votre allié jusqu'à une classe du second étage (pour les plus téméraires, sachez que des grenades se trouvent dans les chambres). Une fois en haut, regardez la cinématique venant de se déclencher et suivez votre allié dans la classe d'en face.
A l'aide des fenêtres et du balcon, descendez tous les soldats se trouvant dans la cour de l'école en ramassant les munitions et grenades se trouvant dans la pièce si besoin est. Après que vous ayez réussi, un soldat ennemi va arriver par une des portes auparavant close du balcon. Tuez-le puis, à l'aide du toit, sautez dans la cour depuis le balcon pour déclencher une cinématique et finir le chapitre.

Jour 1 - 7h00 : La quarantaine

Après la cinématique, récupérez le fusil et la grenade se trouvant à vos pieds puis éliminez les soldat ennemi vous arrivant dessus. Ceci étant fait, récupérez sa machette et avancez parmi les décombres des voitures en vous occupant non seulement des Vietnamiens vous barrant le passage, mais aussi de ceux se trouvant sur les côtés et arrivant derrière vous. Une fois la zone sécurisée, fouillez les maisons pour trouver des munitions et grenades puis dirigez-vous vers le gros camion près d'un portail sur le chemin de droite en prenant bien soin de vous débarrasser des nouveaux ennemis vous tirant dessus depuis les bâtiments. Après une nouvelle cinématique, allez près des installations de vos alliés et utilisez la tourelle pour abattre les quelques soldats ennemis déferlant sur vous. Récupérez ensuite les munitions et grenades se trouvant derrière vous et suivez votre allié dans la jungle sur la droite. Eliminez-y les Vietnamiens puis passez par les petites maisons sur pilotis en face pour retrouver votre allié près d'un pont en bois que vous devez traverser.

Une fois derrière, vous allez maintenant devoir le sécuriser, utilisez la tourelle pour tuer les soldats ennemis et, si besoin est, montez sur la petite colline de droite pour récupérer des munitions, des grenades mais aussi et surtout un bazooka et six roquettes. Au bout d'un moment, l'installation américaine se trouvant derrière vous va être détruite au cours d'une petite cinématique. Profitez de cette occasion pour fuir et vous retrancher dans l'église avec vos alliés. Vous allez maintenant devoir résister aux attaques des soldats vietnamiens. Commencez par récupérer les munitions sur le sol, puis après une explosion venant du toit, occupez-vous de tous les ennemis investissant les lieux. Au bout de quelque temps, vous allez vous apercevoir qu'il n'y a pas que des soldats qui essaient d'entrer ! Après la conversation radio entre les renforts et votre allié une cinématique va se déclencher et par la même occasion mettre un terme à ce chapitre.

Jour 1 - 12h00 : L'infection

Vous vous réveillez dans un tunnel peu éclairé. Commencez par allumer votre torche puis accroupissez-vous et avancez jusqu'à un petit embranchement. Allez sur la droite, prenez les fusées éclairantes sur le bureau et, après vous être mis de nouveau accroupi, poursuivez votre chemin. Récupérez les nouvelles fusées près du soldat américain et continuez votre progression jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, prenez le chemin de droite, traversez la petite caverne remplie d'eau et accroupissez-vous à nouveau pour passer dans un petit tunnel triangulaire. Au bout, relevez-vous et avancez un peu pour vous retrouver en pleine jungle. Allez, si vous le désirez, récupérer des grenades sur la droite en faisant attention aux pièges (appuyez sur le bon bouton pour ne pas mourir si jamais vous êtes menacé par un de ces derniers) puis revenez sur le chemin et suivez-le jusqu'aux tranchées US.

Une fois n'est pas coutume, vous allez vous faire attaquer, qu'a cela ne tienne, empoignez votre mitraillette et dégommez les soldats vous fonçant dessus en prenant les munitions se trouvant près de votre allié de gauche si besoin est. Après les avoir tous éliminés, une petite cinématique vous indiquant qu'un soldat vous attend en bas de la tranchée se déclenche. Rejoignez-le pour qu'il vous aide à passer dans la tranchée suivante. Ramassez maintenant les munitions sur la caisse d'armement se trouvant à vos pieds puis frayez-vous un chemin à travers la tranchée jusqu'à une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Récupérez ensuite les munitions et les grenades sur la gauche puis, tout en tuant les Viêts s'approchant de vous, ou vous tirant dessus depuis les hauteurs, dirigez-vous vers le Quartier Général. Après la cinématique, vous allez devoir vous occuper de repousser les soldats vietnamiens qui vont arriver des quatre ouvertures du QG. Soyez donc vigilant et ramassez les munitions et la grenade sur le sol si le besoin s'en fait sentir. Au bout d'un moment, une cinématique va se déclencher et une nouvelle partie de la tranchée sera accessible. Suivez-y vos

coéquipiers, tuez les soldats sur les hauteurs et avancez encore un peu pour assister à une nouvelle animation scénaristique.

A la fin de cette dernière, vous vous retrouvez derrière une tourelle dont vous devez vous servir pour descendre les soldats tentant de vous approcher en prenant toujours garde de ne pas la faire surchauffer. Une fois cette séquence finie, ramassez les munitions et fusées éclairantes se trouvant sur le sol puis continuez votre progression dans la tranchée en éliminant les Vietnamiens qui arrivent en face et derrière vous, mais également ceux qui vous tirent dessus depuis les hauteurs. Une fois au bout, un infecté va vous sauter au visage. Après avoir effectué la séquence de QTE, reprenez un peu vos esprits et avancez jusqu'à un énorme cratère où se trouvent vos alliés qui se font canarder depuis les hauteurs. Tuez les soldats ennemis leur tirant dessus puis, une fois que votre coéquipier en est sorti allez récupérer le magnum dans le petit tunnel en face de la tranchée. Ceci étant fait, ressortez et empruntez le tunnel que votre allié vient d'ouvrir. Avancez jusqu'à tomber face à deux Vietnamiens planqués derrière des tables. Après les avoir tués, continuez votre chemin pour vous faire de nouveau attaquer par un soldat lors d'une séquence d'actions contextuelles. Une fois que vous l'avez tué, occupez-vous de ses amis et reprenez votre progression à travers le tunnel. Arrivé au bout, sautez puis avancez jusqu'à ce que des soldats vous tirent dessus depuis un ponton surélevé. Tuez-les, dirigez-vous vers la droite et descendez l'infecté se trouvant à la fin de la galerie. Vous allez rapidement vous apercevoir que tous les chemins sont bloqués de ce côté, revenez alors au niveau des pontons surélevés et prenez le chemin de gauche pour pouvoir atteindre un tunnel triangulaire donnant sur la sortie. Après la cinématique, traversez la jungle, montez sur le ponton de gauche et ruez-vous sur le bateau pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 2 - 03h00 : Le refuge

Après la cinématique vous vous retrouvez près de votre bateau en feu. Tournez-vous et montez le chemin longeant la montagne pour vous retrouver face à un grand pont de bois.

Avancez dessus, effectuez la séquence d'actions contextuelles qui va se déclencher vers le milieu puis continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant un soldat empalé sur des pics de bambou. Ramassez la mitraillette ainsi que les grenades se trouvant à ses pieds puis continuez votre route dans la jungle en prenant garde aux pièges. Une fois arrivé près de deux statues se faisant face, vous allez vous faire attaquer par des soldats ennemis. Eliminez ces derniers puis, après avoir ramassé les munitions près des braises du feu, continuez d'avancer à travers la jungle jusqu'à ce que vous aperceviez un sanglier au destin funeste. En effet, celui-ci vient de marcher sur une mine qui l'a fait exploser. Si vous ne voulez pas subir le même sort, avancez prudemment et tirez d'une distance assez éloignée sur les couvercles verts dépassant légèrement du sol. Une fois cette épreuve passée, poursuivez votre route, en faisant toujours attention aux pièges, pour arriver dans le jardin de la maison qui est une grande étendue d'eau surplombée par quatre grands ponts de pierre se rejoignant en une petite bâtisse.

Avancez sur le petit pont de pierre se trouvant en face de vous (en prenant garde de bien passer à gauche une fois au centre) et tuez les quelques infectés vous sautant dessus. Arrivé au carrefour, allez sur la gauche, dégommez les ennemis vous barrant le chemin et montez les deux escaliers sur la droite pour vous retrouver devant l'entrée de la maison. Si vous le souhaitez, vous pouvez aller chercher des munitions et deux grenades dans la serre se trouvant en face de vous mais sachez que celle-ci a pour occupants deux infectés quelque peu vindicatifs. Quel que soit votre choix, approchez-vous de la porte de la maison qui va s'ouvrir automatiquement et entrez. Commencez par tuer les deux hyperactifs vous sautant à la figure puis allez ouvrir la porte déjà entrouverte sur la gauche de l'entrée et éliminez l'infecté se trouvant dans le couloir. Attention, trois de ses copains vont rapidement vous attaquer depuis la pièce sur la droite. Après leur avoir passé l'envie de manger les gens, fouillez la pièce pour trouver un chargeur de pistolet et des munitions puis avancez jusqu'à un nouveau couloir. Après l'avoir débarrassé de ses occupants, continuez votre chemin pour atteindre un escalier. Tuez l'infecté, montez au premier étage.

Progressez maintenant dans le couloir en abattant tous les ennemis vous barrant le passage pour vous retrouver dans une grande salle où il y a une table et un gramophone qui grésille. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le fusil à pompe posé sur la table mais, personnellement, je vous conseille de garder votre mitraillette, cette dernière étant en effet beaucoup plus utile que le shotgun pour la suite de ce niveau. Continuez ensuite votre chemin dans le couloir d'en face pour déclencher une nouvelle cinématique. Récupérez les munitions et le magnum se trouvant dans la pièce puis retournez dans la salle du gramophone ou vous allez rapidement vous faire attaquer. Après vous être débarrassé de

vos opposants, avancez le long du couloir par lequel vous êtes arrivé ici et, toujours en prenant garde aux éventuels monstres hyperactifs pouvant vous sauter au visage, dirigez-vous vers les escaliers. Montez à l'étage supérieur, engouffrez-vous dans le couloir de gauche, abattez l'infecté s'y trouvant et ramassez les munitions sur le sol. Avancez ensuite le long de la terrasse, de retour dans la maison, éliminez le soldat vietnamien faisant irruption dans la pièce. Passez ensuite la porte par laquelle il est entré, descendez les escaliers jusqu'au bas de la maison en tuant le Vietnamien et l'infecté puis avancez dans le couloir et enfin dans la pièce se trouvant sur votre gauche.

Vous voici maintenant face à un mini-boss possédant deux grandes machettes. Tout en esquivant ses attaques, videz vos chargeurs sur lui pour l'anéantir. N'ayant pas de points faibles, vous pouvez tirer sur n'importe quelle partie de son corps, mais pensez à être toujours en mouvement lorsque vous rechargez. Si vous êtes en manque de munitions, n'hésitez pas à ramasser celles qui se trouvent dans la pièce et sachez enfin que vous aurez beaucoup plus de facilité pour le tuer avec la mitraillette (environ deux chargeurs) plutôt qu'avec le shotgun dont la puissance d'une seule de ses cartouches est étrangement équivalente à la puissance d'une seule balle de mitraillette. Après vous être débarrassé de lui, récupérez les éventuelles munitions dont vous n'auriez pas eu besoin durant le combat et dirigez-vous sur la droite de la pièce, ou un infecté va vous attaquer au cours d'une séquence de QTE.
Descendez maintenant dans les caves de la maison par la porte qu'il a ouverte et continuez votre progression à l'intérieur de ces souterrains en tuant les hordes d'infectés vous barrant le chemin. Au bout d'un moment, vous allez trouver des chargeurs de pistolet/magnum, des munitions et des grenades sur une commode. Ramassez-les, avancez encore un peu pour trouver deux autres grenades sur une table. Après les avoir récupérées, occupez-vous de la dizaine de monstres s'attaquant à vous et sortez par la porte d'en face pour vous retrouver sur une petite terrasse. Dirigez-vous maintenant sur la droite puis avancez vers le bateau près du ponton pour mettre un terme à ce chapitre.

Jour 2 - 10h00 : Sur la route

Vous voici dans un moment particulièrement difficile du jeu. Commencez par vous diriger près de vos amis américains puis continuez jusqu'aux petites ruines se trouvant en face de vous pour vous ravitailler en armes, munitions et grenades. Allez ensuite prendre le contrôle de la petite tourelle et faites feu sur les soldats tentant de monter vers vous. Après les avoir tués, d'autres vont arriver mais plus seulement du côté gauche, ils vont en effet vous tirer dessus des hauteurs et essayer de rentrer par la droite. Au bout d'un moment, des bonbonnes vont exploser, répandant du gaz partout. Profitez du chaos ambiant pour vous éclipser et courez sur la droite jusqu'à sortir des nuages de gaz (faites attention, il se peut que des ennemis vous aient suivi). Vous allez maintenant vous faire attaquer par les ennemis protégeant le temple. Pour atteindre ce dernier en un seul morceau, avancez prudemment en vous cachant derrière le décor et ramassez les armes, munitions et grenades se trouvant sur le sol (il y a notamment un lance-roquettes sur la droite). Une fois dans le temple, une cinématique va se déclencher.

Après cette dernière, il est possible, si vous ne les avez pas tués précédemment, que des soldats vietnamiens vous tirent dessus depuis le haut du trou dans lequel vous êtes tombé. Après vous en être occupé, prenez les munitions se trouvant à vos pieds et descendez l'escalier de gauche. Ramassez les munitions près du soldat, avancez jusqu'au déclenchement d'une cinématique et entrez dans la salle ornée de quatre statues. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans la salle qui se trouve en face et, après deux cinématiques, y récupérer une bonne vieille gatling des familles. Quel que soit votre choix, empruntez le chemin de droite et avancez sous les décombres du temple pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Comme précédemment, vous pouvez récupérer un chargeur de magnum ainsi que trois boîtes de munitions si vous vous engouffrez dans le chemin de gauche et que vous allez jusque dans la grande salle se trouvant au bout du couloir. Faites tout de même attention, plusieurs infectés vous y attaqueront. Que vous décidiez ou non de risquer votre vie pour des balles, prenez le chemin de droite et, après la cinématique, descendez les escaliers pour arriver dans une pièce où une autre animation scénaristique se déclenchera.

Une fois celle-ci terminée, ramassez les munitions près du générateur et sortez par la porte dont l'infecté de la cinématique a fait irruption. Pour vous débarrasser des infectés se trouvant sur le pont, vous pouvez utiliser le détonateur se trouvant dans la main du cadavre se trouvant sur votre droite. Si jamais vous choisissez cette solution plutôt que de les tuer avec vos armes, vous allez devoir traverser en longeant la caverne grâce à la bordure de droite. Une fois derrière le pont, passez l'ouverture encadrée de deux dragons et avancez un peu dans la salle en ruine pour assister à une nouvelle cinématique. Après cette dernière, avancez dans la gueule de pierre se trouvant en face de vous, sautez dans le trou et remontez par la pente sur votre droite. Une fois en haut, abattez l'infecté puis, de la hauteur

où vous êtes, débarrassez-vous d'un maximum de ses camarades se trouvant en contrebas. Ceci étant fait, descendez, régler leur compte aux éventuels monstres restants puis allez ramasser une arme de votre choix et une boîte de munitions près des décombres de l'hélicoptère. Tournez-vous maintenant et faufilez-vous à l'intérieur de la petite caverne se trouvant derrière vous.

Continuez votre progression jusqu'à vous retrouver dans une autre gueule de pierre où vous allez vous faire attaquer. Après avoir éliminé tous les infectés vous sautant dessus (qui viennent de devant comme de derrière), avancez jusqu'à une salle où trône une immense statue. Récupérez les munitions et la grenade se trouvant en face de vous puis allez rejoindre le soldat américain sur la gauche. Entrez maintenant dans le petit tunnel se trouvant à côté de votre acolyte et montez les escaliers à l'intérieur pour sortir du temple. Une fois dehors, tuez tous les infectés marchant vers vous pour mettre fin à ce chapitre.

Jour 3 - 13h00 : Pourchassé

Après la traditionnelle cinématique de début de chapitre, vous vous réveillez en pleine jungle, dépourvu de la moindre arme à feu. Avancez rapidement près des feuillages en feu pour ramasser une gatling. Servez-vous-en pour dégommez les quelques infectés vous sautant au visage et continuez votre progression à travers les marais en abattant les autres hyperactifs vous attaquant et en ramassant les munitions que vous pourrez trouver. Au bout d'un moment, vous allez retrouver le convoi U-S. Avancez près de vos compagnons américains puis tournez-vous et éliminez les soldats vietnamiens déferlant sur vous pour permettre à vos coéquipiers de placer les explosifs. Une fois l'opération réussie, tournez-vous et suivez le G-I jusqu'au temple où une cinématique va se déclencher. Vous allez devoir tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Récupérez les munitions se trouvant devant l'escalier du temple puis montez sur les côtés de ce dernier et contournez-le pour ramasser quatre grenades.

Maintenant que vous êtes bien armé, défendez-vous en tuant les soldats ennemis et les infectés s'abattant sur vous depuis les ruines et la jungle. Pour ne pas tomber à court de munitions ou de grenades, fouillez régulièrement le devant et le côté des escaliers. Si jamais cela peut vous être d'une utilité quelconque, sachez également que les infectés n'hésiteront pas à attaquer les soldats vietnamiens vous permettant d'avoir moins d'ennemis à abattre d'un coup. Une fois cette harassante séquence terminée, montez par l'escalier d'où arrivent les G-I et une fois en haut, descendez par la gauche jusqu'à une grosse statue représentant une tête. Ramassez la boîte de munitions se trouvant à côté d'elle puis avancez un peu et montez les petits escaliers sur la droite pour déclencher une séquence d'actions contextuelles. Une fois celle-ci réussie, avancez pour vous retrouver en bas de plusieurs grandes ruines. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le chemin de gauche, tuez les deux infectés et récupérez la mitraillette et les chargeurs se trouvant près du cadavre.

Quel que soit votre choix, allez sur la droite, tuez le Vietnamien puis ramassez les munitions sur le sol et montez les escaliers. Arrivé en haut, tuez les soldats ennemis et ramassez le chargeur de mitraillette sur le sol. Libre à vous maintenant de fouiller les ruines pour y trouver une gatling ou une boîte de munitions mais le but principal étant de traverser les ruines, avancez tout droit jusqu'à un escalier. Après l'avoir grimpé, prenez les munitions et, tout en descendant sur la droite, rejoignez le pont pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous voici dans le lit de la rivière. Avancez en tuant les infectés et en ramassant les grenades et munitions se trouvant sur le sol. Une fois au bout de la rivière, et après qu'ils aient tué les infectés s'en prenant à eux, débarrassez-vous des Vietnamiens vous tirant dessus. Ceci étant fait, montez la pente se trouvant à face de vous pour atteindre le convoi et clore par la même occasion ce chapitre.

Jour 4 - 01h00 : Capturé

Vous voici aux mains de Trang. Durant son discours celui-ci va dicter à son acolyte de vous mettre deux coups de poings. Pour y survivre, appuyez le plus rapidement possible et le plus de fois que vous le pouvez sur la touche qui est indiquée à l'écran. Une fois la séquence réussie, une cinématique va s'enclencher. Après l'avoir visionnée, précipitez-vous sur la droite de la pièce et montez l'échelle pour vous échapper de la salle. Réalisez la séquence de QTE se déclenchant, récupérez le couteau sur le bureau et sortez de la cabane par la porte de droite. Allez tuer le soldat vietnamien sur le ponton, ramassez son fusil et retournez dans la maisonnette sur pilotis.

Sortez maintenant de cette dernière par la porte se trouvant près du bureau, traversez le petit ponton, entrez dans la seconde hutte et après vous être emparé du pistolet sur la table, débarrassez-vous des deux soldats ennemis que vous avez réveillés. Prenez les munitions qu'ils possédaient, sortez par la seconde porte de la cabane puis avancez sur le ponton et traversez une troisième et dernière cabane pour vous retrouver face à un autre Vietnamien. Abattez-le puis tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'à la passerelle surélevée. Progressez ensuite sur ce dernier en abattant tous les Vietnamiens vous tirant dessus (y compris ceux qui sont sur la terre ferme). Une fois au bout, prenez la boîte de munitions de pistolet et la boîte de munitions de fusil sur le ponton de droite puis montez sur les pilotis se trouvant en face de vous.

Avancez sur ces derniers jusqu'à atteindre une nouvelle cabane. Tuez les deux soldats vietnamiens ayant élu domicile à l'intérieur puis, après avoir ramassé les chargeurs de pistolet sur la table, sortez par la porte d'en face. Dirigez-vous maintenant sur la droite et, si vous le désirez, allez tout droit pour récupérer des Ak-47 des munitions et une grenade mais faites attention, cette espèce d'arrière-cour est remplie de soldats rêvant de vous faire la peau. Quel que soit votre choix, engouffrez-vous derrière la palissade sur votre droite dont une partie vient d'exploser. Après avoir effectué une séquence d'actions contextuelles, approchez-vous du camion éclairé par la fusée de détresse et ramassez ce qui se trouve à ses côtés, à savoir votre lampe torche, des boîtes de munitions de pistolet et d'Ak-47 et pas moins de quatre grenades.

Faites maintenant volte-face et éliminez les hyperactifs vous sautant au visage. Libre à vous maintenant de fouiller la jungle pour y trouver des munitions mais celle-ci étant tellement piégée, je vous conseillerais plutôt de continuer le long de la route en éliminant pêle-mêle les soldats vietnamiens et les infectés tentant de vous barrer le chemin. Au bout d'un moment, une cinématique-QTE va s'enclencher. Appuyez comme d'habitude sur la bonne touche quand celle-ci s'affiche si vous voulez survivre. Vous pouvez si vous le désirez prendre le lance-roquettes près de l'épave du camion. Que vous y alliez ou non, vous devez impérativement emprunter le petit chemin de droite jusqu'à l'entrée de la grotte qui est éclairée par la lumière d'une fusée de détresse.

Une fois à l'intérieur, une cinématique vous indiquant que vous êtes bloqué va se déclencher. Qu'à cela ne tienne, tournez-vous et progressez le long de la grotte en ramassant les armes, les munitions et la grenade qui se trouveront sur le chemin. Au bout d'un moment, vous allez arriver près d'un lac souterrain. Ne descendez pas tout de suite et allez plutôt ramasser l'Ak-47 ainsi que la boîte de munitions se trouvant dans le petit tunnel de droite. Retournez maintenant près du lac et descendez à l'intérieur pour assister à une cinématique. Il s'agit de vos collègues américains qui vous informent du fait qu'ils vont essayer de vous couvrir. Vous pouvez donc avancer dans le lac en tuant les flots d'infectés déferlant sur vous en gardant votre calme.

En revanche, une fois arrivé à la deuxième fusée éclairante, et après avoir ramassé un chargeur de pistolet près du cadavre du soldat, vous avez le droit de commencer à paniquer. En effet, vos compagnons ne pourront plus vous couvrir. La meilleure technique pour ne pas mourir est de remonter la pente en sprintant et de ne vous retourner sous aucun prétexte. Au bout d'un moment, vous vous essoufflerez. Tout en avançant, balancez alors une grenade sur le sol pour faire le ménage derrière vous. Une fois en haut, dirigez-vous vers la fusée éclairante pour quitter définitivement cette grotte peu fréquentable et mettre, par la même occasion, un terme à ce chapitre.

Jour 4 - 06h00 : La revanche

Après la cinématique, suivez vos deux compagnons à travers la caverne en faisant attention à ne pas tomber dans le vide. Au bout d'un moment, une nouvelle animation scénaristique va se déclencher. Une fois celle-ci terminée, vous vous retrouvez dehors. Commencez par éliminer le Vietnamien se trouvant dans la tour de guet puis suivez le G-I qui rentre dans la cabane ennemie sur votre droite. A l'intérieur, ramassez le Ak-47 sur la table puis sortez par la porte de gauche. Entrez dans la maisonnette suivante et allez fouiller les pièces de gauche et de droite pour y récupérer au choix des munitions de Ak-47 ou bien des fusils. Revenez ensuite dans le couloir principal, abattez les soldats ennemis y ayant fait irruption et avancez tout droit en face de vous pour retrouver votre compagnon.

Après avoir récupéré le pistolet près du cadavre, suivez le G-I dans la pièce suivante et descendez dans les souterrains par le trou qu'il vous indique. Une fois en bas, votre acolyte va vous suivre puis vous enfermer dans la pièce. Faites rapidement volte-face et éliminez alors tous les Vietnamiens arrivant depuis l'échelle que vous venez d'emprunter. Au

bout d'un moment, votre "coéquipier" va ouvrir la porte de derrière. Avancez dans le tunnel jusqu'à ce qu'une séquence de QTE se déclenche. Après l'avoir effectuée, tournez sur votre droite et poursuivez votre progression en récupérant les munitions de pistolet que vous trouverez en chemin. Au bout du tunnel, vous allez tomber face à une porte entrouverte. Ouvrez-la puis entrez dans la salle des radios.

A l'intérieur, ramassez le fusil, les munitions et les deux fusées éclairantes se trouvant sur les tables puis écoutez le message audio de Trang. Une fois ce dernier fini, votre copain américain va rappliquer et vous ouvrir la porte. Approchez-le pour déclencher une nouvelle cinématique et suivez-le jusqu'à ce qu'un infecté vous saute au visage, démarrant par la même occasion une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Après vous en être dépêtré, continuez légèrement d'avancer pour assister à une autre animation scénaristique. Le chemin étant désormais bloqué, tournez-vous puis, tout en tuant les infectés, progressez dans le tunnel de droite. Arrivé à l'intersection, prenez les munitions de pistolet sur les caisses de l'armée et continuez votre chemin sur la droite en éliminant les quelques monstres hyperactifs tentant de vous sauter au visage. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un second dédoublage de chemin.

Allez sur la droite pour récupérer une mitraillette américaine et une grenade près du corps de votre coéquipier puis allez prendre le chemin de gauche. Tournez à droite, prenez si vous le désirez le shotgun posé sur la petite caisse puis continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous voici enfin à l'air libre. Commencez par avancer dans le chemin par lequel et parti Trang et éliminez le Vietnamien vous y attendant. Revenez ensuite sur vos pas, ramassez les munitions et grenades se trouvant près du cadavre et entrez dans la maison. Récupérez les balles sur la table puis, tout en repoussant les assauts des infectés, sortez de la maison et allez sur la route. Traversez cette dernière, avancez un peu pour parvenir devant l'entrée d'une cabane. Entrez, ramassez les munitions et la grenade sur le sol puis, à l'aide de la tourelle, faites le ménage parmi vos ennemis (faites tout de même attention à ne pas faire surchauffer votre arme).

Une fois le chemin vidé de ses occupants faites rapidement volte-face et abattez les éventuels infectés ou soldats vietnamiens vous ayant contourné. Retournez à présent sur la route, avancez et, une fois au niveau du camion, sautez par dessus les sacs de sable sur votre gauche et prenez les boîtes de munitions ainsi que les deux grenades sur le sol. Revenez maintenant sur la route, et tout en tuant les infectés ou soldats restants, avancez un peu puis tournez sur la gauche pour arriver dans des tranchées (vous pouvez auparavant aller chercher un Ak-47 près de la voiture garée sous le porche en bambou). Montez ensuite dans la maison de gauche, tuez les Vietnamiens l'assaillant et retournez dans les tranchées par la porte d'en face. Continuez votre progression, montez dans la maison de droite pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Restez sur vos gardes, celle-ci sera suivie par une séquence de QTE. Sortez ensuite de la maison et dirigez-vous vers l'hélicoptère pour finir ce chapitre.

Jour 4 - 12h00 : L'évacuation

Vous débutez ce chapitre sur le toit d'un immeuble en ruine. Commencez par descendre à l'intérieur du bâtiment par le trou se trouvant sur votre droite. Prenez ensuite l'escalier pour descendre d'un étage. Avancez vers la droite, ramassez le fusil à pompe et empruntez les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée. Ne vous y attardez pas, sortez dans la rue, allez prendre les munitions dans la ruelle de droite puis revenez sur vos pas pour vous retrouver près d'un ruisseau quelque peu rougeâtre. Eliminez l'infecté vous voulant du mal puis continuez et montez à l'échelle du bâtiment vert. Avancez maintenant sur les terrasses jusqu'à ce que vous deviez repousser l'assaut d'un autre hyperactif au cours d'une séquence d'actions contextuelles.

Vous voici dans un endroit littéralement envahi par les infectés. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller les maisons dont les monstres vous ouvriront les portes pour trouver des munitions mais je vous conseille plutôt de vous ruer sur l'échelle se trouvant sur la bâtisse en face de vous, histoire d'atteindre les hauteurs. Une fois en haut, dégommez l'infecté vous sautant dessus puis entrez dans la chambre où il se trouvait. Après avoir ramassé la boîte de munitions près du cadavre, sortez par la porte de droite. Progressez un peu le long des passerelles de bois ralliant les toits jusqu'à atteindre une fenêtre qu'un infecté va enjamber en hurlant. Après lui avoir réglé son compte, enjambez la fenêtre à votre tour et, une fois dans la chambre, ramassez les munitions et grenades éparpillées sur le sol. Sortez ensuite par l'ouverture de gauche pour tomber sur un soldat américain. Entrez dans la pièce où il se trouve, sautez par dessus la fenêtre de gauche puis tirez sur le cadavre agrippé à l'échelle sur votre gauche pour libérer le passage.

Montez maintenant à l'étage supérieur où une nouvelle séquence de QTE va se déclencher. Une fois n'est pas coutume, appuyez sur les bons boutons au bon moment pour vous libérer de l'emprise de l'infecté. Continuez votre progression le long des passerelles de bois jusqu'à arriver dans la pièce d'une maison où se trouvent deux cadavres. Avancez dans la pièce suivante, tuez le monstre tentant de vous faire la peau et enjambez la fenêtre pour vous retrouver de nouveau sur une passerelle. Allez maintenant sur la droite, effectuez la séquence d'actions contextuelles pour vous débarrasser de l'infecté vous attaquant puis continuez votre parcours en éliminant ses deux petits camarades. Au bout d'un moment, vous allez retomber au sol. Ne perdez pas de temps, dépêchez-vous de vous diriger vers les passerelles se trouvant en face de vous et accessibles par un petit escalier puis avancez en dégommant les infectés tentant de vous barrer la route.

Après être de nouveau contraint à toucher le sol, prenez l'escalier de droite et progressez le long des passerelles jusqu'à atteindre une échelle qu'il vous faut emprunter pour vous sortir de ce pétrin. Suivez les planches de bois, prenez les munitions de pistolet dans la maison de gauche puis continuez de marcher pour vous faire attaquer par des infectés. Après leur avoir réglé leur compte, rentrez dans la maison se trouvant sur la gauche, éliminez-y ses occupants et montez à l'étage puis sortez sur la "terrasse" et suivez les passerelles de bois pour vous retrouver sur les escaliers d'un petit temple. Après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe se trouvant au dessus et en face de vous, descendez dans la cour et débarrassez-la de tous les monstres hyperactifs qu'elle contient. Vous pouvez maintenant si vous le désirez garder le fusil à pompe mais je vous conseillerais plutôt de l'échanger contre une mitraillette, vous n'allez pas tarder à comprendre pourquoi.

Entrez dans le temple, dirigez-vous sur la droite et descendez l'escalier pour vous retrouver dans un tunnel. Tuez les infectés y ayant élu domicile puis montez l'échelle se trouvant tout au bout. Respirez un bon coup puis montez les deux autres échelles pour vous retrouver face à l'infecté à deux machettes déjà rencontré précédemment dans l'aventure. Comme pour la dernière fois, la mitraillette sera l'arme la plus efficace pour en venir à bout. Foncez sur la droite de la salle pour récupérer les deux boîtes de munitions et arrosez votre ennemi de tirs sans vous arrêter pour en venir à bout (vous ne devriez même pas à avoir quelque chose à craindre de ses attaques). Ceci étant fait, avancez dans la pièce suivante, tuez l'infecté se trouvant sur la gauche et grimpez à l'échelle pour déclencher la cinématique de fin de chapitre.

Jour 5 - 00h00 : L'ange noir

Après la dernière cinématique de début de chapitre du jeu, vous vous retrouvez en pleine jungle. Commencez par abattre les infectés se ruant sur vous puis dirigez-vous vers la gauche de la grosse étendue d'eau pour y trouver des munitions près d'un cadavre. Eliminez ensuite l'hyperactif tentant de vous faire la peau puis revenez au niveau de la fusée éclairante verte et, tout en vous débarrassant des mutants ennemis, tournez à gauche et continuez votre progression à travers la jungle (vous pouvez si vous le voulez récupérer le fusil se trouvant sur le sol, il se révèle réellement efficace pour qui sait effectuer des headshots). Au bout d'un moment, vous allez parvenir à une maison en bambou dont la porte va être brusquement défoncée par un infecté. Tuez-le puis, entrez dans la cabane où son copain va vous attaquer au cours d'une des dernières séquences d'actions contextuelles du jeu.

Après vous en être sorti, récupérez les munitions sur la droite (ou une mitraillette pour qui possède le fusil) et sortez de la maison par la porte se trouvant derrière vous. Descendez maintenant de la passerelle sur pilotis, éliminez les infectés et dirigez-vous vers la grande tour en face de vous. Une fois à l'intérieur, montez au premier étage, ramassez les chargeurs de pistolet et les munitions puis continuez de monter en tuant l'infecté vous barrant la route. Arrivé en haut de la tour, éliminez son acolyte puis, après avoir récupéré les munitions de fusil, descendez par les échafaudages sur votre gauche. Une fois en bas, tuez l'infecté ayant défoncé la porte et ramassez les munitions et grenades près du cadavre. Avancez sur votre droite, descendez le monstre vous fonçant dessus et traversez la seconde maison pour vous retrouver au-dessus d'une cour bien remplie.

A l'aide des escaliers de gauche, descendez faire le ménage puis allez récupérer la gatling posée contre un petit muret. Ceci étant fait, entrez dans le bâtiment de droite pour y faire le plein de munitions puis ressortez et montez chercher des grenades dans la maison se trouvant en face de vous (elle est encadrée par la lumière rose de deux fusées éclairantes). Retournez maintenant sur le petit escalier se trouvant à côté de vous, tournez-vous et progressez dans la jungle en vous occupant des infectés. Au bout d'un moment, vous allez vous retrouver face à des éboulis vous

empêchant de passer. Qu'à cela ne tienne, montez les escaliers de droite, allez récupérer la boîte de munitions près du soldat allongé et redescendez par les escaliers se trouvant en face de vous.

Continuez de progresser dans la jungle en dégommant les infectés surgissant des côtés du chemin et ce jusqu'à atteindre un grand escalier. Récupérez la boîte de munitions se trouvant sur les marches puis dirigez-vous vers l'échafaudage pour déclencher une séquence de QTE. Une fois celle-ci finie, vous allez rapidement vous apercevoir que vous êtes pris au piège avec une horde d'infectés. Histoire d'économiser de précieuses munitions, essayez de leur tirer le plus possible dans la tête et, si jamais vous êtes à court et qu'ils sont assez loin, tentez de les tuer avec votre pistolet. Dans le cas où vous n'auriez vraiment plus de munitions, avancez le plus calmement que vous le pouvez vers le centre du bassin, où se trouveront notamment des munitions pour la gatling.

Si vous cherchez près des marches du temple, vous devriez également trouver un fusil à pompe et une boîte de munitions. Pour ce qui est des grenades, je vous conseille de les garder pour les rassemblements de plus de trois ennemis. Quant à celles et ceux qui se poseraient la question, sachez que vous ne pouvez pas rentrer dans le temple avant d'avoir éradiqué toute la cour de ses occupants. Après avoir réussi la scène, reprenez votre souffle, allez ramasser la gatling ainsi que les éventuelles boîtes de munitions restantes et entrez dans le temple. Vous voici face à l'infecté avec ses deux machettes pour l'affrontement final. Une fois n'est pas coutume, videz votre chargeur de gatling sur lui en esquivant ses attaques pour l'envoyer définitivement ad patres et déclencher une animation scénaristique. Après un choix cornélien dont je vous laisse le seul maître, la dernière cinématique du jeu va se lancer et cette éprouvante aventure s'achever. Et voilà ! Vous avez enfin terminé Shellshock 2 et avez gagné par la même occasion un repos bien mérité, loin du Vietnam et de ses infectés.

Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur

© Focus Home Interactive / Spiders Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Londres, 1er septembre 1888, sur la piste du meurtrier de l'East End

Vous commencez l'aventure dans la peau de Watson, à Baker Street. La vue subjective permet de localiser facilement les objets à examiner, signalés par une loupe. Pour avancer, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Dans le bureau de Sherlock Holmes, trouvez la carte de Londres : elle est posée sur la petite console à gauche de la table. Prenez-la et cliquez sur le quartier de Whitechapel pour un agrandissement. Localisez le commissariat (le point jaune à gauche de la carte). Départ pour Whitechapel.

A Whitechapel

Pénétrez dans le commissariat, par la porte qui vous fait face. Interrogez l'agent sur les rapports préliminaires et partez à la recherche de ses papiers égarés dans les ruelles du quartier. Pour les déplacements à l'extérieur, préférez la vue à la troisième personne. Tournez toujours à gauche jusqu'à trouver un petit porche sous lequel se trouve Finley, le concierge de l'immeuble. Il accepte de retrouver la sacoche perdue à condition que vous parliez à l'agent du commissariat de son problème avec le vagabond. Revenez donc voir l'agent Humphries et parlez du " capitaine ", surnom du vagabond. Il vous dirige vers Commercial Street. Pour vous y rendre, revenez près de l'immeuble du concierge (toujours à gauche) puis continuez tout droit (vous apercevez une calèche). En passant sous les volets verts de cet immeuble (juste à côté de la calèche) vous distinguez une jeune femme à la fenêtre. Parlez-lui. Elle descend. Il s'agit de la nièce du " capitaine ". Ce dernier est malade et vous vous proposez de le soigner. Vous devez retrouver l'oncle alcoolique. Précision intéressante, vous pouvez vous " téléporter " dans tous les endroits déjà visités grâce à la carte de votre inventaire !

Retrouver le " capitaine "

Dans une impasse, à l'angle de Batty Street, vous entendez tousser un homme. C'est celui que vous cherchez, mais il a besoin d'un apothicaire pour le soulager. Quittez le malade en laissant Watson et pénétrez dans le dispensaire que vous trouverez en cliquant sur le point jaune qui s'est affiché sur votre carte. Interrogez le docteur Gibbons. Il vous remet une fiole de remède que vous n'avez plus qu'à présenter à Watson en retournant à l'impasse par la carte. Puis rendez-vous à la pension miteuse pour que le concierge vous remette la sacoche et revenez au commissariat. Présentez la sacoche à l'agent mais il ne parvient pas à l'ouvrir.

Ouvrir la sacoche mystérieuse

Pour débloquer le mécanisme, faites tourner les molettes de manière à obtenir les chiffres dans l'ordre : 1, 2, 3, 4, 5, 6. Il faut comprendre que les chiffres des différentes molettes communiquent et que vous pouvez ainsi les faire passer d'une molette à l'autre. Vous entendez un déclic ! C'est bon. Vous obtenez les rapports préliminaires. En route pour Buck's Street, lieu du crime de Polly.

Sur les lieux du crime de Polly

Avancez au fond de la ruelle pour apercevoir un attroupement de badauds. Vous revenez de nuit pour relever des indices. Observez de plus près le corps étendu par terre.

Prenez la loupe pour remarquer un bleu sur la joue droite de la victime, un autre sur la joue gauche, la gorge tranchée à deux endroits, la langue gonflée et du sang sous le corps. Regardez maintenant le corps dans son ensemble (le ventre, la main qui tient un bonnet, le sol boueux, l'absence de traces de sang sur le mur). Explorez la ruelle : vous voyez une prostituée qui embrasse un homme (cela fait partie des déductions) et un seul lampadaire allumé (sur la droite de la ruelle, en face des deux couples de prostituées).

Quand vous aurez récolté tous les indices alentours, vous pourrez simuler la scène du crime en deux temps.

Première action à simuler : Position couchée, couteau, main gauche, cou, de face.
Deuxième action : Debout, mains nues, main droite, cou, de face.
Cela vous permet de récolter deux nouveaux indices essentiels pour les déductions.

Pour accéder à l'écran des déductions, cliquez sur le bouton droit de la souris. Les indices récoltés (partie gauche de l'écran) doivent être placés sur le panneau central, aux bons endroits, puis il faut cliquer sur la flèche de droite des nouveaux indices qui apparaissent pour choisir la bonne réponse. Enfin, choisissez les bonnes conclusions dans la partie droite de l'écran, jusqu'à ce qu'elles soient toutes validées en vert.

De retour chez Holmes, à Baker Street

Cherchez le mobile du meurtre

Vous pouvez compléter le tableau accroché au mur de gauche pour émettre des hypothèses sur le mobile du crime. Faites correspondre les arguments correspondant aux différents mobiles puis choisissez si oui ou non ce mobile est convaincant : les mobiles pertinents sont la vengeance, la folie et la magie noire.

Watson enquête sur une canne disparue

Vous incarnez maintenant Watson et vous vous rendez au commissariat pour remettre à l'agent la lettre de Holmes. Interrogez-le sur le " Tablier de cuir " puis partez en direction de la pension Finley. Parlez avec Finley, ramassez le tesson de bouteille dans l'escalier qui mène aux logements de la pension. Interrogez une dernière fois Finley et rendez-vous sous le balcon de Lucy qui vous guidera jusqu'à Bella, une prostituée qui connaît le " Tablier de cuir ". Passez deux portes et interrogez-la. Elle vous demande un service en échange de ses renseignements : retrouver une canne au pommeau d'argent. Interrogez Mary qui nettoie le sol ainsi que le jeune homme affalé sur le sofa. Il vous décrira la canne qu'il a perdue. Demandez à l'agent du commissariat de se renseigner sur Tumblety.

Allez maintenant au dispensaire trouver Margie, la prostituée qui a attrapé la syphilis. Malheureusement elle a disparu et vous ne pouvez vous adresser qu'au docteur Gibbons. Avant cela, remarquez les traces de pas au sol à l'intérieur du dispensaire et questionnez le docteur, qui vous proposera de reconstruire la fameuse canne. Pour ce faire, ouvrez l'armoire murale au fond de la pièce et suivez les instructions que vous avez recueillies concernant la canne.

Présentez votre création au docteur Gibbons qui vous réclamera tout de même des harnais pour ses malades en échange de la canne. Sortez et traversez immédiatement la rue. Au premier carrefour, juste à l'angle de la rue à gauche, vous trouverez la boutique de Solomonovitch. Regardez de plus près les harnais posés sur la table au fond de la pièce. Le bruit fera accourir l'artisan, que vous questionnerez avant de lui demander de transformer ces harnais pour chevaux en outils ajustables pour les malades. Rendez-vous maintenant au commissariat. Sherlock Holmes vous rejoint et vous partez pour un nouveau meurtre constaté à Hanbury Street. Pour vous y rendre, cliquez sur le point vert entre les deux loupes lorsque la carte apparaît.

Hanbury Street, 8 septembre 1888

Ouvrez la porte à gauche du policeman (le plus dur étant de se frayer un chemin parmi l'attroupement de badauds...) et observez le corps de plus près : tout autour, aucune trainée dans le sol, un morceau de mousseline, deux peignes, des traces de sang sur le mur du fond et une enveloppe déchirée. Soulevez le drap qui recouvre le corps et laissez Watson déduire l'heure de la mort. Observez le corps de la victime à différents endroits : le ventre, la poitrine (sur laquelle la

main présente des marques à analyser à la loupe puisqu'il manque un anneau au doigt) et le visage (voyez les bleus, la langue gonflée et le cou tranché).

Vous pouvez maintenant procéder aux déductions.

Retour à Baker Street, 11 septembre 1888

Frappez à la porte de Holmes à droite de la cheminée, mais celui-ci ne veut rien savoir. Prenez le bocal vert sur la petite table. Il contenait du formol. Holmes vous envoie à Whitechapel.

Whitechapel, la nuit du 11 au 12 septembre 1888

Allez au commissariat et interrogez Humphries puis le témoin du meurtre. Questionnez à nouveau Humphries sur Tumblety et Finley. Regardez dans la corbeille à papiers à gauche de l'agent et reconstituez le puzzle. Pour faire pivoter les morceaux, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Rendez-vous à présent chez le cordonnier. Récupérez vos harnais et lisez le Daily News. Allez voir Finley à la pension miteuse puis revenez au commissariat décrire Tumblety à l'agent. Allez maintenant au dispensaire et échangez les harnais en votre possession contre la canne. N'oubliez pas de montrer au docteur la pilule blanche d'Annie Chapman. Rendez-vous chez Miss Bella à la maison de passe : elle vous renseignera sur Tumblety en échange de la canne. Elle vous indique une nouvelle direction : Le pub " Waps's Nest " sur Berner Street. Rendez-vous-y en cliquant sur le point jaune tout en bas à gauche de la carte.

Au pub " Le Waps's Nest "

Un journaliste attablé pleurniche sur la perte de son encre rouge. Interrogez le barman puis Sickert sur Tumblety qui vous indique une porte dans le couloir. Mais elle est interdite. Sur le comptoir, vous trouvez la bouteille d'encre rouge que vous remettez au journaliste. Revenez maintenant parler au barman qui accepte enfin de vous laisser accéder à la porte. Derrière cette porte, un homme patibulaire a besoin d'un employé du gaz. Watson constate qu'il en a assez appris et vous pouvez retourner à Baker Street par la carte.

Baker Street, 12 septembre 1888

Holmes vous questionne sur les deux meurtres. Répondez que les deux victimes faisaient le même métier, à savoir la prostitution. A présent vous contrôlez Holmes qui se dirige vers l'échelle de temps accrochée au mur. Placez sous l'heure correspondante l'évaluation de l'heure du meurtre (4h30) symbolisée par un pendule. Prenez la pipe (à droite) qui symbolise l'arrivée de Holmes et Watson sur les lieux du crime, et placez-la à 6h20. Cliquez dans votre inventaire sur les deux rapports (Cadosh et Long) ainsi que sur le témoignage de Richardson (il s'agit du dialogue avec le témoin du commissariat). A chaque fois, sélectionnez l'item comme preuve en cliquant sur la barre qui apparaît en bas à droite de votre inventaire. Ceci fera apparaître les icônes sur l'échelle de temps. Il ne reste plus qu'à les disposer au bon endroit. Enfin, procédez aux ajustements suggérés par Holmes, et situez le crime (symbolisé par le couteau sanglant) à 5h30.

Cherchons maintenant le mobile des crimes. Trouvez d'abord le tableau, de l'autre côté de la pièce, sur lequel accrocher vos déductions : cannibalisme ou argent. Quittez l'appartement de Holmes et rendez-vous au London Hospital, nouveau point apparu sur la carte.

London Hospital, 12 septembre 1888, 12h30

Interrogez votre confrère sur le trafic d'organes. Visitez les lieux. Prenez une page sur le coeur humain, posée à gauche du crâne sur une étagère. Examinez le tableau à droite de l'étagère qui contient les bocaux, puis prenez le bocal contenant un coeur. Une énigme est à résoudre. Mais prenez d'abord le tournevis (ou instrument de chirurgie) qui se trouve dans la boîte à " outils " sur la table qui fait face aux étagères de bocaux. Un petit chariot a besoin de graisse pour faire fonctionner sa roue. Utilisez votre instrument de chirurgie pour débloquer la roue. Un message apparaît. Revenez à l'énigme du coeur. Sélectionnez les deux documents comme preuve (le schéma du coeur humain et le

message concernant le coeur du petit Ethan). Trouvez la bonne combinaison (en deux temps) : tournez la flèche bleue sur le I et la rouge sur le V, puis la flèche bleue sur le VIII et la rouge sur le II. Prenez l'aimant.

Examinez le quatrième pupitre de médecine en partant de la porte par laquelle vous êtes entré. Disposez l'aimant au-dessus pour faire apparaître une nouvelle énigme. Il s'agit d'interchanger les places des deux éléments aimantés en veillant à ne pas toucher les bords, sous peine de tout recommencer. Ce n'est pas très difficile, mais pensez à récupérer l'item de gauche (un crochet) quand vous aurez fini.

Vous remarquez que le pupitre n°6 a un petit trou. Utilisez votre crochet pour l'ouvrir. Récupérez le message codé. Watson repart chercher Holmes.

Baker Street, 12 septembre 1888, 11h30

Holmes veut partir à Whitechapel incognito. Prenez la porte à droite de la cheminée et récupérez le costume sur le lit. Holmes est méconnaissable !

Whitechapel, 12 septembre 1888

Rendez-vous au pub " Wasp's nest " par la carte. Frappez à la porte de l'homme patibulaire à côté du bar, et faites-vous passer pour le gazier. On vous indique une sacoche dans l'immeuble de la pension Finley. Mais avant, repérez une latte du plancher mal fixée, devant la fameuse porte. Vous pouvez la décrocher avec la pince à épiler qui se trouve sur le comptoir (passez en vue subjective). Une énigme est à résoudre. En tâtonnant, vous devriez réussir à placer le petit morceau de bois tout en bas à gauche de l'écran, ce qui vous permettra de faire passer la petite montre hébraïque à droite de ce taquin artisanal.

Accéder à l'étage de la pension Finley

Questionnez Finley à la pension miteuse et fouillez le fatras derrière l'escalier. Vous trouverez de la vaisselle en fer rouillé, des petites planches, deux tuyaux en plomb, un petit bâton, une perche en bois et un vaporisateur de parfum. Deux morceaux d'échelle (bâtons) sont posés contre le mur et de vieux clous sont éparpillés sur le banc. Assemblez les deux bâtons et la perche en bois pour obtenir deux perches en bois. Ajustez-les sur les petites planches pour avoir une échelle de fortune que vous consoliderez avec les clous. La vue subjective vous permettra de trouver aussi d'autres objets, comme un chiffon usé, qu'il faut humidifier avec l'eau du baquet près de Finley. Contournez Finley par la gauche et trouvez près du tonneau un tuyau en plomb, un marteau cassé et une partie d'asperseur de parfum. Combinez les deux éléments de l'asperseur de parfum, puis prenez la tête de marteau et fixez-la sur votre petit bout de bois. Vous pouvez maintenant finir votre échelle en la consolidant grâce au marteau nouvellement acquis.

Passez en vue subjective pour apercevoir une fenêtre qui semble être la seule issue possible. Fixez l'échelle sous l'ouverture et passez en vue troisième personne pour monter plus facilement.

Examinez les lieux. Trouvez un petit chalumeau, et une barre de fer près de la cheminée, barre de fer grâce à laquelle vous pourrez ouvrir les deux battants de la porte du gaz. La sacoche se trouve juste derrière les tuyaux. Mais vous auriez besoin d'un masque de tanneur. Finley vous indique le cordonnier, en face du dispensaire. Allez-y.

Récupérer le masque de tanneur dans la cage du serpent

Montrez au cordonnier votre petit bijou hébraïque pour l'amadouer. Il vous indique Abraham qui tient une animalerie dans le coin. En sortant de chez Isaac, tournez tout de suite à gauche pour tomber sur l'animalerie, repérable grâce à la tenture qui la recouvre. Parlez à Abraham et prenez la cage à sa droite, dans les étagères. Le crochet se trouve immédiatement à gauche de la cage, mais il faut le réparer. Une autre cage, plus grande se trouve à gauche de l'entrée. Retournez voir Isaac le cordonnier. Prenez la pince sur son établi juste devant lui. Il y a aussi un fil de fer sur la petite chaise en osier. N'oubliez pas la tige de métal juste à gauche de la porte d'entrée. Combinez la tige de métal et le crochet, puis ajoutez-y le fil de fer et ensuite la pince, pour obtenir une perche.

Revenez à l'animalerie. Disposez la grosse cage avec grillage serré devant le serpent (à droite de l'entrée), puis

attrapez-le avec la perche. Ramassez le masque et revenez à la pension Finley. Remontez à l'échelle pour réparer la fuite de gaz.

Réparer la fuite de gaz

Pour réparer la fuite de gaz, disposez les trois tuyaux aux endroits correspondants, puis accrochez le chalumeau sur l'embout à droite, mais il n'y a pas assez de pression. Le clic droit déplace les flèches vertes et le clic gauche les flèches rouges. Le mesureur de pression du gaz peut être déplacé à plusieurs endroits le long des tuyaux. Le chalumeau peut être placé à deux endroits à l'issue des tuyaux. Placez-le à l'embouchure du bas. Une veilleuse s'allumera quand il y aura assez de pression (50 en haut...). Prenez le petit chat sur la fenêtre et allez au pub.

Au pub, avant de rendre naïvement la sacoche à Bluto, remplissez-la de vaisselle rouillée. Prenez cette sacoche factice et frappez à la porte de Bluto. Déguerpissez en vitesse !

En revenant devant l'animalerie, vous tombez sur les petits garnements qui cherchent le chat de Pounce. Cela tombe bien, puisque vous l'avez retrouvé ! Entrez dans l'animalerie avec le gamin et parlez du masque à Abraham. Demandez-lui conseil au sujet du jeune garçon et allez lui chercher le livre sur les chats situé dans l'étagère en face du serpent.

Vous trouverez Danny " Nutcracker ", la prostituée obèse, à l'angle de Commercial Street, la rue qui se trouve à la sortie du commissariat. Parlez à cette " lady " assez particulière, et allez à la maison de passe.
Parlez des policiers à Miss Lucy puis à Bella. Evoquez aussi les flacons et prenez les fioles de parfum sur le comptoir.

Rendez-vous rue Glenworth à la librairie Barnes près de Baker Street (le point est apparu sur la grande carte), pour vous renseigner sur les parfums. Le libraire vous indique l'encyclopédie " Spartaca " mais ignore où elle est classée. Résolvez l'énigme des dates de publication des ouvrages. Prenez les quatre dates sur le comptoir et placez les ainsi : sur la première colonne (à gauche) 1870, sur la deuxième colonne 1866 et 1888, et sur la dernière 1882. Vous pouvez maintenant vous emparer de la fameuse encyclopédie dans les étagères de droite de la bibliothèque.

Résoudre l'énigme des parfums

De retour à Baker Street, allez à votre table de travail. Mettez la mallette de parfums en votre possession sur la table et résolvez l'énigme. Prenez un premier papier blanc dans la petite corbeille en haut à droite et trempez-le dans le premier flacon : " matins de nuits blanches ". Le deuxième flacon s'intitule " eau d'étang " et le troisième " bitume N55 ". Quand vous trempez un papier dans un flacon, une couleur apparaît en haut, à droite des flacons. Quand vous placez un papier coloré en bas représentant l'essence d'un parfum au centre de la table, des résultats apparaissent : bon, moyen ou mauvais. Attention ! Le but est d'obtenir la couleur représentée en haut, pas d'obtenir un résultat " bon ".

Pour le premier, disposez au centre la lavande (mauve) et par-dessus placez deux fois l'huile de pieds (grise).
Pour le deuxième : chêne (vert pâle), et par-dessus l'huile de coriandre (jaune), et l'anis (bleu foncé).
Pour le troisième : résine (vert vif), et par-dessus le nectar de rose (vert foncé), et l'huile de résine (jaune).

Faire diversion pour entrer dans le commissariat

Rendez-vous à la maison de passe de Whitechapel. Discutez avec la tenancière puis revenez à l'angle de la rue du commissariat pour retrouver la grosse Danny. Combinez le vaporisateur de parfum et le flacon de valériane ou " herbe à chat " pour le lui offrir en échange de renseignements sur Squibby. Récupérez le chat Bert à l'animalerie et sortez pour trouver le vendeur de viande pour chats : il se trouve au coin de la rue (vous entendrez son " beep beep " d'assez loin !). Prenez-lui toutes ses brochettes et assistez à l'attaque de la malheureuse Danny. La diversion a marché. Vous êtes dans le commissariat. Disposez le sac de bijoux volés sur la table de l'agent absent et ouvrez la porte menant aux cellules. Le mécanisme est à forcer. Rien de spécial à faire : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites tourner la clé jusqu'à ouverture de la porte.

Interrogez Squiddy dans la première cellule et repartez au pub pour trouver le journaliste Tom Bulling. Holmes se

changera automatiquement pour éviter d'être reconnu. Interrogez la serveuse et le barman puis fouillez la corbeille dans l'angle de droite, derrière les tables, pour trouver un journal. Retour à Baker Street.

Baker Street, 13 septembre, 9h30

Il vous faut décoder un message crypté. Posez cette lettre, en votre possession, sur la table de Holmes et c'est parti pour le déchiffrement. Sélectionnez comme preuves dans l'inventaire les deux pages de l'encyclopédie " Spartaca ", l'une sur l'herbe à chat et l'autre sur les plantes et épices. Le code apparaît maintenant en bas. Partez du principe que le " V " équivaut à 10 et que le " \/ " équivaut à 5. Donc, par exemple, " VIII " vaudra 18 et " \/ II " vaudra 7. Le message est donc : " Nouvelle commande sujet femme livraison Wharfdale ". Direction Wharfdale Road, gros point vert en haut sur la carte.

Au 17, Wharfdale Road

Examinez la roue du petit chariot. Plus loin, coupez la corde à linge avec votre couteau. La porte est fermée et le pallier couvert de poussière. Tout au fond à l'extérieur, en contournant le bâtiment, vous trouvez un autre chariot. Dégagez les cailloux bloquant la roue. Dans l'angle, à gauche du chariot, une bâche peut être récupérée à condition de se servir du couteau. Avec cette bâche goudronnée, vous devriez pouvoir ouvrir la porte d'entrée.

A l'intérieur du bâtiment, poussez le guéridon juste à droite de l'entrée et passez en vue subjective pour repérer la trappe ménagée dans le sol. Ouvrez-la ! Avant de descendre, visitez la partie gauche de cette pièce : repérez les flacons et prenez la baguette de métal. Attachez la caisse près de la trappe, juste sous l'escalier, avec votre corde. Descendez à la cave par la trappe.

A la cave, déplacez le brancard sur le monte-charge mais il faut rétablir le contact. Prenez le tisonnier pointu à gauche du fourneau et, sur l'établi, la tenaille et le marteau. Placez le tisonnier sur le mécanisme électrique du monte-charge. Il faut à présent reconnecter les fils de ce boîtier métallique. Commencez par relier les fils bleus au milieu à gauche puis suivez l'ordre indiqué sur l'image. Pour les fils rouges, commencez en haut à gauche puis suivez l'image. Pour les fils jaunes, commencez en haut à droite.

Remontez maintenant le brancard grâce au monte-charge enfin réparé, mais en remontant, il fera griller le boîtier. Trouvez un autre moyen de sortir. Prenez la clé tordue tombée au pied du monte-charge. Placez la clé tordue dans l'étau qui se trouve sur l'établi (pensez à resserrer l'étau d'abord) et redressez-la avec les tenailles. Vous obtenez une clé droite. Elle vous permet d'ouvrir la porte de la cave pour remonter par l'escalier extérieur.

Revenez au premier chariot et enlevez la roue avec votre baguette en métal. Vous obtenez une roue de petite charrette. De l'autre côté du bâtiment, vous trouverez une autre charrette à laquelle il manque une roue. Remplacez-la par la vôtre et enlevez les cailloux bloquant la roue. La charrette s'effondre contre le mur. Juste au-dessus, si vous levez les yeux, vous apercevrez une fenêtre bloquée par des planches. Combinez le tisonnier et le marteau. Combinez les deux parties du brancard récupérées dans la maison (il faut revenir par la porte principale et les ramasser sur la trappe). Placez ce brancard contre le mur. Utilisez le tisonnier combiné au marteau sur ce brancard et montez à la fenêtre. Il faut dégager la planche avec les tenailles et entrer.

Dans la pièce qui renferme le corps

Juste à droite, avant d'examiner le corps, résolvez une espèce de carré magique pour obtenir une lettre et un carré de métal. Le plus simple est de déplacer le chiffre qui apparaît en haut du carré et d'essayer toutes les places possibles. Pensez à valider à chaque essai pour savoir si cela marche. Dans ce cas, les chiffres adjacents disparaîtront. Vous aurez réussi quand tous les chiffres auront disparu. Attention : le carré magique n'est jamais le même suivant les parties.

Prenez la vieille photo d'Alexis sur le petit meuble et l'affiche de spiritisme au-dessus, accrochée au mur. Examinez le visage et les pieds du cadavre. Admirez le portrait de femme au fond de la pièce et prenez le ruban rouge dans le capharnaüm qui jonche ce coin de la pièce. Prenez le bijou triangulaire à droite de la porte fermée. Combinez ce bijou triangulaire avec le carré de métal et avec le ruban rouge. Examinez le reste de la pièce. Si vous essayez de sortir par

la fenêtre, vous entendez un cab qui arrive. Il faudra gagner la confiance des trafiquants. Présentez-leur votre emblème : le triangle rattaché au ruban rouge. Epuisez les dialogues avec le brigand.

Baker Street, 29 septembre, 19h35

Cliquez sur la carte. En bas à gauche est apparu un nouveau point vert vous conduisant à la Central News Agency, Fleet Street, où vous pourrez enquêter sur le journaliste.

Central News Agency, nuit du 29 au 30 septembre, 22h

Pour pouvoir fouiller le bureau du journaliste Tom Bulling, il faut se débarrasser du gêneur qui se trouve dans la pièce. Présentez-lui un scoop : le prospectus ayant trait au spiritisme et au charlatan. Vous récupérez une reconnaissance de dettes et le gêneur s'en va. Fouillez le bureau sur lequel se trouve une machine à écrire, de l'autre côté de la pièce. Prenez les chiffons, la monnaie et les notes de Bulling. Remarquez l'allumette calcinée au bord du bureau.

A gauche du bureau, dans la poubelle, vous prenez une lettre froissée, et vous remarquez que le poêle est chaud, près du mur. Vous pouvez l'ouvrir grâce au chiffon que vous avez ramassé. Vous trouvez un papier qui porte de l'encre rouge écrite à l'envers. Sur le petit bureau derrière celui qui comporte la deuxième machine à écrire, se trouve un miroir qui vous permettra de lire votre morceau de papier et une lettre à M. Moore, que vous pouvez prendre. Vous pouvez maintenant téléphoner, dans l'angle de la pièce.

Composez le code 1875 et tirez la manette en haut à droite. 1875 est le symbole figurant sur la pièce dont vous reconnaissez la trace sur le papier froissé à droite. Il faut à présent prouver à votre interlocuteur que vous êtes bien ami avec Tom Bulling... ce que vous n'êtes pas !

Voici les phrases codées à faire apparaître successivement en bas de chaque écran énigme :
" Scotland Yard recherche un lapin qui tousse. "
" Votez pour moi, je serai sûrement votre meilleur représentant. "
" Quand il rentre du travail, il n'est jamais fatigué et a déjà lu le journal. "

Raccrochez. Sur la grande commode se trouvent des lettres de diverses couleurs, près de la fenêtre. Prenez-les et lisez-les. Direction : le commissariat.

Whitechapel, nuit du 29 au 30 septembre 1888, 00h10

Discutez avec le commissaire, puis lisez la lettre de Jack l'éventreur. Retrouvez ensuite Watson au pub. Menacez Tom Bulling attablé pour sauver Squibby et sortez du pub. Squibby vous attend et vous fait des révélations. Vous vous retrouvez ensuite en bas de l'escalier de la pension Finley. Ce dernier se trouve là justement et vous apprend que Tumblety est parti sans rendre ses clés. En montant à l'étage vous examinez les traces de pas devant la porte de droite. Remarquez à l'aide de la loupe qu'il s'agit du pied droit et que l'empreinte est légère, puis distinguez les traces humides tout autour de l'empreinte : du formol. Avec le ruban mesureur, que vous déployez le long de l'empreinte, en longueur, vous notez qu'il s'agit de la taille 48. Watson, excédé, vous pousse à entrer dans la pièce.

Chez Tumblety, vous trouvez une lettre sur la Guerre de Sécession tout à droite sur la table de chevet, et deux autres sur la petite table au milieu de la pièce. Tumblety préférait donc les hommes... A terre, des bouts de bocaux brisés. Examinez la penderie ou énorme malle au fond de la pièce.

Pour résoudre cette énigme, entrez les dates des diverses batailles de la Guerre de Sécession dans l'ordre chronologique. Elles figurent en bas du tableau. Pensez à ne rentrer à chaque fois que le jour, le mois et les deux derniers chiffres de l'année. Pour la dernière, Vicksburg, entrez le lendemain de la date précédente, à savoir Gettysburg, donc le 04-07-63. Enfin, trouvez en faisant des essais les drapeaux et les costumes correspondant à chaque bataille. Examinez les bocaux contenus dans la penderie.

Baker Street, 7 octobre 1888, 15H

Holmes confie à Watson une mission : trouver les abattoirs et une boucherie de porc. Vous vous rendez à Whitechapel.

Whitechapel, à la maison de passe

Vous rencontrez Miss Lucy dans la maison close. Elle a perdu son oncle et vous indique la boucherie Fletcher sur la carte. Allez-y. Mais le boucher est malade et sa porte est close. Allez voir le docteur au dispensaire. Il vous indique une piste. Ressortez et interrogez la prostituée obèse sur Hardiman. Elle vous indique Hanbury Street, là où a eu lieu le meurtre d'Annie. Vous pouvez vous y rendre en sélectionnant la carte de Londres. C'est le point vert entre Baker Street et Whitechapel.

Hanbury Street

Vous entendez le " beep beep " que vous espériez. Allez voir le pauvre homme qui vous hèle. C'est Hardiman, mais il a cassé la clé de Fletcher. Il vous faut trouver une autre clé. Traversez la rue et continuez sur la droite. Vous trouvez une boutique de viande pour chats (Cat's meat). Entrez et gravissez les escaliers. Par terre, devant la porte, vous trouvez une clé cassée. Redescendez et, en bas des marches, tournez à gauche pour visiter la petite cour intérieure. Sur la porte des toilettes, vous trouvez une autre clé laissée dans la serrure. Montrez vos deux trouvailles à Hardiman.

A la boucherie Fletcher

Examinez les têtes de truies sur la table. Poussez le crochet de gauche suspendu au plafond au fond de la pièce vers la droite et, juste à côté, ouvrez la poulie noire de gauche avec votre couteau (cela débloque une roue que vous gardez). Assemblez-la ensuite avec le crochet que vous venez de pousser. Dégagez le bas de la porte en débloquant la roue au sol avec votre couteau. Remplacez-la par votre roue. La porte s'ouvre.

Dans la seconde pièce, vous contrôlez Watson et vous cherchez des couteaux de tailles diverses. Ouvrir le tiroir sur la gauche de l'entrée fera apparaître une énigme.

Voici les couteaux à saisir : le premier de la première ligne (fragments de cartilages vus à la loupe) et le dernier sur la deuxième ligne (grand couteau, 13 pouces si vous le mesurez avec le mètre). Portez-les à Holmes. Regardez maintenant les têtes de truies et procédez tour à tour à trois expériences.

Première expérience : N'hésitez pas à cisailler la chair avec les divers couteaux, puis sélectionnez ceux qui ont pénétré assez profondément, à savoir le premier et le dernier. Cochez-les.

Deuxième expérience : couteaux 2, 3 et 4.

Troisième expérience : couteaux 1, 3 et 4.

Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi ces couteaux la bonne arme du crime. Il s'agit du dernier, le grand couteau, qui coïncide avec les trois meurtres. Allez à présent au pub de Whitechapel.

Au pub le " Wasp's nest " à Whitechapel

Interrogez le journaliste et le barman. Puis, dans la peau de Watson, interpellez le policier Smith en face de vous.

Dutfield's Yard, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Poussez la double porte massive juste à droite du pub, dans Berner Street. Reconstituez les événements sur l'échelle de temps. Facile puisque tous les horaires vous sont donnés. Il n'y a qu'à ajouter pour finir le meurtre lui-même : entre 0h45 et 1h.

Examinez le corps de la victime étendu à terre : la main droite ensanglantée, la gorge tranchée, la main gauche qui tient des cachous, le sol boueux, les genoux et la robe propres.

Procédez aux déductions du meurtre de Liz Stride.

Quel est le lien entre Liz Stride, Nicchols et Chapman ? Le paquet de cachous ! Montrez-le à la loupe sur le corps.

Mitre Square, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Grâce au plan, faites le tour des trois issues possibles de ce square. Prenons la porte entourée de caisses comme repère initial et mettons-nous dos à cette porte.

Sur la droite : Mitre Street, d'où venait le policier qui a découvert le corps.

Sur la gauche : Church passage. Allez au bout de cette ruelle pour trouver la synagogue. Vous serez intercepté par Abraham Solomonovitch avec lequel il faudra discuter des membres de l'Imperial Club.

Revenez au square et prenez l'étroit passage St James puis retournez au milieu du square pour localiser le lieu où le corps de Katherine Eddowes a été découvert. Il est signalé par les traces de craie au sol, mais il vous faut une lanterne. Vous en trouverez une à gauche des caisses situées elles-mêmes à gauche de la porte initiale. Les allumettes en votre possession vous serons utiles pour enflammer la lanterne. Observez les traces de craie.

Le meurtre de Katherine Eddowes

Voici les parties du corps à examiner à la loupe : la tête (et en plan rapproché : nez et paupières coupées, joue tailladée, une seule blessure au cou), le dé à coudre près de la main droite, les intestins entortillés autour du cou, l'abdomen auquel il manque un rein et l'utérus, les objets près de la victime, le bas du manteau entre les cuisses montrant qu'il n'y a pas eu commerce avec le meurtrier, et la cuisse gauche sur laquelle manque une partie du tablier.

Terminez maintenant l'échelle de temps. En plaçant l'heure à laquelle le policeman est arrivé sur les lieux, Holmes vous demandera de mimer les événements. Equipez la lanterne et dirigez-vous vers Holmes. Complétez le reste de l'échelle du temps grâce aux horaires indiqués puis mimez les déplacements du policier Harvey : avancez jusqu'à Holmes.

Procédez aux déductions finales.

Rendez-vous à Goulston Street, le nouveau point vert apparu sur la carte.

Goulston Street, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Remarquez l'enseigne 108-119 Wentworth et gravissez l'escalier. Holmes vous demande de chercher de l'eau. En fouillant dans la rue, vous trouvez une corde sur un établi, et, plus loin, une vieille perche en bois sous des échafaudages. L'arrosoir se trouve pratiquement juste en face, mais en hauteur, à une fenêtre (vue subjective).

En bas de cette maison se trouve une caisse que vous pouvez déplacer plusieurs fois car elle vous gêne, et, juste derrière l'échafaudage, une perche avec crochet ! Combinez-la avec la perche et la corde pour pouvoir attraper l'arrosoir. Le baquet d'eau est juste en face du 108-119 Wentworth. Remplissez votre arrosoir et apportez-le à Holmes puis versez l'eau sur le mur qu'Holmes a enduit d'inscriptions à la craie. Simulez les mouvements du policeman dans la peau de Watson. Avancez vers Holmes.

Baker Street, 9 octobre 1888, 7h15

Retrouvez les vêtements que réclame Holmes : la casquette accrochée derrière Holmes, le déguisement d'ouvrier dans la penderie qui se trouve dans la pièce à gauche de Holmes, le costume sur le mannequin dans cette même pièce, et le mannequin lui-même ! Une casquette et un autre mannequin se trouvent dans la penderie qui jouxte la porte au fond à gauche (si on prend toujours Holmes comme point de repère), des habits d'ouvrier, une perruque rousse et une perruque marron se trouvent derrière cette même porte, ainsi qu'un troisième mannequin, une perruque blonde et un deerstalker. Rassemblez vos trouvailles au centre du salon.

Retrouvez d'abord les trois bons témoignages qu'il faut sélectionner comme preuves : celui d'Abraham à Mitre Square, la nuit du 7 au 8 octobre, celui du policier Smith à Dutfield's Yard le octobre, et la déposition d'E. Long (dans les documents).

L'énigme des trois mannequins

Premier mannequin (témoignage d'Abraham) : taille 53 (cinq pieds trois pouces), casquette grise, postiches blonds, veste verte, 30 ans.

Deuxième mannequin (témoignage du policier Smith) : taille 58, postiches marron, casquette sombre, costume noir et court, 26 ans.

Troisième mannequin : (déposition d'E. Long) taille 53, deerstalker, postiches marron, costume gris long, 40 ans.

Corrigez le portrait du milieu : la taille doit être de 53. Eteignez la lumière derrière vous, puis rallumez-la. Changez les perruques marron en perruques blondes. Maintenant, affinez les fourchettes d'âges : pour le premier, la tolérance est entre 3 et 5 donc les fourchettes seront 25-35, 26-34 et 27-33, pour le second, la tolérance est entre 7 et 10 donc les fourchettes seront 16-36, 17-35, 18-34 et 19-33, et pour le dernier 30-50, 31-49, 32-48 et 33-47. Enfin, sélectionnez pour les trois mannequins le seul âge commun : 33 ans.

Holmes vous interroge sur les agissements du tueur. Répondez qu'il est rentré chez lui ou dans un lieu sûr et qu'il s'est changé avant de chercher une autre victime.

Déterminer la zone d'occupation du tueur

Cherchez maintenant une carte et un compas. Le compas est au-dessus de l'étagère verticale près de la fenêtre du salon, et la carte est affichée au mur en face de Holmes. Pour y avoir accès, prenez le compas et cliquez sur la carte.

Positionnez chaque jeton victime à l'emplacement du meurtre. Puis reliez les points les plus éloignés grâce au crayon que vous pouvez sélectionner en bas à droite. Reliez ensuite Dutfield's Yard et Mitre Square. Prenez maintenant le deuxième outil pour tracer une ellipse contenant ces deux lieux précédemment évoqués, puis tracez avec le compas cette fois un cercle contenant le lieu de l'inscription et touchant Mitre Square. Pour finir, cliquez sur la zone d'intersection de vos tracés. Départ pour la central News Agency, le point en bas à droite sur la carte.

Central News Agency, 9 octobre

Montrez la reconnaissance de dettes à Tom Bulling et allez fouiller dans les dossiers de l'armoire où se trouvent les enveloppes bleues et rouges. Pour trouver dans quel ordre classer les rubriques, récoltez les indices, note administrative, facture de réparation, note au crayon, lettre d'un journaliste et lettre pour Fernand disséminés aux quatre coins de la pièce, sur les tables, coincés dans la machine à écrire, accrochés au mur...

Pour ouvrir la grosse enveloppe, ouvrez d'abord le poêle, craquez vos allumettes à l'intérieur, refermez la porte du poêle, prenez la théière sur le meuble, remplissez-la de l'eau du pichet posé devant la porte, et faites-la bouillir sur le poêle. Dès que l'eau bout, disposez l'enveloppe au-dessus de la théière pour la décoller. Lisez les deux témoignages. Départ pour l'animalerie.

A l'animalerie de Whitechapel, l'échoppe est fermée mais vous questionnez Hardiman. Il vous dirige vers le dispensaire du docteur Gibbons qui vous donne une photographie extrêmement dérangeante... Allez maintenant voir Isaac à la cordonnerie. Retour à Baker Street.

Baker Street, 15 octobre, 11h20

Retrouvez la carte accrochée au mur. Placez le meurtre de Martha Tabram à George Yard.

Baker Street, 8 novembre, 16h

Dirigez-vous à Whitechapel, à la pension miteuse, pour intercepter Tumblety. Montez aux escaliers et ouvrez la porte de droite.

Baker Street, 9 novembre, 6h10

Avancez jusqu'à un homme atteint probablement de syphilis. Passez sous l'arche indiquant Miller's Court et ouvrez la porte juste à droite sous ce même arche. Une vision infernale vous y attend. Vous revenez voir Watson à Dorset Street. Retour à Baker Street. Vous devez remettre aux bons endroits les organes d'une poupée de terre glaise. Les organes sont disséminés tout autour de la poupée et vous pouvez les ramasser avec la pince à épiler. Pour finir, cochez la case de l'organe manquant, à savoir le coeur.

Allez à la cordonnerie de Whitechapel. Discutez avec Hardiman puis entrez dans la boutique d'Isaac. Rendez-vous à l'Imperial Club de Mitre Square.

Imperial Club, Mitre Square

A l'Imperial Club, prenez le texte du Rabbin sur la petite table ronde puis le cintre cassé au sol à gauche de la table. Prenez aussi l'affiche du meeting accrochée au panneau. La porte recouverte d'un rideau est réservée aux membres du club. Il faut parvenir à entrer dans le club sans passer par le hall. Ressortez donc du club et faites le tour par la gauche. Vous trouvez une porte de service, fermée elle aussi, et du charbon au sol ainsi qu'un gros tonneau sur des palettes de bois. Il vous faut un pivot pour déplacer le tonneau : juste derrière vous une planche de bois dans un tas servira d'essieu. Disposez-la sur la palette de bois devant le tonneau. Vous trouverez une pièce de bois juste en face de la porte du club. Cette pièce de bois fera office de pivot. Pour ouvrir le soupirail il ne vous reste plus qu'à vous servir du cintre cassé.

A l'étage, prenez la clé de l'administration sur la table et examinez les boites de conserve vides. Sortez par la porte de droite, qui est ouverte, puis prenez la porte immédiatement à droite, que vous ouvrirez avec la clé récemment obtenue. C'est la pièce de l'administration, dans laquelle vous trouverez le compte-rendu d'un jugement sur la table, la lettre d'un boucher contenue dans une boîte carrée recelant également des jetons de métal.

Ouvrir le coffre-fort du Club et déchiffrer le yiddish

Pour ouvrir le coffre-fort qui se trouve dans l'angle de la pièce, disposez dessus les pions de métal. Pour résoudre cette énigme assez simple, disposez les carrés de manière à ce que tous les symboles identiques soient adjacents.

Toutefois, pour déchiffrer les documents écrits en yiddish, vous aurez besoin du dictionnaire que vous avez trouvé sur la table. Placez le dictionnaire sur les livres contenus dans le coffre. Servez-vous du nom épelé en bas de l'écran énigme, en yiddish, pour retrouver les lettres de l'alphabet latin qui correspondent à l'alphabet yiddish. Souvenez-vous que l'on doit lire le yiddish de droite à gauche, et que vous pouvez aussi vous aider des chiffres correspondant à chaque lettre pour trouver les lettres manquantes, ce qui donne le code : ABHULMER. Emparez-vous maintenant du dossier de Joseph Hyam Levy.

Sortir du Club en faisant diversion

Pour sortir sans vous faire prendre, récupérez le bougeoir au-dessus du coffre. La fenêtre étant fermée, redescendez par où vous êtes venu. Une fois les escaliers gravis, prenez la corde à linge dans la cave, le seau et le crochet de l'autre seau. Mais le soupirail que vous aviez emprunté est bloqué par le tonneau. Remontez par les escaliers. A l'étage, emparez-vous des boîtes de conserve et, au-dessus, fixez la corde à l'étau et posez le bougeoir ensuite, à droite de l'étau. Regardez au plafond ! Fixez le crochet aux fils qui pendent à la place du lustre, puis la corde à linge. Placez les boîtes de conserve dans le seau, dans votre inventaire, et accrochez le tout à votre installation. Il ne vous reste plus qu'à allumer le bougeoir avec vos allumettes, et à quitter les lieux au plus vite, par l'administration.

36 Middlessex Street

Rendez-vous maintenant au 36 Middlessex, sur la carte, dans la zone rouge. Le numéro 36 est clairement indiqué sur la

porte. Vous remarquez que l'un des enfants de Jacob Lévy est atteint de syphilis. Rentrez à Baker Street.

Baker Street

Cliquez sur le tableau de déductions. Procédez maintenant aux conclusions (cinq tableaux !).

Définir l'identité du meurtrier

Déterminez à présent l'identité de Jack l'éventreur. Pour cela, dirigez-vous vers le petit chevalet au centre de la pièce. Pour commencer, placez les déductions sous les suspects correspondants. Le vert indique que vous ne vous êtes pas trompé.

Tumblety : droitier, grande force physique.
Hardiman : droitier, confronté à la syphilis, pauvre, boucher, ouvrier.
Sickert : droitier.
Levy : droitier, grande force physique, syphilis, ouvrier, pauvre, dans le quartier d'Aldgate, boucher, 5 pieds 3 pouces, comptes à régler avec les juifs, cheveux et moustache clairs.
Solomonovitch : droitier, pauvre, comptes à régler avec les juifs, boucher.

Une fois toutes les déductions placées au bon endroit, mettez la photographie de Jacob Lévy sur le mannequin.

Quartier d'Aldgate, Middlessex Street

Avancez jusqu'au numéro 36 et découvrez la fin du jeu !

SUCCÈS

Curieux (80)

Sachez être observateur dès le début...

Amateur de peinture (80)

Le vrai amateur de peinture n'aura aucune difficulté...

Le crime ne paie pas (80)

Ne vous faites pas complice d'un vol...

Acharné (80)

Que ressent Jack quand il manie le couteau ?

L'arme des crimes (10)

Quelle arme utilise Jack l'éventreur ?

Maquilleur (10)

Quelle est l'apparence de Jack l'éventreur ?

Localisation du tueur (10)

Dans quel quartier habite Jack l'éventreur ?

Logique imparable (10)

Elémentaire...

Identité du tueur (10)

Qui est Jack l'éventreur ?

Enquête bouclée (150)

Le mot de la fin.

Ame charitable (30)

Soigner le capitaine.

Malin (10)

Ouvrir la mallette de l'agent Humphries.

Metteur en scène (10)

Reconstituer les gestes du meurtrier de Polly Nichols.

Rationnel (30)

Remplir le premier tableau de déduction.

Méthodique (10)

Reconstituer la canne de Walter Sickert.

Patient (10)

Reconstituer les rapports déchirés.

Organisé (10)

Remplir l'échelle de temps du meurtre de Polly Nichols.

Elève modèle (10)

Ouvrir le bocal contenant le coeur.

Adroit (10)

Récupérer le crochet grâce à l'aimant.

Oeil infaillible (10)

Récupérer la montre sous le plancher.

Ingénieux (30)

Accéder à l'étage de la prison Finley.

Charmeur de serpent (30)

Récupérer le masque de tanneur.

Bricoleur (10)

Réparer la fuite de gaz.

Esprit logique (10)

Trouver l'encyclopédie sur les parfums.

Nez fin (10)

Résoudre l'énigme des parfums.

Stratège (30)

Entrer dans le commissariat par diversion.

Crocheteur (10)

Crocheter la porte menant aux cellules.

Déchiffreur (10)

Déchiffrer le texte codé.

Technicien (10)

Rebrancher les câbles du monte-charge.

Tenace (30)

Accéder à la pièce barricadée du premier étage.

Habile (10)

Désamorcer la serrure à chiffres.

Sang froid (30)

Bluffer les brigands.

Culot (10)

Récupérer les indices au téléphone.

Historien (10)

Réussir à ouvrir la mallette de Tumblety.

Débrouillard (30)

Gagner l'accès à la boucherie.

Esprit d'analyse (10)

Remplir l'échelle de temps du double meurtre.

Astucieux (30)

Trouver de l'eau pour Sherlock.

Journaliste (10)

Remettre en place les étiquettes des casiers.

Chirurgien (10)

Trouver l'organe manquant du cadavre.

Fouineur (10)

Trouver le bon dossier à l'imperial club.

Shift 2 Unleashed

© Electronic Arts / Slightly Mad Studios 2011

SUCCÈS

Amateur (5)

A atteint le Niveau Pilote 5

Louveteau (10)

A gagné son premier badge de Groupe d'épreuves

Pilote d'Élite (10)

A fini 1er d'une épreuve avec les réglages de comportement Élite

Star du jour (50)

Maîtriser tous les lieux de jour ou en soirée

Champion de GT1 (100)

Battre Jamie Campbell-Walter et gagner le Championnat du Monde FIA GT1

Champion de GT3 (50)

Battre Patrick Soderlund et gagner le Championnat d'Europe de FIA GT3

Au top (10)

Enchaîner 5 épreuves en ligne à la 1re place

Le King (10)

Gagner sa première couronne de Championnat de Duel

Plein le garage (10)

Posséder au moins une voiture de chaque marque dans son garage

Chasseur de primes (20)

Atteindre 10 000 000 $ de gains en carrière

Star de la nuit (100)

Maîtriser tous les lieux de nuit

Pro (50)

Atteindre le Niveau Pilote 15

Talent confirmé (10)

Gagner le Challenge GTR de Vaughn

Bonne suggestion (5)

Terminer une épreuve suggérée par un ami

En route pour la gloire (10)

Battre son premier rival

Semi-pro (10)

Atteindre le Niveau Pilote 10

Expérimenté (75)

Atteindre le Niveau Pilote 20

Champion Works (50)

Battre Mad Mike Whiddett et gagner le Championnat Works

Toujours plus fort (25)

Remplir 250 objectifs d'épreuve

Dominateur (100)

Battre tous les rivaux

Le Combat des pilotes (5)

Jouer toute une épreuve exclusivement en "caméra casque"

Permis Sports (10)

Gagner 25 épreuves carrière de niveau Facile ou supérieur

Permis Compétition (10)

Gagner 50 épreuves carrière de niveau Moyen ou supérieur

Permis Course (50)

Gagner 75 épreuves carrière de niveau Difficile

Pleins gaz (10)

Battre le 1er chrono lors d'une épreuve Tour Chrono

À la Conquête du monde (10

Débloquer la branche FIA GT1

Maîtrise totale (10)

Maîtriser son premier lieu

Globe-trotteur (20)

Courir sur tous les lieux du jeu

Belle brochette (10)

Posséder une moderne, une rétro et une muscle car

Réglages parfaits (10)

Choisir et sauvegarder les Réglages sur circuit sur une voiture

Bourreau de travail (10)

Modifier 3 voitures en configuration Works

Les Fondamentaux (10)

Terminer l'épreuve des Fondamentaux de Vaughn

Amateur de badges (5)

Gagner 10 badges

Chasseur de badges (10)

Gagner 50 badges

Collectionneur de badges (50)

Gagner 100 badges

En route pour Hollywood ! (10)

Passer les Qualifications du Championnat de Duel

Paparazzi (5)

Partager une photo ou un ralenti avec d'autres joueurs

Interception/Poursuite (10)

Terminer, en ligne, une épreuve Rattrapage Duel et une épreuve Rattrapage Groupes

Casque d'Or (10)

Gagner une épreuve en ligne en "caméra casque"

Célèbre (25)

Totaliser plus de 10 heures de jeu en ligne

MAÎTRISER LES VIRAGES

Il vous manquera forcément des virages à la fin du jeu.

Deux solutions:
- Les faire en ligne avec une caisse pas trop rapide (Toyota AE86, Austin Mini, Audi S3).
- Mais le mieux est de les faire en mode 'rapide' où vous pouvez jouer en solo sans avoir à attendre à éventuel partenaire / adversaire pour démarrer la course.

Shinobi

© Sega 2009

SUCCÈS

Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

On ne meurt que 20 fois (25)

Jouez jusqu'à ce que votre personnage meure 20 fois avec le niveau de difficulté maximal.

Points III (25)

Obtenez 300 000 points.

À la perfection (25)

Terminez un niveau bonus à la perfection.

Mort aux hélicos ! (15)

Battez l'hélicopter Black Turtle dans la mission 2... Avec le niveau de difficulté maximal.

Points II (15)

Obtenez 80 000 points.

Ninja, vous avez dit ninja ? (15)

Terminez la mission 1 sans perdre de vie.

Négociateur (15)

Sauvez 25 otages.

Tape dans le tas ! (10)

Utilisez le combat de mêlée.

Points I (10)

Obtenez 20 000 points.

Électrisant (10)

Utilisez la magie de l'éclair.

Vents mortels (10)

Utilisez la magie de la tornade.

Shoot Many Robots

© Ubisoft / Demiurge Studios 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Comme son nom l'indique vous devez dans ce jeu tirer sur le maximum de robots. Suivez le didacticiel pour vous familiariser avec les commandes.

Vous devez aussi ramasser les écrous laissés par les robots pour déverrouiller de nouvelles aventures et pouvoir acheter du matériel et des armes.

Avancez ensuite en dégommant les robots jusqu'à votre camping-car qui vous servira de QG. Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le robot géant pour qu'il lâche votre camping-car.

A l'intérieur, vous pouvez effectuer des achats pour améliorer votre équipement ou votre puissance de feu. Vous pouvez aussi choisir la mission à réaliser depuis la carte se trouvant à coté du volant.

Route aux écrous

Agriville-sur- ferme

Avancez en explosant les robots qui vous attaquent de face ou par derrière.

Frappez les balles rouges pour les renvoyer à leurs expéditeurs. Continuez d'avancer et si les machines s'approchent de vous, utilisez vos coups de poing pour les neutraliser avant qu'elles ne vous attaquent. Repoussez ensuite les balles rouges du robot qui se trouve dans le balcon pour l'exploser avant d'atteindre le point de contrôle représenté par un drapeau.

Passez ensuite par les piles d'objets pour faire le plein de bières ; votre boisson de soin.

Continuez d'avancer et explosez les robots jusqu'à atteindre la caisse. Tirez sur cette caisse d'équipements ensuite continuez votre chemin. Avancez jusqu'à rencontrer un robot possédant un blindage frontal. Pour le neutraliser, il faut passer derrière lui pour lui tirer dans son dos et ainsi lui infliger des dégâts.

Attendez qu'il arme son attaque pour sauter par-dessus de lui et l'attaquer par derrière. Répétez cette action jusqu'à exploser ce robot.

Continuez ensuite votre massacre en avançant pour affronter un robot équipé d'une mitrailleuse.

Attendez que le robot vous vise ensuite sautez sur la plateforme pour éviter ses tirs.

Changez d'arme et prenez le lance-roquettes pour l'attaquer par derrière (il sera plus vulnérable). Refaites cette opération plusieurs fois et ne gaspillez pas vos roquettes. Explosez ce robot pour terminer ce niveau.

Terrain escarpé

Dans cette zone, vous devez survivre aux vagues de robots. Attirez les robots vers la zone en bas et attendez qu'un grand nombre d'entre eux s'amassent en bas. Sautez vers la plateforme où se trouve le détonateur et appuyez dessus pour exploser la dynamite en bas et les robots aussi. Allez ensuite à la zone à droite et effectuez la même opération.

Quand les robots avec des blindages frontaux rappliquent, attaquez-les par derrière. Faites tomber les robots volants en premier lieu et occupez-vous ensuite du reste. Explosez la dynamite pour neutraliser plusieurs robots ensemble. Une fois que la zone est dégagée, vous aurez droit à des vagues d'attaques bonus. Tenez-vous et dégommez le maximum de robots pour récolter le plus d'écrous possible.

Centre ville

Avancez en shootant les robots ensuite montez sur les rails et allez à gauche pour prendre le contenu de la caisse.

Continuez à gauche pour neutraliser les robots dans la zone. Avancez à droite en repoussant les différentes bêtes mécaniques et descendez dans le trou au sol. Neutralisez les ennemis qui vous suivent en bas et détruisez les deux caisses pour prendre les objets. Remontez et avancez à droite par le point de contrôle.

Avancez ensuite à droite et entrez dans le bâtiment en neutralisant les robots puis explosez la tourelle qui se trouve en haut à l'étage.

Montez sur le toit, avancez à droite et rendez-vous sur le toit suivant en dégommant vos ennemis. Explosez une autre tourelle se trouvant à droite et rejoignez le bâtiment suivant.

Vous devez maintenant affronter le boss de la zone. Il s'agit d'un robot montgolfière qui utilise les missiles comme arme. Il commence par larguer une grosse bombe. Montez alors à droite pour l'éviter.

Sortez ensuite votre lance-roquettes ou votre arme secondaire de choix et tirez sur ce monstre de métal. Evitez les missiles à tête chercheuse qui vous poursuivent et explosez-les en leur tirant dessus avant qu'elles ne s'approchent de vous. Utilisez aussi la glisse pour passer sous ces missiles qui toucheront le sol en essayant de vous atteindre. Continuez, en même temps, à tirer sur le boss jusqu'à l'exploser.

Conduite crado

Ici, on avoine

Avancez dans cette ancienne ferme et dégommez les robots sur votre chemin.

Exploser ces machines devient routinier mais vous devez le faire pour amasser plus d'écrous et gagner des étoiles. Explosez aussi les nombreux robots volants en évitant leurs projectiles. Contentez-vous de leurs tirer dessus au lieu de leurs renvoyer leurs projectiles puisqu'ils changent de position fréquemment après chaque tir.

Affrontez ensuite les deux robots bipèdes. Commencez par neutraliser celui qui se trouve en haut en lui renvoyant ses projectiles. Evitez de rester sur place quand celui qui possède un baril rouge dans le dos, vous fonce dessus.

Il risque de vous attraper et de vous projeter violemment. Sautez par-dessus sa tête et visez son baril rouge pour l'exploser.

Evitez d'être encerclé par les robots pendant les embuscades pour ne pas subir des attaques dans le dos. Essayez aussi d'aligner tous vos ennemis d'un un seul coté pour les neutraliser plus confortablement.

Champ pétrolifère

Avancez dans ce champ pétrolifère et butez les robots qui arrivent. Vous savez maintenant comment vous comporter pendant les embuscades.

Alignez les ennemis dans un seul coté et explosez-les. S'ils s'approchent de vous, sautez par-dessus d'eux pour changer de coté et les trucider avant qu'ils ne reviennent à la charge.

Repérez toujours le robot possédant un blindage frontal et un baril à l'arrière pour l'attaquer par derrière quand il essaye de vous taillader avec sa tronçonneuse.

Explosez ensuite ceux qui vous lancent des missiles et essayez d'exploser ces derniers à proximité des expéditeurs pour leur infliger des dégâts.

Continuez d'avancer jusqu'à rencontrer le robot armé d'une tourelle. Attendez qu'il vous vise ensuite changez de position pour l'attaquer pendant qu'il tire. Reprenez ensuite votre route jusqu'à rencontrer le boss de la zone.

Quand ce colosse commence à inonder la zone avec du pétrole, repérez la partie qui reste au sec et courez vous y mettre à l'abri avant que votre ennemi n'embrase le combustible.

N'arrêtez pas de tirer sur le colosse tout en changeant de position pour éviter le pétrole et les flammes par la suite. Maintenez la même tactique jusqu'à l'éliminer complètement.

Barricade urbaine

Vous devez survivre aux vagues d'attaques des robots. Neutralisez-les jusqu'à ce que le transporteur ennemi rapplique.

Nettoyez la zone avant de vous attaquer à ce transporteur pour l'exploser et arrêter le flux de robots. Résistez ensuite aux vagues bonus pour récolter un max d'écrous. Restez dans le bâtiment à gauche pour attendre vos ennemis et les neutraliser sans trop vous exposer.

Fonderie

Dans cette zone, vous serez, dès votre arrivée attaqué par des hordes de petites bêtes métalliques. Explosez-les sans oublier de récolter les écrous qu'elles laissent derrière elles.

Après ces vagues d'attaques, un nouveau bipède en métal arrive, il utilise des grenades comme arme. Repoussez ses grenades vers lui et tirez-lui dessus en même temps pour l'éliminer plus rapidement.

Avancez ensuite dans la fonderie en explosant les tourelles en chemin. Neutralisez plusieurs autres robots et évitez les cracheurs de feu sur votre route.

Passez ensuite entre les pistons en trouvant le bon timing pour ne pas vous faire écraser. Vous devez ensuite sauter par-dessus les grandes cuves de métal fondu en évitant les débordements. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à atteindre la salle du boss.

Restez au centre pour éviter les lasers de votre ennemi et tirez sur ce dernier quand il sort de sa cachette. Après un certain temps, la plateforme sur la quelle vous vous trouvez commence à s'abaisser et vous risquez d'être touché par les flammes.

Changez alors de plateforme tout en continuant à tirer sur le boss. Répétez cette opération autant de fois qu'il le faut pour l'éliminer.

Tristes scories

Siège de la ferme

Faites vos achats pour améliorer vos armes et votre équipement. Dans cette ferme, vous devez survivre aux vagues d'attaques des ennemis. Il faut rester mobile pour pouvoir résister à ces hordes de robots.

Placez-vous dans les balcons pour rester à l'abri tout en dégommant vos ennemis. Résistez ensuite aux vagues bonus pour amasser des écrous.

Montagnes

Avancez en neutralisant les robots comme d'habitude jusqu'à rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Il s'agit de robots kamikazes avec des barils rouges dessus. Explosez-les de loin pour qu'ils ne vous blessent pas pendant l'explosion.

Vous pouvez aussi les laisser s'approcher de vous, attendre qu'ils s'arrêtent pour avant de sauter loin d'eux. Utilisez cette dernière tactique si d'autres robots sont dans les parages. Cela vous aidera à vous en débarrasser plus rapidement. Continuez votre chemin en dégommant les robots jusqu'à atteindre le pont et affronter le boss.

C'est un autre robot montgolfière que vous devez combattre. Commencez par neutraliser les petits robots qui rappliquent. Ne laissez aucun d'entre eux rester sur la même portion du pont que vous pour qu'ils ne vous gênent pas pendant l'affrontement contre le boss.

Vous devez cette fois renvoyer les projectiles rouges du boss tout en évitant ou explosant ses missiles. Sortez votre arme la plus puissante et tirez sur le boss. Coordonnez vos mouvements pour pouvoir esquiver et attaquer et pensez à vous soigner régulièrement. Maintenez la cadence pour neutraliser le boss ensuite nettoyez la zone avant de continuer d'avancer.

Si vous choisissez le chemin souterrain, vous allez rencontrer le boss robot foreuse. Evitez de rester dans le chemin de ce robot quand il surgit du sol.

Attendez ensuite qu'il se pose sur la surface pour l'attaquer. Explosez ses missiles et tirez sur lui avant qu'il ne se replie sous terre. Répétez ces manoeuvres pour arriver à bout de ce boss aussi.

Continuez votre chemin pour enfin faire face à un transporteur de robots.

Il vous crachera des vagues de robots que vous devez éliminer en premier. Attaquez ensuite le transporteur lui-même avec votre meilleure arme.

Quand il recrache des robots, nettoyez la zone avant de revenir au boss pour ne pas être encerclé par les ennemis.

Usine

Avancez en écrasant les ennemis en chemin jusqu'à arriver à la salle du boss.

Ce dernier possède presque les mêmes attaques que celui de la fonderie. Donc attaquez-le et sautez d'une plateforme à l'autre pour éviter les flammes.

Le boss fera alors appel aux petits robots pour venir l'aider. Eliminez-les avant de revenir vous occuper de votre principal ennemi et faites attention à ceux possédant un blindage frontal. Concentrez-vous ensuite sur le boss en évitant ses lasers et les flammes jusqu'à l'exploser.

Pèlerinage douloureux

Décharge

Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à rencontrer un robot lanceur de flammes. Passez derrière votre ennemi quand il s'apprête à vous bruler.

Tirez-lui dans le dos jusqu'à ce qu'il se retourne vers vous. Changez alors de position pour l'attaquer encore une fois dans le dos. Reprenez ensuite votre route en dégommant les différents robots jusqu'à atteindre la zone du boss.

En plus du boss, vous devez vous débarrasser des robots volants. Laissez donc le premier vous verrouiller comme cible ensuite déplacez-vous pour éviter ses tirs.

Pendant ce temps, explosez les robots volants. Utilisez ensuite votre plus puissante arme contre le boss pendant qu'il tire vers une autre direction. Maintenez la même tactique pour exploser votre ennemi et ses sbires.

Ghett-apens

Vous devez encore une fois survivre aux vagues d'attaques des ennemis. Evitez d'être encerclé et utilisez fréquemment les sauts pour changer de position et aligner les ennemis.

Méfiez-vous des robots volants et évitez ou renvoyez les projectiles pour les exploser. Résistez ensuite aux vagues bonus pour gagner plus d'écrous et pouvoir acheter de nouveaux équipements

Cité ouvrière

Avancez dans la cité fantôme et neutralisez les robots en chemin. Explosez aussi les tourelles en leur renvoyant leurs projectiles. Dégommez ensuite le robot équipé de tourelle de la même manière que précédemment.

Cette manière consiste à le laisser vous cibler avant de changer de position quand il s'apprête à tirer pour ensuite l'attaquer par derrière. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le boss.

Ce boss est semblable à celui rencontré dans le champ pétrolifère mais à la différence du premier, il pourra compter sur l'aide de quelques sbires volants. Evitez donc de rester dans les flaques de pétrole et tirez-lui dessus et ses sbires.

Evitez de rester devant le boss quand il lève sa main et allez à l'opposé de cette dernière. Utilisez la même tactique pour éviter le boss quand il frappe le sol. Reprenez ensuite vos tirs en restant sur la partie sèche du sol.

Mise en bière

Terrain escarpé 2

Vous devez encore une fois survivre aux hordes de robots.

Vous pouvez attendre l'arrivée massive des robots et les coincer dans la zone en bas. Quand un bon nombre se retrouve dans la zone en question, allez sur le balcon et utilisez le détonateur pour exploser la dynamite et les robots avec. Répétez la même opération dans la zone de droite.

Rassemblez donc les robots près de la dynamite avant d'exploser le tout. Eliminez les survivants et résistez aux vagues bonus pour amasser des écrous.

Zone de forage

Avancez en neutralisant les ennemis jusqu'à atteindre le chemin obstrué par des rochers. Neutralisez tous vos opposants avant de dégager le terrain avec la dynamite pour qu'ils ne vous poursuivent pas jusqu'à la zone du boss.

Avancez ensuite pour affronter ce dernier. Il s'agit d'un autre robot montgolfière. En plus des missiles et des projectiles rouges, il fera appel à des sbires pour vous éliminer. Commencez par abattre les robots qui arrivent avant de vous occuper du boss.

Tirez sur les barils rouges des bipèdes pour les exploser près des autres robots et éliminer tout ce beau monde d'un seul coup. Une fois la zone nettoyée, occupez-vous du boss en évitant ses projectiles.

Ville-sur-acier

Avancez dans cette ville en ruine et neutralisez vos ennemis.

Suivez le chemin souterrain pour affronter le boss en forme de ver. Comme d'habitude, évitez de rester dans le chemin du robot. Quand il surgit des profondeurs, commencez par neutraliser les autres robots qui arrivent en évitant les missiles du boss.

Passez ensuite à ce dernier et attaquez-le jusqu'à ce qu'il recommence à bouger. Rééditez cette opération plusieurs fois jusqu'à l'éliminer.

Continuez votre chemin en faisant attention aux robots kamikazes qui arrivent en masse. Continuez d'avancer et montez jusqu'au toit du bâtiment pour affronter un autre boss.

C'est un robot montgolfière utilisant les missiles comme arme. Commencez par neutraliser les petits robots qui arrivent sur le toit.

Evitez les mines lancées par le boss et qui risquent de vous faire très mal si elles explosent à proximité de vous. Evitez aussi les missiles qu'il lance sans relâche. Une fois la zone nettoyée, concentrez-vous maintenant sur le boss jusqu'à l'exploser.

Fonderie 2

Après la première vague de robots, tirez sur les projectiles du nouveau robot pour les exploser à proximité de lui puisqu'il possède un blindage frontal.

Neutralisez vos ennemis et avancez dans la fonderie. Evitez les pistons et les cracheurs de feu et sautez par-dessus les grandes cuves.

Evitez les robots kamikazes et explosez-les loin de vous et de préférence entre les autres robots. Evitez encore les obstacles constitués par les pistons, les cracheurs de feu et les cuves.

Avancez ensuite jusqu'à la salle du boss. Heureusement pour vous, ce robot est défectueux et il s'autodétruira sans que vous n'ayez à tirer la moindre balle.

Dans la gadoue

Boueland

Après avoir effectué des améliorations au niveau de votre équipement, avancez dans cette zone boueuse. Neutralisez les nouveaux ennemis qui sont plus robustes que leurs prédécesseurs.

Repoussez les projectiles des multiples robots équipés de canons. Restez vigilant pour anticiper les embuscades des ennemis et préférez les zones en hauteur pour avoir une meilleure vue.

Mines

Avancez dans les mines où vous serez pris dans plusieurs embuscades. Comme toujours, alignez les ennemis dans un même coté pour les neutraliser sans vous faire attaquer par derrière. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à atteindre la zone du boss.

Comme ses ainés, ce boss utilise le pétrole et le feu pour essayer de vous carboniser. Evitez donc de rester sur le combustible pour éviter les flammes par la suite.

Ne vous faites pas choper par le boss quand il essaye de vous attraper. Eloignez-vous plutôt de ses bras quand il frappe le sol et continuez à tirer sans relâche jusqu'à l'exploser.

Barricade urbaine

Vous devez maintenant survivre aux vagues d'attaque des robots.

Restez dans la zone en hauteur à droite ou dans le bâtiment de gauche pour pouvoir toucher vos ennemis sans qu'ils ne vous atteignent ou ne vous encerclent. Sautez pour changer de coté pour éviter les lames des robots. Quand le transporteur rapplique, évitez ses missiles et tirez-lui dessus en même temps. Pensez toujours à nettoyer la zone avant de revenir à la charge contre le transporteur.

Antre du seigneur

Assurez-vous d'améliorer vos équipements et achetez une arme secondaire puissante. Avancez sans résistance jusqu'au boss. Commencez par lui tirer dessus avec votre arme la plus puissante.

Comme d'habitude, sautez d'une plateforme à l'autre pour éviter le feu.

Après sa première défaite, le boss décide de poursuivre. Courez alors à droite en évitant les obstacles et sautez par-dessus les caisses. Sautez ensuite sur la plateforme pour éviter la lave.

Montez sur les caisses pour atteindre les plates-formes qui vous mènent à la surface. Soyez rapide dans votre montée puisque le boss ne tardera pas à vous poursuivre et à détruire les plates-formes. Une fois devant votre camping-car, le boss se détruira une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez terminé le jeu et vous avez déverrouillé les modes difficiles de cette aventure.

Shotest Shogi

© Microsoft / AI Factory 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Débutant (5)

Parcourez toutes les sections des didacticiels de niveau Débutant.

Intermédiaire (10)

Parcourez toutes les sections des didacticiels de niveau Intermédiaire.

Joueur Xbox LIVE (10)

Jouez 25 parties en ligne jusqu'à leur terme, quel que soit le résultat.

Carrière en berne (10)

Perdez 3 parties du mode Carrière d'affilée.

Avancé (15)

Parcourez toutes les sections des didacticiels de niveau Avancé.

Vainqueur local (15)

Battez n'importe quel adversaire en mode Carrière.

Vainqueur Xbox LIVE (15)

Jouez une partie sur Xbox LIVE, quel que soit le mode, et battez votre adversaire.

Vainqueur Xbox LIVE 3 (20)

Jouez une partie sur Xbox LIVE, quel que soit le mode, et restez invaincu 3 parties de suite.

Général du Shogi (20)

Obtenez une cote de plus de 1200.

Général de carrière (20)

Battez les 16 adversaires IA en mode Carrière.

Vainqueur Xbox LIVE 7 (30)

Jouez une partie sur Xbox LIVE, quel que soit le mode, et restez invaincu 7 parties de suite.

Maître du Shogi (30)

Obtenez une cote de plus de 1600.

Shrek 4 : Il était une Fin

© Activision / XPEC Entertainment 2010

LISTE DES SUCCÈS

Shrek est tout vert (30)

Remplis la jauge de puissance de l'ogre à moitié (profil principal).

Ogre 100 % vert (50)

Remplis la jauge de puissance de l'ogre (profil principal).

Marais doux Marais (20)

Utilise le miroir magique (profil principal).

Super ogres ! (20)

Remporte le combat d'entraînement dans la forêt (profil principal).

Du balai ! (20)

Viens à bout des sorcières dans le marais (profil principal).

Les tours, c'est pour les nuls (20)

Elimine Marraine la Bonne fée dans l'Antre du Dragon (profil principal).

Retourne d'où tu viens ! (20)

Viens à bout des squelettes dans le village paysan (profil principal).

Un truc qui cloche ? (20)

Retrouve les trois cloches du village paysan et remets-les à leur place (profil principal).

Tu me casses les oreilles ! (20)

Elimine le Joueur de Flûte dans les catacombes (profil principal).

Ça coule (20)

Coule le bateau pirate (profil principal).

Votre bassesse royale (50)

Tracassin vaincu (profil principal).

Marais terminé (50)

Termine le marais à 100% (profil principal).

Antre du Dragon terminé (50)

Termine l'antre du Dragon à 100% (profil principal).

Village paysan terminé (50)

Termine le village paysan à 100% (profil principal).

Catacombes terminées (50)

Termine les catacombes à 100% (profil principal).

Quais terminés (50)

Termine les quais à 100% (profil principal).

Château de Tracassin terminé (50)

Termine le château de Tracassin à 100% (profil principal).

Camp des ogres terminé (50)

Termine le camp des ogres à 100% (profil principal).

Gros trésor (20)

Ouvre un gros coffre au trésor (profil principal).

Shopping frénétique (50)

Achète tous les objets de la boutique (profil principal).

Tous avec moi ! (10)

Utilise la Radio Ici l'Âne sur un ennemi (profil principal).

Vert et méchant (10)

Effraie un ennemi avec Shrek (profil principal).

Klaxon ogresque (10)

Abasourdis un ennemi avec Fiona (profil principal).

Trop mignon (10)

Utilise le regard du Chat Potté pour charmer un ennemi (profil principal).

Ce n'est qu'un début ! (10)

Récupère ta première amélioration de santé (profil principal).

L'équipe de Shrek (30)

Viens à bout d'un ennemi avec chacun des quatre personnages en un seul combat (profil principal).

Quel larynx ! (20)

Effraie cinq ennemis à la fois avec Shrek (profil principal).

Reine du marais (20)

Abasourdis cinq ennemis à la fois avec Fiona (profil principal).

Roonroon... (20)

Enchante cinq ennemis à la fois avec le Chat Potté (profil principal).

Où se passe la fête ? (30)

Utilise la Radio Ici l'Âne sur cinq ennemis à la fois (profil principal).

Avant-poste ogresque (30)

Termine le casse-tête en mode Coopération dans le marais (profil principal).

Ogres-la-loi (30)

Termine le casse-tête en mode Coopération sur les quais (profil principal).

Chaos ogresque (30)

Termine le casse-tête en mode Coopération dans le village paysan (profil principal).

On va s'amuser ! (10)

Viens à bout d'un ennemi en mode Coopération (profil principal).

La fête, c'est ici ! (20)

Termine un combat en mode Coopération (profil principal).

Shrek le Troisième

© Activision / Shaba Games 2007

10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

Tenue secrète 1

Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite

Tenue secrète 2

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

SUCCÈS

Ogre repu (30)

Terminer le jeu en mode de difficulté Charmant.

Charmant, mais de loin (30)

Vaincre le prince Charmant (difficulté normale ou supérieure).

Mélomane averti (30)

Vaincre le capitaine Crochet (difficulté normale ou supérieure).

Dresseur de dragon (30)

Vaincre le dragon des glaces (difficulté normale ou supérieure).

De l'art ou du cochon (30)

Récupérer 33 % des pages de coloriage (n'importe quelle difficulté).

Super ogre (30)

Utiliser le super pouvoir d'ogre 5 fois avec Shrek ou Fiona.

L'attaque de l'ogre ! (30)

Utiliser l'attaque à la poussière de fée 50 fois avec n'importe quel personnage.

Collectionneur débutant (30)

Récupérer 33 % de toutes les tasses souvenirs du jeu (n'importe quelle difficulté).

L'art de la jonglerie (40)

Lancer 50 ennemis en l'air et les rattraper avec Shrek.

Star en herbe (40)

Récupérer 66 % des pages de coloriage (n'importe quelle difficulté).

Collectionneur amateur (40)

Récupérer 66 % de toutes les tasses souvenirs du jeu (n'importe quelle difficulté).

Bleu de la quête (40)

Réussir 33 % des quêtes du jeu.

Collectionneur d'art (50)

Récupérer 100 % des pages de coloriage (n'importe quelle difficulté).

Collectionneur averti (50)

Récupérer toutes les tasses souvenirs du jeu (n'importe quelle difficulté).

Enthousiaste de la quête (50)

Réussir 66 % des quêtes du jeu.

L'exterminateur (50)

Réussir 100 coups de grâce.

Le collectionneur (60)

Terminer toutes les quêtes du collectionneur.

Shrek le survivant (60)

Obtenir "Parfait" à chaque niveau (difficulté normale ou supérieure).

Vive le roi ! (60)

Terminer les 20 missions du jeu pour la première fois dans n'importe quelle difficulté.

Pouvoir d'ogre de l'extrême (60)

Utiliser le super pouvoir d'ogre 10 fois avec n'importe quel personnage.

Ogre de la quête (80)

Réussir toutes les quêtes du jeu.

Grand seigneur (80)

Terminer le jeu en mode de difficulté Horrible.

Silent Hill : Downpour

© Konami / Vatra 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

`ta Meurtre sous les douches (didacticiel)
Suivez simplement votre guide dans les quelques couloirs en ligne droite jusqu'à l'arrivée dans la salle des douches. Ici, commencez par faire couler les pommeaux, puis aller récupérer le poignard posé sur un banc dans un angle de la pièce. Après l'avoir planté dans le cou de l'homme en serviette, allez empoigner le morceau de bois posé au même endroit afin de continuer à régler vos comptes. Puis, finissez-le aux poings pour accéder à la cinématique suivante. Encore une fois, vous devrez suivre le garde dans des couloirs rectilignes jusqu'au fourgon devant lequel vous attend une bien jolie policière.
`ta Cavale en forêt
A peine remis de l'accident de bus que vous venez de subir, il est temps de prendre la fuite afin de retrouver votre liberté. Dans Silent Hill : Downpour, plusieurs objets sont à récupérer, sans pour autant être indispensables. Ce n'est donc pas grave si vous en avez manqué un, le principal étant de pouvoir avancer dans l'aventure. Directement après l'accident, récupérez le talkie-walkie au pied d'un arbre, puis montez la pente vers la forêt. La chute de l'arbre sur votre droite vous oblige à redescendre pour contourner le petit lac. Là, passez sous le tronc horizontal, continuez et empruntez le chemin étroit entre deux rochers d'où déboulent plusieurs corbeaux. Récupérez la torche sur le cadavre devant vous, puis rebroussez chemin (entre les rochers) pour continuer la promenade entre les sapins.

Prenez à droite une fois devant le lac pour arriver devant un ravin qu'il faudra franchir en équilibre sur un tronc. Pour cela, inclinez le stick à droite et à gauche pour gérer le centre de gravité de Murphy. Une fois sur la terre ferme, tentez d'escalader la falaise devant vous pour déclencher une cinématique dans laquelle la fliquette Cunningham vous retrouve. Glissant vers le vide, elle implorera votre aide, ce qui vous amènera à effectuer l'un des quelques choix du jeu qui influeront sur les différentes fins disponibles (voir la section éponyme). Quoiqu'il en soit, retournez ensuite contre le mur de roche pour grimper jusqu'à la station-service.

Le précieux ticket de Devil's Pitstop

Distorsion en cuisines

Une fois arrivé sur la section de route, dirigez-vous vers la station-service et récupérez la carte posée sur un banc. Munissez-vous également de la clef à molette à proximité de la caisse à outils pour casser le cadenas maintenant le grillage fermé. Après avoir testé vos talents de lanceur sur le pauvre corbeau, montez sur le toit grâce à l'échelle et allez sauter sur les décombres en contrebas. Passez sous l'empilement de tonneaux pour arriver à un grand bâtiment : la station téléphérique. Montez l'escalier extérieur et ouvrez la double porte pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, prenez les quelques jetons disposés sur la table située à votre gauche.

Passez ensuite dans la partie de derrière pour y rétablir le courant grâce au gros levier. La cabine est prête pour vous mener loin de cet endroit lugubre, mais il vous manque toujours un ticket. Malheureusement, la machine a été arrachée du mur : suivez donc les traces parallèles au sol pour aller la chercher. Elles vous mènent à l'extérieur, jusqu'à une voiture à l'approche de laquelle une cinématique se déclenche. Vous faites alors la connaissance d'un postier pour le moins inquiétant. Poursuivez votre exploration en utilisant le morceau de tôle arraché, derrière la voiture, pour entrer dans l'enceinte du grillage. Brisez le cadenas de la porte blanche et pénétrez dans la maison.

Traversez le couloir pour arriver dans une sorte de bar. Sur la table au fond, récupérez la carte des lieux. Sur une autre table (à côté du jukebox) se trouve un papier ; il s'agit d'un des " mystères " à lire et à récolter tout au long du jeu. Ils vous apprendront progressivement qui vous êtes et pourquoi vous en êtes arrivé là. Continuez jusqu'à la cuisine où règne une forte odeur de gaz. Tournez la roue d'où il s'échappe, au milieu de la pièce. Malheureusement, un incendie se déclenche. Jetez-vous sur le signal d'incendie situé sur le mur à droite. Décidément, vous tombez de Charybde en Scylla puisque la salle entière se déforme et l'eau menace de vous électrocuter. Fermez la valve à proximité du tableau électrique pour créer un passage au fond de la salle.

Grimpez l'escalier pour arriver dans une petite salle. Retournez le tableau accroché au mur pour ouvrir une issue, à partir de laquelle il faudra courir le plus rapidement possible pour échapper à l'entité mystérieuse vous poursuivant. Pour cela, renversez les cages disséminées sur votre chemin afin de gagner du temps. Après un long couloir, vous arrivez dans une salle proposant plusieurs sorties dont une seule est accessible, celle la plus à gauche. Courrez tout droit jusqu'à passer baissé dans un trou du mur menant à une glissade vertigineuse. Les obstacles sont situé dans l'ordre à droite, à gauche, et encore à gauche. Vous arrivez dans une sorte d'usine bercée par une musique anglaise. Montez les escaliers et allez tourner la valve se situant tout en haut.

Une salle apparaît alors, dans laquelle un nouveau tableau est à renverser, donnant accès à une nouvelle portion en bas de l'escalier de tout à l'heure. Encore un cadre à retourner, ce qui permet de pénétrer dans la partie suivante de l'usine. Là, le trou noir de tout à l'heure vous attaque encore, vous obligeant à fuir en contournant par la gauche la grosse machine centrale. Arrivé derrière, une grille se baisse sous vos yeux, vous contraignant à continuer par la droite jusqu'à une nouvelle valve à actionner. La grille se relève donc, débouchant sur un escalier infini. Pour en sortir, il suffit de grimper jusqu'à ne plus entendre le bruit du poursuivant, de se retourner, et de le descendre pour atterrir... Dans la cuisine de tout à l'heure ! La porte au fond à droite est maintenant déverrouillée : il est grand temps de visiter calmement cette maison !

Trophée bronze / succès 10G obtenu : En cuisine maintenant...
`tb Rencontres du troisième type
Trois étages sont à fouiller, tous accessibles par l'escalier central (sur la carte). A droite dès votre entrée se trouvent les toilettes, où une trousse de secours vous attend. Passer par les pièces au fond pour accéder à l'escalier qui mène au sous-sol, sans oublier de prendre les clefs sur la table basse. Une seconde trousse de secours est à récupérer, tandis que la salle en haut à droite (sur la carte toujours) vous offrira un morceau de câble et un mystère. Rebroussez chemin vers l'escalier pour enclencher une scène dans laquelle une demoiselle semble se faire violenter par un gros bras. En réalité, il se trouve que la belle est un screamer, qu'il vous faudra mettre hors d'état de nuire (il est également possible de fuir).

Attendez-vous maintenant à rencontrer ces créatures au fil de vos promenades. Remontez jusqu'au premier étage, puis emprunter l'autre escalier pour accéder au niveau supérieur. Utilisez les clefs en votre possession pour ouvrir la porte et commencez par explorer les deux chambres sur votre droite. Dans la première, glanez le fil électrique situé dans la commode à côté du lit. Dans la seconde, ouvrez pareillement le tiroir pour obtenir une autre trousse de premiers secours. Utilisez le fil électrique sur la cafetière pour laisser apparaître un message sur la vitre. 26381. Il s'agit du code à utiliser sur le coffre que vous trouverez dans la troisième chambre, celle dont le lit est trempé par le cadavre ensanglanté d'un chien. Le code est à entrer en tournant des verrous quelque peu déréglés : c'est la première énigme du jeu.

Les boutons 2, 3 et 4 sont dépendants l'un de l'autre et sont donc à tourner ensemble (à partir du 2).

Vous récupérez un pistolet qui vous permettra de vous débarrasser plus efficacement des bestioles vous attaquant, dont celle qui vous attend juste à la sortie de la pièce. Retournez deux étages plus bas et approchez de l'ascenseur, en haut à gauche sur la carte. Réparez le tableau d'activation grâce au morceau de câble issu de votre inventaire pour enfin ressortir à l'air libre. Fouillez les petites maisons pour trouver de nouvelles armes blanches (hachoir, râteau...), et surtout des habits à revêtir dont les poches comprennent un insigne de police et une clef. Passez ensuite le grillage (attention au screamer qui surgit de derrière) et tournez la manivelle directement sur votre gauche.

Une fois l'électricité rétablie, retournez dans la maison directement à droite après la grille pour y trouver une machine de jeu, distributeur de ticket pour le téléphérique. Il s'agit de faire monter les trois petites boules dans les trous respectifs

(gauche, milieu puis droite). Une fois le précieux bout de papier en mains, retournez à la station où votre cabine vous attend, en évitant sagement les screamers que vous rencontrerez. Le chemin est tracé puisqu'il suffit de suivre les traces doubles par terre, les mêmes que celles qui vous avaient conduit au facteur. La vidéo ci-dessous montre comment gagner au jeu ainsi que le moyen de retourner à la station.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Hors de la poêle à frire

Le petit train de la mine

Plongé dans le noir

Une fois arrivé à la station, descendez de la cabine et prenez la double-porte (la seule ouverte). Descendez les escaliers et dirigez-vous vers la porte en face contre le mur de gauche. Dans le petit appartement, trouvez de l'argent dans la première pièce, et une trousse de premiers secours face à la porte de la seconde. Poursuivez dans l'atelier. Directement sur la table de gauche, récupérez le briquet qui vous sera fort utile pour la suite. Plus loin, prenez la hache ou un pied de biche pour casser les planches condamnant la porte. Vous ressortez dans la cour de tout à l'heure pour aller enlever les planches fermant une autre porte, sur votre gauche. Dans cette nouvelle pièce se trouve un tableau de clefs où il faut récupérer celle qui ouvre la porte du haut, juste à côté de la cabine. Retournez-y donc.

Sortez dehors et prenez la carte de Devil's Pit dans le porte-fichiers accroché au mur. Approchez-vous du balcon pour y faire la rencontre d'un nouveau personnage pas vraiment rassurant. Descendez ensuite par l'ascenseur et poursuivez en vous préparant à fuir les deux screamers qui vous attendant cachés. Continuez par l'unique chemin jusqu'à atteindre une passerelle en bois qui se brisera sous votre poids. Quelques QTE plus tard, allez tourner la manivelle à gauche pour ouvrir la porte et pénétrer dans les mines...

Empoignez la pioche posée sur le chariot pour casser les planches sur la porte. Poursuivez votre chemin en passant in extremis entre deux rochers, puis par la construction jusqu'à vous trouver confronté à un ascenseur bloqué. C'est le moment de sortir votre briquet puisque l'escalier qui vous mènera plus haut est plongé dans le noir total. En haut, commencez par bloquer la porte grâce à la caisse puis actionnez les différentes valves. La vidéo suivante vous guide sur l'ensemble de ce paragraphe. Allez donc récupérer une trousse de soins et des munitions pour arme à feu. Attention au screamer en ressortant. Remontez tourner la troisième valve pour pouvoir enfin utiliser l'ascenseur. (Faites attention à ne pas jeter bêtement votre pioche au loin comme l'a fait votre aimable guide dans cette vidéo, vous le regretteriez face aux prochaines créatures...).

Si vous jouez en mode casse-têtes faciles, inutile de déplacer la caisse puisque la porte ne s'abaissera pas.

Après votre descente mouvementée, débarrassez-vous du screamer qui vous attaque puis poussez le chariot qui vous bloque le passage. Descendez le petit escalier et récupérez un autre mystère accroché à la porte devant vous. Dans la salle suivante, ne prêtez pas attention aux grognements sauvages qui pourraient vous effrayer et allez récupérer la trousse de premiers soins. C'est dans la zone suivante que le monstre se trouve : c'est un weeping bat, créature bien plus puissante et résistante que les petits screamers. Pour le vaincre, le mieux est d'éviter ses attaques en courant puis d'aller l'asséner de coups dans le dos. Une pioche est récupérable dès l'entrée dans la zone de combat, posée contre le mur sur la droite. Elle vous servira ensuite à accéder à l'échelle en brisant les planches. Poursuivez jusqu'à l'ascenseur qui vous élèvera jusqu'à une cinématique pas franchement joyeuse. Choisissez de consoler ou de railler Sater. Prenez ensuite sur la droite et ouvrez les portes massives grâce à la roue à tourner.
`tb Au fin fond de la cave des larmes
Si besoin, des pieds de biche sont disponibles dans la caisse posée par terre à gauche. Sortez votre briquet et progressez dans le noir jusqu'à arriver à un parc d'attraction, la Cave of Tears. Ignorez le weeping bat qui vous attend et montez directement l'escalier sur votre gauche. Arrivé dans le petit musée, un autre weeping bat vous attaque. Il est blessé et n'est pas difficile à tuer. Vous disposez d'un kit de soin placé dans une vitrine à droite. Cassez ensuite les planches et actionnez le levier à dynamite. Suivez les fils au sol pour atteindre le lieu de l'explosion (attention au weeping bat de tout à l'heure) et prenez l'ascenseur au bout du couloir. Arrivé en bas, récupérez le mystère sur le cadavre électrifié.

Occupez-vous du screamer qui vous attend puis approchez-vous du petit train dont vous avait parlé Sater. Pour le faire démarrer, actionnez dans le bon ordre les boutons du tableau de commande situé sur votre droite.

Voici les combinaisons selon le mode de difficulté abordé pour les énigmes :
-Facile : EAC
-Normal : ABDC
-Difficile : DEBA

Montez ensuite à bord du train pour apprécier une petite visite très instructive.
Attention tout de même au weeping bat qui vous sautera dessus et qu'il faudra éjecter grâce à une QTE. Le voyage se termine par une retrouvaille chaleureuse avec la policière du début. Cependant, vous continuez l'aventure seul. Poursuivez votre chemin en faisant attention à la flaque électrique. Ignorez les rugissements car aucune bête ne vous attend, et allez récupérer une torche dans la salle où la radio parle de vous-même. Passez ensuite par le passage dans le mur et descendez les marches pour pénétrer enfin dans la ville de Silent Hill.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Sortir des rails

Bienvenue à Silent Hill

Quartier de Hillside

Il reste une petite étape avant d'arriver dans la ville. Ramassez la hache à gauche de la maisonnette pour briser les planches qui en bloquent l'accès. Vous arrivez face à un casier.

Il contient différentes armes secrètes selon le code que vous entrez sur le pavé numérique.
-171678 : Francisque + pistolet à clous (20 munitions)
-911977 : Club de golf + carabine (10 munitions)
-353479 : Batte de baseball + pistolet semi-automatique (7 munitions)

Passez ensuite par le trou dans le mur à gauche. Vous arrivez dans la ville ouverte de Silent Hill. Très vaste, elle propose différentes quêtes annexes qui vous seront présentées dans cette solution. Attention cependant à ne pas s'y perdre, d'autant plus qu'elle est peuplée de toutes sortes de morts-vivants, dont les prisonniers minion qui n'ont de mignon que leur nom.

Premièrement, le plus important est de trouver la carte des lieux. Farfouillez un peu jusqu'à trouver des escaliers en bas desquels vous attendent deux screamers que vous n'êtes encore une fois pas obligés de combattre. Continuez tout droit et prenez à droite au croisement. Ouvrez l'oeil : vous recherchez une entrée de souterrain dans laquelle il faudra descendre. Directement en bas des marches se trouve la carte de la ville, accrochée au mur. Après avoir passé la grille, entrez dans la loge à gauche pour y trouver un tableau intitulé " Aube " qui permettra la réalisation de la quête annexe " Le collectionneur d'art ".

Il est temps de commencer plusieurs quêtes annexes qu'il est pratique de réaliser au fil de la progression. Rendez-vous sur la page de la quête Cage aux oiseaux pour savoir où se trouve la cage de Hillside. Dirigez-vous vers le commissariat indiqué sur votre carte et attendez qu'une voiture de police débarque pour l'approcher, ce qui déclenche la quête annexe Message à toutes les patrouilles. La vidéo suivante montre comment la réaliser en récupérant au passage le tableau " Désespoir " :

Avant de partir pour le quartier suivant, allez récupérer les cinq " mystères " présents dans Hillside :
-Le premier se trouve directement à gauche après être entré dans le commissariat par le trou dans le mur.
-Le deuxième se trouve dans le commissariat, dans la même salle que le tableau " Désespoir ".
-Le troisième se trouve par terre dans la petite cour contiguë au commissariat.
-Le quatrième se trouve à côté des escaliers menant au souterrain, près d'un bac à sable.
-Le cinquième se trouvera sur votre chemin comme indiqué ci-dessous.

Retournez maintenant devant l'entrée du souterrain mais n'y descendez pas. Continuez à l'est, puis remontez au nord pour arriver devant une maison sur laquelle est installé au premier étage un échafaudage. Passez derrière et allez récupérer la lance contre le banc, grâce à laquelle vous pouvez agrippez l'échelle pour monter. Passez à droite récupérer sur le tonneau le cinquième mystère du quartier, puis contournez la maison à gauche. Traversez la poutre et rentrez par la fenêtre dans l'immeuble voisin.
`tb Quartier de Pearl Creek
La vidéo suivante montre tout ce qu'il y a à y faire : quête secondaire " Biens volés ", mystère, tableau " Emerveillement " et trousse de secours. Vous pouvez ensuite sortir pour retrouver votre facteur préféré.

Vous voici dans le second quartier de Silent Hill. Il est très semblable au premier, et comporte également son lot de quêtes annexes. Par exemple, c'est ici que se trouve le musée où il faudra ramener les six tableaux perdus (si vous avez suivi à la lettre le guide, vous en possédez déjà trois).

Voici donc une liste des courses secondaires à faire avant de reprendre le chemin de l'aventure :
-Le tableau " Certitude " se trouve en face de l'entrée du Logan's Park indiqué sur votre carte. Approchez des garages et cherchez le trou dans la tôle déchirée. Saisissez le code 827 sur le pavé numérique pour récupérer l'œuvre d'art.

-Un deuxième oiseau bleu est prisonnier dans sa cage. Allez sur la page de la quête Cage aux oiseaux pour savoir où il se trouve.
-La quête des rubans commence lorsque vous examiner l'avis de recherche placardé en face de la banque, de l'autre côté de la Lansdale Avenue. Sur le même trottoir au nord se trouve une valise qu'il faut ensuite examiner. Plus d'informations sur la page de la quête Rubans. (La quête se poursuivra plus loin dans le jeu.)

Une autre quête secondaire est réalisable entièrement, celle de la banque. Dirigez-vous au nord du quartier vers ce bâtiment indiqué sur votre carte, pénétrez-y, et allez au sous-sol pour ouvrir un coffre. L'alarme se déclenchera et vous aurez alors à affronter cinq vagues d'ennemis déverrouillant chacune une récompense. Plus d'informations sur la page de la quête La banque.

La dernière chose à faire tant que vous êtes ici est de récupérer les sept mystères.
-Le premier se trouve sur la porte dans l'immeuble des objets volés (normalement vous l'avez déjà).
-Le deuxième est la note de la mère sur la valise, pour la quête des rubans.
-Le troisième se trouve sur le trottoir en face au sud de la banque.
-Le quatrième se trouve au nord de l'entrée du Logan's Park, près du ravin creusé dans la route.

Les trois derniers se trouvent dans le musée. Pour cela, retournez à l'immeuble par lequel vous êtes arrivés à Pearl Creek et prenez la ruelle directement sur votre gauche. Passez le petit parc puis empruntez une nouvelle fois le chemin étroit sur la gauche pour tomber sur un weeping bat. La porte qu'il garde est celle du musée.
-Le cinquième mystère se trouve dans la seconde salle à gauche dès votre entrée.
-Le sixième se trouve juste à côté, dans ce petit bureau.
-Le septième est posé sur le comptoir, dans la salle d'exposition en face de l'entrée principale.

Il est temps de se mettre à la recherche de la station radio dont vous a parlé le facteur. Rentrez dans le Logan's Park indiqué sur votre carte par la grille est et allez sur votre droite pour récupérer le cerf-volant posé sur un banc. C'est un des trois artéfacts à récupérer sur votre chemin. Contournez la fontaine et poursuivez jusqu'au fond du parc où une petite porte vous permet de rentrer dans l'immeuble nommé Centennial Building.
`ta Le Centennial Building

Une vraie maison de poupées

Bienvenue dans un donjon particulièrement long où il faudra faire de multiples allés-retours entre différents étages. Avancez dans le garage et allez récupérer un mystère sur le siège passager de la voiture de police. Ramassez un morceau de tuyau près d'une colonne et allez casser le cadenas fermant la grille qui mène au sous-sol. L'eau vous empêche malheureusement de passer. Allez donc examiner le tuyau qui sort du camion pompier pour que Murphy le mette en place. Actionnez ensuite la pompe sur le côté du camion et descendez rapidement chercher la carte de sécurité posée sur la chaise roulante.

Remontez au niveau du garage pénétrez dans la salle qui se trouve à droite. La porte à déverrouiller avec la carte se trouve à l'endroit par lequel vous êtes arrivé dans le building. Attention aux weeping bat qui, trop nombreux, sont à ignorer. Approchez du bureau à l'écran pour ouvrir la grille que vous apercevez en face de vous. Dépêchez-vous d'y aller, ouvrez les portes blindées grâce à l'interrupteur jaune à gauche, et pénétrez dans l'ascenseur. Bienvenue dans la bibliothèque de Silent Hill, où vous allez rester un bon moment, ou plutôt, un mauvais moment. Une hache à incendie se trouve directement sur votre droite, posée contre des caisses. Continuez entre les cartons jusqu'à récupérer la lampe UV posée sur un bureau. Elle vous permet de déceler des indices et des traces invisibles à l'oeil nu et sera votre guide tout au long de ce donjon.

Cassez les planches avec votre hache et occupez-vous du screamer qui ne tardera pas à vous rejoindre. Ne prenez pas tout de suite la porte à gauche mais poussez la caisse devant vous pour aller trouver une trousse de soins. Pénétrez ensuite dans la salle principale de la bibliothèque. Vous remarquez grâce à votre lampe que des traces parallèles ont marqué le plancher. Il faudra les suivre du mieux que possible, sauf quand le chemin sera bloqué par des encombrements. Trouvez tout de suite sur votre gauche la carte de l'étage, toujours dans le même présentoir accroché au mur. Vous trouverez beaucoup de ces cartes tout au long du donjon, souvent les mêmes, et pour cause : il va falloir s'en servir plus que jamais pour s'y retrouver au milieu des salles numérotées.
Avancez et prenez à gauche après l'effondrement d'un balcon sur votre chemin.

Plusieurs livres rangés dans les rayons sont mis en évidence par la lampe UV. Vous pouvez les lire, mais ils ne constituent pas de quête et ne sont pas à collectionner. Poursuivez et suivant les traces de sang (blanchâtres) au sol pour dénicher un nouveau mystère sur un bureau. Attention au weeping bat qui vous suit accroché au plafond. Revenez sur vos pas et allez pousser l'échelle pour accéder à l'étage. Rendez-vous maintenant dans la salle 207 indiquée sur votre carte. Vous y trouvez des diapositives à examiner avec votre lampe violette : le nombre 200 y est mystérieusement inscrit. Il s'agit du numéro de la salle dans laquelle se trouvent les autres diapositives à lire ici-même.

Passez par la pièce 208 et descendez les escaliers pour retourner au dans la grande salle. Une fois en bas, vous êtes confronté à un nouveau type d'ennemis : les dolls. Il s'agit de plusieurs fantômes visibles uniquement grâce à la lampe UV, dont l'existence est liée à la statue immobile de poupée. Le meilleur moyen d'en venir à bout est de détruire cette statue pour toutes les éliminer d'un coup. Vous pouvez maintenant visiter chacune des petites pièces au nord. C'est la salle 104 qui nous intéresse, puisque vous y trouverez un passe dans la poche d'un cadavre, ainsi qu'un pistolet sur le bureau devant vous. Le passe ouvre la porte de la salle 105, c'est donc votre prochaine destination.

Une fois à l'intérieur, une énigme vous attend (elle ne change pas selon le mode de difficulté) : vous devez replacer les papiers pour découvrir un code, comme le montre la vidéo suivante :

Vous découvrez un code : 851136. Vous récupérez par la même occasion un mystère. Le code permet d'ouvrir une porte. Elle se trouve sur votre carte en haut des escaliers que vous avez descendus préalablement, entre la salle 205 et la salle 204. Rentrez le code sur le pavé numérique et continuez par la 205 jusqu'à la 204. Attention au screamer qui se trouve entre ces deux pièces. Dans la salle 204, récupérez le mystère sur le bureau puis grimpez sur l'entassement des meubles pour accéder au niveau supérieur. Vous trouvez une carte de l'étage en face accrochée au mur. Poursuivez jusqu'à arriver à une planche suspendue au-dessus du vide. Une trousse de soins vous attend sur le bureau juste à gauche. Traversez ensuite les deux poutres au bout desquelles vous accueillent des dolls.

Passez par le trou dans le mur et empruntez l'échelle pour retourner à l'étage inférieur. Vous arrivez enfin dans la salle 200 où les diapositives vous attendent sur un bureau. Un mystère se trouve également dans le tiroir d'une commode éclairée de l'autre côté de la pièce. Retournez maintenant en salle 201 et remontez par l'échelle. De là, passez par la salle 306 pour arriver dans la grande pièce centrale où vous attendent des dolls et... un fauteuil roulant bloquant la porte de l'ascenseur ! Voilà pourquoi vous ne pouviez pas l'utiliser auparavant. Empruntez-le pour descendre au deuxième étage et retournez en salle 207 pour lire les diapositives trouvées. Insérez-les dans le lecteur et examinez l'écran où s'enchaînent 9h, 6h et 1h. En réalité, il s'agit d'un code : IX, VI et I.

Vous pouvez désormais ouvert la porte blindée située juste à côté de la salle 207 en utilisant ce code. Pénétrez dans le coffre et récupérez le dernier passe sur le cadavre pendu par les pieds. Allez dans la salle contiguë pour assister à une conversation expliquant pourquoi le début du jeu vous a forcé a massacré un homme en serviette de bain. Un mystère se trouve dans l'angle en haut à gauche de la pièce. Retournez maintenant à l'ascenseur et utilisez le nouveau passe

qui vous permet d'accéder au dix-huitième étage. Une fois arrivé, avancez et prenez la première porte sur votre droite pour enfin rencontrer le DJ qui vous lance des appels depuis le début du jeu.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Nouvel ami !
`tb La fuite, c'est l'instinct de survie
Dans ce chapitre, vous serez amené à faire brûler des déchets avec du diluant. Vous souvenez-vous de ce qu'il s'était passé la dernière fois que vous aviez déclenché un feu ?... Et bien c'est ici exactement la même chose, en beaucoup plus long et plus complexe. Voilà pourquoi le plus simple est de suivre la vidéo suivante montrant le chemin à suivre ainsi que les quelques objets à récupérer.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Ce qui ne tue pas...

Faire des courses avant le monastère

`tb Quartier de Chastain Heights
Avant de foncer au monastère pour continuer l'aventure, une pléthore de quêtes secondaires à poursuivre ou à commencer vous attend, à supposer que vous y prêtiez attention.

La quête du cinéma est par exemple à réaliser en un seul morceau. Elle nécessite si vous jouez en normal ou difficile de se rendre dans un magasin situé au sud-ouest du quartier (suivez la flèche sur l'image ci-dessous). Une fois à l'intérieur, récupérez la clef de la réserve dans la machine à monnaie, le fusil dans l'angle du comptoir et l'ampoule de rechange sur l'armoire derrière vous. C'est cette dernière qui est nécessaire pour la quête du cinéma. Avant de partir, utilisez la clef sur la porte à gauche, déplacez la caisse sur roulettes et récupérez le tableau " Espoir ".

Voici la liste des quêtes secondaires à poursuivre à Chastain Heights :
-Sans domicile
-Jeu d'ombres
-Rubans
-Cage aux oiseaux

Deux quêtes sont réalisables entièrement à Chastain Heights :
-Cinéma vérité
-Le gramophone

Trois trousses de premiers soins sont à récupérer dans le quartier. Leurs emplacements sont indiqués par les images suivantes.

Quatre mystères sont à récupérer au sein du quartier de Chastain Heights. Le premier se trouve accroché à un mur dans la salle de projection du cinéma. Récupérez-le en faisant la quête Cinéma vérité. Le deuxième se trouve sur le lit de la mère, à la fin de la quête Rubans. Les deux derniers sont plus simples à avoir puisqu'ils se trouvent respectivement posé dans l'herbe au fond de la petite cour derrière le cinéma (face ouest sur la carte), et à côté de la fontaine nord dans la grande cour du monastère St. Marias.
`tb Quartiers de Pleasant River et Port District
Puisqu'il est également accessible avant de poursuivre et de finir l'aventure, il est intelligent de passer quelques moments dans le quartier de Pleasant River qui comporte aussi des quêtes secondaires et des mystères. Vous y accédez sans souci par le nord de Chastain Heights et vous retrouvez sur une seconde carte de Silent Hill. En progressant par la route longeant la mer, vous trouvez une camionnette bleue garée sur votre gauche. Ouvrez son coffre pour dénicher le dernier tableau à collecter : " Liberté ". Il faudra ramener ces six oeuvres d'art dans le sous-sol du musée pour poursuivre la quête. Poursuivez votre route pour trouver un mystère sur le perron d'une maison.

Les deux autres mystères de ce quartier se trouve dans la maison où vous réalisez la quête Tu retourneras poussière. Montez maintenant vers le pont mène vers le dernier quartier de la ville, Port District. Il est malheureusement levé, mais vous pouvez le baisser. Pour cela, il suffit de se rendre dans la loge à gauche du pont, de monter à l'étage et d'actionner le levier qui se trouve sur le mur. Tout comme Pleasant River, Port District n'est que le théâtre de quêtes secondaires. Ainsi, vous trouverez le dernier oiseau pour la quête Cage aux oiseaux et pourrez réaliser entièrement Miroir, miroir, au

terme de laquelle vous trouverez l'unique mystère du quartier, par terre au milieu de la salle.
`ta Le St. Marias Monastery

Les paroles de la comptine

Après avoir passé du bon temps dans les rues de Silent Hill, il est temps de reprendre le chemin de la quête principale. Sachez que jusqu'ici, vous avez l'occasion de terminer toutes les quêtes annexes du jeu et d'ainsi débloquer le trophée Guide de Silent Hill. Si vous avez terminé les quêtes Le collectionneur d'art et Jeu d'ombres, il est utile de s'équiper du tomahawk ou de la statuette de démon qui sont les deux armes les plus puissantes du jeu, en plus d'être incassables. Une fois les préparatifs achevés, prenez la direction du monastère à l'ouest de Chastain Heights, puisque c'est bien de là que provient la lettre que Murphy a reçu de son ami le facteur. Approchez de la porte d'entrée pour déclencher une scène et pénétrer dans les lieux.

Passez la première porte et allez récupérer la carte du monastère dans son présentoir sur la gauche. Elle vous sera très utile puisque beaucoup d'indications de ce guide seront données par rapport à ce qu'il y est écrit. Prenez donc la porte au sud et glanez la trousse de secours avant de vous faufilez dans la fissure murale. Des balles de pistolet vous attendent dans le tiroir d'une commode. Allumez votre lampe UV pour discerner des traces de pas se dirigeant vers une bibliothèque. Déplacez-là par la droite et engouffrez-vous dans le trou.
Ramassez la hache sur le cadavre, ce qui fait apparaître une horde de dolls. Ruez-vous sur les statues en plâtre pour toutes les tuer rapidement.

Revenez sur vos pas et retournez dans le hall principal pour dégager la porte des planches qui la rendent inaccessible. Pour ceux qui utilisent la statuette du démon et qui ne veulent pas la laisser en chemin au profit de la hache, reprenez-la à côté du cadavre, allez voir la porte obstruée, puis retournez chercher l'arme tranchante qui se trouve finalement au mur derrière le meuble déplacé. Cela vous permet de ne pas oublier votre arme précieuse dans cette faille dimensionnelle qui s'est refermée. Quoiqu'il en soit, poursuivez tout droit pour rencontrer un petit garçon ressemblant étrangement à votre défunt fils, en légèrement plus flippant. Votre objectif est désormais d'apprendre la comptine pour faire fuir le croque-mitaine.

Dirigez-vous alors vers la porte au nord et prenez la trousse de secours dans l'étagère à gauche. Sortez puis rentrez de nouveau par la porte au bout du chemin. Montez tout en haut des escaliers en poursuivant la petite fille qui s'enferme dans une salle. Inutile de sonner la cloche, cela ne fait qu'appeler des dolls. Redescendez en prenez la première porte qui vous met face à une poutre à traverser. Poursuivez jusqu'à la chapelle, sans oublier la trousse de soins à côté de la porte y menant. La, brûlez la corde grâce à votre briquet et utilisez deux fois le lustre comme bélier pour défoncer la grille.

Vous récupérez la première partie de la comptine, qui est également un mystère à collectionner. Une porte s'ouvre sur votre droite ; empruntez-la pour ressortir. Prenez les munitions de pistolet à côté des marches, passez à côté de l'homme pendu et pénétrez de nouveau dans le bâtiment. N'hésitez pas à visiter les salles de l'étage pour y récupérer des objets (trousse de soins dans les toilettes...). Allez dans la salle de classe (attention à mademoiselle screamer qui arrive par derrière) pour trouver un mystère ainsi qu'un pistolet dans la salle du professeur au nord.

Retournez vers l'escalier et grimpez au deuxième étage. Dans la classe principale, vous trouvez le deuxième artéfact du jeu. Le tableau à double-battants est verrouillé par le dessin d'un cadenas. Il va donc falloir trouver de quoi l'effacer. Allez ensuite dans la salle à droite avant le poste de commande. Vous y trouvez, en plus de dolls, un mystère de Silent Hill. Ceci fait, retournez au premier étage, allez dans la salle de théâtre au nord et faites descendre l'échelle grâce au harpon qui se trouve à droite du bureau du professeur dans la salle de classe.

N'oubliez pas d'aller reprendre votre arme dans la salle de classe si c'est le tomahawk ou la statuette de démon. Puis, montez à l'échelle et allez sur la droite trouver un nouveau mystère. Dans la pièce contiguë, vous trouvez un levier sur l'étagère et un vinyle sur dans le tiroir du bureau.

Revenez sur vos pas, placez le levier à droite du projecteur, le vinyle dans le gramophone, et suivez la vidéo ci-dessous pour savoir comment donner vie à la pièce Hansel et Gretel dans le bon ordre, celui indiqué sur le mystère trouvé ici.

Redescendez ensuite dans ce qui est devenu une véritable forêt peuplée de screamers et de weeping bats. Prenez sur le chemin sur la gauche pour arriver jusqu'à la maisonnette en sucreries. A l'intérieur, dirigez-vous vers le coffre sur la droite pour y résoudre un puzzle très simple dans lequel il faut retourner des cubes pour obtenir l'image ci-dessous. Vous obtenez la deuxième partie de la comptine ainsi qu'une brosse de tableau... Pour déverrouiller celui que vous aviez vu dans la salle de classe ! Sortez de la cabane en faisant attention aux dolls, puis de la salle de théâtre redevenue normale pour retourner au deuxième étage, dans la classe principale. Un weeping bat vous attend en haut des escaliers. Approchez du tableau et effacez ces chaînes pour plonger Murphy dans un sombre souvenir.

L'accès à la pièce à gauche de la classe principale est ouvert. Rendez-vous y pour trouver un mystère posé sur la grande table. Un autre mystère vous attend dans la salle au nord de la salle de jeux (dans un tiroir), ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite à l'ouest, dans la salle principale, où une hache vous attend contre un pilier à droite pour briser les planches bloquant la porte que vous apercevez en face. Attention aux multiples screamers qui ont décidément choisi de ne pas vous laisser passer.
Allez reprendre votre arme favorite près du pilier si c'est votre cas. Pénétrez ensuite dans la salle au sud indiquée " toilettes " sur votre carte, même s'il s'avère que c'est un salon. Près de la télévision, glanez le troisième et dernier artéfact trouvable durant l'aventure. Les sept autres seront à déterrer lors d'une seconde partie.

Dans la même salle, approchez de la table basse encadrée de fauteuil pour y trouver un nouveau mystère à lire. Allez ensuite dans la salle au nord-est de l'aile ouest de cet étage. Un screamer vous ouvre d'ailleurs un chemin au milieu d'un mur. Ici, vous trouvez dans le même tiroir une trousse de soins et un énième mystère. Rendez-vous ensuite dans la pièce à l'ouest pour trouver trois screamers sur des brancards. Un mystère se trouve sur le bureau tout de suite à gauche après la porte.

Examinez uns à uns les civières grâce à l'appareil à rayons X pour trouver celui qui possède la clef dans son ventre. Vous comprenez ainsi que les screamers sont en réalité les anciens enfants de ce pensionnat... Il faut maintenant aller chercher cet objet précieux dans les entrailles de la bête, en se fiant aux vibrations ainsi qu'aux couinements plaintifs. Vous finissez par y dénicher la clef ainsi que la troisième et dernière partie de la comptine.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Alouette, je te plumerai.
`tb Rencontre avec le croque-mitaine
Il est grand temps de rejoindre le garçonnet jouant derrière la porte blindée, représenté par un cercle rouge sur votre carte. Sortez donc de cette salle, descendez les escaliers à proximité, progressez et ouvrez la porte menant vers l'extérieur avec votre nouvelle clef. Un weeping bat vous attend juste derrière. Courrez ensuite retrouver le gamin pour assister à une scène dans laquelle vous faites la connaissance d'une sorte de Dark Vador plutôt terrifiant : le croque-mitaine. Vous rencontrez aussi la petite fille qui vous narguait depuis le début du donjon, et qui prend une nouvelle fois la fuite. Suivez-la par l'unique chemin qui vous demandera de passer à deux reprises par des fentes murales.

Vous ne tardez pas à faire face à l'autre monde puis au croque-mitaine qu'il faudra fuir et affronter comme le montre la vidéo suivante.

Vous voilà maintenant dans des escaliers infinis labyrinthiques. Arrivé dans le premier, descendez en faisant attention aux corps torturés dont les boyaux crachent du sang jusqu'à tomber sur un tableau représentant une fille avançant vers la lumière. C'est la première porte à emprunter. Dans le deuxième escalier, montez jusqu'à trouver le même tableau, mais sans la lumière. Prenez cette porte. Dans le troisième escalier, montez jusqu'à retrouver le tableau à la lumière. Prenez cette dernière porte. Poursuivez tout droit jusqu'à arriver dans une grande salle de spectacles.

Prenez sur la gauche et allez examiner le grand tableau noir. Il s'agit d'un passage secret menant à une salle dans laquelle il faut récupérer les bougies bleues posées sur l'autel. Retournez dans la salle de spectacles et prenez cette fois le chemin sur la droite pour monter dans la loge à l'étage (attention au dolls sur votre chemin). Tirez les deux leviers pour descendre le chandelier et ouvrir le rideau. Récupérez la trousse de soins dans la petite étagère murale et redescendez pour poser les bougies sur le chandelier (attention au prisonnier minion). Allumez-les ensuite avec votre briquet. Remontez ensuite dans la loge pour relever le chandelier. Des symboles apparaissent sur le mur...

Redescendez et empruntez le chemin derrière la scène dont le spectacle narre votre meurtre de Napier dans les

douches de la prison. Vous arrivez dans une pièce où se trouvent trois cloches sur lesquelles sont gravées un symbole : il faut donc les sonner dans l'ordre découvert grâce au chandelier bleu : gauche, gauche, milieu, droite, gauche. Après avoir correctement tenu le rôle de Quasimodo, dirigez-vous vers la porte de sortie. Les cloches se mettent à saigner des cascades de sang, jusqu'à ce que la voie soit ouverte. Poursuivez par l'unique chemin pour retrouver la petite fille et tomber retrouver votre amie la nonne.

Après la cinématique fort instructive, descendez par les escaliers sur la droite pour devoir affronter le croque-mitaine. Pas de panique, il est aussi simple à abattre que les ennemis communs du jeu. Attendez juste qu'il donne un gros coup vers l'avant pour l'asséner d'attaques par l'arrière.
Après une autre cinématique, vous récupérez la clef du bateau (dont vous avait parlé DJ Ricks). Prenez l'unique chemin dans les égouts pour vous retrouver enfin à l'air libre, au sud de Pleasant River.

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Cycle rompu
`ta L'Overlook Penitentiary

Retour en prison

Il est temps d'en finir avec cette satanée ville hantée. Rendez-vous dans le quartier de Port District et prenez le bateau de votre DJ bienfaiteur pour vous en aller une bonne fois pour toute. Cela signifie qu'il ne sera plus possible de revenir dans Silent Hill, donc que toutes les quêtes annexes doivent être bouclées, sans quoi leur avancement sera perdu. Utilisez les clefs récemment obtenues pour faire démarrer le moteur et assistez à la cinématique. Tout n'est pas encore fini...

Trophée bronze / succès 10G obtenu : Non-retour

Vous revoilà dans votre cellule. Sortez par la droite et ramassez le mystère en attendant qu'il soit tombé au sol. Prenez à gauche et faites tomber la grosse poutre de métal pour pouvoir accéder à la tour centrale. Rentrez dans la loge et descendez par l'échelle. Prenez la trousse de soins devant vous, la carte des lieux sur la gauche et la hache contre le mur à côté de la double porte. Descendez l'escalier pour trouver un autre mystère sur un bureau. Découvrez les panneaux des planches avec votre hache. Votre numéro de prisonnier est effacé de l'écran... A côté, un coffre à ouvrir grâce à un code. Il s'agit en réalité de votre immatriculation, que vous trouverez... Dans votre dos ! 11752. Ouvrez donc le coffre dont les boutons 2, 3 et 4 sont toujours liés, pour récupérer une pièce de monnaie et une petite clef qui déverrouille les portes armes : emparez-vous du fusil.

Descendez encore pour trouver un cadavre. Fouillez-le pour trouver la carte magnétique ouvrant toutes les portes de la prison ainsi qu'une torche. Remontez tout en haut pour ouvrir la double-porte. Prenez la passerelle et pénétrez dans la première porte devant vous. Les casiers du vestiaire renferment un talkie-walkie ainsi que des cartouches de fusil. Poursuivez votre chemin à l'étage et allez chercher le mystère qui se trouve dans la cellule indiquée par l'image ci-dessous.

Revenez au sud-est et empruntez les escaliers pour descendre plus bas. Attention au prisonnier minion qui vous attend. Montez par le couloir est. Un autre prisonnier vous attend dans sa cellule ouverte. Allez dans la salle au nord pour trouver un pistolet. Puis rebroussez chemin et allez dans la cellule à côté de celle où se trouvait l'ennemi. Examinez le placard dans l'angle au fond pour le déplacer. Arrachez l'affiche pour dénicher un autre mystère. Empruntez ensuite le couloir sud pour aller à l'ouest, et entrez dans la cellule d'où sort un ballon. Traversez l'étrange couloir inondé pour récupérer un autre mystère sur la table de chevet.

Dirigez-vous ensuite vers les escaliers au nord-ouest pour découvrir le dernier type d'ennemis du jeu : les prisonniers juggernaut dont nous vous laissons découvrir l'amabilité. Plutôt bourrin hein ? L'arme à feu est recommandée pour venir à bout de ces colosses puissants et difficile à battre. Une autre solution efficace est aussi la fuite. Que ceux qui veulent le trophée " Tuer dix prisonniers juggernauts " se rassurent : à la toute fin du jeu, lors du dernier boss, vous en aurez toute une portée à balayer en toute simplicité. Montez jusqu'à l'étage A3, où un cadenas attend que vous le brisiez directement sur votre gauche en sortant de la cage d'escaliers. Avancez ensuite jusqu'à vous faire attraper par une de ces maudites bestioles. Elle se libère de sa cage et vous suit : courrez, elle va s'électrocuter sur un câble qui pend du plafond.

Coupez le courant sur le boitier ouvert face à vous. Utilisez ensuite votre carte d'accès pour arriver dans la petite salle où se trouvent deux trousses de secours, plusieurs cartouches de fusil, de pistolet ainsi qu'un mystère dans le tiroir de la commode. Approchez ensuite des écrans et attendez que le cache du bouton se soulève. Pressez-le pour ouvrir l'accès à la seconde partie de la prison. Après la jolie petite hallucination, passez par la sortie qui s'ouvre. Allez tout en face, utilisez votre carte et glissez-vous dans la fente offerte par la porte défectueuse. Ici, ouvrez un premier casier pour trouver un mystère, puis un second pour une trousse de soins.

Dans le tiroir du meuble au fond de la pièce, récupérez la carte du bloc B.
Puis passez par la salle de contrôle pour poser tout votre équipement sur le plateau et ouvrir les portes grâce au bouton rouge. Passez donc la zone de sécurité, récupérez vos biens et poursuivez votre chemin. L'endroit dans lequel vous arrivez est peuplé de vils créatures, preuve en est l'accueil chaleureux par un juggernaut tenant deux minions en laisse. Utilisez votre fusil pour mettre à terre ce beau monde sans trop de mal. Allez ensuite chercher le mystère qui se trouve dans la cellule bleutée, sous une corde de pendu.

Prenez ensuite le couloir descendez au sud, donc l'entrée est indiquée par des flèches blanches au sol (worshops area). Vous apercevez une lampe UV mais la grille est fermée... Continuez et prenez la prochaine porte sur la gauche pour rentrer dans les ateliers. Vous trouvez une trousse de soins sur votre gauche. Puis un mystère sur une table de la pièce indiquée " atelier " sur votre carte. Remontez enfin dans le petit local où se trouve la lampe UV (trousse de secours à droite de la porte), puis récupérez-la ainsi que le mystère posé par terre. Il va falloir utiliser les ultra-violets pour dénicher des chiffres dans le décor. Attention à la grosse machine qui fait un bruit d'enfer car elle attire un prisonnier minion environ toutes les minutes.

Dans l'ordre, 22345, code qui vous permet d'ouvrir la porte menant vers l'ouest du bâtiment.

Dans cette nouvelle salle, il va falloir être très rapide (nous savons que vous détestez quand on vous dit cela). Récupérez les cartouches de fusil dans l'étagère et dépêchez-vous car un prisonnier juggernaut arrive en enfonçant la porte. Prenez vite la caisse, placez-la sous la grille d'aération, dévissez-la grâce à la pièce de votre inventaire, et foncez dans le conduit en spammant la touche indiquée à l'écran. Vous faites une belle chute pour vous retrouver dans la cantine pour une petite scène, après laquelle vous attendent dans l'ombre deux minions et un juggernaut.

Après un combat dantesque, ouvrez la grille grâce à votre carte d'accès, montez les marches, traversez la passerelle pour arriver dans la salle de repas des gardiens. Le dernier mystère du jeu vous attend là, sur le coin de la table. Pour ceux qui ont suivi à la lettre notre guide, c'est le soulagement et l'obtention du trophée argent : Société historique de Silent Hill. Fait étrange, un ultime mystère est à récupérer, sur la droite près des casiers. Dernière chance pour ceux qui en auraient loupé un en chemin ? Ne cherchez pas la réponse : nous sommes dans un Silent Hill. Dans la même salle, trouvez une trousse de soins et des fusils dans les portes-armes. En bas de l'escalier, d'autres cartouches se trouvent dans un casier, à côté duquel est posée... Une énorme francisque, votre meilleure amie jusqu'à la fin du jeu. Cela fait, prenez les escaliers au nord de la cantine pour vous rendre aux douches, lieu de rendez-vous que vous a donné Sewell.

Dans le couloir, un juggernaut surgit de la gauche. Mais avouez qu'après le combat que vous venez de livrer, plus rien ne vous fait peur. Vous arrivez enfin dans la salle des douches... A partir de là, vous pénétrez dans un tel labyrinthe qu'une vidéo s'impose comme guide.

Vous débouchez sur un ascenseur (ou plutôt un descenseur) qui fera office de ring le temps de plusieurs combats contre des screamers et des minions. Lorsqu'il se bloque, c'est qu'il faut aller à droite rétablir le courant, sans oublier la trousse de secours dans sa petite étagère murale. N'hésitez pas à user abondamment vos cartouches de fusils, vous n'en aurez plus besoin par la suite. Poursuivez en vous aidant si besoin de la vidéo suivante.

Utilisez le projecteur pour coincer les prisonniers minions sur la droite, puis allez dans la petite loge sur la droite pour tirer le levier. Empoignez l'extincteur, sortez pas l'autre issue et allez briser le cadenas sur votre droite après avoir descendu l'escalier.

Grimpez ensuite à l'échelle, faites rentrer les prisonniers dans l'enceinte du milieu avec le projecteur défectueux, puis allez dans la seconde loge tirer le second levier. Redescendez l'échelle et tournez la manivelle pour ouvrir le portail massif. Vous voici pour la dernière fois confronté à la sphère rouge démoniaque.

Dans votre course, faites bien attention à ne pas trop frôler les grilles des cellules dans lesquelles des juggernauts n'attendent que de vous empoigner.

Vous faites maintenant face à la balance de la justice. Posez les preuves du crime que vous aviez récupéré dans les douches et pénétrer affronter le boss final de Silent Hill Downpour.
`tb Boss final
Le pire cauchemar de Murphy, cette chose qui hante son âme depuis l'accident de car, c'est bien cet être, cet être abominable et effrayant, affalé sur son fauteuil roulant et maintenu en vie artificielle. C'est donc sous une forme immense qu'on le retrouve en tant qu'épreuve ultime à laquelle doit faire face votre héros. En réalité, le combat est très simple : évitez les chaises et les tables qu'il vous envoie, montez l'aveugler avec les projecteurs et redescendez débrancher rapidement le tuyau pour ne pas être surpris par un courant électrique. Une fois les quatre artères alimentant son organisme arrachées, la victoire est à vous. Mais tout n'est pas encore fini...
`ta Les six fins de Silent Hill Downpour
Après la scène qui vous en apprend énormément sur les tourments de Murphy, vous voilà dans la peau de ce que vous semblez être réellement : le croque-mitaine. Vous êtes surpuissant. La jeune policière devra user plus d'une vingtaine de balles avant de vous abattre, alors de pas panique. Avancez lentement et attaque-la de loin en créant des crevasses dans le sol (triangle ou Y), ou frappez-la avec le bouton d'attaque normal. Cunningham libérera progressivement des prisonniers juggernauts, que vous écraserez littéralement en un coup de massue. A vous le trophée demandant de tuer dix de ces énergumènes. Pour en finir avec la demoiselle, frappez-la de loin trois ou quatre fois, ou bien touchez-la de près un seul coup. Vous voilà devant votre dernier choix fatidique : l'épargner, ou la tuer.

C'est là que votre chemin emprunte une des six fins disponibles pour le jeu. Tout au long de l'aventure, vos bonnes actions et vos mauvaises actions ont pesé dans une balance invisible. Achever les ennemis rendus infirmes est mal. Les laisser en vie est bon. Bien plus importants, les deux choix que vous avez eu à faire durant l'histoire : Aider ou laisser Cunningham au début, et consoler ou railler Sater dans les mines. Ainsi, vous pouvez avoir achevé des centaines de monstres, si vos deux gros choix sont moraux, vous resterez quelqu'un de bien.

Dénouement A : Pardon
Epargner Cunningham en ayant une balance morale positive.

Dénouement B : Vérité et justice
Epargner Cunningham en ayant une balance morale négative.

Dénouement C : Boucler la boucle
Tuer Cunningham en ayant une balance morale positive.

Dénouement D : Exécution
Tuer Cunningham en ayant une balance morale négative.

Dénouement E : Surprise !
Terminez une seconde partie en ayant achevé la quête Exhumation du passé.

Dénouement F
Mourrez lors du combat final contre Cunningham.

Les dénouements A à D rapporte chacun un trophée argent / succès 50G.
Le dénouement E rapporte un trophée argent / succès 70G.

Quêtes secondaires

Exhumation du passé

Cette quête spéciale n'est réalisable qu'après avoir terminé Silent Hill Downpour une première fois. Elle demande de déterrer sept artéfacts dans tout Silent Hill et permet l'accès à une fin cachée de l'histoire. Une pelle est nécessaire afin

de creuser dans la terre et vous en trouverez généralement une non loin de chacune de ces zones. Cela dit, le mieux reste de garder la pelle en main et d'enchaîner les sept lieux d'une seule traite.

Le nombre total d'artéfacts est au nombre de dix puisque trois sont à récupérer durant l'aventure : un dans le Logan's Park et deux dans le Monastère. Cela dit, cette quête en concerne que les sept donc voici les emplacements :

-Radio (Hillside)

-Extraterrestre en jouet (Hillside)

-Hyper Blaster (Pearl Creek)

-OVNI (Pearl Creek)

-Emblème circulaire (Chastain Heights)

-Robbie (Chastain Heights)

-Aglaophotis (Port District)

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Bibelots inutiles

Message à toutes les patrouilles

Cette quête est la première que vous pourrez réaliser au fil de l'histoire. Dès votre arrivée dans le quartier Hillside de Silent Hill, dirigez-vous vers le commissariat indiqué sur votre carte et approchez d'une des voitures de police en circulation sur les routes. La quête commence alors, vous demandant d'arrêter ces véhicules en lançant des appels codés depuis le poste de police. La vidéo qui suit montre la marche à suivre.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Appel à toutes les voitures

Biens volés

La quête se déroule dans les trois étages de l'immeuble qui permet de passer d'Hillside à Pearl Creek. Elle vous demande de replacer à leurs endroits d'origine plusieurs biens volés. La vidéo qui suit montre la marche à suivre.

Trophée bronze obtenu : Surveillance du voisinage

Le collectionneur d'art

Cette quête vous demande de récupérer tout au long du jeu les six tableaux disséminés dans les quartiers de Silent Hill. S'ils sont indiqués dans notre guide du cheminement principal, voici un récapitulatif de leurs emplacements :

-Hillside : Tableau " Aube "
Le tableau se trouve dans le souterrain à l'entrée d'Hillside, où vous dénichez la carte de la ville.

-Hillside : Tableau " Désespoir "
Le tableau se trouve dans le commissariat d'Hillside, lors de la quête secondaire Message à toutes les patrouilles.

-Hillside : Tableau " Emerveillement "
Le tableau se trouve dans l'appartement qui permet de passer entre Hillside et Pearl Creek, lors de la quête secondaire Biens volés.

-Pearl Creek : Tableau " Certitude "
Le tableau se trouve en face de l'entrée du Logan's Park indiqué sur votre carte. Approchez des garages et cherchez le

trou dans la tôle déchirée. Saisissez le code 827 sur le pavé numérique pour récupérer l'œuvre d'art.

-Chastain Heights : Tableau " Espoir "
Le tableau se trouve dans la petite boutique en face du monastère. Trouvez les clefs de la réserve dans le comptoir et allez déplacer une caisse pour dénicher l'œuvre d'art.

-Pleasant River : Tableau " Liberté "
Le tableau se trouve dans le coffre de la camionnette bleue garée en bord de mer au nord de Pleasant River.

Une fois les six tableaux récupérés, allez dans le musée situé au sud de Pearl Creek (un weeping bat se trouve devant la porte lors de votre première visite). A l'intérieur, prenez la première salle à gauche, descendez au sous-sol, et approchez de la grande table éclairée. Il faut y disposer les oeuvres de manière à dévoiler une carte, ensuite visible grâce à la lampe UV.

Rendez-vous ensuite au cimetière au sud du monastère de Chastain Heights (indiqué sur votre carte). Dans l'allée principale, rentrez dans la deuxième crypte sur votre droite. Descendez grâce à l'échelle et allez trouver le pavé de symboles au fond à gauche. Poussez les quatre pierres indiquées par les tableaux (comme sur l'image ci-dessous) pour ouvrir la porte du tombeau et terminer cette longue quête. Un weeping bat surgit alors, et nous vous souhaitons beaucoup de chance pour en venir à bout dans ce couloir si étroit. La victoire vaut cependant le coup puisque en descendant vers les cercueils, vous trouverez une trousse de secours, des munitions pour fusil et.
.. Le tomahawk, une des deux armes les plus puissantes du jeu !

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Appréciation artistique

La banque

La quête se déroule dans le quartier de Pearl Creek. Pénétrez dans la banque indiquée sur votre carte et allez au sous-sol pour tenter d'ouvrir un coffre-fort. L'alarme retentit alors et vous demande d'abattre à la suite cinq vagues d'ennemis qui vous attendent dans le hall d'entrée du bâtiment. Chaque combat débloque l'accès à chacun des cinq coffres contenant trousses de premiers soins et armes à feu. La vidéo qui suit montre la marche à suivre.

Trophée bronze obtenu : Alarme silencieuse

Sans domicile

Cette quête secondaire vous demande de rencontrer un des rares habitants de Silent Hill encore présents : un sans domicile fixe qui vit dans les souterrains de la ville. Commencez par aller acheter une barre chocolatée au distributeur de Pearl Creek (situé à l'emplacement de la première image ci-dessous). Pénétrez ensuite dans le souterrain, par l'entrée qui se trouve sur le trottoir en face de l'entrée est du Logan's Park. Là, rencontrez le bonhomme qui meurt de faim. Laissez parler votre coeur en lui offrant le morceau de chocolat, contre quoi il vous remet la carte des souterrains de toute la ville de Silent Hill. Il s'agit d'un moyen de déplacement très pratique pour circuler entre les différents quartiers et ainsi réaliser d'autres quêtes secondaires.

L'homme vous demande ensuite de lui apporter un manteau. Il faut avoir accès au quartier de Chastain Heights pour continuer la quête puisque le magasin de vêtements se trouve dans la rue verticale derrière le cinéma. Fiez-vous à son enseigne écrite en grosses lettres : " The Thrift Shop ". Une fois à l'intérieur, progressez en prenant la porte à gauche puis tournez immédiatement à droite. Le manteau vous attend pendu à un cintre. Allez le mettre sur les épaules du pauvre monsieur qui vous débloquera l'accès du souterrain vers les deux autres quartiers, Hillside et Chastain Heights.

Pour finir, c'est une canne à pêche qu'il faut dénicher. Si vous jouez en casse-têtes faciles, elle se trouve au bout du ponton le plus fin, au nord de Pleasant River. Si vous en difficile, elle est juste à côté, contre le mur de la maison située devant ce ponton. Si vous jouez en normal, elle se trouve devant l'entrée des égouts de ce même quartier comme le montrent les trois images suivantes.

Retournez donc à Pearl Creek offrir la canne à pêche au sans-domicile-fixe pour achever la quête et débloquer les

raccourcis menant vers Pleasant River et Port District. Si vous revenez plus tard dans l'aventure rendre visite à votre cher ami, vous découvrirez son corps inanimé, gisant au sol. Triste sort, d'autant plus que vous êtes désormais la seule âme vivante à Silent Hill.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Travail contre nourriture

Cinéma vérité

Une fois l'ampoule de rechange en votre possession, rendez-vous devant le cinéma indiqué sur votre carte pour y pénétrer. (Si vous jouez en casse-têtes faciles, l'ampoule est déjà dans le cinéma, dans la remise.) Dans l'entrée, ramassez la monnaie sur le comptoir à votre gauche et la bobine de pellicule " Maison sur le lac " sur celui de votre gauche. Pénétrez ensuite dans les toilettes de gauche et récupérez la pellicule " Les enfants silencieux " sur une chaise. Passez ensuite dans l'écroulement du mur pour arriver dans la salle de projection. Montez les gradins pour arriver dans la loge. Un mystère est accroché au mur. Dans la petite pièce contiguë se trouve la dernière bobine " Secrets dans le grenier ".

Approchez du projecteur et remplacez l'ampoule usée par celle que vous possédez. Insérez ensuite la première pellicule " Maison sur le lac ". Descendez les gradins (une trousse de soins se trouve entre le premier et le deuxième rang) et pénétrez dans l'écran pour vous trouver à l'intérieur du film. Là, prenez à droite et entrez dans la maison. Allez dans la petite pièce au fond du couloir à gauche pour découvrir un 9 inscrit sur le mur. Ressortez du film en revenant sur vos pas et allez insérer la deuxième bobine, " Les enfants silencieux ". Retournez dans le métrage pour y trouver le nombre 24 en allant vers le bas.

Retournez insérer la troisième bobine " Secrets dans le grenier ", rentrez dans l'écran et allez vers le haut pour trouver un 1 sur une vitre ensoleillée. Il est temps de combiner ces trois nombres pour obtenir un code : 9241 ! Allez le taper sur le pavé numérique situé à côté du projecteur pour accéder à une salle de montage.
Ici, Murphy raccorde les trois bobines pour obtenir un film complet. Projetez-le et pénétrez dans l'écran pour y redécouvrir les trois environnements précédents liés. Retournez dans la maison sur la droite et allez cette fois dans la pièce de gauche au bout du couloir. Vous trouvez une manivelle en bois. Continuez ensuite dans la salle au fond (où il y a le 9) en prenez la porte en face pour débarquer dans le deuxième film.

Là, continuez sur la droite et allez utiliser la manivelle sur la boîte posée sur la petite table. Vous glanez une clef. Dirigez-vous vers le bas et grimpez à l'échelle posée à côté du 24. Vous voilà dans le dernier métrage où il vous faut retournez vers le haut près de la vitre aux rayons de soleil. Vous apercevez un coffre contre le mur. Ouvrez-le avec la clef pour obtenir le gain final de cette quête : un pistolet en or ainsi que des munitions. Il est grand temps de sortir de cet écran en empruntant l'exact chemin inverse. Attention cependant aux trois ennemis disséminés dans chacun des films qui veulent votre peau.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Coupé au montage

Le gramophone

Pour accéder à cette quête, un harpon est nécessaire. Si vous n'en possédez pas, allez en chercher un à côté de la porte du musée aux tableaux (où vous avez croisé un weeping bat), à l'entrée de Pearl Creek. La suite se déroule à Chastain Heigts où il faut faire descendre une échelle afin d'accéder à un appartement. La vidéo ci-dessous montre l'endroit exact de cette échelle ainsi que le déroulement de la quête.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Remonter le temps

Jeu d'ombres

Cette quête plutôt longue commence lorsque vous pénétrez dans une maison située au nord de Chastain Heights (voir carte ci-dessous). Montez à l'étage et approchez de la table sur laquelle est posée un plan de Silent Hill. A l'aide de votre briquet, allumez les deux bougies bleues pour faire apparaître d'étranges symboles. (Si vous n'avez pas de briquet, vous en trouverez un au rez-de-chaussée.) Il s'agit de cinq endroits dans la ville où il faudra compléter des

signes sur les murs. Le premier se trouve dans cette même pièce et fait office de tutoriel pour apprendre comment procéder.

Sur le fauteuil derrière la table, récupérez le premier objet nommé Œil d'âme. Allez le placer sur le petit meuble de l'autre côté de la pièce, près d'un dessin d'oeil sur le mur : c'est un sigil.

Jeton âme :
Eclairez le mur de votre lampe UV pour discerner un arc de cercle blanchâtre. Le principe est de faire correspondre l'ombre de l'objet à cette forme. Pour cela, tournez-le d'un quart de tour et éclairez-le avec la lampe normale de manière à faire correspondre son ombre. Pas trop près, pas trop loin, bien ajusté sur les côtés. Le dessin au mur se complète, le sigil disparait et vous ramassez votre premier jeton : le jeton d'âme. Il va maintenant falloir faire la même chose pour récolter les quatre autres jetons disséminés dans toute la ville.

Jeton quatre :
Sortez de la maison et remontez vers le nord en restant sur le même trottoir. En pénétrant dans Pleasant River, vous trouvez un carton posé contre un échafaudage de lequel se trouve l'objet Quatre. Revenez sur vos pas et reprenez les ruelles par lesquelles vous étiez arrivés à la maison de la quête (comme si vous retourniez au cinéma par exemple). Vous trouvez un bidon cubique dans lequel insérer Quatre, pour le faire correspondre au sigil dessiné sur le mur. Cette fois, il faut créer deux tracés grâce aux ombres. Le premier en orientant l'objet vers la droite, le second, vers la gauche, afin de générer entièrement les peintures blanches au mur. Vous ramassez ainsi le jeton quatre.

Guérison :
L'objet se trouve à Pearl Creek, dans un carton à côté du distributeur de chocolat (voir carte ci-dessous). Retournez ensuite vers l'immeuble grâce auquel vous étiez arrivé dans ce quartier (par la ruelle), et allez dans le petit jardin encadré de grille pour trouver un tonneau en tôle dans lequel insérer l'objet. Encore une fois, il faut utiliser deux ombres pour créer les serpents autour du bâton pharmaceutique. Vous obtenez le jeton guérison.

Eclaircissement :
Allez en direction de la banque de Pearl Creek et faufilez-vous dans le passage étroit sur la gauche pour arriver à l'endroit indiqué sur l'image ci-dessous. Vous trouvez l'objet dans une caisse. Allez ensuite dans le souterrain de Pearl Creek où se trouve le sans-domicile-fixe (à l'entrée ouest du Logan's Park).
Vous trouvez le sigil correspondant qui ne demande de créer qu'une seule ombre. Ceci fait, vous glanez le jeton éclaircissement.

Harmonie :
Le dernier jeton se trouve dans Chastain Heights ! Puisque vous êtes dans le souterrain, allez-y rapidement si vous avez déjà terminé la quête Sans domicile. Une fois sur place, approchez du pont qui mène à Port District et pénétrez dans la loge qui se trouve à gauche. Montez à l'échelle pour trouver l'objet Harmonie 2ème partie. Descendez ensuite par le petit escalier en bois pour passer sous la route. Vous croisez au passage le sigil sur le mur de gauche. Au fond, prenez la porte, puis une seconde. L'objet Harmonie 1ère partie se trouve juste derrière, toujours dans un carton. Revenez donc vers le dessin mural et complétez le pentacle en utilisant d'abord la première partie de l'objet, puis la seconde. Le jeton harmonie est à vous.

Une fois les cinq jetons en poche, retournez dans la maison du nord de Chastain Heights et posez les aux emplacements correspondants sur la carte bleutée, en prenant soin de bien recouvrir les tracés blancs. Vous terminez la quête Jeu d'ombres et récupérez la statuette de démon qui, avec le tomahawk (quête Le collectionneur d'art), sont les deux armes les plus puissantes du jeu et totalement indestructibles.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : T'es de quel signe ?

Main du mort

Cette quête se déroule dans une maison de Pleasant River. Elle vous demande de trouver votre chemin dans un labyrinthe souterrain pour y retrouver le coeur dérobé au cadavre du maître des lieux. La vidéo suivante montre le déroulement de la quête pendant laquelle il est possible de récupérer une hache à incendie, arme particulièrement

efficace et utile dans le cas présent.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Cœur révélateur

Tu retourneras poussière

Où aller ? Comment faire ? Que chercher ? Tout est expliqué dans la vidéo ci-dessous qui présente le déroulement de cette quête ainsi que l'obtention de deux mystères pour le quartier de Pleasant River. La quête ne se finit pas avec l'obtention du trophée/succès puisqu'il faut retourner dans la maison chercher un petit cadeau.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Tu es né poussière

Rubans

Pour commencer cette quête, examinez l'avis de disparition d'une petite fille dans les rues de Pearl Creek (fiez-vous aux images ci-dessous pour connaître son emplacement). Poursuivez sur le même trottoir en direction du nord pour trouver une petite valise sur lequel se trouve un message adressé à l'enfant par sa mère. Ce message constitue d'ailleurs un des mystères à collecter de Pearl Creek.

Suivez donc les rubans, en tournant à gauche quand ils sont jaunes et à droite quand ils sont rouges. Où allez directement au bout du chemin qui se trouve sur un ponton au nord de Pleasant River, comme indiqué ci-dessous. (Votre guide s'y est rendu totalement par hasard en cherchant une canne à pêche...) Vous trouvez une clef qui vous permettra d'achever la quête en ouvrant la pièce jusqu'alors fermée dans la maison de Chastain Heights indiqué dans la troisième image.

Montez donc à l'étage, ouvrez la porte verrouillée et récupérez le morceau de papier sur le lit. Il s'agit du quatrième et dernier mystère de Chastain Heights. Vous apprenez que la mère a noyé sa fille pour se débarrasser du fardeau qu'elle représenter, ce qui termine la quête des rubans. Enfin, pas tout à fait, puisqu'une nouvelle pièce s'est déverrouillée : la chambre de la petite dans laquelle vous attendent deux trousses de premiers soins.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Longue marche, petite jetée

Miroir, miroir

Il faut avoir accès à Port District, le dernier quartier de Silent Hill, pour réaliser cette quête qui vous met face à un miroir bien étrange. En effet, son reflet diffère de la vraie salle dans laquelle vous vous trouvez : à vous de repérer les changements sur les meubles et de les appliquer. N'oubliez pas après la quête d'aller chercher votre récompense de l'autre côté du miroir. Encore une fois, la vidéo suivante vous sert de guide.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Trouver les différences

Cage aux oiseaux

Cette quête annexe demande de libérer cinq oiseaux bleus de leur cage, située dans chacun des cinq quartiers de Silent Hill. Elles sont donc accessibles au fil de l'aventure. Voici pour chacune d'elles une vidéo indiquant l'endroit précis sur la carte et dévoilant peu à peu le doux souvenir ravivés en Murphy.

Trophée bronze / succès 5G obtenu : Homme-oiseau

-Hillside

-Pearl Creek

-Chastain Heights

-Pleasant River

-Port District

LES CADENAS VERTS

A plusieurs reprises, vous trouverez sur votre chemin des cadenas verts contenant des armes. Voici les combinaisons à entrer pour les ouvrir.

Pistolet à Clou et Hache Double : `171678`
Calibre 45 et Batte de Baseball : `353479`
Carabine et Club de Golf : `911977`

COSTUME ALTERNATIF

Pour obtenir le costume du voleur, il faut réaliser la mission "Bien Volés". Le costume se trouvera sur le sol dans l'appartement du voleur.

Silent Hill : Homecoming

© Konami / Double Helix Games 2009

COSTUME SECRET (ALEX JEUNE)

A l'écran où apparaît le message "Appuyer sur Start", entrez le code suivant : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B**.

TOUTES LES FINS

Bonne fin

Pardonnez à votre père et tuez votre mère.

Fin "Bogeyman"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et ne sauvez pas Wheeler.

Fin "Drowning"

Ne pardonnez pas à votre père et tuez votre mère.

Fin "Hospital"

Pardonnez à votre père et ne tuez pas votre mère.

Fin "UFO"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et sauvez Wheeler.

COSTUMES BONUS

Aide Soignant

Obtenir la fin "Hospital"

Camionneur

Obtenir la bonne fin.

Croque-mitaine (tête de Pyramid Head)

Obtenir la fin "Bogeyman"

Deputé

Obtenir la fin "UFO"

Soldat

Obtenir la fin "Drowning"

ARMES BONUS

Scie circulaire

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous dans le garage de la maison de la famille Shepard.

Pistolet laser

Après avoir terminé le jeu et obtenu la fin UFO, rendez-vous dans la pièce de Joshua et trouvez-le dans le casier.

SCÈNE SPÉCIALE

Trouvez la totalité des photos pour avoir droit à une scène supplémentaire après les crédits de fin du jeu.

SUCCÈS

Chargé, prêt à tirer (25)

Fusil trouvé

Tourisme (10)

1 photo trouvée

La galerie de Josh (50)

Toutes les photos trouvées

Le meilleur d'Alchemilla (10)

1 infirmière vaincue

Le legs d'Eddie (10)

1 sauvage vaincu

Plus de rôdeur (10)

1 rôdeur vaincu

Droit au but (10)

1 aiguilleur vaincu

Dédoublement de personnalité (10)

1 schisme vaincu

Les ombres de James (20)

1 siam vaincu

Purification de l'air (10)

1 brouillard vaincu

Tueur d'essaims (10)

1 essaim vaincu

Hors service (10)

1 membre de l'Ordre vaincu

Artisanat de Kaufmann (10)

1 sérum trouvé

Fou du bien-être (50)

Tous les sérums trouvés

Les Anciens Dieux... (100)

... n'ont pas quitté cet endroit. Finir le jeu en difficulté haute.

Comptines (50)

Tous les dessins d'enfants trouvés

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Cauchemar

Après la scène cinématique du début, appuyez successivement sur la touche indiquée pour vous relever. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et allumez votre torche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte et entrez dans la pièce avoisinante. Avancez à gauche, ouvrez une seconde porte puis entrez dans la pièce qui est juste à droite de la cellule. Votre objectif est de retrouver les trois autres chiffres qui sont sur la deuxième moitié de la radiographie des poumons. Pour cela, avancez à gauche et prenez la carte de l'hôpital qui se trouve à côté de la porte. Ensuite, entrez par cette porte, avancez jusqu'à au fond du corridor et ouvrez l'avant dernière porte au fond, à gauche. Prenez la boisson de santé puis sautez par-dessus la fenêtre. Repérez la radiographie (à gauche), prenez-la et battez en retraite jusqu'au premier cliché. Consultez alors votre inventaire, utilisez le second cliché et complétez ainsi le code pour ouvrir la cellule de Josh.

Une fois que la cellule est ouverte, suivez Josh jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et continuez à gauche. Ouvrez la porte au fond à gauche, entrez dans les toilettes des filles et prenez le couteau planté dans le miroir. Dès que vous saisirez le couteau, vous basculerez dans l'autre monde et une infirmière ressort de la cabine. Utilisez le couteau, effectuez des attaques simples et éliminez-la. Maintenant, sortez et entrez dans les toilettes des hommes. Prenez la trousse de premiers soins et sortez par la porte. Ouvrez une seconde porte à gauche et montez les escaliers. Brisez la glace, sautez par-dessus la fenêtre et dégommez deux jolies infirmières. Ensuite, coupez la membrane qui se trouve à droite de la télévision et faufilez-vous à l'intérieur de la pièce avoisinante. Effectuez une sauvegarde, sortez via la porte de droite et avancez encore à droite. Ecrasez les insectes qui vous attaquent dans le couloir puis entrez dans la chambre Linen. Prenez la boisson de santé sur l'étagère de gauche puis sortez par la porte de droite. Avancez à gauche, ouvrez la porte en face et entrez. Descendez les escaliers qui sont au fond de la passerelle, éliminez trois infirmières puis découpez la membrane du fond. Vous pouvez aussi éviter le combat contre les infirmières en éteignant votre torche et en vous faufilant directement jusqu'à la membrane.

Maintenant, montez les escaliers de droite et examinez la moitié du corps. Prenez la clé qu'il détient et redescendez jusqu'à la salle où vous aviez combattu les trois infirmières, un peu plus tôt. Approchez-vous de la porte, affichez votre inventaire, saisissez la clé et utilisez-la pour entrer. Ouvrez la porte de droite et parlez à Josh. Acceptez de l'aider à trouver son jouet. Entrez donc par la porte qui se trouve à droite, prenez la boisson de santé et effectuez une sauvegarde. Ensuite, avancez jusqu'à la pièce 203 et approchez-vous du miroir. Vous apercevrez le jouet de Josh ensanglanté. Examinez le miroir, choisissez de pénétrer à l'intérieur et appuyez successivement sur la touche qui sert à attraper le lapin. Ensuite, faites attention aux insectes et battez en retraite jusqu'à Josh. Approchez de la cellule et utilisez le jouet dans votre inventaire pour déclencher une courte scène cinématique. Après la scène, avancez le long du corridor jusqu'à la porte du fond et prenez l'ascenseur à droite.

Personnes disparues

Lorsque vous descendez du camion, repérez votre maison sur la carte de la ville et atteignez-la. Une fois à l'intérieur, montez les marches (à gauche) puis avancez vers la gauche. Entrez dans la chambre de gauche, prenez la torche sur le lit puis dirigez-vous vers la bibliothèque, à droite de l'entrée. Déplacez les livres vers la gauche pour trouver un interrupteur et une entrée secrète. Prenez la carte de la maison et sortez de la pièce. Descendez au premier étage et parlez avec la maman d'Alex. Maintenant que vous avez le pistolet entre les mains, dirigez-vous à droite en sortant du salon et descendez au sous-sol via la porte ouverte. Descendez les marches, dégommez le zombie qui ressort de l'eau et avancez jusqu'au groupe électrique, au fond. Prenez la télécommande, quittez le sous-sol, sortez de la maison et dirigez-vous vers le garage. Utilisez la télécommande et ouvrez la porte du garage. Dégommez le monstre qui en ressort et entrez. Prenez le tuyau qui se trouve sur la tablette (à gauche), avancez jusqu'au fond du garage et forcez l'ouverture du casier. Prenez le bidon d'essence vide et sortez du garage. Repérez le trou dans le mur qui est juste à droite de la porte du garage, éliminez le monstre qui en ressort et entrez. Courez jusqu'au parc, utilisez le tuyau en acier et ouvrez la porte métallique, plus loin. Avancez ensuite à gauche, tuez l'épieur qui arrive et avancez vers le camion. Approchez du réservoir du camion, accédez au menu de l'inventaire et prenez le bidon d'essence vide pour le remplir. Ensuite, revenez jusqu'au groupe électrique qui se trouve au sous-sol et utilisez le bidon pour le démarrer. Lorsque l'eau est drainée, ouvrez la porte qui est à droite du groupe électrique et sortez. Une fois dans le jardin, montez sur la

terrasse (à gauche) et entrez dans la maison par la porte. Prenez la boisson de santé dans le réfrigérateur puis sortez de la cuisine. Dirigez-vous vers la porte qui se trouve à proximité de l'arbre et ouvrez-la pour continuer.

Maintenant, avancez tout droit jusqu'au cimetière et entrez par la porte métallique. Prenez la carte du cimetière située sur la table. Ensuite, entrez par la porte de gauche et suivez le chemin des corridors jusqu'au jardin Est. Vous apercevrez un homme en train creuser une tombe. Ignorez-le et descendez au jardin. Eliminez la Sauvage féroce qui apparaît puis allez vers la fontaine. Effectuez des combos avec le couteau pour l'éliminer rapidement. Lisez les inscriptions sur la fontaine puis prenez la plaque de pierre. Maintenant, grimpez via le rebord qui est à droite de la fontaine et accédez à l'autre section du jardin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le banc dans la cage à gauche puis revenez à l'entrée à droite.

Avancez le long du couloir et repérez le point de sauvegarde qui se trouve dans l'une des entrées à droite. Effectuez une sauvegarde puis continuez jusqu'à la fin du couloir. Entrez alors dans la pièce à gauche et passez à travers la fissure dans le mur. Avancez ensuite à gauche, prenez la boisson dans la pièce de gauche puis entrez dans la pièce qui est à droite. Tournez à gauche en entrant, passez par le trou et revenez au couloir. Avancez jusqu'à la fin du corridor et entrez dans la pièce de droite. Passez à travers une autre fissure dans le mur, continuez à droite et éliminez un autre Sauvage. Passez par la porte de gauche, descendez vers le bassin vide et grimpez à droite. Avancez à gauche, descendez les marches et accédez à la cour. Tuez le Sauvage au milieu, avancez à droite et dirigez-vous vers le Jardin Ouest. Repérez la seconde fontaine qui se trouve sur le mur du jardin et prenez la seconde plaque de pierre. Maintenant, descendez les marches et avancez jusqu'à la porte métallique du fond. Placez les plaques de pierre pour déverrouiller la porte et entrez. Montez les escaliers, atteignez le parking et avancez à droite vers l'avenue principale.

Maintenant, repérez le poste de police sur votre carte et rejoignez-le. Vous le remarquerez grâce aux deux lampadaires allumées. Approchez-vous de la pancarte qui est à droite de l'entrée et parlez à Elle. Lorsque vous aurez pris le talkie-walkie, avancez en direction de la porte, tournez à gauche et prenez la trousse de soins près des poubelles. Ensuite, revenez à la rue principale et suivez le chemin de gauche. Repérez l'accès rouge, à droite de la rue, et suivez-le. Ouvrez par la suite une porte à droite et accédez à une sorte de décharge. Entrez par le trou qui se trouve près de l'arbre de droite et avancez à gauche. Dépassez la baraque de gauche, entrez par la porte en face et faufilez-vous entre les murs. Entrez dans la baraque de gauche et parlez à Curtis. Après la discussion, vous échangez votre pistolet contre un autre.
Par la suite, prenez les munitions sur la table de gauche et entrez dans la pièce voisine. Prenez la carte de la décharge sur le lave-linge, la boisson de santé dans le réfrigérateur brisé et les munitions. Effectuez une sauvegarde et sortez par la porte qui est à gauche.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au cimetière et faites attention aux Sauvages qui vous attaquent. Tuez-les ou fuyez pour économiser les munitions. En sortant du pont, prenez votre arme et éliminez la créature qui lance de la fumée. Courez en direction du cimetière, éliminez un Sauvage devant le poste de police et prenez les munitions qui se trouvent près de la pancarte. Ensuite, dirigez-vous vers le parking et tuez un autre Sauvage. Lorsque vous entrez au cimetière, tuez Brouillard et prenez les munitions ainsi que la boisson de santé qui sont en haut des marches. Par la suite, explorez votre carte, passez à travers le bassin vide puis la fissure dans le mur et rejoignez le jardin Est. Eliminez un autre monstre en chemin, effectuez une sauvegarde et dirigez-vous vers le Jardin. Dépassez la cage de droite, avancez tout droit et entrez dans le mausolée. Repérez la tombe qui est au milieu et examinez-la. Vous devez résoudre le puzzle pour l'ouvrir. L'objectif est de déplacer l'élément le plus long qui bloque la tombe jusqu'à la base du puzzle. Pour cela, commencez par déplacer les rectangles vers la droite, les carrés vers la gauche puis abaissez la partie la plus longue.

Hôtel

Lorsque vous vous réveillez, courez jusqu'au camion rouge et tuez le monstre qui sort de l'allée de droite. Ensuite, avancez le long de cette même allée et descendez plus bas. Passez sous le camion, prenez la hache d'incendie et revenez sur vos pas.

Maintenant, repérez le grand hôtel à droite, saisissez la hache et détruisez les planches qui bloquent l'accès. Entrez, tournez à droite et prenez la boisson au fond du couloir. Revenez sur vos pas, accédez au grand salon de l'hôtel et prenez la carte située sur les étagères de la réception, à gauche. Ensuite, allez vers l'ascenseur, sautez par-dessus le

trou et prenez la clé de maintenance qui est sur la boite à outils. Revenez à l'entrée de l'hôtel, dégommez l'ennemi qui projette de la fumée et sortez. Avancez à droite, éliminez l'ennemi et repérez la porte métallique, à droite. Utilisez la clé d'entretien et ouvrez-la. Prenez la boisson de santé à gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle sur le mur de droite. Branchez correctement les fils, effectuez des tests pour en avoir le coeur net et allumez ainsi le générateur.

Maintenant, revenez à l'hôtel, appelez l'ascenseur et appuyez sur le seul bouton disponible. Lorsque l'ascenseur monte, des créatures détruiront les grilles et vous attaqueront. Mettez-vous près de la porte de l'ascenseur, visez les côtés et tirez. Après quelques instants, l'ascenseur commence à tomber et s'arrête. Grimpez alors rapidement à l'étage avant que ce dernier ne s'écroule complètement.

Prenez le couteau, découpez la toile qui est à droite de l'ascenseur et entrez. Avancez à gauche, effectuez une sauvegarde et sortez de cette pièce. Parlez avec la femme mystérieuse dans la chambre 301 et choisissez de l'aider. Donc, entrez à travers la brèche dans le mur de droite, passez entre les planches de bois et atteignez l'autre section. Utilisez votre carte, avancez jusqu'à la fin du hall et tournez à droite. Repérez les planches en bois qui bloquent l'accès à la chambre 309 et détruisez-les. Entrez, grimpez au dessus des décombres et atteignez ainsi la chambre 408. Sortez dans le couloir, écrasez les insectes et continuez à gauche. Eliminez l'infirmière et entrez dans la chambre par laquelle cette dernière est sortie. Poussez le meuble, accédez à la pièce avoisinante via le trou et prenez la première carte postale d'Alchemilla. Maintenant revenez au couloir, entrez dans la chambre 405 et pénétrez par le trou dans le mur. Sortez vers le couloir, taillez les planches en pièces, éliminez les insectes et prenez le sérum dans la salle de bain.

Ensuite, avancez à gauche, taillez les planches et montez les escaliers. Visez la tête des Aiguilleurs et éliminez-les. Si vous êtes à court de munitions, essayez de les contourner et attaquez-les par derrière. Ensuite, prenez la hache et ouvrez le trou dans le mur de la chambre 505. Poussez le meuble, entrez dans la pièce avoisinante et prenez la seconde carte postale se trouvant sur le lit. Prenez aussi la boisson de santé dans la salle de bain puis revenez au couloir. Eliminez deux autres Aiguilleurs puis détruisez les planches qui bloquent l'entrée de la chambre 504. Prenez les munitions sur le lit, sortez puis accédez à la salle de bain de la chambre 503 par la brèche dans le mur. Ensuite, entrez dans la pièce et descendez par le grand trou dans le plancher. Lorsque vous atteindrez la chambre 403, entrez dans la salle de bain et prenez la troisième carte postale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la femme mystérieuse qui est dans la chambre 301. En revenant jusqu'à cette chambre, vous allez éliminer deux Aiguilleurs, trois infirmières et un Brouillard. Lorsque vous apporterez les cartes postales à la femme, vous recevrez une clé étrange. Entrez dans la pièce 302 qui est en face, sauvegardez votre progression et traversez le petit trou. Utilisez la clé étrange, ouvrez la porte de gauche et sautez en direction de Josh.

Après la scène cinématique, vous tombez dans la salle à manger. Prenez la boisson de santé et les munitions sur la table qui est à gauche, effectuez une sauvegarde puis entrez à travers la porte de droite. Vous basculez vers l'autre monde, ouvrez la porte de la cour, parlez avec le maire et préparez-vous à combattre Sépulcre. Au début du combat, prenez votre hache, visez les morceaux de viande qui sont accrochés de part et d'autre de la cour et détruisez-les. Lorsque vous en détruirez assez, Sépulcre tombe et vous attaque de face. Prenez alors votre arme et visez directement la tête. Si vous êtes à court de munitions, effectuez des attaques en mêlée. Lorsqu'il s'écroule au sol, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération une seconde fois pour le battre.
Si votre état de santé est critique, n'hésitez pas à prendre une boisson ou à utiliser une trousse de soins. Une fois que le monstre est mort, vous tombez dans le trou et vous vous réveillez dans une cellule du poste de police.

Poste du Sheriff

En vous réveillant dans le poste du Sheriff, attendez l'arrivée de Wheeler et répondez aux questions qu'il va vous poser. Lorsqu'il vous libérera, suivez-le, effectuez une sauvegarde et continuez à le suivre. Après la courte scène cinématique, courez dans le corridor, dépassez le Schisme qui sort de la pièce et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite une autre porte (à gauche) et prenez votre équipement ainsi que le fusil de chasse de Wheeler. Maintenant, avancez à gauche en sortant et détruisez les planches de bois qui bloque la porte d'en face. Eliminez quatre Schismes, prenez la boisson de santé dans les toilettes des garçons, sautez par-dessus la fenêtre et traversez celle qui se trouve dans la réception. Ensuite, avancez à droite jusqu'au fond du couloir, repérez le trou à droite et entrez. Dégommez deux autres Schismes, prenez les munitions du fusil de chasse et détruisez les planches qui bloquent l'entrée de gauche.

Entrez dans le corridor et avancez jusqu'au garage. Eliminez le Schisme, lisez la note qui se trouve sur la voiture et accédez au casier qui se trouve dans la pièce. D'après la note, le temps affiché représente le code. Le temps étant 2h06, tapez 206 pour ouvrir le casier. Prenez les munitions ainsi que la boisson de santé puis tirez le levier qui se trouve à droite de la télévision pour ouvrir la porte du garage. Maintenant, sortez et tuez le Siam qui tente d'attaquer Elle. Utilisez le fusil de chasse et dégommez-le.

Egouts

Maintenant que vous êtes dans les égouts, avancez tout droit jusqu'à la porte métallique (à gauche). Repérez le levier rouge près de la porte et tournez-le pour faire entrer Elle. Par la suite, attendez que Elle ouvre la porte de l'autre côté et entrez. Avancez à gauche, grimpez par la brèche dans le mur puis accédez à un second tunnel. Avancez le long du tunnel, tuez les deux épieurs qui sortent de l'eau puis grimpez sur le corridor. Ignorez d'abord le trou qui se trouve à gauche du corridor et avancez tout droit jusqu'à la citerne bleue. Prenez les munitions du pistolet puis revenez au trou et entrez. Avancez jusqu'au fond du tunnel et accédez au couloir de droite. Suivez le chemin jusqu'au point de sauvegarde, entrez dans la pièce de droite et prenez la carte des égouts ainsi que les munitions. Maintenant, effectuez une sauvegarde, affichez la carte et revenez au tunnel. Repérez un autre couloir, à gauche sur la carte, et atteignez-le. Utilisez le tuyau en acier pour ouvrir la porte métallique et faites tourner la vanne pour baisser le niveau d'eau du bassin.

Maintenant que le bassin est vide, atteignez-le, descendez puis remontez de l'autre côté. Avancez à gauche, ignorez la porte n°9 qui est en face, tournez à droite et avancez dans le tunnel. Avant d'atteindre le portail n°8, repérez un corridor à gauche et grimpez. Avancez jusqu'au fond du corridor, prenez la boisson de santé puis revenez. Maintenant que vous êtes près de portail n°8, faites tourner le levier et faites entrer Elle. Cette dernière n'arrive pas à ouvrir la porte de son côté et vous êtes désormais obligé de revenir jusqu'au portail n°4. Par conséquent, repérez ce portail sur la carte et revenez sur vos pas. Descendez deux Aiguilleurs dans ce tunnel et un Épieur dans le tunnel inondé, un peu plus loin. Lorsque vous atteignez le portail n°4, attendez qu'Elle vous ouvre la porte, entrez et tuez l'Aiguilleur qui arrive. Ensuite, accédez au corridor de droite et prenez les munitions pour le fusil de chasse. Dirigez-vous jusqu'à la fin du tunnel, tuez un autre Aiguilleur puis continuez vers la gauche. Descendez l'échelle, avancez à droite, traversez la passerelle puis descendez dans le bassin. Eliminez un Epieur, traversez jusqu'à l'autre bout puis grimpez l'échelle qui se trouve à droite.

Avancez à droite jusqu'au fond du couloir, prenez les munitions dans le coin droit puis revenez et activez le levier qui est près de la lampe. Tuez un Aiguilleur, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et descendez au niveau inférieur. Repérez l'entrée de droite, pénétrez à l'intérieur et effectuez une sauvegarde. Ensuite, sortez, descendez plus bas puis suivez le chemin du tunnel. Ensuite, tournez à droite et atteignez le portail n°15. Tournez le levier pour faire entrer Elle et préparez-vous à combattre trois Aiguilleurs. Il est préférable d'effectuez des attaques en mêlée et de préserver les munitions. Ensuite, éliminez le Siam qui arrive à l'aide de votre fusil de chasse. Une fois que les ennemis sont achevés, le portail s'ouvre. Poursuivez alors le chemin du tunnel et montez à l'échelle.

Descente aux enfers

Maintenant que vous êtes dans la rue, avancez dans la rue principale et repérez la maison du docteur Fitch sur la carte. Eliminez les deux Sauvages qui rodent dans la rue, tournez à droite au prochain tournant et dirigez-vous vers le cabinet du docteur. Après la courte scène cinématique, poursuivez le docteur, ouvrez la porte et entrez au cabinet.

Prenez la boisson de santé sur le comptoir, entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir à droite et examinez le coffret sur la coiffeuse. Ensuite, revenez au couloir et dégommez cinq infirmières. Entrez dans la pièce par laquelle ces dernières sont sorties, prenez la petite clé et le sérum. Ensuite, revenez à la pièce précédente, utilisez la clé et ouvrez le coffret.

Après la courte scène, vous changez de monde. Suivez alors l'unique chemin dans la chambre, ignorez Josh et tournez à gauche. Descendez les marches puis continuez à droite à la prochaine bifurcation. Sautez, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et descendez les escaliers. Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un trou dans le mur et sautez. Continuez le long du couloir, sautez pardessus le premier ventilateur et repérez une poupée rouge. N'examinez pas cette poupée car il s'agit d'un piège. Si vous l'examinez, un Brouillard vous attaquera par derrière. Donc, ignorez-la et descendez par le trou qui se trouve dans le second ventilateur. Eliminez les

Essaims, prenez les munitions sur la table et descendez les escaliers. Ensuite, sautez de l'autre côté des escaliers et remontez jusqu'à ce que vous distinguiez une ouverture avant le panneau Exit. Descendez via cette ouverture, montez d'abord les marches et prenez la boisson de santé qui est à droite. Ensuite, descendez et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez Josh. Faites attention au Brouillard qui arrive et tuez-le. Courez à gauche, sautez sur la passerelle et continuez à gauche. Suivez le chemin de la passerelle, descendez à l'échelle et avancez à gauche. Descendez encore une fois et prenez d'abord le chemin de gauche. Avancez, faufilez-vous entre les canaux, passez sous le ventilateur et prenez le pied-de-biche.

Maintenant, battez en retraite et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle, tirez sur le levier pour stopper le ventilateur et passez. Suivez le couloir, passez à travers un autre ventilateur puis tournez à gauche. Avancez jusqu'au fond, passez à travers le ventilateur de droite et écrasez les Essaims qui vous attaquent. Coupez la membrane de gauche, activez le levier sur le mur et passez via un autre ventilateur. Maintenant, descendez à travers le ventilateur au sol et poursuivez le long du corridor.

Lorsque vous atteignez la pièce remplie de ventilateurs, vous devez résoudre une énigme pour pouvoir passez sous les ventilateurs. L'objectif est simple, vous devez transférer le courant d'un ventilateur à l'autre pour stopper tous les ventilateurs qui sont sur une même ligne. Pour cela, tirez d'abord sur le levier n°5 pour l'arrêter et activez le n°4. Ensuite, tirez sur le levier n°4 pour arrêter celui-ci et activez le n°3 et ainsi de suite jusqu'au ventilateur n°2. Par la suite, commencez par le ventilateur n°6, refaites la même chose et transférez le courant jusqu'au ventilateur n°3. Ainsi, vous aurez une rangée de ventilateurs en arrêt. Alors passez à travers cette rangée et descendez à l'échelle. Suivez le couloir, sauvegardez votre progression et descendez par une autre échelle. Poursuivez le long de la passerelle, ouvrez une porte, parlez avec le docteur Fitch et préparez-vous à combattre une poupée.

D'abord, prenez la hache d'incendie et visez les jambes de la poupée. Essayez d'esquiver les attaques de Scarlett et contre-attaquez avec des attaques lourdes. Lorsque la poupée est assommée, visez le bras et attaquez-la. Répétez cette opération une seconde fois jusqu'à ce qu'une première séquence de touches apparaisse à l'écran. Par la suite, Scarlett change de forme et devient plus rapide. Lorsqu'elle monte au plafond, préparez-vous à appuyez sur la touche indiquée pour esquiver son attaque puis ripostez directement avec une attaque lourde pour l'assommer. Dès qu'elle est assommée, appuyez sur la touche indiquée pour lui planter le pied-de-biche dans le coeur. Répétez cette opération trois fois pour qu'elle meure. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans la chambre de Scarlett et vous obtenez la clé des fondateurs.

Hôtel de ville

Maintenant, quittez le cabinet du docteur Fitch et allez à Town hall. Il existe un Schisme et plusieurs Sauvage sur la route. Si vous êtes à court de munitions, ou si votre état de santé est critique, évitez-les et dirigez-vous directement vers Town Hall. Entrez, avancez à gauche puis entrez dans la première pièce de gauche. Effectuez une sauvegarde, sortez puis entrez dans la pièce centrale. Prenez la carte postale, approchez-vous du pupitre et utilisez la clé des fondateurs pour ouvrir un passage secret. Descendez l'escalier secret, prenez la trousse de premiers soins et continuez à droite. Entrez dans le petit couloir, prenez votre couteau et éliminez les trois infirmières. Ensuite, trouvez le symbole près de la lampe et prenez la dague de cérémonie qui s'y trouve.

Maintenant, utilisez la dague et déverrouillez la porte qui se trouve entre les livres déchirés. Entrez dans le nouveau passage, suivez le chemin du corridor (à droite) et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une échelle. Cette dernière mène au mausolée de Fitch. Grimpez, utilisez la dague pour déverrouiller la porte et sortez. Avancez directement vers le mausolée en face, ouvrez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le sérum qui se trouve sur la tombe de droite puis sortez. Maintenant, avancez à gauche et parcourez tout le chemin jusqu'à la maison d'Alex. Eliminez deux Brouillards dans le bassin vide, prenez les munitions et la trousse de soins, puis montez. Eliminez un autre Brouillard, entrez dans les corridors des mausolées jusqu'à ce que vous aperceviez une porte bloquée par des planches en bois. Prenez votre hache, détruisez les planches et prenez le nouveau pistolet au manche chromé qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, sauvegardez votre progression et continuez à traverser le cimetière. Prenez le raccourci qui est en face de la cage du jardin Est, éliminez deux Sauvages puis montez. Poursuivez le chemin, dégommez un autre Brouillard et atteignez enfin l'arrière de la maison.

Maison des Shepherd

Entrez dans la cuisine de la maison, détruisez les planches qui bloquent la porte de droite et entrez. Prenez la trousse de soins qui se trouve sur la petite table puis sortez de la cuisine. Tournez à droite, repérez la trappe et descendez au sous-sol. Faufilez-vous à travers la membrane qui est à gauche des marches, déverrouillez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le fusil d'acier dans le casier, la clé du grenier sur la table et sortez.

Maintenant, montez les escaliers et atteignez l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la porte qui est au fond du couloir (à gauche), utilisez la clé du grenier et ouvrez la porte. Ouvrez la porte suivante, montez les escaliers et poussez l'armoire qui se trouve au fond. Entrez, repérez le puzzle sur la table et résolvez-le. En effet, vous devez déplacer les pièces du puzzle afin de recréer l'image qui se trouve sur la table. Une fois que le puzzle est résolu, vous obtenez la carte de Silent Hill. Maintenant, descendez et rejoignez le salon.

Après la scène cinématique, montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce de droite. Entrez dans la salle de bain de la pièce, prenez le Lapin en peluche et la Masque indifférent puis sortez. Redescendez les marches, entrez dans la cuisine et dégommez le Schisme. Prenez la boisson de santé, le Masque renfrogné et entrez par la porte qui se trouve à droite de l'entrée. Repérez les corps attachés et examinez-les. Placez le masque indifférent sur le corps qui est en face et placez le masque renfrogné sur le corps qui est derrière.

Maintenant, revenez au hall principal et activez le levier pour le mettre sur la seconde position. Montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce à gauche. Poussez la table de droite, prenez le médaillon caché en-dessous puis montez les escaliers jusqu'au grenier. Dégommez le Schisme qui est à droite, faufilez-vous entre les ventilateurs de gauche et prenez les munitions qui sont au fond. Maintenant, revenez sur vos pas et entrez par le trou qui est juste à droite des escaliers. Prenez la médaille sur le mannequin, éliminez le Schisme et sortez. Avancez au fond à gauche, faufilez-vous entre les canaux jusqu'à ce que vous atteigniez la pièce. Prenez la troisième médaille sur la table et approchez-vous du mannequin qui est à gauche. Vous devez placer les trois médailles que vous aviez collectées dans le bon ordre. Pour cela, placez d'abord la médaille d'étoile déchue à gauche, placez la médaille coeur des ténèbres au milieu et placez la médaille d'actions viles à droite.

Maintenant, battez en retraite vers le hall principal et activez le levier pour le mettre en troisième position. Remontez à l'étage, prenez d'abord le couperet sur la table de droite puis entrez dans la chambre qui est à gauche du couloir. Découpez la membrane, prenez le couteau du boucher ainsi que le dessin puis revenez à la pièce. Repérez l'horloge près de la membrane et ajustez l'heure à 2h06 pour ouvrir les fenêtres. Enfin, approchez-vous de la seule fenêtre éclairée et placez le lapin en peluche.

Maintenant, revenez au hall principal et tirez sur le levier une dernière fois. Descendez au sous-sol, dégommez l'Épieur au fond et passez par le trou à droite. Faufilez-vous entre les canaux, coupez la membrane et entrez. Prenez la lame implantée dans le corps et examinez la table. Maintenant, résolvez le puzzle et placez les trois couteaux que vous avez ramassés sur la planche. Pour cela, placez le couteau du boucher en haut, le couperet au milieu et placez le couteau du croque-mitaine sur la tête du Schisme, en bas. Enfin, rebroussez chemin, revenez au hall principal et ouvrez la porte.

Arrivée à Silent hill

Après la scène cinématique, montez les escaliers du quai, grimpez à l'échelle et passez par la brèche dans le mur. Avancez vers la boutique située à gauche de la rue, passez à travers le trou de la clôture et prenez les munitions sur les caisses. Ensuite, effectuez une sauvegarde, sortez et rejoignez la prison. Après une courte discussion avec Wheeler, poursuivez jusqu'à la fin du chemin et entrez par la porte métallique. Suivez la route de gauche et approchez-vous de la porte arrière de la prison. Toutefois, vous devez d'abord couper le courant électrique avant de pouvoir entrer. Pour cela, continuez le long du chemin, dégommez deux Épieurs et un Sauvage puis entrez par la porte métallique qui se trouve à la fin de la rue. Descendez, éliminez l'Épieur à droite, prenez la boisson électrique sur le radiateur puis montez les marches et sortez.

Avancez d'abord à droite, prenez les munitions pour fusil d'assaut dans le coin droit puis revenez à gauche. Avancez ensuite à droite, éliminez les ennemis qui vous attaquent et entrez dans le Poste Toluca Lake. Prenez les munitions sur le comptoir, ouvrez la porte de droite et accédez au hall principal. Avancez au fond à gauche, prenez la boisson de santé, saisissez la turquoise dans le lavabo puis sautez par-dessus le trou. Une fois que vous êtes dans l'autre pièce, sauvegardez votre progression et brisez les planches de la porte. Atteignez la cuisine, prenez la clé sur la table et

revenez jusqu'au hall principal. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et descendez à la station électrique.

D'abord, dégommez les Cultistes qui vous attaquent près de la vanne A. Utilisez des attaques en mêlée avec le pied-de-biche ou visez la tête, pour les éliminer rapidement. Ensuite, vous devez résoudre une petite énigme pour pourvoir désactiver le générateur. En effet, vous devez tourner les vannes dans le bon ordre pour y arriver. Par conséquent, montez à l'étage supérieur via l'échelle, tournez d'abord la vanne B. Ensuite, redescendez et tournez la vanne A. Puis enfin, remontez l'échelle et tournez la vanne C. lorsque le voyant vert s'allume, rejoignez le panneau de contrôle et activez le levier pour couper le courant. Descendez à l'échelle et préparez-vous à combattre deux Cultistes armés. Sortez de la salle du générateur et quittez le Poste Toluca Lake.

Prison

Maintenant, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et dirigez-vous vers la prison. Lorsque vous arrivez à la porte arrière de la prison, un Siam défonce la porte et vous attaque. Prenez votre fusil à pompe et éliminez-le. Ensuite, entrez, prenez la boisson de santé sur le container puis avancez à gauche et entrez par la porte sur le côté. Effectuez une sauvegarde, avancez à gauche, entrez dans la pièce de contrôle et activez le levier. Une fois que la porte métallique est ouverte, entrez, prenez la hache et brisez les planches de la porte à gauche. Entrez, prenez la trousse de premiers soins et sortez. Suivez le corridor, brisez le miroir qui est à gauche de la porte, sautez par-dessus et ouvrez la porte de droite. Une fois que vous êtes dans le hall principal, prenez la carte de la prison près des escaliers, ouvrez d'abord toutes les portes éparpillées dans le hall et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur des pièces.

Ensuite, montez les escaliers et suivez le chemin de la passerelle. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la salle de contrôle et activez le levier. Sortez, entrez par la porte de droite et éliminez les deux Cultistes, plus loin. Activez le levier qui est à droite, descendez les escaliers et entrez dans la cellule de gauche. Prenez les munitions ensuite ouvrez la porte qui est au fond du corridor. Tuez deux Cultistes, activez le levier qui se trouve à droite pour libérer Wheeler puis tuez un Siam après la scène cinématique.

Par la suite, suivez Wheeler jusqu'à la première pièce et activez le levier. Ensuite, suivez-le jusqu'à la salle de contrôle et attendez qu'il prenne les commandes des portes de la prison. Sautez par-dessus le vide, avancez à gauche et attendez que Wheeler vous ouvre la porte du bloc A. Entrez, prenez la boisson de santé dans la seconde cellule puis ouvrez la porte au fond du corridor. Wheeler essaye d'ouvrir la porte métallique mais elle est coincée. Donc, revenez au corridor et attendez que votre ami ouvre la première porte de droite. Entrez, descendez les escaliers et accédez au second corridor. Dégommez un Aiguilleur près de la première cellule puis entrez dans la salle de bain. Tuez deux autres Aiguilleurs. Avancez à gauche au fond, prenez la hache et détruisez les briques qui sont à droite de la porte. Faufilez-vous à l'intérieur de la pièce voisine, ouvrez la porte et montez les escaliers. Sauvegardez votre progression, continuez jusqu'à la porte du fond et avancez jusqu'à ce que la radio de Wheeler revienne.

Maintenant, battez en retraite, descendez les marches près du point de sauvegarde et entrez par la porte qui se trouve en bas. Continuez jusqu'au corridor, avancez vers la porte suivante et entrez. Vous remarquerez que le clavier est inactif à cause de la coupure du courant. Votre objectif est donc de le mettre en marche. D'abord, revenez au corridor, entrez dans la cellule n°11 et faufilez-vous dans la cellule avoisinante. Examinez le phare de la voiture et prenez le fil conducteur. Ensuite, montez les escaliers de droite et prenez la boisson de santé en haut des marches. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la seconde cellule et prenez le fil conducteur sur le radiocassette. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle et sortez. Ouvrez la porte de la pièce de droite et prenez le troisième fil sur la table.

Maintenant, revenez au corridor de l'étage supérieur et entrez dans la cellule illuminée. Approchez-vous du panneau de contrôle et branchez les fils que vous aviez pris. Effectuez des tests et trouvez ainsi la bonne combinaison. Lorsque le courant est rétabli, redescendez les escaliers et activez d'abord les deux leviers. Entrez dans la cellule n°12 et lisez le papier placé sur le mur pour connaitre le code d'accès du clavier. Ensuite, approchez-vous du clavier et tapez le code 110391 pour déverrouiller la porte. Entrez et suivez le chemin du corridor jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Choisissez de ne pas tuer la mère d'Alex puis revenez sur vos pas et sortez. Sauvegardez la partie, ouvrez la porte de droite et entrez. Vous devez maintenant résoudre une énigme afin de poursuivre votre progression. En effet, vous devez lire les énigmes sur les ardoises et placer la bonne réponse sur le dispositif qui se trouve en face. Donc, la réponse de la première énigme de droite est "Rien". La réponse de la seconde énigme au fond est "la tombe" et la dernière énigme à gauche est "le chevalier". Maintenant, examinez le quatrième côté du dispositif et choisissez d'aller à

l'intérieur. Descendez par le trou et rencontrez Wheeler.

Maintenant, faufilez-vous entre les canaux de droite, montez les escaliers et suivez le corridor jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce occupée par deux Aiguilleurs.
Dégommez-les puis poursuivez le long du corridor. Enfin, ouvrez la porte qui mène à la pièce où le juge Holloway est attaché et préparez-vous à combattre le boss.

Prenez votre dague, esquivez les attaques du monstre grâce à des roulades puis attaquez à votre tour. Infligez-lui un max de dégâts grâce à des combos rapides puis esquivez ses attaques à nouveau. Lorsque le monstre vous prend entre ses mains, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous libérer. Continuez à lui infliger des dégâts jusqu'à ce que la séquence de touches apparaisse. Appuyez alors sur le bouton indiqué pour achever le monstre.

Maintenant que la fenêtre est brisée, sautez à travers elle et suivez la passerelle jusqu'à la porte.

L'église

Suivez Joshua, éliminez un Brouillard, tournez la vanne pour ouvrir la porte et continuez. Dégommez un second Brouillard, prenez les munitions près des escaliers puis montez les marches et entrez dans l'église.

Prenez la carte de l'église qui est sur le banc, à droite, passez par la brèche de droite et prenez les munitions qui sont dans la pièce qui se trouve en bas des marches. Ensuite, revenez au hall principal et dirigez-vous vers le pupitre. Utilisez le poignard pour déverrouiller la porte qui mène à l'aile Est et éliminez le Schisme qui en ressort. Abordez cet endroit, tournez la vanne qui se trouve près de la cage puis éliminez les Essaims qui vous attaquent. Approchez-vous de la cage, prenez la plaque du calice et montez à l'étage supérieur. Prenez la boisson de santé qui se trouve plus loin, saisissez la bougie éteinte (à gauche) et parlez à la personne qui se trouve dans le confessionnal. Prenez la plaque de l'homme à genoux, Effectuez une sauvegarde puis descendez et allez maintenant à l'aile Ouest. Placez la bougie éteinte sur le calice et récupérez ainsi la plaque du calice. Prenez les munitions qui sont à gauche puis montez les escaliers qui sont à l'entrée de la pièce. Prenez la boisson de santé sur la table de droite et les munitions pour fusil à pompe près des bancs (à gauche) puis découpez le tableau de l'homme désireux. Prenez la plaque de l'arbre, dégommez le Schisme qui arrive puis entrez par la porte métallique qui est désormais déverrouillée. Prenez les munitions à droite, revenez à gauche et prenez la trousse de premiers soins sur la table. Prenez la plaque de l'épée qui se trouve sur la fenêtre entre les pieds du chevalier. Tout de suite après, vous êtes attaqué par deux Siams. Dégainez votre fusil de chasse et éliminez les deux monstres qui sont dans le hall.

Ensuite, approchez-vous du pupitre et résolvez le puzzle. Pour chaque nom, placez le calice qui correspond. La solution est la suivante :

Vengeance = Plaque de l'épée
Désir = Plaque de l'arbre
Peine = Plaque de la bougie
Pénitence = Plaque de l'homme à genoux
Sacrifice = Plaque du Calice

Une fois que les plaques sont bien placées, le pupitre descend et le père d'Alex apparait. Après la scène cinématique, prenez la boisson de santé près de l'entrée et descendez les longs escaliers. Avancez à gauche, prenez l'uniforme qui est sur la table puis revenez à droite des escaliers. Passez à travers la vapeur et appelez l'élévateur.

Le repaire

Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour ne pas mourir entre les mains du juge Holloway. Une fois que cette dernière est morte, prenez la carte de repaire, la boisson de santé, la dague de cérémonie et la trousse de premiers soins qui sont sur les tables. Sauvegardez votre progression, sortez de la pièce, repérez la pièce 212 dans le secteur 2 de la carte et atteignez-la. Prenez votre dague, éliminez le Cultiste qui se trouve à l'intérieur puis prenez le tuyau en acier planté dans le corps du policier. Ensuite, brisez la glace (à gauche) et accédez

à la pièce voisine. Tuez un autre Cultiste, prenez le pistolet MK23, la clé du secteur 3 et les munitions pour fusil de chasse puis revenez au corridor du secteur 2. Eliminez deux Cultistes dans le couloir et dirigez-vous vers le secteur 3. Passez sous le grillage, utilisez la clé pour déverrouiller la porte et entrez. Eliminez le Cultiste, prenez la barre en acier et ouvrez la porte qui se trouve dans le coin, à droite. Avancez le long du corridor, éliminez deux autres Cultistes et atteignez la pièce 320.

Après la courte scène cinématique, grimpez par-dessus le grillage, poussez le réfrigérateur et ouvrez la porte avec la barre en acier. Faites attention à la scie électrique de Ackers et combattez-le. Les attaques de ce dernier sont lentes. Par conséquent, prenez la dague de cérémonie et réalisez des combos rapides. Ne lui laissez pas le temps d'attaquer et infligez-lui des coups de couteau rapides pour le dégommer.

Maintenant que Ackers est mort, revenez à la pièce 320 et prenez la trousse de premiers soins ainsi que la boisson de santé. Entrez dans la pièce avoisinante, prenez la clé de la chambre 301 située à droite de la citerne puis revenez au corridor du secteur 3. Tournez le levier pour faire passer Elle ensuite passez sous la porte à votre tour. Courez le long du corridor et atteignez le hall principal du secteur 3. Eliminez deux Cultistes, utilisez la clé de la chambre 301 et ouvrez-la. Prenez le sac contenant toutes vos armes puis inspectez la pièce et prenez la boisson de santé, les munitions et le sérum. Ensuite, brisez la glace, prenez la trousse de premiers soins dans le réfrigérateur et battez en retraite vers le secteur 1.

Tuez un Cultiste, avancez à droite, tournez la vanne puis attendez qu'Elle ouvre le portail pour passer.

Entrez dans la première chambre (à gauche), prenez le fusil de sniper sur la table de gauche et les munitions dans le casier. Ensuite, brisez le miroir et découvrez Wheeler entre la vie et la mort. Choisissez de donner à Wheeler une trousse de premiers soins puis entrez dans la pièce à côté.

Avancez tout droit, le long du corridor, jusqu'à la porte d'en face. Avant d'entrer par cette porte, tournez à droite, repérez le point de sauvegarde et effectuez une sauvegarde.

Maintenant, entrez dans la salle des rituels et tentez de résoudre le puzzle qui suit. D'abord, déverrouillez les colonnes grâce à la dague et affichez le texte sur les fenêtres. Vérifiez les symboles qui se trouvent sur les colonnes et représentez les mêmes symboles en ordre sur la roue extérieure. Les plaques au sol représentent les symboles sur la roue intérieure. Il faut placer le bonhomme à droite, les montagnes à gauche et l'air en haut. Concernant la roue extérieure il faut aligner le symbole de la balance avec celui de l'air et aligner l'oeil avec le bonhomme.

Ensuite, approchez-vous de la porte et résolvez un second puzzle. Faites tourner le cercle intérieur jusqu'à ce que le symbole de l'eau qui coule se reflète dans le carreau. Puis, faites tourner le cercle extérieur jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Avant d'entrer, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Maintenant, lisez les inscriptions sur les tombes pour entamer le combat final. Au début du combat, l'araignée projette de la fumée toxique et effectue de temps en temps des attaques avec ses pattes. Donc, tentez d'esquiver ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez toutes les armes dont vous disposez, visez le torse de l'araignée et tirez. Lorsque le monstre encaisse assez de balles, il commence à se balancer vers l'arrière et expose tout son corps. Prenez alors votre dague, approchez-vous de lui par le côté et effectuez des combos rapides. Lorsque vous lui infligez assez de dégâts, approchez-vous de lui une dernière fois et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour le tuer. Une fois que l'araignée est achevée, Josh en ressort et le jeu s'achève.

Silent Hill HD Collection

© Konami / Hijinx Studios 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Solution de Silent Hill 2

Avant Propos

Avant de vous lancer dans l'horreur, vous devez choisir un mode de difficulté pour les combats et pour les énigmes.

Niveau d'action
-Beginner
James a beaucoup d'énergie, les ennemis sont très faibles et ne reviennent jamais à la vie. Ils sont également beaucoup moins nombreux que dans les autres modes.
-Easy
La jauge d'énergie est assez grande, les ennemis sont plutôt faibles et ne reviennent jamais à la vie.
-Normal
James n'a pas énormément d'énergie, il peut lui arriver de trébucher. Les ennemis sont assez coriaces et peuvent ressusciter.
-Hard
James n'a vraiment pas beaucoup d'énergie et trébuche assez fréquemment. Les ennemis sont très coriaces, ils ne meurent jamais vraiment et se déplacent rapidement.

Niveau des énigmes
-Easy
Les énigmes sont très faciles à résoudre. La plupart étant vraiment évidentes.
-Normal
Les énigmes sont d'un niveau correct pour qui n'est pas habitué à ce genre de jeu. Il faudra un peu plus fouiller pour trouver des indices qu'en mode facile.
-Hard
Cette fois, les énigmes sont vraiment difficiles. Vous devrez bien lire les documents que vous trouverez et parfois, il faudra décoder leur signification.
-Extra Hard
Ce mode n'est disponibles qu'une fois les trois autres terminés. Autant vous dire que les énigmes sont plus que difficiles !

L'entrée dans Silent Hill

Vous commencez votre voyage vers l'enfer dans des toilettes puants aux abords de Silent Hill. Allez récupérer la précieuse carte de la ville dans votre voiture et en route. Passez par les escaliers à côté du camion blanc. Suivez le long sentier à travers le brouillard jusqu'au cimetière. (Vous noterez au passage un point de sauvegarde dans le puits, mais il ne sert pas à grand chose à ce stade du jeu...). Dans cet endroit des plus lugubres, vous rencontrez une jeune fille du nom d'Angela. Elle n'a pas l'air très rassurée et tente de vous dissuader d'aller à Silent Hill. Mais rien à faire, James veut à tout prix retrouver sa femme, ou en tout cas trouver l'auteur de la lettre. Sortez par la grille opposée. Vous êtes de nouveau sur un long sentier. Celui-ci mène tout droit à Silent Hill. Si vous avez déjà terminé le jeu une fois, arrêtez vous au niveau des troncs d'arbre sur la droite (juste après le cimetière) pour trouver une **tronçonneuse**. Si c'est la première fois que vous jouez, elle n'y sera pas. Sans vous préoccuper des bruits alentours, continuez jusqu'à arriver sur Sanders

St. A l'est du marchand de fleurs (Flower Shop) se trouve une **trousse de soins** sur une table.

A l'intersection de Sanders St et de Lindsey St, vous découvrez des traces de sang par terre et apercevez au loin une créature. Avant de la suivre, traversez le carrefour pour récupérer une **boisson revigorante** sur des marches (Lindsey St). Remontez Lindsey St et prenez une **boisson revigorante** juste avant de tourner sur Vachss Rd. Entrez dans la petite cour sur votre droite. Il y a là un point de sauvegarde et **2 boissons**. Continuez sur Vachss jusqu'au bout du chemin. Vous commencerez à entendre des grésillements. Ce bruit deviendra vite familier dans le jeu. C'est en fait une vieille radio qui réagit à la présence des créatures de Silent Hill. Pour l'instant vous n'avez pas cette radio. Il ne tient qu'à vous d'aller la récupérer dans le petit tunnel. Vous faites votre première rencontre avec un monstre. James ne trouve rien de mieux qu'une **planche de bois** pour se défendre. Frappez violemment la créature pour en venir à bout puis ressortez. Ca y est, vous avez la radio. Comme je vous l'ai dit, elle se mettra à grésiller à l'approche des monstres. Je ne vous indiquerai donc pas dans cette solution l'emplacement de tous les ennemis de base. Vous n'aurez qu'à écouter les grésillements. Revenez sur Lindsey St et commencez à explorer la ville. Vous trouverez encore une **boisson** sur Lindsey. Un peu plus bas, vous verrez une étrange stèle mais des mots manquants vous empêcheront de comprendre le sens des inscriptions. Descendez vers Martin St puis remontez la rue. Ramassez la **boisson** derrière la voiture verte. Au bout de la rue, vous trouverez un cadavre. En le fouillant vous pourrez récupérer la **clé de l'immeuble**. Descendez maintenant la rue. Après l'intersection avec Katz St, récupérez une **boisson**. Continuez vers Happy Burger où une **trousse de soins** vous attend sur le parking. Descendez vers Saul St, mais pensez à prendre la **boisson** sur Neely St au passage. Entrez dans le camping-car garé au bout de Saul St. Lisez la note sur le canapé. Apparemment quelqu'un a rendez-vous au Neely's Bar. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde et une nouvelle arme : l'**Hyper Spray** (seulement après avoir terminé le jeu déjà deux fois).
Sortez du véhicule et allez au bar. Vous trouvez une carte sur le comptoir. Le message sur le mur reste très énigmatique... Rendez-vous maintenant au restaurant Lucky Jade où vous trouverez des **balles de pistolet** et une **trousse de soins**. Remontez Neely St. Près de l'homme mort, vous pourrez lire les pages éparpillées du calepin. Enfin, revenez sur Katz St et déverrouillez le portail des appartements Wood Side et entrez.

Wood Side

Précipitez-vous à gauche pour décrocher le plan des lieux. Ca peut toujours être utile. Vu que vous n'avez pas encore de lampe torche, vous ne pourrez consulter la carte que dans les zones éclairés. Logique. Ramassez la **boisson revigorante** avant de monter. Vous pouvez aussi sauvegarder si vous le désirez. Montez d'un étage. Tournez à droite et foncez vers la chambre 205. Au milieu de la pièce, vous voyez un mannequin. (Notez les habits, ce sont ceux que porte Mary...). Emparez-vous de la lampe torche et tuez le monstre qui se réveille à ce moment là. Continuez votre exploration par l'appartement 210 où vous trouverez **2 boîtes de balles pour pistolet**. Revenez aux escaliers et montez au second étage. Une grille bloque tout une partie de l'étage mais vous repérez une clé par terre de l'autre côté. Alors que vous êtes sur le point de l'atteindre, une petite fille sortie de nulle part, arrive et envoie la clé plus loin d'un coup de pied mal intentionné. La fille disparaît aussi rapidement qu'elle est apparu. Temps pis pour la clé...
Rendez-vous dans la chambre 301. Un chariot de supermarché est mystérieusement laissé en plein milieu de la chambre. En le fouillant, vous découvrez un providentiel **pistolet**. Cette arme est plus efficace que la planche mais étant donné que les balles ne sont pas infinies dans ce jeu, je vous conseille vivement de rester équiper de la planche pour l'instant. Redescendez au 1er étage (2nd floor). Au détour d'un couloir, vous entendez un cri. Il venait du nord. Montez le couloir jusqu'à la grille. Vous distinguez assez mal l'ennemi qui se tient derrière mais votre radio émet des grésillements à n'en plus finir. Impuissant pour l'instant, vous êtes forcé de le laisser tranquille. Allez dans l'appartement 208. Dans le salon, c'est le spectacle morbide d'un homme mort devant sa télé qui s'impose à vous. Ramassez la **clé de la chambre 202** sur l'étagère. Sur un des murs, vous pouvez lire l'inscription Henry, Mildred, Scott. A côté de chaque nom se trouve une flèche noire. Inspectez l'horloge même si vous ne pouvez rien faire pour l'instant, pas même la pousser. Il faudra revenir plus tard. Revenez dans le salon et lisez le carnet posé à côté du téléphone. Cela vous donnera des indices sur les noms du mur. Sortez. Le monstre derrière la grille a disparu. Pas le temps de le chercher. Dirigez-vous vers la chambre 202. Prenez la **boisson** dans la cuisine. Il y a un trou dans le mur. Passez votre main au travers pour en sortir la **clé de l'horloge** et allez l'utiliser immédiatement dans l'appartement 208.

Enigme de l'horloge
Quel que soit le niveau de difficulté choisi, il vous faudra positionner les aiguilles pour indiquer 9h08. Vous entendrez alors un déclic et vous pourrez pousser l'horloge pour dégager le chemin.

Passez dans la chambre 209. Prenez également une **boisson** dans la cuisine et sauvegardez votre progression. Sortez dans le couloir et empruntez les escaliers nord pour atteindre le 2ème étage (3rd floor). Ramassez les **balles de pistolet** dans la cage d'escaliers. Entrez dans la chambre 307. Vous assistez à l'une des scènes les plus glauques du jeu : des monstres en train de copuler. Parmi eux, vous reconnaissez Pyramide Rouge (c'est celui qui se tenait derrière la grille tout à l'heure). Il quitte la pièce et vous laisse tranquille. Emparez-vous de la clé de la cour dans le placard puis quittez cette pièce à votre tour. Allez ramassez la clé de la sortie de secours près de la grille dans le couloir. Dans la petite pièce près de la chambre 303, il y a des **balles de pistolet** à prendre. Entrez maintenant dans la chambre 303 et récupérez des **balles de pistolet**, une **trousse de soins** et une **boisson revigorante**. Passez ensuite par les escaliers à l'extrême ouest du bâtiment. Descendez jusqu'au rez-de-chaussée et allez prendre les canettes de jus au bout du couloir. Toutes les formes ici sont verrouillées donc ne vous attardez pas dans le coin et allez dehors. Revenez à l'entrée de l'immeuble (un peu plus à l'ouest) et remontez au 1er étage (2nd floor). Inspectez le vide-ordures dans la petite pièce à côté de la chambre 203, et jetez-y les canettes pour décoincer l'objet. Allez le récupérer dehors près de l'entrée. C'est une **pièce [Vieil homme]**.
Vous trouvez aussi un vieux magazine qui fait état d'un meurtre commis par Walter Sullivan... Revenez à l'intérieur mais ne montez pas, allez plutôt ouvrir la porte au fond, elle mène à la cour. Dirigez-vous vers la piscine, débarrassez-vous des monstres qui s'y sont regroupés et fouillez le landau pour trouver une **pièce [Serpent]**. Allez vers les chambres à l'est. Allez prendre les **balles de pistolet** dans la 104 puis entrez dans l'appartement 101.

Des bruits ignobles vous indiquent que quelqu'un est là, quelqu'un de malade. Ramassez les **balles de pistolet** puis ouvrez la porte de la salle de bains. Vous rencontrez Eddie accroupi devant les toilettes en train de vomir tout ce qu'il peut. Après cette conversation des plus charmantes, revenez dans le hall d'entrée et montez au 1er étage (2nd floor). Passez par la sortie de secours à l'Ouest pour rejoindre un autre appartement.

Blue Creek

Inspectez les toilettes (on reste dans le bon goût...). Vous trouvez un porte-feuilles contenant un code secret. Ce code varie à chaque partie, je ne peux donc pas vous le donner ici. Il y a un coffre-fort dans cette chambre. Comme par hasard, le code que vous venez de trouver est en fait la combinaison du coffre.

Enigme du coffre-fort
En mode facile et normal, il suffit d'entrer la combinaison trouvée dans le porte-feuilles. Placez le cadran sur le premier chiffre puis tournez vers la droite jusqu'au second, vers la gauche jusqu'au troisième et enfin vers la droite jusqu'au quatrième.
En mode difficile, des X et des V font leur apparition dans le code. Il faut savoir qu'ils représentent des chiffres romain, X = 10 et V = 5. Il suffit d'ajouter les chiffres entre eux.
Ainsi,
X7 = 10 (10 + 7)
V8 = 13 (5 + 8)
VV9 = 19 (5 + 5 + 9)
En mode Extra Hard, certains chiffres sont remplacés par des lettres. A = 1, B = 2, C = 3, D = 4...
Ainsi,
A4 = 5 (1 + 4)
D2 = 6 (4 + 2)
F8 = 14 (6 + 8)
Dans le coffre, vous trouverez **4 boîtes de balles de pistolet**.

Prenez la **boisson revigorante** dans la cuisine et sortez dans le couloir. Trouvez la porte blanche des escaliers. Entrez et ramassez le plan par terre. Revenez dans le couloir simplement pour lire la note accrochée sur la porte de la chambre 209 puis descendez d'un étage. Allez prendre la **trousse de soins** dans la petite pièce près des escaliers. Entrez dans la chambre 109. Vous y trouverez des **balles de pistolet** sur le canapé. Vous retrouverez également Angela allongée derrière la porte blanche. Elle est plutôt désorientée... Ramassez le **couteau d'Angela**. Prenez aussi la **pièce [Prisonnier]** dans cette salle. Puis rendez-vous dans la chambre 105 où vous pourrez sauvegarder. Si c'est la deuxième fois que vous faites le jeu, vous trouverez sur le comptoir de la cuisine du **chrisme blanc**. Inspectez le buffet.

Enigme des pièces
Le texte varie selon le niveau de difficulté. De façon plus ou moins évidente, il vous indique où poser les trois pièces. Voici les solutions :
En facile : Vieil Homme - Rien - Serpent - Rien - Prisonnier
En normal : Rien - Vieil Homme - Prisonnier - Rien - Serpent
En difficile : Rien - Vieil Homme - Rien - Serpent - Prisonnier
En Extra Hard : Vieil Homme - Rien - Serpent - Prisonnier - Rien
Le buffet s'ouvre et vous trouvez la clé de la maison de Lyne.

Vous pouvez maintenant aller ouvrir la chambre 209. Vous ne trouverez rien de particulièrement intéressant ici mais pourrez accéder à la chambre 208 où des **balles de pistolet** sont posées sur une chaise. Prenez la clé de l'escalier de l'appartement sur le lit puis sauvegardez car vous êtes sur le point de rencontrer Pyramide Rouge une nouvelle fois. Revenez dans le couloir et allez ouvrir la cage d'escaliers au nord.

1er face à face avec Pyramide Rouge
Vous avez le choix pour ce combat, soit vous évitez tous les coups de couteau de l'ennemi soit vous vous défendez avec le pistolet. De toute façon, l'issue est la même, Pyramide Rouge finira par fuir. Suivez-le. Et sortez de l'immeuble.

Rencontre avec Maria

Ramassez la **trousse de soins** près du grillage puis suivez le seul chemin disponible. Vous retrouverez la petite fille qui vous a joué un mauvais tour avec la clé. Elle se prénomme Laura et vous la reverrez plus tard dans le jeu. Continuez un peu au nord. Juste après l'arche, montez les escaliers à gauche pour récupérer **2 boîtes de balles pour pistolet**. Redescendez et continuez au nord. Vous arrivez enfin au Rosewater Park. Entrez dans le parc et tournez immédiatement à gauche pour aller prendre **2 boîtes de balles pour pistolet** qui traînent.
Tournez à droite pour récupérer une **boisson revigorante** sur un banc. Revenez au point de départ et tournez maintenant à la première à droite. Près du carrousel se trouve des **balles de pistolet**. Poursuivez au nord. Ramassez une **boisson** sous les lunettes panoramiques. Suivez le chemin de gauche pour rencontrer l'un des personnages les plus importants du jeu : Maria. Sa ressemblance avec Mary est troublante... Elle vous accompagnera à partir de maintenant. Suivez le chemin pour sortir du parc (à gauche puis toujours tout droit). Au niveau du parking, il y a une **boisson** à récupérer (tuez d'abord le monstre). Vous pouvez sauvegarder votre partie dans la cour de Jacks Inn.

Tournez sur Nathan Ave et allez prendre des **balles de pistolet** à l'extrême est de la rue. Descendez ensuite Manson St et tournez sur Katz St pour récupérer une **trousse de soins**. Remontez vers Nathan Ave et arrêtez-vous dans une petite allée pour récupérer une **boisson**. Rendez-vous ensuite à Texxon Gas pour y ramasser **2 boissons** et des **balles de pistolet** devant le gros camion blanc et une autre **boisson** et des **balles de pistolet** devant le store fermé. N'oubliez pas le **tuyau en acier** sur le capot de la voiture. C'est une arme de longue portée moyennement efficace. Si vous avez déjà terminé le jeu au moins une fois, vous trouverez dans le distributeur de journaux le **livre des Souvenirs Perdus**. Entre Texxon Gas et Jacks Inn, vous remarquez une portion de grillage abîmée juste derrière une voiture garée, c'est là que vous devrez aller pour la fin secrète du chien.

Continuez à l'ouest sur Nathan Ave. Arrêtez-vous sur le parking de Silent Hill Historical Society pour y prendre une **trousse de soins**. Poursuivez sur Nathan Ave jusqu'à la fin de la rue. Le cadavre d'un pauvre homme gît sur le goudron. Ramassez la carte à ses côtés puis les **balles de pistolet** qui traînent. La carte indique le bowling. Demi-tour, direction Pete's Bowl-O-Rama. Fouillez les buissons devant le bâtiment pour y découvrir une nouvelle **boisson**. Entrez dans le bowling.

Pete's Bowl-O-Rama et Heaven's Night

Maria vous attend à l'extérieur. Passez par la porte à votre gauche. Eddie mange une pizza et discute avec Laura. Traversez la pièce pour retrouver Eddie alors que Laura s'enfuit une nouvelle fois. Au lieu de vous précipiter à sa poursuite, allez récupérer des **balles de pistolet** au fond des rampes de bowling (à peu près au milieu). Sortez par la porte en fer puis rejoignez Maria dehors. Elle dit avoir vu Laura s'enfuir. Faites le tour du bowling jusqu'au bar Heaven's Night. La porte est fermée, mais Maria parvient à la crocheter. Entrez et montez les escaliers qui s'offrent à vous. Ramassez la **trousse de soins** sur la chaise avant de quitter les lieux. Descendez Caroll St pour enfin visiter l'hôpital de

Silent Hill.

L'hôpital Brookhaven

Prenez la carte sur le tableau d'affichage puis allez à la réception qui vous fait face pour sauvegarder votre partie. Lisez les rapports à côté du point de sauvegarde et prenez la **boisson** avant de passer dans la pièce à côté (Document romm sur le plan). Examinez les documents près de la machine à écrire. Vous aurez ainsi la **clé « Taureau Pourpre »**. Montez d'un étage. Vous tomberez face à face avec une nouvelle sorte de créature : les infirmières. Faites attention, car leurs mouvements sont plus rapides que ceux des autres monstres. Entrez dans le vestiaire des femmes (woman's locker room) et intéressez-vous à l'ours en peluche. Vous vous piquez sur une **aiguille tordue**. Gardez l'aiguille, elle pourra vous servir. Fouillez maintenant les casiers et vous trouverez un **fusil de chasse**. Passez ensuite dans le vestiaire des hommes. Vous trouvez la **clé de la salle d'auscultation** dans la poche de la blouse blanche, heu... rouge. Dirigez-vous vers la salle d'examen 3 et prenez en chemin les **balles de pistolet** sur le tabouret. Emparez-vous de la **trousse de soins** sur le matelas taché et examinez la machine à écrire pour y découvrir un code. Ce code n'est jamais le même, je ne peux donc pas vous le donner ici. Arrêtez-vous dans la chambre M2 pour la **clé « Oeil de Lapis »** et des **cartouches de fusil de chasse** puis dans la chambre M3 pour des **balles de pistolet** et une **boisson**. Enfin, faites un tour en M6 pour des **cartouches de fusil de chasse** supplémentaires et pour une autre **boisson revigorante**. Redescendez au rez-de-chaussée et visitez la salle d'auscultation (examination room). Passez dans la salle annexe (Doctor's lounge) et ramassez les **cartouches de fusil de chasse** dans le lavabo. Lisez la note sur le tableau. Le digicode du 3ème étage y est inscrit. Montez illico à cet étage.
Débarassez-vous de tous les montres dans le couloir et ramassez la **trousse de soins** par-terre. Placez-vous devant le digipad.

Enigme du digipad
En mode facile et normal, le code est tout simplement 7335.
En mode difficile et Extra Hard, il est écrit que le code correspond à la lettre T. En fait, il suffit de tracer un T sur le clavier. Cela donne dans l'ordre les chiffres 1, 3, 2 et 8. Le code est donc 1328.

Entrez dans l'aile des patients. Entrez dans la chambre S3. Maria dit se sentir un peu fatiguée. Vous la laissez se reposer ici. Avant de partir, pensez à prendre la **clé du toit** sur la table de chevet. Fouillez maintenant la chambre S11. Ramassez la **boisson** et sauvegardez. Revenez aux escaliers et montez sur le toit. Vous trouverez un journal intime par terre mais ien ne vous oblige à le lire. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici, donc rebroussez chemin. Malheureusement, la porte des escaliers est bloquée et refuse de s'ouvrir. Allez voir le grillage à côté... Pyramide rouge arrive et d'un coup d'épée, vous éjecte en contre bas dans la salle de soins spéciaux. Inspectez l'une des cellules. Il y a un mur taché de sang qui révèle un code. Comme d'habitude ce code change à chaque partie et suivant le niveau de difficulté choisi, il sera plus où moins facile de le déchiffrer. Direction maintenant la chambre S14. Cette pièce contient une boîte et visiblement, son propriètaire ne tient pas à ce que l'on puisse l'ouvrir au vu des nombreux cadenas qui l'emprisonnent.

Enigme de la boîte
Quel que soit le mode de difficulté choisi, il suffit de rentrer les deux codes trouvés auparavant pour ouvrir les deux cadenas (celui du mur ensanglanté sur le cadenas à molette, celui du papier carbone sur le digipad à droite) puis d'utiliser les clés Oeil de Lapis et Taureau Pourpre. A l'intérieur, vous trouvez... une mèche de cheveux !

Allez dans les douches. Il y a quelque chose de coincé dans le tuyau d'évacuation. En fabriquant une canne à pêche improvisée (aiguille + mèche de cheveux), vous parviendrez à le récupérer. Il s'agit de la **clé d'ascenseur**. Utilisez cette clé sur l'ascenceur juste à côté et descendez au rez-de-chaussée. Allez chercher des **cartouches de fusil de chasse** et des **balles de pistolet** en salle C3. Puis entrez en C2. Vous parvenez enfin à retrouver Laura. Elle accepte de vous suivre mais vous tend un piège aussitôt en vous enfermant dans une pièce.

Les monstres suspendus
Munissez-vous du fusil de chasse pour abattre les deux premiers monstres. Placez-vous dans un coin et tirez lorsque l'un d'eux s'approche d'un peu trop près. Pour le troisième, vous pouvez économiser vos cartouches de fusil et sortir votre pistolet. Après le combat, vous sombrez dans un monde plus chaotique encore.

L'hôpital Brookhaven, version sombre

Vous vous réveillez dans le jardin de ce qui semble être une version plus glauque de l'hôpital. En passant la porte, vous trouverez un point de sauvegarde et des **cartouches de fusil de chasse** par terre. Rendez-vous dans la pièce C1 et éliminez l'infirmière avant de ramasser la **boisson revigorante** et les **balles de pistolet**. Passez en C2 (une autre infirmière vous attend) et prenez la **trousse de soins**. Utilisez l'ascenseur pour monter d'un étage et vous rendre dans la pièce M4. Prenez les **cartouches de fusil de chasse** et la **boisson**. Entrez en M6, tout au bout du couloir, pour trouver des **balles de pistolet**, une **trousse de soins**, une **pile sèche** et la **clé magasin sous-sol**. Vous pouvez lire les notes sur le lit. Vous apprendrez ainsi qu'il existe une cachette au sous-sol... Montez au dernier étage et allez vérifier si Maria est encore là (chambre S3). Apparemment non. Elle est peut-être au sous-sol ? Faites un tour en S11 pour prendre des **balles de pistolet** et une **ampoule** et pour lire le message sur le lit. Remarquez la porte à côté de l'ascenseur. Elle porte une peinture des plus étranges... Restez à cet étage et allez chercher une **trousse de soins**, des **cartouches de fusil de chasse** et des **balles de pistolet** dans le petit dépôt (Store room). Passez par les escaliers (sauvegardez si vous le souhaitez) et descendez jusqu'au sous-sol. Utilisez la clé pour déverouiller la porte puis ramassez les **cartouches de fusil de chasse** par terre. L'étagère est tachée de sang, cela ne vous empèchera pas de la pousser pour découvrir un passage derrière. Maria est là. Après une petite dispute, elle décide de vous suivre une nouvelle fois. Descendez l'échelle du passage. Au milieu de la tâche de sang vous découvrirez un **anneau de cuivre**. Ramassez-le puis remontez à la porte bizarre à côté de l'ascenseur du dernier étage.
Placez l'anneau sur le doigt de la peinture. Rien ne se passe pour l'instant... prenez l'ascenseur pour descendre au premier étage (bouton 2). Lors de la descente, votre radio se mettra subitement en marche et vous entendrez trois questions qui vous sont directement adressées. Allez dans la grande salle (Day room) et demandez à maria de vous aider à ouvrir le frigo. Vous découvrirez un **anneau d'étain** à l'intérieur. Revenez à l'ascenseur et remontez. Rendez-vous dans le petit dépôt pour tenter de répondre aux questions posées par la radio. Une grosse boîte est apparue dans cette pièce. Examinez-la et entrez les bonnes réponses aux questions. Attention ! Vous n'avez qu'une seule chance. Si vous vous trompez, vous perdrez de l'énergie. Par contre, si vous parvenez à l'ouvrir, à vous le jackpot avec **5 boîtes de cartouches de fusil de chasse** et **2 ampoules**. Voici les réponses :
Question 1 : 3
Question 2 : 1
Question 3 : 3
Allez sauvegarder dans la cage d'escaliers car la suite est assez délicate, surtout en mode difficile. Placez le second anneau sur l'autre main de la peinture pour déverrouiller la porte. Descendez les escaliers, lisez le livre bleu au sol puis continuez votre descente jusqu'en bas. Vous êtes maintenant dans un couloir. Dès que vous passerez le premier coin, Pyramide Rouge surgira derrière Maria. Fuyez sans perdre une seconde. Si Pyramide Rouge rattrape Maria, c'est la fin. Vous atteindrez assez rapidement un ascenseur, mais les portes se refermeront avant que Maria n'ait pu vous rejoindre et vous devrez l'abandonner à son triste sort... Les portes s'ouvrent dansle hall d'entrée de l'hôpital. Allez dans le bureau du directeur et prenez la carte et la clé du hall de l'hôpital sur la table. Par la fenêtre, vous apercevez Laura dehors.Revenez dans le hall, sauvegardez et sortez de ce maudit hôpital.

Silent Hill, la nuit

Votre but est de rejoindre les locaux de la société historique, mais ce n'est pas la peine de vous y rendre maintenant car ils sont fermés à clé. Vous devez donc au préalable dénicher cette clé grâce au plan du directeur de l'hôpital. Ramassez les **cartouches de fusil de chasse** à côté du camion garé devant l'hôpital puis descendez jusqu'à Rendell St. Tournez vers l'ouest pour ramasser une **boisson revigorante**, une **trousse de soins**, des **balles de pistolet** et une **ampoule**. Prenez ensuite le côté est de la rue. Avant d'arriver à l'intersection de Munson, vous devriez avoir trouvé **3 boîtes de cartouches de fusil**, **2 boîtes de cartouches de carabine**, des **balles de pistolet** et une **boisson revigorante**. Dans la partie sud de Munson, prenez **2 boîtes de balles de pistolet** et revenez sur Saul St. Là, ce sont **2 boissons revigorantes** que vous devrez récupérer avant de passer par la porte grillagée pour rejoindre l'autre partie de la carte. Courez simplement sur les grilles pourne pas vous faire toucher par les monstres en dessous. Vous pouvez sauvegarder dans le camping-car. Longez Saul St pour prendre une **trousse de soins**, **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** ainsi que **2 boîtes de balles de pistolet**. Prenez Neely St et ramassez de suite à gauche une **trousse de soins**. Remontez Neely St en vous arrêtant à Happy Burger pour y trouver **2 boîtes de cartouches de carabine**. Prenez aussi les **balles de pistolet** au coin de Neely et de Sanders St et entrez dans le Neely's Bar pour y lire de nouvelles inscriptions sur les murs. Continuez sur Neely St et ramassez **2 boissons** avant d'arriver sur Katz St puis redescendez et tournez sur Sanders St. Ramassez une **boisson** sur les marches d'un appartement. Poursuivez sur Sanders St jusqu'au marchand de fleurs tout au bout. En chemin, vous récupèrerez **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**. Sur le parking du marchand de fleurs, prenez les **cartouches de fusil de chasse** et les **2 boîtes de balles de**

pistolet. Revenez à hauteur de Lindsey, là où se trouve la marque sur votre plan. Ramassez la **clé de serrage** sur le perron d'une maison et lisez la lettre. Continuez encore vers le nord et ramassez les **balles de pistolet** devant le store bleu avant d'arriver sur Vachss Rd. Redescendez vers Katz et ramassez les autres **balles de pistolet** à l'intersection. Traversez Katz St. A l'intersection avec Neely, prenez les **balles de pistolet** devant Grand Market puis les **cartouches de carabine** et la **boisson** devant Big Jay's. Continuez sur Katz St jusqu'à la porte à l'ouest et traversez le passage. Montez des escaliers à l'intersection de Katz et de Munson pour trouver une **boisson revigorante** et des **balles de pistolet**. Allez jusqu'à l'extrême fin de Katz pour récupérer une **trousse de soins** et une **ampoule**. Dirigez-vous vers Rosewater Park et sauvegardez au motel Jack's Inn.
Remontez vers le parc. A l'ouest du parking, vous pourrez prendre **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**. Continuez de monter, il y a une **ampoule** un peu plus haut sur votre gauche (directement à l'ouest de la statue entourée sur la carte). Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la statue. Allez y sans crainte car aucun monstre ne traîne dans le parc. Jetez un oeil derrière la statue et creusez le sol pour dégager une petite boîte enfouie. Utilisez la clé de serrage pour l'ouvrir et ainsi récupérer une **vieille clé en bronze**. Sortez du parc et dirigez-vous vers la société historique de Silent Hill. Passez simplement devant sans vous arrêter car il y a des **cartouches de carabine** à récupérer près du cadavre tout au bout de Nathan Ave. Revenez sur vos pas et entrez dans les locaux de la société.

La société historique de Silent Hill

Il y a un point de sauvegarde à la réception si vous en avez besoin. Passez dans les pièces suivantes et examinez tous les tableaux. L'un deux représente votre vieil ami Pyramide Rouge. Si vous jouez pour la seconde fois, vous trouverez également une **coupe en obsidienne**. Passez par le trou dans le mur et descendez en suivant l'interminable escalier.

La prison de Toluca

Vous arrivez dans un bureau. Lisez les documents et emparez-vous de la **trousse de soins** sur la table avant de continuer. Pour la suite, vous n'avez pas vraiment le choix, la porte à droite étant fermée à clé, vous devez tourner à gauche. Prenez ensuite à droite et entrez dans la première pièce pour récupérer des **balles de pistolet**. Sortez et prenez la porte au bout du couloir à droite. Cette pièce abrite un grand trou en son centre. Prenez votre respiration et sautez à pieds joints... Vous atterrissez bien plus bas, au fond d'un puits. Examinez le mur pour découvrir une portion friable. Vous pouvez aussi vous amuser à frapper tout autour du mur et trouver l'endroit qui sonne creux. Frappez plusieurs fois à cet endroit pour casser le mur et faire apparaître une porte. Vous tombez dans des égouts. Le passage de gauche étant condamné, passez par la droite. Continuez par l'unique porte ouverte. Pénétrez dans la pièce à droite. Dès que vous aurez ramassé la **clé à inscription vrillée** par terre, les piles de votre lampe de poche faibliront. Remplacez-les avec la pile sèche trouvée à l'hôpital. Au retour de la lumière, vous vous apercevrez que la pièce grouille de cafards et que la porte est verrouillée ! Utilisez le digipad pour sortir.

Enigme du digipad
Quel que soit le mode de jeu, vous remarquez des touches plus claires que les autres (2 ou 3 touches suivant la partie). Utilisez ces numéros pour composer un code de trois chiffres. Procédez méthodiquement et ne paniquez pas !

Voilà, vous pouvez sortir. Allez dans la pièce au fond. Ne vous inquiétez pas du changement de perspective et utilisez la clé à inscription vrillée pour ouvrir la grille. Sautez dans le trou... Cette fois, vous vous retrouvez dans un réfectoire désaffecté. Eddie est là. Il tient une arme et parle du meurtre qu'il vient de commettre. Ramassez les **2 boissons** et la **table du « Porc glouton »** puis sauvegardez. Partez sur les traces d'Eddie. Inspectez ce nouveau couloir en ramassant les **balles de pistolet** sur la première table et le plan de la prison sur la seconde. Allez dans les douches (au milieu du couloir) et ramassez la **table « Séductrice »** dans l'une d'elles. Revenez dans le couloir et continuez par les cellules au sud. Ne vous approchez pas trop des grilles pour ne pas être aggressé par les « prisonniers ». Cherchez les **balles de pistolet** dans la cinquième cellule et la **poupée de cire** dans la neuvième. Remontez le couloir suivant en prenant les **balles de pistolet** sur la table. Pousuivez votre exploration par la salle à l'ouest au milieu du couloir. Vous y trouverez des **cartouches de carabine**. Remontez vers les cellules nord. Entrez dans la première d'entre elles, elle contient des peintures assez étranges. Passez faire un tour dans la septième pour récupérer la **table de l' « Oppresseur »**. Revenez sur vos pas dans le couloir Est et allez dans la cour de la prison. Ne prêtez aucune attention aux bruits que vous entendrez, personne ne viendra vous attaquer. Repérez la guillotine au centre et disposez les 3 tables que vous avez trouvées. Un cri retentira mais vous ne verrez rien. Dirigez-vous vers la sortie et avant de partir, récupérez le fer à cheval apparu sur la porte. Rejoignez le couloir Ouest en traversant les cellules. Entrez dans la seconde porte à

gauche. C'est un parloir. Récupérez la **trousse de soins** et sortez. Passez ensuite dans le parloir juste à côté. Il est complètement détruit ce qui vous permet de le traverser sans problème.
Entrez de l'autre côté du premier parloir pour récupérer le briquet. Entrez dans l'avant dernière porte à droite de ce couloir. Vous êtes dans les toilettes des femmes. Frappez à la dernière au fond. Personne ne répond. Pourtant... Continuez par les toilettes des hommes juste en dessous. Sauvegardez. Traversez le couloir et entrez dans le bureau à côté des grilles. Ramassez une **ampoule**, une **boisson** et une **trousse de soins**. Prenez quelques secondes pour lire le magazine sur la table. Entrez dans la pièce annexe pour récupérer la carabine de chasse, les **cartouches de fusil de chasse**, les **2 boîtes de cartouches de carabine** et les **balles de pistolet**. Revenez dans le couloir et passez les grilles. Tout est fermé, mais il y a une trappe sur le sol. Faites fondre la poupée en cire à l'aide du briquet puis rajoutez le fer à cheval pour faire une poignée. Tirez pour ouvrir la trappe et sautez dans le trou. Vous êtes dans la morgue de la prison. Passez par la double porte derrière vous puis par l'autre double porte. Sautez dans le nouveau trou. Impossible de savoir où vous vous trouvez. Tout ce que je sais c'est que la musique est plutôt dérangeante. Ne traînez pas ici. Passez la porte et sautez encore dans un trou.

Vous vous réveillez devant un ascenseur. Ramassez les **cartouches de carabine**, les **balles de pistolet**, les **cartouches de fusil de chasse** et la **trousse de soins**. Attendez que l'ascenseur ait fini sa longue descente puis allez sauvegarder.

Le labyrinthe

Cette partie du jeu est assez laborieuse car il n'existe pas de plan des lieux. Cependant James dessinera au fur et à mesure une carte des couloirs qu'il traversera. Explorez la première petite portion du labyrinthe. Elle ressemble à ceci :

```
                    _.
                   |3|
             ______| |
            |  ____  |
 _          | |    | |
|1|_________| |    |_|
|  ___   ___  |     4
|_|   | |___| |____
 2    |_____|____  |
                 |_|
                  5.
```

Vous arrivez de l'entrée 1. La porte 2 est condamnée par des barbelés pour l'instant. Tuez les monstres et continuez par l'échelle 3 ou 4. Elles donnent sur le même lieu.

```
      ___________
     / ___   ___
    / /   |_|
   / /     3
  | |    _____    | |
  | |___|     |   | |
  |  ___|     |   | |
  | |   |_____|   | |
  | |             | |
        _     / /
     ___|4|___/ /
     ___________/
```

Courez dans la salle centrale en évitant Pyramide Rouge qui fait une ronde par là et les monstres en dessous les grilles. Ramassez le **grand couteau** et les **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** puis remontez. Descendez maintenant

par l'échelle 5. Suivez le couloir inondé et montez à l'échelle située de l'autre côté.

Enigme du cube
Vous vous trouvez devant un cube que vous pouvez tourner dans toutes les directions. Ce cube représente en réalité la pièce adjacente. Tournez-le de façon à pouvoir entrer dans la pièce. Une fois à l'intérieur, repérez les 2 ouvertures exactement opposées l'une à l'autre et tentez d'imaginer les mouvements qu'il faudrait faire avec le cube pour placer ces portes aux bons endroits (en bas).
Retournez devant le cube et tournez-le correctement pour traverser la pièce. Il n'existe pas de solution précise pour cette énigme. Avec de la patience, vous y arriverez à coup sûr.

Traversez la pièce et descendez les escaliers. Surprise ! Maria n'est pas morte ! Mais elle est retenue prisonnière derrière des barreaux dans une petite cellue.e Vous ne pourrez pas la libérer maintenant. Remontez et récupérez la **pince coupante** sur le panneau électrique qui s'est ouvert. Faites le chemin inverse jusqu'à la porte aux barbelés (position 2 sur le plan). Coupez les fils à l'aide de la pince et descendez par l'échelle derrière.

```
 _.
|2|
| |____________________
|______   _____________|
       | |          6
       |_|
        7.
```

Tuez les monstres et montez à l'échelle 7. L'autre (6) ne mène nulle part. Pas de problème pour la suite étant donné qu'il n'y a à chaque fois qu'une issue possible. Continuez jusqu'à trouver des **balles de pistolet** juste en haut d'une échelle.

Descendez par l'échelle suivante et vous vous retrouverez dans une zone qui ressemble à cela :

```
 _____
|     |___              _
|9     _  |            |8|
|_   _| | |____        | |_____
  | |   |____  |       |  _____|10
  | |        | |       | |
  | |________| |______| |
  |_______________________|
```

Faites attention car Pyramide Rouge se trouve dans ce secteur. Vous êtes en 8. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'échelle 9 (utilisez le passage où ne se trouve pas Pyramide Rouge). Montez et récupérez les **2 boîtes de balles de pistolet**. Redescendez, évitez Pyramide Rouge et montez à l'échelle 10. Vous pouvez sauvegarder et lire le journal par terre si vous le désirez. Passez la porte. Les journaux éparpillés dans le couloir sont tous datés d'aujourd'hui... Vous entendez un cri provenant de l'une des pièces annexes. James se précipite et découvre Angela aux prises avec un monstre difforme.

Le père d'Angela
Le monstre dispose d'attaques rapides et puissantes. Placez-vous dans un coin de la pièce et truffez-le de plomb avec votre fusil de chasse ou avec la carabine. S'il vous attrape, vous devrez vous débattre pour qu'il vous relâche. Pensez à vous soigner dès que votre énergie est à son plus bas. Au bout d'une dizaine de balles, le monstre sera à bout de forces et Angela l'achevera avant de s'enfuir une nouvelle fois.

Sortez de la pièce et prenez la porte à votre droite. Vous arrivez dans un autre couloir. Entrez dans la première porte.

Enigme des pendus
Il y a six corps pendus. Sur chacun d'eux est inscrit le motif d'emprisonnement. Retenez bien ces motifs. Allez

maintenant dans l'autre pièce du couloir. Cette fois, les corps ont disparu, seules les cordes nouées sont encore là. Lisez les deux messages sur le grillage. Il est dit que vous devez tirer sur la corde correspondant au seul condamné innocent parmi les six.
En mode facile : le kidnappeur est innocent
En mode normal : le pyroman est innocent
En mode difficile : faussaire est innocent
En mode Extra Hard : le voleur est innocent
Tirez la bonne corde et retournez dans la pièce avec les corps pour récupérer la **clé des exécutés à tort**. Si vous tirez la mauvaise corde, des monstres apparaîtront dans le couloir.

Traversez le couloir et passez par la porte du fond. Utilisez la clé que vous venez de trouver pour retirer les menottes et ouvrir la grille. Continuez par le passage jusqu'à la cellule de Maria. Malheureusement, vous arrivez trop tard. Elle est morte. En tout cas, elle en a l'air... Revenez sur vos pas et passez par la porte grillagée qui était fermée en arrivant. Ramassez la **trousse de soins** et entrez dans le petit cimetière. Prenez les **3 boîtes de cartouches de fusil de chasse** ainsi que l'**ampoule**. Sauvegardez puis intéressez-vous aux épitaphes. Certaines d'entre elles portent des noms bien connus. Pire, il y a même la vôtre ! Descendez par le trou de votre tombe. Vous atterissez dans des locaux insalubres.
Eddie est là, il vient encore de tuer quelqu'un. Maintenant il s'en prend à vous.

Combat contre Eddie
il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est lui tirer dessus. Evitez autant que possible ses tirs et ne restez pas à côté de lui car il peut vous frapper avec ses poings. Au bout d'un moment, il passera dans la salle suivante. Ramassez les **cartouches de fusil de chasse** et les **cartouches de carabine** puis suivez-le. Cette fois, vous pouvez vous protéger derrière les morceaux de viande accrochés. Tuez Eddie avant qu'il ne vous tue puis sortez par les grandes portes.

Le Lac Toluca

Vous êtes sur un ponton. Sauvegardez avant de prendre le bateau. Le but est de rejoindre la rive opposée du lac mais cela n'est pas si évident en raison de l'épais brouillard qui règne à Silent Hill. Pivotez à droite jusqu'à ce que vous puissiez voir le phare en face puis avancez toujours tout droit. En mode difficile, vous devrez synchroniser les deux sticks analogiques pour avancer.

L'hôtel Lake View

Vous voilà enfin arrivé à l'hôtel Lakeview. Ramassez la **boîte à musique « Petite sirène »** sur le rebord de la fontaine puis entrez dans l'hôtel. Récupérez le plan de celui-ci sur le panneau à votre droite. Commencez votre exploration par le restaurant Lake Shore. Allez vers le piano. Vous retrouvez Laura, la petite fille. Elle vous fait lire une lettre de Mary datée de la semaine dernière. Ramassez la **clé « Poisson »** sur l'une des tables puis revenez dans le hall d'entrée. Tuez les monstres qui arrivent et entrez dans la salle grise en bas à gauche. Fouillez les étagères pour y découvrir **3 boîtes de balles de pistolet** et des **cartouches de carabine**. Revenez dans le hall mais cette fois, descendez au sous-sol par les escaliers. Allez chercher la **bombe de diluant** dans l'ascenseur puis remontez. Faites un tour dans le grand vestibule (lobby). Lisez la note posée sur le comptoir de la reception. Elle vous est destinée et fait mention d'une cassette dans le bureau du premier étage. Passez derrière le comptoir et prenez la **clé de la chambre 312**, la clé de votre chambre. Vous pouvez sauvegarder dans le vestibule. Le point de sauvegarde se trouve sur l'un des fauteuils. Montez par le grand escalier central et rendez-vous au vestiaire (Cloak room). Examinez la pièce pour y dénicher **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**, **2 boîtes de balles de pistolet**, une **trousse de soins** ainsi qu'une malette fermée à clé. Utilisez la clé « Poisson » sur la malette pour la vider de son contenu, c'est-à-dire la **clé de la chambre 204**. Dans le couloir, allez récupérer **2 boîtes de balles de pistolet** près de la fenêtre puis entrez dans la bibliothèque (reading room). Vous y trouverez **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** et une **boisson**. Dirigez-vous vers la chambre 204. Ramassez les **2 boîtes de balles de pistolet** dans le couloir puis entrez dans la chambre. Prenez la **clé de l'ascenseur de service** sur la table puis passez par l'énorme trou dans le mur pour accéder à la chambre 202. Examinez les photos éparpillées sur le lit. Sur l'une d'elles est inscrit le code de la malette par terre. Pour le lire, vous devrez d'abord utiliser le diluant pour enlever les traces de marqueur noir. Notez le code et ouvrez la malette. Elle contient la **boîte à musique « Cendrillon »**. Allez maintenant explorer l'aile Est de l'hôtel. Ramassez la **boisson**

revigorante ainsi que les **cartouches de carabine** devant l'ascenseur. Entrez dans la pièce grise. **2 boissons revigorantes** vous y attendent. Essayez d'utiliser l'ascenseur dans cette pièce. Malheureusement, vous êtes trop lourd pour qu'il fonctionne correctement. Débarrassez-vous de tout votre inventaire sur l'étagère à côté et descendez au rez-de-chaussée (bouton 1). Vu que vous n'aurez plus votre radio pour vous avertir de la présence de monstres, je vous indiquerai si vous deviez rencontrer des créatures dans cette zone. Empressez-vous de prendre le plan accroché au mur. Allez au cellier (pantry) récupérer la **boîte à musique « Blanche Neige »**. Arrêtez-vous ensuite au bureau (Office). Vous y trouverez votre **cassette vidéo** dans le coffre ainsi qu'un **ouvre-boîte**. Remontez jusqu'à la pièce des employés (employee lounge). Il y a **2 boîtes de cartouches de carabine** posées sur le frigo. Rejoignez les escaliers en face du bureau et descendez au sous-sol. 2 monstres vous attendent de pied ferme dans le couloir. Slalomez entre eux vu que vous n'avez pas d'arme. Courez jusqu'à la chaudière (boiler room). Prenez la **trousse de soins** par terre et la **clé du bar** suspendue à un tuyau. Courez ensuite jusqu'à la cuisine (kitchen), toujours en évitant les monstres, et utilisez l'ouvre-boîte sur la conserve.
Aussi étrange que cela puisse être, vous trouvez une **ampoule électrique** à l'intérieur. Ramassez les **3 boissons** avant d'entrer dans le bar. Utilisez l'ampoule sur la lampe du comptoir. Grâce à la lumière, vous pouvez trouver la serrure de la porte et utiliser la clé pour sortir. Remontez au premier étage (2nd floor) pour récupérer tout votre attirail. Attention aux deux ennemis qui vous attendent devant la pièce où vous vous rendez. Une fois vos poches pleines, redescendez au vestibule et approchez-vous de la grosse boîte à musique.

Enigme des boîtes à musique
Vous devez placer correctement les boîtes à musique en fonction des indications qui vous sont données. En mode facile et normal, l'ordre de gauche à droite est Cendrillon, Blanche Neige, la Petite Sirène. En mode difficile et Extra Hard, l'ordre est de gauche à droite Cendrillon, la Petite Sirène, Blanche Neige. Lorsque tout sera en ordre, faites jouer la boîte à musique pour recevoir la **clé de l'escalier de l'hôtel**.

Grâce à cette clé, vous pouvez enfin rejoindre la chambre 312 au dernier étage. Sauvegardez avant de vous y rendre. Dans la chambre, utilisez la cassete vidéo dans le magnétoscope et regardez la séquence...

L'hôtel Lake View, version sombre

Revenez dans le couloir pour vous apercevoir que tout a changé dans l'hôtel. Vous pouvez sauvegarder sur la porte de la chambre 313. A ce propos, si vous optez pour la fin « chien » (voir les fins spéciales), c'est ici que vous devez vous rendre. Descendez à la bibliothèque (reading room) et écoutez la conversation dans les écouteurs. Vous pouvez aussi prendre le **livre « Cérémonie Crimson »** sur l'étagère (seulement disponible lors de la seconde partie). Passez ensuite dans la chambre 202. Vous serez transporté dans le couloir Ouest de l'hôtel. Ramassez les **2 boîtes de balles de pistolet** sous la fenêtre. Puis les **2 ampoules** sur la table devant l'ascenseur un peu plus loin. Utilisez justement l'ascenseur pour descendre au sous-sol inondé. Courez vous réfugier dans le bar où vous trouverez **5 boissons revigorantes**. Passez dans la cuisine et ramassez les **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**, la **trousse de soins** et les **2 boîtes de cartouches de carabine**. Continuez par le couloir suivant et courez jusqu'aux escaliers. Une séquence cinématique avec Angela se déclenche. Vous ne pourrez pas la rejoindre. Faites donc demi-tour. Vous serez devant de nouveaux escaliers. Montez. Allez ramasser les **2 ampoules** devant les toilettes puis les **2 boîtes de cartouches de carabine** devant le bureau du manager. Sortez ensuite par la sortie de secours à l'autre bout du couloir. Suivez le couloir sans trop vous attarder pour ne pas vous faire attraper par les monstres sous les grilles puis sauvegardez avant de rentrer dans le vestibule. Là vous verrez une nouvelle fois Maria se faire tuer ! Si je compte bien, c'est la troisième fois qu'elle meurt dans le jeu ! Pas le temps de réfléchir à cela de toute façon car 2 Pyramides Rouges descendent vous attaquer.

Les 2 Pyramides Rouges
Le seul conseil que je pourrai vous donner ici c'est de vous placer dans un coin, de tirer sur l'un d'eux et de fuir vers un autre coin. C'est peut-être long, mais vous serez au moins sûr de les battre sans perdre trop d'énergie. Utilisez votre arme la plus puissante et au bout d'un moment (plus ou moins long suivant la diffics'enfonceront leur lance sous la gorge.

Récupérez sur chacun d'eux un **oeuf écarlate** que vous incrusterez sur les doubles portes pour les ouvrir. Sortez de l'hôtel. Et suivez le long couloir. Vous entendrez la voix de Mary. Ecoutez-la si vous voulez (voir les fins spéciales). Montez les escaliers jusqu'au toit et préparez-vous pour le dernier combat du jeu.

Mary ou Maria ?
Suivant votre parcours, vous aurez à vous battre contre Mary ou contre Maria déguisé en Mary. La technique reste cependant la même, restez à l'écart et tirez! Si elle vous attrape ou si elle vous envoie ses papillons, débattez-vous pour vous en sortir. Au bout de quelques tirs, elle s'écroulera et il ne vous restera plus qu'à l'achever d'un tir bien placé. C'est la fin de Silent Hill 2.

Fins spéciales

Il existe 5 fins pour ce jeu. Chacune d'entre elles s'obtient en remplissant différentes conditions pendant la partie.

Partir
Pour cette fin, vous devez constamment garder votre énergie au maximum en vous soignant régulièrement et en évitant les combats autant que faire se peut. Lorsque vous trouverez Maria, vous pourrez vous permettre de la frapper plusieurs fois avec la planche. Votre but dans le jeu est de retrouver votre femme, ne perdez donc pas trop de temps à vous balader en ville pour trouver des objets et rendez-vous toujours rapidement à l'étape suivante.
Lisez souvent la lettre de Mary et dans l'hôtel, n'utilisez pas les écouteurs dans la bibliothèque, par contre prêtez attention aux paroles de Mary dans le long couloir à la fin du jeu. De cette façon, vous verrez James quitter la ville en compagnie de Laura.

Renaître
Cette fin n'est disponible qu'après avoir terminé le jeu au moins une fois. Vous devez simplement récupérer les quatres objets secrets : le chrisme blanc, livre des Souvenirs Perdus, la coupe en obsidienne et le livre « Cérémonie Crimson ».

Dans l'eau
Restez attentif à tous les objets spéciaux du jeu. Examinez entre autres le couteau d'Angela, lisez le journal sur le toit de l'hôpital, utilisez les écouteurs dans la bibliothèque de l'hôtel, écoutez la voix de Mary dans le dernier couloir... Lorsque vous perdez de l'énergie, ne vous empressez pas de vous soigner. En gros, ayez une attitude un peu suicidaire tout au long du jeu.

Maria
Pour visionner cette fin, vous devez toujours protéger Maria. Passez la voir aussi souvent que possible lorsqu'elle se repose à l'hôpital ou lorsqu'elle est enfermée en prison. Ecoutez toujours ce qu'elle a à vous dire et suivez ses indications. Mais surtout, ne prêtez pas attention à la voix de Mary dans le couloir final.

Chien
Cette fin n'est disponible qu'après avoir obtenu la fin Renaître ou après avoir visionné les trois autres. Vers le milieu de l'aventure, allez chercher la clé du chien dans la niche en passant par le grillage défoncé (près du panneau de l'hôtel sur Nathan Ave). Puis dans l'hôtel version sombre, entrez dans la chambre 313. Vous aurez alors la surprise de trouver un chien responsable de tous vos tracas !

Solution de Silent Hill 3

Introduction

La petite ville paisible de Silent Hill étant infestée de démons et d'énigmes en tout genre, il nous a semblés indispensable d'aider cette pauvre Heather. Ainsi, pour que la jeune femme ne erre pas continuellement dans des couloirs sombres et humides, il vous suffira de suivre cette solution pas à pas.

Comme ses aînés, Silent Hill 3 propose trois modes de difficulté aussi bien pour ce qui est de l'action que des énigmes. Cette soluce vous proposera le cheminement pour le mode **Normal** ainsi que la résolution des énigmes pour les trois

niveaux de difficulté. Vous y trouverez également une liste exhaustive des items de soin, des munitions, des armes et ce encore une fois pour le mode Normal.

Pour chaque mode de difficulté, le cheminement est le même. Seules les énigmes changent (le mode Facile en comportant moins) ainsi que l'emplacement et le nombre d'items à ramasser.

Descriptif des modes de jeu

- **Mode Facile** : Les énigmes sont peu nombreuses et très simples à résoudre. Heather s'essouffle très lentement, elle ne recharge pas ses armes (ceci se faisant automatiquement), un grand nombre de munitions est présent dans le jeu et elle ne peut tomber quand elle arrive devant un précipice.

- **Mode Normal** : Les énigmes sont en plus grand nombre et certaines d'entre elles ne peuvent être résolues qu'en déchiffrant des messages, des textes. Heather rencontre des monstres plus résistants, plus hargneux et elle dispose de moins de munitions. De plus, elle peut tomber dans des précipices si vous la forcez un peu. Elle s'essouffle également plus vite.

- **Mode Difficile** : Plus d'énigmes qui sont parfois très difficiles en rapport à des textes religieux, etc. Les monstres sont plus résistants et vous n'avez quasiment pas de munitions. De plus, Heather s'essouffle très rapidement quand vous la faites courir.

Cauchemar au Parc d'attractions

Avant toute chose, sachez que ce que vous faites durant cette partie n'aura pas d'incidence pour la suite de l'aventure. En somme, inutile de vous en faire si vous vous faites tuer par un des monstres que vous rencontrerez sur votre chemin. Pour l'heure, avancez tout droit puis passez par la porte rouillée. Tuez les monstres et passez par la porte qui est tout au bout de l'allée à droite. Vous pouvez également rentrer dans la boutique de souvenirs mais vous n'y trouverez rien d'intéressant. Passez par la porte qui vous fait face en évitant les monstres. Tournez à gauche, courez au fond de l'allée et montez l'escalier en évitant ou en tuant les monstres. Passez par le portique à gauche puis courez sur les rails des montagnes russes. Vous vous retrouverez à un moment, sans aucune fuite possible, devant un wagonnet qui arrivera sur vous à toute vitesse. Le cauchemar prendra ainsi fin et Heather se réveillera dans un snack, le Happy Burger, faisant étrangement penser à celui de Silent Hill.

Centre commercial

Une fois dans les toilettes, vous trouverez un **pentacle** qui vous permettra de sauvegarder. Après avoir frappé à la dernière porte des WC et vu ce qui se passait, passez par la fenêtre pour sortir des WC. Dans la ruelle, prenez à droite et ouvrez la seule porte accessible. Dans le couloir, vous arrivez à un embranchement. La double porte de gauche étant fermée, prenez à droite, passez devant une autre double porte verrouillée et ouvrez la porte au bout du couloir qui vous mènera à un hall. Passez dessous le volet de la boutique de vêtements qui laisse passer un rayon de lumière. Prenez les **2 boîtes de munitions pour pistolet** et passez par la porte au fond de la pièce. Vous pouvez déverrouiller la double porte de tout à l'heure. Ceci fait, prenez à droite. En face de l'ascenseur, vous trouverez sur le mur une **carte du niveau** . Prenez la sortie (Exit) et montez au second étage. Vous pouvez vous occuper des monstres du secteur si le coeur vous en dit. Avancez tout droit et passez par la troisième porte à droite. Tuez le chien et récupérez le **beef jerky** qui vous servira à détourner l'attention des canidés. Sortez et ouvrez la deuxième porte à droite qui contient une **sauvegarde**, **2 boissons revigorantes** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Comme vous ne pouvez pas pour l'instant prendre la clé sous la palette, sortez de la pièce, retournez à l'embranchement mentionné plus avant et passez par la porte à droite au fond du couloir. Vous vous retrouvez dans un hall à forme circulaire. Entrez dans la boulangerie d'Hélène et prenez-y la **paire de pinces**. Sur le comptoir trône également un **prospectus**. Sortez et ne faites pas attention pour l'instant à la librairie qui est fermée à clé. Revenez dans la pièce où se trouvent la sauvegarde et la clé sous la palette.
Utilisez la paire de pinces pour récupérer **la clé prise avec les pinces**. Repartez en direction de la librairie, en évitant au passage les nouveaux monstres, et utilisez la clé trouvée juste avant pour ouvrir la porte. Ramassez une **boîte de munitions pour pistolet** les **5 anthologies de Shakespeare** qui sont par terre et qui vous serviront pour la première

énigme du jeu. Pour vous aider à résoudre cette énigme, vous pouvez également lire la **note** sur le mur à droite de la porte au fond de la pièce.

Enigme des livres :

- **Mode Facile** : Mettez l'anthologie 1 à gauche sur l'étagère puis l'anthologie 3 à droite. Notez le code écrit sur la tranche des livres à savoir : 2018.
- **Mode Normal** : Utilisez les livres pour former une succession de chiffres qui formeront un code pour ouvrir la porte du fond. Notez le code 5217.
- **Mode Difficile** : Pour résoudre l'énigme il vous faudra un minimum de connaissances sur l'oeuvre de Shakespeare. Autant vous dire que c'est ardu. On va donc faire simple en vous donnant de suite le code : 8352.

Note : Il semble que les codes soient aléatoires. De ce fait les nombres proposés ne correspondront peut-être pas à ce que vous trouverez.

Sans plus attendre, prenez l'ascenseur dans lequel vous trouverez la **radio** qui, grâce à ses grésillements, vous indiquera la présence de monstres.

Centre commercial / Dimension parallèle

Tournez à droite puis, au fond du couloir, à l'embranchement, ouvrez la porte qui est face à vous. Vous trouvez dans cette pièce une **sauvegarde**, **3 boissons revigorantes**, une **ampoule**. Sortie de cette pièce, allez à gauche en laissant les chiens rencontrés déguster leur festin. Passez par la double porte au bout du couloir. Vous arrivez dans une grande pièce où trois monstres attendent. Tuez-les. A gauche se trouve une pièce avec une échelle inaccessible pour l'instant. Prenez plutôt le couloir éclairé et au bout de celui-ci tournez à droite. Entrez dans la première pièce à gauche. Ramassez les **2 boîtes de munitions pour pistolet**, une **trousse de soins** et une **torche électrique** qui passe facilement inaperçue si vous n'éteignez pas la lumière dans la pièce grâce à l'interrupteur près de la porte. En sortant, allez jeter un petit coup d'oeil aux toilettes où vous trouverez de **l'eau de javel**. Frappez à la dernière porte des toilettes, attendez un peu et admirez le travail des femmes de ménage. Au bout du couloir, passez sous le volet en ferraille et tuez les monstres. Entrez dans la boutique de vêtements et récupérez le **cintre** sur le porte-manteau et le **gilet pare-balles** un peu plus loin. Revenez dans la pièce où se trouvait l 'échelle en hauteur. Utilisez le cintre pour faire descendre l'échelle. Montez. Regardez la TV qui est allumée puis passez dans la pièce à droite de l'escalator. Vous trouverez une **boisson revigorante** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Passez la porte du fond. Evitez ou tuez les monstres dans le couloir. Pour l'instant laissez la porte verrouillée dans le couloir de gauche pour aller tout droit. Tout au bout du couloir à droite, prenez la dernière porte de droite. Prenez **la noix** et sortez en prenant l'autre porte qui vous ramène au niveau des escalators. Utilisez la **sauvegarde** à droite. Montez l'escalator. Prenez la première porte à droite de Heather. Ramassez la **clé cuite** dans l'estomac du chien. Vous trouverez également dans cette pièce une **boisson revigorante** et une **trousse de soins**. Sortez et laissez le chien qui est en train de manger. Vous pouvez rentrer dans les WC des femmes mais il n'y a rien d'intéressant. Redescendez au 2ème étage par l'escalator. Prenez la porte de gauche puis la porte au fond de la pièce. Ensuite, allez à droite et à gauche pour utiliser la clé cuite afin d'ouvrir la porte verrouillée. Dans cette pièce, vous trouverez **2 boissons revigorantes** et un **tube en acier**, sous le jet de vapeur qui fera office d'arme. Passez par l'autre porte. Vous vous retrouvez dans le hall à la forme circulaire. En passant par la droite, passez par la double porte au fond du hall. Récupérez le **détergent** et sortez de l'autre côté. Courez jusqu'au bout du couloir, arrêtez le ventilateur et prenez la porte à gauche. Combinez le détergent avec l'eau de javel et versez-les dans le seau. Sortez, allumez le ventilateur et rentrez à nouveau dans la pièce. Votre petit stratagème aura eu pour effet de tuer les insectes qui vous barraient le passage. Suivez le couloir puis prenez la porte qui se trouve juste après celle menant aux étages. Ramassez le **beef jerky** et **3 boîtes de munitions pour pistolet**. Sortez de la pièce et à l'embranchement allez à droite, prenez la porte à gauche, tuez les monstres et sortez par l'autre porte.
Tournez à gauche, passez la passerelle puis ouvrez la porte qui se trouve à droite. En plus de trouver une **sauvegarde** dans cette pièce, il vous faudra utiliser l'objet qui se trouve sur le lit pour casser la noix. Vous récupérerez ainsi la **pierre de lune**. Sortez puis déverrouillez la porte à droite. Passez la porte, faites le tour par la droite pour arriver devant une double porte. Passez par cette porte, sortez de la pièce par l'autre porte. A l'embranchement, allez à droite, passez la première porte de gauche, sortez par l'autre côté puis montez l'escalator à votre droite. Utilisez la pierre de lune sur la porte avec 1 croissant rouge qui se trouve en face de vous. Entrez dans la pièce qui se révèle être le hall circulaire.

Descendez par l'échelle qui est au centre de la pièce.

- Boss :
Pour le battre, rien de plus simple. Attendez qu'il sorte par une des ouvertures. A ce moment, soyez en face de lui et attendez qu'il ouvre sa gueule pour lui tirer dessus. Faites attention à son attaque fulgurante quand vous resterez trop longtemps devant lui.

Passez sous le volet. Continuez tout droit jusqu'au bout du couloir. A votre droite, vous trouverez une pièce qui renferme **3 boîtes de munitions**, une **trousse de soins**, du **beef jerky** et une **sauvegarde**. Ouvrez la double porte devant vous.

Metro

Suivez le couloir et à l'embranchement prenez à droite. Passez la porte. Avant de passer le portique qui se trouve un peu plus loin à droite, jetez un oeil sur le journal qui se trouve sur la billetterie. Une fois passé le portique, tournez à droite et prenez la **carte du métro**. Ensuite, descendez en prenant la direction de Bergen street/Saint Renata College (escaliers de droite ou de gauche). Non loin de là, vous trouverez une **sauvegarde** sur le mur dans le couloir qui est le plus bas sur la carte. Le niveau étant un vrai labyrinthe, nous allons nous occuper pour l'instant des deux escaliers de droite et de gauche. Descendez pour l'instant en prenant l'escalier de gauche. Lisez le **magazine** sur le sol. Si vous voulez voir une Cut Scene optionnelle, descendez tout de suite après avoir lu le magazine en prenant l'escalier de gauche et rendez-vous sur le quai. Remontez sur le quai. Prenez la **boisson revigorante** qui est sur un banc. Montez à l'étage, tournez à droite et prenez l'escalier. Courez jusqu'au fond du couloir et descendez l'escalier à votre gauche. En Prenant l'escalier à gauche, vous trouverez deux chiens et une porte verrouillée. Prenez plutôt l'escalier de droite. Récupérez la **boisson revigorante** sur le banc. Remontez par où vous êtes arrivé et montez à l'étage. Tournez dans le couloir de gauche, prenez la porte au fond du couloir. Courez tout au bout de la pièce et tournez à gauche. Prenez l'escalier qui se trouve à votre gauche. Tuez les deux chiens. Descendez par l'escalier de gauche. Récupérez **2 boissons revigorantes** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Remontez et descendez par l'escalier de droite. Récupérez le **casse-noisette**, remontez. Courez jusqu'au bout du couloir et utilisez le casse-noisette sur la porte verrouillée. Descendez l'escalier. Vous trouverez dans le wagon abandonné **2 boîtes de munitions pour le fusil de chasse** ainsi que **le fusil de chasse**. Vous aurez tout le loisir d'être confronté à un nouveau monstre qui, même si il est assez imposant, n'en est pas moins très rapide. Descendez l'escalier. Prenez le deuxième escalier sur votre droite. Allez au bout du quai et descendez sur la voie. Rendez-vous devant la porte et remontez sur le quai en évitant les chiens. Courez à l'autre bout du quai et déverrouillez la porte. Courez, montez l'escalier puis prenez l'escalier en face de vous. Montez dans le train.

Train

Ici, rien de plus simple, il suffit de traverser les wagons en tuant les ennemis. Vous pouvez mourir, si le coeur vous en dit, en vous jetant du train après être passé par la porte arrière. Vous trouverez une **sauvegarde** dans le premier wagon, une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et une **trousse de soins** dans le cinquième.

Les égouts

Sortez du train. Utilisez la **sauvegarde** sur le mur puis prenez la porte à gauche. Descendez et prenez à droite. Passez la porte. Evitez les monstres et allez à gauche puis prenez la première porte à droite. Avancez et passez par la porte de droite. Evitez ou tuez les monstres. A l'embranchement, prenez à gauche et passez la porte qui vous fait face. Récupérez la **carte des souterrains** et la **masse**. Sortez par l'autre côté, évitez les monstres, allez tout droit et ouvrez la première porte qui se trouve sur votre chemin. Ramassez la **bouteille de vin vide** et le **beef jerky**. Sortez, allez à droite pour trouver au bout du couloir une **boîte de munitions pour fusil de chasse**.
Revenez sur vos pas et prenez la porte qui est au bout du couloir de droite. Des monstres insectoïdes et une porte à gauche vous attendent. Un long couloir, une porte : à vous de jouer. Allez à droite et encore à droite pour trouver une porte. Entrez. Au fond du couloir se trouve une grande pièce avec 3 monstres. Prenez plutôt le deuxième couloir à droite et ouvrez la porte. Ramassez les **2 boissons revigorantes**, la **boîte de munitions pour pistolet**, la **boîte de munitions pour fusil de chasse** et utilisez la **sauvegarde**. Utilisez la bouteille de vin vide en vous mettant près du chauffage pour la remplir de kérosène. Vous obtenez une **bouteille d'huile**. Sortez, prenez à gauche puis le premier couloir à gauche, passez la porte. Utilisez la bouteille d'huile sur le réservoir et actionnez l'interrupteur du treuil.

Descendez l'échelle. Montez les deux escaliers successifs et passez par la porte. Suivez l'unique chemin. Passé la porte, prenez à droite puis passez par la porte à droite au bout du couloir. Un seul chemin. Vous savez quoi faire. Dans la pièce suivante, prenez **l'ampoule** et le **séchoir**. Rebroussez chemin et prenez la porte en face de vous. Evitez les monstres, prenez à gauche et passez la porte. Utilisez la **sauvegarde**, lisez le **carnet** qui se trouve sur le bureau et prenez la **boisson revigorante**. Passez la porte et utilisez le séchoir sur la prise à gauche de Heather. Traversez la passerelle et ouvrez la porte. Prenez la porte au bout du couloir. Evitez les monstres et suivez l'unique chemin qui vous mènera vers la sortie. Montez l'échelle, vous voici enfin dehors.

Chantier de construction / Centre administratif

Utilisez la **sauvegarde**. Passez l'unique porte. Récupérez les **2 boissons revigorantes** et passez par la porte au bout du couloir. Montez au 5ème étage. Passez la porte puis prenez la porte à droite au bout du couloir. Pensez à vous emparer de la **boîte de munitions pour pistolet** et de la **boisson revigorante**. Jetez le matelas dans le trou et sautez. Passez par l'ouverture dans le mur (Note : Si vous revenez dans la pièce, un monstre s'y trouvera). Prenez à droite et passez par la fenêtre ouverte. Une porte vous tend sa poignée. Dans la pièce tout au bout du couloir, vous trouverez une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et une **boîte de munitions pour pistolet** . Rebroussez chemin et prenez la porte à droite. Tuez le chien. A l'embranchement, allez tout droit puis passez la porte. A gauche se trouve une salle de danse avec trois monstres. Prenez la porte à droite. Utilisez la **sauvegarde** et ramassez le **plan du niveau**. En sortant, allez à gauche et passez la dernière porte à gauche d'Heather. Récupérez la **trousse de soins** et une **ampoule** . Revenez à l'embranchement mentionné plus avant. Allez à droite et prenez l'Exit. Montez au 5ème étage. Au 2ème embranchement, prenez à gauche et passez la porte de gauche puis la porte de droite. A droite, se trouve le **tournevis** qui vous servira plus tard. Allez tout droit et prenez la porte à droite de Heather. Un **katana** rien que pour vous, sympa ! Rebroussez chemin jusqu'à arriver dans le couloir de départ. Prenez la porte en face, suivez le couloir puis à l'embranchement allez à droite et prenez la première porte à gauche. Saisissez le **cric** et la **boisson revigorante**. Sortez, déverrouillez la porte en face de vous. Revenez au 3ème étage et rendez-vous dans la pièce où se trouve la sauvegarde. Utilisez le tournevis sur le tiroir entrouvert. Récupérez la **corde**. Sortez, positionnez-vous devant l'ascenseur entrouvert. Utilisez le cric puis la corde. Descendez au 2ème étage. Remarquez la **sauvegarde** sur la machine à boissons. A l'embranchement, allez à droite, encore à droite puis passez la porte en face. Prenez le **beef jerky**. Passez par la porte de droite. Vous pouvez déverrouiller la porte de droite. Prenez la porte en face et ouvrez le robinet de la baignoire qui vous plongera dans la dimension parallèle.

Centre administratif / Dimension parallèle

Un seul chemin de disponible. Au passage, remarquez le mannequin tenant la poupée dans sa main, brrr... Récupérez la **boîte de munitions pour pistolet**. Passez la seule porte accessible. Tuez les monstres, prenez la porte à gauche, regardez la photo sur le mur, utilisez la **sauvegarde** avant de prendre la porte à droite. Prenez **l'oxydol**, la **boisson revigorante**, les **2 trousses de soins**. Jetez un oeil au **livre de chimie** sur la table avant de sortir. Prenez l'ascenseur, descendez au premier étage. A l'embranchement, allez à gauche, puis encore à gauche et passez la porte à gauche. Ramassez la **boîte de cartouches pour fusil de chasse** et le **foie de porc**. Revenez à l'ascenseur et montez au cinquième étage.
Prenez la seule porte ouverte. Evitez les monstres, prenez à gauche et à droite à l'embranchement.[22]|8364sez la porte en face. Une **boîte d'allumettes** et **2 boîtes de munitions pour pistolet** vous attendent. Sortez, allez tout droit et prenez la porte à gauche puis la porte à droite. Utilisez la **sauvegarde**. Combinez les allumettes, l'oxydol et le foie de porc et utilisez le tout dans le seau sous le tableau. Passez par la trappe, descendez l'escalier, regardez les **pages du conte de fée** sur la table à gauche, passez la porte et évitez les monstres. Suivez le couloir, déverrouillez la deuxième porte que vous croisez. Continuez et passez par la deuxième porte à gauche de Heather. Ramassez la **boîte de munitions pour pistolet** et la **trousse soins** sur le lit. Attention car un monstre se trouve sous le lit. Sortez, allez tout droit, prenez la porte en face. En passant, déverrouillez la porte de droite. Continuez, tuez les monstres et au bout du couloir prenez la porte en face. Récupérez la **pièce en argent** et utilisez-la sur la machine à boissons. Vous obtenez la **clé assurance vie**. Retournez à l'ascenseur en passant par la porte déverrouillée. Descendez au premier étage, utilisez la clé sur la porte verrouillée. Prenez à gauche, tuez les monstres et prenez la dernière porte à gauche. Lisez le **conte de fée** qui se trouve sur la table. Retournez au niveau de l'ascenseur. Le monstre a disparu. Vous pouvez lire les **pages manquantes du conte de fée** qui sont disséminées par terre. Sortez. Prenez à gauche et passez par la première rue à gauche. Entrez dans votre immeuble et rentrez chez vous (appartement 102 au RDC). Vous pouvez utiliser la **sauvegarde** près des boîtes aux lettres. Home Sweet home !!

- Boss :
Quand Missionary court vers vous, évitez ses attaques puis tirez-lui dessus avec le fusil de chasse en vous positionnant dans son dos sans quoi il évitera les balles avec ses lames. Quand il se retrouve à terre, frappez le avec la masse ou le katana.

Allez dans votre chambre, prenez le **pistolet paralysant (taser)**, les **2 piles pour taser**. Sortez et rejoignez Douglas dehors. Les paroles de ce dernier laissent à penser qu'il a enquêté sur la disparition de James Sunderland, héros du deuxième épisode.

Silent Hill

Dans le motel, vous trouvez une **sauvegarde**. Jetez un oeil sur le **journal intime de Harry** que vous a remis Douglas. Consultez la carte de Silent Hill et rendez-vous à l'hôpital de Brookhaven. En vous y rendant faites un détour par le bar Heaven's Night où vous trouverez une **trousse de soins**, du **beef jerky**, une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et enfin une **brochure touristique**.

Hôpital de Brookhaven

Chaque salle ayant un nom, nous utiliserons ceux-ci pour nous repérer. Enfin, tuez tous les ennemis rencontrés dans le niveau car vous aurez à faire de nombreux allers-retours.

Prenez la porte en face de vous et récupérez le **plan de l'hôpital**, la **boisson revigorante** et **sauvegardez**. Dans la salle des visites, se trouve la **première note de Stanley Coleman**. Dans la salle de repos des médecins (Doctor's Lounge), un **dossier médical**. Dans la salle C2 se trouvent uniquement trois infirmières. En C4, la **deuxième note de Stanley** et une **clé engluée** que vous ne pouvez obtenir pour l'instant. Pour l'heure, prenez l'ascenseur et montez au 2ème étage. Dans les vestiaires des femmes vous trouverez du **parfum** et du **dissolvant**. Sortez. Sur une table, vous trouverez le **troisième message de Stanley**. Regardez les **notes** sur le tableau noir qui vous permettront de résoudre l'énigme suivante.

Enigme de la combinaison du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

- **Mode Facile** : 4639
- **Mode Normal** : 8634
- **Mode Difficile** : 4896

Allez dans la salle d'examen n° 3 et regardez le bras du cadavre. Lisez le **dossier médical** sur la table. Débarrassez-vous des infirmières dans le couloir. Dans la chambre M4, la **3ème note de Stanley** se trouve sur le lit. Arrêtez le réveil et notez l'heure à laquelle il s'est mis à sonner.

Enigme de l'attaché-case du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il suffira simplement de noter l'heure à laquelle s'est arrêté le réveil, celle-ci vous servant de code pour ouvrir l'attaché-case. Exemple : si le réveil s'est arrêté sur 02:15, le code sera 0215 ou 1415.

Ramassez **l'appareil photo instantané**. En chambre M5, trois infirmières gardent précieusement une **trousse de soins**. Retournez maintenant au premier étage et utilisez le dissolvant sur la clé collée dans la chambre C4. Vous obtenez la **clé de la cage d'escalier**. Utilisez la clé sur la porte verrouillée qui se situe au même étage. Descendez au sous-sol. Ramassez les **balles de mitraillette** ainsi que la **mitraillette** qui se trouvent par terre. Allez jeter un oeil dans le débarras (Store Room). Collez-vous contre le mur, là où il y a un espace avec l'armoire, puis utilisez l'appareil photo. Notez le chiffre inscrit sur la photo. Remontez au dernier étage en prenant les escaliers. Lisez la **4ème note de Stlanley** qui est à terre. Passez la porte à votre droite. Tuez les deux monstres et récupérez les **deux chargeurs de mitraillette**. Redescendez au 3ème étage. Dans le débarras, vous trouvez une **pile pour taser**, **2 boissons revigorantes** et une **sauvegarde**. Dans la pièce des traitements spéciaux, ouvrez la dernière porte au fond pour trouver la **5ème note de Stanley**. Vous pouvez également déverrouiller la deuxième porte en partant de la droite mais n'y trouverez qu'une infirmière. Avant de sortir, vous pouvez lire la **note** sur le mur. Maintenant, occupons-nous de

la combinaison de la double porte.

Enigme de la combinaison du 3ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il conviendra de noter le chiffre qui est sur la photo que vous avez pris au sous-sol et qui se révèlera être le code qui vous servira à ouvrir la porte.

Tuez les infirmières qui se trouvent dans ce couloir. En salle S1, un **magazine** vous renseignera sur les moeurs étranges d'une secte. Ramassez les **2 boissons revigorantes** et sortez. Prenez le **beef jerky** qui traîne sur un banc. Dans la salle S7, la **dernière note de Stanley** vous attend. Dans la salle S12, répondez au téléphone pour avoir une petite conversation avec le père de Claudia. Suivez donc les conseils de ce dernier. Descendez au deuxième étage, prenez la double porte et allez tout au bout du couloir pour trouver une porte. Vous vous retrouvez dans un gigantesque labyrinthe mais puisque qu'on vous oblige à suivre une route, ce ne sera pas bien difficile d'en sortir. Touchez le **pentacle** sur le mur. Passez la porte. Montez l'échelle.

Hopital de Brookhaven / Dimension parallèle

Dans la pièce S3, prenez les **2 boîtes de munitions pour pistolet** et utilisez la **sauvegarde**. Ne vous occupez pas pour l'instant de la salle d'examen n° 4, nous y reviendrons plus tard. La grande salle (Day Room) ne sert qu'à relier deux couloirs. Le débarras ne contient rien de plus qu'une grande scène de frayeur. En avant toute direction l'ascenseur. Au passage, tuez les monstres qui se trouvent dans les parages et déverrouillez la porte qui permet d'avoir accès au couloir où se trouvent les chambres des malades numérotées de S1 à S14. Descendez au deuxième étage. Courez jusqu'au vestiaire des hommes pour une grande scène de trouille ! En sortant de la pièce, tuez le monstre qui est arrivé dans le couloir. Allez prendre le **sac en plastique** et la **boisson revigorante** qui sont dans la poubelle du vestiaire des femmes. Assistez au tourment du monstre enfermé dans l'armoire ! Retournez maintenant au troisième étage dans la salle d'examen n° 4. Utilisez le sac en plastique pour récupérer le sang qui est dans le seau. Vous obtenez le **sac en plastique (avec sang)**. Retour à l'ascenseur pour cette fois vous rendre au sous-sol (B3).

Enigme du sous-sol

Notez les numéros qui sont inscrits sur les brancards contenant des corps. Regardez l'image du fourneau. Vous y voyez quatre chiffres romains. En fait, ces chiffres correspondent aux brancards où reposent des corps. Ainsi, il vous suffira de noter à quel brancard et chiffre associé correspondent le I, II, III et IV et à entrer le code.

- **Mode Facile** : Et bien c'est déjà ouvert, il n'y a qu'à se servir.
- **Mode Normal** : 2837 (le code est aléatoire dans ce mode)
- **Mode Difficile** : 9271

Récupérez la **clé incinérée**. Prenez l'ascenseur pour vous rendre au premier étage. Tuez les monstres qui traînent dans le couloir et allez **sauvegarder** dans la salle d'examen. Prenez également **l'ampoule** et lisez la **feuille médicale** qui se trouve sur la table. Jetez un oeil sur le **carnet** laissé par terre dans le couloir adjacent à la grande salle (Day Room). Utilisez la clé incinérée sur la porte verrouillée. Entrez, tuez l'infirmière et passez la porte. En salle C1, **2 boissons revigorantes** sont gardées par trois infirmières. En salle C4, utilisez la **sauvegarde**, regardez le **livre "Souvenirs perdus"**, qui est sur la table à gauche, puis versez le sang qui est dans le sac en plastique sur l'autel. Descendez l'échelle.

- Boss :
Encore une fois, un boss assez simple à abattre. Attendez que le monstre fasse surface pour lui tirer dessus avec votre fusil ou mitraillette.
Attention à bien rester à distance car son allonge est assez conséquente. Vous pouvez également asséner un coup de masse ou de Katana à Leonard quand il se débattra dans l'eau.

Une fois revenu dans la réalité, récupérez le **talisman** et revenez à votre motel. Rendez-vous au parc d'attractions en passant par l'avenue Nathan.

Parc d'attractions / Dimension parallèle

Et vous voilà de retour dans le décor qui servait d'ouverture au jeu. Allez hop, direction la boutique de souvenirs. Bien sûr, n'hésitez pas à vous défaire des monstres rencontrés en chemin. Ramassez le **beef jerky** sur le comptoir et une **ampoule**. A un moment donné, une pile de jouets tombera de l'étagère, ce qui vous permettra de découvrir une **sauvegarde** et la **clè des montagnes russes**. Sortez et courez jusqu'aux montagnes russes. Le chemin étant linéaire, aucune chance de vous perdre. Utilisez la clé des montagnes russes pour ouvrir la cabine de pilotage. Récupérez les **2 boissons revigorantes**. Eteignez le panneau de commandes. Sortez et engagez-vous sur les montagnes russes en prenant le portique à droite de Heather. Courez et à un moment donné, vous vous retrouverez nez à nez avec le wagon de votre rêve. Cette fois, par contre, vous aurez le temps de sauter avant l'impact. Passez par la seule porte accessible. **Sauvegardez** avant de rentrer dans la maison hantée. Il ne vous reste qu'à traverser les trois pièces de la demeure hantée de Borley en gloussant ou en tremblant en écoutant la voix du Vincent Price local. Une fois sortie, courez très vite si vous ne voulez pas vous faire griller. Dehors, suivez l'unique chemin en évitant les deux monstres humanoïdes qui vous barrent la route. Prenez la seule grille qui est ouverte, un peu en retrait du manège. Evitez les monstres et prenez l'autre porte pour sortir. Ramassez **la boisson revigorante**, une **boîte de munitions pour fusil de chasse**, la **chaussure rouge** qui est sur l'estrade et la **chaîne** qui se trouve sur un des bancs. Retournez là où se trouve le manége avec les petits vaisseaux. Accrochez la chaîne à la porte verrouillée et à la colonne de direction du manége. Entrez dans la cabine de pilotage, récupérez la **boîte de munitions pour pistolet** et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte maintenant ouverte. Sortez par la porte qui est face à Douglas. Allez faire un tour dans la tente de la voyante. Ramassez la **tête de poupée**, jetez un oeil au **calepin de Douglas** qui est sur la chaise et utilisez la **sauvegarde**. Sortez et passez par la porte qui est à votre droite. Regardez les **photos** qui sont disséminées sur les rails. Utilisez la tête de poupée sur la statue de Blanche Neige et la chaussure rouge avec la statue de Cendrillon. Passez par la porte de gauche qui est maintenant déverrouillée. La porte de gauche étant ouverte, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Une fois dehors, tuez les monstres et récupérez les **2 piles de taser** sur le comptoir du marchand de glaces et lisez la **note** qui est juste à côté. Passez par la grille entrouverte. Ramassez la **trousse de soins** qui traîne sur un banc et précipitez-vous sur le carrousel. Utilisez votre katana et tapez sur chaque cheval du manège afin qu'ils ne bougent plus. Ceci aura pour effet d'arrêter le manège et de vous plonger dans une autre dimension. Attention à ne pas vous faire toucher par les vapeurs acides qui sortent de la bouche des chevaux.

- Boss :
Ce combat est découpé en 4 phases. Votre double partira en fumée à chaque fois que vous le terrasserez et reviendra à la charge avec une nouvelle arme en main. Pour la battre, attendez qu'elle arrive vers vous pour porter son coup. Evitez-la et tirez-lui dans le dos. Le katana s'avère également particulièrement efficace. Quand votre ennemi aura la mitraillette, dès que vous entendrez un déclic, courez du côté opposé à votre double pour éviter ses rafales de balles.

Lisez le message écrit à l'endroit où vient de mourir Alessa puis quittez le manège. Dans le deuxième couloir, vous pourrez lire plusieurs inscriptions sur le mur écrites en lettres de sang. Vous arrivez finalement à la chapelle.

Chapelle

Jetez un coup d'oeil aux tableaux qui décorent les murs. Prenez la **carte de tarot "Oeil de la nuit"**. Utilisez la **sauvegarde**. Sortez. A droite se trouve la **carte du niveau** accrochée sur un mur. Juste en face, une porte mène à un confessionnal. Rentrez-y. Tournez à gauche et appuyez sur le bouton action pour écouter une femme se repentir. A la fin du monologue, répondez ce que vous désirez à la femme. Sortez, allez tout au bout du couloir, laissez la porte verrouillée de côté, tournez à gauche et passez les deux portes suivantes.
Il vaut mieux vous débarrasser des monstres que vous rencontrerez sur votre route, ce sera une bonne chose de faite. A l'embranchement, tournez à droite et ouvrez la dernière porte de gauche. Ramassez les **2 boîtes de munitions pour pistolet**, la **cassette de magnétophone** et lisez le **dossier** qui est sur la table. Une fois sorti, prenez la porte au bout du couloir. Tout au fond de cet autre couloir se trouve une pièce circulaire avec une **sauvegarde**. Arrêtez-vous plutôt devant le tableau de l'ange qui est appuyé contre un mur. Ecoutez les pleurs de la fillette et regardez les traces de pas qu'elle laisse. Une fois que ceux-ci sont passés sous le tableau, regardez-le de plus près et déplacez-le. Vous découvrez une porte secrète. Passez-la. Passé le premier couloir, vous vous retrouverez nez à nez avec une vieille connaissance. Tuez-le puis ouvrez la dernière porte. Lisez le **livre sur le tarot** et récupérez la **carte de tarot "Lune"**. Vous obtenez le **livre : Les lois de l'Autre monde**. Avant de partir, lisez le **livre sur les dieux antiques**. Prenez l'ascenseur pour descendre au sous-sol de l'église. Prenez la porte à votre droite. Prenez la porte en face de vous.

Ramassez la **boîte de munitions pour fusil de chasse** et la **carte de tarot du "Pendu"**. Sortez et passez par le couloir à votre droite. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir. Lisez le **vieux journal** sur le lit. Ramassez les **2 piles pour taser**. Sortez, revenez au niveau de l'ascenseur et prenez l'avant dernière porte à gauche. Passez par la dernière porte, toujours à gauche. A votre gauche se trouve une pièce avec deux monstres. Sortez par l'autre côté. Dans le grand couloir, procédez de la même façon qu'avec le tableau de l'ange. Attendez que les pas de la fillette passent sous un mur. Regardez-le de plus près pour trouver une porte dérobée. Passez la porte et récupérez dans cette nouvelle pièce une **ampoule** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Regardez le livre sur la chaise. Vous obtenez la **carte de tarot du "Fou"**. Revenez deux couloirs plus loin. Tournez à gauche puis prenez le couloir de gauche pour vous rendre dans la chambre de Alessa. Regardez le **livre de dessins** sur le lit et lisez ce qu'il y a d'écrit sur le **calepin** qui est sur le bureau. Récupérez la **clé en laiton** qui se trouve sur un cadre près d'un papillon. Utilisez la **sauvegarde**. Prenez l'ascenseur et remontez au niveau de la porte verrouillée. Utilisez la clé en laiton pour ouvrir la porte verrouillée. Suivez le couloir, tuez les monstres et passez la première porte que vous rencontrez. Arrêtez-vous devant le **pupitre** au centre de la pièce pour avoir une idée du traitement que réservaient les autres enfants à Heather quand elle était plus jeune. Regardez le **calepin** sur le bureau. Sortez de la pièce par la porte à droite du bureau. La pièce sur la gauche ne contient que quelques monstres alors que celle sur la droite propose des **lettres** sur un bureau et un **magnétophone** qui vous permettra d'écouter la cassette audio. Enfin, une dernière pièce vous attend au bout du couloir. Ramassez la **carte d'anniversaire** sur le bureau, la **carte de tarot "Grande prêtresse"**. Lisez le **journal de Claudia** qui se trouve sur l'étagère. Revenez à la chambre de Alessa, au sous-sol. Regardez le dessin qui se trouve dans le carnet de croquis. Cela vous aidera à résoudre la dernière énigme du jeu.

Enigme des cartes de tarot

- **Mode Facile** :
- Le Fou en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- L'Oeil de la nuit au centre,
- Le Pendu en bas à gauche,
- La Grande Prêtresse en bas à droite.

- **Mode Normal** :
- L'Oeil de la nuit en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- La Grande Prêtresse sous L'Oeil de la nuit,
- Le Fou sous la Lune,
- Le Pendu en bas au milieu.

- **Mode Difficile** :
- La Grande Prêtresse en haut à gauche,
- L'oeil de la nuit à droite de la Grande Prêtresse,
- Le Fou sous L'Oeil de la nuit,
- La Lune à droite du Fou,
- Le Pendu en bas à gauche.

Suivez le couloir, passez la double porte. Ne frappez surtout pas Claudia et dépêchez-vous d'utiliser votre **pendentif**.

- Boss :
Le dernier boss se veut extrêmement coriace. J'espère que vous avez conservé un stock important de balles de mitraillettes et de fusil de chasse. Tirez-lui dessus avec le fusil et une fois qu'il s'accroupit, mettez-vous devant de sa tête et frappez le avec le katana. Faites attention à ses flammes et à ne pas vous faire toucher par la tête ou les bras du monstre auquel cas vous perdriez beaucoup d'énergie.

Voilà, vous venez de passer le dernier obstacle de ce superbe jeu. Il est maintenant l'heure d'admirer une des fins du titre ainsi que le remixe du magnifique thème musical de Silent Hill.

Singularity

© Activision / Raven Software 2010

LISTE DES SUCCÈS

Maître du temps (60)

Terminer Singularity en mode difficile.

Pistolero (10)

Faire 20 victimes avec le Centurion en campagne solo.

Sous la mitraille (10)

Faire 40 victimes avec l'AR9 Valkyrie en campagne solo.

Roi de la pompe (10)

Faire 30 victimes avec le Volk S4 en campagne solo.

Lentement, mais sûrement (15)

Faire 25 victimes avec le Kasimov SNV-E99 en mode Ralenti en campagne solo.

Pas le temps de souffler (15)

Faire 15 victimes sans recharger avec la mitrailleuse automatique en campagne solo.

Merci Edison ! (10)

Faire 20 victimes avec le Spikeshot en campagne solo.

Expert grenadier (15)

Faire 20 victimes avec le lanceur Dethex en campagne solo.

En passant... (20)

Faire 15 victimes avec le fusil Seeker en campagne solo.

Retour à l'envoyeur (20)

Tuer 5 ennemis en attrapant des roquettes et en les renvoyant en campagne solo.

Immobilisation éternelle (15)

Tuer 10 ennemis avec un Cadenas en campagne solo.

Trop proche (15)

Tuer 20 ennemis avec l'Impulsion en campagne solo.

Feu et glace (20)

Tuer 10 ennemis avec des bouteilles de propane ou des bouteilles d'azote liquide en campagne solo.

Voleur temporel (15)

Récupérer 5 boucliers sur vos ennemis en campagne solo.

Poussière tu es (20)

Vieillir 15 soldats jusqu'à ce qu'ils tombent en poussière en campagne solo.

La nuit des Ranimés (20)

Transformer 15 soldats en Ranimés en campagne solo.

Arme fatale (20)

Améliorer 1 arme au maximum en campagne solo.

Fan de technologie E99 (20)

Acheter 10 améliorations héros différentes en campagne solo.

Le temps est mon ami (20)

Acheter 5 équipements MT différents en campagne solo.

Accro aux chrono-notes (20)

Utiliser le MT pour trouver 15 chrono-notes en campagne solo.

Cours de rattrapage (20)

Utiliser le MT pour transformer 10 tableaux noirs en campagne solo.

Ranimé à retardement (25)

Tuer 10 ennemis en vieillissant un Ranimé et en le faisant exploser près d'eux en campagne solo.

Cette roue ? (15)

Trouver la roue. Donneront-ils un jour des explications ?

J'ai une de ces migraines ! (15)

Découvrir l'E99 et ses effets.

Pro de l'Extermination (10)

Jouer 5 parties publiques en mode Extermination.

Adepte de l'Extermination (40)

Jouer 100 parties publiques en mode Extermination.

Maître de l'Extermination (25)

Gagner 25 parties publiques en mode Extermination.

Maître Créatures vs soldats (25)

Gagner 25 parties publiques en mode Créatures vs soldats.

Créaturophobe (10)

Rétablir 25 balises en mode Extermination (partie publique).

L'ami des créatures (10)

Tuer 15 soldats avec chaque créature (partie publique).

Charge spéciale (15)

Tuer 15 soldats avec le baril d'un Zek (partie publique).

Sournois comme un Zek (15)

Tuer 15 soldats par derrière avec un Zek (partie publique).

Vomi du jour (20)

Tuer 25 soldats avec le vomi d'un Ranimé (partie publique).

Des bombes sur Katorga (20)

Tuer 25 soldats avec l'attaque lobée d'un Radion (partie publique).

Dans ta face (20)

Posséder 15 soldats avec l'attaque bondissante d'une Tique (partie publique).

Parle à ma main (20)

Tuer 25 créatures avec le pouvoir Impulsion du Cogneur (partie publique).

Dr Chronos (20)

Utiliser le pouvoir du Guérisseur pour soigner complètement 25 soldats (partie publique).

On touche pas ! (20)

Tuer 15 créatures avec le bouclier du Rôdeur, renvoyant les dégâts de mêlée (partie publique).

Traitement très spécial (10)

Posséder un soldat et tirer sur un autre soldat en pleine tête (partie publique).

Blitzkrieg (20)

Parcourir 585 mètres en utilisant le pouvoir Téléportation d'un Mouvant(partie publique).

Tueur (15)

Faire le plus grand nombre de victimes dans une partie publique.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Skate

© Electronic Arts 2007

MEILLEUR ÉQUIPEMENT

Sur le menu principal, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, X, RB, Y, LB pour débloquer le meilleur équipement disponible à l'achat.

DEM BONES

Ce personnage se débloquera dès que vous aurez réussi à casser chacun des os de votre corps au moins trois fois.

MENU D'ACHAT DE VÊTEMENTS

A l'aide de la croix directionnelle et des boutons, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, X, RB, Y, LB.

SUCCÈS

Victime de la mode (5)

Achète 50 articles.

T'es en route... (5)

Gagne une étape.

Le diplômé (5)

Termine tous les didacticiels en mode Carrière.

C'est dans la boîte (5)

Sauvegarder une rediff en Mode Carrière.

Skateur libre de l'après-midi (5)

Passe 5 heures de Skate libre en mode Carrière.

Accède à San Vanelona (5)

Débloque 1 lieu.

Essaye le jeu en ligne (5)

Rejoins une session en ligne.

Spectateur (5)

Regarde une session en ligne sur skate. TV.

Poseur (5)

Envoie une vidéo sur Vidéo skate.

Top model du skate (5)

Envoie 6 photos sur Vidéo skate.

Echauffement (5)

Gagne 3 matches en ligne avec classement à la suite.

Un super hôte (5)

Héberge une session en ligne sans classement.

Chasseur de tête (5)

Bats 1 skateur Pro.

Fluidité et style (5)

Fais une ligne à 10 000 points en mode Carrière.

Rocketman (5)

Fais un Rocket Air en mode Carrière.

Amateur Course (10)

Passe Amateur pour faire des courses en ligne.

Amateur Tricks (10)

Atteins le rang d'Amateur pour les épreuves de tricks en ligne.

Célébrité du skate (10)

Obtiens 20 critiques sur une seule photo ou une seule rediff envoyée.

Skateur Amateur (10)

Termine un Film de Shop pour devenir Amateur.

En fuego ! (15)

Gagne 6 matches classés en ligne à la suite.

Engagé (15)

Récupère 4 sponsors.

X Games d'or (20)

Gagne l'or aux deux épreuves des X Games.

Icône d'endurance (20)

Gagne 2000 points d'expérience en ligne.

T'es un winner ! (20)

Gagne 20 épreuves classées en ligne.

Skateur Pro (20)

Gagne une board Pro Model.

Sans vidéo c'est de la fiction (20)

Gagne tous les défis film.

Le roi de l'autoroute (20)

Gagne toutes les courses.

Pro Contest (20)

Remporte tous les contests.

Photogénique (20)

Gagne tous les défis photo.

Le meilleur de l'année (25)

Fais la couverture de Skateboard Mag.

Skateur de l'année (25)

Fais la couverture de Thrasher.

T'es à mi-chemin (25)

Accomplis 50% des étapes.

Trickman (25)

Fais tous les tricks du Livre des Tricks en mode Carrière.

Accro du jeu en ligne (25)

Accomplis 50 sessions de jeu en ligne.

Trou de la sécu (25)

Termine toutes les étapes médicales.

Légende urbaine (30)

Prends tous les spots.

Pro Course (30)

Atteins le rang de Pro pour les épreuves de course en ligne.

Pro Tricks (30)

Atteins le rang de Pro pour les épreuves de tricks en ligne.

Les clés de la ville (30)

Débloque tous les lieux.

Le fan (50)

Bats tous les Pros.

Jusqu'au bout (75)

Accomplis tous les défis.

Le maître du stick (100)

Gagne toutes les étapes.

Légende de la course (100)

Atteins le rang de Légende pour les épreuves de course en ligne.

Légende des tricks (100)

Atteins le rang de Légende pour les épreuves de tricks en ligne.

ENTREPOT B

Réussissez le pro challenge de Ryan Gallant.

TOUS LES PERSONNAGES

Sur le menu principal, faites : **LB, LT, RB, RT, Bas, Bas, X, Y**. Un son confirmera la validité du code et tous les personnages seront disponibles en modes Free Play et Party Play.

TOUS LES ENVIRONNEMENTS (FREE SKATE ET PARTY PLAY)

Sur le menu de choix des modes, faites : **LT, RT, LB, RB, Haut, Haut, Y, X.**

Skate 2

© Electronic Arts / EA Black Box 2009

SUCCÈS

Ivresse des sommets (20)

Taper un invert sur l'un des points culminants de la ville en mode Carrière.

Evolutivité (5)

Descendre de sa board en mode Carrière.

Remue-ménage (5)

Déplacer son premier objet en mode Carrière.

On se lève pour Danny (20)

Gagner tous les défis vidéo de Danny Way.

Star du GcR (20)

Gagner le contest GcR.

Star du Big Air (50)

Gagne le Vananarama

Course de la mort (5)

Remporter une Deathrace en mode Carrière.

Star des courses (20)

Gagner toutes les courses du mode Carrière.

Star du petit écran (20)

Remporter tous les défis de Rob Dyrdek.

Couverture SBM (30)

Faire la couverture de Skateboard Mag.

Couverture Thrasher (30)

Faire la couverture de Thrasher.

Rencontre de Slappy (5)

Retrouver Slappy.

Sens du contact (20)

Acquérir tous les numéros de téléphone des pros.

A qui le tour ? (20)

Battre tous les pros dans des défis Affrontement.

Héros de San Van (20)

Appeler Mikey 10 fois.

Perfectionniste (50)

Parcourir tous les passages en mode Carrière.

Objectif drainage (15)

Drainer chaque piscine, fontaine et barrage du mode Carrière.

Folie immobilière (50)

Acheter toutes les propriétés en mode Carrière.

Carnage (50)

Terminer les passages Boucherie.

Relations publiques (50)

Obtenir tous les sponsors.

Légende urbaine (40)

Assurer tous les spots du mode Carrière.

Architecte (5)

Transférer un spot personnalisé.

Critique (10)

Evaluer 10 vidéos et photos communautaires.

Eclaté par un bleu (15)

Remporter une partie en ligne avec classement.

Suractivité (20)

Réussir toutes les activités de skate libre en ligne avec son skateur perso.

Légende en ligne (50)

Atteindre le rang Légende en ligne.

Pro en ligne (25)

Atteindre le rang Pro en ligne.

Le skate en amateur (15)

Atteindre le rang Amateur en ligne.

Créativité extrême (5)

Ajouter un motif personnalisé à son skateur.

Terreur des spots (20)

Télécharger et réussir un spot communautaire.

Choix des joueurs (20)

Remporter le Vote des joueurs d'une partie en ligne avec classement.

Dégringolade (20)

Se prendre une gamelle à haute vitesse en mode Carrière.

Skitching sans fin (5)

Faire du skitching sur 1 kilomètre en mode Carrière.

Mister Big (15)

Faire appel à Big Black 10 fois en mode Carrière.

Poudre d'escampette (5)

Echapper à une poursuite en mode Carrière.

Système D (35)

Déplacer des objets pendant 30 minutes en mode Carrière.

Bon samaritain (20)

Assommer un vigile poursuivant un autre skateur en mode Carrière.

Need for Speed (50)

Rester en vitesse maximale pendant 5 secondes en mode Carrière.

Pagaille de fractures (20)

Se casser au moins 15 os en une seule chute en mode Carrière.

Masculin/Féminin (5)

Changer le sexe de son personnage.

La main verte (20)

Taper un gap d'au moins 10 mètres au-dessus d'une pelouse en mode Carrière.

Un max de marches (20)

Taper un gap de marches d'au moins 12 mètres en mode Carrière.

Pas d'assurance (20)

Se casser 100 os en mode Carrière.

Le début de la gloire (5)

Réussir sa première activité de skate libre en ligne avec son skateur perso.

Débrouillardise (10)

Réussir 50 activités de skate libre en ligne avec son skateur perso.

Succès secret (20)

DEM BONEZ

Terminez tous les objectifs du Hall of Meat dans le mode Carrière pour débloquer Dem Bonez.

COURONNES

"King of the Mountain"

Terminer toutes les courses en mode Carrière.

"Legend"

Atteindre le rang Legend online.

BIG BLACK

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez le code **letsdowork** pour débloquer Big Black comme nouveau skater (modes Online, Freeskate et Party Play).

MODE 3D

Allez sur l'écran Extras et entrez le code **strangeloops** pour modifier l'apparence du jeu.

RÉPLIQUES DÉSACTIVÉES

Pour désactiver les répliques des NPC en mode Carrière, allez dans les Extras et entrez le code - `bailymcbailster` .

Skate 3

© Electronic Arts / EA Black Box 2010

LISTE DES SUCCÈS

L'Union fait la board (50)

Atteins ton objectif de vente de boards de communauté.

On s'amuse bien au park (20)

Termine les didacticiels de skate.Park.

Vers l'infini et au-delà (20)

Remplis la jauge de terrain jusqu'au rouge dans ton propre skate.Park.

Critiques constructives (20)

Évalue 5 skate.Parks, 5 vidéos et 5 photos.

Bravo l'artiste (20)

Transfère 5 vidéos, 5 photos et 3 skate.Parks.

Vendu ! (20)

Crée un logo et applique-le sur ton skateur.

Objectifieur (10)

Utilise 3 objets mobiles en une seule séquence.

Travaux manuels (10)

Fais 3 manuals en une seule séquence.

Trick qui fouette (20)

Claque un Miracle Whip (Superdude body flip).

100 % pure adrénaline (10)

Vole en Grand aigle pendant 10 secondes.

Employé n°3 (20)

Gagne ton deuxième coéquipier en mode Carrière.

A fond (100)

Termine tout, déverrouille tout, gagne tout !

Grosse teuf (10)

Gagne les deux contests Maloof Money Cup.

T-Mobilisation (10)

Gagne le contest sponsorisé par T-Mobile.

Employé n°2 (10)

Gagne ton premier coéquipier en mode Carrière.

Le fauve est lâché (10)

Remporte le contest Monster.

Fourgueur de matos (75)

Vends 1 million de boards.

Star du GcR (10)

Gagne le contest Goofy contre Regular.

Coup de fil à un ami (10)

Appelle un skateur pour venir skater avec toi.

ÇA, c'est de l'équipe ! (10)

Joue une session en Skate libre à 6 en équipe.

Gagné ! (10)

Gagne un défi solo en ligne avec classement.

Pro de la coop. (10)

Termine un défi en carrière en ligne.

Union (10)

Gagne un défi équipe en ligne avec classement.

L'union fait la force (10)

Fais partie d'une équipe avec au moins deux skateurs.

Gros caïd (10)

Gagne un Prends Le Quartier par équipe avec classement.

Tape-m'en cinq ! (25)

Gagne 5 défis avec classement.

Ce sera tout ? (50)

Prends tous les défis.

Démon de la vitesse (10)

Gagne la deathrace finale.

En stéréo (20)

Termine les didacticiels de la skate.École de coach Frank.

Masochiste (10)

Termine le défi Boucherie "À fond la caisse".

Le monopole du spot (30)

Prends tous les spots.

Le repaire du skate (10)

Déverrouille le QG de l'équipe.

Employé n°1 (10)

Fonde ton équipe.

C'est dans la boîte ! (10)

Réussis le final vidéo.

Naissance d'une dynastie (30)

Forme ton équipe au complet.

La classe atomique (50)

Explose 80 défis.

Etre un pro, c'est dur (20)

Termine tous les défis pro.

Majestueux (20)

Gagne les contests finaux de street et transition.

Promoteur immobilier (30)

Prends tous les quartiers.

Skate-symbol (20)

Fais la couv' de The Skateboard Mag et de Thrasher.

Surmédiatisation (20)

Termine toutes les photos et vidéos promo.

Employé n°4 (20)

Gagne ton troisième coéquipier en mode Carrière.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent que pour le mode Freeskate. Allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et entrez les codes suivants.

Code : miniskaters

Tous les personnages deviennent petits avec de grosses têtes.

Code : streetsweeper

Réinitialise la position de tous les objets mobiles.

Code : mcfly

Transforme le skate en hoverboard.

Code : deadspacetoo

Débloque le personnage d'Isaac issu du jeu Dead Space comme nouveau personnage jouable.

Code : zombie

Les piétons deviennent des zombies et vous attaquent.

PERSONNAGES CACHÉS

Jouer avec Dem Bones

Terminer tous les défis du Hall Of Meat pour débloquer Dem Bones.

Jouer avec Meat Man

Terminer tous les défis du Hall Of Meat pour débloquer Meat Man.

SkyDrift

© Digital Reality 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Accro (10)

Terminez au moins un match pendant 7 jours consécutifs.

Vestiaire (30)

Débloquez les skins.

Le plus décoré (30)

Amassez tous les badges.

Test pilote (20)

Gagnez une course avec chaque avion.

Le collecteur (10)

Débloquez avions.

Champ. course air (20)

Complétez la campagne.

Extens. accueil (10)

Débloquez toutes les missions de campagne.

Choc et crainte (10)

Tuez deux joueurs en même temps.

1e victoire (20)

Remportez votre 1e victoire en ligne!

Décoré (20)

Collectez 10 badges.

Prêt au combat (10)

Débloquez l'étape 2.

Util. avancé (10)

Utilisez tous les power-up du jeu au moins une fois.

Skylanders : Spyro's Adventure

© Activision / Toys For Bob 2011

SKYLANDERS POUVANT CASSER LA ROCHE

Pour casser la roche, vous pouvez utiliser les Skylanders suivants :
{l Prism Break
Bash
Terrafin
Dino-Rang
Drill Sergeant

CASSER LES CRISTAUX TZO VIOLET

Pour casser les cristaux tzo violet du niveau "Mine des Molekins", vous pouvez soit utiliser la bombe que vous trouverez derrière la porte au fond de la mine, soit, plus simplement, utiliser les lasers de Prism Break.

LES 10 PAPILLONS À TROUVER

1. Le premier se trouve juste à côté de Persephone (PNJ Compétences).

2. (Nécessite un Skylander de l'eau) Le deuxième se trouve au milieu de l'eau au coeur de lumière. Près de la plage vous trouverez une petite plateforme avec un ressort. Grimpez jusqu'en haut pour l'obtenir.

3. Le troisième se trouve sur la plage au coeur de lumière, derrière le portail.

4. Pour obtenir le quatrième il vous faudra utiliser l'huile, celle-là même qu'on nous donne pour graisser le télescope. Utilisez-la sur le robot assis sur la plage près d'une flaque avec une porte en rouage. Celle-ci libérera un papillon.

5. Le cinquième se trouve dans la pierre près du coeur de lumière qui libère des pièces de 1 à 10 lorsque vous tapez dedans.

6. Le sixième est, une fois le train obtenu, près d'un cratère. Jetez une bombe dedans et vous trouverez un papillon à l'intérieur.

7. Le septième est toujours près du train. Il y a une porte en pierre, jetez également dessus et vous découvrirez un papillon derrière.

8. Le huitième est dans le cage du poisson, près du bateau, au coeur de lumière. Il faut réussir le jeu du cadenas en un minimum de coups pour découvrir un papillon derrière les barreaux.

9. Pour le neuvième il faut utiliser l'huile sur la locomotive du train.

10. Et le dixième est juste quand vous aurez accès au train. Le papillon se trouve derrière l'entrée.

Grâce à eux tous vous obtiendrez une remise de 20% sur chaque achat de compétences !

Skylanders Giants

© Activision / Toys For Bob 2012

ARGENT À L'INFINI

Allez dans la salle où se trouve Auric dans le Dreadyatch. Vous remarquerez qu'il y a plusieurs portes les unes devant les autres qui ne s'ouvrent que si un Skylander du même élement frappe dessus. Une fois Kaos battu, ces portes compteront les huit élements et contiendront davantage d'argent, mais cette fois vous n'aurez plus besoin de terminer un niveau, il vous suffira de sortir de la salle et de revenir !

LISTE DES SKYLANDERS POUVANT CASSER LA ROCHE

Pour briser la roche, vous pouvez utiliser les Skylanders suivants :
- Flashwing
- Crusher
- Prism Break
- Bash
- Terrafin
- Dino-Rang
- Drill Sergeant

Sleeping Dogs

© Square Enix / United Front Games 2012

TENUE DE RICO RODRIGUEZ

Si vous jouez en ayant des données de Just Cause 2 sur votre console, vous trouverez la tenue de Rico Rodriguez (le héros de Just Cause 2) dans le placard de Wei. Elle vous permet d'utiliser la capacité de désarmement de plus loin.

NE PAS PAYER LES TAXIS

Pour éviter de perdre de l'argent a chaque fois qu'on utilise les taxis, il suffit de sortir de la voiture avant que cette dernière ne s'arrête (on dispose environ de 5-6 secondes pour effectuer l'action).

ARGENT FACILE

Pour se faire de l'argent facilement, il suffit de défoncer les parcmètres en voiture.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Plongé dans le vif du sujet dès les premières secondes, courez droit devant vous en sautant par dessus ou en évitant les obstacles, enfoncez les portes qui entravent votre route et ce jusqu'à finalement être rattrapé par les forces de police.

Après vos retrouvailles avec Jackie, suivez-le une fois à l'extérieur pour rejoindre son boss. En chemin, vous êtes pris à parti par des Dogeyes, un gang rival. Suivez les indications à l'écran pour apprendre comment leur donner la raclée qu'ils méritent, finissez le dernier ennemi à l'aide du store du comptoir et suivez Jackie de plus belle pour arriver jusqu'à Winston.

Missions des Triades

Extorsion

Pour cette première mission, suivez Jackie jusqu'au marché nocturne, où vous attend un premier marchand duquel extorquer de l'argent. L'opération se passe cette fois sans heurt, ce qui ne sera pas le cas par la suite. Donnez une leçon de savoir vivre au gangster isolé en l'envoyant dans la cabine téléphonique pour soutirer sa contribution au deuxième marchand, puis faites de même avec le primeur. Un peu plus loin, défendez le boucher en corrigeant la bande

de Dogeyes qui s'en prend à lui, puis faites un tour chez le marchand de vêtements pour vous munir d'une tenue complète de gangster augmentant vos dégâts de mêlée.

Rendez ensuite service à la marchande non loin pour rejoindre le Golden Koi tout en vous rendant utile et ainsi pouvoir enchaîner.

Poursuite au marché nocturne

Sur les ordres de Winston, retournez au marché nocturne pour retrouver Ming, un mauvais payeur. Prenez-le en chasse en faisant fi des obstacles et en passant à tabac un premier groupe d'ennemis pour finalement acculer votre proie dans un cul-de-sac peuplé d'autres malfrats. Utilisez l'environnement à votre avantage pour mettre rapidement hors jeu le menu fretin et contrez les coups de couteau que vous destine finalement Ming pour contre-attaquer sans risque et le mettre à terre. Suite à quoi, vous vous retrouvez de nouveau au poste de police, où un nouvel adjuvant fait son entrée.

De retour à votre appartement, vous êtes désormais libre d'explorer comme bon vous semble l'entièreté de la ville.

Braquage et livraison

Rejoignez Jackie pour qu'il vous expose son plan et conduisez le van jusqu'à l'objectif, où vous attendent deux vagues successives de malfrats. Utilisez le décor à bon escient pour vous en défaire rapidement, puis prenez la camionnette contenant la marchandise en chasse. Envoyez les véhicules d'escorte dans le décor pour être tranquille et pouvoir, in fine, récupérer votre lot de contrefaçons.

Ne vous reste alors plus qu'à conduire jusqu'à Top Glamour pour livrer votre butin.

Racket de minibus

Allez au Golden Koi pour obtenir de nouveaux ordres de Winston. Celui-ci vous confie la ligne de minibus, que vous devrez reprendre à Dogeyes avant de pouvoir contrôler. Conduisez donc vos gars à chaque arrêt pour qu'ils règlent le compte des hommes de main de votre rival, mettez la main à la patte lorsque cela est nécessaire, puis prenez en chasse le minibus récalcitrant en klaxonnant à outrance pour l'obliger à s'arrêter.

Vous récupérez ainsi les passagers du minibus : conduisez-les à destination en conduisant le mieux possible pour que leur satisfaction soit maximale et ainsi conclure cette mission.

Club Bam Bam

Retournez voir Winston pour obtenir une nouvelle mission. Direction le Club Bam Bam, où un certain Benny a besoin d'une petite piqûre de rappel. Baratinez le vigile à l'entrée pour pouvoir entrer, faites mine de pénétrer dans le carré VIP, puis abordez l'hôtesse nommée Tiffany pour vous y faire accompagner.

Pour payer votre dette et passer un peu de bon temps avec la belle, acceptez de participer au Karaoké en faisant de votre mieux pour épargner les oreilles des autres convives, puis montez dans l'espace Vip proprement dit pour confronter Benny (en récupérant la Statue de dragon sur le comptoir au passage).

Mettez une raclée aux malfrats qui s'opposent à vous, pourchassez Benny jusque dans les toilettes où vous attendent d'autres hommes de main à mettre KO pour lui apprendre la signification du mot loyauté. Retournez ensuite au Golden Koi pour passer l'épreuve du feu dans votre carrière d'agent infiltré.

Sur écoute

Sur les ordres de Raymond, rendez-vous au magasin d'électronique pour récupérer votre matériel d'écoute, puis prenez en chasse le voleur qui vous le subtilise sans une once d'humanité. Récupérez votre dû une fois le malfrat tabassé comme il se doit et dirigez-vous vers le Golden Koi.

Empruntez les échafaudages pour monter discrètement sur le toit, ouvrez la lucarne une fois la cuisine libérée, récupérez la Statue du chien sur le congélateur et entreprenez de poser et de calibrer votre micro dans la bouche d'aération au sol. Faites vite pour ne pas vous faire prendre et crochetez la serrure pour vous échapper sans que personne ne vous remarque.

Preuves accablantes

Après avoir reçu un message de Tiffany, retrouvez-la au Club Bam Bam et prenez l'arme qu'elle a récupérée. Retrouvez ensuite Pendrew sur l'aire désaffectée et suivez le tutoriel visant à vous enseigner l'art du maniement des armes à feu et la gestion du champ de bataille.

Ne vous reste ensuite plus qu'à échapper à la police pour conclure cette mission.

Vengeance

Rejoignez Conroy devant le Club Bam Bam et montez dans le 4x4 pour prendre la route de l'usine de Siu Wah. Une fois sur place, Entrez dans la structure, tabassez le menu fretin qui s'oppose à vous en utilisant le décor autant que votre sadisme naturel vous le permet, récupérez une arme à feu et montez à l'étage.

Les hommes de Dogeyes vous attendent de pied ferme, arme à la main : restez donc à couvert le temps de bien cibler vos tirs et utilisez le ralenti lorsque vous sautez de votre couverture pour faire un massacre. Faites de même à l'étage supérieur pour finalement atteindre Siu Wah.

Le bougre s'enfuit à toute jambe : prenez-le en chasse en évitant les flammes, puis empoignez-le près du fourneau. Avancez prudemment pour éliminer les malfrats armés qui se rapprochent avant que Siu Wah ne se fasse tuer et rejoignez l'extérieur, où votre otage se fait embarquer par la police.

Prenez la voiture en chasse et prenez-en le contrôle à la première occasion pour récupérer du même coup votre " marchandise ", puis conduisez-le dans le garage indiqué pour conclure cette mission.

Oncle Po

Rendez-vous devant le Club Bam Bam pour prendre Winston, puis conduisez-le jusqu'à l'Oncle Po, la tête de Dragon des triades. A la sortie de l'entrevue qui s'ensuit, vous êtes abordé par Ricky qui vous propose un premier travail de recouvrement.

Prenez la voiture garée de l'autre côté de la rue et rejoignez votre objectif, un certain Roland. Celui-ci vous nomme votre première cible, Patsy Sing, qui aussitôt qu'elle vous aperçoit file dans sa voiture de sport. Prenez-la en chasse en éliminant une à une les voitures qui viennent lui prêter main forte et prenez finalement le contrôle de son véhicule pour l'emmener directement au garage indiqué sur votre carte.

Vous mettez alors fin à la mission et enchaînez avec une entrevue avec Raymond.

Future mariée

Rendez-vous au Golden Koi, puis mettez-vous en route en compagnie de Peggy, la fiancée de Winston, pour le magasin de fournitures pour mariages. Veillez à ne pas trop avoir d'accident pour garder son humeur au beau fixe, récupérez la Statue du tigre dans le magasin et prenez le camion renfermant le gâteau de mariage en chasse.

Prenez-en le contrôle pour le rapporter au garage indiqué, puis remettez-vous en route, direction le temple. Escaladez les échafaudages, prenez une tenue de moine dans le cabanon et avancez en baratinant les moines qui vous interpellent. Passez dans l'étroit passage au nord pour atteindre l'orchidée noire, puis dépêchez-vous de repartir par votre point d'entrée pour la rapporter à Peggy.

Conduisez ensuite cette dernière à sa partie de mah-jong pour conclure cette mission d'escorte.

Le mariage

Le grand jour est arrivé : allez donc vous chercher un smoking et rendez-vous sur les lieux de la célébration. Après la scène, passez par l'échafaudage sur la droite pour grimper et ainsi accéder à l'intérieur du bâtiment. Tabassez à loisir les faux employés qui vous barrent la route et rejoignez Winston dans la salle de réception.

Armé de son Desert Eagle en or massif, faites le ménage dans les rangs ennemis et progressez le long des couloirs, en vous équipant si vous le souhaitez d'un fusil mitrailleur. Dans la salle principale, faites la peau aux employés factices en contrebas, continuez jusque dans les cuisines en mitraillant à tout va et ce jusqu'à retrouver l'Oncle Po.

A l'extérieur, défendez la Tête de dragon en tirant sur le moindre ennemi qui ose pointer le bout de son nez et en utilisant les bonbonnes de gaz disposées ça et là et rejoignez enfin l'hôpital pour confier l'Oncle Po aux urgences.

La vengeance de Mme Chu

Retournez au Golden Koi pour vous entretenir avec la mère de Winston, puis appelez Ricky afin d'obtenir le numéro d'un certain Johnny Face de Rat. Triangulez sa position en vous positionnant au milieu des trois antennes et rendez-vous sur les quais pour entamer votre vendetta.
Affrontez d'abord un premier groupe de malfrats à mains nues en usant des éléments de décor à votre disposition, puis un autre le long des quais et désarmez l'ennemi suivant pour vous emparer de son arme à feu. Disposez des derniers sbires de Johnny dans l'entrepôt et enfourchez la moto pour poursuivre ce dernier.

Avec votre arme embarquée, tirez dans les pneus des voitures ennemies pour dégager la voie vers votre cible et prenez le contrôle du véhicule dans lequel se trouve Johnny pour, in fine, l'amener à Mme Chu et la laisser se charger de son cas.

Le nouveau boss

Rendez-vous au Club Bam Bam et après la scène, abattez sans pitié les hommes de Big Smile Lee à l'étage. Faites de même avec les ennemis en contrebas, mettez-vous à couvert dans le bar pour accueillir chaudement d'autres ennemis et rejoignez l'extérieur. Prenez part à une nouvelle fusillade en visant le moteur des voitures pour les faire exploser jusqu'à ce qu'un moyen de transport vous soit gentiment proposé.

Prenez alors en chasse Queue-de-Cheval en détruisant les véhicules adverses et continuez la poursuite à pied jusqu'à acculer l'homme de main de Big Smile Lee. Donnez-lui une bonne raclée, puis courez pour échapper à la police jusqu'à ce qu'une limousine vous sauve la mise et mette ainsi fin à la mission.

Détails à régler

Après avoir été contacté par Jackie, rejoignez-le au sud-est de Northpoint et enfourchez la moto au centre du litige. Rendez-vous ensuite à Top Glamour pour vous entretenir avec Naz, rattrapez le fourgon et faites exploser la citerne pour tout faire sauter.

Une fois Naz empoigné par vos soins, faites la peau aux sbires qui viennent vous passer le bonjour à coup de mitrailleuse et mettez votre proie dans le coffre de la voiture la plus proche. Échappez-vous des docks en éliminant vos poursuivants à bord de ladite voiture puis échappez successivement aux 18K et à la police avant d'appeler Teng. Rendez-vous enfin au QG secret de la police pour déposer votre colis et boucler la mission.

Combat final

Passez au Golden Koi, puis conduisez jusqu'au repaire de Dogeyes pour régler vos comptes. Au bout du quai, vous surprenez votre rival en compagnie de quelques sbires : faites-leur mordre la poussière et prenez un bateau pour poursuivre votre cible dans la baie de Hong-Kong. Contactez Duke en route pour vous assurer un soutient sur la terre ferme et continuez la poursuite à pied dans l'usine de poisson.

Mettez au tapis les groupes successifs de sbires lorsque Dogeyes se cache derrière les grilles jusqu'à vous retrouver seul à seul avec le pleutre, armé d'un couteau. Contentez-vous de contrer ses attaques en enchaînant les coups juste après pour le mater, empoignez-le et mettez-le dans le coffre de la voiture de Duke.

Couvrez ensuite votre retraite en mitraillant tous les véhicules ennemis qui vous prendront en chasse et sortez Dogeyes du coffre pour le mettre face aux conséquences de ses actes.

Initiation

Après avoir reçu le message du Grêlé, rendez-vous à l'hôpital pour rencontrer les autres Bâtons rouges et prendre des nouvelles de l'Oncle Po. Au sortir de la réunion, appelez Jackie et retrouvez-le dans l'un des nombreux salons de massage de la ville. Attardez-vous ou non sur place pour prendre du bon temps et retrouvez votre cible dans les galeries, indiquées sur votre carte.

Là, donnez une leçon aux sbires de Yung avant de vous occuper plus particulièrement de son cas. Ne vous reste ensuite plus qu'à vous rendre sur les lieux de l'initiation pour suivre cette dernière et être officiellement accueilli au sein de la famille des Sun On Yee.

Casse sur les quais

Au saut du lit, après avoir retrouvé Jackie, rendez-vous à Kennedy pour votre prochaine opération. Suivez votre ami jusque sur les docks et progressez jusqu'à votre objectif en baratinant les flics et l'employé que vous croiserez. Crochetez la porte à côté de laquelle se trouvait l'employé pour mettre la main sur une scie à métaux et rejoignez Jackie sur l'aire de stockage.

Prenez alors d'assaut le groupe de 18K près des camions à l'aide ou non de votre outil, ouvrez un premier camion pour constater l'absence de marchandises, puis faites mordre la poussière à un nouveau groupe de malfrats.
Ouvrez ensuite les camions restants jusqu'à trouver le bon et prenez-le en chasse pour en prendre le contrôle. Vous sauverez ainsi Jackie en récupérant du même coup la cargaison et pourrez rentrer tranquillement jusqu'à l'appartement de votre ami.

Soins intensifs

Rendez-vous au K-Bar sur les ordres de Ricky, puis foncez en direction de l'hôpital, où il semblerait que le gang rival ait choisi de passer à l'action. Prenez l'arme du premier malfrat qui vous tourne le dos dans la salle d'accueil et abattez promptement les autres. Enfoncez-vous dans les couloirs non loin pour être confronté à toujours plus de sbires armés, à dézinguer sans retenue, puis empruntez l'ascenseur au fond.

Rejoignez la chambre de l'Oncle Po pour retrouver Ricky, allez rapidement pirater l'ordinateur pour remettre le courant , puis défendez la chambre de la Tête de dragon des assaillants qui arriveront des deux côtés du couloir. Une fois le calme revenu, fuyez de l'hôpital dans la voiture de Ricky et semez les flics pour pouvoir déposer votre ami et terminer la mission.

Une visite importante

Après une petit somme bien mérité, Ricky vous recontacte et vous donne rendez-vous chez Sonny Who, tout au nord de Central. Rendez-vous sur place pour vous voir confié un convive américain nommé King et emmenez-le au K-Bar. Une fois votre invité installé dans le carré VIP, allez chercher des filles sur la piste de danse pour l'aider à passer du bon temps. Dans le lot se trouve une certaine Ilyana, que vous pourrez recontacter par la suite.

Pour animer la soirée, acceptez quoi qu'il en soit de chanter devant l'assemblée en faisant au moins un score honorable, puis prenez King en photo en compagnie des demoiselles pour immortaliser ce moment.

De retour à l'extérieur, réglez leur compte aux malfrats qui pensent pouvoir gâcher la soirée et remontez à bord de votre berline pour ramener King à son hôtel.

Des filles rapides

Retournez tout au nord de Central pour vous entretenir avec Sonny et prenez la voiture de Ricky pour aller à la rencontre de deux charmantes jeunes femmes. Sur les recommandations de Sandra, rendez-vous au rassemblement de voiture et acceptez de défier le conducteur vedette.

Menez la course sobrement jusqu'à passer le barrage de police : là, profitez de la confusion, si vous ne l'étiez pas déjà, pour passer premier et le rester jusqu'à la fin de la course.

Conduisez de plus belle après la scène pour semer les flics qui font une descente sur les lieux du rassemblement, puis ramenez les jeunes femmes à l'appartement de Sandra.

Malchance

Rendez-vous à votre marqueur d'objectif pour vous entretenir avec Mme Jiang, puis montez dans la voiture de Vieux Crabe, qui vous conduit directement à la propriété de la Tête de dragon intérimaire. Utilisez l'interphone sur la droite pour baratiner un voisin et accéder au bâtiment adjacent, montez à l'étage pour pénétrer dans la propriété et baratinez le garde que vous croisez pour continuer.

Passez le mur de gauche pour ouvrir la grille de l'autre côté, entrez et brisez autant de jarres que nécessaire pour qu'il n'en reste que quatre. Volez ensuite la statue de jade en crochetant la serrure vous en séparant, ajustez les aiguilles de l'horloge en hauteur et faites pivoter le piano. Restez à couvert derrière le canapé pendant la ronde du garde, puis sortez de la résidence.

Sur la droite, montez sur le muret pour pirater la caméra de surveillance et suivez Vieux Crabe jusqu'au véhicule des gardiens. Empruntez-le pour rebrousser chemin en vitesse et sortir comme vous êtes entré. Ne vous reste plus qu'à raccompagner Vieux Crabe chez lui pour terminer cette mission.

Conflit de loyauté

Retournez voir Sonny au nord de Central pour recevoir de nouveaux ordres et conduisez jusqu'à l'appartement de Vivienne. Tentez sans succès de persuader le garde à l'entrée, puis montez sur les échafaudages non loin pour finalement accéder au balcon dudit appartement (non sans tabasser un voyeur gênant au passage).
Récupérez la Statue de jade sur la gauche, piratez l'ordinateur sur la droite, placez un micro sous l'îlot de la cuisine et montez vous cacher à l'étage pour éviter de vous faire repérer. La voie dégagée, redescendez pour récupérer la clef USB sur l'ordinateur en évitant la ronde involontaire de Ricky et sautez du balcon pour vous échapper.

Retrouvez ensuite Pendrew au point de rendez-vous, puis rentrez à votre planque de Central, où la mission prend fin suite à une visite de Vivienne.

Funérailles

Commencez par aller chercher Jackie à la sortie du commissariat, puis rendez-vous au magasin de vêtements pour vous préparer aux funérailles de l'Oncle Po. Une fois au cimetière, après la cérémonie entachée par l'arrestation de Sonny Who, faites la peau aux 18K qui osent troubler cet instant sacré en descendant les étages successifs. Contournez ensuite la voie principale par la droite pour déloger le tireur au lance-grenade, emparez-vous de son arme et faites un carnage dans les rangs ennemis.

Continuez à avancer en faisant sauter tout ce qui bouge, traversez la bâtisse un peu plu loin en ramassant la Statue de jade sur la droite avant de vous occuper des véhicules des 18K, à faire exploser au lance-grenade pour des résultats des plus directs pour tuer un maximum d'ennemis d'un seul coup. Après la scène, cette sanglante mission prend fin.

Désordre civil

Rendez-vous à la décharge de Northpoint et mettez un peu d'ordre en tabassant sans vergogne les 18K qui viennent

vous chercher des noises, puis prenez la route, direction le Golden Koi. Arrivé à destination, hâtez-vous de descendre les gangsters rivaux pour vous frayer un chemin jusqu'au restaurant.

Une fois à couvert, décimez les rangs adverses à mesure qu'ils pointent le bout de leur nez et montez dans la cuisine. Après la scène, prenez position dans la ruelle pour tailler les malfrats ennemis en pièce et montez sur le toit pour rejoindre Conroy lorsque celui-ci vous fait signe. A l'aide du lance-grenade, couvrez vos alliés dans les rues en contrebas en faisant sauter les gangsters rivaux par paquets entiers, puis semez les flics une fois dans la voiture de Conroy.

Rejoignez enfin l'appartement de Ricky pour vous assurer de son soutient et mettre fin à la mission.

Enterré vivant

Retournez à votre planque d'Aberdeen, puis suivez les instructions données par le message que vous recevez. Une fois sur place, dans ce qui se révèle être un vulgaire traquenard, donnez une bonne leçon aux malfrats se pensant à ce point malin qu'ils pensaient pouvoir vous abattre et rebroussez chemin.

Triangulez la position de Zi Wai, qui ne se trouve qu'à une cinquantaine de mètres, puis prenez-le en chasse en réduisant son escorte au silence si nécessaire. Continuez la poursuite à pied jusqu'à pouvoir lui faire mordre la poussière, localisez Jackie avec son portable et contactez Vieux Crabe pour qu'il vous prépare un bateau sur la côte.

Empruntez la voie des mers direction l'île Magazine, descendez vos poursuivants dès qu'ils se rapprochent trop et retournez sur la terre ferme une fois votre ami déterré pour finir cette mission. Allez ensuite faire un somme pour vous remettre les idées en place et passer à la suite.

L'élection

Après avoir reçu le SMS de Jackie, retrouvez-le au marqueur d'objectif pour être cueilli par les hommes de Big Smile Lee. Après la séance de thalasso que vous offrent les sbires de Lee, rampez jusqu'à la scie pour défaire vos liens et appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour neutraliser le garde qui vient voir si le masque de boue prend bien.

Avancez tant bien quel mal jusqu'à un second sbire, que vous pourrez noyer dans sa propre urine sans une once de remord, et continuez d'avancer pour aller tabasser un petit groupe de malfrats. Une fois à l'extérieur, évoluez sur les échafaudages, mettez KO deux autres ennemis successifs et désarmez le suivant en lui sautant dessus.

Descendez les escaliers, descendez les gardes qui vous barrent la route en restant à couvert et continuez d'avancer avec l'énergie du désespoir jusqu'à trouver un fusil d'assaut. Visez les bonbonnes de gaz près des malfrats qui entrent dans la pièce à l'étage pour dégager la voie et ainsi accéder au hammam, où vous êtes contraint de repasser au corps-à-corps pour disposer des deux ennemis présents.

Vient enfin le tour de votre tortionnaire : contrez ses coups en enchaînant les combo juste après et appuyez sur les touches affichées à l'écran pour retourner son arme contre lui. Sortez enfin du bâtiment pour mettre fin à la mission.

Big Smile Lee

Armé de la lame dentelée de M.Tong, dirigez-vous vers sa voiture, tranchez les malfrats en deux et emparez-vous du véhicule, direction la résidence de Big Smile Lee. Arrivé à destination, passez la grille à gauche, sauvez un lot de prostituées des griffes des sbires de Lee près des camions et montez sur la poubelle à gauche pour atteindre les toits.

Taillez en pièce le garde que vous y trouvez, emparez-vous de son fusil d'assaut et commencez le carnage proprement dit en vous dirigeant vers les relais électriques, ou plusieurs gardes vous attendent. D'autres surgiront également de la porte au bout de l'allée : dézinguez-les sans autre forme de procès, montez dans la salle de contrôle et attendez que le feu ennemi ait raison de la vitre pour passer au travers et rejoindre la terre ferme. Vous aurez ainsi tout loisir d'éliminer les sbires de Lee qui vous ont délogé.

Dirigez-vous ensuite vers le restaurant en faisant attention à ne pas tirer sur les civils qui s'enfuient et entrez dans le bâtiment pour retrouver Lee en compagnie de ses hommes de main. Faites le ménage par le vide en vous dirigeant avec précaution vers le fond de la salle et truffez de plomb le corps de Queue-de-Cheval une fois ce dernier à portée de tir.

Passez la porte qu'il gardait et poursuivez Lee en faisant fi des obstacles sur votre route pour ne pas le perdre de vue.

In fine, sautez sur le bateau emprunté par le chef de gang pour finalement vous retrouver cerclé par les flammes et en bien fâcheuse posture. Ne vous démontez pas pour autant et contentez-vous de contrer les coups de Lee pour l'affaiblir jusqu'à ce que, finalement, vous puissiez l'empoigner et le jeter dans la machine à glace.

Vous venez de compléter les missions des Triades, mais peut-être reste-t-il d'autres affaires à régler en ville : après les crédits, vous reprenez le contrôle de Wei dans sa planque et pouvez à nouveau sillonner la ville comme vous l'entendez.

Affaires de police

Popstar

Pour accéder à cette première affaire et aux suivantes, rendez-vous au QG secret de la police au sud-est de Northpoint et parlez à Teng. Envoyez un SMS à Ming, retrouvez-le dans les quartiers, puis allez trouver Popstar sur le terrain de basket non loin.

Allez ensuite récupérer la dette des camés en contrebas en envoyant l'un d'eux faire un tour dans la cabine téléphonique, achetez de la drogue auprès de Popstar avec l'argent récupéré, puis échappez aux flics en appuyant sur la touche adéquat et en " empruntant " aussi vite que possible une voiture.

Contactez Teng pour la tenir au courant de l'avancée des opérations, puis retrouvez Ming dans les quartiers pour conclure la première partie de l'affaire. Lorsque Teng vous donne une nouvelle piste, rendez-vous au parc Lok Fu, mettez Ko autant de malfrats que nécessaires et piratez la caméra non loin au cours d'un mini-jeu qui s'apparente à un Motus chiffré.

Retournez ensuite à votre appartement pour utiliser la caméra et identifiez le fournisseur pour le faire arrêter par la police (vous pourrez dès lors castagner les malfrats, pirater les caméras et identifier les fournisseurs de chaque planque qui se dévoilera sur votre carte pour enrailler le trafic de drogues à Hong Kong).

Après avoir effectué une ou deux missions pour les triades, Teng vous recontacte et met à votre disposition un déguisement et un véhicule devant le terrain de basket. Une fois aux commandes de votre " bolide ", attendez que Popstar se mette en mouvement pour le prendre discrètement en filature. Une fois arrivé à bon port, faites un peu d'escalade pour prendre une première photo compromettant, puis une seconde en contrebas.

Suivez les malfrats sur le bateau en baratinant le garde à l'entrée du quai, montez sur la gauche en récupérant la Statue du serpent au passage et observez la scène tout en en prenant une photo avant de déguerpir. Retournez enfin au QG secret de la police pour clore cette affaire.

Hotshot

Lorsqu'une nouvelle affaire est disponible au QG secret, rendez-vous sur place pour vous entretenir avec Teng. Envoyez dans la foulée un SMS à Jackie pour vous renseigner sur le milieu des courses illégales, entrez en contact avec Ace et prenez le volant de la voiture de saisie qui vous attend à l'extérieur.

Rejoignez l'endroit indiqué pour faire vos preuves au cours d'une course à très haute vitesse et ainsi infiltrer le milieu.

Après avoir effectué quelques missions, Teng vous recontacte et vous donne rendez-vous au chantier routier. Montez

dans le fourgon qui vous est fourni, suivez votre objectif pour rejoindre Hotshot et placez discrètement et rapidement un micro sur son bolide avant de remonter dans votre fourgon.

Suivez ensuite Hotshot sans vous faire repérer en épiant ses communications et ramenez le fourgon au QG. Sitôt que cela vous est proposé, après quelques missions, remportez une nouvelle course marquée de l'icône bleu de l'affaire de police. Encore quelques missions plus tard, rendez-vous sur le même icône affiché par votre carte et placez-vous au centre des antennes.

Là, adonnez-vous au mini-jeu de pistage électronique pour repérer la voiture d'Ace, puis rendez-vous sur les lieux de l'accident aussi promptement que possible pour sauver sa petite amie et faire une photo de la scène. Appelez Teng dans la foulée et contactez Hotshot pour lui lancer un défi. Sur le parking non loin du lieu de l'accident devrait se trouver une voiture sportive : emparez-vous-en et rendez-vous au point de rencontre.

Menez la course sobrement sans essayer de dépasser Hotshot, puis lorsque les flics entrent en jeu, faites des embardées pour immobiliser son véhicule et ainsi le laisser en pâture aux policiers. Ne vous reste plus qu'à échapper vous-même aux flics pour terminer cette affaire.

Tueur en série

Sitôt l'affaire disponible, rendez-vous au QG secret pour en apprendre plus. Commencez vos investigations à Aberdeen en vous procurant un costume de flic dans le camion indiqué, puis allez sur la scène de crime en contrebas en baratinant le policier au passage.

Entrez dans le bâtiment, prenez une photo de la scène et inspectez successivement les trois corps allongés. Rebroussez ensuite chemin en reposant l'uniforme dans le camion et appelez Teng pour la tenir au jus. Rendez-vous ensuite à l'hôpital à Central, empruntez une tenue de médecin dans l'ambulance à l'extérieur et entrez dans le bâtiment.

Baratinez l'infirmière dans l'arrière bureau pour accéder à l'ordinateur et pouvoir pirater le système, puis foncez dans le bureau du médecin suspect au fond du couloir pour y poser un micro et forcer son coffre-fort. Sortez enfin de l'hôpital pour reposer votre costume là où vous l'avez trouvé en appelant Teng au passage.

Prenez la route, rappelez Teng et rejoignez Calvin, qui risque de subir une opération contre sa volonté. Prenez en chasse la voiture qui l'a embarqué, prenez-en le contrôle et conduisez jusqu'à la planque indiquée sur votre carte pour pouvoir sauver votre ami sans flinguer votre couverture. Ne vous reste plus qu'à appeler Teng encore une fois pour mettre fin à l'enquête.

Kidnappeur

Sitôt l'affaire disponible, rendez-vous au QG pour proposer une piste à Teng. Allez ensuite trouver Ilyana au K-Bar pour lui parler de Katushka, puis persuadez M.Chan, dans un coin du club, de vous en dire davantage.

Sortez du K-Bar par l'arrière et rejoignez l'appartement de Katushka en passant la grille et en escaladant le balcon. Examinez les différents éléments de preuves dispersés dans l'appartement et prenez une photo des documents sur le frigo avant d'appeler Teng. Celle-ci vous donne ensuite le nom associé au numéro que vous avez noté.

Allez vous habiller comme un joueur de poker amateur à la boutique indiquée sur votre carte, puis rendez-vous sur les quais pour vous emparer d'un bateau et ainsi pouvoir prendre le large, direction la station qui abrite les salles de jeu. Sur place, persuadez successivement le portier et l'hôtesse pour vous installer à une table (tout en prenant soin de récupérer la Statue de jade près du téléviseur) et perdez partie sur partie au mah-jong, jusqu'à en parier Ilyana elle-même.

Perdez-la aussi, puis rendez-vous vers votre prochain objectif en bateau pour rejoindre votre complice malgré elle. Une fois la rencontre arrangée, photographiez rapidement le bateau et enfourchez la moto d'Ilyana pour suivre sa trace depuis la route côtière. Soyez rapide entre chaque point d'observation pour ne pas la perdre, puis emparez-vous d'un

bateau lorsque le signal disparaît pour rejoindre sa dernière position. Nagez jusque dans la grotte artificielle et libérez les femmes emprisonnées pour mettre fin au trafic et conclure cette dernière affaire de police.

Services

Le déjeuner de Susan

Juste après votre mission au marché nocturne, parlez à la marchande et acceptez de l'aider. De retour au restaurant, donnez une leçon aux voyous qui vous attendent et parlez à la tenancière pour conclure ce premier service.

Conseil de mode

Après votre escapade au marché nocturne, retrouvez la demoiselle en détresse près du pont piéton, puis prenez en chasse le voleur qui vous attaque par derrière en enchaînant les mouvements de parkour jusqu'à l'acculer avec deux de ses complices. Corrigez-les comme il se doit pour récupérer votre argent et finir ce service.

Promenade tranquille

Retrouvez un ami à vous près d'une échoppe et prenez-le en voiture sitôt son méfait accompli. Échappez ensuite aux voitures de police et arrêtez-vous pour laisser sortir votre passager et ainsi finir le service.

Payer les frais d'hôpital

Retrouvez Michelle à Northpoint et acceptez de l'aider. Rejoignez sa voiture, puis conduisez-la jusqu'au port pour la jeter dans la baie et accomplir ce service.

Bien mal acquis

Retrouvez un adepte des courses de voiture à Northpoint et acceptez de l'aider. Rejoignez ensuite en vitesse la voiture de son déloyal concurrent, prenez le démonte-pneu dans le coffre et entreprenez de démolir le véhicule jusqu'à ce que son propriétaire ne fasse irruption. Donnez-lui une bonne correction pour conclure ce service.

Les T-shirts de Ting

Retrouvez Ting au sud de Northpoint et rendez-vous au temple pour prendre l'autel à son sommet en photo (en récupérant au passage la Statue de jade). Empruntez ensuite la rocade pour atteindre la digue et prenez en photo le rivage surplombé du soleil couchant pour mettre fin au service, ce qui augmentera les bienfaits de la nourriture que vous consommerez.

Dépannage rapide

Sur la rocade au sud-est de Northpoint, faites mine d'aider l'automobiliste sur le bas côté pour vous faire à nouveau voler de l'argent par derrière. Prenez le malfrat en chasse jusqu'aux quais et donnez-lui une bonne leçon ainsi qu'à ses deux sbires pour récupérer votre pécule et finir ce service.

La main dans le sac

Après avoir passé un rencard avec Tiffany et Pas Ping, allez parler à Calvin à l'entrée de votre appartement pour apprendre une rumeur intéressante. Rendez-vous à la cabine téléphonique indiquée sur votre carte et placez-y un micro. Attendez ensuite la nuit tombée pour écouter la conversation de Tiffany et ainsi confirmer la rumeur.

Filer Tiffany

Retournez voir Calvin à votre appartement après avoir entendu la conversation de Tiffany et allez l'attendre devant chez

elle. Suivez-la alors discrètement en voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête et allez la confronter pour terminer ce service, que vous vous rendez à vous-même.

Bien mal acquis 2

Après la mission " Vengeance ", retrouvez votre conducteur/looser à Central pour l'aider une nouvelle fois à punir un rival tricheur. Trouvez rapidement le " bolide " de ce dernier, munissez-vous d'un démonte-pneu et détruisez le véhicule ainsi que le rimmel de son conducteur pour conclure ce service.

Récupérer le camion

Allez trouvez votre contact à l'ouest d'Aberdeen et empruntez la moto non loin pour prendre le camion en chasse. Prenez-en le contrôle et ramenez-le à l'entrepôt indiqué pour finir ce service, qui débloquera les services d'un voiturier qui pourra vous apporter presque systématiquement un véhicule sitôt que vous l'appellerez.

Un bout de chemin

Retrouvez Calvin à Central et servez-lui de chauffeur une fois son méfait accompli pour qu'il puisse échapper à la police. Une fois cela fait, déposez-le sur le bas côté pour conclure ce service.

Les perdants seront gagnants

Un pauvre homme à Central vous expose son problème, que vous vous empressez bien sûr de résoudre : emparez-vous de sa cargaison de poulets, puis conduisez jusqu'à la baie pour détruire la cargaison et ainsi conclure ce service.

Virer les poivrots

Accostez la station flottante abritant les salles de jeux d'Aberdeen avec un bateau gentiment emprunté sur les quais tout au sud de la carte et virez les hommes éméchés pour remplir votre part du marché.

Escorter un allié

Après la mission du mariage, retrouvez Duke à Northpoint et servez-lui de chauffeur pour échapper aux 18K. Pour vous en sortir, conduisez toujours dans la même direction afin de sortir de la zone rouge et ainsi pouvoir déposer votre allié sans risque.

Distraire les flics

Retrouvez un ami à vous au sud-est de Central et balancez des canettes sur les flics en contrebas pour attirer leur attention. Prenez ensuite la fuite jusqu'à atterrir dans la galerie marchande et ainsi conclure ce service.

Le joueur de flûte

A central, acceptez de vous faire courser par les flics en tapant simplement sur la carrosserie de leur véhicule, puis prenez la fuite en voiture, direction la fourrière. Rebroussez alors vite chemin pour ne pas être pris dans le feu croisé et ainsi pouvoir terminer ce service.

Bien mal acquis 3

Retrouvez le looser invétéré à Kennedy et acceptez encore une fois de donner une leçon au tricheur. Rendez-vous rapidement là où est supposément garée la voiture de ce dernier, tabassez les malfrats qui vous tombent dessus et ruinez la belle carrosserie du véhicule sus-mentionné pour conclure ce service.

Interception de convoi

Allez trouver un ami à vous au nord de Central et prenez en chasse les quatre fourgons désignés sur votre carte. Mitraillez les hommes à l'arrière des camions pour avoir le champ libre et pouvoir tranquillement détruire les pneus des quatre véhicules. Vous ferez ainsi une fois montre de votre bienveillance envers les vôtres.

Livraison garantie

Un Sun On Yee a besoin de vous à Aberdeen pour escorter une cargaison. Laissez cette fois le volant à votre allié et tirez simplement dans les roues de tous les véhicules ennemis pour assurer la sécurité de la marchandise et ainsi conclure ce service.

Le joueur de flûte bis

Après votre casse sur les quais, allez trouver la personne dans le besoin à Aberdeen et faites-vous poursuivre par les flics non loin jusqu'à l'objectif noté sur votre carte. Vous obtiendrez ainsi un bonus à la jauge de combat après avoir bénéficié d'un massage.

Fais voir ce que tu vaux

Rendez-vous à Kennedy pour remplir ce service, qui consiste une petite épreuve de parkour en temps limité. Utilisez à bon escient la touche de saut pour exécuter des mouvements parfaits et ainsi sortir vainqueur de l'épreuve.

Fais encore voir ce que tu vaux

A Aberdeen cette fois, retrouvez votre cinéaste amateur pour lui proposer à nouveau vos services de sportif. Complétez le parkour dans le temps imparti pour conclure ce service.

Escorter un allié bis

Vous retrouvez Red en difficulté au nord-ouest de Northpoint : sortez-le du territoire des 18k en conduisant aussi vite et droit que possible pour terminer ce service.

Les vrais durs ne chantent pas

Rendez-vous au K-Bar pour trouver un homme bien embêté de devoir chanter devant sa compagne. Faites le score le plus misérable que votre ego vous permette de faire pour démontrer l'inutilité du chant pour un gangster et ainsi conclure ce service.

Coup de balai

A bord du bateau abritant les salles de jeu, après avoir perdu Ilyana au mah-jong, parlez au portier, puis débarrassez-vous des joueurs du dimanche non loin pour conclure ce service express.

Le jouet de Tang

Après avoir ruiné le Feng Shui de la Tête de dragon, allez voir Tang à Kennedy et conduisez sa fourgonnette le long des points de contrôle jaunes qui apparaissent sur votre route. Téléphonez ensuite au scientifique pour lui donner vos résultats et terminer ce service.

Pièces brisées

Conduisez jusqu'à Aberdeen pour tenter de réparer la moto d'un illustre inconnu, puis prenez en chasse le voleur qui vous attaque par derrière. Vous pouvez si vous le souhaitez retourner dans le véhicule dans lequel vous êtes arrivé et ainsi écraser sans l'once d'un scrupule le scélérat pour rapidement récupérer votre argent et conclure ce " service ".

Poursuite infernale

Retrouvez votre ami Calvin sur le parking du commissariat de Central et dépêchez-vous de monter dans sa voiture pour l'aider à s'échapper après l'explosion du bâtiment. Semez les flics récalcitrants, puis déposez Calvin pour terminer ce service.

Le nouveau jouet de Tang

A Central, retrouvez Tang pour vous livrer à une nouvelle expérience de pistage. Vous bénéficiez cette fois d'un moyen de transport plus mobile, mais les points de contrôles s'enchaînent en conséquence dans des lieux bien plus fréquentés. Soyez prudent pour ne pas faire trop de victimes et faites votre comtpe rendu pour terminer l'expérience.

Le dernier jouet de Tang

Après les funérailles, retrouvez Tang à l'ouest de Central pour une dernière expérience, cette fois aux commandes d'un scooter. Redoublez de vigilance pour ne pas perdre de vu les points de contrôle et faites remonter les derniers résultats au scientifique pour conclure ce service.

Rencards

Amanda

Ce rencard est disponible à la sortie de votre appartement après les premières missions du jeu. Après la scène, accompagnez successivement Amanda jusqu'au Club Bam Bam, jusqu'au Temple, puis jusqu'au dojo dans les bas quartiers. Là, vous apprenez votre premier mouvement de mêlée, le Balayage, et êtes invité à commencer la collecte des statues de jade, chacune vous permettant d'apprendre un nouveau mouvement.

Votre rencard arrivé à son terme, appelez Amanda à votre convenance pour la retrouver à Victoria Peak, prenez-la en photo une première fois, puis allez parler au garde pour le soudoyer et pouvoir pénétrer dans le parc. Suivez la belle blonde en la prenant en photo quand elle prend la pose et vous conclurez ainsi ce rencard, ce qui aura pour effet d'afficher les Autels de santé sur votre mini-carte lorsque vous passerez à proximité.

Tiffany

Après la mission au Club Bam Bam, rappelez Tiffany pour convenir d'un autre rendez-vous et retournez au Club pour à nouveau afficher vos talents de chanteur à la face du monde. Suite à ce rencard, vous pourrez voir les Statues de jade sur votre mini-carte lorsque vous passerez à proximité.

Pas Ping

Suite à la mission " Sur écoute ", vous recevez un appel de la vendeuse du magasin d'électronique qui veut passer un peu de bon temps en votre compagnie. Dans le parc, baratinez le policier pour le faire quitter les lieux, montez sur le toit du magasin et piratez la caméra. Ne vous reste ensuite plus qu'à rejoindre Pas Ping à la sortie du parc pour terminer ce rencard, qui vous offre la possibilité de repérer les caméras sur votre mini-carte.

Ilyana

Vous rencontrez Ilyana lors de la mission " Une visite importante ". Après l'avoir complété, rappelez la jeune femme et retrouvez-la au K-Bar. Partagez ensuite sa séance d'entraînement en courant à ses côtés et, si possible, en terminant premier de cette éphémère et saine compétition. En récompense, vous serez capable de voir les coffres sur votre mini-carte quand vous vous en approcherez un tant soit peu.

Sandra

Vous rencontrez cette demoiselle lors de la mission " Filles rapides ", suite à laquelle vous obtenez son numéro. Rappelez-la pour vous donner rendez-vous, puis conduisez à toute allure sur les routes pour donner le frisson à votre

passagère. Une fois la belle rassasiée en émotions fortes, ramenez-la à son appartement. Vous obtiendrez ainsi un bonus au combat permettant à vos coups de ne pas être bloqués lorsque votre jauge est active.

Statues de jade

Statue de la chèvre

Sur l'autel au sommet du temple à Northpoint.

Statue du serpent

Lors de votre filature de Popstar sur les quais, à bord du bateau que vous escaladez.

Statue du dragon

Dans l'espace VIP du Club Bam Bam, sur le comptoir à l'étage lors de la mission éponyme.

Statue du chien

Dans la cuisine du Golden Koi, à l'étage, notamment accessible durant la mission " Sur écoute ".

Statue du tigre

Dans le magasin de fournitures pour mariages, tout au nord de Central.

Statue du sanglier

Sur le comptoir de l'accueil de l'hôpital à Central.

Statue du coq

Sur le comptoir du bar dans le K-Bar.

Statue du singe

A bord du bateau faisant office de casino clandestin(accessible pendant la dernière affaire de police), près du téléviseur.

Statue du boeuf

Obtenue automatiquement dans la propriété de Double-Menton, lors de la mission " Malchance ".

Statue du cheval

Dans l'appartement de Vivienne sur la gauche en entrant, durant la mission " Conflit de loyauté ".

Statue du lapin

Dans la bâtisse à l'entrée du cimetière sur la droite, lors de la mission " Funérailles ".

SE PROCURER FACILEMENT UN PISTOLET, SANS FAIRE DE MISSION

Pour vous procurer très facilement un pistolet, il vous suffit simplement de vous approcher d'un policier et de frapper un civil lambda. Après cela, courez jusqu'à ce qu'un policier vous saute dessus et que vous puissiez parer son action de "vous mettre des menottes". Pendant que celui-ci sera à terre, d'autres policiers débarqueront, munis de pistolets, vous pourrez donc les attaquer afin de leur voler leur arme. Lorsque vous serez en possession de l'arme, vous n'aurez plus qu'à trouver une voiture pour vous enfuir (à noter qu'il est très facile de fuir les policiers).

Smash Court Tennis 3

© Atari / Namco 2008

SUCCÈS

Pro Tour : parrainage (15)

Obtenir un sponsor en mode Pro Tour.

Pro Tour : concurrent d'épreuve (15)

Prendre part à une épreuve en mode Pro Tour.

Pro Tour : partenariat (15)

Faire équipe avec un(e) partenaire en double/double mixte en mode Pro Tour.

Débutant Xbox LIVE (20)

Gagner une partie en ligne.

Pro Tour : simples class. 200 (20)

Arriver dans les 200 premières places du classement simple en mode Pro Tour.

Pro Tour : simples class. 100 (20)

Arriver dans les 100 premières places du classement simple en mode Pro Tour.

Pro Tour : simples class. 10 (20)

Arriver dans les 10 premières places du classement simple en mode Pro Tour.

Joueur en ligne : 5 parties (25)

Jouer 5 parties en ligne.

Joueur en ligne : 20 parties (25)

Jouer 20 parties en ligne.

Joueur en ligne : 50 parties (30)

Jouer 50 parties en ligne.

Roi du service (30)

Obtenir le titre de Roi du service en ligne.

Roi du retour (30)

Obtenir le titre de Roi du retour en ligne.

Roi de la volée (30)

Obtenir le titre de Roi de la volée en ligne.

Semi-pro (30)

Réussir la difficulté Semi-pro en mode Arcade.

Pro Tour : doubles classement 1 (30)

Obtenir la 1e place du classement en double du mode Pro Tour.

Pro Tour : doubles mix. class. 1 (30)

Obtenir la 1e place du classement en double mixte du mode Pro Tour.

Pro Tour : champion du monde (30)

Gagner les championnats du monde Smashcourt en mode Pro Tour.

Pro (40)

Réussir la difficulté Pro en mode Arcade.

Légende (50)

Réussir la difficulté Légende en mode Arcade.

Toutes leçons suivies (50)

Suivre toutes les leçons.

Joueur local (10 parties) (50)

Jouer 10 parties en mode Exhibition.

Mode Pro Tour terminé (100)

Obtenir la 1e place du classement annuel simple en mode Pro Tour.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Smash T.V.

© Midway / Digital Eclipse 2005

SUCCÈS

COOP (20)

Terminez le niveau 1 en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Boss final (5)

Battez le boss final du niveau trois avec les paramètres par défaut

Troisième mini boss (5)

Battez le mini boss du niveau trois avec les paramètres par défaut

Deuxième boss (5)

Battez le boss final du niveau deux avec les paramètres par défaut

Meilleur score (5)

Hissez-vous à la 1e place du classement avec les paramètres par défaut

Argent de poche (5)

Terminez le niveau 1 et obtenez 1 000 000 dollars

Premier boss (5)

Battez le boss final du niveau un avec les paramètres par défaut

Maître du niveau 1 (15)

Terminez le niveau 1 avec une seule vie en utilisant les paramètres par défaut

Maître du niveau 2 (20)

Terminez le niveau 2 avec une seule vie en utilisant les paramètres par défaut

Maître du niveau 3 (25)

Terminez le niveau 3 avec une seule vie en utilisant les paramètres par défaut

Maître du COOP (40)

Terminez le jeu en compagnie d'un autre joueur avec les paramètres par défaut

Maître du jeu (50)

Terminez le jeu avec une seule vie en utilisant les paramètres par défaut

Sniper : Ghost Warrior

© Micro Application / City Interactive 2010

LISTE DES SUCCÈS

Expert sniper (30)

Réaliser 50 tirs en pleine tête.

Maître sniper (60)

Réaliser 100 tirs en pleine tête.

Bleusaille (10)

Terminer le jeu en mode facile.

Capitaine (30)

Terminer le jeu en mode normal.

Général (60)

Terminer le jeu en mode difficile.

Acte I (10)

Terminer l'acte I.

Acte II (20)

Terminer l'acte II.

Acte III (30)

Terminer l'acte III.

Acte IV (40)

Terminer l'acte IV.

Explorateur (50)

Récupérer tous les secrets

Concentré (40)

Tuer 15 ennemis en mode concentration.

A travers les murs (30)

Tuer un ennemi à travers un mur.

Lanceur de couteaux (30)

Tuer 10 ennemis avec des couteaux de lancer.

Feu nourri (30)

Tuer 30 ennemis à la mitrailleuse.

D'une pierre, deux coups (40)

Tuer 2 ennemis avec une seule grenade.

Deux d'un coup (50)

Tuer 2 ennemis en un seul tir.

Le protecteur du ponton (60)

Tuer tous les ennemis qui attaquent votre ponton depuis les rives dans "Affaiblir le régime".

A bout portant (40)

Tuer 250 ennemis au pistolet (Multijoueur).

Tireur de précision (50)

Tuer 250 ennemis au fusil de précision (Multijoueur).

Tireur d'élite (60)

Tuer 500 ennemis au fusil de précision (Multijoueur).

Folie meurtrière (90)

Tuer 2000 ennemis (Multijoueur).

Couronne de lauriers (100)

Gagner 50 manches en ligne (Multijoueur).

Du plomb dans l'aile (20)

Tuer 10 oiseaux.

Electricien (20)

Tirer sur 5 câbles de ligne à haute tension avec un fusil de précision.

Sniper Elite V2

© 505 Games / Rebellion 2012

FAIRE EXPLOSER UN CHAR D'UNE SEULE BALLE

Lorsque le char passe devant vous, localisez le réservoir d'essence sur son côté gauche. En tirant sur le réservoir le char va exploser et vous gagnerez un succès. Attention, vous ne pourrez procéder ainsi qu'en difficulté Tireur d'Elite.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous devez aller à la rencontre du Général Major Hans von Eisenberg. Pour commencer, suivez les instructions sur la gauche. Aucun ennemi n'est en vu, vous pouvez donc avancer vers le marqueur jaune. Grimpez sur le rebord. Placez ensuite les " Trip Mines " sur les points lumineux au sol. Dirigez-vous de nouveau vers le marqueur jaune, au-delà du véhicule. Lancez un caillou du côté droit et attendez que les gardes aillent voir pour entrer dans le bâtiment.

Vous rampez en-dessous des débris pour vous dirigez-vous vers le marqueur jaune puis sortez. Cachez-vous derrière le four, glissez-vous jusqu'au bord et éliminez le garde discrètement en prenant le " Welrod " et en visant sa tête.

Vous devez maintenant utiliser un traquenard contre l'ennemi : choisissez la mine dans votre inventaire et placez-la. Sautez ensuite par-dessus le portail pour vous rendre au marqueur jaune.

Après la cinématique, commencez à préparer votre tir. Si vous êtes en mode " tireur d'élite ", vous verrez apparaitre un réticule rouge vous indiquant où viser. Si vous jouez en mode difficile, vous devrez viser un cran plus haut que le centre. Quand vous serez prêt, activez l'option au ralenti pour voir les effets de votre tir.

Entraînez-vous sur les ennemis dans le campement. Sortez une fois que vous aurez terminé. Cachez-vous en atteignant le haut des marches et vous verrez le marqueur jaune. Deux ennemis apparaitront en bas : la mine que vous avez placée plus tôt s'occupera de l'un d'entre eux. Eliminez le second avec votre rifle puis allez vers le marqueur. Cachez-vous près du four quand le réservoir éclate. Cherchez un petit passage dans le mur à côté d'une pile de boîtes (au même endroit où vous avez rampé plus tôt).

Rampez dans le bâtiment, approchez doucement de la porte au-delà des escaliers. Tirez sur le réservoir rouge en-dessous du camion bleu pour éliminer un maximum d'ennemis, éliminez le reste. Ne vous souciez pas du bruit. Allez vers le marqueur jaune.

Montez et entrez dans la chambre à gauche, vous dirigeant toujours vers le marqueur jaune. En sortant de la chambre, vous vous retrouverez à l'emplacement où vous avez commencé la partie mais cette fois-ci, une patrouille y sera également. Cachez-vous près du mur en ruine et snipez les ennemis qui vous entourent, en faisant attention aux snipers (un sur la gauche à côté du drapeau dans le bâtiment et l'autre sur la droite).

Attendez que tout se calme et enjambez le mur. Dirigez-vous vers le marqueur jaune quand vous verrez les avions passer au-dessus.

Les Rues de Schoneberg

Eliminez le soldat devant vous avec votre " Welrod " ou en lui brisant le cou. Longez la rue et vous rencontrerez deux ennemis derrière une moto. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez les tuer tous les deux en même temps.

Continuez le long de la route, vous verrez un dirigeable dans le ciel et scannez les toits devant pour trouver un sniper : éliminez-le. Le marqueur jaune apparaitra plus loin, mais avant de vous y rendre, entrez dans le bâtiment au coin de la rue.

Avant de monter, allez dans la chambre complètement à gauche et prenez la barre en or qui est sur la commode à côté du lit. Montez, restez collé au mur, avancez et éliminez le soldat devant. A partir de là, vous pouvez trouver un chemin pour descendre. Sortez par une des fenêtres donnant sur l'arrière du bâtiment, allez à droite pour trouver une barre en or. Dirigez-vous maintenant vers le chemin devant le bâtiment (le chemin principal, entrez dans le bâtiment s'il le faut et ressortez par l'entrée de devant).

Placez-vous de sorte à avoir une vue complète du décor, servez-vous de vos jumelles pour marquer tous les ennemis que vous trouverez. (Utilisez les touches indiquées quand le curseur sera sur l'ennemi).

Choisissez sur lequel vous tirerez en premier avec précaution car le reste se dirigera automatiquement vers le son des coups de feu. Le plus sûr est de tirer sur celui tout au bout du chemin dans le bâtiment en ruines : c'est celui qui est le mieux caché. Les ennemis tenteront de vous cerner en passant par le portail barbelé et en lançant sur vous une mitrailleuse (elle est juste au-dessus du portail).

Une fois que vous les aurez tous éliminés, continuez le long du chemin (n'oubliez pas que vous pouvez récupérer des munitions sur les cadavres).

Dirigez-vous vers le marqueur jaune. Après vous être agrippé à la barre, grimpez dans le trou dans le mur. Vous verrez un plateau où vous pourrez faire le plein de munitions. En passant près des escaliers, abattez le soldat qui regarde par la fenêtre. Retournez sur vos pas, descendez et prenez la barre en or au rez-de-chaussée.

Sortez du bâtiment vers le mur en pierre, vous trouverez un autre plateau à munitions. Faites attention aux patrouilles : éliminez-les un à un, en posant des pièges pour les attirer à vous. Sortez ensuite vos jumelles et trouvez le sniper qui se cache dans le bâtiment au bout de la rue à droite. Dirigez-vous ensuite vers le point jaune pour prendre des explosifs. Placez-en un dans la pile de sacs de sable à côté du point jaune de l'autre côté de la rue.

Faufilez-vous dans l'allée à gauche de l'explosif, descendez la rue et prenez les munitions dans le plateau puis entrez par la fenêtre. Dirigez-vous vers la porte d'entrée et sortez votre " Welrod " et servez-vous en sur l'ennemi dehors.

Allez vers le café à côté du camion, placez-vous de manière à aligner la tête des deux soldats qui s'y trouvent sans vous faire repérer. Placez un explosif sur la grille du camion et dirigez-vous vers le prochain marqueur dans la direction par laquelle vous êtes arrivé.

Entrez dans le bâtiment, dépassez les flammes et passez le mur, montez et tuez l'ennemi en haut.

Dans la prochaine pièce, placez une " Trip Mine " près de la porte menant dehors. Reculez un peu et sortez vos jumelles pour localiser le sniper sur le toit à droite. Un soldat essaiera de passer par la porte quand vous tirerez sur le sniper. Continuez votre chemin, ramassez les munitions de Springfield, grimpez sur l'étagère sur deux niveaux et attendez le scientifique et son convoi. Il sera dans le troisième camion, tirez sur l'explosif que vous avez placé sur le camion.

Un char apparait. Reculez dans la pièce, tirez sur les cylindres de gaz derrière le char ou sur l'explosif que vous avez placé dans la pile de sacs de sable. Tuez un maximum d'ennemis en faisant attention à la mitrailleuse sur le deuxième étage du toit du bâtiment de l'autre côté de la rue (le côté arrondi).

Dirigez-vous ensuite vers le corps du scientifique, tuez les deux ennemis qui essaient de vous barrer la route et fouillez

le corps du scientifique. Allez ensuite au point indiqué pour terminer la mission.

Le Complex Mittelwerk

Allez à l'ombre de la tour en bois sur votre gauche, attendez et vous entendrez parler un ennemi à travers un haut-parleur. Un icône devrait apparaitre en haut à droite de l'écran : quand cet icône apparait, cela veut dire que vous pouvez éliminer un ennemi sans que vos coups de feu vous fasse repérer.

Vous pouvez éliminer l'ennemi en attendant que l'icône apparaisse ou simplement en montant doucement derrière lui. Vous devrez de toute façon monter et étudier le décor pour trouver et tagger tous les ennemis qui s'y trouvent : quelques-uns près du train, sur une autre tour sur la droite au loin et un dernier devant le portail. Tirez d'abord sur celui qui monte la garde sur la tour puis du reste.

Descendez maintenant et prenez le sentier vers la droite. Vous trouverez deux casernes. Un ennemi monte la garde devant celle de droite et une barre en or se trouve dans les toilettes. Une autre barre en or se trouve près des lits superposés dans la caserne de gauche. Retournez à la caserne droite, servez-vous du bruit pour tuez l'ennemi qui bloque votre passage. Dirigez-vous vers la fusée et montez sur la deuxième tour pour prendre une barre en or. Scannez le reste de la tour, dirigez-vous ensuite vers le marqueur jaune.

Jetez un oeil à votre carte pour obtenir des repères. Dirigez-vous sans vous faire repérer vers le train sur la gauche. Plantez les bombes sur le point indiqué à proximité. Servez-vous du bruit créé par l'engrenage pour éliminer tous les ennemis qui se trouvent près de vous sans vous faire repérer.

Servez-vous des chambres pour vous cacher et vous diriger vers les deux prochains points. Une fois que vous aurez terminé, retournez vers le train à l'intérieur, sortez votre carte et localisez la chambre au nord complètement. Entrez dans la pièce où sont fabriquées les fusées.

Placez des mines entre les fusées entourées de plateformes et d'escaliers.

Montez dans le bureau. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et snipez les ennemis. Sortez ensuite de l'installation et tuez le sniper perché sur la première tour (celle derrière laquelle vous vous êtes caché au début de la partie). Courez jusqu'au portail barbelé et montez sur la mitrailleuse à gauche des sacs de sable puis éliminez un maximum d'ennemis. Eliminez ceux que vous ratez en descendant de la mitrailleuse. Dirigez-vous ensuite vers le portail qui mène en dehors du complex.

Le Musée Kaiser-Friedrich

Sortez vos jumelles pour localiser le sniper sur le toit en face de vous. Glissez-vous légèrement en dehors et regardez à droite, cherchez le bâtiment orné de statues et vous trouverez un second sniper près des planches de bois en haut. Choisissez lequel des deux vous préférez éliminer en premier, sachant que le reste des ennemis sera immédiatement alerté de votre présence.

Une fois tous les ennemis hors de votre chemin, descendez et empruntez le petit sentier vers le marqueur jaune. Deux soldats apparaissent, attendez que l'un d'entre entre dans le bâtiment. Entrez dans le bâtiment juste avant le cul-de-sac et vous trouverez une barre en or dans une des chambres.

Sortez et tuez le soldat qui attend seul, entrez ensuite dans le bâtiment au bout de la rue. Vous trouverez une barre en or dans la deuxième chambre à droite. Ressortez et descendez, l'ombre des ennemis dépasse de l'encadrement d'une des chambres. Attendez qu'ils se séparent, abattez celui qui se tient dans le trou du mur puis suivez l'autre et abattez-le dans l'allée.

Suivez l'allée jusqu'à la porte, ramassez la barre en or derrière la boîte à munitions à côté puis passez la porte en sortant votre " Welrod ".

En montant, servez-vous en sur le soldat qui fume, explorez le reste de la pièce pour trouver une barre en or.

Montez au prochain étage. Attendez que l'ennemi passe et regarde par la fenêtre pour l'éliminer. Entrez dans la chambre d'où il sortait, vous y obtiendrez des munitions. Celle d'ensuite renferme trois ennemis, éliminez-les (une grenade devrait les éliminer tous les trois). Entrez dans la pièce pour trouver davantage de munitions et une nouvelle arme : le Mosin Nagant 1891/31.

Redescendez dans la rue. Vous verrez un sniper sur le dernier étage d'un bâtiment sur la gauche.

Entrez dans le même bâtiment que lui, montez et abattez-le. Vous trouverez une barre en or au dernier étage. Vous trouverez ensuite un trou dans le mur, les soldats sont alignés, vous permettant de les assassiner tous les 4 en même temps. Quand les patrouilles dans la rue seront toutes mortes, sortez du bâtiment à travers le trou dans le mur donnant sur l'eau.

Faites attention au sniper au loin. Abattez-le, descendez dans le trou et dirigez-vous vers le pont.

Suivez les tuyaux et placez une mine sur chacun des deux supports.

Continuez ensuite de suivre les tuyaux jusqu'au rebord, grimpez et entrez dans le musée.

Occupez-vous silencieusement des deux patrouilles devant.

Attendez que les corps l'attirent jusqu'à vous pour l'éliminer également. Vous rencontrerez encore deux ennemis avant d'atteindre le marqueur jaune. Eliminez les ennemis en chemin vers le point de snipe sur le toit. Sur la dernière volée de marches, servez-vous du " Welrod " pour éliminer les deux soldats.

Continuez votre chemin et tuez le soldat juste devant les planches de bois.

Montez sur les plateformes et vous vous retrouverez sur le point de snipe. Rampez sur les planches, attendez que les trois camions soient sur le pont pour tirer sur une des charges.

Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus du canal. Pour vous débarrasser du char russe, tirez sur l'ouverture rouge (la couverture du réservoir de gaz).

Retournez sur les plateformes, attendez que deux soldats apparaissent pour les abattre pour retourner au couloir. Vous verrez que les planches ne bloquent plus le trou dans le mur, vous pouvez donc utiliser les planches de bois pour vous rendre dans la rue et vous diriger pour l'exfiltration. Restez un moment dans le bâtiment pour scannez les environs.

A droite se trouve un bâtiment couvert de publicités jaunes et vertes, éliminez le sniper qui se trouve sur le coin du toit. Eliminez ensuite les ennemis qui arriveront après votre tir. Descendez maintenant les planches de bois pour aller dans la rue.

Allez vers les sacs de sable, éliminez tous les ennemis et entrez dans le bâtiment en ruine. Une fois au camion, une autre troupe émergera : éliminez-les tous. Faites attention aux deux soldats qui se servent de mitrailleuse et au sniper sur le toit du bâtiment au bout de la rue (cherchez la fenêtre entourée de briques).

Une fois que vous les aurez tous éliminés, avancez vers le marqueur jaune. Vous trouverez un fusil AA sur la droite. Deux snipers se cachent à l'ombre des fenêtres dans le bâtiment juste à côté. Entrez dans le bâtiment d'en face et allez au second étage pour éliminer les snipers. Vous pouvez maintenant vous diriger vers le point jaune.

Opernplatz

Plus bas dans la rue se trouvent trois soldats : deux immobiles et un patrouillant.

Cachez-vous derrière la carcasse de la voiture. Servez-vous du bruit créé par les bombes pour masquer vos tirs et les descendre. Descendez la rue vers la droite, entrez dans l'allée entre les deux portes rouges puis entrez dans le bâtiment sur la gauche.

Sortez votre " Welrod " et tuez le soldat isolé. Montez et tuez le soldat au deuxième étage puis scannez la cour par la fenêtre. Servez-vous du bruit pour tuer tous les soldats qui patrouillent aussi discrètement que possible (autour des bunkers et en face de votre bâtiment).

Retournez en bas et allez vers le marqueur jaune en longeant le côté droit de la cour. Faites attention aux snipers qui se cachent dans le bâtiment aux drapeaux sur la gauche : près des piliers à l'avant et au troisième étage (la fenêtre éclairée). Une fois que vous les aurez éliminés, allez vers le marqueur jaune dans la bibliothèque.

Eliminez les deux ennemis qui arrivent par les escaliers.

Montez dans la bibliothèque et entrez dans la pièce à côté des étagères cassées au deuxième étage. Continuez de suivre le marqueur jaune dans le couloir et en haut des marches. Prenez la barre en or dans la fenêtre.

Empêchez Schwaiger d'être éxécuté : tuez l'officier et ses deux soldats. Protégez Schwaiger jusqu'à qu'il vous rejoigne.

Après la conversation avec Schwaiger, mettez-vous en position dans le point de snipe et tirez sur tous les Russes qui arrivent (ils bougent et tirent en même temps). Vous trouverez une boîte à munitions là où Schwaiger se cache. Un camion de soldats arrivera ensuite, tuez tous les passagers. Une cinématique démarre.

L'Eglise St Olibartus

Dirigez-vous vers l'église, vous rencontrerez un ennemi devant, tirez-lui rapidement dessus avec le " Welrod ". Cachez-vous derrière le véhicule en flamme. Plus loin le long de la rue, vous verrez un sniper sur un balcon un peu vers la droite. Avancez et attendez le son des cloches pour éliminer le sniper et le reste des troupes dans la rue. Rampez jusqu'au point jaune.

Faites attention au sniper sur le toit de l'église, attendez que la fumée s'éclaircisse un peu pour l'avoir. Avancez dans le bâtiment jusqu'à l'autre côté où vous tomberez dans une allée. Placez des mines et attirez les nombreuses patrouilles à vous pour les éliminer.

Restez à couvert, cherchez le sniper sur le toit de l'église et tirez-lui dessus à travers les branches.

Entrez ensuite dans le bâtiment dont le mur est troué, rampez en-dessous des fenêtres parallèles à la rue. En arrivant à la porte d'entrée, éliminez l'ennemi qui s'y trouve.

Dépassez les escaliers et prenez la porte au premier étage. Allez à gauche dans la maison, passez à travers les fenêtres vers les flammes devant. Avant de descendre, fouillez dans les débris pour trouver un plateau à munitions et une barre en or. Allez maintenant dans l'autre allée qui donnera sur la rue. En arrivant dans la rue, vous trouverez deux gardes, éliminez-les ainsi que le sniper juste devant, sur un bâtiment à gauche du mur devant vous (d'où la fumée sort).

Dirigez-vous vers le bâtiment où se trouvait le sniper que vous venez de descendre, grimpez sur les débris pour entrer dans le bâtiment voisin. Eliminez rapidement l'ennemi qui se trouve devant vous, traverser le bâtiment en éliminant les soldats qui vous attaquent. Descendez les escaliers, courez vers l'église en restant à l'abri du mur sur votre gauche, faites de votre mieux pour ne pas attirer le char.

Dans l'église, prenez l'allée à droite, rampez et occupez-vous de l'ennemi au premier étage. Suivez le marqueur jaune. Vous trouverez une nouvelle arme : le Gewehr 43. Durant la cinématique, préparez-vous à riposter. Servez-vous du point de snipe où vous vous trouvez pour tirer sur tous les ennemis et camions qui arrivent. Retournez ensuite sur vos pas pour trouver un chemin hors de l'église. Vous devrez lutter contre encore deux vagues d'ennemis qui amèneront un char blindé et un autre char. Tirez sur le couvercle de gaz pour les faire sauter. Eliminez les ennemis en sortant et faites attention car ils seront plus nombreux au premier étage. Courez vers l'entrée de l'église.

La Tour Tiergarten Flak

Avancez et vous verrez deux ennemis. Attendez que l'un d'eux s'en aille pour éliminer celui qui reste. Allez ensuite tuer

le second qui patrouille dans la cage d'escalier. Entrez dans la cage d'escalier remplie d'eau et vous entendrez des coups de feu. Il sera un peu difficile de rester à couvert tout au long de cette partie, la chose la plus simple à faire est d'avancer et de riposter quand les coups de feu sont dans votre direction. Continuez donc de descendre dans l'entrepôt.

En sortant du bâtiment, éliminez les ennemis qui se battent dans la cour et allez-y puis empruntez les escaliers de métal sur la gauche. En approchant de la tour flak, taggez un maximum d'ennemis et servez-vous du bruit pour masquer vos tirs.

Entrez ensuite au rez-de-chaussée de la tour, prenez les escaliers en passant, montez encore et éliminez les ennemis qui se trouvent devant. Entrez dans la pièce à la porte de métal et ramassez une barre en or.

Sortez votre " Welrod ", montez et occupez-vous des patrouilles sans donner l'alerte. Vous pourrez trouver une barre en or dans une des pièces de cet étage. Allez au prochain étage.

Eliminez le soldat devant la porte dans le couloir.

Vous trouverez au milieu une pièce de contrôle (de communication), éliminez tous les soldats un à un. Cherchez l'étagère en métal pour y trouver une barre en or.

Continuez votre route jusqu'à l'avant-dernier étage, vous trouverez des " flak cannons ", allez au marqueur jaune et grimpez jusqu'au sommet. Eliminez discrètement les ennemis sur le toit, puis traversez celui-ci, descendez les quelques marches et accédez à la salle de levier/treuil. Une fois à l'intérieur, descendez encore des marches et vous verrez votre cible par le trou qui se trouve dans un mur de pierre.
Faites un zoom sur la tour pour repérer Muller, visez-le et tirez. Tout de suite après, vous devrez vous frayer un chemin vers la sortie (comme pour la mission précédente). Suivez les marqueurs jaunes en retournant sur vos pas dans la tour.

En arrivant à l'entrée, restez caché et éliminez les troupes une à une. Descendez les escaliers le long de la colline puis allez à gauche.

Le Poste de Commande Karlshorst

Dirigez-vous vers le poste de commande pour trouver Wolff, servez-vous des divers bâtiments en ruines pour rester à couvert. Vous êtes, au début, dans la partie nord-est, allez vers l'ouest puis vers le sud, en dépassant l'avion écrasé. Faites attention aux patrouilles que vous rencontrez, vous pouvez cependant vous cacher pour les éviter.

Quand vous atteindrez la carcasse de l'avion, vous devrez sortir de votre cachette et entrez dans le bâtiment voisin pour continuer vers le sud. Vous verrez un chemin menant au poste de commande, puis une mitrailleuse, des ennemis à l'ombre et un char.

Placez des pièges dans la pièce où vous vous situez, cachez-vous et tirez sur les ennemis cachés dans l'ombre. Eliminez tous ceux qui viennent vers vous (les mines devraient en éliminer une bonne partie) puis détruisez le char. Dirigez-vous maintenant vers le poste de commande dans le bâtiment.

Descendez et mettez vous à couvert. Eliminez tous les ennemis qui arrivent, tuez l'officier qui reste et prenez les documents. Retournez dans le long couloir. Eliminez la troupe de snipers Russes qui apparait en vous servant des points jaunes comme repères. Le plus simple est de rester à couvert et d'attendre que l'ennemi se montre avant de tirer. Faites attention aux autres soldats qui apparaissent et servez-vous de votre Thompson quand vous en verrez.

La mission est achevée quand tous les snipers seront hors d'état de nuire.

Le Quartier Général de Kreuzberg

Descendez de votre point de snipe, des ennemis échangent des coups de feu plus bas : taggez-les et éliminez-les avant de descendre.

Utilisez les nombreux objets éparpillés pour vous cacher et descendre les ennemis devant. Avancez dans le canal et éliminez les ennemis qui surgissent.

De l'autre côté du canal, prenez le chemin entre les deux bâtiments. Détruisez d'abord la mitrailleuse sur la tourelle puis occupez-vous des soldats qui bloquent l'entrée au tunnel sous-terrain puis entrez-y.

Taggez tous les ennemis que vous trouverez en sortant du tunnel et utilisez le bruit alentour pour tous les éliminer. Faites attention au sniper sur votre gauche (il se cache dans un bâtiment dont la surface a été complètement détruite). Allez ensuite à droite en direction du bureau de Wolff. Vous risquez de rencontrer d'autres ennemis en chemin.

Attendez que le bruit vous couvre pour éliminer les ennemis qui gardent le bureau. Faites attention à la mitrailleuse dans la fenêtre à gauche de l'escalier. Entrez dans le bureau.

Après la cinématique, sortez du bureau, occupez-vous de tous ceux qui vous bloquent la route et dirigez-vous vers le marqueur jaune. Servez-vous du mur de briques pour vous mettre à l'abri. Une troupe émergera par une porte double, juste en-dessous du point jaune, allez dans cette direction.

Dirigez-vous vers le bâtiment et montez jusqu'au toit en éliminant les ennemis en chemin. Vous devrez vous défendre contre les tirs des snipers pendant que vous vous dirigez vers le point d'exfiltration. Ils vous tireront dessus à partir des fenêtres, de l'échafaudage et de la tour en dôme au loin.

Quand vous aurez éliminé tous les snipers, prenez la porte.

Votre mission s'achève ici, en route pour démanteler la fusée V2.

Le Site de Lancement Koepenick

Traversez les débris en direction de l'église, éliminant en chemin les ennemis que vous rencontrerez en utilisant le son du tonnerre pour couvrir vos coups de feu. Vous verrez un cimetière près de l'église, servez-vous des pierres tombales pour vous cacher. A l'intérieur de l'église, allez à droite et montez sur la tour. De là, vous pouvez apercevoir les tranchées et les mitrailleuses derrières les sacs de sable. Eliminez les ennemis que vous voyez, masquant toujours vos tirs.

Sortez de l'église, rampez à travers les tranchées en direction du marqueur jaune. Allez-y tout doucement en éliminant les gardes que vous verrez apparaitre.

Vous arriverez à une colline et des rails. Restez à couvert, trouvez le sniper dans la tour aux fenêtres éclairées et éliminez-le. Dirigez-vous ensuite vers les trains, entrez dans un des wagons et descendez de l'autre côté.

Entrez dans la station et sortez votre " Welrod " pour éliminer les deux ennemis isolés. Vous trouverez deux escaliers, prenez les deux et ramasser toutes les munitions que vous trouverez (en haut et en bas). Allez maintenant au deuxième étage. Servez-vous des deux escaliers pour monter, en plantant plusieurs explosifs dans les deux cages d'escalier.

Une fois prêt, vous verrez fusée au loin. Laissez partir un coup de feu et la fusée sera préparée au lancement. Des ennemis arriveront et d'autres apparaitront sur le terrain en bas, éliminez-les.

Quand elle sera sur le point de décoller, visez le panneau rouge au centre de la fusée et tirez.

Le Portail de Brandenburg

Sortez de la boutique et descendez la rue. Dépassez le tunnel et allez à droite. Servez-vous du bruit alentour pour tuer le sniper à gauche de l'entrée du tunnel ainsi que le soldat assis. Attendez et éliminez le soldat qui arrive pour examiner les corps, puis occupez-vous des deux soldats près de la tente.

En vous dirigeant vers le point jaune, vous verrez un feu qui mène à une maison : un sniper se cache sur le toit de cette

même maison. Eliminez le sniper et entrez dans le bâtiment.

Tuez le soldat près de l'entrée, attendez qu'un autre arrive pour le tuer également. Grimpez sur les débris et faites attention à l'ennemi sur le deuxième étage.

Regardez par la fenêtre, vous verrez une entrée menant à un hôtel, éliminez les ennemis qui patrouillent et qui s'asseyent en-dessous en masquant vos tirs.

Allez maintenant vers cet hôtel, montez au second étage et descendez dans le trou.

Prenez les munitions que vous trouverez dans le plateau et commencez à tagger tous les ennemis qui se trouvent dans la cour. Détruisez d'abord les chars, puis les troupes.

Restez à couvert en vous dirigeant vers le portail de Brandenburg. Eliminez les ennemis que vous rencontrerez en faisant attention aux mitrailleuses derrière les sacs de sable et les clôtures barbelées.

Avancez en suivant le marqueur jaune et en faisant attention aux ennemis qui peuvent surgir. Vous devrez monter une fois arrivé au portail. De nombreux ennemis arriveront du bâtiment sur la gauche et dans votre dos. Eliminez-les avant de monter sur le portail, prenez la barre en or avant de prendre les escaliers.

Wolff essaie de s'échapper dans un convertible. Prenez position pour lui tirer à la tête, attendez que la fumée s'éclaircisse pour le tuer. Vous terminez Sniper Elite V2.

Snoopy Flying Ace

© SmartBomb Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Costume Red Baron

Atteindre le rang Flying Ace.

T-shirt Snoopy

Remporter au moins une médaille pour chacune des missions.

IMAGES DE JOUEUR

Image de joueur : Snoopy

Obtenir 5 000 points online.

Image de joueur : Woodstock

Atteindre le niveau 20.

LISTE DES SUCCÈS

Cadet (5)

Terminer une partie de Combat aérien.

Héros (10)

Gagner des médailles d'or dans toutes les missions de défense (QG, Gros calibres et Reconnaissance).

Professionnel (10)

Gagner des méd. d'or dans les missions d'attaque (Représailles, Zeppeligeddon, Bombes en folie).

Technique (10)

Gagner des médailles d'or dans les missions de vol (Tour de piste, Oiseau de feu et Suivez le chef).

Gros calibres (15)

Faire 100 victimes depuis la tourelle

Parfait (15)

Terminer un mode avec plus de 20 victimes et sans perdre de vie (mode multijoueur uniquement).

Main tendue (15)

Gagner 250 assistants.

Roi du ciel (20)

Atteindre 25 victoires (mode multijoueur uniquement).

Armateur (20)

Faire plus de 25 victimes avec chaque arme secondaire.

Classique (25)

Gagner 10 fois la récompense Niche (Multijoueur uniquement).

Vétéran (25)

A gagné plus de 10 000 points (Matchmaking d'amis Xbox LIVE uniquement).

As volant (30)

A obtenu le statut d'As volant (Matchmaking d'amis Xbox LIVE uniquement).

Soldier Of Fortune : Payback

© Activision / Cauldron 2008

SNIPER ACR-2 (MODE SOLO)

En mode solo, commencez une nouvelle partie et faites : **Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite et Bas** pour débloquer le Sniper ACR-2.

Sonic & All Stars Racing Transformed

© Sega / Sumo Digital 2012

DÉBLOQUER ALEX KIDD

Paramétrez la date de votre console au 25 décembre, ou attendez sagement cette date-là, pour que le personnage d'Alex Kidd se débloque automatiquement. Cela fonctionne également avec le 1er janvier.

DÉPART CANON

Au démarrage, faites une pression sur l'accélérateur à chaque fois que l'intervalle devient noir durant le compte à rebours pour obtenir un boost de niveau 3.

COUPES MIRROIR DU GRAND PRIX

Remportez les 5 coupes standard du Grand Prix.

DIFFICULTÉ EXPERT

Remportez les 5 coupes mirroir du Grand Prix.

TOUS LES PERSONNAGES

AGES

En mode World Tour : Superstar Showdown
Remportez la course Ranger Rush (Sprint) et achetez le personnage pour 165 étoiles.

Alex Kidd

Réglez la date de votre console au 25 décembre ou attendez cette date.

Amigo

En mode World Tour : Sunshine Coast

Remportez la course Studio Scrapes (Versus) et achetez le personnage pour 8 étoiles.

Danica Patrick

En mode World Tour : Frozen Valley
Remportez la course Pirate Plunder (Race) et achetez le personnage pour 16 étoiles.

Eggman (Dr. Robotnik)

Remportez les 5 coupes mirroir du Grand Prix.

Gilius Thunderhead

En mode World Tour : Moonlight Park
Remportez la course Molten Mayhem (Ring Race) et achetez le personnage pour 120 étoiles.

Gum

En mode World Tour : Moonlight Park
Remportez la course Jet Set Jaunt (Boost Challenge) et achetez le personnage pour 105 étoiles.

Joe Musashi

En mode World Tour : Twilight Engine
Remportez la course Shinobi Showdown (Versus) et achetez le personnage pour 85 étoiles.

NiGHTS

En mode World Tour : Scorching Skies
Remportez la course Carrier Crisis (Sprint) et achetez le personnage pour 80 étoiles.

Pudding

En mode World Tour : Twilight Engine
Remportez la course Hatcher Hustle (Sprint) et achetez le personnage pour 50 étoiles.

Reala

En mode World Tour : Superstar Showdown
Remportez la course Nightmare Meander (Ring Race) et achetez le personnage pour 160 étoiles.

Shadow the Hedgehog

En mode World Tour : Frozen Valley
Remportez la course Seaside Scrap (Versus) et achetez le personnage pour 35 étoiles.

Vyse

En mode World Tour : Scorching Skies
Remportez la course Rogue Rings (Ring Race) et achetez le personnage pour 30 étoiles.

TURBO LOOPINGS

Lorsque vous êtes en l'air, suite à un saut sur un tremplin, exécutez un looping à l'aide du stick analogique droit pour gagner un turbo en atterrissant. L'atterrissage doit évidemment être réussi, et plus vous enchaînez de loopings, plus votre turbo sera important.

Sonic & Sega All-Stars Racing

© Sega 2010

TOUS LES PILOTES

Knuckles The Echidna	7 500$
Big The Cat	7 500$
Beat	12 500$
Ulala	12 500$
B.D. Joe	13 500$
Zobio & Zobiko	13 500$
Ryo Hazuki	18 500$
Jacky & Akira	18 500$
Mobo & Robo	25 500$
Pilotes Chuchus	25 500$
Opa-Opa	32 500$
Alex Kidd	32 500$

TOUS LES PARCOURS

Bastion lugubre	5 000$
Arsenal démoniaque	5 500$
Défilé à ressort	6 000$
Autoroute du flipper	6 500$
Souterrain putride	7 000$
Palais perdu	7 500$
Désert du pharaon	8 000$
Colline Rokkaku	8 500$
Montagnes russes	9 000$
Autoroute zéro	9 500$
Route dangereuse	10 000$
Ruine engloutie	10 500$
Fête du bingo	11 000$
Crypte volcanique	11 500$
Cible singe	12 000$
Pont du tonnerre	12 500$

TOUTES LES MUSIQUES

Palmtree Panic (present)	2 500$
Bossa nova of Briny Air	2 500$
Metal screatchin'	2 500$
Carnaval	2 500$
Back 2 Back	2 500$
Into the Dark	2 500$
Party Game 1	2 500$
Sneakman (Toronto Mix)	2 500$
Party Game 2	3 000$
Bum Bum	3 000$
What U Need	3 000$
Can you feel the Sunshine	3 000$
Aura of Dread	3 000$
A Jack-in-the-box!	3 000$
Bingo Highway	3 000$
Funky Dealer	3 000$
Crank the Heat up!!	3 500$
Volcanic Orchestra	3 500$
Ultra Heaven	3 500$
Theme of the Magician	3 500$
Super Sonic Racing	3 500$
A New Day	3 500$
Vamos a Carnaval	3 500$
Let mom sleep (no sleep remix)	3 500$
Windy and Ripply	4 500$
E.G.G.M.A.N. (instrumental)	4 500$
Monkey Race	4 500$
Restoration of Terror	4 500$
Be cool, be wild and be groovy	5 500$
Billy's Courage	5 500$
Mambo de Verano	5 500$
Fly like a Butterfly	5 500$

LISTE DES SUCCÈS

Bleu roi (10)

Gagne ton Permis SEGA BLEU.

Ambre de Amigo (10)

Gagne ton Permis SEGA AMBRE.

Rouge vif (15)

Gagne ton Permis SEGA ROUGE.

Virtua Bronze (20)

Gagne ton Permis SEGA BRONZE.

Capitaine argent (30)

Gagne ton Permis SEGA ARGENT.

Golden actes (80)

Gagne ton Permis SEGA OR.

Graine de champion ! (10)

Remporte ta première Coupe de Grand Prix.

Grand chelem (15)

Remporte toutes les courses d'une Coupe de Grand Prix.

Ça ne s'improvise pas ! (30)

Remporte toutes les Coupes de Grand Prix.

Mix d'attaques (30)

Élimine un adversaire avec le coup All-Star de chaque personnage.

Grappilleur de temps (10)

Établis un record personnel dans un contre-la-montre.

Chronos (30)

Établis un record personnel dans tous les contre-la-montre.

Fantôme des circuits (10)

Bats un fantôme dans un contre-la-montre.

Maître fantôme (30)

Bats le fantôme dans tous les contre-la-montre.

Super conducteur (10)

Finis une mission en obtenant le classement AAA.

Perfectionniste (15)

Réussis chaque mission.

Avalanche de sons magiques (30)

Fais la course au son de chaque musique.

Premier de la classe (30)

Finis toutes les missions en obtenant le classement AAA.

Stade amical (10)

Joue avec un ami sur Xbox LIVE.

Champion automobile (15)

Remporte une course sur Xbox LIVE.

Le dépasseur (30)

Prends un tour au dernier joueur dans une course sur Xbox LIVE.

Brutus (30)

Élimine les adversaires avec des objets cent fois sur Xbox LIVE.

Pièce porte-bonheur (10)

Achète un objet du menu Emplettes.

Virtuose (15)

Achète tous les objets du menu Emplettes.

Collection classique (15)

Remporte une course avec chaque pilote.

Monde de SEGA (30)

Fais une course sur chaque parcours en mode Grand Prix, Course simple ou Contre-la-montre.

Dérapage puissant (15)

Fais un dérapage de 15 secondes.

Turbo (15)

Fais vingt accélérations en un seul tour dans un parcours.

Triple danger (15)

Fais trois figures en un saut et atterris correctement.

Gagner du terrain (10)

Fais un départ turbo dans un parcours.

Ça chauffe (15)

Fais un départ Super Turbo dans trois courses à la suite.

Un bon départ (15)

Termine la leçon de conduite de Sonic.

Chauffard (15)

Élimine trois adversaires avec un coup All-Star.

Triplet (15)

Élimine trois adversaires avec une arme triple.

Guide manuel (15)

Élimine un pilote en dirigeant un objet manuellement.

Chaud devant (15)

Élimine un adversaire en le sortant du parcours sans utiliser d'objet.

Ça roule (15)

Remporte une course en franchissant l'arrivée en marche arrière.

Victoire All-Star (15)

Remporte une course en utilisant un coup All-Star.

Le survivant (15)

Remporte une course en étant dernier après le premier tour.

On s'accroche (15)

Remporte une course en restant premier dans les 2 derniers tours.

Un sans faute (15)

Termine une Course ou un Contre-la-montre sans entrer en collision.

Test d'endurance (15)

Participe à cent épreuves (course, mission, contre-la-montre) dans le mode de ton choix.

Collection ultime (100)

Remporte tous les exploits du jeu.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Sonic 3

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

Froid polaire (25)

Terminez la zone Icecap.

Toutes les pierres (25)

Ramassez les sept Chaos Emeralds.

Points III (25)

Obtenez 80 000 points.

Jardin de billes (15)

Terminez la zone Marble Garden.

Hérisson divin (15)

Courez sur l'eau.

Splish splash (15)

Terminez la zone Hydrocity.

Points II (15)

Obtenez 40 000 points.

Chaotique (10)

Ramassez une Chaos Emerald.

À mi-chemin... (10)

Ramassez 50 Rings.

Super chewing-gum (10)

Obtenez une boule de chewing-gum bleue.

Points I (10)

Obtenez 20 000 points.

Sonic Adventure

© Sega / Sonic Team 2010

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Amy

Après le niveau Sky Chase, incarnez Sonic et parlez à Amy dans le casino.

Big

Incarnez Sonic et battez Chaos 6.

E-102 Gamma

Incarnez Sonic ou Tails et battez Gamma après avoir terminé le niveau Sky Deck. Vous pouvez aussi le débloquer en terminant le niveau Twinkle Park en incarnant Amy.

Knuckles

Battez-le après avoir terminé Ice cap en incarnant Sonic ou Tails.

Tails

Terminez la mission C de Emerald Coast en incarnant Sonic.

Super Sonic

Terminez le jeu en incarnant Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Big et E-102 Gamma. Super Sonic sera disponible uniquement dans le mode Aventure.

COURSE EMERALD EN MODE CHAOS RACE

Terminer avec succès les 4 autres parcours et n'effacez pas vos données Chaos.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt vintage Sonic (homme/femme)

Cumuler 5 heures de jeu.

Chaussures haute vitesse

Cumuler 10 heures de jeu.

Sonic CD

© Sega / Sonic Team 2011

JOUER AVEC TAILS

Terminer le jeu avec Sonic pour pouvoir jouer avec Tails.

Sonic Free Riders

© Sega 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt E-10000 G

Terminez premier sur chaque course avec E-10000 G.

T-shirt Jet

Terminez premier sur chaque course avec Jet.

T-shirt Sonic

Terminez premier sur chaque course avec Sonic.

T-shirt Sonic Free Riders

Regardez les crédits jusqu'au bout après avoir terminé le jeu.

PLANCHES SPÉCIALES

Planche émeraude chaos

Obtenir le rang S sur toutes les missions Story.

Planche professionnelle

Faire toutes les missions Trial.

PERSONNAGES CACHÉS

Amy, Cream, Vector, Shadow, Rouge et E 10000 G

Terminez les missions Team Heroes et Babylon.

Blaze et Silver

Terminez les missions Team Rose & Dark.

Dr. Eggman et Metal Sonic

Terminez la totalité de la campagne Grand Prix.

Sonic Generations

© Sega / Sonic Team 2011

SALLE DES FIGURINES

Dans la salle des collections, placez Sonic à droite de la chaise, à gauche de la peinture, et maintenez Select. Vous tomberez alors dans un trou qui vous téléportera dans une salle où vous pourrez saisir des mots de passe pour obtenir des figurines.

Personnages

204 390 : Sonic the Hedgehog
171 045 : Classic Sonic
632 951 : Modern Tails
359 236 : Classic Tails
863 358 : Amy Rose
679 417 : Knuckles the Echidna
332 955 : Cream the Rabbit
888 200 : Rouge the Bat
894 526 : Espio the Chamaleon
544 873 : Blaze the Cat
868 377 : Vector the Crocodile
226 454 : Charmy Bee
629 893 : Chao
870 580 : Omochao
613 482 : Dr. Eggman
103 729 : Classic Eggman
277 087 : Metal Sonic
262 416 : Shadow the Hedgehog
688 187 : Silver the Hedgehog
353 012 : Big the Cat
601 409 : E-123 Omega
383 870 : Jet the Hawk
507 376 : Hero Chao
869 292 : Dark Chao
309 511 : Chip

Ennemis

483 990 : Moto Bug
852 363 : Buzz Bomber
363 911 : Crabmeat
639 402 : Chopper
275 843 : Grabber
466 913 : Spiny
360 031 : Eggrobo
640 456 : Cop Speeder
530 741 : Spinner
668 250 : Gun Hunter
975 073 : Gun Beetle

125 817 : Egg Pawn
872 910 : Iblis Biter
513 929 : Iblis Taker
711 268 : Iblis Worm
851 426 : Egg Fighter
973 433 : Egg Launcher
329 494 : Aero-Cannon
200 078 : Egg Chaser
548 986 : Sandworm

Objets

070 178 : Ressort
537 070 : Ressort
209 005 : Boite à objet
777 921 : Capsule
933 391 : Panneau d'arrivée
283 015 : Ring d'arrivée
390 884 : Ring
008 140 : Chaos Emeralds
495 497 : Accélérateur
249 651 : Cucky/Picky/Flicky/Pecky

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic dans les niveaux classiques et modernes, vous devez vaincre le boss de fin du jeu, puis acheter la compétence et l'assigner à Sonic.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Tenue de Classic Eggman (partie inférieure)

Vaincre tous vos rivaux en mode Difficile.

Tenue de Classic Eggman (partie supérieure)

Vaincre tous les boss en mode Difficile.

Tenue de Classic Eggman (tête)

Vaincre le boss final en mode Difficile.

DÉBLOQUER "SONIC THE HEDGEHOG"

Pour jouer à la version originale de Sonic the Hedgehog, vous devez acheter la manette Sega dans la boutique de Green Hill Zone, puis l'utiliser sur la console située en haut à gauche de la Green Hill Zone.

CHOIX DU NIVEAU DANS "SONIC THE HEDGEHOG"

Après avoir débloquer le jeu "Sonic the Hedgehog" original, lancez une partie. Dès que Sonic apparaît à l'écran, appuyez sur : **Haut, Bas, Gauche, Droite et A**. Le menu de sélection des niveaux apparaîtra alors.

Sonic the Hedgehog

© Sega / Sonic Team 2006

MENU EXTRAS

Terminez les aventures de Sonic, Shadow et Silver à 100% pour débloquer le menu Extras où se trouvent les salles Audio et Theater.

DÉBLOQUER LES DEUX AUTRES AVENTURES

Au début du jeu, vous n'avez accès qu'à la campagne solo de Sonic, mais au fur et à mesure de votre avancée vous pourrez débloquer deux autres aventures : celle de Silver et celle de Shadow. Silver se débloque lorsque vous réussissez à le battre avec Sonic. Quant à Shadow, il vous faudra terminer le niveau Crisis City (toujours avec Sonic) pour y avoir accès. De plus, une fois que vous aurez terminé les trois campagnes, vous aurez accès au "dernier épisode".

NOUVEAUX PERSONNAGES POUR LE MODE LIBRE

Amy Rose
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions de Soleanna.

Blaze the Cat
Gagnez toutes les missions de Soleanna.

E-123 Omega
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions GUN Commander.

Knuckles
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions Town Stage.

Tails
Gagnez toutes les missions Town Stage.

Rouge the Bat
Gagnez toutes les missions GUN Commander.

BONUS MUSICAL

En terminant le mode histoire de Sonic, Shadow, ou Silver, vous débloquerez l'Audio Room et le Theater Room. Vous aurez aussi accès au thème de chaque personnage dans l'Audio Room une fois que vous aurez terminé leur aventure respective. En achevant le dernier épisode, vous pourrez même réécouter le thème d'Elise.

MODE LIBRE

Terminez tous les, battez tous les boss et réussissez toutes les missions avec le rang S.

Sonic the Hedgehog 2

© Sega 2007

SUCCÈS

Emerald Hill (5)

Terminez Emerald Hill Zone 1.

Emerald rapide (15)

Remportez l'acte 1 de Emerald Hill en moins de 35 secondes en mode 1 joueur et mode coop.

Chemical rapide (20)

Remportez Chemical Plant Zone 1 en moins de 45 secondes.

Casino (10)

Atteignez Casino Night Zone.

Super Sonic (20)

Devenez Super Sonic.

Super prolongé (20)

Restez en mode Super Sonic pendant une minute.

Chaos Emerald (10)

Obtenez une Chaos Emerald.

Maître du Chaos (40)

Obtenez toutes les Chaos Emeralds.

A la conquête du temps (10)

Remportez la partie en moins d'une heure.

Tout multijoueur (5)

Jouez dans les quatre zones multijoueur.

Champion Xbox Live (10)

Remporte 10 zones en versus sur Xbox Live.

Victoire (35)

Remportez la partie.

Sonic the Hedgehog 4 : Episode I

© Sega / Dimps 2010

LISTE DES SUCCÈS

Que l'aventure commence (5)

Termine l'Acte 1 de la zone SPLASH HILL.

Bats Dr. Eggman (5)

Bats un boss pour la première fois.

La première Chaos Emerald (5)

Reçois une Chaos Emerald.

Adversaire (10)

Télécharge tous tes records et tes temps de courses.

Chasseur d'ennemis (10)

Elimine 1000 ennemis.

Eclair doré (10)

Termine tous les actes avec Super Sonic.

Toutes les étapes terminées ! (10)

Bats le boss final et regarde la cinématique de fin.

Collectionneur de Rings (15)

Ramasse tous les Rings dans l'étape spéciale 1 et termine là.

Immortel (25)

Atteins 99 vies ou plus.

Création de Super Sonic (30)

Reçois les sept Chaos Emeralds.

La vitesse, ça me connaît (35)

Termine l'ACTE 1 de la Zone SPLASH HILL en moins d'une minute.

Intouchable (40)

Termine ZONE E.G.G. STATION sans subir de dégâts.

JACKPOT

Si vous activez une machine à sous en arrivant sous la forme de Super Sonic, vous activerez automatiquement le jackpot.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Costume de Sonic (corps)

Trouvez les 7 Chaos Emeralds et battez le boss de fin une deuxième fois.

Costume de Sonic (tête)

Récupérez tous les anneaux durant la séquence de fin du dernier niveau.

SUPER SONIC

Terminez les 7 stages spéciaux en récupérant toutes les émeraudes chaos. Ensuite, revenez dans n'importe quel niveau et ramassez au moins 50 anneaux pour pouvoir vous transformer en Super Sonic.

STAGES BONUS

Terminez n'importe quel stage en récupérant 50 anneaux pour voir apparaître un anneau géant à la fin du niveau. Sautez dedans pour accéder à un stage bonus dans lequel se trouve une émeraude chaos. Il y a 7 stages bonus et 7 émeraudes chaos au total.

NOUVELLE POSE DE VICTOIRE

Il est possible de changer la pose de victoire que fait Sonic à la fin du jeu et qui renvoie à celle du premier Sonic. Pour cela, vous devez réussir à ramasser tous les anneaux durant la séquence de fin. Vous verrez alors Sonic faire ses poses de victoire issues de Sonic 2 et Sonic 3. Si en plus vous avez toutes les émeraudes, il se transformera en Super Sonic.

Sonic the Hedgehog 4 : Episode II

© Sega / Dimps 2012

SUPER SONIC

Terminez les 7 stages spéciaux en récupérant toutes les émeraudes chaos. Ensuite, revenez dans n'importe quel niveau et ramassez au moins 50 anneaux pour pouvoir vous transformer en Super Sonic.

L'ÉPISODE METAL

Si vous avez une sauvegarde de Sonic the Hedgehog 4 : Episode I et que vous terminez le niveau Sylvania Castle Zone Act 1, allez sur la carte du monde. Un message vous informera que vous pouvez maintenant incarner Metal Sonic dans l'épisode Metal. Il s'agit de 4 niveaux issus de l'épisode 1 et conçus pour Metal Sonic.

Sonic Unleashed

© Sega / Sonic Team 2008

SUCCÈS

Toujours en pièces (25)

Sauve le premier continent

C'est déjà mieux (25)

Sauve le deuxième continent

Ça ressemble encore à un puzzle (25)

Sauve le troisième continent

Les pièces s'assemblent (25)

Sauve le quatrième continent

On y est presque (25)

Sauve le cinquième continent

Plus qu'un (25)

Sauve le sixième continent

Le sauveur du monde (100)

Termine le jeu

À moitié couvert (30)

Ramasse des médailles de soleil

Ensoleillé (50)

Ramasse toutes les médailles de soleil

Croissant de lune (30)

Ramasse des médailles de lune

Pleine lune (50)

Ramasse toutes les médailles de lune

Force bleue (30)

Crée un hérisson imbattable

Force invincible (30)

Crée un hérisson-garou imbattable

L'apprentissage est terminé (15)

Obtiens le meilleur score avec Sonic the Hedgehog

Créature nocturne (20)

Obtiens le meilleur score avec Sonic the Werehog

Personne charitable (10)

Aide quelqu'un dans le besoin

Piétineur expérimenté (10)

Améliore ton Piétinement

Escaladeur (10)

Améliore tes sauts sur les murs

Pro aérien (10)

Améliore ton Turbo aérien

Plus rapide que l'éclair (10)

Améliore ta Course éclair

Cogneur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

Bagarreur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

Destructeur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

Exterminateur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

L'ami de tous (30)

Parle à des gens à travers le monde

Hérisson affamé (30)

Goûte à tous les mets du monde

Pilote professionnel (20)

Fais un vol parfait

Excursionniste (20)

Cours dans toutes les étapes

Nuit endiablée (20)

Fonce dans toutes les étapes

Exorciste (20)

Éloigne tous les mauvais esprits

Hot-dog épicé (10)

Mange tous les hot-dogs d'Apotos

Jambon au torchon (10)

Mange tous les hot-dogs de Spagonia

Hot-dog exotique (10)

Mange tous les hot-dogs de Mazuri

Saucisse cantonaise (10)

Mange tous les hot-dogs de Chun-nan

Hot-dog glacé (10)

Mange tous les hot-dogs d'Holoska

Style kébab (10)

Mange tous les hot-dogs de Shamar

Ketchup et moutarde (10)

Mange tous les hot-dogs d'Empire City

Hot-dog à la Eggman (10)

Mange tous les hot-dogs d'Eggmanland

Hot-dog de la mer (10)

Mange tous les hot-dogs d'Adabat

Client du jour (10)

Achète quelque chose chez Wentos

Oh, c'est trop gentil ! (10)

Offre un souvenir au professeur

Allez, on arrête les cadeaux ! (20)

Offre tous les souvenirs au professeur

Le beau hérisson (5)

Parle aux gens qui cherchent l'âme soeur

J'ai pas peur des fantômes (5)

Quelqu'un a des problèmes avec des fantômes

Meilleur ami (20)

Deviens meilleur ami avec Chip

Excès de vitesse (20)

Deviens la créature la plus rapide

Roi du combo (20)

Exerce-toi à faire des combos

Seigneur des Rings (20)

Ramasse des Rings partout dans le monde

Assommeur hors pair (20)

Attaque encore et encore

La comète bleue (20)

Franchis à toute vitesse les murs blancs

HUB WORLD D'EGGMANLAND

Vaincre le boss de fin et terminer le jeu.

DERNIÈRE MISSION SECRÈTE ADABAT

Collecter la totalité des artworks, musiques, vidéos et documents secrets (hormis la vidéo n°36).

SCÈNE CACHÉE

Après avoir obtenu le rang S pour tous les défis et complété la totalité des missions du jeu, vous débloquerez la toute dernière mission. Terminez-la et collectez l'objet caché pour débloquer une scène secrète (Sonic Omake).

SOLUTION COMPLÈTE

Apotos

Windmill Isle (jour) - Acte 1

Après la cinématique, vous débutez votre première étape du jour. Vous allez apprendre les mouvements de base de Sonic lors de cette étape. Commencez par avancer dans le point d'interrogation. Chaque point vous donne des informations utiles pour le déroulement de l'étape. Avancez ensuite et récoltez les rings en chemin. Passez sur les accélérateurs pour gagner en vitesse et atteindre d'autres anneaux. Sautez ensuite pour atteindre les dénivellations. Utilisez votre attaque téléguidée pour atteindre la barre et glissez dessus. Passez ensuite entrez les deux balises du chek-point.

Utilisez l'attaque téléguidée pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Une fois sur le pont, utilisez les déplacements latéraux pour éviter les obstacles. Récoltez en même temps les rings en chemin et passez sur les accélérateurs pour sauter. Sprintez vers le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez et parlez au prêtre. Continuez ensuite votre chemin tout droit pour atteindre une nouvelle zone. Ramassez les rings qui sont dans le coin et allez vers la zone en surbrillance.

Windmill Isle (jour) - Acte 2

Avancez dans les rues de la ville et ramassez les rings. Sautez et lancez l'attaque téléguidée pour atteindre l'anneau et ainsi rejoindre une zone en hauteur. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer vos premiers ennemis. Détruisez-les et continuez votre route. Vous avez toujours plusieurs choix de chemin. Pour atteindre les chemins en hauteur, utilisez les attaques téléguidées pour attendre les niveaux supérieurs. Une fois sur le rail, sautez à droite ou à gauche pour éviter les obstacles. Passez ensuite entre les anneaux pour atteindre et ramasser un max de rings.

Passez des rails au pont puis sur d'autres rails. Glissez ensuite pour pouvoir entrer dans les petits trous et continuer votre chemin. Vous devez ensuite appuyer sur les boutons qui s'affichent dans un laps de temps indiqué pour atteindre une zone pleine de rings. Continuez et sautez sur les plates-formes en évitant de tomber dans l'eau jusqu'à atteindre le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez dans le chemin et entrez dans la zone du choix des étapes.

Windmill Isle (nuit) - Acte 1

La nuit, Sonic devient plus agressif et remplace la vitesse par la force. Vous pouvez maintenant frapper avec vos bras ou attraper des objets. Avancez alors et commencez par défoncer le grand portail. Continuez en récoltant les rings et détruisez tout sur votre chemin pour récupérer de l'énergie Gaia. Eliminez vos premiers ennemis et essayez les enchainements de coups. Avancez encore et affrontez d'autres monstres. Vous pouvez attraper les ennemis et les balancer pour les éliminer plus rapidement. Ramassez ensuite les orbes jaunes (orbes d'expérience) qu'ils laissent derrière eux. Détruisez ensuite les deux portes pour ramasser des rings. Détruisez tous les objets qui se trouvent dans la zone et allez à gauche. Sautez et accrochez-vous au rebord pour monter la dénivellation. Continuez votre route jusqu'à l'impasse. Détruisez alors les pots situés à gauche pour révéler un bouton au sol. Marchez dessus pour ouvrir la porte et avancez.

Plusieurs ennemis se trouvent dans la nouvelle zone. Commencez par éliminer les petites bêtes puis focalisez-vous sur les robots. Essayez de les attraper et de les projeter contre le mur ou le sol pour les détruire rapidement. Tournez ensuite l'interrupteur et allez vous accrocher au rebord gauche. Montez encore et sautez sur la plateforme en mouvement. Sautez ensuite à droite et avancez vers le poteau. Accrochez-vous à ce dernier et hissez-vous vers le haut. Suivez ensuite le chemin et ouvrez la porte pour affronter de nouveaux ennemis. Attraper deux petits monstres et utilisez-les pour frapper les autres. Nettoyez la zone pour que la porte de droite s'ouvre.

Encore des monstres qui ne demandent qu'à être écrasés par Sonic. Eliminez-les et avancez dans le chemin jusqu'à atteindre le bassin. Traversez la poutre avec prudence tout en gardant l'équilibre. Avancez et éliminez deux vagues d'ennemis pour arriver devant une porte avec deux piédestaux sur les cotés. Défoncez la porte de droite pour prendre l'objet rouge et mettez-le sur le piédestal correspondant (rouge). Allez ensuite à droite, défoncez toutes les portes et apportez l'objet vert pour le placer sur le piédestal de gauche. Entrez et utilisez les rebords pour atteindre la partie supérieure. Détruisez le robot et avancez sur les poutres sans perdre votre équilibre.

Utilisez ensuite les poteaux et les perches pour avancer et entrez par la porte. Avancez jusqu'à rencontrer plusieurs ennemis. Un monstre géant se trouve au centre de la zone.
Il frappe en utilisant une massue et génère une onde de choc lorsqu'il saute. Pour éliminer les autres monstres, amenez-les devant le géant et en essayant de vous frapper, ce dernier éliminera ses alliés. Tournez ensuite autour de votre ennemi et frappez-le par derrière. Evitez ses attaques de queue et attrapez-le pour lui assener des combos surpuissants. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Spagonia (1)

La Tornade - Acte 1

Vous voila avec Tails à bord de son avion "la Tornade". Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer. Soyez donc prudent avant d'appuyer sur les touches adéquates.

Boss : Egg Caudron
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille vous pouvez rester sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon de Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

Spagonia - Ville

Avancez dans la ville et tournez à gauche pour arriver à l'université. Vous apprenez alors que le professeur Pickle à été kidnappé par Eggman. Avancez alors dans la rue et discutez avec Aida qui vous parle de Mazuri. Revenez alors vers l'entrée de la ville pour trouver Tails. Parlez-lui de Mazuri pour qu'il vous amène sur place.

Mazuri (1)

Avancez dans le village et allez à gauche vers la porte. Avancez en ramassant les rings et allez à gauche. Montez en vous accrochant aux rebords et marchez sur les poutres pour ramasser les rings et les objets. Descendez ensuite, allez à droite et éliminez les ennemis. Montez sur la structure de droite et ramassez les rings et les objets. Revenez ensuite au centre de la zone et avancez vers la caisse. Déplacez-la pour l'utiliser et monter la dénivellation. Accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet et choisissez le niveau à jouer.

Savannah Citadel (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez les fleurs qui lancent des projectiles. Détruisez ensuite le robot et allez vers la caisse qui se trouve à droite. Déplacez-la pour la placer sur le bouton situé au sol.

Entrez ensuite par la porte qui s'ouvre pour retrouver d'autres ennemis. Restez hors de la portée des fleurs quand vous combattez les rebots. Neutralisez ensuite ces dernières avant qu'elles ne vous tirent dessus. Déplacez ensuite la caisse à droite pour atteindre les rings. Descendez vers le levier et tournez-le pour élever une plateforme. Montez sur cette plateforme et passez sur le toit. Traversez ensuite le pont en amenant la caisse avec vous. Placez-la ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez par cette dernière.

Eliminez les petits monstres et avancez vers la porte du fond. Soulevez-la et entrez. Commencez par éliminer les fleurs pour ne pas être gêné pendant le combat contre les rebots. Allez ensuite au bord du précipice et attrapez le monstre. Lancez-le contre l'interrupteur pour soulever la plateforme. Utilisez cette plateforme pour atteindre la rive opposée. Descendez dans la cour et éliminez les ennemis. Placez ensuite la caisse près de la structure en bois située à droite. Tournez la manivelle pour soulever la plateforme située sous la caisse.

Montez ensuite sur ces structure et accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet. Avancez sur le pont et sautez sur la plateforme mouvante puis sur la prochaine pour atteindre l'autre rive. Avancez et sautez à gauche sur le balcon pour ramasser des objets. Revenez ensuite sur la structure en bois. Allez à droite et accrochez-vous au rebord puis sautez sur celui d'en haut. Marchez sur la poutre et sautez vers l'avant en dépassant la clôture pour atteindre une nouvelle zone. Utilisez les rebords saillants pour montez sur la structure en bois. Accrochez-vous ensuite aux monstres volants pour atteindre la plateforme suivante. Attrapez ensuite un monstre et lancez-le sur le bouton pour activer la plateforme. Sautez sur cette dernière et sautez ensuite sur le bord de la structure d'en face. Faites le tour et traversez les poutres. Sautez ensuite en évitant les scies jusqu'à la plateforme suivante. Passez à travers les perches et le poteau pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez.

Eliminez les ennemis et placez les caisses contre la plateforme puis tournez les leviers pour les remonter. Montez ensuite sur les structures en bois pour atteindre le sommet. Avancez et soulevez la porte. Combattez ensuite plusieurs robots. Utilisez les prises et les projections pour détruire rapidement ces ennemis.

Après la cinématique parlez aux gens pour connaitre l'emplacement du temple de Mazuri. Allez alors vers la sortie de la ville et choisissez Mazuri sur la carte.

Savannah Citadel (jour) - Acte 1

Avancez dans le village, allez à gauche ensuite choisissez de commencer le niveau. Courez et évitez de marcher dans la boue qui vous ralentit. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour passer les obstacles et pour atteindre les endroits en hauteur.

Boss : Egg Beetle
Evitez les missiles et les mines que balance Egg man. Récoltez les rings et assurez-vous d'en posséder assez pour ne pas mourir au premier coup subi. Sprintez pour atteindre le vaisseau et lancez vos attaques téléguidées. Quand le vaisseau est sur le coté, évitez ses tirs en avançant ou en reculant. Sautez ensuite par-dessus les mines. Evitez aussi

les pinces du vaisseau. Quand ce dernier est devant vous et qu'il touche le sol, évitez sa trajectoire pour ne pas finir en bouillie. Continuez d'utiliser vos attaques téléguidées pour le détruire.

Spagonia (2)

Allez à l'université pendant la nuit pour trouver le professeur. Parlez-lui pour qu'il vous indique l'emplacement du prochain temple. Sortez ensuite de l'université et allez à gauche pour sélectionner votre mission. Ouvrez les portes en frappant les sphères blanches.

Rooftop Run (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers assaillants. Détruisez ensuite les portes des maisons pour entrer et récupérer les objets. Remontez ensuite la dénivellation située à gauche et accrochez-vous aux rebords saillants pour atteindre le toit. Eliminez les petits monstres en les utilisant comme projectiles puis montez sur le toit suivant grâce au rebord saillant. Sautez ensuite à gauche vers le balcon en bois pour récupérer l'objet. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le chemin de droite jusqu'à atteindre un nouvel objet. Descendez ensuite et éliminez les ennemis qui sont en bas, pour débloquer la porte. Utilisez les éléments du décor pour les balancer sur vos ennemis.

Entrez ensuite par la porte et avancez dans l'allée de gauche pour prendre l'objet rouge. Revenez ensuite au chemin principal et avancez jusqu'à la porte fermée. Déposez l'objet rouge dans le piédestal rouge. Allez ensuite prendre l'objet vert et placez-le sur le piédestal vert. Entrez par la porte et éliminez les ennemis. Détruisez ensuite les pots situés à gauche pour révéler un levier. Actionnez-le pour faire rouler un gros baril contre le grillage. Eliminez ensuite le nouveau genre de robots qui se présentent à vous. Ils tirent avec des lasers, donc restez mobile et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous verrouillent.

Avancez par le nouveau chemin pour rencontrer un monstre géant. Vous pouvez l'éliminer ainsi que ses acolytes ou tout simplement ramasser l'objet jaune qui se trouve à sa gauche et revenir à la cour précédente. Placez l'objet jaune sur le piédestal jaune pour ouvrir la porte et entrez.

Cette zone est divisée en plusieurs secteurs et chaque secteur est gardé par des ennemis. Avancez en fouillant toutes les maisons à la recherche d'objets et de rings. Eliminez toujours en premier les rebots équipés de canons-laser. Avancez ensuite jusqu'à la rue et actionnez le levier qui se trouve à droite pour lâcher un gros baril qui détruira la grille qui bloque le chemin. Avancez à gauche et avant de continuer votre chemin dans la route de droite. Visitez les allées de droite et de gauche pour ramasser des rings et des objets. Revenez ensuite à la route principale et avancez.

Eliminez les rebots et montez les marches qui sont à droite. Prenez la caisse qui se trouve à gauche et lancez-la contre le monstre puis contournez-le pour le frapper tranquillement par derrière. Ignorez les petits monstres qu'il invoque et concentrez vos frappes sur lui pour l'éliminer rapidement. Avancez ensuite par la porte qui s'ouvre.

Vous devez maintenant escalader la tour de l'horloge en passant par les engrenages, les rebords de tous genres, les perches et les poteaux. Evitez les rayons électriques et passez toujours par les check-points pour ne pas être obligé de recommencer dès le début. Une fois devant l'horloge, tournez l'aiguille pour l'aligner et monter pour passer par-dessus. Sautez ensuite en vous accrochant aux ennemis volants pour atteindre le toit de gauche. Eliminez les ennemis et ramassez la clé pour terminer le niveau.

Directement après votre retour en ville, éliminez les monstres qui infestent la zone. Allez ensuite à l'université et parlez au professeur. Votre prochaine étape est Holoska.

Holoska (1)

Avancez dans le village, parlez aux villageois et allez à gauche. Une fois devant le lac, ramassez les rings et sprintez pour marcher sur l'eau. Prenez les nouvelles bottes et sautez sur le gros interrupteur. Piétinez-le pour ouvrir la porte et

entrez pour choisir le niveau.

Cool Edge (jour) - Acte 1

Courez en évitant les obstacles en chemin. Détruisez les rebots et sprintez pour traverser l'eau. Utilisez les attaques téléguidées pour assommer vos ennemis. Sautez ensuite sur l'interrupteur et piétinez-le pour ouvrir la porte. Embarquez ensuite sur la luge et évitez les obstacles. Sautez pour éviter de tomber dans les précipices ou sur les aiguilles. Ramassez les rings puis évitez la chute des blocs de glace sur votre chemin. Ensuite, dans la partie aquatique, passez toujours sur les accélérateurs pour ne pas perdre de la vitesse et couler. Une fois devant l'interrupteur, détruisez les rebots et piétinez-le. Entrez par la porte qui s'ouvre. Continuez à courir jusqu'à monter dans la luge. Passez sur les accélérateurs et les rampes pour accéder aux niveaux suivants.

Allez ensuite à Spagonia pour voir le professeur qui vous parle d'un temple à Chun-nan

Chun-nan (1)

Avancez vers la vielle femme qui se trouve près de la table et parlez-lui. Acceptez de trouver l'Ancien et avancez tout droit vers l'étape d'entrée.

Dragon road (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers ennemis. Ils ne sont pas costauds mais ils sont très mobiles. Coincez-les donc dans un coin pour mieux les frapper. Neutralisez ensuite les fleurs et détruisez le mur qui se trouve derrière elles. Traversez le pont et affrontez d'autres ennemis. Pour les éliminer plus facilement, alignez-les et attaquez-les simultanément. Allez dans le chemin de droite pour affronter d'autres ennemis et récupérer des objets. Traversez ensuite le pont de gauche tout en neutralisant les monstres en chemin. Sautez sur les plates-formes et éliminez les fleurs. Traversez les ponts puis utilisez les barres pour vous catapulter vers les zones lointaines. Accrochez-vous aux ennemis volants ensuite à la corniche du toit de la plateforme. Faites le tour par la droite et sautez sur le dragon. Ramassez les rings et les objets puis bondissez pour atteindre la plateforme. Sautez ensuite vers la zone pleine de monstres et éliminez-les pour pouvoir ouvrir le portail tranquillement. Entrez enfin et allez vers le ring d'arrivée.

Boss : Dark Gaia Phoenix
Ce boss est protégé par le feu et le toucher pendant qu'il est dans cet état est synonyme de mort pour votre personnage. Si vous prenez feu, allez dans le petit bassin au centre pour vous soulager. Cachez-vous derrière les plateformes quand il tire ses projectiles. Montez ensuite près de la jarre et lancez-lui cette dernière pour éteindre son feu. Approchez-vous de lui ensuite et commencez à le frapper jusqu'à ce que des indications de touches s'affichent à l'écran. Répétez cette action jusqu'à la défaite du boss.

Spagonia (3)

Revenez ensuite à Spagonia et parlez au professeur. Quittez ensuite l'université et allez à gauche pour choisir votre prochain niveau.

Rooftop run (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours très rapide et qui regorge de rebots ennemis. Récoltez un max de rings en chemin et utilisez les attaques téléguidées pour détruire les ennemis qui bloquent la route. Utilisez ensuite les pas latéraux pour éviter les obstacles puis pour éviter les lasers des ennemis volants. Vous devez utiliser ces derniers pour passer d'un rail à l'autre.

Mazuri (2)

Savannah Citadel (jour) - Acte 2

C'est un parcours de trois tours à effectuer dans un laps de temps limité. Vous devez utiliser les dérapages pour négocier les virages sans perdre trop de temps. Evitez aussi de tomber dans le vide parce que le chemin n'est pas protégé sur les cotés.

Savannah Citadel (jour) - Acte 3

Vous devez progresser tout autour d'un arbre. Utilisez toujours les attaques téléguidées et le sprint pour éliminer les rebots et pour atteindre les zones en hauteur qui sont plus faciles à franchir.

Savannah Citadel (nuit) - Acte 3

Avancez sur les poutres et gardez votre équilibre parce que vous ne pourrez pas vos accrocher à la poutre avec vos main si vous tomber. Sautez ensuite sur les plates-formes et méfiez-vous de celles qui tombent après un certain temps. Utilisez ensuite les ennemis volants pour atteindre la plateforme finale où d'autres ennemis vous attendent. Passez derrière le monstre géant et commencez à le frapper en évitant ses attaques.

Chun-nan (2)

Dragon road (nuit) - Acte 2

Avancez et descendez la dénivellation. Ramassez l'objet et traversez les poutres. Evitez les marteaux et placez l'objet sur le piédestal. Eliminez ensuite les monstres et prenez l'objet suivant. Mettez-le à l'extrémité de la plateforme et sautez sur la suivante. Allongez vos bras et attrapez l'objet. Refaites l'opération jusqu'à la plateforme contenant des ennemis. Placez l'objet sur le piédestal et éliminez ces ennemis. Ramassez l'objet suivant et évitez les scies en avançant. Placez l'objet sur le piédestal pour faire bouger les plateformes flottantes. Prenez un autre objet et placez-le sur l'extrémité de la plateforme. Sautez vers la suivante puis allongez les bras pour vous emparer de l'objet. Eliminez les ennemis et continuez votre route vers la plateforme suivante en passant sur les poutres. Ramenez avec vous l'objet jaune pour le placer sur le piédestal suivant. Eliminez les ennemis et prenez l'objet qui se trouve dans le coin, derrière les jarres, et mettez-le sur le deuxième piédestal. Revenez à la plateforme et apportez le deuxième objet puis posez-le. Actionnez le levier et avancez vers la porte contenant l'objet rouge. Eliminez les ennemis puis placez l'objet sur le piédestal de droite pour ouvrir la porte. Avancez enfin vers le ring d'arrivée.

Dragon road (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours semé de plusieurs obstacles. Courez, ramassez les rings et explosez les ennemis qui vous barrent la route. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour battre vos ennemis et pour atteindre des endroits en hauteur. Vous passerez ensuite par des plates-formes circulaires. Explosez les rebots, sautez sur ces plates-formes et évitez les broyeurs. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la partie aquatique. Boostez toujours votre personnage pour ne pas finir au fond de l'eau et ramassez les rings en chemin. Essayez de passer sur les accélérateurs pour gagner en vitesse. Ne foncez pas dans le mur pour ne pas sombrer dans les abysses. Passez ensuite sur la rampe rouge et foncez en explosant les rebots en chemin. Vous atteindrez ensuite d'autre plates-formes circulaires mouvantes. Sautez jusqu'à la plateforme fixe qui est à gauche et sur laquelle se trouve le rebot. Ensuite sautez sur la plateforme la plus haute. Traversez ensuite les autres plates-formes et utilisez la fusée pour atteindre une nouvelle zone. Explosez le robot puis traversez les plates-formes. Détruisez le rebot volant quand il ne dégage pas de l'électricité et passez par l'anneau. Continuez votre route jusqu'à ce qu'un robot géant vous prenne en chasse. Evitez ses lasers et sautez quand l'icône "bombe" s'affiche pour éviter cette dernière.

Dragon road (jour) - Acte 2

Ce parcours est court par rapport à son prédécesseur. Vous devez effectuer trois tours sur le même chemin (qui change un peu au fur et à mesure). Pour bien réussir ce parcours, passez par les rails pour ramasser plus d'objets et surtout pour passer par le chemin le moins difficile. Essayez toujours d'atteindre les plates-formes les plus hautes pour vous faciliter la tache. Utilisez les attaques téléguidées contre vos ennemis et pour atteindre les endroits hauts et loin. Après avoir aidé les habitants de Chun-nan, allez à Spagonia pour voir le professeur.

Spagonia (4)

Boss : Egg Devil Ray
Vous devez combattre un autre vaisseau d'Egg Man. Utilisez les pas latéraux pour éviter les tirs-laser du vaisseau. Ramassez les rings et approchez-vous de l'appareil pour le frapper avec une attaque téléguidée. Quand le vaisseau passe à coté, restez à gauche de l'écran et évitez ses rayons. Les premières attaques du laser ne nécessitent pas de manoeuvre. Si vous attardez dans ce combat, elles deviendront plus dangereuses et vous devez alors sauter par-dessus ou glisser sous les rayons. Quand l'ennemi passe devant vous, repérez ses canons et évitez de rester devant. Ramassez encore plus de rings pour votre sécurité et évitez les projectiles lancés en plus des rayons-laser. Approchez-vous du vaisseau et lancez vos attaques pour le détruire.

Holoska (2)

Cool Edge (nuit) - Acte 1

Avancez et sautez sur les glaciers en faisant attention ; le sol est glissant et vous pouvez tomber dans l'eau glaciale. Eliminez les ennemis en chemin et, une fois sur le glacier avec l'ennemi qui crache du feu, attrapez-le et utilisez-le comme lance-flamme. Sautez ensuite sur la dénivellation de droite, courez et sautez vers le rebord d'en face. Prenez l'objet et descendez pour le remettre sur le piédestal. Remontez ensuite et passez par la porte qui s'ouvre.

Eliminez les ennemis pour activer le rebord saillant et utilisez-le pour monter la dénivellation. Vous devez sauter sur les plates-formes rapidement avant qu'elles ne s'effondrent. Accrochez-vous ensuite au premier poteau et sautez d'un poteau à l'autre avant qu'ils ne s'effondrent à leur tour jusqu'à atteindre la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et actionnez le levier pour faire fondre la glace qui bloque la porte. Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

Neutralisez encore d'autres ennemis et tournez le tourniquet pour déployer la plateforme. Montez dessus rapidement avant qu'elle ne se replie et sautez sur les rebords. Utilisez ces rebords pour monter. Utilisez ensuite les perches pour atteindre le rebord de droite. Traversez la poutre en gardant l'équilibre. Sautez ensuite sur les plates-formes et les poteaux avant qu'ils ne s'effondrent pour atteindre la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et prenez le lance-flammes pour faire fondre un peu de glace depuis le gros pilier qui se trouve au fond. Passez ensuite sur ce dernier et utilisez les rebords et les perches pour monter. Eliminez d'autres ennemis, faites fondre la glace qui bloque la porte et passez. Glissez ensuite pour atteindre une autre zone et éliminez les ennemis qui la gardent. Vous devez ensuite glisser et vous accrocher à un cube de glace puis sauter vers la plateforme suivante avant que ce dernier ne s'effondre. Passez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atterrir devant des scies. Evitez-les, éliminez les ennemis et débloquez la porte. Glissez ensuite en faisant attention. Combattez les derniers ennemis pour faire apparaitre la clé du temple.

Boss : Dark Moray
Tournez sur la plateforme et détruisez la glace qui entoure la bonbonne du liquide réfrigérant. Restez loin des têtes de dragon pour ne pas subir leurs attaques et lancez la bonbonne sur la première tête. Quand elle est gelée, approchez-vous d'elle et détruisez-la. Refaites la même chose avec les autres têtes pour neutraliser la barrière

protectrice du monstre. Montez alors, prenez une autre bonbonne et lancez-la sur le boss. Courez ensuite et attaquez la sphère verte située au bas du corps. Détruisez-la et revenez à la plateforme avec les têtes du dragon. Refaites la même opération pour remonter vers le dragon et le geler à nouveau. Attaquez cette fois la sphère qui se trouve sur son dos. Refaites ensuite les mêmes opérations et montez vers le dragon. Frappez-le pour qu'il déclenche une attaque basse et gelez-le. De cette façon vous pouvez attaquer la sphère qui se trouve sur sa tête et en finir avec ce boss.

Shamar (1)

Arid sand (jour) - Acte 1

Commencez le parcours dans le village et ramassez les rings en chemin. Vous avez le choix entre plusieurs chemins mais préférez toujours le chemin le plus haut. C'est le chemin le plus facile et celui qui contient plus d'objets. Utilisez donc les attaques téléguidées pour exploser les ennemis et pour atteindre les zones en hauteur.

Arid sand (jour) - Acte 2

Courez, détruisez les rebots et passez dans l'anneau. Sautez ensuite sur les ressorts en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran. A part quelques plates-formes sur lesquelles vous devez éliminer les rebots et passer entre les anneaux et sur les rampes, vous devez suivre les commandes qui s'affichent à l'écran pour pouvoir progresser et passer ce niveau.

Empire City (1)

Skyscraper Scamper (nuit) - Acte 1

Avancez sur le toit et éliminez les ennemis. Sautez ensuite sur les piliers et passez sur la plateforme suivante. Traversez la poutre et utilisez les perches pour atteindre la plateforme suivante. Détruisez le générateur et sautez d'une perche à l'autre et d'un rebord à l'autre. Traversez une autre poutre et éliminez les ennemis de la plateforme suivante. Traversez une nouvelle poutre en essayant de garder l'équilibre. Sautez sur les plates-formes mouvantes jusqu'à la zone suivante. Eliminez les monstres et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte et traversez la poutre. Eliminez d'autres monstres et actionnez le levier pour sauter sur la plateforme. Montez en utilisant les rebords et éliminez le monstre géant. Ramassez ensuite l'objet et descendez pour le placer sur le piédestal. Sautez vers la plateforme suivante et éliminez les rebots pour débloquer le passage. Traversez la poutre rapidement avant qu'elle ne s'écroule sous vos pieds. Avancez ensuite dans le couloir, détruisez les ennemis et le générateur puis revenez au passage débloqué. Avancez et allez au fond de la zone pour détruire le générateur. Poussez ensuite la caisse et placez-la sur le bouton. Allez actionner le levier.

Adabat (1)

Jungle joyride (nuit) - Acte 1

Eliminez les ennemis et les fleurs puis utilisez la perche pour atteindre le pont. Avancez et utilisez une nouvelle perche. Passez d'un pont à l'autre et utilisez une troisième perche pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez pour affronter le monstre géant. Attaquez-le par derrière et éliminez les créatures qu'il invoque. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire apparaitre des plates-formes. Sautez sur ces dernières pour atteindre l'autre rive. Sautez ensuite en évitant les chutes d'eau. Accrochez-vous aux rebords saillants et progressez en évitant les chutes d'eau. Appuyez ensuite sur le bouton et avancez. Continuez d'avancer jusqu'à la grande caverne. Entrez et appuyez sur les boutons carrés selon l'ordre de la croissance de la fleur symbolisée sur les boutons. Commencez donc par l'image représentant un brin de fleur verte et

terminez par l'image de la fleur entière.

Shamar (2)

Arid Sand (nuit) - Acte 1

Avancez et ramassez un baril d'eau pour le lancer sur le magicien en feu. Ruez-vous dessus et éliminez-le avant qu'il ne se ressaisisse. Deux autres magiciens semblables apparaissent. Eliminez-les de la même façon et si vous prenez feu, sautez dans les bassins d'eau qui se trouvent des deux cotés. Passez ensuite la porte et affrontez d'autres bêtes soutenues par des magiciens. Eliminez tout ce beau monde et avancez par la porte suivante avant d'éliminez un autre magicien en feu.

Avancez pour retrouver le prochain ennemi, éliminez-le et avancez. Eliminez les abeilles ainsi que le magicien pour débloquer le chemin. Allez ensuite à droite et prenez l'objet bleu qui se trouve dans l'eau. Allez à gauche où se trouve une porte et des piédestaux. Mettez l'objet sur le piédestal bleu situé à droite de la porte et continuez votre chemin. Avancez et cherchez au centre, entre les arbres, pour trouver l'objet vert. Prenez-le et allez le poser sur le piédestal vert qui se trouve à droite. Revenez à la zone précédente et entrez derrière la grille de droite pour détruire les pots et retrouver l'objet jaune. Remettez-le à sa place près de la porte, à gauche. Reprenez votre route pour rencontrer d'autres magiciens accompagnés d'abeilles. Entrez dans l'alcôve de gauche et attendez que les abeilles vous suivent pour les éliminer rapidement dans cet espace réduit. Eliminez ensuite les magiciens et brisez les pots qui se trouvent dans le coin, à gauche.

Prenez l'objet rouge et revenez en arrière pour le placer sur le piédestal rouge. Passez par la porte et avancez en évitant le feu. Montez la dénivellation et éliminez les deux magiciens en ignorant les deux dragons situés dans les bassins. Poussez ensuite le bloc de pierre qui se trouve au fond à gauche vers la droite. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord saillant. Sautez sur la perche de gauche puis sur le rebord. Remontez et éliminez le gros monstre et les magiciens pour obtenir la clé du temps.

Boss : Dark Guardian
Commencez par frapper ce boss pour le mettre à terre. Allez ensuite vers les cubes et poussez le premier gros cube sur la bande bleue qui se trouve au fond. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent en renfort. Evitez les attaques de marteau du boss et poussez le deuxième cube. Evitez les météorites qui s'abattent sur vous et les grillages qui surgissent du sol. Poussez enfin le dernier bloc et affrontez le boss à mains nues. Quand il attaque, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour le contrer. Finissez ensuite cet ennemi avec vos poings.

Empire City (2)

Skyscraper Scamper (jour) - Acte 1

Courez sur l'autoroute et ramassez les rings en utilisant les pas latéraux. Passez ensuite sur le rail de gauche pour avancer en sécurité. Une fois en l'air, appuyez sur les touches qui s'affichent pour atteindre le chemin le plus haut. Quand vous arrivez au ressort, appuyez sur les boutons qui s'affichent avant la fin du temps imparti. Evitez ensuite les bombes, passez sur le cylindre et évitez les aiguilles. Continuez d'avancer en explosant les rebots jusqu'à atteindre le pont gardé par un robot volant qui vous prend immédiatement en chasse. Evitez ses tirs et ses frappes et sautez pour éviter les bombes qui se trouvent sur la route. Evitez ensuite les tirs des rebots qui arrivent de face. Quand vous serez sur les rails, sautez de l'une à l'autre pour éviter les obstacles. Une fois sur le toit, explosez les rebots pour terminer le niveau.

Adabat (2)

Jungle joyride (nuit) - Acte 2

Avancez sur le pont et sautez sur les plates-formes dès qu'elles surgissent de l'eau. Avancez et éliminez les ennemis puis appuyez sur le bouton pour faire apparaitre de nouvelles plates-formes. Sautez sur ces dernières rapidement puis accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre le port suivant. Montez en haut de la dénivellation et appuyez sur le carré sur lequel se trouve une image représentant des végétaux. Descendez ensuite et utilisez le poteau pour atteindre une nouvelle zone. Eliminez les ennemis et appuyez sur le bouton de gauche puis celui de droite. Revenez sur le pont et appuyez sur le bouton de droite. Allez vers le chemin de gauche et utilisez les ennemis volants pour atteindre les rebords saillants. Montez à l'aide de ces rebords et affrontez les hordes d'ennemis. Passez ensuite par la porte pour atteindre le ring d'arrivée.

Jungle joyride (jour) - Acte 1

Le parcours se déroule sur les quais. Il s'agit du parcours le plus long du jeu. Vous aurez droit à tous les obstacles précédemment rencontrés. Vous commencez par utiliser les pas latéraux pour avancer sur le quai. Vous passerez ensuite par la mer et vous devrez booster votre perso pour éviter de vous noyer. Une fois dans la jungle, évitez les tirs du robot volant et les bombes en chemin. Evitez ensuite les tirs des robots qui arrivent en face et explosez ceux qui se trouvent sur votre chemin. Quand vous atteindrez à la partie aérienne, utilisez l'attaque téléguidée pour atteindre les chemins les plus élevés (qui sont les plus faciles à traverser). Suivez les touches qui s'affichent quand vous passez sur les ressorts. Utilisez fréquemment le boost pour éviter les pièges qui se referment. Une fois sur le rail, sautez pour passer dans l'anneau et atteindre les niveaux supérieurs.

Boss : Egg Lancer
Pour éliminer ce boss il faut en premier lieu éviter ses lasers en ayant recours aux pas latéraux. Frappez-le ensuite quand il s'approche et avant qu'il ne referme ses pinces. Quand il se place sur le coté, évitez ses lasers en utilisant les pas latéraux à nouveau. Evitez ensuite ses bombes et ramassez les rings pour avoir plus de chance de survivre.

Une fois de retour sur la route, évitez les obstacles en utilisant, comme d'habitude, les pas latéraux. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour sauter sur les ressorts et donner un coup violent au vaisseau. Répétez cette action et faites attention aux lasers qui changent de forme mais qui ne sont pas très difficiles à éviter. Assurez-vous de toujours avoir des rings en réserve pour ne pas mourir au premier coup.

Une fois le boss vaincu et après la cinématique, revenez à Shamar pour parler au professeur. Il vous indique la prochaine étape de votre aventure et vous demande de parler à Tails.

La Tornade - Acte 2

Montez avec Tails à bord de son avion la Tornade. Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer.

Boss : Egg Caudron
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille, vous pouvez restez sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon d'Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

Eggman Land

Vous devez sauter par-dessus des rayons puis éliminer les rebots pour débloquer le passage. Une fois en l'air, suivez les touches qui s'affichent pour pouvoir traverser. Sautez avant la deuxième descente pour atteindre les rails. Sautez ensuite sur la plateforme et utilisez les attaques téléguidées pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite et passez

sur d'autres rails. Continuez jusqu'à atteindre le sablier.

Frappez-le pour passer en mode " nuit " et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez les perches pour avancer. Actionnez le levier de la plateforme et montez dessus. Actionnez le levier de la plateforme suivante et sautez pour vous accrocher. Descendez ensuite sur la plateforme circulaire et nettoyez la zone. Actionnez ensuite le levier central. Sautez sur la plateforme pour atteindre le sablier suivant.

Revenez au mode " jour " et sautez sur le ressort. Utilisez le saut mural pour monter et poursuivez le chemin pour entrer dans un tube. Courez sur le rail jusqu'à atterrir dans un canal. Evitez les obstacles et ramassez les rings en chemin. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour atteindre une autre zone avec un nouveau sablier.

Passez en mode " nuit " à nouveau et activez le levier. Avancez sur les tubes pour atteindre la plateforme contenant un levier. Actionnez ce dernier et passez par la porte. Accrochez-vous au rebord puis sautez sur les tubes pour avancer et atteindre la porte. Entrez et nettoyez la zone puis sortez par la porte.

Revenez au mode " jour " et passez sur les tubes et les plates-formes jusqu'aux sauts à l'aide des ressorts. Appuyez sur les nombreuses touches qui s'affichent pour atteindre votre cible. Planez ensuite en évitant les lasers. Après l'atterrissage, avancez jusqu'au sablier.

Repassez en mode " nuit " et ouvrez la porte. Sautez sur les plates-formes puis sur les perches pour atteindre la porte ensuite ouvrez-la. Descendez, actionnez le levier et entrez par la porte. Glissez dans le tube et évitez les hélices. Eliminez ensuite les ennemis pour débloquer la porte. Actionnez le levier et passez par une autre porte. Glissez encore à l'intérieur d'un nouveau tube et utilisez les perches pour avancer. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre un autre tube. Glissez jusqu'à la nouvelle zone, actionnez le levier et sortez par la porte. Eliminez ensuite les monstres qui se trouvent dans les deux grandes salles pour finir le niveau.

Boss : Egg Dragoon
Evitez les tirs ennemis et frappez-le pendant qu'il s'approche de la plateforme. Eliminez aussi les rebots qui débarquent sur la plateforme. Accrochez vous ensuite au robot et suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour attaquer le boss. Quand vous revenez sur la plateforme, refaites les même actions et frappez les boules vertes du robot. Evitez les ondes de choc et les projectiles ennemis en actionnant le bouclier. Accrochez-vous ensuite au robot et massacrez-le.

Boss : Dark Gaia
Evitez les météores lancés par votre ennemi. Evitez ensuite son rayon destructeur. Une fois devant le monstre, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour le frapper. Lorsque le monstre attrape votre golem, une partie de course se déclenche. Evitez les obstacles et appuyez sur les bons boutons pour frapper l'oeil du monstre. Refaites cette action plusieurs fois pour aveugler votre ennemi.

Boss : Perfect Dark Gaia
Avec Super Sonic, évitez les obstacles et ramassez les rings. Pendant que Chip attire l'attention du monstre, courez autour de la sphère qui fonctionne comme un bouclier pour le monstre et éliminez les yeux du boss qui dépassent la sphère de protection. Evitez le rayon ravageur de votre ennemi et continuez à attaquer ses yeux. Une fois dans le face à face final, suivez les indications qui s'affichent pour attaquer le monstre. Protégez-vous contre le rayon de l'ennemi en appuyant répétitivement sur le bouton qui s'affiche ensuite finissez le monstre. Félicitations, vous venez de venir à bout du dernier boss du jeu.

SoulCalibur HD

© Namco 2008

SUCCÈS

Apprenti (5)

Incarnez 3 personnages dans n'importe quel mode.

Connaisseur d'art (5)

Explorer les différentes salles du Musée.

Guerrier (10)

Mode Arcade complet.

Guerrier zen (10)

Gagnez un rounds sans être touchés.

Sortie de ring (15)

Finir le mode Contre la montre avec uniquement des Sorties de ring.

Passé tout près (15)

Battre un adversaire dans des conditions difficiles.

Gardien (15)

Réussir 25 coups consécutifs en mode Entraînement, avec Freestyle réglé sur Impact de garde.

Invocation de la douleur (20)

Effectuer l'Invocation de la douleur avec Ivy.

Ame noble (25)

Finir le jeu en mode Ultra difficile sans perdre un round.

Champion (25)

Remporter le mode Contre la montre en moins de 4 minutes.

Conquérant (25)

Battre 25 adversaires en Mode Extra Survie.

Maître du jeu (30)

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

ASTUCES DIVERSES

Tenues supplémentaires

Au moment de choisir un personnage, appuyer sur la touche Y.

Texture chromée T2000

Au moment de choisir un personnage, appuyer sur RT ou RB.

Choix de la posture

Après une match gagné, vous pouvez modifier la posture du personnage en appuyant sur X, Y ou B.

SoulCalibur IV

© Namco Bandai 2008

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Algol

Battez-le dans le mode Histoire.

Amy

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Angol Fear

Battez-la dans le mode Histoire.

Ashlotte

Battez-la dans le mode Histoire.

Cervantes

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Hong Yun-seong

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Kamikusari

Battez-la dans le mode Histoire.

Lizardman

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Rock

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Scheherazade

Battez-la dans le mode Histoire.

Seong Mi Na

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Setsuka

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Shura

Battez-la dans le mode Histoire.

Sophitia

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

L'apprenti

Terminez le mode Arcade avec Yoda.

Talim

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Yoshimitsu

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

Zasalamel

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

SUCCÈS

Premier pas en tant qu'artiste (5)

Personnalisez un personnage standard.

Elu par l'histoire (5)

Créez un personnage.

Rencontre avec l'Inconnu (10)

Affrontez Yoda.

A la poursuite du secret (10)

Terminez le mode Histoire en difficulté normale.

Vétéran de guerre (10)

Terminez le mode Arcade.

Le dard venimeux du scorpion (10)

Remportez un combat avec un K.O. Critique.

Le destructeur (10)

Détruisez tous les équipements de l'adversaire.

Marteau d'acier (10)

Attaquez un adversaire en provocation.

Coup éclair (10)

Effectuez une Première attaque 5 fois consécutives en ARCADE.

Phoenix (10)

Remportez le combat avec toutes vos parties d'équipement détruites.

Assassin errant (10)

Mettez l'adversaire K.O. avec plus de 20 types d'armes différents.

Chasseur d'épée (15)

Obtenez toutes les armes pour 5 personnages.

Celui qui contrôle tout (20)

Obtenez Soul Calibur (Forme ultime).

Course effrénée vers la tragédie (20)

Obtenez Soul Edge (Forme ultime).

Pilleur sur le champ de bataille (20)

Obtenez tous les accessoires.

Le marchand d'armes vagabond (20)

Obtenez 350 parties d'équipement.

Coup fulgurant (20)

Réalisez 100 Premières attaques.

Le destructeur fou (20)

Réalisez 100 Brise Âme.

Tempête violente (20)

Réalisez 50 Chocs mur.

Mystère des épées (20)

Terminez le mode Histoire en difficulté difficile.

Que la Force soit avec toi (20)

Terminez le mode Histoire avec Yoda.

Héros sur le champ de bataille (20)

Terminez le MODE ARCADE avec plus de 450 000 points.

Trésors légendaires enfouis (20)

Obtenez plus de 30 trésors dans la Tour des âmes perdues.

L'interminable avancée (20)

Descendez 20 étages dans la TOUR DES AMES PERDUES.

Aussi fluide que l'eau (20)

Réussissez 200 impacts.

Lune d'eau (20)

Réussissez 30 interruptions de prises.

La distance ne trahit point (20)

Parcourez plus de 10 Km en distance totale de mouvements sur l'arène de combat.

Dents tranchantes (20)

Atteignez le niveau de maîtrise maximum d'un style.

Compétences et puissance égales (20)

Utilisez tous les points de compétence et ajoutez 4 compétences.

Gladiateur (20)

Obtenez plusieurs victoires consécutives dans les parties avec classement (en ligne).

Le combattant anonyme (20)

Gagnez 10 fois (en ligne).

Punition du ciel (20)

Remportez un combat avec une attaque imparable.

Le mage du renversement (20)

Gagnez 20 fois avec une jauge de vie faible.

Divinité des chiffres (20)

Observez les deux passages du temps et remportez la victoire.

Impossible coexistence (20)

Epuisez-vous mutuellement.

Rassemblement des élites (20)

Complétez la Chaîne d'âmes.

Observateur des âmes (30)

Obtenez toutes les illustrations de la Galerie d'art.

Le Roi Héroïque (30)

Atteignez le niveau 20 (en ligne).

Gravé dans l'histoire (30)

Effectuez 100 combats (en ligne).

Grand guerrier de rang mondial (30)

Affrontez 20 styles de combat différents (en ligne).

Grand voyageur (30)

Combattez dans tous les niveaux (en ligne).

Le nouveau gardien de la tour (30)

Terminez tous les étages supérieurs de la TOUR DES ÂMES PERDUES.

La Mort rôde sur l'arène (30)

Réalisez 100 K.O. Critiques.

Perdu dans l'instant (30)

Réussissez 20 impacts parfaits.

Les 10 000 coups de vérité (30)

Réussissez 10 000 attaques.

Résister aux 1000 (30)

Bloquez 1000 attaques.

Toutes les lames repoussées (30)

Réalisez 30 victoires parfaites.

Transcender histoire et monde (50)

Obtenez toutes les armes et équipements.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

TOUS LES ÉQUIPEMENTS (CRÉATION DE PERSONNAGES)

Débloquer des pièces d'équipement standard

Obtenir 5 succès.

Débloquer plus d'équipement

Obtenir 10 succès.

Débloquer des pièces d'équipement intermédiaire

Obtenir 15 succès.

Débloquer des pièces d'équipement avancé

Obtenir 20 succès.

Débloquer les pièces d'équipement de têtes d'animaux

Obtenir 25 succès.

Débloquer les pièces d'équipement Voodoo et Leviathan

Obtenir 30 succès.

Débloquer toutes les armes d'un personnage

Finir le mode histoire avec ce personnage.

PERSONNAGES

Présentation

Siegfried Schtauffen

Age : 23
Lieu de naissance: Ober-Getzenberg
Taille : 1,68 m
Poids : 50 kg
Date de naissance : 6 Février
Groupe sanguin : A

Zasalamel

Age : inconnu étant donné son habilité pour l'incarnation
Lieu de naissance : inconnu due étant donné sa capacité pour se réincarner
Taille : 1,80 m
Poids : 77 kg
Date de naissance : (de sa dernière incarnation) le 5 Mai
Groupe sanguin : B

Cassandra Alexandra

Age : 21
Lieu de naissance : Athènes
Taille : 1,64 m
Poids : inconnu
Date de naissance : 20 juillet
Groupe sanguin : B

Taki

Age : 29
Lieu de naissance : Fu-ma no sato, Japon
Taille : 1,70 m
Poids : 53 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

Heishiro Mitsurugi

Age : 29
Lieu de naissance : Bizen, Japon
Taille : 1,71 m
Poids : 65 kg
Date de naissance : 8 juin
Groupe sanguin : AB

Nightmare

Age : existe depuis des temps immémoriaux, comme Soul Edge.
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,68 m
Poids : 96 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

Ivy (Isabella Valentine)

Age : 32
Lieu de naissance : Londres empire britannique.
Taille : 1,79 m
Poids : 58 kg.
Date de naissance : 10 décembre
Groupe sanguin : inconnu

Astaroth

Age : ressuscité récemment (créé à l'origine il y a 7 ans)
Lieu de naissance : inconnu. Ordre hérétique de Fygul Cestemus, Grand Autel de Palgaea)
Taille : 2,02 m
Poids : 130 kg.
Date de naissance : 3 septembre
Groupe sanguin : non applicable

Voldo

Age : 50
Lieu de naissance : Royaume de Naples, Italie (Palerme)
Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg
Date de naissance : 25 août
Groupe sanguin : A

Tira

Age : 17
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,59 m
Poids : 43 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : AB

Kilik

Age : 23
Lieu de naissance : inconnu (élevé au temple Ling-Sheng Su, empire Ming)
Taille : 1,67 m
Poids : 63 kg
Date de naissance : 9 février
Groupe sanguin : A

Chai Xianghua

Age : 20
Lieu de naissance : empire Ming, Pékin
Taille : 1,52 m
Poids : 46 kg.
Date de naissance : 2 Avril
Groupe sanguin : B

Maxi

Age : 28
Lieu de naissance : Shuri, royaume de Ryukyu.
Taille : 1,74 m
Poids : 57 kg.
Date de naissance : 1er mai
Groupe sanguin : O

Seong mi-na

Age : 23
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,62 m
Poids : 48 kg.
Date de naissance : 3 Novembre
Groupe sanguin : A

Hong Yun-seong

Age : 18
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,76 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 16 avril
Groupe sanguin : O

Talim

Age : 15
Lieu de naissance : village de la Déité du Vent, Asie du sud-est
Taille : 1,44 m
Poids : 42 kg
Date de naissance : 15 juin
Groupe sanguin : inconnu

Raphael Sorel

Age : 32
Lieu de naissance : Rouen, France
Taille : 1,78 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 27 Novembre
Groupe sanguin : A

Setsuka

Age : 24
Lieu de naissance : inconnu (élevé au japon)
Taille : 1,67 m
Poids : 52 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

Yoshimitsu

Age : inconnu

Lieu de naissance : inconnu (près du mont Fuji, Japon)
Taille : inconnue
Poids : inconnu
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

Rock (Nathaniel Adams)

Age : 42
Lieu de naissance : Londres empire britannique, élevé dans le nouveau monde.
Taille : 1,76 m
Poids : 85 kg
Date de naissance : 14 décembre
Groupe sanguin : inconnu

Sophitia Alexandra

Age : 25
Lieu de naissance : Athènes empire Ottoman
Taille : 1,68 m
Poids : inconnus (refuse de le donner)
Date de naissance : 12 Mars
Groupe sanguin : B

Cervantes de Leon

Age : 48 (ne vieillit plus)
Lieu de naissance : Valence, empire espagnol
Taille : 1,77 m
Poids : 80 Kg
Date de naissance : 1er janvier
Groupe sanguin : non applicable

Lizardman

Age : 36 (a pris cette apparence il y a 7 ans)
Lieu de naissance : Sparte empire Ottoman
Taille : 1,80 m
Poids : 86 kg
Date de naissance : 23juin
Groupe sanguin : non applicable.

Nouveaux personnages

Yoda (exclusif Xbox 360 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
Dark Vador (exclusif PS3 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
L'apprenti
Algol
Amy
Hilde von Krone

Personnages bonus

Scheherazade
Angol Fear
Shura
Ashlotte
Kamikirimusi

Comment débloquer les personnages

Algol

Complétez le mode histoire avec un personnage qui combat Algol comme boss de fin exemple : Mitsurugi, taki...

Amy

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Angol Fear

Battez-la dans le mode histoire en jouant avec Scheherazade, Dark vador (PS3), L'Apprenti, Algol, Kilik ou Zasalamel.

Ashlotte

Battez-la dans le mode histoire avec Talim, Angol Fear, Astaroth, Lizardman, Maxi ou Rock.

Cervantes de Leon

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Hong Yun-seong

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Kamikirimusi

Battez-la dans le mode histoire avec Cassandra ou Mitsurugi.

Lizardman (Aeon Calcos)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Rock (Nathaniel Adams)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Scheherazade

Battez-la dans le mode histoire avec Yoda, Nightmare, Voldo, Siegfried, Yoshimitsu...

Seong Mi-na

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Setsuka

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Shura

Battez-la dans le mode histoire avec Cervantes de Leon, Rapahel, Setsuka, ou Taki.

Sophitia Alexandra

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Talim

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

L'apprenti Starkiller

Complétez le mode arcade avec Yoda (Dark Vador PS3).

Yoshimitsu

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

Zasalamel

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

MODE HISTOIRE

Précisions

Dans le mode histoire chaque personnage passe par cinq niveaux. A chaque niveau, il peut combattre un ou plusieurs ennemis à la fois. Le personnage possède un allié ou plus qui l'aide pendant son périple. A la fin de chaque niveau, vous gagnerez de l'or en tant que récompense. Cet or vous permet d'acheter des armures, des armes et d'autres objets ainsi que quelques personnages supplémentaires. De nouveaux objets sont débloqués dans la boutique d'achat à chaque fin de partie. Ces achats s'effectuent dans le menu de création des personnages.

Yoda

Compétences : Poussée PV, Sprint départ A, Anti-sortie B

Niveau 1 : Visiteur

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
August
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Prémonition

Ennemis :
Kilik
Compétences : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule Contre attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 3 : l'abime

Ennemi :
Scheherazade
Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

L'Apprenti

Compétences : Invisible, Croc venin B, Impact auto B

Niveau 1 : Visiteur

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Talim
Compétence : Vitesse course+
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 2 : Rugissement

Ennemis :
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétences : Impact maître
Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti sortie S

Lizardman

Compétences : Poussée PV, Boost jauge d'âme A, augmentation jauge d'âme B

Allié : Lizardman (tous les niveaux)

Niveau 1 : L'arrivée

Ennemis :
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C

Niveau 2 : les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : la main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Sophitia

Compétence : Répulsion mystique, Soins impact, Boost jauge d'âme C

Allié : Azola (niveau 1)

Niveau 1 : Esclave de l'épée maudite

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegrune
Compétence : aucune

Niveau 2 : Hariti

Ennemis :
Tira
Compétence : double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, aimant

Niveau 4 : Point de non-retour

Ennemis :
Cassandre
Compétence : Renforcement horizontal

Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

Niveau 5 : Impatience

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Amy

Compétence : Poussée PV, Charisme, Croc venin A

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

Niveau 2 : Point de non-retour

Ennemis :
Cassandra
Compétence : Renforcement Horizontal
Rock
Compétence : Mise à terre

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Instigateur

Ennemis :
Revenant
Compétence : Annule-action
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Setsuka

Compétences : Niveau compétence +, Impact Edge, Croc venin B

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Ortlinde
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune

Niveau 2 : Lame de vengeance

Ennemis :
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Etre humain

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Mitsurugi

Compétences : Hyper mode, Attaque imparable auto B, Contre-attaque auto C

Niveau 1 : Vivre par l'épée

Ennemis :
Setsuka
Compétence : Impact auto C
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 2 : Démon de la capitale

Ennemis :
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant
Taki
Vitesse marche +

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 5 : Le sommet

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Cassandra

Compétences : Annule-action, Mise à terre, Annule contre-attaque C

Allié : Rock (niveau 2 et 3)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C

Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Le géant noir

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Helmwige
Compétence : aucune
Ortlinde
Compétence : aucune

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Vampirisme PV C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 5 : Résolution

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Raphael

Compétences : Hyper mode, Renforcement vertical, Boost jauge d'âme

Allié : Marienbard (niveaux 2, 3, 4, 5)

Niveau 1 : Seigneur de la nuit

Ennemis :
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Prémonition

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme

Niveau 4 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 5 : Soul Calibur épée des esprits

Ennemi :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Taki

Compétences : Invisible, Sprint départ C, Augmentation jauge d'âme B

Niveau 1 : Résurrection de fantôme

Ennemis :
Cervantes
Compétence : poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 2 : Le rassemblement

Ennemis :
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Ivy
Compétence : Contre attaque auto C
Sophitia
Compétence : récupération PV C

Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétence : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

Niveau 5 : Etre humain

Ennemi :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Siegfried

Compétences : Briseur de garde, Augmentation jauge d'âme B, Anti-prise auto B

Niveau 1 : Péché originel

Ennemis :
Frederick
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Revenant
Compétence : Annule-action
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

Niveau 2 : Les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Shadow
Compétence : Aimant

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade

Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Rédemption

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Sophitia
Récupération PV C

Niveau 5 : bataille prédestinée

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Nightmare

Compétences : Extra jauge d'âme, attaque imparable auto B, Dégâts de surface C

Allié : Tira (niveau 1, 2, 3, 4)

Niveau 1 : Invasion

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegfried
Compétence : aucune

Niveau 2 : Le festin des décharnés

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : coupe d'âmes

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 5 : Bataille prédestinée

Ennemi :
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Hilde

Compétences : Briseur de garde, Renforcement vertical, Anti-sortie

Allié : Gerhilde (niveau 1, 2)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Démons de la capitale

Ennemis :
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant

Niveau 3 : l'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Les suivant de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

Niveau 5 : Le chevalier Azur, Nightmare

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Maxi

Compétences : Hyper mode, Annule contre-attaque A, Force hystérique

Niveau 1 : Lame de vengeance

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Capitale démoniaque

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Azola
Compétence : Impact puissant

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Adieu

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins Impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Doppelgânger
Compétence : Extra jauge d'âme

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Voldo

Compétence : Annule-action, Contre-attaque auto C, Annule contre-attaque B

Allié : Shadow (niveau 1, 2, 3)

Niveau 1 : Invité indésirable

Ennemis :
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Impact maître

Niveau 2 : Le rassemblement

Ennemis :
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Waltraute
Compétence : aucune
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Le souhait du maître

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Tira

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts de surface A, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Solnhofen (niveau 1, 2, 3)

Niveau 1 : Invité indésirable

Ennemis :

Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétence : Impact maître

Niveau 2 : Résurrection de fantôme

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétence : Croc venin V, Anti-sortie B

Niveau 4 : Carnaval des âmes

Ennemis :
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 5 : Soul Calibur, épée des esprits

Ennemi :
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Xianghua

Compétences : Annule action, Renforcement horizontal, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Kilik (tous les niveaux)

Niveau 1 : Les suivants de l'épée maudite

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Revenant
Compétence : Annule action
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Maxi
Compétence : Alignement

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S.

Kilik

Compétences : Invisible, Impact puissant, Récupération jauge d'âme C

Allié : Xianghua (niveaux 1, 2)

Niveau 1 : Capitale démoniaque

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Waltraute
Compétence : aucune

Niveau 2 : Péché originel

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Xianglian
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk

Revenant
Compétence : Annule action

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Maxi
Compétence : Vampirisme

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Astaroth

Compétences : Briseur de garde, Force de l'esprit, Mise à terre

Allié : Helmwige (niveaux 2 et 3)

Niveau 1 : Massacre

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

Niveau 2 : Trahison

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte

Compétence : Contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Ressentiment

Ennemis :
Maxi
Compétence : Alignement
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Hilde
Compétence : Renforcement vertical

Niveau 5 : le monde entre ses mains

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Ivy

Compétences : Hyper mode, Charisme, Impact auto A

Niveau 1 : Démons de la capitale

Ennemis :
Azola
Compétences : Impact puissant
Dürer
Compétences : Répulsion mystique
Taki
Compétences : Vitesse marche +

Niveau 2 : Sang maudit

Ennemis :
Cervantes
Compétences : Poussée PV
Valmiro
Compétences : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétences : Pieds lents
Phantasm
Compétences : Pieds lents

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : en proie au péché

Ennemis :
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B

Hilde
Compétences : Renforcement vertical
Waltraute
Compétences : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Yun-Seong

Compétences : Annule action, Force de l'esprit, Sprint départ C

Allié : Seong Mi-Na (niveau 3, 4, 5)

Niveau 1 : Le cercle des damnés

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Sophitia
Compétence : Récupération

Niveau 3 : Démon égaré

Ennemi :
Kamikirimusi
Compétences : Croc Venin B, Anti-sortie B

Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

Seong Mi-Na

Compétences : Niveau compétence +, Récupération jauge d'âme B, Soins impact

Allié : Talim (niveaux 3,4)

Niveau 1 : le cercle des damnés

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Conviction inébranlable

Ennemis :
Talim
Compétence : Vitesse course +
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Impatience

Ennemis :
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Rock

Compétences : Répulsion mystique, Sprint départ A, Boost jauge d'âme C

Allié : Cassandra (niveaux 2 et 3)

Niveau 1 : Le rassemblement

Ennemis :
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

Niveau 2 : Le géant noir

Ennemis :
Helmwige
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : Contre-attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Rugissement

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Cervantes

Compétences : Invisible, Vampirisme PV C, Augmentation jauge d'âme C

Allié : Valmiro (niveaux 1, 2, 3, 4)

Niveau 1 : Démons de la capitale

Ennemis :
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C

Niveau 2 : Marche du seigneur démon

Ennemis :
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre attaque C

Niveau 3 : Lames jumelles à vif

Ennemi :
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 5 : le sommet

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Talim

Compétences : Récupération mystique, Soins impact, Vampirisme PV B

Niveau 1 : Changement

Ennemis :
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

Niveau 2 : Les suivants de l'épée maudite

Ennemis :
Tira

Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Niveau 3 : Avant-garde du culte

Ennemi :
Ashlotte
Compétences : Contre attaque auto C, Aimant

Niveau 4 : Instigateur

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Yoshimitsu

Compétences : Niveau compétence +, Dégâts de surface B, Dégâts jauge d'âme B

Allié : Ukon (tous les niveaux)

Niveau 1 : Prémonition

Ennemis :
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Grimgerde
Compétence : Aucune

Niveau 2 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 3 : L'abîme

Ennemi :
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

Niveau 4 : Désarroi opposé

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 5 : Algol

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Zasalamel

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts jauge d'âme A, Anti-prise auto B

Allié : Revenant (tous les niveaux)

Niveau 1 : Créature nocturne

Ennemis :
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

Niveau 2 : Désarroi opposé

Ennemis :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Invité indésirable

Ennemis :
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

Niveau 5 : Le monde entre ses mains

Ennemi :
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

Algol

Niveau 1 : Le rassemblement

Ennemis :
Kilik
Compétence : Soins Impact
Rock
Compétence : Mise à terre
Taki
Compétence : Vitesse marche +

Niveau 2 : Chevalier Azur

Ennemis :
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Niveau 3 : Mains du jugement

Ennemi :
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

Niveau 4 : Invité indésirable

Ennemis :
Zasalamel
Compétence : Hyper Mode
Arcturus
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique

Niveau 5 : Dernière clé

Ennemi :
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

ATTAQUES

Algol

Alnilam Wezen
Droite + X, X, Y

Suhail Sheratan
Droite, Bas, Bas-droite + X, Y, B

Thalathah Qarn
Droite + Y, Y, Y

Alshain Najm
Droite, Bas, Bas-droite, Y

Eltanin Nath(l'oeil menaçant)
Droite + X + Y

Marfic Eltanin Nath
Bas + X + B, pendant le coup maintenir X + Y

Nath Tawr
Bas-droite + Y ou Haut-droite + Y

Sham Gienah
Droite + X + Y

Albali Alkes
Droite, Droite + X + A

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Qamar I'klil

Qamar I'klil
Gauche, Demi cercle bas, Droite

I'klil Akrab
X

I'klil Uf'uwan
Y

I'klil Shams

B

Thuban Algieba Nath
X + Y

Thuban Algieba Nath
(maintenir les touches) X + Y

Alnair Zubra
Y + B

Amy

Graceful Cutter
Bas-gauche + X

Triple Botta in Tempo
Droite + Y, Y, Y

Decussate Strike
Bas-droite + Y, X

Helm Splitter
Droite + Y, Y

Bella Donna
Bas-gauche + B, X

Soaring Flutter
Tenir Bas-droite OU Tenir Haut-droite + Y

High Arc
X + Y en bougeant

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Amaryllis

Amaryllis
Bas, Bas, Droite, Droite

Scarlet Night
X

Stocatta Slicer
Y, Y, Y (rapidement)

Amaryllis Spiral
B, X

Frigid Moon
B, B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Biondetta Parry

Biondetta Parry
X + Y

Aurora Talon
X

Hidden Thorn
Y

Silent Sweep
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Lilith Parry

Lilith Parry
Y + B

Arctic Night
X

Frost Blade
Y

Night Toe Kick
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Crest Form

Crest Form
X + B

Heel Cutter
X

Vermillion Fang
Y

Soaring Dance
B

Angol Fear

Whirling Fangs
X, X, Y

Strangling Slash
Bas-droite, X

Thrusting Fang
Droite, Y, Y

Check Mate
Gauche, B, Y

Double Hilt

Droite, Y + B

Lightning Fang
Bas-gauche, Y (en se couchant)

Liquid Rising
Bas-gauche, B, B

Lightning Thrust
Tenir Droite, Y

Ashlotte

Dark Tamer
Bas-droite + B, X

Titan Ax
X + Y

Hades Cannon
Maintenir Haut + Y

Bull Rush
Maintenir Droite + B

Wicked Judgement
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

Attaques spéciales

Malstrom Divide
X + A

Hades Destroyer
Y + A

Beat Down
Projection vers la gauche

On Silent Wings
Projection vers la droite

Death Crush
Projection vers l'arrière

Plunging Crush
Bas-droite + X + A

Flood of Lava
Bas-droite + Y + A

Bludgeoning Crush
Bas + X + A

Wicked Judgement

Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

Flight of the Wicked
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + Y + A

Wrath of the Damned
X + A

Titan Bomb
Haut, Bas + Y + A

Brutal Grasp
Bas-gauche + X + A

Wrath of the Damned
Bas + Y + B, X + A

Burial
Bas + X + B

Astaroth

Dark Tamer
Bas-droite + B, X

Titan Ax
X + Y

Hades Cannon
Maintenir Haut + Y

Bull Rush
Maintenir Droite + B

Wicked Judgement
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

Attaques spéciales

Malstrom Divide
X + A

Hades Destroyer
Y + A

Beat Down
Projection vers la gauche

On Silent Wings
Projection vers la droite

Death Crush
Projection vers l'arrière

Plunging Crush

Bas-droite + X + A

Flood of Lava
Bas-droite + Y + A

Bludgeoning Crush
Bas + X + A

Wicked Judgement
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

Flight of the Wicked
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + Y + A

Wrath of the Damned
X + A

Titan Bomb
Haut, Bas + Y + A

Brutal Grasp
Bas-gauche + X + A

Wrath of the Damned
Bas + Y + B, X + A

Burial
Bas + X + B

Cassandra

Undertow
Bas-gauche + X

Shield Buster
Gauche + Y, Y, X

Seraphim Heel
Bas-gauche + B

Angel Snipe
Maintenir Droite + X

Rothion Mauler
Maintenir Bas-droite + Y OU Maintenir Haut-droite + Y

Hip Bomber
Maintenir Gauche + Y + B

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Angel Step

Angel Step
Bas, Bas, Droite, Droite

Luminance
X, Y

Angel's Exile
Y

Angelic Gust
Maintenir Y

Tornado Feint
B

Angel Sidestep
Haut OU Bas

Luminance Fall
Haut, X, Y OU Bas, X, Y

Guardian Wings
Haut, Y, X, X OU Bas, Y, X, X

Fallen Angel
Haut, B, Y OU Bas, B, Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Angelic Twirl

Angelic Twirl
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Luminance Fall
Haut, X, Y OU Bas, X, Y

Angel's Exile
Y

Angelic Gust
Maintenir Y

Tornado Feint
B

Cervantes

Wave Break
Bas-gauche + X

Cannonball Lifter
Bas-droite + Y

Bloody Hilt Kick
Gauche + Y, B

Scissor Wave
Bas-droite + X + Y

Flying Dutchman
X + Y, Y, Y, Y (en étant accroupi)

Law of Pirates
Y, Y (en se relevant)

Lagging Wave
Droite + X

Bile Lunges
Droite + Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Dread Charge

Dread Charge
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Dread Slash
X

Geo Da Ray
Y

Geo Da Ray 2
Haut + Y OU Bas + Y

Geo Da Ray (Conclusion)
Y, Bas, Haut + Y

Rolling Slapper
B

Tornado Swell
Y + B

Anchor Whirlpool
X + B

Dark Flame
Droite

Dark Flame Pressure
Droite, Y + B

Dark Vador

Attaques spéciales

Mustafar Tide
Gauche, X, X

Imperial Buster
Droite, Y, Y

Hilt Strike
Bas-gauche, Y, X

Imperial Rise
Maintenir Droite, Y

Dark Splitter
Maintenir Bas, Y OU Haut, Y

Force Impact
X + Y

Sith Impale
Bas-droite, Y + B

Force Hang Saber Strike
Gauche, Y + X OU Droite, Y + X (adversaire au sol)

Force Grip Y + A, X + Y

Hilde

Raging Volcano
Droite + X, B

Lightning Horn
Droite + Y, Y, Y

White Torch
Bas-droite + Y, X

Double Kick
Bas-gauche + B, B

Fire Strike
Bas + X + B

Noble Heart
Maintenir Bas-droite + B OU Haut-droite + B

Fire Heel
Maintenir Haut + B, X OU Bas + B, X

Thunder Wolf
Maintenir Droite + X + Y

Attaques spéciales

Mystic Star
X

Moonlit Dance
Y

Dragon Breath

X (en étant accroupi)

Siren's Call
Y (en étant accroupi)

Ivy

Coiled Stance

Reveal Thyself
Y + B

Know Thyself
X + B

Intertwined Destinies
Droite + X, B

Venom Lash
Bas, Bas-gauche, Gauche + Y

Force Pledge
Maintenir Bas-droite, Y OU Haut-droite, Y

Sword Stance

Piercing Madness
Droite + Maintenir Y

Royal Huntress
Bas + X + B

Dark Wings
Maintenir Droite + X

Whip Stance

Rushing Raven
Droite + Y

Raging Gnome
Maintenir Droite + X + Y

Summon Suffering
Bas-gauche, Bas, Bas-droite, Droite, Bas-gauche, Haut-gauche, Bas-droite + Y + A

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Serpent's Embrace Sword Stance

Serpent's Embrace (Sword Stance)
Y + B

Wind Embrace

X, Bas (pendant le coup), Bas-droite, Droite + X

Mistress' Justice
Y, Y, Y

Howling Spirits
Y, Droite + Y, Gauche + Y, Droite + Y, Gauche + Y

Charging Serpent
B, Droite, B

Released Souls
X + Y

Stinging Souls
Y + B

Stinging Souls 2
Droite + Y + B

Stinging Souls 3
Gauche + Y + B

Lamenting Tail
X + B

Kamikirimusi

Right Slasher
Maintenir Droite + X

Rook Splitter
Maintenir Haut + Y OU Bas + Y

Shadow Slicer (Grim Stride)
Bas-gauche + X, Droite

Ether Splitter (Grim Stride)
Maintenir Bas-droite + Y, Droite OU Haut-droite + Y, Droite

Death Smash (Night Side Stance)
Bas-droite + Maintenir Y

Night Side Stance
Y + B

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Grim Stride

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

Grim Fang

X

Grim Launcher
Y

Grim Launcher (Night Side Stance)
Maintenir Y

Grim Launcher (Grim Stride)
Y, Droite

Soul Wave
X + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Night Side Stance

Night Side Stance
Y + B en étant debout ou accroupi

Cannonball Feint
X

Cannonball Feint 2
Maintenir X

Phantom Impact
Y

Skull Chopper
Y, X

Night Front Kick
A

Phantom Splitter
X + Y

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

Kilik

Bo Rush Combo
X, X, Y

Raging Phoenix Combo
Droite + X, X, X

Twin Bo Upper
Bas-droite + Y, Y

Dragon Glide Bo
Maintenir Droite + X, X

Raven Slaughter

Maintenir Haut + Y OU Bas + Y

Absolute Truth
Bas + Maintenir Y + Maintenir B

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Monument

Monument
Bas, Bas, Droite, Droite

Circular Strike
X

Retreating Hilt
Y

Scythe
B

Heaven Monument
X + Y

Heaven Monument Fall
X + Y, B

Festival of the Damned
X + A, Gauche, Droite + X, Gauche, Demi cercle bas, Droite + Y

Festival of the Dead
X + A, Gauche, Droite + X

Monument Sidestep
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Back Parry

Back Parry
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Parry Sweeper
X

Parry Bolt
Y

Parry Kick
B

L'apprenti

Apprentice Combo
X, X, Y

Storm Breaker
Droite, Y, Y, B

Triple Kick
Bas, B, Y

Force Blast
Bas, X + Y

Force Wave Combo
Maintenir Droite, X + Y

Force Blast Combo
Maintenir Bas-droite, Y, Y OU Maintenir Haut-droite, Y, Y

Galatic Breaker
Maintenir Droite, X + Y, Y

Force Lightning
Maintenir Gauche, X + Y

Attaques spéciales

Force Levitation
X + B

Levitation Combo
X, X, Y, Y

Aerial Sober Throw
X, X, X + Y

Star Raid Lightning
Y + B

Lizardman

Extrusive Head Butt Bas-gauche, X, B

Mezentius Style Head Butt Y + B

Camilla Style Romper Twister B, B, B (en se levant)

Grit Draft Maintenir Droite, X

Mezentius Style Sinker Spin Kick Bas-gauche, Maintenir B

Killing Bite Maintenir Gauche, Maintenir B

Mezentius Style Reptile Rumble Bas, Bas-gauche, Gauche, Y + A

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Crawling

Crawling
Bas, Bas, Droite, Droite

Sidewinder
X

Rising Revenge
Y

Scale Ram
B

Scale Shield
Y, Y

Rolling Revenge
Y, B

Bone Crusher
X + B, Y

Maxi

Serpent's Pleasure
X + Y

Striking Snake
Maintenir Bas-droite + X OU Maintenir Haut-droite + X

Dragon Cannon
Maintenir Droite + Y + B

Nunchaku Slap (Fury Kicks)
Droite + X, B, B

Venom Fangs (Wing Sobat)
Y, Y, Y, B

Snake Kiss (Star Gale)
Gauche + Y, B

Twin Snakes (Wavering Light)
X, X, Y + B

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Right Outer

Right Outer
Bas + X + B

Dragon Bite (Behind Lower)
X

Dragon Bite
X, B

Dragon Bite (Maintenir)
X, Maintenir B

Black Serpent
Y

Dragon Twister
B, X

Falling Dragon
B, Bas + X

Dragon Shadow
B, Y

Dragon Pounce
B, B

Dragon Pounce (hold)
B, Maintenir B

Double Right Outer
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Left Outer

Left Outer
Gauche + Y

Bloody Cross
X + B

Wing Slice
Y

Wing Sobat
Y, B

Star Gale
B

Double Left Outer
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Left Inner

Left Inner
X + B

Serpent's Desire (Behind Lower)
X, X

Serpent's Desire
X, X, Y

Serpent's Desire
(Maintenir) X, X, Maintenir Y

Canyon Carve
Y

Canyon Carve
(Maintenir) Maintenir Y

Wheel Kick
B

Double Left Inner
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Right Cross

Right Cross
X, X

Tiger Pounce
X

Raging Ocean
X, X (rapidement)

Striking Fear
X, Y (rapidement)

Double Hammer
Y

Dragon Star
B, B, B

Double Right Cross
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Behind Lower

Behind Lower
Gauche + X

Water Cutter
X

Nunchaku Lick
Y

Fury Kicks
B, B

Double Behind Lower

Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wavering Light

Wavering Light
Bas + X + B, Y + B

Shin Breaker
X

Wavering Dream
Y, Y, X

Black Lotus
B

Mitsurugi

Stalk Reaper
Bas, B, Y

Sudden Gale
Droite, X

Divine Tale
Haut, Droite, Y OU Bas, Droite, Y

Drawn Breath (position de la Brume)
Gauche, X

Hell Divide (position de la Brume)
Gauche, Y

Water Parting Thrust (position de la Brume)
B, Y

Reaver (position de la Relique)
Droite + X

Fire Brand (position de la Relique)
Y

Combo
Bas-droite, Y, Bas, Bas-droite, Droite, Y

Combo (position de la Brume)
X + Y, Bas-droite + X, Maintenir Droite, Droite + X + Y

Attaques spéciales

Full Moon Death
Droite, Demi cercle bas, Gauche + Y

Full Moon Death (Double)
Droite, Demi cercle bas, Gauche + Y, Droite, Demi cercle bas, Gauche

Full Moon Disembowel
Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Relic

Relic Gauche + Y + B

Parting Arc
X

Parting Arc (Mist)
Maintenir X

Fire Brand
Y

Relic Low Kick
Maintenir B

Fire Cannon
X + Y

Cannon Divide
Maintenir X + Y

Blazing Steel
Maintenir X + Y

Mist
Y + B

False Purification
X + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Mist

Mist
Droite + Y + B

Full Moon Divide
X

Wind Stitch
Y,Y,Y

Wind Stitch (Relic)
Y, Y, Maintenir Y

Wind Torture
Y, Gauche + Y

Mist Pursuit

Y, B

Heavenly Dance
Droite + Y, Y

Heavenly Dance (Relic)
Droite + Maintenir Y

Purifying Thrust
Gauche + Y

Dividing Thrust
Gauche + Y, Droite

Water Parting Thrust
B, Y

Divide
X + Y

Relic
Y + B

Lion Clutch
X + A

Korefuji
Y + A

Nightmare

Right Slasher
Maintenir Droite + X

Rook Splitter
Maintenir Haut + Y OU Bas + Y

Shadow Slicer (Grim Stride)
Bas-gauche + X, Droite

Ether Splitter (Grim Stride)
Maintenir Bas-droite + Y, Droite OU Haut-droite + Y, Droite

Death Smash (Night Side Stance)
Bas-droite + Maintenir Y

Night Side Stance
Y + B

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Grim Stride

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

Grim Fang
X

Grim Launcher
Y

Grim Launcher (Night Side Stance)
Maintenir Y

Grim Launcher (Grim Stride)
Y, Droite

Soul Wave
X + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Night Side Stance

Night Side Stance
Y + B en étant debout ou accroupi

Cannonball Feint
X

Cannonball Feint 2
Maintenir X

Phantom Impact
Y

Skull Chopper
Y, X

Night Front Kick
A

Phantom Splitter
X + Y

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

Raphael

Quick Botta
Droite + Y, Y, Y

Affondo Fendante
Bas, Bas-droite, Droite, Y

Pirouette Sweep
Bas-gauche, B

Crimson Moon
Maintenir Bas-droite + B, Y OU Maintenir Haut-droite + B, Y

Broken Thrust (Préparation)
Bas-droite + Maintenir Y

Wicked Thrust (Préparation)
Gauche + Maintenir Y

Rapid Assault (pendant une Préparation)
Y, Y, Y, Y

Repost Thrust (pendant une Préparation)
X + Y

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Vurkolak Envelopment

Vurkolak Envelopment
Y + B

Howling Wolf
X

Midnight Stocatta Crescendo
Y, Y

Pirouette Kick
B

Mermet de Vec
X + A OU Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Preparation

Preparation
Bas-droite + Maintenir Y

Ebony Stock
X

Rapid Assault
Y, Y, Y, Y

Dark Stinger Crescendo
B, B

Repost Thrust
X + Y

Strigoii Envelopment
Y + B

Shadow Evade Alpha
Bas

Bloody Slicer

Bas + X

Assault Blade
Bas + Y

Assault Blade (hold)
Bas + Maintenir Y

Hemlock Kick
Bas + B

Bloody Assault
Bas, Bas + X

Bloody Terror
Bas, Bas + Y

Bella Donna Kick
Bas, Bas + B

Rock

Wild Tusk
Gauche, Y

Wild Tusk
Gauche, Y

Storm Gust
X + Y

Horizontal Sweep Kick
Bas, X + B

Shoulder Tackle
Bas-droite, B (en étant accroupi)

Spike Hammer
Maintenir Droite, Y

Falling Moon
Droite, Bas-droite, Bas, Bas-gauche, Gauche, Y + A

Double Slams
Bas-droite, Y + A (quand adversaire à terre)

Scheherazade

Graceful Cutter
Bas-gauche + X

Triple Botta in Tempo
Droite + Y, Y, Y

Decussate Strike

Bas-droite + Y, X

Helm Splitter
Droite + Y, Y

Bella Donna
Bas-gauche + B, X

Soaring Flutter
Tenir Bas-droite OU Tenir Haut-droite + Y

High Arc
X + Y en bougeant

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Amaryllis

Amaryllis
Bas, Bas, Droite, Droite

Scarlet Night
X

Stocatta Slicer
Y, Y, Y (rapidement)

Amaryllis Spiral
B, X

Frigid Moon
B, B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Biondetta Parry

Biondetta Parry
X + Y

Aurora Talon
X

Hidden Thorn
Y

Silent Sweep
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Lilith Parry

Lilith Parry
Y + B

Arctic Night
X

Frost Blade
Y

Night Toe Kick
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Crest Form

Crest Form
X + B

Heel Cutter
X

Vermillion Fang
Y

Soaring Dance
B

Seong Mi-Na

Whirling Fangs
X, X, Y

Strangling Slash
Bas-droite, X

Thrusting Fang
Droite, Y, Y

Check Mate
Gauche, B, Y

Double Hilt
Droite, Y + B

Lightning Fang
Bas-gauche, Y (en se couchant)

Liquid Rising
Bas-gauche, B, B

Lightning Thrust
Tenir Droite, Y

Setsuka

Tousled Hair Slash
Droite, X, X

Sakura Air Combo
Bas-gauche, X, X, X

Winter Funeral

Y, X

Reverse Blade
Bas-gauche, Y, Y

Shade Buster
Bas-droite, X, Y (en étant accroupi)

Shade Thrust
Bas-droite, Triangle, Triangle (en étant accroupi)

Willow Splitter
Maintenir Droite, X

Rising Crescent
Maintenir Bas-droite, Y OU Haut-droite, Y

Crimson Death
Bas, Bas, Gauche, Gauche, Y + A

Attaques spéciales

Twilight Haze
Bas, Bas, Droite, Droite

Dawn Haze
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Shura

Wave Break
Bas-gauche + X

Cannonball Lifter
Bas-droite + Y

Bloody Hilt Kick
Gauche + Y, B

Scissor Wave
Bas-droite + X + Y

Flying Dutchman
X + Y, Y, Y, Y (en étant accroupi)

Law of Pirates
Y, Y (en se relevant)

Lagging Wave
Droite + X

Bile Lunges
Droite + Y

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Dread Charge

Dread Charge
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Dread Slash
X

Geo Da Ray
Y

Geo Da Ray 2
Haut + Y OU Bas + Y

Geo Da Ray (Conclusion)
Y, Bas, Haut + Y

Rolling Slapper
B

Tornado Swell
Y + B

Anchor Whirlpool
X + B

Dark Flame
Droite

Dark Flame Pressure
Droite, Y + B

Siegfried

Double Grounder Beta
Bas-gauche + X, X

Rook Splitter
Maintenir Droite + Y

Maelstrom
X, X (en se relevant)

Sky Splitter
Bas-droite, Maintenir Y

Rising Hilt
Maintenir Y (en se relevant)

Terror Slap
X + Y (pendant Chief Hold)

Over Toss
Y + A (en étant accroupi)

Combo Maintenir
Y (en se relevant), B (pendant Chief Hold)

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Base Hold

Base Hold
Y + B

Reborn Slasher
X

Reborn Kaiser
Y

Reborn Basher
B

Reborn Basher (Maintenir)
Maintenir B

Landing Slasher
X + Y

Landing Slasher (Reverse Side Hold)
X + Y, A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Reverse Side Hold

Reverse Side Hold
Droite + Y + B

Geist Slasher
X

Geist Slasher (Base Hold)
Maintenir X

Geist Strike Y

Geist Spinning Low Kick
B

Geist Spinning Low Kick (Reverse Side Hold)
Maintenir B

Double Reverse Side Hold
Maintenir Droite + Y + B

Chief Hold

Chief Hold
Bas + Y + B

Terror Circular
X

Terror Circular (Side Hold)
Maintenir X

Terror Stomper
Y

Terror Stomper(Hold)
Maintenir Y

Knee Kick Rush
B, B

Knee Kick Stomper
B, Y

Knee Kick Stomper (Base Hold)
B, Maintenir Y

Terror Slap
X + Y

Chief Hold (Double)
Bas + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Side Hold

Side Hold
Gauche + Y + B

Double Grounder Beta
X, X

Double Grounder Beta (Reverse)
Maintenir X

Reaver
Y

Reaver (Base Hold)
Maintenir Y

High Kick Beta
B

Fiend Shatter
X + Y

Sophitia

Sword Shower
Gauche + Y

Tornado Low Kick
Bas-gauche + B

Shield Rush
Maintenir Bas + X

Silent Stream
Maintenir Bas-gauche + X, X OU Haut-gauche + X, X

Olympus Cannon
Maintenir Droite + Y

Heaven's Arch
Droite, Droite + X + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Angel Step

Angel Step
Bas, Bas, Droite, Droite

Angel Satellite
X, X

Angel's Strike
Y

Painful Fate
Y, Droite (pendant l'impact)

Holy Arrow Kick
B

Angel Step Sidestep
Haut OU Bas

Angel Step Satellite
Haut + X, X OU Bas + X, X

Jet Stream Rush
Haut + Y, X, Y OU Bas + Y, X, Y

Holy Crest Kick
Haut, B OU Bas, B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Twin Angel Step

Twin Angel Step
Bas, Bas-droite, Droite (x2)

Seraphim Blade
X, X

Seraphim's Strike
Y

Painful Fate
Y, Droite (pendant l'impact)

Angel Arc
Y, Droite (pendant l'impact)

Tornado Feint
B

Twin Angel Step Sidestep
Haut OU Bas

Taki

Shadow Ripper
X, X, Y

Ninja Cannon: Double
Gauche + Gâchette gauche, Y

Assassin's Revenge
Maintenir Droite + Y, X (pendant l'impact)

Assassin's Secret (Possession)
Bas-droite, Y, B, Bas, Bas-gauche, Gauche

Lightning Scroll (Possession)
Bas-gauche, Y, X, Bas, Bas-gauche, Gauche

Possession Strike B (pendant une possession)

Hover Falcon
X (pendant Hover)

Crossing the Cliff
Droite, Droite, Y + A

Combo Gâchette
Gauche, Bas-droite, Maintenir Bas-droite, Y

Attaques spéciales

Stalker
Gâchette droite

Stalker
Droite, Gâchette droite

Stalker
Haut, Gâchette droite OU Bas, Gâchette droite

Stalker Blade
Gâchette droite, X

Stalker Thunder

Gâchette droite, Y

Stalker Tree Spirit
Gâchette droite, B

Stalker Drop
Gâchette droite, Y + A

Reverse Stalker Drop
Gâchette droite, Y + A

Stalker (Wind Roll 1)
X + B, Y + B

Stalker (Reverse Mill)
X + B, Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Roll 1

Wind Roll 1
Y + B

Fan Dance
X

Wind Death Sault
Y, Y, Y

Wind Stealing Rush
Y, B, press Y during hit

Wind Stealth Launch
B

Bow Breaker
X + A

Return of the Sun
Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Roll 2

Wind Roll 2
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Wind Roll 2 (Possession)
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Wind Roll 2 (Wind Roll 1)
Y + B

Wind Roll 2 (Wind Roll 2)
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Wind Roll 2 (Reverse Mill)

Gauche + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Reverse Mill

Reverse Mill
Y + B, Y + B

Weaving Blades
X

Assassin's Feather
Y

Reverse Lightning
B

Reverse Mill (Wind Roll 1)
Y + B

Reverse Mill (Wind Roll 2)
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Possession

Possession
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Possession Step
Haut OU Bas

Possession Rush
Droite, Droite

Possession Quake
X

Dream Scroll
Y

Possession Strike
B

Dragon Wheel
Haut + B

Wind Stalker (Possession)
Y + B

Silent Mist
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Hover
Bas, Bas, Droite, Droite

Hover Falcon
X (pendant Hover)

Hover Lightning
Y (pendant Hover)

Talim

Air Blade Thrust
Gauche, Y, Y

Blade Cyclone
Maintenir Haut-droite, X OU Bas-droite, X

Paayon Thrust
Maintenir Droite, Y

Rapid Espada
X, X, Droite, Y, X, Haut OU X, X, Droite, Y, X, Bas

Spinning Low Hiwa
Bas-gauche, X, Haut OU Bas-gauche, X, Bas

Gust Slicer
Bas-droite, Y, X, Haut OU Bas-droite, Y, X, Bas

Flowing Gale Hook
Maintenir Droite, X, Droite

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Charmer

Wind Charmer
Haut, Y + B

Turning Kali Strikes
X, X, Y

Turning Kali Strikes
X, X, Haut OU X, X, Bas

Baraw Strikes
Y, Y

Twirling Wind
B

Tuhod Strike
X + B

Tagga
X + A OU Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Sault

Wind Sault

Droite, Y + B

Double Inwardi
X

Double Inwardi
X, Haut OU X, Bas

Swift Leap
Y

Layout
B

Rolling Storm
X + Y

Double Bartikal
Y + B

Reversing Wind
X + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Leap

Wind Leap
Gauche, Y + B

Swooping Blade
X

Paayon Thrust
Y

Leaping Double Sipa
B

Whirlwind Hambalos
X + Y

Whirlwind Hambalos
X + Y, A

Tira

Low Swoop
Bas-gauche + X

Piercing Talon Strike
Gauche + B, Y

Flageolette Fin
Maintenir Droite + X, X

Bremem Fortissimo

Maintenir Gauche + B

Gestopft Madness
Maintenir X + Maintenir B

Shriek Noise
Droite + X, X, X, X

Oratorio Halcyon
Gauche + Y, Y, Y

Chattering Pinion
Maintenir Gauche + X

Hiisi Baroque
Maintenir Droite + Y

Hell's Barkarole
Maintenir Droite + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Updraft Haut

Updraft
Haut + Y + B

Diving Wing Flap
X

Diving Talon Thrust
Y

Claw Dive
B

Voldo

Blind Crescent
Droite, Y, Y

Hell Claw
Gauche, Y, X

Demon Elbow
Maintenir Droite, Y

Faceless Wheel
Bas, Y, Maintenir B (en tournant le dos à l'adversaire)

Blind Assault
Maintenir Droite, B (en tournant le dos à l'adversaire)

Single Flap
Maintenir Gauche, Maintenir B (en tournant le dos à l'adversaire)

Mantis Crawl

Bas, Y + B

Xianghua

Angry Shui Shain
Bas-droite + X, B

Shan Kick
Gauche + B

Striking Lian Hua
Maintenir Droite + X

Vengeful Lian Hua
Maintenir Gauche + Y

Beautiful Rhythm
X, Maintenir X

Twin Rhythm
Bas-gauche + Maintenir Y

Twisting Lotus Flow
Bas, Bas-gauche, Gauche + Y + A, Gauche, Bas-gauche, Bas + Y

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Silent Xia Sheng

Silent Xia Sheng
Maintenir X + Maintenir B

Splitting Mist
X

Waterfall
Y

Rising Cloud
B

Feng Xia Taunt (Earth)
B + A

Raging Wind
X + A

Yoda

Ataru Windmill
Bas-droite, Y, Y

Swing Kick
Gauche, B

Ataru Combo
X + Y, Y

Whirlwind Strike
Maintenir Haut, X OU Maintenir Bas, X

Tector Shake
Haut, Bas, Y + A

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Forward Flip

Forward Flip
Maintenir Droite, B

Ataru Combo
X, X

Ataru Combo
Y, Y

Aerial Kick
X + Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Horizontal Flip

Horizontal Flip
Maintenir Bas, B

Whirlwind Strike
X

Twirling Divide
Y

Side Levitation
Kick X + Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Back Flip

Back Flip
Maintenir Gauche, B

Jedi Master Combo
X, Y

Aerial Divide
Y

Levitation Kick
X + Y

Yoshimitsu

Golden Shrine
Bas-droite, X, Y

Door Knocker
Droite, X + Y, Y, Y, Y

Double Blade
Bas-droite, Y + B, Y

Lunging Sweep
Bas-droite, B (en étant accroupi)

Passing Light
Maintenir Droite, Maintenir Y

Intimidation
Droite, Y + B

Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Flea

Flea
Y + B

Rolling Spark
X

Skull Splitter
Y

Skull Splitter (Maintenir)
Maintenir Y

Rising Flea
B

Dead Flea
Maintenir B

Mine Spark
X + Y

Flea Roll
Y + B

Flea Digger
Bas, X + B

Flea Hop (Haute)
Haut-gauche, X + B OU Haut, X + B OU Haut-droite, X + B

Flea Hop (Basse)

Gauche, X + B OU Droite, X + B

Flea Rush
Droite, Droite

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Intimidation

Intimidation
Droite, Y + B

Dark Cross
X

Ashura Blade
Y

Whirlwind
B

Whirlwind (Preparation)
Maintenir B

Preparation
Maintenir Y + B

Broken Promise
X

Perilous Spirit
Y, B

Back Handspring
B

Divine Truth
X + Y, X, OU X + Y, Y

Suicide Preparation
X + B

Manji Blood Petals
X + B, X, X, X, X

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Meditation

Meditation
Bas, Y + B

Warp Rolling Shark
X

Warp Moon Slayer
Y

Warp Kangaroo
B

Extermination
X + Y

Raging Kneel
Droite, X + Y

Warp
Bas, X + Y

Healing
Maintenir Bas, Maintenir Y + B

No Fear
X + B

No Fear (Maintenir)
Maintenir X + B

Manji Blood Star
X + B, X

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Dragonfly
Haut, Y + B

Flag Slap
X

Mt. Oni
Y

Autumn Sweeper
B

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Super Dragonfly

Super Dragonfly
Haut, Y + B

Super Dragonfly
Haut, Y + B

Mt. Devil Divider
Y

Acrobatic Bliss
B, B

Spinning Fall
Y + B

Daruama Drop
Bas, Y + B

Paradise Death
X + B

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Yun-Seong

Avenging Claws
Droite + Y, Y

Steel Tiger Kick
Droite + Y, B

Ragged Fangs
B, B, Y

Rising Claws
Bas, Bas-droite, Droite + B, B

Tempest Kick
Maintenir Haut-droite + X, B OU Maintenir Bas-droite + X, B

Dancing Dragon (Crane)
Bas + Y, B

Fluttering Crane Kick (Crane)
Bas-droite + Maintenir B

Magnificent Heavens (Crane)
Maintenir Haut-droite + Maintenir Y OU Maintenir Bas-droite + Maintenir Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Crane

Crane
Y + B

Circling Wing
X

Crown Strike
Y

Rising Kick
B

Crane Shredder
Bas + B, B

Rising Blade Kick
Haut + B

Stone Cleaver
X + Y

Stone Cleaver (Maintenir)
Maintenir X + Maintenir Y

Coiling Viper Thrust
Y + B

Leg Sweep
X + B

Crane Flip
Y + B (en ne faisant pas face à l'adversaire)

Crane Flip
(Maintenir) Maintenir Y + Maintenir B (en ne faisant pas face à l'adversaire)

Zasalamel

Damnation of Ereshkigal
Droite, X, Y

Judgement of Nergal
Gauche, X, pendant le coup Y, Haut OU Bas, X

Marduk's Scythe of Conviction
Bas-gauche, Y, Y, X

Enkidu's Bravery
Droite, B, Y

Shamhat's Allure
B (en étant accroupi)

Nergal's Talon
Maintenir Droite, Y, Y

Prayer to Belit-ili
Maintenir Gauche, Y, Gauche

Wrath of Tiamat
Droite, X + Y

TOUR DES ÂMES PERDUES (TRÉSORS)

Sont répertoriées ici les conditions nécessaires pour obtenir les trésors des 60 étages du mode Tour des âmes perdues. Il s'agit d'accessoires divers que vous pourrez équiper dans le mode Création de personnages.

Etage 01

Remporter le combat sans subir de dégâts.

Etage 02

Ne pas faire de Ring Out.

Etage 03

Changer de personnage plus de 2 fois.

Etage 04

Effectuer 3 projections.

Etage 05

Sortir l'adversaire avec un Ring Out.

Etage 06

Projeter l'adversaire.

Etage 07

Gagner sans manquer une seule attaque.

Etage 08

Changer deux fois de personnage.

Etage 09

Parer trois attaques consécutives.

Etage 10

Parer 10 attaques consécutives.

Etage 11

Vaincre tous les adversaires avec un Critical Finish.

Etage 12

Sortir tous les adversaires avec un Ring Out.

Etage 13

Détruire tous les murs.

Etage 14

Réussir plus de 3 Guard Impact.

Etage 15

Gagner en faisant uniquement des projections (A+G).

Etage 16

Gagner quand il n'y a plus que 0 au compteur de temps.

Etage 17

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

Etage 18

Se placer dans chacun des coins de l'arène.

Etage 19

Changer de personnage plus de 5 fois.

Etage 20

Gagner en terminant par un Critical Finish.

Etage 21

Se jeter volontairement hors de l'arène.

Etage 22

Réussir plus de 4 contres.

Etage 23

Parer plus de 3 attaques consécutives.

Etage 24

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

Etage 25

Projeter l'adversaire plus de 5 fois.

Etage 26

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

Etage 27

Gagner sans subir de dégâts.

Etage 28

L'adversaire doit parer un Guard Break au moins 2 fois.

Etage 29

Changer de personnage plus de 5 fois.

Etage 30

Gagner sans se mettre en garde.

Etage 31

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

Etage 32

Effectuer une projection basse.

Etage 33

Effectuer 3 projections.

Etage 34

Effectuer plus de 3 Gaurd Impact.

Etage 35

Gagner sans changer de personnage.

Etage 36

Gagner quand il ne reste plus que 0 au compteur de temps.

Etage 37

Vaincre tous les adversaire avec des Critical Finish.

Etage 38

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

Etage 39

Gagner sans changer de position.

Etage 40

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

Etage 41

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

Etage 42

Gagner sans laisser le temps à l'adversaire d'utiliser une capacité.

Etage 43

Effectuer une projection dans le dos.

Etage 44

Ne pas faire de Ring Out.

Etage 45

Gagner sans utiliser aucune capacité.

Etage 46

Gagner sans utiliser aucune capacité.

Etage 47

Effectuer 5 projections.

Etage 48

Gagner avec un personnage ayant la capacité Invisible.

Etage 49

Gagner sans rater aucune attaque.

Etage 50

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

Etage 51

Réussir plus de 4 contres.

Etage 52

Gagner avec un Critical Finish.

Etage 53

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

Etage 54

Détruire tous les murs de l'arène.

Etage 55

Effectuer 3 projections.

Etage 56

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

Etage 57

Se jeter volontairement hors de l'arène.

Etage 58

Gagner sans équiper aucune capacité.

Etage 59

Parer plus de 10 attaques consécutives.

Etage 60

Gagner sans changer de personnage.

MUSÉE

Icônes Chain of Souls

Battez et débloquez tous les personnages du mode Histoire.

Illustrations

Achetez-les pour 1000-2000 gold.

Intro alternative

Battez l'apprenti dans le mode Arcade avec Yoda.

Fins des personnages

Terminez le mode Histoire avec tous les personnages.

Algol Extra

Battez Algol au stage 5 du mode Histoire.

Nightmare Extra

Battez Nightmare au stage 5 du mode Histoire.

Siegfried Extra

Battez Siegfried au stage 5 du mode Histoire.

SoulCalibur V

© Namco Bandai 2012

MODE AMES LÉGENDAIRES

Terminer le mode Histoire pour débloquer ce mode.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Algol

Le battre soit en mode Arcade, soit en mode Combat Rapide avec Teramos, soit en mode Ames Légendaires.

Alpha Patroklos

Terminer le mode Histoire.

Ame de Devil Jin (style de combat)

Vaincre Harada soit en mode Combat Rapide, soit en mode Ames Légendaires. Ou bien atteindre le niveau de joueur 5.

Edge Master

Terminer le mode Histoire.

Elysium

Terminer le mode Histoire.

Kilik

Le battre soit en mode Arcade, soit en mode Ames Légendaires.

Pyrrha Omega

Terminer le mode Histoire.

ARÈNES À DÉBLOQUER

Denever Castle : Eye of Chaos

Vaincre Pyrrha Omega en mode Histoire.

Penitentiary of Destiny

Vaincre Kilik en mode Arcade ou Ames Légendaires.

Tower of Glory : Most Holy Dichotomy

Vaincre Algol en mode Arcade ou Ames Légendaires.

Tower of Glory : Spiral of Good & Evil

Vaincre Edge Master en mode Arcade ou Ames Légendaires.

Utopia of the Blessed

Vaincre Elyssia en mode Histoire.

RÉCOMPENSES DE NIVEAU DE JOUEUR

Ame de Devil Jin (style de combat)

Atteindre le niveau de joueur 5.

Route Arcade : "Extra"

Atteindre le niveau de joueur 17.

"The Master"

Atteindre le niveau de joueur 25.

EFFETS SPÉCIAUX

Faites monter votre niveau de joueur pour débloquer ces effets qui appraîtront à chaque fois que vous frapperez l'ennemi.

Niveau de joueur	Pack d'effets
31	**Cute Pack**
58	**Angel Pack**
58	**Demon Pack**
67	**Comic Pack**
67	**Manga Pack**

South Park : Let's Go Tower Defense Play !

© Microsoft / Doublesix 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Bebe

Terminer la campagne.

Butters

Terminer le niveau 4.

Clyde

Terminer le niveau 7.

Craig

Terminer le niveau 6.

Jimmy

Terminer le niveau 5.

Pip

Terminer le niveau 9.

Red

Terminer le niveau 11.

Timmy

Terminer le niveau 10.

Token

Terminer la campagne.

Tweak

Terminer le niveau 8.

Wendy

Terminer la campagne.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bonnet de Cartman

Terminer un niveau.

Tenue de Kenny

Terminer toute la campagne.

SUCCÈS

Coup dans les couilles (15)

Activer une technique spéciale.

Allez, attrape-moi (15)

Remporte une médaille de bronze, d'argent ou d'or dans n'importe quel niveau.

Légume (10)

Regarder une vidéo dans l'album.

Sale pauvre (20)

Détruis un ennemi avec la grue de la décharge à côté de la maison de Kenny.

Argent de l'espace (20)

Récolte 100 pièces en moins de 10 secondes.

Trésor et butin (15)

Récolte 1000 pièces.

Baston autour du monde (20)

Lance 1000 boules de neige.

Mieux que platine ? (15)

Remporte une médaille de myrrhe dans n'importe quel niveau.

Cherche un trésor (5)

Remporte une médaille de platine dans n'importe quel niveau.

Incollable (20)

Remporte au minimum une médaille de bronze dans 5 niveaux défi.

Game compreet-o (25)

Sauve south park

Homoursporc ! (20)

Bats la montagne en difficulté démente avec murs et boules de neige. Sans tours ni tech. spéciales !

Space Ark

© Strawdog Studios 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Point de départ (10)

Termine un niveau entier.

Sauveur de vie (10)

Accumule au moins 9 vies.

Rebondirama (10)

Fais 100 rebonds de suite.

Débutant (15)

Termine 100 % du camp d'entraînement.

Glaçon (15)

Termine 100 % de la planète Glace.

Maître de la Jungle (15)

Termine 100 % de la planète Jungle.

Roi de la Savane (15)

Termine 100 % de la planète Savane.

Fermier (15)

Termine 100 % de la planète Ferme.

Multijoueur (20)

Joue à tous les niveaux en mode multijoueur.

Maître des combos (20)

Termine une étape avec une chaîne de plus de 300 combos.

Survivant (20)

Termine tous les niveaux en mode Survivant.

Haut dans le ciel (35)

Atteins un score d'au moins 100 000 000.

Space Channel 5 : Part 2

© Sega 2011

+ D'INFOS FORUM

TENUES À DÉBLOQUER

{l Costume de Morolian : Jouer pendant 10 heures
Costume de Ulala : Jouer pendant 10 heures
T-Shirt Space Channel "vintage" : Jouer pendant 5 heures

Space Giraffe

© Llamasoft 2007

+ D'INFOS FORUM

SUPER OX MODE

Terminez le jeu une fois, et lorsqu'on vous demande de choisir entre le tutorial et le jeu principal, maintenez Y et appuyez sur A pour débloquer le Super Ox Mode qui rajoute 100 niveaux supplémentaires.

SUCCÈS

`Longue marche des longs cous (35)` : Finir le niveau 100 en ayant commencé au premier.

`Champion (50)` : Finir le niveau 100.

`Ewige Blumenkraft (15)` : Maintenir en vie la toute première fleur jusqu'à la fin du niveau.

`Gros Patatchoum Vert (10)` : Obtenir plus de 20 Bonus d'Éternuement en quittant un niveau.

`Professeur en Girafologie (10)` : Obtenir plus de 10 millions de points dans le tutoriel.

`64 de mon coeur (15)` : Finir le niveau 64 sans y perdre de vie.

`Clepto-Girafe (10)` : Collecter 20 bonus sans en rater un.

`Girafa Caprichoso (15)` : Finir 5 niveaux de suite avec un Multiplicateur de Bonus de x9.

`Girafa Garantido (10)` : Ne pas perdre de vie pendant 16 niveaux.

`Conservateur de Pods (10)` : Finir 16 niveaux sans utiliser de saut.

`Boi Bumbá (10)` : Obtenir un Multiplicateur de Bonus de x9 en un seul Bull Run.

`Mine's a 99 (10)` : Obtenir 9 vies et un Multuplicateur de Bonus de x9.

Space Invaders Extreme

© Taito 2009

MODES CACHÉS

Mode Extreme

Terminer les 11 niveaux en explorant tous les embranchements possibles.

Mode Endless

Terminer le mode Extreme.

Space Invaders Infinity Gene

© Square Enix 2010

TOUS LES MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Hard

En mode Normal, terminez le niveau 5-6.

Mode Insane

Terminez le mode Bonus 2.

Mode Nightmare

Terminez le niveau 99 du mode Challenge.

SUCCÈS

CHASSEUR D'UFO CLASSIQUE (10)

Éliminez tous les UFO du stage 0.

SCORE DE 10 000 000 POINTS (10)

Atteignez 10 000 000 points.

1500 CHAÎNES (10)

Réalisez une chaîne de 1 500.

1 000 NAGOYA ATTACKS (10)

Réalisez 1 000 Nagoya Attacks en un seul stage.

FAN DE MUSIQUE (10)

Jouez le mode Musique 10 fois.

JEU TERMINÉ EN MODE FACILE (10)

Terminez le mode Normal en Facile.

JEU TERMINÉ EN MODE NORMAL (15)

Terminez le mode Normal en Normal.

JEU TERMINÉ EN MODE DIFFICILE (20)

Terminez le mode Normal en Difficile.

JEU TERMINÉ EN MODE DÉMENT (20)

Terminez le mode Normal en Dément.

MODE CHALLENGE TERMINÉ (20)

Terminez les 99 stages du mode Challenge.

JEU TERMINÉ SANS PERDRE (25)

Terminez le mode Normal sans perdre (peu importe la difficulté et le nombre de vaisseaux).

JEU TERMINÉ EN MODE EXTRÊME (40)

Terminez le mode Normal en Extrême.

Spec Ops : The Line

© 2K Games / Yager 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre 1 - L'évacuation

Après la phase de shoot qui fait office d'introduction, avancez et descendez en rappel, non sans occire une sorte de cerf en contrebas pour débloquer un Succès. Avancez davantage jusqu'à rejoindre le signal repéré par Lugo et récupérez votre première **Information** sur le tableau blanc.

Après la scène, faites feu sur la vitre en hauteur sans quitter votre abri pour ensevelir une bonne partie de vos adversaires sous le sable et abattez les survivants sur la gauche. Progressez dans cette même direction en éliminant toute résistance jusqu'à être bloqué par un insurgé planqué en hauteur : ordonnez à vos coéquipiers de le descendre avec l'ordre d'attaque avant d'avancer vers le container rouge. Entrez-y et frappez dans la porte avant d'exécuter l'insurgé malchanceux croisant votre route.

Un peu plus loin, vous et vos coéquipiers faites face à une mitrailleuse bien placée : déplacez-vous avec prudence entre les couvertures à votre disposition pour vous en approcher et en déloger les malandrins, avancez et faites le ménage entre vous et l'épave d'avion que vous apercevez au loin sans oublier de récupérer la seconde **Information** du niveau en bas des escaliers vous menant à l'intérieur.

Là, jouez de malice pour vous faufiler entre les sièges en faisant un tour sur l'aile gauche et ainsi prendre les insurgés à revers. Vous atteignez ainsi plus rapidement la dernière pièce ou vos ennemis se sont retranchés avec des otages : faites feu sur les malfrats en profitant du bullet-time qui se déclenche pour tous les abattre d'une traite. Vous accédez ensuite au deuxième Chapitre.

Chapitre 2 - La dune

Dès votre arrivée, examinez les objets près du parasol bleu pour trouver une **Information**, armez-vous d'une arme à silencieux et abattez les deux hommes en bas des escaliers avec Adams à vos côtés. Descendez en ramassant les explosifs sur votre route puis investissez les locaux de la chaîne de télévision en tombant sur les insurgés.

Tirez si vous le souhaitez dans le dos des derniers fuyards, puis récupérez la première **Information** du niveau en dessous du balcon. De retour à l'extérieur, avancez jusqu'à la mitrailleuse fixe pour facilement vous débarrasser des insurgés qui surgissent de toute part et avancez jusqu'à atteindre une avancée propice à une embuscade contre votre groupe. Restez bien à couvert pour ne pas trépasser et continuez à tirer lorsque le sol se dérobe sous vos pieds après la venue de la tempête pour passer au niveau suivant.

Chapitre 3 - Sous le sable

Arrivé dans l'hôtel, dirigez-vous vers la sortie bloquée au fond à droite. Les insurgés ne tardent pas à vous sauter à la gorge : prenez garde aux tireurs qui restent à l'extérieur et abattez ceux qui font preuve de trop de témérité en fonçant vers vous. Le C4 largué, courez à travers la porte fermée pour échapper à l'explosion, descendez sur la gauche et ramassez l'**Information** du niveau au sol.

Après la cinématique, éliminez les insurgés dans le couloir et progressez à l'intérieur en prenant garde aux tirs venant du dessus. Utilisez une grenade pour déloger l'ennemi aux commandes de la mitrailleuse et retournez-la contre les insurgés pour vous débarrasser rapidement d'un certain nombre d'entre eux. Trouvez ensuite un abri sur la droite pour abattre les ennemis tentant de s'abriter à l'intérieur, puis sortez. Redoublez de vigilance dans la tempête, car vous ne pouvez pas y donner d'ordres et il est parfois difficile de discerner les insurgés. Frayez-vous un chemin vers la gauche pour rejoindre l'intérieur d'un bâtiment et descendez en rappel pour atteindre le chapitre suivant.

Chapitre 4 - Les réfugiés

Avancez en explorant un couloir se terminant en cul-de-sac sur la droite pour trouver la première **Information** du niveau et continuez à progresser pour finalement rejoindre Castavin et un soldat du 33ème. Abattez ce dernier ou non selon vos préférences puis descendez en rappel dans le gouffre après avoir récolté les explosifs.

Là, abattez sans hésiter les soldats du 33ème qui vous prennent à parti et récupérez la seconde **Information** sur une table avant d'entamer la traversée du marché. Les ennemis s'y font plus féroces et mieux armés, restez donc sur vos gardes pour atteindre sans encombre le quartier résidentiel, où un quantité non négligeable de soldats vous attend. Profitez autant que possible de votre position dominante pour abattre les ennemis qui tentent d'emprunter les escaliers en colimaçon et nettoyez à l'avance les étages inférieurs au fur et à mesure de votre descente pour limiter la casse. Ne vous faites pas prier pour faire exploser les containers rouges pouvant occasionner de lourds dégâts dans les rangs ennemis et contournez-les lorsque Lugo et Adams vous le suggèrent pour prendre les soldats du 33ème à revers. Vous finissez par atteindre une mitrailleuse fixe : éliminez un maximum d'ennemis tout en concentrant vos tirs sur l'imposante verrière sur la droite pour ensevelir la place sous une tonne de sable.

Avancez ensuite plus avant pour vous rendre au chapitre suivant.

Chapitre 5 - Au bord du gouffre

Commencez par emprunter la tyrolienne non loin et descendez silencieusement les escaliers pour abattre furtivement les deux soldats en faction, avant ou après la fin de leur petite discussion. Vous atteignez ensuite l'intérieur d'un centre sportif à deux étages : éliminez-y toute résistance, récupérez la première **Information** du niveau en face des ascenseurs au sol et descendez en rappel une fois à l'extérieur.

Là, emparez-vous du Scout Tactical qui n'attend que vous et faites un carton sur les troupes sur le toit du bâtiment d'en face. La voie nettoyée, traversez par la structure rouge et mettez-vous vite à couvert pour éviter les tirs des snipers survivants. Éliminez-les méthodiquement pour pouvoir avancer et être plongé au coeur d'une nouvelle escarmouche plutôt dangereuse car impliquant plusieurs soldats armés de lances-roquettes : identifiez et abattez ces cibles en priorité, traversez le bâtiment et lorsque Walker manque de tomber comme une pierre, faites feu sur les ennemis en contrebas pour pouvoir atterrir tranquillement.

Prenez garde à l'expert du couteau qui fonce vers vous et nettoyez la salle suivante en utilisant les hauteurs à bon escient. Empruntez une nouvelle tyrolienne un peu plus loin, traversez la passerelle et récupérez la seconde **Information** près d'un matelas sur la droite avant de continuer à avancer. Enfoncez enfin la porte du fond pour accéder au prochain chapitre.

Chapitre 6 - Le gouffre

Vous vous retrouvez momentanément seul, avec toute la dangerosité que cela implique : ramassez donc rapidement le fusil à pompe sur la droite avant de revenir vous mettre à couvert derrière l'épave de voiture et éliminez méthodiquement les soldats qui s'approchent trop pour ne pas vous faire submerger en attendant le retour d'Adams et Lugo.

Une fois la fine équipe réunie, repartez de plus belle en éliminant tout ce qui bouge jusqu'à être bloqué par une double porte plutôt récalcitrante. Rebroussez légèrement chemin pour monter prendre les commandes de la mitrailleuse fixe et faites feu sur les soldats de la 33ème qui arrivent en force. Une fois la voie dégagée, avancez pour rejoindre l'intérieur d'un bâtiment où des interrogatoires plutôt musclés ont manifestement été tenus. Ramassez l'**Information** sur la table à

droite des corps alignés, puis montez sur l'escalator pour prendre connaissance du canular dans lequel vous avez marché.

L'entourloupe mise à nue, frayez-vous un chemin entre les soldats morts que vous laissez dans votre sillage jusqu'à un large couloir où un hélicoptère lourdement armé vous prend à parti. Courez en slalomant au mieux entre les tirs de mitrailleuse et en vous collant à la paroi de droite en montant les escaliers pour en réchapper et enchaîner avec le septième chapitre.

Chapitre 7 - La bataille

Avancez, montez les escaliers au fond pour récupérer quelques munitions derrière le bar, puis faites feu de concert avec vos équipiers pour détruire la baie vitrée. Descendez en rappel, puis suivez la route et ses épaves en nettoyant toute présence du 33ème régiment. Repérez au bout de la route un panneau Stop sur lequel repose la première **Information** du niveau, puis continuez dans l'étroit passage sur la gauche.

Attention à la zone suivante, balayée par du phosphore blanc très nocif, et mettez-vous à couvert suffisamment loin du soldat lourd qui apparaît. Ces ennemis sont très lourdement blindés et sont armés de mitrailleuses lourdes très puissantes : ne lésinez donc pas sur les grenades et les tirs répétés à la tête pour en venir à bout et récupérez la seconde **Information** en dessous de l'enseigne un peu plus loin.
Suite à la traversée du bâtiment, vous vous retrouvez face à un dilemme moral : privilégiez les informations détenues par Gould ou secourir les civils emmenés à part par les soldats. En votre âme et conscience, choisissez donc de suivre les conseils de Lugo ou d'Adams, en vous préparant à une sérieuse escarmouche si vous écoutez le premier ou en vous équipant d'une arme à silencieux si vous décidez de privilégier les civils. Quoi qu'il en soit, récupérez les informations détenues par Gould et avancez jusqu'à une double porte fort bien ornée pour passer au niveau suivant.

Chapitre 8 - La porte

Montez les escaliers, restez accroupi et activez l'ordinateur contrôlant la caméra du mortier. Vous pouvez alors vous adonner à une séance de tir au pigeon des plus rafraîchissante au cours de laquelle il s'agira d'éliminer les cibles prioritaires pour nettoyer la zone avant que la caméra ne perde trop d'altitude.

Le passage libéré, descendez en rappel et progressez dans le champ de ruines que vous venez de créer en passant par ce qui fut autrefois une fontaine pour finalement prendre toute la mesure de vos actes. Continuez jusqu'à atteindre un camp fortifié où vous attendent de pied ferme de nouvelles troupes du 33ème : progressez méthodiquement entre les couverts pour ne pas trop souffrir de l'avantage tactique de l'ennemi, nettoyez par le vide l'intérieur du bâtiment et montez les escaliers. Ne vous reste plus qu'à enfoncer la large porte pour atteindre le chapitre suivant.

Chapitre 9 - La route

Faites d'abord demi-tour pour récupérer l'**Information** campée par le drapeau au fond de la salle, puis descendez en rappel en avançant vers la droite pour vous voir confronté à un nouveau dilemme moral imposé par Konrad. Ce choix, à première vu binaire, peut être esquivé en faisant feu sur les snipers qui ont pris position de part et d'autre de la route. Veillez à rester à couvert pour ne pas subir leur feu et libérez la voie pour pouvoir continuer.

Quel qu'ai été votre choix, les soldats du 33ème se massent ensuite pour vous barrer la route : éliminez rapidement ceux en hauteur pour pouvoir vous mettre à couvert et ainsi procéder à l'élimination des troupes adverses. Une fois bien enfoncé dans le champ de carcasses de voitures, une tempête de sable se lèvera : redoublez de vigilance pour ne pas vous faire surprendre, repérez l'ennemi agitant une fusée à droite du bus pour rapidement l'éliminer et passez entre les camions pour trouver un abri.

Chapitre 10 - Riggs

Une fois la météo revenue à la normale, récupérez une **Information** dans l'une des tentes et mettez-vous en route jusqu'à capter la transmission d'un survivant de la CIA, vraisemblablement en bien fâcheuse posture. Ramassez les explosifs sur votre chemin, éliminez rapidement le soldat au lance-roquette sur la droite pour vous emparer de son arme

et faites un carton chez les troupes adverses qui se déversent depuis l'extrême droite du bâtiment devant vous. Finissez le boulot avec vos armes conventionnelles et rejoignez Riggs.

Après la scène, récupérez rapidement la seconde **Information** du chapitre sur la table basse à droite avant de vous pencher sur le cas des soldats de la 33ème qui vous cherchent des poux et avancez prudemment sur la gauche. Attendez que Riggs vous débarrasse des snipers en hauteur, puis réglez leur compte au soldats qui entrent par la porte du fond. Restez à distance raisonnable, car un soldat lourd fera irruption pour tenter de vous tailler en pièces.

Suivez ensuite Riggs à travers les bureaux semés d'embûches, et surtout d'ennemis, en progressant minutieusement pour ne pas vous retrouver encerclé. Arrivé à l'ascenseur, retournez-vous pour accueillir comme il se doit les troupes d'élite du 33ème, que même un tir bien placé en pleine tête de pourra arrêter. Prenez garde à leur visée laser et tirez toujours à plusieurs reprises sur leur casque pour être sûr de vous en débarrasser. Abattez les soldats plus conventionnels qui arrivent à votre niveau pour pouvoir passer la porte maintenant déverrouillée et descendez les escaliers pour rejoindre le parking.

Au programme, une flopée d'ennemis décidés à vous barrer la route et un soldat lourd toujours aussi bien équipé. Utilisez vos grenades avec parcimonie et éliminez méthodiquement les soldats adverses pour pouvoir avancer. Pour la suite, veillez à vous équiper d'une arme à silencieux, car il est préférable de faire profil bas lors de votre entrée dans le Colisée aquatique.
Abattez consciencieusement tous les soldats à portée pour passer inaperçu lors de votre descente, jusqu'à être repéré au détours d'un couloir sous les gradins, puis frayez-vous un chemin jusqu'aux camions en contrebas en éliminant ce qui reste des soldats du 33ème dans le Colisée.

Chapitre 10, 2ème partie - L'eau volée

Lors de cette phase de shoot, ouvrez l'oeil pour faire sauter toute opposition et ainsi libérer la voie pour les camions. Attention à la courbe décrite par les explosifs de votre arme, qui n'est pas des plus précise. Une fois arrêté face au bâtiment en ruine, délogez en priorité les soldats derrière la mitrailleuse et continuez ainsi jusqu'au crash de vos véhicules.

Chapitre 11 - Solitude

Avancez jusqu'à retrouver Riggs, puis acceptez ou non d'abréger ses souffrances. Si vous ne le faites pas , vous avez une seconde occasion de débloquer le trophée Chasseur de cerf en abattant l'animal qui vous attend un peu plus loin. Une fois en vu du champ de voitures ruinées, suivez les soldats du 33ème jusqu'à l'intérieur du bâtiment et allez silencieusement vous poster derrière le soldat à l'étage.

Éliminez-le promptement, ramassez le fusil de sniper près de lui et abattez l'ennemi qui tient Lugo en otage sur l'autre versant du bâtiment. Faites un carton sur les troupes adverses qui cherchent des poux à vos équipiers et faites mines de passer sur la gauche, la voie étant bloquée par des barbelés. Après l'écoulement de sable provoqué par vos alliés, avancez et empruntez la tyrolienne pour tenter de les rejoindre.

Vous êtes ensuite bloqué dans une salle à la luminosité plus qu'erratique où un soldat lourd vous barre la route. Utilisez toutes les munitions et explosifs nécessaires pour en venir à bout avant de continuer votre exploration, ponctuée d'une nouvelle descente en tyrolienne et d'escarmouches régulières.

Vous atteignez enfin une mitrailleuse fixe, qui va vous servir à couvrir Lugo et Adams dans leur tentative de vous rejoindre. Restez attentif aux indications qu'ils vous donnent pour ne pas laisser des soldats leur passer dans le dos, éliminez en priorité les soldats lourds qui font irruption, détruisez les obstacles bloquant l'une des portes et accompagnez-les à grand coup de bastos jusqu'à la tyrolienne pour que vos alliés puissent vous rejoindre. Vous accédez ensuite au niveau suivant.

Chapitre 12 - Les toits

Descendez les passages à niveaux successifs et préparez votre meilleure arme à silencieux. Abattez sans un bruit le

soldat en faction sur la gauche avant d'entrer dans le bâtiment proprement dit et éliminez-y les snipers trop occupés à compter leurs victimes. Réservez le même traitement au garde dans le couloir et prenez position dans le petit salon pour vous occuper des soldats dans la pièce de gauche.

D'autres ennemis font alors irruption en passant à travers la verrière un peu plus loin : réglez-leur leur compte comme il se doit et avancez sur la passerelle à l'extérieur pour emprunter la longue tyrolienne. Ne vous laissez pas berner par l'hallucination de Walker et exécutez le soldat au sol, ramassez la première **Information** du chapitre à droite des escaliers un peu plus loin et montez pour vous mettre en position.

De votre perchoir, vous bénéficiez d'un angle de tir idéal, mais les soldats adverses sont pour certains munis de lances-roquettes : choisissez donc bien vos cibles et empruntez la tyrolienne pour rejoindre la tour de M. Radio. Montez dans le club, récupérez la seconde **Information** dans les toilettes et continuez vers le toit pour rencontrer le fameux DJ dérangé.

Accompagné d'Adams, redescendez ensuite dans le club en éliminant les soldats d'élite qui font irruption et restez autant que possible à couvert à l'intérieur du bâtiment pour faire face aux troupes qui vous attendent à l'extérieur. La voie suffisamment dégagée, montez par la gauche sur la passerelle et frayez-vous un chemin jusqu'à l'hélicoptère. Couvrez ensuite la retraite de Lugo en tirant de tout côté avec la gatling embarquée pour qu'il puisse vous rejoindre.

Enfin, faites un carnage en détruisant tout ce qui peut l'être sur la tour pour la faire s'écrouler avec fracas. S'ensuit une nouvelle course poursuite en hélicoptère, identique à celle que vous aviez menée en introduction à ceci près qu'il faudra en plus ici intercepter les missiles que vous destineront les véhicules ennemis.
Le dénouement reste toutefois identique, à savoir que votre hélico est abattu.

Chapitre 13 - Adams

A nouveau seul, dirigez-vous vers l'épave droit devant en abattant toute résistance rencontrée et surtout, en vous équipant aussi vite que possible d'un fusil. Pour sortir Adams de ce guêpier, vous allez en effet en avoir bien besoin, les troupes adverses étant nombreuses, bien équipées en grenades et munitions et surtout, épaulées par un soldat lourd. N'hésitez pas à battre en retraite pour ne pas vous faire encercler pendant qu'Adams tire malgré son état quelques salves salvatrices.

Une fois la zone revenue au calme, continuez votre route en récupérant sur la gauche après avoir traversé une autre épave la première **Information** du niveau, puis faites place nette en éliminant les soldats retranchés dans l'épave de yacht au fond. Passez ensuite sur la gauche pour continuer à avancer entre les épaves de navires jusqu'à emprunter un passage souterrain. Après le court dialogue avec Adams, traversez rapidement l'étendue de sable où des soldats du 33ème appuyés par un soldat lourd commencent à affluer et prenez position dans une nouvelle épave pour les abattre plus sereinement.

Prenez position au sommet du navire pour encaisser un nouvel assaut ennemi, puis quittez les lieux en suivant l'émission radio de Lugo. Après votre tragique découverte, un nouveau choix moral s'impose à vous : tirez en l'air pour disperser la foule pacifiquement ou laissez libre cour à votre colère en tirant dans le tas. Traversez ensuite le bidonville, ramassez la seconde **Information** sur l'autel à gauche et avancez pour mettre fin au chapitre.

Chapitre 14 - Le pont

Entrez dans le bâtiment devant vous, récupérez explosifs et munitions avant de vous attaquer aux forces du 33ème barricadées un peu plus loin. Éliminez les premiers ennemis et glissez-vous sur la gauche pour contourner la mitrailleuse fixe afin de mieux en déloger l'utilisateur. Emparez-vous alors de l'engin pour finir le boulot, montez les escaliers et ramassez la première **Information** sur la droite.

S'ensuit une séquence pour le moins chargée en action durant laquelle vous allez devoir charger de front les dernières fortifications du 33ème. Commencez par utilisez le lance-roquette sur le mortier en haut à droite, puis délogez les soldats derrière les sacs sur votre gauche pour leur voler leur couvert. Avancez derrière le véhicule blindé, récupérez quelques munitions, puis attendez un temps mort de la mitrailleuse à votre gauche pour rejoindre Adams sur la droite.

Prenez le temps d'éliminer un maximum de soldats adverses pour sécuriser votre avancée et ainsi pouvoir rejoindre la mitrailleuse.

Prenez ensuite le contrôle de l'engin sur la gauche pour élaguer la résistance qui vous attend plus loin et achevez le travail à l'aide de l'un des armes lourdes disposées derrière le premier nid de mitrailleuse. Faites ensuite mine de passer la porte pour vous voir confronté à un soldat lourd revêtant les traits de Lugo. Repliez-vous rapidement et jouez à cache-cache autours du véhicule blindé pour éliminer rapidement cet ennemi redoutable. Emparez-vous de son arme, le fusil lourd le plus létal entre tous, et nettoyez l'intérieur du bâtiment, où vous pourrez trouver la seconde **Information** sur un tableau au fond. Deux tirs au grand maximum auront raison des soldats d'élite, tandis que le soldat lourd qui vous attend sur le toit succombera bien plus vite qu'à l'accoutumée si vous utilisez cette arme, toujours en visant la tête.

La tour en votre possession, courez le long de la route sous le feu ennemi pour arriver au dernier chapitre.

Chapitre 15 - Bienvenue

Passez entre les rangs des soldats reconnaissant leur défaite et empruntez l'ascenseur. Dans l'appartement de Konrad, récupérez les deux **Information**s sur la table du salon et sur le bureau au dessus de votre point d'entrée avant de monter rejoindre le colonel à l'étage.

Suite au dialogue, choisissez ou non de tirer sur le colonel. Si vous tirez, vous accédez à un épilogue inédit. Autrement, le jeu s'arrête.

Épilogue

Si vous avez tiré sur Konrad, une nouvelle séquence s'ouvre après les crédits. Vous avez alors un dernier choix à faire : remettre votre arme aux soldats américains ou sombrer dans la folie en résistant. Il est possible d'abattre tous les soldats présents pour accéder à une ultime cinématique mettant en scène Martin Walker.

Guide des Informations

Chapitre 1

1/2 : Lettre de confession de Konrad

Une fois que vous avez rejoint la balise de détresse, examinez le tableau blanc pour trouver une première information.

2/2 : Boîte noire endommagée

Avant d'entrer dans la carcasse d'avion à proprement parler, récupérez cette information au sol sur la gauche avant de monter les escaliers.

Chapitre 2

1/2 : Rapport de M. Radio - Bienvenu à Dubaï

Vous trouverez cette information au début du chapitre, en dessous du parasol bleu.

2/2 : Couverture de la tempête de sable

Une fois à l'intérieur de la station de télévision, cherchez cette information en bas des escaliers en dessous du balcon d'où vous provenez.

Chapitre 3

1/1 : Les balles d'un pillard

Après votre première escarmouche dans l'hôtel de luxe et le largage de C4 sur votre personne, descendez dans le vestibule sur la gauche et ramassez l'information au sol.

Chapitre 4

1/2 : Poupée

Facile à rater, cette information sur trouve dans un cul-de-sac sur la droite au début du chapitre.

2/2 : Journal de Castavin

Suite à l'interrogatoire impliquant un membre de la CIA et une fois descendu au niveau inférieur, récupérez cette information sur le bureau, avant ou après avoir nettoyé la zone.

Chapitre 5

1/2 : Dossier sur la Grey Fox

Difficile à louper, cette information repose au sol peu avant la séance de descente en rappel et après avoir nettoyé les deux étages du centre sportif.

2/2 : Rapport de M Radio - L'évacuation

Après avoir emprunté une tyrolienne suivie d'une passerelle pour le moins bancale, récupérez cette information au sol près d'un matelas ensablé.

Chapitre 6

1/1 : Confession de l'interrogateur

Peu après la séance de tir au pigeon durant laquelle vous devez couvrir vos hommes pendant qu'ils déverrouillent une porte, vous atteignez un couloir rempli de cadavres : examinez les document sur la table pour récupérer l'information.

Chapitre 7

1/2 : Rapport de M. Radio - Après la tempête

Au bout de la route où prennent place les premiers affrontements du niveau, examinez le pied du panneau stop sur la gauche pour trouver cette information.

2/2 : Rapport de M. Radio - Entretient avec un soldat

Après votre premier affrontement contre un soldat lourd au milieu du champ de cadavres phosphorisés et avant d'entrer dans le bâtiment suivant, examinez les documents à l'entrée sur la gauche en dessous de l'enseigne pour récolter l'information.

Chapitre 9

1/1 : Drapeau de Konrad

Au tout début du niveau dans la grande salle où sont alignés les lieutenants de Konrad, récupérez cette information sur le mur du fond en examinant le drapeau.

Chapitre 10

1/2 : Rapport de M. Radio - Pas de secours

Cette information peut être récoltée sous l'une des tentes dans la première partie du niveau.

2/2 : Profil psychologique de Konrad

Sitôt après votre rencontre avec Riggs, examinez les documents sur la table basse à droite pour récupérer cette information.

Chapitre 12

1/2 : Rapport de M. Radio - Entretient avec Konrad

Suite à l'hallucination de Walker le faisant confondre un soldat ennemi avec Adams, examinez les caisses non loin à droite des escaliers pour trouver cette information.

2/2 : Carte de presse de M. Radio

Une fois à l'intérieur du club aux teintes bleutées, cherchez les toilettes pour y trouver l'information accrochée à droite de l'évier.

Chapitre 13

1/2 : Rapport de m. Radio - Artiste de rue

Après avoir rejoint Adams, passez l'épave d'un avion et examinez le sol sur la gauche pour trouver cette information.

2/2 : Statuette de Konrad

Non loin de la fin du chapitre, après avoir retrouvé Lugo, examinez l'autel sur la gauche pour récupérer cette statuette et l'information qui y correspond.

Chapitre 14

1/2 : Code de conduite

Après la première escarmouche du niveau, montez les escaliers dans le bâtiment et regardez sur votre droite pour trouver l'information.

2/2 : Derniers ordres de Konrad

Après l'affrontement contre le soldat lourd prenant les traits de Lugo, entrez dans le bâtiment et examinez le mur du fond à gauche pour récupérer l'information.

Chapitre 15

1/2 : Lettre de Konrad - Message à Jeremy

Une fois arrivé dans le penthouse de Konrad, examinez la table du salon pour trouver l'information.

2/2 : Lettre de Konrad : Poème à Elizabeth

Montez les escaliers pour monter au dessus de votre point d'entrée et récupérez cette information sur le bureau.

Liste des Succès/Trophées

La liste ci-dessous présente les conditions d'obtention des succès ne se débloquant pas automatiquement au fil de l'aventure. Pour tous les Succès à conditions cumulatives (tuer 250 ennemis, etc...), les comptes sont conservés entre chaque mort ou chaque chargement au point de contrôle précédent, ce qui facilite leur obtention.

Observateur
Récupérez votre première information en mode campagne pour obtenir le Succès.

Reconnaissance
Ramassez cette fois 12 informations pour déverrouiller ce Succès.

Agent des renseignements
Enfin, pour débloquer ce Succès, récupérez la totalité des 23 informations disséminées dans les 15 Chapitres de la campagne.

Chasseur de cerf
Sur le pont rempli de carcasses de voitures d'où vous devez descendre en rappel lors du Chapitre 1, prenez un moment pour viser en contrebas sur la droite et tuez l'un des animaux. Autrement, après la course poursuite du Chapitre 11, gardez votre balle de revolver en réserve et utilisez-la sur le cerf un peu plus loin.

Obéissance
Au début du Chapitre 7, acceptez de tirer sur le soldat ou le civil suspendu devant vous sur les ordres de Konrad.

Rébellion
Au lieu de tirer sur l'un ou l'autre des captifs mentionnés plus haut, faites feu sur les snipers en hauteur sur les côtés.

Un homme d'action
Dans le Chapitre 7, lorsque vous assistez à l'interrogatoire de Gould, suivez l'instinct de Lugo et abattez les soldats du 33ème pour le sauver.

Un homme patient
Toujours durant le Chapitre 7, suivez cette fois les conseils d'Adams en suivant à la lettre ses instructions pour libérer les civils et laisser mourir Gould.

Tir allié
Après la course poursuite du Chapitre 11, abattez Riggs avec la balle de Magnum mise à votre disposition.

Tir avare
Pour débloquer ce succès, gardez la balle de Magnum en réserve et laissez Riggs brûler après votre cavalcade à dos

de camion.

Ligne franchie
Après avoir retrouvé Lugo suite au crash de votre hélico durant le Chapitre 13, tirez sur la foule pour la disperser.

Ligne respectée
Après avoir retrouvé Lugo pendant le Chapitre 13, tirez en l'air pour effrayer la foule et la faire se disperser.

L'adieu aux armes
Lors du dénouement du Chapitre 15, laissez Konrad vous tuer ou suicidez-vous.

Trop tard pour les héros
Lors du dénouement du Chapitre 15, tirez sur Konrad avant la fin de son décompte.

La route du retour
Tuez Konrad lors du dernier Chapitre, puis lors de l'épilogue, lâchez votre arme lorsque l'occasion vous en est donnée.

La route de la victoire
Tuez Konrad lors du dernier Chapitre et une fois face aux soldats durant l'épilogue, faites feu sur eux au lieu de vous rendre.

Expert - Armes légères
Éliminez 100 ennemis à l'aide de pistolets ou de petites mitraillettes pour débloquer ce Succès.

Expert - Armes lourdes
Éliminez 150 ennemis à l'aide de mitrailleuses lourdes ou du lance-grenade pour déverrouiller ce Succès.

Expert - Fusil
Pour débloquer ce Succès, abattez 350 ennemis en usant de fusils d'assaut tels que l'AK-47 ou encore le FAMAS.

Expert - Fusil à pompe
Tuez 75 soldats adverses à l'aide de fusils à pompe pour débloquer ce Succès.

Expert - Fusil de précision
Éliminez 50 ennemis en usant du Scout Tactical ou du M-99 pour déverrouiller ce Succès.

Expert - Grenade
Abattez 50 soldats adverses à l'aide de grenades pour débloquer ce Succès. N'hésitez pas à recharger différents points de contrôle pour cumuler vos victimes, les explosifs pouvant se faire relativement rares.

Bon jugement
Tuez 5 ennemis en utilisant le tir au jugé pour obtenir ce Succès.

Force brute
Frappez des ennemis à 10 reprises à l'aide de coups au corps-à-corps.

Viser haut
Exécutez 250 tirs à la tête durant la campagne pour déverrouiller ce Succès.

Et bim !
Tout en étant à couvert, sautez de l'autre côté de votre abri lorsqu'un ennemi y est présent pour lui asséner un violent coup de pied et débloquer ce Succès.

Savoir s'adapter
Pour obtenir ce Succès, faites détoner 10 objets explosifs présents dans le décor en tuant au moins un ennemi dans le

processus à chaque fois.

Connaître le terrain
Repérez des zones sensibles en hauteur pour tirer dessus et ainsi assommer un ennemi se situant en dessous pour déverrouiller le Succès.

Bon entraînement
Mettez-vous à couvert en glissant vers votre abri sous le feu ennemi 10 fois pour obtenir ce Succès.

Carnage rapproché
Pour débloquer ce Succès, éliminez quatre soldats ennemis en moins de 10 secondes à l'aide d'un fusil à pompe.

Manager du combat
Faites éliminer 50 ennemis par vos coéquipiers en utilisant l'ordre d'attaque.

Contrôle de l'espace aérien
Pour obtenir ce Succès, éliminez 10 ennemis tentant d'emprunter une tyrolienne ou de descendre en rappel.

Dextérité
Terminez un chapitre sans mourir ni recharger votre partie avec une précision supérieure à 60% pour débloquer ce Succès.

Un peu trop près
Tuez un soldat armé d'un couteau alors que celui-ci est à moins de 5 mètres de vous pour déverrouiller le Succès.

Sierra Hotel
Pour obtenir ce Succès, terminez trois Chapitres d'affilée sans mourir une seule fois ni recharger votre partie.

Le facteur humain
Éliminez un soldat ennemi en lui lançant directement une grenade adhésive à la figure pour débloquer ce Succès.

Armée d'un homme
A l'aide d'une seule grenade, éliminez trois ennemis d'un seul coup pour déverrouiller ce Succès.

Diplomatie préventive
Pour déverrouiller ce Succès, abattez un soldat adverse alors qu'il est en train d'armer une grenade.

Speedball 2 : Brutal Deluxe

2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Gagnant (5)

Gagner un match en solo.

Gonflette (5)

Augmenter toutes les caractéristiques d'un joueur au maximum dans un match 1 joueur.

Super talent (10)

Marquer un point sur chaque cible.

Conquete (10)

Gagner quatre parties en ligne.

Brutal (15)

Eliminer cinq joueurs adverses en un match.

Ecraseur (15)

Gagner un match classé en ligne avec au moins 100 points.

Champion coupe (15)

Remporter la coupe.

Serie (20)

Gagner trois parties en ligne les unes derrière les autres.

Champion KO (20)

Battre toutes les équipes en KO.

Manager champion de la ligue (25)

Remporter la ligue en étant Manager.

Grand Bonus (25)

Le multiplicateur au max, utilisez une balle électrifiée pour renverser 3 joueurs et marquer un but.

Champion de la ligue (35)

Terminer premier de la Division 1.

Spelunky

© Mossmouth 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casque Pith

Débloquer le premier raccourci.

Fedora

Terminer le premier niveau.

T-shirt Spelunky

Remporter au moins 10 victoires en Deathmatch.

ARGENT À L'INFINI

En sacrifiant un crâne doré sur un autel de Kali, on obtient un singe en or qui "crache" de l'argent à l'infini. On peut ensuite le porter et l'amener de niveau en niveau.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Black Van Helsing

Dans un cercueil du niveau Haunted Castle, au sommet du manoir.

Blue Bear Suit Man

Obtenu aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Green Mariachi Man

Obtenu aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Leopard Suit Man

Terminer le jeu.

Meat Boy

Dans un sac du niveau The Worm, tout en bas.

Purple Pirate Girl

Obtenue aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

Yang

Vaincre Hell.

Yellow Miner Girl

Obtenue aléatoirement dans un cercueil dans l'un des niveaux suivants : Mines, Jungle, Ice Cave et Temple.

SUCCÈS

Le grand commencement (30 G)

Terminez le didacticiel.

Mines explorées (20 G)

Atteignez la jungle.

Explorateur de la jungle (20 G)

Atteignez les cavernes de glace.

Glaçons (20 G)

Atteignez le temple.

Consécration (40 G)

Terminez le jeu.

Une belle somme (20 G)

Obtenez 500 000 pièces d'or.

Cité d'or (40 G)

Atteignez la Cité d'or.

Vie éternelle (20 G)

Obtenez l'Ânkh.

Homme de fer (30 G)

Terminez le jeu sans utiliser de raccourcis.

Rapidolunky (10 G)

Terminez le jeu en moins de 8 minutes. Et sans raccourcis.

Accro (10 G)

Jouez 1 000 parties en mode Aventure.

De retour des enfers (50 G)

Terminez le jeu de la manière forte.

Plein les mirettes (10 G)

Terminez 50 % du carnet de bord.

Tout fait, tout vu (20 G)

Terminez 100 % du carnet de bord.

Casanova (10 G)

Portez secours à au moins 10 damoiselles dans une partie.

Ennemi public (10 G)

Tuez au moins 12 marchands dans une partie.

Petit joueur (10 G)

Terminez le jeu sans ramasser aucun trésor. Et sans raccourcis.

Joli travail d'équipe (10 G)

Terminez le jeu avec au moins deux joueurs en vie. Et sans raccourcis.

Le chouchou (10 G)

Obtenez le kapala de Kali.

La bande des 8 (10 G)

Portez secours aux 8 personnages cachés.

Spider-Man 3

© Activision / Treyarch 2007

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Next Level Games 2007

CHEAT CODES

Lorsque que vous vous tenez dans l'hélicoptère de transport, entrez les codes suivants en utilisant la croix directionnelle.

Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche	Débloque le Bouffon Vert.
Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas	Débloque Vénom.
Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche	Débloque Sandman.
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite	Le joueur obtient 5000 points de compétence.

SUCCÈS

Les 14 de Fury (75) : Tous les personnages possèdent toutes les attaques spéciales et les améliorations.

Népal terminé (125) : Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

Transylvanie terminée (125) : Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

Dans les pommes (75) : Améliorations max de toile assommante avec toutes les modifications.

Egypte terminée (125) : Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

Munitions arachnoïdes (75) : Améliorations max de lancer de toile avec toutes les modifications.

Super-toile (75) : Améliorations max de toile avec toutes les modifications.

Île Tangaroa terminée (125) : Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

Tokyo terminé (125) : Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

L'union fait la force (25) : Effectue un bonus attaque super-héros.

Jauge de combo en folie (25) : Remplis la jauge de combo jusqu'au niveau 4.

Foudre (25) : Effectue un combo supérieur à 15.

TOUS LES PERSONNAGES

Black cat	Terminer le niveau 1 de Tokyo
Blade	Terminer le niveau 2 de Transylvanie
Doc ock	Le battre au niveau 2 de Tokyo
Green goblin	Le battre au niveau 4 de Tokyo
Iron fist	Terminer le niveau 3 de l'île Tangaroa
Lizard	Terminer le niveau 2 du Caire
New goblin	Terminer le jeu
Rhino	Le battre au niveau 4 de l'île Tangaroa
Sandman	Le battre au niveau 4 du Caire
Scorpion	Le battre au niveau 2 de l'île Tangaroa
Venom	Le battre au niveau 4 de Transylvanie

COSTUME NOIR

Terminez le second niveau qui se déroule au Népal pour débloquer ce costume. Autrement, vous pouvez aussi terminer le jeu pour passer de la tenue normale à celle-là. Le costume noir améliore la force et la vitesse.

Spider-Man : Aux Frontières du Temps

© Activision / Beenox Studios 2011

COSTUME BIG TIME

A l'écran principal, faites Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite. Une notification indiquera que la manœuvre a réussie. Le costume alternatif Big Time est alors débloqué pour Spider-Man 2099.

Spider-Man : Le Règne des Ombres

© Activision / Treyarch 2008

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une première fois, regardez les crédits de fin défiler jusqu'au bout. Le jeu retourne ensuite au menu principal. De cet écran, sélectionnez "Continuer". Vous retournerez alors à l'écran des crédits. Laissez-les défiler une nouvelle fois et attendez de revenir au menu principal. Sélectionnez encore "Continuer" et vous commencerez alors une nouvelle partie en profitant de toutes les améliorations acquises lors de votre première partie.

SUCCÈS

Achever l'acte 1 de l'histoire (50)

Terminer l'acte 1

Achever l'acte 2 de l'histoire (50)

Terminer l'acte 2

Achever Web of Shadows (75)

Finir le jeu

Spider-Man ultime (50)

Acheter toutes les améliorations

Spider-Man ultra (25)

Achever 60 objectifs bonus

Spider-Man total (15)

Achever la moitié des objectifs bonus

Spider-Man absolu (75)

Améliorer Spider-man au maximum

Accumulation héroïque (25)

Trouver la moitié des objets collectionnables

Les cent premiers (15)

Trouver 100 objets collectionnables

Combo 50 - Soie d'araignée (10)

Exécuter un combo à 50 coups

Combo 100 - Possession (25)

Exécuter un combo à 100 coups

Combo 250 - Amical (50)

Exécuter un combo à 250 coups

Grands pouvoirs (10)

Empêcher 25 crimes

Grandes responsabilités (25)

Empêcher 100 crimes

Battre 100 adversaires (20)

Neutraliser 100 adversaires

Battre 500 adversaires (35)

Neutraliser 500 adversaires

Pas de problème (50)

Neutraliser 1000 adversaires

Plus ils sont gros... (5)

Neutraliser le premier Mech

Expulsion (5)

Faire sortir le pilote du Mech de son siège

Rencontré (5)

Parer et contre-attaquer un adversaire

Pour le contre (10)

Parer et contre-attaquer 100 adversaires

Boule de bowling (5)

Effectuer un coup de pied circulaire sur 5 adversaires à la fois

Trampoline (25)

Effectuer un Rebond de Frappe de toile sur 20 adversaires à la suite

Carnage (20)

Exécuter 10 fois les trois types d'attaques (au sol, aérienne et murale) sur un même adversaire

Compétence de combo au sol (15)

Battre 50 adversaires en n'utilisant que des combos au sol

Compétence de combo aérien (15)

Battre 50 adversaires en n'utilisant que des combos aériens

Compétence de combo mural (15)

Battre 50 adversaires en n'utilisant que des combos muraux

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (15)

Succès secret (15)

Succès secret (15)

Succès secret (15)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (15)

Succès secret (20)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

Succès secret (5)

JETONS RADAR

Collectez 1000 jetons araignée pour que ces derniers se changent en points rouges sur la carte.

Spider-Man Dimensions

© Activision / Beenox Studios 2010

COSTUMES CACHÉS

Costume Iron Spider pour Spider-Man 2099

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : **Haut, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Haut**.

Costume Zone négative pour Spider-Man noir

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : **Gauche, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche**.

Costume Mangaverse

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : **Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite**.

Costume Scarlet-Spider

Après avoir terminé le tutorial, allez au menu principal et faites : **Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite**.

SUCCÈS

Fastoche ! (20)

Termine tous les niveaux en Facile.

C'est normal ? (50)

Termine tous les niveaux en Normal.

Manière forte (100)

Termine tous les niveaux en Difficile.

C'est que le début (5)

Termine le didacticiel.

Fin de l'acte 1 (20)

Termine l'acte 1 (difficulté indifférente)

Fin de l'acte 2 (20)

Termine l'acte 2 (difficulté indifférente)

Fin de l'acte 3 (20)

Termine l'acte 3 (difficulté indifférente)

Échauffement (10)

Élimine 100 ennemis

Le crime ne paie pas (20)

Élimine 500 ennemis

Super super-héros (50)

Élimine 1000 ennemis

C'est ton destin (100)

Termine la Toile du Destin

Collectionneur d'insectes (50)

Trouve toutes les araignées cachées

La totale (20)

Débloque toutes les améliorations de personnage

Pro des arts martiaux (20)

Débloque toutes les améliorations de combat

Oncle Ben (10)

Réussis un combo de 100 coups (sauf le didacticiel)

Deux cents (20)

Réussis un combo de 200 coups (sauf le didacticiel)

Victoire sans faute (20)

Élimine un super-vilain sans subir de dégâts dans n'importe quel niveau de difficulté

À un cheveu ! (10)

Récupère 10 fois après une chute critique

Brillant ! (20)

En mode Difficile, termine 4 niveaux avec la meilleure note

Ahurissant ! (30)

En mode Difficile, termine 8 niveaux avec la meilleur note

Spectaculaire ! (50)

En mode Difficile, termine 12 niveaux avec la meilleure note

Apprenti collectionneur (10)

Retrouve 125 Emblèmes d'Araignée

Collectionneur amateur (15)

Retrouve 250 Emblèmes d'Araignée

Fanatique (20)

Retrouve 500 Emblèmes d'Araignée

Araignée furtive (10)

Termine un niveau Noir sans déclencher d'alarme

Morsure de l'Araignée (10)

Garde le mode Furie activé pendant une minute

Vitesse de l'Araignée (10)

Termine la section chute libre de 2099 sans subir de dégâts

Toile de l'Araignée (10)

Bats 50 ennemis avec l'Attaque chargée de Spider-Man

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Vous débutez par un petit tutoriel qui vous explique les bases de contrôle de Spider-man. Suivez les instructions de madame Web et montez en sautant sur la première dénivellation. Exécutez ensuite un double saut pour atteindre le toit. Escaladez le mur avec votre aptitude à vous coller aux surfaces.

Passez sur le toit et utilisez le sens de l'araignée pour repérer les objets interactifs comme le plafond effondré. Allez vers ce plafond et utilisez votre toile comme indiqué pour le détruire et découvrir le premier fragment de l'artefact.

Vous incarnez ensuite Spider-man Ultimate dans une autre dimension.

Utilisez alors votre toile accrocheuse pour passer d'un pilier à l'autre. Traversez la poutre et balancez-vous avec votre toile pour atteindre le bout du couloir et prendre le fragment.

Vous incarnez ensuite Spider-man du futur. Avancez et suivez les indications pour apprendre à combattre. Suivez les indications qui s'affichent pour apprendre à effectuer des coups aériens et des combos. Neutralisez ensuite les ennemis qui arrivent et avancez vers le fragment.

Vous revenez ensuite vers le passé en incarnant le Spider-man du passé. Sont arme est la furtivité. Commencez par lancer une attaque furtive contre l'ennemi qui se trouve sous vos pieds. Avancez dans l'ombre et neutralisez les autres gardes. Avancez à gauche, neutralisez un autre garde et prenez le fragment.

Votre mission consiste à récupérer tous les fragments de l'artéfact et le remettre à madame Web. Vous incarnerez le Spider-man de chaque univers pour accomplir votre tache inter-dimensionnelle.

Acte 1

Kraven

A votre réveil, avancez et utilisez votre toile pour atteindre les plates-formes qui se succèdent jusqu'au portail. Ramassez les emblèmes qui se trouvent en chemin pour régénérer votre santé et pour gagner l'essence de l'araignée, utile pour l'amélioration des aptitudes des différents Spider-man.

Après la petite discussion avec Kraven, entrez par le portail. Poursuivez Kraven jusqu'à ce qu'il vous lance ses sbires dessus.

Apprenez à esquiver les coups de vos ennemis et vous pouvez en même temps verrouiller une cible pour l'attaquer immédiatement après. Diversifiez vos attaques pour vous familiariser avec les différents styles de combat et poursuivez votre avancée.

Vous pouvez passer dans les alcôves qui longent le chemin pour éliminer d'autres ennemis et récupérer les emblèmes pour vous régénérer.

Atteignez ensuite la plateforme en utilisant votre toile pour passer d'un pilier à l'autre. Eliminez les hommes de Kraven pour libérer le chemin et escaladez le mur qui se trouve au fond.

Affrontez cette fois des ennemis armés de machettes. S'ils vous entourent, exécutez des roulades tout en restant dans la position défensive pour éviter leurs coups. Continuez ensuite la poursuite de Kraven en neutralisant ses hommes de main. Des ennemis armés de fusils vont essayer de vous intercepter. S'ils se trouvent sur les piliers, sautez sur ces mêmes piliers pour les pousser dans le vide.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une zone piégée. Utilisez le sens de l'araignée pour voir les pièges et sautez par-dessus ces derniers. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre une nouvelle zone. Traversez ensuite le tronc d'arbre pour atteindre un îlot. Vous vous retrouverez alors dans la ligne de mire de Kraven.

Vous devez rester mobile pour éviter qu'il vous atteigne. Esquivez les tirs et profitez du temps de recharge du sniper pour éliminer les ennemis. Allez ensuite devant l'arbre qui se trouve à gauche et laissez Kraven vous viser. Esquivez ensuite au dernier moment pour éviter la balle qui touche l'arbre. Répétez cette action plusieurs fois pour que les balles atterrissent sur l'arbre et le fassent tomber.

Traversez alors cet arbre pour atteindre l'îlot suivant. Répétez la même tactique sur chaque îlot jusqu'à quitter la séquence de sniper. Avancez et entrez par les portes pour vous retrouver dans une cage et face aux hommes de Kraven. Neutralisez ces ennemis pour enfin affronter Kraven.

Boss : Kraven (1ère rencontre)

Il s'agit de votre premier affrontement avec Kraven. Ses coups sont très puissants et quasi imparables. Evitez alors de rester devant lui pendant qu'il effectue son combo.

Passez ensuite rapidement à l'attaque dès la fin de son enchainement et utilisez vos coups puissants pour l'affaiblir aux maximum avant qu'il ne se ressaisisse et ne relance son attaque. Quand Kraven saute sur l'une des perches, faites-en de même pour éviter les lances qui surgissent du sol et en même temps faire tomber Kraven. Revenez à vos attaques jusqu'à ce que la touche de saisie s'affiche au dessus de votre adversaire.

Ne ratez pas cette occasion et projetez Kraven violement au sol pour lui infliger d'importants dégâts. Enervé, Kraven vous attaque au corps à corps, utilisez alors les joysticks droite et gauche pour lancer vos coups de poing et n'oubliez pas d'esquiver au bon moment pour éviter ses attaque. Lorsque vous retournez au mode normal, répétez la même tactique pour finir le combat avec une séquence au corps à corps.

Après cette première rencontre avec Kraven, reprenez votre poursuite jusqu'à atteindre une zone avec des plates-formes à activer. Allez alors vers le mur sculpté qui se trouve en bas et appuyez répétitivement sur le bouton indiqué pour appuyer sur le gros bouton et activer la première plateforme.

Montez ensuite en utilisant votre toile et éliminez les ennemis en chemin. Activez les quatre autres plates-formes de la même manière tout en montant d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre l'antre de Kraven où un autre affrontement vous attend.

Boss : Kraven (2ème rencontre)
Avec le pouvoir du fragment, Kraven est plus puissant que lors de la précédente rencontre. Comme d'habitude, évitez ses attaques en esquivant et en utilisant les roulades pour finir derrière votre ennemi. Lancez alors vos combos et repliez-vous dès que votre adversaire se remette en position d'attaque.

Esquivez ensuite ses charges et son aura jaune en essayant de passer derrière lui pour l'attaquer plus sévèrement. Après un certain temps, Kraven changera de tactique et montera sur un pilier. Localisez-le et sautez vers sa position pour le faire tomber. Ne le laissez pas se régénérer pendant qu'il déclenche son tourbillon jaune et attaquez-le pour l'en dissuader.

Poussez-le encore une fois du pilier quand il remonte et attaquez-le pendant qu'il est au sol. Restez vigilant et esquivez tous ses coups en remisant tout de suite après. Répétez ces tactiques jusqu'à la tentative de fuite de Kraven. Montez alors vers le balcon pour le rattraper et prendre enfin le fragment qu'il possède.

Hammerhead

Vous incarnez Spider-man noir qui utilise l'ombre comme arme de prédilection. Restez en hauteur, sur les sommets des poteaux et avancez à droite pour attaquer le premier ennemi.

Attendez que Hammerhead quitte ses hommes et neutralisez ces derniers en silence. Attaquez chaque ennemi lorsqu'il n'est pas dans le champ de vision de ses amis pour ne pas vous faire repérer. Si c'est le cas, éloignez-vous de la zone où l'on vous a vu et trouvez un coin sombre pour vous cacher. Restez sur les poteaux et avancez en poursuivant Hammerhead qui possède le fragment. Approchez-vous de la grille et restez dans le noir.

Vous devez ensuite libérer un otage en silence. Neutralisez les ennemis qui gardent la grille et allez voir l'otage pour le libérer. Il vous ouvrira alors la grille pour entrer dans une autre zone. Dans cette zone, vous devez libérer un nouvel otage retenu par les hommes de Hammerhead. Neutralisez les trois gardes dans l'ombre et allez vers l'otage pour le libérer.

Continuez la poursuite de votre ennemi pour atteindre une autre zone et un autre otage. Les gardes sont plus nombreux et vous devez veiller à ne pas neutraliser un ennemi pendant que le garde regarde vers votre direction. Allez ensuite vers la voiture et libérez l'otage.

Continuez votre chemin, escaladez le mur et entrez par la fenêtre. Utilisez votre sens de l'araignée pour trouver votre

chemin et suivez Hammerhead en le surveillant derrière les grilles.

Entrez ensuite dans le conduit d'aération pour atteindre une nouvelle zone qui grouille de gardes. Neutralisez-les en évitant la lumière et en surveillant leurs mouvements de patrouille. Evitez d'attaquer un garde pendant qu'il se trouve à proximité d'un autre. Poursuivez ensuite votre route jusqu'à atteindre Hammerhead.

Boss : Hammerhead (1ère rencontre)
Le boss est aux commandes d'une tourelle qui se trouve au centre de l'arène. Evitez les projecteurs et restez dans l'ombre. En avançant derrière les piliers, passez derrière Hammerhead et attrapez-le avec votre toile. Après votre attaque, quittez-les lieux et allez vous abriter derrière un pilier.

Attendez que votre ennemi passe sa Furie et faufilez-vous encore une fois derrière lui. Attaquez-le une seconde fois avant de vous replier dans l'ombre. Effectuez la même action une troisième fois pour terminer cet affrontement.

Malheureusement Hammerhead réussira à s'enfuir et vous devez encore une fois le poursuivre. Entrez dans la zone suivante, neutralisez les ennemis et montez l'escalier. Passez dans la grande zone suivante où se trouvent cinq otages à libérer.

Commencez par éliminer les gardes qui surveillent les otages. Ces derniers sont emprisonnés derrière des grilles que vous devez détruire pour pouvoir les sauver. A chaque fois que vous libérez un otage, vous devez le transporter vers un lieu sûr. Utilisez votre sens de l'araignée pour repérer ce lieu et allez déposer les otages un par un.

Une fois tous les otages sont sains et saufs, continuez votre poursuite pour finir sur les rails. Combattez les hordes d'ennemis qui vous attaquent tout en évitant de rester sur les rails du train qui arrive. Vous pouvez utiliser ces trains pour écraser vos ennemis en les attirant sur les rails ensuite esquivez le train au dernier moment avec des roulades pour laisser les ennemis sur la trajectoire du train. Nettoyez la zone pour pouvoir avancer jusqu'à Hammerhead.

Boss : Hammerhead (2ème rencontre)
Le deuxième affrontement avec ce boss est plus direct. Evitez ses tirs et lancez des barils sur votre ennemi pour l'énerver. Il ripostera alors avec des roquettes. Placez-vous donc derrière le générateur pour qu'il le touche avec ses roquettes. L'explosion du générateur plongera la zone dans le brouillard.

Sautez alors sur les perches et utilisez votre sens de l'araignée pour passer derrière votre ennemi et l'attaquer furtivement. Répétez cette action encore deux fois enrager votre ennemi.
Ce dernier utilisera alors les charges contre vous. Restez dos au mur et laissez le boss foncer sur vous pour ne l'esquiver qu'au dernier moment. Quand il heurte le mur, votre ennemi restera étourdi quelques instants. Utilisez ces moments pour l'attraper et l'attaquer au corps à corps. Prenez ensuite le fragment qu'il possède.

Le Super Bouffon

Vous passez à Spider-man du futur. Le niveau commence par une chute dans le vide durant laquelle vous devez poursuivre le Super Bouffon tout en évitant les obstacles. Accélérez pour atteindre votre ennemi et l'utiliser comme moyen d'atterrissage.

Boss : Le Super Bouffon (1ère rencontre)
Le Super Bouffon commence par vous lancer des grenades, une à la fois. Utilisez alors votre toile pour attraper la grenade et la renvoyer à votre ennemi. Quand il est a terre, ruez-vous dessus et attaquez le rapidement avant qu'il ne se redresse.

Il vous lancera ensuite deux grenades à la fois. Attrapez la première et lancez-la vers lui et essayez d'éviter l'explosion de la deuxième. Attaquez ensuite le Super Bouffon quand il est au sol. Enfin, évitez la charge du boss et ses ondes de chocs qui suivent cette attaque. Sautez pour vous approcher de votre ennemi et attrapez-le pour l'attaquer au corps à corps.

Après la fuite du boss, commencez votre poursuite en utilisant votre toile pour atteindre un bâtiment. Sur place, vous

devez combattre les ennemis qui essayent de vous stopper. Entrez ensuite dans le bâtiment et avancez dans les couloirs en neutralisant les agents de sécurité.

Une fois à l'extérieur, utilisez votre toile pour avancer et en même temps pour détruire les véhicules de sécurité. Vous allez ensuite affronter encore une fois le Super Bouffon accompagné cette fois des agents de sécurité. Neutralisez ces derniers avant de vous focaliser sur le Bouffon et renvoyez-lui ses grenades comme précédemment pour l'envoyer au tapis.

Grimpez ensuite aux vitres pour atteindre le sommet de la tour.

Avancez en affrontant les agents de sécurité puis utilisez les esquives et les roulades contre les ennemis équipés de boucliers pour passer derrière eux et les attaquer. Poursuivez ensuite le Bouffon dans une autre chute vertigineuse. Rattrapez-le et attaquez-le avant d'atterrir pour l'affronter encore une fois. Eliminez les ennemis avant de lancer les grenades sur le Super Bouffon comme la dernières fois.

Utilisez votre vision accélérée pour éviter la deuxième grenade avant qu'elle ne vous touche. Poursuivez encore une fois le Super Bouffon jusqu'à le rattraper et l'affronter une dernière fois.

Boss : Le Super Bouffon (2ème rencontre)
Avec le pouvoir du fragment, le Bouffon est plus puissant que précédemment. Commencez par éliminer les trois clones du Super Bouffon. Ce dernier passera alors à l'attaque. Evitez ses grenades en utilisant votre vision accélérée. Quand il s'arrête, renvoyez-lui une grenade pour le mettre à terre et ruez-vous dessus.

Maintenez cette tactique tout au long de l'affrontement et éliminez toujours les clones du boss rapidement avant qu'il ne se soigne. Le combat se terminera au corps à corps et Spider-man triomphera et prendra le fragment.

Electro

C'est le tour de Spider-man Ultimate de passer à l'action. Avancez dans la centrale électrique et neutralisez les invocations d'Electro. Entrez dans le tunnel pour arriver dans une zone qui se remplit d'eau. Vous devez alors sauver les ouvriers avant que la salle ne se remplisse complètement.

Utilisez votre sens de l'araignée pour localiser les ouvriers. Utilisez votre toile et commencez par sauver celui situé au plus bas niveau. Ne touchez pas l'eau qui est électrifiée et mortelle pour votre perso. Amenez les quatre ouvriers dans la zone sûre avant la montée des eaux. Continuez ensuite votre chemin pour affronter une première fois Electro.

Boss : Electro (1ère rencontre)
Approchez-vous d'Electro, esquivez son attaque et lancez les vôtres avant qu'il n'électrifie la plateforme centrale. Quittez alors la zone et repérez Electro qui se place au sommet de l'un des générateurs. Utilisez votre toile pour le pousser et l'obliger à revenir à la plateforme centrale.

Revenez alors à l'attaque et évitez son rayon électrique. Quittez encore une fois la zone quand elle s'électrifie et délogez Electro du sommet de l'un des générateurs. Répétez les mêmes actions et attaquez votre ennemi jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

Reprenez la poursuite de votre ennemi qui lâchera ses sbires sur vous. Nettoyez chaque zone pour pouvoir passer à la suivante.
Pendant les combats, vous allez apprendre le mode Furie (très utile contre les hordes d'ennemis).

Remplissez alors la barre de ce mode en éliminant les assaillants et déclenchez-le si vous êtes encerclé par plusieurs ennemis puissants. Continuez ensuite votre poursuite en passant sur les fils électriques et rejoignez Electro qui se trouve entre les générateurs.

Boss : Electro (2ème rencontre)
Evitez les tirs du boss jusqu'à ce qu'il passe à l'attaque lui-même. Esquivez son attaque ensuite profitez du lapse de

temps pendant lequel Electro récupère ses forces pour l'attaquer. Il ira alors se placer au dessus des générateurs pour se soigner. Utilisez votre toile pour l'atteindre et poussez-le.

Eloignez-vous de lui ensuite et attendez qu'il essaye de vous toucher pour l'esquiver puis lancez vos combos directement après. Répétez ces actions avant que le boss ne commence à invoquer ses créatures. Ignorez-les si Electro commence à se régénérer et attaquez-le. Débarrassez-vous ensuite de ces créatures et reprenez la même tactique avec le boss jusqu'à ce qu'il s'échappe une nouvelle fois.

Continuez alors votre poursuite jusqu'à la grande salle où vous devez sauver les techniciens. Utilisez le sens de l'araignée pour les repérer et amenez-les ensuite près des consoles. Protégez ensuite ces techniciens pendant qu'ils coupent le courant pour vous permettre d'avancer.

Reprenez ensuite la route jusqu'à retrouver et affronter une dernière fois Electro.

Boss : Electro (3ème rencontre)
Electro utilise le pouvoir du fragment et absorbe d'énormes quantités d'électricité afin de devenir gigantesque. Sautez par-dessus le rayon électrique d'Electro en utilisant le double saut. Attendez ensuite qu'il pose sa main sur le sol pour utiliser votre toile dessus. Répétez cette action jusqu'à ce qu'Electro vous tourne le dos pour se recharger.

Utilisez alors votre toile pour sauter d'un débris à l'autre et pour atteindre l'autre coté du barrage. Evitez alors les attaques de poing d'Electro et neutralisez ses invocations. Suivez cette tactique jusqu'à ce que le barrage commence à céder. Utilisez alors la toile sur la tête d'Electro pour l'attaquer une dernière fois avant qu'il ne se fasse submerger par l'eau et laisse derrière lui le fragment.

Acte 2

L'homme de sable

Spider-man Amazing revient à l'attaque pour récupérer le fragment suivant. Vous aurez en face l'homme de sable. Allez vers la passerelle en bois et utilisez votre toile pour faire tomber les barils d'eau sur la tornade. Vous allez alors affronter l'homme de sable.

Boss : L'homme de sable (1ère rencontre)
Il est invulnérable pendant qu'il est sous sa forme sableuse. Vous devez alors utiliser votre toile pour lancer des barils d'eau sur le boss et le rendre boueux avant de l'immobiliser pour quelques instants. Attaquez-le à ce moment avant qu'il ne retrouve sa forme initiale.

Vous pouvez retirer les valves d'eau pour laisser l'eau jaillir et restez près de ces sources pour piéger votre ennemi. Maintenez cette tactique et esquivez les attaques du boss jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

Poursuivez-le et éliminez les ennemis de sable en les aspergeant d'eau avant de les attaquer. Utilisez pour cela les valves d'eau ou les barils. Continuez votre avancée jusqu'à une zone où une grosse tornade fait des ravages. Sautez sur les débris qui tournent autour de la tornade pour atteindre la plateforme indiquée et où se trouve un château d'eau.

Eliminez les ennemis qui le gardent et poussez ce château sur la tornade pour l'arrêter. Reprenez votre chasse et affrontez une nouvelle fois l'homme de sable.

Boss : L'homme de sable (2ème rencontre)
Obligez le colosse à détruire les barils d'eau en restant derrière eux. Sa main restera alors collée au sol. Profitez de ce moment pour la frapper avant qu'il ne la retire. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'il détruise tous les barils en place avec son cri assourdissant. Utilisez alors les barils qui arrivent sur la chaine et lancez-les sur la tête du boss. Frappez ensuite sa tête et rééditez ces actions jusqu'à le faire fuir.

Reprenez alors la poursuite pour arriver devant une nouvelle tornade. Utilisez les débris pour avancer vers le premier

château d'eau et éliminez les ennemis en chemin. Renversez ensuite le premier château et dirigez-vous vers le deuxième. Neutralisez les créatures de sable et renversez le deuxième château sur la tornade pour l'arrêter.

Continuez d'avancer pour entrer dans la mine. Vous devez sauver l'ouvrier et l'amener jusqu'à la foreuse pour qu'il vous ouvre un passage. Gardez ensuite la foreuse et interceptez les ennemis avant qu'ils ne s'approchent pour essayer de la détruire.

Avancez ensuite par le trou et utilisez vos toiles pour avancer rapidement et échapper à la marée de sable qui vous poursuit. Avancez pour affronter une dernière fois l'homme de sable.

Boss : L'homme de sable (3ème rencontre)
Vous êtes dans l'oeil de la tornade et vous faites face à trois têtes de l'homme de sable qui vous crache dessus des boules sablonneuses. Utilisez votre toile pour sauter sur les débris et lancez des barils sur la tête du boss.

Approchez-vous ensuite de sa tête quand elle est encore mouillée et attaquez-la. Répétez cette action plusieurs fois et évitez d'être avalé et craché par les têtes de l'homme de sable. Maintenez la cadence jusqu'à la défaite du boss et récupérez le fragment.

Le Vautour

Le Spider-man noir revient dans l'ombre. Evitez les lumières des projecteurs et neutralisez vos ennemis dans le noir. Entrez ensuite dans le Creole club pour affronter des hordes d'ennemis.

Continuez d'avancer et grimpez au mur. Traversez-le de gauche à droite en évitant de passer dans la lumière. Surveillez aussi le mouvement des projecteurs pour les éviter. Combattez d'autres ennemis pour ensuite entrer affronter le Vautour.

Boss : Le Vautour (1ère rencontre)
Attaquez le boss en esquivant ses ripostes jusqu'à ce qu'il monte à l'étage pour se réfugier. Poursuivez-le et allez vers le projecteur le plus proche et allumez-le pour éblouir le Vautour.

Pendant qu'il se tord de douleur, approchez-vous de lui et sautez-lui dessus pour l'envoyer dans le décor. Revenez ensuite en bas pour attaquer encore une fois votre ennemi. Quand il se met sur la poutre centrale, poussez-le en utilisant votre toile. Utilisez encore une fois le projecteur contre ce boss pour l'obliger à fuir.

Après le combat, utilisez votre toile pour éviter d'être écrasé par un train. Avancez vers la zone suivante où vous devez sauver les civils. Utilisez le sens de l'araignée pour localiser les civils et l'endroit où vous devez les déposer.

Entrez ensuite dans le bâtiment en feu et utilisez encore une fois le sens de l'araignée pour localiser et sauver les civils avant qu'ils ne succombent aux flammes.
Reprenez ensuite votre poursuite en nettoyant les zones pour pouvoir avancer et retrouver le Vautour pour un ultime affrontement.

Boss : Le Vautour (2ème rencontre)
L'affrontement est identique au premier. Restez près des caisses d'explosifs pour que le Vautour lance ses Molotov dessus. Il sera alors pris dans les flammes et montera se réfugier à l'étage. Utilisez alors les projecteurs pour l'éblouir.

Attaquez-le ensuite et enchainez les combos avant qu'il ne recommence ses attaques. Répétez cette action jusqu'à l'affaiblir et déclencher une séquence au corps à corps où vous devez esquiver les attaques du boss tout en lui assénant un maximum de coups pour l'éliminer.

Le Scorpion

Eliminez les agents de sécurité et poursuivez le Scorpion. Utilisez votre toile pour lancer les oeufs d'acide sur la porte pour avancer. Une fois dans le labo, vous devez sauver les deux scientifiques. Eliminez les ennemis qui se trouvent

devant la cellule de la première scientifique et défoncez la porte. Ramenez ensuite la femme dans un lieu sûr. Assurez ensuite leur sécurité pendant qu'ils vous ouvrent le passage. Avancez ensuite pour affronter une première fois le Scorpion.

Boss : Le Scorpion (1ère rencontre)
Evitez ses attaques de dard et passez à l'attaque tout de suite après. Quand il s'accroche au mur et vous balance ses oeufs acides, esquivez et attrapez un oeuf pour le renvoyer sur le boss. Il tombera alors au sol et restera étourdi pendant quelques instants. Profitez de ce moment pour vous ruer sur lui et l'attaquer. Répétez cette action plusieurs fois pour battre votre ennemi.

Le Scorpion va s'enfuir et vous vous remettez à sa poursuite. Dans la nouvelle zone, vous devez sauver les civils avant qu'ils ne succombent aux attaques des sbires du Scorpion. Ne perdez pas de temps en attaquant les ennemis mais sautez directement près des civils pour les attraper et les ramener loin de la menaces des ennemis. Continuez ensuite votre poursuite et assistez aux affrontements entre les agents de sécurité et les scorpions. Profitez de cette pagaille pour éliminer tout le monde pendant qu'ils s'entretuent. Montez ensuite sur l'ascenseur pour atteindre le sommet où une autre bataille vous attend. Après un certain temps, le sommet va s'effondrer pour vous retrouver dans le repère du Scorpion.

Boss : Le Scorpion (2ème rencontre)
Commencez par attaquer le Scorpion et quand il commence à empoisonner l'arène puis sautez vers l'étage pour fuir le poison. Eliminez les sbires du Scorpion et esquivez l'attaque sautée du boss. Passez ensuite à l'attaque jusqu'à ce qu'il s'enfuit.

Quand le boss s'accroche au centre du plafond, utilisiez la vision accélérée et lancez-lui un oeuf acide pour le faire tomber dans le poison. Répétez cette action trois fois pour faire tomber le plafond sur le boss et le battre une fois pour toutes.

DeadPool

Il s'agit du niveau le plus bizarre de toute l'aventure. Vous êtes sur une plateforme pétrolière où se déroule un jeu animé par DeadPool. La récompense de ce jeu est le fragment de l'artéfact. Neutralisez les ennemis qui se trouvent sur cette plateforme et partez à la recherche des caméras. Activez dès le début votre sens de l'araignée pour repérer les huit premières caméras à détruire.

Pensez à montez en haut d'une grue pour avoir une meilleur vue et repérer les chemins vers les différentes caméras. Vous devez ensuite détruire quatre autres appareils avant d'affronter DeadPool.

Boss : DeadPool (1ère rencontre)
Avancez vers votre ennemi et enchainez les combos. Quand il s'enfuit, déclenchez votre sens de l'araignée pour le repérer et approchez-vous de lui de préférence par derrière. Appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter au sol et commencez vos attaques. Poursuivez-le d'un endroit à un autre et ignorez ses sbires pour ne pas perdre votre temps à les combattre. Esquivez ses attaques et passez toujours dans son dos pour une efficacité d'attaque optimale. Maintenez cette tactique pour obliger votre ennemi à s'enfuir.

Déclenchez ensuite votre sens de l'araignée pour rechercher les lots de caméras éparpillées dans la zone. Une fois toutes les caméras retrouvées, vous devez utiliser votre toile pour avancer rapidement entre les tubes avant l'arrivée des vagues du tsunami.

Sautez ensuite sur le bateau et passez d'un poteau à l'autre. Sautez sur le container pour atteindre une autre plateforme et avancez pour affronter une dernière fois DeadPool.

Boss : DeadPool (2ème rencontre)
Commencez par attaquer les clones de DeadPool jusqu'à les neutraliser.
Quand il vous lance ses poupées explosives, escaladez le grillage pour éviter l'explosion. Utilisez le mode Furie sur les clones du boss et répétez les mêmes actions pendant les trois rounds pour venir à bout de votre ennemi et prendre le

fragment.

Acte 3

Le Fléau

Boss : Le Fléau (1ère rencontre)
Vous débutez par un affrontement contre le Fléau. Il faut absolument éviter ses puissantes attaques et profitez du temps de repos du Fléau pour passer à l'attaque. Quand il est étourdi, appuyez sur le bouton indiqué pour projeter votre ennemi dans le décor.

Quand il charge sur vous, restez dos au mur et esquivez au dernier moment pour qu'il le heurte violemment. Attaquez alors tout de suite après avant qu'il ne reprenne l'initiative. Evitez les véhicules et autres projectiles qu'il vous lance dessus. Projetez votre ennemi plusieurs fois avant qu'il ne vous attrape et vous balance au loin.

Vous avez maintenant d'autres ennemis à vos trousses. Affrontez-les dans le chantier et attaquez ceux équipés de boucliers par derrière. Continuez d'avancer dans les zones pleines d'ennemis.

Vous devez nettoyer chaque zone avant de passer à la suivante. Pensez à désarmer vos assaillants pour les neutraliser rapidement et ne vous laissez pas encercler.

Vous arriverez dans une zone bloquée par des débris. Utilisez votre toile pour les enlever de votre passage et avancez. Montez ensuite vers la grille et défoncez-la avec votre toile pour entrer dans le conduit.

Avancez jusqu'à sortir dans une zone où vous devez sauver trois employés des mains de ces brutes. Activez votre sens de l'araignée et localisez les trois employés. Amenez-les près des trois consoles pour qu'ils arrêtent le feu qui bloque le chemin. Escaladez ensuite le bâtiment en évitant les tirs de l'hélicoptère. Une fois au sommet, vous attaquez le Fléau au corps à corps. Enchainez les coups jusqu'à lui enlever son casque et l'énerver.

Boss : Le Fléau (2ème rencontre)
Evitez les charges du boss et quand il déclenche son attaque sautée, évitez de rester près de lui pour ne pas être touché par l'onde de choc. Attaquez tout de suite après avant qu'il ne passe à l'attaque suivante. Évitez les projectiles qu'il vous lance dessus et appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter dans les murs.

Restez ensuite loin du boss quand il enchaine ses attaques et profitez du moment où il pousse un cri pour vous en approcher et l'attaquer. Frappez-le de préférence par derrière pour éviter d'être attrapé à nouveau et continuez vos combos jusqu'à battre ce Fléau et prendre le fragment.

Le Bouffon

Avancez vers l'entrée de la fête foraine, passez par-dessus la porte et restez dans l'ombre. Dans cette zone, plusieurs civils ont besoin de votre aide. Utilisez votre sens de l'araignée pour les repérer. Vous devez faire attention aux patrouilles, aux projecteurs et surtout aux feux d'artifice qui illuminent la zone pendant quelques secondes.

Vous devez alors trouver un abri pour ne pas vous faire repérer par les gardes. Éliminez les ennemis qui gardent les civils, défoncez les grilles puis amenez les civils à l'extérieur de la fête foraine. Après le sauvetage des civils, entrez par la porte qui a la forme de clown.

Repoussez à coup de poings le Bouffon qui vous saute dessus.

Avancez ensuite en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. Sortez dans une autre grande zone ouverte où vous devez libérer d'autres civils. Méfiez-vous encore une fois des feux d'artifice et neutralisez les ennemis dans l'ombre. Commencez toujours par l'ennemi qui se trouve au plus haut niveau puisqu'il est loin des regards des autres ennemis. Libérez d'abord le civil qui se trouve à droite, il s'occupera de couper le courant des fils électriques qui mènent

à la partie centrale de la zone. Libérez ensuite les deux autres civils avant d'entrer par la porte qui a la forme de la tête d'un clown.

Dans la nouvelle salle, vous avez le choix entre plusieurs portes à prendre et une seule d'entre elles mène à la sortie. Prenez celle d'en face. Neutralisez ensuite les ennemis et grimpez au mur en évitant les projecteurs.

Continuez à avancer jusqu'à une nouvelle salle avec plusieurs portes. Prenez celle de droite et repoussez les attaques du Bouffon. Avancez encore et sautez en bas vers le civil sur les rails et sauvez-le en utilisant votre toile avant l'arrivée du train. Avancez encore pour affronter une bonne fois pour toute le Bouffon.

Boss : Le Bouffon
Esquivez les attaques du Bouffon qui n'est vulnérable que dans le dos où se trouve son point faible. Esquivez alors une attaque du boss et passez derrière lui pour lui faire mal.

Quand le Bouffon plonge l'endroit dans le noir, restez dans l'ombre et approchez-vous du boss par derrière. Appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter.
Le Bouffon ramassera alors un pilier et essayera de vous attaquer avec ce dernier. Esquivez et frappez-le à nouveau dans le dos pour l'affaiblir. Il plongera alors la zone dans le noir encore une fois. Utilisez le noir pour passer derrière le Bouffon et attaquez-le.

Il fera alors appel à ses sbires qui essayent de vous encercler. Laisser les ennemis se regrouper autour de vous tout en esquivant leurs attaques tandis que le boss arrivera avec son pilier. En essayant de vous toucher, il éliminera plusieurs ennemis pour vous. Utilisez cette tactique pour vous débarrasser de ces ennemis et enfin concentrez-vous sur le point faible du Bouffon pour l'éliminer.

Docteur Octopus

Le niveau commence par un saut dans le vide. Évitez de heurter les câbles et autres obstacle jusqu'à atterrir.

Utilisez la vision accélérée pour ralentir la chute et vous éloigner des bras du Dr Octopus. Vous arrivez dans la grande salle du noyau où vous devez désactiver quatre générateurs pour atteindre votre ennemi.

Chaque générateur se trouve dans une salle distincte et bien sûr chaque salle est bien surveillée. Commencez par neutraliser les ennemis de la première salle. Désarmez-les avant qu'ils ne vous tirent dessus. Avancez ensuite vers la porte et entrez pour trouver le générateur. Nettoyez la zone puis utilisez votre toile pour tirez l'alimentation du générateur et le désactiver. Revenez sur vos pas vers la grande zone et allez vers la salle du générateur suivant qui se trouve à gauche.

Vous serez alors confronté à un bras mécanique contrôlé par le Dr Octopus lui-même. Ce bras essaye de vous écraser et vous devez donc esquiver ses attaques. Allez vous placer sur un point lumineux au sol pour que le bras vous attaque dans cette zone.

Esquivez au dernier moment pour laisser le bras toucher le point lumineux et s'électrocuter. Profitez de cet instant pour monter vers votre ennemi et attaquez-le rapidement. Recommencez cette opération jusqu'à détruire ce bras. Entrez ensuite par la porte et utilisez votre toile pour atteindre la zone du générateur. Retrouvez le scientifique et protégez-le pendant qu'il vous ouvre l'accès.

Avancez ensuite vers le générateur et désactivez-le en utilisant votre toile. Vous devez ensuite fuir cette zone rapidement avant son explosion. Utilisez votre toile, avancez et prenez en chemin le scientifique qui vous a aidé pour le sauver lui aussi.

Allez ensuite vers la zone du troisième générateur. Eliminez les ennemis pour pouvoir accéder à une zone avec trois scientifiques à sauver.

Utilisez votre sens de l'araignée pour repérer leurs emplacements respectifs et allez à leur rescousse. Amenez-les vers

un lieu sûr pour qu'ils vous ouvrent la porte. Entrez dans la salle du générateur, nettoyez la zone et désactivez-le. Revenez ensuite jusqu'à la zone du noyau et allez vers le dernier générateur.

Vous devez affronter encore une fois le bras mécanique. Effectuez la même manoeuvre pour le détruire et avancez en éliminant les ennemis en chemin.

Sauvez ensuite le scientifique pour qu'il vous ouvre la porte et protégez-le contre les attaques ennemies. Allez ensuite vers le générateur et désactivez-le. Revenez vers le noyau central, éliminez les ennemis et montez vers la sphère où se trouve Dr Octopus.

Boss : Docteur Octopus
Evitez les lasers du boss et approchez-vous des alimentations qui se trouvent sur le socle.

Retirez-les rapidement pour faire sortir le boss de sa boule. Attaquez-le ensuite pour le déloger de sa position. Quand il vous poursuit, éloignez-vous des dalles qui s'allument et utilisez la vision accélérée pour vous aider. Evitez ensuite son onde de choc quand il revient au centre de la pièce et approchez vous de lui pour le déloger de sa position encore une fois. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour projeter votre ennemi.

Répétez ces actions jusqu'à ce que le boss change de tactique. Quand il lance ses rayons lasers, déplacez-vous derrière les créatures invoquées pour qu'elles soient touchées par les lasers. Elles laisseront alors des bombes derrière elles. Jetez ces bombes sur le boss pour le toucher. Continuez avec cette tactique jusqu'à éliminer le boss.

Carnage

Avancez et éliminez les zombies sur votre chemin. Dans ce niveau, vous utiliserez plusieurs fois le mode Furie puisque les zombies seront très nombreux.

Défoncez ensuite la porte et avancez pour neutraliser les ennemis et protéger la scientifique. Avancez par la porte qu'elle vous ouvre pour affronter un robot lance flammes assez redoutable.
Utilisez le mode Furie et lancez-lui différents objets pour le battre et continuez votre chemin.

Vous arrivez dans une zone où les zombies et les robots s'affrontent. Ignorez-les et continuez votre poursuite de Carnage. Dans la zone en feu, sautez sur les débris pour continuer votre poursuite. Passez sur le poteau et atterrissez dans une autre zone d'affrontement.

Allez vers la porte et défoncez-la pour pouvoir continuer. Neutralisez les zombies ensuite escaladez le mur pour trouver une issue. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle de contrôle.

Continuez votre chemin et neutralisez vos ennemis en vous aidant du mode Furie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre un scientifique en détresse. Sauvez-le et utilisez le sens de l'araignée pour repérer le lieu sûr où vous devrez l'emmener en passant par la brèche qui se trouve dans le mur. Avancez ensuite en nettoyant chaque zone pour accéder à la suivante jusqu'à atteindre Carnage.

Boss : Carnage (1ère rencontre)
Foncez sur Carnage et attaquez-le avant qu'il ne se mette en position d'attaque. Esquivez ses coups et passez derrière lui pour enchainer vos combos. Utilisez le mode Furie pour infliger plus de dégâts à Carnage. Quand il contamine l'aire de combat, sautez sur l'un des piliers et activez votre sens de l'araignée pour le repérer. Quand il se place au bord d'un réacteur, utilisez votre toile pour sauter jusqu'à lui et le pousser dans le même réacteur pour qu'il prenne feu. Répétez cette action jusqu'à la fuite de votre ennemi.

Reprenez alors la poursuite et utilisez votre toile pour fuir avant le crash d'un gros vaisseau. Vous devez escalader ensuite un immeuble en passant par les fenêtres brisées pour atteindre les rebords. Vous aurez constamment de la compagnie et vous devez neutralisez vos ennemis pour monter jusqu'à Carnage.

Boss : Carnage (2ème rencontre)

Vous devez protéger les robots qui brulent le cocon de Carnage. Neutralisez les ennemis avant qu'ils n'atteignent les robots jusqu'à la sortie de Carnage du cocon. Attaquez alors le boss au corps à corps et surtout esquivez ses frappes. Attaquez-le ensuite normalement avant qu'il ne se refugie dans son cocon à nouveau. Protégez alors encore une fois les robots pendant qu'ils incinèrent et n'hésitez pas à utiliser le mode Furie si plusieurs ennemis attaquent un seul robot. Maintenez la même tactique jusqu'à battre Carnage.

Mystério

Boss : Mystério
Vous allez combattre Mystério avec vos quatre super héros. Chacun d'eux usera de ses atouts pour affaiblir le boss.

Vous débutez le combat avec Spider-man noir.

Avancez dans l'ombre et sautez d'une plateforme à l'autre pour vous approcher de votre ennemi. Ne passez pas dans la lumière sinon le boss attaquera toute la plateforme et risque de vous faire très mal. Faites attention aussi au moment où le boss illumine la zone avec son pouvoir. Restez donc dans l'ombre d'un mur pendant ces moments critiques. Passez enfin derrière le boss et attaquez sa tête.

Vous passez ensuite à Spider-man Ultimate.

Eliminez les invocations de Mystério jusqu'à l'apparition des boules d'énergie. Attendez qu'elles deviennent violettes et utilisez votre toile pour bondir vers elles et les détruire. Quand le boss défonce tout sur son chemin, sautez d'un débris à l'autre jusqu'à une nouvelle plateforme. Répétez les mêmes actions et quand le boss aura suffisamment mal il s'approchera de votre plateforme. Attaquez alors sa tête pour laisser le reste du combat à un autre de vos super héros.

Spider-man 2099 prend la relève et comme d'habitude l'affrontement se fait pendant une chute vertigineuse.

Utilisez la vision accélérée pour éviter les obstacles placés par le boss et sprintez pour vous approcher de ce dernier et l'attaquer. N'accélérez pas si vous êtes en face de plusieurs obstacles et passez-les sans encombre pour ne pas perdre des points de vie. Rattrapez le boss trois fois pour atteindre combat final.

Notre cher Spider-man Amazing s'occupera d'achever son ennemi.
Avancez en utilisant votre toile jusqu'à la grande plateforme et neutralisez les invocations du boss. Esquivez aussi ses projectiles. Quand la zone est dégagée, lancez-lui le grand rocher en pleine tête. Allez ensuite sur une autre plateforme et refaites la même chose. Rééditez ces actions sur une troisième plateforme avant d'aller en face du boss pour attaquer sa tête et le mettre hors d'état de nuire une fois pour toutes.
Grace aux Spider-man des quatre dimensions, tous les fragments de l'artéfact sont rendus à madame Web et les dimensions sont sauvées... pour l'instant.

Splatterhouse

© Namco Bandai 2010

VERSIONS ORIGINALES

Débloquer Splatterhouse

Terminer les stages 1 à 2.

Débloquer Splatterhouse 2

Terminer les stages 1 à 4.

Débloquer Splatterhouse 3

Terminer les stages 1 à 8.

SUCCÈS

Bel et bien mort

Tuer 150 ennemis avec des bras arrachés. (10G)

La vie après la mort

Débloquer toutes les compétences. (50G)

Frénésie décoratrice

Ecrabouiller 200 ennemis contre un mur avec une arme. (10G)

Happy End ?

Reconstituer toutes les photos de Jen. (20G)

Pluie de sang

Tuer 100 ennemis avec Splatter Smash. (5G)

La moisson de la Faucheuse

Tuer un ennemi avec Splatter Slash. (5G)

Besoin de tuer

Tuer un ennemi avec Splatter Smash. (5G)

Vengeance tenace

Réaliser 150 Splatterkills.(10G)

Souvenirs, souvenirs

Reconstituer 8 photos de Jen. (10G)

Tête dure

Tuer 50 ennemis avec des têtes arrachées.(10G)

Les morts se lèveront

Accomplir 5 missions secrètes en une partie du mode Survie. (5G)

La mariée du corrompu

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. (100G)

L'horreur continue

Débloquer 25 % du journal du Dr West.(20G)

Le bûcher pour les damnés

Terminer le chapitre 10 : la mariée d'osier.(50G)

L'Enfer aurait été préférable

Réaliser 75 Splatterkills. (5G)

Soif de sang

Débloquer 25 compétences. (25G)

Cadavres à gogo

Obtenir au moins 2000 points de SANG avec un seul combo. (5G)

Narcisse se morfond

Terminer le chapitre 8 : réflexions sanglantes. (40G)

Le triomphe de l'acier

Tuer 500 ennemis avec des armes non faites de chair.(15G)

Changement de papier peint

Ecrabouiller 100 ennemis contre un mur avec une arme.(5G)

Expérience 765

Terminer le chapitre 6 : la bête au coeur humain. (30G)

A tue-tête

Tuer un ennemi avec une tête arrachée.(5G)

Moi, j'aime pas les vers

Piétiner 1000 Vers foreurs. (10G)

L'abattoir de la terreur

Terminer le chapitre 4 : la boucherie. (20G)

Démembrement morbide

Tuer un ennemi avec votre propre bras arraché.(5G)

Folie furieuse

Terminer le chapitre 2 : la poupée qui saignait.(10G)

Début du cauchemar

Débloquer 5 % du journal du Dr West.(10G)

Jen décomposée

Reconstituer une photo sexy de Jen. (5G)

Mauvais goût

Empaler un ennemi sur un pieu.(5G)

PAF !

Projeter un ennemi en l'air avec "No Head Room". (5G)

Crampes d'estomac

Acheter une compétence.(5G)

L'armée des morts

Tuer 6 ennemis en une seconde.(5G)

Bras de fer

Tuer un ennemi avec un bras arraché.(5G)

Vive le Heavy metal !

Tuer 50 ennemis avec des armes non faites de chair.(5G)

Oups, une tâche !

Ecrabouiller un ennemi contre un mur avec une arme.(5G)

Tueur à gages

Réaliser un Splatterkill. (5G)

Réanimation

Régénérer sa santé avec Splatter Siphon.(5G)

Promenade avec la Mort

Terminer le jeu en niveau de difficulté "Féroce" (ou plus difficile). (110G)

Morts oniriques

Terminer le jeu en niveau de difficulté "Barbare". (120G)

Les lames de l'Enfer

Tuer 100 ennemis avec Splatter Slash. (5G)

Assassin

Tuer 300 ennemis en mode Berserker. (5G)

Confiture de cerveau

Plaquer un ennemi au sol et le rouer de coups 20 fois. (5G)

Bowling monstrueux

Tuer 6 ennemis avec une seule attaque Ram. (5G)

Audiophile

Ecouter tous les enregistrements du Dr West. (5G)

Meurtrier

Obtenir le rang S en mode Survie. (5G)

Massacre à l'enclume

Obtenir trois rangs S en mode Survie. (15G)

Bourreau de haut vol

Obtenir six rangs S en mode Survie. (50g)

On n'a jamais trop d'horreur

Accomplir 10 missions secrètes en une partie du mode Survie. (10G)

Nuisible acharné

Débloquer 50 % du journal du Dr West. (20G)

Enfin toute l'histoire !

Débloquer toutes les pages du journal du Dr West. (100G)

Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft Montreal 2008

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Créez un nouveau profil et nommez votre partie **COOPA22COOL**.

Splinter Cell Conviction

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2010

LISTE DES SUCCÈS

Difficulté Réaliste (50)

Terminer le mode Histoire Solo, difficulté Réaliste.

Coopération Réaliste (50)

Terminer le mode Histoire Coopération, difficulté Réaliste.

Binôme (20)

Inviter un ami à rejoindre une partie ou à jouer l'Histoire en Coopération.

Chasseur (10)

Terminer n'importe quelle carte en mode Chasseur Coopération.

Dernier survivant (10)

Terminer n'importe quelle carte en mode Dernier survivant Coopération.

Spécialiste Chasseur (20)

Terminer toutes les cartes en mode Chasseur, difficulté Débutant ou Standard.

Maître Chasseur (50)

Terminer toutes les cartes en mode Chasseur, difficulté Réaliste.

Spécialiste Dernier survivant (20)

Terminer toutes les cartes en mode Dernier survivant, difficulté Débutant ou Standard.

Maître Dernier survivant (50)

Terminer toutes les cartes en mode Dernier survivant, difficulté Réaliste.

Spécialiste Confrontation (20)

Terminer toutes les cartes en mode Confrontation, via n'importe quel type de connexion.

Confrontation (10)

Gagner une partie en mode Confrontation, difficulté indifférente.

Maître des préparatifs (30)

Terminer tous les défis Préparer-Exécuter.

Maître de la furtivité (30)

Terminer tous les défis Disparaître.

Élite de l'élite (30)

Terminer tous les défis Splinter Cell.

Aguerri (30)

Terminer tous les défis.

Amélioration d'arme (10)

Acheter les trois améliorations d'une arme.

Amélioration de gadget (10)

Acheter les deux améliorations d'un gadget.

Expert en armement (20)

Acheter les trois améliorations de chaque arme.

Expert en gadgets (20)

Acheter les deux améliorations de chaque gadget.

Collectionneur d'armes (20)

Débloquer toutes les armes.

Diversité (10)

Acheter un uniforme.

Accessoires (10)

Acheter un accessoire pour un uniforme.

Prêt à tout (20)

Acheter les neuf accessoires de chaque uniforme.

Tendance (20)

Acheter les six variantes de chaque uniforme.

Parfait Chasseur (20)

Terminer n'importe quelle carte sans se faire repérer en mode Chasseur, difficulté Réaliste.

Dernier en vie (50)

En mode Dernier survivant, résister aux vagues d'ennemis sans échouer, difficulté indifférente.

Révélations (10)

Découvrir le secret d'Anna Grimsdottir.

Marché aux puces (20)

Terminer Marché au puces en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Maison de kobin (20)

Terminer Maison de Kobin en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Aéroport de Price (20)

Terminer Aéroport de Price en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Diwaniya, Irak (20)

Terminer Diwaniya en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Washington Monument (20)

Terminer Washington Monument en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

White box laboratories (20)

Terminer White box laboratories en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Lincoln memorial (20)

Terminer Lincoln memorial en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Quartier général d'Elchelon 3 (20)

Terminer Quartier gééral d'Elchelon en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Réservoir de Michigan ave (20)

Terminer Réservoir de Michigan ave en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Downtown district (20)

Terminer Downtown district en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Maison blanche (20)

Terminer maison blanche en mode Histoire solo, difficulté indifférente.

Banya de Saint-Petersburg (20)

Terminer Banya de Saint-Petersburg en mode Histoire coopération, difficulté indifférente.

Ambassade de Russie (20)

Terminer Ambassade de Russie en mode Histoire coopération, difficulté indifférente.

Complexe de Yastreb (20)

Terminer Complexe de Yastreb en mode Histoire coopération, difficulté indifférente.

Centre d'essai de Mozdok (20)

Terminer Centre d'essai de Mozdok en mode Histoire coopération, difficulté indifférente.

Homme de principe (10)

Epargner Tom Reed.

Juge, juré et bourreau (10)

Abattre Tom Reed.

Survivant (10)

Affronter un équipier en coopération et survivre.

SOLUTION COMPLÈTE

Histoire solo

Marché aux puces

Après la cinématique et pendant la communication téléphonique avec Grim, suivez les indications et regardez en haut. Les hostilités commencent rapidement pour Sam et vous devez suivre les indications pour aller vous mettre à couvert derrière les stands qui se trouvent en face de vous. Tout en restant à couvert, déplacez-vous vers le stand suivant. Ensuite vers celui qui se trouve près de l'ennemi.

Pendant que Grim s'occupe de plonger l'endroit dans le noir, Sam revoit un flashback qui date de 20 ans plus tôt. Avancez alors vers la chambre de Sarah et ouvrez la porte. Approchez-vous de son lit ensuite allumez la lumière. Après la conversation avec Sarah, éteignez la lumière.

Vous revenez ensuite dans les rues de Malte. L'endroit est plongé dans le noir et il y a deux ennemis qui vous cherchent entre les stands. Si l'écran est en noir et blanc ceci indique que vous êtes dans l'ombre hors de la vue des ennemis. Eliminez les soldats par des tirs en pleine tête en restant toujours à couvert.

Sam se retrouve encore une fois dans un flashback. Vous devez trouver le chef du gang qui essaye de vous éliminer. Suivez les indications pour prendre l'arme du premier ennemi et l'éliminer au corps à corps. Vous gagnez alors la capacité d'exécution et il vous suffi de désigner les ennemis pour que Sam les achève. Visez ensuite les deux autres ennemis et exécutez-les.

Une fois de retour dans les ruelles de Malte, avancez lentement derrière l'ennemi et éliminez-le au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution au présent. Utilisez cette capacité contre les deux ennemis qui discutent devant vous.

Continuez d'avancer dans l'ombre à gauche jusqu'à apercevoir le chef du gang entouré de ses hommes.

Restez à couvert derrière le stand de droite et attendez que l'un des cinq ennemis s'approche de vous pour l'éliminer avec une balle dans la tête. Restez à couvert et éliminez les trois autres hommes avant de commencer à poursuivre leur chef. Suivez-le jusqu'aux toilettes et défoncez la porte. Pour l'interroger, défoncez sa tête contre les urinoirs, les miroirs et les lavabos.

Maison d'Andriy Kobin

Les informations arrachées au tueur de la fille de Sam le conduisent à Andriy Kobin qui se barricade dans un musée transformé en forteresse.

Avancez vers la porte, regardez en bas et utilisez le miroir pour regarder sous la porte. Ouvrez-la ensuite et avancez dans la rue de droite. Mettez-vous à couvert derrière les voiture garées et avancez d'une voiture à l'autre pour passer inaperçu devant le portail du musée. Allez à droite de la clôture du musée et entrez discrètement par la porte puis fermez-la. Utilisez la gouttière pour monter jusqu'au rebord. Déplacez-vous à gauche et balancez le garde à travers la fenêtre dans le vide ou brisez sa nuque.

Entrez par la fenêtre et avancez dans le couloir de gauche. Regardez sous la deuxième porte pour voir un garde vous tournant le dos. Ouvrez délicatement la porte et exécutez-le en silence. Allez à gauche et mettez-vous à couvert pour éliminer les deux prochains. Avancez jusqu'à la porte éteignez la lumière. Si les ennemis en bas discutent encore, avancez vers la porte vitrée qui se trouve devant les escaliers. S'ils commencent leur patrouille, attendez que le premier ennemi arrive près de la porte et éliminez-le par derrière. Attendez ensuite le deuxième et tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne découvre le corps de son ami.

Entrez ensuite par la porte vitrée et avancez vers le dépôt d'armes. Vous pouvez changer ou améliorer votre arme actuelle dans ce dépôt.

Avancez ensuite à droite et éteignez la lumière en chemin. Continuez d'avancer et tirez sur les sources de lumière pour progresser dans l'ombre. Tirez en priorité sur la lampe qui éclaire le coin où se trouve le tuyau. Grimpez à ce tuyau et passez au dessus du garde pour exécuter un saut meurtrier et l'éliminer.

Montez ensuite les marches pour apercevoir l'ennemi habillé en vert entrain de patrouiller. Eliminez-le quand il s'arrête et avancez jusqu'aux escaliers. Tirez sur le grand lustre accroché au plafond pour abattre un groupe de gardes. Descendez ensuite les marches et éliminez l'homme qui garde le couloir. Descendez pendant que les autres gardes sont occupés ailleurs et entrez dans le couloir situé à droite. Eteignez la lumière, avancez, ramassez les grenades en chemin puis descendez les marches.

Avancez pour rencontrer un autre groupe d'ennemis. Restez à couvert et allez à gauche pour grimer et vous accrocher au tuyau. Eliminez-les avec des tirs précis dans la tête. Entrez dans la salle suivante et accrochez-vous au tuyau puis éliminez vos adversaires tout en restant accroché au tuyau au dessus d'eux.
Descendez enfin et avancez vers le dépôt d'armes. Améliorez vos armes et montez les marches.

Ouvrez la porte pour vous retrouver à l'extérieur. Grimpez à l'aide de la gouttière, déplacez-vous sur le rebord vers la droite et lancez l'ennemi qui se trouve près de la fenêtre dans le vide. Exécutez ensuite les deux hommes qui montent la garde près des escaliers avant d'entrer par la fenêtre. Récupérer une mitraillette en chemin et montez ensuite l'escalier pour vous retrouver devant la porte du bureau de Kobin.

Eteignez la lumière du couloir et regardez sous la porte. Attendez qu'un ennemi se tienne derrière la porte et défoncez-la porte pour l'éliminer en premier. Retirez-vous ensuite dans le couloir obscur et attendez que les autres viennent vers vous.

Éliminez-les un par un et changez de position dans le noir pour que les ennemis ne vous tirent pas dessus. Après la mort de tous les gardes, entrez pour voir Kobin en panique et qui tire dans tous les sens. Allez derrière lui et attaquez-le au corps à corps. Interrogez-le ensuite en utilisant les éléments du décor pour le faire parler.

Aérodrome de Price

Lorsque Sam sera attrapé et transféré aux USA, ses ennemis veulent l'interroger avant de l'éliminer. Grim qui se trouve parmi eux, vous sauvera la vie et vous aidera à vous échapper. Pour qu'elle ne perde pas sa couverture vous devez la frapper avant de prendre son arme et quitter les lieux.

Avancez dans le hangar et éliminez par derrière le premier soldat. Exécutez ensuite les deux qui gardent les charges C4. Prenez ces charges qui serviront à détruire l'hélicoptère et montez l'escalier qui se trouve à droite. Utilisez la caméra pour regarder sous la porte et trouver un garde vous tournant le dos. Ouvrez alors la porte délicatement et éliminez-le en silence. Allez sur la passerelle de droite et éliminez les deux soldats qui se trouvent en dessous. Restez sur la passerelle et allez à gauche pour exécuter les deux ennemis qui préparent l'hélicoptère. Eliminez enfin les deux hommes qui se trouvent dans le coin gauche puis descendez et placez les charges C4 sur l'hélico.

Vous devez maintenant couper le relais d'alimentation. Passez les portes pour sortir du hangar. Avancez vers le dépôt d'armes et améliorez les vôtres. Allez ensuite à droite et mettez-vous à couvert derrière le camion. Eliminez le soldat qui se trouve devant la porte et entrez. Neutralisez, par derrière, le soldat qui se trouve à l'intérieur (à gauche) et sortez par la porte de derrière. Passez derrière la cabane suivante et exécutez les deux soldats. Passez derrière la prochaine cabane également et tuez le soldat qui s'arrête près de la fenêtre. Entrez dans cette cabane, approchez-vous de la porte qui se trouve à droite et éliminez en silence le garde qui se trouve à l'extérieur.

Sortez et allez à droite vers la salle du relais. Allez vers la fenêtre qui se trouve à droite et ouvrez-la pour que les gardent s'agitent. Eliminez-les alors un par un quand ils quittent leurs positions. Entrez ensuite dans la salle de relais et allez vers le levier pour l'abaisser et couper le jus. D'autres soldats seront alertés et arriveront sur place. Passez derrière la cabane et éliminez-les. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve à droite et entrez. Utilisez le dépôt de munitions et avancez ensuite à gauche.

Vous devez maintenant placer du C4 sur l'antenne pour empêcher les ennemis de vous repérer avec leur satellite lors de votre fuite. Avancez vers le hangar et entrez vous mettre à l'abri dans l'ombre. Passez ensuite derrière le soldat et éliminez-le. Avancez entre les cabanes et éliminez les ennemis furtivement. Continuez votre progression à droite vers l'antenne et éliminez les soldats qui patrouillent sans attirer l'attention.

Attendez que les gardes qui surveillent l'antenne s'éloignent et sautez par-dessus le bloc qui se trouve derrière le camion. Avancez à droite et passez derrière l'antenne pour éliminer les ennemis dans le noir. Placez ensuite le C4 sur l'antenne pour que tout l'aérodrome se mette en alerte.

Allez à droite vers le hangar et éliminez les hommes qui y patrouillent. Avancez ensuite d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre la clôture qui se trouve à droite. Éliminez les ennemis en chemin et, après la communication avec Grim, mettez-vous à couvert derrière les caisses et attendez que les soldats arrivent vers vous pour ouvrir les hostilités. Avancez ensuite en direction du système de contrôle du portail. Neutralisez le soldat qui se trouve à l'intérieur et entrez. Piratez le système ensuite sortez de l'aérodrome.

Diwania, Irak (20 ans plus tôt)

Vous vous retrouvez en Irak, 20 ans plus tôt, incarnant Victor Coste l'équipier de Sam pendant la guerre en Irak. Vous devez sauver votre chef d'escouade. Avancez sur la route et utilisez votre lunette de visée pour éliminer les deux soldats. Continuez de suivre la route principale et neutralisez les deux groupes d'hommes armés. Méfiez-vous de leurs grenades et restez à l'abri derrière les carcasses des voitures.

Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la station service infestée de soldats. Commencez par tirer sur la grande citerne pour éliminer un bon nombre d'entre eux. Mettez-vous ensuite à couvert et commencez à exterminer les survivants. Tirez sur les barils explosifs quand les ennemis se placent près d'eux pour les éliminer plus rapidement. Avancez d'un abri à l'autre et éliminez les hommes qui se trouvent dans le bâtiment situé à droite. D'autres soldats sortiront par celui à gauche, abattez-les et dirigez-vous vers la porte arrière de la station.

Vous devez maintenant avancer entre les bâtiments qui sont gardés par les soldats. Inutile de les fouiller tous, Sam est

détenu dans l'école qui se trouve au fond. Tirez sur les barils explosifs pour les exploser et vous frayer un chemin entre les soldats. Avancez comme toujours d'un abri à l'autre jusqu'à atteindre l'école située au fond. Entrez et planquez-vous derrière les tables pour éliminer les hommes qui donnent l'assaut. Sortez ensuite dans la cour et approchez-vous de la fenêtre de la classe où est détenu Sam. Eliminez ses deux bourreaux par la fenêtre ensuite entrez et libérez-le.

Vous devez maintenant vous mettre à couvert devant le trou dans le mur et repousser les multiples assauts des ennemis. Attendez que les soldats se groupent ou avancent près d'un baril explosif pour tirer dessus et les éliminer ou les étourdir pendant quelques instants. Profitez-en pour les éliminer sans qu'ils ne puissent riposter. Eliminez les ennemis qui se postent sur les toits en vous aidant des barils explosifs. Repoussez les assauts jusqu'à l'arrivée de la cavalerie qui vous sortira de cet enfer.

Washington Monument

Votre rendez-vous avec Victor est fixé dans la fête foraine. Toutefois, vos ennemis veulent essayer de vous accueillir comme il faut en vous tendant une embuscade. Vous devez alors les éliminer dans l'ombre, loin des yeux des civils. Les trois agents qui sont à vos trousses sont signalés par des croix au dessus de leurs têtes et portent tous des smokings noirs.

Ils effectuent des patrouilles dans les environs et passent toujours dans les zones sombres. Suivez le premier agent ou surveillez sa ronde et attendez-le dans le noir pour l'attraper et l'interroger. Passez ensuite au deuxième, poursuivez-le et cuisinez-le dans l'ombre pour obtenir davantage d'informations. Le dernier agent ne passe pas dans une zone d'ombre mais s'arrête près d'une boutique en tournant le dos à la zone où se trouvent les poubelles. Entrez dans cette zone d'ombre avant que l'ennemi ne se retourne et ne vous aperçoive et attaquez-le par derrière. Tirez-le dans cette zone d'ombre et interrogez-le.

Allez ensuite vers le point de rendez-vous qui se trouve au pied du Washington Monument. Après la rencontre avec Victor qui vous donne en même temps un sac contenant de nouveaux gadgets et une arme, les ennemis simulent une fuite de gaz pour vous déloger. Vous devez repasser par la fête foraine et atteindre votre voiture. Avancez et planquez-vous derrière la caisse qui se trouve à l'entrée.

Passez sous le stand qui se trouve à gauche et sortez derrière le comptoir. Sautez par-dessus ce dernier et avancez en réalisant des roulades pour éviter d'être vu par les ennemis. Avancez, tournez à droite vers un autre groupe d'ennemis et planquez-vous derrière le comptoir. Utilisez votre générateur IEM qui plongera la zone dans le noir et étourdira les ennemis.

Passez alors derrière eux par la gauche et traversez le trou qui est aussi à gauche pour vous retrouver derrière un autre comptoir. Attendez que le soldat qui se trouve à gauche change de position pour sauter par-dessus le comptoir puis allez à droite et éliminez-le. Avancez ensuite vers la sortie où des gardent surveillent les lieux. Sautez par-dessus la barrière et allez à gauche sans les alerter. Descendez vers le parking et avancez en effectuant des roulades rapides pour vous mettre à couvert. Allez derrière la voiture et utilisez l'IEM pour étourdir vos ennemis puis courez vers votre véhicule.

Laboratoires White Box

Vous devez maintenant infiltrer les laboratoires. Commencez par choisir vos armes dans le dépôt d'armes qui se trouve à l'arrière de la voiture. Avancez vers l'entrée et éliminez le garde qui se trouve derrière la barrière. Passez cette barrière et avancez à droite du labo. Grimpez sur les toits et utilisez les tuyaux et les rebords pour atteindre le système de ventilation.

Une fois dans le système, avancez entre les conduits et descendez jusqu'aux escaliers. Descendez les marches et accrochez-vous au tuyau jaune qui se trouve à gauche. Glissez jusqu'en bas et atterrissez sur la passerelle. Descendez les escaliers jusqu'à la salle de contrôle. Utilisez la caméra pour regarder sous la porte et situer trois ennemis. Deux sont en face et le troisième est à gauche. Défoncez alors la porte, éliminez les deux premiers qui se trouvent en face puis neutralisez le troisième qui se trouve à gauche. Utiliser ensuite la console et changez de caméra jusqu'à assister à l'assassinat d'un scientifique. Vous devez alors sauver son collègue avant qu'ils ne le butent aussi.

Sortez par la porte qui se trouve à gauche de la salle et avancez sur la passerelle. Sautez en bas, par la fenêtre, et mettez-vous à couvert près du couloir où passera un garde. Attendez qu'il reprenne sa route pour passer derrière lui et l'éliminer. Revenez à votre position initiale pour attendre et éliminer un deuxième. Avancez ensuite à droite vers les trois hommes. Désignez-les pour les exécuter rapidement et allez voir le scientifique.

Lorsqu'il vous ouvre l'ascenseur, vous devez aller au bureau de Robertson. Activez alors l'ascenseur pour monter. A l'étage, l'opération de nettoyage commencé et plusieurs corps gisent par terre. Allez à gauche pour trouver un dépôt d'armes. Dirigez-vous vers la double porte qui est à gauche, utilisez la caméra pour regarder sous celle-ci.

Après que les ennemis aient exécuté les civils et retournent à leurs positions, entrez et déclenchez le générateur IEM. Avancez à droite, éliminez le soldat et entrez vous cacher dans la salle de droite. Avancez ensuite vers le tuyau jaune qui se trouve devant les escaliers et escaladez-le. Une fois au dessus des bureaux, attendez que la patrouille s'éloigne pour descendre et avancer vers le tuyau qui se trouve dans le coin droit. Montez et accrochez-vous au rebord. Balancez l'ennemi dans le vide et déplacez-vous à droite pour éviter d'être repéré. Revenez à gauche puis hissez-vous et courez vers la porte de la salle.

Entrez, fermez la porte et utilisez le dépôt d'armes si vous le désirez. Après l'appel de Grim, allez vers la porte qui se trouve au fond à gauche. Utilisez la caméra pour voir le garde qui patrouille et, quand il vous tourne le dos, avancez et mettez-vous à couvert près de la fenêtre. Ouvrez cette dernière et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à gauche jusqu'à celle qui donne sur le groupe d'ennemis. Balancez dans le vide les soldats trop curieux ensuite désignez les restants pour les éliminer. Entrez dans la salle et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Avancez et grimpez au tuyau qui se trouve à droite.

Descendez dans la salle suivante et éteignez la lumière. Le labo qui se trouve à droite est plein de détecteurs pour allumer la lumière automatiquement donc faites attention là où vous mettez les pieds. Ouvrez la porte et éliminez les deux gardes. Attendez ensuite celui qui patrouille et éliminez-le. Avancez vers le labo suivant qui est aussi infesté par les ennemis. Eliminez-les rapidement et essayez de neutraliser au moins l'un d'eux au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution.

Avancez jusqu'à la double porte qui se trouve à droite. N'entrez-pas sauf si vous pensez au suicide et passez par la fenêtre qui se trouve à droite. Ouvrez la suivante et désignez les quatre ennemis les plus proches. Exécutez-les, finissez le dernier garde et entrez. Sortez par la porte du fond et montez l'escalier pour vous retrouver au dessus du bureau de Robertson.

Utilisez le tuyau jaune pour descendre et consultez l'ordinateur. Vous pouvez placer des mines télécommandées sur l'ascenseur et la porte pour empêcher les soldats de vous atteindre. Vous pouvez aussi vous mettre à couvert derrière le bureau et attendre l'arrivée des assaillants et les neutraliser. Faites le plein de grenades dans le dépôt d'armes et oubliez la furtivité pour l'instant. Ne laissez pas les ennemis s'approcher de l'ordinateur pour qu'ils ne coupent pas le transfert.

Après l'arrêt des hostilités, vous devez annuler les tentatives de traçage qui risquent de dévoiler Grim. Descendez l'escalier, avancez et utilisez le tuyau jaune pour glisser jusqu'en bas. Sautez ensuite dans le hangar et placez-vous à couvert près du canon.

Quand les ennemis arrivent vers vous, utilisez vos mines télécommandées pour les exploser. Avancez ensuite et montez la passerelle pour utiliser la console et surcharger le canon. Prenez ensuite le chemin de la sortie pour rencontrer d'autres ennemis venus en renfort. Eliminez en silence ceux qui avancent et lancez vos grenades sur ceux qui restent barricadés près de la sortie. Sortez ensuite du labo et avancez dans le parking vers votre véhicule.

Lincoln Mémorial

Les choses s'accélèrent et Sam reçoit sa prochaine mission directement de la présidente. Vous devez espionner Reed et Gaillard en utilisant les caméras et les micros de la régie.

Avancez alors vers la régie, montez l'escalier et entrez. Piratez les commandes et prenez le contrôle de la caméra.

Localisez le duo et zoomez pour écouter leur conversation. Changez de caméra pour ne pas perdre le son lorsqu'ils passent derrière des obstacles.

Vous devez ensuite rejoindre Gaillard et l'interroger. Avancez vers le haut du Lincoln Monument et attaquez Gaillard par derrière. Interrogez-le jusqu'à ce que quelqu'un l'élimine. Poursuivez alors le tueur en suivant les indications de Grim. Evitez de croiser les policiers et ne les éliminez pas. Maintenez la pression sur le tueur et quand il se tourne vers-vous mettez-vous à l'abri pour éviter ses tirs. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il monte dans sa voiture qui explose.

Remontez ensuite et cachez-vous dans la terrasse du café. Eliminez les premiers ennemis qui arrivent par le coté gauche et qui vous cherchent. Attendez ensuite le deuxième groupe qui arrive par la droite.

Neutralisez-les pendant qu'un autre groupe arrive sur les lieux. Grimpez à la gouttière et accrochez-vous au rebord le temps que votre chauffeur arrive. Foncez alors vers la voiture pour quitter les lieux.

Quartier général d'échelon 3

Sam s'attaque au QG d'échelon 3, bien gardé. Vous devez rester furtif tout au long de votre progression. Grim vous conseille d'éviter toutes les caméras et les gardes pour ne pas sonner l'alerte. Les caméras sont équipées de lampes qui éclairent le sol. Evitez donc de passer dans leur champ de vision. Choisissez vos armes dans le dépôt d'armes et allez à gauche en restant dans l'ombre.

Approchez-vous de la porte et attendez que le premier garde sorte pour le neutraliser en silence. Entrez ensuite et éliminez le deuxième ennemi.

Sortez par la porte suivante, évitez la caméra et avancez dans le parking par le coté droit. Attendez que le garde passe derrière la voiture et avancez vers le coté gauche du parking. Accrochez-vous au rebord et passez derrière la voiture. Revenez au parking, évitez la caméra et entrez dans la salle du générateur. Placez alors le C4 sur le générateur même.

Montez ensuite à gauche et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et accrochez-vous au rebord. Attendez que le garde passe en dessous de vous et exécutez un saut meurtrier pour l'éliminer dans l'ombre. Avancez à droite et passez derrière le garde immobile. Ne le tuez pas sur place mais attrapez-le, reculez dans l'ombre et exécutez-le. Quand le garde suivant s'éloigne de vous, allez derrière la voiture qui se trouve à droite et entrez par le conduit ouvert. Descendez dans la salle du générateur et placez la deuxième barre de C4.

Vous devez maintenant atteindre l'ascenseur. Montez à l'escalier et approchez-vous de la porte. Regardez sous la porte pour repérer deux hommes. L'un fixe la porte et le deuxième patrouille. Attendez que celui qui patrouille s'éloigne pour ouvrir la porte et attraper le premier par derrière. Amenez-le dans la salle et tuez-le. Entrez dans le parking et avancez à droite, attendez que le garde vienne vers vous et éliminez-le. Evitez ensuite la caméra et entrez dans l'ascenseur.

Une fois à la réception de l'immeuble, parlez à la réceptionniste avant de détonner les charges C4. Sautez ensuite par-dessus le bureau et entrez avant que les portes ne se referment. Tuez le premier garde qui sort de la salle de contrôle et allez à gauche. Mettez-vous à couvert derrière les piliers et éliminez les deux ennemis rapidement puis entrez avant que les portes ne se referment.

Vous devez maintenant rencontrer l'agent de Grim dans la zone des bureaux. Descendez les marches et avancez entre les tables en éliminant les ennemis en chemin.

Essayez de ne pas tuer ceux dans les champs de vision des caméras pour que les renforts ne rappliquent pas. Passez ensuite sous la caméra qui se trouve au dessus de la porte de la salle des serveurs et entrez. Pénétrez dans le bureau du serveur et parlez à l'agent de Grim. Il vous donne les lunettes sonar, utiles pour repérer les ennemis même derrière les murs. Planquez-vous derrière la porte, désignez vos ennemis et exécutez-les.

Vous devez maintenant accéder au bureau de Reed dans une zone à accès restreint, rebroussez chemin jusqu'à l'escalier. Utilisez vos lunettes pour repérer les ennemis et commencez par tuer l'un d'eux au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution ensuite désignez ses amis pour leur infliger une mort rapide. Continuez d'éliminer vos ennemis

en évitant les caméras jusqu'à atteindre la zone à accès restreint. Utilisez vos lunettes pour repérer les lasers et avancez à gauche. Allez au bout de la salle et tournez à droite. Traversez d'autres lasers jusqu'à atteindre la porte. Grimpez au dessus de la porte et passez par l'ouverture. Avancez ensuite vers le bureau de Reed pour trouver Kobin. Interrogez-le ensuite utiliser le dépôt d'armes.

Des unités d'élite arrivent par le toit, utilisez vos lunettes pour les repérer et éliminez-les rapidement. Restez ensuite à couvert pour laisser entrer le groupe de gardes qui arrivent par la grille située à gauche. Eliminez-les ou passez derrière eux pour avancer vers le bureau de Grim.

Cette zone est truffée de lasers. Utilisez vos lunettes pour les repérer et entrez dans le bureau de droite. Grimpez au mur, évitez le laser en vous déplaçant à gauche et descendez dans l'autre bureau. Sortez de ce dernier et allez à celui de gauche. Evitez encore une fois les lasers et grimpez au mur de droite pour descendre dans un autre bureau. Progressez en passant sur les bureaux tout en évitant le laser qui balaye la zone. Sortez ensuite pour entrer dans la zone infestée de gardes qui patrouillent.

Eliminez le premier en silence puis désignez les autres et exécutez-les.

Refaites le même travail avec le deuxième groupe d'ennemis. Montez l'escalier et éliminez les deux soldats d'élite qui arrivent par le toit. Foncez ensuite dans le bureau de Grim. Après plusieurs révélations, Sam est fou furieux et il est doté de la capacité d'exécuter tout au long de sa fuite du QG qui va s'autodétruire. Avancez en dégommant tout sur votre passage jusqu'à l'ascenseur et entrez dans celui-ci.

Réservoir de Michigan Ave

Vous devez empêcher le déclenchement du générateur IEM qui se trouve dans le réservoir de Michigan Ave. Approchez de l'entrée qui est bien gardée. Désignez les ennemis et approchez-vous de l'un d'eux pour l'éliminer en silence et gagner la capacité d'exécution. Déclenchez cette capacité rapidement sur les gardes désignés avant qu'ils ne se doutent de votre présence. Approchez-vous ensuite de l'officier à interroger et attraper-le pour commencer l'interrogatoire.

Il vous informe que la scientifique amenée dans les lieux peut neutraliser les IEM. Vous devez donc la trouver et la sauver. Allez à gauche de l'entrepôt et grimpez à la gouttière. Entrez ensuite par la fenêtre et accrochez-vous au tuyau. Avancez et descendez de l'autre coté de l'entrepôt. Entrez par la porte de droite et attendez l'arrivée du soldat pour l'attraper par derrière et le faire entrer dans la salle. Eliminez-le ensuite et désignez ses amis pour les exécuter. Avancez contre le mur droit et entrez dans la salle de contrôle pour éliminer un autre ennemi. Grimpez au tuyau ensuite glissez jusqu'en bas dans la nouvelle zone.

Avancez jusqu'au tuyau. Ignorez les gardes et grimpez. Sautez sur la passerelle et avancez pour grimper sur un autre tuyau. Désignez les trois ennemis qui se trouvent en bas et éliminez-les avant de descendre. Abattez un autre ennemi en silence et allez par l'ouverture qui se trouve à droite. Montez à l'escalier et entrez par la porte. Regardez en bas où la scientifique est détenue et désignez les ennemis qui l'entourent. Exécutez-les ensuite descendez sauver la scientifique. Vous devez maintenant trouver et neutraliser les deux générateurs de l'IEM. Entrez dans le tunnel et montez les escaliers. Avancez et escaladez le mur.

Après la cinématique, avancez à gauche de l'ouverture supérieure et attendez que le soldat termine son inspection pour vous accrocher au rebord et le balancer dans le vide.

Remontez et sortez par la fenêtre qui se trouve à droite. Utilisez les lunettes pour repérer les ennemis et allez à droite pour les contourner. Avancez jusqu'à la porte où se trouve la tourelle et éliminez le soldat qui se trouve à proximité.

Descendez ensuite la dénivellation et allez à droite.
Accrochez-vous au rebord et quand le soldat arrive attaquez-le pour le projeter en bas. Montez et avancez à gauche vers le générateur. Mettez-vous à couvert derrière le quad et désignez les quatre ennemis qui se trouvent à droite. Exécutez-les quand ils seront regroupés sans alerter ceux qui se trouvent de l'autre coté du générateur, à gauche. Avancez ensuite vers ces derniers et éliminez-les avant de localiser le premier générateur.

Avancez ensuite et mettez-vous à couvert quand l'escouade ennemie arrive. Laissez-les se disperser et n'éliminez que celui qui reste sur place. Entrez ensuite dans le tunnel qui se trouve à droite. Passez les voitures et le dépôt d'armes et tournez à gauche.

Avancez dans le tunnel pour arriver à un autre sous-sol plein de voitures et d'ennemis. Allez près de la deuxième porte et entrez sans vous faire repérer par les hommes armés qui se trouvent à droite. Évitez ceux qui embarquent les munitions dans la voiture et allez à droite en effectuant des roulades pour éviter les regards des gardes. Eliminez en silence le soldat qui patrouille et avancez vers la sortie. Exécutez les trois qui gardent la sortie et sortez.

Un hélicoptère vous attend à l'extérieur. Mettez-vous à couvert et neutralisez les premiers adversaires qui vous barrent la route. Avancez d'un abri à l'autre pendant le laps de temps durant lequel l'hélico ne tire pas.

N'hésitez pas à utiliser vos grenades contre les ennemis et entrez dans la cabane. Sortez par la fenêtre qui se trouve à gauche. Faites le ménage et foncez vers le générateur. Vic accompagné par Sarah viendra vous dégager de là.

Downtown district

Pendant votre route vers la maison blanche, un missile touche votre hélicoptère. Après le crash dans le théâtre, laissez Sarah avec Vic et prenez la route vers la maison blanche.

Avancez vers la sortie où plusieurs ennemis montent la garde. Allez à gauche et entrez par la porte. Mettez-vous à couvert et attendez que le soldat arrive vers vous pour l'éliminer en silence. Désignez ensuite les autres ennemis et exécutez-les. Quand le reste des soldats est alerté, utilisez vos grenades Frag pour les neutraliser. Avancez ensuite et sortez du théâtre.

Progressez dans la rue en ruine et tournez dans la ruelle de droite pour trouver une grille protégée par un soldat. Avancez près de lui ensuite trainez-le dans le noir pour l'éliminer.

Grimpez à la gouttière et déplacez-vous à gauche à l'aide du rebord. Descendez via la prochaine gouttière et montez à celle d'en face. Déplacez-vous à gauche en utilisant le rebord. Avant de descendre derrière la voiture ennemie, repérez les deux hommes. Désignez-les, exécutez-les et descendez. Allez à droite jusqu'à la rue suivante bloquée par les ennemis. Allez à droite et attendez que l'un des soldats commence sa patrouille. Eliminez-le dans l'ombre pour acquérir la capacité d'exécuter. Désignez ensuite ceux qui bloquent le passage, exécutez-les et neutralisez ceux qui arrivent par derrière. Avancez ensuite dans la rue.

Avancez vers le portail et tirez sur le grand camion citerne. Allez ensuite à droite et éliminez en silence le soldat solitaire. Avancez ensuite à droite du portail et entrez par la petite porte qui se trouve à sa droite. Allez derrière la cabane et attendez que les deux ennemis qui patrouillent passent près de vous. Éliminez-les dans le noir en vous assurant de les déplacer derrière la cabane avant de les exécuter. Désignez ensuite les ennemis qui restent et exécutez-les. Entrez ensuite dans le jardin de la maison blanche.

Une escouade ennemie avance rapidement vers vous. Avancez dans le chemin de gauche pour les contourner et passez derrière eux. Avancez vers la maison blanche pour qu'une unité ennemie se déploie devant vous. Entrez dans la cabine qui se trouve à droite pour éviter les tirs. Depuis votre cachette, vous pouvez canarder vos ennemis sans le risque.

Avancez ensuite pour recevoir une communication de Grim qui vous conseille d'entrer par la porte du jardin. Prenez alors à droite, éliminez les ennemis qui arrivent et entrez dans la Maison blanche.

Maison blanche

Vous devez arrêter Reed qui se trouve dans la Maison blanche. Avancez alors dans le couloir et quand vous vous approchez des deux gardes, longez le mur qui se trouve sur leur droite pour éviter leur regard. Montez ensuite à l'escalier et approchez-vous de la grande salle pleine de soldats. Tirez sur les lustres pour les faire tomber sur les ennemis et utilisez vos grenades pour neutraliser ceux qui restent.

Continuez votre chemin jusqu'à la salle de bal.
Neutralisez les gardes du vice président ensuite saisissez ce dernier. Des renforts arrivent par les portes du centre. Mettez-vous à couvert derrière les tables, à gauche, et lancez des mines télécommandées devant les portes. Explosez-les quand les ennemis entrent. Utilisez ensuite vos grenades ainsi que vos balles pour neutraliser les unités d'élite. Passez par la porte centrale et mettez-vous à couvert. Les ennemis vont inonder la zone avec des grenades fumigènes. Utilisez alors vos lunettes pour localiser vos ennemis et les abattre malgré la fumée. Continuez ensuite votre chemin.

Après la cinématique, avancez et descendez les escaliers jusqu'à la cuisine. Faufilez-vous derrière le garde qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir. Brisez la nuque de celui qui patrouille et si son collègue le rejoint éliminez-le aussi. Passez ensuite dans le dos des autres et utilisez le dépôt d'armes.

Le couloir suivant et protégé par une tourelle automatique. Pour éviter ses tirs, passez d'un abri à l'autre et entrez par la porte située à gauche. Quatre membres de l'unité d'élite vous attaquent dans cette zone. Utilisez vos lunettes pour les localiser et neutralisez-les. Avancez et sortez par la porte de droite pour vous retrouver devant la tourelle. Passez d'un abri à l'autre ensuite avancez à gauche de la tourelle pour l'éviter et éliminez le soldat qui se trouve derrière elle. Vous pouvez aussi lancer une grenade sur ce soldat pour désactiver la tourelle. Reprenez votre route vers la salle de presse et éliminez les trois élites qui vous barrent la route.

Entrez dans la salle suivante et quand les ennemis débarquent, repliez-vous pour mieux les abattre sans qu'ils ne puissent vous encercler. Avancez encore pour assister à l'assaut de l'ennemi. Passez derrière ces soldats, désignez-les et exécutez-les tout en restant à l'abri. Avancez enfin pour retrouver Grim.

Pour paraitre crédible aux yeux de Reed, Grim vous plante une balle dans l'épaule et vous menotte pour vous ramener à Reed qui se trouve en compagnie de la présidente dans la salle ovale.

Ecoutez le discours de Reed et quand l'opportunité se présente, désignez ses hommes en attendant le bon moment pour les exécuter. Quand Reed s'approche de vous pour vous attaquer, saisissez-le et éliminez ses hommes avec l'aide de Grim. Vous avez maintenant le choix entre exécuter Reed ou l'épargner...

...mais pas pour longtemps.

Félicitations ! Vous avez sauvé votre fille, libéré la présidente, rétabli l'ordre dans le pays et terminé le jeu.

Histoire en coopération

Banya de saint-Petersburg

Commencez par éliminer l'informateur qui essaye d'entrer. Ouvrez la grille et avancez à gauche dans l'ombre. Approchez-vous de la porte et désignez les deux ennemis. Exécutez-les ensuite quand ils sont à votre portée.

Avancez vers le tuyau rouge qui se trouve à droite et escaladez-le en compagnie de votre ami. Déplacez-vous à droite sur le rebord, attendez que le garde s'approche de la fenêtre et balancez-le dans le vide. Allez à la dernière fenêtre située à droite et entrez pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Quand l'ennemi vous tourne le dos, éliminez-le en silence.

Montez ensuite les marches et détruisez les lumières en chemin. Avancez à gauche vers la salle de contrôle et éliminez les gardes qui patrouillent. Entrez dans la salle de contrôle et éliminez le garde. Connectez vos IEM portatifs et désactivez la sécurité. Des renforts ennemis arrivent vers la salle de contrôle, éliminez celui qui entre dans la salle et sortez. Descendez les marches, désignez les ennemis qui se trouvent dans le hall et exécutez-les. Avancez ensuite avec votre partenaire jusqu'aux dépôts d'armes.

Vous devez maintenant traquer et neutraliser Sychev. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et attendez que les gardes quittent leurs positions et se regroupent pour les désigner et les exécuter. Avancez à gauche dans les bains et

éliminez le garde qui patrouille, à gauche loin des autres ennemis. Avancez jusqu'au couloir ou un autre garde patrouille. Attendez qu'il vous tourne le dos et brisez sa nuque. Avancez jusqu'à la zone où trois gardes gardent l'entrée du sauna où se trouve Sychev.

Eliminez le premier garde qui reste immobile avec une balle dans la tête. Désignez ensuite les deux autres, approchez-vous-en un peu et exécutez-les. Avec votre ami, désignez les hommes qui se trouvent à l'intérieur ensuite défoncez la porte à deux. Exécutez tous les ennemis et restez à l'intérieur.

Des hommes se dirigent vers vous, l'un d'eux entre dans le sauna. Eliminez-le au corps à corps ensuite sortez. Le reste des ennemis se trouve dans la salle située à gauche. Avec votre partenaire, restez près de la porte et de la fenêtre et désignez tous les adversaires. Exécutez-les ensuite en même temps. Continuez votre chemin jusqu'aux dépôts d'armes.

Avancez vers la nouvelle zone, restez à couvert près de l'entrée du hall derrière le pilier. Attrapez le garde et éliminez-le dans l'ombre. Placez vos deux amis de façon à voir tous les ennemis, désignez-les et exécutez-les. Neutralisez ceux qui restent et ceux qui rappliquent sur les lieux. Montez ensuite et sortez dans le balcon.

Accrochez-vous au rebord et sautez en bas. Eliminez le premier garde qui s'approche de votre position. Allez ensuite à droite et désignez le groupe de gardes pour les exécuter puis nettoyez la cour. Approchez-vous de la fenêtre et placez une balle dans la tête de l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Entrez avec votre ami, désignez les ennemis qui sont derrière la porte et défoncez la porte à deux. Eliminez le garde du corps de Sergei et saisissez ce dernier pour l'interroger.

Vous devez maintenant l'amener avec vous jusqu'à la porte du salon VIP. Approchez-vous de la porte en compagnie de Sergei qui demandera au garde d'ouvrir. Lorsque ce garde ouvre la porte exécutez-le et entrez. Débarrassez-vous de Sergei et descendez au sous sol.

Ouvrez la porte quand le garde vous tourne le dos et brisez sa nuque. Avancez à gauche et neutralisez un autre ennemi. Approchez vous du balcon qui donne sur le salon du bas et éliminez les deux hommes qui se trouvent à gauche. Neutralisez ensuite celui qui surveille l'escalier de droite. Placez-vous ensuite avec votre ami autour du balcon et désignez tous les ennemis (même celui qui patrouille). Epargnez les filles qui dansent et exécutez le reste.

Quand la zone est nettoyée, avancez vers la salle qui se trouve au centre et entrez. Entrez dans la salle suivante et prenez le carnet d'adresse. Descendez ensuite et sortez par l'arrière pour atteindre la zone suivante.

Sur place, les ennemis sont loin les uns des autres, vous pouvez alors les éliminer en toute aisance. Avancez vers la salle suivante, ouvrez la porte et faufilez-vous à droite pour grimper au tuyau.

Depuis votre position en hauteur, éliminez les soldats qui gardent la zone. Sautez ensuite en bas et montez les marches à gauche. Défoncez la porte à deux et éliminez le garde du corps de votre cible. Saisissez ce dernier et amenez-le au téléphone.
Quand il réagit et prend l'arme de votre ami, bougez rapidement et donnez un coup à votre ennemi pour le mettre à découvert pour que votre ami l'élimine.

Pendant ce temps, la police arrive et investit la zone. Rebroussez chemin et assommez les policiers que vous rencontrez. Avancez vers le garage avec les policiers qui encerclent les ennemis. Evitez les deux agents qui patrouillent et sautez vers le monte-charge qui se trouve à gauche.

Ambassade de Russie Azerbaïdjan

Dans cette première zone vous ne pourrez pas tuer les policiers mais juste les mettre hors d'état de nuire en les assommant. Avancez en évitant la caméra et accrochez-vous au rebord. Attendez que le policier s'approche du rebord et balancez-le en bas pour l'assommer. Montez à l'escalier de gauche et assommez les deux policiers.

Dirigez-vous à droite contre le mur et escaladez les dénivellations pendant que les forces de l'ordre patrouillent loin

jusqu'à atteindre le sommet. Un policier et une caméra gardent le passage vers l'escalier qui se trouve à gauche. Attendez que le premier s'éloignez et tirez sur la caméra puis profitez de l'obscurité pour monter l'escalier et entrez dans l'ambassade. Si vous trouvez des difficultés à atteindre les escaliers, tirez sur toutes les lumières de la zone pour plonger l'endroit dans le noir. Après cette action, les policiers seront plus attentifs et allumeront leurs torches pour essayer de vous repérer. Neutralisez-les alors dans le noir et montez tranquillement vers l'ambassade.

A l'intérieur de l'ambassade vous pouvez éliminer les gardes qui représentent une menace pour vous. Avancez et éliminez en silence les deux gardes. Assistez ensuite à la scène qui a lieu au rez-de-chaussée. Désignez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas et exécutez-les. Descendez et allez au coin droit pour grimper jusqu'au balcon. Balancez l'ennemi dans le vide et montez.

Avancez vers la salle de contrôle et neutralisez les hommes qui patrouillent à l'extérieur. Evitez ensuite la caméra ou détruisez-la et entrez dans la salle de contrôle. Nettoyez cette salle et assurez-vous de tuer l'un des gardes au corps à corps pour gagner la capacité d'exécution. Vous devez pirater le serveur et l'un de vous restera près de ce dernier. Le deuxième se placera derrière le bureau de la salle de contrôle.

Passez en vision lunettes sonar et quand la cavalerie arrive, désignez les ennemis pour les exécuter dès qu'ils entrent. Votre coéquipier s'occupera d'éliminer les ennemis par derrière au corps à corps pour gagner la capacité d'exécuter que vous utiliserez contre les vagues d'hommes armés qui arrivent sur vous.

Une fois sorti de cet enfer, continuez votre chemin jusqu'à arriver devant des mines laser. Allez alors vers le disjoncteur et coupez le courant.

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre la cour. Pendant que l'un de vous passe par le chemin normal, le deuxième montera à l'étage pour avoir une meilleure vue sur les ennemis. Tirez sur les lumières pour plonger la zone dans l'obscurité et neutralisez les gardes un par un en vous entraidant pour dégager vos chemins respectifs. Neutralisez les gardes qui gardent les caisses bleues et examinez-les.

Entrez ensuite dans le bâtiment et, comme d'habitude, détruisez les lumières de la salle. Neutralisez ensuite les ennemis puis utilisez vos lunettes pour localiser les lasers qui bloquent la route. Accrochez-vous aux rebords pour passer au dessus de ces rayons et continuez votre chemin. Avancez vers la porte où se trouve votre cible. Utilisez vos lunettes pour désigner les ennemis qui entourent la cible. Défoncez ensuite la porte à deux, exécutez les gardes du corps et saisissez votre cible pour l'interroger.

Après l'interrogatoire, repliez-vous à gauche derrière le comptoir du bar. Attendez les vagues d'ennemis qui arrivent vers vous et éliminez-les avant qu'ils n'atteignent votre position. Si c'est le cas, saisissez un ennemi pour l'utiliser comme bouclier et descendez ses amis.

Vous devez filer maintenant vers la zone d'extraction qui se trouve sur le toit. Avancez et neutralisez les premiers hommes au corps à corps. Continuez votre chemin jusqu'au couloir infesté de laser et d'ennemis. Accrochez-vous alors au rebord et déplacez-vous à droite pour éviter les lasers.

Depuis votre position, désignez les gardes et exécutez-les. Revenez sur le toit et avancez. Continuez d'avancer en évitant les lasers en chemin. Ces derniers sont facilement repérables même sans lunettes. Un son spécial vous avertira de la présence de laser, enfilez alors vos lunettes pour les voir et les éviter.

Une fois dans la zone d'extraction, vous devez tenir votre position une minute jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère. Chacun de vous s'occupera d'un coté pour empêcher les ennemis de vous atteindre. Utilisez tout votre arsenal et surtout vos grenades quand vous ne pouvez plus contrôler le flux des gardes. Sautez ensuite vers l'hélicoptère pour quitter cet endroit.

Yestrab complexe

Avancez dans le tunnel et placez vos charges sur le mur droit. Eloignez-vous de la zone d'explosion ensuite entrez. Avancez dans la station, détruisez les lumières et profitez du noir pour glisser derrière vos ennemis et les neutraliser.

Montez les marches, tournez à gauche et continuez votre chemin jusqu'aux dépôts d'armes.

Vous devez interroger le comandant Rebko. Avancez à gauche et éliminez le garde solitaire. Evitez de passer entre les détecteurs de métaux et entrez dans la salle. Allez à gauche en neutralisant les hommes armés et en tirant sur les caméras de surveillance. Le chemin de droite est bloqué, vous devez donc passer par les couloirs et les bureaux qui sont à gauche ensuite tournez à droite.

Défoncez la porte à deux et sautez en bas. Allez à droite et défoncez la porte du bureau du commandant Rebko. Interrogez-le et frappez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous aider. Pendant que l'un de vous se déplace en saisissant Rebko, le deuxième devra nettoyer le chemin jusqu'à la porte des archives. N'avancez avec Rebko que si tous les gardes sont morts.

Placez-le devant le détecteur biométrique et quand il vous attaque, contrez-le pour le mettre à découvert et que votre ami le vise et l'élimine. Avancez ensuite et descendez les marches.

Vous devez télécharger les quatre segments de données avant que la sécurité ne s'aperçoive de votre intrusion. Avancez et évitez les lasers en chemin. Eliminez l'ennemi qui garde le premier segment situé à droite. Piratez ce segment et restez près du serveur. Repoussez alors les ennemis qui arrivent par vagues. Après ce premier segment, il ne vous reste pas beaucoup de temps pour les autres segments. Séparez-vous alors et chacun devra pirater un segment et le protéger.

Les ennemis qui arriveront ne sont pas nombreux comme pour le premier segment. Détruisez toutes les lumières et utilisez vos lunettes pour localiser les ennemis qui arrivent. Une fois tous les segments piratés, continuez votre chemin en évitant les lasers. Utilisez ensuite le tuyau et avancez prudemment. Descendez et frayez-vous un chemin vers les dépôts d'armes en éliminant les gardes sur votre route.

Vous devez maintenant saboter les systèmes de guidage. Descendez les marches et entrez dans la cave. Eliminez le soldat qui se trouve à droite d'une balle dans la tête et celui qui se trouve à gauche au corps à corps. Avancez ensuite vers les kits JDAM et utilisez vos deux IEM portatives pour neutraliser les systèmes de guidage. Les ennemis envahissent la zone et vous devez quitter cet endroit avant que d'autres hommes ne rappliquent.

Sortez du bunker et éliminez les trois soldats. Allez à gauche et entrez par la porte. Tuez celui qui patrouille sur la passerelle en haut et escaladez-la rapidement. Passez à droite en vous accrochant à la corniche et balancez le soldat dans le vide. Éliminez les soldats qui se trouvent sur les passerelles de cet étage et passez sur le tuyau suivant. Montez et neutralisez les ennemis qui sont à votre portée. Montez ensuite, sautez sur la passerelle et avancez vers les dépôts d'armes.

Dans cette dernière zone, passez à gauche sans alerter les gardes et approchez-vous du levier. Lancez votre IEM portative pour tout brouiller et activez le levier. Revenez près de la porte d'entrée et actionnez l'interrupteur pour faire tomber le container sur le canon et éliminer votre ennemi.

Centre de Mozdok

Dans cette zone, une simple sonnerie alarme fera échouer toute votre mission. Évitez donc d'être repéré par les soldats. Cela ne vous empêche pas d'éliminer tous les ennemis sur votre chemin. Utilisez l'IEM pour étourdir le premier groupe d'ennemis et éliminez-les tous.

Avancez en évitant la lumière et entrez par la porte qui se trouve au fond. Tournez à droite et détruisez les caméras en chemin. Entrez dans le grand hangar et neutralisez les soldats ainsi que les caméras. Avancez, montez à l'étage et utilisez vos IEM pour brouiller le système. Après cette action, plusieurs ennemis rappliquent dans la zone. Avancez dans l'ombre en suivant votre flèche et essayez d'éviter les soldats sinon tuez-les sans bruit. Faites le plein de munitions aux dépôts d'armes et continuez vers la zone suivante.

Dans cette zone, l'alarme n'engendrera pas l'échec de votre mission. Vous devez descendre jusqu'au deuxième étage pour atteindre la sortie. Evitez d'alerter les gardes et ne passez pas devant les caméras et les tourelles. Sautez toujours

de la corniche vers l'étage qui se trouve en dessous pour éviter tout accrochage avec les soldats.

Avancez dans la nouvelle zone et éliminez l'ennemi en chemin. Sautez ensuite entre les tuyaux et avancez. Grimpez au tuyau qui vous mène à une autre zone gardée par trois ennemis. Sortez du trou et montez les marches à droite. Éliminez les deux hommes qui se trouvent dans le labo et le troisième qui se trouve à l'extérieur. Passez par la porte arrière et traversez d'autres labos en détruisant les caméras en chemin. Nettoyez la zone avant d'activer l'ascenseur.

Sortez, allez à gauche et montez au deuxième étage. Eliminez les ennemis et allez vers la salle de contrôle pour décharger l'IEM. Montez encore et allez au centre de la passerelle puis activez l'interrupteur qui se trouve au sol. Descendez ensuite en éliminant les ennemis et entrez par la porte marquée par la lumière qui clignote.

Maintenant, vous devez vous échapper avec l'IEM. Avancez, désignez les ennemis qui se trouvent dans le hangar et éliminez-les. Appuyez sur les deux interrupteurs simultanément pour ouvrir la porte pour le convoi. Suivez-le et éliminez les hommes qui gardent les interrupteurs des portes. Méfiez-vous des tourelles et utilisez leurs commandes pour les retourner vers le mur pour pouvoir passer sans qu'elles ne vous tirent dessus. Avancez ensuite et défoncez la porte.

Une fois près de Kobin, allez vers la salle de contrôle qui se trouve à droite en restant dans le noir pour éviter le grand nombre d'ennemis qui arrivent vers vous et actionnez les IEM pour neutraliser la tourelle.

Sortez de votre position en hauteur, désignez les soldats et exécutez-les. Revenez ensuite à l'appareil et utilisez vos grenades pour éliminer les soldats qui vous empêchent de monter à l'arrière de l'appareil. Placez-vous derrière les abris et montez la rampe manuellement.

Après la cinématique, vous recevez l'ordre d'éliminer votre coéquipier. Lui aussi essayera de vous éliminer. Le premier qui arrivera à neutraliser son ami aura gagné... mais pas pour longtemps.

Félicitations ! Vous avez terminé le mode coopération de Splinter Cell Conviction.

ARMES À DÉBLOQUER

Marché aux puces

- Desert Eagle

Maison d'Andriy Kobin

- Skorpion
- M500

Diwaniya, Irak

- MP5-SD3

Washington Monument

- Five-Seven
- P228
- MP-5N

Lincoln Memorial

- UMP-45
- USP-45

Maison Blanche

- M468
- G36C
- SC3000

Dans le mode Co-op

- SR-2M
- AK-47
- AKS-74U

Par Uplay

- SCAR-H

Par contenu extra

- MP7A1
- Proximity Mine
- FAMAS G2
- Vikhr SMG
- P99
- M3

Code précommande

-SPAS-12

MARK & EXECUTE

Le mark & execute permet de tuer plusieurs cibles en une seule touche. Il peut également vous être utile d'une autre manière. Même si vous n'avez pas la possibilité de l'utiliser, vous pouvez toujours marquer des cibles. Ainsi, le marqueur vous permettra de suivre à la trace les personnes sélectionnés, et ce même si vous n'avez pas fait d'élimination au corps à corps.

Splinter Cell Conviction - Opérations Confidentielles : Insurgency

© Ubisoft 2010

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

A l'abordage (20)

Terminer San Francisco, CA en mode coopération, difficulté débutant ou standard.

Trompe-la-mort (20)

Terminer Nouvelle-Orléans, LA en mode coopération, difficulté débutant ou standard.

Libération à tout prix (20)

Terminer Portland, ME en mode coopération, difficulté débutant ou standard.

Traitement expérimental (20)

Terminer Salt lake city, UT en mode coopération, difficulté débutant ou standard.

Roi de la crypte (30)

Dans la crypte, effectuer (12) éliminations au corps à corps sans déclencher d'alerte.

Attention ça glisse (30)

Aux toilettes, neutraliser (18) ennemis.

A fond la caisse (30)

Dans la première zone de San Francisco, CA, neutraliser 12 ennemis se trouvant dans les caisses.

Expert en démolition (30)

Terminer En travaux en mode coopération en tirant dans tous les explosifs, difficulté réaliste.

Félicitations (50)

Terminer Deniable ops : insurgency, mode chasseur ou infiltration, difficulté réaliste.

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2006

LES TROIS FINS

Durant la dernière mission, après le désamorçage de la bombe, vous pouvez accéder à trois fins différentes. Les trois cibles sont le Crouse Ship, Hisham et Lambert.

Fin A (bonne)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous sauvez au moins 2 des 3 cibles.

Fin B (normale)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% mais que vous sauvez les 3 cibles.
Ou bien :
-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.

Fin C (mauvaise)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.
Ou bien :
-Si vous éliminez les 3 cibles.

NOUVEAUX SKINS MULTIJOUEURS

Spy (2)

Terminer le niveau "Recruit" avec un pourcentage supérieur à 1%

Spy (3)

Terminer le niveau "Special Agent" avec un pourcentage supérieur à 45%

Upsilon Forces (2)

Terminer le niveau "Field Agent" avec un pourcentage supérieur à 20%

Upsilon Forces (3)

Terminer le niveau "Commander" avec un pourcentage supérieur à 95%

SUCCÈS

Entraînement terminé (10)

En mode solo, terminez un parcours d'entraînement

Le chouchou du prof (40)

En mode solo, terminez les deux parcours d'entraînement

Le héros (20)

En mode solo, terminez le jeu avec la meilleure fin

L'homme invisible (20)

En mode solo, terminez une mission sans avoir été détecté

Le technicien (20)

En mode solo, assommez 5 ennemis avec des gadgets non mortels

Le collectionneur (20)

En mode solo, récupérez tous les gadgets et mises à jour

L'interrupteur humain (20)

En mode solo, utilisez l'IEM pour éteindre 20 sources de lumière

Le ninja professionnel (40)

En mode solo, terminez le niveau Difficile

L'agent du mois (20)

Rassemblez des renseignements sur tous les membres principaux de la JBA

Recruit (10)

La moyenne générale de vos caractéristiques doit dépasser 1%

Operative (15)

La moyenne générale de vos caractéristiques doit dépasser 5%

Field Agent (20)

La moyenne générale de vos caractéristiques doit dépasser 20%

Special Agent (25)

La moyenne générale de vos caractéristiques doit dépasser 45%

Officier (30)

La moyenne générale de vos caractéristiques doit dépasser 75%

Commander (40)

La moyenne générale de vos caractéristiques doit dépasser 95%

Médaille de bronze (15)

Terminez tous les challenges en obtenant au moins la médaille de bronze

Médaille d'argent (30)

Terminez tous les challenges en obtenant au moins la médaille d'argent
Médaille d'or (50)
Terminez tous les challenges en obtenant la médaille d'or

Expert BLACKWING (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert MOTORWAY 90 (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert TERMINUS (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert SLAUGHTER HOUSE (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert RED DIAMOND (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert BOSS HOUSE (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert DAWN WAVES (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Expert USS WISDOM (20)

10 victoires en espion, 10 en UPSILON et jouez 25 sessions sur cette carte

Mission Islande (30)

En mode solo, a terminé la mission Islande

Mission Ellsworth (30)

En mode solo, a terminé la mission de la prison d'Ellsworth

Mission QG 1 (30)

En mode solo, a terminé la première mission QG

Mission Okhotsk (30)

En mode solo, a terminé la mission en mer d'Okhotsk

Mission Shanghai (30)

En mode solo, a terminé la mission Shanghai

Mission QG 2 (30)

En mode solo, a terminé la deuxième mission QG

Mission Cozumel (30)

En mode solo, a terminé la mission Cozumel

Mission QG 3 (30)

En mode solo, a terminé la troisième mission QG

Mission Kinshasa (30)

En mode solo, a terminé la mission Kinshasa

Sauvez Hisham (10)

Dans le mode solo, sauvé la vie d'Hisham

Sauvez Lambert (10)

Dans le mode solo, sauvé la vie de Lambert

Défaite de la JBA (100)

En mode solo, a terminé l'histoire principale

Split/Second Velocity

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2010

VÉHICULE DISNEY

A l'écran de lancement de la partie, faites : **Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite**. Vous débloquerez automatiquement un véhicule Disney XD.

VÉHICULE DISNEY

A l'écran de lancement de la partie, faites : X, Bas, X, Bas, X, Bas. Vous débloquerez automatiquement un véhicule Disney XD.

AMX COYOTE

A l'écran de lancement de la partie, faites : Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, X, Droite. Vous débloquerez automatiquement un AMX Coyote.

VÉHICULE COMPUTER SPIELE

A l'écran de lancement de la partie, faites : X, Haut, X, Haut, X, Haut. Vous débloquerez automatiquement le véhicule Computer Spiele.

SUCCÈS

Vainqueur (20 G)

Remporte une manche du championnat de la saison.

Qualifié (10 G)

Qualifie-toi pour la première manche du championnat de la saison.

Survivant (25 G)

Termine la sixième manche du championnat de la saison.

Sur le podium (40 G)

Championnat de la saison terminé.

Champion de la saison (80 G)

Termine le championnat de la saison en première place.

Perfection (130 G)

Termine le championnat de la saison avec un score parfait.

Bonne tenue de route (10 G)

Remporte ta première manche bonus.

Belle progression (25 G)

Remporte 6 manches bonus.

Meneur (50 G)

Remporte toutes les manches bonus.

Vainqueur de course (10 G)

Remporter une manche du championnat de la saison.

Éliminateur (10 G)

Remporte ton premier événement élimination.

Première frappe (5 G)

Déclenche ta première attaque pyrotechnique de niveau 1.

J'ai le pouvoir (5 G)

Déclenche ta première attaque pyrotechnique de niveau 2.

Tnt (25 G)

Crashe 1000 concurrents avec des attaques pyrotechniques.

A pris son envol (25 G)

Passe un total de cinq minutes dans les airs.

Grand explorateur (30 G)

Déclenche au total 50 attaques pyrotechniques avec changement de trajectoire.

Tenir la distance (30 G)

Parcours un total de 1081 milles.

Arrivé à temps (10 G)

Remporte ton premier événement Détonateur de la saison.

Maître du temps (25 G)

Fais mieux que 1 minute et 7 secondes sur chantier en Détonateur.

Maître du temps 2 (25 G)

Fais mieux que 1 minute et 18 secondes sur centrale électrique en Détonateur.

Acharnement (10 G)

Remporte ton premier événement Survie de la saison.

La grande poursuite (10 G)

Remporte ton premier événement Attaque aérienne de la saison.

Ciel découvert (10 G)

Remporte ton premier événement Revanche aérienne de la saison.

Je me fais un nom (10 G)

Remporte un événement en ligne.
Xbox LIVE

En bonne position (10 G)

Décroche la 75e place ou mieux en ligne.
Xbox LIVE

Hors de portée (25 G)

Décroche la 25e place ou mieux en ligne.
Xbox LIVE

Champion du monde (50 G)

Décroche la 1ère place en ligne.
Xbox LIVE

Tueur invincible (25 G)

Bats un adversaire au numéro en ligne de 10 ou mieux.
Xbox LIVE

Assuré (10 G)

Remporte un événement sans subir un seul crash.
Succès SECRET

Split/Second (10 G)

Remporte une course moins d'une seconde devant le second.
Succès SECRET

Eliminateur efficace (10 G)

Remporte un événement élimination de la saison en terminant 1er à chaque fois.
Succès SECRET

Rescapé (10 G)

Pendant les 5 dernières secondes, passe de dernier à qualifié.
Succès SECRET

Suis-moi (15 G)

Lors d'un événement, modifie deux fois le circuit avec une attaque pyro changement de trajectoire.
Succès SECRET

Brute (20 G)

Lors d'un événement, crashe tous les concurrents avec des attaques pyro.
Succès SECRET

Profiteur (10 G)

Utilise un raccourci créé par un autre concurrent.
Succès SECRET

Fera mieux la prochaine fois (0 G)

Subis un crashe par un raccourci créé par un autre concurrent.
Succès SECRET

De zéro à héros (20 G)

Utilise un changement de trajectoire pour passer de la 8e à la 1ère place.
Succès SECRET

Habitué des aéroports (20 G)

Lors d'un événement, crashe 3 concurrents en déclenchant une catastrophe aérienne.
Succès SECRET

Emportés par les flots (20 G)

Lors d'un événement, crashe 3 concurrents en détruisant un barrage.
Succès SECRET

Tout le monde à bord (20 G)

Lors d'un événement, crashe 3 concurrents en faisant dérailler un train.
Succès SECRET

Le roi du monde (20 G)

Lors d'un événement, crashe 3 concurrents en lançant un bateau parallèlement au circuit.
Succès SECRET

Grosse chaleur (20 G)

Lors d'un événement, crashe 3 concurrents en détruisant une tour de refroidissement.
Succès SECRET

Convoi (25 G)

Dépasse 12 camions à la suite lors d'un événement Survie.
Succès SECRET

Intrépide (10 G)

Dépasse 5 camions à la suite en mort subite lors d'un événement Survie.
Succès SECRET

Une, Deux, Trois esquives (10 G)

Esquive trois salves consécutives lors d'un événement Attaque aérienne ou Revanche aérienne.
Succès SECRET

Equipe Blackrock (10 G)

Bats un membre de l'équipe de développement ou un joueur qui les a battus.
Succès SECRET - Xbox LIVE

Sports Island Freedom

© Hudson Soft 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Tenue DSF/SIF

Obtenez un "20-hit rally" au tennis.

T-Shirt DSF/SIF

Obtenez une mort subite dans n'importe quel sport.

T-Shirt Hashisuke

Criez "HUDSON!" lorsque vous vous trouvez dans les vestiaires.

© EA Sports / EA Sports BIG 2012

CONSEILS SELON LES TYPES D'ÉPREUVES

Course

Les équipements conseillés sont le wingsuit (qui permet de couper certains passages de la piste) et une board avec un maximum de vitesse/boost. En course, il faut éviter au maximum les grands sauts et gérer son boost avec parcimonie : profitez des moments de creux (sauts obligatoires, grinds, ...) pour accumuler du boost mais ne faites pas de tricks exprès pour en gagner. Basez-vous également sur les fantômes qui empruntent souvent la trajectoire la plus courte.

Tricks

De manière générale, il faut enchaîner au maximum les figures au début pour essayer d'avoir un multiplicateur important (x20) et de le garder tout au long de la course. N'hésitez pas à grinder ou à faire des figures au sol entre deux sauts pour ne pas le perdre. Il faut également utiliser le plus de touches possible, utilisez par exemple la touche pour carver (ce qui fait plus de points) mais attention à ne pas reproduire deux fois d'affilé la même figure !

Survie

L'essentiel ici est de ne pas aller trop vite pour conserver de très bons réflexes ! Utilisez aussi les équipements adaptés (ceux qui vous sont proposés au début de la course). Comme il est inutile d'accumuler du boost, évitez au maximum les tricks qui peuvent se finir en chute et vous faire perdre de la vie.

UTILISATION DU REWIND

Actionnez le rewind pour remonter le temps de quelques secondes. Cela peut-être très utile pour revenir en arrière après une chute mais attention à l'utiliser avec parcimonie ! En effet, en mode course, pendant que vous remontez le temps, les autres riders continuent d'avancer, ce qui vous fait prendre facilement un retard non négligeable.

Stacking

© THQ / Double Fine Productions 2011

SOLUTION COMPLÈTE

La gare royale

Après la cinématique, vous contrôlez la poupée russe et le plus petit membre de la famille ; Charlie Blackmore. Avancez dans le sous-sol de la gare et parlez à Levi.

Avancez ensuite et allez à gauche pour rencontrer un mineur qui vous parle de la grève des trains. Vous devez arrêter cette grève avant de pouvoir continuer votre quête. Montez ensuite les marches pour atteindre la gare.

Avancez, descendez les marches et approchez-vous de la poupée qui vous tourne le dos.

Un halo bleu apparait autour d'elle pour indiquer que vous pouvez vous emboiter dans cette poupée et en prendre le contrôle. Avancez avec cette nouvelle poupée et emboitez-vous dans les autres poupées devant vous jusqu'à la dernière qui se trouve devant un groupe de personnes. Chaque poupée a une capacité spéciale à utiliser pour effectuer une tache ou tout simplement pour vous amuser.

Utilisez donc la capacité de cette personne pour crier sur les personnes et les faire dégager.

Avancez ensuite vers la grande porte de la gare. Parlez au gardien de la porte qui vous demande de lui trouver le Maitre des clés pour ouvrir la porte. Ce dernier est repérable grâce à la grosse clé qui se trouve sur sa tête, il se trouve au centre de la gare. Allez vers ce dernier et emboitez-vous dedans.

Ce genre de poupées est unique, elles sont spéciales et leurs capacités vous permettent la plupart du temps de résoudre les énigmes. Ces poupées uniques sont reconnaissables grâce à leurs reflets scintillants. Allez ensuite vers la porte et ouvrez-la. Entrez dans le hall de la gare et appuyez sur le bouton indiqué pour afficher un halo vous indiquant le chemin.

Le hall est plein de poupées spéciales que vous pouvez contrôler pour utiliser leurs capacités.

Allez alors parler au garde qui vous interdit d'entrer dans le salon. Vous devez faire sortir tout le monde du salon et surtout les trois membres de la guilde ferroviaire.

C'est le premier défi à résoudre. Chaque défi peut être résolu de plusieurs manières, à vous de les trouver toutes.

Videz le salon

1) Aération

Allez à droite du conduit où se trouve Jasper l'employé. Emboitez-vous dans Jasper et allez à droite de la porte où se trouve le conduit d'air. Ouvrez le conduit et entrez. Parlez à l'hôte pour qu'il mette tout le monde hors du salon.

2) Entrée non autorisée

La deuxième manière pour pouvoir faire sortir tout le monde est d'aller séduire le garde avec Chasteté la veuve qui se

trouve devant le salon et utiliser ensuite Jasper pour entrer dans le salon.

3) Les relents de la guerre

La troisième façon, c'est de contrôler Martial Malodorant qui se trouve dans les escaliers qui mènent en bas, vers les toilettes.

Placez ensuite Martial devant le conduit et lancez un pet dans le conduit pour faire sortir tout le monde du salon.

Quand tout le monde est à l'extérieur, emboitez-vous dans les trois poupées de la série guilde ferroviaire et allez vers les quais. Approchez-vous des grévistes qui se trouvent près des quais (à gauche) pour cesser cette grève et libérer votre frère.

Après la cinématique, avancez sur le quai de la gare et parlez au contrôleur pour embarquer vers le bateau de croisière.

Bateau à vapeur doré

Dans ce bateau vous devez déclencher une mutinerie pour obliger le capitaine à revenir au port. Pour cela, vous devez faire en sorte que les quatre grands aventuriers aillent voir le capitaine et le force à faire demi-tour.

Avancez dans le bateau et allez vers le safari en mer.

Vous devez fermer ce safari pour énerver le premier aventurier. Pour ce faire, vous devez créer le désordre pour que le responsable de la sécurité décide de le fermer.

Créez le désordre dans le safari

1) Raté !

Avancez vers le commandant Appleyard qui contrôle le canon et emboitez-vous dedans. Tournez ensuite le canon à gauche et visez la bouche d'aération qui se trouve aussi à gauche.

Tirez ensuite votre projectile pour semer le désordre dans le safari. Le responsable de la sécurité ordonnera alors la fermeture du safari

2) Brute sauvage

Allez ensuite à la plus grande poupée qui se trouve dans la zone près des pancartes des animaux qui décorent le safari. Il porte un gant à la main droite.

Emboitez-vous dans cette poupée, allez au safari et frappez les décors pour les détruire et semer le désordre. Ceci engendrera la fermeture du safari.

3) Ins-ourse-portable

Allez vers le pélican qui se trouve à gauche et emboitez-vous dedans. Volez ensuite vers son nid.

Descendez à l'intérieur de la salle et allez vers la poupée de l'ourse. Emboitez-vous dedans et sortez vers le safari. Allez au centre et lancez un grognement pour faire peur à tout le monde. Le chaos semé dans le safari engendrera sa fermeture.

4) Rue du vélo

Revenez à la plus grande poupée qui porte un gant et allez vers le décor sous forme de zèbre puis poussez-le sur le

trajet du vélo. Quand le vélo s'arrête, emboitez-vous dans les cyclistes jusqu'à atteindre le conducteur. Foncez alors dans le décor pour le détruire et causer la fermeture du safari.

Vous avez réussi à envoyer le premier aventurier se lamenter auprès du capitaine. Passez ensuite au suivant et avancez dans le bateau en suivant votre indicateur jusqu'à atteindre l'exposition archéologique.

Là aussi, vous devez faire reporter l'expo pour que le professeur Ramsès parte se plaindre devant le capitaine.

Sabotez l'expo

1) Chère momie

Descendez les marches à gauche et avancez vers la momie. Emboitez-vous dans le garde et éloignez-le de la momie. Emboitez-vous ensuite dans la momie et quittez les lieux. Quand le garde s'apercevra de la disparition de la momie, l'expo sera reportée.

2) Le pharaon conquérant

Sortez de l'expo à la recherche de la grande poupée du cogneur de tout à l'heure. Emboitez-vous dedans et revenez à l'expo. Approchez-vous de la statue du pharaon qui porte des gants de boxe et frappez-le pour faire sauter sa tête. Cet épisode causera aussi le report de l'expo.

3) Reine de Jacquard

Emboitez-vous ensuite dans Ronaldo l'illusionniste qui se trouve à l'entrée de l'expo.

Avancez à droite vers le sarcophage de la momie et effectuez une illusion pour la faire disparaitre. Une fois encore l'expo sera reportée.

4) Voleur de relique

Entrez ensuite dans l'expo et allez à gauche devant la scène pour trouver le sarcophage doré. Emboitez-vous dedans, faites briller le sarcophage puis emboitez-vous dans la femme qui vient vers vous.

Sortez de l'expo. Quand les gardes vont s'apercevoir de la disparition du sarcophage, ils vont reporter l'expo.

5) Fléau des anciens

Vous devez maintenant faire preuve d'imagination ; allez à droite de l'expo et passez dans le couloir de droite pour trouver le joueur de flûte dans le coin droit. Emboitez-vous dans un des nombreux violonistes qui se trouvent dans le bateau et jouez du violon au pied du joueur de flûte.

Il descendra alors de son siège pour vous accompagner. Emboitez-vous alors dans le joueur de flute. Allez alors à gauche du club privé qui est fermé et jouez pour attirer les rats. Amenez ces rats vers l'expo et plus précisément près du sphinx en fromage. Les rats vont s'attaquer à la tête du sphinx pour le manger. Ceci causera alors le report de l'expo.

Vous devez maintenant vous occuper du troisième aventurier. Suivez votre indicateur jusqu'au restaurant et entrez. Vous devez bloquer le service de caviar pour énerver Madame Habitant.

Arrêtez le service de caviar

1) Bouillie de caviar

Repérez le chef de la bouillie Hornsby et emboitez-vous dedans. Entrez ensuite vers la cuisine et versez de l'épaississant dans le récipient du caviar.

Le chef de la cuisine qui s'occupe de ce plat va devenir furax et stoppera le service. Madame Habitant s'énervera alors et partira voir le capitaine.

2) Mers de bouillies

Emboitez encore une fois le chef Hornsby et allez vers le comptoir sur lequel est servi le caviar. Montez à gauche pour vous approcher du comptoir et des bateaux. Versez alors l'épaississant dans l'eau où flottent les bateaux pour les bloquer et en même temps arrêter de servir le caviar.

3) Œufs à la mer

Sortez du restaurant et emboitez-vous dans la plus grande poupée que vous trouverez dans les environs. Allez à la porte de service de la cuisine du restaurant et entrez. Poussez ensuite le chariot de caviar vers l'extérieur jusqu'à renverser son contenu dans l'océan.

4) Œufs de rats

Revenez au joueur de flute et utilisez-le pour ramener les rats qui se trouvent à droite de la porte de service de la cuisine. Entrez ensuite dans la cuisine pour lâcher les rats sur le caviar.

5) Appeler à comparaitre

Allez vers Yves l'hôte du buffet et emboitez-vous dedans. Appelez ensuite le chef de caviar sans quitter votre position.

Quand le chef arrive, emboitez-vous dans ce dernier puis revenez dans la cuisine et jetez tout simplement le caviar pour ne plus le servir.

Suivez ensuite votre indicateur de route et montez l'escalier pour atteindre la blanchisserie transformée en dépôt de carte. Vous devez alors détruire les cartes ou les abimer pour que le docteur Exakt aille se plaindre auprès du capitaine.

Détruisez les cartes

1) Désordre

Allez à droite de la blanchisserie pour trouver l'officier Morris qui nettoie les murs. Emboitez-vous dans Morris et entrez dans la blanchisserie. Approchez-vous de la carte de l'Afrique et commencez à gratter pour abimer la carte. Le docteur Exakt ira alors se plaindre auprès du capitaine.

2) Cartes en miettes

Repérez le petit Hans qui porte un habit bleu et dont les cheveux sont roux. Il se balade entre la blanchisserie et l'étage inférieur.

Emboitez-vous dans ce dernier et entrez dans la blanchisserie. Approchez-vous de la carte et vomissez sur la carte pour l'abimer.

3) Grand ménage

Emboitez-vous ensuite dans le personnage qui porte un chapeau de paille avec un ruban bleu blanc rouge. Approchez-vous de l'assistant du docteur Exakt et giflez-le avec votre gant.

4) Le monde en couleur

Descendez dans le deuxième niveau et emboitez-vous dans n'importe quel gamin. Entrez dans l'atelier de l'artiste qui se trouve dans le deuxième niveau.

Remontez ensuite avec votre nouveau look et entrez dans la blanchisserie. Approchez-vous de la carte, utilisez votre nouvelle capacité et coloriez la carte pour l'abimer.

Tous les aventuriers sont furieux et veulent voir le capitaine. Rejoignez ces aventurier en passent par le petit passage. Emboitez-vous ensuite dans tous les aventuriers.

Utilisez le docteur Exakt pour faire face au garde qui vous empêche de passer. Utilisez la capacité du docteur pour que le garde vous laisse entrer. Il en sera de même avec les autres gardes, mais chacun doit être affronté par un seul aventurier. Utilisez ensuite le professeur Ramsès contre le garde suivant.

Il viendra ensuite le tour de Darby le chasseur pour affronter le garde suivant. Enfin utilisez Madame Habitant pour intimider le capitaine et l'obliger à faire demi-tour et accoster. Vous réussissez alors à libérer votre soeur Agatha.

Retour ver la gare royale

De retour à la gare, vous devez trouver le moyen de partir vers le dirigeable. Allez vers le guichet pour le trouver en désordre. Vous devez trier les files par ordre de taille des poupées pour que l'hôte VIP obtienne son billet.

1) Travail à la file

Pour organiser les files, placez les plus petites poupées sur la ligne de gauche. Placez ensuite les poupées les plus grandes sur la ligne suivante. Placez ensuite le reste des poupées en suivant l'ordre des tailles. De cette façon, le VIP réussira à prendre son billet.

2) Brise et range

Emboitez-vous dans Martial Malodorant et allez entre les files avant de lâcher du gaz. La foule va alors se disperser. Emboitez-vous ensuite dans Chesley le leader gréviste et organisez de nouveau les files par ordre de taille.

3) Mélange percutant

Emboitez-vous dans la poupée du cogneur et allez frapper les poupées dans les files pour qu'elles s'organisent selon l'ordre de taille.

Maintenant que le VIP est en possession de son billet, rejoignez-le et emboitez-vous dedans. Rejoignez ensuite le quai du train à droite et embarquez pour le dirigeable.

Dirigeable de poids

Vous débutez l'aventure à bord du dirigeable, dans la cuisine. Vous devez d'abord quitter la cuisine pour continuer votre aventure. Vous devez détourner l'attention des deux gardes pour pouvoir quitter l'endroit. Il y a deux groupes d'enfants qui cuisinent près du four. Allez près du premier groupe et emboitez-vous dans Hans Alendorf et mélangez la pâte pour agiter les autres enfants.

Ceci alertera le premier garde qui arrivera sur les lieux. Allez au deuxième groupe d'enfants et emboitez-vous dans la fille aux épices. Secouez le poivrier pour alerter le deuxième garde.

Emboitez-vous ensuite dans l'ambassadeur Bon Appétit et allez voir les enfants pour rassembler les troupes et vous attaquer au chef qui garde la porte.

Vous pouvez maintenant quitter la cuisine et passer aux choses sérieuses. L'ambassadeur vous explique qu'il faut libérer tous les ambassadeurs pour qu'ils participent à la conférence et mettre fin au travail des enfants. Suivez votre indicateur et allez au premier ambassadeur qui est piégé derrière un nuage de gaz.

Evacuez le gaz

1) Un doux parfum

Revenez au hall et emboitez-vous dans Félicité Fleur. Allez devant le gaz et utilisez un pot-pourri pour masquer l'odeur et permettre à l'ambassadeur de quitter la zone.

2) L'opéra c'est nul

Revenez au hall principal et emboitez-vous dans Wilhelmina la diva. Revenez voir l'ambassadeur et arrêtez-vous devant le nuage de gaz. Utilisez la diva pour chanter, elle aspirera alors tout le gaz avant de s'évanouir.

3) Un panneau haut placé

Entrez par l'ouverture de la salle des ventilateurs, située à droite. Emboitez-vous dans les mécaniciens. Ouvrez ensuite la porte et restez dans le plus petit mécanicien puis sortez de la salle pour vous emboiter dans l'un des enfants qui ont des ballons sur la tête. Revenez à la salle des ventilateurs et placez-vous sur la grille pour voler.

Une fois sur la passerelle supérieure, revenez au petit mécanicien et utilisez sa capacité pour fermer la fuite de gaz.

4) Comme une odeur

Emboitez-vous dans la femme en bleu qui utilise son sac pour frapper. Allez ensuite devant la porte de la salle où est coincé l'ambassadeur pour trouver un habit de protection. Emboitez-vous dedans et traversez le gaz.

Enlevez l'habit de protection et utilisez la femme pour frapper l'interrupteur et arrêter la fuite.

Suivez ensuite votre indicateur et descendez les marches vers l'ambassadeur suivant.

Ouvrez la porte

1) Tirage de porte

Emboitez-vous dans le grand personnage aux cheveux roux qui possède le salut nordique. Allez à droite du ring et lancez le salut nordique sur le gong.

Vous allez ensuite affronter le boxeur Cromwell le terrible qui descend du ring. Après le KO infligé, emboitez-vous dans Cromwell et allez vers la porte pour utiliser sa capacité et la soulever. Le deuxième ambassadeur et maintenant libéré.

2) Secoué

Emboitez-vous dans un mécanicien et allez à droite de la porte pour réparer le panneau. Emboitez-vous ensuite dans le monsieur en rouge qui possède une poignée de main ferme. Allez à droite de la porte et utilisez le levier qui a une forme de main pour soulever la porte.

3) Complice

Montez ensuite l'escalier et emboitez-vous dans Portia Paon. Allez devant le paon qui se trouve sur le tuyau et agitez vos plumes pour l'attirer.

Emboitez-vous ensuite dans le paon et volez vers son nid. Laissez-vous ensuite tomber et emboitez-vous dans le mécanicien. Allez à gauche de la porte et réparez le panneau pour ouvrir cette porte.

Suivez encore une fois votre indicateur vers le prochain ambassadeur. Vous serez alors capturé par les hommes du baron et enfermé avec un ambassadeur. Vous devez donc le libérer et fuir en même temps.

Evadez-vous du cachot

1) C'était chaud

Emboitez-vous dans Ross le capitaine des pompiers et éteignez-le feu de la cheminée. Revenez rapidement à Charlie et passez par la fente de la cheminée avant que le feu ne reprenne.

Après votre fuite, le garde entrera dans la cellule à votre cherche et l'ambassadeur en profitera pour s'enfuir.

2) Avoir des ailes

Emboitez-vous dans la plus grande poupée et allez pousser les dominos pour attirer le pélican. Emboitez-vous dans ce dernier et volez jusqu'à son nid.

Quittez ensuite votre prison par la fenêtre.

3) Evasion

Emboitez-vous dans la plus grande poupée et poussez le patin à roulette devant la porte. Allez ensuite vers le soufflet qui se trouve à droite et emboitez-vous dedans pour attirer le garde qui glissera sur le patin en laissant la porte ouverte.

A partir de maintenant vous ne devez plus passer devant les gardes en tant que Charlie sinon vous serez attrapé par ces derniers. Suivez ensuite votre indicateur pour atteindre le prochain ambassadeur. Il est enfermé dans la cage d'une voiture conduite par des singes.

Arrêtez cette voiture

1) Photo

Emboitez-vous dans l'un des photographes qui se trouvent dans la zone et attendez l'arrivée de la voiture. Prenez une photo des singes pour les éblouir avec le flash et causer un accident. L'ambassadeur profitera alors de cet accident pour se libérer.

Vous serez ensuite obligé de terminer la quête du sauvetage du dirigeable avant de pouvoir libérer le dernier ambassadeur d'une autre manière.

2) Pause banane

Allez vers l'un des distributeurs de bananes et actionnez-le pour servir des bananes.

Emboitez-vous ensuite dans l'un des vendeurs de bananes et approchez-vous du circuit de la voiture. Lancez une banane sur le conducteur pour qu'il s'arrête.

3) Aux armes

Emboitez-vous dans le joueur de cor de chasse et montez l'escalier, à droite. Emboitez-vous ensuite dans le mécanicien et allez derrière l'annonceur et sabotez le boitier d'alimentation. Allez ensuite vers les haut-parleurs et jouez de votre cor

de chasse pour déstabiliser le conducteur et arrêter la voiture.

4) Lapin contre singe

Avancez avec Charlie et montez la passerelle pour vous approcher du circuit. Emboitez-vous dans l'un des chiens qui poursuivent la voiture et courez. Emboitez-vous ensuite dans le lapin et passez d'un singe à l'autre jusqu'au conducteur. Freinez enfin pour arrêter la voiture.

5) Drapeau

Emboitez-vous ensuite dans le réalisateur Cecil Dumheal qui se trouve à gauche. Montez ensuite l'escalier à droite et allez devant le directeur de course pour lancer le mot " Action ". Le directeur de course brandira alors le drapeau annonçant la fin de la course et la voiture s'arrêtera.

Après la première manière de libération de l'ambassadeur, vous devez réussir à sauver le dirigeable de la chute. Emboitez-vous dans tous les ambassadeurs et suivez votre soeur. Ouvrez la première porte et avancez sur la passerelle. Ouvrez la porte suivante et rejoignez la salle des soufflets. Placez chaque ambassadeur devant un soufflet ensuite descendez sous la grille avec Charlie et utilisez le dernier soufflet. Le dirigeable est maintenant sauvé et vous pouvez retourner à la gare.

Retour vers la gare royale

Vous devez rejoindre le train à trois étages mais les conducteurs refusent de partir tant que l'horloge de la gare est déréglée.

Remontez l'horloge

1) Un travail de pélican

Allez à gauche et emboitez-vous dans le pélican. Volez ensuite vers son nid. Allez ensuite à gauche et emboitez-vous devant le remontoir pour ajuster l'horloge et permettre aux conducteurs de partir.

2) Solution galante

Allez à droite et entrez dans la petite ouverture. Suivez le couloir et utilisez le remontoir de l'ouverture d'urgence. Emboitez-vous ensuite dans l'homme qui possède la poignée de main ferme. Avancez vers le levier du remontoir et utilisez la poignée de main pour remonter l'horloge.

3) Emporté par le vent

Emboitez-vous dans l'enfant qui possède des ballons sur son chapeau. Allez ensuite au quai de droite et emboitez-vous dans le conducteur Croisement. Allez devant le mur sur lequel est dessiné un dirigeable et utiliszà l'aide de la vapeur pour atteindre la passerelle. Avancez alors jusqu'au remontoir et utilisez-le pour ajuster l'horloge.

Descendez ensuite et vers le clown qui se trouve près d'un conducteur pour embarquer vers le train à trois étages du baron.

Train à trois étages

Avancez dans ce train pour atteindre la zone où sont enfermés les enfants. En fait, ce train n'est qu'une grande prison pour enfants, vous devez donc les libérer. Allez au distributeur de nourriture pour chiens et actionnez-le pour faire venir le chien.

Emboitez-vous ensuite dans celui qui possède la clé et libérez les enfants. Vous devez maintenant libérer votre famille.

Suivez votre indicateur de chemin pour retrouver votre frère Albert.

Trompez Jesse Malade

1) Chaud-froid

Montez au deuxième étage et emboitez-vous dans Hans Allendorf et Ross le capitaine des pompiers.

Revenez vers Jesse. Mouillez ce dernier avec le capitaine Ross ensuite lancez-lui de l'air froid avec Hans. Jesse tombera malade et quittera les lieux.

2) Eternuement

Revenez au deuxième étage et emboitez-vous dans Sir Alec Tache.

Revenez voir Jesse et toussez sur les enfants qui se trouvent devant la grille. Emboitez-vous dans un de ces enfants qui commencent à éternuer et approchez-vous de Jesse qui fuira de peur d'être touché par la maladie.

3) Bisque de pigeon...

Emboitez-vous dans l'un des serveurs qui possèdent une tasse de soupe au dessus de la tête. Montez ensuite au troisième étage et approchez-vous du pigeon qui va se jeter sur la soupe et la salir. Descendez vers Jesse avec cette soupe et servez-lui un peu. Il va encore une fois fuir et abandonner son poste de garde.

4) Soupe de morve

Emboitez-vous dans Sir Alec Tache et toussez sur un enfant serveur.

Emboitez-vous encore une fois dans l'enfant serveur et allez voir Jesse. Servez-lui un peu de soupe pour le faire fuir.

Continuez ensuite de suivre votre indicateur pour atteindre la zone où est enfermée votre soeur. Pour passer la zone réservée aux femmes, emboitez-vous dans n'importe qu'elle poupée de femme dans le train.

Chatouillez Tiberus le terrible

1) Plumeau chatouilleur

Emboitez-vous dans une femme de ménage et allez voir Tiberus. Chatouillez-le avec le plumeau pour qu'il se torde de rire et laisse filer votre soeur.

2) Plein de plumes

Emboitez-vous dans un enfant serveur de soupe et approchez-vous du nid de pigeon qui se trouve à droite. Laissez le volatile s'approcher de la soupe ensuite emboitez-vous dans le pigeon.

Revenez voir Tiberus et volez avec le pigeon au dessus de sa tête que vous prendrez comme nid.

3) Armure poilue

Emboitez-vous dans le monsieur qui possède un sifflet strident et réveillez le tailleur qui dort sur le canapé dans le coin. Emboitez-vous ensuite dans Gilliam Poilu qui possède l'accolade virile. Emboitez-vous ensuite dans le tailleur puis dans une femme pour passer la zone réservée aux femmes.

Rejoignez ensuite Tiberus et utilisez le tailleur pour lui enlever son armure. Utilisez ensuite Gilliam pour donner une accolade à Tiberus et en finir avec lui.

Après la libération de votre soeur, suivez votre indicateur pour atteindre le piano-bar. Vous devez encore une fois libérer un membre de votre famille. Mais avant tout, vous devez rassembler tous les membres de la série de pianistes à coté du piano pour remettre le courant et ouvrir la porte. Commencez à les rassembler depuis le troisième étage jusqu'au piano bar.

Illuminez le Général Ombre

1) Lumibelle

Emboitez-vous dans Martial Malodorant puis dans l'un des hommes qui porte une chandelle sur la tête. Allez voir le général, illuminez la chandelle et revenez à Martial. Lâchez du gaz pour faire jaillir la lumière de la chandelle et éblouir le général. Cette action vous permettra de profiter de ce moment pour libérer votre soeur.

2) Cuisine ou gaz

Montez au deuxième étage et emboitez-vous dans Jasper l'employé. Allez ensuite à droite de la salle pour trouver une machine à utiliser. Tournez alors le boulon et allez vous emboiter dans l'homme avec la chandelle. Allez sous la lampe témoin et illuminez la chandelle. La lampe qui se trouve près du général va s'allumer et la lumière le fera fuir.

3) Générateur à sous

Emboitez-vous dans l'enfant qui porte un bol rempli d'argent. Allez vers la machine qui se trouve en face du général et déversez les sous dedans. Emboitez-vous ensuite dans la femme qui laisse l'empreinte de carbone. Allez vers la machine où vous aviez déversé de l'argent et placez la femme à droite pour qu'elle verse du carbone et allume la lampe qui dérange le général Ombre.

Continuez ensuite votre quête pour le sauvetage de votre famille.

Faites peur à Simplet le fort

1) Mirage masqué

Emboitez-vous dans l'espion et descendez pour trouver la plus grande poupée qui possède le poing-tueur.

Utilisez dessus la capacité de déguisement de l'espion. Allez ensuite voir Simplet le fort pour qu'il pense que vous allez prendre son poste de garde. Libérez ensuite votre mère.

2) Esprit drapé

Emboitez-vous dans la femme qui porte des serviettes. Placez ensuite une serviette sur un enfant et emboitez ce dernier.

Allez ensuite voir Simplet le fort et faites-lui peur avec votre déguisement de fantôme.

3) Clownerie

Emboitez-vous dans l'homme qui possède un marteau sur la tête. Allez ensuite vers le monsieur qui se trouve devant la grande boite magique. Donnez-lui des coups de marteau jusqu'à ce qu'il libère le clown. Emboitez-vous ensuite dans ce clown et allez voir Simplet pour lui faire peur.

Toute la famille, ou presque, est réunie. Emboitez-vous dans toute votre famille et avancez vers la salle des machines. Votre mère ouvrira la porte avec sa capacité.

Passez ensuite à Archibald et utilisez son aptitude pour grimper au mur. Passez ensuite à Abigail pour éteindre le feu. Agatha utilisera son ombrelle pour passer sous le charbon qui tombe sur le chemin. Albert s'occupera ensuite de déblayer le passage. Passez enfin à Charlie et avancez jusqu'à la locomotive pour retrouver votre père.

Arrêtez le Baron

Contrôlez William Blackmore le père de famille et approchez-le de la cheminée. Utilisez son soufflet pour raviver le feu.

Vous devez trouver un moyen pour créer plus de feu. Emboitez-vous alors dans Martial Malodorant et approchez-vous de la cheminée. Lâchez du gaz pour que le feu explose dans la cheminée et projette le Baron.

Le Baron est affaibli mais il est encore en liberté. Emboitez-vous dans Jasper et allez vers le conduit. Ouvrez la trappe du conduit et emboitez-vous dans Agnès, la mère de Charlie. Utilisez sa brosse de nettoyage de cheminée pour toucher le Baron.

Emboitez-vous dans Chasteté la veuve puis dans Archibald et grimpez au mur. Revenez à la veuve et séduisez le Baron pour qu'il s'approche de vous et tombe.

Passez ensuite à Abigail et éteignez le feu qui se trouve devant la porte. Emboitez ensuite Cromwell le terrible et soulevez la porte pour engendrer la chute du Baron.

Au tour d'Agatha de passer à l'attaque. Utilisez son ombrelle pour la placer sous le déluge de charbon. Emboitez-vous ensuite dans Ursula Allendrof et approchez-vous de la zone protégée par l'ombrelle. Criez " à l'aide " dans le tube pour que votre voix soit amplifiée et fasse tomber le Baron.

Passez au petit Albert et emboitez-vous dans le Pélican puis volez ensuite jusqu'au nid. Donnez un coup de pelle à la roche pour la faire tomber sur le Baron.

Vous allez ensuite affronter directement le Baron en tant que Charlie. Mais avant tout, vous devez le poursuivre. Allez près de la porte en bois en emboitant le monsieur avec la chandelle et passez ensuite à Martial Malodorant avant de vous approcher de la porte. Emboitez-vous ensuite dans le monsieur avec la chandelle et illuminez cette dernière. Lancez ensuite du gaz avec Martial Malodorant pour exploser la porte.

Le combat contre le Baron consiste à jouer à pierre, feuille, ciseaux avec les poupées de la zone. Chaque poupée représente une pierre, un ciseau ou une feuille. Vous devez donc emboiter la poupée exacte pour battre le Baron.

Repérez la poupée dans laquelle est entré le Baron et, à la dernière minute, quand le Baron est proche de vous, emboitez la poupée qui contre celle du Baron. Répétez cette opération quatre fois pour le battre. Félicitations ! Vous avez sauvé votre famille et les enfants des mains du Baron.

Star Ocean : The Last Hope

© Square Enix / Tri-Ace 2009

RÉCOMPENSES (BATTLE TROPHY)

Répliques de combat (lot 1)

Atteignez 30% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

Dépasser la limite de niveau

Atteignez 50% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

Collection de voix (lot 2)

Atteignez 75% d'achèvement du Battle Trophy.

Plus de CP

Atteignez 100% d'achèvement du Battle Trophy.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Universe

Terminer le jeu en mode Galaxy.

Mode Chaos

Terminer le jeu en mode Universe.

DONJON OPTIONNEL : CAVE OF 7 STARS

Après avoir terminé le jeu, rechargez votre fichier de partie terminée et passez la porte de gauche en haut des escaliers juste après le dernier point de sauvegarde. Vous pourrez alors affronter le dragon éternel pour tenter de récupérer l'anneau des ténèbres. Revenez ensuite au colisée de Tatroi et allez au bout du couloir de gauche au rez-de-chaussée. Utilisez l'anneau des ténèbres sur le glyphe contre le mur pour dévoiler une entrée secrète vers le donjon optionnel.

DONJON OPTIONNEL : WANDERING DUNGEON

Après avoir battu Gabriel Celeste dans le premier donjon optionnel (Cave of 7 Stars), prenez l'ascenseur à En II vers le sanctuaire et parlez à Barago pour qu'il vous mène à l'entrée du dernier donjon. Les étages sont générés aléatoirement, la nature des ennemis est cachée et il n'y a pas de sauvegarde. Le boss (Ethereal Queen) vous attend au 20ème étage, mais le donjon continue ensuite à l'infini.

SUCCÈS

Futur architecte (20)

Créer 40 % des objets possibles.

Combattant débutant (10)

Obtenir 10 % des trophées de combat.

Combattant novice (10)

Obtenir 20 % des trophées de combat.

Combattant entraîné (10)

Obtenir 30 % des trophées de combat.

Combattant avancé (10)

Obtenir 70 % des trophées de combat.

Combattant expert (10)

Obtenir 80 % des trophées de combat.

Combattant confirmé (10)

Obtenir 60 % des trophées de combat.

Combattant expérimenté (10)

Obtenir 40 % des trophées de combat.

Combattant accompli (10)

Obtenir 50 % des trophées de combat.

Livreur (30)

Terminer 100 % des quêtes.

Facteur (20)

Terminer 60 % des quêtes.

Harpagon (30)

Ouvrir 100 % des coffres au trésor.

Coursier (20)

Terminer 30 % des quêtes.

Chasseur de trésor (20)

Ouvrir 50 % des coffres au trésor.

Accro des armes (30)

Rassembler 100 % des données d'armes.

Collectionneur de créatures (20)

Rassembler 50 % des données de monstres.

Spécialiste en astronautique (20)

Rassembler 100 % des données de vaisseaux.

Maître combattant (10)

Obtenir 90 % des trophées de combat.

Combattant ultime (10)

Obtenir 100 % des trophées de combat.

Maître des monstres (30)

Rassembler 100 % des données de monstres.

Inventeur inspiré (20)

Créer 80 % des objets possibles.

Plus grand fan de Welch (20)

Créer 100 % des objets possibles.

Artisan créatif (20)

Créer 60 % des objets possibles.

Designer dilettante (20)

Créer 20 % des objets possibles.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (70)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Vaisseau Calnus

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360.

Après la cinématique, entrez dans le simulateur de combat pour apprendre les commandes de base. Suivez les indications qui s'affichent pour réussir chacun des programmes d'entrainement. Après la deuxième cinématique, avancez dans le vaisseau et entrez dans la salle de détente. Allez au fond pour sauvegarder votre partie. Allez ensuite à la passerelle de navigation et parlez à Reimi. Si vous avez visité du vaisseau, choisissez de commencer le voyage.

Planète Aeos

Zone d'atterrissage

Après l'atterrissage forcé, allez réveiller Reimi. Une fois sur la planète, allez à gauche et fouillez la plante verte pour prendre des myrtilles de soin et des mûres. Revenez ensuite auprès de vos hommes et parlez à Rich pour qu'il vous donne un bracelet de sniper. Equipez-vous-en et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre la cisaille. Allez ensuite à droite, sauvegardez votre partie avant de vous aventurer dans la planète. Parlez à Andy puis à Reimi pour voir arriver vos premiers ennemis ; il s'agit d'insectes géants. Affrontez les deux Adephaga en utilisant vos combos pour abréger le combat.

Revenez ensuite au vaisseau et parlez à Van, qui se tient près de la porte, pour qu'il vous donne la formule 05. Allez parler ensuite à votre capitaine. Revenez à la passerelle de navigation et prenez les données sur les vaisseaux. Revenez sur la planète pour commencer la mission de sauvetage.

Allez à droite dans la zone de récolte et laissez Reimi récolter les objets. Avancez dans le chemin de gauche qui est maintenant dégagé. Allez encore à gauche et prenez les Grantilles. Avancez ensuite à droite et éliminez la guêpe tueuse et l'Adephaga. Allez ensuite derrière la toile et prenez la pierre de vent. Avancez en éliminant les insectes sur votre chemin. Restez à gauche et longez le bord de la falaise puis prenez le fer. Rebroussez chemin et allez à droite mais restez toujours du coté gauche pour atteindre le point de récolte. Avancez entre les deux rochers et prenez 103 Fols. Continuez votre chemin vers les mines en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Fouillez toute la zone pour trouver des points de récolte. Avancez vers la grotte et prenez la carapace abimée et la patte d'insecte. Entrez ensuite dans la grotte.

Grotte des chutes d'Urd

Avancez et combattez les nouveaux ennemis. Commencez par fouiller le coté droit de la grotte pour ramasser des objets. Allez ensuite à gauche et éliminez les chauves-souris géantes. Avancez dans le tunnel et ramassez les objets qui se trouvent dans les plantes à droite et à gauche. A l'intersection, prenez à droite et allez au bout. Allez au coin droit pour trouver un point de récolte. Allez ensuite à gauche et prenez la sauge fraiche. Revenez ensuite à l'intersection et allez, cette fois, à gauche. Eliminez les ennemis et allez à droite pour prendre les mûres et la graine de défense. Reprenez ensuite votre route jusqu'à sortir de la grotte.

Côte septentrionale

Avancez droit devant vous et éliminez les ennemis. Prenez ensuite l'eau de source. Allez à gauche et sauvegardez votre partie. Allez à gauche et éliminez les nouveaux ennemis appelés Polyfaga. Fouillez les parages et allez vers la plage. Passez par le point de récupération qui vous redonne tous vos PV et PM. Explorez le coté gauche de la plage et ramassez les objets. Longez ensuite le bord de la plage et ramassez l'objet en chemin. Allez voir le corps qui gît sur la

plage pour déclencher une cinématique. Faize rejoint votre équipe pour affronter votre premier boss.

Boss : Armaros
Evitez de rester en face de lui pour ne pas subir ses attaques. Frappez son flanc droit pour détruire sa carapace et laisser à découvert son point sensible. Soignez-vous si vos points de santé passent sous la barre de 100PV. Acharnez-vous alors sur son point sensible et assénez-lui vos coups sans relâche jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite le fragment de météorite et continuez à longer le bord de mer. Eliminez les ennemis en chemin et ramassez les algues. Entrez ensuite dans la grotte.

Grotte des chutes d'Urd

Avancez et éliminez les ennemis. Allez à gauche pour prendre les myrtilles. Sautez ensuite vers le bas et avancez en faisant le chemin inverse pour atteindre la sortie. Abattez les ennemis pour gagner des points d'expérience et avancez ensuite jusqu'à la zone d'atterrissage où vos amis ont construit une base.

Base d'exploration

Entrez au sein des murailles, allez à gauche et longez le mur pour prendre des objets. Allez ensuite derrière la base pour prendre d'autres objets. Dirigez-vous vers la deuxième sortie de la base et avancez vers le pont. Prenez les oeufs d'insectes qui se trouvent à sa droite. Revenez à la base, allez aux escaliers qui mènent au vaisseau et longez la deuxième allée située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez le guide " scan d'ennemi ". Utilisez ce dernier avec Faize. Entrez ensuite dans la base.

Baladez-vous dans les différents secteurs de la base et récoltez les objets qui se trouvent dans les caisses.
Allez ensuite aux boutiques et faites vos achats. Achetez entre autre deux Arcs Eldariens. Parlez ensuite à Grafton. Baladez-vous dans la base et parlez à tout le monde avant de revenir voir le commandant suprême Gaghan pour la remise du boitier de contrôle du sol.

Vaisseau Calnus

Après la cinématique vous serez nommé capitaine du Calnus. Une fois dans la passerelle de navigation, parlez à Faize pour qu'il vous donne la pierre de monstre. Allez ensuite vers le panneau de contrôle pour mettre le cap vers Lemuris. Pendant le voyage, parlez à Reimi qui se trouve dans la passerelle de navigation. Allez ensuite à la salle de détente et parlez plusieurs fois à vos deux équipiers. Allez ensuite à la chambre de Reimi et parlez-lui. Revenez à la salle de détente et parlez à Faize jusqu'à ce vous serez averti de l'approche de la sortie du saut.

Planète Lemuris

Plaine de Thalia

Après l'atterrissage, sortez du vaisseau et avancez pour affronter vos premiers ennemis. Utilisez les combos contre eux pour les éliminer rapidement. Allez tout au fond à gauche pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Revenez à droite et allez vers le village. Avant d'entrer, allez à sa droite et ouvrez le coffre qui se trouve près du mur pour prendre des Mûres et une Aquatille. Entrez ensuite dans le village.

Village de Triom

Après la cinématique, Lymle va rejoindre votre équipe. Revenez à la maison du chef et allez vers le coffre qui se trouve

à droite pour prendre l'Amulette du dragon. Sortez et visitez toutes les boutiques. Prenez les Myrtilles qui se trouvent à gauche de l'armurier. Allez à la sortie qui mène à votre vaisseau et parlez au villageois pour qu'il vous donne du basilic. Allez ensuite à l'autre porte du village et sortez.

Plaine de Thalia

Avancez vers le pont brisé qui se trouve à droite et allez à sa gauche puis prenez les 255 Fols. Avancez ensuite au point de récolte. Allez à droite du pont pour prendre la Pierre des ténèbres qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le chemin du pont qui se trouve à gauche et traversez-le. Combattez les sages lézards et avancez à droite pour prendre les myrtilles. Allez ensuite à gauche. Montez la pente pour trouver un coffre contenant le Poix immonde. Longez ensuite le lac et dépassez le pont pour prendre les Aquatilles. Rebroussez chemin et avancez vers la neige. Allez à gauche pour prendre les mûres. Longez le lac à gauche pour ouvrir le coffre et prendre une graine de précision. Avancez dans le lac glacé et longez le mur gauche pour atteindre un coffre qui contient une Pierre de monstre. Continuez d'avancer pour trouver un fruit étrange. Revenez à gauche et allez vers l'entrée de la citadelle. Allez à gauche derrière l'arbre pour prendre les 401 Fols qui se trouvent dans le coffre. Allez à droite pour trouver le guide " dissimulation " dans un coffre. Entrez ensuite dans la citadelle.

Citadelle d'Alanaire - N1

Dès que vous toucherez la porte, Edge apprend la Symbologie et la compétence de soin. Avancez et battez le Golem de pierre et ses sbires. Touchez ensuite la plateforme avec un cristal bleu pour qu'elle reprenne sa place. Allez ensuite au pilier de droite et ouvrez le coffre pour prendre une amulette antipoison. Allez toucher la plateforme suivante et combattez les ennemis. Repérez ensuite les autres plates-formes qui manquent de cristaux. Continuez d'avancer et ouvrez le coffre qui se trouve près du pilier nord et qui contient une Pierre brillante. Revenez en arrière et montez les escaliers. Touchez la plateforme pour qu'elle reprenne sa place et avancez. Entrez par la porte gauche et avancez. Visitez la salle de droite et prenez le guide " recherche de trésor ". Entrez ensuite dans la deuxième salle, à droite. Sortez et touchez la plateforme suivante. Avancez et sortez sur les remparts. Eliminez les ennemis et montez vers l'étage suivant.

Citadelle d'Alanaire - N2

Entrez et éliminez les lézards puis visitez la salle circulaire (à gauche) pour prendre la Rapière de gardien. Sortez et avancez sur la passerelle jusqu'au coffre pour prendre une autre Pierre brillante. Rebroussez chemin et sortez par le coté sud pour trouver une autre Pierre brillante. Revenez aux remparts avant de rejoindre le rez-de-chaussée.

Citadelle d'Alanaire - N1

Placez les pierres brillantes sur les plates-formes pour les remettre en place. Allez aux escaliers qui se trouvent à droite. Placez la Pierre brillante pour déplacer la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et entrez par la porte de droite. Fouillez les salles pour prendre une armure de gardien. Sortez et montez les escaliers en éliminant les ennemis. Sortez vers les remparts et montez à l'étage supérieur.

Citadelle d'Alanaire - N2

Eliminez les ennemis puis tournez à gauche et entrez dans la salle de droite pour trouver un point de récupération. Allez ensuite sur les passerelles qui surplombent la salle du rez-de-chaussée. Avancez jusqu'au coffre et prenez la Pierre brillante. Avancez ensuite à gauche et déplacez les plates-formes restantes puis montez sur la dernière qui vous mènera vers le dernier étage.

Citadelle d'Alanaire - N3

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Vous allez combattre le Triton-dragon. Evitez son attaque d'ondes de choc en vous éloignant lorsqu'il la déclenche. Evitez ensuite d'être la cible de son attaque de charge car elle est très puissante. Attaquez-le par derrière en compagnie de vos amis jusqu'à ce qu'il rende l'âme.
Sortez ensuite dans le balcon et descendez hors la citadelle. Longez le mur de droite et prenez le guide " combos " qui se trouve dans le coffre. Avancez ensuite vers le village de Woodley.

Village de Woodley

Avancez vers la maison à droite et ouvrez le coffre pour prendre des mûres. Alla à gauche et parlez à la fille pour qu'elle vous donne du chocolat chaud. Entrez ensuite dans l'auberge et allez à la chambre gauche pour prendre des sauges fraiches. Entrez ensuite dans l'armurerie et faites vos achat. Fouillez ensuite le coffre pour prendre l'amulette anti-étourdissement. Sortez et allez au fond à gauche et repérez le coffre qui se trouve derrière la maison. Ouvrez-le et prenez la plaque de guérison. Allez à la librairie ensuite au bazar et accepter de chercher la fille de la vendeuse pour pouvoir faire des achats du magasin. Sortez alors et parlez à la petite fille qui traine devant la boutique. Allez ensuite au nord et entrez dans la maison de Lutea. Après la cinématique, sortez et parlez à l'homme qui se trouve devant la porte du village. Il vous donne des conseils pour bien s'en sortir dans la forêt silencieuse.

Région de Van Elm

Puisque les coffres et les points de récoltent s'affichent maintenant sur votre carte, repérez-les et allez en premier à gauche du village. Prenez les myrtilles qui se trouvent dans le coffre et allez au point de récolte. Rebroussez chemin et avancez dans la neige en éliminant les nouveaux ennemis. Avancez à droite pour trouver le coffre qui contient la Grantille et les myrtilles. Allez ensuite au point de récolte qui se trouve près de la paroi à gauche. Revenez au coté droit et allez au coffre qui se trouve au bord du lac pour prendre des poix immondes. Avancez dans la forêt pour trouver un point de récolte.

Avancez alors dans la forêt et restez près du mur à droite pour trouver un autre coffre contenant des Aquatilles. Avancez à gauche et récupérez les 51 Fols. Avancez ensuite jusqu'au fond pour trouver l'Orchidée des fées qui est nécessaire pour traverser la forêt silencieuse. Rebroussez chemin et à l'intersection prenez à droite. Combattez l'Arbre cannibale et avancez jusqu'au point de récolte. Avancez ensuite et prenez le chat de la petite fille qui se trouve entre plusieurs ennemis. Ramenez-le à la petite fille et revenez à la forêt. Allez vers le dernier coffre de la zone et prenez la graine de constitution. Avancez et passez par les deux points de récolte qui se trouvent à droite et à gauche. Traversez ensuite le pont pour vous retrouver dans la plaine de Thalia. Traversez la plaine jusqu'au village et entrez.

Village de Triom

Allez à la maison de Ghimdo, il vous donnera un Anneau de feu. Après la cinématique, sortez de la maison et allez voir la sorcière qui se trouve près de l'arbre pour qu'elle vous charge l'anneau de feu gratuitement (cette fois seulement). Allez alors au coffre gelé qui se trouve au sud-est et décongelez-le pour récupérer la formule 02. Sortez ensuite du village et prenez le chemin de la vallée d'Engouffrevent.

Vallée d'Engouffrevent

Avancez en dégageant le passage avec votre Anneau de feu. Eliminez les ennemis et approchez-vous du vaisseau. Sauvegardez votre partie avant de monter sur la coque du vaisseau. Prenez les mûres qui se trouvent dans le coffre.

Vaisseau Céleste - N1 Sud

Commencez par éliminer les ennemis et allez vers les deux points brillants pour ramasser les Explosifs plastics. Avancez et quittez cette salle. Placez l'explosif sur la porte d'en face et utilisez l'anneau de feu pour l'exploser. Reculez

pour ne pas subir des dégâts pendant l'explosion. Entrez et nettoyez la nouvelle zone. Avancez jusqu'au coffre et prenez les myrtilles et la Grantille. Ramassez aussi les Explosifs plastics qui s'y trouvent. Revenez à la salle précédente et placez un explosif sur la porte de droite. N'utilisez pas l'Anneau de feu pour détonner l'explosif puisque les rayons électriques s'en chargeront. Avancez, éliminez les lézards et entrez dans la dernière salle (à gauche) pour trouver un coffre. Utilisez l'Anneau de feu pour le dégager et prenez le guide " bonus PV ". Sortez et allez vers la porte qui mène aux escaliers. Explosez la porte de droite puis entrez et prenez l'explosif plastic et les potions de Pâmoison qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte située au milieu. Avancez jusqu'à sortir du vaisseau. Suivez ensuite le chemin et utilisez l'Anneau du feu contre le coffre et prenez la Cotte de blizzard. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte qui mène au coté nord du vaisseau.

Vaisseau Céleste - N1 Nord

Allez à la première salle (à droite) et explosez la porte. Eliminez les ennemis et prenez l'Epée Cardianienne qui se trouve dans le coffre situé à gauche. Ramassez aussi l'Explosif plastic qui se trouve à droite. Sortez et continuez votre chemin dans le couloir puis entrez dans la grande salle. Examinez les commandes qui se trouvent à droite. Après la cinématique, explosez la porte de droite, avancez à gauche et prenez le guide " coups critiques ". Sortez, avancez à droite et entrez par la porte. Eliminez les ennemis et prenez les Grantilles et l'explosif. Revenez à la grande salle, sauvegardez votre partie et entrez par la porte en utilisant le code d'accès. Vous serez pris dans plusieurs embuscades successives. Neutralisez les différents ennemis en utilisant vos combos. Allez ensuite à la salle de gauche pour prendre les mûres et passer sur le point de récupération. Revenez à la salle centrale et entrez par la porte de l'ascenseur qui se trouve au centre.

Vaisseau Céleste - N2

Avancez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le Bracelet de puissance. Allez ensuite à droite et prenez les sauges fraiches. Allez derrière l'ascenseur et sauvegardez votre partie. Entrez ensuite par la porte et allez jusqu'au fond pour examiner la pierre suspendue.

Boss : Barachiel
Après la cinématique, un boss surgit de la pierre. Choisissez Reimi qui utilise des flèches ou Lymle. Restez loin de votre ennemi et arrosez-le de flèches. Quand il atterrit sur le sol violement et qu'il lance des ondes de choc, déclenchez des combos de flèches pour le toucher. N'oubliez pas de soigner vos amis en cas de besoin. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à la mort du boss.

Quittez ensuite le vaisseau et faites le chemin inverse jusqu'au village de Triom. Après la cinématique, prenez la direction de votre vaisseau. Une fois sur la passerelle de navigation, mettez le cap sur Aeos. Une fois dans la base, parlez à vos deux supérieurs et revenez au vaisseau.

Vaisseau Calnus

Une fois dans le vaisseau, parlez à Reimi qui se trouve sur la passerelle de navigation. Allez ensuite la rejoindre dans la salle de détente et félicitez-la pour son anniversaire. Parlez ensuite à Lym puis à Faize. Allez à la salle du simulateur et parlez à Reimi. Revenez à la salle de détente et parlez à votre équipage. Vous serez ensuite tracté par le vaisseau mère Cardianien.

Vaisseau mère Cardiannien

Vaisseau mère Cardiannien - Quai

Descendez de votre vaisseau et allez à gauche pour trouver un coffre et prendre des Grantilles. Allez ensuite vers la porte pour tomber nez à nez avec les gardes Cardianiens. Eliminez-les en utilisant vos combos et entrez par la porte.

Vaisseau mère Cardiannien - N1

Avancez en éliminant les droïdes et entrez dans la salle de gauche. Ouvrez le coffre et prenez les basilics. Sortez et avancez dans le couloir. Entrez dans la grande salle de droite et prenez les Briseurs de défense. Sortez et continuez d'avancer vers la droite. Entrez dans une autre salle et prenez l'Anneau de foudre. Allez à la salle opposée et tournez à gauche. Repérez le coffre qui se trouve à gauche et prenez les mûres. Revenez au couloir, rebroussez chemin et allez à droite vers la porte fermée. Détruisez l'interrupteur avec votre Anneau de foudre et allez à la dernière salle de droite. Dirigez-vous vers le coffre de droite et prenez le guide " Raillerie " ensuite allez au coffre situé à gauche. Prenez le Bracelet de sagesse et sortez de la salle. Rebroussez chemin et entrez dans le couloir de droite.

Vaisseau mère Cardiannien - N-1

Avancez dans le couloir et explosez les droïdes en chemin. Entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre la Pierre de monstre. Sortez et entrez dans la salle suivante. Prenez les 1020 Fols et sortez. Suivez le couloir jusqu'à la grande salle. Allez tout droit et passez par une autre porte. Avancez et sortez dans le balcon. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le guide " Régénération ". Revenez à la grande salle, allez à droite, utilisez l'Anneau de feu pour décongeler le coffre et prenez le cristal. Allez au fond, à gauche, pour entrer dans une salle contenant deux coffres. Prenez la Bombe gelée compacte et le Brassard de foudre. Sortez ensuite et allez au centre pour examiner le panneau de contrôle. Allez ensuite à sa droite et utilisez le code que vous venez de recevoir pour ouvrir la porte. Avancez et descendez sur le chemin.

Vaisseau mère Cardiannien - N-2

Eliminez les soldats Cardianiens et avancez jusqu'au distributeur et faites vos achats. Continuez alors d'avancer et allez à la salle située à gauche. Utilisez l'Anneau de foudre contre l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et examinez le panneau de contrôle. Vous ne pouvez avoir aucune information pour le moment. Sortez alors et allez à la salle située à droite. Après la cinématique, avancez à droite et prenez l'argent qui se trouve dans le coffre. Allez à gauche et entrez par la porte. Prenez le dispositif universel et la poudre à canon qui se trouvent dans le coffre et allez vers le panneau de contrôle. Explosez-le grâce à votre Anneau de foudre. Revenez à la grande salle et éliminez les Shaman-lézards qui sortent des capsules. Allez au cadavre qui se trouve au centre de la salle et prenez sa carte d'identification. Revenez ensuite à la salle précédente et utilisez la carte.

Après la récolte d'informations, revenez à la salle de cryogénisation et allez au fond pour passer la porte. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite dans le couloir situé à droite. Éliminez les ennemis en chemin et avancez vers la dernière salle qui contient deux coffres. Ouvrez-les et prenez l'Oscillateur laser et le Distributeur minus. Revenez au point de sauvegarde, sauvegardez et ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur. Passez les portes jusqu'à la dernière salle.

Ville souterraine

Après la cinématique, vous serez emprisonné dans une salle. Parlez à Lymle et dites-lui que vous allez essayer de pourparler avec l'ennemi. Discutez ensuite avec Faize et choisissez la première réponse. Parlez enfin à Reimi et choisissez la deuxième réponse. Bacchus qui sera votre nouveau membre dans l'équipe fera son apparition et vous libérera.

Après la cinématique, allez à gauche et prenez le Bracelet d'attaque qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir puis entrez dans la salle située à gauche. Eliminez les droïde et prenez la Tunique comète et l'Eau d'alchimiste. Revenez ensuite au couloir et avancez jusqu'au bout du chemin.

Laboratoire de biologie - N1

Descendez dans le labo et éliminez les soldats Cardianiens. Allez au distributeur pour faire vos achats puis allez à gauche pour prendre les Sauges fraiches qui se trouvent dans le coffre. Allez au point de récupération et franchissez la porte.

Laboratoire de biologie - Entrée

A l'ouverture de la porte, vous serez pris dans plusieurs embuscades. Eliminez alors les ennemis qui malgré leurs nombres ne représentent pas une sérieuse menace pour vous. Avancez ensuite et allez vers le coffre situé à gauche pour prendre l'Arc Cardianien. Franchissez ensuite la porte pour passer dans la ville souterraine.

Ville souterraine

Avancez dans le seul chemin disponible. Combattez les ennemis et ramassez le guide " Rage ", l'Armure d'écaille de dragon et la Rapière de glace qui se trouvent dans les coffres qui sont sur votre chemin. Eliminez aussi le Cuirassier qui vous barre la route. Essayez d'attaquer vos ennemis par derrière pour déclencher des attaques préventives et avoir l'ascendant sur vos adversaires. Avancez jusqu'à la porte et entrez.

Tour de contrôle - N-1

Commencez par sauvegarder votre partie dans le point de sauvegarde qui se trouve à droite. Éliminez ensuite le Cuirassier qui vous attaque. Dans cette zone, il existe des barrières d'énergie qui bloquent l'accès à quelques endroits. Pour atteindre les coffres, vous devez passer par les barrières qui s'éteignent pour quelques instants. Allez donc à droite ensuite tournez à gauche. Tournez à droite et allez au bout du chemin pour prendre la Cotte de maille tissée. Rebroussez chemin jusqu'au bout et allez à gauche pour atteindre un autre coffre contenant le guide " Bouclier d'énergie ". Restez ensuite collé à la paroi gauche et avancez jusqu'à la zone du générateur. Avancez jusqu'à la salle et prenez le Bracelet résistant et les Cidres empoisonnés. Revenez à la tour de contrôle et auprès du premier coffre. Longez la paroi droite pour trouver un autre coffre contenant une Bombe étourdissante compacte. Avancez ensuite jusqu'au distributeur et faites vos achats. Allez enfin à droite pour monter à l'étage.

Tour de contrôle - N1

Avancez vers l'interrupteur et détruisez-le avec votre Anneau de foudre pour créer du brouillard dans le couloir et ainsi repérer les barrières d'énergie. Passez ensuite par l'ouverture (à gauche) et avancez à gauche. Eliminez les ennemis en chemin et entrez par la droite. Prenez les Briseurs d'éléments qui se trouvent dans le coffre et sortez. Avancez à droite et entrez par la porte située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez la Baguette d'amélioration. Avancez ensuite à droite et détruisez l'interrupteur. Eliminez les ennemis et avancez jusqu'au niveau suivant de la tour.

Tour de contrôle - N2

Avancez et détruisez l'interrupteur pour plonger la zone dans le brouillard. Avancez ensuite et tournez à droite. Tournez encore à droite et passez sur le point de récupération ensuite détruisez un autre interrupteur. Avancez dans la brume et prenez les Bombes empoisonnées compactes. Revenez un peu en arrière et passez par la porte de gauche. Détruisez l'interrupteur et allez à droite. Sortez encore à droite et avancez à gauche. Tournez ensuite à gauche pour prendre le guide " Lueur mentale " qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir précédent et continuez d'avancer vers la gauche. Passez par la porte de droite, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'Argance. Revenez alors au couloir précédent et rebroussez chemin en prenant à gauche. Entrez par la porte située à gauche et tournez encore à

gauche. Eliminez l'ennemi et détruisez l'interrupteur. Allez au fond à gauche et prenez le Bracelet de puissance. Revenez à droite et avancez vers le niveau suivant.

Tour de contrôle - N3

Avancez et éliminez les ennemis. Tournez ensuite à droite et montez sur la plateforme en mouvement. Montez en empruntant le chemin de droite et détruisez l'interrupteur. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite et prenez le guide " Bonus de fureur ". Avancez en éliminant les dragons qui gardent la zone. Maintenant que les barrières d'énergie sont visibles, allez à la récolte des objets qui se trouvent dans les deux coffres restants. Prenez l'armure Bronto qui se trouve dans le coffre de droite et l'Amulette anti-paralysie et la Potion d'émeute qui sont dans le coffre situé à gauche. Allez ensuite vers l'ascenseur et montez.

Tour de contrôle - N55

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte pour combattre le boss de la zone.

Boss : Sahariel
Ce boss est très puissant et résistant. Son point faible se situe dans le point bleu qui se trouve sur son torse. Essayez de l'atteindre quand il se met sur ses pattes arrière. Lancez plusieurs coups pour ensuite vous replier pour laisser passer les attaques du monstre. Pensez à vous soigner et à soigner vos camarades pour profiter de leur soutien. Repassez à l'attaque et harcelez son point faible même si vous subissez ses attaques au passage. Soyez patient et attaquez le point faible du monstre pour venir à bout de ce boss.

Après le combat et sans Bacchus, avancez tout droit vers l'ascenseur qui vous mène vers la salle du générateur. Courez ensuite vers le panneau de contrôle du générateur. Sauvegardez votre partie et sortez par la porte de secours. Sprintez pour éviter la fermeture des portes. Avant de monter dans le Calnus, repérez le coffre qui se trouve au fond et prenez la Graine de défense. Montez ensuite dans le Calnus et sauvegardez votre partie.

Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II parlez ensuite à Reimi, sur la passerelle de navigation. Parlez ensuite à Bacchus qui se trouve dans la salle de détente. Discutez ensuite avec Lymle puis avec Faize et faites un duel avec ce dernier. Allez ensuite voir Reimi qui prend sa douche puis rencontrez Bacchus qui se trouve dans sa cabine. Revenez ensuite à la salle de détente et parlez à Bacchus. Allez à la salle de réunion et parlez à Reimi puis à Faize. Revenez à la salle de détente et parlez à Lymle. Reparlez ensuite à Bacchus. Enfin montez vers le simulateur, parlez à Reimi et choisissez la première réponse. Revenez alors à la passerelle de navigation.

Planète Terre

Ville fantôme

Après avoir été aspiré dans un trou noir, vous vous retrouvez sur la terre mais dans le passé. Suivez le grillage à gauche jusqu'au bout pour trouver un coffre contenant une Amulette d'argent. Allez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite. Cherchez derrière ce dernier pour trouver un coffre contenant des Herbes rouges. Avancez ensuite au coin le plus haut, au nord, et prenez les Aquatilles. Revenez vers le dernier bâtiment (au nord) et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez de descendre le chemin et allez vers la station d'essence pour prendre des Souffretilles. Entrez ensuite dans la boutique de la station. Après la cinématique, allez prendre les Grantilles qui se trouvent dans le coffre, à gauche. Vous pouvez aussi ouvrir la porte du réfrigérateur autant de fois que vous le désirez pour prendre des objets au hasard. Faites alors le plein d'objets et sortez. Remontez vers le nord et entrez dans la maison.

Après la cinématique, dirigez-vous à droite de votre vaisseau pour atteindre la porte de la clôture. Entrez et allez vers le coffre qui contient des Graines de garde. Sauvegardez votre partie et utilisez le téléphone pour dévoiler l'entrée de la base souterraine.

Base militaire - Zone de détention

Commencez par prendre les Aquatilles qui se trouvent dans le coffre. Ensuite, parlez à tous ceux qui se trouvent dans la cellule. Reparlez ensuite à Faize. Sortez de votre cellule et éliminez les petits extraterrestres. Allez à droite, entrez dans la cellule suivante et éliminez les Sam Sasquatch. Prenez ensuite le guide " Scan d'ennemi " qui se trouve dans le coffre. Revenez dans le couloir et avancez. Passez la porte et entrez dans la première cellule à gauche. Utilisez l'Anneau de feu pour ouvrir le coffre et prenez les Bombes gelées compactes. Entrez dans la deuxième cellule et prenez les objets qui se trouvent dans les deux coffres. Sortez et entrez dans la cellule de droite. Éliminez les ennemis et ouvrez les coffres pour prendre le guide " Garde baissée " et " l'Arc extraterrestre ". Passez ensuite sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la dernière cellule à droite et prenez l'Ecaille de dragon. Sortez et sauvegardez votre partie. Passez par la porte et combattez le monstre génomique. Avancez et entrez dans la dernière cellule (à droite) pour prendre la Tunique extraterrestre. Sortez et passez par la porte du couloir.

Base militaire - Zone expérimentale

Après la cinématique parlez à tout le monde. Parlez ensuite à Meracle pour sortir de la cellule. Avancez et prenez la Gourmette de poulain. Eliminez les ennemis et prenez le canon plasma. Avancez au fond du couloir et prenez les Bombes étourdissantes compactes. Avancez encore et prenez les Sauges fraiches. Combattez encore des ennemis et prenez les bombes gelées compactes. Continuez d'avancer jusqu'à votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Suite au problème que vous rencontrez, Bacchus vous conseille de mettre le cap sur Roak pour faire les réparations nécessaires pour le Calnus. Lorsque vous atterrissez, revenez au vaisseau et parlez à tout le monde avant de sortir.

Planète Roak

Continent nord-est d'Astral

Allez à gauche du vaisseau et repérez les deux points de récolte sur votre carte. Allez prendre les objets et revenez au vaisseau. Allez ensuite à sa droite et avancez dans le chemin. Eliminez les ennemis jusqu'à atteindre la plage. Tournez à gauche et allez vers le point d'extraction puis creusez avec Bacchus pour récolter des objets. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour prendre de l'Eau bénite. Avancez sur la jetée et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez d'avancer sur la plage ensuite prenez le chemin de droite. Prenez les objets qui se trouvent dans le point de récolte et celui d'extraction. Montez ensuite la pente et prenez les Basilics. Escaladez ensuite la pente située à gauche et prenez les 2986 Fols. Avancez encore à droite pour trouver un point d'extraction. Avant d'aller vers le pont, allez au sud pour visiter tous les points de récolte et d'extraction. Revenez ensuite au pont et allez à sa gauche pour trouver le coffre contenant les Potions d'émeute. Revenez encore une fois au pont et traversez-le cette fois.

Région de Tatroi

Avancez en localisant et en fouillant les points d'extraction et de récolte. Ouvrez le coffre qui se trouve près du point d'extraction de droite. Traversez ensuite les deux ponts en éliminant les ennemis en chemin. Avancez vers la Yourte et ouvrez le coffre qui se trouve en face pour prendre la Nourriture pour Connil. Allez au fond à gauche pour prendre les potions (ne les buvez pas). Revenez à droite et allez vers le village.

Tatroi

Avancez dans la ville et passez devant les boutiques. Après le sauvetage de Sarah, reculez dans la ruelle pour atteindre un coffre contenant une Amulette anti malédiction. Avancez dans la même ruelle et prenez les Mures qui se trouvent au fond. Avancez ensuite dans le village et empruntez la ruelle de gauche. Avancez jusqu'au fond et prenez les Grantilles. Revenez au centre et entrez dans la taverne des Spiritueux de Gordeau puis prenez la Boite à cadeau pour fille. Sortez et allez à la partie droite de la ville. Avancez à gauche ensuite tournez à droite pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Entrez ensuite dans la maison pour prendre la Formule n°16. Entrez ensuite dans le manoir et prenez les 12000 Fols qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Sortez et allez tout droit pour trouver un autre coffre contenant une Baie mure. Sortez ensuite du village et revenez à la Yourte.

Région de Tatroi

Parlez au gens qui entourent la Yourte et en particulier à celui qui se trouve assis derrière. Entrez ensuite dans cette dernière et prenez l'Arc du meneur. Sortez et traversez le pont par lequel vous êtes venu. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une auberge. Vous décidez alors d'aller à Astral pour trouver un remède pour soigner Reimi. Allez donc au quai de la ville et embarquez à bord du bateau.

Ville d'Astral

Sortez de l'auberge et avancez dans la ville. Il existe un coffre qui se trouve au bout de la ville, à droite, contenant une Pierre de dragon et un autre coffre situé au bout de la ville, à gauche, contenant une Garde recourbée. Faites ensuite vos achats dans les différentes boutiques avant de vous diriger vers le château. Entrez avec l'aide de Sarah.

Château d'Astral

Après la cinématique, avancez et sauvegardez votre partie. Allez ensuite dans le coin droit de la salle pour trouver des Graines de constitution. Sortez ensuite de la salle et dirigez-vous vers les escaliers pour descendre. Après la cinématique, allez à gauche du trône et prenez l'Epée illustre Veinslay. Quittez ensuite le château et prenez le bateau vers Tatroi.

Tatroi

Allez vers la statue qui se trouve au centre et parlez à la vielle dame qui se trouve près des stands des vendeurs. Allez ensuite au colisée et parlez aux trois gardes. Visitez le colisée où vous allez combattre l'Aigle noir. Evitez ses coups et enchainez les attaques éclairs pour lui infliger de sérieux dégâts. Les autres attaques ne sont pas très efficaces contre cet adversaire robuste. Pensez à vous soigner s'il vous touche plusieurs fois de suite. Continuez de lancer des attaques éclairs jusqu'à sa défaite et la récupération du remède. Après les cinématiques, revenez à Tatroi et quittez cette ville. Allez vers la tente puis traversez le pont et attrapez un Connil. A l'aide de cette monture, dirigez-vous vers le désert d'Astral.

Désert d'Astral

Avancez vers l'oasis et ouvrez le coffre pour prendre le Calice d'argent. Grâce au Connil, vous ne serez pas repéré par les ennemis mais vous ne pouvez pas ramasser les points de récolte. Vous pouvez laisser le Connil pour profiter des points de récolte qui se trouvent dans le désert mais vous serez attaqué par les ennemis qui rodent dans la zone.

Avancez alors à gauche pour trouver un autre coffre contenant une Potion de Pâmoison. Continuez d'avancer vers les

rochers pour trouver les Graines d'attaque dans le coffre. Avancez et traversez le pont. Allez au fond à gauche et prenez les Gants de bandit. Avancez ensuite sur la plage pour prendre des Graines de défense. Allez ensuite à l'opposée et avancez jusqu´au fond. Prenez les 9856 Fols et revenez à l'oasis initial. Allez alors au nord pour atteindre la région de Tropp.

Région de Tropp (dvd 2)

Restez sur le coté gauche et avancez pour trouver trois coffres. Prenez alors l'Eau bénite, les Grantilles et 4445 Fols. Allez ensuite au fond à droite pour prendre le Capaciteur magique.

Grotte du Purgatorium

Entrez ensuite dans la grotte du Purgatorium. Avancez et prenez les potions d'Emeute qui se trouvent dans le coffre. Continuez votre chemin et ramassez les lucioles. A l'intersection, ouvrez le coffre et prenez les basilics. Récoltez les objets dans les points de récolte et allez à droite. Sortez de la grotte et avancez en ramassant les objets des points de récolte. Allez à gauche et avancez sur la plage jusqu'à atteindre les deux coffres contenant un Elixir de résurrection et la Formule 09. Rebroussez chemin et allez à droite vers le Purgatorium. Allez à sa gauche et ouvrez le coffre pour prendre les Sauges fraiches. Revenez à la porte et entrez. Après la cinématique, avancez et entrez dans la salle de gauche pour trouver deux coffres contenant une Bombes super électromagnétiques et un guide " Larcin ". Sortez et allez dans les balcons. Avancez à droite et allez à la dernière salle pour prendre le guide " Esquive de piège ". Sortez enfin du château et revenez à la grotte. Revenez à l'intersection et allez à gauche. Prenez les Graines de constitution en chemin et sortez de la grotte.

Avancez vers la muraille et allez à sa gauche pour trouver un coffre contenant de l'Eau des esprits. Revenez à la porte et entrez dans la cité.

Tropp

Visitez les boutiques et faites vos achats. Entrez dans l'auberge sauvegardez votre partie puis montez à l'étage et prenez la Galette revigorante. Allez ensuite sur le quai gauche du port et prenez le Fruit étrange. Allez ensuite au fond de la cité (à droite) pour trouver la maison d'Eleyna. Après la cinématique, parlez à Eleyna et à vos amis. Parlez encore une fois à Eleyna. Après une autre cinématique, dirigez-vous à nouveau vers le Purgatorium.

Purgatorium

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Allez vers la jarre éteinte et allumez-la pour révéler un passage dans le mur. Empruntez alors ce passage et descendez les escaliers. Allez à la dernière salle qui se trouve à gauche et allumez les jarres selon l'ordre donné par la hallebarde de la statue. Entrez ensuite par le nouveau passage. Allumez les trois jarres en suivant l'ordre. Entrez dans la salle suivante et repérez le cristal lumineux qui vous sera utile par la suite puis allez à vers les jarres. Allumez encore des jarres en commençant par celle indiquée par les deux statues. Entrez dans le nouveau passage pour affronter le boss de cet endroit.

Boss : Monstre de garde
Malgré la puissance et la résistance de ce boss, il ne représente pas une très grande menace pour vous. Evitez cependant ses attaques frontales en les esquivant. Restez toujours derrière lui et attaquez-le pendant qu'il saute d'un endroit à l'autre. Soyez patient et attaquez constamment votre ennemi par derrière jusqu'à l'éliminer.

Vous recevrez après le combat l'Anneau de lumière, nécessaire pour ouvrir les portes de cet endroit. Le problème est que cet anneau n'a qu'une seule charge et vous devez le recharger après chaque utilisation. Les cristaux lumineux rechargent l'anneau mais chaque cristal n'est utilisable qu'une seule fois. Si vous restez sans charge, quittez le château puis revenez.

Commencez alors votre récolte d'objets. Allez à la salle du nord et allez à gauche pour ouvrir la porte. Ouvrez le coffre pour prendre du Métal runique, un Bractéate, un Processeur quantique et des Pierres de feu. Quittez ensuite la salle, allez à droite pour recharger l'anneau puis rebroussez chemin vers les escaliers. Arrêtez-vous à la salle qui précède les escaliers et ouvrez la porte située à droite avec votre anneau.
Entrez et prenez l'Arc de sagesse. Pour recharger l'anneau, allez dans la salle la plus au Sud du couloir (là où se trouvait le boss). Remontez dans les balcons et allez à gauche. Utilisez l'anneau sur la porte et entrez. Suivez les indications des deux statues pour allumer les jarres dans l'ordre. Entrez, combattez les ennemis et prenez la Tunique flamboyante et des Dispositifs antipoison. Sortez et entrez dans le Purgatorium. Revenez en bas et allez à la dernière salle non visitée (à gauche) puis ouvrez la porte pour prendre l'Eau bénite. Sortez et allez aux escaliers qui mènent à l'étage inférieur.

Avancez tout droit et remontez. Allumez les jarres selon l'ordre et entrez recharger l'anneau. Redescendez ensuite, allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez les 8000 Fols. Allez vers le dernier pilier à droite et prenez la Formule 14. Suivez ensuite les indications des quatre statues pour allumer les jarres. Quand les escaliers apparaissent, descendez par la droite et entrez dans la salle pour recharger votre anneau et pour prendre les graines d'intelligence. Sortez et allez à la salle la plus à gauche. Entrez et prenez l'Armure majestueuse. Entrez dans la salle suivante et allumez les jarres pour faire apparaitre les escaliers. Montez et rechargez votre anneau. Sortez et allez à la deuxième salle, à droite. Passez la porte et avancez jusqu'à la salle des jarres. Allumez la première jarre indiquée par la statue ensuite regardez cette dernière. Elle indiquera l'ordre de toutes les jarres avant de s'immobiliser. Mémorisez alors l'ordre et allumez les jarres. Passez ensuite par le nouveau passage.

Après la cinématique, revenez au couloir. Allez à la deuxième salle à droite et prenez la Baie mure. Sortez, rechargez votre anneau et entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre les sauges fraiches. Sortez et revenez à la salle qui se trouve en haut des escaliers. Passez la porte et descendez vers le niveau inférieur. Allumez les jarres selon l'ordre et n'oubliez pas celles qui se trouvent dans le couloir. Descendez et prenez le guide " Concentration " et le Canon ancien qui se trouvent dans le coffre. Passez ensuite sur le point de récupération avant de quitter cette zone. Descendez les escaliers et sauvegardez votre partie. Vous allez maintenant affronter le boss de cette zone.

Boss : Tamiel
Ce boss est vraiment dangereux et vous devez atteindre un niveau élevé avant de le combattre pour résister à ses attaques. Donc, pensez à combattre les ennemis qui se trouvent dans la zone pour gagner des points d'expérience. Commencez ensuite par éliminer les deux vagues d'ennemis invoqués par le boss. Ils ne vous menacent en aucun cas mais faites quand même gaffe à leur poison. Le boss est vraiment résistant et invoquera d'autres sbires pendant votre affrontement. Commencez par éliminer ces ennemis pour protéger vos amis et pour qu'ils participent à l'attaque contre le boss. Assurez-vous d'avoir un soigneur dans le groupe et n'hésitez pas à vous soigner dès que vos PV chutent de moitié. Attaquez votre ennemi de face et enchainez les attaques éclairs et les combos. Evitez ses ripostes et surtout son laser dévastateur. Rien qu'avec ce laser il peut décimer tout votre groupe. Soyez patient et tournez autour de votre ennemi lorsqu'il déclenche son laser puis profitez de sa passivité pour vous soigner et soigner vos amis. Continuez d'attaquer de face jusqu'à l'élimination du boss.

Après le combat, reprenez la route vers le Calnus et pensez à éliminer tous les ennemis en chemin pour accroitre votre niveau. Passez d'abord par Tropp pour faire vos achats puis allez dans la forêt et cherchez un Connil pour traverser les sables mouvants vers Tatroi. Faites d'autres achats et continuez vers votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Dans votre vaisseau, mettez le cap sur Aeos. Ensuite parlez comme d'habitude à tout l'équipage. Allez dans votre chambre et faites une sieste. Sortez ensuite et reparlez à votre équipage jusqu'à la signalisation de la fin du voyage.

Planète Aeos

Votre ancienne base est totalement dévastée. Remontez et parlez encore une fois à votre équipage. Sortez et allez à droite. Sortez de la base par le chemin de droite. Avancez ensuite derrière les rochers pour trouver un tunnel et entrer.

Tunnel sous l'eau

Avancez en éliminant les ennemis et prenez le chemin de gauche pour trouver un coffre contenant des graines de défense. Eliminez d'autres ennemis et sortez du tunnel.

Plaines du sud

Avancez dans les plaines et passez par les points de récolte. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez tous les coffres se trouvant dans la zone et contenant des Aquatilles, une pierre de monstre, du Cidre maudit et des Poix immondes. Suivez ensuite le chemin jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez encore pour affronter vos nouveaux ennemis qui vous prennent dans une embuscade.

Il s'agit de soldats fantôme très coriaces. Ciblez toujours, en premier, le chef fantôme qui possède des cornes sur son casque. Plusieurs vagues d'ennemis vont se succéder. Pensez à vous soigner complètement avant l'arrivée de la vague suivante. Utilisez l'attaque éclair fréquemment pour éliminer vos ennemis et n'oubliez pas d'enchainer avec les combos. Après l'affrontement, Faize vous quitte et Arumat prend sa place. Ce dernier est beaucoup plus puissant que Faize et avec quelques améliorations il sera vraiment redoutable.

Continuez ensuite votre exploration des plaines et prenez la formule N° 29, l'Amulette de lumière, 35003 Fols, des Grantilles, des Mures, des Bâtons lumineux, un Symbole de Régénération, des Myrtilles et de l'acier. Avancez vers la grotte et passez sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la grotte.

Dédale des insectes Miga

Avancez et sauvegardez votre partie. Ne ratez aucun ennemi dans cette grotte et affrontez-les tous pour augmenter votre niveau. Avancez vers les sables mouvants et enfoncez-vous pour atteindre le niveau inférieur. Avancez et allez à droite vers le point d'extraction. Suivez le chemin qui mène vers un autre point d'extraction puis allez vers le chemin de droite et utilisez l'Anneau de terre pour dégager le passage. Eliminez les ennemis et prenez les Mures et les Basilics qui se trouvent dans le coffre. Suivez le chemin qui mène vers le bas jusqu'aux sables mouvants. Allez à droite des sables et ouvrez le coffre pour prendre l'Aluminium. Revenez aux sables mouvants et enfoncez-vous dedans.

Ouvrez le coffre pour prendre des Graines de précision actives. Suivez le chemin en bas de votre carte et sautez la dénivellation. Utilisez l'Anneau de feu sur le coffre pour prendre une Baguette nature. Allez ensuite à droite et marchez dans les sables mouvants.

Ouvrez le coffre et prenez le guide " Charge ". Avancez ensuite dans le chemin étroit et tournez à gauche. Montez ensuite vers le niveau précédent. Avancez et, à l'intersection, allez dans le chemin situé à droite. Prenez l'Acier dans le coffre. Avancez, passez dans les sables et prenez la Formule 11 qui se trouve dans le coffre. Dirigez-vous vers l'est et utilisez votre Anneau de feu pour faire fondre la glace et avancer. Eliminez l'ennemi qui détruit les rochers et prenez les Pierres de monstre qui se trouvent dans le coffre. Revenez aux escaliers et montez vers le niveau supérieur.

Revenez alors à l'intersection et allez cette fois dans le chemin situé à gauche. Ouvrez les deux coffres et prenez les Griffes d'ouragan et les Poix immondes. Continuez dans le chemin qui mène au nord et enfoncez-vous dans les sables mouvants. Avancez et prenez les Bâtons lumineux sur votre chemin. Repérez le point de sauvegarde sur votre carte et dirigez-vous directement vers ce point en longeant le mur gauche. Allez ensuite à droite pour affronter le boss des lieux.

Boss : Grirmaros
Pour affronter ce boss, assurez-vous d'avoir deux soigneurs dans votre groupe. Maintenez cette disposition pour tous les prochains boss. Ordonnez à vos soigneurs de rester à l'écart pendant que vous utilisez la puissance d'Amurat dans les attaques éclairs. Commencez par éliminer les créatures que Grimaros lance sur vous. Si vous les laissez libres de leurs mouvements, ils s'attaqueront à vos soigneurs qui sont plus vulnérables que vous. Le point sensible de votre ennemi se trouve au bout de sa queue et vous ne pouvez l'atteindre qu'avec les attaques éclairs. Enchainez alors ces

attaques et ne perdez pas de vue vos soigneurs (aidez-les s'ils sont en danger). Revenez ensuite à votre ennemi et trouvez le bon moment pour appliquer des attaques éclairs jusqu'à sa mort.

Après ce combat, fouillez les coffres restants et prenez l'Eau de source, des Poix immondes et du Basilic.
Prenez les escaliers vers l'Est et saisissez la Cisaille à métaux brisée puis remontez les escaliers et quittez la grotte.
Traversez les Plaines du Sud jusqu'à votre vaisseau.

Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II. Allez ensuite parler à votre équipage. Allez voir Arumat pour faire un duel avec lui. Parlez au reste de l'équipage et faites une sieste tant qu'il n y a pas de nouveaux dialogues disponibles. Reparlez ensuite à votre équipage jusqu'à atteindre votre destination.

EN II (dvd3)

Quai

Avancez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à gauche et prenez les Unités d'élimination du néant et les Graines d'intelligence actives. Allez ensuite à droite et utilisez l'Anneau du feu pour ouvrir le coffre qui contient des Graines de constitution et de la Nourriture pour connil et des Baie Mure. Entrez ensuite par la porte.

Salle de contrôle centrale

Avancez et montez sur la plateforme qui vous conduit jusqu'à la salle. Prenez la Formule 18, le guide " Réparation d'urgence " et les Fortifiants physiques qui se trouvent dans les deux coffres. Allez au centre de l'ascenseur et choisissez la salle des moniteurs A. Avancez et parlez à Giotto. Parlez ensuite à vos amis et enfin à EX. Passez par tous les étages et parlez aux occupants. Allez ensuite à l'ancienne route vers le sanctuaire. Avancez et discutez avec le gardien qui vous parle de l'Anneau du vent. Allez ensuite avec l'ascenseur à Centropolis.

Centropolis

Dans cet endroit, faites vos achats et chargez vos anneaux en parlant à la fille qui se trouve dans l'auberge. Parlez à tous les habitants puis allez au laboratoire pour parler de l'anneau. Dirigez-vous ensuite au cimetière. Parlez aux deux personnes qui se trouvent sur place et examinez la tombe indiquée sur votre carte. Allez ensuite à gauche et examinez l'arbre pour y trouver l'anneau. Prenez-le et allez vers l'ascenseur pour descendre vers l'ancienne route et le sanctuaire.

Ancienne route vers le sanctuaire

Avancez et utilisez votre Anneau de vent pour dégager la route. Combattez comme d'habitude tous les ennemis de cette zone pour gagner en niveaux d'expérience. Ouvrez ensuite votre carte et repérez tous les coffres. Prenez leur contenu et allez vers la porte du sanctuaire.

Le sanctuaire

Sauvegardez votre partie et éliminez les ennemis en avançant. Avant d'aller sur la plateforme circulaire, fouillez les alentours pour trouver des coffres et un point de récupération (utile avant d'affronter le boss). Allez ensuite vers la plateforme pour entamer le combat.

Boss : Kokabiel
Commencez par éliminer les créatures que l'ennemi invoque. Certaines sont invulnérables, donc ignorez-les. Kokabiel se sent vulnérable sans ses créatures et décide donc d'en invoquer d'autres. Quand il procède à l'invocation et crée sa sphère de couleur jaune, attaquez-le pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez Arumat et Edge qui sont forts dans les attaques au corps à corps pendant que vos deux autres amis vous soignent. Eliminez encore une fois les créatures invoquées et frappez le boss quand il essaye d'en invoquer des nouvelles. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du boss.

Après le combat, revenez à la salle des moniteurs A et parlez à EX. Revenez ensuite à Centropolis et allez à droite et à gauche du centre commercial pour visiter les maisons de Bacchus et Myuria. Dites à Bacchus qu'il s'agit d'un beau bâtiment et à Myuria que vous cacherez une lettre pour Reimei. Revenez ensuite à votre vaisseau.

Nox Obscurus

Le Ravin de l'extinction

Après la cinématique, vous pouvez utiliser le point de téléportation pour revenir aux planètes que vous aviez visitées auparavant. Sauvegardez votre partie et avancez en éliminant tous les monstres pour gagner de l'expérience. Vous devez ensuite avancer en sautant les dénivellations. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres éparpillés dans la zone. Pour atteindre les dénivellations les plus hautes, entrez dans les bulles qui jaillissent du liquide ensuite sautez pendant que vous êtes dans les airs. Ne passez pas à travers les jets de gaz pour ne pas être empoisonné. Avancez jusqu'au nord pour entrer dans le marais.

Le marais pulsant

Avancez en prenant à gauche et montez sur la plus haute dénivellation pour trouver le point de récupération ainsi qu'un coffre contenant une Baguette de cauchemar. Descendez et continuez à gauche. Fouillez les coffres et les points d'extraction et passez dans les salles d'exécution.

Les salles d'exécution

Dans cette zone, évitez les combats pendant que vous êtes dans l'aurore des cristaux. Ces dernier vous réduisent au silence et vous empêchent d'utiliser vos compétences. Fouillez tous les coffre et avancez jusqu'à l'épave du vaisseau de Crowe. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la porte du palais. Sauvegardez votre partie et entrez.

Palais de la création - Secteur 1

Dans ce premier secteur, le temps s'est arrêté et tout le monde est figé. Fouillez tous les coffres puis allez à droite et avancez sur la plateforme jusqu'au pendule. Montez sur la plateforme pour relancer le temps. Descendez alors et allez à gauche pour atteindre la porte qui mène vers le secteur 2.

Palais de la création - Secteur 2

Vous devez passer à travers plusieurs portes de téléportation pour sortir de cette zone. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis passez par la porte qui se trouve à l'est (sur votre carte). Prenez la porte centrale et ramassez les Graines d'attaque et les Graines de santé. Revenez ensuite au premier astéroïde.

Prenez alors la porte de l'ouest. Passez par la porte suivante et prenez les 15 Fols. Franchissez la porte située au nord. Dans cet astéroïde il y a trois portes. Commencez par celle du nord pour trouver trois coffres. Prenez leur contenu et revenez à l'astéroïde précédent. Passez alors par la porte de l'ouest. Franchissez les deux portes successives situées à

l'est pour trouver d'autres coffres. Revenez deux fois et passez par la porte de l'ouest pour atteindre le secteur 3.

Palais de la création - Secteur 3

Avancez dans la grande zone et éliminez les ennemis en chemin pour augmenter votre niveau. Fouillez tous les coffres et dirigez-vous à gauche vers la sortie.

Palais de la création - Secteur 5

Ce secteur est semblable au premier, le temps y est figé. Fouillez les coffres et allez vers le pendule. Utilisez votre Anneau de feu pour le remettre en marche et sortez du secteur.

Palais de la création - Secteur 8

Avancez vers la statue ensuite allez devant le miroir. Revenez ensuite à la statue pour récupérer le Bâton de serpent. Allez ensuite à gauche pour quitter la zone.

Palais de la création - Secteur 7

Essayez d'utiliser les escaliers dans cette zone pour les voir s'effondrer. Fouillez alors les coffres et rebroussez chemin vers le secteur 3 et utilisez la sortie nord-ouest pour atteindre le secteur 4.

Palais de la création - Secteur 4

Les portes de ces astéroïdes n'apparaissent que si vous vous approchez d'eux. Passez par la porte la plus à droite et sortez par une autre porte située à l'est pour revenir dans le secteur 7, mais de l'autre coté.

Palais de la création - Secteur 7

Encore une fois, les escaliers s'effondrent sous vos pieds. Fouillez les coffres et revenez au secteur précédent (le secteur 4).

Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte la plus au nord et prenez la Batterie Vulcan. Allez ensuite au nord-est pour atteindre le secteur 6.

Palais de la création - Secteur 6

Cette zone est pleine de trésors et d'ennemis. Fouillez les coffres et éliminez tous les ennemis pour gagner plus d'expérience et améliorer vos compétences. Ensuite, revenez au secteur 4.

Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte du sud-est et prenez la Pierre des ténèbres. Traversez la porte suivante pour atteindre un autre astéroïde. Franchissez la porte située au sud-est puis celle située à droite de cet astéroïde pour revenir au secteur 7.

Palais de la création - Secteur 7

Le Bâton de serpent remettra le temps en marche. Mettez-vous sur la plateforme du pendule pour atteindre l'autre coté. Avancez ensuite et franchissez la porte vers la salle du trône. Sauvegardez votre partie et avancez pour affronter le boss.

Boss : L'apôtre de la création
Maintenez toujours deux soigneurs à vos cotés en améliorant leurs compétences de soins au maximum. Attaquez votre ennemi au corps à corps et enchainez les combos (et en particulier les combos de vitesse) en les exécutant parfaitement pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez aussi les attaques éclairs et soyez patient car le combat risque d'être long. Maintenez la même tactique en vous assurant que vos soigneurs sont à l'abri. Quand le boss sera vaincu, il vous propulsera dans une autre dimension.

Repérez la lumière blanche et avancez vers elle en essayant de ne pas toucher les cristaux pour ne pas déclencher des combats contre les anciens boss des niveaux précédents. Une fois vous atteindrez la lumière, vous affronterez le vrai boss de fin.

Boss : Satanel
Vous combattez en premier temps la première forme du boss. Il est invulnérable et se cache derrière une armure. Il utilise quatre sphères pour attaquer, elles tournent devant lui et chacune possède ses propres attaques. Essayez d'éviter les attaques et ruez-vous sur les sphères pour les détruire en oubliant le boss pour le moment.

Une fois les sphères détruites, vos coups pourront causer des dégâts à Sataniel. Evitez ses attaques lorsqu'il est en mode " vitesse " puis enchainez avec des combos. Evitez aussi les attaques éclairs qui vous mettent à découvert et vous rendent vulnérable aux coups de l'ennemi. Gardez Sataniel loin de vos deux soigneurs pour qu'il ne les touche pas avec ses attaques de groupe. Essayez de contourner le boss et bourrinez sans relâche à l'aide de vos plus puissants coups pour l'atteindre. Le combat risque de durer très longtemps, donc soyez patient. Avec un peu de persévérance vous viendrez à bout de ce monstre. Lorsque vous l'aurez battu vous pourrez vous féliciter d'avoir sauvé la galaxie. Bravo !

CHOIX D'INTÉGRER FAIZE OU NON DANS L'ÉQUIPE

Pour choisir de garder ou non Faize dans votre équipe, finissez une fois le jeu et commencez une nouvelle partie.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt (femme)

Atteindre le rang de pilote.

T-Shirt (homme)

Atteindre le rang de pilote.

Star Trek : D-A-C

© Paramount Digital Entertainment / Naked Sky Entertainment 2009

CODE : KOBAYASHI MARU

Lorsqu'un match débute, appuyez sur Start et faites : **LT, Y, X, X, Y, RT**. Ce code aura pour effet de quadrupler votre vitesse de tir et de régénération.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts 2008

SUCCÈS

Projeté (5)

Vaincre 100 ennemis avec la Projection de Force

Saisi (5)

Vaincre 100 ennemis avec l'Emprise de Force

Choqué (5)

Vaincre 100 ennemis avec l'Éclair de Force

Repoussé (5)

Vaincre 100 ennemis avec la Répulsion

Empalé (5)

Vaincre 100 ennemis avec le Lancer de sabre

Balayé (5)

Vaincre 100 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs

Doué (5)

Gagner 250 000 points de Force dans un seul niveau

Fureur (5)

Obtenir un bonus de Fureur x4

Fureur Sith (10)

Obtenir un bonus de Fureur x8

Étoile corellienne (10)

Remplir tous les objectifs bonus d'un niveau

Expert (10)

Gagner 500 000 points de Force dans un seul niveau

Agrippé (15)

Vaincre 100 ennemis en les agrippant

PROXY ne va pas apprécier (15)

Détruire 35 droïdes

Leader Rebelle (15)

Vaincre 500 Impériaux

Bossk (15)

Vaincre 200 Wookiees dans le prologue sur Kashyyyk

Brute (15)

Vaincre 25 Ugnaughts ou Jawas

Fureur de Seigneur Sith (15)

Obtenir un bonus de Fureur x12

Plus ils sont gros (15)

Vaincre 6 Rancors

Plus ils tombent facilement (15)

Vaincre 10 TR-TT ou TK-TT

Chair à canon (15)

Vaincre 150 Stormtroopers

Catapulté (20)

Vaincre 100 ennemis en les catapultant

Épreuves Sith (20)

Terminer tous les défis de la Salle d'entraînement et les modules de combat

Entraînement Sith (20)

Finir toutes les leçons de la Salle d'entraînement

Maîtrise Projection de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec la Projection de Force

Maîtrise Préhension de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec la Préhension de Force

Maîtrise de l'Éclair de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec l'Éclair de Force

Maîtrise Répulsion de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec la Répulsion

Maîtrise du Lancer de sabre (20)

Vaincre 500 ennemis avec le Lancer de sabre

Maîtrise Bouclier d'Éclairs (20)

Vaincre 500 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs

Légende (25)

Gagner 600 000 points de Force dans un seul niveau

Collectionneur d'Holocrons (75)

Récupérer tous les Holocrons Jedi de la partie

Apprenti (75)

Terminer le jeu - Difficulté Apprenti. Ne pas modifier la difficulté.

Guerrier Sith (100)

Terminer le jeu - Difficulté Guerrier Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Seigneur Sith (100)

Terminer le jeu - Difficulté Seigneur Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Maître Sith (100)

Terminer le jeu - Difficulté Maître Sith. Ne pas modifier la difficulté.

Succès secrets

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max

COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max
EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"
FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"
SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

DIFFICULTÉ "SITH MASTER"

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut

Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

Holocron 3 : " 10 000 pts de force "

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans

une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

Holocron 7 : " 10 000 pts de force "

Holocron 8 : " 10 000 pts de force "

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la droite.

Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

Boss : Général Kota
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de

sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

Holocron : " 10 000 pts de force ".

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

Holocron " 10 000 pts de force ".

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

Holocron " sphère de combo "

Faites le tour pour récupérer :

Holocron de cristal " sabre d'or ".

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

Holocron " sphère de talent de force ".

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

Holocron " sabre jaune concentré ".

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

Holocron "bure sith".

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Le second au milieu,

Holocron " cristal de sabre ".

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

Boss: Kazdan Paratus
Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

Affrontez le boss : Shaak Ti
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

Holocron " sabre bleu "

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

Holocron " sphère de talent de force ".

Près de la quatrième capsule, il y aura :

Holocron de " sphère de combo de force ".

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

Holocron " sphère de pouvoir de force ".

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

Holocron " cristal de puissance ".

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

Holocron.

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore). Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

Holocron " 10 000 points de force ".

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

Holocron.

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

Holocron " sphère de puissance ".

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point

d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

Le boss : le grand rancor
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

Le boss : Maris Brood
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

Niveau 9 : RAXUS PRIME (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

Le boss : Proxy

Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

Le boss : Destroyer
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

Le boss : Dark Vador
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

Apprenti (30)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Apprenti

Padawan (30)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Guerrier Sith

Chevalier Jedi (30)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Seigneur Sith

Maître Jedi (40)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Maître Sith

Pièces de robot (30)

Finir la Salle d'entraînement en moins de 2 minutes

Du nerf ! (30)

Réussir les Épreuves sans que la sphère ne devienne rouge

Comme tourne la Terre (30)

Utilisez le grand globe afin d'éliminer 10 ennemis dans le musée

VAINCRE LE GRAND RANCOR SUR FELUCIA (EMPIRE)

Pour battre ce boss en suivant cette solution dans des conditions optimales, le mieux est d'avoir boosté au maximum les éclairs de la force et les paramètres qui vous permettent de récupérer votre jauge de force plus rapidement dans le menu des améliorations de force et d'avoir le cristal de puissance Rubat, qui améliore les dégâts au sabre laser. Ceci fait, envoyez une rafale d'éclairs de la force au Rancor jusqu'à ce que votre jauge de force soit vide. Ensuite, verrouillez-le et appuyez sur la touche esquive sans arrêt en lui tournant autour. Ainsi, vous serez plus rapide que lui et ses attaques ne vous toucheront pas. Envoyez-lui vos éclairs de force jusqu'à ne plus rien avoir dans votre jauge de force, puis recommencez. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, l'animal commencera à s'énerver. Recommencez selon la même solution mais éloignez-vous un peu. Si vous êtes assez loin, il chargera au lieu de donner des coups de griffe. Si vous esquivez bien, il plantera ses griffes dans la terre et restera immobilisé pendant quelques secondes. Attaquez-le rapidement et le plus longtemps possible avec votre sabre. Quand il se retournera, utilisez la touche "esquiver" tout en allant en arrière, balancez-lui tout ce que vous avez d'éclairs de force et recommencez jusqu'à que mort s'ensuive.

BURE DE KENTO

Dès que vous débutz le niveau Kashyyk (Empire) et après avoir vu la cinématique dans les ruines de la maison de l'apprenti, regardez derrière vous, vous apercevrez un grossier panneau en bois. Vous pouvez en fait y entrer en passant sur la droite et vous trouverez un holocron. Ce dernier récupéré, vous débloquerez la tenue du père de Starkiller, la bure de Kento.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition

© LucasArts 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut

Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

Holocron 3 : " 10 000 pts de force "

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans

une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

Holocron 7 : " 10 000 pts de force "

Holocron 8 : " 10 000 pts de force "

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la droite.

Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

Boss : Général Kota
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de

sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

Holocron : " 10 000 pts de force ".

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

Holocron " 10 000 pts de force ".

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

Holocron " sphère de combo "

Faites le tour pour récupérer :

Holocron de cristal " sabre d'or ".

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

Holocron " sphère de talent de force ".

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

Holocron " sabre jaune concentré ".

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

Holocron "bure sith".

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Le second au milieu,

Holocron " cristal de sabre ".

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

Holocron " 10 000 pts de force ".

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

Boss: Kazdan Paratus
Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

Affrontez le boss : Shaak Ti
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

Holocron " sabre bleu "

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

Holocron " sphère de talent de force ".

Près de la quatrième capsule, il y aura :

Holocron de " sphère de combo de force ".

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

Holocron " sphère de pouvoir de force ".

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

Holocron " cristal de puissance ".

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

Holocron.

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore). Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

Holocron " 10 000 points de force ".

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

Holocron.

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

Holocron " sphère de puissance ".

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point

d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

Le boss : le grand rancor
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

Le boss : Maris Brood
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

Niveau 9 : RAXUS PRIME (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

Le boss : Proxy

Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

Le boss : Destroyer
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

Le boss : Dark Vador
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

Divers

ADEGAN	Lancer de sabre au rang max
COUNTDOOKU	Sabre laser optimisé
DATHOMIR	Force de répulsion au rang max
EXARKUN	Répulsion au rang max
HURRIKANE	Cristaux de sabre laser
JOCASTA	Tous les talents de la Force
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
MINDTRICK	Niveaux miroir
OSSUS	Toutes les données débloquées
SITHSPAWN	Mode Sith Master

Personnages

BLACKHOLE	Trooper shadow
FERRAL	Trooper scout
HARDBOILED	Général Rahm Kota (saoul)
MANDALORE	Général Rahm Kota
MASTERMIND	Empereur Palpatine
PHOENIX	Trooper incinérateur
PROTOTYPE	Proxy
SNOWMAN	Trooper snow
TK421BLUE	Commandant Stormtrooper
TK421GREEN	Trooper Kashyyyk
TK421WHITE	Stormtrooper
VICEROY	Sénateur Bail Organa

Tenues

DANTOOINE	Tenue de cérémonie jedi
HOLOCRON	Tenue de Jedi
KORRIBAN	Armure Sith Stalker
SOHNDANN	Tous les costumes
WOOKIEE	Tenue de Kento

Combos

BRUTALSTAB	Combo : "brutal stab"
DARAGON	Combo : "sith slash"
EETHKOTH	Combo "aerial assault"
FREEDON	Nouveau combo
KITFISTO	Combo : "saber sling"
LUMIYA	Combo : "Sith Saber Flurry"
MARAJADE	Nouveau combo
MASSASSI	Combo : "lightning bomb"
MOLDYCROW	Tous les combos
PLOKOON	Combo : "saber slam"
RAGNOS	Combo : "lightning grenade"

SAZEN	Combo : "Sith Throw"
VENTRESS	Combo : "aerial ambush"
YADDLE	Combo "aerial blast"

SAUVEGARDER MALGRÉ LES CODES

Il existe un moyen de contourner le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder quand on utilise des codes de triche (voir l'astuce Cheat Codes). Pour cela, activez les codes seulement lorsque vous êtes dans un niveau qui sauvegarde automatiquement votre progression à certains endroits. Quand la sauvegarde se fait, faites mourir votre personnage, revenez au menu principal et choisissez de continuer votre partie. Vous pourrez alors sauvegarder à n'importe quel moment tout en conservant le code activé précédemment.

Star Wars : Le Pouvoir de la Force II

© Activision / LucasArts 2010

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section des codes de triche du menu Options, via l'écran Pause.

AJP400	Costume de Jump Trooper
GUNRAY	Jouer avec un Neimoidien
HAAZEN	Costume de l'acolyte Sith
LIBO	Cristal vert sabre-laser
MAREK	Répulsion de Force
MORGUKAI	Costume de garde
MANDALORE	Jouer avec Boba Fett
NOMI	Armure Jedi expérimentale
RAHM	Costume du général Kota
REBELSCUM	Costume de Rebel Trooper
SHADOW	Cotsume de Terror Trooper
SOLARI	Cristal blanc sabre-laser
TK421	Skin de Stormtrooper
TRAYA	Lancer de sabre-laser
VENTRESS	Costume de l'apprenti
YARAEL	Contrôle mental Jedi

BONUS DU PREMIER POUVOIR DE LA FORCE

Robes Jedi de cérémonie

Ayez une sauvegarde du premier Star Wars : Le Pouvoir de la Force sur le disque dur de votre console avec la bonne fin débloquée.

Armure Sith Stalker

Ayez une sauvegarde du premier Star Wars : Le Pouvoir de la Force sur le disque dur de votre console avec la mauvaise fin débloquée.

Equipement Sith d'entraînement

Ayez une sauvegarde du premier Star Wars : Le Pouvoir de la Force sur le disque dur de votre console.

LISTE DES DÉFIS

Epreuve de combat

Terminez le niveau "KAMINO : L'Evasion".

Epreuve de l'entraînement

Terminez le niveau "KAMINO : L'Evasion".

Epreuve du chemin mortel

Terminez le niveau "CATO NEIMOIDIA : L'Arche orientale".

Epreuve de déflexion

Terminez le niveau "CATO NEIMOIDIA : L'Arche occidentale".

Epreuve de récupération

Terminez le niveau "DAGOBAH".

Epreuve de domination

Terminez le niveau "LE DELIVRANCE : A bord du Délivrance".

Epreuve exterminateurs

Terminez le niveau "LE DELIVRANCE : A bord du Délivrance".

Epreuve de la Flèche

Terminez le niveau "KAMINO : Le Retour".

Epreuve des éclaireurs

Terminez le jeu.

Epreuve embuscade

Terminez le jeu.

RÉCOMPENSES DES DÉFIS

Cristal de sabre laser : Furie

Terminez le défi 'Epreuve de combat' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Guérison

Terminez le défi 'Epreuve de l'entraînement' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Destruction

Terminez le défi 'Epreuve du chemin mortel' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Vie réduite

Terminez le défi 'Epreuve de déflexion' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Concentration

Terminez le défi 'Epreuve de récupération' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Régénération

Terminez le défi 'Epreuve de domination' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Sagesse

Terminez le défi 'Epreuve exterminateurs' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Incinération

Terminez le défi 'Epreuve de la Flèche' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Impact

Terminez le défi 'Epreuve des éclaireurs' avec une médaille d'or.

Cristal de sabre laser : Désintégration

Terminez le défi 'Epreuve embuscade' avec une médaille d'or.

Tenue : Armure de Jedi expérimentale

Terminez le défi 'Epreuve du chemin mortel' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de droïde d'entraînement

Terminez le défi 'Epreuve de déflexion' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de Neimoidien

Terminez le défi 'Epreuve de récupération' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue d'exterminateur impérial

Terminez le défi 'Epreuves exterminateur' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue de garde épéiste

Terminez le défi 'Epreuve de la Flèche' avec une médaille d'argent.

Tenue : Tenue d'acolyte Sith

Terminez le défi 'Epreuve embuscade' avec une médaille d'argent.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Très difficile

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

LISTE DES SUCCÈS

Remise à niveau (10)

Terminer la mission Prologue : Maître et Padawan.

Coup double (10)

Réussir un Contrôle de droïde en même temps que votre partenaire.

Acte 1 Padawan (10)

Terminer toutes les missions de l'Acte 1 au niveau Padawan.

Acte 2 Padawan (10)

Terminer toutes les missions de l'Acte 2 au niveau Padawan.

A deux c'est mieux (10)

Terminer une mission avec un autre joueur.

Pilleur Jawa (10)

Récupérer 1 artefact.

Chasseur Jawa (10)

Récupérer 25 artefacts.

Bientôt de retour (10)

Acheter un chapeau ou un masque.

Disrupteur de droïde (10)

Obtenir plus de 250 points en contrôlant un seul droïde.

Je l'ai eu ! (10)

Détruire un droïde en or.

Girl Power (15)

Terminer toutes les missions Jedi avec Ahsoka.

Acte 1 Maître (15)

Terminer toutes les missions de l'Acte 1 au niveau Maître.

Héros bondissant (15)

Détruire 25 droïdes en sautant de droïde en droïde.

Acte 2 Maître (15)

Terminer toutes les missions de l'Acte 2 au niveau Maître.

Danse macabre (15)

Détruire 25 droïdes qui dansent.

Union héroïque (15)

Terminer une mission coopérative avec un score combiné supérieur à 10000 points.

Encouragements (15)

Obtenir au moins une médaille de bronze dans chaque défi.

Maître des combats (15)

Acheter toutes les améliorations de combat.

Maître des droïdes (15)

Acheter toutes les améliorations Contrôle de droïde.

Maître de la danse (15)

Acheter toutes les améliorations de danse des droïdes.

Intouchable (15)

Vaincre Kul Teska sur Behpour sans qu'aucun joueur ne meure.

Chevalier Jedi (15)

Obtenir une médaille d'or dans une mission Jedi.

Capitaine Clone (15)

Obtenir une médaille d'or dans une mission Clone.

Lutte fratricide (15)

Détruire plus de 100 droïdes en contrôlant des droïdes.

Roulement de droïdes (15)

Obtenir plus de 100 points en contrôlant chaque type de droïde.

Tandem de choc (15)

Terminer toutes les missions Jedi avec Anakin et Ahsoka.

Maître du bowling (15)

Détruire 10 droïdes en faisant rouler un Droïde Destroyer.

Mon héros (15)

Détruire 10 droïdes qui attaquent votre coéquipier.

Force fatale (15)

Détruire 50 droïdes avec une Élimination de Force en position dominante.

Attention à la marche (15)

Pousser 50 ennemis dans le vide pour les éliminer.

Impact dévastateur (15)

Détruire 25 droïdes grâce à un saut offensif depuis un autre personnage.

Garde rapprochée (15)

Détruire 50 droïdes avec une attaque au corps à corps de Clone.

Travail d'équipe (15)

Détruire 100 droïdes paralysés par votre partenaire.

Manier avec soin (15)

Détruire 20 droïdes avec des explosifs.

Leader Or (15)

Utiliser l'Élimination de Force pour détruire un droïde en or de chaque type.

Pas de préférence (15)

Détruire au moins un droïde en contrôlant chaque droïde.

Pas touche... (30)

Terminer toutes les missions Clone avec Cad Bane.

Acte 3 Padawan (30)

Terminer toutes les missions de l'Acte 3 au niveau Padawan.

Surdoué (30)

Obtenir un score total supérieur à 200000 points.

Maître Jedi (30)

Obtenir une médaille de platine dans une mission Jedi.

Commandant Clone (30)

Obtenir une médaille de platine dans une mission Clone.

Héros de la République (30)

Terminer toutes les missions avec un autre joueur.

Félicitations (30)

Obtenir une médaille d'or dans chaque défi.

Seigneur Jawa (30)

Récupérer 50 artefacts.

Habillé pour vaincre (30)

Acheter tous les chapeaux et les masques.

Expéditif (30)

Obtenir un total des meilleurs temps de toutes les missions inférieur à 200 minutes.

Roi de la casse (30)

Détruire plus de 5000 droïdes.

Vétéran de la campagne (90)

Obtenir une médaille d'or dans chaque mission.

Acte 3 Maître (90)

Terminer toutes les missions de l'Acte 3 au niveau Maître.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut**.

Stoked

© Zushi / Destineer 2009

LISTE DES SUCCÈS

Outsider (50)

Prends la tête d'une épreuve Xbox LIVE.

Tu es devenu un vrai phénomène (50)

Remporte les 5 épreuves et atteins une réputation de 1 800.

Tu es devenu une Légende (30)

Remporte les 5 épreuves et atteins une réputation de 1 400.

Photographe professionnel (50)

Tu as pris 60 photos / tout en un et 20 clichés de paysage.

Photographe expérimenté (30)

Prends 25 photos d'autres riders sur Xbox LIVE.

Rider de l'année (100)

Bats Wolle, Annie, Travis, Tadashi, Nicolas et remporte 2 des épreuves.

Photographe amateur (20)

Prends 10 photos d'autres riders sur Xbox LIVE.

Le Bandit (30)

Tu as dominé une bataille des marques. Tu voles la première place à un autre rider Xbox LIVE.

Reflux (50)

Impose-toi dans une bataille des marques et aide ton sponsor à prendre le contrôle de la montagne.

Vainqueur de l'épreuve Method (50)

Remporte le Highway to Hell en Alaska.

Vainqueur du concours Ästhetiker (50)

Remporte le Wängle Tängle sur l'Almirante Nieto.

Gagnant concours Snowboard Mag (50)

Remporte le Shred Fest du Mt. Shuksan.

Vainqueur de l'épreuve Absinthe (50)

Remporte les Elements of Style de Diablerets.

Gagnant concours Huck Magazine (50)

Remporte le Air Party du Mt. Fuji.

Visite guidée (50)

Gagne un billet pour chacune des montagnes.

Touriste sud-américain (30)

Trouve la Croix du sommet et signe le livre d'or de l'Almirante Nieto.

Touriste européen (30)

Trouve la Croix du sommet et signe le livre d'or de Diablerets.

C'est passé ! (50)

Marque 500 000 points en une seule manche.

Tu as trouvé un sponsor ! (20)

Trouve un sponsor.

Tu passe Rider professionnel (50)

Atteins une réputation de 186.

Amoureux de la nature (10)

Prends 10 photos de nature.

Methodology (10)

Termine les entraînements de Wolle Nyvlet.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Stoked : Big Air Edition

© Namco Bandai / Bongfish 2011

SUCCÈS

Protégé (5 G)

Termine les 5 défis du didacticiel de Wolle sur l'Almirante Nieto

Au coeur des grands espaces (5 G)

Termine avec succès un défi de chaque type

Succès (10 G)

Attire l'oeil des médias en remportant des défis et en obtenant 10 points d'influence

Documentariste (5 G)

Débloque l'appareil photo

Avantages illimités (30 G)

Termine des défis sponsors et accepte le contrat si on t'en propose

Dégagez, les amateurs ! (10 G)

Récolte 64 points d'influence et deviens un rider professionnel

Vainqueur de l'épreuve Ästhetik (10 G)

Tu as remporté le Wängl Tängl sur l'Almirante Nieto

Vainqueur de l'épreuve Absinthe (10 G)

Tu as remporté les Elements of Style aux Diablerets

Vainqueur de l'événement K2 (10 G)

Tu as remporté le Death Zone Madness sur le K2

Vainqueur de l'événement Burton (10 G)

Tu as remporté le Burton Open à Laax

Vainqueur de l'événement Alaska (10 G)

Tu as remporté le Highway to Hell en Alaska

Vainqueur de l'événement Fuji (10 G)

Tu as remporté l'Air Party sur le Mont Fuji

Vainqueur de l'événement Shuksan (10 G)

Tu as remporté le Shred Fest sur le Mont Shuksan

Influence éternelle (30 G)

Deviens une légende du snowboard en remportant les 7 compétitions et en récoltant 1 300 PI

Célébrité (50 G)

Deviens un phénomène du snowboard en remportant toutes les épreuves et en gagnant 1500 PI

Almirante terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement sur l'Almirante

Fuji terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement sur le Mont Fuji

Diablerets terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement aux Diablerets

Shuksan terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement sur le Mont Shuksan

Alaska terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement en Alaska

K2 terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement sur le K2

Laax terminé (20 G)

Termine tous les défis et l'événement à Laax

Ça y est, c'est fini (100 G)

Termine tous les défis et les événements sur chaque montagne

Mais oui, c'est une course ! (15 G)

Bats le rider pro dans au moins une course sur chaque montagne

Rider de l'année (30 G)

Deviens le rider de l'année en remportant les défis des pros sur chaque montagne

Trace au lever du soleil (5 G)

Débloque un hélicoptère en remportant tous les défis sur une montagne

Peut-être la prochaine fois (5 G)

Reste fidèle à ton sponsor actuel après au moins une nouvelle offre

Sauvageon (30 G)

Claque des figures en préparant des spins et en faisant au moins deux grabs avant d'atterrir.

Puriste (30 G)

Réalise des figures stylées en penchant à demi le stick analogique et en tenant un grab.

Complètement givré (30 G)

Ride pendant 480 minutes

L'endurance d'un rider de fond (25 G)

Ride un total de 1 000 000 pieds dans l'ensemble du jeu

Fléau de Newton (25 G)

Défie la gravité pendant 900 secondes

Spectaculaire récolte (50 G)

Récolte 2 000 000 de points dans l'ensemble du jeu

Sur l'arête ! (15 G)

Termine 100 virages carvés

Superhucker (25 G)

Huckers : réussir un superflip ou un superspin et atterris

Superstyler (25 G)

Remporte les 7 défis Rider Pro pour apprendre et réussir les 7 figures

Passion de la couv' (30 G)

Fais la couverture d'un magazine en terminant 20 défis Média photo avec sponsor

Expert marketing (30 G)

Star d'une campagne de pub pour avoir terminé 16 défis Média tout-en-un avec sponsor

Idole numérique (45 G)

Deviens une star des jeux vidéos en terminant 20 bandes démos et 20 défis Média photo avec sponsor

Sourire (à bout de souffle) (15 G)

Termine un défi Média de n'importe quel type sur chaque montagne du jeu

Photo de toi (10 G)

Décolle et prends une photo de toi

Tableau de potes (5 G)

Rejoins une session multijoueurs sur Xbox LIVE
Xbox LIVE

La chance du débutant ? (5 G)

Participe et remporte un défi multijoueurs de n'importe quel type sur Xbox LIVE
Xbox LIVE

On sourit ! (10 G)

Prends un cliché d'un autre rider sur n'importe quelle montagne sur Xbox LIVE
Xbox LIVE

Champion défi multijoueurs (15 G)

Remporte 10 défis multijoueurs sur Xbox LIVE
Xbox LIVE

Client satisfait (30 G)

Vole la première place d'un autre rider dans une bataille de marques sur Xbox LIVE
Xbox LIVE

Randonneur (10 G)

Trouve un objet caché et inscris ton nom (il y a un objet caché sur chaque montagne)

Montagnard (30 G)

Trouve l'objet caché sur chacune des sept montagnes et inscris ton nom

Stormrise

© Sega / The Creative Assembly 2009

SUCCÈS

Saga épique (50)

Termine le scénario en mode difficile

Mon Mech à moi (20)

Elimine 27 traqueurs

Le grand jeu (35)

Gagne 10 parties avec classement et équipement complet

Eclipse totale (25)

Détruis 9 Éclipses

Vétéran (40)

Gagne 99 parties avec classement

Exterminateur (30)

Bats l'adversaire dans toutes les cartes Escarmouches

Campagne épique (30)

Termine le scénario en mode Facile ou Normal

L'autre côté (25)

Termine l'acte 1 en mode Scénario

L'autre voie (25)

Termine l'acte 2 en mode Scénario

Prêt à reprendre du service (15)

Termine le didacticiel

Grand ménage (10)

Elimine tous les dissidents Sai cachés dans le didacticiel

Véritables intentions (10)

Utilise le livre d'actions pour changer d'armes

Premier assaut (20)

Termine la mission 1: Troubles domestiques

En transit (20)

Sécurise le point de connexion qui alimente les tourelles dans la mission 2 : Assaut

Télépathe (20)

Etablis un portail dans la mission 3 : Double risque

HYDRE (20)

Bats l'Hydre dans la mission 4 : Nombreux crimes

A bas l'artillerie (20)

Détruis l'Artillerie mobile dans la mission 5 : Auto-défense

Evacuation (20)

Sauve Vantage dans la mission 6 : Victime innocente

Pont vers la victoire (20)

Prends le contrôle des 3 ponts dans la mission 7 : Surprise injuste

Surveille l'alimentation ! (20)

Sécurise les 3 connexions au générateur dans la mission 8 : doute raisonnable

Manteau de fourrure (20)

Bats Sable dans la mission 9 : Verdict surprise

Rite de passage (25)

Sauve Eona dans la mission 10 : Évasion

La chasse est ouverte (25)

Capture les tourelles anti-aériennes dans la mission 11 : Poursuite

Polarité inversée (25)

Recalibre la station de l'aérodrome dans la mission 12 : Justice naturelle

Acidité (15)

Utilise la pluie acide de l'Arachnobot

Démolisseur (25)

Détruis 55 points de connexion en les faisant exploser

Manipulateur (20)

Détruis une unité en en controllant une autre avec le contrôle de l'esprit

Frénésie (15)

Utilise l'Écrasement de la Rage

Les deux camps (15)

Gagne 8 parties avec classement avec chaque faction

Rabat-joie (20)

Détruis 11 unités ennemies dans les 5 premières minutes d'une partie avec classement

Contre la montre (20)

Gagne une partie avec classement en moins de 10 minutes

Série de victoires (25)

Gagne 6 parties consécutives avec classement

Bonnes habitudes (15)

Joue à 16 parties avec classement

Appel à toutes les unités (15)

Recrute un type de chaque unité dans le mode de jeu de ton choix

Parti faire les courses (20)

Perds une partie en mode multijoueur lorsque la liste de déploiement est ouverte

Puissance de tir maximale (20)

Transforme un point de connexion en tourelles de niveau 3 (multijoueur ou escarmouche)

Entaille profonde (15)

Utilise l'entaille rapide du Spectre pour tuer un commandant ennemi (multijoueur ou escarmouche)

Fausse impression de sécurité (25)

Attaque 24 Spectres camouflés en utilisant la Vision thermique des Infiltrateurs

Appétit pour la destruction (25)

Elimine 77 unités avec les missiles sol-air des Traqueurs

Désinfection (20)

Tue 80 petits Arachnobots

Stranglehold

© Warner Interactive / Tiger Hill Games 2007

REGAIN DE MUNITIONS

Si vous vous retrouvez à court de munitions mais qu'il vous reste des bombes Tequila, utilisez-les pour tirer sur quelqu'un avec le tir de précision. Cela vous redonnera entre 20 et 30 balles supplémentaires pour le fusil à pompe.

SECRET THEATER

Cet endroit secret est accessible dans le premier niveau, juste après le deuxième point de passage. Prenez à droite et démolissez la porte endommagée pour vous engouffrer dans un couloir qui mène au Secret Theater. C'est là que vous pourrez voir des extraits des jeux The Wheelman et Blacksite Area 51, en plus de récupérer quelques armes bonus.

DIFFICULTÉ HARD BOILED

Terminez le jeu en mode Casual pour débloquer la difficulté Hard Boiled.

Street Fighter II' : Hyper Fighting

© Capcom 2006

COULEUR D'ORIGINE

Couleur d'origine

Lors de la sélection du personnage, appuyez sur les touches Y, X, A et B en même temps pour avoir la couleur d'origine du personnage.

Costumes originaux

Lors de la sélection du personnage, appuyez sur B pour avoir les costumes originaux des personnages.

Street Fighter III 3rd Strike : Online Edition

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES COULEURS POUR LES PERSONNAGES

Terminez le jeu avec un personnage en particulier en mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer 6 nouvelles couleurs pour ce personnage en version Second Impact. Elles apparaîtront dans le menu de contenu téléchargeable.

DÉBLOQUER GILL

Pour débloquer ce boss, vous devez terminer le jeu avec tous les personnages dans n'importe quel niveau de difficulté.

SUCCÈS

Altruiste (10)

Relever avec succès le défi “Altruiste”.

Squatteur de canapé (10)

Réussir le premier niveau du défi “Squatteur de canapé”.

L'Homme Mystère (20)

Relever avec succès le défi “L'Homme Mystère”.

Super combattant (20)

Réussir le troisième niveau du défi “Super combattant” dans n'importe quel mode.

Des jetons plein les poches (30)

Relever avec succès le défi “Des jetons plein les poches”.

Vainqueur en série (20)

Réussir le deuxième niveau du défi “Vainqueur en série” en mode en ligne avec classement

Rien qu'avec les yeux (5)

Relever avec succès le défi "Rien qu'avec les yeux".

Honte au vaincu (20)

Réussir le premier niveau du défi “Honte au vaincu” dans n'importe quel mode.

EX-ceptionnel (20)

Réussir le troisième niveau du défi “EX-ceptionnel” dans n'importe quel mode.

Comme à la parade (20)

Réussir le troisième niveau du défi “Comme à la parade” dans n'importe quel mode.

Rien de tel que l'entraînement (20)

Relever avec succès le défi “Rien de tel que l'entraînement”.

Coup de grâce (5)

Réussir le premier niveau du défi “Coup de grâce” dans n'importe quel mode.

Street Fighter IV

© Capcom 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Akuma

Prenez un personnage avec lequel vous avez déjà fini le mode Arcade, n'utilisez aucun Continue, effectuez au moins 2 Perfect et 3 Ultra Finish, puis battez Seth pour débloquer Akuma. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez avoir débloqué Cammy, Dan, Fei Long, Gen, Rose et Sakura.

Cammy

Terminer le mode Arcade avec C. Viper.

Dan

Terminer le mode Arcade avec Sakura.

Fei Long

Terminer le mode Arcade avec Abel.

Gen

Terminer le mode Arcade avec Chun-Li.

Gouken

Débloquer Akuma pour affronter Gouken en mode Arcade. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez faire au moins 2 perfect et 3 ultra finish, n'utiliser aucun Continue et réussir 5 first attack (frappez le premier dans 5 rounds différents).

Rose

Terminer le mode Arcade avec M.Bison.

Sakura

Terminer le mode Arcade avec Ryu.

Seth

Terminer le mode Arcade avec tous les autres personnages (dont Gouken et Akuma).

REVOIR LES VIDÉOS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les séquences d'intro et de fin de tous les personnages dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec chacun de ces personnages.

VIDÉOS SPÉCIALES

Pour débloquer les vidéos spéciales dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec les deux personnages qui apparaissent sur ces vidéos.

Chun Li Vs Crimson Viper

Terminer le mode Arcade avec Chun Li et Crimson Viper.

Gouken Vs Akuma

Terminer le mode Arcade avec Gouken et Akuma.

Guile Vs Abel

Terminer le mode Arcade avec Guile et Abel.

Ryu Vs Ken

Terminer le mode Arcade avec Ryu et Ken.

Seth Vs M.Bison

Terminer le mode Arcade avec Seth et M.Bison.

ARTWORKS

Terminez tous les défis du mode Challenge pour chaque personnage afin de débloquer les artworks de chacun dans la Galerie. Vous obtiendrez des artworks supplémentaires en terminant les challenges spéciaux propres à chaque personnage en difficulté Normal et Difficile.

OPTIONS DES VOIX

Terminez une fois le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour accéder à de nouvelles options de voix dans les paramètres son.

COULEURS

Couleur n°3	Terminer le mode Time Attack (1 médaille)
Couleur n°4	Terminer le mode Survival (1 médaille)
Couleur n°5	Terminer le mode Time Attack (6 médailles)
Couleur n°6	Terminer le mode Survival (6 médailles)
Couleur n°7	Terminer le mode Time Attack (11 médailles)
Couleur n°8	Terminer le mode Survival (11 médailles)
Couleur n°9	Terminer le mode Time Attack (16 médailles)
Couleur n°10	Terminer le mode Survival (16 médailles)

ARÈNES MODIFIÉES

A l'écran de sélection des arènes, maintenez les deux gâchettes lorsque vous validez votre choix pour jouer dans les niveaux vus en mode Challenge.

ARTWORKS OFFICIELS

Artwork officiel 3

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Ryu et Ken.

Artwork officiel 4

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec C. Viper.

Artwork officiel 5

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Abel.

Artwork officiel 6

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Chun-Li.

Streets of Fury

© Microsoft Game Studios

+ D'INFOS FORUM

MENU DE TRICHE

A l'écran titre, **maintenez Gauche + RB + Y puis appuyez sur A**. Un son ("Fire geyser") confirmera la validité du code.

Streets of Rage 2

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO

Stuntman : Ignition

© THQ / Paradigm Entertainment 2007

MVX SPARTAN

Allez dans le menu Extras, puis dans les Cheats et entrez le code **fastride** pour débloquer le MVX Spartan.

TOUS LES CODES DE TRICHE

Pour avoir accès à tous les codes du jeu, vous devez vous débrouiller pour obtenir le meilleur rang possible et donc devenir numéro 1. Pour cela, vous n'êtes pas nécessairement obligé d'obtenir les 5 étoiles à chaque mission. Vous trouverez les codes dans le menu Extra des Options.

CHEAT CODES

Les codes sont à entrer dans le menu Cheats du jeu

COOLPROP	Proprités spéciales (mode Constructor)
fastride	MVX Spartan
GFXMODES	Modes graphiques
Hollywood	Caméra frisson
iceage	Pneus neige
Imtarex	Mode intouchable
Kungfoopete	Débloquer toutes les triches
nobleman	Tous les objets en mode éditeur
Slingpoo	Freaky Fast
TheDuke	Ajout Nitro
Wearefrozen	Changement de vue

SUCCÈS

Aftershocker (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les scènes de l'Aftershock

Légende Aftershock(30)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes d'Aftershock

Architecte (15)

Gagnez 4 étoiles dans tous les défis construction

Big spirale (10)

Accueillez 50 parties avec classement

Commando (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les scènes de Strike Force Omega

Légende Commando (30)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes de Strike Force Omega

Vi-rageur (10)

Réalisez 30 virages à 180 degrés

Crazy Horse (10)

Gagnez au moins 400 points de wheeling dans une scène de film

Suicidaire (5)

Roulez ou sautez 30 fois dans une zone dangereuse

Dérapeur (10)

Gagnez au moins 500 points de dérapage dans une scène de film

Queue de poison (10)

Réalisez 20 queues de poisson

Showman (10)

Stade personnalisé sélectionné dans le classement pour la 1ère fois

Inflammable (5)

Enflammez votre véhicule pour la 1ère fois

Péquenaud (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les scènes de Whoopin'n Hollerin II

Légende Hillbilly (30)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes de Whoopin' n Hollerin II

Hollywood (30)

Déverrouillez tous les prix Taureau

Légende (20)

Gagnez 4 étoiles pour toutes les scènes de film

Défieur suprême (30)

Gagnez 5 étoiles dans tous les défis cascade

As de los retos (20)

Gagnez 4 étoiles dans tous les défis cascade

Big showman (10)

Stade personnalisé sélectionné 10 fois dans le classement

Millionnaire (10)

Gagnez plus d'1 million de points dans une scène

Annexe terminator (30)

Gagnez 5 étoile pour toutes les missions annexes

Nitro ni trop peu (10)

Gagnez 10 nitro lors d'une partie multijoueur avec classement

Hors-la-loi (20)

Gagnez 4 étoiles dans toutes les missions annexes

Dérobeur (10)

Volez un enchaînement de 100 000 pts lors d'un combat backstage avec classement

Grand coureur (20)

Gagnez plus de 20 premières places dans un défi ciné avec classement

Sprinteur (20)

Terminez 1er dans 10 courses backstage avec classement

Percuteur (10)

Gagnez 20 000 points de choc lors d'un combat backstage avec classement

Vrilleur (10)

Gagnez au moins 300 points de rotation aérienne dans un niveau de film

Agent secret (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les scènes de Never Kill Me Again

Légende Agent Secret (30)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes de Never Kill Me Again

Rasoir (10)

Gagnez au moins 500 points de frôlage dans une scène de film

Soldat (20)

Terminez 1er lors de 10 combats backstage avec classement consécutifs

Demi-tourneur(10)

Réalisez dix 180 arrière

Voleur (20)

Volez au moins 6 enchaînements lors d'un combat backstage avec classement

Multiplieur (10)

Faites grimper votre multiplicateur à x100 dans une scène de film

Constructeur (30)

Gagnez 5 étoiles dans tous les défis construction

Super-héros (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les scènes de Night Avenger

Légende Super héros (30)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes de Night Avenger

Enchaîneur (10)

Faites un enchaînement du début à la fin d'une scène de film

Pare-Balles (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les missions annexes

Tornade (10)

Gagnez un multiplicateur x200 lors d'un combat backstage avec classement

Militaire (20)

Terminez à la 1ère place avec chacun des véhicules du mode Combat backstage

Tortue (5)

Retournez votre voiture sur le dos pour la 1ère fois

Incassable (100)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes de film

Intouchable (10)

Gagnez 12 combats backstage avec classement sans vous faire voler d'enchaînement

Roue libre (10)

Gagnez au moins 100 points de bi-roue dans une scène de film

Pierre qui roule (30)

Gagnez 1 étoile pour toutes les scènes d'Overdrive

Légende du volant (30)

Gagnez 5 étoiles pour toutes les scènes d'Overdrive

Condor(10)

Gagnez au moins 300 points aériens dans une scène de film

Summer Athletics

© DTP Entertainment AG / 49 Games 2008

SUCCÈS

Adam (1)

Créez un personnage masculin.

Fou dangereux (1)

Touchez le tableau des scores lors d'une épreuve de tir à l'arc en mode solo.

Tout est permis (1)

Créez une compétition personnalisée.

Précipitation (1)

Prenez un faux départ en mode solo.

Eve (1)

Créez un personnage féminin.

Etourderie (1)

Dépassez la limite de temps en mode solo.

Fracassant (1)

Renversez cinq haies dans une course de 110 mètres haies en mode solo.

Esprit d'équipe (1)

Changez de meneur quatre fois lors d'une épreuve de poursuite par équipe en mode solo

Voltigeur (3)

Réalisez un envol parfait dans une épreuve de plongeon en mode solo.

Lévrier (3)

Courez dans le sillage d'un autre pendant une minute dans une course de demi-fond en mode solo.

Virage à la main (3)

Réalisez un virage à la main parfait dans une épreuve de natation en mode solo.

Net et sans bavure (3)

Réalisez une entrée parfaite dans une épreuve de plongeon en mode solo.

Virage culbute (3)

Réalisez un virage culbute parfait dans une épreuve de natation en mode solo.

Pole position (3)

Réalisez une course d'élan parfaite dans une épreuve de saut à la perche en mode solo.

Paré au décollage (3)

Réalisez un décollage parfait dans une épreuve de saut à la perche en mode solo.

Haut vol (5)

Réalisez un envol parfait depuis la plate-forme de plongeon en mode solo.

Kangourou (5)

Franchissez toutes les haies dans une course de 110 mètres haies en mode solo.

Jamais deux sans trois (6)

Réalisez trois sauts parfaits dans une épreuve de triple saut en mode solo.

Métronome (10)

Réalisez une course d'élan parfaite dans une épreuve de saut en hauteur en mode solo.

Bon timing (10)

Obtenez l'appréciation bon timing dans chacune des disciplines de lancer du mode solo.

Oeil de lynx (15)

Marquez 30 points en une série dans une épreuve de tir à l'arc en mode solo.

Artémis (15)

Remportez une médaille d'or dans les deux disciplines de tir à l'arc du mode solo.

Athéna (20)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de lancer du mode solo.

Eole (20)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de cyclisme du mode solo.

Poséidon (25)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de natation du mode solo.

Hermès (40)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de course à pied du mode solo.

Age de bronze (40)

Remportez 40 médailles de bronze en mode solo.

Mine d'argent (50)

Remportez 35 médailles d'argent en mode solo.

A mi-parcours (40)

Développez trois aptitudes à 50 %.

Encore un effort (50)

Développez deux aptitudes à 75 %.

Au finish (60)

Atteignez le niveau maximum d'une aptitude.

Ruée vers l'or (70)

Remportez 30 médailles d'or en mode solo.

Autodidacte (90)

Remportez le mode carrière.

Zeus (100)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines du mode solo.

Précision (100)

Marquez 90 points en trois séries dans une épreuve de tir à l'arc (en mode solo).

Sportif accompli (100)

Atteignez le niveau maximum dans toutes vos aptitudes.

Champion des champions (100)

Remportez toutes les compétitions.

Super Contra

© Konami / Digital Eclipse 2007

CHEAT CODES

Vies infinies et super mitrailleuse

Sur le menu principal, allez dans Arcade Game et faites rapidement : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Le jeu se lancera directement et vous disposerez de vies infinies (l'écran affiche 5 vies mais elles ne descendent pas lorsque vous mourez) ainsi que d'une super mitrailleuse.

Super Meat Boy

© Team Meat 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Super Meat Boy (homme ou femme)

Terminer le Light World.

T-Shirt Super Meat Boy (homme ou femme)

Jouer pendant plusieurs minutes.

NIVEAUX BONUS

Si vous réussissez à rassembler 20 bandages, vous pourrez accéder au chapitre "Teh Internets", jouable uniquement online et comportant des stages bonus.

IMAGE DE JOUEUR : BROWNIE

Battez-le à la course.

PERSONNAGES CACHÉS

4Bit Meat Boy

Trouver 60 bandages.

8Bit Meat Boy

Trouver 40 bandages.

4Color Meat Boy

Trouver 80 bandages.

Alien Hominid

Trouver 30 bandages.

Commander Video (Bit Trip)

Passage secret du monde 1.

Flywrench

Passage secret du niveau 4-18.

Gish

Trouver 10 bandages.

Jill (Mighty Jill Off)

Passage secret du monde 2.

Ninja (N+)

Trouver 100 bandages.

Ogmo (Jumper)

Passage secret du niveau 3-16.

Pink Knight (Castle Crashers)

Trouver 90 bandages.

Spelunky

Trouver 70 bandages.

The Kid (I Wanna Be the Guy)

Passage secret du niveau 5-7.

Tim (Braid)

Trouver 50 bandages.

TROUVER LES GLITCH LEVELS

Après avoir vaincu le boss d'un niveau, il est possible mais assez rare de trouver une version buggée de Bandage Girl en rejouant le niveau. Si vous l'atteignez, vous débloquerez un Glitch Level. Vous n'avez pas besoin de terminer ces niveaux buggés pour obtenir le score final de 100%.

JOUER AVEC BROWNIE

A l'écran de sélection des personnages, faites : **RB, RB, RB, B, B, B, X**, puis choisissez n'importe quel personnage (hormis Gish et Alien Hominid) et battez le boss de Salt Factory pour jouer avec Brownie.

SUCCÈS

Nostalgie (15)

Trouve et déverrouille une zone de distorsion.

A l'ancienne (20)

Trouve et franchis 5 zones de distorsion.

The Commander (10)

Trouve et déverrouille Commander Video.

Costaud (5)

Passe 10 niveaux de suite sans mourir.

Iron Boy ! (10)

Termine un chapitre entier sans mourir.

Ca colle (5)

Ramasse 10 pansements.

C'est l'heure (10)

Ramasse 50 pansements.

Fin (65)

Termine le jeu principal.

La fin réelle (20)

Termine le monde noir.

Je suis un dieu d'or ! (20)

Termine le jeu.

The Kid (10)

Tu as déverrouillé The Kid.

Suffragette (10)

Terminez le niveau "The Cotten Alley".

Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

© Capcom 2007

AUTRES FINISH MOVES

Maintenez les gâchettes LB et RB appuyées quand vous choisissez votre personnage (Ryu ou Ken) pour avoir accès à un autre type de "finish move".

PERSONNAGES CACHÉS

Akuma

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Hsien-Ko et appuyez sur Bas avant de valider.

Anita

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Donovan et appuyez sur LB ou RB, puis sur A.

Bat

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Morrigan et appuyez sur LB ou RB, puis sur A.

Dan Hibiki

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Donovan et appuyez sur Bas avant de valider.

Devilot

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Morrigan et appuyez sur Bas avant de valider.

Mei-Ling

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Hsien-Ko et maintenez LB ou RB, puis appuyez sur A.

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

JOUER AVEC AKUMA

Akuma (mode Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Guile et appuyez sur Haut.

Akuma (mode Training/Versus)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Honda et appuyez sur Haut.

Classic Akuma (mode Classic Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

Classic Akuma (mode Classic Arcade-Versus/Training)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, la case Random (à côté de Guile), Guile, Sagat et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

SUCCÈS

Vaincre l'ordinateur (20)

Remporter la victoire en mode Arcade.

S Long est dans un autre château (25)

Remporter la victoire face à Akuma en mode Arcade.

Un nouveau combattant est né (10)

Disputer 5 parties avec classement en ligne.

20e anniversaire de SF ! (20)

Remporter 20 parties avec classement en ligne.

Jouer pour gagner (30)

Remporter 100 parties avec classement en ligne

Maître de tout (30)

Remporter une partie avec classement en ligne avec tous les personnages.

Entraîné pour la perfection (10)

Réaliser 5 rounds parfaits en mode Histoire (niveau de difficulté indifférent, pas d'adversaires)

Projection (5)

Projeter l'adversaire dix fois au cours de la même partie.

Le coup fatal (10)

Infliger un coup fatal en mode Arcade.

A la vitesse de l'éclair (15)

Battre un adversaire en moins de 15 secondes en mode Arcade 1 joueur.

Combomaniaque (15)

Réaliser un combo de 7 coups ou plus.

La cicatrice de Sagat (10)

Battre Sagat avec le redoutable shoryuken de Ryu.

COMBATTRE AKUMA

Pour que Akuma apparaisse à la place de Bison à la fin du jeu, vous devez battre tous les autres adversaires en moins de 20 minutes et sans utiliser un seul Continue.

PERSONNAGES CLASSIQUES

Ces codes vous permettent de jouer avec les versions classiques des personnages en mode Classic Arcade. Un son confirmera systématiquement la validité des codes. Vous devez vous positionner sur le personnage souhaité avant de saisir le code.

Note : (P) = coup de poing faible

Balrog	(P), Droite, Gauche, Gauche, Droite, (P)
Blanka	(P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P)
Cammy	(P), Haut, Haut, Bas, Bas, (P)
Chun-Li	(P), Bas, Bas, Bas, Haut, (P)
Dee Jay	(P), Bas, Bas, Haut, Haut, (P)

Dhalsim	(P), Bas, Haut, Haut, Haut, (P)
E. Honda	(P), Haut, Haut, Haut, Bas, (P)
Fei Long	(P), Gauche, Gauche, Droite, Droite, (P)
Guile	(P), Haut, Bas, Bas, Bas, (P)
Ken	(P), Gauche, Gauche, Gauche, Droite, (P)
M. Bison	(P), Bas, Haut, Haut, Bas, (P)
Ryu	(P), Droite, Droite, Droite, Gauche, (P)
Sagat	(P), Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, (P)
T. Hawk	(P), Droite, Droite, Gauche, Gauche, (P)
Vega	(P), Gauche, Droite, Droite, Gauche, (P)
Zangief	(P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P)

Super Street Fighter IV

© Capcom 2010

SUCCÈS

Guerrier du monde (20)

Débloquez tous les personnages

Caméléon (10)

Débloquez toutes les couleurs de costumes

Caméléon (10)

Débloquez toutes les couleurs de costumes

Semeur de troubles (10)

Débloquez toutes les provocations

Schizophrène (50)

Obtenez tous les titres

Guerrier spirituel (50)

Obtenez toutes les icônes

Expert des coups spéciaux (10)

Exécutez 100 coups spéciaux

Virtuose des coups EX (20)

Exécutez 100 coups EX

Champion des Super Combo (10)

Exécutez 100 Super Combos

Champion des Ultra Combo (10)

Exécutez 100 Ultra Combos

Concentration ultime (10)

Réussissez 100 attaques Focus

Idole des foules (10)

Exécutez 10 provocations

Maître des Super Combo (10)

Finissez avec 50 Super Combo

Maître des Ultra Combo (10)

Finissez avec 50 Ultra Combo

Aurore (40)

Exécutez 365 finish solaires

Simplement parfait (10)

Gagnez avec 10 Perfect

Néophyte (20)

Terminez le mode Arcade avec 1 personnage au niveau NORMAL ou plus

Domination (30)

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages au niveau NORMAL ou plus

Une seule pièce suffit (30)

Terminez le mode Arcade sans utiliser de "Continue" au niveau NORMAL ou plus

Champion du monde (30)

Terminez le mode Arcade au niveau MAÎTRE

Champion légendaire (50)

Vaincre Gouken et terminer le mode Arcade au niveau MAÎTRE

Challenger (10)

Complétez un défi du mode Défi

Infaillible (30)

Complétez tous les défis en mode Défi.

Champion olympique (50)

Obtenez une médaille d'or dans tous les défis

Vif comme l'éclair (10)

Complétez un Chrono au niveau NORMAL en mode Défi

Rapide comme la lumière (20)

Complétez un Chrono au niveau DIFFICILE en mode Défi

Dur à cuire (10)

Complétez une Survie au niveau NORMAL en mode Défi

Seul au monde (20)

Complétez une Survie au niveau DIFFICILE en mode Défi

Technicien (10)

Complétez une Épreuve au niveau NORMALE en mode Défi

Virtuose (20)

Complétez une Épreuve au niveau DIFFICILE en mode Défi

Tenue de soirée (10)

Sélectionnez un titre et une icône

Numismate (30)

Obtenez tous les types de médailles

Collectionneur de médailles (10)

Obtenez 100 médailles

Chasseur de médailles (10)

Obtenez 500 médailles

Maître des médailles (30)

Obtenez 1000 médailles

Roi de l'accueil (10)

Créez 10 salons multijoueurs

Héroïque (10)

Affrontez 10 adversaires via le mode Challenger

Guerrier inflexible (10)

Jouez à 100 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

Guerrier indestructible (20)

Jouez à 200 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

Guerrier éternel (20)

Jouez à 500 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

Début du voyage (20)

Gagnez 5 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

Le chemin du dragon (20)

Gagnez 10 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

La voie du tigre (20)

Gagnez 50 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

Le ciel des maîtres (50)

Gagnez 100 combats sur Xbox LIVE. (Partie avec classement ou Matchmaking d'amis.)

Valeureux (20)

Gagnez 1 partie avec classement

Indomptable (20)

Gagner 3 parties avec classement consécutivement

Conquérant (30)

Gagner 5 parties avec classement consécutivement

Légendaire (50)

Gagner 10 parties avec classement consécutivement

Suprême (0)

Vous êtes le guerrier ultime

CLIN D'OEIL À FINAL FIGHT

Réussissez le stage bonus de la voiture avec Guy ou Cody pour voir apparaître Bred, un ennemi issu de Final Fight. Il utilisera la même réplique ("Oh my car !") que dans Final Fight.

STAGES BONUS

Tonneaux

Terminer le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté.

Voiture

Terminer le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté.

COSTUMES 11 & 12

Vous débloquerez automatiquement ces costumes si vous avez une sauvegarde de Street Fighter IV sur votre console.

VOIX JAPONAISES

Terminez le mode Story avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

TOUS LES TITRES

Titres

Bleu

Terminer le mode Arcade avec un personnage en particulier dans n'importe quel niveau de difficulté.

Rouge

Terminer le mode Arcade avec un personnage en particulier en Difficile.

Argent

Titre 1

Réussir 2 défis différents avec le même personnage.

Titre 2

Réussir 3 défis différents avec le même personnage.

Titre 3

Réussir 4 défis différents avec le même personnage.

Titre 4

Réussir 6 défis différents avec le même personnage.

Titre 5

Réussir 10 défis différents avec le même personnage.

Or

Titre 1

Réussir 12 défis différents avec le même personnage.

Titre 2

Réussir 14 défis différents avec le même personnage.

Titre 3

Réussir 18 défis différents avec le même personnage.

Titre 4

Réussir 20 défis différents avec le même personnage.

Titre 5

Réussir 22 défis différents avec le même personnage.

Icônes

Icône 1

Réussir n'importe quel défi avec un personnage.

Icône 2

Réussir 8 défis différents avec le même personnage.

Icône 3

Réussir 16 défis différents avec le même personnage.

Icône 4

Réussir tous les défis avec le même personnage.

COULEURS ET PROVOCATIONS

Toutes les couleurs

Couleur n°3	Jouer 2 matchs avec un même personnage
Couleur n°4	Jouer 4 matchs avec un même personnage
Couleur n°5	Jouer 6 matchs avec un même personnage
Couleur n°6	Jouer 8 matchs avec un même personnage
Couleur n°7	Jouer 10 matchs avec un même personnage
Couleur n°8	Jouer 12 matchs avec un même personnage
Couleur n°9	Jouer 14 matchs avec un même personnage
Couleur n°10	Jouer 16 matchs avec un même personnage
Couleur n°11	Avoir une sauvegarde de Street Fighter IV
Couleur n°12	Avoir une sauvegarde de Street Fighter IV

Toutes les provocations

Provocation n°2	Jouer 1 match avec un personnage
Provocation n°3	Jouer 3 matchs avec un même personnage
Provocation n°4	Jouer 5 matchs avec un même personnage
Provocation n°5	Jouer 7 matchs avec un même personnage
Provocation n°6	Jouer 9 matchs avec un même personnage
Provocation n°7	Jouer 11 matchs avec un même personnage
Provocation n°8	Jouer 13 matchs avec un même personnage
Provocation n°9	Jouer 15 matchs avec un même personnage
Provocation n°10	Jouer 16 matchs avec un même personnage

AFFRONTER LE SECOND RIVAL

Pour affronter le second rival de votre personnage, vous devez choisir le deuxième Ultimate de Ryu, Cammy, Chun-Li, Seth, C.Viper et Guile.

Super Street Fighter IV : Arcade Edition

© Capcom 2011

AFFRONTER LES NOUVEAUX BOSS EN MODE ARCADE

Akuma

Ne pas perdre un seul round et obtenir une Perfect Victory pour affronter Akuma après Seth.

Evil Ryu

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory et infliger un Super Combo ou un Ultra Combo à Seth pour affronter Evil Ryu après Seth.

Gouken

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory, réussir 10 First Attacks et placer 5 Super Combo finish ou 5 Ultra Combo finish pour affronter Gouken après Seth.

Oni

Ne pas perdre un seul round, obtenir une Perfect Victory, réussir 10 First Attacks, placer 5 Super Combo finish ou 5 Ultra Combo finish et infliger un Super Combo ou un Ultra Combo à Seth pour affronter Oni après Seth.

Superman Returns

© Electronic Arts 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et vous rendre dans le menu Forteresse de solitude. Tapez-y un des codes suivants :

Invincibilité
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Y

Tous les power-ups
Gauche, Y, Droite, X, Bas, Y, Haut, Bas, X, Y, X

Tout débloquer
Gauche, Haut, Droite, Bas, Y, X, Y, Haut, Droite, X

City health illimitée
Y, Droite, Y, Droite, Haut, Gauche, Droite, Y

Débloquer Bizarro en mode "Free Roam"
Haut, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut. Volez jusqu'au marqueur au sommet du bâtiment GUN pour prendre Bizarro. Pour reprendre Superman, volez jusqu'au marqueur de l'autre côté de Metropolis.

COSTUMES

Tenue "l'Age d'Or"

Terminer le dernier niveau.

Tenue "Pod"

Vaincre Bizzaro durant la dernière confrontation.

TOUS LES TROPHÉES

"Bizzaro Unchampion"

Réussir tous les mini-jeux Bizzaro.

"Globe Bowling"

Récupérer le globe du Daily Planet.

"Kitten Finder Extraordinaire"

Sauver les 100 chatons.

"Meteor Mayhem"

Terminer le premier niveau du jeu.

"Outstanding Valet"

Récupérer 500 voitures.

"Photo Finish"

Eliminer 500 ennemis.

SUCCÈS

Pas si super (0)

Entrez un cheat code.

Supersonique (20)

Tous les mini-jeux de Vol rapide réussis.

Toi être Bizarro ! (20)

Réussissez le mini-jeu Bizarro.

Le jour le plus long (30)

Totalisez 12 heures de jeu.

Super-améliorations (30)

Obtenez les 15 améliorations.

Armageddon évité (30)

Réussissez le niveau 01 : Pluie de météorites.

Pilote de haut vol (30)

Parcourez 16 000 km.

Dépannage bord de route (30)

Soulevez au moins 100 voitures tout au long du jeu.

Champion des poids lourds (30)

Soulevez 10 000 tonnes tout au long du jeu.

Combattant versatile (30)

Placez 99 combos en combat.

M. Comment-s'appelle-t-il (50)

Réussissez tous les mini-jeux.

M. Moustaches (50)

Trouvez tous les chatons.

Warworld (50)

Dominez la planète Warworld.

Vaincre Bizarro (100)

Vaincre Bizarro.

Twisted (100)

Sauver Metropolis de la tornade.

Metallo maîtrisé (100)

Arrêtez Metallo, au nom de la justice.

Hordes de Mongul (100)

Vous devez de nouveua vaincre Mongul.

Héros de Metropolis (200)

Réussissez tous les Evénements Metro. et mini-jeux.

Superstars V8 : Next Challenge

© Black Bean / Milestone 2010

LISTE DES SUCCÈS

Bienvenue (5)

Terminez une course.

A l'envers (20)

Gagnez à Adria, Kyalami et Imola dans le même championnat solo.

Médaille de l'éternel quatrième (15)

Arrivez 4e, à moins d'une seconde du troisième en solo.

La cour des grands (15)

Terminez un championnat solo.

Mauvais réglages, bon pilote (15)

Remportez une course à Monza en réglant l'inclinaison de votre aileron au maximum.

Mauvaises conditions (15)

Remportez une course avec une voiture complètement détruite.

Victoire à la dure (15)

Remportez une course d'un tour avec des pneus durs en mode Difficile.

Je l'ai fait pour la course 2 (10)

Terminez 8e en course 1.

The Real Thing (10)

Remportez une course solo en mode Légende avec les aides au pilotage désactivées.

We Care a Lot (9)

Regardez tous les crédits.

King for a Day (15)

Gagnez 43 points lors d'un week-end de championnat solo.

Un pas en avant (10)

Remportez une course solo en mode Moyen.

Album of the Year (15)

Débloquez toutes les photos du stand.

Angel Dust (10)

Remportez une course avec Andrea Chiesa.

A l'endroit (20)

Gagnez à Portimão, Vallelunga, Mugello, Monza et Magione dans le même championnat solo.

Confrontation directe (15)

Remportez une course rapide en ligne.

Confrontation dans la durée (15)

Remportez un championnat en ligne.

Confrontation différée (15)

Remportez une course contre-la-montre en ligne.

Moonwalk (30)

Remportez une course en passant la ligne d'arrivée en marche arrière.

Star 69 (30)

Remportez un championnat solo avec Kristian Ghedina en difficulté légende.

Retour à l'école (15)

Terminez l'école de conduite.

Vacances d'été (20)

Terminez l'académie de conduite.

L'école est finie (15)

Terminez l'école de pilotage.

Remise des diplômes (20)

Terminez l'académie de pilotage.

We Don't Need No Education (30)

Terminez tous les permis avec la note "S".

Toujours devant (15)

Arrivez en pole position dans toutes les courses d'un championnat.

Au top (20)

Remportez une course solo en mode Légende.

Première leçon (5)

Participez à votre premier examen de permis.

Quatre anneaux (5)

Remportez une course avec l'Audi RS4.

Nouveau vainqueur (10)

Remportez votre première course.

Nouveau champion (30)

Remportez votre premier championnat solo.

Champion niveau difficile (40)

Remportez un championnat solo en mode Difficile.

Champion légendaire (60)

Remportez un championnat solo en mode Légende.

Le plus fort des débutants (10)

Remportez une course mouillée à Imola avec Martini.

Victoire rugissante (5)

Remportez une course avec la Jaguar.

Pilote international (30)

Gagnez à Portimão et Kyalami dans le même championnat solo.

Flèche d'argent (5)

Remportez une course avec la Mercedes C63 AMG.

Collectionneur de coupes (20)

Remportez une course sur tous les circuits.

Point bonus (15)

Réalisez le tour le plus rapide lors d'une course de championnat solo.

Vive les 360 (36)

Marquez exactement 360 points lors d'un championnat.

Nouveaux meubles (10)

Débloquez un prix dans les stands.

Parc aquatique d'Algarve (15)

Remportez une course solo humide à Portimão en mode Difficile ou plus.

Mascotte de l'équipe (30)

Débloquez la marionnette dinosaure dans le stand.

Attention à la marche (30)

Remportez une course solo au moins 10" avant le deuxième.

Presque au bout (15)

Remportez une course solo en mode Difficile.

Tout vu, tout fait... (15)

Terminez une course sur tous les circuits du jeu.

Introduce Yourself (10)

Remportez la première course d'un championnat solo.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (70)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Superstars V8 Racing

© Black Bean / Milestone 2009

SUCCÈS

Cadeau ! (5)

Débloquez un prix.

Passe la seconde (10)

Gagnez une course en mode de transmission manuel.

Première marche du podium (5)

Gagnez votre première course.

La première d'une longue série (5)

Terminez un des défis du mode Licences Superstars®.

Superstars® de la physique (5)

Entrez au moins une fois dans l'écran des réglages.

Le cri du Jaguar (5)

Gagnez une course au volant d'une des Jaguars de l'écurie Ferlito Motors.

Girl Power (5)

Gagnez une course avec le personnage Maria De Villota.

Bonne Espérance (5)

Gagnez une course sur Kyalami avec Francesco Ascani.

Un temps de...jaguar ? (5)

Gagnez une course sur Magione par temps humide au volant d'une Jaguar de Ferlito Motors Jaguar.

Au soleil (5)

Gagnez une course sur Valencia par temps ensoleillé au volant d'une Mustard de SSantucci Motorsport.

Sous la pluie (5)

Gagnez une course par temps humide dans n'importe quel mode de jeu.

C'est le pilote qui compte (25)

Gagnez une course avec chaque écurie du jeu.

Simulateur (10)

Gagnez une course en mode Simulation en mode de difficulté Légende.

Dragon de Komodo (10)

Gagnez une course sur Varano en mode de difficulté Difficile ou Légende.

Speed Temple (10)

Gagnez une course sur Monza en mode de difficulté Légende.

Tous les chemins mènent à Rome (5)

Gagnez une course sur le circuit Vallelunga.

Imbattable (10)

Gagnez une course avec un écart de 15 secondes ou plus à partir de la deuxième place.

Comme une odeur de brûlé (10)

Gagnez une course en réalisant 10 secondes de burn-out.

Vétéran de Superstars® (20)

Remportez au moins 10 courses.

La mascotte (10)

Débloquez le trophée secret.

Week-end de champion (5)

Gagnez une course en mode Week-end.

Record-man de Superstars® (30)

Remportez au moins 20 courses.

Champion de slalom (5)

Réussissez le défi "Chicane" en mode Licences Superstars®.

Un nouveau danger sur le circuit (25)

Terminez tous les défis en Épreuves Spéciales.

The Final Countdown (25)

Terminez tous les défis Compte à rebours.

T'es foutu ! (25)

Terminez tous les défis Duels.

Sans blague (25)

Terminez tous les défis Scénarios de course.

L'équipe vous remercie (50)

Terminez tous les défis Platine.

Monsieur Pole Position (25)

Remportez au moins 8 Pole Positions dans le même championnat.

Mister Tester (5)

Terminez 15 tours en mode Entraînement avec le même pilote.

Le prince du chronomètre (10)

Battez au moins 4 records de circuits différents en mode Entraînement avec le même pilote.

Le maître du temps (15)

Battez au moins 8 records de circuits différents en mode Entraînement avec le même pilote.

Séries internationales (15)

Gagnez les courses de Vallelunga, Mugello, Monza et Valencia dans le même championnat.

Notre nouveau champion (50)

Gagnez votre premier Championnat Superstars®.

Audi Famam Illius (50)

Gagnez un championnat avec Gianni Morbidelli et son Audi.

Le premier sera le dernier (50)

Gagnez un championnat avec Francesco Ascani, le premier champion Superstars®.

BMW de la victoire (50)

Gagnez un championnat avec l'écurie CAAL Racing au moins en Moyen.

Super G (60)

Gagnez un championnat avec Kristian Ghedina au moins en Difficile.

La crème de la crème (70)

Gagnez un championnat en niveau de difficulté Légende.

Victoire en ligne (10)

Gagnez une course en ligne.

Champion en ligne (20)

Gagnez 5 courses en ligne.

Légende en ligne (30)

Gagnez 10 courses en ligne.

Fou du volant (15)

Conduisez au moins 100 km en mode Solo avec la même écurie.

Je kiffe ma caisse (25)

Conduisez au moins 200 km en mode Solo avec la même écurie.

J'y suis, j'y reste (35)

Conduisez au moins 400 km en mode Solo avec la même écurie.

Ave Cesari (25)

Gagnez 5 courses sur Vallelunga avec Mauro Cesari.

Tapis volant (5)

Débloquez le tapis de voiture dans le Stand.

Y a plus de place (25)

Débloquez toutes les coupes de course et de championnat.

Raté (0)

Terminez une course en détruisant complètement votre voiture.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Supremacy MMA

© 505 Games / Kung Fu 2011

SUCCÈS

Légende (100)

Terminer 100 défis.

Le parcours du combattant (75)

Terminer le mode Récit avec tous les combattants disponibles.

Suer le sang et la peur (90)

Terminer 90 défis.

Multidisciplinaire (25)

Atteindre le niveau 10 avec tous les combattants.

Diversité (20)

Atteindre le niveau 5 avec tous les combattants.

Domination (80)

Terminer 80 défis.

Saccage (70)

Terminer 70 défis.

Inarrêtable (60)

Terminer 60 défis.

Dose d'adrénaline (50)

Terminer 50 défis.

Acharné (40)

Terminer 40 défis.

Dans la zone (30)

Terminer 30 défis.

Fais les venir (20)

Terminer 20 défis.

Double la mise (50)

Gagner 10 matchs Revanche Xbox LIVE.

Débrouille-toi (10)

Terminer 10 défis.

Maître (50)

Atteindre le niveau 15 avec n'importe quel combattant.

Joue encore (25)

Gagner 5 matchs Revanche Xbox LIVE.

Sac de sable (50)

Gagner 10 matchs Ultime combat Xbox LIVE.

Tu ne riras plus (25)

Gagner 5 matchs Ultime combat Xbox LIVE.

Futur champion (50)

Gagner 10 parties Xbox LIVE avec classement.

Rival (25)

Gagner 5 parties Xbox LIVE avec classement.

Je te laisse gagner (10)

Gagner 1 match Ultime combat Xbox LIVE.

Parfaite maîtrise (25)

Atteindre le niveau 5 avec n'importe quel combattant.

Revanche (10)

Gagner 1 match Revanche Xbox LIVE.

Débutant (10)

Gagner 1 partie Xbox LIVE avec classement.

Supreme Commander

© 505 Games / Hellbent Games 2008

SUCCÈS

Armurier suprême (10)

Construire 1000 unités terrestres.

Maître aéronaval suprême (10)

Construire 1000 unités aériennes.

Maître suprême des flots (10)

Construire 1000 unités navales.

Tempête de grêle (10)

Détruire 1000 unités aériennes.

Séisme (10)

Détruire 1000 unités terrestres.

Typhon (10)

Détruire 1000 unités navales.

Ingénieur suprême (10)

Construire 1000 bâtiments.

Léonard de Vinci (10)

Construire 1 unité expérimentale par faction.

Vent nucléaire (10)

Lancer 10 armes nucléaires.

Souricière (10)

Détruire 100 unités avec des tourelles de défense.

Tue-mouches (10)

Détruire 100 unités avec des tourelles anti-aériennes.

Tempête de feu (20)

Lancer 100 armes nucléaires.

Cultivateur (20)

Détruire 500 bâtiments.

Didacticiel (20)

Terminer le didacticiel.

Campagne FTU terminée : Facile (20)

Campagne FTU terminée : Facile.

Campagne Aeon terminée : Facile (20)

Campagne Aeon terminée : Facile.

Campagne Cybran term. : Facile (20)

Terminer campagne Cybrans facile.

Économie d'échelle : énergie (20)

Produire une énergie de 1 000 000.

Économie d'échelle : masse (20)

Produire une masse de 1 000 000.

Prédateur (20)

Tuer 100 UBC.

Prisonnier de guerre (20)

Capturer 50 unités ennemies.

Guerre d'usure (30)

Capturer 100 unités ennemies.

Éco. grande échelle : énergie (30)

Produire une énergie de 100 000 000.

Éco. grande échelle : masse (30)

Produire une masse de 100 000 000.

Écrémage (30)

Vaincre l'IA normale sur toutes les cartes d'escarmouche.

Bravoure (30)

Vaincre l'IA de défi sur toutes les cartes d'escarmouche.

À mort (30)

Vaincre l'IA Suprême sur toutes les cartes d'escarmouche.

Assassin suprême (30)

Gagnez sur toutes les cartes Attentat dans n'importe quel niveau de difficulté.

Anéantisseur suprême (30)

Gagner sur toutes les cartes par annihilation, quel que soit le niveau de difficulté.

Roi de la colline (30)

Devenir le Roi de la colline sur toutes les cartes quel que soit le niveau de difficulté.

Omniprésence (30)

Gagner sur toutes les cartes par Point de commande, quel que soit le niveau de difficulté.

Commandeur de combat (30)

Gagner 10 parties multijoueur.

Campagne Cybran term. : Normal (30)

Campagne Cybran term. : Normal.

Campagne FTU terminée : Normal (30)

Campagne FTU terminée : Normal.

Campagne Aeon terminée : Normal (30)

Campagne Aeons terminée : Normal.

Camp. Cybran term. : Difficile (40)

Camp. Cybran term. : Difficile.

Campagne Aeon term. : Difficile (40)

Campagne Aeon term. : Difficile.

Campagne FTU term. : Difficile (40)

Campagne FTU term. : Difficile.

Projet X (40)

Construire 100 unités expérimentales.

Théâtre de guerre (50)

Gagner sur toutes les cartes multijoueur.

Commandeur suprême (60)

Terminer toutes les campagnes à tous les niveaux de difficulté.

Supreme Commander 2

© Square Enix / Gas Powered Games 2010

LISTE DES SUCCÈS

Démarrer (10)

Terminez les deux parties du tutorial.

Vie facile (25)

Terminez les trois campagnes en mode Facile.

C'est vous le gagnant (75)

Terminez les trois campagnes en mode Normal.

Le Commandeur Suprême (100)

Terminez les trois campagnes en mode Difficile.

Complet (25)

Terminez tous les objectifs primaires et secondaires des campagnes.

Exhaustif (25)

Terminez tous les objectifs cachés des campagnes.

Roi du score (50)

Obtenez un score de campagne supérieur à 150 000.

Perfectionniste (5)

Améliorez votre score dans n'importe quelle opération.

Une promenade de santé (5)

Gagnez une partie d'escarmouche face à n'importe quel adversaire IA.

Belle partie (20)

Gagnez une partie d'escarmouche face à tous les adversaires IA.

Anti-industriel (10)

Gagnez une partie d'escarmouche sans construire un seul Expérimental.

Les lauriers de la victoire (25)

Remportez 25 batailles d'escarmouche.

A grande vitesse (10)

Gagnez une partie d'escarmouche en moins de cinq minutes.

Une de chaque (10)

Gagnez une partie d'escarmouche avec chaque faction.

Fidèle (15)

Gagnez 10 parties d'escarmouche avec la même faction.

Amoureux (25)

Gagnez 25 parties d'escarmouche avec la même faction.

Touriste (20)

Gagnez une partie d'escarmouche sur chaque carte multijoueur.

Tireur d'élite (25)

Détruisez 10 000 unités.

Masse-acreur (25)

Extrayez 1 000 000 de masse.

Maître architecte (25)

Construisez 10 000 unités.

Marathon (50)

Jouez au jeu pendant plus de 24 heures au total.

Commandeur d'Internet (10)

Gagnez une partie en ligne.

Amis (10)

Gagnez un match coopératif contre l'IA.

Dans le classement (10)

Gagnez un match classé.

Commandeur Suprême en ligne (50)

Gagnez 25 matchs classés.

Bons amis (20)

Gagnez 10 matchs coopératifs contre l'IA.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

OBJECTIFS CACHÉS : CAMPAGNE DES CYBRANS

Mission 1

Objectif caché #1

Survivre à l'attaque de Gauge après que le téléchargement soit terminé.

Mission 2

Objectif caché #2

Capturer un ingénieur rogue.

Objectif caché #3

Terminer l'opération sans qu'aucune de vos unités ne soit capturée par l'ennemi.

Mission 3

Objectif caché #4

Trouver toutes les planques technologiques.

Mission 4

Objectif caché #5

Construire au moins 4 unités expérimentales Soul Ripper.

Mission 5

Objectif caché #6

Construire un sous-marin expérimental Kraken.

Mission 6

Objectif caché #7

Remporter l'opération sans l'aide des unités expérimentales.

Objectif caché #8

Compléter toutes les recherches disponibles.

OBJECTIFS CACHÉS : CAMPAGNE DES ILLUMINÉS

Mission 1

Objectif caché #1

Empêcher le blocus d'infliger plus de 25% de dégâts.

Mission 2

Objectif caché #2

Terminer l'opération en construisant moins de 30 unités mobiles.

Mission 3

Objectif caché #3

Capturer toutes les stations de sécurité.

Objectif caché #4

Neutraliser les défenses aériennes ennemies.

Objectif caché #5

Neutraliser les structures défensives de la prison.

Mission 4

Objectif caché #6

Construire au moins 8 unités expérimentales.

Mission 6

Objectif caché #7

Terminer l'opération avec une armée constituée uniquement de bots d'assaut.

Objectif caché #8

Construire votre premier Darkenoid.

Objectif caché #9

Empêcher les King Kriptors de traverser le pont de la forteresse principale.

OBJECTIFS CACHÉS : CAMPAGNE DE LA FTU

Mission 1

Objectif caché #1

Survivre à l'assaut initial des attaquants Cybrans sans perdre une seule unité.

Mission 2

Objectif caché #2

Construire au moins 2 extracteurs de masse en territoire ennemi.

Mission 3

Objectif caché #3

Construire un transport aérien expérimental Atlantis II.

Mission 4

Objectif caché #4

Vaincre Coleman sans l'aide des Fatboys.

Mission 5

Objectif caché #5

Construire au moins 4 unités expérimentales.

Mission 6

Objectif caché #6

Empêcher tous les King Kriptors de traverser le pont de la forteresse principale.

Objectif caché #7

Lancer votre premier missile nucléaire.

Swarm

© Ignition Entertainment / Hothead Games 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Chapeau

Battre un boss.

Pet Swarmite

Lancer le jeu.

Switchball

© Sierra / Atomic Elbow 2007

SUCCÈS

Sprinter débutant (5)

Remportez une médaille d'argent.

Badge balle de marbre (10)

Terminez le Monde du Ciel 3.

Sprinter initié (10)

Remportez 12 médailles d'argent.

Médaille de balle rapide (10)

Remportez 5 courses multijoueurs.

Badge balle métallique (15)

Terminez le Monde de Glace.

Badge balle d'énergie (15)

Terminez le Monde des Cavernes.

Longue-vue (15)

Trouvez trois chemins cachés.

Sprinter expert (20)

Remportez 24 médailles d'argent.

Médaille de balle d'ami (20)

Terminez tous les niveaux coopératifs.

Badge balle d'air (25)

Terminez le Monde de Lave.

Médaille d'honneur (25)

Remportez 10 courses multijoueurs.

Sprinter maître (30)

Remportez des médailles d'or à tous les niveaux.

Syndicate

© Electronic Arts / Starbreeze Studios 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Repère 1 - Réveil

Défendez-vous contre le soldat et tapotez la touche affichée à l'écran pour vous libérer.

Passez la porte à droite et avancez en passant par la gauche.

Sprintez puis glissez pour éviter les balles.

Passez par le fond à droite et sautez par-dessus les obstacles. Ecartez les débris de la porte, faites une brèche sur l'appareil qui vous tire dessus sur la droite et passez parmi les débris.

Chargez à travers la porte, prenez les armes de l'ennemi au sol et exécutez-le.

Vous terminez la Première Etape.

Collectez la carte de visite sur les escaliers à droite, dirigez-vous vers la porte droit devant, sortez sur le chemin et tirez sur la télévision à gauche.

En cours de jeu, vous trouverez des cartes de visites à collectionner. Passez la porte devant et ramassez la carte de visite sur la table avant de ressortir par l'entrée au fond à gauche.

Allez à droite et grimpez à l'échelle à droite de la salle. Chargez à travers la porte à droite et éliminez les deux soldats. Activez la console pour remettre le courant sans oublier de ramasser les munitions. Redescendez l'échelle et accroupissez-vous derrière les piles de boîtes et éliminez les trois ennemis au fond de la salle. Utilisez votre vue DART superposée pour localiser les ennemis hors de vue. Sortez du hangar et prenez la porte à droite. Tirez sur le soldat à gauche dans la rue, puis cachez-vous dans la ruelle d'en face et tuez le soldat derrière. Allez au fond de la ruelle et entrez par la porte à gauche. Avancez dans l'escalier sombre, tirez sur les deux soldats à gauche. Prenez les escaliers au centre, faites attention aux ennemis en haut en montant. Dirigez-vous vers le dernier soldat au quatrième étage, abattez-le et passez la porte en face. Chargez à travers le mur et pressez la touche affichée à l'écran. Vous rencontrez les autres personnages. Asseyez-vous dans la chaise et une cinématique s'enclenche.

Après la cinématique, entrez dans l'ascenseur avec Merit. N'oubliez pas que vous pouvez améliorer votre équipement et vos habilités en cours de jeu grâce à la banque de données.

Vous avez droit à une petite séquence d'entraînement où vous apprenez à vous servir de votre option " suicide ". Obéissez aux commandes et vous complétez la séquence.

Repère 2 - Assaut sur Aspari

Suivez Merit jusque dans le bâtiment. Quand il vous laisse, allez à gauche et ramassez la carte de visite dans le coin salon.

Dirigez-vous ensuite vers la droite et servez-vous de l'interrupteur pour avancer.

Utilisez l'option suicide sur un des soldats et un d'entre eux tuera son ami et se suicidera.

Si vous parvenez à sauver la fille captive, vous obtenez un sniper rifle. Une fois la voie libre, entrez dans la pièce, allez sur la gauche, montez passer la porte en haut à droite sans toucher au scientifique.

Allez tout droit et activez les claviers pour obtenir des données.

Vous verrez plusieurs claviers de ce type en cours de jeu, n'oubliez pas de mettre à jour vos données. Allez à gauche, descendez et prenez la porte à droite. Repérez les ennemis à l'aide de l'interface DART et servez-vous de votre option suicide pour venir à bout des gardes. Si vous n'y parvenez pas, éliminez les gardes normalement, il devrait y en avoir 5 dans cette pièce.

Passez la porte au fond, ouvrez la trappe de sécurité dans la paroi droite, montez l'échelle au fond et allez à gauche.

Sautez sur la deuxième étagère pour ramasser une carte de visite.

Retournez sur vos pas et allez à droite à partir de l'échelle.

Suivez la passerelle en sautant par-dessus les caisses et entrez dans les conduits d'aération.

Allez à gauche, descendez en cassant la trappe.

Tuez Gary Chang et récupérez la puce.

Sortez par la porte de droite, abattez tous les soldats ennemis et prenez la porte au bout à droite.

Allez à gauche et prenez l'arme du scientifique si vous le souhaitez. Vous pouvez également récupérer des munitions dans chacune des cabines.

Sortez et tirez sur la porte devant, puis faites une brèche sur le boîtier au-dessus de la porte. Tirez sur la vitre, sautez et tirez sur le cadenas de la porte de l'autre côté.

Passez la porte et allez à gauche. Abattez les nombreux soldats en faisant attention à ceux d'en haut puis sortez par la porte du fond.

Allez à gauche, prenez la porte à droite puis sortez par la porte au fond à gauche.

Eliminez tous les gardes que vous trouverez sur la passerelle et avancez.

Tirez sur les robots volants et sur les gardes en avançant.

Passez la porte transparente à gauche, remontez après que l'hélicoptère se soit écrasé.

Prenez la porte au centre et laissez-vous glisser.

Suivez l'entraînement et apprenez à maîtriser votre contre-feu.

Vous terminez la seconde étape.

Repère 3 - Extraction Aspari

Sautez en face et avancez sur les tuyaux jusqu'à la porte. Regardez entre les parois à gauche et faites une brèche sur l'ascenseur (l'option de brèche apparaît automatiquement sur les objets qui portent cette option). Passez à travers l'ascenseur qui vient de monter et cassez la trappe devant. Eliminez tous ceux qui vous attaquent.

Faites encore une brèche sur l'ascenseur et passez à travers et cassez la prochaine trappe. D'autres ennemis vous attaquent. Ouvrez la trappe de sécurité dans la paroi droite, avancez et descendez. Un garde vous attend dans l'entrée, continuez d'avancez et éliminez tous les autres ennemis. Descendez, faites une brèche sur l'ascenseur à gauche et retournez-vous pour avancer. Passez à travers l'ascenseur et avancez. Tuez l'ennemi dans la salle violette. Prenez la porte au centre, entrez dans l'ascenseur à droite et attendez qu'il descende. Occupez-vous des ennemis dans cette salle-ci et allez de l'autre côté, d'autres gardes entreront par une entrée au fond, éliminez-les et avancez dans cette entrée. Allez à gauche pour récupérer la carte de visite.

Montez et prenez la porte à droite : éliminez tous les ennemis.

Descendez les escalators et allez au fond puis tournez à gauche vers la porte au bout du couloir.

Vous terminez la troisième étape.

Repère 4 - Un Train A Prendre

Allez à droite et ouvrez la porte. Tuez les deux gardes, prenez la porte à droite et allez au fond pour descendre. Tuez les 4 soldats et prenez la porte au fond à gauche. Descendez et tuez tous les gardes qui vous attaquent jusqu'à que le train arrive. Après la courte cinématique, ouvrez la porte du train. Vous devez affronter votre premier boss. Les petits robots volants vous fournissent des munitions ou des fusils. Le boss se déplace très vite et l'interface DART est très utile pour suivre ses déplacements. Dès qu'il se met à découvert, tirez-lui dessus. Il commencera à se multiplier, tirez sur ses doubles et lui. Tuez les soldats qui apparaissent, mais ne perdez pas de vue le boss.

Une fois achevé, récupérez la puce sur son cadavre. Entrez dans le train et suivez Merit. Faites une brèche dans le système du train.

Repère 5 - Au Revoir Los Angeles

Dirigez-vous vers le fond du train, ramassez la carte de visite sur une table à gauche dans le deuxième compartiment et ne restez pas longtemps dans les zones exposées au gaz.

Localisez et éliminez les ennemis en continuant vers le fond. Vous trouverez un minigun complètement au fond. Eliminez tous les gardes dans la salle qui vient de s'ouvrir. Prenez les escaliers au fond à gauche et activez le levier dans la cabine. Dirigez-vous à gauche et éliminez tous les soldats, descendez et retournez dans le train. Activez l'interrupteur sur la droite. Eliminez les soldats et les robots volant sur le train. Activez les brèches en avançant. Eliminez l'hélicoptère qui apparaît sur votre gauche et faites attention aux robots volants. Détruisez les minis bombes que lâchent l'engin quand il passe au-dessus de vous. Faites une brèche sur les commandes de l'appareil.

Vous terminez cette mission.

Repère 6 - EuroCorp

Ramassez la carte de visite à droite en sortant de l'ascenseur.

Rejoignez Denham et suivez-le. Activez l'interrupteur à gauche. Attrapez Merit quand Drawl vous le demandera. Suivez Denham par la porte à droite.

Une séquence d'entraînement s'enclenche où vous apprenez la technique de persuasion.

Vous terminez ce chapitre.

Repère 7 - Centrale De Surveillance

Avancez sur le toit jusqu'à la porte devant à droite, descendez et entrez à gauche dans le couloir puis passez la porte. Faites une brèche sur l'interrupteur à droite. Allez à gauche rejoindre Merit. Utilisez le télescope pour observer Drawl.

Repère 8 - Cayman Global

Utilisez la tyrolienne pour entrer dans l'appartement, éliminez les agents de Cayman et récupérez la carte de visite dans la cuisine.

Sortez de l'appartement et suivez les couloirs en éliminant tous ceux qui vous bloquent la route. Faites attention aux soldats en blanc, il est plus dur à éliminer que les soldats normaux. Continuez d'avancer dans les couloirs. Montez, un soldat blanc apparaît dans la salle à droite ainsi que d'autres ennemis. Continuez tout droit et suivez le couloir et éliminez encore des soldats. Après l'explosion, avancez dans les flammes et chargez à travers le mur à droite. Descendez les marches et prenez la porte en bois au bout à gauche. Ignorez les agents de sécurité et passez la porte. Eliminez tous les ennemis dans la salle. Ramassez la carte de visite au fond à gauche. Faites le tour pour accéder la porte à côté de la carte de visite.

Suivez les couloirs et entrez à droite, passez la porte et éliminez les soldats dans le hangar. Continuez jusqu'au fond et prenez les escaliers à droite. Prenez la porte devant à gauche. Allez tout droit jusqu'à l'autre salle, éliminez les soldats et prenez la porte à gauche. Abattez les ennemis dans la salle. Après la mini-scène, tuez les deux petits soldats avant de vous attaquer au plus gros.

Ramassez son mini-gun. Faites une brèche sur le boîtier à côté de l'ascenseur au fond et cassez la vitre. Activez l'interrupteur à gauche. Eliminez tous les ennemis en sortant de l'ascenseur, descendez et dirigez-vous vers la sortie au fond. Continuez de les éliminer en vous dirigeant vers la droite, puis vous monterez sur le vaisseau.

Repère 9 - La Ville Flottante

Quand le vaisseau se stabilise, attendez que les panneaux à droite montent puis sautez à travers la vitre pour pénétrer le bâtiment. Avancez vers l'homme sur les commandes devant à droite et récupérez sa puce. Retournez-vous et ramassez la carte de visite sur la table.

Attendez que la puce prenne effet sur votre camouflage puis sortez par la porte à gauche. Passez par la troisième porte à droite dans le couloir. Allez à gauche et dirigez-vous vers la porte du fond (celle de gauche), avancez et entrez dans l'ascenseur au fond. Activez l'interrupteur. Mettez-vous en face du scanner en haut. Cassez la trappe à droite quand vous serez envahi par le gaz.

Repère 10 - En Coulisses

Sortez de l'ascenseur, tuez les deux gardes et allez dans la petite cabine à droite pour ramasser une carte de visite.

Entrez dans la grande salle et éliminez les gardes. N'oubliez pas que vous avez l'option de persuasion à votre disposition. Abattez le soldat géant. Brisez les loquets sur la porte du fond. Prenez la porte à droite. Ramassez la carte de visite sur la table.

Montez les marches et continuez par la porte du fond et allez à droite. Tirez sur le robot volant puis montez à droite et éliminez les soldats qui vous attaquent. Montez les marches, allez à gauche et suivez la passerelle jusqu'à la console et activez les commandes. Entrez dans la cabine derrière vous et allez à gauche. Descendez et continuez tout droit. Une fois dehors, montez les marches et éliminez les ennemis en face. Entrez par la porte à droite, faites une brèche pour ouvrir la porte et éliminez les ennemis sur la plateforme. Empruntez les escaliers à droite et passez la porte du fond y éliminant le soldat. Allez à gauche et faites une brèche dans les commandes. Eliminez les soldats qui apparaissent en restant caché derrière les planches de métal. Prenez la porte au fond à gauche. Contournez l'avion du côté gauche et faites une brèche pour ouvrir la porte. Répétez cela avec les prochaines commandes. Eliminez les gardes et les robots volants. Cassez la trappe au centre. Entrez dans les conduits à droite, suivez la voie, tuez le robot à gauche et descendez. Allez à gauche, au loin vous verrez débarquez Drawl, après un moment, la porte sera ouverte. Faites une brèche sur le pont devant, tirez sur les ennemis et sautez sur le pont quand il sera assez prêt. Faites une brèche sur la porte par laquelle est passée Drawl, puis allez vous occuper des soldats élites à gauche. Suivez le même parcours que Drawl.

Vous avec terminez cette épisode.

Repère 11 - Ramon

Eliminez les deux soldats dans le couloir gauche et attendez que la porte s'ouvre. Descendez les escaliers jusque tout en bas et récupérez la carte de visite.

Détruisez l'appareil au centre de la salle.

Faites une brèche sur la porte pour l'ouvrir.

Descendez et avancez dans le couloir. Ramassez la carte de visite et passez par la trappe au sol.

Suivez la passerelle et vous rencontrerez un boss. Suivez attentivement le boss des yeux et faites des brèches sur ses propres grenades/bombes. Il lancera également de drôles de choses vertes sur la plateforme : cassez-les. Retournez encore quelques bombes contre lui et faites lui une brèche pour l'achever. Récupérez la puce. Suivez Drawl dans l'engin.

Descendez de la machine, aidez Drawl à atteindre l'échelle et attendez qu'elle vous ouvre la porte. Cassez la trappe au centre, suivez les conduits et ouvrez la trappe à gauche. Allez à droite et montez.

Repère 12 - Downzone

Allez dans la cabine à gauche pour remettre le courant. Cassez le cadenas et récupérez la carte de visite à droite.

Passez derrière et activez les commandes. Montez sur l'échafaudage qui s'approche. Sautez en face, allez à gauche pour activer encore des commandes. Servez-vous de l'échafaudage pour atteindre l'autre côté, montez et allez à gauche puis redescendez. Cassez le cadenas et avancez dans les égouts. Montez au bout à droite et ouvrez la porte. Allez au fond de la ruelle à gauche. Entrez à droite et regardez encore à droite pour trouver une carte de visite dans une petite salle.

Montez les escaliers au fond, passez la porte au premier palier, ouvrez la porte à droite et avancez sur la passerelle.

Repère 13 - Trahison

Vous avez perdu toutes vos habilités. Pressez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran, attaquez le premier soldat à mains nues et prenez son arme pour tuer le reste. Avancez jusqu'au fond de l'allée et passez la porte à droite. Avancez et vous devrez recouvrir toutes vos aptitudes. Eliminez tous les ennemis et utilisez l'ascenseur au fond.

Utilisez la trappe au plafond pour sortir de l'ascenseur. Sautez sur le tuyau en face. Avancez, montez et tuez les deux gardes à gauche. Cassez le cadenas de la porte, montez et avancez. Tournez à gauche dans le conduit, puis chargez à travers le mur à droite. Tuez les ennemis. Activez les commandes à gauche et celles du fond à gauche également. Ramassez la carte de visite au fond de la salle, sur les caisses.

La grille est ouverte, descendez et activez les commandes. Eliminez le soldat en haut, ouvrez la trappe et pressez sur l'interrupteur à côté de la porte. Eliminez les soldats qui vous tirent dessus du sol. Sortez et tuez les ennemis. Allez dans la cabine à droite, d'où sortaient les ennemis et activez les commandes. Eliminez les ennemis et faites une brèche sur les commandes au fond à droite (suivez la ligne lumineuse) et entrez dans l'ascenseur. Sortez et ouvrez la trappe à gauche. Eliminez les soldats, entrez dans l'ascenseur au fond de la salle et activez l'interrupteur.

Repère 14 - Le Mur

Sortez, descendez dans le trou, avancez et allez à gauche pour activer l'appareil et récupérer une puce sur le cadavre. Faites également une brèche sur la console. Prenez la porte au fond à gauche, descendez dans le trou, avancez et suivez la passerelle pour continuer à descendre. Bréchez toutes les mines que laisse l'homme qui vient d'apparaître et

prenez la porte à droite. Continuez par la gauche et continuant de déminer le terrain. Eliminez les soldats et prenez l'entrée à droite. Suivez le sentier jusqu'au fond à gauche et éliminez encore des ennemis. Ouvrez la porte au fond, descendez et courez pour passer les flammes et vous mettre à l'abri. Eliminez les gardes dans le couloir à gauche, empruntez ce même couloir et tournez à gauche dans la grande salle où vous devrez éliminer d'autres ennemis. Certains d'entre eux sont invisibles, utilisez l'interface DART pour les voir. Faites une brèche sur les tuyaux au fond de la salle. Traversez la citerne et collectez la carte de visite à droite.

Avancez, allez à droite et tuez les ennemis.

Faites une brèche sur les commandes à gauche et sur le toit au fond de la pièce.

Entrez par la porte au fond du hangar (à gauche quand vous y entrez). Interagissez avec l'appareil.

Ouvrez la trappe, montez et entrez dans le conduit.

Repère 15 - Kris

Cassez la trappe, tuez les ennemis et faites une brèche sur les commandes pour passer sans que le robot au centre ne vous tire dessus. Allez ramasser la carte de visite dans la cabine devant, sortez et faites une brèche sur les commandes au centre et avancez en vous cachant.

Eliminez les ennemis.

Continuez jusqu'au fond et activez le levier.

Avancez. Vous pouvez faire une brèche sur la mitrailleuse au centre pour qu'elle se retourne contre vos ennemis. Continuez jusqu'au fond et ouvrez la porte.

Avancez et faites une brèche sur l'ordinateur. Passez dans les bureaux jusqu'au fond et ramassez la carte de visite au sol à droite. Retournez sur vos pas et prenez la porte de l'autre côté. Ouvrez la porte. Vous affrontez un boss. Déminez le terrain autour de vous et tirez sur l'ennemi. Faites une brèche sur lui s'il vous assomme. Utilisez l'interface DART pour le voir s'il devient invisible. Récupérez sa puce. Prenez l'ascenseur du fond, prenez l'échelle au fond. Désarmez Drawl mais ne lui tirez pas dessus.

Repère 16 - Ressources Humaines

Après la cinématique, suivez le soldat dans la maison.

Libérez-vous de la chaise. Faites une brèche sur la caméra au centre. Rejoignez la cabine de Drawl et activez les commandes quand Merit s'en va. Relâchez-la, suivez-la et obéissez-lui. Suivez-la encore dans le couloir.

Repère 17 - Guerre Commerciale

Ramassez une arme en sortant de l'ascenseur. Prenez la care de visite sur la droite.

Prenez les escaliers en face et utilisez l'interface DART pour localiser vos ennemis et les éliminer. Continuez par la porte du fond. Attendez que Drawl ouvre la porte, éliminez les ennemis à droite ainsi que les robots et les autres soldats qui arrivent.

Ramassez la carte de visite sur la réception (là d'où Drawl tire sur les ennemis). Occupez-vous de ceux qui sortent des ascenseurs également. Entrez dans la salle à droite à partir de la réception. Activez les commandes au milieu. Faites attention aux mitrailleuses du plafond. Des robots invisibles vous attaqueront, servez-vous de l'interface DART pour les voir. Passez par la trappe au fond de la salle, descendez et prenez la porte à droite. Allez jusqu'au fond et activez la manette à gauche.

Repère 18 - Accès à la Spire

Faites une brèche sur les trois installations au mur (une devant en sortant, une derrière et une en haut à gauche) puis faites-en encore une sur l'ascenseur au centre. Montez-y et activez-le. Avancez par la porte, montez les escaliers à droite et faites une brèche sur l'appareil au mur et celui en haut sur les tuyaux. Vous en trouverez encore un sur le mur en face quand vous montez sur les installations. Sautez de l'autre côté et répétez l'action sur les deux appareils dans votre champ de vision. Entrez dans les conduits, descendez et abattez les soldats. Un boss apparait, tirez-lui dessus et récupérez sa puce. Faites une brèche dans les commandes qui apparaissent au milieu et prenez la porte à droite. Prenez la porte à droite et allez ramasser la carte de visite au fond.

Faites une brèche sur l'appareil au plafond.

Avancez sur les escaliers. Dirigez-vous vers les ennemis par la droite en les éliminant. Passez par la porte à droite. Montez les escaliers, puis l'échelle, prenez la petite porte et abattez les ennemis dans le hangar en faisant attention au petit robot volant. Allez au fond, puis à droite et faites une brèche sur le matériel. D'autres gardes arriveront derrière vous, empruntez ensuite la passerelle, allez à droite puis à gauche et faites une brèche sur la trappe dans le sol : descendez-y.

Repère 19 - Une Tour En Flammes

Allez à gauche puis tournez à droite au fond et montez les escaliers et prenez la porte à gauche tout en haut. Faites attention au robot du plafond en sortant et faites une brèche sur les commandes à droite pour ouvrir la porte. Prenez la porte derrière le comptoir. Allez à gauche et ramassez la carte de visite.

Descendez, avancez et ouvrez la trappe. Tuez tous les soldats dans la salle. D'autres ennemis sortent des ascenseurs du fond. Des mitrailleuses volantes et invisibles sortiront de l'ascenseur de centre. Prenez ce même ascenseur. Utilisez l'interface DART pour localiser et éliminer vos ennemis. Allez dans la grande salle et tuez encore des ennemis.

Montez les escaliers au fond et prenez la porte à droite, faites une brèche sur la double porte pour passer. Activez les commandes au milieu de la pièce et retournez dans la grande salle. Prenez la direction du dernier ascenseur que vous avez pris, mais allez à droite sur les escalators. Allez à gauche, tuez les ennemis, passez de l'autre côté de la vitre et continuez votre route en éliminant les soldats qui vous attaquent. Prenez les escaliers à droite, avancez sur la passerelle, ramassez la carte de visite sous les escaliers devant à droite et prenez les escaliers.

Allez à droite, tuez les robots et les soldats. Faites trois brèches sur les commandes des deux côtés de la porte à tour de rôle.

Repère 20 - Jack Denham

Avancez tout droit. Vous devrez affronter Merit et deux autres soldats d'élite. Ces derniers ressuscitent à chaque fois que vous les tuez, commencez donc par briser leur armure. Faites attention aux grenades qu'on vous lance ainsi qu'aux balles de Merit en haut. Vous pouvez faire monter les tubes au sol pour vous protéger. Pour éliminer les deux femmes, vous devez terminer leur jauge de vie et les exécuter à mains nues.

Occupez-vous maintenant de Merit. Il vous lance 4 ou 5 grenades régulièrement, évitez-les et faites également attention quand il vous aveugle. Tirez-lui dessus et faites des brèches sur lui en même temps pour désactiver son armure. Faites la commande d'exécution quand il sera au sol. Attendez l'occasion pour vous défendre. Entrez dans l'ascenseur de la grande salle. Continuez tout droit vers le bureau de Denham.

Tapotez la touche affichée à l'écran. Vous terminez le jeu Syndicate.

Table Tennis

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2006

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Pour débloquer de nouveaux personnages, il existe la manière traditionnelle de parcourir le mode tournoi, mais vous pouvez aussi les débloquer en jouant et en gagnant contre le CPU un certain nombre de fois. Cela peut se faire en mode tournoi, mais aussi en mode exhibition avec n'importe quel réglages.

Carmen	35 victoires
Cassidy	40 victoires
Juergen	20 victoires
Jung Soo	45 victoires
Kumi	25 victoires
Mark	50 victoires
Solayman	30 victoires

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être effectuées après avoir chargé la carte et avant d'appuyer sur le bouton pour accepter le match. Les directions doivent être faites sur la croix directionnelle. Attention, l'utilisation de ces codes interdit au profil concerné de gagner des points de succès et toute autre récompense.

Tout débloquer
Haut, Droite, Bas, Gauche, LB, Droite, Haut, Gauche, Bas, RB

Grosse balle
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, X

Mode silhouette
Haut, Bas, Y, Y, LB, LT, RT, RB

Grandes raquettes
Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, X, X

Audio vintage
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, LB, RB

Tales of Vesperia

© Namco Bandai 2009

CHANSON D'INTRO ANGLAIS/JAPONAIS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour que la chanson d'introduction ("Ring a Bell") alterne entre la version japonaise et anglaise.

BONUS

EX New Game

Terminez le jeu une fois, sauvegardez après les crédits et rechargez votre partie pour débloquer cette option.

Grade Shop

La Grade Shop est accessible à chaque fois que vous lancez une partie en EX New Game.

Difficulté Unknown

Achetez le Battle Rank dans la Grade Shop pour 50 points.

LE MOT DE PASSE DE CAER BOCRAM

Dans la ville détruite de Caer Bocram, vous devez récupérer trois indices (à lire depuis le sous-menu des objets clés) afin de deviner le code permettant d'ouvrir la porte en bas de l'escalier en colimaçon. Les trois indices sont : lumière, ciel, sphère. Le mot de passe à saisir sur la machine est donc : **Soleil**.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Zaphia

Une fois que vous gagnez le contrôle de Yuri, parlez avec le garçon qui se trouve à gauche puis montez les escaliers. Après la scène cinématique de la fontaine, remontez la pente et suivez le chemin de gauche. Récupérez le journal de choc du journaliste et montez les escaliers. Après la scène avec les gardes, entrez et prenez à gauche. Vous

remarquez que la porte est fermée, alors entrez par la fenêtre de gauche. Examinez les deux tables qui sont près de la porte, montez les escaliers et tentez d'ouvrir la porte qui est à gauche.

Après la scène, allez au sud du hall et sortez. Plusieurs scènes se déclencheront et vous effectuerez ensuite votre premier combat. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran pour connaitre les touches directionnelles d'attaque et de visée. Apprenez les attaques spéciales, combattez les gardes et battez-les.

Après le combat, vous serez capturé et mis en prison par d'autres gardes. Après d'autres scènes cinématiques, vous obtenez la clé de la prison. Examinez la cellule, prenez une Gelée de pomme et sortez. Approchez-vous du rayon lumineux et sauvegardez votre partie. Avancez à gauche, examinez les caisses qui sont à droite du bureau puis prenez une loupe magique et poursuivez à gauche. Reprenez vos affaires dans une autre caisse, au fond, puis continuez à gauche et sortez.

Dans la prochaine zone, descendez (à gauche) et combattez deux autres gardes. Prenez la Fiole sacrée qui se trouve entre les caisses, montez les escaliers et affrontez un autre garde posté à droite. Examinez les caisses de droite, prenez une Gelée Orange puis suivez le couloir qui est au milieu. Prenez le contenu des deux coffres, rebroussez chemin et montez les escaliers par la gauche.

Après la scène cinématique dans laquelle vous faites la rencontre d'une jeune fille, vous affrontez deux gardes. Achevez-les puis suivez le couloir vers le nord. Avancez, combattez un garde et entrez dans le réfectoire par la porte de droite.

D'abord, descendez du coté droit de la pièce puis prenez l'oeuf près du cheminée. Avancez au fond à droite pour obtenir du curry qui permet de rétablir tous les points vitaux et magiques. Ensuite, sortez du réfectoire et continuez à avancer en direction du nord. Battez les gardes, prenez une Fiole vitale dans le coffre puis prenez les escaliers qui sont à gauche.

Prenez une Gelée de pomme dans le coffre, effectuez une sauvegarde et descendez le long du corridor. Combattez un garde et entrez dans le premier couloir, à gauche. Avancez au fond, éliminez le garde, prenez le contenu du coffre puis revenez au corridor précédent. Allez au sud et entrez dans la chambre de Flynn après la courte scène.

Boss : Zagi
Après la discussion avec la jeune fille, vous affrontez Zagi le premier boss du jeu. Pour le battre, effectuez des combos suivis d'une attaque spéciale. Utilisez les potions pour régénérer vos points vitaux, utilisez les attaques spéciales et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que la seconde phase du combat commence.

Dans cette seconde phase, utilisez la loupe magique et effectuez les mêmes attaques que précédemment. Toutefois, Zagi se trouve être plus fort que lors de la première phase. Par conséquent, soyez agile et effectuez des combos rapides.

Après le combat, équipez-vous des bottes de cuir et retournez à la chambre de Flynn. Récupérez une Gelée d'orange et une Gelée d'ananas dans le placard. Prenez une Gelée de pomme dans le tiroir qui est près de la porte, une Fiole sacrée dans le coffre qui est près du lit et sortez.

A présent, longez le corridor vers le sud, éliminez le garde et poursuivez à gauche. Après une scène, allez à gauche et avancez en direction du nord. Après la scène devant la chambre d'Estellise, cette dernière rejoint votre groupe. Consultez le menu et assignez la Pèlerine à Estellise. Avancez dans le corridor et prenez d'abord à droite. Avancez au fond, achevez le garde et activez le levier. Poursuivez à droite jusqu'au point de sauvegarde puis rebroussez chemin et continuez vers le nord du corridor. Éliminez un autre garde, avancez et prenez à gauche.

Battez un trio de gardes et descendez les escaliers. Avancez au sud et prenez la première entrée à droite. Éliminez un garde, activez le levier et revenez au couloir. Poursuivez au sud, prenez une Gelée de pomme et une Gelée d'orange dans les deux coffres puis approchez-vous de la statue. Après la courte discussion, tirez la statue vers la gauche et entrez par la trappe.

Les égouts de Zaphias

Dès que vous descendez dans les égouts, vous affrontez un groupe de plusieurs rats. Achevez-les puis prenez le premier chemin à droite. Éliminez d'autres rats, prenez une Fiole Vitale et revenez sur vos pas. Descendez, allez de nouveau à droite, prenez une loupe magique puis allez à gauche. Descendez les marches, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et poursuivez à droite. Tirez la caisse pour vous frayer un chemin vers le coffre et prenez une Fiole sacrée.

Avancez vers le sud, déplacez une autre caisse et récupérez 150 Gald dans le coffre. Ensuite, allez d'abord à gauche, éliminez des rats et prenez 200 Gald dans le coffre. Revenez sur vos pas, allez maintenant à droite et descendez les marches. Suivez le chemin, allez à droite au croisement et récupérez une Gelée orange dans le coffre. Retournez au croisement, suivez le chemin du sud, déplacez une caisse et grimpez à l'échelle.

Quartier général

Après la scène cinématique, allez au sud du chemin et courez jusqu'au point de sauvegarde qui se trouve au fond. Effectuez une sauvegarde, descendez les marches et allez au sud de la cour.Après la scène avec les trois gardes, descendez la pente et rejoignez le quartier inférieur. Après une nouvelle scénette, avancez vers le sud-est de la cour et regardez d'autres scènes.

Les plaines de Mayoccia

Maintenant que vous êtes sur la carte du monde, partez au nord et attaquez les monstres que vous rencontrerez pour améliorer votre niveau. Repérez un tronc d'arbre au nord, examinez-le et prenez ce qu'il contient. Ensuite, suivez le chemin des calices, qui mène vers le nord, et entrez dans le Bastion de Deidon.

Le Bastion de Deidon

Après la scène cinématique, revenez voir le marchand qui est à droite et achetez plusieurs objets. Ensuite, allez au sud-ouest près des tentes, prenez une loupe magique et une Gelée d'orange entre les caisses. Enfin, remontez la pente et dirige-vous vers la grande porte. Après la scène, retournez aux tentes afin de déclencher une nouvelle cinématique. Ensuite, revenez à la carte du monde et partez à l'ouest. Eliminez d'autres monstres, avancez jusqu'au fond de la carte et rejoignez Les bois de Quoï.

Les bois de Quoï

Après la scène cinématique, avancez jusqu'au croisement de la forêt et allez d'abord à droite. Récupérez une Gelée de pomme dans le coffre, revenez au croisement et continuez au nord. Au prochain croisement, ignorez le chemin de droite et suivez d'abord le chemin vers le nord. Eliminez le monstre, prenez un Diadème en fer dans le coffre et équipez-en Estelle. Revenez au croisement, allez cette fois-ci à droite et avancez.

Après une autre scène, allez à gauche et prenez la Loupe magique dans le coffre. Allez au sud, examinez le buisson et récupérez un oeuf et du pain. Effectuez une sauvegarde, allez à droite et récupérez une Pèlerine, ainsi qu'une Cotte rigide dans les deux coffres.

Par la suite, des évènements se précipitent et vous obtenez le Livre des monstres. Prenez une Fiole vitale dans le coffre, avancez en direction du nord et quittez cette forêt. Avancez au nord-ouest de la plaine, repérez le grand arbre se trouvant en plein milieu du village et entrez.

La ville des fleurs : Halure

Après la scène cinématique, entrez dans la maison qui se trouve à droite et prenez une Gelée d'orange dans les boites de droite. Examinez l'arbre qui est au fond, prenez une loupe magique et sortez.

Traversez le pont, accédez à l'auberge et montez à l'étage. Entrez dans la seconde pièce à gauche, prenez une Gelée

de pomme sur la table et sortez. Descendez, effectuez une sauvegarde et quittez l'auberge. Allez à gauche pour déclencher une scène puis approchez-vous de la pente pour en déclencher une autre.

Une fois que vous aurez repris le contrôle de Yuri, remontez la pente et approchez-vous de l'arbre. Ensuite, descendez et allez au marchand qui se trouve à gauche du pont. Après la discussion, parlez à Karol près du pont et retournez devant de la maison du maire. Discutez avec le maire et obtenez une Pétale de Luluria. Ensuite, quittez le village et dirigez-vous vers la forêt de Quoï.

Forêt de Quoï

Retournez jusqu'au point de sauvegarde et obtenez le Fruit de nia. Revenez à droite pour sauvegarder, allez ensuite à gauche et prenez une loupe magique dans le coffre (au nord du chemin). Ensuite, allez au sud et préparez-vous à affronter un second boss.

Boss : Grizzly mauve
Pour battre ce Grizzly, effectuez des combos et enchainez avec des attaques spéciales. Fuyez ces ripostes, courez et recommencez vos assauts à nouveau. Répétez cette méthode d'attaque jusqu'à ce que le boss soit battu.

Ensuite, récupérez la griffe de Grizzly mauve, retournez à la ville des fleurs et effectuez une sauvegarde en chemin.

La ville des fleurs : Halure

Dirigez-vous vers le marchand et synthétisez la Fiole de nectar. Ensuite, traversez le pont et remontez la pente pour rejoindre l'arbre. Après la scène cinématique, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et récupérez leur contenu. Ensuite, descendez et rejoignez la maison du maire. Enfin, quittez la ville et suivez le chemin au nord-est jusqu'à Aspio.

La ville interdite des érudits : Aspio

Avancez et approchez-vous des gardes pour déclencher une scène. Allez à gauche et essayez d'ouvrir la porte. Une fois que Karol arrive à crocheter la serrure, entrez et accédez à la bibliothèque d'Aspio. Montez les marches, parlez à l'homme qui est à droite et reposez-vous. Discutez avec la marchande qui est juste à gauche, montez les escaliers suivants et trouvez une autre sortie.

Maintenant que vous êtes dans la ville, allez à droite et prenez les escaliers en bois. Approchez-vous de la porte pour déclencher une scène et laissez Karol l'ouvrir. Examinez les livres qui sont par terre pour déclencher une scène. Ensuite, montez à l'échelle et examinez le tas de livres, juste à droite. Examinez le dressing de Rita (un peu plus loin), sortez de la maison et quittez la ville. Dirigez-vous à l'est et entrez dans les ruines de Shaikos.

Les ruines de Shaikos

Avancez vers la statue qui se trouve à gauche des escaliers, révélez le passage secret et descendez. Après la courte scène, descendez jusqu'au croisement et traversez d'abord le pont au sud. Eliminez l'ennemi, prenez une Cape ambrée pour Rita et revenez sur vos pas.

A présent, descendez les escaliers de gauche et prenez le contenu du coffre se trouvant en bas à gauche de la plateforme. Ensuite, remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Continuez à droite et examinez le Blastia pour déclencher une autre scène. Suivez l'instruction qui s'affiche pour allumer le Blastia.

Par la suite, revenez sur vos pas et affrontez les sentinelles. Descendez vers la plateforme, apprenez les " Combats surprise " et les " Combats avec avantage " puis prenez les nouveaux escaliers au nord.

Eliminez les monstres que vous apercevez, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et allez à gauche. Avancez au fond, descendez les escaliers au nord et allez à gauche.

Dans cette section, suivez le chemin des escaliers de gauche et éliminez les ennemis que vous apercevez. Prenez ensuite les escaliers qui sont au milieu, allez à gauche juste après le pilier et allumez le Blastia. Rebroussez chemin et rejoignez maintenant l'autre Blastia à gauche. Ouvrez d'abord le coffre, prenez l'Ohka et attribuez-la à Repede. Allumez le Blastia, prenez le chemin qui vient de se créer puis récupérez une Chaine dans le coffre et donnez-la à Rita. A présent, avancez d'abord au sud et activez le Blastia se trouvant sur une plateforme lointaine. Rebroussez chemin, grimpez aux escaliers qui viennent de se former et ouvrez le coffre. Récupérez une Epée longue, donnez-la à Yuri puis retournez au dernier croisement. Enfin, prenez les escaliers qui sont au nord et quittez cet endroit.

Allez en premier à gauche et ouvrez le coffre caché au fond. Prenez la grande Hache et offrez-la à Karol. Revenez sur vos pas, allez à droite et sauvegardez votre progression. Ignorez les escaliers pour l'instant et continuez à droite. Éliminez l'ennemi que vous apercevez, avancez légèrement vers le nord et activez le Blastia qui est dissimulé dans la poutre.

Maintenant, suivez le chemin qui mène au nord et prenez les escaliers d'en face. Activez le Blastia, revenez sur vos pas et prenez les escaliers qui sont au nord-ouest. Récupérez le contenu du coffre (au fond), activez un second Blastia et rebroussez chemin. Allez au sud-ouest, suivez le chemin et activez un nouveau Blastia. A présent, revenez jusqu'aux escaliers qui viennent de se former et éliminez les sentinelles en chemin.

Boss : Goliath
Ce boss dispose d'attaques très puissantes. Pour cela, essayez de garder Estelle et Rita loin de son champ de tir pour qu'elles puissent constamment soigner vos blessures. Aussi, utilisez les objets de soin si vous êtes blessés. Effectuez de longs combos, enchainez avec des attaques spéciales et infligez-lui un maximum de dégâts. Esquivez ses ripostes dévastatrices, attaquez-le et achevez-le.

Maintenant, revenez sur vos pas tout le long du chemin. Quittez les ruines et retournez au village d'Aspio.

La ville interdite des érudits : Aspio

Dès votre arrivée, une scène se déclenche et vous recevez un passeport de la part de Rita. Entrez dans la ville, montez les marches et allez à droite jusqu'à la baraque de cette dernière. Après la scène et la discussion, sortez de la ville et retournez vers Halure.

La ville des fleurs : Halure

Après la scène, parlez avec l'homme qui se trouve près du marchand et acceptez de nouvelles idées de synthèse. Ensuite, allez au marchand et achetez plusieurs objets, plusieurs Fioles et potions. Rejoignez l'arbre de Halure et discutez avec Rita. Examinez le tronc de l'arbre, prenez une Fiole vitale et rejoignez l'auberge pour vous reposer et sauvegarder.

Par la suite, quittez la ville et préparez-vous à affronter les deux gardes qui vous pourchassent. Apprenez comment effectuer des " attaques Hors limites " et gagnez le combat contre les gardes. Ensuite, quittez la ville et suivez le chemin qui mène au nord-ouest jusqu'à la colline d'Emhead.

La colline d'Emhead

Après la scène cinématique, suivez le chemin vers le nord et regardez la scène qui se déclenche. Maintenant que vous êtes à côté du chemin, avancez jusqu'au croisement et continuez tout droit. Après une scène avec les plantes, avancez en haut à gauche et récupérez une Francisque de lancer, dans le coffre. Revenez sur vos pas jusqu'au premier croisement près des plantes et allez d'abord à gauche. Prenez une Fiole de poison dans le coffre puis prenez le chemin de droite. Descendez jusqu'au croisement et allez à droite.

Avancez jusqu'au croisement se trouvant près des plantes et allez d'abord à droite. Éliminez l'ennemi, prenez une Gelée mixte dans le coffre et revenez à la bifurcation. Avancez au nord jusqu'à un nouveau croisement et prenez à gauche. Éliminez les ennemis (), prenez un Foulard dans le coffre, donnez-le à Rita et revenez sur vos pas.

Suivez à présent le chemin de droite, éliminez les ennemis et récupérez les Fioles vitales dans le coffre. Poursuivez le chemin vers le nord-ouest et sauvegardez votre progression.

Allez au nord, prenez un Tama-hagane dans le coffre, donnez-le à Repede et revenez sur vos pas. Allez à gauche du point de sauvegarde, équipez Yuri avec le Fétiche de poison et préparez-vous à combattre un boss juste après la scène.

Boss : Gattuso
Le combat contre cette bête féroce est très difficile. En effet, Gattuso est très rapide et puissant. Il utilise des attaques magiques empoisonnées. Lors du combat, éliminez d'abord les deux petits ennemis puis occupez-vous du grand loup. Effectuez des combos d'attaques et enchainez avec des attaques puissantes. Gardez Estellise loin du combat pour qu'elle puisse lancer des sorts de soin. De temps à autre, utilisez des potions pour guérir du poison puis reprenez les assauts jusqu'à ce que le boss soit battu.

Une fois que Gattuso est battu, sauvegardez votre partie et allez à gauche. Suivez le chemin de la montagne, prenez une Gelée d'orange dans le coffre et avancez jusqu'au croisement. Suivez d'abord le chemin de droite, puis allez en direction du nord et récupérez le contenu des trois coffres. Retournez au croisement, allez au sud et sortez par la gauche. Suivez le chemin vers l'est jusqu'à ce que vous atteigniez la ville populaire de Capua Nor.

La ville populaire Capua Nor

Après la scène cinématique, allez au nord et descendez les escaliers pour y affronter trois nouveaux ennemis.

Dans ce combat, vous affrontez seul trois ennemis qui possèdent environ 2000PV. Pour gagner la bataille, vous devez vous concentrer sur un seul ennemi à la fois. Ne les laissez pas vous encercler, attaquez un seul ennemi et utilisez les Attaques Hors limite. Utilisez les Gelées pour soigner vos blessures et reprenez les assauts.

Après la scène, repérez le marchand se trouvant dans le coin des escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans l'auberge de droite. Reposez-vous et entrez dans la pièce qui se trouve au fond. Après la scène cinématique, allez d'abord à droite et repérez le canard mobile. Examinez-le pour acquérir une nouvelle recette avant d'aller à gauche puis au nord. Approchez-vous de la fenêtre ouverte et acceptez de faire une partie de dés.

Si vous remportez trois manches, vous gagnez une Gelée de pomme, une Gelée d'orange, une Gelée aléatoire et Rita obtiendra le titre: Nouveau maître des dés.

Ensuite, revenez sur vos pas et remontez la pente de gauche. Approchez-vous des gardes pour déclencher une petite scène puis rebroussez chemin. Discutez avec quelques habitants puis essayez de quitter la ville pour déclencher une scène.

Suivez le chemin de droite et remontez sur la plaine de gauche. Repérez une licorne entre les arbres et approchez-vous d'elle pour déclencher un combat.

Boss : Rhybgaro
Ce combat est assez facile. Effectuez des attaques successives et puissantes. Utilisez les soins, des potions et attaquez-la constamment.

A présent, retournez à Capua Nord et regardez la scène cinématique. Sauvegardez votre progression, entrez dans l'auberge et accédez à la chambre de Flynn. Ensuite, sortez de l'auberge, remontez la pente par la gauche et rendez-vous au magistrat.

Après la scène, examinez les arbres à gauche, prenez un Fétiche de paralysie et une Fiole de panacée et approchez-vous de la fenêtre. Après la courte scène, éliminez d'abord les monstres et entrez par la porte à droite. Suivez le corridor jusqu'à la nouvelle pièce, prenez l'épée de chevalier et le fouet en cuir dans les coffres et revenez à la première pièce.

A présent, entrez par la porte au nord, suivez le couloir et atteignez une autre pièce. Après la scène, récupérez le Gladius se trouvant dans le coffre en bas à gauche et accédez à la porte de droite. Suivez le corridor jusqu'à la pièce puis éliminez tous les ennemis qui s'y trouvent. Récupérez une petite clé, un Kotaro dans le coffre de droite et retournez à la pièce précédente. Ouvrez la porte au nord et suivez le corridor. Éliminez les ennemis pour récupérer une petite clé à loup. Maintenant, retournez à la pièce précédente et utilisez la clé pour ouvrir la porte qui se trouve à gauche. Suivez le couloir, entrez et avancez à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, avancez vers le nord et montez les escaliers pour déclencher une nouvelle scène.

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, récupérez la natte dans le coffre, sauvegardez votre partie puis descendez les escaliers. Après la scène, vous êtes sur le bateau du magistrat et vous devez éliminer de nouveaux ennemis. Ces derniers ne sont pas difficiles mais effectuez des attaques puissantes et scannez-les. Ne gaspillez pas les potions, vous en aurez besoin contre le boss qui va suivre. Après quelques batailles, une scène se déclenche et le combat contre un ancien adversaire commence.

Boss : Zagi
Le combat contre Zagi est assez difficile car ce dernier est très rapide et effectue des combos puissants. Par conséquent, restez toujours sur vos gardes, bloquez ses attaques puis enchainez avec un long combo puissant. Faites attention aux sorts de paralysie qu'il lance et utilisez rapidement les potions pour guérir. Dès que la jauge de Hors limites est pleine, déclenchez cette attaque. Répétez les assauts, restez toujours sur vos gardes et battez ainsi Zagi pour la seconde fois.

La ville portuaire : Capua Torim

Après la scène, examinez le gros poisson bleu près du phare pour faire apparaître le Chef miracle. Il vous apprendra la recette du poulet grillé avec des frites. Ensuite, entrez à l'intérieur du phare et montez à l'étage supérieur. Sortez au balcon, ouvrez la caisse en bois qui est à droite et obtenez une Fiole sacrée. Sortez du phare et montez aux escaliers qui sont à gauche. Fouillez les caisses de droite, prenez une Gelée aléatoire et continuez sur votre gauche. Examinez les caisses et le tonneau près de la maison et récupérez une Fiole de poison.

A présent, montez les escaliers à gauche et poursuivez le chemin. Parlez à la fille sur le banc et apprenez de nouvelles suggestions de synthèse. Faites le plein d'objets et d'armes dans le magasin du coin. Ensuite, allez à gauche et entrez dans l'auberge. Reposez-vous puis entrez dans la pièce de gauche. Fouillez les tiroirs pour obtenir trois loupes magiques et une natte. Sortez, entrez dans la pièce de droite pour déclencher une scène. Par la suite, sauvegardez votre partie, quittez l'auberge et allez à droite. Discutez avec Raven près des bancs puis allez à gauche et quittez Capua Torim.

Les plaines de Tolbyccia

A présent, utilisez les loupes magiques pour scanner les nouveaux ennemis de la région et suivez le chemin sinueux entre les montagnes. Traversez le pont puis allez au nord pour retrouver la ville détruite.

La ville détruite : Caer Bocram

Après la scène, avancez au nord et examinez le Blastia au milieu. Récupérez trois Fioles de paralysie en haut à droite et continuez votre chemin à gauche. Récupérez une Epée rapière dans le coffre près de la maison, donnez-la à Estellise et poursuivez à gauche. Trouver un autre coffre en chemin et prenez le Chapeau de paille qu'il contient. Ensuite, avancez à gauche jusqu'à la trappe et descendez.

Après la scène, utilisez l'Anneau du sorcier sur le mécanisme qui est à gauche et activez-le. Sortez de la trappe, rebroussez chemin et entrez dans la maison qui se trouve au fond à droite. Examinez la bibliothèque du fond et apprenez l'indice " mot de passe 1 ". Examinez aussi le mur de droite et prenez une Gelée d'orange.

A présent, sortez de la maison et rejoignez le Blastia qui se trouve au milieu de la cour.
Utilisez l'Anneau sorcier pour l'activer, mettez-vous sur le Blastia et choisissez " Avancer " pour poursuivre.

Allez à gauche, entrez dans l'immeuble et descendez via les escaliers de gauche. Sauvegardez votre partie et retournez au rez-de-chaussée. Allez à droite entre les tables, prenez la Fiole de limite dans le coffre puis montez à l'étage supérieur en prenant les escaliers au nord. Récupérez une Robe de Cocktail et une Ceinture géante dans les deux coffres et sortez via la porte de droite. Activez le Blastia, mettez-vous dessus et choisissez " Aller à gauche ".

Avancez à gauche jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, apprenez la technique " Frappe fatale " lors d'un combat et dirigez-vous maintenant tout au bout, à gauche. Affrontez un autre monstre pour gagner 3000 Galds puis montez les escaliers et entrez dans la maison. Récupérez la Fiole vitale dans le coffre, la Fiole de paralysie dans la bibliothèque au fond à gauche puis sortez.

Revenez sur vos pas et dirigez-vous à présent au fond à droite. Entrez dans la maison, examinez la bibliothèque et gagnez 1000 Galds. Par la suite, descendez les escaliers, fouillez la bibliothèque de droite et trouvez ainsi l'indice " mot de passe 2 ". Prenez le Ruban violet dans le coffre et quittez la maison. Maintenant, revenez à gauche et entrez dans la maison qui se trouve au milieu. Ouvrez le coffre à droite, prenez le Corbeau sacré et ignorez l'échelle pour l'instant.

Sortez de la maison, allez à gauche et repérez le Blastia. Activez-le, montez dessus et choisissez " Avancer ". Allez au fond à gauche et prenez la Hache de guerre dans le coffre. Entrez dans la maison, examinez le coin supérieur gauche et prenez la natte. Prenez une Brume magique dans le coffre qui se trouve en haut à droite et sortez. Sautez depuis le rebord sud, descendez au niveau précédent puis refaites tout le trajet jusqu'à l'échelle que vous aviez ignoré plus tôt.

Cette fois, grimpez à l'échelle, activez le Blastia et choisissez d'abord " Aller à droite ". Prenez le Tsurugi dans le coffre puis sautez vers le bas et revenez au Blastia. Choisissez maintenant " Avancer " et entrez dans la maison de gauche. Montez à l'étage supérieur, examinez la bibliothèque qui est à droite et trouvez l'indice " mot de passe 3 ". Ensuite, récupérez le Cuir lamellaire dans le coffre et sortez.

Descendez via le rebord de droite et revenez jusqu'au point de sauvegarde. Effectuez une sauvegarde puis descendez les escaliers circulaires. Approchez-vous de la machine à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, examinez le tableau de commande et entrez le mot de passe SOLEIL pour ouvrir la porte en fer. Avant d'entrer et d'affronter le boss, remontez les escaliers pour sauvegarder puis redescendez. Entrez par la porte que vous venez d'ouvrir et regardez la scène.

Boss : Géant redouté
Le combat débute avec Yuri seulement. D'abord, évitez les attaques du monstre et attendez que les alliés reviennent un par un. Vous avez plus de chance de battre le monstre si votre groupe est réuni. Le boss possède plusieurs attaques puissantes capables d'infliger d'importants dégâts. Utilisez les Artes de feu de Rita, les attaques Hors limite et infligez-lui un maximum de dégâts. Lorsque le géant se met sur ses pattes arrière, cela indique qu'il va frapper le sol violemment et provoquer un tremblement de terre. Attaquez-le rapidement pendant quelques secondes et fuyez avant qu'il frappe. Répétez cette stratégie jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après la scène cinématique, quittez le bâtiment et quittez les ruines pour déclencher une nouvelle scène.

La ville montante : Heliord

Après la scène, examinez le bout de tissu se trouvant près de la fenêtre pour apprendre la recette du poisson sauce miso. Sortez de la pièce, allez au sud et quittez le pavillon des chevaliers. A présent, vous serez séparé du groupe. Allez à gauche pour déclencher une scène puis, tentez d'entrer dans l'auberge. Vous allez à nouveau affronter les deux nigauds, Boccos et d'Adecor et les battre.

Boss : Adecor et Boccos
Vous allez apprendre comment attaquer avec des Artes explosifs et effectuer des attaques spéciales en mode hors limites. Lors du combat, débarrassez-vous d'Adecor en premier et de Boccos par la suite. Evitez de vous faire prendre en sandwich et n'oubliez pas de vous soigner si vous êtes blessé.

Ensuite, entrez dans l'auberge, prenez les escaliers et parlez au garde qui se trouve devant la porte. Revenez sur vos pas, descendez, parlez à l'aubergiste et choisissez de vous reposer. Après la scène, discutez avec Kozakura (assis sur

le banc) et achetez de nouveaux objets auprès du marchand.

Par la suite, sortez de l'auberge et examinez le Blastia qui est au centre de la ville. Maintenant qu'Estelle à rejoint le groupe, entrez dans le pavillon des chevaliers et avancez au nord. Entrez dans la pièce, parlez avec Flynn puis sortez du bâtiment pour déclencher une scène. Après la scène, allez à gauche et discutez avec Karol. Descendez les marches, parlez à l'aubergiste et retournez voir Estelle pour une nouvelle scène.

Lors des conversations, le chevaucheur de dragon apparaitra à nouveau. Ensuite, retournez vers le Blastia se trouvant au centre ville et regardez la scène. Enfin, vérifiez votre inventaire d'objets, retournez chez le marchand si nécessaire et allez à gauche pour quitter la ville.

Nord de Tolbyccia

A présent, allez au nord-ouest vers la plage et traversez le pont. Ensuite, allez à l'ouest et repérez la ville de Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Entrez dans le marché Fortune de Darghnest qui se trouve juste à droite. Parlez au marchand, achetez de nouveaux équipements et discutez avec Kozukora pour apprendre de nouvelles suggestions de synthèse. Ensuite, sortez et allez à gauche vers l'auberge. Reposez-vous et sauvegardez votre progression.

Ensuite, sortez de l'auberge et allez au nord vers le centre ville pour déclencher une scène. Par la suite, allez au sud et combattez les groupes de monstres qui vous attaquent. Après une scène cinématique, retournez au centre ville et allez à l'ouest. Repérez la Taverne Sagittaire et entrez.

Entrez dans la pièce de droite et examinez le tiroir du bas trois fois de suite. Récupérez ainsi une Fiole sacrée, une Fiole maudite et une Fiole de limite. Retournez dans la taverne repérez un tiroir dans le mur de gauche. Ouvrez-le trois fois de suite et récupérez ainsi une Fiole de panacée, une Gelée d'orange ainsi qu'une Gelée de pomme.

Ensuite, sortez de la taverne et allez à gauche. Approchez-vous du panneau de contrôle du Blastia de barrière pour voir une scène. Après cela, vous allez devoir combattre un groupe d'assassins.

Boss : Bronze et Zinc
Effectuez des attaques puissantes, utilisez les Artes explosifs et battez ces deux boss. Le combat est assez facile.

Maintenant, retournez au centre ville et poursuivez au nord. Discutez avec le garde puis entrez dans le PC de l'Union après la scène. Examinez la boule jaune en haut à droite pour faire apparaître le Chef miracle, apprenez la recette du minestrone puis sortez. Allez au sud de la ville, rentrez à l'auberge pour sauvegarder puis allez à gauche en sortant afin de quitter la ville.

Deuxième partie

Nord de Tolbyccia

A présent, allez à gauche et repérez une forêt obscure au milieu des bois. Entrez ainsi dans la forêt de Keiv Moc.

La forêt de Keiv Moc

Après la scène durant laquelle Raven rejoint le groupe, suivez le chemin vers le nord. Eliminez les ennemis et montez sur le tronc d'arbre. Après une courte scène, suivez le chemin qui est au sud puis avancez pour déclencher une autre scène. Ensuite, suivez le tronc jusqu'au bout et ouvrez les deux coffres. Donnez le Fouet en chaîne à Rita, l'Epée bâtarde à Karol et revenez sur vos pas jusqu'au croisement.

Prenez à gauche puis au sud, ouvrez le coffre et récupérez une Estoc. Allez tout à gauche pour trouver une Gelée

d'orange puis revenez sur vos pas. Allez au nord à présent, prenez à gauche au croisement. Avancez jusqu'à la prochaine bifurcation et allez en premier lieu à gauche. Suivez le chemin, prenez les deux Fioles de faiblesse au passage et montez sur le tronc d'arbre, au nord. Récupérez une patte de lapin, rebroussez chemin jusqu'à la bifurcation et suivez à présent le chemin du sud. Récupérez deux Fioles de poison en chemin et poursuivez la route jusqu'à la prochaine section.

Avancez jusqu'qu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie. Poursuivez vers le nord, examinez le coffre et affrontez-le (il va prendre vie) pour obtenir une Fiole de limite.

Ensuite, Montez sur le tronc à gauche et avancez jusqu'au croisement. Suivez le chemin de gauche, récupérez les Fioles d'esprit dans les coffres en chemin et continuez jusqu'au second croisement. Prenez à gauche jusqu'au point de sauvegarde puis changez de leader, de formation et de stratégie. Placez Rita et Estelle à l'arrière, demandez au second attaquant d'être plus agressif et préparez-vous à affronter un boss. Rejoignez la clairière pour déclencher une scène.

Boss : Gigalarve
Effectuez des attaques puissantes et utilisez le hors limites dès que possibles. Utilisez aussi les Artes explosifs dès que l'occasion se présente. Si vous manipulez Raven, vous pourrez lancer des attaques en gardant vos distances. Une fois que les PV du boss baissent de moitié, il est susceptible de vouloir se soigner en plantant son dard dans l'espèce de flaque d'eau présente dans la zone de combat. Utilisez alors les Artes pour l'empêcher et attaquez-le à nouveau.

Après lecombat et la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la section précédente et assistez à une nouvelle scène. Ensuite, quittez la forêt et retournez à Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Allez à l'auberge, achetez des équipements, des potions, reposez-vous, sauvegardez et sortez. Allez au nord de la ville et entrez dans le PC de l'Union. Avancez tout droit vers la chambre du Don et regardez la scène.

Sortez du PC et avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. Par la suite, retournez au PC de l'union et entrez par la porte de gauche. Approchez-vous de Flynn pour une scène. Ensuite, sortez de la prison et revenez au centre ville. Après une autre scène, allez à droite pour retrouver Rita et Repede. Par la suite, une autre longue scène se déclenche et vous vous retrouvez dans la tour des rouages.

La tour des rouages : Ghasfarost

Après la scène cinématique, vous devez affronter plusieurs bandits. Dès que votre jauge de hors limites est pleine, utilisez-la pour les achever rapidement.

Après le combat, une autre scène se déclenche et vous rencontrez Judith. D'abord, allez au nord, prenez la Gelée mixte et de la Fiole vitale dans les coffres. Entrez dans la pièce du haut, à droite, récupérez un Spécifique dans le coffre et récupérez trois loupes magiques dans les caisses de droite.
Retournez dans la pièce principale, allez en bas puis à gauche, examinez le point lumineux vert et prenez l'Anneau de sorcier nv2. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche, récupérez votre équipement, une Gelée d'ananas et rebroussez chemin. Approchez-vous du marchand qui vient d'apparaitre, renouvelez votre stock puis entrez dans la pièce de droite. Sauvegardez votre progression puis revenez.

Maintenant, tirez sur le levier qui se trouve près du marchand pour faire descendre les marches. Montez à l'étage via ces marches et prenez le Duo limite des mains de Judith. Ensuite, allez vers le nord et récupérez la tenue de combat qui se trouve dans le coffre au milieu.

Entrez dans la pièce qui est en haut à gauche et examinez les mannequins pour obtenir un Manteau de cuir. Sortez de la pièce, repérez le coffre au sud et prenez la Hache en croissant. Par la suite, allez au sud et prenez l'une des sorties pour déclencher une scène.

Après la scène, escaladez l'une des échelles et rejoignez l'étage supérieur. Examinez les caisses à gauche, récupérez les trois Fioles sacrées puis prenez la Ceinture rivetée dans le coffre de droite.

Avancez au nord et accédez à la prochaine section. Dès que vous entrez dans la pièce, utilisez l'anneau et tirez sur le rouage qui se trouve à droite des escaliers. Montez pour déclencher une scène. Récupérez un Kurama, donnez-le à Repede et montez à l'étage supérieur. Tirez sur le rouage à droite, montez au niveau suivant et débarrassez-vous du Golem à rouages pour obtenir une Gelée d'orange. Tirez sur le rouage de gauche puis descendez de deux étages (là où vous aviez acquis le Kurama). Activez le rouage puis remontez et prenez les escaliers qui viennent d'apparaitre.

Montez au premier niveau, récupérez un Dragon bleu et donnez-le à Yuri. Ensuite, poursuivez à droite et activez le rouage. Montez à l'étage suivant, ouvrez le coffre et récupérez la Corne de magicien. Puis, allez à droite et tirez sur le rouage pour baisser la grille qui bloque le chemin vers le " Moulin à vent ", en bas. Descendez au premier niveau et examinez le moulin à vent. Discutez avec le Chef miracle, apprenez une nouvelle recette puis activez le rouage qui se trouve à proximité.
Maintenant, montez d'un étage puis allez à gauche. Suivez le nouveau le chemin et activez deux nouveaux rouages. Ensuite, montez au dernier étage de la zone, activez les deux rouages qui sont à gauche et poursuivez vers la prochaine zone.

Récupérez une Cape bénite dans le coffre à droite puis montez au second étage. Activez le rouage sur la droite et descendez à l'étage précédent. Activez le rouage qui est en bas à droite, descendez à l'étage inférieur et activez le rouage sur votre gauche.

A présent, remontez d'un étage et activez le rouage de gauche. Montez à nouveau d'un étage et actionnez le rouage de gauche. Atteignez le dernier niveau, récupérez le Marteau à pointes dans le coffre et actionnez le rouage de gauche, ainsi que deux autres à droite.

Descendez d'un niveau et activez le dernier rouage de la zone. Prenez les escaliers pour quitter cette section de la tour. Récupérez une Gelée de citron et un Arc puissant dans les deux coffres de droite et sauvegardez votre partie.

Montez les marches, prenez l'Hallebarde dans le premier coffre, une Cape de voleur et un Emblème du guerrier dans les deux autres. Eliminez les ennemis qui vous entourent, soignez tous vos personnages et sauvegardez à nouveau. Ensuite, prenez l'ascenseur à gauche et préparez-vous à affronter Barbos.

Boss : Barbos
Pour battre Barbos, vous devez d'abord détruire les quatre ponts afin de l'empêcher d'appeler des renforts. Pour cela, attaquez les quatre leviers et détruisez ainsi les ponts. Toutefois, restez sur vos gardes et éliminez les ennemis qui rappliquent.

Une fois que les renforts sont neutralisés, éliminez les magiciennes. Concentrez-vous sur ces ennemis et achevez-les. Ensuite, dégommez les ennemis restants afin de vous focaliser sur le boss.

Faites attention à ses attaques, esquivez-les ou bloquez-les et enchainez avec des combos d'attaques puissantes. Montez votre jauge de Hors limites au niveau 2 et déclenchez cette attaque dès que l'occasion se présente. Les Artes explosifs seront d'une grande utilité dans ce combat alors utilisez-les aussi.

Après le combat, une scène se déclenche et vous obtenez le noyau d'Aque Blastia. Lorsque vous regagnez le contrôle de Yuri, allez au sud-ouest et retournez à Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Entrez dans l'auberge pour acheter des équipements et sauvegarder. Ensuite, approchez-vous de la foule puis reposez-vous à l'auberge pour déclencher de nouvelles scènes. Lorsque vous êtes réveillé le matin, effectuez une sauvegarde et allez à l'entrée de la ville. Après la scène, accédez à la carte du monde.

Carte du monde

Allez vers l'Est, traversez le pont puis dirigez-vous au sud. Quelques scènes se déclencheront en chemin. Lorsque vous décidez de vous reposer, discutez avec tous les personnages puis reposez-vous. Ensuite, rejoignez la carte du monde et poursuivez à l'Est jusqu'à la ville montante d'Heliord.

La ville montante : Heliord

Après la scène, allez au magasin, faites le plein d'objets et reposez-vous. Durant la nuit, sortez de l'auberge, rejoignez Judith (à gauche) et discutez avec elle. Au matin suivant, rejoignez le Blastia central pour déclencher une scène. Par la suite, parlez au garde qui se trouve à côté de l'élévateur au sud pour déclencher une autre scène.

Après la scène, vous allez choisir entre les trois femmes pour distraire le garde.
Il est préférable de choisir Judith. Toutefois, vous devez retourner au magasin pour créer un costume spécial pour l'occasion. Si vous n'avez pas les composants, vous pourrez les trouver sur les monstres éparpillées aux alentours de la ville.

A présent, retournez à la place centrale pour déclencher des scènes. Ensuite, choisissez de déguiser Yuri ou Karol en chevalier. Regardez les scènes et suivez le garde jusqu'au PC des chevaliers pour déclencher une nouvelle cinématique.

Dès que Rita rejoint le groupe, allez à gauche pour une autre conversation. Ensuite, sauvegardez votre partie à l'auberge et prenez l'élévateur. Allez au sud puis à droite et préparez-vous à affronter un boss après la scène.

Boss : Yeager
D'abord, attaquez les hommes de main de Yeager et achevez-les. Utilisez les Artes explosifs ainsi que les attaques Hors limites puis concentrez-vous sur le boss en question. Ce dernier utilise un fusil et vous tire dessus dès que l'occasion se présente. Par conséquent, restez toujours à proximité de votre ennemi et effectuez constamment de longs combos pour lui infliger un maximum de dégâts sans lui laisser la possibilité de profiter de son avantage. Une fois qu'il est battu, une scène se déclenche et vous quittez la ville d'Heliord. A présent, allez à Capua Torim pour que Raven rejoigne le groupe en chemin.

La ville portuaire : Capua Torim

Dès votre arrivée, montez les marches et entrez dans l'auberge. Sauvegardez et parlez avec la réceptionniste pour vous reposer. Après la scène, cherchez tous les membres de votre équipe et discutez avec eux. En effet, Karol et Rita se trouvent dans les deux pièces voisines. Repede est à l'extérieur, Estelle est près des toboggans, Raven se trouve à proximité des docks et Judith est postée près de la sortie de la ville. Une fois que ceci est fait, retournez à l'auberge pour vous reposer.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression et dirigez-vous vers le quai. Vous assisterez à une scène en chemin. Ensuite, descendez les escaliers et allez à droite pour déclencher une scène. Par la suite, rejoignez le quai et parlez avec la femme qui se trouve à gauche deux fois de suite pour prendre le large.

Dirigez-vous au nord jusqu'à ce que vous soyez attaqué par des Tritons. Achevez-les, poursuivez au nord et déclenchez ainsi une autre scène durant laquelle un vaisseau fantôme s'arrête près du votre.

Le vaisseau fantôme : Atherum

D'abord, allez au nord, ouvrez le coffre et prenez le trident. Montez les marches à gauche, récupérez une Epée d'orge dans le coffre et descendez. Escaladez l'échelle au milieu, prenez le contenu du coffre qui est caché derrière la poutre puis descendez.

A présent, descendez les marches qui se trouvent près de l'échelle. Suivez le chemin vers la droite, éliminez les monstres que vous rencontrez et récupérez la Gelée de citron dans le coffre. Ensuite, prenez la Gelée d'orange dans le coffre et fouillez les caisses dans le coin nord est pour obtenir une Fiole vitale.

Entrez d'abord dans la pièce de droite, examinez les caisses à gauche, récupérez trois loupes magiques et une Fiole de sceau puis revenez à la pièce précédente.

Montez les escaliers, prenez le Xiphos de précision dans le coffre et entrez dans la pièce de gauche. Examinez la cuisine pour récolter les ingrédients d'une nouvelle recette. Allez au nord, examinez le coffre et battez-le. Récupérez ainsi un Spécifique puis sortez de la pièce.

Ensuite, entrez dans la pièce située au nord-est du hall. Eliminez les ennemis, récupérez un Takemikazuchi dans le coffre en bas puis quittez la pièce. Maintenant, montez les escaliers et récupérez la Fiole de limite au milieu. Entrez dans la pièce de droite, prenez une Fiole sacrée sur la table puis sortez et entrez dans la salle de gauche pour déclencher une scène.

Maintenant, vous utilisez les membres qui sont restés sur le bateau. Effectuez une sauvegarde et montez à bord du bateau fantôme. Grimpez à l'échelle et suivez le chemin du poteau brisé. Descendez de l'échelle, allez à droite et entrez par la porte. Avancez à gauche, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez l'autre groupe.

Après la scène, sauvegardez, récupérez la Gelée d'orange dans le coffre situé en haut à droite et entrez par la porte de gauche. Ouvrez un autre coffre, prenez la Fiole de limite et rebroussez chemin.

Montez les escaliers, ramassez 4000 Galds en examinant la bibliothèque et poursuivez à droite. Après la scène, examinez les deux tables et prenez la Gelée ainsi que le Chapeau pirate. Ensuite, approchez-vous du squelette pour vous emparer de son petit coffre.
Affrontez quelques fantômes puis grimpez à l'échelle.

Récupérez le symbole sacré dans le coffre et retournez dans la cabine du capitaine. Sortez par la porte de gauche, examinez le coin supérieur gauche et installez une échelle. Descendez les deux ponts suivants puis installez une autre échelle au sud.

Enfin, retournez sur votre bateau pour déclencher des scènes et prenez le large pour atteindre Nordopolica. Explorez la zone ouest pour trouver cette ville.

La ville du colisée : Nordopolica

Après les scènes, traversez le pont au nord, montez les marches et entrez dans le colisée. Repérez le marché fortune à droite, faites le plein d'objets et poursuivez à droite. Entrez par la grande porte, repérez le trophée juste à droite de l'entrée et examinez-le. Apprenez une nouvelle recette et montez les escaliers. Parlez au garde posté à gauche puis retournez à l'auberge. Reposez-vous puis sauvegardez et sortez du colisée.

A présent, retournez au quai et faites la rencontre de Regaey. Retournez le voir dans le colisée près du Chef miracle et préparez-vous à participer à un tournoi. Avant de parler avec l'une des responsables des inscriptions près des marches, retournez sauvegarder votre partie puis inscrivez-vous.

Vous allez combattre trois différents gardes avant d'affronter le champion. Les premiers ne sont pas difficiles à battre. Dégommez-les puis affrontez le champion qui n'est autre que Flynn.

Après avoir échangé quelques coups avec Flynn, Zagi réapparait et vous provoque à nouveau en duel.

Boss : Zagi
Zagi est très rapide et puissant. Utilisez des attaques Hors limites, des Artes explosifs et réalisez de longs combos. Utilisez les potions si vous êtes gravement blessé, ordonnez à Estelle de soigner les membres du groupe et reprenez les assauts. Si votre niveau de guerrier est supérieur à 30, vous n'aurez pas du mal à gagner le combat.

Après les scènes, battez-vous contre les monstres du colisée. Eliminez deux d'entre eux et quittez ainsi l'arène. Retournez au marché pour faire le plein d'objets, sauvegardez votre progression et sortez de la ville par le sud.

La péninsule de Zadrack

Suivez simplement la route vers les montagnes de l'ouest. Sauvegardez et entrez dans la grotte.

Le creux de Cados

Après la scène, affrontez les membres de la Griffe de Léviathan et battez-les. Ensuite, suivez le chemin, récupérez une Fiole de sceau et une Fiole de limite dans les deux coffres. Avancez jusqu'à la bifurcation et suivez d'abord le chemin de droite. Éliminez les monstres, prenez un Plastron puissant dans le coffre puis revenez sur vos pas.

Allez maintenait à gauche et avancez jusqu'à une autre bifurcation. Ignorez le chemin de gauche, allez à droite jusqu'au croisement et allez d'abord à droite. Ouvrez le coffre, prenez l'Arc à pointes puis revenez et suivez l'autre chemin vers le nord.

Dans cette section, suivez d'abord le chemin de droite et ouvrez les deux coffres qui sont au fond. Récupérez un Harpon de guerre, une Aigue-marine et revenez sur vos pas. Suivez le chemin de gauche, récupérez un Rouleau de vengeur en chemin et continuez.

Après une courte scène, approchez-vous du point de sauvegarde et sauvegardez. Prenez le chemin de gauche, récupérez un Jiraiya dans le coffre du fond et revenez. Suivez maintenant le chemin de l'extrême droite, prenez une Perce-échine dans le coffre et rebroussez chemin.

A présent, suivez le chemin du milieu et virez aussitôt à droite. Avancez, récupérez le contenu du coffre, revenez sur vos pas et suivez la route qui monte vers le nord.

Dans cette section, avancez jusqu'au nouveau point de sauvegarde et éliminez les ennemis qui bloquent le chemin. Equipez-vous de l'Aigue marine, sauvegardez et suivez le chemin.

Boss : Pteropus
Au début du combat, réalisez plusieurs longs combos jusqu'à ce que le spectre se désintègre et que les chauves-souris apparaissent. A ce moment, visez le chef de ces bêtes et attaquez-le avec toutes les attaques puissantes dont vous disposez. Une fois que ce chef est achevé, le reste du combat ne sera que plus facile. En effet, les monstres ne pourront plus reformer le spectre et seront plus vulnérables. Utilisez vos Artes explosifs pour leur infliger un maximum de dégâts.

Après le combat et la scène cinématique, récupérez une Tente simple dans le coffre qui est au sud, un Chapeau en argent dans le coin gauche et sortez par le nord.

Désert de l'ouest

Combattez les nouveaux monstres, utilisez des loupes magiques et entrez dans la ville qui se trouve au sud.

L'oasis du désert : Mantaic

Après la scène, vous devez patrouiller dans la ville et discuter avec tous les membres de votre groupe. Pour cela, avancez d'abord vers le nord, repérez un Cactus agité près de la maison et examinez-le. Apprenez la recette du curry du Chef miracle puis poursuivez au nord. Discutez avec Estelle, revenez près de l'auberge et discutez avec Raven. Allez à droite de l'auberge pour parler à Karol puis revenez et allez à l'ouest. Approchez-vous de la sortie ouest pour que Judith apparaisse et parlez-lui. Enfin, rentrez à l'intérieur de l'auberge et parlez à Rita.

Sortez de l'auberge et avancez à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, retournez à l'intérieur de l'auberge, sauvegardez et reposez-vous.

Au matin, vous recevez des gourdes de la part de l'aubergiste. Entrez dans le menu Etat, donnez les gourdes à tous les

personnages et sortez. Allez au nord et approchez-vous du lac pour déclencher une scène. Ensuite, retournez voir le marchand pour acheter de nouveaux équipements. Entrez dans l'auberge pour sauvegarder votre partie puis quittez la ville par l'ouest.

Les sables de Kogorh

Lors de votre exploration, une jauge représentant votre niveau d'eau sera visible à droite de l'écran. Si cette jauge est vide, vos points vitaux commenceront à baisser jusqu'à ce que vous mouriez. Toutefois, vous pouvez remplir cette jauge grâce aux cactus éparpillés dans les sables. Evitez de vous battre lorsque vous êtes loin d'un oasis ou d'un cactus et chassez les créatures seulement si vous êtes près d'un point d'eau.

Zone 1

Avancez au sud-est du désert et trouvez un coffre renfermant une Flamberge. Retournez au sud-ouest, cherchez un autre coffre et récupérez un Stinger. Ensuite, examinez la zone centrale du désert et récupérez trois Fioles de pierre dans un coffre. Allez légèrement en bas à droite, récupérez l'Exécutrice dans le coffre et avancez au nord. Trouvez un coffre renfermant un Mizuchi au milieu, allez au nord-ouest et récupérez une Fiole de limite. Par la suite, retournez au nord-est, récupérez un Plastron de phénix dans le coffre et quittez cette zone par le nord.

Zone 2

Avancez rapidement au sud et récupérez un Tir rapide dans le coffre qui se trouve près du palmier. Entrez dans l'eau au sud-ouest, examinez les rochers et récupérez trois Pierres aériennes. Enfin, avancez au nord près du point de sauvegarde et prenez l'arme Emeute dans le coffre à gauche. Enfin, sauvegardez votre partie et quittez par le nord.

Zone 3

Allez au sud-ouest et récupérez un Ruban à rayures dans un coffre. Continuez vers le nord-ouest et récupérez un Ruban lumineux. Ensuite, avancez en direction de l'est et prenez le Diadème en argent. Allez au nord-ouest, trouvez un coffre près d'une colline et prenez une Cape d'eau ainsi qu'une Cape flamboyante. Enfin, avancez vers le nord-ouest et approchez-vous du coffre qui se trouve juste près du point de sauvegarde. Après la scène, allez au sud pour ouvrir le coffre et prenez le Ruban lumineux. Equipez vos personnages de ces nouvelles armes, retournez sauvegarder la partie et quittez la zone par le nord.
Boss : Brise-tout
Ce monstre possède quelques attaques de mêlée et utilise des projectiles. Il est aussi capable de changer le temps et passer du jour à la nuit. Ceci change ses capacités et ses faiblesses. En effet, il est vulnérable aux attaques d'eau durant le jour et aux attaques de feu durant la nuit. Toutefois, vous pouvez stopper l'inversement du jour et de la nuit en détruisant l'orbe qu'il crache. Attaquez dès que l'orbe sorte de sa bouche et détruisez-la rapidement. Utilisez constamment des attaques puissantes, les attaques Hors limite et restez sur vos gardes.

La ville de l'intérieur : Yormgen

Après les scènes cinématiques, vous vous réveillez dans une auberge. Examinez la petite statue en bois qui est située près de la porte et apprenez la recette des croquettes. Ensuite, examinez deux fois le lit qui est à gauche et récupérez un Sablier et un Omnidiviseur.

Sauvegardez votre progression, sortez de l'auberge et obtenez une Plume de Phaeroh. Ouvrez le coffre situé à droite de l'auberge et prenez la Fiole de limite. A présent, allez vers le nord et prenez à droite au croisement. Montez les escaliers, récupérez une Tente simple dans le coffre qui est à droite puis parlez à la jeune fille qui se trouve à proximité.

Après la scène, rebroussez chemin et suivez le chemin du nord. Entrez dans la maison du sage pour déclencher des scènes cinématiques. Puis, rentrez de nouveau dans la maison pour une autre scène avec Rita. Examinez l'angle qui est à gauche de Rita, obtenez une Marque étrange et sortez de la maison.

Maintenant, recherchez tous les membres de votre équipe et discutez avec eux. Raven se trouve sur le chemin à

gauche, Karol sur la terrasse de la falaise, Estelle et Repede devant l'auberge et Judith se trouve à la sortie sud de la ville. Par la suite, rentrez à l'auberge et reposez-vous. Au matin, sauvegardez votre partie et prenez la sortie sud.

Avancez au sud-ouest jusqu'à ce que l'on vous demande de rester sur la carte du monde, ou d'entrer dans les sables de Kogorth. Choisissez de rester sur la carte du monde et poursuivez au sud jusqu'à ce que vous atteignez l'oasis du désert : Mantiac.

L'oasis du désert : Mantaic

Entrez dans l'auberge et reposez-vous. Après les scènes cinématiques, rejoignez le lac au nord et approchez-vous de Flynn pour déclencher de nouvelles scènes. Par la suite, quittez la ville en prenant la sortie est et allez à l'Est vers les Creux de Cados.

Les creux de Cados

Après les scènes cinématiques, suivez le chemin, éliminez les ennemis et récupérez un Sabre Sinclair dans le coffre. Poursuivez la route à gauche, sauvegardez et avancez à gauche.

Après une séquence cinématique, suivez le chemin de la sortie à l'ouest et atteignez la sortie. Suivez la route vers le sud et rejoignez Nordopolica.

La ville du colisée : Nordopolica

En entrant dans la ville, dirigez-vous au nord vers le colisée et entrez. Allez voir le marchand, faites le plein d'objets puis sauvegardez et reposez-vous. Après la scène, entrez par la grande porte située à droite, montez les marches et parlez au garde à gauche.

Une fois à l'intérieur, montez tous les escaliers (à gauche) jusqu'à l'appartement de Belius et entrez. Après la scène, descendez les marches et affrontez les gardes. Après une autre scène, avancez vers la porte et entrez. Combattez les chasseurs pour déclencher une scène puis préparez-vous à affronter Belius.

Boss : Belius
Belius est sensible aux attaques de feu. Par conséquent, activez tous les sorts de feu de vos coéquipiers et désactivez ceux de l'eau et de la lumière.

D'abord, effectuez de longs combos et des attaques puissantes jusqu'à ce que l'arène devienne sombre. A ce moment, effectuez les attaques " Champs de destruction " sur les torches éparpillées pour les allumer. Le second monstre sera ainsi dissipé. Ensuite, concentrez-vous sur le vrai Belius, utilisez les potions magiques et achevez-le.

Après la fin du combat, retournez au magasin et faites le plein d'objets. Avancez à gauche pour déclencher une scène puis sortez. Allez en direction du quai, discutez avec Flynn en chemin et rejoignez le bateau.

Espoir et gloire : Fiertia

Tout d'abord, sauvegardez votre progression puis montez sur le pont via les escaliers. Parlez à tout le monde sur le navire puis retournez dans votre cabine pour vous reposer. Lorsque vous avez le contrôle du bateau, allez au nord-est et débarquez à Capua Torim, passez par la Ville montante Heliord et rejoignez Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Après les scènes habituelles, allez au marché situé à droite et achetez de nouveaux objets. Ensuite, allez à l'auberge, sauvegardez la partie et reposez-vous. Dès que vous êtes réveillé, sortez vers la cour puis quittez la ville par l'ouest.

Avancez au nord-ouest et passez près de la forêt de Keiv Moc. Traversez un pont à droite et suivez le chemin vers le nord jusqu'à ce que vous atteigniez le Manoir de la corruption.

Troisième partie

Le manoir de la corruption

Après la scène, affrontez les ennemis, avancez vers le nord et entrez dans le manoir. Dès votre entrée, vous devez affronter d'autres ennemis et les éliminer.

Ensuite, repérez le coffre se trouvant à gauche de l'entrée et récupérez les 7000 Galds qu'il contient. Avancez près de la fenêtre (au nord), fouillez maintenant les boîtes et récupérez une Gelée de citron. Examinez aussi l'armure sur la droite et prenez les Plates gothiques.

A présent, avancez dans le couloir de droite et entrez dans la première pièce. Examinez les armes qui sont à droite, prenez le Gardien sinistre et sortez.

Continuez à droite, éliminez les ennemis et accédez à un nouveau dortoir. Entrez dans la première pièce à droite, prenez la Gelée d'orange dans le coffre près du lit et sortez. Entrez dans la seconde pièce, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et sortez. Ensuite, ignorez la troisième pièce de droite et entrez dans la quatrième chambre au fond. Examinez les bouteilles en haut à gauche et la bibliothèque à droite et récupérez respectivement une Fiole sacrée et une Fiole de panacée. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'étage supérieur.

Examinez les tonneaux à gauche des escaliers, prenez un Plastron gothique et continuez à droite. Sauvegardez, récupérez le Bâton à rubis dans le coffre et examinez la plante qui se trouve à proximité.

Ignorez la première pièce du corridor et poursuivez à droite. Lorsque vous arrivez au dortoir, entrez dans la première pièce à droite. Examinez les armes à gauche, prenez une Hache cramoisie et sortez.

Entrez dans la seconde pièce, récupérez une Fiole de limite dans l'armoire et sortez. Entrez dans la troisième pièce, ramassez le Brise-pierre dans le coffre et sortez. A présent, entrez dans la dernière pièce au fond et combattez plusieurs ennemis après la scène. Enfin, quittez le manoir et retournez à Dahngrest.

Le repaire des guildes : Dahngrest

Après les scènes, entrez dans l'auberge, faites le plein d'objets et reposez-vous. Allez au centre ville puis sortez du PC de l'Union. Retrouvez Karol à gauche de la taverne Sagittaire et discutez avec lui. Ensuite, allez vers l'entrée et parlez avec Estelle. Dirigez-vous vers le pont et rejoignez Rita. Après les scènes cinématiques, rejoignez les membres du groupe sur le bateau et allez en direction du Mont Temza.

Passez par la ville de Yormgen, reposez-vous et sauvegardez. Ensuite, allez au nord et atteignez le mont Temza.

Mont Temza

Montez au sommet de la colline et récupérez une tente dans le coffre à gauche. Suivez le chemin descendant jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Descendez dans le cratère, suivez le chemin et prenez une sauce rouge et du safran dans les deux coffres. Revenez sur le chemin principal, prenez le premier chemin à droite et récupérez une Corne mortelle au fond.

Revenez de nouveau au chemin principal, prenez vers le nord et continuez jusqu'à l'entrée de la falaise. Ignorez le chemin de gauche, poursuivez et récupérez la Gelée de citron.

Après les scènes, prenez le Phénix cramoisi +1 dans le coffre et poursuivez en direction du nord. Examinez le chemin de droite, récupérez un Spécifique et un soda puis traversez le pont. Après la scène, sauvegardez la partie et allez au sud-ouest. Récupérez la Gelée mixte, allez à droite et prenez le Grand sceptre dans le coffre se trouvant derrière le poteau.

A présent, traversez le pont, allez en bas à droite et prenez un Arc transformable dans le coffre. Revenez sur vos pas, récupérez l'Aries dans le coffre se trouvant à côté des rochers et poursuivez au nord jusqu'à la zone suivante.

Suivez le chemin, ramassez un Bâton tribal dans le coffre puis arpentez le chemin de gauche. Battez le coffre monstre en chemin et obtenez 800 points XP, 20000 Galds ainsi qu'une Fiole de limite. Revenez sur vos pas, montez par le chemin de droite et récupérez la Lavande rouge qui se trouve dans le coffre. Sauvegardez votre partie et préparez votre équipe à un combat contre un boss. Placez Judith dans votre équipe puis poursuivez à gauche pour déclencher une scène.

Boss : Nan et Tyson
Tyson est un adversaire très coriace et puissant. Faites attention à ses attaques et esquivez-les. Lorsque Nan et Tyson effectuent des attaques terrestres et que leurs armes restent coincées au sol, frappez-les rapidement pour les assommer. Concentrez d'abord vos attaques sur Nan, tentez de préserver vos potions et jauges puis occupez-vous de Tyson. Utilisez des attaques Hors limites et les Artes explosifs dès que l'occasion se présente. Aussi, restez à l'affût des coups fatals et exécutez-les.
Répétez ces actions jusqu'à ce qu'ils soient battus.

Après les scènes, allez à gauche et prenez le contenu du coffre. Suivez le chemin qui passe par le tunnel, dégommez l'ennemi devant le coffre et récupérez un Manteau de plume. Ensuite, rebroussez chemin et allez au nord pour déclencher une scène.

Retournez sur le bateau, parlez à tous les membres de l'équipe et entrez dans la cabine. Examinez Judith pour faire avancer l'histoire et déclencher des scènes.

Désormais, vous pouvez voler grâce à l'Entelexia de compagnie. Par conséquent, survolez la région et allez aux Sables de Kogorh. Repérez le grand édifice de pierre au centre du désert et entrez.

Les sables de Kogorh : Le repaire de Phaeroh

Prenez la direction du nord jusqu'à ce que des scènes se déclenchent. Ensuite, quittez cet endroit et dirigez-vous vers la ville interdite des érudits : Aspio.

La ville interdite des érudits : Aspio

Allez au centre ville, trouvez Krytien au nord-ouest et discutez avec lui. Ensuite, rejoignez les autres personnages dans le domicile de Rita et reposez-vous. Puis, faites le plein d'objets chez le marchand et quittez Aspio.

Voyagez vers Nordopolica, rejoignez la carte du monde et dirigez-vous au sud-est pour atteindre la forêt d'Egothor.

La forêt d'Egothor

Après les scènes habituelles, repérez un coffre à droite et récupérez la Fiole de panacée. Avancez au nord jusqu'au croisement et prenez à gauche. Prenez le Fendoir de Gaia dans le coffre se trouvant derrière le monstre et poursuivez à droite pour déclencher une scène. Battez quelques gardes et quelques chevaliers évêques.

Ignorez le pont de droite et continuez à monter la colline. Récupérez un Casque en Mythril dans un coffre et traversez le pont qui se trouve à côté. Continuez à monter et combattez des gardes que vous rencontrez.

Après la scène, retournez au pont que vous aviez ignoré et traversez-le. Allez au nord, récupérez une Fiole de limite et un Fouet de reine dans les deux coffres et entrez dans la grotte qui se trouve à droite. Suivez le chemin de gauche jusqu'à la fin et récupérez 3000 Galds.

A présent, prenez le chemin du nord-est et sauvegardez votre progression. Allez à droite et avancez jusqu'au croisement. Suivez la voie du nord et atteignez les deux coffres. L'un des deux coffres s'avère un monstre. Par conséquent, battez-le pour gagner 9000 Galds et prenez une Turquoise dans le second coffre.

Ensuite, revenez au croisement et avancez au sud jusqu'au nouvel embranchement. Prenez d'abord à gauche, récupérer un Diadème en Mythril et revenez sur vos pas. Prenez maintenant à gauche et utilisez une Fiole sacrée pour éviter le monstre. Continuez au sud, récupérez des Bottes en Mythril et poursuivez jusqu'à la prochaine zone.

Allez en haut de la colline (à gaucheà et prenez la sauce dans le coffre. Continuez à gauche, obtenez l'Equipement Guerrier Hyperactif et allez au sud-est. Suivez le chemin vers l'Est, éliminez les deux ennemis, récupérez le safran rouge et la lavande puis rebroussez chemin jusqu'au point de sauvegarde.

A présent, suivez le chemin du nord, dégommez les ennemis que vous rencontrez et récupérez une Gelée mixte dans un coffre. Avancez jusqu'à ce que vous rejoigniez les chevaliers et regardez les scènes cinématiques.

Le foyer des Krytiens : Myorzo

Après les scènes cinématiques, montez les marches et récupérez une barrière près des débris. Entrez par la grande porte et accédez ainsi la ville. Allez d'abord à droite, repérez le cône de glace et examinez-le pour découvrir le Chef miracle. Apprenez la recette du ragoût à la crème puis allez voir le marchand (à droite). Ensuite, allez à la maison de l'ancien (celle avec le toit rouge) et entrez.

Après les scènes, examinez les deux côtés de l'écran et récupérez un soda et un Spécifique. Sortez de la maison, entrez dans la maison avoisinante et reposez-vous. Après une autre scène, sauvegardez votre partie et sortez par la grande porte.

Parlez avec les citoyens de Myorzo et discutez de nouveau avec l'ancien dans sa demeure. Enfin, quittez la ville et retournez à Yormgen.

La ville de l'intérieur : Yormgen

Rejoignez la ville de Yormgen pour déclencher des scènes qui permettent de continuer l'histoire. Ensuite, volez en direction de la forêt d'Egothor et atteignez le sanctuaire de Baction.

Le sanctuaire oublié : Baction

Après la scène, allez à gauche de l'entrée et récupérez une Gelée d'ananas ainsi qu'une Fiole vitale, derrière le buisson. Ensuite, entrez dans le sanctuaire et éliminez les gardes. Récupérez une Fiole maudite dans le coffre situé en bas à gauche et une Gelée de citron dans le coffre situé au nord.
Prenez l'échelle et entrez dans la pièce de gauche. Pour ne pas vous perdre dans ce Sanctuaire, Judith suggère de faire une carte. Voici comment sortir de ce labyrinthe.

A partir de votre point de départ, prenez les marches vers le nord et poursuivez jusqu'à la deuxième pièce. Prenez une Etoile scintillante dans le coffre et revenez au point de départ. Partez maintenant à gauche et atteignez la troisième pièce qui comprend deux escaliers. Partez d'abord à gauche jusqu'à la dernière pièce, récupérez une Fiole panacée et une Fiole sacrée puis revenez à l'embranchement.
Partez maintenant vers le nord, effectuez une sauvegarde en chemin et rejoignez la pièce suivante. Ignorez les marches qui sont à gauche et continuez en direction du nord. Récupérez une Fiole de limite dans le coin nord-est de la pièce et prenez la sortie au nord-ouest.

Dans cette seconde zone, partez d'abord au sud, récupérez les 8000 Galds du coffre et revenez en arrière. Partez à gauche, récupérez une Cape de vent dans la seconde pièce et cinq loupes magiques dans la pièce suivante. Poursuivez vers la grande pièce suivante, sauvegardez votre partie et continuez vers le sud. Partez ensuite à l'Est et atteignez une pièce avec deux escaliers. Allez d'abord au nord, récupérez une Gelée loterie à gauche et un Kylin à droite et revenez. Partez à droite, traversez la pièce suivante et atteignez une autre pièce avec deux escaliers. Partez en premier lieu à droite, allez jusqu'à la dernière pièce par le nord et prenez une Fiole de limite dans le coffre.

Rebroussez chemin vers la pièce avec les deux escaliers et prenez les marches de gauche. Continuez à gauche puis en haut jusqu'à la quatrième pièce, prenez un Manteau de sirène et atteignez la pièce suivante (à droite). Partez en

premier lieu au nord, prenez une Plate de Myhril puis revenez et poursuivez à droite. Récupérez une Gelée mixte dans un coffre à gauche, montez les marches et trouvez la sortie au nord-ouest.

Après la scène, vous vous retrouvez au premier niveau. Prenez un Fendoir Masakari dans le coffre en bas, suivez le chemin à gauche et prenez la sortie au nord-ouest.

Enfin, partez vers le nord et sauvegardez votre progression. Entrez dans la pièce suivante, récupérez une Fiole panacée, une Gelée de citron, 6000 Galds et un bracelet de Sion dans les coffres. Ensuite, passez à la pièce suivante pour affronter le boss.

Boss : Schwann
Schwann est un combattant très puissant. Il utilise plusieurs attaques physiques et magiques. Faites très attention à son Arte mystique et essayez à tout prix de l'éviter. Utilisez des potions de soin si vos points vitaux sont faibles. Lorsqu'il termine son attaque mystique, il est essoufflé pendant quelques secondes. A ce moment là, utilisez des Artes à longue distances ou des attaques de hors limite et infligez-lui un max de dégâts. Vérifiez constamment la jauge des PV et soyez rapide. Après le combat, retrouvez Ba'ul, dirigez-vous à l'ouest de Zaphias et atteignez Heracles.

La forteresse mobile : Heracles

Après les scènes cinématiques, entrez dans le menu et placez Raven dans votre équipe. Suivez le chemin de gauche, descendez les escaliers de gauche puis prenez une Fiole vitale dans le coffre. Descendez de nouveau les marches, prenez une Fiole de limite dans le coffre en bas, à droite, puis entrez par la porte de gauche.

Avancez vers le nord pour déclencher une scène puis tirez sur la porte de gauche et entrez. Trouvez une Fiole sacrée dans le coffre, récupérez une Armure Reflex dans le casier en haut à gauche et sortez. Poursuivez à gauche et entrez dans la pièce suivante. Ramassez une Gelée mixte et un Symbole miracle dans le coin supérieur droit.

A présent, descendez les escaliers et prenez l'échelle pour atteindre une Gelée de citron. Remontez, allez à gauche et approchez-vous du panneau de contrôle. Activez-le, descendez via l'échelle et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre.

Allez à droite et prenez l'ascenseur. Suivez le chemin de droite jusqu'à l'autre côté de la forteresse. Ramassez la Fiole de panacée à droite, remontez en haut et récupérez un soda sur la gauche. Atteignez la porte au nord-est, avancez le long du chemin et sortez par la gauche.

Lorsque vous arrivez dans la grande salle des barrières, vous allez devoir détruire ces dernières pour atteindre la salle de contrôle. D'abord, détruisez le Blastia jaune en bas et faites ainsi disparaître la barrière jaune. Ensuite, montez au nord et tirez sur l'obstacle en métal se trouvant à gauche avant d'aller à droite. Poussez la caisse à gauche et revenez à la salle précédente. Continuez à pousser la caisse vers la gauche jusqu'à ce qu'elle tombe sur le Blastia violet.

Maintenant, descendez par l'échelle située près des escaliers et montez sur la première plateforme. Récupérez un Marteau de portier et avancez au jusqu'au fond de la passerelle. Mettez-vous devant les caisses et tirez pour les faire tomber sur le Blastia.

Ensuite, descendez de la plateforme et allez à gauche. Descendez à l'échelle, visez les caisses et faites-les tomber sur le Blastia blanc. Rejoignez la passerelle qui vient d'être débarrassée de sa barrière et éliminez le chevalier se trouvant devant le panneau de commande. Actionnez le panneau et retournez à l'endroit où vous aviez détruit le Blastia blanc. Descendez à l'échelle pour atteindre le panneau et choisissez de faire monter la plateforme en haut. Remontez les échelles jusqu'à la caisse, tirez et détruisez le dernier Blastia.

Maintenant, traversez la passerelle et atteignez le point de sauvegarde. Placez Karol dans votre équipe, vérifiez les équipements et sauvegardez avant de passer la porte.

Boss : Zagi
Vous devez avoir au minimum un niveau de 45 pour espérer gagner ce combat. Soyez rapide et utilisez des attaques

Hors limites. Enchainez avec de longs combos et exécutez une Artes mystique. Lorsque Zagi s'arrête et s'asperge de parfum, bloquez ses attaques et ordonnez à Karol de lancez son Arte " Fracas de récupération ". Par la suite, reprenez les hostilités et attaques-le jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après les scènes, sortez de la salle et sauvegardez à nouveau. Descendez par l'échelle qui se trouve près des escaliers puis prenez celle au sud et sortez. Maintenant que vous êtes près du grand ascenseur, prenez-le et atteignez la salle des machines.

Allez d'abord à gauche, entrez dans la pièce et prenez une Fiole maudite. Descendez les escaliers et entrez dans une nouvelle pièce, à droite. Fouillez la grosse caisse en haut à droite, ramassez le Fouet en rose et descendez pour déclencher une scène. Récupérez le Spécifique dans le coffre et sauvegardez. Approchez-vous de la grande porte à droite, récupérez la tente dans le coffre et entrez. Approchez-vous du coffre se trouvant derrière les débris au nord et battez-le. Détruisez les planches à droite, examinez les poutres en métal et ramassez le Vagabond pour Repede.

Entrez dans la salle des machines, prenez une Gelée de citron dans le coffre à gauche et une Gelée d'ananas dans celuide à droite. Affrontez les ennemis que vous apercevez et atteignez le Blastia central pour déclencher une nouvelle scène.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au grand ascenseur et allez vers la droite. Suivez le chemin jusqu'à la sortie sud et regardez les scènes.

La ville portuaire : Capua Nor

Une fois que les scènes cinématiques sont achevées, sauvegardez et sortez de l'auberge. Ensuite, patrouillez dans les rues et discutez avec les habitants de la ville. Achetez de nouveaux objets dans la boutique, revenez à l'auberge et discutez avec toutes les personnes présentes. Sauvegardez, quittez la ville et prenez la direction de la mer de glace.

Allez vers la colline d'Ehmead et continuez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la mer de glace et continuez jusqu'aux glaciers de Zopheir.

Les glaciers de Zopheir

Lorsque vous rejoignez les glaciers, allez d'abord en haut à gauche et récupérez un Tabar. Continuez au nord, prenez une Fiole de panacée à gauche puis poursuivez vers le nord. Récupérez une Gelée mixte et continuez à avancer. Après la scène, revenez sur vos pas et prenez le chemin de droite. Récupérez une Gelée de citron dans le coffre et avancez jusqu'au croisement. Prenez le chemin du nord, ramassez une Fiole de limite et continuez pour déclencher une scène. Allez au sud, récupérez une Gelée d'ananas puis revenez et prenez le chemin de droite. Lorsque vous arrivez au nouvel embranchement, suivez le chemin du nord et récupérez l'arme Hades en chemin.

Continuez toujours vers le nord, ouvrez deux nouveaux coffres et ramassez une Fiole de guérison et un Faucon à aiguilles. Une fois que le chemin est détruit, revenez au croisement et suivez-le vers la droite. Avancez, prenez la Fiole vitale dans le coffre qui est au sud puis rejoignez le point de sauvegarde. Allez d'abord au sud, récupérez un Plastron de diamant dans le coffre et retournez au point de sauvegarde. Sauvegardez la partie, approchez-vous du cristal et préparez-vous à combattre le boss après la scène.

Boss : Baitojoh
Vous commencez le combat seul avec Karol. Dans cette phase, essayez d'éviter les attaques ennemies ou bloquez-les. Après quelques coups, le combat est interrompu et quelques scènes se déclenchent. Lorsque le combat reprend, effectuez des attaques puissantes et utilisez les Artes de feu.
Attendez que Baitojoh plonge dans la glace et attaquez son aileron. Effectuez cette attaque plusieurs fois pour lui infliger d'importants dégâts et réussir ainsi la mission secrète. Poursuivez les attaques, soignez vos blessures grâce à des potions et achevez ainsi ce boss.

Après la scène, sauvegardez votre partie à nouveau, allez à droite et ouvrez les huit coffres. Ensuite, prenez le chemin qui descend à droite et empruntez la sortie. De nouveau sur la carte du monde, suivez le chemin pour arriver dans les

plaines et rejoignez Halure.

Maintenant, entrez dans la ville des fleurs : Halure et entrez dans l'auberge pour faire avancer le scénario. Allez dans la maison du maire, retournez à l'auberge, quittez la ville et rendez-vous au bois de Quoï. Allez vers la clairière, sortez des bois et partez vers Zaphias.

Quatrième partie

La capitale impériale : Zaphias

Rejoignez simplement le quartier royal. Dirigez vous vers la gauche et approchez vous de la porte pour déclencher une scène. Karol va ouvrir la porte, vous permettant de vous introduire dans le château.

Le château de Zaphias

Dès que vous entrez, prenez le chemin de droite et continuez au nord jusqu'au réfectoire qui est à droite.

Entrez et avancez à droite jusqu'au curry puis faites le plein d'objets dans le magasin se trouvant en haut à gauche. Sortez du réfectoire, prenez vers le sud puis à gauche et atteignez la cour intérieure. Allez au nord jusqu'à la salle, prenez les escaliers et rejoignez la salle du trône (au nord). Avancez pour déclencher une scène puis récupérez un Bracelet spirituel dans le coffre de gauche et une Cape de l'Ancien dans celui de droite. Ensuite, examinez le trône et ramassez une Marque mystique.

A présent, vous devez activer les quatre statues d'anges dans un ordre précis pour révéler le passage secret qui est derrière le trône. Revenez au niveau du point de sauvegarde et prenez la porte de droite, au niveau du balcon. Entrez ensuite par la porte au nord et repérez la première statue. Récupérez le contenu des deux coffres et revenez au hall de l'entrée.

Prenez la porte de gauche, avancez à gauche jusqu'à la statue de la déesse et poursuivez à gauche. Avancez au bout du couloir et atteignez ainsi la statue du fond.

Ensuite, retournez au point de sauvegarde et prenez la porte de gauche puis celle au nord. Avancez jusqu'à la statue, activez-la puis récupérez le contenu des deux coffres.

Enfin, allez à la prison, ignorez les cellules et prenez la porte qui mène vers le haut. Activez la quatrième statue et retournez vers la grande porte. Ouvrez-la grâce à l'Anneau du sorcier puis sauvegardez la partie et entrez.

Boss : Estellise
Le combat contre Estelle n'est pas difficile. Effectuez de longs combos, des attaques Hors limite et lancez des Artes explosifs jusqu'à ce qu'elle soit réduite à néant. Après la scène, un autre combat en un-contre-un se déclenche entre Yuri et Estelle. Utilisez les souvenirs maternels d'Estellise contre elle. Répétez les mêmes attaques, utilisez les soins et les Artes pour la battre.

Zaude

Une fois que vous reprenez le contrôle de Yuri, allez dans l'eau et dirigez-vous vers le point de sauvegarde. Sauvegardez, repérez une grille et entrez.

Une fois à l'intérieur, descendez les escaliers, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Vous arriverez dans une salle avec plusieurs coffres. Récupérez une Fiole de limite, une Robe éclaboussure, une Gelée spéciale, un Orbe de Zaude, une Fiole vitale, un Manteau de lune, une Fiole de panacée, 15 000 Galds et 20 000 Galds.

Par la suite, revenez au croisement et allez au Nord. Placez l'orbe de Zaude sur le socle et utilisez l'anneau sorcier puis faites monter le niveau de l'eau. Utilisez l'Orbe rose au nord si vous voulez baisser le niveau d'eau. Nagez vers l'ouest et

montez sur la plateforme en ruine. Continuez à gauche, récupérez la Gelée d'ananas puis prenez la porte de droite. Depuis cette nouvelle salle, prenez le chemin de droite et sortez par la droite pour prendre la Gelée de citron. Revenez dans la pièce précédente, plongez et nagez vers le fond de la pièce. Récupérez l'Arme Dunamis, donnez-la à Judith puis revenez à nouveau dans la pièce principale.

A présent, accédez à la plateforme qui se trouve à gauche de l'Orbe rose, prenez les escaliers et allez dans la pièce suivante. Prenez à droite pour ramasser une Protection Rare puis allez de l'autre côté et ramassez une Armure Rare dans le coffre. Entrez par la porte qui se trouve en bas, avancez dans le corridor et rejoignez le point de sauvegarde. Vérifiez votre équipement, sauvegardez la partie et poursuivez pour affronter un boss.

Boss : Yeager
Utilisez l'Arte Champ de Destruction de Yuri lorsque Yeager déclenche son attaque Hors limite. Déclenchez également une attaque Hors limite et acharnez-vous sur lui pour détruire sa garde. Une fois que cette sa garde est brisée, incarnez Raven et utilisez l'Arte même opération. N'hésitez pas à utiliser les soins et les potions si vous êtes blessé.

Une fois que Yeager est battu, retournez au point de sauvegarde et sauvegardez. Ensuite, accédez à la pièce suivante et dégommez le monstre. Utilisez les attaques qui mettent l'adversaire à terre, effectuez des attaques Hors limite et achevez-le. Ensuite, repérez les trois coffres et récupérez un Shiden pour Yuri, un Mjolnir pour Karol et une Baguette pour Estelle. Montez les escaliers et prenez la porte de droite. Montez les escaliers, repérez un piédestal en marbre et déplacez-le.
Vous pouvez apercevoir dans l'eau un piédestal (là où le bord est cassé). Poussez le piédestal que vous venez de faire tomber à gauche de celui qui est dans l'eau de manière à ce qu'ils soient l'un à côté de l'autre. Tirez sur l'Orbe bleu avec l'anneau et traversez le petit pont créé par les deux piédestaux.

Avant de tirer sur l'Orbe rose, mettez-vous à sa gauche pour vous retrouver devant la porte d'en haut.

Allez tout à gauche, vous vous retrouvez au-dessus de la salle de Poseidon et vous pouvez voir la porte scellée. Repérez également le socle dans lequel visiblement, on peut mettre quelque chose. Continuez sur la gauche pour vous retrouver dans une nouvelle salle. Descendez d'abord au niveau inférieur. Attrapez le piédestal qui est en bas, à gauche, et poussez-le à droite puis dans l'eau. Attrapez le piédestal avec l'Orbe bleu et déplacez-le à gauche de façon à pouvoir tirer sur l'Orbe bleu lorsque vous montez dessus.

Montez sur le piédestal et tirez sur l'Orbe bleu. Accédez à la plateforme centrale, récupérez l'Orbe rouge et la Gelée de citron dans les coffres puis tirez sur l'Orbe pour détruire la porte. Sortez par la porte de droite, placez l'Orbe rouge sur la statue et tirez dessus.

Maintenant, revenez à la salle où vous aviez trouvé l'Orbe rouge et descendez. Poussez le piédestal de droite dans l'eau, traversez, récupérez la Gelée mixte et le charme du monde dans le coffre. Entrez par la porte de droite et montez par la porte enfin ouverte.

Dans cette nouvelle pièce, récupérez le contenu des coffres qui sont en haut à gauche et à droite. Passez la porte, affrontez quelques gardes puis sauvegardez. Après une longue scène, préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Alexei
Dans ce combat, utilisez les Artes explosifs et les attaques Hors limite. Attendez que le boss lance son Arte mystique et profitez de la pause qu'il effectue pour l'attaquer plusieurs fois de suite. Relevez-vous rapidement et enchaînez avec les Artes " Loup fantôme ".

Après la scène cinématique, sortez de la chambre et allez au quartier public. Discutez avec Judith près des bancs puis retrouvez Ba'ul pour aller chercher les autres membres de l'équipe. Allez vers Aspio pour retrouver Rita chez elle puis partez à Dahngrest pour retrouver Karol et Raven. Allez ensuite au Quartier Général de l'Union.

Visitez Nordopolica et affrontez les ennemis qui attaquent la ville. Effectuez des combos et des Artes pour les éliminer rapidement. Maintenant, allez à Aspio et rendez-vous au centre ville. Après la scène, dormez à l'auberge deux ou trois fois et essayez de descendre les escaliers jusqu'à la sortie.

Dirigez-vous vers Dahngrest, dormez à l'auberge jusqu'à ce que vous voyez une scène avec Raven près du pont. Ensuite, allez à Mont Myorzo et entrez dans la maison de l'Ancien. Après la discussion, allez au Nid de Phaeroh puis partez vers les Terres Cristallines d'Erealumen.

Les Terres Cristallines d'Erealumen

Dès que vous entrez, allez tout de suite sur la droite et prenez une Fiole de limite. Revenez su vos pas et continuez vers le nord. Brisez les cristaux à gauche avec l'Anneau du sorcier et libérez une Sephira dans un coffre.

Continuez tout droit, brisez des cristaux pour trouver une Gelée mixte et brisez le grand cristal pour libérer un monstre. Une fois que vous arrivez au bord de la rivière, brisez le grand cristal pour créer un pont. Prenez le Talisman d'étourdissement dans le coffre en haut, puis traversez le pont. En allant vers le haut, tuez un autre monstre pris dans les cristaux. Tuez-le, récupérez une Protection Rare et un Chapeau de cow boy dans les coffres qui sont derrière lui. Prenez le chemin qui part vers le Sud Est et vous tomberez sur Nan inconsciente.

Après la scène, sauvegardez et prenez d'abord la route du Sud. Prenez l'Epée Highlander pour Yuri puis dirigez vous vers l'Est. Tuez le monstre dans le cristal et récupérez le Vengeur Sombre pour Estelle, derrière lui. Maintenant, allez au Nord et avancez jusqu'au croisement. Continuez tout droit, brisez les cristaux et éliminez le coffre monstre pour gagner 25 000 Galds.

Revenez en arrière et prenez le chemin qui part vers l'Est. Récupérez deux Gelées de citron et deux Gelées d'ananas dans les coffres. Au prochain croisement, allez d'abord au Nord, sauvegardez et revenez sur vos pas. Partez à droite, brisez le cristal et obtenez l'arme Longinus de Judith et un Orochi +1 pour Repede. Retournez au passage Sud-est et vous vous retrouverez dans un long corridor qui mène jusqu'à une clairière avec plusieurs chemins. Allez au Nord, brisez le cristal pour créer un pont et dégommez le monstre.

Revenez au niveau du point de sauvegarde, prenez trois Fioles vitales dans le coffre et continuez tout droit.

Boss : Gusios
Utilisez vos meilleures attaques Hors limite, les Artes explosifs et réalisez la mission secrète. Attendez qu'il se dresse sur ses pattes arrière et effectuez une attaque Croc Brillant pour le faire tomber sur le côté. Utilisez ensuite les Artes pour le toucher.

Maintenant, revenez à l'entrée et partez pour la Dépression Relewiese.

La Dépression Relewiese

La Dépression Relewiese se trouve à l'extrême Sud-est de la Carte. Descendez jusqu'à la première plateforme et éliminez le coffre qui s'avère être un monstre. Donnez le Bâton Fort à Judith, poursuivez la descente et rejoignez le croisement. D'abord, allez vers l'Est et suivez le chemin qui descend. Prenez une Larme de Bahamut pour Yuri et revenez en arrière pour prendre, cette fois, le chemin de l'Ouest. Ramassez le coffre avec une Fiole vitale puis celui qui contient une Protection de Dragon. A l'embranchement, prenez le chemin qui mène en haut, en premier, et passez sous un pont. Récupérez un Manteau de héros puis empruntez le chemin ascendant et ramassez le Diadème Krytien.

Revenez au premier croisement, prenez le chemin descendant et atteignez un autre croisement. Allez d'abord en haut, trouvez un Arc Lance Mort et donnez-le à Raven. Revenez sur vos pas, suivez le chemin qui descend et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre.
Avancez jusqu'au croisement et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au coffre contenant une Alexandrite et rebroussez chemin. Prenez à gauche pour déclencher une scène puis sauvegardez et attrapez le Fendoir Sonique pour Repede. Allez à droite, passez sous un pont et suivez le petit chemin montant. Affrontez le monstre-coffre, prenez une Armure de dragon à droite et une baguette stellaire au sud.

Ensuite, suivez le chemin menant à l'Est et prenez la Gelée mixte, la Gelée de pomme et la Gelée d'orange dans les coffres. Descendez vers la gauche jusqu'à un nouveau point de sauvegarde et sauvegardez.

Boss : Dragon Khroma
Ce dragon s'élève dans les airs et retombe brutalement sur le sol. Ignorez ce qu'elle fait dans les airs et attendez qu'elle atterrisse. A ce moment là, vous disposez de quelques secondes pour lui foncer dessus et l'assommer. Utilisez la Frappe Loup Azurée de Yuri pour l'assommer. Bloquez ou esquivez son attaque cyclone et utilisez les soins.

Après le combat, avancez dans la caverne jusqu'au fond et récupérez les 40 000 Galds dans le coffre. Revenez au point de sauvegarde du canyon, sauvegardez puis sortez du donjon. Retournez dans la caverne de Khroma et ressortez.

Une scène dans laquelle vous voyez la tour Tarqaron sortir des entrailles de la terre se déclenche.
Retournez à Zaphias, dirigez-vous vers le château. Volez vers le Sud de Zaphias jusqu'au grand nuage de poussière (à l'est).

Après la scène, joignez-vous à Flynn pour affronter une série de monstres puis utilisez le pouvoir de Vesperia n°1.
Après ces évènements, rendez-vous à Dahngrest et à Nordopolica pour parler aux dirigeants. Sauvegardez et sortez.

Aurnion

Après la scène, allez tout à droite près de la boutique et examinez l'espèce d'épouvantail. Apprenez la recette de la crêpe, inspectez les placards de l'auberge et ramassez un soda et un Spécifique. Sauvegardez, allez parler à Flynn au centre de la ville puis près de l'entrée. Préparez-vous, vous allez devoir affronter Flynn.

Boss : Flynn
la mission secrète consiste à laisser Flynn utiliser ses 12 Artes. Pour que Flynn utilise son Arte mystique, Yuri devra utiliser le sien. Restez vigilant et utilisez des attaques Hors limite pour lui infliger d'importants dégâts. Voici la liste des Artes de Flynn qu'il devra utiliser : Bête, Champ Gardien, Croc de Démon, Lance Sacrée, Chaos Démoniaque, Croc de Dragon Radiant (AM), Cercle Démoniaque, Vague Sonique, Nuée de Dragon, Pluie d'épées : Alpha, Premiers Soins et Lame de Tigre.

Après le combat, entrez dans le Quartier Général d'Aurnion et regardez dans les armoires de chaque côté pour récupérer un livre concernant la quête "Docteur Miska" de Rita. Regardez aussi sur la table qui se trouve entre les lits et récupérez trois Fioles limite. Reposez-vous à l'auberge et regardez les scènes cinématiques.

L'Ancienne Tour : Tarqaron

Volez en direction de la tour grâce à Ba'ul et entrez dans Tarqaron. Après une courte scène, explorez les lieux. Dans la première salle, vous trouverez à l'extrême droite un coffre avec trois Fioles maudites et à gauche trois Fioles sacrées. Passez la porte qui est en haut de la salle pour vous retrouver dans le labyrinthe des souvenirs.
Il existe plusieurs chemins.

Montez les escaliers qui sont à gauche, accédez à l'écran suivant et prenez le contenu du coffre qui est sur votre droite. Descendez les marches qui sont à gauche, éliminez les monstres et prenez l'Emblème de Terra dans le coffre. Revenez à la salle principale, traversez le pont qui se trouve à droite et atteignez l'écran suivant. Allez complètement à droite, descendez les escaliers et prenez une Fiole limite dans le coffre.

Ensuite, montez les escaliers et trouvez un coffre contenant une Chaîne Sacrée sur la prochaine plateforme. Continuez à monter les escaliers jusqu'à atteindre l'écran suivant. Prenez le chemin qui part sur la gauche et prenez le Croisé 13 dans le coffre. Suivez ensuite le chemin qui descend vers la droite. En bas des escaliers, vous trouverez un coffre contenant un soda, prenez-le. Allez un peu sur la gauche et atteignez un croisement. Prenez le chemin du haut pour récupérer un Masque de ninja. Revenez, prenez le chemin de gauche pour récupérer trois Fioles vitales puis prenez le dernier chemin pour continuer.

Descendez les escaliers et récupérez la Fiole vitale dans le coffre de gauche. Entrez dans la salle suivante et récupérez un Spécifique, juste à droite. Au fond à gauche, récupérez un Ruban Magique.

À présent, traversez le Pont de lumière et allez en haut des escaliers pour changer d'écran. Allez vers la gauche,

trouvez un coffre contenant une arme Gungnir et donnez-la à Judith. Ouvrez un autre coffre sur la droite et prenez une Gelée miracle. Avancez un peu à droite, prenez une Gelée miracle et allez au sud. Montez les marches, récupérez une Fiole limite et prenez la sortie à droite du coffre.

Montez les escaliers jusqu'à apercevoir un coffre (tout en haut) puis prenez trois Fioles de sirop et trois Fioles de nectar. Continuez à monter et rejoignez une sorte de ville. Brisez les morceaux de glace, prenez le premier passage à droite et allez vers le haut. Prenez une Fiole de limite et une Cotte runique, au sud.

Montez les escaliers qui étaient cachés derrière la glace que vous venez de briser et atteignez une cour. Allez vers le nord, récoltez un Spécifique et un soda sur la droite puis dirigez-vous vers l'ouest. Ensuite, traversez un pont et rejoignez la prochaine zone.

Lorsque vous arrivez près d'une sorte de château, montez les premières marches (à gauche) avant de prendre d'autres escaliers sur la gauche. Récupérez une Fiole de limite dans le coffre, redescendez et prenez les escaliers qui sont à droite. Montez les marches à nouveau, trouvez un coffre avec trois Gelées de citron et continuez à monter. Repérez un autre coffre sur une petite plateforme à gauche, avant le sommet, et prenez l'arme " Principe de Guerrier " pour Repede.

Dès que vous atteignez le sommet, prenez la porte qui vous emmènera dans une salle circulaire entourée de lumière. Entrez dans l'arène par la gauche, utilisez l'Anneau du sorcier et faites bouger les quatre boules en argent qui sont dans le trou central. Récupérez une Gelée miracle, des bottes rares et une Fiole vitale puis empruntez le passage qui vient de s'ouvrir à droite.
Sauvegardez votre partie en arrivant dans cette zone. Prenez la Fiole de limite dans le coffre qui est devant vous et continuez à monter les escaliers (à gauche). Repérez un coffre sur une plateforme, à gauche, et prenez la Gelée spéciale qu'il contient. Montez deux étages, prenez un Ruban élémental et passez la porte située en haut à gauche.

Boss : Zagi
Durant ce combat, attendez que Zagi lance son attaque " Fléau de Blastia " et esquivez avant de lui foncer dessus au moment où il récupère. Utilisez des attaques de longue portée comme Tempête Azurée et effectuez des longs combos avant de lancer votre Arte mystique.

Après le combat, allez vers la plate forme supérieure (à gauche) et récupérez un Anneau Effecti. Ensuite, montez les escaliers, prenez une Fiole de limite et sortez.

Vous vous retrouverez encore dans une zone d'escaliers. Repérez un coffre juste à droite de la sortie, prenez l'arme Caladbolg et donnez-la à Yuri. Descendez les marches, allez à droite et prenez de nouveaux escaliers. Une fois au sommet, trouvez un coffre sur la gauche, récupérez un Bâton d'Energie et donnez-le à Estelle. Enfin, prenez la porte qui est en haut et rejoignez la prochaine zone.

Dès que vous arrivez à destination, prenez le contenu des trois coffres qui sont à droite. Repérez un Blastia, tirez dessus et révélez ainsi un nouveau passage. Empruntez-le, avancez jusqu'au coffre et ramassez les cinq Fioles de panacée. Continuez sur la droite et tirez sur le Blastia. Récupérez le Gilet runique dans le coffre avant de shooter le Blastia qui se trouve derrière.
Revenez en arrière, partez un peu sur la gauche et tirez sur le Blastia. Ensuite, prenez une Gelée spéciale dans le coffre se trouvant juste à gauche.

Revenez au point de départ et prenez à gauche. Continuez sur la gauche jusqu'au Blastia et tirez. Continuez à gauche jusqu'à un coffre contenant une autre Fiole limite. Tirez sur le Blastia qui se trouve derrière le coffre puis prenez le chemin qui monte légèrement vers la gauche. Tirez sur le nouveau Blastia, prenez trois Gelées miracle dans le coffre puis allez sur la droite. Tirez sur le Blastia, revenez en arrière et attaquez le Blastia qui se trouve en face. Continuez votre chemin vers le nord et suivez le chemin qui s'est ouvert sur la droite. Poursuivez jusqu'au prochain Blastia, activez-le et ouvrez le coffre qui renfermant la Robe d'Impératrice. Accédez au chemin central et allez vers les deux téléporteurs puis activez les deux Blastias. Montez les escaliers qui viennent de s'ouvrir jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et rebroussez chemin pour déclencher une scène.

Ensuite, reprenez les escaliers, continuez à remonter vers le sommet et préparez-vous à affronter le dernier boss.

Boss final : Duke
Il est temps pour vous de mettre en évidence tout ce que vous aviez appris durant votre quête. Utilisez toutes les attaques possibles, effectuez de longs combos et lancez les Artes mystiques. Mémorisez les différents impacts des attaques que Duke effectue et esquivez en conséquence.

Ce combat se divise en trois phases. Dans chaque phase, Duke devient de plus en plus puissant. Donc, haussez également votre niveau et infligez-lui des dégâts importants. Utilisez votre loupe magique et détruisez la deuxième forme de Duke avec votre Arte Mystique. Ceci vous facilitera la suite du combat. Continuez à l'attaquer, utilisez des soins et des potions à chaque fois que vous en ressentez le besoin jusqu'à ce que le Duke soit battu et que le jeu s'achève. Félicitations, vous avez complété Tales of Vesperia !

SUCCÈS

Succès Secret : Eurêka ! +10 G

- Vous avez employé la synthèse pour créer de nouveaux équipements et objets. Continuez !

Succès Secret : Frappe Fatale +20 G

- Vous avez réussi une Frappe Fatale pour la 1ère fois ! Maitrisez-la pour avoir l'avantage au combat.

Succès Secret : Débutant au gros gibier +20 G

- Les monstres Giganto sont... particuliers. Grands. Forts. Méchants. Amusez vous bien !

Le coup qui continue à frapper +20 G

- Poursuivez ce combo encore et encore !

Trop de temps libre +20 G

- De la patience. Des heures et des heures de patience.

Vers des lieux inconnus +10 G

- Le voyage de 100.000 km commence par un simple pas.

Grands combats +10 G

- Mille ennemis eliminés. Même les Lames Chasseresses ne peuvent en dire autant !

Jackpot +10 G

- Vos gains ont fait sauter la banque. La sécurité aimerait vous dire un mot...

Succès Secret : Génie +10 G

- Eh, vous avez bien répondu à chaque question ! Vous êtes vraiment fan des Tales. Merci.

Tirelire +10 G

- Economisez plus de Gald. Plus. Sérieusement, beaucoup pus.

On m'appelle +30 G

- Réussissez les évènements secondaire pour obtenir des titres.

Etude de caractères +10 G

- Attention : Certains Saynètes ne sont disponibles que pendant une durée limitée.

Efforts payants +10 G

- Combattez jusqu'à ce que vous n'ayez plus besoin de combattre.

Plan de secours +10 G

- Il existe des points de sauvegarde partout dans le monde.

Succès Secret : Chasse au gros gibier +50 G

- Vous avez tué tout les monstres Giganto ! Rien de vous résiste ! Mais attention, le monde et grand.

Dingue de cartes +50 G

- Vous avez visité les endroits les plus reculés. Avez vous trouvé ce que vous cherchiez ?

Dingue de monstres +30 G

- N'oubliez pas d'utiliser une loupe magique ou deux. Ou plus.

Dingue d'objets +30 G

- Attention : certains objets ne peuvent être obtenue que par synthèse.

Savant fou +10 G

- Vous continuez à synthétiser... Vous devez connaître chaque recette par coeur.

Succès Secret : Challenger Novice +10 G

- Vous avez vaincu Barbos au Niveau 15 ou moins ! Incroyable ! Vous savez vous y prendre.

Succès Secret : Rapide +15 G

- Wouah, du calme ! Peut-on être plus rapide ? Prenez votre temps, il y a plein de choses à découvrir.

Succès Secret : Ahh, les souvenirs +30 G

- Vous avez triomphé du Labyrinthe des souvenirs. Vous avez aimé la surprise ?

Succès Secret : Membre de la Guilde des Lapins +10 G

- Vous avez obtenu le statue de membre de la guilde des lapins. Qui a besoin de COurage de Vesperiia.

Succès Secret : Aque-Blastia récupéré +100 G

- Vous avez repris à Barbos le noyau de la fontaine du quartier inférieur. Elle sera bientôt réparée.

Succès Secret : La fin des ambitions d'Alexei +150 G

- Vous avez mis fin aux ambitions d'Alexei. Mais l'Adephagos est toujours là. Le combat continue...

Succès Secret : Adephagos vaincu +200 G

- Vous avez vaincu l'Adephagos avec Duke ! Un monde nouveau est né. Un monde dans blastia.

Succès Secret : Mission Secrète 1 +5 G

- Vous avez vaincu Zagi tout en protégeant Estellise de ses attaques

Succès Secret : Mission Secrète 2 +5 G

- Vous avez terrassé Goliath en attaquant son talon d'Achille pendant qu'il chargeait Casse X

Succès Secret : Mission Secrète 3 +5 G

- Exploitant l'expérience de Karol, vous avez utilisé le BillyBally pour etourdir Gattuso.

Succès Secret : Mission Secrète 4 +5 G

- Vous avez attiré Zagi au bord du bateau et l'avez jeté par dessus bord pour le rafraichir !

Succès Secret : Mission Secrète 5 +5 G

- Vous avez terrassé le Géant redouté pendant qu'il se dressait en laissant une ouverture

Succès Secret : Mission Secrète 6 +5 G

- Raven a employé Serpent pour tendre un piège à la Gigalarve et l'empêcher de se soigner.

Succès Secret : Mission Secrète 7 +5 G

- Contre Barbos. Vous avez abattu les piliers du pont, ce qui l'a empêché d'appeller d'autres hommes.

Succès Secret : Mission Secrète 8 +5 G

- 3e combat contre Zagi. Vous l'avez laissé absorber trop de magie ce qui a detruit son bohdi blastia.

Succès Secret : Mission Secrète 9 +5 G

- Contre Pteropus. Vous avez vaincu la Noctume chef et empêché Pteropus de se recombiner.

Succès Secret : Mission Secrète 10 +5 G

- Contre Brise-tout. Vous avez détruit le noyau et empêché sa magie d'inverser jour et nuit

Succès Secret : Mission Secrète 11 +5 G

- Contre Belius. Vous avez allumé tout les chandeliers et éliminé l'illusion.

Succès Secret : Mission Secrète 12 +5 G

- Contre Nan et Tison. Vous avez synchronisé vos frappes entre leurs attaques et les avez terrrassés.

Succès Secret : Mission Secrète 13 +5 G

- Contre Shwann. Vous 'avez terrassé lorsqu'il se tenait le coeur après son arte mystique.

Succès Secret : Mission Secrète 14 +5 G

- 4e combat contre Zagi. Le fracas de récupération de Karol l'a soigné contre le poison.

Succès Secret : Mission Secrète 15 +5 G

- Contre Baitojoh. Vous l'avez frappé 3 fois pendant sont Tranchant glacial et l'avez sorti de l'eau

Succès Secret : Mission Secrète 16 +5 G

- Contre Estellise. Vous avez utilisé l'objet Souvenir maternel.

Succès Secret : Mission Secrète 17 +5 G

- Contre Yeager. Vous avez fait exploser son coeur avec l'arte Pluie de Raven.

Succès Secret : Mission Secrète 18 +5 G

- Contre Alexei. Vous l'avez terrassé en l'attaquant quand il était épuisé après son arte mystique.

Succès Secret : Mission Secrète 19 +5 G

- Vous avez frappé la queue de Gusios et l'avez terrassé en attaquant de près alors qu'il se dressait.

Succès Secret : Mission Secrète 20 +5 G

- Contre Khroma. Vous l'avez terrassée en synchronisant vous frappes avec certaines de ses attaques.

Succès Secret : Mission Secrète 21 +5 G

- Contre Flynn. Il a utilisé tous les artes disponible, y compris un arte mystique.

Succès Secret : Mission Secrète 22 +5 G

- 5e combat contre Zagi. Vous l'avez terrassé en l'attaquant après son épuisement par Fléau blastia.

Succès Secret : Mission Secrète 23 +5 G

- Vous avez vaincu Duke à l'aide d'un Arte Mystique.

Maître de Vesperia +0 G

- Visez la réussite totale.

RECETTES DU WONDER CHEF

Recettes à trouver

Sandwich

Effet: Reconstitue quelques PV
Obtention : Reçu automatiquement dans les Bois de Quoï lors de votre première visite.

Curry

Effet: Reconstitue partiellement les PV
Obtention : A Mantaic, le Wonder Chef est déguisé en cactus derrière un palmier

Ragoût à la crème

Effet: Reconstitue de nombreux PV
Obtention : A Myorzo, le Wonder Chef est déguisé en cornet de glace sur la grande place

Sorbet

Effet: Reconstitue quelques PM
Obtention : A Capua Nor, le Wonder Chef est déguisé en canard jaune à droite de l'auberge

Steak Salisbury

Effet: Améliore légèrement l'attaque
Obtention : A Aspio, le Wonder Chef est déguisé en carotte, à gauche de l'entrée

Sandwich Kebab

Effet: Améliore modérément l'attaque
Condition: A Nordopolica, le Wonder Chef est déguisé en trophée au colysée

Bouillon de Poisson

Effet: Améliore modérément la défense
Obtention : Après le vaisseau fantôme, allez à Capua Nor et parlez à la vieille dame devant l'auberge

Poulet grillé et Frites

Effet: Améliore un peu l'attaque magique
Obtention : A Capua Torim, le Wonder Chef est déguisé en poisson près du phare

Croquette

Effet: Augmente modérément l'attaque magique
Obtention: A Yormgen, le Wonder Chef est déguisé en quille dans l'auberge

Poisson sauce miso

Effet: Améliore légèrement la défense physique
Obtention : A Heliord, le Wonder Chef est déguisé en fantôme dans la salle des gardes

Minestrone

Effet: Améliore la défense magique
Obtention: A Dahngrest, le Wonder Chef est caché dans le PC de l'union

Salade

Effet: Améliore l'agilité
Obtention: Dans la tour de Ghasfarost, le Wonder Chef est déguisé en moulin à vent.

Vychissoise

Effet: Améliore largement la défense magique
Obtention: A Nam Cobanda, le Wonder Chef est déguisé en pancarte derrière le stand d'échange de jetons

Crêpe

Effet: Reconstitue modérément les PM
Obtention : A Aurnion, le Wonder Chef est déguisé en épouvantail à droite du village

Recettes obtenues en cuisinant

Boulette de riz

Effet: Reconstitue quelques PV et PM
Obtention: Cuisinez le Sandwich avec Estelle

Bouillon de boeuf

Effet: Reconstitue quelques PV
Obtention: Cuisinez les boulettes de riz avec Yuri

Omelette au riz

Effet: Reconstitue quelques PV et PM
Obtention: Cuisinez le bouillon de boeuf avec Karol

Sauce à la viande

Effet: Reconstitue partiellement les PV et les PM
Obtention: Cuisinez l'omelette de riz avec Karol

Nouilles Udon

Effet: Reconstitue de nombreux PV
Obtention: Cuisinez la Soupe Miso au Porc avec Yuri

Pudding

Effet: Reconstitue quelques PM
Obtention: Cuisinez le sorbet avec Yuri.

Gâteau

Effet: Reconstitue modérément les PM
Obtention: Cuisinez le pudding avec Yuri.

Parfait aux Fruits

Effet: Reconstitue de nombreux PM
Obtention: Cuisinez les crêpes avec Rita.

Ragoût de porc

Effet: Améliore l'attaque
Obtention: Cuisinez le bouillon de boeuf avec Raven

Oeuf écossais

Effet: Améliore l'attaque magique
Obtention: Cuisinez le Poulet rôti et frites avec Estelle

Okonomiyaki

Effet: Améliore largement l'attaque magique
Obtention: Cuisinez les oeufs écossais avec Raven.

Tempura

Effet: Améliore largement l'attaque magique
Obtention: Cuisinez les croquettes avec Judith.

Sashimi

Effet: Améliore la défense
Obtention: Cuisinez la salade avec Raven.

Sukiyaki

Effet: Améliore largement l'attaque
Obtention: Cuisinez le ragoût japonais avec Judith

Sushi

Effet: Améliore largement la défense physique
Obtention: Cuisinez les Sashimi avec Karol.

Bouillon Miso

Effet: Améliore la défense magique
Obtention: Cuisinez le minestrone avec Estelle

Consommé de coquillages

Effet: Améliore modérément la défense magique
Obtention: Cuisinez le bouillon miso avec Estelle.

Soupe miso au porc

Effet: Améliore largement la défense magique
Obtention: Cuisinez la Vichyssoise avec Estelle.

Ragoût Japonais

Effet: Améliore l'agilité
Obtention: Cuisinez le ragoût de porc avec Judith

Sauté de légumes

Effet: Améliore largement l'agilité
Obtention: Cuisinez la salade avec Rita

Soupe aux Nouilles

Effet: Améliore largement l'agilité
Obtention: Cuisinez les légumes sautés avec Raven

Recette Ultime

Curry Mabo

Effet: Reconstitue de nombreux PV et PM
Obtention : Allez voir le Wonder Chef à Nordopolica après avoir récupéré toutes les autres recettes

GAGNER BEAUCOUP DE POINTS RAPIDEMENT

Le but de cette astuce est de réaliser le plus grand nombre d'enchainements de frappes fatales en un combat pour obtenir un maximum de points. Pour cela, il faut utiliser Rita et son sort lame de fond (obtenu au lv52). Vous devez l'équiper des capacités fin de sort (arme Psychedelica +1), dégâts minimaux (Echarpe+1), magie légère (Bleu persistant) et optionnellement des capacités sort rapide et bonus HL.

En ce qui concerne les autres personnages qui prennent part au combat vous pouvez les équiper des capacités bonus Hl pour augmenter la duréedu hors limite mais aussi de provocation 1 et 2 pour accélérer le remplissage de la jauge HL. Si vous prenez Repede, vous pouvez l'équiper de la capacité double appel. N'oubliez pas non plus d'équiper si possible vos 3 autres personnages de dés bleus pour augmenter les points acquis.

Pour Rita, 2 accessoires sont possibles. Le 1er est la marque étrange qui réduit le temps d'immobilisation après avoir lancé un sort et le 2ème est l'anneau risqué (que l'on trouve à Nam Cobanda). Si vous réussissez à remonter la jauge de hors limite au niveau 3, vous ne consommerez pas de pm donc l'anneau risqué n'aura aucun intérêt mais dans le cas contraire mieux vaut l'utiliser pour éviter de gaspiller des gelées d'ananas.

Une fois que vous avez équipé toutes les capacités utiles, il faut utiliser une fiole maudite pour lancer un lien combat avec 3 groupes de monstres, pour qu'il y ait au moins 8 monstres dans le combat. Vérifiez que votre hors limite est au niveau 3 ou 4 avant de lancer le combat, ou utilisez des fioles de limite au début du combat. Une fois que le combat est lancé, réglez la stratégie sur défense (il faut que vos autres personnages soient en mode automatique pour utiliser provocation), et activez le mode hors limite avec Rita. Il vous suffit à présent de lancer le sort lame de fond en boucle pour obtenir un enchaînement de frappes fatales et de relancer le hors limite à chaque fois que la jauge est vide. Il n'est pas nécessaire de garder les combos, même s'ils retombent à 0 le nombre de points ne changera presque pas. Vous pouvez continuer ainsi jusqu'à ce que les monstres n'aient pratiquement plus aucun point de vie, et les achever avec une frappe fatale.

CHANGER DE PERSONNAGE À L'ÉCRAN

Pour vous déplacer avec le personnage de votre choix, vous devez synthétiser le drapeau spécial. Pour cela, vous aurez besoin de 3 minerais de blastium, 2 ailes de noctule et de 2 queues douces. Le tout est trouvable dans les Ruines de Shaikos. Une fois que vous l'avez synthétisé, sélectionnez le personnage souhaité et appuyez sur X.

CHANGER DE PERSONNAGE EN COMBAT

Pour changer de personnage en combat, vous devez synthétiser le Sélecteur lunaire. Vous aurez besoin d'une loupe rouge récupérable dans le manoir de la corruption et de 3 cornes d'insectes que l'on peut trouver à Keiv Moc. Une fois synthétisé, il suffit pendant un combat d'ouvrir le menu avec Y et d'appuyer sur start une ou plusieurs fois pour sélectionner son personnage.

GALD FACILE

Pour gagner facilement des gald, le meilleur moyen est d'aller à Nam Cobanda. Le but est de gagner le plus de jetons possibles au jeu du poker. Pour cela, achetez une petite quantité de jetons avec vos gald puis essayez de les multiplier grâce au jeu.

Le plus simple est de garder les combinaisons acquises (en général une paire, mais vous aurez peut être mieux du premier coup avec de la chance) et les joker puis de jeter les autres cartes. Si vous n'avez rien vous pouvez tout jeter ou bien ne garder que certaines cartes au hasard. Vous pouvez aussi tenter la suite ou la couleur s'il ne vous manque qu'une seule carte.

Une fois une bonne combinaison acquise,il faut essayer de doubler vos gains en misant sur la carte qui suivra celle proposée, plus haute ou plus basse. Ne prenez pas trop de risques pour ne pas perdre tous vos gains, sur un 8 par exemple.

Avec cette technique vous devriez avoir assez vite beaucoup de jetons, et vous pourrez en miser 500 à chaque fois, pour en gagner encore plus (en doublant 10 fois un brelan vous arrivez jusqu'à 1 536 000 jetons).

Une fois que vous en aurez assez, il faut les échanger au comptoir des prix contre des gelées miracle, spécifique, soda et gelées spéciales. C'est plus facile si vous êtes dans une deuxième partie car vous pouvez en transporter 99 de chaque.

Quand vous aurez fait le plein d'objet, il suffit de vous rendre aux sources chaudes de Yumanju (c'est le magasin le plus proche de Nam Cobanda, qui n'en possède pas) et de tout revendre. C'est une bonne technique pour débloquer le succès/trophée "Tirelire" qui demande 10 millions de gald, ou encore pour payer l'accès aux sources chaudes.

HORS LIMITE NIVEAU 3 ET 4

Pour obtenir le hors limite au niveau 3, il faut synthétiser l'objet "Trio limite", à partir du duo limite que vous donne Judith à Ghasfarost. La pierre chaude et pierre de gel nécessaires sont récupérables dans les sables de Kogorh. Pour le niveau 4, il faut synthétiser l'objet "Quartet limite" à partir du Trio limite. La pierre aérienne est récupérable au Mont Temza et la géo-pierre dans la forêt d'Egothor.

MAGASIN DE POINTS

Le magasin de points est disponible après avoir fini le jeu, afin de commencer une nouvelle partie+. Les bonus pour la seconde partie s'achètent avec les points accumulés en combat pendant la première partie.

99 objets max : 400 points

Posséder jusqu'à 99 exemplaires de chaque objet

Objets : 500 points

Récupérer tous les objets des parties précédentes (omettre les objets précieux)

Gald : 1000 points

Récupérer tous les Gald provenant des parties précédentes

Titres : 500 points

Récupérer tous les titres provenant des parties précédentes

Compendium : 10 points

Récupérer les informations du compendium

Livre des monstres : 10 points

Récupérer les informations du livre des monstres

Recettes : 10 points

Récupérer les recettes provenant des parties précédentes

Capacité Cuisine : 50 points

Récupérer le niveau de cuisine actuel

Carte du monde : 300 points

Récupérer les informations sur les villes et donjons de la carte du monde

Capacité synthèse : 10 points

Récupérer le niveau de synthèse actuel

Statistiques : 10 points

Récupérer les informations actuelles du menu "Stats"

Artes : 1000 points

Récupérer tous les artes des parties précédentes
S'applique à tous les personnages

Capacités : 1000 points

Récupérer toutes les capacités des parties précédentes
S'applique à tous les personnages

Artes et capacités de Yuri : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Yuri seul

Artes et capacités d'Estelle : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Estelle seule

Artes et capacités de Karol : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Karol seul

Artes et capacités de Rita : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Rita seule

Artes et capacités de Raven : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Raven seul

Artes et capacités de Judith : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Judith seule

Artes et capacités de Repede : 350 points

Récupérer artes, capacités et état d'emploi d'artes des parties précédentes
Repede seul

Augment. PV max. : 500 points

Commencer la partie avec les PV max. augmentés de 20%
Incompatible avec "Réduction PV max."

Réduction PV max. : 10 points

Commencer la partie avec les PV max. réduits de 20%
Incompatible avec "Augment. PV max."

Augment. PM max. : 500 points

Commencer la partie avec les PM max. augmentés de 20%
Incompatible avec "Réduction PM max."

Réduction PM max. : 10 points

Commencer la partie avec les PM max. réduits de 20%
Incompatible avec "Augment. PM max."

2X Gald : 600 points

Doublement des Gald obtenus en combat

Augment. HL : 1000 points

Doubler la vitesse de remplissage de la jauge de hors limite

1/2 expérience : 10

Réduction de moitié de l'EXP acquise
Incompatible avec les autres capacités liées à l'EXP

Exp. doublée : 1000 points

Doublement de l'EXP acquise au combat
Incompatible avec les autres capacités liées à l'EXP

10X expérience : 3000 points

Décuplement de l'EXP acquise au combat
Incompatible avec les autres capacités liées à l'EXP

2X points : 3000 points

Les points de ce magasin gagnés lors de la prochaine partie seront doublés

Capacité PC 1 : 3000 points

Réduction à 1 des PC consommés pour l'emploi des capacités

Augm. réc. objets : 1000 points

Doublement de la probabilité d'acquisition d'objets au combat

Techniques combat : 50 points

Règle la valeur d'EXP à 1 et augmente le bonus d'EXP de 5X

Débl. rang combat : 50 points

Débocage de la difficulté de combat "Inconnue"

Débl. ttes saynètes : 1000 points

Permet de consulter toutes les saynètes sur le lecteur de l'ile de Nam Cobanda

MODE MULTIJOUEUR

Pour jouer à plusieurs, il suffit d'allumer jusqu'à 3 manettes supplémentaires puis d'aller dans le menu "artes" et de passer le personnage correspondant au numéro du joueur en mode semi auto ou manuel (appuyez sur back), afin que le joueur puisse le contrôler en combat.

N'oubliez pas de repasser le ou les personnages en auto quand vous reprenez le jeu en solo.

Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled

© Ubisoft / Ubisoft Singapour 2009

+ D'INFOS FORUM

DEBLOQUER LES NIVEAUX EN MODE PARTIE SIMPLE

Pour débloquer les différents niveaux dans le mode Partie Simple, il vous faut d'abord aller au bout de chacun de ces niveaux dans le mode Histoire.

GARDER SON SCORE APRÈS AVOIR PERDU DANS LE MODE HISTOIRE

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies dans le mode Histoire, ne choisissez pas l'option Continuer. Revenez au menu principal et seulement alors choisissez l'option vous permettant de continuer l'aventure. Vous reviendrez alors directement au début du niveau dans lequel vous êtes mort avec la totalité des points que vous aviez à ce moment là.

SUCCÈS

Héros Reptilien Gonflable (5)

Etre aplati par n'importe quel piège.

Quelqu'un a vu mes os ? (5)

Etre touché par un piège ou une attaque laser.

Invincible (5)

Finir un niveau sans utiliser aucun Pouvoir.

Tortue en furie ! (5)

Détruire plus de 5 ennemis avec un objet destructible.

À l'allure d'une tortue (10)

Terminer un niveau en moins de 3 minutes.

Vert, mince et féroce (20)

Marquer plus de 8000 points.

T'as tort et je te tue (20)

Eviter tous les pièges du niveau 3.

Tortue surgelée (20)

Eviter les pièges d'Ice Ray au niveau 8.

Aimons-nous vivants (25)

Vaincre le boss final sans mourir.

Puissance de tortue (25)

Terminer le jeu en mode Histoire (difficulté Normal minimum).

Je te survivrai (30)

Terminer une partie en mode Survie (difficulté Normal minimum).

Coquilles de héros (30)

Terminer le jeu avec les 4 tortues.

Tekken 6

© Namco Bandai 2009

MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez les scénarios Temple d'Azazel et Couloir Central en mode Campagne pour débloquer les modes de difficulté supérieur.

VIDÉOS DU MODE THEATER

Avancez dans le mode Campagne jusqu'à pouvoir accéder à une arène. Faites ce niveau avec chacun des personnages du mode Campagne et terminez leurs scénarios respectifs pour débloquer les vidéos.

AFFRONTER NANCY-MI847J

Pour affronter Nancy-MI847J, vous devez terminer tous les niveaux du mode Arcade sans utiliser de crédit. Nancy-MI847J vous attendra dans un niveau bonus juste avant le combat contre Jin Kazama.

POSE DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, maintenez appuyé l'un des boutons de coups de pied ou de poing.

EFFETS "COMICS"

Terminez le dernier niveau du mode Scénario pour ajouter des effets "comics" en mode Personnalisation.

LISTE DES SUCCÈS

Poings au repos (15)

Battez un ennemi avec une arme en mode Histoire.

Soirée cinéma (15)

Débloquez une cinématique de l'arène en mode Histoire.

Connaisseur (30)

Obtenez un objet de catégorie S en mode Histoire.

Chasseur de trésors amateur (10)

Amassez 50 trésors en mode Histoire.

Chasseur de trésors passionné (20)

Amassez 100 trésors en mode Histoire.

Chasseur de trésors expert (30)

Amassez 200 trésors en mode Histoire.

Chasseur de primes amateur (10)

Battez 300 ennemis en mode Histoire.

Chasseur de primes passionné (20)

Battez 1000 ennemis en mode Histoire.

Chasseur de primes expert (30)

Battez 2000 ennemis en mode Histoire.

Jouer avec le feu (15)

Battez 100 ennemis avec le lance-flammes en mode Histoire.

Artillerie lourde (15)

Battez 100 ennemis avec la mitrailleuse en mode Histoire.

Prêt à en découdre (15)

Récupérez 300 éléments de santé en mode Histoire.

Force brute (15)

Battez 100 ennemis avec le tuyau en plomb en mode Histoire.

Combattant assoiffé (15)

Récupérez 50 boissons en mode Histoire.

Casseur de caisses (15)

Détruisez 100 caisses en bois en mode Histoire.

Chasseur d'extraterrestres (20)

Battez 10 extraterrestres en mode Histoire.

Expert du scénario (30)

Terminez tous les niveaux du mode Histoire.

Grand vainqueur (20)

Faites tomber 10 ennemis dans l'eau en mode Histoire.

Un ami dans le besoin (15)

Sauvez votre partenaire vaincu 3 fois en mode Histoire (un joueur).

Lanceur de combos amateur (10)

Réalisez un combo de 10 en mode Histoire.

Lanceur de combos passionné (20)

Réalisez un combo de 30 en mode Histoire.

Lanceur de combos expert (30)

Réalisez un combo de 50 en mode Histoire.

Assistant promu (15)

Faites progresser Alisa jusqu'au niveau maximal.

Ça n'a rien d'exceptionnel (20)

Obtenez le drapeau spécial en mode Histoire.

Pas besoin de clé (45)

Terminez le niveau de la Tour Millenium sans la clé d'amorçage en mode Histoire.

Apprendre en s'amusant (15)

Terminez le didacticiel en mode Histoire.

En progrès (20)

Remportez une partie avec classement en mode en ligne.

Zen (20)

Remportez un combat dans le mode Matchmaking d'amis.

Combattant amateur (10)

Faites 3 parties en mode en ligne.

Combattant passionné (20)

Faites 10 parties en mode en ligne.

Maître de combat (30)

Faites 30 parties en mode en ligne.

Joueur d'arcade acharné (15)

Terminez l'Arcade en mode hors ligne.

Briseur d'équipes (15)

Battez 3 équipes en Combat en équipe en mode hors ligne.

Les plus forts survivent (15)

Remportez 10 victoires consécutives en Survie en mode hors ligne.

C'est en forgeant... (15)

Infligez un total de 1000 dégâts en Entraînement en mode hors ligne.

Galerie achevée (45)

Terminez la Galerie.

Chasseur de fantômes (20)

Battez 30 fantômes.

L'or, j'adore (15)

Récoltez plus de 5 000 000 G.

Fracasseur de machines (30)

Battez NANCY-MI847J.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

NOUVEL ÉCRAN DASHBOARD

Quittez un match en ligne via le dashboard pour que l'image habituelle soit remplacée par une autre sur laquelle apparaîtra seulement Heihachi.

Tempest

© Atari 2007

SUCCÈS

Claquement (10)

Passer le niveau 9. Jeu évolué - Difficulté normale

Eclair (10)

Passer les 5 premiers niveaux en 90 secondes. Jeu évolué - Difficulté normale

Vacillement (15)

Détruire un Pulsar. Jeu évolué - Difficulté normale

Piste (15)

Détruire 20 Fuseballs en 1 partie. Jeu évolué - Difficulté normale

Décimation (15)

Passer 5 niveaux sans oublier un seul Spike. Jeu évolué - Difficulté normale

Esquive (15)

Détruire 20 Flippers sur la bordure extérieure en 1 niveau. Jeu évolué - Difficulté normale

Déviation (15)

Passer les 9 premiers niveaux sans que rien n'atteigne la bordure. Jeu évolué - Difficulté normale

Miroitement (20)

Atteindre les niveaux jaunes. Jeu évolué - Difficulté normale

Maniaque (20)

Marquer 100 000 points. Jeu évolué - mode Throttle Monkey

Contrôle (20)

Avoir 5 vies. Jeu évolué - Difficulté normale

Lutte (20)

Passer les 12 premiers niveaux sans utiliser de Super Zapper. Jeu évolué - Difficulté normale

Agitation (25)

Atteindre les niveaux aléatoires. Jeu évolué - Difficulté normale

Tenchu Z

© Microsoft / From Software 2007

TENUES SPÉCIALES

Vaincre 50 Tomikichi pour débloquer les accessoires (Kite et Flag) et costumes spéciaux (Lion et hot-dog).

TENUE DE L'ARMÉE

Terminez les 50 missions du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Ce ne sont pas moins de 50 missions que vous aurez à accomplir dans ce nouvel épisode de Tenchu, jeu d'infiltration à la sauce ninja. Qui dit jeu d'infiltration, dit " exécutions furtives ". En effet, vous jouez le rôle d'un assassin de l'ombre et vous ne devez en aucun cas attiser la méfiance de vos ennemis lorsque vous les approchez, ni laisser de traces de votre passage, un minimum du moins. Tout au long de cette solution, un nombre incalculable de meurtres sera à effectuer. Aussi, même si cela n'est pas souvent spécifié, il est évident que nous parlons à chaque fois d'exécutions furtives (hormis les combats contre les boss). Sachez que les gardes pourront vous repérer à la fois visuellement, mais aussi par votre odeur ou encore vos bruits de pas. Ainsi, au niveau de votre radar s'affichera le caractère (ou kanji) inhérent à la situation, sur une couleur de fond différente. Sachez que lorsque cette couleur devient bleue ou jaune, ce qui correspond respectivement aux états d'alerte et d'alarme, vous ne pourrez dans ce cas effectuer d'exécution furtive et il vous faudra soit vous battre, soit fuir vous cacher en attendant que le calme revienne.

Toutes les manipulations à effectuer durant le jeu sont répertoriées dans le mode d'entraînement, passage obligé pour qui souhaite débuter les premières missions avec un minimum de maîtrise du personnage. Une règle d'or toutefois : avancer la plupart du temps en effectuant des roulades. Ce mode de déplacement est assez rapide, mais surtout totalement insonore, ce qui vous permet d'approcher vos proies facilement pour les assassiner par la suite dans le plus grand des silences. Lorsque vous atterrissez d'un saut, prenez également l'habitude de l'amortir grâce au bouton RB, toujours dans le but d'être le moins repérable possible. Sachez enfin que le parcours à effectuer dans la plupart des missions, tel qu'il est écrit dans cette solution, vous permettra normalement d'obtenir le rang suprême de ninja 5, à la fin de celles-ci.

Mission 1 : Assassiner Rokube Echigoya

Il s'agit pour cette première mission de vous rendre dans la petite maisonnette située tout en haut à droite de la carte, où vous trouverez l'homme à éliminer.

Nous pouvons décrire la carte de la manière suivante : une maison moyenne à gauche, une grande au centre, puis trois

petites sur le côté droit.

Commencez donc par rouler jusqu'à l'entrée et attendez au niveau de la lanterne de gauche, jusqu'à voir passer un garde pour l'assassiner discrètement. Longez ensuite le plancher de la maison de gauche sur sa longueur afin d'aller tuer furtivement un second garde. Attendez patiemment quasiment à l'extrémité nord de cette maison pour voir arriver un nouveau samouraï et lui tourner autour au bon moment à l'aide de roulades pour l'envoyer enfin dans l'autre monde. Continuez ensuite vers le nord pour contourner la façade nord de la grande maison et ainsi arriver devant un vestibule. Attendez dans un coin pour voir arriver un garde, puis dès qu'il se tournera, occupez-vous en discrètement. Ressortez du vestibule par là où vous êtes entré pour continuer de contourner la maison vers l'est et ainsi approcher la maisonnette de votre cible. Arrivé au coin de la grande maison, soyez sur vos gardes car un ennemi à éliminer ne sera pas loin. Dirigez-vous ensuite jusqu'au ponton de planches légèrement surélevé qui donne sur la porte coulissante d'Echigoya. Plantez votre épée dans la silhouette lorsque celle-ci apparaît.

Mission 2 : Assassiner Izaemon Kimura

Votre objectif ici est de rejoindre la maison au sud-est de la carte et de tuer Kimura, qui se trouve à l'intérieur. Pour remplir la mission sans trop d'encombres, commencez par longer la palissade vers le sud en roulant jusqu'au premier garde, puis en l'assassinant une fois qu'il a le dos tourné. Sautez maintenant par-dessus le mur vers l'est, puis restez accroupi un instant pour voir apparaître un garde. Laissez-vous discrètement tomber pour aller le prendre par surprise. Continuez ensuite de vous diriger au sud-ouest de la carte puis cachez-vous dans les buissons pour assassiner furtivement le garde qui viendra à vous (si personne ne vient, alors cela signifie que vous venez de tuer le garde en question). Dirigez-vous alors au sud-est en contournant le lac par le sud, prudemment toutefois car un samouraï veillera sur la zone. Vous devriez maintenant vous trouver derrière la maison de Kimura. Progressez prudemment autour de celle-ci par le côté est, en vous occupant furtivement d'un ennemi, puis avant d'aller assassiner votre proie, il est recommandé de nettoyer la zone. Allez ensuite vous placer sur le ponton de bois qui donne sur l'entrée de la maison de Kimura (après avoir éventuellement tué le garde du couloir pour plus de tranquillité) puis restez accroupi, votre lame sortie, jusqu'à ce que la silhouette se montre. Vous n'avez plus qu'à planter cette ombre à travers la porte coulissante.

Mission 3 : Récupérer 10 bombes

Pas de grande difficulté dans cette mission, car les bombes à récupérer sont indiquées sur votre carte. Elles peuvent être placées à huit endroits différents selon les parties. Récupérez-les donc en vous déplaçant par exemple du sud vers le nord, et en privilégiant grandement un parcours par les toits. Lorsque vous êtes près d'une bombe, surveillez votre compteur et descendez furtivement assassiner un garde éventuel avant de récupérer la bombe et de remonter sur les toits. La partie la plus ardue dans cette mission consistera à passer le pont sans vous faire voir. Il vous faudra rester accroupi en avançant discrètement et en surveillant le compteur afin de passer sans encombre. Éliminez ensuite en premier lieu le garde situé à gauche du pont, une fois que celui de droite est assez éloigné. Après avoir récupéré les 10 bombes, vous avez rempli la mission.

Mission 4 : Trouver l'informateur

Au nord-est de la carte se trouve votre informateur, au niveau des trois petites maisons. Pour l'atteindre, le chemin le plus sûr sera de longer la carte par la droite. Après avoir tué le garde qui se trouve à gauche de la première maison que vous rencontrerez à l'est. Grimpez sur le toit de celle-ci. Sautez ensuite furtivement derrière le garde qui se trouve dans le jardin de gazon, lorsque ceux de gauche et de droite se seront éloignés, puis assassinez-le avant qu'il n'ait le temps de réagir. Descendez ensuite sur le passage est qui longe la carte en contrebas, pour aller éliminer discrètement le garde de droite. Cachez-vous éventuellement dans les buissons qui se trouvent au niveau du jardin si le samouraï regarde dans votre direction, mais dès qu'il a le dos tourné, vous savez quoi faire. Allez éventuellement tuer le garde qui se trouvera sur votre gauche au bout du chemin, puis rejoignez votre informateur en contournant les trois petites maisons par l'est, tout en prenant garde au chien qui rôde dans le secteur. Si vous souhaitez obtenir un meilleur score, il vous faudra revenir de temps à autre au centre de la carte afin de vous frotter à quelques gardes supplémentaires, et les assassiner dans le style le plus propre, cela va de soi !

Mission 5 : Atteindre le point indiqué

Votre but ici est de traverser le pont qui se situe au nord-est de la carte. Vous pouvez bien sûr réussir la mission en fonçant tête baissée, mais en quoi cette réussite serait-elle digne d'un ninja ? Non, vous choisissez bien sûr d'agir furtivement et de semer le chaos dans ce secteur sans que personne ne remarque quoi que ce soit… A partir du toit où vous démarrez, placez-vous sur le mur est pour vous occuper d'un premier garde derrière celui-ci, un peu plus au nord. Continuez encore plus à l'est pour vous occuper d'un second garde, puis rejoignez le nord de la carte, en faisant attention à la civile qui se trouve un peu plus au nord de ce second garde. Au niveau des escaliers qui vous permettent de rejoindre la partie nord de la carte, prenez garde au samouraï qui rôde sans cesse du nord vers le sud. Occupez-vous de l'ennemi qui se trouvera à droite des marches après les avoir descendues, puis gagnez maintenant le nord-ouest, au niveau de la maison la plus haute (en passant par les toits éventuellement). Placez-vous sur son toit et observez dans l'allée centrale, où un garde s'y avancera, ayant franchi les portes du village au nord. Après vous être occupé de lui, franchissez à votre tour ces portes, mais pour sortir du village et le contourner par le nord-est après avoir descendu les quelques marches. Au niveau des deux stands de paille au coin, soyez vigilant car vous aurez à vous débarrasser de deux gêneurs, avant de devoir vous occuper de celui qui se trouve à l'entrée du pont, à tuer lorsqu'il aura le dos tourné, de même que le dernier samouraï qui vous barrera la route vers l'autre côté du pont.

Mission 6 : Assassiner Moichi Tanbaya

Votre cible se trouve dans la maison située au nord-ouest de la carte, au bout du parcours donc. Débutez la mission en allant tuer l'archer placé en bas à gauche, puis remontez à droite sur la place vous menant à l'entrée de la mine, en vous occupant d'abord du samouraï au centre, puis de l'autre garde au chapeau qui entre et sort de la grotte. Une fois dans celle-ci, avancez puis empruntez la voie de gauche au croisement, de sorte à monter, puis arrivé près d'un gros pilier rocheux, contournez-le également par la gauche, pour finalement faire le tour de celui-ci. Vous aurez en tout trois ennemis à abattre autour de ce pilier, puis en vous dirigeant à droite de celui-ci, dans un renfoncement qui monte légèrement et vous amène vers l'ouest, vous vous trouverez bientôt à proximité d'un autre garde. Revenez sur vos pas pour emprunter maintenant le passage situé juste à gauche du ruisseau et qui vous mène à la partie nord de la carte. Après vous être occupé du premier garde le plus proche, avancez prudemment vers la bâtisse dans laquelle se trouve votre cible, et vous aurez à tuer un garde à gauche, puis deux gardes avant d'être devant l'entrée. Contournez le bâtiment par la droite pour vous débarrasser de quatre autres samouraïs après avoir effectué un tour complet (surveillez bien votre compteur), puis il ne vous reste plus qu'à rentrer à l'intérieur de la maison pour vous occuper de Tanbaya.

Mission 7 : Capturer les plans du fusil à culasse

Première étape ici : vous rendre dans les appartements du grand bâtiment situé au nord-est de la carte. Nous allons pour ça aller dans un premier temps au sud-est. Occupez-vous du premier garde une fois qu'il a le dos tourné, puis franchissez le pont. Débarrassez-vous ensuite du samouraï qui fera des va-et-vient sur votre gauche, puis tenez-vous accroupi sur la paroi de droite qui forme un angle. Derrière celle-ci vous pourrez assassiner discrètement l'ennemi suivant, puis vous poursuivrez tout droit, c'est-à-dire vers l'est par rapport à la carte, jusqu'à trouver un nouveau garde à assassiner devant la porte. Faites attention de ne pas vous faire repérer par la civile qui marche sur le plancher du bâtiment de gauche (assommez-la éventuellement). Avant de franchir les portes, rendez-vous dans l'appartement du bâtiment situé le plus au sud-est, car un samouraï guette à cet endroit.

Au lieu de franchir les portes gardées par l'homme que vous aviez exécuté, grimpez plutôt à droite de celles-ci pour vous trouver sur la paroi et apercevoir un ennemi à assassiner discrètement. Poursuivez ensuite sur la gauche pour bientôt vous trouver à quelques mètres d'un ninja. Débarrassez-vous de cet amateur, puis montez la première série de marches et préparez-vous à assassiner un samouraï après avoir rejoint les escaliers suivants sur la droite. Vous trouverez en haut de la troisième série d'escaliers un nouvel ennemi à abattre, caché sur votre gauche. Ne pénétrez pas dans le bâtiment par cet accès où vous pouvez apercevoir d'autres samouraïs, mais allez plutôt au fond de cette cour à droite, dans l'angle, pour passer par le toit et atteindre la fenêtre qui donne sur l'étage supérieur. En franchissant celle-ci, vous trouvez tout de suite un garde à abattre à droite, sans toutefois vous faire repérer par celui de gauche, qui entre et sort de la pièce. Occupez-vous d'ailleurs maintenant de lui, puis rendez-vous dans la salle d'à côté pour abattre discrètement la femme ninja, et vous trouverez sur la gauche les plans à récupérer.

Mission 8 : Assassiner Jukichi Otowa

Votre cible sera positionnée dans la partie est de la grande maison située à l'est de la carte. Commencez donc par

assassiner le garde qui se trouve au centre face à vous, puis occupez-vous de celui de derrière légèrement sur la gauche. Tenez-vous ensuite accroupi sur la paroi à gauche de l'entrée, quasiment à l'angle, et vous trouverez un troisième samouraï à défaire de ses fonctions. Placez-vous face à la grande maison de droite (celle qui se trouve le plus au sud de la carte) pour apercevoir un nouvel ennemi marcher sur le plancher et l'assassiner furtivement, en faisant attention toutefois aux deux gardes qui tournent autour de la maison. Contournez ensuite celle-ci par la gauche pour aller trouver le samouraï qui fait des allées et venues dans ce secteur et éliminez-le. Empruntez alors les escaliers, puis après avoir tourné sur votre gauche en suivant le chemin, vous ferez face à un nouvel ennemi qui se trouve juste sous l'arche.

Traversez celle-ci pour avancer quelques pas et vous diriger sur la droite en restant accroupi au-dessus du muret qui fait l'angle afin d'éliminer un gêneur, tandis qu'un autre se trouvera quelques mètres sur la gauche. Revenez en arrière pour contourner le grand bâtiment par le sud et bientôt vous retrouver au niveau de la façade est après vous être débarrassé d'un ennemi au coin. Remontez ensuite cette façade est jusqu'à pénétrer par le corridor dans lequel vous devrez tuer éventuellement un garde (le mieux est de l'éviter et de rapidement pénétrer dans la pièce de gauche lorsqu'il a le dos tourné), et vous trouverez Otowa dans la pièce de gauche, à assassiner en effectuant des roulades jusqu'à lui lorsqu'il se trouvera dans le coin le plus éloigné de la pièce.

Mission 9 : Assassiner Tatsuichi Shimizu

Il se trouvera dans la partie de bâtiment située le plus au nord-est de la carte. Commencez par aller tout droit et éliminez un premier ennemi, non loin derrière le coin que forme le muret du sud-ouest. Restez ensuite à cette hauteur pour vous occuper de l'archer positionné entre les deux petites maisons situées au sud-est de cette carte. À partir d'ici, gagnez le nord par les toits et vous apercevrez un troisième samouraï sur la partie de terrain surélevée à éliminer furtivement sans que les autres ne vous aperçoivent. Toujours sur cette plate-forme, dirigez-vous à l'extrémité gauche du muret qui sépare la carte en deux pour assassiner un gêneur, puis revenez quelque peu au sud sur le toit de la bâtisse afin de vous jeter sur le samouraï qui se promène entre le muret et la maison. Il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser du garde qui se trouve non loin des marches menant à cette partie de terrain surélevée, et vous vous serez occupé de tous les samouraïs de la partie basse de cette carte.

Placez-vous maintenant contre la façade sud de la petite maison qui se trouve juste au-dessus du muret qui sépare la carte en deux, et préparez-vous à assassiner un ennemi qui rôde au niveau de la façade nord. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les deux samouraïs qui gardent les portes donnant accès à ce grand bâtiment, en commençant par celui de gauche, sur lequel vous pourrez vous jeter du haut du muret, lorsqu'il sera éloigné de son collègue. Assassinez ensuite ce dernier puis dirigez-vous maintenant vers le bâtiment situé le plus au nord-est de la carte pour faire face à un samouraï en vous jetant du toit du bâtiment précédent. Contournez ensuite par la droite le bâtiment cible pour éliminer le dernier gêneur avant de rentrer dans l'appartement et trouvez Shimizu.

Mission 10 : Assassiner Rinzetsu le prêtre

Ce vieux pervers se trouve dans le bâtiment situé le plus au sud-ouest de cette carte. Vous débutez sur le toit de la grande maison et pouvez le longer par la gauche jusqu'à trouver en contrebas un premier samouraï à abattre, juste sous l'arche. Suivez ensuite le petit chemin de pierres qui tournera sur la droite et vous mènera tout droit vers un ennemi à assassiner en silence avant de descendre les marches. Occupez-vous ensuite du garde qui se trouvera au niveau de la façade sud du bâtiment dans lequel vous devez pénétrer. Entrez ensuite dans la maison pour vous trouver derrière le moine qui court après une pauvre jeune fille. Prenez-le par surprise.

Mission 11 : Atteindre le point indiqué

Étant donné qu'il fait très sombre lors de cette mission, il est recommandé d'observer fréquemment votre compteur pour éviter les mauvaises surprises. Commencez par éliminer l'ennemi de gauche qui se trouve à proximité du tronc d'arbre. Débarrassez-vous ensuite des deux samouraïs de droite, puis grimpez au-dessus du muret afin de vous occuper d'une femme ninja. Dirigez-vous ensuite vers le pont en grimpant encore plus haut, vous vous trouvez à droite de celui-ci après avoir éliminé un autre samouraï qui se tenait à cet endroit. Attendez maintenant le moment opportun pour vous jeter sur le garde qui se promène sur le pont, afin d'atteindre l'autre côté de la rive. Prenez garde au ninja qui sera situé à gauche de l'autre côté du pont, et allez vous charger de l'homme au chapeau que vous voyez à droite. Après l'avoir

éliminé, occupez-vous du garde qui longera la paroi à l'est, puis tenez-vous accroupi au sommet de celle-ci. Vous apercevez un nouveau samouraï à tuer dans le plus grand des silences, car plus loin dans le coin une femme ninja monte la garde. Occupez-vous d'elle, puis longez la grande paroi est vers le nord (en vous débarrassant du garde si vous le croisez), jusqu'à atteindre la porte, et continuez votre chemin vers l'est.

Mission 12 : Assassiner Tadakatsu Ito

L'ennemi est positionné dans la partie centrale du grand bâtiment situé au nord de la carte. Débutez la mission en éliminant le garde qui se trouve quelques mètres devant vous, puis contournez ensuite la carte par l'ouest, en la longeant vers le nord. Vous ferez alors face à un premier samouraï que vous pourrez éliminer vers la montée une fois qu'il aura le dos tourné, puis en continuant toujours vers le nord dans ce couloir latéral, vous assassinerez un nouveau garde de la même manière. Arrivé au coin nord-ouest de la carte, tournez à droite pour parcourir les deux tiers du chemin aboutissant au coin nord-est et grimpez sur la paroi de droite. Il vous faut maintenant passer entre les deux maisons et tuer le samouraï qui rôde, puis monter sur le ponton de bois qui mène au bâtiment de droite. Avancez silencieusement pour aller assassiner le samouraï qui se trouve dans la deuxième pièce à gauche quand cela est possible. Passez ensuite dans la pièce d'en face qui sera vide, pour rejoindre celle située encore derrière et vous occuper du dernier garde, avant de trouver Ito dans la salle de droite.

Mission 13 : Voler la liste des ronins

Cette liste se trouvera à l'arrière de la grande maison située au sud-ouest de la carte. Dirigez-vous donc dans un premier temps vers le coin sud-ouest en longeant cette allée et en éliminant deux samouraïs sur votre passage. Arrivé au coin, longez sur quelques mètres la paroi vers le nord, puis arrivé à hauteur de la maison cible, passez par-dessus le mur pour vous glisser dans le bâtiment par ce couloir ouvert sur l'extérieur, puis allez tuer le samouraï qui se trouve dans la première pièce de droite. Vous pouvez d'ores et déjà récupérer la liste des ronins, car elle se trouve dans cette pièce, mais si vous souhaitez obtenir le rang de ninja 5, procédez ainsi : attendez dans cette pièce pour apercevoir dans le couloir deux gardes en train de discuter. Lorsqu'ils se sépareront, occupez-vous d'abord de celui qui se trouve au bout du couloir, puis revenez sur vos pas afin d'aller éliminer l'autre ennemi qui se trouvera dans la pièce de gauche (celle située la plus au sud du bâtiment d'après la carte). Sortez maintenant par l'ouverture qui vous a permis de rejoindre ce bâtiment, puis allez sur la droite, un peu plus au nord donc, pour vous placer sur le muret. Juste derrière se trouvera un samouraï qui vous permettra d'atteindre assez de points afin de finir la mission avec brio. Après l'avoir assassiné, retournez dans la pièce où se trouvait la liste.

Mission 14 : Assassiner Morizo Daikokuya

Celui-ci se trouve dans la petite maisonnette située au nord-est de la carte. Vous débutez la mission sur le toit de la maison placée la plus à l'ouest. Jetez-vous sur le garde qui se promène entre cette maison et la grosse du centre, puis contournez ensuite cette dernière par le nord. Vous devrez vous occuper d'un garde, puis arrivé au coin de la bâtisse, un nouveau samouraï rôdera dans les parages. Assassinez ensuite celui qui se trouve sur le ponton, pour aller finalement vous placer devant les portes coulissantes de la petite maisonnette et pour tuer Daikokuya lorsque vous apercevrez sa silhouette.

Mission 15 : Assassiner Dame Miyabi

Celle-ci attend sagement son heure dans la maison située au nord-est de la carte. À l'aide de votre grappin, placez-vous donc accroupi au sommet de la paroi qui vous fait face, pour aller assassiner discrètement la femme ninja. Empruntez ensuite le chemin de gauche en passant par-dessus la porte en bois, puis occupez-vous de la femme ninja qui rôde dans la deuxième moitié de ce couloir. Revenez éventuellement en arrière (si vous avez tué la ninja vers le fond du couloir) pour pénétrer dans le corridor que vous aviez aperçu sur votre droite, à mi-chemin. Attendez toutefois de pouvoir tuer la garde qui patrouille à l'entrée du corridor pour y entrer. À l'intersection, prenez à gauche, puis tenez-vous derrière la porte de la pièce pour voir surgir une femme ninja à assassiner dans les règles de l'art. Sortez ensuite de cette pièce par derrière, puis une fois dehors, avancez discrètement jusqu'au coin du bâtiment pour bientôt vous occuper d'une autre ninja. Continuez alors dans ce couloir jusqu'à la maison cible et occupez-vous de la garde fixe en la surprenant par la gauche, en ayant bien longé le mur de gauche dans les coins. Attendez ensuite de voir passer la silhouette de Miyabi pour ouvrir discrètement la porte (avec l'arme rangée), puis assassinez-la en silence.

Mission 16 : Suivre Heisuke Echigoya

Dans cette mission, il vous faudra suivre l'homme en restant à une certaine distance, sans toutefois le perdre de vue, auquel cas vous aurez 25 secondes pour retrouver sa trace. Tâchez également de ne pas éveiller les soupçons des gardes car vous mettrez fortement la mission en péril.

Suivez-le prudemment en restant sur les toits, puis lorsqu'il aura dépassé la deuxième rue à gauche après s'être arrêté un instant, éliminez le garde qui contournera la maison sur laquelle vous vous trouvez dans le plus grand des silences. Faites en sorte que le décompte des 25 secondes ne se déclenche pas maintenant… Remontez ensuite sur le toit de la maison suivante, toujours du même côté de la rue, puis avancez dans cette direction jusqu'à son extrémité droite. Repérez le samouraï qui se trouve au-dessous de vous, puis lorsque Echigoya sera assez loin (le compteur a dû se déclencher mais pas de panique, vous devriez bientôt pouvoir l'arrêter), sautez-lui discrètement dessus pour vous en occuper. Cachez ensuite rapidement le corps un peu plus en arrière (plus bas, dans la grande rue verticale que vient de traverser Echigoya par exemple), car à la fin de son parcours, Echigoya repassera par ici et il ne faudrait pas qu'il soit surpris par le cadavre. Attention au compteur ! Tâchez d'être rapide car vous devrez ensuite attendre de bondir sur le samouraï au chapeau sur le toit de la maison d'en face, alors qu'Echigoya se tiendra un instant au bas de la petite montée. Il s'arrêtera à nouveau quelques pas plus haut.

Vous devez monter sur le toit de la maison située à gauche de la montée pour vous occuper du samouraï qui se trouve dans la petite ruelle que prendra Echigoya, une fois que vous ne serez pas repérable et en tâchant d'assassiner ce garde dans la rue même et non au croisement. Echigoya, quant à lui fera le tour de la maison d'à côté et se retrouvera un peu plus au nord, au croisement. Dès que vous le voyez partir à droite, occupez-vous du garde qui se trouve non loin de là où vous venez d'assassiner votre dernier ennemi, dans la rue perpendiculaire, puis rejoignez vite Echigoya à droite en passant par le toit de cette maison qu'il contourne, avant la fin du décompte. Une fois qu'il est passé, sautez discrètement du toit pour assassiner le garde placé au nord-est, puis sautez ensuite sur le toit de la prochaine maison à l'ouest, pour faire de même avec un autre samouraï, suite au passage d'Echigoya. Il ne vous reste plus ensuite qu'à suivre l'homme tout en restant à une certaine distance sur les toits en sachant, au cas où vous le perdiez de vue, qu'il passera entre la petite et la grande maison situées plus à l'ouest pour revenir au sud, là où vous aviez tué le deuxième garde. Et prendre enfin la direction ouest pour sortir du village.

Mission 17 : Assassiner Heisuke Echigoya

Avant de débuter la mission, faites le plein d'objets d'attaques dans le magasin (notamment de grenades) et tâchez d'acquérir de préférence l'attaque de la pluie, car vous devrez affronter un boss en fin de niveau.
Votre objectif sera de rejoindre le bateau et d'assassiner cet homme. Commencez par passer par la ruelle de droite, où vous devrez assassiner un premier samouraï, puis grimpez sur le muret d'en face afin d'attendre que le garde qui se trouve derrière arrive jusqu'à votre hauteur pour lui sauter dessus. N'allez pas à l'ouest, mais montez plutôt sur le muret d'en face pour apercevoir derrière celui-ci un samouraï en face d'un petit pont. Occupez-vous de lui furtivement puis passez le pont vers l'ouest et vous devrez bientôt assassiner un nouveau garde qui se tient dans cette cour à proximité des escaliers (contournez-le en roulant derrière lui).

Prenez ensuite l'escalier nord et occupez-vous du garde qui se trouve entre les deux maisons de droite par rapport aux quatre que vous pouvez voir sur la carte, puis de l'homme qui patrouillera verticalement, entre les deux maisons du haut. Un autre sera à tuer au niveau du coin droit de la maison située en haut à droite. Allez ensuite à l'est, pour éliminer le samouraï qui se trouve à proximité de la maison située en haut à droite, toujours par rapport aux quatre que vous voyez sur la carte (attention au civil qui se promène dans les environs). Il ne vous reste plus alors qu'à rejoindre le quai et à assassiner le pirate qui rôde à l'entrée du bateau. Cassez le vase à proximité pour récupérer une boule aveuglante, puis montez dans le bateau. Suite à la séquence, il vous faudra affronter ce ninja. Utilisez vos objets acquis avant le début de la mission, et tentez au maximum d'utiliser l'attaque de la pluie pour en venir à bout. Il vous faudra également bien maîtriser le système de défense, car les attaques de l'ennemi s'avéreront être assez dévastatrices.

Mission 18 : Assassiner Anest Tadari

Celui-ci se trouvera tout à fait au nord de la carte. Commencez donc par avancer tout droit et allez éliminer le garde au chapeau qui se tient à droite. Sautez ensuite sur le muret de gauche pour attendre l'homme qui patrouille dans cette

grande allée, puis occupez-vous en discrètement lorsqu'il sera suffisamment proche de vous. Rejoignez la petite montée, puis avant d'arriver au bout de celle-ci, sautez sur le muret de gauche et tenez-vous accroupi à cet endroit pour apercevoir un troisième garde à neutraliser, puis poursuivez en contournant le bâtiment par la droite, en vous dirigeant vers le sud. Vous trouverez bientôt un nouveau samouraï à abattre dans le renforcement sur la gauche, puis un autre lorsque vous devrez tourner à gauche, au coin de la bâtisse. Allez ensuite tout droit pour trouver derrière le muret légèrement sur la droite un dernier garde à assassiner, puis rejoignez le nord de la carte, en passant par l'entrée la plus à l'est de l'allée qui coupe horizontalement cette carte en deux. Vous trouvez dans cette cour un garde à tuer discrètement, puis en empruntant les escaliers nord, vous verrez un autre homme patrouiller dans l'allée centrale des quatre maisons. Occupez-vous de lui sans vous faire prendre par les autres, puis à partir du toit de la maison située le plus au nord-est, sautez vers votre cible que vous apercevez juste en face.

Mission 19 : Assassiner Goken le prêtre

Ce dernier se trouve dans la maison située le plus au nord-est de la carte. Débutez la mission en vous dirigeant vers le coin sud-ouest et éliminez un premier garde après avoir franchi le muret. Rejoignez ensuite la place de droite où il y a un puits au centre pour bientôt trouver un nouveau samouraï à abattre silencieusement, puis éliminez-en un autre qui patrouillera au nord, au niveau des escaliers. Ne montez pas tout de suite ces derniers, mais dirigez-vous plutôt vers l'est en longeant le mur, pour bientôt trouver un garde autour de la maison. Rejoignez ensuite la plate-forme surélevée au nord, puis assassinez discrètement le soldat qui rôde à proximité des marches vous menant un peu plus au nord de la carte. Empruntez ensuite les escaliers pour aller faire une nouvelle victime en avançant sur votre droite, puis tenez-vous accroupi sur le muret d'en face. Débarrassez-vous du garde qui se trouve derrière, puis poursuivez au nord, jusqu'à la maison cible. Contournez-la par la gauche pour vous occuper d'un nouveau samouraï sur le ponton de bois, puis assassinez enfin Goken lorsque vous voyez sa silhouette à travers la porte coulissante.

Mission 20 : Tuer tous les ennemis

Ici, il vous faudra éliminer tous les gardes de cette carte. Si l'on divise celle-ci en deux grâce au fleuve qui circule en son centre, sachez que vous trouverez en tout 11 ennemis dans la partie sud, puis 8 dans la partie nord, en sachant que l'ennemi restant patrouille entre les parties nord et sud, au niveau du pont.

Il est recommandé d'utiliser un maximum les roulades et de vous déplacer par les toits, afin de surprendre vos proies par le haut.

Mission 21 : Récupérer les documents secrets

Sachez que ces derniers se trouvent dans la maison située le plus au nord-est de la carte. Pour commencer, suivez le petit chemin de gauche indiqué sur la carte, puis passez par-dessus le muret en vous aidant du grappin, afin de trouver une femme ninja à éliminer dans cette cour. Passez ensuite par-dessus la porte en bois de gauche et progressez dans cette ruelle jusqu'à vous trouver à l'entrée du corridor de droite. Pénétrez dans celui-ci après vous être occupé du garde qui y patrouille, puis prenez à gauche à l'intersection, où vous devrez vous charger d'une nouvelle garde. Sortez alors en direction du mur nord, longez-le vers l'est en éliminant un garde au passage, puis arrêtez-vous un peu avant la fin de ce couloir, pour poursuivre sur le ponton de droite et éliminer la garde. Rendez-vous discrètement ensuite au coin sud-est de la maison cible, afin d'assassiner la femme ninja qui s'y trouve, et il ne vous reste plus qu'à rentrer dans le bâtiment et vous emparer des documents.

Mission 22 : Sauver les filles

Celles-ci se trouvent dans la deuxième maison la plus grande de la carte, quasiment au centre de cette dernière. Allez donc tout droit dans ce couloir formé par le muret et la maison en longueur, puis vous vous trouverez bientôt proche du premier garde. Tournez ensuite autour de cette étroite maison pour trouver sur votre gauche un deuxième samouraï à éliminer discrètement. Passez alors derrière la maison cible, pour la contourner et trouver sur le côté sud un garde qui patrouille dans le secteur. Occupez-vous en, puis continuez de contourner la maison pour vous retrouver devant l'entrée, là où se tient un garde à éliminer. Si vous souhaitez obtenir le rang de ninja 5, ne pénétrez pas tout de suite dans le bâtiment, mais occupez-vous plutôt d'assassiner d'autres gardes supplémentaires. Ainsi, éliminez le samouraï qui patrouille sur le ponton d'en face, puis celui au chapeau que vous pouvez apercevoir un peu plus au nord-est, juste

en face de votre dernière victime. Entrez ensuite dans la grande maison d'à côté afin d'assassiner le garde qui circule sur le ponton, après toutefois vous être chargé de celui placé dans la pièce de droite. Un dernier sera à assassiner dans la pièce qui était à gauche lorsque vous êtes entré (pièce qui se trouve à l'extrémité est de la longue maison, raccrochée à la grande), puis vous pourrez ensuite rejoindre la maison cible pour délivrer les filles.

Mission 23 : Récupérer les enseignements secrets

Comme souvent, il faudra vous rendre à l'opposé de la carte pour atteindre votre cible. Ainsi, les documents sont placés dans la petite pièce à l'extrême nord-ouest de la carte. Commencez par éliminer le garde qui se trouve devant vous, montez la pente, puis occupez-vous du samouraï de droite. Grimpez ensuite sur le toit de la maison entourée par la petite barrière de paille à l'ouest pour vous jeter sur le garde qui patrouille autour, et enchaîner avec celui situé plus bas. Éliminez l'homme qui garde le secteur autour de la petite maison placée encore plus à l'ouest, puis remontez maintenant vers le nord et neutralisez un autre samouraï dans le couloir formé par le mur et la façade ouest de la maison plus vaste. En contournant cette maison à droite, vous pouvez apercevoir un archer, et une fois que vous vous en serez occupé, vous pourrez redescendre vers le nord et assassiner un garde qui patrouille sur cette place. Pénétrez maintenant dans l'enceinte du secteur nord-ouest par l'entrée normale, en faisant toutefois attention au garde à assassiner dans le plus grand des silences. Rendez-vous ensuite tout à fait à l'ouest pour trouver à l'angle l'avant-dernier ennemi à abattre, et afin de rentrer ensuite dans le bâtiment cible, où vous pourrez trouver les documents, après toutefois avoir planté votre lame dans la silhouette dévoilée par la porte coulissante.

Mission 24 : Assassiner l'agent Oiwa

Elle se trouve dans la maison placée au nord-est de la carte. Allez donc tout droit pour vous tenir sur le muret et sauter sur votre première proie qui se trouve derrière, se promenant tranquillement autour du petit bassin. Occupez-vous ensuite du garde patrouillant sur le ponton d'en face, puis éliminez celui placé sur le terrain est. Remontez maintenant sur le ponton pour emprunter le couloir est en direction du nord et faire une nouvelle victime. Revenez maintenant tranquillement face à la porte coulissante de la maison sud pour tuer le samouraï qui fait les cent pas à l'intérieur. Empruntez à nouveau le couloir est en direction du nord, pour tourner à droite une fois arrivé à hauteur de la maison du milieu, et vous occuper d'un autre gêneur. Continuez maintenant en direction de la maison cible et en la contournant par la gauche, où vous trouverez un ennemi patrouillant sur le ponton de celle-ci. Il ne vous reste plus qu'à vous tenir devant la porte coulissante et attendre que la jolie silhouette de Oiwa fasse son apparition pour la planter.

Mission 25 : Assassiner Kanbe Yoshida

Le samouraï est situé au deuxième étage du grand bâtiment qui se trouve au nord-est. Commencez donc par faire une douzaine de pas vers l'est, puis tenez-vous accroupi sur le muret de gauche. Avancez ensuite jusqu'à la première maison située plus au nord, puis vous trouverez un premier ennemi (femme ninja) à éliminer à droite de la bâtisse. Entrez dans celle-ci, pour attendre que le samouraï revienne dans la pièce afin de l'assassiner à l'intérieur (et non dans le couloir de derrière). Rendez-vous ensuite dans le couloir du fond afin d'éliminer discrètement une deuxième femme ninja au nord. Revenez à l'endroit où vous aviez tué la première ninja, afin de franchir la porte est et vous occuper d'un nouvel ennemi juste après celle-ci. Montez ensuite les trois séries d'escaliers menant au grand bâtiment, puis entrez par la fenêtre située en hauteur sur la droite (en passant par le toit) où un samouraï monte la garde non loin de celle-ci. Après l'avoir éliminé, montez les escaliers de gauche et attendez accroupi sur les dernières marches pour assassiner le samouraï qui se trouve juste au-dessus de vous, dès qu'il aura le dos tourné. Empruntez alors la fenêtre qui fait face aux escaliers, pour aller trouver plus à l'est celle de Yoshida. Entrez discrètement dans la pièce, puis faites votre travail.

Mission 26 : Obtenir la lettre secrète

L'agent se trouve à l'extrême sud-est de la carte, au sud de la petite maison. Commencez par aller jusqu'au pont en passant au sud du chemin représenté sur la carte. Vous devrez ainsi assassiner deux ennemis jusqu'à arriver au muret et éliminer un troisième samouraï au sommet de celui-ci. Dirigez-vous ensuite au nord vers le pont pour liquider le ninja qui se trouve en hauteur et vous jeter sur le garde fixe à l'entrée du pont. Franchissez alors celui-ci et allez éliminer l'ennemi posté à droite, pour ensuite prendre la direction sud-est et trouver l'agent derrière le muret.

Mission 27 : Assassiner l'agent Osae

Vous devez atteindre la maison placée au sud de la carte, et trois victimes seulement vous seront nécessaires pour obtenir le rang de ninja 5. Dirigez-vous ainsi vers le coin de la carte, à l'est. Allez ensuite vous placer à proximité de la deuxième maison au sud, pour éliminer deux gêneurs qui rôderont autour de celle-ci (commencez de préférence par neutraliser celui le plus à l'est). Rejoignez alors la maison cible, puis occupez-vous d'abord de l'ennemi situé à l'est de la bâtisse. Ouvrez ensuite discrètement la porte de la maison pour rouler jusqu'à Osae et l'assassiner en silence.

Mission 28 : Assassiner le Maître ninja Gunzo

Il est situé au sud-est de la grande maison à l'est de la carte. Là aussi, vous n'aurez qu'à tuer trois gardes pour obtenir le rang le plus élevé. Contournez donc la carte au maximum par le sud en restant sur le muret et gagnez la grande maison à l'est de cette façon. Une fois face au côté est de la bâtisse, attendez accroupi à l'entrée du corridor qu'un garde fasse son apparition, puis assassinez-le avant de rentrer dans la maison. Occupez-vous ensuite du samouraï placé dans la salle de gauche, puis ressortez de celle-ci et attendez dans le corridor qu'un garde s'approche du croisement sur votre gauche pour lui sauter dessus. Empruntez ensuite le couloir dans lequel il se trouvait pour vous diriger au sud et gagner la salle sud-est de la maison, là où se trouve Gunzo. Même s'il se montrera plus prudent que les autres, montrez-lui qui est le maître de l'assassinat furtif.

Mission 29 : Assassiner Fuchisuke Tarumaya

Il sera situé au nord de la grande maison centrale. Occupez-vous d'abord des deux gardes qui se trouvent au nord de la première maison, puis longez la face nord de la maison cible en allant vers l'est, et vous vous trouverez bientôt à l'entrée du corridor (un ennemi sera éventuellement à éliminer dans cette allée avant de tuer celui à l'entrée du corridor). Attendez que le garde fasse son apparition pour le liquider une fois qu'il se sera retourné, puis attendez ensuite à l'intersection de ce couloir, pour faire bientôt face à un nouveau garde à abattre. Tarumaya sera situé dans la salle de droite, à l'intersection.

Mission 30 : Récupérer 10 bombes

Là aussi, selon les parties, l'ordinateur répartit les bombes de huit manières différentes. Donc dirigez-vous simplement vers les bombes, indiquées par des étoiles sur votre carte, tout en tuant discrètement les ennemis qui entraveront votre passage. Éliminez-en 8 ou 9 de la meilleure manière afin d'obtenir le rang de ninja 5.

Mission 31 : Assassiner Sutemaru l'écho

Celui-ci attendra son heure dans la petite bâtisse placée à l'extrême nord-ouest de la carte. Dans un premier temps, tuez l'ennemi qui vous fait face, puis en haut de la montée, occupez-vous de celui qui se trouve dans le petit jardin derrière la petite barrière de paille. Poursuivez vers la deuxième pente derrière la maison, au sud-ouest, et occupez-vous de l'homme qui va et vient sur celle-ci. Contournez ainsi le village sud par l'ouest, tout en vous dirigeant au nord, et en éliminant trois autres ennemis sur le chemin. Allez ensuite jusqu'au coin sud-ouest du village nord pour éliminer un nouveau garde qui rôde non loin de là et vous diriger vers la maison au nord-ouest. Entrez discrètement et assassinez Sutemaru.

Mission 32 : Secourir l'agent Matsukichi

Celui-ci se trouve derrière la maison située à l'extrême nord-ouest de la carte. Pénétrez dans la caverne par l'entrée est, puis éliminez le garde qui monte et descend de la pente de gauche, sans emprunter celle-ci toutefois, mais en contournant plutôt par la droite en trouvant ainsi un second samouraï à abattre en haut de cette pente. Prenez à gauche, puis encore à gauche pour vous trouver entre les deux piliers rocheux et ainsi éliminer un troisième garde, puis allez assassiner ensuite celui posté dans le renfoncement plus au nord, là où se trouvent les bougies. Abattez le samouraï qui se trouve sur votre droite lorsque vous sortez de cette alcôve, puis gagnez la partie nord de la carte par le passage de droite, où un garde fixe sera à assassiner discrètement. Tuez ensuite l'homme suivant qui rôde sur cette place, puis passez par-dessus le muret de gauche où se trouve le tas de caisses afin d'éliminer le samouraï qui patrouille dans cette zone. Rapprochez-vous de votre objectif en passant par-dessus le muret de bois côté sud-ouest, ce qui vous permet de vous jeter sur un archer. Eliminez enfin celui situé plus loin, qui rôde au sud de la maison. Vous n'avez plus qu'à aller derrière celle-ci retrouver l'agent.

Mission 33 : Obtenir les plans de la base

Ils seront à récupérer dans la maison placée à l'extrême nord-est de la carte. Commencez donc par aller tout droit afin d'aller éliminer l'archer que vous apercevez un peu plus loin, puis allez tuer l'homme qui se tient au niveau des rondins de bois, au centre de la place. Poursuivez toujours au nord pour éliminer l'homme au chapeau qui se promène à droite de la petite montée, puis cachez-vous dans les buissons au-dessus du muret. Longez ensuite le mur de droite en passant bien dans les angles pour ne pas vous faire prendre par les soldats de gauche qui patrouillent sur la place, puis une fois au nord-est, occupez-vous des trois derniers gardes qui se trouvent à proximité de la maison cible. Entrez ensuite dans celle-ci pour récupérer les plans.

Mission 34 : Assassiner l'agent Okei

Elle se trouve dans la maison située au nord-est de la carte. Vous pouvez obtenir le rang de ninja 5 en vous rendant jusqu'à cette maison par les toits, puis une fois arrivé sur celui de la bâtisse en question, attendez le moment opportun, et jetez-vous simplement sur les deux gardes qui tournent autour de celle-ci pour les assassiner discrètement (l'un est sur le ponton et l'autre dans l'allée de la façade nord, à éliminer en premier). Plantez ensuite la silhouette d'Okei lorsque vous l'apercevrez.

Mission 35 : Assassiner Mansaku Toe

Celui-ci se trouve dans la maison placée au nord-est. Passez donc par le côté gauche du village et assassinez l'homme au chapeau qui fait des va-et-vient au niveau de l'ouverture. Passez ensuite sur le muret pour le longer plus au nord et bientôt trouver un nouvel ennemi au bout de celui-ci, sur votre droite, derrière la maison. Continuez ensuite de rejoindre le nord, toujours en longeant la carte par le bord ouest, et occupez-vous du garde suivant (attention aux trous !). Arrivé sur le côté est du muret qui entoure les bâtiments nord, avancez jusqu'au coin pour assassiner le samouraï qui patrouille derrière le grand bâtiment. Contournez ensuite celui-ci vers l'est, en direction de la maison cible, puis éliminez le garde situé proche de l'entrée de cette bâtisse, sur le ponton. Vous pouvez ensuite vous placer derrière la porte coulissante pour planter la silhouette de Toe.

Mission 36 : Assassiner le Maître ninja Denki

Il se trouvera entre les deux plus grandes maisons parmi les quatre qui se trouvent à l'est des bâtiments encerclés par un muret au sud-ouest. Commencez par vous débarrasser du premier ennemi sur le pont, puis d'un second une fois sur l'autre rive. Allez à gauche pour nettoyer tout le champ, en éliminant premièrement le samouraï posté sur la partie surélevée, puis les 4 ninjas qui rôdent dans le secteur, en finissant par celui le plus au nord à proximité du muret. Franchissez ensuite celui-ci pour aller trouver le maître ninja et l'assassiner rapidement dès qu'il a le dos tourné.

Mission 37 : Atteindre le point indiqué

Il s'agira de vous rendre dans la maison située au nord-ouest du quartier sud de la carte, où vous pouvez voir deux petites maisons à sa droite. Commencez par aller tout droit en longeant le muret pour contourner le village par le sud, et en éliminant deux gardes (un premier, puis un plus loin) qui patrouillent dans le secteur. Sautez ensuite par-dessus le muret pour apercevoir dans la cour sud-est du quartier un nouveau samouraï à éliminer tout près, puis un autre dans le coin opposé de cette cour. Passez ensuite par la porte est de la cour pour rejoindre le bâtiment le plus au sud-ouest et pénétrer à l'intérieur par la porte sud. Avant d'y entrer, assurez-vous d'avoir éliminé le ninja qui patrouille à l'entrée de cette maison. Faites attention à la civile, puis empruntez ensuite le couloir légèrement sur votre gauche pour aller au fond à droite et tuer un autre garde dans cette pièce ou autour de celle-ci. Empruntez ensuite le petit passage au nord-ouest du bâtiment afin de rejoindre celui qui vous intéresse.

Mission 38 : Tuer tous les ennemis

Utilisez les mêmes techniques que lors de la mission 20 pour éliminer vos ennemis, en sachant que si l'on sépare la carte verticalement en se basant par rapport au muret qui la coupe en son centre, 8 hommes se trouveront dans la partie ouest de la carte, et 9 patrouilleront dans la partie est. Un homme sera posté tout de suite à votre droite lorsque vous débuterez la mission, tandis qu'un autre surveillera la sortie ouest du village. Vous aurez 17 hommes à abattre

parmi 19 trouvables.

Mission 39 : Atteindre le point indiqué

Il vous faut évidemment rejoindre l'extrême est de la carte. Commencez par éliminer les deux gardes en contrebas sur votre gauche (le deuxième étant celui qui passe de temps à autre en haut de la petite pente), puis occupez-vous de celui de droite, plus au sud, qui se trouve dans l'impasse. Passez ensuite par-dessus celle-ci pour éliminer le samouraï qui patrouille à proximité du tronc d'arbre toujours sur ce côté sud, puis sautez dans le fleuve afin de rejoindre la rive d'en face. Grimpez par les rebords, puis arrivé quasiment en haut, prenez garde à l'homme qui rôde dans le coin, à assassiner discrètement, cela va de soi ! Contournez ensuite la barricade du quartier par le sud et débarrassez-vous de l'ennemi qui rôde dans cette allée. Passez maintenant par-dessus la palissade pour attendre que le garde du secteur fasse son apparition et lui bondir dessus. Continuez alors jusqu'à votre point à atteindre en longeant la palissade nord et en éliminant le plus proche des hommes qui gardent la porte avant de remplir la mission.

Mission 40 : Assassiner la maîtresse Tachibana

Celle-ci se trouve dans la maison située au nord-est de la carte. Rendez-vous-y en commençant par vous déplacer silencieusement sur le muret qui encercle le quartier, puis dès que possible, rejoignez la bâtisse par les toits. Pour obtenir le rang de ninja 5, tuez simplement la femme ninja qui circule dans la petite allée au niveau de la façade nord de la maison cible. Placez-vous alors en face de la porte coulissante de derrière (côté est donc), puis attendez de voir apparaître la silhouette pour la planter.

Mission 41 : Récupérer les documents secrets

Vous voyez cette bâtisse fine et longue située légèrement au nord de la carte ? Ok… C'est dans celle-ci que se trouvent les documents dont vous avez besoin, à l'ouest de la pièce, et cette mission ne sera qu'une formalité pour le Shinobi maintenant expérimenté que vous êtes ! Commencez donc pas rejoindre l'allée au nord située entre la rivière et la maison, et dans laquelle circule un garde pour vous en occuper furtivement, puis roulez jusqu'au coin nord-ouest de la cour, sans vous faire voir par les trois gardes. Occupez-vous ensuite de celui situé dans l'allée nord-est, juste derrière la maison cible, puis revenez au coin vous charger des deux autres samouraïs dans cette cour. Roulez alors discrètement vers l'ennemi qui garde la porte blanche de la maison de taille moyenne plus au sud, puis après l'avoir liquidé, assommez discrètement le civil situé en face de vous dans cette même cour, qui va et vient de droite à gauche. Attendez accroupi à l'entrée du corridor au nord-est de la cour pour éliminer le garde sur le ponton dès qu'il se tournera.

Il vous reste à éliminer deux samouraïs sur votre gauche, mais la tâche pourrait s'avérer ardue car le premier que vous devez tuer est quasiment sans cesse surveillé par celui de derrière. Attendez que ce dernier soit légèrement tourné pour vous jeter sur le premier lorsqu'il est assez proche de vous (la tâche est d'autant plus dure que puisque vous êtes près d'une porte coulissante, vous risquez de fermer la porte plutôt que d'attraper votre proie !). Une fois le premier des deux vaincu, il vous sera très simple d'éliminer le dernier et de rejoindre la pièce dans laquelle se trouvent les fameux documents. Aucune détection ne sera permise dans cette mission si vous voulez atteindre le rang de ninja 5, à moins que vous n'alliez éliminer des gardes supplémentaires à d'autres endroits de la carte.

Mission 42 : Tuer tous les ennemis

Mêmes consignes que pour les missions 20 et 38, il n'y a pas ici de chemin plus approprié qu'un autre dans la réussite de cette mission. Sachez simplement que vous aurez 21 ennemis à tuer, dont 5 qui patrouillent dans le quartier sud-ouest, 11 dans le quartier nord, plus vaste, et 5 à proximité du pont à l'est (un archer sera sous ce pont).

Mission 43 : Assassiner Genosuke Fuji

Il se trouvera dans la partie ouest de la maison située le plus au sud-ouest de cette carte. Commencez par longer le muret vers la droite, quasiment jusqu'au bout, afin d'arriver à hauteur de la maison placée juste au nord de la maison cible. Passez donc par-dessus le muret pour assassiner un premier garde qui se trouve derrière dans cette allée, puis contournez la maison par l'ouest en passant par-dessus le muret de bois, pour vous rendre plus au sud et éliminer un second gêneur. Poursuivez toujours au sud pour trouver le corridor vous permettant de pénétrer dans la bâtisse qui

nous intéresse, et pour assommer la civile qui se promène à cet endroit. Une fois dans le couloir, allez sur votre gauche à l'intersection pour abattre le samouraï placé dans la pièce de droite au bout du couloir, et celui posté dans l'alcôve de gauche. Entrez ensuite dans la pièce fermée d'à côté pour vous occuper de Fuji.

Mission 44 : Assassiner Yasumasa Mitsune

L'homme se trouve dans le bâtiment du nord-est, dans une pièce nord du rez-de-chaussée.
Allez donc trouver le premier ninja à liquider derrière le muret, puis passé le pont, occupez-vous de l'homme caché derrière le coin que forme le muret d'en face. Prenez ensuite la direction nord, pour passer la grande porte après vous être occupé du ninja. Allez ensuite emprunter les escaliers de gauche après avoir liquidé le samouraï qui surveille le secteur. En haut de la deuxième série de marches, occupez-vous du suivant en lui sautant dessus à partir du muret, pour finalement grimper la troisième série d'escaliers. Cachez-vous et regardez ce qui se passe à l'entrée, dans le couloir du bâtiment : il y a un garde à gauche et un autre sur la droite. Dès que celui de gauche s'est éloigné, roulez vers celui de droite pour l'assassiner discrètement lorsqu'il aura le dos tourné. Dirigez-vous ensuite discrètement au fond du couloir nord en ayant attendu que le ninja s'en aille, puis arrêtez-vous au coin. Tournez donc à gauche à partir de ce coin, puis roulez dans la première pièce située sur votre droite. Assassinez silencieusement Mitsune.

Mission 45 : Récupérer 10 bombes

Comme dans les deux autres missions identiques, l'ordinateur génère selon huit manières différentes les positions des bombes. Sachez que vous aurez à éliminer furtivement au moins 8 ennemis pour obtenir le rang de ninja 5, et que pour plus de sûreté, il est recommandé d'agir le plus souvent par les toits.

Mission 46 : Tuer tous les ennemis

9 ennemis seront à abattre avant que vous ne rejoigniez la deuxième partie de la carte par l'étroit chemin au nord, juste à côté du renfoncement est qui part en angle droit, et 10 autres vous attendent dans ce secteur. Il ne peut rester aucun survivant, car vous devez faire 19 victimes. Comme toujours dans ce type de mission, il n'y a pas forcément de chemin adéquat à adopter, si ce n'est de ratisser les environs en vous déplaçant furtivement du sud vers le nord, en ne laissant aucun homme en réchapper.

Mission 47 : Assassiner Piet Niklet

Il sera situé dans la pièce nord-ouest du plus grand bâtiment de la carte, au centre de celle-ci en somme. Commencez par grimper par-dessus le muret et vous jeter sur l'homme qui patrouille au nord-est de la maison la plus au sud, puis entrez dans le grand bâtiment par le ponton de gauche, raccordé à cette maison sud. Vous avez bientôt un garde fixe à abattre sur votre gauche dans la pièce, puis poursuivez au bout de ce couloir vers l'ouest afin de vous occuper des troisième et quatrième ennemis (pour le quatrième, il s'agit du pirate qui rôde dans le couloir adjacent). Revenez maintenant légèrement avant l'endroit où vous avez tué le troisième pour vous rendre au nord-est du bâtiment en passant par-dessus les rambardes et trouvez dans la salle du coin un nouveau samouraï à éliminer. Dans le couloir nord, deux autres seront à éliminer avant d'aller trouver Piet Niklet pour le supprimer furtivement dans la salle fermée de gauche.

Mission 48 : Tuer tous les ennemis

21 ennemis seront à éliminer, en sachant que 8 seront situés du côté du quartier sud, 6 se trouveront dans le secteur nord, et les 7 derniers patrouilleront dans le quartier encerclé du nord-ouest (une femme ninja se trouve dans la maison la plus au nord-ouest). Là non plus, comme pour les missions précédentes du même type que vous aviez eues à accomplir, il n'y a pas de chemin plus approprié qu'un autre. Tâchez simplement d'être silencieux et vous obtiendrez le rang de ninja 5.

Mission 49 : Assassiner Kenzo Kurokawa

L'ennemi vous attend au centre du camp barricadé au nord de cette carte. Commencez par éliminer le ninja que vous apercevez un peu plus loin, en le surprenant par derrière lorsqu'il remonte la pente. Contournez ensuite le secteur par

l'est, en passant à droite du champ (attention au chien), puis arrivé au coin de celui-ci, occupez-vous du garde au chapeau qui rôde dans le coin. Avancez maintenant vers l'ouest pour vous arrêter au coin, un peu avant le panneau de bois où vous pourrez éliminer un ninja qui va s'approcher. Regardez ensuite la pente à proximité, d'où va descendre une femme ninja, à éliminer dans le plus grand silence bien entendu. En haut de cette pente vous aurez un nouveau ninja à liquider, près du tronc d'arbre. Roulez derrière-lui et faites votre travail. Vous n'avez plus qu'à rouler discrètement jusqu'au centre du camp pour défaire Kenzo Kurokawa de ses fonctions…

Mission 50 : Assassiner Nagayori Ogawara

Pour cette dernière mission, il est recommandé de vous armer en bombes ou autres objets d'attaque avant de débuter car vous aurez un combat final à remporter. Sachez d'ores et déjà que le chef ennemi attend son heure au dernier étage du temple au nord-est de la carte. Franchissez le muret qui vous fait face pour trouver un premier garde à éliminer dans l'allée à l'est de cette maison. Au bout de celle-ci, franchissez le nouveau muret afin de tuer le garde qui se trouve à proximité de la porte, puis longez ce muret vers l'ouest, quasiment jusqu'au coin. Occupez-vous du garde au chapeau, et longez maintenant le muret adjacent vers le nord, car vous aurez à supprimer le garde qui se trouve à la porte, puis un autre de l'autre côté de celle-ci. Revenez pour aller emprunter la première série de marches et trouver en haut de la deuxième un samouraï à éliminer, en lui sautant dessus après être grimpé sur le muret de droite, par exemple. Attention au garde qui va descendre le long de la troisième série d'escaliers, puis une fois débarrassé de celui-ci, montez ces marches pour trouver au sommet derrière le mur de gauche un autre homme à exécuter.

Patientez en étant caché à gauche de l'entrée pour voir un garde qui va bientôt être suivi par une femme ninja, et qui se dirigeront tous deux vers la droite. Occupez-vous premièrement de la ninja pour aller ensuite bondir sur l'homme du bout à gauche. Chargez-vous alors de l'autre femme ninja qui rôde dans le couloir gauche, puis revenez au niveau des escaliers est pour monter à l'étage et tuer tout de suite la ninja postée à votre arrivée, ou bien dans l'allée juste à gauche des marches, mais en faisant attention de ne pas vous faire prendre par les gardes de l'intersection de droite. Attendez au coin de l'allée pour trouver dans le couloir adjacent un nouveau ninja à tuer silencieusement, puis empruntez les escaliers. Vous entrez dans la pièce du boss sur la gauche et une cinématique se déclenche.

Suite à celle-ci vous devez engager le combat. Attention aux balles qu'il tire, que vous pouvez éviter en roulant. Un bon moyen d'en venir à bout sera de sortir par la fenêtre et de l'attirer sur les toits ou ailleurs pour avoir non seulement plus d'espace, mais également le temps d'utiliser vos objets, d'envoyer vos combos lorsque vous voyez une ouverture dans sa garde (comme par exemple lorsqu'il vient de vous tirer dessus), puis de vous occuper des autres gardes éventuels qui viendront vous gêner. Lorsque vous le battez, vous devez à nouveau faire face à ce ninja noir, à battre de la même manière, puis une fois le combat remporté, vous voici venu à bout de ce Tenchu Z !

SUCCÈS

10 rangs Ninja 5 (20)

Terminez les missions en Ninja 5.

Terminer 10 missions (20)

Terminez plus de missions.

50 exécutions furtives (20)

Effectuez des exécutions furtives.

Terminer 5 missions (20)

Terminez plus de missions.

20 exécutions furtives (20)

Effectuez des exécutions furtives.

30 rangs Ninja 5 (20)

Terminez les missions en Ninja 5.

500 exécutions furtives (30)

Effectuez des exécutions furtives.

Terminer 30 missions (30)

Terminez plus de missions.

300 exécutions furtives (30)

Effectuez des exécutions furtives.

Terminer 20 missions (30)

Terminez plus de missions.

50 rangs Ninja 5 (30)

Terminez les missions en Ninja 5.

100 exécutions furtives (30)

Effectuez des exécutions furtives.

Jeu terminé à 100% - Facile (30)

Terminez les missions en Ninja 5.

Terminer 40 missions (40)

Terminez plus de missions.

Jeu terminé à 100% - Normal (40)

Terminez les missions en Ninja 5.

700 exécutions furtives (40)

Effectuez des exécutions furtives.

1000 exécutions furtives (50)

Effectuez des exécutions furtives.

Terminer l'histoire (50)

Terminez l'histoire.

Terminer 50 missions (50)

Terminez plus de missions.

Jeu terminé à 100% - Difficile (50)

Terminez les missions en Ninja 5.

Mission secrète 1 terminée (20)

Mission secrète 1 terminée.

Mission secrète 2 terminée (20)

Mission secrète 2 terminée.

5 Tomikichi tués (20)

5 Tomikichi tués.

10 Tomikichi tués (20)

10 Tomikichi tués.

Mission secrète 3 terminée (30)

Mission secrète 3 terminée.

20 Tomikichi tués (30)

20 Tomikichi tués.

30 Tomikichi tués (30)

30 Tomikichi tués.

Mission secrète 4 terminée (40)

Mission secrète 4 terminée.

40 Tomikichi tués (40)

40 Tomikichi tués.

Mission secrète 5 terminée (50)

Mission secrète 5 terminée.

50 Tomikichi tués (50)

50 Tomikichi tués.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Réalisez 1000 "stealth kills" pour débloquer les compétences spéciales "lurk" et "feet".

Terminator Renaissance

© Warner Interactive / GRIN 2009

SUCCÈS

Commandant aguerri (10)

Terminer le jeu au niveau de difficulté moyen.

Commandant vétéran (180)

Terminer le jeu au niveau de difficulté difficile.

Pour la Résistance (80)

Terminer le chapitre 9 - Pour la Résistance à n'importe quel niveau de difficulté.

La vie est sacrée (80)

Terminer le chapitre 8 - La vie est sacrée à n'importe quel niveau de difficulté.

Angie (80)

Terminer le chapitre 7 - Angie à n'importe quel niveau de difficulté.

Terres inconnues (80)

Terminer le chapitre 6 - Terres inconnues à n'importe quel niveau de difficulté.

Sous terre (80)

Terminer le chapitre 5 - Sous terre à n'importe quel niveau de difficulté.

Objectif en vue (80)

Terminer le chapitre 4 - Objectif en vue à n'importe quel niveau de difficulté.

Nouvelles connaissances (80)

Terminer le chapitre 3 - Nouvelles connaissances à n'importe quel niveau de difficulté.

Grâce au ciel (80)

Terminer le chapitre 2 - Grâce au ciel à n'importe quel niveau de difficulté.

L.A. 2016 (80)

Terminer le chapitre 1 - L.A. 2016 à n'importe quel niveau de difficulté.

Test Drive Unlimited

© Atari / Eden Games 2006

ENTRER DANS LE GRAND AÉROPORT DU SUD-EST

Allez sur la grande route sans issue au sud-est de l'aéroport (là où vous avez loué votre voiture au début du jeu). Allez au bout de la route sans issue. Il y a des pots de fleurs comme rebord et l'extrémité droite des pots de fleurs peut servir de tremplin. Si vous prenez suffisamment de vitesse, vous passerez par-dessus la grille et vous vous retrouverez dans l'aéroport.

VOITURES À DÉBLOQUER

Alfa Romeo 8c Competizione

Gagner la course du Tour de l'Ile.

Chrysler Firepower Concept-car

Réaliser toutes les missions Coursier.

Chrysler ME Four-Twelve

Réaliser toutes les courses Challenge en or.

Ford Mustang GT-R Concept

Réaliser toutes les missions Convois.

Ford Shelby Cobra Concept

Réaliser toutes les missions Top-Modèle.

Ford Shelby GR-1 Concept

Réaliser toutes les courses de vitesse en or.

Volkswagen W12 Coupe

Réaliser toutes les courses contre-la-montre en or.

Volkswagen W12 Roadster

Réaliser toutes les missions autostoppeurs.

Test Drive Unlimited 2

© Atari / Eden Games 2011

SUCCÈS

Petite collection (5G)

Posséder 3 voitures.

La balade (5G)

Conduire 200 km (124 miles).

Eh ! C'est quoi cette voiture ?! (5G)

Récupérer 1 voiture bonus (chasse aux trésors).

Apprentissage (5G)

Obtenir la license C4.

Le débutant (5G)

Finir premier à un championnat.

Fashion Victim (10G)

Changer de vêtements ou de coiffure 40 fois.

Momie (10G)

Finir 20 épreuves multijoueurs avec des bandages

Chauffard ! (10G)

Roulez et percutez 100 voitures IA et 100 objets destructibles.

Argent facile (10G)

Gagner 100 000 $ avec le F.R.I.M.

Argent durement gagné (10G)

Atteindre le niveau maximum (10) avec le F.R.I.M.

Avaleur de route (10G)

Conduire 1000 km (621 miles)

Photographe d'Ibiza (10G)

Trouver 5 points de vue sur Ibiza (photographe).

Le contrat social (10G)

Rejoindre et inviter des amis 100 fois (tout mode de jeu).

Mieux qu'un GPS (10G)

Inviter 10 joueurs en copilotage dans votre voiture.

Voiture de prestige (10G)

Conduire une voiture de Club.

Shérif (10G)

Arrêter 30 fugitifs en mode Poursuite en ligne.

Ennemi public (10G)

Échapper à la police 30 fois en mode Poursuite en ligne.

Salut l'artiste (15G)

Décorer 5 voitures différentes.

Coup de main (15G)

Réussir 10 missions.

Coopération requise (15G)

Conduire 150 km (93 miles) dans les modes de jeu "Gardez vos distances" et "Suivez le leader".

Mon Club et moi (15G)

Conduire 150 km (93 miles) en épreuves internes dans le Club.

Kangourou (20G)

Faire un saut de 100 m (109 yd) (tout mode de jeu)

Aloha ! (20G)

Atteindre Hawaï.

Maître de l'école de pilotage (20G)

Obtenir toutes les licences.

Chasseur d'épaves (25G)

Récupérer les 6 voitures bonus (chasse aux trésors).

Moi contre vous tous (25G)

Jouer à 40 épreuves de la Salle des Courses Communautaires.

Briseur de Club (25G)

Gagner 30 épreuves en Club VS Club.

Roi d'Ibiza (25G)

Finir premier à la coupe d'Ibiza de la zone 1.

Le million, le million ! (25G)

Posséder 1 million de dollars.

La crise de l'immobilier ? (30G)

Posséder au moins une maison de chaque niveau .

Une de chaque (30G)

Posséder une voiture de chaque catégorie (A7-A6-A5-A4-A3-A2-A1, C4-C3, B4-B3)

Grand reporter (30G)

Trouver tous les points de vue (photographe).

Gardez vos distances ! (30G)

Conduire 15 s au-dessus de 100 km/h (62 mph) à 8 joueurs dans le mode "Gardez vos distances".

VoitureS de prestige (30G)

Conduire toutes les voitures de Club.

Missions terminées (40G)

Réussir toutes les missions.

Dieu des voitures (50G)

Posséder toutes les voitures achetables.

Grosse dépense (50G)

Dépenser 1 million de dollars.

L'explorateur (50G)

Conduire 5000 km (3107 miles).

Niveau 60 (60G)

Atteindre le niveau 60.

Couronnement (75G)

Finir premier à tous les championnats et toutes les coupes.

SUCCÈS (DLC : CASINO ONLINE)

Savoir prendre des risques (10 G)

Renoncer à au moins un brelan à la machine Video Poker et gagner au tour suivant

Le gardien de l'île (10 G)

Réveiller le gardien de l'île

Apéritif (10 G)

Avoir 10 cocktails à une table de poker en même temps

Fashion victim Casino (25 G)

Acheter tous les vêtements disponibles dans le magasin de vêtements du Casino

Social (25 G)

Débloquer tous les cocktails et les emotes

V.I.P. (35 G)

Devenir VIP du Casino en atteignant le niveau 5

Prêt à jouer à TDU2 ? (20 G)

Gagner la luxueuse voiture exposée dans le hall

Western (15 G)

Jouer l'emote "duel" en même temps que son adversaire à une table de 2

"Wanted" (25 G)

Avoir le bon look pour récupérer la prime

1 chance sur 38 (20 G)

Gagner un numéro plein à la roulette

GUIDE VIDÉO : SORTIR POUR ALLER EN FREE-RIDE (GLITCH)

Voici comment sortir de sa maison pour aller en free-ride.

Ce guide vidéo est une contribution de **natgamemods**.
Voir e|http://www.youtube.com/user/natgamemods|sa chaîne.

Texas Hold'em

© Microsoft 2006

SUCCÈS

Initiation au Poker (10G)

Remportez 10 mains.

Tapis ! (10G)

Allez jusqu'à faire un tapis et gagnez.

Heureux au tirage (10G)

Obtenez une main de chaque type, de la Haute Carte à la Quinte flush royale.

L'amour du risque (15G)

Misez 50.000 $ ou plus.

Roi du Poker (15G)

Réussissez tous les scénarios du mode Scénario solo.

Cagnotte (15G)

Parvenez à amasser 100.000 $.

Club des millionnaires (20G)

Parvenez à amasser 1.000.000 $.

Bonne passe (20G)

Remportez 10 mains consécutives.

Pro du tournoi (20G)

Remportez un tournoi compétitif à 8 joueurs.

Chance ou bluff ? (25G)

Gagnez avec une Haute carte de 9 ou moins.

Requin des cartes (25G)

Jouez 1.000 mains.

The Amazing Spider-Man

© Activision / Beenox Studios 2012

LES COMIC BOOKS

Trouvez un certain nombre de pages pour débloquer les comics correspondants.
Couverture Nombre de pages
5 Pages Spider-Man
15 Pages Le Lézard
30 Pages Le Lézard (look moderne)
50 Pages Le Rhino
80 Pages Le Scorpion
125 Pages La Chatte Noire
175 Pages La Vermine
250 Pages L'Iguane
350 Pages Gwen Stacy
500 Pages Smythe

COSTUMES

Big Time

A Times Square derrière les gradins rouges.

Classic Black

Sous le belvédère dans le parc, à gauche d'Oscorp Building.

Classic Spider-man

Se débloque avec l'activation du défi DLC Rhino.

Cross Species Spider-Man

Terminer le jeu.

Future Foundation

Derrière la station d'essence, dans une petite allée, à droite du pont nord.

Negative Zone

Au sommet du bâtiment Beenox qui se trouve vers Brooklyn Bridge.

New Black

Terminer le jeu à 100%.

Scarlet Spider (2012)

Vous avez besoin de l'appareil photos. Allez à la fontaine de Central Park et continuez vers le nord jusqu'à ce que vous aperceviez un pont.

RÉCUPÉRER FACILEMENT LES COMICS EN VOL

Lorsque vous vous baladez en vol au dessus de Manhattan et qu'il vous est proposé d'appuyer sur une touche afin de vous propulser sur une page de comics, gardez le bouton enfoncé de manière à enclencher le mode "Web Rush". Ceci fait, vous n'avez plus qu'à scruter l'écran pour y retrouver la page de comics tout en prenant votre temps. De cette manière, vous pourrez être sûr de ne pas les rater en plein vol et de pouvoir les récupérer plus facilement.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement principal

Chapitre 01 - Oscorp est votre ami

Suite à votre visite dans les locaux d'Oscorp, utilisez votre Charge de toile pour secourir Gwen des griffes de la créatures. Passez la première salle et le couloir où des drones de combat vous observent à travers la baie vitrée, puis continuez votre bonhomme de chemin en ramassant au passage la **Preuve Audio** au sol. Traversez les deux pièces suivantes en vous balançant à vos lianes de toile, éliminez les drones en contrebas en utilisant la touche d'esquive lorsque Spidey est surplombé d'éclairs blanc représentant son Sens de l'araignée et utilisez votre Charge de toile pour regagner le niveau supérieur et reprendre Gwen sur votre dos.

Avancez dans les couloirs d'Oscorp jusqu'à être contraint d'emprunter une voie détournée, activez la console et faufilez-vous dans l'encadrement dénué de lasers pour continuer. Utilisez vos salves de toile pour temporairement arrêter la rotation du ventilateur géant et pouvoir passer entre ses pales, réitérez l'opération sur le suivant et activez une nouvelle console. Passez dans l'encadrement libre, récupérez la seconde **Preuve Audio** sur le plan de travail à droite, puis engouffrez-vous dans le conduit de ventilation surélevé pour atteindre une pièce peuplée de drones. Utilisez si besoin la Retraite de toile pour vous mettre à l'abri et mieux contre-attaquer, débarrassez-vous des machines et empruntez la porte déverrouillée pour rejoindre Gwen et l'amener dans la salle sécurisée.

Suite au dialogue, vous gagnez l'accès au téléphone d'Oscorp, outil très utile vous permettant de lire vos messages et de sélectionner vos améliorations, entre autres choses. Une fois rendu en plein Manhattan, ouvrez votre carte pour prendre connaissance de votre nouvel objectif, l'épicentre d'un étrange tremblement de terre : rendez-vous sur place en vous balançant entre les buildings pour affronter votre premier boss.

Boss : S-01
Tournez autours du colosse de métal en vous balançant et utilisez votre Charge de toile sur les points faibles situés sur les côtés, au devant et à l'arrière du drone tout en évitant de vous retrouver sur la route de son rayon laser. Chargez ensuite la " tête " du boss pour vous en prendre à ses oculaires en martelant la touche indiquée à l'écran et en esquivant lorsqu'on vous le propose. Continuez à vous balancer pour éviter le rayon et guettez une ouverture pour réitérer l'opération sur un deuxième oculaire et ainsi désorienter la bête. Remettez-vous alors en mouvement en vous

balançant, cette fois en tirant autant de salves de toile que possible sur les turbines bleues mises en marche sur les pattes du boss. Attention au rayon laser, qui devient de plus en plus erratique et imprévisible à mesure que le S-01 est endommagé, et une fois celui-ci à terre, chargez sa tête une dernière fois pour l'éliminer.

Chapitre 02 - Évasion impossible

Vous voilà dans l'hôpital psychiatrique Beloit : retournez-vous pour emprunter le conduit de ventilation, rejoignez le poste de contrôle en passant par la gauche en ramassant au passage un premier *Magazine* et activez la console. Suite à la maladresse du gardien, empruntez l'ouverture au plafond pour rejoindre le centre de la pièce et mettez KO les détenus qui se sont échappés en privilégiant l'achèvement par coup spécial sur ceux étant étourdis par vos coups, ce qui aura pour effet de vous octroyer plus d'expérience.

La zone revenue au calme, montez sur la droite, passez derrière le garde pour récupérer un *Magazine* au sol, puis empruntez les escaliers. Débarrassez-vous rapidement des nouveaux détenus en utilisant la benne mise à votre disposition et en clouant les ennemis étourdis au sol à l'aide de vos coups spéciaux, remontez là d'où vous venez pour récupérer une **Preuve Audio** sur la droite, puis retournez en contrebas et ramassez le *Magazine* à droite de la sortie avant de l'emprunter.

Dans le couloir suivant, réglez leur compte aux détenus qui vous chargent, activez l'interrupteur sur le mur et utilisez votre charge de toile pour rapidement passer par l'ouverture éphémère à l'autre bout de la rangée de cellule. Empruntez le conduit de ventilation, ramassez le *Magazine* dans la salle intermédiaire avant de vous faufiler dans le second conduit et mettez KO le détenu avant de faire de même avec les ennemis présents dans la salle attenante. Poursuivez jusqu'au prochain point de contrôle, ramassez la **Preuve Audio** sur la droite et entrez dans le couloir enflammé.
Évoluez au plafond pour ne pas risquer de vous brûler inutilement, descendez pour ramasser le *Magazine* et après votre brève entrevue avec une détenue particulière, faufilez-vous par le passage surélevé dans le couloir suivant. Dans la nouvelle salle, affrontez de plus belle un groupe d'ennemis, récupérez les deux *Magazine*s de part et d'autre de la pièce et rejoignez Connors un peu plus loin. Empruntez le conduit de ventilation en hauteur, activez la console, puis montez à l'étage en évitant les flammes pour protéger le savant. Éliminez un premier détenu armé, passez au dessus du brasier à droite pour récupérer un *Magazine*, puis préparez-vous à un âpre combat contre des hordes de détenus armés jusqu'aux dents. Occupez-vous dans un premier temps des petits malins postés aux quatre coins de la cour, en hauteur, pour pouvoir vous charger tranquillement de mettre au tapis les ennemis restants.

Une fois sorti de l'hôpital, rendez-vous à l'appartement de Stan avec le professeur pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 03 - Réminiscence du passé

Pour commencer, mettez-vous à la recherche des trois antennes disséminées sur la carte pour y coller vos mouchards, puis rendez-vous là où le Rhino a semble-t-il été repéré par les forces de police. Le combat est alors immédiatement engagé.

Boss : Rhino
Pour ce premier affrontement avec un mutant, évitez le contact en vous tenant éloigné de la créature et positionnez-vous dos à l'un des camions blindés de la police. Vous pourrez ainsi esquiver les charges du boss et lui asséner une puissante charge de toile lorsqu'il sera temporairement immobilisé. Réitérez l'opération trois fois pour mettre la bête en fuite.

Toute alerte étant levée pour l'instant, rendez-vous ensuite aux Archives d'Oscorp, donc la localisation est notée sur votre carte. Au sortir de votre conduite d'aération, neutralisez de façon furtive votre premier garde en restant au dessus de lui, récupérez l'**Élément Tech** au dessus des marchandises, puis faites place nette dans la salle en contrebas en utilisant à bon escient les objets lourds aux alentours. Neutralisez le garde patrouillant sur la passerelle sur la gauche, avancez dans la salle suivante et opérez de la même façon pour faire le ménage par le vide.

Le calme revenu, ramassez le **Manuel d'Oscorp** au sol, postez-vous en hauteur et tirez sur le container relié au rail aérien pour dégager l'accès à un conduit de ventilation. Empruntez-le bien sûr, puis un autre après la cinématique, derrière vous. Éliminez furtivement les deux gardes sur lesquels vous débouchez, ramassez le **Manuel d'Oscorp** sur la

droite et empruntez deux nouveaux conduits successifs en hauteur pour atteindre une **Preuve Audio**. Continuez pour prendre le garde armé à revers, puis occupez-vous des autres soldats comme vous l'entendez avant de passer à la zone suivante.

Là, donnez-vous-en à coeur joie en engluant le petit régiment qui attend sa correction, récupérez un premier **Élément Tech** au sol près de l'entrée et un second sur la passerelle à droite, puis mettez KO l'unique garde de la zone suivante. Récupérez un *Magazine* au sol dans le coin à gauche, puis tirez sur un nouveau container suspendu pour briser la vitre en hauteur et pouvoir vous y faufiler. Empruntez le conduit d'aération sur la droite et, après le dialogue avec Chang, mettez le garde équipé d'un bouclier hors-jeu en passant dans son dos pour le rouer de coups.

Ramassez le *Magazine* par terre et empruntez le couloir pour faire face à votre première tourelle, activée par les lasers rouges au sol : aveuglez-la avec vos salves de toile pour pouvoir la charger et la détruire avant de continuer, puis prenez en *Photo* la caisse que vous désigne Chang pour commencer à rassembler des preuves contre Oscorp. Dans la salle suivante, suivez les conseils avisés de Spidey et restez collé au plafond pour pouvoir neutraliser les gardes armés qui patrouillent. La zone nettoyée, récupérez la **Preuve Audio**, l'**Élément Tech** et le **Manuel d'Oscorp** au niveau de la zone de maintenance ainsi qu'un *Magazine* en contrebas, près du réseau électrique.

Cela fait, empruntez la voie libérée à l'autre extrémité de la pièce et engouffrez-vous dans le conduit sur la gauche. Évitez les jets de vapeur, récupérez l'**Élément Tech** et continuez à ramper pour atteindre les hauteurs de la salle suivante.
Éliminez-y toute résistance en évitant de vous empêtrer dans le réseau de lasers, activez successivement les deux consoles pour ouvrir la porte suivante et récupérez l'**Élément Tech** et le *Magazine*, respectivement près de la rangée d'ordinateurs et sur l'un des îlots. Vous retrouvez Chang dans la pièce suivante.

Après la scène, ramassez le **Manuel d'Oscorp** au sol, évitez ou mettez KO les deux gardes qui se dirigent vers vous, puis grimpez au plafond dans la large pièce qui suit. Passez dans l'ouverture sur la gauche pour aller secourir Chang, puis protégez-la pendant qu'elle cherche les travaux de Connors dans le container. Identifiez rapidement la source des tirs et neutralisez les gardes au fur et à mesure, puis prenez la journaliste sur votre dos. Avant de partir, toutefois, ramassez les **Élément Tech** situés respectivement dans le coin nord-est de la salle et dans l'une des pièces d'où sont sortis les gardes, sur la droite, ainsi que le *Magazine* à l'entrée de ce qui fut la zone de détention de Whitney.

Partez ensuite et passez la porte sur votre gauche. Là, avant de vous précipiter vers la sorti, prospectez au pied des caisses pour trouver un **Manuel d'Oscorp** et un *Magazine*, puis grimpez jusqu'à atteindre un autre *Magazine* sur l'étage le plus élevé, face à la sortie. Empruntez cette dernière, dirigez-vous vers la porte en bas à gauche et disparaissez au plafond lorsque le soldat à la gatling vous barre la route. Donnez-lui une bonne correction en veillant à vous en éloigner lorsqu'il charge son poing, reprenez Chang et sortez pour de bon des archives.

Vous êtes alors accueilli par une brigade de snipers d'Oscorp : fuyez-les ou éliminez-les méthodiquement avant de retourner à l'appartement pour rapporter ses recherches à Connors.

Chapitre 04 : Le frisson de la chasse

Une fois fin prêt, partez en direction de la station de pompage tout à l'ouest pour trouver un peu d'ADN. Pour traverser le gouffre devant vous, tirez sur la manivelle sur la gauche, puis utilisez votre charge de toile pour passer rapidement par l'ouverture éphémère. Grimpez au plafond pour éviter de marcher dans la mélasse verte, à fuir comme la peste, et allez sur la droite pour trouver un premier *Magazine*.

Dans la grande salle circulaire, placez-vous au centre pour utiliser vos fils pour localiser le rat mutant et engouffrez-vous dans le tunnel d'où proviennent vibrations et/ou sons étranges. Mettez KO l'infecté à l'aide d'un coup spécial une fois celui-ci étourdi, suivez la trajectoire prise par le rat pour récolter un *Magazine* sur le tuyau, puis rebroussez chemin pour détecter la nouvelle position de la créature. Entrez dans l'ouverture à mi-hauteur, au bout de laquelle vous apercevez à nouveau votre ami mutant, puis occupez-vous du groupe d'infectés qui déboule en veillant à esquiver les jets d'acide provoquant un sens de l'araignée rouge.

Éliminez ensuite deux nouveaux infectés derrière la machine rouge et plongez dans l'eau pour pouvoir continuer. Après

le dialogue avec Connors, remontez d'un niveau et passez la grille désormais détruite pour retourner dans la salle circulaire. Après un petit coup de détection, repartez sur les traces du mutant en passant par l'ouverture dans le mur de droite, éliminez les trois infectés et ramassez le *Magazine* sur la droite. Passez le pan de mur pour arriver dans une grande salle en croix, peuplée d'ennemis : faites le ménage de la façon qui vous semblera la meilleure (discrète ou musclée) et suivez les petits rats au sol pour continuer votre traque.

Vous tombez alors nez à nez avec une cargaison estampillée Oscorp. Prenez le tout en *Photo*, avancez en contrebas et ignorez pour l'instant la manivelle à droite. Passez par l'ouverture dans la structure, évoluez sur les tuyaux rouges et sautez sur la plate-forme pile au dessus de la sortie pour l'instant fermée : vous trouvez alors votre deuxième sujet de *Photo* en la personne d'un drone démantibulé. Retournez à l'entrée, tirez sur la manivelle pour ouvrir temporairement la porte et chargez avec votre toile à plusieurs reprises pour passer rapidement.

Empruntez le conduit de ventilation, passez dans le dos de la brute pour la mettre KO plus facilement et accrochez-vous au plafond pour franchir la mélasse un peu plus loin. Jetez un coup d'oeil sur la gauche (votre droite, en étant au plafond) pour repérer et ramasser un *Magazine*, occupez-vous des deux brutes dans l'autre pièce et descendez en vous aidant des tuyaux rouges.
Engluez alors les ennemis successifs en progressant dans le long couloir en U, puis une fois arrivé au terme de celui-ci, regardez vers le haut et utilisez votre charge de toile pour rejoindre le niveau supérieur en passant entre deux grilles et ainsi accéder à un *Magazine*.

Redescendez, empruntez la voie goudronnée et prenez en *Photo* les traces d'habitation derrière le grillage. Restez au plafond pour mettre au tapis les ennemis qui vous attendent un peu plus loin et traversez le couloir semblable au précédent pour retrouver la trace de votre ami rongeur. Collez-lui au train et laissez-vous tomber dans le puits pour le rejoindre et mener votre premier combat contre lui. Esquivez ses combos au corps-à-corps, exécutez une retraite de toile lorsque le mutant disparaît au plafond pour éviter sa charge et assénez-lui autant de combos que possible pour finalement vous retrouver face à face avec deux drones. Levez leur bouclier en leur destinant quelques salves de toile et démantelez-les au corps-à-corps pour pouvoir rejoindre la surface et poursuivre votre chasse.

Là, suivez le flot de rats à travers les rues de Manhattan pour finalement retourner dans les égouts et sautez dans le gouffre devant vous. Vous atteignez une salle circulaire semblable à la précédente : commencez par emprunter le tunnel formé par un tuyau, laissez-vous tomber en contrebas et passez le ventilateur géant à l'aide de vos salves de toile pour récupérer une **Preuve Audio**. Remontez, empruntez la voie à gauche de la benne à ordures et évoluez au plafond pour éviter la mélasse et pouvoir récupérer un *Magazine*. Attention, car un groupe d'infectés viendra alors vous chercher des noises : battez légèrement en retraite pour éviter d'avoir à vous battre sur un sol toxique et retournez dans la salle principale.

Utilisez votre toile pour détecter le rat mutant et ses amis infectés, suivez les vibrations de vos fils et laissez les robots ou les mutants gagner pour vous simplifier la tâche lors de votre exploration des égouts. Une fois arrivé dans une salle un peu plus large, encouragez l'un ou l'autre des camps avant de faire le ménage, récupérez le *Magazine* au fond à gauche et éviter la mélasse verte par delà le pan de mur pour continuer. De retour dans la salle circulaire, utilisez à nouveau votre toile pour connaître votre nouvelle destination, où de nouveaux combats drones/infectés font rage.

Après avoir nettoyé la pièce, descendez et tirez sur le train pour dégager l'accès à un *Magazine*, passez derrière le grillage, puis mettez KO l'unique infecté présent. Empruntez ensuite l'étroit passage dans le container rouge, occupez-vous des quelques infectés et ramassez la **Preuve Audio** derrière la benne. Ne vous reste plus qu'à emprunter l'étroit passage un peu plus loin en suivant les rats pour avoir droit au second round contre votre ami le rat.

Boss : Rat mutant
Cet affrontement est très semblable au premier que vous aviez livré un peu plus tôt, à l'exception du fait que des rats se grouperont en masse pour vous infliger des dégâts en plus des attaques classiques de la créature. Ne restez au sol que lorsque cela est nécessaire, c'est-à-dire quand vous enchaîner les combos contre le boss, et restez sinon hors de portée des attaques du mutant pour vous en sortir sans peine.

Chapitre 05 - Écraser l'araignée

Vous êtes ensuite mené à l'extérieur par un robot Chasseur : pour le vaincre, ralentissez-le avec vos salves de toile et chargez-le aussi souvent que possible. Après chaque coup portée, restez à bonne distance pour éviter le champ électrique formé par le drone qui peut facilement vous être fatal et reprenez le combat jusqu'à pouvoir arracher les ailes du Chasseur et pouvoir souffler un peu... Ou pas, puisque ce sont dans la foulée deux autres unités similaires qui vous prennent en chasse. Appliquez une stratégie similaire pour en venir à bout, puis dirigez-vous vers votre nouvel objectif.

Il s'agira de placer trois mouchards sur autant d'antennes appartenant à Oscorp, défendues par quatre drones chacune. Acquittez-vous donc de votre besogne, puis rentrez à l'appartement pour donner l'ADN de rat mutant à Connors. Ce dernier concocte un antidote, qu'il va maintenant vous falloir acheminer jusqu'à Gwen pour la soigner. Rendez-vous donc dans les locaux d'Oscorp, gardés par des snipers et accessibles depuis une faille visqueuse dans la paroi du building.

Chapitre 06 - La riposte de Smythe

Une fois dans le bâtiment, engluez les quatre gardes en combinaison, ramassez l'**Élément Tech** sur le bureau, le *Magazine* dans le coin à gauche et la **Preuve Audio** à droite de la sortie surélevée. Passez cette dernière pour être confronté à de nouveaux gardes, dont l'un équipé d'un bouclier, et une fois ce petit monde neutralisé, détruisez le générateur de bouclier. Ramassez également l'**Élément Tech** près du pilier central et le *Magazine* sur la gauche avant de continuer.

Dans la pièce suivante, les combats font rage entre infectés et soldats d'Oscorp. Attendez si vous le souhaitez que l'un des camps l'emporte avant de vous occuper des gagnants, récupérez le **Manuel d'Oscorp** derrière l'un des piliers ainsi que l'**Élément Tech** dans la cage d'ascenseur avant d'emprunter cette dernière pour monter à l'étage supérieur. Donnez une petite leçon de savoir vivre aux gardes qui peuplent les lieux, récupérez le *Magazine* sur le comptoir ainsi que l' **Élément Tech** à côté de l'un des piliers et empruntez la nouvelle cage d'ascenseur pour monter davantage, en évitant la mélasse toxique.

Engouffrez-vous dans le conduit, récoltez un **Élément Tech** sur la gauche et progressez en évitant les attaques du scorpion pour récupérer un second **Élément Tech** sur la droite. Dans la grande salle, utilisez les drones qui apparaissent à l'infini en les projetant à travers les champs de force pour détruire les deux générateurs, rejoignez la passerelle brisée sur la gauche pour récupérer un **Manuel d'Oscorp** et accrochez-vous à la baie vitrée toute proche pour pouvoir prendre en *Photo* l'ADN du scorpion. En vous dirigeant vers la sortie, non sans ramasser un *Magazine* par avant, vous tomberez sur le scorpion en personne, pourchassé par deux soldats armés de gatlings. Éliminez-les discrètement en passant par le plafond, puis positionnez-vous de sorte à pouvoir prendre en *Photo* l'embryon orange contenu dans la structure centrale.

Quittez enfin la pièce, détruisez la tourelle au fond en utilisant votre charge de toile, récupérez le *Magazine* et l'**Élément Tech** de part et d'autre de la salle et progressez dans le couloir suivant, en ramassant au passage un autre **Élément Tech**. Détruisez la tourelle qui suit, récupérez le **Manuel d'Oscorp** sur la console et activez-la. Passez alors prudemment par l'ouverture dans les lasers en détruisant les deux autres tourelles, passez les deux ventilateurs un peu plus loin à l'aide de quelques salves bien placées et détruisez à nouveau les tourelles qui obstruent le passage après avoir activé la console en veillant à passer dans l'ouverture avec le bon timing.

Récupérez le *Magazine* sur les écrans à droite, passez dans le conduit de ventilation pour arriver dans la zone de sécurité et ramassez un autre *Magazine* juste en dessous de votre point d'entrée avant de vous approcher. Suite à l'échec du remède, une armée de drones explosifs vous assaille : prenez rapidement le **Manuel d'Oscorp** sur la gauche et l'**Élément Tech** près de la sortie avant de vous échapper en quatrième vitesse. Vous tombez alors sur une autre armée, constituée celle-là de gardes d'Oscorp. Montez rapidement sur la gauche pour éliminer le tireur et détruire le générateur, continuez votre fuite effrénée, ce jusqu'à retrouver la salle de l'embryon.

Survivez alors autant de temps que nécessaire en échappant aux robots pour que Gwen vous ouvre la porte en hauteur, puis une fois dans la cage d'ascenseur, marchez aux murs en évitant lasers et résidus toxiques pour retourner sur la terre ferme. Passez ensuite en évitant les lasers des sentinelles, traversez le couloir sans vous empêtrer dans la mélasse verte, détruisez la tourelle au plafond et ramassez l'**Élément Tech** un peu plus loin. Prenez en *Photo* le robot en forme de vers à travers la baie vitrée, détruisez les deux tourelles successives en récupérant au passage un nouvel

Élément Tech et avancez jusque dans une salle circulaire habitée par cinq scientifiques infectés.

Faites-leur faire la sieste pour qu'immédiatement après des gardes d'Oscorp fassent irruption en hauteur. Neutralisez-les individuellement en faisant attention aux tirs croisés, puis faites le tour de la salle pour récupérer un **Manuel d'Oscorp**, un *Magazine* dans l'une des niches révélées par les soldats et une **Preuve Audio** près de la sortie dans un tube.
De retour dans un couloir empli de moisissures, évitez ou neutralisez les drones, récupérez un **Élément Tech** sur la droite non loin de l'entrée et passez par l'ouverture au plafond pour continuer à avancer et atteindre la salle du boss.

Boss : Scorpion mutant
Cet ennemi dispose d'attaques similaires à celle du rat que vous aviez combattu dans les égouts, à ceci près qu'il peut également recouvrir toute la surface de combat du liquide vert que vous avez depuis appris à éviter. Esquivez donc ses combos au corps-à-corps, ses jets d'acide et ses charges (qui provoquent un sens de l'araignée rouge) tout en enchaînant les coups pour mettre à mal la créature et finir par la mettre au tapis, quelques étages plus bas.

En sortant du building, vous n'êtes cependant pas au bout de vos peines puisqu'un robot géant vous attaque immédiatement.

Boss : S-02
Ce robot géant dont vous aviez photographié les schémas un peu plus tôt vous attaque d'abord à l'aide de son rayon laser. Esquivez-le en exécutant une retraite de toile, puis rapprochez-vous le plus vite possible pour tirer un maximum de salves dans le générateur bleu quelques mètres sous la tête. Une fois ledit générateur détruit, le boss rentre sous terre pour vous charger par en dessous : évitez le coup, puis chargez son point faible. Réitérez tout cela une seconde fois et portez secours à l'hélicoptère en détresse pour passer à la deuxième phase de l'affrontement, sur le toit du building.

Là, sautez au dessus du laser qui balaye la surface de combat et esquivez les attaques des tentacules du monstre de métal tout en destinant autant de salves de toiles que possible aux yeux du S-02. Esquivez le coup qui vient ensuite et chargez l'oculus du boss pour le tirer vers l'extérieur et le frapper de toutes vos forces. Réitérez l'opération deux fois de plus en faisant attention aux mouvements changeants du laser pour déclencher une dernière scène, durant laquelle il vous faudra à nouveau tambouriner l'un des boutons pour en finir avec le S-02.

Rentrez ensuite à l'appartement, où vous attend une petite sieste bien méritée. A votre réveil Connors a eu le temps de concocter une nouvelle version de l'antidote, et vous voilà reparti pour tenter d'inoculer ce nouveau remède à Gwen. Avant toute chose, repérez toutefois la lumière rouge, visible de loin, qui vous indique l'emplacement d'un dispositif de brouillage provoquant des parasites sur votre carte. Détruisez le dispositif ainsi que les drones qui le défendent, puis mettez-vous en route pour le Biolab d'Oscorp, dont l'entrée est gardée par des snipers, aisément contournés en arrivant par les airs.

Chapitre 07 - Spider-Man à la rescousse

Commencez d'emblée par faire place nette dans le hall d'entrée, de préférence en restant caché au plafond pour ne pas prendre de balles superflues, puis récupérez l'**Élément Tech** sur la poutre à gauche de votre point d'entrée, ainsi que le *Magazine* et la **Preuve Audio** dans la salle de commande. Dans cette même salle, activez la console pour ouvrir la porte, passez-la sans trop avancer et neutralisez les deux garde à l'étage. Ramassez le **Manuel d'Oscorp** près de la plante et l'**Élément Tech** au pied de la sculpture en bas et avancez.

Dès votre entrée, prenez en *Photo* le système de verrouillage, montez sur la conduite en verre au fond de la pièce pour récupérer un **Élément Tech**, puis activez la console en contrebas. Cela a pour effet d'activer une série de tourelles autours de la pièce : détruisez-les consciencieusement et entrez dans la salle juste à la gauche de votre point d'entrée. Neutralisez les gardes et drones qui peuplent la pièce, ramassez le **Manuel d'Oscorp** sur le bureau à gauche et montez à l'étage pour mettre au tapis un garde à gatling et détruire le premier verrou de sécurité.

Empruntez ensuite le conduit de ventilation sur le mur opposé en récupérant un *Magazine* pendant la traversée, détruisez un deuxième verrou après avoir mis KO un autre soldat et ramassez la **Preuve Audio** sur la gauche. Faites le

ménage en bas, ressortez, et rendez-vous dans la pièce peuplée de drones. Envoyez-les à la casse, ramassez le *Magazine* sur la gauche et montez à l'étage pour détruire un troisième verrou et pouvoir récupérer un **Manuel d'Oscorp** .

Empruntez un nouveau conduit pour rejoindre la dernière pièce, non sans passer sur l'**Élément Tech** sur votre route, détruisez le dernier verrou en envoyant le garde s'engluer au plafond par avant et démantibulez les drones en contrebas.
Avant de sortir, récupérez également l'**Élément Tech** en hauteur dans le coin droit de la pièce, puis engouffrez-vous dans l'ascenseur. Une procédure de décontamination se met alors en route : détruisez aussi vite que possible les quatre verrous en exécutant une retraite de toile régulièrement pour vous en sortir, puis ramassez le *Magazine* au centre avant de vous laisser tomber dans le gouffre.

Récoltez un nouveau *Magazine* en face de vous, entrez discrètement dans le couloir à gauche et faites le ménage par le vide en suspendant à tour de rôle chaque garde qui croise votre route. Entrez ensuite dans la petite pièce de contrôle, qui se referme automatiquement, et profitez-en pour prendre le schéma devant vous en *Photo*. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas, où une demi-douzaine de gardes en boucliers vous accueillent : affrontez-les à la loyale si le coeur vous en dit, ou planquez-vous au plafond pour les neutraliser un par un (ou deux par deux si vous avez débloqué l'amélioration correspondante).

Au fond de la pièce maintenant accessible, ramassez l'**Élément Tech**, puis passez entre les lasers pour gagner le niveau inférieur. Celui-ci est peuplé de gardes de tout poil et peut se gorger de tourelles si vous ne faites pas attention à où vous mettez les pieds. Neutralisez les gardes à bouclier sur la droite pour détruire le générateur, ce qui fera converger des soldats vers vous en provenance de l'autre extrémité : occupez-vous d'eux en récupérant au passage l' **Élément Tech** au sol et remontez d'un niveau au bout du couloir.

Ce couloir-ci est très semblable au premier, dans le sens où il est également bien fourni en troupes ennemies : suspendez ces messieurs au plafond pour être tranquille, ramassez le *Magazine* à droite du générateur et détruisez ce dernier pour ouvrir un passage à l'autre extrémité du couloir. Tournez à gauche, récupérez le **Manuel d'Oscorp** sur la droite et activez la console pour débloquer la voie, ce qui a aussi pour effet d'activer une paire de tourelles dans la pièce. Détruisez-les bien sûr, faites de même avec les deux suivantes en récupérant au passage l'**Élément Tech** au sol, engluez le ventilateur pour pouvoir passer et sortez enfin de cet enchaînement de murs laser.

Dans cette nouvelle cage d'ascenseur, une procédure de décontamination encore plus rude qu'auparavant est déclenchée, activant en plus quatre tourelles pour vous tailler en charpie. Engluez tout d'abord ces dernières pour pouvoir les détruire, puis attelez-vous à la destruction des verrous pour pouvoir continuer. Immédiatement après la scène, des gardes à bouclier surgissent de part et d'autre du couloir : cachez-vous pour les neutraliser sans peine avant de réserver le même sort à leurs comparses le long de la coursive, détruisez les deux tourelles et ramassez le *Magazine* et l'**Élément Tech** qui traînent au sol. Activez enfin la console pour pouvoir rejoindre les scientifiques au centre.

Lesdits scientifiques sont en bien fâcheuse posture : détruisez-donc les drones qui les menacent en les envoyant exploser les uns sur les autres, puis prenez en *Photo* les hommes et femmes que vous venez de sauver. Passez par l'ouverture pratiquée par le Chasseur allié, montez le plus haut possible pour récolter un **Élément Tech** et engouffrez-vous dans le trou un étage plus bas. Ramassez un **Manuel d'Oscorp** sur la gauche avant de continuer, descendez d'un niveau pour ramassez un nouvel **Élément Tech**, puis montez à nouveau au niveau le plus haut pour en récupérer encore un autre.

Passez par le trou un niveau plus bas, ramassez le *Magazine* sur la droite de la pièce circulaire et avancez davantage pour retrouver Gwen et lui inoculer l'antidote. De retour à l'extérieur, et après quelques foulées de toile, vous captez un signal de la police faisant référence à un mutant : rendez-vous donc sur les quais pour savoir de quoi il retourne et combattez une nouvelle fois le scorpion.

Boss : Scorpion mutant
Cet affrontement e révèle plutôt simple en pratique : esquivez les jets d'acide de la créature en vous balançant au dessus de l'arène, puis guettez l'opportunité de la charger pour la déloger de son promontoire et ainsi pouvoir enchaîner

les coups. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire pour finalement envoyer le boss dans le panier à salade spécial mutant.

Chapitre 08 - Infections et évasions

Ce chapitre constitue en réalité l'occasion rêvée pour les joueurs les plus directs de s'occuper des diverses missions annexes qu'ils ont pu négliger jusqu'ici. Ce sera même obligatoire pour que le prochain objectif de mission apparaisse finalement sur votre carte... Ou pas, car après avoir aidé quelques citoyens, votre fameuse carte se retrouve en fait complètement brouillée : partez donc à la recherche des trois antennes qui perturbent votre signal, chacune défendue par des drones d'Oscorp et facilement repérable grâce à la lumière rouge qui en émane. Une fois votre signal rétabli, libre à vous de continuer à oeuvrer pour le bien commun (notamment en vous occupant de la mission à la Banque de St Gabriel, détaillée plus loin dans ce guide) ou plutôt de rentrer directement à l'appartement, où un accueil chaleureux vous attend.

Chapitre 09 - Le robot anti-araignée

Vous êtes traîné à l'extérieur par un Chasseur, très vite rejoint par deux de ses comparses mécaniques : appliquez les mêmes techniques que lors de votre précédent affrontement avec ces ennemis, en évitant toujours comme la peste les champs de force électriques qu'ils créent après avoir encaissé un coup, puis remplissez à votre convenance le maximum de missions secondaires avant de vous rendre au laboratoire robotique d'Oscorp.

Chapitre 10 - A bas Spider-Man

Avancez en rampant jusqu'à atteindre un conduit plus petit, regardez sur la droite pour récupérer un **Élément Tech**, et progressez jusqu'à atteindre une salle de contrôle. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans la ligne de production des drones d'Oscorp. Retournez-vous pour prendre en *Photo* l'exosquelette d'Oscorp, commencez le ménage en neutralisant les drones patrouillant au niveau supérieur et récupérez un *Magazine* sur l'une des poutres sur lesquelles vous pouvez évoluer.

Entreprenez ensuite de détruire chacun des quatre mécanismes contrôlant la ligne de production. Pour ce faire, vous devrez passer à travers la surveillance permanente de tourelles ainsi que de drones explosifs particulièrement tenaces lorsqu'il s'agit de vous détecter. Prenez donc votre temps pour nettoyer chaque zone et vous finirez par ouvrir le tunnel au centre. Le sol à l'intérieur étant électrifié, sautez sur l'un des drones en devenir en faisant taire les jets de vapeur, puis remontez la ligne de production dans le sens inverse pour récupérer un **Élément Tech** avant d'entreprendre le chemin inverse.

Au près de l'exosquelette photographié précédemment, une armée de robot se met à fondre sur vous : ignorez-les pour vous concentrer sur les quatre champs de force, qu'il vous faudra obstruer avec des salves de toile. Une fois cela fait, réduisez en bouillie mécanique tous les drones qui osent vous défier, récupérez le **Manuel d'Oscorp** sous le meuble à gauche, puis cherchez une ouverture en hauteur dans le grillage, toujours sur la gauche. Vous récupérerez ainsi une **Preuve Audio**. Approchez-vous ensuite du ventilateur géant, sautez sur la caisse à droite pour récolter un *Magazine* et passez les pales pour vous laisser tomber derrière. Remontez toutefois en rampant sur le mur pour apercevoir un *Magazine* derrière un autre ventilateur : faites-le s'arrêter pour récupérer votre dû, puis descendez une bonne fois pour toute pour emprunter le conduit de ventilation.

Après la scène, continuez à ramper jusqu'à apercevoir des jets de vapeur : tournez directement à gauche pour récupérer un **Élément Tech** et traversez ce dédale de tuyaux et de fumée sans vous faire rôtir, en n'omettant pas de récupérer un autre **Élément Tech** dans une impasse sur la gauche. Poursuivez votre route jusqu'à retrouver Connors, prisonnier d'un champ de force : attendez qu'un drone entre dans la pièce pour le projeter sur l'un des générateurs cerclant la salle, puis réitérez l'opération autant de fois qu'il n'y a de générateurs pour libérer le professeur.

Après une brève tentative de fuite, vous êtes néanmoins rattrapé par les robots de Smythe. S'ensuit un combat pour le moins déloyal, que vous êtes condamné à perdre, et vous vous retrouvez dénué de tout pouvoir au milieu des sentinelles d'Oscorp. Celles-ci resteront toutefois inoffensives pendant un petit moment : profitez-en donc pour ramassez les deux Éléments Tech successifs en slalomant entre les lasers et montez les escaliers. Dans la salle

suivante, récupérez vos lanceurs de toile sur la droite, un *Magazine* sur la gauche, puis tirez sur les deux leviers en hauteur.
Prenez immédiatement une *Photo* de l'arme ultime d'Alistaire, allez ramasser un **Manuel d'Oscorp** derrière les caisses sur la droite et sautez sur les plates-formes droit devant vous en faisant fi des drones qui vous prennent en chasse. Partez sur la droite, jouez les équilibristes sur le tuyau rouge et progressez ainsi jusqu'à atteindre le versant ouest de la salle. Appelez la plate-forme à votre gauche avec une salve de toile, traversez, rappelez-la à partir de l'avancée suivante pour pouvoir atteindre l'**Élément Tech**, revenez, puis appelez la plate-forme une dernière fois à la dernière avancée pour continuer, après avoir récupéré l'autre **Élément Tech** derrière le renfoncement juste un peu plus loin sur la passerelle.

Jouez à nouveau les équilibristes, cette fois en arrêtant les jets de vapeur dans la foulée, faites une escale pour ramasser un énième **Élément Tech** sur la gauche et continuez à avancer. Arrivé au pilier marqué 4, faites le tour pour récolter un *Magazine*, puis continuez en ignorant les drones afin de vous réfugier dans le complexe proprement dit. Récupérez un *Magazine* dans la salle de droite sans vous faire repérer, traversez le couloir en évitant au mieux les tirs de mitrailleuse et surtout sans attirer l'attention des drones dans les pièces connexes pour finalement rejoindre un entrepôt.

Sautez sur les caisses en évitant les lasers oscillants des sentinelles, sautez sur la gauche une fois en haut pour récupérer un **Manuel d'Oscorp** et avancez en évitant les robots pour atteindre un réacteur géant. Descendez la rampe, prenez-le en *Photo*, récupérez un **Manuel d'Oscorp** sur le monte-charge, puis montez de l'autre côté de la salle pour récolter un **Élément Tech** à l'extrémité de la passerelle et surtout, pour activer la console. Remontez de l'autre côté, ramassez le *Magazine* là où était auparavant le réacteur, activez la deuxième console et retournez à l'entrée pour déclencher le tir.

Passez dans la brèche ainsi créée, évitez le robot sur la gauche pour accéder à un **Élément Tech**, avancez sur la passerelle jusqu'au bout pour récupérer un **Élément Tech** dans le coin à votre droite ainsi qu'un *Magazine* sur les étagères au fond et entrez dans la salle en feu croisée précédemment, non sans y ramasser un autre **Élément Tech**. Ignorez les barrages lasers sur la gauche pour aller chercher un **Manuel d'Oscorp** dans la pièce adjacente, foncez dans la salle remplie de caisses pour éviter de vous faire tailler en charpie par les tourelles et allez jusqu'au bout du parcours de sauts pour mettre la main sur un énième **Élément Tech**.

Passez le ventilateur, récupérez un autre **Élément Tech** sur la gauche avant de rejoindre la salle de l'arme ultime et empruntez les passerelles successives, en ramassant un dernier **Élément Tech** sur la gauche derrière un écran de fumée, pour déboucher sur une petite arène remplie de drones. Ignorez-les en ressortant par le côté opposé et tracez la route sans vous retourner en interrompant les jets de vapeurs qui vous barrent la route pour finalement voir la fin de cette virée à Oscorp.

Rampez jusqu'à votre liberté, puis frayez-vous un chemin dans la ville à feu et à sang pour rejoindre les égouts et votre nouveau repaire provisoire.

Chapitre 11 - Si tel est mon destin

Partez sur la gauche pour ramasser la **Preuve Audio** et passer la porte, puis après la cinématique, repartez pour la ville. Whitney vous transporte alors jusqu'à Smythe et son arme ultime, sur laquelle Connors se bat déjà. Une fois arrivé au bout du conduit, tambourinez sur la touche affichée à l'écran pour regagner vos pouvoirs, puis de retour à la surface, réglez leur compte au drones qui vous attaquent. Aidez ensuite Connors à ouvrir la porte latérale pour aller détruire le premier générateur, puis détruisez une seconde poignée de robots pour réitérez la chose de l'autre côté de l'engin. S'ensuit alors le combat contre Smythe en personne.
Boss : Alistaire Smythe
Le boss reste statique au milieu de l'arène mais vous destine différents rayons lasers prenant des trajectoires différentes. Balancez-vous pour éviter la majorité, si ce n'est la totalité des attaques, tout en noyant allègrement Smythe sous une pluie de salves de toile. Une fois celui-ci suffisamment empêtré, contournez-le vite pour exécuter une charge de toile dans son dos et ainsi le déposséder de l'un de ses canons.

Réitérez l'opération deux fois pour pouvoir détruire l'exosquelette du boss et ainsi en finir avec sa folie.

Un tout autre problème vous occupe cependant immédiatement après.

Chapitre 12 - Sur les traces du Lézard

Vous voilà à l'entrée de la ville souterraine : avancez en obstruant les jets de vapeur avec votre toile (ne craignez pas de passer dans l'eau, toutefois) puis prenez part aux festivités qui se déroulent un peu plus loin. Occupez-vous également du cas des infectés situés à l'étage supérieur, puis ramassez le *Magazine* non loin du monte-charge accessible depuis les hauteurs ainsi que la **Preuve Audio** sur le tas de débris.

Faites face à d'autres adversaires dans le couloir adjacent, prenez les combinaisons d'Oscorp en *Photo* sur la droite et engouffrez-vous dans le passage à mi-hauteur. Une fois face au réservoir, partez sur la droite pour ramasser le *Magazine* sur la poubelle, tirez sur la valve et empruntez l'étroit passage où se perd le tuyau rouge. Passez le ventilateur pour arriver dans une large salle, rejoignez la plate-forme sous votre point d'entrée pour trouver une **Preuve Audio** et descendez tout en bas de la pièce en tirant au passage sur une première valve pour récupérer un *Magazine* sur une table.

Rendez-vous du côté opposé de la pièce pour trouver une deuxième valve derrière un ventilateur en contrebas et enfin dans le coin supérieur gauche, derrière un autre ventilateur, pour finir de vider l'eau du réservoir. Entrez donc à l'intérieur de celui-ci et laissez-vous tomber pour affronter un nouveau mutant.

Boss : Poisson mutant
Vous ne pourrez enchaîner les coups au corps-à-corps contre cet adversaire que lorsque la pièce sera entièrement vidée de son eau : tirez donc sur l'une des valves disposées sur les parois de l'arène et commencez à rouer de coups notre ami l'amphibie. Recevoir des tatanes sur la truffe ne comptant pas parmi ses passe-temps favoris, la créature se dédouble et fait apparaître des copies bien réelles pour corser le combat. Veillez donc à esquiver toutes les attaques que l'on vous destine avant de songer à tirer sur une valve et concentrez-vous alors sur le mutant originel autant que possible pour finalement lui faire mordre les algues.

Empruntez ensuite le passage découvert, qui vous laisse entrevoir deux itinéraires possibles. Commencez par explorer le couloir de droite, rempli de drones explosifs qui se feront un devoir de vous sauter à la figure, mais où vous pourrez trouver sur un baril une dernière **Preuve Audio**. Un peu plus loin, vous débouchez sur une large salle à deux niveaux. Sur la benne à votre droite se trouve un *Magazine*, et les graffitis visibles depuis la passerelle supérieur sont digne d'une *Photo* mémorable.

Emprunter la voie de gauche vous mènera également à des combats contre drones et infectés et à droite de votre point d'entrée se trouvera un *Magazine* sur un container. Une fois la zone nettoyée, passez par la passerelle en hauteur, puis au dessus du muret et utilisez votre charge de toile pour éviter les parois de mélasse toxique. Passez sur le tuyau rouge, récupérez un autre *Magazine* en hauteur sur la gauche et continuez à avancer jusque dans l'étroit passage dans le container rouge.

Avant d'aller vous battre contre les infectés droit devant, ramassez le *Magazine* par terre sur la gauche, puis une fois dans la salle circulaire, rendez-vous à l'opposé de celle-ci avant de commencer à combattre pour récupérer un dernier *Magazine* dans l'embrasure de la porte en hauteur. Jouez ensuite des pieds et des poings pour protéger Gwen des assauts constants des infectés en enchaînant les combos, puis chargez le Lézard lorsqu'il s'en prend à la jeune femme. Répétez ce cycle deux fois de plus pour finalement mettre Connors en fuite, puis prenez le Chasseur chargé d'antidote en *Photo* pour compléter cotre collection avant de l'enfourcher tel un planeur. La suite, vous la connaissez, il s'agit du combat final contre le Lézard !

Boss : Le Lézard
Durant cette première phase de combat, n'utilisez sous aucun prétexte la retraite de toile, sous peine d'être immédiatement plaqué violemment au sol. Restez au corps-à-corps en esquivant les coups du Lézard, jusqu'au dernier coup provoquant un sens de l'araignée rouge, puis chargez-le pour l'immobiliser temporairement. Rejoignez ensuite rapidement l'épave du Chasseur et appuyez vivement sur le bouton qui s'affiche à l'écran.
Le boss reprend bien vite ses esprits et vous devez esquiver son coup avant de repartir pour un tour. Immobilisez trois fois Connors pour pouvoir extraire l'antidote et passer à la phase suivante de l'affrontement, après un petit interlude à

déconseiller aux claustrophobes.

Dans cette arène, gérez bien vos déplacements pour ne pas tomber bêtement dans le vide. Mitraillez le Lézard avec vos salves de toiles en changeant de position quand cela est nécessaire, puis chargez-le une fois qu'il est immobilisé pour le rouer de coups au corps-à-corps. Esquivez sa contre-attaque et exécutez une retraite de toile lorsque vous êtes sur le point de tomber pour reprendre le combat, toujours en engluant votre adversaire dans vos salves de fils. Après un second round en combat rapproché, vous parvenez enfin à administrer l'antidote à Connors, qui reprend immédiatement ses esprits.

Après les cinématiques et les crédits qui s'ensuivent, une dernière scène vous attend, vous révélant le sort d'Alistaire Smythe.

Chapitre 13 - Peter et Gwen

Si vous aviez laissé quelques uns de vos devoirs de justicier en plan, c'est le moment de vous rattraper ! Ce dernier chapitre vous permet en effet de continuer à jouer en complétant toutes les missions annexes que vous auriez manqué, ainsi que de rejouer les niveaux du jeu pour pouvoir, le cas échéant, trouver les objets qu'ils vous manquent (notamment les pages de Comics). En selle Spidey !

Missions secondaires

Les pages de Comics

Ces pages de BD peuvent se trouver n'importe où dans la ville de Manhattan et sont au nombre de 700 en tout (dont 100 volent dans les airs). Tout au long du jeu, restez donc alerte lorsque vous voyagez d'un point à l'autre de la carte et prêtez attention au son caractéristique que produisent les pages lorsque vous passez à côté. A la clé, des volumes historiques du Comics Spider-Man sont à débloquer dans le menu des Bonus !

Infractions mineures

Pour mériter le titre de justicier de la ville, Spider-Man doit constamment combattre le crime, si modeste soit le délit. Chaque fois qu'un symbole d'infraction apparaît sur la carte, rendez-vous sur place pour donner une bonne leçon aux malfrats qui terrorisent les honnêtes gens et ainsi sécuriser toujours un peu plus les rues de Manhattan. Vous obtenez le Trophée/Succès " Sympathique voisin " en vous occupant de toutes les infractions.

Courses-poursuites

Lorsque des malfrats tentent de semer la police, c'est à Spidey que l'on fait appel pour les appréhender à grand renfort de toile. Sautez de voiture en voiture en utilisant la Charge de toile pour rejoindre le ou les véhicules fuyards et inondez-les de salves de toile en esquivant les coups de feu pour immobiliser les malandrins. Compléter toutes les missions de ce type débloquera le Trophée/Succès " Autostop ".

Affaires de police

Ces missions secondaires sont accessibles en vous invitant à bord d'un hélico de la police qui vous mènera directement sur les lieux d'une escarmouche entre forces de l'ordre et criminels. Trouvez à chaque fois la meilleure approche pour ne pas vous faire aligner par les ennemis, systématiquement armés, et vous obtiendrez en définitive le Trophée/Succès " Négociateur ".

Reportages de Whitney Chang

A intervalles réguliers, Whitney vous chargera de prendre des séries de trois clichés aux quatre coins de Manhattan pour agrémenter ses articles. Les éléments à photographier se situent toujours aux alentours directs du marqueur vert sur votre carte : voici néanmoins les clichés à prendre pour compléter ces missions de reporter.

Reportage #1

Reportage #2

Reportage #3

Reportage #4

Reportage #5

Reportage #6

Reportage #7

Reportage #8

Reportage #9

Reportage #10

Laboratoires secrets d'Oscorp

Au fil de votre périple, Chang localisera quatre laboratoires distincts contenant des preuves de la conspiration d'Oscorp, ceux-ci étant alors noté en vert sur votre carte. Rendez-vous à chacun de ces labos, mettez KO les quelques gardes qu'ils abritent en enchaînant les éliminations furtives, prenez la photo qui s'impose et piratez les consoles plus ou moins nombreuses pour conclure ces mission et ainsi débloquer le Succès/Trophée " Gladiateur ".

Défis Xtreme

Ces défis, que vous pouvez relever en allant trouver le zeppelin qui rôde au dessus de Manhattan, sont divisés en deux catégories : les épreuves de cadrage d'un côté et les courses d'obstacle de l'autre. Les premières consistent à maintenir Spidey dans le cadre de la caméra tout au long d'un parcours prédéfini tandis que les secondes vous obligent à parcourir la ville de long en large pour vous accrocher aux balises successives avant le temps imparti. Relever tout ces défis vous vaudra les Succès/Trophées " Ultra photogénique " et " Panache d'araignée ".

Aider les infectés

Après avoir piraté les antennes d'Oscorp, vous serez en mesure de localiser toutes les personnes infectés dans la ville de Manhattan qui peuvent encore être sauvées. Escortez-les donc une à une jusqu'au centre médical le plus proche pour aider à endiguer la propagation du virus et vous obtiendrez in fine le Trophée/Succès " Désinfection ".

Les patients de Beloit

Ce n'est pas un secret, Spider-Man a mis une sacrée pagaille lors de son passage à l'hôpital de Beloit, libérant accidentellement une bonne partie des détenus. Pour vous racheter, ramenez tous les patients que vous croisez au cours de vos pérégrinations à l'hôpital le plus proche. Vous pouvez également attendre de débloquer l'amélioration permettant à votre carte d'afficher la localisation de tous les détenus avant de vous lancer à leur recherche, ce qui facilitera grandement votre travail de rapatriement.

Ramener tous les patients au bercail vous vaudra l'obtention du Trophée/Succès " Esprit apaisé ".

L'aire de stationnement

Cette mission secondaire est disponible après que vous ayez découvert le premier antidote lors du Chapitre 05. Entrez dans les égouts marqués sur votre carte, passez le ventilateur, allez jusqu'au fond du tunnel pour récupérer un

Magazine sur des caisses à droite et rebroussez légèrement chemin pour entrer dans la salle de commande, peuplée d'infectés. Faites le ménage, puis interagissez avec la console pour faire pivoter le train. Ressortez, postez-vous au centre du tunnel, sur le carré bétonné, et tirez le train vers vous pour pouvoir passer derrière lui.

Mettez les infectés sur la droite au tapis et montez à l'étage pour faire de même avec leurs homologues avant de prendre en *Photo* les uniformes d'Oscorp au sol et de récupérer un *Magazine* sur un container dans un coin. Empruntez ensuite l'unique passage et reliez les câbles pour faire circuler le courant : vous atteignez une grande salle circulaire. Allez défier les ennemis qui rôdent un peu plus loin en récupérant au passage le *Magazine* sur la gauche, au sol, puis passez le pan de mur pour aller vous positionner sur la plaque bétonnée au fond. Tirez le train vers vous, passez le ventilateur ainsi rendu accessible et reliez les câbles.

Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la pièce circulaire et passez la porte ouverte à votre droite. Évoluez sur les tuyaux rouges pour aller défier les infectés un peu plus loin, ramassez le *Magazine* et tirez sur la valve pour ouvrir temporairement la porte en hauteur. Utilisez votre charge de toile pour passer rapidement, puis laissez-vous tomber sur la droite sur la plaque en béton. Prenez le Chasseur englué en *Photo*, tirez sur le train face à vous, puis montez à l'étage dans la salle de contrôle pour faire pivoter un autre wagon. Redescendez pour tirer ledit wagon, récupérez le *Magazine* sur les caisses au fond à droite, puis remontez dans la salle de contrôle pour activer à nouveau la console. Redescendez pour tirer le dernier wagon, derrière lequel vous pourrez trouver un autre *Magazine*, et ainsi dégager l'accès au ventilateur géant.

Après le dialogue avec le faux malfrat, laissez-vous tomber dans le gouffre, avancez en évitant la mélasse verte et empruntez le passage de gauche pour affronter des infectés, prendre une sentinelle en *Photo* et récolter un *Magazine*. Rejoignez ensuite la valve sur la droite de la grande salle où vous aviez débouché. Tirez dessus pour ouvrir la porte un peu plus loin, à passer rapidement, avancez dans l'eau et ramassez le *Magazine* en haut des caisses bleues sur la gauche. Traversez ensuite l'étendue toxique sur la droite en bouchant les flux de vapeur au fur et à mesure, activez le levier sur la gauche pour permettre un retour plus serein, reliez les câbles et rebroussez chemin à travers les eaux souillées pour emprunter le passage ainsi débloqué et ainsi accéder au boss du niveau.

Boss : Iguane mutant
Cet adversaire dispose d'attaques semblables à celles du rat du même acabit, mais le danger provient surtout des infectés qui lui prêtent main forte. Privilégiez l'esquive avant tout entre vos différentes attaques pour ne pas vous faire encercler et vous finirez par faire place nette. Concentrez alors vos attaques sur l'iguane pour en venir à bout facilement et pouvoir secourir le gouverneur.

Station d'épuration

Cette mission annexe apparaît durant le Chapitre 06, après le combat contre le S-02. Rendez-vous à la station, puis arpentez le premier couloir en évitant la substance toxique. Récupérez le *Magazine* sur la caisse à droite et avancez pour trouver un ingénieur. Vous êtes alors nonchalamment interrompu par le Rhino, qui vous fait traverser le niveau de part en part : explorez le couloir pour trouver un *Magazine* sur un tuyau et remontez voir le technicien pour qu'il vous ouvre la porte.

Évoluez entre les colonnes de mélasse, utilisez votre charge de toile pour passer dans le conduit à droite et ramasser un *Magazine*, puis entrez dans la large salle droit devant en faisant taire les jets de vapeur avec votre toile. Prenez les capsules devant vous en *Photo*, accrochez-vous au pilier central et ouvrez l'oeil pour repérer une faille dans l'un des mur de verdure toxique menant directement à un *Magazine*. Passez ensuite dans le couloir à gauche de votre point d'entrée en bouchant d'autres jet au passage et neutralisez les infectés que vous croisez.
Vous arrivez ainsi dans une large salle sur deux niveaux : faites-y place nette, descendez au niveau inférieur pour prendre en *Photo* le caisson cryogénique, retournez au niveau des passerelles et coupez le jet de vapeur pour pouvoir passer et relier les câbles. Maintenant que vous y voyez un peu plus clair, passez sur la gauche en éliminant les infectés qui vous barrent la route jusqu'à revenir dans la large salle circulaire. Passez sous la cascade sur la gauche pour récupérer un *Magazine*, puis continuez à rebrousser chemin pour rejoindre le technicien.

Continuez ensuite droit devant en vous accrochant aux tuyaux et en utilisant les objets flottants pour ne pas tomber dans le liquide toxique, neutralisez en silence les ennemis qui peuplent le haut couloir rempli de mélasse et prenez les

scientifiques derrière le grillage en *Photo*. Ramassez également le *Magazine* sur la plaque de béton au fond, puis rejoignez le niveau supérieur pour tirer sur la valve dont vous a parlé le technicien. Progressez sur les tuyaux en faisant taire les jets de vapeur avec votre toile et en récupérant le *Magazine* en haut à gauche, puis partez chercher le fusible sur la gauche en vous servant toujours de vos salves de toile pour passer et en ramassant un autre *Magazine* au passage. Avancez jusque dans l'arène à peine dissimulée pour livrer un nouveau combat contre le Rhino.

Boss : Rhino
Cet adversaire particulier vous charge sans cesse et provoque des ondes de choc au corps-à-corps : esquivez d'abord quelques attaques venant de directions variées pour détruire quelques pan de l'arène, puis lorsque l'animal vient de vous louper, reliez des câbles du côté opposé au boss. Restez devant le piège que vous venez de concocter pour n'esquiver qu'au dernier moment, puis utilisez votre toile pour infliger des dégâts à la créature. Réitérez l'opération deux fois de plus pour mettre le Rhino au tapis et pouvoir réalimenter la station.

Banque de St Gabriel

Cette mission secondaire est accessible durant le Chapitre 08 : vous apprendrez sur les fréquences de la police qu'un braquage est en cours à la banque. Filez donc sur place et entrez dans les lieux par la bouche d'aération en hauteur pour désamorcer la situation. Dans le hall, neutralisez tous les ennemis armés, sans oublier ceux du balcon où un *Magazine* peut être ramassé, puis passez derrière le guichet au fond pour mettre au tapis un nouveau groupe de malfrats. Récupérez le *Magazine* au dessus du box sur la droite et avancez dans le couloir suivant en restant au plafond.

Occupez-vous des braqueurs autours du policier attaché dans la salle suivante en passant dans le dos de ceux restant en garde, retournez dans la salle de contrôle, puis après l'irruption des forces de police, accrochez-vous au plafond du hall pour apercevoir et récolter un *Magazine* auparavant inaccessible. Rendez-vous ensuite dans le bureau du directeur au bout du balcon, prenez la tasse avec le logo Oscorp en *Photo* et entrez dans le conduit de ventilation. Une fois descendu de votre perchoir, donnez une leçon de savoir vivre aux bandits, entrez dans la chambre forte, où d'autres ennemis vous attendent, et ramassez le *Magazine* dans un coin sur la gauche.

Engouffrez-vous ensuite dans la rame de métro pour atteindre une nouvelle pièce comptant son lot d'ennemis : passez-les à tabac, ramassez le *Magazine* dans un coin près d'un distributeur et prenez en *Photo* la mallette portant le sigle d'Oscorp. Continuez dans la rame jusqu'à une nouvelle pièce rectangulaire, cette fois peuplée par un mélange de bandits et de soldats à gatling. Engluez tout ce petit monde, puis montez sur les poutres en hauteur pour récupérer un autre *Magazine*. Empruntez enfin l'unique voie disponible en ramassant un septième *Magazine* au passage pour atteindre le boss du niveau.
Boss : Felicia Harcy
La dame est vivace, et il va donc vous falloir la ralentir avant toute chose : exécutez une retraite de toile, puis bombardez Felicia de salves de toile jusqu'à pouvoir la charger. Vous n'aurez alors le temps de placer qu'un seul combo avant de devoir battre en retraite devant la menace des grenades IEM que vous envoie la belle. Réitérez ces opérations jusqu'à ce que le boss se cache en usant de fumigènes. Entrez alors en mode sens de l'araignée où le temps est ralenti et où les ennemis apparaissent à travers les surfaces solides pour repérer Felicia et lui tomber dessus.

La belle reprend alors ses anciennes habitudes en vous envoyant des grenades IEM : reprenez donc les vôtres, d'habitudes, pour en finir avec Felicia.

Avant de quitter la pièce, prenez la camionnette en *Photo* à travers le grillage puis rebroussez chemin jusqu'au hall d'entrée, non sans ramasser un dernier *Magazine* sur la droite après la salle où vous aviez été délogé de votre conduite d'aération.

The Beatles Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2009

TOUTES LES PHOTOS BONUS

A l'écran titre (premier écran du jeu), appuyez rapidement sur les touches suivantes : **Bleu, Jaune, Orange (3 fois), Bleu (3 fois), Jaune, Orange**. Vous débloquerez ainsi toutes les photos.

NOUVELLES ICÔNES DE GROUPE

Icône d'argent

Obtenir 15 succès.

Icône d'or

Obtenir 30 succès.

Icône de platine

Obtenir 50 succès.

The Bigs

© 2K Sports

MEILLEUR JOUEUR

Créez un nouveau Rookie ayant pour nom : **HOT DOG**, il bénéficiera d'une meilleure attribution de points de statistiques.

The Bigs 2

© 2K Sports / Blue Castle Games

PLUS DE PUISSANCE

Entrez le code **2038462** dans le menu Mots de Passe.

The Cave

© Sega / Double Fine Productions 2013

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

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

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

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

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

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

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

Château (chevalier)

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

La première chose à faire est d'emmener le chevalier et un autre personnage dans la partie en haut à droite de la tour :

placez le chevalier dans l'ascenseur et actionnez son invincibilité, puis avec l'autre personnage, faites-le redescendre au niveau 3. Avec le troisième personnage, faufilez-vous derrière le garde dont l'attention est détournée et grimpez à l'échelle pour prendre la clé du dragon. Descendez après par le conduit tout à droite et utilisez le précieux sésame pour ouvrir la porte.

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

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

Fête foraine (fermier)

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

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

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

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

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

Mine

Un niveau commun à tous, pour changer mais ce n'est pas forcément une très bonne nouvelle dans la mesure où c'est probablement le niveau le moins intéressant du jeu du fait de ses nombreux allers retours. Après la délicate rencontre

avec le mineur, prenez le seau et remontez jusqu'au niveau de la flaque pour le remplir d'eau. Redescendez après pour attraper à la volée une dynamite avec : celle-ci s'éteindra et pourra donc être transportée puis rallumée près des rochers. Dans la première salle ainsi débloquée, il suffira simplement qu'un personnage tienne le chariot sous la pince pendant qu'un autre active le levier et charge l'or à l'intérieur.

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

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

Pyramide (aventurière)

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

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

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

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

Manoir (jumeaux)

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

A présent, poussez la caisse qui ne rencontrera plus d'obstacles et faites-la traverser littéralement la maison pour l'emmener jusque dans la cuisine. Avec le monte-charge et en utilisant la capacité spéciale des enfants, montez au second étage pour prendre le pot de chambre. Redescendez en direction de la cuisine mais prenez l'échelle pour aller

remplir d'eau le pot dans le lavabo de la salle de bain. Positionnez ensuite la caisse devant le monte-charge puis faites la monter au troisième étage et allez-y également.

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

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

Musée (voyageuse temporelle)

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

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

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

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

Zoo

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

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

Faites le tour comme précédemment (par le bas) et reprenez l'appareil puis déposez-le non loin de la chasseuse.

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

Silo à missile (scientifique)

On ne s'étonne même plus de tout ce qui peut se trouver dans cette caverne : l'environnement propre à la scientifique est un silo à missiles qui est accessible en utilisant la capacité spéciale du personnage sur la console. Cependant vous constaterez qu'au bout du couloir il n'y a rien d'autre qu'un distributeur : utilisez votre capacité spéciale dessus et cela ouvrira la voie au lieu de vous donner une boisson. En bas, il suffit de déplacer le fusible jusqu'à la boite près de l'ascenseur pour le mettre en marche.

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

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

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

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

Monastère (moine)

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

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

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

et à le réveiller comme tout à l'heure pour prendre sa place et pouvoir ouvrir le portail du maître.

Ile déserte

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

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

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

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

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

The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

© Atari / Starbreeze Studios 2009

SUCCÈS

Evasion (sécurité moyenne) (30)

Terminez la campagne Evasion de Butcher Bay en mode normal.

Evasion (sécurité maximale) (50)

Terminez la campagne Evasion de Butcher Bay en mode difficile.

Comme un pompier (20)

Récupérez tous les paquets de cigarettes.

Coursier (20)

Terminez toutes les missions secondaires de Butcher Bay.

Maître de l'Athena (30)

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode normal.

Champion de l'Athena (50)

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode Difficile.

Maître de la furtivité (20)

Traversez la soute à fret sans vous faire repérer.

Maître des drones (20)

Terminez les niveaux principaux en utilisant seulement deux drones.

Casier de Margo (10)

Trouvez et ouvrez le casier de Margo.

Lettre de Miles (10)

Aidez Miles à transmettre son message.

Bonus cadeau (30)

Récupérez toutes les Cartes de Prime.

Vainqueur niveau 1 (15)

Remportez 10 parties.

Vainqueur niveau 2 (30)

Remportez 100 parties.

Vainqueur niveau 3 (50)

Remportez 1 000 parties.

Maniement basique de l'arme niv1 (10)

Tuez 10 personnes.

Maniement basique de l'arme niv2 (20)

Tuez 1 000 personnes.

Maniement basique de l'arme niv3 (30)

Tuez 10 000 personnes.

Maniement avancé de l'arme (15)

Prouvez que vous savez utiliser votre arme dans des circonstances difficiles.

Tueur (10)

Faites une série de 4 meurtres. Faites un double meurtre. Faites le premier meurtre d'une partie.

Assassin (20)

Faites une série de 8 meurtres. Faites un triple meurtre. Faites le dernier meurtre d'une partie.

Dominateur (40)

Faites une série de 12 meurtres. Faites un quadruple meurtre. Faites les 1er et dernier meurtres.

Héros (20)

Prouvez votre héroïsme dans une Emeute à Butcher Bay.

Rouleau compresseur (20)

Ne vous arrêtez sous aucun prétexte.

Perdant (20)

N'abandonnez jamais.

Maître sniper (20)

Ils ne sauront jamais d'où ça vient.

Maître des explosifs (20)

BOUM !

Gâchette sensible (20)

Tirez, tirez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de munitions.

Expert en corps à corps (20)

N'hésitez pas à vous rapprocher.

Trouble-fête (20)

Fichez en l'air la journée de quelqu'un.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Dark Athena

Apprentissage

Après votre réveil, allez à droite et accroupissez-vous pour entrer dans les canalisations. Activez ensuite la vision nocturne et avancez jusqu'à sortir dans une salle. Parlez à l'homme qui se trouve à gauche puis allez à droite vers l'échelle. Montez et allez tout droit pour récupérer votre première carte de prime. Avancez ensuite à droite et entrez par la porte pour engager votre premier combat. Bloquez quand votre ennemi frappe et contrez tout de suite après. Enchaînez les coups pour faire un KO rapide. Avancez ensuite dans la salle suivante et montez sur la caisse située à droite. Accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous et avancez. Sautez sur l'ennemi qui se trouve en bas pour l'éliminer. Traînez ensuite son corps dans le noir et attendez l'arrivée du drone. Attaquez-le en mode furtif, par derrière, et traînez son corps pour le cacher dans le noir. Attendez ensuite les deux autres drones et éliminez-les en mode furtif ou en utilisant leurs armes. Entrez ensuite et allez jusqu'au fond. Prenez la cartouche NanoMed qui se trouve à droite et placez-la sur l'unité de soin du même nom. Utilisez cette dernière pour vous soigner. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche.
Montez et avancez derrière l'ennemi. Attaquez-le et essayez d'utiliser son arme contre lui. Prenez ensuite son fusil d'assaut. Avancez et prenez les munitions situées contre le mur gauche. Tirez ensuite une balle dans la tête du mercenaire puis abattez d'autres hommes tout en restant dans votre cachette. Ramassez ensuite leurs armes et munitions et allez à gauche vers la porte ouverte. Entrez et avancez dans le long couloir.

Après la cinématique vous vous retrouverez dans un vaisseau spatial. Avancez jusqu'à la zone de décontamination et attendez votre tour. Avancez et tournez à droite. Allez vers le panneau de contrôle et utilisez-le. L'ordinateur vous informe qu'un garde va venir pour l'identification. Revenez alors vers la gauche et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le drone arrive et éliminez-le par derrière. Utilisez l'arme de ce dernier pour détruire la fenêtre qui se trouve à droite de la porte. Passez par la fenêtre et allez à droite pour récupérer la carte de prime. Revenez à gauche et montez sur les caisses. Accrochez-vous au rail et avancez jusqu'au conduit. Avancez jusqu'à la rencontre avec Lynn. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la grille. Retirez-la et saisissez le rebord. Allez à droite et hissez-vous vers le haut. Allez à droite et descendez via l'échelle. Avancez à gauche furtivement et attaquez le drone par derrière. Attendez ensuite le deuxième drone et attaquez-le aussi par surprise. Avancez à gauche et descendez par l'échelle. Utilisez le rebord pour atteindre le passage qui se trouve à votre gauche. Avancez et entrez par la porte. Descendez et ouvrez l'écoutille. Après l'élimination de l'ennemi et la récupération des Ulaks, sortez de l'ascenseur.

Soute à fret

Avancez dans la cabine de contrôle et sortez par la porte de gauche. Restez dans l'ombre située dans le coin droit et observez les patrouilles ennemies. Eliminez par derrière les drones qui passent devant vous et cachez leurs corps pour ne pas alerter les autres. Utilisez votre vision spéciale pour mieux voir dans le noir. Nettoyez le coté gauche avant de passer au coté droit du hangar. Avancez toujours dans l'ombre et neutralisez vos ennemis en silence. Montez sur la corniche vers la porte fermée pour prendre la carte de prime. Eliminez ensuite le dernier ennemi qui se tient en face de la grue et revenez à la première salle. Montez à l'échelle et allez à gauche. Accrochez-vous au rebord et allez à droite jusqu'à la deuxième poutre où se trouve un carte de prime. Revenez au toit de la salle, allez vers le coté droit et accrochez-vous au rebord. Avancez jusqu'au balcon où se trouve une autre carte de prime. Descendez ensuite et avancez jusqu'au fond du hangar.
Entrez dans la salle située à droite, sortez par la porte suivante et déployez le pont. Traversez-le et activez la grue. Descendez via l'échelle et avancez sur le bras de la grue en prenant à droite. Descendez dans la soute et avancez dans l'ombre. Eliminez en premier lieu les drones qui patrouillent à droite. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis un à un. Passez ensuite sous la passerelle et allez au fond à gauche pour trouver une carte de prime. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche pour atteindre la passerelle. Attendez que le drone s'éloigne et allez derrière lui pour l'exécuter. Allez ensuite à gauche de la porte et montez sur la caisse pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans ce dernier jusqu'à atteindre la grille. Retirez-la et soignez-vous avec l'unité de soin NanoMed. Descendez ensuite et éliminez le garde qui se trouve en bas.

Niveau des cellules

Sortez par la porte et allez affronter les trois Mercs. Bloquez leurs coups et attaquez au bon moment pour contrer la frappe de chacun et l'éliminer rapidement. Prenez ensuite la corde du code d'accès et insérez-la dans l'ordinateur central qui se trouve dans la salle de contrôle. Avant de monter les marches qui mènent au bloc des cellules, accroupissez-vous et passez sous ces marches. Avancez pour trouver une carte de prime. Sortez ensuite et entrez par la porte qui mène vers les cellules. Allez au panneau central et ouvrez les portes métalliques des cellules.
Allez ensuite vers Dacher et parlez-lui. Il vous envoie rencontrer Silverman, la seule femme emprisonnée. Parlez-lui pour qu'elle accepte de vous aider. Parlez ensuite à Bonner qui n'a rien d'utile à dire à part le nom de son voisin de cellule qui était membre de l'équipage du vaisseau. Parlez enfin à Jaylor qui vous demande de lui rendre un service pour qu'il vous aide en contre partie. Revenez alors à la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur central pour ouvrir la porte du dortoir.

Quartier de l'équipage

Avancez jusqu'à la grande salle avec les écrans. Avancez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve devant la porte. Allez ensuite à droite et passez la porte. Affrontez les trois ennemis en plaçant des contre-attaques lorsqu'ils essayent de vous frapper pour éliminer rapidement vos adversaires. Avancez ensuite et récupérez la carte de prime qui se trouve sur la table située à droite. Avancez dans le dortoir suivant et éliminez les deux Mercs qui vous attaquent. Avancez ensuite pour atteindre votre cible. Vous devrez ensuite affronter Iron Lord, un colosse très coriace dont les coups peuvent tuer un homme facilement. Montez alors les marches et avancez pour vous placer sur la passerelle. Votre ennemi vous suivra mais n'avancera pas sur la passerelle.
Avancez pour frapper et reculez rapidement avant qu'il ne riposte. Utilisez cette tactique jusqu'à sa défaite. Descendez ensuite l'escalier et passez par la grille qui se trouve sous ces derniers. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle où se trouve Morgan. Combattez-le et éliminez-le pour pouvoir arracher sa dent. Prenez ensuite la carte de prime qui se trouve sur la table de gauche. Prenez aussi le code de Margo. Revenez alors vers les cellules et éliminez les deux Mercs en chemin. Entrez dans les douches et prenez la carte de prime. Eliminez le garde qui se trouve près de la porte qui mène à la salle de contrôle et soignez-vous avec l'unité NanoMed. Continuez votre chemin vers les cellules et parlez à Jaylor.
Allez ensuite près de la porte et entrez le code que vous a donné Jaylor. Prenez le tournevis qui se trouve dans le casier. Revenez alors à la salle de contrôle puis visitez celle qui se trouve à gauche. Ouvrez la grille qui se trouve au sol à l'aide du tournevis.

Alternateur

Avancez dans le conduit et sautez vers le bas quand le drone vous tourne le dos. Avancez derrière lui et éliminez-le. Utilisez ensuite son arme pour détruire les vitres. Sautez à gauche, sur la passerelle, et avancez jusqu'à l'échelle. Montez et sautez à gauche vers les caisses. Montez ensuite sur la caisse et descendez de l'autre coté. Allez vous cacher derrière les caisses quand le faisceau de lumière passe à coté de vous. Lorsque vous atteignez la plate-forme avec la lumière verte, ignorez-la pour le moment et montez sur le rebord de la plus haute caisse pour trouver une carte de prime. Allez maintenant vers la dernière plate-forme (celle avec la lumière verte) et entrez dans le conduit. Avancez et montez à l'échelle. Avancez dans le conduit et attendez que le drone vous tourne le dos pour avancer et l'attaquer. Allez ensuite vers la grille qui se trouve au centre de la salle et détruisez-la pour pouvoir entrer. traînez le corps du drone avec vous, avancez et entrez dans un autre conduit. Utilisez son arme pour détruire la vitre de la porte. Sortez dans une nouvelle salle et soignez-vous à la station de soin. Sortez par la vitre brisée, montez les marches et éliminez le Merc qui garde la zone. Passez la porte et éliminez un autre Merc. Avancez vers les escaliers et passez par la trappe. Eliminez l'ennemi qui effectue des réparations et attendez l'arrivée du drone par la porte. Sortez l'attaquer par derrière puis montez les marches et franchissez la porte.
Passez par une autre porte et cachez-vous derrière les caisses.
Attendez que le drone qui patrouille sur la passerelle passe pour monter sur les caisses puis sur la passerelle et l'attaquer. Utilisez ensuite son arme contre les autres drones de la zone. Allez à gauche et sautez sur la machine centrale puis vers la porte. Entrez dans la salle suivante et allez à gauche pour prendre la carte de prime qui se trouve dans l'ouverture de gauche. Avancez dans ce passage et sortez par la dernière ouverture pour tuer le drone par derrière. Eliminez ensuite le deuxième drone qui arrive par les escaliers et montez. Allez dans la salle des caisses et sortez par la porte. Avancez directement à gauche, derrière les caisses, pour vous mettre à l'abri du projecteur. Avancez ensuite tout en restant derrière les caisses pour arriver sous le projecteur.
Depuis votre position, allez vers les caisses d'en face et montez dessus pour prendre la carte de prime. Avancez ensuite à gauche jusqu'à l'ascenseur et montez. Dans la zone suivante, quittez l'ascenseur et abritez-vous derrière la caisse. Allez à gauche et montez dans un autre ascenseur. Allez ensuite à droite et montez à nouveau dans un ascenseur. Allez à gauche et éliminez deux Mercs en chemin. Entrez par la porte et soignez-vous à la borne de soin NanoMed. Sortez par la porte, sautez sur l'ascenseur et descendez devant la porte fermée pour tuer le drone et ramasser la pièce d'outil. Appuyez ensuite sur le bouton de l'ascenseur. Pendant votre descente, ne tirez aucune balle pour ne pas alerter les drones. Une fois en bas, allez sur la passerelle de gauche et montez à l'échelle. Avancez sur les tuyaux et descendez sur l'autre passerelle. Montez vers la salle vitrée de tout à l'heure et allez au fond. Montez sur la caisse pour atteindre le conduit et entrez.
Revenez à la salle de contrôle pour trouver deux drones. Eliminez l'un d'eux et utilisez son arme contre le deuxième. Revenez ensuite voir Silverman dans sa cellule. Allez ensuite voir Dacher qui demande un PDA pour vous aider.

Alerte rouge

Prenez alors le chemin des dortoirs. Allez devant l'écran et tirez avec le pistolet tranquillisant sur la grille qui se trouve en bas. Descendez et prenez la carte de prime qui se trouve en face et la cartouche NanoMed qui se trouve à gauche. Remontez et éliminez le drone qui garde la porte d'entrée des dortoirs. Eliminez le deuxième et traînez-le jusqu'à la porte suivante. Ouvrez-la et utilisez son arme contre les deux drones qui bloquent le chemin. Avancez en traînant l'un d'eux pour éliminer les autres drones qui se trouvent dans la zone. Montez ensuite les marches et avancez sur la passerelle pour ouvrir la grille d'aération (en surbrillance) avec votre nouvel outil.
Avancez dans le conduit jusqu'à descendre dans une nouvelle salle. Sortez par la porte et allez directement vous cacher à droite. Attendez que le premier drone vous tourne le dos et éliminez-le. Prenez son arme et éliminez les drones suivants. Avancez et utilisez l'arme de l'un des drones pour éliminer le reste dès qu'ils arrivent devant vous. Une fois que tous les drones sont hors d'état de nuire, avancez et montez les marches (à droite) vers la table. Prenez la carte de prime qui se trouve sur cette table et avancez. Tournez à gauche et montez sur la table qui se trouve contre le mur droit. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Montez ensuite vers la grille de ventilation et ouvrez-la.

PDA

Avancez dans le conduit et détruisez la grille. Attendez que le drone s'arrête, descendez et avancez derrière lui pour le tuer. Montez ensuite sur la caisse de droite pour prendre la carte de prime. Revenez au drone et utilisez son arme contre les deux autres ennemis qui rappliquent. Avancez ensuite vers les fenêtres et tournez à droite. Allez derrière les caisses et prenez la carte de prime. Sortez et allez à gauche des fenêtres. Eliminez le Merc et prenez le PDA qui se trouve sur la chaise, à droite de la station de communication. Allez ensuite au casier de Margo et ouvrez-le pour prendre le fusil à pompe. Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle ensuite allez vers le bloc des cellules pour parler à Dacher. Donnez-lui le PDA et revenez à la salle où se trouve la station de communication. Demandez à Dacher d'arrêter le ventilateur et allez à l'arrière de la salle. Sautez dans le trou pour vous retrouver dans une autre partie du vaisseau.

Niveaux principaux

Interrompez la conversation des deux Mercs et sautez-leur dessus pour les tuer. Avancez ensuite lentement à gauche et allez derrière le troisième Merc qui effectue des réparations près de la station de communication.
Utilisez cette dernière pour parler à Dacher. Après l'activation de l'alarme, allez vous placer dans l'ombre et attendez l'arrivée de deux drones. Eliminez celui que se trouve à droite et utilisez son arme contre le deuxième. Allez ensuite à droite et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Eliminez le Merc qui arrive et entrez dans la salle de contrôle des drones, qui se trouve à gauche. Allez ensuite derrière le Merc placé sur la station de contrôle des drones et éliminez-le pour prendre la carte d'accès. Allez ensuite vers les caisses et sautez dessus pour récupérer une carte de prime. Utilisez ensuite l'une des stations de contrôle des drones. En contrôlant le drone, allez à droite et tuez les deux Mercs. Avancez et détruisez le cadenas pour ouvrir la grille. Avancez vers la salle de droite et détruisez toutes les sources de lumière. Entrez dans cette grille et sacrifiez le premier drone pour qu'il se fasse tuer et provoque l'arrêt du ventilateur. Utilisez un autre drone et passez par ce même chemin.
Avancez et planquez-vous pour abattre les Mercs qui rappliquent. Restez à distance et éliminez-les en essayant de viser les têtes. Avancez et éliminez tous les Mercs pour laisser la voie libre à Riddick. Quittez ensuite le drone et attendez que le drone réparateur détruise la porte pour sortir. Avancez ensuite et ramassez les armes des Mercs. Passez ensuite par le ventilateur et éliminez les drones qui se trouvent à droite. Entrez par la porte d'en face et faites le plein de munitions. Sortez et tournez à droite pour entrer dans la salle où vous aviez détruit les sources de lumière. Repérez le premier Merc qui patrouille sur la passerelle d'en haut et éliminez-le. Montez ensuite à l'échelle et allez à gauche pour éliminer un autre ennemi. Continuez à progresser vers la gauche jusqu'à la porte fermée pour prendre la carte de prime qui se trouve devant cette dernière. Allez ensuite à droite et repérez les trois Mercs qui patrouillent en bas. Avant de descendre avec l'échelle, détruisez toutes les lampes pour plonger l'endroit dans le noir puisque vous disposez de la vision nocturne. Allez ensuite à gauche du deuxième pilier et accrochez-vous au rail. Avancez pour descendre dans une autre zone où se trouve une carte de prime. Descendez ensuite, avancez lentement et éliminez vos trois ennemis l'un après l'autre en évitant de passer devant leurs torches. Ramassez leurs munitions et avancez. Eliminez ensuite, avec des tirs en pleine tête, les Mercs qui gardent la porte. Avancez et traversez deux autres portes.

Galerie des drones

Soignez-vous à l'aide de l'unité qui se trouve à droite et entrez par la porte d'en face. Avancez et sortez dans le coeur du vaisseau. Eliminez les deux ennemis qui seront aspirés par le générateur de gravité. Avancez ensuite à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la deuxième console. Avancez encore à gauche et faites attention à ne pas vous laisser aspirer par la gravité du générateur. Eliminez d'autres Mercs et entrez par la porte. Avancez lentement sur la passerelle et utilisez les tirs en pleine tête contre les ennemis qui essayent de bloquer votre route. Sortez par la porte et allez à droite sur le rebord pour atteindre et prendre une carte de prime. Revenez à la plate-forme et avancez à gauche. Descendez par la trappe et avancez dans le conduit. Une fois à l'extrémité, grimpez sur la plate-forme et éliminez le Merc. Mettez-vous ensuite à couvert et balancez la sauce contre vos ennemis. Laissez-les s'approcher de vous pour mieux les avoir. Entrez par la porte et butez deux autres Mercs. Soignez-vous avec l'unité NanoMed et allez à droite.
Avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Ramassez leurs armes et continuez vers la porte. Ouvrez-la puis reculez et restez contre le mur gauche. Attendez que les Mercs rappliquent pour les éliminer plus facilement. Avancez ensuite et passez la porte du fond. Eliminez d'autres ennemis en vous mettant à couvert derrière les caisses à chaque fois. Allez ensuite à droite du dernier ennemi éliminé et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la caisse. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle suivante. Allez au fond à gauche et prenez la carte de prime qui se

trouve dans le coin. Allez ensuite de l'autre coté et éliminez les deux scientifiques. Montez les marches, soignez-vous et activez les rails à l'aide de la console. Allez ensuite sur la passerelle et grimpez sur le rail.

Recyclage

Une fois dans une autre zone du vaisseau, restez derrière la caisse et utilisez votre pistolet tranquillisant contre les trois ennemis. Piétinez-les ensuite pour les finir. Détruisez ensuite la vitre et passez dans une autre salle. Sautez par-dessus les caisses et détruisez la vitre située à gauche. Eliminez les ennemis et avancez dans le labo. Avancez vers la personne allongée qui demande de l'aide et parlez-lui. Acceptez de l'aider et mettez fin à ses souffrance. Faites-en de même pour son ami. Détruisez une autre vitre et passez. Descendez les marches situées à gauche pour vous soigner avec la borne qui se trouve à droite et pour prendre la carte de prime qui se trouve à gauche. Revenez en haut et allez vers le couloir gauche. Avancez et éliminez les deux ennemis puis allez dans le couloir droit. Une fois dans la grande salle, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les deux Mercs et avancez puis descendez et entrez dans l'allée d'en face pour prendre une carte de prime. Revenez ensuite à la salle où se trouve l'unité de soin et allez vers la grille de ventilation qui se trouve dans le coin droit. Ouvrez-la et entrez dans le conduit.
Avancez et sortez de l'autre coté. Restez derrière les caisses et éliminez vos ennemis un à un. Attendez que ces derniers sortent de leurs cachettes pour vous débusquer et accueillez-les comme il faut. Avancez ensuite près des vitres et allez au fond derrière les caisses pour trouver une carte de prime. Passez ensuite par les vitres brisées et allez à droite. Dès que vous descendrez, vous serez repéré. Courez alors vous mettre dans le coin droit et attendez l'arrivée des drones. Eliminez-les en visant toujours la tête pour en venir à bout rapidement. Eliminez ensuite le Merc qui se trouve sur le balcon de gauche. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et montez sur les caisses pour atteindre la plate-forme. Prenez la carte de prime qui se trouve par terre et descendez. Allez à gauche et montez sur les caisses pour atteindre l'autre plate-forme. Soignez-vous et utilisez la console pour parler à Dacher. Après l'ouverture de la porte qui se trouve du coté opposé, placez une balle dans la tête du Merc qui arrive et descendez.
Allez vers la porte et sortez. Allez à droite et quand le Méca arrive, courez tout le long du couloir, en utilisant les caisses comme abri, jusqu'à entrer dans la salle de dépotoir (visitée auparavant). Montez sur la passerelle située à gauche et allez jusqu'au centre où se trouve le bouton rouge. Attendez que le Méca passe sur la trappe pour appuyer sur le bouton et le faire tomber.

Vous n'avez plus le choix, vous devez maintenant affronter le Méca. Commencez par activer votre vision nocturne. Si vous manquez de munitions, faites le tour de la zone pour en trouver. Allez ensuite derrière les caisses de droite et planquez-vous. Déplacez-vous latéralement pour sortir et tirez dans la tête du Méca. Revenez à votre cachette dès qu'il commence à riposter. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi. Prenez ensuite les commandes du Méca et sortez par la porte. Dégommez tous les Mercs qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la station d'entretien des Mécas. Réparez votre engin et sortez par la porte.

Marche dans l'espace

Avancez aux commandes du Méca et détruisez le Méca ennemi en utilisant les roquettes. Avancez à gauche et détruisez les droïdes de réparation qui se trouvent près d'une station d'entretien de Méca. Passez par cette dernière pour les réparations et les munitions. Avancez ensuite mais ne vous éloignez pas trop de la station. Tirez des roquettes sur le Méca qui se trouve au fond, sur la passerelle d'en haut. Détruisez ensuite celui qui arrive par la droite en essayant d'éviter ses roquettes. Utilisez le déplacement latéral pour vous éloigner de la trajectoire des projectiles sans perdre de vue l'ennemi. Revenez ensuite à la station d'entretien avant d'attaquer les deux autres robots. Dès que votre Méca est à moitié endommagé, revenez vite à la station d'entretien. Après la destruction de tous les ennemis, entrez par la porte d'en face.

Emeute niveau des cellules

Avancez dans le couloir et détruisez le Méca ennemi. Entrez dans le bloc des cellules et détruisez, avec vos roquettes, ceux qui sont en train d'exterminer les détenus. Descendez ensuite du Méca et allez dernière la cellule de droite. Prenez

la lettre de Miles et sortez. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve à gauche de la porte. Après que Jaylor aie tué Silverman, il vous défie et demande un affrontement sans armes. Changez alors d'arme et prenez une arme blanche.
Avancer pour que Jaylor sorte de sa cachette. Bloquez les attaques puissantes de votre ennemi et essayez d'en contrer quelques unes. Ripostez et tuez-le. Après sa mort, entrez par la première porte à gauche et prenez la direction de la salle d'aération. Tuez Sad Eyes qui se trouve dans la salle vitrée et continuez votre chemin jusqu'à la station de communication. Parlez à Dacher et envoyez le message de Miles. Revenez alors à la salle de contrôle et allez à droite vers l'ascenseur. Saisissez le code pour entrer et allez au hangar 15.

Hangar

Dès l'ouverture de la porte sortez et allez à gauche. Sautez dans le trou et avancez dans le conduit d'air. Avancez et récupérer la carte de prime en chemin. Montez ensuite l'échelle pour se retrouver de l'autre coté du hangar. Restez dans l'ombre et avancez à gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez ensuite rapidement dans le balcon situé à gauche. Allez à gauche et entrez dans la salle de contrôle. Eliminez le Merc, avancez vers les commandes et démarrez le vaisseau. Activez ensuite l'ascenseur et sortez. Sautez vers la plate-forme qui sert comme ascenseur et redirigez l'arme du vaisseau. Revenez à la salle de contrôle et testez cette arme pour détruire les vitres et balancer les deux Mécas dans le vide. Sortez ensuite et allez au centre du hangar ou se trouve la plate-forme. Montez dessus et prenez la carte de prime. Revenez en haut et attendez que Dacher vous ouvre la porte. Avancez ensuite, soignez-vous et continuez votre chemin jusqu'à retrouver Dacher mort.
Revas va vous attaquer et vous désarmer. Prenez alors votre Ulaks et bloquez les attaques de Revas. Restez loin de votre ennemi et n'avancer que pour donner une attaque rapide et retirez-vous de suite. Quand vous toucher Revas Enchaînez les attaque et contrez ses coups pour lui donner le coup de grâce.

Chapitre 2 : Aguerra

Caniveau

Après l'atterrissage, allez à droite et entrez dans le conduit d'eau. Sortez de l'autre coté et allez à gauche. Montez la dénivellation et avancez vers les escaliers. Montez jusqu'à la partie détruite des escaliers. Sautez vers la plate-forme d'en bas puis accrochez-vous au rebord des escaliers suivants. Hissez-vous vers le haut et continuez d'avancer. Entrez dans la nouvelle salle et tuez votre premier drone sur cette planète. Utilisez ensuite son arme pour en éliminer deux autres. Descendez en suivant le chemin sur lequel vous vous trouvez et tournez à gauche pour remonter les marches et aller derrière la caisse. Prenez la carte de prime et redescendez. Avancez jusqu'à la zone suivante et longez le grillage jusqu'à la salle située à gauche. Entrez et montez à l'échelle. Passez la porte et montez à une autre échelle. Sautez ensuite en bas, sur la passerelle, et descendez les marches. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous ensuite au rebord. Déplacez-vous à gauche et descendez sur une autre plate-forme. Avancez et sautez en bas à nouveau. Accrochez-vous à un autre rebord et avancez à gauche jusqu'au ventilateur. Hissez-vous vers le haut et montez sur la corniche puis avancez jusqu'à la caisse. Montez sur cette dernière pour sauter et atteindre une autre plate-forme. Accrochez-vous ensuite au rail et avancez pour atterrir sur une nouvelle plate-forme.
Avancez sur les planches en bois et montez à l'échelle. Sautez vers la plate-forme située à droite et avancez. Montez à une autre échelle, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous sur la plate-forme et prenez la carte de prime. Sautez ensuite sur la caisse puis bondissez par-dessus la clôture pour finir devant la porte de la salle de contrôle. Allez vers la console de commande et redirigez le flot d'ordures. Entrez ensuite par la porte de la salle des pompes. Descendez les marches et éliminez le drone en chemin. Descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et passez par la porte qui donne à l'extérieur. Montez sur la caisse puis sur la plate-forme et accrochez-vous au rail. Avancez et descendez dans le trou. Entrez dans la canalisation pour atteindre une nouvelle salle. Allez vers la caisse, montez dessus pour atteindre la passerelle. Montez ensuite à l'échelle et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et n'entrez pas par la porte, pour le moment. Accrochez-vous au rebord d'en bas et allez à droite. Descendez et allez à gauche vers l'échelle. Montez et entrez dans la salle. Soignez-vous et allez à droite. Sautez sur le tube de gauche et avancez pour saisir la carte de prime. Sautez ensuite en bas. Descendez les marches et sautez à nouveau en bas, à droite. Sautez ensuite derrière le drone et éliminez-le. Passez ensuite sous la grille et

avancez. Tournez à gauche et entrez dans le tube.

Site du Crash

Avancez dans les tubes jusqu'à l'échelle. Montez et cachez-vous dans l'ombre. Après que les drones se soient séparés, avancez lentement derrière celui qui se tient en face de vous. traînez son corps dans l'ombre et attendez l'arrivée du suivant. Eliminez-le en silence puis prenez son arme pour neutraliser les robots qui rappliquent. Allez ensuite à droite, tournez à gauche et encore à gauche. Allez vers l'ouverture dans le mur et prenez la carte de prime. Revenez à la cour centrale et avancez vers le passage de droite pour vous retrouver au bord de la mer. Attendez que les deux drones qui se trouvent dans la partie gauche de la zone s'approchent et éliminez le premier par derrière. Prenez son arme en vitesse et finissez le deuxième. Allez ensuite à gauche des bouteilles de gaz et parlez à Pavlo. Il vous donne la clé du dépôt de ravitaillement. Il demande un masque à gaz en échange d'une arme puissante. Avancez donc dans le passage qui se trouve à gauche de la maison de Pavlo et montez à l'échelle. Revenez à la zone où vous aviez trouvé la carte de prime et allez vers la porte du dépôt. Ouvrez-la et avancez derrière le drone pour l'éliminer par surprise.
Avancez ensuite à droite et éliminez le deuxième drone. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au dépôt. Montez à l'échelle et, avant d'entrer dans le conduit d'air, montez sur la caisse pour atteindre la plate-forme et saisir la carte de prime. Descendez ensuite et sautez en bas à gauche pour trouver une autre carte de prime. Remontez et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et descendez dans la salle. Soignez-vous, prenez le masque à gaz et le fusil FACS. Utilisez votre nouvelle arme sur les caisses qui bloquent la porte puis sur la porte elle même.
Tirez ensuite sur l'Archno-tourelle de réparation qui plane en face du dépôt. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les drones et l'Archno-tourelle qui sont sur votre chemin. Près de chaque drone se trouve désormais une tourelle. Restez alors vigilant et avancez lentement jusqu'à sortir par la grande porte du dépôt. Avancez dans la cour de la ville et éliminez les ennemis qui patrouillent. Allez vers la maison de Pavlo pour le retrouver mort. Eliminez le drone qui se trouve près de son cadavre.
Soignez-vous puis sortez et allez vers le pont. Eliminez les drones qui patrouillent sur le pont ainsi que les Archno-tourelles qui se trouvent dans la zone. Explosez celles qui se trouvent de l'autre coté du pont, aussi. Détruisez ensuite celle qui apparait au milieu du pont. Une fois de l'autre coté, détruisez une nouvelle tourelle qui jaillit de la fenêtre supérieure. Escaladez ensuite le rebord gauche, montez sur la caisse et utilisez le rebord suivant pour aller à droite avant de monter. Escaladez la dénivellation de droite et détruisez la porte pour entrer. Eliminez les deux drones qui se trouvent en bas, dans la cour, et montez sur la caisse qui se trouve à gauche. Accrochez-vous au rail et avancez vers l'autre rive. Allez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte.

Bazar

Avancez à gauche et passez sous le pont. Détruisez le pont en bois et montez la dénivellation. Avancez à droite et restez en haut pour débusquer et éliminer les drones. Descendez ensuite et détruisez la porte en bois. Entrez et prenez la carte de prime qui se trouve sur la table. Sortez et allez vers la cour. Allez à gauche et détruisez l'échafaudage pour atteindre et prendre la carte de prime. Avancez ensuite à droite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent au fond, près de l'unité de soin. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Traversez la cour et montez les marches pour voir un monstre surgir du mur. Reculez donc et abritez-vous derrière le mur. Avec votre FACS, lancez cinq projectiles sur le drone Alpha tout en évitant ses tirs de roquettes. S'il s'approche de vous, il vous attaquera avec son mini-gun. Explosez ensuite les cinq projectiles en même temps pour que l'ennemi se mette à genoux. Approchez-vous alors de lui et exécutez-le. Utilisez ensuite ses grenades pour créer une brèche dans la porte. Passez par cette ouverture et avancez sur le pont jusqu'à la porte. Entrez, avancez et entrez par une nouvelle porte située à droite.

New Venice

Avancez et commencez par tuer le premier drone qui se trouve à droite. Allez encore à droite et éliminez deux ennemis. Localisez ensuite et butez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Tirez avec votre arme sur le bouton pour déployer le pont. Traversez ce pont et entrez dans le bâtiment situé à droite en défonçant la porte en bois avec votre arme. Entrez, signez-vous et montez les marches. Détruisez une autre porte et explosez l'Archno-tourelle qui prend

place dans le balcon. Avancez ensuite dans le tunnel d'en face et détruisez la porte pour voir le drone Alpha. Lancez-lui cinq projectiles puis explosez-les pour qu'il se mette à genoux et éliminez-le. Prenez ensuite une des grenades du drone et lancez-la sur la cabane pour l'exploser. Avancez dans ce qui reste de la cabane et prenez la carte de prime. Descendez ensuite les marches et entrez dans le conduit qui se trouve à gauche. Avancez et récupérez la carte bonus. Revenez ensuite vers la salle où se trouve la station de soin et soignez-vous. Sortez et traversez le pont. Entrez dans le bâtiment de communications, allez vers la station et parlez à l'habitant d'Aguerra. Acceptez de l'aider en détruisant les brouilleurs de signaux ennemis. Montez ensuite sur la dénivellation qui se trouve en face pour atteindre le plafond. Avancez à droite, prenez la carte de prime et descendez. Allez ensuite à gauche et défoncez les porte avec votre FACS. Avancez vers le petit port et prenez la carte de prime qui se trouve à gauche des caisses. Revenez en arrière et quittez le bâtiment.

Visez les paraboles qui se trouvent à droite et détruisez-les avec votre FACS. Allez ensuite près de la pancarte "New Venice North" et regardez en direction de la montagne pour trouver un autre brouilleur. Détruisez-le et revenez à la place du village. Allez près de l'entrée et regardez vers la montagne qui est à droite de la tour pour trouver le brouilleur. Détruisez-le et allez à New Venice South. Traversez le pont et allez à l'est de la ville puis localisez le brouilleur qui se trouve sur la colline à droite.
Détruisez-le et allez au dépôt qui se trouve à l'ouest de la ville. Avancez, repérez le brouilleur qui se trouve à gauche et détruisez-le.
Revenez ensuite vers la station de communications pour parler encore une fois à Gabril. Sortez ensuite et allez vers la zone où vous aviez tué le drone Alpha. Utilisez le rebord du mur droit pour monter. Avancez et descendez via l'échelle puis dégagez l'ouverture de l'égout et descendez.
Avancez et détruisez la lampe située à droite. Eliminez ensuite les Mercs qui vous cherchent dans le noir. Allez jusqu'à l'ascenseur et tirez quatre projectiles sur les quatre supports de l'ascenseur. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'ascenseur. Appuyez ensuite sur le bouton pour remonter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans les Vieux Quartiers (Old Town).

Vieux quartiers

Avancez, descendez les marches et sautez dans le trou. Prenez la carte de prime qui se trouve à droite et remontez. Montez sur les caisses pour atteindre le pont et montez dessus. Allez au fond, à droite, et prenez la carte de prime. Descendez ensuite et défoncez la porte en bois de la salle d'en bas pour trouver une station de soin. Traversez ensuite le pont et allez vers la salle d'en face. Défoncez la porte et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail de l'arène. Baissez-vous et éliminez les deux drones qui rappliquent.
Allez ensuite dans l'arène. Allez vous cacher dans le noir (à gauche) et éliminez les Mercs qui se trouvent dans le balcon. Restez ensuite dans l'ombre et utilisez votre FACS contre les ennemis pour ne pas révéler votre position. Vous allez ensuite affronter un drone Alpha ; restez derrière le pilier et utilisez votre FACS pour planter cinq projectiles sur le monstre et les exploser en même temps. Approchez-vous de lui et achevez-le. Montez sur la plate-forme centrale et tirez sur le bouton qui se trouve en haut, pour monter. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou. Eliminez le Merc, soignez-vous et appuyez sur le bouton. Remontez, descendez dans l'arène et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et courez à droite pour échapper au drone Alpha. Détruisez la tourelle qui se dresse devant vous et montez les escaliers. Détruisez les deux portes en bois et avancez vers la cour suivante. Allez à gauche et descendez dans le trou pour prendre la carte de prime. Remontez et allez à la porte de la raffinerie pour attirer l'attention du drone Alpha. Revenez ensuite en arrière et allez vous poster à gauche, derrière le grillage. Lancez vos cinq projectiles et explosez-les. Courez en vitesse vers le drone et exécutez-le. Prenez ensuite l'une de ses grenades et lancez-la sur le grillage situé à droite. Allez ensuite vers ce grillage défoncé et prenez les munitions et la carte de prime. Entrez ensuite dans la raffinerie.

Raffinerie

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Gabril est mort et a laissé derrière lui deux fusils sniper se trouvant à droite de la station de communication. Prenez-les et sortez vers l'ascenseur. Une fois en haut, avancez derrière les caisses, localisez la tourelle en suivant le laser rouge et détruisez-la. Utilisez ensuite votre FACS pour pousser une caisse contre le mur droit et escaladez-le. Allez à droite et soignez-vous avec l'unité de soin puis accrochez-vous au rail.

Avancez jusqu'à la plate-forme et descendez. Eliminez les trois Mercs qui se trouvent en bas et descendez encore. Avancez vers le panneau de contrôle du trafic et appuyez sur le bouton. Revenez rapidement en haut de la plate-forme et éliminez les Merc qui arrivent par la porte de droite. Entrez ensuite par cette même porte. Montez la rampe et avancez à gauche pour attaquer les quatre Mercs par surprise. Avancez ensuite vers la caisse qui se trouve au fond et poussez-la contre la plate-forme derrière laquelle vous étiez passé auparavant. Montez et sautez vers la passerelle où se trouvent deux grandes caisses. Passez à travers le passage étroit, à gauche de ces caisses, et avancez jusqu'au bout pour prendre la carte de prime.
Descendez ensuite la rampe qui est à gauche. Localisez les tourelles et explosez-les avec votre FACS. Eliminez ensuite les Mercs qui surgissent sur les tours de droite et de gauche. Utilisez votre sniper pour plus d'efficacité. Avancez ensuite à gauche et soignez-vous avec l'unité de soin. Allez à droite et restez dans l'ombre pour tuer les deux Mercs qui se trouvent sous et sur la plate-forme. Poussez ensuite une caisse pour monter dessus et atteindre la plate-forme. Allez à gauche et avancez sur le long tuyau.
Ramassez la carte de prime qui se trouve au fond et rebroussez chemin. Montez l'échelle et avancez sur la passerelle. Allez à gauche vers la tour et prenez la carte de prime. Allez ensuite à la dernière tour (à droite) et déverrouillez le secteur de confinement. Revenez en arrière et éliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte.
Entrez par cette porte et tournez à droite. Tuez les drones qui essayent de fuir et avancez lentement pour voir la tourelle accrochée au mur gauche. Explosez-la et avancez. Repérez-en une autre au fond de la zone et explosez-la. Avancez encore pour voir une troisième à gauche. Ignorez la porte qui mène à l'astroport et avancez. Allez à gauche dans le chemin étroit qui passe derrière les containers. Détruisez la tourelle qui se trouve au fond et prenez la carte de prime. Descendez la rampe et allez derrière le cylindre de gauche pour saisir une nouvelle carte de prime. Revenez à la porte de l'astroport, détruisez la tourelle et entrez.

Astroport

Avancez derrière les cylindres et prenez la carte de prime. Avancez sur la rampe et tournez à gauche pour détruire la tourelle. Avancez ensuite en suivant le chemin de droite. Tuez les deux Mercs en chemin et avancez jusqu'à ce qu'un autre descende de la grille et vous empêche de passer. Tuez-le et revenez en arrière. Allez vers les câbles de courant et utilisez le FACS pour tirer deux projectiles sur les deux interrupteurs situés en haut. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'échelle. Escaladez cette échelle et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à droite. Avancez par ce chemin et détruisez celle qui se trouve au plafond. Détruisez ensuite celles qui se trouvent à droite et au fond de la salle. Avancez ensuite et explosez une nouvelle tourelle se trouvant sur le grand cylindre, à gauche. Avancez vers la lumière rouge et arrêtez-vous devant les caisses. Repérez la carte de prime qui est en bas, sur une poutre. Allez alors à gauche et sautez sur le tuyau. Avancez et sautez sur le pilier. Avancez lentement sur la poutre et prenez la carte de prime.
Pour remonter, marchez sur le tuyau pour qu'il vous ramène sur la passerelle. Revenez vers la lumière rouge, tournez à gauche et descendez dans le trou. Eliminez les quatre ennemis qui rappliquent et avancez. Entrez dans une nouvelle zone qui grouille de tourelles. Repérez-les grâce à leurs lasers rouges et explosez-les. Eliminez ensuite les deux drones qui patrouillent et revenez en arrière pour pousser une caisse vers la gauche de la plate-forme (celle de droite). Montez dessus pour vous emparer de la carte de prime. Allez ensuite vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Eliminez les deux drones puis avancez lentement pour repérer toutes les tourelles qui se trouvent sur le pilier de droite. Détruisez-les et descendez la rampe. Quand le drone Alpha arrive, reculez et lancez-lui cinq projectiles. Explosez-les et avancez vers lui pour le finir.
Prenez ensuite une grenade et lancez-la contre le baril explosif qui se trouve sur la cabane située à droite. Après l'explosion, entrez dans la cabane et prenez la carte de prime. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et passez par l'ouverture marquée par la lumière rouge. Avancez sur les tuyaux et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite, allez à droite vers la console de contrôle et activez les rails. Soignez-vous à l'aide de l'unité de soin qui se trouve à droite et passez par le chemin des rails de droite. Restez dans l'ombre et éliminez le drone Alpha qui inspecte la zone. Eliminez-en ensuite un deuxième. Restez près de leurs cadavres et attendez l'arrivée du Spinner qui est à bord d'un Méca. Restez derrière la caisse et lancez-lui les grenades ramassées sur les drones Alpha. Attendez qu'il arrive pour lui lancer une grenade en pleine tête et l'éliminer. Prenez ensuite sa carte d'identification et utilisez-la pour ouvrir le portail de chargement et revenir dans le Dark Athena.

Chapitre 3 : Retour à Dark Athena

Quartier Exécutif

Entrez et allez directement dans l'ombre, à droite. Attendez l'arrivée des Mercs pour les éliminer l'un après l'autre. Allez ensuite au fond de la salle de gauche. Montez sur les caisses et prenez la carte de prime. Revenez à droite et entrez par la porte. Soignez-vous avec l'unité de soin située à droite et utilisez la station Intercom qui se trouve à gauche. Approchez-vous ensuite de la porte de droite pour voir une scène où les drones se rebellent et tirent sur leurs maitres. Sortez ensuite par cette porte et laissez le drone tranquille. Avancez dans le couloir de droite et sortez par une autre porte. Eliminez les Mercs qui arrivent par la droite et allez vers l'ascenseur qui se trouve encore à droite. Entrez et appuyez sur le bouton pour aller à la salle des tests de prototypes. Sortez de l'ascenseur et entrez par la porte gauche. Avancez jusqu'au fond et tournez à gauche. Brisez la vitre et prenez la carte bonus. Allez ensuite à la station de contrôle des drones Alpha et contrôlez le drone.
Avancez et éliminez les Mercs qui se trouvent dans les couloirs. Utilisez les roquettes contre les groupes d'ennemis et surveillez vos arrières pour éliminer les Mercs qui vous attaquent. Avancez jusqu'à la salle d'entrainement où se trouve Lynn, elle est caché dans un conduit à gauche. Amenez-la avec vous et suivez ses indications pour trouver votre chemin. Eliminez les Mercs qui se dressent devant vous. Lorsque vous aurez déposé Lynn, quittez la station de contrôle des drones. Sortez de la salle et entrez par la porte située à droite.

Combat final

Vous allez affronter Gale Revas pour la dernière fois. Oubliez le combat au corps à corps car elle possède une armure puissante qui la protège aussi des armes à feu. Votre seule arme est le FACS. Commencez par vous mettre à l'abri derrière l'un des piliers mais faites attention car suite aux tirs de Revas les piliers exploseront. Tirez ensuite un projectile sur le bouton de l'ascenseur pour ouvrir la porte. Attendez que Gale se place devant l'ascenseur pour lui tirer dessus avec le FACS. L'explosion du projectile la projettera un peu en arrière. Tirez-lui un autre projectile et attendez qu'elle se relève et se mette en posture de combat pour exploser le projectile et essayer de la faire tomber dans le vide. Si elle quitte sa position, revenez à l'abri jusqu'à ce qu'elle revienne devant la porte de l'ascenseur. Reprenez les tirs jusqu'à la faire tomber dans le vide par la porte de l'ascenseur. Il s'agit du seul moyen pour la tuer. Lorsque vous aurez réussi, admirez la scène finale. Bravo ! Vous êtes venu à bout de vos ennemis et vous avez réussi à vous évader de cette prison spatiale.

The Club

© Sega / Bizarre Creations 2008

SUCCÈS

Listes en folie

Sauvegarde 5 Listes de jeu en mode Sur mesure. (5)

Alerte rouge

Termine le Bunker à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Victoire au manoir

Termine le Manoir à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

La défonce

Défonce 50 portes en Tournoi ou en Match simple. (10)

Caisse que c'est bon

Completa el Transatlántico en cualquier nivel de dificultad en modo Torneo. (10)

Faire des vagues

Termine le Paquebot à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

En probation

Termine la Prison à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Eau là là !

Termine Venise à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Crâneur

Tire sur tous les crânes d'un niveau en Tournoi ou en Match simple. (10)

En haut de l'affiche

Classe-toi parmi les 100 000 meilleurs d'un classement. (10)

Acier acéré

Termine l'Aciérie à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

Combine les combos

Réussis ton premier combo x10 en Tournoi ou en Match simple. (10)

Bienvenue dans The Club

Gagne ta première partie avec classement. (10)

Prendre son parti

Sois dans l'équipe gagnante dans une partie avec classement. (10)

Plus de points

Obtiens 10 000 points dans une "Partie score". (15)

Membre privilégié

Termine un tournoi à n'importe quel niveau de difficulté avec les 8 personnages. (20)

Roi du bagne

Termine la Prison au niveau de difficulté : Dément. (20)

Eau secours !

Termine Venise au niveau de difficulté : Dément. (20)

Acier difficile

Termine l'Aciérie au niveau de difficulté : Dément. (20)

Trop rapide

Termine un "Dans les temps" avec 20 secondes restantes. (20)

Cimetière flottant

Termine le Paquebot au niveau de difficulté : Dément. (20)

Caisse que tu es fort

Termine les ruelles au niveau de difficulté : Dément. (20)

Maître de la maison

Termine le Manoir au niveau de difficulté : Dément. (20)

Le destructeur

Termine le Bunker au niveau de difficulté : Dément. (20)

Assiégé

Survis avec ton équipe plus de 2 minutes en mode "Assaut en équipe". (20)

Ça boume

Réalise 100 meurtres explosifs dans des parties avec classement. (20)

Une balle

Réalise 100 meurtres avec une arme de précision dans des parties avec classement. (20)

Bagarreur

Réalise 100 meurtres en corps à corps dans des parties avec classement. (20)

Duelliste

25 "premières victimes" dans n'importe quel partie avec classement. (20)

Survivant

Survis durant 120 secondes en tant que proie dans "Chasseur chassé". (20)

Cible à abattre

Tire sur 100 crânes dans "Tir sur crâne en équipe". (20)

Prédateur

Tue la proie ennemie 25 fois dans des parties avec classement. (20)

Roi de la capture

Capture la base 25 fois dans des parties avec classement. (20)

Roi de l'épate

Gagne toutes les "récompenses du jeu" dans un niveau en Tournoi ou en Match simple. (20)

S.O.S

Épelle SOS dans les ruelles en mode Tournoi ou en Match simple. (20)

Corps à corps, encore

Tue 30 ennemis dans un niveau avec un corps à corps en Tournoi ou en Match simple. (25)

Maître des crânes

Tire sur 5 crânes à la suite (sans tuer un ennemi au passage). (25)

La pointe de l'iceberg

Classe-toi parmi les 5000 meilleurs d'un classement en tournoi. (25)

Franc tireur

Obtiens plus de 10 000 points pour un seul meurtre en Tournoi ou en Match simple. (25)

Soirée de gala

Gagne une de chaque "récompense du jeu" en Tournoi ou en Match simple. (25)

Club de voyages

Gagne une partie avec classement dans tous les lieux. (25)

Chef de guerre

Termine le jeu à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (30)

Trésor caché

Tire sur tous les crânes secrets dans chaque niveau en Tournoi ou en Match simple. (30)

Roi des os

Tire sur tous les crânes de tous les niveaux en Tournoi ou en Match simple. (30)

Maître du combo

Atteins l'objectif du niveau avec un combo maximum en Tournoi ou en Match simple. (30)

Efficace

Tue tous les ennemis d'un niveau avec moins de 50 balles en Tournoi ou en Match simple. (30)

Chacun pour toi

Gagne une partie de "Chacun pour toi" sans mourir. (30)

Dans la zone

Termine la ville dévastée au niveau de difficulté : Dément. (40)

Entre dans The Club

Joue avec chacun des 6 personnages déverrouillés en Tournoi ou en Match simple. (40)

Tu abuses

Tue 10 001 personnes dans des parties avec classement. (40)

DIFFICULTÉ "REAL"

Terminez tous les tournois.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Killin

Terminer Ocean Liner

Nemo

Terminer Bojiste

The Darkness

© 2K Games / Starbreeze Studios 2007

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Entrez ces numéros dans une cabine téléphonique pour débloquer les bonus indiqués. Les secrets doivent tous êtres rentrés pour pouvoir débloquer le Gardien des Secrets.

Numéro	Bonus débloqué
555-4263	2K Sports Darkling
555-5664	Golfer Darkling

FILM : "THE MAN WITH THE GOLDEN ARM"

Il est possible de voir ce film en entier en éliminant le garde qui regarde la télé dans la salle des ordinateurs. Celle-ci se trouve derrière la porte située au milieu du couloir, après la chambre froide. Le garde ne remarquera pas votre présence à cause de son casque, et vous pourrez vous emparer de la télé. Changez de chaîne et attendez quelques secondes pour visionner le film "The Man With The Golden Arm", avec Frank Sinatra, dans son intégralité.

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Composez ces numéros de téléphone pour débloquer le succès Keeper of Secrets.

Numéro secret 0 : 555-6118
Numéro secret 1 : 555-1847
Numéro secret 2 : 555-6667
Numéro secret 3 : 555-4569
Numéro secret 4 : 555-9985
Numéro secret 5 : 555-1037
Numéro secret 6 : 555-1206
Numéro secret 7 : 555-9528
Numéro secret 8 : 555-3285
Numéro secret 9 : 555-5723
Numéro secret 10 : 555-8024
Numéro secret 11 : 555-6322
Numéro secret 12 : 555-9132
Numéro secret 13 : 555-6893
Numéro secret 14 : 555-2402
Numéro secret 15 : 555-6557
Numéro secret 16 : 555-2309
Numéro secret 17 : 555-4372
Numéro secret 18 : 555-9723

Numéro secret 19 : 555-5289
Numéro secret 20 : 555-6205
Numéro secret 21 : 555-7658
Numéro secret 22 : 555-1233
Numéro secret 23 : 555-3947
Numéro secret 24 : 555-9562
Numéro secret 25 : 555-7934
Numéro secret 26 : 555-7892
Numéro secret 27 : 555-8930
Numéro secret 28 : 555-3243
Numéro secret 29 : 555-3840
Numéro secret 30 : 555-2349
Numéro secret 31 : 555-6325
Numéro secret 32 : 555-4565
Numéro secret 33 : 555-9898
Numéro secret 34 : 555-7613
Numéro secret 35 : 555-6969

Autres numéros

555-2941
555-5465
555-8989
555-7526
555-3318
555-5709
555-3440
555-9345
555-1093
555-4525
555-5211
555-9903
555-9868
555-7642
555-4649
555-8416
555-3429
555-3520
555-2734
555-3492
555-4682
555-5438
555-7710
555-1266
555-5311
555-9588
555-6441
555-1234
555-7643
555-8881
555-5569
555-6454
555-1229
555-5549
555-8856

555-8766
555-2763
555-5619
555-3849
555-5466
555-3794
555-6799
555-3791
555-3452
555-2575
555-4676
555-5477
555-9913
555-5197
555-4691
555-8164
555-6713
555-3249
555-5327
555-5595
555-4336
555-6418
555-7614
555-3496
555-2764
555-1917
555-4603
555-8896
555-6503
555-1952
555-4463
555-5439
555-7641
555-7761
555-1228
555-6892
555-3495
555-7467

Correspondants

Butcher : 555-7373
Jenny : 555-2284
Paulie : 555-7735
Phone retailer : 555-5664
Sarah : 555-6402
SBZ : 555-8672

The Darkness II

© 2K Games / Digital Extremes 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vinnie va se charger de vous déplacer, contentez-vous d'abord d'éliminer les hommes qui vous attaquent. Faites attention à ceux qui débarquent par la gauche et utilisez le zoom pour plus de précision. Neutralisez une autre vague d'ennemis lorsque votre partenaire essaie de reprendre son souffle.

Après l'explosion, avancez vers l'homme qui est à l'extérieur et discutez avec Vinnie puis lancez des barres de fer sur les deux ennemis qui vous attaquent depuis la passerelle d'en face.

Donnez un coup de fouet à la barrière en bois avec le bras de démon pour la détruire. Pour la barrière suivante, donnez des coups de fouet verticaux en suivant les consignes affichées en haut. Eliminez de la même façon les hommes qui vous attaquent puis suivez les instructions pour briser les caisses, dans le coin. Sautez par-dessus l'obstacle et avancez tout droit puis détruisez la boite électronique et donnez des coups de fouet verticaux pour ouvrir la porte.

Attaquez le garde qui est en face et tuez-le en utilisant l'exécution rapide. Dans la pièce suivante, lancez une boite sur votre ennemi pour l'étourdir ensuite saisissez-le pour l'exécuter. Récupérez les pistolets et sortez. Utilisez les portes des voitures comme boucliers pare-balles et neutralisez tous vos adversaires. Si vous êtes à court de munitions, lancez des objets sur vos ennemis et faites des exécutions rapides.

Après l'explosion, vous rencontrerez le Darkling. Prenez le micro uzi puis détruisez la porte de sortie. Récupérez la première relique " ROANOKE'S BANE " puis courez dans le couloir vers le sanctuaire de compétence. Une fois sur place, achetez le talent dévoration des coeurs. Vous pouvez ainsi avaler les coeurs de vos ennemis pour récupérer votre santé.

Attendez que le petit singe vous ouvre la grille (à droite) puis poursuivez votre chemin. Neutralisez tous les ennemis sur votre passage pour enfin rejoindre vos hommes à l'entrée de la station de métro. Protégez-vous derrière une porte de voiture et faites le ménage. Eteignez les lampadaires de la station en leur tirant dessus puis descendez les escaliers.

Détruisez les néons au plafond puis défoncez la grille d'en face. Eteignez ensuite les lumières du couloir ou bien traversez-le en courant. Eliminez les hommes dans le guichet puis descendez les escaliers et protégez-vous derrière les piliers avant de neutraliser vos adversaires. Avant de progresser, allez au passage qui se trouve en-dessous des escaliers pour trouver la deuxième relique " YHWH'S LAMENT ".

Avancez sur le quai et achetez d'autres talents à partir du sanctuaire de compétences. Tuez les hommes qui vous barrent la route et ceux sur l'autre quai, à droite. Descendez sur les rails et sautez par-dessus la rampe. Suivez les rails à gauche jusqu'au lancement d'une cinématique. Traversez le wagon et avancez prudemment en neutralisant vos ennemis. Courez enfin vers Jenny.

Vous voilà dans un asile. Parlez à Johnny puis à Tony. Sortez par la porte au bout de ce couloir pour mettre fin à cette illusion. Avancez dans la ruelle et discutez enfin avec Fat Tony.

Chapitre 2

Montez les escaliers à gauche et faites demi-tour. Entrez par la porte d'en face puis ramassez la relique " THE TRUE

REVELATION " sur la petite table à gauche.

Retournez aux escaliers et traversez le couloir à gauche. Entrez dans votre suite et allumez la bougie pour Jenny. Après avoir parlé à Aunt Sarah, discutez avec Vinnie en haut des escaliers puis avec Jimmy the Grape dans son bureau, en bas. Quand vous serez prêt pour la mission suivante, reparlez à Vinnie qui vous attend près de l'ascenseur.

Chapitre 3

Parlez à Jimmy the Grape et suivez-le dans les ruelles. Achetez si vous voulez d'autres talents auprès du sanctuaire de compétences ensuite défoncez la porte de la salle de billard. Neutralisez tous les ennemis dans cette salle puis récupérez la relique " SISTER OF LIGHT " dans le coin, dans la pièce à droite.

Montez les escaliers et défoncez la porte pour rencontrer Swifty. Eliminez ses gardes et ramassez les armes sur la table. Sortez par la porte du fond et descendez de la passerelle pour atterrir dans une casse. Ramassez une porte de voiture pour vous protéger des tirs ennemis puis éliminez-les tous et ramassez la relique " THE DARK MAN " posée à gauche de la carcasse du bus.

Rejoignez le Darkling et sautez par-dessus le grillage de droite. Protégez-vous derrière une porte de voiture et liquidez les hommes armés. Continuez à progresser en suivant les ruelles, à gauche. Détruisez les échafaudages grâce à des coups de fouet et nettoyez la zone. Tirez sur les lampes et détruisez le grillage puis éteignez la lumière et montez sur la passerelle.

Améliorez vos compétences à partir du sanctuaire ensuite ramassez le fusil à pompe en bas et les munitions sur les boites. Glissez sur la pente en face puis mettez-vous directement à couvert derrière un pilier. Restez accroupi pour éviter la grande boule de l'engin et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Si vous êtes à court de munitions, vous en trouverez un peu partout dans l'arène. Le Darkling vous apportera des bouteilles de gaz que vous devez lancer sur l'engin de Swifty.

Il apparaitra sur l'un des murs des deux cotés, gauche et droite. Cachez-vous derrière les piliers lorsque Swifty allume le projecteur et continuez à lui lancez dessus les bouteilles jusqu'à le neutraliser. Marchez sur la tige métallique de l'engin et sautez par-dessus le mur. Entrez dans la cabine d'en face et récupérez la relique " THE TRINITY ". Détruisez le grillage puis entrez dans le bar.

Suivez les instructions en bas de l'écran pour vivre la cinématique avec Jenny. Défoncez la porte de sortie de secours et avancez dans les ruelles. Epargnez les deux hommes désarmés et allez à droite. Grimpez à l'échelle puis détruisez le générateur qui alimente le projecteur. Continuez à avancer et veillez à ce que votre route soit sombre. Eliminez les gardes et détruisez un autre générateur avant de défoncer la grille.

Traversez ensuite la passerelle et si vous voulez améliorer vos compétences, un sanctuaire se trouve dans le coin gauche. Descendez par la trappe pour atterrir dans l'entrepôt. Tuez tout ce beau monde et n'hésitez pas à leur lancer dessus les bouteilles de gaz. Montez les escaliers en face puis détruisez la boite électronique et bousillez ses conduits pour déverrouiller la porte. Nettoyez la pièce suivante et, en descendant de la passerelle, entrez dans la chambre de droite pour tomber sur la relique " THE GARVEN IMAGE ". Entrez dans la cabine qui se trouve en haut et activez le bouton rouge pour ouvrir la grille.

Passez à la nouvelle salle et neutralisez vos adversaires. Montez sur la passerelle et entrez dans la chambre de contrôle. Appuyez sur le bouton rouge et détruisez la boite électronique pour déverrouiller la porte. Avancez jusqu'à ce que vous atteigniez le quai. Occupez-vous d'abord des gardes puis détruisez le premier générateur, à gauche. Défoncez la porte et ramassez la relique " CHIME OF DELIVERANCE ".

Pour détruire le second générateur, vous devez courir dans la lumière vers le bureau. Défoncez enfin la porte de la pièce où se cache Swifty.

Chapitre 4

Suivez Vinnie et entrez dans la bibliothèque. Discutez avec Johnny Powell puis demandez à Chief de le libérer. Parlez à Aunt Sarah en bas des escaliers puis suivez-la dans sa chambre et rediscutez à propos de Jenny. Si vous avez raté la relique dans le troisième chapitre, voici une opportunité pour la récupérer maintenant. Rendez-vous au bureau habituel où se trouve Jimmy the Grape et assoyez-vous sur le fauteuil. Quand vous serez prêt pour la mission suivante, parlez à Vinnie près de l'ascenseur.

Chapitre 5

Montez les escaliers à droite puis récupérez la relique " THE BROTHERS OF MEN " derrière le camion blanc, dans le parking. Allez maintenant à gauche et entrez dans le bâtiment. Avancez vers les gardes pour qu'ils s'assurent que vous êtes désarmé.

Une fois dans le bordel, allez voir Venus au coin gauche de la pièce. Suivez-la vers sa chambre pour qu'elle vous donne un pistolet. Avancez dans les couloirs de gauche en éliminant tous les gardes. Vous arriverez enfin en face d'une porte verrouillée et une boite électrique. Parlez donc au Darkling et demandez-lui de grimper vers les conduits d'air. Vous incarnerez donc le petit monstre. Suivez le seul chemin possible et descendez par le trou. Avancez vers le soldat et suivez les instructions pour l'exécuter.

Entrez dans la pièce de droite et grimpez au tuyau en surbrillance. Avancez sur le plafond et évitez de tomber dans la lumière. Entrez dans les conduits d'air pour atterrir dans une autre pièce. Exécutez le soldat puis coupez avec vos griffes les câbles rouges, à droite.

De retour dans la peau de votre personnage principal, détruisez la boite électrique et coupez les câbles. Entrez dans la pièce avec les rideaux rouges et récupérez les armes. Vous trouverez aussi un sanctuaire pour améliorer vos compétences. Jetez un oeil sur la carte puis retournez au couloir et traversez les doubles portes. Ramassez la relique " THE KEY OF MICTLAN " sur les boites d'en face. Vos ennemis seront désormais plus difficiles à éliminer à cause de leurs armures, tuez-les tous et utilisez les exécutions rapides.

Détruisez le générateur dans la pièce de droite pour éteindre la lumière. Détruisez la boite électrique de la porte du fond et coupez les câbles pour accéder aux escaliers. Tirez sur les lampes et continuez votre ascension. Une fois à l'étage, neutralisez tous vos adversaires et suivez les câbles jaunes pour trouvez les générateurs, détruisez-les. Courez vers la porte éclairée pour vous apercevoir qu'il s'agit d'un piège.

Votre ennemi vous donne le choix de sacrifier l'un de vos hommes, n'en faites aucun. Dans vos visions, brisez les deux murs de la même façon que vous défoncez les portes. Vous verrez alors Jenny emprisonnée dans les Darkness. Matraquez le bouton affiché pour vous libérer puis tirez rapidement sur l'homme avant qu'il ne vous atteigne. Brisez la lampe en haut et regardez votre mystérieux ennemi s'enfuir pendant que vous récupérez votre force. Une fois debout, récupérez la relique " THUMB SCREWS " près de la grande croix.

Défoncez la porte et courez dans le seul chemin possible pour fuir les flammes. Grimpez à l'échelle et exécutez les gardes pour récupérer votre santé. Défoncez la porte de gauche et tuez d'autres ennemis. Montez sur la passerelle et allez à gauche. Défoncez la dernière porte pour quitter le bâtiment.

Sautez par la passerelle vers le toit de l'immeuble voisin et avancez tout droit. En descendant les escaliers, ramassez la relique " THE FOOL'S PHYLACTERY " sur la passerelle de l'immeuble de droite.

Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui vous barrent le chemin. Lancez des hélices sur les hommes qui vous tirent dessus depuis le toit du bâtiment d'en face. Courez ensuite dans le balcon pour fuir la lumière et descendez d'un étage. Exécutez rapidement le garde pour prendre possession de son arme et faites le ménage avant de monter par les escaliers de gauche. Eliminez d'autres ennemis puis entrez par le conduit d'air du garage d'en face, où vos hommes vous attendent. Montez enfin dans la voiture.

Chapitre 6

Vous voilà dans le garage de votre manoir. Utilisez le zoom pour détruire la lampe torche que porte l'un de vos ennemis.

Eliminez-les tous puis défoncez la porte de droite. Un sanctuaire de compétences sera à votre disposition. Détruisez la boite électrique et tranchez les câbles pour rendre les lieux plus sombres. Arrachez la grille et avancez dans le parking en éliminant vos adversaires. Tirez rapidement sur la voiture qui vous fonce dessus pour la renverser.

Vous trouverez plus loin l'entrée du manoir. Avant de parler à Dolfo, défoncez la porte de la chambre de gauche pour tomber sur la relique " WINGED DEMON ".

Rejoignez Vinnie dans l'ascenseur et en arrivant à l'étage, faites le plein d'armes et de munitions. Parlez à Johnny Powell et montez les escaliers.

Eliminez vos adversaires sur la terrasse en commençant toujours par celui qui porte la lampe torche. Utilisez les éléments du décor pour vous protéger ou bien pour les lancer sur les gardes. Montez les escaliers et affrontez l'homme au bouclier. Assénez-lui des coups de fouet avec les bras du diable pour qu'il baisse sa garde ensuite tuez-le. Faites le ménage puis continuez votre ascension.

Entrez dans votre demeure par le balcon et neutralisez vos adversaires. Courez vers la cheminée pour éviter la lumière et détruisez le générateur. Passez à la pièce suivante et tuez le reste des gardes. Entrez dans la salle de droite et ramassez la relique " THE BLINGING SUN " avant de passer au bureau de Jimmy the Grape.

Avancez vers l'entrée du manoir et éliminez les soldats qui débarquent du plafond. Montez les escaliers et dirigez-vous vers votre suite en tuant vos ennemis.

Après la cinématique, vous vous réveillerez encore une fois dans l'asile. Avancez vers Vince et demandez-lui où vous êtes. Suivez le couloir et entrez dans la grande salle. Parlez à Frank près de la pharmacie puis entrez dans le bureau du Doctor James à gauche et assoyez-vous sur la chaise. Suivez ensuite Edward jusqu'au bureau de Nurse Jenny et dès que vous aurez l'occasion de fuir, courez vers la double porte, à gauche du bureau du Doctor James. Descendez les escaliers et sortez de l'asile.

Chapitre 7

Faites un tour dans le manoir pour contempler les dégâts. Parlez à vos hommes, surtout à Jimmy the Grape. Lorsque vous serez prêt à aller aux funérailles, discutez avec Vinnie près de l'ascenseur.

Chapitre 8

Avancez vers Vinnie et lorsque vous entrez dans le cimetière, tournez à droite et ramassez la relique " CAIN " derrière la statue en face.

Parlez maintenant à Jimmy the Grape qui se trouve devant le cercueil d'Aunt Sarah. Tirez sur Bragg jusqu'à ce qu'il disparaisse puis occupez-vous des gardes qui attaquent vos hommes en commençant toujours par celui qui porte la lampe torche.

Prenez les escaliers et brisez la grille. Avancez tout droit en éliminant vos adversaires. N'oubliez pas d'utiliser les éléments du décor et de briser les lampadaires pour pouvoir progresser. Tirez une fois de plus sur Bragg qui se déplace sur le toit des tombes pour déverrouiller la grille suivante.

Traversez le pont et améliorez vos compétences à partir du sanctuaire plus loin. Lorsque vous arriverez à la nouvelle zone, une autre vague d'ennemis vous attaque. Débarrassez-vous d'eux puis cherchez le générateur dans le coin gauche pour le détruire.

Une fois la lumière éteinte, détruisez la grille et avancez dans les couloirs en neutralisant vos adversaires. Faites attention à celui armé d'un lasso car il peut facilement vous désarmer. Jetez un oeil derrière la crypte éclairée en face pour tomber sur la relique " ENGRAVED SKULL ". Nettoyez la zone et affrontez une autre fois Bragg pour pouvoir progresser.

En arrivant à la dernière partie du cimetière, éliminez les gardes et mangez leurs coeurs pour récupérer de l'énergie. Il s'agit du dernier affrontement contre Bragg. Ce denier se téléporte aléatoirement dans l'arène et vous tire dessus. Parfois, il plane dans les airs et vous fonce dessus. Effectuez des sauts sur les cotés pour l'éviter. Esquivez les bombes que lance votre boss en vous éloignant de leurs trajectoires. Tirez-lui dessus et si vous êtes à court de munitions, vous en trouverez un peu partout sur la piste. N'hésitez pas à utiliser les éléments du décor et éloignez-vous de la lumière. Lorsque la barre de Bragg sera vide, approchez-vous de lui et suivez les instructions pour l'interroger puis pour l'exécuter.

Chapitre 9

Descendez au rez-de-chaussée et discutez avec Johnny Powell dans la bibliothèque. Parlez maintenant à Jimmy et Vinnie puis empruntez l'ascenseur.

Chapitre 10

Avancez sur le quai ensuite suivez le spectre de Jenny. Accroupissez-vous et entrez dans la fête par le trou éclairé. En quittant la piste des autos tamponneuses, allez par la gauche et ne craignez pas la lumière. Ramassez la relique " THE LANTERN OF ST.ANTHONY " dans le cul-de-sac qui se trouve à droite du stand Cotton Candy.

Continuez ensuite tout droit jusqu'à ce que vous soyez engagé dans un jeu de tir aux canards. Quelque soit votre score, il n'influe pas sur le cours de l'histoire. Essayez quand même de dépasser les 1000 points en visant les canards rouges et jaunes. De retour à la réalité, rebroussez chemin en éliminant vos adversaires qui deviennent de plus en plus résistants grâce à leurs armures que vous devez briser avec des coups de fouet. N'hésitez pas à faire des exécutions rapides pour récupérer de la santé ou bien des munitions car vous en aurez besoin. Pensez toujours à éteindre les lumières. Contournez le stand Cotton Candy et brisez le générateur qui se trouve dedans.

Allez maintenant à gauche de la piste des autos tamponneuses et neutralisez les gardes qui débarquent par la camionnette blanche. Eliminez les hommes qui se cachent dans le stand ensuite entrez par la double porte de gauche. Courez vers la lumière puis tournez à droite. Détruisez les planchers puis bousillez le générateur. Ouvrez la boite électrique et coupez ses câbles pour ouvrir la deuxième porte du garage.

Une fois dans le nouveau secteur, tirez sur les lampadaires puis tournez directement à droite et ramassez la relique " AF AND HEMAH ". Continuez tout droit en éliminant vos ennemis. N'hésitez pas à utiliser les éléments du décor et pensez à effectuer des exécutions rapides pour ravitailler vos armes. Brisez tous les lampadaires pour pouvoir progresser en sécurité. Grimpez ensuite à l'échelle collée au mur du fond.

Sautez par la fenêtre derrière le sanctuaire des compétences puis descendez par la gauche. Avancez vers le stand en face pour lancer un autre jeu de tir. Evitez cette fois de tirer sur les shérifs et essayez de réaliser plus de 100 points. Encore une fois, vous retournez à la réalité avec une attaque ennemie que vous devez repousser. Une autre vague de gardes débarquera aussi par la pièce qui est à droite du stand. Eliminez-les tous et éteignez la lumière puis entrez dans la chambre pour tomber sur la relique " THE ABYSMAL MAW ".

Le dernier groupe arrivera par la grande porte qui se trouve sous l'arche. Sécurisez la zone et rendez votre route sombre puis traversez le tunnel à gauche.

Avancez tout droit en éliminant vos ennemis et en brisant les lampadaires. En arrivant devant le portail du clown, Victor le bloquera et vous enverra d'autres gardes. Tuez-les tous et attendez que le Darkling vous apporte une bombonne de gaz. Lancez-la sur le portail qui se brise de moitié. Fuyez ensuite les grenades flash et neutralisez vos adversaires en commençant par celui qui porte la lampe torche. Prenez l'allée de gauche et entrez dans le bâtiment. Ramassez la relique " CRESCENT OF THE SUN " sur la table derrière les barreaux.

Courez vers la lumière et brisez le générateur. Nettoyez l'immeuble des malfrats qui le squattent puis défoncez la porte rouge au fond. Grimpez à l'échelle et améliorez si vous voulez vos compétences auprès du sanctuaire de gauche. Entrez par la porte et traversez la passerelle en liquidant vos ennemis. Vous arriverez au toit fortement illuminée, courez vers la lumière et neutralisez vos adversaires. Brisez le générateur ensuite tuez les gardes postés sur le toit de l'arcade.

Utilisez les hélices pour vous faciliter la tâche.

Descendez et entrez dans l'arcade. Montez les escaliers et passez au toit du garage. Tuez les gardes qui sont en bas puis descendez. Eteignez la lumière et entrez dans le garage. Ramassez la relique " SIDDHARTHA'S TEARS " à droite puis défoncez la porte rouge sur la gauche.

Activez le bouton et regardez la magnifique scène. Sortez du garage et traversez la porte du clown puis entrez dans le Castle of Horrors.

Ramassez la relique " THE MARK OF CAIN " derrière le guichet.

Suivez le couloir jusqu'à l'apparition de Jenny et lorsque vous serez dans l'attraction, éliminez les gardes qui vous attaquent par surprise. Une fois arrivé au quai, avancez vers la statue et ouvrez l'IRON MAIDEN.

Chapitre 11

Avancez vers Jenny mais un certain Peter vous empêchera de la voir. Parlez-lui pour changer d'objectif ensuite retournez vers votre chambre. Discutez avec Adolf. Ce dernier vous informe que vous pouvez trouver quelque chose d'utile dans la chambre du concierge. Elle se trouve au fond du couloir, essayez de l'ouvrir pour retourner au Darkness.

Suivez le Darkling puis entrez dans le vortex. Vous voilà dans la peau du Darkling. Tout au long de cette mission, vous devez impérativement éviter la lumière. Longez le mur à gauche ensuite exécutez le garde au milieu de la salle. Entrez dans la cheminée et frappez la planche qui bloque la trappe pour l'ouvrir. Descendez dans le trou et en arrivant à la première cave entrez dans le conduit de droite. Neutralisez tous vos adversaires en utilisant les exécutions rapides. Vous pouvez surprendre votre ennemi d'en face comme par derrière car il lui faudra du temps pour réagir en vous voyant. Prenez le chemin entre les tonneaux puis entrez dans le conduit de gauche.

Eliminez les gardes ensuite dirigez-vous vers le tuyau en surbrillance à gauche. Coupez les câbles du boitier électrique au bon moment en faisant attention à la lampe qui clignote juste au-dessus. Brisez la planche qui bloque la grille et grimpez au tuyau. Suivez le seul chemin possible jusqu'à apercevoir Jackie puis prenez le conduit de droite et neutralisez les gardes qui patrouillent. Entrez dans la pièce en face et ramassez la relique " POPE JOHN XII ".

Traversez la voute à droite et suivez le câble jaune collé au plafond. Prenez toujours le chemin le plus sombre et utilisez les conduits dès que vous en avez la possibilité. Le câble vous mène enfin à une pièce gardée par deux hommes. Eliminez-les puis grimpez au tuyau, derrière les étagères. Coupez ensuite les câbles de la boite électrique.

Descendez par le trou et traversez la voute d'en face. Fuyez les gardes avec la lampe torche par le conduit de gauche. Neutralisez rapidement ceux qui vous attaquent et continuez tout droit. Brisez les planches puis descendez dans la salle de torture par la trappe. Eliminez l'homme qui est entrain de baisser l'IRON MAIDEN vers le feu.

En reprenant le contrôle de Jackie, suivez le Darkling jusqu'à la chambre pleine de tonneaux. Prenez ensuite l'allée de gauche et ouvrez le rideau. Entrez dans l'ancienne bibliothèque et ramassez la relique " RELIQUARY OF THE BLESSED BLOOD " sur la table de droite. Récupérez le fusil MODEL 1887 derrière le bureau puis empruntez la porte de gauche.

Eliminez tous les gardes dans le labyrinthe et ramassez un maximum de munitions. Couvrez-vous derrière les murs et essayez de garder votre barre de santé pleine. Entrez ensuite dans la pièce fortement éclairée et avancez tout droit pour retrouvez Victor et Peevish.

Même si Peevish a pris possession des Darkness, il reste encore vulnérable. Ses attaques principales se résument en trois techniques. Soit il vous envoi des Darkling suicidaires, soit il vous lance dessus un liquide vert qui vous empêche de voir et soit il vous tire dessus. Gardez vos distances et utilisez le zoom pour le buter. S'il s'enfuit, vous pouvez le repérer grâce à la lumière violette. Tirez sur les Darklings avant qu'ils ne vous atteignent mais concentrez vos attaques surtout sur le boss. Une fois à terre, allez récupérer les Darkness. Brisez la grille et montez les escaliers.

Chapitre 12

Améliorez vos compétences dans le sanctuaire puis détruisez les planches, à gauche. Neutralisez tous vos adversaires et n'hésitez pas à utiliser les éléments du décor pour vous faciliter la tâche. Entrez dans la pièce ensoleillée et montez les escaliers. Abaissez le plancher à droite puis descendez dans le trou pour tomber sur la relique " THE SILENT NIGHT ".

Défoncez la double porte et remontez en empruntant les escaliers. Eliminez vos ennemis puis suivez le couloir vers la pièce avec le sanctuaire. Faites le plein de munitions puis entrez par le trou à gauche. Avancez dans la grande salle puis examinez la photo sur le piano.

A ce moment, Victor apprêtera avec ses sbires. Préparez-vous à survivre à plusieurs vagues d'ennemis. Protégez-vous derrière des boucliers et lancez-leur des éléments du décor (comme les hélices, qui font office d'un excellent projectile). Evitez de rester dans la lumière et n'oubliez pas d'effectuer des exécutions rapides pour récupérer vos points de santé et des munitions.

Une fois la zone sécurisée, entrez par la porte qui se trouve au fond de la salle, à gauche. Passez près du sanctuaire et montez les escaliers. Avant de descendre par le trou, ramassez la relique " THE DECEIVER'S GRASP " qui se trouve derrière le plancher brisé à gauche.

Surprenez les gardes en contrebas et pénétrez dans la nouvelle grande salle. Eliminez tous vos ennemis qui débarquent et faites attention aux rayons du soleil. Montez à l'étage et faites le ménage. Défoncez enfin la porte éclairée par une lampe.

Courez derrière Victor dans les couloirs sombres. Evitez ses lames soit en vous éloignant de leur trajectoire, soit en les frappant avec des coups de fouet. Faites le plein de munitions puis détruisez les planches, à droite. Dépêchez-vous de ramasser la relique " THE FIRST " dans le coin droit de la pièce.

Attendez ensuite que Victor fasse son apparition. Eliminez les gardes qu'il vous envoie et utilisez-les pour régénérer votre santé ou bien pour ravitailler vos armes. Evitez les tirs du boss en courant sur les cotés puis tirez-lui dessus et n'hésitez pas à lui lancer quelques objets du décor. Lorsqu'il s'approche, donnez-lui des coups de fouet. Lorsque sa jauge de vie atteint la moitié, faites encore plus attention car il vous ne vous envoie plus de sbires pour réduire votre santé mais plutôt des Darklings suicidaires. Une fois à terre, récupérez son arme.

Chapitre 13

De retour à l'asile, suivez le Doctor James dans les couloirs. Descendez les escaliers et courez après le concierge. Vous serez ensuite obligé de faire un choix. Soit vous restez avec Jenny dans l'asile et le jeu prendra fin à ce niveau. Soit vous sautez par le toit ainsi vous aurez accès à l'enfer pour chercher la véritable Jenny.

Une fois dans l'enfer, avancez tout droit. Dès que vous voyez Jenny, tournez à droite et ramassez la relique " PRISM OF THE BROTHERS ".

Retournez près de votre amour et éliminez les créatures avec les bras de diable. Récupérez une arme et suivez le seul chemin possible en neutralisant vos ennemis. Vous arriverez en face d'un barrage que vous devez détruire. Avant de le faire, regardez à droite pour retrouver la dernière relique " ASHES OF THE UNNAMED ".

Continuez à avancer jusqu'à retrouver Jenny. Débarrassez-vous de tous les monstres qui l'entourent. Essayez maintenant de détruire l'un des deux rochers auxquels sont attachées les mains de Jenny.

Reprenez le chemin de droite en éliminant tous vos adversaires, créatures et Darklings. En arrivant au sommet de la tour, procédez comme tout à l'heure. Sécurisez la zone ensuite détruisez le second rocher. Félicitations ! Vous avez terminé The Darkness II. Pensez à regarder le générique jusqu'à la fin.

The Dishwasher : Dead Samurai

© Ska Studios 2009

SUCCÈS

Succès spécial Peter Moore (8)

Rendez hommage à l'une des meilleures performances rock de toute une génération.

Le succès brutal (10)

Réalisez 10 claquements de mur en un combo.

Première rencontre (10)

Succès secret.

Succès du Livret noir (11)

Gagnez 100 millions de points en mode Arcade.

A mort la télé ! (13)

Succès secret.

Fallait pas nous énerver... (13)

Empalez 13 timbrés.

Mourir 7 fois (14)

Attaquez un ennemi dans les airs pendant 10 secondes.

Maître de la vaisselle Arcade (15)

Terminez le jeu en mode Arcade.

Ame en peine (20)

Terminez le cimetière St Crux en n'utilisant que la tronçonneuse.

Intouchable (21)

Tuez 21 ennemis sans vous faire toucher une seule fois.

Bourreau de zombies (25)

Terminez le jeu en mode de difficulté Normal ou Ninja.

Tête de l'emploi (40)

Terminez le jeu en mode de difficulté Samouraï.

MODES SECRETS

Mode Samurai

Terminer le jeu une fois.

Mode Tourny

Terminer le jeu en difficulté Samurai.

COSTUMES

Chemise noire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Coiffe de samouraï

Terminer le jeu en difficulté Samurai.

IMAGE DE JOUEUR

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode de difficulté Samurai, puis terminez le jeu en Samurai pour débloquer cette image de joueur.

The Dishwasher : Vampire Smile

© Ska Studios 2011

+ D'INFOS FORUM

PERLE (REQUISE POUR UN SUCCÈS)

Lors du premier combat qui se déroule dans le niveau Marina, assurez-vous que vous contrôlez Yuki et faites un uppercut tronçonneuse (Bas + Y) contre un ennemi. Vous devriez voir apparaître un chat à l'écran. A ce moment précis, appuyez sur Start. Vous serez téléporté dans une zone où vous devrez combattre trois boss pour obtenir une perle qui est requise pour compléter l'un des succès du jeu.

IMAGES DE JOUEUR

Paka

Terminer le mode Story en difficulté Samurai avec Yuki ou The Dishwasher.

Vampire Smile

Terminer le premier niveau du mode Story.

SUCCÈS

Ils m'ont coupé tout le bras (10G)

Échappe-toi de la prison spatiale d'Iffenhaus.

Finalement, je suis libre (25G)

Termine le jeu dans n'importe quelle difficulté en tant que Yuki.

Nous purgerons sans relâche (25G)

Termine le jeu dans n'importe quelle difficulté en tant que Dishwasher.

Dishwasher en chef (40G)

Termine le jeu avec Le Dishwasher ou Yuki en difficulté Samouraï.

Ceinture noire d'arcade (30G)

Termine tous les niveaux d'arcade.

Bleep bloop ! (10G)

Comme les succès, mais différents ! Fais tout ce qu'il te plaît.

Les mêmes, en mieux (15G)

Badigeonne trois tableaux de valeur avec le sang de leurs propriétaires.

Pas besoin d'une FAQ (10G)

Ramasse toutes les perles de fantôme.

Le même, en pire (5G)

Gagne 3 duels de scie.

La maladie est morte (10G)

Tue le démon de Yuki.

Au bonheur des critiques (5G)

Déverrouille la difficulté Jolie princesse.

Tempête de membres 20XX ! (15G)

Démembre violemment 100 ennemis.

The Elder Scrolls IV : Oblivion

© 2K Games / Bethesda Softworks 2006

ARGENT FACILE

Après avoir terminé la mission de la malédiction du vampire, allez parler au comte Janus Hassidor et demandez-lui des renseignements à propos de la récompense. Si vous ne quittez pas la conversation, vous revevrez 1000 pièces à chaque fois qu'il vous parlera de la récompense. Vous pouvez prolonger le dialogue aussi longtemps que vous le désirez.

DUPLICATION D'OBJETS

Pour dupliquer n'importe quel objet en votre possession, vous devez suivre les étapes dans l'ordre suivant :

1. Equipez n'importe quel type de flèches.
2. Retirez votre arc, et pendant que celui-ci disparaît appuyez sur B pour revenir à votre inventaire.
3. Sélectionnez n'importe quel type de flèches, autre que celui que vous aviez, et appuyez deux fois sur A.
4. Choisissez l'objet que vous voulez dupliquer et lâchez-le.

REJOINDRE LA CONFRÉRIE NOIRE

Pour rejoindre les rangs de la Guilde des assassins, il vous faudra dans un premier temps commettre un meurtre sur n'importe quel PNJ innocent (hors personnages liés aux quêtes), et ce peu importe la manière. Un message vous indiquera que votre geste a été observé par des forces obscures. Dormez alors dans un lit pour recevoir la visite de Lucien Lachance, annonciateur de la Confrérie Noire, qui vous remet une Lame de Malheur et vous demande de tuer un certain Rufio à l'Auberge du Mauvais Présage pour sceller votre entrée dans la Confrérie. Rendez-vous à l'auberge, prenez la trappe juste à gauche après l'entrée, la chambre de Rufio sera au bout du couloir à gauche. Tuez-le (peu importe la manière) et dormez dans un lit pour recevoir une nouvelle visite de Lucien Lachance, qui vous donne l'emplacement du sanctuaire de la Confrérie Noire et le moyen pour y entrer.

REJOINDRE LA GUILDE DES VOLEURS

Il existe deux moyens pour entrer en contact avec cette guilde :

-Le premier consiste à corrompre un mendiant de la Cité Impériale puis à lui parler du Renard Gris pour qu'il vous indique le moyen de rejoindre la guilde.
-Le deuxième consiste à voler un objet en vous faisant repérer et de vous laisser arrêter par un garde, puis allez en prison. Une fois sorti de geôle, promenez-vous dans la Cité Impériale jusqu'à recevoir une note mystérieuse de la part d'une Elfe Noire (vous pouvez aussi dormir dans une auberge pour recevoir la note à votre réveil).

Rendez-vous ensuite aux Quais de la Cité Impériale pour rencontrer Armand Christophe à minuit (il est indiqué sur la carte). Il proposera alors un concours aux trois recrues potentielles : le premier qui lui rapporte un livre bien particulier pourra entrer dans la guilde. Soudoyez le premier mendiant que vous croiserez pour connaître l'emplacement de votre cible, rendez-vous sur place, crochetez la serrure et volez le journal dans un pupitre au rez-de-chaussée de la maison. En vous dépêchant, vous pourrez prendre votre rivale Methredhel de vitesse. Retournez ensuite voir Armand avec le journal.

Si Methredhel vole le journal avant vous, sachez qu'elle attendra une journée entière avant de l'amener à Armand. Soudoyez un mendiant pour savoir où elle vit, attendez qu'elle sorte de chez elle, entrez et ouvrez le coffre au pied de son lit pour y trouver le journal. Retrouvez ensuite Armand à minuit pour lui remettre le livre et entrer dans la guilde.

Si Methredhel remet le journal à Armand, retournez le voir (toujours à partir de minuit) et il vous proposera une autre épreuve : voler l'épée de Rohssan, la tenancière du magasin. Une Occasion de Combattre, dans le quartier du marché de la Cité Impériale. Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un concours et vous pouvez effectuer la mission à tout moment. L'épée se trouve au premier étage de la boutique, dans un coffre. Le tout est cependant gardé par un chien. Pas de panique toutefois : si vous êtes arrêté par la garde, l'épée ne quittera pas votre inventaire car il s'agit d'un objet de quête. Retournez voir Armand avec l'épée pour entrer dans la guilde.

GUÉRIR DU VAMPIRISME

Si vous êtes devenu un vampire, il est possible de se débarrasser de cet état au terme d'une quête assez longue.

Cette quête est possible uniquement si vous êtes transformé en vampire. Si vous avez juste contracté la maladie, vous pouvez en guérir de la même manière que toutes les autres maladies (prière dans une chapelle, utiliser une potion ou un sort de guérison de maladie).

Rendez-vous dans une chapelle et parlez à un guérisseur (si vous faites partie de la Confrérie Noire, vous pouvez aussi parler à Vincente). Il vous envoie voir un mage à l'Université Arcanes de la Cité Impériale. Parlez à ce mage, qui vous envoie voir le Comte de Skingrad, lui-même vampire. Il vous donnera la localisation d'une sorcière connaissant la solution pour guérir du vampirisme. Allez ensuite la voir, elle vous demandera 5 grandes pierres spirituelles vides. Vous pouvez en trouver aux endroits suivants :

-Au magasin d'alchimie de la Cité Impériale.
-Dans la Tour d'Archimage de l'Université Arcanes (cambriolage).
-Guilde des Mages de Chorrol : prenez la porte à gauche après l'entrée, la gemme est dans une vitrine à crocheter.
-Guilde des Mages de Bruma : au magasin d'alchimie, la commerçante en vend une.
-Guilde des Mages de Chedynhaal : vous pouvez en acheter une en bas des escaliers à gauche.

Amenez les gemmes à la sorcière, qui vous donnera la liste des autres ingrédients :

-2 herbes de sang : vous les trouverez dans les plans d'Oblivion.
-5 solanacées : vous en trouverez dans le nord, dans les grottes, sur les gobelins ou dans les magasins d'alchimie.
-6 gousses d'ail : faciles à trouver (boutiques de nourritures, campements, tavernes)
-Du sang d'Argonien : frappez un Argonien (lézard) avec la dague donnée par la sorcière.
-De la poussière d'un puissant vampire : sa position est indiquée sur la carte, tuez le et récupérez la poussière sur son cadavre.

Retournez voir la sorcière, donnez-lui tous ces objets, attendez 24 heures et parlez-lui à nouveau, elle vous donnera l'antidote.

The Elder Scrolls V : Skyrim

© Bethesda Softworks 2011

CONFRÉRIE NOIRE

Pour rejoindre la Confrérie Noire il vous suffit de vous rendre à Vendeaume, d'aller à la maison de Aventus Aretino, vous devrez crocheter la serrure pour y entrer. Acceptez d'aller tuer Grelod la Douce, dans la ville de Faillaise, puis revenez voir Aretino pour achever la quête. Passez la nuit dans votre maison. A votre réveil, vous ne serez plus chez vous et une certaine Astrid vous dira qu'elle sait ce que vous avez fait. Elle vous indiquera la position de leur sanctuaire près de la ville "Falkreath". Cherchez l'entrée et répondez "Silence, mon frère" pour pénétrer à l'intérieur. Parlez à Astrid pour devenir membre de la Confrérie Noire.

MONTER DE NIVEAU AU BON MOMENT

Lorsque vous avez la possibilité de monter de niveau, sachez le faire au bon moment et attendez avant d'ouvrir le menu des compétences d'être dans une situation difficile, un combat particulièrement ardu par exemple. Vous profiterez ainsi du regain de santé, de magie et de vigueur qui en résulte et l'achat d'un nouvel atout en plein combat pourra faire basculer l'avantage.

L'ACOLYTE INVENTAIRE SUR PATTES

Même si vous pensez que les acolytes sont une nuisance et que vous préférez voyager seul, n'oubliez pas que vous avez accès à leur inventaire pour y stocker vos objets. Avoir un mulet pour transporter les objets de valeur encombrants jusqu'à une boutique ou à votre maison peut s'avérer bien utile.

BOOSTER LES COMPÉTENCES DE FORGE ET D'ENCHANTEMENT

Attention, il est vivement déconseillé d'appliquer cette astuce en début de partie afin de ne pas provoquer une montée en niveaux trop rapide et une progression trop brutale de la difficulté.

La méthode la plus rapide et la moins onéreuse pour augmenter la compétence forge est de fabriquer un maximum de dagues de fer. Amassez autant de lingots de fer et de bandes de cuir que vous le pouvez, soit en explorant soit en les achetant (c'est généralement auprès des forgerons de Blancherive qu'on en trouve le plus) et créez les objets.

En complément, si vous possédez un sort de capture d'âmes ou une arme enchantée dans ce but, remplissez autant de gemmes inférieures que vous le pouvez, rendez-vous sur un autel d'enchantement et ensorcelez les dagues à la chaîne. Revendez le tout.

TUER UN GÉANT EN TOUTE SÉCURITÉ

Les géants sont des adversaires puissants capables de vous tuer en seul coup. Une méthode parmi d'autres pour les terrasser même à bas niveau consiste à se placer en hauteur de façon à profiter de leur manque d'agilité. Utilisez simplement un arc ou un sort de destruction pour les faire succomber. Les orteils de géant peuvent être revendus à bon prix ou employés en alchimie.

RENOUVELLEMENT DES FILONS DE MINERAI

Lorsque vous avez épuisé un filon de minerai, dans la nature ou dans une mine, n'oubliez pas sa position. Les filons sont de nouveau exploitables un mois (en jeu) après votre dernière visite.

MONTER RAPIDEMENT L'ÉLOQUENCE

Il existe un bug dans le jeu qui permet de monter très rapidement votre talent d'Éloquence ; pour en profiter, rendez-vous à Faillaise, à l'Hydromellerie Roncenoir. Parlez à Ungrien, l'homme au comptoir. Sélectionnez "Parlez-moi de Maven Roncenoir". Vous aurez alors deux choix de discours qui augmenteront votre Éloquence, que vous pourrez utiliser à l'infini. Attention à ne pas en abuser pour ne pas gâcher le plaisir de jeu !

MONTER RAPIDEMENT L'ILLUSION

Si vous désirez devenir rapidement un maître d'Illusion, utilisez la désormais célèbre astuce basée sur le lancer du sort Silence. Obtenez ce sort chez n'importe quel mage marchand si vous ne l'avez pas, et placez-vous devant un lit. Lancez ensuite le sort Silence autant de fois que vous le pouvez jusqu'à ce que votre jauge de magie se vide, et dormez dans le lit en face de vous, ce qui rechargera rapidement votre jauge. Puis, recommencez la manipulation. Si vous enchaînez rapidement, vous pourrez augmenter votre talent d'Illusion d'un niveau toutes les 15 secondes à bas niveau, jusqu'à toutes les minutes si vous êtes plus avancé.

MONTER RAPIDEMENT LA FURTIVITÉ

La furtivité est un talent assez longuet à augmenter, mais vous pourrez tout de même obtenir le 100ème niveau de celui-ci en une quarantaine de minutes avec l'astuce suivante : recrutez l'un des compagnons immortels du jeu, comme Cicéron de la Confrérie Noire. Équipez-vous d'une arme assez puissante pour être sûr de one-shot votre compagnon furtivement. Accroupissez-vous derrière-lui pour qu'il ne vous ne voie pas, et assénez-lui un puissant coup dans le dos pour qu'il s'évanouisse. Il se relèvera quelques secondes plus tard si vous n'êtes pas en présence d'ennemis, ce qui vous permettra de répéter l'opération. Généralement, votre Furtivité augmentera tous les trois-quatre coups. Attention, il est important de ne pas utiliser d'arme faible : en effet, si vous attaquez votre compagnon plusieurs fois avant son évanouissement, il se retournera contre vous !

FLÈCHES GRATUITES ET ABONDANTES

Bien souvent dans le jeu, vous aurez l'occasion de rencontrer des PNJ tirant à l'arc sur des cibles en continu. Leurs flèches rebondissent bien souvent près des cibles ; ne vous gênez donc pas pour les ramasser ! Avec un peu de patience, vous vous retrouverez rapidement avec des centaines de flèches pour pas un sou ! Notez que les PNJ ne tireront pas si vous êtes placé juste devant eux ou près de la cible ; pensez donc à vous éloigner un peu.

ARMURE PLUS RÉSISTANTE ET ENCHANTEMENTS PLUS PUISSANTS

Commençons par améliorer notre armure Légendaire au maximum de notre capacité en suivant l'astuce : i|http://www.jeuxvideo.com/cheats/00028035/astuces-the-elder-scrolls-v-skyrim-xbox-360-00032333.htm|Booster les compétences de forge et d'enchantement.

Une fois notre armure Légendaire, elle n'en est pas moins encore améliorable ! Allez dégoter 1 vêtement (ou armure), 1 paire de gants (ou gantelets), 1 amulette et 1 anneau => Tous les équipements doivent être sans enchantements !

Ensuite, allez dégoter chez un quelconque marchand une paire de gantelets, anneau ou autre avec l'enchantement : armes et armures peuvent êtres améliorées de 25% supplémentaires. On en trouve chez Belethor.

Augmentez votre enchantement grâce à l'astuce i|http://www.jeuxvideo.com/cheats/00028035/astuces-the-elder-scrolls-v-skyrim-xbox-360-00032333.htm|Booster les compétences de forge et d'enchantement. Allez à un autel et désenchantez les gants +25%. Vous aurez alors un sort allant de +10% à +25% à enchanter. Ramassez des Gemmes Spirituelles Magistrales ou Gemmes Spirituelles Noires remplies avec la meilleur arme : Celle d'un humain ou d'un gros boss. Puis enchantez le vêtement, la paire de gants, l'anneau et l'amulette avec l'enchantement précédemment cité. (Boire une potion d'enchanteur juste avant est porteur de fruits)

Vous aurez ensuite une caractéristique en équipant cet accoutrement : de +50% à +150% d'améliorations d'armes et d'armures selon votre niveau d'enchantement.

Améliorez votre arme/armure qui restera Légendaire mais sera encore plus performante !

Pour l'enchantement, vous pouvez user de la même astuce en changeant l'enchantement de votre tenue par celui-ci : les enchantements sont 20% plus puissants, par exemple.

AVANCER RAPIDEMENT EN SURCHARGE

Il est possible de se déplacer rapidement en surcharge de plusieurs manières :

Utiliser votre monture

Montez à cheval afin de vous déplacer plus rapidement.

Charger

Dégainez votre arme (massue, hache, épée etc...) et chargez pour que votre personnage s'élance rapidement en avant. Répétez cette action à plusieurs reprises pour pouvoir atteindre le lieu souhaité.

Utiliser le pouvoir "Forme Bestiale"

Transformez-vous en loup-garou afin de pouvoir vous déplacer normalement jusqu'à ce que l'effet se dissipe.

Utiliser le cri "Impulsion"

Même en surcharge, ce cri permet de parcourir une grande distance en un rien de temps.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Construire son personnage

Tout comme ses prédécesseurs, The Elder Scrolls V : Skyrim est un jeu à monde ouvert où vous incarnez le personnage de votre choix. Par définition, il existe donc une multitude de façons de venir à bout des centaines de donjons et quêtes qui vous attendent : des archétypes du mage et du guerrier au voleur assassin en passant par le rôdeur, chaque type de personnage trouvera des solutions différentes à chaque situation. Mais contrairement aux opus précédents, c'est au cours de votre partie que se forgeront vos spécialités : plus vous utiliserez l'une des 18 Compétences, plus celle-ci prendra de l'importance dans votre montée de niveau.

Exemple : monter sa Compétence d'Illusion du niveau 50 à 51 rapprochera plus votre personnage du niveau suivant que si elle montait du niveau 25 à 26.

Dans Skyrim, un nouveau système fait également son apparition, celui des Atouts. Chaque fois que votre personnage montera d'un niveau, vous obtiendrez en effet un point d'Atout à dépenser quand vous le souhaiterez dans l'un des arbres de compétences et débloquerez ainsi des facultés uniques qui caractériseront votre héros. Avoir une idée claire du personnage désiré dès les premiers niveaux est donc recommandé, car un point d'Atout mal placé en début de partie ne peut pas être récupéré. A chaque passage de niveau, vous devrez également augmenter au choix la Santé, la Magie ou la Vigueur de votre héros par tranche de dix points: bien équilibrer l'augmentation de ces différents attributs en fonction de votre style de jeu sera donc essentiel.

Pour vous aider dans la construction de votre personnage, voici un panel d'archétypes que vous pouvez décider de suivre à la lettre, de modifier à votre guise en fonction de vos besoins, ou bien encore de totalement ignorer pour vous constituer un héros totalement original.

Le guerrier

Attributs : 3 augmentations de Santé pour 2 de Vigueur
Compétences : Armes à une main, Parade, Armure légère, Archerie
Atouts :
-Homme d'armes
-Position de combat
-Défense impénétrable
-Protection élémentale
-Défense de plume

Le guerrier utilise son épée, sa hache ou sa masse pour éliminer ses adversaires au corps-à-corps en faisant bon usage des attaques chargées pour les faire tituber au bon moment. Son bouclier lui est d'une utilité cruciale pour venir à bout des ennemis faisant appel à la magie : avec l'Atout Protection élémentale, il lui est en effet possible de s'approcher

de ce type d'adversaire en réduisant considérablement les dégâts encourus. Au corps-à-corps, son bouclier peut aussi déstabiliser l'adversaire et prévenir les dommages physiques. C'est d'ailleurs pour cela que l'armure légère est préférée à l'armure lourde : occupant moins de place dans votre inventaire et entravant moins vos mouvements, elle est plus adaptée à un guerrier polyvalent qui dispose d'un bouclier comme premier rempart. L'usage d'un arc est également tout à fait pertinent lorsque l'occasion se présente et quand des ennemis lointains sont trop résistants ou trop nombreux.

Le berserker

Attributs : 1 augmentation de Santé pour 1 de Vigueur
Compétences : Armes à deux mains, Armure lourde, Forgeage, Enchantement
Atouts :
-Barbare
-Position du champion
-Poids lourd
-Inébranlable
-Forgeage des armures lourdes

Contrairement au guerrier, le berserker n'utilise pas de bouclier et dédie tout à l'offensive. Armé de son espadon, de sa hache de guerre ou de son marteau, il charge l'ennemi quel qu'il soit et déséquilibre les adversaires les plus résistants à l'aide d'attaques puissantes. Son armure lourde et ses talents de forgeron lui permettent d'encaisser les coups comme personne et l'Atout Inébranlable lui assure de toujours avoir le dessus durant un affrontement au corps-à-corps. Attention toutefois, car ce type de personnage est très sensible aux attaques magiques et aura éventuellement besoin de pièces d'armures enchantées ou des bénédictions appropriées pour mieux y résister.

Le mage

Attributs : 4 augmentations de Magie pour 1 de Santé
Compétences : Destruction, Guérison, Illusion, Altération
Atouts :
-Destruction de novice/apprenti/spécialiste
-Impact
-Guérison de novice/apprenti/spécialiste
-Régénération
-Armure/Résistance magique

Le mage, ce n'est pas une surprise, s'occupe de ses ennemis en jonglant entre différentes écoles de magie. La destruction bien sûr, pour occasionner des dégâts de diverses magnitudes à ses ennemis, la guérison, pour régénérer sa santé fragile et combattre les mort-vivants, l'illusion, pour faire face à un ou plusieurs ennemis trop puissants en les amadouant, et enfin l'altération, qui lui permettra de mieux résister aux attaques magiques comme physiques.
On constate rapidement que pour chaque situation le mage dispose d'une réponse appropriée, mais attention, car celui-ci aura besoin d'une grande quantité d'Atouts pour assumer cette versatilité. En début de partie, il faudra donc savoir fuir lorsque cela s'avérera nécessaire.

Le nécromancien

Attributs : 3 augmentations de Magie pour 1 de Santé
Compétences : Conjuration, Illusion, Altération, Guérison
Atouts :
-Conjuration de novice/apprenti/spécialiste
-Liaison mystique
-Illusion de novice/apprenti/spécialiste
-Prestidigitateur
-Armure/Résistance magique

Contrairement au mage, le nécromancien n'aime pas se salir les mains et préfère déléguer les basses besognes à ses

créatures invoquées ou réanimées. La conjuration est donc une compétence essentielle pour lui, d'autant qu'elle lui permet d'invoquer des armes liées qui, en tandem avec une armure magique, peuvent le transformer en véritable guerrier magique si le besoin s'en fait sentir. Si malgré tout la situation s'envenime trop, les sorts de l'école d'illusion peuvent aider le nécromancien à battre en retraite pour mieux revenir à la charge par la suite.

Le rôdeur

Attributs : 2 augmentations de Santé et de Magie pour 1 de Vigueur
Compétences : Archerie, Armes à une main, Illusion, Guérison
Atouts :
-Découvert
-Oeil de lynx
-Prestidigitateur
-Homme d'arme
-Régénération

Le rôdeur est un combattant hybride alliant la maîtrise de l'arc et de l'épée à celle de la magie de guérison et d'illusion. Ensembles, ces compétences lui octroient une grande polyvalence : il peut tout aussi bien engager les ennemis les plus faibles au corps-à-corps que rester à distance pour affaiblir un dur à cuir ou encore utiliser la magie pour semer la zizanie dans un groupe d'ennemis, tout cela en se soignant à moindre frais en usant de ses talents dans l'école de guérison. Toutefois la versatilité a un prix, et un rôdeur ne pourra réellement exceller dans aucune des disciplines qu'il utilise, sauf à très haut niveau. A noter que pour des raisons de mobilité, le port de l'armure légère est recommandé en jouant un archétype semblable.

L'assassin

Attributs : 3 augmentations de Santé pour 1 de Vigueur
Compétences : Furtivité, Armes à une main, Alchimie, Archerie
Atouts :
-Furtivité
-Coup dans le dos
-Oeil de lynx
-Découvert
-Homme d'arme

Par définition, l'assassin évite tout affrontement direct avec ses ennemis en usant de furtivité. Durant l'exploration d'un donjon, il prend toujours soin d'emprunter des chemins détournés pour pouvoir prendre ses adversaires à revers et leur asséner une attaque discrète, à distance ou au corps-à-corps. Avec les Atouts augmentant les dégâts de ce type d'attaque, même les ennemis les plus résistants ne sont pas en mesure de tenir bien longtemps, l'assassin découvert n'ayant bien souvent plus qu'à donner le coup de grâce. Contre les groupes d'ennemis resserrés, l'usage de l'arc est préféré pour éviter de se faire prendre en tenaille, et la mise à profit des poisons concoctés grâce à la compétence d'alchimie aide également à saper les forces adverses en restant caché à distance.

Être bien accompagné

Dans Skyrim, vous vous trouverez souvent face à des situations devant lesquelles votre personnage sera impuissant, ou qui nécessiteraient que vous consommiez un trop grand nombre de vos ressources pour en triompher. C'est précisément dans ces cas de figure que le soutient d'un acolyte peut s'avérer salutaire : un personnage tourné vers la magie pourra par exemple se faire accompagné par un guerrier en armure lourde qui lui offrira la puissance brute nécessaire à l'extermination d'un groupe d'ennemis.

De plus, vous pourrez partager votre inventaire avec votre acolyte, ce qui implique deux choses. La première, c'est que vous pourrez transformer votre ami en mulet ambulant en lui faisant porter tout le bric-à-brac que vous désirez revendre. La deuxième, c'est que plus qu'un compagnon, votre acolyte peut devenir un véritable partenaire que vous pouvez équiper avec de meilleures armes et armures et ainsi le faire évoluer avec vous dans une moindre mesure. Pour ceux

qui ne jurent pas que par l'aventure solitaire, le soutient d'un acolyte est donc un vrai plus. Un bémol toutefois pour les personnages tournés vers la furtivité, qui bien souvent pour ne pas se faire repérer à cause de leur aide de camp devront le laisser loin derrière eux.

Une dernière chose d'importance à savoir sur les acolytes est que leur niveau reste fixe à partir du moment où vous les rencontrez. Ainsi, si vous rencontrez Aela la Chasseuse au niveau 5, elle restera à ce niveau pour le restant de votre aventure.
Par la force des choses, il sera donc indispensable pour qui veut bien s'entourer de changer régulièrement de partenaire à mesure que le niveau du personnage joué augmentera.

Quête principale

Libération

Vos aventures dans la contrée de Bordeciel débutent bien mal. Fait prisonnier et condamné à mort par les soldats impériaux, vous vous éveillez aux côtés de trois autres infortunés. Une fois descendu du chariot, l'interface de création de personnage apparaît. Façonnez votre héros comme bon vous semble, car le seul trait déterminant est la race. De celle-ci dépendent en effet certains pouvoirs caractéristiques, comme la résistance naturelle des Bréton à la magie ou bien les prédispositions des orques pour le combat. Votre avatar créé, votre fin semble on ne peut plus proche lorsqu'un dragon fond tout à coup jusqu'à vous et sème le chaos à Helgen.

A ce stade, vos mains sont toujours liées : inutile donc d'espérer accomplir quoi que ce soit d'héroïque. Saisissez votre chance et suivez Ralof jusque dans la tour. Montez les escaliers, puis sautez par l'ouverture béante laissée par le dragon. Vous retrouvez Hadvar, un garde impérial, qui vous guide jusqu'au donjon. Devant le bâtiment, Ralof et Hadvar ont un face à face, et il vous faut décider avec qui continuer votre échappée. Pas d'inquiétude néanmoins, votre choix n'aura aucune incidence réelle sur la suite de l'aventure. Choisissez donc entre votre ex-camarade de charrette et l'homme qui tenait votre vie entre ses mains et entrez.

Une fois en sécurité, et ce quelle que soit la voie choisie, fouillez le contenant désigné par votre allié après qu'il vous ait délié les mains pour y trouver vos premières armes et armures. Aux côtés de Ralof, attendez que des Impériaux ouvrent la herse pour les éliminer à coup de hache ou en déchaînant votre sort de Flammes, prélevez tout ce que vous pouvez sur les cadavres et ouvrez la porte à l'opposé de la pièce grâce à la clé trouvée sur l'un des corps. Si vous êtes au côté d'Hadvar, contentez-vous d'avancer et éliminez les deux Sombrages avant d'emprunter la même voie. Les escaliers descendus, passez la porte à gauche pour être confronté à deux nouveaux ennemis. Disposez d'eux de la manière de votre choix et fouillez la pièce pour trouver diverses potions bien utiles avant de continuer.

Suivre votre allié vous mène jusqu'à la salle de torture. Eliminez les ennemis présents, ramassez Le Livre de l'Enfant dragon ainsi que les crochets dans la sacoche puis essayez-vous au crochetage sur l'une des cages pour trouver votre premier équipement magique sur le cadavre : une robe et une capuche de novice. Ramassez le livre de sort Etincelles par terre et lisez-le pour apprendre le sort correspondant, particulièrement efficace contre les mages adverses. Continuez ensuite votre route jusqu'à une zone peuplée d'ennemis armés d'arc : pour en venir à bout, ripostez par une attaque magique à distance (qui pourra enflammer l'huile répandue sur le sol si vous utilisez Flammes) ou courrez vers eux pour les rouer de coups d'épée. Récupérez un arc et des flèches sur les cadavres si le coeur vous en dit et suivez votre allié de plus belle.

Activez le levier ou laissez votre compagnon s'en charger, remontez le ruisseau sur la gauche pour trouver une bourse remplie d'or, puis redescendez et suivez le cours d'eau jusqu'à un second squelette à côté duquel une autre bourse vous attend. Dans la grotte en contrebas vous attendent six givrépeires. Ces ennemis peuvent vous attaquer à distance et vous empoisonner, soyez donc prompt à les éliminer, fouillez leurs cocons pour récolter des ingrédients et continuez. Plus loin, votre allié s'accroupit pour vous prévenir de la présence d'un ours. Il vous présente également le choix qui s'offre à vous et qui sera à refaire chaque fois que vous vous retrouverez dans une situation similaire une fois votre liberté regagnée : éviter l'ennemi en restant caché ou l'abattre ? Le choix vous revient, mais quoi que vous décidiez, continuez ensuite à progresser pour finalement sortir de ce niveau tutoriel et recouvrer votre liberté.

Avant la tempête

A partir de maintenant, votre liberté est totale, et vous pouvez donc choisir d'aller où bon vous semble avant de poursuivre une quelconque quête. Si vous désirez malgré tout rester dans les rails, suivez Hadvar ou Ralof le long du chemin qui descend de la colline : vous pouvez en profiter pour en apprendre plus sur la guerre qui ronge Bordeciel d'un point de vu comme de l'autre. Sur le chemin, vous croiserez sur votre gauche les Pierres gardiennes. Ces pierres vous octroieront des bonus de progression aux compétences de magie, de combat ou de furtivité selon celle que vous choisirez d'activer. Choisissez en fonction de l'orientation de votre personnage, puis continuez votre descente jusqu'au village de Rivebois.
Si vous désirez vous faire la main sur quelques bandits, la mine de Rougebraise au sud du village est un très bon point de départ. Quant aux alchimistes en herbe, le plus important pour eux sera dès maintenant de prendre l'habitude de ramasser tous les végétaux qui croiseront leur route afin de pouvoir concocter un maximum de mixtures.

Arrivé à Rivebois, suivez toujours votre compagnon du moment pour qu'il vous mène à sa famille. Hadvar rejoindra ainsi son oncle Alvor le forgeron et sa femme Sigrid, tandis que Ralof ira trouver sa soeur Gerdur et son mari Hod. Suivez les dialogues qui s'en suivent, puis profitez sans modération de leur hospitalité en prenant tous les objets qui peuvent vous intéresser dans leur inventaire. On vous demande alors d'aller trouver le Jarl de Blancherive pour le prévenir de la menace que représente le dragon qui vous a pour ainsi dire sauvé la vie. Quel qu'ai été votre allié jusqu'ici, si vous vous destinez à devenir un maître forgeron, allez voir Alvor avant de partir pour Blancherive. Parlez-lui de la forge pour que celui-ci vous confie plusieurs travaux successifs et vous initie aux arts du forgeage, vendez-lui l'équipement dont vous n'avez plus besoin, puis achetez si nécessaire une pièce d'armure ou une arme qui vous ferait défaut.

Faites ensuite route vers le nord, que ce soit en coupant à travers champ ou en suivant les routes, et affrontez les loups qui sans nul doute vous assailliront. En chemin, vous croiserez un contingent de soldats impériaux escortant un prisonnier sombrage. Même si vous n'avez pas entamé les quêtes liées à la guerre civile, rien ne vous empêche de prendre parti dès maintenant : vous pouvez en effet défaire les liens du prisonnier en lui donnant de l'équipement et affronter les Impériaux, qui vous attaqueront immédiatement si vous faites cela. Plus loin sur la route, vous croiserez l'Hydromellerie d'Hydrhonning, et entendrez alors des bruits de combat. Plusieurs guerriers sont en effet aux prises avec un géant près de la ferme de Pelagia. Aidez-les si le coeur vous en dit, et parlez-leur pour avoir votre premier contact avec la faction des Compagnons, fiers combattants de Bordeciel.

Une fois arrivé devant les portes de Blancherive, un garde vous interpelle. Plusieurs options de dialogue s'offrent à vous pour forcer le passage, la plus efficace étant Persuader. Vous pouvez alors pénétrer dans la ville et en découvrir toute l'activité. Libre à vous de faire une pause et de parler aux différentes personnes présentes, ce qui pourra vous valoir de nouvelles quêtes ou encore une rixe menant à une franche amitié. Décidé que vous êtes à continuer votre mission, dirigez-vous vers les hauteurs de la cité jusqu'à atteindre Fort-Dragon. Vous y trouverez le Jarl Balgruuf, au fond de la grand-salle. Dépeignez les événements d'Helgen de la façon qui vous plaira pour recevoir en cadeau une armure lourde ou légère, selon l'état actuel de vos compétences. Une nouvelle quête commence dans la foulée.

Tertre des chutes tourmentées

Le Jarl vous escorte jusqu'au mage de la cour, Farengar feu-Secret, qui a une quête à vous confier. Pour la mener à bien, vous allez devoir vous rendre au Tertre des chutes tourmentées à la recherche d'une ancienne Pierre de dragon qui, selon le mage, pourrait aider à éclaircir le mystère entourant le retour des dragons. Avant de partir en direction du Tertre et si votre personnage a un penchant pour la magie, consultez les marchandises de Farengar. A défaut de pouvoir vous offrir ce qui vous fait envi, vous pourrez repérer vos futures acquisitions potentielles. Sortez ensuite de Fort-Dragon et, au choix, utilisez le voyage rapide jusqu'à Rivebois ou entreprenez la route à pied.

Rendez-vous chez Lucan, le marchand du village, pour assister à un dialogue et initier une nouvelle quête : La griffe d'or. Vous pourrez en compléter les objectifs lors de votre escapade au Tertre. Pour vous y rendre, ressortez de Rivebois comme si vous retourniez vers Blancherive mais empruntez la voie de gauche et suivez-la jusqu'à arriver aux abords d'une tour. Celle-ci est peuplée par une poignée de bandits dont vous pouvez aisément disposer pour mettre la main sur quelques menues richesses. La tour nettoyée, empruntez le chemin qui part entre les collines (à droite de la tour quand vous êtes arrivé) pour arriver au Tertre des chutes tourmentées.

De nouveaux bandits vous attendent devant l'imposante structure, dont des archers : procédez donc avec prudence pour les éliminer si votre personnage est du genre fragile, puis entrez dans le tertre. A l'intérieur, disposez des deux bandits qui discutent un peu plus loin et fouillez le coffre près du feu avant de vous enfoncer dans la structure. Fouillez consciencieusement les urnes pour glaner quelques pièces d'or et affrontez un nouvel ennemi pour arriver dans un vestibule. Une herse bloque le passage. Alignez les symboles suivants sur les piliers pivotants à gauche pour pouvoir activer le levier et dégager la voie : serpent, serpent, baleine.

Un peu plus loin, descendez l'escalier en spiral en éliminant les ragnards qui vous assaillent et frayez-vous un chemin entre les toiles d'araignées. Vous tombez alors nez à nez avec une givrépeire géante. Celle-ci est blessée est ne présente donc pas une vraie menace, contrairement à ses homologues que vous rencontrerez plus tard dans l'aventure. Après l'avoir éliminé, allez donc parler à Arvel, emprisonné dans une toile, et libérez-le à coup d'épée ou à l'aide d'un sort offensif. Celui-ci s'enfuit sans demander son reste : vous pouvez soit le rattraper pour l'occire sans délais soit le laisser filer. En effet, des mort-vivants Draugr reprennent vie un peu plus loin et stoppent net la fuite d'Arvel, le tuant pour vous si besoin. Eliminez les mort-vivants restants après la mort de l'elfe noir et fouillez-le pour trouver la griffe d'or et le journal d'Arvel. Attention à la dalle au sol qui activera une herse hérissée de piquants, mais qui pourra être utilisée pour venir à bouts des ennemis.

Poursuivez ensuite votre exploration de la crypte en fouillant tout ce qui peut l'être et sprintez pour éviter les lames sur balancier. Plus loin, utilisez à bon escient les lampes au plafond et les flaques d'huiles pour propager un feu qui nettoiera la zone et achevez les survivants. Dans la salle suivante, un Draugr sort de son sarcophage : éliminez-le promptement puis activez la chaîne sur la droite pour soulever la herse et continuer votre route. Au bout du couloir suivant, récoltez le contenu du coffre et éliminez l'ennemi en contrebas. Attention, car si votre niveau est suffisamment élevé l'ennemi en question sera un Troll des glaces. Dans ce cas, privilégiez les attaques à base de feu et soyez très prudent en l'engageant au corps-à-corps.

Rendez-vous jusqu'en bas de l'atrium naturel pour trouver un coffre à dépouiller de son contenu, remontez pour continuer votre exploration et sprintez à nouveau pour passer les lames sur balancier. Dans la pièce que vous venez d'atteindre, de nouveaux Draugr se réveillent, dont certains sont équipés d'un arc au fond de la salle. Procédez donc prudemment en utilisant à loisir les lampes à huiles au plafond pour éliminer vos adversaires et franchissez le petit pont en hauteur. Vous atteignez alors la Chambre des histoires. Au bout, la porte est verrouillée par un mécanisme circulaire : jetez donc un oeil à la griffe d'or ramassée plus tôt sur Arvel pour apercevoir des motifs au creux de la patte. Reproduisez le même alignement sur la porte en activant chacun des trois anneaux deux fois, et avancez jusqu'à l'imposant Mur de mots.

Vous apprenez alors votre premier Mot de puissance : Déferlement. Vous ne pouvez pas encore l'utiliser : venez donc à bout du Seigneur Draugr qui s'éveille à l'aide de vos techniques habituelles, puis fouillez son corps ainsi que le coffre non loin pour obtenir quelques richesses et la fameuse Pierre de dragon. Ne vous reste plus qu'à quitter le Tertre en empruntant l'escalier sur la gauche et en activant la poignée sur la droite dans le couloir suivant. Vous revoilà en Bordeciel : utilisez le voyage rapide ou rendez-vous à pied jusqu'à Fort-Dragon pour remettre le fruit de vos recherches à Farengar et ainsi conclure la quête. N'oubliez également pas de rapporter sa Griffe d'or à Lucan à Rivebois pour obtenir une récompense.

Note : aucun dragon n'apparaîtra dans le monde de Skyrim avant que vous ne remettiez la Pierre à Farengar. Si vous désirez parcourir la contrée de Bordeciel sans être confronté aux grands reptiles volants, laissez donc cette quête en suspend.

L'élévation du dragon

Après avoir rapporté la pierre à Farengar, Irileth surgit pour vous prévenir de l'apparition d'un dragon aux alentours de Blancherive. Suivez-là jusqu'au Jarl à l'étage, puis mettez-vous en route vers la tour de guet mentionnée lors du dialogue. Pour ce faire, vous pouvez soit suivre Irileth et assister au rassemblement de troupes ou vous diriger directement vers la tour. Une fois sur place, attendez d'être rejoint par Irileth et ses hommes, puis allez inspecter les alentours de la tour, qui a bel et bien été attaquée. Entre les montagnes au loin surgit alors le dragon responsable de tout ces dégâts.

Venir à bout des grands reptiles pourra s'avérer plus ou moins compliqué dépendant des armes que vous avez choisi. Ainsi, un archer pourra aisément transpercer les dragons à l'aide de ses flèches, et le mage pourra leur destiner ses meilleurs boules de feu ou pics de glace. Les classes de personnage ne jurant que par le corps-à-corps, elles, devront guetter la moindre opportunité d'asséner des coups aux dragons lorsque ceux-ci atterriront, ou bénéficier du support d'un acolyte combattant à distance. Une fois les deux tiers de leur santé épuisée environ, vos adversaires ancestraux viendront s'écraser au sol de manière permanente et seront donc vulnérables à tout type d'attaque. Qu'ils soient dans les airs ou sur terre, il reste important pour n'importe quel personnage de trouver un couvert pour se protéger du souffle des dragons et, au corps-à-corps, il est préférable d'attaquer par le flanc pour éviter la plupart des morsures et autres coups de griffe. En l'occurrence, pour votre premier combat, vous êtes plutôt bien entouré et ne devrez donc pas éprouver trop de difficulté à abattre votre premier dragon.

Vous assistez alors à un phénomène qui vous est encore inédit : l'absorption de l'âme d'un dragon. Les gardes autours de vous sont stupéfaits et vous incitent à utiliser le pouvoir de la Voix. Exécutez-vous pour lancer votre premier Cri, Déferlement, et prendre conscience de votre statut d'Enfant de dragon. Ne vous reste plus qu'à retourner à Blancherive pour faire votre rapport à Balgruuf afin de finir la quête. Que vous vous y rendiez à pied ou par voyage rapide, vous entendrez un cri dans le lointain une fois aux alentours de la ville. Balgruuf vous apprend alors que ce sont les Grises-barbes qui vous ont invoqué.

En continuant votre conversation avec le Jarl, vous vous voyez octroyé le statut de Thane, la permission d'acheter une maison en ville et Lydia vous est assignée en tant que huscarl. Vous recevez également la hache de Blancherive, une arme enchantée dont le matériau diffère en fonction de votre niveau. Votre prochaine destination : le Haut Hrothgar, au sommet de la Gorge du monde. Pour y parvenir, vous devrez dans un premier temps vous rendre à Fort-Ivar, qui apparaît sur votre carte à l'est de l'imposante montagne. Un long voyage vous attend donc, et c'est l'occasion de faire quelques détours et de compléter quelques quêtes annexes en chemin afin d'explorer un peu plus les terres de Bordeciel et vous entraîner.

Quête annexe : Un moment de besoin

Rendez-vous dans un premier temps aux écuries de Blancherive, puis entrez dans la ville par la porte principale. Vous assistez alors à un dialogue houleux entre des Alik'r et des gardes. Parlez à l'un des deux hommes originaires de Lenclume pour prendre connaissance du problème et commencer la quête. Ces messieurs sont en réalité à la recherche d'une femme Rougegarde et vous demande de les avertir si vous détenez la moindre information sur elle. Rendez-vous à la Jument pavoisée, l'établissement de Blancherive, pour trouver ladite femme qui se nomme Saadia. Etablissez le dialogue pour que celle-ci vous demande une entrevue en privée, et promettez-lui votre aide dans cette affaire.

En dépit de votre promesse, vous pourrez décider de livrer la Rougegarde aux guerriers Alik'r. Coopérez pour le moment avec elle pour apprendre qu'un prisonnier maintenu captif ici, à Blancherive, peut vous renseigner sur la localisation du repère des prétendus assassins. Rendez-vous au donjon de Fort-Dragon et accédez aux cellules : le prisonnier vous donnera alors l'information recherchée en échange de sa libération. Payez les 100 pièces d'or à un garde et retournez parler au prisonnier pour apprendre l'emplacement de la Tanière de l'escroc, située à flanc de colline à l'ouest de Blancherive.

Rendez-vous sur place et éliminez les bandits qui vous barreront la route à l'aide de vos armes ou sorts favoris. Empruntez les différents tunnels du repaire pour finalement rejoindre Kematu et ses hommes. C'est à ce moment que le choix de la marche à suivre vous revient : vous pouvez attaquer les guerriers Alik'r sur le champ pour débarrasser Saadia de ses poursuivants, leur parler puis seulement les éliminer, ou bien prendre pour argent comptant ce qu'ils ont à vous dire.

Dans ce dernier cas, retournez voir Saadia à Blancherive et mentez-lui pour l'emmener jusqu'aux écuries sous un faux prétexte. Kematu immobilisera alors la Rougegarde et vous pourrez lui réclamer une récompense de 500 pièces d'or. Si vous êtes décidé à aider Saadia et que vous avez éliminé les Alik'r, retournez simplement lui parler pour toucher votre récompense, identique à la précédente. Une dernière méthode plus alambiquée pour conclure cette quête consiste à tuer Kematu aux écurie avant qu'il ne puisse immobiliser Saadia.
L'opération requiert un certain timing, mais vous vaudra une ligne de dialogue inédite ainsi que la récompense usuelle

de 500 pièces d'or.

Quête annexe : Porté disparu

En écumant le centre ville de Blancherive, vous assisterez bien vite à une altercation orale entre les membres de deux familles : les Grisetoison et les Guerrier-Né. Parlez à Fralia Grisetoison et retrouvez-la chez elle. Après un accueil plutôt chaleureux, parlez à Avulstein pour en apprendre plus sur la situation : son frère aurait disparu et son lieu de détention gardé secret par les Guerrier-Né.

Rendez-vous donc à la maison du clan Guerrier-Né en crochetant la porte sans que personne ne vous voit puis dans la chambre au nord-ouest, toujours en crochetant la serrure. Si vous le souhaitez, vous pouvez également subtiliser la clé de la chambre à Idolaf pour pouvoir entrer, ou encore lui faire avouer ce qu'il sait sur cette histoire si votre éloquence est suffisamment élevée. Enfin, un dernier moyen d'obtenir la preuve que vous cherchez est de voler un message porté par Olfina et Jon. Ledit message vous informe que les deux tourtereaux se voient en secret : une fois l'un des deux en votre possession, parlez à Jon pour que celui-ci accepte d'aller chercher la preuve pour vous. Retrouvez-le à la statue de Talos pour recevoir la missive impériale.

La preuve en votre possession, retournez voir Adulstein, qui propose de vous accompagner jusqu'au Donjon de Nordguet, repaire de Justiciars Thalmor et où est prétendument emprisonné son frère. Acceptez ou non selon vos envies et rendez-vous sur place. Deux options se présentent alors : vous pouvez éliminer tous les ennemis vous barrant la route pour retrouver Thorald ou bien passer dans le dos des gardes en faisant preuve de furtivité. Cette deuxième option pourra toutefois vous mettre dans l'embarras pour l'exfiltration, durant laquelle vous serez certainement contraint de combattre.

Quoi que vous choisissiez de faire, entrez dans le fort par l'entrée sud, descendez les escaliers en vous occupant ou non des ennemis et traversez la salle. Continuez vers les escaliers au nord, puis vers l'ouest où vous devrez combattre ou éviter six Thalmor de plus. Continuez à avancer pour finalement trouver les cellules, où Thorald est détenu. Abattez l'interrogateur pour prendre sa clé et libérez le Grisetoison. Pour repartir, vous avez encore une fois le choix : continuer vers le nord vous confrontera à trois nouveaux ennemis mais la sortie est toute proche, tandis que rebrousser chemin sera plus ou moins simple selon que vous ayez éliminé les gardes ou non.

De retour à l'extérieur, participez ou assistez au dialogue selon que vous soyez accompagné par Adulstein ou non. Thorald vous énonce alors une phrase à répéter à Fralia avant de partir, vous assurant qu'elle comprendra son sens. Retournez donc à Blancherive et retrouvez la Grisetoison à son étal ou dans la maison familiale pour lui passer le message. Vous obtenez en récompense une arme en acier enchantée forgée par Eorlund.

L'art de la Voix

Pour atteindre le Haut Hrothgar, vous allez devoir dans un premier temps vous rendre à Fort-Ivar, petit village sur le flanc est de la Gorge du monde. La bourgade étant indiquée sur votre carte, libre à vous d'emprunter l'itinéraire qui vous plaira en explorant autant de points d'intérêts que vous l'entendez. Une fois sur place, franchissez le pont à l'ouest du village et entamez votre ascension, durant laquelle vous croiserez probablement d'autres pèlerins vous mettant en garde contre la dangerosité des sept mille marches. Suivez toujours le chemin, affrontez les quelques loups ou spectres des glaces qui vous assaillent, jusqu'à arriver à un corridor de granit. Là, un troll de glace vous attend : vous pouvez choisir de l'ignorer et de sprinter droit devant pour lui échapper ou bien le combattre. Dans ce dernier cas, veillez à utiliser des attaques de feu si possible et gardez un oeil sur votre santé, qui fondra à vu d'oeil sous les coups du troll.

Continuez votre périlleuse route pour finalement arriver au monastère des Grises-barbes. Prenez les offrandes au centre si vous le souhaitez et entrez. Vous êtes alors accueilli par Arngeir, le chef des Grises-barbes, et celui-ci vous demande de lui montrer votre Voix. Utilisez donc votre Déferlement dans la pièce pour prouver votre statut, et poursuivez le dialogue avec Arngeir pour en apprendre plus sur les moines et sur les Cris. Le second Mot de puissance du Déferlement vous est ensuite offert par Einarth : placez-vous sur les runes draconiques au sol pour l'apprendre et assimilez le savoir dispensé par le Grisebarbe.

Il vous est alors demandé de prouver votre maîtrise du nouveau Mot de puissance que vous venez d'apprendre : utilisez

votre Cri sur les spectres qui apparaissent trois fois de suite pour passer à la prochaine étape de votre apprentissage. Suivez les moines jusque dans la cour et apprenez un nouveau pouvoir : Impulsion. Celui-ci vous permet de vous déplacer très rapidement sur une courte distance. Prouvez une fois de plus votre maîtrise en passant le grillage avant qu'il ne se referme en utilisant ce Cri, et parlez à Arngeir pour être aiguillé vers votre nouvelle quête.

La corne de Jurgen Parlevent

Dialoguez à votre guise avec Arngeir pour en apprendre plus sur différents sujets, puis quittez le Haut Hrothgar par le moyen de votre choix. La corne que vous convoitez se trouve dans les ruines d'Ustengrav, au nord-est de Mortal : le moyen le plus simple pour vous y rendre est d'utiliser le voyage rapide jusqu'à Blancherive, puis d'emprunter une charrette jusqu'à Morthal. Parcourez le reste du chemin à pied en explorant à votre guise les points d'intérêt jusqu'à atteindre Ustengrav. Combattez les ennemis à l'extérieur et entrez dans les ruines.

Là, des nécromanciens finissent d'anéantir un groupe de bandits : profitez de la relative confusion pour éliminer lesdits nécromanciens et progressez vers le nord-est. Plus loin, des draugr viennent remplacer les magiciens. Disposez d'eux ou évitez leur compagnie en vous déplaçant furtivement et continuez à avancer dans la crypte. Dirigez-vous vers l'est et explorez la zone suivante et tirez la chaîne dans la petite chambre. Allez récupérer le butin dans la salle ainsi débloquée, poursuivez votre route jusqu'à une grande salle et éliminez les draugr qui reviennent d'outre-tombe. Montez à l'étage pour emprunter le pont qui vous surplombe et progressez dans le tunnel.

Arrivé dans ce qui fut autrefois une salle à manger, abattez les draugr qui vous barrent la route et continuez vers le sud. Dans la prochaine salle, activez les deux poignées dans la pièces pour lever les deux herses qui bloquent le passage vers de nouveaux butins, puis dirigez-vous vers l'ouest pour finalement déboucher sur une large salle peuplée de squelettes, dont certains disposent d'arcs. Avancez donc prudemment, éliminez les ennemis qui vous barrent la route en faisant attention aux plaques de pression en haut des escaliers, puis rendez-vous au centre de la pièce, où vous attend un Mur de mots. Vous y apprenez le cri Corps éthéré.

Fouillez plus avant la large salle pour trouver de nouveaux trésors et dirigez-vous vers les trois pierre à l'est. Eliminez le squelette en hauteur sur la droite et placez-vous face aux trois herses, les trois pierres face à vous. Utilisez alors votre Thu'um Impulsion deux fois de suite pour activer les trois pierres et passer les trois herses. Plus loin, le sol est parsemé de dalles provoquant des jets de flamme si vous marchez dessus, et une Givrépeire géante vous attend au bout. Affrontez-la à l'endroit de son apparition, ou baladez-la sur les dalles en utilisant votre Impulsion pour qu'elle se carbonise d'elle-même. Ne vous reste plus qu'à progresser le long du chemin qui s'ouvre à vous pour parvenir à la corne de Jurgen.

Mais, à votre grand damne, vous ne trouvez à la place de la corne qu'une note de papier vous étant destinée. Celle-ci vous incite à vous rendre à l'auberge du Géant endormi à Rivebois et à demander la mansarde. Récoltez donc les trésors qui vous attendent un peu plus loin, activez le levier pour faire apparaître un raccourci et sortez des ruines d'Ustengrav. Rendez-vous à Rivebois par le moyen de votre choix et allez parler à Delphine à l'auberge sus-mentionnée. Attendez-la dans la chambre qu'elle vous propose pour finalement récupérer la corne de Jurgen Parlevent.

Vous aurez alors deux quêtes actives dans votre journal : il est toutefois préférable d'en finir avec celle que vous aviez d'abord entamé. Retournez donc au Haut Hrothgar pour remettre la corne à Arngeir. Vous bénéficiez dans la foulée de l'enseignement du troisième Mot de puissance composant votre cri Déferlement, et serez contraint d'endurer la force de la voix de tous les Grisesbarbes réunis. Une fois cela fait, vous aurez accès à de nouvelles quêtes auprès des moines, mais pour l'heure, allez retourner la corne de Jurgen là où elle était supposée se trouver à l'origine dans les ruines d'Ustengrav pour recevoir une âme de dragon en récompense.

Une lame dans l'ombre

Vos affaires avec les Grisesbarbes conclues pour le moment, allez retrouver Delphine au Géant endormi à Rivebois et parlez-lui à nouveau. Suivez-la dans une zone secrète de l'auberge et entamez un nouveau dialogue pour en apprendre plus sur cette sombre affaire. Plutôt réticente pour l'instant à tout vous révéler, Delphine, qui était en fait la source sûre dont parlait Farengar à Blancherive, vous informe qu'un autre dragon est susceptible d'être réanimé dans l'Estemarche.

L'emplacement du tertre aux dragon est ajouté à votre carte : libre à vous dès lors de vous rendre sur place par les moyens de votre choix. Si vous décidez de vous y rendre à pied de bout en bout, n'hésitez pas à faire de multiples détours pour faire apparaître un maximum de repères sur la carte : de cette manière, vous simplifierez vos prochaines séances d'exploration.

Arrivé sur place, au Bosquet de Kyne, attendez ou retrouvez Delphine pour qu'une villageoise, Iddra, vous rejoigne en courant. Celle-si soutient qu'un dragon vient d'attaquer au sommet de la colline. Suivez Delphine jusque là et soyez témoin de la résurrection d'un dragon par la magie d'Alduin, la créature qui vous a pour ainsi dire sauvé la vie à Helgen. Si vous êtes anxieux à l'idée d'affronter un dragon, n'attendez pas que Sahloknir soit totalement ressuscité et attaquez-le dès que possible pour l'affaiblir. Delphine vous épaulera durant l'affrontement, d'abord en tirant des flèches puis en attaquant le dragon au corps-à-corps : vous viendrez donc bien vite à bout de Sahloknir pour peu que vous ayez été opportuniste, ou tout simplement en suivant les conseils précédemment énoncés lors de votre combat contre Mirmulnir.

L'âme du dragon absorbée, Delphine accepte de répondre à toutes vos questions. Vous pouvez alors apprendre, entre autres choses, qu'elle est en réalité l'un des derniers membres des Lames, et que son principal suspect quant à la réapparition des dragons est l'Aldmeri Dominion. Vous obtenez une clé pour pouvoir pénétrer dans la chambre secrète de l'auberge à Rivebois, et êtes invité à l'y rejoindre pour poursuivre votre quête.

Immunité diplomatique

Votre prochaine mission, si vous l'acceptez, sera d'infiltrer l'ambassade Thalmor pour y recueillir des informations sur une éventuelle conspiration. Posez autant de questions que vous le désirez à Delphine sur l'opération, puis rendez-vous à Solitude, la capitale, pour rencontrer votre contact Malborn. Celui-ci se trouve au Ragnard pervers. Remettez-lui absolument tout l'équipement dont vous pourriez avoir besoin durant votre mission et rejoignez Delphine à la ferme de Katla aux abords de la ville. Elle vous donne de quoi vous vêtir de façon appropriée pour que vous puissiez participer à la fête ainsi que l'invitation dont vous aurez besoin. Empruntez finalement la calèche non loin pour vous rendre à la réception.

Une fois sur place, présentez votre invitation et entrez. Malborn se trouve au comptoir, mais vous allez avoir besoin d'une diversion pour pouvoir vous éclipser. Pour ce faire, plusieurs options s'offrent à vous. La première consiste à solliciter l'aide de l'homme éméché assis sur le banc. Pour qu'il vous offre son aide, demandez une boisson à Malborn et apportez-la lui. Razelan, c'est son nom, ira alors provoquer une scène au sein de la réception. La deuxième option consistera à mettre à profit votre amitié avec l'un des invités. L'identité de ce dernier pourra varier selon votre progression dans le jeu, mais le résultat final sera le même : une scène qui vous permettra de disparaître discrètement avec Malborn. Enfin, vous avez la possibilité de parler à Erikur, qui vous demandera d'aller prospecter les sentiments de la serveuse Brelas à son égard. Quel que soit votre choix dans les dialogues qui suivent, Erikur ira causer, vous l'avez deviné, une scène qui vous permettra de suivre Malborn sans éveiller le moindre soupçon.

Suivez l'elfe des bois jusque dans l'arrière salle et récupérez l'équipement que vous lui aviez confié dans le coffre. Vous avez alors le choix quant à la façon de progresser dans le reste du niveau : rester discret ou massacrer tous les Thalmors que vous croiserez sans considération. Si vous choisissez la première option, rendez-vous dans la pièce sur la droite pour récupérer une tenue Thalmor, qui pourra grandement faciliter votre traversée. L'efficacité du déguisement dépendra en revanche beaucoup de votre race : Khajiits et Argoniens seront très désavantagés tandis que les Hauts-Efles pourront presque se déplacer en toute impunité dans l'ambassade. Sinon, affrontez la demi-douzaine d'ennemis qui vous barrent la route et sortez par la porte au sud.

De nouveaux adversaires vous attendent à l'extérieur, dont des invocateurs et des soldats en armure. Soyez prudent en les combattant et séparez-les autant que possible pour éviter les feux croisés, ou évitez-les tout simplement en faisant preuve de discrétion jusqu'à atteindre la chambre d'Elenwen. Eliminez ou persuadez le mage Thalmor pour qu'il quitte son poste, puis explorez la bâtisse en évitant ou éliminant les gardes pour trouver des dossiers dans un coffre. Ceux-ci concernent Delphine et Ulfric Sombrage. Si vous vous intéressez de près ou de loin à la guerre civile qui ronge le pays, portez particulièrement attention au second dossier, les informations qu'il contient pouvant altérer vos futures prises de décision.

Après votre lecture, dirigez-vous vers l'ouest pour trouver Rulindil et tenter de lui subtiliser sa clé. Il est très probable que vous échouiez, si votre morale ne l'interdit pas, privilégiez donc l'assassinat ou le combat pour récupérer ladite clé ouvrant la voie vers la salle d'interrogatoire. Rendez-vous au sous-sol de la bâtisse, éliminez ou évitez les gardes qui patrouillent, puis récupérer un troisième dossier concernant un certain Esbern. Parlez au prisonnier torturé non loin pour apprendre qu'il a été interrogé sur la localisation de ce fameux Esbern. Lorsque vous décidez de le libérer, des soldats Thalmors apparaissent sur le balcon en hauteur, accompagné de Malborn en bien fâcheuse posture. Dépêchez-vous d'éliminer les gardes pour que Malborn ne se fasse pas tuer, récupérer une Clé de la trappe sur l'un des corps, puis continuez votre route avec votre petite troupe.

Dans la Grotte de Relent, un troll de glace vous attend. Evitez-le ou combattez-le selon vos préférences, mais veillez autant que possible à attire son attention pour que vos amis ne se fassent pas hacher menu. Une fois à l'extérieur de l'ambassade, allez retrouver Delphine au Géant endormi pour récupérer tout cotre équipement dans un coffre et faire votre rapport. Vos investigations continuent, et une nouvelle quête débute. Si Malborn à survécu à l'infiltration, vous pouvez dès à présent aller quérir une nouvelle quête auprès de lui.

Coincé dans la souricière

Interrogez Delphine à loisir sur l'histoire des Lames et leur condition actuelle, puis mettez-vous en route pour Faillaise, où vous attend un nouveau contact nommé Brynjolf. Le voyage à pied peut se révéler assez long : comme à l'accoutumée, profitez-en donc pour faire apparaître un maximum de points d'intérêt sur la carte, ou optez pour un voyage rapide en charrette. Aux portes de la ville, un garde tente de vous soutirer de l'argent. Faites preuve de persuasion pour passer sans payer, puis trouvez Brynjolf sur la place du marché de jour. Si d'aventure vous avez déjà intégré les rangs de la Guilde des voleurs, celui-ci vous communiquera d'emblée la localisation d'Esbern. Sinon, si votre éloquence n'est pas suffisante, vous allez devoir vous acquitter d'une tâche pour obtenir l'information.

Pendant que Brynjolf fait diversion, allez voler l'anneau d'argent sous l'étal de Madesi, puis positionnez-vous derrière les caisses où Brand-Shei, votre cible, est installé. Il est conseillé de sauvegarder avant de tenter de mettre l'anneau dans la poche de ce dernier, à plus forte raison si vos talents de pickpocket sont bas. Faites plusieurs tentatives si nécessaire, puis retournez parler à Brynjolf pour finalement apprendre qu'Esbern se cache dans la souricière. Pour y accéder, passez la porte précédée d'une grille sur les quais de Faillaise. Vous croisez au bout du premier tunnel un duo de malfrats : persuadez-les de vous laisser tranquille ou abattez-les à votre convenance, puis continuez à avancer.

Prenez garde aux différents pièges disposés sur le sol et aux ennemis qui vous barreront la route et frayez-vous un chemin jusqu'à la Cruche percée, qui est aussi le repaire d'un bon nombre de voleurs de la Guilde éponyme. Interrogez Dirge ou Vekel en faisant preuve de persuasion pour en apprendre plus sur Esbern, qui se cache dans les Galeries de la souricière. Si vous aviez laissé Gissur en vie lors de votre infiltration à l'ambassade, celui-ci espionnera votre conversation et ira faire son rapport à ses supérieurs. Vous pouvez décider de le tuer sur place, ou attendre que ses renforts arrivent pour les voir se faire rabrouer par les voleurs. Enfin, vous pouvez également éliminez tous les Thalmors qui oseront mettre les pieds dans la Cruche percée si cela vous chante. Rendez-vous ensuite quoi qu'il en soit dans les galeries.

Ici, plusieurs soldats Thalmors vous attendent déjà.
Evitez-les si vous le souhaitez et si vous en avez la capacité, puis dirigez-vous vers le sud en direction des Voûtes de la souricière. Les fous furieux qui peuplent la zone peuvent se révéler dangereux, restez donc prudent même s'ils ne vous attaquent pas. Dirigez-vous vers la porte au sud-ouest, et insistez auprès de l'homme qui vous parle au travers de la porte. Mentionnez la date du 30 de soufflegivre, comme vous l'avait conseillé Delphine, et Esbern reconnaîtra alors son identité et vous laissera entrer. Durant la conversation qui s'ensuit, une nouvelle quête débute.

Le mur d'Alduin

Votre première tâche va consister à faire sortir Esbern de ce coupe-gorge. Suivez-le, ou demandez-lui de vous suivre, puis affrontez les Thalmors qui vous attendent près de la sortie vers les Galeries de la souricière. Remontez ensuite jusqu'à la Cruche percée, puis à la surface à Faillaise. Vous pouvez dès lors parcourir la distance à pied jusqu'au Géant endormi ou utiliser le voyage rapide jusqu'à Rivebois. Retrouvez-y Delphine, et assistez au dialogue qui vous révélera l'existence d'un camps militaire akavir du nom de Havreciel abritant le mur d'Alduin. Ce mur pourrait vous révéler

comment vaincre le dragon millénaire : c'est donc tout naturellement que vous allez vous mettre à sa recherche. Votre objectif : Karthecime. Pour y accéder, vous pouvez comme d'habitude opter pour le voyage à pied et être accompagné par Delphine et Esbern, ou emprunter une calèche jusqu'à Markarth pour vous approcher un maximum.

Sur place, attendez-vous à un accueil des plus chaleureux : ce sont en effets de nombreux Parjures, des guerriers primitifs, qui vous attendent à l'extérieur de Karthecime. Evoluez sur les différentes plates-formes de bois en combattant aux côtés de Delphine et Esbern, qui vous retrouveront dans tous les cas ici, et entrez à l'intérieur de Karthecime. De nouveaux combats vous y attendent : dépassez le camps des parjures jusqu'à atteindre trois piliers, puis faites apparaître trois fois le symbole de l'Enfant de dragon pour déverrouiller un pont sur votre gauche. Dans la salle suivante, marchez uniquement sur les dalles frappées de l'emblème de l'Enfant de dragon pour ne pas vous faire carboniser et activez le levier pour abaisser un deuxième pont.

Dirigez-vous vers le nord jusqu'à atteindre une tête de pierre, puis faites couler votre sang dans le sceau au sol pour ouvrir le passage. Vous découvrez un peu plus loin le fameux mur d'Alduin, devant lequel Esbern s'extasie littéralement. Ecoutez ses explications, puis parlez à Delphine pour que celle-ci vous aiguille vers les Grisesbarbes. Ces derniers pourraient en effet détenir le secret d'un Cri pouvant vaincre Alduin. A partir de ce moment, vous pourrez retrouver vos deux amis des Lames dans le temple de Havreciel et remplir plusieurs quêtes pour eux. Pour continuer sur la voie de l'histoire principale, votre prochaine destination n'est autre que le Haut Hrothgar.

La Gorge du Monde

Utilisez le voyage rapide ou rendez-vous à pied jusqu'au monastère selon vos préférences, puis allez parler à Argneir. Celui-ci est mécontent de la requête que vous formulez, mais Einarth le convainc de vous en dire plus malgré tout. Le cri que vous recherchez se nomme en réalité Fendragon, et seul le maître des Grisesbarbes, Paarthurnax, pourra vous en dire plus à son sujet. Suivez Arngeir jusque dans la cour, et absorbez le savoir des trois Mots de puissance qu'il matérialise au sol pour apprendre Ciel dégagé. Ce dernier va vous permettre de vous rendre au sommet de la montagne en dégageant la tempête et le brouillard incessant qui y règnent. Entreprenez donc la montée en utilisant le cri à intervalle régulier et affrontez les spectres de glace sur le chemin pour finalement rencontrer le fameux Paarthurnax.

Ce dernier, qui n'est autre qu'un grand dragon, désire vous mettre à l'épreuve avant de vous révéler quoi que ce soit. Apprenez donc le Mot de puissance qu'il grave sur le rocher à l'aide de son souffle ardent pour apprendre le cri éponyme, puis utilisez-le sur le dragon pour le saluer. Vous pouvez dès lors dialoguer avec Paarthurnax autant que vous le souhaitez, et apprenez par ce biais que pour apprendre Fendragon, il va vous falloir utiliser un Parchemin des Anciens ici même, au sommet de la Gorge du Monde. Votre conversation terminée, une nouvelle quête vous attend.

Savoir ancien

Pour obtenir plus d'informations sur la localisation d'un Parchemin des Anciens, deux options se présentent à vous : vous pouvez soit vous adresser à Esbern au Temple ou à Arngeir au Haut Hrothgar. L'information collectée sera la même quoi que vous choisissiez, et les deux protagonistes vous aiguillent donc vers l'Académie de Fortdhiver pour en apprendre plus.
Ladite académie se trouve à l'extrême nord de la carte, non loin de la ville éponyme.

A l'entrée du pont menant au bâtiment, une elfe vous barre le passage. Vous pouvez tenter de faire preuve de persuasion pour passer, ou accepter de vous soumettre au test qu'elle vous impose. Vous devrez donc, au hasard, lancer un des sorts basiques d'une école de magie pour pouvoir continuer. Une autre solution, pour les personnages dépourvus de toute aptitude magique, est d'utiliser le cri Souffle ardent appris auprès de Paarthurnax sur l'emblème au sol, ce qui vous vaudra une ligne de dialogue unique et le droit de passage. Suivez Faralda sur le pont, passez la grande porte au fond de la cour, puis passez la porte de droite vers l'Arcaneum. Il est à noter que les quêtes de l'Académie sont désormais actives et que vous pouvez les poursuivre à votre guise. Dans l'Arcaneum, allez trouver Urag Gro-Shub, le bibliothécaire, et demandez-lui des informations sur le Parchemin des Anciens avec autant de tact que possible. Il finira par vous ramener deux ouvrages susceptibles de vous aider. La lecture de l'un d'eux activera par ailleurs la quête Daedra La quête de l'extraordinaire.

Parlez à nouveau à Urag à propos du livre incompréhensible pour qu'il vous aiguille vers Septimus Signus, un érudit rendu fou par ses recherches, mais également grand spécialistes des Parchemins des Anciens. Pour le trouver, ressortez de l'académie et dirigez-vous vers le nord, à travers les eaux glacées parsemées d'iceberg, pour finalement trouver l'avant-poste de Septimus Signus. Descendez au fond de la grotte de glace pour trouver l'érudit, et tentez tant bien que mal de décrypter ses élocutions. Il vous remet finalement deux objets, le Lexique vierge et la Sphère d'harmonie, et vous aiguille vers les ruines dwemer d'Alftand, sous lesquelles s'étendrait une ancienne ville du nom de Griffenoire. Pour atteindre cette ville, ainsi que le Parchemin des Anciens qu'elle est supposée renfermer, dirigez-vous au sud-ouest de Fortdhiver.

A flanc de colline, vous trouverez bien vite des signes d'architecture dwemer : fouillez les environs, puis empruntez les passerelles de bois pour pénétrer dans la structure vers les Ruines gelées d'Alftand. Progressez vers le bas, ramassez les notes de recherche sur la table, puis continuez votre route vers l'ouest en vous méfiant des araignées dwemer qui peuvent surgir de certains éléments de tuyauterie. Un Khajiit drogué au Skooma délire dans une salle annexe : ignorez-le ou tuez-le s'il vous voit et tente de vous attaquer. Vous débouchez ensuite dans une salle remplie de pistons, et deux shpères dwemer vous attaquent sur la plate-formes surélevée : soyez prudent si vous décidez de les affronter. Vers le nord, déverrouillez la porte pour ramasser quelques trésors, passez la grande porte et éliminez les araignées dwemer qui vous barrent la route un peu plus loin en continuant vers le sud.

Déverrouillez la nouvelle porte pour trouver d'autres richesses, puis continuez votre progression en sautant par dessus les pistons pour éviter qu'ils ne vous poussent. La porte suivante vous mène à l'Animachinerie d'Alftand. Suivez le couloir verdâtre, empruntez le passage à gauche, affrontez ou évitez les sphères dwemer qui rôdent en passant dans le passage inférieur et passez à gauche des marches. Vous arrivez bientôt dans le grand conduit de l'Animachinerie. Amorcez votre descente en éliminant les araignées dwemer, déverrouillez la porte pour accéder à quelques trésors, puis revenez vers le puits central. Sautez sur le tuyau doré pour palier au manque de plate-forme, puis continuez vers l'ouest. Prenez gare au piston qui peut vous faire tomber et à l'araignée un peu plus loin pour continuer votre descente.

Vous rencontrez alors, peut-être pour la première fois, un Falmer, elfe reclus dans les profondeurs rendu aveugle par une vie passée dans des souterrains. Affrontez les quatre créatures, en prenant garde à leurs sorts et armes liées dépendant de votre niveau, et continuez à descendre. Contournez les jets de flammes ou passez au travers, évitez ou combattez les Falmers qui émergent de leurs habitations et redoublez de prudence dans la salle suivante, où des cordes d'ossements pourront facilement trahir votre présence si vous tenter de passer sans être vu. Continuez à descendre, dirigez-vous vers le nord-ouest en disposant des ragnards, et utilisez l'élévateur pour remonter au niveau supérieur. Vous disposerez ainsi d'un raccourci si vous veniez à avoir besoin de retourner à la civilisation pour faire le plein de potion ou de matériel. Car non, l'exploration de ce donjon n'est pas terminée, loin de là.

Redescendez, passez la porte au sud-est, continuez à descendre et affrontez les Falmers accompagnés de givrépeires. Evitez le piège un peu plus loin en contournant le fil au sol et vous atteignez la cathédrale d'Alftand. Eliminez ou prenez soin d'éviter les Falmers dans la zone (il est tout de même conseillé de les éliminer), puis allez activer le levier au dessus de votre point d'entrée. Les lances bloquant le passage se rétractent et vous laissent alors affronter un Centurion dwemer en duel. Cet imposant adversaire requière beaucoup de prudence : en effet, même un combattant expert du corps-à-corps pourra éprouver des difficultés contre lui. Affaiblissez-le donc autant que possible à distance en évitant ses jets de vapeur avant de passer à l'offensive si vous êtes un guerrier, ou restez loin du centurion tout du long pour en venir à bout. Vous récoltez sur sa dépouille la clé de l'élévateur d'Alftand ainsi que des trésors non négligeables.

Progressez vers le sud-ouest, disposez des deux voleurs qui se disputent et ouvrez la porte au fond, qui renferme un élévateur qui pourra vous ramener directement à la surface. Pratique si vous avez besoin d'un petit ravitaillement. De retour dans la cathédrale, insérez la Sphère d'harmonie dans le mécanisme pour libérer un passage conduisant à la cité de Griffenoire. Vous le remarquerez bien vite, cette cité souterraine prend la forme d'une immense grotte sans équivalent en taille dans le pays de Bordeciel. Dans le laboratoire de Sinderion, au sud-ouest, vous pouvez dès à présent entamer la quête Nirnroot cramoisie et récolter quelques trésors. Vous pourrez également trouver, loin devant vous au niveau des chutes d'eau, un bon nombre de gisements de gemme spirituelle. Attention car dépendant de votre niveau deux trolls de glace pourront rôder aux alentours.

De nombreux falmers, chaurus, et même plusieurs centurions dwemers sont présents dans la cité : prenez donc le

temps d'explorer la zone à votre convenance pour vous entraîner un maximum ou trouver des trésors. Rien ne vous empêche de remonter à la surface en cours de route en rebroussant chemin jusqu'à la cathédrale, ne vous privez pas. Si vous êtes décidé à en finir avec ce donjon, dirigez-vous vers l'ouest en empruntant le chemin pavé, traversez le pont, puis tournez à gauche après avoir encore continué vers l'ouest pour trouver l'élévateur qui vous emmènera jusqu'à la Tour de Mzark.

Poursuivez votre progression et passez les portes jusqu'à arriver dans une grande salle circulaire. Placez-vous devant les commandes de l'Ocularium en hauteur et placez votre Lexique vierge sur le piédestal à droite. Activez alors le dispositif le plus grand à droite du Lexique jusqu'à ce qu'un " oeil " s'ouvre sur la gauche. Activez-le deux fois, ce qui aura pour effet d'ouvrir un autre " oeil " à gauche, et activez ce dernier pour libérer un cristal au centre de l'Ocularium. Victorieux, allez récupérer le Parchemin des Anciens dans le tube et remontez à la surface par l'élévateur sous le pupitre de commande. C'est aussi par cet élévateur que vous pourrez aisément revenir à Griffenoire si vous le désirez. Lorsque vous mettez les mains sur le fameux parchemin, une nouvelle quête débute.

Le trépas d'Alduin

Une fois de retour à l'air libre, rendez-vous à la Gorge du Monde, auprès de Paarthurnax, par le moyen de votre choix. Positionnez-vous sur la fracture du temps, et lisez le Parchemin des Anciens à cet endroit. Vous êtes alors transporté dans un lointain passé et assistez à la bataille livrée par trois héros contre le terrifiant Alduin. Incapable de bouger et d'interagir, vous apprenez malgré tout les trois Mots de puissance composant le cri Fendragon. Votre vision terminée, et votre compréhension des événements améliorée, vous êtes de retour dans le présent.

Alduin a cependant une petite idée de ce que vous préparez, et a donc décidé d'intervenir ici, au sommet du monde. Paarthurnax tente de vous aider du mieux qu'il peut, mais c'est bel et bien à vous de gagner ce combat. Pour ce faire, utilisez votre tout nouveau cri sur Alduin lorsqu'il vole au dessus de vous : le grand lézard millénaire se pose alors, contraint par la force de votre Thu'um. Inutile d'essayer de le blesser lorsqu'il vole, il est alors invincible. Profitez du laps de temps durant lequel il est au sol pour lui causer autant de dégâts que possible, puis réitérez l'opération s'il s'envole de plus belle. N'hésitez pas à utiliser vos meilleures potions pour mettre toutes les chances de votre côté, et portez le coup fatal au dragon.

Une fois cela fait, votre victoire n'est pour autant pas acquise : Alduin, affaibli, n'en reste pas moins invincible sur ce plan d'existence, et s'envole donc loin de vous sans que vous puissiez l'arrêter.
Après cet intense combat, une nouvelle quête commence.

Le déchu

Alduin est retourné à Sovngarde pour se nourrir de l'âme des morts et se régénérer. Il vous faut donc aller le vaincre sur ce terrain, mais pour cela, vous allez d'abord avoir besoin d'informations. Pour les obtenir, vous pouvez interroger au choix Paarthurnax, Argneir, ou Esbern (ce dernier vous faisant grâce d'une autre quête annexe concernant Paarthurnax si vous allez lui parler). Tout trois vous aiguilleront vers le même endroit : Fort-Dragon. Ce fort était en effet à l'origine conçu pour capturer un dragon, et l'utiliser pour interroger un allié d'Alduin semble votre unique option.

Dès lors, plusieurs scénarios sont possibles, dépendant de votre avancement ou non dans les quêtes de la guerre civile. Si vous n'y avez pas consacré la moindre attention, alors votre entrevue avec le jarl de Blancherive se conclura sur la nécessité de négocier un accord temporaire de paix, sans quoi Balgruuf ne pourrait risquer d'assigner ses hommes à une périlleuse chasse au dragon. Cependant, si vous êtes proche de la conclusion de la guerre civile et que le camps opposé est presque vaincu (quel qu'il soit), le jarl acceptera alors de vous aider, non sans exprimer une certaine réticence.

Dans le cas où vous ne disposeriez pas de l'aide immédiate du Jarl, une nouvelle quête débute. Reportez-vous donc à la quête suivante pour en savoir plus. Si au contraire vous avez le soutient du Jarl, alors allez trouver Esbern ou Paarthurnax (respectivement au Temple de Havreciel et à la Gorge du Monde). Vous apprendrez de votre allié favori les trois Mots de puissance composant le nom de l'un des alliés d'Alduin : Odahviing. Grâce à ce cri, vous allez pouvoir appeler le dragon et le leurrer dans un piège : retournez donc à Blancherive et informez le jarl que vous êtes prêt.

Utilisez votre cri Allié draconique, puis dès qu'Odahviing apparaît dans le ciel, utilisez Fendragon sur lui pour qu'il se pose. Ne tentez même pas de le combattre (il serait de toute façon trop fort pour vous), et attirez-le à l'intérieur de Fort-Dragon. Une fois suffisamment avancé dans le large couloir, le piège s'active, enchaînant le dragon et le contraignant à vous écouter. Interrogez-le avec insistance pour en apprendre plus sur le moyen d'atteindre Sovngarde et ainsi conclure cette quête.

La saison éternelle

Durant cette quête, celles concernant la guerre civile seront mises en pauses. Allez dans un premier temps vous assurer du soutient des Grises-barbes en allant parler à Arngeir. Celui-ci accepte de vous aider et vous conseille d'aller voir le Général Tullius ainsi qu'Ulfric Sombrage. Procédez à ces visites dans l'ordre qui a votre préférence : Tullius peut être trouvé à Mornefort dans la ville de Solitude tandis qu'Ulfric siège dans la grand-salle de Vendeaume. Mentionnez dans les deux cas l'implication des Grises-barbes et tout deux accepteront finalement de participer aux négociations. Retournez voir Arngeir au Haut Hrothgar pour le trouver en fort houleuse discussion avec Esbern et Delphine, qui exigent un droit de participation aux négoces. Selon que vous ayez accompli la quête Paarthurnax ou non, le dialogue pourra différer, mais l'issue restera la même : toutes les parties sont invitées à s'asseoir.

La réunion qui se tient alors peut varier de bien des façons, dépendant des choix que vous pouvez avoir fait durant votre aventure, mais pas de panique : quels que soient vos choix, la négociation n'échouera pas. Vous pouvez toutefois essayer de la faire tourner du mieux que vous le pouvez à votre avantage, en alternant entre des prises de positions plus ou moins marquées pour l'un ou l'autre des camps. Vos décisions pourront également avoir un impact sur l'affiliation de telle ou telle ville ou châtellerie : un mauvais choix pourra donc redonner une région précédemment reprise par vos soins au camp ennemi, et vice-versa. En fin de réunion, le camp que vous aurez le moins avantagé fera une série de réclamation, que vous êtes libre de refuser en bloc ou d'accepter, selon votre bon vouloir. Les négociation se concluent ensuite, vous laissant le champ libre pour finir la quête Le déchu et capturer Odahviing.

Le repaire du monstre

Une fois Odahviing capturé, celui-ci daigne accepter de vous aider, mais à une condition : il veut être libéré. Et à vrai dire, vous n'allez pas avoir d'autre choix que d'accepter ses conditions, car sans lui et ses ailes pour vous emmener jusqu'à Skuldafn, le point de passage en Sovngarde vous restera inaccessible. Demandez donc au garde de libérer Odahviing et parlez à ce dernier pour qu'il vous emmène aux abords de Skuldafn.
Avancez sous l'arche et vous vous ferez probablement attaqué par un dragon : utilisez Fendragon sur lui pour le combattre plus facilement à distance comme au corps-à-corps, mais ne lui courrez pas trop après, car de nombreux ennemis vous attendent plus loin.

De nombreux draugr peuplent en effet cette ruine nordique, et un autre dragon guette la moindre occasion de vous sauter à la gorge. Prenez soin d'éviter tous les ennemis si vous vous en sentez capable, ou abritez-vous dans les diverses dépendances que vous pourrez trouver ça et là si votre combat contre le ou les dragon devient pour ainsi dire trop chaud. Attention tout de même à ne pas vous faire submerger par les draugr qu'elles renferment, puis une fois tout ce petit monde éliminé ou évité, progressez vers la structure principale. Explorez la tour sud pour amasser quelques richesses en veillant à disposer des draugr à l'intérieur, ressortez, puis dirigez-vous vers le nord pour combattre de nouveaux draugr sur l'escalier en pierre. Gare aux ennemis en hauteur qui n'hésiteront pas à vous cribler de flèches si vous leur en donnez l'occasion.

Explorez les alentours de l'entrée pour trouver de nouveaux ennemis et trésors, puis entrez enfin à l'intérieur de Skuldafn par le nord. Descendez par l'un des deux chemin en prenant garde au piège à fléchette sur la gauche, éliminez le draugr, puis montez par l'un des escaliers. Affrontez les nouveaux ennemis qui sortent de leur cercueil, puis faites pivoter les deux piliers excentrés de façon à afficher le glyphe de baleine vers l'ouest et celui du serpent vers l'est. Faites enfin pivoter le pilier central de façon à ce que le faucon ou le serpent soit affiché en direction du levier. Une position ouvrira une herse donnant sur un coffre, l'autre vous ouvrira la voie vers la suite du temple.

Tuez les givrépeires en contrebas, puis remontez en empruntant les marches pour atteindre une nouvelle salle remplie de draugr à renvoyer une bonne fois pour toute dans l'au-delà. Une nouvelle énigme à base de glyphes se présente alors à vous : faites pivoter le pilier en face de la double porte par laquelle vous êtes entré de façon à afficher le serpent

vers l'ouest. Montez au niveau supérieur et faites pivoter faucon et baleine de façon à ce qu'ils soient en accord avec les symboles dans la bouche des statues au dessus d'eux. Activez le levier pour abaisser le pont et pouvoir continuer, éliminez les draugr qui se dressent sur votre chemin tout en prenant garde à la plaque de pression face à l'escalier en colimaçon et poursuivez votre progression en récupérant tous les trésors possibles.

Allez relever la herse via un levier dans une antichambre non loin, puis empruntez le couloir cérémonial avec grande précaution pour éviter les nombreuses plaques de pression. Au bout, vous êtes confronté à un draugr de niveau supérieur que vous devez absolument vaincre pour continuer. Gardez tout de même autant de ressources que possible pour la suite, car vous risquez d'en avoir bien besoin. Le draugr terrassé, emparez-vous de la griffe de diamant sur son corps et observez-la : faites s'aligner les mêmes symboles sur la porte pour accéder à la chambre principale, où vous pourrez apprendre un nouveau Mot de puissance, Tourmente.

Passez la porte un peu plus loin pour vous retrouver à l'extérieur de Skuldafn. C'est ici que vous attend peut-être l'un des affrontements les plus rudes à surmonter. Vous devez en effet faire face à deux dragons ainsi qu'à un prêtre-dragon du nom de Nahkriin. Si vous n'avez pas encore combattu ce type d'ennemi, sachez qu'ils privilégient les attaquent à distance à l'aide de leur puissant bâton magique : abordez donc la situation avec autant de précaution que possible, mais occupez-vous quoi qu'il en soit des dragons dans un premier temps en utilisant Fendragon. N'hésitez pas à consommer vos meilleures potions pour rester en vie dan les moments critiques et pour venir à bout de ce trio pour le moins infernal, puis ramassez le Masque de Nahkriin ainsi que son bâton sur sa dépouille. Activez enfin le sceau au centre pour pouvoir entrer en Sovngarde.

Attention, car Skuldafn ne sera plus accessible après que vus ayez passé le portail. Veillez donc à ne rien laisser traîner.

Sovngarde

Vous voilà arrivé au royaume des âmes nordiques, asservi par Alduin et sa faim insatiable. Progressez le long du chemin en utilisant autant que nécessaire votre cri Ciel dégagé pour bien vite trouver un soldat Sombrage totalement pétrifié. Ignorez-le ou parlez-lui à votre guide et continuez votre route. Contournez la colline pour finalement arriver aux abords du Panthéon des braves, et avancez vers le pont en ossements où un puissant guerrier nommé Tsun vous attend.
Impossible de passer le pont sans son acord : vous allez donc devoir lui prouver votre valeur au cours d'un combat. Utilisez vos cris sans vergogne et restez à distance pour l'affaiblir si vous n'êtes pas taillé pour le corps-à-corps pour finalement vous voir octroyé le droit de passage.

Une fois à l'intérieur du Panthéon, vous avez l'opportunité de converser avec des héros tels qu'Ysgramor lui même ou Jurgen Parlevent. Votre objectif, toutefois, est de rallier les trois anciens héros qui ont autrefois combattu Alduin et que vous avez vu faire dans votre vision du passé. Gormlaith, Felldir et Hakon, ce sont leur nom, acceptent avec plaisir de vous accompagner au combat pour défaire une bonne fois pour toute le dévoreur de monde.

La chasse au dragon

Retournez devant le pont menant au Panthéon accompagné des trois héros nordiques, et utilisez votre cri Ciel dégagé avec vos compagnons pour dissiper la brume qui aide le dragon à se cacher et à se protéger. Alduin contrera vos efforts plusieurs fois, mais finira par abdiquer devant la force de la Voix de quatre héros réunis. Le lézard millénaire vient alors à vous pour vous affronter.

Utilisez impérativement Fendragon sur lui avant toute tentative d'attaque, car il est autrement invulnérable. Il s'agit de la bataille finale, ne lésinez donc pas sur les moyens et utilisez vos meilleurs sorts, armes et potions pour terrasser Alduin. Veillez également à ne pas vous isoler et misez sur la complémentarité avec vos partenaires pour infliger un maximum de dégâts au dragon lorsqu'il est encore sous l'effet de Fendragon. Finalement, après un âpre combat, l'âme du dévoreur se dissipe dans le néant et vous pouvez savourer votre victoire sur lui.

Epilogue

Tsun vient vous féliciter et vous offre les trois Mots d'un cri pouvant invoquer un héros de Sovngarde pour vous épauler. Dialoguez si vous le souhaitez avec les héros d'autrefois, puis parlez à Tsun pour repartir dans votre monde. Vous assistez alors à une grande parade draconique en l'honneur du trépas d'Alduin au sommet de la Gorge du Monde. Odahviing reste perché non loin : allez lui parler pour apprendre qu'il restera désormais sous vos ordres, puis rendez visite à Arngeir au Haut Hrothgar pour conclure définitivement la trame principale de Skyrim. Bien d'autres choses restent cependant à découvrir et à accomplir : libre à vous de vous lancer dans les quêtes de votre choix dès à présent.

Les Compagnons de Jorrvaskr

Prenez les armes

Vous rencontrez pour la première fois les Compagnons de Bordeciel non loin de la ferme de Pelagia en train de combattre un géant. Aidez-les si vous en avez l'envie et le temps, ou observez le combat. Aela la Chasseuse vient ensuite vous parler et vous apprend l'existence d'un groupe de guerriers installé dans la ville de Blancherive, à Jorrvaskr. Rendez-vous sur place, au niveau supérieur de la cité, et assistez au combat d'entraînement qui oppose deux recrues du groupe. Demandez à n'importe lequel des Compagnons à qui vous adresser pour être redirigé vers un certain Kodlak Blancrin. Trouvez-le au niveau inférieur de Jorrvaskr en pleine conversation avec un dénommé Vilkas.

Parlez à Kodlak et faites-lui savoir que vous désirez rejoindre les Compagnons : Vilkas est alors chargé de tester votre valeur au combat. Suivez-le jusque dans la cour, et assénez-lui vos plus puissants coups d'épée, de hache, ou de masse. Votre valeur à présent à peu près reconnue, vous vous voyez confiée une tâche peu reluisante de la part de Vilkas. Celui-ci veut en effet que vous apportiez son épée à Eorlund, le forgeron qui travaille à la Forgeciel surplombant Jorrvaskr. Exécutez-vous donc et entamez par la même occasion un dialogue avec le Grisetoison. Malgré le discours qu'il vous tient, ce dernier aussi a une tâche ingrate à vous confier, et vous charge de'apporter un bouclier à Aela. Exécutez-vous une fois de plus en apportant son dû à la Chasseuse au niveau inférieur de Jorrvaskr, puis suivez Farkas jusqu'à vos quartiers.

Une question d'honneur

Vos basses besognes achevées, allez trouver Skjor pour vous voir confiée une tâche plus intéressante. Un fragment de la hache d'Ysgramor aurait été localisé : le retrouver constituerait pour vous un rite de passage qui vous vaudrait d'être véritablement reconnu. Allez trouver Farkas, votre frère d'arme pour cette quête, et voyagez jusqu'au Cairn des poussiéreux. Vous pouvez utiliser le voyage rapide pour vous en approcher un maximum : dans tous les cas, vous pourrez retrouver Farkas sur place. Une fois arrivé au Cairn, parcourez les catacombes en récoltant autant d'objets de valeur que possible jusqu'à arriver dans un cul-de-sac. Votre seul moyen de progresser est semble-t-il d'activer le levier dans le renfoncement au fond de la salle. Seulement voilà, si le levier ouvre bel et bien la herse qui vous bloquait le passage, il en a également fait tomber une derrière vous, vous piégeant dans l'alcôve.

Farkas vous laisse seul pour chercher une solution, mais se retrouve encerclé par des guerriers de la Main d'argent. Votre compagnon se métamorphose alors soudainement en bête et massacre ses assaillants, vous libérant dans la foulée. Si cette scène a attisé un minimum votre curiosité, posez quelques questions à Farkas puis continuez votre progression dans le Cairn en massacrant draugr et membres de la Main d'argent. Soyez attentif aux plaques de pressions qui jonchent le sol, puis récupérez une clé dans l'une des urnes pour déverrouiller la porte à l'est quand vous serez bloqué.

Continuez à avancer et éliminez ragnards et givrépeires pour finalement arriver dans la chambre principale. Au fond de celle-ci, un mur de Mot vous attend et vous insuffle le savoir du cri Souffle ardent. Récoltez les trésors environnant à votre guise puis finalement le fragment de la hache d'Ysgramor. Cela aura pour effet de réveiller d'innombrables draugr, qui se jetteront sur vous par vague. Eliminez-les au fur et à mesure avec l'aide de Farkas, puis affrontez finalement un draugr supérieur surgissant de la tombe au centre pour libérer la voie vers l'entrée du Cairn et votre liberté.

Faites votre rapport à Skjor, qui est ravi que vous ayez récupéré le fragment, puis retrouvez les membres du Cercle dans la cour pour qu'il vous reconnaisse officiellement comme un frère d'arme. Vous pouvez dès lors vous adressez aux principaux Compagnons de Jorrvaskr pour chercher du travail et remplir des quêtes individuelles. Ces quêtes seront

d'intensité variable dépendant de votre avancement dans la trame principale des Compagnons, et vous allez devoir en remplir au moins une avant de pouvoir continuer à progresser dans ladite trame. Reportez-vous donc aux quêtes individuelles pour savoir ce qui vous attend. Une fois l'une de ces quêtes complétée, adressez-vous à Skjor pour continuer votre aventure.

La Main d'argent

Skjor vous demande de le rejoindre à la Basse-forge une fois la nuit tombée. A partir de 18h, rendez-vous donc sur la gauche de Jorrvaskr et entrez dans ladite forge souterraine après avoir écouté les explications de votre compagnon. Là, vous retrouvez Aela sous sa forme bestiale, et il vous est offert de devenir l'un des membre du Cercle. Autrement dit, vous devez devenir un loup-garou pour intégrer encore davantage le groupe des Compagnons. Si vous vous y refusez, alors vous ne pourrez pas continuer les quêtes de cette faction. Il existe néanmoins un moyen de guérir sa lycanthropie, inutile donc d'appréhender votre transformation avec trop de fatalité. Durant votre première nuit sous forme bestiale, il vous est donnée l'occasion d'expérimenter la puissance du loup : attention tout de même à ne tuer aucune personne trop importante.

Vous reprenez conscience au milieu de nulle part, mais Aela est avec vous. Posez-lui autant de questions que vous le souhaitez, puis partez à l'assaut du Gibet, où se terrent des membre de la Main d'argent. Eliminez les deux gardes à l'extérieur, entrez, activez le levier et descendez les escaliers. Arpentez les couloirs de pierre en affrontant vos ennemis et les quelques ragnards qui vous barreront la route, et descendez toujours davantage pour finalement vous retrouver nez à nez avec Krev le Peaussier, accompagné de deux autres membres de la Main d'argent. Utilisez à loisir votre forme bestiale pour en venir à bout, puis examinez le corps de votre ami tombé au combat. Aela est furieuse : vous allez devoir accomplir deux quêtes individuelles de plus auprès d'elle pour accéder à la suite de la trame des Compagnons.

Dette de sang

Après avoir aidé Aela à venger la mort de Skjor, retournez voir Kodlak à Jorrvaskr. Celui-ci vous fait alors part de ses états d'âme concernant la bestialité à laquelle sont soumis les membres du Cercle, et qui les suivra jusque dans leur mort sur les territoires de chasse d'Hircine. Kodlak aspire à la paix que lui apportera Sovngarde : pour défaire la malédiction dont il souffre, il vous aiguille donc vers les sorcières de Glenmoril, dont la magie est responsable du malheur des Compagnons. Prenez la route en direction du Coven des sorcières.

Une fois à l'intérieur, une première sorcière vous attend dans la salle centrale. Faites très attention aux sorts des sorcières, qui peuvent vite avoir raison d'un guerrier tel que vous. Si vous en disposez, utilisez des potions de résistance au feu ou au froid, ainsi que des renforts de dégâts pour en venir à bout le plus rapidement possible. La sorcière abattue, prenez-lui sa tête comme vous l'a demandé Kodlak. Votre tâche ne s'arrête cependant pas là. En effet, si vous voulez avoir l'occasion de vous guérir ou d'aider d'autres Compagnons dans le besoin, il va vous falloir plus qu'une seule tête de sorcière. Parcourez donc les différents tunnels du Coven pour traquer et tuer d'autres harfreuses et leur emprunter leur tête. Si le besoin s'en fait sentir, allez vous ravitailler en potions, ou utilisez votre forme bestiale pour réduire en bouillie les sorcières qui vous résisteraient. Chacune d'elle a sa propre grotte : vous pouvez donc les tuer une par une.

Votre sac à tête rempli, retournez à Jorrvaskr. Vous y trouvez Aela, épée hors de son fourreau, qui vous informe que la Main d'argent a lancé une attaque sur Jorrvaskr pendant votre absence. Entrez dans la longère et parlez à Vilkas, qui vous annonce la mort du Héraut des Compagnons. Les quêtes individuelles sont alors temporairement inaccessibles, et l'emplacement de votre prochain objectif vous est donné par Vilkas.

Pure vengeance

Rendez-vous au Refuge de Pénombris en compagnie du frère de Farkas, loin au nord, et commencez le massacre à l'extérieur en éliminant les gardes avant d'entrer. Descendez, abattez les membres de la Main d'argent, et parcourez les différents tunnels pour ramasser ce qui peut l'être et éliminer de nouveaux ennemis. Lorsque vous serez bloqué par des lances, activez le levier sur la droite pour libérer la voie et ainsi accéder à la cave de Pénombris.

Là, de nouveaux soldats de la Main d'argent vous attendent. Transpercez-les comme il se doit de votre meilleure lame,

évitez les plaques de pression, puis poursuivez votre progression vengeresse en empruntant un tunnel empli de neige et en traversant un local de cellules. Libérez les loup-garous à vos propres dépends, les bêtes ne vous reconnaissant pas en tant qu'allié, et continuez vers la salle de torture. Eliminez de nouveaux adversaires un peu plus loin, puis remontez à l'étage pour accéder au Refuge proprement dit et finir de massacrer le groupe de la Main d'argent.
Non loin, sur une table surélevée, vous retrouvez tous les fragments de Wuuthrad, la hache d'Ysgramor, et pouvez donc retourner victorieux à Jorrvaskr.

Gloire funèbre

De retour à la longère des Compagnons, rendez-vous à la Forgeciel pour assister aux funérailles de Kodlac Blancrin. Eorlund vous demande ensuite d'aller récupérer le dernier fragment de Wuuthrad. Nul besoin de vous enfoncer dans les profondeurs d'une donjon rempli de draugr pour cela : allez simplement récupérer ledit fragment dans la chambre de Kodlac, et profitez-en pour lire son journal et en apprendre plus sur lui et ses dernières pensées. Rapportez l'objet à Eorlund, puis rejoignez les autres membres du Cercle dans la Basse-forge.

Là, vous assistez à un dialogue plutôt mouvementé entre Aela et Vilkas, qui débattent des dernières volonté de Kodlac et de leur impact sur l'avenir des Compagnons. La discussion coupe court lorsqu'Eorlund arrive dans la Basse-forge, la Wuuthrad totalement restaurée attachée dans le dos. Tout le monde est alors d'accord : il faut aider l'esprit de Kodlac à passer en Sovngarde. La Wuuthrad, une arme très efficace contre les efles, vous revient dans la foulée, et votre nouvel objectif vous est révélé : il s'agit du tombeau d'Ysgramor, où l'âme des Hérauts sont irrémédiablement attirés. Le tombeau se trouve à l'extrême nord de Bordeciel, au nord-ouest de Fortdhiver, et tous les membres restant du Cercle vous y attendront. Notez qu'il est préférable d'emporter avec vous les têtes de sorcières précédemment découpées pour éviter tout aller-retour inutile.

Une fois à l'intérieur du cairn, déposez la hache d'Ysgramor sur sa statue pour libérer la voie au nord, puis enfoncez-vous dans le tombeau en compagnie de Farkas et d'Aela. Au cours de votre progression, vous allez devoir affronter les fantômes des anciens compagnons d'Ysgramor, tous de puissants guerriers. Tranchez les toiles d'araignées qui bloquent parfois le passage et combattez plusieurs groupes de fantômes. Farkas vous laissera seul avec Aela au bout d'un moment : éliminez les givrépeires qui vous attaquent derrière les toiles et tirez la chaîne au sud pour libérer le passage. Plus loin, de nombreux fantômes voudront tester votre valeur : préparez-vous donc à un affrontement plutôt difficile et n'hésitez pas à recourir à votre forme bestiale si nécessaire.

Progressez davantage, tirez sur a poignée pour ouvrir la herse en contrebas et entrez dans une large salle de cérémonie où vous attendent de nouveaux fantômes. Prouvez-leur votre valeur au combat, et pénétrez enfin dans la chambre funéraire principale, où vous attend le fantôme de Kodlac. Dialoguez avec lui à votre guise, puis jetez l'une des têtes de sorcière dans la flamme bleue au centre. Vous devez alors vaincre l'esprit bestial qui apparaît pour libérer Kodlac Blancrin de sa malédiction : une fois cela fait, parlez à nouveau à l'ancien Héraut des Compagnons pour vous voir confier la supervision du groupe de guerriers. Vous pouvez également lancer une seconde tête dans la flamme pour vous libérer vous-même de ce qui peut être autant considéré comme une bénédiction que comme un fardeau.

Vous voilà désormais Héraut des Compagnons à votre tour : récupérez les trésors dans la pièce, sortez en empruntant le passage en hauteur à l'est, et récupérez si vous le souhaitez la hache d'Ysgramor. De retour à Jorrvaskr, vous êtes libre de continuer à remplir des quêtes au nom des Compagnons. De même, si vous êtes un forgeron en herbe, voir aguerri, la Forgeciel est à présent capable de générer des armes nordiques anciennes si vous désirez vous équiper comme un vrai guerrier nordique.

Quêtes individuelles des Compagnon : Partie 1

Extermination animale

Allez trouver Aela peu après avoir rejoint les Compagnons et demandez-lui si elle a du travail pour vous. Elle vous indiquera alors un endroit aléatoire où une créature, dépendante de votre niveau, perturbe la vie des occupants de la maison. Rendez-vous sur place, éliminez promptement l'animal et retournez voir Aela pour toucher une récompense en pièces d'or. Le montant reçu dépend de votre niveau.

Extermination animale, le retour

Retournez voir Aela pour vous voir confiée une nouvelle tâche d'élimination. Cette fois-ci, c'est une tanière entière d'animaux qu'il va falloir dépeupler, les créatures causant des ennuis à de bonnes connaissances des Compagnons. Rendez-vous à l'endroit indiqué par Aela, faites parler l'acier de votre lame, puis retournez la voir pour toucher votre récompense.

Mercenariat

Allez parler à Farkas et demandez-lui du travail. Vous êtes chargé d'intimider un fauteur de trouble dans un lieu indiqué par votre camarade. Rendez-vous donc sur place, puis remportez une rixe contre l'individu concerné pour toucher une nouvelle récompense en retournant voir Farkas.

La défense de Bordeciel

Retournez voir Farkas pour que celui-ci vous confie une nouvelle tâche. Un groupe de brigands causeraient du souci, et il vous revient l'obligation d'en éliminer le chef. Rendez-vous à l'endroit indiqué et régler son compte au chef du groupe pour accomplir cette quête. Vous obtenez une nouvelle bourse pleine d'or en faisant votre rapport à Farkas.

Héritage de famille

Allez voir Skjor ou Vilkas au choix et demandez-leur du travail. Une famille ou un groupe parmi ceux présents en Bordeciel a égaré un objet de valeur qu'il va vous falloir retrouver. Allez à l'endroit que l'on vous indique et progressez jusqu'à trouver l'objet de tous les désirs, la plupart du temps caché dans un coffre. Apportez l'objet à Skjor ou Vilkas pour compléter cette mission et recevoir votre récompense habituelle en or.

Criminel en fuite

Comme lors de la quête précédente, allez voir Skjor ou Vilkas pour chercher un petit travail d'appoint. Il se trouve que la mort d'un fugitif recherché serait synonyme pour vous d'une coquette récompense. Lancez-vous donc à la recherche dudit criminel, éliminez les bandits qui l'entourent et réglez-lui son compte. Ne vous reste plus qu'à aller chercher votre dû auprès du donneur de quête.

Mission de sauvetage

De même que pour les deux missions précédentes, vous pourrez prendre vos ordres de Skjor ou de Vilkas, au choix. Il s'agira cette fois-ci d'aller libérer un membre d'une faction alliée s'étant fait capturé par des brigands. Rendez-vous sur les lieux et frayez-vous un chemin jusqu'à l'otage à coup de hache de guerre. Libérez le détenu en crochetant sa cellule ou en activant un levier, puis escortez-le jusqu'à l'endroit qui vous est indiqué (en utilisant le voyage rapide si vous le désirez). Retournez enfin voir votre donneur de quête pour toucher votre récompense.

Quêtes individuelles des Compagnons : Partie 2

Au coeur de la cible

Après avoir terminé la quête " La Main d'argent ", allez parler à Aela. Celle-ci vous révèle l'emplacement d'une place forte du groupuscule qui chasse les membres du Cercle, et vous demande d'aller régler son compte au lieutenant local. Rendez-vous donc sur place et entreprenez de vider le fort de ses occupants à grand coups d'espadon avant de finalement éliminer votre cible. Une fois le malotru pourfendu par vos soins, retournez voir Aela pour conclure la quête, qui cette fois ne vous vaudra aucune récompense.

Le vol des plans

Adressez-vous une nouvelle fois à Aela pour poursuivre votre oeuvre vengeresse. Cette fois, il faudra que vous subtilisiez des plans d'une importance tactique cruciale au sein d'un fort de la Main d'argent. Tuer tout ceux qui vous barreront la route reste néanmoins une bonne manière de faire savoir votre mécontentement aux membres encore vivants du groupuscule. Une fois sur place, ne vous privez donc pas de faire couler leur sang, trouvez les plans, et rapportez-les à Aela. Une fois de plus, aucune récompense ne vous attend.

Récupération

Adressez-vous toujours à Aela pour continuer votre recherche sans fin de travail. Rendez-vous à l'endroit qu'elle vous indique et où serait supposé être caché un fragment de Wuuthrad, tuez les agents de la Main d'argent qui se mettent en travers de votre route et récupérez le fragment dans la salle où vous aurez combattu le chef local du groupe. Ne vous reste plus qu'à rapporter le fragment à Aela, qui une fois n'est pas coutume ne vous remerciera qu'avec des mots.

Quêtes individuelles des Compagnons : Partie 3

Les totems d'Hircine

Une fois la quête " Gloire funèbre " achevée, retournez voir Aela la Chasseuse et demandez-lui du travail. Elle vous demande alors d'aller récupérer un puissant artefact, un totem d'Hircine, au fin fond d'un lieu aléatoire. Rendez-vous à cet endroit en sa compagnie et allez trouver ledit totem au fond du donjon qui vous est imposé. L'objet en votre possession, allez à la Basse-forge et placez le totem que vous avez obtenu sur son socle. Il vous permettra alors de changer de pouvoir bestial à volonté. Recommencez cette quête pour pouvoir obtenir différents totems, synonymes de différents pouvoirs.

Pureté

Allez parler à Farkas ou Vilkas, qui vous font tout deux part de leur anxiété quant au fait de rester bloqué dans le territoire de chasse d'Hircine une fois mort. Si vous avez abattu toutes les sorcières de Glenmoril, accompagnez simplement le donneur de quête jusqu'au tombeau d'Ysgramor, là où vous aviez libéré Kodlac, et jetez une tête dans le feu. Venez à bout de la bête spectrale qui apparaît alors pour guérir votre compagnon de la lycanthropie, puis faites-en de même pour vous si vous le souhaitez.

Les chercheurs de dragons

Comme pour la quête précédente, allez parler à Farkas ou Vilkas, au choix, pour qu'ils vous fassent part de la menace représentée par un dragon semant la panique dans l'une des châtelleries. Rendez-vous là où la bête est supposée se trouver et combattez-la comme n'importe quel autre dragon pour remplir votre objectif. Absorbez l'âme de dragon qui vous revient, puis retournez à Jorrvaskr pour remplir de nouvelles missions en compagnie de vos chers Compagnons !

L'Académie de Fortdhiver

Premières leçons

Si vous avez dors et déjà commencé la quête " Savoir ancien " de la trame principale, peut-être avez-vous déjà intégré les bancs de l'Académie. Si ce n'est pas le cas, voyagez jusqu'à Fortdhiver, ville reculée loin au nord, et dirigez-vous vers le pont gardé par une Haut-elfe. Celle-ci consent à vous laisser passer uniquement si vous prouvez que vous pouvez être d'une quelconque utilité à l'Académie. Vous pouvez au choix faire preuve de persuasion pour tenter de forcer le passage, accepter de passer son test ou, si vos aptitudes magiques sont encore trop limitées, lancer un Thu'um sur le symbole au sol. Ceci aura pour effet d'intriguer suffisamment Faralda pour qu'elle vous laisse passer et vous accompagne le long du pont jusqu'à l'Académie proprement dite.

Dans la cour, allez parler à Mirabelle Ervine après qu'elle ait terminé sa discussion avec un émissaire du Thalmor. Vous

vous verrez offert une tenue de mage novice ainsi qu'une petite visite guidée. Acceptez poliment pour vous familiariser avec les lieux et visiter vos quartiers, qui vous seront très utiles pour entreposer tout ce dont vous n'auriez pas besoin sans avoir à acheter de maison. La visite terminée, allez trouver Tolfdir dans la Salle des éléments, au centre de l'Académie, pour assister à une leçon de sécurité magique. Quoi que vous répondiez ensuite, la leçon se poursuit avec un exercice pratique : si vous ne connaissez pas le sort Moindre barrière, Tolfdir vous l'apprend gratuitement. Placez-vous sur l'emblème au sol et dressez ladite barrière pour stopper le sort de Tolfdir et conclure votre première leçon. Le maître magicien vous donne ensuite rendez-vous à Saarthal pour poursuivre l'apprentissage du groupe.

Sous Saarthal

Voyagez jusqu'au site de fouilles au sud-ouest de Fortdhiver et retrouvez Tolfdir à l'entrée. Après un bref dialogue, emboîtez-lui le pas à l'intérieur du site et suivez-le jusqu'en bas de la salle de fouilles. Demandez-lui alors ce que vous pouvez faire pour vous rendre utile : il se trouve qu'Ariel Gane, un magicien faisant des recherches à Saarthal, aurait besoin que vous lui rapportiez tous les objets enchantés qui seraient susceptibles de traîner dans les ruines. Allez trouver Ariel à l'étage supérieur et demandez-lui plus d'informations sur cette tâche.

L'emplacement des objets apparaît alors sur votre carte. Utilisez cela à votre avantage pour trouver trois anneaux enchantés ainsi que l'Amulette de Saarthal. Au moment où vous retirez cette dernière de son socle, des grilles s'abattent derrière vous, vous faisant prisonnier. Equipez alors l'amulette que vous venez de ramasser et lancer un sort de destruction sur la paroi où elle était entreposée. Vous libérez ainsi la voie vers un passage secret et les grilles derrière vous se relèvent. Tolfdir vous accompagne pour explorer cette section inédite des ruines.

Une fois arrivé dans un cul-de-sac, vous êtes témoin de l'étrange vision d'un homme de l'Ordre des Psijiques vous mettant en garde contre des dangers à venir. Toldir, qui n'a pas assisté à la scène, vous questionne alors sur ce qui vient de se passer. Après le dialogue, un draugr surgit de l'un des cercueils, libérant un nouveau passage. Activez le levier un peu plus loin pour lever la herse et avancez jusqu'à une grande salle circulaire. De nouveaux draugr se réveillent alors : restez loin d'eux et utilisez vos meilleures combinaisons magiques pour en venir à bout avec l'aide de Tolfdir. Ce dernier désire ensuite inspecter la pièce plus avant : laissez-le donc et continuez vers le nord.

Activez les leviers pour libérer le passage, puis faites frire les draugr qui sortent de leur cercueil plus loin dans la crypte. Montez ensuite à l'étage et continuez à avancer en prenant garde aux plaques de pression jusqu'à arrivé dans un couloir bloqué par une herse. N'activez pas la poignée pour le moment, et inspectez les motifs au dessus des six piliers qui jonchent le couloir. Faites correspondre le motif du pilier au motif qui le surplombe pour tirer la poignée en toute sécurité, puis affrontez un puissant draugr dans la chambre funéraire suivante.

Montez à l'étage supérieur de la pièce pour continuer à avancer et évitez les runes au sol pour atteindre une seconde énigme. Encore une fois, il s'agira de faire correspondre les motifs des piliers mobiles à ceux qui sont représentés un peu en arrière. Pour ce faire, faites pivoter les piliers une fois chacun dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le pilier sud-ouest. Vous pourrez alors tirer le levier et ainsi dégager la voie.
Poursuivez votre exploration de Saartual pour être bientôt rejoint par Tolfdir, puis avancez jusqu'à la chambre principale, où un orbe géant vous attend.

Lorsque vous vous approchez, le cadavre embaumé de Jyrik Gauldurson revient à la vie et vous attaque : fuyez-le dans un premier temps et attendez que Tolfdir réussisse à abaisser sa protection magique. Jyrik est en effet invulnérable au début du combat. Une fois affaibli par la magie de Tolfdir, votre adversaire se pare d'une protection élémentaire et est donc immunisé aux dégâts d'un type de magie particulier. Utilisez le type de magie opposé (la glace si il est protégé par du feu, par exemple) pour en venir à bout rapidement, et veillez à changer de sort en fonction de l'aura de Jyrik. Une fois le draugr terrassé, prenez tout ce qui vous intéresse sur son corps et passez dans la pièce suivante où vous attend un Mot de puissance vous donnant accès au cri Tempête de glace.

Activez enfin le levier pour relever la herse et ainsi pouvoir sortir de Saarthal, puis allez faire votre rapport à Savos Aren, Archimage de l'Académie, pour obtenir un bâton magique en récompense. Une nouvelle quête commence dans la foulée.

Les livres perdus

Allez trouver Urag gro-Shub dans l'Arcaneum de l'Académie et demandez-lui s'il dispose d'informations concernant l'orbe trouvé à Saarthal. En l'état actuel des choses, il vous répond que non, mais trois livres volés pourraient vous aider dans vos recherches. Ces livres ont été " empruntés " par un certain Orthorn avant son départ de l'Académie, et se terre à présent en compagnie de mages noirs au Château de Clairelande, à l'est de Blancherive. Mettez-vous donc en route à pied, à cheval ou en calèche, en répondant à votre guise aux questions d'Ancano avant de partir.

Les combats commenceront dès votre arrivée sur les lieux. Des mages ainsi qu'un Atronach de feu gardent en effet le château et en disposer à l'aide de vos meilleurs sorts sera de bon ton. Une fois l'extérieur pacifié, suivez votre objectif pour trouver une porte en contrebas vous menant à l'intérieur de la structure. Affrontez un nouveau mage noir et ses araignées domestiquées en hauteur sur la gauche, puis enfoncez-vous davantage dans la ruine jusqu'à arriver au cachot. Eliminez le geôlier et libérez les vampires emprisonnés.

Ces derniers ne vous attaqueront que si vous donnez le premier coup. Autrement, il tenteront de s'enfuir en affrontant les mages noirs un peu plus loin. Profitez de la confusion pour achever vos ennemis ou glissez-vous discrètement vers le prochain couloir, qui mène à de nouveaux cachots. Un mage tentera d'activer les leviers au centre : empêchez-le autant que possible sous peine d'avoir à affronter deux loups supplémentaires, puis allez parler à Orthorn dans la cellule du milieu. Agissez à son égard comme vous l'entendez en le libérant, le laissant moisir là, ou en le tuant, puis continuez votre route en affrontant les mages dans la salle d'entraînement.

Dans le prochain couloir, des squelettes reviendront à la vie : disposez d'eux et des mages qui ressuscitent des corps inanimés au fond et passez la porte pour accéder au château proprement dit. Là, de nombreux mages sont encore une fois à combattre. Battez en retraite si nécessaire et ne lésinez pas sur les potions, qui peuvent retourner la balance du combat à votre avantage de bien des façons. Poursuivez votre progression au sein du château en éliminant les mages noirs qui vous barrent la route et gravissez les différents escaliers pour finalement atteindre la tour du château. Prenez soin de ramasser les différentes potions posées sur l'étagère avant de passer la porte vers la salle de rituel : elles pourront vous être d'une utilité cruciale.

Dans ladite salle, vous vous trouvez nez à nez avec une invocatrice. Si Orthorn vous accompagne toujours, alors vous pouvez conclure un marché : les livres contre Orthorn. Autrement, vous allez devoir combattre pour récupérer les précieux ouvrages. En tant qu'invocatrice, votre adversaire conjurera naturellement un ou deux atronachs de types dépendant de votre niveau, et se téléportera à intervalles réguliers pour laisser ses créatures encaisser les coups pour elle. Si vous êtes d'un niveau faible, concentrez vos attaques sur les atronachs lorsque l'invocatrice se téléporte, puis revenez à la charge une fois la créature renvoyée à l'Oblivion. Si vous êtes d'un niveau plus élevé, alors il sera préférable de vous concentrer sur la frêle magicienne et de la traquer dans tous ses déplacements. Les atronachs de glace ou de foudre qu'elle invoquera seraient en effet trop longs à vaincre.

La pièce pacifiée, récupérez les trois livres disposés sur leur socle respectif ainsi que tous les objets de valeurs présents dans la salle suivante. Une fois dans la grand-salle, sortez par l'entrée principale auparavant inaccessible, et acceptez les remerciements d'Orthorn s'il est encore en vie. Ne vous reste alors plus qu'à rapporter les livres à Urag, à l'Arcaneum. Vous recevez d'autres livres de valeur en récompense.

Les meilleures intentions

Retrouvez Tolfdir dans la Salle des éléments pour avoir une petite conversation sur l'orbe trouvé dans les ruines de Saarthal. Baptisé Oeil de Magnus, l'objet semble littéralement irradier de la magie. Vous êtes bientôt interrompu par Ancano, qui semble-t-il sollicite votre présence de toute urgence. Suivez-le jusque dans les quartiers de l'Archimage, où un moine de l'Ordre des Psijiques vous attend. Approchez-vous pour être soudainement happé par un sort qui fige les protagonistes présents, vous et le moine exceptés. Ecoutez ce qu'il a à vous dire sur le danger que représente l'Oeil de Magnus, puis laissez Ancano se plaindre de son ignorance.

Allez ensuite trouver Mirabelle Ervine ou Tolfdir, puis persuadez-les de vous parler de l'Augure de Dunlain. Vous apprenez alors qu'il se trouve au coeur de l'Hyposcole. Rejoignez ce sous-terrain en vous rendant dan la cour de l'Académie : une trappe en périphérie du centre vous permet d'y accéder. Traversez les tunnels abandonnés en affrontant draugr et spectre de glace pour bien vite arriver dans la chambre de l'Augure. Celui-ci, d'un ton sibyllin, vous confirme qu'un grand danger guette, et que le seul moyen d'empêcher le pire d'arriver est de retrouver le Bâton de

Magnus, outil indispensable à la maîtrise de l'Oeil.

Ces informations en poche, allez trouver Savos Aren et rapportez-lui ce que vous venez d'apprendre. L'Archimage vous félicite et vous offre une couronne de mage avant de vous aiguiller vers Mirabelle, la seule qui pourra vous en dire plus sur le bâton.

Voir l'invisible

Adressez-vous à Mirabelle Ervine, dans la cour ou dans la Salle des éléments, pour apprendre que des mages Synodes s'étaient intéressés au bâton il y a quelques temps. Mirabelle se souvient de la mention des ruines dwemer de Mzulft, et c'est donc par là que vous allez pouvoir commencer vos recherches. Lesdites ruines se trouvent au sud-est de Vendeaume : voyagez jusque là par le moyen de votre choix et entrez par la massive porte dorée. Sur la droite, vous trouvez un mage Synode en bien piteux état. Recueillez ses dernières paroles, puis fouillez son corps pour trouver une clé et un journal.

Déverrouillez la porte pour vous engouffrer dans les ruines et affrontez les araignées dwemer une fois arrivé à un embranchement. Ces dernières lancent parfois des sorts de foudre qui réduisent vos points de magie, prudence donc. Continuez à progresser dans les tunnels de Mzulft jusqu'à atteindre une partie des ruines mêlée à la roche naturelle. Là, un chaurus vous attend de pied ferme et est capable de vous empoisonner à distance. Prenez toutes vos précautions pour l'éliminer, puis avancez jusque dans une autre caverne. Evitez de déclencher le piège au sol, puis affrontez de nouveaux chaurus un peu plus loin ainsi que des sphères dwemer en haut du couloir.

Continuez à monter, affrontez de nouvelles araignées dwemer et continuez à avancer jusque dans une large salle pour livrer un nouveau combat contre les ennemis locaux. Poursuivez votre ascension pour finalement atteindre la Brasserie de Mzulft. Là, les falmrs viennent remplacer les habituelles araignées dwemer. Eliminez-les, avancez jusqu'à une pièce centrale, passez la porte à l'est et entrez dans le territoire des falmers proprement dit. Ces derniers sont présents, accompagnés de chaurus : soyez donc très prudent en entamant une confrontation contre ces ennemis qui peuvent se révéler redoutables.

Franchissez un peu plus loin un camp falmer en éliminant ses occupants ou en évitant de vous faire repérer, retournez dans les ruines dwemer et progressez jusqu'à atteindre la cathédrale de Mzulft. Dans la pièce centrale se trouve le falmer qui vous intéresse : il porte en effet le cristal focalisant dont vous allez avoir besoin. Si vos compétences en furticité le permettent, volez-lui l'objet sans combattre, ou préparez-vous à livrer bataille pour vous débarrasser des elfes pervertis par l'ombre. Le cristal en votre possession, dirigez-vous vers l'est jusqu'à atteindre un cul-de-sac où vous attend un centurion dwemer. Prenez votre temps pour l'éliminer en restant à l'écart : le monstre de métal ne peut en effet pas passer la porte.
Récupérez ensuite la clé dans le coffre maintenant accessible qui va vous permettre de vous rendre à l'Ocularium.

Retournez dans la salle centrale et continuez vers l'ouest pour utiliser votre clé nouvellement acquise et ainsi rejoindre Paratus Decimus, le dernier mage Synode vivant dans les ruines. Parlez-lui, puis suivez-le jusque dans une large salle circulaire. Placez le cristal focalisant dans le mécanisme au centre, puis utilisez alternativement un sort de gel et de flamme pour dilater le cristal de façon à projeter les rayons de lumière au centre de chaque bande au plafond. Si vous ne connaissez pas de tels sorts, montez sur l'estrade pour trouver ce dont vous avez besoin ainsi que d'autres ouvrages intéressants. Une fois les rais de lumière calibrés, montez quoi qu'il en soit sur l'estrade et faites pivoter les bandes de façon à aligner les cercles avec la lumière émise par les lentilles.

L'Ocularium est alors opérationnel, mais comme vous le fait remarquer Paratus, les résultats obtenus laissent perplexe. Vous apprenez quoi qu'il arrive l'emplacement du bâton de Magnus lors de votre conversation avec le Synode, et devez donc vous hâter de transmettre l'information à Savos Aren. Rebroussez donc chemin pour être rapidement interpellé par Quaranir, le moine Psijique qui vous avait rendu visite à l'Académie. Ecoutez ses encouragements puis remontez à la surface en passant derrière lui pour vous rendre immédiatement à Fortdhiver.

Dans la Salle des éléments, un phénomène inquiétant est cependant déjà à l'oeuvre : Ancano s'est enfermé avec l'Oeil de Magnus en projetant une puissante barrière, et accapare donc l'attention de l'Archimage. Joignez si vous le souhaitez votre puissance magique à la sienne et à celle de Mirabelle pour réduire la barrière, et enchaîner sur une

nouvelle quête.

Etat d'urgence

Vous reprenez conscience dans la Salle des éléments au côté de Mirabelle, qui vous demande de retrouver l'Archimage qui semble introuvable. Rendez-vous dans la coure de l'Académie pour retrouver Savos qui, malheureusement, a succombé à ses blessures. Tolfdir vous apprend dans la foulée que d'étranges phénomènes magiques se sont manifestés dans la ville de Fortdhiver : rendez-vous y sans tarder en acceptant l'aide de Faralda et d'Ariel Gane, et éliminez les feux follet qui se sont formés et qui menacent les citoyens de la ville. Une fois la zone dégagée, retournez voir Mirabelle Ervine à l'Académie pour vous voir confiée la lourde tâche de retrouver le Bâton de Magnus. Pour vous aider dans cette quête, Mirabelle vous offre l'amulette de Savos Aren ainsi que le Torque du Labyrinthe.

Le Bâton de Magnus

Le labyrinthe où est sensé se trouver l'objet de vos désirs se trouve au sud-est de Morthal : mettez-vous donc en route immédiatement, puis éliminez les troll de glace qui se jettent sur vous à l'extérieur des ruines nordiques. Devant l'entrée du Labyrinthe, vous voyez les fantômes des anciens maîtres mages, dont Savos Aren, se concentrer pour faire face à ce qui les attend à l'intérieur. " Suivez-les " en insérant le torque dans son socle, et préparez-vous pour une bataille pour le moins squelettique.

Ce sont en effets de multiples squelettes qui vous attendent dans la grande salle dans laquelle vous vous trouvez, ainsi qu'un dragon zombi qui émerge de son tertre. Commencez par éliminez les petits squelettes archers pour éviter toute nuisance, et occupez-vous finalement du dragon en un contre un. La salle pacifiée, avancez vers l'est pour assister à une nouvelle apparition du groupe de fantômes, amputé d'un membre. Suivez-les de plus belle pour arriver dans l'abîme du Labyrinthe, puis fouillez le tunnel à gauche pour glaner quelques trésors avant de vous engouffrer dans celui de droite.

Vous atteignez bientôt un passage bloqué par de la glace et entendez une sinistre voix parler dans la langue des dragons. Eliminez les draugr qui se réveillent, puis utilisez votre sort de flammes sur le bloc de glace pour libérer la voie. Combattez de nouveau draugr en étant attentif à votre barre de magie, qui se vide chaque fois que la voix lance son appel draconique, puis au fond du tunnel récoltez le Tome d'Equilibre et utilisez à votre guise les autels d'alchimie et d'enchantement avant de vous engouffrer dans la voie croisée précédemment. Traversez les ponts en subissant de nouveau la charge vocale du prêtre dragon et empruntez le tunnel en hauteur pour arriver dans une nouvelle salle regorgeant de draugr à abattre.

Descendez les marches un peu plus loin et passez la porte pour arriver à la Voie du Labyrinthe.
Choisissez alors votre itinéraire selon que vous souhaitiez plus ou moins combattre, puis combattez le ou les trolls un peu plus loin, près de fenêtres grillagées. Poursuivez votre exploration des ruines en éliminant les squelettes qui se mettent sur votre route ou qui vous destinent des flèches depuis d'anciens remparts, traversez le pont en direction de l'ouest et disposez des ennemis qui vous attendent plus loin, non sans récupérer les divers trésors.

Affrontez ou évitez la lucereine et ses feux follet, puis utilisez un sort de glace sur les flammes qui bientôt vous bloquent le passage pour retrouver vos amis fantômes, dont le groupe a encore subit des pertes. Eliminez les draugr par l'unique voie disponible, placez-vous sur la grille au sol puis activez le levier pour ouvrir ladite grille. En calculant bien votre coup, vous pourrez atterrir sur une poutre et ainsi rester en position pour destiner vos meilleurs sorts aux draugr et au troll qui se battent en contrebas. La pièce dépeuplée, rendez-vous vers l'ouest et passez la porte.

Arpentez le tunnel en affrontant de nouveaux draugr à l'ouest, récupérez le livre de sort Moyenne barrière, et utilisez-le pour traverser la zone suivante en relative sécurité, en veillant à éviter les runes au sol. Continuez à progresser en vous frayant un chemin à coup de boules de feu et dirigez-vous vers l'ouest. Traversez la salle de torture, franchissez la porte, et affrontez un puissant draugr gardant un mur de Mot. Vous y apprenez le cri Ralenti, et êtes cordialement invité à continuer votre périple vers l'ouest. Reprenez le combat contre les morts-vivants et retrouvez Savos Aren, en compagnie de ses deux compagnons survivants.

Vous touchez au but : dans la salle suivante, vous trouvez en effet Morokei, le prêtre dragon qui vous nargue depuis

votre arrivée, protégé par un champ de force généré par deux magiciens pervertis. Pour commencer, montez donc sur la structure de gauche et éliminez les deux sorciers pour annuler cette aura d'invulnérabilité. Morokei passe du même coup à l'offensive, et comme tous les autre prêtres, dispose de puissants sorts à distance grâce à son bâton. Restez donc en hauteur pour vous mettre facilement à couvert et ainsi faire retourner à la poussière ce tas d'ossements animés.

Récupérez le Bâton de Magnus sur la dépouille, ainsi que le masque de Morokei, puis dirigez-vous vers l'est pour rejoindre la sortie. Avant de retrouver l'air libre de la montagne, un dernier obstacle se présente à vous : il s'agit d'Estormo, un agent du Thalmor qui, sous les directives d'Ancano, vous a suivi pour vous éliminer. Ne vous laissez pour autant pas faire et montrez à l'infortuné quel pouvoir renferme le bâton que vous avez fraîchement récupéré. De retour à l'extérieur, retournez immédiatement voir Tolfdir aux abords de l'Académie pour en finir avec le cas d'Ancano.

L'Oeil de Magnus

Entrez dans la Salle des éléments pour défier Ancano et le pouvoir de l'orbe. Le haut-elfe renégat se sert d'abord de l'oeil pour paralyser Tolfdir ou toute autre personne que vous auriez emmené avec vous. Lorsque l'oeil s'ouvre, utilisez le Bâton de Magnus dessus pour absorber son pouvoir et éviter que ce ne soit Ancano qui en bénéficie. Une fois l'orbe refermé, lancez toute vos forces magiques sur Ancano, désormais vulnérable, et infligez-lui un maximum de dégâts avant que l'Oeil de Magnus ne se rouvre et rende son invincibilité à l'elfe. Répétez l'opération en restant à bonne distance de votre ennemi pour éviter ses attaques, et vous aurez bientôt débarrassé le monde de la menace représentée par Ancano.

Parlez ensuite à Tolfdir pour savoir quoi faire de l'orbe : des moines de l'Ordre des Psijiques apparaissent alors, et vous débarrassent du fardeau que représente une telle source de pouvoir en utilisant une puissante magie. En retournant voir Tolfdir, vous êtes bombardé Archimage et recevez l'uniforme éponyme en récompense, ainsi que la clé menant à vos appartements. Si vous désirez parfaire davantage vos compétences magiques, de nombreuses choses sont encore à voir au sein de l'Académie !

Quêtes individuelles de l'Académie de Fortdhiver

L'alambic de Tolfdir

Trouvez Tolfdir dans les locaux de l'Académie et demandez-lui si vous puvez lui rendre service. Il se trouve que le maître mage a égaré son alambic, et il vous sera gré e lui retrouver son précieux outil. Allez fouiller l'étage supérieur du Pavillon de la Prestance ainsi que l'alcôve où se tient une grande barrique au rez-de-chaussée pour retrouver l'objet, puis rapportez-le à votre professeur pour recevoir quelques pièces d'or ainsi qu'une gemme spirituelle remplie d'une qualité aléatoire. Cette quête peut être menée à bien une fois par jour.

Perte d'équilibre

Allez trouver Drevis Neloren et proposez-lui votre aide. Ce dernier vous remet alors une paire de gants d'harmonie et vous charge de purifier les points de convergence d'énergie qui jalonnent l'Académie. Une fois les gants équipés, vous pourrez rapidement identifier ces points : le premier est au centre du Pavillon de la Prestance, un autre est dans la cour, et le dernier dans le Pavillon de l'Accomplissement. Des décharges d'énergie pourront vous frapper aléatoirement lorsque vous purifierez les points, prudence donc. Votre tâche accomplie, retournez voir Neloren, qui vous remercie et vous reprend la paire de gants.

Voyage enchanté

S'il vous prend l'envie de jouer au livreur, allez parler à Sergius l'enchanteur et demandez-lui si vous pouvez l'aider d'une quelconque façon. Il se trouve que l'homme tient un commerce d'enchantement : allez donc trouver la personne qu'il vous indique et ramenez-lui l'arme que son client désire faire enchanter. Vous toucherez 100 à 200 pièces d'or pour votre peine, et pourrez recommencer cette quête à intervalles réguliers.

Réapprovisionnement spirituel

Toujours auprès de Sergius, allez quérir du travail pour vous voir confiée une autre tâche. Celle-ci consiste à collecter des gemmes spirituelles d'une valeur particulière et en quantités bien précises et à lui apporter. Vous recevez en récompense une certaine quantité d'or.

Les livres de valeur

Allez proposer votre aide à Urag gro-Shub à l'Arcaneum pour que celui-ci vous charge de retrouver un exemplaire aléatoire d'un livre rare. Ledit livre se trouvera la plupart du temps au fin fond d'un donjon, dans le grand coffre sensé récompensé vos efforts. Rendez-vous donc à l'endroit indiqué par Urag, parcourez le donjon en question jusqu'au bout pour récupérer l'ouvrage et rapportez-le au bibliothécaire. Vous obtenez une somme d'or aléatoire en récompense.

Les réflexions de Shalidor

De façon aléatoire, Urag vous proposera parfois de partir à la recherche d'ouvrages spécifiques intitulés Les Réflexions de Shalidor. De la même façon que pour les autres livres, Urag vous indiquera un donjon aléatoire où se trouve le tome recherché. Une fois ce dernier récupéré, rapportez-le au bibliothécaire et laissez-lui 24 heures pour le traduire. Vous obtenez alors au hasard trois parchemins magiques divisant par deux les coûts des sorts d'une certain école de magie et prolongeant leur durée. Urag peut également vous faire le don d'un point de talent dans l'une des écoles magiques. Cette quête peut également être entreprise plusieurs fois, mais vous devrez attendre deux à trois jours avant qu'elle ne soit à nouveau disponible.

Le créateur d'Atronachs

Dans le sous-sol de l'Académie se trouve une étrange fosse magique appelée le créateur d'Atronachs. En y mélangeant les bons ingrédients puis en activant le levier, vous pourrez créer des objets rarissimes et de grande valeur. Cependant, incorporer une pierre de Sigil au mécanisme est nécessaire pour pouvoir créer les meilleurs objets. Vous pourrez, en outre, créer des pièces d'armures et des armes daedriques en utilisant des pièces d'ébonite comme base : ainsi, même les personnages ne se spécialisant pas en forge peuvent obtenir leur set daedrique complet.

Le trésor des quatre anneaux

Toujours dans les souterrains de l'Académie, vous trouverez au détour d'un tunnel une salle circulaire avec un étrange gantelet disposé en son centre. Sur une table non loin, un livre vous en apprenant plus sur cette pièce peut être ramassé, de même que la clé du coffre de l'Arcaneum. Rendez-vous à la bibliothèque, et utilisez cette clé pour ouvrir le coffre verrouillé au nord de la salle. Prenez les quatre anneaux qu'il contient et allez les placer sur le gantelet du souterrain. Un drémora se présente alors à vous, et vous offre une partie de son trésor en échange de sa libération. Acceptez pour obtenir une carte au trésor, et allez chercher votre récompense à l'ouest de l'Académie, sur une île légèrement au large.

Réplique

Une fois la quête " L'Oeil de Magnus " terminée, adressez-vous à Tolfdir pour apprendre que des anomalies magiques se sont déclarées à un endroit aléatoire. Rendez-vous sur place avec le Bâton de Magnus sur vous, affrontez les manifestations surnaturelles et refermez la rupture à l'aide de votre artefact. Si l'anomalie se trouvait en dehors de la Châtellerie de Fortdhiver, vous recevez une récompense allant de 300 à 500 pièces d'or en retournant voir Tolfdir. Cette quête peut être entreprise autant qu'il vous plaira.

Le mage renégat

Après avoir conclu la quête " L'Oeil de Magnus ", allez trouver Tolfdir qui vous informe qu'un mage revêche a été repéré dans un donjon aléatoire. Rendez-vous en toute logique sur place pour vous charger de neutraliser la menace en faisant frire le sorcier de vos meilleurs sortilèges. Attention tout de mêmes aux acolytes de votre cible, cette dernière

pouvant se révéler à elle seule plutôt coriace. De retour à l'Académie, rapportez la mort du renégat à Tolfdir pour recevoir toute sa gratitude (qu'on se le dise, ce genre de quête est surtout utile pour donner un but plus précis à vos séances d'exploration et d'entraînement, même si la reconnaissance de vos paires peut sembler une récompense suffisante).

L'entreprise d'Arniel

Cette quête est disponible une fois " Sous Saarthal " terminée. Allez trouver Arniel Gane et proposez-lui votre aide. Celui-ci aurait besoin que vous lui rapportiez 10 engrenages dwemer. La tâche peut se révéler ardue, mais en explorant différentes ruines dwemer (comme Mzulft ou Alftand) vous obtiendrez rapidement les dix objets. Vous pouvez également voler les engrenages à Markarth dans les ruines de Nchuand-Zel, mais gare à ne pas vous faire prendre. Remettez votre butin à Arniel pour recevoir une quantité d'or dépendante de votre niveau, puis revenez voir le maître mage trois jours plus tard.

Celui-ci a une nouvelle requête à vous formuler : Enthir détiendrait en effet un objet convoité par Arniel et ne serait plus enclin à lui vendre. Allez le trouver et acceptez de retrouver le bâton de Tandil pour lui au fond d'un donjon aléatoire pour qu'il accepte de vous remettre une gemme spirituelle pervertie, l'objet dont avait besoin Arniel. Apportez-lui alors la gemme pour conclure cette partie de la quête, et revenez le voir une fois que vous aurez complété " L'Oeil de Magnus ".

Arniel, toujours penché sur son projet secret, vous apprend qu'il a connu un revers important durant ses recherches et qu'il aurait à nouveau besoin de votre aide. Il vous confie alors une gemme spirituelle pervertie ainsi qu'un sort de convection, que vous devrez utiliser pour purifier la gemme à l'aide de convecteurs dwemer. Trois de ces convecteurs seront nécessaires pour accomplir cette quête, et ils seront tous indiqués sur votre carte. Vous pouvez ainsi purifier la gemme dans les ruines de Mzulft, au sud-ouest de la Pierre de Shor, ou encore à l'entrée de Gentfond. Une fois arrivé jusqu'à l'un des convecteurs, placez-y la gemme pervertie et utilisez le sort d'Arniel sur le dispositif. Votre voyage de purification achevé, rapportez la gemme à Arniel pour qu'il puisse continuer ses recherches, et attendez deux jours pour pouvoir prêter main forte une nouvelle fois au mage.

Enthir semble à nouveau causer des problèmes à Arniel en refusant de lui livrer un objet. Allez trouver Enthir, qui vous explique qu'il est incapable de livrer l'objet simplement car son messager n'est jamais revenu. Rendez-vous donc dans le donjon vers lequel il vous aiguille et retrouvez le corps du messager au fin fond de celui-ci. Vous retrouvez sur lui l'objet tant désiré par Arniel, et qui ne manquera pas de faire remonter des souvenirs à la surface des esprits s'étant plongés dans les contrées de Morrowind : Lamentation. Rapportez la dague à Arniel Gane, et observez le fruit de ses expérimentations. Le mage disparaît alors soudainement, et un nouveau sort vous est octroyé. Essayez-le dès maintenant pour avoir le fin mot de l'histoire.

Quêtes individuelles des apprentis

Entraînement de Brelyna

Après avoir terminé la quête " Sous Saarthal ", allez trouver Brelyna pour lui proposer votre aide. Celle-ci désirerait tester de nouveaux sorts sur vous pour en étudier les effets, et vous promet une amulette en récompense. Acceptez, et subissez les effets indésirables de ses sorts les uns à la suite des autres en attendant que leurs effets se dissipent. En plus de ses excuses, vous recevez de Brelyna l'amulette promise dotée d'un enchantement aléatoire ainsi que la possibilité de l'enrôler en tant qu'acolyte.

L'expérience de J'Zargo

Après avoir exploré les ruines de Saarthal, allez trouver J'Zargo pour qu'il vous demande un service. Il aimerait en effet que vous testiez les effets de ses parchemins d'Aura enflammée sur trois draugr. Rendez-vous donc dans n'importe quelle ruine nordique et utilisez un parchemin une fois encerclé par les créatures pour découvrir les effets " explosifs " de celui-ci. Une fois les trois draugr éliminés à l'aide d'un parchemin, retournez voir J'Zargo pour lui faire part des résultats de l'expérience. Celui-ci s'excuse et peut désormais partager vos aventures en tant qu'acolyte.

La demande d'Onmund

Après votre virée dans les ruines de Saarthal, allez parler à Onmund, qui vous fait part de son problème. Il a en effet conclu un marché avec Enthir, mais en regrette l'aboutissement et désire se rétracter. Allez donc trouver Enthir pour tenter de lui faire accepter la rétractation d'Onmund par la persuasion, ou proposez-lui votre aide pour compenser. Enthir vous demandera alors d'aller récupérer un bâton d'ensorcellement qui serait entre de mauvaises mains dans l'un des nombreux donjons qui parsèment les terres de Bordeciel. Récupérez ledit bâton à l'endroit indiqué et ramenez-le à l'elfe pour qu'il vous rende finalement l'amulette d'Onmund. Rapportez son bien au jeune mage pour que celui-ci accepte désormais de vous accompagner dans vos aventures.

Les rituels de magie

Rituel de destruction

Une fois votre maîtrise de l'école de destruction suffisante (90 et plus) allez voir Faralda et demandez-lui ce que vous pouvez encore apprendre dans le domaine. Elle vous confie alors le livre " Le pouvoir des élément ", qui détaille différents emplacements où l'ouvrage peut être complété. Rendez-vous dans un premier temps aux ruines de Folvent et posez le livre sur le piédestal. Lancez un sort de feu dessus, puis reprenez le livre, à l'intérieur duquel une nouvelle inscription a pris place. Allez maintenant au Cap Céléstal nord et réitérez l'opération, en lançant cette fois un sort de glace. Enfin, rendez-vous aux Quatre crânes pour trouver un troisième et dernier piédestal où déposer le livre. Lancez un sort de foudre pour finir de compléter l'ouvrage, et ainsi apprendre l'un des trois sortilèges de niveau maître : Tempête de feu. Retournez ensuite voir Faralda, qui vous proposera à la vente les tomes de Blizzard et de Tempête de foudre (ce dernier étant le plus efficace des trois sorts de rang maître).

Rituel d'illusion

De même que pour le rituel de destruction, un niveau minimum de 90 en Illusion est nécessaire pour accomplir cette quête. Allez trouver Drevis Neloren à l'Académie, et demandez-lui ce que vous pouvez encore apprendre de la discipline. Le mage vous informe alors que quatre ouvrages invisibles à l'oeil nu pourraient vous révéler les secrets de l'école d'Illusion, et vous apprend le sort de Vision du Dixième oeil. A l'aide de ce sortilège, inspectez de près toutes les surfaces de l'Arcaneum, des deux Pavillons de l'Académie et de l'Hyposcole pour trouver quatre traités d'illusion. Rapportez-les à Drevis pour apprendre immédiatement le sort d'Hystérie. L'elfe noir vous propose désormais également à la vente les sorts de niveau maître Appel aux armes, Harmonie et Discorde.

Rituel de conjuration

Accessible dès que votre talent de conjuration a atteint 90, cette quête vous permettra entre autre d'améliorer le créateur d'Atronachs de l'Hyposcole. Allez parler à Phinis Gestor pour en apprendre plus, et celui-ci vous confie un livre de sort d'Invocation de drémora libre. Rendez-vous sur le toit du Pavillon de l'Accomplissement, et utilisez ce sortilège sur l'emblème au sol pour appeler un seigneur drémora " sauvage ". Ce dernier refuse de se soumettre : renvoyez-le donc dans l'Oblivion, puis invoquez-le à nouveau pour répéter l'opération, qui au bout de la quatrième fois, finira par lasser le seigneur. Formulez donc vos exigences et demandez-lui de vous rapporter une Pierre de Sigil. A votre prochaine invocation, votre partenaire forcé détient bel et bien l'objet que vous convoitez : allez retrouver Gestor pour lui donner la pierre et ainsi obtenir le sort d'invocation de Golem de feu. Vous pouvez également acheter les sorts maîtres de Golem de glace, de foudre ou zombie dès maintenant auprès de Phinis Gestor, et aller placer la Pierre de Sigil dans le créateur d'Atronachs pour en augmenter le potentiel.

Rituel de guérison

Votre talent de guérison monté à 90 ou au delà, allez trouver Colette Marence après avoir accompli la quête " Meilleures intentions ". Elle vous apprend que pour en apprendre plus sur cette école de magie, vous allez devoir faire vos preuves auprès de l'Augure de Dunlain. Allez le trouver dans l'Hyposcole, et acceptez de relever son défi. Vous êtes alors dépossédé de toute arme, armure ou potion, et devez simplement survivre aux assauts des fantômes qui apparaissent toutes les dix secondes. Gérez votre réserve de magie et vos déplacement consciencieusement pour survivre, et

obtenez en récompense le sort Calamité des morts-vivants. Colette peut également désormais vous vendre le sort de Cercle gardien.

Rituel d'altération

Votre talent d'altération suffisamment augmenté, allez voir Tolfdir pour qu'il vous fasse part de ses recherches concernant un nouveau sort de protection. Il vous confie qu'il lui faudrait une écaille de poitrine de dragon pour pouvoir achever la formule, mais que seul une dague au monde a le pouvoir d'arracher ce genre d'écaille : le Croc de Kavohzein. Cette dague spéciale se trouvera aléatoirement dans un large donjon au fond duquel vous devrez triompher d'un prêtre dragon. Il peut s'agir d'une ruine liée à une quête, c'est donc l'occasion de faire d'une pierre deux coups. Le Croc en votre possession, retrouvez la dépouille d'un dragon que vous aviez précédemment tué, ou abattez-en un autre, puis inspectez-le dague à la main pour extraire la fameuse écaille. Ne vous reste plus qu'à la rapporter à Tolfdir pour obtenir le sort de Peau de dragon (qui reste moins rentable à lancer que la Peau d'ébène pour les spécialistes en Altération). Vous pouvez également acheter le sort de Paralysie générale auprès de Tolfdir dès à présent.

La Guilde des voleurs

La supercherie de Brynjolf

Lors de votre première visite sur la place du marché de Faillaise, un homme vous accoste et sous-entend que vous auriez le profil tout indiqué pour vous acquitter d'une petite tâche pour lui. Brynjolf, c'est son nom, voudrait en effet que vous arrangiez un coup monté pendant qu'il fera diversion. Dites-lui que vous êtes prêt pour qu'il entame son speech, puis glissez-vous derrière l'étable de Madesi pour crocheter son petit coffre. Prenez l'anneau d'argent de Madesi, puis rendez-vous derrière les caisses où Brand-Shei, votre cible, s'est installé. Sauvegardez, au cas où vos talents de pickpocket ne soient pas encore des plus développés et où vous échoueriez, puis glissez l'anneau volé dans l'inventaire de Brand-Shei. Ce dernier sera alors accusé du vol, et vous aurez les remerciements de Brynjolf pour avoir conclu cette affaire, ainsi qu'une récompense de 100 pièces d'or. Ce dernier vous invite également à rejoindre les rangs de son organisation.

Les affaires sont les affaires

Le repaire de la Guilde des voleurs se trouve dans les sous-terrains de Faillaise, accessibles en passant par la souricière (que vous avez peut-être déjà visité pour trouver Esbern durant la trame principale). Engagez-vous donc dans ce coupe gorge, au sud de la ville, et combattez ou évitez les différents bandits que vous y croiserez en faisant attention aux pièges à ours disposés ça et là pour finalement atteindre la Cruche percée. Vous y retrouvez Brynjolf en pleine conversation avec Vekel : parlez-lui et acceptez de vous occuper des mauvais payeurs qui ruinent le business de l'organisation. Vous pouvez également demander davantage de détails sur vos cibles à Brynjolf avant de vous mettre en route, ce qui vous permettra d'accomplir cette quête de différentes façon. Parlez également aux autres membres de la Guilde pour vous voir confiées de multiples quêtes d'influence, qui jouent un rôle essentiel dans le développement de l'organisation, puis activez le levier en repartant pour abaisser le pont et créer un raccourci.

Allez d'abord trouver Keerava au Dard de l'abeille, et engagez une bagarre avec elle pour la faire plier et payer par la même occasion. Vous pouvez également aller trouver Talen-Jei, son amant, et lui parler de Keerava pour apprendre où vivent les parents de cette dernière. Retournez la voir et utilisez cette information pour ébranler l'argonienne et la faire payer. Mettez-vous ensuite en route vers la Crevette sauteuse puis demandez à Bersi de payer ce qu'il doit. Rouez-le de coup pour le convaincre, ou examinez la pièce à la recherche d'une poterie à briser. L'urne brisée, Bersi acceptera enfin de payer sans demander son reste.

Pour finir, allez voir Haelga dans son Dortoir et tabassez-la comme les autres pour recevoir votre paiement. Si vous avez déjà secoué les puces des deux autres mauvais payeurs, alors elle vous donnera l'argent sans discuter. Une autre manière de la faire plier consiste à voler la statuette de Dibella disposée près de la porte et de menacer Haelga de jeter ladite statuette dans un puits. La propriétaire paiera alors les 100 pièces d'or demandées bon gré mal gré. La collecte achevée, retournez voir Brynjolf pour recevoir en récompense un poison et deux potions aux intensités variables. Vous

êtes également invité à rejoindre le reste du groupe dans le réservoir de la Cruche percée.

Sans ambiguïté

Vous rencontrez dans le réservoir le chef de la Guilde, un certain Mercer Frey, qui vous confie pour votre initiation une mission pour le moins délicate et qu'aucun autre membre n'a pu mener à bien. Il s'agira pour vous de brûler trois ruches du Domaine Lumidor ainsi que de voler le contenu du coffre caché dans la résidence du domaine. Avant de vous mettre en route, allez parler aux différentes personnalités qui peuplent les lieux, notamment à Tonilia et à Vex : la première vous fera don d'une tenue complète de voleur malgré sa relative mauvaise humeur, tandis que la seconde vous donnera des informations bien utiles quant aux moyens de pénétrer dans le Domaine Lumidor. Votre tour d'horizon terminé, mettez-vous en route vers votre objectif.

Plusieurs approches sont possibles pour accomplir cette quête, mais sauf si vous projetez de tuer tout ceux qui se mettront en travers de votre route, elles auront toutes en commun le fait de nécessiter un minimum de furtivité, et par conséquent d'opérer de préférence de nuit. Vous pouvez également accomplir les deux objectifs de la mission dans l'ordre qui vous plaira : d'abord brûler les trois ruches (et pas une de plus!) pourra constituer une diversion intéressante en attirant une bonne partie des gardes de la résidence à l'extérieur, mais accomplir cet objectif en dernier semblera plus logique aux voleurs désireux de finir leur larcin en beauté.
Pour pénétrer dans la résidence, vous pouvez tuer le garde en charge de la porte principale menant aux îles et ainsi subtiliser la clé qui vous en ouvrira les portes, ou bien atteindre l'entrée arrière en empruntant le passage sous-terrain dont vous a parlé Vex au nord-ouest.

Une fois entré dans la résidence, dirigez-vous vers le premier étage en prenant garde à ne pas laisser de garde vous apercevoir (cela peut vouloir dire l'éviter ou l'égorger), et allez trouvez Aringoth dans sa chambre. Persuadez-le, tuez-le ou faites lui les poches si l'occasion se présente pour prendre sa clé, récupérez la statue de reine des abeilles sur la table de chevet, puis dirigez-vous vers le sous-sol de la résidence. Toujours en évitant de vous faire repérer, localisez le coffre qui s'y trouve et ouvrez-le avec la clé précédemment obtenue ou crochetez la serrure Expert. Vous y trouvez de l'or ainsi que l'acte de vente de Lumidor : prenez tout, puis exfiltrez-vous du domaine sans oublier de mettre feu aux trois ruches si ce n'était déjà fait. Faites votre rapport à Brynjolf pour obtenir un titre officiel au sein de la Guilde et recevoir une quantité d'or relative à votre niveau.

Découragement

Il est maintenant temps pour vous de rencontrer la marraine de la Guilde : allez donc trouver Maven Roncenoir dans son manoir de Faillaise ou dans le Dard de l'abeille, et présentez-vous de la manière qui vous plaira. La baronne vous confie ensuite une mission d'importance capitale pour ses affaires. Allez trouver un certain Mallus Maccius à l'auberge de la Jument pavoisée de Blancherive, et entretenez-vous avec lui de l'affaire qui vous intéresse. Pour ruiner l'un des concurrents de Maven Roncenoir, vous allez devoir vous faire passer pour un exterminateur de ragnards et en profiter pour empoisonner la cuve d'hydromel qui servira à la dégustation d'un éminent capitaine impérial.

Rendez-vous à l'hydromellerie d'Hydrhonning et adressez-vous à Sabjorn en vous faisant passer pour un exterminateur de vermine. Si vous réussissez à le persuader ou à l'intimider, il acceptera de vous verser 500 pièces d'or d'acompte, puis vous confiera quoi qu'il arrive le poison à utiliser pour détruire le nid ainsi que la clé de l'hydromellerie.
Rendez-vous alors dans la réserve et entrez dans le sous-sol à l'aide de la clé que Sabjorn vient de vous donner. Evitez les pièges à ours près de la fissure dans le mur et éliminez le ragnard crocvenin qui vous attaque. Progressez dans les galeries qui s'étendent ensuite vers le sud en abattant le groupe de givrépeires, puis utilisez votre poison dans le nid à côté du coffre que vous finirez par trouver.

Vous devrez également affronter l'homme responsable de l'infestation de ragnards une fois arrivé dans le nid : ce dernier a décidé de former une armée de rongeurs voraces pour prendre sa revanche sur ceux qui l'ont exilé, et se révèle être un adversaire plutôt coriace. Prudence, donc lorsque vous l'affronterez. Récupérez le contenu des coffres sur votre route, et poursuivez votre progression souterraine pour finalement arriver à la brasserie de l'hydromellerie. Utilisez à nouveau votre poison dans la cuve en montant à l'étage, puis sortez. Retrouvez Sabjorn, et dites-lui que votre mission est accomplie : vous pouvez alors assister à une séance de dégustation pour le moins particulière, qui laissera Mallus Maccius seul maître de l'établissement.

Allez lui parler pour obtenir de nouvelles directives. Il vous faut en effet rechercher dans la chambre de Sabjorn tout document qui pourrait aide à identifier celui ou celle qui veut mettre des bâtons dans les roues de Maven. Rendez-vous donc à l'étage et ouvrez la porte de la chambre grâce à la clé fournie par Mallus. Fouillez la commode pour y trouver un billet à ordre, puis crochetez la seconde porte de la pièce pour trouver une carafe d'hydrhonning sur la table. Ne vous reste plus qu'à apporter le billet à Maven Roncenoir à Faillaise, qui vous récompense avec une arme enchantée. Allez ensuite trouver Brynjolf à la Cruche percée pour lui faire votre rapport et enchaîner sur une nouvelle quête. Vous pouvez également dès à présent revendre vos marchandises volées à Mallus à l'hydromellerie Hydrhonning, qui vend à présent exclusivement de la bière Roncenoir.

L'imprudence de l'amateur

Quelqu'un cherche à nuire à la Guilde : pour Mercer Frey, ça ne fait aucun doute. Allez donc lui parler pour qu'il vous aiguille vers une personne qui pourrait être impliquée et se nommant Gulum-Ei. Si vous demandez à Brynjolf plus de précisions sur cet argonien, il vous conseillera de prendre toutes vos précautions lors de votre entrevue avec lui et de vous préparer à la jouer fine pour en soutirer quoi que ce soit.
Rendez-vous immédiatement à Solitude, à l'auberge du Ragnard pervers, et entamez votre conversation avec Gulum-Ei. Si vous réussissez à le persuader ou à l'intimider, il vous révèle quelques menues informations sur la personne dont il tiendrait ses ordres, mais rien de très utile pour vous. Si au contraire vous êtes contraint de lui proposer un pot-de-vin, l'escroc à écaille vous proposera de mener à bien un petit larcin pour lui.

L'objet à subtiliser est une caisse de vin-de-feu, dans le palais bleu de Solitude. Rendez-vous donc sur place, dans la chambre d'Elisif, subtilisez ladite caisse et rapportez-la à Gulum-Ei. Vous obtenez alors quelques gemmes spirituelles en dédommagement, mais les informations glanées n'en restent pas moins lacunaires. Vous allez donc devoir prendre l'argonien en filature pour en apprendre plus : restez à bonne distance pour ne pas éveiller ses soupçons, et suivez-le jusqu'à un entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental. A l'intérieur, votre furtivité sera mise à bien plus rude épreuve qu'à l'extérieur grâce à la présence de nombreux gardes.

Si Gulum-Ei venait à vous repérer, il appellerait des renforts pour vous retenir et rejoint sa destination finale avec précipitation. Pour éviter cela (si tant est que tel soit vraiment votre souhait), utilisez à votre avantage les éléments du décor pour prendre de la hauteur et vous déplacer avec plus d'aisance. Prenez votre temps pour éviter les gardes (qui ne sont que de simples bandits que vous pouvez éliminer comme bon vous semble), Gullum-Ei ne pouvant pas s'enfuir bien loin, et pensez à faire bon usage de vos aptitudes aquatiques, notamment si vous êtes argonien vous-même. Quel que soit votre mode de progression, pensez à faire un détour dans la hutte du contremaître dans le coin nord-ouest en hauteur pour trouver la carte de l'Empire oriental, un autre objet rare à rapporter à Delvin Mallory.

Attendez que Gulum-Ei disparaisse en dessous d'un gros baril en nageant au nord de la grotte pour le coller de plus près et ainsi atteindre la Grotte de Merleau. Là, l'espace accordé pour éviter les bandits se réduit drastiquement : tout en faisant attention aux pièges, progressez donc avec prudence, ou empruntez une fois de plus la voie maritime. Prenez garde à ne pas faire surface en étant en vu d'un ennemi toutefois. Au fond de la grotte, vous retrouvez votre cible qui, impressionnée par tant d'obstination de votre part, consent à vous en dire plus. La cliente qu'il tenait apparemment tant à protéger se nomme Karliah, et cette dernière comptait selon lui se rendre " là où la fin a commencé ".

Rapportez cette nouvelle à Mercer Frey dans le réservoir, en veillant à laisser Gulum-Ei en vie pour lui receler vos futures marchandises au Ragnard pervers. Si d'aventure votre filature échouait et que l'argonien venait à périr, rendez-vous malgré tout au fond de la Grotte de Merleau pour trouver ses aveux complets dans un coffre. Avant de partir pour votre prochaine mission, pensez à faire changer l'une de vos pièces d'équipement auprès de Tonilia, puis mettez-vous en route vers le Sanctuaire de Voilneige, où Mercer vous rejoindra.

Le silence est d'or

Sur la piste de l'elfe noire qui a supposément assassiné le mentor de Mercer, retrouvez ce dernier à l'entrée du sanctuaire, et entamez votre exploration des catacombes. Mercer vous sera d'une aide précieuse pour traverser les ruines nordiques, fendant les nombreux draugr avec aisance à l'aide de son épée enchantée. Méfiez-vous tout de même des pièges qui jonchent le sol lors de votre progression. Une fois bloqué par une herse, tirez sur la chaîne non

loin pour la lever et continuez à avancer en affrontant de multiples morts-vivants.

Vous trouverez plus loin une lampe à huile propre à incinérer tous les ennemis environnants ainsi qu'un nouveau piège au sol. Dans la grande salle remplie d'ennemis putréfiés, montez au niveau supérieur pour trouver un piédestal sur lequel repose un nouvel objet de larcin : la maquette de bateau. Continuez ensuite à vous enfoncer dans la crypte, en vous méfiant des ossements enfilés qui appelleront d'autres draugr si vous les faites retentir, éliminez le draugr de niveau supérieur qui vous assaille avec ses amis morts-vivants, puis absorbez le savoir du cri Désarmement sur le mur de Mots un peu plus loin.

Avancez davantage pour atteindre le couloir des histoires, au bout duquel une énigme bloque le passage. Vous ne disposez pas de la griffe correspondante, mais Mercer en fait son affaire et parvient à crocheter la serrure. A peine le pas de la porte franchie, une flèche vous frappe et vous vous écroulez, paralysé par du poison.
Vous assistez alors à une scène qui vous révèle bien des choses sur le passé de Mercer et de Karliah : les rôles étaient en fait inversé, et c'est bel et bien Mercer le traître. Vous en avez la certitude quand ce dernier tente de vous achever alors que vous êtes au sol. Vous reprenez conscience à l'extérieur en compagnie de Karliah, qui vous explicite la situation : le seul moyen d'incriminer Mercer réside dans le journal que tenait Gallus, mais celui-ci est codé. L'elfe vous remet ledit journal ainsi que quatre fioles de poison avant de vous aiguiller vers Enthir, un mage de Fortdhiver qui pourrait savoir comment déchiffrer le carnet.

Obscures réponses

Mettez-vous en route pour Fortdhiver, et allez trouver Enthir à l'Académie ou dans la cave du Foyer gelé. Montrez-lui le carnet de Gallus pour apprendre que celui-ci est écrit en Falmer ancien, et que seul un chercheur du nom de Calcemo, à la cour de Markarth, pourrait être en mesure de le transcrire. Vous savez donc quelle est votre prochaine destination : le château de Coeur-de-Roche à l'ouest de la ville de Markarth. Une fois à l'intérieur, allez trouver Calcemo à l'ouest et tentez de le persuader de vous donner accès à ses recherches (l'intimidation et le pot-de-vin ne menant nulle part). Le vieil homme ne consentira au mieux qu'à vous donner accès à son musée, ce qui peut malgré tout vous aider. Pour le reste, vous devrez faire preuve de la discrétion qui vous caractérise, ou passer en force en éliminant les gardes que vous croiserez.

Pour obtenir une clé du musée, vous pouvez également en voler une sur le socle non loin rempli de pièces dwemer. Sinon, crochetez la serrure de niveau spécialiste pour accéder au musée. Si vous avez obtenu la permission de le visiter de la part de Calcemo, vous pourrez visiter les lieux comme un simple touriste et accéder au niveau supérieur en vous dirigeant nonchalamment vers l'ouest. Autrement, restez discret une fois dans le musée pour ne pas vous faire repérer par les trois gardes, ou engagez le combat contre eux en résistant à l'arrestation (ce qui vous vaudra une prime assez importante, s'agissant de gardes de la cité). Déverrouillez ensuite la porte à l'ouest à l'aide de votre clé ou en crochetant la serrure spécialiste pour atteindre le laboratoire.

Ici, vous n'êtes quoi qu'il arrive plus le bienvenu. Des mercenaires ont remplacé les gardes, et tout meurtre que vous seriez amené à perpétrer serait sans conséquence pour votre prime. Mener la suite de la quête de façon brutale est donc envisageable, mais bien d'autres options se présentent néanmoins à vous. La furtivité pure et dure, d'abord, qui sera dans certains endroits réservée aux plus grands voleurs capables de rester invisible même en pleine lumière, et un astucieux mélange de furtivité et de fourberie ensuite. Vous constaterez en effet bien vite que de nombreux pièges sont à votre disposition comme de l'huile ou un piège à fléchette, ainsi que la baguette d'arachnologie d'Aicantar. Cet objet vous permettra d'animer une araignée dwemer, qui pourra se charger de distraire les gardes pour vous libérer la voie.

Dans la deuxième pièce, la porte à l'ouest est verrouillée : vous pouvez crocheter par vous-même la serrure, ou bien aller chercher une clé dans la chambre de Calcemo un peu plus loin pour éviter de briser vos précieux crochets. Pour éviter de vous faire repérer par les gardes qui patrouillent, rendez-vous au niveau inférieur et évitez de mourir intoxiqué en restant sur les plaques de pression ou en envoyant votre araignée dwemer dessus. Une fois revenu au niveau du dessus, activez les lames pivotantes pour disposer des gardes et fouillez la zone pour recueillir quelques trésors.

Dans la prochaine salle, attendez que le garde laisse son poste vacant pour avancer, puis activez la valve dans la cabine pour créer une diversion plutôt convaincante à l'étage du bas. Récupérez le cube dwemer sur la droite, puis continuez à avancer et montez les escaliers jusque dans la tour de Calcemo. Vous y trouvez, légèrement en hauteur

dans le bureau de Calcemo, une stèle qui vous permettra de décoder le journal de Gallus. Ramassez tout ce que vous souhaitez dans la pièce, ainsi qu'un bout de papier et du charbon, puis interagissez avec la stèle pour faire une copie de son contenu. Le capitaine Aquilius débarque alors dans la tour, accompagné de ses garde et d'Aicantar, si ce dernier n'a pas succombé.

Combattez ou fuyez à votre convenance, jouez les acrobates en sautant sur la passerelle à l'ouest après avoir remonté les escaliers, puis rendez-vous sur le balcon. Là, dirigez-vous vers l'est pour trouver une échappatoire naturelle sous la forme d'une chute d'eau.
Vous pouvez dès lors voyager jusqu'à Fortdhiver par le moyen de votre choix pour retrouver Enthir.

De retour au Foyer gelé, vous retrouvez Enthir et Karliah et commencez immédiatement à transcrire le journal de Gallus. Celui-ci vous confirme ce que vous saviez peut-être déjà : Mercer est le traître qui a tué Gallus, lequel avait des doutes quant à sa loyauté des mois auparavant. Karliah note également que d'après le journal de Gallus, Mercer aurait profané le Mausolée du crépuscule, un crime dont vous ne pouvez pas encore saisir la portée. Adressez-vous à nouveau à Enthir, puis à Karliah pour conclure la quête et recevoir l'Epée de Rossignol de Gallus en récompense. Vous devez à présent rallier le reste de la Guilde à votre cause pour que justice soit rendue.

La poursuite

Retournez à la Cruche percée en passant par la souricière, et soutenez Karliah dans sa démonstration. Les autres membres sont en effet sceptiques, voyant toujours l'elfe comme une meurtrière, mais finissent par s'incliner en réalisant que la chambre forte du groupe a été totalement vidée de son contenu. Deux clés devant être utilisées pour ouvrir la chambre, le " comment " de cette historie échappe pour le moment aux voleurs volés. Expliquez tout ce que vous savez de la situation à Brynjolf, qui garde son calme, pour que celui-ci vous demande d'investiguer la maison de Mercer, ici à Faillaise. L'entreprise ne sera pas aisée, la maison étant gardée par un certain Vald. Toutefois, demander des informations sur ce chien de garde à Vex vous vaudra une piste intéressante pour vous en débarrasser.

Allez trouver Maven Roncenoir au Dard de l'abeille, et demandez-lui si elle serait prête à effacer la dette de Vald pour pouvoir disposer d'une monnaie d'échange. Celle-ci accepte, mais à condition que vous retrouviez la Plume de gémination perdue par ce même Vald au fond d'un lac. Rendez-vous donc entre Faillaise et le domaine Lumidor et fouillez les eaux à la recherche de l'épave d'une embarcation. A l'intérieur, vous trouverez le coffre de Vald, à déverrouiller par vos soins et à l'intérieur duquel vous trouverez la fameuse plume. Rapportez l'objet à Maven pour obtenir un document libérant Vald de sa dette

Apportez le document au gardien, qui patrouille à l'arrière du Manoir de Faillebois, pour que celui-ci vous donne la clé de la porte arrière et s'en aille sans demander son reste. Vous pouvez également tenter de le persuader de partir par la ruse si votre éloquence est élevée, ce qui vous vaudra le même résultat. La voie dégagée, utilisez une attaque à distance sur le mécanisme en bas à gauche du balcon pour créer une rambarde et ainsi accéder à la porte (à ouvrir avec la clé précédemment obtenue ou à crocheter par vos soins). A l'intérieur, plusieurs bandits vous attendent : disposez d'eux ou restez furtif pour traverser la maison et trouver le faux placard à côté de la porte barricadée.

Engouffrez-vous dans le passage secret ainsi découvert, et progressez jusqu'au bureau secret de Mercer en veillant à éviter les divers pièges qui vous guettent. Vous y trouverez un document intitulé " Projets de Mercer " ainsi qu'une vitrine où repose Cristalgide, l'épée de Mercer. Crochetez la serrure maître pour obtenir cette arme unique, puis ramassez le buste du Renard Gris sur l'étagère pour en finir avec l'inspection de la salle. Empruntez le passage menant aux égouts pour rejoindre la souricière et allez parler à Brynjolf. A la lecture des projets de Mercer, il est clair que ce dernier cherche à s'emparer des Yeux de Falmer et que vous devez le poursuivre pour pouvoir lui administrer la mort qu'il mérite. Avant cela, Karliah aimerait toutefois faire en sorte que vous, Brynjolf et elle-même soyez prêts à en découdre.

La trinité restaurée

Karliah vous donne rendez-vous à la pierre dressée, au sud-ouest de Faillaise. Rendez-vous sur place, où vous attendent l'elfe et Brynjolf, puis pénétrez dans le Siège des Rossignols, endroit secret dont seul Karliah connaissait l'existence. Après une brève explication, vous êtes invité à aller activer la Pierre d'armure, qui vous octroie une panoplie

complète de Rossignol, à essayer immédiatement. Suivez ensuite Karliah jusqu'au Mausolée du crépuscule, placez-vous sur le cercle qui vous est attribué et assistez à une cérémonie présidée par Nocturne elle-même. A son issue, vous apprenez que Mercer serait en réalité en possession de la Clé de squelette, artefact ancien capable de déverrouiller n'importe quelle serrure et dont les Rossignols ont la garde. Après votre dialogue avec Brynjolf, qui vous annonce que vous deviendrez Maître de la Guilde dans le cas où celle-ci regagnerait toute son influence, une nouvelle quête débute.

Aveuglement

Votre objectif est une ruine dwemer du nom d'Irknthand. La porte principale, gardée par quelques bandits, est condamnée : progressez donc vers l'ouest en évitant les pièges à ours et longez le rebord supérieur. Evitez un nouveau piège et empruntez la voie boisée pour arriver à l'entrée de l'Arcanex d'Irknthand après avoir activé le levier qui facilitera vos allez-retours. A l'intérieur, dépassez le camp en ruine et dirigez-vous vers le sud-ouest. Dans la salle de cérémonie, une sphère dwemer s'active : évitez-la ou éliminez-la, puis continuez jusque dans une salle emplie de brume. Evitez les piliers de flammes un peu plus loin, passez la porte au sud-est et empruntez l'élévateur pour rejoindre Brynjolf et Karliah.

Après avoir été témoin de l'infiltration plutôt réussie de Mercer, passez la porte non loin et arpentez les tunnels jusqu'à atteindre une salle où rôdent plusieurs falmers. Décimez ou évitez-les, puis continuez vers l'ouest. Sur le chemin, déverrouillez si vous le pouvez une cage " maître " renfermant une baliste qui, une fois activée, ira faire de gros dégâts dans les rangs des ennemis en contrebas. Achevez les survivants, puis activez les deux leviers présents dans la pièce en commençant par celui étant le plus éloigné de la sortie et en vous dépêchant d'atteindre le second. Passez par la voie ainsi dégagée, combattez de nouveaux elfes des neiges en vous dirigeant vers l'ouest et inspectez le bureau pour trouver des parchemins de Détection. Ces derniers vous seront d'une utilité cruciale dans peu de temps : conservez-les bien.

Passez la porte pour rejoindre la zone où vous aviez aperçu Mercer, affrontez de nouveaux falmers ainsi qu'un centurion dwemer (que vous pouvez retourner contre les elfes en activant la console en contrebas du pont) et poursuivez votre traque jusqu'à un campement falmer. Eliminez quelques araignées dwemer, crochetez la serrure apprenti, descendez, puis activez le levier pour déclencher un piège qui viendra s'abattre sur un ennemi en contrebas. Passez discrètement dans le camp un peu plus loin ou massacrez les elfes pervertis dans les règles, passez les enclos et continuez à avancer jusqu'à arriver dans le sanctuaire d'Irknthand.

Parcourez la salle en restant en hauteur et en sautant de tuyau en tuyau pour finalement rejoindre Mercer, déjà à l'oeuvre sur la statue géante afin d'en subtiliser les deux yeux. Le sol se dérobe alors sous vos pieds, vous laissant affronter l'odieux traître seul à seul. Ce dernier est très agile et se rendra la plupart du temps invisible : si vous possédez le sort de Détection ou les parchemins mentionnés plus haut, c'est donc l'occasion rêvée de les utiliser. Si vous ne disposez d'aucun de ces atouts magiques, un sort de flammes basique plus conventionnel pourra vous aider à suivre les déplacements de Mercer en laissant une traînée enflammée vous indiquer sa position. A l'occasion, vous pourrez également lire ses mouvements grâce aux ondulations de l'eau. Quel que soit le moyen que vous utilisiez pour le repérer, utilisez de préférence votre lame des Rossignols ou toute autre arme enchantée de façon similaire pour le frapper, ce qui aura pour effet de laisser une traînée magique derrière lui, facilitant encore davantage sa détection.

Une fois le traître vaincu, fouillez vite sa dépouille pour en soustraire les deux yeux de Falmer et la fameuse Clé de squelette dont vous avait parlé Karliah. Placez-vous ensuite au dessus de la tête de la statue et attendez que le plafond se dérobe pour pouvoir emprunter l'échappatoire ainsi créée. Vous retrouvez ensuite Karliah et Brynjolf dans la Grotte de Bronzeflot et recevez un Arc de Rossignol. Votre prochaine quête consistant à entreprendre un pèlerinage en vu de ramener la Clé de squelette dans son socle, profitez bien de son pouvoir dans ce laps de temps pour crocheter un maximum de serrures récalcitrantes.

Vision Nocturne

Rejoignez le Mausolée du crépuscule à l'ouest d'Epervine et entrez-y. A l'intérieur, vous rencontrez l'apparition fantomatique de Gallus, avec qui vous pouvez converser afin de le tenir au courant des récents événements. En conclusion, l'ancien Rossignol vous invite à entreprendre le pèlerinage jusqu'à l'Aquenoire, où vous pourrez rendre la

Clé à Nocturne. Avant de continuer, allez récupérez le journal d'un ancien héros mort à l'ouest de la caverne pour en apprendre plus sur les épreuves que vous allez devoir passer, puis mettez-vous en route.

La première épreuve consiste simplement à rejoindre la sortie. Toutefois, de nombreuses sentinelles Rossignols veillent au grain et vous attaqueront à vu : passez donc furtivement la zone ou combattez les spectres pour vous frayer un chemin vers l'ouest et passez la porte.
La seconde épreuve, tout comme la première, consiste à rejoindre la sortie. Cette fois, l'obstacle sera matérialisé par la lumière elle-même : en effet, rester ne serait-ce qu'une seconde dans la lumière projetée dans la salle vous fera rapidement perdre de la santé. Progressez donc en restant toujours dans l'ombre, et évitez de déclencher les pièges en sautant en bas et en haut des différents escaliers que vous devrez emprunter. Vous atteindrez ainsi la troisième épreuve.

Dans la salle où trône une statue de Nocturne, tirez sur les chaînez cachées derrière les torches pour révéler un passage secret, sprintez pour éviter les lames sur balancier, puis crochetez la serrure maître sur le côté pour éviter les prochains pièges à fléchettes, les lances et le bélier suspendu. Vous arrivez ensuite face à un puits : sautez simplement à l'intérieur, paniquez un bon coup sans pour autant recharger votre partie, puis laissez-vous tomber jusqu'à l'Aquenoire, où vous pouvez finalement replacer la Clé squelette dans son socle. Face à l'apparition de Nocturne, vous pouvez alors choisir l'un de ses trois dons (que vous pourrez changer toutes les 24 heures), et ainsi conclure les quêtes de la trame principale de la Guilde des voleurs. Si ce n'est déjà fait, et afin d'accéder véritablement au rang de maître de la Guilde, vous pouvez en revanche vous plonger à corps perdu dans les quêtes individuelles et supplémentaires que vous proposent vos acolytes à la Cruche percée.

Quêtes individuelles de la Guilde des voleurs

Tous les moyens sont bons

Au cours de vos pérégrinations en Bordeciel, il se peut que vous tombiez sur d'étranges gemmes rouges présentées dans leur écrin. En ramasser une démarrera cette quête, en vous aiguillant vers un " spécialiste " qui pourrait identifier cette gemme. Le spécialiste en question n'est autre que Vex, à la Cruche percée, qui identifiera l'objet comme une Pierre de Barenziah. Il en en existe 24 à retrouver dans tout Bordeciel pour pouvoir compléter cette quête : voici donc leur localisation :
-Manoir de Hauteflèche à Solitude
-Palais bleu à Solitude
-Ambassade Thalmor (pendant ou après " Immunité diplomatique ")
-à bord du Sload douillet amarré aux docks de Solitude
-Quartiers de l'Archimage à l'Académie
-salle du trône de la crypte d'Yngvild
-Grotte de la Chutte d'Hob
-Salle du trésor à Markarth
-Château de Coeur-de-Roche à Markarth près du musée
-Rocher de la mégère
-dans la chambre de Kodlak à Blancherive
-dans la Nécropole de Blancherive
-dans les quartiers du jarl de lancherive
-Vif de Rannveig
-Château de Clairelande
-dans le foyer Brise-Bouclier à Vendeaume
-dans les quartiers de Wuunferth le Mort dans le Palais des rois de Vendaume
-Grotte de la Crique pierreuse
-chambre funéraire d'Ansilvund
-face au mur de Mots dans la Gorge de Scindepierre
-dans la chambre d'Astrid dans le sanctuaire de la Confrérie noire
-dans le repaire des bandits de Gardepins
-dans les quartiers du jarl de Faillaise

-dans la chambre principale du Gîte Roncenoir à Faillaise

Une fois toutes les pierres récupérées et ramenées à Vex, cette dernière vous donne la localisation de la couronne de Barenziah sur laquelle reposait toutes les pierres à l'origine. Votre objectif est donc la Grotte de Tolvald, au sud-ouest de Faillaise : ce donjon regorgeant de falmers et de chaurus, restez vigilant lors de son exploration, et récupérez la couronne dans une pile de détritus. En la rapportant à Vex, vous obtenez l'atout Chance du pilleur, qui augmente vos chances de trouver des gemmes lors de vos aventures.

Corruption au Sucrelune

Allez trouver Tonilia à la Cruche percée pour qu'elle vous parle d'une affaire que vous pourriez régler. La Guilde aurait en effet besoin de pouvoir transporter ses marchandises plus facilement, et pour cela, avoir les caravanes de Khajiits à votre disposition serait un plus. Apportez donc le sac de sucrelune que Tonilia vous confie à Ri'saad, le chef des caravaniers, puis retournez voir votre alliée à la Cruche percée pour recevoir un peu d'or et pour pouvoir désormais bénéficier des services des caravaniers en tant que receleurs.

Larcins spéciaux

Tout au long des quêtes de la trame principale de la Guilde, vous aurez l'occasion de récolter des objets rares que vous pourrez refourguer à Delvin Mallory pour de bonnes quantités d'or. L'obtention de ces objets est détaillée dans le cheminement principal : voici donc un résumé des lieux où ces objets peuvent être trouvés :

Statue de reine des abeilles : Domaines Lumidor
Flacon d'Hydrhonning : Hydromellerie d'Hydrhonning
Carte de l'Empire oriental : entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental
Maquette de bateau : Sanctuaire de Voilneige
Cube dwemer : Laboratoire de Calcemo
Buste du Rengard gris : Manoir de Faillebois
Yeux de Falmer : Sanctuaire d'Irknthand

Missions supplémentaires

Delvin Mallory

Vous recevrez trois types de mission de la part de Delvin. Les premières consisteront à vous infiltrer dans un établissement aléatoire dans Bordeciel et à trafiquer un livre de compte pour comme qui dirait alléger les fiscalités de la Guilde et lui simplifier la vie. Le deuxième type de mission consiste plus simplement à voler un objet à un personnage désigné par Delvin. Prenez votre temps pour examiner les habitudes de votre cible et ainsi frapper au moment le plus opportun avant de rapporter le fruit de votre larcin à Delvin. Enfin, les dernières missions confiées par ce dernier consistent à voler des marchandises dans une ville donnée pour un montant particulier d'or. Identifiez donc les endroits les plus chargés en richesses avant de vous lancer, pillez, et ramenez votre butin à Delvin pour conclure ce type de mission.

Vex

Tout comme Delvin, Vex vous confiera plusieurs types de missions. Les premières sont en fait une série de cambriolages : vous devrez en effet vous infiltrer dans une maison aléatoire et voler un objet spécifique pour ensuite le rapporter à Vex. Le deuxième type de mission consiste non pas à soustraire un objet mais à en rajouter un : il vous faudra en effet placer une preuve dans une maison aléatoire pour incriminer une personne sans qu'elle n'en ait conscience. La furtivité est une fois de plus de mise pour accomplir ces objectifs, ainsi que pour les suivants. Un troisième type de mission nécessitera en effet que vous vidiez une maison de tous ses objets de valeurs jusqu'à atteindre un certain montant d'or et à rapporter le butin sans vous faire repérer. Enfin, le dernier type de mission, très semblable à un cambriolage, vous enverra dérober un objet dans l'enceinte d'un magasin aléatoire, la plupart du temps caché dans un contenant verrouillé.

Quêtes d'influence urbaine

Ce type de quêtes obéit à un système particulier. En effet, afin d'accéder aux quatre quêtes d'influence qui vous permettront d'étendre le pouvoir de la Guilde, vous devrez avoir exécuté au moins 5 missions supplémentaires dans la ville correspondante. Passer par la case " Missions supplémentaires " est donc indispensable, et en raison du caractère aléatoire de ces missions, obtenir les 5 missions par ville pourra nécessiter un certain temps. Cela en vaut toutefois la peine : à mesure que l'influence de la Guilde grandira, de nouveaux services deviendront disponibles dans la Cruche percée, les receleurs disposeront de plus d'argent et de nouvelles caches d'objets apparaîtront dans les principales villes.

Le bon côté des choses

(avoir accompli 5 missions à Markarth)

Delvin Mallory vous informe qu'un problème nécessiterait toute votre attention. : un orfèvre aurait en effet absolument besoin d'un moule intercepté par des bandits et aurait promis allégeance à la Guilde si vous l'aidiez. Allez trouver Endon, l'orfèvre en question, pour en apprendre plus sur la situation, puis rendez-vous à la ferme de Gardepins. Descendez à la cave, ignorez ou tirez les vers du nez de Rhorlak, lisez la note sur la table et trouvez le bouton caché dans le mur à droite d'une armoire vide.

Engouffrez-vous dans le passage secret et parcourez les souterrains en évitant ou tuant les bandits qui se mettent en travers de votre route. Progressez jusqu'au repaire des bandits de Gardepins, et parcourez une nouvelle zone remplie d'ennemis de la façon qui vous semblera la plus adaptée à vos compétences. Dirigez-vous vers l'ouest en hauteur et passez la porte en bois pour atteindre une crypte. Affrontez un nouvel ennemi dans la pièce suivante, alertez la chef des bandits en faisant sonner les lianes d'ossements et prenez les clés sur son cadavre après l'avoir refroidie.

Déverrouillez la porte suivante en utilisant les clés obtenues précédemment, sprintez sur les poutres de bois pour éviter le piège, et faites attention où vous marchez pour en éviter trois autre un peu plus loin, dont un bélier. Vous trouvez finalement l'objet de vos désirs dans le sarcophage ouvert ainsi que d'autres trésors dans le coffre. Empruntez le raccourci barré pour remonter à la surface et retournez voir Endon pour lui remettre son moule. Vous obtenez une armure légère enchantée en récompense, et pouvez maintenant receler vos biens chez Endon.

Le Sload douillet

(avoir accompli 5 missions à Solitude)

Delvin Mallory vous envoie vers un dénommé Erikur, Thane au Palais bleu. Celui-ci a quelques soucis d'ordres commerciaux avec le capitaine Volf, et vous demande donc de compromettre ce dernier en déposant du Bleu de Balmora à bord du navire. Pour vous procurer le produit compromettant, retrouvez votre contact Sabine Nytte à bord du navire amarré aux docks de la Compagnie. Celle-ci peut vous procurer le produit pour 1500 pièces d'or, mais il existe un moyen pour éviter de payer une telle somme : rendez-vous en dessous du ponton auquel est amarré le navire et déverrouillez le coffre que vous y trouverez pour obtenir le Bleu de Balmora. Ne vous reste alors plus qu'à aller déposer le produit dans le coffre du capitaine en évitant de vous faire repérer par les matelots et à faire votre rapport à Erikur. Vous recevez un livre de sort aléatoire en récompense.

Une amnistie méritée

(avoir accompli 5 missions à Blancherive)

Delvin Mallory vous envoie cette fois vers un dénommé Olfrid Guerrier-Né, dont un ami proche s'est mis dans de beaux draps. Votre tâche consistera donc à rectifier le tire en interceptant une lettre compromettante et en trafiquant le registre de la prison où est incarcéré Arn, l'ami d'Olfrid. Paré que vous êtes pour l'infiltration, entrez dans les quartiers du jarl par les escaliers latéraux, puis trafiquez le registre posé sur une table dans une chambre. Rejoignez ensuite le bureau du jarl, sur lequel est posée la lettre incriminante. Prenez-la et quittez les lieux aussi discrètement que lors de votre arrivée.

Ne vous reste plus qu'à retourner voir Olfrid pour obtenir un anneau enchanté et conclure cette quête d'influence.

Les ombres de l'automne

(avoir accompli 5 missions à Vendeaume)

Mallory vous envoi cette fois à la rencontre d'un certain Torsten Cruellemer, fermier à Vendeaume, désireux de récupérer le médaillon porté par sa fille décédée. Le fermier a déjà un suspect : une Haut-elfe nommée Niranye. Allez donc à la rencontre de cette dernière sur la place du marché ou chez elle et demandez-lui d'avouer son crime. Sauf si votre éloquence est suffisamment élevée, vous ne parviendrez pas à la faire se confesser : rendez-vous donc dans son sous-sol pour trouver une note incriminante et montrez-la lui. Vous apprenez alors qu'un groupe de bandits mené par un certain Linwe se terre dans la Grotte des Collines murmurantes et pourrait bien être à l'origine de tout ceci.

Rendez-vous donc sur place, éliminez les bandits qui gardent l'entrée, puis faufilez-vous dans leur repaire en les évitant ou en leur faisant tâter de votre meilleure lame. Arrivé dans la grande salle, faites brûler la bannière pour effacer toute trace de leur organisation et confrontez Linwe dans une pièce non loin. Vous récupérez sur sa dépouille une armure semblable à celle des voleurs de la Guilde ainsi que le Médaillon de Fjotli. Rapportez ce dernier objet à Torsten pour recevoir de belles récompenses et pouvoir receler vos bien volés à Niranye.

Une nouvelle direction

Une fois la totalité des missions cruciales et secondaires de la Guilde accomplies, retournez voir Brynjolf à la Cruche percée pour pouvoir être officiellement intronisé maître de la Guilde. Vous recevez à l'issue de la cérémonie une Amulette d'articulation ainsi qu'une clé du coffre à tribut. Enfin, vous recevez de la part de Tonilia une armure de chef de guilde complète en récompense.

La Confrérie noire

Les aléas du voyage

Avant de vous attaquer aux quêtes de la Confrérie proprement dites, faites un tour du côté de la route au nord de Blancherive pour trouver un étrange bouffon à côté d'une charrette immobilisée. Adressez-lui la parole pour apprendre qu'il aimerait que vous convainquiez le fermier Vantus Loreius de lui prêter les outils dont il a besoin pour réparer sa roue. Rendez-vous à la ferme à l'ouest et adressez-vous à Vantus pour découvrir que le bouffon, nommé Cicéron, inquiète beaucoup le fermier de par son attitude et l'étrangeté de son élocution.

Vous avez alors le choix quant à la marche à suivre : vous pouvez convaincre Vantus de prêter ses outils en prétextant qu'il est trop méfiant, ou bien aller trouver un garde aux alentours de la charrette. Vous pouvez inventer n'importe quoi pour faire écrouer le bouffon et ainsi faire triompher la suspicion gratuite. Quoi que vous choisissiez, vous recevrez 50 pièces d'or en récompense. Sachez simplement que si vous choisissez d'alerter un garde, lorsque vous retournerez voir Vantus et sa femme après avoir intégré la Confrérie, vous ne retrouverez que leur cadavre...

La fin de l'innocence

Si vous écoutez les rumeurs qui circulent, notamment dans la ville de Vendeaume, vous entendrez très probablement parler d'un garçon nommé Aventus Aretino. Celui-ci aurait accompli le Sacrement noir afin d'invoquer un assassin de la Confrérie noire et se terrerait dans sa demeure familiale. Rendez-vous donc sur place, au coeur de Vendeaume, attendez d'avoir le champ libre et pénétrez dans la maison en crochetant la serrure. Au premier étage, vous trouvez Aventus en plein exercice du sacrement dont vous avez peut-être entendu parler. Parlez-lui, et le petit garçon vous confond avec un assassin de la Confrérie en vous confiant son contrat.

Votre cible, si vous acceptez de jouer le rôle de l'assassin jusqu'au bout, est Grelod la Douce à l'orphelinat de Faillaise. Cette dernière serait en effet très loin de mériter son surnom et traiterait les enfants de son institut comme de vulgaires esclaves. Entrez donc dans l'orphelinat, et attendez que tout ce petit monde soit endormi. Vous pourrez alors vous

glisser dans la chambre de Grelod au bout du bâtiment et l'exécuter sans qu'il y ait de témoin. Retournez ensuite à Vendeaume pour rapporter votre succès à Aventus, qui vous offre l'Héritage de la famille Aretino en compensation. En visitant l'une des villes principales du pays, vous êtes à présent susceptible de recevoir un étrange courrier pour le moins inquiétant indiquant pour seul message " Nous savons ".

Mauvaises fréquentations

Vous ne choisissez pas vraiment de débuter cette quête à proprement parler. En dormant dans un lit que vous possédez, vous serez en effet emmené de force dans un endroit dont vous ignorez tout. Dans cette cabane que vous ne reconnaissez pas, vous vous réveillez face à un assassin, qui vraisemblablement a eu vent de votre usurpation d'identité et demande une sorte de réparation. Astrid, c'est son nom, demande à ce que vous tuiez l'une des trois personnes qu'elle a emmené ici avec vous. Vous avez alors le choix : obtempérer ou attaquer Astrid si vous vous refusez à laisser la Confrérie noire subsister plus longtemps. Dans ce deuxième cas, vous initieriez une autre quête détaillée plus loin intitulée " Anéantissez la Confrérie noire ". Autrement, faites votre choix et exécutez l'un des trois prisonniers après leur avoir parlé si vous le souhaitez.

Sachez toutefois qu'aucun choix n'est vraiment le bon, et que vous pouvez tout aussi bien massacrer les trois détenus pour satisfaire Astrid. Une fois votre besogne achevée, retournez lui parler pour obtenir la clé vous permettant de sortir de la cabane abandonnée, et acceptez ou non son invitation à rejoindre sa " famille ". En suivant votre objectif, vous tomberez ainsi sur une porte frappée d'un crâne. Répondez correctement à la charade qui vous est posée (le silence, mon frère) et rejoignez Astrid dans le sanctuaire pour recevoir votre tenue d'assassin. Celle-ci vous sera d'une grande utilité pour vos futures méfaits étant donnés les enchantements dont elle bénéficie. Enfoncez-vous ensuite au coeur du sanctuaire pour assister à un truculent dialogue entre les membres de cette famille et obtenir vos premiers contrats auprès de Nazir.

Condamné à mort

Une fois un contrat ou plus remplis, retournez au sanctuaire pour assister à une scène entre les membres de la Confrérie et le bouffon que vous aviez rencontré sur les routes. Le dialogue est tendu, mais un fait met tout le monde d'accord : le retour de la Mère de la Nuit, dans le sarcophage apporté par Cicéron, ravit la communauté.
Parlez ensuite à Astrid pour décrocher votre premier contrat d'importance. Votre contact se trouve à Markarth et travail dans la boutique d'apothicaire : rendez-vous donc sur place et adressez-vous à Muiri pour en apprendre plus sur les détails du contrat, qui est mu par une intrigue de clan pour le moins compliquée.

Votre cible principale, Alain Dufont, se terre dans une ruine dwemer du nom de Raldbthar. A l'entrée de ladite ruine vous attendent d'emblée plusieurs bandits : disposez donc d'eux comme il se doit et entrez dans le Consortium de Raldbthar. Contrairement aux missions que vous avez pu accomplir pour la Guilde des voleurs, vous ne souffrez d'aucune restriction en ce qui concerne les meurtres au sein de la Confrérie noire : égorgez donc à loisir les bandits qui vous attendent à l'intérieur, passez les flammes en sprintant et utilisez le poison de lotus sur vos flèches pour tuer Alain en un seul coup à distance. Sinon, contournez les flammes et crochetez la serrure qui vous barre la route pour aller activer des balistes qui feront le travail pour vous. Récupérez l'arme du mécréant, puis rendez-vous à Vendeaume pour remplir le second objectif (facultatif) de ce contrat.

Votre seconde cible se nomme Nilsine Brise-Bouclier, et se trouve généralement en extérieur dans la ville anciennement capitale. Utilisez si vous le souhaitez votre second extrait de lotus pour l'abattre discrètement à distance ou attendez qu'elle soit isolée pour lui trancher la gorge sans autre forme de procès, puis retournez faire votre rapport à Muiri à Markarth. Vous recevez de l'or en récompense ainsi que l'anneau de Muiri si vous vous êtes occupé de Nilsine. Ne vous reste plus qu'à aller informer Astrid de votre succès. Mais un autre problème plus important semble occuper ses pensées.

Chuchotements dans l'obscurité

Astrid veut que vous l'aidiez à mettre au jour les éventuelles conspirations que Cicéron serait en train de mettre sur pied. Pour cela, elle a un moyen plutôt radical à vous proposer : il va en effet vous falloir vous cacher dans le cercueil de la Mère de la Nuit disposé dans une salle annexe du sanctuaire et écouter les conversations qui seront menées dans la

pièce pour en apprendre plus. Obtempérez, et réalisez que le bouffon parlait en fait tout ce temps à la Mère de la Nuit elle-même. Allant de surprise en surprise, vous entendez ensuite ladite Mère vous parler de sa voix spectrale : écoutez ce qu'elle a à vous dire, puis réglez le conflit qui s'en suit entre Astrid et Cicéron en partageant vos découvertes. Les nouvelles sont dures à digérer pour Astrid, et elle vous demande donc de lui donner un peu de temps avant d'en parler davantage.

Révélation

Après avoir accompli deux contrats auprès de Nazir, retournez voir Astrid pour que celle-ci vous donne finalement la permission d'aller sur la piste que vous a communiqué la Mère de la Nuit. Rendez-vous donc dans la ruine nordique de Volunruud, éliminez le squelette qui s'anime dans les escaliers et dirigez-vous vers la gauche pour rencontrer votre contact, Amaund Motierre, ainsi que son garde du corps. Motierre désire engager la Confrérie pour un assassinat tout particulier : celui de l'Empereur de Tamriel lui-même. Recevez la lettre cachetée et l'Amulette ornée de la part de votre contact, puis retournez au sanctuaire pour faire votre rapport à Astrid.

Celle-ci est stupéfaite d'apprendre l'identité de la cible, et compte bien honorer ce contrat. Mais d'abord, elle aimerait que vous fassiez authentifier l'amulette que vous a donné Motierre. Pour cela, rendez-vous à Faillaise, plus précisément dans la souricière, ensemble de tunnels mal famés, jusqu'à atteindre le repaire des voleurs à la Cruche percée. Là, adressez-vous à Delvin Mallory pour qu'il identifie l'amulette comme étant celle d'un haut conseiller de l'empereur, fabriquée uniquement pour un type de personne bien précis. Vous recevez une lettre de crédit en échange de l'objet, qu'il ne vous restera plus qu'à apporter à Astrid. Libre à vous ensuite de vous attaquer aux nouveaux contrats que Nazir a à vous proposer ou bien de passer directement à la suite.

Jusqu'à ce que la mort nous sépare

La première phase du plan mis en branle par Motierre consiste à créer un climat tendu en Bordeciel pour stimuler les événements. En l'occurrence, cela passe par l'assassinat de la cousine de l'empereur au beau milieu de son mariage avec Asgeir Chausseneige, à Solitude. Rendez-vous donc sur place dès que possible, dans l'enceinte fortifiée au nord-est de la ville, et présentez vos meilleurs voeux à la mariée.

Attendez ensuite que le couple emprunte les escaliers sur la gauche pour monter et faire leur discours pour passer à l'action.
Différentes options se présentent alors : vous pouvez, au choix, abattre la mariée à distance en vous positionnant sur un balcon en face du sien, pousser la statue en équilibre au dessus du couple pour écraser la mariée, utiliser l'arc laissé par Gabriella sur le parapet accessible par la cour ou plus simplement suivre et poignarder la mariée sur le balcon où le couple fait son discours. La panique qui s'en suit ainsi que l'intervention de Veezara facilitera votre fuite, qui devra être effectuée promptement malgré tout. En récompense en faisant votre rapport à Astrid, vous recevrez de l'or ainsi qu'un nouveau pouvoir : Invocation d'Assassin spectral. L'assassin en question n'est autre que Lucien Lachance, l'Ecoutant de l'ancienne Confrérie que vous avez eu la chance d'intégrer dans Oblivion.

Un plan machiavélique

Pour votre prochaine mission, allez dans un premier temps suivre le briefing de Gabriella dans l'une des pièces du sanctuaire. Vous allez devoir faire croire à l'implication du fils du chef de la garde personnelle de l'empereur dans un complot visant à assassiner le souverain : pour cela, vous devrez tuer Gaius Maro, le fils sus-mentionné, et placer une lettre compromettante sur son corps. Pour commencer, rendez-vous à Pondragon, là où Gaius est sensé commencer son inspection des différentes châtellerie, et volez discrètement le programme de visite sur une table à l'intérieur de l'avant-poste du Penitus Oculatus. Vous pourrez ainsi suivre les déplacements de Gaius sur la carte et savoir quelle sera sa prochaine destination.

Pour obtenir le bonus lié à cet assassinat, vous devrez abattre le garde au beau milieu d'une grande ville pour que son cadavre soit vite découvert : étudiez donc son parcours avec attention pour pouvoir saisir la meilleure occasion de l'occire discrètement et de placer la lettre sur lui, puis retournez voir Gabriella pour recevoir une récompense en or ainsi que l'opportunité d'aller consulter une voyante nommée Olava (ce qui donnera lieu à une quête parallèle). Pour l'heure, cependant, un problème bien plus urgent occupe les esprits.

Comment soigner la folie

En rentrant au sanctuaire, vous apercevez Veeraza au sol, sérieusement blessé, ainsi que le reste de la Confrérie affairée autours de lui : Cicéron aurait tenté d'assassiner Astrid et aurait ce faisant blessé l'argonien. Interroger les principaux intéressés vous apprendra que ce dérapage est en bonne partie dû à certaines remarques proférées par Astrid et que Arnbjorn est parti traquer ce dangereux bouffon, qui apparemment manie les couteaux comme personne. Sur le conseil d'Astrid, allez fouiller la chambre de Cicéron pour trouver son journal : à sa lecture, vous apprenez qu'un second sanctuaire de la Confrérie subsiste encore en Bordeciel ainsi que la phrase de code pour y pénétrer. Rapportez cela à la patronne du sanctuaire pour vous voir offert sans doute la meilleure monture de tout le pays (que vous avez d'ailleurs peut-être déjà monté dans une vie antérieure) : Crindombre.

Avec l'aide du cheval (qui vous appartient désormais corps et âme) ou par vos propres moyens, rejoignez le sanctuaire mentionné dans le journal de Cicéron et se trouvant tout près d'Aubétoile. Après avoir retrouvé Arnbjorn sérieusement blessé a l'entrée, prononcez la phrase de code " L'innocence mon frère " pour pouvoir passer, puis enfoncez-vous dans les tunnels abandonnés du sanctuaire. Pas si abandonnés que ça, à la réflexion, car encore habité par les fantômes d'anciens assassins, qui défendront Cicéron dans sa fuite désespérée. Suivez les traces de sang qui jalonnent le sol tout en évitant les divers pièges qui vous attendent, notamment en faisant brûler à l'avance les flaques d'huile, en avançant lentement et en désactivant les pièges à ours, et cela jusqu'à atteindre un couloir enneigé derrière le vitrail brisé.

Là, un animal de compagnie pour le moins agressif vous attend : Udefrykte, c'est son nom, est un troll, et à ce titre, mérite que vous lui réserviez la mort la plus enflammée possible. De retour dans la structure principale, affrontez de nouveaux spectres, en faisant si nécessaire appel aux compétences de Lucien Lachance, et continuez à avancer pour rejoindre la salle de torture où se terre Cicéron. Là, vous êtes confronté à un choix : tuer Cicéron pour prouver votre loyauté à vos frères d'arme du sanctuaire, ou le laisser vivre (parce que vous comprenez ses raisons ou simplement car il vous amuse). Dans ce dernier cas, vous aurez l'occasion de recroiser le bouffon, mais quel que soit votre choix, allez retrouver Astrid et dites-lui que vous avez fait ce qu'il fallait. Pour la suite des opérations, allez trouver Festus Krex, ou prenez le temps d'accomplir de nouveaux contrats de moindre importance avant de continuer.

Fatale recette

L'assassinat de l'empereur approche, mais d'autres préparatifs nécessitent toute votre attention avant de pouvoir prétendre à cet accomplissement ultime de l'assassin. Allez parler à Festus dans le sanctuaire pour obtenir de plus amples détails sur vos tâches à venir, puis prenez la route pour Markarth, où est supposé se terrer l'une des seules personnes connaissant l'identité du Gourmet. Ladite personne, qui se nomme Anton Virane, se trouve dans le château de Coeur-de-Roche, et plus précisément dans les cuisines du palais. Allez le trouver, et questionnez-le sur l'identité du fameux Gourmet. Anton est réticent, mais finit bien vite par cracher le morceau. Pour conclure ce dialogue, vous pouvez au choix laisser Anton croire qu'il s'en sortira ou faire preuve d'un pragmatisme à toute épreuve. Il reste préférable de laisser le cuisinier à ses illusions : de cette manière, vous pourrez attendre qu'il s'endorme tranquillement et l'occire à ce moment-là.

Le nom et l'emplacement du Gourmet en poche, rendez-vous à l'auberge de la Porte nocturne à l'ouest de Vendeaume, là où est sensé se trouver le cuisinier renommé, puis retrouvez ce dernier au sous-sol du bâtiment. Dialoguez avec lui si vous le souhaitez, puis réglez-lui son compte dans les règles de l'art. Veillez ensuite à traîner son corps jusqu'à l'arrière de l'un des gros baril d'hydromel et à en prélever son laissez-passer pour accomplir l'objectif secondaire. Ne vous reste plus qu'à retournez voir Festus Krex pour recevoir une belle récompense en or ainsi qu'une Bague de Tissombre.

L'assassinat d'un empire

Les préparatifs sont achevés, et rien ne semble désormais pouvoir entraver l'assassinat de l'empereur. Astrid vous fait l'honneur de vous charger de cette insigne besogne et vous envoie donc à Mornefort, à Solitude, afin de préparer son meilleur et dernier repas au souverain apparemment assez peu aimé. Elle vous confie dans ce but des racines de jarrin, un ingrédient très toxique qui agira comme le parfait poison. Présentez-vous donc comme le Gourmet au commandant Maro à l'entrée du fort en lui présentant votre laissez-passer et rejoignez les cuisines.

Munissez-vous d'une toque de cuisinier dès votre arrivée, puis parlez à Gianna, la chef cuisinière du château. Ensemble, vous allez devoir préparer le Potage le Magnifique, et en tant que le grand Gourmet, c'est vous qui avez toute autorité pour le choix des ingrédients à utiliser: incorporez donc tous les ingrédients qu'il vous plaira ou laissez Gianna décider, puis tendez le poison à la cuisinière pour donner sa touche finale au potage. Vous pouvez également décider de ne pas empoisonner la mixture pour assassiner l'empereur de façon plus conventionnelle si vous le souhaitez. Le repas préparé, suivez Gianna jusque dans la salle à manger et attendez que l'empereur goûte à votre superbe potage pour assister à sa mort.

Filez alors aussi vite que possible par l'entrée sud en évitant les gardes jusqu'à atteindre les remparts du fort. Là, un groupe de soldats vous attend et vous tombe dessus : le plan d'assassinat semble avoir été compromis de l'intérieur, et le commandant Maro est décidé à éradiquer la Confrérie noire une bonne fois pour toute. Si vous désirez éviter de tuer le moindre garde, filez vite par l'escalier en colimaçon derrière eux et sortez de la ville par le passage qui s'offre à vous. Revenir en quatrième vitesse au sanctuaire est alors une priorité, car les récents événements laissent présager du pire pour la Confrérie. De préférence, rejoignez votre repaire en voyageant à pied ou à cheval : de cette manière, vous pourrez réagir au mieux à ce qui vous attend.

La mort incarnée

Autours du sanctuaire, les soldats du Penitus Oculatus se sont déjà rassemblés et mettent à sac votre repaire : éliminez vos ennemis en mettant à profit la puissance et l'endurance de Crindombre et de Lucien Lachance ou entrez furtivement dans le sanctuaire. Le feu ronge déjà les fondations du repaire, et les soldats de la garde de l'empereur sont partout pour traquer le moindre survivant : évitez-les ou, plus vraisemblablement, tuez-les pour avoir osé profaner votre temple de perversion, assistez impuissant aux derniers instants d'Arnbjorn en supprimant malgré tout ses meurtriers, puis rejoignez Nazir dans le réfectoire pour affronter Arcturus.

Après un bref dialogue, tentez de vous échapper du sanctuaire en passant au travers des flammes. La voix de la Mère de la Nuit retentit alors dans votre esprit : enfermez-vous dans son cercueil, bien à l'abri au côté des ossements froids de la matrone de la Confrérie, puis attendez que Nazir vienne vous récupérer en compagnie de Babette. N'attendez pas plu et rendez-vous dans ce qui fut la chambre d'Astrid : vous y trouvez la cheftaine, carbonisée et agonisante, mais surtout, désireuse de se repentir de ses fautes envers sa famille. C'est en effet elle qui, intentionnellement ou non, a déclenché ce désastre. Empoignez la Lame de la souffrance à son côté, puis mettez fin à ses jours d'un seul coup pour officiellement prendre la direction de ce qui reste de votre famille. En retournant auprès de la Mère de la Nuit, vous apprenez que tout n'est pas fini pour autant.

Gloire à Sithis !

Informez Nazir et Babette que tout n'est pas fini, puis rendez-vous à la Jument pavoisée de Blancherive, où vous attend Amaund Motierre dans une arrière salle. L'homme est surpris que vous soyez encore en vie et encore plus que vous souhaitiez toujours honorer le contrat : vous apprenez de sa bouche que l'empereur est sur le départ, mais que le Katariah, son navire, est toujours amarré au port de Solitude. Interrogez-le également sur le commandant Maro pour obtenir un objectif secondaire, à remplir à votre convenance quand bon vous semblera au cours de cette quête. Rendez-vous donc sur les quais de la Compagnie près de Solitude : vous y apercevez le commandant du Penitus Oculatus. Afin de savourer toute la saveur du moment, allez lui parler pour que l'homme se décompose, vous croyant mort pour de bon. Le dialogue coupe alors court, et Maro vous attaque : disposez de lui comme vous l'avez fait avec tant d'autres adversaires, et jouissez d'une immunité complète aux yeux de la loi. Après tout, vous avez agi sous le coup de la légitime défense.

Longez ensuite la côte jusqu'à apercevoir le Katariah, plongez sous l'eau et entrez dans le navire par la cale, là où l'ancre amarre le navire. Vous avez, comme à l'accoutumée, le choix de votre approche : furtivité, massacre, ou mélange des deux, ce sera à vous de choisir en fonction de vos envies et de vos aptitudes. Le bateau est rempli de soldats du Penitus Oculatus et comporte également son lot de marins, qui vous attaqueront tous à vu. Veillez à piller chaque pièce pour trouver quelques trésors, puis confrontez le capitaine Avidius dans sa cabine ou le lieutenant Salvarus près du dortoir pour pouvoir leur subtiliser leur passe-partout. Ne vous reste alors plus qu'à vous frayer un chemin vers votre objectif : la cabine de l'empereur.

Dépendant de votre hâte à en finir, laissez le vieil homme vous parler ou non. Si vous laissez l'empereur exprimer ses dernières volontés, vous écoperez d'un nouvel objectif. Quoi qu'il arrive ensuite, le souverain se tourne vers la baie en vous tournant le dos : faites ce que vous avez à faire en ôtant la vie de cet homme de pouvoir, prenez ses robes, puis enfuyez-vous du navire après avoir passé au crible les moult richesses présentes dans la pièce (notamment une pierre de Barenziah). Ne vous reste plus à présent qu'à faire votre rapport à Motierre pour récupérer votre argent, et plus si affinité.

Le comploteur se trouve toujours à la Jument pavoisée : rendez-lui donc une dernière visite pour prendre connaissance de l'emplacement du paiement, puis respectez ou non les dernières volontés de l'empereur en réglant son compte à Motierre. Retournez ensuite à Volunruud, là où vous aviez rencontré ce dernier pour la première fois, et récupérez 20 000 pièces d'or dans la grande urne. Rejoignez à présent le sanctuaire d'Aubétoile, où se sont réfugiés Nazir et Babette, pour les informer de votre succès. Le rougegarde vous propose toujours des contrats et suggère d'aller faire un tour du côté de la Cruche percée pour voir si Delvin mallory n'aurait pas quelques articles à vous vendre : vous pouvez de cette manière réinjecter vos récents profits pour restaurer le sanctuaire et lui offrir le standing qu'il mérite. C'est notamment en achetant les fournitures de la salle de torture que vous accéderez à une autre quête secondaire au sein même de votre nouveau sanctuaire. Vous retrouvez également sur place Cicéron, si vous ne l'avez pas achevé précédemment, et pouvez l'enrôler comme acolyte si vous le souhaitez.

Anéantissez la Confrérie noire !

Attention, si vous décidez d'emprunter cette voie, vous n'aurez accès à aucune des quêtes de la Confrérie proprement dite. Lorsque vous êtes " kidnappé " par Astrid dans la cabane abandonnée, refusez d'obtempérer et attaquez-la sur le champ. L'assassin est agile mais peu robuste : récoltez sur son corps la clé de la cabane ainsi que la Lame de la souffrance, puis allez trouver un garde pour l'informer de ce qui vient de vous arriver. On vous aiguille alors vers le commandant Maro, à l'avant-poste du Penitus Oculatus de Pondragon, et vous apprenez de sa bouche la phrase de code utilisée pour entrer dans le sanctuaire des assassins.

Rendez-vous donc sur place, à l'ouest d'Epervine, et entrez dans le repaire. Eliminez les membres de la Confrérie un par un sous peine de vite vous retrouver débordé, et ne lésinez pas sur les diverses potions à votre disposition pour pouvoir prendre le dessus. N'oubliez pas également de vous approcher du Mur de mots dans la salle principale pour apprendre un nouveau cri, et ramassez tous les objets précieux qui vous tombent sous la main (notamment les vêtements sibyllins). Votre purge du mal accomplie, retournez voir le commandant Maro, qui vous récompense grassement pour vos actes avec 3000 pièces d'or.

Contrats de la Confrérie noire

Narfi, Ennodius Papius et Beitild

Allez parler à Nazir dès votre arrivée au sanctuaire pour vous voir confiés vos trois premiers assassinats. Narfi, pour commencer, est un mendiant que personne ne regrettera vivant à Fort-Ivar, le village à l'est de la Gorge du Monde. L'homme vit principalement à l'extérieur et s'isole souvent près d'une maison en ruine : profitez de l'occasion pour l'égorger. Papius, lui, vit en reclus près de la scierie d'Anga. Il est donc on ne peut plus facile de lui planter une dague dans la gorge pour en finir avec lui.

Enfin, Beitild vit à Aubétoile et fond du minerai. C'est sans doute la proie la moins accessible des trois, car les gardes sont nombreux et la bougresse travaille parfois jour et nuit à la fonte. Attendez donc qu'elle tente de trouver un peu de repos pour l'assassiner dans son sommeil et prendre le moins de risques possibles. Vos trois meurtres perpétrés, retournez voir Nazir pour toucher vos récompenses en or.

Hern et Lurbuk

Votre première cible est un vampire marié vivant et travaillant à la scierie de Mi-lune. Prenez garde à ses compétences au combat si jamais vous veniez à affronter Hern face à face, et disposez de sa femme si cela est nécessaire : du moment que vous ne laissez aucun témoin, aucune prime ne sera mise sur votre tête. Il est à noter qu'il est impossible

de contracter le vampirisme durant cette mission, les deux vampires préférant vous attaquer avec leurs lames plutôt qu'avec leur Drain de vie, l'unique moyen pour eux de vous contaminer.

Allez ensuite trouver Lurbuk, à Morthal, un barde apparemment assez peu apprécié dans la région. Attendez qu'il s'isole dans l'un des chambres et offrez-lui le rasage le plus près qu'il ait jamais connu. Vous pouvez ensuite aller truover Nazir pour récolter de nouvelles pièces d'or.

Deekus, Ma'randru-jo et Anoriath

Votre première cible est un argonien vivant en reclus près de l'épave de la Folie d'Hela. Allez donc simplement le trouver et faites lui les écailles pour remplir ce contrat. Suivez ensuite la trace de Ma'randru-jo, le khajiit que vous devez occire, et privilégiez une attaque à distance pour le transpercer, car il reste en général entouré de ses amis de la caravane.

Enfin, rendez-vous à Blancherive, où vous attend votre dernière cible. Anoriath se trouve au choix au Chasseur ivre ou sur la place du marché : guettez la moindre opportunité de lui faire la peau, ou attendez qu'il cherche à trouver le repos la nuit pour opérer dans le plus grand silence. Vous pouvez dès lors aller quérir vos récompenses auprès de Nazir au sanctuaire.

Agnis

Cette domestique se trouve au fin fond d'un fort tenu soit par des bandits soit par une faction prenant part à la Guerre civile. Dans deux cas sur trois, vous devrez donc batailler fermement pour parvenir à la jeune femme, ou faire preuve d'une discrétion hors paire. Sinon, si le fort appartient à la faction du côté de laquelle vous vous êtes rangé, saluez simplement les soldats amicaux présents et éliminez Agnis le plus simplement du monde avant de retourner faire votre rapport à Nazir.

Maluril et Helvard

Pour ce premier contrat, attendez-vous à devoir livrer moult combats ou à faire encore une fois les preuves de votre furtivité. Maluril se trouve dans les ruines dwemer de Mzinchaleft, et la porte menant à lui est verrouillée. Crochetez la serrure moyenne ou volez la clé au gardien tout proche, puis affrontez les créations dwemer pour accéder à votre cible et l'éliminer. Rendez-vous ensuite dans la demeure du jarl d'Epervine, où se trouve votre prochaine proie. Helvard, c'est son nom, est le huscarl du jarl et un robuste guerrier. Pour vous en tirer sans susciter la haine des gardes de la ville, optez pour l'attaque la plus létale dont vous disposez avec tous les bonus possibles liés aux attaques furtives. Vous aurez ainsi une chance de l'abattre en un coup au profit d'une minute d'inattention de sa part, et pourrez retourner voir Nazir pour vos récompenses.

Safia

Voici le dernier contrat que Nazir a en réserve pour vous. Rendez-vous à l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental et pénétrez sur le navire le Vague rouge. Progressez jusqu'à la cale, où vous attend Safia, et tuez-la en bonne et due forme pour conclure ce contrat éclair. Vous recevez en retournant voir Nazir votre récompense usuelle en or.

Quêtes supplémentaires de la Confrérie noire

La bonne aventure

Si vous réussissez à accomplir la mission " Un plan machiavélique " en vous assurant le bonus, Gabriella vous offre une consultation gratuite chez Olava, une diseuse de bonne aventure. Rendez-vous donc chez elle, à Blancherive, et écoutez ce qu'elle a à vous dire pour vous voir aiguillé vers la redoute de Noirbois. Mettez-vous logiquement en route en vous dirigeant à l'ouest de Pondragon et progressez sur les étendues de neige jusqu'à atteindre des Parjures hostiles. Evitez-les ou égorgez-les à votre convenance et entrez dans la Redoute de Noirbois.

Passez la porte, évitez la plaque de pression au sol, puis dirigez-vous vers le sud-est. Là, de nouveaux Parjures sont prêts à vous dépecer si vous leur en donnez l'occasion. Evitez ou éliminez les archers sur le pont, activez le levier pour stopper les lames sur balancier, et tout en évitant les runes au sol, affrontez les ennemis dans la pièce adjacente. Vous trouverez sur leur cadavre une clé pour ouvrir la porte verrouillée, derrière laquelle vous attend une nouvelle plaque de pression.

Passez le pont, dirigez-vous vers le nord-est et passez une nouvelle porte pour arriver au Val de Noirbois. Cette large zone est remplie de Parjures archers, guerriers et magiciens : attendez-vous donc à de longs combats avant de pouvoir atteindre l'entrée de Vileserre. Sinon, optez pour des options plus furtives ou rapides en vous faufilant entre les ennemis pour rejoindre le plus vite possible l'entrée haute perchée de Vileserre. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le nord-est pour affronter des harfreuses, dont l'une se téléportera après avoir reçu assez de dégâts.

Progressez davantage en évitant la rune, montez l'escalier en prenant garde à la plaque de pression et affrontez de nouveaux ennemis au sud-ouest, donc l'harfreuse qui s'était téléportée, puis activez la poignée derrière le trône pour ouvrir un pan de mur révélant la dépouille d'un ancien assassin. Vous trouvez sur son corps l'armure sibylline antique, une puissante tenue d'assassin. Poursuivez alors votre exploration de Vileserre en abaissant le pont, en combattant de nouvelles sorcières et en tirant une nouvelle poignée pour dégager la voie, et absorbez le savoir d'un nouveau cri (Ralenti) grâce au Mur de mots que vous trouvez finalement.

Vous vous retrouvez ensuite à l'extérieur où vous devrez livrer un dernier combat contre l'harfreuse, qui invoquera moult créatures pour tenter de vous éliminer. Fouillez son corps, ainsi que celui de la sorcière sacrifiée, pour trouver une clé et la dague Rougépine. Utilisez enfin votre cri Impulsion vers la vallée où les cascades déversent des trombes d'eau pour atteindre un coffre renfermant les Bottes de grâce du prédateur.

Longue vie à la Confrérie noire

Après avoir tué l'empereur, approchez-vous de la Mère de la Nuit dans le sanctuaire d'Aubétoile pour recevoir de nouveaux contrats. Vous réinstaurerez ainsi les anciennes traditions de la Confrérie en devenant officiellement l'Ecoutant de la Mère noire. Allez trouver les contacts qu'elle vous indique, prenez bonne note de la cible qui est à éliminer, et faites votre travail en suivant votre mode opératoire favori. Revenez auprès de votre contact pour toucher une récompense en or, et réitérez ces opérations autant de fois que vous le souhaitez pour vous faire de l'argent, ou plus simplement pour étendre l'influence de la Confrérie.

Le trésor des torturé

Une fois la salle de torture d'Aubétoile restaurée et ses occupants livrés, adressez-vous à chacune d'entre elle avec insistance pour que chacun et chacune vous révèle l'emplacement d'une cache secrète où il ou elle planquerait ses économies. Rendez-vous au quatre emplacements mentionnés par les captifs, et trouvez de coquettes sommes au creux d'un arbre ou sous une pierre, qui sauront amortir la construction de la salle de torture. N'oubliez pas non plus d'utiliser ladite salle à bon escient en vous essayant aux pratiques les plus vicieuses et destructrices sur leur corps sans toutefois les tuer : vous pourrez ainsi augmenter certains talents relativement facilement.

Guerre civile : du côté des Impériaux

Dans la Légion

Dès votre évasion de la ville d'Helgen, qui aurait tout aussi bien pu être votre tombeau, vous pouvez choisir d'intégrer l'une ou l'autre des factions que vous avez pu observer : la Légion ou les Sombrage. Pou rejoindre la Légion impériale en dépit du fait qu'elle désirait vous exécuter, rendez-vous dans la ville de Solitude, à pied ou en monnayant les services d'une calèche, et allez trouver le général Tullius à Mornefort. Pour intégrer les rangs des soldats de l'Empire, le légat Rikke souhaite néanmoins vous mettre à l'épreuve avant de vous intégrer. Mettez-vous donc sans plus tarder en route pour Fort Hraggstad, au nord-est de Solitude, pour vider l'endroit des bandits qui y ont élu domicile. A l'extérieur, une petite dizaine d'ennemis vous attend déjà : utilisez à votre convenance des armes à distances ou au corps-à-corps pour en disposer, puis entrez dans le Fort.

Là, deux nouveaux ennemis accompagnés du chef des bandits vous attendent : ne lésinez pas sur les potions si vous éprouvez des difficultés ou battez en retraite pour reprendre des force, puis fouillez la prison pour abattre les trois derniers bandits occupant le Fort. Récupérez tout ce qui pourrait vous servir et retournez faire votre rapport à Rikke. Vous êtes alors invité à prêter serment envers la Légion avant d'être envoyé vers Beirand, le forgeron du château, qui vous procurera une armure lourde ou légère selon vos besoins. Retournez ensuite auprès de Rikke pour prendre vos nouveaux ordres.

La couronne d'os

Une ancienne couronne symbole de pouvoir a apparemment été localisée par le bras droit d'Ulfric Sombrage dans les ruines de Korvanjund. Pour éviter qu'elle ne tombe entre ses mains, un détachement de légionnaires a été envoyé sur place pour récupérer la couronne avant les rebelles, et vous êtes bien évidemment invité à participer à la bataille qui s'annonce. Rendez-vous donc sur place au nord-est de Blancherive et retrouvez le groupe de soldats alliés regroupés à l'extérieur. Progressez ensuite vers l'entrée en combattant les Sombrages, qui sont déjà dans la place, avec l'arme de votre choix. Restez à distance et à l'abri des coups d'épée si vous désirez aider avec votre arc, ou menez vos alliés en brandissant votre espadon et en pourfendant vos ennemis.

Après avoir parlé au légat Rikke à l'entrée, pénétrez à l'intérieur de Korvanjund, où vous attendent d'autres Sombrages. Prenez garde, durant les combats de groupe, à ne pas abuser des attaques et sorts de zone : vous risqueriez d'affaiblir voir de tuer vos alliés. Pesez bien chaque coup, puis continuez vers le nord, puis l'est. Eliminez les ennemis présents et écoutez les avertissements de Rikke : une embuscade serait en effet en préparation de l'autre côté du tunnel devant vous. Montez donc au niveau supérieur de la salle et empruntez le passage que vous y trouvez pour prendre les Sombrages à revers. Vos alliés chargeront par le niveau inférieur et vous rejoindront assez tôt pour vous assurer la victoire.

Poursuivez vers l'ouest pour atteindre les Halls de Korvanjund, tuez les draugr en hauteur et progressez vers le nord. Activez le levier sur le côté pour stopper les lames sur balancier et continuez pour atteindre la chambre des histoires : ramassez la griffe d'ébonite sur le cadavre au sol et faites correspondre les glyphes présents sur la porte avec ceux gravés sur la griffe pour ouvrir la voie. Vous êtes bloqué dans la prochaine salle : dirigez-vous vers le coin nord-ouest, suivez le passage et tirez la poignée sur le balcon que vous finissez par atteindre pour libérer le passage en contrebas. Joignez vos forces à celle des soldats et du légat pour venir à bout des draugr et pénétrez dans la crypte.

Vous rejoignez ainsi le tombeau où se trouve la couronne, seulement, les guerriers nordiques embaumés ici n'entendent pas vous laisser partir facilement : combattez donc au côté de Rikke et des autres survivants, puis prenez la couronne sur le draugr sur le trône. Dirigez-vous ensuite vers le sud pour absorber un nouveau Mot de puissance (Ralenti), puis montez les escaliers pour rejoindre la sortie des ruines. Rapportez la couronne d'os au général Tullius pour embrayer immédiatement sur une nouvelle quête.

Note : si vous amenez la couronne au chef de l'autre faction, vous pouvez une dernière fois changer d'avis sur le camp que vous comptez aider dans la guerre.

Un message pour Blancherive

Tullius aimerait que le jarl de Blancherive prenne enfin une décision quant à la faction à laquelle il donnera son soutient, et vous charge de transmettre une missive à Blagruuf. Rendez-vous donc dans la ville au centre des terres de Bordeciel et montez jusqu'à Fort-Dragon, dans la cour du jarl. Pour que ce dernier accepte de lire votre missive, vous devrez avoir terminé la quête " L'élévation du dragon " : reportez-vous aux quêtes de la trame principale pour en savoir plus. Une fois la cour contentée par la défaite du dragon, Balgruuf et ses conseillers se mettent à débattre de la réponse à faire parvenir aux impériaux. En fin de compte, le jarl vous charge d'apporter une hache à Ulfric, jarl de Vendeaume, assurant que ce dernier saura ce que ce geste signifie.

Voyagez jusqu'à la première ville humaine en Bordeciel à l'extrême est, et entrez dans le Palais des rois pour retrouver Ulfric (que vous aviez croisé lors du prologue). Apportez-lui la hache, suivez le bref dialogue et apportez sa réponse à Blagruuf à Blancherive. Vous retrouvez à l'étage supérieur de Fort-Dragon le légat Cipius, chargé d'organiser la défense de la ville qui risque fort d'être attaquée sous peu.

La défense de Blancherive

Votre mission, que vous y consentiez ou pas, est à présent de défendre la ville contre l'assaut des Sombrages qui se rassemblent aux portes. Rendez-vous auprès des soldats déjà en place, et commencez à combattre les vagues d'ennemis de la manière que vous préférez : vous pouvez ainsi rester en hauteur sur les murs pour destiner vos meilleures flèches aux envahisseurs ou rester derrière les barricades de bois pour occire les rebelles qui perceraient les premières lignes de défense. Les barrières de bois finiront par fléchir : privilégiez la poursuite des Sombrages qui réussiraient une échappée pour garantir la sécurité de la ville et retournez sur la ligne de front sitôt vos arrières sécurisées. Après un âpre combat, les derniers Sombrages battront en retraite, et vous recevrez les félicitations du jarl de Blancherive.

Falsification

Retournez à Mornefort à Solitude pour parler au général Tullius et recevoir une arme enchantée en récompense de vos efforts. Vous êtes ensuite envoyé vers le camp impérial du Clos à l'ouest d'Aubétoile, où vous prendrez vos futurs ordres du légat Rikke. Une fois sur place, cette dernière vous demande de transmettre de faux ordres à un commandant Sombrage. Pour ce faire, vous allez d'abord devoir subtiliser un message sur le corps d'un messager que vous aurez tué. Rendez-vous donc dans l'une des auberges mentionnées par Rikke et interrogez le tavernier pour apprendre que le messager que vous recherchez vient de quitter les lieux.

Vous pouvez dès lors au choix attendre son retour ou faire un petit footing pour le rattraper. Une fois face au messager, si vous appliquez une politique de non violence, vous pouvez lui subtiliser les documents qu'il porte. Sinon, tuez-le tout simplement sur les routes après qu'il ait refusé de vous donner ce que vous cherchez et prélevez les documents sur son cadavre. Rapportez-les à Rikke, qui se chargera d'apporter les modifications nécessaires, puis voyagez jusqu'aux baraquements d'Aubétoile pour remettre les papiers trafiqués à Frokmar. Vous recevez une impressionnante récompense de 5 pièces d'or pour votre peine.

La bataille de Fort Dunstad

Note : les forts que vous devrez reprendre pourront différer selon les échanges que vous avez pu opérer durant la trame principale.

Faites votre rapport à Rikke pour recevoir une véritable récompense, puis rejoignez les soldats impériaux qui se rassemblent près de Fort Dunstad, là où aura lieu votre prochaine bataille. Une fois fin prêt, chargez avec vos compagnons et adoptez la tactique qui vous convient le mieux : restez à distance et laissez vos alliés se charger de la mêlée si vous préférer jouer de l'arc pour affaiblir les vagues successives d'ennemis, ou foncez dans le tas armé de vos meilleures lames pour rester au coeur de la bataille. Vous pouvez également longer les remparts supérieurs pour éliminer les archers Sombrages et ainsi protéger les légionnaires de leurs tirs : cela vous permettra également de vous attaquer aux vagues d'ennemis qui apparaîtront sur les remparts. Une fois les rangs ennemis dépouillés, victorieux, retournez voir le général Tullius à Mornefort pour recevoir une arme en récompense.

Un lourd tribut

Allez retrouver le légat Rikke dans le campement impérial de la Brèche et demandez-lui vos prochains ordres. Vous allez devoir faire chanter le chambellan du jarl de Faillaise en trouvant des preuves compromettantes : rendez-vous donc sur place dans le château d'Embruine et faites preuve de furtivité pour rejoindre la chambre d'Anuriel au nord-est du bâtiment. Vous trouverez dans la commode la lettre compromettante dont vous avez besoin : allez voir Anuriel avec l'objet en votre possession, puis suivez-la jusque dans ses quartiers. Vous pouvez alors tenter de la persuader de vous verser une somme supplémentaire, en plus des informations qu'elle vous donne concernant une cargaison d'or et d'armes.

Rapportez ces informations à Rikke, puis mettez-vous en route pour rejoindre Hadvar et ses hommes sur la route de la Tour de Shor. Le petit groupe prépare déjà son embuscade lorsque vous arrivez, mais libre à vous de prendre en compte leur plan ou non : si vous vous en sentez capable, vous pouvez en effet éliminer à vous seul toute la garnison gardant le convoi immobilisé un peu plus loin. Sinon, suivez Hadvar et prenez d'assaut le groupe de rebelles en

éliminant la sentinelle. Une fois la cargaison sous votre contrôle, servez-vous à l'intérieur et retournez voir Rikke.

La bataille de Fort Tiremuraille

Après vous avoir félicité pour votre efficacité et adressé une petite récompense, le légat Rikke vous envoie vers votre prochaine destination : Fort Tiremuraille. Retrouvez une équipe de légionnaires à l'extérieur, puis entreprenez la reconquête de la structure comme vous l'avez fait avec Fort Dunstad en soutenant vos alliés et en vous positionnant selon vos compétences de prédiléction. Une fois la bataille remportée, en grande partie grâce à vos talents de combattant, retournez à Mornefort et faites votre rapport au général Tullius, qui de par le fait est ravi et vous offre un bouclier de qualité relative à votre niveau.

Sauvetage à Fort Kastav

Retournez voir Rikke au camp avancé à l'ouest d'Aubétoile pour recevoir vos prochains ordres. Il s'agira cette fois de retrouver un groupe de soldats à l'extérieur d'un fort occupé par les Sombrages et d'en libérer les prisonniers impériaux pour reprendre la place forte dans la foulée. Rejoignez dans un premier temps le groupe de soldats qui vous attend et retrouvez votre ami Hadvar pour vous faire briefé plus avant. Si vous souhaitez infiltrer le fort comme votre allié semble le conseiller, longez les murailles en étant accroupi et pénétrez dans la structure par la trappe.

Passez la porte à l'est et progressez jusqu'à atteindre un escalier couvert de toiles d'araignées. Affrontez les deux rebelles qui vous barrent la route, puis rejoignez les cachots où sont enfermés les soldats. Prenez la clé des grilles sur le soldat que vous venez d'éliminer et libérez vos frères d'arme pour que ceux-ci puissent s'armer et se préparer pour la bataille qui se prépare inéluctablement à l'extérieur. Rejoignez le niveau supérieur en affrontant les Sombrages qui vous font obstacle et faites le ménage dans la cour extérieure pour conclure cette opération de reconquête et d'exfiltration. Faites votre rapport à Tullius pour recevoir une arme en cadeau et rendez-vous dans le camp impérial suivant, où vous attend déjà Rikke.

La bataille de Fort Amol

Une fois sous la tente du légat, prenez vos nouveaux ordres et rejoignez une nouvelle fois un groupe de légionnaires prêts à en découdre aux abords du fort. Comme à l'accoutumée, optez pour l'approche qui vous convient le mieux en restant à distance pour éliminer les rebelles ou en vous engageant dans un combat de mêlée acharné. N'hésitez pas à aller secourir vos alliés si vous en apercevez en difficulté et à faire un tour sur les remparts pour occire les archers qui vous causeraient des soucis. Une fois les rangs ennemis décimés, allez faire votre rapport à Rikke : l'assaut est sur le point d'être lancé sur Vendeaume.

La bataille de Vendeaume

Rendez-vous à l'entrée de Vendeaume, la première ville construite par les hommes sur le continent, et assistez au speech d'encouragement proféré par le général Tullius avant de vous lancer dans l'ultime bataille de la guerre civile. Si vous connaissez bien les rues de la ville, votre avancée en son sein n'en sera que facilitée : affrontez les rebelles qui défendent leur capital bec et ongle et progressez dans les ruelles encore accessibles en détruisant les barricades qui bloquent parfois le passage. Collez au train de Rikke et du général pour faciliter les affrontements si vous êtes plutôt du genre à éliminer vos ennemis à distances, puis entrez dans le Palais des rois.

Là, vous êtes confronté à Ulfric et à son huscarl Galmar en compagnie du général et du légat Rikke.
Après un bref dialogue qui ne mènera nulle part, l'inévitable combat s'engage. A trois contre deux, vous avez l'avantage : tirez donc parti de la situation pour éliminer l'ennemi de votre choix, puis le second. Ulfric finit à genoux, et Tullius vous donne alors le choix : vous pouvez achever l'assassin du Haut-roi vous même ou laisser Tullius se charger de la besogne. Quoi que vous choisissiez, la mort du Sombrage met fin à la guerre et vous êtes récompensé par l'obtention d'une nouvelle arme. Ne vous reste alors plus qu'à éliminer les derniers camps de rebelles se cachant dans la nature, si le coeur vous en dit.

Guerre civile : du côté des Sombrages

Avec les Sombrages

Sitôt votre évasion d'Helgen terminée, vous pouvez choisir d'intégrer les rangs des Sombrages, groupe de rebelles qui croient à un Bordeciel libre et indépendant de l'empire, selon eux assujetti aux Thalmors. Même si vous sortez des ruines de la ville en compagnie d'Hadvar, vous pouvez vous rendre à Vendeaume dès que l'occasion se présente et entrer dans le Palais des rois, au nord de la ville. Vous y retrouverez Ulfric Sombrage, l'instigateur de la rébellion, accompagné de son plus fidèle allié Galmar Rudepoing.

Pour pouvoir intégrer les rangs des Sombrages, il va néanmoins vous falloir passer un test : Galmar veut en effet que vous terrassiez un spectre de glace sur l'île de la Serpentine pour que vous prouviez votre valeur. Rendez-vous donc sur place, loin au nord, et faites retourner le spectre à l'abîme en usant de l'arme qui vous plaira. Attention tout de même à l'attaque en piqué de la créature, qui peut provoquer pas mal de dégâts. Victorieux, retournez voir Galmar et prêtez serment de fidélité à la cause des Sombrages pour officiellement intégrer leurs rangs.

La couronne d'os

Une ancienne couronne symbole de pouvoir a apparemment été localisée par le bras droit d'Ulfric Sombrage dans les ruines de Korvanjund. Pour éviter qu'elle ne tombe entre les mainsdes impériaux, un détachement de soldats a été envoyé sur place pour récupérer la couronne avant les impériaux, et vous êtes bien évidemment invité à participer à la bataille qui s'annonce. Rendez-vous donc sur place au nord-est de Blancherive et retrouvez le groupe de soldats alliés regroupés à l'extérieur. Progressez ensuite vers l'entrée en combattant les légionnaires, qui sont déjà dans la place, avec l'arme de votre choix. Restez à distance et à l'abri des coups d'épée si vous désirez aider avec votre arc, ou menez vos alliés en brandissant votre espadon et en pourfendant vos ennemis.

Après avoir parlé à Galmar à l'entrée, pénétrez à l'intérieur de Korvanjund, où vous attendent d'autres ennemis. Prenez garde, durant les combats de groupe, à ne pas abuser des attaques et sorts de zone : vous risqueriez d'affaiblir voir de tuer vos alliés. Pesez bien chaque coup, puis continuez vers le nord, puis l'est. Eliminez les ennemis présents et écoutez les avertissements de Galmar: une embuscade serait en effet en préparation de l'autre côté du tunnel devant vous. Montez donc au niveau supérieur de la salle et empruntez le passage que vous y trouvez pour prendre les soldats de la légion à revers. Vos alliés chargeront par le niveau inférieur et vous rejoindront assez tôt pour vous assurer la victoire.

Poursuivez vers l'ouest pour atteindre les Halls de Korvanjund, tuez les draugr en hauteur et progressez vers le nord. Activez le levier sur le côté pour stopper les lames sur balancier et continuez pour atteindre la chambre des histoires : ramassez la griffe d'ébonite sur le cadavre au sol et faites correspondre les glyphes présents sur la porte avec ceux gravés sur la griffe pour ouvrir la voie. Vous êtes bloqué dans la prochaine salle : dirigez-vous vers le coin nord-ouest, suivez le passage et tirez la poignée sur le balcon que vous finissez par atteindre pour libérer le passage en contrebas. Joignez vos forces à celle des soldats pour venir à bout des draugr et pénétrez dans la crypte.

Vous rejoignez ainsi le tombeau où se trouve la couronne, seulement, les guerriers nordiques embaumés ici n'entendent pas vous laisser partir facilement : combattez donc au côté de Galmar et des autres survivants, puis prenez la couronne sur le draugr sur le trône. Dirigez-vous ensuite vers le sud pour absorber un nouveau Mot de puissance (Ralenti), puis montez les escaliers pour rejoindre la sortie des ruines. Rapportez la couronne d'os à Ulfric pour embrayer immédiatement sur une nouvelle quête.

Note : si vous amenez la couronne au chef de l'autre faction, vous pouvez une dernière fois changer d'avis sur le camp que vous comptez aider dans la guerre.

Un message pour Blancherive

Ulfric Sombrage aimerait en savoir davantage sur les intentions du jarl de Blancherive : il vous charge donc d'apporter une hache à Blagruuf de sa part, attestant que ce dernier saura quelle signification donner à ce geste. Voyagez donc jusqu'à Blancherive, puis pénétrez dans Fort-Dragon pour remettre l'objet au jarl. Pour accomplir cette quête, vous devrez avoir fini d'aider Balgruuf et avoir donc terminé " L'élévation du dragon ". Si cela est fait, et après quelques concertations avec ses conseillers, le jarl décide de renvoyer la hache à son expéditeur. Retournez donc à Vendeaume

pour faire part de la réponse à Ulfric, qui prend alors la décision de lancer l'assaut sur Blancherive.

La bataille de Blancherive

Rejoignez les soldats Sombrages non loin de la cité et écoutez le speech de Galmar avant de donner l'assaut. Votre premier objectif sera de pénétrer dans la ville : pour ce faire, détruisez les barricades qui vous bloquent le passage à vous et à vos alliés et montez sur les remparts pour éliminer les archers et ouvrir le pont-levis. Une fois à l'intérieur de la ville, frayez-vous un chemin jusqu'à Fort-Dragon en affrontant de nouveaux gardes ou soldats impériaux et en détruisant de nouvelles barricades, puis confrontez le jarl Balgruuf pour le forcer à abdiquer. Vignar Grisetoison est désormais jarl de Blancherive : allez rapporter votre victoire à Ulfric, à Vendeaume, et acceptez l'arme qu'il vous offre en récompense.

Sauvetage à Fort Néograd

Note : les forts que vous devrez reprendre pourront différer selon les échanges que vous avez pu opérer durant la trame principale.

Sur les ordres d'Ulfric, rendez-vous à l'est d'Helgen pour trouver le camp Sombrage où Galmar vous attend. Celui-ci veut que vous aidiez un groupe de soldats à libérer des prisonniers gardés captifs à Fort Néograd et à reconquérir la place forte dans la foulée. Rejoignez donc le groupe de soldats en question non loin du fort et parlez à Ralof pour apprendre qu'il existe une entrée secrète pour accéder aux geôles. Attendez que la nuit couvre vos pas, puis plongez en toute discrétion dans le lac à l'est de la structure pour trouver l'entrée en question.

Progressez dans le bâtiment jusqu'à atteindre les prisons et éliminez les gardiens pour récupérer la clé qui va vous permettre de libérer tous vos frères d'arme. Une fois ces derniers ré-équipés, remontez au niveau supérieur du fort en éliminant toute résistance, puis entreprenez de vider les lieux de toute présence impériale en aidant et en tirant parti des capacités de vos compagnons. Une fois les rangs ennemis décimés, retournez voir Ulfric à Vendeaume pour recevoir une arme (dont la qualité varie avec votre niveau) et continuer à lutter pour la liberté de Bordeciel.

Un lourd tribut

Retrouvez Galmar dans le camp des Sombrages et acceptez votre prochaine mission : il s'agira cette fois de ranger le chambellan du jarl de Markarth à votre cause en le forçant à vous donner des informations. Pour cela, rendez-vous dans le château de Coeur-de-Roche à Markarth et rendez-vous discrètement dans les quartiers de Raerek, à droite de la salle du trône. Vous trouverez dans sa commode une Amulette de Talos : allez parler à son propriétaire, qui vous demande alors une entrevue en privé, suivez-le, et tentez de lui extorquer davantage que de simples informations en usant de persuasion. Vous apprenez quoi qu'il arrive l'emplacement d'une cargaison impériale d'armes et d'argent, plus qu'il n'en faut pour satisfaire la rébellion.

Rapportez ces informations à Galmar, puis mettez-vous en route pour rejoindre Ralof et ses hommes sur la route où est sensé se trouver la cargaison. Le petit groupe prépare déjà son embuscade lorsque vous arrivez, mais libre à vous de prendre en compte leur plan ou non : si vous vous en sentez capable, vous pouvez en effet éliminer à vous seul toute la garnison gardant le convoi immobilisé un peu plus loin. Sinon, suivez Ralof et prenez d'assaut le groupe de légionnaires en éliminant la sentinelle. Une fois la cargaison sous votre contrôle, servez-vous à l'intérieur et retournez voir Galmar.

La bataille de Fort Gardesol

Faites votre rapport à Galmar pour recevoir une petite récompense, puis rejoignez les soldats Sombrages qui se rassemblent près de Fort Gardesol, là où aura lieu votre prochaine bataille. Une fois fin prêt, chargez avec vos compagnons et adoptez la tactique qui vous convient le mieux : restez à distance et laissez vos alliés se charger de la mêlée si vous préférez jouer de l'arc pour affaiblir les vagues successives d'ennemis, ou foncez dans le tas armé de vos meilleures lames pour rester au coeur de la bataille. Vous pouvez également longer les remparts supérieurs pour éliminer les archers impériaux et ainsi protéger les Sombrages de leurs tirs : cela vous permettra également de vous attaquer aux vagues d'ennemis qui apparaîtront sur les remparts. Une fois les rangs ennemis dépouillés, victorieux, retournez voir Ulfric à Vendeaume pour recevoir un bouclier de qualité variable en récompense.

Falsification

Vous êtes envoyé vers le camp Sombrage du Hjaalmarche, où vous prendrez vos futurs ordres de Galmar. Une fois sur place, ce dernier vous demande de transmettre de faux ordres à un commandant impérial. Pour ce faire, vous allez d'abord devoir subtiliser un message sur le corps d'un messager que vous aurez tué.
Rendez-vous donc dans l'une des auberges mentionnées par Galmar et interrogez le tavernier pour apprendre que le messager que vous recherchez vient de quitter les lieux.

Vous pouvez dès lors au choix attendre son retour ou faire un petit footing pour le rattraper. Une fois face au messager, si vous appliquez une politique de non violence, vous pouvez lui subtiliser les documents qu'il porte. Sinon, tuez-le tout simplement sur les routes après qu'il ait refusé de vous donner ce que vous cherchez et prélevez les documents sur son cadavre. Rapportez-les à Galmar, qui se chargera d'apporter les modifications nécessaires, puis voyagez jusqu'au pavillon Hautelune pour remettre les papiers trafiqués au légat Taurinus. Vous recevez une impressionnante récompense de 5 pièces d'or pour votre peine.

La bataille de Fort Busard

Après vous avoir félicité pour votre efficacité et adressé une petite récompense, Galmar vous envoie vers votre prochaine destination : Fort Busard. Retrouvez une équipe de rebelles à l'extérieur, puis entreprenez la reconquête de la structure comme vous l'avez fait avec Fort Gardesol en soutenant vos alliés et en vous positionnant selon vos compétences de prédilection. Une fois la bataille remportée, en grande partie grâce à vos talents de combattant, retournez à Vendeaume et faites votre rapport à Ulfric, qui de par le fait est ravi et vous offre une arme de qualité relative à votre niveau. Vous êtes alors envoyé au camp Sombrage d'Haafingar pour retrouver Galmar.

La bataille de Fort Hraggstad

Une fois sous la tente du huscarl, prenez vos nouveaux ordres et rejoignez une nouvelle fois un groupe de Sombrages prêts à en découdre aux abords du fort. Comme à l'accoutumée, optez pour l'approche qui vous convient le mieux en restant à distance pour éliminer les légionnaires ou en vous engageant dans un combat de mêlée acharné. N'hésitez pas à aller secourir vos alliés si vous en apercevez en difficulté et à faire un tour sur les remparts pour occire les archers qui vous causeraient des soucis. Une fois les rangs ennemis décimés, allez faire votre rapport à Galmar: l'assaut est sur le point d'être lancé sur Solitude.

La bataille de Solitude

Rendez-vous à l'entrée de Solitude, la capitale politique du pays, et assistez au speech d'encouragement proféré par Ulfric avant de vous lancer dans l'ultime bataille de la guerre civile. Si vous connaissez bien les rues de la ville, votre avancée en son sein n'en sera que facilitée : affrontez les légionnaires qui défendent leur capital bec et ongle et progressez dans les ruelles encore accessibles en détruisant les barricades qui bloquent parfois le passage. Collez au train de Galmar et d'Ulfric pour faciliter les affrontements si vous êtes plutôt du genre à éliminer vos ennemis à distances, puis entrez à l'intérieur de Mornefort.

Là, vous êtes confronté au général Tullius et au légat Rikke : après un bref dialogue qui ne mènera nulle part, l'inévitable combat s'engage. A trois contre deux, vous avez l'avantage : tirez donc parti de la situation pour éliminer l'ennemi de votre choix, puis le second. Tullius finit à genoux, et Ulfric vous donne alors le choix : vous pouvez achever le général vous même ou laisser le jarl de Vendeaume se charger de la besogne. Quoi que vous choisissiez, la mort du légionnaire met fin à la guerre et vous êtes récompensé par l'obtention d'une nouvelle arme. Ne vous reste alors plus qu'à éliminer les derniers camps d'impériaux se cachant dans la nature, si le coeur vous en dit.

Les Princes Daedra

L'étoile d'Azura

Lors de vos pérégrinations en Bordeciel, notamment lorsque vous vous reposerez dans une auberge, vous aurez

l'occasion d'entendre parler d'une statue érigée à la gloire d'Azura, bâtie par les Elfes noirs ayant fui Morrowind. Rendez-vous à l'emplacement supposé de cette statue pour rencontrer Aranea. Celle-ci vous demande de retrouver un puissant enchanteur : rendez-vous donc logiquement dans la ville de Fortdhiver, plus précisément à l'auberge du Foyer gelé, pour rencontrer ce mage nommé Nelacar. Usez de persuasion pour le faire parler, et écoutez ce qu'il a à vous apprendre sur l'étoile d'Azura, une puissante gemme spirituelle. Vous êtes alors aiguillé vers l'Abysse d'Ilinalta pour poursuivre vos recherches de la gemme.

Une fois sur place, entrez par la trappe au sommet de la tour immergée et progressez dans les tunnels remplis de squelettes en faisant retourner ces derniers à la poussière. Vous finissez par trouver la dépouille de Malyn Varen ainsi que l'étoile d'Azura, brisée. Ramassez-la malgré tout et retournez à l'auberge du Foyer gelé ou à l'autel d'Azura (selon que vous désiriez obtenir au final une gemme pouvant absorber les âmes des personnages humains ou non).

Parlez à Nelacar ou à la Déesse, qui vous enverront qui qu'il arrive tout deux à l'intérieur de l'étoile pour la purifier de l'âme de Malyn Varen. Là, confrontez Malyn, qui invoque plusieurs drémora pour se défendre. Eliminez d'abord ses invocations avant de vous acharner sur lui jusqu'à ce que son corps semble disparaître pour être renvoyé dans votre monde. Si vous êtes allé trouver Nelacar, vous obtenez l'Etoile noire en récompense, tandis que si vous êtes retourné auprès d'Azura, vous recevez son étoile ainsi que la possibilité d'enrôler Aranea en tant qu'acolyte.

L'appel de Boéthia

Cette quête n'est accessible qu'après que vous ayez atteint le niveau 32 ou supérieur. Alors, seulement, vous aurez une chance de tomber au cours de vos explorations un livre intitulé " L'épreuve de Boéthia ". Il est également possible qu'un adepte du culte de la divinité vous attaque : une fois ce dernier vaincu, prélevez le livre sur son cadavre et lisez-le. Rendez-vous alors à l'est de Vendeaume pour atteindre le sanctuaire de Boéthia, puis adressez-vous à la prêtresse pour en apprendre plus. Pour attirer l'attention du Prince Daedra, vous allez devoir faire preuve de fourberie en amenant à l'abattoir l'un de vos acolytes. Le choix vous revient, mais sachez que vous devrez absolument tuer de vos main ledit acolyte une fois qu'il sera immobilisé sur le Pilier du Sacrifice. Une fois votre choix arrêté, amené votre pauvre ami au sanctuaire, demandez-lui d'activer le pilier et tuez-le à l'aide de la lame du sacrifice.

Boéthia intervient alors, et initie un grand pugilat entre ses disciples après un bref dialogue. Laissez donc les autres guerriers s'entre-tuer un maximum et achevez les derniers survivants, ou plongez dans le combat pour montrer au Prince ce que vous valez. Une fois seul dans l'arène, Boéthia vous confie une nouvelle tâche. Rendez-vous donc à la Crête de Tranchelame, entre Markarth et Blancherive, pour éliminer le précédent champion du Prince. Sur place, combattez les quelques bandits à l'extérieur puis entrez dans la Mine de Tranchelame.

De nouveaux ennemis vous attendent à l'intérieur : éliminez-les de la façon qui vous plaira et en fonction de vos capacités, progressez jusqu'au fond de la mine et confrontez le Champion de Boéthia. Dans la mesure du possible, faites en sorte que l'affrontement ne dure pas et utilisez vos attaques les plus létales d'entrée de jeu pour rapidement pourfendre votre adversaire, et ainsi récupérer sur lui une armure d'ébonite ainsi que la Cotte d'ébonite, symbole de votre lien avec Boéthia.

Un Daedra pour ami

Dès que vous avez atteint le niveau 10 ou supérieur, rendez-vous dans la ville d'Epervine. Un garde vous interpelle à l'entrée, vous demandant si vous n'avez pas vu passer un chien : répondez comme vous l'entendez puis allez voir Lod, le forgeron de la ville, pour en savoir plus. Celui-ci aimerait appâter un chien qu'il a aperçu : acceptez, avec ou sans persuasion, puis allez mettre la viande sur la route un peu plus loin. Vous ne tardez pas à rencontrer le fameux canidé, nommé Barbas, qui se met à vous parler. Suivez-le jusqu'à arriver à la Honte d'Haemar et entrez dans la grotte.

A l'intérieur, des vampires et leurs sujets vous attendent de pied ferme : disposez donc d'eux comme il se doit (en en profitant pour contracter l'hémophilie porphyrique sur vous le souhaitez) et progressez jusqu'à une grande salle en profondeur.
Descendez au niveau inférieur, éliminez la givrépeire et continuez à progresser dans les tunnels jusqu'à atteindre la salle principale, remplie de vampires. Tuez-les de la façon qu'il vous plaira, puis interagissez avec la statue de Clavicus Vile pour en savoir plus sur la relation entre lui et Barbas. Tirez ensuite la chaîne pour ressortir et aller trouver la

fameuse hache dont vous a parlé le Prince.

Rendez-vous à présent à la Tanière de Rimeroc à l'est de Solitude et combattez Sebastian Lort et son atronach à l'intérieur. Prenez tous les objets qui vous intéressent, mais n'oubliez surtout pas de ramasser la hache du chagrin sur l'autel. Retournez maintenant à la Honte d'Haemar, frayez-vous à nouveau un chemin jusqu'à la statue et interagissez avec l'autel. Clavicus Vile vous propose alors que vous gardiez la hache si vous tuez Barbas avec. Si vous préférez lui rendre comme convenu, vous obtenez le Masque de Clavicus Vile en récompense.

La quête de l'extraordinaire

Pour pouvoir achever cette quête, vous devez avoir atteint le niveau 15 ou supérieur. Rendez-vous dans un premier temps à Fortdhiver : à l'entrée du pont menant à l'Académie, une elfe vous barre le passage. Vous pouvez tenter de faire preuve de persuasion pour passer, ou accepter de vous soumettre au test qu'elle vous impose. Vous devrez donc, au hasard, lancer un des sorts basiques d'une école de magie pour pouvoir continuer. Une autre solution, pour les personnages dépourvus de toute aptitude magique, est d'utiliser un cri offensif sur l'emblème au sol, ce qui vous vaudra une ligne de dialogue unique et le droit de passage. Suivez Faralda sur le pont, passez la grande porte au fond de la cour, puis passez la porte de droite vers l'Arcaneum. Il est à noter que les quêtes de l'Académie sont désormais actives et que vous pouvez les poursuivre à votre guise. Dans l'Arcaneum, allez trouver Urag Gro-Shub, le bibliothécaire, et demandez-lui des informations sur le Parchemin des Anciens avec autant de tact que possible. Il finira par vous ramener deux ouvrages susceptibles de vous aider. La lecture de l'un d'eux activera la quête.

Parlez à nouveau à Urag à propos du livre incompréhensible pour qu'il vous aiguille vers Septimus Signus, un érudit rendu fou par ses recherches, mais également grand spécialistes des Parchemins des Anciens. Pour le trouver, ressortez de l'académie et dirigez-vous vers le nord, à travers les eaux glacées parsemées d'iceberg, pour finalement trouver l'avant-poste de Septimus Signus. Descendez au fond de la grotte de glace pour trouver l'érudit, et tentez tant bien que mal de décrypter ses élocutions. Il vous remet finalement deux objets, le Lexique vierge et la Sphère d'harmonie, et vous aiguille vers les ruines dwemer d'Alftand, sous lesquelles s'étendrait une ancienne ville du nom de Griffenoire. Pour atteindre cette ville, ainsi que le Parchemin des Anciens qu'elle est supposée renfermer, dirigez-vous au sud-ouest de Fortdhiver.

A flanc de colline, vous trouverez bien vite des signes d'architecture dwemer : fouillez les environs, puis empruntez les passerelles de bois pour pénétrer dans la structure vers les Ruines gelées d'Alftand. Progressez vers le bas, ramassez les notes de recherche sur la table, puis continuez votre route vers l'ouest en vous méfiant des araignées dwemer qui peuvent surgir de certains éléments de tuyauterie. Un Khajiit drogué au Skooma délire dans une salle annexe : ignorez-le ou tuez-le s'il vous voit et tente de vous attaquer. Vous débouchez ensuite dans une salle remplie de pistons, et deux shpères dwemer vous attaquent sur la plate-formes surélevée : soyez prudent si vous décidez de les affronter. Vers le nord, déverrouillez la porte pour ramasser quelques trésors, passez la grande porte et éliminez les araignées dwemer qui vous barrent la route un peu plus loin en continuant vers le sud.

Déverrouillez la nouvelle porte pour trouver d'autres richesses, puis continuez votre progression en sautant par dessus les pistons pour éviter qu'ils ne vous poussent. La porte suivante vous mène à l'Animachinerie d'Alftand. Suivez le couloir verdâtre, empruntez le passage à gauche, affrontez ou évitez les sphères dwemer qui rôdent en passant dans le passage inférieur et empruntez les marches. Vous arrivez bientôt dans le grand conduit de l'Animachinerie. Amorcez votre descente en éliminant les araignées dwemer, déverrouillez la porte pour accéder à quelques trésors, puis revenez vers le puits central. Sautez sur le tuyau doré pour palier au manque de plate-forme, puis continuez vers l'ouest. Prenez gare au piston qui peut vous faire tomber et à l'araignée un peu plus loin si vous jouez aux acrobates.

Vous rencontrez alors, peut-être pour la première fois, un Falmer, elfe reclus dans les profondeurs rendu aveugle par une vie passée dans des souterrains. Affrontez les quatre créatures, en prenant garde à leurs sorts et armes liées dépendant de votre niveau, et continuez à descendre. Contournez les jets de flammes ou passez au travers, évitez ou combattez les Falmers qui émergent de leurs habitations et redoublez de prudence dans la salle suivante, où des cordes d'ossements pourront facilement trahir votre présence si vous tenter de passer sans être vu. Continuez à descendre, dirigez-vous vers le nord-ouest en disposant des ragnards, et utilisez l'élévateur pour remonter au niveau supérieur. Vous disposerez ainsi d'un raccourci si vous veniez à avoir besoin de retourner à la civilisation pour faire le plein de potion ou de matériel. Car non, l'exploration de ce donjon n'est pas terminée, loin de là.

Redescendez, passez la porte au sud-est, continuez à descendre et affrontez les Falmers accompagnés de givrépeires. Evitez le piège un peu plus loin en contournant le fil au sol et vous atteignez la cathédrale d'Alftand. Eliminez ou prenez soin d'éviter les Falmers dans la zone (il est tout de même conseillé de les éliminer), puis allez activer le levier au dessus de votre point d'entrée. Les lances bloquant le passage se rétractent et vous laissent alors affronter un Centurion dwemer en duel. Cet imposant adversaire requière beaucoup de prudence : en effet, même un combattant expert du corps-à-corps pourra éprouver des difficultés contre lui. Affaiblissez-le donc autant que possible à distance en évitant ses jets de vapeur avant de passer à l'offensive si vous êtes un guerrier, ou restez loin du centurion tout du long pour en venir à bout. Vous récoltez sur sa dépouille la clé de l'élévateur d'Alftand ainsi que des trésors non négligeables.

Progressez vers le sud-ouest, disposez des deux voleurs qui se disputent et ouvrez la porte au fond, qui renferme un élévateur qui pourra vous ramener directement à la surface. Pratique si vous avez besoin d'un petit ravitaillement. De retour dans la cathédrale, insérez la Sphère d'harmonie dans le mécanisme pour libérer un passage conduisant à la cité de Griffenoire. Vous le remarquerez bien vite, cette cité souterraine prend la forme d'une immense grotte sans équivalent en taille dans le pays de Bordeciel. Dans le laboratoire de Sinderion, au sud-ouest, vous pouvez dès à présent entamer la quête Nirnroot cramoisie et récolter quelques trésors. Vous pourrez également trouver, loin devant vous au niveau des chutes d'eau, un bon nombre de gisements de gemme spirituelle. Attention car dépendant de votre niveau deux trolls de glace pourront rôder aux alentours.

De nombreux falmers, chaurus, et même plusieurs centurions dwemers sont présents dans la cité : prenez donc le temps d'explorer la zone à votre convenance pour vous entraîner un maximum ou trouver des trésors. Rien ne vous empêche de remonter à la surface en cours de route en rebroussant chemin jusqu'à la cathédrale, ne vous privez pas. Si vous êtes décidé à en finir avec ce donjon, dirigez-vous vers l'ouest en empruntant le chemin pavé, traversez le pont, puis tournez à gauche après avoir encore continué vers l'ouest pour trouver l'élévateur qui vous emmènera jusqu'à la Tour de Mzark.

Poursuivez votre progression et passez les portes jusqu'à arriver dans une grande salle circulaire. Placez-vous devant les commandes de l'Ocularium en hauteur et placez votre Lexique vierge sur le piédestal à droite. Activez alors le dispositif le plus grand à droite du Lexique jusqu'à ce qu'un " oeil " s'ouvre sur la gauche. Activez-le deux fois, ce qui aura pour effet d'ouvrir un autre " oeil " à gauche, et activez ce dernier pour libérer un cristal au centre de l'Ocularium. Victorieux, allez récupérer le Parchemin des Anciens dans le tube et remontez à la surface par l'élévateur sous le pupitre de commande. C'est aussi par cet élévateur que vous pourrez aisément revenir à Griffenoire si vous le désirez.

Retournez voir Septimus avec le lexique gravé et donnez-le lui pour avoir droit à de nouvelles réflexions à demi incompréhensibles. Vous finissez toutefois par comprendre que, pour ouvrir le cube, vous allez devoir extraire du sang d'haut-elfe, d'elfe des bois, d'elfe noir, de falmer et d'orque. Septimus vous confie pour cette tâche un extracteur d'essence, à utiliser sur les cadavres. En sortant de l'avant-poste pour vous attaquer à votre besogne, vous recevez la visite de l'Abysse. Après le bref dialogue, mettez-vous en route pour votre collecte.
Les haut-elfes seront généralement des sorciers, de même que les elfes noirs, tandis que les elfes des bois pourront être trouvés dans presque n'importe quelle formation de bandits. Des dépouilles de falmer encore fraîches devraient vous être accessibles à Griffenoire, tandis que des orques peuvent facilement être trouvés dans l'un des nombreux campements orques qui jalonnent Bordeciel.

Votre extracteur rempli, apportez les sangs à Septimus pour que celui-ci soit enfin capable d'ouvrir le cube. La découverte qu'il y fait n'est cependant pas tout à fait de son goût et il finit bien vite à l'état de tas de cendres. Prenez l'Oghma Infinium, qui pourra faire monter de 5 points toutes les compétences de combat, de magie ou de furtivité si vous le lisez, puis sortez du cube. Après une dernière entrevue avec l'Abysse d'Hermaeus Mora, vous êtes libre de partir avec le livre des savoirs.

Un soir au clair de lune

Rendez-vous au cimetière d'Epervine pour assister au recueillement de la population, puis interrogez Indara ou Mathies pour en savoir plus. Ils vous apprennent qu'un certain Sinding aurait massacré leur fille : allez trouver cet homme, dans les baraquements d'Epervine, et parlez-lui pour apprendre que l'homme est en réalité atteint de lycanthropie. Acceptez de l'aider en rendant son anneau à Hircine, et partez à la recherche de la bête sacrée dont la mort vous accordera une

audience avec le Prince.

Traquez la bête, un cerf blanc, aux alentours de la Tour d'Ombrepic non loin d'Epervine puis parlez à la manifestation d'Hircine qui se présente. Sinding se serait enfui, et pour vous attirer les faveurs d'Hircine, l'abattre en premier serait le meilleur moyen. Suivez donc votre objectif pour traquer Sinding jusqu'à la Grotte du bouffi : vous trouvez dans cette forêt conscrite les cadavres des chasseurs ayant échoué à tuer Sinding. Après avoir été mis en garde par un khajiit mourant du nom de J'Kier, progressez dans la forêt jusqu'à apercevoir Sinding en hauteur.

A partir de ce moment, vous avez le choix : vous pouvez traquer le loup-garou sans relâche jusqu'à son trépas en le poursuivant à travers la grotte et en bénéficiant du soutient éphémère de petits groupes de chasseurs, ou bien décider de l'aider en le suivant et en éliminant ces mêmes chasseurs qui en veulent à sa vie. Dans le premier cas, Hircine vous récompensera avec son artefact sacré, l'armure en Peau de Sauveur, tandis que dans le second, la malédiction de la bague est annulée par le Prince, ce qui vous donne droit, si vous êtes un lycan, à une transformation supplémentaire par jour.

La tribu maudite

Une fois le niveau 9 ou supérieur atteint, rendez-vous à la forteresse orque de Largashbur, dans le sud-ouest de la Brèche, pour surprendre un combat entre un géant et un groupe de combattants orques. Après un bref dialogue, vous apprenez de la bouche d'Atub que la tribu aurait besoin de votre aide : l'état du chef du groupe incite en effet les géants à lancer des attaques fréquentes sur le campement : vous allez donc devoir rassembler les ingrédients nécessaire à un rituel pour aider cette communauté. La graisse de troll peut être trouvée relativement facilement sur n'importe quel troll que vous auriez occis, mais le coeur de daedra peut poser problème. Si vous êtes déjà d'un haut niveau, vous pouvez en trouver assez peu fréquemment chez les alchimistes des grandes villes. Sinon, allez jeter un oeil dans la commode de Kodlac Blancrin à Blancherive pour trouver l'objet, puis une fois les deux ingrédients en votre possession, retournez voir Atub.

De retour à Largashbur, remettez les ingrédients à Atub et suivez-la dans le campement pour assister au rituel, sans prêter attention aux railleries proférées par Yamarz et Ugor. Malacath invoqué, celui-ci est furieux et exige que l'on lui ramène la massue du chef des géants pour lever la malédiction qui pèse sur Yamarz. Ce dernier vous demande de l'accompagner, sans pour autant avouer qu'il a vraiment besoin de vous : retrouvez-le donc à l'entrée de la Grotte de Rochebrune, et escortez-le à l'intérieur. Suivez-le en progressant dans la grotte et en évitant toute confrontation inutile avec des géants. Affrontez les quelques bêtes et continuez jusqu'au Bosquet du Géant.

Là, Yamarz et vous finirez par arriver à vu du chef des géants, et l'orque, courageux comme pas deux, vous proposera de vous en charger vous-même en l'échange d'une coquette somme. Si vous refusez, Yamarz s'élancera bravement vers la créature et finira broyé par la massue du géant. Dans le cas contraire, chargez-vous du géant sans rechigner, en prenant garde à ses redoutables attaques au corps-à-corps et en n'oubliant pas de prélever le marteau de Shagrol sur sa dépouille, puis ressortez du Bosquet.
Si Yamarz est encore en vie, il essaiera alors d'attenter à la votre : montrez-lui donc ce qu'est un vrai guerrier et abattez-le.

Malacath vous félicite pour vos compétences au combat : retournez au campement et décrivez la version des faits qui vous convient le mieux à Atub. Allez ensuite replacer le marteau sur l'autel pour que Volendrung, une puissante arme à deux mains, apparaisse à sa place. Le fils de Yamarz est nommé chef de la tribu, et vous êtes désormais le bienvenu dans toutes les places fortes orques.

Les fragments du passé

Pour accomplir cette quête, vous devrez être de niveau 20 au minimum. Cette condition en tête, parcourez nonchalamment les rues d'une ville pour qu'un messager vienne vous apporter une invitation. Celle-ci concerne l'ouverture d'un musée dédié à l'Aube mythique, culte bien connu de ceux ayant eu une vie antérieure dans les contrées de Cyrodil. Allez donc visiter ce musée, qui se trouve à Aubétoile, et conversez avec son propriétaire, un homme du nom de Silus. Ce dernier finira par vous confier une tâche qui lui est chère : retrouver les trois fragments de la dague de Mehrunes Dagon. Mettez-vous donc en route avec les informations données par Silus.

D'abord, rendez-vous à la Redoute de Sorceroc, au sud-ouest de Markarth. Après avoir pourfendu quelques Parjures, omniprésents dans la région, frayez-vous un chemin jusqu'à l'entrée de la redoute en passant un site sacrificiel, puis affrontez les nouveaux ennemis vêtus de peaux qui vous attendent à l'intérieur. Montez au niveau supérieur, éliminez le Roncecoeur et progressez vers le sud-ouest pour rejoindre l'extérieur. Montez davantage pour atteindre le Rocher de la mégère,montez les escaliers et faites un détour dans une salle adjacente pour trouver un levier relevant la herse qui vous bloque le passage.

Progressez par la voie débloquée, et montez au sommet du Rocher de la mégère. Là, une harfreuse du nom de Drascua vous attend : éliminez-là en prenant garde à ses attaques magiques, récupérez le pommeau de la dague sur sa dépouille ainsi qu'une clé, puis absorbez le cri sur le Mur de mots (Cri intimidant). Mettez-vous ensuite en route pour récupérer les fragments de la lame. Rendez-vous pour cela à Fort Casscorne, abattez les archers si vous le souhaitez, puis pénétrez dans le fort par l'entrée de votre choix.

Une fois à l'intérieur, combattez les guerriers orques qui vous barrent la route et éliminez Ghunzul dans la chambre au sud-est pour récupérer la clé de la chambre forte de Casscorne. Rejoignez ensuite le niveau inférieur du fort et déverrouillez la grille au sud-ouest pour accéder à la chambre forte. Activez les leviers pour libérer le passage, évitez ou coupez les fils tendus au sol et allez récupérer les fragments sur le piédestal, en reculant immédiatement après pour éviter un nouveau piège.

Sortez du fort, puis rendez-vous à la scierie de Morthal pour aller récupérer la poignée de la dague. Parlez à Jorgen, qui refuse d'abord de vous céder la poignée, puis usez de persuasion plus ou moins coercitive pour obtenir les clés de sa maison et de son coffre. Ne vous reste plus qu'à récupérer l'objet dans la maison de Jorgen et à rapporter le fruit de vos recherches à Silus, à Aubétoile. Celui-ci vous récompense avec de l'or, et vous donne rendez-vous au sanctuaire de Merhunes Dagon pour que vous puissiez reformer la dague.

Rendez-vous donc au sanctuaire, au sud-ouest d'Aubétoile, et assistez aux vaines tentatives de Silus de contacter le Prince. C'est en fait à vous que Dagon s'adresse, et celui-ci vous demande d'abattre Silus. Le propriétaire du musée ne l'entend pas de cette oreille et vous propose de sceller les fragments de la dague dans une vitrine plutôt que de le tuer. Si vous tenez à récupérer la Dague de Dagon en état de remplir son office, réglez son compte à Silus, puis éliminez les deux drémoras invoqués par Merhunes pour prouver votre valeur après avoir reçu sa dague reconstituée. Si vous laisser Silus s'échapper, vous devrez également tuer les deux drémoras, mais ne récupérerez pas la dague.

La porte murmurante

Après avoir atteint le niveau 20 et complété la quête " L'élévation du dragon ", rendez-vous à la Jument pavoisée à Blancherive pour entendre une rumeur concernant le jarl et un problème qu'aurait son fils. Allez parler à Balgruuf (qui sera à Solitude si vous l'avez chassé de la ville), puis à son fils pour en apprendre plus. Le garçon vous révèle alors qu'il tient certaines informations d'une voix murmurant au sous-sol : descendez les marches au sud-ouest de Fort-Dragon et crochetez la serrure à gauche pour pouvoir entendre la voix de Mephala au travers de la porte.
Celle-ci vous incite à aller chercher plus d'informations auprès de Nelkir pour que vous puissiez libérer son pouvoir.

Le garçon vous apprend que seules deux personnes détiennent la clé de la porte d'où provient la voix : Farengar et Balgruuf. Vous pouvez voler la clé aux deux personnages, ou tuer Farengar discrètement pour la récupérer. Retournez ensuite dans le cellier pour déverrouiller la porte : derrière, vous ne trouvez qu'une longue lame d'ébonite ainsi qu'une note vous mettant en garde contre l'épée. L'arme reste faible au départ, mais grandira en puissance à mesure que vous tuerez certains de vos amis avec.

La lumière de l'aube

A partir du niveau 12, vous aurez l'opportunité de trouver le Cristal de Méridia aléatoirement dans un grand coffre situé au fond d'un donjon que vous viendrez de parcourir. Après quelques temps passés avec le cristal sur vous, une voix étrange vous interpellera, vous incitant à vous rendre au sanctuaire de Méridia au Mont Primortis. Rendez-vous donc sur place, à l'ouest de Solitude, et placez le cristal entre les mains de la statue que vous finissez par trouver. La divinité vous expliquera alors qu'un dangereux nécromancien du nom de Malkoran a des idées de grandeur, et que vous devez lui retirer Aubéclat, l'artefact de Méridia, pour l'empêcher d'agir.

De retour sur le plancher des vaches, passez la porte sous l'autel de Méridia, puis activez le piédestal au centre de la salle pour faire jaillir un faisceau de lumière. Empruntez le passage en contrebas pour affronter les corps réanimés des soldats tombés au combat puis activez un nouveau piédestal. Dirigez-vous vers le sud en suivant le faisceau de lumière, éliminez les ennemis qui vous barrent la route puis ceux qui vous attendent dans la prochaine salle et allez activer un troisième piédestal en hauteur.

Dirigez-vous ensuite vers le Balcon de Primortis, traversez le pont en disposant des nouveaux ennemis pour rejoindre les ruines et combattez d'autres fantômes dans une large salle un peu plus loin. Montez les escaliers pour activer le nouveau piédestal, dirigez-vous vers l'est et progressez jusqu'à franchir une porte menant à une nouvelle chambre funéraire. Là, combattez votre lot de fantômes et suivez le couloir à l'est pour pouvoir accéder à un quatrième piédestal. Activez-le, puis engouffrez-vous dans l'ouverture ainsi créée, direction les catacombes.

Activez le piédestal au centre de la salle dans laquelle vous arrivez, puis continuez à avancer pour atteindre Malkoran et quatre de ses alliés fantomatiques. Eliminez ces derniers en premier avant de vous acharner sur lui et ainsi supprimer la menace qu'il représentait, absorbez le savoir du Mur de mots (Furie élémentale) puis activez un dernier piédestal pour libérer Aubéclat et en prendre possession. Méridia vous remercie d'avoir ramené la lumière sur Bordeciel et vous ramène à l'entrée. Vous pouvez à présent garder son artefact et l'utiliser comme vous l'entendez.

La maison des horreurs

Quand vous entrerez dans la ville de Markarth pour la deuxième fois, longez la rue de droite pour surprendre une conversation entre un certain Tyranus et Yngvar, un habitant du coin. Le premier, qui se révèle être un vigile de Stendarr, vous demande ensuite si vous avez des informations sur la maison abandonnée juste à côté, et vous demande de le suivre pour purifier les lieux d'un culte daedra. Accompagnez-le dans la maison jusque dans le sous-sol, et d'étranges phénomènes commencent à se manifester. Tyranus revient alors en courant vers l'entrée de l'habitation, et une voix rauque vous demande de tuer le vigile. Que vous y consentiez ou non, vous y serez obligé, le disciple de Stendarr se jetant sur vous, désespéré.

Une fois Tyranus tué, en cas de légitime défense ou non, rejoignez le sous-sol de la maison et passez la porte auparavant verrouillée. Progressez dans les sous-sol jusqu'à atteindre un autel sur lequel repose une masse rouillée. Emparez-vous en pour vous voir piégé par Molag Bal, le Prince adoré en ces lieux, et acceptez de l'aider pour être libéré. Votre tâche consiste à retrouver un prêtre de Boéthia et de l'amener jusqu'à l'autel de Molag Bal pour qu'il lui abandonne son âme. Mettez-vous donc en route vers le donjon indiqué par le Prince et trouvez Logrolf l'Obstiné au fond de ce dernier, emprisonné dans un cachot.

Sa localisation n'étant connue de personne, le prêtre est suspicieux quant à votre venue : usez donc de persuasion plus ou moins violente pour qu'il vous croie, libérez-le, et rejoignez-le à Markarth, où la volonté de Molag bal aura déjà fait venir le prêtre.
Suivez-le jusqu'à l'autel du Prince, où son piège emprisonne Logrolf, puis frappez ce dernier à l'aide de la masse rouillée jusqu'à le tuer. Bal ressuscite alors le prêtre et vous invite à recommencer : exécutez-vous, jusqu'à ce que Logrolf se soumette. Tuez-le une fois de plus, et recevez en remerciement la Masse de Molag Bal.

Le goût de la mort

Allez questionner Kleppr ou Frabbi à l'auberge du Sang-d'Argent à Markarth pour obtenir une piste quant à la fermeture de la Nécropole de la ville. Rendez-vous au château Coeur-de-Roche à l'ouest de Markarth, puis parlez à Verulus après sa dispute avec Thongvor. Usez de persuasion pour obtenir l'autorisation d'aider les prêtres d'Arkay et ainsi obtenir une clé de la Nécropole. Rendez-vous sur place en passant la porte dorée et explorez les lieux jusqu'à trouver Eola, une adepte de Namira (la divinité qui s'est adressée à vous sur le chemin). La jeune femme veut vous montrer ce qu'il y a de bon à servir la Dame de la Putréfaction et vous enjoint donc à l'accompagner à la Grotte de Longmur. Avant de vous y rendre, retournez parler à Verulus pour attester de la sécurité de la Nécropole et ainsi recevoir une Amulette d'Arkay.

Une fois fin prêt, rejoignez Eola à l'entrée de la grotte sus-mentionnée et acceptez ou non sa compagnie pour pénétrer à l'intérieur. Sitôt entré, affrontez les draugr qui reviennent à la vie en prenant garde au mort-vivant de niveau supérieur près de l'entrée. Enfoncez-vous dans les tunnels, combattez de nouveaux draugr, tournez à droite après l'arche

impossible à franchir et continuez vers le sud. Tirez la poignée et la chaîne pour débloquer deux passages, passez la porte en fer et affrontez de nouveaux morts-vivants dans la salle principale.

Parlez ensuite à Eola, qui désire organiser un grand banquet en l'honneur de votre initiation, et retournez à Markarth pour persuader d'une quelconque façon Verulus de vous accompagner. Rejoignez alors la Grotte de Longmur et amenez le prêtre jusqu'à l'autel de Namira au fond des cavernes. Une force obscure le contraint à s'allonger sur la table : le repas est pour ainsi dire servi. Nourrissez-vous de la chaire du prêtre pour satisfaire Namira et ainsi obtenir son Anneau en récompense. Vous pouvez également demander à Eola de vous accompagner dans vos aventures à partir de maintenant.

Le seul remède

Après avoir atteint le niveau 10, vous rencontrerez peut-être aléatoirement un infecté ou en entendrez parlé aux alentours de Bthardamz : rendez-vous à l'autel de Péryite et rencontrez Kesh le Propre, un Khajiit, qui vous en dira plus sur le moyen de contacter le Prince Daedra. Vous allez devoir rassembler des ingrédients pour constituer un encens spécial : la poussière de vampire se trouve chez les alchimistes et sur le corps des suceurs de sang morts, les clochettes de la mort à l'est de Solitude et chez les apothicaires, le lingot d'argent peut être trouvé à Fort-Dragon, tandis que le rubis parfait peut être ramassé dans la salle du trône de Korvajuund ou acheté aux caravaniers Khajiit.

Les ingrédients en votre possession, retournez les donner à Kesh pour qu'il produise l'encens, qu'il vous demande ensuite d'inhaler. Péryite vous apparaît alors et vous confie une tâche : tuer Orchendor, un prêtre ayant sombré dans la folie et initialement chargé de regrouper des infectés dans les ruines de Bthardamz. Questionnez Kesh pour en savoir plus si vous le souhaitez, puis prenez la route pour les ruines dwemer toute proches. Des infectés défendent l'extérieur : exterminez-les rapidement puis entrez par l'entrée principale.

Activez le levier en bas des escaliers pour dégager la voie, descendez davantage et tournez à droite pour crocheter une serrure novice. Eliminez de nouveaux infectés, continuez votre route jusqu'à atteindre une large salle empli d'ennemis shootés aux vapeurs toxiques, que vous pouvez éviter ou abattre dans les règles, et progressez vers l'ouest. Combattez de nouveaux ennemis en vous dirigeant vers le nord, activez le levier en hauteur pour pouvoir continuer à avancer, puis passez la porte dorée.

Continuez vers l'ouest pour affronter deux sphères dwemer, dirigez-vous vers la droite en évitant le piège au sol et éliminez l'infecté gardant l'accès à l'atelier de Bthardamz. Explorez les chambres à droite et à gauche pour trouver une note vous révélant la localisation d'Orchendor et empruntez les tunnels habités par des araignées dwemer. Une pièce au sud renferme son lot d'infectés, que vous pouvez étriper ou non : dirigez-vous quoi qu'il en soit vers les niveaux supérieurs jusqu'à atteindre un balcon et continuez vers le sud-ouest et vers le couloir vous amenant au quartier inférieur.

Passez plusieurs portes, affrontez les araignées dwemer qui vous chiquent les orteils et continuez à avancer jusqu'à une large salle faisant penser à une arène. Activez le levier sur le balcon pour éliminer les infectés en contrebas, sortez de la pièce et traversez une large étendue souterraine. Vous affrontez un peu plus loin deux sphères dwemer accompagnées d'un groupe d'infectés : restez donc sur vos gardes et à l'affût de la moindre potion pour tenir le coup, puis continuez en gravissant l'escalier vers l'est.

Débarrassez-vous des araignées dwemer dans le bureau, passez la porte au sud, évitez la plaque de pression et retournez au niveau supérieur. Progressez vers l'ouest en surveillant vos déplacements durant l'affrontement qui vous opposera aux infectés de la zone et rejoignez l'Arcanex de Bthardamz par le sud. Eliminez de nouveaux tas de ferraille rouleurs à mesure de votre avancée, puis un centurion dwemer légèrement en hauteur bloquant l'accès aux escaliers. Empruntez ces derniers une fois la voie dégagée, affrontez les araignées puis les sphères dwemer, et dirigez-vous vers le nord pour être enfin confronté à Orchendor.

Utilisez le décor à votre avantage si vous éprouvez des difficultés, puis prélevez la clé de l'élévateur sur son cadavre encore chaud. Empruntez l'escalier au nord pour trouver l'élévateur en question et retourner à la surface, puis sortez pour de bon des ruines. Ne vous reste plus qu'à retourner à l'autel de Peryite pour inhaler à nouveau de l'encens et recevoir en récompense le bouclier Parasortis.

Une nuit mémorable

Sitôt le niveau 14 atteint, fréquentez avec assiduité les différentes auberges de Bordeciel jusqu'à ce qu'un certain Sam Guevenne vous propose un concours de boisson. Relevez le défi, jusqu'à ce que vous vous évanouissiez. Vous vous réveillez dans le temple de Dibella, où une prêtresse vous demande de nettoyer les cochonneries que vous avez éparpillé. Ramassez donc le Vin alto, l'orteil de géant, l'eau bénite ainsi que la liste d'objets pour la réparation, une note laissée par Sam. Présentez vos excuses à la prêtresse et rendez-vous à Rorikbourg, où vous mènent les indications de cette dernière.

Retrouvez un certain Ennis dans le village et parlez-lui : l'homme aimerait récupérer sa chèvre de concours : dirigez-vous donc vers le sud et repérez le géant en compagnie de la chèvre. Vous pouvez dès lors éliminez le géant pour pouvoir emmener la chèvre sans problème ou bien tenter de distancer le colosse en faisant suivre la chèvre. Ramenez quoi qu'il en soit cette dernière à Ennis, qui vous transmet quelques informations supplémentaires sur votre parcours en état d'ébriété avancée. Rendez-vous à Blancherive et retrouvez Ysolda, qui vous révèle une nouvelle partie de votre parcours et demande que vous lui rapportiez son alliance.

Allez donc au sud de Vendeaume, près d'une chaumière entourée de têtes empalées, puis retrouvez votre tendre amour Moira, une harfreuse. Eliminez-la après qu'elle se soit jetée sur vous, récupérez l'alliance sur son corps et retournez à Blancherive pour la redonner à Ysolda. Celle-ci vous aiguille alors vers votre dernière et première destination : Morvunskar, au sud-ouest de Vendeaume. Rendez-vous sur place, combattez les mages de différents types qui vous assaillent, passez la porte en bois pour pénétrer dans la structure et dirigez-vous vers l'ouest.

Vous rencontrez de nouveaux mages dans une large pièce : continuez vers le nord-est après les avoir éliminé ou évité pour vous retrouver téléporté dans le Bosquet brumeux. Suivez les lanternes pour finalement retrouver votre ami Sam, qui n'est autre que le Prince Sanghin. Remettez-lui les ingrédients que vous avez collecté et obtenez le bâton de Rose sanghine en récompense. Vous êtes ensuite téléporté dans l'auberge où vous aviez rencontré Sam pour la première fois et êtes à présent susceptible de rencontrer des ivrognes vous réclamant de l'argent.

La folie incarnée

Trouvez un homme du nom de Dervenin dans le cimetière ou aux alentours de l'académie des bardes à Solitude pour entendre sa complainte. Il vous remet un os iliaque de Pélagius, qui vous permet de pénétrer dans l'aile Pélagius du Palais bleu. Rendez-vous à la coure dudit palais, et parlez à Una pour obtenir une clé. Dirigez-vous au sud-ouest du palais pour utiliser votre clé et accéder à une partie inquiétante du bâtiment. Vous disparaissez soudainement et entrez dns une dimension de folie, où vous faites la rencontre de Pélagius III et du Prince Shéogorath. Une fois leur différent conclu, adressez-vous au Prince Daedra et faites-lui part du problème de Dervenin.

Pour toute réponse, Shéogorath accepte de mettre fin à ses vacances si vous réussissez à sortir de cette dimension. Vous disposez pour cela d'une seule arme, le Wabbajack, et pouvez libérer les différentes parties de l'esprit de Pélagius dans l'ordre de votre choix. Commencez par aller vers le sud, puis utilisez votre bâton pour faire rapetisser la colère et faire grandir la confiance. Empruntez ensuite le chemin au nord-ouest, et utilisez le Wabbajack sur les deux gardes du corps à côté de Pélagius le Méfiant pour que ceux-ci soient vaincus.

Enfin, allez vers le nord-est pour trouver Pélagius le Tourmenté : frappez-le avec votre bâton, changez le loup qui apparaît en chèvre de la même façon, puis réitérez l'opération. C'est cette fois-ci un chef bandit qui apparaît : changez-le en Pélagius miniature, utilisez le bâton sur l'harfreuse qui apparaît, puis sur Pélagius le Tourmenté, et éliminez l'atronach qui apparaît. Frappez à nouveau Pélagius pour faire apparaître un Prêtre-dragon et changez-le en trésor avec votre bâton magique. Retournez enfin voir Shéogorath pour qu'il vous renvoie dans votre monde, le Wabbajack en poche.

La fin du cauchemar

Rendez-vous à Aubétoile et écoutez les habitants pour vous rendre compte que beaucoup souffrent de terreurs nocturnes. Entrez dans l'auberge Montvent et assistez à une scène pour le moins houleuse avant d'adresser la parole à Erandur, le prêtre. Celui-ci vous apprend que la source du problème ne peut être que l'intervention de Vaermina, le

Prince Daedra, et vous demande de l'aider à agir avant que les dégâts ne soient irréparables. Suivez-le donc sur la colline non loin de la ville et écoutez ses mises en garde contre le miasme et les ennemis que vous risquez de rencontrer à l'intérieur de la tour.

Suivez le prêtre à l'intérieur, passez le mur qu'il fait disparaître et arrivez jusqu'à un autel où repose le Crâne de la Corruption. Continuez à suivre Erandur, éliminez les deux orques qui se réveillent devant la porte sans attendre qu'ils soient totalement rétablis. Suivez un nouveau dialogue avec le prêtre repenti, montez l'escalier, passez la porte qu'ouvre Erandur et hâtez-vous d'éliminer les ennemis présents dans la zone ainsi qu'au rez-de-chaussée. Retournez parler au prêtre, qui vous demande de retrouver un livre intitulé " La Marche onirique ", puis escaladez la colonne en ruine pour accéder au niveau de l'ouvrage convoité.

Selon Erandur, à la lecture du livre, il va vous falloir ingurgiter une potion de Torpeur de Vaermina pour pouvoir passer la barrière : suivez-le donc jusqu'au laboratoire en combattant les orques et les adeptes réveillés, puis cherchez la fiole de torpeur sur l'étagère du milieu en dessous du laboratoire. Informez Erandur de votre découverte et buvez la mixture pour être transposé dans la conscience d'un ancien adepte de Vaermina. Progressez dans les salles du bâtiment sans prêter attention aux combats et rendez-vous au niveau supérieur, au dessus du Crâne de la Corruption. Tirez enfin sur la poignée pour libérer le Miasme.

De retour dans votre corps, retirez la gemme de son socle dans le mur pour couper l'énergie de la barrière, puis faites le trajet inverse de celui que vous avez effectué durant votre rêve pour rejoindre le Crâne. Eliminez les orques et les prêtres qui se réveillent sur votre chemin ou laissez-les s'entre-tuer, et rencontrez en personne les frères Veren et Tharek auprès du crâne. Après avoir appris la véritable identité d'Erandur, vous devez combattre les deux prêtres, anciennement amis du prêtre de Mara : après les avoir vaincu, votre partenaire entame un rituel visant à envoyer le crâne dans les abysses. Toutefois, la voix de Vaermina résonne dans votre tête, vous incitant à tuer le prêtre : vous pouvez dès lors accéder à la requête du Prince Daedra ou laisser Erandur finir son rituel. Dans le premier cas, vous obtenez le Bâton de la Corruption en récompense. Si vous n'aidez pas Vaermina, Erandur devient disponible en tant qu'acolyte.

Factions secondaires

Les Grises-barbes

Les Mots de puissance

Après avoir complété votre formation auprès des Grises-barbes au Haut Hrothgar, retournez voir Arngeir à intervalles réguliers pour que celui-ci vous indique l'emplacement d'une ancienne ruine contenant très probablement un ancien mur de Mot. Ne vous reste alors plus qu'à vous rendre sur place, à renvoyer à l'abîme les draugr qui vous barreront la route et à absorber le pouvoir du mur en question. Retournez voir Arngeir tous les trois jours environ pour pouvoir relancer cette quête.

Méditation auprès de Paarthurnax

Une fois que vous avez rencontré le chef des Grises-Barbes, vous gagnez la possibilité de méditer sur trois aspects différents des Mots de puissance que vous apprenez. La méditation sur le Fus vous permettra ainsi de déstabiliser plus facilement vos adversaires tout en vous rendant moins susceptible à ce handicap, celle sur le Feim vous permettra de régénérer votre santé en étant sous forme éthérée, et enfin la méditation sur le Yol augmentera les dégâts du cri Souffle ardent.

L'ordre des Lames

Une fois que vous aurez découvert le Temple d'Havreciel en compagnie d'Esbern et Delphine, les lieux deviendront la nouvelle base des Lames. Pour vous attirer toute la sympathie des deux uniques membres de l'ordre, toutefois, vous devrez accepter de rendre la justice et d'éliminer le chef des Grises-Barbes, Paarthurnax. Une fois cela fait, Esbern

consentira à vous octroyer la Bénédiction du Tueur de dragon. Vous pouvez également gonfler les rangs de l'ordre en amenant au temple différents acolytes pour que ceux-ci soient formés par Delphine et deviennent des Lames à part entière. Une fois cela fait, Esbern pourra vous indiquer l'emplacement de dragons nécessitant un petit coup de lame de votre part à de multiples reprises (ce qui vous permettra de récupérer âmes, écailles et ossements de dragon). Ramenez-lui ensuite quelques ingrédients prélevés sur les sauriens volants pour recevoir une potion réduisant les dégâts infligés par les dragons.

L'académie des bardes

A petit feu

Une fois fin prêt à entamer votre carrière de musicien, rendez-vous à Solitude dans le bâtiment accueillant l'académie des bardes et entretenez-vous avec Viarmo, son directeur. Ce dernier vous confie tout de go une tâche somme toute assez simple pour un guerrier de votre trempe : récupérer un sonnet au coeur d'un tombeau nordique pour qu'il soit joué au jarl de Solitude. Après avoir appris l'emplacement dudit sonnet auprès de l'historien Giraud Germane, mettez-vous en route pour Le répit des morts. Dans la première salle du tombeau, ramassez la griffe de dragon en rubis après avoir observé la fuite du fantôme d'un barde.

Eliminez les draugr qui se réveillent dans la pièce, passez l'ouverture que vous avez dégagé en faisant attention au piège qui vous attend un peu plus loin et tirez la chaîne sur la droite. Faites la peau aux givrépeires que vous rencontrez pour accéder à une deuxième chaîne à tirer, faisant apparaître de nouveaux draugr à renvoyer à Sovngarde. Evitez le piège en bas des escaliers, affrontez des givrépeires bien mal avisées et tirez la chaîne pour tomber en contrebas. Suivez le barde fantôme en combattant de plus belle les ennemis qui vous barrent la route, notamment des archers draugr, et désactivez le piège gardant la porte avant de traverser.

Sautez d'alcôve en alcôve si vous n'avez pas désactivé le piège, tirez la chaîne au bout pour faciliter un éventuel retour en arrière, franchissez la porte et affrontez des groupes successifs de draugr en évitant la rune magique placée au sol, tirez une nouvelle chaîne pour pouvoir progresser et descendez les escaliers pour finalement rejoindre la dépouille du barde, qui tient entre ses mains le sonnet que vous cherchez. Prenez-le, puis rebroussez chemin. Suivez alors le fantôme du barde qui vous guide jusqu'à la chambre des histoires : utilisez la griffe pour ouvrir la porte scellée en faisant correspondre les glyphes et suivez Svaknir de plus belle.

Une fois arrivé dans la chambre funéraire du roi Olaf, affrontez les puissants draugr qui s'éveillent successivement, puis livrez un âpre combat contre le roi mort-vivant avec le soutient de votre ami spectral (et de tout autre allié que vous aurez amené avec vous). La pièce pacifiée, récupérez la clé sur le corps du roi, absorbez le Mot de puissance au fond (Impulsion) et activez le levier pour quitter le Répit des morts. Retournez donc à Solitude pour apporter le sonnet à Viarmo, qui ne semble pas satisfait. Il va vous falloir l'aider à compléter le chant, en utilisant si vous le souhaitez votre bagout naturel pour grappiller de l'or.

Le sonnet achevé, accompagnez Viarmo à son audience auprès du jarl, qui s'avère fructueuse, puis allez trouver Jorn à l'académie pour confirmer la tenue du festival. Revenez le voir à l'heure dite, puis assistez à la crémation de effigie d'Olaf : Viarmo vous nomme alors officiellement membre de l'académie en vous remettant de l'or et vous gratifiant d'un Don d'éloquence.

Le luth de Finn

Allez vous entretenir avec Inge Six-Doigts à l'académie et demandez-lui ce qui la tracasse. Elle vous confie que la perte du luth de Finn est très dommageable, et aimerait donc que vous le rapportiez. Pour mettre rapidement la main sur l'instrument de légende, rendez-vous à la Grotte de la Crique pierreuse et remontez le cours d'eau souterrain que vous y trouvez. Affrontez les bandits que vous rencontrez, dirigez-vous sur la droite et montez. Eliminez le mage qui se met sur votre route et fouillez le coffre pour trouver le luth. Rapportez-le à Inge pour que celle-ci augmente vos compétences de furtivité d'un point.

La flûte de Pantea

Allez trouver Pantea Ateia à l'académie des bardes et acceptez d'aller récupérer sa flûte dans la Grotte de la Chute d'Hob, où un nécromancien s'est emparé de l'instrument avec la complicité d'une élève de l'établissement. Rendez-vous sur place à l'est d'Aubétoile, affrontez les squelettes et les nécromanciens qui jalonnent votre parcours jusqu'à trouver un mage plus fort que les autres. Tirez la chaîne non loin, traversez la zone en prenant garde au tours spirituelles et éliminez de nouveaux nécromanciens en plein exercice avant de trouver la flûte rechercher dans le coffre. Libérez Larina si le coeur vous en dit, et retournez à Solitude pour rendre son instrument à Pantea, qui vous récompense avec quelques points de compétence magique.

Le tambour de Rjorn

Retrouvez l'historien de l'académie, Giraud Germane, pour apprendre la localisation supposée d'un tambour de légende. L'instrument se trouverait au Cairn d'Halldir, et c'est donc là que vous devez vous rendre. Entrez dans la caverne, ramassez le journal d'Agrius et la clé de la crypte, puis montez les escaliers derrière la porte. Affrontez les fantômes et morts-vivants qui vous barrent la route et continuez à progresser jusqu'à arriver dans une salle plus large. Livrez à nouveau bataille contre les hordes d'engeances, activez le levier derrière le trône et éliminez le draugr dans la crypte un peu plus loin.

Crochetez la serrure apprentie et faites correspondre les glyphes aux statues sculptées dans le mur pour pouvoir activer le levier sans déclencher de piège. Continuez à progresser dans la crypte en faisant attention au piège bélier pour finalement atteindre le tombeau principal. Là, vous devez affrontez Halldir en personne : ce dernier peut se dédoubler et vous destine ses meilleurs sorts de foudre, il faudra donc rester vigilant, particulièrement si vous êtes un mage. Le draugr vaincu, récupérez le tambour dans le coffre ainsi que les armes d'Halldir et allez rapporter l'instrument à Giraud Germane, qui augmente d'un point vos compétences de combat.

Le Temple

Le coeur de Dibella

Lors de vos pérégrinations à Markarth, trouvez un mendiant du nom de Degaine et parlez-lui pour apprendre l'existence d'un trésor dans le Temple de Dibella. Entrez dans ledit temple en crochetant la serrure expert et enfoncez-vous dans ses couloirs pour finalement être interrompu par une prêtresse. Pour vous faire pardonner votre intrusion, vous allez devoir retrouver la sybille de Dibella. Mettez-vous donc en route pour le village de Folpertuis, parlez-y à Mena, puis à son mari Enmon qui vous apprend que leur fille a été enlevée par des Parjures. Acceptez ou refusez (conseillé) qu'Enmon vous accompagne, et prenez la route pour la Redoute de la Tour brisée.

Entreprenez l'ascension des ruines en combattant les parjures qui se mettent sur votre chemin et en évitant les pièges qui vous guettent, puis éliminez le Roncecoeur dans la seconde tour dans laquelle vous pénétrez. Prenez la clé sur son corps et ouvrez la cellule pour libérer Fjotra, que vous devez à présent ramener à Markarth (à pied ou par voyage rapide). Faites entrer Fjotra dans le Temple de Dibella et trouvez Mère Hamal pour recevoir votre récompense, l'Agent de Dibella, après avoir prié à l'autel.

Le livre d'amour

Durant l'une de vos visites à Faillaise, prenez le temps d'entrer dans le Temple de Mara et parlez à la prêtresse, lui demandant ce que vous pouvez faire pour gagner les faveurs de la déesse. Commencez par vous rendre à Fort-Ivar et parlez à Rougevite pour apprendre les tenants et aboutissants de ses problèmes amoureux.
Allez ensuite interroger sa mère et son père pour avoir une meilleure compréhension de la situation, puis décidez quel prétendant mérite le plus de garder le coeur de Rougevite en allant parler à Bassianus ou à Klimmek. Retournez ensuite voir Dinya Balu dans le temple de Faillaise pour prendre connaissance d'une nouvelle situation qui pourrait nécessiter vos talents d'entremetteur.

Rendez visite à Calcemo, dans le château de Coeur-de-Roche à Markarth, et demandez-lui ce qui le tracasse. Allez ensuite trouver Yngvar dans les rues de la ville et demandez-lui ce que l'élu du coeur de Calcemo pourrait apprécier. Le truand accepte de vous aider moyennant finance : donnez-lui ses 200 pièces d'or pour recevoir un poème d'amour, puis

apportez-le à Faleen qui, émue, écrira à son tour un petit mot à l'attention de Calcemo. Remettez-le lui pour que l'amour naisse pour de bon entre les deux tourtereaux et retournez voir Dinya Balu à Faillaise.

La prêtresse à une dernière tâche à vous confier : équipez-vous de l'amulette qu'elle vous donne et rendez-vous au Monument de Gjukar dans la plaine à l'ouest de Blancherive. Parlez au fantôme de Ruki, vraisemblablement déconnecté de toute réalité, puis allez trouver Fenrig, toujours dans la plaine au sud de Vertesource. Dites-lui que son épouse l'attend à l'ouest, puis retrouvez le couple au monument pour voir les amoureux éternels retrouver la paix. Ne vous reste plus qu'à retourner au temple de Faillaise pour recevoir l'Agent de Mara.

Les bienfaits de la nature

Allez parler à Hulda à l'auberge de la Jument pavoisée de Blancherive et interrogez-la sur les rumeurs pour apprendre qu'un arbre serait à l'agonie prêt du Temple de Kynareth. Allez trouver Danica Pure-Source à l'intérieur de la ville pour en apprendre plus sur le problème, dont la seule solution serait que vous rameniez de la sève du Primarbor. Elle vous confie dans la foulée l'emplacement de l'unique arme capable d'entamer l'écorce de l'arbre et vous aiguille vers le Rocher orphelin. Rendez-vous sur place, affrontez les harfreuses présentes en évitant leurs pièges et emparez-vous de Fléortie, la fameuse épée, sur le cadavre de la dernière sorcière.

Rapportez l'arme à Danica pour vous voir confiée la suite des opérations : acceptez ou non l'aide de Maurice Jondrelle et mettez-vous en route pour le sanctuaire de Primarbor. Une fois à l'intérieur, deux options s'offrent à vous : vous pouvez utiliser Fléortie pour frapper les racines qui bloquent le passage et extraire de la sève, ou bien, si Maurice vous accompagne, laissez-le prier devant le végétal massif pour pouvoir récolter une pousse du Primarbor. Dans le premier cas, vos actes provoqueront la colère des spriggans alentours ainsi que de Maurice ; prudence donc. Rapportez quoi qu'il en soit la sève ou la pousse à Danica pour conclure la quête.

Les liens du mariage

Si vous désirez obtenir des informations sur l'union sacrée, rendez-vous à Faillaise et adressez-vous au prêtre Maramal. Une fois une amulette de Mara en votre possession, équipez-la et adressez-vous à un personnage, masculin comme féminin, avec qui vous vous êtes déjà lié d'amitié au travers d'une quête, d'une aide de tout genre, etc... Acceptez ensuite les avances de votre âme soeur en devenir, puis allez vous adresser à Maramal à Faillaise pour organiser la cérémonie. Répondez correctement à la question posée par le prêtre pour graver votre union dans le marbre, puis décidez dans quelle maison votre couple s'installera. Vous pouvez à présent jouir de tous le bienfaits de l'union sacrée du mariage !

Quêtes secondaires

Du sang sur la glace

Après plusieurs allées et venues dans la ville de Vendeaume, rejoignez le cimetière de la ville, ou un meurtre a apparemment été commis. Interrogez le garde pour en savoir plus et suivez la traînée de sang au travers de la ville pour arriver devant la demeure de Hjerim. Si vous ne pouvez pas y pénétrer à cause de compétences en crochetage lacunaires, allez informer le garde de votre piste, puis allez trouver Jorleif dans le Palais des rois. Parlez-lui pour vous assurer d'être sur l'affaire, et retournez examiner la scène du crime. Parlez à nouveau au garde pour apprendre que le corps a été emmené à la Nécropole, et rendez-vous sur place pour interroger Helgird.

Allez ensuite trouver Tova Brise-Bouclier dans les rues de la ville pour lui faire savoir que vous enquêter et ainsi obtenir la clé de Hjerim. Entrez dans la maison où une traînée de sang vous avait menée, puis inspectez tous les éléments du décor pour trouver notamment une étrange amulette, deux journaux du boucher et une pile de tractes. Interroger un garde sur ces derniers vous mènera jusqu'à Viola Giordano, qui est sur les traces du Boucher depuis quelques temps déjà. Vous pouvez dès lors aller la retrouver à Hjerim pour pousser vos recherches plus avant ou aller faire examiner l'amulette étrange par Calixto Corrium, dans son bazar des curiosités. Ces deux pistes vous mèneront vers le mage de la cour, Wuunferth le Mort.

A partir de là, deux options s'offrent à vous. Si vous voulez incriminer Wuunferth sans autre forme de procès, allez parler à Jorleif et montrez-lui vos preuves pour que le mage de la cour soit emprisonné. Cela sera malheureusement en pure perte, car le Boucher frappera à nouveau dans la ville trois jours plus tard, et vous serez contraint de demander la libération de Wuunferth. Sinon, allez trouver directement le mage pour l'entretenir des preuves que vous avez trouvé : celui-ci se défend de toute pratique nécromancienne et identifie l'amulette que vous avez trouvé comme étant l'Amulette du nécromancien (ce dialogue a lieu en prison si vous devez libérer l'accusé). Suivez donc son conseil et parcourez les rues de Vendeaume de nuit dans le quartier des pierres pour surprendre Calixto en pleine tentative de meurtre. Arrêtez-le et éliminez-le promptement, puis retournez voir Jorleif pour recevoir l'Amulette du nécromancien et bénéficier d'un grand ménage dans le manoir de Hjerim (très appréciable si vous en êtes propriétaire).

Une légende interdite

Cette quête peut être entamée de différentes façons (notamment en suivant la trame de l'Académie de Fortdhiver) et sera initée une fois que vous aurez trouvé et lu l'ouvrage intitulé " Légendes oubliées de Bordeciel ". Pour commencer, suivez le cours de la rivière vers le sud en partant de Markarth et passez au travers d'une large cascade pour trouver l'entrée du Rocher d'Eaulointaine. A l'intérieur, vous trouvez un Ancien édit ainsi que la Griffe de dragon en émeraude. Lisez le document, puis trouvez un exemplaire de l'ouvrage sus-mentionné sur le cadavre.

Vous êtes alors aiguillé vers Folgunthur, tombeau situé aux abords de Solitude. Rendez-vous sur place, ramassez le journal de Daynas Valen dans l'une des tentes à proximité, puis entrez à l'intérieur du tertre nordique. Evitez la plaque de pression, passez la porte autrefois scellée ouverte par Daynas, puis allez emprunter l'escalier en colimaçon après avoir soigneusement évité le piège au sol. Vous trouvez le corps de Daynas Valen : récupérez la griffe en ivoire et ses notes sur son cadavre et lisez-les pour obtenir la localisation des trois frères Gauldurson. Utilisez la griffe sur la serrure toute proche, affrontez un groupe de draugr et avancez pour être confronté à une nouvelle énigme.

Activez le levier nord-est et le levier sud-ouest pour dégager la voie, descendez en évitant les pierres et éliminez les morts-vivants qui vous attendent un peu plus loin. Actionnez le levier de droite, abattez le draugr dans la pièce à présent accessible puis mémorisez les glyphes sur les statues. Allez ensuite actionner le levier de gauche et reproduisez l'ordre des glyphes à l'aide des piliers (serpent, baleine, faucon). Allez enfin tirez la chaîne pour ouvrir la grille, éliminez les givrépeires au niveau inférieur puis combattez les draugr qui apparaissent dans le noir en utilisant si vous en avez la possibilité un sort ou une potion de vision nocturne.

Utilisez ensuite la griffe en ivoire pour déverrouiller la porte, en veillant à reproduire le même schéma de glyphes (faucon, faucon, dragon) et avancez pour atteindre le tombeau de Mikrul Gauldurson.
Préparez-vous pour un âpre combat, que seuls les plus grands guerriers pourront remporter au corps-à-corps : en effet, le draugr maudit, en plus de disposer de nombreux serviteurs pour le défendre, dispose d'une épée drainant la santé. Evitez donc le combat rapproché dans la mesure du possible (sauf si vous êtes sûr de vous, tout stuffé de daedrique que vous êtes), et privilégiez toutes les attaques à distance dont vous disposez en mettant le décor à profit. Une fois Mikrul vaincu, prélevez sur son cadavre la Lame noire de gauldur, le fragment d'amulette ainsi qu'une formule d'emprisonnement.

Rejoignez ensuite le sud-est de la salle et utilisez votre griffe sur la serrure de droite pour accéder au trésor et à un mur de Mots (Souffle glacé). Empruntez enfin les différents passage pour ressortir de la crypte de Folgunthur et prendre la route vers le prochain tombeau. Ce dernier se trouve à l'est de Fort-Ivar : rendez-vous donc là-bas et entrez dans la Demeure de Geirmund. Plongez au fond de l'eau au centre de la pièce jusqu'à atteindre des escaliers et une porte, éliminez les givrépeires qui vous assaillent et progressez dans la crypte en évitant le piège.

Disposez des draugr, puis faites pivoter les piliers de gauche pour afficher le faucon et la baleine. Faites tourner un troisième pilier de l'autre côté pour afficher la baleine et le serpent et actionnez le levier pour dégager la voie. Rejoignez l'autel de l'autre côté de la salle, récupérez la clé et l'épitaphe sur le cadavre, ouvrez la porte derrière l'autel et tournez sur la gauche. Après avoir éliminé un mort-vivant, actionnez le levier qui n'est pas mis en évidence pour faire tomber le pont. Entreprenez la traversée en combattant les engeances nordiques et en abaissant la seconde partie du pont, évitez le piège sous peine d'avoir à sprinter pour éviter les lames sur balancier et continuez à progresser pour atteindre le tombeau de Sigdis Gauldurson.

Cet adversaire particulier créera deux doubles avec sa magie : pour reconnaître l'original sans avoir à tâter de ses flèches, observez le casque porté par les trois entités et repérez celui ayant des cornes. Ce dernier sera votre cible. Concentrez donc tous vos assauts sur lui jusqu'à ce qu'il rende âme, puis récupérez l'Arc noir de Gauldur, le fragment d'amulette et la formule d'emprisonnement sur son corps putréfié. Ne vous reste plus qu'à sortir par l'ouverture dégagée après la mort de Sigdis pour vous mettre à la recherche du dernier frère. Pour ce faire vous devrez quoi qu'il arrive intégrer les bancs de l'Académie de Fortdhiver et suivre la quête " Sous Saarthal ". Référez-vous donc à cette quête pour savoir comment rejoindre et abattre Jyrik Gauldurson, puis récupérez son fragment de l'amulette sa formule et son bâton.

Une fois tous ces objets en votre possession, retournez dans la Grotte d'Eaulointaine et utilisez successivement la griffe d'émeraude et la griffe d'ivoire pour déverrouiller les portes scellées en faisant correspondre les glyphes (ours, baleine, serpent puis faucon, faucon, dragon). Vous atteignez ainsi le tombeau de l'archimage Gauldur, où vous êtes invité à disposer les trois fragments sur les autels présents devant vous. Avant de poser le troisième, assurez-vous d'être prêt à en découdre sérieusement.

Vous êtes en effet confronté aux trois frères Gauldurson, les uns à la suite des autres, les trois draugr revenant encore plus puissants qu'auparavant. Disposez d'abord de Mikrul en restant de préférence à bonne distance et en gérant parallèlement les assauts de ses serviteurs, puis renvoyez Sigdis sur le balcon en repérant une fois encore l'original en observant les cornes de ses trois doubles magiques (lui a des cornes recourbées, ses clones les ont droites). Enfin, Jyrik s'avance pour vous défier : restez attentif à sa faiblesse élémentaire pour riposter de façon appropriée ou jetez-vous sur lui avec votre espadon préféré pour en finir avec la fratrie.

Un spectre, très probablement Gauldur lui-même, désintègre alors les trois morts-vivants et vous fait grâce de son Amulette reconstituée, qui améliore santé, vigueur et magie simultanément. Fouillez le corps de l'ancien archimage pour récupérer de l'or et conclure pour de bon cette quête.

La conspiration des Parjures

La première fois que vous vous rendez à Markarth, vous assistez à l'assassinat d'une marchande par un homme clamant que la propriété de la Crevasse revient aux Parjures. Vous pouvez éviter le meurtre si vous agissez assez vite, ou attendre que les gardes se chargent du criminel. L'agitation retombée, un homme vous aborde et vous donne rendez-vous à l'Autel de Talos ici à Markarth.
Récupérez la clé de Margret, la victime, si vous ne l'avez pas secouru, et rejoignez Eltrys à l'autel. Il vous en apprend plus sur la situation et vous incite à chercher plus d'informations.

Rendez-vous donc à l'auberge du Sang-d'Argent et questionnez le gérant (ou Margret elle-même) pour en savoir plus sur la victime. Procurez-vous ensuite une clé pour la chambre de la victime ou allez crocheter la serrure apprenti de la pièce et récupérez le journal de Margret dans la table basse. A sa lecture, vous apprenez que la femme était en réalité un agent du général Tullius : sortez de l'auberge pour être interpellé par un garde, puis allez rapporter vos informations à Eltrys pour toucher un peu d'or.

Mettez-vous ensuite à la recherche de Thonar, le propriétaire de la mine, en usant de persuasion pour passer l'obstacle constitué par sa servante, puis allez lui parler. D'abord réticent à avouer quoi que ce soit, le gérant délie sa langue une fois sa femme assassinée et deux parjures leur lame pointées sur lui. Débarrassez-vous des deux séparatistes puis écoutez les explications de Thonar, qui vous donnent de nouvelles pistes.

Rendez-vous à l'entrée des Galeries pour en apprendre plus sur Weylin, l'assassin abattu à l'entrée de Markarth, et interrogez Mulush le contremaître en usant de votre bagout naturel. Entrez ensuite dans les Galeries à proprement parler et parlez à un dénommé Garvey, qui si il est amadoué comme il faut, vous confiera une clé pour entrer dans la chambre de Weylin. Rendez-vous dans ladite chambre et ramassez le mot de Weylin dans son coffre. Lisez cette note, puis ressortez des galeries : là, un loubard vous défie dans un combat à mains nues. Montrez-lui qui est le patron pour qu'il vous révèle le nom de son employeur : Nepos le Nez-creux.

Retournez voir Eltrys à l'Autel de Talos pour recevoir quelques pièces avant de vous diriger vers la maison du commanditaire. Apprenez-en encore davantage de la bouche de Nepo, repoussez les assauts de ses serviteurs ou

fuyez et retournez auprès d'Eltrys, qui malheureusement n'est plus. Plus grave : vous êtes accusé de son meurtre et êtes envoyé en prison, dans la mine de Cidhna. Vous n'avez donc nul autre choix que d'embrayer sur la quête suivante.

La mine de Cidhna

Une fois réveillé dans votre cellule et gentiment invité à aller travailler, allez interroger Uraccen sur Madanach et sur un surin de réserve qu'aurait un certain Grisvar. Si votre éloquence n'est pas suffisante pour convaincre Borkul la Bête de vous laisser voir Madanach, allez trouver Grisvar au sud de la mine pour quémander un surin. L'homme accepte à condition que vous lui apportiez le skooma de Duach. Allez trouver ce dernier au nord de la mine et usez de persuasion plus ou moins coercitive pour obtenir la drogue et la rapporter à Grisvar. Le surin en votre possession, donnez-le à Borkul pour pouvoir passer et vous entretenir avec Madanach. Deux choix se présentent alors à vous.

Aider les Parjures :

Adressez-vous au souverain des parjures, puis sur son conseil, allez écouter l'histoire de Braig, qui vit au sud de la mine. Répondez comme vous l'entendez à l'homme, vraisemblablement détruit par la vie, puis retournez voir Madanach. Ce dernier vous confie alors une sale besogne en vu d'une évasion qu'il organise : il va vous falloir éliminer Grisvar, le seul prisonnier qui soit affilié aux nordiques. Allez donc lui passer le bonjour de Madanach pour entamer la confrontation, à mains nues ou aidé par un surin que vous auriez gardé de côté, et retournez voir Madanach. Une réunion se tient ensuite pour élaborer le plan de sortie, qui vous enverra crapahuter dans les ruines dwemer de la ville

Rester nordique :

Si vous n'êtes pas sensible à la cause des parjures, subtilisez à Madanach sa clé et son mot ou prélevez-les sur son cadavre puis empruntez la voie qui s'étend derrière la porte verrouillée à côté de la chambre du souverain.

Vous vous retrouvez donc quoi qu'il arrive dans des ruines dwemer : progressez en combattant les givrépeires si vous vous en sentez capable ou si vous êtes accompagné, traversez la large salle remplie de tuyaux puis faites face aux unités dwemer. Si vous êtes avec les parjures, vous récupérez votre équipement ainsi qu'une panoplie Parjure enchantée au pied des marches, et rencontrez Thonar à la sortie des ruines : ce dernier fini alors massacré, et les parjures s'échappent de la ville. Si vous êtes seul (et que vous avez donc tué Madanach) vous retrouvez également Thonar à la sortie, et c'est de ses mains que vous récupérez vos effets personnels ainsi qu'un anneau des Sang-d'Argent, avec tous ses remerciements.

La griffe d'or

Vous entamez automatiquement cette quête en accomplissant la mission de la trame principale " Le tertre des chutes tourmentées ". Vous obtenez en effet au cours de celle-ci la fameuse griffe d'or sur le corps d'Arvel : ne vous reste alors plus qu'à la rapporter à son propriétaire, Lucan Valerius, au magasin de Rivebois. Pour une description détaillée du donjon dans lequel se trouve la griffe, référez-vous à la mission sus-nommée.

Un moment de besoin

Rendez-vous dans un premier temps aux écuries de Blancherive, puis entrez dans la ville par la porte principale. Vous assistez alors à un dialogue houleux entre des Alik'r et des gardes. Parlez à l'un des deux hommes originaires de Lenclume pour prendre connaissance du problème et commencer la quête. Ces messieurs sont en réalité à la recherche d'une femme Rougegarde et vous demande de les avertir si vous détenez la moindre information sur elle. Rendez-vous à la Jument pavoisée, l'établissement de Blancherive, pour trouver ladite femme qui se nomme Saadia. Etablissez le dialogue pour que celle-ci vous demande une entrevue en privée, et promettez-lui votre aide dans cette affaire.

En dépit de votre promesse, vous pourrez décider de livrer la Rougegarde aux guerriers Alik'r. Coopérez pour le moment avec elle pour apprendre qu'un prisonnier maintenu captif ici, à Blancherive, peut vous renseigner sur la localisation du repère des prétendus assassins. Rendez-vous au donjon de Fort-Dragon et accédez aux cellules : le prisonnier vous donnera alors l'information recherchée en échange de sa libération. Payez les 100 pièces d'or à un

garde et retournez parler au prisonnier pour apprendre l'emplacement de la Tanière de l'escroc, située à flanc de colline à l'ouest de Blancherive.

Rendez-vous sur place et éliminez les bandits qui vous barreront la route à l'aide de vos armes ou sorts favoris. Empruntez les différents tunnels du repaire pour finalement rejoindre Kematu et ses hommes. C'est à ce moment que le choix de la marche à suivre vous revient : vous pouvez attaquer les guerriers Alik'r sur le champ pour débarrasser Saadia de ses poursuivants, leur parler puis seulement les éliminer, ou bien prendre pour argent comptant ce qu'ils ont à vous dire.

Dans ce dernier cas, retournez voir Saadia à Blancherive et mentez-lui pour l'emmener jusqu'aux écuries sous un faux prétexte. Kematu immobilisera alors la Rougegarde et vous pourrez lui réclamer une récompense de 500 pièces d'or. Si vous êtes décidé à aider Saadia et que vous avez éliminé les Alik'r, retournez simplement lui parler pour toucher votre récompense, identique à la précédente. Une dernière méthode plus alambiquée pour conclure cette quête consiste à tuer Kematu aux écurie avant qu'il ne puisse immobiliser Saadia. L'opération requiert un certain timing, mais vous vaudra une ligne de dialogue inédite ainsi que la récompense usuelle de 500 pièces d'or.

Porté disparu

En écumant le centre ville de Blancherive, vous assisterez bien vite à une altercation orale entre les membres de deux familles : les Grisetoison et les Guerrier-Né. Parlez à Fralia Grisetoison et retrouvez-la chez elle. Après un accueil plutôt chaleureux, parlez à Avulstein pour en apprendre plus sur la situation : son frère aurait disparu et son lieu de détention gardé secret par les Guerrier-Né.

Rendez-vous donc à la maison du clan Guerrier-Né en crochetant la porte sans que personne ne vous voit puis dans la chambre au nord-ouest, toujours en crochetant la serrure. Si vous le souhaitez, vous pouvez également subtiliser la clé de la chambre à Idolaf pour pouvoir entrer, ou encore lui faire avouer ce qu'il sait sur cette histoire si votre éloquence est suffisamment élevée. Enfin, un dernier moyen d'obtenir la preuve que vous cherchez est de voler un message porté par Olfina et Jon. Ledit message vous informe que les deux tourtereaux se voient en secret : une fois l'un des deux en votre possession, parlez à Jon pour que celui-ci accepte d'aller chercher la preuve pour vous. Retrouvez-le à la statue de Talos pour recevoir la missive impériale.

La preuve en votre possession, retournez voir Adulstein, qui propose de vous accompagner jusqu'au Donjon de Nordguet, repaire de Justiciars Thalmor et où est prétendument emprisonné son frère. Acceptez ou non selon vos envies et rendez-vous sur place. Deux options se présentent alors : vous pouvez éliminer tous les ennemis vous barrant la route pour retrouver Thorald ou bien passer dans le dos des gardes en faisant preuve de furtivité. Cette deuxième option pourra toutefois vous mettre dans l'embarras pour l'exfiltration, durant laquelle vous serez certainement contraint de combattre.

Quoi que vous choisissiez de faire, entrez dans le fort par l'entrée sud, descendez les escaliers en vous occupant ou non des ennemis et traversez la salle. Continuez vers les escaliers au nord, puis vers l'ouest où vous devrez combattre ou éviter six Thalmor de plus. Continuez à avancer pour finalement trouver les cellules, où Thorald est détenu. Abattez l'interrogateur pour prendre sa clé et libérez le Grisetoison. Pour repartir, vous avez encore une fois le choix : continuer vers le nord vous confrontera à trois nouveaux ennemis mais la sortie est toute proche, tandis que rebrousser chemin sera plus ou moins simple selon que vous ayez éliminé les gardes ou non.

De retour à l'extérieur, participez ou assistez au dialogue selon que vous soyez accompagné par Adulstein ou non. Thorald vous énonce alors une phrase à répéter à Fralia avant de partir, vous assurant qu'elle comprendra son sens. Retournez donc à Blancherive et retrouvez la Grisetoison à son étal ou dans la maison familiale pour lui passer le message. Vous obtenez en récompense une arme en acier enchantée forgée par Eorlund.

Les épreuves sacrées de Kyne

Pour entamer cette quête, mettez-vous à la recherche d'un dénommé Froki, habitant dans une modeste cabane dans le sud-ouest de la Brèche, et parlez-lui pour en apprendre plus sur Kyne et ses épreuves. Le vieil homme appose alors trois marques sur vous et vous êtes invité à venir à bout de trois gardiens. Celui du vasard se trouve non loin de la

Grotte du Croc cassé et du Monument de Gjukar, celui du ragnard au sud-ouest d'Aubétoile à l'entrée de Folvent, et enfin celui du loup vous attendra au nord-ouest de Gardepins. Pour chacun des trois combats, vous serez amené à combattre des ennemis normaux en lien avec le gardien.

Retournez voir Froki pour recevoir ses félicitations, et vous voir apposées trois nouvelles marques. Attention, les trois prochains combats s'annoncent plus rudes : allez trouver l'esprit de l'ours au nord-est du Mausolée du crépuscule, l'esprit du mammouth au nord de Blancherive, et celui du smilodon au sud-ouest de la Grotte de Mornecôte. Contrairement aux affrontements précédents, les gardiens seront seuls, mais bien plus redoutables. Retournez à nouveau voir Froki pour qu'il vous invite à vous frotter au plus puissant des animaux : le troll.

Assurez-vous d'être prêt pour un âpre combat et dirigez-vous à l'est de Blancherive. A l'intérieur de Mornhiver, trois trolls vous attendent : éliminez-les de préférence un par un et évitez avant toutes choses de vous faire encercler. Une fois la victoire acquise, récupérez l'Arc de Froki, pui rapportez-le lui pour obtenir une amulette de Kyne réduisant les dégâts infligés par les animaux.

Repose en paix

En écumant les rues de la ville de Morthal, vous entendrez très probablement parler d'un drame ayant pris place dans la maison de Hroggar. Allez donc trouver le jarl dans le Pavillon Hautelune et parlez-lui de cette triste affaire pour en apprendre plus. Allez ensuite inspecter la maison en ruine pour trouver le fantôme de la fille de Hroggar, carbonisée dans l'incendie, et acceptez de la retrouver une fois la nuit tombée. Le soleil couché, dirigez-vous légèrement en hauteur à l'ouest de la ville pour trouver un cercueil à moitié déterré ainsi qu'une vampire. Eliminez-la sans plus tarder (ou attendez que son drain de vie vous contamine si vous désirez devenir un enfant de la nuit).

Inspectez ensuite le cercueil pour démêler un peu plus cette histoire, puis parlez à Thonnir. Suite à votre conversation, les tenants et aboutissants de cette affaire vous apparaissent un peu plus clairement : dirigez-vous vers la maison d'Alva et Hroggar et crochetez la serrure pour y pénétrer (de préférence de nuit). Rendez-vous au sous-sol pour trouver un cercueil ouvert et examinez-le pour trouver le journal d'Alva. Rapportez alors tout ce que vous avez appris au jarl pour toucher une récompense en or, puis rejoignez les habitants à l'extérieur, bien décidés à régler leur compte à ces vampires.

Rendez-vous à Movarth, vers le nord, restez bouche-bée face au courage inflexible des habitants, puis entrez avec ou sans Thonnir. Eliminez les givrépeires au bout du tunnel, continuez vers le sud et réglez son compte au vampire que vous trouvez. Empruntez le tunnel à gauche, tranchez l'esclave en deux, et continuez à progresser pour finalement atteindre la salle principale, où vous attend Movarth accompagné de ses enfants vampires. Repliez-vous dans les tunnels si nécessaire, réglez leur compte à ces suceurs de sang et fouillez la salle pour récolter tout objet utile.
Vous recevez la visite d'un fantôme avant de sortir du repaire : retournez à la ville pour féliciter ses habitants et partez vers de nouvelles aventures.

Extinction des feux

Lors de l'une de vos visites à Solitude, allez vous adresser à l'argonien adossé aux grands escaliers de pierre et vous incitant à venir le voir. Jaree-Ra, c'est son nom, vous fera alors part d'un plan tout à fait hypothétique visant à faire s'échouer un navire de marchandises sur les côtes. Si vous êtes partant, rendez-vous au phare de Solitude au nord de la ville elle-même, et tout en évitant le gardien des lieux, montez à son sommet pour éteindre le feu. Retrouvez votre contact sur les quais pour l'informer de votre succès, puis rendez-vous là où le bateau s'est échoué.

Pénétrez jusqu'au coeur du bateau pour rejoindre Deeja, qui, si elle est sensée vous remettre votre part, ne vous destinera en réalité qu'un coup de couteau. Eliminez-la en toute logique, emparez-vous du mot sur son cadavre et ressortez du navire en réglant leur compte aux bandits du Sang-Noir. Vous connaissez l'emplacement de leur repaire grâce à la note de Deeja : rendez-vous donc sur place, à l'ouest du phare, et entrez dans la Grotte de l'Aviron brisé. Cette large caverne abrite son lot de maraudeurs : disposez d'eux comme il se doit en actionnant les différents leviers pour progresser et rendez à Jaree-Ra la monnaie de sa pièce une fois arrivé à la grande structure en bois. Une fois la grotte pacifiée, il ne vous reste plus qu'à vous emparer de tout le butin amassé par les bandits.

L'homme qui criait au loup

Si vous passez à Solitude, profitez-en pour aller faire un tour au Palais bleu et pour assister à une audience auprès du jarl. De la mauvaise magie serait à l'oeuvre du côté de la Grotte du Crâne de loup : adressez-vous à Falk et offrez votre aide pour résoudre le problème, puis mettez le cap sur ladite grotte à l'ouest de la ville. Réglez leur compte aux squelettes qui défendent l'entrée et engouffrez-vous à l'intérieur.

Comme le citoyen l'avait dit, des énergies obscures sont à l'oeuvre en ces lieux : frayez-vous un chemin jusque dans la tour que vous apercevez en envoyant les nécromanciens que vous croisez ad patres tout en restant attentif aux lampes à huiles. A mesure que vous monterez dans la tour, les nécromanciens seront avertis de votre présence par l'entité qu'ils tentent de réveiller, l'ancienne reine Potéma : éliminez-les sans merci pour interrompre leur cérémonie et retournez faire votre rapport à Falk au Palais bleu. Ce dernier est reconnaissant et vous récompense avec de l'or.

Le réveil de la Reine-louve

Après avoir aidé une première fois le chambellan de Solitude en nettoyant la Grotte du Crâne de loup, attendez quelques temps et vous ne tarderez pas à recevoir une missive vous invitant à vous adresser à Styrr, un prêtre d'Arkay à la nécropole de Solitude. Rendez-vous sur place et prenez conscience de la nouvelle menace qui pèse auprès de Styrr. Celui-ci veux que vous lui rameniez les os de Potéma et vous confie pour cela la clé des catacombes de Potéma. Ces catacombes se trouvent dans le Temple des Divins à Solitude : allez donc là-bas, descendez au niveau inférieur et passez la porte vous menant à votre objectif.

Progressez dans le souterrain en éliminant les draugr et le vampire, activez le levier pour lever la herse et continuez à progresser vers le sud en faisant la peau à quiconque tentera de vous barrer la route. Actionnez un autre levier pour dégager la voie et rejoignez le refuge de Potéma. Pacifiez la zone suivante, placez les trois leviers en positions centrale, puis actionnez-les de façon adéquate pour ouvrir les disques.Dans la salle du trône, récupérez la clé du sanctuaire sur le fauteuil, ouvrez les portes avec ladite clé, puis poursuivez votre exploration du tombeau en éliminant un à un tous les draugr vampires et autres engeances qui oseront vous opposer de la résistance.

Franchissez la herse qui vous mène jusqu'à la chambre d'invocation et à la manifestation de Potéma. Evitez quoi qu'il arrive l'attaque de foudre qu'elle vous envoie, notamment si vous êtes un magicien, et prenez garde aux draugr qui vous assailliront de toute part. Disposez des morts-vivants pour pouvoir passer la barrière, puis achevez la Reine-louve pour pouvoir récupérer ses ossements. Passez la porte derrière le trône, affrontez un dernier draugr et apportez les ossements à Styrr. Ne vous reste plus qu'à aller rapporter votre succès à Falk au Palais bleu pour obtenir un bouclier de Solitude et de l'or.

Chose promise

A l'occasion d'une virée à Faillaise, allez parler à un certain Louis Letrush au Dard de l'abeille : ce dernier a un petit problème auquel vous pourriez trouver une solution. Rendez-vous à la prison du château d'Embruine, usez de persuasion pour vous débarrasser du garde et allez parler à Sibbi Roncenoir qui, de derrière ses barreaux, vous en apprend plus sur la situation. Persuadez-le pour obtenir une clé menant à un butin supplémentaire, acceptez de l'aider et rendez-vous au gîte Roncenoir.

L'endroit est bien gardé : évitez ou éliminez les gardes à l'extérieur, récupérez une clé du gîte sur leur corps pour ouvrir l'une des portes menant au bâtiment ou crochetez l'une des serrures pour entrer. Une demi-douzaine de mercenaires garde l'endroit : restez donc sur vos gardes et évoluez vers la cave pour trouver le pedigree de Glacier ainsi que le coffre renfermant le butin supplémentaire (à ouvrir avec la clé obtenue auprès de Sibbi ou en utilisant vos compétences de maître en crochetage).

Ressortez ensuite du gîte et montez Glacier dans l'écurie pour l'amener auprès de Letrush, qui vous attend au nord-ouest du bâtiment. Vous pouvez alors régler cette histoire de différentes façon, dont certaines vous permettront de garder l'étalon pour vous.

Nirnroot cramoisie

Pour entamer cette quête, vous devrez vous rendre dans les profondeurs des ruines d'Alftand jusqu'à atteindre Griffenoire (vous explorez ce donjon lors de la quête principal et de la quête du Prince Hermaeus Mora). Dans cette vaste cité souterraine, vous trouverez une plante unique nommée nirnroot cramoisie, notamment à l'intérieur d'une habitation dwemer ayant appartenu à un certain Sinderion. Lisez le journal de ce dernier, que vous trouverez sur son corps squelettique, puis mettez-vous à la recherche des 30 plants de nirnroot cramoisie manquants, tous situés à Griffenoire. La plante émet un sont caractéristique lorsque vous vous en approchez : prêtez donc attention aux sons pour récolter les 31 spécimens, puis allez rendre visite à Avrusa Sarethi, à la ferme Sarethi. Vous obtenez ainsi l'atout " Heureux hasard de Sinderion " qui vous donne une chance sur quatre de créer deux potions au lieu d'une, ainsi qu'un ouvrage théorique sur la nirnroot.

Résistance à l'est

Rendez-vous sur les quais de Vendeaume et passez le bonjour à Orthus Endario dans les locaux de la compagnie. Celui-ci vous fait part de ses difficultés, et vous demande de voler le registre de Suvaris Atheron pour l'aider à régler la situation. Entrez donc dans le bureau des Brise-Bouclier tout proche en crochetant la serrure et allez récupérer le registre au fond à gauche. Rapportez-le à Orthus, puis prenez la route pour Aubétoile afin de démêler cette histoire.

Entrez dans l'auberge Montvent, puis allez parler à Stig Planche-Salée, le capitaine des horqueurs sanguinaires. Demandez-lui de vous en apprendre plus sur l'opération à venir, et jouez des poings si nécessaire pour le convaincre. Vous apprenez finalement que les pirates se regroupent à la Folie de Japhet. Allez rapporter cette information à Orthus pour le retrouver en pleine discussion avec une certaine Adelaisa. Cette dernière vous envoie alors sans vergogne vous frotter aux pirates et à leur mage de guerre Haldyn. Sortez du bureau et adressez-vous au mercenaire près du canot pour prendre le large vers votre objectif.

Votre première cible sera le mage de guerre : sa mort permettra aux autres soldats d'intervenir. Sautez donc d'iceberg en iceberg pour progresser et vous rendre jusqu'à une grotte. Avancez dans les tunnels en éliminant les vasards, puis affrontez le premier horqueur sanguinaire que vous croisez. Montez au niveau supérieur, combattez de nouveaux mercenaires tout en évitant le piège qui précède, rejoignez la seconde tour et continuez votre ascension pour atteindre Haldyn. Ce dernier est un puissant mage utilisant des sorts de foudre : gare à votre magie si vous êtes mage vous-même, donc. Ne lui laissez pas de répit et éliminez-le pour prendre la clé sur son cadavre, éliminez si cela vous hante les horqueurs en bas de la tour, puis ouvrez la porte verrouillée à l'aide de la clé.

Progressez en abattant les ennemis qui vous barrent la route pour rejoindre Adelaisa : l'île est déjà sous le coup des canons de la flotte de l'empire, et les horqueurs sanguinaires ne sont donc plus une menace. Vous pouvez dès lors rentrez à Bordeciel ou continuer à explorer l'île. Une fois de retour aux abords de Vendeaume, allez parler à Orthus pour toucher votre or. Adelaisa est ensuite disponible en tant qu'acolyte.

Jusqu'au lever du jour

Si d'aventure vous veniez à devenir un vampire (à dessein ou non) et à vouloir vous débarrasser de cette condition, faites le plein de sang pour avoir meilleure mine et allez vous adresser à un aubergiste. Vous êtes ainsi aiguillé vers un certain Falion, à Morthal. Allez lui rendre visite et demandez-lui comment guérir du vampirisme. Vous allez avoir besoin d'une gemme spirituelle noire : rendez-vous donc au choix à la Grotte du Croc cassé, de la Chute d'Hob, ou dans le manoir Hjerim à Vendeaume pour en trouver une, puis apportez-la à Falion. Retrouvez-le ensuite dans les marais au nord-ouest de Morthal entre 3 et 7 heure du matin pour accomplir le rituel de purification et ainsi vous débarrasser de votre malédiction. Vous pouvez refaire cette quête pour guérir à nouveau si vous veniez à devenir à nouveau un vampire.

Profondeurs insondables

Une fois le niveau 15 acquis ou dépassé, rendez-vous aux alentours des quais de Faillaise pour trouver une argonienne du nom de Du-Profond-Abysse et écoutez-la. Elle vous remet un lexique entre les mains et vous demande de le rapporter à Avanchnzel pour l'aider. Rendez-vous donc sur place et entamez l'exploration de ce donjon. Vous êtes bientôt témoin de l'apparition de fantômes rougeâtres, que vous pouvez écouter à loisir. Avancez dans les tunnels, affrontez les araignées dwemer qui se dressent sur votre route et assistez à une nouvelle conversation fantomatique.

Progressez davantage vers le sud, affrontez les sphères dwemer et continuez pour pénétrer dans l'Animachinerie d'Avanchnzel. Combattez les différentes unités dwemer qui vous assaillent, assistez à de nouvelles manifestations et progressez dans l'ensemble de couloirs pour finalement arriver à la brasserie d'Avanchnzel. Réglez leur compte aux unités dwemer qui apparaissent après la nouvelle apparition des fantômes, continuez à avancer dans ces ruines et livrez un âpre combat contre le centurion dwemer qui vous attend plus loin. Ne vous reste plus qu'à disposer le Lexique confié par l'argonienne sur son socle pour recevoir l'atout " Savoir ancestral ", qui vous confère un bonus lors du port d'une armure dwemer complète et améliore l'augmentation du Forgeage. Ressortez enfin des ruines en empruntant l'élévateur.

La fiole blanche

Allez trouver Nurelion, le propriétaire de la Fiole blanche à Vendeaume, et offrez-lui votre aide dans la recherche de la fameuse fiole dont la quête a occupé toute sa vie. Rendez-vous donc là où est sensée se trouver la fiole, dans la sépulture de Curamil, affrontez les animaux sauvages qui vous attaquent et poursuivez votre exploration du donjon. Enfoncez-vous dans les profondeurs du tombeau en évitant les pièges et en massacrant du draugr pour finalement atteindre la crypte où repose Curamil.

Ce dernier, qui n'est autre qu'un prêtre-dragon, ne se laisse toutefois pas faire et entame le combat, aidé par ses serviteurs draugr. Eliminez tout ce petit monde, absorbez le Mot de puissance au fond (Marque mortelle), puis versez la mixture de Nurelion dans le bol antique pour révéler un passage secret. Ramassez tous les ingrédients alchimiques qui attirent votre regard, puis emparez-vous de la fiole blanche ébréchée. Ressortez enfin du tombeau en passant par la Grotte oubliée et en actionnant un levier et apportez la fiole à Nurelion. Ce dernier remarque le défaut de la fiole et s'en va : allez parler à Quintus pour toucher une récompense en or et retournez à vos affaires pendant quelques temps.

Rafistolage de fiole

Une fois les quêtes " La Gorge du Monde " et " La fiole blanche " terminée, vous recevrez incessamment sous peu une missive de Quintus : celui-ci serait à même de réparer la fiole fêlée avec votre aide. Allez le trouver à Vendeaume pour obtenir la liste des ingrédients dont vous allez avoir besoin, puis mettez-vous à la recherche de ces éléments. Rendez-vous d'abord auprès de Paarthurnax, puis continuez à monter à flanc de montagne pour trouver la neige éternelle.

Pour récolter de la poudre de défense de mammouth, rendez-vous à l'ouest d'Aubétoile, à a Falaise du tertre pierreux, et hâtez-vous pour récolter l'ingrédient désiré dans le récipient près du feu sans vous faire attaquer par les géants. Pour finir, entamez un long voyage jusqu'à la Redoute de l'Aigle carmin, au fin fond de laquelle vous attend un parjure Roncecoeur sur lequel vous serez à même de prélevez le coeur qu'il vous manque. Les ingrédients en poche, retournez voir Quintus à Vendeaume pour qu'il répare la fiole blanche et la présente à Nurelion. Ce dernier peut alors reposer en paix, et Quintus vous remet la fiole que vous avez contribué à restaurer.
Cette fiole aux propriétés singulières se remplira de la potion avec laquelle vous l'avez initialement remplie toutes les 24 heures.

Les masques des Prêtres-dragons

Dans des temps anciens, un culte voué aux dragons s'était instauré en Bordeciel. Maintenant qu'Alduin est de retour, les émissaires de ce culte reviennent eux aussi à la vie. Au total, ce sont huit grands Prêtres-dragons qui sont éparpillés dans les donjons les plus tortueux et dangereux du pays. Une fois vaincu, chacun laisse un masque aux pouvoirs surprenants derrière lui : gardez-les précieusement. Voici les différentes localisations de ces masques de prêtre-dragon, que leurs compétences magiques rendent parfois durs à détruire :

Masque de Volsung : Volskygge
Masque de Morokei : Labyrinthe (quêtes de l'Académie de Fortdhiver uniquement)
Masque de Vokun : Ruines de la Grande porte
Masque de Krosis : Cisaille
Masque d'Otar : Ragnvald
Masque d'Hevnoraak : Valthume

Masque de Rahgot : Forelhost
Masque de Nahkriin : Skuldafn (quêtes de la trame principale uniquement)

Si vous parvenez à rassembler les huit masques de Prêtre-dragon après les avoir tous vaincu, rendez-vous aux abords du Labyrinthe et pénétrez dans les ruines semblables à un tertre aux dragons. Vous trouvez à l'intérieur un masque en bois et une note auprès d'un squelette : lisez la note, puis équipez-vous du masque en bois pour être immédiatement transporté à un autre âge. Les statues devant vous sont restaurées, et vous pouvez donc y placer vos huit acquisitions (vous pouvez les récupérer après). Vous obtenez ainsi en récompense le masque de Konahrik, l'ultime masque des Prêtres-dragons aux propriétés surnaturelles. Les dix masques en votre possession, retirez celui en bois pour revenir au temps présent et conclure cette quête de longue haleine.

COFFRE CACHÉ PRÈS DE LA MAISON D'IRGNIR

Est caché, non loin de la maison d'Irgnir à Aubétoile, dans la terre, un coffre rempli de diverses provisions, armures, gemmes et autres. Pour le trouver, il faut bien se caler près de la roche pour pouvoir rentrer dans sa hitbox et pouvoir l'ouvrir. Aidez-vous de ces images pour trouver son emplacement exact.

OBTENIR UNE MAISON GRATUITEMENT

Pour effectuer cette astuce il faut remplir 2 conditions :

-Il faut avoir assez d'or pour acheter la maison voulue.
-Il faut qu'il y ait un conteneur proche du lieu d'achat de la maison.

Allez ensuite parler au chambellan pour acheter votre maison, et tout de suite après avoir accepté de payer, placez votre argent dans le conteneur à proximité. Si vous avez réussi, vous aurez votre maison et vous retrouverez votre argent en intégralité dans le conteneur dans lequel vous avez mis votre argent précédemment.

S'ÉVADER DE LA PRISON DE BLANCHERIVE

Lorsque l'on a une prime très élevée, cette astuce se révèle très pratique car elle l'annule sans inconvénients. Sortez par la trappe au sol, pas par la porte. Ensuite, continuez dans les couloirs jusqu'à atteindre une salle carrée à deux étages. Ici, allez en haut ; il y a une sorte de fenêtre. On aperçoit un coffre : il contient les objets confisqués par la milice. On peut les prendre puis s'en servir comme avant. Pour sortir et passer inaperçu, il faut continuer dans le dédale jusqu'à une échelle qui mène à la caserne des gardes. Là, sauvegardez, puis essayez de sortir furtivement et quittez Blancherive. Votre prime est maintenant annulée. Si vous vous faites repérer, reloadez votre sauvegarde et ressayez. C'est important car en purgeant la peine de prison, vos compétences baissent.

OBTENIR BEAUCOUP D'ARGENT GRÂCE AU LIVRE "LES PORTES OBLIVION"

Il est tout à fait possible de remplir sa bourse grâce à une technique de duplicata infinie on ne peut plus simple. En effet, vous trouverez non loin du Mont Anthor et de la grotte aveugle un autel où vous pourrez apercevoir un squelette inerte gardé par deux de ses congénères. Après s'être occupé de leurs cas, fouillez les trois cadavres pour trouver celui qui possède le livre « Les portes d'Oblivion ». Prenez-le et refermez l'inventaire du mort-vivant, puis rouvrez-le pour y trouver à nouveau la même oeuvre littéraire. Vous l'aurez compris, le livre spawn indéfiniment, répétez donc l'action à maintes reprises pour acquérir un maximum de bouquins. Il ne vous restera plus alors qu'à les revendre auprès d'un boutiquier pour amasser un joli pactole (50 po par livre).

MAXIMUM DE CRITIQUES

Grâce à une technique assez simple, nous pouvons obtenir 30 fois plus de dégâts. Le procédé est on ne peut plus simple mais long puisque vous devrez tout d'abord améliorer votre furtivité jusqu'au niveau 50. Ainsi vous débloquerez une compétence spéciale nommée « Lame d'assassin » qui vous octroiera des dommages 15 fois supérieurs à la normale lorsque vous serez équipé d'une dague. Procurez-vous par la suite des gants sybillins en éliminant un assassin de la confrérie noire. Ces gants ont pour effet de doubler les dégâts critiques lorsque l'on assène un coup à un ennemi par derrière. Le cumul de ces deux bonus vous fera bénéficier de dégâts 30 fois plus puissants qu'à l'accoutumée en étant équipé d'une dague. Ces coups critiques meurtriers feront de vous un expert en assassinat.

MONTER RAPIDEMENT EN CONJURATION

Il est possible de monter rapidement en conjuration assez facilement, et cela à n'importe quel niveau, le seul problème étant qu'il faut qu'il y ait un ennemi à proximité. La seule condition est d'obtenir le sort "épée liée" qui ne consomme que peu de mana. Rendez-vous à "l'Etang de l'oeil de mara" qui se trouve au sud-ouest de Vendeaume. Equipez-vous du sort ci-dessus dans chaque main et lancez-le à maintes reprises sur les vasards sans oublier de ranger l'épée pour revenir à la normale. Ceci vous permettra d'augmenter assez vite en conjuration et de ne pas vous faire abattre pendant le lancement des sorts. N'oubliez pas de prendre un maximum de potions de récupération de mana et de vous munir d'un équipement adapté à la régénération de magie et d'augmentation.

The Expendables 2 Videogame

© Ubisoft 2012

SUCCÈS

Mission Accomplie (20 G)

Terminer la campagne en mode Facile

Le Kilomètre De Plus (40 G)

Terminer la campagne en mode Difficile

Sous La Contrainte (10 G)

Interroger le sniper

À Quatre On S'éclate (20 G)

Terminer tout un chapitre en coopération à 4 joueurs

Accro Aux Défis (25 G)

Terminer tous les défis

Intouchable (20 G)

Terminer une mission en mode Difficile sans vous faire soigner

Le Temps C'est De L'argent (10 G)

Terminer un défi

Machine À Tuer (20 G)

Tuer 50 ennemis en un seul combo

Catcheur Professionnel (10 G)

Effectuer les 4 prises au niveau maximum

Toc, Toc, Toc (10 G)

Faire sauter les portes de l'usine !

Safari D'arsenal (30 G)

Utiliser chacune des armes du jeu pour tuer un ennemi

Jeux De Mains (30 G)

Tuer 2000 ennemis par des attaques au corps à corps ou des prises

La Fête Des Balkans (20 G)

Terminer le chapitre 1

Tempête Du Désert (20 G)

Terminer le chapitre 2

Pacification Urbaine (20 G)

Terminer le chapitre 3

Évasion À La Birmane (20 G)

Terminer le chapitre 4

Florence Nightingale (10 G)

Soigner 50 fois

Pluie Mortelle (10 G)

Faire exploser le train rempli d'armes

Meilleure Performance (10 G)

Améliorer intégralement 1 personnage

Équipe De Choc (35 G)

Améliorer tous les personnages et les armes fétiches

Bizutage (10 G)

Effectuer toutes les prises, les attaques au corps à corps et les coups fatals

The Gunstringer

© Microsoft / Twisted Pixel 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

"Brim Of Justice"

Eliminer l'individu au grand chapeau.

"Poncho Castolon"

Eliminer l'individu au poncho.

"Vengeance Trail Walkers"

Trouver l'issue du chemin de la vengeance.

SUCCÈS

Câbles d'acier (50)

Réussir tous les spectacles en une session. En mode Hardcore. Et sans mourir.

L'étoile solitaire (20)

Terminer un acte en mode Hardcore.

Le dernier boy-scout mort-vivant (20)

Vous avez obtenu une médaille d'or, une récompense Hardcore et une récompense 2J en un seul acte.

Perfectionniste (30)

Remporter la médaille d'or dans chaque acte de chaque spectacle.

Panier percé (25)

Acheter l'intégralité de la boutique bonus.

Performance parfaite (25)

Vous avez remporté la médaille d'or dans tous les actes d'un spectacle.

Mais à quoi bon faire ça ? (25)

Terminer un acte avec tous les modificateurs.

Gauche adroit (20)

Vous avez un niveau en mode Gaucher.

Intouchable mort-vivant (20)

Atteindre la fin de "Requiem pour un Gunstringer" sans perdre un seul coeur.

Commentaire à terre (5)

Écouter un autre type de narrateur pendant le jeu.

Pas d'assurance (15)

Ne pas érafler la peinture d'un bateau à aubes.

Souffle coupé (10)

Dégonfler le premier boss en moins de 30 secondes.

Tueur de boîtes (5)

Toucher toutes les boîtes de conserve du prologue.

L'argent est le meilleur remède (20)

Obtenir de l'argent, pas de la santé, pour chaque coeur d'un acte.

Gros lot (15)

Trouver un succès caché dans une illustration.

Une balle pour l'équipe (10)

Abattre les développeurs.

Une poignée de vengeance (50)

Chevaucher "Burrito" le chien dans le soleil couchant.

La solitude des morts (30)

Affronter la mort et lui survivre.

Requiem pour un Gunstringer (20)

Marcher parmi les morts.

Longue chute vers l'enfer (20)

Trouver le moyen de tuer une marionnette mort-vivante

Un revolver et cent squelettes (20)

Tuer 18 675 309 000 squelettes.

Mort-vivant ou vif-vivant. (20)

Vous rappeler l'époque où vous avez rejeté une femme.

La conquête de l'est (30)

Posséder une belle barbe bien fournie.

La forteresse cachée (20)

Forcer la porte de quelqu'un.

Génie détecté (20)

Faire quelque chose de vraiment génial.

Plomb fondu (20)

Réussir un enchaînement meurtrier qui tue.

Globes ardents (20)

Survivre à un combat épique contre un cerf-volant.

La Muraille de la Vengeancitude (20)

Chevaucher une fusée au-dessus d'un champ de bataille.

Le baron rouge (25)

Tuer 100 ennemis depuis la fusée dans "La Grande Muraille de la Vengeancitude".

La légende des 8 000 samouraïs (20)

Trouver la Grande Muraille de Chine à un endroit inattendu.

Médaillé d'or (20)

Atteindre un score de médaille d'or en un seul acte.

La mort rue (30)

En découdre avec la Maquerelle.

Etranger à la Nouvelle-Orléans (20)

Amener Andrew Jackson dans le quartier de la Maquerelle.

La mort à toute vapeur (20)

Infliger des destructions massives avec un bateau à aubes.

La brute et la bête (20)

Voir des choses que vous ne pourrez jamais oublier.

Cheval, flingue, bûcheron (20)

Trouver un endroit pour scier du bois.
Pour quelques barils de plus (30)
Éliminer Big Oil.

Deux coeurs pour vivre (20)

Terminer tous les actes d'un spectacle en conservant toujours plusieurs coeurs.

100.000 $ Baby (20)

Dépenser une belle somme à la boutique bonus.

A guichets fermés (10)

Acheter un succès à la boutique bonus.

No Country for Old Barons (20)

Voler une diligence.

Le canyon sanglant (20)

Survivre à une chute de plusieurs centaines de mètres.

Le shérif véreux (20)

Le shérif a été vaincu et un train a déraillé.

La belle vie à cheval (10)

Ramasser tous les tacos et coeurs d'un acte.

Mouillette russe (10)

Pendant une fusillade, vous avez tiré sur une balle juste devant votre nez. Cool !

Avec un peu d'aide extérieure (15)

Terminer un acte avec un(e) ami(e).

Et ensuite ? (5)

Consulter l'écran de contenu téléchargeable pour découvrir le nouveau contenu disponible

Il était une fois dans l'ouest (20)

Le sommet a été atteint et le peintre d'affiche du Baron éliminé.

Sept-coups (5)

Plus de six ennemis abattus avec un barillet.

Le Gunstringer est de retour (15)

Le Grand inconstant s'est déballonné.

The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

Abomination

Affrontez-le et battez-le.

Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

Le professeur

Validez tous les défis de saut.

SUCCÈS

Commence pas à m'énerver (5)

Battez 50 ennemis en utilisant des puissances de fureur.

Coup de circuit (5)

Lancez un ennemi à 436 pieds avec l'attaque de votre choix.

Tourisme (5)

Grimpez au sommet des cinq plus grands bâtiments de New York.

Le tour du monde en 80 pas (5)

Courez entre les drapeaux à l'extérieur du bâtiment des Nations Unies.

Apprenez à voler (5)

Terminez "Nous n'abandonnerons pas : 2e partie" sans toucher le sol.

La débâcle (5)

Terminez "Hulk est le problème : Partie 3" sans être touché par un éclair.

Choc et stupeur (5)

Débarrassez-vous de l'Enclave.

Tout est dans le regard (10)

Détruisez un cyclope de l'Enclave pour la première fois.

Pure comme la neige de New York (10)

Nettoyez les rues de New York.

Touriste effrayant (10)

Trouvez toutes les stations de métro de New York.

Ça va faire bobo! (10)

Logez 25 épaves de voitures dans des bâtiments.

Tête d'oeuf (10)

Avec un ami pareil . . .

Payer les pots cassés (10)

Détruisez autant de choses que possible lors d'une virée au Brésil.

Surprise! (10)

Rencontrez l'équipe des Opérations Spéciales du Général Ross pour la première fois.

Où est mon Gros Boum? (10)

Sauvez New York de la bombe chimique de l'Enclave.

Un maître en son genre (10)

Recrutez Samuel Sterns afin qu'il trouve un remède pour Bruce Banner.

Cassez la croûte! (10)

Écrasez 10 ennemis avec un taco, un cornet de glace ou un doughnut.

Ami de la guerre (10)

Terminez une mission de l'histoire sans battre d'ennemis.

Course folle (10)

Courez sur plus de 26,2 milles (138 435 pieds)

En lecture (10)

Marquez 6,132,008 points.

Esprit d'équipe (10)

Utilisez un U-Foe pour éliminer l'un de ses alliés.

Chute humaine (10)

Éliminez 5 ennemis en les laissant tomber du haut d'un bâtiment.

Beurk . . . Écoeurant! (10)

Testez le remède développé par Samuel Sterns.

SMASH de Hulk!!! (15)

Battez au moins 1 ennemi avec chaque type d'attaque.

Patron Des Arts (15)

Regardez chaque illustration au moins une fois.

2 têtes ne valent pas mieux qu'1 (15)

Battez Bi-Beast.

Meilleur plus fort plus rapide! (15)

Recevez une poussée de puissance de Samuel Sterns.

Plus que des pièces (20)

Détruisez 10 000 objets.

Ce qui peut monter . . . (20)

Détruisez le satellite à éclairs de l'Enclave.

En mal d'amour (20)

Ravivez une vieille flamme . . .

Il faut rester classe . . . (20)

Dénoncez le Major Talbot à la télévision.

L'ennemi de mon ennemi (25)

Battez les F-POD de l'Enclave... avec un peu d'aide.

Alia Iacta Est (25)

Protégez l'équipe du Général Ross alors qu'elle attaque la base de l'Enclave.

Hulk guerrier (25)

Survivez pendant au moins 60 secondes au niveau d'alerte 9.

Apprenti de la catastrophe (25)

Détruisez un bâtiment dans chaque quartier de New York.

Finale de Cérès (25)

Anéantissez la Secteur Cérès de l'Enclave.

Amis des beaux jours (25)

Anéantissez la Secteur Jupiter de l'Enclave.

La force bât la raison (25)

Anéantissez la Secteur Minerve de l'Enclave.

Manque de logique (25)

Anéantissez la Secteur Vulcain de l'Enclave.

Mille-roust-ionnaire (25)

Marquez 1 000 000 points alors que les équipes d'assaut sont actives.

. . . Et merci d'être passé (25)

Renvoyez le Major Talbot.

Maître de la catastrophe (35)

Détruisez tous les bâtiments d'un quartier de New York.

Protection rapprochée (40)

Trouvez les 100 recharges gamma cachées à New York.

Self-control (40)

Trouvez les 100 recharges de rage cachées à New York.

Veni, Vidi, Vici (50)

Éliminez chaque type d'ennemi au moins une fois.

Hulk est le plus fort de tous! (50)

Gagnez toutes les améliorations.

Para-Gone! (50)

Éliminez les quatre secteur de l'Enclave.

Tout ce qui brille . . . (50)

Gagnez une médaille d'or dans chaque mini-jeu.

Ennemi public (50)

Trouvez tous les souvenirs des endroits célèbres de New- York.

Abominable! (50)

Battez l'Abomination.

The King of Fighters '98 : Ultimate Match

© SNK 2009

+ D'INFOS FORUM

GALERIE VIDÉO

Eliminez les 64 adversaires (dont Goenitz, Omega Rugal & Orochi) en mode Endless.

The King of Fighters 2002 : Unlimited Match

© SNK

PERSONNAGES CACHÉS

C.Zero

Réussir le combat #63 du mode Endless ou le battre en mode Story.

EX Robert

Réussir le combat #10 du mode Endless ou le battre en mode Story.

Geese

Réussir le combat #59 du mode Endless.

Goenitz

Réussir le combat #60 du mode Endless.

Igniz

Réussir le combat #65 du mode Endless ou le battre en mode Story.

Krizalid

Réussir le combat #62 du mode Endless ou le battre en mode Story.

Rugal

Réussir le combat #66 du mode Endless ou le battre en mode Story.

Zero

Réussir le combat #64 du mode Endless ou le battre en mode Story.

The King of Fighters : Maximum Impact 2.5

© Atari 2007

JOUER AVEC DUKE

Terminez le jeu avec Alba et Soiree Meira pour débloquer le personnage de Duke à l'issue des crédits.

The King of Fighters XII

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

ARTWORKS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les artworks d'un personnage en particulier, vous devez lui faire passer les 5 combats du mode Arcade sans perdre un seul round.

RANGS EN LIGNE

Voici une liste des différents rangs du mode de jeu en ligne.

Rang F

Nécessite 0 combat en ligne, il faut juste lancer une recherche.

Rang E

Nécessite 100 combats en ligne.

Rang D

Nécessite 200 combats en ligne.

Rang C

Nécessite 300 combats en ligne.

Rang B

Nécessite 450 combats en ligne.

Rang A

Nécessite 600 combats en ligne.

Rang S

Nécessite 800 combats en ligne.

Rang SS

Nécessite 1000 combats en ligne.

Rang SSS

Nécessite 1400 combats en ligne.

MODE ARCADE EN TEMPS LIMITÉ

Certains défis (succès, trophées) demandent de boucler le mode arcade en un temps limité. La meilleure technique pour le faire est celle-ci. Prenez Leona en configuration "Simple" et effectuez le combo suivant : saut vers l'adversaire, gros coup de poing, maintenir "bas", gros coup de poing, gros coup de poing. Répétez le combo plusieurs fois jusqu'à venir à bout de votre adversaire.

The King of Fighters XIII

© Rising Star Games / SNK 2011

PERSONNAGES CACHÉS

Billy Kane

Exécuter au moins 2 Target Actions par match en mode Arcade. Billy Kane apparaîtra alors comme nouveau challenger, vous devez le battre pour le débloquer.

Saiki

Exécuter au moins 5 Target Actions par match en mode Arcade. Saiki apparaîtra alors comme nouveau challenger, vous devez le battre pour le débloquer.

The Last Remnant

© Square Enix 2008

SUCCÈS

Le maître de combat (20)

Vous aimez vous battre ? Participez aux combats et vous serez fixé.

Les règles de la kyrielle (30)

Combien d'ennemis pouvez-vous vaincre d'affilée ? Tentez de battre votre record !

Mort et destruction (30)

Voulez-vous des équipiers plus forts ? Vainquez autant de monstres que possible !

Pouvoirs secrets (10)

Utilisez-vous la Dyschronie à bon escient ? Essayez de le faire le plus possible !

Le temps vaut de l'or (10)

Avez-vous de bons réflexes ? Prouvez-le grâce aux Déclenchements critiques !

La foi du maître de Guilde (10)

Avez-vous relevé les défis du maître de Guilde ? Accomplissez-en le plus possible !

La marche des soldats (10)

Voulez-vous agrandir votre équipe ? Recrutez des soldats à la Guilde.

L'héritier du destin noir (30)

Avez-vous créé des objets ? Essayez d'en faire un... très spécial.

Le chasseur vorace (30)

Ça se passe bien avec Joe-la-fouille ? Il fait parfois de rares trouvailles...

Le sage mystique (30)

Vous aimez collectionner des objets ? Il en est un plus rare que les autres...

Le démembreur de monstres (20)

Vous récoltez des éléments ? Démembrez autant de monstres que vous le pouvez !

Recyclage (20)

Recyclez-vous ? Démantelez autant de pièces d'équipement que vous le pouvez !

Le valeureux (30)

Vous aimez les défis ? Certaines missions mènent à d'effroyables monstres !

Le tueur de dragons (40)

Vous voulez relever un plus grand défi ? Rien de tel qu'un dragon !

Le soldat légendaire (40)

Vous cherchez un ennemi encore plus fort ? Renseignez-vous auprès de la Guilde !

Le héros de l'aube (50)

Vous voulez relever un défi colossal ? La Guilde va bien finir par vous trouver ça !

Le déicide (140)

Vous voulez relever le plus grand des défis ? Vainquez celui qu'on appelle le Déchu.

Succès secret (30)

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Succès secret (200)

Succès secret (200)

The Maw

© Twisted Pixel 2009

+ D'INFOS FORUM

THÈME POUR L'INTERFACE DE LA CONSOLE

Terminez le jeu pour débloquer un thème premium pour le dashboard de la console.

SUCCÈS

Que des grands (10)

Aide Maw à grandir pour la première fois.

Destructeur des Yums (10)

Trouver et manger 200 Yums.

Alimenter (20)

Avec le pouvoir Bulbous, électrifie au moins 50 objets et/ou créatures.

Les yeux comme un Loofer (20)

Avec le pouvoir Loofer, touche au moins 125 objets et/ou créatures au laser.

Barbecue (20)

Avec le pouvoir Gastro, enflamme au moins 150 objets et/ou créatures.

Vous êtes totalement MAWNUMENTAL (20)

Terminer le jeu entièrement.

Tête dure (20)

Avec le pouvoir Beetull, heurte au moins 50 objets et/ou créatures.

C'est dégoûtant (10)

Trouve et mange tous les Snuffles.

Petite planète des horreurs (20)

Mange 100% dans chaque tableau.

On dirait de la morve (10)

Trouve et mange les 30 Gloobers.

Broyer et piler (20)

Avec le pouvoir Puff-Tor, écrase au moins 50 objets et/ou créatures.

Six repas par jour (20)

Fais les six repas de Maw : petit déjeuner, casse-croûte, déjeuner, goûter, dîner et repas de nuit.

IMAGES DE JOUEUR

Image 1

Terminer le niveau "Crash Site".

Image 2

Terminer le niveau "Dirtlands".

The Orange Box

© Valve 2007

SUCCÈS : LITTLE ROCKET MAN

Pour obtenir le succès mieux caché de Half-Life 2 Episode Two, vous allez devoir parcourir l'ensemble du jeu avec un nain de jardin. Attention cependant, cette astuce dévoile la fin de l'épisode que vous devez avoir terminé une première fois avant de procéder. Au début du jeu, après avoir traversé le premier tunnel infesté de zombies, à l'intérieur du bâtiment dans lequel Alyx tente de réparer un générateur, regardez sous le meuble en bois près de la porte de sortie verrouillée, vous trouverez le nain en question. Pour obtenir le succès Little Rocket Man, gardez ce nain avec vous en veillant à ne pas le perdre lorsque vous devrez le poser au sol. Une fois à la fin de Episode Two, à la première occasion, placez le nain dans la tête de la fusée encore ouverte au QG de White Forrest. Une fois la fusée lancée, vous débloquerez le succès Little Rocket Man.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu.

ECRAN ALTERNATIF

Dans Half-Life Episode 1 et 2, l'écran principal changera régulièrement d'apparence en fonction de l'endroit où vous en êtes dans le jeu.

HALF-LIFE 2

Cheat Codes

+ 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Invincibilité

LB, Haut, RB, Haut, LB, LB, Haut, RB, RB et Haut.

Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B,

A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

HALF-LIFE 2 : EPISODE ONE

Cheat Codes

+ 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

HALF-LIFE 2 : EPISODE TWO

Cheat Codes

+ 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

PORTAL

Cheat Codes

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

Créer une caisse

Bas, B, A, B, Y, Bas, B, A, B, Y.

Choix du niveau

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite, RB.

Créer une boule d'énergie

Haut, Y, Y, X, X, A, A, B, B, Haut.

Envoyer une roquette

Haut, Y, Y, B, B, A, A, Haut.

Mettre des portail partout

Y, A, B, A, B, Y, Y, A, Gauche, Droite.

Améliorer le Portalgun

X, B, LB, RB, Gauche, Droite, LB, RB, LT, RT

SUCCÈS

Deux points (2)

Prenez la balle de Chien pour faire un basket dans la casse d'Eli.

Rat de laboratoire (5)

Emparez-vous du générateur de portails d'Aperture Science complet.

Boucherie (5)

Tuez 30 ennemis en lançant des objets mécaniques.

Récolte mortelle (5)

Tuez un ennemi en cachant une mine dans le sol.

Attaque des lames! (5)

Tuez cinq ennemis à l'aide du robot-lame.

Conservation d'énergie (5)

Tuez cinq ennemis avec une seule boule d'énergie.

Profanateur (5)

Volez une grenade à un zomtel.

Zombie-cue (5)

Utilisez vos fusées pour embraser 15 zombies.

Grognon (5)

Echappez-vous de l'immeuble.

Quel chat ? (5)

Cassez le mini-téléporteur dans le labo du Dr Kleiner.

Du matériel fiable (5)

Emparez-vous du pied de biche.

Le bowling des bernacles (5)

Tuez cinq bernacles avec un seul canon.

A l'abordage! (5)

Emparez-vous de l'hydroglisseur.

Armes lourdes (5)

Emparez-vous du fusil d'assaut de l'hydroglisseur.

Energie point zéro (5)

Trouvez le pistolet anti-gravité dans Black Mesa Est.

Violation OSHA (5)

Tuez trois ennemis à l'aide de la grue.

Cible publicitaire (5)

Epinglez un soldat sur le tableau d'affichage dans le chapitre Autoroute 17.

Une armée à lui tout seul (5)

Détruisez six hélicos dans Half-Life 2.

Chasse d'eau (5)

Tuez un ennemi à l'aide des toilettes.

"Menace radioactive détectée" (5)

Elancez-vous dans le tunnel toxique sous Cité 17 dans Half-Life 2.

Jusqu'au dernier (5)

Tuez tous les snipers de Cité 17.

Vigilance oblige ! (5)

Survivez jusqu'en bas de la cage d'ascenseur principale de la Citadelle.

Encerclement (5)

Encerclez le noyau de la Citadelle.

Voiture broyeuse (5)

Utilisez les voitures pour écrabouiller 15 fourmis-lions dans l'Episode 1.

Raid sur le toit ! (5)

Détruisez l'hélico sur le toit de l'hôpital.

Réflexe acide (5)

Tuez une fourmi-lion acide.

Viva la piñata (5)

Trouvez et détruisez toutes les poches de fourmis-lions de l'Episode 2.

Dans la brèche (5)

Aidez Griggs et Sheckley à repousser l'invasion des fourmis-lions dans la mine.

Dégommez, écrasez (5)

Ecrasez 20 ennemis avec la voiture dans Episode 2.

Le lance-roquettes Gordon (5)

Déverrouillez la cache Lambda du lance-roquettes dans le chapitre L'art de la discrétion.

Pied au plancher (5)

Battez Chien dans une course vers la base de White Forest.

Fratricide (5)

Tout est bon pour survivre.

A la fête ! (5)

Choisissez la bonne position de sécurité pour l'escorte de la fête.

Ultime rapidité (5)

Faites une chute de 9 000 mètres.

Saut en longueur (5)

Faites un saut de 90 mètres.

Tourelle (5)

Détruisez 10 tourelles à l'aide d'une seule.

Bête noire (5)

Vengez-vous sur cinq ennemis.

Infraction centrale électrique (5)

Remportez une victoire écrasante dans 2Fort.

Tête de classe (5)

Jouez un round entier avec chaque classe.

Globe-trotter (5)

Terminez une partie dans chaque carte.

Super Doc (5)

Accumulez 25 000 points santé en tant qu'infirmier.

Lance-flammes (5)

Embrasez cinq ennemis en 30 secondes.

Matière grise (5)

Faites 25 tirs en pleine tête en tant que Sniper.

A bas les caméras (5)

Détachez les caméras de surveillance des murs.

L'arroseur arrosé (5)

Détruisez une tourelle l'aide d'une autre tourelle.

Chaud devant (10)

Tuez un soldat du Cartel avec sa propre grenade.

Réflexe! (10)

Tuez un soldat d'élite avec sa propre boule d'énergie.

Vengeance! (10)

Détruisez l'hélico de Half-Life 2.

L'explosion du passé (10)

Trouvez la façade du chargeur de combi CEH dans la casse d'Eli.

Chasse aux insectes (10)

Utilisez les fourmis-lions pour tuer 50 ennemis.

Freeman le garde (10)

Restez en vie dans la deuxième impasse à tourelles de Nova Prospekt.

Défenseur de la place (10)

Restez en vie dans l'impasse de la place du générateur du chapitre Anti-citoyen un.

Alimentation hors service (10)

Désactivez le champ de suppression en coupant les générateurs.

Tueur professionnel (10)

Restez en vie lors de la bataille sur le toit face aux striders dans les ruines de Cité 17

Pacifiste (10)

Encerclez le noyau de la Citadelle sans tuer de stalkers.

Objectif ascenseur (10)

Survivez assez longtemps pour monter dans l'ascenseur du parking.

Appât vivant (10)

Aidez Alyx à dégommer 30 ennemis dans l'Episode 1.

Sur les traces des caches (10)

Trouvez toutes les caches de radar dans le chapitre L'art de la discrétion.

Revanche (10)

Tuez un chasseur avec ses propres fléchettes.

Crève-coeur (10)

Terminez Portal.

Mini-cake (10)

Terminez deux cartes avancées de Portal.

Basic Science (10)

Remportez les médailles de bronze de tous les défis de Portal.

Indestructible (10)

Tuez cinq ennemis à la suite sans mourir.

Avec des amis comme ça... (10)

Faites une partie avec au moins 7 joueurs de votre liste d'amis.

Dynasty (10)

Gagnez 20 parties.

Infraction éclair (10)

Emparez-vous du puits en 5 minutes maximum.

Défense impénétrable (10)

Défendez avec succès la carrière sans perdre une capture.

Atomiseur (10)

Désintégrez 15 soldats en les jetant dans un champ de boules du Cartel.

Suivez Freeman (10)

Prenez le contrôle d'un escadron de rebelles lors du soulèvement.

Vortitoux (13)

Découvrez la grotte cachée des vortigaunts chantants du chapitre Danger aquatique.

Chercheur lambda (15)

Trouvez toutes les caches lambda dans Half-Life 2.

Escorte des citoyens (15)

Aucun citoyen ne doit mourir pendant que vous les escortez vers le train d'évacuation.

Parcours sans faute (15)

Détruisez l'hélico dans l'Episode 2 sans rater un seul tir.

L'art du camouflage (15)

Faites-vous soigner par un infirmier ennemi.

Boucherie (15)

Accumulez un total de 1 000 victimes.

Attention au sable ! (20)

Traversez la plage de fourmis-lions du chapitre Pièges de sable sans toucher le sable.

Evasion de la Cité 17 (20)

Echappez-vous de Cité 17 avec Alyx.

Collection de larves (20)

Ecrasez toutes les larves de fourmis-lions de l'Episode 2.

Cake aux fruits (20)

Terminez quatre cartes avancées de Portal.

Rocket Science (20)

Remportez les médailles d'argent de tous les défis de Portal.

Infraction imparable (20)

Emparez-vous de l'hydro sans perdre une capture.

Découpage de zombies (25)

Frayez-vous un chemin à travers Ravenholm en utilisant uniquement le pistolet anti-gravité.

Le nain-fusée (30)

Envoyez le nain de jardin dans l'espace.

Crazy cake à la vanilla (30)

Terminez les six cartes avancées de Portal.

Défense impossible (30)

Défendez avec succès la fosse sans perdre une capture.

Couverture des locaux (35)

Empêchez la destruction de tous les bâtiments à l'extérieur du silo.

La balle de la dernière chance (40)

Terminez le jeu avec une cartouche. Grenade, pied de biche, RPG et pistolet anti-gravité acceptés !

Aperture Science (40)

Remportez les médailles d'or de tous les défis de Portal.

Docile (5)

Placez la canette dans la poubelle (Secret).

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

ATTENTION AU SABLE ! (SUCCÈS POUR HALF-LIFE 2)

Pour obtenir ce succès dans Half-life 2, il faudra traverser la plage des fourmis-lions, lors du chapitre « Piège de sable », sans toucher le sable. Pour ce faire, vous devrez impérativement avoir à disposition le pistolet anti-gravité. Prenez un objet stable et plat, comme une planche, et posez-le sur le sable. Puis prenez un autre objet, de préférence de même taille et de même forme, et posez-le en face. Pour avancer, vous devrez marcher sur la première planche, puis sur la deuxième. Ensuite, ramenez la première planche devant la première, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre la terre. Veillez toutefois à garder constamment une planche si possible.

The Outfit

© THQ / Relic Entertainment 2006

TRICHE

Sprint illimité	Obtenir 4 médailles
Accélérer le regain de vie	Obtenir 8 médailles
Pas de surchauffe des armes	Obtenir 12 médailles
Unités illimitées	Obtenir 17 médailles
Infliger plus de dégâts	Obtenir 21 médailles
Surplus de vie	Obtenir 25 médailles

The Path of Go

© Microsoft 2010

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

L'enquêteur (20)

Résoudre toutes les énigmes

Personne avec qui jouer (30)

Battre l'IA à un niveau de difficulté de 3 ou plus, sur un plateau 9x9 (paramètres par défaut)

Meilleur que la machine (5)

Battre l'IA au niveau de difficulté le plus élevé, sur un plateau 9x9 (paramètres par défaut)

L'apprenti (5)

Terminer le didacticiel

Votre premier défi (20)

Terminer le niveau 2

Sagesse ultime (20)

Terminer l'histoire

Et de cinq (20)

Gagner 5 parties avec classement sur Xbox LIVE

Comme un pro (20)

Terminer une partie avec classement 19x19 sur Xbox LIVE

Bon élève (20)

Remporter une partie chronométrée avant d'atteindre la zone de passe subite

Guerre de territoires (20)

Remporter une partie sans capturer la moindre pierre

Pris au piège (10)

Capturer plus de 10 pierres d'un coup

Anaconda (10)

Créer une chaîne de 20 pierres ou plus

The Saboteur

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

LISTE DES SUCCÈS

Le touriste (15)

Récupérer toutes les cartes postales des monuments.

L'as du volant (10)

Effectuer et remporter toutes les courses des missions libres.

La fièvre acheteuse (35)

Acheter toutes les armes disponibles dans les boutiques.

Or massif (50)

Atteindre tous les bonus Or.

Saint-Honoré (15)

Dépenser 75 000 unités de contrebande.

Foire à la démolition (15)

Détruire 50 véhicules.

Le toit de Paris (15)

Grimper au sommet de la Tour Eiffel.

Le libérateur de la France (110)

Donner espoir au peuple de France.

Mort en silence (10)

Tuer discrètement 50 Nazis ou plus.

Commandant du nord (10)

Donner espoir aux Parisiens de la zone 1.

Commandant de l'ouest (10)

Donner espoir aux Parisiens de la zone 2.

Commandant du sud (10)

Donner espoir aux Parisiens de la zone 3.

Fumer comme un pompier (5)

Passer beaucoup de temps à ne rien faire.

Casanova (10)

Embrasser 50 femmes.

Médaille d'argent (10)

Obtenir votre premier bonus en argent.

Médaille d'or (20)

Obtenir votre premier bonus en or.

Premières gouttes de sang (5)

Remplir votre première mission libre.

Commando (10)

Remplir chaque type de mission libre.

Monsieur sabotage (15)

Remplir 333 missions libres de la zone 1 de Paris.

Désastre irréel (15)

Remplir 212 missions libres de la zone 2 de Paris.

L'arme de destruction massive (15)

Remplir 239 missions libres de la zone 3 de Paris.

Le bourreau de la mère patrie (15)

Remplir 53 missions libres à Sarrebourg.

Garde-côte (15)

Remplir 76 missions libres au Havre.

Guérilla (15)

Remplir 425 missions libres à la campagne.

Le canard canardé (5)

Trouver et jouer au "Tir au canard".

Pas de témoin (10)

Remplir une mission sans déclencher l'alarme.

Maître du déguisement (15)

Terminer une mission de l'histoire en gardant un déguisement intact.

Ni vu, ni connu (5)

Tuer discrètement un général nazi en étant déguisé.

Le grand saut (15)

Survivre à une chute depuis la Tour Eiffel.

Pas de ça avec moi (15)

Empêcher les Nazis d'exécuter 40 civils.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Prologue

Pas de fumée sans feu

Après la cinématique du début, discutez avec le soldat français qui vous demande de le rejoindre afin de vous opposer aux nazis. Lorsque vous avez le contrôle de Sean, avancez à gauche et sortez du bar. Avancez à droite en sortant, suivez le marqueur jaune et entrez dans la ruelle de droite. Discutez avec Luc, montez dans la voiture de ce dernier et conduisez jusqu'au dépôt de ravitaillement.

Dès que vous arrivez, Luc s'aperçoit qu'un allemand est en train de frapper une femme dans la rue et perd son sang froid. Aidez-le à frapper les nazis, lisez les instructions, verrouillez les cibles et donnez-leur des coups de poings jusqu'à les neutraliser.

Ensuite, entrez dans la zone gardée par les nazis et escaladez le bâtiment. Approchez-vous silencieusement du garde sur le toit et poussez-le dans le vide. Redescendez, cognez les deux autres gardes et détruisez les deux caisses pour trouver de la dynamite à l'intérieur.

Par la suite, remontez dans la voiture et conduisez jusqu'au dépôt de carburant. Escaladez le bâtiment qui se trouve en face du dépôt, attendez que Luc détruise le camion pour attirer l'attention et sautez sur le câble pour atteindre le dépôt, à l'autre bout de la zone.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, courez jusqu'à la citerne d'essence, placez la dynamite sur le conduit et fuyez la zone en revenant sur vos pas.

Après l'explosion, sautez rapidement par-dessus les caisses, utilisez le câble et sortez du dépôt. Remontez rapidement dans le véhicule, attendez que Luc monte aussi et partez au Club Belle. Entrez dans le club, allez à l'arrière, ouvrez la porte en forme de tableau et entrez pour vous reposer un moment.

Des jours meilleurs

A présent, vous vous retrouvez trois mois plus tôt chez vous, dans la campagne. Après la scène, montez dans le camion et conduisez jusqu'à la frontière allemande. Arrêtez le camion dans l'endroit indiqué, attendez que le soldat nazi inspecte les papiers puis roulez jusqu'au point de rencontre avec Vittore.

De vieux amis, de nouveaux ennemis

Descendez du camion, atteignez le bar et entrez pour retrouver Vittore. Après la scène cinématique, une bagarre générale se déclenche. Visez les hommes en uniforme et donnez-leur une bonne correction. Effectuez des coups de poing rapides et des coups de pied et assommez-les tous. Une fois qu'ils sont neutralisés, sortez du bar.

A ce moment, vous retrouvez une vieille connaissance et prenez les commandes de sa voiture rapide.

Madame Sinclair

Maintenant que vous conduisez la voiture de Skylar, fuyez les nazis qui vous poursuivent et échappez-vous. Repérez votre position dans le radar et fuyez les cercles rouges pour les éviter. Sortez de la ville si nécessaire et abattez les nazis qui vous poursuivent. Lorsque vous aurez semé les allemands, retournez en ville et allez à l'hôtel. Au matin, prenez l'une des voitures près du bassin à droite et atteignez le circuit.

Pole position

A présent, vous devez effectuer la course et essayer de la remporter. Conduisez avec habilité, soyez rapide dans le circuit et remontez petit à petit sur tous les autres concurrents.

Après le 1er tour, vous dépasserez la majorité des concurrents. Après le 2ème tour, vous rattraperez ceux qui sont en tête de course. Enfin, dépassez l'Allemand qui se trouve en pole position et regardez la scène qui se déclenche.

Ballade du dimanche

Montez dans la voiture bleue qui est juste en face de vous et attendez que Jules monte également. Repérez Dierker le pilote allemand, attendez qu'il démarre sa voiture et prenez-le en filature. Faites attention à la jauge Paranoïa en haut à droite, ne la laissez pas se remplir et suivez l'allemand qui sort de la ville jusqu'à un grand entrepôt.

Ensuite, descendez de la voiture et suivez Jules à travers les arbres jusqu'à ce que vous atteigniez la clôture de l'entrée. Escaladez ce mur, descendez de l'autre côté et approchez-vous doucement de la voiture de Dierker.

Montez dans le véhicule, mettez les pleins gaz et conduisez directement vers la falaise. Lorsque vous entendez Jules crier : " MAINTENANT ", sautez rapidement de la voiture pour qu'elle tombe de la falaise.

La nuit la plus noire

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez ligoté et torturé par Dierker. Dès que vous avez le contrôle de Sean, sortez de la salle d'interrogation et avancez à droite dans le couloir. Lorsque vous remontez les escaliers, suivez les instructions, approchez-vous doucement du soldat et tuez-le furtivement.

Ensuite, sortez de l'usine et abattez silencieusement un autre garde, à gauche. Grimpez sur la grande enseigne du bâtiment, faites attention à un autre soldat en patrouille (sur le toit). Attendez qu'il ait le dos tourné, abattez-le silencieusement, prenez son arme et descendez par l'échelle de droite.

Descendez sur la passerelle, utilisez une autre échelle qui se trouve au fond pour descendre à nouveau et sortez votre arme. Avancez légèrement à gauche, repérez un premier soldat et abattez-le. Descendez le couloir de gauche, visez les autres soldats nazis qui arrivent et descendez-les. Continuez à avancer dans le couloir, descendez les nazis qui arrivent et atteignez un grand salon.

Prenez couverture derrière les clôtures, tuez les nazis de loin et avancez doucement dans le salon. Montez les marches, au fond à droite, abattez deux autres gardes et approchez-vous de la porte de gauche. Tuez le soldat qui est à l'intérieur puis entrez. Sortez par l'autre porte, abattez deux autres soldats près du véhicule et prenez les commandes de ce dernier. Accélérez en roulant tout droit et défoncez la porte pour sortir du domaine.

Hors de la poile à frire

A présent, vous devez conduire le véhicule et quitter l'Allemagne. Faites attention aux camions nazis, suivez la route indiquée et sortez du pays. En pénétrant dans le pays voisin, vous remarquez que les nazis ont déjà déclenché la guerre.

Dans le feu

Continuez à conduire le véhicule jusqu'à ce que vous arriviez à la ferme de Merini. Les nazis sont en train de la détruire.

Défoncez la porte métallique avec le véhicule, avancez jusqu'à l'endroit où se trouve Merini et descendez. D'abord, abattez le soldat qui manie la tourelle, tuez ceux qui sont près de votre ami puis éliminez ceux qui sont dans la cour et à l'entrée du bâtiment.

Merini vous informe que Véronique est dans l'immeuble enflammé. Entrez, abattez les soldats près de la porte et avancez par la cavité de gauche. Avancez tout droit et descendez deux autres nazis.

Ensuite, avancez jusqu'à la porte au nord-ouest et suivez le chemin. Abattez un autre ennemi près d'un bureau et prenez l'entrée qui est apparue après l'explosion. Repérez les deux soldats qui tentent de tuer Véronique (à gauche), visez rapidement et dégommez-les avant qu'ils n'y arrivent.

Acte 1

Abattoirs

Sortez de la chambre, trouvez les escaliers du bar et montez pour parler à Luc. Après la discussion, quittez le club et lisez les instructions à propos de la jauge de suspicion. Ensuite, rangez rapidement votre arme et avancez à gauche. Détournez un véhicule et rendez-vous au canal.

Descendez du véhicule, suivez Luc et discutez avec lui. Par la suite, avancez à gauche, traversez le pont et atteignez l'autre rive du canal. Repérez le soldat qui est en patrouille, n'éveillez pas les soupçons et abattez-le furtivement. Prenez son costume, entrez dans le tunnel et abattez silencieusement le nazi. Sortez du tunnel, entrez dans l'usine et avancez à droite. Marchez comme un nazi, n'éveillez pas les soupçons et restez loin d'eux.

Frayez-vous un chemin vers l'intérieur de l'entrepôt et éliminez le garde qui détient la clé de la prison. Récupérez cette clé sur son cadavre, ouvrez la cellule et libérez vos amis. Ensuite, courez vers le sous-sol de l'abattoir et évitez ainsi le bombardement des avions de chasse.

Bouteille choc

A présent, discutez avec Santos qui n'est pas très loin de votre emplacement et commencez la mission suivante. Vous devez ramener une vieille bouteille de champagne qu'un nazi acheté à Santos pour pouvoir récupérer des médicaments. D'abord, rendez-vous discrètement à la cité et atteignez le point indiqué, dans la rue.

Ensuite, sortez votre arme et commencez le massacre. Eliminez d'abord les nazis qui sont devant les escaliers, remontez les marches, abattez-en d'autres et montez sur le toit de la maison.

Utilisez le câble pour traverser la cour, descendez et abattez le rassemblement de soldats. Récupérez la bouteille de champagne, remontez rapidement sur le toit et utilisez la cachette pour vous abriter. Une fois que le calme est revenu, grimpez d'un toit à l'autre via les câbles et quittez la zone d'alerte, marquée en rouge sur le radar.

Enfin, prenez un véhicule, conduisez vers l'abattoir et ramenez la bouteille à Santos. Prenez les médicaments, descendez au sous-sol et parlez à Véronique pour achever la mission.

Le marché noir

Maintenant, repérez l'icône S qui représente Santos sur votre carte et atteignez-la. Entrez dans une ruelle, trouvez votre homme et parlez-lui. Ensuite, parlez à Pierre et prenez la dynamite et des grenades.

Ensuite, repérez la cible sur le radar, grimpez au toit de l'immeuble et approchez-vous de la tour sans vous faire remarquer. Sortez la dynamite, placez-la au pied de la tour et allumez la mèche. Détruisez ainsi la première tour, repérez la seconde tour dans la carte et atteignez-la incognito. Détruisez-la de la même manière puis repérez la prochaine cible qui n'est autre qu'un général nazi. Restez sur le toit des maisons, repérez le général d'en haut, sortez votre arme et abattez-le.

Votre dernier objectif et de détruire le tank ennemi. Pour ce faire, abattez d'abord les gardes qui l'entourent et approchez-vous-en rapidement. Allumez rapidement la dynamite et fuyez lors de l'explosion.

Enfin, trouvez la cachette qui se trouve sur un toit, non loin du tank, et dissimulez-vous des nazis. Une fois que le zone est en sécurité, sortez et retrouvez Santos. Parlez-lui à deux reprises pour commencer la mission suivante.

Briseur de Limousine

Votre prochaine mission consiste à voler la limousine du général nazi. D'abord, atteignez la cible sur la carte se trouvant à quelques rues de votre position. Grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et repérez la cour dans laquelle se trouve le général.

Ce dernier se trouve à côté des trois soldats nazis qui sont en train de s'entrainer au tir. Visez-les, lancez une grenade et tuez ceux qui ont survécu à l'explosion.

Ensuite, tuez d'autres hommes près de la porte métallique et descendez. Montez dans le véhicule, foncez tout droit et défoncez la porte. Fuyez les soldats ennemis et la zone d'alerte rouge puis ramenez la limousine à Santos. Maintenant, allez au club Belle et parlez à Vittore.

Trente pièces de plomb

D'abord sortez du Belle, détournez une voiture et approchez-vous de la grande cour où se trouve le général allemand. Descendez à pied, avancez doucement près du général et prenez-le en filature. Il se déplacera vers une seconde cour où il rencontrera son informateur. Une fois que vous avez localisé le traitre, sortez votre arme et liquidez-le. Abattez également le général et fuyez. Trouvez rapidement une cachette ou prenez un véhicule et semez les allemands qui vous poursuivent.

Après la mission, rendez-vous à l'abattoir pour rencontrer Luc et commencer la mission suivante.

La liberté ou la mort

Sortez de l'abattoir, prenez un véhicule et rendez-vous dans la zone de détention. Repérez les gardes qui se trouvent dans la cour, faites attention à ceux qui sont en patrouille et approchez-vous d'une tour proche des cellules. Essayez d'éliminer le garde et prenez son uniforme.

Ensuite, essayez d'entrer doucement dans les cages sans vous faire repérer et ouvrez celle de Crochet. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et descendez tous les nazis dans la cour. Ensuite, ouvrez rapidement les trois autres cages à proximité et libérez les prisonniers. Une fois que toutes les cages sont ouvertes, détroquez la première voiture que vous voyez et fuyez les soldats allemands. Quittez la zone d'alerte rouge et retournez à l'abattoir pour voir Luc.

A partir de maintenant, vous pouvez commencer l'histoire de Crochet mais il est préférable d'achever l'acte 1 avant de réaliser ces missions.

Livraison spéciale

Discutez avec Véronique, sortez de l'abattoir et trouvez une voiture. Conduisez la jeune femme jusqu'à l'endroit marqué sur la mini-carte et attendez qu'elle prenne le colis.

Ensuite, conduisez-la vers le point de livraison, attendez qu'elle livre le paquet qui s'avère être une bombe et foncez pour fuir les soldats nazis alertés. Lorsque vous aurez semé les ennemis, retournez à l'abattoir et retrouvez Luc.

Après la mission, allez retrouver Skylar Sinclair à l'autre bout de la ville et discutez avec elle pour recommencer la mission suivante.

Secrets enterrés

Remontez dans une voiture et retrouvez Skylar pour commencer la mission. Entrez dans le tunnel, prenez couverture derrière le mur d'en face et attendez que les deux nazis se séparent. Ensuite, tuez silencieusement celui qui est resté et prenez son uniforme.

Avancez à gauche, remontez la pente et approchez-vous doucement d'un soldat nazi à droite. Tuez-le silencieusement, revenez légèrement en arrière et grimpez par-dessus la clôture. Avancez à droite dans la prochaine cour, approchez-vous d'un autre garde et tuez-le silencieusement. Grimpez à nouveau aux clôtures et atteignez ainsi le mausolée.

Maintenant, vous devez faire très attention car l'endroit est très surveillé. D'abord, avancez à droite discrètement et tuez furtivement le soldat muni d'un lance-flammes.

Ensuite, revenez dans la section gauche et éliminez un second manieur de lance-flammes par derrière. Abattez un autre soldat juste à proximité et approchez-vous doucement de la voiture nazie. Placez de la dynamite pour l'exploser et éloignez-vous. Attendez que les nazis soient occupés à comprendre ce qu'il se passe pour dégainer votre arme et attaquer l'entrée du mausolée. Eliminez les quatre soldats, repérez l'échelle qui mène au sous-sol à gauche de l'entrée et descendez.

Une fois dans la crypte, descendez dans le corridor et abattez cinq soldats nazi. Faites attention au dernier soldat qui dispose d'un lance-flammes, essayez de lui lancer une grenade et tuez-le. Approchez-vous du coffre et regardez la scène.

Une fois que vous êtes hors de la crypte, remontez dans le camion, attendez que Skylar monte également et conduisez-le hors du cimetière. Défoncez la porte, suivez la ligne jaune du radar et allez jusqu'au lieu de l'embuscade.

Faites attention à l'état du camion en regardant la jauge (en haut à droite de l'écran) et tentez de ne pas trop l'abîmer. Lorsque vous arrivez dans la zone de riposte, descendez du camion, sortez votre arme et tuez les nazis qui arrivent. Vous devez remplir la jauge en haut à droite en éliminant les soldats nazis. Vous pouvez aussi utiliser de la dynamite pour exploser un tank et remplir rapidement la jauge.

Une fois que vous aurez réussi la riposte, retournez dans le camion et conduisez-le vers l'endroit sur indiqué sur la carte.

Un voyage sur la côte

Entrez dans la chambre suivante dans laquelle se trouve Skylar et parlez-lui. Ensuite, sortez, montez avec Skylar dans la voiture sportive et conduisez jusqu'à l'endroit indiqué. Suivez l'itinéraire sur le radar, évitez d'attirer l'attention des nazis et allez au Havre.

Vive la vengeance

Entrez dans l'église qui se trouve à proximité, discutez avec Skylar et Bishop puis commencez la mission. Prenez un véhicule dans le garage du mécanicien se trouvant pas loin et rendez-vous vers l'endroit où se trouve le camion rempli de médicaments. Montez dans le camion (vous y trouverez un déguisement) et conduisez jusqu'à la citadelle. Attendez que les gardes ouvrent la porte, entrez et traversez le pont.

Conduisez jusqu'à la porte fermée, descendez du camion et abattez furtivement le garde sur votre gauche. Ensuite, placez la dynamite sur la porte, mettez-vous à l'abri et explosez-la. Sortez votre arme, prenez couverture derrière les clôtures et tuez, pour commencer, tous les nazis qui se trouvent à l'extérieur.

Ensuite, entrez à l'intérieur de la citadelle et éliminez de nombreux autres soldats ennemis. Avancez tout droit, repérez une seconde porte et explosez-la avec de la dynamite.

Entrez, éliminez un manieur de lance-flammes et entrez dans la cour. Abattez un second ennemi à droite, tuez deux autres soldats et montez les escaliers, à droite. Utilisez le mur pour vous couvrir et abattez trois autres nazis. Regardez en haut à gauche, visez les barils explosifs et tuez les soldats qui sont à proximité. Abattez également les soldats qui sont près de la tourelle à gauche des escaliers et empruntez-les. Tuez deux soldats ainsi que celui qui manie la tourelle puis montez les escaliers à droite.

Avancez à gauche en remontant les marches, couvrez-vous derrière les caisses et abattez les six nazis qui arrivent. Tuez également ceux qui sont sur le toit et la passerelle puis avancez et montez les marches. Tuez les nazis restants, abattez le manieur de lance-flammes et continuez votre ascension jusqu'au Zeppelin.

Après la courte scène cinématique, allez au cockpit et approchez-vous de l'échelle qui est à gauche. Par la suite, courez sur la passerelle, traversez celle qui est sur le point de tomber puis grimpez à l'échelle.

Courez, sautez par-dessus le vide et remontez une autre échelle. Ensuite, accrochez-vous à la corde qui se trouve au-dessus du vide et traversez jusqu'à l'autre côté.
Grimpez à l'échelle, courez à gauche et sautez pardessus le vide. Enfin, escaladez une dernière échelle et descendez le long du câble.

Une fois la mission accomplie, entrez dans l'église qui ne se trouve pas très loin et parlez à Wilcox. Par la suite, prenez un véhicule et retournez à Paris. Entrez dans l'abattoir, parlez à Luc et allez voir Santos.

Acte 2

Un murmure ou un rugissement

Lorsque vous aurez discuté avec Santos, prenez un véhicule et rendez-vous à l'endroit indiqué. Dès que vous arrivez, repérez les trois camions de ravitaillement et descendez de la voiture. Avancez près de l'immeuble qui contient la tourelle, escaladez-le et abattez furtivement le soldat qui patrouille sur le toit. Utilisez le lance-missiles, visez les camions de ravitaillement et détruisez-les tous.

Ensuite, prenez le temps de détruire quelques autres tours et des véhicules puis quittez la zone. Trouvez une cachette

non loin de votre emplacement et cachez-vous le temps que les choses se calment. Enfin, revenez voir Santos et parlez-lui à deux reprises pour prendre vos faux papiers. Ensuite, allez voir Vittore. Discutez avec lui puis rejoignez Margot.

Evasion

Entrez dans la maison, parlez à Margot, achetez de nouvelles armes (ne ratez pas le pistolet silencieux) et sortez. Montez dans une voiture et allez vers la zone de détention.

Descendez du véhicule, repérez un soldat nazi en patrouille et abattez-le silencieusement. Prenez son uniforme, avancez discrètement autour de l'immeuble et repérez les échafaudages.

Escaladez-les pour atteindre le toit, abattez furtivement le soldat nazi puis grimpez à la tour qui est à gauche. Prenez un fusil-sniper et descendez le maximum de soldats nazi dans la zone. Gardez votre position, tuez quatre soldats sur les toits à gauche et deux manieurs de lance-flammes dans la cour. Ensuite, descendez dans cette même cour, abattez les snipers et les soldats restants puis libérez le prisonnier.

Maintenant, vous devez rapidement sortir de cet endroit avant que les renforts nazis ne débarquent sur les lieux. Prenez de la dynamite, placez-la sur la porte métallique et détruisez-la.

Abattez les deux gardes postés devant la porte et sortez en courant. Prenez couverture derrière un pilier ou un obstacle et tuez quelques soldats nazis. Faites attention à votre prisonnier puisqu'il peut mourir lors de l'évasion et essayez de le protéger et de le garder près de vous. Trouvez rapidement un véhicule, prenez la fuite vers les endroits éclairés de la carte et semez les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que ceci est fait, retournez à la planque de Margot et achevez ainsi cette mission.

Après la mission, allez voir Luc dans une cour bien gardée par les soldats nazis. Discutez avec lui puis allez voir Bryman pour commencer la mission suivante.

L'obusier

Après la discussion avec Bryman, entrez dans la ruelle qui se trouve à proximité, montez les marches et abattez furtivement le premier soldat. Prenez son uniforme, préparez-vous à tuer un second soldat en patrouille et repérez d'autres nazi sur les toits. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et commencez le massacre. Grimpez sur les toits et prenez une position cachée. Balayez la zone afin de repérer l'emplacement des soldats nazis et abattez-les rapidement un par un.

Avancez vers la gauche, grimpez d'un toit à l'autre et abattez les snipers qui sont postés sur les tours de contrôle. Visez également les barils explosifs qui sont à proximité des ennemis pour les abattre plus facilement. Continuez à avancer vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez vers une passerelle et une échelle. Eliminez les ennemis qui sont aux alentours, grimpez à l'échelle et abattez le nazi qui se trouve près du lance-missiles.

Prenez les commandes de cette arme, visez l'obusier qui se trouve à l'extrémité de l'immeuble et détruisez-le. Une fois que la mission est accomplie, quittez cet endroit, prenez un véhicule rapide et fuyez les soldats nazis qui sont en alerte de niveau 4. La fuite sera très compliquée, par conséquent, repérez la zone de résistance marquée en vert sur la carte et atteignez-la rapidement. Ensuite, remplissez la jauge (en haut, à droite de l'écran) en tuant des nazis et résistez ainsi à leurs derniers assauts.

Après la mission, allez voir Bishop dans la campagne pour discuter avec lui puis retrouvez Skylar.

Tonnerre menaçant

Courez jusqu'au pont indiquée sur la carte, grimpez à l'échelle et avancez à gauche. Dans cette mission, il est inutile de se déguiser car l'endroit est étroit et vous serez rapidement repéré. Donc, tuez le premier soldat à gauche et un second

sur la passerelle en haut.

Escaladez la courte échelle sur votre gauche et installez les premiers explosifs. Ensuite, traversez la poutre qui se trouve en face de cette position, atteignez le côté opposé et grimpez sur les barres métalliques. Installez les seconds explosifs, descendez et avancez légèrement sur la passerelle. Repérez une seconde poutre qui mène au prochain emplacement d'explosif, tuez les nazis à proximité et installez les explosifs.

Ensuite, remontez le long des passerelles, grimpez à la grande échelle et approchez-vous du dernier emplacement. Abattez les nazis qui sont aux alentours, placez le quatrième explosif et remontez en haut sur les rails en prenant l'échelle sur votre gauche. Abattez les quelques soldats qui rôdent, placez les derniers explosifs sur les rails et fuyez en glissant le long de la corde, à proximité.

Maintenant, retournez près de la voiture de Skylar et montez. Le niveau d'alerte est de 3. Conduisez rapidement vers les zones éclairées de la ville, repérez l'emplacement de la résistance et atteignez-le. Garez la voiture dans le cercle vert et descendez combattre les nazis. Remplissez la jauge en haut de l'écran en éliminant des ennemis et repoussez ainsi l'attaque.

Maintenant que la zone est sécurisée, faites monter Skylar dans la voiture et conduisez jusqu'à Wilcox, près de la gare. D'abord entrez dans la gare, escaladez dans le premier wagon indiqué et éliminez les hommes armés qui sont à l'intérieur. Activez l'accélérateur du wagon puis descendez. Ensuite, repérez le second train dans la gare et approchez-vous de l'extrémité qui donne sur la gare. Tuez les nazis dans la station et ceux sur le toit du wagon puis escaladez-le avant qu'il ne parte. Sautez d'un wagon à l'autre, repérez le premier emplacement et placez les explosifs.

Par la suite, sautez sur le wagon suivant, visez les nazis de loin et abattez-les. Tuez également ceux qui sont à droite et à gauche du wagon et utilisez les barils explosifs pour les éliminer rapidement. Progressez vers l'avant du train, tuez plusieurs autres nazis et utilisez la tourelle pendant quelques instants. Continuez à avancer vers l'avant du train jusqu'à ce vous arriviez au wagon moteur. Tuez le soldat nazi et le conducteur, trafiquez l'accélérateur et revenez en arrière. Sautez rapidement d'un wagon à l'autre, ignorez les coups de feu ennemis et atteignez celui dans lequel se trouve Kessler.

Après la scène cinématique dans laquelle le pont explose et le train s'effondre, conduisez Skylar et Kessler vers la planque de l'abattoir. Entrez dans la planque puis parlez à Véronique. Parlez ensuite à Luc, sortez de l'abattoir et allez voir Santos dans la ville. Vous devez avoir 500 pièces de contrebande pour obtenir de faux papiers. Si vous ne les avez pas, sabotez quelques haut-parleurs de propagande et quelques tours de contrôle et revenez voir Santos. Une fois que vous avez les faux papiers, revenez voir Luc dans l'abattoir et parlez-lui.

Sud de la Seine

Sortez de l'abattoir, prenez une voiture dans le garage (à gauche) et conduisez Luc jusqu'au point de réunion. Arrêtez-vous près du barrage, attendez la vérification des papiers puis continuez. Lorsque vous arrivez à destination, descendez et suivez Luc pour rencontrer Mingo et Mme Bonnaire.

" Il y a quelque chose qui cloche " Évidemment, les nazis vous ont tendu un piège. Sortez votre arme, prenez couverture derrière la clôture et abattez la première vague de soldats.

Ensuite, courez vers la rue et montez dans la voiture. Attendez l'arrivée des alliés, fuyez les soldats nazis qui arrivent et semez-les. Il est préférable d'atteindre une zone de riposte car le niveau d'alerte est assez élevé. Ensuite, repoussez l'attaque nazi en tuant les soldats qui arrivent et reconduisez les alliés vers l'endroit indiqué sur la carte.

Maintenant, entrez dans le conduit d'égout qui est désormais une nouvelle planque et parlez à Luc. Après la scène, sortez de la planque, prenez un véhicule et allez discuter avec Vittore.

Huissier

Prenez un véhicule et approchez-vous du château dans lequel se trouve la voiture. En arrivant, vous remarquez que

l'endroit est bien gardé. D'abord abattez furtivement un soldat nazi et prenez son uniforme.
Ensuite, avancez doucement à gauche du château, prenez la petite allée près de la falaise à gauche.

Avancez jusqu'à ce vous entriez dans le château, montez les escaliers à gauche et repérez Francesca.

Prenez à gauche afin d'éviter le soldat qui est en face, passez derrière la maison et descendez dans le jardin. Montez les marches, repérez le soldat armé d'un lance-flammes qui a le dos tourné et tuez-le silencieusement. Ensuite, prenez de la dynamite et explosez l'entrée souterraine que vient de prendre Francesca. Descendez dans le sous-sol, sortez votre arme et abattez d'abord un manieur de lance-flammes. Tuez ensuite deux autres soldats dans les escaliers et plusieurs autres nazis dans les caves à vin et avancez à droite pour apercevoir l'Aurore.

Après la courte cinématique, abattez deux nazis à droite du véhicule, un autre sur la passerelle élevée à gauche et un dernier à l'extrême gauche.

Ensuite, approchez de la voiture, activez le levier pour la faire descendre et conduisez-la. Foncez tout droit dans le tunnel d'en face, évitez les obstacles posés et les ennemis et sortez du château. Fuyez les nazis qui vous poursuivent, semez-les ou atteignez une zone de riposte. Une fois que ceci est fait, conduisez la voiture jusqu'au garage de Vittore et achevez ainsi cette mission.

Surchauffe

Avant de commencer cette mission, il est préférable d'aller voir un vendeur d'armes et d'acheter un double barillet ainsi qu'un MP44. Ensuite, repérez l'icône de Bryman et rejoignez-le pour commencer cette mission. Prenez la voiture, approchez-vous du quartier Général de la Gestapo et repérez le câble électrique. Escaladez le bâtiment qui se trouve à gauche et qui est relié au câble. Glissez le long des câbles pour atteindre le poteau électrique, au milieu, puis glissez pour atteindre le château. Escaladez sur les rebords des fenêtres, atteignez le balcon en haut et entrez.

A présent, avancez doucement dans le couloir et abattez silencieusement le nazi qui parle à la radio. Mettez son uniforme, revenez en arrière et prenez le couloir à gauche. Repérez un autre soldat nazi près des marches, tuez-le silencieusement et descendez les deux étages. Entrez dans la salle où se trouvent deux nazis, abattez rapidement le premier et tuez le second avec votre arme. Sautez par-dessus les garde-corps et descendez ainsi dans la bibliothèque. Tuez un nazi, tirez sur le livre indiqué et ouvrez ainsi le passage secret.

Abattez les deux soldats nazis derrière la porte secrète et entrez. Avancez dans le corridor, descendez les marches et abattez deux nazis en bas des escaliers. Avancez tout droit, tournez à droite et abattez trois autres hommes armés. Prenez couverture derrière les caisses, faites le ménage et avancez jusqu'à la pièce. Tuez un ennemi dans le coin gauche, prenez les munitions et poursuivez dans le couloir de gauche. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois nazis et continuez par la porte de droite. Faites attention au soldat muni d'une mitrailleuse dans la pièce suivante, lancez des grenades et abattez trois autres hommes à l'intérieur.

Avancez tout droit, suivez le chemin et préparez-vous à tuer les Soldats de la Terreur (ce sont des soldats puissants munis d'une armure et d'une mitrailleuse). Dès que ces super-soldats arrivent en courant, lancez-leur des grenades pour les blesser et ouvrez le feu. Tuez-en d'abord deux puis abattez le troisième qui arrive plus tard. Prenez leur arme, avancez tout droit dans le corridor et prenez la porte de droite. Activez le levier pour ouvrir la porte, sortez et entrez dans la chaudière, à droite. Repérez la porte métallique, placez de la dynamite et explosez-la avant que les ennemis n'arrivent par derrière. Toutefois, si vous voulez essayer la nouvelle arme, regardez derrière vous et abattez une vague de soldats nazis.

Une fois que la porte est défoncée, avancez dans le corridor, montez quelques marches et tuez deux ennemis. Continuez jusqu'au grand salon en flammes, tuez un premier soldat à gauche et prenez couverture. Abattez les quatre autres nazis, avancez progressivement et couvrez-vous derrière les barricades. Montez les escaliers en face, abattez trois nazis et poursuivez à gauche. Prenez couverture derrière les obstacles, visez les ennemis qui sont éparpillés dans la grande salle et abattez-les un par un. Avancez à gauche puis au milieu et sautez par-dessus le vide. Lancez une grenade sur le super-soldat qui arrive, tuez-le et prenez l'ascenseur qui est en face.

A présent, vous devez éliminer quatre soldats d'élite dans la cour. Prenez couverture derrière les garde-corps du balcon, visez les soldats qui sont en bas et ouvrez le feu. Lancez-leur également des grenades, essayez de viser la tête et faites attention au nazi qui arrive par l'ascenseur et qui essaye de vous surprendre par derrière. Tuez-le puis occupez-vous des super-soldats restants.

Par la suite, descendez les escaliers et retrouvez Maria. Prenez la porte qui se trouve à proximité, avancez vers la sortie de la Gestapo et échappez-vous de cet endroit. Enfin, prenez un véhicule et conduisez Maria jusqu'à l'abattoir.

Des moutons à l'abattoir

Après les retrouvailles entre Kessler et sa fille Maria, il s'avère que les nazis vous ont poursuivi jusqu'à l'abattoir. Sortez de votre planque, allez vers la sortie sud de l'abattoir et utilisez la tourelle. Ouvrez le feu sur les quelques soldats qui sont éparpillés, abattez-les puis tirez sur les véhicules qui arrivent pour les détruire. Vous devez à tout prix empêcher les sapeurs de poser leurs bombes et les abattre.

Ensuite, l'attaque survient par la section Nord de l'abattoir. Courez vers l'autre côté, grimpez à l'échelle qui est à gauche en sortant et utilisez la tourelle. Abattez les soldats nazis présents puis tirez sur les véhicules dès qu'ils s'approchent. La tourelle ne peut pas viser en bas à cause de son emplacement élevé. Par conséquent, dès qu'un sapeur s'approche trop du bâtiment, abandonnez la tourelle un instant, abattez-le avec votre arme et reprenez-la. Vous pouvez également utiliser une autre tourelle à droite. Détruisez les véhicules et les sapeurs qui arrivent par la droite, repoussez l'attaque puis rendez-vous sur le côté de l'abattoir d'où surviendra la prochaine attaque.

A présent, prenez couverture derrière la barricade et tuez les nazis qui arrivent dans des véhicules. Lancez des grenades, détruisez les véhicules et repérez le tank qui arrive. Lorsque ce dernier s'arrête près de l'entrée, foncez dans sa direction et tuez les nazis qui sont près de lui. Placez rapidement de la dynamite ou de la RDX sur le tank et fuyez. Si le tank est encore intact, nettoyez la zone en éliminant les soldats d'élite et placez une seconde charge explosive pour le détruire.

Après la scène cinématique, montez dans la voiture qui se trouve près du garage de l'abattoir et conduisez Kessler dans la planque des catacombes. Après une autre scène, parlez à Bryman qui se trouve à l'entrée des catacombes.

Sombre règne

Après la discussion avec Bryman, prenez un véhicule et approchez-vous de l'immeuble sur lequel se trouve la première radio. Escaladez l'immeuble via la canalisation, avancez vers le nazi qui est à droite de la radio et tuez-le silencieusement.

Placez le premier micro sur la radio, glissez le long du câble électrique à droite et atteignez la radio suivante. Abattez d'abord le garde à droite, sabotez la radio et escaladez le mur qui est en face de celle-ci. Utilisez le câble électrique pour atteindre le toit suivant, escaladez les rebords et approchez-vous ainsi de la troisième radio. Tuez le nazi, prenez son arme et abattez les soldats que vous apercevez dans votre viseur.

Sabotez la radio, utilisez le câble pour continuer à avancer et sabotez une quatrième radio. Ensuite, grimpez à l'échelle qui se trouve à proximité, sautez vers l'immeuble, de l'autre côté de la rue et accrochez-vous au rebord des fenêtres. Remontez sur le toit, approchez-vous de la radio suivante, tuez le garde et sabotez-la. Prenez le fusil-sniper, visez les soldats sur la tour et le toit à gauche et tuez-les. Traversez le long du câble électrique, sabotez la sixième radio et reprenez le fusil-sniper. Balayez les soldats sur les tours, atteignez le toit et faites gaffe au soldat maniant le lance-roquettes. Tuez-le, abattez également ceux qui sont à proximité de la dernière radio puis descendez dans la cour. Enfin, abattez les ennemis restants et bousillez la dernière radio avant que le temps ne s'achève.

Maintenant, quittez cet endroit et détournez un véhicule pour fuir les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que le calme est revenu, allez voir un marchand d'armes pour faire le plein de munitions, de grenades et d'explosifs puis allez voir Bryman dans un conduit d'égouts.

Besoin de peu...ou d'un seul

Après la discussion avec Bryman, suivez le conduit d'égouts qui est en face de ce dernier et sortez près de la plateforme d'essence. Sautez dans l'eau, nagez jusqu'à l'échelle au milieu et remontez. Prenez une arme puissante, visez le soldat d'élite en patrouille à gauche et abattez-le.

Prenez son arme, car elle est plus puissante que la votre, suivez le chemin de la plateforme à gauche et abattez un autre soldat et un manieur de lance-flammes. Prenez également la mitrailleuse du soldat d'élite, avancez près de la porte et abattez un nazi sur votre gauche.

Ensuite, entrez par la porte et prenez les escaliers de gauche. Tournez à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. A présent, remontez d'autres escaliers et prenez couverture derrière la clôture. Visez les groupements de soldats nazis et lancez des grenades pour causer un maximum de dégâts. Tuez les nazis restants, approchez-vous de la deuxième plateforme à droite et grimpez à son échelle qui se trouve à gauche. Entrez à l'intérieur du bunker et utilisez la radio qui s'y trouve.

Après avoir contacté Bryman, sortez du bunker et sautez sur la plateforme de gauche. Prenez couverture derrière la machine, visez les soldats d'élite qui viennent d'arriver du Zeppelin et abattez-les un par un. Tuez un soldat en haut de l'échelle (près du Zeppelin), deux soldats sur la passerelle en bas puis grimpez à l'échelle et montez sur le Zeppelin.

Lorsque ce dernier arrive sur le toit de Notre Dame, descendez sur la plateforme et tuez silencieusement le soldat nazi. Enfilez son costume, descendez tranquillement les escaliers jusqu'à ce que vous aperceviez un sniper que vous devrez tuer silencieusement.

Prenez le fusil à lunettes, descendez à l'échelle et approchez-vous du bord lorsque la scène d'exécution se déclenche. Sortez le fusil, visez le soldat qui est en train d'exécuter les prisonniers et tuez-le. Ensuite, descendez rapidement les deux échelles suivantes et glissez le long de la corde jusqu'à l'autre côté. Tuez le soldat près de la tourelle et utilisez-la. Nettoyez la cour, abattez les hommes qui s'approchent de Véronique et protégez-la. Lorsque les nazis sont moins nombreux dans la cour, descendez et retrouvez Véronique.

Bryman débarque avec un camion muni d'une tourelle. Montez à l'arrière et prenez les commandes de celle-ci. Repérez les véhicules qui vous pourchassent, visez les conducteurs et les tourelles et tuez-les. Regardez constamment la jauge de l'état du camion et faites tout pour ne pas le détruire.

Après quelques moments, le camion s'arrête quelques instants puis reprend sa course. A ce moment, la jauge de l'état du camion doit avoir été réduite de moitié. Ouvrez le feu à nouveau et détruisez les derniers véhicules jusqu'à ce que vous arriviez dans un lieu sur.

Par les cendres

Le temps de la grande course est arrivé. Vous allez maintenant conduire l'Aurore et gagner la course que les nazis organisent. Essayez de ne pas heurter les obstacles sur les côtés de la route, repérez les virages du circuit sur le radar et essayez de garder le cap. Le nitro se régénère, alors utilisez-la dès que vous êtes sur une ligne droite. Après le premier tour, vous devez au moins dépasser la moitié des concurrents. Au second tour, dépassez tous les concurrents et terminez la course en première position.

Après la course, prenez un véhicule et fuyez la zone. Le niveau d'alerte est de 4, il est donc préférable d'atteindre une zone de riposte et d'éliminer les nazis pour les repousser. Ensuite, allez au club Belle pour trouver Vittore.

Acte 3

C'est ici l'empire de la mort

Après la macabre découverte, allez vers la planque des catacombes et découvrez que les nazis les ont déjà pris

d'assaut. Marchez à pieds jusqu'à l'endroit gardé par les nazis, repérez l'immeuble qui se trouve en face du jardin qui mène aux catacombes et escaladez-le.

Localisez le lance-missiles sur la plateforme métallique, abattez les deux nazis qui le gardent et utilisez-le. Bombardez les véhicules, nettoyez la zone en tuant les nazis dans le jardin puis utilisez le câble pour atterrir devant la porte d'entrée des catacombes et entrez.

Descendez les escaliers, suivez le corridor à gauche et abattez furtivement le premier nazi.

Prenez son uniforme, avancez et doucement et tuez deux autres soldats, plus loin. Détruisez les caisses que vous apercevez à droite et à gauche pour récupérer des grenades et des munitions et avancez.
Faites attention au soldat d'élite qui arrive, lancez une grenade et ouvrez le feu pour le tuer. Ensuite, poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une cave remplie de barils explosifs.

Visez-les et tirez pour créer une grosse explosion qui endommage les ennemis aux alentours. Ensuite, avancez à droite et abattez d'autres nazis. Dans la pièce de droite se trouvent un lance-flammes et un soldat d'élite. Utilisez le couloir de gauche de la pièce pour vous couvrir et tirez à travers les trous. Lancez des grenades, tirez également sur les barils explosifs puis entrez dans la pièce. Prenez l'arme redoutable du soldat d'élite, suivez le chemin de gauche puis celui de droite et ouvrez la porte métallique.

Avancez, tuez le premier nazi à droite puis faites attention au manieur de lance-flammes, plus loin. Lancez une grenade ou prenez un fusil de terreur et tuez-le. Suivez le chemin à gauche puis à droite et avancez tout droit là où se trouve la lumière des bougies et atteignez ainsi l'étage supérieur de la zone suivante. Abattez le soldat de la terreur plus loin, visez les soldats qui sont en bas et tuez-les.

Utilisez les barils explosifs pour les abattre puis descendez via le câble électrique. Poursuivez le chemin, faites attention au soldat armé d'un lance-flammes dans la zone suivante et tuez-le à l'aide d'une grenade. Avancez, repérez une autre zone avec des caisses en feu et tuez le soldat identique qui s'y trouve.

A présent, poursuivez jusqu'à la falaise et avancez à gauche. Grimpez aux rebords, tuez le soldat normal et le soldat d'élite à l'autre bout. Ensuite, sautez à droite là où se trouve une lumière bleue et marchez le long du rebord de la falaise. Sautez à nouveau par-dessus le vide jusqu'à l'autre bord, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi la résistance.

Après la scène cinématique, prenez couverture derrière le pilier brisé et éliminez les soldats d'élite qui sont de l'autre côté de la rive. Si vous n'avez pas la mitrailleuse de la terreur, lancez des grenades et achevez-les. Après le petit incident avec Luc, regardez à droite et abattez les soldats se trouvant sur le pont en bois. Ensuite, allez là où se trouve Luc et lancez des grenades pour tuer le maximum de soldats. Tirez sur le manieur de lance-flammes restant, faites attention à ne pas tuer Luc puis parlez-lui.

Après la mission, allez voir un marchand d'armes et achetez des armes de la terreur. Ensuite, retrouvez Skylar et commencez la mission suivante.

Ca va faire Boom

D'abord, attendez l'arrivée de deux voitures et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, montez dans le camion et foncez directement vers la Gestapo. Détruisez la porte d'entrée et avancez tour droit jusqu'à l'entrée du bâtiment.

Descendez les marches à droite, entrez et abattez un premier soldat d'élite. Utilisez les grenades pour en venir à bout rapidement, prenez son arme et suivez le chemin à gauche. Tuez un autre soldat dans la pièce suivante, descendez la rampe à droite et abattez cinq soldats dont un armé de lance-flammes dans le grand salon.

Ensuite, montez la marches qui sont au fond du salon et suivez le chemin du corridor. Tuez un nazi en montant la rampe et deux autres super-soldats en tournant à droite. Faites gaffe au manieur de lance-flammes, lancez des grenades puis continuez le chemin jusqu'à un autre grand couloir ayant des escaliers. Abattez deux nazis en premier lieu puis tuez les trois autres soldats qui sortent de la porte. Entrez par la porte, tuez deux ennemis à droite et avancez

jusqu'à la salle où se trouve Maria.

Maintenant, avancez sur la passerelle et tirez sur les soldats d'élite qui garde la planque de Kessler à droite. Lancez des grenades, abattez-les puis retrouvez Kessler. Ensuite, suivez-le vers la porte qui mène au Cyclotron. Regardez derrière vous, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les le temps que Kessler ouvre la porte. Couvrez-le puis entrez dans la salle de la machine. Montez à l'échelle de droite, entrez dans la salle de contrôle et approchez-vous du panneau de contrôle.

Attendez le signal du docteur puis activez le panneau. Détruisez les caisses près de l'entrée, prenez le lance-roquettes, visez la première tour de refroidissement et détruisez-la. Ensuite, abattez les deux super-soldats qui arrivent, détruisez une seconde caisse pour prendre une autre roquette et détruisez le seconde tour, au fond à gauche. A présent, descendez près du coeur de la machine et détruisez-la avec de la dynamite. Faites très attention aux soldats d'élite qui arrivent, éliminez-les puis achevez votre tâche.

Après la destruction du noyau de la machine, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et dégagez le passage. Abattez un soldat en haut de la passerelle, éliminez-en trois autres en bas et avancez. Eliminez un manieur de lance-flammes, tirez sur les barils et les citernes explosives et tuez ainsi les nazis qui sont proches. Ensuite, prenez couverture derrière les grandes caisses et tuez les trois soldats d'élite qui bloquent le chemin. Enfin, suivez le docteur Kessler jusqu'à la porte de sortie.

L'ange de la mort

Parlez à Véronique, montez dans une voiture et allez à la Tour Eiffel. Courez jusqu'à au pied de la tour, entrez dans l'ascenseur et montez. Sortez de l'ascenseur, avancez jusqu'à l'autre ascenseur de l'autre côté et prenez-le.

Avancez à droite en sortant de l'ascenseur, montez la rampe, contournez la zone et entrez dans le bar. Montez la rampe au milieu du bar, escaladez aussi la passerelle et prenez l'ascenseur qui mène à l'observatoire. Après la scène et la discussion avec Dierker, prenez votre arme, visez la tête de Dierker et Bang !

Félicitations ! Vous avez vengé Jules et complété l'histoire de The Saboteur !!!

Missions secondaires

Pour effectuer les missions secondaires, rendez-vous à l'un des six personnages se trouvant dans les planques et parlez avec eux. Voici les missions secondaires de chaque personnage :

Duval Mingo

Trop Bavard

Après le briefing, approchez-vous de l'endroit où se trouve Francine et escaladez le toit de l'immeuble voisin. Regardez la cour, repérez Francine en train de chanter et tuez-la avec votre arme. Ensuite, abattez les nazis et nettoyez la cour. Descendez le long du câble électrique, récupérez le médaillon et grimpez à l'échelle derrière l'estrade. Enfin, tuez les nazis que vous apercevez et désactivez les deux alarmes pour stopper l'alerte. Ramenez le médaillon à Duval.

Chassé ou être chassé

Après la discussion avec Duval, allez discuter avec l'homme de la résistance. Ensuite, escaladez le toit de l'immeuble à droite et tuez le sniper indiqué sur le radar. Ensuite, allez d'un toit à l'autre, tuez les nazis qui sont près de votre cible puis abattez le Renard.

Crochet

Le ventre de la bête

Quittez l'abattoir et allez dans le quartier chaud indiqué. Abattez les soldats qui se trouvent devant l'entrée et entrez dans la cour. Approchez-vous de la cible pour lui livrer le message et tuez-le. Enfin, quittez rapidement cet endroit et fuyez les nazis.

Les doubles

D'abord, allez voir votre contact et récupérez le fusil de sniper. Prenez la voiture, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et repérez le palais dans lequel se trouvent vos cibles. Escaladez le toit du château, grimpez à l'une des tours et abattez le nazi qui s'y trouve. Ensuite, prenez votre fusil de sniper, visez la première cible et tuez-la. Ensuite, repérez les autres sosies de Sauer et tuez-les un par un. Dès qu'ils sont tous morts, fuyez les nazis, trouvez une cachette ou semez-les.

Legio Patria nostra

Après avoir parlé à Crochet, récupérez un uniforme de nazi et pénétrez furtivement à l'intérieur de la base. Repérez les cibles sur la carte, utilisez la dynamite et les barils explosifs et détruisez-les. Utilisez également la mitrailleuse pour détruire les Zeppelins qui se trouvent dans le ciel. Une fois que toutes les cibles sont détruites, nettoyez légèrement la zone, prenez un camion et fuyez. Le niveau d'alerte est assez élevé. Par conséquent, rejoignez une zone de riposte et repoussez la poursuite nazie en remplissant la jauge.

Père Denis

Péchés impardonnables

Après la discussion avec Père Denis au Club Belle, rendez-vous près de la grande église et escaladez l'échafaudage. Abattez silencieusement un soldat nazi, prenez son uniforme et continuez à escalader par la droite. Suivez le chemin des planches à droite puis à gauche et atteignez le point où se trouve le fusil de sniper. Visez avec cette arme, attendez le signal du père Denis puis tuez l'informateur. Enfin, fuyez la zone et échappez aux nazis.

L'ire de dieu

Dans cette mission, le père Denis veut donner un colis explosifs à son ennemi nazi. Pour cela, il a besoin d'un bon conducteur capable de s'échapper à la poursuite des nazis. D'abord, saisissez un uniforme de nazi et faufilez-vous à l'intérieur de l'église pour parler au père Denis. Ensuite, appelez une voiture rapide, comme l'Aurore, et conduisez le père à l'endroit indiqué. Lorsque le père Denis quitte la voiture pour donner le colis, faites tourner le véhicule et préparez-vous à la fuite. Dès qu'il revient, mettez les pleins gaz et échappez aux nazis.

Noces de sang

Après la discussion avec le père Denis, montez dans un véhicule et allez sur les lieux du mariage. Grimpez à l'échelle de la grande tour, abattez silencieusement le soldat et prenez son uniforme. Ensuite, traversez le pont à droite et choisissez l'une des cachettes. Lors de la cérémonie de mariage, sortez de la cachette, repérez les nazis et lancez des grenades pour les éliminer en même temps. Ensuite, courez derrière la chapelle et sautez dans l'eau afin de fuir les soldats nazis qui arrivent.

Dr. Kwong

Le candidat bavarois

Allez voir le Dr. Kwong dans la planque des catacombes et parlez-lui. Ensuite, montez dans une voiture et prenez le nazi lobotomisé avec vous. Conduisez-le dans le quartier nazi indiqué sur la carte et attendez qu'il livre le colis.

Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu et vous devez tuer Bauer vous-même. Sortez votre arme, tuez les nazis qui protège Bauer, faites attention au manieur de lance-flammes puis tuez votre cible. Enfin, échappez aux nazi et semez-les.

Ange-gardien

Retrouvez Kwong dans le quartier chinois et parlez-lui. Ensuite, allez sur les lieux de la rencontre et escaladez les canalisations d'égouts. Approchez-vous de la plateforme, abattez silencieusement les deux nazis qui se trouvent sur le toit et utilisez la radio. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez la première cible sur un balcon à gauche puis la seconde à droite. Ensuite, repérez d'autres cibles dans la cour et abattez-les. Protégez le Dr. Kwong pendant quelques moments et complétez ainsi cette mission. Enfin, allez dans la tour gauche et désactivez l'alarme pour retourner au calme.

Deutschland Uber Phallus

Après avoir discuté avec le docteur Kwong, trouvez un uniforme de nazi et allez au Panthéon. Pénétrez furtivement à l'intérieur du bâtiment, abattez silencieusement un premier garde puis entrez dans le grand hall. Passez doucement derrière les lanceurs de flammes à gauche et prenez l'ascenseur. Avancez à droite, repérez d'autres manieurs de lance-flammes en face et grimpez à l'échelle qui se trouve devant celui qui est à droite.

A présent, avancez rapidement et arrêtez-vous entre les soldats pour ne pas attirer les soupçons. Regardez votre radar et frayez-vous un chemin jusqu'à l'élévateur. Entrez dans la salle du moteur, escaladez l'échelle qui est à gauche puis celle de droite. Remontez jusqu'au grand lance-missiles et placez de la dynamite pour le détruire. Enfin, utilisez le câble électrique près du bord et échappez aux nazis.

Margot Bonaire

Fahrenheit 451

Allez parler à Margot dans sa planque et allez voir le vendeur d'armes. Achetez un lance-roquettes, un fusil à pompe et des grenades et sortez. Conduisez la voiture jusqu'à l'Arc de Triomphe, descendez, prenez le lance-roquettes et tirez plusieurs roquettes sur le tank du général. Dès qu'il est mort, remontez dans le véhicule et fuyez cette zone.

Blindé

Après la discussion avec Margot, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur la carte. Utilisez l'élévateur près du bâtiment, allez jusqu'à la passerelle et abattez un nazi. Utilisez la radio, prenez le lance-roquettes et attendez l'arrivée de la limousine. Visez le véhicule, détruisez-le puis désactivez l'alarme qui est juste à gauche de la plateforme pour compléter cette mission.

Symphonie en destruction majeure

Montez dans une voiture et allez au musée du Louvre. Entrez dans le tank garé et conduisez jusqu'à la cour où se trouve la première tour de communication. Détruisez-la, entrez dans le passage qui mène à la tour suivante et détruisez les autres cibles. Si le tank est détruit, utilisez les explosifs pour la détruire. Dès que toutes les cibles sont détruites, échappez aux nazis en entrant dans une zone de riposte.

Wilcox

Derrière la porte du couvant

Allez parler à Wilcox dans l'église du Havre, prenez une voiture et allez à l'ossuaire. Grimpez sur la tour qui est à gauche de l'entrée. Tuez le nazi et prenez son uniforme. Entrez doucement, détruisez la tour de gauche avec de la

dynamite puis celle de droite. Ensuite, entrez à l'intérieur de la base et sortez votre arme. Détruisez les panneaux près de l'entrée puis ceux qui sont dans les couloirs à droite et à gauche. Faites attention aux mitrailleuses dans les couloirs, prenez couverture derrière les caisses et détruisez les panneaux de contrôle.

Ensuite, allez à l'arrière de la base, montez dans la tourelle anti-missiles et détruisez les trois tours de communication restantes. Enfin, appelez des renforts et un véhicule et fuyez cette zone. Trouvez une cachette ou rendez-vous à la plus proche zone de riposte.

Autant mourir empoisonné

Après avoir parlé à Wilcox, allez voir le marchand d'armes et achetez un lance-roquettes et un fusil à pompe de Terreur. Montez dans une voiture et allez à l'usine chimique de Bercy. Commencez par l'arrière de l'usine, visez les citernes chimiques et détruisez-les avec de simples coups de feu. Ensuite, utilisez la dynamite et explosez les grandes citernes d'essence. Repérez les cibles sur la carte, détruisez-les une à une puis explosez deux grandes citernes à l'intérieur de l'usine et achevez ainsi cette mission.

Poser une bombe

Comme la mission précédente, achetez des armes lourdes et rendez-vous à Chambord. Pénétrez à l'intérieur du palais, visez les centrales électriques et détruisez-les toutes. Utilisez les escaliers et les échelles pour atteindre le toit et détruisez les cibles qui s'y trouvent.

Circuits automobiles

A vos marques...prêts...

Partez ! Conduisez l'Aurore, suivez la ligne jaune du circuit et atteignez le point d'arrivée dans le temps imparti.

Retour en selle

Gagnez la première course dans la montagne, utilisez l'Aurore ou un autre véhicule et gagnez la course composée de deux tours.

Selles en folie

Effectuez la dernière course et terminez les cinq tours en première position.

Félicitations ! Vous avez complétez toutes les missions secondaires de The Saboteur !

The Secret of Monkey Island : Special Edition

© LucasArts 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie : Les trois épreuves

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier. Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.
Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-

lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier. Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse sur la première porte (à votre droite).
Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

SUCCÈS

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

The Splatters

© Microsoft / SpikySnail 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Tête Splatter

Débloquer le "Ballistic".

T-Shirt Die With Style

Débloquer le "Air Strike".

T-Shirt The Splatters

Débloquer le "Flip".

The Walking Dead

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

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

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

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

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

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

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

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

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

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

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

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

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

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

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

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

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

Episode 2 : Starved for Help

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

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

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

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

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

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

Choisissez la deuxième option pour les aider.

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

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour

à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez

tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.

Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jetez un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.

Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Eliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Eliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.

Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.
Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaitra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparait. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.

Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises.

Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparait.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Eliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical.

Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe. Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein

saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte.
Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparait. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.
Posez-lui la première question.
Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie.
Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

The Walking Dead : Episode 1 - A New Day

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : A New Day

Vous aurez à faire une série de choix en cours de jeu. Souvent ces choix affecteront le reste du jeu. Servez-vous de la touche au centre de votre souris ou des touches 1 à 4 de votre clavier. Vous avez une limite de temps pour répondre à chaque question indiquée par la barre blanche en-dessous. Tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir seront indiqués par un petit cercle blanc accompagné de l'action qu'il déclenche.

Faites la conversation avec l'officier de police. Sélectionnez la première option à sa première question, ensuite la première option encore. Sélectionnez le cercle dans le rétroviseur. Sélectionnez la première option. Interagissez avec le cercle sur la radio. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la deuxième option. Regardez la radio deux fois. Choisissez la deuxième option et la première option rapidement.

Faites le tour et cassez la fenêtre avec des coups de pied. Hissez-vous plus près de la fenêtre et choisissez la deuxième option pour sortir par la fenêtre de la voiture. Avancez le long de la voiture, faites le tour, ramassez la balle de fusil qui traîne ensuite allez vers l'officier, prenez ses clés et libérez-vous. Dès que l'officier se réveille, reculez, prenez le fusil à pompe, insérez-y la balle et tirez dans la tête de policier. Regardez ensuite dans le fond du décor, tout droit devant vous et vous verrez une sombre figure, appelez-la pour lui demander de l'aide. Regardez à droite, une cinématique s'enclenchera.

Ouvrez la porte de la maison et entrez.

Allez dans la cuisine et ouvrez le tiroir un peu sur la gauche pour obtenir le talkie-walkie. Sortez de la cuisine et interagissez avec le répondeur.

Quand le talkie-walkie s'allumera, sélectionnez la troisième option. Sélectionnez encore la première option deux fois de suite. Quand le zombie vous attaque, pressez rapidement la touche à l'écran pour vous libérer, puis placez le curseur à l'écran sur le zombie pour vous défendre. Quand vous serez assez près de Clémentine, bougez le curseur sur son marteau et frappez le zombie

Sélectionnez ensuite la troisième option. Sélectionnez la première option. Suivez Clémentine dans la cour et ouvrez la grille.

Sélectionnez la première option. Quand vous parlerez aux deux hommes, sélectionnez d'abord la troisième option. Répondez rapidement que vous êtes son voisin avec la deuxième option. Cliquez plusieurs fois sur le capot de la voiture pour la pousser.

Sélectionnez la première option vis-à-vis du père de Shawn. Choisissez encore la première réponse. Donnez votre nom au père. Sélectionnez la deuxième option, puis la troisième et ensuite la deuxième. Répondez par la première option puis la troisième.

Répondez à Clémentine par la deuxième option.

Sélectionnez la première option deux fois de suite. Parlez à Katjaa pour apprendre de nouvelles choses sur les personnages. Sélectionnez la première option puis la deuxième quand vous parlerez de vos emplois respectifs.

Sélectionnez la première option. Parlez à Kenny sur votre droite. Sélectionnez la première option deux fois de suite. Choisissez la première question deux fois à suivre. Allez dans le fond de la cour et parlez au reste des personnages. Allez dans la grange pour parler à Hershel. Sélectionnez la seconde option puis la première. Sélectionnez ensuite la seconde réponse puis la première.

Les zombies essaieront de défoncer la grille. Vous devrez choisir entre sauver Duck ou Shawn. Si vous décidez de sauver Duck, donnez un coup au zombie pour l'assommer.

Sélectionnez la troisième option face au père de Shawn.

Après la cinématique, choisissez la première option puis la deuxième pour répondre à Clémentine. Vous pouvez ensuite choisir entre les deux dernières options. Prenez la première option puis la seconde, puis la troisième. Sélectionnez la première option. Sélectionnez la première option pour que Kenny frappe le vieil homme. Quand Lee tombe, déplacez vite le curseur sur le zombie (qui est flou).

Pressez la touche affichée à l'écran jusqu'à que quelqu'un tire sur le zombie. Sélectionnez ensuite la seconde option puis la troisième. Choisissez ensuite la troisième réponse.

Prenez la barre d'énergie sur la gauche. Parlez à Carley pour en apprendre plus sur elle. Retournez la radio qu'elle a et ouvrez-la. Parlez à Doug également, mais ne sortez pas dehors. Allez vers la droite du décor et ramassez encore une barre d'énergie et celle sur l'étagère à côté de Lilly et de son père. Parlez à Clémentine et donnez-lui une barre d'énergie.
Parlez aux autres personnages dans la pièce. Prenez encore une barre d'énergie près de la famille de Kenny et parlez-leur. A droite, vous trouverez des piles pour la radio de Carley : remettez-les-lui.

Ouvrez la porte du bureau (" Office ") et regardez la photo au sol. Quand Carley vous parlera, choisissez trois fois de suite la première option. Déplacez la planche de bois à droite du décor. Faites la conversation avec Clémentine puis déplacez le bureau avec l'aide de Clémentine en sélectionnant la première option quand elle vous offrira son aide. Sélectionnez la première option quand vous serez en train de déplacer le bureau. Choisissez ensuite la première option pour éviter la question de la petite fille. Sélectionnez ensuite la deuxième option puis la première.

Prenez la télécommande dans le tiroir du bureau. Interagissez avec le kit de premier soin et soignez Clémentine. Retournez dans l'autre pièce, donnez la télécommande à Carley. Après la conversation radio, parlez à Carley, sélectionnez la première option deux fois.

Après la conversation, ne regardez pas au-dessus du mur trop longtemps par risque de vous faire repérer. Penchez-vous sur la gauche pour ramasser l'oreiller. Allez à droite derrière le petit camion. Penchez-vous sur la gauche et choisissez d'utiliser l'oreiller sur le zombie appuyé contre la voiture.:

Une fois derrière la voiture, ouvrez la porte, prenez la bougie d'allumage sur le siège et débloquez le levier de vitesse puis poussez la voiture sur le deuxième zombie. Utilisez la bougie sur la fenêtre du camion (Glenn la cassera et vous la remettra). Prenez l'outil et retournez au mur de brique sur la gauche. Passez derrière la caravane et appelez le zombie puis déplacez le curseur pour lui planter le poinçon dans la tête. Faites la même chose avec le zombie qui attaque Glenn et sur celui coincé par la voiture.

Prenez la hache puis montez les marches de l'escalier au fond vers la droite. Montez et avancez vers les zombies puis éliminez-les d'un coup de hache chacun dans la tête.

Utilisez votre hache pour casser la porte. Sélectionnez la première option pour décider de vous en aller, puis la seconde pour refuser de donner le pistolet.

Après la cinématique, vous serez de retour à la pharmacie. Prenez la batterie au sol à côté de Clémentine. Allez parler à Carley. Demandez de voir la radio et retournez-la pour remettre les piles de la bonne façon. Allumez la radio.

Allez voir Doug et choisissez la première option. Regardez la vitre du magasin d'en face, le zombie droite puis la brique

au sol devant vous.

Utilisez la télécommande sur le magasin. Utilisez votre hache sur la porte, ouvrez-la puis prenez la brique au sol. Utilisez la brique sur la vitrine du magasin de télévisions en face. Allez vers le frère de Lee, choisissez la première option puis donnez un coup de hache dans son coup.

Faites ceci encore quatre fois et prenez les clés. Allez dans la pièce d'à côté (l'Office) et ouvrez la porte vers la pharmacie.

Dirigez-vous vers la porte après la cinématique.

Sélectionnez la deuxième option quand Doug vous parlera puis poussez la porte deux fois (une après avoir parlé à Clémentine). Quand Glenn vous laissera, pressez rapidement les touches qui s'affichent à l'écran. Prenez la canne que vous donne Clémentine et place-la sur la porte. Vous devrez choisir entre sauver Carley ou sauver Doug. Choisissez Carley pour ses capacités de tirs. Dès que Carley s'en va, bougez le curseur sur le zombie qui attaque Clémentine et donnez-lui trois coups de pied puis enfuyez-vous vite. Prenez la main de Kenny.

Parlez à Glenn, choisissez la première option. Parlez à Kenny puis à Carley, sélectionnez la première option puis la dernière. Parlez à Clémentine et choisissez la première option puis choisissez la deuxième option face au père de Lily.

The Walking Dead : Episode 2 - Starved for Help

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 2 : Starved for Help

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre d'autres choix que ceux proposés.

Déplacez le curseur sur le zombie pour lui asséner un coup de hache.

A la question de votre ami, choisissez la première option et pour la prochaine réponse, choisissez la première réponse.

Au prochain choix, choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour empêcher Mark de tirer sur l'oiseau.

Quand vous rencontrerez les trois autres personnages, choisissez d'abord la première option.

Choisissez la deuxième option pour les aider.

Vous êtes à une importante intersection du jeu : si vous parvenez à libérer David à temps, c'est lui qui vous accompagnera avec Ben, sinon vous continuerez l'aventure avec Travis et Ben. Dans cette version-ci, David n'a pas survécu. (Peu importe, Travis ou David, il mourra après de toute façon.)

Choisissez la première option pendant que Lilly vous hurle dessus.

Choisissez ensuite la dernière réponse.

Allez voir Clémentine, quand elle vous demande de l'aider à trouver sa casquette, choisissez la dernière option.

Vous pouvez faire le tour et faire la conversation avec les divers personnages avant de choisir à qui vous voulez donner à manger. Au tour de Kenny, sélectionnez la deuxième option.

Si Katjaa vous demande de l'aide, acceptez.

Si vous parlez à Mark et à Larry, donnez la hache à Mark.

Donnez à manger à Duck, Clémentine et à Kenny.

Quand vous aurez distribué le troisième repas, choisissez la seconde option puis donnez la dernière part à Mark.

Choisissez la première option face à Katjaa.

Pressez rapidement les touches indiquées (soyez attentif, elles changeront instantanément) quand Katjaa sera attaquée.

Déplacez le curseur sur le zombie autant de fois que le jeu indique et pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour

vous éloigner (tout de suite après avoir projeté le zombie).

Pressez encore les touches indiquées jusqu'à que Carley le tue (vous aviez choisi de la sauver à la place de Doug dans le précédent épisode).

Choisissez la deuxième option pendant la conversation après l'attaque.

Choisissez ensuite la première option.

Choisissez la deuxième option pour aller à la ferme.

Pendant que vous marchez avec Carley, choisissez la dernière option, la seconde puis la première.

Vous parlerez ensuite au St. Johns, sélectionnez la première option deux fois de suite puis la dernière.

Une fois à la ferme, choisissez la seconde option.

Choisissez la dernière option pour répondre à Brenda, puis la première.

Choisissez la première option durant votre conversation avec Mark.

Examinez les environs. Si vous examinez la balançoire, choisissez la première option.

Allez à gauche et utilisez la scie sur le bois pour obtenir une planche.

Parlez à Andy et sélectionnez la dernière option puis la première.

Choisissez la seule option qui reste pour continuer la conversation.

Choisissez la première option pour répondre à Mark.

Sélectionnez la flèche pour l'enlever et examinez le zombie puis répondez par la première option.

Sélectionnez encore une fois le zombie pour l'enlever de la clôture.

Choisissez la seconde option pour répondre à Mark puis la première option.

Sélectionnez le zombie pour le pousser, puis examinez ces deux mains pour les sectionner.

Sélectionnez la deuxième option.

Cliquez sur le poteau à droite de Mark pour l'aider. Pressez sur la touche indiquée.

Penchez-vous sur la gauche pour regarder devant le tracteur et enlevez le bloc qui l'empêche de bouger. Faites le tour à droite et tirez sur le levier rouge. (Vous pouvez tirer sur le levier d'abord et le bloc ensuite si vous le souhaitez.)

Restez derrière le tracteur pour éviter les flèches.

Approchez-vous du zombie qui bloque le tracteur et sélectionnez-le pour le tirer.

Au prochain zombie, sélectionnez-le pour le tirer et préparez-vous : déplacez le curseur sur sa tête à deux reprises pour lui donner un coup de pied puis pressez la touche indiquée. Restez derrière le tracteur.

Sélectionnez la seconde option une fois de retour à la ferme. Sélectionnez ensuite la première option.

Si vous parlez à Clémentine, choisissez la première option pour la pousser sur la balançoire. Faites-lui la conversation pendant que vous la poussez : choisissez d'abord la première option à deux reprises, puis la seconde.

Si vous parlez à Kenny, choisissez la première option trois fois de suite. Terminez la conversation.

Ouvrez le portail qui mène vers la grange. Parlez à Lilly et sélectionnez la première option puis la troisième.

Ouvrez le portail pour monter jusqu'à la maison. Sélectionnez la première option pour aller à la poursuite des bandits.

Accroupissez-vous jusqu'au camp. Choisissez la troisième option.

Examinez le camp.

Examinez les objets à gauche sur la table de l'autre côté (à droite de la tente) et prenez la caméra. Examinez la tente quand Danny ne bloquera plus l'entrée pour y entrer, puis examinez le sac de couchage sur la droite.

Sélectionnez la première question face à la femme armée.

Choisissez la première option, mais ne tirez pas sur Jolene.

Choisissez la première option.

De retour à la ferme, choisissez la première réponse face à Brenda.

Dirigez-vous vers la grange et entrez-y. Rendez sa casquette à Clémentine.

Choisissez la troisième option. Vous pouvez faire la conversation avec les personnages présents ou visiter le reste de la grange si vous le souhaitez. Allez vers la porte du fond, répondez par la première option à Kenny. Examinez les vices sur le battant gauche de la porte.

Sélectionnez la seconde option quand Andy vous surprendra.

Sortez de la grange et allez voir Lilly. Choisissez la première option à deux reprises. Choisissez la seconde option deux fois de suite. Ouvrez le portail, allez vers la table dans le fond et fouillez la boîte à outils pour prendre l'outil multifonctions.

Allez vers le générateur, éteignez-le, ouvrez le panneau à l'aide de votre outil multifonction et servez-vous en encore une fois pour prendre la bande qui relie l'engrenage.

Retournez maintenant à la grange et allez vers la porte du fond.

Servez-vous de l'outil multifonction sur les 4 vices qui retiennent le verrou. Sélectionnez la première question.

Montez les escaliers, entrez dans la chambre et examinez les environs. Sortez, ouvrez la porte du placard et examinez tout ce qui s'y trouve. (Vous pouvez examiner le placard puis la chambre, selon votre choix.)

Dirigez-vous vers les marches pour redescendre. Allez au placard quand vous entendrez le cri et interagissez avec le fil au sol.

Retournez dans la chambre et interagissez avec l'étagère pour la pousser. Entrez dans la pièce que vous venez de découvrir.

Courez jusqu'à la salle à manger et sélectionnez la première option puis la seconde deux fois de suite.

Sélectionnez la première option en réponse à Brenda puis la première pour dire à Kenny de prendre son arme.

Sélectionnez encore la première option deux fois de suite.

Choisissez la première option.

Examinez la salle, mais reportez votre attention sur le système de ventilation en haut à gauche.

Choisissez la première option puis décidez d'aider Lilly.

Appuyez sur le torse de Larry trois fois avant que Kenny lui écrase la tête.
Pour consoler Clémentine, choisissez la première option puis la troisième.

Vous pouvez parler aux personnages, mais retournez examiner l'air conditionné. Parlez à Lilly pour fouiller le cadavre de Larry.

Cherchez la poche de gauche et servez-vous des pièces sur les supports du climatiseur.

Sélectionnez la première option deux fois de suite.

Prenez la serpe ou la fourche ou l'appareil pour vaches (" mini-cattle prod ") comme arme. Examinez le reste de la pièce si vous le souhaitez. Parlez ensuite à Kenny. Accroupissez-vous jusqu'à Danny.

Sélectionnez la seconde option.

Avancez pour jetez un rapide coup d'oeil sur Andy. Dès que vous ressortez, attrapez le fusil de Danny et agressez-le à l'aide de votre serpe.

Sélectionnez la deuxième réponse puis visez dans le foin, épargnez Danny.

Sélectionnez encore une fois la première option pour répondre à Carley. Accroupissez-vous jusqu'à la maison et répondez par la dernière option à Brenda, ouvrez la porte de la maison.

Brenda tient Katjaa. Vous devrez parler à Brenda en avançant tout doucement vers elle pour la pousser vers le zombie en haut à gauche de la rambarde d'escalier. Faites un pas en même temps que vous lui parlez. Déplacez votre curseur sur Brenda pour lui parler et sélectionnez la première option trois fois pour que le zombie l'attrape.

Préparez-vous : pendant la cinématique avec Andy, vous l'affronterez. Pressez rapidement la touche indiquée à l'écran. Essayez de le cogner pendant qu'il vous traîne au sol, puis pressez la touche indiquée à l'écran jusqu'à que Lilly apparaisse pour vous sauver. Déplacez le curseur sur le visage d'Andy pour lui asséner des coups de poings jusqu'à que les points sur son visage disparaissent. Sélectionnez ensuite la deuxième option. Choisissez de retourner à votre groupe, donc la droite.

Pendant le trajet de retour au motel, sélectionnez la première option. Restez silencieux face à Larry puis choisissez la première option pour répondre à Clémentine.

Sélectionnez la première option puis approchez-vous tout doucement de la voiture. Rangez-vous du côté de Clémentine en sélectionnant la deuxième option deux fois de suite.

Vous terminez ici le second épisode de The Walking Dead.

The Walking Dead : Episode 3 - Long Road Ahead

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 3 : Long Road Ahead

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements ultérieurs. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Pour commencer, choisissez la seconde option pour répondre à Kenny, puis la première pour lui dire que vous êtes d'accord avec sa décision. C'est un des choix dont Kenny se souviendra ensuite. Allez vers la Jeep sur la gauche et examinez-la. Attrapez le treuil et tirez vers Kenny, répondez par la première option quand il vous fera la conversation. Il se souviendra de votre accusation. Attachez le treuil à l'essieu du camion. Retournez à la Jeep et activez l'interrupteur qui se trouve sur le côté. Répondez à Kenny par la deuxième option. Grimpez sur la Jeep, répondez par la deuxième option à Kenny puis attrapez sa main et choisissez la deuxième option.

Choisissez la première option pour aider la fille.

Tirez-lui dessus.

Ramassez rapidement un maximum d'objets. Prenez la boîte à médicaments dans la corbeille.

Prenez les deux items sur l'étagère de gauche et celui sur l'étagère de droite.

Ouvrez les cabinets sur votre gauche et prenez tout ce que vous y trouvez.

Prenez encore les items quand Lee bougera à droite. Passez par-dessus le comptoir en suivant Kenny.

Les zombies vous tombent dessus, pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Continuez de presser après le gros-plan sur Kenny mais soyez attentif au changement de touche.

Renversez le réfrigérateur.

Courez vers Kenny et écrasez la tête du zombie sur la gauche à deux reprises, puis pressez la touche indiquée, sans oublier de changer quand les deux flèches atteignent le milieu.

Choisissez la première option face à Lily puis la seconde option.

Kenny s'en souviendra.

Choisissez ensuite la première option à nouveau, puis la seconde option deux fois à suivre.

Choisissez la seconde option.

Vous pouvez jeter un oeil aux alentours, faire la conversation avec Kenny et Katjaa, parler à Ben, examiner le portail et la caravane. Si vous allez dans la chambre de Lily, choisissez deux fois de suite la première option, puis la seconde.

Choisissez la première option face à Duck. Montez ensuite les marches du fond.

Choisissez la deuxième option pour répondre à Carley, puis la première à deux reprises.

Epuisez ensuite les autres sujets de conversation proposés. Montrez la torche à Ben, allez vers les chambres complètement à gauche et examinez les tessons de verres au sol.

Examinez la croix qui a été dessinée sur le mur de gauche.

Allez parler à Clémentine, choisissez la première option trois fois de suite.

Clémentine comprend votre action passée. Posez-lui des questions à propos de la craie.

Donnez un High Five à Duck et il pensera du bien de vous.

Allez voir Katjaa et Kenny, demandez à parler à Kenny uniquement.

Choisissez la seconde option.

Kenny approuve de votre honnêteté.

Allez voir Carley et choisissez la première option deux fois de suite puis choisissez la dernière question qui vous reste.

Allez voir Lily, choisissez la première option puis la dernière. Vous ne pourrez retourner en arrière pour avouer à Lily votre crime.

Vous pouvez parler à Duck et épuiser les options de conversation, mais allez parler à Katjaa.

Choisissez la seconde option, puis la première.

Elle se souviendra de cette conversation.

Allez dire à Carley que vous avez tout avoué à Katjaa.

Allez voir Ben et choisissez la première option à deux reprises, dont il se souviendra.

Allez voir Carley et sélectionnez la première option.

Allez maintenant vers le portail et examinez les traces de craie au sol.
Utilisez le portail (ouvrez-le), sortez, examinez la clôture, allez un peu plus loin et examinez la grille/trappe.

Ouvrez-la et prenez le sachet qui s'y trouve.

Après la cinématique, choisissez la seconde option deux fois de suite.

Dès que Carley aura tiré, apprêtez-vous à diriger votre curseur sur le bandit qui fuit, légèrement sur votre droite.

Eliminez ensuite tous les ennemis que vous trouvez des deux côtés de la caravane. Vous en aurez deux sur la gauche et trois autres sur la droite. Dès que le zombie attaque Katjaa, tirez-lui à la tête. Eliminez ensuite les autres zombies.

Choisissez la seconde option dans la caravane deux fois de suite.

Une fois dehors, choisissez la troisième option, puis la première et la seconde.

Carley s'en souviendra.

Choisissez ensuite la seconde option.

Parlez à Clémentine, puis à Katjaa.

Choisissez la première option.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis la seconde à deux reprises.

Pressez rapidement la touche à l'écran. Ouvrez la porte de la caravane, vous pouvez parler à Lily mais prenez le crayon à l'avant. Choisissez la seconde option à deux reprises.

Sélectionnez la première option.

Vous pouvez parler au reste de votre équipe. En parlant à Katjaa, choisissez d'abord la troisième option, puis la seconde, épuisez ensuite les options qui restent.

Vous pouvez aller voir Ben et épuiser les options de conversation avec lui également.

Montez à l'échelle à côté de Ben et allez ouvrir le compartiment des machines. Vous pouvez essayer d'allumer la machine mais rien ne se produira. Ouvrez le deuxième compartiment et choisissez une des armes. Il n'y a rien dans les deux derniers. Allez vers la cabine au bout. Examinez ce qui s'y trouve, utilisez le fusil sur le cadavre en déplaçant votre curseur.

Examinez le cadavre. (Si vous ouvrez la porte à l'avant de la locomotive, vous trouverez un zombie.) Examinez les différents éléments du décor, mais concentrez-vous sur le calepin accroché à l'avant-plan. Utilisez votre crayon sur le calepin. Les chiffres à gauche des instructions sur le calepin indiquent la console avec laquelle vous devez interagir. Pour commencer, vous devez interagir avec la série de sept interrupteurs sur la droite, la numéro 6. Les deux premiers doivent être vers le bas, les deux d'ensuite vers le haut, le cinquième vers le haut, le sixième vers le bas et le dernier vers le haut. Cherchez la console 5 et tournez le premier interrupteur horizontalement. La console 9 se trouve en dehors de la cabine, dans le premier compartiment de machines que vous avez fouillée plus tôt. Tournez l'interrupteur une fois vers la gauche, puis une vers la droite.

Posez la première question à Kenny. Redescendez et allez ouvrir le compartiment à gauche de la scène. Prenez la bouteille d'eau, la carte qui se trouve au sol puis utilisez la porte du fond. Allez donner la bouteille d'eau à Katjaa.

Retournez dans la cabine avec Kenny et utilisez l'accélérateur.

Ressortez de la cabine et allez dans le wagon arrière. Ressortez sur la gauche (pas du côté où se trouve Katjaa et les autres). Allez voir à l'arrière et vous trouverez le mécanisme qui retient les wagons. Utilisez votre arme sur le boulon coupleur. Retournez dans le wagon. Répondez par la première option.

Une fois dehors, choisissez la première option.

Vous pouvez aller voir Chuck ensuite et épuiser les sujets de conversation.

Allez parler à Kenny quand vous aurez terminé. Choisissez la première option quand Kenny aura regardé Duck.

Allez activer l'accélérateur à l'avant du train pour vous en aller.

Répondez à Chuck en choisissant la première option à deux reprises.

Prenez le chiffon par terre et nettoyez le visage de Duck.

Ouvrez la porte du wagon, faites le tour et entrez dans la cabine à l'avant. Montrez le chiffon de sang à Kenny. Choisissez la première option, puis la seconde et la première encore une fois.

Quand Kenny se lève, sélectionnez-le et choisissez la seconde option puis la première option.

Choisissez encore la première option à deux reprises.

Choisissez la première question quand vous serez tous autour de Duck.

Choisissez la seconde option.

Sélectionnez Kenny une fois que Katjaa s'en ira avec Duck. Choisissez la première réponse face à Clémentine, puis la troisième et encore la première.

Dans les bois, choisissez la première option à deux reprises. Tirez sur Duck.

De retour sur le train, vous parlerez à Chuck. Choisissez la seconde option, puis la première à deux reprises.

Posez la première question, puis la troisième et épuisez le reste des options.

Vous pouvez aller parler à Kenny et essayer de prendre les cartes, mais il refusera de bouger.

Vous pouvez sortir et faire la conversation à Ben.

Retournez dans le wagon où se trouve Clémentine.

Prenez la bouteille de whiskey. Allez parler à Clémentine. Choisissez la première option, puis la troisième.

Choisissez la troisième option, puis la seconde.

Vous devez aider Clémentine à toucher les bouteilles.

Fouillez ensuite dans le sac de Chuck.

Prenez les ciseaux et allez parler à Clémentine.

Sélectionnez la première option à deux reprises, puis la seconde. Choisissez encore la seconde option.

Vous pouvez parler encore à Clémentine et épuiser les sujets de conversation.

Sortez du wagon et allez voir Chuck pour lui donner la bouteille.

Sélectionnez la première option pour répondre à Chuck.

Allez voir Kenny et sélectionnez la première option pour qu'il aille boire avec Chuck.

Vous pouvez maintenant prendre la carte.

Retournez au wagon où se trouve Clémentine. Sélectionnez la première option.

Allez dans le wagon encore une fois et montrez la carte à Clémentine.

Choisissez la première option. Choisissez la dernière option, le silence, puis la première.

Choisissez la première réponse.

Montez à l'échelle. Choisissez la première option, puis la seconde et la première à nouveau. Ouvrez le camion FRS et fouillez-le. Examinez le noeud formé par l'attache en métal. Descendez.

Choisissez la première option. Vous pouvez faire le tour et engager la conversation avec les personnages présents. Si vous parlez à Crista, posez la deuxième question et vous apprendrez quelque chose sur Omid. Allez ensuite dans le compartiment des machines rejoindre Kenny et Omid. Engagez la conversation avec Omid et choisissez la troisième question. Vous venez de vous faire un ami. Vous pouvez épuiser le reste des sujets de conversation.

Marchez jusqu'à la gare. Examinez les différents éléments des environs. Faites le tour vers la porte sur la droite. Essayer de pousser ou d'ouvrir ne sert à rien. Examinez la fenêtre au-dessus. Choisissez de booster Clémentine. Posez-lui la première question. Ouvrez la porte.

Utilisez votre arme sur la porte pour qu'elle reste entre-ouverte. Boostez Clémentine encore une fois pour la faire passer au-dessus de la porte fermée à clé. Reculez aussi vite que possible jusqu'à votre arme coincée sous la porte, prenez-la et éliminez les zombies. Dès que le premier zombie sera à terre, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran pour vous débattre.

Prenez tout de suite les clés que vous tend Clémentine, mettez-les dans la serrure et ouvrez la porte. Visez la tête du zombie et tirez.

Choisissez la troisième option face à Crista, puis la seconde.

Prenez le chalumeau.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine. Retournez au train.

Remontez l'échelle. Allez vers le noeud du camion et choisissez la troisième option pour couper le métal avec le chalumeau.

Utilisez le rouleau d'adhésif en votre possession sur le tuyau du chalumeau. Utilisez encore une fois le chalumeau.

Donnez le chalumeau à Omid.
Utilisez le chalumeau. Choisissez la première option. Attrapez Omid.

Choisissez la première option pour répondre à Kenny.

The Walking Dead : Episode 4 - Around Every Corner

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 4 : Around Every Corner

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu.

Commencez par choisir la seconde option à deux reprises.

Choisissez à nouveau la seconde option quand vous verrez la personne sur le toit. Sélectionnez la première option pour parler dans le walkie-talkie, puis encore une fois quand les zombies apparaissent.

Visez la tête du zombie et sauvez Kenny. Tirez sur tous les zombies qui approchent de Clémentine, les plus proches d'elles d'abord. Choisissez la seconde option.

Parlez à Omid et Christa et choisissez la troisième option pour les rassurer.

Parlez à Clémentine et choisissez la troisième option.

Allez parler à Kenny et épuisez toutes les options en commençant par la troisième.

Allez voir Ben et choisissez la première option, la seconde puis la dernière. Faites le tour de la cour et venez à l'avant-plan pour trouver une pelle.

Examinez ensuite la trappe pour animaux puis utilisez la pelle sur le monceau de terre.

Choisissez la seconde option. Examinez et prenez le cadavre.

Utilisez le collier sur la porte pour animaux.

Choisissez la première option quand Clémentine se faufile à l'intérieur, puis la seconde pour la complimenter.

Choisissez la seconde option pour répondre honnêtement à Christa, puis la première option et la seconde à nouveau.

Faites le tour et examinez les différents éléments. Allez dans le salon (la pièce où se trouvent Clémentine, Omid et Christa) et vérifiez les deux portes en haut de l'écran puis allez vérifier la porte près des escaliers, dans le couloir.

Choisissez la troisième option. Une fois au grenier, choisissez la seconde option. Examinez les différents éléments autour de vous puis tuez le zombie.

Dans la cour, dirigez-vous vers la tombe du chien et déposez-y le corps. Prenez la pelle et sélectionnez la terre jusqu'à que l'homme apparaisse. Sélectionnez ensuite la troisième option, puis la seconde et la première. Choisissez la première option à deux reprises.

Dans la rue, choisissez la troisième option à deux reprises. Choisissez la seconde option quand vous verrez les

bateaux, puis la troisième.

Utilisez le télescope.

Examinez les écritures sur les panneaux. Examinez la caisse, mais vous n'y trouverez pas d'argent.

Cognez le distributeur de journaux plus loin pour obtenir une pièce.

Utilisez la pièce sur le télescope.

Examinez tous les éléments à partir de la droite, puis une silhouette apparaitra en haut à gauche. Choisissez la troisième option. Avancez doucement vers la personne. Apprêtez-vous à frapper. Sélectionnez la seconde option.

Choisissez rapidement la première option dès que Kenny apparait. Sélectionnez ensuite la seconde à deux reprises puis la première et la seconde à nouveau. Epuisez les sujets de conversation en commençant par les deux premiers. Choisissez ensuite la première option à deux reprises.

Sélectionnez la main de Kenny et la benne à ordures dès que vous tombez. Sélectionnez la bouche d'égout puis prenez l'outil que vous lance Molly et servez-vous-en sur la bouche et pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran.

Dans les égouts, descendez et avancez vers la droite. Descendez encore, vous tombez, relevez-vous et avancez vers le fond. Allez vers la gauche, vous rencontrez des zombies, entrez dans le passage sur la gauche et vous trouverez une valve : tournez-la vers la droite. Prenez la roue de la valve/le tuyau.

Entrez dans le tunnel sur la gauche et utilisez votre outil sur la grille.

Utilisez votre valve sur le tuyau puis tournez-la sur la droite.

Retournez vite dans le tunnel où vous avez obtenu la valve et tournez à droite dans le tunnel. Attendez que les zombies passent et dirigez-vous vers le fond du couloir. Il reste un dernier zombie. Examinez le cadavre sur la gauche, c'est celui de Chuck.

Approchez-vous du zombie. Votre pied s'accroche. Utilisez votre outil sur votre pied et pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis attaquez le zombie.
Avancez vers le fond et utilisez votre outil sur l'échelle. Déplacez le panneau et entrez dans le passage.

Examinez les éléments de la pièce puis ouvrez la porte à droite. Choisissez la première réponse à deux reprises. Choisissez ensuite la troisième option. Prenez le pistolet de Vernon. Choisissez ensuite la seconde option à deux reprises. Sélectionnez la troisième option puis la première.

De retour dans la maison, choisissez la seconde option. Ouvrez la porte de la salle de bains puis celle de la chambre. Retournez dans le corridor. Descendez les escaliers et choisissez la troisième option.

Examinez les différentes pièces si vous le souhaitez puis dirigez-vous dans l'arrière-cour et examinez tous les éléments.

Retournez à la maison, mais la porte de la remise se met à bouger.

Retournez-y et ouvrez la porte pour trouver Clémentine puis choisissez la troisième option. Choisissez la première option.

Posez la première question.

Demandez d'abord les mauvaises nouvelles en choisissant la seconde option puis sélectionnez la première option à deux reprises. Après la conversation à propos de l'infiltration de Crawford, sélectionnez la troisième option.

Répondez à Clémentine par la première option, puis la seconde, la troisième et la première.

Dans le jardin, posez la première question. Donnez une arme à Clémentine en choisissant la première option.

Examinez et ouvrez la bouche d'égout puis sortez.

Avancez jusqu'au garde puis déplacez le curseur pour lui asséner un coup de hache. Choisissez la dernière option, puis la première.

Dans la salle de commande, choisissez la seconde option, puis la première.

Examinez les différents éléments de la pièce, surtout la carte puis allez parler à Ben si vous le souhaitez et choisissez la seconde option à deux reprises.

Ouvrez la porte et longez le couloir pour rejoindre Molly puis examinez les éléments alentours avant de la suivre à l'extérieur.

Dans la rue, examinez le signe et prenez la direction qu'il indique.

Entrez dans la remise, examinez l'espace en haut et grimpez sur l'étagère.

Essayez d'ouvrir la porte du garage puis examinez la clôture au fond et revenez sur vos pas. Choisissez la seconde option puis la troisième quand Molly apparait.

Pressez rapidement sur la touche indiquée à l'écran juste après la cinématique.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Ouvrez le capot du camion, mais il n'y a pas de batterie. Examinez le tuyau hydraulique et allez ensuite voir Molly puis choisissez la troisième option. Utilisez Hilda sur le tuyau. Détachez les deux terminaux de la batterie et prenez-la. Grimpez sur le camion. Tirez sur la lucarne et prenez la main de Molly. Choisissez la première option, puis courez et sélectionnez le bras de Molly.

Dans l'école, apprêtez-vous à presser rapidement sur la touche indiquée à l'écran. Déplacez le curseur sur la tête du zombie et tirez. Prenez vite la hache qui se trouve au sol, pressez rapidement les touches à l'écran.

Vous pouvez examiner les différents éléments de la pièce. Sortez, dirigez-vous vers le fond du couloir et allez à gauche une fois au bout. Eliminez tous les zombies. Une fois dans la pièce, choisissez la troisième option. Examinez les différents éléments autour de vous, puis allez vers la table sur la gauche, examinez et prenez le dossier médical. Examinez ensuite les tiroirs, l'échographie puis insérez la cassette du dossier médical dans la caméra.

Ressortez de la pièce et suivez le couloir vers la droite et sortez par le même endroit où vous avez suivi Molly plus tôt. Retournez dans la remise, pressez rapidement les touches indiquées à l'écran puis grimpez sur l'étagère. Avancez vers le zombie et tuez-le. Examinez ensuite le corps.

Ouvrez le casier de " Logan " avant de retourner voir Christa et Vernon pour obtenir une nouvelle cassette.

Choisissez la seconde option. Regardez ensuite la troisième cassette. Retournez ensuite à la salle de classe. Choisissez la première option à deux reprises quand vous verrez Molly.

Posez la première question à Ben. Tirez sur le zombie qui s'est accroché à Molly. Choisissez la seconde option pour essayer de raisonner avec Ben. Choisissez la troisième option, puis la première. Choisissez de laisser tomber Ben en sélectionnant la seconde option.

Pressez la touche indiquée en haut de l'écran pour reculer, tirez en même temps sur les zombies qui entrent dans votre ligne de mire. Dès que vous tombez, sélectionnez votre jambe pour vous tirer du trou tout en éliminant tous les zombies qui approchent. Vous devrez sélectionner votre jambe 3 ou 4 fois pour l'enlever. Assénez des coups de hache aux

zombies puis tirez sur le zombie qui passe par-dessus sur la rampe.

Tirez sur le zombie qui attaque Ben. Choisissez la seconde option pour faire remonter Ben.

Choisissez la première option pour répondre à Clémentine, puis posez-lui la seconde question. Sélectionnez la seconde option pour remercier le docteur, puis la première. Choisissez encore une fois la première option quand vous verrez Molly.

Choisissez la première option, puis la seconde à trois reprises.

Ramassez la casquette de Clémentine. Examinez les poubelles, déplacez le curseur sur le zombie et frappez-le, puis tuez-le d'un coup de pied à la tête. Choisissez la seconde option pour cacher votre blessure, puis choisissez la première option pour leur montrer la morsure et encore une fois pour les remercier. Choisissez la troisième option à deux reprises.

Choisissez la seconde option, puis la troisième.

The Walking Dead : Episode 5 - No Time Left

© Telltale Games 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 5 : No Time Left

N'oubliez pas que pour ce jeu, chaque choix que vous ferez aura des conséquences sur les événements plus tard. Vous pouvez décider de suivre autres choix que ceux proposés. Les choix que vous avez précédemment faits influencent le cours du jeu. Certaines images représentent d'autres choix que ceux indiqués dans le texte.

Commencez par sélectionner la première option à deux reprises. Répondez à Christa par la seconde option.

Examinez les glacières puis allez à droite et ouvrez le second cabinet pour trouver un épandeur.

Montez la rampe sur la gauche et utilisez-le sur l'ascenseur, puis actionnez-le.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première à deux reprises également. Choisissez ensuite la troisième option puis l'option que vous souhaitez.

Choisissez la première option à votre réveil. Grimpez. Sélectionnez la première option sans cesser de grimper.

Une fois sur le toit, choisissez la troisième option puis la première. Allez vers le fond et prenez l'échelle, puis utilisez-la sur la tour. Grimpez sur l'échelle et sautez dès qu'elle commence à se casser. Essayez d'ouvrir la trappe puis sonnez la cloche. Sélectionnez la première option. Sélectionnez le rebord pour sauter et sélectionnez encore une fois en plein saut.

Choisissez la première option à trois reprises.

Choisissez encore la première option à deux reprises pour Christa et Kenny, puis la seconde pour Ben et encore une fois la première. Donnez des coups de pieds jusqu'à que le zombie vous lâche. Ouvrez le tiroir du haut sur la droite pour trouver un couteau puis coupez les 4 bras qui dépassent de la porte d'entrée. Choisissez ensuite la première option. Donnez un coup de couteau dans la tête de Brie.

Aidez Kenny à pousser le bureau en le sélectionnant et en pressant les touches indiquées à l'écran jusqu'à qu'il soit en place. Tirez sur un maximum de zombies (vous n'avez que 5 cartouches) puis tirez sur la ficelle pour ouvrir la trappe.

Choisissez la première option puis la seconde puis encore la première.

Choisissez encore la première quand Kenny se met à parler de Larry puis la troisième puis la première à nouveau.

Ne prenez pas le buste de pierre. Prenez le porte-manteau puis sélectionnez le mur. Choisissez ensuite la troisième option.

Choisissez la seconde option puis la première puis la seconde à trois reprises.

Choisissez ensuite la première option à 4 reprises.

Choisissez la première option puis la seconde.

Ouvrez la porte du balcon et traversez-le.
Choisissez la première option.

Choisissez la dernière option à deux reprises. Choisissez ensuite la seconde option. Essayez d'ouvrir la porte. Choisissez la troisième option puis la première et la seconde.

Choisissez la seconde option, la première puis traversez le pont.

Sélectionnez la seconde option à deux reprises.

Avancez le long de l'enseigne. Agrippez le support puis choisissez la première option puis la seconde. Utilisez le couperet pour éliminer les zombies qui viennent dans votre direction jusqu'à atteindre l'hôtel: visez la tête.

Une fois dans le bâtiment, écoutez à la porte sur la gauche et entrez. Observez la porte du fond. Choisissez la première option puis la seconde puis la première à nouveau.

Choisissez encore la seconde option puis la troisième et la première à nouveau.

Répondez par la seconde option puis la première puis la troisième.

Choisissez la seconde option à deux reprises puis la première. Choisissez encore la seconde option puis la troisième à deux reprises.

Jetez un oeil au couperet quand Clémentine apparait. Sélectionnez l'homme dès que Clémentine le frappe puis pressez sur les touches indiquées à l'écran. Attrapez l'étranger et donnez-lui un coup de tête puis pressez les touches indiquées à l'écran jusqu'à que Clémentine le tue.

Posez-lui la première question.
Parlez-lui encore pour lui demander quelle direction prendre et ouvrez la porte qu'elle vous indique. Tuez le zombie. Coupez le zombie et prenez ses intestins. Badigeonnez-les sur Clémentine.

Avancez parmi la foule de zombies et sélectionnez la seconde option.

Choisissez encore la seconde option.

Pressez la touche indiquée à l'écran.

Choisissez la première option.

Avancez et choisissez la première option, puis continuez d'avancer. Pressez la touche indiquée à l'écran à deux reprises puis choisissez la dernière option.

Vous devrez ici indiquer à Clémentine comment procéder. Ouvrez la porte du bureau, puis sélectionnez la batte de baseball sur la gauche. Brisez la vitre du bureau puis prenez la chaise sur la droite. Ouvrez la porte et prenez les menottes sur le sol puis menottez Lee. Choisissez la première option pour que Clémentine essaie de prendre d'abord le flingue.

Sélectionnez la batte de baseball. Essayez de l'attraper puis donnez un coup de pied dedans. Choisissez la première option puis la troisième et la seconde. Choisissez la seconde option à nouveau puis la première et la troisième. Sélectionnez la seconde option. Attendez la fin des crédits pour découvrir le dénouement de votre partie.

The Witcher 2 : Assassins of Kings

© Namco Bandai / CD Projekt RED 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Quêtes principales

Selon la volonté du roi

Note : Solution réalisée sur PC.

Au tout début du jeu, vous vous trouvez en prison. Pour en sortir, il faut faudra discuter avec Vernon Roche. Cette conversation vous permettra de donner la première orientation possible à l'aventure de The Witcher 2. Choisissez la réplique " Le matin du même jour, le roi m'a convoqué " afin de débuter cette première quête.

A votre réveil, un garde vous invitera à rendre visite au roi. Sortez de la tente et empruntez la direction du sud pour rejoindre le campement. En chemin, vous croiserez la route de pilleurs occupés à discuter. Parlez-leur pour obtenir la quête annexe Le coeur de Melitele.

Poursuivez votre route jusqu'à rejoindre le roi Foltest et entamez la conversation avec lui. Ce dialogue n'ayant aucun impact sur la suite des événements, vous pouvez choisir la réplique qui vous convient le mieux.

Aidez-le à orienter la baliste et visez les soldats ennemis à l'aide de votre longue-vue pour parfaire l'angle. Précisez au roi que le tir nécessite d'être corrigé d'un degré et demi. Une fois le tir effectué, suivez le roi jusqu'au sommet de la tour. Une fois la cinématique terminée, vous retrouverez Vernon Roche dans la salle d'interrogatoire qui vous questionnera à nouveau. Répondez-lui " Au début de l'assaut " afin de déclencher la cinématique de bataille.

Cet événement mettra un terme à cette quête et lancera automatiquement la quête suivante : Sur la ligne de front.

Sur la ligne de front

Une barricade bloquera votre avancée, sautez en contrebas pour combattre les ennemis postés devant la baliste et dans la cour.

Préparez la baliste, affrontez de nouveau quelques assaillants puis détruisez la barricade à l'aide de la baliste.

Rejoignez ensuite le Roi Foltest sur les remparts en empruntant les escaliers situés au fond de la cour. Protégez le roi en éliminant tous les soldats de la Valette en présence et suivez-le. Attention au chevalier et à sa garde qui se trouvent derrière la porte en bois, ces derniers se montreront coriaces. Commencez par éliminer la garde avec des bombes, et utilisez le signe Aard pour désorienter le chevalier.

Une fois, le passage libéré, grimpez jusqu'à la tour en évitant les flèches des archers. Escaladez l'échafaudage jusqu'au sommet où vous rencontrerez Aryen de la Valette. Vous pourrez choisir de le combattre ou lui demander sa reddition. Sélectionnez votre réponse avec attention car ce choix déterminera l'issue du Prologue.

Quelle que soit votre décision, vous serez ensuite propulsé dans la salle d'interrogatoire, en compagnie de Vernon Roche qui vous demandera de lui raconter la suite de votre périple. Choisissez l'option " Que s'est-il passé avec le dragon ? " pour lancer la quête suivante : L'épreuve de feu.

L'Épreuve du Feu

Dès le début du combat contre le dragon, placez-vous hors de portée de ses jets de flammes en empruntant le couloir de gauche.

Évitez les flammes du dragon tout en progressant jusqu'au fond du couloir afin d'éliminer les derniers assaillants. Une fois cette mission accomplie, empruntez le passage ouvert par Triss et continuez à courir sur le pont. Une nouvelle fois, Vernon Roche vous interrompra pendant votre récit. Répondez lui " Nous nous sommes séparés près du temple " pour revenir à l'action et accéder à la quête suivante : Direction le temple.

Direction le temple

La herse étant fermée, partez pour le château de la Valette. Vous croiserez la route d'une troupe de soldats tenant un groupe de villageois aux arrêts. Empruntez le chemin de gauche pour déclencher automatiquement la quête annexe Malheur aux vaincus.

Poursuivez votre route jusqu'à rejoindre les soldats du roi aux prises avec un groupe d'ennemis. Tuez-les puis continuez votre route jusqu'à croiser un groupe de soldat qui bloquera le passage avec un chariot. Revenez sur vos pas, auprès des gardes et des villageois, et pénétrez dans le porche situé à côté du cadavre.

Actionnez le signe d'Aard pour libérer le passage. Un peu plus loin, vous trouverez le puits menant aux égouts de la ville.

Pénétrez à l'intérieur, descendez par la trappe et équipez votre épée d'argent pour pouvoir vous débarrasser des monstres sans trop de difficulté. Vous pouvez également boire un élixir de chat pour disposer de la vision nocturne. Progressez peu à peu en éliminant ces créatures jusqu'à rejoindre la surface à l'aide d'une échelle située au fond des égouts.

A l'intérieur du temple, troquez votre épée d'argent contre l'épée d'acier pour abattre les gardes en faction.
Grimpez les escaliers jusqu'à parvenir à une porte verrouillée. Escaladez la paroi de droite pour atteindre la cour intérieure.

Après avoir éliminé le gardien et ses hommes, récupérez la clé de la porte et retournez activer le mécanisme qui vous permettra d'ouvrir la herse.

Rejoignez le roi et discutez-avec lui jusqu'à ce qu'à ce que Vernon vous interrompe une nouvelle fois. Prononcez la phrase " Tout a commencé avec Taillès " pour pouvoir débuter la quête suivante : Le sang de son sang.

Le sang de son sang

Utilisez le signe d'Axii pour savoir où sont cachés les enfants. Imposez le silence à Taillès de la façon qu'il vous plaira puis suivez le roi jusqu'au pont situé l'extérieur. Traversez le pont en fuyant les attaques du dragon. Selon le type de difficulté choisi pour le jeu vous aurez une série d'actions contextuelles à effectuer, ou devrez esquivez les flammes crachées par le dragon en utilisant le décor (le dragon s'arrête avant de cracher des flammes). Longez les murs pour vous protéger de ses griffes et perdez le moins de temps possible pour rejoindre l'autre côté du pont.

Après la cinématique, Vernon interrompra de nouveau votre récit en vous soumettant une série de nouvelles questions. Les réponses que vous choisirez vous permettront d'aborder la quête suivante Le donjon des La Valette, de différentes façons.

Le donjon des La Valette

De retour dans votre cellule, plusieurs options s'offrent à vous selon les accords conclus avec Vernon pendant votre interrogatoire. Vous pourrez vous libérer grâce à la clé qu'il vous a fournie ou bien provoquer les gardes afin de les attirer à vous.

Dans un cas ou l'autre, vous devrez les affronter à main nues via une série d'actions contextuelles. Une fois les gardes vaincus, prenez la clé et utilisez-là pour quitter votre cellule. Récupérez les gants et la matraque dans la salle et équipez-vous en. Éteignez la torche dans le couloir afin d'éviter de vous faire repérer par les gardes.

Progressez à pas de loup, cachez-vous dans la cellule située sur la gauche, éteignez les torches et attendez que le garde approche pour pouvoir l'assommer par derrière. Vous pouvez agir de la même façon pour tous les autres gardes que vous croiserez, ou les combattre si vous vous faites repérer (cette option étant plus périlleuse en raison de votre faible niveau d'équipement). Après avoir mis hors d'état de nuire les gardes présents, il vous faudra ensuite emprunter l'un des deux chemins possibles (continuer tout droit ou emprunter le couloir de gauche). La fin du prologue dépendra à la foi du chemin que vous allez choisir et du sort que vous aviez réservé à Aryen de la Valette dans la quête Sur la ligne de front.

Vous avez tué Aryen de la Valette et emprunté le couloir de gauche
Éliminez les gardes et récupérez la clé du donjon supérieur sur l'un d'entre eux. Poursuivez jusqu'à la porte et assistez à la conversation entre la Baronne et l'ambassadeur.

Pénétrez dans le couloir, prenez l'escalier à gauche jusqu'à rejoindre la baronne et Shilard. Discutez avec ce dernier qui finira par vous apporter son aide afin que vous puissiez vous échapper du donjon. Une fois dehors, partez à la rencontre de Triss sur les quais pour mettre fin à la quête.

Vous avez tué Aryen de la Valette et continué tout droit
Vous avez emprunté le couloir situé au fond de la salle après avoir abattu le premier garde du donjon. Montez les escaliers sur la droite et débarrassez-vous des gardes. Essayez de rester discret car d'autres gardes peuvent venir de l'étage inférieur si vous êtes trop bruyant.

Descendez ensuite dans la petite pièce de gauche située à l'entresol. Vous y trouverez une la trappe que vous pouvez emprunter pour vous échapper

Enjambez le muret pour pouvoir progresser jusqu'à surprendre une conversation entre la Baronne et le bourreau.

Montez à l'étage, sautez sur la corniche et éliminez le scribe discrètement. Il vous faudra ensuite venir à bout du bourreau. Le combat, plutôt difficile, pourra être facilité en utilisant la parade ou l'esquive. Une fois le combat terminé, libérez la baronne et discutez avec elle. L'Ambassadeur Shilard s'immiscera dans la conversation pour vous proposer de vous aider à vous échapper en détournant l'attention des gardes, acceptez sa proposition. Suivez Shilard et attendez qu'il disperse les gardes.

Il ne vous restera plus qu'à vous faufiler jusqu'à la porte qui vous permettra de rejoindre les quais à l'extérieur. Une fois dehors, partez à la rencontre de Triss en empruntant le chemin situé sur votre gauche.

Vous avez épargné Aryen de la Valette et emprunté le couloir de gauche
Après avoir éliminé ou assommé le premier garde, vous avez emprunté le couloir de gauche. D'autres gardes en faction viendront gêner votre progression. Tuez-les et récupérez la clé du donjon sur l'un d'entre eux. Poursuivez jusqu'à atteindre la salle du fond pour assister à la rébellion d'Aryen.

Ce dernier, épuisé, vous demandera de passer devant. Prenez la première porte sur la gauche et descendez dans la salle des tortures. Vous serez face au scribe et au bourreau, tuez les et récupérez des pièces d'équipements sur leurs cadavres. Remontez ensuite à l 'étage pour éliminer les gardes afin de libérer la voie. Retournez ensuite auprès d'Aryen pour l'escorter.

Aryen vous guidera pas à pas jusqu'au passage secret qui vous permettra de rejoindre l'extérieur (deuxième porte à gauche en haut des escaliers). Faites vos adieux à Aryen puis rejoignez Triss pour assister à la cinématique de fin du

prologue.

Vous avez épargné Aryen de la Valette et continué tout droit
Vous avez emprunté le couloir situé au fond de la salle après avoir assommé ou abattu le premier garde du donjon. Montez les escaliers sur la droite et débarrassez-vous des gardes. Prenez la clé sur l'un des cadavres avant de franchir la porte suivante. Vous serez alors témoin de la tentative d'évasion d'Aryen.

Parlez avec lui et dirigez vous sur la gauche pour parvenir à la salle des tortures. Escaladez le muret pour entrer dans la salle. Débarrassez-vous discrètement du scribe en l'assommant puis combattez le bourreau en veillant à parer ses attaques. Une fois les cadavres pillés, sortez et montez les escaliers sur la droite. Retournez ensuite prêter main forte à Aryen pour l'aider à quitter les lieux.

En route, écoutez ses indications pour trouver le bon chemin (deuxième porte à gauche en haut des escaliers). Prenez congé d'Aryen et passez par le passage secret qu'il a ouvert. Prenez l'épée posée sur le râtelier au fond du couloir avant d'emprunter la porte de sortie.

Une fois dehors, montez les escaliers sur la droite, vous retrouverez Triss. Allez jusqu'au bateau en sa compagnie, vous assisterez alors à la cinématique de fin de ce prologue.

Quêtes annexes

Le coeur de Melitele

Cette quête annexe débute au début du prologue. En sortant de votre tente, alors que vous dirigez vers le Roi, vous croiserez la route d'un groupe de pillards en train de discuter d'une amulette.

Une fois la conversation engagée, deux options s'offrent à vous :

Prétendre que l'amulette n'a aucun pouvoir magique
Cette réponse engagera " le jeune " à porter une armure pour la bataille qui se profile et l'un des pillards vous proposera de garder l'amulette. Acceptez son offre.

Prétendre que l'amulette a un pouvoir magique
Cette réponse dissuadera " le jeune " de porter une armure pour la bataille. Vous devrez alors récupérez le médaillon sur son corps avant de rejoindre Triss sur les quais à la fin du prologue.

Cette quête se poursuivra au cours de l'Acte 1.

Malheur aux vaincus

Cette quête annexe s'active automatiquement si vous empruntez le chemin situé à gauche à l'entrée de la ville, pendant la quête principale Direction le Temple. Vous serez le témoin d'une triste scène : une femme se fait abattre par des soldats alors qu'elle tente de prendre la fuite.

Entrez dans la maison pour parler aux gardes. Vous pouvez les combattre, les persuader de mettre un terme à leurs agissements ou utiliser le signe d'Axii, au choix.

Les habitants de cette maison vous donneront une récompense si vous le souhaitez. Sortez de la maison et continuez sur la même route, vous serez alors témoin d'un autre drame : un groupe de soldat prêts à incendier une maison. Intervenez en provoquant la discussion avec le Commandant. Ce dernier refusera d'épargner les civils. Combattez-le jusqu'à ce qu'il se rende.

Pour terminer cette quête annexe, il ne vous restera plus qu'à libérer les habitants retenus prisonniers. Vous pouvez percevoir une récompense en orins si vous le souhaitez.

Acte I

Quêtes principales

Un atterrissage brutal

Descendez sur le pont principal du bateau et sautez afin de rejoindre Vernon et Triss sur la berge. Veillez à récupérer le schéma de l'épée en Argent qui vous sera utile pour combattre les monstres (l'épée en acier n'est utile que pour combattre les humanoïdes).

En chemin, une horde d'elfes vous attaquera. Restez sous la barrière magique que Triss érigera pour vous protéger et éliminez les ennemis tout en progressant. Une fois le combat terminé, vous pouvez rejoindre tranquillement la ville de Flotsam. Votre arrivée mettra un terme à cette quête et lancera automatiquement la quête suivante : Par la Volonté des Dieux.

Par la Volonté des Dieux

Dès votre arrivée à Flotsam, rendez-vous sur la place publique, au centre de la ville, sur les lieux de la pendaison.

Tentez de convaincre un des gardes d'épargner la vie de vos amis. Ce dernier refusera et vous serez dans l'obligation de le combattre ainsi que le bourreau, à mains nues (actions contextuelles).

Suite à cet affrontement, le Commandant de Flotsam s'entretiendra avec vous. Il acceptera d'épargner vos amis quelles que soient les réponses que vous lui fournirez. L'invitation du Commandant lancera automatiquement la quête suivante : La proposition immorale.
Avant de rejoindre le commandant, vous pouvez rejoindre vos amis fraîchement délivrés à la taverne juste en face, afin d'obtenir une autre quête reliée à l'intrigue principale : Le Keyran.

Le Keyran

Veillez à disposer d'une épée en argent avant de débuter cette quête (craftable ou achetable auprès de l'artisan Barthold Candelaria dans quartier des non-humains).

Alors que vous discutiez à vos amis à la taverne, un curieux incident survient. En bon sorceleur que vous-êtes, sortez de la taverne pour mener votre enquête sur le quai. Interrompez la conversation des villageois pour en apprendre plus, ces derniers rechigneront à vous donner des informations. Vous pouvez tenter de les intimider, en cas d'échec il vous faudra les combattre.

A l'issue de cette discussion, vous débloquez la quête optionnelle Le Keyran : Une question de prix. Il vous faudra ensuite rejoindre l'elfe Cédric. Quittez Flotsam pour rejoindre Les Draves, un village situé à deux pas. Vous trouverez Cédric à son poste d'observation, dans les arbres. Montez par l'échelle pour le rejoindre.

Demandez-lui de vous aider à trouver la trace du Keyran. Il vous conseillera de traverser la forêt par le sud, puis d'aller vers l'est. Rejoignez Triss en chemin et poursuivez jusqu'à atteindre l'épave du bateau dont Cédric vous a parlé.

Dès que vous vous rapprocherez de la souche où se trouve l'échantillon, un groupe de noyeurs lancera l'assaut contre Triss et vous. Isolez-les les uns des autres et utilisez le signe Yrden pour les dominer.

Récupérez le mucus sous la souche pour débloquer la quête qui vous permettra de poursuivre cette aventure : Le Keyran : l'osmorose. Après avoir préparé la potion, rendez-vous à Flotsam, pour avertir Sheala que vous êtes prêt à affronter la bête. Vous la trouverez endormie, dans le petit appartement situé au même étage que le premier étage de la taverne.

Cette discussion vous enverra directement sur place, descendez sur la plage pour affronter le monstre. Il conviendra de vous préparer avant d'entamer ce combat épique. Avant de descendre, buvez la potion de la Mangouste et une potion d'hirondelle. Le signe d'Yrden vous sera très utile pour paralyser les tentacules du monstre. Usez de cette technique pour détruire 3 de ses tentacules un à un. S'en suivra une séquence d'actions contextuelles pendant laquelle vous serez propulsé dans les airs. Si vous réussissez, le Keyran entrera dans une rage folle et fera tomber mur de pierre. Évitez la pluie de gravas et grimpez sur le mur en esquivant les attaques du monstre, jusqu'à atteindre le sommet. Vous pourrez alors placer une bombe pour en finir avec lui.

Ne quittez pas les lieux sans avoir ramassé le précieux butin, puis retournez auprès des marchands du port pour obtenir la récompense de quête pour Le Keyrian : Une question de prix. La quête Le Keyran : l'osmorose prendra également fin à ce moment.

Le Keyrian : Une question de prix

A l'issue de la discussion avec les villageois, vous être invité à rendre visite à un marchand du quai afin de convenir d'un tarif pour votre intervention.

Choisissez l'option qui vous convient parmi les propositions qu'il vous fait, sachant que si l'utilisation du signe d'Axii peut échouer, la réussite se traduira par une coquette somme supplémentaire.
Pour reprendre la trame principale de cette quête, rejoignez Cédric, comme le marchand vous le conseille.
Une fois le Keyran mort, vous pourrez revenir chercher votre dû auprès de ce marchand.

Le Keyran : l'osmorose

Après avoir analysé le mucus du Keyran présent sous la souche, Triss vous remet la recette pour fabriquer un antidote : la potion de la Mangouste. Aller directement voir Cédric, afin qu'il vous indique où trouverez de l'Osmorose, nécessaire à la fabrication de la potion. Ce dernier vous invitera à vous rendre dans les ruines elfiques, au sud.

Avancez doucement vers la cascade car de nombreux ennemis se mettront en travers de votre route, monstres et humanoïdes tour à tour. Une fois à l'intérieur de la cascade, progressez tout aussi doucement pour ne pas vous faire encercler par les nekkers. L'osmorose se situe dans l'avant-dernière salle.

La ressource sera protégée par un charognard, cette créature est plus résistante que les nekkers et explose en mourant. Veillez donc à vous en éloigner avant qu'elle ne meure. Une fois l'osmorose récupérée, entrez en méditation pour fabriquer la potion. Cette quête sera validée automatiquement plus tard, à la mort du Keyran.

Proposition immorale

Le commandant Loredo vous a donné rendez-vous dans son manoir à 21 heures. Méditez jusqu'à ce que l'heure soit venue et adressez-vous aux gardes pour entrer. Suivez Vernon à l'intérieur, vous remarquerez la présence la baliste, ce qui déclenchera automatiquement la sous-quête du même nom. Montez à l'étage, pour parler au garde posté devant la porte puis retournez auprès de Vernon dans la cour. Vernon vous suggère d'aller espionner la conversation depuis l'arrière du bâtiment. Attendez que le premier soldat vienne parler à Vernon avant d'avancer.

Il vous ensuite faudra impérativement réussir à tromper la vigilance des deux gardes en faction en vous faufilant et en les assommant dès qu'ils ont le dos tourné. Si vous vous faites prendre, vous ne pourrez pas suivre cette quête dans son intégralité.

Sautez sur le muret situé sur la droite pour contourner la porte verrouillée. Une fois glissé à l'intérieur, éliminez le garde le plus proche (les autres ne vont pas vous repérer). Grimpez l'échelle et les caisses pour épiez la conversation.

Retournez auprès de Roche pour faire votre rapport et montez à l'étage pour rendre visite à Loredo comme convenu. Vous croiserez la magicienne furtivement puis vous entretiendrez longuement avec Loredo. Ce dernier vous fera une proposition que vous être libre d'accepter ou de décliner (l'impact sur la progression de l'histoire est moindre). Prenez congé et quittez le manoir (prenez votre équipement dans le coffre à la sortie).

La baliste

Allez parler à Margarita, une prostituée qui se situe à côté du mur, dans la cour. Dites lui que vous voulez faire une surprise au garde posté vers la balise.

Pour obtenir les services de la belle, acquittez-vous de la somme qu'elle demande pour sa prestation ou humiliez Myron et Alphonse au bras de fer pour éviter de payer. Vous les trouverez attablés non loin.

Ce mini-jeu donnera un peu de fil à retordre aux non initiés. Il faut veiller à ce que le curseur reste dans la zone de couleur, les premières secondes seront déterminantes car une fois que vous aurez pris l'avantage, la manoeuvre sera de plus en plus facile.

Retournez voir Margarita pour lui confirmer que vous avez accompli votre mission. La voie est désormais libre pour aller saboter la baliste. Une fois cette action effectuée, vous pouvez quittez les lieux (prenez votre équipement dans le coffre à la sortie).

Assassins des rois

En sortant du manoir du Commandant Loredo, vous rencontrerez Triss qui vous proposera d'aller de la rejoindre sur les quais. Si vous avez accepté la proposition de Loredo, les gardes vous laisseront passer. Si vous avez refusé, vous devrez simplement les intimider ou les convaincre pour passer (le combat n'est pas nécessaire).

Descendez dans la cale pour calmer les souffrances de l'elfe Cyrian à l'aide du signe d'Axii (séquence QTE). Vous obtiendrez ainsi des informations sur Iorveth. A l'issue de cette conversation, vous débloquerez alors une quête intermédiaire : La rose de souvenance.
Une fois la fleur remise à Triss, retrouvez Zoltan à la Taverne de Flotsam. Demandez lui où trouver Iorveth afin qu'il vous accompagne sur sa piste, à travers la forêt.
Ce périple vous mènera droit dans la tanière de l'Arachas, un monstre assez coriace qu'il vous faudra combattre à l'épée d'argent. Le signe d'Aard sera très utile pour l'empêcher de cracher du venin (il émet un cri juste avant).
(video 7)

Dès que aurez réussi à tuer le monstre, Iorveth fera son apparition, entouré de sa garde d'archers. Dites lui que Letho voulait sa mort. Demandez lui ensuite et un moment pour vous préparer afin de pouvoir aller récupérer le butin laissé par l'Arachas, indispensable pour finaliser la quête annexe Le coeur de Melitele.
Retrouvez Iorveth au sommet de la cascade elfique où vous aviez cueilli la fleur de souvenance.

Ce dernier vous proposera de tendre un piège à Letho, le tueur de roi, que vous rencontrerez près de la statue. C'est à ce moment que vous devez faire un choix déterminant pour la suite de l'aventure : aider Iorveth, ou aider Roche, vous n'aurez que quelques secondes pour vous décider. Une chute dans le monument elfique vous rapprochera ensuite de Letho, le duel sera alors inévitable. Ce dernier utilisera divers signes offensifs et défensifs contre vous, esquivez-le quand son Quen est actif et ajustez vos techniques de combat pour le blesser, jusqu'au revirement de situation qui mettra fin à cet affrontement.
(video 8)

Vous retrouverez ensuite le personnage que vous avez aidé (Roche ou Iorveth) et débloquerez la quête suivante : La course avec le temps.

La rose de Souvenance

Après avoir parlé à l'elfe Cyrian au début de la quête Assassins des rois, vous aurez pour mission de récupérer une fleur. Deux solutions s'offrent à vous pour mener à bien cette mission, y aller seul ou profiter de la compagnie de Triss. Les deux options sont égales en termes de résultat, mais vous permettront, si vous décidez d'accepter que Triss vous accompagne, d'assister à une cinématique supplémentaire.
Rendez-vous à la cascade elfique où vous étiez allé chercher de l'osmorose pour la quête La Keyran : l'Osmorose. Comme lors de votre première venue, vous rencontrerez un grand nombre de monstres en route et aux abords de la

cascade.

Empruntez le chemin montant sur la gauche du menhir pour atteindre le sommet de la cascade et récupérer la fleur convoitée.

Si vous êtes parti seul, retournez directement auprès de Triss pour poursuivre la quête Assassins des rois. Si vous êtes en compagnie de Triss, vous serez pris au piège dans une cavité après une courte bataille contre des brigands. Vous pouvez choisir de sortir directement en utilisant l'Aard sur un mur fragilisé.

Ou bien profiter de ce moment pour prendre un bain avec Triss (Vernon viendra vous libérer par la suite).

La course avec le temps

A votre retour dans Flotsam, vous trouverez la ville en proie au chaos, vous pouvez vous interposer si vous le souhaitez interrompre les scènes de violence.

Rendez-vous ensuite dans l'auberge pour parler à Jaskier, vous assisterez au conflit qui oppose des villageois et des elfes. Venez au secours des elfes en utilisant le signe d'Axii (en cas d'échec vous devrez combattre les villageois).

Après avoir récupéré la clé de la chambre de Sheala, sortez de l'auberge puis montez à l'étage, dans sa chambre afin de mener votre enquête. Examinez le cadavre du garde, les tâches de sang et le trou dans le mur que vous pouvez repérer facilement à l'aide du médaillon.

Une fois tous les indices découverts, sortez de la chambre pour rejoindre Jaskier dans la chambre voisine. Vous y trouverez Margot que vous devrez interroger pour glaner de nouveaux indices.

Partez sur les traces de Cédric. Pour faciliter le pistage, vous pouvez utiliser une potion oeil de chat. Si vous ne disposez pas de cette potion, vous pourrez le retrouver à proximité de la cascade elfique, en bien mauvaise posture.

Après cette scène, vous serez rejoint par Jaskier et Zoltan et obtiendrez deux nouvelles quêtes déterminantes pour la suite de l'aventure: Au croisement : Les Scoia'taels ou Au croisement : Vernon Roche.
En effet, pour retrouver Triss, vous devrez compter sur l'aide de Roche ou celle de Iorveth, les bons rapports avec l'un excluant toute collaboration future avec l'autre.

Au croisement : Les Scoia'taels

Après avoir discuté avec Cédric, vous avez choisi de rejoindre Iorveth dans les ruines elfiques, situées au sud de la cascade.

Cette étape marquera l'orientation définitive que vous donnerez à votre aventure dans The Witcher 2. Dans les ruines, vous rencontrerez Zoltan et/ou Iorveth si celui n'a pas été fait prisonnier. Confirmez votre intention d'aider des Scoia'taels pour débloquer la quête : La prison flottante.

La prison flottante

Le début de cette quête se déroulera de deux façons différentes selon si Iorveth a été fait prisonnier ou non. Dans la première option Iorveth est retenu prisonnier et vous vous lancerez à l'assaut de la barge avec l'aide des elfes. Vous devrez alors combattre les gardes pour délivrer Ioverth. Si Iorveth est libre, vous pourrez lui proposer une solution alternative : la ruse. Dans tous les cas, dirigez-vous vers le lieu de rassemblement indiqué sur la carte.

Proposer la ruse à Iorveth vous permettra de limiter le nombre de gardes à abattre lors de l'assaut. Suggérez-lui donc cette option afin d'accéder à la barge plus facilement en le faisant passer pour votre prisonnier.

En chemin, utiliser la persuasion sur les gardes vous permettra de passer en toute discrétion. Une fois sur la barge,

éliminez tous les gardes en présence avec l'aide de Iorveth

Il vous faudra ensuite faire un nouveau choix : retourner sauver les femmes retenues prisonnières par le commandant Loredo ou poursuivre le malfrat. Dans les deux cas, tuez les quelques gardes qui vous barreront la route. Si vous décidez de sauvez les femmes, montez au second étage du phare en flammes. Délivrez-les 3 femmes en exécutant les actions contextuelles le plus rapidement possible, sous peine de mourir brûlé vif vous aussi.

Si vous choisissez de poursuivre et tuer Loredo, vous n'aurez pas la possibilité de sauver les femmes. A l'issue du combat contre Loredo et sa garde personnelle, il vous suffira d'emprunter la barque toute proche pour rejoindre la barge.
Dans la brève cinématique qui suivra vous aurez l'occasion de mener un ultime combat avant de conclure définitivement ce premier acte pour The Witcher 2 et de vous préparer à la quête principale suivante : Prélude à la Guerre : Aedirn (Acte 2)

Au croisement : Vernon Roche

Après avoir discuté avec vos aillés, rejoignez Roche dans le quartier général des Stries Bleues, situé à gauche de l'auberge. Cette étape marquera l'orientation définitive que vous donnerez à votre aventure dans The Witcher 2.

Acceptez de lui venir en aide pour débloquer la quête suivante : Mort aux Traîtres.

Mort aux traîtres

Après avoir accepté de venir en aide à Roche, rejoignez le manoir de Loredo à la nuit tombée. Empruntez l'échelle sur la droite dans l'allée et dirigez-vous discrètement vers le bout de la plateforme pour gagner la cour intérieure.

Assommez ou éliminez les gardes et rejoignez Hélène au fond de la cour. Après avoir discuté avec elle, contournez la maison de Loredo pour pouvoir pénétrer en douce dans la maison de sa mère.

Une fois à l'intérieur et la cinématique passée, récupérez la clé de Marietta et montez au premier étage. Traversez sans bruit le dortoir des gardes en évitant les obstacles (activez votre médaillon pour les mettre en évidence. Récupérer la clé de la tour dans la pièce du fond et montez à l'étage supérieur où Loredo vous attendra pour vous tendre un piège. Acculez-le et utilisez vos attaques rapides, sa lenteur l'empêchera de riposter efficacement.

Récupérez la clé de la Poste Royale sur son corps (elle vous sera utile ultérieurement) puis libérez Cyn. Dans la pièce suivante, vous rencontrez Moril que vous devrez escorter jusqu'à que Cyn soit obligée de la reconduire dans sa chambre.

A partir de ce moment, vous serez seul pour survivre face aux gardes encore présents dans la maison et dans la cour. Une fois qu'ils seront tous morts, vous incarnerez Roche. Vous devrez alors combattre Ioverth brièvement (quelques coups d'épée suffiront).

A l'issue de la cinématique, vous débloquerez la première quête de l'acte 2 : Prélude à la Guerre : Kaedwen.

Quêtes annexes

Une épée pour les monstres

Cette quête annexe est l'une des toutes premières quêtes que vous aurez à effectuer en débarquant sur les rives de Flotsam. Pour terminer la quête, il vous suffira de faire fabriquer une épée d'argent à l'aide du schéma que vous avez récupéré dans le coffre en descendant du bateau.

Si vous ne disposez pas des ingrédients nécessaires à la fabrication de cette épée, l'artisan forgeron Barthold Candelaria, dont l'atelier se trouve dans quartier des non-humains, pourra vous en vendre une.

Le bras de fer professionnel : Flotsam

Cette quête annexe consiste à remporter un tournoi de bras de fer se déroulant sur le même principe que celui de la quête : La Baliste. Pour lancer la quête, il vous suffit de retrouver Zoltan dans l'auberge de Flotsam et de lui proposer de vous affronter au bras de fer.

A la table voisine, vous trouverez 3 nouveaux candidats à la défaite : Manu le Menu, Grand Janos, et enfin Grand Mack. Pour chacun de ces matchs, vous pourrez miser une somme d'argent qui vous rapportera le double de votre mise en cas de victoire. A chaque nouvel adversaire la mise de départ sera plus importante.

Une fois les 3 lascars vaincus, vous aurez pour mission de relever un défi un peu plus ardu : celui de remporter la victoire contre Bart Labarque, que vous pourrez retrouver dans le petit village des Draves.

Au minimum, cette victoire vous rapportera la coquette somme de 100 orins et mettra fin à la quête.

Pugilat : Flotsam

Pour débuter cette quête annexe, rendez-vous au sous-sol de la taverne de Flotsam. Parlez à Sheridan afin de vous porter volontaire pour affronter différents adversaires à mains nues à la manière du combat contre les gardes durant le début de la quête principale Par la Volonté des Dieux.

Le tournoi vous opposera tout-à-tour à Stycho le Poivrot, puis Tête-tacleuse, et enfin Petit Doda. Chaque combat vous permettra d'empocher le double de votre mise en orins.

Le cercle des combattants

Si vous êtes parvenu à battre Stycho le Poivrot, puis Tête-tacleuse dans la quête Pugilat : Flotsam, Ziggy le Roi vous fera une proposition intéressante : le retrouver à la nuit tombée devant l'auberge afin d'accéder à un tournoi de plus grande envergure. Acceptez sa proposition.

Il vous guidera jusqu'au manoir du Commandant Loredo où vous devrez affronter à mains nues plusieurs combattants aguerris. Laissez vos armes à l'entrée avant de franchir la porte et veillez à les récupérer dans la malle à votre sortie. Suivez Ziggy dans l'arène en passant par la porte située au rez de chaussée. Vous rencontrerez alors votre premier adversaire, Sec.

Mikto Monopoing sera l'adversaire suivant, un peu plus coriace. Puis vous devrez affronter PomPom d'Or, beaucoup plus fort que les deux précédents combattants. A l'issue de ce combat, Loredo viendra vous proposer de truquer le combat pour ramasser la mise.

Si vous acceptez, vous partagerez les gains avec lui. Dans le cas contraire, l'affrontement contre Zdenek aura lieu normalement et vous devrez également vous débarrasser des gardes de Loredo (assez faibles) avant de pouvoir rejoindre la sortie et mettre un terme à cette quête.

Poker aux dés : Flotsam

Cette quête annexe vous permettra d'empocher quelques orins en défiant un certain nombre d'adversaires au jeu du poker aux dés. Pour tenter votre chance, rendez-vous dans le sous-sol de l'auberge de Flotsam et adressez-vous à l'un des joueurs présent à la table de jeu.

Vous aurez alors la possibilité de choisir votre premier adversaire : Bendek ou Kazik. A l'issue du jeu, vous remporterez le double de votre mise en Orin et la possibilité de défier 4 autres adversaires aux dés.

Après avoir battu les trois joueurs de la taverne, vous serez invité à aller défier Einar Gausel. Vous le trouverez dans le quartier des Artisans de Flotsam.

Après cette victoire, Einar vous défie de battre Zegota que vous trouverez dans le village des Draves. Cette dernière victoire mettra fin à cette quête annexe. Vous pourrez alors choisir la récompense qui vous est la plus utile : des orins, des schémas ou un objet de quête utile pour Problème avec le troll.

Malena

Cette quête annexe se débloque automatiquement lors de votre première visite dans le village des Draves, pendant la quête Le Keyran : Une question de prix. Vous serez témoin d'une dispute entre des gardes et une femme accusée de traîtrise, interposez-vous afin d'en savoir plus.

Vous apprendrez que deux gardes ont disparu, probablement dans une grotte située au nord ouest de la ville de Flotsam. Pour vous y rendre facilement, longez le port jusqu'à trouver l'entrée de la grotte camouflée par des feuillages. Devant l'entrée, sous découvrirez une tâche de sang sur le sol. Examinez-la.

Pénétrez ensuite dans la grotte pour en faire le tour. Progressez lentement car vous y rencontrerez une véritable horde de Nekkers.

Après avoir découvert les corps des deux gardes criblés de flèches, non loin de la sortie, retournez à l'entrée de la grotte afin de livrer votre version des faits. Deux choix s'offrent à vous : dénoncer Malena ou prétendre que ce sont des montres qui ont tué les gardes.

Accuser Malena
Vous pouvez refuser d'écouter ses justifications pour directement mettre fin à la quête et toucher votre récompense. Vous pouvez également écouter ses explications et la suivre dans le guet-apens qu'elle vous tend. Dans ce cas, vous n'aurez d'autre choix que celui de combattre les Scoia'taels avec l'aide des gardes.

Une fois les ennemis éliminés, vous pourrez toucher votre récompense et mettre fin à cette quête en parlant avec le chef des gardes.

Prétendre que des monstres sont à l'origine du massacre
Les gardes vous remettront votre récompense et vous serez convié par Malena à la rejoindre vers la cascade Elfique. Une fois les quelques monstres présents sur le chemin éliminés, vous ne tarderez pas à découvrir que Malena vous a tendu un piège. Une troupe de Scoia'taels passera à l'offensive peu après votre discussion. Une fois la menace écartée, rendez-vous aux abords de l'Asile en ruine (lieu de la quête Annexe Pris dans les griffes de la Folie) où Malena s'est réfugiée. Vous pourrez alors décider du sort que vous voulez lui réserver : la tuer, l'épargner ou la livrer au Commandant et mettre ainsi un terme à la quête.

Pris dans les griffes de la Folie

Cette quête annexe débute avec la rencontre de Rupert Brandhuber à l'entrée des ruines du vieil asile.

Défendez Rupert contre les nekkers fous et traquez les indices jusqu'à trouver l'entrée souterraine de l'asile. Après être entré, vous apercevrez brièvement un le fantôme de Nielfgaardien. Le bâtiment sera soudainement gagné par les flammes, poursuivez le spectre dans la salle située au fond à droite. Ramassez les documents dans le coffre de la pièce.

Après avoir abattu les deux fantômes malfaisants qui sont apparus, poursuivez votre route en empruntant l'escalier désormais dégagé. Éliminez les fantômes tout en progressant dans le seul couloir praticable jusqu'à trouver un second coffre dans la salle située en contrebas.

Vous ferez alors la rencontre de Gridley, en état de choc. Allez dans la salle suivante sur la droite chercher la boîte de calmants dont il a besoin afin qu'il puisse vous apporter son témoignage.

Après avoir parlé à Gridley, poursuivez le fantôme qui fait nouveau son apparition au bout du couloir, ce dernier finira par vous expliquer la raison qui le pousse à hanter l'asile. Rejoignez Gridley afin de le conduire à Rupert. Vous aurez

différentes possibilités pour mettre un terme à cette quête. Vous pourrez accéder à la demande du fantôme en lui livrant Rupert et Gridley, ou tenter de tromper le fantôme en lui remettant de fausses preuves (sachant qu'il s'aperçoit de la supercherie, vous devrez le combattre). Libre à vous ensuite de livrer Rupert et Gridley aux autorités de Flotsam ou de les laisser s'enfuir.

L'odeur de l'encens

Cette quête débute avec la rencontre de Vencel Pugg sur les quais de Flotsam. Ce dernier vous chargera d'aller récupérer une formule d'alchimie. Acquittez-vous de cette tâche en vous rendant auprès du marchand Vilmos Bartok dont l'échoppe se situe à proximité de la taverne de Flotsam.

Insistez pour qu'il vous remette la véritable formule et retournez auprès de Vencel Pugg. Vous devrez alors l'accompagner dans son atelier afin qu'il puisse vérifier l'authenticité de la formule. Si la formule est authentique il vous proposera alors de continuer à faire avec lui. Vous pouvez refuser son offre mais dans ce cas, il vous faudra combattre sa garde personnelle.

Si vous n'avez pas réussi à intimider le marchand, Vencel se rendra compte que la formule est fausse, le combat contre la garde de Vencel sera inévitable. Dans les deux cas (refus de collaboration ou fausse formule) vous serez emprisonné, utilisez Aard pour sortir de votre cellule et récupérez l'épée sur le présentoir afin de vous faciliter la tâche. A la fin du combat, n'oubliez pas récupérer votre équipement dans le coffre.

La boutique de rêve

Cette quête annexe débute avec la rencontre d'un groupe de villageois sur la place centrale de Flotsam. Une des villageoises vous expliquera que l'herboriste de la place vend un encens qui s'apparente à de la drogue, elle s'adresse alors à vous afin que vous forcez le marchand à fermer son échoppe.

Allez à la rencontre de Vilmos Bartok, son échoppe se situe à côté de la taverne de Flotsam. Forcez le à avouer la vérité en entrant directement dans le vif du sujet. Intimidez ensuite en le menaçant de faire intervenir Loredo jusqu'à le faire céder.

Retournez ensuite auprès de Mathilde pour percevoir votre récompense et mettre un terme à la quête.

Contrat sur les Nekkers

Pour débuter cette quête, acceptez la mission correspondante détaillée sur le panneau d'affichage situé à l'entrée de la taverne de Flotsam.

Allez dans la forêt pour commencer à nettoyer la zone. Rapidement, vous serez amené à comprendre que les nekkers ont formé des nids qu'il va falloir détruire pour éradiquer totalement la menace. Aller trouver Cédric dans le village des Draves et achetez lui 4 ruches.

Rendez-vous ensuite au coeur de la forêt pour détruire les 4 nids qui se situent le long de la rivière sur la route de la cascade elfique. Commencez par éliminer les nekkers autour des nids et posez les bombes à l'aide des actions contextuelles indiquées pour détruire les tunnels.

Une fois cette mission accomplie, vous pouvez récupérer votre récompense auprès de Louis Merse (il se trouve au premier étage de sa maison située sur la place centrale de Flotsam).

Le Contrat sur les Endriagues

Cette quête annexe est accessible depuis le panneau de mission situé à l'entrée de la taverne de Flotsam.

Avant de débuter la quête, rendez-visite à Einar Gausel dans le Quartier des Non-humains et procurez-vous le livre " 3

ans avec les endriagues ". Vous y apprendrez que pour les éliminer, il faudra détruire leurs nids. Vous trouverez la première zone de nidification aux abords de la route principale à l'est du village des Draves.

Au bout de 3 cocons détruits, une reine apparaîtra. Plus résistante mais également beaucoup moins rapide que les endriagues normaux, la reine ne devrait pas constituer une menace trop périlleuse. Évitez tout de même ses attaques puissantes et les nuages de poison en effectuant quelques roulades et esquives.
(video 10)

Détruisez les trois autres cocons situés un peu plus à l'ouest pour faire venir la seconde reine.

Une fois la mission accomplie, retournez à Flotsam, auprès de Louis Merse afin de valider la quête et toucher votre récompense.

Problème avec le Troll

Cette quête annexe est débloquable en acceptant la mission du panneau d'affichage situé à l'entrée de la taverne de Flotsam. Rendez-vous dans la forêt, à l'endroit indiqué sur votre carte.

Aidez le villageois à se défendre contre les nekkers puis allez trouver Chorab au village des Draves afin de discuter avec lui. Vous le trouverez sur la place centrale du village.

Pour 200 orins, votre mission sera de retrouver le troll pour le convaincre d'arrêter la boisson. Retournez au pont brisé, descendez par la droite afin de rejoindre le troll sur la berge. Ce dernier vous demandera de l'alcool. Refusez et faites lui comprendre que vous ne céderez pas en lui donnant quelques coups d'épée.

Vous aurez la possibilité de mettre un terme tout de suite à la quête en achevant le troll pour toucher la prime promise par Loredo ou bien écouter le troll qui vous expliquera qu'il est d'accord pour reprendre son travail si vous vengez la mort de sa femme. Aller donc à Flotsam pour mener votre enquête. D'abord auprès de Sheala (sa chambre est attenante à celle de la taverne au premier étage) puis auprès de Zoltan dans l'auberge. Une fois les informations recueillies, allez rendre visite à Zegota dans le village des Draves.

Il vous apprendra qu'un certain Dimitri lui a vendu le trophée (que vous pouvez par ailleurs obtenir en le battant aux dés dans la quête Poker aux dés : Flotsam. Méditez dans la taverne jusqu'à la nuit tombée et faites parler Kambiala afin qu'il vous révèle ou se cache Dimitri. Une fois les informations obtenues, allez sur place, au cimetière, et préparez-vous à mener un combat contre Dimitri et sa garde personnelle.
(video 11)

Pillez les corps pour récupérer quelques objets bonus puis retournez ensuite confirmer au troll que les assassins de sa femme ont été punis pour leur crime. Il ne vous restera plus qu'à rejoindre Chorab au Graves pour percevoir votre récompense.

Avoir la gueule de bois

Vous pourrez effectuer cette quête annexe en discutant avec Treize, un des hommes de roche en train de faire la fête dans la maison située à gauche de la taverne de Flotsam. Acceptez de participer à la partie de lancer de couteau qui vous est proposée.

Mettez un terme à l'escarmouche entre les fêtards et acceptez les différents défis au bras de fer que l'on vous propose. Le lendemain matin, c'est un villageois qui vous retrouvera, dépouillé de tous vos biens, sur la berge. Après interrogatoire (musclé ou non), il vous invitera à questionner Margot, la gérante du bordel de l'auberge pour en savoir plus.
Cette dernière vous rafraîchira la mémoire moyennant quelques orins. Vous pourrez ainsi retrouver Cyn, votre compère de soirée dans sa maison et récupérer tous vos équipements conservés dans la coffre de la pièce voisine.

Le coeur de Melitele

Cette quête annexe fait suite à la quête du même nom issue du prologue. Rendez visite à Anezka, dans sa maison des Draves afin du lui parler de l'amulette.

N'acceptez pas de le vendre et poursuivez la discussion afin qu'elle vous révèle la façon dont le pouvoir du médaillon peut être restauré. Pour mener à bien le rituel, la magicienne aura besoin de 4 ingrédients que vous avez pu collecter durant différentes quêtes :
- Un foetus d'endriague (butin des cocons de la quête Le Contrat sur les Endriagues)
De l'essence de mort (butin des spectres de la quête Pris dans les griffes de la folie)
Des yeux d'Arachas (butin du monstre du même nom de la quête Assassins des rois)
Une langue de troll (récompense de la quête Poker aux dés : Flotsam ou butin sur le troll de la quête Problème avec le troll).
Vous pouvez acquérir les objets manquants auprès de Cédric.

Une fois les ingrédients réunis, demandez à Anezka d'initier le rituel. Méditez jusqu'à minuit et suivez là dans la forêt, jusqu'à la tête de statue. Confirmez lui que vous souhaitez accomplir le rituel et préparez-vous à protéger la magicienne des spectres qui tenteront de l'empêcher de mener le rituel. Le combat sera long et difficile, n'hésitez pas à prendre des potions et à imprégner votre épée d'huile. Ne vous éloignez pas trop d'Anezka afin de toujours veiller à ce qu'elle se ne soit pas interrompue.

Une fois le rituel accompli, Anezka vous offrira le coeur de Melitele en récompense et en souvenir de cet épisode épique.

La rivière mystérieuse

Cette quête se débloque en trouvant la Clé du Capitaine du Petra Silie sur l'épave située à côté de la tanière du Keyran.

Fouillez les coffres présents sur l'épave et rendez visite à Louis Merse à Flotsam afin de le convaincre d'utiliser sa boîte postale royale. Vous trouverez sa maison sur la place centrale de Flotsam, la porte d'entrée est entre les deux échoppes, face à la potence.

Utilisez le signe d'Axii pour utiliser la Boite. Cette quête se poursuivra durant l'acte 2.

Acte II - La voie d'Iorveth

Quêtes principales

Prélude à la Guerre : Aedirn

Dans cette première quête qui vous mènera progressivement aux portes de Vergen vous incarnez la Prince Stennis. Allez rejoindre Henselt au point de rassemblement un peu plus à l'est.

Après l'inévitable affrontement entre Stennis et Henselt suite aux négociations, vous serez rejoint par Geralt et ses amis.

A ce moment, un grand nombre de spectres feront leur apparition. Tuez les avec l'aide de vos compagnons jusqu'à ce que Philippa arrive, sous les traits d'une chouette. Conservez le bénéfice du bouclier de protection dressé par Philippa autant que possible durant ces affrontements. Les pouvoir de la magicienne suffiront pour éliminer les assaillants. Il vous faudra par contre éliminer les spectres qui réussissent à se téléporter au coeur du bouclier afin de permettre à Philippa de poursuivre sa progression. A l'issue de cette traversée de tous les dangers, vous parviendrez aux portes de Vergen et débloquerez la quête suivante : Le conseil de guerre.

Le Conseil de Guerre

Avant d'assister au débat suivez Skalen jusqu'à la chambre que l'ancien réservé pour vous au premier étage de

l'auberge. Vous y trouverez notamment un coffre pour stocker vos effets personnels.

Rendez-vous ensuite au château des 3 pères, dans la ville haute, pour assister au débat, qui s'annonce des plus houleux. Saskia, victime d'un empoisonnement aura besoin de votre aide pour la fabrication d'un antidote. Pour sa conception, vous devrez réunir différentes plantes et objets magiques : une immortelle, un rêve de dragon, du sang royal et une rose de souvenance. A l'issue de cette discussion, vous débloquerez la série de quêtes permettant de se procurer ses différents ingrédients.

La vie souterraine

Cette quête vise à vous permettre d'obtenir une Immortelle, nécessaire pour la fabrication de l'antidote pour Saskia. Commencez par vous rendre à la taverne afin d'en savoir plus sur cette plante et d'obtenir des nains qu'ils vous conduisent à l'entrée des mines abandonnées de Vergen. Suivez-les et entretenez vous avec Cecil devant l'entrée pour ouvrir le puits.

En entrant vous débloquerez automatiquement la quête annexe Hé ! Au travail dans les mines que vous pouvez accomplir tout en progressant si vous le souhaitez. Prenez le premier couloir de droite, récupérez la clé sur le cadavre du nain et profitez en pour détruire le nid de putréfacteurs.

Retournez dans la salle centrale en utilisant la clé afin d'accéder au couloir du milieu. Explorez l'ensemble des couloirs jusqu'à parvenir à trouver la clé des puits intermédiaires qui vous donnera accès à l'issue condamnée de gauche située un peu en retrait.

Poursuivez tout droit puis sur votre gauche afin de trouver une troisième clé (la clé de l'entrepôt inférieur) sur le cadavre d'un nain dans la petite salle au bout du couloir.

Revenez sur vos pas et descendez les escaliers afin de poursuivre votre exploration. Vous trouverez une dernière clé, permettant d'ouvrir la porte de l'entrepôt, sur la droite.

Une fois cette dernière clé récupérée vous pourrez vous rendre à l'entrepôt afin de livrer bataille contre le redoutable Bullvore, accompagné de nombreux putréfacteurs. Commencez par attirer les putréfacteurs avant de vous attaquer au Bullvore.
(video 13)

Une fois la victoire acquise, vous pourrez aller cueillir une immortelle dans la fosse, ce qui mettra fin à la quête.

L'artefact magique

Pour débuter cette quête, retrouvez Philippa dans sa maison et interrogez la sur l'artefact magique. Elle vous invitera à parler aux villageois pour en savoir plus. Aller trouver Cecil Burden dans sa maison située à côté de la porte l'est de Vergen pour qu'il vous lance sur la piste d'un artefact.

Il vous indiquera la position de ruines, situées à l'extérieur de la ville. Vous y parviendrez en suivant le chemin indiqué sur la carte que Cecil vous a remise. Pour vous y rendre rapidement, passez par le quartier des faubourgs.

Sur place, vous trouverez de nombreux ennemis, et apercevrez une tour. C'est à cet endroit que vous devez vous rendre pour récupérer l'objet magique dissimulé dans de la terre. L'accès a la tour est camouflé, il s'agit d'un petit chemin de terre montant, situé à côté de la rivière. Enjambez le pont en ruine pour y accéder. Une fois l'objet trouvé, rapportez-le à Philippa qui vous demandera de convaincre Cecil de vous ouvrir le nid des harpies, où se trouvent les rêves cristallisés, des artefacts beaucoup plus puissants.
Cecil accédera à votre demande en échange du cristal que vous avez trouvé dans la tour. Une fois que vous aurez pénétré dans les grottes (situées au fond des carrières), vous débloquerez automatiquement la quête annexe Le contrat sur les harpies que vous pouvez accomplir en parallèle.

Progressez dans les grottes en éliminant les harpies qui apparaîtront à chaque fois que vous prélèverez un rêve

cristallisé. Le dernier cristal fera apparaître la Reine escortée par de nombreuses harpies (quête annexe Le contrat sur la Reine des Harpies). Réfugiez vous dans un couloir pour éviter de vous faire submerger par le nombre d'ennemis.

Vous trouverez le cristal rouge (Rêve du dragon) dans un recoin non loin du projecteur.

Une fois la victoire acquise, utilisez le projecteur pour examiner chacun des rêves cristallisés que vous avez trouvé. Rapportez l'artefact rouge identifié à Philippa pour mettre un terme à cette quête.

Où est Triss

Pour débuter cette quête, retrouvez Philippa dans sa maison et dites-lui que vous êtes à la recherche de Triss. Elle vous invitera à parler à un ivrogne de la taverne.

Après lui avoir payé un verre, ce dernier vous dirigera sur la piste d'un troll. Pour le rejoindre, sortez de Vergen par la Porte de Mahakam, traversez le village en cendres, poursuivez votre route sur la gauche. Vous trouverez une sculpture en bois, le troll se trouvera au bout du chemin de droite.

Pour récupérer le ruban de Triss qui permettra à Philippa de la localiser acceptez de venir en aide au Troll en lui ramenant sa femme. Dirigez-vous vers l'endroit mentionné sur votre carte. Vous surprendrez alors un groupe de mercenaires aux prises avec la femelle troll. Vous comprendrez alors que pouvez récupérer le ruban de deux façons :

Tuer la troll avec l'aide des mercenaires
Dans ce cas, le troll mâle vous attaquera à votre prochaine rencontre, mais vous pourrez compter sur l'aide des mercenaires plus tard dans l'aventure.

Tuer les mercenaires et sauver la troll
Dans ce cas, après avoir libéré la troll vous pourrez la convaincre de rejoindre son époux et gagner le ruban en récompense. Le troll vous remettra également une corne que vous pourrez utiliser ultérieurement.

Quelle que soit l'option choisie, apportez ensuite le ruban à Philippa pour qu'elle puisse localiser Triss. Vous devrez alors achever la quête Le sang royal pour poursuivre cette quête.

Pendant que vous avez mené à bien Le Sang Royal, Philippa a eu le temps de localiser Triss, rendez-vous dans sa maison afin qu'elle vous donne les indications nécessaires. Triss se trouve par delà les brumes, au sud du Village en Cendres.

Philippa vous protégera des spectres afin de faciliter votre progression. Vous devrez éliminer les spectres qui apparaissent sous le le bouclier comme au début de l'acte. Au delà des brumes, en chemin, vous serez rejoints par Roche qui vous donnera deux alternatives pour rejoindre le camp des nilfgaardiens. Vous pouvez opter pour le passage par les tunnels ou pour l'infiltration. Les deux options se valent sachant qu'en infiltrant le camp, vous devrez également vous rendre dans les tunnels.

Passer par les tunnels
Poursuivez votre route vers l'est, jusqu'au rencontrer Madame Carole qui vous indiquera où se trouve l'entrée du tunnel moyennant finances.

Entrez dans la grande tente et empruntez la trappe menant vers l'étage inférieur. Dans l'une des cellules, vous trouverez un trou dans le sol pour descendre plus profondément. Progressez dans la grotte jusqu'à trouver l'issue située tout au nord.

Vous infiltrer dans le camp
Prenez la route vers le nord, contournez le campement et descendez de plateforme en plateforme pour rejoindre la plage. Dans le camp, longez les murs pour ne pas vous faire remarquer.

Attendez que les gardes soient distraits, s'éloignent, ou assommez-les pour passer discrètement jusqu'à atteindre

l'entrée des tunnels. Vous pouvez également faire diversion en enflammant des tonneaux. Une fois à l'intérieur, rejoignez le couloir situé le plus au nord jusqu'à atteindre la plage.

Sur la plage, vous ferez la rencontre d'un garde qui vous mènera auprès de l'ambassadeur nilfgaardien. Les choses tourneront mal et vous devrez vous débarrasser de Vanhemar et de ses gardes. A la suite du combat, Roche discutera avec vous. La suite de la quête dépendra du sort que vous avez réservé au Prince Stennis. Quel que soit votre choix, prenez soin de fouiller le corps avant de quitter le camp.

Si Stennis est mort
Si vous avez laissé les villageois tuer Stennis, vous disposez déjà du Sang.
Roche vous escortera hors du camp en vous faisant passer pour son prisonnier. Retrouvez Philippa dans les brumes, elle vous fera traverser le champ de bataille à nouveau. Il vous restera plus qu'à vous rendre à son domicile à Vergen pour mettre fin à cette quête et lancer automatiquement la suivante : Une question de vie ou de mort.

Si Stennis est en prison
Dans ce cas, vous devrez récupérer du sang royal avant de rejoindre Philippa. Roche accepte de vous aider à en obtenir en faisant diversion afin que vous puissiez vous glisser dans la tente d'Henselt. Utiliser le décor vous sera particulièrement utile pour vous acquitter de cette tâche.
Contre toute attente, Henselt acceptera de vous donner son sang en échange de la promesse de lever la brume maléfique (mission dont vous vous acquitterez un peu plus tard). Acceptez le marché, retrouvez Philippa chez elle pour mettre la fin la quête et débuter Une question de vie ou de mort.

Le Sang Royal

Cette quête débute au moment où vous rapportez le ruban de Triss a Philippa lors de la quête Où est Triss. Dans un premier temps, rendez-vous a l'endroit mentionné sur votre carte, vous rencontrerez Jaskier, Ioverth et Zoltan en chemin. Interrogez un maximum de personnes alentour pour tenter de démêler le vrai du faux. Interrogez ensuite le suspect que vous trouverez un peu plus loin. Intimidez-le pour le forcer à parler.

Vous débloquerez alors la quête Les murs ont des oreilles, qui vous permettra de réunir tous les éléments de l'enquête. De retour au palais, vous devrez livrer votre verdict.

Confondre Stennis
Dans ce cas, les villageois se chargeront de faire justice et vous pourrez directement récupérer le sang Royal nécessaire à la préparation de l'antidote pour Saskia.

Demander que Stennis soit jugé
Dans ce cas, Stennis sera emprisonné en attente de son jugement. Vous ne pourrez donc pas récupérer le Sang Royal immédiatement. Il vous faudra d'en récupérer ultérieurement au cours de la quête Où est Triss.

Dans tous les cas, votre jugement mettra un terme à cette quête. Vous pouvez donc reprendre la quête Où est Triss, au point où vous l'aviez laissée.

Les murs ont des oreilles

Retrouvez Cecil Burton afin qu'il vous révèle l'emplacement de la maison du prêtre Olcan.

En chemin vous pouvez faire un détour à l'atelier de Baltimore pour poursuivre la quête annexe Le Cauchemar de Baltimore qui débute en acceptant la mission placardée sur le panneau d'affichage de la taverne. Une fois sur place, prenez et lisez les notes d'Olcan sur le bureau.

Vous pourrez ensuite vous rendre au château pour discuter de votre verdict et reprendre la quête Le Sang Royal.

Une affaire de vie ou de mort

Cette quête marque la fin de l'ensemble des missions qui ont été débloquées à l'issue de la quête Le conseil de Guerre. Elle sera validée une fois que vous aurez remis à Philippa les 4 ingrédients nécessaires à la fabrication de l'antidote pour Saskia. Une fois guérie, Saskia vous offrira l'épée de Vandergrift en récompense ce qui validera par ailleurs la quête Le Symbole de la haine. La quête La Bataille Éternelle débutera dans le même temps.

La Bataille Éternelle

Le but de cette quête sera de réunir les 4 artefacts nécessaires pour lever la malédiction des brumes autour de Vergen. Étant donné que vous êtes déjà en possession de du symbole de la haine (l'épée de Vandergrift), votre but sera de mettre la main sur Le Symbole de la Mort, la bannière brune (cf quête correspondante).

Une fois l'artefact rapporté à Philippa, vous pouvez vous rendre sur le champ de bataille dans les brumes. Au cours du premier combat (sans difficulté majeure) vous prendrez l'apparence d'un aedirnien, puis d'un kaedwenien. Durant cette phase évitez le flot des flèches ennemies en vous abritant derrière les palissades à chaque salve signalée par un bruit de corne de brume.

Après une courte cinématique, vous réapparaîtrez sous l'aspect du fantôme de Seltkirk jusqu'à affronter le porte étendard, qui ne devrait pas vous opposer beaucoup de résistance. Après ce combat, vous reprendrez définitivement les traits de Geralt et devrez faire face à un ennemi beaucoup plus coriace : le draug. Utilisez le signe de Quen pour vous protéger et esquivez ses attaques du mieux que vous le pouvez.
(video 15)

Une fois cet ennemi vaincu, vous prendrez l'apparence d'un prêtre. Il vous suffira alors de courir jusqu'au point de rendez-vous pour en finir avec cette quête. Le lendemain, vous apprendrez que la malédiction est levée. La quête Le Siège de Vergen débutera alors.

Le Symbole de la Mort

Vous débloquerez cette quête en parlant plus en détail avec Philippa. Commencez par interroger Cecil Burdon à propos de cette bannière. Il vous apprendra qu'elle se trouve dans les catacombes naines que vous avez peut être déjà visitées au cours de la quête annexe : Un coeur Vacillant. Pour rejoindre les catacombes, passez par les faubourgs de la ville et pénétrez dans la forêt au delà de la rivière.

A l'intérieur, cassez quelques murs à l'aide d'Aard jusqu'à trouver où se cache le fantôme, porteur de la bannière brune.

Vous pouvez vous débarrasser du spectre pour prendre la bannière ou bien répondre correctement à ses questions pour le convaincre de vous la remettre. Les bonnes répliques sont :
- Tu fais erreur
- Menno Coehoorn
- Coehoorn est mort
- Vandergrift et Seltkirk
- Bigerhorn m'a capturé

Une fois la bannière en votre possession retournez auprès de Philippa à Vergen pour poursuivre la quête : La bataille Éternelle.

Le Siège de Vergen

Cette quête débute automatiquement après la validation de La Bataille Éternelle. Commencez par retrouver à Zoltan à la porte de Mahakam.
Au cours de la discussion, l'assaut ennemi débutera, montrez les escaliers de droite et allez directement activer le mécanisme nain pour éliminer les soldats en contrebas.

Suivez Zoltan jusqu'à l'autre point à défendre, repoussez les ennemis à mesure qu'ils gravissent les remparts. Le signe

Aard est une technique de choix pour faire chuter les ennemis encore présents sur les échelles.

Une fois la menace écartée (deux vagues), suivez Saskia jusqu'au tunnel à protéger. Progressez dans le tunnel en éliminant les groupes de mercenaires jusqu'à croiser Detmold et ses hommes. Le combat ne sera pas aisé, veillez à concentrer vos attaques sur Detmold quand il n'est pas sous Quen.

Ce dernier finira par remporter la victoire et parviendra à s'enfuir. Sortez des tunnels pour retrouver Zoltan et continuez à protéger les remparts. Rejoignez ensuite Ioverth en utilisant une des échelles de siège à proximité.

Sur place, suivez Zoltan jusqu'au mécanisme nain situé près de la porte. Après avoir assisté à la cinématique, rendez vous dans les quartiers de Philippa tous proches. Fouillez la pièce voisine pour trouver un livre abandonné par la magicienne.

Suivez ensuite Ioverth pour mettre un terme à cette dernière quête de l'acte 2.

Quêtes annexes

Hé ! Au travail dans les mines

Cette quête annexe peut être accomplie en parallèle de la quête principale La vie Souterraine. Vous aurez besoin de 3 bombes ruches pour parvenir à détruire les 3 nids au cours de l'exploration des mines abandonnées.

Vous trouverez le premier nid à l'endroit au se situe le cadavre du nain sur lequel vous récupérez la première clé, dans une cavité murale. Le second nid se trouve dans la salle située tout au nord. Vous trouverez le troisième nid tout au fond de la salle où se trouve le Bullvore.

Le contrat sur la Reine des Harpies

Vous pouvez débuter cette quête annexe en acceptant la mission correspondante sur le panneau d'affichage de la taverne de Vergen. La quête se déclenchera en trouvant le dernier rêve cristallisé au cours de la quête principale L'artefact Magique. Reportez-vous à la solution cette quête pour obtenir quelques astuces.

Une fois la Reine vaincue, retournez auprès de Cecil Burdon pour percevoir votre récompense.

Le contrat sur les Harpies

Vous pouvez débuter cette quête annexe en acceptant la mission correspondante sur le panneau d'affichage de la taverne de Vergen. Pour mener la mission à bien, vous aurez besoin de 7 pièges à Harpies que vous pouvez fabriquer ou vous procurer auprès du forgeron à Vergen.

Vous trouverez 3 nids à détruire tout en menant la quête principale L'artefact Magique et 4 autres à proximité de la carrière que vous traverserez pour vous rendre aux ruines. Vous pouvez les repérer plus facilement en utilisant le médaillon de Geralt, sachant que dès que vous croisez un groupe important de harpies, vous pouvez vous attendre à trouver un nid à proximité. Pour détruire les nids il vous suffit de déposer un piège au sol afin qu'une harpie s'en saisisse et l'emporte avec elle.

Une fois la mission accomplie, retournez auprès de Cecil Burdon pour percevoir votre récompense.

Le Cauchemar de Baltimore

Cette quête annexe débute en acceptant la mission placardée sur le panneau d'affichage de la taverne. Au cours de la quête L'artefact magique, vous aurez l'occasion de visionner le rêve étrange de Baltimore. A partir de ce moment, la rencontre avec les nains présents vers la forge lancera l'étape suivante de la quête.

Le nain Thorak vous invitera à vous rendre dans l'ancien atelier situé en contrebas. Sur place vous trouverez un mur craquelé que vous pourrez détruire à l'aide du signe Aard. Pillez le coffret caché dans le mur afin de récupérer la clé de Baltimore et les instructions.

Répondez comme bon vous semble lorsque Thorak vous interrogera sur vos découvertes. Suivez ensuite les instructions de Baltimore pour récupérer la clé dans les carrières. Vous pouvez vous aider du pouvoir du médaillon de Geralt et suivre les pierres rouges pour trouver un coffret dissimulé dans les feuillages sur un petit chemin escarpé, proche de la porte des anciennes mines.

Retournez ensuite sur le chemin où se situe la statue en bois et traversez les ravins que vous avez probablement déjà visités au cours de la quête Où est Triss. Profitez en pour explorer l'épave de bateau afin de finaliser la seconde étape de la quête La Rivière Mystérieuse (Acte 2).

Un peu plus loin, vous trouverez l'entrée de la cache dissimulée par des lianes que vous pouvez brûler à l'aide du signe Igni. Peu après votre entrée, Thorak et ses hommes feront irruption. Acceptez de remettre les notes à Thorak pour percevoir la récompense promise ou refusez pour savoir ce qui se cache derrière cette étonnante demande.

Il nous vous restera plus qu'à informer Cecil Burdon de vos découvertes pour mettre un terme à cette quête et percevoir votre récompense.

La rivière Mystérieuse

C'est au cours de la quête annexe Le Cauchemar de Baltimore que vous aurez l'occasion de mettre la main sur le journal de bord de l'Eyla Tarn, nécessaire pour poursuivre la quête pendant l'acte 3. La carte se trouve dans un coffre dans l'épave de bateau située à la pointe sud des gorges.

Notez qu'il faut impérativement avoir fouillé l'épave située vers le Keyran durant l'acte 1 pour pouvoir suivre cette quête.

Le coeur Vacillant

Cette quête débute lorsque l'elfe Ele'Yas vous interpelle à l'entrée de la taverne.

Acceptez de vous occuper de son affaire pour lancer la quête. Dans un premier temps, rendez-vous à l'extérieur de la ville, dans le village en cendres. Examinez un corps pour repérer l'odeur de souffre et rejoignez ensuite les catacombes naines située au Nord de Vergen (passez par les faubourgs de la ville). Au passage procurez vous du matériel chirurgical auprès de Felicia Cori à Vergen.

Une fois dans les catacombes, cassez quelques murs avec Aard jusqu'à trouver un corps fraîchement déposé.

Examinez le corps enveloppé dans le linceul jusqu'à découvrir un recueil de poème et un éclat de métal à l'intérieur de son bras. Apportez ce recueil à Jaskier, dans la taverne de Vergen. Après l'avoir convaincu de vous aider, retrouvez-le au village en cendres à la nuit tombée. Pour attirer la succube faites prononcez les vers suivant à Jaskier :
Si nos corps...
Votre main mon coeur
Et en pièces
Entrez ensuite dans la fosse du démon soudainement révélée. Vous reprendrez alors l'apparence de Geralt. Discutez avec la succube, qui clamera son innocence. Vous pouvez choisir de tuer la succube, auquel cas il vous suffira de retourner auprès d'Ele'Yas pour obtenir votre récompense. Ou bien, mener l'enquête en retournant à Vergen pour forcer Ele'Yas à avouer la vérité. Ce dernier niera en bloc, il vous faudra donc apporter l'éclat de métal à Ioverth pour prouver la culpabilité de l'elfe.

Une fois la culpabilité démontrée, retournez au village en cendres, Ele'yas vous y attendra. Après l'avoir vaincu (combat sans grande difficulté), retrouvez la succube qui vous récompensera pour votre bonne action.

Duvet en pagaille

Vous pourrez débuter cette quête annexe en discutant avec Elthon dans sa cabane située à l'entrée de la vielle carrière.

Il vous suffira de lui ramener 12 plumes de harpies pour toucher une récompense en orins. Il vous proposera ensuite de lui remettre 60 plumes supplémentaires en échange d'une plus forte récompense financière.

Bras de fer professionnel : Aerdin

Vous obtiendrez cette quête dès votre arrivée à Vergen. Vous trouverez vos trois adversaires à la taverne : Yarpen Zigrin, Sheldon Skaggs et Skalen Burdon. Pour finaliser la quête il vous suffira de remporter la victoire sur ces 3 adversaires.

Jeu de poker : Vergen

Pour débloquer cette quête, proposez une partie de dés à l'aubergiste de Vergen. Il acceptera de jouer avec vous si vous réussissez à battre Cornelius Meyer et Bruno Biggs. Vous les trouverez dans leur maison dans la ville haute.

Retournez ensuite à la taverne pour vous mesurer à l'aubergiste. L'adversaire suivant sera Cecil Burdon que vous trouverez devant sa maison.

Il vous dirigera ensuite vers Haggard l'apprenti forgeron. En cas de victoire, vous pourrez lui réclamer des orins ou obtenir de lui un composant de craft (acier météorique).

Pugilat : Vergen

Cette quête annexe suit le même principe que la quête du même nom à Flotsam. Après avoir demandé à participer auprès de Sheridan, l'organisateur du tournoi dans la taverne, vous devrez battre trois adversaires à la suite : Zin le jeune, Stel Placeholdern puis Percy Woodham
En cas de victoire, Silgart vous proposera un défi supplémentaire, en acceptant vous accéderez à une quête annexe optionnelle : Un score à obtenir.

Un score à obtenir

A la fin de la quête Pugilat : Vergen. Le chevalier Silgart vous met au défi de le battre en duel à mains nues. Si vous remportez la victoire, cette quête se poursuivra au cours de l'acte 3.

Acte II - La voie de Roche

Quêtes principales

Prélude à la Guerre : Aedirn

Au début de cette quête, vous incarnez le roi Henselt. Rendez-vous au point de rassemblement pour assister aux négociations qui ne tarderont pas à mal tourner quoi que vous répondiez.

A l'issue de votre affrontement avec Saskia, et de la cinématique, vous vous retrouvez de nouveau dans la peau de Geralt. Combattez les spectres et les drauguirs qui apparaissent tout en protégeant Detmold.

Detmold dressera alors une barrière de protection pour permettre au groupe de poursuivre sa route. Contentez vous d'avancer sans quitter le cercle de protection. Les seuls ennemis à combattre sont les spectres qui se téléportent de temps à autre dans la bulle de protection.

Une fois parvenu au camp, au delà des brumes, parlez à Zyvik afin qu'il vous conduise devant Henselt. A l'issue de

cette discussion très instructive avec le roi, vous débloquerez la quête suivante : La théorie du complot.

La théorie du complot

Quittez la tente royale et rejoignez Detmold dans sa tente située à proximité afin de discuter de la malédiction avec lui et débloquer 3 nouvelles quêtes : La malédiction du sang, Le symbole du courage et La bataille éternelle. Pour pouvoir continuer cette quête, il vous faudra parler aux gardes dans la partie inférieure du campement (débloque la quête La vérité est dans la bière) et/ou parler à Manfred dans l'auberge du camp (débloque la quête Le boucher de Cidaris). Les deux pistes vous mèneront à la même conclusion, vous pouvez donc choisir celle que vous préférez.

Une fois la pièce carrée en votre possession, rendez-vous au bordel pour y rencontrer Suzie La siffleuse. Empruntez la porte est du camp pour vous y rendre. En sortant vous débloquerez la quête annexe Les brebis égarées. Adressez-vous à Madame Carole en lui disant que vous avez des pièces carrées. Choisissez Suzie dans la liste des filles et dites lui " je veux le sourire qui ouvre les portes du paradis ". Dès la porte passée, vous devrez affronter Vinson Traut et ses hommes. Repliez vous vers le fond de la salle pour relancer Quen dès que nécessaire tout en veillant à ne pas vous faire encercler.

Une fois le combat terminé, récupérez l'armure de Seltkirk et les autres objets sur le corps de Traut. Cette action mettra fin à la quête Le Symbole du Courage.

Rejoignez la surface pour aller discuter de vos dernières découvertes avec Jaskier, qui se trouve auprès d'un feu de camp dans la partie inférieure du camp. Montez ensuite retrouver Detmold dans sa tente dans le camp supérieur. Pour finaliser cette étape, dites lui que vous avez éliminé Traut et les comploteurs. Cette quête pourra se poursuivre quand vous aurez réuni les différents artefacts nécessaires à la levée de la malédiction et après avoir tout appris sur les comploteurs. Pour ce faire, commencez par effectuer la quête La Malédiction du Sang.

Après avec accompli la quête La bataille Éternelle, allez à la rencontre des conspirateurs dont la maison se situe sur les falaises.

Une fois sur place Roche vous demandera de retourner d'urgence à son camp en sa compagnie. Dès votre arrivée, vous devrez vous débarrasser d'une poignée de soldats. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la cantine pour mettre fin à cette quête et lancer la suite : L'attaque sur Vergen.

La malédiction du sang

Sortez du camp par la porte Est. Si ce n'est pas déjà fait, vous croiserez Zyvik qui vous proposera la quête Les Brebis égarées que vous pouvez accomplir conjointement. Rendez-vous sur les lieux où Sabrina a été brûlée. Vous y parviendrez en longeant la côte.

Après avoir rencontré les soldats, explorez l'ensemble des éléments et du périmètre pour ramasser 3 indices importants: des pièces carrées, une lettre et un clou.

Discutez de vos découvertes avec les soldats jusqu'à ce qu'ils vous parlent du Visionnaire et du marchand de reliques. Fort de ces nouveaux éléments, retournez à la cantine du camp. Vous pouvez profiter de l'occasion pour achever la quête Les brebis égarées. Parlez de Sabrina au fameux marchand, et lancez-vous sur la quête En route vers le Visionnaire que vous débloquerez en chemin. Retournez ensuite voir le marchand de reliques à la cantine pour le forcer à vous remettre la lance (utilisez Axii).

Retournez ensuite faire votre rapport auprès de Detmold dans sa tente, au camp supérieur. Ce dernier vous remettra plusieurs objets nécessaires pour traverser les brumes de Vergen. En sortant, Zoltan viendra vous rejoindre. Suivez-le jusqu'aux brumes et progressez jusqu'aux portes de Vergen grâce aux indications du médaillon de Detmold vous a remis (combattre n'est pas obligatoire).

Après quelques péripéties, vous rencontrerez Yarpen Zigrin aux portes de Vergen. Discutez avec lui jusqu'à valider les quêtes Le symbole de la mort et Le symbole de la haine. Profitez de cette occasion pour accomplir la quête Le Symbole

de la Mort et Le Symbole de la Haine.

Il nous vous restera plus désormais qu'à retourner au camp. Pour ce faire, refaites le chemin inverse en traversant les brumes à nouveau. En chemin vous ferez la rencontre de Roche qui vous donnera de nouveaux éléments concernant Triss (débloque la quête Où est Triss Merigold). Une fois arrivé à destination, allez directement voir le Roi Henselt pour l'informer que vous êtes prêt à débuter le rituel.
Vous serez immédiatement téléporté sur la place où Sabrina a été brûlée. Laissez vous guider par le Roi pour rejoindre le haut de la colline. Sur place, donnez-lui les indications suivantes :
Allez vers la miche de pain pétrifiée
Allez vers les cierges noirs
Allez vers le crâne de chèvre
Allez vers l'arbre calciné
Allez vers la carcasse de corbeau
Allez vers le lait caillé dans la coupole en pierre
Allez vers la roue du diable

Une fois le signe enflammé grâce au signe Igni, le rituel débutera immédiatement. Votre rôle sera l'éliminer les spectres au fur et à mesure de leur apparition sans les laisser approcher du roi afin qu'il puisse achever le rituel.
(video 22)

Cette tâche accomplie, rejoignez le roi dans sa tente au camp à la nuit tombée. Cette action mettra fin à cette quête et lancera automatiquement la suivante : Assassins des rois.

En route vers le Visionnaire

Cette quête se débloque en parlant avec le marchand de reliques pendant la quête La malédiction du sang. Prenez la direction de l'est jusqu'au point indiqué par le marqueur sur la mini-carte. En cours de route, vous rencontrerez des soldats en train de lutter contre des putréfacteurs. Aidez-les et poursuivez votre route jusqu'à la cabane.

Une fois arrivé à destination, vous aurez deux façons de convaincre le Visionnaire de vous livrer son savoir : lui donner l'argent des soldats des que vous avez secourus, ou vous porter volontaire pour rejoindre le culte.
La première solution est la plus simple mais la seconde apporte l'avantage de glaner de l'XP et de vivre une aventure assez particulière.

Si vous vous proposez de rejoindre le culte, rendez-vous au sanctuaire indiqué sur la mini-carte à partir à la nuit tombée. Ingérez la potion du visionnaire devant l'autel et profitez de la cinématique. Avant de rejoindre la maison du Visionnaire, n'oubliez pas de ramasser ses notes au sol.

En échange de votre témoignage, le Visionnaire vous révélera tout ce que vous voulez savoir et la quête prendra fin. Vous pouvez alors reprendre la quête La malédiction du sang là ou vous l'aviez laissée.

Où est Triss Merigold

Vous débloquerez cette quête automatiquement en suivant la quête La malédiction du sang. De retour au camp pour faire votre rapport au roi, vous croiserez Roche qui vous révélera ce qui est advenu de Triss. Il vous engagera à rejoindre le camp au plus vite. Vous arrivez malheureusement trop tard et pouvez juste être témoin du départ du bateau des Nilfgaardiens. Vous savez que c'est à Loc Muinne que vous pourrez la retrouver, mais avant de pouvoir vous y rendre, vous devez achever la quête La malédiction du sang.

Assassins des rois

Cette quête débute à la fin de la quête La malédiction du sang. Tandis que vous êtes en train de conserver avec le Roi Henselt, des assassins font irruption dans la tente, vous devrez en abattre au moins un pour que les choses rentrent dans l'ordre. Vous débloquerez ainsi une nouvelle quête intermédiaire : le Symbole de la foi. Allez directement rejoindre Detmold dans le camp inférieur. Il vous demandera d'ingérer une potion de Chipeau (la formule et la plupart des

ingrédients nécessaires sont vendus dans le camp, par le PNJ Maître Myron juste devant la tente).

Une fois dans la peau de l'assassin, laissez vous guider par votre compagnon pour éviter les pièges invisibles au sol jusqu'à faire la rencontre de Letho. Une erreur de parcours dans la grotte mettra fin prématurément à la vision, suivez bien les traces de votre comparse sans quoi il faudra recommencer le parcours depuis le début. De retour à l'entrée du camp, attendez que les gardes s'éloignent pour traverser le camp en longeant la palissade sans vous faire repérer.

Cette mission d'infiltration réussie, vous vous trouverez confronté à la garde royale. Débarrassez-vous d'eux jusqu'à vous faire tuer par Geralt. De retour à la réalité, dans la tente de Detmold, vous aurez alors tous les informations nécessaire pour vous rendre dans la repère secret des assassins.
Pour vous y rendre, empruntez le même chemin que celui de votre vision.

Dans la grotte, vous rencontrerez des gargouilles et un golem, qui ne devraient pas vous poser de véritable difficulté si vous esquivez bien leurs attaques. Vous retrouverez alors Serrit, agonisant. Après lui avoir parlé, vous n'aurez plus qu'à retourner faire votre rapport à Detmolt. En échange de votre témoignage, il vous remettra la médaillon du roi, ce qui mettra un terme à la quête Le symbole de foi. La suite de votre aventure se poursuit avec la quête majeure suivante : L'attaque sur Vergen.

La bataille éternelle

Le symbole du courage, Le symbole de la mort, Le symbole de la haine et Le symbole de la foi étant achevées, vous pouvez poursuivre cette quête qui débutera dans le camp peu après une énième discussion avec Detmold dans sa tente. Confirmez-lui que vous êtes prêt pour la levée de la malédiction. Écoutez ses consignes puis traversez les brumes. Au cours du premier combat (sans difficulté majeure) vous prendrez l'apparence d'un aedirnien. Ensuite, c'est dans la peau d'un kaedwenien que vous devrez traverser le champ de bataille en évitant les flèches ennemies. Pour ce faire, abritez-vous derrière les palissades à chaque fois que la corne de brume sonne.

Après une courte cinématique, vous réapparaîtrez sous l'aspect du fantôme de Seltkirk jusqu'à affronter le porte étendard de Vandergrift, qui ne devrait pas vous opposer beaucoup de résistance. Sous les traits de Geralt vous devrez ensuite faire face à un ennemi beaucoup plus coriace : le draug. Utilisez le signe de Quen pour vous protéger et esquivez ses attaques du mieux que vous le pouvez.
(video 15)

Une fois cet ennemi vaincu, vous prendrez l'apparence d'un prêtre. Il vous suffira alors de courir jusqu'au point de rendez-vous pour en finir avec cette quête. Le lendemain, vous vous réveillerez au bordel, auprès de Jaskier. Après une courte discussion, il sera temps de reprendre la quête La théorie du complot là où vous l'aviez laissée.

L'attaque sur Vergen

Cette dernière quête majeure de l'acte 2 débute dans la cantine du campement à la suite de l'étape finale de La théorie du Complot. Quittez le camp et accompagnez Roche jusqu'aux portes de Vergen en passant par les ravins de la forêt. En chemin vous rencontrerez une femelle troll que vous devrez tuer si vous souhaitez explorer l'épave de bateau afin de valider la quête annexe La rivière Mystérieuse de cet acte 2.

Plus loin, vous aurez la possibilité de sauver son mari des griffes des soldats de Henselt. A partir de ce point, le chemin à suivre sera alors le même que celui que vous avez emprunté dans la quête Le Symbole de la Haine. Dans la grotte, Roche vous aidera à éliminer les hommes de main de Deltmold jusqu'à ce que vous puissiez rejoindre la dernière salle (leur position vous guidera pour retrouver votre chemin dans la grotte)

Au fond du couloir le plus au nord, Detmold, Pangratt, et leurs soldats vous attendrons de pied ferme. Dans un premier temps, concentrez vos attaques sur les mercenaires puis sur Pangratt et enfin sur Delmold qui parviendra s'échapper. Le combat sera facilité si vous utilisez Aard afin d'interrompre le cast des sorts du magicien.

Quand Detmold se sera téléporté vous pourrez décider du sort que vous souhaitez réserver à Pangratt : l'achever ou l'épargner. Sortez des grottes pour rejoindre Vergen et partir à la rencontre de Zoltan en bordure de la ville. Commencez

par prêter main forte à Ioverth au château.

En chemin, le seul ennemi pouvant vous tenir tête sera le Golem. Comme à l'habitude, bien que résistant, il s'agit d'un monstre très lent. Assénez-lui quelques puissants coups d'épée, reculez pour éviter ses attaques et revenez à la charge jusqu'à ce que mort s'en suive.

La prochaine étape sera de rejoindre la maison de Philippa où un autre combat épique vous attendra : tuer les soldats, et blesser gravement le roi Henselt.

Vous devrez alors choisir d'épargner Henselt (Allons-y Roche) ou de le tuer (Il est à toi Roche). Cette décision aura des conséquences sur la suite de l'aventure qui se poursuivra avec la première quête de l'acte 3 : Au nom de Temeria .

Le boucher de Cidaris

Après avoir parlé à Delmolt dans sa tente, allez mener votre enquête du côté de la cantine dans le campement inférieur en interrogeant Manfred.

Proposez lui votre aide puis allez parler à Swen à l'extérieur de la cantine. Acceptez de lui venir en aide et allez défier Letande. Retournez auprès de Swen. Une fois prêt, vous vous retrouverez ensuite directement dans l'arène, abattez Letante en priorité puis achevez son comparse avec l'aide de Swen.

Après le combat retrouvez Manfred à la sortie de l'arène et réclamez des renseignements sur les pièces carrées en échange de votre bonne action. Il vous donnera tous les éléments nécessaires pour poursuivre la quête La théorie du complot.

La vérité est dans la bière

Acceptez d'aider le soldat ivre à retrouver son ami Odrin. Pour ce faire, quittez le camp par la porte ouest. Vous trouverez Odrin ivre mort sur la plage.

Escortez le jusqu'à l'intérieur du camp. Vous devez le faire passer pour votre prisonnier ou soudoyez les gardes afin de pouvoir passer (la troisième option fait échouer la quête).

Une fois dans le camp, escortez Odrin jusqu'à 3 ses amis, puis guidez cette joyeuse troupe jusqu'à la cantine. Vous pourrez dès lors obtenir les informations que vous désirez en choisissant les bonnes répliques : " Tout le monde a peur d'Henselt ", et " J'ai besoin de renseignements ". Vous pouvez ensuite reprendre la quête La théorie du complot.

Les brebis égarées

Vous débloquerez cette quête automatiquement, en quittant le camp par la porte Est. Vous rencontrerez les soldats perdus au cours de la quête La malédiction du sang, à l'endroit ou Sabrina a été brûlée vive.

Acceptez de les aider à quitter les lieux et escortez les jusqu'au pont. Vous pourrez ensuite récupérer votre récompense auprès de Zyvik.

Le Symbole du Courage

Pour valider cette quête, il vous suffira de ramasser l'armure de Seltkirk sur le cadavre de Vinson Traut pendant la quête La théorie du Complot.

Le symbole de la mort

A votre arrivée à Vergen, commencez par interroger Skalen Burdon à propos de la bannière brune. Il vous apprendra qu'elle se trouve dans les catacombes naines. Pour rejoindre les catacombes, passez par les faubourgs de la ville et pénétrez dans la forêt au delà de la rivière.

A l'intérieur, cassez quelques murs à l'aide d'Aard jusqu'à trouver où se cache le fantôme, porteur de la bannière brune.

Vous pouvez vous débarrasser du spectre pour prendre la bannière directement ou bien répondre correctement à ses questions pour le convaincre de vous la remettre. Les bonnes réponses sont :
- Tu fais erreur
- Menno Coehoorn
- Coehoorn est mort
- Vandergrift et Seltkirk
- Un prêtre vous a fait sortir

Il vous suffira ensuite de récupérer l'étendard dans le sarcophage pour mettre fin à la quête. Rendez-vous ensuite à Vergen pour poursuivre la prochaine quête : Le Symbole de la Haine.

Le symbole de la haine

Zoltan vous a demandé de le rejoindre dans les tunnels souterrains de Vergen. Sortez de la ville, traversez le village en cendres, puis au croisement remontez la route sur la gauche. Poursuivez en remontant le chemin qui fait face à la sculpture en bois au croisement suivant. Vous pouvez faire un détour à la cabane d'Elthon vous accomplir la quête annexe Duvet en Pagaille.

Non loin, vous trouverez l'entrée des souterrains. Explorez-les jusqu'à rejoindre la salle centrale où vous devrez combattre un Bullvore. A côté, sous un rai de lumière, vous trouverez le cadavre d'un nain, prenez la clé des Catacombes en fouillant son cadavre. Vous pourrez ainsi emprunter la porte au fond de la salle et rejoindre Zoltan, accompagné de Saskia.

Saskia vous remettra l'épée de Vandergrift, ce qui mettra fin à cette quête et lancera la suivante : La Lance de la Destinée.

La lance de la destinée

Vous débloquerez cette quête en discutant avec Saskia dans les souterrains nains au cours de la quête Le Symbole de la mort. Vous apprendrez que la lance est en possession de Skalen Burdon. Vous pourrez le trouver aux portes de Vergen. Ce dernier acceptera de vous remettre la lance si vous le battez au Poker aux dés. Une fois la victoire acquise, la quête prendra fin automatiquement.
Les 3 éléments nécessaires pour lever la malédiction sont maintenant en votre possession. Retournez auprès du roi Henselt au camp en retraversant les brumes avec l'aide du médaillon magique.

Le Symbole de la foi

Cette quête débute automatiquement lorsque vous tuez les assassins qui s'en prennent au roi Henselt au début de la quête Assassins des rois. Pour achever cette quête intermédiaire il vous suffira d'en apprendre plus sur l'identité des assassins. En échange de vos conclusions sur cette affaire, le médaillon vous sera remis par Detmod.

Quêtes annexes

Le contrat sur les putréfacteurs

Vous débloquerez cette quête annexe en acceptant la mission publiée sur le panneau d'affichage devant la cantine du camp. Après en avoir tué quelques uns ou lu le livre traitant de leur nature (achetable auprès du marchand du bordel) vous en saurez plus sur eux et serez à même de savoir comment vous acquitter de cette tâche. Il vous suffira de brûler 9 cadavres encore frais.

Vous trouverez des groupes de putréfacteurs entre le camp et le bordel et sur la route menant à la maison du

missionnaire. Une fois la mission accomplie, vous pouvez percevoir votre récompense au camp, auprès de Proximo.

Duvet en pagaille

Vous pourrez débuter cette quête annexe en discutant avec Elthon dans sa cabane située à l'entrée de la vielle carrière.

Il vous suffira de lui ramener 12 plumes puis 60 autres plumes de harpies pour toucher une récompense en orins.

Les maîtres du bras de fer : Kaedwen

Comme la quête du même nom de l'acte 1, il vous faudra affronter plusieurs adversaires au bras de fer pour achever cette quête. En cas de victoire contre votre ultime adversaire, Pangratt, cette quête pourra se poursuivre au cours de l'acte 3. Les différents adversaires se trouvent tous à proximité les uns des autres, dans le camp.

Jeux de poker : Le camp kaedwenien

Cette quête se lancera automatiquement à votre arrivée au camp si vous avez effectué la quête du même nom pendant l'acte 1. Vous pourrez également l'activer en défiant les joueurs de la cantine, Adam Ulve et Nat Brochet.

Ils seront par ailleurs vos premiers adversaires dans ce tournoi. L'adversaire suivant sera Zyvik qui se trouve à différents endroits selon votre avancement dans cet acte (le plus souvent, vous le trouverez devant la tente du forgeron). Il vous faudra ensuite battre Madame Carole, la tenancière du Bordel situé non loin du camp. Votre ultime adversaire pour cette compétition sera l'intendant Lasota que vous trouverez sous la tente du forgeron. En cas de victoire, vous pourrez récupérer différents schémas pour crafter des armures.

Contre les Stries Bleues

Cette quête annexe suit le même principe que la quête Pugilat de l'acte 1. Pour débuter le tournoi, dirigez-vous au campement des stries bleues (camp des hommes de Roche). Votre premier adversaire sera Fenn. Silas et Roche suivront.
Si vous être victorieux, vous aurez accès à une quête annexe complémentaire : Un score à obtenir.

Un score à obtenir

Cette quête annexe complémentaire fait suite au tournoi de pugilat de la quête Contre les Stries Bleues. Vous devrez alors affronter le soldat Kaedwenien qui vous provoqué en duel à mains nues. Cette quête se poursuivra au cours de l'acte 3.

Petites soeurs

C'est en croisant un groupe de soldat à l'ouest du camp principal que vous débloquerez cette quête annexe. Adressez-vous au soldat humilié pour en savoir plus et acceptez de lui venir en aide. Commencez votre investigation en allant inspecter la maison sur la falaise. Faites une halte au bordel pour interroger Livia en cours de route.

Commencez par examiner les 4 tombes dans le cimetière situé non loin de la maison puis détruisez les tonneaux à l'arrière de la maison en utilisant Aard.

Descendez par la trappe que vous venez de découvrir. Dans la cave allumez les 3 bougies dans l'ordre suivant : celle du fond à droite, celle faisant face à l'entrée puis celle située à droite de l'entrée. Ramassez les notes de Malgret dans la pièce ainsi découverte (débloque la quête annexe Des notes du passé) puis retournez explorer la plage (pendant la nuit). A 23 heures, les spectres de 3 soeurs apparaîtront. Vous pouvez les combattre (en répondant " un tueur de spectre ") et ainsi mettre un terme immédiatement à cette quête, ou écouter leurs explications pour poursuivre l'enquête (en répondant " un sorceleur ").

Retournez questionner Mawrick au camp pour tirer l'affaire au clair. La seule façon ensuite de réussir la quête sera de

lui faire confiance et de combattre les spectres sur la place en sa compagnie. Il vous dévoilera alors le fin de mot de l'histoire.

Des notes du passé

Vous obtiendrez cette quête en trouvant les notes de Malgret au cours de la quête Petites soeurs. Rapportez ce document à Detmold qui le déchiffrera pour vous. Vous pouvez lui vendre le manuscrit ou le conserver pour accéder à une quête annexe supplémentaire dans l'acte 3.

Ave Henselt

Cette mission vous sera proposée à la fin de la quête Le boucher de Cidaris. A la suite de votre victoire Proximo vous proposera participer à un tournoi de plus grande envergure. Reparlez lui à 18 heures devant l'arène pour vous inscrire. Votre 4ème et dernier adversaire ne sera autre que Cyn. En cas de victoire, allez au camp des Stries Bleues pour vous entretenir avec elle.

Selon vos réponses, et si vous la complimentez, vous pourrez passer la nuit avec elle. Si vous ne souhaitez pas que cela se produise, vous pouvez répondre " Désolé, je ne suis pas libre ".

La rivière mystérieuse

Cette quête annexe est la suite de la quête du même nom à accomplir au cours de l'acte 1. Pendant la quête L'attaque sur Vergen, fouillez l'épave de bateau à côté du troll femelle afin de récupérer Journal de bord de l'Eyla Tarn. Cet objet vous sera indispensable pour conclure cette quête, au cours de l'acte 3.

Acte III - La voie d'Iorveth

Quêtes principales

Au nom de la cause supérieure

Suivez Ioverth sur le chemin du sud en direction de Loc Muinne en éliminant les monstres qui tenteront de freiner votre progression. Au croisement, choisissez de suivre Ioverth pour éviter d'avoir à combattre les Chevaliers de l'Ordre (mort inévitable sauf si vous utilisez la sauvegarde de The Witcher 1). Une fois dans la grotte, le seul ennemi de taille que vous devrez affronter sera un Arachas. Comme dans l'acte 1 esquivez ses attaques, et frappez-le lorsqu'il est immobilisé.

Continuez à suivre Ioverth jusqu'à rencontrer un groupe de gardes en train de discuter de Philippa. Suggérez à Ioverth de duper les gardes afin de retrouver Philippa dans le donjon sans attendre.

Laissez vous attaquer sans répliquer ou provoquez une dispute avec un des joueurs de dés de la place centrale pour que les gardes vous interpellent et vous conduisent directement dans la cellule voisine de celle de Philippa. Après avoir parlé avec Philippa, il vous suffira de vous défaire de vos liens via les actions contextuelles et d'éliminer le garde en faction. Vous devrez faire ensuite un choix capital pour la suite de l'aventure : porter secours à Saskia (débloque la quête Le Briseur de sort) ou partir à la recherche de Triss (débloque la quête Où est Triss Merigold)

Le briseur de sort

Cette quête se débloque automatiquement si vous choisissez de secourir Saskia.

Escortez Philippa jusqu'à ses appartements en passant par les égouts. Vous y rejoindrez Ioverth. Durant la conversation, vous apprendrez que pour libérer Saskia vous devez plonger une dague dans le corps du dragon.

Poursuivez votre avancée dans les égouts jusqu'aux appartements de Philippa. Une fois à l'intérieur, escortez Philippa de pièce en pièce en tuant les gargouilles qui occupent les lieux. A l'étage il vous faudra briser les protections magiques symbolisées par 5 bougies au sol en les allumant dans l'ordre indiqué par ses notes :

Une fois de plus Philippa se jouera de vous et s'échappera. En quittant les lieux elle évoquera un élémentaire que vous devrez combattre. Évitez de rester dans les glyphes de feu au sol pour ne pas subir de dégâts inutiles. Une fois le combat achevé, récupérez la dague dans le coffre.

En discutant avec Iorveth, vous débloquerez la quête suivante : Le Sommet des Sorceleurs.

Où est Triss Merigold

Tout en gardant votre prisonnier sous votre emprise, rejoignez les égouts en empruntant le premier couloir sur votre gauche. Remontez par les escaliers pour rejoindre la cour extérieure. Éliminez les gardes et empruntez l'échelle située au fond de la cour pour contourner la porte fermée.

Contournez par la gauche jusqu'à descendre dans une fosse inondée où plusieurs vagues d'ennemis viendront freiner votre progression. Une fois ces quelques soldats éliminés, grimpez le muret devant vous et avancez jusqu'à rencontrer Renuald et sa garde. Rejoignez le fond de la cour pour ne pas vous faire encercler par les gardes, de cette façon le combat sera beaucoup plus aisé. Prenez la Clé de la cellule de Triss et la Clé du Clan Nilfgaardien sur le cadavre de Renuald.

Entrez dans les geôles situées à proximité, au sous-sol, pour libérer Triss.

Il ne vous restera plus qu'à l'escorter hors du camp en suivant le chemin indiqué sur la carte. Une fois l'extérieur atteint, vous débloquerez la quête Le Sommet des Sorceleurs.

Le sommet de Sorceleurs

Cette quête débute automatiquement à l'issue des quêtes Où est Triss Merigold ou Le Briseur de sort. Empruntez la route indiquée sur votre mini carte pour rejoindre l'amphithéâtre. Selon les choix que vous avez fait précédemment vous irez à la rencontre de Ioverth (si vous avez sauvé Saskia) ou de Triss (si vous l'avez libérée). Si vous rencontrez Iorveth, il vous suffira de l'informer que vous êtes prêt à rejoindre le sommet. Si vous rejoignez Triss, vous aurez deux gardes à abattre avant de pouvoir vous rendre sur les lieux.

Dans les deux cas, la suite de la quête se résumera à la cinématique qui débloquera la quête suivante : L'entrée du dragon.

L'entrée du Dragon

En montant les escaliers, restez vigilant en évitant les flammes du dragon, le signe Quen pourra vous protéger des éboulements. Une fois arrivé à l'étage, vous retrouverez la magicienne Sheala que vous pourrez sauver ou abandonner à son titre sort.

Quelle que soit l'option choisie, le combat contre le dragon débutera immédiatement. Le combat se déroulera en deux phases.
Au cours de la première phase, vous vous trouverez dans une pièce très encaissée, vous pourrez compter sur Quen pour limiter l'impact des attaques du dragon. Blessez-le jusqu'à ce qu'il s'échappe. Poursuivez-le en escaladant les décombres. Une fois en haut, la seconde phase, plus difficile et surtout extrêmement longue, débutera. Attaquez le dragon lorsqu'il se pose sur le rebord des marches en évitant ses projections et jets de flammes. La bonne technique à employer est de lui asséner quelques coups, de se retirer puis de revenir à la charge, jusqu'à temps qu'il s'échappe.

Une fois le dragon mortellement blessé, il s'enfuira jusqu'à s'empaler sur un pieu en contrebas. Vous pourrez alors choisir le sort que vous souhaitez lui réserver : mettre fin à ses souffrances ou partir.

Si vous avez accompli la quête Le briseur de Sort, libérez Saskia en plongeant la dague de Philippa dans le corps du dragon. Sur la route vers Loc Muinne, vous retrouverez Ioverth ou Triss. Dans les deux cas, vous débloquerez la quête Assassins des Rois.

Epilogue : Assassins des Rois

Sur le chemin pour rejoindre Letho, vous rencontrerez seulement quelques gardes à abattre. Que vous ayiez choisi de sauver Triss ou Saskia en début d'acte, toutes vos questions trouveront réponses auprès de Letho que pourrez interroger longuement si vous le souhaitez.

Un dernier choix fondamental vous sera offert : laisser le tueur de rois s'enfuir (met fin à la quête) ou l'affronter.

Si vous l'affrontez, le combat rappellera celui que vous avez mené contre lui dans le bain. Comme vous, il dispose d'armes et de sorts de sorceleur. Pour le vaincre plus facilement, n'hésitez pas à chercher le corps à corps. Ses signes à distance sont redoutables contrairement aux vôtres qui ne se montreront pas très efficaces. Gardez vos distances lorsqu'il est sous Quen, esquivez les bombes qu'il vous envoie et retournez au corps à corps dès que possible. Le signe Aard interrompra assez efficacement ses attaques puissantes.

Ce combat et la cinématique qui suivent marquent la fin de l'aventure de The Witcher 2.

Quêtes annexes

Jeu de poker : Loc Muinne

Cette quête annexe se débloque en proposant une partie de dés à Lockhart sur la place de Loc Muinne. Pour commencer le tournoi, dont le principe reste identique aux quêtes du même nom dans les précédents actes, allez défier Fily et Aylaya en train de jouer un peu plus loin, au nord est de la ville.

L'étape suivante sera de remporter la victoire sur deux autres adversaires situés à proximité : Hadrian le noir et Adeline. Vous retrouverez votre cinquième et dernier adversaire, Lockhart le terrible, sur la place centrale. Si vous remportez la victoire, vous pourrez lui soutirer (au choix) des orins, une amélioration d'armure ou un schéma.

Bras de fer professionnel Loc Muinne

Vous pouvez débuter cette quête en acceptant la mission correspondante affichée sur le panneau situé à proximité de la taverne. Il vous faudra rejoindre Numa le Puissant qui se trouve un peu au nord. Il vous sera impossible de le battre, interrogez son assistant pour en savoir plus.

Achetez lui un flacon d'anabolisant, buvez cette potion avant de prendre votre revanche sur Numa. Le combat sera beaucoup plus équitable et vous pourrez récupérer vos 200 orins.

Un score à obtenir

Vous pouvez débloquer cette quête si vous avez accompli la quête du même nom durant l'acte 2. Il vous suffira de parler à Silgart sur la place centrale pour débuter le combat à mains nues.

Battez-le une seconde fois pour mettre un terme définitif à cette quête.

Le contrat sur les gargouilles

Vous pouvez obtenir cette quête annexe en acceptant la mission affichée sur le panneau situé à proximité de la taverne de Loc Muinne. Une fois la mission acceptée, allez vous renseigner sur ces créatures auprès de Braz de Ban Ard , le forgeron, sur la place centrale. Achetez lui la collection de livres " les runes de pouvoir " pour pouvoir identifier les différents signes représentés dans chacune des 3 salles que vous allez devoir visiter.

Il vous faudra ensuite rejoindre chacune des 3 salles souterraines situées sur le plan et décrypter l'ordre d'activation des runes selon les indications fournies sur le pupitre.

Voici les 6 combinaisons aléatoires décryptées (2 possibilités par salle) :

Salle Sud-est
Désactivez dans l'ordre :
- La rune sur le mur en entrant à gauche, la rune sur le mur opposé à droite, puis la rune au sol sur la gauche et enfin celle située devant le coffre.
- La rune sur le mur en entrant à gauche, puis celle au sol. Désactivez ensuite la rune située face au coffre puis celle sur le mur de droite.

Salle Nord-Est
Désactivez dans l'ordre :
- La rune sur le mur de droite en entrant, puis celle sur le sol sur la droite, ensuite la rune sur le mur de gauche et enfin celle sur le sol à gauche
- Désactivez la rune sur le sol à gauche puis celle du mur sur la droite. Poursuivez avec celle au sol sur la droite et enfin, celle sur le mur de gauche.
Salle Nord-Ouest
- Désactivez la rune du sol à gauche en entrant, puis celle du sol à droite, puis celle du mur de gauche et enfin celle sur le mur de droite.
- Désactivez la rune sur le sol à droite puis celle du sol à gauche, celle du mur de gauche et enfin celle du mur de droite.

N'oubliez pas de piller les contenus des coffres dans chacune des salles. Dans la salle du sud-est, vous trouverez par ailleurs un " manuscrit ancien " qui vous permettra de lancer une nouvelle quête annexe : Un manuscrit crypté. Une fois cette dernière mission accomplie, vous pouvez retourner auprès de Braz de Ban sur la place centrale pour percevoir votre récompense.

Un manuscrit crypté

Notez que pour pouvoir mener cette quête à bien, vous devez avoir accompli la quête annexe Le Contrat sur les endriagues au cours de l'acte 1 et avoir une phéromone de Reine en votre possession.

Rapportez le Manuscrit Ancien que vous avez trouvé au cours de la quête Le contrat sur les gargouilles à Braz de Ban Ard, sur la place centrale de la ville. Discutez avec lui jusqu'à ce que vous puissiez lui demandez lui la liste des composants nécessaires pour lever la protection du manuscrit.

Une fois tous les ingrédients confiés à Braz de Ban Ard, vous obtiendrez le schéma pour crafter l'épée légendaire Caerme, ce qui mettra fin à la quête.

La rivière Mystérieuse

Cette quête annexe qui a débuté à l'acte 1 et s'est poursuivie au cours de l'acte 2 vous permettra de fabriquer la meilleure armure disponible en jeu, moyennant 2000 orins. Vous débloquerez la quête dans les égouts de Loc Muinne en ramassant le schéma de l'armure d'Ysgith dans l'un des coffres.

Notez que l'amélioration d'armure de Vran (que vous pouvez récupérer au cours de l'acte 2) est vendue par Braz de Ban Ard. Cette quête s'achèvera lorsque vous aurez fait crafter votre armure épique.

Acte III - La voie de Roche

Quêtes principales

Au nom de Temeria

Cette quête débute sur la route menant à Loc Muinne, en compagnie de Roche. Suivez-le jusqu'aux portes de la ville en éliminant les monstres sur le chemin. Laissez Roche négocier avec les deux gardes pour pouvoir passer.

Une fois en ville, prenez la porte du milieu pour rejoindre Roche et dites-lui que vous êtes prêt à rencontrer le Roi. A l'issue de la conversation (vous devrez le convaincre de votre bonne foi) vous aurez un choix à faire, qui aura des conséquences scénaristiques sur la suite de cet acte. En conversant avec l'ambassadeur sur la place centrale, vous pourrez choisir de partir à la recherche de Triss, auquel cas vous débloquerez la quête Où est Triss Merigold.

En descendant dans les égouts (accessibles depuis un trou dans la place centrale) vous pouvez choisir de vous lancer sur les traces d'Anaïs, la fille de Foltest.

Utilisez le signe Axii sur le garde pour pouvoir passer en détournant leur attention et ainsi débloquer la quête La chaire de la chaire.

La Chaire de la chaire

Cette quête débutera dans les égouts de Loc Muinne. Traversez les égouts pour rejoindre Roche de l'autre côté. Aidez-le à se débarrasser des hommes de Detmold jusqu'à affronter son apprenti, qui dispose de certains talents de sorceleur.
(video 26)

Une fois ce combat terminé, descendez dans la bibliothèque de la tour. Récupérez la clé de la cellule d'Anaïs sur le corps de Detmold dont Roche s'est occupé, puis décidez du sort que vous souhaiter réserver à l'enfant : la remettre à Ramovid (" Alors allons-y ") ou la confier aux autorités temeriennes (" les rois ne tiennent pas toujours parole ").

L'une et l'autre de ces options vous permettront de débloquer la quête suivante : Le sommet des sorceleurs.

Où est Triss Merigold

Tout en gardant votre prisonnier sous votre emprise, rejoignez les égouts en empruntant le premier couloir sur votre gauche. Remontez par les escaliers pour rejoindre la cour extérieure. Éliminez les gardes et empruntez l'échelle située au fond de la cour pour contourner la porte fermée.

Contournez par la gauche jusqu'à descendre dans une fosse inondée où plusieurs vagues d'ennemis viendront freiner votre progression. Une fois ces quelques soldats éliminés, grimpez le muret devant vous et avancez jusqu'à rencontrer Renuald et sa garde. Rejoignez le fond de la cour pour ne pas vous faire encercler par les gardes. Prenez la Clé de la cellule de Triss et la Clé du Clan Nilfgaardien sur le cadavre de Renuald.

Entrez dans les geôles situées à proximité, au sous-sol, pour libérer Triss.

Il ne vous restera plus qu'à l'escorter hors du camp en suivant le chemin indiqué sur la carte. Une fois l'extérieur atteint, vous débloquerez la quête Le Sommet des Sorceleurs.

Le sommet des sorceleurs

Cette quête débute automatiquement à l'issue des quêtes Où est Triss Merigold ou La chaire de la chaire. Empruntez la route indiquée sur votre mini carte pour rejoindre l'amphithéâtre. Selon les choix que vous avez fait précédemment vous irez à la rencontre de Vernon (si vous avez sauvé Anaïs) ou de Triss (si vous l'avez libérée). Si Henselt est vivant, le devenir de l'enfant sera également en question.

Si vous rejoignez Triss, il vous suffira de l'informer que vous êtes prêt à assister aux négociations.

Dans tous les cas, la suite de la quête se résumera à la cinématique qui débloquera la quête suivante : L'entrée du

dragon.

L'entrée du dragon

En montant les escaliers, restez vigilant en évitant les flammes du dragon qu'il projettera par les trous dans la paroi. Le signe Quen pourra vous protéger des éboulements. Une fois arrivé à l'étage, vous retrouverez la magicienne Sheala que vous pourrez sauver ou abandonner à son titre sort.

Quelle que soit l'option choisie, le combat contre le dragon débutera immédiatement. Le combat se déroulera en deux phases. Au cours de la première phase, vous vous trouverez dans une pièce très encaissée, vous pourrez compter sur Quen pour limiter l'impact des attaques du dragon. Blessez-le jusqu'à ce qu'il s'échappe. Poursuivez-le en escaladant les décombres. Une fois en haut, la seconde phase, plus difficile et surtout extrêmement longue, débutera. Attaquez le dragon lorsqu'il se pose sur le rebord des marches en évitant ses projections et jets de flammes. La bonne technique à employer est de lui asséner quelques coups, de se retirer puis de revenir à la charge, et ainsi de suite. Une fois le dragon mortellement blessé, il s'enfuira jusqu'à s'empaler sur un pieu en contrebas.

Vous pourrez alors choisir le sort que vous souhaitez lui réserver : mettre fin à ses souffrances ou partir.

En chemin vers Loc Muinne, vous retrouverez Roche ou Triss (selon les choix accomplis précédemment). Dans les deux cas, vous débloquerez la quête Assassins des Rois.

Épilogue : Assassins des Rois

Sur le chemin pour rejoindre Letho, vous rencontrerez seulement quelques gardes à abattre. Que vous ayez choisi de sauver Triss ou Anaïs en début d'acte, toutes vos questions trouveront leurs réponses auprès de Letho que vous pourrez interroger longuement si vous le souhaitez.

Un dernier choix fondamental vous sera offert : laisser le tueur de rois s'enfuir (met fin à la quête) ou l'affronter.

Si vous l'affrontez, le combat rappellera celui que vous avez mené contre lui dans le bain. Comme vous, il dispose d'armes et de sorts de sorceleur. Pour le vaincre plus facilement, n'hésitez pas à chercher le corps à corps. Contrairement aux vôtres, ses attaques à distance sont redoutables. Gardez vos distances lorsqu'il est sous Quen, esquivez les bombes qu'il vous envoie et retournez au corps à corps dès que possible. Le signe Aard interrompra assez efficacement ses attaques puissantes.

Ce combat et la cinématique qui suivent marquent la fin de l'aventure de The Witcher 2.

Quêtes annexes

Jeu de poker : Loc Muinne

Cette quête annexe se débloque en proposant une partie de dés à Lockart sur la place de Loc Muinne. Pour commencer le tournoi, dont le principe reste identique aux quêtes du même nom dans les précédents actes, allez défier Fily et Aylaya en train de jouer un peu plus loin, au nord est de la ville.

L'étape suivante sera de remporter la victoire sur deux autres adversaires situés à proximité Hadrian le noir et Adeline. Vous trouverez votre cinquième et dernier adversaire, Lockhart le terrible, sur la place centrale. Si vous remportez la victoire, vous pourrez lui soutirer (au choix) des orins, une amélioration d'armure ou un schéma.

Bras de fer professionnel Loc Muinne

Vous pouvez débuter cette quête en acceptant la mission correspondante affichée sur le panneau situé à proximité de la taverne. Il vous faudra rejoindre Numa le Puissant qui se trouve un peu au nord. Il vous sera impossible de le battre, interrogez son assistant pour en savoir plus.

Achetez lui un flacon d'anabolisant, buvez cette potion avant de prendre votre revanche sur Numa. Le combat sera beaucoup plus équitable et vous pourrez récupérer vos 200 orins.

Un score à obtenir

Vous pouvez débloquer cette quête si vous avez accompli la quête du même nom durant l'acte 2. Il vous suffira de parler au soldat kaedwenien sur la place centrale pour débuter le combat à mains nues.

Battez-le une seconde fois pour mettre un terme définitif à cette quête.

Souvenir des siècles passés

Cette mission annexe est la suite de la quête Les notes du passé, à accomplir au cours de l'acte 2. Si vous n'avez pas vendu le manuscrit à Detmold, vous pouvez activer la quête en pénétrant dans les égouts de la ville par une porte spécifique située sur la place centrale.

Progressez dans les égouts jusqu'à rencontrer le Feu Follet. Retournez sur le place parler à Braz de Ban Ard et soudoyez-le afin qu'il vous apprenne le langage du feu follet. Retournez ensuite dans les égouts et répondez comme suit au feu follet :
- Zi
 Uddu Ya
Ia Ia
Gat
Exa
Nibbit
Kanpa
Gat
Uddi zi

Empruntez le portail magique. Une fois dans la nouvelle salle, allumez le feu de gauche puis celui de droite pour déverrouiller la porte. Vous rencontrez le gardien qui vous proposera d'utiliser l'artefact des Elus. Vous devez impérativement accepter pour réussir cette quête. Vous pourrez alors redistribuer vos points de compétence comme bon vous semble.

Le contrat sur les gargouilles

Vous pouvez obtenir cette quête annexe en acceptant la mission affichée sur le panneau situé à proximité de la taverne de Loc Muinne. Une fois la mission acceptée, allez parler prendre quelques renseignement sur ces créatures auprès de Braz de Ban Ard , le forgeron, sur la place centrale. Achetez lui la collection de livres " les runes de pouvoir " pour pouvoir identifier les différentes runes dans chacune des 3 salles que vous devrez visiter.

Il vous faudra ensuite rejoindre chacune des 3 salles souterraines situées sur le plan et décrypter l'ordre d'activation des runes selon les indications fournies sur le pupitre.

Voici les 6 combinaisons aléatoires décryptées (2 possibilités par salle) :

<u>Salle Sud-est</u>
Désactivez dans l'ordre :
- La rune sur le mur en entrant à gauche, la rune sur le mur opposé, puis la rune au sol sur la gauche et enfin celle située devant le coffre.
- La rune sur le mur en entrant à gauche, puis celle au sol. Désactivez ensuite la rune située face au coffre puis celle sur le mur de droite.

<u>Salle Nord-Est</u>
Désactivez dans l'ordre :

- La rune sur le mur de droite en entrant, puis celle sur le sol sur la droite, ensuite la rune sur le mur de gauche et enfin sur le sol à gauche
- Désactivez la rune sur le sol à gauche puis celle du mur sur la droite. Poursuivez avec celle au sol sur la droite et enfin, celle sur le mur de gauche.

Salle Nord-Ouest

- Désactivez la rune du sol à gauche en entrant, puis celle du sol à droite, puis celle du mur de gauche et enfin celle sur le mur de droite.
- Désactivez la rune sur le sol à droite puis celle du sol à gauche, celle du mur de gauche et enfin celle du mur de droite.

N'oubliez pas de piller les contenus des coffres dans chacune des salles. Dans la salle du sud-est, vous trouverez par ailleurs un " manuscrit ancien " qui vous permettra de lancer une nouvelle quête annexe : Un manuscrit crypté. Une fois cette dernière mission accomplie, vous pouvez retourner auprès de Braz de Ban sur la place centrale pour percevoir votre récompense.

Un manuscrit crypté

Notez que pour pouvoir mener cette quête à bien, vous devrez avoir accompli la quête annexe Le Contrat sur les endriagues au cours de l'acte 1 et avoir une phéromone de Reine en votre possession. Rapportez le Manuscrit Ancien que vous avez trouvé au cours de la quête Le contrat sur les gargouilles à Braz de Ban Ard, sur la place centrale de la ville. Discutez avec lui jusqu'à ce que vous puissiez lui demandez lui la liste des composants nécessaires pour lever la protection du manuscrit.

Une fois tous les ingrédients demandés confiés à Braz de Ban Ard, vous obtiendrez le schéma pour crafter l'épée légendaire Caerme, ce qui mettra fin à la quête.

La rivière Mystérieuse

Cette quête annexe, qui a débuté à l'acte 1 et s'est poursuivie au cours de l'acte 2, vous permettra de fabriquer la meilleure armure disponible en jeu, moyennant 2000 orins. Vous débloquerez la quête dans les égouts de Loc Muinne en ramassant le schéma de l'armure d'Ysgith dans l'un des coffres.

Notez que l'amélioration d'armure de Vran (que vous pouvez récupérer au cours de l'acte 2) est vendue par Braz de Ban Ard. Cette quête s'achèvera lorsque vous aurez fait crafter votre armure auprès de Braz de Ban Ard.

SUCCÈS

Le Fugitif (5 G)

Terminez le prologue.

Artisanat (10 G)

Engagez un artisan pour créer un objet.

Vers Aedirn ! (5 G)

Terminez l'acte 1.

Arène (15 G)

Terrassez tous vos adversaires dans l'arène kaedwenienne.

Alea jacta est (10 G)

Terminez l'acte 2.

Une fois ne suffit pas (15 G)

Terminez l'acte 3.

Régulation d'indésirables (20 G)

Finissez toutes les quêtes impliquant la destruction de nids de monstres.

À suivre... (50 G)

Terminez le jeu à quelque niveau de difficulté que ce soit.

Folie furieuse (100 G)

Terminez le jeu en difficulté Ténèbres.

C'est un bon début (10 G)

Atteignez le niveau 10.

Gourou (50 G)

Atteignez le niveau 35.

Perfectionnisme (15 G)

Tuez 10 ennemis d'affilée sans perdre de Vitalité.

Le boucher de Blaviken (30 G)

Tuez 500 ennemis.

Maître Alchimiste (10 G)

Obtenez la compétence Mutant.

Art de l'épée (10 G)

Obtenez la compétence Sens du Combat.

Art de la magie (10 G)

Obtenez la compétence Sens de la Magie.

Mutation (30 G)

Augmentez vos compétences au moins cinq fois à l'aide de mutagènes.

Apprenti (10 G)

Utilisez l'alchimie pour préparer cinq potions ou huiles.

Déviation (10 G)

Tuez un ennemi en retournant sur lui sa propre flèche.

Concentration (30 G)

Contre-attaquez trois fois d'affilée.

Trois pour le prix d'un (15 G)

Tuez 3 ennemis d'une traite en portant un coup fatal de groupe.

Mise en pièces (20 G)

Tuez plusieurs ennemis à l'aide d'une seule bombe.

Testé et approuvé (10 G)

Remporter le 5ème combat dans l'arène.

Dernier homme debout (15 G)

Remporter le 30ème combat dans l'arène.

Pari (15 G)

Remportez un bras de fer, une partie de poker aux dés et un combat à mains nues.

Poker (30 G)

Obtenez cinq dés identiques au poker aux dés.

Avidité (10 G)

Obtenez 10 000 orins.

Succès secrets

Oeil de lynx (10 G)

Tuez le comte Etcheverry avec la baliste.

Intimidation (15 G)

Intimidez quelqu'un.

Librairie (30 G)

Trouvez toutes les informations complémentaires sur l'histoire de l'hôpital psychiatrique.

Homme d'ombre (15 G)

Infiltrez-vous dans le jardin de Loredo et trouvez la pièce du piège à keyran.

Belle Esquive (30 G)

Couper un tentacule à l'aide du piège à keyran.

Tueur de keyran (10 G)

Tuez le keyran.

Carapace (20 G)

Produisez une armure à partir de carapace de keyran.

Touriste (10 G)

Parcourez le camp avec Zyvik.

Don Juan (10 G)

Séduisez Cyn.

Nécromancie (50 G)

Revivez tous les souvenirs d'Auckes au travers de Detmold.

Bibendum (15 G)

Tuez le draugr.

Raisons d'État (15 G)

Empêchez Roche de tuer Henselt.

Opérations spéciales (20 G)

Infiltrez-vous dans le camp inférieur sans faire sonner l'alarme.

Royauté (15 G)

Aidez Roche à sauver Anaïs du camp kaedwenien.

Dans la peau du Sorceleur George (20 G)

Tuez le dragon.

Rupture de sort (15 G)

Aidez Iorveth à trouver la dague permettant de libérer Saskia de son ensorcèlement.

Coeur de dragon (20 G)

Épargnez ou sauvez Saskia.

Coeur tendre (10 G)

Sauvez Sheala du portail instable.

Chasseur de sorcières (10 G)

Laissez Sheala mourir dans son portail instable.

Vieille camaraderie (30 G)

Terminez le jeu en épargnant Letho.

Vengeance (30 G)

Terminez le jeu en tuant Letho.

Ami des trolls (15 G)

Épargnez tous les trolls du jeu.

Mort aux trolls (30 G)

Tuez tous les trolls dans le jeu.

Things on Wheels

© Southpeak Interactive / Load Inc. 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

ToW Go (5)

Finis n'importe quelle course, à n'importe quelle position quelque soit la règle. C'est un cadeau !

ToW Champ (15)

Tu dois gagner la dernière course de la Citrus Cup.

ToW Day (10)

Lis la dernière page du blog.

ToW Tunes (15)

Heurte le juke-box dans 'Get first or die trying' pour le mettre en marche et finis la course.

Mad Crash (15)

Trouve la Mad Tracks dans 'World of Wheels', fonce dedans et finis la course.

ToW Fall (15)

Engage-toi dans la course 'Race race revolution', atteint le bidet et finis la course.

ToW Hero (20)

Gagnes 4 courses de 3 tours à la suite contre 5 IA difficiles en mode Race. Bonne chance !

ToW Star (40)

Réalise moins de 56 secondes sur un tour de 'Gran ToWrismo'. Règles de course solo !

ToW Off (20)

Entre dans le top 10 d'un classement contre la montre. Fastoche!

ToW Gether (10)

Joue une course en coopération avec un joueur humain en ligne ou sur écran partagé.

ToW Less (20)

Gagne la course 'RosWheel' sans aucun bonus.

ToW For Life (15)

Termine 50 courses.

Thor : Dieu du Tonnerre

© Sega / Red Fly Studios 2011

NOUVEAU COSTUME

Destroyer Thor

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

DIFFICULTÉ RAGNAROK!

Terminez le jeu pour débloquer ce mode qui correspond au niveau Très Difficile.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour pouvoir recommencer une nouvelle partie en conservant tous les pouvoirs et bonus précédemment acquis.

Thrillville : Le Parc en Folie

© LucasArts / Frontier Developments 2007

CHEAT CODES

50 000 dollars

X, B. Y, X, B, Y, A

Missions debloquées

X, B, Y, X, B, Y, B

Tous les parcs

X, B, Y, X, B, Y, X

Toutes les attractions

X, B, Y, X, B, Y, Y

500 points de Thrill

B, X, Y, B, X, Y, X

Tous les mini-jeux en mode Party

X, B, Y, X, B, Y, Droite

SUCCÈS

Concepteur de montagnes (10)

Concevoir une montagne russe.

Whoa (10)

Terminer une montagne russe en utilisant une pièce WHOA.

Bienvenue au club (10)

Concevoir un parcours de minigolf.

Tout doux (10)

Obtenir une combo de 60 notes dans le mini-jeu Entertainer.

Génie (10)

Obtenir un multiplicateur X5 au stand de tir.

Hyper doué (10)

Réussir un salto arrière 720 à Stunt Rider.

Attention ! (10)

Terminer une partie de minigolf en temps limité au niveau difficile.

Propagande (10)

Récupérer toutes les affiches anti-Thrillville.

L'arc-en-ciel (10)

Récupérer toutes les bombes Flexi-Color.

Hypnose (10)

Récupérer tous les hypno-disques.

Travail d'équipe (10)

Terminer un mini-jeu en mode Coopératif.

Joueur invétéré (10)

Jouer à 20 jeux collectifs avec tes amis.

Multijoueur invétéré (10)

Terminer une bataille 4 joueurs ou une partie coop en mode Jeu collectif.

Chasse aux trésors (10)

Trouver tous les lieux où Mortimer cache son argent dans tous les parcs.

Le grand secret (10)

Découvrir toutes les zones secrètes du niveau 1 de Sparkle Quest.

As de White Knuckles (10)

Construire toutes les pièces WHOA.

Casanova (10)

Devenir le ou la petit(e) ami(e) de 10 visiteurs du parc.

Champion des défis (10)

Remporter 10 défis contre des visiteurs du parc à n'importe quel mini-jeu.

Golden boy (10)

Atteindre une valeur de parc combinée de 100 $.

Chute libre (10)

Construire une montagne russe avec un dénivelé de 300 pieds.

Accélérateur de montagnes (10)

Construire une montagne russe avec une vitesse de pointe de 80 mph.

Grand tchatcheur (10)

Remplir ta liste MaBande.

Kart en folie ! (10)

Arriver 1er dans 20 courses.

Lunatique (15)

Terminer Event Horizon 2 au niveau Difficile.

Réussite totale (15)

Empocher toutes les billes en un tour.

L'envol (15)

Obtenir 30_000 points en 3 coups aux Trampolines.

Survivant (15)

Survivre au Saucer Sumo sans être éjecté de l'arène au niveau de difficulté normal.

Roi du sprint (15)

Obtenir le meilleur temps au tour en moins de 4'90" sur la première piste d'Autosprint 2.

Roi du Ring (15)

Gagner un match par KO à Robo K.O. sans perdre un point de santé.

Talent de Thrillville (20)

Atteindre le niveau 2 de propriétaire de parc.

Vainqueur ! (20)

Remporter 20 batailles multijoueur.

Superstar des attractions (20)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les attractions.

Vainqueur de Bandito (20)

Terminer Bandito Chinchilla.

Stunt Rider ! (20)

Terminer Stunt Rider.

Squadron Ace ! (20)

Terminer Squadron Ace.

Super Sparkler (20)

Terminer Sparkle Quest.

Commandant de Tank (20)

Terminer Tank.

Critiques (30)

Terminer la mission 'Pot-de-vin au miel' à Thrillville Stunts.

Robots (30)

Terminer la mission 'Grande liquidation' à Thrillville Otherworlds.

Hypnose (30)

Terminer la mission 'Transe-mutation' à Thrillville Giant.

Sabotage (30)

Terminer la mission 'Sport du troisième type' à Thrillville Explorer.

Traître (30)

Terminer la mission 'Arène du traître' à Thrillville Holiday.

Sensation de Thrillville (40)

Atteindre le niveau 5 de propriétaire de parc.

Maître des jeux (40)

Terminer tous les jeux d'arcade.

Thrillville Otherworlds (40)

Débloquer Thrillville Otherworlds.

Thrillville Giant (40)

Débloquer Thrillville Giant.

Thrillville Explorer (40)

Débloquer Thrillville Explorer.

Superstar de Thrillville (50)

Se classer parmi les 10 meilleurs dans un classement en ligne de Thrillville : Le Parc en Folie.

Thrillville Holiday (60)

Débloquer Thrillville Holiday.

Phénomène de Thrillville (60)

Atteindre le niveau 10 de propriétaire de parc.

Ticket to Ride

© Playful Entertainment / Next Level Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Formation de base (5)

Suivre le didacticiel.

Trait d'union (5)

Veiller à ce que toutes vos lignes soient reliées à la fin de la partie.

Tous trains (10)

Jouer tous vos trains durant la partie.

Pas de train, pas de gains (10)

Gagner une partie avec classement de Les Aventuriers du Rail.

Long cours (10)

Obtenir 5 fois la carte bonus de plus long trajet continu.

Tous en voiture ! (10)

Terminer une partie durant laquelle vous avez complété tous vos billets de destinations.

Star des voies européennes (15)

Compléter les 6 billets de destination européens valant au moins 20 points.

Au naturel (15)

Gagner une partie de Les Aventuriers du Rail Europe sans jouer une seule gare.

Maitre des billets (20)

Garder les 5 billets de destination du début d'une méga-partie 1910 et gagner.

Contenu canadien (25)

Lors d'une partie sur Xbox LIVE, relier toutes les villes canadiennes et gagner.

Conducteur en chef (25)

Jouer 50 parties.

Score élevé (30)

Marquer au moins 150 points en une seule partie.

Loco motivé (30)

Compléter au moins 8 billets de destination durant une seule partie.

Je crois que je peux ! (30)

Gagner 25 parties avec classement de Les Aventuriers du Rail.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Tiger Woods PGA Tour 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

SUCCÈS

Chasseur de birdies (10)

Réussir 100 birdies.

Jouez un peu en ligne (10)

Jouer au moins une fois dans chaque mode de jeu en ligne.

Essayez un tournoi (15)

Prendre part à 5 tournois en ligne.

Vous n'en avez pas encore marre ? (15)

Réaliser 1 000 matchs en ligne.

Ca commence à rentrer (25)

Gagner 5 matchs en ligne.

Le flambeur (25)

Réaliser 50 paris.

Très bien ! Vous pourriez le refaire (25)

Finir un parcours avec moins de 62 coups.

Tout sauf de la chance (50)

Avoir un score moyen maximum de 65.

Trous en 1 consécutifs (50)

Réaliser 25 trous en un.

Eagles-folie (50)

Réussir 50 eagles.

Maîtrise du putter (50)

Atteindre une moyenne inférieure à 1,75 putts par trou.

Série victorieuse (50)

Réaliser 15 victoires consécutives.

Parieur pro (75)

Gagner 50 paris.

Passez à la caisse (75)

Gagner un million de dollars en ligne.

Tout en haut (125)

Finir dans les meilleurs à un tournois en ligne.

Numéro 1 (200)

Décrochez la première place du classement dans n'importe quel mode de jeu en ligne.

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GAMEFACE	Tous les joueurs (Team Play)
GUYS ARE GOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUST SHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
TENGALLONHAT	Grosses têtes pour le public
THREE STRIPES	Equipement Adidas

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

CLEVELAND	Bonus de Cleveland Golf
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
INTHEGAME	Bonus de EA
JLINDEBERG	Bonus de J.Lindeberg
JUSTDOIT	Bonus de Nike
JUSTSHAFTS	Bonus de Grafalloy
NOTJUSTTIRES	Bonus de Bridgestone
RIHACHINRIZO	Bonus de Mizuno
SNAKEKING	Bonus de Cobra
THREESTRIPES	Bonus de Buick

TOUS LES PARCOURS

Entrez les code **greensfees** depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

Tiger Woods PGA Tour 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

MOTS DE PASSE

Rendez-vous à la section "EA SPORTS Extras" dans la rubrique "My Tiger" et saisissez les mots de passe suivants.

CEPHALUS	Mode grosses têtes (spectateur)
POWERCAP[1-12]	Fixer le niveau de puissance
YOUDAMAN	Débloquer tous les golfeurs

Tiger Woods PGA Tour 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

PARCOURS CACHÉS

Doral

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

East Lake

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Harbour Town

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Hazeltine

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Oakmont

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pebble Beach

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pinehurst n°2

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Torrey Pines

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Tpc Boston

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Wentworth

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

DÉFIS BONUS

Challenge bonus 1

Réussir tous les challenges de tournoi

Challenge bonus 2

Réussir le challenge bonus 1

Challenge bonus 3

Réussir le challenge bonus 2

Challenge bonus 4

Réussir le challenge bonus 3

TENUE DEAD SPACE

Réussir le premier défi de Boston pour pouvoir acheter cette tenue au magasin pour 35 000$ ou à l'aide de points Microsoft.

TENUE DEAD SPACE

Après avoir terminé le premier défi de Boston, allez dans le magasin Pro Shop et achetez la tenue Dead Space pour 35 000 $.

Tiger Woods PGA Tour 12 : The Masters

© Electronic Arts / EA Sports 2011

EMPOCHER 50 000 XP

Pour recevoir 50 000 points d'expérience, lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Tiger Woods PGA Tour 2011 sur votre console.

TimeShift

© Vivendi Universal Games / Saber Interactive 2007

KRONE (MODE MULTIJOUEUR)

Allez sur l'écran des options, choisissez Multiplayer puis Model, et appuyez sur Gauche pour vous positionner sur Krone. Appuyez ensuite sur Y et entrez le code **RXYMCPENCJ** pour débloquer ce personnage.

SUCCÈS

Regardez ce que je peux faire (5)

Marchez sur l'eau en utilisant les Pouvoirs temporels

Débarrassez-moi de ça ! (5)

Arrachez une Grenade d'impact à l'aide des Pouvoirs temporels

District Alpha - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 1 "District Alpha" en difficulté Occasionnel.

La forteresse - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 2 "La forteresse" en difficulté Occasionnel.

L'oublié - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 3 "L'oublié" en difficulté Occasionnel.

Usine de munitions - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 4 "Usine de munitions" en difficulté Occasionnel.

Aéroporté - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 5 "Aéroporté" en difficulté Occasionnel.

Pickpocket (10)

Prenez une arme des mains de l'ennemi en utilisant les Pouvoirs temporels 10 fois

Tous à terre (10)

Tuez 3 ennemis d'un coup pendant un Arrêt du temps.

C'est toi le chat (10)

Marquez 15 ennemis avec des Grenades d'impact.

Comme bon vous semble (10)

Hébergez et terminez 10 parties avec préréglages personnalisés.

Le premier d'une longue série (10)

Gagnez une partie classée.

District Alpha - Compétent (15)

Terminez l'acte 1 "District Alpha" en difficulté Compétent.

L'oublié - Compétent (15)

Terminez l'acte 3 "L'oublié" en difficulté Compétent.

Usine de munitions - Compétent (15)

Terminez l'acte 4 "Usine de munitions" en difficulté Compétent.

Désarmé ! (15)

Désarmez 5 adversaires en tirant sur leur arme.

La forteresse - Compétent (15)

Terminez l'acte 2 "La forteresse" en difficulté Compétent.

Aéroporté - Compétent (15)

Terminez l'acte 5 "Aéroporté" en difficulté Compétent.

La chance du débutant (15)

Terminez un niveau sans mourir en difficulté Occasionnel.

Quelle grâce ! (15)

Hébergez un serveur dédié pendant 48 heures puis quittez

District Alpha - Elite (20)

Terminez l'acte 1 "District Alpha" en difficulté Elite.

La forteresse - Elite (20)

Terminez l'acte 2 "La forteresse" en difficulté Elite.

L'oublié - Elite (20)

Terminez l'acte 3 "L'oublié" en difficulté Elite.

Usine de munitions - Elite (20)

Terminez l'acte 4 "Usine de munitions" en difficulté Elite.

Aéroporté - Elite (20)

Terminez l'acte 5 "Aéroporté" en difficulté Elite.

As (20)

Capturez 25 drapeaux en mode Capture du drapeau

Plonk ! (20)

Récupérez 50 drapeaux en mode Capture du drapeau

Vous trichez ? (20)

Réussissez 30 tirs à la tête avec n'importe quelle arme en multijoueur.

Les munitions coûtent cher (20)

Tuez 25 adversaires avec des attaques de mêlée en multijoueur.

Ce type est rapide (25)

Terminez un niveau sans mourir en difficulté Compétent.

Vétéran TimeShift (25)

Jouez 100 parties multijoueur.

...est de notre côté (25)

Tuez 50 adversaires avec des Grenades temporelles ou dans des Champs temporels.

Ce n'est pas une location (25)

Gagnez une partie Deathmatch classée avec au moins 5 points d'avance.

C'est moi le Roi ! (25)

Gagnez une partie Roi du temps classée avec au moins 5 tués d'avance.

Essaie encore (25)

Gagnez une partie 1 contre 1 classée sans mourir.

Du balai ! (25)

Gagnez une partie Capture du drapeau classée sans que l'autre équipe ne s'empare de votre drapeau.

Le merveilleux hiver nucléaire (25)

Gagnez une partie Folie furieuse classée avec au moins 30 secondes d'avance.

Quand et où vous voulez (25)

Gagnez une partie classée sur chaque carte.

Destruction massive (25)

Gagnez une partie classée dans chaque mode de jeu.

C'est moi qui ai fait ça ? (30)

Marquez un Furie.

Berzerker (30)

Réalisez un enchaînement Faucheuse.

Le garçon dans la bulle (30)

Tuez 30 adversaires pendant que vous êtes piégé dans une Grenade temporelle.

Invincible (35)

Terminez un niveau sans mourir en difficulté Elite.

District Alpha bis - Occasionnel (40)

Terminez l'acte 6 "District Alpha bis" en difficulté Occasionnel.

Champion TimeShift (50)

Gagnez 100 parties multijoueur.

District Alpha bis - Compétent (55)

Terminez l'acte 6 "District Alpha bis" en difficulté Compétent.

District Alpha bis - Elite (70)

Terminez l'acte 6 "District Alpha bis" en difficulté Elite.

TiQal

© Slapdash Games 2008

SUCCÈS

Magicien (10)

Assemble chaque couleur disponible dans le jeu pendant une partie en solo.

Récolteur (10)

Prends toutes les améliorations d'un niveau dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

Gardien (15)

Fais tomber un groupe contenant 3 couleurs ou plus dans une manche sans bonus en solo.

Chaman (15)

Fais s'écrouler un groupe de 20 blocs ou plus dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

Tambour (15)

Fais 10 assemblages d'affilée dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

Aigle (15)

Prends une amélioration de chaque type dans un niveau d'une manche sans bonus d'une partie en solo.

Défenseur (20)

Récupère 10 coeurs pendant une manche sans bonus d'une partie en solo.

Guerrier (20)

Fais s'écrouler un groupe de 40 blocs ou plus dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

Trésorier (20)

Gagne dix millions de points pendant une partie en solo.

Scribe (20)

Termine un niveau parfait dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

Roi-soleil (20)

Fais s'écrouler un groupe de 60 blocs ou plus dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

Pacal (20)

Termine la partie en solo.

TNA iMPACT!

© Midway 2008

SUCCÈS

Assigné perdant (0)

Perdre 5 parties avec classement sur Xbox LIVE en une session de jeu

Au sommet du monde (5)

Créer un personnage en Mode Scénario (Chapitre 1)

Le retour de l'Icône (5)

Jouer en utilisant Sting

Lucha Libre! (10)

Gagner un match Mexican Gauntlet en Mode Scénario (Chapitre 1)

Bienvenue aux US (10)

Battre James Storm en Mode Scénario (Chapitre 2)

Roi du Gauntlet (10)

Gagner le match Gauntlet en Mode Scénario (Chapitre 2)

Qu'ils repartent contents (15)

Exécuter une Prise Signature pour réjouir le public

Bienvenue à la TNA! (15)

Battre Robert Roode en Mode Scénario (Chapitre 3)

Se hisser dans le classement (15)

Gagner 2 matchs par équipe en Mode Scénario (Chapitre 4)

Viser le X (15)

Gagner un match Ultimate X

C'est la folie ! (20)

Battre l'équipe LAX en Mode Scénario (Chapitre 4)

Ne pas virer Eric (20)

Battre Robert Roode avec Eric Young

Il s'enflamme ! (20)

Créer des vêtements ayant "les flammes" pour thème

Ne pas se fixer de limites (20)

Gagner 3 matchs Division X en Mode Scénario (Chapitre 5)

Planète Jarrett (20)

Jouer contre un réel catcheur de la TNA ou quelqu'un qui l'a déjà fait

Catcheur International (25)

Jouer 25 parties avec classement sur Xbox LIVE

Il n'est pas Phénoménal (25)

Battre AJ Styles en Mode Scénario (Chapitre 5)

L'élite de Détroit (25)

Gagner un match par équipe en utilisant Alex Shelley et Chris Sabin

En milieu de tableau (25)

Gagner 25 matchs dans n'importe quel Mode

Ca, c'est impressionnant ! (30)

Devenir le Champion Division X en Mode Scénario (Chapitre 5)

Un prix Poids Lourd (35)

Gagner votre premier match Poids lourd en Mode Scénario (Chapitre 6)

Prise de risque en hauteur (40)

Accomplir 50 prises aériennes

Plus ils sont grands... (45)

Battre Kevin Nash en Mode Scénario (Chapitre 6)

Un requin dans l'eau (50)

Battre tous les catcheurs de la liste avec Shark Boy

Commencer votre série (55)

Battre Samoa Joe en Mode Scénario (Chapitre 6)

C'est bien réel ! (75)

Battre Kurt Angle en Mode Scénario (Chapitre 6)

Le nouveau roi de la TNA (100)

Battre Jeff Jarrett en Mode Scénario (Chapitre 6)

L'outsider gagne (30)

Battre quelqu'un qui a le statut de Champion TNA dans n'importe quel Classement

Meilleur parmi les meilleurs (100)

Atteindre le statut de Champion TNA dans n'importe quel Classement

Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Abyss

Battez Abyss au chapitre 6 du mode Story.

AJ Styles X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Benny the Clown

Battez-le au chapitre 2 du mode Story avec 350 000 points de style.

Black Machismo

Battez-le en mode Story.

Brother Ray

Battez TEAM 3D en mode Story.

Chris Sabin X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Don West

Gagnez 260 000 points de style.

Eric Young

En mode Story, remportez le match où vous faites équipe avec Eric Young.

Jay Lethal

Battez-le en mode Story dans un match en 3 Man Gauntlet.

Jeff Jarrett

Battez-le au chapitre 6 du mode Story.

Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

Senshi

Gagnez 200 000 points de style.

Sonjay Dutt

Battez-le dans un match solo en mode Story.

Suicide

Terminez le mode Story et attendez la fin des crédits.

Tomko

Battez Tomko et AJ Styles en mode Story dans un match en Tag Team.

TOUTES LES ARÈNES

Arène armurerie

Battez James Storm en Story Mode.

Arène anglaise

Accumulez 420 000 points de style.

Arène Freedom Center

Devenez le champion de la division X en Story Mode.

Arène japonaise

Battez les Motor City Machine Guns en Story Mode.

Arène mexicaine

Remportez le match Mexican Gauntlet en Story Mode.

Arène Vegas

Battez Kurt Angle en Story Mode.

MOUVEMENTS PERSONNALISÉS

Différents mouvements peuvent être débloqués à mesure que vous avancez dans le mode Story avec un personnage que vous avez créé.

TNT Racers

© DTP Young Entertainment / Keen Games 2011

SUCCÈS

Homerun (20)

Gagne trois matchs classés en ligne de suite.

Nouveau (5)

Gagne ta première course classée en ligne.

Champion turbo (25)

Gagne tous les Défis turbo.

Chasseur de score (20)

Marque au moins 15 000 points dans le Défi turbo n° 13.

Champion rapide (15)

Gagne tous les Défis rapides.

Champion normal(10)

Gagne tous les Défis normaux.

Chasseur fantôme (10)

Élimine un adversaire avec le Disrupteur en mode Fantôme.

Apprenti pilote (5)

Gagne ta première course.

Globe-trotter (25)

Gagne un match classé en ligne sur chacun des circuits du jeu de base (dans les deux sens).

Destructoïde (25)

Détruis 100 véhicules adverses avec des armes dans n'importe quels modes.

Conducteur hors pair (30)

Débloque tous les circuits, les véhicules et les classes de courses.

À contresens (10)

Termine un tour sur le Pic en 18,1 s ou moins en conduisant à contresens. Uniquement en multijoueur.

Tom Clancy's EndWar

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2008

SUCCÈS

Officier des transmissions (5)

Remporter la mission Signes d'Alerte.

Première commande (10)

Terminez la première mission solo.

Chaîne de commandement (15)

Battez : chars avec hélicos, hélicos avec transports et transports avec chars.

Imprenable (30)

Terminez la phase finale sans vous faire éliminer aucune unité.

Vétéran (15)

Remportez une partie dans chaque mode (conquête, assaut, siège, raid).

Prélude à la Guerre (15)

Finissez le Prélude à la Guerre dans n'importe quelle difficulté.

Un monde en flammes (20)

Terminez le Prélude à la Guerre en mode Difficile.

Maître d'arme (10)

Utilisez l'attaque secondaire pour la première fois.

Endurci par la guerre (20)

Remportez 15 missions de la campagne solo.

Sens dessus dessous (25)

Remportez 5 missions sans utiliser de support de mission dans la 3e Guerre Mondiale.

À la botte du devoir (20)

Remportez une mission en n'utilisant que de l'infanterie.

Guerre éclair (20)

Terminez la 3e Guerre Mondiale" en moins de 15 tours.

Blitz (20)

Capturez une capitale ennemie en 3 tours dans la 3e Guerre Mondiale.

Tour d'honneur (10)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Normal.

Vrai patriote (20)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Expert.

Prêt pour le Théâtre de Guerre (30)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Difficile.

Guerrier (40)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Difficile avec les 3 factions.

Simulateur d'entraînement (10)

Jouez à 20 parties Escarmouche solo.

Plus forts ensemble (20)

Remportez dix parties Escarmouche multijoueurs à 2 contre 2.

Toujours en attaque (15)

Remportez 3 missions d'affilée dans le Théâtre de Guerre.

Rôle d'honneur (20)

Remportez 30 missions sans éliminer une unité dans le Théâtre de Guerre.

Opérations urbaines (20)

Jouez à 30 missions dans les cartes urbaines du Théâtre de Guerre.

Désarmant (15)

Désamorcez 10 champs de mines dans le Théâtre de Guerre.

Survivant (20)

Faites combattre et survivre une unité pendant 10 missions dans le Théâtre de Guerre.

Explosif (20)

Déployez 20 champs de mines pour décimer des ennemis dans le Théâtre de Guerre.

Tueur en série (5)

Éliminez 500 unités dans le Théâtre de Guerre.

Acharné (20)

Remportez 5 missions d'affilée sur le même territoire dans le Théâtre de Guerre.

Stratège (20)

Remportez une Conquête en capturant toutes les tours d'une carte du Théâtre de Guerre.

Attaquant (20)

Remportez 40 missions en tant qu'attaquant dans le Théâtre de Guerre.

Chien de guerre (30)

Remportez une phase du Théâtre de Guerre avec chaque faction. Jouez 10 missions de chaque faction.

Défense aérienne (30)

Interceptez 5 frappes aériennes en approche avec la guerre électronique.

Fan de guerre (30)

Remportez 5 missions d'affilée sans perdre de points de vie dans le Théâtre de Guerre.

Destructeur (20)

Détruisez 100 bâtiments stratégiques dans le Théâtre de Guerre.

Véloce (15)

Remportez une mission en moins de 5 minutes dans le Théâtre de Guerre.

Guerre totale (20)

Jouez 100 missions à 2 contre 2 dans le Théâtre de Guerre.

Base frontale (20)

Éliminez 10 unités avec des drones déployés par la base mobile.

Effet boomerang (20)

Remportez une partie après que l'ennemi a déclenché DEFCON en mode Conquête.

Terrain communicant (20)

Optimisez 100 tours de liaison dans n'importe quel mode de jeu ou type de mission.

Assassin (20)

Éliminez 15 bases mobiles ennemies.

Guerrier accompli (20)

Remportez 30 missions dans n'importe quel mode de jeu.

Contrôle (30)

Ne vous faites pas prendre de tours par l'ennemi en remportant 10 Conquêtes d'affilée.

Adrénaline (20)

Reprenez une tour de liaison principale dans les 3 dernières minutes d'une partie Siège.

Tireur d'élite (20)

Éliminez une troupe ennemie sans avoir été repéré.

Prédateur (25)

Éliminez 6 unités ennemies avec une seule unité.

Rien n'est jamais perdu (30)

Remportez une mission Conquête par annihilation alors qu'il reste moins de 30 secondes.

Intouchable (30)

Remportez une mission Escarmouche sans perdre de points de vie.

Ange de la mort (20)

Abattez 10 hélicoptères d'évacuation ennemis.

Nettoyeur (10)

Éliminez 30 unités ennemis de l'armée régulière.

20 sur 20 (20)

Remportez 20 parties en 1 contre 1 dans le Théâtre de Guerre.

Napoléon (20)

Obtenez un Indice de Commandement de 100% dans une mission du Théâtre de Guerre.

NOUVEAUX BATAILLONS

Depuis le menu principal, allez dans la section des Extras, placez le curseur sur l'option VIP et saisissez les codes suivants.

EUCA20 European Enforcer Corps
JSFA35 U.S. Joint Strike Force
SPZA39 Brigade russe Spetsnaz
SPZT17 Bataillon spécial Spetsnaz

Tom Clancy's H.A.W.X.

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir sur l'écran du hangar.

A-12 Avenger II

Maintenez LT et faites : X, LB, X, RB, Y, X

F-18 HARV

Maintenez LT et faites : LB, Y, LB, Y, LB, X

FB-22 Strike Raptor

Maintenez LT et faites : RB, X, RB, X, RB, Y

SUCCÈS

Opération Ghost Rider (5)

Terminer la 1re mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Coéquipier (10)

Terminer une mission en mode Coop

Opération Adder (15)

Débloquer et terminer la 2e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Cobalt (15)

Débloquer et terminer la 3e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Blacklight (15)

Débloquer et terminer la 4e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

OFF certification (15)

Débloquer et terminer la 5e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Glass Hammer (15)

Débloquer et terminer la 6e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Backfire (15)

Débloquer et terminer la 7e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Ulysses (15)

Débloquer et terminer la 8e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Stiletto (15)

Débloquer et terminer la 9e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Red Eagle (15)

Débloquer et terminer la 10e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Torchlight (15)

Débloquer et terminer la 11e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Iron Arrow (15)

Débloquer et terminer la 12e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Backhand (15)

Débloquer et terminer la 14e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Thunderbolt (15)

Débloquer et terminer la 15e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Wildhorse (15)

Débloquer et terminer la 16e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Javelin (15)

Débloquer et terminer la 17e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

Opération Twilight (15)

Débloquer et terminer la 18e mission de Campagne au niveau Normal, Difficile ou Élite

L'entraînement a du bon (15)

Voler 1 h en mode manuel

Postcombustion (15)

Voler à plus de Mach 2 pendant 1 h en Campagne

Campagne terminée (30)

Normal: Terminer la Campagne en Normal

Général d'armée aérienne II (50)

Devenir "Général d'armée aérienne II" (niveau 40)

Manière forte (60)

Terminer la Campagne en Difficile (déverrouille les succès du mode Normal)

Défi extrême (90)

Terminer la Campagne en Élite (déverrouille les succès des modes Normal et Difficile)

Amateur - DME (10)

Gagner une partie DME

As - Appui (10)

Utiliser toutes les unités d'appui au moins une fois

As - Canon (15)

Détruire 50 ennemis avec le canon en multijoueur

As - Missile air-surface (15)

Abattre 135 cibles avec le Missile air-surface en multijoueur

As - Air-air multicibles (15)

Abattre 100 cibles avec le missile air-air multicibles en multijoueur

As - Missile à guidage radar (15)

Abattre 75 cibles avec le missile à guidage radar en multijoueur

As - Missile polyvalent (15)

Abattre 75 cibles avec le missile polyvalent en multijoueur

As - Déviation (15)

Détourner 150 missiles des avions alliés

As escadre (15)

Rester l'as pendant un total de 20 minutes

Pilote polyvalent (15)

Obtenir la récompense de fin 20 fois

Christine (15)

Abattre 100 adversaires avec le même avion en multijoueur

Gladiateur (15)

Participer à 100 parties en mode Deathmatch par équipe

Pas assez sûr (15)

Abattre une cible au missile en subissant le Brouillage pendant une partie multijoueur

Piège! (15)

Abattre une cible au canon en subissant la Suppression radar pendant une partie multijoueur

Médecin (15)

Réparer 90 PV avec un seul Drone de réparation

Blasé (15)

Abattre une cible au canon pendant que l'ennemi subit la Restriction missiles

As - Évitement (20)

Éviter un total de 100 missiles sans utiliser les leurres en multijoueur

As - Contre (20)

Terminer tous les défis Contre

Prédateur (20)

Abattre 5 fois un as au missile à guidage radar.

Vétéran (20)

Remporter 25 parties en mode Deathmatch par équipe

Tir aux pigeons (15)

Demander une Frappe IEM et abattre 2 ennemis au missile air-air multicibles durant l'impulsion

Bout portant (25)

Abattre une cible au missile à guidage radar tiré à moins de 3 km de la cible en multijoueur

Pilote d'essai (30)

Jouer en mode DME en utilisant 30 avions différents

Risqué (30)

Récupérer d'un décrochage à une altitude de 30 m ou moins

As - Évasion (50)

Éviter 10 missiles à guidage radar sans utiliser les leurres en multijoueur

Chef d'escadre (15)

Rester le leader du match pour un total de 20 minutes

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2010

SUCCÈS

5 G - Crash-test

Terminer la premiere mission dans n'importe quelle difficulté.

15 G - Un oeil dans le ciel

Terminer "Prisonnier" dans n'importe quelle difficulté.

15 G - Appui au sol

Terminer "Sauvetage" dans n'importe quelle difficulté.

15 G - Vision nocture

Terminer "Au couvert de la nuit" dans n'importe quelle difficulté.

40 G - Red is not dead

Terminer "Impasse" en difficulté Expert.

50 G - Jusqu'au bout

Terminer toutes les missions du scénario dans n'importe quelle difficulté.

30 G - Vol en tandem

Terminer n'importe quelle mission du scénario en Coop.

40 G - Sans restriction

En mode Scénario, voler pendant 60 minutes en manuel.

40 G - Vision périphérique

Voler à plus de Mach 2 pendant 60 minutes en mode Scénario

30 G - Audace

Atterrir sur un porte-avions sans utiliser l'aide à l'approche.

50 G - Grosse artillerie

Infliger 4000 points de dégçts en un seul Deathmatch par équipe.

15 G - Les dépouilles de la guerre

Remporter un Deathmatch par équipe.

15 G - Je peux le garder ?

Maîtriser totalement un avion.

50 G - La récompense du labeur

Maîtriser totalement 15 avions.

15 G - Parce que je le vaux bien

Créer un armement personalisé.

40 G - Gruyère

Abattre un joueur en utilisant un avion avec 4 canons.

15 G - Expéditif

Abattre 3 cibles en 15 secondes en mode Survie.

50 G - Still alive

Terminer n'importe quelle carte en mode Survie

30 G - Dur à cuire

Endurer 5 vagues en mode Survie sans se faire abattre.

30 G - Coup de main

Utiliser 3 capacités d'appui différentes de votre équipe.

30 G - Ingénieur

Réparer 90 PV avec des Drones de réparation.

50 G - Copieur

Tuer 100 adversaires utilisant le même avion que vous en Deathmatch par équipe.

50 G - Vétéran

Participer à 100 parties Deathmatch par équipe.

30 G - Agile

En Deathmatch par équipe, esquiver au total 100 missiles sans utiliser de leurres.

30 G - Brave, capitaine !

Aux commandes d'un Mig-23, abattre un joueur pilotant un F-22.

30 G - Surpuissant

Abattre 5 joueurs sans vous faire abattre.

30 G - Coup de grâce

En utilisant uniquement le canon, abattre 10 joueurs endommagés par vos coéquipiers.

30 G - Mauvais oeil

Atteindre le niveau 13.

50 G - A fous à fond à fond

Atteindre le niveau 50.

20 G - Petit à petit

Acheter 5 améliorations différentes pour tous vos avions.

30 G - Appuyez-les tous

Acheter 5 éléments d'appui équipe différents pour vos avions.

30 G - L'enfer, c'est les autres

Remporter 10 parties Deathmatch par équipe avec des effectifs inférieurs.

Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, néanmoins, le cheminement restera strictement identique.

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en

angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.
Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la

haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.
Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique.

Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.
Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce

nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.
Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

Le Pérou

1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'**artefact**, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième **artefact** qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut

en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.
Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.
Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit

de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.
Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de

gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.
Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une

petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l' **artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.
Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous

apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.
Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une

perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté. Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.
Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

La Grèce

1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur, puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.
Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande

grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.
Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à

l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.
Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers

la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.
Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer

un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.
Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.
Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme.

Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.
Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur. Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction.

Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.
Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.
Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre

gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour

apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

Egypte

1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqueter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.
Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.
Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renfoncements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe. Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le piler du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et axez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce. Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre. Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.
Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la

paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessous de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renfoncement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.
Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatir par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin

jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaisser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.
Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir

atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.
Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournerez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.
Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encastrer le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

L'île perdue

1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.
Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à

droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant, puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.
Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers

le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).
À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.
En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes,

à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôtir votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol. Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.
Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement

à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.
Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournerez le coin par la gauche, et que vous lâcherez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plongeons, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

GALERIE

Vous débloquerez de nouveaux artworks lorsque vous atteindrez le score de 25%, 33%, 67% ou 100% de reliques et d'artefacts collectés dans la plupart des niveaux. Les derniers s'obtiennent en terminant le jeu.

FICHES DES PERSONNAGES

Lara Croft	Trouver 05 artefacts
Larson	Trouver 09 artefacts
Kid	Trouver 14 artefacts
Kold	Trouver 18 artefacts
Pierre	Trouver 23 artefacts
Winston	Trouver 27 artefacts
Richard Croft	Trouver 32 artefacts
Doppelganger	Trouver 36 artefacts
Natla	Trouver 41 artefacts

TOUTES LES MUSIQUES

Voici comment obtenir toutes les pistes audio des niveaux suivants.

Egypte

Terminer le Temple de Khamoon, l'Obélisque de Khamoon et le Sanctuaire de Scion.

Grèce

Terminer le niveau St.Francis Folly, le Coliseum, le Palais de Midas et la Tombe de Tihocan.

Ile perdue

Terminer les Mines de Natla, la Grande Pyramide et la bataille finale.

Pérou

Terminer Mountain Caves, Vilcabamba, la Vallée Perdue et la Tombe de Qualopec.

Manoir Croft

Terminer le niveau du manoir Croft.

TIME TRIAL

Choisissez la difficulté Time Trial avant de commencer les niveaux.

Golden Shotgun + Silver Mini SMG

Réussir les 3 Time Trial de l'île perdue.

Munitions infinies pour le pistolet + voir la santé des ennemis

Réussir les 4 Time Trial du Pérou.

Munitions infinies pour le Mini SMG + santé infinie

Réussir les 3 Time Trial de l'Egypte.

Munitions infinies pour le fusil à pompe + toutes les armes

Réussir les 4 Time Trial de la Grèce.

SUCCÈS

Maître d'armes 1 (10)

Récupérez le magnum.

Maître d'armes 2 (10)

Récupérez les mini mitraillettes.

Maître d'armes 3 (10)

Récupérez le fusil à pompe.

Partie facile (20)

Terminez le jeu en difficulté facile.

Partie moyenne (25)

Terminez le jeu en difficulté moyenne (y compris les succès faciles).

L'Eradicateur 1 (30)

Venez à bout du T-Rex sans mourir (Pérou).

L'Eradicateur 2 (30)

Venez à bout des jumeaux centaures sans mourir (Grèce).

L'Eradicateur 3 (30)

Venez à bout du boss-tronc sans mourir (île perdue).

Course de vitesse - Manoir Croft (30)

Terminez le contre-la-montre du manoir des Croft.

Course de vitesse - Pérou (30)

Terminez tous les contre-la-montre du Pérou.

Course de vitesse - Grèce (30)

Terminez tous les contre-la-montre de la Grèce.

Course de vitesse - Egypte (30)

Terminez tous les contre-la-montre de l'Egypte.

Course de vitesse - Ile perdue (30)

Terminez tous les contre-la-montre de l'île perdue.

Aventurier de fer - Pérou (35)

Terminez le Pérou sans mourir.

Aventurier de fer - Grèce (35)

Terminez la Grèce sans mourir.

Grand spectacle - Pérou (35)

Terminez toutes les super actions du Pérou sans échouer (du premier coup).

Grand spectacle - Grèce (35)

Terminez toutes les super actions de la Grèce sans échouer (du premier coup).

Grand spectacle - Egypte (35)

Terminez toutes les super actions de l'Egypte sans échouer (du premier coup).

Grand spectacle - Ile perdue ! (35)

Terminez toutes les super actions de l'île perdue sans échouer (du premier coup).

L'Eradicateur 4 (40)

Venez à bout de Natla sans mourir (île perdue).

Tomb Raider - Pérou (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques du Pérou.

Tomb Raider - Egypte (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques de l'Egypte.

Tomb Raider - Grèce (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques de la Grèce.

Tomb Raider - Ile perdue (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques de l'île perdue.

Aventurier de fer - Egypte (40)

Terminez l'Egypte sans mourir.

Aventurier de fer - Ile perdue (40)

Terminez l'île perdue sans mourir.

Partie difficile (45)

Terminez le jeu en difficulté difficile (y compris les succès faciles et moyens).

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

GUIDE VIDÉO : EMPLACEMENT DES ARTEFACTS ET DES RELIQUES

Pérou

Grèce

Egypte

Ile perdue

Ce guide vidéo est une contribution de **Enarpilod**.
Voir e|http://www.youtube.com/user/Enarpilod|sa chaîne.

Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2006

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pendant la partie. Attention car pour qu'ils fonctionnent, il faut avoir terminé le jeu une fois (ce qui débloquera le menu des extras) et réussir le contre-la-montre correspondant au code.

Mode sans textures

Maintenir LT puis appuyer sur LB, A, B, A, Y, RT

Voir la vie des ennemis

Maintenir LT puis appuyer sur X, B, A, LB, RT, Y

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Maintenir LB puis appuyer sur A, B, A, LT, X, Y

Munitions infinies pour les grenades

Maintenir LB puis appuyer sur LT, Y, RT, B, LT, X

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Maintenir LB puis appuyer sur RT, B, X, LT, X, A

Munitions infinies pour le SMG

Maintenir LB puis appuyer sur B, Y, LT, RT, A, B

Lara "pare-balles"

Maintenir LT puis appuyer sur A, RT, Y, RT, X, LB

Tuer en un coup

Maintenir LT puis appuyer sur Y, A, Y, X, LB, B

Excalibur

Maintenir LB puis appuyer sur Y, A, B, RT, Y, LT

Soul Reaver

Maintenir LB puis appuyer sur A, RT, B, RT, LT, X

AMÉLIORATION DES PISTOLETS

Dommages supplémentaires	Obtenir + de 75% (bronze et argent)
Efficacité améliorée	Obtenir + de 50% (bronze et argent)
Chargeur étendu (40 balles)	Obtenir + de 25% (bronze et argent)

DÉBLOQUER LES CHEATS

Soul Reaver

Terminez le jeu et tous les défis chrono.

Mode sans textures

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Voir la vie des ennemis

Terminez la Bolivie en moins de 12'30.

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Terminez le Japon en moins de 12'15.

Munitions infinies pour les grenades

Terminez le Kazakhstan en moins de 27'10.

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Terminez le Ghana en moins de 20mn.

Munitions infinies pour le SMG

Terminez le Pérou en moins de 21'30.

Lara "pare-balles"

Terminez l'Angleterre en moins de 27mn.

Tuer en un coup

Terminez la Bolivie (niveau 8) en moins de 4'15.

Excalibur

Terminez le Népal en moins de 13'40.

TENUES DE LARA

Pour obtenir toutes les tenues de Lara, vous devez obtenir le pourcentage maximum sur tous les niveaux ainsi que les médailles d'or.

FICHES DES PERSONNAGES

Obtenez toutes les médailles de bronze avec le pourcentage indiqué pour débloquer les profils des personnages.

Lara Croft	Obtenir + de 10% (bronze)
Zip	Obtenir + de 20% (bronze)
Anaya Imanu	Obtenir + de 30% (bronze)
Shogo Takamoto	Obtenir + de 40% (bronze)
Toru Nishiruma	Obtenir + de 40% (bronze)
James W. Rutland	Obtenir + de 50% (bronze)
Amanda Evert	Obtenir + de 70% (bronze)
Winston Smith	Obtenir + de 80% (bronze)
Alister Fletcher	Obtenir + de 90% (bronze)
Entité inconnue	Obtenir + de 100% (bronze)

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

CHEMINEMENT

1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le **trésor n°**1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le **trésor n°**2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le **trésor n°**3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**4 près des deux petites cascades puis poursuivez. Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau. Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le **trésor n°**5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci. L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au **trésor n°**6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis. Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.
..

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le **trésor n°**7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du **trésor n°**8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos

adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le **trésor n°**9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur. Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le **trésor n°**11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du **trésor n°**12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine. Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.
Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du **trésor n°** 13, vous devez jouer une nouvelle fois avec les différents mécanismes avant de partir. Pour cela, partez décaler la caisse positionnée sur la dalle centrale puis enlevez celle de gauche de son encoche. Ceci étant, replacez la caisse sur la dalle située au centre. Faites ensuite en sorte d'avoir dans votre champ de vision la porte du fond puis marchez sur la dalle libre. Enlevez-vous lorsque la porte se sera placée à mi-chemin entre ouverture et fermeture. Remontez alors à la chaîne indiquée précédemment puis sautez sur les rebords du mur pour vous hisser vers la droite puis grimpez vers le haut pour atteindre le sommet de la plate-forme suivante. Suspendez-vous alors à la nouvelle chaîne pour poursuivre par l'autre rebord et continuer sur la droite. Une barre horizontale et quelques acrobaties plus tard et vous arriverez devant la sortie. Hissez-vous alors jusqu'aux rebords supérieurs de la porte et escaladez pour atteindre l'alcôve abritant le mérité 13ème trésor. Redescendez ensuite en prenant garde à la position de la porte et au lieu de continuer vers l'inexploré, dirigez-vous vers la droite et sautez en direction du rebord. Longez alors la falaise et hissez-vous dès que possible sur la plate-forme montante. Enfin, sautez sur la chaîne de manière à atteindre le **trésor n°**14 puis reprenez le chemin de la sortie. En poursuivant légèrement plus loin, vous êtes rapidement confronté à votre première séquence d'action. Appuyez le plus rapidement sur les touches apparaissant à l'écran et laissez Lara faire le reste. Un point de passage plus tard, avancez jusqu'aux abords du précipice.

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le **trésor n°**15. Intéressez-vous à

présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du **trésor n°**16, le dernier de ce niveau. A partir du même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol. Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara. Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le **trésor n°**17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.
N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le **trésor n°**18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le **trésor n°**19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le **trésor n°**20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le **trésor n°**21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le **trésor n°**22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage. Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le **trésor n°**23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques. Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le **trésor n°**24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du **trésor n°**25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le **trésor n°**26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin (on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le **trésor n°**27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets. La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à

l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le **trésor n°**28 dissimulé à l'intérieur.
Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le **trésor n°**31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le **trésor n°**32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le **trésor n°**34.
Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le **trésor n°**35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc. Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.
Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de

gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui. Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le **trésor n°**38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier temps le **trésor n°**39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du **trésor n°**40 aux abords de l'île. Mais également du **trésor n°**41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents meurtriers.
Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le **trésor n°**42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous

fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le **trésor n°**44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique. Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le **trésor n°**45 grossièrement dissimulé dans l'angle du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.
Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le **trésor n°**46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait

qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond. Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité. Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le **trésor n°**47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le **trésor n°**48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.
.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le **trésor n°**49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le **trésor n°**50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le **trésor n°**51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et

empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants. Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le **trésor n°**52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.
Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le **trésor n°**53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le **trésor n°**54, planqué sous la caisse. Poursuivez ensuite par la porte. Dans le nouveau couloir, avancez jusqu'aux fumées vertes puis pivotez pour vous hisser sur la passerelle. D'ici, sautez sur la barre horizontale puis sur la seconde passerelle. Poursuivez jusqu'à la prochaine porte. Vous rencontrez alors Amanda. Après la cinématique, au lieu de vous positionner directement derrière le canon, laissez-vous glisser par la passerelle et abattez les trois ennemis en contrebas. Ramassez le **trésor n°**55, négligemment laissé à l'abandon dans un des coins de la zone. Grimpez ensuite au poteau électrique tout en prenant garde de ne pas entrer en contact avec l'électricité puis utilisez les deux barres horizontales pour atteindre la corde. De celle-ci, bondissez jusqu'au poteau, puis gagnez la plate-forme grâce aux deux suivants tout en restant attentif au débit d'électricité. Envoyez une grenade sur le baril derrière la grille puis allez récupérer le **trésor n°**56 sous la caisse. Poursuivez par la seule issue et traversez le couloir pour trouver le prochain entrepôt. Sur place, commencez par éliminer vos ennemis, montez ensuite sur le générateur (faites-le rouler jusqu'au maximum au préalable) et sautez sur l'échelle adossée au mur. Montez ensuite sur la plate-forme, gagnez la passerelle suivante à l'aide de la barre horizontale reliant les deux.

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte. Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.
En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant jusqu'au **trésor n°**57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le **trésor n°**58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le **trésor n°**59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le **trésor n°**60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête. Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le **trésor n°**61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le **trésor n°**62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le **trésor n°**63, dans l'angle, pour vous en saisir. Toujours au même endroit, repérez le **trésor n°**64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le **trésor n°**65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.
Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le **trésor n°**66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre

ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le **trésor n°**67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du **trésor n°**68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le **trésor n°**69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le **trésor n°**70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement. Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le **trésor n°**71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.
Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le **trésor n°**72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le **trésor n°**73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le **trésor n°**74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la

visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le **trésor n°**75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le **trésor n°**76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le **trésor n°**77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le **trésor n°**78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches. Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le **trésor n°**79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le **trésor n°**80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le **trésor n°**81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le **trésor n°**82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le **trésor n°**83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.
Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du **trésor n°**84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le **trésor n°**85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le **trésor n°**86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le **trésor n°**87. Revenez vers l'énorme statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le **trésor n°**88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez

pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice. Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

ARTWORKS DES ENVIRONNEMENTS

Bolivie	Obtenir 100% (Bronze) en Bolivie
Angleterre	Obtenir 100% (Bronze) en Angleterre
Ghana	Obtenir 100% (Bronze) au Ghana
Japon	Obtenir 100% (Bronze) au Japon
Kazakhstan	Obtenir 100% (Bronze) au Kazakhstan
Népal	Obtenir 100% (Bronze) au Népal
Pérou	Obtenir 100% (Bronze) au Pérou
Spécial	Obtenir 100% (Bronze) au Manoir Croft

Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2008

SUCCÈS

Prologue (25)

Terminez le prologue

Expert de la survie (100)

Terminez le jeu avec les paramètres de difficulté les plus élevés

Chasseur de trésors (30)

Trouvez 10 trésors

Chasseur de trésors expérimenté (40)

Trouvez 50 trésors

Chasseur de trésors inspiré (50)

Trouvez 100 trésors

Expert Chasseur de trésors (60)

Trouvez les 179 trésors

Chasseur de reliques (30)

Trouvez une relique

Chasseur de reliques inspiré (50)

Trouvez 3 reliques

Expert Chasseur de reliques (70)

Trouvez les 6 reliques

Plongeur I (10)

Effectuez un saut de l'ange dans l'eau depuis l'un des trois endroits les plus élevés du jeu

Plongeur II (10)

Effectuez un saut de l'ange dans l'eau depuis deux des trois endroits les plus élevés du jeu

Expert Plongeur (10)

Effectuez trois sauts de l'ange dans l'eau depuis les trois endroits les plus élevés du jeu

Alpiniste (5)

Effectuez un saut en cheminée d'au moins 2 sauts sur les murs

Expert Alpiniste (10)

Effectuez un saut en cheminée d'au moins 4 sauts sur les murs

Démon de la vitesse I (5)

Entrez dans Xibalba en moins de 45 secondes

Démon de la vitesse II (5)

Vous avez descendu Valgrind en moins de 50 secondes

Démon de la vitesse III (5)

Traversez le labyrinthe du Valhalla en moins de 40 secondes

Expert Démon de la vitesse (10)

Remportez les trois défis Démon de la vitesse

Danger routier (5)

Tuez un ennemi en le renversant avec votre moto

Expert Danger routier (10)

Tuez cinq ennemis en les renversant avec votre moto

Grenadier (10)

Tuez deux ennemis avec une seule grenade

Expert Grenadier (10)

Tuez trois ennemis avec une seule grenade

Expert en armement (5)

Effectuez un tir à l'adrénaline en pleine tête sur un ennemi

Expert en armement (10)

Effectuez dix tirs à l'adrénaline en pleine tête

Succès secret (50)

Succès secret (75)

Succès secret (25)

Succès secret (100)

Succès secret (50)

Succès secret (25)

Succès secret (100)

CHASSE AUX TRÉSORS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Chasse aux Trésors dans le menu principal. Vous devrez collecter les trésors sans avoir à résoudre à nouveau les énigmes.

EXTRAS

Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360, les actions supplémentaires à effectuer sur la version Wii ne sont donc pas indiquées.

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

Mer méditerranée

Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez

ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.
Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne

puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau. Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu. Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

Côtes Thaïlandaises

Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier. Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et

sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.
Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers. Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour

atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.
Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva. Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

Manoir des Crofts

Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte

avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet, tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

Sud du Mexique

Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour

atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou. Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales. Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.
Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à

gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur. Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.
Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor,

poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes. Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur. Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber. Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre

pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage. Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route. Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.
Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

Océan arctique

Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée

de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur. Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite.

Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.
Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

CHEAT CODES

Afficher la santé des ennemis

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : X, B, A, LB, RT, Y.

Invincibilité

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : A, RT, Y, RT, X, LB.

Mort subite

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : Y, A, Y, X, LB, B.

Nage avancée

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : A, RB, LB, RT, X, Y.

Niveau terminé

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : Y, Stick gauche, B, RB, X. Répéter le code à volonté.

Stage terminé

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : RB, Y, A, A, B, RB. Répéter le code à volonté.

Vague nucléaire

En cours de jeu, maintenir la touche LT et faire : X, Y, RB, A, B, LB, X. Déclencher ensuite en appuyant en même temps

sur RT (maintenir) et LB.

Tomb Raider Underworld : L'Ombre de Lara

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2009

SUCCÈS

Chasseur de trésors (10)

Trouvez tous les trésors.

Chasseur de reliques (10)

Trouvez la relique cachée.

Expert Chasseur de Prix (25)

Trouvez la relique cachée et tous les trésors.

L'ombre de Lara (50)

Complétez la mission L'ombre de Lara.

Course dans la raffinerie (10)

Complétez la course dans la raffinerie de la première pente à la plateforme du fond sans sauvegarder.

Droit de passage (10)

Une fois le transformateur détruit et la course à travers le passage instable finie sans sauvegarder.

Expert en combat des ombres (10)

Complétez le Tutorial.

Tomb Raider Underworld : Sous les Cendres

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2009

SUCCÈS

Sous Les Cendres (50)

Complétez la mission Sous Les Cendres.

Maître Collectionneur (50)

Trouvez la Relique Cachée et l'ensemble des Trésors.

Collectionneur (25)

Trouvez la Relique Cachée.

Tony Hawk Ride

© Activision / Robomodo

NIVEAU QUICKSILVER 80'S

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code **FEELINGEIGHTIES** pour débloquer le niveau Quicksilver 80's.

DÉBLOQUER RYAN SHECKLER

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code **SHECKLERSIG** pour débloquer Ryan Sheckler.

Tony Hawk Shred

© Activision / Robomodo 2010

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Entrez **World** dans le sous-menu dédié aux codes pour débloquer tous les niveaux du jeu. Attention, vous désactiverez du même coup tous les trophées ou les succès jusqu'à ce que vous relanciez votre partie.

Tony Hawk's American Wasteland

© Activision / Neversoft 2005

CHEAT CODES

2them00n	Gravité lunaire
2wheels!	Manual parfait
grindXpert	Equilibre parfait
h!tchar!de	Skitch parfait
hip2DHop	Lil John
help1nghand	Mindy
sirius-DJ	Jason Ellis
the_condor	Mat Hofman
uronfire	Special permanent

SUCCÈS

LIVE à Hollywood (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Hollywood !

LIVE à Beverly Hills (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Beverly Hills !

LIVE au Centre-ville (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live au Centre-ville !

LIVE à L.A. Est (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à L.A. Est !

LIVE au Skate ranch (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live au Skate ranch !

LIVE au Casino (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live au Casino !

LIVE à Santa Monica (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Santa Monica !

LIVE à la Plateforme (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à la Plateforme pétrolière !

LIVE au Park Vans (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live au Park Vans !

LIVE à Minneapolis (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Minneapolis !

LIVE à Santa Cruz (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Santa Cruz !

LIVE au Centre Comm. (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live au Centre commercial !

LIVE à Chicago (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Chicago !

LIVE à Kyoto (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live à Kyoto !

LIVE dans les Ruines (10)

Tu as affronté d'autres joueurs Xbox Live dans les Ruines !

Record Hollywood (10)

Le record de Hollywood a été battu !

Record Beverly Hills (10)

Le record de Beverly Hills a été battu !

Record Centre-ville (10)

Le record du Centre-ville a été battu !

Record L.A. Est (10)

Le record de L.A. Est a été battu !

Record Skate Ranch (10)

Le record du Skate Ranch a été battu !

Record Casino (10)

Le record du Casino a été battu !

Record Santa Monica (10)

Le record de Santa Monica a été battu !

Record Plateforme (10)

Le record de la Plateforme pétrolière a été battu !

Record Park Vans (10)

Le record du Park Vans a été battu !

Record Minneapolis (10)

Le record de Minneapolis a été battu !

Record Santa Cruz (10)

Le record de Santa Cruz a été battu !

Record Centre comm. (10)

Le record du Centre commercial a été battu !

Record Chicago (10)

Le record de Chicago a été battu !

Record Kyoto (10)

Le record de Kyoto a été battu !

Record Ruines (10)

Le record dans les Ruines a été battu !

Classique 10 objectifs (30)

10 objectifs terminés en mode Classique !

Classique 20 objectifs (30)

20 objectifs terminés en mode Classique !

Classique 30 objectifs (30)

30 objectifs terminés en mode Classique !

Classique 40 objectifs (30)

40 objectifs terminés en mode Classique !

Classique 50 objectifs (30)

50 objectifs terminés en mode Classique !

Classique : 100% (50)

Mode Clasique terminé à 100% !

Un nouveau look (50)

Nouvelle coupe de cheveux, nouvelles fringues !

Retrouve Iggy au Ranch (50)

La bande de skater te donne l'accès au Skate Ranch !

Am-Jam remporté (50)

Tu as remporté le Tony Hawk Am-Jam !

Ballade avec Alva (50)

Tony Alva t'a informé sur Green Pipes Point !

Le snake run (50)

Mega commence à creuser le snake run au skate ranch !

Rassemblement de pros (50)

A la recherche de bikers et skaters pro pour la vidéo !

Iggy sort de prison (50)

Le casino a été mis à sac avec Iggy !

Teuf au ranch ! (50)

Le tout nouveau skate ranch est opérationnel. Le mode Carrière est terminé !

Terminé (100)

Jeu terminé à 100% !

Tony Hawk's Project 8

© Activision / Neversoft 2006

CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

Personnages

enterandwin	Grim Reaper
hohohosoi	Christian Hosoi
manineedadate	La mascotte de Beaver
militarymen	Le vigile et le colonel
mixitup	Kevin Staab
newshound	Le présentateur
notmono	Jason Lee
plus44	Travis Barker
sellsellsell	L'agent immobilier
shescaresme	Pat
strangefellows	Le père et un ado
suckstobedead	Le zombie
themedia	La photographe et le caméraman
wearelosers	Le clochard

Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

allthebest	Perfect manual
balancegalore	Focus illimité
birdhouse	Inkblot deck
drinkup	Full air stats
frontandback	Perfect rail
hatedandproud	Chaussures Vans No Skool
jammypack	Stats au maximum
needaride	Tous les decks
yougotitall	Tous les specials dispo en magasin

Tony Hawk's Proving Ground

© Activision / Neversoft 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

AINTFALLIN	Pas de limites
AINTFALLIN	Perfect Rail
BOOYAH	Super Check
FOREVERNAILED	Terminé à 100%
MAGICMAN	Pas de boards
MYOPIC	Focus illimité
STILLAINTFALLIN	Perfect Manual
SUPERSLASHIN	Slash Grind illimité
THEMISSING	Homme invisible
TINYTATER	Mini skater

NIVEAUX SECRETS

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

THEINDOORPARK	Air & Space Museum
THEPREZPARK	FDR
THELOCALPARK	Lansdowne

TOUS LES PERSONNAGES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

CRAZYBONEMAN	Boneman
DAPPER	Spence
FLYAWAY	Eric
INTERGALACTIC	MCA
LOOKSSMELLY	Rube
MOREMILK	Bosco
MOVERS	Shayne
NOTACAMERA	Cam
NOTADUDE	Mel
PILEDRIVER	El Patinador
RABBIES	Mad Dog
SHAKER	Producteur TV
SKETCHY	Eddie X

THECOOP	Cooper

PERSONNAGES SECRETS

El Patinador	AM sur tous les challenges Rigger
Judy Nails	AM sur tous les challenges Career
MCA	AM sur tous les challenges Hardcore

SUCCÈS

Distance check voyous (5)

Envoie bouler le voyou sur 45 m.

Tous Classiques (10)

Passe tous les objectifs Classiques en AM ou mieux.

Tous objectifs Hawk-Man (10)

Passe tous les objectifs Hawk-Man en AM ou mieux.

Vidéo super score (10)

Fais une vidéo de 20 000 pts.

Tous les défis de compétence (10)

Passe tous les défis de compétence en AM ou mieux.

Tous progrès de compétences (10)

Améliore toutes les compétences de ton skater.

Tous objectifs Photo (10)

Passe tous les objectifs photo en AM ou mieux.

Tous objectifs Film (10)

Passe tous les objectifs Film en AM ou mieux.

Tous objectifs ligne (10)

Passe tous les objectifs ligne en AM ou mieux.

Pro tous Classiques (15)

Passe tous les objectifs Classiques en PRO ou mieux.

Pro tous objectifs Hawk-Man (15)

Passe tous les objectifs Hawk-Man en PRO ou mieux.

Pro tous objectifs compétence (15)

Passe tous les défis de compétence en PRO ou mieux.

Pro tous objectifs photo (15)

Passe tous les objectifs photo en PRO ou mieux.

Pro tous objectifs Film (15)

Passe tous les objectifs Film en PRO ou mieux.

Pro tous objectifs ligne (15)

Passe tous les objectifs ligne en PRO ou mieux.

Tous les objets de skater (20)

Achète tout l'équipement skater, y compris les objets déverrouillés.

Tous les objectifs ultimes (20)

Passe tous les objectifs ultimes style de vie.

1 000 parties en ligne joués (20)

Accumule 1 000 parties joués.

5 sur 5 ! Domination en ligne. (20)

Remporte 5 manches dans une partie opposant au moins 4 gamertags.

Dément tous Classiques (40)

Passe tous les objectifs Classiques en DEMENT.

Dément tous objectifs Hawk-Man (40)

Passe tous les objectifs Hawk-Man en DEMENT.

Dément tous objectifs compétence (40)

Passé DEMENT à tous les défis de compétence.

Dément tous objectifs photo (40)

Passe DEMENT à tous les objectifs photo.

Dément tous objectifs Film (40)

Passé tous les objectifs Film en DEMENT.

Dément tous objectifs ligne (40)

Passe tous les objectifs ligne en DEMENT.

Cashtastique (40)

Trouve tous les spots cash

Tous AM (40)

Passe tous les objectifs en AM ou mieux.

Tous les gaps (50)

Trouve tous les gaps de la liste Voir gaps.

Tous Pro (70)

Passe tous les objectifs en PRO ou mieux.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Too Human

© Microsoft / Silicon Knights 2008

SUCCÈS

Démonstration de force (5)

Effectuer une attaque 2 en 1 : projection, furie, attaque ultime, glissement ou tir.

Premier pas vers la destinée (5)

Assigner votre premier Point de compétence.

Reliques d'un passé oublié (5)

Terminer une armure Élite en 7 parties.

Un valeureux exploit (5)

Vaincre un ennemi polarité.

Archiviste des Ases (10)

Ramasser 7 500 objets.

Artisan des Ases (10)

Réaliser 100 plans.

Ascendant ase (10)

Accomplir un charme de Niveau 3.

Ase dans les veines (10)

Atteindre le statut de Novice (Niveau 5).

En l'honneur des NORNES (10)

Trouver et activer tous les puits du cyberespace disponibles.

Expert en runes (10)

Collecter 1 000 runes.

Frappe finale (10)

Tuer 100 ennemis avec les attaques ultimes.

Je suis riche... (10)

Collecter 1 000 000 de solde.

La mort vue d'en haut (10)

Tuer 100 ennemis en combat aérien.

Morsure de Fenrir (10)

Assigner un Point de compétence à un pouvoir vivant.

Pas de pitié (10)

Tuer 25 ennemis grâce à un seul cri de guerre.

Rage sans répit (10)

Réussir un combo de 100 coups.

Relique d'ascendance (10)

Accomplir 20 quêtes du charme.

Rodéo en équipe (10)

Un joueur doit détruire le plastron d'un troll, et l'autre doit le tuer par chevauchée.

Sans égal (10)

Vaincre 1 000 ennemis polarité.

Tir aux pigeons (10)

Projeter un ennemi pour qu'un partenaire le tue en combat aérien.

Touche-à-tout (10)

Atteindre le statut d'Adepte ou supérieur pour toutes les classes.

Rage contre la machine (15)

Tuer 20 000 ennemis.

Élu des Ases (20)

Atteindre le statut d'Adepte.

Un dieu arrive, un dieu part (20)

Remporter 3 combats en arène secrète.

Chemin de la furie (25)

Vaincre 100 ennemis à l'aide de furies.

Guerrier Élite des Ases (25)

Atteindre le statut de Compétent.

Héros pour les Ases (30)

Atteindre le statut de Héros.

Légende des Ases (30)

Atteindre le statut de Légende.

Héritier d'ODIN (40)

Atteindre le statut de Dieu.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Salle des héros

Après la cinématique, avancez dans la grande salle. Montez les marches et allez à droite pour rencontrer vos alliés. Suivez les indications qui apparaissent à l'écran pour vous familiariser avec les commandes. Commencez par détruire les cristaux rouges. Ces cristaux contiennent des objets divers : des armes, des armures, des runes ou encore des

points de santé. Vous les rencontrerez tout au long de votre aventure. N'oubliez donc pas de les détruire à chaque fois et de ramasser les objets qu'ils contiennent. Entrez maintenant par la porte située à droite des cristaux.

Avancez et affrontez vos premiers ennemis. Ce sont des Gobelins robotiques. Ils attaquent toujours en grand nombre. Commencez par leur tirer dessus avant qu'ils ne vous touchent. Passez ensuite au corps à corps et utilisez votre épée pour démembrer vos ennemis. Rappelez-vous d'une chose tout au long du jeu ; oubliez vos amis, ils ne vous seront pas vraiment utile au cours de cette aventure. Eh oui, malheureusement, ils ne sont ni efficaces, ni résistants. Leur seule utilité c'est qu'ils peuvent parfois vous indiquer le chemin.

Après cette première rencontre avec l'ennemi, avancez sur le chemin linéaire et empruntez la porte. Avancez encore et descendez les marches pour rencontrer de nouvelles hordes de Gobelins. Ils s'accrochent au mur et peuvent vous tomber dessus sans même les avoir vus. Restez donc vigilant et mobile. Effectuez des déplacements latéraux tout en tirant sur ses ennemis. Passez ensuite à une lutte au corps à corps et utilisez l'attaque " Glissement " et dirigeant le joystick droit vers un ennemi au loin. Cette attaque est un bon moyen pour terrasser plusieurs ennemis sans qu'ils aient le temps de vous encercler. Si l'ennemi vous colle de trop près, appuyez deux fois sur le joystick droit en direction de votre ennemi pour le projeter dans les airs. Enchaînez avec vos pistolets pour l'attaquer pendant qu'il est encore en altitude. Si vous le tuez de cette façon votre combomètre se remplira et vous pourrez alors obtenir des attaques de Furie.

Utilisez cette attaque lorsque vous serez encerclé par plusieurs ennemis afin de faire un maximum de victime. Appuyez sur " RB " pour déclencher cette furie qui projettera vos ennemis loin de vous. Ceci fait, enchaînez alors des coups d'épée pour les achever avant qu'ils ne puissent se ressaisir.

En complément des Gobelins " normaux " qui attaquent le plus souvent au corps à corps, d'autres lancent des roquettes mais restent toujours en arrière pour se protéger de vos attaques de mêlées. Commencez alors systématiquement à les attaquer en premier. Faufilez-vous entres les autres Gobelins et effectuez une attaque en glissement afin de les éliminer. Vous pouvez éviter leurs roquettes qui ne disposent pas de têtes chercheuses ou leur tirer dessus pour éliminer ces roquettes.

Pensez toujours à détruire les cristaux qui se trouvent dans la zone et ce avant ou après le combat. Une fois la zone nettoyée, avancez et une scène cinématique se déclenchera. Une fois cette scène terminée, vous vous retrouverez dans votre cité : Aesir. Une fois que les commandes seront à nouveau opérationnelles, avancez et montez sur la plate-forme qui mène au bureau de Heimdall.

Après une nouvelle scène cinématique, vous pourrez revenir dans la zone de combat. Avancez pour être attaqué par d'autres Gobelins qui surgissent des brèches des murs. Eliminez-les et essayez d'exécuter des mouvements spéciaux pour remplir votre combomètre. Détruisez ensuite les cristaux en chemin pour récupérer de nouveaux objets puis empruntez la grande porte.

Avancez en affrontant les Gobelins qui vous coupent la route. Ils sont accompagnés par une sorte de Gobelin leader. Il est plus puisant et plus robuste que les autres. Il possède en plus un bouclier. Laissez-le en dernier et éliminez le reste des Gobelins. Passez ensuite au leader et attaquez-le au corps à corps. Projetez-le dans les airs et appuyez sur " A " pour sauter et lui assener une attaque aérienne. Une fois mort, poursuivez votre chemin et passez la porte suivante.

Tuez d'autres Gobelin en commençant par les lanceurs de roquettes. Détruisez ensuite les cristaux qui se trouvent des deux cotés de la salle. Montez ensuite les marches pour rencontrer de nouveaux ennemis. C'est un Troll robotique géant qui surgit en détruisant le mur. Il dispose d'un marteau à la place de sa main gauche. Restez loin de lui quand il frappe le sol avec son outil. Sautez au dessus de l'onde de choc où vous subirez de nombreux dégâts. Vous pouvez vous approcher de lui et l'attaquer par derrière au corps à corps en évitant toujours l'onde de choc. Vous pouvez aussi tirer sur son bras pour qu'il n'utilise plus son attaque marteau.
Ne restez pas devant lui, il pourrait vous écraser avec son pied.

Vous pouvez aussi tirer sur ce Troll pour l'affaiblir et ensuite courir derrière lui puis appuyer sur " A " lorsque l'écran vous l'indique pour sauter sur ses épaules. Une fois dans cette position, il essayera de vous faire tomber en se penchant. Maintenez votre équilibre en utilisant le joystick gauche et attaquez-le avec le joystick droit. C'est un seul coup qui le

fera mordre la poussière.
Une fois qu'il a rendu l'âme, une cinématique se déclenche. Vous serez ensuite transporter dans le cyberespace. Dans ce monde, avancez, explorez la zone en suivant les différents sentiers pour trouver les piliers en forme d'obélisque qui, une fois activés vous donnent de nouveaux objets. Avancez ensuite et empruntez la porte. Après la scène cinématique, vous retournez dans le monde réel. Avancez maintenant pour atteindre un point d'accès qui vous mène vers le cyberespace. Ces points d'accès s'appellent des puits. Approchez-vous de ce puits et appuyez sur " A " pour y accéder. Allez vers le pilier qui à gauche. Activez-le pour acquérir la capacité de débloquer des portes dans le cyberespace. Allez ensuite vers la porte fermée et appuyez sur " RT " pour l'ouvrir. Cette action vous permet de débloquer la porte dans monde réel.

Passez maintenant par la porte et activez l'obélisque pour prendre les objets. Revenez au puits et actionnez-le pour retourner au monde réel.

Une fois dans ce monde, allez à gauche et détruisez les cristaux rouges à la recherche d'objet. Entrez ensuite dans la salle d'où provenait le troll et activez le pilier pour prendre les objets. Sortez maintenant et passez par la porte pour rencontrer de nouveaux ennemis. Ce sont des Gobelin kamikazes rouges qui explosent à chaque impact et qui infligent des dégâts à tous ceux qui l'entourent, ennemis ou amis. Tirez sur ces ennemis de loin et tuez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Eliminez-les de préférence quand ils sont près d'autres ennemis. Liquidez les Gobelin restants dans un second temps en commençant de préférence par ceux qui lancent des roquettes. Ces derniers se trouvent au bout du pont.

Avancez ensuite et passez la porte. Avancez toujours et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Continuez votre chemin et détruisez les cristaux rouges. Descendez dans la grande salle remplie de Gobelin lanceurs de roquettes. Ne restez pas sur place et tirez leur dessus tout en vous déplaçant latéralement pour éviter les missiles. Une fois la zone nettoyée, fouillez la zone à la recherche de cristaux. Poursuivez ensuite votre route et éliminez les ennemis en chemin. Montez les marches pour atteindre le puits et activez-le.

Une fois dans le cyberespace, avancez vers le rocher et utilisez " RT " pour qu'il se déplace. Il faut alors le diriger en direction de la porte. Trois portes sont présentes, chacune d'entre elles, lorsqu'elles sont ouvertes est une entrée dans le monde réel. Revenez à chaque fois dans ce monde pour entrer dans la salle ouverte qui vous mènera dans un niveau bonus. Au cours de ces niveaux, vous devez combattre des ennemis dans un temps imparti ou récolter des objets.

Une fois ces trois salles explorées, continuez votre route et allez au bout du chemin pour y découvrir un obélisque. Ramassez les objets présents, éliminez les Gobelin et revenez en arrière pour entrez par la porte. Dans la grande salle, un Troll vous attend. Commencez à tirer en restant à distance et lorsque son bouclier est détruit approchez-vous de lui pour grimper sur dos et le finir d'un seul coup. Le problème ici est que des Gobelin lancent des roquettes des deux côtés. Vous devez donc rester mobile tout le temps en tournant au tour du troll pour vaincre.

Une fois ces ennemis éliminés, montez les marches de gauche et actionnez le bouton qui ouvre une porte située au fond. Dirigez-vous maintenant à droite et montez. Entrez par la porte et passez au niveau bonus, où vous devez éliminer les ennemis avant que le temps qui vous est octroyé ne se termine.

Sortez ensuite et descendez en sautant pour combattre une horde d'ennemi déchaînée. Avancez ensuite pour sortir par la porte. Sautez près du puits et affrontez les Gobelin. En complément des Gobelin classiques, un gobelin blanc vous gèlera à son contact. Eliminez-le de loin et nettoyez la zone. Activez le puits et allez dans le cyberespace. Défoncez la porte avec la pierre et activez le pilier pour prendre de nouveaux objets. Revenez ensuite au monde réel et avancez. Tournez à droite et entrez par la porte. Montez les marches et éliminez le Gobelin sur le pont. Avancez et placez-vous sur la plate-forme. Montez pour atteindre un niveau bonus. Eliminez les ennemis pour que l'obélisque s'active et vous donne des objets.
N'oubliez pas de détruire les cristaux rouges pour ramasser le maximum d'objet avant de quittez les lieux.

Revenez maintenant sur la plate-forme pour descendre devant le pont. Fouillez les balcons pour trouver des cristaux. Sautez ensuite du pont pour rejoindre directement la bataille. Eliminez vos ennemis et continuez votre route vers la porte. Avancez ensuite sur le pont, des Gobelin arrivent par l'avant et par l'arrière. Eliminez-les et restez à distance de la seconde vague. Deux gobelins de glace font partie des assaillants, éliminez-les en premier et passez ensuite aux

autres.

Entrez ensuite par la porte et placez-vous sur la plate-forme afin qu'elle descende. Une fois en bas, des ennemis débarquent sur cette plate-forme et vous encerclent. Si vous avez un point de combo, utilisez Furie sinon sautez pour ne pas rester entre vos ennemis. Abattez-les tous dès que vous en aurez l'occasion. Passez la porte et avancez pour affronter de nouveaux Gobelin. Montez ensuite les marches à gauche pour trouver le puits qui mène au cyberespace.

Avancez vers le pilier à droite et dirigez-vous vers le rocher pour le pousser. Il défoncera la porte qui est en bas. Revenez au monde réel et entrez par la porte désormais débloquée. Cette fois les Gobelin disposeront de boucliers et sont plus résistants. Affaiblissez-les avec votre épée et achevez-les avec vos balles. Explorez la zone et détruisez tous les cristaux rouges. Montez ensuite l'escalier et appuyez sur les deux boutons pour appeler le wagon. Sautez dessus et évitez les roquettes ennemies qui se trouvent sur les balcons.

Une fois dans cette nouvelle zone, détruisez les cristaux pour ramasser de nouveaux objets et optimisez vos armes et armures pour affronter votre premier boss.

Boss : GRNDL-1

Ce colosse est très puissant mais aussi assez lent. Ses attaques de mêlée peuvent facilement être évitées. Il utilise des scies volantes contre vous. Vous devez les détruire où elles s'accrocheront à vous et diminueront vos points de vie. Pour le battre, il suffit de tourner autour de lui tout en appuyant à fond sur la gâchette. Quand il foncera sur vous, sautez pour éviter ses coups. Evitez à tout prix d'être en contact avec lui, il a tendance à vous attraper et à vous broyer à l'aide de son thorax. Continuez à reculer et tournez autour de lui. Lorsqu'il s'approche, sautez en arrière pour l'éviter.

Après cette bataille vous serez transporté à Aesir. Avancez vers l'hologramme d'un obélisque, il fonctionne comme les autres et vous permet d'obtenir certains objets. Entrez dans la cité et dirigez-vous vers le laboratoire, indiqué une seringue au-dessus de la porte d'entrée. Choisissez votre alignement, cybernétique ou humain. La différence entre ces deux options est que le côté cybernétique vous apporte plus de technologie et d'armes sophistiquées, alors que le côté humain vous donne plus de brutalité et de combos. Faites vos achats d'armures et de runes et sortez. Allez au centre de la place pour regarder le plan de la cité. Vous devez rejoindre la salle des festins. Suivez le plan tout en activant les hologrammes d'obélisques que vous croiserez en chemin.

Après la scène cinématique, allez au bureau de Heimdall, vous y obtiendrez une nouvelle mission. Ceci fait, baladez-vous encore quelques temps dans la ville pour en connaître tous les recoins. Lorsque vous vous sentirez près, dirigez-vous vers la zone d'embarquement afin de rejoindre le vaisseau transporteur.

Chapitre 2 : Forêt de glace

Aussitôt débarqué dans cette nouvelle zone, vous serez attaqué par des Gobelin. Eliminez-les et avancez vers le troll. Détruisez son marteau ce qui vous permettra de l'achever rapidement et facilement. Avancez maintenant dans le canyon en direction de la plate-forme. Commencez par éliminer tous les Gobelin qui s'attaquent à vous. Suivez ensuite celui qui passe entre les deux rayons pour être catapulté sur une nouvelle plate-forme.

Evitez les roquettes et commencez par éliminer les kamikazes qui s'approchent de vous. Éliminez ensuite les lanceurs de roquette et avancez. D'autres ennemis vous attaquent dans cette nouvelle zone. Parmi eux de nombreux Gobelin munis de boucliers et des kamikazes. Lancez des grenades alors que les ennemis sont encore groupés et essayez de détruire les gobelins kamikazes lorsqu'ils sont ensembles. Passez maintenant par la petite porte et éliminez les ennemis qui préservent le puits. Entrez dans le cyberespace et ouvrez le portail. Avancez et activez le pilier pour prendre les objets.

Revenez ensuite dans le monde réel et éliminez les ennemis qui débarquent. Restez loin des ennemis kamikazes et évitez la trajectoire des roquettes. Avancez pour affronter les ennemis qui disposent de boucliers résistants aux attaques d'armes à feu. Pour ce faire, vous devrez vous salir les mains et utiliser votre épée. Vous pourrez aussi lancer des grenades sur les ennemis groupés.

Avancez maintenant jusqu'au bout du chemin pour activer le pilier qui est à gauche. Avancez ensuite et tournez à gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la rampe, parmi eux, deux elfes noirs. Ils sont agiles et plus robustes que les gobelins. Eliminez-les au corps à corps ou à distance tout en évitant leurs coups qui sont assez puissants. Avancez ensuite et catapultez-vous vers une nouvelle zone.

A l'arrivée des ennemis, repérez les gobelins kamikazes et tirez leur dessus afin qu'ils explosent. Cette explosion entraînera l'élimination d'autres ennemis proches. Avant d'aller à gauche, allez à droite vers les cristaux et éliminez-les pour ramasser d'autres nouveaux objets.

Avancez et utilisez les structures rouges comme bouclier pour vous abriter des tirs d'elfes noirs. Eliminez les ennemis en route pour atteindre la rampe de saut. Nettoyez la zone, pour qu'elle puisse s'activer. Activez aussi le pilier et ramassez les objets. Approchez-vous maintenant de la rampe pour voir votre nouvel adversaire. C'est une araignée robotique géante. Dès que vous atterrirez, éloignez-vous d'elle et commencez à tirer. Une fois cet ennemi éliminé, vous serez attaqué par une horde de gobelins. Eliminez-les. Ceci fait, vous pourrez avancer à gauche.

Eliminez d'autres ennemis jusqu'à atteindre le pilier à droite. Activez-le et éliminez les ennemis qui débarquent. Détruisez les cristaux à droite et reprenez votre route. Avancez sur le chemin qui se dirige vers le champ de force qui bloque le chemin. Vous devez éliminer tout les ennemis pour parvenir à passer et ainsi à atteindre la rampe de saut. N'approchez pas trop de l'araignée et de ses acolytes. Commencez par éliminer les gobelins puis les elfes noirs et laissez l'araignée pour la fin. Evitez l'onde de choc provoquée par ses coups afin de ne pas être KO. Tirez de loin et lancez des grenades pour l'éliminer.

Avancez maintenant et affrontez des elfes et des gobelins lanceurs de roquettes. Allez ensuite à gauche et activez le pilier. Continuez votre route vers le prochain champ de force pour combattre d'autres ennemis. Utilisez la lutte au corps à corps pour éliminer les ennemis qui portent des boucliers et le combat à distance contre les kamikazes. Avancez ensuite vers la rampe de lancement et dépassez-la pour découvrir un cristal au bout du chemin. Revenez ensuite à la rampe et sautez vers le puits.

Après la scène cinématique, avancez vers le pilier et ramassez les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous maintenant vers l'arbre, placez-vous devant et appuyez sur " RT " pour le faire tomber. Cette action fera apparaître un pont dans le monde réel. Revenez donc dans ce monde et sautez en utilisant cette rampe.

Affrontez les elfes noirs, les elfes kamikazes et traversez le pont situé à gauche. Eliminez les trois elfes et allez à droite pour trouver des cristaux rouges. Dirigez-vous maintenant à gauche et montez sur la plate-forme qui vous mène à l'étage supérieur. Restez sur cette plate-forme et attendez que les elfes s'approchent de vous pour les éliminer en premier. Passez ensuite à l'araignée géante. Evitez la lutte au corps à corps avec elle et utilisez vos armes à feu. Passez enfin au troll et commencez par détruire son marteau. Terminez-le ensuite en vous agrippant à son dos afin de lui asséner le coup de grâce.
Vous pouvez également continuer à tirer jusqu'à ce qu'il s'écroule. Avancez ensuite vers la rampe et sautez vers une nouvelle zone.

Il y a deux trolls et plusieurs elfes dans ici. L'un des trolls lance des grenades, le second utilise le marteau. Commencez par éliminer les elfes tout en restant à distance des trolls. Utilisez votre araignée tourelle si vous êtes encerclé. L'attaque furie est utile aussi dans cette situation. Avancez vers le centre et activez le pilier. Eliminez ensuite les ennemis encore en vie et sautez en utilisant la rampe.

Eliminez les deux elfes et sautez par une autre rampe. Eliminez les elfes et le troll et détruisez les cristaux qui se trouvent dans le coin à droite et ceux au fond du chemin. Allez vers le pilier à gauche et ramassez les objets. Avancez ensuite et montez sur la plate-forme.

Une fois en haut, allez dans le couloir à gauche et éliminez les elfes pour pouvoir atteindre le troll. Obligez-le à ce qu'il utilise son marteau. L'onde de choc détruira le générateur du champ de force qui bloquait le côté droit du couloir. Eliminez maintenant le troll, détruisez les cristaux et allez de l'autre côté du couloir. Eliminez les elfes qui foncent sur vous et occupez-vous dans un second temps du troll. Avant d'embarquer sur la plate-forme, allez à sa gauche pour trouver des cristaux contenant des objets. Montez maintenant sur la plate-forme qui vous mènera à l'étage supérieur.

Une fois en haut, ignorez les ennemis et allez à gauche pour détruire les générateurs qui alimentent les bras maintenant la plate-forme circulaire qui est en haut. Lorsqu'elle tombera, elle écrasera tous vos ennemis. Avancez alors au centre de cette plate-forme et activez le pilier pour prendre de nouveaux objets. Dirigez-vous maintenant vers le pont et traversez-le.

Tuez les elfes et activez le pilier à gauche. Nettoyez le chemin circulaire en commençant par la droite jusqu'à ce que vous arriviez à la rampe de saut. N'oubliez pas de vérifier tous les coins à la recherche de cristaux rouges. Eliminez l'araignée qui garde la rampe et sautez.

Ecrasez les ennemis et activez le pilier. Allez à droite et éradiquez la résistance ennemie. Eliminez ensuite l'araignée qui garde le passage. Localisez la porte de la structure centrale qui mène à un niveau bonus. Traversez le pont et préparez-vous à un nouveau débarquement gobelin. Tirez sur ces ennemis en reculant et éliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Avancez sur le chemin qui monte et attirez tous les ennemis dans votre direction. Tirez ensuite en reculant pour les éliminer sans trop de difficulté. Poursuivez votre route pour croiser d'autres ennemis. Utilisez les attaques furies et placez une tourelle pour vous aider.

Continuez votre route, tuez les elfes et entrez dans l'arène circulaire où se trouve un générateur en son centre. Détruisez-le et éliminez les ennemis qui le gardent. Traversez maintenant le pont et éliminez les gobelins élites. Détruisez les cristaux de droite et avancez à gauche. Neutralisez d'autres ennemis et détruisez le générateur. Avancez et détruisez les cristaux dans le coin droit et reprenez votre chemin.

Traversez le pont et éliminez les ennemis qui le gardent. Sautez ensuite avec la rampe vers une autre plate-forme. Abattez les ennemis qui vous attendent en commençant par les lanceurs de roquettes et allez détruire le générateur. Eliminez les elfes et les gobelins et activez le pilier à gauche de la rampe. Sautez ensuite vers une nouvelle plate-forme.

Une armée de gobelins et d'elfes vous attend à l'atterrissage. Utilisez l'attaque furie et votre araignée tourelle pour en venir à bout. Avancez à gauche pour détruire les cristaux rouges et prendre les objets. Avancez ensuite à droite et activez le pilier. Eliminez ensuite les elfes noirs et poursuivez votre route. Repoussez les ennemis pour atteindre la rampe de saut. Catapultez-vous vers une autre plate-forme.

Eliminez les elfes kamikazes avant qu'ils ne vous touchent. Eliminez les autres ennemis en fonction de leur groupe. Attaquez ceux qui ont des boucliers au corps à corps ainsi les ennemis les plus simples. Combattez les kamikazes avec vos armes à feu. Détruisez ensuite le dernier générateur et avancez vers le pilier qui se trouve au bout de la route. Abattez les gobelins qui vous barrent le chemin et ramassez les objets du pilier. Sautez ensuite par la rampe de saut.

Avancez sur la passerelle et éliminez les elfes et la première araignée. Avancez encore une fois et éliminez la seconde araignée et le gobelin leader. Restez toujours à une bonne distance de vos ennemis et laissez-les s'approcher de vous et non le contraire.

Avancez ensuite dans l'arène où se trouvent plusieurs ennemis.
Reculez sur la passerelle pour les aligner devant vous et éviter qu'ils ne vous encerclent. Une fois la zone nettoyée, avancez vers le puits et allez au cyberespace. Avancez à gauche et activez le pilier. Revenez à droite et ouvrez le portail. Entrez et allez devant l'obélisque à gauche pour apprendre à soulever des objets dans le cyberespace. Allez ensuite à droite et soulevez le tronc d'arbre en appuyant sur " LT ". Revenez ensuite au monde réel.

Avancez sur ce nouveau chemin et éliminez les elfes noirs qui vous attendent sur l'autre rive. Beaucoup d'entre eux restent loin et vous tirent dessus. Bougez continuellement et obligez-les à ce qu'ils quittent leurs positions et vous attaquent. Reculez ensuite et tirez leurs dessus. Activez maintenant les deux piliers pour obtenir des objets. Allez à droite et traversez le pont vers la rampe de saut.

Une fois dans une nouvelle zone, éliminez l'elfe élite et ses acolytes en vous aidant de l'araignée tourelle. Activez maintenant le pilier à gauche et détruisez les cristaux au fond à droite. Allez à gauche et traversez le pont où des elfes vous tirent dessus. Evitez les rayons et tirez leur dessus. Dirigez-vous maintenant vers l'ouverture de droite et entrez pour rencontrer d'autres elfes et une araignée. Restez près de l'entrée, tirez sur les elfes et débarrassez-vous de l'araignée. Détruisez les cristaux à droite et avancez vers le pilier situé au fond de la zone. Utilisez la rampe de saut

pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Après la scène cinématique, avancez pour poursuivre Hoder. Eliminez les elfes noirs et allez vers le puits. Dans le cyberespace, ouvrez la porte en la soulevant. Revenez ensuite dans le monde réel et entrez par la porte nouvellement ouverte. Activez le pilier derrière le trône puis sortez. Avancez et sautez par la rampe. Attaquez le groupe d'elfes et installez votre araignée tourelle pour vous aider. Allez maintenant à droite et détruisez les cristaux. Avancez à gauche et affrontez l'araignée géante. Avancez ensuite jusqu'au bout pour trouver des cristaux contenant d'autres objets. Revenez sur le chemin en pente pour poursuivre Hoder. Eliminez les elfes et détruisez les cristaux en route. Montez maintenant sur la plate-forme.

Vous arrivez dans une zone avec des cristaux placés aux quatre coins. Détruisez-les et montez dans l'ascenseur.

Boss : Hoder

Sortez de l'ascenseur et détruisez le générateur de champ de force pour pouvoir passer. Tirez sur le podium où se tient Hoder. Il passe d'un podium à un autre. Ne passez au podium suivant que si le premier est détruit. De cette façon Hoder aura moins de podium à sa disposition. Anticipez les mouvements d'Hoder et détruisez le podium qu'il s'apprête à utiliser. De cette façon il tombera et vous n'aurez plus à détruire les podiums suivants. Sautillez ou bougez latéralement pour éviter ses tirs. Lorsque tous les podiums sont détruits, des elfes noirs débarquent par la porte de l'ascenseur. Eliminez et montez dans l'ascenseur qui vous entraînera à un autre étage. Répétez ces actions et n'oubliez pas de détruire les cristaux avant de quitter un niveau.

Vous accédez maintenant à une grande arène remplie d'ennemis. Eliminez-les tout en restant mobile et placez votre araignée tourelle pour vous aider. Evitez surtout les tirs d'Hoder. Une fois la zone nettoyée, il ne restera plus qu'Hoder. Il évitera vos tirs et seul un coup sur cent pourra l'atteindre. Oubliez alors vos armes à feu pour en venir à bout. Utilisez-les pour l'occuper à les esquiver lorsque que vous approcherez de lui. Une fois au corps à corps, utilisez vos attaques brutales pour lui infliger un maximum de dégâts. Vous pouvez également utiliser vos attaques de furie. Quand il s'éloigne, évitez ses tirs et reprenez la même tactique pour vous en approcher et le toucher. Intensifiez vos attaques jusqu'à sa défaite.

Après la scène cinématique, vous revenez à votre cité. Avancez et parlez à Freyja. Dirigez-vous ensuite vers vos amis qui se trouvent près de Mîmir. Avant de les atteindre, regardez du côté droit pour découvrir un hologramme d'obélisque. Activez-le. Vous récupérerez ainsi des objets. Rejoignez maintenant vos amis.

Après une nouvelle scène cinématique, revenez au puits près de Freyja. Avancez dans le cyberespace et parlez à la Norne. Revenez ensuite dans le monde réel et entrez dans la cité. Visitez le laboratoire et effectuez vos améliorations et vos achats. Visitez également l'armurerie pour obtenir les meilleures armes. Prenez-les ainsi que des armures même si votre niveau ne vous permet pas de les porter pour l'instant. Elles vous seront utiles lors de votre prochaine campagne. Allez enfin à l'embarcadère pour débuter une nouvelle mission.

Chapitre 3 : Serpent monde

Après la scène cinématique, avancez et montez les marches vers le puits. Une fois dans le cyberespace, allez à droite et activez le pilier. Avancez ensuite à gauche et ouvrez le passage. Avancez par cette nouvelle ouverture pour vous retrouver dans le monde réel, ou presque...

Descendez les marches et avancez pour assister à la mort de votre frère. Avancez ensuite dans le couloir pour atteindre une grande salle. Continuez d'avancer et vous tomberez sur une embuscade. Eliminez les gobelins de loin et passez à la lutte au corps à corps pour combattre les elfes. Continuez votre route jusqu'à la salle circulaire en mouvement remplie de cadavres. Détruisez les deux sortes de bobines qui clignotent, vous obtiendrez ainsi des objets. Sortez ensuite par la seule porte qui s'ouvre.

Avancez pour rencontrer de nouveaux ennemis. Détruisez-les de loin et poursuivez votre route. Détruisez les bobines

dans cette zone et sortez par la porte située à droite. Avancez sur le pont invisible et détruisez les deux bobines. Activez ensuite le puits pour vous retrouver au point de départ.

Tout ce que vous venez de vivre n'est qu'une illusion et fort heureusement votre frère est encore en vie. Avancez donc et traversez le pont. Eliminez les gobelins qui vous coupent la route. N'attendez de grande aide de la part de votre frère et avancez jusqu'à la porte. Détruisez les deux petits containers des deux côtés de la porte. Avancez jusqu'à la grande salle et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Passez la porte et poursuivez votre chemin jusqu'à la salle où se trouve l'araignée géante. Laissez votre frère la combattre au corps à corps alors que vous l'attaquerez de loin en utilisant votre fusil ou votre canon. Détruisez aussi les bobines qui contiennent des objets. Elles se trouvent près des murs de droite et de gauche. Détruisez la console de commande à droite pour découvrir un ascenseur. Descendez et éliminez les ennemis. Fouillez maintenant la zone à la recherche d'objets et revenez à l'étage supérieur.

Passez la porte et avancez sur le chemin en pente. Ouvrez la prochaine porte et commencez à tirer sur les elfes. Reculez pour les obliger à vous poursuivre. Eliminez-les avant de vous occuper des autres ennemis. Comme d'habitude, laissez votre frère s'occuper de l'araignée pendant que vous combattez ses acolytes.

Une fois tous ces ennemis éliminés, quittez cette salle et avancez jusqu'à l'ascenseur. Montez et sortez dans une salle qui comporte un puits et deux trolls désactivés. Descendez les marches et détruisez les bobines pour prendre les objets. Revenez vers le puits et activez-le. Dans le cyberespace, avancez vers le rocher et appuyez sur " A " pour acquérir la faculté de marcher sur l'eau dans ce monde. Marchez donc sur l'eau et activez le pilier. Ouvrez ensuite la porte et suivez le chemin qui se dirige dans la montagne. Activez un autre pilier et allez à gauche. Appuyez deux fois sur " RT " puis sur " LT " pour ouvrir le passage au serpent de mer.

Revenez au puits puis au monde réel. Les deux trolls s'activent et essayent de vous abattre. Pour les combattre tranquillement, descendez les marches et tirez sur les trolls jusqu'à les détruire complètement. Allez maintenant à gauche et activez l'ascenseur pour descendre et ainsi détruire de nouveaux trolls. Ramassez les objets dans les bobines et activez le pilier. Revenez en haut et sortez par la porte de gauche.

Descendez en utilisant l'ascenseur et avancez devant la porte fermée. Frappez le grand interrupteur qui brille en vert pour l'ouvrir. Eliminez le troll et ses acolytes pour pouvoir avancer. N'avancez que si vous parvenez à tuer tous les ennemis où ils s'associeront aux nouveaux adversaires et votre tâche sera alors encore plus coriace.
Avancez pour rencontrer de nouveaux elfes. Restez derrière votre frère pour vous abriter des tirs et éliminez vos ennemis. Détruisez les bobines, activez le pilier et sortez par la porte qui de gauche. Avancez jusqu'au grand hangar.

Reculez dans le couloir et éliminez les elfes. Ne le quittez pas pendant que vous affrontez le troll. Sortez ensuite et attaquez le second troll en commençant par détruire son bras qui lance les grenades. Nettoyez ensuite cette zone et détruisez les bobines pour récupérer des objets. Sortez par la porte pour atteindre un nouveau hangar.

Eliminez les elfes en restant à distance et occupez-vous ensuite du troll. Avancez maintenant au bout du chemin et anéantissez l'araignée robot qui bloque le passage. Continuez d'avancer dans une autre grande salle et éliminez les elfes. Si vous avez une arme à feu puissante, évitez d'engager le combat au corps à corps. Tirez tout en tournant autour de vos ennemis.
Avancez, détruisez les bobines et montez sur la passerelle à droite près de la porte.

Avancez et entrez par la porte. Détruisez les bobines à gauche et entrez dans la lumière située à droite. Avancez et éliminez la première horde d'elfes. Avancez ensuite et éliminez le second groupe. Avant de monter en haut de la pente, commencez à tirer sur l'araignée pour l'affaiblir. Détruisez-la ainsi que la bobine pour récolter de nouveaux objets. Avancez et regardez à gauche pour découvrir une autre bobine à détruire.

Continuez ensuite votre route pour affronter un troll. Détruisez en premier son marteau et assénez-lui un coup de grâce. Avancez encore et affronter de nouvelles hordes d'elfes. Avancez encore et affrontez d'autres ennemis jusqu'à atteindre un téléporteur qui vous emmènera à votre frère.

Revenez à la grande salle et entrez par la porte. Avancez et restez toujours derrière Thor pour l'utiliser comme un bouclier. Tournez à droite pour activer le pilier. Tournez ensuite à gauche et éliminez les elfes qui vous tirent dessus.

Poursuivez votre chemin et éliminez les différents elfes qui essayent de vous bloquer. Battez toujours en retraite pour ne pas être encerclé par vos ennemis. Avancez jusqu'à atteindre le troll. Détruisez son bras pour qu'il devienne une proie plus facile à éliminer. Passez par la porte et éliminez les elfes ainsi que les deux trolls. Au bout du chemin, il y a une araignée géante. Détruisez-la en utilisant toujours Thor comme bouclier.

Reprenez votre route et passez la porte. Traversez le pont et entrez dans la salle suivante. Restez près de Thor et éliminez les elfes qui arrivent en surnombre. Eliminez ensuite l'araignée. Détruisez les bobines et allez vers le puits à gauche.

Dans le cyberespace, avancez pour activer le pilier. Ramassez les objets et revenez au monde réel. Sortez par la porte et avancez à droite pour trouver un pilier. Allez maintenant à gauche et montez sur le tapis roulant. Evitez d'être écrasé par les ogives et éliminez les elfes qui s'engagent sur le tapis roulant. Restez sur ce tapis pendant que vous tirez sur le troll afin d'éviter ses attaques. Une fois arrivée sur la terre ferme, tournez à gauche et éliminez les elfes encore en vie dans cette zone.

Passez la porte et éliminez les elfes qui se trouvent dans cette salle. Détruisez les deux bobines du côté droit. Fouillez le côté gauche également, vous y découvrirez une bobine. Passez par l'une des portes qui se trouvent au fond, elles mènent toutes au même endroit. Eliminez les elfes et le troll. Avant de sortir, dirigez-vous à gauche pour trouver deux bobines avec des objets.

La salle suivante est également remplie d'elfes. Combattez vos ennemis sur les ponts et essayez de les projeter dans l'eau pour abréger l'affrontement. Utilisez les projections normales ou les coups spéciaux pour les affaiblir. Avancez, détruisez les bobines et traversez les ponts jusqu'à atteindre le sommet de la pente où une araignée géante vous attend.

Eliminez-la en reculant. Une fois morte, avancez vers le puits. Dans le cyberespace, allez à gauche puis à droite et activez les deux piliers. Allez maintenant au centre et poussez le rocher. Cette action aura effet d'arrêter la rotation de la sphère dans le monde réel. Revenez alors auprès de Thor.

Vous serez attaqué par des gobelins et un troll. Commencez par éliminer les gobelins et passez ensuite au troll qui bloque la porte. Passez par cette porte après avoir démembré le troll. Descendez avec l'ascenseur et avancez vers le pilier. Activez-le et détruisez les deux bobines. Revenez ensuite à l'étage précédent. Sortez dans la grande salle et allez à gauche vers la porte du fond. Avancez dans la salle et détruisez la bobine à gauche et celle située derrière l'écran central.

Passez ensuite le grand portail pour affronter plusieurs gobelins. Eliminez ceux qui lancent des grenades en premier et exterminez ensuite les autres. Avancez maintenant pour rencontrer un boss dans la salle suivante.

Boss : Troll " La haine infinie "

Ce troll est plus grand et massif que les précédents. Son armure est vraiment très résistante. Il est aussi plus rapide que ses prédécesseurs. Ses attaquent sont toutes des attaques de mêlée. Pour en venir à bout, il vous faut avant tout rester loin de lui. Les gobelins qui l'accompagnent, vous gênent dans vos déplacements. Eliminez-les en premier et récupérez en même temps les butins ou les runes de santé très utiles dans cet affrontement.

Optez pour votre meilleure arme à feu et commencez à tirer sur les membres du troll. Il dispose de plusieurs couches de protection. Vous devrez ici être persévérant pour détruire tous les blindages d'un seul membre. Tournez autour de votre ennemi et lorsqu'il s'approche de vous, déplacez-vous latéralement pour éviter de rester en face de lui.
Quand il lève son bras, sautez en arrière pour éviter son attaque. Ne restez pas près de lui quand il frappe le sol, où l'onde de choc vous atteindra. Les gobelins n'arrêteront pas de surgir. Surtout après la destruction d'une couche de blindage. Même sans son blindage ce boss ne sera pas trop affecter et vous frappera avec la même brutalité. Concluez ce combat une bonne fois pour toute en tirant sur son thorax et le reste de son corps encore intact.

Une fois la zone nettoyée, visitez tous les coins et recoins pour trouver des bobines éparpillées contenant des objets. Montez ensuite dans l'ascenseur pour quitter cette zone.

Après la scène cinématique, vous revenez à Asir. Visitez le labo et l'armurerie pour fabriquer les armes et armures à partir du plan trouvé. Renouvelez aussi votre arsenal et achetez les meilleures armes et armures disponibles. Débarrassez-vous des articles inutiles pour gagner un peu d'argent. Allez maintenant à la salle des festins. Après la scène cinématique, allez vers les hologrammes. Une fois dans la salle, appuyez sur " A " pour récupérer des objets. Dirigez-vous maintenant à l'embarcadère, vous débuterez une nouvelle mission.

Chapitre 4 : Helheim

Dès que vous atterrissez, des hordes de morts-vivants vous attaquent. Commencez à tirer des loin et évitez qu'ils vous encerclent. Ces ennemis ont la même résistance que les gobelins des autres missions.
Avancez ensuite à droite et détruisez les petits réservoirs cylindriques rouges qui contiennent des objets. Allez vers la porte et frappez le générateur central pour la détruire. Avancez en compagnie de vos hommes vers la forteresse. Restez près de la porte pour affronter les morts-vivants qui se dirigent vers vous.

Avancez pour découvrir un ennemi qui porte des explosifs. Eliminez-le de très loin avant qu'il ne vous atteigne et ne puisse exploser près de vous. Vous serez confronté à ce genre d'ennemis très souvent. Avancez en tirant sur vos adversaires et détruisez les réservoirs à droite. Continuez d'avancer en repoussant les hordes de morts-vivants. Attendez que vos amis détruisent la porte et avancez pour entrer.

Puisque les morts-vivants sont comme leur nom l'indique déjà passé à trépas, ils ne ressentent pas de douleur et continuent d'avancer malgré vos tirs. Méfiez-vous en, surtout des morts-vivants d'élites. Eliminez en d'autres et progressez dans la zone. Détruisez les réservoirs à droite et dirigez-vous à gauche en direction du puits. Une fois dans le cyberespace, traversez le pont et activer le pilier pour prendre les objets qui s'y trouvent.

Revenez maintenant dans le monde réel. Vous avez le choix entre deux routes, une à droite et l'autre à gauche où se trouve un pilier au début. Elles mènent toutes les deux vers le même endroit. Avancez sur la route de droite pour rencontrer de nouveaux ennemis. Ce sont des morts-vivants spectres. Pour les éliminer, sachez maintenir vos distances avec eux afin de leur tirer dessus dans de bonnes conditions notamment lorsqu'ils utilisent des attaques avec une onde de choc très large. Une fois éliminés, détruisez les réservoirs qui contiennent des objets et entrez par la porte. Vous pouvez aussi revenir sur l'autre chemin.

Revenez maintenant sur le chemin de gauche et montez vers le pilier. Activez-le et affrontez les hordes de morts-vivants. Continuez votre route sur le pont en éliminant les ennemis. Détruisez les réservoirs au fond de la route et descendez à droite vers l'aqueduc. Eliminez les ennemis en chemin et avancez. Montez sur la plate-forme pour détruire le réservoir et tirez sur les deux ennemis qui apparaissent.

Continuez votre route et détruisez d'autres réservoirs. Avant d'atteindre la porte vous serez attaqué par plusieurs morts-vivants. Reculez, montez sur la plate-forme et éliminez-les tranquillement. Avancez et passez la porte. Continuez à éliminer les ennemis en attendant la rampe. N'y montez pas encore et tuez les ennemis qui y descendent. Continuez tout droit pour activer le pilier et détruire les réservoirs. Revenez ensuite pour enfin l'emprunter.

Vous retrouvez vos amis qui vous prêteront main forte. Ces retrouvailles ne dureront pas longtemps puisque le chemin vous séparant de vos amis sera détruit entre. Une fois la zone nettoyée, détruisez les réservoirs pour récupérer des objets. Suivez ensuite le chemin situé à droite de la statue.

Avancez en tuant les ennemis partis à votre rencontre. Détruisez le réservoir sur le chemin. Avant d'atteindre la porte, un vaisseau débarquera de nouveaux morts-vivants sur la droite. Eliminez-les et progressez vers la porte.

D'autres ennemis vous attendent de l'autre côté de la porte. Eliminez-les et avancez sur la passerelle de gauche pour activer le pilier. Revenez au centre de la zone pour rencontrer de nouveaux ennemis. C'est un ennemi qui flotte dans les airs tout en commandant des troupes. Focalisez-vous sur lui et ignorez ses acolytes pour l'instant. Débarrassez-vous maintenant des autres morts-vivants et allez à droite. Descendez la passerelle et détruisez le réservoir. Activez ensuite le puits pour atteindre le cyberespace.

Avancez et ouvrez la porte. Poursuivez votre route jusqu'au pilier et prenez les objets. Revenez ensuite au monde réel puis à la zone centrale et prenez le chemin de gauche. Eliminez d'autres morts-vivants ainsi que l'ennemi volant qui les commande. Nettoyez la zone et continuez votre route à gauche. Avancez vers la porte et continuer de tuer les morts-vivants.

Avant d'emprunter la porte, suivez la passerelle située à droite pour atteindre un nouveau pilier. Tuez les ennemis en chemin, ramassez les objets et revenez à la porte. Entrez, descendez quelques marches et commencez à tirer sur les ennemis. Restez à une certaine distance et abattez-les un par un lorsqu'ils essayent de s'approcher de vous.

Eliminez les différentes vagues d'ennemis de la même manière jusqu'à ce que vous tombiez sur les spectres élites. Vous pouvez les abattre au corps à corps, si vous êtes assez puissant. Si vous ne l'êtes pas, tirez leur dessus en reculant jusqu'à ce qu'ils succombent. Continuez d'avancer et descendez sur l'aqueduc. Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une grande place où un pilier se trouve à droite. Cette zone est aussi remplie de morts-vivants de tous les genres. Repliez-vous pour ne pas être encerclé et éliminez les ennemis de loin. S'ils s'approchent de votre position, utilisez l'attaque de glissement. Lorsque le nombre d'ennemis est très élevé, sautez au centre des ennemis et lancez une attaque furie pour les décimer.
Une fois la zone nettoyée, activez le pilier et détruisez les réservoirs afin de récupérer de nouveaux objets. Traversez ensuite le pont et repoussez les ennemis qui vous barrent la route. Détruisez maintenant les réservoirs à droite et à gauche. Affrontez une nouvelle fois une horde d'ennemis accompagnée de sceptres.

Continuez d'avancer en éliminant les ennemis pour atteindre une porte. Avant d'entrer, tournez à gauche pour découvrir deux nouveaux réservoirs. Entrez maintenant par la porte. Dans cette nouvelle zone, restez en haut des escaliers et éliminez les ennemis qui rappliquent. De cette façon vous resterez à l'abri des explosions déclenchées par leur mort.

Avancez ensuite au bout du chemin pour rencontrer de nouveaux morts-vivants commandés par deux ennemis volants. Comme toujours, gardez vos distances. S'ils arrivent à vous encercler, attendez que le plus grand nombre d'ennemis soit près de vous pour déclencher la furie qui en projettera un maximum. Finissez les ennemis encore en vie et attaquez-vous ensuite aux deux ennemis qui volent.

Tournez à droite pour atteindre un pilier. Revenez ensuite à gauche et montez la passerelle pour atteindre un nouveau pilier à gauche. Avant de l'atteindre, vous devrez abattre plusieurs ennemis qui gardent la zone. Une fois ces ennemis éliminés, activez le pilier, détruisez les réservoirs et ramassez les objets. Continuez ensuite votre route à gauche. Eliminez les ennemis qui bloquent le chemin en direction de la route. Tournez ensuite à droite et descendez la pente pour trouver des réservoirs et un puits.

Activez-le pour atteindre le cyberespace. Ouvrez le portail, avancez et activez le pilier. Ramassez les objets et revenez au puits ensuite au monde réel. Avancez vers la porte et détruisez le réservoir qui se trouve à gauche.

Entrez et avancez sur la passerelle en éliminant les morts-vivants rencontrés jusqu'à une grande zone ouverte. Il y a des réservoirs rouges à droite et à gauche. Mais avant de vous en occuper, éliminez les ennemis qui essayent de vous encercler. Tirez toujours en reculant pour qu'ils s'alignent et tirer dessus un par un pour les éliminer.

Continuez votre route et détruisez le réservoir au pied de la statue de gauche. Montez ensuite les marches, le portail s'ouvrira. Avancez sur le chemin et détruisez les réservoirs contre le mur gauche le long du chemin. Ignorez la grande porte à gauche pour le moment et traversez le pont situé à droite pour affronter un nouveau boss.

Boss : GARM

Avant le combat, GARM commence par renforcer le blindage de certaines zones de son corps. Vous devez alors viser ces zones pour détruire la première couche de bouclier. Tournez autour de votre cible et tirez en évitant les projectiles lancés. Ne restez pas en face de votre ennemi où vous subirez l'attaque charge de ce chien géant. Détruisez son bouclier pour l'affaiblir. Une fois sans bouclier, ce chien deviendra bien moins résistant. Profitez du moment où il se tord de douleur pour détruire cette partie du corps. Evitez les attaques de griffes de ce boss en restant à une bonne distance de lui. Ne vous frottez pas à lui au corps à corps, vous n'aurez que peu de chance de réussite. Ne vous arrêtez pas de tirer et tournez autour de lui pour l'éliminer.

Après la bataille, détruisez tous les réservoirs et ramassez les objets. Traversez le pont nouvellement constitué et activez le pilier. Revenez ensuite vers la grande porte et entrez.

Eliminez les morts-vivants et les sceptres qui avancent dans votre direction et détruisez les réservoirs à gauche de la statue. Dépassez-la et éliminez les morts-vivants qui déboulent par les deux ouvertures du mur. Entrez dans ces brèches pour détruire les réservoirs.

Continuez votre route et éliminez d'autres morts-vivants ainsi que des sceptres. N'oubliez pas de fouiller les brèches dans les murs d'où sortent les ennemis pour découvrir d'autres réservoirs. Continuez maintenant votre route jusqu'à l'ascenseur.

Après la longue ascension dans cet ascenseur, montez les marches et entrez dans la nouvelle salle.
Plusieurs morts-vivants vous attaquent. Eliminez-les et détruisez les réservoirs à droite. Suivez le chemin à gauche et éliminez d'autres ennemis tout en conservant vos distances. Faites un détour par la droite pour détruire un réservoir et revenez sur votre chemin.

Eliminez d'autres ennemis qui gardent la porte et détruisez le réservoir à droite. Passez la porte et tuez les ennemis qui vous attendent. Détruisez le réservoir situé à gauche et allez vers le puits sur le chemin.

Une fois dans le cyberespace, allez vers l'obélisque pour apprendre à invoquer le feu dans le cyberespace. Avancez ensuite sur le chemin bloqué et invoquez le feu en appuyant sur " X ". Avancez maintenant vers le portail et ouvrez-le pour trouver un autre pilier. Revenez ensuite vers le monde réel.

Tournez à droite vers la porte et détruisez le réservoir à gauche. Continuez d'avancer pour rencontrer Hel. Après la scène cinématique, allez à gauche et passez la porte pour enfin l'affronter.

Boss : Hel

Commencez à lui tirer dessus. Elle invoquera des morts-vivants pour se protéger. Ignorez ces ennemis et focalisez-vous sur elle. Ne la laissez pas lancer son tir de dragon ou son laser. Si malgré tout, elle parvient à tirer, évitez les trajectoires de ces tirs. Utilisez l'attaque furie contre les morts-vivants lorsqu'ils vous encerclent. Tuez-les aussi lorsque vous aurez besoin de rune de santé puisqu'ils en laissent derrière eux.

Hel se téléporte d'un endroit à un autre. Pour la retrouver, suivez la traînée de lumière violette qu'elle laisse derrière elle. Après quelques instants, Hel quitte la salle vers une nouvelle zone. Passez alors la porte à sa poursuite. Soyez patient et continuez à lui tirer dessus sans interruption. Poursuivez-la dans la zone finale. Tournez autour d'elle en tirant et en ignorant les morts-vivants qui vous poursuivent. Si toutefois, ils parviennent à vous encercler et que vous n'avez pas d'attaque de furie, sautez au dessus d'eux pour qu'ils soient devant vous et ainsi pouvoir les attaquer les uns après les autres. Revenez ensuite à Hel et tirez sur elle jusqu'à ce qu'elle rende l'âme.

Après la scène cinématique, retournez à la salle où vous l'avez rencontrée pour la première fois. Eliminez les hordes de morts-vivants pour la dernière fois, ils finiront tôt ou tard à disparaître.

Une fois les scènes cinématiques terminées, vous serez de retour dans votre cité, dirigez-vous alors à la salle des festins. Bravo, vous venez de terminer avec brio cette épopée.

Top Spin 2

© 2K Sports / PAM Development 2006

SUCCÈS

Remporter un match d'exhibition (25)

Remportez un match en mode Exhibition pour obtenir cette récompense.

Remporter un match en Carrière (25)

Remportez un match en mode Carrière pour obtenir cette récompense.

Remporter un tournoi en Carrière (25)

Remportez un tournoi en mode Carrière pour obtenir cette récompense.

Gagner 1 partie avec classement (25)

Remportez une partie avec classement sur Xbox Live pour recevoir cette récompense.

Battre toutes les joueuses pro (75)

Battez toutes les joueuses classées en mode Exhibition pour obtenir cette récompense.

Battre tous les joueurs pro (75)

Battez tous les joueurs classés en mode Exhibition pour obtenir cette récompense.

Devenir n°1 mondial en Carrière (100)

Prenez la tête du classement mondial en mode Carrière pour recevoir cette récompense.

Jouer 50 parties avec classement (100)

Participez à 50 parties avec classement sur Xbox Live pour obtenir cette récompense.

25 parties avec classement (100)

Remportez 25 parties avec classement sur Xbox Live pour recevoir cette récompense.

Terminer une carrière (200)

Menez une carrière complète pour recevoir cette récompense.

Finir la carrière avec 1000 pts (250)

Terminez une carrière complète et marquez plus de 1000 points pour recevoir cette récompense.

Top Spin 3

© 2K Sports / PAM Development 2008

SUCCÈS

Bras cassé (0)

Perdre un simple sur le Xbox LIVE sans remporter le moindre jeu.

Echauffé (5)

Remporter un simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Duo gagnant (5)

Remporter un match en double.

Allez go ! (5)

Créer un joueur avec l'outil de création de joueur.

Trophée Amateur (10)

Terminer le défi Amateur du mode Carrière.

L'école est finie (10)

Terminer toutes les leçons de la Top Spin School.

Sans concessions (10)

Remporter un set sans commettre de faute directe, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Concentré (15)

Remporter un simple (2 sets gagnants, 3 jeux par set) en commettant moins de 10 fautes directes.

Maître au filet (15)

Remporter un simple (2 sets gagnants, 3 jeux par set) avec au moins 20 points gagnés au filet.

Pas si dur (20)

Remporter 10 matchs consécutifs, en simple, sans concéder le moindre break, au niveau difficile.

Grosses pointures (20)

Finissez le Panthéon du mode carrière en niveau difficile.

Trophée Challenger (20)

Terminer le tournoi Challenger du mode Carrière.

Doublé (20)

Remporter 2 tournois consécutifs sur le circuit Pro du mode Carrière.

Gâchette facile (20)

Remporter 500 points en fond de court, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Méchant serveur (20)

Réussir 100 aces, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Trophée 2K (20)

Remporter 2000 points, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Expéditif (20)

Réussir au moins 10 aces dans le même match, en simple, quels que soient le mode et l'adversaire.

Sans blaguer ! (20)

Gagner un simple : au moins 30 coups gagnants, moins de 10 fautes directes, au niveau difficile.

Première mondiale (20)

Remporter un match sur le World Tour.

Ca commence à rentrer (20)

Remporter 5 matchs consécutifs en World Tour.

Champion local (20)

Entrer dans le top 1000 de votre zone géographique (au moins 20 matchs joués en World Tour).

Une centaine mixte (20)

Disputer 50 matchs sur le World Tour féminin, et 50 autres sur le World Tour masculin.

Professeur de tennis (20)

Remporter un simple sur le Xbox LIVE sans perdre le moindre jeu.

Pilier du World Tour (20)

Prendre part à 5 saisons du World Tour.

A mi-chemin (20)

Remporter 1000 points, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Trophée Messieurs (25)

Remporter un simple (3 sets gagnants, 6 jeux par set) au niveau difficile.

Première ligne (30)

Remporter 250 points au filet, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

Ca finit par payer (30)

Gagner 5 000 000 $ en mode Carrière.

Habitué du court (30)

Disputer 100 matchs (simples ou doubles, quel que soit le mode de jeu).

Carrière mondiale (30)

Disputer 100 matchs sur le World Tour.

Une raquette les battu tous (30)

Remporter un tournoi du Grand Chelem en World Tour.

Grosse saison (30)

Remporter 5000 points au cours d'une saison en World Tour.

Incorrigible Finaliste (30)

Atteindre 4 finales sur le World Tour au cours d'une même saison.

Riche et célèbre (40)

Gagner 1 000 000 $ en World Tour.

Question de timing (40)

Remporter 10 matchs consécutifs en World Tour.

Prix Orange (40)

Terminer le circuit Junior du mode Carrière.

Flambeur (40)

Débloquer 300 éléments du centre commercial.

Rodé (40)

Atteindre un Total de 70 avec un joueur créé.

Club des Légendes (50)

Terminer le circuit Pro du mode Carrière.

Terreur des tournois (50)

Remporter tous les tournois du mode Tournoi.

Prix Citron (70)

Terminer le circuit Légende du mode Carrière.

Top Spin 4

© 2K Sports / 2K Czech 2011

SUCCÈS

Espoir (10)

Mode Carrière - Atteignez le statut Espoir

Jeune talent (15)

Mode Carrière - Atteignez le statut Jeune talent

Jeune prodige (20)

Mode Carrière - Atteignez le statut Jeune prodige

Étoile montante (25)

Mode Carrière - Atteignez le statut Étoile montante

Star (30)

Mode Carrière - Atteignez le statut Star

Superstar (40)

Mode Carrière - Atteignez le statut Superstar

Légende (50)

Mode Carrière - Atteignez le statut Légende et terminez le mode de jeu

Match de rêve (30)

Mode Carrière - Gagnez votre premier match de rêve

Pour le drapeau (20)

Mode Carrière - Gagnez un match pour votre pays

Roi du court (10)

Mode Roi du Court - Faites une partie de Roi du court

Le Roi incontesté (20)

Mode Roi du Court - Remportez une partie de Roi du court sans perdre une seule session

Première étape du tournoi (20)

Mode Circuit Mondial - Gagnez votre premier match de tournoi

Échauffement (10)

Mode Circuit Mondial - Gagnez votre première partie rapide

Toujours mieux la première fois (40)

Mode Circuit Mondial - Remportez votre premier tournoi du Grand Chelem

On ne plaisante plus (40)

Mode Circuit Mondial - Atteignez un grade de 15

Égalité des sexes (30)

Mode Circuit Mondial - Jouez 20 matchs sur le Circuit mondial masculin et autant sur le Circuit féminin

Moins de 24 heures (35)

Mode Circuit Mondial - Jouez un match moins de 24h avant la fin de la saison (en étant dans le top 100)

Pas de victoire sans souffrance (30)

Mode Circuit Mondial ou Carrière - Atteignez 20 obj. spéciaux en matchs d'entraînement contre un partenaire

Il est vivant ! (10)

Créez un joueur

Tableau blanc (10)

Engagez un entraîneur

Golden boy (30)

Débloquez toutes les compétences d'un entraîneur en or

Développement achevé (25)

Atteignez un niveau de 20 avec un joueur créé

À qui le tour ? (30)

Battez les 25 joueurs licenciés dans n'importe quel mode de jeu

Tennis pour deux (20)

Remportez un match en double

100 % geek Top Spin (50)

Jouez 250 matchs

Prof de tennis (20)

Gagnez un match en simple en ligne (3 sets de 3 jeux chacun, Super tie-break) sans perdre de jeu

Tennis elbow (0)

Perdez un match en simple en ligne (3 sets de 3 jeux chacun, Super tie-break) sans gagner de jeu

2K (50)

Gagnez 2 000 points dans n'importe quel mode de jeu

Maître de la volée (25)

Réalisez 150 coups gagnants au filet

Sans faute (20)

Remportez 25 jeux blancs

As de l'amorti (20)

Réalisez 20 coups gagnants sur un amorti

Frappe contournée (20)

Réalisez 30 coups gagnants avec des frappes contournées

Réaliste (10)

Remportez un match en 5 sets, 6 jeux, aucun Super tie-break

Désolé... (10)

Marquez un point sur un let

Métronome (15)

Remportez un échange de 8 coups ou plus avec un timing bon ou parfait seulement (matchs en simple)

L'avènement des lance-balles (10)

Renvoyez 50 balles d'affilée sur le court d'entraînement

Ça débloque ! (50)

Débloquez 75 % du jeu

Chouchou du prof (25)

Mode Académie Top Spin - Terminez toutes les leçons

Un bon début (10)

Mode Académie Top Spin - Terminez toutes les leçons de niveau élémentaire

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Casquette Robot Knit

Terminer le jeu.

T-Shirt Torchlight

Vaincre le garde-chiourme.

IMAGES DE JOUEUR

Destroyer

Obtenir le succès "Tree Hugger" pour débloquer cette image de joueur.

Vanquisher

Obtenir le succès "Big & Green & Dead all Over" pour débloquer cette image de joueur.

SHADOW VAULT

Après avoir terminé le jeu, vous pourrez pénétrer dans la crypte du cimetière pour découvrir de nouvelles quêtes.

Tornado Outbreak

© Konami / Loose Cannon Studios 2009

LISTE DES SUCCÈS

Cot cot minute! (20)

Terminez Chicken Con Carnage.

On sort les poubelles (20)

Terminez Double Wide Damage.

Tank you pour le ménage (20)

Terminez Military Mayhem.

Strip-crise (20)

Terminez High Roller Blowout.

Panique au grand huit (20)

Terminez Carnival Chaos.

Pile à l'heure pour le thé (20)

Terminez Ringling Village.

Adieu, esprit chevaleresque (20)

Terminez Camelot Falls.

Envie de tsunami (20)

Terminez Coastal Calamity.

Terrassator (20)

Détruisez 10 objets avec un bond terrassant.

Tornade adéquate (10)

Terminez une course Vortex avec une médaille de bronze.

Tornade modérée (20)

Terminez une course Vortex avec une médaille d'argent.

La tempête du siècle (30)

Terminez une course Vortex avec une médaille d'or.

Slalom démentiel (30)

Ratez 20 portes, mais terminez la course.

Un élève doué (20)

Absorbez les 50 Feux follets dans la dernière zone du campement.

Agressivité réprimée (30)

Débusquez 15 Feux follets en une seule fois sans rien saisir.

Le massacre des Feux follets (100)

Absorbez 100 Feux follets à la fois.

Dresseur de Feux follets (50)

Absorbez 75 Feux follets à la fois.

Eleveur de Feux follets (25)

Absorbez 50 Feux follets à la fois.

Restons groupés (20)

Disputez une partie multijoueur locale.

Amis quasi pour la vie (30)

Libérez un orbe en multijoueur.

Le boss des boss (30)

Libérez un orbe sans perdre un seul Guerrier du vent lors de l'approche d'un totem.

Feux-follator (50)

Absorbez 1300 Feux follets.

Dans la ferme à Mathurin (5)

Absorbez 50 poulets.

Destruction massive (40)

Détruisez 100 éléments sans absorber de Feux follets.

Fainéant (20)

Absorbez le nombre minimum de Feux follets dans un niveau hors didacticiel (non multijoueur).

Discret, mais fatal (40)

Military Mayhem Zone 1 : absorbez 17 scientifiques avant de grandir 4 fois (non multijoueur).

A qui tu veux faire plaisir? (40)

Absorbez et conservez au moins 20 Feux follets avant de détruire 25 éléments.

Incontrôlable (5)

Détruisez un canon.

Par ici la monnaie (5)

Déverrouillez le premier bonus.

Faites sauter la banque (30)

Déverrouillez tous les bonus.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Tour de France 2009

© Focus / Cyanide 2009

SUCCÈS

Course (Junior) (10)

Finir une Course Standard en niveau Junior et un de vos cyclistes termine le Premier.

Course (Professionnel) (10)

Finir une Course Standard en niveau Professionnel et un de vos cyclistes termine le Premier.

Contre-la-montre (Junior) (10)

Finir un Contre-la-montre en niveau Junior et un de vos cyclistes termine le Premier.

Contre-la-montre (Professionnel) (10)

Finir un Contre-la-montre en niveau Professionnel et un de vos cyclistes termine le Premier.

Maillot Blanc (Junior) (10)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes est le meilleur Jeune.

Maillot Blanc (Professionnel) (10)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes est le meilleur Jeune.

Maillot à Pois (Junior) (10)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes est le meilleur Grimpeur.

Maillot à Pois (Professionnel) (10)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes est le meilleur Grimpeur.

Maillot Vert (Junior) (20)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes est le meilleur Sprinteur.

Maillot Vert (Professionnel) (20)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes est le meilleur Sprinteur.

Maillot Jaune (Junior) (40)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes fait le meilleur Temps.

Maillot Jaune (Professionnel) (40)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes fait le meilleur Temps.

Tour de France 2012

© Focus Home Interactive / Cyanide 2012

SUCCÈS

Entraînement terminé (15 G)

Consulter tout le tutoriel.

Attaque!!!!! (15 G)

Lancer une attaque en démarrant du peloton pour prendre quelques mètres d'avance.

125cc (15 G)

Dépasser les 70 km/h avec son coureur en plaine.

De la pub pour le sponsor (15 G)

Maintenir une échappée solitaire pendant au moins 20 km, en mode partie rapide ou Tour de France.

Jamais seul (15 G)

Utiliser toutes les options du menu oreillette.

Plus fort que toi (15 G)

Lancer une partie rapide en mode multijoueur et battez votre adversaire.

J'ai glissé chef! (15 G)

Tomber avec le maillot jaune sur les épaules en mode Tour de France.

Prix de la combativité (15 G)

Cumuler 500 km dans la première échappée (E1) pendant le même Tour de France.

Moto GP (15 G)

Dépasser les 90 km/h avec son coureur. Généralement, c'est plus facile dans les descentes.

Enfin un peu de repos (15 G)

Arriver à la première journée de repos (étape 10: Mâcon), en mode Tour de France.

Le plus dur est à venir (15 G)

Arriver à la seconde journée de repos (étape 17: Pau), en mode Tour de France.

Lever les bras (15 G)

Se débloque lors de la première victoire.

Savourer la victoire (15 G)

Déclencher une célébration de victoire dans les 200 derniers mètres.

En solitaire (15 G)

Le coureur doit parcourir le dernier kilomètre de l'étape en étant tout seul.

Plus rapide que tu crois (15 G)

Porter le maillot vert pendant une étape avec un sprinteur bronze ou argent.

Roi des collines (15 G)

Porter le maillot-à-pois de la 2eme étape jusqu'à la 1ère étape de montagne (Etape 11: Mâcon)

Fast & furious (15 G)

Gagner une étape avec un sprinteur ayant une médaille d'or en sprint.

Sans concurrence (15 G)

Remporter une étape avec plus de 2 minutes d'avance sur le second.

Maître des alliances (15 G)

Passer 1 alliance pendant un Tour de France.

Comme un père et son fils (15 G)

Gagner une étape avec un coureur de plus de 30 ans et un de moins de 25 ans pendant le même TdF.

Champs Elysées (15 G)

Terminer le Tour de France.

Sur la lancée (15 G)

Remporter 2 étapes consécutives avec le même coureur pendant le même Tour de France.

Les épaules solides (15 G)

Porter le maillot jaune 7 étapes avec une équipe de niveau Expert pendant le même Tour de France.

Agence tout risque (15 G)

Remporter une étape de chaque type avec la même équipe en Tour de France ou partie rapide.

Sur la photo souvenir (15 G)

Terminer le Tour de France sur le podium.

La boucle est bouclée (15 G)

Remporter le prologue et la dernière étape pendant le même Tour de France.

Bienvenue au club (15 G)

Remporter un Tour de France.

Roi des montagnes (15 G)

Remporter le maillot à pois du Tour de France.

Roi des sprints (15 G)

Remporter le maillot vert du Tour de France.

Roi Midas (15 G)

Accumuler plus de 500 000 EUR pendant un Tour de France.

Bébé champion (15 G)

Remporter le maillot blanc du Tour de France.

Les montagnes sont mon royaume (15 G)

Passer en tête de tous les classements montagne HC pendant le même Tour de France.

Jamais deux sans trois (30 G)

Remporter 3 étapes consécutives avec le même coureur pendant le même Tour de France.

Venu de nulle part (30 G)

Remporter une étape avec un coureur sans médaille (or, argent ou bronze).

Monsieur Tour de France (30 G)

Remporter 5 étapes avec le même coureur pendant le même Tour de France.

Du début à la fin (70 G)

Remporter le prologue et conserver le maillot jaune avec le même coureur jusqu'à la fin du TdF.

Dream team (70 G)

Remporter le Tour de France en ayant un équipier sur le podium.

Vieux briscard (70 G)

Remporter le Tour de France avec une équipe de niveau Expert ou Difficile.

Legende du Tour (70 G)

Remporter toutes les étapes (Tour de France ou partie rapide) avec un ou plusieurs coureurs.

Fils du Cannibal (150 G)

Remporter les maillots jaunes, vert et à pois pendant un même Tour de France.

Tower Bloxx Deluxe

© Digital Chocolate 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Gardien du temps (10)

Gagnez assez de temps pour que le compte à rebours dépasse une minute en mode Contre la montre.

Impitoyable (10)

Remportez 50 parties compétitives multijoueur.

Créateur de ville (30)

Atteignez un nombre total de 200 000 habitants en mode Construire la ville.

Michel-Ange (15)

Construisez une tour haute de 100 blocs en mode Construire la ville ou Partie rapide.

Christopher Wren (30)

Construisez une tour de 300 blocs en mode Partie rapide.

Louis Sullivan (45)

Construisez une tour de 600 blocs en mode Partie rapide.

Architecte de précision (5)

Réalisez 1 lâcher parfait.

Architecte supérieur (10)

Réalisez 10 lâchers parfaits de suite.

J'ai une meilleure idée... (5)

Trouvez un nom pour votre ville en mode Construire la ville.

Parfait ! (15)

Atteignez le dernier palier du mode Construire la ville.

A bientôt ! (15)

Doublez trois de vos amis sur l'échelle des amis en mode Partie rapide.

Simone et Pisano (10)

Construisez une tour de 183 blocs de haut en mode Coop multijoueur.

Toy Soldiers

© Microsoft / Signal Studios 2010

+ D'INFOS FORUM

OBJETS POUR LES AVATARS

Casque allemand

Terminer la campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

Masque à gaz

Jouer au premier niveau de la campagne.

LISTE DES SUCCÈS

Parti au casse-pipes (10)

Terminer le niveau 1.

Vieille moustache (20)

Vaincre le char du Tsar.

Flying Pig (20)

Vaincre le zeppelin.

Vrai bougre (20)

Détruire l'Übertank.

Cibiches (30)

Terminer la campagne.

Marche à terre (10)

Parvenir au grade de général dans n'importe quel niveau.

Boîte à singe (15)

Remporter une partie multijoueur à chaque niveau.

Tourner l'oeil (15)

Terminer n'importe quel niveau en mode Élite.

Sapeur Camember (5)

Survivre jusqu'à la 5e manche.

Explosion imminente (10)

Guider un obus jusqu'à sa destination.

Bidoche et rata (20)

Obtenir le grade de général dans tous les niveaux de la campagne.

Cador de la 'stration (25)

Terminer la campagne + et gagner tous les tickets de rationnement.

IMAGES DE JOUEUR

Toy Soldier allié

Terminer le premier niveau du jeu.

Toy Soldier central

Détruire les 24 cubes dorés.

Toy Soldiers : Cold War

© Microsoft / Signal Studios 2011

RÉCOMPENSES DES AVATARS

Blouson d'aviateur

Terminer la première section du mode Basic Training.

Coupe mulet (cheveux longs sur la nuque)

Survivre jusqu'à la vague 9 dans le mode Basic Training.

T-Shirt

Faire un match de survie jusqu'au round 5.

IMAGE DE JOUEUR

Commando

Acheter la version complète.

SUCCÈS

Résultats horrifiants (5)

Protégez une petite ville dans la formation de base.

À la baille ! (5)

Protégez la flotte dans Du rififi sur le canal.

Pétage de boulons (15)

Mettez un terme à la Guerre froide dans Crise au Capitole.

Distinction (10)

Gagnez 11 décorations.

Bardé de décorations (20)

Gagnez 22 décorations.

On n'a rien vu (5)

Utilisez la fonction Vagues précédentes.

Conscience professionnelle (5)

Gagnez une médaille de platine.

Tacticien efficace (10)

Gagnez une médaille de platine en mode Général.

Demolition Man (5)

Faites intervenir le commando.

Feu nourri (15)

Détruisez un VBA sans qu'il décharge une seule unité.

J'arrive pas à l'accrocher ! (10)

Utilisez les mitrailleuses d'un avion de chasse pour détruire un chasseur soviétique.

Force brute (10)

Détruisez une tourelle avec un char lourd.

Résolu (15)

Survivez plus de 9 manches dans n'importe quelle partie Survie.

Synergie (5)

Disputez n'importe quelle partie Survie en mode Coop.

Synchro (10)

Gagnez 10 assistances dans n'importe quelle partie Coop.

Réparations de fortune (10)

Gagnez 5 bonus Sauvetage ! toutes parties confondues.

OPA hostile (10)

Lancez 4 vagues offensives dans n'importe quelle partie Versus.

Roi de la colline (15)

Contrôlez le site de construction contesté au terme d'une partie Versus.

Persistance(5)

Jouez à n'importe quel mini-jeu 3 fois consécutives.

Persévérance (15)

Terminez un défi de niveau 2 dans chaque mini-jeu.

Toy Story 3

© Disney Interactive / Avalanche Software 2010

LISTE DES SUCCÈS

Attrapeur de train (10)

A terminé "Folie ferroviaire".

Décrocher (10)

A terminé "Tiens le téléphone".

Vaincs Zurg (10)

A terminé "Vers l'infini et au-delà".

Mordu des attractions (10)

a terminé "Fair-play".

Lance-roquettes (10)

A terminé "La sorcière ou la sortie ?".

S'évader d'ici (10)

A terminé "l'Évasion furtive".

Broyer le broyeur (10)

A terminé "Panique dans les poubelles".

Massacre de muffins (20)

A terminé "La grande bataille".

Le collectionneur (120)

Rassemble tous ce que tu peux collecter dans le jeu.

Cartographe (10)

A exploré tous les objets sur la carte.

Furtif Furtif (25)

A terminé l'évasion de prison sans même déclencher une alarme.

Elite des Rangers de l'Espace (25)

Rejoins la base de Zurg sans perdre de vie.

Véritable forain (25)

Obtiens l'or dans tous les jeux de carnaval.

Ne laisse aucun jouet (25)

Sauve tous les orphelins dans le train.

On peut le reconstruire (25)

Rassemble toutes les pièces de Zurg.

Mémoires (25)

Collecte tous les Souvenirs d'Andy.

Chasseur de villageois (25)

Trouve tous les villageois dissimulés.

Pas besoin de pinces (25)

Trouve tous les aliens cachés.

Détiens toutes les cartes (30)

Trouve toutes les cartes spéciales.

Détenir toutes les cartes (50)

Trouve toutes les cartes ordinaires.

Bienvenue en ville (10)

Termine le didacticiel du rodéo de Woody.

Super étoile d'or (100)

Récolte toutes les étoiles d'or.

Première vente (5)

Achète un jouet au magasin de jouets.

Collectionneur de jouets (50)

Achète tous les articles du magasin de jouets.

Photo-amateur (25)

Termine 1 disque de missions photo-matiques.

Photo-collectionneur (25)

Termine 6 disques de missions photo-matiques.

Photo-pro (50)

Termine toutes les missions photo-matiques.

Ville sinistre (10)

Achète la maison hantée de Sid.

Ville adorable (10)

Achète la vallée enchantée de Lotso.

Vers l'infini... (10)

Achète le spatio-port de Zurg.

Ranger aéroporté (10)

Touche 15 parachutistes.

Première médaille de bronze (5)

Remporte une médaille de bronze dans un défi de conduite.

Première médaille d'argent (10)

Obtiens la médaille d'argent dans un défi en véhicule.

Première médaille d'or (25)

Remporte une médaille d'or dans un défi de conduite.

Photojournaliste (15)

Termine toutes les missions avec l'appareil photo.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (75)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

MOTS DE PASSE

Gladiateur

Chapeau patriote et chapeau orchestre

Track & Field

© Konami 2007

SUCCÈS

Good Form (10)

Faites un saut valide dans l'épreuve du saut en longueur avec un angle de 45 degrés exactement.

Consistent Throwing (10)

Faites trois lancers consécutifs au-delà de 65 mètres dans l'épreuve du lancer de javelot.

Super Sprinter (10)

Courez le 100 mètres en moins de 10 secondes.

Fast Track (15)

Battez votre adversaire d'au moins 1 seconde dans l'épreuve du 110 mètres haies.

Legendary Leaper (15)

Faites un saut de plus de 9 mètres dans l'épreuve du saut en longueur.

Big Thrower (15)

Lancez le javelot à plus de 80 mètres.

Speedy Jumper (15)

Courez le 110 mètres haies en moins de 12 secondes.

Bird Catcher (15)

Transpercez un oiseau !

Grand Champion (20)

Complétez les 6 premières épreuves en terminant à la 1ère place.

Hercules (20)

Lancez le marteau à plus de 99.00 mètres.

Human Spring (25)

Faites un saut de plus de 2.28 mètres dans l'épreuve du saut en hauteur.

Perfection (30)

Qualifiez-vous à chaque essai pour les 6 premières épreuves.

Transformers 3 : La Face Cachée de la Lune

© Activision / High Moon Studios 2011

NOUVEAUX PERSONNAGES MULTIJOUEURS

Shockwave

Terminez la campagne pour débloquer Shockwave en multijoueur.

Ratchet

Terminez la campagne pour débloquer Ratchet en multijoueur.
Ou bien, depuis l'écran des bonus, faites : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Start**.

Transformers : La Chute de Cybertron

© Activision / High Moon Studios 2012

BONUS DE FIN DE JEU

En terminant la campagne, vous débloquerez l'Electro Bolter et le Glass Gas Cannon.

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt High Moon

Terminer le chapitre I.

Casque Megatron

Terminer le chapitre XIII avec Megatron.

Casque Optimus Prime

Terminer le chapitre XIII avec Optimus.

SUCCÈS

L'exode (10 G)

Termine le chapitre I dans n'importe quelle difficulté.

La défense de l'Arche (10 G)

Termine le chapitre II dans n'importe quelle difficulté.

Metroplex répond à l'appel (10 G)

Termine le chapitre III dans n'importe quelle difficulté.

L'oeil du cyclone (10 G)

Termine le chapitre IV dans n'importe quelle difficulté.

Dérobade (10 G)

Termine le chapitre V dans n'importe quelle difficulté.

Destruction venue du ciel (10 G)

Termine le chapitre VI dans n'importe quelle difficulté.

Le ventre de la bête (10 G)

Termine le chapitre VII dans n'importe quelle difficulté.

Fusion des Combaticons (10 G)

Termine le chapitre VIII dans n'importe quelle difficulté.

Le retour de Megatron (10 G)

Termine le chapitre IX dans n'importe quelle difficulté.

Compte à rebours final (10 G)

Termine le chapitre X dans n'importe quelle difficulté.

La trahison de Starscream (10 G)

Termine le chapitre XI dans n'importe quelle difficulté.

Place à Grimlock (10 G)

Termine le chapitre XII dans n'importe quelle difficulté.

Le combat n'est pas terminé ! (25 G)

Termine la campagne en facile.

Des apparences trompeuses (50 G)

Termine la campagne en normal.

Gloire ! (100 G)

Termine la campagne en difficile.

Ultime combat (15 G)

Chapitre II : Sauve deux Autobots quand Optimus est mis à terre par le premier Agresseur.

Carnage en do majeur (15 G)

Chapitre III : Élimine un groupe de cinq Decepticons avec la frappe aérienne de Metroplex.

Spray d'invisibilité (15 G)

Chapitre IV : Traverse le centre de broyage des déchets sans te faire repérer.

Cibleur 2.0 (15 G)

Chapitre V : Abats un tireur d'élite en plein vol avec une arme à lunette.

Lavomatique fatal (15 G)

Chapitre VI : Détruis toutes les mines autoguidées qui traquent Blast Off avant qu'elles explosent.

Club-Con ! (15 G)

Chapitre VII : Percute un Jet (au sol ou dans les airs).

Quintrocombinateur (15 G)

Chapitre VIII : Pousse un ennemi entre les poteaux de but avec une attaque de mêlée.

Moi, maître robot (15 G)

Chapitre IX : Détruis toutes les images et les statues de Starscream.

Destruction massive (15 G)

Chapitre X : Élimine 5 Autobots avec une seule attaque fracassante en mode planeur.

Affaires internes (15 G)

Chapitre XI : Pirate tous les terminaux de sécurité avant que les Decepticons ne les activent.

Énerve Grimlock (15 G)

Chapitre XII : Détruis un Agresseur en l'air avec un baril explosif.

Dilapidateur (25 G)

Dépense 250 000 points d'énergon dans les bornes Teletraan 1.

Réassembleur (15 G)

Améliore une arme à fond.

Maître de l'armement (25 G)

Améliore toutes les armes à fond.

Expert évaluateur (10 G)

Évalue toutes les armes, toutes les améliorations et tous les équipements.

Bon client (50 G)

Achète toutes les armes et tous les atouts.

Beachcomber (25 G)

Récupère tous les schémas.

Audiophile Cassetticon (25 G)

Récupère tous les enregistrements.

Pilleur Octopunch (15 G)

Ouvre 15 Réplicateurs de l'armurerie en mode Campagne ou Escalade.

Matrice de reconfiguration (10 G)

Crée un personnage personnalisé en multijoueur.

Grand maître (25 G)

Atteins le niveau maximum avec une classe.

Roi du tas de ferraille (100 G)

Atteins le niveau maximum avec les quatre classes.

Quelles directives, Prime ? (25 G)

Débloque le mode Prime.

Fureur de vaincre (Xbox Live) (15 G)

Termine premier dans une partie multijoueur publique.

Menasor ultime (Xbox Live) (15 G)

Capture 3 drapeaux en mode Capture du drapeau dans une partie multijoueur publique.

Base lunaire 1 (Xbox Live)(15 G)

Capture toi-même les 3 noeuds en mode Conquête dans une partie multijoueur publique.

Bonus énergon balistique (15 G)

Rapporte 5 têtes en même temps en mode Chasseur de têtes dans une partie multijoueur publique.

Guerre de métal (Xbox Live)(15 G)

Élimine 6 adversaires différents dans un Match à élimination en équipe (partie multi. publique).

Robopossum (15 G)

Détruis 15 vagues d'assaut successives en mode Escalade (Ignition).

À la maison d'huile : Maccadams (15 G)

Détruis 15 vagues d'assaut successives en mode Escalade (Downfall).

Pirates de l'espace (15 G)

Détruis 15 vagues d'assaut successives en mode Escalade (Oblivion).

Points de rouille (15 G)

Détruis 15 vagues d'assaut successives en mode Escalade (Ancients).

Super puissance (25 G)

Dépense 100 000 crédits en mode Escalade.

Succès secrets

Jusqu'à la fin - (Optimus) (15 G)

Termine le chapitre XIII avec Optimus Prime.

Jusqu'à la fin - (Megatron) (15 G)

Termine le chapitre XIII avec Megatron.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre I

Vous voilà dans la peau de Bumblebee pendant l'attaque de l'Arche. Calibrez la sensibilité de la caméra en suivant le drone, faites feu sur les Decepticons qui font irruption et ramassez des munitions. Repoussez un nouvel assaut ennemi puis emparez-vous du fusible avant de suivre votre prochain objectif.

Au bout de votre petite balade, en contrebas, placez le fusible dans son emplacement, détruisez les attaches de l'ascenseur à l'aide d'attaques de mêlée et sprintez entre les jets de flammes pour vous en sortir presque indemne. Dans la salle suivante, livrez bataille contre une troupe de Decepticons en prenant soin de rester à couvert et de changer votre arme de main pour toujours avoir un angle de tir optimal, puis éliminez l'ennemi de dos avec une attaque de mêlée.

Transformez-vous ensuite en véhicule, utilisez votre boost pour rapidement traverser le champ de bataille, reprenez votre forme humanoïde et faites le plein de munitions et d'armes avant de sonner la charge. Taillez les Decepticons en pièces le long du couloir, passez la porte en faisant le plein de munitions lourdes et préparez-vous à charger dans la zone suivante pour atteindre l'étroit passage au fond. Pour finir, rampez jusqu'à Optimus pour finir ce chapitre prologue.

Chapitre II

Vous voici à présent aux commandes d'Optimus Prime. Retournez-vous pour aller ramasser un premier enregistrement (dont le guide complet vous attend plus loin dans cette solution), avancez vers votre objectif pour récupérer un Blaster, puis transformez-vous pour rapidement rejoindre la cité Autobot. Détruisez tous les obstacles sur votre route, y compris les Decepticons qui se dressent en travers, jusqu'à rejoindre le centre de commandement.

Aidez vos alliés ça et là, en particulier Ratchet, avancez dans les coursives pour prêter main forte à Cliffjumper et rejoignez finalement Warpath dans l'armurerie. Vous accédez alors à une première borne Teletraan vous permettant de dépenser les éclats récupérés pour acheter et améliorer vos armes, ainsi que pour vous équiper d'équipements et d'atouts spéciaux. Une fois fin prêt, suivez Warpath pour livrer bataille contre les Decepticons.

Utilisez les éléments de décor à votre disposition pour vous couvrir et riposter efficacement jusqu'à atteindre la porte.

Là, abaissez le levier sur la gauche pour activer la tourelle et prenez-en le contrôle pour abattre le transporteur Decepticon et les troupes qui s'ensuivent. Lorsque les tirs se font trop pressants, battez en retraite derrière le pilier pour finir le travail à l'abri, puis retirez la charge de la porte. Rejoignez ensuite Perceptor dans le centre de commande, allez chercher un fusible en contrebas en évitant la fuite électrique et placez l'engin dans son socle en dessous de Perceptor.

Accueillez ensuite les Decepticons qui frappent à votre porte dans la salle adjacente, à l'aide ou non de la bombe dimensionnelle qui vous est proposée, et avancez pour pouvoir ramasser un premier schéma d'armement (dont le guide complet vous attend plus loin dans cette solution). Changez d'équipement si vous le souhaitez à la borne avant de continuer et postez-vous en hauteur droit devant vous pour pilonner les Decepticons sur la gauche en visant à loisir les containers explosifs. Progressez ensuite vers la droite pour repasser en intérieur, mettez en pièce de nouveaux Decepticons et marchez sur le cercle bleuté pour remonter.

Un peu plus loin, vous faites face à un nouvel ennemi plutôt coriace, un Agresseur. Tirez dans le dos du premier pour le faire exploser, puis affrontez à la loyal une seconde unité similaire en esquivant ses charges pour pouvoir pilonner ses réacteurs dorsaux.

Le calme revenu, emparez-vous du fusible dans l'alcôve non loin et placez-le dans son socle pour réactiver le trampoline bleuté et pouvoir accéder au niveau supérieur.

Là, plusieurs agresseurs vous prennent à parti pour vous empêcher d'accéder aux commandes : si vous manquez d'espace, redescendez dans la zone plus ouverte du dessous pour esquiver leurs attaques et utilisez les containers explosifs à bon escient lorsque vos ennemis se placent devant pour facilement en venir à bout.

Abaissez le levier du panneau de commande avant de suivre votre prochain objectif, utilisez le bombardement planétaire pour venir à bout du maraudeur de l'autre côté de la zone et avancez pour retourner en intérieur. Abaissez le levier, avancez droit devant, puis passez la porte sur la droite. Une embuscade tout ce qu'il y a de plus modeste vous attend dans la zone suivante après que vous ayez passé l'un des volets destructibles : réglez leur compte aux Decepticons et montez dans la coursive indiquée pour continuer.

De retour à l'extérieur, équipez-vous à la borne Teletraan avant de continuer et appelez un bombardement planétaire sur le générateur d'hologramme autours duquel se sont regroupés vos ennemis. Progressez ensuite tant bien que mal en passant par la gauche et en utilisant aussi souvent que possible le bombardement pour faire place nette. Gagnez les hauteurs en prenant garde au flot ininterrompu de Decepticons, faites bombarder le transporteur qui vous menace ainsi que les troupes qui défendent le levier tant convoité et frayez-vous un chemin jusqu'à lui pour activer le canon à neutron. Descendez pour emprunter l'ascenseur et couvrez les derniers mètres vous menant audit canon.

Une fois aux commandes de ce dernier, donnez-vous-en à coeur joie en décimant les troupes ennemies qui avancent, en particulier les tanks et les transporteurs , et ce jusqu'à ce que le canon refuse de tirer.

Descendez les escaliers qui se matérialisent alors et suivez le chemin qui s'ouvre devant vous pour atteindre un mystérieux levier, à abaisser bien entendu pour donner vie à Metroplex et conclure ce chapitre.

Chapitre III

De retour sur le champ de bataille, prenez votre forme véhicule pour vous rendre rapidement à destination en réduisant au silence toute résistance qui ne serait pas déjà anéantie par Metroplex puis, une fois aux abords du premier canon entropique, descendez dans la fosse pour livrer un âpre combat contre une volée d'agresseurs Decepticons. Utilisez le lance-roquette thermique au centre si vous éprouvez des difficultés à les vaincre, puis faites détruire le canon par Metroplex en lui désignant sa cible.

Empruntez ensuite la passerelle en récupérant par avant un enregistrement sur la droite, éliminez les Decepticons survivant à l'assaut de votre allié géant, forcez la porte un peu plus loin et laissez-vous escorter. Face au gouffre, sautez de l'autre côté pour briser l'obstacle et pouvoir passer, frappez dans les débris à gauche de la borne Teletraan pour

dégager la voie et faites feu sur les Decepticons en contrebas, en vous aidant si vous le souhaitez du bombardement planétaire.

Frayez-vous un chemin jusqu'à Warpath en éliminant les maraudeurs en usant du bombardement, puis repoussez les assauts Decepticons en vous retranchant derrière les abris à votre disposition. Réservez votre bombardement pour les maraudeurs qui font irruption au loin et sur la gauche en hauteur et frayez-vous un chemin jusqu'aux ruines de l'autre côté du no man's land en taillant en pièce les Decepticons sur votre route. Aidez Warpath à déplacer la tête de statue, derrière laquelle un enregistrement est fiché, puis faites sauter le transporteur ennemi et un deuxième canon entropique un peu plus loin après avoir éliminé une poignée de Decepticons.

Suivez ensuite le chemin qui s'ouvre à vous, forcez la porte et appréciez une nouvelle fois le soutient offert par Metroplex une fois coincé par les agresseurs. Une fois en vue du pont, brisez l'obstacle un peu plus loin pour progresser et prenez position dans les ruines pour faire le ménage sur le pont, notamment en faisant bombarder le transporteur et le maraudeur. La voie dégagée, avancez pour désigner sa cible à Metroplex, puis franchissez rapidement le reste du pont pour vous mettre à l'abri. Avancez le long de la coursive en faisant mine de forcer la porte qui vous fait obstacle pour finalement être cueilli par Starscream et emmené devant Megatron.

Là, débattez-vous autant que vous le voulez jusqu'à ce que Metroplex vienne à votre secours et appuyez à plusieurs reprises sur la touche affichée à l'écran pour réduire votre rival à néant et ainsi clore le chapitre.

Chapitre IV

Vous contrôlez à présent Cliffjumper : sautez de votre véhicule et suivez Jazz jusqu'à l'épave du vaisseau. Attendez que votre compère vous ouvre la voie pour avancer davantage, ramassez le schéma au sol et activez votre camouflage un peu plus loin lorsque cela vous est demandé. Glissez-vous ensuite dans le dos du Decepticon pour le neutraliser avec la commande adéquate, puis posez une charge sur les débris pour révéler un tunnel d'accès.

Transformez-vous pour pouvoir l'emprunter, exécutez le Decepticon qui vous tourne le dos en ressortant et abaissez le levier sur la gauche. Après la scène, continuez vers votre objectif en neutralisant au passage un nouveau soldat ennemi et évoluez dans la coursive jusqu'à rejoindre deux nouveaux Decepticons. Attendez que le second descende un peu plus loin pour éliminer discrètement le premier, descendez, puis utilisez les tunnels à votre disposition pour vous cacher et prendre successivement par surprise les trois ennemis présents, en plus de récupérer des éclats.

La zone nettoyée, activez le levier au centre et dirigez-vous rapidement vers la broyeuse qui descend pour pouvoir la chevaucher. Récupérez un enregistrement au fond du tunnel qui vous fait face avant de continuer et avancez jusqu'à atteindre les commandes de la grue. Empruntez cette dernière et préparez-vous à riposter à l'assaut des Decepticons qui arrivent sur la rive droite. Activez votre camouflage après quelques secondes pour pouvoir finir la traversée sans heurt et avancez dans la zone suivante, où un cerbère veille au grain. Suivez-le, puis sur le conseil de Jazz, passez rapidement dans son dos pour le mettre hors service sans qu'il vous repère. Si il venait à vous repérer, passez en mode véhicule pour mieux tenir ses coups et lui rendre avec plus de punch.

Cachez-vous ensuite pour passer dans le dos de la troupe de Decepticons qui débarque depuis l'entrée surélevée, empruntez cette même entrée et passez dans le tunnel pour éviter les rayons verts. Allez abaisser le levier au centre de la large salle que vous atteignez ensuite, montez les escaliers en spiral, puis suivez les Decepticons que vous apercevez dans le couloir. Neutralisez-les un par un en restant discret, abaissez le levier pour passer la porte, avancez et passez dans le tunnel dans l'alcôve sur la droite. Dans la salle adjacente, trois cerbères vous attendent : attendez qu'ils s'isolent pour les mettre hors circuit un par un en retournant vous cacher dans les tunnels pour vous faire oublier si vous veniez à vous faire repérer.

Passez la porte au fond à droite en vous préparant à vous occuper de nouveaux Decepticons et d'un autre cerbère, avancez en vous débarrassant furtivement des ennemis qui croisent votre route, passez par l'ouverture en haut de la passerelle sur la gauche et suivez les traces laissées par Grimlock. Empruntez le tunnel que vous finissez par trouver, traversez la tempête de sable et laissez-vous tomber dans le trou. Passez dans le tunnel non loin pour arriver dans le dos d'un cerbère, neutralisez-le, puis faites de même avec celui qui vous tourne le dos en contrebas.

Empruntez à nouveau un tunnel pour vous rapprocher de Jazz, prenez de nouveaux cerbères à revers pour progresser sans heurt, passez la porte et secourrez votre camarade en exécutant un autre Decepticon. Jazz libéré, suivez-le en éliminant les ennemis sur votre route et une fois de retour en extérieur, mettez-vous à couvert en faisant attention aux lasers violets caractéristiques des snipers qui font leur entrée. Éliminez-les, suivez Jazz de plus belle, posez une charge pour libérer la voie et continuez à suivre les traces laissées par Grimlock.

Passez dans la brèche, éliminez les Decepticons sur votre route, épaulés par de nouveaux snipers, puis rejoignez l'amorce de la bombe préparée par Jazz.

Préparez-vous à esquiver et tirer de tout côté pour escorter ladite bombe jusqu'à sa cible, les Decepticons tentant en effet par tous les moyens de vous mettre des bâtons dans les roues. Profitez des nombreux boosters disséminés dans l'arène pour tenir le choc et pouvoir repousser l'assaut et ainsi dégager la voie vers le chapitre suivant.

Chapitre V

Aux commandes de l'Autobot Jazz, utilisez votre grappin pour tirer sur la membrane et pouvoir avancer, puis après avoir retrouvé l'un de vos camarades en stase, entrez dans la large pièce grouillant d'Insecticons. Restez dos à une paroi pour voir venir les bestioles et les accueillir comme il se doit à coup de blaster, puis lorsque Cliffjumper vous le conseille, tirez sur la valve à droite de votre point d'entrée pour créer une sortie.

Ne perdez pas de temps et sprintez pour ne pas succomber aux effluves toxiques, utilisez votre grappin pour franchir le gouffre où fourmillent les Insecticons et tirez sur les bonbonnes explosives pour créer un passage.
Tirez sur la plate-forme un peu plus loin pour finir votre ascension et secourrez Cliffjumper en usant à nouveau de votre grappin avant de continuer. Tirez sur la porte récalcitrante pour tomber nez-à-nez avec un lac d'énergon, aidez votre allié à grimper un peu plus loin après vous être vous-même propulsé en hauteur et avancez davantage.

Arrivé devant la fosse, agrippez-vous au premier rebord puis au second sur la gauche pour trouver un fusil de sniper et entreprenez la destruction des Decepticons qui pullulent de tout côté. Une fois la zone dégagée, sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la salle de contrôle, où vous pouvez faire le plein d'armement et de munitions, et abaissez le levier. Une volée de snipers Decepticons surgit alors : restez dans votre abri pour les éliminer plus facilement et montez sur la gauche pour aller tirer sur la pièce qui obstrue le mouvement de la grue.

Redescendez ensuite dans votre abri pour éviter les nouvelles troupes ennemies qui envahissent la zone et pouvoir les éliminer tranquillement, puis tirez sur l'attache qui retient la statue que vous avez déplacé. Franchissez le gouffre, passez deux portes successives pour atteindre une nouvelle pièce peuplée de Decepticons et restez bien à couvert pour les neutraliser sans mal. Traversez la pièce une fois celle-ci nettoyée, tirez sur la grille en hauteur pour pouvoir vous accrocher et avancez dans la coursive. Ouvrez la porte en tirant sur le levier pour arriver dans une salle rectangulaire où vous attend un nouveau défi.

Préparez-vous à utiliser votre grappin pour esquiver les assauts des Decepticons qui jaillissent de toute part et restez mobiles tout en tirant pour vous en sortir. Passez ensuite la porte en contrebas, tirez sur la paroi sur la droite pour vous mettre en position et protéger Cliffjumper des snipers ennemis, puis tirez avec votre grappin sur les tuyaux en hauteur pour pouvoir le rejoindre. Suivez-le sur le pont, tirez sur la poulie pour laisser passer votre allié, puis tirez sur la grille en haut à droite pour créer un passage. Rejoignez votre objectif pour y activer le levier et continuez dans la coursive pour retourner en extérieur.

Là, prenez votre mal en patience suite à la fuite de Shockwave et faites face aux hordes d'Insecticons en utilisant votre attaque de mêlée aussi souvent que nécessaire pour les repousser. Lorsque les caches d'arme vous sont indiquées de part et d'autre de l'arène, précipitez-vous-y pour récupérer de l'équipement qui pourra faciliter la bataille, puis accueillez de nouvelles vagues d'insectes robotiques volants comme rampants. Une fois le complexe en phase finale de démolition et en forme véhicule, tracez la route en passant par la voie de droite pour vous enfuir et mettre fin au chapitre.

Chapitre VI

Vous êtes à présent dans la peau de Vortex, l'un des généraux Decepticons au service de feu Megatron. Suivez Blast Off dans les anciens tunnels délabrés, faites sauter la paroi qui bloque le passage et mitraillez les mines de proximités qui collent au train de votre coéquipier tout en évitant les lasers qui se feront un malin plaisir de vous tailler en pièce.

De retour à votre forme humanoïde, utilisez votre onde de choc pour vous débarrasser des Autobots, achevez les survivants et reprenez votre forme hélicoptère pour passer dans la zone suivante. Concentrez vos tirs sur la tourelles de défense en premier lieu pour avoir le champ libre, semez la terreur et la désolation dans les rangs adverses et abaissez l'interrupteur de la salle de commande pour ouvrir la porte en contrebas.

Placez une charge sur la seconde porte pour la faire exploser et détruisez les parois qui bloquent ensuite votre route pour rejoindre Brawl.

Partez ensuite en éclaireur pour détruire les boucliers du pont, férocement défendus par une DCA ennemie et des fantassins en bon nombre. Restez de préférence à couvert des tirs de DCA le temps d'élaguer les rangs des troupes ordinaires puis concentrez vos tirs sur la tourelle pour pouvoir finir le travail tranquillement et mettre à nu les supports du pont.

Pour ce faire, abaissez simplement le levier au centre et observez l'oeuvre de Brawl. Longez ensuite le pont pour rejoindre la seconde paire de supports, toujours défendues mais cette fois par deux DCA. Redoublez de prudence pour éviter leurs tirs destructeurs, faites le ménage, puis abaissez les boucliers pour laisser Brawl faire ce qu'il sait faire de mieux.
Retournez ensuite au centre des deux supports détruits en laissant toujours s'exprimer la joyeuse fureur destructrice de votre acolyte et entrez dans le complexe.

Supprimez les Autobots qui se mettent entre vous et l'ascenseur au fond, passez en mode hélico pour atteindre le levier qui est aussi votre objectif et, au choix, trouvez-vous une bonne couverture pour encaisser l'assaut des Autobots ou changez-vous à nouveau en hélicoptère pour leur faire face plus facilement et faites le tours pour atteindre un énième levier.

Suite à son activation, vous faites face à un Titan Autobot : transformez-vous en hélico pour plus de résistance et de mobilité et utilisez les piliers pour vous mettre temporairement à couvert avant de passer dans le dos du colosse et ainsi pouvoir lui asséner bastos sur bastos. Lorsqu'il relâche des boules rouges, détruisez-les en priorité pour disperser son bouclier, puis une fois le Titan détruit, éliminez les quelques Autobots survivants.

Victorieux, posez une charge sur le support du pont et changez-vous en hélico pour fuir de la structure, façon Lando Calrissian à bord du Faucon Millénium, et ainsi échapper à l'explosion.

Chapitre VII

Vous voilà dans la peau de Swindle : sous votre forme véhicule, passez sous le transporteur et détruisez les roues de ce dernier pour le ralentir tout en éliminant les patrouilles Autobots qui viendraient vous nuire. Avant de détruire la seconde paire de roues, un petit passage en forme humanoïde s'impose malgré tout aux abords des lacs acides : tirez sur les parois qui vous bloquent la route, utilisez votre grappin pour sauter de plate-forme en plate-forme et rejoignez vos cibles pour pouvoir immobiliser une fois pour toute le transporteur. Atomisez les deux Titans Autobots qui interviennent pour vous gronder à l'aide de vos roquettes en restant à bonne distance et vous finirez sans mal ce court et intense chapitre.

Chapitre VIII

Toujours aux commandes de Swindle, accrochez-vous au rebord devant vous, détruisez les fusibles, franchissez le gouffre et accrochez-vous en hauteur pour continuer. Franchissez la zone suivante en jouant du canon avec les Autobots adverses, montez à l'étage et placez une charge au bout de la coursive.

Une fois à l'extérieur, utilisez une fois encore votre grappin pour vous accrochez aux rebords successifs, tirez sur le levier au loin pour faire apparaître une passerelle, puis éliminez les Autobots qui peuplent la zone suivante. Abaissez

ensuite le levier au centre en vous préparant à accueillir de nouveaux ennemis et rejoignez le niveau supérieur droit pour tirer sur le volet de protection avec votre grappin et pouvoir détruire les munitions du canon. Faites de même de l'autre côté en jouant des coudes si nécessaire.

Continuez de longer le transporteur en vous laissant tomber au niveau inférieur, passez en mode véhicule pour pouvoir accélérer et éviter les lasers chauffants et remontez de l'autre côté en évitant les jets de flamme. Vulnérable que vous êtes, utilisez votre forme véhicule pour encaisser les tirs ennemis et riposter plus durement et lorsque cela vous est suggéré, regagnez le transport Decepticon qui vous attend dans les airs. Utilisez alors la mitrailleuse pour détruire la tourelle de défense et pouvoir atterrir.

Vous contrôlez ensuite l'assemblage des Combaticons, Bruticus. Frayez-vous un chemin en taillant dans le bâtiment comme dans du beurre avec vos attaques de mêlée, levez votre bouclier hélice pour parer les roquettes adverses et semez terreur et dévastation à votre guise tout le long du parcours en détruisant tous les obstacles qui viendraient à entraver votre route. Au bout du compte, vous parvenez à prendre les commandes du transporteur Autobot et pouvez accéder au chapitre suivant.

Chapitre IX

Sous votre forme de juke-box, vous commencez ce chapitre dans la peau de Soundwave. Suivez les indications à l'écran pour commander vos mignons et remettre en marche l'atelier d'assemblage, alimentez les circuits avec le fusil à énergie, puis ré-assemblez les bras de Megatron lorsque le flux d'energon est à son paroxysme. Braquez enfin votre fusil sur sa carcasse pour lui redonner vie et pouvoir en prendre le contrôle.

Avancez alors le long de la coursive, détruisez les obstacles en planant dans les ouvertures ainsi créées, récupérez le schéma qui croise votre route et rejoignez l'arène, où Starscream pense pouvoir se faire couronner en toute impunité. Planez au dessus de l'assemblée et atterrissez avec fracas pour manifester votre mécontentement, puis préparez-vous à faire parler la poudre. Les Decepticons loyaux envers votre lieutenant sont en effet relativement nombreux et il va vous falloir redoubler d'adresse pour triompher dans cette arène. Restez autant que possible sur les côtés pour voir venir vos adversaires et utilisez votre forme véhicule pour faire de lourds dégâts dans les rangs ennemis ainsi que pour mieux encaisser leurs tirs.

Une fois la zone pacifiée, occupez-vous du cas de Starscream et rejoignez Soundwave pour partir à l'assaut des Autobots.

Chapitre X

Aux commandes de Megatron et prêt à faire valoir votre royale suprématie, suivez votre marqueur d'objectif jusqu'à arrivée dans une petite arène peuplée de véhicules Autobots. Transformez-vous pour les tailler en pièce à l'aide de votre canon dévastateur, puis planez sur la gauche pour continuer. Affrontez de nouveaux ennemis dans le couloir suivant et en extérieur jusqu'à croiser la route d'une tourelle de défense : là, utilisez à nouveau le canon de votre forme véhicule pour en disposer rapidement et rejoignez vos généraux dans le bâtiment.

De retour à l'extérieur, restez à couvert pour pilonner les Autobots de l'autre côté du pont et ainsi dégager la voie, passez dans le couloir en intérieur pour avancer en planant et utilisez à nouveau votre forme véhicule pour détruire sans l'ombre d'un effort le mecha qui vous attend plus loin. Annihilez les petits véhicules dans la foulée et suivez Bruticus une fois ce dernier formé pour qu'il vous donne accès à l'usine.

Dans la coursive, éliminez les quelques Autobots suicidaires qui s'en prennent à vous, rejoignez la zone en extérieur et faites le ménage tout autours du pilier central, en usant si vous le souhaitez de la mitrailleuse fixe sur l'autre versant. Une fois cela fait, montez en haut dudit pilier, éliminez le sniper ennemi dans le couloir avant de vous y engager et détruisez les Autobots en relation avec Optimus un peu plus loin. Occupez-vous également des deux unités blindées qui font irruption ensuite, puis traversez le champ de bataille qui s'étend à vos pieds en semant mort et destruction à loisir.

Dans la zone suivante, faites la peau aux quelques unités volantes qui vous cherchent des noises, montez sur la passerelle en haut de laquelle vous attendent de nouveaux ennemis et planez pour franchir le gouffre. Suivez les tuyaux

électriques, anéantissez en priorité les tourelles au fond du hall jonché de lasers (qui désactivent votre capacité spéciale lorsque vous les traversez) et peuplé d'Autobots, puis planez au fond pour accéder au levier et pouvoir continuer.

Dans la zone suivante, restez en hauteur sur la passerelle pour éliminer vos ennemis ainsi que le Titan qui fait irruption : vous pourrez ainsi rester à l'abri de ses tirs et riposter avec votre puissant canon en forme véhicule. Empruntez ensuite l'élévateur, traversez les couloirs qui suivent en taillant en pièce les quelques Autobots résistants et en empruntant les passerelles : vous tombez alors nez à nez avec les jambes de Trypticon. Neutralisez toute résistante dans les environs puis détruisez les générateurs qui empêchent les jambes de se mettre en position.

Empruntez ensuite la coursive indiquée par votre marqueur d'objectif et rejoignez la salle de contrôle en neutralisant toute résistance. Sur place, Laserbeak vous rejoint pour vous ouvrir la voie : abaissez le levier à l'intérieur puis ressortez pour empruntez la voie ainsi dégagée. Longez ensuite le couloir en éliminant les snipers à l'aide des containers explosifs en hauteur ainsi que tous les autres Autobots terrestres qui tentent de vous nuire et prenez l'ascenseur.

Détruisez tous les générateurs autours de la tête de Trypticon et ramassez quelques équipements pour vous préparer à la contre-attaque Autobot. En effet, après l'arrivée de Soundwave, chargé de remettre votre allié en état, vos rivaux de toujours tenteront par tous les moyens de vous mettre des bâtons dans les roues : accueillez donc chaleureusement les snipers, cuirassés et autres unités Autobots en utilisant à bon escient les barrière mises à votre disposition et vous pourrez ainsi réhabiliter Trypticon.

Chapitre XI

Vous commencez ce chapitre dans la peau d'un Decepticon lambda. Suivez votre compère jusque dans le labo de Shockwave et appuyez sur la touche indiquée pour prendre le contrôle de Starscream. Remontez à l'étage, posez une bombe sur la tête du garde qui vous tourne le dos et dirigez-vous vers l'un des trois relais de sécurité à l'aide de votre forme véhicule (au nord, à l'est et à l'ouest). Chacun d'eux est défendu par un nombre conséquent de Decepticons qui réapparaissent si vous vous éloignez trop de la zone ainsi que par des tourelles lance-roquettes. Occupez-vous en priorité de ces dernières pour pouvoir aller placer vos charges explosives sans peine, en faisant malgré tout attention aux quelques cerbères qui patrouillent en intérieur.

Une fois les relais détruits, placez une dernière charge sur le panneau de contrôle central puis volez vers l'intérieur de la tour. Frayez-vous un chemin à travers les parois qui vous barrent la route pour infiltrer le complexe de Shockwave jusqu'à atteindre son laboratoire. Faites le tour de la salle pour éliminer le garde qui vous tourne le dos, puis prenez le contrôle de Grimlock en appuyant sur les touches indiquées à l'écran.

Forcez la porte face à vous, semez mort et désolation sur votre passage en démolissant tout ce qui entrave votre route jusqu'à atteindre une salle plus large. Ne changez rien à vos habitudes et continuez le carnage, en levant votre bouclier pour approcher de vos futures victimes, puis continuez par la coursive. Bloqué par le gouffre, saisissez une charge explosive et lancez-la sur le terminal de l'autre côté pour faire avancer une passerelle. Dans la salle suivante, utilisez les charges pour atteindre les snipers qui vous harcèlent puis pour éliminer les groupes d'ennemis distants et finissez le ménage à l'épée pour pouvoir libérer Swoop.

Pour ce faire, détruisez les cibles indiquées par votre marqueur d'objectif, puis suivez Swoop jusque dans les labos de Shockwave. Utilisez les terminaux à votre disposition avant de poursuivre et d'affronter Hardshell.

Ce dernier se terre dans une coque blindée et vous destine de dangereux projectiles, n plus d'être appuyé par d'autres Decepticons plus classiques. Si ces derniers vous dérangent trop, concentrez-vous un moment sur eux, puis agrippez les charges explosives dispersées dans la salle pour les lancer sur Hardshell et faire fondre sa barre de vie.

Une fois le boss vaincu, utilisez sa carcasse pour ouvrir la porte du fond, frappez le terminal en même temps que Swoop et sprintez en évitant les trous au sol sitôt la barrière levée pour passer le pont et pouvoir passer au chapitre suivant.

Chapitre XII

Toujours aux commandes du puissant Grimlock, suivez Swoop à travers le dédale de tunnels insectoïdes en exterminant toute résistance sur votre passage, fut-elle Decepticon ou Insecticon, et ce jusqu'à recevoir une transmission de Shockwave par hologramme. A l'extérieur, faites chuter le pilier pour créer une passerelle et pouvoir continuer, direction Kickback et son défi.

Celui-ci consiste d'abord à affronter un Insecticon particulier qui se fait un malin plaisir de vous charger : évitez son attaque pour pouvoir lui porter des coups dans le dos, puis transformez-vous en T-Rex une fois votre rage à son paroxysme. Avec votre nouvelle puissance, anéantissez les Insecticons qui affluent en exécutant les ennemis plus résistants d'un simple coup de mâchoire.

La pièce pacifiée, laissez Slug vous aider à monter, suivez-le à l'extérieur et faites tomber un nouveau pilier pour pouvoir continuer. De retour à l'intérieur et après quelques acrobaties, frappez le terminal pour faire s'entrouvrir la porte, agrippez une charge explosive et lancez-la dans l'intervalle pour pouvoir passer. Dehors, lancez de nouvelles charges sur les Insecticons volants qui vous agressent ainsi que sur les poursuivants de Slug, faites tomber le pilier non loin et suivez votre compère.

Frappez le premier terminal en bas, montez rapidement pour agripper une charge, redescendez pour vous mettre face à la porte et lancez votre explosif comme vous l'aviez fait auparavant sur le second terminal. Forcez la porte suivante, éliminez les Decepticons qui tremblent face à votre toute puissance et passez en forme dino pour rapidement faire frire les générateurs et les parois un peu plus loin.
De retour à l'extérieur, un âpre combat vous attend.

Pour sauver Snarl, il va en effet vous falloir affronter des vagues successives d'Insecticons aussi bien terrestres que volants. Utilisez les charges explosives à votre disposition pour éliminer la seconde catégorie et esquivez toujours les charges des ennemis plus résistants pour les atteindre dans le dos. Réservez votre mode dino pour la fin du combat, lorsqu'il vous sera demandé de détruire les générateurs dispersés dans l'arène, la manière la plus efficace de les mettre hors service étant en effet d'utiliser votre lance-flamme.

Snarl sauvé, vous voilà à l'intérieur de l'observatoire : examinez les diverses consoles à votre disposition, puis après votre conversation avec Optimus, fermez les portes de sécurité pour vous lancer dans votre dernier assaut contre le pont spatial. Accroché à Swoop, faites feu sur tous les ennemis qui passent à portée pour vous frayer un chemin jusqu'à la tour.

De retour sur le plancher des vaches, étripez les Decepticons qui se mettent sur votre route, lancez un explosif sur le terminal qui contrôle la barrière, puis préparez-vous à affronter plusieurs agresseurs face au dernier rempart vous séparant du pont. Prenez-les toujours à revers pour éviter de vous faire malmener, lancez deux explosifs sur les terminaux de part et d'autre du bouclier et prenez un malin plaisir à rendre la monnaie de sa pièce à Shockwave.

Enfin, fort de votre mode T-Rex, rebroussez chemin en sprintant pour piétiner toute opposition (en exécutant quelques ennemis au passage pour récupérer de la santé) pour passer au dernier chapitre.

Chapitre XIII

Vous commencez dans la peau de Soundwave : équipez-vous à la borne Teletraan, puis utilisez vos familiers pour rejoindre le vaisseau Autobot et commencer à percer leurs défenses. Pendant que Laserbeak fait son job, éliminez les Autobots qui font irruption d'un côté, puis de l'autre du couloir, passez dans la salle suivante et faites place nette pour aller détruire les deux lignes de munitions (en faisant attention aux snipers ennemis qui viendront vous chercher des noises).

Vous contrôlez ensuite Jetfire dans le camp Autobot. Ciblez les câbles attachés à l'Arche jusqu'à en découvrir le point faible pour vous concentrer dessus et répétez l'opération jusqu'à libérer votre vaisseau du contrôle Decepticon. Vous basculez ensuite du côté de Bruticus : comme à l'accoutumée, ravagez tout sur votre passage sans vous soucier du moindre détail jusqu'à repasser dans le camp Autobot.

Dans la peau de Jazz, utilisez tour à tour votre grappin et votre forme véhicule, à conserver, pour rejoindre le champ de

bataille qui fait rage autours de Bruticus. Restez loin du colosse pour lui tirer dessus en toute tranquillité jusqu'à ce qu'il se penche en avant : là, changez de forme pour pouvoir utiliser votre grappin, grimpez-lui dessus et tirez à bout portant. De retour en forme véhicule pour garder un maximum de mobilité, attirez Bruticus sur la mine posée par votre allié, transformez-vous et utilisez le bombardement sur le colosse. Réitérez l'opération en gérant en parallèle l'assaut des agresseurs pour en finir avec lui et passer à la dernière partie du chapitre.

Un choix s'impose alors à vous avant le début du combat. Vous pouvez, au choix, contrôler Optimus ou Megatron pour cette dernière joute dans l'espace. Quoi qu'il en soit, le duel se déroulant principalement au corps-à-corps, restez au contact et assénez autant de coups que possible à votre ennemi juré en levant votre bouclier lorsque cela s'impose. Lorsque votre adversaire se transforme en véhicule, esquivez ses attaques tout en vous rapprochant, ce qui relancera votre duel de plus belle. Suivez les indications à l'écran lorsque celles-ci apparaissent et vous en finirez avec ce combat.

Guide des Enregistrements

Chapitre II

Chapitre III

Chapitre IV

Chapitre V

Chapitre VI

Chapitre VII

Chapitre VIII

Chapitre IX

Chapitre X

Chapitre XI

Chapitre XII

Guide des schémas

Chapitre II

Chapitre III

Chapitre IV

Chapitre V

Chapitre VI

Chapitre VII

Chapitre VIII

Chapitre IX

Transformers : La Guerre pour Cybertron

© Activision / High Moon Studios 2010

PERSONNAGES CACHÉS

Arcee

Terminer la campagne Autobot.

Slipstream

Terminer la campagne Decepticon.

TERMINER LE JEU EN DIFFICILE

Il existe un moyen de valider le succès/trophée qui consiste à terminer le jeu en Difficile sans pour autant faire tout le jeu dans ce mode de difficulté. Il suffit, après avoir terminé un niveau en Normal ou Facile, de recharger le dernier checkpoint en choisissant le mode Difficile sur l'écran des missions. Terminez la mission pour valider votre "performance" et répétez l'opération pour toutes les missions que vous voulez.

LISTE DES SUCCÈS

Problème de Prime (10)

Termine le chapitre "La reconquête de Iacon" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Le dernier Prime (10)

Termine le chapitre "Les évadés de Kaon" avec n'importe quel niveau de difficulté.

You Got the Touch (10)

Termine le chapitre "Au coeur de Cybertron" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La guerre interne (10)

Termine le chapitre "Assaut aérien" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Plus dure sera la chute (10)

Termine le chapitre "Il ne peut en rester qu'un..." avec n'importe quel niveau de difficulté.

Besoin de Ratchet (15)

Réactive 5 soldats Autobots dans le chapitre "La reconquête de Iacon".

Mort à Laserbeak ! (15)

Élimine les 3 Laserbeaks cachés dans le chapitre "Les évadés de Kaon".

Limaces en folie (15)

Sauve la limace avant qu'elle ne soit exécutée dans le chapitre "Au coeur de Cybertron".

Artiste du vol plané (15)

Traverse les tunnels de refroidissement en volant en 23 secondes dans le chapitre "Assaut aérien".

D'abord écraser la coquille... (15)

Sois écrasé par la main de Trypticon qui tombe dans l'énergon dans "Il ne peut en rester qu'un..."

Recrue Autobot (15)

Termine la campagne des Autobots (Facile).

Commandant Autobot (30)

Termine la campagne des Autobots (Moyen).

Prime Autobot (45)

Termine la campagne des Autobots (Difficile).

Réveil noir (10)

Termine le chapitre "L'énergon noir" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La brigade de Starscream (10)

Termine le chapitre "Course à l'énergie" avec n'importe quel niveau de difficulté.

La chute de Iacon (10)

Termine le chapitre "Iacon détruite" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Le secret d'Omega Supreme (10)

Termine le chapitre "Sans espoir" avec n'importe quel niveau de difficulté.

A moi la victoire ! (10)

Termine le chapitre "Le dernier gardien" avec n'importe quel niveau de difficulté.

Jour de chance (15)

Elimine tous les prisonniers neutres sauf un dans le chapitre "L'énergon noir".

Un voleur dans la nuit (15)

Trouve et neutralise tous les commutateurs de sécurité dans le chapitre "Course à l'énergie".

Créateur du chaos (15)

Détruis les planètes des Galeries stellaires dans le chapitre "Iacon détruite".

Motormaster ! (15)

Traverse le pont au dessus du gouffre en 33 secondes dans le chapitre "Sans espoir".

Devastator ! (15)

Détruis tous les abris dans l'arène dans le chapitre "Le dernier gardien".

Troufion Decepticon (15)

Termine la campagne des Decepticons (Facile).

Seeker Decepticon (30)

Termine la campagne des Decepticons (Moyen).

Seigneur de guerre Decepticon (45)

Termine la campagne des Decepticons (Difficile).

Jusqu'à la fin (30)

Termine les deux campagnes (quel que soit le niveau de difficulté).

Ravageur en action ! (15)

Enflamme l'arrière d'un Ravageur 5 fois en mode Campagne ou Escalade.

Sans attache (15)

Détruis le propulseur d'un soldat aérien 5 fois en mode Campagne ou Escalade.

Ce n'est pas un mirage... (15)

Élimine un Furtif invisible d'un tir en pleine tête en mode Campagne ou Escalade.

Ciblage infaillible (15)

Élimine 2 tireurs d'élite en 5 secondes en mode Campagne.

Il y a des morceaux partout ! (15)

Réalise un carnage avec une arme explosive contre 3 soldats en mode Campagne ou Escalade.

Arachnicide ! (15)

Détruis 100 araignées en mode Campagne ou Escalade.

Ciel flamboyant (15)

Détruis un véhicule aérien avec une attaque de mêlée dans les airs en mode Campagne ou Escalade.

Amis jusqu'à la désactivation (15)

Termine n'importe quel niveau en coopération.

Des alliés improbables (15)

Termine n'importe quel niveau en coopération en compétition.

Apparence trompeuse (15)

Gagne le titre de meilleur joueur dans n'importe quel mode Multijoueur.

Un talent certain (5)

Atteins le niveau 5 avec n'importe quelle classe unique en mode Multijoueur.

Un ami utile (15)

Atteins le niveau 25 avec n'importe quelle classe unique en mode Multijoueur.

La coupe est à moitié pleine (25)

Atteins le niveau 50 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Seuls les plus forts survivent (50)

Atteins le niveau 75 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

La crème de la crème (75)

Atteins le niveau 100 avec des classes combinées en mode Multijoueur.

Prime Directive (30)

Débloque le mode Prime.

Powermaster ! (30)

Dépense 25 000 points d'énergie en mode Escalade.

Guerre impitoyable (50)

Termine la 15ème vague d'ennemis en mode Escalade.

Il y a de quoi être fier ! (25)

Détruis tous les symboles Autobots cachés dans la Campagne des Decepticons.

Grimlock, frappe ! (25)

Détruis tous les symboles Decepticons cachés dans la Campagne des Autobots.

Maître de l'action (15)

Élimine 10 ennemis avec une seule tourelle détachée dans n'importe quel mode.

Je fonctionne encore ! (30)

Élimine 3 ennemis en étant à terre en mode Escalade ou Campagne en Coop.

Ramhorn (15)

Élimine en chargeant un ennemi assommé par une grenade IEM en mode Campagne ou Multijoueur.

Transformers : La Revanche

© Activision / Luxoflux 2009

SUCCÈS

Mensonges (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons au Caire.

Côte à Côte (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons de la Côte est.

Combat à mort (25)

Élimine Optimus Prime - Campagne Decepticon

La Loi de l'Ouest (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons de la Côte ouest.

Le retour du Fallen (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons de la zone Deep 6.

Shanghai (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons à Shanghai.

L'Odeur de la Victoire (50)

Gagne une partie avec chacun des 15 personnages par défaut.

La Survie du Groupe (15)

Héberge une partie de chaque type en matchmaking d'amis.

Choisis ton Camp (15)

Gagne une partie avec classement ou en matchmaking d'amis (en Autobot et en Decepticon).

Sus au leader ! (15)

Dernier surv. - Tue le leader ennemi en étant leader (partie avec classement/matchmaking d'amis).

Tiens bon ! (15)

Gagne en Points de contrôle sans perdre 1 point (partie avec classement/matchmaking d'amis).

La Pointe de la Dague (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots du Caire.

Dernier survivant (25)

Élimine Megatron - Campagne Autobot

Platine ! (20)

Gagne une médaille de platine dans l'une des campagnes.

À l'Est (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de la Côte est.

L'Âge du Bronze (5)

Gagne une médaille de bronze dans l'une des deux campagnes.

À l'Ouest (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de la Côte ouest.

Super succès ! (25)

Élimine 250 Decepticons - Campagne Autobot

Assaut Aerialbot (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de la zone Deep 6.

Chinatown (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de Shanghai.

L'Argent des Braves (10)

Gagne une médaille d'argent dans l'une des campagnes.

Toucher mortel (25)

Remplis la jauge d'Overdrive dans l'une des deux campagnes.

Massacreur (25)

Classe-toi dans le top 1 000 des classements dans l'une des deux campagnes solo.

Gros Costaud (25)

Classe-toi dans le top 10 000 des classements dans l'une des deux campagnes solo.

Tableau d'honneur (15)

Classe-toi dans le top 100 000 des classements dans l'une des deux campagnes solo.

Bonification (5)

Achète une amélioration dans l'une des deux campagnes.

Au commencement (5)

Déverrouille un élément unique à débloquer dans l'une des deux campagnes.

Le Choix (5)

Débloque une nouvelle zone dans l'une des deux campagnes.

Homme en Or (15)

Gagne une médaille d'or dans l'une des campagnes.

Je crois que j'ai tout vu (50)

Débloque tous les éléments à débloquer pour les Autobots.

Le pouvoir au peuple (25)

Achète toutes les améliorations des Autobots.

Calcul mental (20)

Gagne 2 000 000 d'unités d'Énergon dans la campagne des Autobots.

Un vrai Autobot (75)

Gagne une médaille de platine dans TOUTES les missions des Autobots.

Là, j'ai vraiment tout vu (50)

Débloque tous les éléments à débloquer pour les Decepticons.

Butin de guerre (25)

Achète toutes les améliorations des Decepticons.

Les Méchants (25)

Élimine 350 Autobots - Campagne Decepticon

Razzia sur l'Énergon (25)

Gagne 3 000 000 d'unités d'Énergon dans la campagne des Decepticons.

Un vrai Decepticon (75)

Gagne des médailles de platine dans TOUTES les missions des Decepticons.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

STARSCREAM 1ÈRE GÉNÉRATION

A l'aide d'un pad Xbox 360, faites : **B, A, B, RB, Y et RB** depuis l'écran Cheat Codes du menu principal pour débloquer ce mécha en multijoueur.

Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

Jazz

Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite

Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Starscream

Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu Bonus du mode Campagne. L'écran "flashe" pour signagler que la manipulation a été correctement effectuée.

Invulnérabilité :

Gauche, Gauche; haut, gauche, droite, bas, droite

Munitions Infinies :

Haut, Bas, Gauche, droite, Haut, haut, bas

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite

Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut

Débloquer G1 Jazz nGen

Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite

Débloquer G1 Starscream

Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut

Trials Evolution

© Microsoft / RedLynx 2012

AIDE POUR LES SUCCÈS

Succès : Sans répit II (20 points G)

Intitulé : Termine « Solide comme un roc » sans faire de faute ni changer de position.
Astuce : Pour faire un sans faute et rester dans la même position, il faut simplement ne pas toucher au stick gauche LS de la manette.

Succès : Atterrisseur fou (20)

Intitulé : L'aigle a atterri. Il est maintenant temps de lever le drapeau ! (Le petit).
Astuce : Choisir le mode "Tournoi des jeux d'adresse" et la course "OVNI" pour mener la soucoupe jusqu'au bout du parcourt. Une fois au bout il faut entrer dans le haut du bâtiment.

Succès : Brûlé jusqu'à la moelle (20)

Intitulé : Termine « Rat de laboratoire » sans faire de faute et en étant tout le temps en feu.
Astuce : Attendre la chute des tuyaux en début de parcours pour ne pas éteindre le feu et ne pas rester immobile tout au long de la course pour ne pas faire exploser le moteur.

Succès : Esprit communautaire (20)

Intitulé : Poste une durée sur la piste personnalisée d'un autre joueur.
Astuce : Finir une piste choisie dans : "Centrale des pistes" / "Obtenir des pistes".

Trials HD

© Microsoft / RedLynx 2009

IMAGES DE JOUEUR

Image 1

Débloquer le succès Full Throttle pour débloquer en même temps une image de joueur.

Image 2

Réussir toutes les courses Extreme pour débloquer une image de joueur représentant un démon.

MODES DE DIFFICULTÉ

A chaque fois que vous débloquerez un nouveau mode de difficulté, vous débloquerez également un engin supplémentaire, sauf pour le mode Extreme.

Mode Facile (+ vélo Reptile)

Terminer 3 courses en Débutant.

Mode Intermédiaire (+ vélo Scorpion)

Terminer 3 courses en Facile.

Mode Difficile (+ vélo Phoenix EVO)

Terminer 3 courses en Intermédiaire.

Mode Extreme

Terminer 3 courses en Difficile.

Note : Le Micro Donkey se débloque en terminant le tournoi national avec la médaille d'or.

CIRCUITS

Circuits de difficulté Facile

Terminer les trois circuits de difficulté "Débutant".

Circuits de difficulté Moyenne

Terminer les trois circuits de difficulté "Facile".

Circuits de difficulté Difficile

Terminer les trois circuits de difficulté "Moyenne".

Circuits de difficulté Extrême

Terminer les trois circuits de difficulté "Difficile".

MOTOS

Reptile 125cc

Terminer les trois courses de difficulté Débutant.

Scorpion 250cc

Terminer les trois courses de difficulté Facile.

Phoenix Evo 250cc

Terminer les trois courses de difficulté Moyenne.

Micro Donkey 60cc

Obtenir la médaille d'or au tournoi "National Bike Cup".

JEUX D'ADRESSE

Livraison

Obtenir une médaille d'or sur une course de difficulté Débutant.

Au bas des escaliers

Obtenir deux médailles d'or sur deux courses de difficulté Débutant.

En feu

Obtenir trois médailles d'or sur trois courses de difficulté Débutant.

Chasses aux cibles

Obtenir une médaille d'or sur une course de difficulté Facile.

Grimper la colline

Obtenir deux médaille d'or sur deux courses de difficulté Facile.

Sur la boule

Obtenir trois médailles d'or sur trois courses de difficulté Facile.

Flipper de l'enfer

Obtenir une médaille d'or sur une course de difficulté Moyenne.

Chasseurs de flips

Obtenir deux médaille d'or sur deux courses de difficulté Moyenne.

Vis desserrée !

Obtenir trois médailles d'or sur trois courses de difficulté Moyenne.

SUCCÈS

Le Créateur (5)

Le joueur a sauvegardé sa première piste personnalisée.

Sans pitié (15)

Le joueur a terminé Piste sans fin : II sans modifier la position des motards ni commettre de faute.

Pleins gaz (15)

Le joueur a terminé Conteneur et crash sans jamais utiliser les pleins gaz, même pour une seconde.

Bling (15)

Le joueur a effectué au moins 5 performances de niveau d'or.

Strike ! (15)

Fais un strike pendant un tournoi de bowling de nuit.

Mille morceaux (5)

Le joueur a complètement détruit la moto et s'est cassé tous les os en un seul crash.

La vie est dure (20)

Le joueur a terminé toutes les pistes difficiles.

Maître du Trial (15)

Le joueur a déverrouillé toutes les pistes du jeu.

Marathon (45)

Le joueur a terminé le tournoi Endurance ultime sans faire aucune faute.

Krach boursier (15)

Gagner gros à Wall Street n'est que temporaire. Prépare-toi pour la chute et le gros boum.

Démon sur roues (30)

Le joueur a terminé toutes les pistes Extrêmes.

L'adversaire (10)

Le joueur a déverrouillé le premier tournoi.

Triggerheart Exelica

© Warashi 2008

LISTE DES TROPHÉES

Fin Normale Exelica (10)

Terminez le jeu avec Exelica (fin normale).

Fin Normale Crueltear (10)

Terminez le jeu avec Crueltear (fin normale).

Score 50,000,000 (10)

Terminez le jeu avec un score de 50,000,000 points.

Détruire Faintear (Niveau 1) (15)

Détruisez Faintear au premier niveau.

Une seule Vie (15)

Terminez le jeu sans perdre une seule vie.

Pas de Bombe (15)

Terminez le jeu sans utiliser une seule bombe.

Vraie Fin Exelica (20)

Terminez le jeu avec Exelica (vraie fin).

Vraie Fin Crueltear (20)

Terminez le jeu avec Crueltear (vraie fin).

Score 100.000.000 (20)

Terminez le jeu avec un score de 100.000.000 points.

Détruire Faintear (Niveau 3) (20)

Détruisez Faintear au troisième niveau.

Difficile sans Continue (20)

Terminez le jeu au niveau de difficulté le plus élevé et sans utiliser de Continue.

Partie Parfaite (25)

Terminez le jeu en difficulté normale ou plus, sans mourir et en tuant toutes les formes du Boss.

VRAIE FIN

Pour avoir accès à la vraie fin, il vous faut terminer le jeu sans utiliser de crédit et en détruisant toutes les formes des boss 1 et 3.

FORME FINALE DE FAINTEAR

Forme Finale de Faintear - Niveau 1

Au premier niveau, vous devez amasser 2500 points. Pour cela, utilisez l'ancre 90% du temps. Quand le gros vaisseau bleu vous tire dessus, prenez-le avec l'ancre et laissez-le tourner autour de vous (nécessaire pour accumuler les points). Après quelques essais, Faintear ne vous posera plus de problèmes.

Forme Finale de Faintear - Niveau 3

Même méthode que pour le niveau 1, mais cette fois-ci il faut amasser 3 000 pts. Veillez à ne pas mourir, car vous perdrez des points.

Trine

© Atlus / Frozenbyte

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu une fois, dans n'importe quel mode de difficulté.

Trine 2

© Atlus / Frozenbyte 2011

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure commence

Quittez votre maison puis sautez par-dessus le rocher de droite. Utilisez une bulle d'air pour monter sur la falaise et ramassez la première perle. Avancez un peu pour glisser en bas puis suivez les instructions pour déplacer le rocher à gauche. Montez dessus et faites descendre le champignon se trouvant en haut. Montez sur le champignon et récupérez la perle. Balancez le plancher en face pour faire tomber la perle qui se trouve dessus. Abaissez ensuite le champignon en haut à droite pour récupérer une autre perle.

Traversez la caverne en bas puis faites tomber les perles, une sur le champignon qui est en haut à gauche et l'autre sur la balançoire en haut. Créez une boite en bas de la falaise à droite puis utilisez-la pour montez plus haut. Après avoir récupéré la perle sur la falaise, créez une autre boite pour ramasser celle qui est en haut. Placez-vous sur le coté droit du tronc et invoquez une boite sur le coté gauche. Abaissez le champignon à droite et sautez dessus. Récupérez la perle en haut ensuite continuez à avancer.

Vous prenez maintenant le contrôle de Ponteus. Avancez en éliminant les plantes et ramassez la perle sur votre chemin. Sautez sur la citrouille et ramassez les quatre perles à droite. Poussez le chariot vers la grande roue et récupérez les deux perles en haut puis sautez et tranchez la plante qui bloque la roue.

Montez dessus et récupérez la perle en haut. Laissez-vous tomber dans le trou plus loin. Une fois en bas, changez d'arme et frappez le rocher, à droite. Avancez en soulevant votre bouclier en haut. Ramassez les deux perles sur votre route puis tranchez les plantes qui vous attaquent jusqu'à l'apparition de l'artefact.

En prenant le contrôle de Zoya, sautez sur les champignons et entrez dans la ville. Lancez une flèche sur la corde qui maintient le gros bloc. Sautez dessus et montez à l'étage. Lancez maintenant une flèche sur la plateforme en haut pour faire tomber la perle.

Utilisez le grappin pour vous balancer vers l'autre coté et ramassez les deux perles sur le chemin. Avancez un peu puis balancez-vous deux fois de suite grâce au grappin. Essayez en même temps de récupérer les trois perles. Glissez sur le préau et ramassez la perle. Arrivé en face de l'église, accrochez-vous grâce au grappin au plancher. Continuez votre ascension vers la cloche en ramassant le reste des perles.

La région abandonnée

Traversez le pont puis accrochez-vous au tronc en haut. Sautez sur la feuille puis prenez le contrôle d'Amadeus. Faites balancer le tronc suivant et sautez dessus. Sautez sur la feuille qui suit et ramassez la perle en haut à droite. Descendez dans le trou à gauche où vous trouverez deux autres perles. L'une est piégée derrière des barreaux, à droite. Utilisez l'épée de Ponteus pour la libérer.

L'autre se trouve sur la caisse, en bas. Remontez puis détruisez la statue plus loin avec le marteau du guerrier.

Créez une boite sur le coté gauche du tronc, en haut. L'eau coulera alors de votre coté et aidera le premier champignon à pousser. Tirez ensuite la feuille à gauche pour que l'eau atteigne le second champignon.

Montez dessus et ramassez les perles, en haut. Sautez ensuite sur le tronc à droite puis sur les champignons tout en

ramassant les perles. Défoncez la porte grâce à l'épée de Ponteus puis sautez par-dessus les pics. Utilisez le pouvoir d'Amadeus pour soulever le rocher à droite puis laissez-le tomber sur le plancher, en bas. Descendez dans le trou et démolissez le mur de droite avec le marteau. En sortant, vous serez attaqué par des gobelins. Eliminez-les tous ensuite ramassez les perles sur les plates-formes supérieures. Poussez la caisse vers la trappe à droite puis invoquez une boite sur le plancher à gauche.

Montez à l'étage puis invoquez une boite et insérez-la entre les pics, en haut à gauche. Balancez-vous grâce au grappin et sautez sur la boite pour atteindre la perle en haut.

Continuez d'avancer puis soulevez le rocher en haut à droite et laissez-le tomber sur la fleur, en bas. Prenez le chemin du bas en ramassant les perles puis tuez le gobelin qui vous attaque. Passez maintenant à l'étage en empruntant la balançoire et brisez la statue à gauche. Progressez à droite puis repoussez l'attaque ennemie. Récupérez toutes les perles en haut puis sautez par-dessus la rampe en faisant attention aux pics et à la fleur. Soulevez la boite puis laissez-la tomber pour briser le plancher. Démolissez avec le marteau le mur de droite puis balancez le grand casque accroché par la corde.

Prenez alors le chemin qui s'ouvre et descendez par les rampes. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de créer deux boites. Invoquez alors une caisse en face de la fleur, en bas et une autre que vous accrocherez aux pics (en haut à droite) de façon qu'elle bloque les tirs de l'autre fleur. Ramassez la perle ensuite activez le levier. Remontez à l'étage et prenez l'ascenseur qui vient de descendre.

Arrivé au point de sauvegarde suivant, attendez que le gobelin en haut pousse le rocher et descende pour vous affronter. Eliminez-le puis ramassez toutes les perles. Descendez la pente à droite et déplacez le rocher vers la gauche puis glissez rapidement vers le lac, en bas. Sautez sur la feuille en haut à gauche puis balancez le tronc à droite.

Accrochez-vous grâce au grappin à ce tronc et ramassez toutes les perles en haut. Sautez sur la corniche de droite et ouvrez le trésor.

Descendez dans la cour de droite puis créez une boite sur le coté gauche du tronc, en haut. Déplacez la caisse vers la droite puis placez dessus le tronc qui se trouve à gauche. Ainsi l'eau atteindra la plante en surbrillance et le grand escargot changera de place. Récupérez toutes les perles puis prenez le chemin qui vient de s'ouvrir.

Avancez tout droit et lorsque vous atteindrez le pont brisé, détruisez les barreaux en bas pour que le tronc se libère. Remontez rapidement et activez le levier. Utilisez les bulles d'airs pour atteindre l'autre coté avant que la trappe ne retombe. Balancez le plancher en haut pour faire tomber une perle puis poussez le rocher à droite sur le gobelin qui est en bas.

Détruisez avec le marteau, la statue en surbrillance en bas de la corniche à droite. Passez au niveau supérieur et montez sur le chariot en utilisant votre grappin pour éviter les tirs des fleurs qui sont en bas. Sautez par-dessus la rampe et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Lancez en flèche sur celui derrière le barrage de droite puis créez des boites pour pouvoir sauter par-dessus. Récupérez les perles dans le trou en faisant attention aux fleurs puis utilisez la balançoire pour atteindre le plancher supérieur.

Eliminez la plante qui retient le tube, en bas. Placez ensuite ce tube dans son socle, grâce au pouvoir d'Amadeus, pour changer la direction du courant d'air.

Planez vers la corniche à droite puis créez une boite sur le bord.
Montez dessus et sautez à gauche pour récupérer la perle en hauteur. Reprenez le chemin et entrez par la porte surmontée d'un aigle en pierre.

Vous affronterez sur place le serpent géant que vous avez rencontré tout à l'heure. Ce dernier possède trois types d'attaques. Soit il vous crache dessus de l'acide, soit il vous mord et soit il vous envoie des gobelins pour vous attaquer.

Montez sur l'un des planchers à gauche et esquivez ses attaques. Lorsqu'il s'apprête à vous mordre, sautez au bon moment pour que le plancher se brise. Procédez de la même manière sur les autres planchers pour que les rochers qui

sont en haut tombent sur la bête.

Le vallon boueux

Avancez un peu puis lancez une flèche sur la ruche des abeilles en haut. Tirez ensuite sur la corde qui retient la caisse. Une fois la caisse en bas, poussez-la un peu à gauche puis créez des boites au-dessus d'elle. Récupérez alors toutes les perles qui se trouvent en haut puis progressez à droite et tirez sur deux autres ruches.

Eliminez les gobelins qui vous attaquent ensuite montez sur le chariot grâce à votre grappin. Sautez sur le plancher en face et faites attention à la tête de bélier. Montez dessus et ramassez les perles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, sautez sur le bouton qui est en bas à droite puis éloignez-vous rapidement pour ne pas être heurté par les têtes de béliers. Ramassez les perles en bas ensuite sautez sur les têtes de béliers après les avoirs balancées grâce aux pouvoirs d'Amadeus. Récupérez les perles puis descendez vers l'autre rive.

Avancez tout droit puis éliminez tous les gobelins qui vous attaquent. N'oubliez pas les archers sur les planchers en haut. Ramassez les perles ensuite placez la pierre à droite en face du conduit qui crache le feu. Créez une boite sur le plancher et près de l'engrenage. Activez le levier puis collez rapidement la boite à l'engrenage pour qu'il se bloque.

Traversez la grille puis faites tomber la caisse qui est en haut. Brisez-la et récupérez la perle. Créez une boite et placez-la sur le courant d'air, à droite. Récupérez ainsi toutes les perles qui sont en haut. Descendez dans la cour et grâce aux pouvoirs d'Amadeus, placez le tube qui se trouve sous la corniche à gauche, sur la deuxième source d'air.

Récupérez le tube collé à la première source d'air et placez-le comme continuité pour la deuxième source. Dirigez-vous maintenant à droite et brisez les barreaux. Prenez le tube en haut, faites-le tourner et collez-le au conduit qui crache du feu (en bas) de façon à orienter les flammes vers le haut. Récupérez alors la perle puis sortez du trou et ramenez le tube avec vous. Orientez-le vers le haut et collez-le à la fin du conduit. Ainsi le courant d'air jouera le rôle de support pour la trappe en haut. Créez des boites et montez dessus pour atteindre le passage supérieur droit.

Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis créez quelques boites sur le plancher, en haut. Brisez la grille qui renferme les perles au plafond. Descendez à droite et éliminez le reste des gobelins. Placez la pierre sur le premier conduit qui crache du feu puis allez à gauche pour retrouver une autre pierre. Placez-la sur le deuxième tube et sautez dessus. Transportez alors la première pierre sur le troisième tube et sautez dessus.

Procédez ainsi jusqu'à atteindre l'autre coté. Déplacez le chariot en haut vers la droite puis créez dessus des boites pour atteindre les perles qui sont en haut. Sortez ensuite de la grotte par le passage de droite.

Plongez dans l'eau et ramassez les perles qui se trouvent en bas. Remontez à la surface et créez une boite juste sous l'arbre. En contrôlant Amadeus, tenez une pomme en face de vous et lorsque la grenouille tire sa langue pour manger le fruit, sautez dessus pour atteindre l'autre coté du lac.

Plongez dans l'eau et suivez le chemin de droite puis ramassez les perles et ouvrez le trésor. Retournez à la route principale et détruisez les deux ruches. Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent puis sautez sur les pierres en haut à droite. Faites attention car si vous restez longtemps dessus elles risquent de s'écrouler.

Sautez sur les champignons en bas et avancez jusqu'à atteindre le plancher. Eliminez l'archer en bas puis collez le tube de gauche au conduit qui crache le feu à droite de façon à ce que la direction des flammes soit vers le bas. Continuez d'avancer et placez le tube de tout à l'heure devant le conduit d'en haut de façon à ce que la direction du courant d'air s'oriente vers le haut. Créez alors une boite au sommet du tube et montez dessus. Lorsqu'elle se soulève grâce au courant d'air, sautez sur la passerelle de gauche et récupérez la perle.

Prenez maintenant le chemin du bas qui mène à droite et créez une petite boite. Utilisez-la pour pousser les perles vers vous puisque le courant d'air ne vous laisse pas passer.

Revenez maintenant au tube d'en haut. Pensez à améliorer les pouvoirs d'Amadeus pour le rendre capable de créer des planches. Créez donc une planche et placez-la sur le tube d'un coté et sur une bulle d'air de l'autre coté. Courez et

sautez au bon moment pour atteindre la falaise de droite.

Avancez un peu et éliminez tous les gobelins.
Enlevez le tube en haut à droite et récupérez les perles. Il est inutile d'activer le levier en haut, ceci n'enlèvera pas la ruche qui vous bloque le chemin. Collez le tube enchainé de l'autre coté du barrage au conduit qui crache le feu de façon à changer la direction des flammes vers le bas. Placez ensuite le tube que vous venez d'enlever au conduit de feu pour bruler la ruche. Activez le levier de droite et traversez la grille.

Le marais lugubre

Avancez tout droit et brisez les barreaux en bas à gauche pour récupérer quelques perles. Sautez rapidement sur les passerelles de droite avant qu'elles ne s'écroulent. Eliminez le gobelin qui vous attaque puis poussez les deux caisses dans le trou de droite. Sautez-dessus pour atteindre l'autre coté sans être touché par le gaz toxique qui émane du sol.

Tranchez les racines des plantes et tuez les archers en haut. Montez sur le plancher de droite puis sautez rapidement vers la plateforme qui se trouve en haut à gauche. Ouvrez le trésor puis créez une boite et poussez avec cette dernière les deux perles sur le rocher, en haut. Revenez sur le plancher de droite et neutralisez l'archer en bas. Ramenez les caisses vers le haut grâce au pouvoir d'Amadeus puis montez dessus pour pouvoir atteindre les perles en face.

Si vous avez amélioré les attaques de Ponteus, lancez le marteau sur le barrage en haut. Sinon accrochez-vous au plafond grâce au grappin de Zoya puis changez rapidement de personnage et frappez avec le barrage avec votre marteau. Sautez sur le barrage et créez une boite. Utilisez-la pour attirer les perles sur le rocher en haut à droite.

Progressez ensuite à droite et faites attention au piège. Neutralisez vos ennemis sur l'échafaudage puis descendez à droite. Collez les tubes au conduit de façon à changer la direction du courant d'air vers le haut. Créez une boite et laissez-la flotter dans les airs ensuite activez le levier à gauche. Montez rapidement sur la trappe. Si cette méthode ne fonctionnera pas, vous pouvez tout simplement sauter et lancer le grappin au milieu du tronc en haut à droite.

Sautez sur le grand tronc et récupérez les perles. Créez une boite sur le coté droit du conduit d'eau en haut. Créez une autre boite sur le coté droit du petit tronc en bas. Ainsi l'eau atteindra la plante qui poussera rapidement. Sautez sur les champignons pour ramasser les perles en haut. Descendez par le trou à droite et brisez les barreaux qui renferment quelques perles. Remontez puis sautez au bon moment par les planchers en faisant attention aux tirs des fleurs.

Continuez à avancer en évitant le tronc en aiguilles. Eliminez tous vos adversaires et n'oubliez pas les archers, en haut. Créez une boite et insérez-la dans les pics à droite. Sautez dessus en faisant attention aux troncs d'aiguilles. Arrivé au point de sauvegarde suivant, descendez en bas de la falaise et détruisez les barreaux à gauche. Récupérez les perles puis créez une boite sur la partie gauche du plancher, en haut.

Créez une autre boite sur la partie gauche du tronc de droite puis déplacez la feuille en haut pour que l'eau puisse atteindre la plante du bas.

Remontez sur le plancher tout en haut et créez deux boites superposées. Montez dessus puis sautez vers la feuille qui vient de pousser. Passez à la corniche et neutralisez tous les gobelins. Détruisez le barrage à droite et glissez sur la pente.

Vous affronterez alors l'énorme gobelin. Ce dernier vous fonce dessus et vous frappes avec son gourdin à pic. Courez vers les rampes sur les cotés tout en sautant pour éviter ses coups. Placez-vous au-dessus d'une rampe en bois et lorsque le boss s'apprête à vous frapper, sautez par-dessus le monstre pour le contourner. Enchainez alors vos coups d'épée pour réduire sa jauge de vie.

Dès qu'il parvient à libérer son arme, courez vers la rampe de l'autre coté et faites la même procédure pour le bloquer et ainsi le contourner. Une fois à terre, activez le levier au milieu de l'arène ensuite traversez par la grille de droite. Sautez sur la plateforme puis avec Amadeus, soulevez son pied gauche pour planer dans les airs. Récupérez alors toutes les perles en haut puis progressez à droite.

L'arbre pétrifié

Avancez tout droit puis détruisez le barrage en face. Dans la nouvelle salle, montez sur une bulle d'air et ramassez les perles en haut. Sautez vers l'étage de droite puis lisez le livre en bas de la bibliothèque. Continuez à avancer puis soulevez la grosse boule et faites-la entrer dans le miroir en haut à gauche. Celle-ci sortira alors par le miroir du bas. Placez-la donc sur le bouton en-dessous de la flamme.

Créez une boite et faites tomber la perle sur le plancher. Entrez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez l'araignée qui vous barre la route. Sautez par-dessus la marmite et ouvrez la trappe, en bas. Récupérez la perle de droite puis placez les deux tubes de façon à changer la direction de la flamme vers la marmite, en haut.

Ressortez par la trappe et montez sur une des bulles d'air qui se forment de la marmite à gauche. Sautez sur le plancher en haut et poussez le deuxième levier vers la droite de façon à rendre le deuxième aligné avec les perles. Remontez sur une bulle et attendez que vous soyez téléporté par l'autre miroir pour récupérer les perles. Créez des caisses au-dessus du plancher et ramassez le reste des perles.

Montez sur une des bulles (à droite) et sautez au bon moment sur le plancher pour éviter les tirs de la fleur. Sautez par-dessus le conduit de courant d'air puis créez une boite sur le bouton d'en face. Traversez sous le barrage de droite avant sa fermeture. Brisez les caisses pour obtenir les perles qui se trouvent dedans ensuite sautez, grâce au grappin, sur le plancher qui est en haut. Descendez à droite et manoeuvrez les deux leviers de sorte à échanger les places des deux miroirs.

Créez une petite boite et utilisez-la pour faire tomber la perle sur le conduit en haut. Créez une autre boite et laissez-la tomber du haut vers le deuxième miroir. Dès qu'elle sort du premier miroir, sautez dessus pour pouvoir atteindre les perles qui sont en haut. Faites-en de même pour les perles qui sont sur le second miroir.

Sautez maintenant vers le chemin de droite et activez le bouton pour pouvoir passer sous le barrage.

Eliminez tous les gobelins et n'oubliez pas les archers, en haut. Montez sur les planches et ramassez toutes les perles. Créez des boites pour atteindre les plus élevées. Brisez les caisses à droite ensuite lancez une flèche sur la corde qui maintient la plateforme de l'autre coté du barrage. Ainsi, la caisse tombera sur le bouton et vous cède le passage.

Créez une boite pour atteindre la plateforme et récupérer la perle qui se trouve dessus. Passez en-dessous de la roue et faites attention aux flammes. Continuez tout droit puis grâce aux leviers, placez le miroir à droite sous le conduit cracheur de feu. Placez ensuite le miroir de gauche de façon à ce qu'il soit collé au bas de la marmite. Ainsi le feu fera bouillir l'eau et créera par la suite des bulles d'air.

Prenez d'abord le passage qui mène en bas, à droite de la marmite. Créez en boite sur le plancher en bas. Créez aussi une planche sur la plateforme de droite et calez-la avec une boite sur son coté droit.

Sautez au bon moment pour éviter les tirs du conduit. Ramassez les perles et ouvrez le trésor. Remontez à l'étage et utilisez les bulles d'air pour atteindre le passage supérieur droit. Avancez un peu pour déclencher un piège. Dépêchez-vous de changer la direction du conduit en haut à droite grâce au pouvoir d'Amadeus. Fuyez les flammes de la roue en allant à droite puis revenez pour activer le levier en face des escaliers.

Lâchez le levier et fuyez à droite si les flammes se rapprochent. Ne vous inquiétez pas pour le levier car il revient à sa position initiale lentement. Reprenez votre tâche jusqu'à ce que la porte de droite s'ouvre.

Sautez sur la plateforme de droite et neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent. Eliminez les archers puis descendez sur le plancher, à droite. Balancez-vous grâce au grappin en-dessous du pont et récupérez les perles, en bas.

Remontez sur la plateforme puis sur les planches suspendues. Entrez par la porte en haut de l'arbre, à droite. Créez une boite et utilisez-la pour faire tomber les perles sur le plancher, en haut. Balancez-vous ensuite par le même plancher vers l'autre coté de la pièce et ouvrez le trésor. Descendez puis prenez le passage à gauche pour retrouver

d'autres perles. Progressez ensuite à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant.

Avancez et éliminez l'araignée. Montez sur la passerelle de gauche puis utilisez le grappin pour atteindre celle d'en haut.
Récupérez les perles puis sautez sur le barrage, à droite. Eliminez une autre araignée puis sautez au bon moment sur les planches qui sont à droite pour éviter les tirs du conduit et atteindre le barrage suivant.

Récupérez la perle sur le plancher supérieur puis créez une boite sur les piques en bas. Descendez dessus au bon moment en évitant les tirs. Dans la pièce suivante, placez le miroir incliné à droite de la marmite de façon à empêcher les flammes d'atteindre les bulles.

Montez sur une des bulles puis créez une boite et utilisez-la pour pousser la boule vers la gauche.

Récupérez les perles en haut et sur les planches à gauche puis sautez vers l'étage de droite. Brisez les caisses à droite pour récupérer les perles qui se trouvent dedans. Montez sur le plateau gauche de la balance et créez une boite sur l'autre. Récupérez les perles en haut puis changez de plateau et procédez de la même manière pour le soulever. Sautez sur le plancher de droite puis passez à l'étage sans toucher au bouton.

Activez le levier de droite. Créez maintenant une boite sur le bouton et dépêchez-vous de ramasser la perle sur le plancher supérieur. Descendez et traversez la porte qui vient de s'ouvrir.

Les salles de l'ombre

Vous voilà en face d'un dragon. Ne vous inquiétez pas car il ne va pas vous attaquer. Créez une boite sur le bouton en-dessous du monstre pour vous apercevoir qu'il ne s'agit que d'une simple illusion.

Défoncez la porte de droite et avancez tout droit. Accrochez la caisse en bois à la boule en pique suspendue et balancez-vous grâce au grappin à travers cette caisse vers l'autre coté du trou.

Montez sur le chariot et ramassez les perles, en haut. Poussez-le ensuite vers la grille de droite en évitant les tirs des serpents. Si vous ne l'avez toujours pas fait, il est temps d'améliorer les pouvoirs d'Amadeus et de le rendre capable de crées trois boites. Créez donc les trois boites, chacune sur un bouton dont deux en bas et un en haut de la grille. Traversez cette dernière dès qu'elle sera ouverte.

Avancez et récupérez la perle puis revenez près du point de sauvegarde et créez deux boites. Montez dessus puis accrochez-vous à la trappe supérieure grâce à votre grappin. Montez sur la passerelle et tuez l'araignée puis passez à l'étage et allez à gauche. Créez des boites sur la caisse en bas pour atteindre l'étage suivant. Eliminez une autre araignée puis poussez la caisse jusqu'au bord de la plateforme. Montez-dessus et sautez pour ramasser les perles.

Sautez maintenant d'un plancher à l'autre pour atteindre la falaise, à droite. Activez le levier puis traversez la grille en bas.

Protégez-vous du feu grâce au bouclier de Ponteus et ramassez les perles dans le trou. Remontez puis balancez-vous avec le grappin et évitez d'être touché par les flammes. Arrivé au point de sauvegarde, utilisez les pouvoirs d'Amadeus pour placer une des boules en métal qui roulent en bas sur le bouton de gauche. Descendez d'un étage puis montez sur une autre boule pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir, en bas à gauche.

Montez les escaliers et éliminez l'araignée. Descendez à droite puis manoeuvrez, avec le levier, le miroir et placez-le dans le trou de droite. Maintenant dirigez-vous au miroir de gauche et lancez votre marteau dessus. Ce dernier sortira de l'autre miroir et brisera le plancher qui retient le tube en forme de T.

Maintenant, remettez le miroir en haut à droite en le contrôlant par le levier. Placez les deux tubes de façon à ce que le courant d'air puisse entrer par le miroir de gauche. Planez donc au-dessus de la vapeur pour entrer dans le premier miroir et sortir par le deuxième. Sautez vers la falaise, à droite.

Montez sur une des bulles puis ramassez la perle sur la plateforme de gauche. Remontez sur une autre bulle et laissez-la monter jusqu'en haut. Sautez au bon moment à l'étage avant que les tirs de serpent n'explosent la bulle. Neutralisez l'araignée et récupérez les perles dans les caisses de gauche. Sautez vers le point de sauvegarde en bas à droite et créez des boites sous la balançoire, du coté gauche. Montez dessus et sautez vers l'étage de droite.

Ouvrez le trésor ensuite faites tomber les caisses à gauche. Descendez et brisez-les pour ramasser les perles qui se trouvent dedans. Créez des boites sous la balançoire, du coté droit cette fois. Sautez vers l'étage de gauche puis faites tomber les perles sur le plancher supérieur. Créez d'autres boites superposées sur la bordure et montez dessus puis sautez pour atteindre les perles à droite.

Redescendez et avancez à droite. Créez une boite en haut et laissez-la tomber sur le plancher suspendu en bas. Dès qu'elle bondisse, sautez dessus pour atteindre la plateforme de droite. Récupérez la perle et enlevez le tube qui relie les deux conduits.

Descendez à l'étage inférieur et éliminez les monstres puis descendez par le trou de gauche. Enlevez les tubes qui mènent le feu à la marmite et mettez à leur place le bouchon, à droite. Remontez à l'étage et avancez tout droit.

Créez des boites sur le rocher de droite puis montez dessus avant de sauter dans le miroir d'en bas pour être propulsé à travers l'autre miroir. Récupérez toutes les perles ensuite créez une boite sur la plateforme suspendue, à droite. Entrez par la trappe et avancez vers la chambre. Consultez le livre posé sur l'autel ensuite traversez par le miroir de droite.

Montez sur les plancher en allant d'abord à gauche pour récupérer des perles, revenez ensuite à droite et sautez vers l'étage. Activez le levier et placez le miroir en-dessous du conduit à droite. Les tirs sortiront alors du miroir en haut et activeront le bouton qui ouvre la grille. Créez une planche et calez-la avec une boite sur sa partie gauche.
Courez et sautez vers le passage en haut à droite.

Eliminez toutes les araignées et avancez prudemment en évitant les tirs des serpents. Ramenez la caisse en haut à droite et collez-la à la boule de piques en haut. Accrochez-vous maintenant à cette caisse grâce à votre grappin et sautez par-dessus le barrage à droite en évitant les tirs.

Récupérez les perles sur les plates-formes de la roue. Restez debout ensuite sur une des plates-formes et créez une boite sur celle d'en face. Lorsque vous serez en haut, sautez sur le plancher suspendu à droite puis vers le balcon. Ramassez les perles et activez le levier pour ouvrir la grille en bas. Traversez-la.

Ramassez cinq caisses qui tombent du haut et placez-les sur les cotés du trou en feu pour que la machine n'en produise plus. Créez une planche et construisez-avec un petit pont pour pouvoir progresser.

Créez des boites, montez dessus puis sautez au bon moment dans le premier miroir pour atterrir sur la balançoire. Récupérez les perles en haut à gauche pus sautez vers les escaliers à droite.

Entrez dans la grotte et tuez toutes les araignées. Créez des boites sur la caisse et montez à l'étage pour retrouver quelques perles. Redescendez et ramenez le miroir à gauche en contrôlant le levier. Entrez dedans pour ressortir par celui du haut. Ramassez les perles ensuite créez une planche sur le coté droit du trou en bas. Calez-la avec une boite et sautez dessus.

Avancez vers les marmites et enlevez rapidement le tube sous forme de T en bas. Mettez à sa place le bouchon en bas à gauche. Sautez par-dessus de la première marmite et placez le bouchon à droite sur le conduit en bas. Vous pouvez maintenant activer le levier au centre de la salle sans que les monstres vous dérangent.

Créez une boite en bas de la falaise à droite et montez dessus. Avancez tout droit pour rencontrer le propriétaire de cette maison.

Le bosquet silencieux

Avancez tout droit puis mettez le tronc sous la boule d'eau en haut. Explosez cette dernière avec une flèche ensuite versez le tout sur la plante qui est à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et ramassez les perles, en haut. Progressez à droite et éliminez les gobelins qui vous attaquent. Défoncez le barrage et faites tomber la perle. Placez la lanterne devant la fleur sauvage et dès qu'elle avale les insectes, sautez vers le plancher en bas à droite.

Ramenez la caisse en bois et montez dessus. Accrochez-vous au bon moment avec le grappin au plafond et sautez vers le passage en haut à droite. Eliminez les gobelins puis montez sur le pont à gauche en faisant attention à la fleur sauvage. Faites balancer le rocher suspendu et montez dessus pour atteindre le pont suivant.

Récupérez les perles et neutralisez d'autres gobelins. Sautez vers l'échafaudage à droite et balancez le rocher tout en haut pour démolir l'obstacle. Sautez vers le passage qui s'ouvre et descendez sur la feuille.

Démolissez le mur en face avec le marteau puis lancez ce dernier sur le rocher en haut pour faire tomber les perles. Alignez le tronc en bas entre la feuille et le plancher puis explosez la boule d'eau avec une flèche. Versez le contenu du tronc sur la plante de droite puis montez sur les feuilles et ramassez les perles en haut.

Lancez votre marteau sur la chaine qui retient la lanterne. Placez cette dernière devant la fleur sauvage pour qu'elle avale les insectes. Courez donc vers le levier en bas à droite et activez-le. Récupérez la lanterne et attirez quelques insectes pour nourrir la plante. Regagnez votre place à gauche puis placez une caisse en bois sur le plancher en bas. Calez ensuite le tronc entre la caisse et la plateforme suspendue. Sautez ensuite vers la falaise à droite et avancez tout droit.

Eliminez tous les gobelins puis sautez par-dessus le tronc et avancez prudemment en évitant les tirs des petits canons. Descendez vers la cour puis brisez avec votre marteau la couche de boue au sol. Laissez-vous tomber dans ce trou et avancez à gauche.

Ouvrez le trésor puis lancez votre marteau sur les planchers dans les deux coins supérieurs de la pièce. Ramassez les perles en évitant les tirs de canons puis lancez encore une fois votre marteau sur le plafond, au fond de la pièce de gauche. Ramassez d'autres perles puis remontez à l'étage. Activez le levier à droite puis créez rapidement une boite et collez-la au moteur pour le bloquer. Utilisez ensuite le grappin pour atteindre la trappe en haut.

Descendez par les feuilles à droite et ne laissez pas les fleurs sauvages vous avaler. Ramassez la lanterne en bas et attirez les insectes pour les faire manger à la fleur, à droite. Sautez par les planchers en haut pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Neutralisez tous les gobelins qui vous attaquent et prenez le passage de droite après avoir emmené la lanterne accrochée en bas de la plateforme. Nourrissez la fleur et progressez rapidement à droite.

Créez une boite et accrochez-la aux piques en haut de la porte de droite. Lancez maintenant votre marteau sur le rocher en haut à droite pour que la perle tombe sur la boite. Ramenez maintenant cette dernière avec la perle en haut. Créez des boites sous le conduit d'eau et faites descendre la bûche suspendue. Calez cette dernière avec les boites à l'aide d'une planche et traversez rapidement le portail à droite avant qu'il ne se renferme.

Eliminez toutes les araignées ensuite montez sur les planchers. En arrivant à l'avant dernière, levez votre bouclier de façon à ce que les tirs de canon soient déviés vers le plancher de gauche. Ramassez alors les perles qui tombent ensuite lancez votre marteau vers le barrage à droite. Sautez d'une feuille à une autre pour atteindre l'autre coté du trou. Accrochez-vous au plancher en haut et récupérez toutes les perles.

Poussez les deux troncs vers la machine en bas puis créez dessus des boites pour pouvoir sauter vers le point de sauvegarde suivant.

Avancez et laissez-vous tomber par le plancher de droite. Vous y affronterez alors l'énorme gobelin. Cette fois, vous serez gêné par les tirs des canons lors du combat. Esquivez ses coups de gourdin et dès que son arme est coincée dans les planchers, contournez-le et enchainez les attaques. Après votre victoire, activez le levier et créez rapidement une boite en-dessous du plancher de droite.

Montez dessus et sautez au bon moment vers la passerelle de gauche.
Faites balancer le rocher en haut puis montez dessus pour ramasser les perles sur les planches suspendues.

Tuez les archers sur la machine de droite puis récupérez la perle qui est en bas et faites attention aux tronçonneuses. Montez sur la machine et tuez d'autres ennemis, plus loin. En arrivant devant la boule d'eau, faites tomber les caisses du bas vers les tronçonneuses pour libérer les perles. Récupérez-les rapidement.

Descendez à la cour droite et utilisez le camouflage de Zoya pour passer inaperçu devant la fleur sauvage. Libérez le tronc de la plante puis ramenez-le sur la machine tronçonneuse à gauche. Créez donc des planches sous la boule de façon à ce que l'eau atteigne la plante en bas à droite.

Sautez ensuite sur la feuille qui vient de pousser puis entrez dans le grand tronc, à droite. Continuez d'avancer jusqu'à la fin de ce chapitre.

Les grottes aux champignons

Eliminez l'archer plus loin sans toucher aux barils. Prenez le contrôle d'Amadeus et placez un des barils sur le plancher, en haut. Rejoignez-le et frappez-le avec votre épée enflammée. Soulevez rapidement le baril près de la boule d'eau et attendez qu'il explose. Créez ensuite des planches pour guider l'eau vers la plante du bas. Tirez une flèche sur la boule ensuite sautez par les feuilles qui viennent de pousser.

Grimpez jusqu'au trésor et ouvrez-le. Lancez votre marteau sur les rochers qui sont en haut à droite pour libérer une caisse et une perle. Utilisez les feuilles de droite pour atteindre l'autre coté du trou. Glissez par la pente pour atterrir sur des champignons. Avancez à droite puis lancez votre marteau sur le plancher en haut pour libérer les perles.

Bondissez sur le champignon à droite ensuite sautez sur les feuilles pour atteindre la falaise. Calez le plancher tournant à gauche avec des boites puis reliez-le à la falaise de gauche avec une planche. Traversez au bon moment en évitant les tirs de la fleur.

Une fois arrivé, lancez une flèche sur la bulle d'eau qui est en haut puis sautez à travers les feuilles qui viennent de pousser et avancez tout droit en évitant les tirs. Eliminez tous les gobelins et essayez de ne pas toucher les barils explosifs. Grimpez vers le plancher de gauche et récupérez les perles puis sautez par-dessus le barrage de droite. Créez une boite sur le tronc en bas et passez à l'étage. Nettoyez la zone des petits monstres verts ensuite tirez le grand rocher à droite. Montez dessus pour atteindre le passage qui mène en haut. Créez une boite et sautez sur le champignon à gauche. Récupérez toutes les perles puis redescendez vers les chutes d'eau. Créez une planche inclinée vers la gauche ensuite créez une boite sur la plateforme suspendue pour que l'eau atteigne la plante.

Montez sur la plateforme et créez deux boites sur la partie droite du tronc (en bas) pour vous faire soulever. Sautez vers la feuille qui vient de pousser et récupérez la perle.

Remontez au passage en utilisant le rocher puis sautez par-dessus l'escargot plus loin. Eliminez les araignées qui vous attaquent ensuite brisez le plancher en bas à droite. Ramenez un tonneau explosif et descendez. Allumez-le avec votre épée enflammé puis, grâce au pouvoir d'Amadeus, placez-le près du barrage en bas à gauche et attendez qu'il explose.

Tournez le canon en bas à gauche vers la zone toxique pour que le courant d'air disperse le poison. Descendez puis activez le levier. Accrochez-vous au plancher en haut et ouvrez le trésor.

Remontez à l'étage puis montez au sommet de l'échafaudage de droite. Neutralisez le reste des araignées ensuite superposez des boites pour pouvoir atteindre la falaise à gauche.

Ramassez toutes les perles puis redescendez à l'échafaudage. Placez maintenant les boites de sorte à atteindre le rocher, à droite. Collez une caisse à la boule de piques en haut et faites-la balancer. Accrochez-vous à la caisse avec le grappin, balancez-vous et sautez vers le chemin de droite. Créez une boite et laissez-la bondir sur le champignon, en bas.

Lorsqu'elle s'approche de la perle, sautez dessus et récupérez cette dernière. Sautez d'une feuille à l'autre en évitant les tirs des fleurs. Arrivé à la nouvelle zone, neutralisez tous les gobelins puis sautez par-dessus le trou infesté de gaz toxique. Brisez le barrage en bas à gauche et récupérez la perle. Sautez au bon moment sur les planches à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une longue planche et versez de l'eau dessus. Déplacez-la ensuite doucement vers la plante sur le rocher, en haut à droite.

Montez sur les feuilles qui viennent de pousser et récupérez les perles. Lancez votre marteau sur les rochers qui renferment le baril en haut puis rejoignez-le et ramassez la perle. Redescendez et créez des boites sur la pente visqueuse, à droite avant de sauter au bon moment vers le levier pour éviter les tirs de la fleur en haut.

Inutile d'activer ce levier car vous venez de traverser l'obstacle autrement. Avancez sur le pont et lisez le bouquin. Laissez-vous tomber ensuite par le trou à droite.

Les ténèbres aux champignons

Lancez votre marteau sur les pierres en haut pour libérer une perle. Avancez un peu puis créez des boites en bas de la rampe. Mettez une planche inclinée sur les boites et lancez une flèche sur la bulle d'eau en haut.

Sautez alors par les feuilles qui poussent au-dessus de la grotte où se cache l'arachnide. Faites attention aux rochers qui vous poussent vers le bas, près du gros monstre qui peut vous tuer d'un coup.

Arrivé au passage en haut à droite, sautez sur les champignons et accrochez-vous au plancher avec le grappin. Balancez-vous et récupérez les perles à gauche. Atterrissez sur le plancher et éliminez tous les gobelins. Créez des boites et montez dessus. Sautez par la feuille vers la falaise de droite. Abaissez la bûche suspendue en haut et calez-la avec la caisse en bois.

Sautez rapidement par les planchers à gauche et évitez les tirs des fleurs. Créez une boite sur le coté gauche de la balançoire et sautez à l'étage de droite.

Neutralisez tous vos ennemis ensuite grimpez vers le plancher de gauche. Récupérez la perle sur les rochers de gauche puis faites tomber les tonneaux. Rejoignez-les et activez le levier puis traversez la grille et dispersez les tonneaux. Un nouvel ennemi avec deux épées enflammées vous attaque. Laissez-le frapper les tonneaux pour qu'ils explosent et lui infligent d'importants dégâts. Finissez le travail avec quelques coups d'épée.

Montez sur la passerelle et activez le levier pour ouvrir la grille qui bloque le chariot. Descendez près du point de sauvegarde et sautez sur le plancher de droite. Lancez votre marteau sur les rochers en bas à droite puis accrochez-vous au chariot et balancez-vous vers les perles à gauche.

Montez sur le chariot et déplacez-le, grâce au pouvoir d'Amadeus, vers la droite. Tournez le conduit pour que les courants d'air éliminent le gaz toxique. Continuez alors à avancer puis glissez sur la pente jusqu'en bas.

Allez à gauche et lancez votre marteau sur les pierres au coin supérieur. Montez sur le rocher et récupérez les perles. Ramenez le grand rocher au lac de droite puis créez-dessus deux planches pour que l'eau atteigne la plante en surbrillance.

Sautez sur le premier champignon et ramassez les perles sur le rocher de gauche puis sautez sur le second et atterrissez près du point de sauvegarde.

Créez depuis le haut une boite et laissez-la bondir sur le champignon en bas. Lorsqu'elle soit assez élevée, sautez dessus pour atteindre la falaise en haut à droite.

Récupérez les perles et ouvrez le trésor. Descendez puis glissez sur la pente visqueuse. Une fois dans l'eau, récupérez les perles des deux cotés ensuite sortez par le chemin de droite.

Le château du bord de mer

Nagez à droite puis sautez par-dessus les noix de coco. Une fois sur la terre ferme, rapprochez la noix du palmier pour récupérer la perle qui se trouve dessus. Récupérez celles sur le plancher ensuite placez la noix sur la trajectoire du crabe, à droite. Inutile de l'attaquer avec l'épée, il est immortel. Poussez alors la noix qui pousse à son tour le crabe dans l'eau.

Plongez dans l'eau et récupérez toutes les perles en évitant vos adversaires, puisque sous l'eau vous êtes vulnérable. Remontez à la surface et placez la noix sur le bouton. Sautez sur le plancher puis sur la plateforme en récupérant la perle sur votre chemin. Couvrez la boule de piques plus loin par des boites et montez dessus. Faites-la balancer pour pouvoir atteindre la perle en haut à gauche.

Placez une noix sur le bouton et sous le point de sauvegarde puis lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Récupérez la perle et placez le rocher qui tombe sur le bouton protégé par les flammes à droite. Continuez votre ascension pour affronter la créature rouge avec les deux épées en feu. Ignorez les gobelins qui vous dérangent et concentrez vos attaques sur le mini-boss. Esquivez ses attaques en sautant par-dessus les flammes qu'il invoque. La meilleure méthode pour le battre, est de garder vos distances et de lui lancer des flèches de Zoya.

Une fois à terre, créez des boites pour atteindre le plancher en haut à droite. Créez encore une fois des boites et montez dessus puis sauter vers les perles en hauteur à gauche. Activez le levier et traversez la grille. Sautez vers le point de sauvegarde suivant puis descendez à droite. Créez une boite et lorsque la position des planches soit horizontale, bloquez l'engrenage à droite avec cette boite.

Eloignez les tubes à gauche pour récupérer la perle ensuite remontez à l'étage. Créez des boites pour atteindre la balançoire en haut. Ramassez la perle ensuite sautez par les planchers vers la terrasse suivante. Sautez par-dessus la boule de piques puis traversez le pont qui s'effondre. Plongez dans l'eau et poussez le rocher vers le trou, à droite. Une fois le courant d'air bloqué, ramassez tranquillement toutes les perles sous l'eau. Remontez à la surface et neutralisez vos adversaires à droite. Utilisez le grappin pour monter sur le pont à gauche et ouvrez le trésor.

Passez maintenant au plancher en haut à droite et éliminez l'archer en bas. Sautez sur la plateforme coulissante et évitez les tirs des fleurs pour atteindre l'autre rive. Allumez le tonneau et collez-le au mur de droite pour le détruire. Récupérez les perles et montez par les rampes. Tuez d'autres archers ensuite descendez dans le trou de droite et récupérez les perles en évitant les flammes. Remontez puis allumez un tonneau et collez-le au mur de pierre en haut à droite.

Créez une boite et accrochez-la aux piques d'en face. Sautez rapidement sur la roue puis sur la boite pour enfin atterrir près d'un autre point de sauvegarde.

Tuez l'archer qui vous attend puis créez des boites et montez sur le muret de gauche pour obtenir une perle. Activez le levier à droite. Une fois dans l'eau, plongez et nagez à droite. Récupérez les perles dans la coquille puis montez à la surface par le passage de droite. Sautez sur l'étoile de mer pour récupérer les perles en hauteur ensuite faites tomber les deux noix dans l'eau. Poussez-les à droite puis montez dessus et lancez votre marteau sur les pierres, en haut. Créez une planche et accrochez-la à l'oursin, à droite. Montez dessus pour atteindre les perles sur la falaise.

Plongez encore une fois dans l'eau et prenez le passage qui mène à droite lorsque le rocher aura bloqué les conduits d'air. Montez à la surface pour une perle ensuite continuez votre nage à droite en évitant les serpents de mer. Montez à la surface puis sautez sur la plateforme que porte la queue du serpent. Sautez vers la falaise à gauche et ouvrez le trésor.

Détruisez le plancher en haut pour libérer les perles. Sautez maintenant vers le pilier de droite et détruisez la statue qui se trouve dessus. Descendez par le trou à droite et brisez les pierres qui bloquent le conduit d'eau. Remontez à la surface puis utilisez votre grappin pour aller plus haut et récupérer les perles. Sautez maintenant sur le tonneau puis grimpez à la falaise en sautant d'une pierre à l'autre et en évitant les tirs des fleurs.

Créez des boites sur les pièges en bas ensuite sautez au bon moment pour ne pas être touché par les haches.

Avancez tout droit jusqu'à ce que le sol s'écroule.

Eliminez tous les gobelins ensuite sautez par-dessus les piques à gauche. Lancez votre marteau sur les pierres au fond pour libérer les perles. Dirigez-vous maintenant à droite et lancez à nouveau votre marteau sur les pierres pour libérer le passage. Montez d'un niveau et explosez les tonneaux. Neutralisez le reste des gobelins ensuite montez sur la mezzanine. Détruisez la caisse qui bloque l'engrenage. Créez des boites et montez dessus. Lancez votre marteau sur les rochers en haut pour récupérer d'autres perles.

Descendez et activez le levier. Traversez la grille puis lisez le bouquin au milieu de la salle. Créez une boite en bas puis descendez dessus pour éviter les tirs des fleurs. Récupérez la perle à gauche et celle emprisonnée derrière les barreaux, en haut. Détruisez les planches à droite ensuite sautez sur l'étoile de mer. Laissez-vous glisser sur la pente puis continuez tout droit. Créez des boites sur le dernier crabe, montez dessus puis sautez vers le balcon de droite.

Créez une boite sur la plateforme que porte le tentacule du poulpe et sautez dessus. Sautez vers la plateforme suivante puis plongez dans le trou à droite. Récupérez les perles dans les profondeurs en évitant les serpents puis remontez à la surface et brisez les planches à droite. Descendez dans la grande salle et affrontez le groupe de gobelins accompagnés du monstre rouge. Montez sur la balançoire et frappez avec vos flèches.

Progressez à droite et faites tourner la roue qui crache du feu vers le haut. Descendez par le trou et lancez votre marteau sur les pierres, en bas à droite. Remontez à la surface et créez une boite. Bloquez-avec l'engrenage à gauche lorsque la position du plancher soit horizontale. Créez d'autres boites sur ce plancher et montez dessus pour récupérer la perle en hauteur avant de sauter vers le point de sauvegarde suivant. Abaissez le plancher en haut à droite et créez dessus deux boites. Abaissez ensuite le plancher qui est sous la bulle d'eau et bloquez-le avec une autre boite. Lancez une flèche sur cette bulle puis récupérez la perle en haut.

Sautez par les champignons qui viennent de pousser à gauche et atterrissez sur la falaise à droite. Faites tomber les perles sur la balançoire en haut puis descendez par le trou à droite. Vous affronterez alors le roi gobelin accompagné de quelques soldats. Ignorez les petits monstres et concentrez vos attaques sur le boss. Sautez sur la rampe à droite et attendez que le roi détruise les pierres qui se trouvent dessus. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme et le contourner. Enchainez vos attaques jusqu'à la victoire.

Abaissez le plancher en haut à gauche pour que le mur de droite s'effondre. Prenez le passage qui vient de s'ouvrir puis examinez le tableau sur votre passage. Entrez enfin dans le puits à droite.

Les passages surnaturels

Brisez la statue à gauche ensuite sautez dans le trou à droite. Lancez votre marteau sur les briques en haut à gauche pour obtenir une perle. Enlevez le bouchon du conduit à droite et mettez-le à proximité. Placez les tubes de façon à ce que la direction du courant d'air soit vers le haut. Tirez une flèche sur l'oeil du géant crabe puis planez vers l'étage de droite. Ramenez le bouchon avec vous et utilisez-le pour fermer le conduit d'acide à droite.

Passez au bon moment sous le tronc et éliminez les monstres qui vous attaquent. Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite pour libérer le chemin. Récupérez le bouchon et fermez cette fois le conduit en haut du tronc. Créez une boite sur le coté gauche de ce dernier et montez dessus. Sautez dans le sceau suspendu et placez une boite sur la boule de pique à coté. Balancez la boule et sautez sur la boite pour pouvoir atteindre la falaise.

Esquivez les boules de piques qui vous foncent dessus puis avancez vers le point de sauvegarde. Créez des boites et récupérez la perle dans le conduit en haut. Maintenant, vous aurez besoin d'un nouveau pouvoir pour Ponteus : l'explosion de marteau. Chargez votre coup et lancez votre arme vers les briques en haut. Récupérez la pierre et placez-la dans le bassin d'acide à droite. Créez une planche et calez-la avec une boite pour atteindre le rocher. Créez ensuite une autre planche pour atteindre l'étage suivant.

Eliminez tous les monstres qui vous attaquent et récupérez toutes les perles. Sautez au bon moment sur les planches à droite pour atteindre le point de sauvegarde suivant. Lancez votre marteau vers les briques en haut à droite puis plongez dans l'eau pour récupérer les perles. Activez le levier de la machine pour vider le bassin de gauche et remplir celui de droite. Descendez dans le bassin vide et faites sortir le tonneau à gauche après avoir coupé la corde qui le retient. Remplissez le bassin par la gauche en réactivant le levier pour que les deux tonneaux flottent. Créez dessus

une planche et des boites pour atteindre les perles en haut.

Ramenez les deux tonneaux vers le bassin vide à droite. Placez l'un d'eux en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Remplissez le bassin pour que ce tonneau puisse boucher le conduit d'air. Montez alors sur celui qui flotte et lancez votre marteau sur les pierres en haut. Récupérez les perles ensuite sautez sur la falaise à droite.

Sautez sur les engrenages et créez dessus des boites pour récupérer les perles en hauteur. Eliminez les araignées puis montez sur le plancher. Lancez votre marteau sur les barreaux en haut à droite pour libérer les perles. Continuez votre ascension puis lancez le marteau sur les briques qui sont en haut. Accrochez-vous grâce au grappin au plancher puis prenez le passage de droite. Sautez sur un des deux planchers de la roue et créez des boites sur l'autre. Récupérez les perles en haut ensuite sautez vers l'étage, à gauche. Tapez sur le bouton pour faire tomber un tonneau puis revenez rapidement sur la roue. Dès que la trappe à droite se lève, sautez dessus et passez au point de sauvegarde suivant.

Accrochez-vous au plancher à droite et ouvrez le trésor. Créez une boite sur la pente en bas pour bloquer les boules de pique. Créez d'autres boites pour atteindre les perles en haut ensuite progressez à droite en évitant l'acide. Activez le levier puis prenez une boule de piques et accrochez-la avec une boite. Placez cette boule sous le plancher de droite pour empêcher l'acide de couler par la pente. Avancez prudemment puis sautez sur le conduit supérieur. Créez une boite et utilisez-la pour pousser ce conduit vers le tube d'acide à gauche.

Placez maintenant des boites sur le plancher et montez sur le tube d'acide. Détruisez les barreaux en haut à droite pour obtenir des perles. Redescendez la pente et traversez le pont qui s'effondre.

Plongez dans l'eau et ramassez toutes les perles puis remontez à la surface et éliminez tous vos adversaires. Créez des boites sur le plancher flottant pour qu'il soit submergé puis descendez sous l'eau et ramassez le reste des perles. Avancez à droite et activez le levier en bas. Traversez la grille puis plongez dans l'eau et ramassez les perles. Remontez à la surface et lancez votre marteau sur les rochers en haut.

Accrochez-vous au plancher et allez à la salle des machines, à gauche. Enlevez tous les tubes puis recollez-les de façon à relier les deux conduits d'air.

Revenez à la salle précédente et activez le levier en haut pour vider le bassin.
Placez le tonneau en haut de la pente à droite et calez-le avec une boite. Réactivez le levier puis plongez encore une fois dans l'eau. Montez sur le tonneau flottant et créez une planche pour passer à l'étage.

Avancez un peu ensuite neutralisez tous vos ennemis. Activez le levier pour pouvoir progresser à droite. Ramassez la perle sur le plancher en haut ensuite descendez sur le rocher qui est à gauche en évitant l'acide. Balancez-vous grâce au grappin vers le pont de droite puis brisez la statue et suspendez-vous par le plancher. Changez brièvement de personnage et frappez le mur avec le marteau puis remontez et déplacez le chariot à droite.

Lancez votre marteau sur les pierres en haut à droite. Construisez un chemin sur l'acide avec les rochers puis traversez en-dessous du chariot pour éviter les chutes du liquide vert. Ouvrez le trésor en haut puis rebroussez chemin.

Bondissez sur les champignons puis créez des boites en bas du conduit pour que l'acide coule de l'autre coté. Sautez rapidement sur les planches de droite et atterrissez sur la plateforme de gauche. Tirez des flèches sur l'oeil de l'énorme crabe puis progressez à droite. Sautez sur la balançoire et frappez encore une fois l'oeil de la bête. Sautez sur la falaise à gauche et attaquez une dernière fois l'oeil pour vous débarrasser une bonne fois pour toutes des tentacules. Prenez enfin le chemin de droite et entrez dans le miroir.

Le donjon du gardien des glaces

Vous êtes emprisonné dans une cellule et un gobelin jette un coup d'oeil chaque dix secondes. Accrochez une boite aux piques en haut de la porte et sautez-dessus. Le gobelin entrera alors pour enquêter sur votre disparition. Profitez de la situation pour l'éliminer. Lancez votre marteau sur le coin gauche pour obtenir quelques perles puis quittez la pièce.

Avancez tout droit puis placez les tonneaux sur les cotés du piège de piques. Créez dessus une planche et des boites

pour pouvoir atteindre la cabine supérieure. Eliminez l'archer ensuite lancez votre marteau sur les barreaux en haut à gauche pour obtenir plus de perles.

Sautez vers la falaise à droite puis lancez votre marteau sur les rochers de l'autre coté du trou. Suspendez-vous par le plancher en bas à droite et ramassez les perles puis remontez pour ouvrir la trappe. Sautez et tirez une flèche sur la bulle d'eau en haut à gauche.

Sautez sur les champignons qui viennent de pousser et en arrivant tout en haut, reliez les deux montagnes par une planche. Créez dessus des boites et récupérez les perles en haut. Glissez par la pente de droite et tuez tous vos adversaires. Collez un tonneau à la boule de piques en haut à droite et balancez-la. Accrochez-vous à ce tonneau grâce au grappin et balancez-vous vers le haut de la pente, à droite. Entrez dans la grotte et créez des boites. Montez dessus et poussez-les pour qu'elles se renversent à droite. Sautez au bon moment pour récupérer les perles.

Lancez votre marteau sur la glace en haut à gauche. Créez maintenant une petite boite sur la main gauche de la statue. La lumière se reflète alors par la boule de cristal et vous ouvre un passage. Traversez-le puis glissez prudemment à travers les pentes de droite en évitant les stalactites. Eliminez tous les gobelins qui vous attaquent et récupérez les perles. Créez des boites au bord du passage à droite puis calez le bouton en haut avec une planche. Descendez sur le plancher et lancez votre marteau sur le muret de gauche. Activez le levier et traversez la grille.

Bloquez l'engrenage à droite avec une boite puis montez dessus. Lancez le marteau sur les rochers qui bloquent le mécanisme qui est en haut puis activez le levier du bas pour faire descendre l'ascenseur.
Une fois en bas, créez des boite sur le rocher à gauche ensuite reliez-les à la plateforme qui se trouve en haut avec une planche. Montez dessus et ouvrez le trésor.

Placez un tonneau dans la lave à droite et sautez dessus pour atteindre le passage suivant. Eliminez le monstre rouge puis accrochez-vous au plancher. Sautez au bon moment sur la roue pour récupérez les perles. Créez une boite sur le conduit de courant d'air et montez dessus pour atteindre la falaise de droite.

Neutralisez tous vos adversaires puis ramassez les perles sur les planchers. Associez les tubes au conduit de la lave puis abaissez la plateforme en haut vers la gauche pour changer la direction du liquide brûlant vers le trou. Montez sur le plancher coulissant et sautez vers la rampe en évitant la boule de piques. Montez sur le plancher et créez des boites pour atteindre les perles à gauche.

Montez sur le plancher coulissant en bas à droite et faites attention à la lave et aux boules de piques. Arrivé au point de sauvegarde suivant, lancez votre marteau sur le tube en haut à droite. Balancez-vous par le plancher et montez sur la falaise. Ouvrez le trésor et récupérez les perles puis descendez et abaissez le miroir en contrôlant le levier en bas. Créez une planche près du levier en haut et calez-la avec une boite. Entrez par le premier miroir pour ressortir de l'autre (en haut) et atterrir ainsi sur la planche.

Contrôlez maintenant le second miroir grâce au levier et placez-le sur la glace en bas à droite. Collez le tube au conduit de lave puis placez en face le premier miroir. Ainsi la lave ressortira par le deuxième miroir et fera fondre la glace.

Prenez le passage qui s'ouvre et avant de traverser la porte, lancez le marteau vers le plafond pour récupérer des perles. Glissez sur la pente puis créez deux boites sur le plateau droit de la balance. Montez sur l'autre plateau et sautez vers la trappe en haut à droite. Neutralisez tous les gobelins et faites attention au monstre rouge qui défonce la porte, à droite.

Entrez dans la grotte et frappez avec votre épée enflammée le tonneau en face. Placez-le avant qu'il n'explose près de la boule de neige, en haut. Créez trois boites et montez dessus puis poussez-les pour qu'elles glissent et vous permettent d'atteindre les perles, en haut.
Sautez sur la boule de neige à droite et entrez dans la nouvelle salle. Un grand gobelin vous attaque, sautez par-dessus puis placez-vous sur le rocher de droite.

Esquivez son coup au bon moment pour démolir le mur. Vous pouvez maintenant lui coincer son arme, le contourner et le vaincre. Créez des boites sur le plancher de droite pour sortir de la grotte. Avancez vers la plante au bord de la

falaise pour qu'une branche pousse à droite. Marchez dessus.

Le chapitre final

Suspendez-vous par le plancher à gauche puis changez brièvement de personnage pour briser les barreaux avec l'épée de Ponteus. Accrochez-vous rapidement grâce au grappin puis sautez sur le plancher. Ouvrez le trésor et remontez.

Entrez dans la maison arbre et ouvrez un autre trésor. Passez à la salle suivante puis déplacez le tableau en face. Prenez le chemin qui se trouve derrière et entrez dans le miroir.

Après la cinématique, vous affronterez le dragon. Ce dernier possède deux types d'attaques. Soit il vous mord et soit il vous crache ses flammes. Tirez des flèches sur ses boucles d'oreilles lorsqu'il ouvre la gueule. Si vous êtes à court de santé, versez de l'eau sur la plante de droite. Montez sur ses feuilles et touchez le point de sauvegarde. Protégez-vous des flammes grâce au bouclier de Ponteus et continuez à tirer sur la tête du dragon en utilisant l'arc de Zoya. A un certain moment, le dragon fera appel à de petits monstres, ignorez-les et concentrez vos tirs sur le boss jusqu'à la victoire. Félicitations ! Vous venez de vaincre le dernier boss et de finir le jeu.

Trivial Pursuit

© Electronic Arts 2009

SUCCÈS

Premier triangle marqueur (10)

Remportez votre premier triangle marqueur (Classique)

Vif-argent Divertissements (30)

Obtenez le triangle marqueur Divertissements dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Géographie (30)

Obtenez le triangle marqueur Géographie dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Sciences & Nature (30)

Obtenez le triangle marqueur Sciences & Nature dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Histoire (30)

Obtenez le triangle marqueur Histoire dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Sports & Loisirs (30)

Obtenez le triangle marqueur Sports & Loisirs dès votre première tentative (Classique)

Vif-argent Art & Littérature (30)

Obtenez le triangle marqueur Art & Littérature dès votre première tentative (Classique)

Vainqueur Mort subite (30)

Remportez une Mort subite (DEA)

Coup de chance (20)

Remportez un triangle marqueur grâce à un pari (DEA)

Gloire des paris (20)

Remportez 5 paris avec succès (DEA)

Dieu des paris (30)

Remportez 10 paris avec succès (DEA)

Pour l'amour du risque (5)

Utilisez un événement bonus pour la première fois (DEA)

Vainqueur QG de Catégorie (20)

Remportez un triangle marqueur sur un Quartier Général de Catégorie (DEA)

Domination triangles marqueurs (50)

Remportez tous les triangles marqueurs dans une partie (DEA)

Pariez votre dernier euro (40)

Remportez tous vos triangles marqueurs avec vos seuls paris (DEA)

Parfait Divertissements (30)

Répondez correctement à toutes les questions Divertissements dans une partie (DEA)

Parfait Art & Littérature (30)

Répondez correctement à toutes les questions Art & Littérature dans une partie (DEA)

Parfait Sciences & Nature (30)

Répondez correctement à toutes les questions Sciences & Nature dans une partie (DEA)

Parfait Sports & Loisirs (30)

Répondez correctement à toutes les questions Sports & Loisirs dans une partie (DEA)

Parfait Géographie (30)

Répondez correctement à toutes les questions Géographie dans une partie (DEA)

Parfait Histoire (30)

Répondez correctement à toutes les questions Histoire dans une partie (DEA)

Alerte Trivial ! réussie (30)

Alerte Trivial !

Premier objectif (5)

Accomplissez votre premier objectif (AT)

Succès de l'objectif (10)

Accomplissez 5 objectifs (AT)

Champion des objectifs (20)

Accomplissez 10 objectifs (AT)

Maître des objectifs (50)

Accomplissez tous les objectifs (AT)

Au max ! (50)

Remportez un multiplicateur x10 dans chaque catégorie (AT)

Record personnel (10)

Battez votre meilleur score (AT)

Droit au but (20)

Remportez une Alerte Trivial ! en utilisant uniquement les cases Quartier Général de Catégorie

La culture ne s'achète pas (50)

Remportez 60000 points (AT)

Vous êtes vif comme l'éclair (50)

Remportez une Alerte Trivial ! en moins de 10 minutes

Vous en savez trop (100)

Remportez une Alerte Trivial ! en répondant correctement à toutes les questions

Succès secret (10)

Succès secret (10)

Tron

© Microsoft / Backbone Entertainment 2007

SUCCÈS

COBOL (5)

Avancer jusqu'au Niveau 2 en jouant avec les paramètres par défaut.

Travail d'équipe ! (5)

Atteindre un score d'au moins 20 000 dans une partie en mode Co-op sur le Xbox Live.

7 secondes (10)

Survivre pendant 7 secondes dans le niveau des Light cycles.

Meilleur score (10)

Atteindre la première place du classement Arcade en utilisant les paramètres par défaut.

BASIQUE (10)

Avancer jusqu'au Niveau 3 en jouant avec les paramètres par défaut.

Maître du combat (10)

Remporter 3 parties en mode VS classique sur le Xbox Live

Exterminateur (10)

Éliminer tous les Bugs Arachnides dans le niveau 1 de la Tour IO.

Fortran (15)

Avancer jusqu'au Niveau 4 en jouant avec les paramètres par défaut.

Maître des blocs (20)

Détruire tous les blocs du MCP dans le niveau 2.

Roi de l'esquive (25)

Pénétrer dans la tour IO sans tirer sur un seul Bug.

Six coups (35)

Entrer dans le cône du MCP avec un maximum de 6 tirs.

Utilisateur (45)

Avancer jusqu'au Niveau 12 en jouant avec les paramètres par défaut.

Tron Evolution

© Disney Interactive / Propaganda Games 2011

MODE INSANE

Terminer le mode Story en Hard sans changer le mode de difficulté pour débloquer le mode Insane.

Tropico 3

© Kalypso Media / Haemimont Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour accéder au menu de triche en cours de partie, vous devez appuyer en même temps sur les gâchettes de gauche et de droite, ainsi que sur les boutons Start et Back. Vous pourrez alors activer les codes de votre choix, mais **les succès ne seront plus pris en compte**.

Trouble Witches Neo !

© SNK / Studio Siesta 2011

PERSONNAGES CACHÉS

Conan

Terminer le mode solo **une fois**.

Lyla

Terminer le mode solo **deux fois**.

MODE MIND BLOWING

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser un seul Continue.

Turning Point : Fall Of Liberty

© Codemasters / Spark Unlimited 2008

SUCCÈS

Chasse d'eau (5)

Noyez un ennemi dans les toilettes de la Tour de Londres en n'importe quelle difficulté.

Début à tout (5)

Terminez une partie multijoueur.

Problème de réception (5)

Faites rentrer la tête d'un ennemi dans un télé à la Maison-Blanche en n'importe quelle difficulté.

Plus dure sera la chute (5)

Faites une chute mortelle pendant une partie multijoueur.

Réservation annulée (5)

Descendez de l'hôtel Langteau en difficulté normale ou supérieure.

Chute libre (5)

Jetez un parachutiste dans les rues de New York en n'importe quelle difficulté.

Roulette russe (10)

Tuez un joueur en partie avec classement avec la dernière cartouche d'un chargeur de pistolet.

Fantassin (10)

Tuez 50 ennemis pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

Tireur d'élite (10)

Tuez tous les parachutistes en descendant du gratte-ciel en n'importe quelle difficulté.

Accrocheur (15)

Tuez 40 ennemis avec une mort par environnement ou par agrippement en n'importe quelle difficulté.

pwnt (15)

Partie avec classement ou un matchmaking d'amis à 8 joueurs avec le plus grand nombre de tués.

Tournée mondiale (15)

Terminez une partie multijoueur sur toutes les cartes et dans tous les modes.

Gardien de la constitution (20)

Empêchez la Constitution de brûler en difficulté normale ou supérieure.

Correctionnelle (20)

Sauvez le général Donnelly dans le tribunal de Washington en difficulté normale ou supérieure.

Convergence (20)

Retrouvez la section de sauvetage à Washington en difficulté normale ou supérieure.

Défenseur (20)

Aidez à défendre la barricade à New York en difficulté normale ou supérieure.

Déflagration (20)

Tuez au moins quatre ennemis avec une seule explosion en n'importe quelle difficulté.

Spadassin (20)

Tuez 100 ennemis en partie avec classement, en n'importe quel mode.

Pointe de vitesse (25)

Sprintez pendant un total de 30 minutes pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

Turning Point (25)

Terminez la campagne en n'importe quelle difficulté.

Pugnace (25)

Tuez 15 ennemis à la suite avec une mort par agrippement en n'importe quelle difficulté.

Überdork (25)

Remportez 5 parties avec classement en mode Match à mort.

Echappatoire (25)

Echappez-vous de New York en n'importe quelle difficulté.

Mercenaire (25)

Tuez 250 ennemis pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

Travail d'équipe (25)

Remportez 20 parties avec classement en mode Match à mort par équipe.

Passager clandestin (30)

Infiltrez-vous sur le zeppelin en difficulté normale ou supérieure.

Souvenir d'Hindenburg (30)

Détruisez les dirigeables d'assaut au Tower Bridge en n'importe quelle difficulté.

Atomes crochus (30)

Rebranchez une bombe atomique en difficulté normale ou supérieure.

Destitution (30)

Evincez le faux Président en n'importe quelle difficulté.

Meilleur scoreur (30)

Partie avec classement ou matchmaking d'amis à 8 joueurs en Match à mort avec le meilleur score.

Tueur (30)

Tuez 500 ennemis en partie avec classement, en n'importe quel mode.

Médaille du Mérite (35)

Terminez la campagne en difficulté normale.

Maître sniper (35)

Tuez 10 ennemis à la suite avec une balle dans la tête en n'importe quelle difficulté.

Immortel (40)

Terminez une partie avec classement en mode Match à mort sans mourir.

Acharné (40)

Tuez 2500 ennemis en partie avec classement, en n'importe quel mode.

Machine à tuer (45)

Tuez 400 ennemis pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

Oeil du tigre (50)

Terminez une mission avec une précision de 80% ou plus en difficulté normale ou supérieure.

Médaille de la Citoyenneté (75)

Terminez la campagne en difficulté difficile.

Médaille de la Liberté (100)

Terminez la campagne en difficulté démentielle.

BONUS

Régénération d'énergie double

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Grenades infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Munitions infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Galerie du menu Extras

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

Turok

© Disney Interactive / Propaganda Games 2008

MODE INHUMAIN

Si le challenge de Turok ne vous rebute pas, vous pouvez essayer de terminer le jeu en Normal ou Difficile pour débloquer la difficulté Inuhumaine.

SUCCÈS

Pot-Pourri

Tuez au moins 1 créature, 1 ennemi et vous-même dans le même round d'un match public (10)

Boum !

Terrassez un dilo à l'aide du fusil sangsue lors d'une partie publique (10)

Combat Géant

Rejoignez une partie en équipe publique à 6 contre 6 (10)

Empaleur Fou

Empalez un ennemi au mur à l'aide d'une flèche dans la campagne du mode Histoire (10)

Ennemi Juré

Tuez le même joueur 5 fois d'affilée sans en tuer d'autres entre-temps lors d'une partie publique (15)

Tireur D'Élite

Tuez 5 adversaires d'un tir en pleine tête dans une partie publique (15)

Super Round

Terminez un match à mort public avec un classement de combat supérieur à 100 (15)

Pacifiste

Terminez une partie publique sans tirer ni tuer et en capturant le drapeau au moins deux fois (15)

Chasseur de Dinos

Tuez 20 dinos dans une partie publique (15)

Exterminateur

Tuez 20 insectes dans une partie publique (15)

Résurrection

Terminez un match à mort en mise en relation avec au moins 10 morts et 10 frags (15)

Accro au Jeu

Jouez un round entier de chaque type de partie en partie publique ou privée (15)

Châtiment

Tuez votre rival au poignard dans une partie publique (15)

Armes Primitives

Terminez une partie publique avec l'arc ou le poignard et en réussissant au moins 10 frags (15)

Un Piège !

Avec une fusée éclairante, poussez des dinos à tuer 5 soldats lors de la campagne du mode Histoire (15)

Amour Vache

Tuez 3 soldats avec un tir de lance-roquettes ORO vipère tête cuivrée en mode Histoire (15)

5, 4, 3, 2, 1, BOUM !

Tuez 3 soldats à l'aide d'une grenade à fragmentation lors de la campagne du mode Histoire (15)

Triple Frag

Tuez 3 adversaires en 4 secondes dans une partie avec classement. (20)

Harcèlement

Tuez le porteur de drapeau 5 fois dans une partie avec classement (20)

Prix de Précision

Atteignez une précision de 75% ou plus avec au moins 20 tirs dans une partie avec classement (20)

Arsenal

Tuez au moins un ennemi à l'aide de chaque arme du jeu lors d'une partie publique (20)

Entre Amis

Terminez une partie privée à 8 contre 8 (20)

Presque Canadien

Et si vous défendiez votre drapeau ?^Ah, au fait, c'est dans parties avec classement ! (20)

Gros Morceau

Mamma mia ! (20)

Pêcheur

Une petite partie de pêche ? (20)

Héros

Rapportez 5 drapeaux à votre base dans une partie publique (25)

Citation

Réussissez 100 frags joueurs en parties avec classement (25)

Règne Des Dinos

Tuez 50 créatures au poignard lors de la campagne du mode Histoire (25)

Défence Turok

Terrassez 20 Raptors lors de la campagne du mode Histoire (25)

Brochette

Clouez 50 adversaires au mur à l'aide de l'arc dans la campagne du mode Histoire (25)

Coop 1

Terminez la carte Coop 1 (30)

Coop 2

Terminez la carte Coop 2 (30)

Coop 3

Terminez la carte Coop 3 (30)

Invinsible

Terminez une partie avec classement sans mourir (30)

Multitâche

Gagnez 10 parties publiques de chaque type (Petite équipe, Grande équipe, Coop) (30)

Homme Ou Animal

Enregistrez 100 frags de soldats en attaque furtive avec le poignard de combat ORO P23 (30)

Multijoueur 1Ère Classe

Terminez une partie avec classement avec 100% de précision et au moins 5 frags (35)

Vendez Vos Fusils À Pompe !

Terminez le niveau Mère supérieure sans utiliser le fusil à pompe (35)

Multijoueur Classe Ultime

Terminez une partie avec classement en ne tirant qu'en pleine tête et avec au moins 5 frags (40)

Service Turok

Terminez la campagne du mode Histoire et débloquez la difficulté Inhumain (40)

Un Sniper !

Tuez d'un tir en pleine tête 10 adversaires d'affilée lors de la campagne du mode Histoire (40)

Éloges

Réussissez 500 frags joueurs en parties avec classement (50)

Campagne Turok

Terminez la campagne du mode Histoire au niveau Inhumain (60)

Two Worlds

© Zuxxez / Reality Pump 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Maintenez LB + RB et appuyez sur A pour ouvrir le menu des codes. Appuyez sur X pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants. Tous ces codes doivent être précédés de "twoworldscheats 1".

`AddExperiencePoints X`	Ajouter X Experience Points (X = une valeur)
`AddGold X`	Ajouter X Gold (X = une valeur)
`AddParamPoints X`	Ajouter X Param Points (X = une valeur)
`AddSkillPoints X`	Ajouter X Skill Points (X = une valeur)
`Create Lockpick`	Crée un crochet
`Create Personal_Teleport`	Crée une pierre de téléportation
`Create Teleport_Activator`	Activer un téléporteur
`Jump2`	Aller à l'endroit indiqué par la souris
`PhysX.Door.RemoveAll 1`	Traverser les portes et les murs
`ResetFog`	Dévoiler la carte
`ec.dbg addskillpoints`	Plus de skill points
`ec.dbg levelup`	Niveau sup
`ec.dbg skills`	Toutes les skills disponibles

CODES D'ITEMS

Maintenez LB + RB et appuyez sur A pour ouvrir le menu des codes. Appuyez sur X pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants. Avec ces codes d'items, vous pourrez avoir 5 items bonus (ils tombent à vos pieds lorsque le code a été entré). Chaque code ne fonctionne qu'une seule fois par partie. Tapez ce qui suit exactement en écrivant bien **BonusCode** suivi d'un espace avant de mettre les chiffres.

`Bonuscode 9728-1349-2105-2168`	Armure des ténèbres
`Bonuscode 9470-4690-1542-1152`	Epée de feu d'Aziraal
`Bonuscode 9470-6557-8820-9563`	Grand bouclier de Yatolen
`Bonuscode 9144-3879-7593-9224`	Lance de la destinée
`Bonuscode 9447-1204-8639-0832`	Grand arc de la fureur du ciel

Two Worlds II

© Topware Interactive / Reality Pump 2010

CODES

Ces codes sont à saisir à la section "Codes Bonus" via le menu Pause.

Hache

1775-3623-3298-1928

Labyrinthe

1797-3432-7753-9254

Epée à deux mains (Hand sword (Elexorian))

3542-3274-8350-6064

Marteau à deux mains (Hammer of Krol)

3654-0091-3399-0994

Armure (Dragon scale)

4149-3083-9823-6545

Marteau

6231-1890-4345-5988

Epée Luciendar

6624-0989-0879-6383

Epée Anathros

6770-8976-1634-9490

Carte bonus

6972-5760-7685-8477

Epée Lucienda

9122-5287-3591-0927

UEFA Euro 2008

© Electronic Arts / EA Sports 2008

SUCCÈS

Coupe - 1ère série (5)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 1ère série.

Conjurer le sort (10)

Remporter une séance de t.a.b. avec l'Angleterre (tout niveau/solo uniquement).

Tirs au but 1976 (10)

Comme les Tchèques en 1976, battre l'Allemagne aux t.a.b (tout niveau/solo uniquement).

Bons baisers de Pologne (10)

Battre le Portugal en occupant le poste d'Euzebiusz Smolarek (tout niveau/solo uniquement).

Chapeau, M. Healy ! (10)

Réaliser le coup du chapeau avec David Healy face à l'Espagne (tout niveau/solo uniquement).

Battre un Champion d'Europe (10)

Battre une équipe ayant déjà remporté un UEFA EURO™ au moins au niveau Pro (solo uniquement).

Sur le toit de l'Europe (10)

Battre chacun des 16 pays qualifiés pour l'UEFA EURO 2008™ (tout niveau/solo uniquement).

Finale de l'UEFA EURO 2004 (10)

Battre le Portugal en jouant avec la Grèce, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

Finale de l'UEFA EURO 2000 (10)

Battre l'Italie en jouant avec la France, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

Finale de l'UEFA EURO 1996 (10)

Battre la Rép. tchèque en jouant avec l'Allemagne, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

Finale de l'UEFA EURO 1992 (10)

Battre l'Allemagne en jouant avec le Danemark, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

Deviens capitaine (10)

Prendre le brassard en tant qu'international en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Le capitaine Courage (10)

Gagner un match comme capitaine de 7ème série en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Homme du match (10)

Etre élu Homme du match en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Passeur hors pair (10)

Réussir au moins 90 % de ses passes dans un match en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Faire mieux qu'en 2004 (10)

Marquer plus de 10 buts dans la phase finale de l'UEFA EURO 2008 (solo uniquement).

La toute première victoire (10)

Remporter un match des éliminatoires avec Saint-Marin, au moins au niveau Pro (solo uniquement).

Objectifs par équipe (10)

Remplir les obj. des scénarios équipe en mode Sur la route de la qualification (solo uniquement).

Coupe - 2ème série (10)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 2ème série.

Le Seigneur des Pénos (15)

Transformer un pénalty en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Le dieu grec (15)

Remporter l'UEFA EURO 2008 en portant le brassard grec en mode Deviens capitaine.

Coupe - 4ème série (15)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 4ème série.

Coupe - 3ème série (15)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 3ème série.

But le plus rapide (20)

En phase finale de l'UEFA EURO 2008 marquer en moins de 67 s (toute durée/solo uniquement).

Franchir le pas (20)

Disputer un match en ligne (solo uniquement).

Coupe - 5ème série (20)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 5ème série.

Victoire en Coupe - 1ère série (20)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 1ère série.

Monsieur Coup franc (25)

Marquer sur coup franc en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Un attaquant de pointe (25)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 en mode Deviens capitaine comme attaquant (solo uniquement).

Un milieu précieux (25)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 en mode Deviens capitaine comme milieu (solo uniquement).

La toute première qualification (25)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 avec une équipe qui n'y est jamais parvenue (solo uniquement).

Victoire record (25)

En mode UEFA EURO 2008, battre le 13-0 de l'Allemagne face à Saint-Marin (solo uniquement).

Victoire en Coupe (25)

Remporter un match de Coupe en ligne.

Coupe - 6ème série (25)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 6ème série.

Victoire en Coupe - 2ème série (25)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 2ème série.

De l'importance d'être sociable (25)

Disputer un match d'une ligue en ligne.

Dans la peau d'un joueur (25)

Incarner un joueur en mode Sur la route de la qualification.

Objectifs individuels (25)

Remplir tous les objectifs des scénarios individuels en mode Sur la route de la qualification.

Le tout premier titre (30)

Remporter l'UEFA EURO 2008 avec une équipe qui ne l'a jamais gagné (solo uniquement).

Victoire en Coupe - 3ème série (30)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 3ème série.

Coupe - 7ème série (35)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 7ème série.

Victoire en Coupe - 4ème série (35)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 4ème série.

Victoire en Coupe - 5ème série (40)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 5ème série.

Un capitaine inspiré (45)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 comme capitaine d'une équipe jamais qualifiée (solo uniquement).

Un buteur en or (45)

Succéder à Milan Baros en devenant meilleur buteur en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

Un arrière qui va de l'avant (45)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 en mode Deviens capitaine comme défenseur (solo uniquement).

Victoire en Coupe - 6ème série (45)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 6ème série.

Victoire en Coupe - 7ème série (50)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 7ème série.

UFC 2009 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2009

JOUER AVEC "PUNKASS"

Pour débloquer Punkass, le membre de l'équipe TapOut, vous devez obtenir un sponsor de TapOut en mode Carrière.

JOUER AVEC "SKYSCRAPE"

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut et Start** pour débloquer SkyScrape.

DÉBLOQUER MASK

Obtenir successivement trois victoires par soumission en mode carrière.

SUCCÈS

Champion toutes catégories (100)

Gagnez le championnat UFC dans chaque catégorie de poids en mode Carrière.

Champion incontesté (25)

Gagnez le championnat UFC avec un combattant en mode Carrière.

Hall of Famer (25)

Entrez dans le Hall of Fame avec un combattant en mode Carrière.

Veni, Vidi, Vici (75)

Terminez le mode Carrière et prenez votre retraite, invaincu.

Où est mon chèque bonus ? (20)

Gagnez les prix KO, Submission et Fight of the Night avec un combattant en mode Carrière.

C'était fastoche ! (20)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez en moins de 20 sec. au round 1 contre un combattant UFC (ORD.).

Étudiant assidu (25)

Terminez toutes les tâches du Didacticiel.

Dégage ! (20)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Dégagement technique contre 20 soumissions d'un combattant UFC (ORD.).

Collectionneur de trophées (25)

Remportez tous les trophées en mode Carrière avec un combattant.

Historien de l'UFC (20)

Déverrouillez toutes les vidéos du mode Combats classiques.

Cogneur de classe mondiale (30)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par KO sans techniques de prises contre un combattant UFC (ORD.).

Tortionnaire (30)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par soumission, sans coups, contre un combattant UFC (ORD.).

Roster à l'essai (40)

Disputez un match en mode Exhibition avec chaque combattant UFC.

Ceinture blanche (10)

Gagnez une partie avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture bleue (20)

Gagnez 15 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture violette (30)

Gagnez 30 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture marron (50)

Gagnez 50 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

Ceinture noire (100)

Gagnez 100 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

Du balai ! (30)

Gagnez 15 parties avec classement sur le Xbox LIVE par soumission avec un combattant créé ou UFC.

Un KO et au lit ! (30)

Gagnez 15 parties avec classement sur le Xbox LIVE par KO avec un combattant créé ou UFC.

Chercheur d'or ! (30)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Remportez toutes les médailles d'or (Mission hebdomadaire).

J'ai la cote ! (20)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Obtenez au moins un million de fans.

Ooh, dans ta face ! (25)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Gagnez un combat par KO éclair.

Combattant original (25)

Créez un combattant et utilisez-le en mode Exhibition ou Xbox LIVE.

Ceinture rouge (100)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Atteignez au moins le niveau 50.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

UFC 2010 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2010

CHEAT CODES

BJ Penn (tenue noire)

Au menu principal, faites : LB, RB, RT, LT, LT, RT, RB, LB, Y, X, X, Y, Start.

Mask

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Back, Start.

Punkass

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Back, Start.

Shaq

Au menu principal, faites : Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, X, Y, Y, X, Start.

Skyscrape

Au menu principal, faites : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Back, Start.

LISTE DES SUCCÈS

Le Créateur (10)

Créez un combattant dans le mode Créer un Combattant.

Premiers pas de la création (15)

Gagnez un combat contre l'I.A. avec un combattant créé dans le mode Créer un Combattant.

As Real As It Gets (20)

Terminez un event de 8 matchs dans le mode Event.

Ceinture blanche (15)

Gagnez un total de 10 parties en mode Exhibition Xbox LIVE.

Premier succès sur la toile (10)

Gagnez une partie avec classement en mode Exhibition Xbox LIVE.

Toi, t'es un chaud ! (30)

Gagnez consécutivement 10 parties avec classement en mode Exhibition Xbox LIVE.

Palmarès en or (20)

Exhibition Xbox LIVE : obtenez tous les types de médailles d'or.

Veni, vidi, vici (10)

Rejoignez un Camp Xbox LIVE.

Petit chef (15)

Jouez l'entraîneur dans un Camp Xbox LIVE.

Entré au Panthéon (50)

Participez à un match Champion vs. Champion et entrez dans le Hall of Fame en mode Carrière.

Belle carrière (150)

Terminez le mode Carrière.

Attrapez-les tous ! (30)

Collectez toutes les Topps UFC Trading Cards.

C'est qui le Maître ? (20)

Gagnez un match en changeant de soumission.

L'art de soumettre (15)

Gagnez par soumission contre un combattant UFC (I.A. Nv. Expert) dès la 1ère minute du 1er round.

Rouleau compresseur (15)

Gagnez par K.O. / T.K.O. contre un combattant UFC (I.A. Nv. Expert) dès la 1ère minute du 1er round.

Le coup qui tue ! (15)

Gagnez un match par K.O. en 1 coup contre un adversaire I.A. .

Champion Vétéran (50)

Terminez le mode Défendre le Titre.

Graine de champion (50)

Terminez le mode Jouer le Titre.

Studieux (20)

Passez en revue tous les didacticiels.

Tenant du titre en tournoi (15)

Gagnez un tournoi dans le mode Tournoi.

J'aime me battre (20)

Jouez à tous les modes de jeu et jetez un coup d'oeil à la boutique et autres options.

Noble combattant (20)

Touchez les gants au début de 10 matchs.

Historien de l'UFC (50)

Terminez tous les challenges de classe A, B et C avec chaque coin en mode Combats Ultimate.

Champion Pound for Pound (50)

Gagnez un combat Champion vs. Champion en mode Carrière.

Ceinture jaune (20)

Gagnez 25 parties Xbox LIVE avec classement.

Ceinture violette (30)

Gagnez 50 parties Xbox LIVE avec classement.

Ceinture marron (40)

Gagnez 75 parties Xbox LIVE avec classement.

Ceinture noire (50)

Gagnez 100 parties Xbox LIVE avec classement.

A venir prochainement... (10)

Téléchargez un Event pour le mode Event.

N'aime pas traîner ! (25)

Gagnez par "arrêts de l'arbitre" contre l'I.A. (K.O., T.K.O., soumission et Doctor Stoppage).

Pas touche ! (30)

Esquivez 3 attaques consécutives à l'aide d'une feinte (Hors Didactitiel).

Soigne son image (15)

Terminez une interview d'après-match dans le mode Carrière.

Sur le bout des doigts (25)

Atteignez le rang "Classe Mondiale" (Niveau 3) avec une technique ou un mouvement.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

© THQ 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Gants

Remporter 10 médailles.

Short

Remporter 50 médailles.

Chemise

Remporter 150 médailles.

Ugly Americans : Apocalypsegeddon

2011

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Bébé démon

Trouver un bébé abandonné.

T-shirt

Atteindre le niveau 60.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

© Capcom 2011

DÉBLOQUER GALACTUS

Totalisez 30 000 points sur votre carte de joueur.

Unbound Saga

© Vogster Entertainment 2010

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-shirt Unbound Saga (homme/femme)

Terminer un épisode.

Comics Unbound Saga

Terminer le jeu.

Undertow

© Chair Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM

IMAGES GAMER TAG

Scuba Diver	Faire plus de 100 kills
Atlantis Man	Faire plus de 10 000 kills

SUCCÈS

L'espoir de l'Humanité

Continuer la campagne L'espoir de l'Humanité. (10)

La colère de Nemo

Continuer la campagne La colère de Nemo. (10)

L'ascension d'Atlantis

Continuer la campagne L'ascension d'Atlantis. (10)

Flotte d'un seul

Gagnez plus de 100 points de contrôle. (10)

Arsenal

Monter toutes les unités au niveau 3 avec un seul partie avec classement. (10)

Maître plongeur

Faites 100 tués . Déverrouille une image de joueur ! (10)

Aquavie

Monter toutes les unités de toutes les races au niveau 3. (15)

Hydromination

Remportez un partie de conquête avec classement en ligne en prenant tous les points de contrôle. (20)

6 pieds dessous

Faites 200 tués à la grenade (20)

Camarades de plongée

Finir les chapitres en mode co-op. (20)

Frénésie

Finir les chapitres en Ultra. (30)

Seigneur des profondeurs

Faites 10 000 tués . Déverrouille une image du joueur ! (35)

Universe at War : Earth Assault

© Sega / Petroglyph 2008

SUCCÈS

Construire le réseau (5)

Construisez une structure de chaque sorte dans une partie avec classement ou en Conquête du monde.

La puissance du FLUX (5)

Construisez 50 Antennes de flux dans une partie avec classement ou en Conquête du monde.

Victoire rapide (5)

Obtenez la victoire dans les premières 18 minutes d'une partie avec classement.

Vive les cadeaux (5)

Construisez 1 structure Masari de chaque type dans 1 partie avec classement ou en Conquête du monde.

Personnalisation facile (5)

Battez 3 adversaires dans une partie avec classement en contrôlant la Hiérarchie.

Rien n'arrête Novus (8)

Battez 5 adversaires dans une partie avec classement en contrôlant Novus.

La paix par la puissance (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche d'assaut.

Mutants en folie (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche mutagène.

Terreur technologique (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche quantique.

Bas les pattes (10)

Détruisez votre premier Marcheur de la Hiérarchie dans une partie à un joueur.

Gagnez avec la matière sombre (10)

Passez 90% de votre temps en mode sombre durant 4 matches de Conquête du monde.

Au clair de la lune (10)

Passez 90% de votre temps en mode clair durant 4 matches de Conquête du monde.

La vache sacrée (10)

Kidnappez 200 vaches dans une partie avec classement ou en Conquête du monde, avec Kamal Rex.

Les rudiments (10)

Complétez la campagne de Prélude.

Place des grands OHM (12)

Gagnez 5 parties multijoueur contre d'autres adversaires Novus dans une partie avec classement.

Créateur de cratères (15)

Détruisez 5 structures ennemies en utilisant n'importe quelle super-arme, en session d'escarmouche.

Derviche tourneur (15)

Détruisez 100 unités aériennes en n'utilisant que des Derviches dans un match de Conquête du monde.

Puissance illimitée (15)

Battez 1 adversaire dans une partie avec classement en contrôlant les Masari.

Campagne de Novus (15)

Terminez la campagne de Novus en difficulté moyenne ou difficile.

Expert en démolition (15)

Battez un adversaire IA en difficulté moyenne en moins de 20 minutes, en session d'escarmouche.

Les contraires s'attirent (15)

Battez 5 adversaires sur la plateforme opposée.

Sous le contrôle de Novus (20)

Tous les territoires d'une partie en mode Conquête du monde doivent être sous le contrôle de Novus.

Contrôle total Masari (20)

Tous les territoires d'une partie en mode Conquête du monde doivent être sous le contrôle Masari.

Un amour de zombie (20)

Convertissez 100 civils en zombies en mode escarmouche, scénario ou campagne.

La vache qui dit meuh (20)

Ramassez 100 vaches mutilées avec les Moissonneurs, en mode escarmouche, scénario ou campagne.

Rien à voir ici (20)

En utilisant Altea, déconstruisez 30 unités durant une session de jeu d'escarmouche.

Exécutez mes souhaits (23)

Tous les territoires d'une partie de Conquête du monde doivent être contrôlés par la Hiérarchie.

Expert tactique (25)

Gagnez 1 partie en scénario.

Infiltrez le réseau (25)

Infiltrez le réseau de flux ennemi dans une session d'escarmouche en n'utilisant que le Fondateur.

La recherche avant tout (35)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant Novus.

Qu'importe le temps (35)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant les Masari.

Campagne de la Hiérarchie (35)

Terminez la campagne de la Hiérarchie en difficulté moyenne ou difficile.

Pas besoin de héros (35)

Battez 1 joueur IA au niv. de difficulté difficile en session d'escarmouche sans créer de héros.

Ça va faire mal (35)

Battez 2 adversaires IA en difficulté moyenne dans une session d'escarmouche.

Alliance (35)

Jouez une partie en équipe avec quelqu'un de la plateforme opposée.

Domination de la Hiérarchie (38)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant la Hiérarchie.

Manoeuvres d'aspiration (40)

Utilisez les Moissonneurs pour amasser 100 000 matières premières de plus en session d'escarmouche.

Campagne des Masari (45)

Terminez la campagne des Masari en difficulté moyenne ou difficile.

Roi de l'escarmouche (50)

Battez 3 joueurs IA au niveau difficile dans une session d'escarmouche.

Vraie puissance (60)

Terminez toutes les campagnes en difficulté moyenne.

Général ultime (60)

Terminez 1 scénario en difficulté moyenne sans perdre une seule bataille.

Trop fort (70)

Toutes les campagnes terminées au niveau de difficulté difficile.

Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Uno

© Microsoft / Carbonated Games 2007

SUCCÈS

Adepte (25G)

Remportez 40 parties de UNO.

Requin (30G)

Remportez 10 parties de UNO à 4 joueurs sur Xbox Live, quel que soit le mode.

Multijoueur (10G)

Jouez au UNO à 4 joueurs sur Xbox Live, quel que soit le mode.

Passade (15G)

Jouez 40 cartes Passer.

Girouette (15G)

Jouez 40 cartes Inversion.

Deux de chute (15G)

Jouez 40 cartes Joker +2.

Bluff (10G)

Bluffez sur une carte Joker +4 deux fois au cours de la même partie.

Joker Final (15G)

Jouez 40 cartes Joker ou Joker +4.

Ace ! (20G)

Terminez une partie de UNO sans jamais piocher.

Polychrome (15G)

Changez la couleur de la pioche au moins 5 fois en une seule manche.

Joker Final (20G)

Terminez une partie de UNO avec un Joker ou Joker +4

UNO ! (10G)

Annoncez UNO et remportez la partie.

Unreal Tournament III

© Midway / Epic Games 2008

ARIEL ET ALANNA

Entrez ces codes sur l'écran de customisation des personnages.

`jihan`	Débloque Ariel (Iron Clad)
`phayder`	Débloque Alanna (Necris)

TOUS LES PERSONNAGES (MODE CAMPAGNE)

Akasha

Terminez la dernière mission.

Damian

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Kragoth

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Lauren

Battez-la lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 2. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec elle.

Loque

Terminez le CTF du chapitre 5.

Malakai

Terminez les premières missions du chapitre 4.

Matrix

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 3. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

Scythe

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 4. Assurez-vous de prendre toujours le

deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

SUCCÈS

Prêt à faire feu (10)

Compléter le Chapitre 1.

Besoin de renfort (10)

Compléter 1 mission en mode Campagne en ligne.

Faire le tour (10)

Compléter une partie Action Instantanée dans chaque mode de jeu.

Chirurgien du cerveau (10)

Obtenir la récompense "Chasseur de têtes" dans 10 parties.

Enchaîne ! (10)

Obtenir la récompense "Roi du Combo" dans 10 parties.

Engluer (10)

Obtenir la récompense "Menace biologique" dans 10 parties.

Pistolero (10)

Obtenir la récompense "Tireur d'élite" dans 10 parties.

Éclat-o-matique (10)

Obtenir la récompense "Série Fatale" dans 10 parties.

Marteau (10)

Obtenir la récompense "Tortionnaire" dans 10 parties.

Le maillon fort (10)

Obtenir la récompense "Maître Link" dans 10 parties.

Chasseur Incroyable (10)

Obtenir la récompense "Chasseur Incroyable" dans 10 parties.

Écrasement (10)

Obtenir la récompense "Furie routière" dans 10 parties.

Tueur Polyvalent (10)

Tuer un ennemi avec chaque véhicule (excepté l'hoverboard).

As des as (10)

Obtenir la récompense "Meilleur Tireur" dans 20 parties.

Kamikaze (10)

Obtenir la récompense "Dans le mille" (autodestruction dans un véhicule ennemi) dans 20 parties.

Voir rouge (10)

Passer plus de 20 minutes en "Temps Berserk".

Rien vu venir (10)

Passer plus de 20 minutes en "Temps invisible".

Même pas mal (10)

Passer plus de 10 minutes en "Temps invulnérable".

Source de dégâts (10)

Passer plus de 20 minutes en "Temps Udamage".

Être un héros (10)

Ramener 100 sphères dans des parties Guerre.

Trouble-fête (10)

Mettre fin à une série dans 20 parties.

Partir du bon pied (10)

Obtenir la récompense "Premiers Sangs" dans 40 parties.

Juste un échauffement (10)

Terminer une partie avec classement.

Seule la victoire compte (10)

Terminer avec le plus haut score dans une partie avec classement.

Classé avec classe (20)

Gagner une partie avec classement dans chaque type de jeu.

C'est parti (20)

Compléter une partie multijoueur dans chaque type de jeu.

Autour du monde (20)

Gagner une partie multijoueur sur chaque carte.

Brandir le drapeau (20)

Jouer 100 parties CDD avec 3 captures minimum par partie.

Accélère ! (20)

Jouer 100 parties CDD avec véhicules avec 3 captures minimum par partie.

Repeindre la ville en rouge (20)

Jouer 100 parties Deathmatch ou Duel avec 20 tués minimum par partie.

Relier les points (20)

Jouer 100 parties Guerre avec 3 points minimum par partie.

Tueur en série (20)

Obtenir la récompense "Folie Meurtrière" dans 20 parties.

Monsieur est un monstre (20)

Obtenir la récompense "Tuerie Monstrueuse" dans 20 parties.

Hat Trick (20)

Réussir un "Hat Trick" dans 10 parties CDD ou CDD avec véhicules.

Intouchable (20)

Tuer 20 fois un bot au niveau Divin dans une partie Duel sans se faire tuer.

Je te couvre (20)

Compléter 10 missions en mode Campagne en ligne.

Un peu d'épices (20)

Jouer une partie avec chaque mutateur, en utilisant un seul mutateur par partie.

On s'éclate ! (20)

Obtenir les récompenses "Expert en roquettes" et "Maître Flak" dans 10 parties.

Sang de soldat (30)

Compléter le Chapitre 2.

Pas de substitution (30)

Compléter le Chapitre 3.

Loin de chez soi (30)

Compléter le Chapitre 4.

Juste un boulot (30)

Compléter le Chapitre 2 en difficulté Démente.

Du lourd (30)

Compléter le Chapitre 3 en difficulté Démente.

Guerre Ouverte (30)

Compléter le Chapitre 4 en difficulté Démente.

Les yeux fermés (40)

Ramasser tous les bonus sur chaque carte.

Merci aux compagnons (40)

Compléter une Campagne entière en ligne.

Faut prendre l'air un peu... (50)

Tuer 200 fois par jour en mode multijoueur durant un total de 50 jours.

Champion classé (50)

Gagner 500 parties avec classement.

Craindre la faucheuse (60)

Battre Akasha et compléter la campagne en difficulté Démente.

Pas en guerre sainte (60)

Battre Akasha et compléter la campagne.

Vampire Rain

© AQ Interactive / Artoon 2007

SUCCÈS

Bombardier fou (50)

Vous avez tué un Vampire avec une mine UV en mode Compétition Xbox Live.

Sauvage (50)

Vous avez fait 5 victimes en mode Compétition Xbox Live sans mourir une seule fois.

Fou furieux (50)

Vous avez fait 10 victimes en mode Compétition Xbox Live sans mourir une seule fois.

Roi du massacre (50)

Vous avez fait 20 victimes en mode Compétition Xbox Live sans mourir une seule fois.

Tueur expéditif (50)

Vous avez fait 3 victimes à la 1ere minute comme Vampire en Compétition Xbox Live.

Exterminator (50)

Vous avez fait 20 victimes comme Vampire en Compétition Xbox Live sans jamais mourir.

Oeil de lynx (50)

Vous avez réussi un tir en pleine tête en mode Compétition Xbox Live.

M. Invincible (50)

Vous avez terminé une partie sans mourir en mode Compétition Xbox Live.

Tueur de porteur (50)

Vous avez éliminé un porteur de flamme.

Voleur de flamme (50)

Vous avez volé la flamme ennemie et l'avez ramenée.

Destructeur (50)

Vous avez détruit une cible.

Dominateur (50)

Vous avez obtenu un temps de destruction de 90 secondes.

Terreur des Vampires (50)

Vous avez exterminé plus de 500 Vampires en mode Solo.

Capitaine (50)

Vous avez vu la séquence finale en mode Solo.

Joueur sérieux (50)

Vous avez terminé tous les niveaux en mode Solo et obtenu un "A" ou mieux.

Karatéka (50)

Vous avez tué un ennemi d'un coup de pied en mode Compétition Xbox Live.

Tout nettoyé (50)

Gagné en terminant le jeu à 100%.

Mort vivant (50)

Mordu 200 fois par des zombies.

Collectionneur (50)

Gagné en rassemblant toutes les médailles.

Le vrai John Lioyd (50)

Finir toutes les étapes en mode solo au grade « S ».

Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2010

LISTE DES SUCCÈS

Star du slalom (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom dames (mode un joueur).

Gourou du slalom géant (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom géant dames (mode un joueur).

Superstar du Super-G (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Super G hommes (mode un joueur).

Maître en descente (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Descente hommes (mode un joueur).

Expert du ski cross (15)

Remportez l'or en Ski acrobatique - Ski cross dames (mode un joueur).

Champion de snowboard cross (15)

Remportez l'or en Snowboard - Snowboard cross - hommes (mode un joueur).

Pro du slalom géant parallèle (15)

Remportez l'or en Snowboard - Slalom géant parallèle - hommes (mode un joueur).

Champion de saut à ski (15)

Remportez l'or en Saut à ski - Grand tremplin individuel - hommes (mode un joueur).

As des sauts (15)

Remportez l'or en Ski acrobatique - Sauts dames (mode un joueur).

Héros de la courte piste (15)

Remportez l'or en Courte piste - 500 m dames (mode un joueur).

Spécialiste de la courte piste (15)

Remportez l'or en Courte piste - 1 500 m dames (mode un joueur).

Roi du bob (15)

Remportez l'or en Bobsleigh - Bob à deux (hommes) (mode un joueur).

Fada du skeleton (15)

Remportez l'or en Skeleton - Skeleton hommes (mode un joueur).

Dingue de luge (15)

Remportez l'or en Luge - Simples hommes (mode un joueur).

Vive l'amitié (20)

Jouez à une partie à 4 sur une console.

Athlète du réseau (20)

Jouez à une épreuve en ligne.

Gloire à gogo (40)

Gagnez 5 épreuves en ligne à la suite.

Bon hôte (20)

Accueillez une partie en ligne.

Montagnard (30)

Déverrouillez la montagne de défis (niveau intermédiaire).

Féru de défis ! (60)

Réussissez tous les défis du jeu.

Au-delà de 80 (10)

Réussissez le défi "Au-delà de 80".

Au-delà de 90 (30)

Réussissez le défi "Au-delà de 90".

Zone de réception (20)

Réussissez le défi "Zone de réception"

Tour de force (30)

Réussissez le défi "Tour de force".

Permis en sursis (10)

Réussissez le défi "Permis en sursis".

Virevolte (10)

Réussissez le défi "Virevolte".

Dépassement (30)

Réussissez le défi "Dépassement".

Détruire les bonshommes (30)

Réussissez le défi "Détruire les bonshommes".

Surpasser le Maître (20)

Réussissez le défi "Surpasser le Maître".

Grande vitesse (10)

Réussissez le défi "Grande vitesse".

Supersonique (20)

Réussissez le défi "Supersonique".

Excès de vitesse (20)

Réussissez le défi "Excès de vitesse".

Vitesse max (20)

Réussissez le défi "Vitesse max".

Contre la montre (10)

Réussissez le défi "Contre la montre".

Face à face (20)

Réussissez le défi "Face à face".

Super expiration (30)

Réussissez le défi "Super expiration".

Expiration (30)

Réussissez le défi "Expiration".

Bonne porte / Mauvaise porte (30)

Réussissez le défi "Bonne porte / Mauvaise porte"

Chasse aux jetons (30)

Réussissez le défi "Chasse aux jetons".

Patinage avec les bonshommes (30)

Réussissez le défi "Patinage avec les bonshommes".

Sauvez les bonshommes de neige (20)

Réussissez le défi "Sauvez les bonshommes".

Sauvé par les bonshommes (10)

Réussissez le défi "Sauvé par les bonshommes".

Rapidité (10)

Réussissez le défi "Rapidité".

Dans les airs (20)

Réussissez le défi "Dans les airs".

Course de style (10)

Réussissez le défi "Course de style".

Vitesse (10)

Réussissez le défi "Vitesse".

Les gagnants ont des jetons (20)

Réussissez le défi "Les gagnants ont des jetons".

Précision (20)

Réussissez le défi "Précision".

Pas touche ! (30)

Réussissez le défi "Pas touche !".

Rétro-conception (10)

Réussissez le défi "Rétro-conception".

Vandal Hearts : Flames of Judgment

© Konami / Hijinx Studios 2010

MAPS OPTIONNELLES

Avery Fields

Examinez le puits au-dessus de l'église de Restauration lorsque vous y revenez la seconde fois.

Foreign Quarter

Examinez le tonneau à l'entrée de l'université de Biruni.

Four Swordsman Spring

Examinez l'arbre creux près de la rivière asséchée.

Gillbaris Gardens

Examinez le squelette en face de l'arbre qui se trouve près du coffre au val Timion.

Halls of Atonement

Examinez le trône dans la cour royale.

Keliask's Tomb

Examinez la tablette scintillante sur le sol des ruines anciennes.

Ragnars Gorge

Examinez l'une des caisses durant la mission qui se déroule à Tolby.

Trivishims Corridor

Utilisez le second chariot dans la mine menant à l'entrée d'une caverne.

LISTE DES SUCCÈS

Chasseur de trésors (10)

Trouvez un objet caché sur un champ de bataille.

Équipe soudée (10)

Faites une Attaque en équipe.

Pas de dégâts (15)

Gagnez un combat en finissant avec les 6 membres du groupe en vie.

Explorateur (15)

Découvrez une carte de bataille optionnelle.

Révélations (15)

Terminez l'Acte I.

Tueur de ver des sables (15)

Terminez l'Acte II.

Défenseur royal (15)

Terminez l'Acte III.

Maîtrise des armes (25)

Atteignez le rang 25 d'une compétence d'armes.

Voyageur passionné (25)

Découvrez toutes les cartes de bataille.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Vanquish

© Sega / PlatinumGames 2010

PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode God Hard.

TOUS LES DÉFIS

Défi 1

Terminer l'acte 1.

Défi 2

Terminer l'acte 2.

Défi 3

Terminer l'acte 3.

Défi 4

Terminer l'acte 4.

Défi 5

Terminer l'acte 5.

Défi 6

Terminer les 5 premiers défis.

MODE GOD HARD

A l'écran titre, faites tourner le stick analogique droit 20 fois de suite dans la même direction (n'importe laquelle) pour débloquer le mode God Hard sans avoir à terminer le jeu. Un son confirmera la validité du code.

SOLUTION COMPLÈTE

Tutoriel

Dès que le jeu commence, suivez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez les différentes aptitudes de l'agent Sam. Une fois que ceci est fait, les missions commencent.

Acte 1

Débarquement

Après la scène cinématique, suivez simplement vos équipiers dans le corridor et arrêtez-vous lorsque les portes s'ouvrent. Avancez lorsqu'elles se referment et atteignez ainsi le hangar.

Percée

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, mettez-vous à couvert derrière la barricade, à gauche, puis glissez jusqu'à l'entrée indiquée par le fumigène rouge.

Entrez, avancez dans le couloir et retournez-vous pour apercevoir une première statue de Pangloss sur la corniche de la porte.

Ensuite, glissez dans le prochain tunnel et attaquez les ennemis par derrière. Abattez les deux premiers, descendez et prenez les commandes de la tourelle. Dégommez ceux que vous apercevez et repérez une seconde statue de Pangloss sur le côté droit de la clôture.

Par la suite, remontez la pente derrière vous et prenez la porte détruite. Repérez les ennemis et abattez-les. Repérez le véhicule à gauche de l'entrée, approchez-vous de lui et découvrez la statue de Pangloss.

Par la suite, avancez et traversez l'entrepôt. Juste avant d'entrer dans le couloir, regardez la passerelle en haut à gauche et repérez une autre statue de Pangloss. Enfin, avancez dans le couloir pour que cette mission s'achève.

Géant

Passez la porte qui vient de s'ouvrir, repérez une statue à travers les escaliers, détruisez-la puis montez les marches.

Faites le ménage, montez d'autres marches et abattez d'autres ennemis coriaces. Après quelques instants, une porte métallique s'ouvre et un robot blindé apparait. Utilisez les grenades et visez le point rouge derrière sa tête pour l'éliminer.

Après la courte scène, avancez légèrement et repérez deux statues de Pangloss de part et d'autre des clôtures.

Ensuite, préparez-vous à affronter un grand robot. Pour le battre, utilisez la tourelle et tirez sur ses genoux. Dès qu'il est assommé, visez le générateur qui brille en rouge et tirez. Répétez la même opération et achevez la première forme de ce robot.

Ensuite, réalisez les touches d'attaque spéciale, tournez le joystick dans le bon sens et combattez la seconde forme du robot.

Recommencez la même opération, commencez par tirer sur les coudes, visez le générateur qui se dévoile à chaque fois puis attaquez-vous aux genoux. Ouvrez les caisses vertes éparpillées pour remplir vos munitions et achevez ainsi l'ennemi.

Enfin, montez les marches et passez par la porte principale.

Sauvetage

Avancez tout droit et atteignez le prochain grand tunnel. Avancez tout droit, repérez un tank enflammé juste avant de tourner à gauche et détruisez la statue de Pangloss qui se trouve au-dessus.

Suivez le chemin, abattez plusieurs ennemis sur les passerelles élevées et dans la cour puis prenez à droite. Ensuite, faites attention au robot blindé qui lance des rayons laser et détruisez-le.

Avant de traverser le pont, suivez le chemin jusqu'au bout et repérez une statue de Pangloss entre des containers.

Ensuite, traversez le pont et montez les marches. Après la courte scène, avancez tout droit et abattez les ennemis que vous apercevez. Sécurisez le premier soldat détenu en appuyant sur le panneau de contrôle près du dispositif et continuez à gauche.

Abattez d'autres ennemis, libérez le soldat su votre droite et avancez à gauche. Éliminez d'autres robots, libérez un dernier soldat et regardez derrière lui pour apercevoir une statue sur des caisses.

Lorsque la porte de l'ascenseur est ouverte, visez les points faibles d'une plateforme et renversez ainsi des barils explosifs.

Attendez l'arrivée des ennemis et explosez-les pour les achever rapidement. Progressez vers la porte, abattez plusieurs ennemis grâce à des grenades et tirez sur l'engin spatial.

Une fois que la zone est sécurisée, remontez la pente et tirez sur une statue à droite de la porte (avant de passer la porte car une fois que la mission sera finie, vous ne pourrez plus l'obtenir).

Confiance

Avant d'avancer, regardez à droite et repérez une statue sur la clôture.

Avancez, activez le panneau de contrôle à droite et ouvrez la porte. Tirez sur les ennemis qui arrivent, progressez vers l'autre quai puis éliminez des robots sur un pont élevé.

Abattez tous les ennemis qui s'y trouvent, sécurisez la zone et passez la prochaine porte. Avant de continuer, montez à l'échelle de droite, repérez une statue à gauche de deux containers sur de la pente et tirez.

Ensuite, descendez et avancez pour continuer le combat. Après quelques tirs, l'un de vos collègues est pris au piège. Repoussez le robot blindé qui arrive, dégommez également les autres robots rouges et aidez-le à fuir.

Par la suite, une autre vague d'ennemis arrive. Avancez progressivement, éliminez les manieurs de lance-roquettes en premier lieu puis occupez-vous des autres ennemis. Avancez jusqu'à la grande cour, faites le plein de munitions et préparez-vous à affronter un tank.

Pour le battre, glissez d'un côté de la cour vers un autre et tirez sur le générateur qui se trouve à l'arrière du tank. Faites également attention aux ennemis qui l'accompagnent, abattez-les rapidement et occupez-vous du blindé.

Une fois que la cour est sécurisée, approchez-vous de la pente et repérez une statue à travers les barres métalliques de la clôture de droite.

Ne descendez pas encore, visez le haut de l'enseigne lumineuse, au-dessus de la pente, et tirez sur une autre statue.

Maintenant, descendez la pente et passez la prochaine porte. Approchez-vous de la barricade, placez une bombe, éloignez-vous et attendez l'explosion.

Obscurité

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que l'un de vos tanks arrive. Avant d'avancer, inspectez les dernières flammes à gauche et repérez une statue de Pangloss.

Ensuite, avancez dans le tunnel et ouvrez le feu sur les méduses qui arrivent. Tirez aussi sur les petites bestioles qui débarquent juste après les méduses et avancez.

Lorsque vous arrivez devant la prochaine barricade, abattez d'abord les ennemis à gauche, placez une première bombe sur la barricade au sol puis montez à l'échelle (à gauche) pour placer une seconde bombe sur la clôture. Eloignez-vous et explosez les bombes.

Avant de continuer dans le tunnel, trouvez un fusil de sniper, visez en haut, sur l'une des plates-formes circulaires sur les côtés et tirez sur une statue de Pangloss.

Ensuite, avancez légèrement dans le tunnel et repérez une seconde statue derrière la caisse sur votre gauche.

Avancez jusqu'à la prochaine zone de combat, dégommez differentes méduses et bestioles puis éliminez un grand robot.

Ensuite, approchez-vous de la pente, regardez entre les flammes à droite et repérez une dernière statue. Il ne reste plus qu'à monter la pente pour achever cette mission.

Séisme

En remontant la pente, plusieurs ennemis arrivent et vous tirent dessus. Avancez tout droit puis tournez à gauche pour les attaquer par le flanc. Utilisez des armes lourdes pour achever les grands robots et sécurisez ainsi la cour.

Lorsque le calme revient, inspectez le trou dans la cour (près de la pente) et trouvez une autre statue de Pangloss.

Par la suite, avancez au nord-est de la cour et repérez deux statues près des caisses. Enfin, rejoignez vos collègues et activez le panneau de contrôle du monte-charge.

Lorsque le monte-charge s'arrête, regardez en haut à gauche et repérez une statue sur la poutre métallique.

Ensuite, repoussez les ennemis qui arrivent du côté opposé et appuyez sur le panneau de contrôle. Quittez le monte-charge et suivez le chemin jusqu'à la cour suivante.

Hostilité

Abattez tous les ennemis que vous apercevez dans la cour, éliminez les grands robots jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous apercevrez le professeur. Continuez à éliminer les ennemis qui ne cessent d'arriver et préparez-vous à affronter Zaitsev.

Boss : Zaitsev
Dans ce combat choc, vous devez activer le mode ralenti de l'armure afin de viser et tirer sur Zaitsev.

Cherchez toujours des armes lourdes éparpillées dans la cour et tirez-lui dessus. Lorsque votre armure est en mode recharge. Effectuez en permanence des roulades pour éviter ses lasers. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, appuyez sur la touche d'attaque spéciale et achevez le premier combat contre Zaitsev.

Après le combat, vous n'avez plus qu'à trouver les quatre statues éparpillées dans la zone avant de finir cette mission. D'abord, revenez à l'entrée de la cour et visez une passerelle élevée sur le mur se trouvant au nord. Repérez une statue à gauche et tirez-dessus.

Regardez le monte-charge sur la gauche, repérez une statue à travers la grille et tirez.

Ensuite, avancez à droite de l'entrée de la cour et allez dans l'allée de droite.
Regardez par la brèche entre le container et le mur et repérez une troisième statue.

Enfin, avancez à l'extrême droite de la cour et repérez une dernière statue derrière les containers. Rejoignez vos coéquipiers et activez le panneau de contrôle de l'ascenseur.

Acte 2

Rivière

En sortant de l'ascenseur, prenez couverture derrière la barricade (à gauche) et tirez sur les ennemis de loin.

Achevez-les, sécurisez la cour puis approchez-vous de la porte. Avant d'activer le panneau de contrôle, longez le mur qui est à droite de la porte et trouvez ainsi une statue près du tank. Ensuite, activez le panneau et passez la porte.

Avancez sur le tapis roulant de gauche et tirez sur les ennemis qui se trouvent sur celui de droite.

Avancez jusqu'au bout et continuez sur le tapis de droite. Avant de continuer à gauche, rebroussez chemin et repérez une statue derrière la clôture de droite.

Dans la zone suivante, couvrez-vous derrière les containers, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes et détruisez les robots blindés.

Une fois que la zone est sécurisée, montez les escaliers au bout et prenez immédiatement à gauche. Placez-vous dans le coin, visez au-dessus du rebord rayé et repérez une statue de Pangloss.

Ensuite, montez les escaliers restants et affrontez plusieurs robots dans la cour. Activez le mode ralenti pour mieux viser les points faibles des grands robots et sécurisez la zone.

Rapides

Après la scène cinématique, vous êtes sur la plateforme d'un train à grande vitesse. Allez d'abord à l'avant de la plateforme et repérez une statue par terre. Ensuite, revenez à l'arrière et repoussez les engins qui attaquent.

Repoussez en premier lieu deux vagues de deux engins transportant des robots ennemis. Détruisez-les ou éliminez les ennemis et prenez les commandes de la tourelle à l'arrière. Repoussez les petits robots volants qui arrivent jusqu'à ce qu'une autre plateforme remplie d'ennemis arrive.

D'abord à l'arrière de votre wagon, visez l'arrière du wagon ennemi et tirez sur une statue. Ensuite, visez les ennemis et abattez-les rapidement. Utilisez un lance-roquettes, utilisez également les tourelles que les côtés et éliminez enfin un robot géant.

Lorsque le wagon s'arrête, allez rapidement à l'arrière et retrouvez une autre statue sur les dalles des constructions en bas à droite. Ensuite, repoussez les hordes d'ennemis qui arrivent via les engins spatiaux et aussi sur les toits à proximité.

Après quelques ennemis battus, appuyez sur les touches indiquées et prenez les commandes d'un des engins ennemis. Après la scène, approchez-vous d'un autre wagon ennemi et visez pour que les tourelles ouvrent le feu.

Cauchemar

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, allez à droite et visez une statue sur le toit du tank. Suivez le chemin

principal et passez la porte.

Descendez la pente, utilisez le mode ralenti pour détruire les deux boules et tirez lorsqu'elles sortent leur tête. Continuez à droite, éliminez les ennemis cachés derrière les barricades et avancez.

Entrez dans la pièce suivante, affrontez un robot blindé et deux autres ennemis.

Ensuite, récupérez le lance-roquettes et passez la porte suivante. Dans ce couloir, examinez la grille au sol et repérez une statue. En passant la porte suivante, activez le panneau de contrôle et sortez.

A présent, vous devez combattre, non pas un, mais deux des robots que vous aviez déjà affronté auparavant.

Prenez toujours couverture, utilisez le mode ralenti pour attaquer les points faibles et utilisez les armes éparpillées dans la cour.

Après le combat, dirigez-vous vers la porte mais récupérez d'abord une statue de Pangloss sur le chariot élévateur à gauche.

Lutte

Avancez dans le tunnel jusqu'au monte-charge, suivez le chemin et sortez par la droite. Utilisez le lance-roquettes et détruisez les ennemis dans la cour. Juste à gauche de l'entrée se trouve une rampe qui contient une statue de Pangloss.

Ensuite, remontez la seconde rampe à gauche et affrontez une horde de robots énervés. Prenez couverture, récupérez le fusil de sniper si vous le voulez et abattez-les un par un. Utilisez également le lance-roquettes et sécurisez la zone.

Avant d'entrer dans le bunker en haut, visez la passerelle élevée à droite de la pente et repérez une statue de Pangloss.

Ensuite, entrez dans le bunker, abattez d'autres robots et montez à l'étage. Eliminez deux autres ennemis, repérez une autre statue près de l'ouverture des tourelles puis montez au sommet.

Poursuivez à droite, passez entre les containers et faites très attention aux robots qui sont cachés.
Abattez-les et remontez la prochaine pente. Eliminez les machines qui sont sur la prochaine pente, remontez et franchissez la porte. Faites très attention aux ennemis qui vous attendent, activez le mode ralenti et abattez-les.

Approchez-vous du panneau de contrôle au fond et activez-le. Ensuite, ressortez du bunker et protégez l'unité de démolition jusqu'à ce qu'elle détruise la porte.

Assaut

Montez les marches et allez à gauche avant d'entrer dans l'ascenseur. Repérez une statue au bord du petit mur, retournez à l'ascenseur et activez le panneau.

Avancez dans le couloir et sortez. Suivez le chemin circulaire puis tirez sur les engins qui vous attaquent et continuez vers le prochain tunnel. Avant d'entrer, repérez une statue juste à droite de l'entrée. Avancez jusqu'au prochain élévateur et activez le panneau.

Dans la prochaine zone, vous devez progresser vers le sommet et prendre la porte gauche. Pour cela, utilisez le mode ralenti dès qu'il est disponible et dégommez les robots. Faites attention aux blocs qui tombent et prenez couverture pour les éviter. Abattez une tourelle à gauche, remontez et éliminez d'autres troupes. Utilisez également les grenades et passez la porte de gauche. Remontez la pente et préparez-vous à affronter un autre robot géant.

Bastion

Tout d'abord, descendez la pente qui se trouve derrière et tirez sur une statue de Pangloss dans le coin gauche. Ensuite, revenez au combat et abattez d'abord les petits robots.

Après quelques échanges de tirs, des grands robots arrivent. Utilisez le lance-roquettes et le mode ralenti et détruisez-les un par un. Détruisez également la tourelle à gauche puis affrontez une sorte de robot scorpion qui se transforme par la suite en bipède. Visez le générateur rouge qui se trouve sur son dos et éliminez-le.

Ensuite, avancez à gauche et prenez l'élévateur. Avancez, faites attention aux ennemis qui arrivent et repoussez-les.

Par la suite, un premier grand canon ouvre le feu et lance des rayons laser. Visez le voyant rouge qui se trouve au-dessus et tirez jusqu'à ce qu'il soit détruit. Repoussez ensuite un autre groupe de robots puis détruisez un deuxième et un troisième canon.

Acte 3

Avancée

Après la scène cinématique et le briefing, avancez d'abord tout droit et récupérez une statue de Pangloss près du bord.

Ensuite, descendez les escaliers à gauche et abattez plusieurs Romanov. Descendez progressivement, lancez des grenades et abattez les hordes de robots qui arrivent.

Une fois que la zone est sécurisée, repérez une statue de Pangloss sur l'une des haies des escaliers et emparez-vous-en.

Suivez vos équipiers, repérez une caisse se trouvant près des containers à droite et tirez dessus pour trouver une statue à l'intérieur.

Avancez, prenez couverture et tirez sur les ennemis en haut à gauche. Ensuite, affrontez deux Romanov munis de foreuses. Entrez en mode ralenti dès que l'occasion se présente et ouvrez le feu sur le générateur à l'arrière, ou sur la tête du robot.

Avant de quitter la zone, repérez les panneaux lumineux sur la gauche et repérez une statue de Pangloss sous les figures.

Enfin, suivez le chemin principal et trouvez la sortie.

Attaque

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, visez les Romanov et détruisez-les. Utilisez un lance-roquettes pour les abattre rapidement et sécurisez l'endroit.

Partez à gauche et montez sur le pont. A mi-chemin du pont, regardez à droite et repérez une statue de Pangloss sur le rebord de la cour.

Ensuite, avancez vers la prochaine zone et abattez les nombreux robots qui arrivent.

Utilisez des grenades, activez le mode ralenti dès qu'il est disponible et achevez-les. Après quelques coups de feu, un tank muni de scies circulaires débarque. Retrouvez rapidement un lance-roquettes au milieu de la cour et visez le générateur situé à l'arrière.

Maintenant que le calme est revenu, allez d'abord à droite de l'entrée principale et montez les marches. Repérez deux caisses près du mur et tirez sur la statue de Pangloss qui se trouve entre elles. Ensuite, retrouvez vos coéquipiers devant l'entrée principale et attendez que la grille s'ouvre.

Avancez dans le corridor, arrêtez-vous devant la troisième boutique (Cafecitos Cuban Cafés) et repérez une statue en bas à droite de la porte.

Par la suite, poursuivez jusqu'au bout du corridor et prenez l'ascenseur. En sortant, descendez dans la cour et éliminez les robots qui s'y trouvent.

Vertige

Avancez tout droit, dépassez les débris et regardez immédiatement à gauche pour trouver une première statue dans un bus détruit. Ensuite, suivez le chemin principal et abattez les robots qui arrivent.

Ne trainez pas longtemps sur la route, abattez des robots et courez avant qu'elle ne s'effondre. A un moment donné, oubliez les ennemis et fuyez sinon vous tomberez dans le vide.

Dragon

D'abord, récupérez le fusil de sniper dans le container de droite puis avancez vers l'avant de l'engin et tirez sur les trois premiers projecteurs.

Repérez rapidement la première statue de Pangloss en visant légèrement à droite de la première passerelle sous laquelle vous allez passer et tirez. Ensuite, détruisez d'autres projecteurs et visez entre les deux longues colonnes sur la droite. Effectuez un zoom et repérez une statue sur une plateforme.

Détruisez d'autres projecteurs, utilisez un lance-roquettes pour repousser le vaisseau qui arrive puis tirez à nouveau sur le lance-missiles qui s'est déclenché. Enfin, visez la section élevée du tunnel dans lequel vous allez entrer et repérez un troisième statue.

Maintenant que vous êtes entré, descendez du wagon et avancez sur le quai de gauche. Abattez les robots qui arrivent et placez une première charge explosive sur le barrage.

Ensuite, montez les escaliers, regardez au nord et repérez une statue de Pangloss.

Suivez le chemin de droite, abattez d'autres robots et descendez les marches pour placer une autre charge. Eloignez-vous avant de déclencher l'explosion puis montez dans le wagon.

Après la discussion, activez le mode ralenti dès qu'il est disponible et tirez sur le vaisseau qui arrive. Le lance-roquettes peut s'avérer très utilise dans ce combat.

Désespoir

Avancez sur la grande route, abattez les robots qui approchent puis occupez-vous du tank qui arrive.

Sécurisez ainsi la région puis montez la rampe de gauche. Prenez les commandes de l'une des tourelles et ouvrez le feu sur plusieurs autres tanks ennemis.

Ensuite, descendez du pont et trouvez une statue de Pangloss près du bord.

Avancez du côté droit, approchez-vous du Kréon et ouvrez le feu sur le générateur situé sous son pied.

Avant de continuer, longez le côté droit de la route et trouvez une statue puis longez l'autre côté et approchez-vous du bord pour trouver une nouvelle statue.

Ensuite, tirez sur les nombreux robots qui débarquent, traversez le pont et tirez sur les canons du vaisseau ennemi.

Progressez vers l'avant, montez la prochaine pente et éliminez des robots Romanov. Faites taire d'autres canons,

repérez un bus détruit près du bord de la falaise et tirez sur la statue qui se trouve sur son toit.

Ensuite, repoussez d'autres robots et suivez le chemin jusqu'à l'endroit où descend la passerelle du Kréon.

Infiltration

Avancez tout droit et montez sur la plateforme mobile. Abattez un robot sur un conduit en haut puis visez une statue de Pangloss sur le second conduit.

Eliminez un robot sur la gauche, d'autres à droite puis prenez couverture lorsqu'une machine bizarre ouvre le feu sur vous. Une fois de l'autre côté, prenez les munitions et activez le panneau de contrôle.

Dans l'entrepôt, vous allez affronter le monstre qui vous a attaqué plus tôt. Pour le battre, vous devez activer le mode ralenti et ouvrir le feu sur son point faible. Soyez attentif et prudent car s'il vous attrape, il est capable de vous éliminer en un seul coup.

Après l'affrontement, avancez dans le couloir et activez le panneau de la porte. Entrez, éliminez les trois robots volants en utilisant le mode ralenti puis récupérez une statue de Pangloss entre les capsules de gauche.

Sortez, remontez la pente en face et entrez dans le coeur du Kréon lorsque le faisceau est éteint. Entrez et prenez immédiatement à gauche pour éviter le faisceau. Ensuite, attendez le bon moment pour rentrer à nouveau et prenez, cette fois, à droite. Remontez la pente, repérez une statue de Pangloss sur le bord du cylindre et avancez.

Dans la prochaine section où il faudrait entrer dans le canal du faisceau, glissez pour traverser rapidement et prenez la sortie de gauche. Rechargez, abattez des robots et glissez à nouveau pour ressortir une nouvelle fois à gauche.

Remontez la pente qui est à l'extérieur du tube et abattez quelques robots. Récupérez un lance-roquettes à gauche, remontez et passez du côté droit. Avancez, tirez sur un engin aérien puis traversez une dernière fois le tube. Abattez d'autres ennemis, prenez l'élévateur pour remonter puis allez vers un second élévateur à droite. Avant d'activer le panneau de contrôle, regardez depuis bord de la plateforme et visez une statue sur le grand conduit.

Activez le panneau, avancez et activez un second panneau. Dès que la plateforme descend, abattez un premier Romanov et quelques robots puis ramassez des munitions et neutralisez une seconde vague du même genre de robots.

Fantômes

Dès que vous reprenez le contrôle de Sam, regardez immédiatement à gauche et repérez une statue de Pangloss. Avancez, éliminez les robots que vous apercevez puis prenez l'élévateur sur votre droite.

Avancez, tirez sur des robots puis faites attention aux Romanov qui arrivent. Utilisez la tourelle de droite pour les dégommer et prenez le second élévateur. Suivez le chemin jusqu'au prochain hangar, abattez d'autres robots et accrochez-vous à la chaine verticale pour remonter.

Explosez d'autres ennemis, remontez à l'aide d'une seconde chaine et traversez la passerelle. Repérez une statue sur votre gauche en traversant et prenez la prochaine chaine. Activez le panneau de contrôle puis empruntez le monte-charge.

Dans l'entrepôt, abattez d'abord quelques robots puis affrontez-en un de type inconnu.

Une fois qu'il est vaincu, passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le monte-charge. Une fois dehors, repoussez les quelques vaisseaux puis approchez-vous du grand tube au milieu et arrachez-le.

Acte 4

Silence

Suivez le chemin, visez les ennemis de loin et abattez-les. Lorsque vous vous approchez de la clôture métallique de la maison, repérez une statue sur le bord de la rivière et tirez dessus. Ensuite, continuez à avancer, abattez les snipers ennemis, deux tourelles et sécurisez la zone pour que la porte s'ouvre.

Avancez d'abord directement à gauche, visez le puits se trouvant de l'autre côté de la rive et tirez sur une statue.

Ensuite, prenez couverture derrière les barricades de droite et abattez les grands robots qui s'approchent.

Descendez dans le trou, approchez-vous de la porte et affrontez deux Romanov. Activez le mode ralenti et tirez sur les générateurs qui sont sur leurs dos pour les détruire. Dès que la voie est libre, prenez la porte et sortez de l'autre côté.

Plusieurs robots arrivent, montez sur une plateforme et abattez-les tous de loin.

Ensuite, prenez les escaliers de droite et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez plusieurs armes disponibles. Visez alors à droite pour trouver une statue sur une roche, récupérez des munitions et activez le panneau au bout du chemin.

Tout de suite après, affrontez la horde de robots et repoussez leurs attaques jusqu'à ce que la porte de l'ascenseur s'ouvre. Utilisez la tourelle et les armes disponibles et tirez à volonté. Dès que la porte s'ouvre, dirigez-vous vers l'ascenseur et activez le panneau de contrôle.

Péril

A présent, éliminez rapidement les petits robots qui arrivent et affrontez un boss.

Boss : Buzzard
Evitez ses attaques dévastatrices, glissez rapidement pour viser son point faible à l'arrière et ouvrez le feu. Restez constamment en mouvement, effectuez des roulades le temps que l'armure se recharge et répétez la même technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Une fois que le calme est revenu, revenez à l'entrée et approchez-vous du bord de droite. Repérez une statue sur l'autre bord et tirez dessus.

Ensuite, avancez jusqu'aux containers sur votre droite et repérez une statue par terre, entre les caisses.

Au même endroit, approchez-vous du bord situé à gauche du tank et repérez une autre statue sur une corniche, à gauche. Enfin, poursuivez à gauche et franchissez la porte.

Avancez dans la salle de contrôle, activez le panneau de contrôle et prenez la porte de sortie. Glissez sur la passerelle, abattez deux tourelles mobiles et descendez les marches. Suivez le chemin jusqu'au prochain parking et affrontez un Argus géant.

Passez la porte au nord, avancez sur la passerelle circulaire et regardez à droite pour trouver une statue de Pangloss.

Montez les escaliers, abattez le groupe de robots puis affrontez deux robots scorpions. Utilisez le mode ralenti dès qu'il est disponible et tirez sur les points faibles. Après le combat, passez la porte et activez le panneau pour entrer.

Manoeuvre

Avancez dans le tunnel, abattez des petits robots explosifs et des tourelles. Repérez un mur détruit sur la gauche, regardez près du bord et tirez sur une statue de Pangloss.

Avancez jusqu'au bout du tunnel, éliminez les ennemis restants et regardez derrière la tourelle d'en face pour trouver une nouvelle statue de Pangloss.

Sortez, abattez les ennemis qui sont en face puis prenez les marches de droite. Descendez le long des débris puis regardez à droite et à gauche pour trouver deux statues de Pangloss.

Continuez à descendre et affrontez la horde de robots qui débarquent. Détruisez également un tank muni d'une scie circulaire, sécurisez la zone et activez le panneau de contrôle au bout du chemin.

Esclave

Descendez la pente, montez les escaliers et repérez une statue derrière l'une des caisses d'armes. Suivez le chemin de droite, tirez sur les robots ennemis et descendez dans la cour pour combattre un nouveau boss.

Boss : Crystal
Evitez ses attaques, gardez vos distances et utilisez le mode ralenti pour l'attaquer. Tirez plusieurs fois jusqu'à ce que son armure en Crystal soit détruite puis tirez sur son point faible qui apparait.

Emancipation

Avancez dans le couloir puis activez le panneau de contrôle. Lorsque la porte s'ouvre, entrez et abattez des robots. Regardez en haut à droite et tirez sur une première statue.

Passez la grille, avancez à gauche et repérez une seconde statue sur le rebord.

Continuez dans le couloir de droite, dégommez d'autres ennemis et passez la grille suivante.
Avancez encore une fois de quelques pas à gauche et repérez une nouvelle statue sur le toit de la porte que vous allez franchir.

Entrez dans la prochaine section, abattez quelques robots puis occupez-vous d'une dernière machine de type inconnu.

Acte 5

Dénouement

Avancez dans le corridor, faites le plein de munitions et progressez jusqu'au bout du chemin. Tirez sur une statue de Pangloss à droite de la caisse puis revenez afin d'ouvrir la porte.

Avancez dans le tunnel, ouvrez la seconde porte et affrontez un Buzzard. Prenez directement à gauche, ouvrez une porte à l'aide d'un panneau de contrôle et entrez dans la salle de contrôle. Abattez les robots qui s'y trouvent et utilisez la tourelle pour détruire le Buzzard. Ensuite, occupez-vous des trois Romanov qui arrivent et sécurisez ainsi la zone.

Passez la porte qui vient de s'ouvrir, prenez couverture et abattez les Romanov de loin. Ensuite, traversez le pont en glissant pour éviter les faisceaux laser et montez les marches qui sont à gauche.

Ouvrez la prochaine porte et placez une bombe sur le panneau de commandes.

Avancez dans le couloir, affrontez un robot scorpion puis placez la seconde charge. Continuez à avancer dans le couloir, activez un autre panneau puis entrez dans la pièce suivante pour sortir du champ de l'explosion. Déclenchez l'explosion, prenez les commandes de la tourelle et abattez les ennemis qui attaquent vos équipiers sur le pont.

Une fois que la zone est sécurisée, sortez de la pièce et regroupez-vous devant la porte, au milieu du corridor.

Montez les escaliers, regardez les conduits élevés en passant la porte et repérez une statue de Pangloss.

Suivez le chemin, ouvrez la prochaine porte et affrontez un Crystal.

Soldat

Montez les marches, retournez-vous avant d'ouvrir la porte et repérez une statue entre les conduits élevés. Ensuite, passez la porte et préparez-vous à affronter Burns.

Boss : Burns
Prenez couverture, éliminez les soldas qui lui viennent en aide puis visez sa tête en enclenchant le mode ralenti. Avancez progressivement d'une pièce à l'autre, approchez-vous au fur et à mesure jusqu'à ce qu'il décide de s'enfuir sur un vaisseau.

A ce moment, prenez un vaisseau à votre tour et poursuivez-le. Prenez couverture, activez le mode ralenti et ouvrez le feu sur sa tête.

Répétez cette opération plusieurs fois, faites attention à ne pas tomber du vaisseau et tirez jusqu'à ce que l'engin s'arrête.

Dans la section suivante, cherchez le lance-roquettes dans l'une des caisses et tirez sur Burns lorsque vous déclencherez le mode ralenti.

Descendez la pente et abattez trois de ses soldats. Récupérez d'autres munitions pour le lance-roquettes, économisez-les pour Burns et entrez dans le couloir. N'avancez pas rapidement et faites très attention car des soldats vous attaquent juste avant d'entamer la pente. Revenez légèrement sur vos pas, prenez couverture derrière les piliers et abattez-les un par un.

En entrant dans la prochaine salle, concentrez-vous sur Burns, dégainez le lance-roquettes et tirez-lui dessus. Essayez de repousser les soldats qui lui viennent en aide et focalisez-vous sur lui.

Tromperie

Faites le plein de munitions auprès des caisses, regardez en haut de la porte derrière vous et repérez deux statues de Pangloss.

Ensuite, avancez dans le couloir, visez deux autres statues de loin et tirez avant que la scène ne se déclenche.

Boss : Zaitsev
Dans ce combat, vous allez devoir combattre deux Zaitsev et non pas un seul. Essayez d'abord de vous concentrer sur l'un des deux.

Pour les battre, vous devez absolument utiliser le mode ralenti et ouvrir le feu. Ils sont plus rapides que prévu. Effectuez plusieurs roulades pour éviter leurs attaques et reprenez les assauts dès que l'armure se recharge. Lorsque l'un d'eux a subi assez de dégâts, effectuez la séquence d'attaque spéciale puis concentrez-vous sur le second. Sam demande alors à modifier son armure afin de prolonger le mode ralenti et vous pouvez ainsi tirer plus longtemps sur l'ennemi. Videz ainsi sa jauge de santé et effectuez la dernière séquence d'attaque spéciale pour gagner le combat. Félicitations ! Vous avez éliminé la menace et complété Vanquish !

Venetica

© DTP Entertainment AG / Deck 13 Interactive 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : San Pasqual

Après la scène cinématique du début, traversez le pont et évitez les flammes. Malheureusement, à mi-chemin, vous tombez.

Une fois levée, regardez près des débris et récupérez le tisonnier. Ensuite, approchez-vous de la porte enflammée et utilisez le tisonnier pour la détruire. Entrez, abattez le garde avec le tisonnier et sauvez le citoyen. Sortez, abattez trois autres gardes et regardez la scène qui suit.

Dès que vous vous réveillez, discutez avec Jarta et épuisez toutes les conversations. Ensuite, sortez de la maison en ruines et montez la pente, à droite. Avancez à droite du château, regardez un point lumineux au sol et récupérez une pièce impériale.

Ensuite, revenez en arrière et partez à gauche de la maison en ruines. Descendez dans la cour, avancez à gauche et descendez les marches pour atteindre une petite cour. Parlez à Timo près de la clôture, commencez l'entrainement et infligez-lui cinq attaques pour réussir. Lorsque vous réussissez, vous obtenez une épée.

Vêtements appropriés

Maintenant, rebroussez chemin et entrez dans la maison de Matteo. Fouillez la maison, récupérez des vêtements dans un coffre et des objets et sortez. Poursuivez en haut du village et montez à l'échelle, en haut des marches, suivez le chemin sur le toit des maisons, descendez via une autre échelle plus lion et atteignez le forgeron du village. Discutez avec lui, demandez-lui de confectionner des vêtements et fouillez son commerce.

Un ami dans le besoin

Maintenant que vous avez obtenu des vêtements, traversez le pont qui est bloqué par deux gardes et discutez avec eux. Ensuite, descendez le long de la montagne et avancez jusqu'au croisement. Trois voies sont disponibles : celle de droite mène vers la partie inférieure du village, celle de gauche vers les monuments et celle d'en face vers les montagnes.

Prenez le chemin d'en face pour qu'une courte scène se déclenche et relevez-vous pour vous venger. Tuez vos ennemis, suivez le chemin jusqu'à un autre croisement et prenez à droite. Récupérez des minerais de cuivre en chemin, descendez les marches et repérez Leo. Partez à son secours, prenez votre arme et attaquez les deux gardiens.

Le mystère du croissant de lune

Après le combat, distribuez les points PC puis suivez le chemin qui mène vers la cabane de la forêt au sud. Avancez jusqu'à la cabane, regardez la scène et discutez avec les deux hommes. Acceptez de les aider puis entrez dans la cabane.

Dernières volontés

Montez les escaliers, prenez les tenailles sur la cheminée et regardez les cercles blancs. Vous devez trouver la bonne

combinaison de cercles pour obtenir le testament. Pour cela, grimpez d'abord à l'échelle qui est à proximité et ouvrez le coffre. Prenez son contenu et des ducats, près de la porte, puis sortez vers le balcon. A présent, regardez les carrés au sol et repérez la disposition des carrés distingués de haut en bas. Leur emplacement indique la combinaison des cercles qu'il faut activer. Par conséquent, revenez près de la cheminée et, en partant de gauche à droite, activez le 2ème, le 4ème, le 3ème et le 1er cercle.

Obtenez ainsi le testament, descendez et sortez. Discutez avec les deux hommes à nouveau, ouvrez la porte qui est désormais déverrouillée et avancez à droite. Repérez une alcôve dans le mur, inspectez-la pour obtenir la lame de croissant de lune et sortez.

Un service pour le forgeron

Maintenant que vous avez pris les tenailles de la cheminée, rebroussez chemin jusqu'au village. Abattez quelques gardes en chemin et allez au forgeron. Discutez avec lui, donnez-lui les tenailles et parlez-lui du croissant de lune.

Réparez le croissant de lune

Reprenez le chemin de la crique de lierre puis prenez celui qui mène vers la mine de cuivre. Repérez quelques minerais de cuivre et entrez. Parlez avec le mineur à propos du minerai lunaire, avancez et abattez deux porcs. Reposez-vous sur le lit si vous êtes blessé puis suivez le chemin des canalisations et entrez plus loin dans la mine.

Avancez jusqu'au croisement, abattez deux monstres et prenez d'abord à gauche. Suivez le chemin et prenez une nouvelle fois à gauche. Ouvrez un coffre au fond du chemin et revenez au premier croisement.

Partez cette fois à droite, avancez jusqu'au prochain croisement et poursuivez à droite. Courez jusqu'à un nouvel embranchement et partez toujours à droite jusqu'à la porte. Entrez, récupérez la tête de la statue et placez-la sur le reste de la statue.

Après la courte scène dans laquelle vous retrouvez Bénédicte, vous obtenez une nouvelle technique " Accès au monde nébuleux ".
Entrez dans le journal, sélectionnez cette technique et assignez-lui un raccourci. Ensuite, activez-la pour repérer le portail dans le mur et entrez. Récupérez le minerai lunaire, sortez et rebroussez chemin jusqu'à la sortie. Parlez au mineur en sortant et acceptez de l'aider à trouver des mineurs.

A présent, sortez et rebroussez chemin vers le forgeron. Parlez-lui pour qu'il répare le croissant de lune et assignez-lui à un raccourci.

Cousin Rupert

A présent, ressortez du village et partez vers le col de la montagne (le chemin qui est à l'opposé de celui de la crique de lierre). Eliminez des gardes en chemin, retrouvez Don et son frère près du col et parlez-leur. Ensuite, partez à gauche, parlez avec le vieillard et entrez vers la gorge. Entrez, repérez les ennemis et abattez-les à l'aide du croissant de lune.

Effectuez des roulades et enchainez avec une attaque de lame. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Ensuite, fouillez le cadavre pour prendre le collier et sortez. Reparlez avec le vieillard pour lui redonner le collier et revenez vers la gorge.

Chapitre 2 : Côte Sud

A présent, entrez vers la gorge et retrouvez les deux hommes. Lorsqu'ils auraient crocheté la porte, sortez et retrouvez le chemin de Venise. Avancez tout droit, repérez l'assassin et battez-le. Ensuite, suivez les deux hommes vers le moulin à vent et regardez la scène cinématique dans laquelle ils se sacrifient pour vous sauver la vie.

Par la suite, revenez en arrière et entrez dans l'auberge du moulin. Eliminez les trois premiers gardes, montez les escaliers et éliminez un autre soldat puis occupez-vous de l'assassin sur le balcon.

Une fois que vous l'aurez éliminé, fouillez-le pour récupérer la clé de la porte et descendez les escaliers. Ouvrez la porte près des marches et entrez pour libérer les prisonniers.

Par la suite, discutez avec le soldat pris en otage sur tous les sujets et apprenez les enchainements d'attaques. Ensuite, revenez à l'auberge du moulin en remontant via la passerelle et entrez. Discutez avec l'aubergiste pour accepter une nouvelle quête et sortez vers la baie sud.

Descendez la passerelle, avancez à droite de la baie et repérez plusieurs soldats qui descendent via une corde. Abattez les cinq ennemis qui arrivent puis discuter avec le pêcheur blessé près du bateau.

Le pêcheur blessé

Après la discussion, nagez dans l'eau et dirigez-vous vers le petit îlot dans l'eau. Remontez sur terre ferme, abattez les monstres volants et récupérez les deux rames du pêcheur. Retrouvez ensuite ce dernier, parlez-lui.

Comment déplacer les rochers

Mainmettant que le pêcheur est à votre disposition, demandez-lui de partir vers la Baie de l'Anse. Arrivé à destination, avancez tout droit puis à gauche et parlez avec l'homme assis. Insistez pour prendre les pigeons et battez-le pour le convaincre. Vous récupérez ainsi la clé de sa grotte. Entrez, achevez les deux porcs et récupérez un pigeon au fond.

Ensuite, revenez vers le pêcheur et partez vers la côte sud. Remontez vers l'auberge du moulin et reparlez avec l'aubergiste.

Par la suite, redescendez vers la côte, reparlez au pêcheur et dites-lui de vous emmener à Venise.

Chapitre 3 : Canal

A présent, vous arrivez dans le canal qui mène vers Venise. D'abord, achetez quelques objets du pêcheur et entrez par la porte métallique.

Avancez tout droit, montez les marches et éliminez les deux soldats. Prenez le grand marteau du soldat, revenez près de l'entrée et détruisez la porte en bois avec cet objet. Entrez, parlez à Edmond pour apprendre des techniques spirituelles, ouvrez le coffre au fond et sortez.

A présent, avancez jusqu'au fond du couloir, détruisez la porte avec le marteau et entrez. Suivez le chemin du couloir et abattez les soldats que vous apercevez. Ensuite, poursuivez jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite.

Avancez dans ce couloir, abattez un premier garde près des marches puis montez les escaliers. Menacez un autre garde près des tables qui s'avère être un chef cuisinier. Acceptez de lui épargner la vie contre une dague spirituelle puis poursuivez le chemin à gauche des marches.

Prenez la petite entrée pour atteindre un autre croisement, abattez deux ennemis et prenez d'abord à droite. Avancez au fond du couloir, détruisez la porte et abattez le maitre soldat. Ensuite, repérez les quatre briques qui sont à droite et à gauche de la porte métallique et poussez-les dans l'ordre suivant 4, 1, 3 et 2 de gauche à droite. Entrez, récupérez des fresques antiques, ouvrez les deux coffres et sortez.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au croisement et allez à droite. Avancez jusqu'au croisement, faites la connaissance avec le marchand puis repérez les trois voies possibles. Ignorez celle d'en face, prenez d'abord à gauche puis à droite. Abattez les pinceurs, prenez le contenu du coffre au fond et revenez au croisement.

Suivez maintenant le chemin qui est désormais en face (celui qui était à droite), faites attention au piège et avancez au fond jusqu'à l'arène. D'abord, combattez deux gardes d'élite puis préparez-vous à affronter un premier boss.

Boss : Maîtresse

Le combat contre Maitresse se divise en deux phases. Au début du combat, prenez le grand marteau et détruisez les supports de la passerelle sur laquelle se tient la maitresse. Dès que la passerelle est détruite, prenez le croissant de lune et enchainez les coups des lame sur votre cible. Effectuez une roulade et enchainez avec plusieurs coups de lame.

Après cette phase, vous voyagez tous les deux dans le monde nébuleux et la maitresse se transforme en méduse. Pour la battre, évitez d'abord les attaques de ces quatre tentacules et contournez-les. Ensuite, dès que vous apercevez un tentacule repliée, attaquez-la rapidement. Répétez cette méthode et détruisez toutes les tentacules. C'est là qu'elle commence à cracher un poison très venimeux. Esquivez cette attaque et contre-attaquez sur les côtés pour frapper sa tête. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'elle soit battue.

Après le combat, récupérez la clé de la porte en fouillant le cadavre et ouvrez la porte qui mène aux Faubourgs.

Chapitre 4 : Venise, Faubourgs

Maintenant que vous êtes arrivé à Venise, discutez avec le petit garçon et posez-lui toutes les questions.

Où est le grimoire interdit ?

A présent, traversez le pont qui est à gauche et accédez au marché. Effectuez quelques achats, discutez avec la vendeuse de peaux d'animaux et apprenez la technique du dépeçage. Ensuite, traversez le marché, ignorez le pont sur votre droite et poursuivez vers l'avant. Montez les escaliers à gauche, prenez à droite puis repérez le petit garçon à nouveau. Montez sur la passerelle à proximité, parlez avec Rat et essayez d'entrer dans la maison de Nox, à gauche. Rat vous informe que Nox se trouve au vieux Temple.

Rebroussez chemin vers l'entrée des Faubourgs, repérez le vieux temple en face de l'entrée du canal et entrez. Avancez à l'intérieur du temple et regardez la scène cinématique. Ensuite, affrontez les trois monstres, récupérez les morceaux de la statue et placez-les à leur endroit.

Vous apercevez à nouveau Bénédicte dans le monde des morts et ce dernier vous donne un autre pouvoir (celui d'apercevoir les morts). Ensuite, approchez de la porte métallique et interagissez avec elle pour apercevoir Don et Nesto qui vous aideront à déverrouiller la porte. Appuyez sur les boutons qu'ils vous indiquent, sortez et ouvrez le coffre puis sortez.

Maintenant, retournez à la maison de Nox et entrez en crochetant la porte. Repérez Nox, éliminez les monstres qui l'attaquent et discutez avec lui. Demandez-lui quoi faire pour gagner sa confiance, fouillez la maison et sortez. Parlez avec Rat près des caisses et descendez.

Rat des villes

Rat veut que vous lui rameniez Rico, le petit garçon que vous aviez rencontré à l'entrée des Faubourgs. Allez voir ce garçon en bas de la passerelle ou près du marché et parlez-lui. Parlez-lui de Rat, allez voir ce dernier et dites-lui de ne plus frapper Rico et de lui donner des bonbons.

Une affaire de confiance

A présent, descendez de la passerelle en bois et continuez vers l'Est jusqu'au petit pont. Montez sur la passerelle en bois, suivez le chemin et atteignez une grande cour. Après la scène cinématique dans laquelle une femme se dispute avec des gardes, avancez et discutez avec elle. Parlez-lui du livre de Sophistos et acceptez de devenir un membre de la guilde de la Toile du masque.

Par la suite, rebroussez chemin vers la maison de Nox et reparlez-lui. Epuisez toutes les conversations, apprenez de nouvelles techniques spirituelles et sortez.

Sauvetage dans la tour

A présent, allez près du vieux temple et traversez le pont. Entrez dans la grande place du marché, approchez de la tour sud et parlez avec la femme près de la porte. Ensuite, entrez dans la tour, sortez par la porte du premier étage et avancez vers la prochaine porte. Abattez les monstres, sauvez l'homme en détresse et sortez.

Une lettre pour Venise

Revenez à l'entrée des Faubourgs, partez à gauche vers le bas-quartier et entrez par la première porte à gauche pour accéder à la Guilde du sceau sacré. Parlez avec le garde et remettez-lui la lettre.

Les turpitudes du veilleur de nuit

A présent, partez vers le pont du bas-quartier et continuez tout droit. Donnez un coup d'épée à la corde pour déployer l'échelle et redescendez près de la cour précédente. Discutez cette fois-ci avec le vieillard puis entrez dans la maison qui est à proximité. Fouillez l'armoire, montez à l'étage supérieur et battez la chauve-souris pour récupérer l'insigne du veilleur de nuit. Enfin, sortez de la maison et reparlez au vieillard pour lui échanger l'insigne contre la clé de la cité. Enfin, utilisez la clé pour ouvrir la grande porte métallique et entrez.

Chapitre 5 : La cité

Après la scène cinématique, avancez tout droit vers la cour et parlez avec la femme dont le mari vient d'être arrêté. Ensuite, entrez dans la maison qui se trouve en face des deux gardes. Parlez avec Aéoris, activez la vision de la mort et entrez par le portail de Nexus. Inspectez les pièces, parlez avec le personnage couché sur le lit et sortez.

A présent, dirigez-vous vers le chemin gardé par les deux perses et entrez. Répondez-leur que vous êtes citoyen de Venise et que vous êtes des Faubourgs pour qu'ils vous laissent passer. Traversez le pont et entrez dans l'auberge sur votre droite.

Connaissances oubliés

Discutez avec tout le monde, montez les escaliers et sortez au balcon. Abattez les deux bandits sur le toit, suivez le chemin du balcon et retrouvez Balthazar mort près d'une statue. Fouillez son cadavre et préparez-vous à affronter la statue du lion. Utilisez le grand marteau pour lui infliger des dégâts et effectuez des combos jusqu'à ce que vous la détruisiez.

Après le combat, rebroussez chemin et rentrez dans la taverne. Discutez avec un certain Ulrik dont le père était forgeron, parlez-lui du forgeron de San Pasqual et acceptez de payer. Ensuite, reparlez-lui pour qu'il vous apprenne des techniques physiques et sortez. Retournez vers la toile du masque et donnez le parchemin à Aéoris.

Le médicament

Allez au Quartier Général Perse et entrez dans la maison se trouvant à droite de la garnison perse. Parlez au vieillard dont la femme est malade, acceptez de l'aider et allez au marché des Faubourgs. Entrez dans la tour Est, montez au second étage et sortez pour atteindre la prochaine tour. Entrez, sortez par la prochaine porte et atteignez ainsi les toits. Parlez au garde, combattez-le ou soudoyez-le et prenez le médicament dans le coffre. Enfin, revenez dans la maison du QG perse et reparlez au vieillard.

Chasse aux bandits

A présent, sortez de la toile du masque et allez vers le quartier général perse. Crochetez la porte du repaire des bandits sur le côté est du quartier, entrez et abattez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez dans la pièce suivante et ouvrez le coffre. Sortez, repérez la seconde demeure des bandits et refaites la même chose. Ensuite, revenez à l'auberge et reparlez au capitaine des gardes pour obtenir une récompense.

Maintenant, partez vers la cathédrale obscure qui se trouve au sud et faites la connaissance de Tusker. Ce dernier vous donnera le mot de passe qui vous permettra de le retrouver sur les toits.

Retournez donc vers l'auberge, montez les escaliers et suivez le chemin du balcon. Retournez là où vous aviez battu la statue du lion et traversez la poutre, à gauche. Retrouvez le bandit près d'une construction en ruines, parlez-lui et dites le mot de passe. Entrez, parlez avec Tusker et rebroussez chemin vers les Faubourgs.

Chapitre 6 : Retour aux faubourgs

A présent, revenez vers le grand marché au milieu des faubourgs et approchez de l'amphithéâtre.

Accès à l'amphithéâtre

Parlez à l'un des gardes qui se trouvent à l'entrée de l'amphithéâtre puis quittez la zone. Revenez le matin, repérez Deimos devant l'une des entrées de l'amphi et parlez-lui. Dites-lui que vous êtes des montagnes pour qu'il vous accompagne à l'intérieur de l'amphi.

Une fois dans le marché, vendez les objets que vous avez récupérés tout au long de votre quête et discutez avec le marchand. Achetez de nouvelles armes, dites que vous venez pour le voler et vous serez conduit dans une prison.

Fausses accusations

En sortant de votre cellule, parlez avec le prisonnier de la cellule voisine et demandez l'objet de son incarcération. Ensuite, reparlez avec lui et dites que vous avez obtenu l'argent de Rat. Payez ainsi son argent et libérez-le.

Dégâts souterrains

A présent, allez voir le juge des Faubourgs se trouvant dans l'immeuble près de l'ordre du sceau sacré. Discutez avec lui, remboursez vos dettes si vous en avez et demandez du travail. Ensuite, acceptez les deux missions qu'il vous confie et sortez.

Descendez dans l'eau du fleuve, repérez l'entrée des catacombes et entrez.

Les catacombes de Faubourgs
Nagez jusqu'à la passerelle, suivez le chemin gauche puis prenez la première à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous apercevez deux gardes, parlez-leur puis entrez dans la pièce suivante. Abattez le pinceur qui a bloqué le mécanisme de la fontaine puis enlevez la pierre qui se trouve entre les engrenages du mécanisme.

Le Pinceur géant (Faubourg)

Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des catacombes et suivez le chemin qui est à droite. Prenez la seconde voie à droite, nagez jusqu'au croisement et allez à gauche. Descendez via une passerelle, partez à nouveau à gauche et entrez par une brèche dans le mur de droite. Avancez dans le tunnel étroit jusqu'au croisement et allez à droite pour atteindre le nid des pinceurs.

D'abord, utilisez le marteau et abattez les petits les pinceurs. Faites attention à leurs pinces et attaquez-les sur les côtés. Ensuite, acharnez-vous sur le pinceur géant, effectuez une attaque et déplacez-vous pour ne pas rester en face de lui. Frappez toujours avec le marteau, évitez ses pinces et achevez-le. Enfin, rebroussez chemin et sortez des catacombes. Prenez le coffre qui est ressorti de la fontaine et revenez voir le juge pour obtenir vos récompenses.

Chasse aux bandits (Faubourg)

A présent, traversez le pont qui mène à l'amphithéâtre et allez voir le chef des gardes. Parlez-lui et acceptez de l'aider à chasser les bandits. Traversez d'abord le pont à l'Est, approchez de la porte de la cité et grimpez à l'échelle, à gauche. Crochetez la porte de la maison dans le coin gauche et entrez dans le premier repaire des bandits. Abattez le premier d'entre eux, détruisez la porte avec le marteau et éliminez les trois autres qui sont à l'intérieur. Ensuite, partez vers la section Ouest des Faubourgs, trouvez le repaire des bandits dans une allée au nord et crochetez la porte pour entrer. Abattez tous ceux qui sont à l'intérieur puis revenez voir le capitaine des gardes pour recevoir votre récompense.

Forgeron motivé

Allez vers la porte de l'arsenal et repérez un domicile pour Forgeron à gauche de la porte. Ensuite, allez voir Ulrik près du quai en face de la cathédrale et donnez-lui la somme qu'il désire pour qu'il accepte de laisser la forge.

Le cauchemar du jardinier

A présent, revenez dans la section Ouest des Faubourgs, parlez avec le jardinier près du pont et acceptez de l'aider. Descendez les marches pour atteindre l'eau et entrez dans les catacombes.

A présent, vous êtes dans la section Est des Catacombes. Remontez sur la passerelle, éliminez les quelques pinceurs et partez à droite. Avancez jusqu'au prochain croisement, partez à gauche et entrez dans une grotte. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le Fouisseur, abattez-le, ouvrez un coffre à proximité puis quittez les catacombes. Enfin, revenez voir le jardinier et obtenez votre récompense.

Désormais, retournez vers les portes de la cité et accédez à la cité.

Chapitre 7 : retour dans la cité

De retour dans la cité, entrez dans l'auberge et remontez jusqu'aux toits. Maintenant que vous avez un niveau supérieur à 15, retournez vers la cachette de Tusker et parlez-lui. Par la suite, rebroussez chemin et sortez de l'auberge.

L'ami de Tusker

En sortant de l'auberge, traversez le pont d'en face et descendez dans l'eau via les escaliers de droite. Nagez jusqu'à l'entrée des égouts et accédez aux catacombes de la cité. Remontez sur la planche et entrez dans la grotte à droite, abattez les pinceurs et partez à gauche en sortant de la cave. Parlez au garde, abattez-le et fouillez-le pour prendre la clé. Entrez dans la zone de détention, parlez à Gino et sortez.

Rebroussez chemin, inspectez à présent la section nord-est des catacombes et retrouvez un chemin qui mène vers la cathédrale.

La cathédrale

Entrez dans la cathédrale, fouillez minutieusement la zone et récupérez les morceaux de la statue. Ensuite, remontez via le pont de débris et placez-les sur la statue. Après la scène cinématique avec Bénédicte, affrontez les squelettes et sécurisez la cathédrale. Retrouvez un premier parchemin près des piliers en bas et un second près des piliers du haut. Ces parchemins vous seront utiles dans une autre mission plus tard. Enfin, détruisez les débris devant la porte de sortie en haut et sortez.

Maintenant, attendez que la nuit soit tombée, allez au quartier général perse et retrouvez votre informateur.

Une clé volée

Dès votre arrivée au QG Perse, des voleurs tentent de prendre la clé de Casmir, votre informateur. Prenez votre arme, abattez d'abord les gardes aux alentours puis achevez les assassins qui tentent de voler la clé. Ensuite, fouillez les assassins pour récupérer la clé, donnez-la à Casmir et entrez dans la maison.

Le ventre de la bête

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une cellule à bord du Gouffre. D'abord, approchez de la lueur dans le mur et utilisez la lampe. Repérez le squelette dans une cavité et prenez un os. Ensuite, approchez-vous de la porte et parlez au geôlier. Dites-lui que l'endroit est inondé puis allez au fond dans le coin. Attendez qu'il entre, abattez-le, prenez la clé et sortez.

Au coeur de la griffe

Dès que vous sortez, parlez avec le citoyen puis sortez dans le couloir. Abattez deux perses et partez à gauche. Ignorez la porte en face, suivez le couloir à droite et abattez d'autres perses plus loin. Ensuite, entrez dans une pièce remplie de coffres (à droite), ouvrez-les tous et récupérez ainsi votre équipement dans l'un d'eux.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit de détention et suivez le chemin qui est à droite de la cellule (en sortant de celle-ci). Entrez dans une autre pièce à droite, abattez les quatre monstres derrière les pupitres puis cassez le vase pour récupérer la clé de croissant de lune. Ensuite, revenez là où vous aviez trouvé vos équipements et utilisez la clé pour ouvrir la porte dans le couloir. Entrez, ouvrez la prochaine porte et sortez vers le pont.

Abattez un perse, avancez à gauche et utilisez la corde de l'ancre pour descendre près d'un gondolier.

Jeu de bandits

A présent, vous devez rapporter trois paquets de médicaments sans tuer les gardes du pont supérieur. Pour ce faire, remontez à bord de la Griffe et retournez dans les cabines. Montez les escaliers qui mènent vers le pont supérieur à droite, accédez au monde nébuleux pour rester invisible et récupérez les médicaments entre les caisses. Ramassez trois paquets de médicaments puis rebroussez chemin jusqu'au gondolier. Parlez à Drago pour lui remettre les médicaments et partez avec lui au quartier des Courtisanes.

Avancez vers la pièce suivante et parlez au citoyen. Vous avez le choix entre le battre ou lui parler gentiment afin qu'il vous donne le mot de passe puis revenez voir Drago pour qu'il vous ramène au navire.

Maintenant, pensez à sauvegarder votre progression et retournez dans les cabines. Avancez dans le couloir, frappez à la porte que vous aviez ignorée en sortant de prison et dites le mot de passe.

Boss : Hector
Le combat contre Hector se divise également en deux phases. La première phase se déroule dans le monde réel. Les attaques contre Hector sont inutiles car elles sont sans effet. D'abord, allez à l'arrière de la pièce et cassez le vase qui contient les cendres des parents de Hector.

Ce dernier arrivera en fureur et tentera de vous attaquer. Approchez-vous alors du pilier, effectuez une esquive au moment de sa frappe et laissez-le ainsi briser le premier pilier.
Refaites la même opération avec le second pilier et brisez ainsi le plafond de la salle.

Dans la seconde phase du combat, vous êtes dans le monde nébuleux et Hector prend la forme d'un monstre. Pour le battre, visez sa jambe, effectuez une attaque et aussitôt une roulade pour esquiver son attaque. Lorsque sa jambe est blessée, le monstre tombe et son dos devient exposé.

Acharnez-vous sur son dos et effectuez rapidement plusieurs attaques avant qu'il ne se relève. Répétez ces attaques deux à trois fois jusqu'à ce que vous détruisiez le dos du monstre. Ensuite, visez la gueule de ce dernier, frappez à deux reprises et esquivez en effectuant une roulade. Répétez cette attaque jusqu'à ce que le monstre soit achevé.

Après la discussion avec le Mort et la scène cinématique, les portes de l'Arsenal sont désormais ouvertes.

Extermination dans la cité

Avant de progresser vers l'Arsenal, avancez à gauche de la cathédrale et entrez dans un magasin occulte juste en haut à gauche des marches. Discutez avec la marchande, effectuez des achats et demandez du travail. Vous devez alors détruire les nids des oiseaux qui mangent les fleurs de Lys. Pour cela, montez sur les toits de l'auberge, repérez un premier nid et détruisez-le à l'aide du marteau. Ensuite, quittez l'auberge traversez le pont et atteignez la seconde section des toits en marchant sur la passerelle en bois, près de l'eau. Montez à l'échelle qui est au milieu, repérez deux autres nids et détruisez-les. Enfin, revenez voir la marchande pour obtenir votre récompense.

Citoyen Capturé

En sortant de la Griffe, vous frayerez automatiquement le passage au citoyen qui a été capturé par les perses. Revenez voir sa femme dans la Toile du masque pour obtenir votre récompense.
Maintenant, allez vers les portes de l'Arsenal et entrez.

Chapitre 8 : Quartier de l'Arsenal

Dès que vous entrez, vous êtes agressé par des bandits. Combattez-les ou payez puis avancez à gauche du pont. Vous êtes alors intercepté par Léon et celui-ci vous donne des informations sur la taverne que vous devez visiter.

Après la conversation, partez à gauche et traversez le pont qui est à droite. Montez les longs escaliers, abattez quelques gardes, suivez le chemin de la passerelle en bois et parlez au vieil homme. Partez à gauche et abattez les gardes africains. Poursuivez le chemin vers la gauche et traversez le pont en bois pour atteindre l'auberge du crane. Montez les escaliers à droite et entrez à l'auberge.

Parlez avec le rebelle, la femme près du bar et celle en haut des escaliers. A présent, vous devez augmenter votre réputation à 1000 ou plus. Pour cela, complétez quelques missions.

Honneur sali

Sortez de l'auberge et descendez dans la partie inférieure de l'Arsenal. Traversez le pont à droite des escaliers et dirigez-vous vers le Monte-charge. Parlez à l'homme près de l'entrée, avancez dans le couloir et approchez-vous des deux gardes. Parlez-leur, soudoyez-les ou allez chercher leur butin dans la garnison de la cité et entrez. Il vaut mieux les payer et passer.

Prévenir Akbah

Dès que vous entrez, approchez-vous d'Akbah qui vient d'être attaqué par des africains. Abattez les deux hommes qui l'agressent, sauvez-lui la vie et prévenez-le ainsi du danger.

Monte-charge

Ensuite, revenez près de l'auberge, parlez aux deux hommes dans l'alcôve et abattez les monstres volants pour que le monte-charge se remette à marcher. Reparlez au citoyen pour l'utiliser.

Mission sacrée

Rappelez-vous des parchemins que vous aviez pris dans la cathédrale. Repérez la maison dans laquelle se trouve le père Jonah et qui est située dans la zone de l'administration et entrez. Parlez au père et donnez-lui les parchemins pour qu'il puisse enlever le sort qui s'abat sur la chapelle.

Chapelle maudite

Maintenant que vous possédez la clé de la chapelle, entrez et abattez les démons à l'aide du croissant de lune. Ensuite, ramassez les trois fragments de la statue et placez-les à leur endroit. Après la scène avec Bénédicte, sortez et reparlez au père Jonah.

Ou est le mari

Dans la maison où vous aviez trouvé le père Jonah, parlez avec la grosse femme pour qu'elle vous demande de chercher son mari. Allez le chercher dans la maison de soins située dans la Ruelle Sombre et parlez au docteur. Ensuite, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les longs escaliers qui mènent à la Taverne du crâne. Retrouvez le mari et parlez-lui. Sortez, retrouvez sa femme et faites le choix de lui dire la vérité ou de lui mentir.

Maintenant que vous avez les clés des catacombes, descendez au canal et trouvez la porte qui mène aux catacombes de l'Arsenal au sud.

Les catacombes du quartier de l'arsenal

En accédant aux catacombes, avancez à gauche et suivez le chemin de la passerelle. Abattez les squelettes, les pinceurs et accédez au monde nébuleux pour pouvoir éliminer les fantômes. Ensuite, avancez à gauche au croisement et éliminez quelques ennemis. Remontez les escaliers qui mènent à une pièce déserte, abattez l'ennemi et reparlez à Nox. Par la suite, accédez au monde Nébuleux et parlez avec le Squelette qui n'est autre que Frago, le mari de Liora.

Sortez des catacombes et retournez à la caverne du crâne. Reparlez avec Liora à propos de son mari, rappelez-lui la fleur qu'elle lui a offert et prenez enfin la lettre de recommandation.

A présent, sortez de la taverne et traversez les deux passerelles en bois à gauche. Accédez à l'administration, parlez au garde pour lui montrer la lettre de recommandation et entrez.

Tractations secrètes

Discutez avec Largo et acceptez sa mission. Pour obtenir la clé de la cheminée, vous devez d'abord effectuer une mission. Pour cela, sortez et allez au Lotus divin se trouvant sous les grands escaliers.

Entrez, montez les marches en face puis celle à droite et parlez à Mercutio. Parlez-lui de Largo, choisissez de le combattre ou de le laisser parler. Si vous le laissez tranquille, la propriétaire du Lotus vous donnera une clé qui permettra d'ouvrir la porte de la maison de Largo. Remontez près de l'Administration de Largo, repérez la Maison dans le coin et entrez. Descendez les escaliers, ouvrez le coffre et récupérez la clé de la cheminée. Sinon, combattez-le et allez voir Largo pour recevoir la clé de la cheminée.

Maintenant que les clés sont entre vos mains, retournez près de la taverne du crâne, passez à droite du monte-charge et traversez la passerelle jusqu'à la vieille cheminée.

Vieille cheminée

Descendez les escaliers, partez à gauche et repérez le squelette de Sophistos. Prenez le parchemin à proximité, accédez au monde Nébuleux et parlez-lui. Demandez-lui où est caché le livre, épuisez la conversation et sortez de la vieille cheminée.

A présent, allez voir le marchand dans la ruelle sombre près du docteur et achetez une pelle. Descendez près du canal, parlez au gondolier et allez à la Villa Est.

Villa Est

Entrez, montez les escaliers (à droite) et prenez l'entrée d'en face. Ressortez par la prochaine porte à droite et entrez dans le bureau du propriétaire, à droite aussi. Combattez l'adepte de Nécromancie , fouillez les cadavres et ouvrez le coffre.

Par la suite, sortez du bureau et ouvrez la porte qui mène au jardin en face. Descendez dans la cour, abattez les ennemis et utilisez la pelle pour creuser entre la statue et l'arbre.

Maintenant que vous avez trouvé le livre, quittez la villa et revenez à la vieille cheminée. Descendez les escaliers de la cheminée, placez le Grimoire sur la grille au milieu et descendez toujours au plus bas niveau. Tournez les valves dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : 3, 2, 4 et 1 puis préparez-vous à affronter Sophistos devenu furieux. Achevez-le avec le croissant de lune, sortez de la vieille cheminée et regardez la scène cinématique.

Poison

Après la scène cinématique, vous devez trouver un antidote contre le poison que la princesse vous a administré. D'abord, allez voir le docteur dans la ruelle sombre et parlez-lui du poison. Il a un livre écrit en africain et vous devez trouver un africain pour le lire. Prenez donc le monte-charge, entrez dans la taverne du crâne et parlez avec Juma. Parlez-lui du livre, demandez-lui d'aller chez le docteur et promettez-lui la protection.

Par la suite, sortez de l'auberge et prenez le chemin des passerelles. Vous ne pouvez pas utiliser le monte-charge. Abattez les gardes de la princesse près de la chapelle, éliminez d'autres en bas des escaliers et rejoignez le docteur.

Mauvaises nouvelles

En sortant de chez le docteur, vous recevez un message. Allez voir un gondolier et partez dans la Cité-centre. Allez au domicile de la Toile du masque, parlez à Aéoris et sortez. Reparlez au gondolier et partez au port. Avancez dans le port, repérez le second entrepôt et entrez. Après la courte scène cinématique, sortez et demandez au vieil homme de vous ramener vers la guilde. Reparlez à Aéoris et demandez-lui de l'aide.

De retour au quai, entrez dans l'entrepôt et battez les gardes de la princesse. Ensuite, prenez la porte du fond et rejoignez l'entrepôt suivant. Battez les deux premiers gardes, récupérez la clé de la cellule et libérez Léon. Après la courte scène avec Léon, combattez la princesse et trois autres gardes. La première s'enfuit et laisse les seconds vous combattre. Eliminez-les puis sortez.

Marchandises explosive

Après la scène cinématique dans laquelle vous apercevez la princesse en train de s'enfuir en bateau vers l'Afrique, effectuez d'abord cette mission au début de la nuit avant de partir à votre tour en Afrique. Rejoignez le troisième quai, repérez le bateau et entrez. Descendez dans le bas compartiment, abattez les deux gardes et allumez les barils explosifs.

Quand la proie se transforme

A présent, rejoignez l'un des deux bateaux se trouvant dans les deux premiers quais. Montez à l'arrière du bateau, parlez à Tusker et partez en Afrique.

Chapitre 9 : Pays de la Tribu Juma

En arrivant près des terres africaines, prenez le bateau auprès d'Akbah et partez vers la rive. Après la courte scène, avancez tout droit et affrontez deux lions en pierre. Ensuite, partez à droite au croisement et retrouvez le village Juma.

Dépassez les maisons, repérez une passerelle à droite et accédez ainsi à l'arbre de la vie. Après la courte scène, affrontez les gardes à l'intérieur de l'arbre et ressortez. Une courte scène se déclenche puis vous devez éliminer plusieurs gardes ainsi que deux lions maléfiques.

Une fois que la zone est sécurisée, approchez de la grande porte scellée par le sort et parlez à Akbah.

Vous devez trouver trois pierres pour desceller le sort. D'abord, entrez dans l'arbre de vie et sortez du côté sud. Poursuivez le chemin vers le sud, abattez deux autres lions maléfiques et entrez dans une première grotte.

Avancez, éliminez deux squelettes à l'aide du croissant de lune et récupérez le premier fragment de pierre à droite du grand squelette du dinosaure. Sortez de la grotte et poursuivez au sud jusqu'au premier croisement.

Prenez cette fois le chemin qui est à gauche du croisement, atteignez la plaine sud et abattez d'autres ennemis. Ensuite, avancez à gauche sur la plaine et repérez une seconde grotte dans les montagnes, à gauche.

Entrez dans la grotte, éliminez un lion et suivez le chemin de droite. Abattez deux autres félins, traversez l'eau et récupérez le second fragment sur le bord de l'eau.

Maintenant, sortez de la grotte et partez à droite de la plaine. Ignorez d'abord le pont sur votre droite et descendez la pente qui est à gauche. Abattez deux ennemis, avancez à gauche et entrez dans la troisième grotte. Entrez, abattez trois ennemis, prenez le troisième fragment près du squelette et sortez.

Traversez maintenant le pont que vous aviez ignoré plus tôt et atteignez la plaine nord puis abattez trois gardes. Avancez tout droit sur la plaine, repérez une autre grotte et entrez. Prenez le chemin sur votre droite, placez les fragments de pierre sur la statue et recevez ainsi une nouvelle technique de Bénédicte.

Maintenant, revenez au village Juma et approchez de la grande porte. Parlez à Akbah pour acheter des potions, sauvegardez la partie et brisez le sort sur la porte en question. Entrez et préparez-vous à affronter la princesse.

Nécropole

Boss : Princesse des Juma
Dans la première phase du combat contre la princesse, abattez les quelques squelettes qui arrivent et détruisez les Totems qu'elle invoque avec le marteau. Détruisez quatre totems, faites tomber le support de la princesse et poursuivez le combat dans le monde nébuleux.

Dans cette deuxième phase, évitez d'abord les rayons laser de l'oiseau et effectuez des roulades. Lorsque le volatile met les pieds sur terre, utilisez le croissant de lune et attaquez son bec.

Ensuite, attaquez son thorax jusqu'à ce qu'il laisse tomber une arme. Récupérez-la, entrez dans le menu, équipez-vous-en ainsi que la technique de blocage. A présent, bloquez lorsqu'elle lance son rayon laser et retournez-le sur elle. Effectuez cette contre-attaque trois fois et achevez ainsi ce monstre.

Les jeux sont ouverts

Après le combat, parlez au citoyen de la tribu de Juma et commencez une compétition. Effectuez cinq rounds de combat contre des hommes Juma et battez-les pour gagner le tournoi. A chaque round, les combattants sont plus nombreux et plus coriaces.

Une fois que vous avez gagné le tournoi, retournez à la plage et parlez à Thomba pour retourner à Venise.

Chapitre 10 : Retour à San Pasqual

Avant de pouvoir entrer dans le palais du Doge, vous devez confectionner une armure capable de résister aux sorts de Victor. Pour ce faire, il n'y a que la tante Jarta qui est capable de confectionner une telle robe. Par conséquent, parlez à un gondolier et partez vers la baie sud. Passez par l'auberge du moulin, les étendues sauvages et entrez dan le col.

Attaque du village

En accédant au col, vous apercevez un vieillard en détresse et il vous informe que le village a été attaqué par des Nécromanciens. Vous devez nettoyer tout le périmètre du village, entrez également dans la mine et achevez environ 50 Nécromanciens.

Commencez d'abord par abattre ceux qui sont sur le chemin du village. Entrez dans le village, allez voir Tante Jarta et demandez-lui de confectionner la robe avec la poussière des morts.

Ensuite, quittez le village et prenez le chemin de la mine de cuivre. Entrez dans la mine, cherchez dans toute la zone et abattez les Nécromanciens. Dirigez-vous vers le site sacré où se trouve le minerai lunaire, utilisez la porte de Nexus pour entrer et abattez les deux derniers ennemis à l'intérieur.

Minerai de cuivre

A présent, revenez à l'entrée de la mine et parlez au mineur. Si vous avez discuté à propos de la mine avec les hommes

assis sur une table dans la taverne du crâne, vous recevrez votre récompense immédiatement.

Chapitre 11 : Le palais du doge Venise

Maintenant, retournez à l'Arsenal de Venise et prenez le monte-charge. Traversez le grand pont qui mène vers les portes du palais, parlez aux gardes et entrez.

La confiance de l'intendant

Après avoir discuté avec l'habitant du palais, vous devez gagner la confiance de l'intendant pour pouvoir accéder à toutes les salles du palais. Donc, avancez dans le couloir de droite, affrontez une statue de lion en chemin et entrez dans le conseil de la ville. Parlez au conseil, prenez une autorisation légale par les membres du conseil et sortez.

Avant de revenir voir l'intendant, poursuivez dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez Ulrik. Entrez par la porte, parlez à Lucio et effectuez quelques achats si vous avez assez d'argent. Ensuite, rebroussez chemin pour retrouver l'intendant, montrez-lui l'autorisation et parlez-lui de Lucio.

Il vous demande maintenant de trahir votre guilde. Pour des raisons de force majeure, acceptez la trahison et revenez voir Lucio. Parlez-lui et acceptez de lui montrer la demeure de votre guilde.

Avant de bruler la demeure, entrez et parlez à Aéoris. Celle-ci vous traite de tous les noms mais vous pourrez expliquer la situation. Ensuite, vous avez le choix entre combattre la guilde ou les maraudeurs, mais dans les deux cas la demeure de la guilde brulera. Après la scène cinématique, allez voir l'intendant pour qu'il vous donne la clé des cachots.

Amour perdu

A présent, entrez dans le couloir Ouest et détruisez la porte en bois. Abattez deux nécromanciens et deux monstres et entrez dans le cachot du palais.

Avancez dans le couloir du cachot jusqu'au croisement et prenez à droite. Entrez dans l'arène sur votre gauche, prenez le couloir au nord-ouest et trouvez la cellule de détention des rebelles. Parlez-leur puis revenez dans l'arène. Repérez le squelette de l'ancien geôlier, accédez au monde Nébuleux et demandez-lui la clé de la cellule.

Ensuite, sortez des cachots et allez dans les jardins du palais. Creusez dans le coin nord-est du jardin près de la haie et regardez la courte scène. Ensuite, revenez dans le cachot et reparlez au geôlier pour obtenir la clé. Ouvrez ainsi la cellule des rebelles et libérez-les.

Triomphe sans gloire

Entrez dans la cellule des rebelles, accédez au monde nébuleux et parlez au cadavre de l'ancien gouverneur de la ville. Parlez-lui de la corruption du conseil et convainquez-le qu'il est corrompu. Ensuite, sortez des cachots et allez dans la pièce voisine à celle du conseil (antichambre). Avancez tout droit puis à droite, fouillez la petite armoire et espionnez le conseil par le trou dans le mur.

Sortez de l'antichambre et montez à l'étage supérieur du palais. Trouvez la chambre de Liora au nord-est et entrez. Ouvrez le coffre au fond du couloir, regardez la courte scène puis abattez les maraudeurs et sortez.

Allez au milieu du jardin, placez les fragments de la statue et apprenez la technique d'Invocation. A présent, revenez au cachot et reparlez au cadavre de l'ancien Gouverneur. Dites-lui que le conseil n'a plus d'autorité en votant à trois contre trois et demandez son aide. Ensuite, sortez des cachots et entrez dans la chambre du conseil de la ville. Approchez-vous du tapis bleu circulaire, accédez au monde nébuleux et invoquez l'ancien Gouverneur. Après la discussion, vous allez choisir de transférer le pouvoir aux rebelles, au conseil ou au gouvernement militaire.

Le coeur des ténèbres

Peu importe votre décision, un combat éclate et vous devez affronter les forces du mal. Utilisez le croissant de lune et acharnez-vous sur les nécromanciens. Abattez d'abord ceux qui sont dans les couloirs du palais. Ensuite, entrez dans le jardin et avancez vers le sud. Abattez un nécromancien dans les escaliers et remontez jusqu'à l'entrée de la salle du trône. Abattez deux autres ennemis, brisez le sort de la porte, entrez et préparez-vous à combattre Victor.

Boss : Victor

Le combat contre Victor n'est pas aussi difficile qu'il en a l'air et se divise en trois phases. Dans la première phase, Victor crée une barrière protectrice et protège le Doge par un sort. Il ne peut pas être attaqué, par conséquent vous devez agresser le Doge. Pour ce faire, utilisez l'anti-sort, faites attention aux fantômes et attaquez le Doge à la hache. Accédez au monde Nébuleux pour apercevoir les fantômes, abattez-les ou ignorez-les et acharnez-vous sur votre cible. Battez-le trois fois pour que le combat se poursuive dans le monde Nébuleux.

Dans la seconde phase, vous devez vous approcher du monstre en évitant ces boules magiques. Par conséquent, courez à droite ou à gauche tout en vous approchant de lui puis attaquez-le avec le croissant de lune. Refaites la même opération trois fois de suite et reprenez le combat dans le monde réel.

Dans cette dernière phase, vous affrontez Victor dans un combat à l'épée et vous devez le battre. Effectuez donc des roulades pour esquiver ses attaques et enchainez avec plusieurs combos.

Répétez cette technique jusqu'à ce qu'une scène finale se déclenche et vous devez choisir de laisser la Mort s'en occuper.

Félicitations ! Vous avez éliminé l'immortel Archonte et sauvé Venise !

Vigilante 8 : Arcade

© Activision / Isopod Labs 2008

SUCCÈS

Permis débutant (5)

Battre n'importe quel véhicule dans n'importe quel mode.

Débutant en attaque chargée (5)

Effectuer 10 attaques chargées.

Spécialiste du combo (10)

Faire 100 combos.

Mécanicien (10)

Obtenir assez de points de récupération pour améliorer un véhicule.

Quête : Sans plomb (10)

Terminer le mode Quête en solo en mode Facile.

Pro de l'attaque chargée (20)

Effectuer 100 attaques chargées.

Pro de la destruction (20)

Détruire 100 voitures.

Contact Alien (20)

Récupérer les 100 icônes "Alien" en solo pour débloquer une compétence secrète.

Quête : Super sans plomb. (20)

Terminer le mode Quête en solo en mode Moyen.

Roi du Web (20)

Gagner 10 combats multijoueur en ligne.

Quête : Indice d'octane élevé. (30)

Terminer le mode Quête en solo en mode Difficile.

Mécanicien pro (30)

Obtenir assez de points de récupération pour améliorer les huit véhicules.

Viking : Battle for Asgard

© Sega / The Creative Assembly 2008

SUCCÈS

L'éclair du génial Thor (5)

Renvoyez un soldat de la Légion dans l'Autre monde avec l'attaque la plus électrisante qui soit.

Immolateur (5)

Utilisez l'attaque de feu ultime pour tuer un soldat de la Légion.

Furie glaciale (5)

Éliminez froidement un soldat de la Légion en utilisant l'attaque de glace ultime.

En chute libre (5)

Servez-vous de votre coup défensif pour faire plonger les soldats de la Légion vers leur perte !

Écorcheur de démons (5)

Achevez 25 soldats de la Légion avec des attaques fatales.

Tueur de champions (5)

Tuez 10 champions.

Tueur de géants (5)

Tuez 5 géants.

Ami du peuple (10)

Aidez plus de 500 Vikings avec la magie des runes.

Boucher viking (10)

Apprenez votre première nouvelle attaque dans l'arène de duel.

Héros de Holdenfort (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Holdenfort.

Héros de Caldbergh (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Caldbergh.

Héros de Thornvik (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Thornvik.

Héros de Darkwater (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Darkwater.

Soif de sang (10)

Tuez 50 soldats de la Légion.

Massacreur viking (12)

Apprenez un total de 4 nouvelles attaques.

Assassin viking (14)

Apprenez un total de 8 nouvelles attaques.

Invocateur de dragons (15)

Trouvez et enchantez le joyau des dragons Hugin et l'amulette des dragons, puis invoquez un dragon.

Crâneur 1 (15)

Ramassez les 6 crânes de Darkwater.

Maître des dragons (15)

Terminez le deuxième joyau des dragons, puis invoquez un dragon.

Crâneur 2 (15)

Ramassez lez 6 crânes de Holdenfort et les 6 crânes de Caldbergh.

Suzerain des dragons (15)

Récupérez le dernier joyau des dragons, puis invoquez un dragon.

Crâneur 3 (15)

Ramassez les 4 crânes d'Isaholm.

Jongleur de hachettes (15)

Tuez 5 soldats de la Légion avec vos seules hachettes.

Assassin des assassins (15)

Trouvez un assassin de la Légion et tuez-le.

Guerrier viking (16)

Apprenez un total de 12 nouvelles attaques.

Expert viking (18)

Apprenez toutes les attaques du jeu.

Ressources de Niflberg libérées (20)

Libérez la ferme et la carrière de Niflberg.

Ressources de Galcliff libérées (20)

Libérez la ferme, la distillerie, la scierie et la carrière de Galcliff.

Ressources d'Isaholm libérées (20)

Libérez la ferme, la distillerie, la scierie et la carrière d'Isaholm.

Éventreur de démons (20)

Achevez 100 soldats de la Légion avec des attaques fatales.

Ils n'ont rien vu venir (20)

Tuez 100 soldats de la Légion avec des attaques sournoises.

Les flammes de Freya (20)

Achetez des pots enflammés et brûlez 10 soldats ennemis avec.

Brigand discret (20)

Terminez la quête visant à infiltrer Darkwater.

Le crime parfait (20)

Tuez un champion de la Légion sans recevoir de coups.

Héros de Midgard (20)

Menez votre armée à la victoire à la bataille finale pour Midgard.

Désir de sang (20)

Tuez 100 soldats de la Légion.

Sauveur de Niflberg normal (25)

Libérez Niflberg au niveau de difficulté normal.

Roi de la mort (25)

Achevez 150 soldats de la Légion avec des attaques fatales.

Pourfendeur de géant (25)

Trouvez un géant de la Légion et tuez-le.

Champion des champions (25)

Trouvez un champion de la Légion et tuez-le.

Conquérant viking normal (30)

Terminez une partie au niveau de difficulté normal.

Libérateur de Galcliff normal (30)

Libérez Galcliff au niveau de difficulté normal.

Sauveur de Niflberg difficile (35)

Libérez Niflberg au niveau de difficulté difficile.

Déchaîné (35)

Tuez 200 soldats de la Légion.

Ennemi juré des démons (40)

Tuez Drakan, le lieutenant de Hel.

Libérateur de Galcliff difficile (40)

Libérez Galcliff au niveau de difficulté difficile.

Viking hardi (45)

Tuez 50 soldats de la Légion sans utiliser de potion de guérison.

Pas besoin d'immortalité (50)

Menez votre armée à la victoire dans la forteresse de Hel sans vous servir de votre immortalité.

Maître assassin (50)

Tuez 500 soldats de la Légion.

Conquérant viking difficile (60)

Terminez une partie au niveau de difficulté difficile.

Virtua Fighter 5

© Sega / AM2 2007

DIFFÉRENTS BONUS

Débloquer Dural
Pour débloquer Dural (que vous pouvez utiliser en mode Versus et Arcade), il vous faut terminer le mode arcade avec tous les personnages.

Débloquer les niveaux Dojo
Terminez le mode Time Attack avec n'importe quel personnage. Allez ensuite en mode VS, choisissez votre personnage et appuyez sur la touche haut deux fois (pour accéder au dojo sans barrière) ou sur la touche bas deux fois (pour avoir le dojo avec barrières).

Costume C d'un personnage
Atteindre le 1er Dan avec son personnage.

Costume D d'un personnage
Complétez le premier orbe d'un personnage.

Route B du mode arcade
En mode Arcade, à l'écran de sélection du personnage, lorsque vous devez valider votre choix (Yes/No), maintenez appuyé les boutons de Guard ou de Punch jusqu'à ce que le combat commence. L'ordre et la nature des adversaires auront changé.

JOUER AVEC DURAL

Pour débloquer Dural en modes VS et Arcade, terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

CHANGER L'ORDRE DES RENCONTRES EN ARCADE

Pour modifier l'ordre des combats prévus en mode Arcade, allez sur l'écran de sélection des personnages et maintenez la touche G (garde) ou P (punch) lorsqu'on vous demande de confirmer, jusqu'à ce que le combat commence. Vous verrez que l'ordre a changé.

LES BALLONS SEGA

En mode Quest, après avoir terminé le dernier tournoi mondial officiel, vous verrez de temps en temps un ballon apparaître sur la carte. A ce moment-là, si vous entrez dans n'importe quelle arène, les dix prochains combats vous permettront de remporter des objets.

999 999 GOLD (MODE QUEST)

Terminez le mode Quest à 100% avec n'importe quel personnage, puis maintenez LB sur l'écran Quest Info tout en appuyez sur A pour continuer. Vous aurez alors 999 999 Gold pour débuter votre prochaine partie.

NOUVELLE VIDÉO D'INTRO

Débloquez Dural pour changer la vidéo d'introdution.

SUCCÈS

Étapes Dojo (5)

Complète l'entraînement en mode Contre la montre avec un personnage.

Tentative du débutant (10)

Termine dans les trois premiers dans le tournoi officiel Tentative du débutant.

Tournoi des amateurs (10)

Termine dans les trois premiers dans le tournoi officiel Tournoi des amateurs.

Maître de l'entraînement (10)

Complète l'entraînement en mode Contre la montre avec 5 personnages.

Découvreur d'Orbes (10)

Amasse 7 orbes en utilisant les mêmes données Personnage et reçois un objet orbe.

Chasseur d'Orbes (10)

Amasse 21 orbes en utilisant les mêmes données Personnage et reçois 3 objets orbe.

Mode Arcade Terminé (15)

Termine le Mode Arcade (mode normal).

Premier Dan (15)

Sois promu au Premier Dan en jeu hors ligne.

Cinquième Dan (15)

Sois promu au Cinquième Dan en jeu hors ligne.

Champion de Sega Arena Coast (20)

Défais tous les adversaires de Sega Arena Coast en utilisant les mêmes données Personnage.

Champion du Club Sega Downtown (20)

Défais tous les adversaires du Club Sega Downtown en utilisant les mêmes données Personnage.

Champion du Club Sega Bay Area (20)

Défais tous les adversaires du Club Sega Bay Area en utilisant les mêmes données Personnage.

Champion de Sega World Route 101 (30)

Défais tous les adversaires de Sega World Route 101 en utilisant les mêmes données Personnage.

Champion de Sega Arena East (30)

Défais tous les adversaires de Sega Arena East en utilisant les mêmes données Personnage.

Tous les emblèmes (30)

Amasse toutes les emblèmes en utilisant les mêmes données Personnage.

Dixième Dan (30)

Sois promu au Dixième Dan en jeu hors ligne.

Defender/Hunter/Warrior (30)

Atteins le rang de Master, et gagne 5 combats contre des adversaires du 10e Dan en jeu hors ligne.

Dural (50)

Termine le Mode Arcade (mode normal) avec tous les personnages.

Tous les objets (50)

Amasse tous les objets en utilisant les mêmes données Personnage.

Champion de Sega World North (50)

Défais tous les adversaires de Sega World North en utilisant les mêmes données Personnage.

Champion de Sega World South (50)

Défais tous les adversaires de Sega World South en utilisant les mêmes données Personnage.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Virtua Fighter 5 Final Showdown

© Sega 2012

JOUER AVEC DURAL

Pour débloquer Dural en modes VS et Arcade, terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

CHANGER L'ORDRE DES RENCONTRES EN ARCADE

Pour modifier l'ordre des combats prévus en mode Arcade, allez sur l'écran de sélection des personnages et maintenez la touche G (garde) ou P (punch) lorsqu'on vous demande de confirmer, jusqu'à ce que le combat commence. Vous verrez que l'ordre a changé.

LES BALLONS SEGA

En mode Quest, après avoir terminé le dernier tournoi mondial officiel, vous verrez de temps en temps un ballon apparaître sur la carte. A ce moment-là, si vous entrez dans n'importe quelle arène, les dix prochains combats vous permettront de remporter des objets.

999 999 GOLD (MODE QUEST)

Terminez le mode Quest à 100% avec n'importe quel personnage, puis maintenez LB sur l'écran Quest Info tout en appuyez sur A pour continuer. Vous aurez alors 999 999 Gold pour débuter votre prochaine partie.

NOUVELLE VIDÉO D'INTRO

Débloquez Dural pour changer la vidéo d'introdution.

Virtua Tennis 2009

© Sega 2009

JOUEURS À DÉBLOQUER

Duke

Remportez le titre de Roi des Tournois et gagnez contre Duke.

Boris Becker

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage sans perdre de point. Battez-le ensuite dans le tournoi secret.

King

Remportez le titre de Roi des Tournois deux fois et gagnez contre King.

Stefan Edberg

Terminez le mode Arcade en doubles et remportez la victoire contre Stefan Edberg et Boris Becker.

Tim Henman

Validez tous les défis de l'académie de tennis en Facile ou Avancé avec toutes les médailles d'or.

SUCCÈS

Le marathon (20)

Parcours une distance de 10 km.

De but en blanc (15)

Effectue 25 jeux blancs.

Un grand pas vers la gloire ! (15)

Remporte ton premier tournoi du Tour mondial.

Vitesse grand V (15)

Fais un service à plus de 200km/h.

Un petit pas pour le joueur (10)

Remporte ton premier match du Tour mondial.

Chaud devant ! (10)

Frappe un juge de ligne avec une balle.

L'altruiste (15)

Deviens ami avec 8 personnages du Tour mondial.

Tout doux (15)

Joue et remporte 25 épreuves dans le mode Jouer.

Frappes puissantes (15)

Effectue 250 services à la puissance MAX.

Repousse tes limites ! (15)

Effectue 3 services consécutifs à la puissance MAX.

Encore des coups (15)

Remporte 400 points avec n'importe quel type de frappes.

A toute volée (15)

Remporte 300 points avec des volées.

Toujours plus fort (15)

Remporte 200 points avec des smashs.

Aces haut la main (15)

Fais 100 aces.

Toujours plus haut (15)

Remporte 50 points avec des lobs.

Tout court (15)

Remporte 50 points avec des amortis.

Au nom du pays (15)

Parviens à être sélectionné(e) pour la Coupe Davis (ou la Fed Cup) dans le Tour mondial.

Faut pas se relâcher (15)

Gagne 10 matchs d'entraînement dans le Tour mondial.

Faut s'entraîner pour réussir (20)

Termine un mini-jeu de niveau 8 dans le Tour mondial.

L'école est finie ! (20)

Termine tous les entraînements de l'école de tennis dans le Tour mondial.

Dingue de shopping (20)

Achète 100 articles différents dans le magasin du Tour mondial.

Homme polyvalent (20)

Remporte un match avec tous les joueurs professionnels.

Femme polyvalente (20)

Remporte un match avec toutes les joueuses professionnelles.

Se mettre au vert (20)

Fais 100 parties sur gazon.

Coeur d'argile (20)

Fais 100 parties sur terre battue.

Synthétique (20)

Fais 100 parties sur synthétique.

Roi du jour (25)

Déverrouille le joueur secret King.

Vive le Duc ! (25)

Déverrouille le joueur secret Duke.

Médaillé d'or (25)

Déverrouille toutes les médailles d'or du jeu.

Passe-partout (25)

Achète tous les passes du Tour mondial.

Quelle classe ! (25)

Utilise tous les styles de jeu de base du Tour mondial.

Être pro (30)

Deviens un pro dans le Tour mondial.

Être à la tête (30)

Deviens numéro 1 amateur du Tour mondial.

Trésor national (30)

Remporte la Coupe Davis ou la Fed Cup dans le Tour mondial.

Champion ultime (40)

Deviens tête de série numéro 1 dans le Tour mondial.

Très or (30)

Termine tous les entraînements de l'école de tennis avec une médaille d'or dans le Tour mondial.

Mais quel homme ! (20)

Bats tous les joueurs professionnels.

Mais quelle femme ! (20)

Bats toutes les joueuses professionnelles.

L'esprit de compétition (20)

Termine 10 parties avec classement dans le mode Online HQ du Tour mondial.

Fair-play (20)

Remportez 10 Matchmaking d'amis

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Virtua Tennis 3

© Sega 2007

UNE POÊLE EN GUISE DE RAQUETTE

Sélectionner le mini-jeu du bowling dans votre tour mondial et faites 3 strikes pour débloquer la poêle.

NOUVEAUX JOUEURS

Jouez en mode Tournoi et remportez tous vos simples avec le rang indiqué.

Duke

Obtenez au moins le rang C et gagnez contre Duke.

King

Obtenez au moins le rang D et gagnez contre King.

RAQUETTE TAMBOUR

Effectuez au moins 100 lobs.

CHEAT CODES

Jouer le roi ou le duc
Sur le menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, LB, RB.

Tous les courts
Sur le menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Toutes les tenues
Sur le menu principal, faites : Gauche, Droite, B, Gauche, Droite, B, Haut, Bas.

Gagner un match pour gagner le tournoi
Sur le menu principal, faites : B, Gauche, B, Droite, B, Haut, B, Bas.

RAQUETTE EN BOIS

Terminez le mode King Of Players pour débloquer la raquette en bois.

SUCCÈS

Joueur personnalisé créé (10)

Créez votre joueur personnalisé.

Parties d'entrapinement terminées (10)

Terminez chaque type d'entraînement au Tour Mondial.

200e au classement du Tour Mondial (10)

Classez-vous à la 200e position du Tour Mondial.

Repos (10)

Prenez du repos bien mérité pendant le Tour Mondial.

Tournoi du Tour Mondial (10)

Remportez votre premier tournoi du Tour Mondial.

Match du tour mondial (10)

Remportez votre premier match du Tour Mondial.

Missions de l'école terminées (10)

Terminez chaque type de missions de l'école au Tour Mondial.

25 conversations (10)

Faites vous des amis et discutez avec 25 joueurs pro du Tour Mondial.

Première partie sur Xbox Live (10)

Jouez au mode de votre choix sur XBox Live.

Joueur personnalisé - 1ère victoire classement (10)

Remportez une partie avec classement avec votre joueur personnalisé sur XBox Live.

Spectateurs de VT.TV (10)

Regardez un match sur VT.TV.

Saison du Tour Mondial (20)

Terminez la première année du Tour Mondial.

1ère victoire joueur personnalisé (20)

Remportez une partie avec un joueur personnalisé en utilisant les paramètres par défaut.

Look d'enfer (20)

Déverrouillez un équipement de chaque type.

25 parties sur court jouée (20)

Terminez 20 parties sur court.

Victoire avec tous hommes pro (20)

Remportez un match avec tous les messieurs pro par défaut.

Victoire avec toutes femmes pro (20)

Remportez un match avec toutes les dames pro par défaut.

Messieurs pro tous battus (20)

Battez tous les messieurs pro avec les paramètres par défaut.

Dames pro toutes battues (20)

Battez toutes les dames pro avec les paramètres par défaut.

40 échanges consécutifs (20)

Réussissez 40 échanges consécutifs.

500 services MAX (20)

Réussissez 500 services MAX.

5 services MAX consécutifs (20)

Réussissez 5 services MAX consécutifs.

Service 209 km/h (20)

Faites un service atteignant 209 km/h.

500 points de coup (20)

Remportez 500 points avec des coups.

500 points de volée (20)

Remportez 500 points de volée.

250 points de lob (20)

Remportez 500 points de lob.

500 points de smash (20)

Remportez 500 points de smash.

250 points d'amorti (20)

Remportez 250 points d'amorti.

250 points de coup en courant (20)

Remportez 250 points de coup en courant.

100 parties sur gazon (20)

Faites 100 parties sur gazon.

100 parties sur terre battue (20)

Faites 100 parties sur terre battue.

100 parties sur synthétique (20)

Faites 100 parties sur synthétique.

50 victoires avec classement (20)

Remportez 50 parties avec classement sur Xbox Live.

10 victoires Double coop avec classement (20)

Remportez 50 parties avec classement en Double coop sur Xbox Live.

Joueur classé +25 battu (20)

Battez un adversaire en simple classé 25 positions au-dessus de vous sur Xbox Live.

Aquipe classée +25 battue (20)

Battez une équipe adverse en double classée 25 positions au-dessus de vous sur Xbox Live.

50 mises en relation jouées (20)

Visitez 50 accueils de mise en relation sur Xbox Live.

Apparition sur VT.TV All-Star (20)

Devenez une star sur VT.TV (faites une apparition sur la châine VT.TV All-Stars).

100e au classement du Tour Mondial (20)

Classez-vous à la 100e position au Tour Mondial.

25 jeux blancs (30)

Réussissez 25 jeux blancs.

Entraînement niveau 6 terminé (30)

Terminez une partie d'entraînement de niveau 6 au Tour Mondial.

Or dans toute l'école (30)

Terminez une session d'entraînement de type expert de l'école au Tour Mondial.

Etapes toutes déverrouillées (30)

Déverouillez chaque étape du jeu.

King déverrouillé (30)

Déverrouillez le joueur secret King.

Duke déverrouillé (30)

Déverrouillez le joueur secret Duke.

1000 participations (30)

Jouez 1000 fois dans le mode de votre choix.

Distance courue 10000 km (30)

Courez une distance totale de 10000 km.

5 victoires consécutives avec classement (30)

Remportez 5 parties avec classement d'affilée sur Xbox Live.

10h sur court (30)

Jouez pendant 10 heures sur des courts de tennis.

1er au classement du Tour Mondial (30)

Classez-vous à la 1ère position au Tour Mondial.

Virtua Tennis 4

© Sega 2011

DÉBLOQUER DUKE

Terminez le mode Arcade sans perdre un seul jeu et vous pourrez affronter Duke comme dernier adversaire. Battez-le pour le débloquer. Vous devez choisir un joueur masculin mais vous pouvez sélectionner n'importe quel mode de difficulté.

DÉBLOQUER KING EN MODE ARCADE

Lancez une partie en mode arcade dans n'importe quel niveau de difficulté et battez vos adversaires sans perdre le moindre jeu et sans utiliser de coups spéciaux. King vous accueillera dans son arène et vous pourrez l'affronter.

Virtual-On : Oratorio Tangram Ver. 5.66

© Sega 2009

DÉBLOQUER AJIM

Remportez un certain nombre de matches par "time out" pour finir par rencontrer Ajim dans le mode Arcade. Vous devrez ensuite le battre pour le débloquer.

Viva Piñata

© Microsoft / Rareware 2006

CODES POUR AVOIR DES OBJETS EN PLUS

Créez un nouveau jardin portant l'un des noms suivants :

`Bullseye`	5 accessoires (dans le magasin d'animaux)
`chewnicorn`	Nouveaux items
`goobaa`	Nouveaux accessoires
`Kittyfloss`	Equipement YMC

SUCCÈS

Collectionneur (20)

A 5 espèces résidentes

Créateur d'étiquette (20)

A créé une étiquette personnalisée

Nommeur de Piñata (20)

A nommé une Piñata

Compétiteur (20)

A accompli 5 défis Usine avec succès

Maître compétiteur (20)

A accompli 20 défis Usine avec succès

Entremetteur (20)

Est devenu maître entremetteur pour 5 espèces

Maître entremetteur (20)

Est devenu maître entremetteur pour 20 espèces

Maître collectionneur (20)

A 50 espèces résidentes

Longévité (20)

A joué 10 heures (temps réel)

Valeur du jardin (20)

Le jardin vaut 25 000 pièces en chocolat

Maître valeur du jardin (20)

Le jardin vaut 100 000 pièces en chocolat

Valeur Piñata (20)

Une Piñata vaut 5 000 pièces en chocolat

Maître valeur Piñata (20)

Une Piñata vaut 10 000 pièces en chocolat

Main verte (20)

A fait pousser 5 plantes à maturité

Maître main verte (20)

A fait pousser 25 plantes à maturité

Riche (20)

Le joueur a 25 000 pièces en chocolat

Nommeur d'assistant (20)

A nommé un assistant

Émérite (20)

Le joueur a atteint le niveau 10.

Maître émérite (20)

Le joueur a atteint le niveau 50.

Maître de la richesse (20)

Le joueur a 100 000 de pièces en chocolat.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Viva Piñata : Pagaille au Paradis

© Microsoft / Rareware 2008

SUCCÈS

Tricheur (10)

Utiliser une carte Pinata.

Collectionneur des sables (10)

Avoir 3 espèces du Désert résidentes.

Collectionneur du Pinarctique (10)

Avoir 3 espèces du Pinarctique résidentes.

Chauffard (10)

Remporter une course de Pinatas.

Pote de canap (10)

Jouer en coop. pendant 1h sur une console Xbox 360.

Plus on est de fous... (10)

Jouer en coop. en ligne à 4 pendant 1h.

Manager (10)

Remporter un concours de Pinatas.

Céréal' vainqueur Région 3 (20)

Remporter tous les défis de la Région 3.

Céréal' vainqueur Région 4 (20)

Remporter tous les défis de la Région 4.

Céréal' vainqueur Région 5 (20)

Remporter tous les défis de la Région 5.

Chauffard professionnel (20)

Remporter 10 courses de Pinatas.

Céréal' vainqueur Région 6 (20)

Remporter tous les défis de la Région 6.

Maître des sables (20)

Avoir toutes les espèces du Désert résidentes.

Maître tricheur (20)

Utiliser 10 cartes Pinata différentes.

Pinata célèbre (20)

Obtenir une Pinata très spéciale sur le site Web (ou auprès de quelqu'un qui en possède une).

Maître manager (20)

Remporter 10 concours de Pinatas.

Super pote de canap (20)

Jouer en coop. pendant 3h sur une console Xbox 360.

Céréal' vainqueur Région 7 (20)

Remporter tous les défis de la Région 7.

Main verte du Désert (20)

Faire parvenir toutes les plantes du Désert à maturité.

Main verte du Pinarctique (20)

Faire parvenir toutes les plantes du Pinarctique à maturité.

Viens te battre (20)

Gagne une médaille d'or en combat.

Maître du Pinarctique (20)

Avoir toutes les espèces du Pinarctique résidentes.

Céréal' vainqueur Région 2 (20)

Remporter tous les défis de la Région 2.

Super paquet de surfaces (20)

Le paquet contient tous les types de surface.

Céréal' vainqueur Région 1 (20)

Remporter tous les défis de Langston pour la destination Région 1.

Gardien des archives (30)

Restaurer 10 des archives de Pinata Central.

Maître des archives (40)

Restaurer 30 des archives de Pinata Central.

Expert des archives (50)

Restaurer toutes les archives de Pinata Central.

Céréal' vainqueur ultime (50)

Remporter tous les défis de toutes les Régions.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

CRÉDITS ET PUITS DES VOEUX

Sur le menu principal, sélectionnez Play Garden et créez un nouveau jardin que vous nommerez **Piñata People**. Cela débloquera la possibilité de voir les crédits depuis l'écran titre. Là, vous devrez casser des Piñatas et des débris pour débloquer de nouveaux accessoires. Vous terminerez ce mode spécial après avoir détruit toutes les Piñatas et accéderez ensuite au puits des voeux.

LISTE DES PIÑATAS

Arocknid

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 6 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 4 Tafflies ou Raisants dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 Tafflies ou Raisants
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 Buzzlegums
Posséder une maison d'Arocknid
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Reddhott

Badgesicle

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder deux résidents nocturnes dans votre jardin
Posséder un mûrier dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un mûrier dans le jardin
Posséder 3 Geckies dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un Geckie
Manger 2 mûres
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 graines de tulipe
Manger un Lemmoning
Posséder une maison de Badgesicle
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Syrupent

Barkbark

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder un Kittyfloss résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Buzzlegums pour effrayer les voyous
Posséder 3 Kittyfloss résidents
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une gelée
Manger 2 os
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porte un collier
Battre un Kittyfloss dans un combat
Posséder une maison de Barkbark
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Kittyfloss et Roario

Bispotti

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder une fleur dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 2 fleurs dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 3 coquelicots dans le jardin
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une marguerite
Posséder une maison de Bispotti
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Bonboon Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 34 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 35 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Perdre un combat contre un membre de la famille des Syrupents

Bonboon

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Bonboon résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un arbre à cacahuètes dans le jardin
Posséder un bananier dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 7 cacahuètes
Manger 7 bananes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 Jameleons
Posséder une maison de Bonboon
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Cinnamonkey

Bunnycomb

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder une carotte dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder une carotte dans le jardin
Condition pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 4 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 2 carottes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un radis
Posséder 6 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder une maison de Bunnycomb
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Pretztail

Buzzenge

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Candary dans le jardin
Condition pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 5 Candaries dans le jardin
Condition pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 Candaries
Manger un Sparrowmint
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Pudgeon
Manger un Robean
Manger un Tartridge
Posséder une maison de Buzzenge
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Eaglair

Buzzlegum

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un tournesol dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 2 tournesols dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un tournesol
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un bouton d'or
Manger une tulipe
Posséder une maison de Buzzlegum
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Raisant

Caliscorpion Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier niveau 20 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-la avec n'importe quel appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 Buzzlegums
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin

Caliscorpion

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Caliscorpion résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-le avec un piment comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 2 fleurs gobe-Piñata
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 baies de solanacée
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Caliscorpion
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Camello

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 15 ou plus
Apparaît seulement dans le désert
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-la avec un igname comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 20 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Boire 2 cafés
Manger 3 fleurs de cactus
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 25 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 3 macarons coco
Porte des lunettes cool
Porte un sombrero
Posséder une maison de Camello
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Candary

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner un pissenlit à un Sparrowmint pour qu'il devienne Candary
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Flutterscotch jaune
Posséder une maison de Candary
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Buzzenge

Cherrapin

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 5 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder un nénuphar
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 7 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 7 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 2 nénuphars
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 10 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 nénuphars
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porte des lunettes de natation
Manger un oeuf de Lickatoad
Posséder une maison de Cherrapin
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Chewnicorn

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 7 Horstachio
Recevoir la récompense Maître entremetteur de Horstachio
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un arbre à pierres précieuses dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder un arbre à pierres précieuses à maturité dans le jardin
Manger 9 pierres
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 pierres précieuses arc-en-ciel
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Chippopotamus

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 40 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 50 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 9 joncs
Posséder 9 nénuphars
Posséder 9 cressons
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 60 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 9 têtes de jonc
Manger 9 nénuphars
Manger 9 fleurs de cresson
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Recevoir la récompense Maître entremetteur de Candary
Posséder un Candary dans le jardin
Posséder 70 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 4 fleurs Oiseau de Paradis
Posséder une maison de Chippopotamus
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Choclodocus

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Condition pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 3 os de couleurs
Posséder une pierre d'ambre
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Pas d'accouplement possible
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Dragonache

Chocstrich

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner 2 graines de cactus à une Cluckles pour qu'elle devienne Chocstrich
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 15 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 2 Caliscorpions
Manger 3 Raisants
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Pieena et Pretztail

Cinnamonkey

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un arbre à cacahuètes dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 5 cacahuètes dans le jardin
Posséder un bananier à maturité dans le jardin
Posséder un tonneau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 bananes
Manger 8 cacahuètes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter un Fez
Manger 4 bananes
Posséder une maison de Cinnamonkey
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Bonboon

Cluckles

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder un épi de maïs dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 3 épis dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 épis de maïs
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 Whirlms
Manger une graine de potiron
Posséder une maison de Cluckes
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Pretztail

Cocoadile Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier niveau 29 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 31 ou plus

Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 16 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Pengum
Manger un Cherrapin

Cocoadile

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Cocoadile résident dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 16 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 6 Quackberries résidents
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 19 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 Quackberry
Manger un Sweetooth
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 22 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Swanana
Posséder une maison de Cocoadile
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Crowla Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 17 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 19 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder une vasque pour oiseau dans le jardin
Boire un flacon de médicament

Crowla

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Crowla résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 4 Lickatoads résident
Posséder une vasque pour oiseau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 Lickatoads
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 Shellybeans
Posséder une maison de Crowla
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Custacean

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 2 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 10 pinomètres carrés de sable dans le jardin

Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 10 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une planche de surf dans le jardin
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 pommes
Manger une fleur de cresson
Posséder une maison de Custacean
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Cherrapin et Vulchurro

Doenut

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 6 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 8 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 10 myrtilles ou 5 campanules
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 10 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Manger 5 myrtilles ou 2 campanules
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un tournesol
Manger une rose
Posséder une maison de Doenut
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Dragonache

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Construire une mine
Engager un dénicheur pour trouver un oeuf incassable
Eclore l'oeuf à l'aide d'une Cluckes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Pas d'accouplement possible
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucun

Dragumfly

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 26 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Reddhotts pour faire fondre le bloc de glace
Posséder 15 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 20 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 12 joncs
Gagner un combat contre un Reddhott

Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 25 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Buzzlegum
Manger un Raisant
Manger une fleur gueule-de-loup
Posséder une maison de Dragumfly
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Reddhott

Eaglair

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 33 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez d'Elephanillas pour effrayer les voyous
Posséder 5 espèces différentes résidentes
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 10 espèces différentes résidentes
Manger 2 Cinnamonkeys
Manger 2 Parrybos
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 2 chênes à maturier dans le jardin
Manger 2 Galagoogoo
Posséder une maison d'Eaglair
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Buzzenge

Elephanilla

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 36 ou plus
Posséder un bananier dans le jardin
Posséder un piment planté au minimum
Posséder un palmier
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Salamango pour détruire le rocher
Posséder 2 bananes dans le jardin
Posséder 2 piments
Posséder 2 noix de coco
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 4 bananes
Manger 4 noix de coco
Manger 4 piments
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 pierres précieuses
Manger 3 glands
Manger 3 pois
Porte des chaussures de ballet
Posséder une maison d'Elephanilla
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Fizzlybear

Conditions d'apparition de la Piñata :

Être un jardinier de niveau 30 ou plus
Posséder une ruche à miel
Posséder une maison de Buzzlegum
Posséder 3 Buzzlegums
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Sweetooth pour ronger l'arbre tombé
Posséder 4 figues de barbarie
Posséder 3 pots de miel
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 Raisants
Manger 2 pots de miel
Manger 2 figues de barbarie
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 Custaceans
Porte des boucles de Jiggy
Porte un collier dent de requin
Porte une cage corps
Posséder une maison de Fizzlybear
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Flapyak

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 15 ou plus
Apparaît seulement en Piñarctique
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attirez-le avec une orange comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 10 pinomètres carrés de glace dans le jardin
Manger 4 pommes de pins
Manger 2 puddings
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Boire du café
Manger 3 groseilles
Porter une barrette marguerite
Posséder une maison de Flapyak
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Fourheads

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Faire s'accoupler 2 Twingersnaps. Dès que l'oeuf est livré, il commence à effectuer de petits bonds puis en fait 3 grands. Frappez l'oeuf à ce moment-là avec votre pelle pour avoir un bébé Fourheads
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Caliscorpion
Manger une fleur de cigüe
Manger un Lackatoad
Posséder une maison de Fourheads
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :

Aucune

Fudgehog

Conditions d'apparition de la Piñata :
Apparaît dès la quatrième nuit
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un houx dans le jardin
Posséder un chardon dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une baie de houx
Manger une capitule de chardon
Posséder un tas de feuille dans le jardin
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Boire une bouteille de lait
Manger du pain
Posséder une maison de Fudgehog
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Galagoogoo

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder toutes les parties du totem piquant
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un bâton-lune
Posséder 8 Mothdrops ou 16 tulipes
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 4 tulipes
Manger 2 Mothdrops
Posséder un guetteur dans le jardin
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 4 orchidées
Posséder un Chewnicorn résident
Posséder une maison de Galagoogoo
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Geckie

Conditions d'apparition de la Piñata :
Apparaît seulement dans le désert
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attirez-le avec un perce-neige comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 2 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger un Flutterscotch
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Mothdrop
Posséder 3 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Geckie
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Goobaa

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 4 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 5 perce-neige
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Candaries pour réveiller le Chippopotamus endormi
Posséder 6 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 8 perce-neige
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 8 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 12 murs ou clôtures dans le jardin
Manger 3 perce-neige
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une capitule de chardon
Manger 2 capitules de sumac vénéneux
Posséder 12 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder une maison de Goobaa
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Hoghurt

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner un Cheesecake à un Rashberry pour qu'il se transforme en Hoghurt
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un muffin
Porter de grosses lèvres
Porter une perruque de blonde
Porter des boucles pendantes
Posséder une maison de Hoghurt
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Hootyfruity

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder une maison de Mousemallow dans le jardin
Posséder une maison de Sherbat dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 5 Mousemallows dans le jardin
Posséder 5 Sherbats dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 Mousemallows
Manger 2 Sherbats
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Squazzil
Manger 2 Lemmonings
Porter des lunettes intello

Posséder une maison de Hootyfruity
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Horstachio

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder une balle de foin dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 50 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 50 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 4 pommes
Manger 4 carottes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 50 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger une pomme d'amour
Manger une sauce au raifort Porter une cocarde
Posséder une maison de Horstachio
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Ponocky et Zumbug

Jameleon

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 3 Flutterscotch de couleurs différentes
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 4 Flutterscotch de couleurs différentes
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 5 Flutterscotch de couleurs différentes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Flutterscotch vert
Manger un Taffly
Posséder un arc-en-ciel oeil rouge dans le jardin
Posséder une maison de Jameleon
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Jeli

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 31 ou plus
Apparaît seulement en Piñarctique
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-le avec une baie de houx comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 40 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger 3 banana splits
Manger 2 graines d'orchidées
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 50 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 5 Piñatas de Piñarctique résidentes
Manger 2 puddings
Porter des raquettes
Posséder une maison de Jeli

Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Juicygoose

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner une groseille à un Quackberry pour qu'il se transforme en un Juicygoose
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une fontaine à poisson dans le jardin
Manger 2 Newtgats
Posséder une maison de Juicygoose
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Quackberry

Kittyfloss

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 2 Mousemallows dans le jardin
Apparaît pendant la nuit
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 3 Mousemallows dans le jardin
Posséder une bouteille de lait dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une Mousemallow
Manger un Sparrowmint
Boire une bouteille de lait
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Lemmoning
Manger un Candary
Posséder une maison de Kittyfloss
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Barkbark

Lackatoad

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner une baie de solanacée à un Lickatoad, frappez-le avec le bouton X avant qu'il ne devienne malade et il se transformera en un Lackatoad
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 6 pinomèters carrés d'eau dans le jardin
Manger 2 fleurs de cigüe
Manger 2 champignons vénéneux
Posséder une maison de Lackatoad
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Newtgat et Salamango

Lemmoning Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 6 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-le avec n'importe quel appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 3 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger un ragoût
Manger une sauce au raifort

Lemmoning

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Lemmoning résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-le avec une graine de tournesol comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 4 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger 2 radis
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 pommes de pin
Posséder 4 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder une maison de Lemmoning
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Lickatoad

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder la pelle pour creuser des points d'eau
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 1 pinomètre carré d'eau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 2 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Taffly
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 2 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Flutterscotch vert
Posséder une maison de Lickatoad
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Newgat

Limeoceros Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 36 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 38 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 Parmadillos

Limeoceros

Conditions d'apparition de la Piñata :

Posséder un Limeoceros résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 5 chardons dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une graine de laurier
Manger une graine de chardon
Manger une graine de figue de barbarie
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter une salade de fruit
Porter des boucles clinquantes
Manger 2 noix de coco
Posséder 40 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Limeoceros
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Macaraccoon Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 26 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 28 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Recevoir 5 récompenses Maître entremetteur
Manger une Cluckes

Macaraccoon

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un macaraccoon résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 5 famille de Syrupents résidentes
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 Syrupents
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Arocknids
Manger un Geckie
Posséder une maison de Macaraccoon
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Mallowolf Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 30 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 32 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 Hoghurts

Mallowolf

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Mallowolf résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :

Posséder 6 Rashberries résidents
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 Rashberries
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Goobaa
Posséder une maison de Mallowolf
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Moojoo

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner une graine de sapin à un Doenut pour qu'il se transforme en Moojoo
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger de la confiture
Posséder 25 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Porter une toque de Doenut
Porter des brouissailles
Posséder une maison de Moojoo
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Moozipan

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 5 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder un pot à lait dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 10 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder un bidon de lait
Posséder 10 boutons d'or
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 15 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Manger 5 boutons d'or
Manger 2 crèmes de groseilles
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un banana split
Posséder 18 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Manger 4 pissenlits
Posséder une maison de Moozipan
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Mothdrop

Conditions d'apparition de la Piñata :
Apparaît pendant la nuit
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Apparaît pendant la nuit
Conditions pour rendre la Piñata résidente :

Posséder une lumière dans le jardin
Manger une campanule
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une graine de noisetier
Posséder une maison de Mothdrop
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Mousemallow

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un navet
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un navet
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un navet
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un igname
Posséder une maison de Mousemallow
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Syrupent

Newtgat

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 2 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder du cresson dans le jardin
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 fleurs de cresson
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Raisant
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une maison de Newgat
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Lackatoad et Lickatoad

Parmadillo

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner une noix de coco à un Fudgehog pour qu'il se transforme en Parmadillo
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une graine d'oranger
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Parmadillo
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Parrybo

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 32 ou plus
Posséder une plante Oiseau de Paradis dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Mallowolves pour chasser les voyous
Posséder 2 plantes Oiseau de paradis dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 graines de la fleur Oiseau de Paradis
Manger 2 oranges
Manger 2 cacahuètes
Manger 10 bananes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 graines de bananiers
Manger une graine d'orchidée
Porter un cache-oeil
Posséder une statue de pirate dans le jardin
Posséder une maison de Parrybo
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Peckanmix

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Swanana résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 3 pois
Posséder un bain à oiseau
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 pois
Manger un Flutterscotch bleu
Manger un Flutterscotch vert
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une pierre
Manger une soupe aux pois
Porter un diadème de tranquillité
Posséder une maison de Peckanmix
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Swanana

Pengum

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 2 ou plus
Apparaît seulement en Piñarctique
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-le avec un piment comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 5 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 5 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Newgat
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter un haut de forme
Porter un monocle aristo
Porter un noeud papillon
Posséder 5 pinomètres carrés de neige dans le jardin

Posséder une maison de Pengum
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Pieena

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner un os à un Pretztail pour qu'il se transforme en Pieena
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un oeuf de Chocstrich
Posséder 3 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Pieena
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Chocstrich

Pigxie

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Faire s'accoupler ensemble un Rashberry et un Swanana après avoir acheté la maison mystère chez Willy
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 têtes de jonc
Manger 2 glands
Porter des chaussures de danse
Posséder une maison de Pigxie
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Rashberry et Swanana

Pololly bear

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner une pierre précieuse bleue à un Fizzlybear pour qu'il se transforme en Pololly bear
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 Pengums
Posséder 25 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger 2 pots de miel
Posséder une maison de Pololly bear
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Ponocky

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 10 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder 10 carottes dans le jardin
Posséder 10 fleurs dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Peut être acheté si vous êtes un jardinier de niveau 20 ou plus
Posséder 15 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder 10 carottes dans le jardin
Posséder 10 fleurs dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 20 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 5 carottes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter un ruban
Manger un gâteau à la carotte
Posséder une balle de foin dans le jardin
Posséder une maison de Ponocky
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Horstachio et Zumbug

Pretztail

Conditions d'apparition de la Piñata :
Apparaît pendant la première nuit
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un Tartridge ou un Bunnycomb
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un Tartridge ou un Bunnycomb
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une Cluckes
Posséder une maison de Pretztail
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Quackberry

Profitamole Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 14 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier niveau 16 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 champignons
Manger 2 Bispottis

Profitamole

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Profitamole résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 4 Arocknids dans le jardin
Posséder 3 Whirlms dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un Arocknid
Manger un Whirlm

Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter des lunettes bottles
Manger un Sweetle
Posséder une maison de Profitamole
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Pudgeon

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 5 graines de maïs dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder assez de Profitamoles pour nettoyer les déchets de la mine
Posséder 5 graines
Posséder du pain
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 graines
Manger du pain
Posséder une statue d'ours et d'oiseau
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter un appareil photo
Manger 2 graines de maïs
Manger une graine de gueule-de-loup
Posséder une statue du capitaine Blackeye dans le jardin
Posséder une maison de Pudgeon
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Quackberry

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder une plantation de maïs dans le jardin
Posséder 4 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 4 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger du pain
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Custacean
Posséder 4 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une maison de Quackberry
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Raisant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 4 ou plus
Posséder 2 boutons d'or dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un pot de miel dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 sorte de fruit

Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un pot de miel
Posséder une maison de Raisant
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Buzzlegum

Rashberry

Conditions d'apparition de la Piñata :
Peut être acheté au magasin de Petula
Être un jardinier de niveau 12 ou plus
Posséder un groseillier dans le jardin
Posséder un piment planté au minimum dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 3 groseilles dans le jardin
Posséder 2 piments dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 groseilles pourries
Manger 2 piments pourris
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un bol de soupe aux pois
Manger un muffin
Porter un anneau de nez clinquant
Posséder une maison de Rashberry
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Pigxie

Reddhott

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Faire passer un Taffly au-dessus du feu et l'arroser immédiatement avec l'arrosoir pour qu'il se transforme en Reddhott
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un piment
Manger 2 radis
Manger une capitule de laurier
Posséder une maison de Reddhott
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Arocknid

Roario

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 38 ou plus
Posséder plusieurs Piñatas différentes dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 5 Doenuts résidents
Posséder 5 Zumbugs
Le jardin vaut 40 000 pièces
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 Doenuts
Manger 2 Zumbugs

Le jardin vaut 50 000 pièces
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter une couronne
Le jardin vaut 60 000 pièces
Manger une Piñata qui valait 4500 pièces
Posséder une maison de Roario
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Barkbark et Tigermisu

Robean

Conditions d'apparition de la Piñata :
Apparaît seulement en Piñarctique
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Attrapez-la avec une baie de houx comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 1 pinomètre carré de neige dans le jardin
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Bispotti
Posséder 3 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder une maison de Robean
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Salamango

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner un piment à un Newgat pour qu'il se transforme Salamango
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Reddhott
Manger 2 graines de piment
Manger 2 graines de laurier
Posséder une maison de Salamango
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Lackatoad

Sarsgorilla

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Bonboon résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 20 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 3 arbres à cacahuètes dans le jardin
Posséder un bébé Bonboon dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 4 noix de coco
Manger 6 bananes
Manger 4 pots de beurre de cacahuète
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter une cravate funky
Manger 2 miches de pain

Manger de la marmelade
Posséder une maison de Sarsgorilla
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Shellybean Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 2 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 7 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une graine de mûrier
Manger une graine de radis

Shellybean

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Shellybean résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder un chardon dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une capitule de chardon
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger du beurre d'ail
Posséder une maison de Shellybean
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Kittyfloss

Sherbat Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 9 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Être un jardinier de niveau 11 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger une gousse d'ail

Sherbat

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Sherbat résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 3 Mothdrops résidents
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 2 Mothdrops
Manger une citrouille Halloween
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger une tulipe
Posséder une maison de Sherbat
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Smelba Piquant

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier niveau 21 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Être un jardinier niveau 23 ou plus
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 4 roses

Smelba

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Smelba résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 7 plantations d'ail dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 gousses d'ail pourries
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 désodorisants
Porte une fleur romantique
Posséder une maison de Smelba
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Sparrowmint

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder un Whirlm résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 2 Whirlms résidents
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un Whirlm
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Whirlm
Manger une graine de campanule
Posséder une maison de Sparrowmint
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Squazzil

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 3 Piñatas résidentes
Posséder un noisetier dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 3 noisettes dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 noisettes
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 3 graines de tournesol
Posséder une maison de Squazzil
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Kittyfloss et Twingersnap

Swanana

Conditions d'apparition de la Piñata :

Être un jardinier de niveau 27 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder une fontaine à Swanana
Le jardin vaut 20 000 pièces
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 25 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 2 sandwichs
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Porter un tour de cou en diamant
Manger 3 nénuphars
Posséder 30 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une maison de Swanana
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Pigxie

Sweetle

Conditions d'apparition de la Piñata :
Apparaît seulement dans le désert
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Attrapez-la avec un igname comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 1 pinomètre carré de sable dans le jardin
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un navet
Posséder 1 pinomètre carré de sable dans le jardin
Posséder une maison de Sweetle
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Sweetooth

Conditions d'apparition de la Piñata :
Etre un jardinier de niveau 21 ou plus
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder un sapin dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 12 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder un sapin dans le jardin ou un nénuphar
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 14 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger une pomme de pin
Manger 2 nénuphars
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 14 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 têtes de jonc
Posséder une maison de Sweetooth
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Syrupent

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 1 pinomètre carré d'herbe dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin

Posséder 1 pinomètre carré d'herbe dans le jardin
Posséder 2 Mousemallows dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 2 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger un Mousemallow
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Robean
Posséder 3 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder une maison de Syrupent
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Badgesicle

Taffly

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 2 marguerites dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder un fruit
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un fruit
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 marguerites
Posséder une maison de Taffly
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Tartridge

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 5 marguerites
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 5 marguerites
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger 3 graines de marguerites
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Sweetle
Posséder une maison de Tartridge
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Tigermisu

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 8 lys tigré dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 12 lys tigré dans le jardin
Posséder un Zumbug dans le jardin
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Manger un Zumbug
Manger 2 Moojoos
Manger un Buzzlegum
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Camello
Manger un Peckanmix

Porte un casque Sabreman
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Roario

Twingersnap

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Faites s'accoupler 2 Syrupents. Dès que l'oeuf est livré, il commence à effectuer de petits bonds puis en fait 3 grands. Frappez l'oeuf à ce moment-là avec votre pelle (A) pour avoir un bébé Twingersnap
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger un Squazzil
Manger 2 graines de coquelicot
Posséder une maison de Twingersnap
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Vulchurro

Conditions d'apparition de la Piñata :
Être un jardinier de niveau 12 ou plus
Apparaît seulement dans le désert
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Attrapez-le avec un piment comme appât
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 15 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 2 os
Manger un Crowla
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 pots de confitures de mûres
Posséder 20 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder un cactus
Posséder une maison de Vulchurro
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Walrusk

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 10 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 15 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 15 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 5 joncs
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 20 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 20 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 têtes de jonc
Manger un Custacean
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Manger 2 radis

Manger 2 cressons
Porte une moustache touffue
Posséder une maison de Walrusk
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Whirlm

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder 1 pinomètre carré de terre cultivable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 1 pinomètre carré de terre cultivable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 1 pinomètre carré de terre cultivable
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 1 pinomètre carré de bonne terre
Posséder une maison de Whirlm
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

White Flutterscotch

Conditions d'apparition de la Piñata :
Posséder une marguerite
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Posséder 2 marguerites
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Posséder 4 marguerites
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder une maison de Flutterscotch
Manger un fruit
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Aucune

Zumbug

Conditions d'apparition de la Piñata :
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Non applicable
Conditions pour rendre la Piñata résidente :
Donner une mûre et une marguerite à un Horstachio pour qu'il se transforme en Zumbug
Conditions pour trouver l'âme soeur :
Posséder 30 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 3 orchidées
Manger de la marmelade
Posséder une maison de Zumbug
Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :
Chewnicorn, Horstachio et Ponocky

IMAGE DE JOUEUR

Réussir les défis des 7 régions de Langston.

OBTENIR LE DRAGONACHE

Pour obtenir le célèbre Dragonache, vous devez possédez une Mine (Willy Builder peut vous la construire) et un Dénicheur, disponible à l'Auberge d'Arfur. Suivez ces étapes pour obtenir votre Piñata:

1. Faites-vous construire une Mine à l'aide de Willy Builder.
2. Engagez un dénicheur à l'Auberge d'Arfur et envoyez-le dans la Mine.
3. Le dénicheur vous donnera un oeuf (qui contient le Dragonache). Pour le faire éclore, demandez à une Cluckles de le couver. La couleur du Dragonache varie selon le terrain où a éclos l'oeuf (exemple: dans l'herbe : Dragonache vert).
4. Une fois l'oeuf éclos, vous obtiendrez votre Dragonache, mais ce n'est qu'un bébé. Pour qu'il grandisse et fasse son cocon, donnez-lui une bouteille de Lait, une fleur de Gueule-de-loup, une Dragumfly et une Redhott.

Le Dragonache n'as pas de maison, ne peut pas être vendu, ne peut pas être malade. Pour vous en débarrasser, mettez-le dans une boîte au Bureau de Poste.

Viva Piñata : Party Animals

© Microsoft / Krome Studios 2007

10 POINTS DE SUCCÈS

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**.

SUCCÈS

Chaud devant ! (5)

Ne pas être touché par un missile Fiesta de toute une compétition en incarnant Freddy Goupimiel.

Récompense rétro (10)

Entrer le code rétro à l'écran START. Si tu veux un indice, demande à ton manuel...

Bonne patte (10)

Ne jamais utiliser un power-up contre Boubou Guimours en incarnant Florence Guimours.

Envol du papayon (10)

Utiliser le power-up Ailes de papayon pour dépasser un adversaire.

Partager c'est gagner (10)

Faire une partie avec un joueur qui n'a pas déverrouillé une épreuve que TU as déverrouillée !

Fifils à sa maman (10)

Perdre contre Eric Mélisson en incarnant Francine Mélisson.

Amis-amis (10)

Faire une partie sur Xbox LIVE ou inviter un ami à faire une partie en ligne.

Concours de popularité (10)

Terminer une partie où les 4 joueurs incarnent Isidore Canasucre.

Rafale gazeuse (10)

Propulser son bateau jusqu'à la ligne d'arrivée dans Si-rot-co.

Starlette (10)

Battre Isidore Canasucre en incarnant Hailey Canasucre.

Je vois double (10)

Terminer une partie en incarnant la même Piñata qu'un autre joueur.

Écrabouillifiés ! (10)

Sauter et écraser au moins une fois tous les autres joueurs dans Écrabouillie.

Les amis, c'est pratique (10)

Terminer une partie multijoueur hors ligne.

Trop la classe ! (10)

Toi, maître déverrouilleur.

Rapide comme l'eaglair (15)

Passer sur 3 bandes booster dans la même course.

Tout a un début (15)

Remporter 1 course.

Grand gourou (15)

Remporter le jeu.

Graine de winner (15)

Remporter 3 épreuves à la suite.

L'âme du surfeur (15)

Ne jamais tomber dans aucune course en incarnant Boubou Guimours.

Peace and love (20)

Remporter une course sans utiliser de missile Fiesta, bombe à eau colorée ou bombe fumigène.

Parcours touristique (20)

Remporter une course en n'utilisant aucun raccourci.

Oscar de Malignus (20)

Frapper chaque joueur avec un power-up au cours d'une même course.

Winner en herbe (20)

Remporter 5 épreuves à la suite.

As de l'esquive (20)

Éviter la boule de neige dans Attention : boules de neige.

Chasse au succès (20)

Faire une partie avec un joueur qui a déjà ce succès pour le remporter. Fais-le passer à ton tour !

Guillaume Tell (20)

Toucher la cible la plus éloignée au moins 3 fois dans une partie de Cocciboum vole.

La chance est avec toi (20)

Remporter une partie de Mèche courte sans jamais que la cocciboum ne t'explose entre les mains.

Oscar oeil de chabricot (20)

Découvrir et emprunter tous les raccourcis pendant les courses.

Caméléon (20)

Terminer la partie à n'importe quelle place avec chacun des 8 personnages.

Hôte de la haute (20)

Servir d'hôte à 3 parties sur Xbox LIVE.

Dans le mille (20)

Atteindre la cible 4 fois à la suite dans Rentrez dans les stars.

Yaaaa ! (20)

Détruire 10 objets en une seule course en incarnant Petunia Goupimiel.

Trouble-fête (20)

Remporter 3 parties dont tu n'es pas l'hôte sur Xbox LIVE.

Avec le temps... (20)

Jouer pendant 5 heures.

Piñata 007 (20)

Utiliser chaque power-up au moins une fois dans la partie.

Peur du noir ? (20)

Pousser tous les autres joueurs en dehors de la lumière dans une partie de Feux de la rampe.

Pieds poisseux (20)

Utiliser le power-up Miel de bababeille 10 fois.

Strike ! (20)

Faire un strike dans une partie de Chamboule-tout.

Plein à craquer (20)

Récupérer plus de 99 bonbons au cours d'une seule épreuve.

Ça dépote, iron (20)

Détruire au moins 25 citrouilles en une seule partie de Détruitrouille.

Piñatas en fête (20)

Incarner les 8 personnages en arborant pour chacun l'une de leurs couleurs alternatives.

Crise de foie (30)

Amasser plus de 1000 bonbons en incarnant Eric Mélisson.

Macho man (30)

Incarner un personnage masculin et ne jamais se faire battre par une fille !

Mégatonne (30)

Utiliser le power-up Missile Fiesta sur chacun des 8 personnages.

Céréale winner (30)

Remporter 8 épreuves à la suite.

Girl Power (30)

Incarner un personnage féminin et ne jamais se faire battre par un mec !

Les maîtres du jeu (50)

Participer à toutes les épreuves.

Pêle-mêle (50)

Terminer la partie 1er avec chacun des 8 personnages.

Oscar du roi pralion (50)

Remporter toutes les épreuves et toutes les courses en une seule partie.

Coureur acharné (50)

Terminer toutes les courses.

Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

SUCCÈS

Trouble-fêtes (10)

Dernière mission de l'acte 1 (Italie) terminée

Bienvenue dans la jungle (20)

Dernière mission de l'acte 2 (Belize) terminée

Bon camarade (30)

Dernière mission de l'acte 3 (Russie) terminée

Bien enTRAINé (40)

Dernière mission de l'acte 4 (Chine) terminée

Plus que génial : super-génial ! (100)

Dernière mission de l'acte 5 (Océanie) et jeu terminés

Alors comme ça, on pirate (15)

5 niveaux bonus de piratage terminés

L'ordinateur apprivoisé (25)

10 niveaux bonus de piratage terminés

Sécurité ? Quelle sécurité ? (50)

15 niveaux bonus de piratage terminés

On recrute : sbires (50)

250 sbires de Calico ont été vaincus

Amélioration biologique terminée (30)

Jauge de santé de Volt au maximum

Noyau atomique critique (30)

Jauge d'énergie de Volt au maximum

Amélioration d'énergie terminée (30)

Jauge de gadget de Penny au maximum

Jamais assez bien caché (35)

Tous les niveaux bonus de piratage trouvés

1, 2... et pourquoi pas 6 ! (5)

Combo de 6 coups réussi

Compétences en combo déjantée (15)

Combo de 15 coups réussi

Intouchable (50)

Combo de 30 coups réussi

A pas de loup (50)

Penny a terminé GRABUGE ou CACHE-CACHE sans se faire repérer et sans utiliser les codes de triche

Super-pirate (75)

Niveau mini-jeu terminé sans aucun dégât

Puissance écrasante (5)

Volt a vaincu trois ennemis différents avec son Supercri, son Regard laser et son Attaque pilon

Marcher, c'est nul (5)

Penny a réussi à s'accrocher à un câble et à glisser dessus avec la Tyroulette

Des étoiles dans les yeux 5G

Volt a vaincu Wizzman avec un coup de grâce.

La justice est aveugle 5G

Volt a vaincu Boumgirl avec un coup de grâce.

Par le collet 5G

Volt a vaincu Clacman avec un coup de grâce.

Ce chien n'aime pas le frisbee 5G

Volt a vaincu Swifman avec un coup de grâce.

Chtak ! 5G

Volt a vaincu Chtakman avec un coup de grâce.

Flanque-le à la porte 5G

Volt a vaincu Shbooman avec un coup de grâce.

Aïe ! 5G

Renversé par un 4x4.

Comment on bloque les attaques ? 5G

Fouetté par un Clacman.

A la ferraille 30G

7 4x4 de Calico détruits.

Sécurité neutralisée 15G

Penny a réussi à pirater le système.

Panne d'électricité 25G

Générateurs de Calico détruits.

Les pattes en l'air 35G

Missiles de Calico coulés

Le chat n'est pas rentré 45G

Calico est définitivement vaincu

Attention à la marche 35G

25 sbires de Calico passés par la fenêtre ou tombés d'une falaise.

Marteau-piqueur 35G

100 sbires de Calico vaincus par l'attaque pilon de Volt.

Volt, parle ! 35G

100 sbires de Calico vaincus par le Supercri de Volt.

Volt, fixe-le ! 35G

100 sbires de Calico vaincus par le Regard laser de Volt.

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

Voodoo Dice

© Ubisoft / Exkee 2010

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Début réussi ! (5)

Finir le premier niveau.

Première pépite d'or (15)

Finir un niveau en battant le temps Voodoo.

Tisseur de lianes (10)

Finir tous les niveaux du monde 1.

Grimpeur de baobabs (10)

Finir tous les niveaux du monde 2.

Jongleur de cocos (10)

Finir tous les niveaux du monde 3.

Pilleur de temples (10)

Finir tous les niveaux du monde 4.

Roi de la jungle (25)

Finir tous les niveaux du monde 1 en battant le temps Voodoo.

Prince du désert (25)

Finir tous les niveaux du monde 2 en battant le temps Voodoo.

Virtuose des tropiques (25)

Finir tous les niveaux du monde 3 en battant le temps Voodoo.

Seigneur du donjon (25)

Finir tous les niveaux du monde 4 en battant le temps Voodoo.

Nouvelle tenue (5)

Changer d'apparence avant de choisir un monde.

Sorcier Voodoo (35)

Finir tous les niveaux de chaque monde en battant le temps Voodoo.

WALL-E

© THQ / Heavy Iron Studios 2008

SUCCÈS

Fabrication du jeu (5)

Regarde les crédits.

Le cafard (5)

Trouve le cafard.

Activité Turbos (10)

Termine une activité dans le niveau Directive No 1.

Activité Multiscan (10)

Termine une activité dans le niveau Directive No 1.

Activité Destruction ! (10)

Termine une activité dans le niveau Directive No 1.

Activité Course (10)

Termine l'activité dans le niveau Ensemble.

Activité Dehors, les ordures ! (10)

Termine l'activité dans le niveau Ensemble.

Activité WALL-E à la rescousse (10)

Termine l'activité dans le niveau Ensemble.

Persévérance, partie 1 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Persévérance, partie 2 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Tunnel contre la montre, part. 1 (15)

Termine tous les tunnels dans le temps imparti.

Persévérance, partie 3 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Petites cigognes (15)

Termine le niveau Tempête de sable en 30 sauts de cigogne ou moins.

Persévérance, partie 4 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

M-O est tête-en-l'air. (15)

M-O nettoie ce qui tombe par terre dans le niveau À bord de l'Axiom.

Persévérance, partie 5 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Des miettes de Stewards (15)

Débarrasse-toi des Stewards dans le niveau De bonnes intentions.

Persévérance, partie 6 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Tunnel contre la montre, part. 2 (15)

Termine tous les tunnels dans le temps imparti.

Persévérance, partie 7 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Persévérance, partie 8 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

Compactage, partie 1 (25)

Compacte 100 cubes ordinaires.

Compactage, partie 2 (25)

Compacte 100 cubes lourds.

Compactage, partie 3 (25)

Compacte 100 cubes de charge.

Énergie urbaine (30)

Active tous les pylônes d'énergie pour découvrir un lieu secret dans le niveau Bienvenue sur Terre.

Énergie de l'Axiom (30)

Libère tous les robots de défense pour découvrir un lieu secret dans le niveau De bonnes intentions.

Objet bonus, morceau 1 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Bienvenue sur Terre.

Objet bonus, morceau 2 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Directive No 1.

Objet bonus, morceau 3 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Tempête de sable.

Objet bonus, morceau 4 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau À bord de l'Axiom.

Objet bonus, morceau 5 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau De bonnes intentions.

Objet bonus, morceau 6 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Ensemble.

Objet bonus, morceau 7 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau 100% insalubre.

Objet bonus, morceau 8 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Ordres du capitaine.

Objet bonus, morceau 9 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau EVE + WALL-E = L'amour.

Dessins préparatoires (30)

Récupère tous les Carnets de croquis du jeu.

Échos d'EVE (30)

Trouve tous les CD d'EVE.

Échos de WALL-E (30)

Trouve tous les CD de WALL-E.

Les mallettes de WALL-E (30)

Trouve tous les costumes de WALL-E.

Les mallettes d'EVE (30)

Trouve tous les costumes d'EVE.

500 cubes (30)

Écrabouille 500 cubes dans tout le jeu.

Renverse les humains (30)

Renverser les humains pourrait être une bonne idée.

Procédures de protection (30)

Évite les dégâts infligés par les humains.

Scan super-rapide (30)

Scanne touts les pièces de WALL-E en moins de 2 minutes dans le niveau EVE + WALL-E = L'amour.

Je suis le meilleur ! (60)

Termine le jeu.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes Triche du menu Bonus.

Débloquer tout le contenu du jeu

M-O, Auto, Steward, EVE

Débloquer tous les bonus

WALL-E, Auto, EVE, Steward

Costumes multijoueurs

Steward, WALL-E, M-O, Auto

Invincibilité

WALL-E, M-O, Auto, M-O

Cubes illimités

Auto, M-O, Auto, M-O

Super Laser pour WALL-E

WALL-E, EVE, EVE, WALL-E

Costumes de vacances

Auto, Auto, Steward, Steward

Toutes les maps multijoueurs

EVE, M-O, WALL-E, Auto

Tous les niveaux solo

Auto, Steward, M-O, WALL-E

Super Laser pour EVE

EVE, WALL-E, WALL-E, Auto

Cubes illimités pour EVE et WALL-E

M-O, Steward, EVE, EVE

Super Laser permanent pour WALL-E

WALL-E, Auto, EVE, M-O

Laser gun permanent pour EVE et WALL-E

Steward, EVE, M-O, WALL-E

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après un succès notable dans les salles obscures, c'est sans surprise que la licence Wall-e s'est vue adaptée sur nos chères consoles et PC, mais en plusieurs versions cette fois-ci. Aussi, il est important de souligner que cette soluce traite essentiellement des versions PS3 et Xbox 360 (identiques) et que la progression de l'aventure se veut assez différente sur les autres plates-formes. Quoi qu'il en soit, sachez que Wall-e est un jeu mêlant action et plate-forme, et qu'il faudra progresser à travers les 10 niveaux proposés en étant malheureusement plus souvent freiné par une maniabilité nettement perfectible, plutôt que par une réelle difficulté. Notre petit robot ayant la capacité de fabriquer des cubes de différentes natures, il vous faudra utiliser ces derniers dans le but d'accomplir toutes sortes de tâches qui vous permettront d'avancer. Wall-e sera également capable de se changer en cube, lui permettant de percuter de temps à autre certains objets primordiaux. Il sera souvent accompagné de sa partenaire, Eve, capable elle de voler et de tirer au laser. Ce petit briefing effectué, il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider par les tutoriaux des deux premiers niveaux, qui vous familiariseront ainsi avec les différents contrôles du jeu.

Niveau 1 - Bienvenue sur Terre

Commencez par prendre vos marques en déplaçant Wall-e à travers la décharge, tout en suivant le cafard. Vous allez bientôt parvenir à votre première borne de lumière artificielle, après avoir évité les flaques envers lesquelles Wall-e est très vulnérable. Ces bornes vous permettent de récupérer votre énergie, pour peu que vous soyez placé dessous et que vous attendiez un instant. Après avoir passé celle-ci, vous allez apprendre à utiliser les cubes, puis il vous faudra en

lancer un sur le symbole rouge " BnL " qui sera encadré en jaune, signe que la visée est automatique. Un passage va se libérer, puis vous devrez réitérer l'opération une fois placé sur une plate-forme carrée, pour vous voir surélevé et vous trouver face à un objet bleu, à récupérer et à insérer dans la borne d'en face, appelée " distributeur BnL ". Celle-ci vous permet de créer des cubes à volonté, en suivant les indications à l'écran. Empilez alors deux cubes au-dessus de votre tête, pour ensuite les envoyer dans les deux prochaines cibles rouges, qui vous permettront d'avancer jusqu'à un autre distributeur BnL qui vous fournira cette fois des cubes un peu plus lourds. Il s'agira d'en envoyer un dans le container surélevé sur votre gauche, afin que le passage d'en face se libère. Récupérez alors au moins deux cubes lourds pour les envoyer dans le prochain container (en vous plaçant sur le socle d'en face), puis franchissez la grille ouverte. Laissez-vous glisser jusqu'au prochain secteur...

Il vous faudra ici progresser sur un parcours de plates-formes diverses, pour atteindre l'autre côté du secteur. Commencez par créer un cube au niveau du tas de déchets de gauche, puis envoyez-le sur la cible d'en face. Tenez-vous alors sur la plaque carrée du bout, puis sautez vers la prochaine plate-forme, pour vous retrouver enfin sur une troisième, carrée. Celle-ci vous mènera à l'intérieur d'un cylindre qu'il vous faudra franchir sans tomber dans les trous, puis il s'agira de vous diriger à droite en sortant du cylindre, pour bientôt trouver un tas de déchets qui vous permettra de créer un cube. Lancez-le ensuite sur la cible " BnL " située plus loin au niveau des fenêtres du haut, puis placez-vous vite sur la plaque de gauche qui va se mettre à monter pour vous mener de l'autre côté. À partir d'ici, empilez trois cubes sur votre tête, puis placez-vous sur la plaque métallique de gauche. Envoyez maintenant un premier cube sur la cible située au loin, puis la plate-forme va avancer légèrement avant de repartir dans l'autre sens. Ne la laissez pas faire, mais envoyez plutôt un deuxième cube dans la cible pour continuer d'avancer, puis répétez une dernière fois l'opération pour vous retrouver sur la plate-forme d'en face. Vous allez alors trouver un panneau de contrôle qui vous permettra de faire tourner la prochaine plate-forme triangulaire. Tournez-la par deux fois vers la gauche, puis avancez sur ce passage pour ensuite prendre à gauche. Tenez-vous sur le socle, puis Wall-e va se changer en cube. Il sera alors projeté en avant, puis il vous faudra maintenir le stick vers le haut pour franchir cette pente. Ramassez ensuite l'objet bleu pour le placer dans la borne, puis empilez au moins deux cubes sur votre tête. Tenez-vous à l'extrémité gauche de la structure pour les envoyer dans le container "BnL " situé un peu plus loin. Ceci ouvrira alors un passage qui vous mènera à la prochaine partie du niveau.

Après avoir descendu la pente, vous allez trouver la plante... Continuez ensuite à travers l'unique chemin, puis allez sur le côté gauche de cette nouvelle structure afin de récupérer le cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne qui était située sur la droite. Sautez sur les plates-formes mobiles pour trouver l'objet au centre, puis continuez d'avancer pour revenir par l'autre côté en franchissant un cylindre troué. Un petit tremplin vous ramènera au début du parcours, à proximité de la machine BnL. Fabriquez-vous alors deux cubes, puis envoyez-les dans le container d'en face. Franchissez la plate-forme du centre, puis une fois de l'autre côté, sautez contre la benne pour la déplacer au fond et tout à fait à gauche. Remontez par le côté gauche pour vous retrouver en hauteur et franchir cette même benne, en vous emparant de l'objet bleu au passage. Un tremplin vous mènera de l'autre côté, puis il s'agira d'activer une nouvelle borne BnL, qui vous donnera des cubes de charge. Tenez-en un au-dessus de votre tête, pour aller vous placer à côté d'un pylône de charge, comme indiqué à l'écran. Une fois celui-ci chargé au maximum, placez-vous à côté du prochain pylône, puis une porte s'ouvrira. Franchissez-la, toujours en tenant le cube au-dessus de vous, puis activez le prochain pylône qui fera monter l'ascenseur.
Enfin, vous aurez à activer un dernier pylône se trouvant sur la droite, qui vous permettra d'utiliser un panneau de contrôle à gauche.

Ce panneau de contrôle vous permet de faire pivoter les deux structures en face, modifiant ainsi le parcours d'obstacles. Le but sera de faire apparaître deux feux verts au niveau de la clôture située au bout du parcours. Pour ce faire, plusieurs moyens sont possibles, mais l'important sera d'activer deux pylônes de charge sur votre chemin. Par exemple, en laissant la première partie de la structure sur la position 1 et en plaçant la deuxième partie sur la position 2, il s'agira d'aller au bout du parcours pour trouver une borne BnL sur la droite, de récupérer un cube de charge, puis d'aller vous placer à côté du pylône de charge se trouvant lui sur le côté gauche. Une première lumière verte devrait alors s'allumer au niveau de la grille. Revenez ensuite déplacer la plate-forme pivotante, en ne touchant que la deuxième section, et en la plaçant sur la position 3. Dès le départ, emparez-vous d'un cube de charge sur la gauche, puis une fois arrivé au niveau de la deuxième section, placez-vous à côté du pylône pour activer l'ascenseur. Celui-ci vous mènera à proximité de deux bornes différentes, et il s'agira de vous emparer d'un cube de charge. Déplacez-vous ensuite sur les étroites plates-formes jaunes jusqu'à trouver un pylône à recharger, déclenchant ainsi l'ouverture de la grille. Franchissez-la, puis il ne vous restera alors plus qu'à vous laisser descendre le long de cette pente envahie par la tempête de sable.

Niveau 2 - Directive N°1

Ce niveau consiste essentiellement à vous familiariser avec Eve. Commencez donc par tirer sur les camions en suivant les indications, puis entrez dans le tunnel de gauche. Effectuez le parcours en tirant sur les obstacles qui vous font face, tout ceci dans le temps imparti. Une fois de retour à l'extérieur, il vous sera demandé de trouver cinq pylônes afin de les réactiver en envoyant sur ces derniers une décharge d'énergie. Vous les trouverez facilement, étant donné qu'ils sont entourés d'un cercle turquoise. Après avoir réactivé votre cinquième pylône, vous aurez à pénétrer dans le conduit maintenant ouvert, et à effectuer à nouveau un parcours chronométré en évitant au mieux les obstacles. Suite à ceci, vous allez apprendre à scanner les objets. Ceci s'avère être on ne peut plus simple, étant donné que vous n'avez qu'à vous tenir devant et à patienter, le temps que le scan s'opère. Comme précédemment, dirigez-vous vers les cinq endroits entourés d'un cercle turquoise, puis après les avoir scanné, un emplacement supplémentaire apparaîtra. Scannez-le également, puis une petite cinématique se déclenchera. Pour la troisième fois, il s'agira d'effectuer un parcours chronométré dans un tunnel qui vient d'être créé dans l'épave. Lorsque vous en sortirez, la séquence de fin de niveau se déclenchera...

Niveau 3 - Tempêtes de Sables

Dans ce niveau, vous vous familiariserez avec le tandem Wall-e/Eve. Après avoir suivi les indications à l'écran, planez jusqu'au sommet de la structure de droite. Avancez droit devant pour atterrir sur la structure d'en face et vous trouver devant une borne BnL inactive, avec un camion sur votre gauche. Explosez-le avec le laser d'Eve, puis récupérez le cylindre bleu pour aller le placer dans la machine. Empilez alors trois cubes avec Wall-e, puis allez les envoyer dans le container de droite en vous tenant sur le socle. Une plate-forme va alors s'élever, sur laquelle vous devrez atterrir suite à un plane, pour ensuite continuer plus loin et franchir une route surélevée qui va s'écrouler par endroits (mais le plane vous permet d'atteindre l'autre côté sans problème). Lorsque vous atteindrez l'autre côté de la route, activez la borne BnL avec le cylindre bleu, puis envoyez trois cubes dans le container en évitant les chariots qui viendront vous importuner. Pénétrez ensuite dans l'ouverture...

Suivez alors l'unique chemin jusqu'à devoir traverser un gouffre, tout en récupérant 15 cartes bleues éparpillées dans le secteur. Il vous faudra bien sûr utiliser la capacité de plane de votre partenaire pour mener à bien cette petite mission. Commencez donc par atteindre la première plate-forme sur laquelle se trouve une carte, puis allez un peu plus en avant pour trouver une autre carte un peu plus loin. À partir d'ici, sautez pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche et récupérer une troisième carte bleue. Ce sera en gagnant à la prochaine plate-forme que vous pourrez vous emparer de trois autres cartes bleues, et que deux chemins s'offriront à vous. Partez donc sur la gauche pour récupérer la carte bleue située sur la plate-forme du bas, puis revenez sur la plate-forme précédente (là où se trouvaient trois cartes) pour maintenant emprunter le chemin de droite et atteindre la plate-forme suspendue par deux câbles. Continuez un peu plus loin pour trouver une autre carte bleue, puis sautez sur la prochaine plate-forme suspendue, à partir de laquelle vous pourrez en atteindre une plus petite en hauteur et à gauche. Ramassez donc la carte bleue qui s'y trouve, puis sautez maintenant sur la plate-forme plus grande se trouvant bien plus bas, et sur laquelle vous pourrez vous emparer de deux cartes bleues supplémentaires. Tenez-vous à gauche de celle-ci, puis sautez sur la plate-forme suspendue pour continuer un peu plus à gauche et planer jusqu'aux 12e et 13e cartes. Rebroussez ensuite chemin pour gagner le bout de cette grande salle, où vous attendent les deux dernières cartes et la porte de sortie...

Après avoir franchi la porte, allez à droite pour vous emparer du cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne BnL de gauche. Empilez ensuite trois cubes sur votre tête pour continuer un peu plus à droite dans le couloir et trouver un container à remplir. Tenez-vous sur le socle pour envoyer correctement vos cubes, tout en évitant les chariots qui ont la fâcheuse tendance à vous foncer dessus. Après avoir rempli le container, franchissez donc la porte pour vous retrouver bientôt à l'extérieur en sortant de ce couloir. Un combat assez simple va alors avoir lieu contre un robot. Il s'agira simplement de rebondir contre les cibles BnL situées de part et d'autre du terrain, dans le but de faire tomber des bidons explosifs et de les faire rouler vers le boss. Occupez-vous en premier lieu d'un des deux côtés, pour passer à l'autre côté après avoir envoyé suffisamment de bidons et fait exploser la moitié du robot. Lorsque les deux moitiés seront détruites, utilisez le laser d'Eve pour ne cesser de tirer dans le coeur de votre ennemi, jusqu'à ce que celui-ci succombe. Franchissez alors le passage qu'il obstruait, pour voir votre amie se faire kidnapper à la fin de la cinématique... Vous aurez alors 2min30 pour dévaler la pente sinueuse en évitant les obstacles et en vous dirigeant finalement au pied de la

fusée. Ceci déclenchera la cinématique de fin de niveau.

Niveau 4 - A bord de l'Axiom

Avancez en sautant contre les parois qui apparaissent en jaune, puis roulez au plafond de couleur jaune pour franchir le prochain secteur. Passez ensuite sur la pente de droite pour vous retrouver au-dessus de ce même plafond et récupérer le tube bleu. Grâce à ce dernier, activez la borne BnL pour pouvoir récupérer un cube de charge. Le fait de réactiver le pylône vous permettra de franchir la structure en roulant sur le plafond, comme précédemment. Vous allez ensuite faire la connaissance de M-O, un petit robot qui ne supporte pas la saleté. Ici, il s'agira de récupérer trois cartes bleues pour pouvoir franchir la porte. La première se trouvera au sol, tandis qu'il faudra récupérer le cylindre bleu dans le coin de droite, pour activer la borne et saisir un cube de charge. Le fait d'activer le pylône vous permettra de déplacer la structure de derrière, en sautant contre celle-ci. Amenez-la au côté opposé, en la fixant tout à fait au fond, de sorte qu'elle soit dans l'axe de la pente. Montez cette dernière pour vous retrouver sur le toit de la surface que vous aviez franchie plus tôt, puis vous pourrez récupérer une seconde carte bleue avant de sauter sur la plate-forme mobile qui vous mènera à la troisième carte. Franchissez la porte, puis descendez le long du parcours pour ensuite sauter dans le champ de force qui vous ramènera plus haut.

Ici, il s'agira d'aller ramasser le cylindre bleu en évitant les passants, puis de réactiver la borne pour récupérer un cube de charge. Partez ensuite sur la gauche avec ce dernier, tout en évitant les passants, afin d'aller activer le pylône de charge situé un peu plus loin. Celui-ci vous permettra d'obtenir un autre cylindre à placer dans la borne d'à côté, puis, avant de récupérer des cubes sur cette dernière, vous aurez tout d'abord à descendre la pente de droite pour briser les parois jaunes qui vous bloquent le passage (sautez simplement contre celles-ci). Une fois le passage libéré, vous allez faire face à un nouvel ennemi et aurez besoin de revenir en arrière pour vous munir de trois cubes bleus. Envoyez-en deux contre le robot afin de lui régler son compte, puis utiliser le dernier cube pour activer le pylône à proximité. Continuez ensuite d'avancer pour vous retrouver à nouveau confronté à des passants. Rendez-vous sur la droite pour ramasser une première carte bleue, puis sur la gauche pour récupérer un cylindre bleu. Allez le placer sur la borne BnL à proximité, puis récupérez un cube pour ensuite traverser la route et activer le pylône situé à gauche de la porte de sortie (pour le moment verrouillée). Ceci vous permettra d'obtenir une deuxième carte bleue, puis il s'agira de faire de même pour le pylône situé à droite de la porte afin d'obtenir la dernière carte bleue.

Après avoir franchi la porte, activez le pylône avec un cube bleu, puis il sera très simple de récupérer les trois cartes bleues pour franchir la porte suivante. Dans la prochaine pièce, l'idée restera la même, avec une borne BnL à activer au préalable et un ennemi à abattre avant d'alimenter le pylône. Vous atteindrez une petite pièce avec un M-O et une borne BnL. Récupérez donc trois cubes sur celle-ci, puis passez dans la prochaine pièce pour éliminer dans un premier temps le robot et activer le pylône. Après avoir franchi le précipice avec les deux plates-formes mobiles, emparez-vous du cylindre bleu situé face au robot pour revenir actionner la borne. À nouveau, 3 cubes à empiler, pour en envoyer deux sur l'ennemi et utiliser le dernier pour activer le pylône. Vous gagnerez enfin l'ascenseur sur la gauche après avoir franchi une fois encore un précipice grâce aux plates-formes mobiles.

Vous revoici en présence des passants, et il vous faudra bien sûr les éviter en tâchant en plus de ne pas marcher sur les surfaces de couleur rose, sous peine de mourir instantanément. Récupérez les trois cartes de ce secteur pour franchir la porte située au bout. Une fois de l'autre côté de celle-ci, sautez contre la paroi de gauche pour pouvoir traverser ce piège, puis rentrez dans l'ascenseur. Ici, récupérez le cylindre bleu situé un peu plus loin afin de revenir pour actionner la borne, puis empilez trois cubes sur votre tête. Le premier pylône que vous croiserez (situé juste à côté) ne vous sert qu'à obtenir une amélioration pour Wall-e, tandis qu'il vous faudra actionner le deuxième pylône que vous rencontrerez sur votre chemin, après avoir réglé son compte à un robot. Un pont va alors se dresser pour que vous puissiez rejoindre la structure centrale, où il s'agira d'activer quatre pylônes en tout, dont deux situés plus au fond. Occupez-vous tout d'abord de briser les parois de couleur jaune et de détruire les robots qui gardent le secteur de part et d'autre, puis vous pourrez activer les deux premiers pylônes.
Empruntez ensuite les chemins situés à gauche et à droite et qui permettent d'aller un peu plus loin afin de répéter les mêmes opérations, puis une fois les quatre pylônes activés, il ne vous restera plus qu'à sauter dans le train pour rejoindre Eve.

Niveau 5 - De bonnes intentions

Dès le début et tout au long de ce niveau, Wall-e sera en possession du pistolet laser d'Eve. Préparez-vous à griller du Steward, car vous en rencontrerez une quantité incalculable durant votre avancée... Dans cette première grande pièce, chargez-vous de tous les robots pour ensuite franchir la porte dont le voyant est devenu vert. Avancez dans le couloir pour atteindre une nouvelle pièce dans laquelle il s'agira de détruire un nouveau groupe de Stewards, puis comme précédemment, franchissez la porte dès qu'elle est déverrouillée. Attention à ne pas rouler sur les surfaces violettes au sol, pour ensuite pénétrer dans une salle où vous aurez 39 Stewards à détruire dans un temps imparti. Empruntez l'ascenseur du coin après avoir réussi ce petit challenge, puis affrontez d'autres Stewards en sortant. Progressez sur les plates-formes après avoir éliminé un maximum de robots au préalable pour plus de facilité, puis franchissez la porte de gauche une fois arrivé au bout de la salle. Poursuivez votre avancée en éliminant tous les Stewards pour ouvrir les portes à franchir, puis vous vous retrouverez face à un panneau de contrôle qui vous permettra de faire pivoter les deux structures d'en face. Choisissez la configuration qui vous convient, en sachant que l'objectif principal sera de libérer au moins 2 robots de défense prisonniers. Gare aux nombreux Stewards...

Empruntez l'ascenseur après avoir libéré au moins 2 robots et préparez-vous à affronter un autre groupe de... Stewards ! Allez ensuite à droite dans le couloir aux flèches bleues en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis il ne s'agira ensuite que d'avancer en détruisant tout sur votre passage, dans le but de déverrouiller les portes à franchir. De retour dans la pièce principale, il vous sera demandé d'utiliser une attaque puissante pour désactiver les entrées de Stewards, qui arriveront de manière infinie. La technique à employer consiste à récupérer des cubes au niveau de la borne BnL et à les envoyer sur le sigle BnL au-dessus de la porte par laquelle sortent les deux Stewards. Utilisez la visée manuelle pour atteindre vos cibles, puis occupez-vous de la prochaine porte dès que vous en détruisez une. Ce sera après avoir détruit l'entrée de la dernière porte qu'il faudra vous charger de la structure centrale, avec 3 portes à détruire (par deux cubes à chaque fois), ainsi que toutes les tourelles situées entre ces dernières. La destruction de la machine vous donnera enfin accès à Eve, située derrière les portes nouvellement accessibles.

Niveau 6 - Ensemble

Dans la première partie de ce niveau, contentez-vous de suivre Wall-e en vous aidant de la traînée qu'il laisse derrière lui sans le perdre de vue, puis vous finirez par entrer dans le vaisseau. Là aussi, il s'agira de le suivre dans les divers tunnels, sans oublier que vous pouvez utiliser votre pistolet laser pour dégager le passage si besoin. Vous aurez ensuite à détruire 10 bonbonnes pour pouvoir continuer votre avancée et déclencher une cinématique. La suite des événements consistera à passer à travers 10 anneaux autour du vaisseau, puis une fois ceci effectué, vous disposerez de 2 minutes pour détruire 50 déchets qui flottent dans l'espace avec votre laser. Suite à ceci, vous recommencerez une petite poursuite dans le vaisseau, en sachant que vous allez quelquefois vous retrouver dans de vastes pièces et qu'il faudra vous aider des flèches pour repérer facilement la suite du parcours.

Vous allez finalement atteindre une grande pièce au centre de laquelle se trouvera un long pilier et de nombreux ennemis sur toute la périphérie. Eliminez les Stewards pour libérer les pylônes de charge, puis envoyez ensuite une décharge d'énergie à proximité pour les alimenter. Une fois ceci effectué au premier étage, le pilier central se mettra à tourner. Tenez-vous à proximité de la structure qui lui est rattachée, pour tirer sur les deux cibles BnL. Cela rehaussera le pilier et il vous faudra répéter la manipulation des pylônes de charge au deuxième niveau cette fois-ci. Ce sera à la structure la plus basse qu'il faudra vous intéresser une fois les pylônes réactivés, car c'est elle qui contiendra les cibles BnL. Répétez l'opération une fois encore au troisième niveau, puis pénétrez dans l'ouverture pour clôturer le niveau.

Niveau 7 - 100% Insalubre

Vous voilà atterri dans la décharge ! Commencez par activer la machine BnL et un bloc rouge aimanté en ressortira. Envoyez-le dans les barils explosifs d'en face, puis poursuivez votre avancée en évitant les flaques de goudron et en empruntant les flèches d'accélération. Continuez de longer le secteur par la gauche, puis après avoir atterri sur un terrain glissant avec deux séries de barils, vous aurez à nouveau à activer une machine BnL grâce au cylindre bleu à proximité. Récupérez un cube bleu pour aller un peu plus loin l'envoyer sur l'interrupteur de la paroi électrique, afin de laisser passer la lumière le long du câble, ceci permettant de désactiver le champ de force et de vous laisser continuer.

Après avoir franchi le tuyau rempli de trous et de bumpers, poursuivez sur les flèches d'accélération, pour prendre un

virage à gauche et rencontrer des Stewards après le demi-tuyau. Après la barrière de barils, n'allez pas à droite, mais passez plutôt tout droit, dans le tunnel. En sortant de celui-ci, poursuivez le long de l'étroit passage et vous aurez un virage à droite avec deux demi-tuyaux. Suite à cela, vous roulerez sur deux flèches jaunes et atteindrez la prochaine borne BnL, qui vous donnera un cube à utiliser pour faire disparaître le champ de force, comme précédemment.

Poursuivez vers la gauche le long du terrain glissant et sinueux, puis vous vous retrouverez devant un broyeur géant. Utilisez votre forme cubique pour vous faire projeter en hauteur par le tremplin, puis effectuez le parcours le long des plates-formes qui se rétractent. Une fois de l'autre côté, utilisez le tremplin pour gagner les hauteurs et poursuivre votre chemin. Avancez ensuite sur les pylônes qui apparaissent peu à peu de cette cuve, puis ramassez le cylindre bleu dans le but d'alimenter la prochaine borne BnL. Celle-ci vous donnera un cube aimanté, à envoyer en diagonale sur la droite, de sorte à éloigner les caisses métalliques un instant et vous frayer un chemin dans la même direction que votre lancer. A nouveau, vous aurez à traverser une cuve sur ces pylônes qui se relèvent temporairement, mais attendez quelques instants que ceux de droite étant les plus proches de vous commencent à se rehausser, afin d'avancer avec eux (plutôt que de foncer tête baissée dès le départ, lorsque ce sont les pylônes les plus loin qui sont relevés en premier).

Alimentez la prochaine borne BnL avec le cylindre trouvé quelques mètres auparavant, puis envoyez des cubes de charge sur les cubes d'en face pouvant exploser, ce qui vous permettra de passer. Après un dernier parcours sur les pylônes rehaussés temporairement (sortez par le fond gauche et sautez), vous aurez enfin à effectuer un parcours sur des tapis roulants, tout en évitant de toucher les secteurs roses, et sans vous faire prendre au piège par les barrières bleues. Agissez prudemment étant donné votre forme cubique, sans gestes brusques et vous atteindrez la sortie au fond à gauche, clôturant ainsi le niveau.

Niveau 8 - Ordres du Commandant

Auto n'en fait qu'à sa tête et vous devrez effectuer un parcours d'obstacles pour aller placer la plante dans l'holo-détecteur situé au bout. Commencez par éviter cette grosse bande électrifiée avec Eve, puis ôtez le cube situé près du pylône, afin de le désactiver, faisant disparaître ainsi le mur bleu. Occupez-vous à distance avec votre laser de la tourelle et des Stewards situés plus au faut à gauche, puis allez placer le cylindre bleu dans la prochaine borne BnL. Alimentez cette fois le pylône de gauche comme vous le faites habituellement, puis sautez au bon moment sur la plate-forme carrée mobile lorsqu'elle se trouvera assez près de vous.

Le cylindre de la prochaine borne BnL se trouvant au-dessus d'elle et entouré par des Stewards, réglez-leur leur compte avant de planer avec Eve en toute sécurité sur cette plate-forme. La borne activée et le pylône alimenté, déplacez-vous sur la plate-forme mobile comme précédemment (récupérez le cylindre qui s'y trouve), après avoir nettoyé au préalable les environs de tout gêneur. Alimentez la prochaine borne BnL, puis détruisez le mur de Stewards situé plus loin avant d'avancer davantage. Occupez-vous également du robot qui flotte au-dessus de vous pour lui prendre le cylindre, nécessaire pour la prochaine borne BnL, après avoir franchi la surface rose. Activez donc cette borne pour charger le pylône, nettoyez le secteur de tout ennemi qui pourrait faire échouer votre mission, puis sautez avec le bon timing sur les deux plates-formes, afin de gagner l'autre côté. Enfin, il vous restera à vous déplacer sur chaque plate-forme mobile après avoir vaincu les derniers Stewards, dans le but de franchir l'ultime secteur rose et de retrouver vos amis au bout, pour une petite cinématique.

Dans cette dernière partie de niveau, il s'agira de remonter jusqu'à l'holo-détecteur dans le temps imparti, en tâchant de ne pas rouler sur une surface rose, mais également en prenant garde aux nombreux humains qui dévalent la pente dans l'autre sens... Bon courage !

Niveau 9 - Eve + Wall-E = Amour

Votre mission consistera simplement à retrouver les 5 éléments qui composent Wall-e, comme vous l'aviez fait lors du deuxième niveau en cherchant les plantes. De la même manière, repérez les cercles turquoise et approchez-vous des éléments pour déclencher un scan de ces derniers. Une fois les 5 parties trouvées avant le temps imparti, il ne vous restera plus qu'à suivre l'émouvante scène de fin " made in Disney "...

Zone secrète de l'Axiom

10 illustrations seront à récupérer durant ce parcours pouvant se révéler assez difficile par endroits. Commencez par activer la borne BnL, puis sautez sur la plate-forme de droite (et non celles qui se rétractent plus à gauche). Récupérez votre première carte, puis laissez-vous tomber au sol pour en trouver une deuxième, avant de remonter vers la borne via les ventilateurs. Récupérez au moins un cube et avancez sur ces plates-formes rétractables aléatoirement jusqu'au tourniquet. Après avoir passé celui-ci et trouvé une troisième carte, alimentez le pylône, puis avancez sur les prochaines plates-formes rétractables pour gagner un deuxième tourniquet. Utilisez le tremplin situé juste après pour gagner le coin droit de la pièce et trouver la quatrième carte. Revenez prendre le tourniquet en remontant la pente et en franchissant à nouveau les plates-formes rétractables, puis filez à gauche.

Insérez le tube bleu dans la borne BnL, récupérez un cube et visez le logo BnL situé à l'opposé. Utilisez les ventilateurs du bas pour rejoindre la cinquième carte, puis revenez vers la borne pour emprunter cette fois le pont plus à gauche (ou envoyer un nouveau cube sur le même logo, dans le cas où vous seriez tombé). Au bout de ce dernier, alimentez la borne pour obtenir un cube aimanté, qu'il va vous falloir envoyer le long de la paroi, bien dans l'axe, pour relever toutes les palettes et les franchir en vous emparant de la sixième carte. N'oubliez pas la septième carte située au niveau des ventilateurs de gauche, puis sautez à proximité du grand champ de force bleu de droite. Utilisez le ventilateur incliné pour pouvoir aller derrière et y trouver la huitième carte. Descendez ensuite au sol pour ramasser la neuvième carte plus au fond à gauche, et vous laisser relever par la main mécanique. Vous trouverez à droite de la borne BnL située à la même hauteur le cylindre bleu sur un plan incliné. Après avoir alimenté celle-ci, il s'agira d'envoyer trois cubes (en visée manuelle pour plus de facilité) contre la paroi électrique de gauche, dans le but de laisser passer la lumière jusqu'au bout de son trajet et de dresser le pont qui vous mènera à la dernière carte du niveau.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 1 : Fright of the Bumblebees

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Acte I : le petit déjeuner (20)

Terminer l'acte 1.

Acte II : des tonnes de miel (20)

Terminer l'acte 2.

Acte III : le bourdonnement (20)

Terminer l'acte 3.

Acte IV : le retour de la Reine (20)

Terminer l'acte 4.

Une sacrée journée (15)

Entendre Wallace dire le mot " sacré " (et ses dérivés) dans quatre contextes.

Gorgonzola, c'est Zola (15)

Réussir l'acte 3 sans toucher le Gorgonzola.

Tireur d'élite (15)

Ne louper aucune cible dans le "stand de tir".

Hiii-ahhhh ! (15)

Se faire piquer par trois abeilles différentes.

Pour l'amour des abeilles (15)

Alimenter le Pollenator à l'aide de trois types de fleurs.

L'homme qui parle aux escargots (15)

Permettre à tout le monde de jeter un coup d'oeil à un gastéropode.

Mmm... Du fromage (15)

Manger le " fromage mystère " de cet épisode.

Souvenirs souvenirs (15)

Trouver un objet provenant du premier film de Wallace et Gromit.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous incarnez Gromit qui doit préparer le petit déjeuner de Wallace. Commencez par aller à droite et tirez le levier pour faire descendre Wallace de sa chambre.

Utilisez ensuite le robinet de miel qui se trouve derrière Wallace et commencez par lui apporter le bol de miel.

Sortez ensuite de la salle à manger et allez dans le hall pour récupérer le courrier. Rapportez-le à Wallace pour qu'il s'occupe de ses factures. Quand il utilise tout un mécanisme pour faire venir un stylo, prenez la poupée blaireau qui apporte ce stylo. Revenez ensuite dans le hall, allez au fond de la maison et entrez dans la cuisine.

Utilisez la machine à toast pour qu'un écureuil débarque et vous pique les toasts. Allez alors au réfrigérateur et prenez le morceau de beurre. Placez-le sur la plaque verte qui se trouve près de la machine à toast et préparez d'autres toasts.

Quand l'écureuil arrive, cette fois, il glissera en marchant sur le beurre et ne vous piquera pas les toasts.

Allez ensuite à droite de la cuisinière et réglez le marteau sur " taper ". Allez près du réfrigérateur et appuyez sur le bouton rouge. Le mécanisme n'est pas complet pour que l'oeuf atteigne la poêle. Placez alors le blaireau sur le câble et actionnez le mécanisme une deuxième fois. Vous obtenez donc votre oeuf cuit.

Rapportez-le ainsi que les toasts à Wallace pour compléter son petit déjeuner. Avant que Mr Paneer ne rapplique pour demander une chose à Wallace.

Chapitre 2

Vous contrôlez maintenant Wallace qui se trouve dans sa cave qui fait office de labo. Vous devez préparer 200 litres de miel pour Mr Paneer. Avancez à gauche et prenez la fleur qui se trouve sur la table.

Prenez aussi la télécommande qui se trouve sur l'étagère de gauche. Allez maintenant vers la machine et utilisez la fleur avec la machine. Il vous faut plus de fleurs pour obtenir la quantité de miel voulue.

Montez alors l'escalier et prenez le prospectus qui arrive dans la boite aux lettres. Montez dans la chambre de Wallace et prenez le fromage qui se trouve sur la table de chevet, à coté du lit.

Descendez ensuite et entrez dans la cuisine. Prenez le toast froid et allez vers la boite de sachets de thé. Malheureusement pour vous, vous ne trouvez pas un sachet de thé.

Sortez de la maison et parlez à votre voisine à propos des fleurs. Elle vous donnera alors des graines.

Utilisez-les avec la petite parcelle de terre dans votre jardin. Les fleurs ont besoin de plusieurs mois pour éclore et vous êtes pressé par le temps. Vous décidez alors de concocter une potion qui accélèrera le processus. Vous partez donc à la recherche des ingrédients requis.

Sortez dans la rue, allez à droite et parlez au Commandant Crum.

Prenez ensuite l'escargot qui se trouve à sa droite. Continuez ensuite d'avancer jusqu'au centre ville. Parlez à Mr Paneer et prenez la carte qu'il vous donne. Prenez aussi le fromage gratuit qui se trouve à droite. Avancez ensuite jusqu'au kiosque à journaux et regardez les pots de fleurs qui se trouvent devant la fenêtre, en haut. Prenez ensuite le pot de fleurs jaunes. Parlez à Mme Gabberley.

Elle vous demande de l'aider à trouver deux mots. Choisissez pour elle " endommager " et " crapaud ". Pour les deux autres mots, choisissez " doux " et " gentlemen ". Récupérez ensuite le pot de fleurs violettes.

Avancez ensuite jusqu'au poste de police et allez dans la ruelle qui se trouve à droite. Lancez le morceau de fromage par la fenêtre de la cellule.

Revenez ensuite vers le policier et sélectionnez son casque. Quand il l'enlève, placez le morceau de fromage restant dans son casque. Allez devant le poste de police et lisez la pétition pour libérer votre souris métallique le " sniffer 3000 " qui a semé le désordre la veille. Discutez ensuite avec le policier.

Pendant que l'agent de police interroge le sniffer 3000, utilisez la télécommande pour sélectionner le nom du morceau de fromage placé dans le chapeau du policier.

Sélectionnez ensuite le nom du fromage lancé dans la cellule. Enfin, sélectionnez le troisième nom de fromage. L'agent de police sera convaincu des réponses du sniffer 3000 et le libérera. Après la sortie de votre invention, elle laissera derrière elle une pile que vous allez devoir récupérer.

Utilisez ensuite la carte pour revenir à la maison et sortez dans le jardin. Montrez l'escargot à votre voisine pour qu'elle commence à crier comme une sirène. Le Commandant Crum, rappliquera alors chez vous pour se mettre à l'abri d'une attaque aérienne. Donnez ensuite le toast à l'écureuil qui se trouve en haut de l'arbre pour qu'il lâche le sachet de thé.

A cause de votre maladresse habituelle, le sachet de thé atterrit sur le torse de votre voisine et vous ne saurez pas comment le récupérer. Même si vous parlez à votre voisine, vous ne réussirez pas à le reprendre. Placez alors le pot de fleurs violettes avec les fleurs qui se trouvent près de la barrière pour que Felicity se penche pour les sentir et fasse tomber le sachet de thé. Prenez-le et entrez dans la maison.

Examinez la corbeille qui se trouve dans le coin gauche et prenez les plaques d'identification de Gromit. Descendez ensuite à la cave. Allez au fond à droite et faites tournez le tourne-disque pour attirer les abeilles. Allez ensuite à la ruche qui se trouve à gauche et prenez le couvercle. Allez ensuite voir le Commandant Crum.

Donnez-lui les plaques d'identification de Gromit. Examinez ensuite les photos du Commandant Crum placées sur la table. Il vous demande de lui trouver un casque pour qu'il commence à distribuer les rations. Donnez-lui alors le couvercle de la ruche en guise de casque.

Examinez ensuite la valise du Commandant pour récupérer deux barres de Grotéine. Parlez ensuite à Gromit pour que le Commandant confie toute sa valise de Grotéine à Gromit. Montez ensuite à l'escalier vers la cuisine. Placez la pile, le sachet de thé et la Grotéine dans le mixeur et mélangez le tout.
Après la cinématique, cueillez les fleurs et descendez au labo.

Utilisez ces fleurs avec le Pollenator et produisez les 200 litres de miel pour Mr Paneer.

Chapitre 3

Après la cinématique qui vous montre l'apparition des abeilles géantes, Crum occupe la salle à manger de Wallace et le mette à la porte. Vous incarnez cette fois Gromit. Montez à la chambre de Wallace et prenez la raquette qui se trouve à droite du lit. Descendez ensuite dans la cuisine.

Ramassez le répondeur et la poêle. Sortez et, une fois dans le couloir, fouillez les vêtements de Wallace pour prendre la télécommande et la carte.

Sortez ensuite dans le jardin et touchez le panneau du premier nain de jardin pour faire apparaitre le petit bassin. Allez ensuite à gauche et placez la raquette entre les mains du deuxième nain de jardin. Allez ensuite à droite pour parler à Felicity qui est accrochée à une branche d'arbre. Elle vous donnera une note à apporter à Wallace. Quittez le jardin et allez au centre ville.

Passez devant le magasin de Mr Paneer et prenez le morceau de fromage qui se trouve par terre, à droite. Allez ensuite à droite et utilisez le répondeur avec Mme Gabberley. Allez vers le poste de police et frappez à la porte pour faire sortir l'agent de police. Après son discours, il vous donnera le morceau de fromage laissé par Wallace précédemment. Prenez ce morceau et revenez devant le kiosque de Mme Gabberley.

Utilisez la poêle avec la cane du store du kiosque. Revenez vite au magasin de Mr Paneer et allez à gauche où se trouve la gouttière. Secouez-la pour éloigner des abeilles de l'entrée du magasin.

Elles iront se réfugier sous le store du kiosque où elles seront piégées. Revenez ensuite à la maison de Wallace.

Entrez dans la salle à manger et utilisez le levier pour piéger l'abeille qui dormait dans la chambre de Wallace.

Allez ensuite parler au commandant Crum. Vous devez maintenant l'aider à neutraliser les abeilles qui se trouvent dans le jardin.

Commencez par tirer sur la porte de la remise de jardin (à droite) pour faire sortir le robot tendeur de gazon. Tirez ensuite sur l'abeille qui le survole pour qu'elle tombe dans le robot.

Tirez ensuite sur le robot pour qu'il retourne dans la réserve. Tirez ensuite sur l'arbre où est accroché Felicity pour faire venir l'écureuil. Tirez ensuite sur la poubelle pour enlever son couvercle. Tirez ensuite sur l'abeille qui survole la poubelle pour la faire tomber dans cette dernière. Tirez sur l'écureuil pour l'énerver et en même temps remettre le couvercle de la poubelle.

Regardez ensuite à gauche et tirez sur l'abeille qui survole le bassin. Quand elle tombe dans le bassin, tirez sur le panneau " stop " tenu par le nain de jardin qui se trouve à droite. Vous voilà donc débarrassé des abeilles qui se trouvaient dans le jardin.

Montez maintenant à la chambre de Wallace et prenez le disque de la berceuse du tourne-disque.

Sortez maintenant à l'arrière de la maison et jetez un morceau de fromage Gorgonzola dans la cave où se trouve la ruche des abeilles. Entrez dans la maison et descendez dans cette cave.

Utilisez la télécommande et sélectionnez le morceau de fromage Wenslaydale qui est encore en votre possession pour faire venir le sniffer 3000. Entrez dans ce robot pour éviter les piqures des abeilles.

Choisissez ensuite, avec la télécommande, le marceau de fromage Gorgonzola pour atteindre le tourne-disque sans danger. Soyez rapide et échanger le disque avant que les abeilles ne vous balancent d'en haut. Vous réussissez alors à endormir toutes les abeilles avec le disque de la berceuse.

Remontez dans la cuisine et annoncez la nouvelle à Wallace. Toutefois, ce dernier sera kidnappé par la reine des abeilles.

Chapitre 4

Après la cinématique, commencez par examiner le tableau de bord de la camionnette et activez le pilotage automatique. Ouvrez ensuite la boite à gant et prenez la manivelle.

Appuyez sur le bouton central pour ouvrir le toit de la camionnette. Montez sur le toit et utilisez la manivelle avec la boite de commande de l'échelle pour déployer cette dernière.

Après l'échec de la première tentative de sauvetage, revenez à la cabine de la camionnette et appuyez sur le bouton de gauche pour activer les essuies-glasses. Remontez sur le toit et prenez la plume.

Montez sur l'échelle et utilisez la plume avec la reine des abeilles pour la chatouiller. Elle lâchera alors Wallace qui tombe dans la cabine de la camionnette.

Incarnez Wallace et utilisez la formule de croissance avec l'écoutille de la citerne de la camionnette.

Ouvrez ensuite la radio et changez de station jusqu'à ce que la reine des abeilles commence à rire. Utilisez ensuite le rétroviseur pour regarder Gromit. Vous passez alors à ce dernier. Tirez du miel dans la bouche de la reine quand elle commence à rire.

Puisque le miel est mélangé avec la formule de croissance, l'abeille commencera à grandir jusqu'à être coincée dans le tunnel.

De retour à la maison, Wallace trouve un remède à la formule de croissance mais affichera comme d'habitude sa maladresse.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 2 : The Last Resort

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Notion océanique (20)

Terminer le Chapitre 1.

La mutinerie de la maison des... (20)

Terminer le Chapitre 2.

Les molosses de l'horreur (20)

Terminer le Chapitre 3.

Dans la canalisation (20)

Terminer le Chapitre 4.

Souvenirs souvenirs (10)

Trouver un objet provenant d'un film de Wallace et Gromit.

Météorologue (15)

Le bulletin météo officiel parviendra-t-il à chasser la brute du perron de Felicity ?

Hummm... Du fromage ! (15)

Trouver le "fromage mystère" de cet épisode dans le Chapitre 2.

Quelqu'un veut du thé ? (15)

Offrir une tasse de thé à tous vos invités.

Crétin (15)

Quand interrogé pour la première fois sur l'identité du coupable, accuser l'innocent.

Chien fashion-victime (15)

Essayez chaque accessoire une fois.

Caramélisateur (15)

Essayer de faire cuire du sucre dans le Chapitre 3.

Eh ben ! (20)

Entendre Wallace dire "Eh ben" dans sept situations.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Gromit qui rapplique dans la cave inondée. Vous devez aider Wallace à arrêter l'écoulement d'eau. Avancez sur les tables jusqu'à atteindre la clé anglaise qui se trouve à droite. Ramenez cette clé à Wallace qui ne fera qu'empirer les choses.

Il vous demande de couper le disjoncteur qui se trouve à droite. Essayez de l'atteindre mais l'eau monte et les tables coulent. Revenez en arrière et sautez sur votre tortue gonflable.

Allez au fond à gauche et ramassez la bonbonne de gaz. Allez ensuite à la prise qui se trouve à gauche et utilisez la bonbonne avec cette prise pour vous catapulter vers le disjoncteur et le couper.

Wallace réussira alors à arrêter les fuites d'eau mais la cave reste inondée. C'est à ce moment que Wallace décide de transformer sa maison en plage.

Chapitre 1

Vous contrôlez cette fois Wallace. Pour parvenir à réaliser son projet, Wallace devra récupérer du sable, un parasol et quelque chose qui fera office de soleil. Avancez vers le petit portail comme pour sortir du jardin pour remarquer le parasol porté par Duncan McBiscuit l'ami de votre voisine Felicity.

Continuez votre chemin vers le centre ville. Examinez les caisses de fromage qui se trouvent à gauche. Mr Paneer vous informera alors qu'il vous a envoyé votre part de fromage à la maison. Parlez encore une fois à Mr Paneer à propos du projecteur. Allez ensuite à droite vers le kiosque de Mme Gabberley.

Prenez le bulletin météo et revenez voir Mr Paneer. Montrez-lui ce bulletin pour prendre le projecteur.

Revenez à votre maison pour trouver la livraison spéciale de fromage. Parlez à Felicity et quand elle essaye d'écouter le tonnerre, approchez-vous des caisses pour les regarder. L'estomac vide de Wallace fera un son semblable au tonnerre ce qui implique le départ de Duncan qui laisse derrière lui son parasol. Prenez alors ce parasol.

Prenez ensuite le bon de commande de la livraison du fromage qui se trouve sur le mur, au dessus des caisses. Revenez ensuite au centre ville et allez à droite pour parler à l'agent Dibbins et au commandant Crum.

Quand ces derniers vous demandent de décider qui commande, regardez la grande pancarte publicitaire qui se trouve sur le mur pour les mettre d'accord.

Donnez ensuite l'ordre de commande au commandant Crum pour qu'il vous apporte le sable jusqu'à chez vous. Revenez alors à la maison et tournez le panneau du nain de jardin pour descendre le sable dans la cave. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour construire votre " cave-sur-mer ".

Chapitre 2

Vos clients ne sont pas satisfaits et demandent à être remboursés. Vous ne pouvez pas les rembourser alors vous devez satisfaire leurs désirs un par un. Parlez à Mr Paneer qui est agacé par Duncan qui n'arrête pas de lui détruire son

château de sable.

Allez ensuite voir le commandant Crum qui manque d'objets pour vous raconter une bataille historique. Allez ensuite à droite pour trouver Felicity et examinez le magazine qui se trouve à ses cotés. Elle aimerait bien avoir le look de la femme qui est sur la couverture pour être plus heureuse.

Dirigez-vous à droite des escaliers et choisissez les chants d'oiseaux de mers comme musique.

Montez ensuite vers la cuisine pour prendre le thé préparé par Gromit. Entrez ensuite dans le salon et parlez à l'agent Dibbins pour prendre l'avertissement à l'attention de Felicity à cause du comportement de ses chiens. Allez ensuite à gauche et prenez les pelotes de laine.

Allez ensuite au décor de la photo et appuyez sur le bouton pour changer de décor jusqu'à tomber sur celui de la Grèce. Prenez le drapeau grec et sortez du salon.

Entrez dans la salle à manger pour trouver Mme Gabberley en pleur. Elle subit les insultes de Duncan qui la rendent triste. Vous devez la consoler en discutant avec elle et en utilisant les éléments qui se trouvent sur la table.

Quand elle vous dit qu'elle devrait rentrer chez elle, utilisez le livre qui est sur la table.

Quand elle vous dit qu'elle s'estime heureuse, examinez le panneau. Quand elle vous demande si vous la comprenez, utilisez le verre pour lui répondre. Son attitude changera et elle saura répondre à une énième et dernière insulte de Duncan. Laissez Mme Gabberley et montez à votre chambre. Prenez la lunette qui se trouve à droite sur la table de chevet et descendez dans la cave.

Donnez le thé et les pelotes de laine au commandant Crum pour qu'il récite son histoire avant de s'endormir. Prenez alors le petit soldat, allez voir Mr Paneer et placez le soldat sur la tour qui se trouve à gauche.

Quand Duncan essayera de détruire le château, il se prendra le soldat dans le pied et laissera Mr Paneer tranquille et donc satisfait de ses vacances. Allez à droite et parlez à Felicity. Donnez-lui le drapeau de la Grèce et les lunettes pour qu'elle devienne aussi satisfaite de ses vacances. Donnez-lui ensuite l'avertissement de l'agent Debbins. Elle remontera alors voir ses chiens ce qui satisfera l'agent Dibbins.

Chapitre 3

Pendant le diner, Duncan sera attaqué et disparaitra dans le noir. Vous devez donc trouver son agresseur parmi vos clients. Vous contrôlez Gromit dans cette quête de preuves. Allez à droite, levez le seau et utilisez ensuite la petite pelle jaune pour le déterrer.

De retour dans la salle à manger, accusez les chiens de Felicity de cette attaque. A vous ensuite de trouver le mobile, l'arme et le témoin. Allez vers l'agent Dibbins et dites-lui qu'il doit interroger le commandant Crum.

Suivez l'agent dans la cuisine et, après les déclarations du commandant Crum, prenez la photo des deux agresseurs qui se trouve par terre (à droite) et le petit bonnet de marin qui se trouve sur le buffet (à gauche). Montez ensuite dans la chambre de Wallace et passez par la fenêtre pour quitter la maison.

Prenez la fleur de couleur orange qui se trouve dans le jardin de Felicity et allez au centre ville. Allez au kiosque à journaux et prenez le magazine " la mode du jour ". Revenez à la maison et tournez le panneau du nain de jardin pour entrer dans la cave. Montez ensuite dans le salon.

Donnez le magazine à Felicity ainsi que le petit bonnet de marin. Elle vous demande de choisir une nouvelle tenue pour ses deux chiens. Choisissez alors les bonnets de marin, les bandanas et les lunettes à la mode.

Restez ensuite dans le salon et allez à droite vers la machine de barbe à papa et prenez-en une. Sortez ensuite du salon et allez à la chambre de Wallace. Appuyez sur les ressorts du matelas jusqu'à faire apparaitre celui qui se trouve

à l'extrémité.

Laissez-le en place et examinez la pancarte à votre effigie. Quand les deux chiens arrivent, appuyez sur le bouton rouge pour les balancer en bas. Leur os à mâcher en plastique restera piégé dans le ressort. Prenez cet os et revenez à la salle de manger.

Parlez à l'agent Dibbins et indiquez-lui qu'il doit interroger Mme Gabberley. Descendez dans la cave et discutez avec elle et Duncan. Utilisez l'os à mâcher pour rafraichir la mémoire de Duncan.

Donnez-lui ensuite la barbe à papa et enfin la fleur orange pour qu'il se souvienne de tout. L'arme du crime est le maillet pour le gong du diner. Revenez voir l'agent Dibbins et indiquez-lui qu'il doit interroger Mr Paneer. Allez donc au salon et pendant l'interrogatoire, ramassez la barbe à papa qui contient le maillet posé par Mr Paneer.

Revenez ensuite à la salle à manger et remettez la prise de la machine de détection de Wallace. Vous allez ensuite aider ce dernier à trouver les coupables.

Appuyez sur le bouton du mobile et montrez l'os à mâcher à Wallace. Appuyez ensuite sur le bouton de l'arme et montrez le maillet à Wallace. Appuyez enfin sur le bouton du témoin et choisissez le commandant Crum comme témoin. L'agent Dibbins déclarera alors que les deux chiens de Felicity sont les coupables.

Chapitre 4

Après la cinématique, Wallace se trouve en difficulté, harcelé par les deux chiens, et risque d'être entrainé dans la canalisation. Vous incarnez encore une fois Gromit. Commencez par récupérer le seau jaune plein d'étoiles de mer. Lancez une étoile sur la bonbonne de gaz rouge qui se trouve sur le banc, à droite.

Récupérez-la ensuite et lancez une étoile sur le levier du jeu sur la plage. Lancez une autre étoile de mer sur l'os à mâcher qui se trouve sur le bras du parasol. Les deux chiens sauteront dans le tourbillon pour essayer de rattraper l'os.

Vous devez maintenant sauver votre ami Wallace. Utilisez la bonbonne de gaz avec le casque de Wallace pour vous catapulter loin du tourbillon et atterrir sur la terre ferme.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 3 : Muzzled!

© Telltale Games 2009

LISTE DES SUCCÈS

Chiens SDF aux abois (20)

Terminer l'Acte 1.

Où sont les chiens errants ? (20)

Terminer l'Acte 2.

L'infâme vadrouille (20)

Terminer l'Acte 3.

Hop là, bon débarras ! (20)

Terminer l'Acte 4.

Souvenirs souvenirs (10)

Trouver un un object de « Rasé de près ».

Clone-À-Cône (15)

La théorie des cônes de Platon.

Hummm... Du fromage ! (15)

Trouver et manger le « fromage mystère » de cet épisode.

Briseur de ménage (15)

Révélez le plagiat de Duncan !

Remonter le moral de Paneer (15)

Essayez de remonter le moral de Paneer.

Prenez un biscuit, Mlle Flitt (15)

Un biscuit, Mlle Flitt ! Pour vous remettre de vos émotions !

Faire goûter le testeur Dibbins (15)

Monsieur l'agent aimerait peut-être une glace ou six ?

Wallacisme (20)

Entendre quatre situations où Wallace dit « Oh mon Dieu ! »

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous incarnez Gromit qui doit aider Wallace à retrouver les pièces manquantes pour sa nouvelle invention ; une camionnette de glace avec des gadgets made in Wallace. Après l'invasion des chiens qui ont attaqué la camionnette, allez vers le lapin en peluche qui se trouve contre le mur et prenez-le. Donnez-le au chiot qui mord le pneu de la camionnette pour le calmer.

Allez voir ensuite le chien qui se trouve à gauche et qui tient la manivelle dans sa gueule. Ce dernier aime les objets dorés comme cette manivelle. Examinez la camionnette pour que ce chien fasse le mort et lâche la manivelle.

Ramassez cette dernière et, avant de la placer dans son socle sur la camionnette, plongez-la dans le pot de peinture bleue qui se trouve à gauche. Placez-la ensuite sur la camionnette avec sa nouvelle couleur. De cette façon, le chien ne l'arrachera plus.

Montez ensuite l'escalier, ramassez le magazine qui se trouve devant la porte d'entrée et sortez de la maison. Ignorez pour l'instant le chien qui cache le levier dans le jardin de Felicity. Sortez dans la rue et allez à droite pour trouver le comandant Crum. Essayez d'obtenir des biscuits, mais en vain. Allez alors au centre ville et ramassez le formulaire de concours qui se trouve près de la fontaine.

Allez à droite et donnez ce formulaire à Mme Gabberley pour qu'elle le signe. Revenez avec ce formulaire et montrez-le au commandant Crum. Il vous laissera alors son paquet de biscuits.

Prenez ce paquet et revenez au jardin de la maison. Parlez à Felicity qui se plaint du chien qui saccage ses plantes. Utilisez alors un biscuit et lancez-le sur la passerelle de terre vierge qui se trouve à droite. Il laissera alors le levier et mangera le biscuit. Récupérez ce levier et ramenez le chien avec vous dans la maison.

Une fois dans la cave, essayez de replacer le levier. Il vous manque un écrou important pour le faire. Le petit chiot vous apportera alors l'écrou nécessaire. Terminez donc d'installer le levier pour remettre en marche la camionnette de glace.

Chapitre 1

Vous incarnez encore Gromit qui accompagne Wallace dans la foire. Commencez par aller voir Mr Paneer qui se trouve à droite. Vous devez trouver le nombre exact de boules de chewing-gum qui se trouvent dans le bocal pour qu'il lâche le morceau du prospectus qui vous intéresse.

Allez au centre ville et commencez par prendre un ballon juste pour le fun. Allez ensuite à droite vers la poubelle et regardez le sachet de chewing-gum qui indique 300 boules. Il ya 10 boules de chewing-gum qui sont restées dans le sachet.

Avant de revenir à la fête foraine, ramassez les graines pour oiseaux qui se trouvent devant la maison de Mme Gabberley.

Revenez ensuite voir Mr Paneer et entrez le nombre 290 dans le compteur de la machine à chewing-gum. Mr Paneer laissera tomber le prospectus après la victoire mais il n'y aura qu'un chewing-gum en guise de cadeau. Vous récupérez donc aussi un chewing-gum. Ramassez ce prospectus qui s'assemblera avec celui que vous possédez déjà.

Revenez ensuite à la maison et dans la cuisine, ouvrez la boite de recettes et choisissez de préparer une tarte aux pommes de terre. Revenez à la foire et allez à l'extrême gauche pour trouver le stand " Frira, Frira pas ? " pour frire votre tarte. Revenez et donnez-la à Monty Muzo qui s'occupe du concours de tartes.

Revenez ensuite à gauche près de Duncan et passez derrière la machine qui se trouve à sa gauche. Choisissez alors les trois mots suivants dans la machine ; " Vos cheveux ", " Ressemble à s'y méprendre à " et " De l'or de pirates ".

Appuyez ensuite sur le bouton rouge pour lancer le biscuit chinois à Duncan pour qu'il termine son poème et laisse tomber le morceau de prospectus. Ramassez ce dernier avant de partir à la recherche du dernier.

Allez vers la machine du jeu tic tac toe pour jouer contre une poule. Utilisez les graines pour oiseaux pour obliger la poule à faire tourner une case et l'induire en erreur.

Après votre victoire, vous gagnez un poisson rouge. Amenez ce poisson à la machine de glace de Wallace pour obtenir une glace à la saveur de poisson. Allez voir Monty Muzo et ajoutez la glace à la tarte pour gagner le concours de tartes. Ceci vous permet de monter sur scène et de prendre le dernier morceau du prospectus pour l'assembler aves les autres et découvrir que Monty Muzo emprisonne les chiens qui étaient dans le refuge.

Chapitre 2

Monty Muzo réussit à capturer Gromit et le place dans une cellule. Vous incarnez encore Gromit qui doit quitter sa prison. Utilisez votre pistolet sur Chipeur le chien à coté de vous pour qu'il fasse le mort.

Utilisez ensuite la tasse métallique pour faire du bruit et alerter Monty. Quand ce dernier ouvrira la grille, Chipeur qui faisait le mort lui sautera dessus et lui piquera sa clé dorée. Attendez ensuite que Monty parte et réutilisez le pistolet sur le chien. Prenez ensuite la clé pour ouvrir la cellule.

Montez à l'échelle et donnez des graines à la poule.

Descendez ensuite en empruntant l'échelle et allez à gauche. Prenez la clé, le biscuit chinois et le seau de graisse. Donnez la clé au chien Excavateur qui fait tourner le manège pour qu'il creuse un trou et pour la cacher. Heureusement pour vous, Chipeur prendra la relève pour faire tourner le manège. Lancez ensuite le biscuit chinois dans la cage du petit chiot Nervouille pour qu'Excavateur surgisse dans la cage.

Nervouille pourra alors quitter la cage en passant par le trou. Prenez ensuite un autre biscuit chinois et placez-le à coté du trou pour faire revenir Excavateur. Subtilisez-lui la clé pour éviter qu'il ne replonge dans le trou.

Montez ensuite à l'échelle puis à la deuxième qui se trouve à gauche. Une fois près du conduit, utilisez la clé pour l'ouvrir. Utilisez ensuite la graisse pour graisser Nervouille et lui permettre de quitter les lieux. Ce dernier alertera Wallace à propos des magouilles de Monty.

Chapitre 3

Vous incarnez Wallace qui essaye de sauver son ami Gromit des mains de Monty Muzo. Allez vers la machine des biscuits chinois et prenez-en un.

Allez ensuite à droite où se trouve le concours de mangeurs de tartes. Parlez au commandant Crum. Prenez ensuite les plats qui se trouvent en bas à gauche et montrez-les au commandant pour qu'il abandonne. Allez ensuite sur la scène et donnez le message trouvé dans le biscuit chinois à Mr Paneer.

Approchez de la sortie de la foire pour apercevoir le commandant Crum qui est interdit de manège à cause de son poids. Allez alors dans la ville et prenez un Ballon. Revenez à la foire et donnez-le au commandant Crum. Il pourra maintenant monter dans le manège. Il causera alors la destruction de ce dernier et Monty Muzo sera démasqué et prendra la fuite.

Chapitre 4

Après le décollage de la camionnette, montez sur le toit et placez la boule de chewing-gum dans la mixture.

Revenez ensuite dans la cabine et examinez le tableau de bord. Appuyez sur le bouton " bidon " pour mélanger la mixture. Tirez ensuite le levier pour tirer sur l'hélice de la montgolfière de Monty. Remontez ensuite sur le toit et prenez la manivelle. Utilisez cette dernière pour déboulonner les roues et gagner de l'altitude.

Utilisez ensuite les graines sur Monty pour que les poules l'attaquent. Appuyez sur le bouton " servir " sur le tableau de bord pour attraper Nervouille.

Après la cinématique et après la destruction de la camionnette, vous êtes en chute libre et vous devez trouver un moyen pour faire un atterrissage en douceur. Prenez le bras de la machine et utilisez-le pour atteindre le sac d'argent. Lancez ce sac sur l'hélice et quand Monty lâche la bonbonne d'hélium, attrapez-la et utilisez-la avec Wallace et sa moustache gonflable pour atterrir en douceur. Quant à Monty Muzo, il atterrira directement dans la cellule de la prison du commissariat.

Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 4 : The Bogey Man

© Telltale Games 2009

LISTE DES SUCCÈS

En route vers l'autel 3 étoiles (20)

Terminer l'Acte 1.

Le trou noir (20)

Terminer l'Acte 2.

Tournoi des champi(gn)ons (20)

Terminer l'Acte 3.

Qu'on rit au country club (20)

Terminer l'Acte 4.

Souvenirs souvenirs (15)

Trouver un objet de « Un sacré pétrin ».

Un gnome de trop (15)

Se débarrasser d'un personnage mythique.

Hummm... Du fromage ! (15)

Retrouver un bout de maroilles pour Wallace.

Comment ? T'as tort ! (15)

Écouter Paneer commenter la partie de golf de Wallace.

Rejouer le départ trois fois (15)

Trois coups dans un bunker.

Coeur saignant (15)

Aider involontairement un escroc.

K.O par blagues (15)

Tout le monde aime les blagues, non ?

Wallacisme (15)

Peux-tu trouver 3 fois cette expression, vieil ami ?

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Vous incarnez Gromit qui doit aider son maitre et ami Wallace. Commencez par tirer le levier pour faire descendre Wallace dans la salle à manger. Après la cinématique, entrez dans la salle à manger et prenez les ciseaux qui se trouvent sur la table de droite. Allez ensuite vers le journal et utilisez les ciseaux pour découper la photo de Wallace.

Allez derrière la machine à porridge et prenez la clef anglaise, le dénicheur d'indices et surtout l'oreille indiscrète. Sortez de la maison et, après la scène, approchez de la fenêtre de Felicity et utilisez l'oreille indiscrète pour écouter la conversation entre Felicity et sa tante.

Après la fin de la conversation, allez au centre ville et essayez de prendre la lettre qui se trouve sur les caisses à droite du magasin de Mr Paneer. Après l'intervention de l'agent Dibbins, examinez les caisses qui se trouvent à gauche. Il vous donnera alors un pot de beurre de noix. Allez au kiosque à journaux et placez la photo de Wallace sur le magazine qui se trouve en bas du comptoir.

Revenez à la maison et allez à la clôture qui se trouve à gauche. Utilisez le pot de beurre de noix sur le plateau d'alimentation. Quand l'écureuil entre et se retrouve coincé dans le pot, reprenez ce dernier. Allez au centre ville et placez ce pot dans les caisses, à gauche du magasin de Mr Paneer. Toutes ces actions obligeront Paneer à inviter Wallace dans le Country Club de golf.

Chapitre 2

Vous passez maintenant à Wallace. Commencez par tirer la balle de golf qui atterrira sur le casque de l'agent Dibbins. Ce dernier arrive pour fermer ce club de golf. Wallace prendra donc les choses en main pour essayer de trouver l'acte de propriété du parcours de golf et de cette façon permettre au club de rouvrir.

Vous devez commencer par récolter les trois indices. Le premier se trouve dans l'armoire de droite.

Le deuxième entre les livres, derrière la table de billard, et le troisième se trouve près du bureau, près de l'entrée. Approchez-vous de ces endroits pour que Wallace trouve automatiquement les indices.

Allez ensuite derrière Mr Paneer et sonnez la cloche pour que l'horloge passe à trois heures.

Allez examiner cette horloge et laissez-la ouverte. Allez à droite et ouvrez la boite à musique pour qu'une clé sorte de l'horloge. Allez vers la cloche qui se trouve à droite de Duncan. Sonnez-la pour commencer une partie de golf avec Duncan.

Prenez le club rouge pour frapper la balle depuis la deuxième ligne. Quand Duncan commence à rire, prenez le club rouge et échangez-le avec son club. Après sa frappe ratée, prenez le club bleu et frappez depuis la deuxième ligne. Echangez encore une fois les clubs avec Duncan pendant qu'il rit. Après un autre coup raté, prenez le club jaune et tirez depuis la deuxième ligne. Vous récupérez alors la clé dorée.

Revenez ensuite dans votre maison, entrez dans la salle à manger et prenez le verre de lait. Allez ensuite au centre ville. Donnez le verre de lait à Mme Gabberley ensuite utilisez votre club de golf avec le pot de beurre de noix. Utilisez ce club avec l'agent Dibbins pour qu'il vous montre le grip du Gange.

Revenez ensuite au club et utilisez le grip du Grange avec la bille blanche du snooker pour récupérer la clé de porcelaine. Utilisez ensuite la peinture qui se trouve derrière Duncan et utilisez chaque clé avec le cadenas correspondant. Vous réussissez à ouvrir une chambre secrète contenant l'acte de propriété.

Chapitre 3

Vous devez maintenant battre Duncan dans une partie de golf pour devenir le président du club. Commencez par le premier trou. Malheureusement votre balle finit dans les égouts. Passez donc à Gromit et descendez dans les égouts. Prenez un champignon et tournez la valve rouge.

Revenez ensuite en haut et, avant d'aller au club, prenez le panneau de score de Wallace. Allez ensuite au club.

Sonnez la cloche qui se trouve à droite de la table de billard et prenez le livre de blagues. Quittez le club et allez chez-vous. Examinez les notes situées sur la table, à droite. Donnez le livre de blagues à Mr Paneer pour qu'il raconte une blague. Pendant que Duncan rit, prenez le golf de mesure qui se trouve devant vous.

Donnez ensuite le panneau de score de Wallace à Mr Paneer. Après le départ de ce dernier, entrez dans la salle à manger et ouvrez la radio pour que Felicity quitte la salle. Approchez-vous du paquet qui se trouve sur la table et prenez les timbres et l'étiquette d'adresse. Revenez ensuite au centre ville.

Prenez la note sur les trous qui se trouve par terre. Descendez dans les égouts pour que Felicity rapplique et vaporise les champignons pour les éliminer. Allez ensuite vers la balle de golf pour la montrer à Wallace. Remontez en haut et faites tourner le ventilateur qui se trouve devant le kiosque à journaux.

Descendez près de Wallace et choisissez pour lui le club grip du Gange. De cette façon, il pourra placer sa balle dans le trou en haut.

Remontez et placez le ticket d'adresse et les timbres sur la balle de golf.

Proposez ensuite à Wallace d'utiliser un des clubs de golf normaux. La balle finira dans la boite aux lettres. Elle sera ensuite délivrée chez-vous par l'agent Dibbins.

Entrez dans la maison pour que Duncan repousse la balle de Wallace. Sortez alors de la maison et utilisez le club de mesure avec l'arbre qui se trouve dans le jardin de Felicity pour dévoiler le trou n°18.

Proposez ensuite les clubs normaux à Wallace. L'écureuil arrivera sur les lieux et vous piquera la balle. Utilisez alors le champignon avec le trou pour que l'écureuil laisse tomber la balle pour prendre le champignon. Revenez à Wallace et proposez-lui encore une fois d'utiliser les clubs normaux.

Cette fois Wallace réussira à placer la balle dans le trou et deviendra automatiquement le nouveau président du club.

Chapitre 4

Vous vous trouvez maintenant emprisonné dans le sable. Vous devez déplacer vos amis afin d'atteindre la porte. Pour cela, déplacez chaque personnage vers un emplacement vide. Vous ne pouvez pas vous approcher ni de Duncan ni de Prudence Flitt.

Il ya plusieurs possibilités pour atteindre la porte, déplacez donc les personnages selon cet ordre :
Crum, Paneer, Duncan, Crum, Paneer, Dibbins, Mme Gabberley, Prudence, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Mme Gabberley, Dibbins, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Felicity, Dibbins, Prudence, Duncan, Crum, Paneer et enfin Wallace.

Ou bien :
Crum, Dibbins, Mme Gabberley, Prudence, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Dibbins, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Debbins, Wallace, Mme Gabberley, Felicity, Paneer, Duncan, Crum, Debbins, Wallace, Mme Gabberley, Felicity,

Prudence, Duncan, Crum, Debbins et enfin Wallace.

Quand Gromit, arrive, il tombe directement dans un autre piège de ce club.

Avancez sur le tapis roulant et allez à gauche pour prendre le nettoyeur de balles.

Allez ensuite à droite vers le portail écrabouilleur et placez le club de mesure pour le bloquer. Passez de l'autre coté du portail et utilisez la clochette de thé qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite le nettoyeur de balles avec la clochette. Revenez de l'autre coté du portail et reprenez le club de mesure. Placez ce club sur le pendule de l'horloge et regardez le mécanisme qui arrêtera le piège à l'oeuvre.

Allez alors vers la porte pour libérer vos amis qui malgré les dangers, sont tous ravis. Félicitations ! Vous avez terminé le dernier épisode des grandes aventures de Wallace & Gromit.

Wanted : Les Armes du Destin

© Warner Interactive / GRIN 2009

CODES BINAIRES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des Codes Secrets, via le menu principal. Appuyez ensuite sur Echap en cours de partie pour les trouver.

01000011	Débloque Wesley
01000100	Débloque Janice
01001100	Santé améliorée
01001111	Super armes
01010100	Débloque Cross
01010111	Garde du corps aérien
01100001	Combinaison spéciale
01100101	Mode Close Combat
01101101	Adrénaline infinie
01101111	Munitions illimitées
01110010	Mort subite
01110100	Mode Cinématique
01100111	Mode En Pleine Tête

SUCCÈS

Je suis aux commandes (5)

Complétez le 1er didacticiel.

C'est dans mon sang (5)

Complétez le 2ème didacticiel.

Fini les crises d'anxiété (5)

Complétez le 3ème didacticiel.

Acte 1 complet - Facile (10)

Acte 1 complet - Niveau le plus facile.

Acte 2 complet - Facile (10)

Acte 2 complet - Niveau le plus facile.

Acte 3 complet - Facile (10)

Acte 3 complet - Niveau le plus facile.

Acte 4 complet - Facile (10)

Acte 4 complet - Niveau le plus facile.

Acte 5 complet - Facile (10)

Acte 5 complet - Niveau le plus facile.

Acte 6 complet - Facile (10)

Acte 6 complet - Niveau le plus facile.

Acte 7 complet - Facile (10)

Acte 7 complet - Niveau le plus facile.

Acte 8 complet - Facile (10)

Acte 8 complet - Niveau le plus facile.

Prêt à jouer avec les grands (15)

Acte 9 complet - Niveau le plus facile.

Acte 1 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 1 - Difficulté Assassin.

Acte 2 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 2 - Difficulté Assassin.

Acte 3 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 3 - Difficulté Assassin.

Acte 4 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 4 - Difficulté Assassin.

Acte 5 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 5 - Difficulté Assassin.

Acte 6 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 6 - Difficulté Assassin.

Acte 7 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 7 - Difficulté Assassin.

Acte 8 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 8 - Difficulté Assassin.

Assassin parfaitement entraînée (30)

Complétez l'acte 9 - Difficulté Assassin.

Acte 1 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 1 - Difficulté The Killer.

Acte 2 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 2 - Difficulté The Killer.

Acte 3 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 3 - Difficulté The Killer.

Acte 4 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 4 - Difficulté The Killer.

Acte 5 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 5 - Difficulté The Killer.

Acte 6 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 6 - Difficulté The Killer.

Acte 7 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 7 - Difficulté The Killer.

Acte 8 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 8 - Difficulté The Killer.

The Killer (50)

Complétez l'acte 9 - Difficulté The Killer.

Vrai geek (10)

Trouvez 10 récompenses.

Collectionneur compulsif (30)

Trouvez toutes les récompenses.

Minable à côté de Barry (5)

Tuez Kathy, l'ex-copine.

Une de moins, 1 000 beignets de + (5)

Tuez Janice, l'ex-boss.

Boum ! (5)

Tuez un rat explosif.

Exterminateur de nuisibles (20)

Tuez tous les rats explosifs.

Stagiaire en balles incurvées (5)

Tuez 10 ennemis à l'aide de balles incurvées.

Expert en balles incurvées (25)

Tuez 100 ennemis à l'aide de balles incurvées.

Stagiaire tempête de shrapnels (5)

Tuez 10 ennemis à l'aide de tempêtes de shrapnels.

Expert tempête de shrapnels (25)

Tuez 100 ennemis à l'aide de tempêtes de shrapnels.

Deux valent toujours mieux qu'un (10)

Tuez 2 ennemis d'un coup avec une seule balle incurvée.

Heureusement que je n'y étais pas (10)

Tuez 3 ennemis d'un coup avec une seule tempête de shrapnels.

Tout est dans les reflexes (10)

Tuez 3 ennemis d'un coup avec un seul mouvement rapide avancé.

Les yeux dans les yeux (20)

Tuez 15 ennemis en combat rapproché.

Crève coeur (25)

Tuez Araña avec Wesley sans masque et la difficulté The Killer.

Entre vieux amis (25)

Tuez The Immortal avec Cross et la difficulté The Killer.

Fais payer aux hommes de main (25)

Tuez The Russian avec The Immortal en combart rapproché et la difficulté The Killer.

Le boucher serait fier (50)

Terminez le jeu en mode "combat rapproché" avec n'importe quelle difficulté.

Dr. Lobotomie (50)

Terminez le jeu en mode "en pleine tête" avec n'importe quelle difficulté.

Attrape-moi si tu peux (50)

1ère position au classement "attaque chrono".

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cauchemar

Terminer le mode Combat Rapproché.

Garde du corps aérien

Terminer le mode Headshot.

L'immortel

Terminer le jeu.

L'araignée originale

Eliminer le boss araignée.

PERSONNAGES JOUABLES

Arana

Tuez-la en difficulté Assassin.

Brummel

Tuez-le en difficulté Assassin.

Leader Swat

Tuez-le dans n'importe quelle difficulté en mode Slo-mo Adrenaline.

Le Russe

Tuez-le en difficulté Assassin.

Nightmare

Terminez le mode Close Combat dans n'importe quel mode de difficulté.

DIFFICULTÉ "KILLER"

Terminer le jeu en difficulté Assassin pour débloquer le mode de difficulté Killer.

War World

© Ubisoft / Third Wave Games 2008

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Niveau normal 1 terminé (3)

Termine le niveau 1 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

Niveau normal 20 terminé (6)

Termine le niveau 20 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

Niveau normal 50 terminé (12)

Termine le niveau 50 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

Niveau normal 100 terminé (24)

Termine le niveau 100 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

Niveau difficile 1 terminé (4)

Termine le niveau 1 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

Niveau difficile 20 terminé (8)

Termine le niveau 20 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

Niveau difficile 50 terminé (18)

Termine le niveau 50 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

Niveau difficile 100 terminé (32)

Termine le niveau 100 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

Niveau extrême 1 terminé (6)

Termine le niveau 1 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

Niveau extrême 20 terminé (12)

Termine le niveau 20 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

Niveau extrême 50 terminé (25)

Termine le niveau 50 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

Niveau extrême 100 terminé (50)

Termine le niveau 100 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

Warhammer 40.000 : Space Marine

© THQ / Relic Entertainment 2011

SUCCÈS

Vrai fils de l'Empereur (75)

Tuer 40 000 ennemis dans le jeu (tous les modes de jeu confondus).

Puissance de tir (10)

Tuer 250 ennemis en utilisant des armes exotiques.

L'Empereur nous garde ! (25)

Terminer la partie 1 du jeu en mode Difficile en une seule session, sans mourir ou redémarrer

C'est une boucherie (10)

Tuer 75 ennemis avec des Exécutions.

Subis mon courroux (30)

Tuer 250 ennemis avec des attaques Fureur au corps à corps.

Chaîne de la mort (10)

Multi frag : tuer 10 ennemis en faisant exploser 5 munitions de canon vengeur d'affilée

Le tireur d'élite de l'Empereur (20)

Tuer 10 ennemis d'affilée avec une seule activation Fureur à distance.

Brûlés vifs (5)

Terminer un chapitre de la campagne solo en utilisant uniquement les armes plasma.

Maître de l'épée et du flingue (5)

Terminer un chapitre de la campagne solo avec uniquement le pistolet bolter et l'Épée tronçonneuse.

Terrible choc (20)

Tuer 150 ennemis avec une charge puissante.

Finesse et Fureur (5)

Terminer un chapitre de la campagne solo avec uniquement le bolter Stalker et l'Épée tronçonneuse.

Force brutale... déployée. (5)

Terminer un chapitre de la campagne solo avec uniquement le canon vengeur et la hache énergétique.

Bibliothécaire de Macragge (75)

Collecter tous les Servo-crânes.

Quelle puissance ! (125)

Terminer le jeu entier en Difficile.

Une mort violente (30)

Tuer 2.500 ennemis.

Pas si costaud (20)

Tuer 10 Blind'Boyz.

Maître du meurtre parfait (30)

Infliger 250 tirs à la tête.

Plus ils sont gros... (20)

Tuer 25 Nob Orks.

Le sang doit couler (20)

Tuer 500 ennemis en utilisant des armes de corps à corps.

Attention la tête (15)

Tuer 25 ennemis avec un Pilon.

Nob à terre (20)

Remporter 10 combats contre le Nob Ork.

Lexicanum (10)

Collecter 10 Servo-crânes.

Ange de la mort (20)

Tuer 500 ennemis en utilisant des armes à distance.

Tueur redoutable (5)

Multi frag : 2 ennemis avec un tir de bolter modèle Stalker.

En pleine tête (10)

Infliger 100 tirs à la tête.

Rayon d'explosion (5)

Multi frag : 5 ennemis avec une grenade frag.

La force des justes(5)

Tuer 100 ennemis.

Dévastation ! (25)

Obtenir 10 fois plus d'ennemis tués que de morts dans une seule partie d'Annihilation.

Redescends sur Terre (30)

Tuer 50 Marines d'assaut/Rapaces en plein ciel.

Gardien de l'armurerie (30)

Réussir tous les défis armes.

Maître du Chapitre (30)

Atteindre le niveau 40 avec un personnage multijoueur.

Main de maître (10)

Personnaliser entièrement un personnage Space Marine et un Space Marine du Chaos.

Homme à tout faire (25)

Jouer 10 parties multijoueur en utilisant toutes les classes.

Défenseur (10)

Tuer 25 adversaires qui capturent votre point de contrôle dans Conquête de zone.

Capitaine (20)

Atteindre le niveau 30 avec un personnage multijoueur.

Guerrier du jour et de la nuit (15)

Jouer 10 parties multijoueur en tant que Space Marine et 10 comme Space Marine du Chaos.

Vétéran (15)

Atteindre le niveau 20 avec un personnage multijoueur.

L'armure de la gloire (15)

Réussir 10 défis Armure.

Frère de combat (10)

Atteindre le niveau 10 avec un personnage multijoueur.

Maître d'armes (20)

Réussir 5 défis armes.

Caméléon (10)

Jouer dans chaque classe en Multijoueur.

Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie I : Mission d'assaut orbital

Chapitre 1 : Atterrissage

Dès le débarquement, commencez à éliminer les Orks en alternant entre votre pistolet et votre lame.

Avancez ensuite et tirez sur le réservoir qui se trouve à droite pour l'exploser et éliminer l'Ork qui se trouve à proximité. Les tubes qui bloquent le chemin seront eux aussi détruits par l'explosion. Eliminez une nouvelle horde d'ennemis et explosez un nouveau réservoir.

Neutralisez d'autres groupes d'Orks et explosez un autre réservoir. Repliez-vous pour contrer les Orks qui chargent sur vous ensuite approchez de la tourelle et appuyez sur le bouton indiqué pour la faire tourner.

Après l'atterrissage forcé du vaisseau, vous devez maintenant rejoindre votre compagnon. Avancez donc dans la nouvelle zone.

Chapitre 2 : Envers et contre tout

Avancez et sautez en bas de la dénivellation. Eliminez les Gretchins en chemin et allez à droite pour détruire les barils explosifs afin d'exploser les barricades et récupérer un Servo-crane

Approchez ensuite du module qui contient une nouvelle arme. Prenez le Bolter et mettez-vous à couvert pour éliminer les Orks armés qui arrivent par la porte.

Avancez ensuite jusqu'à trouver votre ami en pleine bataille contre les Orks. Planquez-vous derrière le mur à gauche et commencez par neutraliser les ennemis qui se trouvent en haut.

Neutralisez ensuite ceux qui se planquent en bas et éloignez-vous de la trajectoire de leurs grenades. Prenez les munitions qui se trouvent dans les caisses et repoussez ensuite les hordes d'Orks qui attaquent en mêlée. Neutralisez enfin les Gretchins et ramassez les munitions avant de quitter la zone.

Vous allez apercevoir en chemin, et loin derrière, une statue s'effondrer. Avancez dans cette direction pour prendre le deuxième Servo-crane.

Allez ensuite à droite et avancez pour atteindre un bunker allié attaqué par les Orks. Restez loin et commencez à aider les soldats en neutralisant les ennemis. Avancez ensuite vers ce bunker et repoussez la nouvelle vague d'attaques.

Passez par le passage à gauche et avancez entre les cadavres de soldats jusqu'à sortir par le trou dans le mur. Avancez vers la grande statue pour trouver un autre de vos amis.

Approchez ensuite du module pour prendre une nouvelle arme ; la tronçonneuse. Utilisez ce nouveau joujou sur les Orks qui débarquent et démembrez-les. Avancez ensuite en compagnie de vos amis dans les tranchées.

Neutralisez les ennemis en chemin et explosez leurs petites bêtes kamikazes avant qu'elles ne s'approchent de vous et explosent. Vous pouvez aussi neutraliser ces bêtes à proximité des unités ennemies pour les exploser en même temps. Continuez votre chemin jusqu'au prochain bunker ennemi.

Aidez les soldats à repousser les vagues d'attaques et restez à couvert derrière les barricades. Quand les ennemis s'approchent, utilisez alors votre tronçonneuse pour les taillader. Un Ork géant débarquera alors dans la zone. Restez à l'abri derrière et commencez à lui tirer dessus pendant qu'il avance vers vous.

Une fois passé au corps à corps, évitez ses coups dévastateurs en effectuant des roulades. Utilisez votre tronçonneuse couplée avec des charges en direction de cet ennemi pour l'étourdir et stopper son attaque. Rééditez cette opération et avec le soutien de vos amis et vous éliminerez ce colosse en un rien de temps.

Entrez ensuite dans le bunker et avancez jusqu'à la salle des opérations. Après la discussion avec le lieutenant, prenez l'aptitude Furie qui se trouve dans le module et suivez le lieutenant.

Avancez en compagnie de vos amis et des soldats jusqu'à ce qu'une foreuse jaillisse du sol. Neutralisez alors les Orks

qui sortent de cette foreuse et avancez vers le bunker qui se trouve au fond pour trouver un Servo-crane.

Continuez d'avancer entre les ruines et passez par les bunkers en éliminant les Orks. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle pou repousser les hordes d'Orks qui essayent d'envahir la zone. Avancez et entrez dans le bâtiment. Allez vers le module et prenez le fusil sniper. Continuez ensuite à avancer.

Après la séparation avec le lieutenant, avancez et neutralisez les Orks qui surplombent la zone de tous les cotés.

Une fois la zone nettoyée, avancez et entrez à droite dans le bâtiment. Avancez et butez l'ennemi qui vous lance une grenade depuis le trou dans le plafond. Allez ensuite à gauche derrière le mur pour trouver un nouveau Servo-crane.

Poursuivez votre chemin pour sortir du bâtiment.
Avancez pendant que les ennemis se replient et repérez le bunker qui se trouve à gauche, derrière les barils explosifs. Entrez alors dans ce bunker pour récupérer un autre Servo-crane.

Reprenez votre chemin et éliminez les Orks qui gardent l'entrée du bâtiment. Entrez ensuite par le portail et descendez l'escalier. Passez la porte et prenez le Jump Pack. Utilisez-le pour effectuer de longs sauts. Sautez en haut de la passerelle et restez en hauteur pendant que vos amis progressent en bas. Passez d'une passerelle à l'autre en éliminant les Orks qui utilisent des lance-roquettes.

Dégagez le chemin pour vos amis ensuite rejoignez-les pour passer la porte. Effectuez le même travail de nettoyage en accompagnant vos amis. Frappez le sol quand vous atterrissez pour éliminer ou étourdir les ennemis qui vous entourent. Avancez ensuite et entrez dans le tunnel.

Chapitre 3 : Le ventre de la bête

Avancez jusqu'à pénétrer dans l'enceinte du canon géant. Avancez à droite et entrez par le trou dans le mur pour trouver un Servo-crane. Allez ensuite à gauche et prenez votre nouvelle arme dans le module. Eliminez les Orks qui gardent l'armurerie et entrez pour prendre les munitions et la bombe Melta. Vous devez alors utiliser cette bombe pour saboter le canon.

Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui débarquent et prenez l'ascenseur pour descendre. Une fois en bas, sortez de l'ascenseur et avancez tout droit pour trouver et récupérer un Servo-crane.

Allez ensuite à droite et éliminez les ennemis en chemin. Explosez les bêtes kamikazes des Orks et passez par la grande porte.

Eliminez ensuite l'unité rouge des Orks, très féroce au corps à corps. Approchez-vous des commandes et activez-les pour faire monter l'obus du canon. Placez la bombe sur cet obus et poussez-le dans le chargeur du canon.

Revenez ensuite à l'ascenseur et éliminez les Orks qui débarquent depuis ce dernier.

Montez avec l'ascenseur ensuite allez à droite. Eliminez les hordes d'ennemis qui essayent de vous couper le chemin et passez les portes jusqu'à atteindre un nouvel ascenseur. Montez via ce dernier ensuite avancez jusqu'au module pour récupérer l'amélioration pour la Furie.

Avancez ensuite pour retrouver l'obus sur lequel se trouve la bombe. Tuez les Orks qui l'on sorti du chargeur. Pendant que votre ami pousse l'obus dans le chargeur, vous devez le couvrir en éliminant les vagues d'ennemis qui débarquent.

Prenez votre fusil sniper et commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la zone supérieure. Neutralisez ensuite les ennemis qui chargent sur vous et repérez puis explosez les bêtes kamikazes avant qu'elles ne s'approchent de vous. Evitez aussi les grenades de vos ennemis et restez mobile pour ne pas vous faire encercler par les Orks en fureur. Tirez sur la tête de l'Ork géant qui débarque vers la fin de l'affrontement et éliminez-le de préférence en restant loin de lui pour éviter ses coups dévastateurs. Nettoyez ensuite la zone et une fois l'obus en place, quittez la zone.

Chapitre 4 : Titans de Graïa

Avancez et suivez les Orks qui se replient. Entrez par la porte et avancez jusqu'à rencontrer une résistance importante près de la représentation du bélier.

Frayez-vous un chemin et montez les marches. Tournez alors à gauche derrière le bélier pour trouver et prendre le Servo-crane. Poursuivez ensuite votre chemin vers les quais. Neutralisez les hordes d'Orks pour pouvoir avancer et méfiez-vous des kamikazes. Explosez-les à proximité des Orks pour éliminer ces derniers.

Avancez ensuite pour sauter dans le train qui sert de Bélier pour les Orks. Ils comptent défoncer les portes du bâtiment et vous devez les en empêcher.

Passez les portes et ramassez les munitions en chemin. Vous devez ensuite vous frayer le chemin entre les nombreux Orks qui protégeant le train. Tirez sur les barils explosifs près de ces derniers les éliminer ou les blesser. Restez en retrait près de vos amis pour profiter de leur soutien. Continuez d'avancer en neutralisant les ennemis jusqu'à monter vers la tourelle.

Prenez le contrôle de cette dernière et tirez sur le vaisseau. Arrachez ensuite le canon à plasma de son socle pour pouvoir vous mettre à couvert. Visez avant de tirer pour ne pas chauffer votre arme pour rien. Surveillez le vaisseau quand il s'approche du bord et débarque les Orks. Utilisez votre canon à plasma pour éliminer rapidement ces créatures sans subir de dégâts tout en évitant les tirs du vaisseau. Répétez cette action plusieurs fois sans arrêter de tirer sur le vaisseau pour arriver à le détruire.

Partie II : L'Inquisiteur

Chapitre 5 : L'inquisiteur

Avancez jusqu'à entrer dans l'enceinte de l'usine. Abattez les Orks en place et avant d'avancer vers la grue, allez à droite pour trouver un Servo-crane dans le coin.

Reprenez votre chemin et avancez vers l'entrée. Eliminez les hordes d'Orks en chemin avant d'escalader la rampe pour entrer dans l'usine. Nettoyez-la et allez à la salle de contrôle pour utiliser la grue.

Suivez ensuite vos amis et sortez de l'usine. Avancez dans cette zone bien gardée par les Orks. Progressez lentement mais surement pour éviter d'être attaqué par les kamikazes. Avancez ensuite pour faire face à des hordes de Gretchins.

Tirez sur les barils explosifs pour exterminer ces ennemis sans oublier de buter les Orks qui se trouvent en hauteur, sur les dénivellations. Continuez votre chemin pour rencontrer d'autres groupes d'Orks et éliminez le premier groupe avec votre tronçonneuse avant d'utiliser les grenades contre ceux qui sont regroupés et qui vous tirent dessus.

Continuez votre chemin pour entrer dans une autre zone de l'usine. Prenez la Hache qui se trouve dans le module et attendez l'arrivée du monte-charge. Vous devez tenir cette position et repousser les vagues d'attaques Orks.

Utilisez tous les moyens et surtout évitez les attaques des deux géants. Lancez des grenades contre vos ennemis et restez à couvert derrière les caisses pour éviter les tirs pendant que vous combattez au corps à corps. Embarquez ensuite dans le monte-charge pour descendre.

Une fois en bas, avancez dan le couloir et prenez le Servo-crane qui se trouve derrière les soldats qui discutent, à gauche. Continuez ensuite votre chemin au coeur de l'usine.

Chapitre 6 : Repère des géants

Avancez et prenez l'ascenseur pour monter. Une fois en haut, entrez par la porte et attendez que vos amis localisent l'Inquisiteur. Suivez ensuite le chemin vers ce dernier et en cours de route, descendez la rampe à gauche pour prendre

le Servo-crane puis continuez.

Utilisez ensuite le panneau de commande pour faire descendre la plateforme. Passez par la porte et laissez votre ami s'occuper de la transmission. Parlez ensuite au sergent de l'autre unité et continuez votre progression en empruntant la porte de droite. Avancez et éliminez les Orks qui se trouvent sur les tubes.

Allez jusqu'à la chaudière et prenez à gauche. Avancez, montez la rampe et prenez le Servo-crane qui se trouve devant la console. Reprenez ensuite votre route et passez la porte. Utilisez le panneau de contrôle pour faire descendre la plateforme. Traversez-la pour atteindre la porte et entrez. Avancez ensuite pour retrouver l'Inquisiteur.

Avancez en compagnie de ce dernier et neutralisez les Orks en chemin. Avancez ensuite à gauche et entrez par la porte. Prenez la nouvelle arme qui se trouve dans le module et allez vers l'ascenseur. En chemin, faites la connaissance de la nouvelle unité d'Orks équipés de boucliers.

Esquivez leurs attaques et tirez-leur dessus quand ils se dévoilent. Vous pouvez aussi les attaquer par derrière ou au corps à corps pour qu'ils baissent leurs boucliers. Continuez vers l'ascenseur et descendez au fin fond de l'usine.

Avancez jusqu'à la salle du générateur. Eliminez la première vague d'attaques ennemies en présence de leur chef qui vous lance ses roquettes depuis la dénivellation. Appuyez ensuite sur le bouton de la console pour essayer de saisir la source d'énergie mécaniquement.

Après l'intervention du boss des Orks, vous devez retirer vous-même la source de son socle. Ignorez alors les hordes d'ennemis et allez au socle central pour retirer la source d'énergie.

Chapitre 7 : Au coeur des ténèbres

Après l'effondrement de la salle, avancez dans les égouts et tirez sur le baril explosif pour dégager le chemin.

Avancez ensuite dans le long couloir infesté d'Orks et neutralisez-les. Passez par le tube de droite et avancez en éliminant les ennemis en chemin. Descendez ensuite dans un nouveau couloir et avancez. Repoussez les hordes d'ennemis et tirez sur les tubes pour les exploser et neutraliser vos adversaires. Montez ensuite sur la rampe et passez cette fois par le tube qui se trouve à gauche pour prendre le Servo-crane. Entrez dans le tube situé à droite et passez la porte.

Avancez en éliminant les Orks jusqu'à atteindre le module et prenez la nouvelle arme. Utilisez-la contre les groupes d'ennemis qui vous attaquent avant de continuer d'avancer. Passez par les tubes et sautez en bas sur la passerelle. Explosez la barricade qui se trouve à gauche et avancez dans cette direction pour prendre le Servo-crane.

Allez ensuite à droite, montez les marches et franchissez la porte. Avancez vers la zone qui grouille d'Orks, neutralisez ceux qui obstruent votre chemin et montez avec le monte-charge.

Une fois en haut, avancez et prenez l'amélioration pour la Furie qui se trouve dans le module. Montez ensuite les marches pour affronter les Orks dans la zone. Restez en retrait pour attendre le premier groupe. Avancez et neutralisez les ennemis qui vous tirent dessus d'en bas, avant de descendre. Nettoyez-la zone et suivez le chemin jusqu'à la porte pour retrouver vos amis.

Passez la porte et approchez-vous des fenêtres. Commencez à buter les ennemis qui se trouvent en bas depuis votre position. Descendez ensuite et éliminez les Orks qui arrivent par les Foreuses. Suivez le chemin montant sur les ruines puis traversez le pont et montez les escaliers pour sortir à l'air libre.

Chapitre 8 : Murmures des morts

Avancez à gauche pour entrer dans un bâtiment. Visitez les chambres pour prendre les munitions ensuite descendez par le trou au sol. Retournez-vous ensuite et allez au fond pour trouver un Servo-crane. Continuez votre chemin et prenez le nouveau fusil sniper depuis le module.

Vous serez ensuite attaqué par plusieurs Orks armés de lance-roquettes. Reculez et utilisez votre nouvelle arme pour neutraliser rapidement ces ennemis.

Entrez ensuite dans le bâtiment situé à droite puis avancez dans le couloir et entrez dans la première salle (à droite) pour prendre le Servo-crane. Montez ensuite à l'étage et entrez dans la seule salle ouverte à gauche pour prendre un autre Servo-crane. Suivez ensuite le seul chemin disponible jusqu'à sortir dans la rue.

Utilisez votre fusil sniper pour neutraliser les manieurs de lance-roquettes situés dans le bâtiment d'en face et éliminez les Grechins. Montez ensuite à l'étage de ce bâtiment et utilisez le fusil à lunettes pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive.

Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de passer sous terre. Avancez et entrez dans l'alcôve qui se trouve à droite pour prendre le Servo-crane.

Sortez du sous sol et entrez dans le bâtiment. Restez en retrait et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les Orks en commençant par les plus puissants ; ceux qui utilisent les roquettes et leurs chefs. Montez ensuite les escaliers et repoussez les renforts qui arrivent puis obligez-les à monter la rampe. Allez alors à gauche de celle-ci pour trouver et prendre le Servo-crane.

Escaladez ensuite la rampe et neutralisez le comité d'accueil qui vous attend, en haut. Utilisez le fusil à lunettes contre les manieurs de lance-roquettes qui se trouvent à gauche. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver l'Inquisiteur.

Entrez par la porte qui se trouve à droite et avancez jusqu'à trouver une position alliée. Aidez les soldats à repousser les hordes d'Orks et utilisez le fusil sniper contre les ennemis qui se trouvent en haut à gauche. Après la séparation des groupes, montez les marches et prenez le Jump Pack.

Utilisez-le pour atteindre l'étage à droite ensuite sautez vers le niveau suivant pour trouver et prendre le Servo-crane. Avancez et éliminez les ennemis en chemin avant de sauter par-dessus la nacelle de transport des Orks. Sautez ensuite à droite des escaliers pour récupérer un Servo-crane.

Utilisez votre Jump Pack pour atteindre la zone suivante puis sautez en bas de la grande salle. Vous allez devoir combattre l'Ork Psyker et ses acolytes. Utilisez le Jump Pack pour atteindre sa position et frappez le sol pendant l'atterrissage pour le toucher.

Neutralisez aussi les autres Orks pour qu'ils ne vous gênent pas pendant que vous attaquez leur boss. Répétez ces attaques plusieurs fois à proximité du Psyker pour l'éliminer. Avancez ensuite sur la colonne qui sert de pont et utilisez le Jump Pack pour sauter dans le balcon de droite. Sautez ensuite en bas pour atteindre le Servo-crane.

Reprenez votre route et sautez en bas dans une nouvelle grande salle. Avancez tout droit et montez jusqu'au bout des escaliers pour trouver un autre Servo-crane.

Revenez ensuite en arrière et entrez par la grande ouverture dans le mur. Allez directement à droite et sautez sur les dénivellations jusqu'à atteindre l'étage où se trouve une statue. Eliminez l'ennemi et prenez le Servo-crane qui se trouve devant la statue. Reprenez ensuite votre chemin et prêtez main forte aux soldats en écrasant les ennemis qui se trouvent en bas.

Avancez ensuite pour rencontrer une forte résistance ennemie.
Commencez à neutraliser les Orks en utilisant les sauts avec le Jump Pack. Un Ork Psyker est présent et invoquera constamment plus d'Orks dans la zone.

Il faut alors focaliser votre attention sur ce boss pour l'éliminer sans devoir affronter les interminables vagues d'Orks. Repérez alors sa lueur verte et ruez-vous dessus jusqu'à l'éliminer. Les autres ennemis invoqués disparaitront automatiquement après la mort du Psyker. Avancez maintenant par le chemin qui était bloqué jusqu'à atteindre une position alliée. Avancez enfin vers le vaisseau.

Partie III : L'arme

Chapitre 9 : L'arme

Vous contrôlez maintenant la mitrailleuse du Valkyrie. Tirez sur les Orks qui utilisent des Jet Pack et qui vous tirent dessus.

Eliminez aussi ceux qui attaquent les autres appareils. Un vaisseau ennemi vous prendra alors en chasse, tirez sur les Orks qui vous tirent dessus et mettez-vous à couvert puisque vous avez arraché la mitrailleuse de son socle. Une fois les ennemis abattus, tirez sur le vaisseau jusqu'à aborder un atterrissage forcé.

Vous êtes en terrain ennemi et les Orks vont arriver en masse.

Abattez ces vagues d'assaillants et utilisez votre fusil sniper pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans les tours. Avancez ensuite en nettoyant la zone jusqu'à l'arrivée d'un Valkyrie qui vous transporte jusqu'à vos amis.

Avancez en écrasant les ennemis en chemin et arrêtez-vous devant le pont endommagé. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à trouver un Servo-crane.

Revenez au pont et allez cette fois à sa droite. Progressez avec vos amis et éliminez les Orks en chemin puis avancez vers la carcasse du Valkyrie et prenez le Servo-crane qui se trouve à droite. Allez ensuite à gauche et prenez le fusil sniper qui se trouve sur les caisses de munitions. Restez à couvert et abattez les Orks qui se trouvent sur l'autre rive du pont.

Avancez dans ces terres ennemies et neutralisez les Orks en utilisant votre dernière arme. Continuez votre chemin jusqu'à la porte. Ramassez le marteau et pendant que l'Inquisiteur essaye d'ouvrir la porte, vous devez vous occuper de sa protection. Utilisez alors le marteau contre les hordes d'Orks.

Utilisez ensuite les grenades en plus du marteau pour repousser les colosses et évitez de rester entre les différents ennemis. Quand la porte s'ouvre, ignorez tout le monde et traversez pour quitter cet endroit.

Descendez les marches et passez la porte suivante. Vous allez affronter d'autres ennemis enragés. Neutralisez-les et avancez jusqu'à la passerelle qui se trouve sur le tube. Eliminez les ennemis qui se trouvent dessus et passez en dessous.

Avancez ensuite vers les ruines et allez à sa gauche pour prendre le Servo-crane. Montez sur les ruines et allez à droite puis écrasez les Gretchins et avancez pour entrer dans le gros tube. Avancez dans le tube jusqu'à entrer dans l'installation de recherche.

Chapitre 10 : Maison des secrets

Avancez et explosez la première Servo-tourelle qui se trouve à gauche. Cette installation grouille de ce genre d'appareils qu'il vous faut détruire à tout prix. Avancez jusqu'à la salle où se trouvent trois tourelles. Restez derrière les caisses et explosez-les avant d'avancer.

Montez les marches et passez la porte. Explosez les tourelles de la salle suivante et franchissez la porte.

Avancez sur la passerelle et explosez les tourelles mouvantes qui se trouvent des deux cotés. Tournez ensuite à droite et prenez le Servo-crane.

Allez ensuite à gauche pour continuer votre chemin. Passez de salle en salle en explosant les tourelles jusqu'à trouver le module contenant une nouvelle arme.

Avancez dans la salle suivante pleine de tourelles, également. Explosez-les et avancez vers la porte. Tournez à droite

et avancez vers une nouvelle salle protégée par une tourelle. Explosez cette dernière et entrez pour prendre les munitions et le Servo-crane.

Reprenez votre chemin en explosant les tourelles et entrez dans la salle de contrôle de sécurité. Prenez alors l'amélioration Furie suprême dans le module qui se trouve à gauche. Une fois les tourelles désactivées, vous allez retrouver vos amis les Orks.

Avancez en direction de la salle du générateur et écrasez les Orks en route. Allez à droite du socle de la source d'énergie et récupérez le Servo-crane qui se trouve entre les caisses. Revenez au centre et placez la source d'énergie dans son socle. Après le déclenchement de l'alarme, allez vers l'ascenseur et montez.

Chapitre 11 : Point du non retour

Dès votre arrivée en haut, éliminez les Orks qui sabotent l'installation. Poussez ensuite la console dans son emplacement. Montez sur la passerelle et appuyez sur le bouton indiqué puis assistez aux événements avant de devoir quitter l'installation avant son explosion. Eliminez les créatures démoniaques rouges appelées Forces du chaos et descendez via l'ascenseur.

Passez les salles où se battent les Orks contre les nouveaux ennemis et nettoyez chaque salle avant d'entrer dans la suivante jusqu'à quitter l'installation.

Partie IV : La mort de la lumière

Chapitre 12 : La mort de la lumière

Avancez et sautez dans le tube. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Explosez la barricade pour trouver derrière un Servo-crane.

Allez ensuite à droite et avancez jusqu'à prendre le Halo de fer qui se trouve dans le module. Allez ensuite à gauche derrière les colonnes pour trouver un Servo-crane.

Passez la porte et éliminez les Forces du chaos qui combattent les Orks. Avancez et escaladez sur la rampe, à gauche. Montez les escaliers et entrez dans la salle ouverte (à droite) pour prendre un autre Servo-crane.

Continuez votre chemin en éliminant d'autres Forces du chaos. Descendez l'escalier et aidez les soldats à éliminer les ennemis.

Avancez ensuite vers la zone d'affrontement entre Orks et Forces du chaos en évitant le combat. Montez les marches à droite et allez à gauche vers l'ascenseur. Eliminez les ennemis en chemin et activez l'ascenseur pour descendre.

Avancez avec le lieutenant Mira et nettoyez la grande salle des Orks qui l'occupent. Avancez à droite vers la sortie et prenez le Servo-crane qui se trouve à gauche. Progressez jusqu'à une autre zone d'affrontement cette fois entre soldats et Orks et prêtez main forte à vos alliés avant de prendre l'ascenseur pour monter.

Avancez pour entrer dans un couloir avec des lampes bleues. A l'intersection, allez à droite pour prendre un Servo-crane ensuite reprenez votre route.

Avancez et entrez dans le trou au sol pour atteindre un module contenant une nouvelle arme. Prenez ensuite le Servo-crane qui se trouve derrière le module. Progressez vers l'avant poste des soldats et aidez-les à repousser les Orks qui les attaquent. La zone est pleine de munitions, donc servez-vous et utilisez les grenades contre les groupes d'ennemis. Vous pouvez aussi contrôler la tourelle pour abattre ces créatures vertes.

Suivez ensuite vos amis jusqu'à une nouvelle zone d'affrontement. Vous devez alors réactiver les tourelles de défense. Avancez tout seul et descendez dans les tranchées. Allez à droite et prenez le Servo-crane qui se trouve entre les

caisses de munitions.

Avancez en éliminant les ennemis jusqu'à arriver à l'interrupteur et activez-le pour remettre les tourelles en marche. Revenez en arrière et entrez dans le bâtiment.

Descendez les escaliers pour faire face à une porte. Allez à gauche de cette porte et prenez le Servo-crane qui se trouve derrière les containers d'armes. Continuez jusqu'à rencontrer Boss Grimskull, le chef des Orks.

Restez loin de ce boss et tirez-lui dessus en tournant autour de lui. Evitez les grenades qu'il lance vers vous et continuer à tirer.

Attirez vers vous les Orks qui arrivent en renfort et attendez que le boss charge pour esquiver. Les Orks touchés par le boss seront éliminés. Quand le boss lancera des grenades flash, il changera de tactique de combat et invoquera plus de renfort. Maintenez votre tactique et si votre santé est critique, lancez la Furie pour récupérer plus rapidement.

Ramassez les munitions qui se trouvent aux quatre coins de la salle. Quand le boss monte sur la corniche, continuez à lui tirer dessus et visez les bêtes kamikazes quand elles sont à proximité de lui pour lui infliger d'avantage de dégâts. Tirez sur le boss jusqu'à ce qu'il tombe dans la salle, approchez alors de lui pour lui asséner le coup de grâce.

Montez ensuite dans l'ascenseur et avancez pour retrouver vos amis.

Chapitre 13 : Réveillez le géant qui dort

Avancez pour rencontrer les Forces du chaos. Restez à couvert et éliminez ces ennemis de loin.

Avancez ensuite et entrez dans la première salle à gauche pour trouver un Servo-crane. Continuez votre chemin et passez la porte.

Avancez jusqu'à la zone gardée par des ennemis et une tourelle. Planquez-vous derrière les caisses et neutralisez ceux qui arrivent vers vous. Ensuite passez sous la passerelle où se trouve la tourelle. Contournez-la et éliminez le tireur. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et avancez vers la sortie.
Un Démon des Forces du chaos apparaitra alors et invoquera des soldats.

Commencez par neutraliser ce Démon avec la tourelle ensuite neutralisez ses sbires. Passez dans la salle suivante et mettez-vous directement à couvert derrière les caisses, à gauche. Utilisez votre tourelle pour éliminer les quatre redoutables ennemis sans quitter votre abri. Localisez-les grâce aux lasers de leurs armes. Evitez de subir leurs tirs qui sont dévastateurs. Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre.

Une fois en bas, passez par la porte et prenez le Servo-crane qui se trouve à gauche. Avancez à droite et progressez jusqu'à arriver au pied du Titan. Activez ensuite le panneau de contrôle qui se trouve au pied du colosse mécanique puis passez par la porte située à gauche et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone suivante et avancez vers les marches. Un Ultramarine du chaos va alors débarquer. Utilisez votre marteau contre cet ennemi et enchainez les frappes pour l'empêcher de riposter. Vous pouvez déclencher la Furie pour abattre votre ennemi plus facilement.

Montez les marches et allez à gauche pour entrer dans la salle et récupérer le Servo-crane. Revenez ensuite à la porte et entrez. Montez via l'ascenseur et utilisez la console pour libérer les amarrages du Titan. Passez ensuite la porte et mettez-vous à couvert pour affronter le Drone du chaos. Tirez sur cet ennemi en restant derrière un abri ou en vous déplaçant tout le temps pour éviter ses tirs jusqu'à l'exploser.

Allez ensuite vers la salle qui se trouve à gauche pour prendre le Servo-crane. Continuez votre chemin et montez en empruntant un autre ascenseur.

Sautez sur le Titan. Pendant qu'il avance, affrontez les Démons des Forces du chaos. Quand le drone débarque,

concentrez vos tirs sur ce dernier pour l'exploser tout en esquivant les lasers des Démons. Revenez ensuite aux Démons et explosez-les.

Ensuite, allez sur le coté du Titan pour lui insérer la source d'énergie. Montez enfin dans l'ascenseur avec vos amis qui vous rejoignent.

Chapitre 14 : Victoire et sacrifice

Avancez jusqu'à l'arrivée des Ultramarines du chaos. Planquez-vous directement derrière les caisses et utilisez votre plus puissante arme contre eux. Méfiez-vous des tirs croisés et visez les têtes de vos ennemis pour plus d'efficacité.

Neutralisez la vague suivante ainsi que les soldats qui gardent la porte de sortie. Passez ensuite cette porte et avancez vers votre ami Sidonus qui se bat héroïquement avant l'arrivée du Lord Nemeroth, le boss des Force du chaos.

Après la mort tragique de votre sergent, repoussez les Forces du chaos en éliminant en premier les démons. Abattez ensuite les Ultramarines du chaos en restant toujours à couvert jusqu'à l'arrivée du Valkyrie.

Partie V : Prince des Démons

Chapitre 15 : Prince des Démons

Utilisez l'ascenseur pour descendre et prenez le Servo-crane qui se trouve sur la caisse de droite. Avancez et éliminez les soldats des Forces du chaos. Neutralisez ensuite les Démons et les Ultramarines avant de continuer votre chemin.

Avancez dans le couloir jusqu'à atteindre une ouverture dans le mur. Ne sautez pas en bas et restez à couvert en haut. Neutralisez l'Ultramarine du chaos qui possède un fusil sniper puissant ensuite occupez-vous de ses amis. Sautez ensuite en bas pour affronter un Ultramarine et son marteau.

Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'approche de vous et déclenchez la Furie pour l'éliminer sans trop de difficultés.

Avancez ensuite et entrez dans le tunnel. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche et allez à droite derrière les plaques de métal pour trouver un Servo-crane.

Sortez du tunnel et éliminez les ennemis en chemin. Descendez ensuite dans la cour et nettoyez-la. Arrachez la tourelle de son socle et continuez votre chemin. Entrez ensuite dans le tunnel et allez au fond pour prendre le Servo-crane qui se trouve entre les munitions. Ecrasez les ennemis en chemin jusqu'à prendre l'ascenseur pour monter.

Chapitre 16 : Le Flèche de Folie

Avancez jusqu'au pont pour retrouver les Blood Raven. Avancez avec eux sur le pont en éliminant les ennemis en chemin. Restez près de cette unité qui effectue un excellent travail de nettoyage sur le pont.

Vous serez ensuite rejoint par les Ultramarines. Avancez sur ce pont et prenez le contrôle de la tourelle. Explosez les deux drones ensuite aidez vos amis à nettoyer la zone pour permettre au vaisseau d'atterrir. Avancez vers ce dernier pour être déposé sur la Flèche orbitale.

Utilisez votre Jump Pack pour avancer en éliminant les ennemis en route jusqu'à entrer dans un couloir. Ramassez le Servo-crane qui se trouve à gauche et continuez d'avancer.

Utilisez votre Jump Pack pour sauter sur la plateforme sur laquelle se trouve l'Ultramarine du chaos. Eliminez-le et prenez le Servo-crane qui se trouve sur la plateforme.

Continuez ensuite votre chemin en écrasant les Forces du chaos qui vous barrent la route. Après avoir abandonné votre Jump Pack, avancez dans le couloir jusqu'à la porte. Entrez et explosez le drone qui vous attend. Allez ensuite à la salle

située à droite pour prendre l'ultime Servo-crane de l'aventure.

Frayez-vous un chemin entre les forces ennemies jusqu'à atteindre l'ascenseur et montez pour affronter le boss final ; Lord Nemeroth.

Chapitre 17 : Homme contre Démon

Vous rejoignez finalement Lord Nemeroth en plein processus de transformation. Assurez-vous d'avoir le Melta Gun dans votre inventaire ou choisissez votre arme dans les caisses qui se trouvent à gauche.

Vous devez l'éliminer pour venger votre ami Sidonus et pour l'empereur. Il commencera par vous envoyer ses sbires. Eliminez la première vague avant l'arrivée des soldats et des Spacemarines du chaos. Restez à couvert pour les éliminer sans être touché. Evitez leurs grenades et changez d'abri en effectuant des roulades.

La troisième vague est plus puissante et contient des démons. Neutralisez les ennemis qui foncent sur vous et utilisez votre Melta gun. Planquez-vous ensuite et éliminez les deux démons qui se trouvent des deux cotés du boss. La dernière vague comprend des Ultramarines équipés de marteaux. Utilisez le Melta Gun ensuite déclenchez la Furie pour pouvoir résister aux assauts répétitifs. Tailladez les Ultramarines du chaos et leurs sbires pour pouvoir vous expliquer face à face avec le boss.

Titus poussera le boss engendrant une chute dans le vide. Pendant la chute, tirez sur lui jusqu'à vous approcher de lui. Suivez ensuite les indications qui s'affichent pour frapper Nemeroth et esquiver ses attaques.

Quand la jauge de Furie est pleine, appuyez sur le bouton indiqué pour la déclencher. Quand le boss essaye de vous écraser, appuyez répétitivement et rapidement sur le bouton indiqué pour vous libérer de son emprise.

Répétez ensuite toute cette opération plusieurs fois pour arriver à tenir la tête du boss entre vos mains. Appuyez alors rapidement et répétitivement sur le bouton indiqué pour lui écraser la tête et en finir avec lui.

Chapitre 18

Félicitations ! Vous avez pu repousser le danger du Lord Nemeroth mais vous allez faire face à l'accusation d'hérésie de l'Inquisiteur Thrax.

Warhammer : Battle March

© Namco Bandai / Black Hole Entertainment 2008

SUCCÈS

Baptême du feu (10)

Réussir le didacticiel

Instructeur (10)

Acheter n'importe quelle amélioration pour un régiment dans n'importe quelle campagne

Aspirant champion du Chaos (10)

Réussir le premier chapitre de la campagne du Chaos

Capitaine de l'Empire (10)

Réussir le premier chapitre de la campagne de l'Empire

Chef Peau-Verte (10)

Réussir le premier chapitre de la campagne des Orques

Commandant de cavalerie (10)

Participer au combat avec un Héros monté

À toute l'équipe (10)

Voir la vidéo du générique

Trésorier-Payeur (10)

Vendre un artefact non consommable à l'alchimiste

Maître guérisseur (10)

Soin total/Renforce au moins une unité dans un camp de renfort

Force émergeante (15)

Un des Héros de la campagne atteint le niv 15

Maître des vents de magie (15)

Tuer au moins trois figurines ennemies avec un seul sort de Héros.

Assiégeant (15)

Éliminer au moins une unité d'artillerie ennemie postée dans une tour lors d'un siège

Maître épéiste (15)

Remporter un duel dans les campagnes

Allié d'honneur (15)

Gagnez dans un combat 2c2

Duelliste (15)

Gagner un duel dans une bataille multijoueur

Maître du train de bagages (15)

Rechargez tous les régiments de votre armée dans n'importe quelle campagne

Champion Exalté du Chaos (20)

Réussir le deuxième chapitre de la campagne du Chaos

Exterminateur (20)

Tuer toutes les figurines ennemies sur une carte

Général de l'Empire (20)

Réussir le deuxième chapitre de la campagne de l'Empire

Grand Chef Peau-Verte (20)

Réussir le deuxième chapitre de la campagne des Orques

Vétéran de guerre (20)

Gagner 10 batailles multijoueur en mode Arène

Porte-étendard d'armée (20)

Gagner 10 batailles multijoueur en mode Escorter le drapeau

Voleur de crânes (20)

Tuer 100 Héros en mode multijoueur

Grand pillard (20)

Gagner 10 batailles en mode Siège

Commandant versatile (20)

Gagner au moins une bataille multijoueur avec chacune des races

Maître tacticien (20)

Gagner 3 batailles multijoueur de suite

Les voies du commandement (20)

Terminer une campagne complète avec les réglages avancés de manette

Chien de guerre (25)

Gagner une bataille multijoueur avec uniquement des unités mercenaires

Maître stratège (30)

Gagner 5 batailles multijoueur de suite

Bannisseur (30)

Gagner au moins une bataille multijoueur contre chacune des races

Héroïsme (30)

Gagner une bataille multijoueur avec uniquement des héros

Roi de l'escalade (30)

Gagner un siège sans utiliser d'armes de siège (utiliser seulement Échelles et Tonneaux de poudre).

L'Élu des Dieux (30)

Terminer toutes les missions de toutes les campagnes

Comte Électeur (40)

Terminer la campagne de l'Empire

Seigneur du Chaos (40)

Terminer la campagne du Chaos

Longue Barbe (40)

Faire 100 parties multijoueur

Chef de Guerre Peau-Verte (40)

Terminer la campagne des Orques

Le Sentier de la gloire (50)

Terminer n'importe quelle campagne avec un Héros niveau 40

Logisticien (50)

Gagner une bataille multijoueur normale en ne dépensant que 75 % de votre argent disponible

Maître architecte de guerre (50)

Gagner 10 batailles multijoueur de suite

Chef de Guerre du Chaos unifié (50)

Terminer deux fois la campagne du Chaos. Une fois avec Khorne, une fois avec Nurgle

Marteau des dieux (50)

Terminer toutes les campagnes au niveau Difficile

Warlords

© Stainless Games 2008

SUCCÈS

Chevalier (5)

Atteindre le niveau 3 Partie Évolution (Niveau moyen).

Baron (10)

Atteindre le niveau 2 Partie classique (Niveau moyen).

Vicomte (10)

2 joueurs : marquer 10 000 points d'équipe Partie multijoueur classique (Niveau moyen).

Comte (10)

4 joueurs : remporter une manche Partie multijoueur classique (Niveau moyen).

Duc (10)

1 joueur : avoir 4 boules à vos couleurs en jeu Partie Évolution (Niveau moyen).

Maniaque (15)

Atteindre le niveau 2 Partie classique (Mode Throttle Monkey - max).

Marquis (15)

2 joueurs : mode locale - atteindre le niveau 5 Partie multijoueur Évolution (Niveau moyen).

Prince (20)

Remporter une partie sans exposer votre roi Partie Évolution (Partie multijoueur avec classement).

Infant (20)

Vaincre vos 3 adversaires Partie Évolution (Partie multijoueur avec classement).

Archiduc (25)

Marquer 50 000 points Partie classique (Niveau moyen).

Roi (30)

Marquer 500 000 points Partie Évolution (Niveau moyen).

Empereur (30)

Venir à bout d'une vague sans perdre un seul de vos murs Partie Évolution (Niveau moyen).

Warp

© Electronic Arts / Trapdoor 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Containment Facility

En descendant du brancard, entrez par la porte de droite. Traversez la passerelle en suivant les flèches et passez à la pièce suivante. Poussez la boule vers le bouton au milieu de la salle puis courez sur le tapis roulant à droite. Vous ramasserez alors le premier Grub. Votre mémoire sera mise à l'épreuve dans la pièce suivante. Suivez la combinaison des carreaux que l'on vous montre en marchant dessus.

Ramassez un deuxième Grub puis entrez dans le labyrinthe. Descendez et au prochain croisement, remontez par le passage en haut à droite. Approchez-vous de l'objet dans la vitrine collée au mur. Il s'agit de la source de vos pouvoirs.

En la récupérant le système de sécurité sera déclenché automatiquement et vous serez piégé entre les blocs. Suivez les instructions pour vous téléporter d'une case à l'autre. Récupérez un Grub dans le coin supérieur droit ensuite téléportez-vous dans la salle de contrôle. Franchissez les quatre portes de la même manière pour atteindre le premier check-point. Traversez le conduit d'air à droite et en sortant, faites attention à ne pas tomber en bas.

Marchez prudemment en haut sur les tuyaux et à chaque fois que vous rencontrez un obstacle, téléportez-vous. Suivez les instructions pour apprendre comment vous cacher dans les objets ensuite avancez vers le second check-point. Entrez dans le baril à droite et méfiez-vous du laser de la tourelle. Dès que vous aurez l'occasion, entrez dans la tourelle et faites-la exploser en bougeant dans toutes les directions.

Ramassez rapidement le Grub à côté puis téléportez-vous dans le baril de la pièce de droite. Attendez le bon moment pour sortir et détruire la tourelle de la même façon que celle d'avant. Entrez dans la salle du bas puis passez à la passerelle. Téléportez-vous dans les barils suspendus et attendez qu'un crochet transporte un autre baril pour entrer dedans.

Une fois sur le tapis roulant, téléportez-vous dans les barils de gauche avant de vous faire écraser. Entrez dans le bâtiment et traversez la grille. Téléportez-vous directement dans la chambre de gauche et récupérez le Grub. Revenez à la grande salle et entrez dans la sphère blanche en bas pour effectuer un petit défi. Il s'agit de se téléporter d'une plateforme à l'autre le plus vite possible.

En terminant le mini-jeu, sortez de la sphère et entrez dans le conduit en haut. Vous atterrissez alors dans une salle. Détruisez les barils en haut pour pouvoir récupérer le Grub. Passez maintenant à la pièce tout en bas et entrez dans le générateur. Suivez les instructions pour le détruire puis traversez la porte qui vient de s'ouvrir.

Entrez dans le baril de la pièce de gauche ensuite passez au bon moment à la tourelle en haut. Détruisez-la et explosez de la même façon l'autre tourelle. Entrez ensuite dans le conduit d'air au coin gauche pour atteindre le labo.

Pénétrez dans le cadavre sur la table d'opération et explosez-le. Cachez-vous rapidement dans le baril et attendez que le garde s'approche de vous pour le tuer en l'explosant comme le cadavre de tout à l'heure.

Suivez le chemin qui mène en haut puis entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Eliminez l'homme qui a déclenché l'alarme puis entrez dans la pièce du haut. Détruisez la tourelle puis le générateur. Rebroussez chemin et au croisement, continuez tout droit. Entrez dans la salle d'en bas et suivez les instructions pour afficher le plan. Prenez le conduit de gauche pour atterrir dans la salle, de l'autre côté de la vitre. Amusez-vous à exterminer les scientifiques

inoffensifs.

Traversez la porte en haut et entrez dans la machine du check-point. Vous pouvez alors acheter d'autres pouvoirs. Sortez puis éliminez le soldat dans le couloir suivant. Entrez dans le conduit d'air à droite pour neutraliser le garde par derrière. Prenez ensuite le chemin de droite après avoir tué l'homme de l'autre coté de la porte. Dans la pièce avec la double porte, entrez dans le premier soldat puis passez rapidement au deuxième. Faites exploser ce dernier avant que le premier garde ne reprenne conscience. Faites le ménage et avancez vers le check-point suivant. Entrez dans le conduit d'air à droite pour atteindre les toilettes. Eliminez le scientifique puis ramassez le Grub dans la cabine à gauche.

Attendez que le garde se rapproche de la porte de gauche pour vite vous téléporter et l'éliminer. Cachez-vous dans un les barils et éliminez le second garde dès que vous en aurez l'occasion. Faites le ménage puis sortez par la porte de gauche. Hantez le premier soldat et lorsque le second se rapproche de vous pour vérifier l'état de son coéquipier, entrez à l'intérieur de lui et éliminez-le.
Tuez ensuite le premier avant qu'il ne reprenne conscience.

Traversez le couloir en haut et ramassez le Grub sur votre droite. Vous pouvez essayer un autre défi en entrant dans la sphère blanche en haut à gauche. Il s'agit d'éliminer tous les gardes le plus vite possible. Commencez alors par exploser le générateur en bas à gauche. Neutralisez les deux gardes évanouis. Passez ensuite à la case supérieure et tuez les deux soldats. Entrez dans la case en haut à droite par le baril du bas puis éliminez les deux hommes. Neutralisez enfin le reste des ennemis qui se trouvent dans la case d'en bas.

En sortant de la sphère, passez par les barils à droite vers le générateur. Détruisez-le puis éliminez les deux gardes. Traversez la porte qui vient de s'ouvrir à gauche. Passez d'un baril à l'autre dans le couloir puis continuez tout droit. Après la cinématique, vous devez fuir le chef des gardes. Ce dernier défoncera les portes et écrase tout sur son chemin. Ne vous cachez-pas alors dans les barils, cela ne servira à rien. Courez dans les couloirs et traversez rapidement les portes. Le chemin sera en serpentin et les portes sont soit à droite soit en bas. Continuez votre course jusqu'à tomber dans un énorme trou.

Chapitre 2 : Laboratory

Avancez rapidement et traversez l'obstacle en face avant d'être écrasé. Traversez la grille et après la cinématique, continuez tout droit en évitant de marcher sur l'eau. Au bout du couloir, appuyez sur le bouton à gauche pour qu'un crochet ramène un baril près de vous. Appuyez maintenant sur le bouton droit et entrez rapidement dans le baril.

Lorsque vous vous rapprochez de la passerelle, montez dessus avant de vous faire écraser. Détruisez le baril qui bloque la porte à droite puis appuyez sur le bouton avec une croix. Traversez la porte à droite et appuyez sur les trois boutons. Rebroussez chemin pour retrouver une sphère de défi. Il s'agit cette fois d'atteindre la plateforme au fond du parcours en évitant plusieurs obstacles. Téléportez-vous au bon moment pour ne pas toucher le laser. Fuyez les deux gardes ensuite passez rapidement d'un baril à l'autre avant d'être propulsé dans le vide.

En quittant la sphère, traversez les deux portes à droite. Appuyez sur le bouton du milieu et entrez dans le baril qui résiste au laser. Quittez le baril lorsque vous atteindrez l'autre coté et avant d'être jeté dans l'eau. Utilisez les barils de gauche pour détourner le mécanisme vers le bas. Détruisez le tonneau qui retient le bouton de l'appareil et une fois que le niveau d'eau augmente, utilisez les boites flottantes pour traverser le conduit d'eau.

Entrez dans un tonneau résistant au laser et avant d'atteindre l'extrémité, passez à un autre tonneau résistant sur le tapis roulant à droite. Débarquez sur la passerelle à gauche avant de tomber dans l'eau. Montez sur le tapis et avancez au bon moment pour ne pas être écrasé par les plates-formes. Faites attention à celle qui est en panne, faites demi-tour pour retrouver le bon timing pour progresser.

Suivez le seul chemin possible jusqu'au lancement d'une cinématique. Cachez-vous rapidement dans le baril de droite et attendez que le garde se rapproche de vous pour l'éliminer. Neutralisez le deuxième soldat ainsi que le scientifique. Détruisez le générateur rouge pour arrêter l'alarme et débloquer la porte. Détruisez la tourelle et traversez les doubles portes en haut.

Eliminez les deux scientifiques avant qu'ils ne déclenchent l'alarme ensuite détruisez le générateur à droite. Traversez le pont qui vient d'être soulevé puis détruisez le générateur rouge en haut. Neutralisez les deux scientifiques puis traversez la double porte pour lancer une cinématique. Tuez le garde dans le couloir suivant puis le scientifique dans la pièce de droite. Traversez les deux portes et en arrivant à la grande salle, courez vers le haut et tuez le scientifique avant qu'il ne déclenche l'alarme.

Prenez le chemin en bas à droite puis avancez prudemment et évitez de toucher au laser. Détruisez le générateur rouge à droite pour désactiver la sécurité ensuite passez par la porte en haut.

Chapitre 3 : Command Center

Entrez dans la salle pleine d'eau où, bien évidemment, vous perdez vos pouvoirs. Avancez doucement sans vous faire repérer par les gardes. Entrez finalement dans le conduit supérieur droit. Traversez la porte à gauche et éliminez le soldat.

Passez à la pièce en bas où se trouve une sphère de mini-jeu. Il s'agit de tuer tous les humains le plus vite possible. En retournant au bâtiment, entrez par le conduit d'air en bas. Vous trouverez à droite des plates-formes flottantes. Si vous marchez dessus, elles plongent dans l'eau. Téléportez-vous donc directement sur la deuxième plateforme puis rapidement sur la quatrième et enfin sur la passerelle. Ramassez le Grub à droite et utilisez les plates-formes restantes pour rebrousser chemin.

De retour à la pièce de la sphère, hantez l'une des tourelles à gauche et détruisez-la. Faites de même avec l'autre puis ramassez le Grub en bas sans toucher aux barrières transparentes qui vous font perdre vos pouvoirs. Traversez les portes en haut à gauche ensuite éliminez rapidement les scientifiques avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Détruisez le générateur au centre de la salle.

Reprenez le même chemin que vous aviez emprunté pour atteindre la porte qui vient de s'ouvrir. Cachez-vous rapidement dans le tonneau et attendez que le garde avec le bouclier vous tourne le dos pour le hanter et ainsi le tuer.

Finissez le travail avec le scientifique puis passez à la pièce en bas. Entrez dans le générateur et faites-le exploser au bon moment pour ne pas être déchiqueté par la tourelle. Quittez rapidement l'endroit et entrez dans la chambre à droite qui vient de s'ouvrir. Neutralisez tout ce beau monde puis détruisez le Film Canister en haut.

Entrez dans le conduit à droite et lorsque vous arrivez à la nouvelle zone, attendez que le garde armé d'un bouclier vous tourne le dos pour l'assassiner. Traversez la porte à droite et avancez rapidement en zig zag pour éviter les tirs de la tourelle. Entrez dedans et détruisez-la. Hantez celle de la pièce suivante et sans la détruire, entrez dans le tonneau explosif (en face) et retournez près de la porte le plus vite possible.

Après les explosions, avancez sur la passerelle en évitant les lasers des machines. Marchez sur les tuyaux en haut puis entrez dans le conduit d'air à droite.

Courez vers le Grub en face, ainsi la tourelle vous repère mais le tir touchera le générateur qui se trouve à gauche. Rebroussez prudemment le chemin vers la grande salle puis traversez cette fois la porte, à gauche. Après la cinématique, entrez dans la chambre des explosions et ramassez le Grub qui se trouve dans les toilettes.

Avancez dans le couloir à gauche puis cachez-vous dans les barils. Attendez le bon moment pour contourner et éliminer le soldat avec le bouclier. Faites le ménage puis traversez la porte, en haut. Déclenchez un des tonneaux explosifs et ressortez rapidement de la pièce.

Retournez à la grande salle et prenez le chemin qui vient de s'ouvrir. Vous pouvez acheter quelques pouvoirs auprès de la machine située à gauche. Hantez le garde de l'autre coté de la porte puis activez le tonneau explosif. Retournez rapidement à votre position initiale et attendez que l'explosion nettoie un peu les lieux.

Activez le tonneau dans la pièce à gauche et laissez-le exploser tranquillement pour pouvoir ramasser en toute sécurité le Grub collé aux boites.

Prenez le chemin qui mène en haut et avancez vers la sphère en surbrillance. Après la cinématique, vous serez piégé dans une cage mais vous pouvez utiliser un clone comme nouveau pouvoir. Placez en premier lieu un clone entre la tourelle de droite et le générateur comme il est indiqué à l'écran.

Le tir de la tourelle fera disparaitre le clone mais aussi le générateur. Faites donc de même avec l'alarme à votre gauche pour vous libérer.

Prenez votre revanche des scientifiques ensuite placez-vous au coin supérieur droit de la salle. Créez un clone dans la salle suivante et faites en sorte que le garde tire sur lui et sur le générateur en même temps. Traversez donc la porte qui s'ouvre et éliminez le soldat.

Passez à la salle qui suit le check-point puis créez un clone dans la pièce de droite. Placez-le entre le garde et la tourelle. Ces derniers vont tirer l'un sur l'autre. Eliminez celui qui survit puis traversez la porte en vitre. Placez un clone entre le générateur et la tourelle pour que cette dernière lui tire dessus. Retournez à la pièce centrale puis faites la même procédure avec le générateur de gauche.

Une fois que ces deux sources d'énergie détruites, entrez dans le couloir central et détruisez le Film Canister. Continuez tout droit vers le check-point puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Assassinez le garde lorsqu'il vous tourne le dos puis avancez vers la porte, en haut. Attirez le garde, grâce à votre clone vers le bouton de gauche et dès qu'il marche dessus traversez la porte qui s'ouvre à votre gauche.

Entrez rapidement dans le tonneau explosif en haut puis ressortez de la salle avant qu'elle n'explose. Une fois la zone sécurisée, entrez dans le conduit d'air au coin gauche de la salle. Vous sortirez donc dans la chambre à coté, là où vous aviez trompé le garde pour qu'il marche sur le bouton. Eliminez le scientifique puis le soldat et n'oubliez pas de ramasser le Grub.

Rebroussez chemin et créez un clone entre les deux gardes de la petite pièce de gauche. Eliminez celui qui survit et continuez d'avancer vers le check-point suivant. Déclenchez le tonneau explosif en haut pour détruire les deux colonnes d'énergie puis le baril en bas pour qu'une tourelle apparaisse. Attendez qu'elle se déplace en haut puis placez entre elle et le générateur de gauche un clone. La tourelle tirera ainsi sur le générateur et la porte en haut deviendra accessible.

En entrant dans la salle avec les colonnes d'énergie, vous affronterez le chef des gardes qui vous poursuivait dans le premier chapitre. Après la cinématique, cachez-vous directement dans un baril et créez un clone. Essayez d'attirer l'attention du boss et faites en sorte qu'il frappe les colonnes d'énergie. Si vous vous cachez longtemps sans manifester votre clone, le chef détruira tous les barils et ceci risque de vous tuer. Au cas où tous les barils sont détruits, placez-vous devant une colonne d'énergie et au moment où le boss s'apprête à vous frapper, téléportez-vous vers l'un des cotés, le plus loin possible.

Une fois toutes les colonnes détruites, le boss mourra par accident.

Détruisez la tourelle dans la salle suivante puis traversez le couloir de droite. Attendez que les lasers s'approchent de vous pour vous téléporter de l'autre coté. Traversez la porte en verre et ramassez le Grub dans les toilettes. Passez par la grille à gauche puis par la porte en bas. Entrez dans le conduit d'air collé au mur pour accéder à la chambre d'à côté.

Prenez le couloir supérieur et évitez les lasers en vous téléportant. Détruisez le Film Canister puis rebroussez chemin vers la grille. Entrez enfin dans l'ascenseur en haut à droite.

Chapitre 4 : Aquatic Research Department

Attirez avec un clone le garde armé d'un bouclier puis assassinez-le. Neutralisez les scientifiques puis entrez dans la cabine de droite. Tuez tout ce beau monde puis pénétrez dans le conduit d'air en bas. Récupérez le Grub et rebroussez chemin vers l'ascenseur.

Détruisez le générateur qui est en haut puis traversez la porte qui s'ouvre. Après la cinématique, amusez-vous à tuer les scientifiques. Créez un clone pour piéger le garde dans le couloir à gauche. Ramassez le Grub collé à l'armoire dans la

pièce qui se trouve en bas. Détruisez le Film Canister dans la chambre qui est au fond du couloir, à gauche.

Retournez à la salle centrale puis prenez le couloir de droite. En arrivant à la porte verrouillée, créez un clone et attirez le garde vers le générateur. Ne restez pas en face de la porte car deux tourelles vous attendent. Créez un autre clone et placez-le entre le garde et le générateur.

Une fois la porte ouverte, créez un autre clone et placez-le entre les deux tourelles et le soldat avec le bouclier. Lorsque ce dernier détruit les tourelles, assassinez-le.

Dans la chambre en bas se trouve une sphère de défi. Le mini-jeu consiste à tuer tous les humains en un minimum de temps. Utilisez donc vos clones pour les piéger et pour qu'ils tirent les uns sur les autres. De retour au labo, avancez dans le couloir de droite. Créez un clone dans la salle du bas pour que les scientifiques déclenchent l'alarme. Une fois le garde averti, placez le clone entre le soldat et le générateur.

Attirez maintenant son attention vers la porte qui vient de s'ouvrir et obligez-le, grâce à votre clone, à tirer sur les tourelles qui bloquent l'accès vers le haut.

Traversez la porte en verre et assassinez le soldat ainsi que le scientifique. Suivez le couloir à droite et neutralisez les deux gardes avec le bouclier. Après le check-point, approchez-vous du bord du tapis roulant et téléportez-vous dans le baril pour éviter les deux tourelles. Créez un clone dans la salle à droite et utilisez-le pour vous débarrasser du garde et de la tourelle fixe, en haut.

Entrez dans la pièce qui est en bas à droite et utilisez un clone pour que vos ennemis tirent les uns sur les autres. Sortez par la porte de gauche et appuyez sur le bouton pour pousser le tonneau explosif sur le tapis roulant. Lorsqu'il atteint le niveau du générateur (en haut), créez un clone près de lui et sur le champ de tir des tourelles pour qu'elles l'explosent.

Appuyez une autre fois sur le bouton et laissez le tonneau atteindre les tourelles pour les détruire. Entrez dans la pièce de droite, celle qui était verrouillée et ramassez le Grub.

Prenez maintenant le tapis roulant puis pénétrez dans la chambre en face. Détruisez le générateur ensuite éliminez rapidement les scientifiques, à droite. Suivez le couloir ensuite utilisez vos clones pour vous débarrasser des gardes et des tourelles.

Continuez d'avancer jusqu'à arriver à la salle protégée par des lasers, au sol puis détruisez le Film Canister en haut à droite. Créez un clone entre les deux tourelles à gauche et une fois le chemin sécurisé, passez à la salle suivante. Détruisez la tourelle centrale puis le générateur qui est à gauche rapidement. Revenez à la salle qui était protégée par les lasers et créez un clone pour vous débarrasser des gardes.

Entrez maintenant dans la grande salle en bas pour obtenir un nouveau pouvoir. Vous pouvez maintenant permuter votre position avec un objet ou bien un humain grâce à votre clone. Comme tout à l'heure, vous serez piégé dans une cage. Créez un clone et permutez-le avec le baril qui est à gauche en suivant les instructions. Créez un autre clone et permutez-le avec le générateur de l'alarme.

Une fois que le calme est revenu, éloignez-vous du socle puis permutez votre clone avec le générateur d'alarme. Eliminez tous les scientifiques et rebroussez chemin. Vous trouverez une nouvelle barrière qui bloque la route. Téléportez-vous donc dans le couloir à gauche puis franchissez la porte en bas. Avancez à gauche jusqu'au check-point, vous trouverez la porte de la pièce en rouge verrouillée et il n'existe aucun moyen de l'ouvrir. Permutez donc votre clone avec le garde, qui patrouille dans le couloir plus loin.

Continuez d'avancer jusqu'à atteindre la salle où vous devez placer un générateur sur son socle. Mettez-vous sur l'appareil ensuite envoyez un clone vers le générateur et permutez les positions. Ceci mettra en marche les deux tapis roulants qui sont en haut.

Permutez donc votre clone avec un des barils. Dépêchez-vous de vous mettre sur le tapis au fond puis permutez votre

clone avec un baril résistant au laser. Entrez dedans et attendez d'avoir traversé le deuxième champ de laser pour vous déplacer vers le baril du bas. Sortez et placez-vous sur le tapis roulant. Créez un clone et attendez que la zone de contrôle se rapproche du baril dans le bâtiment. Avant de tomber, permutez les positions.

Créez un clone et permutez-le avec le générateur, à gauche. Eliminez le soldat puis récupérez le Grub collé au mur. Ressortez de la pièce en changeant votre position avec le générateur que vous venez de déplacer. Avancez dans le couloir à gauche pour revenir à la grande salle centrale. Permutez donc votre clone avec le générateur dans la pièce de gauche pour le rapprocher. Permutez ensuite le clone avec le scientifique qui est derrière le comptoir. Placez-vous sur le socle et permutez enfin votre position avec le générateur.

Prenez le chemin qui s'ouvre en haut et entrez dans la salle en forme de U. placez-vous sur le bouton à gauche puis échangez votre position avec le baril. Entrez dans le conduit lorsque le garde en haut ne regarde pas vers la sortie. Téléportez-vous ensuite rapidement près du check-point. Entrez dans la salle et avancez prudemment vers la pièce en haut à gauche. Ne laissez pas la lumière vous repérer. Détruisez le générateur d'alarme pour désactiver la sécurité puis entrez dans le conduit d'air à gauche. Ramassez le Grub et rebroussez chemin.

Déplacez le générateur au centre de la salle vers son socle qui se trouve dans la pièce supérieure droite. Traversez donc le pont qui vient d'apparaitre puis entrez dans le baril et créez un clone pour le remplacer avec la tourelle d'en face. Traversez la porte en haut et détruisez l'autre tourelle puis récupérez le Grub.

Continuez à avancer par la droite jusqu'au lancement d'une cinématique. Voilà que l'alarme est en panne et vous avez une poignée de scientifiques à tuer. Amusez-vous à les mettre dans les pièces de torture et d'activer le bouton. Il suffit de vous téléporter dans une pièce puis d'échanger votre place avec un scientifique grâce au clone. N'oubliez pas de récupérer les Grubs dont deux se trouvant dans les pièces du haut et un collé à la porte de la pièce du bas.

Dans la salle qui se trouve au coin gauche, vous trouverez un conduit d'air qui mène à une sphère de défi. Le mini-jeu consiste à neutraliser tous les humains. Placez-vous au bord de la plateforme en bas puis permutez votre place avec le tonneau explosif pour qu'il tombe près des gardes et explose.

Entrez dans le baril suspendu et échangez-le avec le tonneau explosif sur la plateforme supérieure. Avancez en échangeant votre place avec les scientifiques (à gauche) puis rebroussez chemin en activant les tonneaux explosifs et en permutant votre place avec les scientifiques de droite. Passez à la dernière plateforme en permutant votre clone avec le baril qui est dans le coin et faites le ménage.

Retournez à la salle de torture et traversez la porte de droite. Entrez dans le conduit d'air en haut puis dans le baril. Attirez l'attention du garde vers le bas pour pouvoir passer à la salle suivante. Téléportez-vous directement à la pièce centrale. Placez-vous sur le socle et permutez votre position avec le générateur pour activer le laser et ainsi tuer le garde qui surveille la porte de droite.

Détruisez le générateur et poursuivez votre route. Utilisez vos clones pour neutraliser les tourelles et faites en sorte qu'elles tirent les unes sur les autres. Récupérez le Grub dans la salle suivante (à droite) puis activez le tonneau explosif à coté des gardes. Une fois la zone sécurisée, placez les générateurs dans leurs socles des deux cotés.

Traversez le portail supérieur et vous serez piégé sur un tapis roulant avec des tonneaux explosifs. Créez rapidement un clone et permutez-le avec le baril de la pièce de droite. Créez un autre clone et échangez-le avec la tourelle. Détruisez le générateur pour arrêter le mécanisme. Passez à la salle de gauche et entrez dans le baril résistant au laser. Sortez au bon moment et faites avancer le baril jusqu'au bord des conduits d'eau.

Téléportez-vous vers les conduits suivants lorsque les lasers s'éloignent de vous. Permutez rapidement votre position avec le baril de gauche grâce au clone puis montez sur le tapis roulant et créez un autre clone. Permutez-le avec un des tonneaux explosifs qui sont sur le tapis roulant en face avant de tomber.
Continuez à vous téléporter vers l'avant puis prenez l'ascenseur à droite.

Chapitre 5 : Back to the Containment Facility

Avancez sur la passerelle et téléportez-vous au bon moment pour éviter le rayon de laser. Eliminez rapidement les gardes et le scientifique de la salle du bas. Traversez le couloir à droite puis détruisez l'alarme. Prenez le chemin qui mène en bas puis récupérez le Grub dans la pièce de droite. Faites attention au laser.

Permutez votre clone avec le baril de la salle de gauche puis rapidement avec la tourelle du bas. Suivez le seul chemin possible puis entrez dans la pièce avec le tapis roulant. Montez dessus puis échangez rapidement votre clone avec le tonneau explosif. Il explosera donc près du premier générateur et ouvrira la première porte.

Placez un autre tonneau explosif sur le tapis roulant et entrez dedans. Dès que vous aurez traversé la barrière transparente, sortez. Créez un clone et échangez-le avec un tonneau explosif pour qu'il explose cette fois près du deuxième générateur. Entrez donc par la première porte qui s'est ouverte puis directement par celle en bas. Ne laissez pas le garde vous repérer et détruisez le Film Canister puis retournez à la salle surveillée par le garde.

Traversez la porte de droite puis échangez votre place avec la tourelle. Créez un clone et permutez-le avec le générateur. Eloignez-vous du socle et refaites la même procédure. Traversez le couloir du bas et en entrant dans la grande salle, pénétrez dans le conduit d'air à gauche. Ramassez le Grub puis rebroussez chemin.

Eliminez les deux gardes puis récupérez un autre Grub dans le coin gauche, en bas de la salle où vous aviez commencé le jeu. Prenez le chemin qui mène en haut et éliminez le garde avec le bouclier. En arrivant au check-point, traversez la porte de gauche puis entrez rapidement dans le conduit d'air qui est en bas. Passez par la porte du haut et ne laissez pas le garde vous repérer. Détruisez le Film Canister ensuite entrez dans le conduit d'air en bas en évitant les rayons laser. Récupérez le Grub puis rebroussez chemin vers le check-point.

Avancez vers la porte en haut puis utilisez un clone pour détruire les tourelles dans la salle suivante. Faites en sorte qu'elles tirent les unes sur les autres. Traversez ensuite la porte de droite puis celle qui est en bas. Echangez votre clone avec un scientifique puis détruisez le Film Canister. Rebroussez chemin et au croisement, prenez cette fois la porte de droite. Téléportez-vous dans le petit espace sans laser, en haut. Utilisez un clone pour échanger votre place avec le baril de droite. Il faut noter que votre clone peut traverser les murs et les éléments du décor.

Continuez d'avancer en échangeant votre place avec les barils puis avec la tourelle. Avant de prendre le couloir de droite, ramassez le Grub en bas. Au croisement, prenez le chemin du bas sans vous faire repérer par le garde. En arrivant au long couloir, cachez-vous dans le baril puis éliminez les gardes qui débarquent. Permutez votre clone avec le baril sur la passerelle, en bas. Avancez sur les tuyaux jusqu'à arriver près de la passerelle contenant un Grub.

Créez donc un clone et lorsqu'un crochet lève le baril, permutez avec lui au moment où vous serez au même niveau. Récupérez le Grub puis entrez dans le nouveau baril. Attendez que le crochet vous emmène à droite pour passer aux autres barils suspendus. Entrez dans le bâtiment puis échangez votre clone avec le garde sur la passerelle du bas. Récupérez le Grub puis regagnez votre place.

Retournez aux barils suspendus puis entrez dans celui que le crochet va placer sur le tapis roulant. Passez par les barils à gauche et entrez dans le bâtiment avant de tomber. Traversez la grille et avant d'entrer par la porte indiquée sur l'écran, entrez dans le conduit de droite. Arrivé à la salle où vous avez appris pour la première fois comment hanter et détruire les objets, téléportez-vous dans la chambre de droite puis entrez dans le conduit d'air, en haut. Avancez à droite puis permutez votre clone avec la tourelle du bas.

Détruisez le générateur puis ramassez le Grub dans les toilettes, à droite.

Rendez-vous maintenant à l'endroit où le chef des gardes vous a attaqué pour la première fois. Entrez par la porte défoncée à gauche et permutez votre clone avec la tourelle. Prenez le conduit à proximité pour atterrir dans une nouvelle zone. Traversez la porte puis entrez dans le conduit d'air en bas et ne laissez pas le garde vous repérer. Faites le tour de la salle et ramassez le Grub collé au mur, en bas.

Rebroussez chemin vers la salle initiale pour progresser dans l'aventure.
Créez un clone et essayez de l'échanger avec le baril de la pièce suivante. Après la cinématique, recréez un clone et déclenchez les mines. Dès qu'elles explosent, faites un autre clone et échangez-le rapidement avec le baril. Courez à

droite et traversez rapidement la porte en haut avant l'explosion des autres mines.

Chapitre 6 : Back to the Laboratory

Après la cinématique, vous affronterez une créature dotée d'un pouvoir. Elle se déplace rapidement dans l'arène. Pour l'arrêter, placez-vous sur la trajectoire qui apparait et permutez rapidement votre clone avec le tonneau explosif le plus près. Hantez la créature avant qu'elle ne reprenne conscience et faites-la exploser. Dans sa deuxième et troisième phase, elle augmentera sa vitesse et le nombre des trajectoires. Vous devez donc agir plus rapidement. Choisissez une des trajectoires et placez dessus un tonneau explosif. Dès que le boss s'arrête, hantez-le et faites-le exploser.

Une fois à terre, vous aurez le pouvoir de lancer des barils. Entrez donc dans le baril supérieur droit et lancez-le sur la plaque électronique comme il est indiqué à l'écran. Traversez les deux portes puis placez-vous en face de la plaque électronique suivante et faites attention aux mines. Echangez votre clone avec le baril de gauche ensuite lancez-le sur la plaque.

Traversez prudemment le couloir à droite en évitant les mines et récupérez le Grub, au fond. Passez par les portes en haut puis lancez le baril sur le grillage du milieu. Permutez votre position avec le baril. Une sphère de défi se trouve au coin gauche. Il s'agit d'éliminer tous les humains en un minimum de temps. Lancez d'abord trois barils sur les plaques électriques en face. Passez ensuite à la plateforme suivante en prenant le chemin inférieur droit.

Approchez-vous des scientifiques puis échangez votre clone avec le tonneau explosif. Allez maintenant à droite et lancez les barils sur les plaques électriques collées aux piliers. La dernière se trouve à droite mais il est impossible de la toucher directement, le baril doit donc bondir sur le pilier qui lui fait face.

Traversez la grille puis le mur et effrayez les derniers scientifiques pour qu'ils aillent se suicider en courant sur les mines.

De retour au labo, traversez les deux portes à droite puis celle d'en haut. Détruisez un oeuf et lancez les autres sur le mur en face pour éclairer un peu l'endroit. Echangez ensuite votre position avec le baril qui est sur la passerelle. Lancez l'autre baril sur la plaque électrique puis rebroussez chemin. Avant de prendre la porte qui s'ouvre, envoyez un clone dans la pièce du bas pour déclencher les mines. Dès qu'elles explosent, allez récupérer rapidement le Grub.

Après le check-point, envoyez deux barils sur la passerelle d'en face. Permutez ensuite votre clone avec l'un d'eux. Lancez le second baril sur la passerelle de gauche et tâchez de ne pas faire tomber l'autre qui s'y trouve déjà. Echangez votre clone avec l'un des deux barils. Lancez enfin le dernier sur le quai d'en face puis utilisez un clone pour l'atteindre. Traversez les deux portes à droite puis échangez votre clone avec le cadavre du scientifique, en haut. Détruisez le Film Canitser puis rebroussez chemin.

Traversez maintenant la porte du bas. Echangez votre clone avec le baril de la pièce de gauche. Lancez-le ensuite sur la plaque électronique à droite (vous ne pouvez pas la voir à cause de l'obscurité). Ramenez un autre baril mais cette fois dans la salle du bas. Lancez-le vers la grille à gauche puis permutez-le avec votre clone. Ramassez le Grub puis retournez au couloir central.

Entrez par la porte de droite puis permutez votre clone avec le cadavre du scientifique de la pièce du haut (si vous achetez le pouvoir Swap & Launch , vous pouvez envoyer un clone avec le bouton qui lance les barils et il sera permuté automatiquement avec le premier objet qu'il touche). Hantez rapidement la tourelle et explosez-la puis récupérez le Grub.

Retournez à la grande salle puis envoyez deux barils dont un qui soit résistant au laser sur le tapis roulant, à droite. Permutez rapidement votre clone avec le baril normal puis entrez dans celui qui résiste le laser. Dès que vous dépassez le champ de laser, envoyez le tonneau sur la plateforme de gauche et échangez-le avec votre clone.

Depuis la passerelle, ramenez un baril normal d'en haut. Refaites la même procédure avec le tonneau résistant au laser et le baril normal pour retourner sur la passerelle. Lancez donc le baril normal que vous aviez ramené tout à l'heure vers la grille du bas puis permutez-le avec votre clone. Ramassez les deux Grub puis retournez sur la passerelle.

Traversez les deux portes à gauche puis lancez quelques oeufs vers le bas pour éclairer un peu l'endroit. Permutez votre clone avec le baril qui est sur la passerelle. Lancez ensuite un autre baril vers le cul de sac, à gauche avant de l'échanger avec votre clone.
Permutez avec l'oeuf au fond dans l'obscurité puis avec l'oeuf de la pièce de gauche. Détruisez le Film Canister puis déclenchez avec votre clone les mines dans le couloir. Dès qu'elles explosent, traversez puis permutez votre place avec un oeuf à droite.

Ramenez un baril d'en haut puis lancez-le sur la plaque électrique collée au mur de droite. Traversez la porte qui vient de s'ouvrir. Déclenchez les mines dans le couloir avec un clone et dès qu'elles explosent, courez vers la porte de droite. Lancez des tonneaux explosifs sur les générateurs du bas. L'une est sur la plateforme de gauche et l'autre est dans l'eau.

Dans la nouvelle salle, ramenez un baril près de la plateforme, à droite. Entrez dedans et créez un clone pour déclencher les mines. Dès qu'elles explosent, lancez le baril sur la plateforme et échangez-le avec votre clone. Téléportez-vous rapidement dans la pièce de droite puis récupérez le Grub. Restez collé au mur pour ne pas être touché par les explosions.

Rebroussez chemin puis lancez un baril sur les mines du bas pour qu'elles explosent le générateur. Traversez la porte qui s'ouvre puis envoyez un clone pour localiser les emplacements des mines dans la salle obscure. Avancez prudemment en envoyant à chaque fois un clone. Vous trouverez au coin droit en bas de la salle, un Grub. Récupérez-le puis traversez la porte qui se trouve en haut.

Vous pouvez acheter d'autres pouvoirs en utilisant le check-point suivant. Avancez vers la salle de droite puis placez le générateur sur son socle. Placez le deuxième en face du conduit supérieur.

Entrez dans celui du bas puis hantez le tonneau explosif et lancez-le dans le conduit que vous aviez emprunté pour sortir. Prenez rapidement le conduit supérieur et avant que le tonneau n'explose, lancez-le dans le conduit de droite.

Chapitre 7 : Get Away

Après la cinématique, suivez le chemin du bas jusqu'à la grande salle avec le tapis roulant. Echangez donc votre clone avec le baril sur la passerelle du bas. Téléportez-vous à gauche pour atteindre le Grub collé au pilier.

Permutez rapidement votre clone avec l'un des barils qui sont sur le tapis roulant d'en face puis montez sur la passerelle. Créez un clone et traversez le mur en face pour le permuter avec un baril. Lancez rapidement un autre clone vers le baril sur les conduits d'eau à gauche et récupérez le Grub.

Retournez sur le tapis roulant à droite et créez un clone. Traversez rapidement le mur inférieur et échangez-le avec le baril. Allez à la plateforme de gauche en passant par les boites flottantes puis entrez dans les barils suspendus et avancez à gauche. En arrivant au dernier, créez un clone et échangez-le avec le baril qui se trouve sur l'autre coté. Appuyez sur le premier bouton (en comptant de gauche à droite) puis entrez dans le baril. Lorsque le crochet vous soulève, lancez le baril vers le cul de sac d'en face, échangez-le ensuite avec un clone et récupérez les deux Grub.

Passez à la salle suivante et permutez votre clone avec le tonneau explosif, en bas. Avant qu'il n'explose, ramassez rapidement les deux Grub dans le couloir puis regagnez votre place. Traversez la porte à gauche puis échangez votre clone avec le tonneau explosif de la salle d'à coté. Appuyez sur le bouton en bas et entrez dans le tonneau explosif. Lorsque le crochet vous soulève, lancez le tonneau vers le check-point qui est à gauche. Permutez-le ensuite avec un clone avant qu'il n'explose.

Traversez le portail (en bas) puis appuyez sur le bouton pour abaisser le niveau d'eau. Lancez des boites vers la fosse puis rejoignez-les. Placez les boites de façon à ce que vous puissiez atteindre le Grub qui est en haut du mur. Placez aussi d'autres boites pour pouvoir atteindre plus tard l'autre coté de la fosse. Prenez l'ascenseur puis détruisez la boite qui retient le bouton de la machine pour augmenter le niveau d'eau. Téléportez-vous sur les boites flottantes et récupérez le Grub en bas.

Passez maintenant à l'autre coté de la fosse. Lancez les barils sur les rayons laser pour sécuriser le chemin. Ramassez le Grub collé au mur puis traversez la porte en face. Cachez-vous rapidement dans les barils puis dans la pièce de gauche. Détruisez le tonneau résistant au laser à coté des gardes puis retournez rapidement à la pièce. Mettez le générateur sur son socle pour éliminez les gardes. Déplacez ensuite le générateur et passez à la salle suivante par le mur, à gauche du portail.

Déplacez la tourelle dans le couloir pour la désactiver puis ramassez le Grub. Prenez enfin l'ascenseur.

Chapitre 8 : Back to the Command Center

Eliminez le scientifique puis traversez la porte à droite. Faites attention aux mines qui désactivent vos pouvoirs. Téléportez-vous d'une passerelle à l'autre en détruisant les tourelles. Traversez la porte en haut puis créez un clone et placez-le entre la tourelle et le garde. Une fois ce dernier à terre, déplacez la tourelle pour la désactiver. Ramenez le baril vers le bas puis lancez-le vers la gauche. Permutez donc votre clone avec le baril pour atteindre l'autre coté de la fosse.

Entrez par le conduit d'air en haut. Sortez lorsque le garde vous présente le dos et détruisez le Film Canister à gauche. Rebroussez chemin puis traversez la porte du bas. Téléportez-vous dans les toilettes à droite et ramassez le Grub. Attendez que le garde vous tourne le dos pour entrer dans le conduit d'air en bas et détruire un autre Film Canister.

Eliminez les deux scientifiques et le soldat dans la pièce du haut puis passez à la salle qui suit. Neutralisez les deux hommes puis ramenez des barils depuis le couloir d'en bas. Lancez-les sur les lasers bleus et permutez votre clone avec l'une des tourelles puis récupérez le Grub. Détruisez le générateur d'alarme ensuite retournez au couloir.

Allez à gauche et traversez la porte puis téléportez-vous à la salle en bas sans laisser les gardes vous repérer. Faites attention aux mines qui désactivent vos pouvoirs et téléportez-vous vers le check-point en haut à gauche. Entrez dans le baril du bas puis lancez-le vers la porte en verre, de l'autre coté de la fosse. Permutez-le ensuite avec votre clone. En traversant la vitre, vous activerez l'alarme. Placez-vous rapidement sur les rails à droite puis permutez votre clone avec la tourelle.

Cachez-vous derrière le pilier et dès que la tourelle traverse le champ transparent, échangez-la avec votre clone. Détruisez les deux générateurs en bas puis rebroussez chemin vers la porte qui vient de s'ouvrir. Entrez par le conduit d'air à droite du nouveau check-point et récupérez le Grub collé au pilier. Entrez dans la salle de gauche et récupérez rapidement le Grub qui s'y trouve. Faites attention aux tourelles et aux mines.

Retournez au couloir et créez un clone. Placez-le entre les deux soldats dans la chambre de droite. Une fois l'un d'eux à terre, détruisez rapidement le Film Canister puis regagnez votre place. La pièce en bas à gauche est pleine d'eau, ce qui signifie que vous allez perdre vos pouvoirs une fois dedans. Ne laissez pas le garde vous repérer et appuyez sur le premier bouton. Appuyez sur le second et traversez rapidement la porte qui s'ouvre tout en gardant un oeil sur le soldat.

Permutez votre clone avec la tourelle dans le couloir du bas. Créez un autre clone puis placez-le entre les tourelles, à gauche. Faites en sorte que la tourelle avec le bouclier soit détruite par les autres. Entrez dans la salle et enlevez les tourelles restantes de leurs rails pour les désactiver. Traversez les deux portes en haut et placez un tonneau explosif, grâce à votre clone, sur la trajectoire de la tourelle. Récupérez le Grub au fond et retournez à la salle des tourelles.

Prenez le couloir qui mène en bas puis créez un clone et placez-le entre les gardes pour qu'ils tirent les uns sur les autres. Si l'un d'eux arrive à survivre, traversez la salle et ne le laissez pas vous repérer. En arrivant à la nouvelle pièce, envoyez un clone pour que l'alarme se déclenche. Cachez-vous derrière les machines et utilisez le clone pour neutraliser les gardes. Attendez que l'alarme se désactive ou bien permutez votre clone avec le baril et tuez le soldat qui a survécu.

Faites attention aux mines et placez un clone entre le générateur d'alarme et le soldat armé d'un bouclier pour que ce dernier le détruise. Attirez son attention avec le clone vers la droite puis téléportez-vous rapidement vers le couloir gauche.

Vous débarquerez alors dans un endroit qui vous semble familier. Lancez le baril sur la grille à gauche et échangez-le avec votre clone. D'ici, vous pouvez vous aventurer un peu en bas de la carte pour récupérer un Grub qui était inaccessible au départ. Suivez les couloirs et les salles en bas jusqu'à atteindre le conduit aquatique. Prenez-le puis permutez votre clone avec la tourelle dans la chambre en bas. Récupérez le Grub et rebroussez chemin.

De retour à la salle de départ, prenez la place du baril dans la chambre qui est en haut puis entrez dans le conduit d'air. Avancez à gauche puis entrez dans la grande salle avec la tourelle. Permutez donc votre clone avec le générateur qui est derrière le mur gauche.
Traversez le pont qui apparait puis la grille et avancez dans le couloir.

Echangez votre clone avec le baril qui se trouve sur la plateforme. Eloignez-vous un peu pour régénérer d'autres barils. Lancez l'un d'eux sur la plaque électrique qui est en haut et un autre sur celle d'en bas. Ainsi deux ponts apparaitront et reliront la plateforme à la salle suivante. Avant de progresser, envoyez un baril vers le grillage en haut à gauche et permutez-le avec votre clone. Ramassez le Grub puis retournez sur la plateforme.

Traversez le pont à gauche puis entrez dans le conduit d'air en bas. Entrez dans le second conduit et détruisez le Film Canister puis rebroussez chemin. Traversez la porte à gauche puis entrez dans les toilettes et récupérez le Grub. Pénétrez dans la salle en bas à gauche puis traversez rapidement le couloir en évitant les tirs des tourelles. Avancez dans le couloir en bas puis entrez dans le baril de la chambre qui est à gauche. Lancez-le sur le gardien pour qu'il perde connaissance. Hantez ce dernier et explosez-le.

Placez sur le bouton le baril puis traversez la porte en bas. Eliminez les scientifiques et ramenez un autre baril dans cette pièce. Téléportez-vous dans le couloir à droite puis permutez rapidement votre clone avec le baril. Entrez dedans et lancez-le sur le garde. Traversez la porte du bas et entrez rapidement dans le baril pour le lancer sur le soldat. Passez au check-point suivant puis à la grande salle et tuez tous les humains en commençant par le garde.

Montez sur le tapis roulant et évitez les lasers en vous téléportant vers l'avant. Permutez rapidement votre clone avec l'un des deux gardes et éliminez l'autre. Placez le générateur sur le socle en bas pour que le roulement du tapis change de direction. Placez dessus un autre générateur et entrez dedans.

En retournant à la grande salle, lancez le générateur sur la plaque électronique. Traversez la porte désormais accessible et récupérez le Grub. Créez un clone et placez-le entre les deux gardes pour qu'ils tirent l'un sur l'autre. Entrez dans la pièce et hantez rapidement le baril pour le lancer sur le survivant. Traversez la porte du haut et entrez finalement dans le conduit de droite.

Chapitre 9 : STU - 23

Téléportez-vous dans le couloir supérieur et attendez que le sous-marin commence à se balancer. Envoyez un clone vers la cabine en bas à gauche et attendez que la grosse caisse bloque le laser pour passer. Permutez donc votre clone avec la tourelle et détruisez le générateur. Remontez les couloirs en faisant attention au laser et approchez-vous du prochain check-point.

Placez-vous sur le socle et créez un clone. Traversez par les deux grosses caisses et échangez-le avec le générateur. Téléportez-vous dans le couloir de gauche et ramenez deux autres générateurs. Lancez-les dans la cabine du bas et échangez votre clone avec l'un d'eux. Téléportez-vous près du socle puis permutez votre clone avec le générateur restant.

Montez sur l'ascenseur qui vient d'être activé et une fois en haut, téléportez-vous sur les caisses en bas pour ramasser le Grub.

Ramenez un générateur sur l'ascenseur et une fois en haut, lancez-le sur le socle pour désactiver les lasers. Continuez tout droit et cachez-vous derrière les machines. Echangez-votre clone avec l'une des tourelles puis déplacez les autres. Ramassez le Grub sur la passerelle puis progressez vers la salle suivante.

Avancez prudemment en évitant les lasers. Téléportez-vous à gauche puis deux fois en avant. Téléportez-vous trois fois

à droite ensuite permutez votre clone avec le baril derrière le grillage. Lancez deux barils sur la grille en face pour sécuriser le chemin et avancez tout droit vers le check-point suivant.

Lancez un tonneau explosif vers la petite ouverture à gauche pour qu'il explose le générateur. Utilisez la plateforme pour passer à la passerelle en face ensuite permutez votre clone avec le générateur qui est à droite. Avancez prudemment vers le Grub pour le récupérer. Echangez ensuite votre clone avec l'un des barils dans le couloir de droite.

Avancez tout droit et prenez l'ascenseur pour affronter le boss final. Ce dernier se trouve au centre de la salle avec son canon laser. Surtout ne le laissez pas vous repérer. Restez caché derrière la machine et dès que vous en aurez l'occasion, lancez le générateur vers le conduit d'en haut. Il doit toucher l'appareil électronique qui se trouve derrière le dos du chef. Si cela n'a pas fonctionné, lancez d'autres générateurs. Une fois touché, le boss deviendra furieux et augmentera la puissance du laser. Cachez-vous derrière une machine jusqu'à ce que le chef concentre son tir sur votre cachette et changez de machine. Continuez à lui lancer des générateurs jusqu'à ce que l'eau émerge dans la salle. Restez caché derrière une machine puis fuyez les tirs du boss jusqu'au lancement de la cinématique.

Une fois sur la terre ferme, avancez vers la sortie de la caverne pour clôturer le jeu. Félicitations ! vous venez de finir le jeu.

Warriors : Legends of Troy

© Koei 2011

MODE GROSSES TÊTES

Terminez le jeu en Normal pour débloquer ce mode.

Warriors Orochi

© Koei 2007

SUCCÈS

15 Officiers disponibles (20) :Sauvegarder avec min. 15 officiers débloqués
20 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 20 officiers débloqués
25 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 25 officiers débloqués
30 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 30 officiers débloqués
35 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 35 officiers débloqués
40 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 40 officiers débloqués
45 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 45 officiers débloqués
50 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 50 officiers débloqués
55 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 55 officiers débloqués
60 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 60 officiers débloqués
65 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 65 officiers débloqués
70 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 70 officiers débloqués
75 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 75 officiers débloqués
Officiers tous dispos (70) : Sauvegarder la partie avec tous les officiers débloqués.
Niveau 20 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 20 ou plus.
Niveau 40 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 40 ou plus.
Niveau 60 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 60 ou plus.
Niveau 80 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 80 ou plus.
Niveau 100 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 100 ou plus.
Acquisition d'arme niveau 4 (40) : Sauvegarder la partie après avoir acquis la 4e arme.
Acquisition objet unique (40) : Sauvegarder la partie après avoir acquis l'objet unique.
Finir scénario Shu (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Wei.
Finir scénario Wei (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Wei.
Finir scénario Wu (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Wu.
Finir scénario Samouraï (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Samouraï.
Débloquer Shu Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Shu.
Débloquer Wei Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Wei.
Débloquer Wu Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Wu.
Débloquer Samouraï Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Samouraï.

NIVEAUX BONUS

Niveau Sengoku

Atteignez les 1000 KO.

Niveau Shu

Echappez du château en flammes en moins de deux minutes.

Niveau Wei

Vaincre le déserteur Da Ji en moins d'une minute.

Niveau Wu

Sauver la famille Sun en moins de trois minutes.

TOUTES LES VIDÉOS

Crédits

Terminer n'importe quel scénario.

Introduction

Commencer n'importe quel scénario.

Fin Sengoku

Terminer le scénario de Samurai Warriors.

Fin Shu

Terminer le scénario de Shu.

Fin Wei

Terminer le scénario de Wei.

Fin Wu

Terminer le scénario de Wu.

ARMES DE GRADE 4

Ces armes deviennent accessibles une fois que vous parvenez à récupérer des armes dans des niveaux d'au moins 3 étoiles en mode Difficile, ou dans n'importe quel niveau en mode Chaos.

Warriors Orochi 2

© Koei / OMEGA Force 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Shin Orochi

Terminer le Dramatic Mode.

Diao Chan

Terminer le chapitre 8 de Wu, Battle of Chi Bi.

Lu Bu

Terminer le chapitre 8 de Wu, Battle of Chi Bi.

Meng Huo

Terminer le chapitre 3 de Wu Chapter, Battle of Nan Zhong.

Yuan Shao

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

Zhang Jiao

Terminer le chapitre 1 de Samurai, Battle of Lou Sang.

Zhu Rong.

Terminer le chapitre 3 de Wu, Battle of Nan Zhong.

Zuo Ci

Terminer le chapitre 1 de Shu, Battle of Shi Ting.

Dodomekki

Collecter 5 ingrédients.

Fu Xi

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

Gyuki

Collecter 25 ingrédients.

Himiko

Terminer le chapitre 8 de Wei, Battle of Wu Zhang Plains.

Kiyomori Taira

Terminer le chapitre 8 de Samurai, Battle of Sekigahara.

Sun Wukong

Terminer le chapitre 8 de Wei, Battle of Guan Du.

Taigong Wang

Terminer le chapitre 1 de Shu, Battle of Shi Ting.

Yoshisune Minamoto

Terminer le chapitre 1 de Wu, Battle of Ru Xu Kou.

Akechi Mitsuhide

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

Date Masamune

Terminer le chapitre 5 de Orochi, Battle of Edo Castle.

Ishikawa Goemon

Terminer le chapitre 2 de Wu, Battle of Kanegasaki.

Maeda Keiji

Terminer le chapitre 1 de Orochi, Battle of Odawara Castle.

Oda Nobunaga

Terminer le chapitre 7 de Wei, Battle of Tong Gate
Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

Oichi

Terminer le chapitre 6 de Wei, Battle of Yamatai.

Saika Magoichi

Terminer le chapitre 4 de Wei, Battle of Ji Castle.

Sanada Yukimura

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

Saika Magoichi

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

Uesugi Kenshin

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

Azai Nagamasa

Terminer le chapitre 6 de Wei, Battle of Yamatai.

Ishida Mitsunari

Terminer le chapitre 7 de Wei, Battle of Tong Gate.

Nouhime

Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

Toyotomi Hideyoshi

Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

Fuma Kotaro

Terminer le chapitre 1 de Orochi, Battle of Odawara Castle.

Gracia

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

Maeda Toshiie

Terminer le chapitre 4 de Wei, Battle of Ji Castle.

Naoe Kanetsugu

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

Nene

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

Sasaki Kojiro

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

Shibata Katsuie

Terminer le chapitre 7 de Wei, attle of Tong Gate.

Jiang Wei

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

Ma Chao

Terminer le chapitre 6 de Wu, Battle of Yang Ping Gate.

Pang Tong

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Wei Yan

Terminer le chapitre 2 de Shu, Battle of Saika.

Yue Ying

Terminer le chapitre 6 de Shu, Battle of Odani Castle.

Zhao Yun

Terminer le chapitre 2 de Shu, Battle of Saika.

Zhuge Liang

Terminer le chapitre 6 de Shu, Battle of Odani Castle.
Terminer le chapitre 2 de Orochi, Battle of Cheng Du.

Cao Pi

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Cao Ren

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Pang

Terminer le chapitre 5 de Wu, Battle of Okehazama.

Sima Yi

Terminer le chapitre 4 de Samurai, Battle of Chang Ban.

Xiahou Dun

Terminer le chapitre 2 de Wei, Battle of Si Shui Gate.

Xiahou Yuan

Terminer le chapitre 2 de Wei, Battle of Si Shui Gate.

Xu Zhu

Terminer le chapitre 5 de Wu, Battle of Okehazama.

Zhang Liao

Terminer le chapitre 5 de Shu, Battle of Jia Meng Gate.

Zhen Ji

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Da Qiao

Terminer le chapitre 4 de Wu, Battle of Itsukushima.
Terminer le chapitre 4 de Orochi, Battle of He Fei.

Gan Ning

Terminer le chapitre 5 de Samurai, Battle of Liang Province.

Lu Meng

Terminer le chapitre 5 de Samurai, Battle of Liang Province.

Sun Ce

Terminer le chapitre 4 de either Wu, Battle of Itsukushima or Orochi Chapter 4-Battle of He Fei.

Taishi Ci

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

Xiao Qiao

Terminer le chapitre 2 de Wu, Battle of Kanegasaki.

Zhou Yu

Terminer le chapitre 2 de Wu , Battle of Kanegasaki.

SUCCÈS

Officiers disponibles - 50 (20)

Sauvegardez le jeu avec 50 officiers débloqués ou plus.

Officiers disponibles - 60 (20)

Sauvegardez le jeu avec 60 officiers débloqués ou plus.

Officiers disponibles - 70 (20)

Sauvegardez le jeu avec 70 officiers débloqués ou plus.

Officiers disponibles - 80 (20)

Sauvegardez le jeu avec 80 officiers débloqués ou plus.

Officiers disponibles - 90 (20)

Sauvegardez le jeu avec 90 officiers débloqués ou plus.

Niveau de capacité 30 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 30 ou plus.

Niveau de capacité 60 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 60 ou plus.

Niveau de capacité 90 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 90 ou plus.

Niveau de capacité 120 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 120 ou plus.

Niveau de capacité 150 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 150 ou plus.

Mode Rêve - 6 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 6 scénarios du mode Rêve.

Mode Rêve - 12 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 12 scénarios du mode Rêve.

Mode Rêve - 18 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 18 scénarios du mode Rêve.

Mode Rêve - 24 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 24 scénarios du mode Rêve.

Trésors - 10 (30)

Sauvegardez le jeu avec au moins 10 trésors acquis.

Trésors - 20 (30)

Sauvegardez le jeu avec au moins 20 trésors acquis.

Acquisition d'arme niveau 4 (40)

Sauvegardez le jeu après avoir acquis votre quatrième arme.

Scénario Shu terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Shu.

Scénario Wei terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Wei.

Scénario Wu terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Wu.

Scénario Samouraï terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Samouraï.

Scénario Orochi terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Orochi.

Victoire en mode Survie (40)

Sauvegardez le jeu après avoir obtenu au moins 1 victoire en mode Survie.

Mode Rêve - tous terminés (80)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé tous les scénarios du mode Rêve.

Tous officiers disponibles (80)

Sauvegardez le jeu avec tous les officiers débloqués.

Tous trésors gagnés (80)

Sauvegardez le jeu avec tous les trésors acquis.

Toutes difficultés passées (100)

Sauvegardez une fois tous les scénarios des modes Rêve et Histoire réussis à toutes les difficultés.

GALERIE

Jouez avec tous les personnages sur chacun des niveaux du jeu afin de débloquer les fonds d'écran qui leur sont dédiés dans la galerie.

4ÈME ARME

Terminez n'importe quel niveau en mode Chaos ou bien obtenez 3 étoiles ou plus en mode Difficile.

NIVEAUX DU MODE DRAMATIC (OU DREAM MODE)

Niveau 1

Avoir trois personnages avec 50 de compétence.

Niveau 2

Avoir trois personnages avec 50 de compétence.

Niveau 7

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 8

Obtenir tous les trésors.

Niveau 9

Terminer le niveau 7 de Wei.

Niveau 11

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 12

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 14

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 15

Terminer le mode histoire de Wei et débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 16

Avoir trois personnages au niveau 99.

Niveau 18

Avoir trois personnages au niveau 99.

Niveau 20

Avoir tous les personnages au niveau 20.

Niveau 21

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 22

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 24

La somme des niveaux de tous les personnages doit être au moins égale à 910.

Niveau 25

Terminer 30 niveaux en mode histoire.

Niveau 26

La somme des niveaux de tous les personnages doit être au moins égale à 3 640.

Niveau 27

La somme des compétence de tous les personnages doit être au moins égale à 2 730.

Niveau 28

Terminer le chapitre final d'Orochi.

NOUVELLES TENUES

Pour débloquer la troisième série de costumes pour vos personnages, augmentez leur efficacité de 10.

Pour débloquer la quatrième série de costumes pour vos personnages, augmentez leur efficacité de 20.

Warriors Orochi 3

© Koei / OMEGA Force 2012

TOUTES LES FINS

Fin normale

Terminer le chapitre "Into the Fire".

Bonne fin

Terminer le chapitre "The Demise of Orochi X".

Vraie fin

Terminer le chapitre "World's End" avec tous les personnages débloqués.

Watchmen : La Fin Approche

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

SUCCÈS

Fou (36)

Termine le jeu en mode Rorschach.

Héros (36)

Termine le jeu en mode Le Hibou.

Travail d'équipe (36)

Termine le jeu en mode Coop.

Voleur (15)

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Rorschach.

Détective (15)

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Le Hibou.

Intouchable (11)

Franchis tout un tableau sans te faire blesser et sans repartir d'un point de contrôle.

Turbo (11)

Termine le jeu en moins de 80 minutes et en une seule session sans repartir d'un point de contrôle.

Justicier (8)

Elimine 20 méchants en 101 secondes.

Bouclier (8)

Esquive ou pare 25 attaques.

Bras droit (8)

Assomme 100 personnes en leur jetant d'autres personnes.

Vengeur (8)

Exécute 200 contre-attaques.

Exterminateur (8)

Exécute 250 coups de finition.

Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE VERSUS

Terminer cet épisode pour débloquer le mode Rorschach VS Night Owl.

Way of the Samurai 3

© Gamebridge / Acquire 2010

ACCESSOIRES

Ailes d'ange	5400 points
Ailes de démon	9200 points
Bottes de chat (L)	7800 points
Bottes de chat (R)	7600 points
Boucles tribales	3800 points
Charme Mamuru	4600 points
Coiffure folle	4800 points
Cornes de démon	8900 points
Coupe afro	1400 points
Enseigne	400 points
Faucon blanc	1800 points
Gants de chat (L)	7400 points
Gants de chat (R)	7200 points
Halo	5800 points
Jouet cygne	2800 points
Lunettes anachroniques	6600 points
Lunettes futuristes	3600 points
Masque	2400 points
Oreilles de chat	8300 points
Queue de chat	8000 points
Queue de démon	9600 points
Tiare	3000 points

SE TÉLÉPORTER

Vous pouvez vous rendre instantanément d'un endroit à un autre en utilisant la carte du monde via le menu. Appuyez une fois pour déplacer le drapeau, choisissez votre destination et validez.

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer tout le contenu du jeu (éléments de personnalisation du héros, niveaux de difficulté, etc), vous devez terminer l'aventure plusieurs fois en obtenant différentes fins. A chaque fois, vous obtenez des points qui se rajoutent à votre score de samouraï si vous sauvegardez toujours sur le même fichier. Pour obtenir un maximum de points rapidement, et donc tout débloquer en quelques minutes, procédez de la manière suivante.

Lancez une nouvelle partie, puis dégainez votre sabre dès la première cut-scene (ou bien demandez aux deux hommes de vous laisser tranquille. Remontez le courant de la rivière vers le village de Takatane, volez un radis dans le champ et mangez-le. Allez voir le marchand qui se trouve dans la petite échoppe près de la charrette, et dégainez votre sabre

pour que le garde situé à côté de lui vous attaque. Laissez-le vous tuer sans riposter. La partie se termine et vous obtenez le rang de "végétarien" qui vous rapporte un certain nombre de points. Ce nombre augmente considérablement en fonction du niveau de difficulté dans lequel vous jouez (Facile, Normal, Expert et Mort instantanée). Ces niveaux se débloquent au fur et à mesure.

Sauvegardez votre partie sur le même fichier et répétez l'opération dans le mode de diffiulté le plus élevé jusqu'à ce que vous ayez obtenu assez de points pour tout débloquer.

JOUER AVEC UN NPC

Les apparences de votre personnage se débloquent au fil des parties en fonction des points samouraïs que vous avez obtenu en terminant plusieurs fois le jeu. Outre les vidages et les habits, une troisième catégorie devient accessible à partir d'un certain total de points. Il s'agit des NPC dont vous pouvez adopter l'apparence pour ceux que vous avez vaincus avec le dos de votre sabre.

VENDEUR MYTHIQUE

Le vendeur mythique se trouve dans la zone de la "route", sur la barque près de la chute d'eau. Il n'apparaît qu'à certains moments et vend des objets particulièrement rares. Pour le trouver, lancez une nouvelle partie et ne déclenchez que trois événements clés (marqués d'un "!" sur la carte).

ARGENT FACILE

La méthode qui suit vous permet de gagner 500 yens par jour facilement. Affrontez le chef des gardes du château de Minori pour qu'il vous conduise dans la salle du chef du clan. Attendez que Yuma et Itsuse quittent la pièce et tuez le chef pour prendre sa place. Tous les hommes du camp vous traiteront alors avec respect et méfiance. Si vous allez parler avec l'homme qui distribue les missions, il acceptera de vous donenr une certaine somme d'argent tous les jours, mais attention à ne pas en abuser. Le plus sûr est de demander seulement 500 yens par jour, de faire passer le temps dans la maison du village Takatane et de recommencer l'opération à volonté.

UTILISER UNE ARME COMME PROJECTILE

Lorsque vous combattez, placez-vous devant une arme comme si vous alliez la ramasser. Juste après l'avoir ramassée, appuyez sur le bouton de coup puissant pour la projeter droit devant vous, si possible à la tête de votre adversaire pour lui infliger des dégâts à distance.

LISTE DES SUCCÈS

Fin... ? (25)

Vous avez complété le jeu.

Histoires sans fin (50)

Vous avez découvert 5 dénouements différents.

La voie du samouraï (150)

Vous avez découvert tous les dénouements.

Apprenti samouraï (10)

Vous avez complété le jeu en mode "Facile".

Expert samouraï (15)

Vous avez complété le jeu en mode "Normal".

Maître samouraï (20)

Vous avez complété le jeu en mode "Expert".

Forgeron (5)

Vous avez forgé une arme originale.

Maître de la garde haute (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style à garde haute.

Old school (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style classique.

Maître de la garde basse (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style à garde basse.

Manchot (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style à 1 main.

Mystificateur (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style à garde de côté.

Maître de la lance (10)

Vous avez appris toutes les techniques avec la lance.

Karatéka (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style à mains nues.

Sabre de lumière (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style iaido à 1 seul mouvement.

Ninja (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style ninja.

Artiste du sabre (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style à deux katanas.

Grand maître ninja (10)

Vous avez appris toutes les techniques du style ninja à deux katanas.

Destructeur de sabre (5)

Vous avez brisé un sabre de l'adversaire.

Attaque aveugle (5)

Vous avez vaincu un adversaire avec le dos de votre lame.

Natif d'Amana (10)

Vous avez joué plus de 10 heures.

Sabre légendaire (5)

Vous avez affiné votre sabre pour la première fois.

Meurtrier (5)

Vous avez tué une personne innocente.

Maitre d'armes (10)

Vous avez appris toutes les techniques d'une arme.

Science des armes (15)

Vous avez appris toutes les techniques de 30 armes.

Puissance 10 ! (10)

Vous avez tué 10 adversaires à la suite.

Puissance 100 ! (20)

Vous avez tué 100 adversaires à la suite.

Chasseur de têtes (20)

Vous avez obtenu tous les éléments pour la tête.

Arlequin (20)

Vous avez obtenu tous les habits.

Un début à tout (5)

Vous avez appris une technique.

Disciple (10)

Vous avez appris 10 techniques.

Maître des techniques (25)

Vous avez appris 100 techniques.

Armurier (10)

Vous avez obtenu 10 armes différentes.

Arsenal vivant (20)

Vous avez obtenu 50 armes différentes.

Aventurier (5)

Vous avez complété une mission.

Mercenaire (20)

Vous avez complété 50 missions.

Amitié (10)

Un compagnon s'est joint à vous.

Musée (10)

Vous avez obtenu un présentoir à sabre supplémentaire.

Assassin (40)

Vous avez vaincu Shuzen Fujimori.

Code du guerrier (50)

Vous avez vaincu le sensei du dojo.

Collectionneur de titres (20)

Vous avez obtenu 5 titres.

Maître des titres (40)

Vous avez obtenu 20 titres.

Impitoyable (5)

Vous avez tué un adversaire à l'aide d'un sabre avec une résistance de 0.

Compassion (5)

Vous avez vaincu un adversaire à l'aide du dos d'un sabre avec une résistance de 0.

Commandant (10)

Le total de vos points samouraï a dépassé 200.

Héros (15)

Le total de vos points samouraï a dépassé 2 000.

Légendaire (20)

Le total de vos points samouraï a dépassé 10 000.

Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

WET

© Bethesda Softworks / A2M 2009

CHALLENGES

Mode "Boneyard Challenges"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

Mode "Points Count"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

FEMME FATALE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Femme Fatale qui correspond au mode Très Difficile.

LISTE DES SUCCÈS

Chasse à Chinatown (15)

Termine le chapitre 1 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Carnage routier (15)

Termine le chapitre 2 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Entraînement au repaire (15)

Termine le chapitre 3 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Sale petit rat (15)

Termine le chapitre 4 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tout le monde court (15)

Termine le chapitre 5 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tomber pour Kafka (15)

Termine le chapitre 6 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Un invité imprévu (15)

Termine le chapitre 7 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Briser la glace (15)

Termine le chapitre 8 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

L'opéra (15)

Termine le chapitre 9 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Thérapie de choc (15)

Termine le chapitre 10 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Rage au volant (15)

Termine le chapitre 11 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Tête à tête (15)

Termine le chapitre 12 à n'importe quel niveau de difficulté (mode Histoire).

Sans sueur ! (30)

Termine le mode Histoire au niveau de difficulté 'Du gâteau' (Facile).

La routine (40)

Termine le mode Histoire au niveau de difficulté 'Tueur à gage' (Normal).

Des temps difficiles (50)

Termine le mode Histoire au niveau de difficulté 'Nettoyeur' (Difficile).

Sang, sueur et larmes (60)

Termine le mode Histoire au niveau de difficulté 'Femme fatale' (Ultra difficile).

Meurtres rapides (30)

Termine le mode Histoire au niveau de difficulté 'Balles en or'.

Curieux des singes ! (10)

Ramasse 1 singe musicien.

Accro aux singes ! (15)

Ramasse tous les singes musiciens en un seul chapitre.

Obsédé par les singes ! (30)

Ramasse tous les singes musiciens du jeu.

Attention à ton solde (30)

Obtiens un solde de 50 000 points de style (mode Histoire).

Scorpion (20)

Tue tous les scorpions du repaire de Rubi.

Acheteur impulsif ! (15)

Achète 3 améliorations.

Entièrement équipé ! (25)

Achète toutes les améliorations Aptitudes de Rubi.

Plein aux as ! (25)

Achète toutes les améliorations d'armes de Rubi.

Dépensier ! (30)

Achète toutes les améliorations.

Des vieux os ! (20)

Gagne une médaille de bronze dans chaque défi (défis Repaire).

Tête de noeud (30)

Gagne une médaille d'argent dans chaque défi (défis Repaire).

Tête de noeud totale (40)

Gagne une médaille d'or dans chaque défi (défis Repaire).

Avant-goût de score cible ! (10)

Bats le score cible dans n'importe quel chapitre (mode Compte de points).

En manque de score cible ! (20)

Bats le score cible dans 3 chapitres (mode Compte de points).

Accro au score cible ! (30)

Bats le score cible dans tous les chapitres (mode Compte de points).

Attaque au revolver ! (25)

Tue un total de 200 ennemis en utilisant les pistolets de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Gros coup de fusil ! (25)

Tue un total de 200 ennemis en utilisant les fusils de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Frénésie automatique ! (25)

Tue un total de 200 ennemis en utilisant les mitraillettes de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Blitz à l'arbalète ! (25)

Tue un total de 200 ennemis en utilisant les arbalètes de Rubi pendant un ralenti acrobatique.

Combat tranchant (25)

Tue un total de 200 ennemis sur des attaques acrobatiques à l'épée.

Les armes ne tuent personne... (15)

Tue un total de 30 ennemis avec des objets du décor ou explosifs.

Thérapie de groupe (15)

Tue 3 ennemis en même temps.

Syndrome de mitrailleuse (20)

Tue un total de 100 ennemis en utilisant une arme fixe.

Broyage de crâne chirurgical (30)

Tue un total de 100 ennemis en leur tirant dans la tête.

Efficacité maximum (30)

Tue un total de 100 ennemis avec le multiplicateur maximum (x5).

Violence graphique (30)

Atteins un compte de meurtres en chaîne de 60 quand tu es en mode Rage.

Wheelman

© Midway / Tigon Studios 2009

SUCCÈS

Cours, Milo, cours ! (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Fugitif".

Partir en vrille (5)

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Cyclone.

Prêt, visez, feu ! (5)

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Tir précis.

Sur les jantes (5)

Tirer sur un pneu d'un véhicule ennemi.

A fond et énervé (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Epreuve de force".

Source de dégâts (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Ravage".

Taxi (5)

Accéder à n'importe quel niveau dans une mission annexe "Taxi".

Prêt à commander (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Prêt à commander".

Finis-le ! (5)

Réaliser une attaque fatale sur un véhicule ennemi.

Sauter sans réfléchir (5)

Réaliser un Airjack avec succès.

Le livreur (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Contre la montre".

Guerrier de la route (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Contrats".

Furious and Fast (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Epreuve de force".

Critique d'Art (10)

Détruire une statue de félin.

Fais un saut dans ma voiture (10)

Réaliser un saut en vue cinématique.

Une minute chrono (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Prêt à commander".

Taxi fou (10)

Accéder à n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Taxi".

Déranger l'ordre publique (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Ravage".

En long et en large (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Taxi".

Comportement sauvage (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Ravage".

Fou du volant (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Contrats".

Le facteur (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Contre la montre".

Poursuite dans Barcelone (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Fugitif".

Cicatrices de pilote (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Contrats".

Le conquérant (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Contre la montre".

59 secondes chrono (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Prêt à commander".

Attrape-moi! (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Fugitif".

Dérapages à Barcelone (25)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Epreuve de force".

Comme l'oiseau... (25)

Utiliser l'Airjack 50 fois.

Cascades à Barcelone (25)

Réaliser 25 sauts en vue cinématique.

Féru de félins (25)

Détruire 50 statues de félin.

Tireur d'élite (25)

Détruire 3 véhicules lors d'un seul Cyclone ou Tir précis.

Mission improbable (25)

Compléter une mission annexe "Fugitif" avec une moto.

Mission de Dieu (25)

Survivre à un niveau de recherche à 5 étoiles pendant 5 minutes.

Touriste involontaire (30)

Visiter tous les quartiers de Barcelone.

Performances Diesel inégalées (50)

Compléter toutes les missions annexes au niveau A ou supérieur.

L'homme qui tombe à pic (50)

Réaliser les 50 sauts en vue cinématique.

Anti statue ! (50)

Détruire 100 statues de félin.

C'est toute ma vie ! (100)

Compléter toutes les missions annexes au niveau S.

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (20)

Succès secret (30)

Succès secret (50)

Wik : La Fable des Ames

© Reflexive Entertainement 2005

SUCCÈS

Apprenti acrobatique (15)

S'accrocher-Aspirer-Cracher-S'accrocher, dans cet ordre

Expert Saut périlleux (15)

Obtenez 60 points en mode Saut périlleux

Expert du mode Récit (20)

Terminer le mode Récit

Une pleine bouchée d'insectes (15)

Accumulez 500 insectes dans la bouche de Wik

Expert acrobatique (20)

Sauter-Relâcher-Sauter-Relâcher-Sauter

Apprenti du mode Défi (10)

Terminer 30% du mode Défi

Enchaîneur de sauts périlleux (20)

Faites 3 sauts périlleux en un mouvement

Héros du mode Console experte (15)

Battez-la sur les niveaux du mode Défi !

Parfait héros des vers (15)

Prenez les vers des 10 niveaux mode Récit

Apprenti du mode Récit (10)

Terminer les niveaux du Prologue

Expert du mode Défi (20)

Terminer le mode Défi

Libérateur des âmes emprisonnées (25)

Ramassez toutes les pierres précieuses

Wing Commander Arena

© Microsoft / Electronic Arts 2007

VAISSEAUX KILRATHI

Darket Raptor

10 victimes en mode Melee.

Darket Stalker

15 victimes en mode Melee.

Dralthi IX Rhino

1 victime en mode Ranked Free-for-All.

Dralthi IX Shank

Wave 5 en mode Meteor Storm.

Paktahn Mauler

Détruire un Capital Ship.

Paktahn Phantom

Wave 5 en mode Gauntlet.

Paktahn Tusk

Obtenir le succès Hibernation (Xbox Live).

VAISSEAUX TARREN

A-17 Broadsword Behemoth

Gagner en mode Ranked Free-for-All.

A-17 Broadsword Executioner

Wave 5 en mode Gauntlet.

A-17 Broadsword Warpig

4 victimes en mode Ranked Duel.

F-27 Arrow Eclipse

10 victimes en mode Melee.

F-27 Arrow Guardian

15 victimes en mode Melee.

F-44 Rapier II Cavaier

Obtenir le succès Navigator (Xbox Live).

F-44 Rapier II Vanguard

Wave 5 en mode Meteor Storm.

SUCCÈS

Commando (10)

Gagnez un tatouage Commando (15 frags dans une partie de mêlée).

Combat aérien (10)

A tué son premier pilote dans une partie sur Xbox LIVE.

Griffes du tigre (10)

Combattez dans une partie Vaisseau Amiral à 16 joueurs.

Navigateur (10)

Traversez toutes les téléporteurs d'or du jeu.

Rétro (10)

Atteignez la vingtième vague de la tempête stellaire.

Hot Dog (20)

Terminez chaque niveau de difficulté de l'Anneau.

As (20)

Tuez 5 vaisseaux dans une partie avec classement sur Xbox LIVE sans mourir.

Imbattable (20)

Atteignez la vague 10 de Défi sans jamais causer un seul dommage à votre structure.

Hibernation (20)

Atteignez une série de 5 dans une partie Cercles de l'Enfer.

Choc mortel (20)

Terminez premier dans n'importe quelle partie avec classement en mode Chacun pour soi.

Pro de la gâchette (20)

Remportez un duel avec classement avec chaque type de vaisseau.

Paladin (30)

Descendez 1000 pilotes sur Xbox LIVE.

Wipeout in the Zone

© Activision

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Gilet de sauvetage

Entrer le code secret pour débloquer cet objet.

Casque de sécurité

Entrer le code secret pour débloquer cet objet. Au menu de départ, faites Y, A, B, Haut, Bas, Gauche, Y, Droite.

+ D'INFOS FORUM

SE SERVIR DES PORTES HABILEMENT

Lorsque vous pénétrez dans une porte lors des phases de casse-brique, faites en sorte que ce soit le plus tard possible après que vous ayez lâché la boule bleue. En effet, plus le temps passe, plus la vitesse de votre boule augmente. Cependant, entrer dans une porte « stage bonus » ou magasin vous permet de récupérer la boule et de la lâcher avec sa vitesse initiale.

BATTRE LE BOSS D'OUTRE-MONDE

Pour battre le boss du 5e monde, vous devez lui envoyer des boules de feu. Ce boss ne craint pas les attaques normales de la boule bleue. Pour recharger votre barre de magie, éliminez ses sbires (que vous ne pouvez atteindre par un coup direct, mais seulement lorsque la boule redescend l'écran) et récupérez les potions qu'ils laissent tomber, ou alors ne blessez aucun ennemi pendant un certain temps. Prenez garde aux projections violettes du boss, elle vident votre barre de magie, le seul moyen de l'atteindre efficacement.

RÉCOMPENSES POUR LES RECONSTRUCTIONS

Voici les différents coûts de reconstruction des maisons du village ainsi que la récompense octroyée par leurs propriétaires.

Taverne en bas à gauche du village

Prix à payer : 350 pièces d'or.
Récompense : 1 vie supplémentaire.

Maison à droite de la taverne

Prix : 250 PO.
Récompense : 1 clef.

Niche du chien

Prix : 100 PO.
Récompense : 1 clef.

Statue de Gorudo

Prix : 500 PO.
Récompense : 1 rempart pour le prochain niveau (impossible de perdre la boule, 3 chances).

Maison du maire

Prix : 999 PO.
Récompense : 1 rempart pour le prochain niveau.

Boutique

Prix : 750 PO.
Récompense : possibilité d'y faire des achats (vie, potion, bâton plus grand).

Maison à gauche de la boutique

Prix : 250 PO.
Récompense : 1 clef.

Ferme

Prix : 350 PO.
Récompense : 1 vie supplémentaire.

Barrières

Prix : 100 PO.
Récompense : 1 clef.

SDF tout en haut à droite

Prix : 1 pièce d'or.
Récompense : rien.

Moulin à eau

Prix : 350 PO.
Récompense : 1 vie supplémentaire.

DÉLIVRER LES ENFANTS SACRÉS

Pour réussir cette quête, disponible après avoir terminé le jeu une première fois, vous devez commencer les différents mondes listés ci-dessous. Au début de chaque premier niveau, se trouve un interrupteur représentant l'un des quatre éléments. Vous devez l'actionner avec la boule bleue, et atteindre la porte qui aura ainsi été déverrouillée. Une fois trois niveaux franchis, vous pourrez délivrer l'enfant sacré lors d'un combat contre un boss. Attention, ces 4 niveaux doivent être franchis d'une traite, car ils ne contiennent pas de magasin. Assurez-vous donc d'avoir un nombre de vies suffisamment élevé.

Enfant sacré de l'eau : forêt gluante (2e monde)
Enfant sacré de la terre : mines pourries (3e monde)
Enfant sacré de l'éclair : château maudit (4e monde)
Enfant sacré du feu : outre-monde (5e monde)

Wolf of the Battlefield : Commando 3

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

CHOIX DES MISSIONS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer l'accès direct à tous les niveaux du jeu.

SUCCÈS

Attaque de blindés (6)

Rentre dans le tank avec deux autres joueurs.

Bête de guerre (7)

Tue 200 ennemis.

Vétéran (7)

Termine le jeu en mode Black Ops.

Gros bras (10)

Obtiens le multiplicateur de score 12X.

Héros (10)

Obtiens le multiplicateur de score 24X.

Humanitaire (10)

Sauve tous les prisonniers du jeu.

Mercenaire (15)

Termine le jeu en mode Mission suicide.

Chauffard (20)

Tue 40 ennemis à bord d'un véhicule.

Détective (20)

Trouve toutes les zones secrètes du jeu.

Liberté (25)

Libère 25 prisonniers.

Fou de guerre (30)

Atteins le multiplicateur de score 24X à tous les niveaux.

Assaut combiné (40)

Termine la partie avec au moins un autre joueur.

Wolfenstein

© Activision / Raven Software 2009

CODES DE TRICHE

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer les codes de triche.

Attention : activer les codes neutralise les Succès.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La gare

Sortez rapidement du wagon et prenez la porte qui est à droite. Entrez dans la trappe et accédez aux égouts. Avancez dans le tunnel de l'égout jusqu'à ce que vous aperceviez une chute d'eau. Ignorez d'abord le chemin de droite et foncez en avançant dans l'eau. Récupérez le lingot d'or qui se trouve dans la mallette, revenez et suivez le chemin ignoré un peu plus tôt. Poursuivez le long du chemin, grimpez à l'échelle et atteignez la cuisine. Après une discussion avec un dénommé Erik Engle, récupérez le sac d'or près du four et prenez les armes sur la tables de droite.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante et allez d'abord à droite. Récupérez les documents sur la table de gauche puis continuez votre chemin. Visez les trois gardes qui se trouvent dans la pièce suivante et abattez-les. Entrez dans la pièce, ramassez les munitions laissées par les ennemis et mettez-vous à couvert derrière le comptoir. Ramassez le sac d'or près de la caisse, éliminez les deux ennemis qui s'approchent puis rejoignez la sortie.

Restez en position accroupie, approchez-vous de la clôture et lancez une grenade sur les ennemis qui se trouvent près du train. Descendez les marches et avancez directement à droite. Repérez le tableau d'affichage et récupérez les documents qui s'y trouvent. Juste en face du tableau se trouve une brèche bloquée par une caisse, effectuez des attaques en mêlée pour détruire la caisse. Entrez, ramassez un lingot d'or à droite et sortez. Poursuivez à l'extrême droite et ramassez un autre sac d'or en bas à droite d'une caisse.

A présent, traversez les deux quais et allez de l'autre côté. Examinez le quai, ramassez l'or près des tonneaux, les documents près du wagon et retournez au quai qui est au milieu. Approchez-vous de la porte qui se trouve à droite de la locomotive, posez la dynamite pour l'exploser et mettez-vous à couvert. Entrez, prenez l'arme posée par terre et prenez couverture près de la porte. Visez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et tuez-les. Utilisez également la poutre pour vous cacher et tuer les ennemis à distance.

Une fois la zone est sécurisée, ramassez les munitions laissées par les nazis puis allez à l'extrême droite du quai. Repérez une petite mallette près des tonneaux sur votre gauche, ramassez la relique d'or à l'intérieur et entrez dans la gare. Mitraillez les gardes qui sont près des escaliers, au fond à droite, montez les marches et récupérez les documents sur le bureau de gauche.

Continuez à monter et repérez les bureaux sur la gauche. Avancez jusqu'au fond (à gauche des bureaux), ramassez un sac d'or puis retournez-vous. D'abord, visez les soldats ennemis qui arrivent des deux passerelles et tuez-les. Mettez-vous ensuite accroupi, avancez sur la passerelle et tuez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres. Visez vers le bas et tuez les deux nazis qui sont dans la gare. Enfin, traversez la passerelle, éliminez les ennemis restants et entrez

dans le bureau entouré de grilles métalliques (à gauche). Repérez les documents accrochés sur le mur de droite, récupérez-les et allez à gauche pour sortir. Approchez-vous du bord, récupérez une relique d'or, à gauche près d'une caisse, et descendez.

Eliminez les deux gardes nazis sur le quai gauche, revenez en arrière et allez cette fois à droite pour liquider le mitrailleur ainsi que d'autres ennemis. Ensuite, prenez la mitrailleuse et ouvrez le feu sur les renforts nazis qui arrivent. Si vous êtes gravement blessé, lâchez la mitrailleuse, mettez-vous à couvert pour récupérer puis reprenez les assauts. Une fois que la bombe est activée, battez en retraite à l'intérieur du bâtiment.

Ensuite, prenez l'entrée qui se trouve derrière la mitrailleuse et montez les escaliers, au fond à droite. Éliminez les ennemis qui seront suspendus dans les airs grâce à un pouvoir encore inconnu. Repérez une valise dans le pilier de gauche, ramassez la relique d'or et montez les prochaines marches. Descendez d'autres nazis, allez à gauche et profitez de l'explosion pour éliminer plusieurs nazis dans les airs. Entrez dans la petite cabine, au milieu de la salle, repérez un sac d'or près des débris au sol et prenez-le. Poursuivez à gauche, éliminez les ennemis à droite et à gauche puis occupez-vous de ceux qui manient la tourelle. Enfin, sautez par-dessus la barricade et sortez de la gare.

Chapitre 2 : Centre-ville

Suivez l'homme et entrez dans la maison d'en face. Ouvrez la porte qui est sur votre droite, descendez par la trappe et entrez par la brèche dans le mur. Allez à gauche, approchez-vous de l'homme qui se trouve près d'une deuxième brèche et discutez avec lui. Améliorez vos armes, discutez avec les deux autres personnes qui sont à droite de la pièce puis rebroussez chemin.

Suivez de nouveau l'homme en sortant de la porte opposée, prenez à gauche et suivez votre guide jusqu'à ce que vous atteigniez la planque du Cercle de Kreisau. Entrez, allez à droite, descendez les marches et parlez avec Caroline.

Après la discussion, sortez de la planque et suivez encore une fois votre guide. A mi-chemin, vous rencontrez une patrouille de soldats ennemis. Tuez d'abord les deux hommes qui ont le dos tourné. Avancez et tuez les soldats qui se trouvent en bas des escaliers.

Ensuite, descendez les marches et suivez le chemin qui vire à gauche. En tournant, plusieurs nazis se trouvent sur la route et dans la maison de droite. Utilisez les barricades et les clôture pour vous cacher et tuez-les un par un. Enfin, suivez la route jusqu'à la grande porte en bois, ouvrez-la et entrez.

Chapitre 3 : Site de fouilles

Après la scène cinématique, regardez en bas à gauche et ramassez un sac d'or. Sortez, éliminez quatre gardes et allez à gauche. Entrez dans une autre tente, ramassez deux Sacs d'or posés entre les lits et prenez les munitions qui sont sur l'étagère près de l'entrée. Sortez, progressez vers la zone du milieu et éliminez les trois nazis qui sont sur la gauche.

Une fois que les aurez achevé, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez sous la tente de droite, ramassez les munitions et les documents sur les tables puis revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin que vous aviez ignoré plus tôt, allez à gauche et récupérez des documents sur une table, plus loin. Descendez dans le creux et montez les marches à droite. Tuez d'abord le magicien qui effectue le rituel, occupez-vous ensuite des soldats et récupérez le médaillon au milieu.

Après la scène cinématique, entrez dans le monde du Voile et apprenez les propriétés de ces pouvoirs. Placez-vous sur une mare de lumière pour recharger le Voile puis utilisez-le pour franchir la porte du Voile, à l'Est.

Entrez dans le couloir, rechargez la jauge du Voile (à droite de l'écran) puis revenez et passez à travers la porte qui est au fond du couloir. Eliminez rapidement les deux soldats près de la porte, ramassez les documents qui sont à proximité d'une caisse (à gauche) et avancez à droite. Ramassez rapidement une relique d'or près du drapeau nazi et revenez. Partez à gauche, éliminez les soldats restants et tuez le sorcier.

Si votre jauge de Voile est presque vide, utilisez les barils fluorescents pour la recharger. Repérez un autre passage à gauche grâce à la vision du Voile et prenez-le. Suivez le couloir, récupérez le livre des pouvoirs sur la paillasse et revenez sur vos pas. Grimpez à l'échafaudage qui est à gauche de la porte, ramassez le lingot d'or dans une caisse et descendez. Juste avant de traverser le pont en bois à gauche, regardez près du banc renversé et prenez le sac d'or.

Ensuite, avancez vers la chute d'eau et traversez le pont. Entrez, grimpez sur l'échafaudage d'en face et suivez la passerelle qui redescend. Repérez une relique d'or dans une cavité du mur gauche, prenez-la et descendez. Suivez le chemin de gauche et entrez dans la salle de droite.

Sortez votre fusil sniper, abattez d'abord le sorcier, en haut des marches, puis dégommez les nazis restants. Ensuite, allez à gauche de l'entrée, récupérez des documents sur la table et un sac d'or plus loin. Allez à droite de l'entrée, repérez une relique d'or dans une caisse à gauche et prenez-la.

Enfin, montez les escaliers au milieu, activez le Voile et avancez sur les lignes lumineuses. Dès que vous collectez l'artefact, un piège se déclenche. Pour vous en sortir, descendez par l'un des deux escaliers et trouvez la brèche en bas des marches. Allez d'abord à gauche pour recharger la jauge du Voile puis revenez et suivez l'autre chemin qui était à droite. Utilisez le nouveau pourvoir pour ralentir le temps et traversez ainsi le couloir sans vous faire écraser.

Ensuite, rechargez de nouveau la jauge grâce au socle qui est à gauche et poursuivez jusqu'au piège suivant. Pour passer le piège, activez le contrôle temporel et avancez de droite à gauche afin d'esquiver les projectiles. Rechargez sur le piédestal de droite, suivez le couloir et faites la même opération.

A présent, repérez une échelle grâce à la vision du Voile et grimpez. Passez à travers la porte du Voile, montez sur les débris de droite puis descendez plus loin. Ignorez d'abord le chemin de droite et traversez les débris d'en face. Récupérez une relique d'or près du rebord à gauche, revenez sur vos pas et suivez le chemin ignoré plus tôt.

Si votre jauge de Voile est à sec, rechargez-la grâce au socle à gauche puis approchez-vous du pont. Si vous traversez le pont en temps normal, il s'écroulera et vous mourrez. Par conséquent, activez le contrôle temporel et traversez les zones solides avant qu'elles ne s'effondrent. Allez à gauche du pont, récupérez les documents sur une caisse puis montez les marches, au milieu. Allez à gauche, entrez dans la grande salle et mettez-vous sur le grand socle du milieu. Faites face à la porte qui s'est ouverte, activez le contrôle temporel, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Rechargez votre arme, activez le Voile afin de repérer les ennemis et tuez les trois nazis qui sont dans cette pièce. Lancez des grenades, mettez-vous à couvert et progressez jusqu'à la salle suivante. Prenez une autre arme et essayez de tuer les autres ennemis de loin.
Sinon, reprenez la mitrailleuse et ouvrez le feu.

Une fois que la salle est sécurisée, ramassez les munitions et approchez-vous du portail au milieu pour poser une bombe.

Après l'explosion, rebroussez chemin jusqu'au pont qui s'est effondré et poursuivez à gauche. Éliminez les deux soldats, entrez dans le tunnel et éliminez deux autres gardes sur la gauche. Avancez tout droit vers le cul-de-sac, prenez une relique d'or près de la lumière verte puis suivez l'autre chemin vers la gauche.

Prenez les documents sur le mur de gauche, faites attention à la tourelle (toujours à gauche) et rechargez via la source d'en face. Prenez le fusil sniper, activez le contrôle temporel et tirez sur le soldat qui manie la tourelle de loin. Utilisez la source dans le coin droit pour recharger la jauge du Voile. Suivez le tunnel, éliminez trois autres soldats près de la sortie et avancez. Visez les barils explosifs et lancez des grenades pour tuer les ennemis restants. Rejoignez l'ascenseur, à gauche devant le camion, activez le levier pour aller au centre-ville et achever ainsi cette mission.

Chapitre 4 : Centre-ville ouest

Dès que vous ouvrez la porte, plusieurs nazis débarquent et vous attaquent. Utilisez vos nouveaux pouvoirs pour les éliminer. Ramassez leurs munitions et suivez la route. Ouvrez le menu de la carte pour suivre vos déplacements et atteignez la planque du Cercle de Kreisau. Discutez avec Caroline et Hans puis sortez. Suivez votre guide, éliminez le

sorcier et les gardes juste à droite puis suivez la route. Ouvrez la porte en bois et atteignez le centre-ville Est.

Dès que vous sortez, éliminez plusieurs soldats et un sorcier sur la route, à gauche. Poursuivez le long de la route, ramassez les munitions et éliminez d'autres ennemis postés sous l'arche. Juste après, entrez dans la maison qui se trouve à droite et discutez avec le marchand d'armes. Améliorez ainsi vos armes, retrouvez le guide et ouvrez la porte pour rejoindre l'église.

Chapitre 5 : L'église

Au début de la mission, allez à droite et descendez à l'étage inférieur. Mettez-vous accroupi, repérez un sac d'or près d'une étagère inclinée et ramassez-le. Ensuite, descendez encore une fois à l'étage inférieur et approchez-vous de la porte. Activez le contrôle temporel, sortez et courez à droite. Montez les escaliers sur votre droite, prenez un sac d'or dans la valise et redescendez.

Avancez sur les débris, prenez les marches et tournez d'abord à droite. Ramassez un sac d'or au fond, revenez su vos pas et suivez désormais l'autre chemin. Eliminez d'autres ennemis, montez les marches de droite et entrez dans la pièce. Éliminez les soldats qui manipulent la première tourelle, ramassez les documents au sol et retournez dans la cour.

Activez de nouveau le contrôle temporel, courez derrière le tank détruit et traversez la cour pour atteindre l'autre côté. Repérez une échelle sur le mur et ignorez-la pour l'instant. Examinez le trottoir qui est en face de l'échelle et récupérez un sac d'or dans le coin.

Ensuite, grimpez à l'échelle, activez le Voile et entrez par le passage de gauche. Ramassez un autre sac d'or près des débris puis entrez par la brèche dans le mur. Prenez les documents sur le banc qui est au fond, allez à droite et repérez l'emplacement de la tourelle ennemie. Ne descendez pas, lancez une grenade et tirez sur les ennemis à partir de votre position. Avant de descendre, longez le mur gauche, sautez sur les caisses et ramassez un sac d'or.

A présent, descendez dans le trou et prenez un sac d'or dans l'étagère de la pièce suivante. Suivez le couloir, descendez les marches et ouvrez la porte. Entrez par une autre porte à droite, récupérez les munitions et entrez dans la pièce de droite. Récupérez un sac d'or près d'une caisse, allez près de la fenêtre à gauche et éliminez les soldats qui patrouillent dans la cour.

Montez les escaliers vers l'est, récupérez les documents sur la table et descendez. Récupérez un lingot d'or et des munitions dans le coin, à droite des marches, puis sortez.

Boss : Heavy
Maintenant, approchez-vous de la porte et rencontrez Heavy. Pour le battre, activez le contrôle temporel, visez les trois appendices de son réservoir et ouvrez le feu. Ensuite, récupérez son arme et approchez-vous de la porte. Ramassez un sac d'or dans le grand trou à gauche de la porte puis entrez. Utilisez la nouvelle arme et éliminez les soldats nazis qui arrivent.

Entrez dans l'entrepôt de droite, dégommez les soldats qui s'y trouvent et avancez. Entrez dans la pièce de gauche, ramassez un sac d'or sur l'étagère, près des tonneaux et sortez. Poursuivez vers la droite et approchez-vous des escaliers. Récupérez d'abord un sac d'or derrière les voitures puis montez les marches. Avancez au fond à gauche, récupérez des renseignements sur la table et un lingot d'or derrière celle-ci, puis revenez sur vos pas.

Descendez quatre soldats, entrez dans la pièce qui est à droite des escaliers et approchez-vous de la brèche dans le mur. Utilisez le contrôle temporel et courez vers la demeure de gauche. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, avancez vers la pièce suivante et entrez par le grand trou dans le mur.

Abattez les deux ennemis de la pièce suivante, prenez votre fusil sniper et sortez. Regardez à gauche, utilisez le Voile et éliminez les trois ennemis de la maison du fond. Avancez et descendez deux autres ennemis derrière une barricade, à gauche. Ensuite, utilisez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans le mur du coté Nord. Récupérez un lingot d'or dans une mallette à droite et sortez.

A présent, allez dans la ruelle de gauche en sortant et entrez dans la maison du fond. Récupérez les renseignements au sol, montez les escaliers (au fond, à gauche) et abattez les soldats de loin. Suivez le chemin des passerelles, entrez dans une autre maison en ruine et prenez les marches à gauche.

Suivez de nouveau le chemin des passerelles et entrez dans un autre immeuble en ruine. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce dont le plafond est percé. Entrez dans la salle de bain, ramassez le sac d'or près des toilettes et sortez.

Tirez sur les planches du trou et descendez dans la pièce inférieure. Descendez dans la cave, récupérez les documents sur une tablette à droite et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin du tunnel, entrez par le trou dans le mur et accédez à l'église.

Activez le Voile, repérez le point faible de la paillasse à droite et tirez dessus. Prenez le livre de pouvoir, suivez le chemin vers le sud et ramassez un maximum de munitions dans la pièce suivante.
Montez les escaliers et approchez-vous de la sortie.

Déclenchez le Voile, sortez votre fusil sniper et éliminez d'abord le sorcier de loin. Avancez tout droit, utilisez les pierres tombales pour vous cacher et éliminez trois autres soldats près des marches. Utilisez la source pour recharger la jauge du Voile et descendez deux autres soldats, au fond. Avancez, tournez à gauche et éliminez quatre soldats. Approchez-vous de la barricade, descendez deux soldats puis éliminez-en deux autres lorsque la porte de l'église s'ouvre. Ensuite, visez l'homme armé qui se trouve devant la machine et tuez-le. Entrez dans l'église, tirez sur la petite machine qui émet des rayons lumineux. Ensuite, activez le Voile et tirez sur les sections rouges de l'orbe. Si votre jauge de Voile est vide, repérez une source à droite de l'entrée et utilisez-la.

Boss : monstre Nazi
Par la suite une scène se déclenche et l'un des officiers nazi se transforme en monstre. Pour le battre, restez constamment en mouvement, utilisez le contrôle temporel et mitraillez-le. Utilisez les piliers de l'église pour vous cacher et la source qui est dans le coin pour remplir la jauge du Voile. Répétez ces manoeuvres jusqu'à ce qu'il cède.

Une fois achevé, allez au nord de l'église, récupérez un sac d'or entre les armoires et sortez. Ramassez un autre sac d'or derrière le banc, à gauche de la sortie, ouvrez la grande porte au sud et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Centre-ville Est/Ouest

Reparlez avec le marchand d'armes, achetez de nouvelles améliorations et sortez. Eliminez les soldats qui sont dans la rue (à gauche de la sortie) puis éliminez un Heavy dans la rue d'en face. Suivez cette dernière route, descendez les escaliers (à gauche) et entrez dans la planque de l'Aube d'or. Discutez avec Alexandrov à l'intérieur et sortez.

A présent, rebroussez chemin et éliminez les soldats que vous rencontrez. Suivez la route, éliminez d'autres ennemis et accédez au centre-ville Ouest. Suivez la marque sur votre boussole, éliminez les trois soldats qui vous barrent la route et repérez une allée sur votre gauche. Prenez-la, éliminez plusieurs nazis dans la cour puis entrez dans la taverne.

Après la scène cinématique, suivez l'homme jusqu'à la cuisine et entrez dans la pièce qui est à gauche. Discutez avec l'homme dans le coin, améliorez vos armes si vous le souhaitez et sortez. Rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Est et éliminez les soldats que vous rencontrez en chemin.

Suivez la route qui mène vers la planque de l'Aube d'or et prenez la petite ruelle qui est devant la voiture. Avancez tout droit, repérez le camion dans le bâtiment en face et parlez avec le conducteur pour commencer la mission.

Chapitre 7 : La Ferme

Traversez la rivière et éliminez d'abord deux gardes en patrouille. Ensuite, activez le Voile pour repérer les autres soldats et utilisez le fusil sniper pour les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans l'étable par la porte du garage et grimpez à l'échelle qui se trouve juste à gauche. Récupérez une relique d'or dans une valise, au fond, à gauche, puis sortez.

Allez au sud-ouest de la ferme, traversez le chemin, activez le Voile et repérez un coffre rouge. Tirez dessus, récupérez le premier livre du pouvoir puis suivez le chemin. Repérez une tourelle à droite, récupérez une relique d'or près des sacs de sable et poursuivez vers l'avant.

Lorsque le chemin vire à gauche, un camion rempli de soldats nazi arrive et vous attaque. Lancez une grenade sur le camion et ouvrez le feu sur la cabine pour le faire exploser. Ensuite, activez le Voile et entrez dans le bâtiment situé à gauche de la rue. Grimpez à l'échelle, cherchez deux sacs d'or sous la fenêtre et prenez-les. Sortez du bâtiment, suivez la route, éliminez les soldats de loin et entrez dans le bâtiment du milieu.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des renseignements sur la table à droite, un sac d'or dans le dressing au fond à droite puis fouillez les cases dans le coin gauche. Par la suite, montez aux escaliers qui sont à gauche de la porte et éliminez trois soldats.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des documents sur la table, un sac d'or sous le lit et sortez. Entrez dans la pièce qui est en face de la salle de bain, ramassez les documents sur la table et préparez-vous à éliminer les soldats qui encerclent la maison. Prenez votre fusil sniper, activez le contrôle temporel et achevez-les de loin.

Une fois la zone sécurisée, activez le Voile et entrez dans le passage nord. Descendez via l'échelle, prenez un sac d'or dans le coin ouest puis revenez et descendez par la trappe.

Descendez les marches, dégommez les ennemis dans la première pièce et ramassez un sac d'or près des lits (à gauche). Poursuivez le chemin, éliminez deux autres soldats et préparez-vous à éliminer deux sorciers ainsi que plusieurs autres soldats. N'hésitez pas à revenir sur vos pas et à remonter l'échelle pour recharger votre jauge de Voile avant de retourner au combat. Les attaques au corps à corps sont aussi efficaces.

Dans cette nouvelle section, récupérez un sac d'or près des caisses (à droite) et continuez à gauche. Éliminez quatre soldats, approchez-vous des marches et faites attention au lance-roquettes. Activez le contrôle temporel, tuez le soldat posté en haut des marches et ramassez le lance-roquettes. Grimpez à l'échelle qui est derrière le cadavre de l'ennemi, avancez et ramassez un sac d'or sur une planche.

Sortez, éliminez les soldats qui sont à droite et montez à l'étage. Descendez d'autres ennemis et utilisez l'élévateur.

La grotte

Sortez de l'élévateur et grimpez à l'échelle de droite. Activez le Voile, visez les soldats ennemis de loin et éliminez-les. Utilisez les barils explosifs pour effectuer d'importants dégâts. Repérez une valise contenant un lingot d'or près des citernes et récupérez-le. Prenez couverture derrière les citernes et éliminez les ennemis de loin.

Une fois que la zone est sécurisée, descendez sur la passerelle et allez à gauche. Avancez sur la passerelle du milieu et sautez sur la canalisation pour monter. Entrez dans la pièce à gauche, activez le Voile et trouvez le livre du pouvoir dans une cachette.

Ensuite, descendez au niveau inférieur et allez à l'extrême Est. Entrez dans la pièce, ramassez un sac d'or près des machines et sortez. Prenez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et descendez d'autres soldats.

Entrez dans la salle des opérations, éliminez les hommes qui se trouvent à droite puis entrez dans la pièce. Récupérez des renseignements sur la caisse, ramassez le maximum de munitions et sortez afin de libérer le prisonnier dans l'autre pièce.

Maintenant que le champ magnétique est désactivé, avancez dans le couloir et prenez d'abord à gauche. Activez le Voile et entrez dans la brèche du mur droit. Récupérez des munitions, un sac d'or au fond de la passerelle et revenez sur vos pas. Poursuivez à présent sur l'autre chemin, descendez les escaliers à droite et prenez l'ascenseur sur votre gauche.

Descendez les quelques marches et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le long couloir. Utilisez le Voile pour les

repérer et mitraillez-les de loin. Suivez le couloir qui vire à gauche, éliminez d'autres ennemis et faites attention à la tourelle.
Activez le contrôle temporel, courez dans le couloir et entrez dans un passage secret dans le mur de gauche. Suivez la passerelle, entrez une autre brèche secrète et descendez le soldat qui manie la tourelle. Ensuite, revenez sur vos pas et continuez le long du couloir.

Eliminez le nazi qui se trouve devant l'appareil lumineux, entrez et franchissez la porte au fond à droite en activant le Voile. Récupérez les deux trésors sur la table de droite et retournez à la salle précédente. A présent, sautez par-dessus l'une des balustrades et descendez sous la passerelle. Allez dans le coin nord-ouest, récupérez un sac d'or puis remontez par l'échelle qui se trouve à l'entrée de la salle.

Maintenant, entrez par la porte du fond, à gauche de la pièce, et suivez le couloir. Repérez l'entrée qui est à droite et éliminez les soldats qui se trouvent devant. Prenez le fusil sniper, éliminez ceux qui sont plus loin sur la passerelle, descendez deux ennemis à droite de l'entrée, un ennemi sur une passerelle élevée légèrement à droite et un autre sur une passerelle élevée à l'extrême droite. Ensuite, avancez sur la passerelle du milieu pour que d'autres ennemis rappliquent. Utilisez vos grenades et le fusil sniper pour les éliminer puis traversez la passerelle et entrez à droite.

Avancez, éliminez les quatre soldats dans le couloir et faites attention à une autre tourelle. Activez le contrôle temporel, repérez une autre brèche secrète dans le mur de gauche et entrez. Eliminez le soldat qui utilise la tourelle, ramassez un sac d'or à proximité et revenez sur vos pas. Dégommez deux autres hommes armés dans la pièce qui se trouve en face du passage secret et poursuivez à gauche jusqu'à la porte.

Descendez les escaliers, éliminez les deux chercheurs et continuez. Entrez, descendez d'autres ennemis dans la pièce de droite et prenez les escaliers, au fond à droite. Entrez, utilisez les barils explosifs et éliminez plusieurs soldats ennemis sur la passerelle. Repérez d'autres soldats sous cette dernière et descendez-les. Récupérez un sac d'or entre les appareils qui se trouvent dans la salle de contrôle qui est au nord et revenez sur vos pas.

Redescendez les escaliers et entrez dans la salle du générateur par l'autre chemin (celui à l'Est). Descendez les marches, allez au nord et descendez d'autres escaliers. Entrez, suivez le long couloir, éliminez les deux chercheurs et ouvrez la porte.

Utilisez le Voile, le fusil sniper et éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour et sur la passerelle. Ensuite, poursuivez à droite et montez sur la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis qui arrivent par la porte de gauche, traversez la passerelle et activez le levier pour entrer. Activez un second levier, suivez l'un des deux chemins et entrez dans la grande salle. Avancez au fond de la salle et récupérez le cristal dans la machine. Par la suite, utilisez le nouveau bouclier et éliminez la vingtaine de soldats nazi venus pour vous capturer. Ne craignez pas leurs balles à présent, prenez votre mitraillette et descendez-les tous.

Dès que vous sortez de la pièce le temps d'utilisation du bouclier devient limité et vous devez l'utiliser au bon moment. Pour l'instant désactivez-le, revenez sur vos pas et descendez les marches.
Entrez dans le tunnel situé à droite de la grande citerne, faites attention aux créatures qui vous attaquent et achevez-les. Montez les marches, allez à gauche, ouvrez la porte à droite et entrez. Montez d'autres escaliers et atteignez la salle du générateur. Suivez l'unique chemin crée par les flammes, éliminez les monstres que vous rencontrez et continuez à droite. Éliminez d'autres monstres, avancez puis prenez à gauche. Montez les escaliers, utilisez le contrôle temporel pour éviter l'électricité et passez lorsque celle-ci s'arrête pendant quelques instants. Ouvrez la porte et suivez le couloir.

Avancez à gauche et utilisez le bouclier pour passer à travers le courant électrique. Suivez le chemin, sortez et sautez sur la passerelle à moitié détruite. Allez à gauche, montez les marches et prenez l'élévateur. Allez à droite puis à gauche, éliminez deux soldats puis allez à droite et retournez vers le premier ascenseur que vous aviez pris. Grimpez à l'échelle qui est dans la pièce, entrez par la porte de droite et montez sur le wagon.

A présent, utilisez la mitrailleuse et descendez les monstres qui arrivent en courant. Détruisez les barils explosifs pour en éliminer plusieurs à la fois et protégez le train jusqu'à ce que la mission s'achève.

Centre-ville

Dès votre retour en ville, plusieurs ennemis vous attendent. Utilisez le bouclier, éliminez-les tous et rejoignez la planque de l'aube d'or. Discutez avec Alexandrov, sortez et allez à gauche. Dépassez les tanks, tournez à gauche et entrez dans l'hôpital, près des marches.

Chapitre 8 : l'hôpital

Après la scène cinématique, ramassez un sac d'or près de la porte d'entrée. Avancez dans le corridor, tournez à gauche et entrez par la première porte à droite. Entrez dans la salle d'autopsie, achevez les docteurs et récupérez des renseignements près du cadavre.

Sortez, suivez le couloir et franchissez la seconde porte à droite. Récupérez un lingot d'or sous une pierre, près de la fenêtre et sortez. Poursuivez jusqu'au fond du corridor, ramassez un sac d'or derrière une chaise puis prenez le chemin qui mène vers la gauche. Entrez par la porte gauche, récupérez des documents sur la table d'en face et ouvrez la porte suivante.

Sortez du bureau suivant, allez à gauche et ouvrez le casier. Prenez le sac d'or, brisez une plaque se trouvant sous le panneau et récupérez un livre du pouvoir. Revenez sur vos pas, entrez dans la salle de gauche et récupérez un lingot d'or dans une valise. Entrez ensuite dans la salle de droite et récupérez un sac d'or dans un casier.

Ensuite, suivez le chemin du couloir et tournez à gauche. Ouvrez le casier en bas des marches, récupérez un sac d'or et montez les escaliers. Ouvrez le casier en tournant à gauche, ramassez un sac d'or et poursuivez le long du couloir. Avancez dans le couloir, ouvrez les casiers qui sont à droite et prenez un autre sac d'or.

En tournant à droite, vous apercevez une porte protégée par un champ magnétique, utilisez le contrôle temporel et entrez. Actionnez le levier pour désactiver le champ, fouillez minutieusement les étagères et les débris dans le coin et récupérez une statue en or.

Maintenant, suivez le chemin de gauche et montez les escaliers plus loin. Avancez jusqu'au fond, ouvrez les casiers et prenez un sac d'or. Poursuivez à gauche, éliminez les soldats qui arrivent et traversez le corridor. Suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Avancez au fond à droite, prenez un sac d'or près du panneau d'affichage puis revenez et prenez à gauche.

Boss : Assassin
Montez les escaliers, avancez dans le corridor et attendez que l'Assassin vous attaque. Lors de la seconde attaque, activez le contrôle temporel pour l'immobiliser et mitraillez-le pour l'éliminer. Ensuite, redescendez les escaliers et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Récupérez un sac d'or dans les casiers de droite puis activez le Voile et entrez par la brèche de gauche. Tournez au corridor, récupérez des documents sur le mur et descendez les marches. Eliminez le soldat à droite, actionnez le levier pour ouvrir le couloir du fond et activez le contrôle temporel puis courez afin d'entrer par la porte avant qu'elle ne se referme.

A présent, avancez dans le corridor et entrez dans la première pièce à droite. Descendez le chercheur, prenez le sac d'or entre les jambes du prisonnier et sortez. Ouvrez les casiers sur votre droite, prenez le sac d'or et descendez les escaliers.

Maintenant, vous devez neutraliser plusieurs soldats, un sorcier et une tourelle dans la cour. Utilisez le contrôle temporel, éliminez le soldat qui utilise la tourelle au fond à gauche, éliminez ensuite le sorcier puis occupez-vous des soldats restants.

Ouvrez les casiers derrière la tourelle, prenez le sac d'or puis entrez dans le dortoir qui est à l'ouest, juste à droite des marches. Avancez jusqu'au bout, ramassez le lingot d'or se trouvant sous un lit couvert de sang puis montez les marches. Descendez plusieurs autres soldats à droite, faites attention à la tourelle et lancez des grenades. Ensuite, récupérez les documents sur le mur et suivez l'autre chemin vers le Nord.

Faites attention au sorcier accompagné de deux monstres, activez le contrôle temporel et éliminez d'abord le premier. Ensuite, mitraillez les deux monstres et éliminez un Assassin. Suivez le chemin jusqu'à la porte au fond du couloir, ouvrez-la et entrez.

A présent, éliminez les nazis dans le corridor, ramassez un sac d'or dans les casiers sur votre gauche et descendez les marches. Activez le contrôle temporel, foncez à droite et éliminez les soldats qui manient la tourelle. Ensuite, utilisez la mitrailleuse et dégommez les trois monstres, le sorcier et les soldats qui arrivent. Une fois la zone sécurisée, prenez les documents près de la mitrailleuse et entrez par la porte à l'Est.

Eliminez les soldats et entrez dans la pièce de droite. Récupérez les documents sur le mur à gauche de l'entrée, détruisez l'appareil lumineux et activez le Voile pour entrer par la brèche se trouvant à gauche.

Descendez via l'échelle, avancez le long de la passerelle et récupérez un Fusil Tesla.
Descendez l'Assassin qui arrive par derrière, rebroussez chemin et remontez à l'échelle. Dégommez un second Assassin, avancez le long de la passerelle qui est sous les grandes machines et entrez dans la pièce de droite. Désactivez l'inhibiteur de Voile, sortez, utilisez le Voile et entrez par le passage qui est en face.

Eliminez le soldat, descendez les escaliers et mitraillez d'autres ennemis. Activez le Voile pour voir dans le noir, suivez le chemin et éliminez les ennemis que vous apercevez. Ensuite, entrez dans la première pièce ouverte, ramassez deux sacs d'or à droite de l'entrée et sortez.

Descendez les escaliers et récupérez un sac d'or dans le casier. Prenez le fusil Tesla, activez le contrôle temporel et éliminez les soldats nazis et le sorcier. Si vous êtes blessé, battez en retraite jusqu'à la source du Voile, rechargez et refaites la même attaque. Cherchez un sac d'or dans la première cavité à droite et récupérez-le. Ensuite, entrez dans la pièce de droite et achevez d'autres ennemis. Ramassez un sac d'or à gauche de la porte que vous aviez ouvert et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Boss : Altéré
Après la scène cinématique, vous devez affronter et battre un Altéré. En fait, votre objectif et de détruire les quatre piliers du portail pour pouvoir éliminer le grand monstre. Pour ce faire, descendez au rez-de-chaussée, mettez-vous derrière l'un des piliers et attirez l'attention de la bête en lui tirant dessus. Répétez cette opération une seconde fois pour détruire le pilier et répétez-la pour les trois autres piliers dans le but de détruire le portail. Une fois que le portail est détruit, vous êtes attiré vers le faisceau lumineux et une scène se déclenche.

Maintenant que l'Altéré est achevé, regardez vers le générateur et prenez le dernier cristal. Utilisez la nouvelle capacité, montez rapidement les escaliers de droite et éliminez les nombreux ennemis qui arrivent. Ensuite, descendez et entrez par l'une des portes par lesquelles viennent de sortir les soldats. Activez le Voile, repérez une plaque rouge dans le mur et récupérez le livre du pouvoir.

Enfin, retournez à la grande salle et allez vers l'Est. Tirez sur les barils explosifs pour désactiver le champ magnétique, prenez les escaliers et trouvez ainsi la sortie.

Centre-ville

De retour au centre -ville, rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Ouest et rejoignez le Cercle de Kreisau. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin, utilisez vos nouveaux pouvoirs puis discutez avec Caroline dans la planque.

Ensuite, rebroussez chemin au centre-ville Est et allez devant la planque de l'Aube d'or. Repérez une crevasse dans le mur d'un bâtiment sur votre droite et entrez. Suivez le marqueur sur la boussole et prenez le chemin de la conserverie.

Chapitre 9 : Conserverie

Avancez dans le tunnel, montez aux escaliers de gauche et éliminez les deux soldats. Explosez le baril près du mur et entrez par la brèche. Ramassez un sac d'or derrière la palette à gauche et continuez. Eliminez l'Assassin qui se présente, activez le levier pour éliminer automatiquement les soldats qui sont en bas puis désactivez-le pour descendre.

Grimpez ensuite à l'échelle qui est à gauche des ventilateurs et suivez le chemin. Repérez les deux soldats à travers la grille, visez-les et descendez-les.

Entrez dans la pièce se trouvant sur votre gauche, visez la plaque sensible, à droite de la machine, et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, ramassez les munitions et les documents sur la table qui est à droite de l'entrée et sortez.

Poursuivez le long du tunnel, éliminez deux soldats et faites attention au nouvel ennemi qui arrive. Utilisez rapidement le bouclier et ouvrez le feu sur le lanceur de flammes. Ramassez son arme, avancez et incinérez les soldats qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Montez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et redescendez de l'autre côté pour rentrer dans le tunnel.

Avancez, ramassez un lingot d'or à gauche et poursuivez à droite. Au croisement, éliminez un Assassin et avancez en premier lieu tout droit vers les caisses. Tirez sur ces dernières pour les détruire, ramassez le lingot d'or derrière puis suivez l'autre chemin de gauche. Avancez dans le corridor, utilisez le lance-flammes et achevez l'Assassin s'il se présente. Détruisez l'inhibiteur de Voile à travers la grille, poursuivez à droite et repérez un sac d'or sous les canalisations.

Ensuite, descendez la pente par la gauche et éliminez deux nazis. Récupérez un sac d'or derrière les barils (à droite) puis allez à gauche. Descendez les marches, éliminez le soldat maniant le lance-flammes de la même façon que précédemment puis occupez-vous du reste. Récupérez un lingot d'or à travers la grille, à gauche de l'entrée, puis avancez au fond et détruisez l'inhibiteur de Voile. Par la suite, activez ce dernier et entrez par le passage de gauche.

Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez un sac d'or près du ruissellement d'eau. Ensuite, ignorez l'entrée sur votre droite et continuez à l'Ouest. Récupérez un autre sac d'or sur l'étagère, dégommez les ennemis en bas et revenez sur vos pas. Allez à l'entrée que vous aviez ignorée, grimpez à l'échelle qui est au fond et remontez à la surface.

Faites attention à la tourelle et au Heavy qui se trouvent à l'autre bout de la route. D'abord, allez dans la ruelle juste à droite de la trappe et ramassez un sac d'or. Utilisez le Voile pour repérer les ennemis et le bouclier pour parer leurs balles. Ensuite, activez le contrôle temporel et courez jusqu'à la fin de la route. Ramassez un lingot d'or près des caisses, revenez sur vos pas et entrez dans l'usine par la porte sud.

Ouvrez l'autre porte, ramassez un sac d'or près de la citerne à droite et sortez. Allez à gauche, ramassez un sac d'or dans le wagon explosé et entrez par la porte qui est sur votre gauche. Éliminez deux soldats, récupérez les documents sur la table et entrez dans la pièce suivante. Prenez le sac d'or près des étagères en face, avancez à gauche et rejoignez la pièce suivante.

Eliminez les soldats que vous apercevez, allez à droite et descendez les escaliers. Avancez tout droit en descendant et repérez un sac d'or près des caisses. Cherchez les canalisations derrière les citernes et ramassez un lingot d'or dans une valise.

Ensuite, remontez les marches et entrez dans la pièce qui est à droite. Éliminez les soldats restants et accédez à la seconde pièce. Ramassez un sac d'or juste à droite de l'entrée près des caisses, avancez et montez les escaliers. Utilisez l'Ultrapuissance, éliminez les soldats munis de boucliers, ainsi que le sorcier, et avancez. Approchez-vous de la porte et éliminez quelques soldats. Prenez un sac près des caisses à gauche de la porte puis entrez. Avancez le long de la passerelle, prenez les documents sur la table et ouvrez la porte.

Activez le levier qui est près des escaliers, utilisez le bouclier et éliminez le sorcier, ainsi que les soldats restants. Descendez les marches, utilisez les sources du Voile sous les escaliers, dans le coin Est et répétez la même attaque pour éliminer les ennemis sur la passerelle.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le tapis roulant puis sur la passerelle. Actionnez le levier pour désactiver le champ magnétique et descendez les soldats qui arrivent.
Avancez vers l'entrée qui est désormais déverrouillée et faites gaffe au grand tank qui vous lance des boules d'énergie. Activez le contrôle temporel et foncez derrière le tank. Récupérez un sac d'or derrière les caisses qui sont près des

escaliers à droite du tank puis grimpez à l'échelle qui est à l'Est.

Entrez dans la pièce et affrontez les nombreux ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Utilisez le bouclier et le contrôle temporel pour les abattre rapidement. Ensuite, prenez les documents qui sont derrière la table qui est en face de la porte et prenez les commandes du tank près de la fenêtre. Tuez les ennemis qui arrivent par le chemin que vous aviez pris puis détruisez les noeuds d'électricité.

Franchissez la porte de droite, montez les escaliers, ramassez un sac d'or sous la deuxième machine et entrez. Regardez en bas à droite en entrant et récupérez les documents. Allez à gauche, ouvrez la porte et accédez à la prochaine zone. Avancez tout droit en sortant de la porte, entrez dans le coin protégé par des grillages et ramassez un sac d'or. Ensuite, revenez près de l'entrée et montez aux escaliers de gauche. Actionnez le levier, descendez et suivez le marqueur pour atteindre la salle suivante.

Récupérez les documents sous le lavabo qui est à gauche, allez à droite et descendez les escaliers. Faites le plein de munitions dans la pièce de droite puis suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Boss : Général Zetta
Le général est très puissant et les balles ne lui provoquent pas de dégâts. Par conséquent, vous devez utiliser l'Ultrapuissance pour l'assommer. Lorsqu'il se met sur le socle du Voile pour se recharger, tirez sur la machine qui se trouve au-dessus du socle pour la détruire et l'abattre sur lui.

Répétez cette opération deux fois successives ensuite mitraillez le général Zetta et achevez-le. Enfin, trouvez la sortie Ouest et allez au centre-ville Est.

Chapitre 10 : Centre-ville

Avancez le long de la route, éliminez les nazis que vous rencontrez en chemin et rejoignez le centre-ville Ouest. Rejoignez le Cercle de Kreisau et discutez avec caroline. Ensuite, allez à gauche en sortant et suivez le marqueur sur la boussole.

Descendez les marches, éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour puis montez aux escaliers d'en face. Trouvez une plaque d'égout au fond à gauche et entrez. Suivez le chemin du tunnel et allez au centre-ville.

Entrez dans le menu des objectifs, changez la mission en cours et choisissez de trouver le marché noir du centre ville. Avancez tout droit jusqu'au bâtiment sur votre gauche et entrez. Descendez au sous-sol, discutez avec le vendeur d'armes et achetez de nouvelles améliorations.

Ensuite, réassignez la mission " Aller au centre-ville " et sortez. Suivez les deux militants jusqu'au tunnel, éliminez plusieurs Renifleurs grâce au contrôle temporel et suivez le marqueur de la boussole.

Avancez dans le tunnel et allez à gauche lors de la bifurcation. L'autre chemin mène au Cercle de l'Aube d'or. Eliminez un Heavy et plusieurs autres ennemis et suivez le chemin du canal jusqu'à ce que vous atteigniez la nouvelle planque du Cercle Kreisau. Discutez avec Erik Engle et sortez.

Rebroussez chemin et suivez la route vers le Nord. Dégommez les nombreux nazis, entrez par la fissure dans le mur Cercle à gauche et utilisez le Voile pour trouver un passage secret. Sortez par la porte Cercle à droite, éliminez les ennemis sur la route et parlez avec le chauffeur pour commencer la mission suivante.

Chapitre 11 : Le Château

Traversez le pont, rechargez votre jauge de Voile et continuez à gauche. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez deux ennemis en haut de la tour, de loin, et progressez au fur et à mesure. Descendez d'autres ennemis dans la tour et entrez.

Couvrez-vous derrière une caisse, visez les ennemis de loin et descendez-les un par un grâce au fusil sniper. Ensuite,

repérez les deux ennemis volants dans les airs, activez le contrôle temporel et criblez-les de balles. Poursuivez, éliminez les snipers sur la passerelle qui se trouve un peu plus loin. Avancez, lancez une grenade sur les ennemis qui sont dans la tour et entrez.

Dégommez les nazis, repérez les caisses à gauche de l'entrée et ramassez un sac d'or. Suivez le chemin vers l'Ouest, éliminez un monstre et détruisez l'inhibiteur qui est au fond à droite. Revenez sur vos pas, repérez le mur qui est près de la grande porte à gauche et activez le Voile pour entrer. Récupérez les renseignements sur la grande caisse qui est à gauche, sortez par la porte et avancez directement à droite. Cherchez derrière les caisses, ramassez un sac d'or et montez aux escaliers de droite.

Utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et éliminez les nombreux ennemis de le zone. Suivez le marqueur sur la boussole et progressez au fur et à mesure que vous éliminiez les nazis. Repérez les sources du Voile et n'hésitez pas à remplir la jauge pour recommencer les attaques. Montez les trois niveaux et éliminez tous les nazis.

Une fois que toute la zone est sécurisée, retournez au premier niveau, récupérez un sac d'or au sommet d'un tas de foin. Ensuite, remontez tous les niveaux et entrez dans une petite tour. Montez à l'escalier, éliminez le nazi et prenez la porte. Activez le Voile, entrez par le passage dans le mur et descendez deux gardes.

Avancez à droite, éliminez les soldats qui sont en bas et sautez par-dessus la clôture. Prenez l'arme placée dans l'appareil et trouvez la sortie de la salle, au sud. Suivez le chemin, visez la porte qui est à gauche et tirez. Activez le contrôle temporel, sortez en courant et éliminez l'Altéré d'un seul tir. Ensuite, changez d'arme pour ne pas gaspiller les munitions et éliminez les soldats restants. Avancez tout droit au nord, visez la seconde porte et ouvrez-la grâce à votre nouvelle arme.

Descendez les escaliers, suivez le chemin et traversez une brèche dans le mur. Avancez, regardez à gauche et récupérez un sac d'or. Suivez le chemin, montez dans l'élévateur et actionnez le levier.

Toit du château

Sortez de l'élévateur, descendez les marches et ouvrez la porte qui est à gauche. Récupérez un lingot d'or dans la valise, sortez et remontez jusqu'au sommet. Entrez par la porte, montez les escaliers plus loin et repérez un interrupteur qui est à droite de la porte métallique. Placez-vous sur l'interrupteur, activez le contrôle temporel et foncez jusqu'à la porte avant qu'elle ne se referme.

Montez les escaliers, détruisez l'inhibiteur qui est à gauche et descendez les ennemis sur le balcon. Restez sur le balcon, avancez à gauche, éliminez d'autres soldats nazis et détruisez un second inhibiteur. Ramassez un lingot d'or sur les caisses de gauche puis descendez les escaliers.

Mettez-vous derrière le pilier qui contient une source du Voile. Utilisez le bouclier ainsi que l'Ultrapuissance puis achevez les soldats et le sorcier. Ensuite, allez au nord et détruisez l'inhibiteur qui est près du cheminée. Montez les escaliers qui sont de l'autre côté, éliminez les ennemis et détruisez un autre inhibiteur.

Prenez à gauche, entrez par la porte et suivez le couloir. Allez à droite en sortant, éliminez les ennemis sur la passerelle et prenez les documents qui sont sur la table. Ensuite, descendez les escaliers et achevez deux autres gardiens. Fouillez le casier de droite, le panneau d'affichage près de la porte verrouillée et suivez le chemin.

Descendez d'autre nazis dans le couloir qui est à gauche, activez le levier pour ôter le champ magnétique et éliminez le sorcier dans la salle suivante. Prenez l'arme Leichenfaust 44, éliminez l'Altéré dans la salle et prenez le passage ouest. Ramassez les munitions sur la table, avancez et entrez dans la bibliothèque. Avancez et prenez à gauche. Achevez plusieurs Assassins et un sorcier. Montez les escaliers, ramassez les documents sur le bureau qui est à droite et avancez jusqu'à la porte.

Entrez, avancez et désactivez le champ. Entrez dans la grande salle suivante, descendez les escaliers et achevez les soldats nazis qui s'y trouvent. Ensuite, avancez jusqu'à la cheminée, activez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans la cheminée.

Suivez le chemin à l'intérieur, éliminez deux Renifleurs et atteignez la pièce remplie de munitions. Récupérez un livre d'or dans le coin en bas à droite, deux sacs d'or près de la porte et plusieurs munitions sur la table.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la grande salle à manger et montez aux escaliers qui se trouvent à l'Est. Allez à droite, en haut des marches, et repérez un lingot d'or derrière une peinture. Retournez-vous, franchissez la porte qui est en face des marches et suivez le corridor.

Avancez jusqu'à la passerelle et sautez sur les conduits d'aération. Repérez le tout petit bureau dans la grande salle qui est en bas et atteignez-le. Entrez par le trou dans le toit, ouvrez le coffre fort et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, refaites le chemin à gauche pour revenir à la grande salle, puis au balcon, et poursuivez vers la porte qui est à l'Est. Activez le Voile pour entrer dans un passage secret, suivez le corridor et faites le plein de munitions. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, prenez la porte et montez les marches.

Boss : Reine Geist
Vous disposez d'une mitrailleuse anti-aérienne en main et vous devez éliminer la reine Geist. D'abord, ouvrez le feu et mitraillez-la jusqu'à ce qu'elle tombe par terre. Lorsqu'elle est assommée, visez son abdomen et tirez pour détruire les sacs d'oeufs. Ensuite, la reine Geist vous envoie plusieurs larves pour vous attaquer. Visez-les et détruisez-les avant qu'elles ne vous atteignent. Ensuite, lorsque la reine détruira votre tourelle, trouvez une autre mitrailleuse dans un des coins de l'arène et prenez les commandes. Refaites la même opération depuis le début et détruisez le second sac d'oeufs. Répétez cette démarche deux autres fois, explosez les quatre sacs d'oeufs de la Reine Geist et achevez ainsi la première partie du combat.

Après la scène cinématique, traversez le pont pour rentrer et préparez-vous à affronter la Reine une deuxième fois. Prenez le Leichenfaust 44, visez-la et tirez en reculant. De temps à autre, elle disparait et réapparait derrière vous. Retournez-vous et tirez à nouveau en reculant. Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle se retrouve assommée près de la sortie. Courez alors en sa direction, approchez-vous de son crane et placez la dynamite pour l'exploser une fois pour toutes. Enfin, traversez le pont et trouvez le camion qui vous mènera au centre-ville.

Chapitre 12 : centre-ville

Détruisez les tours

Après la scène cinématique, vous devez éliminer tous les soldats ennemis le temps que votre camarade désactive l'antenne. Regardez vers la cour, utilisez le contrôle temporel et éliminez le soldat volant. Activez le Voile et achevez les autres nazis.

Ensuite, allez au centre-ville et suivez le chemin des égouts pour rejoindre la section Est. Suivez la boussole, éliminez les ennemis dans la cour et sur le balcon. Montez les escaliers jusqu'à l'antenne et détruisez-la.

Ensuite, revenez su vos pas le long du tunnel et allez à droite en sortant. Repérez une porte qui vous mènera au Centre-ville Ouest et prenez-la. Suivez le chemin tout droit jusqu'à la cour. Eliminez d'autres ennemis, repérez l'antenne sur votre droite et détruisez-la.

Ensuite, entrez dans le menu objectif et assignez la mission " Poste émetteur ". L'immeuble contenant le poste émetteur est sur le chemin du retour. Suivez le marqueur sur la boussole, approchez-vous de la porte et entrez.

Chapitre 13 : Poste émetteur

Ouvrez la seconde porte qui est au fond et descendez les quelques nazis qui sont en face. Visez le baril explosif pour les éliminer rapidement. Ensuite, récupérez les documents sur la table et avancez à gauche. Repérez une source du Voile dans un garage, activez le bouclier et l'Ultrapuissance et tirez sur les tourelles de loin. Visez le sniper en haut des tourelles puis détruisez l'inhibiteur derrière celles-ci.

Activez le Voile, repérez une échelle secrète dans le mur et grimpez. Montez sur le balcon, ouvrez la porte et récupérez

une relique dans la valise. Rebroussez chemin, poursuivez à l'Ouest et repérez un sac d'or dans l'allée qui est juste à droite de la mitrailleuse.

Suivez le chemin menant à l'Ouest, visez le baril explosif et descendez le sorcier accompagné de trois soldats en même temps. Avancez, entrez dans le corridor et rejoignez la grande salle.

Avancez dans le coin à droite des escaliers, ramassez un sac d'or se trouvant par terre et descendez les marches. Faites le plein de munitions et montez les autres marches vers l'Ouest. Suivez le chemin, repérez un livre du pouvoir dans une vitre brisée et prenez-le.

Poursuivez le chemin, actionnez le levier et désactivez le champ magnétique. Retournez-vous, visez le groupe de nazis et lancez une grenade pour les éliminer. Canardez les soldats restants et descendez.

Prenez l'entrée qui est à droite des escaliers et allez à droite. Prenez une arme redoutable comme le canon à particules ou le Leichenfaust 44 et descendez la troupe de nazis qui arrive. Cette troupe comprend un sorcier, un Heavy et plusieurs soldats. Une fois que la zone est nettoyée, actionnez le levier qui est dans la pièce à l'ouest et revenez à la pièce qui était protégée par le champ. Récupérez un sac d'or dans le coin (en bas à gauche), repérez un conduit d'aération près du sac et entrez.

Eliminez silencieusement les deux gardes à droite et descendez. Montez sur la planche inclinée, sautez sur les caisses puis sur la passerelle. Activez le Voile, grimpez à l'échelle secrète et avancez à droite sur la passerelle. Entrez dans un nouveau conduit d'aération et descendez dans une grande salle. Eliminez le soldat qui est dans le couloir et les deux autres postés devant l'appareil. Approchez-vous des deux soldats morts et prenez les documents se trouvant sur le bureau.

Suivez le chemin du couloir, sortez et allez d'abord à droite. Prenez le sac d'or dans le coin, revenez à gauche et éliminez les soldats qui sont au fond. Montez les marches sur votre droite, suivez le chemin et entrez. Utilisez l'Ultrapuissance et mitraillez les deux ennemis qui sont plus loin puis remontez les marches.

Défoncez la porte, entrez et avancez jusqu'à la prochaine porte. Prenez les documents sur le mur de droite, rechargez la jauge à gauche et entrez. Avancez directement à droite, prenez le sac d'or et les munitions pour le lance-roquettes. Ensuite, retournez-vous et approchez-vous du rebord. Prenez le fusil sniper, visez les snipers ennemis sur l'autre bâtiment et tuez-les. Allez à gauche, ramassez d'autres munitions et approchez-vous à nouveau du rebord. Activez le Voile, visez le générateur du champ magnétique qui est dans la fenêtre et lancez une roquette pour le détruire.

Ensuite, montez les escaliers et achevez quelques nazis sur le toit. Ensuite, descendez et entrez dans la salle de contrôle. Prenez le document qui est sur le mur de droite et sortez. Prenez les commandes de la tourelle anti-aérienne et ouvrez le feu sur l'émetteur. Détruisez-le, mitraillez les deux soldats volants et quittez la tourelle.

Rebroussez chemin jusqu'au grand trou dans le toit. Descendez, suivez l'unique chemin en évitant les flammes et retournez finalement au centre-ville.

Chapitre 14 : Centre-ville

A présent, retournez au centre-ville et allez directement vers la planque de Kreisau via le tunnel. Dès que vous entrez, discutez avec les quelques personnes et préparez-vous à une attaque nazi. Défendez la planque, utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et descendez le sorcier et ses soldats. Avancez tout droit dans le couloir, utilisez l'Ultrapuissance et descendez le Heavy. Ensuite, retournez à la planque et discutez avec Hans Schmidt.

A présent, entrez par la trappe et revenez aux égouts. Suivez le chemin des égouts et rejoignez la planque de l'Aube d'or. Entrez, discutez avec Erik Dangle et sortez. Entrez dans le menu des objectifs et choisissez d'effectuer la mission QG des SS. Suivez le marqueur pour aller jusqu'au centre-ville Est, éliminez les soldats devant le QG et entrez.

Chapitre 15 : QG des SS

Entrez, éliminez les soldats postés dans la réception et franchissez la porte de droite. Récupérez le sac d'or sur le coffre, fouillez ce dernier et revenez sur vos pas. Prenez la porte à gauche, avancez et prenez à droite. Mitraillez les ennemis dans la pièce et entrez dans la pièce qui est juste à gauche de l'entrée. Ramassez le lingot d'or dans la mallette, sortez et entrez dans une autre pièce plus loin à gauche. Ramassez un sac d'or et des documents sur les tables puis revenez sur vos pas et montez les escaliers qui sont sur votre droite.

Éliminez les soldats qui arrivent, entrez dans la pièce de droite et achevez ceux qui s'y trouvent. Récupérez un sac d'or sur la table au milieu, les documents dans le coffre à droite et sortez.Prenez l'entrée qui est à gauche des marches, avancez tout droit et tournez à droite. Entrez dans la pièce qui est à gauche, ramassez le sac d'or sur la table, fouillez le tiroir pour trouver des renseignements puis sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la première pièce à droite. Éliminez les nazis à l'intérieur, ouvrez la porte du placard qui est à gauche et grimpez à l'échelle. Détruisez l'inhibiteur, avancez au fond à droite et ouvrez le coffre pour trouver un lingot d'or.

Ensuite, retournez à la pièce, activez le Voile et entrez par le passage dans le mur. Approchez-vous du panneau à gauche et récupérez les renseignements dont vous avez besoin. Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la salle des femmes innocentes et éliminez les ennemis. Entrez dans la seconde salle qui est à gauche, prenez la porte de droite et descendez. Suivez le chemin, repérez une source à proximité d'une citerne et atteignez-la. Examinez la valise qui se trouve juste à côté, prenez lingot d'or et poursuivez votre échappée. Ouvrez la plaque d'égouts, descendez et rejoignez ainsi le centre-ville Est.

Centre-ville Est

A présent, retournez à la planque de l'Aube d'or et discutez avec votre contact. Ensuite, allez à droite de la sortie et entrez dans la base paranormale non loin de votre position.

Chapitre 16 : Base Paranormale

Entrez, ramassez le sac d'or à droite des escaliers et éliminez les soldats postés en haut. Montez les marches, libérez le prisonnier et montez aux escaliers de droite. Éliminez un sorcier et d'autres soldats en haut, ramassez les deux sacs d'or à gauche et montez les marches.

Eliminez les soldats sur votre gauche, avancez et descendez les escaliers à gauche. Récupérez un sac d'or près d'une machine à coudre et revenez. Entrez dans la pièce que vous aviez dépassée, éliminez d'autres ennemis et entrez dans une autre pièce à droite. Récupérez une relique dans l'étagère, sortez et entrez par la double porte du milieu. Ramassez un sac d'or et des documents dans la pièce qui est à gauche, revenez sur vos pas et montez aux escaliers à l'autre côté.
Avancez à gauche en sortant, éliminez d'autres soldats nazis et prenez la première entrée à gauche. Descendez les ennemis et libérez le prisonnier. Récupérez le sac d'or sous la table, les documents dans le casier et sortez.

Poursuivez le chemin allant à gauche et ouvrez la porte qui est au fond du couloir. Récupérez un sac d'or sous les caisses, ouvrez la porte et tuez les ennemis qui sont à l'intérieur. Activez le Voile et tirez sur l'un des Geist pour les éliminer en un seul coup. Ensuite, libérez le prisonnier, récupérez les documents dans le casier et le sac d'or sur la table de droite. Enfin, ouvrez les portes suivantes et retournez au centre-ville Est.

Centre-ville Est

Grimpez à l'échelle, dégommez le soldat qui manie le lance-roquettes et éliminez les autres qui sont en bas. Ensuite, descendez et allez à l'Est. Suivez la route et tuez les nazis que vous apercevez. Poursuivez le long de l'allée qui est en face de la planque de l'Aube d'or et continuez jusqu'au centre-ville.

Repassez par la planque du Cercle de Kreisau, descendez dans les égouts et suivez le marqueur de la boussole. Achevez d'autres nazis et allez au centre-ville Ouest.

Eliminez les ennemis que vous rencontrez le long du chemin et atteignez la cour de l'aérodrome. Achevez plusieurs ennemis et faites attention au tank qui vous tire dessus. Prenez le lance-roquettes, activez le contrôle temporel et détruisez-le. Enfin, dégagez la voie en éliminant les ennemis restants et suivez le chauffeur jusqu'au camion.

Chapitre 17 : L'aérodrome

Eliminez le sorcier et les s ennemis qui arrivent, descendez dans le fossé sous le camion et récupérez un sac d'or. Allez vers le sud, repérez un sac d'or dans une étagère et ramassez-le.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante au nord-ouest et descendez les mécaniciens. Entrez, ramassez un sac d'or près de l'étagère qui est à droite, des documents sur le bureau de gauche et montez aux escaliers, plus loin. Faites attention au soldat équipé de lance-flammes se trouvant à gauche, activez le contrôle temporel et achevez-le.

Ensuite, marchez sur la clôture et sautez sur la poutre métallique, au milieu. Avancez et récupérez un lingot d'or dans une valise, plus loin. Revenez sur la passerelle et allez au nord cette fois-ci.

Entrez dans la première pièce, ramassez un sac d'or sur les casiers à droite et entrez dans la pièce suivante. Récupérez les documents sur le bureau qui est à gauche, les munitions et ouvrez l'autre porte qui est à gauche.

Vous apercevez alors plusieurs ennemis arriver dans la cour. Sortez votre arme favorite, descendez près de la source du Voile et canardez les ennemis un par un. Si vous êtes blessé, battez en retraite pour recharger le Voile puis revenez à l'attaque. Utilisez l'Ultrapuissance pour éliminer les ennemis protégés derrière des boucliers et sécurisez la cour.

Ensuite, allez derrière la tourelle au fond à gauche de la cour et ramassez le sac d'or qui s'y trouve. Allez au Nord-est, utilisez le contrôle temporel ainsi que l'Ultrapuissance et achevez les soldats volants. Détruisez les boucliers avec des coups de feu ultra puissants, avancez et entrez dans la cour suivante.

Eliminez plusieurs Renifleurs qui arrivent par la droite et tuez également quelques soldats dans le coin droit. Ramassez un sac d'or près de la cabine du gardien, à gauche de l'entrée, et revenez au Sud-est. Reprenez le chemin principal, ramassez un autre sac d'or derrière les petites caisses de droite et continuez jusqu'au hangar. Avancez, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la salle de contrôle. Ramassez un sac d'or près de l'étagère à gauche de l'entrée et suivez le chemin pour descendre les marches.

Dans ce rude combat, vous devez éliminer les monstres qui arrivent et l'ennemi qui est protégé à l'intérieur du Cercle. D'abord, activez l'Ultrapuissance et détruisez les trois générateurs qui brillent en rouge.

Avancez rapidement à droite de l'entrepôt, éliminez les deux premiers monstres qui arrivent et repérez la source du Voile pour recharger la jauge. Lorsque le champ protégeant l'ennemi est détruit, prenez le Leichenfaust 44. Restez en mode Ultrapuissance, ouvrez le feu et achevez-la en quelques tirs.

Après le combat, partez au sud-est de l'entrepôt, entrez et montez aux escaliers. Tuez le Renifleur, entrez dans le premier bureau et récupérez les documents sur la table. Ensuite, ouvrez l'autre porte à gauche, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez le second bureau. Faites le plein de munitions, ramassez le sac d'or et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

Allez tout droit en descendant les marches, sortez et éliminez le manieur du lance-flamme, à gauche, grâce à l'Ultrapuissance. Ensuite, allez d'abord à droite et entrez dans le bâtiment qui se trouve derrière la tourelle. Visitez le bureau, récupérez un lingot d'or dans une mallette et revenez sur vos pas.

A présent, prenez la porte qu'avait prise le manieur du lance-flamme et ramassez un sac d'or derrière le camion près des marches. Avancez jusqu'au fond, prenez les documents sur le mur et descendez par la trappe pour atteindre l'Aérodrome Est.

Aérodrome Est

Avancez à gauche, éliminez le soldat nazi et ramassez le sac d'or sous les escaliers. Suivez le corridor, éliminez le manieur de lance-flamme, les soldats nazis, et suivez le chemin. Récupérez un sac d'or près des citernes à gauches des marches puis prenez les escaliers. Lancez une grenade dans la première pièce à gauche, détruisez ainsi l'inhibiteur et éliminez les soldats qui sont à l'intérieur. Ramassez le sac d'or derrière la machine, sortez et mitraillez les nombreux soldats qui arrivent.

Entrez dans la seconde pièce (à droite), faites le plein de munitions, récupérez un lingot d'or dans une mallette et sortez. Descendez les escaliers qui sont au fond, dégommez quatre autres nazis et approchez-vous des escaliers du fond. Avant de monter, récupérez un sac d'or au pied de la grande canalisation, à droite des marches.

Montez les marches, rejoignez le hangar et éliminez le sorcier ainsi que le manieur de lance-flamme grâce aux pouvoirs du Voile.
Ramassez un sac d'or près de la rampe qui mène à l'avion puis montez sur la passerelle. Actionnez le levier, récupérez des documents sur la table qui est à proximité de la machine et prenez l'entrée Nord.

Prenez les documents sur les caisses, tournez à droite et couvrez-vous. Sortez le fusil sniper, visez les ennemis de loin et dégommez-les. Avancez jusqu'au fond du couloir et trouvez un sac d'or près de la porte. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seule pièce disponible. Achevez les chercheurs, activez le contrôle temporel et éliminez l'Assassin. Tuez également le sorcier, récupérez les documents sur la table près de la fenêtre et poursuivez au Nord-est.

Tuez d'autres soldats et d'autres sorciers dans le couloir, ramassez un sac d'or près des caisses de droite et continuez. Dépassez la porte verrouillée par le champ magnétique et mettez-vous près des caisses au fond. Visez le baril explosif à travers le champ, passez en Ultrapuissance et tirez pour endommager l'appareil et l'inhibiteur. Ensuite, entrez à l'aide du contrôle temporel et atteignez la pièce suivante.

Repérez la source du Voile à droite, utilisez-la pour remplir votre jauge et éliminez deux vagues successives d'ennemis. D'abord, utilisez l'Ultrapuissance et achevez le manieur de lance-flamme. Utilisez le bouclier pour ne pas subir de dégâts et éliminez les sorciers. Si votre jauge du Voile est vide, rechargez-la et reprenez les assauts. Enfin, éliminez les ennemis qui arrivent par l'élévateur, empruntez ce dernier et montez.

Ramassez la relique d'or près du vendeur d'armes, achetez de nouvelles améliorations pour la dernière fois et avancez jusqu'au quai. D'abord, éliminez les deux mécaniciens à droite et faites attention au sniper qui se trouve au loin, en haut à droite. Prenez votre fusil sniper, éliminez ce dernier et avancez sur la passerelle. Faites attention aux soldats et aux deux monstres qui arrivent, utilisez l'Ultrapuissance et achevez-les.

Ensuite, avancez à droite, éliminez les soldats qui sont sur la passerelle de droite et ceux au fond en face. Prenez les escaliers qui sont à gauche, éliminez d'autres soldats sur la passerelle et montez au dernier étage. Eliminez les ennemis restants sur la passerelle de l'autre côté et approchez-vous de la cabine de contrôle. Activez l'Ultrapuissance, ou le bouclier, et tuez le sorcier ainsi que plusieurs autres soldats nazis. Entrez dans la cabine, récupérez des documents sur la machine de droite puis activez le levier pour déployer le pont. Enfin, avancez sur le pont et rejoignez le Zeppelin.

Chapitre 17 : Zeppelin

D'abord, tuez les deux mécaniciens sur la plateforme et avancez à droite. Achevez les autres ennemis qui sont sur la plateforme inférieure puis atteignez-la. Descendez les escaliers à gauche et éliminez un Heavy accompagné de plusieurs soldats. Visez le baril explosif pour éliminer les ennemis en un seul coup puis occupez-vous du mastodonte. Si votre jauge de Voile est vide, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Entrez dans le Zeppelin par la brèche, prenez les documents sur la caisse de droite et descendez les escaliers. Tuez le chercheur, suivez le couloir de gauche et entrez dans la pièce. Ramassez les documents qui sont sur le mur, à droite de la porte, et avancez sur la passerelle puis éliminez les ennemis qui arrivent.

Avancez tout droit sur la passerelle, suivez le chemin de droite et ramassez les documents posés sur la caisse. Entrez,

tuez les chercheurs, posez la dynamite sur les appareils qui sont à droite et sortez. Suivez l'autre chemin de la passerelle, tuez les soldats qui sortent de l'élévateur et prenez ce dernier.

Éliminez le premier soldat, descendez les marches puis dégommez quatre autres sur la passerelle. Avancez, faites attention au manieur de lance-flamme qui arrive en courant par la droite et tuez-le. Abattez les ennemis restants et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Prenez le lance-roquettes, entrez et lancez une roquette tout droit vers la porte qui vous fait face pour éliminer un grand nombre d'ennemis. Ensuite, descendez le manieur de lance-flamme et les ennemis restants avec votre deuxième arme. Une fois que la zone est nettoyée, prenez les documents sur la dernière caisse (à droite) et franchissez la porte d'en face.

Activez le Voile et repérez les quatre moteurs à droite et à gauche. Éliminez les soldats volants et détruisez-les à l'aide d'une roquette (ou du Leichenfaust 44). Ensuite, prenez votre lance-flamme et montez les escaliers en courant. Incinérez les soldats et la femme qui sortent de la petite pièce et entrez. Désactivez le champ magnétique et entrez dans la pièce suivante.

Après la scène cinématique, allez à droite et éliminez les chercheurs. Entrez dans la pièce suivante, éliminez deux soldats, deux chercheurs et récupérez les documents sur l'une des caisses.

Prenez la porte suivante, tuez le chercheur et utilisez le bouclier pour passer les faisceaux électriques. Avancez jusqu'au champ magnétique, visez le baril explosif et tirez en mode Ultrapuissance pour exploser l'interrupteur. Entrez, avancez sur l'une des passerelles et éliminez les ennemis qui sont dans la zone. Utilisez le Voile pour les repérer et dégommez-les. Poursuivez jusqu'au fond et jusqu'à la cabine, éliminez le sorcier et actionnez le levier du milieu. Entrez par la porte qui est devant le levier et visitez une petite pièce à gauche. Faites le plein de munitions, récupérez des documents et sortez. Ensuite, suivez le corridor et prenez l'élévateur.

Vous aboutissez dans une grande salle remplie de soldats ennemis. Activez le contrôle temporel et éliminez un maximum de soldats avant que la jauge ne se vide. Repérez une source du Voile près de l'entrée et achevez les ennemis restants. Ensuite, récupérez les documents sur la grande table du milieu et sortez par l'une des portes au sud.

Traversez la passerelle et entrez au hangar. Allez à gauche et activez le levier pour déployer la passerelle puis traversez-la. Ensuite, activez le levier de la passerelle du milieu et éliminez les ennemis de loin. Prenez couverture derrière les caisses de gauche et près de la source. Récupérez les documents sur les caisses, activez un autre levier au milieu et rejoignez le côté opposé de la pièce.

Entrez par l'une des deux portes et accédez à la salle du portail. Eliminez les deux ennemis aux commandes des tourelles puis achevez l'Assassin. Montez les escaliers de droite et entrez dans la cabine de commande. Tuez le chercheur, ramassez les documents sur la machine et actionnez le levier.

Sortez, éliminez le sorcier, les soldats nazis et le Heavy qui arrivent. Abaissez le levier du portail et attendez que le portail s'active. Retournez jusqu'à la cabine si vous êtes blessé et éliminez les ennemis qui arrivent. Ensuite, approchez-vous du portail, activez le bouclier et le contrôle temporel et entrez.

Chapitre 18 : Soleil Noir

Avancez, ramassez les munitions à droite, préparez-vous au dernier affrontement et entrez dans le second portail. Le combat se divise en trois phases :

Phase 1

Après la scène cinématique, prenez le Leichenfaust 44 et mettez-vous derrière les machines. Activez l'Ultrapuissance, déplacez-vous avec la machine et ouvrez-le feu sur votre ennemi. Activez également le bouclier si vous n'est pas à couvert et trouvez refuge derrière une autre machine. Remplissez votre jauge du Voile et reprenez les attaques ultras puissantes avec la même arme. Lorsque Hans aura subi assez de dégâts, il est assommé. Par conséquent,

approchez-vous de lui pour le saisir et appuyez sur la touche d'attaque pour détruire son premier cristal.

Phase 2

Dans cette seconde phase, votre ennemi utilise le contrôle temporel pour s'approcher rapidement de vous. Par conséquent, utilisez le contrôle temporel à votre tour, activez l'Ultrapuissance et tirez-lui dessus avec une arme puissante.

Repérez les sources de Voile près de la fenêtre et sous les engrenages. Remplissez la jauge et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé à nouveau. Approchez-vous de lui et détruisez un deuxième cristal.

Phase 3

Avant de reprendre les hostilités, descendez et faites le plein de munitions dans la tente. Lorsque vous êtes prêt, remontez la pente. Visez le point fragile du pont et tirez avec votre lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Ensuite, remontez à l'échelle et éliminez les nombreux Renifleurs qui arrivent à l'aide du canon à particules. Continuez à remonter la pente par la gauche, ouvrez le feu sur Hans avec le canon à particules et avancez jusqu'au bout pour remonter vers l'arène précédente.

De retour dans l'arène, activez l'Ultrapuissance et canardez-le avec votre plus puissante arme (le Leichenfaust44). Utilisez les sources du Voile près des engrenages, prenez couverture derrière les murs et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une autre arme lourde, comme le lance-roquettee ou le fusil à particules. Enfin, approchez-vous de lui une dernière fois et détruisez le dernier cristal. Une fois que Hans est abattu, rejoignez le portail et libérez ainsi Eisenstadt. Félicitations ! Vous avez complété Wolfenstein !

Wolfenstein 3D

© id Software 2009

SUCCÈS

Blazkowicz au pouvoir ! (40)

Terminer les six épisodes en difficulté "Indomptable" ou supérieure.

Confronté (15)

Terminer l'épisode 6 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Dément condamné (15)

Terminer l'épisode 5 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Sombre secret dévoilé (15)

Terminer l'épisode 4 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Un Führer de moins (15)

Terminer l'épisode 3 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Opération Eisenfaust terminée (15)

Terminer l'épisode 2 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Adieu Wolfenstein (15)

Terminer l'épisode 1 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Seul au monde (20)

Tuer 100% des ennemis d'un niveau en difficulté "En douceur" ou supérieure.

Nettoyage par le vide (20)

Récupérer 100% des trésors d'un niveau.

Ce mur est vivant ! VIVANT ! (10)

Trouver un secret.

Vous êtes la mort incarnée (10)

Terminer un niveau en difficulté "La mort incarnée !".

Ça ne fait que commencer (10)

Quitter un niveau, quel que soit le niveau de difficulté.

DÉMARRER AVEC 1 000 $

Si vous avez téléchargé le jeu Wolfenstein 3D, vous pourrez démarrer votre partie de Wolfenstein avec un bonus de 1 000 $.

SUCCÈS

Banquier (10)

Finir un match dans Bank en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Chemin des canaux (10)

Match terminé dans Canals en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Brûlure chimique (10)

Finir un match dans Chemical en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Opérateur (10)

Finir un match dans Facility en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Hospitalisé (10)

Finir un match dans Hospital en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Attention au manoir ! (10)

Finir un match dans Manor en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Radio pirate (10)

Finir un match dans Rooftops en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Onde de choc (10)

Finir un match dans Tesla en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

Sujet de test (10)

Utiliser chaque compétence du Voile une fois (multijoueur).

Voilophile (10)

Passer 5 minutes dans le Voile (multijoueur).

Aspi à Ley (10)

Vider 5 mares du Voile contenant de l'énergie du Voile (multijoueur).

Frappes chirurgicales (30)

Éliminer 200 joueurs ennemis en utilisant l'attaque du Voile (multijoueur).

Feu d'artifice (30)

Éliminer 100 joueurs ennemis en utilisant le sac d'explosifs (multijoueur).

Retour d'outre-tombe (30)

Ressusciter 250 coéquipiers dont 10 au cours d'une seule partie (multijoueur).

Focalisation (30)

Redonner 5 000 points de santé à vos coéquipiers en utilisant l'Aura de Soins (multijoueur).

Donateur (30)

Donner 100 trousses de soins à vos coéquipiers (multijoueur).

Coureur (30)

Utiliser la vitesse du Voile pendant 30 minutes (multijoueur).

Ingénieur (30)

Remplir 30 objectifs principaux et 50 objectifs secondaires (multijoueur).

Matraquage (30)

Tuer 50 ennemis avec des attaques au corps à corps au cours d'une campagne solo.

Bubulle (20)

Bloquer 1000 tirs avec le pouvoir Bouclier au cours d'une campagne solo.

Destructeur (20)

Détruire 1000 éléments destructibles au cours d'une campagne solo.

Conservateur (30)

Terminer une mission sans recharger au cours de la campagne solo.

Fin de partie (10)

Terminer la campagne solo, quel que soit le mode de difficulté.

Fana de gadgets (20)

Acheter toutes les améliorations d'une arme au cours de la campagne solo.

Chasseur (10)

Tuer un ennemi de chaque type au cours d'une campagne solo.

Chercheur d'or (30)

Récupérer tous les éléments de valeur au cours d'une campagne solo.

Collectionneur (10)

Récupérer toutes les armes au cours d'une campagne solo.

Geist renommé (20)

Passer deux heures dans le Voile au cours d'une campagne solo.

Rage (20)

Terminer la campagne solo en mode Difficile ou Furieux.

Bibliothécaire (20)

Récupérer tous les Livres de Pouvoir au cours d'une campagne solo.

Citadin (20)

Terminer toutes les missions du centre-ville au cours d'une campagne solo.

Blitzkrieg (30)

Terminer la campagne solo en moins de 12 heures.

Espion émérite (20)

Récupérer tous les renseignements au cours d'une campagne solo.

Oeil de lynx (30)

Trouver tous les objets à récupérer au cours d'une campagne solo.

Petit nouveau (10)

Terminer la mission de la gare au cours d'une campagne solo.

Saccage (20)

Tuer 200 ennemis avec l'Ultra-puissance au cours d'une campagne solo.

Invisible (30)

Terminer la campagne solo en mourant moins de trois fois.

Petite virée (10)

Terminer toutes les missions du centre-ville au cours d'une campagne solo.

Super-soldat (30)

Terminer la campagne solo en mode Furieux.

Temps écoulé (20)

Utiliser le Contrôle temporel pendant plus d'1 heure au cours d'une campagne solo.

Trésor de guerre (20)

Récupérer plus de 30 000$ au cours d'une campagne solo.

Surpuissance (20)

Tuer 3 ennemis flottants.

Militaire de carrière (15)

Atteindre le rang 25 (multijoueur).

Très haut gradé (15)

Atteindre le rang 50 (multijoueur).

Camp d'entraînement (30)

Faire une victime avec chaque arme du soldat, le sac d'explosifs et l'Attaque du Voile (multi).

Bulldozer (30)

Éliminer 200 joueurs ennemis avec le Panzerschreck ou le lance-flammes (multijoueur).

Élève infirmier (30)

Ressusciter un joueur, donner une trousse de soins et soigner quelqu'un via l'Aura de Soins (multi).

Entraînement de base (30)

Remplir un objectif principal, donner un pack de munitions et utiliser la vitesse du Voile (multi).

Fournisseur officiel (30)

Donner 100 packs de munitions à vos coéquipiers (multijoueur).

Word Puzzle

© InterServ 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Petit champion (5)

Obtenez "5 combos" en mode Arcade.

Premier à l'arrivée (5)

Soyez le premier à terminer votre grille lors d'une partie Xbox LIVE classée.

Artiste au sommet (10)

Gagnez 1000 points en mode Libre.

Semeur de chrono (10)

Désamorcez une bombe en moins de 5 secondes en mode Survie.

Expert en Survie (10)

Désamorcez 6 bombes d'affilée sans manquer un seul mot-bombe en mode Survie.

Succès rapide (10)

Remportez la première victoire en bataille locale 2 joueurs.

Expert en combos (20)

Obtenez "30 combos" en mode Arcade.

Triple champion (20)

3 victoires d'affilée en bataille classée Xbox LIVE.

Maître en Survie (20)

Désamorcez toutes les bombes et passez tous les niveaux du mode Survie.

Maître des combos (30)

Obtenez "50 combos" en mode Arcade.

Quintuple champion (30)

5 victoires d'affilée en bataille classée Xbox LIVE.

Champion (30)

Gagnez 4000 points en mode Survie.

World of Outlaws : Sprint Cars

© THQ / Big Ant Studios

CHEAT CODES

Entrez chaque mot de passe à la place de votre nom au moment de débuter le mode Carrière.

Code : CHICMCHIM

Obtenez 5 000 000 $.

Code : MITYMASTA

Débloquez tous les conducteurs.

Code : JOEYJOEJOE

Débloquez toutes les courses.

World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets

© Activision 2007

PHIL HELLMUTH

Entrer le code suivant comme nom de joueur.

BEATTHEBRAT Débloquer Phil Hellmuth

World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition

© Activision / Left Field 2007

TOUS LES PROS (MODE EDIT PLAYER)

Beth Fischman	Le battre durant un événement WSOP
Carrie Lew	Le battre durant un événement WSOP
Chip Jett	Le battre durant un événement WSOP
Chris Ferguson	Le battre durant un événement WSOP
Darrel Dicken	Le battre durant un événement WSOP
Dennis Waterman	Le battre durant un événement WSOP
Edward Moncada	Le battre durant un événement WSOP
Jim Meehan	Le battre durant un événement WSOP
John Phan	Le battre durant un événement WSOP
Max Pescatori	Le battre durant un événement WSOP
Men Nguyen	Le battre durant un événement WSOP
Scotty Nguyen	Le battre durant un événement WSOP

Worms 2 : Armageddon

© Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES SUCCÈS

Soldat solitaire (20)

Complétez la campagne solo.

Viens boire un petit coup (15)

Tuez 170 vers ennemis en les envoyant dans l'eau.

Maître des classements (30)

Obtenez 17 victoires dans chaque type de partie avec classement.

Oscar Armageddon (5)

Utilisez l'arme Armageddon 10 fois.

La panenka de la grenade (20)

Gagnez une partie juste avec la grenade.

Rapide, rose et dur (30)

Gagnez une partie avec classement en moins de 3 minutes.

La horde sauvage (10)

Tuez 6 vers ennemis en un seul tour.

Troupeau taquin (10)

Utilisez 25 moutons dans n'importe quel type de parties avec classement.

Pichenette de la victoire (10)

Gagnez une partie en utilisant la pichenette.

Un ninja dans la ville (20)

Utilisez la corde ninja 1000 fois.

Alléluia ! (10)

Utilisez la légendaire sainte grenade.

Pyromane (20)

Utilisez des armes à feu 200 fois.

Worms HD

© Team 17 2007

SUCCÈS

Entraînement (10)

Terminez tous les défis d'entraînement

Défis (15)

Terminez les 20 défis match à mort en mode solo

Dégâts de bronze (5)

Accumulez 500 points de dégâts pour remporter cette récompense!

Dégâts d'argent (20)

Accumulez 2000 points de dégâts pour remporter cette récompense!

Dégâts d'or (35)

Accumulez 20 000 points de dégâts pour remporter cette récompense!

Trois en un (15)

Éliminez 3 vers d'un coup pour remporter cette récompense !

Nombre de victimes (20)

Envoyez 100 vers ad patres pour gagner cette récompense!

Vers gourmand (15)

Récupérez 50 caisses et cette récompense est à vous !

Dégommeur de tonneaux (15)

Faites exploser 25 tonneaux pour recevoir cette récompense!

Pied chaud (15)

Faites exploser 25 mines pour remporter cette récompense!

Berger (15)

Éliminez 15 vers uniquement avec les moutons explosifs pour remporter cette récompense!

Communauté Worms (20)

Partie Xbox Live à quatre joueurs

© Team 17 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Tee "Ultimate Mayhem"

Obtenir n'importe quel succès.

Tee "Worm Tee"

Trouver les 5 oeufs cachés.

Wrestle Kingdom

© Yuke's Co

PERSONNAGES CACHÉS

Antonio Inoki
Terminez la variante NJPW du mode Drama.

Great Muta
Terminez la variante AJPW du mode Drama.

Masked Devilock
Terminez la variante Free du mode Drama.

Tiger Mask
Terminez la variante NOAH du mode Drama.

WSC Real 09

© Deep Silver / Blade Interactive Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

CODE SECRET

A l'écran titre, faites : **Y, B, Y, X, B et Y** pour débloquer toutes les coupes et l'ensemble des joueurs professionnels (disponibles en mode Versus). Un son confirmera la validité du code.

WWE All Stars

© THQ 2011

TOUT DÉBLOQUER

Au menu principal, faites : **Gauche, Y, Bas, Gauche, Y, X, Gauche, X, Y, Bas, Droite, X, Gauche, Haut, X, Droite**.

TOUS LES CATCHEURS

Drew McIntyre

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Roddy Piper.

Eddie Guerrero

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Rey Mysterio Jr.

Edge

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Bret Hart.

Jack Swagger

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Sgt. Slaughter.

Jimmy Snuka

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Kane.

Kane

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Jimmy Snuka.

Mr. Perfect

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre The Miz.

Sgt. Slaughter

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Jack Swagger.

Shawn Micheals

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre The Undertaker.

The Miz

Remporter le match Fantasy Warfare avec ce catcheur contre Mr. Perfect.

TENUES ALTERNATIVES

Tenues n°2

Terminer le mode Path of Superstars avec un catcheur en particulier pour débloquer sa tenue n°2.

Tenues n°3

Terminer une nouvelle fois le mode Path of Superstars avec Andre the Giant, Hulk Hogan, John Cena, Rey Mysterio et Randy Savage pour débloquer leur tenue n°3.

ARÈNES

Arène Classic Smackdown

Terminez le Path Of Champions avec le catcheur que vous avez créé.

Arène Summerslam

Remportez 10 matches avec le catcheur que vous avez créé.

Arène WWE All-Stars

Créez une Superstar WWE.

CHEAT CODES

Tous les catcheurs, arènes et tenues

Au menu principal, faites : **Gauche, Y, Bas, Gauche, Y, X, Gauche, X, Y, Bas, Droite, X, Gauche, Haut, X, Droite**.

Tenues de Austin & Punk

Au menu principal, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas**.

Tenues de Roberts & Orton

Au menu principal, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas**.

Tenues de Savage & Morrison

Au menu principal, faites : **Bas, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche, Bas**.

WWE Legends of Wrestlemania

© THQ / Jakks Interactive 2009

TENUES ALTERNATIVES

Ces codes sont à saisir sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal.

`BrutusTheBarberShop!`	Costume spécial (Brutus Beefcake)
`CobraClutchSlaughter`	Costume spécial (Sergent Slaughter)
`HawkFromLegionOfDoom`	Costume spécial (Hawk's LOD 2000)
`IronSheikCamelClutch`	Costume spécial (The Iron Sheik)
`ShawnsSweetChinMusic`	Costume spécial (Shawn Michael)
`TheBirdmanKokoBWare!`	Costume spécial (Koko B Ware)
`TheRoadWarriorAnimal`	Costume spécial (Animal)
`UndertakersTombstone`	Costume spécial (Undertaker)
`UnlockTheRockBottom!`	Costume spécial (The Rock)
`WithManagerJimmyHart`	Costume spécial (Jimmy Hart)

VARIANTES DE MATCHES

"Steel Cage"

Remporter une médaille d'or en mode Wrestlemania Tour.

"Hell in a Cell"

Remporter deux médailles d'or en mode Wrestlemania Tour.

"Iron Man"

Remporter trois médailles d'or en mode Wrestlemania Tour.

SUCCÈS

Enchaînement de luttes (30)

Gagnez en exécutant un enchaînement de luttes.

Enchaînement de luttes par Tag (30)

Gagnez en utilisant un enchaînement de luttes par Tag.

Prises à gogo (30)

Gagnez en exécutant uniquement des prises.

Technicien (30)

Gagnez en exécutant au moins cinq contres en un seul match.

Vainqueur Royal Rumble (90)

Gagnez un 30-Man Royal Rumble.

Attaque Plongeante (30)

Réussissez une attaque plongeante depuis les quatre coins du ring.

Première médaille (30)

Obtenez une médaille en mode WrestleMania Tour.

Collectionneur de médailles (100)

Obtenez toutes les médailles du mode WrestleMania Tour.

WrestleMania Tour (90)

Terminez tous les matches "Revivre" du mode WrestleMania Tour.

Si je me souviens bien... (30)

Terminez n'importe quel match "Revivre" du mode WrestleMania Tour sans ouvrir le menu Pause.

Nouvelle Legend (30)

Battez dix adversaires avec une Superstar créée en mode Legend Killer.

Legend Killer (30)

Obtenez une médaille en mode Legend Killer.

Véritable Legend Killer (100)

Obtenez toutes les médailles du mode Legend Killer.

Superstar créée invincible (30)

Augmentez au maximum les attributs d'une Superstar créée.

Legend Killer super rapide (90)

Devenez un Legend Killer en mode Legend Killer en 30 minutes ou moins.

Numéro 1 (100)

Atteignez la 1ère place du Classement avec une Superstar créée en mode Hall of Fame.

Créer une Superstar (20)

Créez une Superstar.

Manager (20)

Gagnez en utilisant un manager dans un match EXHIBITION.

Roi des Rois (90)

Finissez le niveau Legends préférées en mode Legend Killer.

WWE Smackdown vs Raw 2007

© THQ 2006

CHAMPIONNATS DES LÉGENDES

Championnat "Million Dollar"

Terminer le mode The Legend Challenges.

Championnat "n.W.o."

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée SummerSlam.

Championnat "Smoking Skull"

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée Royal Rumble.

Championnat "The Hardcore Championship Belt"

Gagner le trophée "Superstar Challenge".

TOUTES LES ARÈNES

Backlash

Remportez le trophée Backlash en mode Season.

No Mercy

Remportez le trophée No Mercy en mode Season.

Saturday Night Main Event

Remportez le trophée Superstar Challenge.

SummerSlam

Remportez le trophée SummerSlam en mode Season.

Unforgiven

Remportez le trophée Unforgiven en mode Season.

Vengeance

Remportez le trophée Vengeance en mode Season.

WrestleMania 22

Remportez le trophée WrestleMania en mode Season.

SECRETS

Ecran de chargement "Divas"

Remporter le trophée No Mercy.

Entrée "DX Tag"

Remporter le trophée Vengeance.

Ecran de chargement "WWE Legends"

Terminer le mode Legend Challenge.

WWE LEGENDS

Remportez les trophées suivants pour pouvoir acheter les WWE Legends dans la boutique.

WWE Legends	Trophée à remporter
Bam Bam Bigelow	Unforgiven Trophy
Bret Hart	Survivor Series Trophy
Cactus Jack	SummerSlam Trophy
Dude Love	SummerSlam Trophy
Hulk Hogan	WrestleMania Trophy
Jerry "the King" Lawler	No Way Out Trophy
Mankind	SummerSlam Trophy
Mr. Perfect	Backlash Trophy
Shane McMahon	Armageddon Trophy
Stone Cold Steve Austin	Royal Rumble Trophy
Tazz	No Way Out Trophy
The Anvil Jim Neidhart	Survivor Series Trophy
The Rock	WrestleMania Trophy

POINTS CAW EXP ILLIMITÉS

En mode GM, remportez le titre "GM Of The Year".

WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ / Yuke's Media Creation 2007

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

KellyKG12R	Kelly Kelly (tenue 2)
DXCOSTUME69K2	HHH et HBK (nouveaux vêtements)

TOUTES LES ARÈNES

No Way Out	5 points en mode Hall of Fame
Vengeance	6 points en mode Hall of Fame
ECW One Night Stand	7 points en mode Hall of Fame
December to Dismember	8 points en mode Hall of Fame
New Year's Revolution	9 points en mode Hall of Fame
Summerslam	10 points en mode Hall of Fame
Wrestlemania 23	12 points en mode Hall of Fame

TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

"Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

"Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

"Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

Ceinture Hardcore Championship	20 000 $
Ceinture Million Dollar Championship	20 000 $
Ceinture WWF Attitude Era Championship	20 000 $
Tenue Shawn Michaels DX	60 000 $
Tenue Triple H DX	60 000 $
Tenue Vince McMahon Bald	60 000 $

WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

SUCCÈS

Chapeau bas ! (10)

Remporter un match d'exhibition.

D'enfer ! (20)

Battre Kane dans un Inferno match.

Créer un Finisher (10)

Vaincre un adversaire en utilisant un Finisher créé.

Une petite bagarre pour finir ! (30)

S'imposer à la fois dans un Locker Room Brawl et un Backstage Brawl.

Scénario de Cena (20)

Terminer le scénario de Cena en mode Road to WrestleMania.

Scénario de Triple H (40)

Terminer les scénarios DX et Evolution de Triple H en mode Road to WrestleMania.

Scénario d'Undertaker (20)

Terminer le scénario d'Undertaker en mode Road to WrestleMania.

Scénario de Chris Jericho (20)

Terminer le scénario de Chris Jericho en mode Road to WrestleMania.

Scénario de Mysterio & Batista (40)

Terminer le scénario de Mysterio & Batista en mode Road to WrestleMania avec les deux Superstars.

Chasseur de bonus (150)

Obtenir tous les bonus dans le mode Road to WrestleMania

Ruée vers l'or (60)

En mode Carrière, remporter chaque WWE Championship au moins une fois.

Un an dans la vie (100)

Terminer une année en mode Carrière en jouant tous les matchs.

Imbattable (60)

Jouer avec une Superstar créée et obtenir 6 capacités en mode Carrière.

5 au Hall of Fame (100)

En mode Carrière, faire entrer 5 Superstars au Hall of Fame.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (200)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

CHEAT CODES

Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

Jouer avec Rick Flair

FlairWoooooooooooooo

Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

MODES SECRETS

Championnat ECW

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat Hardcore

Terminer le championnat US.

Championnat USA

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat du Monde poids lourd

Terminer le championnat Hardcore.

Championnat WWE

Terminer le championnat Hardcore.

Ceinture du championnat Hardcore

Terminer le championnat Hardcore.

WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

"L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Codes de Triche du menu Options.

Arènes backstage

Entrez le code **BonusBrawl** pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

Costume de John Cena

Entrez le code **CENATION** pour débloquer le costume de John Cena.

Costume de Santino Marella

Entrez le code **Milan Miracle** pour débloquerle costume de Santino Marella.

Equipement de Triple H

Entrez le code **Suck IT!** pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

Equipement de Randy Orton

Entrez le code **ViperRKO** pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

Equipement de Shawn Michael

Entrez le code **Bow Down** pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

The Rock

Entrez le code **The Great One** pour débloquer The Rock.

ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

SUCCÈS

Scénariste en herbe (20)

Créez un scénario original par le biais du menu MON SCÉNARIO WWE.

Nominé au Hall of Fame 2010 (100)

Faites entrer une Superstar dans le HALL OF FAME.

Un Showman incroyable (50)

Obtenez un total d'au moins 20 matchs à 5 étoiles dans votre parcours.

L'histoire de Mickie James (20)

Terminez l'histoire de MICKIE JAMES dans le mode ROAD TO WRESTLEMANIA.

L'histoire d'Edge (20)

Terminez l'histoire d'EDGE dans le mode ROAD TO WRESTLEMANIA.

L'histoire de HBK (20)

Terminez l'histoire de HBK dans le mode ROAD TO WRESTLEMANIA.

L'histoire d'Orton (20)

Terminez l'histoire d'ORTON dans le mode ROAD TO WRESTLEMANIA.

La Guerre des Écuries (20)

Terminez l'histoire de LA GUERRE DES ÉCURIES dans le mode ROAD TO WRESTLEMANIA.

Histoire de la Superstar Perso (20)

Terminez l'histoire de votre SUPERSTAR CRÉÉE dans le mode ROAD TO WRESTLEMANIA.

Réussite TOTALE (100)

Déverrouillez tous les personnages jouables et les bonus.

Sur grand écran (15)

Transformez un TEMPS FORT en Vidéo d'Entrée.

Diplômé en Développement (50)

Terminez la LISTE DES ENTRAÎNEMENTS.

Star montante (50)

Atteignez au moins 90 de moyenne générale avec une SUPERSTAR CRÉÉE.

Par ici les nouvelles tenues (15)

Créez une TENUE ALTERNATIVE pour une SUPERSTAR CRÉÉE et de nouvelles TENUES pour une SUPERSTAR WWE.

Candidat au Finisher de l'année (20)

En match, réussissez un Finisher avec plongeon créé dans le mode Créer un Finisher (mode 1 joueur).

Demandez-lui ! (20)

Remportez 10 matchs par soumission (mode 1 joueur).

Au-dessus du lot (50)

Gagnez en tant que champion provisoire du début à la fin en CHAMPIONSHIP SCRAMBLE (mode 1 joueur).

Spécialiste du Royal Rumble (100)

Remportez un 30-MAN ROYAL RUMBLE en entrant en premier, sans changer de personnage (mode 1 joueur).

Et toujours Champion... (100)

Défendez avec succès un titre en match CHAMPIONSHIP SCRAMBLE - difficulté LÉGENDE (mode 1 joueur).

Épaules au tapis (20)

Gagnez 50 matchs par TOMBÉ (mode 1 joueur).

Machine à prises (20)

Réalisez les 16 PRISES PUISSANTES sur votre adversaire lors du même match (mode 1 joueur).

Initiation d'une nouvelle Superstar (15)

Créer une nouvelle superstar.

Un Design Original (15)

Créer une image originale en utilisant le mode "Paint Tool".

Technicien Intermédiaire (20)

Réaliser un cumul de 50 contres.

Technicien Magique (100)

Réaliser un cumul de 100 contres.

TENUES ALTERNATIVES

Tenue alternative de Chris Jericho

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, faire saigner Chris Jericho à la sixième semaine.

Tenue alternative d'Edge

- Lors du Road to Wrestlemania d'Edge, remporter le match en moins de trois minutes à la sixième semaine.

Tenue alternative de JBL

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, remporter le match en moins de quatre minutes à la huitième semaine.

Tenue alternative de John Cena

- Lors du Road to Wrestlemania " Guerre des écuries ", faire passer Kane à travers la table des commentateurs en moins de deux minutes trente, avec John Cena, à la quatrième semaine.

Tenue alternative de Mickie James

- Lors du Road to wrestlemania de Mickie James, battre Michelle McCool en moins de trois minutes à la sixième semaine.

Tenues alternatives de The Miz et John Morrison

- Lors du Road to Wrestlemania " Guerre des écuries ", gagner le match handicap, avec John Cena ou Triple H, à la onzième semaine.

Tenue alternative de Mr. Kennedy

- Lors du Road to Wrestlemania d'Edge, éliminer Mr. Kennedy du Royal Rumble.

Tenue alternative de Mr. McMahon (tête de poulet)

- Lors du Road to Wrestlemania de la superstar créée, rester au moins une minute en dehors du rien à la sixième semaine.

Tenue alternative de Mr. McMahon (costume)

- Lors du Road to Wrestlemania de la superstar créée, remporter le match à Wrestlemania

Tenue alternative de Natalya

- Lors du Road to Wrestlemania de Mickie James, choisir The Bryan Kendrick au lieu de Natalya à la neuvième semaine, puis gagner le match en faisant le moins de dégâts possibles à la dixième semaine.

Tenue alternative de The Bryan Kendrick

- Lors du Road to Wrestlemania de Mickie James, choisir Natalya au lieu de The Bryan Kendrick à la neuvième semaine, puis gagner le match sans utiliser de coup spécial ou de finisher à la douzième semaine.

Tenue alternative de Santino Marella

- Lors du Road to Wrestlemania de la superstar créée, réussir une attaque plongeante du haut de l'échelle à la douzième semaine.

Tenue alternative de Shawn Michaels

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, effectuer un Sweet Chin Music à chaque adversaire à la quatrième semaine.

Tenue alternative de Shawn Michaels (Tenue DX n°1)

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, accepter le match retraite à la dixième semaine, puis laissez votre partenaire être l'homme légl le plus longtemps à la onzième semaine.

Tenue alternative de Shawn Michaels (Tenue DX n°2)

- Lors du Road to Wrestlemania de Shawn Michaels, refuser le match retraite à la dixième semaine, puis exécuter trois attaques tag team à la onzième semaine.

Tenue alternative de Randy Orton

- Lors du Road to Wrestlemania de Randy Orton, effectuer un RKO à Dusty Rhodes à No Way Out.

Tenue alternative de Triple H

- Lors du Road to Wrestlemania " Guerre des écuries ", gagner le match en moins de trois minutes, avec Triple H, à la sixième semaine.

WWE Smackdown vs Raw 2011

© THQ / Yuke's Media Creation 2010

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section des codes de triche du menu Options, via l'écran "My WWE".

`8thannualtribute`	Arène "Tribute to the Troops"
`apexpredator`	Tenue secondaire pour Randy Orton
`historicalbelts`	3 ceintures de champion
`Slurpee`	Tenue Street Fight pour John Cena

BONUS POUR LE MODE ROAD TO WRESTLEMANIA

Voici les choix que vous devrez effectuer pour débloquer de nouveaux personnages en décidant d'affronter Undertaker en mode Road To Wrestlemania.

Jake "The Snake" Roberts

Battez-le durant la 9ème semaine sans subir de gros dommages.

Jimmy "Superfly" Snuka

Battez-le durant la 10ème semaine en moins de 3 minutes.

Masked Kane

Battez-le durant la 11ème semaine.

Paul Bearer

Faites-le sortir du ring en moins de 90 secondes durant la semaine 12.

Rob Van Dam

Terminer le scénario de Rey Mysterio en mode Road To Wrestlemania.

Jack Swagger (Todo Americano)

Exécutez votre finisher contre Jack Swagger dans le scénario de Rey Mysterio en mode Road To Wrestlemania.

WWE'12

© THQ / Yuke's Media Creation 2011

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Brock Lesnar

- Gagner un combat

Arn Anderson

- Dans la scène du Royal Rumble en mode « Villain Story » dans le Road to WrestleMania

Edge

- Dans la scène de la battle royal en mode « Villain Story » dans le Road to WrestleMania

Stone Cold Steve Austin

- Jouer avec le WWE Champion et défendre le titre OU Scène de WrestleMania en mode « Outsider Story » dans le Road to WrestleMania

Sin Cara

- Devenir Intercontinental Champion

Demolition (Ax et Smash)

- Devenir Tag Team Champion

Kevin Nash

- Dans la scène où Kevin Nash détruit Triple H dans la locker room en mode « Outsider Story » dans le Road to WrestleMania

Vader

- Dans la scène après avoir battu Vader avec Tyson Kidd en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Eddie Guerrero

- Dans la scène après le match contre Rey Mysterio en tant que Eddie Guerrero en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Booker T

- Dans la scène après l'apparition de Booker T dans le match de Jacob Cass contre Husky Harris en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Road Warriors (Hawk & Animal)

- Dans la scène après l'apparition de Animal dans le match de Jacob Cass contre Kofi Kingston en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Ricky Steamboat

- Dans la scène du Royal Rumble en mode « Hero Story » dans le Road to WrestleMania

Mr. McMahon

- Dans la scène du Steel Cage Match en mode " Hero Story " dans le Road to Wrestlemania

Goldust

- Gagner un match avec Cody Rhodes après que Goldust ait été en défaveur de Cody.

Michelle McCool

- Gagner le Divas Championship

DÉBLOQUER TOUS LES TITRES

Attitude Era WWE

- Gagner le WWE Championshop avec Stone Cold Steve Austin

Undisputed

- Gagner un championnat du monde avec Triple H dans un PPV en mode univers

Light Heavyweight

- Gagner n'importe quel titre en mode univers avec Rey Mysterio

Classic WWE Intercontinental

- Gagner le titre Intercontienntal pour la première fois en mode univers

World Tag Team

- Gagner le Unified WWE Tag Team Championship à Smackdown.

WWE Tag Team

- Gagner le Unified WWE Tag Team Championship à RAW

Hardcore Title

- Gagner n'importe quel titre dans un Fall Count Anywhere en mode Univers.

World Heavyweight Champion

- Terminer " La relève ".

WWE Championship

- Gagner l'Elimination Chamber de " La relève ".

Million Dollar Title

- Gagner n'importe quel titre avec Ted DiBiase JR. en mode univers.

CHEAT CODE (ATTITUDE ERA CHAMPIONSHIP)

Dans le menu "Codes de Triche", entrez `OhHellYeah!` afin de débloquer le WWE Attitude Era Championship.

WWE'13

© THQ 2012

CATCHEURS À DÉBLOQUER

La plupart des catcheurs se débloquent en remplissant les objectifs du mode Attitude (Match et Historic).

Acolytes/APA	Terminer Off Script Match - Acolytes vs. Kane & X-Pac
Big Boss Man	Terminer The Great One - The Rock vs. Boss Man
Billy Gunn	Terminer Bonus Match #2
Booker T	Remporter le tournoi King of the Ring
Bret Hart	Terminer Rise of DX - Montreal Screwjob
British Bulldog	Terminer Rise of DX - HHH vs. Bret Hart
Cactus Jack	Terminer Bonus Match #1
Chris Jericho '00	Terminer Off Script Match - Y2J vs. Road Dogg
Christian '99	Terminer Off Script Match - Edge & Christian vs. Acolytes
Dude Love	Terminer Austin 3:16 - Stone Cold vs. Dude Love at Unforgiven '98
Eddie Guerrero	Terminer Off Script Match - Stone Cold vs. Guerrero
Edge	Terminer Off Script Match - Edge & Christian vs. Acolytes
Edge '99	Terminer Off Script Match - Edge vs. Vader
HHH '99	Terminer Bonus Match #12
Hunter Hearst Helmsley	Terminer Rise of DX Match - HBK & HHH vs. Mankind & Undertaker
Iron Mike Tyson	Terminer Austin 3:16 - Austin vs. HBK at WM XIV
JBL	Terminer Off Script Match - Edge & Christian vs. Acolytes
John Cena '04	Terminer Off Script Match - Stone Cold & Rock vs. HHH & Undertaker
John Laurinaitis	Créer un PPV & Show sur WWE Universe 3.0
Kane '97-'99	Terminer Rise of DX à Badd Blood
Ken Shamrock	Terminer Bonus Match #5
Kevin Nash	Terminer tous les scénarios du mode Attitude Era
Lita	Terminer Off Script Match - Trish vs. Lita
Lita '00	Terminer Off Script Match - Lita vs. Stephanie
Mark Henry '98	Terminer The Great One - Rock vs. Mark Henry
Paul Bearer (Manager)	Terminer Brothers of Destruction
Paul Wight	Terminer Wrestlemania XV
Road Dogg	Terminer Austin 3:16 - Stone Cold vs. Road Dogg
Shane McMahon	Terminer Bonus Match #13
Stephanie McMahon	Terminer Off Script Match - Lita vs. Stephanie
The Godfather	Terminer Off Script Match - Godfather & Henry vs. LOD
The Road Warriors	Terminer Rise of DX - NAO vs. LOD
Trish Stratus	Terminer Off Script Match - Trish vs. Lita
Undertaker '97-'98	Terminer Bonus Match #4
Vader	Terminer Off Script Match - Kane vs. Vader
X-Pac	Terminer Bonus Match #10

X-Blades

© Southpeak Interactive / Gaijin Entertainment 2009

SUCCÈS

Promenade (10)

Terminer partie avancé

Tâches habituelles (20)

Terminer partie Expert

Rude combat (30)

Terminer partie Pro

Oops, vous allez bien? (10)

Tuez votre premier monstre

Survol inquiétant (10)

Tuez un monstre volant

Prenez ça! (10)

Exécutez votre premier Combo

Ne peut pas me toucher (40)

Finir le niveau sans perdre votre santé

Tu ne me touchera donc JAMAIS? (60)

Finir 6 niveaux sans perdre votre santé

Victoire indiscutable (50)

Combattre un maître en préservant votre santé

Magicienne (40)

Finir le niveau uniquement avec magie

Etre bonne semble facile (20)

Terminer partie Avancé avec Fin "heureuse"

Brave fille (30)

Terminer partie Expert avec avec fin "Heureuse"

Dur, dur d'être une brave fille (50)

Finir partie Pro avec fin "heureuse"

Serviteur des Ténèbres (10)

Apprendre les sorts des Ténèbres

Adepte de Lumière (10)

Apprendre sorts de Lumière

En finir avec lui! (50)

Battre le Ténébreux au Temple des Ténèbres

Compteur impossible (30)

Atteignez le niveau IMPOSSIBLE au compteur

Côté sombre (20)

Exécuter forme Ténébres, première fois

Côté clair (20)

Exécuter forme Lumière, première fois

Verrouiller et charger! (50)

Apprendre toutes les améliorations de tir

Faire ses courses (30)

Utiliser chaque item au moins une fois

Joli "machin" en argent (20)

Récolter trois parties d'artéfact en argent

Joli "machin" en or (20)

Récolter trois parties d'artéfact en or

Joli "machin" en rubis (20)

Récolter trois parties d'artéfact en rubis

Devenir Tireur d'élite (20)

Atteindre niveau maximum: Tireur d'élite

Maîtriser le Corps-à-corps (20)

Atteindre niveau maximum Corps-à-corps

Maîtriser Combat aérien (20)

Atteindre niveau maximum Combat aérien

Maîtriser toutes techniques (50)

Atteindre niveau maximum Tir, Corps-à-corps et Combat aérien

Incroyable métabolisme (20)

Atteindre Régénération santé maximum

Je suis vraiment Spéciale (20)

Apprendre toutes améliorations Forme Spéciale

Chasseuse de monstres (10)

Eliminez 100 monstres

Exterminatrice de monstres (20)

Eliminez 1.000 monstres

Super-exterminatrice de monstres (50)

Exterminez 10.000 monstres

Collectrice d'âmes (10)

Récoltez 5.000 âmes

Grande collectrice d'âmes (20)

Récoltez 50.000 âmes

Epique récoltrice d'âmes (30)

Récoltez 5.000.000 d'âmes

Récoltrice d'âmes exceptionnelle (50)

Récoltez 50.000.000 d'âmes

COSTUMES

Armure

Terminer le jeu en Difficile.

Régénération

Terminer le jeu en Difficile.

MODE PRO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Z-Axis 2006

CODES DE NIVEAUX

Tapez le code du niveau souhaité sur le menu des fichiers du Cerebro :

Iceman
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, Start

Nightcrawler
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start

Wolverine
Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Start

SUCCÈS

Institut Xavier (0)

Obtenez ce succès en terminant la mission d'entraînement de Wolverine.

Institut Xavier (0)

Obtenez ce succès en terminant la mission d'entraînement d'Iceman.

Institut Xavier (0)

Obtenez ce succès en terminant la mission d'entraînement de Diablo.

Salle des dangers (20)

Terminez l'acte 1 du jeu pour déverrouiller ce défi Salle des dangers de Iceman.

Salle des dangers (20)

Terminez l'acte 2 du jeu pour déverrouiller ce défi Salle des dangers de Diablo.

Salle des dangers (30)

Terminez l'acte 3 du jeu pour déverrouiller ce défi Salle des dangers de Wolverine.

X-Men (50)

Obtenez ce succès lorsque votre profil atteint 950 en score de succès.

Champion (70)

Obtenez ce succès en ramassant toutes les pièces de Sentinelle avec Iceman.

Champion (70)

Obtenez ce succès en ramassant toutes les pièces de Sentinelle avec Diablo.

Identité secrète (70)

Obtenez ce succès en ramassant tous les fichiers Arme X avec Iceman.

Identité secrète (80)

Obtenez ce succès en ramassant tous les fichiers Arme X avec Diablo.

Champion (100)

Obtenez ce succès en ramassant toutes les pièces de Sentinelle avec Wolverine.

Identité secrète (110)

Obtenez ce succès en ramassant tous les fichiers Arme X avec Wolverine.

Evolution (120)

Obtenez ce succès en améliorant Wolverine avec toutes les mutations disponibles.

Evolution (125)

Obtenez ce succès en améliorant Iceman avec toutes les mutations disponibles.

Evolution (125)

Obtenez ce succès en améliorant Diablo avec toutes les mutations disponibles.

COSTUMES CACHÉS

Iceman : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Iceman.

Iceman : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Iceman.

Nightcrawler : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Nightcrawler.

Nightcrawler : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Nightcrawler.

Wolverine : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Wolverine.

Wolverine : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Wolverine.

X-Men Destiny

© Activision / Silicon Knights

DÉBLOQUER LES COSTUMES

Code Maître

Pour activer les codes, commencez par maintenir A + Start à l'écran principal.

Costume du Juggernaut

Maintenir LB + RB et appuyer sur Bas, Droite, Haut, Gauche, Y, B

Costume d'Emma Frost

Maintenir LB + RB et appuyer sur Haut, Bas, Droite, Gauche, B, Y

X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Raven Software 2009

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Normal ou Facile.

TOUS LES COSTUMES

Ramassez les figurines cachées dans le jeu pour affronter Wolverine dans différents costumes. Gagnez le défi pour remporter cette tenue.

Costume bleu/jaune

Réussir le défi de Classic Wolverine

Costume marron/jaune

Réussir le défi de Legendary Wolverine

Costume X-Force

Réussir le défi de X-Force Wolverine

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie. Un son confirmera leur validité. Attention, ces codes désactivent les succès.

Costume original de Wolverine (jaune et bleu)

En cours de partie, faites : **A, X, B, X, A, Y, A, Y, A, X, B, B, X et pressez le stick droit.** Vous pourrez alors sélectionner ce costume depuis le menu principal.

Immortalité

En cours de partie, faites : **X, A, A, X, Y, Y, X, B, B, X et pressez le stick droit**.

Rage infinie

En cours de partie, faites : **Y, X, X, Y, B, B, Y, A, A, Y et pressez le stick droit**.

Réflexes accélérés

En cours de partie, faites : **A, A, X, X, Y, Y, B, B, Y, Y, X, X, A, A et pressez le stick droit**.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Origines

Invincible

Vous débutez l'aventure pendant une chute libre suite à la destruction de votre hélicoptère. Déplacez Wolverine à gauche et à droite pour éviter les missiles ennemis. Après l'atterrissage, commencez par éliminer vos premiers opposants. Les ennemis ne sont pas très difficiles à battre et vous pourrez vous exercer au combat sur eux. Familiarisez-vous aussi avec les commandes de base et apprenez à attaquer, projeter et parer. Wolverine régénère sa santé et sa jauge se remplit quand il est au repos. Evitez cependant d'encaisser plusieurs coups successifs au risque de ne pas permettre à Logan de se régénérer à temps et de mourir. Eliminez la quinzaine d'hommes jusqu'à l'ouverture du grand portail.
Avancez alors et neutralisez d'autres soldats. Allez ensuite vers la petite cascade et passez derrière elle pour trouver un soldat avec la première plaque d'identification à récupérer. Apprenez ensuite à exécuter l'attaque Fente et appliquez-la sur l'ennemi qui se trouve sur l'autre rive.

Survivant

Objectif : Rejoignez le site du crash de l'hélicoptère.

Utilisez Fente pour sauter du haut de la falaise et éliminer vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, passez en mode Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Exécutez un double saut pour atteindre le rebord. Sautez ensuite sur le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Montez avec la corde et sautez vers la falaise. Montez au sommet et avancez jusqu'à l'apparition d'un hélicoptère. Utilisez Fente pour sauter sur l'appareil. Brisez la vitre pour attraper le pilote et le finir.
Une fois revenu sur la terre ferme, franchissez la porte pour affronter le champion de la machette. Il s'agit d'un boss qui est en feu et qui utilise deux machettes. Restez à distance pour éviter de prendre feu et utilisez votre coup puissant contre votre ennemi. Quand il est loin de vous, utilisez Fente pour l'atteindre. Attaquez sans relâche pour ne pas laisser le temps à votre ennemi de riposter. Après la mort du boss, plusieurs autres ennemis débarquent. Utilisez Fente pour passer de l'un à l'autre jusqu'à les neutraliser tous. Avant de sortir, allez près de la torche qui se trouve dans une petite entrée, à droite, et récupérez les plaques d'identification du soldat mort.
Suivez ensuite le chemin de la sortie et montez la dénivellation. Avancez sur le pont et éliminer les premiers ennemis. Utilisez ensuite Fente pour sauter au dessus de la partie détruite du pont et éliminer en même temps vos ennemis. Quand ils coupent les cordes du pont. Montez en éliminant ou en projetant vos ennemis et avancez jusqu'à la corde suspendue.

Resquilleur

Objectif : trouver un moyen de franchir le portail fortifié.

Utilisez la corde comme tyrolienne et éliminez le premier ennemi. Allez à gauche et montez la pente. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez Fente pour éviter les tirs des soldats. Allez ensuite vers le cadavre qui se trouve près des caisses et des barils et prenez sa plaque d'identification. Allez vers la voiture et poussez-la pour qu'elle défonce le portail.

Une fois à l'intérieur, vous obtenez une nouvelle compétence. La Rage vous permet de lancer des Furies contre plusieurs ennemis. Ramassez les orbes laissés par les ennemis morts et les objets détruits pour remplir la jauge de

Rage. Commencez par sauter sur les ennemis qui se trouvent dans la falaise ensuite passez à ceux dans la cour. Quand le champion de la machette débarque, allez dans l'eau pour éviter de prendre feu suite aux attaques de votre ennemi et utilisez votre nouveau coup de griffe circulaire. Evitez l'onde de choc générée suite à l'atterrissage de votre ennemi et plaquez le champion au sol pour le finir plus rapidement.
Passez ensuite par le portail suivant. Tuez deux ennemis et utilisez les Sens Sauvages pour trouver le mur à escalader. Sautez dans la zone suivante et faites le ménage en commençant toujours par les soldats qui se trouvent sur les plates-formes. Nettoyez la cour et détruisez la porte en bois. Avancez et allez à gauche pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification.

Revenez ensuite vers la cour et montez les dénivellations puis sautez de l'autre coté du portail fermé. Eliminez l'ennemi qui garde la zone et allez au pied du même portail. Prenez les plaques d'identification et reprenez votre route. Montez les marches et détruisez les planches en bois qui bloquent la porte. Avancez jusqu'au fond et prenez la figurine de Wolverine. Sortez ensuite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle porte bloquée. Dégagez le chemin et avancez. Sautez contre le mur et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et hissez-vous derrière l'ennemi. Appuyez ensuite rapidement sur le bouton indiqué pour pousser le mur sur vos ennemis.

Grand frère

Objectif : Rejoignez votre frère Victor Creed.

Après la cinématique, sortez par la porte et avancez jusqu'à une autre cour. Tournez la roue pour ouvrir la porte. Utilisez ensuite les fentes pour sortir avant qu'elle ne se referme. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et utilisez les Sens Sauvages pour localiser la corde qui se trouve à gauche. Montez à cette corde et sautez sur la plate-forme. Sautez sur la corde suivante puis sur une autre plate-forme. Avancez et descendez les dénivellations. Eliminez les ennemis et allez à droite au pied du portail pour prendre une autre plaque d'identification. Avancez ensuite et escaladez la corde. Sautez dans le balcon et éliminez les deux soldats. Utilisez ensuite les Fentes contre les ennemis suivants pour pouvoir continuer votre chemin. Eliminez le champion qui se trouve dans la zone suivante et continuez votre chemin. Avant de descendre vers les ennemis qui sont en bas, allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification du soldat mort. Sautez ensuite vers les ennemis et éliminez-les. Traversez-le pont jusqu'à la manivelle. Prenez-la et rebroussez chemin. Eliminez les ennemis qui bloquent votre route ensuite placez la manivelle sur son socle. Tournez-la pour ouvrir la porte et sortez avant qu'elle ne se referme.
Vous rencontrez un autre boss au nom de Léviathan. Restez loin de votre ennemi et évitez ses attaques de charge en l'esquivant à temps. Sautez ensuite sur son dos avec l'attaque Fente et frappez-le. Sautez depuis son dos quand il lève sa main et avant qu'il ne l'utilise pour vous frapper. Sautez ensuite au loin pour éviter le grand balayage avec sa main. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à vider sa jauge de vie de moitié. A ce moment, il ajoutera à son arsenal des attaques de jet de pierre. Sautez pour éviter les pierres et reprenez votre travail. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour décapiter le monstre.

Rapides

Objectif : Descendez la rivière et trouvez Creed.

Commencez par éliminer les deux ennemis qui rappliquent. Poussez la statue qui se trouve à droite pour dévoiler un petit passage. Entrez et prenez les plaques d'identification. Sortez et allez vers le mur opposé (d'où sont venus les ennemis). Tirez cette fois la statue et sautez dessus. Escaladez ensuite le mur et descendez dans le balcon de droite. Utilisez Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone.
Projetez le champion dans l'eau pour l'éliminer et avancez sur le quai. Utilisez Fente pour sauter sur l'ennemi situé dans le bateau. Éliminez le reste des soldats et sautez d'un bateau à l'autre en utilisant les attaques Fente. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et commencez à canarder vos poursuivants.

La légende de Wolverine

Après la cinématique, vous devez combattre votre frère. Parez ses coups et essayez de le projeter sur les tables et le

comptoir. Enchaînez les frappes tout en parant les siennes. Ne le laissez pas enchaîner les coups rapides et éloignez-vous de lui à temps. Projetez Creed au loin et utilisez Fente pour lui sauter dessus. Acculez-le au sol et Enchaînez les frappes. Quand le combat se poursuit à l'extérieur, projetez Creed sur le générateur électrique ou sur les barres de fer. Vous pouvez aussi le projeter contre les poteaux et les piliers. N'oubliez-pas de parer et d'esquiver quand Creed se déchaîne sur vous. Maintenez votre tactique et surveillez votre jauge de santé jusqu'à la défaite de votre frère.

L'offre de Stryker

Arme X

Objectif : Enfuyez-vous du complexe de l'Arme X.

Après la cinématique, éliminez les ennemis qui vous encerclent. Allez ensuite près des tiroirs de la morgue où se trouve le soldat mort et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite les marches et avancez dans le couloir tout en écrasant les ennemis en chemin. Forcez la porte en appuyant sur le bouton indiqué et entrez. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur et passez la porte suivante.

Combattez les commandos d'élite qui sont plus coriaces que les simples soldats. Contrez leurs attaques et Enchaînez les coups pour les éliminer. Tuez ensuite les gardes qui arrivent par l'ascenseur et embarquez sur ce dernier. Appuyez sur le bouton pour monter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans le labo situé à gauche. Allez au fond et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre.
Sortez et poursuivez votre chemin en éliminant le garde qui patrouille. Forcez la porte et entrez dans le grand labo. Plusieurs ennemis vont débarquer. Ils vont lancer des fumigènes pour vous obstruer la vue. Passez alors en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer vos ennemis. Passez ensuite par la porte et montez les marches. Avancez dans le couloir et massacrez les gardes que vous rencontrez. Entrez dans un autre labo et éliminez les soldats qui gardent la sortie en utilisant Fente pour les atteindre sans encaisser plusieurs balles. Revenez ensuite en arrière et forcez la porte située à gauche. Avancez ensuite vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification.

Avancez dans le labo suivant et descendez les marches. Eliminez les commandos et allez vers l'écran qui se trouve à gauche.

Accueil glacial

Accueil glacial

Objectif : trouvez le laboratoire de Carol Frost.

Allez vers la porte de droite et entrez dans le labo pour rencontrer une nouvelle unité ennemie. Il s'agit des Ghosts et comme indique leur nom, ils possèdent la capacité de devenir invisibles. Pour les repérer, utilisez le mode Sens Sauvages. Evitez les attaques Fente qu'ils contrent facilement et approchez-vous d'eux. Tailladez-les avec vos griffes et avancez. Montez les escaliers pour atteindre l'accumulateur. Avant de le prendre, passez par la porte de droite et allez au fond pour ramasser le bonus de santé. Revenez en arrière et prenez l'accumulateur. Revenez à la salle avec l'écran et tuez les ennemis en chemin. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez.
Avancez dans le couloir et exterminez les gardes qui essayent de vous arrêter. Entrez dans le labo suivant pour être surpris par un nouvel ennemi ; il s'agit du prototype Wendigo. C'est un colosse qui utilise le courant comme arme. Evitez ses balayages de bras. Evitez aussi les deux ondes de chocs qu'il génère quand il frappe le sol en sautant par-dessus. Après ces attaques, et quand il vous tourne le dos, sautez-lui dessus en utilisant Fente et frappez-le jusqu'à ce qu'il bouge ses bras pour essayer de vous attraper. A ce moment, sautez loin de votre ennemi pour éviter tout danger. Répétez cette action jusqu'à la mort du monstre.

D'autres ennemis vont débarquer par la grande porte. Eliminez-les et avancez jusqu'au labo suivant. Le Dr Frost vous annonce que suite au poison injecté dans votre organisme vous n'avez plus la capacité de régénération ni l'aptitude des Sens Sauvages. Vous devez alors rester furtif en essayant d'atteindre le labo de Frost. Poussez la grande caisse contre

la porte et montez dessus pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans le conduit et descendez dans une nouvelle zone. Il vous faut un accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez les marches et poussez la caisse contre la plate-forme. Sautez dessus et montez sur la plate-forme pour prendre l'accumulateur. Descendez, remontez les marches et insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez encore une fois et poussez la caisse pour la mettre entre les volets de la porte. Revenez à l'accumulateur et retirez-le. Passez par l'ouverture laissée par la caisse et placez l'accumulateur dans son socle près de l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton. Une fois en haut, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à gauche pour atteindre un cadavre et prendre sa plaque d'identification. Rebroussez ensuite chemin et franchissez la porte. Avancez dans le couloir et tuez votre premier ennemi furtivement. Avancez encore jusqu'à atteindre le labo de Frost.

Faculté de régénération

Objectif : Retrouvez Carole Frost à l'amphithéâtre sud.

Après la cinématique, quittez le labo et avancez tout droit pour entrer dans une nouvelle salle où se trouve le mutagène Saccage 1. Sortez ensuite de cette salle et entrez par la porte de droite. Attaquez avec Fente pour éliminer l'ennemi furtivement. Allez ensuite à droite pour sortir du labo. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche et allez à droite. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de droite pour prendre le bonus de santé et les plaques d'identification qui se trouvent à droite, sur le cadavre. Sortez ensuite et allez à la deuxième porte accessible.
Pour traverser sans vous faire tirer dessus par les tourelles, utilisez les esquives pour passer derrière les différents objets qui servent d'abris. Une fois dans la salle suivante, ouvrez la grille via l'interrupteur qui se trouve à droite et prenez l'accumulateur. Montez les escaliers et insérez l'accumulateur pour rétablir le courant. Allez ensuite vers la console qui se trouve à gauche et déplacez le bouclier à droite. Sortez ensuite rapidement et placez-vous derrière le bouclier. Avancez quand il bouge pour rester à l'abri des tourelles.
Sautez ensuite pour atteindre le conduit d'air et avancez.

A la sortie, verrouillez votre cible et attaquez avec Fente pour la tuer furtivement. Descendez les marches et déplacez les boucliers pour les mettre à l'opposée de leur position initiale. Attendez ensuite que le bouclier le plus proche de la tourelle passe devant cette dernière et avancez vers le bureau de gauche. Détruisez ensuite la tourelle par derrière. Revenez prendre l'accumulateur et passez par la porte. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez pour prendre la figurine de Wolverine. Sortez et avancez dans le couloir. Montez les marches et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Vitalité 1. Descendez ensuite les escaliers et entrez par la porte d'en face.

Sens Sauvages

Objectif : Rejoignez l'amphithéâtre nord pour retrouver vos Sens Sauvages.

Après la cinématique, éliminez tous les soldats et les commandos qui rappliquent. Allez ensuite dans la partie droite du labo et avancez jusqu'au fond pour récupérer une plaque d'identification Sortez par la porte et finissez le reste des gardes. Avancez jusqu'au labo où vous serez attaqué par des ennemis qui utilisent des grenades fumigènes. Neutralisez-les et franchissez la porte par laquelle ils sont venus. Tournez à gauche et continuez tout droit. Entrez dans la salle qui se trouve au fond pour récupérer une plaque d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo de gauche. Affrontez les Ghosts sans vos Sens Sauvages. Repérez-les quand ils apparaissent pour un petit moment et ne vous arrêtez de frapper que lorsque l'ennemi est mort. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et forcez-la pour trouver un bonus de santé. Eliminez ensuite les soldats qui arrivent par le couloir et passez par la porte qu'ils ont prise pour débarquer.
Eliminez les soldats et entrez par la porte gauche. Allez au bout et prenez les plaques d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo.

L'évasion

La grande évasion

Objectif : Enfuyez-vous par le secteur de la prison.

Après la cinématique et une fois vos Sens Sauvages retrouvés, tailladez les soldats, les commandos et les Ghosts. Attaquez ensuite avec Fente les ennemis qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Avancez et entrez dans la cellule ouverte pour prendre une autre plaque d'identification. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer un grenadier. Quand il vous tire dessus, attendez que la grenade approche suffisamment de vous et déviez-la pour qu'elle revienne à l'expéditeur et le tue. Finissez les deux commandos et avancez.
Avancez et allez vers les cellules de droite pour trouver (au fond) le mutagène Expérimenté 1. Approchez-vous ensuite de la cellule avec la barrière magnétique. Après la cinématique, commencez par éliminer le grenadier puis les Ghosts et les soldats. Revenez à la cellule et ouvrez-la en détruisant le panneau qui se trouve à gauche.

Sous contrôle

Objectif : Rejoignez la salle des commandes.

Après la cinématique vous allez combattre un Goliath. Il est équipé d'un bouclier et d'un bras mécanique. Approchez-vous de lui et sautez par-dessus votre ennemi puis attaquez-le par derrière pour le projeter. Sautez en utilisant Fente pendant qu'il est à terre et finissez-le. Passez ensuite en mode Sens Sauvages pour repérer les ennemis dans la fumée. Eliminez les soldats et les Ghost en premier ensuite occupez-vous des deux Goliath restants. Entrez dans le tunnel qui se trouve à gauche de l'entrée et prenez les plaques d'identification. Repoussez ensuite les soldats qui arrivent et entrez par la grande porte.
Avancez à gauche et éliminez le prototype Wendigo en vous accrochant à son dos et en l'attaquant sans relâche. Eliminez ensuite les soldats et avancez dans le couloir. Eliminez les grenadiers en déviant leurs grenades. Avancez dans le hangar et allez vers le véhicule qui se trouve à droite. Tirez-le et sautez dessus pour atteindre la plate-forme supérieure. Traversez ensuite les deux poutres et forcez la porte pour prendre les plaques d'identification. Sautez ensuite en bas et éliminez les ennemis avant de sortir par la porte. Avancez et passez en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer les Ghosts. Allez ensuite entre les turbine et prenez le bonus de santé. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer les ennemis qui se trouvent sur la passerelle suivante.

Passez la porte et continuez tout droit derrière les caisses pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et éliminez les ennemis qui rappliquent. Montez les marches et éliminez les soldats dans le couloir. Forcez ensuite la porte et neutralisez les gardes.

Vengeance

Objectif : sauvez Anna du scientifique.

Prenez l'ascenseur et descendez. Avancez à gauche et utilisez les Sens Sauvages pour traquer le scientifique. Suivez les traces de pas qui sont visibles en mode Sens Sauvages. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'à la porte fermée. Forcez-la et entrez. Eliminez les hommes qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la salle située à gauche pour prendre le mutagène Samouraï 1. Forcez une autre porte et entrez dans une nouvelle zone.
Eliminez les Goliath et avancez. Déviez les grenades des ennemis pour les éliminer et exterminez les gardes. Poursuivez votre traque et défoncez la porte pour entrer. Tailladez le scientifique si vous le voulez et sauvez Anna. Après la cinématique, déchaînez-vous sur les soldats qui arrivent en masse.

La lumière au bout du tunnel

Déversoir

Objectif : Enfuyez-vous par le déversoir.

Avancez dans le tunnel et massacrez les ennemis. Quand l'eau et déversée, courez jusqu'aux camions ennemis. Utilisez Fente pour vous accrocher à un camion. Eliminez ensuite les ennemis en passant d'un camion à l'autre jusqu'à sortir du déversoir.

Chapitre 2 : Toundra gelée

Equipe X

Tour infernale

Objectif : Examinez les ruines du temple et trouvez la première tour.

Avancez au pied du temple et commencez par éliminer les ennemis jusqu'à l'arrivée du Léviathan. Sautez sur son dos et frappez-le avant de le décapiter. Avancez vers l'entrée et tuez d'autres ennemis. Avancez vers le balcon où se trouve un cadavre et prenez sa plaque d'identification. Allez ensuite par le chemin de gauche. Suite à votre chute, déplacez la statue vers le centre et sautez dessus. Sautez vers le mutagène Invincible 1 qui se trouve en haut et prenez-le. Descendez ensuite et déplacez la statue pour pouvoir sauter vers le chemin et continuer votre route. Dans la grande salle, courez vers la manivelle et tournez-la pour ouvrir la porte. Courez vers la sortie et passez par le cadavre pour prendre sa plaque d'identification avant que le plafond ne vous écrase.
Avancez dans la cour pour rencontrer le Maître de la machette. Utilisez vos Sens Sauvages pour repérer le maître entre les nombreux ennemis et focalisez vos attaques sur lui. Nettoyez ensuite la zone et allez vers la statue qui se trouve à droite de la porte pour la pousser. Vous réveillerez alors le Chasseur. Attaquez-le au corps à corps et oubliez les Fentes et les sauts. Contrez ses attaques et bougez pour éviter ses frappes. Enchaînez les attaques puissantes pour l'éliminer. Placez ensuite la statue sur le socle mouvant pour ouvrir la porte et avancez sur le pont.

Avancez et prenez le bonus de santé qui se trouve sur le chemin de droite. Passez ensuite le piège à piques et montez avec la corde. Avancez jusqu'au bout de la cour, montez la dénivellation et poussez le piédestal. Mettez-le devant la statue protégée par les planches de bois et sautez dessus. Sautez vers les planches et détruisez-les. Revenez ensuite à la plate-forme en bois près de la corde d'où vous êtes venu et tournez la roue pour bouger les statues. Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à atteindre celle en bois. Entrez dans l'allée et prenez le bonus de santé. Revenez à la roue et redéployez les statues encore une fois puis sautez jusqu'à atteindre les escaliers.
Avancez en évitant les pièges et montez les marches. Sortez dans la cour et éliminez les ennemis et le Léviathan. Revenez ensuite près de la porte fermée et suivez le chemin qui se trouve à sa gauche pour tomber sur une figurine de Wolverine, prenez-la. Sortez ensuite par la porte qui donne sur la jungle et éliminez le Maître de la machette et ses clones.

Mauvaise fréquence

Objectif : Détruisez l'émetteur d'Ions au sommet de la tour.

Avancez et traversez le pont. Montez en prenant la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le balcon et allez à droite. Escaladez le mur et allez à gauche. Sautez vers le mur suivant et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Descendez et sautez vers la suivante. Montez la dénivellation et escaladez la corde. Sautez sur le balcon de droite et traversez les deux poutres. Eliminez le Maître de la machette en le jetant lui et ses clones dans le vide. Neutralisez ensuite le Chasseur qui se trouve dans ce même étage. Sortez par l'ouverture de droite et montez à une autre corde. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur. Allez à gauche pour descendre dans un autre balcon. Sautez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche. Entrez ensuite dans la tour et occupez-vous des ennemis rapidement en les balançant dans le vide. Escaladez ensuite le mur jusqu'au sommet. Traversez les poutres et escaladez un autre mur pour qu'il vous mène à l'émetteur. Une fois en haut, détruisez les trois consoles de l'émetteur tout en projetant vos ennemis dans le vide pour ne pas perdre de temps à les combattre.

Le meilleur à ce jeu-là

La proie

Objectif : Quittez la forêt d'Alkali Lake.

Tournez pour faire face à la cascade et avancez pour prendre le mutagène Déchiqueteur 1. Avancez dans la forêt et neutralisez vos ennemis. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Passez sous le pont et éliminez les créatures qui vous attendent. Sortez de l'eau par le chemin gauche et Enchaînez les Fentes pour éliminer ceux qui gardent le passage. Traversez le pont et avancez tout en éliminant vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite pour prendre le mutagène Art de la guerre 1.
Continuez votre montée et escalader l'eau glacée. Après la cinématique, combattez le prototype Wendigo qui va se sauver en vous ouvrant le passage. Avant de le suivre, tournez à droite pour trouver un cadavre.
Approchez-vous de lui et prenez sa plaque d'identification. Avancez ensuite dans le chemin et prenez une autre plaque d'identification qui se trouve sur le soldat mort situé à gauche.
Avancez ensuite sous le feu de l'hélicoptère en évitant les bombes larguées par ce dernier. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Accrochez-vous au rebord et hissez-vous vers le haut. Descendez le chemin et traversez le pont. Continuez votre route en évitant les bombes et les obstacles jusqu'à entrer dans une grotte. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification. Escaladez ensuite le mur droit. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Traversez le pont et avancez pour massacrer la horde d'ennemis qui vous attend de l'autre coté. Montez ensuite à l'échelle de la tour et sautez pour attraper le câble. Descendez dans la tour suivante et prenez le bonus de santé. Descendez la dénivellation et finissez le prototype Wendigo qui s'était sauvé un peu plus tôt.

Descendez ensuite le chemin et, quand le monstre vous attrape, appuyez sur le bouton correspondant pour échapper à sa prise et le décapiter immédiatement après. Suivez vos Sens Sauvages et traversez le tronc d'arbre pour trouver une figurine de Wolverine. Avancez ensuite jusqu'à l'embuscade.

Embuscade

Eliminez vos ennemis tout en avançant. Après la cinématique, avancez vers la cascade et escaladez la glace qui se trouve à sa gauche. Sautez à droite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme.
Avancez et éliminez les soldats. Allez ensuite vers le poteau qui se trouve à gauche et démolissez-le pour qu'il vous serve de pont. Traversez-le et montez le chemin jusqu'au complexe ennemi. Avancez vers le grillage et attaquez le premier adversaire. Entrez dans le complexe et allez à droite pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux gardes. Avancez tout droit puis prenez à gauche et localisez le cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Revenez à vos ennemis et éliminez les soldats avant de vous attaquer au Goliath. Avancez dans la cour, à gauche, et allez encore à gauche vers l'escalier qui mène vers le bas et vers le mutagène Soif de sang 1. Revenez en haut et finissez le reste des ennemis et plus particulièrement les Goliath pour qu'un prototype Wendigo apparaisse. Eliminez-le en l'attaquant dans le dos.

Secteur bouclé

Objectif : Détruisez le portail de sécurité pour accéder au pont d'Alkali.

Eliminez les ennemis qui débarquent ensuite montez à l'échelle. Les commandos entrent en jeu. Utilisez vos Sens Sauvages pour les repérer puis éliminez-les. Montez ensuite les marches pour atteindre le câble et utilisez-le pour atteindre le toit suivant. Avancez et utilisez, cette fois, la corde comme tyrolienne et montez à l'échelle du toit suivant. Détruisez le poteau pour l'utiliser comme pont. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches pour trouver un soldat mort avec sa plaque d'identification. Prenez-la ensuite, prenez le C4 qui se trouve près de la fenêtre et descendez dans la cour. Allez vers le camion, placez le C4 et touchez l'interrupteur pour faire exploser le portail.

Barrage routier

Pont vers nulle part

Objectif : Fuyez par le pont d'Alkali.

Avancez sur le pont et restez tout le temps à couvert. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Allez ensuite à droite pour prendre le mutagène Saccage 2. Allez ensuite vers le coté gauche pour trouver un cadavre avec sa plaque d'identification. Montez ensuite à l'échelle et tailladez vos ennemis. Entrez par la porte et

allez à droite pour prendre le mutagène Facteur guérison 1. Sortez ensuite par la porte et, après la cinématique, traversez le pont. Descendez les escaliers et prenez les plaques d'identification sur le cadavre en chemin. Sautez ensuite à gauche d'une plate-forme à l'autre et éliminez l'ennemi en chemin. Traversez un autre pont et balancez vos ennemis dans le vide. Sautez d'autres plates-formes et montez à l'échelle. Courez à gauche sur le pont pour éviter les tirs de l'hélicoptère.
Avancez ensuite et écrasez la résistance ennemie. Montez à l'échelle, éliminez les opposants et allez au bout du chemin (à droite) pour prendre le bonus de santé. Montez ensuite via l'échelle.

Hélico

Objectif : Abattez l'hélicoptère.

Restez à l'abri derrière les blocs de ciment et attendez que le grenadier demande au pilote de se stabiliser pour tirer. Sortez alors de votre cachette et déviez le projectile qui arrive. Il faut toucher l'hélico deux fois pour l'abattre. Répétez alors cette action en vous mettant à l'abri entre les tirs des grenadiers.

Ce n'est pas toujours beau à voir

Alkali Lake

Objectif : Fuyez le complexe d'Alkali Lake.

Avancez dans le chemin montant et sautez pour atteindre le quai. Montez les marches et défoncez la porte. Entrez dans le hangar et éliminez les deux gardes. Avancez ensuite à gauche et entrez dans la cabane de droite pour trouver un soldat avec sa plaque d'identification. Prenez-la et allez vers la cabine de gauche et descendez le treuil. Sortez, allez à l'interrupteur de la plate-forme et tournez-le. Tirez ensuite le véhicule sur la plate-forme. Tournez ensuite la plate-forme et poussez le véhicule. Sautez sur ce dernier puis sur la caisse suspendue. Montez avec le câble et sautez vers la corde. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous au tuyau. Avancez vers la plate-forme suivante et descendez. Avancez et descendez par la trappe. Tournez-vous et allez au fond pour prendre le bonus de santé. Sortez en défonçant la porte et avancez. Utilisez un autre tuyau pour atteindre la rive d'en face. Ignorez pour le moment le soldat à la fenêtre et avancez tout droit pour récupérer les plaques d'identification. Revenez ensuite et saisissez votre ennemi pour le tuer.
Une fois dehors, éliminez les soldats avant l'apparition des prototypes Wendigo. Eliminez-les de la même façon que précédemment. Pour éviter leurs attaques, restez dans la zone élevée du chargement des camions. Vous pouvez aussi les ignorer et sortir par le trou d'où ils sont venus. Eliminez alors les grenadiers et les soldats ensuite passez aux Goliaths. Avancez ensuite dans le chemin à droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous en haut et récupérez les plaques d'identification. Reprenez votre chemin et passez le tronc d'arbre. Montez une autre dénivellation et avancez à droite sur le tronc d'arbre pour découvrir une cave contenant le mutagène Vitalité 2. Avancez ensuite jusqu'au contact avec l'ennemi. Eliminez les soldats et avancez. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Utilisez la fente pour tuer le soldat furtivement et avancez.
Vous vous retrouverez dans le viseur du sniper. Déplacez-vous et ignorez les ennemis pour monter à l'échelle de la tour. Evitez de rester longtemps dans la ligne de mire du sniper pour qu'il ne vous abatte pas. Utilisez le câble pour glisser vers la zone suivante et faites le ménage. Repérez ensuite les rebords avec vos Sens Sauvages et utilisez-les pour monter. Avancez ensuite à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez ensuite jusqu'au bord du barrage d'eau. Accrochez-vous au rebord et sautez vers celui de droite. Détruisez la gouttière en chemin et attendez que le barrage cesse d'expulser l'eau pour sauter vers l'autre rebord. Détruisez ensuite deux gouttières et approchez-vous du bord. Attendez l'arrêt des flots et sautez rapidement vers la rive de droite. Allez au coin gauche et prenez les plaques d'identification.

Allez à droite et montez à l'échelle. Tirez ensuite le véhicule pour sauter dessus et atteindre le toit. Utilisez ensuite l'attaque Fente pour atteindre et éliminer le soldat. Tuez le grenadier en utilisant Fente à nouveau et prenez les plaques d'identification du soldat mort dans la pièce. Descendez ensuite et nettoyez la cour d'en bas. Entrez ensuite par la porte du garage et avancez en éliminant les soldats. Avancez en vous mettant à l'abri, derrière les caisses, pour éviter les tirs

du sniper. Laissez les soldats s'approcher de vous et abattez-les. Allez ensuite au fond du chemin et tournez à gauche pour prendre le mutagène Expérimenté 2. Montez ensuite les escaliers et avancez à gauche jusqu'au bout pour trouver une figurine de Wolverine. Revenez à droite et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis et poursuivez le sniper jusqu'au sommet.

Top Gun

Objectif : Tuez l'agent Zero.

Commencez par éliminer le premier prototype Wendigo. Ensuite les trois autres. Aidez-vous des générateurs de courant. Allez derrière eux pour que les monstres vous suivent et s'électrocutent.

Pas de pitié pour les snipers

Une fois qu'ils sont mort, repérez-le premier hélico et utilisez Fente pour sauter dessus. Détruisez le premier hélico et esquivez les tirs du copilote. Sautez ensuite vers le deuxième hélicoptère, évitez les hélices et atterrissez sur la queue de l'appareil. Détruisez la carcasse avec vos griffes et sautez vers le dernier appareil. Vous devez appuyez rapidement sur le bouton d'attaque pour détruire les hélices. Planquez-vous quand l'agent Zero vous vise pour éviter son tir. Répétez cette opération jusqu'à détruire l'appareil.

Chapitre 3 : Nouveau départ

Rendez-vous dans la jungle

Rendez-vous

Objectif : Retournez dans la cour du temple.

Avancez pour attaquer les ennemis et voir le sol s'effondrer. Vous devez maintenant éliminer les Chasseurs qui vous attaquent. Vous pouvez les balancer dans les trous qui se trouvent près des marches. Montez ensuite aux escaliers et détruisez les planches qui bloquent la porte de droite. Entrez et prenez le bonus de santé. Sortez et continuez votre chemin. Avancez et évitez les pièges jusqu'à sortir dans la cour. Eliminez le nouveau genre d'ennemis appelé Changeur. Utilisez les projections contre ces ennemis pour les éliminer plus rapidement. Montez ensuite avec la corde et avancez. Evitez le piège et allez prendre les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre. Evitez d'autre pièges et avancez jusqu'au balcon.

Projet Wideawake

Wideawake

Objectif : Infiltrez le projet Wideawake.

Montez jusqu'au conduit et entrez. Avancez jusqu'à descendre dans le couloir. Tournez-vous et prenez le mutagène Rage intérieure 1. Avancez ensuite et entrez dans le premier labo à droite. Allez vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification. Sortez et avancez dans le couloir jusqu'au labo de gauche. Entrez et prenez une autre plaque d'identification. Revenez au couloir et avancez. Montez les marches et continuez jusqu'au prochain labo, à droite. Passez les deux portes et prenez le bonus de santé. Sortez et entrez dans le labo central.
Vous allez affronter vos premier ennemis robots appelés Droïdes de combat. Même si leurs attaques sont assez puissantes, ils ne sont pas très difficiles à battre. Utilisez Fentes pour les attaquer et lancez le Cyclone pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite par le labo et avancez sur le point de téléportation. Entrez dans le labo suivant et faites le ménage. Entrez ensuite dans la salle de droite et allez retirer l'accumulateur. Un robot appelé Unité Prédatrice va surgir et vous attaquer. S'il est loin de vous, il tirera des roquettes. Déviez-les et réduisez la distance pour l'attaquer au corps à

corps. Utilisez l'attaque Cyclone et les coups de griffes puissants pour l'exploser. Deux autres ennemis du même genre arrivent en renfort. Eliminez-les en vous concentrant sur un robot à la fois. Prenez ensuite l'accumulateur, revenez au labo et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte.
Avancez et entrez par la porte située à gauche. Nettoyez la zone puis descendez les marches (à gauche) pour prendre les plaques d'identification. Allez ensuite à droite vers la commande du laser et désactivez momentanément celui de la salle de droite. Courez ensuite et entrez dans cette salle. Avancez jusqu'à la porte et forcez-la avant que le laser ne vous touche. Sortez dans le balcon et déplacez le téléporteur vers le balcon d'en face. Passez dans le téléporteur situé à droite pour atteindre l'autre balcon. Avant d'entrer, allez à gauche pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et allez à droite. Montez les dénivellations dans la montagne ensuite accrochez-vous au rebord du balcon. Hissez-vous sur ce balcon et avancez en prenant à gauche pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite en bas et entrez par la porte. Avancez et nettoyez la zone en utilisant les Fentes et les attaques Cyclone à chaque fois que vous êtes encerclé.

Trahison

Après la cinématique, tournez à gauche pour prendre les plaques d'identification. Tournez ensuite à droite, allez sur la plate-forme tenue par un câble et sautez vers le mutagène Samouraï qui se trouve en haut. Descendez ensuite et coupez le câble pour descendre. Descendez dans la cour et éliminez vos ennemis rapidement en les lançant sur les piques. Revenez ensuite sur la même plate-forme et attendez qu'elle s'enfonce dans le sol et que deux piliers surgissent au centre de la cour. Courez et sautez sur ces deux piliers pour atteindre l'étage supérieur. Allez tout droit et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et poussez la statue. Descendez et placez-la sous la torche gauche de la porte (celle qui est éteinte). Déplacez ensuite cette statue vers le socle qui se trouve devant la porte. Traversez le pont et avancez dans le couloir.
Utilisez vos Sens Sauvages pour éviter le premier piège. Balancez ensuite vos ennemis sur les piques pour les éliminer rapidement. Regardez à droite pour trouver un soldat mort. Prenez sa plaque d'identification et poursuivez votre route en évitant les pièges. Descendez ensuite l'escalier et allez sous ce dernier pour prendre le mutagène Invincible 2. Eliminez ensuite le Maître de la machette.
Détruisez les planches qui se trouvent devant la deuxième statue. Avancez vers la manivelle et éliminez le Chasseur qui la garde. Prenez la manivelle et remontez les marches. Eliminez les ennemis en chemin et placez la manivelle sur son socle. Tournez-la et sautez sur les trois plates-formes. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Prenez les plaques d'identification et montez les marches.

L'explication de Raven

L'accès

Objectif : Trouvez un moyen d'ouvrir les portes.

Un vieil ami

Objectif : Portez secours à John Wraith.

Tournez-vous, allez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Allez à gauche et descendez avec l'ascenseur. Sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouve un cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Descendez sur la plate-forme suivante et éliminez les soldats. Utilisez les commandes du téléporteur pour le déplacer sur la plate-forme d'en face. Téléportez-vous ensuite sur cette plate-forme. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes et allez en direction des ennemis. Utilisez ensuite Fente pour atteindre leur position. Eliminez-les et sautez sur la plate-forme de droite pour trouver un bonus de santé. Revenez à la plate-forme précédente et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur la plate-forme située en bas à gauche et prenez les plaques d'identification qui se trouve à gauche puis la deuxième plaque qui se trouve sur le cadavre caché dans le coin droit. Revenez sur les plates-formes mouvantes et montez sur celle d'en haut, sur laquelle se trouvent les ennemis. Massacrez-les et montez les marches.

Bolivar Trask

Trask et la clé

Objectif : Poursuivez la dernière personne qui utilisera les portes.

Avancez tout droit et déplacez le téléporteur jusqu'à la plate-forme suivante. Sautez en vitesse dans le téléporteur pour atteindre la zone suivante. Eliminez les ennemis qui vous attendent et entrez par la porte. Eliminez les soldats et descendez les marches (à droite) pour prendre une plaque d'identification. Avancez et entrez dans la salle suivante pour affronter les Unités Prédatrices. Approchez-vous d'elles pour éviter qu'elles utilisent leurs roquettes et leurs lasers sur vous. Explosez-les et neutralisez ensuite les Droïdes qui arrivent en renfort.
Avancez ensuite dans le chemin descendant et éliminez les soldats. Avancez jusqu'aux commandes du téléporteur et déplacez-le jusqu'au bout, à droite. Téléportez-vous ensuite et prenez le mutagène Soif de sang 2. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche. Prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre de droite puis prenez l'accumulateur et sortez par la porte. Placez-le sur son socle et sautez pour atteindre le mutagène Art de la guerre 2. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord et déplacez-vous vers la droite pour atteindre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le près de l'unité de congélation. Lancez la congélation et téléportez-vous près de cette unité. Passez en dessous pour vous faire congeler et traverser la sécurité.
Vous allez affronter un robot appelé Prototype Mark 1. Quand il lance ses roquettes, déviez-les pour l'affaiblir. Evitez ensuite ses frappes et sautez sur son dos pour l'attaquer. Détruisez les drones qui arrivent en soutien. Ils gênent vos déplacements et vos esquives. Evitez l'onde de gel qu'il génère quand il frappe le sol. Si vous êtes pris dans la glace, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Continuez à attaquer votre ennemi jusqu'à son explosion. Mark 1 essayera de continuer le combat avec sa partie supérieure. Tailladez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

Accumulateur 2

Objectif : Ouvrez les portes avec la main de Trask.

Après l'affrontement, prenez le bonus de santé qui se trouve au fond du balcon. Allez vers la porte et entrez. Eliminez le premier groupe d'ennemi ensuite le second et entrez dans la salle suivante. Allez à gauche et montez à l'échelle. Remontez le chemin vers la sortie et éliminez les Droïdes. Avancez, éliminez les soldats et entrez dans la salle dans laquelle ils se trouvaient. Prenez les plaques d'identification et sortez vers la cour extérieure. Ecrasez vos ennemis ou balancez-les dans le vide et montez dans l'ascenseur situé à droite.
Sortez de l'ascenseur et approchez-vous du cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Tournez ensuite à gauche et utilisez vos Sens Sauvages pour repérer et éliminer le Ghost. Avancez ensuite à gauche et traversez la poutre. Prenez une autre plaque d'identification et montez dans l'ascenseur. Eliminez les ennemis qui vous attendent en bas et sortez. Allez sur le pont pour prendre le mutagène Sauvage 1. Allez ensuite vers la commande du pont et déployez-le. Courez vite sur le pont et utilisez Fente contre l'ennemi pour atteindre la rive suivante. Eliminez ensuite le reste des ennemis et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine.
Allez à gauche et montez sur la plate-forme et faites-la descendre. Entrez par la grande porte et allez à gauche. Eliminez les soldats et allez vers le cadavre pour prendre sa plaque d'identification.

Le secret de Wideawake

Utilisez ensuite les commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche pour trouver et prendre le mutagène Facteur de guérison 2. Téléportez-vous ensuite vers la plate-forme qui se trouve à gauche et descendez les marches. Bougez le robot et sautez par-dessus le bureau pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et téléportez-vous sur la plate-forme où se trouve l'accumulateur. Prenez-le ainsi que le bonus de santé et rebroussez chemin. Descendez les marches et placez l'accumulateur dans son socle pour déployer le pont. Traversez ce dernier et entrez dans la salle suivante.

Maux de tête

Affrontez le Prototype Mark 1 de la même manière que précédemment et éliminez les deux Droïdes qui l'accompagnent. Allez ensuite à gauche et exterminez les soldats. Avancez à droite et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et prenez à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante puis sur la prochaine. Bondissez ensuite en direction de l'échelle et

montez. Allez à droite et prenez le mutagène Vitalité 3. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Sautez ensuite sur la plate-forme mouvante supérieure avant d'atteindre la deuxième puis l'échelle. Montez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à droite et prenez le bonus de santé. Allez prendre les commandes du pont et actionnez-les pour le déployer puis traversez.

Trouver l'agent Zéro

Libérez la ligne

Objectif : Détruisez le dernier émetteur d'ions.

Après la cinématique, allez à gauche pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux Chasseurs qui gardent le passage. Avancez encore et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre, à droite. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi sur l'autre rive. Traversez le pont et jetez vos ennemis dans le vide. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Sautez vers le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Revenez à droite et entrez par la porte. Prenez le mutagène Expérimenté 3 et éliminez les trois ennemis qui rappliquent. Sortez et allez vers le mur gauche et escaladez-le. Avancez sur les plates-formes à droite et montez avec la corde.
Balancez vos ennemis dans le vide et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Sortez par la porte située à gauche et traversez les poutres. Escaladez ensuite le mur et descendez sur la plate-forme supérieure. Entrez dans la tour et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine. Utilisez ensuite Fente pour atteindre vos ennemis et jetez-les dans le vide pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Montez à l'aide de la corde jusqu'au mur à escalader. Sautez ensuite vers le mur gauche et montez jusqu'au sommet. Eliminez les ennemis en utilisant les attaques Cyclones et en balançant vos ennemis dans le vide et sur les piques. Détruisez enfin les trois consoles de l'émetteur pour le faire exploser.

Viser la tête

Après la cinématique, allez à droite en évitant les lasers et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Eliminez les soldats et montez les marches. Allez à droite et prenez le mutagène Rage intérieure 2. Allez ensuite à gauche et tournez encore à gauche pour trouver des plaques d'identification. Reprenez votre chemin et descendez via l'ascenseur.

La tête haute

Objectif : Utilisez le bras inachevé de la Sentinelle pour détruire la tête de la Sentinelle.

Descendez de l'ascenseur et allez à droite pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite à gauche et traversez le centre de la zone pour atteindre le mutagène Saccage 3. Prenez-le et montez à l'échelle pour prendre les plaques d'identification.
Descendez, allez à gauche vers une autre échelle et montez pour prendre le bonus de santé. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez à l'échelle qui se trouve derrière lui. Allez au bout à droite et escaladez une autre échelle pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et utilisez les commandes pour aligner la section de la voie. Revenez ensuite rapidement en bas et bougez vers la gauche la plate-forme qui porte le bras. Allez ensuite à gauche et repérez la deuxième section de la voie. Montez à l'échelle et utilisez les commandes pour la remettre en place. Descendez en vitesse et revenez aux commandes de la plate-forme pour la déplacer à gauche.

Tir de barrage

Objectif : Trouvez un accumulateur pour alimenter le monte-charge.

Allez ensuite vers les commandes de la main et détruisez la porte pour que les ennemis rappliquent. Eliminez-les avec des tirs de laser en utilisant la main. Entrez ensuite par la porte centrale et montez dans l'ascenseur. Entrez dans la salle de contrôle et prenez les plaques d'identification. Prenez ensuite le mutagène Samouraï 3 qui se trouve à gauche.

Utilisez ensuite les commandes des téléporteurs et placez les deux téléporteurs sur la même plate-forme. Placez le bleu à droite de façon à bloquer celui de couleur violet. Téléportez-vous ensuite une première fois puis une deuxième fois en utilisant le téléporteur bleu. Descendez les marche et retirez l'accumulateur puis rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle.

Main forte

Objectif : Utilisez l'accumulateur pour activer le monte-charge.

Revenez ensuite vers le bras et éliminez les ennemis en chemin. Placez l'accumulateur pour activer le monte-charge. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la porte et tournez le bras pour monter. Tirez enfin sur la tête de la Sentinelle pour la détruire.

Revenez ensuite à la zone où se trouve la tête de la Sentinelle et forcez la porte pour entrer. Il y a deux soldats morts à droite et à gauche. Prenez leurs plaques d'identification et avancez. Après la cinématique, prenez les plaques d'identification qui se trouvent à droite et le mutagène Art de la Guerre 3 situé à gauche.
Revenez ensuite à la salle contenant la tête de la Sentinelle et éliminez les ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Entrez ensuite par cette même porte et montez les marches. Avancez jusqu'à la salle de la Sentinelle.

Sentinelle Mark 1

Après la cinématique, vous devez combattre le robot Sentinelle sur le toit du complexe. Quand votre ennemi saute sur vous, éloignez-vous rapidement pour éviter d'être piétiné et pour éviter aussi l'onde de choc que génère l'atterrissage. Allez sur les zones métalliques, sur le toit, et attendez que le robot géant essaye de vous écraser pour qu'il se prenne une décharge et reste immobile quelques instants. Profitez-en pour vous ruer sur son pied et attaquez-le au niveau de la cheville.
Eloignez-vous ensuite car vous risquez de vous faire attraper. Même s'il vous attrape, attaquez sa main jusqu'à ce qu'il vous tire dessus et vous libère. Vous pouvez ignorer les soldats qui arrivent, ils seront tués par les ondes de choc de la Sentinelle. Répétez la même action pour détruire ses jambes et ses bras. Il prendra alors la fuite en volant. Pendant le vol, esquivez et détruisez les débris pour vous approcher du robot. Répétez cette action plusieurs fois puis appuyez répétitivement sur le bouton indiqué avant qu'il ne vous tire dessus pour précipiter la chute de votre ennemi.

Combat du Colosse

Après la cinématique vous devez combattre le colosse. Evitez ses attaques et ses ondes de choc et utilisez les Furies contre lui. Esquivez ses frappes pour vous retrouver derrière lui et déchaînez-vous sur cet ennemi. Quand il devient Furieux, il fonce et se jette sur vous. Esquivez son attaque puis sautez sur son dos. Dirigez le colosse à droite et à gauche tout en le frappant. Détruisez les étalages tout en essayant d'éviter les murs. Votre jauge de Furie se remplit suite à la destruction du décor. Utilisez encore fois les Furies pour mettre votre ennemi hors de lui, esquivez son attaque et sautez sur son dos. Répétez cette action jusqu'à la défaite du colosse.

Chapitre 4 : Mardi gras

Le corbeau Casino

As des As

Objectif : Capturez Gambit et découvrez l'emplacement de l'île.

Restez loin de votre ennemi et esquivez ses attaques de bâton. Utilisez les Furies contre Gambit pour l'affaiblir un peu. Quand votre ennemi monte sur l'une des plates-formes en bois et lance ses cartes, déviez ses attaques pour l'étourdir un moment. Sautez-lui dessus et frappez-le en appuyant sur le bouton indiqué. Répétez ces actions encore une fois pour que Gambit quitte le balcon vers la zone inférieure. Continuez à l'attaquer avec les Furies jusqu'à ce qu'il se mette

sur la plate-forme qui se trouve devant les fenêtres. Après la cinématique, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Prenez le bonus de santé qui se trouve devant le bassin. Eliminez les soldats et les Goliaths qui débarquent. Allez ensuite à gauche pour prendre les plaques d'identification.
Eliminez ensuite les Ghosts qui vous attaquent. Poussez la caisse qui se trouve à droite contre la plate-forme située à gauche. Montez jusqu'au sommet et utilisez la corde pour monter encore. Sautez sur la plate-forme, allez à gauche et sautez vers l'autre rive. Bondissez pour vous accrocher au câble et allez à gauche. Descendez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte pour entrer. Avancez, détruisez la porte et entrez. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et éliminez les Ghosts puis entrez par la droite. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre situé devant la fontaine et montez les escaliers. Eliminez l'Assassin et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Soif de sang 3. Sortez et défoncez la porte centrale.

Vers le haut

Objectif : Suivez Gambit vers la cour supérieure.

Avancez et montez les marches. Allez à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez et sautez dans la fontaine pour prendre le bonus de santé. Remontez ensuite et éliminez les différents ennemis qui se battent entre eux. Montez ensuite sur la grande caisse et sautez sur la plate-forme. Montez jusqu'au balcon et éliminez les soldats qui gardent la zone. Déviez les grenades des grenadiers pour les éliminer. Avancez ensuite jusqu'au bout du balcon pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en arrière et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification. Rebroussez chemin et descendez sur la plate-forme circulaire qui se trouve entre les deux statues. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans l'ascenseur.
Une fois en haut, allez à droite, montez sur la plate-forme et prenez le bonus de santé. Allez ensuite à gauche et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification puis revenez. Traversez ensuite la poutre et éliminez les deux assassins. Allez à droite et montez les marches. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Ignorez l'hélicoptère et montez sur les plates-formes quand l'hélico ne vous tire pas dessus. Une fois en haut, courez et sautez pour avancer avant que le sol ne s'effondre suite aux missiles de l'hélicoptère.

Salon des grands joueurs

Une carte à jouer

Objectif : Trouvez Gambit à l'extérieur du Corbeau Casino.

Avancez et défoncez la porte. Eliminez les assassins ensuite sortez sur la corniche de droite. Balancez les Goliath dans le vide et montez à l'échelle. Allez à gauche et faites le tour du toit pour prendre les plaques d'identification. Revenez à l'autre coté du toit et allez à droite. Montez à l'échelle et escaladez le mur. Allez à droite et éliminez les deux assassins. Franchissez le passage qu'ils avaient pris pour venir et emparez-vous du mutagène Sauvage2. Continuez d'avancer jusqu'à rejoindre Gambit.
Commencez par parer ses tirs puis approchez-vous de lui et utilisez les projections contre votre ennemi à chaque fois qu'il bloque vos frappes. Enchaînez les coups et utilisez les Furies et la Perforeuse pour le toucher. Quand il est bien amoché, Gambit va détruire le pont et se sauver.

Traversez alors la poutre et sautez sur les caisses. Avancez à droite et balancez vos ennemis dans le vide. Montez vers une autre plate-forme et avancez jusqu'à la corde. Montez jusqu'au sommet sautez à gauche. Escaladez le mur pour atteindre une figurine de Wolverine. Descendez sur la plate-forme inférieure et utilisez le câble pour atteindre un autre immeuble. Utilisez un autre câble pour revenir à l'immeuble précédent. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification.
Escaladez le mur situé à gauche. Une fois en haut, avancez à gauche et coupez le câble. Déviez ensuite les tirs des grenadiers pour les éliminer. Sautez ensuite pour atteindre l'autre rive et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite sur la pile de bois et sautez vers la caisse. Bondissez enfin vers le passage qui est devant vous et prenez le bonus de santé qui se trouve à gauche.

Virée en hélico

Objectif : Grimpez dans l'hélicoptère.

Allez vers l'hélicoptère et utilisez Fente pour sauter dessus. Commencez par bousiller l'appareil ensuite détruisez la vitre pour éliminer le pilote. Après l'atterrissage forcé, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez sur le pont et sautez sur le container pour dévier les tirs des grenadiers. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent sur le pont et poussez le container. Allez ensuite à droite pour prendre les plaques d'identification. Allez à gauche pour prendre le bonus de santé et revenez vers le container. Utilisez-le pour atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, allez à droite et prenez la figurine de Wolverine. Ignorez ensuite ou combattez le groupe d'assassins et passez sur la corniche. Escaladez le mur jusqu'au sommet.

Poussière

Blackjack

Objectif : Suivez Gambit jusqu'à la grue.

Eliminez les ennemis et montez sur les caisses situées à gauche. Escaladez ensuite le mur et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite vers la corde et utilisez-la pour descendre vers l'étage inférieur. Avancez et balancez les assassins et les commandos dans le vide. Montez à l'échelle et éliminez d'autres ennemis. Allez vers la caisse suspendue et utilisez le câble pour monter à l'étage suivant. Eliminez d'autres ennemis et continuez votre ascension en passant cette fois sur les caisses. Utilisez Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans la zone suivante.
Avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis qui se battent entre eux et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les ennemis et descendez dans une autre zone d'affrontement entre différents ennemis. Coupez les câbles qui maintiennent la poutre. Revenez en haut et traversez cette poutre. Eliminez d'autres ennemis en les balançant dans le vide et avancez jusqu'au bout du chemin puis tournez à gauche pour trouver des plaques d'identification. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche et sautez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à atteindre la plate-forme. Avancez et sautez vers une autre corde puis vers une plate-forme. Avancez, passez la poutre jusqu'à la grue et montez sur son bras. Avancez jusqu'au bout pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et allez à gauche pour utiliser le câble et glisser vers une autre zone. Montez à l'échelle jusqu'au sommet de la grue.

Point de contrôle 52

Evitez les tirs de Gambit en sautant et en avançant vers lui. Après la destruction de la grue, sautez sur l'hélicoptère en utilisant Fente. Ensuite vous allez combattre Gambit sur les lettres géantes du casino. Déviez ses tirs pour l'étourdir et lui sauter dessus. Contrez aussi ses attaques de bâton. Après une attaque de Fente, Gambit essayera de projeter Wolverine dans le vide. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer. Quand la grande lettre s'effondre, utilisez Fente pour atteindre Gambit et attaquez-le immédiatement. Reprenez votre travail de déviation jusqu'à ce que Gambit descende sur la passerelle d'en bas. Déviez encore ses tirs pour faire tomber la lettre sur lui. Quand il remonte, utilisez l'échelle pour le poursuivre et attaquez-le avec la Furie perforeuse. Déviez d'autres attaques pour l'étourdir et ripostez. Vous pouvez aussi utiliser la projection et le contre pour l'attaquer par derrière.

Chapitre 5 : Wolverine

Le début de la fin

Le village

Objectif : Trouvez un accès au village et sécurisez-le.

Avancez et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à une autre porte et placez-vous sur la plate-forme mouvante. Utilisez ensuite Fente contre l'ennemi pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Descendez, prenez les plaques d'identification et revenez vers le haut en escaladant le mur. Sautez sur la corde et utilisez-la pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite sur le piège en évitant les piques et tournez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la cour. Eliminez les ennemis qui débarquent puis tournez la manivelle pour essayer d'ouvrir la porte. Un Léviathan surgit et essaye de vous écraser. Eliminez-le en sautant sur son dos pour le frapper et lui arracher la tête. Allez vers son emplacement premier et prenez le bonus de santé. Revenez à la manivelle et tournez-la jusqu'à ouvrir la porte.
Entrez par la porte, avancez à droite et montez les marches. Avancez et sautez à gauche. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite. Montez et prenez les plaques d'identification. Revenez vers le bas et allez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à la plate-forme sur laquelle se trouve une figurine de Wolverine et prenez-la. Revenez à la corde centrale et sautez sur la cage. Coupez la corde pour faire tomber la cage. Poussez-la ensuite jusqu'à la plate-forme mouvante qui se trouve à gauche. Allez à droite et tournez la manivelle pour faire remonter la plate-forme. Sautez sur la cage pour atteindre l'étage de gauche et traversez le pont.
Eliminez ensuite les ennemis et traversez les pièges. Eliminez les deux Chasseurs et actionnez le levier. Sautez ensuite en bas dans la cour d'entrée et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente de droite. Entrez par la porte qui s'ouvre. Avancez et évitez les pièges grâce à vos Sens Sauvages. Marchez sur la plate-forme mouvante pour ouvrir la porte et utilisez Fente sur votre ennemi pour passer avant que la porte ne se referme. Eliminez le second ennemi qui débarque et avancez. Allez à droite et montez la dénivellation. Montez sur le bloc qui se trouve à droite pour faire monter celui du bas. Sautez sur ce dernier puis atteignez le niveau supérieur, en face. Avancez sur le bloc pour le faire descendre et faire monter un autre bloc. Revenez en vitesse à la dénivellation de droite et abaissez le bloc. Sautez sur le bloc qui surgit du sol puis bondissez vers celui déjà en place. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord.
Avancez en évitant le piège et éliminez les ennemis qui vous attendent. Détruisez ensuite la porte située à gauche et éliminer le Chasseur pour prendre le mutagène Invincible 3. Sortez et allez vers la corde qui maintient la statue puis coupez-la. Poussez la statue et revenez encore une fois à la cour d'entrée. Eliminez les hordes d'ennemis puis placez les deux statues sur les deux plates-formes mouvantes. Entrez enfin par la porte centrale.

L'île

Retour au bercail

Objectif : Trouvez Stryker et Creed sur l'île.

Après la cinématique, commencez par éliminer les ennemis qui vous encerclent. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et montez les marches. Prenez les plaques d'identification et continuez votre chemin en massacrant les ennemis avec vos griffes. Avancez et prenez les plaques d'identification et la figurine de Wolverine qui se trouvent derrière la grille. Continuez votre chemin et entrez par la porte. Eliminez le soldat et prenez les plaques d'identification situées à droite. Allez ensuite à gauche et passez la porte.

Le mercenaire aux dents longues

Querelle familiale

Objectif : Battez Victor Creed.

Le combat contre Creed n'est pas trop difficile vu votre niveau actuel. Enchaînez les coups pour qu'il ne trouve pas le temps de riposter. Projetez-le ensuite et sautez-lui dessus pour lui asséner un max de coups. Utilisez aussi le contre qui est efficace contre cet ennemi en particulier. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts à votre frère.

Deadpool

Objectif : Battez l'arme 11.

Utilisez les projections et les contres contre l'arme 11. Contrez ses attaques et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour gagner les duels. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour provoquer plus de dégâts. Enchaînez ensuite avec des frappes puissantes pour projeter Deadpool. Sautez-lui dessus et défoulez-vous sur lui.

Combat du boss - Fin

La deuxième partie du combat se déroule sur la cheminée du réacteur. Maintenez la même tactique de contres enchaînés avec des frappes puissantes. Utilisez encore la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts. Quand Deadpool s'éloigne de vous pour récupérer un peu et pour vous tirer dessus, utilisez Fente pour l'atteindre et déchaînez-vous sur lui. Contrez et contrez encore en gagnant les duels pour finir votre ennemi une fois pour toutes. Félicitations, vous êtes parvenu à venir à bout de votre dernier ennemi !

TRICHER POUR LES SUCCÈS

Normalement, le fait d'entrer un code de triche désactive les succès du jeu. Mais pour contourner cela, il suffit d'entrer les codes, de quitter le jeu pour revenir à l'écran titre, puis de choisir de continuer la mission ou de la recommencer. Les codes seront toujours actifs et les succès aussi.

Xevious

© Namco Bandai 2007

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

40.000 points (15)

Marquer 40.000 points.

100.000 points (30)

Marquer 100.000 points.

Andor Genesis (10)

Maître du rayon niveau 100 (5)

Détruire 100 ennemis aériens !

Maître du rayon niveau 500 (10)

Détruire 500 ennemis aériens !

Bombardier niveau 30 (5)

Détruire 30 ennemis au sol !

Bombardier niveau 100 (15)

Détruire 100 ennemis au sol !

Drapeau spécial (25)

Révéler un drapeau spécial !

Découvreur de Sol Citadel (10)

Découvrir une Sol Citadel !

Destructeur de Sol Citadel (15)

Détruire une Sol Citadel !

Devin de Sol Citadel (25)

Découvrir 3 Sol Citadels !

Maître devin de Sol Citadel (35)

Découvrir 5 Sol Citadels !

Yars' Revenge

© Atari / Killspace Entertainment 2011

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

T-Shirt Yar's Revenge

Acheter et lancer le jeu.

You Don't Know Jack

© THQ

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Masque de ski

Jouer à l'épisode 58 et obtenir plus de 0$.

Pantalon (femme)

Jouer à l'épisode 9 et obtenir plus de 0$.

Pantalon (homme)

Jouer à l'épisode 9 et obtenir plus de 0$.

T-shirt (femme)

Jouer à n'importe quel épisode et obtenir plus de 0$.

T-shirt (homme)

Jouer à n'importe quel épisode et obtenir plus de 0$.

Mannequin de Billy O'Brien

Trouver la mauvaise réponse à l'épisode 73.

DÉBLOQUER TOUS LES ÉPISODES

Depuis l'écran de sélection des épisodes, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Gauche, X**.

You're in the Movies

© Codemasters 2008

SUCCÈS

Première audition (5)

Terminer une audition pour commencer à faire un film

Faire un film (10)

Terminer 1 session de jeu

Faire une trilogie (20)

Terminer 3 sessions de jeu

Faire une série (25)

Terminer 5 sessions de jeu

En solo (10)

Faire un film avec un seul joueur

Héros d'horreur (30)

Terminer tous les films du genre Horreur

Star de SF (30)

Terminer tous les films du genre Science-fiction

As de l'action (30)

Terminer tous les films du genre Action

M. catastrophe (30)

Terminer tous les films du genre Catastrophe

Classique (30)

Terminer tous les films du genre Classique

Tous les goûts (30)

Faire un film dans chacun des 5 genres

Obnubilé (70)

Terminer les 30 films originaux

Vraiment obnubilé (100)

Terminer les 30 films originaux en mode 4 joueurs

Apprenti réalisateur (10)

Créer 1 scénario en mode Réalisateur

Épique (15)

Faire un film avec 4 joueurs

Forain (20)

Terminer tous les jeux de la fête foraine

Machiniste (20)

Terminer tous les jeux du studio

Naufragé (20)

Terminer tous les jeux de l'île déserte

Super zen (20)

Terminer tous les jeux du dojo

Paysan (20)

Terminer tous les jeux de la campagne

Citadin (20)

Terminer tous les jeux de la ville

En équipe (35)

Terminer tous les jeux 2 joueurs en mode 2 joueurs

Première classe (10)

Monter dans l'avion dans Premier vol

Sauve qui peut (15)

Ne pas se faire prendre dans SOS singes et SOS tornade

Monteur (20)

Obtenir le score maximum à Grand nettoyage et Drôle de bobine

Énergie destructrice (20)

Abattre le mur dans Ça balance et creuser jusqu'au bas de l'écran dans Marteau-piqueur

Générateur (20)

Obtenir le score maximum à En direct des coulisses et Dynamo !

Ingé son (20)

Obtenir le score maximum à Boucan et Ding dong

Anguille glissante (15)

Ne pas se faire toucher dans Toc toc et Panique au rodéo

Pro des casse-têtes (20)

Obtenir le score maximum à Pois sur la conscience et Crise du costume

Super drôle (20)

Obtenir le score maximum à Fermer la valve et Trésor enfoui

Spiritualité (20)

Obtenir le score maximum à Maître des pierres et Libérez votre esprit

Athlète (20)

Obtenir le score maximum à Lancer de tronc, Course à l'élastique et Déhanché

Triathlon (20)

Obtenir le score maximum à Marathon, Cascadator et Piranhattaque

Cogneur (20)

Battre tous les méchants dans Le train fou et Tueur à gages

Défi de force (20)

Faire tomber la cloche dans Musklor

Sac de frappe (20)

Obtenir le score maximum 3 fois de suite dans Coup de poing

Chamboulé (20)

Réussir 3 balles de suite à Chamballetout

Homme-fusée (20)

Détruire 20 bateaux dans Lance-roquettes

Flotte comme un papillon (20)

Terminer Ça va cogner et Pour une poignée de rigolards sans se faire toucher

Pique comme une abeille (20)

Frapper tous les coussins dans Sur le ring

As du combat (20)

Obtenir le score maximum à Bateau-dragon et Singeries

Pro du funk (20)

Obtenir le score maximum à Tous en piste et Total freestyle

TOUT DÉBLOQUER

Sur l'écran des options, appuyez simultanément sur LB, RB, LB, RB et Y pour tout débloquer (vidéos, mode Director...).

Your Shape : Fitness Evolved

© Ubisoft 2010

SUCCÈS

1er cours de cardio boxing (50)

Déverrouillez le 1er cours de cardio boxing complet.

1er cours de zen complet

Déverrouillez le 1er cours de zen complet.

A vos marques, prêt, partez ! (5)

Créez ou acceptez un défi sur le site officiel.

Intégrez la communauté (5)

Inscrivez-vous à un événement sur le site officiel.

Meilleur score à Balance Tout (20)

Faites un score de 500 points à Balance Tout

Meilleur score à Boxe à bloc (20)

Faites un score de 800 points à Boxe à bloc (20)

Meilleur score à Fluo Réflexes (20)

Faites un score de 500 points à Fluo Réflexes

Meilleur score à Torn'abdos (20)

Faites un score de 300 points à Torn'abdos

Premier contact (50)

Test de forme complet et questionnaire

Score en calories: 100 (20)

Brûlez 100 calories.

Score en calories: 1000 (25)

Brûlez 1000 calories.

Score en calories: 10000 (50)

Brûlez 10000 calories.

Score en calories: 1200 (25)

Brûlez 1200 calories.

Score en calories: 1400 (25)

Brûlez 1400 calories.

Score en calories: 1600 (25)

Brûlez 1600 calories.

Score en calories: 1800 (25)

Brûlez 1800 calories.

Score en calories: 200 (20)

Brûlez 200 calories.

Score en calories: 2000 (50)

Brûlez 2000 calories.

Score en calories: 300 (20)

Brûlez 300 calories.

Score en calories: 3000 (50)

Brûlez 3000 calories.

Score en calories: 400 (20)

Brûlez 400 calories.

Score en calories: 4000 (50)

Brûlez 4000 calories.

Score en calories: 500 (20)

Brûlez 500 calories.

Score en calories: 5000 (50)

Brûlez 5000 calories.

Score en calories: 600 (20)

Brûlez 600 calories.

Score en calories: 6000 (50)

Brûlez 6000 calories.

Score en calories: 700 (20)

Brûlez 700 calories.

Score en calories: 7000 (50)

Brûlez 7000 calories.

Score en calories: 800 (20)

Brûlez 800 calories.

Score en calories: 8000 (50)

Brûlez 8000 calories.

Score en calories: 900 (20)

Brûlez 900 calories.

Score en calories: 9000 50)

Brûlez 9000 calories.

Suivez vos progrès en ligne. (5)

Liez votre profil au site Internet officiel.

Yu-Gi-Oh ! 5D's Decade Duels

© Konami 2010

CARTES CACHÉES

Red Dragon Archfiend

Vaincre Jack en duel.

Stardust Dragon

Vaincre Yusei en duel.

Zeit²

© Ubisoft / Brightside Games 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Armurier (5)

Obtenir le RAYON LASER en battant le premier boss intermédiaire en MODE ARCADE

Voyageur temporel (5)

Utiliser le VOYAGE DANS LE PASSÉ en marquant plus de 15 000 points en une fois

Lancer un choc (10)

Lancer une ONDE DE CHOC

Dans le flux (10)

Jouer au moins 2 min et 40 sec en MODE TEMPS LIMITÉ

Onde terminée (10)

Jouer un niveau complet en MODE ONDE sans mourir

Je suis un survivant (10)

Survivre au moins 5 min en MODE SURVIE

Tacticien (20)

Obtenir 3 médailles de platine en MODE TACTIQUE

Polyvalent (20)

Obtenir au moins une médaille d'argent dans chaque MODE DE JEU

Maître du rayon laser (20)

Tirer sur votre ombre temporelle avec le RAYON LASER et détruire ainsi au moins 4 ennemis

Challenger (20)

Obtenir 250 POINTS DÉFI

Maître du temps (30)

Voyager dans le temps pendant 30 minutes au total

Victoire (50)

Complétez les secteurs Arcade 1, 2, 3 et 4 afin de terminer le mode Arcade.

Zeno Clash : Ultimate Edition

© Atlus / Ace Team 2010

LISTE DES SUCCÈS

Champion de la Tour 1 (20)

Réussis le premier défi de la Tour.

Champion de la Tour 2 (20)

Réussis le deuxième défi de la Tour.

Champion de la Tour 3 (20)

Réussis le troisième défi de la Tour.

Champion de la Tour 4 (20)

Réussis le quatrième défi de la Tour.

Champion de la Tour 5 (20)

Réussis le cinquième défi de la Tour.

Champion de la Fosse 1 (20)

Réussis le premier défi de la Fosse.

Champion de la Fosse 2 (20)

Réussis le deuxième défi de la Fosse.

Champion de la Fosse 3 (20)

Réussis le troisième défi de la Fosse.

Catapulte humaine (10)

Projette un ennemi sur un autre 30 fois.

Numéro un (ou presque) (10)

Réduis le Chasseur à un point de vie lors du combat au corps à corps sur la côte.

Oeuf de Pâques (10)

Trouve l'oeuf de Pâques caché dans le jeu.

Maître du feu (10)

Attrape 30 boules de feu avec la torche.

Zombie Apocalypse

© Konami / Nihilistic 2009

MODES SECRETS

Mode "7 Jours en enfer"

Terminez le Day 55 pour débloquer de mode hardcore (survivez pendant 7 jours d'affilée).

Mode Tronçonneuse

Terminez n'importe quel niveau en utilisant uniquement la tronçonneuse pour débloquer ce mode.

Mode Turbo

Obtenez un multiplicateur de 100 ou plus et terminez le niveau en cours pour débloquer ce mode.

SUCCÈS

Conscience environnementale (5)

Tuer un zombie à l'aide d'une zone dangereuse, quel que soit le mode de jeu

Ça carbure (5)

Terminer l'arène complète en utilisant uniquement la tronçonneuse pour massacrer les zombies

Magasin d'armes (5)

Tuer au moins un zombie avec chaque type d'arme, quel que soit le mode de jeu

Plus on est de fous, plus on rit (10)

Tuer au moins 10 zombies d'un coup, quel que soit le mode de jeu

Mondain (5)

Jouer à une partie multijoueur en ligne

Visite guidée (15)

Terminer chaque arène au moins une fois dans la même partie, quel que soit le mode de jeu

Pas touche (20)

Obtenir un multiplicateur 100x, quel que soit le mode de jeu

Des amies dans le besoin (20)

Sauver 25 survivantes, quel que soit le mode de jeu

Décorateur en intérieur (20)

Tuer 25 zombies à l'aide de zones dangereuses, quel que soit le mode de jeu

Une semaine à vivre (25)

Tenir bon 7 jours sans mourir, quel que soit le mode de jeu

Plus brûlant que l'enfer (25)

Survivre au dernier jour du mode déverrouillable « 7 jours en enfer »

Anniversaire des morts (45)

Survivre au jour final, en mode solo ou multijoueur, et terminer le jeu

Zombie Apocalypse : Never Die Alone

© Konami / Backbone Entertainment 2011

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Bosseur (10)

Terminez tous les objectifs d'un chapitre.

Plus de loi (5)

Tuez votre premier zombie.

Grippe-sou (10)

Collectez 20.000$ en un seul chapitre.

Seul jusqu'au bout (10)

Terminez le mode Histoire en solo.

Avez-vous le Pwnage ? (10)

Utilisez la capacité Pwnage de chaque personnage 10 fois.

Expert des armes (10)

Ramassez toutes les cinq armes écrasées avec chaque personnage.

Lueur dans les ténèbres (10)

Survivez 15 jours en mode Black-out.

Plan de survie à long terme (15)

Survivez 30 jours en mode Survie : classique.

Super sauveur (20)

Ramenez tous les survivants possibles au yacht de Def Money en mode Histoire.

Puissance ultime (30)

Obtenez toutes les 100 améliorations pour vos personnages.

Parcours épique (30)

Terminez le mode Histoire: Nouvelle Partie avec 3 autres joueurs.

Épuisé (40)

Terminez tous les objectifs de chapitre.

Zombie Driver HD

© Activision / EXOR Studios 2012

RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

Red Skull

Vaincre le premier boss en mode Story.

Zombie Wranglers

© Sierra 2009

+ D'INFOS FORUM

SUCCÈS

Panier de morts-vivants (10)

Termine une mission de survie en utilisant uniquement ton kit de Wrangler

Tueur de zombies ! (13)

Tue 25 zombies avec ton arme de portée dans une Bataille avec classement en ligne.

Horde de zombies (20)

Absorbe 50 zombies en modes campagne, co-op, multijoueur avec classement.

Frank, est-ce que c'est TOI ? (11)

Bats un Franken sans te faire blesser.

Tu n'es pas mort (4)

Wrangle un zombie.

Hé, Doc ! Il est l'heure ! (42)

Bats le boss final.

Nouveau suintement (10)

Détruis tous les bidons de Gloomex.

La Vallée du Destin (20)

Trouve 20 cartes de tarot.

Infection du personnel (10)

Capture ou détruis les 10 zombies portant des t-shirts Frozen Codebase.

Contamination zombie (33)

Joue en ligne avec un joueur infecté.

Maître Wrangler (13)

Marque le plus de ZGU dans une partie Bataille en ligne.

Magie vaudou (14)

Trouve 20 poupées vaudoues.

Zone of the Enders HD Collection

© Konami / Kojima Productions 2012

SOLUTION COMPLÈTE

Factory

Juste après l'intro du début, vous vous retrouverez face à un ennemi (un Raptor). Détruisez-le en un seul coup en utilisant la touche R2 enfoncée et carré. Après l'avoir détruit, il y aura une phase d'entraînement que vous pouvez quitter si vous le désirez. Ensuite prenez le Métatron. Puis sortez du hangar en suivant la flèche. Vous vous retrouverez dans Factory 1 où 2 Cyclops vous attendent puis 2 Mumy head. Après les avoir détruit un Mechs, “Neith” vous affronte mais vous ne pouvez pas la tuer, essayez d'éviter ses coups et après 5 ou 6 coups de votre part celle-ci s'en va. Suivez la flèche qui vous mènera au programme Monitor. Ensuite détruisez le squad qui a le programme. Vous obtenez alors le Pass_global qui sert à avoir le programme Global. Après l'avoir obtenu appuyez sur Start puis Area Change. Dirigez-vous vers Town 1.

Town 1

Affrontez le boss en utilisant l'attaque fuser puis carré, en visant sur la tête. Évitez ces jets de flammes avec R1. A la moitié de sa vie le boss enlève sa tête pour en mettre une autre. Continuez à le frapper et évitez de vous faire écraser. Vous ne pouvez le frapper que quand sa tête est Locké. Après l'avoir détruit prenez le Métatron qui se trouve devant vous. Détruisez le squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Javelin dirigez-vous vers le programme Javelin. Appuyez sur Start et allez dans Weapon puis Javelin. En appuyant sur rond vous pourrez alors utiliser l'arme secondaire Javelin. Ensuite dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Une note vous sera attribuée A, B, C, D ou E. Dirigez-vous vers le programme Phalanx. Vous Obtenez alors une nouvelle arme secondaire. Changez de zone pour aller vers Factory 1

Factory 1

Détruisez le Squad qui a le Passecode. En détruisant d'abord le chef du Squad vous pourrez ensuite détruire les ennemis avec plus de facilité. Vous obtenez alors le Pass_Antilia. Allez maintenant vers le programme Antilia qui se situe à l'autre bout de la carte. Allez ensuite vers Town 1.

Town 1

Faites comme dans Town 2 détruisez tous les Squads sans détruire de bâtiment. Une note vous sera attribuée en fonction de vos résultats. Allez ensuite à City 1.

City 1

Repartez vers Town 2 trouvez l'arme secondaire.

Town 2

Vous trouverez 6 Porteurs, détruisez-les en utilisant la touche carré. Allez sur le Vector Trap vous trouvez un objet : Sniper. Retournez vers City 1.

City 1

Détruisez à l'aide du Siper les points blancs sur le bloc de relais EPS. Pour les viser, utilisez le joystick analogique droit. Après les avoir détruits, allez vers le Squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Geyser. Dirigez-vous vers le programme Geyser vous obtiendrez le programme Geyser. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

1EPS 1
Détruisez les 10 porteurs (vous pouvez utiliser le Snipeur ou les Phalanx pour les détruire). Allez sur le Vector Trap. Vous obtenez le Pass_Halberd. Prenez alors le programme Halberd qui se situe à gauche. Dirigez-vous sur le pont et entrez à l'intérieur du tunnel (Le pont est représenté par des flèches sur la carte). A l'intérieur détruisez tous les Mechas. Après le premier combat ne tournez pas à droite mais allez tout droit. Continuez à détruire tous les Mechas jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant le générateur EPS de secours. Détruisez-le sur le devant ou le derrière. Changez de zone pour aller vers EPS 2.

EPS 2

Aller dans le Tunnel, puis voyant que vous ne pouvez pas aller plus loin ressortez et détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez le Pass_Control 1. Changez de zone pour aller vers Town 1.

Town 1

Détruisez l'ennemi qui a le Passecode. Vous obtenez alors le Pass_Control 2. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

EPS 1

Rentrez dans le tunnel. A la première intersection allez à droite. Prenez le programme Rap_ctrl. Détruisez les ennemis puis sortez, et dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Dirigez-vous prés du Vector Trap, regardez bien vous verrez un Raptor endommagé par terre. Allez dessus.

EPS 2

Vous dirigez alors un Raptor. Allez dans le tunnel. Dès le premier combat allez à droite. Prenez le programme Detector. Retournez en arrière et détruisez les porteurs (pour les détruire plus facilement appuyez sur R2 pour fuser et carré. Prenez ensuite le Métatron. Continuez à détruire les Mechas jusqu'à ce que vous arriviez devant un cul-de-sac. Tirez sur la fente pour détruire la porte. Détruisez le générateur de secours. Vous sortez du Tunnel pour changer de zone et allez vers Town 3.

Town 3

Détruisez tous les Squad en détruisant un minimum de bâtiment. Vous aurez alors une note. Changez de zone pour aller vers Town 2. Puis sortez immédiatement car vous ne pouvez pas encore battre le boss. Allez vers city 2.

City 2

Vous êtes infecté par un virus alors ne vous faites pas toucher par un ennemi sinon vous perdrez. Vous ne pouvez pas non plus prendre de Métatron. Détruisez les 3 Squads sans détruire les hélicoptères.
Détruisez les porteurs puis prenez le Pass_Comet. Prenez ensuite le programme Comet et sortez de cette zone pour aller vers Factory 2.

Factory 2

Évitez tous combats possibles et entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte) Vous serez

obligé de vous battre contre le Mechs car il a le Pass_Vaccine. Prenez le programme vaccine vous pourrez alors vous débarrasser du virus. Changez de zones pour aller à City1.

City 1

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Vous aurez alors une note en fonction de ce que vous avez fait comme dégâts. Allez ensuite vers City 2.

City 2

Détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez alors le pass_decoy1. Quittez la zone et allez vers Town 3.

Town 3

En allant dans Town 3 vous verrez que vous ne pouvez pas locker les ennemis car ceci sont invisibles. Alors sortez et allez dans Eps 2.

1EPS 2
Allez au bout le tunnel vous battre contre le robot que vous avez contrôlé. Celui-ci vous donne le programme Detector. Dirigez-vous vers la sortie puis détruisez les porteurs qui sont devant vous, prenez le Pass_Gauntlet qui est dans le Vector Trap. Puis allez trouver le programme Gauntlet qui vous servira à utiliser l'arme secondaire Gauntlet. Quittez la zone où vous êtes pour aller dans Town 3.

Town 3

Vous pouvez maintenant Locker les Squads invisibles. Détruisez-les tous jusqu'à ce que vous ayez le Pass_Decoy 2. Puis aller dans Factory 2.

Factory 3

Entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte). Détruisez l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Puis prenez le programme Decoy. Sortez du souterrain et détruisez tous les porteurs et prenez le Decoy qui se trouve dans le Vector Trap. Ca y est, vous êtes prêt pour combattre le Boss de Park1.

Park 1

Battez-vous contre le Boss en évitant ses rayons. Lorsqu'il y a une alerte utilisez la seconde arme Decoy et continuez à le frapper en changeant de place. Lorsque la vie du méchant est à la moitié il se transforme en une sorte de scarabée volant. Évitez qu'il vous fonce dessus et dès qu'il est arrêté envoyez-lui des attaques fusantes ou des Comet. Vous pouvez aussi utiliser des Decoy pour éviter ses missiles. Allez ensuite dans Montagne.

Montagne

Commencez par prendre le Métatron qui se situe en face de vous puis continuez tout droit. Ramassez tous les Vector Trap pour récolter des missiles. Prenez le Pass_Bonder puis le programme. Revenez au début et cette fois si allez à droite. Rentrez dans le mur qui est à droite et détruisez le mur qui est en face. Continuez à tuer les ennemis et à prendre les armes. Détruisez le mur à gauche puis celui qui est en face. Continuer à tuer les ennemis et à prendre les armes jusqu'à ce vous arriviez devant un barrage. Entrez à l'intérieur. Là vous arrivez devant un autre boss. Évitez ces sortes de mines avec le boutons R1. Envoyez-lui des attaques fusantes toutes sortes d'armes secondaires, surtout Comet. A la moitié de sa vie il change d'attaques. Évitez alors de vous faire écraser par lui et ne tapez que dans sa tête.

Contre Viola

Donnez-lui toutes sortes de coups que vous le pouvez surtout des Comet si vous en avez. Pendant qu'elle prépare son attaque jaillissante elle est vulnérable, profitez-en pour l'attaquer.

Hub 1

Là vous devez désamorcer les bombes en les lokant puis et en étant en situation rapprochée et enfin en appuyant sur rond jusqu'à ce que la bombe soit désamorcée. Faites attention de ne pas vous faire attaquer par les Squads pendant que vous désamorcez la bombe. Après avoir désamorcé les cinq bombes, vous vous rebattrez contre Viola. Utilisez le Decoy ou Comet ou alors, la meilleure façon de la battre est de frapper avec l'épée en situation rapprochée. Après avoir détruit Neith (Viola) vous devrez vous battre contre Anubis mais si vous avez eu une mauvaise note lors des missions secours, vous ne pourrez pas le battre et devrez vous enfuir mais ne cela se fait automatiquement pendant une cinématique.

ASTUCES DE ZONE OF THE ENDERS

Mode 2 joueurs

Pour débloquer le mode 2 joueurs, terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Tous les personnages et niveaux dans le mode 2 joueurs

Terminez le jeu en easy avec un classement d'au moins D.

Nouvelle musique de fin

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec un classement A pour chacun des cinq missions. Vous entendrez alors une musique de fin différente durant les crédits.

Mode Versus

1ère méthode

A l'écran "Press Start", faites : B, A, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Un signal sonore vous avertira de la bonne saisie du code.

2ème méthode

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour obtenir le mode versus avec 5 personnages et niveaux. Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté deux fois pour obtenir les deux personnages et niveaux restants.

Santé et munitions au maximum

Faites une pause au cours du jeu, puis : LB, LB, LT, LT, LB, RB, LB, RB, RT, RB. Notez que votre niveau sera pénalisé à chaque fois que vous ferez ce code.

MODE Versus et Missions Extra

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ces deux nouveaux modes.

Jouer avec Jehuty Ver.2, Damaged Jehuty et Naked Jehuty

Terminez le jeu puis sauvegardez. Chargez votre partie et vous pourrez choisir entre les différentes versions de ces personnages.

Mini-jeu Zoradius

Dans le mode Boss Battle, battez-vous contre Vic Viper. Pendant le combat contre Leo, mettez la pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, LB, RB. vous entendrez un son pour confirmer que la manipulation a bien fonctionné et vous pourrez alors profiter du mini-jeu Zoradius dans le menu Extra Missions.

Tous les powers-up dans le mini-jeu Zoradius

Commencez une partie de Zoradius puis appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Faites ensuite Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, LB et RB. Un son confirmera l'entrée du code.

Jouer avec Aumaan Anubis en mode versus

Après avoir terminé le jeu une première fois, recommencez une partie avec toutes les armes secondaires et continuez jusqu'à battre Vic Viper. Vous verrez une porte fermée à déverrouiller. Prenez à gauche jusqu'au croisement puis encore à gauche vers le Metatron posté devant le mur de pierres. A l'aide du Vector Canon, détruisez le mur et engouffrez-vous dans le passage. Vous aurez alors à vous battre contre Anubis. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous débloquerez Aumaan Anubis en mode Versus.

Zoomaroom

© Microsoft

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Dès que vous entendez "Zooomarooom" à l'écran titre, faites : **LT, RT, LT, RT, X, X, LB, RB** pour débloquer divers bonus (costumes, double-saut...). Un son confirmera la validité du code et une pièce apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran.

Zuma

© Oberon Media / PopCap Games 2005

SUCCÈS

Chaîne 16 (10)

Récompense pour avoir réalisé 16 chaînes d'affilée.

24h (10)

Récompense pour avoir joué 24 heures.

Temple de Zukulkan (10)

Récompense pour avoir terminé le temple de Zukulkan.

Quetzal Quatl (10)

Récompense pour avoir terminé le temple de Quetzal Quatl.

Popo Poyolli (20)

Récompense pour avoir terminé le temple de Popo Poyolli.

Autel secret de Zuma (20)

Récompense pour avoir terminé le temple de l'autel secret de Zuma.

Aventurier (20)

Récompense pour avoir terminé le mode Aventure.

Tireur d'élite (20)

Récompense pour avoir terminé 1 niveau en 5 secondes maximum.

Numismate (20)

Récompense pour avoir ramassé 100 pièces.

Champion (20)

Récompense pour avoir réussi un score de 2 000 000.

Au trou (20)

Récompense pour avoir marqué 100 trous.

Fils du soleil (20)

Récompense pour avoir atteint le rang Fils du soleil en mode Gantelet.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Abdelmoughit LYAMANI
Adrien WRUTNIAK
Ahmed MESLEM
Alex COLOMBO
Alexandre CARBOU
Alexandre MORAT
Alexandre YOUAKIM
Alexis GAUTHIER
Alexis JEHAN
Alvin HADDADENE
Andreas POHLAND
Anthony TRUC
Anthony VAUTIER
Anto VEZINA
Antoine LOTHIER
Aubin DUPONT
Aurélien BRUNI
Aurélien HUREL
Aurélien NEGRONI
Aurore PRUVOT
Bader Lanouar
Bastien LEPINE
Benjamin GUILLOUD
Benjamin LAPIERRE
Benjamin THIRIET
Benjamin TORRELLES
Benoit LUCZAK
Benoît MAGNIEN
Boby TALO
Brandon GUERLOT
Brandon RESSEGUIER
Bryan DEFONTAINE
Camil IOOS
Caroline CLERC
Cédric CHARLES
Charles SCHWOERER
Charles-Alban MARTINEAU
Christian CORDERO
Christian DAVID

Clément RONDEAU
Corentin DEVILLECHAISE
Cynamon CHANA
Cyril DUBOIS
Cyril MEMES
David FLOCH
David MISEREZ
Delphine PRECIGOUT
Dominique MAPPS
Dorian MAGRI
Douglas PRACHE
Dylan BASSALAI
Dylan SERVE
Elliot SAINTLARY
Elouan RAFFRAY
Emmanuel ST-ONGE
Fabien METSA
Fabien PARANIBLE
Fabien RENAUDON
Félix LAVASTE
Florian ANAYA
Florian DEBIEE
Florian KROPP
Florian POULIZAC
François FORTPIED
Frédéric FAU
Frédéric GANDEMER
Frédéric GOYON
Gabriel PILON
GASSE Yvan
Gautier OMONT
Geoffrey PIETRI
George BURTON
George TCHIKAIDZE
Gordon-Jon DELHAYE
Grégoire Lefaivre
Grégory LANOIX
Guillaume AKKAOUI
Guillaume BILLERACH
Guillaume CARRIER
Guillaume DONDENAZ
Guillaume JAWORSKI
Hélène GRASSET
Hugo FREYERMUTH
Jacques REHMAN
Jean-Baptiste OGER
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Pierre CHAUDEL
JECKS Sam
Jeff VERREL
Jérémie PAGNOUX
Jeremy BOUCHET
Jeremy CHERON
Jimmy SENECHAL
Joffrey BOUCHARD

John DOE
Julie BARKOVIE
Julien BOYELDIEU
Julien FIE
Julien FONTANIER
Julien GUARDONA
Julien KEITH
Julien PONS
Julien RIGAULT
Kevin BOURKAIB
Kevin ENGEL
Kevin GALINDO
Kévin GIACOBBI
Kevin GOESSENS
Kevin IONESCU
Kevin LOLIBO
Laure BRIEUSSEL
Laurent SUNG
Laurent VIGIER
Léa MOTISI
Lénaïc BAYLE
Leopold VIOT
Loïc POMIER
Loris BUONOMANO
Loris PIRROTTA
Louis MEDINA DELGADO
Lucas GIBERT
Marc PELATAN
Margaux AMIR
Martin DEDRON
Martin GOLOB
Marvin CUINE
Massin IRHOUDANE
Mathéo COURCHELLE
Max WEIL
Maxime GUILLON
Maxime HENRY
Maximilien BLACHE
Mélissa BAC
Melvin GAULT
Morsay ONCHONCH
Nacer IBERRAKEN
Nathan COMPAN
Nathanael GIMARD
Nicolas BOULFROY
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas DENIMAL
Nicolas GIRARD
Nicolas LAVARDE
Nicolas PIWNICA
Nicolas RIBOTIS
Nicolas STADLER
Nicolas VALLAT
NICOLETTI Sébastien
Noé DUBOUT

Olivier MAT
Oscar VANNIER
Paul DUBOIS
Paul HADDOU
Philippe RAVELDO
Pier-Alexandre THOUIN
Pierre ECHEGUT
Pierre MAUGEIN
Pierre-Alexandre RETHORE
Pierre-Alexandre TAIX
Quentin DELVALLET
Quentin JARRY
Quentin VERCHERE
Rémi LEFEVRE
Rémy CORE
Robin BARBACETTO
Romain JENY
Romain MASSON
Romain PREVOT
Sami ZINAI
Sarah WILL
Shervin SARDARI
Simon AUTRAN
Solal CHABAUTY
Stéphane MAURIN
Stephen JANVIER
Steve TENRE
Steven MEYERHOFFER
Steven TOUSSAINT
Sully IONESCU
Sylvain PUGNET
Tarik MADAOUI
Tévin ABHAY
Thibault MONSELLIER
Thibaut PETIT
Thomas BOSSY
Thomas BOXHO
Thomas CAZELLES
Thomas COCHARD
Thomas JEFFERSEN
Tommy BOULANGER
Val AUCOIN
Valentin DELCROIX
Valentin LEFORT
Valentin MARSOT
Valérie PRECIGOUT
Vianney DAUPTAIN
Vianney FAKE
Victor AUBERT
Victor D'HALLUIN
Victor KRALIS
Victor PELTZER
Victore RETE
Vincent APPERE
Vincent DUTTER

Vincent MORIN
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR
Yannis BORDAS
Yvan YATSIV
Zarema BAISAGUROVA

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV®* n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV®* sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.